

Подготовка спрайтов

Как только сценовые сетки были созданы, необходимо добавить в проект спрайты, которые будут в нем использоваться. Спрайт указан на рисунке 9. Для добавления спрайтов нужно перенести его в окно папки проекта, как указано на рисунке 10.

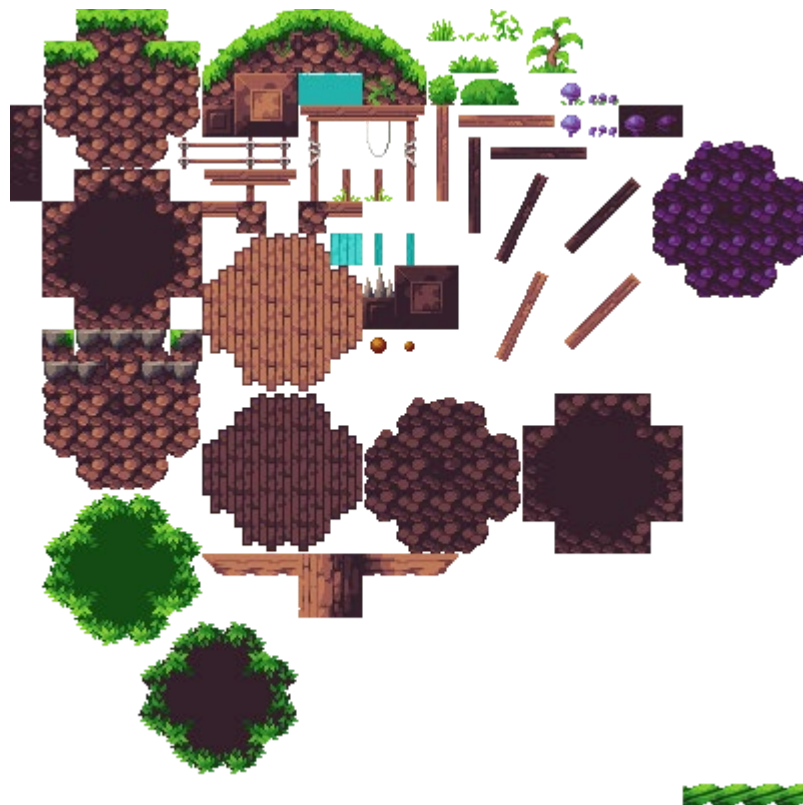


Рисунок 9. Используемый спрайт в проекте

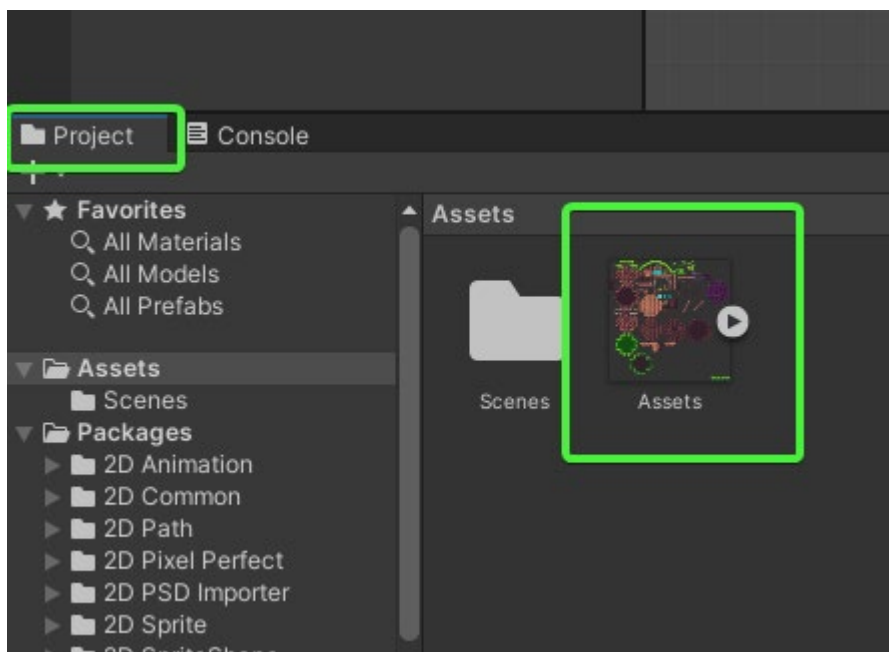


Рисунок 10. Перенесенный спрайт в проект

После переноса необходимо изменить его настройки. Для этого необходимо выбрать перенесенный спрайт и в окне “Inspector” изменить следующие данные, как указано на рисунке 11, а именно:

1. Параметр “Sprite mode” изменить на “Multiple”
2. Параметр “Pixel Per Unit” изменить на “16”
3. Параметр “Filter Mode” изменить на “Point (no filter)”

После изменений необходимо сохранить настройки, для этого нужно нажать на кнопку “Apply”, указанную на рисунке 12.

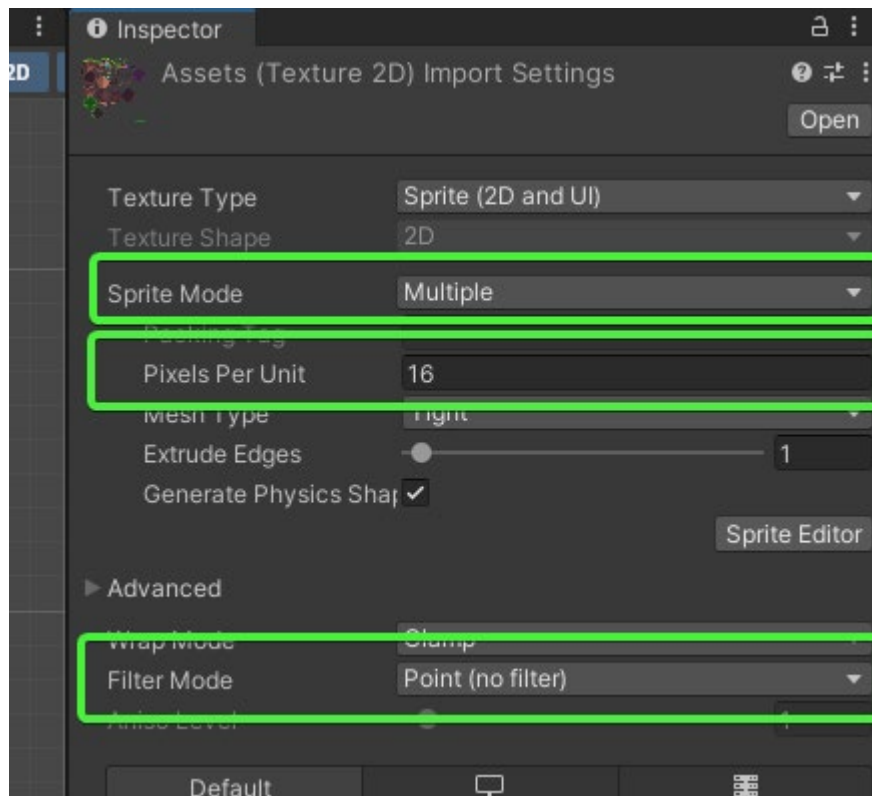


Рисунок 11. Измененные данные у спрайта

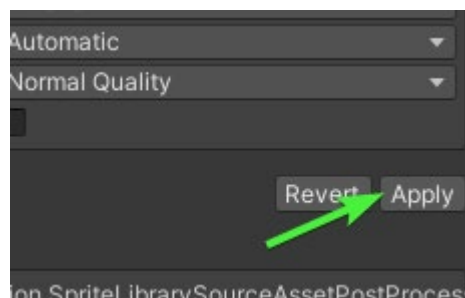


Рисунок 12. Кнопка “Apply” для сохранения изменений

Теперь нужно разделить спрайт на много других, для этого необходимо нажать на кнопку “Sprite Editor”, как указано на рисунке 13, после чего откроется окно “Sprite Editor”, как указано на рисунке 14. В верхнем меню нужно выбрать “Slice” и изменить параметры, как указано на рисунке 15, а именно:

1. В параметре “Type” изменить значение “Automatic” на “Grid By Cell Size”.
2. В параметре “Pixel Size” изменить значения “X” и “Y” на 16. Это значения, что отвечают за высоту разреза по оси “X” и “Y”.

После изменений необходимо нажать на кнопку “Slice”, указанную на рисунке 11.

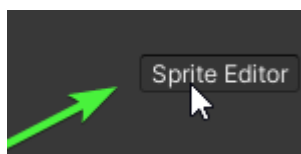


Рисунок 13. Кнопка “Sprite Editor”.

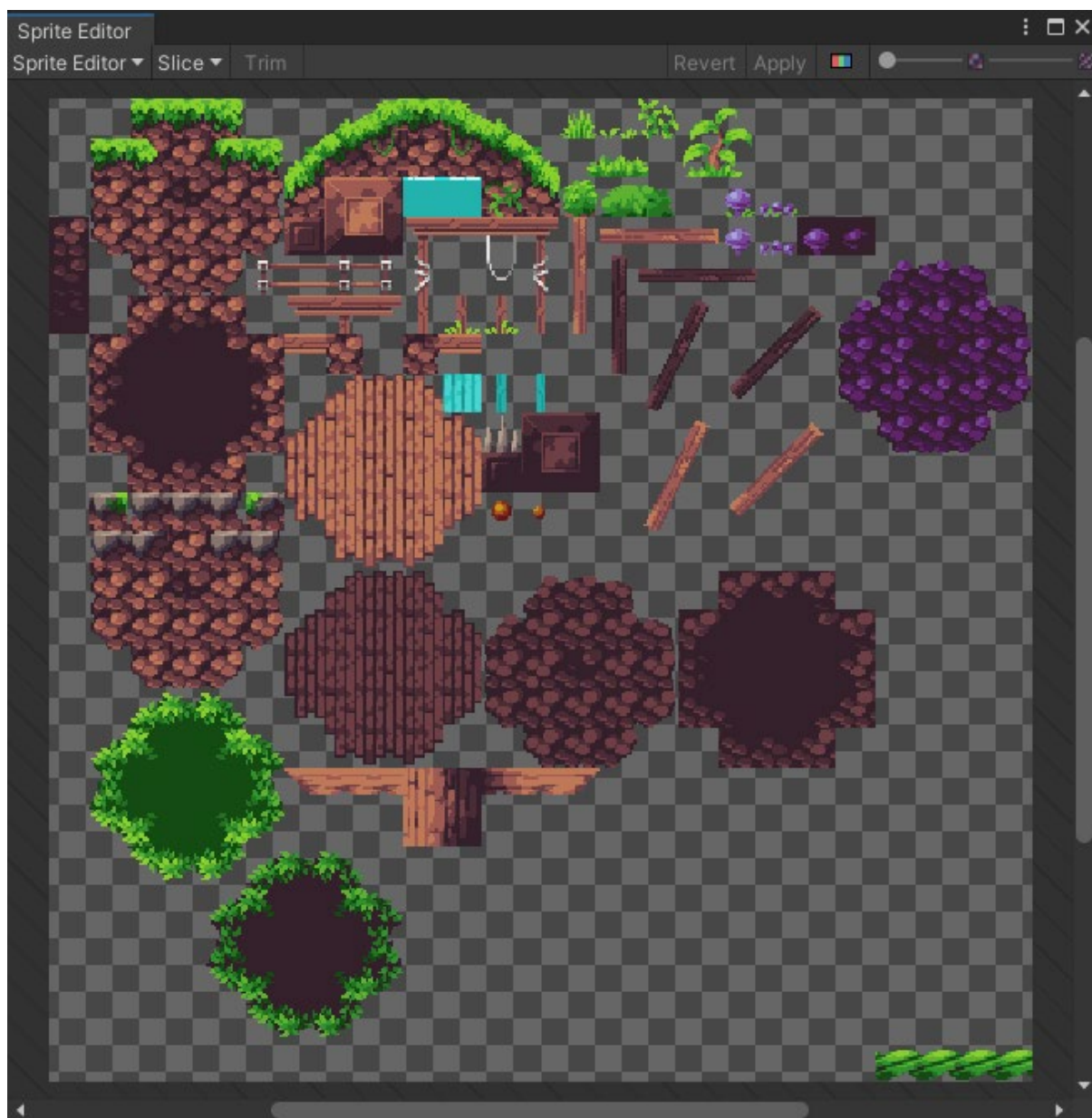


Рисунок 14. Окно “Sprite Editor”.

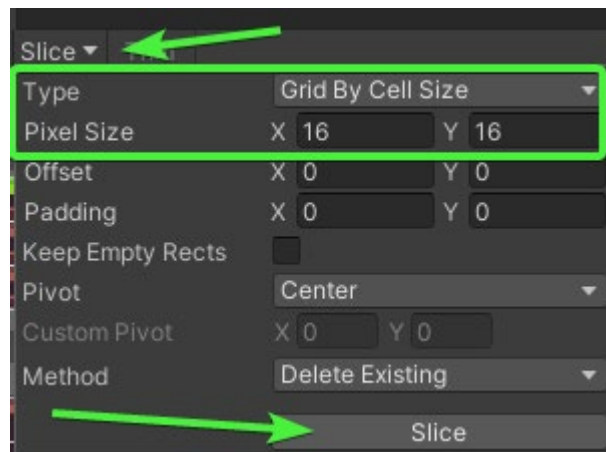


Рисунок 15. Измененные параметры и их сохранение.

После появления сетки на спрайте, нужно сохранить разрезанные спрайты, для этого необходимо нажать на кнопку “Apply”, как указано на рисунке 16.

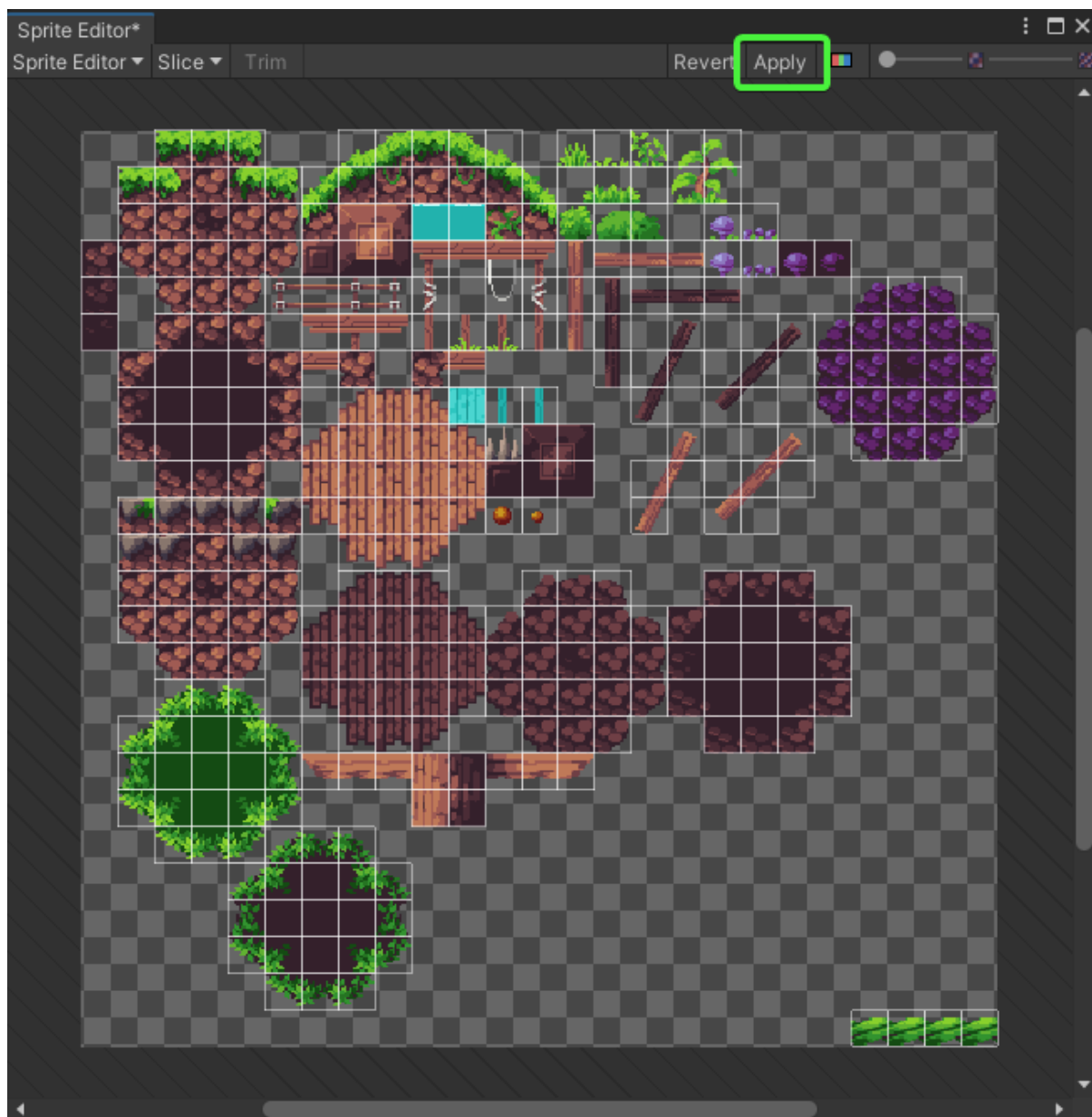


Рисунок 16. Сохранения разрезанных спрайтов