

02

## Arco de movimento

### Transcrição

[00:00] Pessoal, já tendo feito o estudo da antecipação, eu vim aqui e desenhei a personagem fazendo uma antecipação com base nesse primeiro pixel dela parada mesmo, eu a recuei um pouco, assim a gente tem uma antecipação lá, ela recua e prepara o ataque. Você vê, eu vou botar aqui um layer novo, vou desenhar por cima com uma cor diferente pra gente ver o movimento dela.

[00:31] O rosto dela está aqui, nessa altura. Os olhos, a cabeça aqui. O corpo está pra frente. O braço está fazendo esse movimento de botar pra frente a mão e o outro pra trás, está aqui. Aqui o quadril dela, essa perna está com a ponta do pé no chão e essa aqui está preparando o movimento, ou seja, o pé dela está pra frente, ela está fazendo assim pra depois dar o golpe.

[01:17] Essa antecipação aqui eu desenhei normal, como a gente viu nos cursos de desenho em pixel art desse personagem, eu fiz a mesma coisa, mantive sombras e tudo mais, só girei um pouco a posição mesmo, fiz a posição do rosto um pouco diferente, se a gente olhar aqui, ela levantou um pouco mais a cabeça, então um pouco menos de cabelo aparece e tudo mais. O braço mais pra frente, o pé, tudo bem.

[01:51] E aí a gente tem essa pose de antecipação. E depois eu botei aqui uma pose de ataque. Essa pose de ataque eu vou pegá-la, vou selecionar e vou botá-la um pouco pra frente em relação à posição de antecipação, aqui, mais ou menos. Aqui ela não aparece, aparece aqui. Deixa eu tirar essa camada de rascunho e vou criar uma nova pra gente entender a movimentação aqui.

[02:35] Aqui o rosto dela já virou pro outro lado, deixa eu pegar a caneta vermelha. Aqui o rosto dela voltou a ficar pra frente, virando nessa direção. Ela já está olhando pro inimigo melhor, de cara reta, bem objetiva. O corpo também está mais virado pra frente. O pé da esquerda já está plantado e o da direita agora passou a ser o que ficou pra trás, então ela fica na ponta do pé.

[03:10] Aqui a gente tem um braço levantado pra fazer o movimento, ela fez assim pra dar a espadada e a outra espada ela fez um arco, o braço dela fez isso aqui pra frente, compreendendo um arco de movimento.

[03:27] Isso é uma coisa muito importante de animação, que é o arco de movimento. Isso aqui é o que permite, por exemplo, a gente ter poucos frames, mas ainda assim entender a amplitude do movimento do personagem, por isso que a gente vai ver, quando eu tirar isso aqui. Vamos ver? Deixa eu tirar aqui as camadas, vamos acertar direitinho tudo pra gente ver a animação.

[03:59] Vamos conferir? Primeira camada, ok. Segunda camada, ok. Terceira camada, quarta camada, quinta camada. Antecipação, o ataque, depois botei ela na posição normal de novo, pra voltar a andar. Então antecipação, ataque. Vamos ver como ficou isso aqui.

[04:25] Eu botei o ataque com um pouquinho mais de tempo, ou seja, é como se a gente tivesse mais frames com esse aqui esperando concluir o movimento, então vamos ver como ficou. Ficou interessante, a gente consegue ver bem esse arco do movimento dela. É como se a gente entendesse, o nosso cérebro completasse esse movimento todo.

[04:49] Claro que a gente poderia fazer mais frames pra isso, mas como esse movimento abrupto dá uma ideia desse ataque, dá uma ideia do ataque bruto dela. Além da expressão, a gente pode ver aqui uma expressão no rosto que eu coloquei, botei ela com o dente trincado, o cabelo já voando um pouco mais, em vez de ficar paradinha.

[05:16] E essa expressão corporal, esse arco de movimento é o que vai fazer o personagem ter uma personalidade nesse movimento, mais do que a boca, mais do que tudo é o arco de movimento, é o corpo, a expressão. E aqui ela que está parecendo bem valente, como é o personagem que a gente pensou. Ela primeiro recua já olhando de lado, depois ela faz o ataque bem objetiva.

[05:40] Uma coisa que a gente pode fazer, ainda nesse frame aqui, é desenhar esse arco de movimento. Eu vou criar uma camada embaixo aqui, vou pegar a tinta, vou botar uma cor, um cinza escuro, só pra gente conseguir ver melhor e aqui eu vou pegar a cor branca. Agora eu vou desenhar esse arco de movimento, como a gente fez. Vou desenhar um arco melhorzinho. A gente pode fazê-lo engordar um pouquinho, pra ficar mais bojudo.

[06:35] E assim a gente consegue até deixar bem claro e bem descrito o movimento que a espada fez. Vamos ver então, deixa eu tirar de novo aqui esse fundo, deixa eu botar antecipação e aqui normal. Vamos tirar também daqui o fundo que a gente tem e vamos ver como ficou.

[07:01] O ciclo de caminhada dela, ela para, faz o ataque e depois volta a caminhar. É isso que a gente precisava, a gente precisava desse movimento, dele ser natural. Como eu gostei do jeito que ficou o ataque, está descrevendo bem o movimento dela, eu não vou nem fazer mais frames, então aqui a gente já escreveu o movimento do personagem pra andar e pra atacar.