

## Salvando camadas

### Transcrição

[00:00] Pessoal, a gente terminou o nosso ciclo de caminhada e o ataque da personagem, ela virada pra direita. A gente vai elaborar junto, nos exercícios, a caminhada de frente, a caminhada de costas e a caminhada pro outro lado. A gente vai ver alguns detalhes dessa animação pra cada orientação da personagem. A gente vai ter que fazer isso.

[00:27] Mas aqui no vídeo vocês viram eu fazendo essa animação da personagem virada pra direita e eu vou fazer os sprite sheets, vou colocar toda essa sequência dentro de um sprite sheet, que é o documento que a gente manda pro game designer, que vai mexendo no Unity ou em outra plataforma de criação de jogos.

[00:49] Vou mostrar como faz com essa pose e depois a gente vai fazer o mesmo quando a gente tiver feito nos exercícios as outras poses, as outras orientações do personagem. Como é que a gente vai fazer isso? A gente vai pegar imagem por imagem e exportar? Não precisa. A gente consegue pegar aqui, por exemplo, só as imagens que a gente quer, as camadas que a gente quer e exportar direto.

[01:11] Essa camada parada eu vou querer, essa camada aqui é qual? Essa é da antecipação, então vou botar aqui. Essa camada é o ataque. Eu vou deixando visíveis as camadas que eu quero ter no meu sprite sheet. O sprite sheet em si, isso aqui foi uma imagem de referência que a gente botou, não vou usar. Essas aqui eu vou, que é o ciclo de caminhada em si, os nossos quatro frames que a gente escolheu.

[01:41] Agora com isso tudo, vamos botar em arquivo, exportar, camadas para arquivos. Aqui temos o caminho que a gente vai botar, a gente pode procurar algum caminho, mas certamente a gente não vai poder botar um caminho que não existe, então se você quiser botar dentro de um diretório que ainda não existe, você vai lá, cria o diretório, depois você procura aqui o diretório certinho.

[02:02] Pra mim está bom animação sprite dentro de materiais, mas eu vou só botar o nome aqui. Vou botar "ciclo direita", só pra saber. Depois ele vai nomear de acordo com outro nome da camada. Vou botar pra fazer apenas com as camadas visíveis, as que eu botei o olho aqui. Vou botar o tipo de arquivo PNG 24 - poderia ser outros tipos - pra poder manter a transparência.

[02:28] E vou ter certeza de que aparar camadas não está selecionado, por quê? Porque senão, se o personagem não ocupar a imagem toda de 64 por 64 pixels, em qualquer das dimensões, ele vai cortar quando isso aqui estiver selecionado. Então vamos ter certeza de que isso não está selecionado, porque aí a gente não vai ter problema quando for montar o nosso sprite sheet, levando em conta imagens de 64 por 64 pixels, que é o que a gente tem para as nossas imagens.

[02:59] Vou manter transparência aqui, tudo certinho. Executar. Está exportando tudo do mesmo tamanho, aqui dá pra ver, e fala que foi concluído. Então se a gente vier no diretório correto, onde a gente apontou pra ele exportar, ele botou na mesma ordem que estão as nossas camadas aqui. É importante saber que quando a gente olhar aqui, a gente não vai estar vendo a mesma ordem que está aqui, a ordem é de baixo pra cima.

[03:31] Vou botar aqui "parada", é importante a gente não perder o ".png". Depois antecipação eu vou botar "ciclo ataque 01", que é a antecipação mesmo. Aqui o ataque eu vou botar "ciclo ataque 02". É importante você botar de acordo com nomes que você consiga se entender bem.

[04:23] Aqui é o ciclo de caminhada, vou deixar "ciclo direita" mesmo, 01. Eu vou copiar esse nome todo e vou botar já aqui "ciclo 02". Aqui é o 03 e aqui é o 04. Então 1, 2 o ataque. Aqui 1, 2, 3, 4 do ciclo de caminhada e ela parada aqui. A gente já tem

as imagens separadas, o próximo passo, a gente vai botar isso dentro de um spritesheet, então no próximo vídeo a gente faz isso.