

03

Keyframes

Transcrição

[00:00] Pessoal, agora a gente quer dar movimento à isso, a gente quer fazer isso aqui. A gente quer fazer que isso aconteça, só que a gente não quer ter que ficar apertando isso aqui e não quer esse momento em branco que acontece quando a gente tira um pra botar outro. E a gente quer testar a animação que a gente fez, a gente está tentando animar uma coisa aqui que é um homem deitando.

[00:26] Como é que a gente faz isso no Photoshop? A gente vem em janela e coloca aqui linha de tempo. Vai aparecer isso aqui, isso é uma linha de tempo. Ela vai passando e aqui a nossa animação vai acontecendo. Um negócio que eu quero mostrar aqui, a gente está trabalhando com frame, lembra que a gente viu o frame? A gente tem como fazer exatamente daquele jeito no Photoshop, a gente clica nas opções, aqui, a gente coloca converter quadros, converter em quadro de animação.

[01:08] O que a gente tem agora aqui? A gente tem uma linha de tempo que tem um quadro e esse quadro automaticamente veio pra esse primeiro frame aqui, ou seja, a gente vai usar as camadas como frames. A primeira que apareceu aqui, na nossa linha de tempo, foi esse frame aqui. Se a gente botar mais uma, vou apertar aqui no novo, ele vai continuar mostrando a mesma camada, mas eu vou falar pra mostrar a segunda.

[01:44] Vou clicar no novo e vou falar pra ele mostrar a terceira. Quando eu clicar no novo eu vou falar pra ele mostrar a quarta. Depois eu vou pedir pra ele mostrar a quinta. O que a gente tem aqui? A gente ter uma associação de quadros em que no primeiro quadro aparece a primeira folha, no segundo quadro aparece a folha de cima, no terceiro a folha de cima e assim vai. É como se a gente pegasse um caderninho desse e fizesse isso aqui. E aí a gente vai vendo o bonequinho se mexer.

[02:19] Como é que faz isso? A gente dá play aqui. Está demorando, é porque o tempo, olha, eu estou vendo aqui, está em 5 segundos pra passar de um frame pra outro. A gente pode botar, por exemplo, selecionar todos eles aqui e botar pra 1 segundo, vamos ver como é que fica. Play.

[02:54] Isso é uma coisa interessante, já ficou melhor de ver, só que ainda assim ficou muito dura a movimentação. Se a gente botar mais rápido, vamos botar 0,2 segundos, a gente já vê melhor esse movimento. Então vou selecionar tudo, vou botar finalmente 0,1 pra gente ver. Vou selecionar todos os frames aqui e vou botar 0,1 segundos.

[03:32] Ficou interessante, mas ainda assim tem algumas coisas na animação que parecem meio duras. Se a gente olhar tem certos momentos na animação que são duros, talvez porque quando a gente passa de uma pose pra outra, por exemplo, daqui pra cá, fica faltando alguma coisa, entre essa pose e essa pose, ou entre essa pose e essa pose.

[03:58] Como é que isso funciona na animação? Quando tem alguns frames que a gente identifica como sendo os principais, a gente chama eles de keyframes, ou seja, eles são as poses-chave de determinado movimento. E quando a gente quer identificar, a gente sabe o que são os movimentos que a gente acha mais importante, mas entre eles a gente pode criar mais coisas.

[04:27] Vou fazer o seguinte, eu vou selecionar isso aqui, vou apagar na linha de tempo e vou trabalhar um pouquinho só nas camadas. A gente tem vários momentos aqui, a gente pode dizer que eles são os keyframes que a gente escolheu, então eu vou fazer o seguinte, eu vou pegar os frames que eu achei que estão muito abruptos o movimento, como esse aqui, por exemplo, e vou criar um frame no meio. Ou seja, quando o personagem está quase já deitando.

[05:21] E se eu quiser posso botar mais frames ainda. Tem esse aqui, esse eu vou botar aqui em cima dele e vou fazê-lo aqui, olha. Vamos ver como é que ficou isso? Vamos lá, vou tirar os frames todos aqui, deixar o frame primeiro pra primeira parte

da linha do tempo aqui, esse primeiro frame tem nossa primeira camada, segundo frame tem a segunda camada, terceiro frame tem a terceira camada, quarto frame tem a quarta camada, quinto frame tem a quinta camada, sexto frame tem a sexta camada e o sétimo frame tem a sétima camada.

[06:24] Vamos botar agora play. A gente já vê que esse movimento aqui no final, olha, já ficou muito mais orgânico, já ficou muito melhor. É porque a gente trabalhou com a noção de que temos alguns frames que são importantes de movimento, mas a gente faz esse movimento ficar mais visível quando a gente tem essas etapas entre os keyframes, esses são os frames normais.

[06:54] Uma coisa importante é que o olho humano vê mais ou menos 12 frames por segundo, pelo menos, pra identificar movimento, ou seja, se a gente tiver a cada segundo 12 frames, a gente já consegue identificar o movimento, mas quanto mais frames a gente tiver em um segundo é melhor, a gente vai identificar esse movimento.

[07:18] Tanto que numa animação normal hoje a gente trabalha às vezes com 30, 40 frames por segundo, dependendo da mídia. E se você quiser alguma coisa especial, até em cinema de Hollywood, você pode aumentar isso bastante. Mas pra gente, se a gente trabalhar com mais ou menos 24 frames por segundo seria um número muito bom.

[07:39] O que a gente teve aqui, de certa maneira, a gente teve 0,1 segundo, vezes sete a gente teve 0,7 segundos, que é quase um segundo. A gente teve menos de um segundo de animação aqui. Dentro desse segundo a gente teve um 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 frames. Ainda não tem toda essa visão de movimento, se fizer mais a gente vai transformar esse movimento numa coisa melhor.

[08:19] Então isso aqui é o que a gente vai trabalhar no nosso sprite, voltando pra ele, voltando nos nossos sprites aqui. A gente vai fazer o personagem andar pra frente, andando de costas, andando de lado, andando pro outro lado. E outra coisa que a gente vai fazer também, a gente vai fazer o personagem atacando, e pra isso a gente vai vir aqui no Photoshop, vai desenhar os keyframes e depois vai desenhar tudo que tem no meio entre esses keyframes. É isso, pessoal. Até o próximo vídeo.