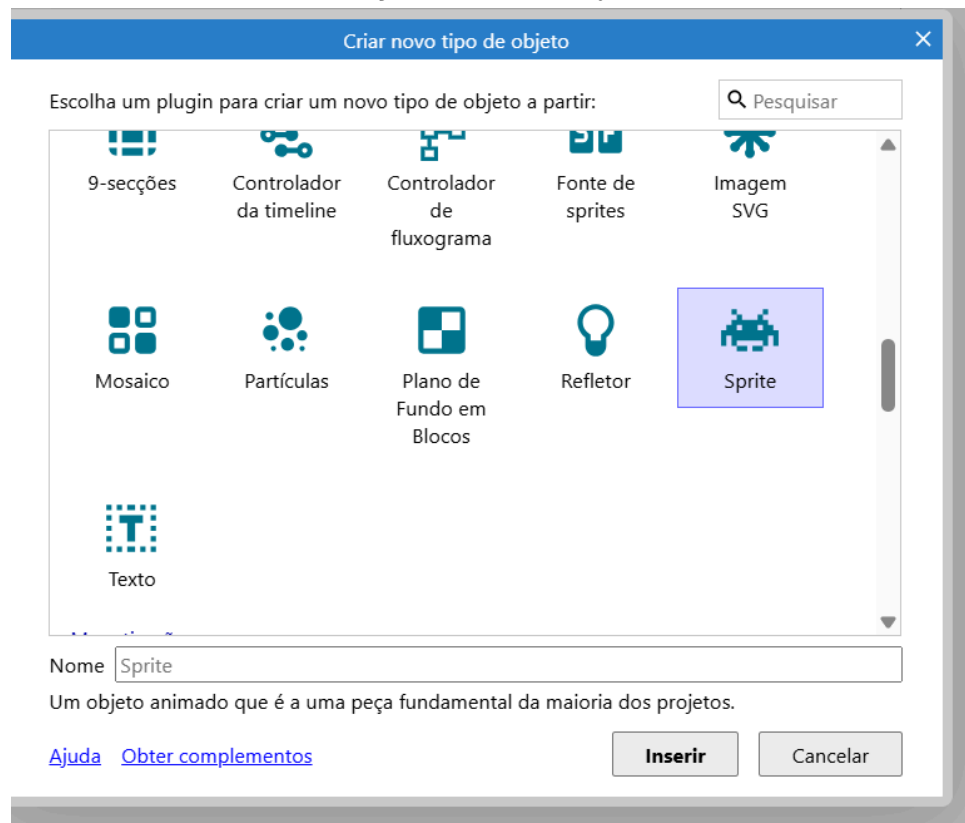




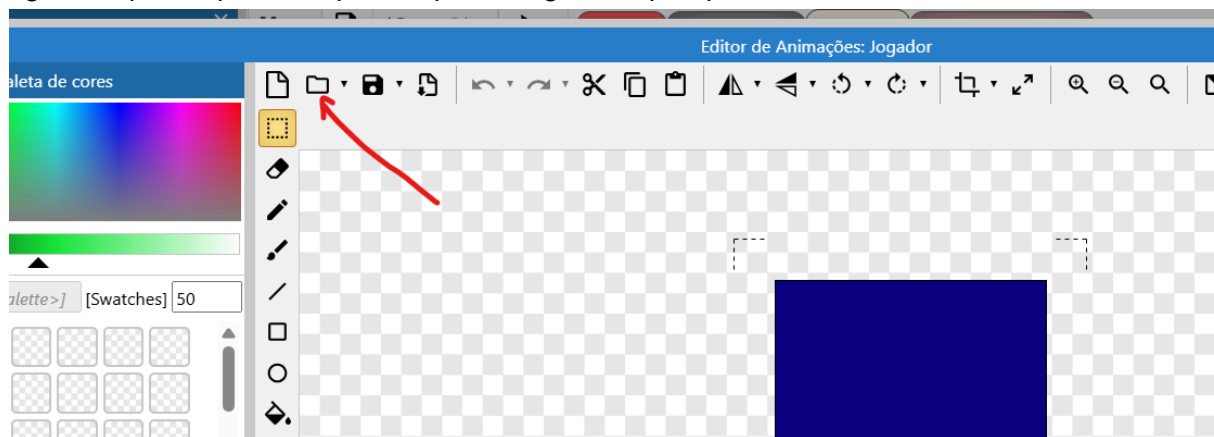
## Adicionando gráficos em um jogo

Agora que temos um jogo funcional, é hora de adicionarmos gráficos e animações em nosso jogo!

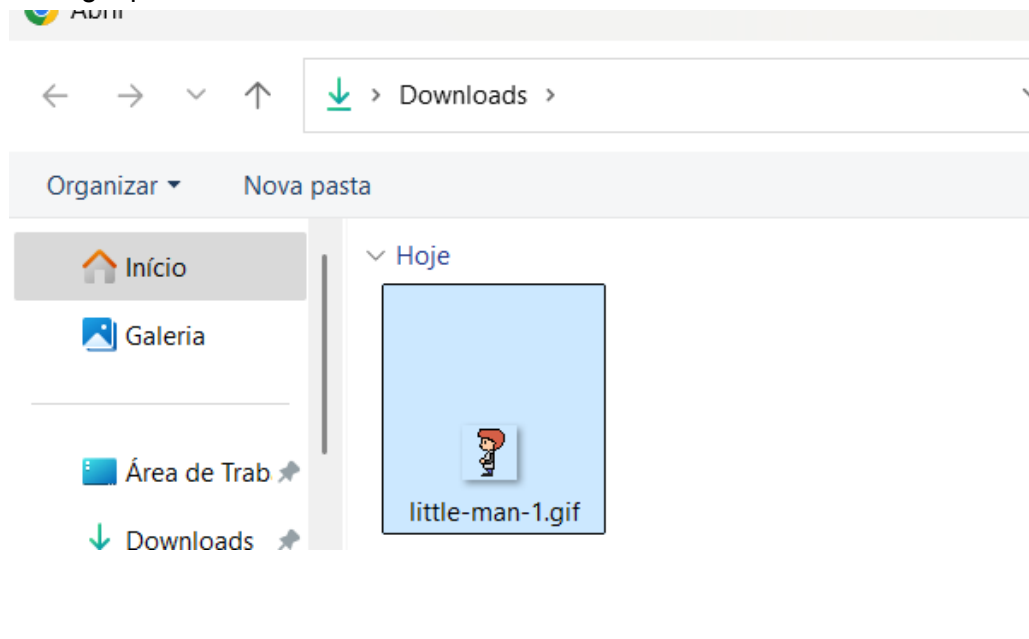
Crie um novo sprite para ser a animação do nosso player .



Agora clique na pastinha para importar o gráfico que queremos usar.



Selecione o gif que você baixou na última aula.



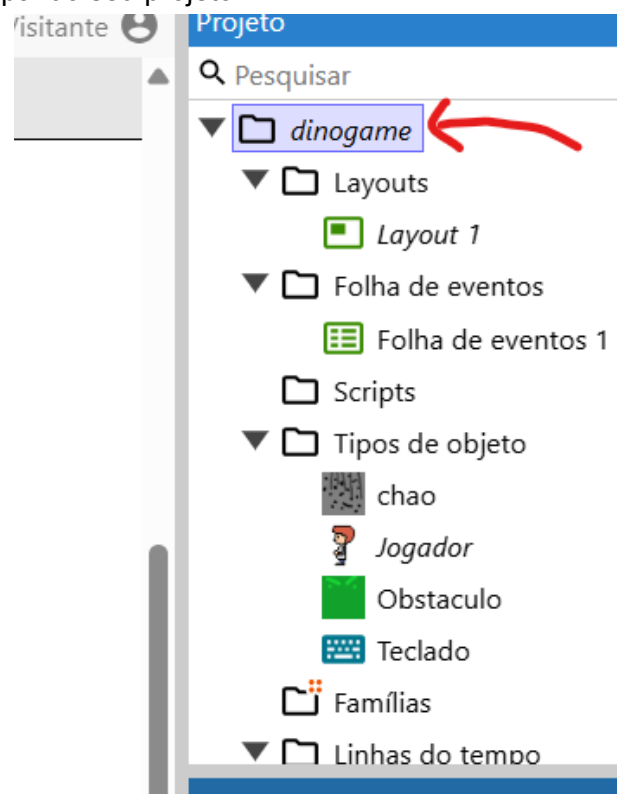
Posicione a animação em cima do player.



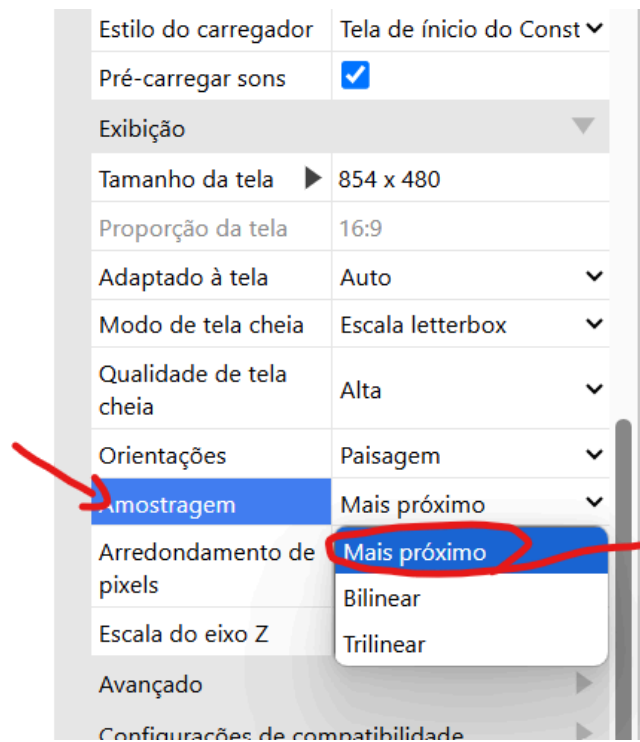
Reparou que ao aumentar o tamanho da animação, a imagem dele fica borrada? Isso não está certo! Vamos corrigir em seguida.



Clique na pasta principal do seu projeto.



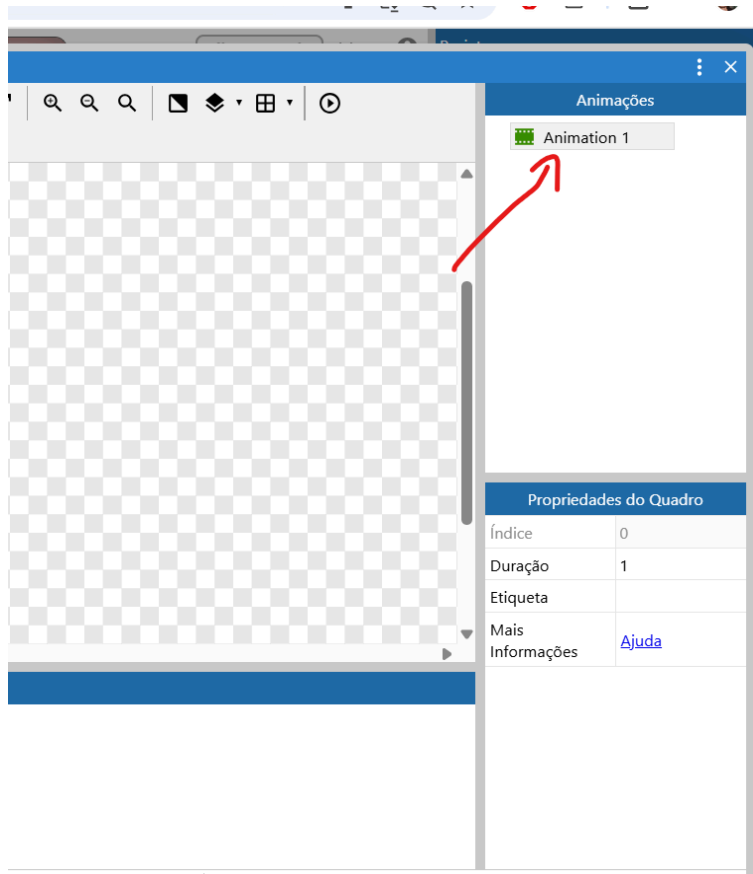
Nas propriedades, você vai encontrar a opção de amostragem, troque Trilinear para Mais próximo.



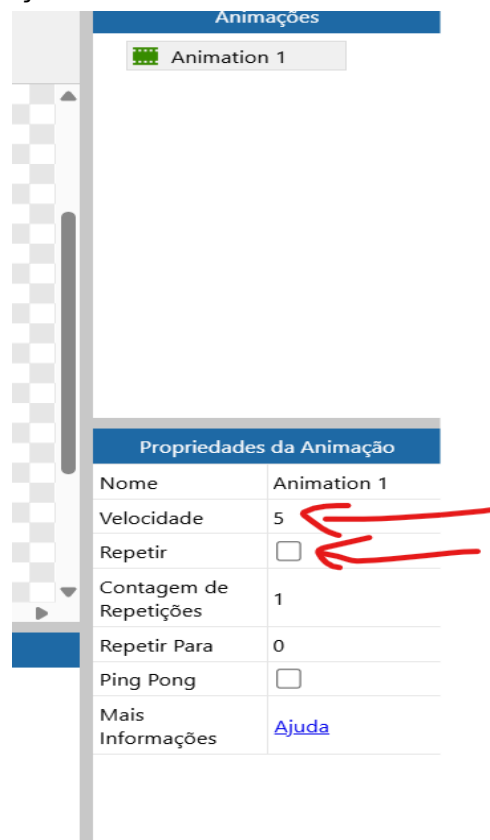
Bem melhor né?



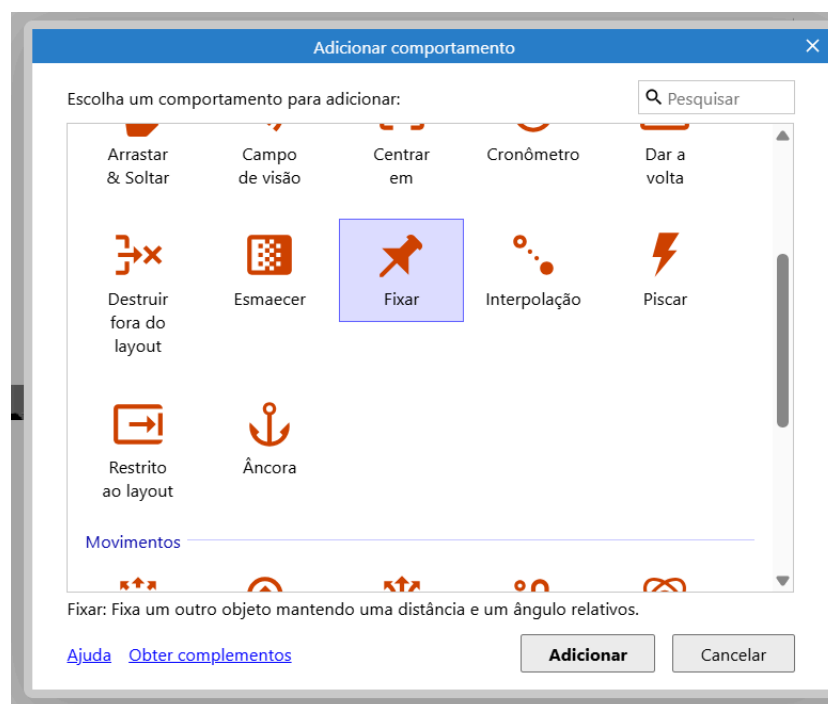
Vamos deixar nossa animação em loop. Selecione o jogador e vá em Animation 1.



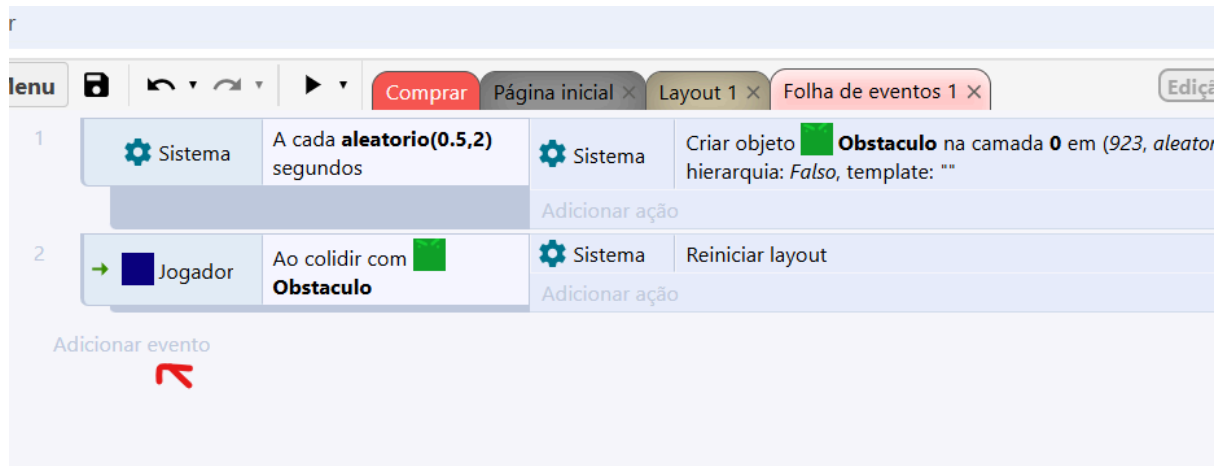
Nas propriedades em baixo, você vai encontrar uma opção para velocidade, que te permite controlar o quão rápido você quer que sua animação seja, e uma check box, escrito Repetir, que habilita o loop da animação.



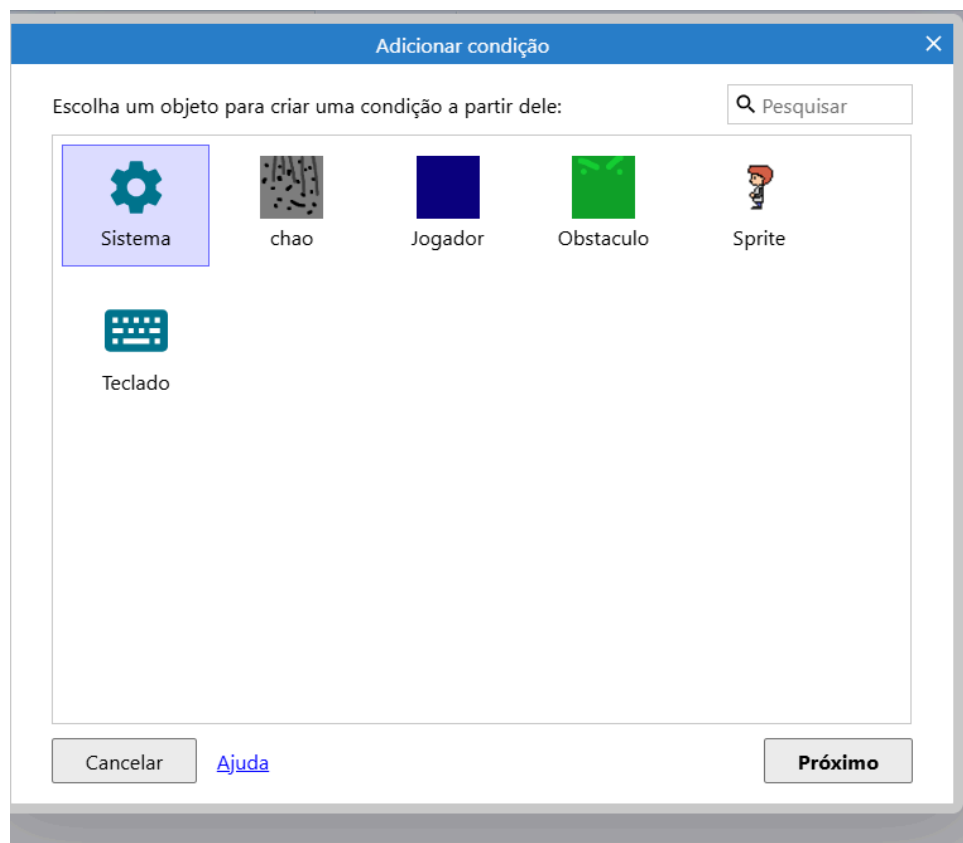
Adicione o comportamento Fixar na animação.



Agora na folha de eventos, crie um novo evento.

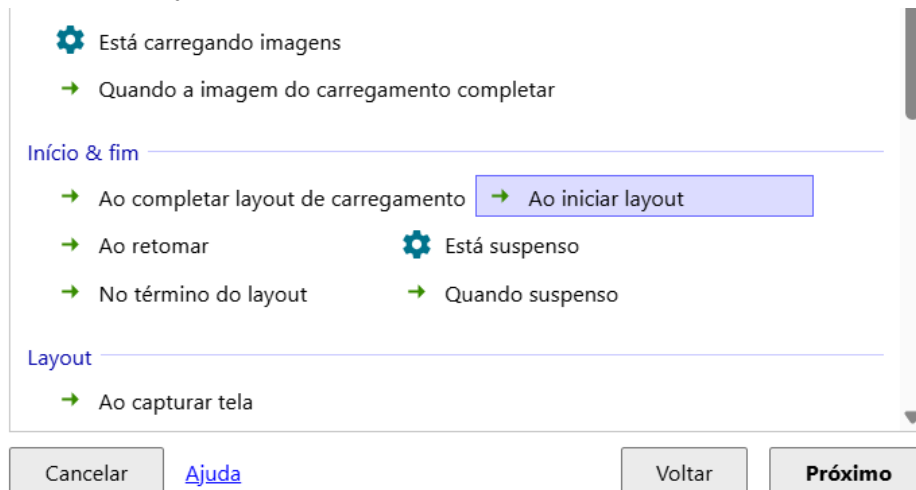


Selecione o sistema.





E o evento, Ao iniciar layout.



Está carregando imagens

→ Quando a imagem do carregamento completar

**Início & fim**

→ Ao completar layout de carregamento → **Ao iniciar layout**

→ Ao retomar

→ No término do layout

Está suspenso


→ Quando suspenso

**Layout**

→ Ao capturar tela

Cancelar [Ajuda](#) Voltar **Próximo**

Agora adicione a ação de invisibilidade ao objeto Jogador.



Adicionar ação

Escolha um objeto para o qual criar uma nova ação:

Pesquisar

Sistema chao **Jogador** Obstaculo Sprite



Teclado

Cancelar [Ajuda](#) **Próximo**

**Aparência**

<input type="checkbox"/> Definir cor	<i>fx</i> Definir efeito como habilitado
<input type="checkbox"/> Definir espelhado	<input type="checkbox"/> Definir invertido
<input type="checkbox"/> Definir modo de mesclagem	<input type="checkbox"/> Definir opacidade
<i>fx</i> Definir parâmetro de efeito	<input type="checkbox"/> Definir visibilidade

**Hierarquia**

 Adicionar filho	 Remover do pai
---	--

Cancelar [Ajuda](#) Voltar Próximo

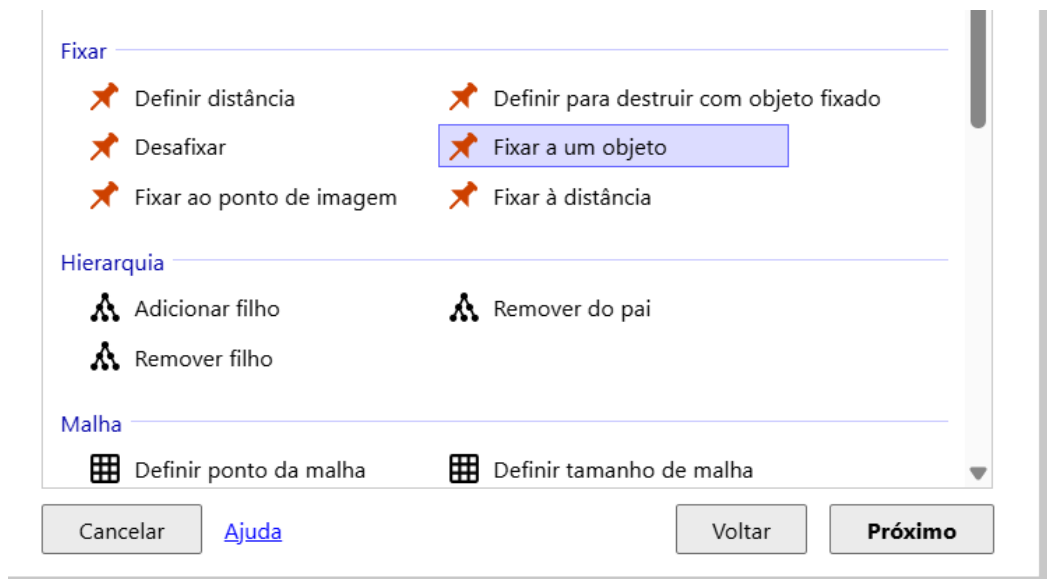
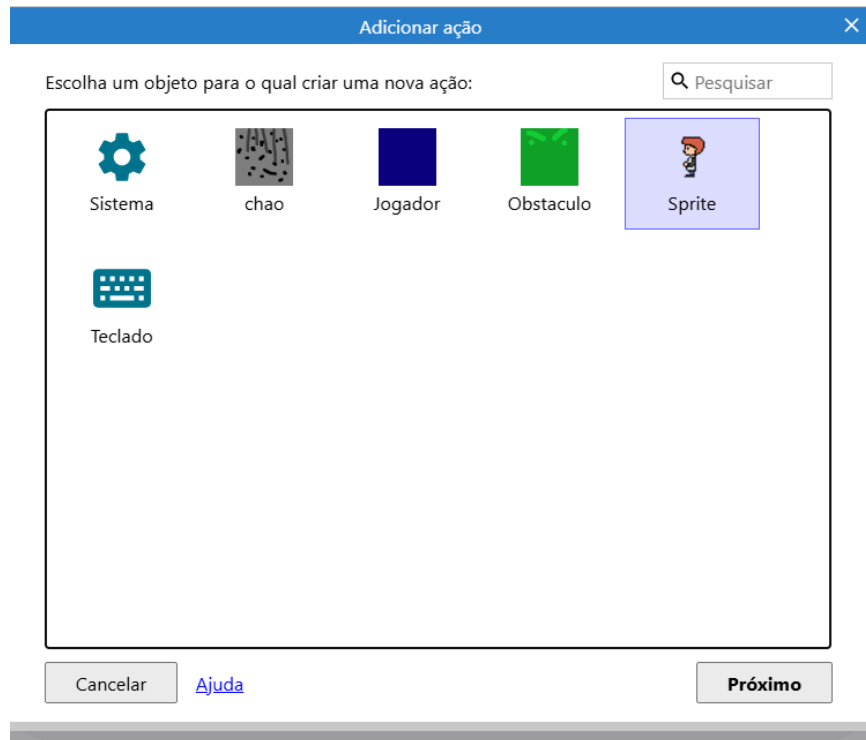
← **Parâmetros para Jogador: Definir visibilidade** ✕

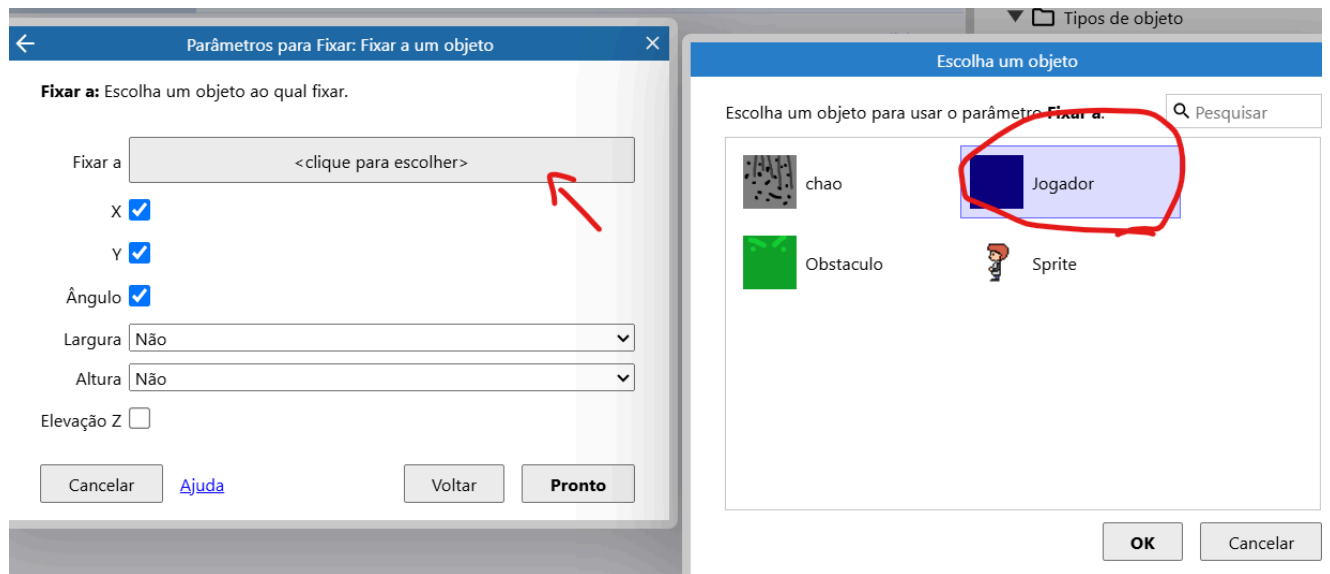
**Visibilidade:** Escolha se o objeto está oculto, visível ou alternado.

Visibilidade


Cancelar [Ajuda](#) Voltar Pronto

E por fim, vamos fixar a animação ao objeto do jogador.





A folha de eventos deve ficar assim:

→ Sistema	Ao iniciar layout	Jogador	Definir visibilidade de <b>Invisível</b>
		Sprite	Fixar  Fixar a <b>Jogador</b> (X: Verdadeiro, Y: Verdadeiro, ângulo: Verdadeiro, largura: Não, altura: Não, Z: Falso)
		Adicionar ação	Adicionar..