

04

## Ciclo completo

### Transcrição

[00:00] Pessoal, agora a gente tem aqui já metade do ciclo da caminhada, pelo menos a caminhada de um lado. Agora a gente tem que fazer a caminhada do outro. Vou fazer o seguinte, eu vou só nomear essa última camada aqui e vou botar um nome só pra ilustrar, vou botar "passada". Já está levantando, é a passada.

[00:27] Vou pegar esses quatro aqui eu vou duplicar simplesmente. Pronto. Só que aqui eu já tenho em ordem o que eu tenho que fazer, só que eu tenho que botar os frames aqui embaixo, por quê? Porque depois dessa passada a gente vai ter o próximo contato com o chão, só que esse contato aqui a gente ainda vai ter que alterar, por quê? Porque esse é um contato com a outra perna, então eu vou alterar isso aqui. Vou fazer alterações necessárias pra gente poder ver que essa perna é a da frente e essa aqui é a de trás.

[01:22] E "E", pra borracha, posso até diminuir um pouquinho aqui, só pra ficar mais claro que é a perna de trás. Mesma coisa com o braço, tem que ficar claro que esse braço aqui agora é o da frente e esse aqui é o braço de trás. Eu vou fazer agora mais uma camada e botar essa outra pose, invertendo também. A grosso modo mesmo, é só pra gente ver o movimento, não importa, eu estou desenhando no mouse, inclusive. É só pra gente ver o movimento como é que fica e não pra gente fazer o desenho em si, pronto.

[02:22] A gente só está estudando o movimento pra depois a gente pegar o nosso sprite e fazer a mesma coisa com ele, em cima de um ciclo de caminhada que a gente percebeu como funciona. Vai ficar mais fácil a gente trabalhar com nosso sprite em pixel quando a gente entender isso aqui bem.

[02:43] Vou tirando aqui a cor da perna pra poder trocar. Nessa hora a gente vê como é útil a gente pintar sempre a parte de trás. A gente pinta essa parte aqui. Beleza. Agora próximo frame. Eu vou fazer isso nos próximos dois, a gente vai acelerar um pouquinho porque você já sabe o que eu estou fazendo e no final a gente volta a falar aqui.

[04:15] Pessoal, beleza. Eu terminei aqui, fiz a primeira parte do ciclo de caminhada e a segunda parte do ciclo de caminhada. Vamos ver se está certinho? Vou botar aqui pra repetir sempre e vou dar um play. Tem alguma coisa errada aqui, vamos ver o que é. Meu primeiro frame está repetindo aqui alguma coisa, segundo frame, terceiro frame, quarto frame, quinto frame, e o resto está certinho. Menos esse aqui, que tem que vir com o último frame. Vamos ver.

[04:53] A gente está vendo agora como é que ficou esse ciclo de caminhada. Você vê que agora ficou muito mais simples de a gente entender esse ciclo. Deixa eu só, nessa parte, tirar essa partezinha aqui.

[05:11] A gente está vendo o nosso personagem andando com as duas passadas, com o balanço dele, os braços balançando também. A gente vê que o braço não se move exatamente no mesmo balanço da perna, o tempo do braço é diferente do tempo da perna. É claro que quando uma perna está pra frente, o braço do mesmo lado está pra trás, tudo mais, só que a gente vê que são movimentos que cada um tem o seu balanço. Também a altura do personagem tem um balanço. Então a gente viu aqui um ciclo de caminhada inteiro.

[05:48] Agora a gente vai ter que desenhar todos esses frames pro nosso sprite. Uma técnica que a gente costuma fazer nos sprites sheets de jogo 2D, simples como o que a gente está fazendo, é simplificar esse ciclo de caminhada em poucos passos, ou seja, a gente vai tentar resolver isso tudo em quatro ou cinco frames, então a gente vai pegar o nosso sprite, vai botar aqui e vai tentar ver como é que fica. Mas a gente vai trabalhar basicamente com alguns frames só. No próximo vídeo a gente vê quais são. Até lá.

