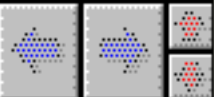




4



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Neste tutorial criaremos o segundo objeto: os lados do triângulo

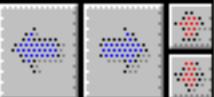


4





4





Ir Para

ÚTIL

Nível 1

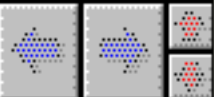
4

Primeiramente
acesse o menu Útil



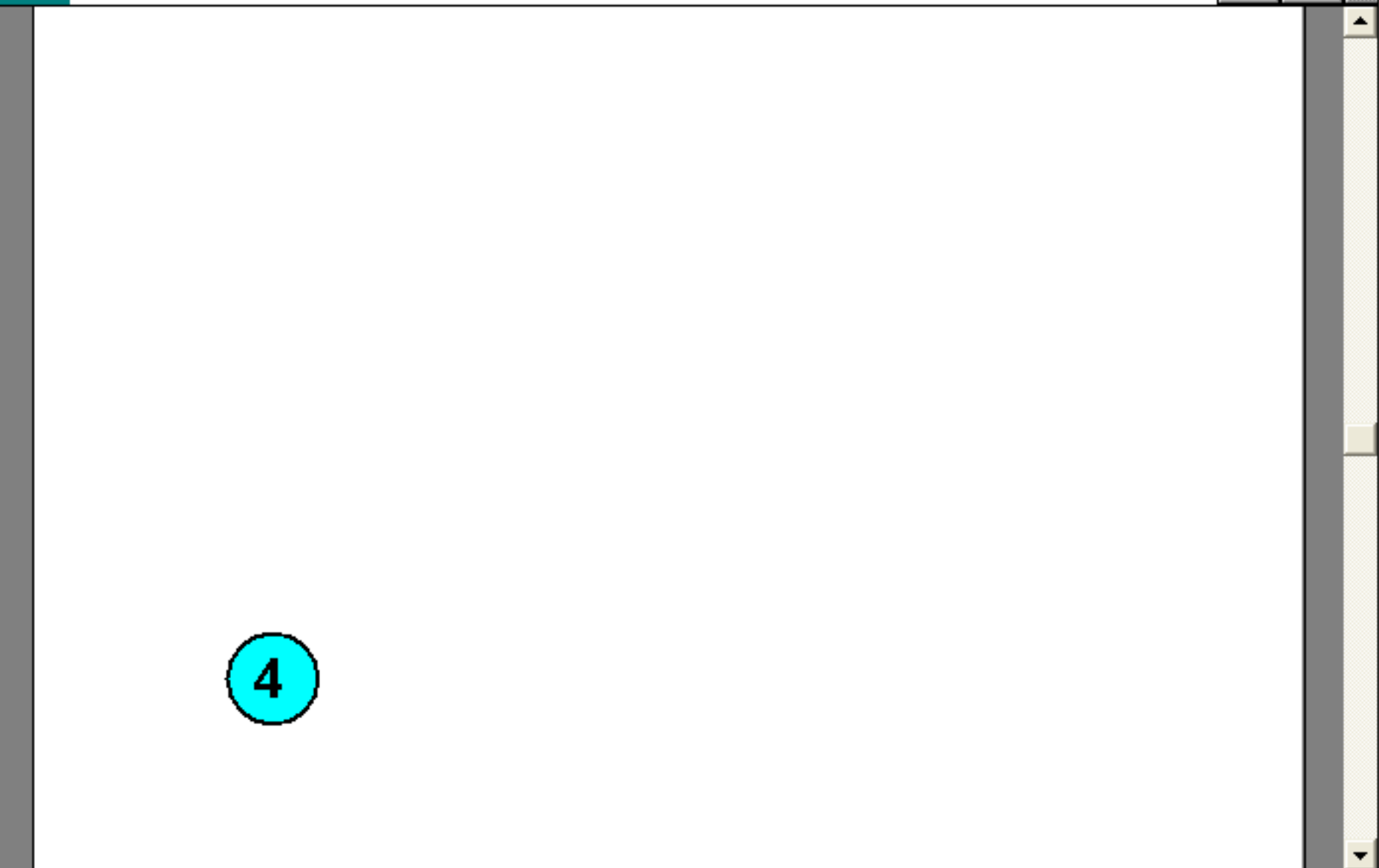
4



Ir Para

ÚTIL

Nível



4



abc

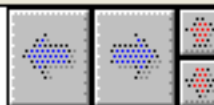
P/R

0123





4

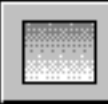


Ir Para

ÚTIL

Nível

Em seguida, clique no ícone "Criar Objeto Ativo".

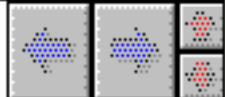


abc

P/R

0123





Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção

Repetição

1

Voltar ao quadro 1

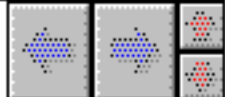
Velocidade da animação

Valor

Como o triângulo tem 3 lados, precisaremos de 3 direcções para armazenar as imagens de todos os lados. 4 direcções são o suficiente.

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

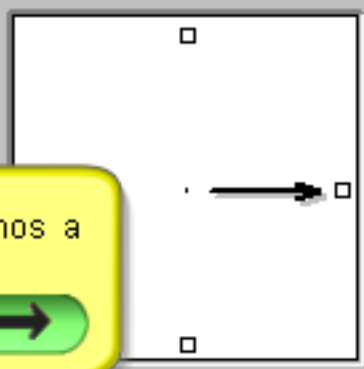
Edição

Animação

Parado

Mudar o Nome

Direcção



Repetição

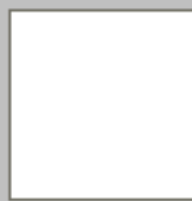
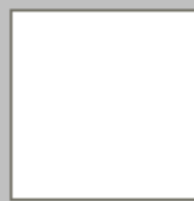
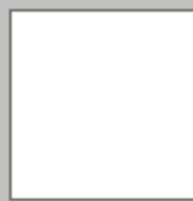
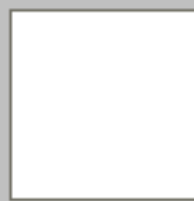
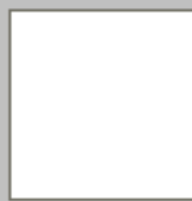
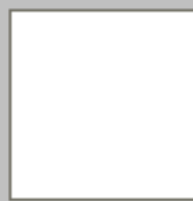
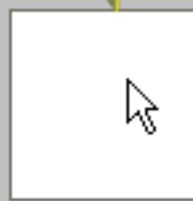
1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor

Para a direcção direita, editaremos a imagem do primeiro quadro.



1

2

3

4

5

6

7



OK

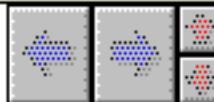
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

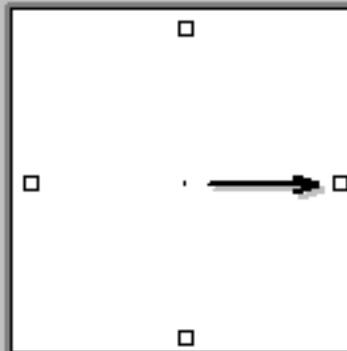
Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



Repetição

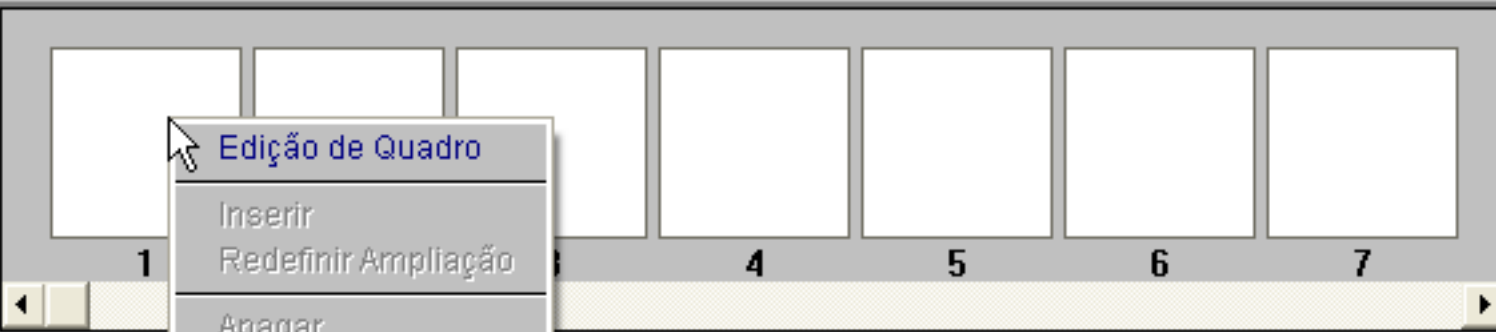


Voltar ao quadro

1

Velocidade da animação

Valor



OK

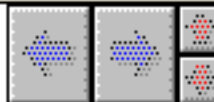
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

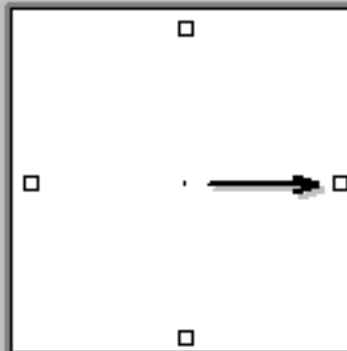
Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



Repetição

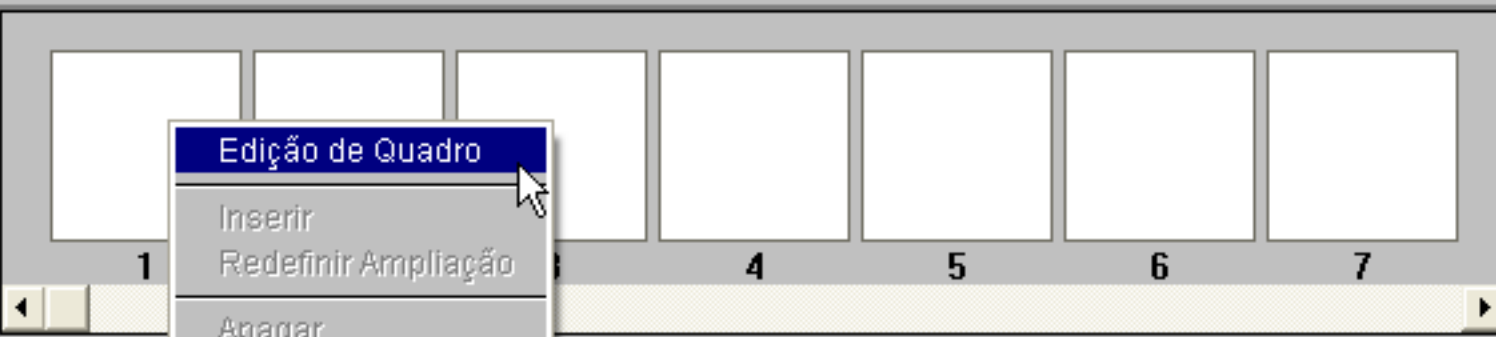


Voltar ao quadro

1

Velocidade da animação

Valor



OK

Cancelar

Ajuda

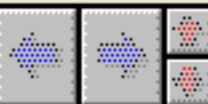
Ir Para

ÚTIL

Nível 1



4



Editor de Imagens

Edição Opções



Como no tutorial anterior, iremos importar a imagem do arquivo objeto.bmp.



Transparente

Cor transparente

Aumentar

x1

x2

x4

x8

 Mostrar ponto quente Mostrar ponto da acção

OK

Cancelar

Ajuda

Tamanho

32

x

32

Ir Para

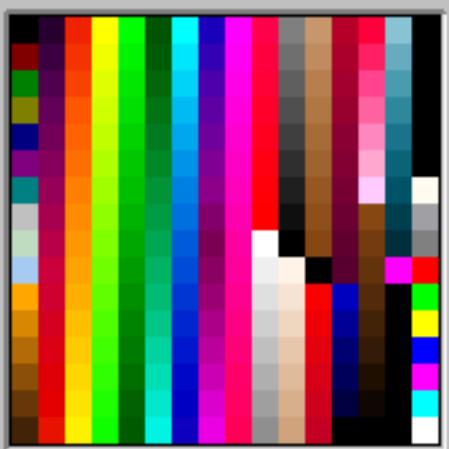
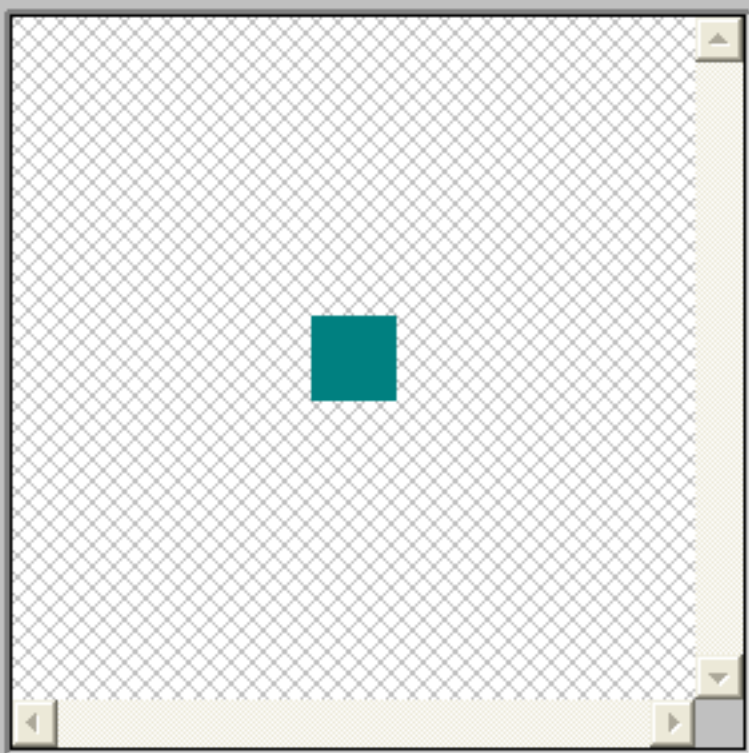
ÚTIL

Nível 1



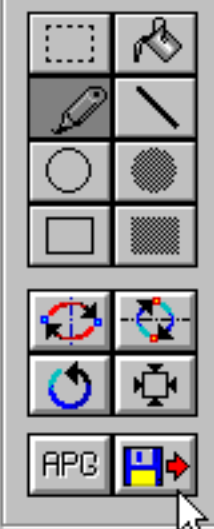
Editor de Imagens

Edição Opções



Transparente

Cor transparente



Importar imagem

Clique no botão "Importar Imagem".

Tamanho
32 x 32

Aumentar

x1 x2 x4

- Mostrar ponto quente
- Mostrar ponto da acção

Cancelar
Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição Opções

Carregar uma imagem ou animação

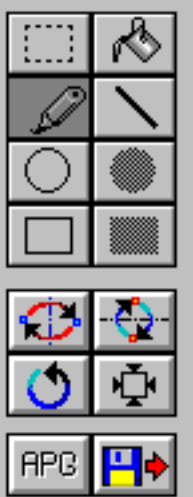
Caminho: c:\knp

- imagem.bmp
- knp256.pcx
- objetos.bmp**

- [..]
- [amostras]
- [games]
- [libs]
- [musicas]
- [-c-]
- [-d-]
- [-e-]

Ok

Após seleccionar objetos.bmp, clique em OK.



OK
Cancelar
Ajuda

Tamanho
32 x 32

Ir Para
ÚTIL

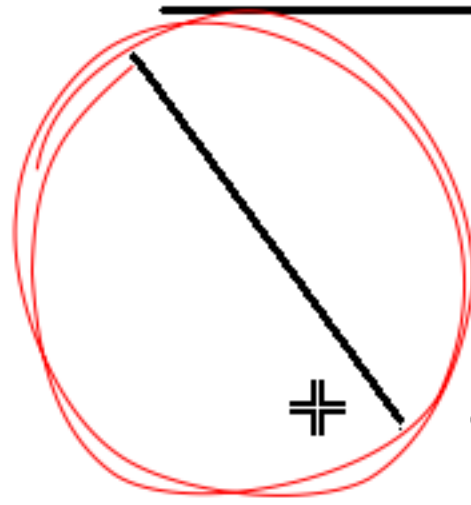
Nível 1



Editor de Imagens

objetos.bmp

Capturar



Agora realizaremos a captura da imagem do lado direito do triângulo.



Tama
32

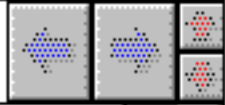
Mostrar ponto da acção

Ir Para

ÚTIL

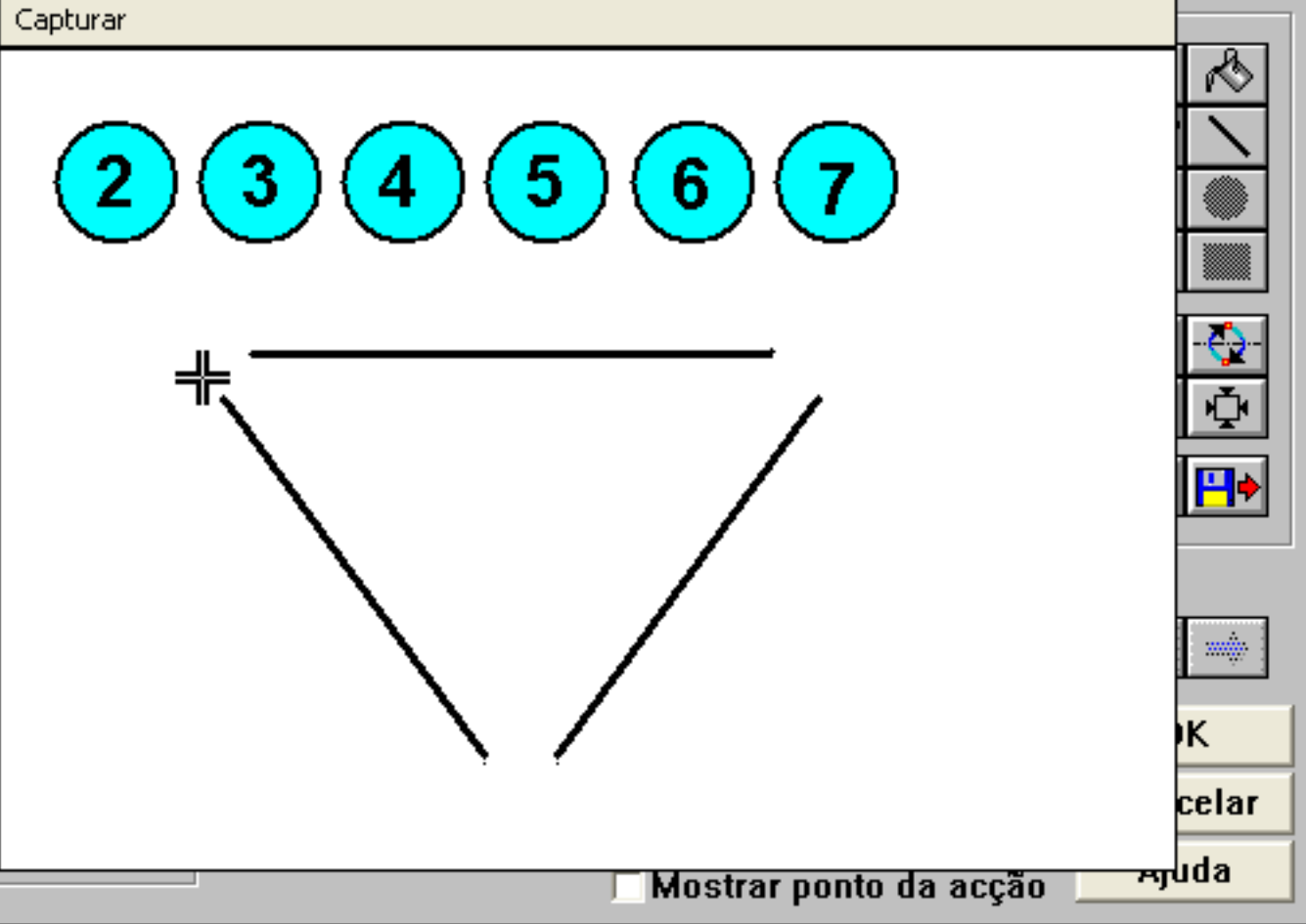


Nível 1



Editor de Imagens

Edição objetos.bmp



K
celar
Ajuda



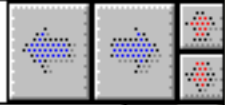
Tama
32

Mostrar ponto da acção

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

objetos.bmp

Capturar

Tama
32

Mostrar ponto da acção

OK
Cancelar
Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição objetos.bmp

Capturar

Klik & Play

1 imagem(ns)

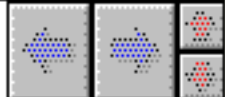
OK Cancelar

Tama 32

Mostrar ponto da acção

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição Opções

Aí está o lado direito do triângulo.
Clique em OK para confirmar.

← →

Mostrar ponto da acção

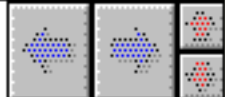
OK
Cancelar
Ajuda



Tamanho
114 x 155

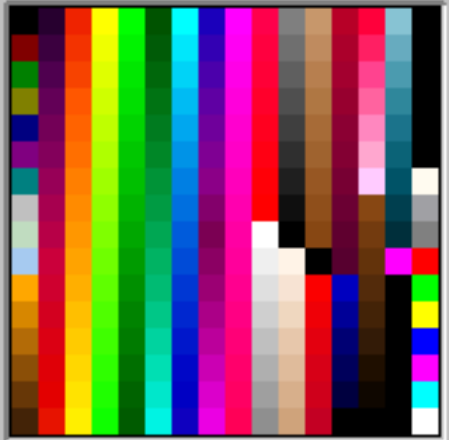
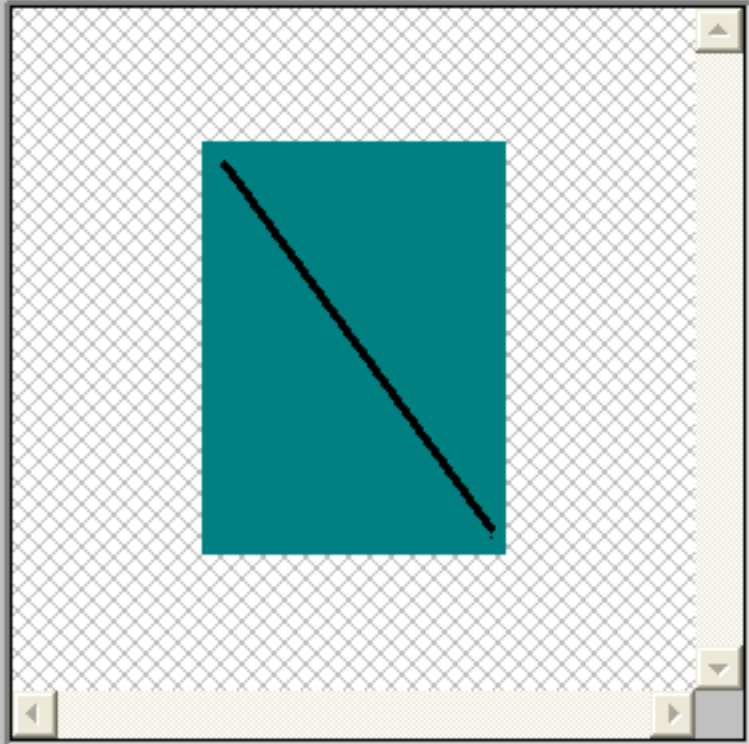
Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição Opções



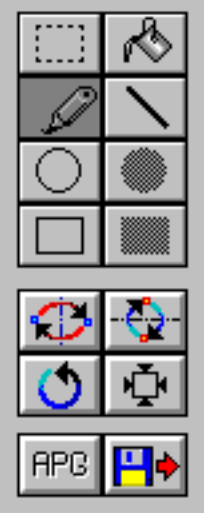
Transparente

Cor transparente

Aumentar

x1 x2 x4 x8

- Mostrar ponto quente
- Mostrar ponto da acção



OK
Cancelar
Ajuda




Tamanho
114 x 155

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



4

Criar um novo objecto Activo ✕

Edição

Animação

* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4
 8
 16
 32

Direcção

□

Repetição

1

Voltar ao quadro

1

Velocidade da animação

Valor
▬

Repita a mesma operação para capturar os outros dois lados do triângulo e armzaná-las em outras direcções do objeto que estamos criando.

←
→

1

2

3

4

5

6

7

↶
↷
↻
↺
↻
↻
OK
Cancelar
Ajuda





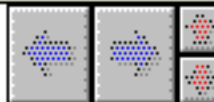







Ir Para

ÚTIL



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

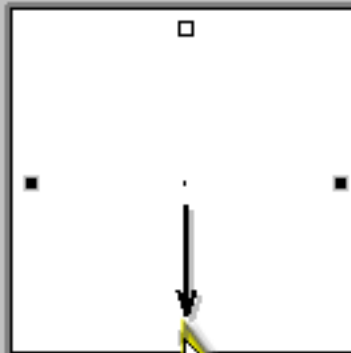
* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor

Na direcção inferior, capturamos a imagem do lado inferior do triângulo.



1 2 3 4 5 6 7



OK

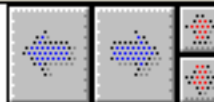
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

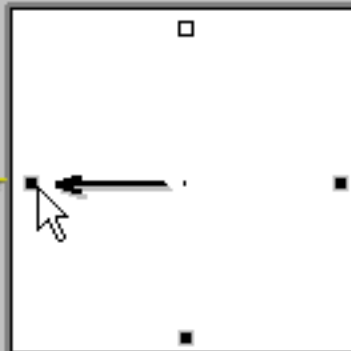
* Parado

E na direcção esquerda, o lado esquerdo do triângulo.



4 8 16 32

Direcção



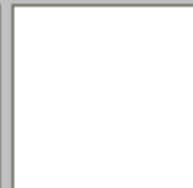
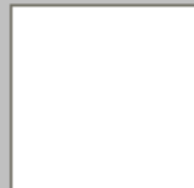
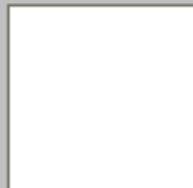
Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor



1 2 3 4 5 6 7



OK

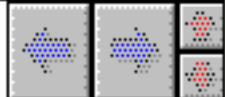
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção

Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor

1 2 3 7

OK Cancelar Ajuda

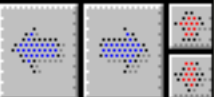
Ir Para

ÚTIL

Nível 1

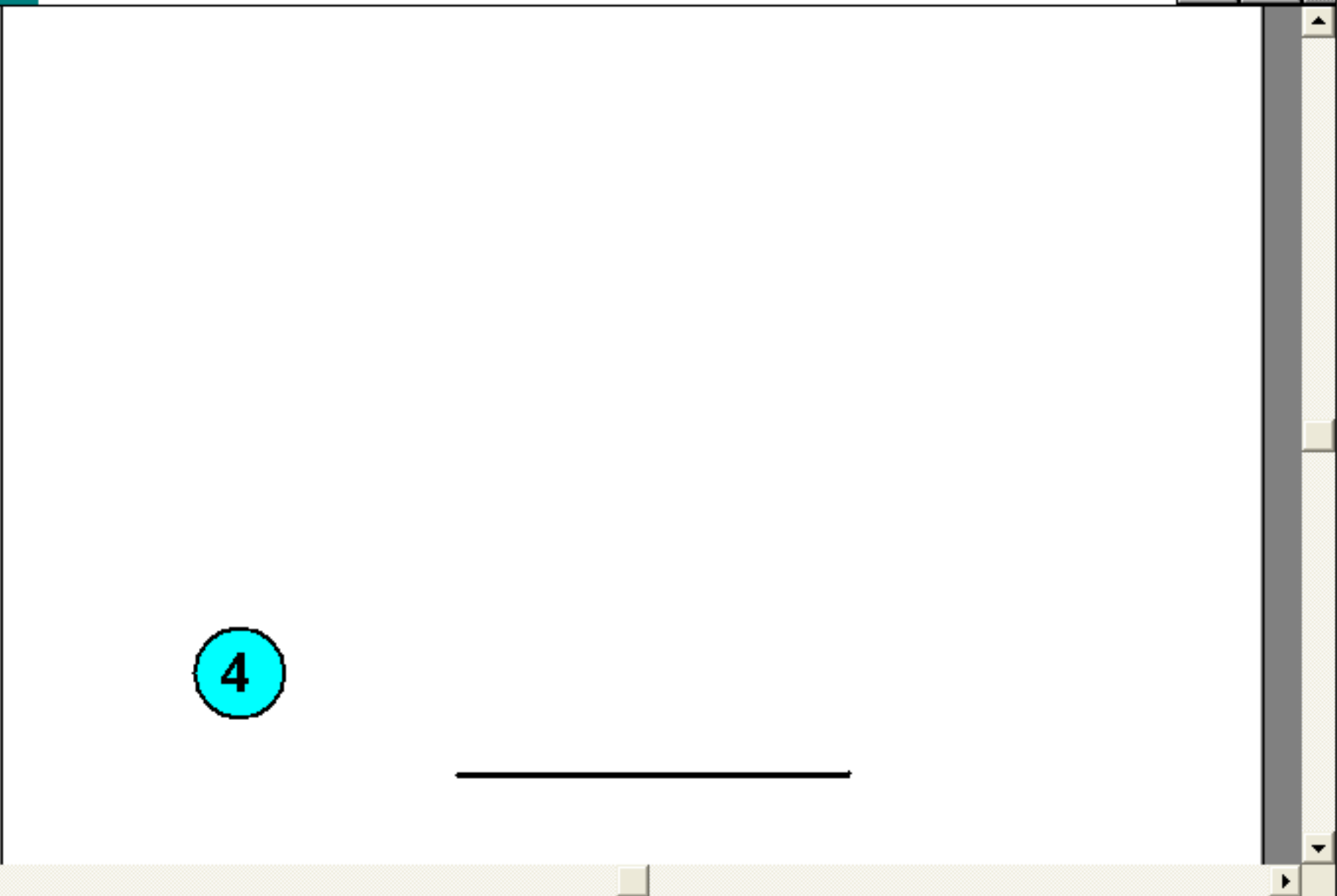


4



Ir Para

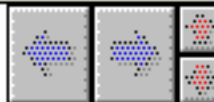
ÚTIL



Nível 1



4



Pronto! O objeto que armazenará as imagens dos 3 lados do triângulo foi construído.



4

Ir Para

ÚTIL

Nível 1