

02

## Keyframes

### Transcrição

[00:00] Essa pose específica que criamos, é ótima para apresentar o personagem para o desenvolvedor ou para quem tiver participando do processo, mas não é uma pose que vai ser usada na versão final do jogo, porque nosso personagem nunca vai estar em repouso. Ele já vai começar...

[00:18] Talvez no começo do jogo exista uma pose de repouso, mas não vai ser essa ainda, vai ser alguma coisa que ele esteja fazendo. Provavelmente ele vai estar coletando alguma mostra do solo, vê o monstro chegando, se assusta e sai correndo.

[00:36] A partir desse momento, todos dos movimentos do personagem vão ser correndo, pulando, fazendo alguma ação. Ele nunca vai ficar parado, a gente não tem essa opção no jogo de controlar quando ele vai andar ou não.

[00:49] Então, essa pose no fim das contas, não vai ser usada na versão final do jogo. Nós não vamos abordar animação neste curso ainda, vamos ter um curso específico para falar só disso.

[01:06] Porém, já é importante termos alguma versão do personagem em movimento para colocar no nosso jogo. Então, o que eu faço é trabalhar dois keyframes de movimento que vão ser bastante usados. Os dois movimentos principais do personagem é correr e pular. Então, são esses dois que foquei em fazer aqui.

[01:31] Antes de finalizar, eu criei uns rascunhos... Vou dar uma escurecida neles. Vocês vêem que meu rascunho é bastante rabiscado e não tem problema. É um rascunho que faço bastante rápido e depois, já finalizo em cima dele colocando bastante detalhe.

[01:50] Vocês vêem que esses rascunhos, fiz numa versão bem simples - que são essas aqui, que estão maiores - e numa versão mais exagerada - aqui ele está exagerando bastante nessa corrida ou o pulo é mais dinâmico. São versões que estão mais interessantes, mas que ainda não seja o momento de desenvolvermos elas, porque só vamos fazer as animações finais do jogo, no momento em que formos trabalhar animação, que formos conversar sobre isso.

[02:21] Então, esses dois frames que escolhi que estão mais simples, são primeiro, mais genéricos e segundo, por eles serem mais genéricos, funcionam melhor para mostrar o movimento em geral. Então, você bate o olho nesse movimento e sabe que ele está correndo. Bate o olho nesse movimento aqui, e sabe que ele está pulando.

[02:48] Por mais que esses dois sejam mais interessantes, estão específicos demais. Nesse momento, estou procurando movimentos um pouco mais genéricos para encaixarmos no nosso joguinho e as pessoas entenderem que naquele momento, o personagem vai correr e no outro momento, o personagem vai pular.

[03:05] Isso aqui, são ainda placeholders que vou colocar no jogo para mostrar que o personagem está correndo, para mostrar que o personagem está pulando... Quem for programar, já pode usar essa peça aqui como uma peça que vai simbolizar todo o movimento de correr e essa aqui como todo o movimento de pular.

[03:27] Aqui eu já testo como é que esse personagem funciona em movimento. Eu vou ter que trabalhar as proporções. O braço por exemplo, vai ter que sempre ter a mesma proporção. Aqui ele está com a mãozinha aberta e eu vou ter que pensar como vai ficar fechada. Aqui, a perna tem que ter a mesma proporção dessa aqui.

[03:48] Nós podemos alterar em um momento ou outro essa proporção de esticar e contrair para dar a impressão de exagero no movimento. Só que isso é uma coisa que veremos mais para frente também quando formos falar de animação. Vamos usar essas ferramentas de esticar e contrair a proporção da figura para passar certos movimentos.

[04:11] Aqui já temos dois personagens que podemos encaixar no jogo e usar naquela tela que temos, como um mockup bem mais interessante do que aquele retângulo feio que tinha antes.