

Ciclo de caminhada

Transcrição

[00:00] Pessoal, agora eu vou vir aqui no Pinterest e vou procurar por walk cycle ou ciclo de caminhada. Aqui a gente vai ter vários exemplos de personagens caminhando e principalmente dos frames que animam um personagem caminhando.

[00:16] A gente tem aqui vários frames, tanto de caminhada quanto de corrida, vários exemplos aqui, olha. Todos eles basicamente vão trabalhar com a mesma coisa, com os mesmos elementos. A gente vai começar a entender um pouco isso.

[00:31] Vale a pena dar uma olhada, dar uma pesquisada, entender um pouquinho como que é cada movimento, mas a gente vai começar a destrinchar um pouco, estudar um pouco isso, pra gente se entender melhor.

[00:42] A gente vê que tem alguns que são bem sucintos e têm um número certo de frames, outros já têm um número maior de frames. Alguns pegam pontos específicos como os pés pra analisar. Isso aqui é muito bom, o exemplo é um desenho que eles usam de um livro chamado The Animator's Survival Kit, que é um livro recomendado, que pega a fundo essa coisa do ciclo de caminhada, que talvez seja o primeiro passo pra uma animação e pra você entender vários conceitos de animação.

[01:16] Eu vou destrinchar um pouquinho aqui. Eu peguei essa imagem que tem quatro passos de um ciclo de caminhada. A gente pode dizer que aqui dentro desses quatro passos tem dois que são bem fundamentais pra gente fazer esse desenho de uma caminhada. O primeiro é o contato, o contact que está ali. A gente vê o personagem com uma perna com o calcanhar tocando no chão ou quase, e a outra perna com a planta não, mas com a ponta dele no chão.

[01:53] E outro essencial é o passing, quando o personagem está dobrando a perna, já tomando impulso pro segundo passo. O down e up a gente vê em breve, mas vamos estudar primeiro o contact e o passing.

[02:06] Eu vou abrir um arquivo no Photoshop, deixo a linha de tempo aqui, certinho. Vou botar aqui de novo pra converter em quadros. Por enquanto eu vou deixar fechado aqui, não quero saber dela. Por enquanto eu quero mexer nas minhas camadas. Eu vou pegar aqui, vou desenhar o meu personagem. Bem de boneco de palitinho também, só pra gente analisar o movimento. Eu só vou desenhar a cabeça, o tronco e as pernas.

[02:45] Na primeira aqui eu vou deixar o braço totalmente de lado no início. Primeiro a gente está vendo aqui o contact, vamos desenhar essa pose. Ele está com uma perna pra frente, com o calcanhar tocando e a perna de trás, está assim. Eu vou pintar tudo de escuro aqui, pra gente saber que é a perna de trás, pra diferenciar uma da outra, pra estudar melhor esse movimento. E a outra está dobrando um pouquinho e tocando a palma do pé. Mais ou menos assim que a gente está vendo. Vou botar aqui só pra gente entender esse movimento.

[03:34] Estou fazendo a grosso modo mesmo, só pra gente estudar. Vou criar uma camada por cima, vou tirar um pouco a opacidade dessa aqui. Vou fazer no mesmo lugar, mais ou menos. Só que agora eu vou fazer a pose passing.

[03:52] Nessa pose passing a perna da frente está dobrando quase num quatro e a perna de trás está apoiando. Então vamos fazer isso. Vou pegar a camada certa, perna da frente está quase dobrando num quatro e a de trás está estendida, toda plantada no chão. Assim. Vamos ver agora a animação.

[04:45] Camada 1 eu vou botar opacidade de novo, não no frame 1, frame novo. Frame 2 eu tiro a camada 1, coloco a camada 2. Vamos ver se ele está andando. Vamos botar movimento aqui de 0,1 segundo e vamos botar pra andar. Um pouco menos, vamos botar 2, 2.

[05:14] Aparentemente ele está andando, ele está truncado, está duro o movimento, mas aparentemente ele está andando. Como que a gente pode amaciar um pouquinho esse movimento? A gente pode botar frames no meio, se a gente está trabalhando com esses frames aqui, a gente pode botar mais frames, o movimento vai ficar melhor descrito.

[05:34] Vamos fazer o seguinte? Se a gente está mexendo com esses dois aqui, a gente lembra aqui que tem um frame no meio, entre o passing e o contact, que é o down, olha como que ele está. Vamos fazer isso aqui? Vamos lá. Vou criar uma camada acima dessa, da primeira. Na verdade deixa eu fazer tudo certinho, a segunda camada está no segundo frame, agora o terceiro frame vai ter uma terceira camada.

[06:10] Aqui eu vou tirar a opacidade da camada 2, também pra poder trabalhar melhor agora aqui. Nesse layer 3 eu vou desenhar, na verdade, em cima desse layer 1, que está entre a camada 2, que vou chamar aqui de contact e a outra a gente pode chamar de passing, que é essa 2 aqui. Essa 3, qual o nome dela? É down, então vamos chamá-la de down, nossa camada aqui. E é a down que a gente vai desenhar. Vamos ver aqui.

[06:54] Ele está com a perna de trás dobrada e toda plantada no chão, e a outra está fazendo um quatro ainda, só que tudo pra trás. Então vamos fazer o seguinte. Pois é, isso aqui não muda muito. Aqui ele está com a perna arqueada, vou desenhar melhor isso aqui que está horrível. A perna de trás está arqueada, mas está toda plantada no chão. Talvez um pouco mais arqueada até. E a de trás está quase um quatro aqui, assim. Vamos ver. É mais ou menos isso.

[08:16] Vamos voltar aqui, camada 1. É só a camada 1, camada 2 é o down e a camada 3 é o passing. Está bom. Vou fazer agora mais um frame e mais uma camada. Eu vou tirar a opacidade momentaneamente do passing e vou fazer a quarta camada, que se chama up. E nessa camada ele está com a perna de trás na ponta do pé e a da frente como um quatro bem pra frente.

[09:01] Nessa camada a gente tem isso aqui também igual, essa perna bem esticada e a de trás assim. Vamos lá. Deixa eu botar opacidade de novo da camada de passing. E vamos checar agora se os frames estão certinhos. Ok, ok e ok. Está certo, agora vamos ver.

[10:18] A gente está vendo que essa caminhada já está muito mais clara. Claro, tem um acerto fino ainda a fazer, mas já está muito mais claro que o personagem está andando, como é que as pernas estão sucedendo ali. Agora, tem um problema, obviamente, quando ele chega pra cá ele pula pra perna de trás logo, quando na verdade ele devia ter essa pose, só que invertida, ou seja, essa aqui de trás, que está em contact, devia estar a perna de trás assim e a perna da frente aqui pra frente, para o ciclo se completar. E aí gente volta pro ciclo se completar.

[11:00] Mas por enquanto a gente está conseguindo descrever esse ciclo de caminhada. Aqui, se a gente botar uma vez só, a gente está conseguindo ver esse ciclo de caminhada funcionar. Então, beleza. No próximo vídeo a gente começa a aprofundar um pouco melhor esse movimento. Até lá.