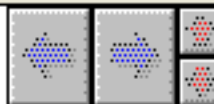





4



Neste tutorial criaremos o segundo objeto: os lados do triângulo



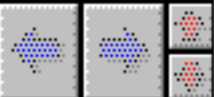
4

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



4



Ir Para

ÚTIL

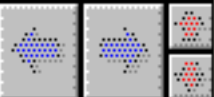
Nível 1

4

Primeiramente
acesse o menu Útil



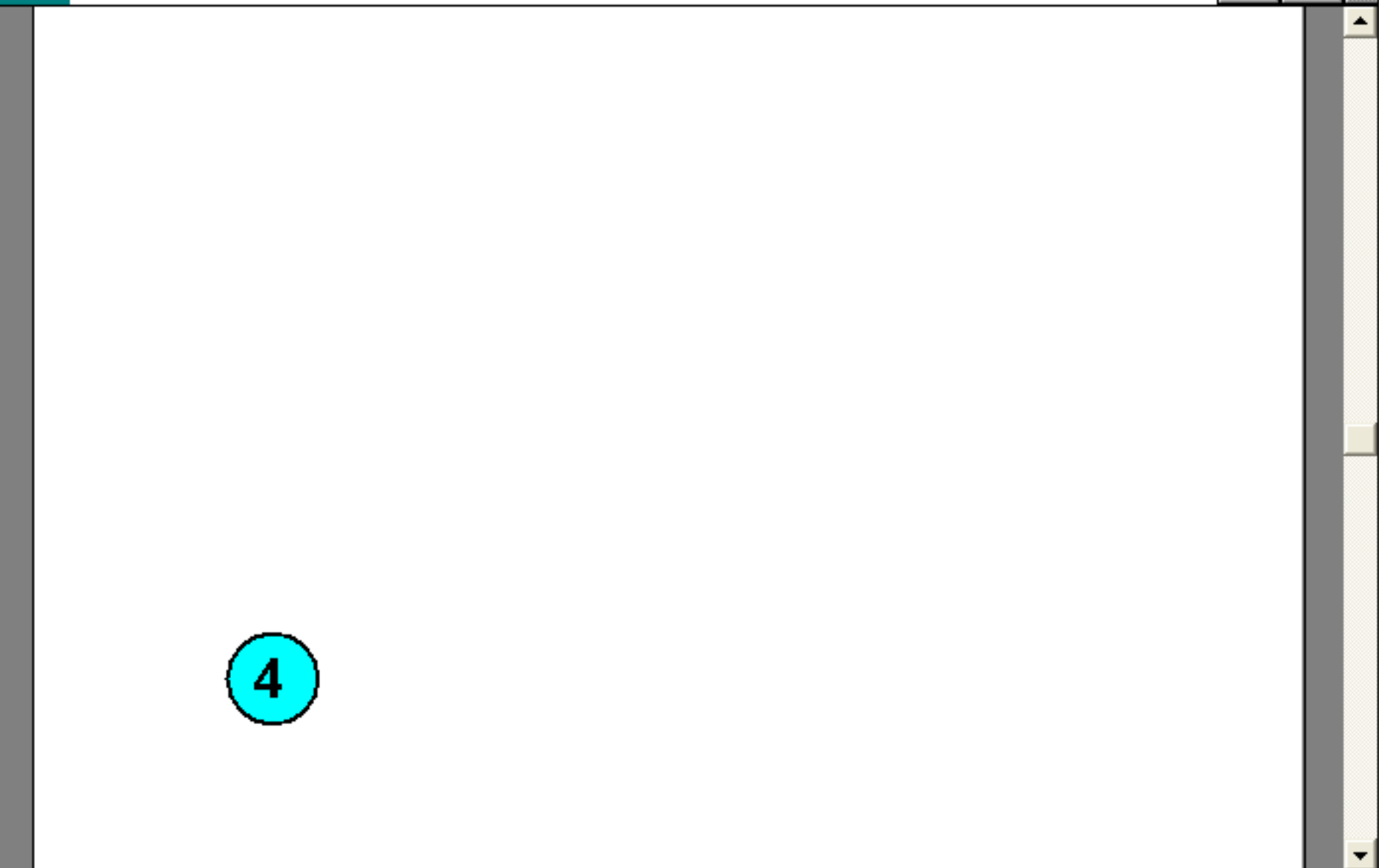
4



Ir Para

ÚTIL

Nível



4



abc

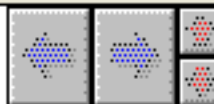
P/R

0123





4



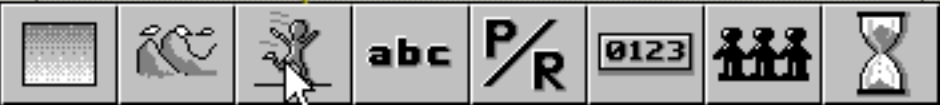
Em seguida, clique no ícone "Criar Objeto Ativo".

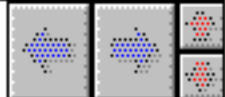


Ir Para

ÚTIL

Nível





Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

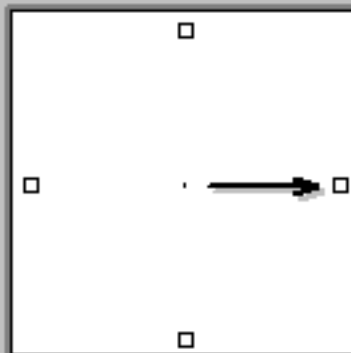
Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



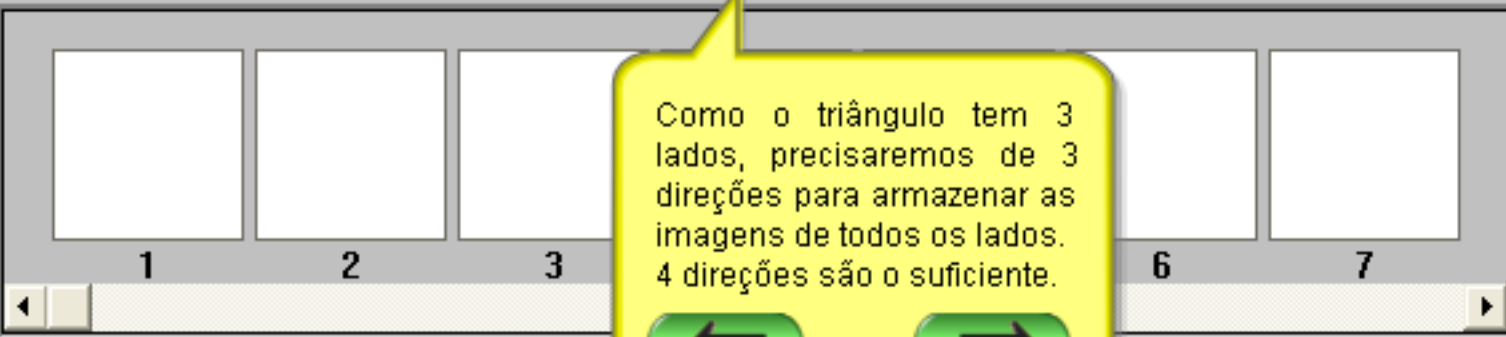
Repetição

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.



Cancelar Ajuda

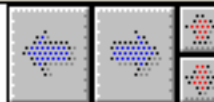
Ir Para

ÚTIL

Nível 1



4



Criar um novo objecto Activo

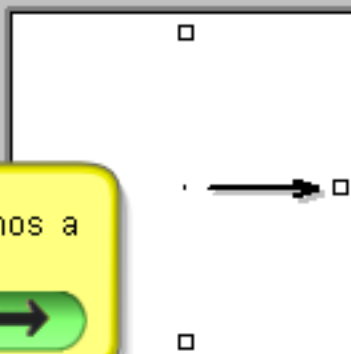
Edição

Animação

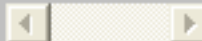
Parado

Mudar o Nome

Direcção



Repetição



1

Voltar ao quadro

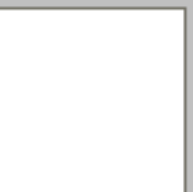
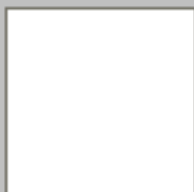
1

Velocidade da animação

Valor



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



1

2

3

4

5

6

7



OK

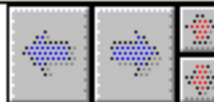
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

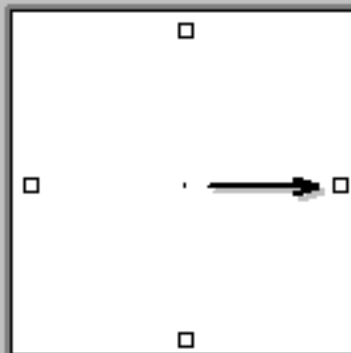
Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



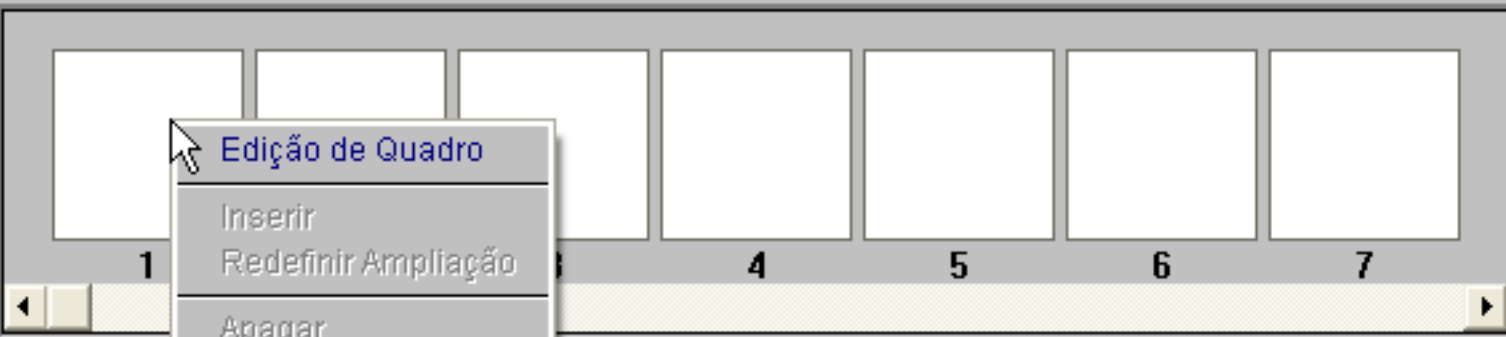
Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor



- Edição de Quadro
- Inserir
- Redefinir Ampliação
- Apagar

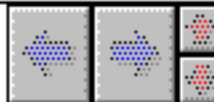


OK Cancelar Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

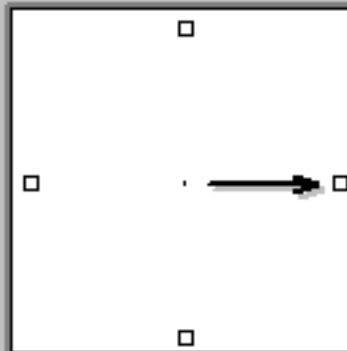
Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



Repetição

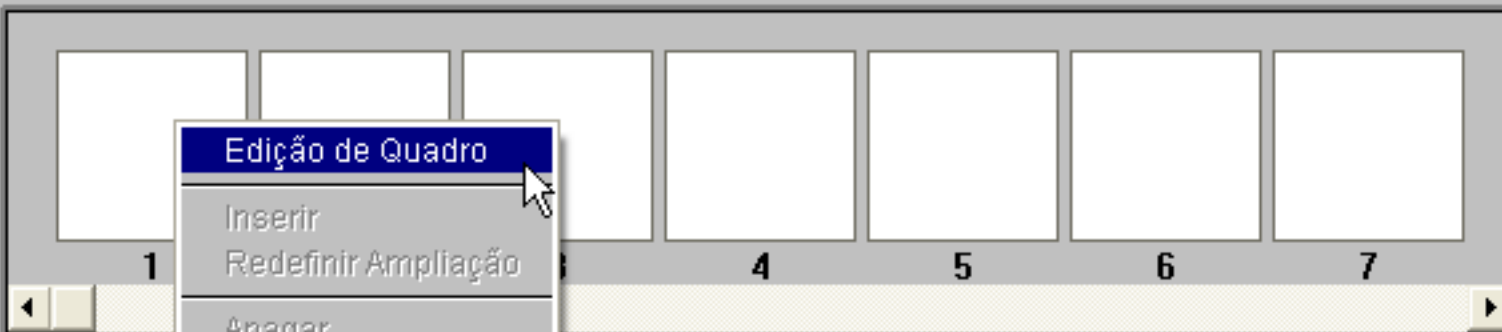


Voltar ao quadro

1

Velocidade da animação

Valor



Edição de Quadro

Inserir

Redefinir Ampliação

Apagar

OK

Cancelar

Ajuda

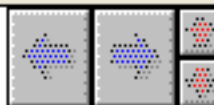
Ir Para

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

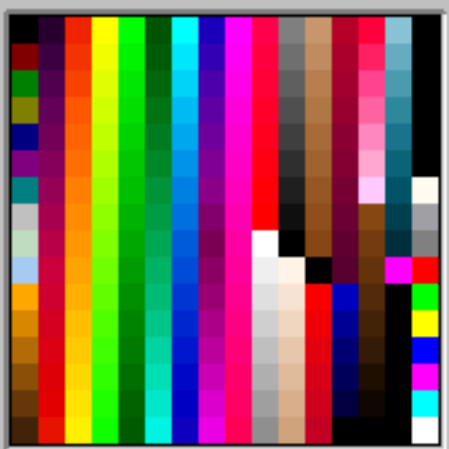
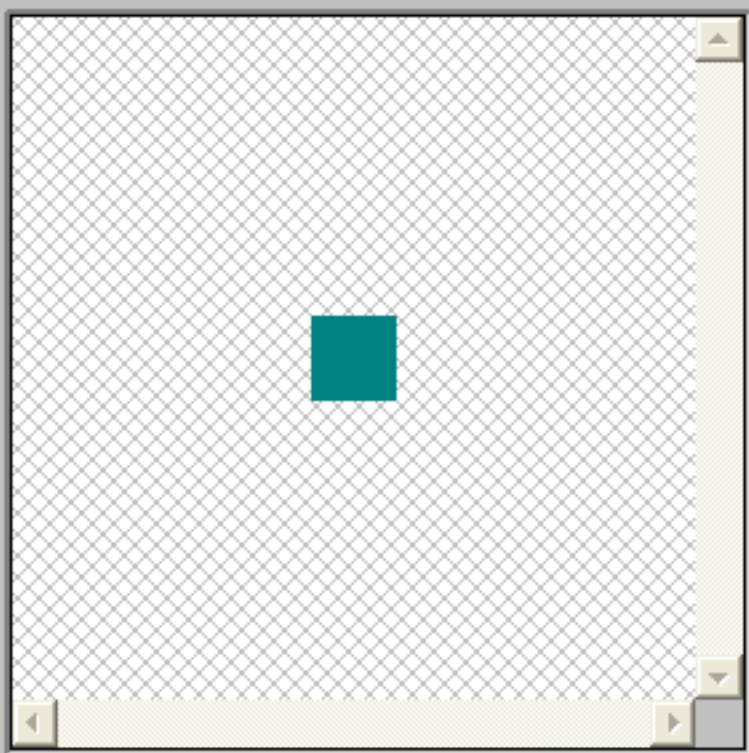
ÚTIL

Nível 1



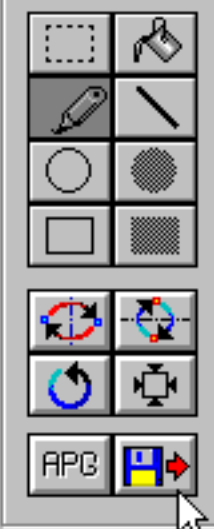
Editor de Imagens

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**

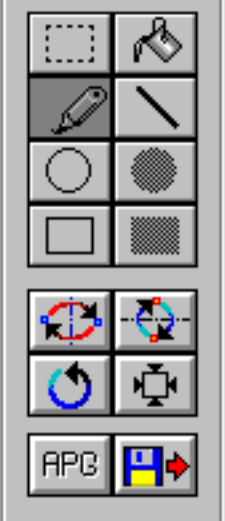
- [..]
- [amostras]
- [games]
- [libs]
- [musicas]
- [-c-]
- [-d-]
- [-e-]

Ok

Após seleccionar objetos.bmp, clique em OK.



Tamanho 32 x 32



OK Cancelar Ajuda

Ir Para ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição **objetos.bmp**

Capturar

The image capture interface shows a row of six cyan circles numbered 2 through 7. Below them is a red circle with a black crosshair. A yellow callout box with a speech bubble contains the text "Agora realizaremos a captura da imagem do lado direito do triângulo." and two green arrow buttons pointing left and right. A black line connects the right arrow to the right side of the red circle.

2 3 4 5 6 7

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

← →

Mostrar ponto da acção




Ir Para

ÚTIL

Nível 1



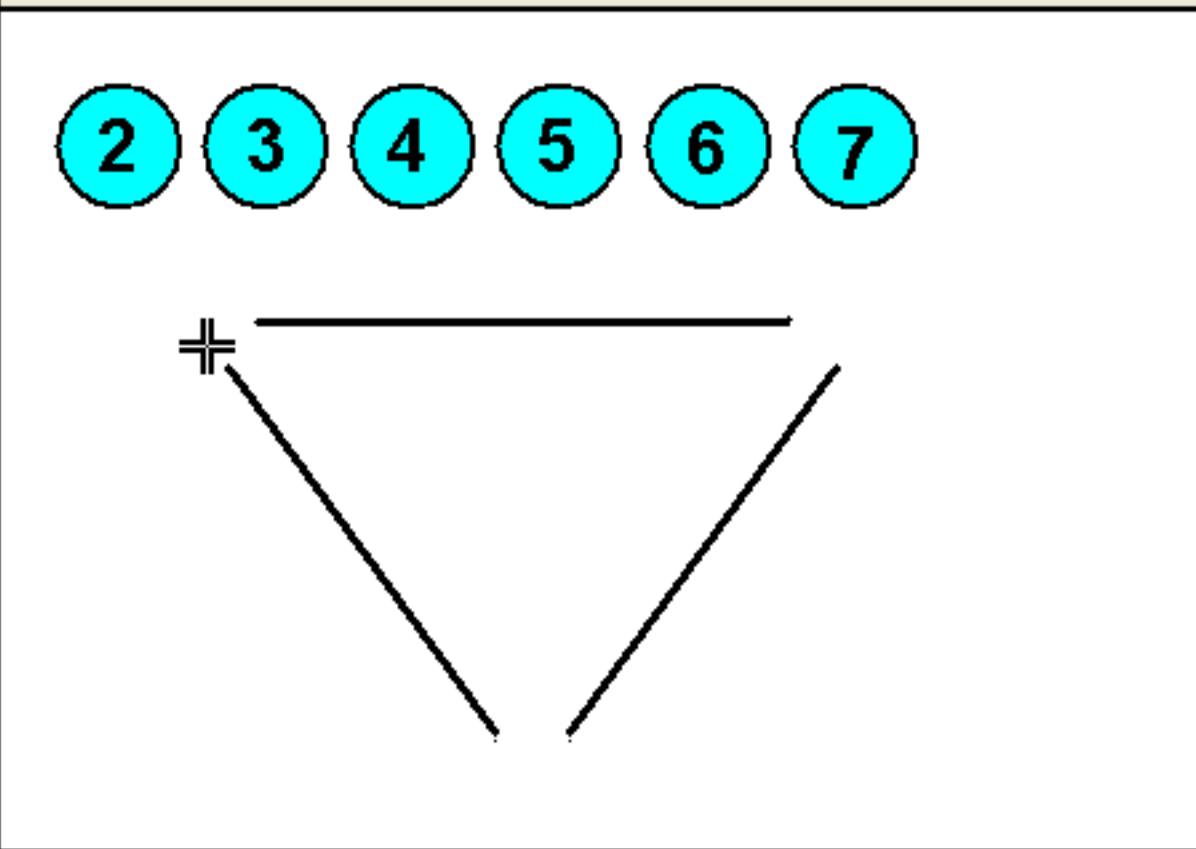
4

Editor de Imagens








Edição ⚠ objetos.bmp

Capturar



Tama
32

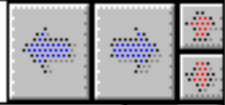
Mostrar ponto da acção

OK
 Cancelar
 Ajuda

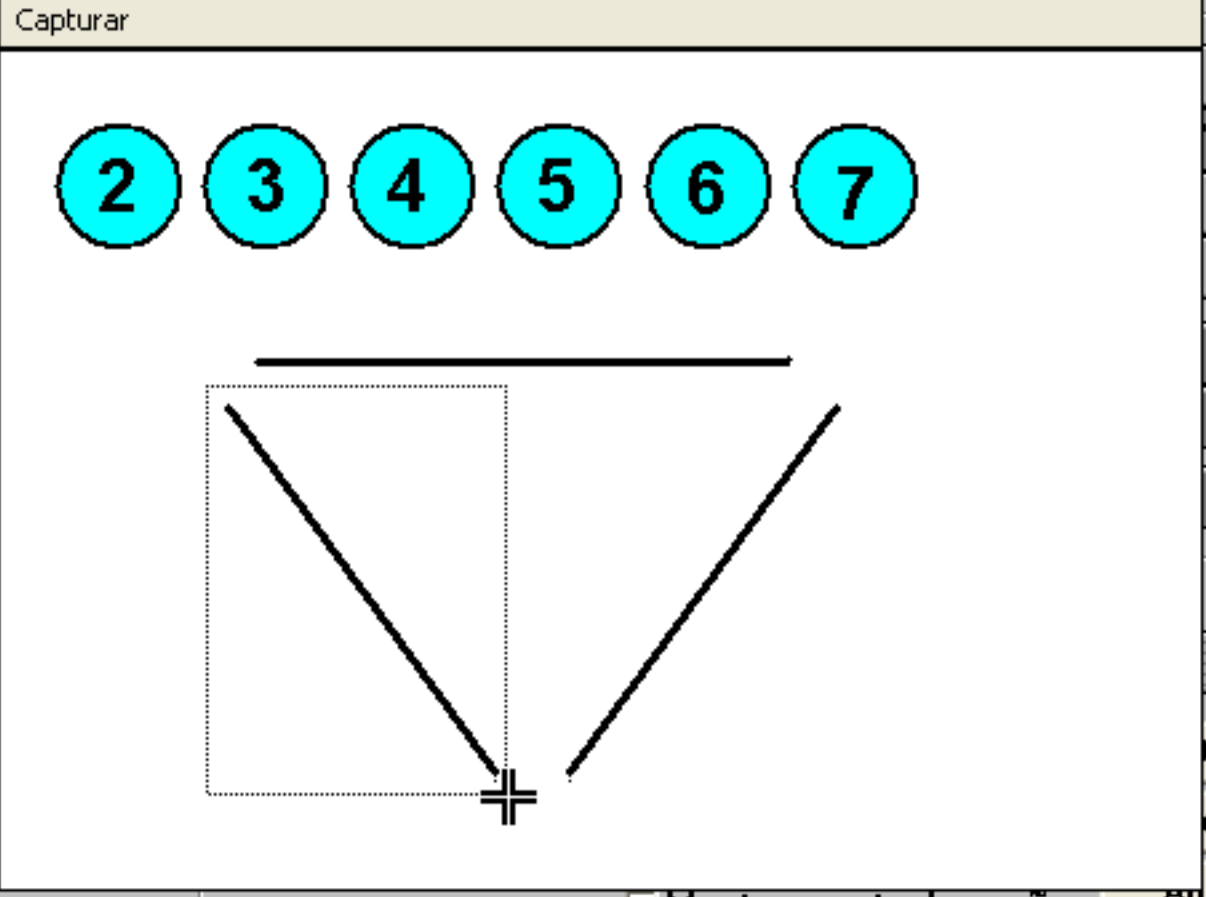
Ir Para

ÚTIL



Editor de Imagens

objetos.bmp



Tama
32

Mostrar ponto da acção

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição objetos.bmp

Capturar

2 3 4 5 6 7

Klik & Play

1 imagem(ns)

OK Cancelar

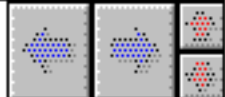
Tama 32

Mostrar ponto da acção

Ajuda

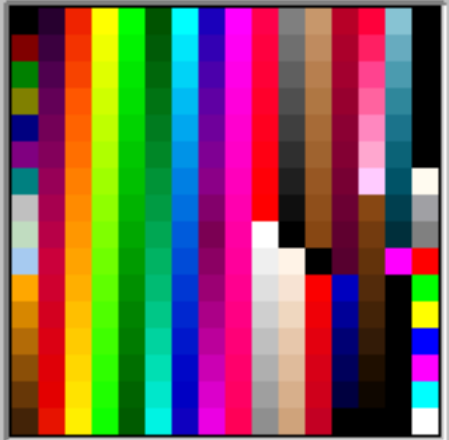
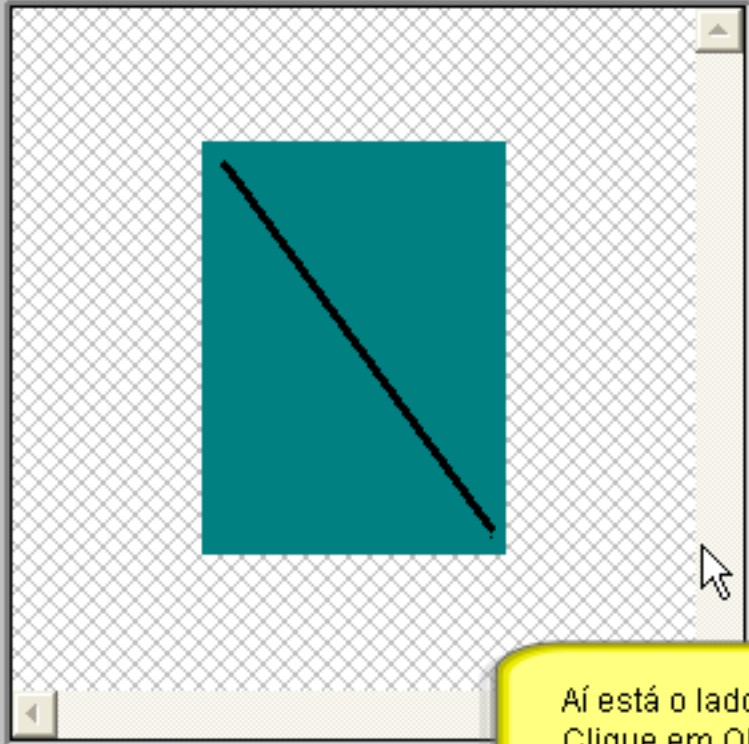
Ir Para ÚTIL

Nível 1



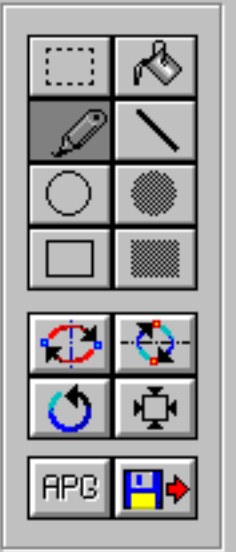
Editor de Imagens

Edição Opções



Transparente

Cor transparente



OK

Cancelar

Ajuda

Tamanho
114 x 155

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

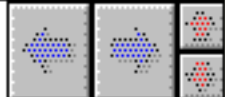


Mostrar ponto da acção

Ir Para

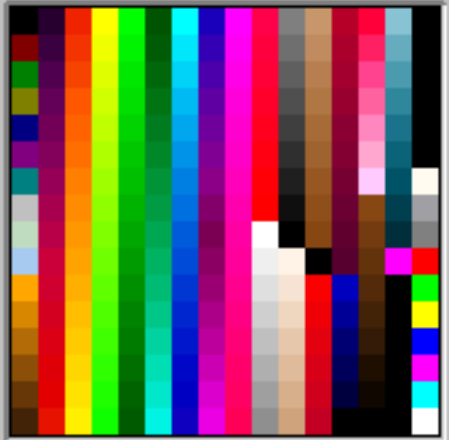
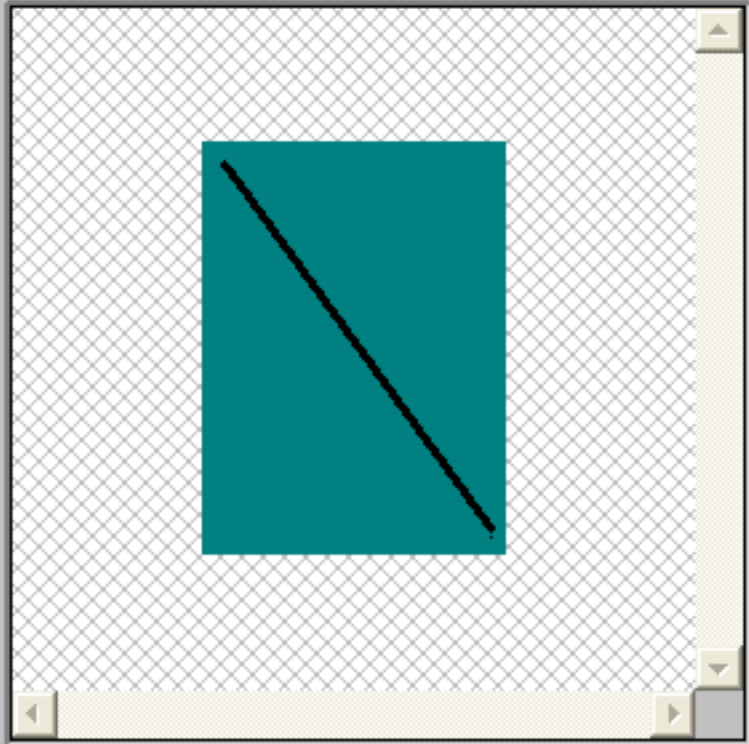
ÚTIL

Nível 1



Editor de Imagens

Edição Opções

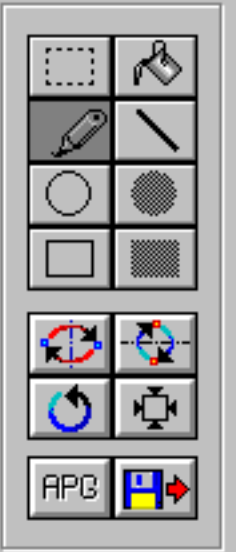


Transparente

Cor transparente

Aumentar
x1 x2 x4 x8

- Mostrar ponto quente
- Mostrar ponto da acção



OK

Cancelar

Ajuda

Tamanho
114 x 155

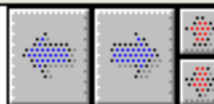
Ir Para

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

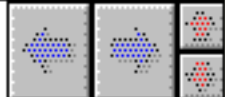
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

* Parado

Mudar o Nome

Direcção

Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Número de Direcções

4 8 16 32

Velocidade da animação

Valor

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

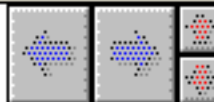
← →

OK Cancelar Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

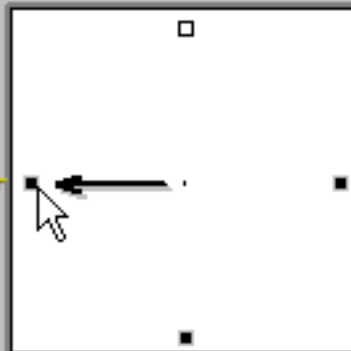
* Parado

E na direcção esquerda, o lado esquerdo do triângulo.



4 8 16 32

Direcção



Repetição



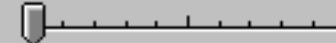
1

Voltar ao quadro

1

Velocidade da animação

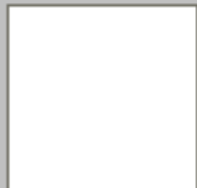
Valor



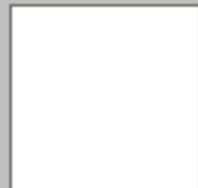
1



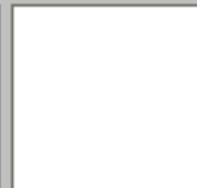
2



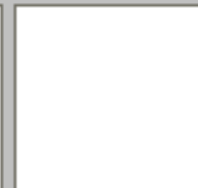
3



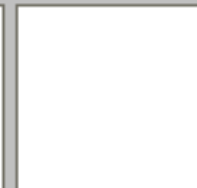
4



5



6



7



OK

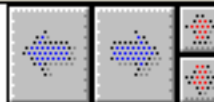
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto Activo

Edição

Animação

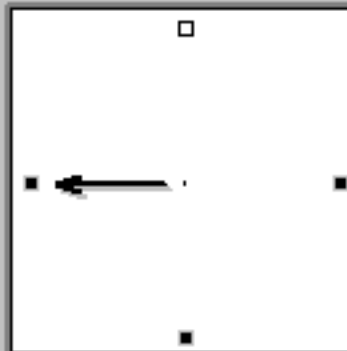
* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



Repetição

1

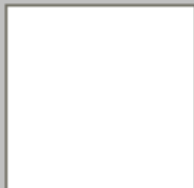
Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

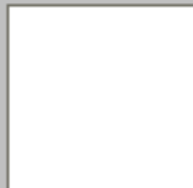
Valor



1



2



3

Depois de capturar os 3 lados do triângulo, clique em OK para confirmar.



7



OK

Cancelar

Ajuda

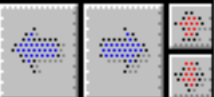
Ir Para

ÚTIL

Nível 1

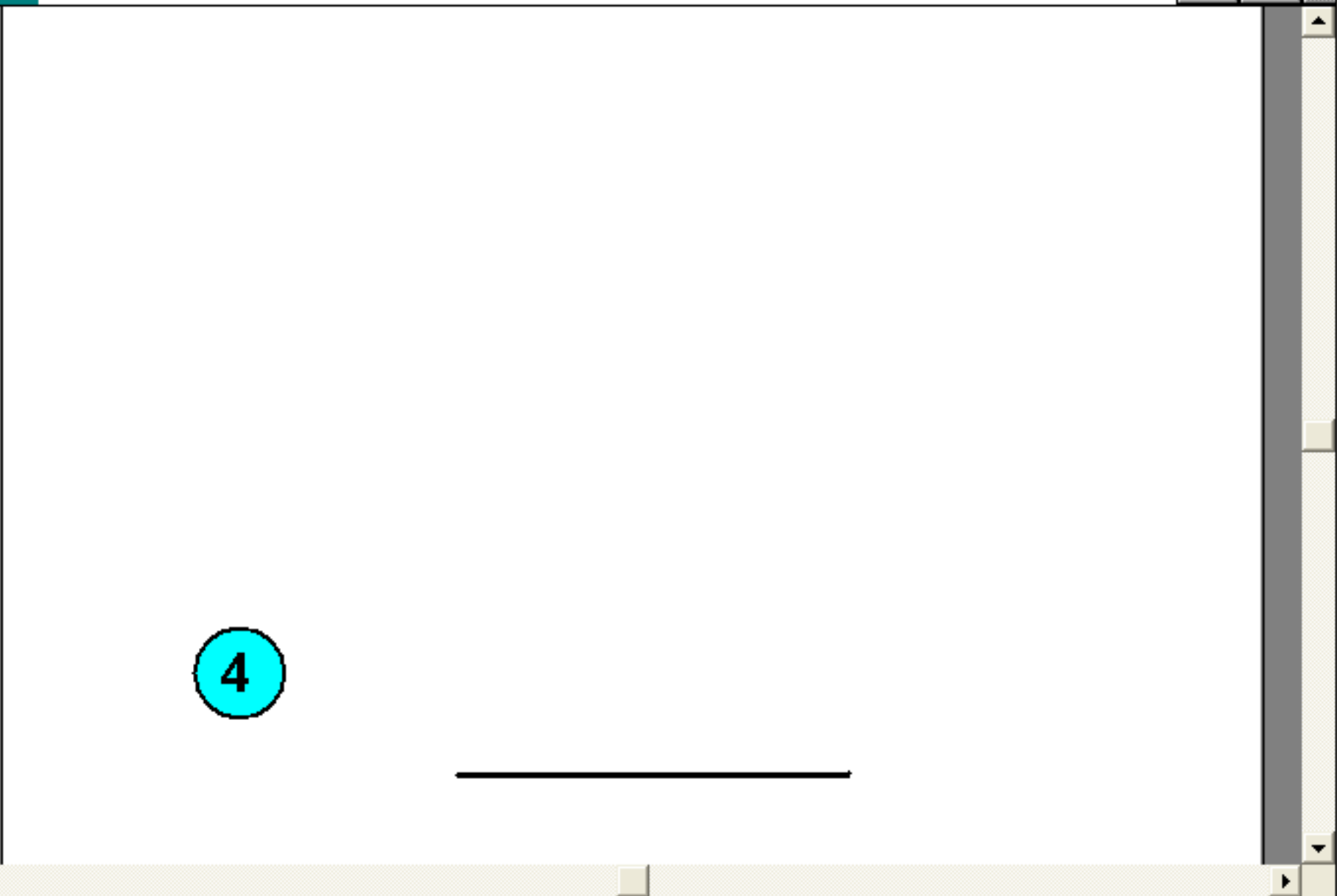


4



Ir Para

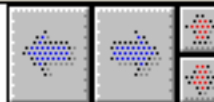
ÚTIL



Nível 1



4



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



4

Ir Para

ÚTIL

Nível 1