

01

Antecipação

Transcrição

[00:00] Pessoal, eu ajeitei aqui a arte, as cores e tudo mais do nosso sprite, deixei tudo certinho. Olhando aqui o movimento, o movimento todo parece ok, está tudo certinho. Então eu vou pular já pro nosso ataque, a gente vai fazer o personagem atacar.

[00:27] Uma coisa importante aqui é o seguinte, a gente trabalhou esses pixels, ou seja, a gente tirou aqueles pixels que a gente tinha meio deformados ou colocados de outra forma, porque a gente distorceu a imagem, agora eu só ajeitei de acordo com as cores que a gente escolheu da palheta do personagem e tudo mais, e tudo que eu fiz aqui, todo desenho que eu fiz você consegue ver como se faz, dentro do curso de criação de personagem mesmo, quando a gente desenhou esse personagem.

[01:01] Mas de toda forma, o que eu fiz aqui foi um trabalho de pixels mesmo e de fazer ficar tudo certinho dentro da arte do personagem. Agora a gente vai fazer o personagem atacando. A grosso modo, vou fazer um arquivo novo pra gente estudar um pouquinho como a gente vai fazer o personagem atacando. Então botei arquivo novo, pode ser um arquivo comum mesmo aqui. Vou botar de web, ok.

[01:35] Vou desenhar no mouse aqui, a grosso modo. Vamos imaginar que a gente tem aqui um personagem. Vou desenhá-lo aqui, assim. Ele está de lado, então um braço dele vem aqui, outro braço está segurando uma faca, sei lá, uma espada. Vou desenhar uma espada aqui. A grosso modo mesmo. Vou botá-lo mais pra cá.

[02:21] Agora eu quero fazê-lo atacar, ou seja, eu vou pegar essa imagem aqui, criei uma camada nova, na camada de cima eu vou desenhar tirando a opacidade da camada de baixo. Então vamos lá, B, brush. Ele vai atacar, então vou posicionar esse corpo mais pra frente, se curvando um pouco mais. De repente essa perna aqui se projetou mais pra frente e tal. Deixa eu desenhar essa perna melhor, que ficou muito ruim. Assim.

[03:11] Esse braço dele aqui ajudou no movimento pra cá e agora esse aqui ele atacou. Vamos ver como ficou? Vou botar aqui, vou criar uma linha de tempo com vídeo, depois transformar isso aqui e converter em quadros. Ok, quadros de animação. Primeiro frame eu vou botar só a imagem do primeiro quadro, do primeiro layer. Segundo quadro ou segundo frame eu vou botar aqui a imagem do segundo. Vamos ver como ficou.

[04:00] Está meio automatizado ainda, muito robótico ainda o momento. Vou criar uma camada no meio e um frame no meio aqui. Eu vou botar opacidade na camada de cima e na camada de baixo. E agora eu vou criar um desenho entre esses dois.

[04:51] Vou fazer um movimento intermediário aqui. Muito grande essa espada, mas assim está bom. A grosso modo mesmo, vamos refazer então o layer, o trabalho aqui dos frames. O primeiro aqui, 100%. O segundo, deixa eu mostrar só o do meio e o terceiro aqui. Vou botar 0,2 segundos pra todos eles.

[05:38] Já dá pra ver melhor esse movimento. Olha, ele chega daqui e ataca, ele está meio parado, ele está meio sem passar uma ideia de força, de tudo mais. Como é que pode passar mais força nisso?

[05:53] Existe uma coisa que a gente pode fazer que é, de repente, botar o personagem pra fazer um movimento entre esse e esse aqui, de repente, ele se preparar mais pra fazer esse golpe, como se estivesse virando pra dar um soco, como se estivesse fazendo força, depois ele dá o soco.

[06:11] Vamos fazer isso então. Vou diminuir a opacidade dessa camada aqui e dessa, da seguinte. Vou criar um frame no meio, entre esses dois. Aqui vou criar um frame também. Essa é a primeira pose, eu vou apagá-la desse nosso frame aqui pra

poder trabalhar. Isso. Agora vamos trabalhar com essa pose que a gente falou de carregar, de demonstrar o movimento que vai fazer.

[07:03] Essa é a primeira pose, então como é que pode ser a segunda pose? Ele pode fazer o seguinte, a gente pode botar essa pose mais exagerada aqui. Eu chego o personagem um pouco pra trás. Então vamos lá, primeiro frame, esse aqui, vamos botar opacidade. Segundo frame só esse aqui, terceiro frame só esse aqui, quarto frame só aquele ali. Vamos ver como ficou?

[08:11] Dá pra ver que agora o movimento está mais orgânico, fica bem mais natural, na verdade, quando ele recua pra fazer a força. Isso em animação a gente chama de antecipação, é um princípio de animação muito importante, é como a gente vê no desenho animado que, sei lá, o Ligeirinho antes de correr faz assim, depois dispara. Isso é muito importante.

[08:36] Eventualmente a gente pode até deixar um tempo maior aqui na antecipação, vou botar um pouco maior, vou pegar esse frame e vou deixá-lo mais tempo, então vamos fazer com que na linha do tempo ele fique mais. Ele vai, respira, depois ele faz o movimento mais rápido, mais incisivo.

[08:58] Isso aqui, a grosso modo, é a técnica que a gente chama de antecipação, é o que a gente pode fazer com a Jill, pro ataque dela. Então vamos pegar mais ou menos o que a gente esboçou aqui e trazer pro pixel no próximo vídeo. Até lá.