

Criando uma Animação

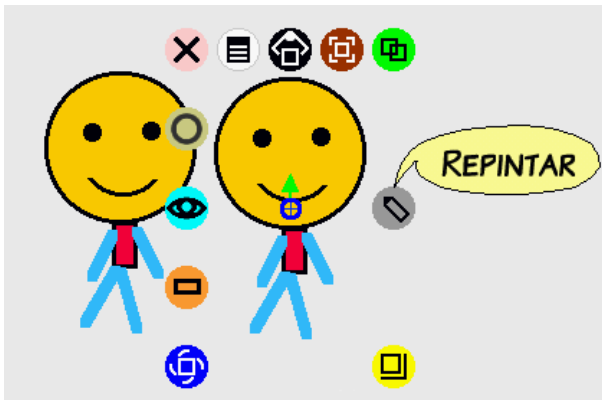
1. Comece desenhando um personagem, máquina ou objeto que você deseja animar.



2. Depois de pronto **duplique** o desenho



Escolha uma das cópias e clique no manipulador **Repintar**



3. Apague e pinte novamente em posições diferentes o desenho.

No exemplo redesenhamos os braços e pernas em posições diferentes.



4. Agora vamos animar as imagens. Clique em **suprimentos**.



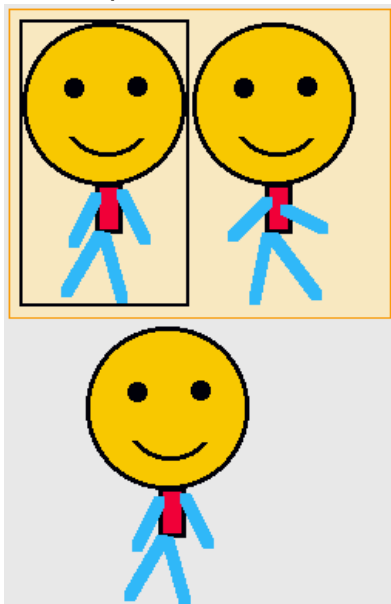
Localize o **Suporte** e arrate-o para o mundo.



obs: Se você estiver usando o squeak em **inglês** o suporte aparecerá com o nome de **holder**.



5. Arraste os dois desenhos da animação para o **Suporte**. Escolha um dos desenhos faça uma copia e deixe fora do **Suporte**.



O desenho que ficou fora do suporte será a base da nossa animação.

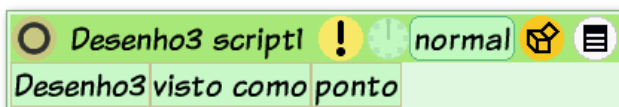
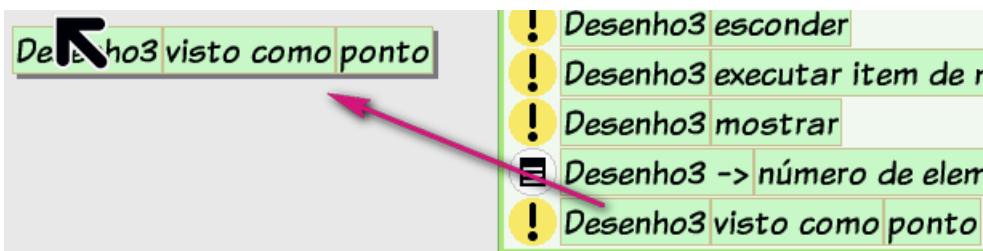
6. Clique com o **botão direito** sobre o desenho e localize o manipulador **olho** 



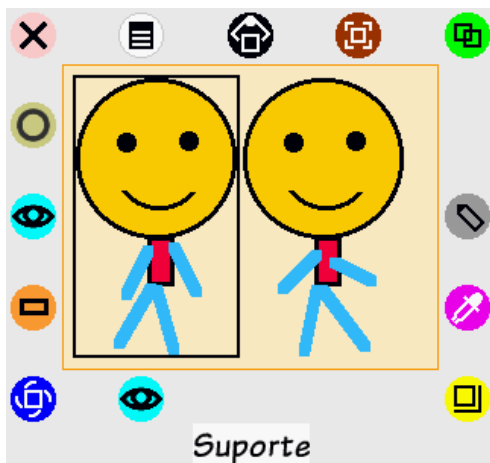
7. Mude a categoria do visualizador para **miscelânea**.



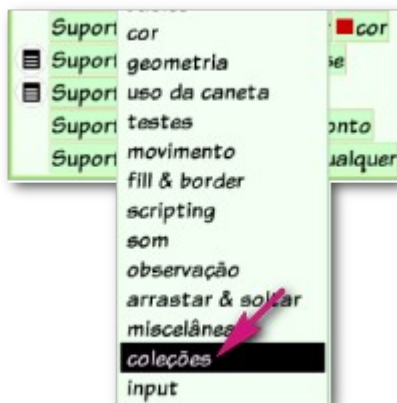
8. Localize no visualizador o comando "**visto como ponto**". Arraste este comando para o mundo.



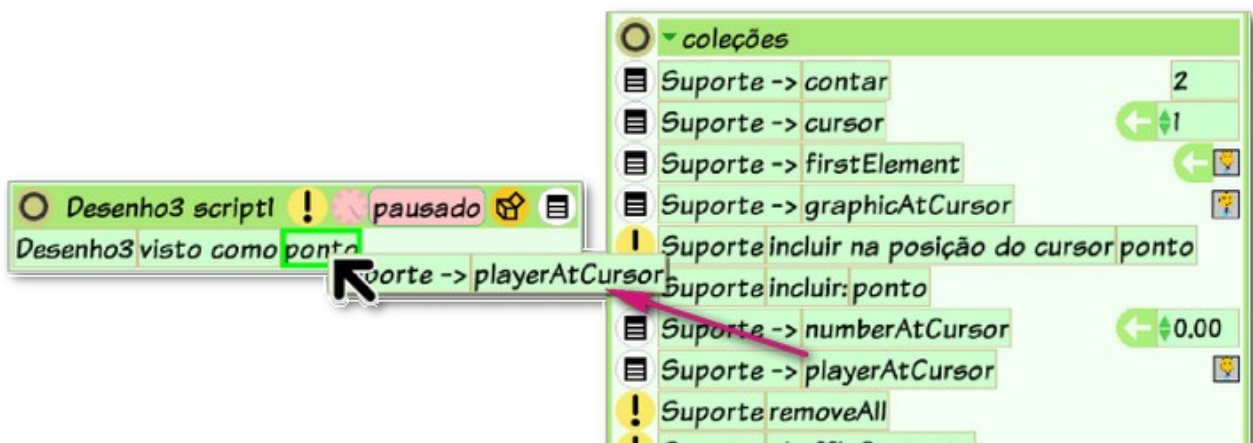
9. Agora abra o visualizador do suporte clicando no manipulador olho 



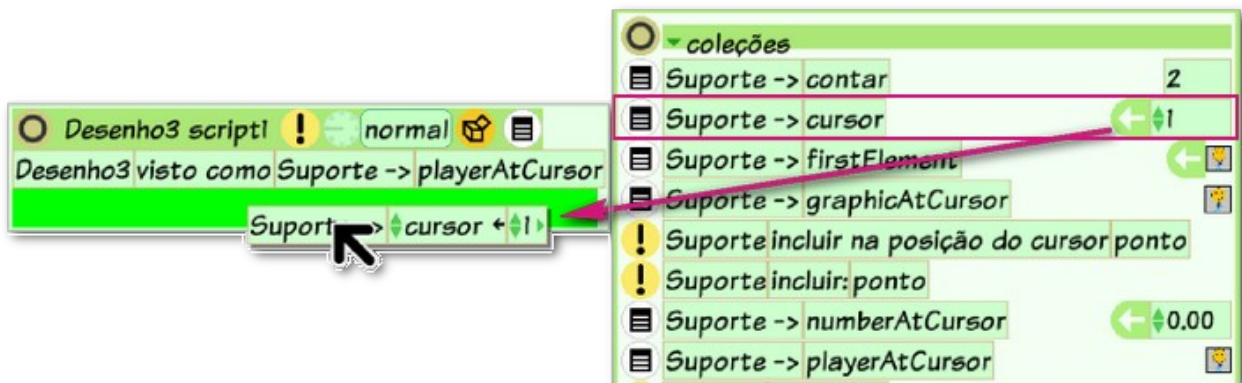
10. No visualizador do **suporte**, mude a categoria para **coleções**.



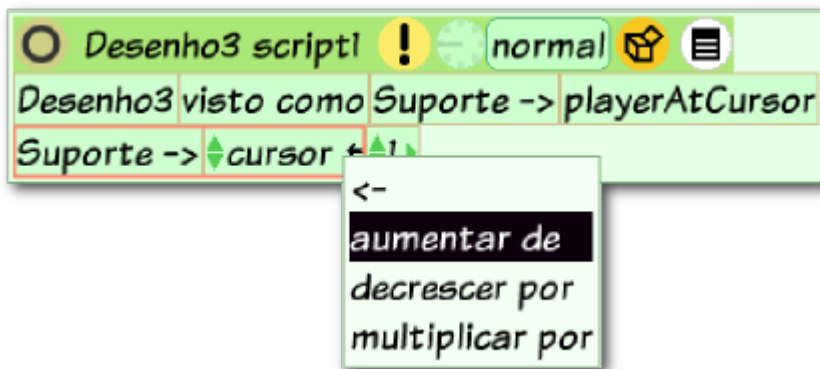
11. Na categoria **coleções** localize o comando "**playerAtCursor**".
Encaixe o comando na posição indicada abaixo.



12. Encaixe o comando "cursor" no script do desenho.



13. Clique no comando **cursor** e altere para a posição "aumentar de". Com este comando mudamos os quadros da animação.



Nossa animação esta pronta.

Agora tente dar movimento ao personagem usando o comando **avança**.

