

08

## Salvando um arquivo com fundo transparente

Para aplicar um sprite em pixel art dentro de um jogo, nossa aluna Larissa precisou retirar o fundo branco padrão do Photoshop. Para isso, ela excluiu ou desabilitou a camada "fundo de tela", a primeira camada criada automaticamente quando abrimos um arquivo novo.

Se ela salvar a imagem com a extensão .jpg, um fundo novo será criado. Para implementar esse arquivo como um sprite, ele precisa ser salvo numa extensão que aceite transparência.

em arquivo > salvar como, Larissa pode selecionar, na área de extensão de arquivos, o formato .gif ou, se quiser preservar as camadas do arquivo, o formato .tiff. Ambos aceitam transparência e são bastante utilizados. Talvez a plataforma de games com a qual você esteja trabalhando peça outros formatos específicos, que devem ser consultados de acordo com cada uma dessas plataformas!