

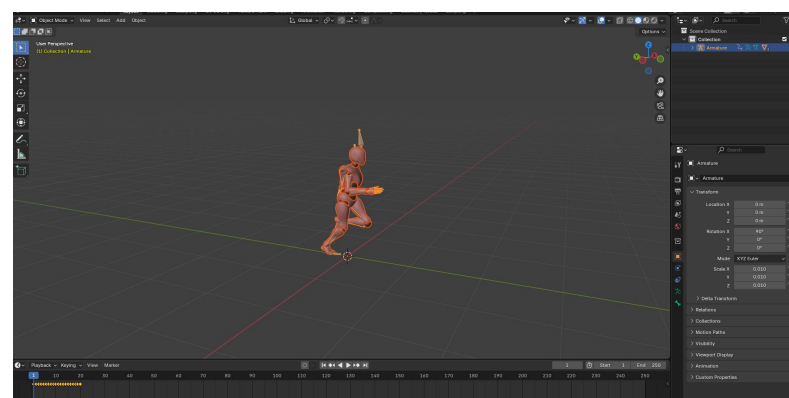
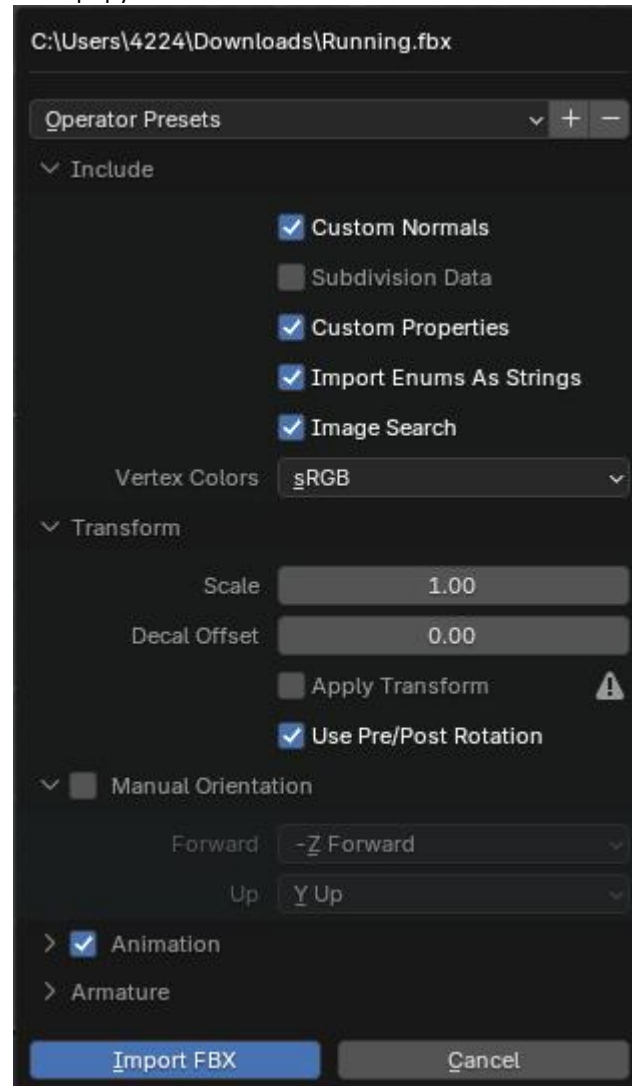
## Инструкция по созданию спрайт-листа из 3D в 2D

Инструкция написан под инструменты Blender (но если ты знаешь как реализовать то что описано ниже на другом движке то это применимо к нему)

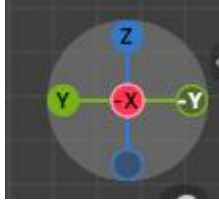
1. Нужна готовая моделька, с анимацией

Для теста можно взять модельку и анимации от сюда <https://www.mixamo.com/>

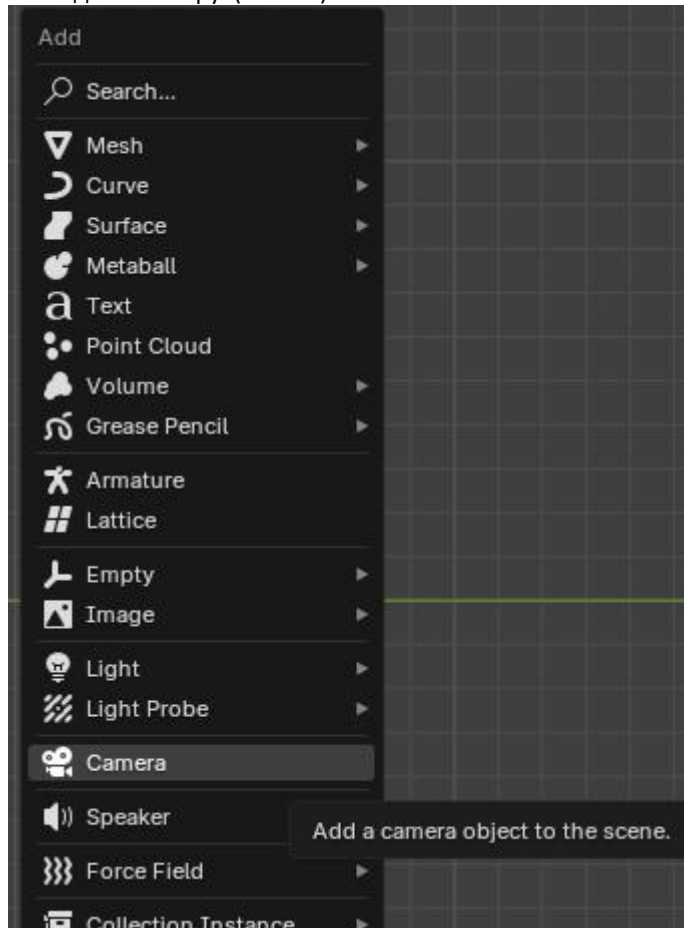
Импорируем



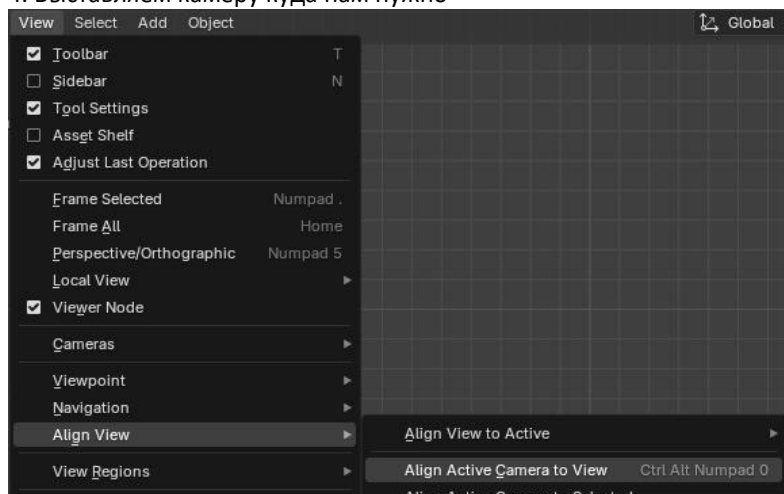
## 2. Выставляем боковой ракурс



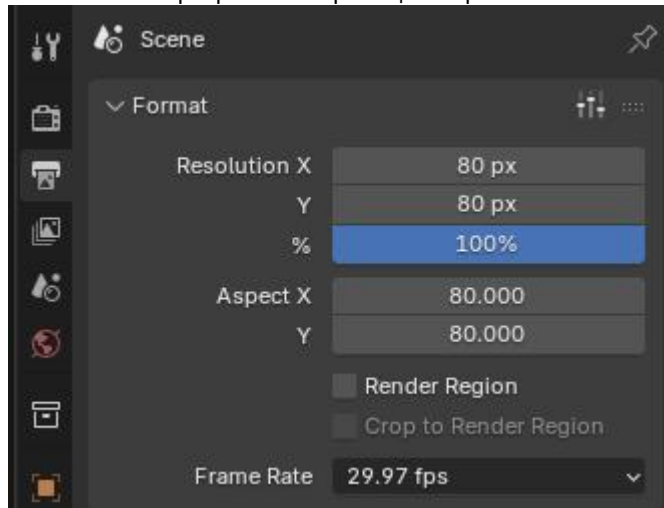
## 3. Создаем камеру (Shift+A)



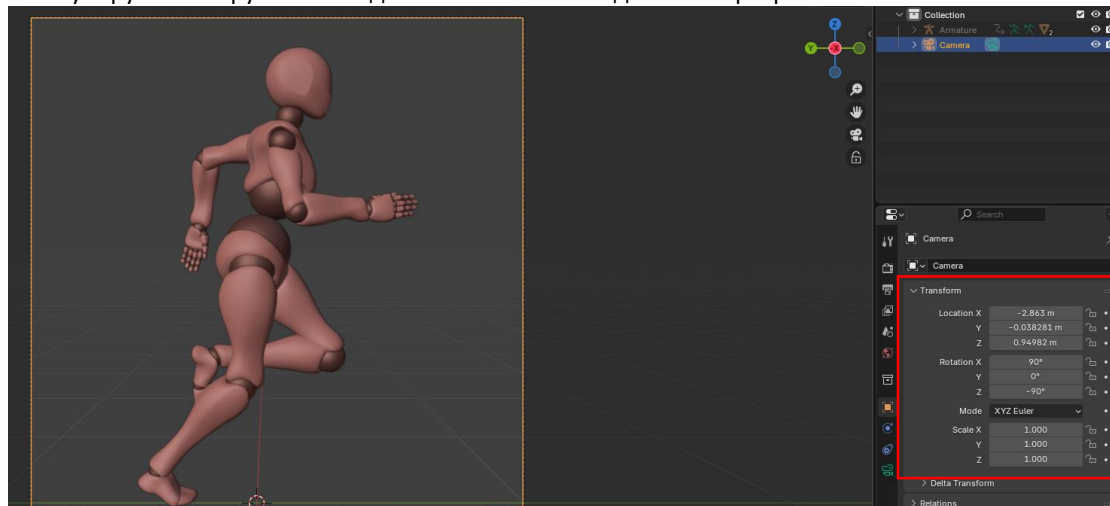
## 4. Выставляем камеру куда нам нужно



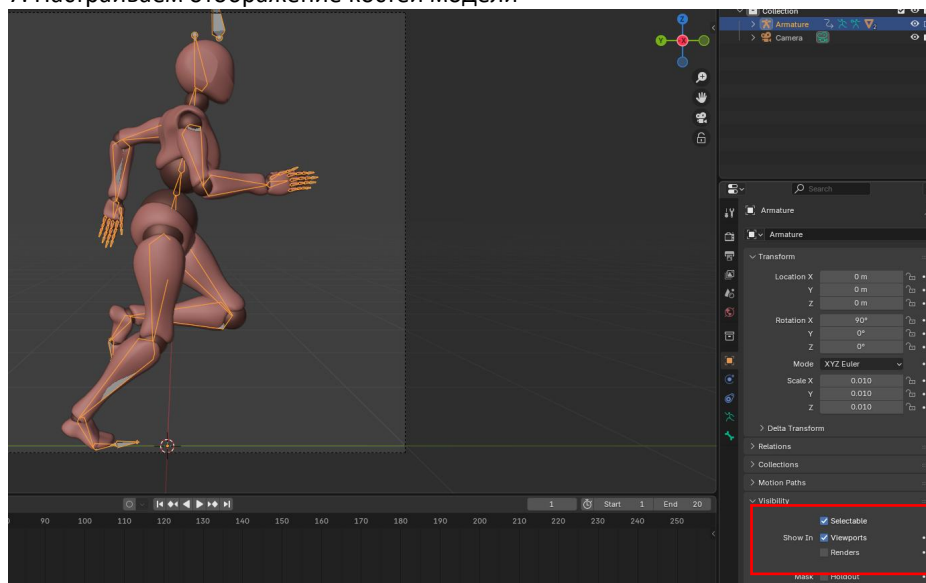
##### 5. Выводим разрешение границ камеры



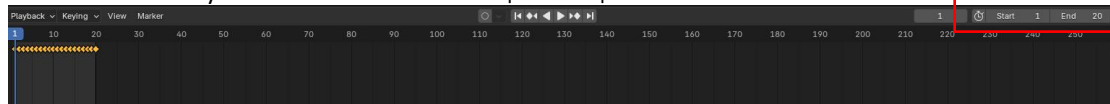
##### 6. Регулируем камеру чтобы модель полностью попадала в это разрешение



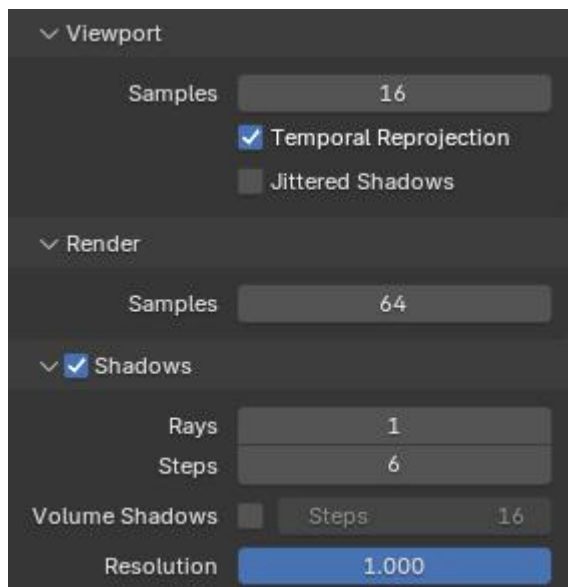
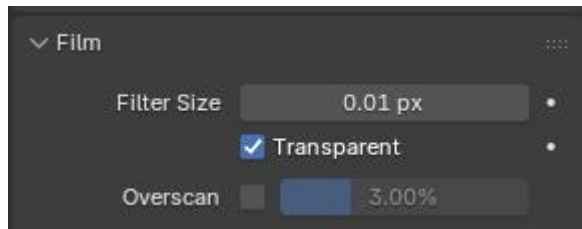
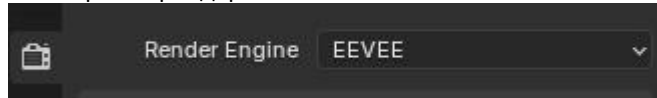
##### 7. Настраиваем отображение костей модели



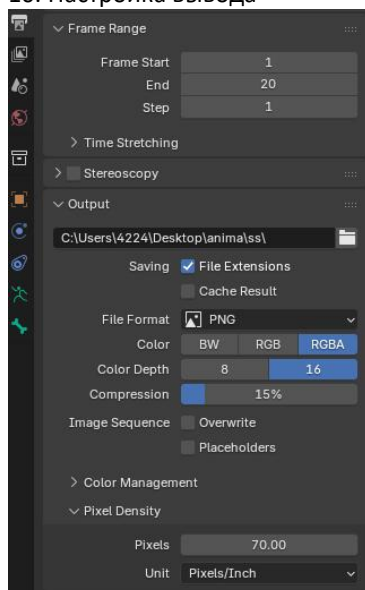
## 8. На тайм лайне установить начало и конец анимации

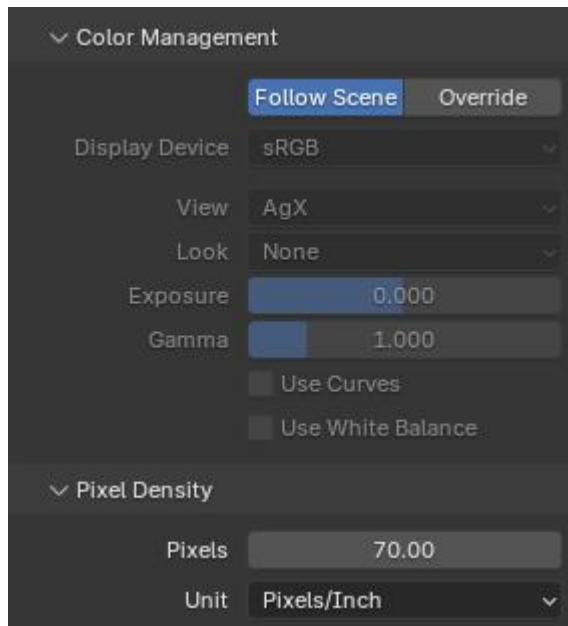


## 9. Настройка рендера



## 10. Настройка вывода

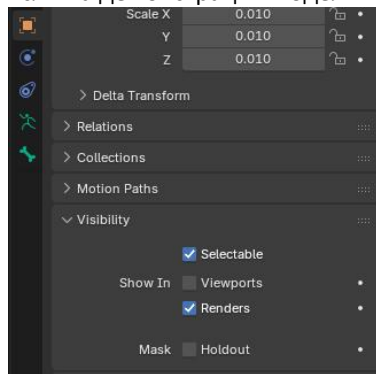




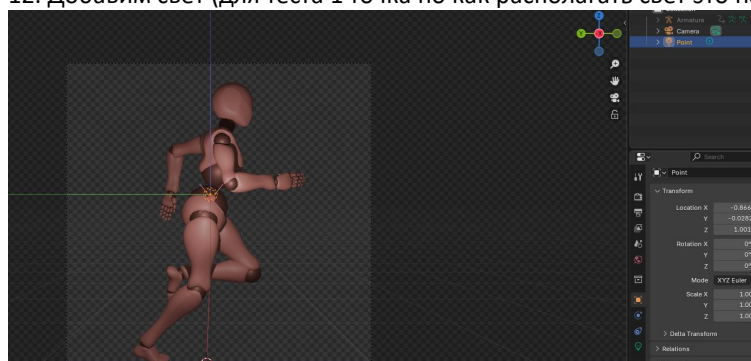
11. Включим рендер



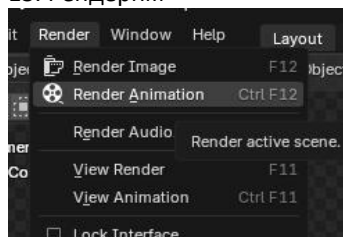
Если на демонстрации модели нет то снова настроим отображение но уже такое



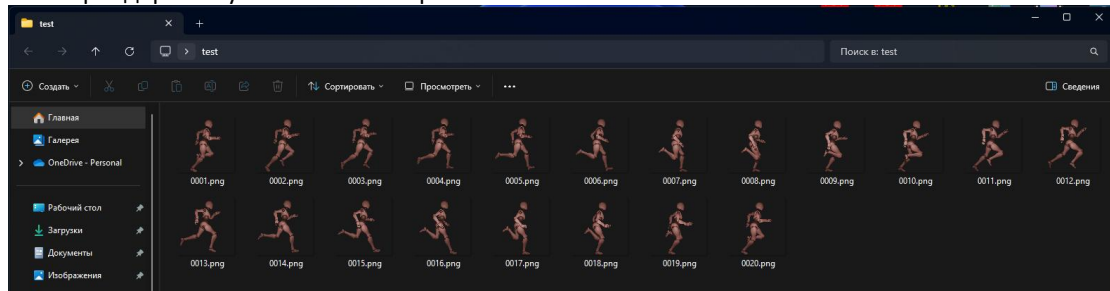
12. Добавим свет (для теста 1 точка но как располагать свет это на ваше усмотрение)



13. Рендерим



После рендера получаем вот такие файлы



#### 14. Создаем спрайт лист

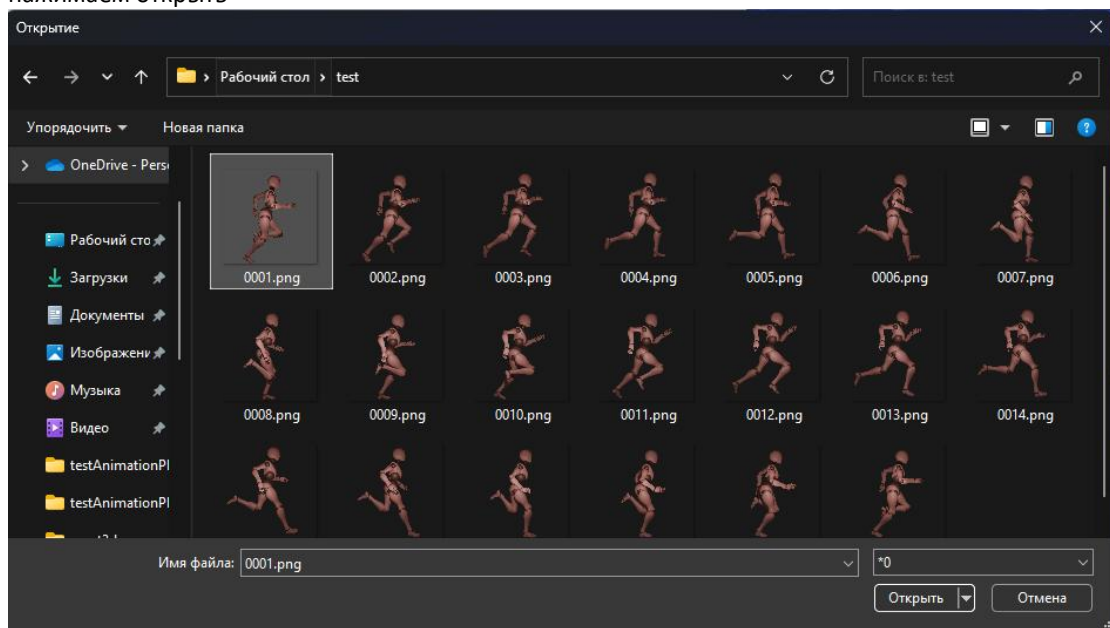
Нужно скачать инструмент (мы сами его создали)

Вот исходный код программы <https://github.com/wordlol/pract3d.git> //ветка SoftCreateImage

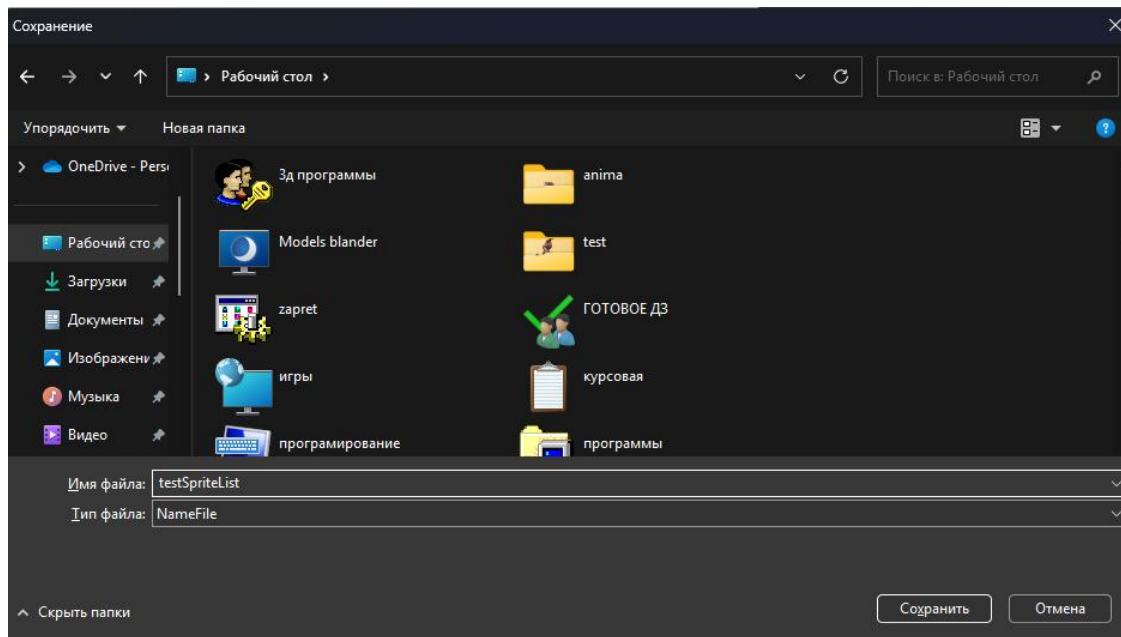
<https://disk.yandex.ru/d/tiAEOSArWipLNw> //ссылка для скачивания



Открываем и указываем на любой файл в папке со спрайтами начинающийся в названии на 0 и нажимаем открыть



После чего вылетает окно где мы называем файл и сохраняем в любом месте наш спрайт лист  
И закрываем программу



В итоге получаем вот такой спрайт лист

