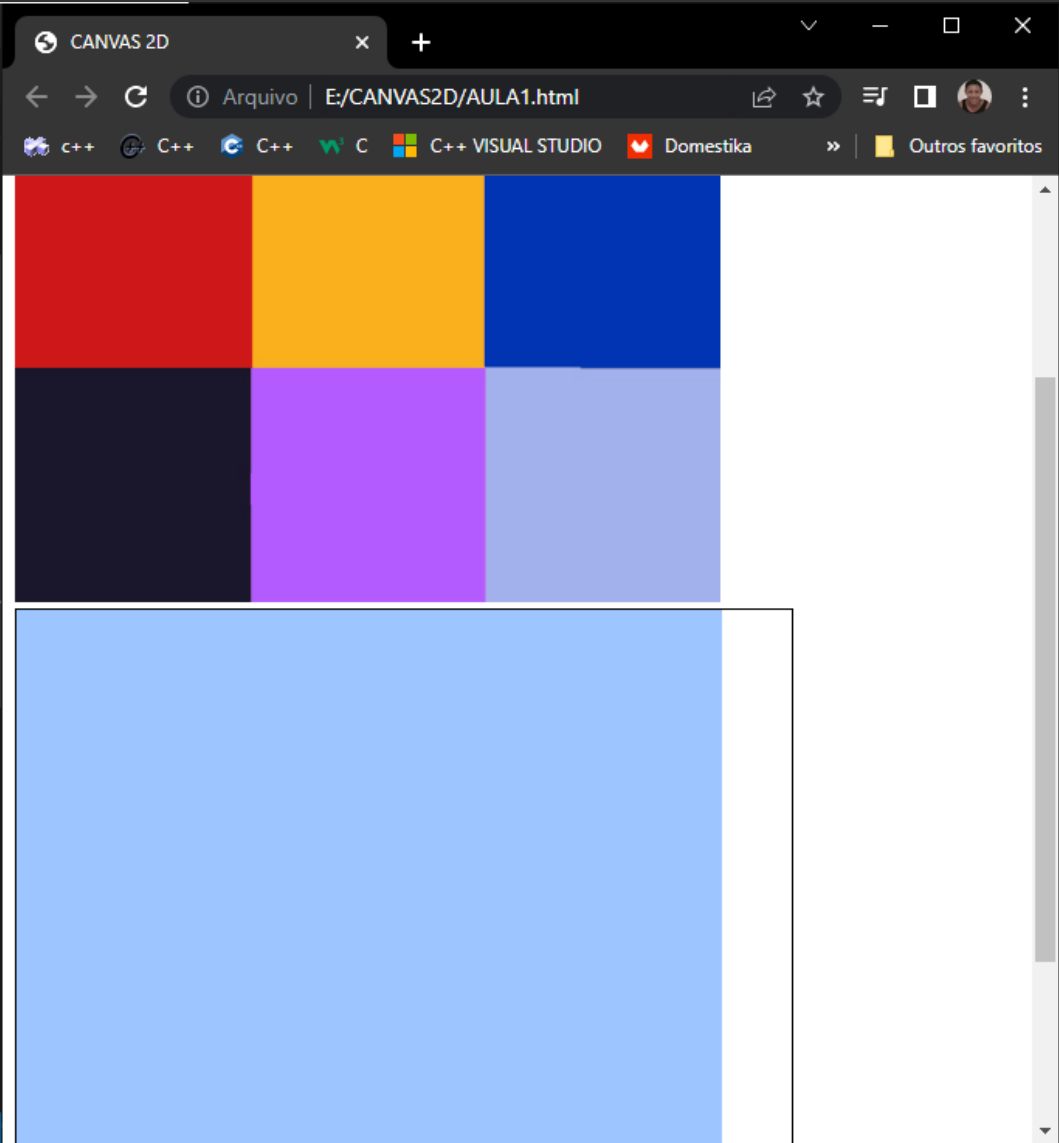


## ANIMAÇÃO DE SPRITES

```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2...  [Icons]  [Close]

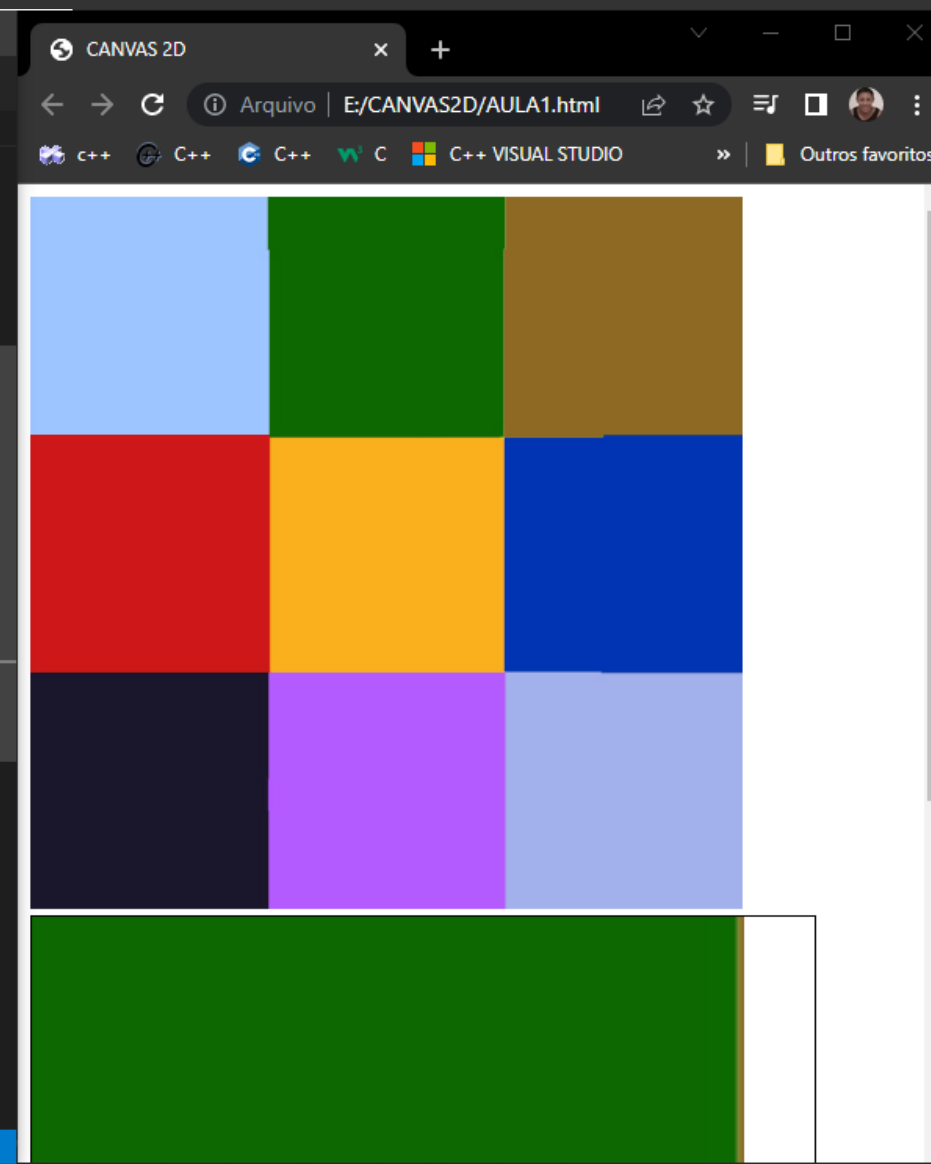
AULA1.html x
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback
10      border: 1px solid #000;
11    }
12  </style>
13 </head>
14 <body>
15   
16   <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18   </canvas>
19   <script type="text/javascript">
20     let canvas = document.getElementById("desenho1");
21     let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23     // let nave = new Image();
24     // nave.src="NAVE.png";
25     // nave.addEventListener('load', ()=>{
26     //   ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27     // })
28
29     let cores = new Image();
30     cores.src="CORES2.jpg";
31     let posIniX=0;
32     cores.addEventListener('load', ()=>{
33       // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que
34       // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arec
35       ctx.drawImage(cores,posIniX,0,50,50,0,0,455,455);
36     })
37   </script>
38 </body>
39 </html>
```





```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  0%  -  □  ×

AULA1.html ×
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback
17      <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18  </canvas>
19  <script type="text/javascript">
20      let canvas    = document.getElementById("desenho1");
21      let ctx       = canvas.getContext("2d");
22
23      // let nave = new Image();
24      // nave.src="NAVE.png";
25      // nave.addEventListener('load',()=>{
26      //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27      // })
28
29      let cores = new Image();
30      cores.src="CORES2.jpg";
31      let posIniX=153;
32      let Limagem=0;
33      let largSprite=0;
34      let numSprites=3;
35      // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
36
37      cores.addEventListener('load',()=>{
38          Limagem=cores.width;
39          largSprite=Limagem/numSprites;
40          // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
41          // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos
42          ctx.drawImage(cores,posIniX,0, largSprite, 50,0,0,455,455);
43      })
44  </script>
45  </body>
46  </html>
```



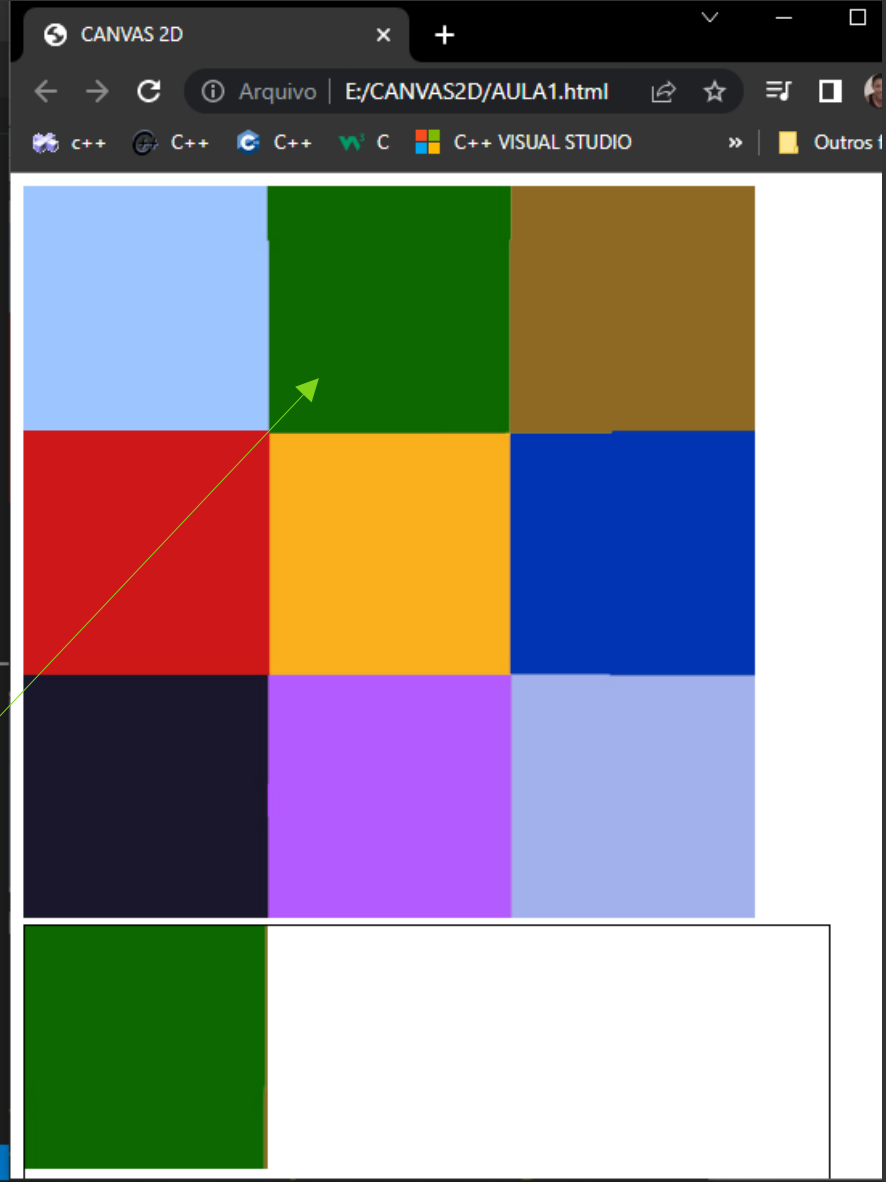
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  □ □ □ □ 00  -  □  X
```

AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener("load") callback

```
17      <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18  </canvas>
19  <script type="text/javascript">
20      let canvas    = document.getElementById("desenho1");
21      let ctx       = canvas.getContext("2d");
22
23      // let nave = new Image();
24      // nave.src="NAVE.png";
25      // nave.addEventListener('load', ()=>{
26      //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27      // })
28
29      let cores = new Image();
30      cores.src="CORES2.jpg";
31      let posIniX=153;
32      let Limagem=0;
33      let largSprite=0;
34      let numSprites=3;
35      // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
36
37      cores.addEventListener('load', ()=>{
38          Limagem=cores.width;
39          largSprite=Limagem/numSprites;
40          // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
41          // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos:
42          ctx.drawImage(cores,posIniX,0, largSprite,50,0,0,151,151);
43      })
44  </script>
45 </body>
46 </html>
```

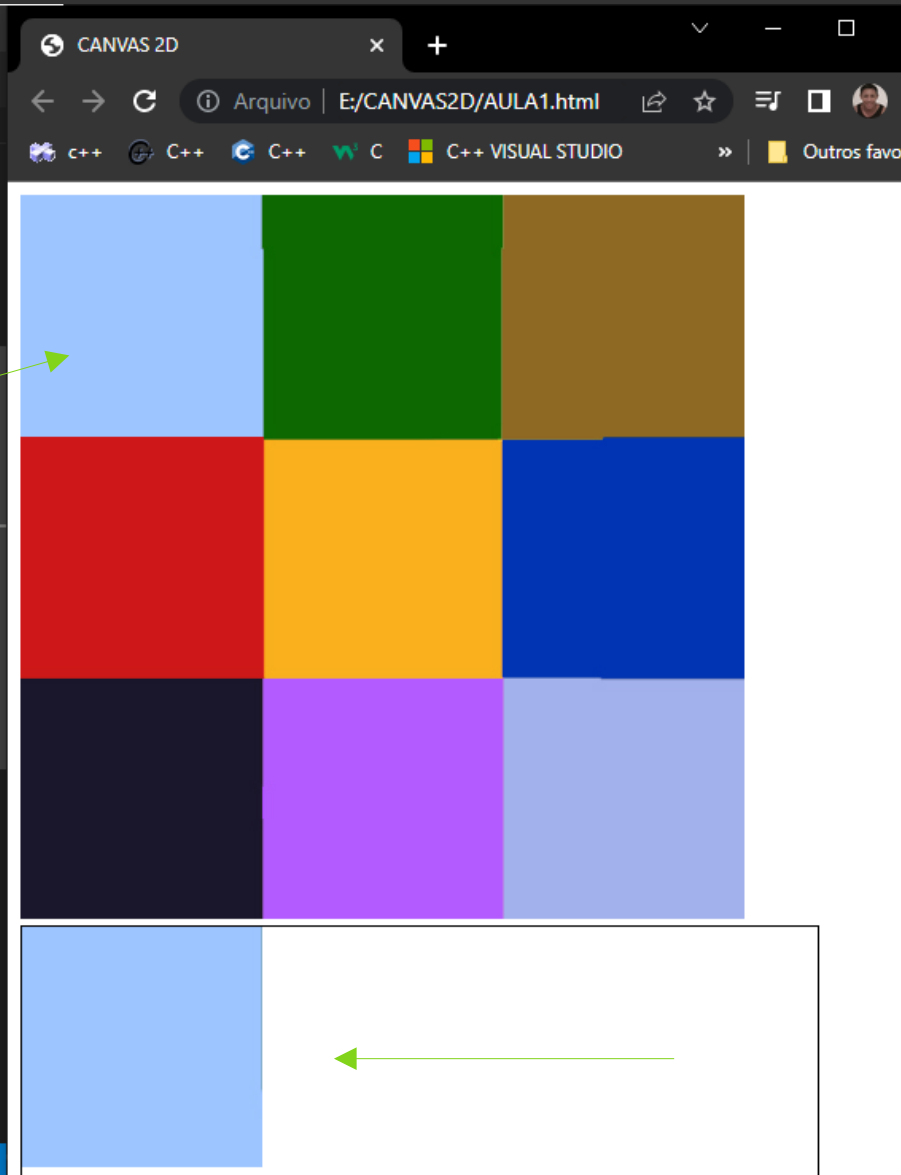
Ln 42, Col 68 Espaços: 4 UTF-8 CRLF HTML Go Live 🔊 📶



```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  0%  -  □  ×

AULA1.html ×
AULA1.html > html > body > script > numSprite

17  <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18  </canvas>
19  <script type="text/javascript">
20      let canvas = document.getElementById("desenho1");
21      let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23      // let nave = new Image();
24      // nave.src="NAVE.png";
25      // nave.addEventListener('load',()=>{
26      //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27      // })
28
29      let cores = new Image();
30      cores.src="CORES2.jpg";
31      let numSprite=0;
32      let Limagem=0;
33      let largSprite=0;
34      let numSprites=3;
35      // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
36
37      cores.addEventListener('load',()=>{
38          Limagem=cores.width;
39          largSprite=Limagem/numSprites;
40          // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
41          // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos
42          ctx.drawImage(cores,numSprite,0,largSprite,50,0,0,151,151);
43      })
44  </script>
45  </body>
46  </html>
```



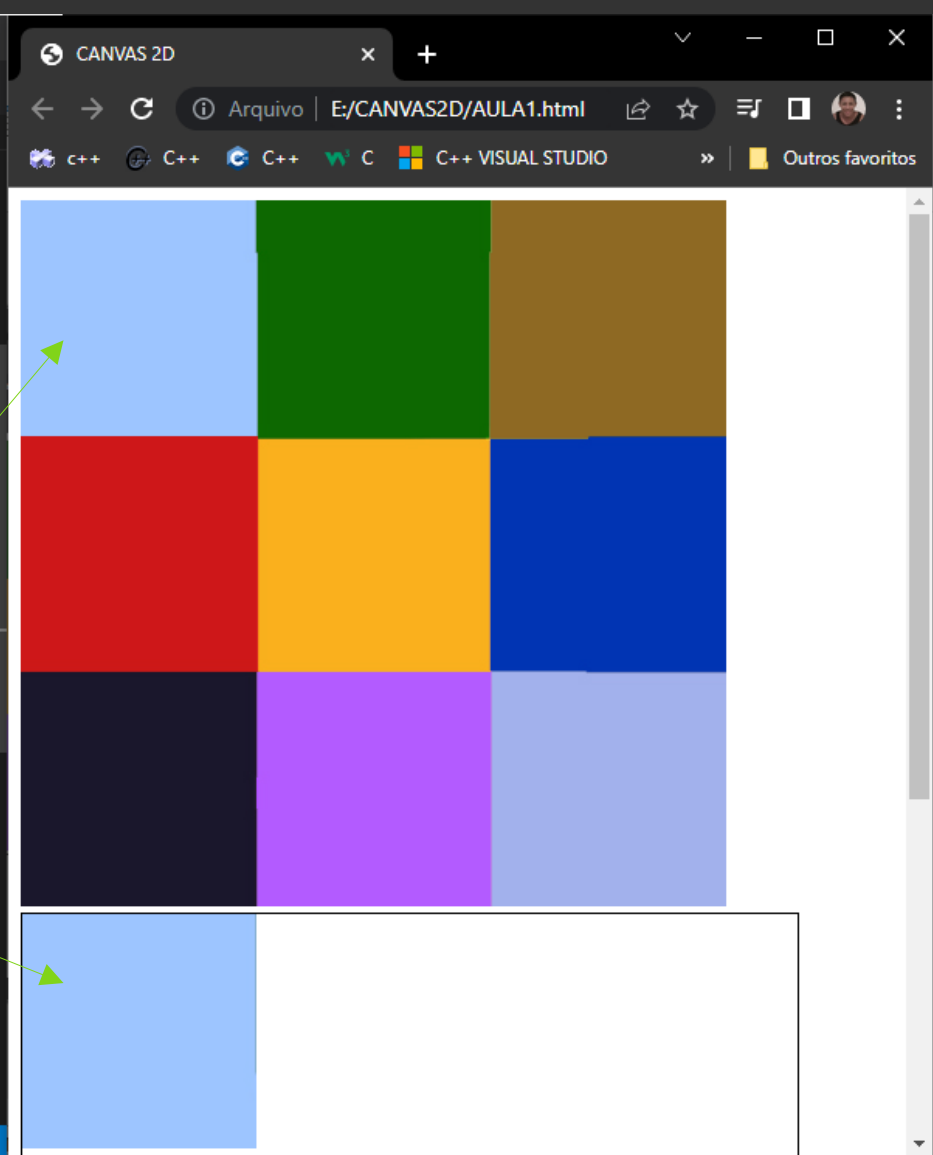
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  08  -  □  X
```

AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback

```
17  <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18  </canvas>
19  <script type="text/javascript">
20      let canvas    = document.getElementById("desenho1");
21      let ctx        = canvas.getContext("2d");
22
23      // let nave = new Image();
24      // nave.src="NAVE.png";
25      // nave.addEventListener('load',()=>{
26      //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27      // })
28
29      let cores = new Image();
30      cores.src="CORES2.jpg";
31      let numSprite=0;
32      let Limagem=0;
33      let largSprite=0;
34      let numSprites=3;
35      // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
36
37      cores.addEventListener('load',()=>{
38          Limagem=cores.width;
39          largSprite=Limagem/numSprites;
40          numSprite=numSprite*0;
41          // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
42          // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, pos.
43          ctx.drawImage(cores,numSprite,0, largSprite,50,0,0,151,151);
44      })
45  </script>
46  </body>
47  </html>
```

Ln 40, Col 35 Espaços: 4 UTF-8 CRLF HTML Go Live







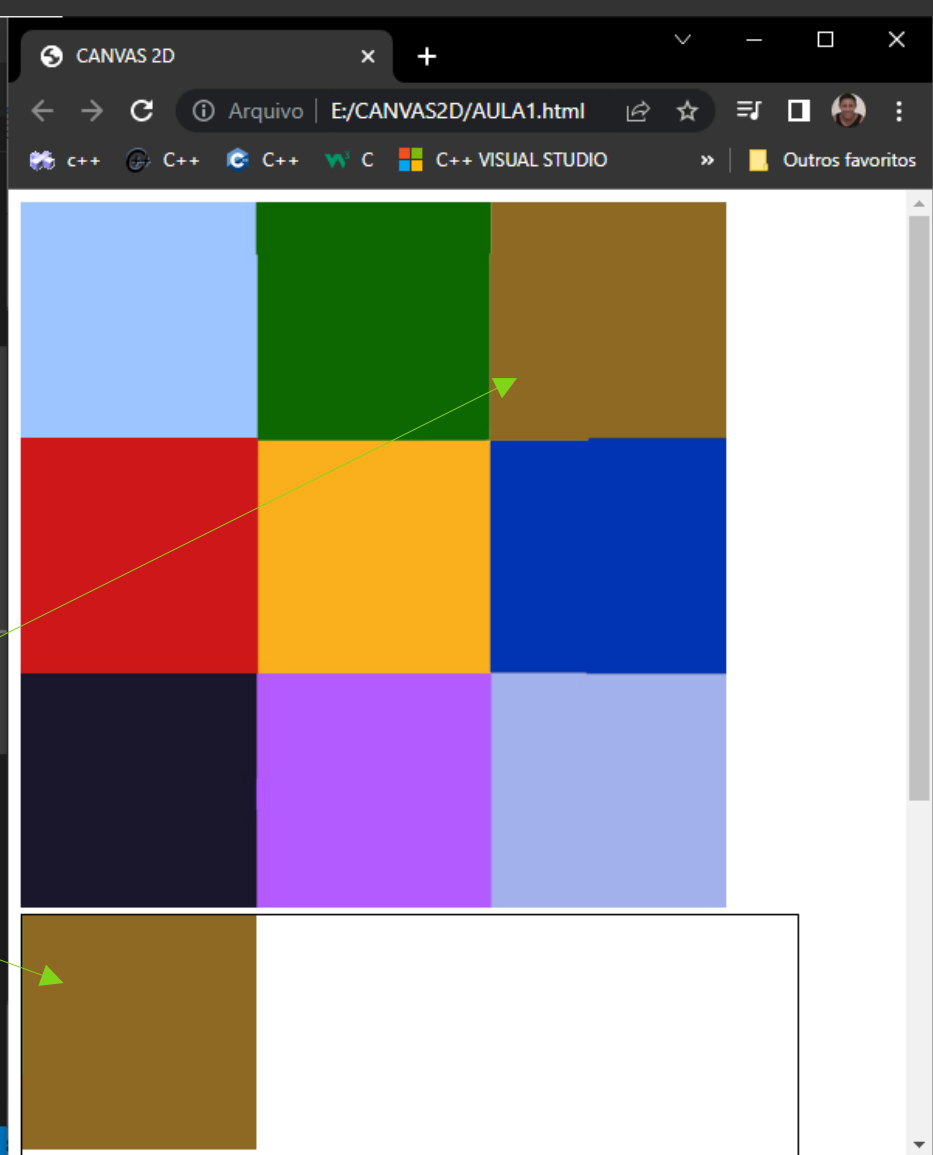
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  08  -  □  □  □  |  08  -  □  □  X
```

AULA1.html x

AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback

```
17     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18 </canvas>
19 <script type="text/javascript">
20     let canvas    = document.getElementById("desenho1");
21     let ctx       = canvas.getContext("2d");
22
23     // let nave = new Image();
24     // nave.src="NAVE.png";
25     // nave.addEventListener('load',()=>{
26     //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27     // })
28
29     let cores = new Image();
30     cores.src="CORES2.jpg";
31     let numSprite=0;
32     let Limagem=0;
33     let largSprite=0;
34     let numSprites=3;
35     // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
36
37     cores.addEventListener('load',()=>{
38         Limagem=cores.width;
39         largSprite=Limagem/numSprites;
40         numSprite=largSprite*2;
41         // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
42         // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos;
43         ctx.drawImage(cores,numSprite,0,largSprite,50,0,0,151,151);
44     })
45 </script>
46 </body>
47 </html>
```

Ln 40, Col 35 Espaços: 4 UTF-8 CRLF HTML Go Live

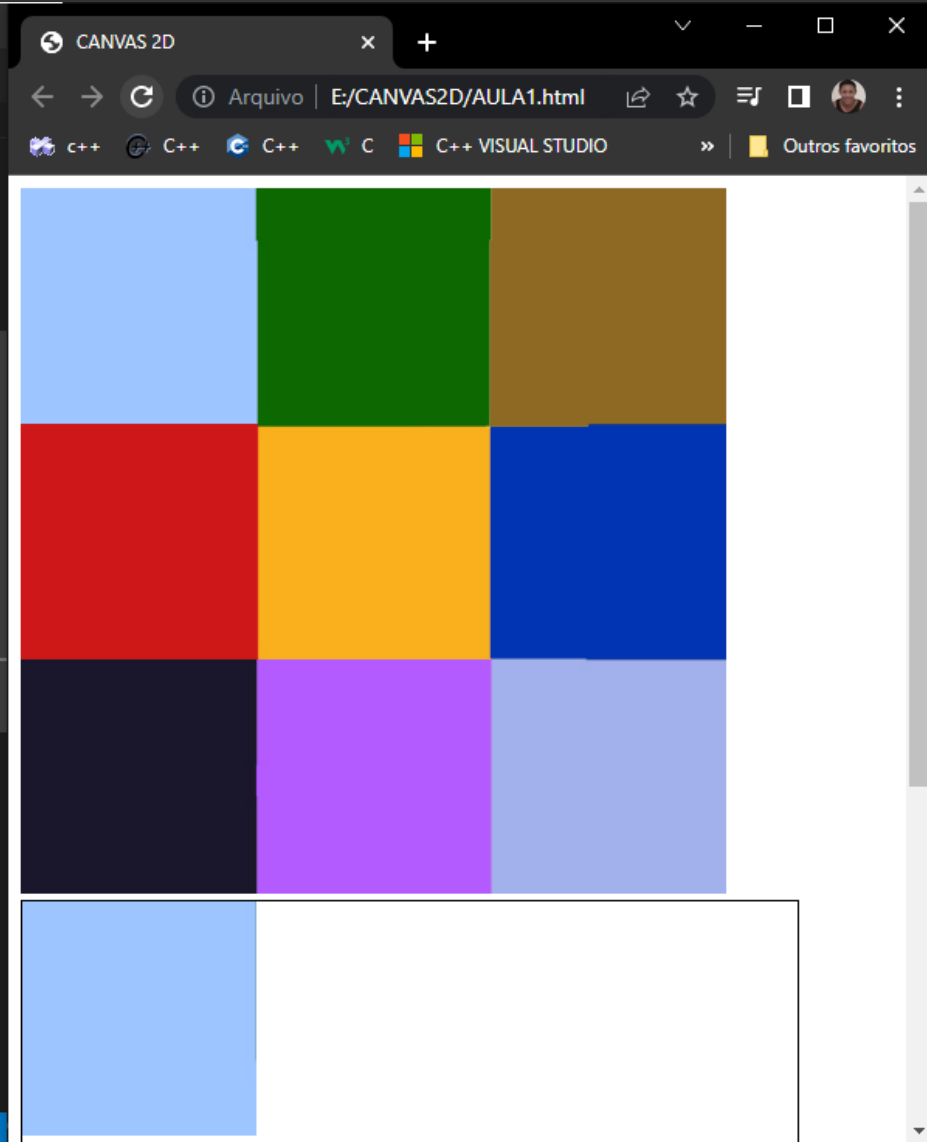


```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  08  -  X
```

AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback

```
17 <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18 </canvas>
19 <script type="text/javascript">
20   let canvas = document.getElementById("desenho1");
21   let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23   // let nave = new Image();
24   // nave.src="NAVE.png";
25   // nave.addEventListener('load',()=>{
26   //   ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27   // })
28
29   let cores = new Image();
30   cores.src="CORES2.jpg";
31   let numSprite=0;
32   let posIniX=0;
33   let Limagem=0;
34   let largSprite=0;
35   let numSprites=3;
36   // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
37
38   cores.addEventListener('load',()=>{
39     Limagem=cores.width;
40     largSprite=Limagem/numSprites;
41     posIniX=largSprite*numSprite;
42     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
43     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos
44     ctx.drawImage(cores,posIniX,0,largSprite,50,0,0,151,151);
45   })
46 </script>
47 </body>
48 </html>
```



```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  08  -  X
```

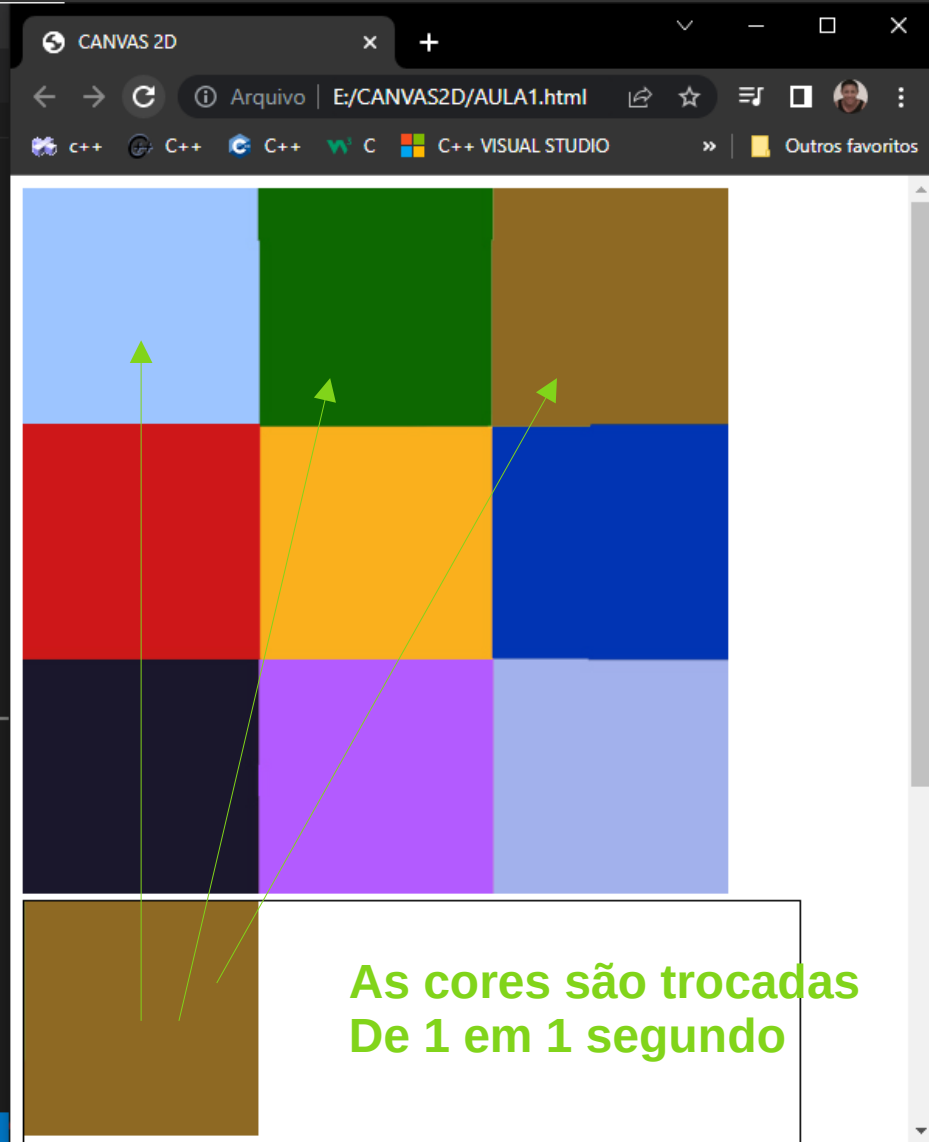
AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script

```
23 // let nave = new Image();
24 // nave.src="NAVE.png";
25 // nave.addEventListener('load',()=>{
26 //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27 // })
28
29 let cores = new Image();
30 cores.src="CORES2.jpg";
31 let numSprite=0;
32 let posIniX=0;
33 let Limagem=0;
34 let largSprite=0;
35 let numSprites=3;
36 // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
37
38 cores.addEventListener('load',()=>{
39     Limagem=cores.width;
40     largSprite=Limagem/numSprites;
41     posIniX=largSprite*numSprite;
42     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
43     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, pos:
44     ctx.drawImage(cores,posIniX,0,largSprite,50,0,0,151,151);
45 })
46
47 let anima=setInterval(()=>{
48     numSprite++;
49     posIniX=largSprite*numSprite;
50     ctx.drawImage(cores,posIniX,0,largSprite,50,0,0,151,151);
51 },1000)
52
53 </script>
54 </body>
55 </html>
```

Selecionar Recuo

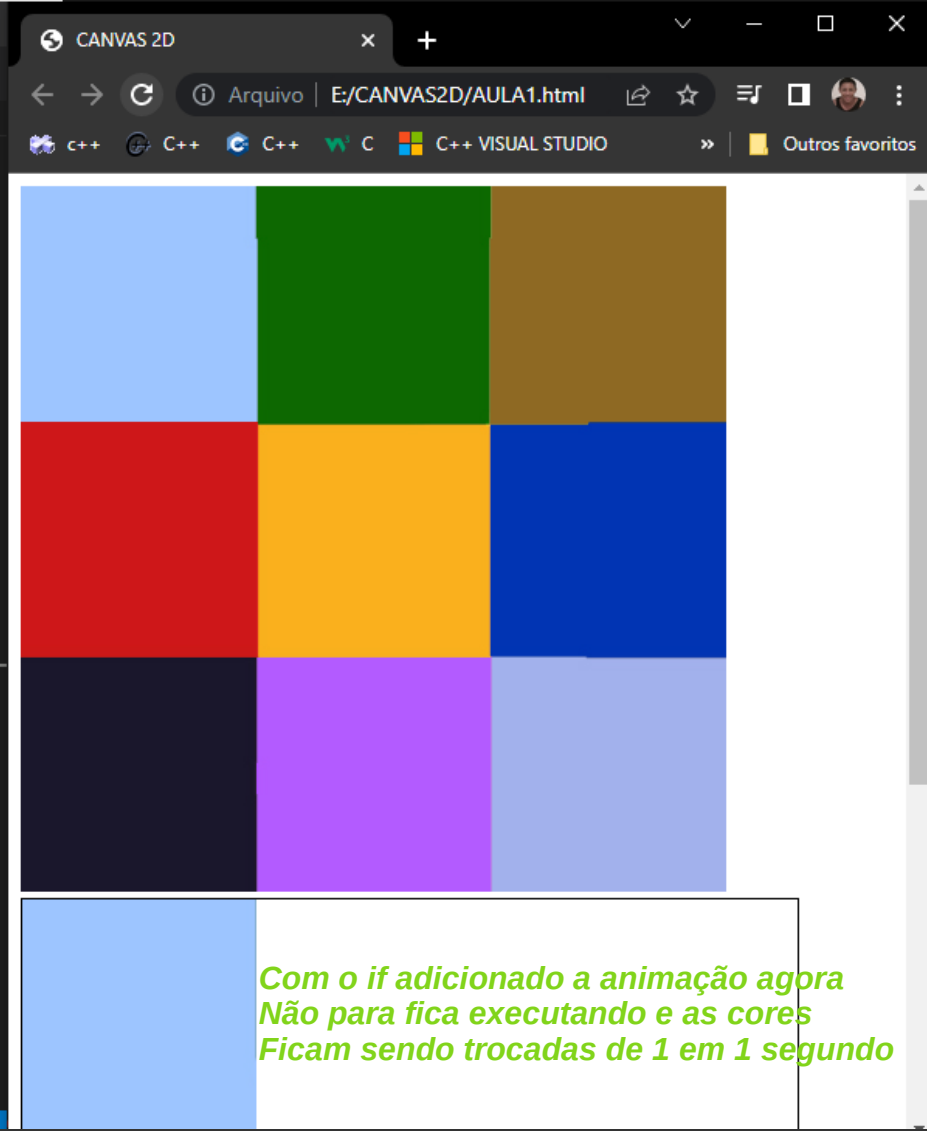
Ln 53, Col 13 Espaços: 4 UTF-8 CRLF HTML Go Live




```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  0%  -  □  ×

AULA1.html ×
AULA1.html > html > body > script > [x] anima > setInterval() callback

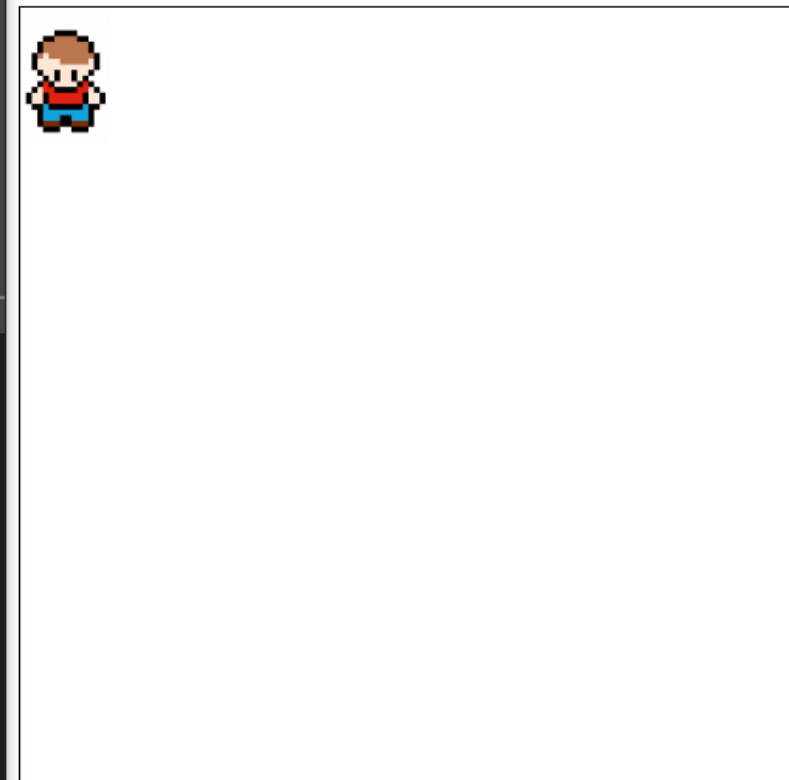
23 // let nave = new Image();
24 // nave.src="NAVE.png";
25 // nave.addEventListener('load',()=>{
26 //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27 // })
28
29 let cores = new Image();
30 cores.src="CORES2.jpg";
31 let numSprite=0;
32 let posIniX=0;
33 let Limagem=0;
34 let largSprite=0;
35 let numSprites=3;
36 // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
37
38 cores.addEventListener('load',()=>{
39     Limagem=cores.width;
40     largSprite=Limagem/numSprites;
41     posIniX=largSprite*numSprite;
42     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
43     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, pos;
44     ctx.drawImage(cores,posIniX,0,largSprite,50,0,0,151,151);
45 })
46
47 let anima=setInterval(()=>{
48     numSprite++;
49     if(numSprite>3){
50         numSprite=0;
51     }
52     posIniX=largSprite*numSprite;
53     ctx.drawImage(cores,posIniX,0,largSprite,50,0,0,151,151);
54
55 },1000)
```





✕ +

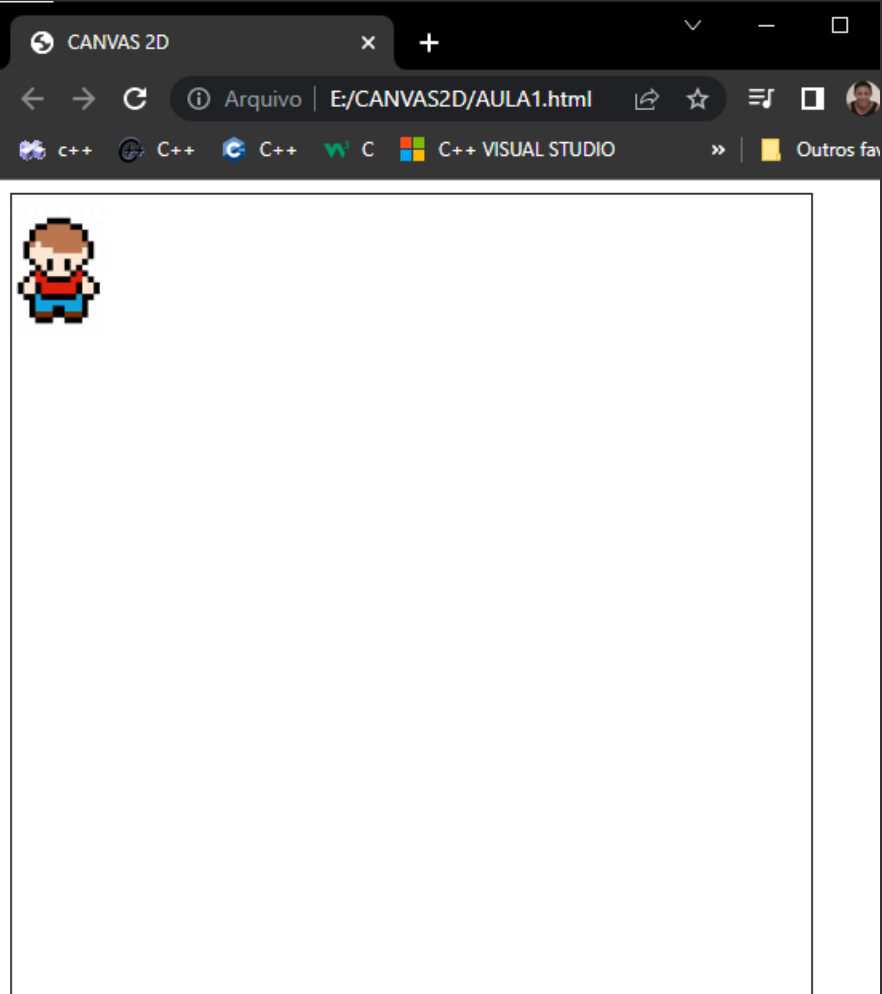
 C++
  C++
  C++
  C
  C++
  VISUAL STUDIO
 [»](#)
 Outros favoritos



```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  ...  AULA1.html - CANVAS2D - Vi...  08  -  □  ×

AULA1.html ×
AULA1.html > html > body > script
14 <body>
15   <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
16     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
17   </canvas>
18   <script type="text/javascript">
19     let canvas  = document.getElementById("desenho1");
20     let ctx     = canvas.getContext("2d");
21
22     let jogador = new Image();
23     jogador.src="jogador.png";
24     let numSprite=0;
25     let posIniX=0;
26     let Limagem=0;
27     let largSprite=0;
28     let numSprites=4;
29     // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero
30
31     jogador.addEventListener('load',()=>{
32       Aimagem=jogador.height;
33       largSprite=jogador.width/numSprites;
34       altSprite=jogador.height/numSprites;
35       posIniX=largSprite*numSprite;
36
37       // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos
38       // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, pos
39       ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,lar
40     })
41
42     let anima=setInterval(()=>{
43       numSprite++;
44       if(numSprite>3){
45         numSprite=0;
46       }

```



AULA1.html X

AULA1.html &gt; html &gt; body &gt; script

```
19 let canvas = document.getElementById("desenho1");
20 let ctx = canvas.getContext("2d");
21
22 let jogador = new Image();
23 jogador.src="jogador.png";
24 let numSprite=0;
25 let posIniX=0;
26 let Limagem=0;
27 let largSprite=0;
28 let numSprites=4;
29 // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero de sprites
30
31 jogador.addEventListener('load',()=>{
32     Aimagem=jogador.height;
33     largSprite=jogador.width/numSprites;
34     altSprite=jogador.height/numSprites;
35     posIniX=largSprite*numSprite;
36
37     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos como no unity
38     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limaagem, Aimagem
39     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
40 })
41
42 let anima=setInterval(()=>{
43     numSprite++;
44     if(numSprite>3){
45         numSprite=0;
46     }
47     posIniX=largSprite*numSprite;
48     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
49 },200)
51 </script>
```



AULA1.html X

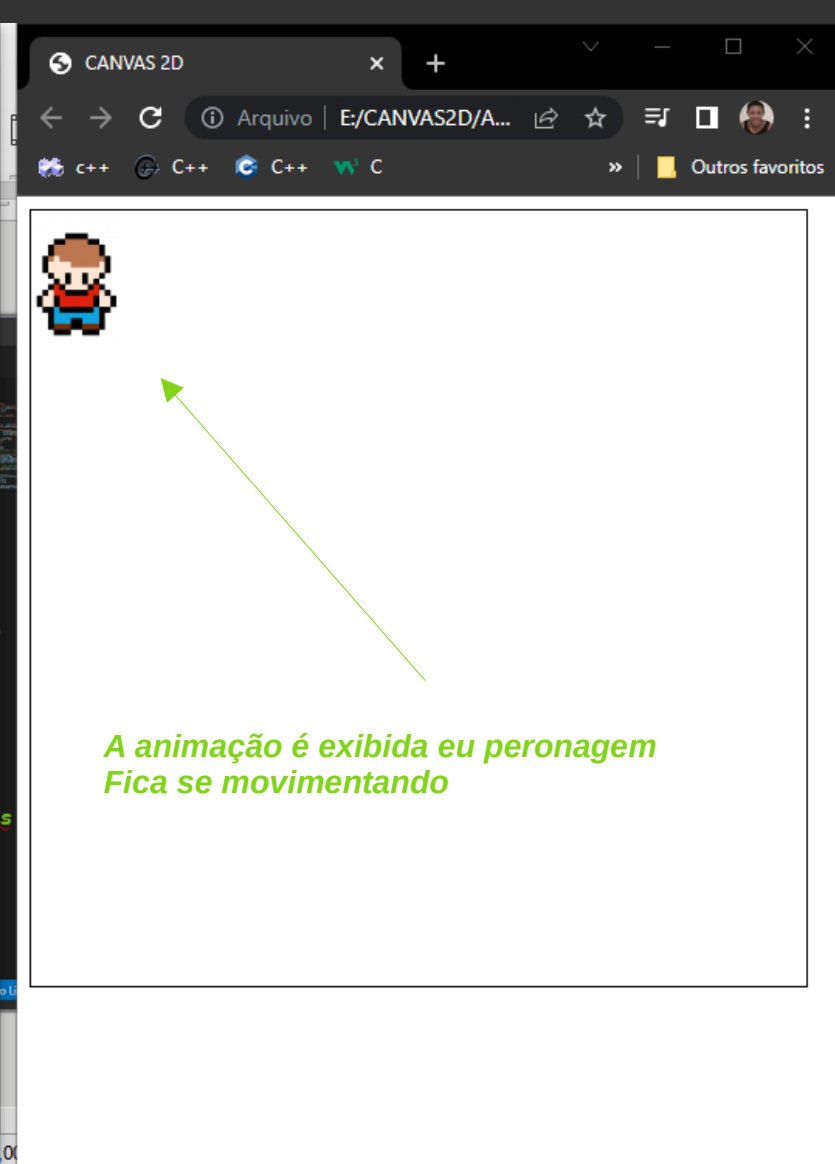
▶ 📄 ...

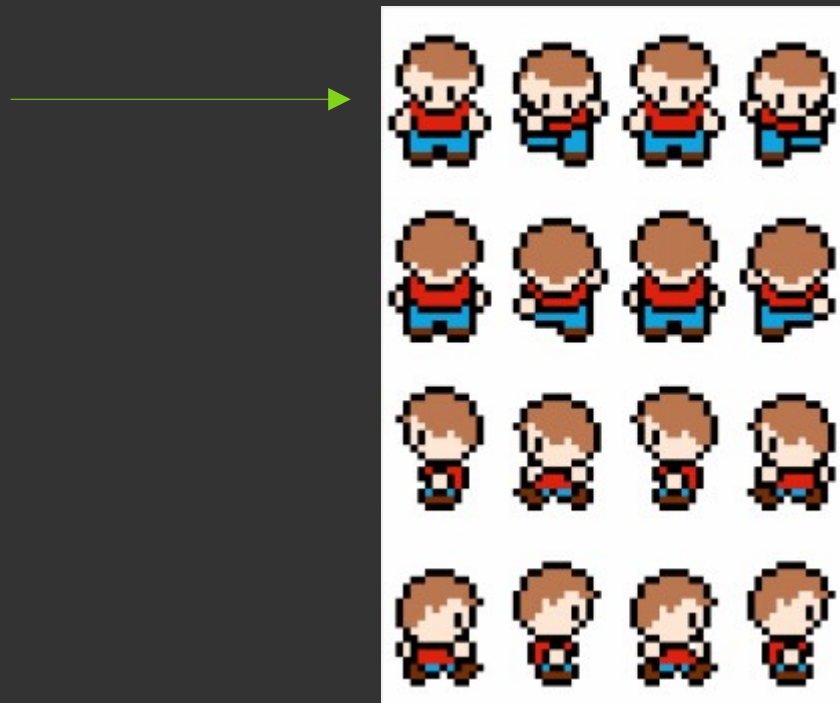
AULA1.html &gt; html &gt; body &gt; script &gt; anima &gt; setInterval() callback

```
20 let ctx = canvas.getContext("2d");
21
22 let jogador = new Image();
23 jogador.src="jogador.png";
24 let numSprite=0;
25 let posIniX=0;
26 let limagem=0;
27 let largSprite=0;
28 let numSprites=4;
29 // o tamanho da sprites e tamanho da imagem dividido pelo numero de sprites
30
31 jogador.addEventListener('load',()=>{
32     Aimagem=jogador.height;
33     largSprite=jogador.width/numSprites;
34     altSprite=jogador.height/numSprites;
35     posIniX=largSprite*numSprite;
36
37     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos como no unity
38     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limaagem, Aimagem
39     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
40 })
41
42 let anima=setInterval(()=>{
43     ctx.clearRect=(0,0,500,500);
44     numSprite++;
45     if(numSprite>3){
46         numSprite=0;
47     }
48     posIniX=largSprite*numSprite;
49     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
50 },200)
51
52 </script>
```

Limpendo o canvas







LEMBRANDO QUE ESSA IMAGEM ESTA NA MESMA PASTA DO PROJETO  
E:\CANVAS2D



