

Spritesheet

Transcrição

[00:00] Pessoal, agora que eu já tenho tudo exportado dentro da nossa pasta, eu vou botar tudo no sprite sheet. A gente vai fazer isso tanto com a parte de frente quanto com as outras poses todas quando a gente tiver feito no exercício.

[00:15] Como é que a gente faz isso? Arquivo novo, e vamos pensar, são sete sprites aqui, sete poses, então vou botar 448, que são 64 pixels por 64, que é a nossa imagem, vezes 7, então vai ficar 64 de altura, lado a lado 448 pixels. Vou botar aqui 72 de resolução, tudo certinho, ok. Isso aqui vai ser o tamanho do sprite sheet pelo menos pra essas poses viradas pra direita.

[00:47] Agora vou colocar incorporado e vou botar a primeira pose do ciclo de caminhada, o primeiro frame, o primeiro quadro do ciclo de caminhada. E vou botá-lo aqui e o segundo vou botar ciclo direita aqui. E agora? É aqui que eu boto? É aqui mais pra direita? É aqui? Onde é? Eu perdi a medida, estou perdido. Vamos dar o Command + Z, vamos fazer de outra forma.

[01:22] Vou vir aqui, Photoshop, preferências, guias, grades e fatias. Aqui a gente vai ver que tem a grade, por exemplo, e aqui a gente pode botar a grade pra ficar visível a cada 64 pixels, com uma subdivisão só. Agora a gente vem em visualizar, mostrar grade. Agora a gente está vendo as subdivisões aqui. Botei vinculado, vamos botar incorporado, de novo agora, na nossa caminhada.

[01:55] Agora eu estou vendo o bounding box, o quadrado em torno da imagem, que é 64 por 64 pixels, vai encaixar certinho aqui. Pronto. Agora vou fazer a mesma coisa para os demais frames, para os demais quadros.

[02:22] Você sabe o que eu estou fazendo já, já está ficando tudo certinho, tudo já dentro do prumo certinho, dentro do registro, ou seja, quando a gente cortar lá no Unity e tudo mais, ele vai manter o centro do personagem certinho, que é uma coisa muito importante. Então vou continuar fazendo aqui, você já sabe o que eu estou fazendo, até completar o nosso sprite sheet.

[02:47] Uma coisa importante de notar é que quando a gente seleciona depois, com a ferramenta de mover, a gente seleciona a camada que a gente botou aqui, a imagem fica selecionada só no contorno do personagem, limitada a isso. Então é importante que a gente não perca a seleção assim que a gente insere, porque quando a gente insere aquela caixa fica do tamanho de 64 por 64 pixels.

[03:13] É isso. Agora vou tirar o plano de fundo aqui e vou exportar como PNG. Isso aqui eu vou dar o nome de "sprite sheet direita". Se quiser salvar o PSD também, pode salvar. Porque depois pode nos ajudar quando a gente for fazer a cartela completa, com todas as poses, tanto de direita, esquerda, frente e costas.

[04:06] É isso aí. A gente agora chegou no resultado. E no final a gente vai entregar isso pro game designer com todas as poses que a gente criou. Dá uma olhada nos exercícios, vê como que a gente animou as outras poses, de costas, de frente e pra esquerda. E é isso, a gente chegou ao final do nosso ciclo de caminhada do personagem e do ataque. Então muito obrigado, até a próxima.