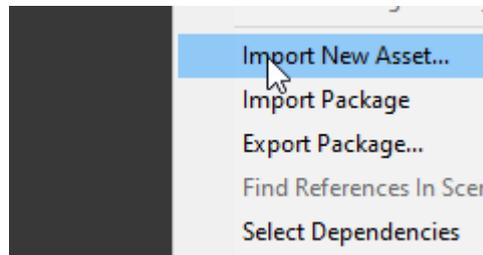
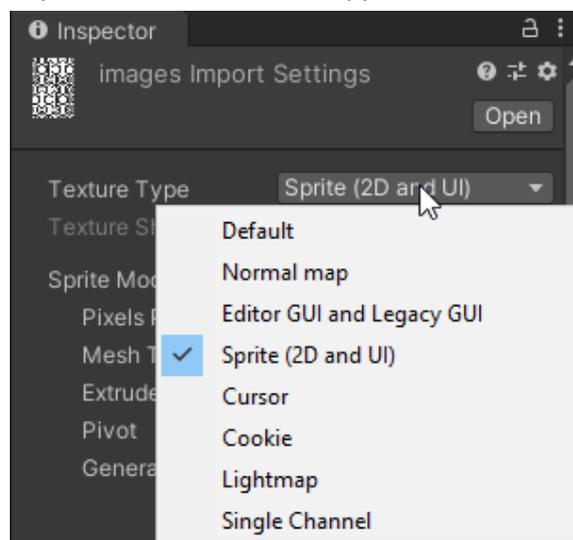


## Importação de Sprites

Quando importamos imagens para o editor da Unity, estas imagens podem ter diversas funções, e podemos fazer essa importação de duas formas: arrastando do seu navegador de arquivos para a aba projetos (preferencialmente para uma pasta sprites para manter a ordem do projeto), ou ainda clicando com o botão direito e selecionando *Import New Asset*.

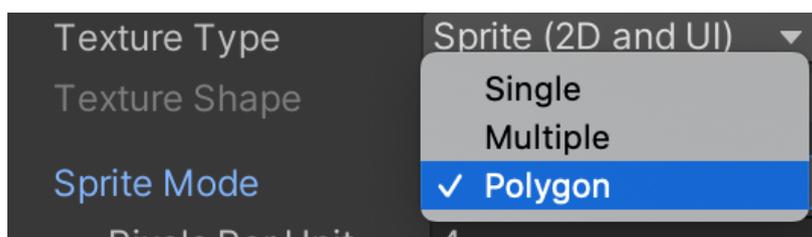


Feito isso podemos voltar nossa atenção para o inspector da imagem que acabamos de importar. A primeira opção que temos é Texture Type:



Neste momento vamos utilizar apenas o Texture Type **Sprite(2D and UI)**. Quando o projeto 3D for abordado veremos com maiores detalhes os outros tipos.

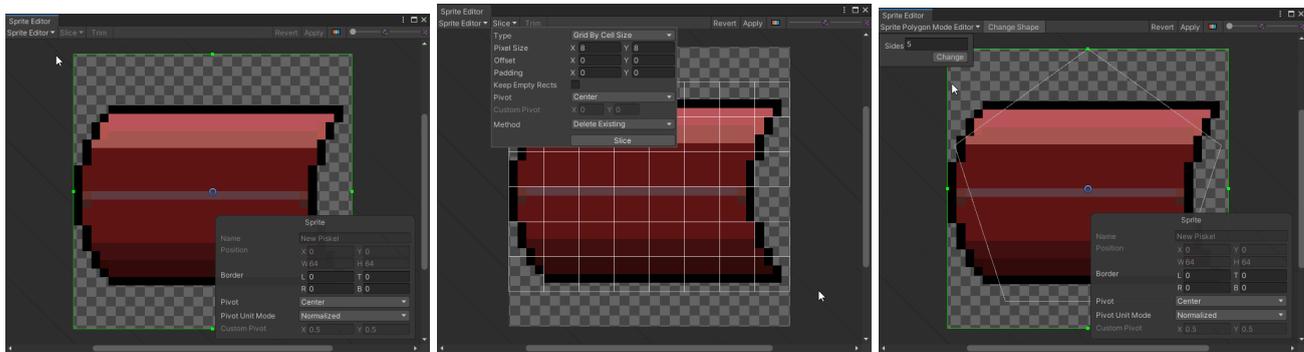
**Sprite Mode** serve para definir como usaremos os conteúdos da imagem dentro do jogo.



modo *Single*: cada arquivo de imagem é um sprite

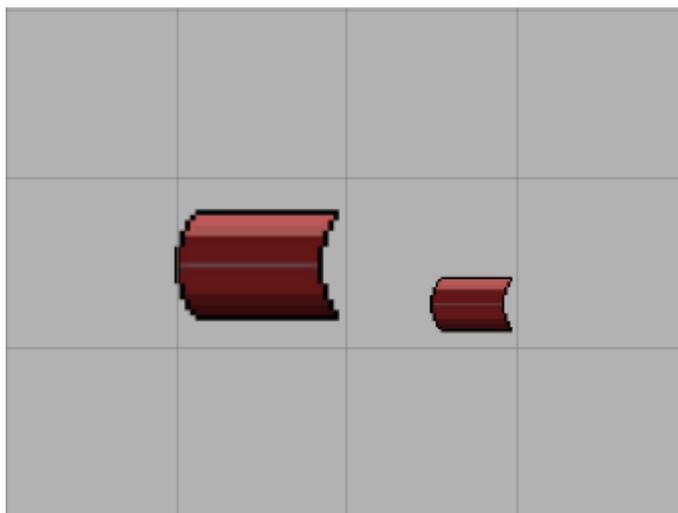
modo *Multiple*: podemos ter diversos sprites em uma imagem (*sprite sheet* ou *tilemap*)

modo *Polygon*: se somente parte da imagem for usada (recortada por um polígono)



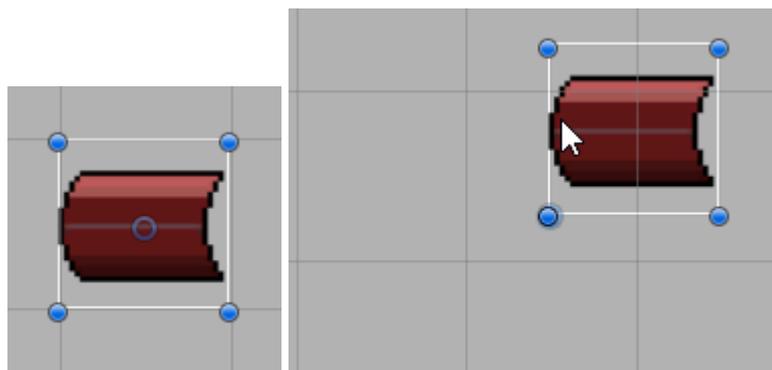
Sprite Editor em cada um dos Sprite Modes, *Single*, *Multiple* e *Polygon* respectivamente

**Pixel per Unit**, quantos pixels da imagem devem equivaler a uma unidade da unity.

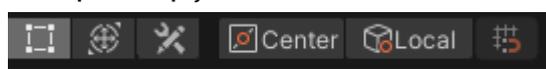


O mesmo sprite com Pixel per Unit 64 e 128 respectivamente.

**Pivot** essa opção, assim como na UI define, onde do sprite será considerado sua origem, para cálculos de posição e rotação.



**ATENÇÃO:** Pode ser que mesmo alterando pivot de seu sprite ele continue rotacionando em seu centro, verifique a opção de *Tool Handle Position do Editor*.



É fácil de perceber que existem diversas formas de inserir sprites, e consequentemente diversas formas de criar animações dentro da Unity, nas próximas seções iremos abordar diferentes formas de criá-las.