

Frames

Transcrição

[00:00] Pessoal, a gente está aqui com os sprites que a gente vai ter que trabalhar agora, que o cliente nos mandou. A gente já tem isso aqui, esses sprites. A gente que mandou, na verdade, pra ele, ele aprovou, falou que está tudo legal, mas ele quer que a gente trabalhe isso e transforme esses sprites que são de quatro poses paradas em uma animação, ou seja, um sprite sheet, igual a esse, só que com todas as poses de uma animação.

[00:30] O que é exatamente o que ele está querendo? Vamos dar uma olhada aqui. Eu vou criar uma página nova aqui nova aqui no Google e vou buscar sprite sheet Zelda 3, pra gente dar uma olhada no que é um sprite sheet com as animações. Olha, aqui tem. Vamos ver nesse site. Vou abrir a imagem aqui.

[01:13] Ele tem aqui o bonequinho andando, todo o ciclo de caminhada dele, ou seja, tem ele aqui nessas poses. Tem ele andando em várias poses. Se a gente pegar essas poses todas e ir trocando, a gente vai fazê-lo andar, pelo menos a aparência. Aqui tem até dele fazendo danças e não sei o que, olha, até expandiu a caminhada dele.

[01:43] Outra coisa que tem também são ataques, que não tem aqui no caso, nesses sprite sheets aqui, mas eventualmente a gente tem várias poses do mesmo personagem. Como que é feito isso? Como é que se constrói um sprite sheet desse? A gente vai trabalhar com técnicas de animação, normal.

[02:08] Não sei se vocês já viram como é a produção de uma animação, mas eu vou botar aqui no YouTube um vídeo interessante, que a gente não vai ver tudo, eu só vou mostrar mais ou menos como que é a técnica que se usava desde antigamente, como que é a animação clássica. Então, olha, animation Disney studios, vou botar isso aqui. Aqui tem um vídeo muito bom, um processo de animação de 38, lá nos estúdios da Disney, olha.

[02:41] Como que era feito? Olha, ele está desenhando aqui o Mickey, mas ele está desenhando numa folha translúcida. Translúcida não, mas ela não é opaca, você consegue ver o que tem embaixo, por quê? Porque embaixo ele está comparando o tempo todo, embaixo tem outro Mickey que ele está desenhando.

[03:00] Aqui no caso tem uma coisa engraçada, ele vendo a própria feição pra tentar copiar pro Pluto e tudo mais, mas o que é importante pra gente é que eles usavam até mesas de luz, por exemplo, pra poder botar uma imagem do personagem, depois colocava uma folha por cima e ele copiava o que se mantinha do corpo do personagem e mudava o que tinha que mudar, mas mudava pouquinho e aí ele fazia vários frames, que a gente chama.

[03:25] Vou botar aqui, olha. Vamos ver se aparece aqui, animation frames Mickey, vamos ver se aparece. Olha, aqui a gente tem vários frames de animação do Mickey. Aqui também tem, olha, várias poses diferentes do Mickey. Aqui também, mas aqui são só poses, não chega a ser uma animação.

[03:56] Aqui tem vários frames de um nadador. Isso é muito curioso porque a gente vai vendo como é que a gente compõe a imagem, e é isso que a gente vai fazer no nosso vídeo. A gente vai abrir o Photoshop, arquivo novo. Vou abrir um arquivo bem comum mesmo, vou abrir um arquivo pra web mesmo, baixa resolução, 1920 por 1080, um default. Se tiver algum grid aqui eu vou tirar a visualização desse grid. Aqui a gente vem em mostrar, grade eu vou tirar, ok.

[04:44] Eu vou fazer um desenho aqui. A gente tem a nossa camada 1, eu vou fazer um desenho bem simples pra gente ver. Eu vou fazer um desenho de palitinho mesmo. Fazê-lo de palitinho ou boneco aqui, parado. A gente tem esse desenho já aqui. Agora vou fazer como os animadores faziam, ou seja, vou colocar uma folha por cima pra eu ver o que está acontecendo na folha de baixo. A folha de baixo está aqui, vou botar uma camada nova que vai ser como se fosse a folha de cima.

[05:29] Nessa folha de baixo eu posso até fazer um truque, que é diminuir a opacidade. Assim eu consigo ver o que está embaixo, mas quando eu desenhar o que está em cima, vou fazer a mesma coisa, vou manter aqui a coluna dele. Vou mudar um pouco aqui os braços e a cabeça. Agora eu vou vir aqui na camada de baixo, vou aumentar a opacidade. Vamos ver como é que fica.

[06:16] Parece que ele está se movendo, a impressão que dá é essa. Eu vou criar mais uma aqui, vou pegar essas duas, vou diminuir a opacidade das duas, se quiser, vou deixar uma só. Vou criar essa camada de cima. Um novo frame, ou seja, uma nova etapa.

[06:45] Aqui já vou mudar algumas coisas, mas eu estou vendo o que eu estou mudando melhor. A personagem já está se abaixando mais. E já vê aqui o caminho todo que a gente está fazendo. Vou diminuir a opacidade dessa aqui também e vou criar uma nova camada. Vou diminuir opacidade dessa aqui também e vou criar uma última camada aqui. O personagem deitou. Muito a grosso modo o personagem aqui. A gente fez o caminho do personagem deitando.

[08:02] Mas agora como é que a gente vai fazer isso parecer um movimento? Parecer uma ilusão de um movimento? No próximo vídeo a gente vê isso, então até lá.