



Acabamento de personagem

Esse é o momento de criar variações para seu protagonista! Você não pensou que era só desenhar ele uma só vez, né?

Vamos começar criando keyframes dos movimentos principais que o seu game vai usar. Eles já podem então ser inseridos à tela do seu game. Depois, vamos criar um modelo em alta definição e um outro em baixa definição do protagonista. Por último, uma ficha de modelo de personagem agrupando todas essas informações!