

Introdução

Transcrição

[00:00] Bem-vindos ao curso de animação de um sprite sheet pra um jogo de RPG. A gente está fazendo aqui toda a animação referente ao nosso personagem, que a gente já criou em outros cursos, então se você quer entender como a gente desenha esse personagem, como a gente faz o pixel work, como a gente trabalha com pixel ponto a ponto, é bom você dar uma olhada nesses cursos de criação desse personagem, que a gente tem a parte 1 e parte 2 e também o curso introdutório de pixel art de forma geral, que vai ajudar muito.

[00:30] Se você quiser ver a parte só de animação, porém a gente vê justamente isso, o curso é focado nessa parte, ou seja, a gente aprende um ciclo de caminhada do personagem, a gente aprende como fazer o personagem, dar essa ilusão de movimento do personagem andando, utilizando frames e key frames, ou seja, quadros e quadro-chave, pra movimentação dele.

[00:53] A gente aprende a fazer um ataque aqui, olha, como representar um ataque, como dar característica pro personagem dentro dessa movimentação dele, ou seja, como utilizar a animação e a movimentação do personagem como um jeito de caracterizá-lo melhor. A gente aprende o ciclo pra fechar direitinho essa animação.

[01:13] Depois a gente aprende a botar pra produção isso, ou seja, como criar um sprite sheet, que a gente chama, que é um documento que a gente manda pro game designer que estiver usando a plataforma de criação de jogos específica, e ele vai poder pegar isso aqui prontinho e botar pra produção. Então mãos à obra, vamos analisar isso tudo aqui e ver como é que se faz. Até o próximo vídeo.