**Dokumentacja Fazy Projektu: Sprite\_Idle**

**1. Informacje Ogólne**

* **Nazwa Projektu:** Echo Grasp
* **Zespół Projektowy:** StrawberryTeam
* **Narzędzia tego Etapu:** Pixel Studio, TexturPacker, EZGIF
* **Założenie Etapu:** Powstanie sprite idle

**2. Opis Funkcjonalności i Wymagania**

* Narzędzie: Pixel Studio
* Wszystkie elementy graficzne są w jednym pliku podzielone na dwie warstwy, które są oddzielnymi płótnami w Programie. Sprite ukazuje animacje bezczynności postaci.
* Wielkość płótna 32x32 pixele
* Liczba klatek: 300
* Opacity : 255



Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, Oprogramowanie multimedialne, Oprogramowanie graficzne

Opis wygenerowany automatycznie

Korzystanie z tej samej kolorystyki co u glutka

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, Oprogramowanie multimedialne, Oprogramowanie graficzne

Opis wygenerowany automatycznie

warstwa 1

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Oprogramowanie multimedialne, Oprogramowanie graficzne

Opis wygenerowany automatycznie

warstwa 2

**3. Zapis i Eksport**

**3.1 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.
* Próba użycia TexturPacker nie powiodła się. Pobranie programu z CodeandWeb.com. Program nie dzielil projektu na oddzielne warstwy. Pozostanie przy EZGIFie.
* 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.

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

TexturPacker

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Ezgif