

≡ 04

Única escolha sobre o conteúdo da aula

Depois de desenharmos a Jill olhando para um lado, espelhamos a imagem para tê-la virada para o outro lado. A personagem é canhota e segura a espada com a mão esquerda, mas quando espelhamos, ela passa a segurar a espada com a mão direita. O que fazer nesta situação?

Seleciona uma alternativa

A Devemos deixar a espada segura pela mão direita mesmo, invertendo a tendência da personagem; a Unity e outros engines comportam apenas sprites espelhados.

B Devemos redesenhar a mão com a espada, endireitando a tendência da personagem a segurar a espada com a mão esquerda.

C Podemos inverter ou não. Muitos jogos utilizam apenas a imagem espelhada, espelhando também itens e em que mão segura seus itens, outros precisam ter isso retrabalhado.