

05

Conclusão

Transcrição

[00:00] Parabéns, você terminou o curso de animação de um sprite sheet. A gente concluiu um vídeo aqui, a personagem caminhando pra direita e fazendo um ataque pra direita, e nos exercícios a gente fez as outras poses.

[00:12] A gente aprendeu muitas coisas aqui, técnicas de animação pra gente chegar nesse resultado, que foi esse ciclo de caminhada e ataque do personagem. A gente aprendeu um ciclo de caminhada, a gente aprendeu o que é um frame, o que é um keyframe. A gente aprendeu, ou seja, um quadro, o que é um quadro-chave. A gente aprendeu qual o passo a passo de uma caminhada. A gente aprendeu a diferença de altura em cada pose, onde fica o peso do pé em cada pose, essa troca.

[00:44] A gente aprendeu a sentir se o movimento está servindo com menos frames, com mais frames. Depois veio o ataque, a gente aprendeu a fazer uma antecipação do movimento, depois aprendeu o arco de movimento, aprendeu a dar personalidade com essa animação desse personagem, não só com características físicas, mas também com o jeito de se mover do personagem.

[01:10] E no final a gente aprendeu a fazer sprite sheets, que é isso que a gente coloca lado a lado, dentro de medidas certinhas, todas as poses do personagem pro designer que estiver usando o Unity poder pegar certinho e usar lá dentro essa animação que a gente criou.

[01:28] Parabéns. Deixe a sua opinião do curso, se você gostou, deixe sua crítica se você tem alguma coisa que acha que pode melhorar. A gente está sempre querendo ouvir, a equipe da Alura é muito atenta e a gente vai sempre melhorar pra trazer o melhor conteúdo pra você. Até a próxima e um abraço.