

PERSONAGEM DE VIDEOGAME · SEEDANCE 2.0

VOCÊ EM PIXEL ART.

Você vira personagem de videogame 16-bit, brigando e correndo numa fase de plataforma, com som de 8 bits. Uma foto, um prompt de sprite e dois clipes.

POR @QUEMNAOVENDENAOVIVE

A LÓGICA

O sprite primeiro.
Os golpes depois.

Você cria o personagem **parado, de corpo inteiro, num fundo verde chapado**. Esse sprite vira a imagem inicial de dois vídeos: um de luta (soco, chute e bola de energia) e outro de fase de plataforma. Os prompts repetem que o estilo é **pixel art o tempo todo** e que a animação é "choppy", com poucos quadros, para segurar o visual retrô.



ENTRADA · O SPRITE

Corpo inteiro, em pé, fundo liso.



SAÍDA · O GOLPE

Bola de energia azul, com efeito sonoro de 8 bits.

DO ZERO AO VÍDEO

Três passos.
Você no fliperama.

01 Crie o sprite

No Higgsfield, **Nano Banana Pro**, a sua foto como referência, **9:16**, prompt 1. Corpo inteiro, de pé, fundo liso. Troque a roupa do prompt pela sua.

02 Anime o sprite

Seedance 2.0, imagem para vídeo, **9:16**, **720p**, **8 s**, áudio ligado (o som de 8 bits vem do prompt). Imagem inicial = o sprite. Gere um clipe de luta (prompt 2) e um de fase (prompt 3).

03 Emende

Luta primeiro, fase depois. Dá para juntar no editor em poucos segundos.

COPIE E COLE

Sprite, luta e fase.

PROMPT 1 · NANO BANANA PRO (O SPRITE)

```
16-bit retro video game pixel art sprite of the person from the reference photo: cream t-shirt, blue jeans, white sneakers, standing in a confident idle fighting pose, full body, centered, crisp chunky pixels, limited SNES color palette, clean outline, plain solid mint-green background, classic arcade game character look.
```

PROMPT 2 · SEEDANCE 2.0 (LUTA, 8 S)

```
16-bit retro pixel art video game animation, choppy low frame rate sprite animation, the style stays pure pixel art the whole time. The pixel character bounces in an idle fighting stance, then throws a fast punch combo, a spinning kick, and finally pushes both hands forward and fires a big glowing blue pixel energy ball that flies off screen. Static camera, plain mint-green background stays solid and unchanged. Sound: 8-bit chiptune sound effects for each punch, kick and the energy blast.
```

PROMPT 3 · SEEDANCE 2.0 (FASE DE PLATAFORMA, 8 S)

```
16-bit retro side-scrolling platform video game, pure pixel art the whole time, choppy sprite animation. The pixel character turns to the right and runs through a colorful pixel level with green hills, clouds and floating brick blocks, jumps on platforms, collects spinning gold coins, headbutts a question block that pops out a coin, while the level scrolls left behind him. Sound: 8-bit chiptune music loop, coin pickup blips, jump sounds.
```

Os prompts estão no masculino, como foram gerados. Se for mulher, troque **he/his/him** por **she/her**.

ANTES DE IR

Você acabou de pegar o que eu uso de verdade.

Todo material que eu mostro nos vídeos vira um guia como esse, com prompt, passo a passo e o raciocínio por trás.

1. Me segue no Instagram pra não perder o próximo:

@quemnaovendenaovive

2. Todos os outros materiais ficam na Central:

quemnaovendenaovive.lucasducci.com.br