**Dokumentacja Fazy Projektu: Glutek/Player**

**1. Informacje Ogólne**

* **Nazwa Projektu:** Echo Grasp
* **Zespół Projektowy:** StrawberryTeam
* **Narzędzia tego Etapu:** Pixel Studio, EZGIF
* **Założenie Etapu:** Powstanie Animowanego modelu Gracza o kryptonimie Glutek

**2. Opis Funkcjonalności i Wymagania**

* Narzędzie**:** Pixel Studio
* Wszystkie elementy graficzne są w jednym pliku podzielone na warstwy, które można ukrywać i odkrywać w Programie. poszczególne warstwy można wyświetlać jako osobne elementy lub łączyć w grupy.
* Szybkości :175 klatek na sekundę.

**2.1 Łańcucha**

* **Technika Tworzenia:**
  + Łańcuch zmienia wielkość oraz odcień szarości w kolejnych segmentach, tworząc wizualnie zmienny efekt.
  + Kształt Segmentów to zaokrąglone kwadraty, które mają wyglądać na połączone jeden z drugim, tworząc płynny, jednolity ciąg.

**2.2 Maska**

* **Technika Tworzenia:**
  + Rysowanie rogów za pomocą symetrycznego narzędzia, a następnie przesunięcie jednej części, aby uzyskać efekt asymetrii w wersji całej.
  + W wersji zepsutej maski rogi są symetryczne, na masce dodano efekt niebieskiej cieczy dla wzmocnienia wizualnego efektu.
  + W wersji całej jest efekt błyśnięcia oka.

**2.3 Glutek**

* **Technika Tworzenia:**
  + Dodano opaskę wzdłuż postaci Glutka w jednej z wersji.
  + Glutek zwiększa i zmniejsza oraz ma efekt brokatu na sobie.

**3. Problemy Techniczne i Skalowanie**

**3.1 Skalowanie Elementów**

* **Problem z Pixel Artem:** Skalowanie elementów może powodować utratę pikseli, co wpłynęło na estetykę projektu. Przykłady problemów:
  + Łańcuch i Glutek zmieniły położenie.
  + Rozdzielczość maski została zwiększona do 64x64 pixeli w celu poprawienia jakości detali.

**3.2 Maska – Problemy z Tłem i Obramowaniem**

* **Czarne Tło po Scaleniu:** Po scaleniu warstw maski czasami pojawiało się czarne tło, co było niepożądanym efektem.
* **Problemy z Czarnym Obramowaniem:** przez czarne obramowanie maski okazało się trudne do usunięcia czarne tło przy pomocy narzędzia gumki, ponieważ nie było widoczne.
  + Rozwiązanie: Obramowanie maski zmieniono na granatowe, co umożliwiło użycie narzędzia „wypełnianie” do usunięcia niechcianego tła. Po operacji usunięcia niechcianego tła przywrócone został kolor obramówki maski na oryginalny kolor czarny.

**4. Zapis i Eksport**

**4.1 Format Zapisów**

* GIF i PNG: Projekt został zapisany jako animowany GIF, a następnie przekonwertowany na PNG, aby zapewnić możliwość oddzielnego zapisywania każdej klatki na osobnych arkuszach.
* Narzędzie do Eksportu: EZGIF – użyty do konwersji klatek oraz eksportu jako osobnych plików tekstury.
* Pakowanie i Dostarczenie: Po zakończeniu wszystkie pliki zostały spakowane w archiwum ZIP, które stanowi finalną wersję projektu.