

04

Ciclo completo

Transcrição

[00:00] Pessoal, eu segui as poses que a gente tem aqui, o contact, passing e ficou assim. Contact aqui. Contact e passing. E assim a gente conseguiu um ciclo completo, então vamos ver como é que ficou.

[00:30] Ficou bem melhor o movimento, a gente já consegue identificar o movimento claro, as pernas passando pra um lado e pro outro. O braço, o balanço do personagem. O andar está confiante. Então é até interessante aqui o andar dela, a gente pode ver que a gente tem algumas características aqui que foram respeitadas. A primeira, a gente coordenou o pé. Vamos focar no pé.

[00:55] O contact, passing, contact com outro pé e passing. Isso aqui está respeitado. O braço, vamos ver o braço. Primeiro o pé da direita está pra trás, o braço da direita está pra frente. O braço da esquerda está pra trás, o pé da esquerda está pra frente. Depois o pé da direita projetou pra frente, a mão da esquerda projetou pra frente também. O braço da direita projetou pra trás, assim como o pé da esquerda também projetou pra trás.

[01:33] Agora aqui a gente vê a gente viu a bota da direita projetando total pra frente e a gente botou o braço esquerdo total projetado pra frente também. E atrás o braço direito e eu pego o pé esquerdo. Aqui a gente faz uma volta, uma pequena volta disso tudo pra cá, então gente tem todo esse balanço.

[01:55] A altura. Aqui é mais alto, mais baixo um pouco, mais alto, mais baixo um pouco. Outra coisa, a gente deu um pequeno movimento pro cabelo, então isso tudo a gente leva em conta, o que dá movimento ao personagem. Então quando a gente dá play a gente vê ele andando, ele dando um passo mais alto, um passo mais largo, outro passo mais largo. A gente vê ele andando e fazendo o seu movimento.

[02:24] O próximo passo é acertar o desenho em si, a gente ajeitar o braço, ajeitar tudo mais e fazer esse desenho ficar ok, ficar melhor, ficar dentro da nossa arte de pixel que, afinal de contas, a gente está fazendo um pixel art aqui. Então no próximo vídeo eu vou ajeitar isso aqui tudo e a gente vai depois passar a estudar o movimento de ataque da personagem. Até lá.