

 10

O que aprendemos?

Nesta aula aprendemos a criar movimentos mais bruscos, mas nem por isso pior descritos pelo movimento, com fundamentos como antecipação, arco de movimento, timing e outras questões importantes à animação.

Ao fim, aprendemos como ir salvando as imagens em um documento para produção, o tal spritesheet, com as medidas exatas e a centralização de acordo com um registro como forma de outros critérios.