

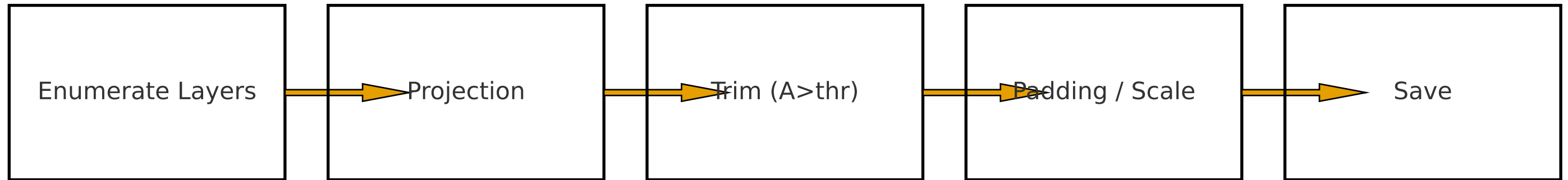
PGA — Krita Plugins: Cvičení 6

BatchLab — hromadný export, sprite-sheet, release

Cíle

- Batch export vrstev/skupin: trim, padding, scale, formáty, šablony jmen
- Sprite-sheet builder: Grid i Tight pack + JSON manifest
- Release: metadata, README, ikona, QSettings, logging

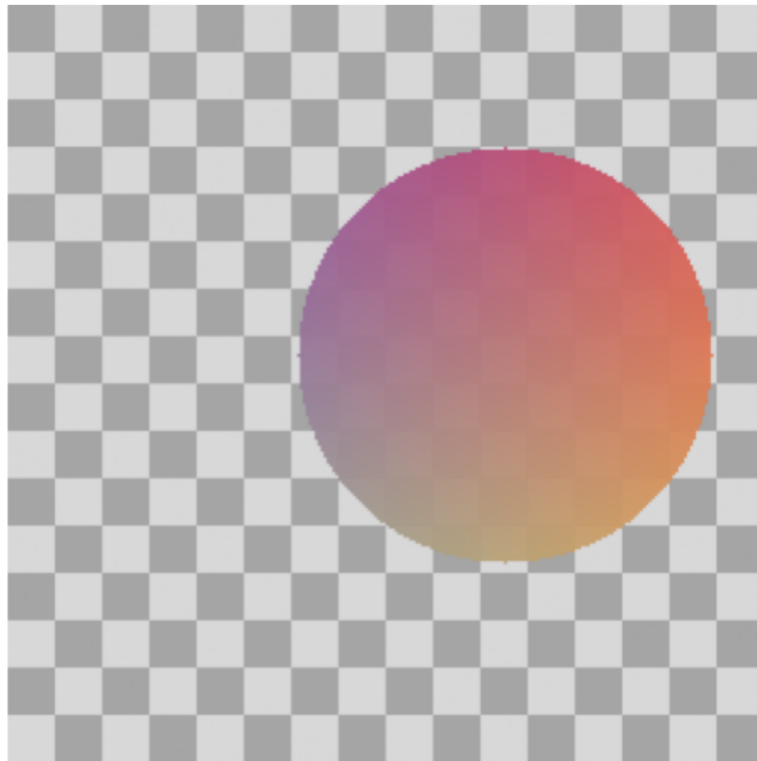
Batch Export — pipeline



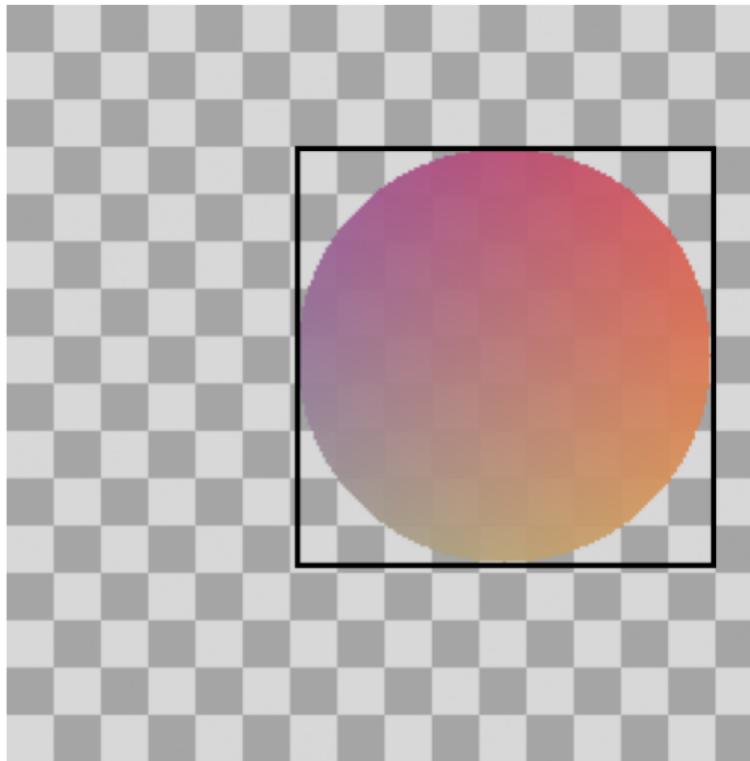
Tip: U ikon použijte nearest (FastTransformation).

Trim (bbox dle alfa) — příklad

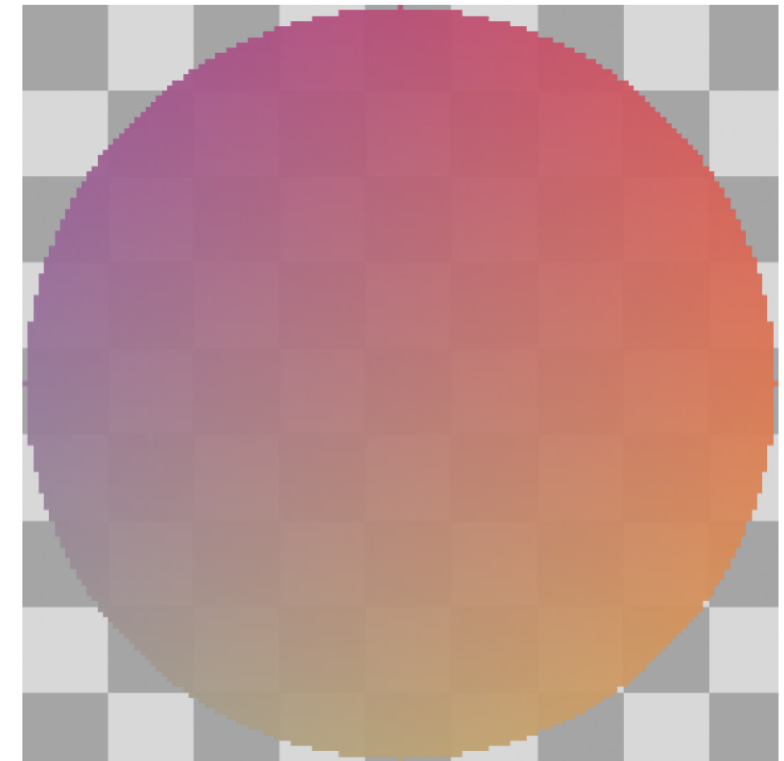
Vrstva (před trimem)



BBOX dle A>0



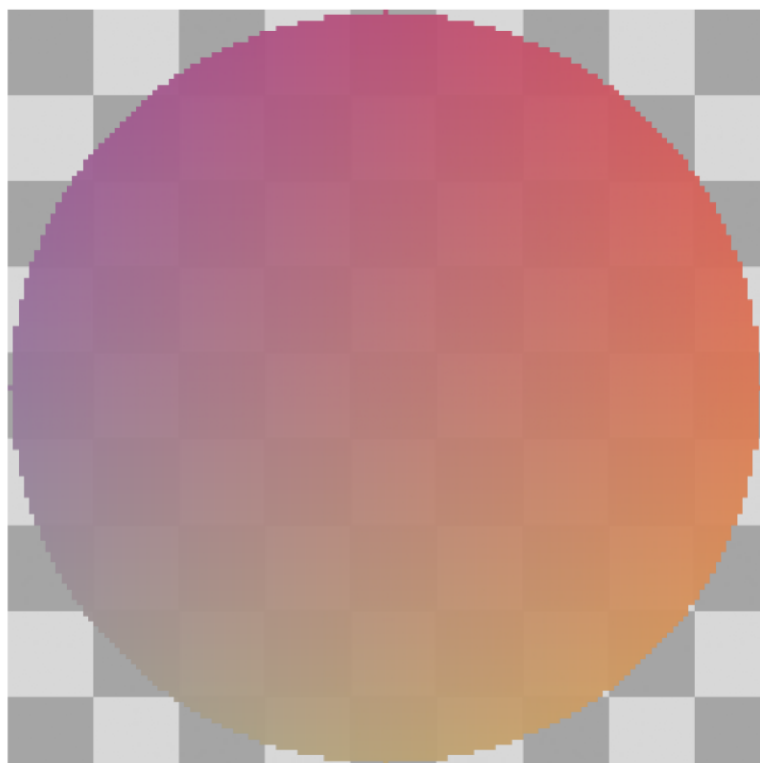
Trimnutý výřez



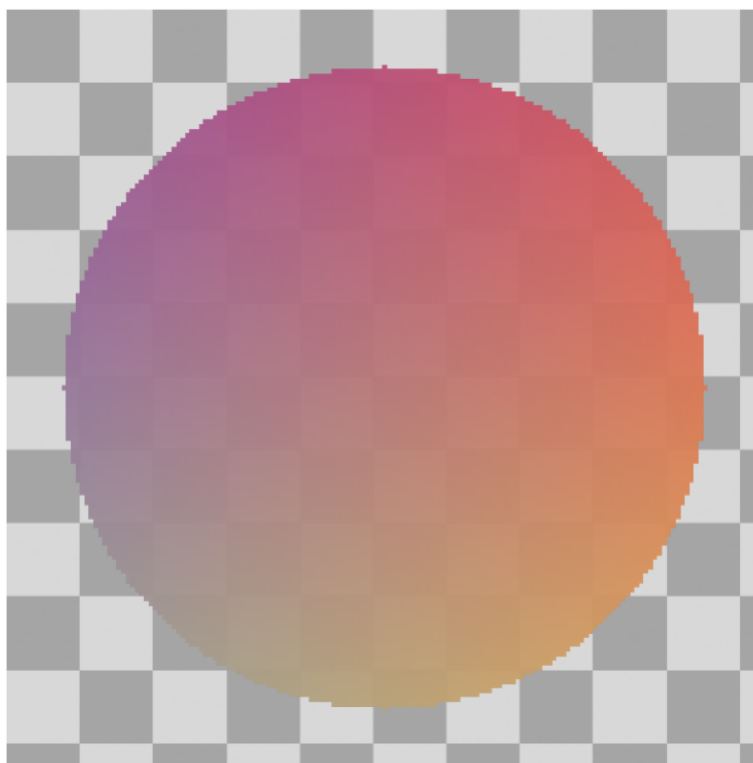
$A > 0 \rightarrow \text{bbox} \rightarrow \text{výřez}$

Padding & Scale — příklad

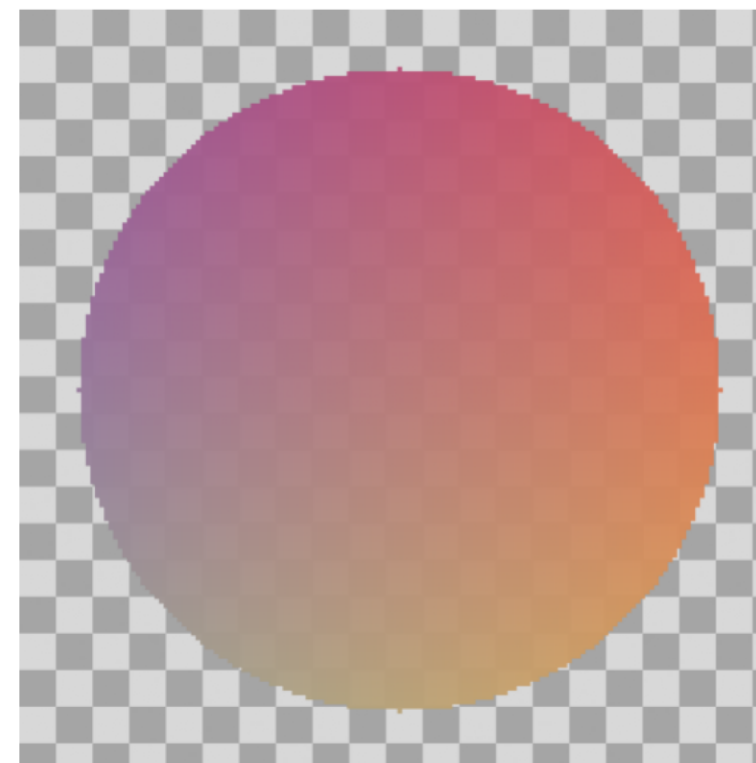
Po trimu



Po paddingu (12 px)



Po škálování (2×)

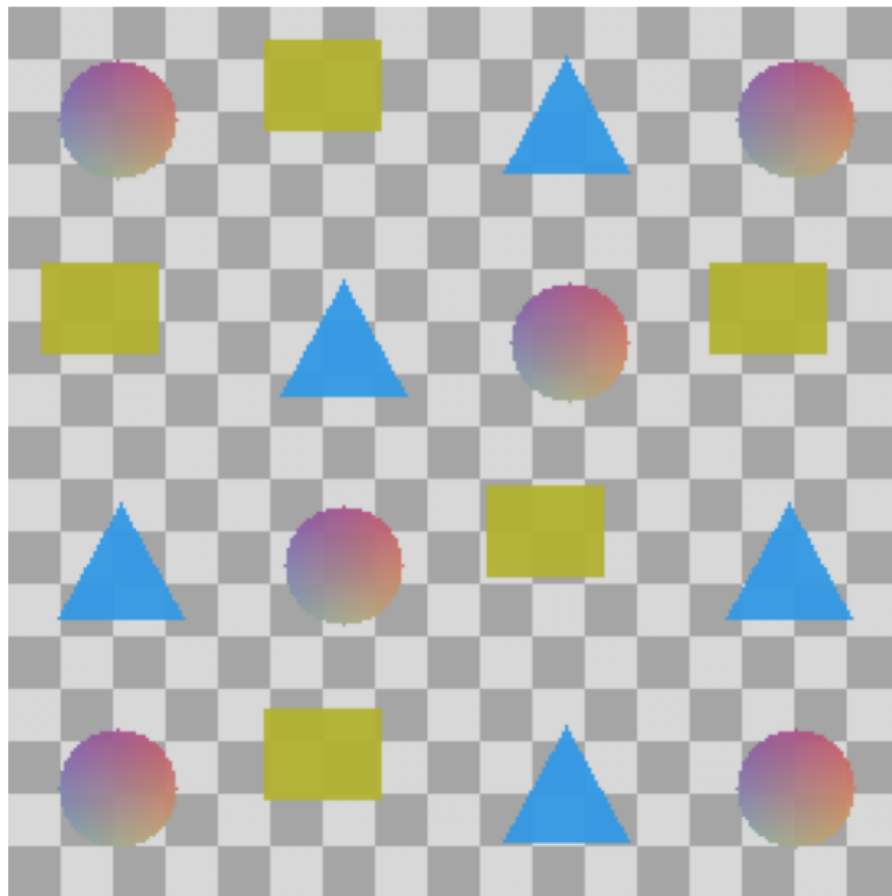


Nejprve trim, pak padding, nakonec škálování

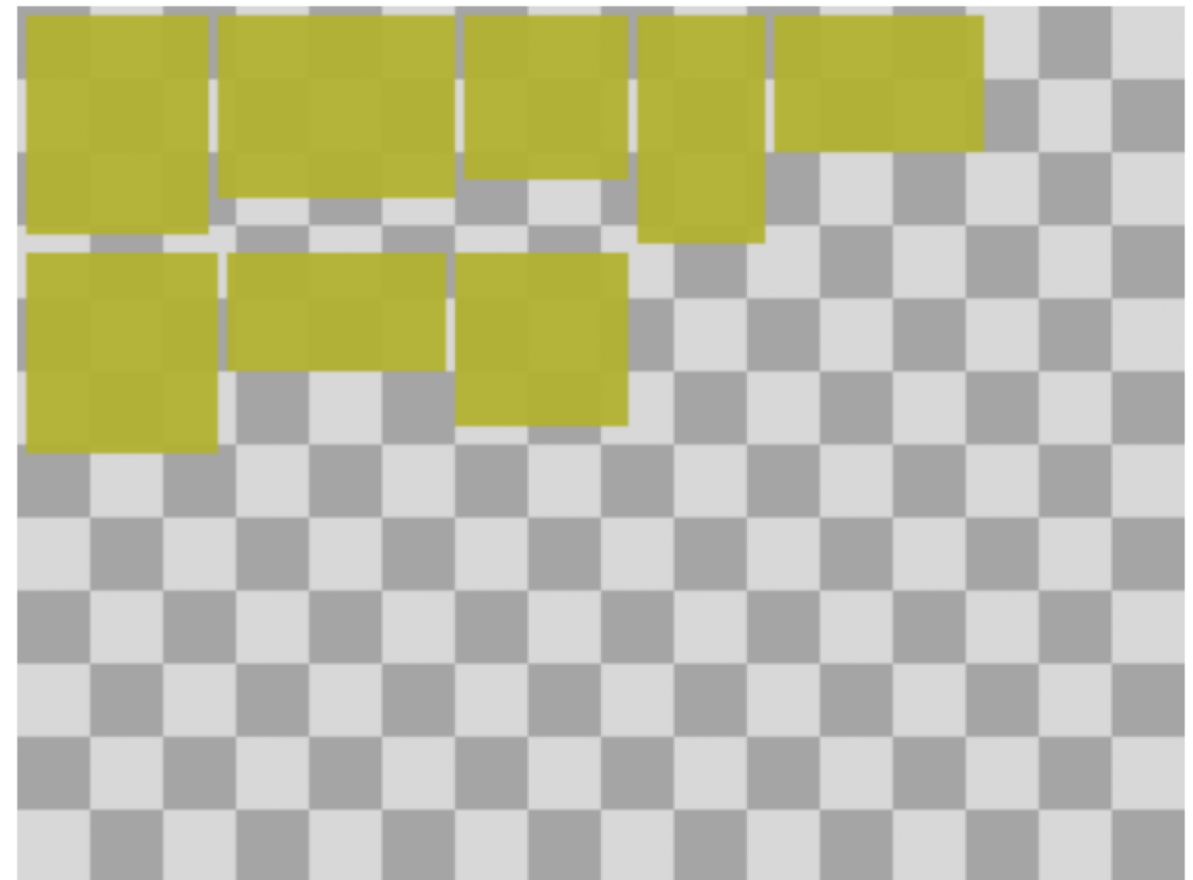
Sprite-Sheet — Grid vs. Tight pack

- Grid: fixní tileW/H, snadný index
- Tight: menší atlas, proměnlivé dlaždice, manifest nutný

Grid (4×4)



Tight pack (řádkování)



```
    "y": 70,  
    "w": 64,  
    "h": 64  
  },  
  {  
    "name": "frame_005",  
    "x": 70,  
    "y": 70,  
    "w": 64,  
    "h": 64  
  }  
]
```

Manifest JSON + šablony názvů

Ukázka manifestu (JSON):

Šablona názvu:

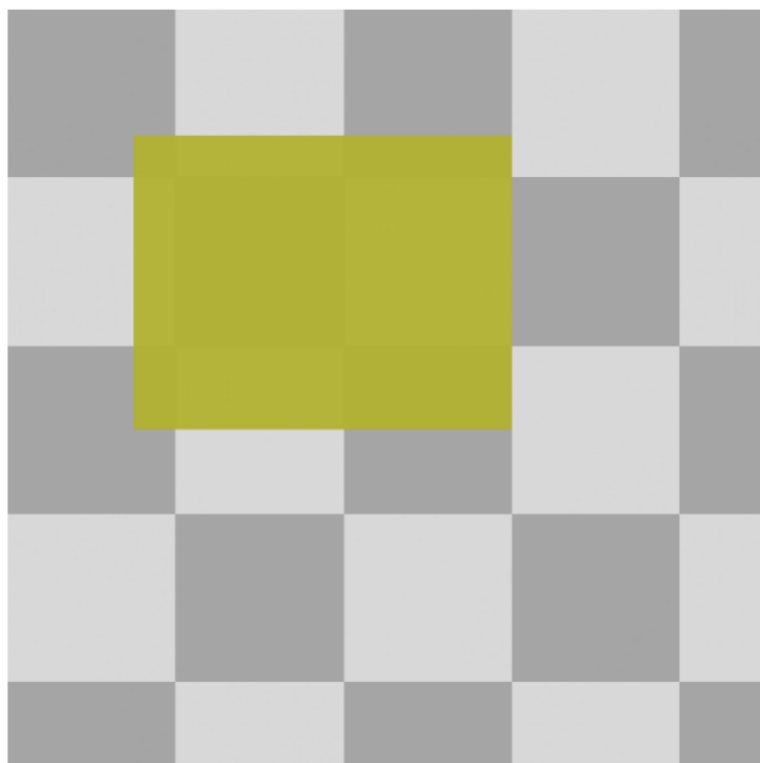
```
{doc}_{layer}_{v:03d}@{scale}x.{ext}
```

Výsledky:

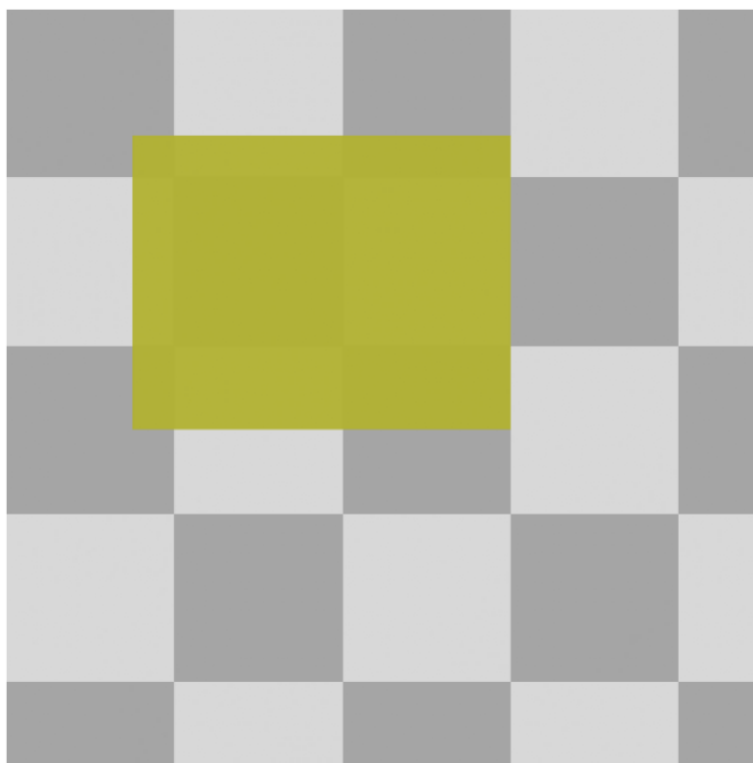
- ui_icons_play_007@2.0x.png
- ui_icons_pause_012@1.0x.webp
- ui_icons_stop_042@0.5x.png

Extrude okraje + Power-of-Two

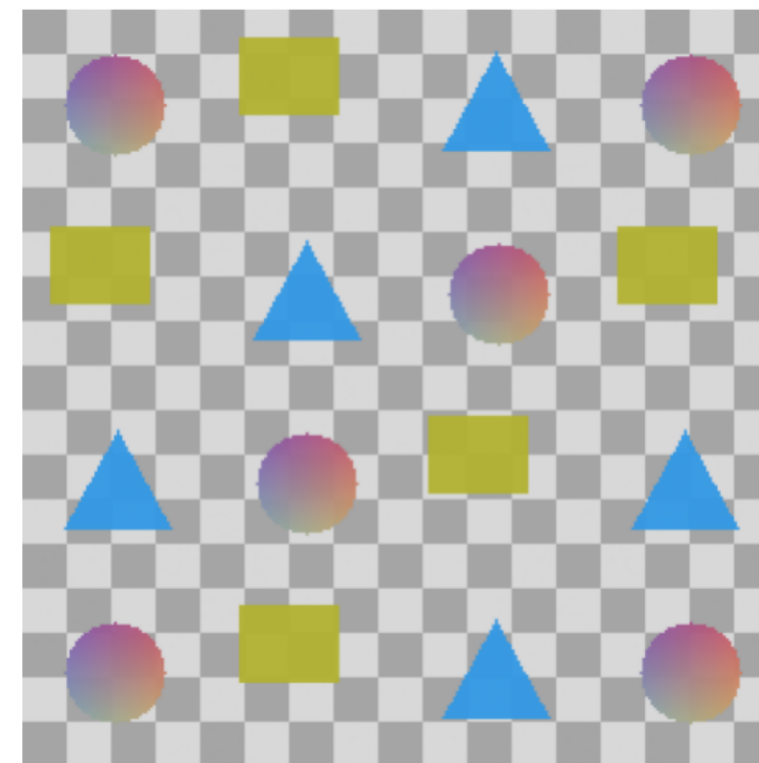
Padding 4 px



Extrude 4 px (anti-bleed)



Atlas (Grid 4x4)



Extrude 1-4 px pomáhá proti bleed/halo při bilineárním filtrování v enginu.

Power-of-Two canvas (1024, 2048...) může být vyžadován – snižte plýtvání pomocí Tight packu.

Workflow & UX

- Preview: suchá simulace (názvy, layout), bez zápisu souborů
- Run: QProgressDialog + Cancel; po dokončení nabídnout otevření složky
- Persist nastavení (QSettings): destFolder, formát, template, padding...