

01

Abrindo o spritesheet

Transcrição

[00:00] Vamos aprender agora a pegar o sprite que a gente vai trabalhar pra poder botá-lo pra caminhar, fazer o movimento, tudo. Vamos pegar nosso sprite e vamos abri-lo. A gente já tem aqui um arquivo que é o sprite sheet da Jill, o jeito que a gente a trabalhou aqui. Então a gente já tem - deixa eu clicar duas vezes aqui - são essas quatro poses. A gente vai pegar essa pose dela virando pra direita, já que a gente vai fazê-la caminhando pra essa direção.

[00:26] Vou vir aqui, Photoshop, abrir e vou abrir aqui "spritesheet_jill", ok. Se você estiver fazendo seu personagem é só fazer algo semelhante ao que eu vou fazer aqui agora. Primeira coisa, vamos dar uma olhada na imagem, o tamanho da imagem. Ela está com 64 pixels de altura, está vendo? Só de largura está muito grande, porque são quatro poses. A gente precisa de uma imagem de tamanho 64 por 64 pixels mesmo, que é o tamanho do sprite que a gente está utilizando.

[00:58] Vou vir no crop, vou vir na ferramenta de recorte da imagem toda. Aqui, como a gente já sabe que já tem 64 pixels de altura, a gente só precisa mexer na largura. E a gente coloca aqui 64 pixels, dá pra ver bem aqui no L, é L de largura. Então está ok, é mais ou menos isso aqui.

[01:25] Agora, se a gente quiser, a gente pega a ferramenta de mover e vai mexendo a personagem aqui. Vou deixá-la mais ou menos aqui. Pronto. Agora a gente já vai poder trabalhar o nosso personagem dessa forma aqui, com uma camada nova e no tamanho de 64 por 64. Vamos conferir. Olha, 64 por 64 pixels e resolução 72 pixels por polegada, que é a resolução da tela mesmo, a gente não vai imprimir, então não precisa maior do que isso.

[02:01] Tenta evitar de você abrir o arquivo e depois você importar o sprite sheet aqui pra dentro, porque ele vai fazer um resample da imagem por default e a imagem vai ficar borrada, quer ver? Se a gente fizer o seguinte, eu simplesmente pegar o sprite sheet e botar pra cá, posso até botá-lo do tamanho certinho aqui, assim. Mas olha, por default a imagem vai ficar mais embaçada, está vendo? O sprite.

[02:34] Tem aqui o sprite da Jill, do jeito que a gente fez e agora vou botar do jeito que vem. Vem embaçado, agora do jeito que a gente coloca tem uma definição melhor. Então como a gente está trabalhando com pixel art é importante que a gente tenha essa definição.

[02:54] É isso, beleza. No próximo vídeo a gente começa a botar animação, adaptar o nosso sprite para o movimento, fazendo mais imagens. Até lá.