

 04

## Resolução

Como vamos saber o tamanho que o nosso sprite ficará no jogo? Sabemos que ele terá 64x64 pixels, mas como visualizar isso?

Para entendermos, olhe a imagem abaixo. Ela tem duas figuras iguais, com a mesma resolução.

Mas como uma está maior que a outra, então? Simples! Elas estão inseridas em telas de resoluções diferentes.

[IMAGEM]

Olhe seu monitor. Vamos supor que ele esteja com uma resolução de 1920x1080 pixels. Isso quer dizer que, na sua tela, há 1920 pixels na largura e 1080 na altura.

Agora imagine que essa mesmo monitor tem uma resolução de 320x180 pixels. Isso quer dizer que, na sua tela, há 320 pixels na largura e 180 na altura, um número de pixels 6x menor em cada dimensão.

Como a área preenchida na tela será o mesmo, esses 320x180 pixels precisarão ocupar o mesmo espaço que os 1920x1080 ocupavam, então terão de se esticar. Logo, aparecerão maiores na tela.

Disto tiramos que, quanto maior a resolução, menores os pixels. Quanto menores os pixels, mais detalhes podemos inserir na imagem, como no exemplo abaixo.

[IMAGEM]

Ufa! Para visualizar, portanto, o tamanho que o sprite 64x64 pixels terá no jogo, é importante você criar uma tela com mesma resolução da tela do jogo e colar o sprite em um novo layer. Verifique se o zoom está em 100%: esse será o tamanho de visualização da personagem no jogo.