

Separação de elementos

Transcrição

[00:00] Quando eu crio o personagem numa versão que já pode estar no game, que é o caso desses dois, já falamos que provavelmente vamos exagerar essas animações, mas já quero deixar esses personagens como modelo para o jogo.

[00:16] Então, uma coisa que eu faço é separar todas as peças que constituem esse personagem. Eu separo o tronco do braço da frente, da perna da frente, do braço de trás e da perna de trás.

[00:33] Cada um desses elementos está separadinho na própria camada, porque aí eu posso por exemplo, pegar só essa região do tronco, trazê-la para cá e reaproveitar para fazer o próximo frame. Eu não preciso desenhar novamente essa área do tronco.

[00:53] Além de que, se eu alterar a skin por exemplo, que falamos de fazer bastante versões diferentes, eu posso simplesmente trocar essa peça e não tudo. Não tenho que refazer tudo e posso focar em fazer só essa região aqui do tronco e da cabeça do personagem.

[01:16] Então, esse é um truque simples e rápido que vai facilitar muito a tua vida na hora de finalizar o personagem.