

 11

Top-Down View

Agora é hora de desenhar o personagem praticamente pronto para fazemos a pixel art, mas o que falta? Falta ter o personagem no ângulo certo, na perspectiva certa.

Olhando as cenas dos jogos que são referência no projeto, notamos que estamos vendo os personagens e os objetos de cima para baixo, como se estivéssemos sobrevoando o local. Em videogames, chamamos isto de top-down view.

[Personagem Moonlighter](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/103.zelda.PNG) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/103.zelda.PNG>)

A top-down view tradicional é uma visão a 90 graus do chão, como podemos ver em jogos como o primeiro Grand Theft Auto.

[Grand Theft Auto](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/gta.PNG) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/gta.PNG>)

Mas no caso dos jogos que temos como referência, chamamos de vista em 3/4, pois não vemos tudo a 90 graus. Chegamos a ver as faces frontais dos personagens e objetos. Isso fica bem claro ao olharmos os sprites tanto do Moonlighter quanto do Zelda III.

[Sprite Moonlighter](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/103.zelda.PNG) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1006-personagemrpg/103.zelda.PNG>)

É assim então que temos que desenhar a Jill. Com base em nosso esboço final, vamos desenhar novamente a personagem, mas levando em conta a perspectiva de 3/4: enxergamos os pés, as pernas e a face, mas vemos tudo de cima.