



Para saber mais: Gerando Textura

Como vimos anteriormente, a textura não é gerada apenas pelo material de impressão, mas também por outros meios mecânicos como impressão em gravura com tintas espessas, por exemplo.



O granulado de filme na fotografia também é uma textura mecânica e podemos ver que cada equipamento e material que utilizamos gera textura diferente. A produção de imagens para os projetos deve sempre levar em conta tais aspectos, independente de ser no ambiente digital ou não.



Muitas vezes uma determinada textura será simulada, e pode reproduzir uma textura real, evocando aspectos táteis.



Ao trabalharmos com edição de imagens no Photoshop, é comum vermos a aplicação de texturas digitais, não exatamente para criar um "suporte falso" (por exemplo, simulando a textura de um papel vergê em um papel offset, ou um falso papel envelhecido, dobrado, etc).





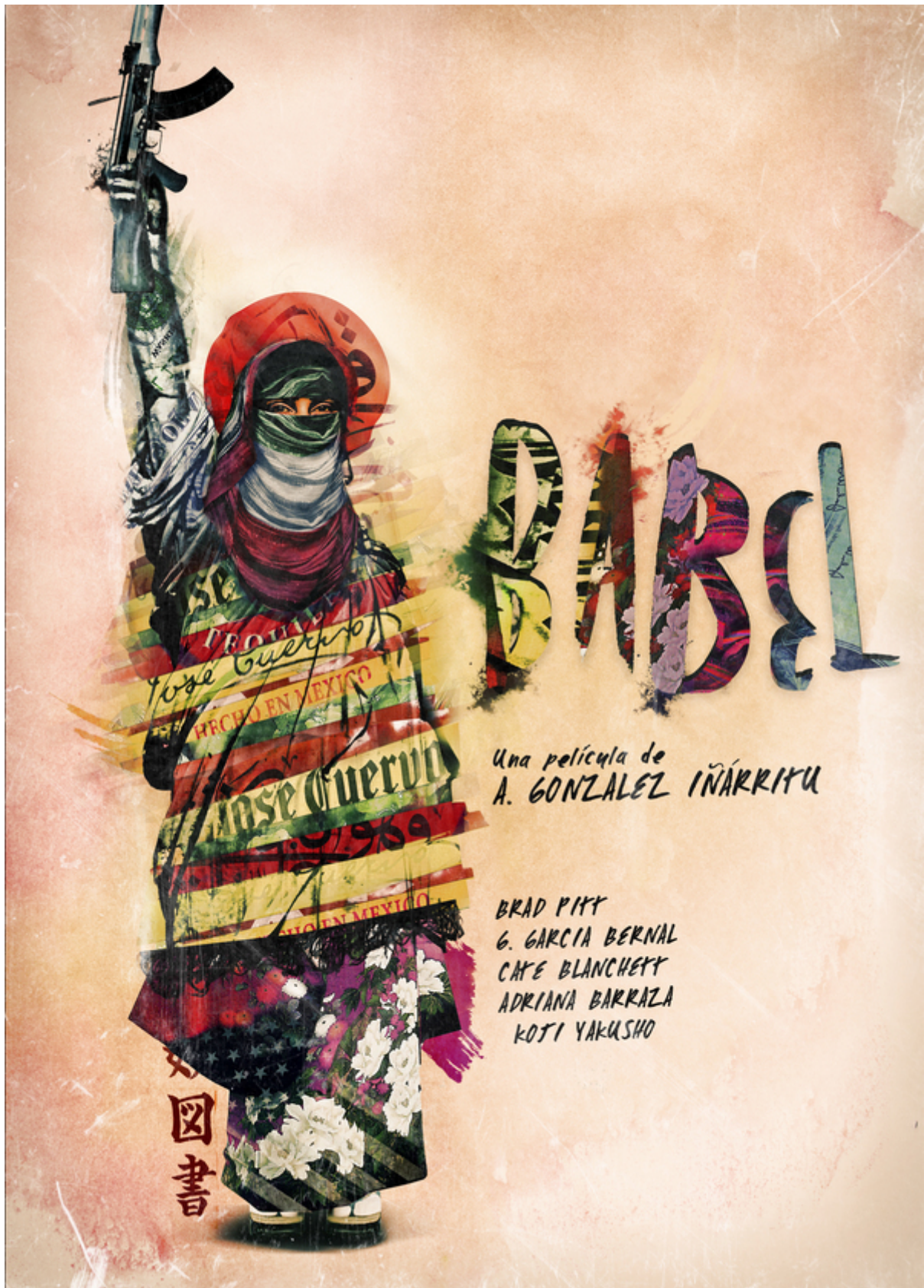
Essas texturas, porém, não precisam simular diretamente um material. Elas podem ser utilizadas para outros fins dentro de um projeto: para gerar contraste entre figura e fundo, para uma adoção de estilo, evocando nostalgia, simulando elementos de fotografias analógicas ou para exprimir efeitos de luz, sombra, evocar sentimentos, inserir caos ou elementos táteis, sinestésicos ou apenas efeitos gráficos em imagens.



PERDITUS PHASMA.



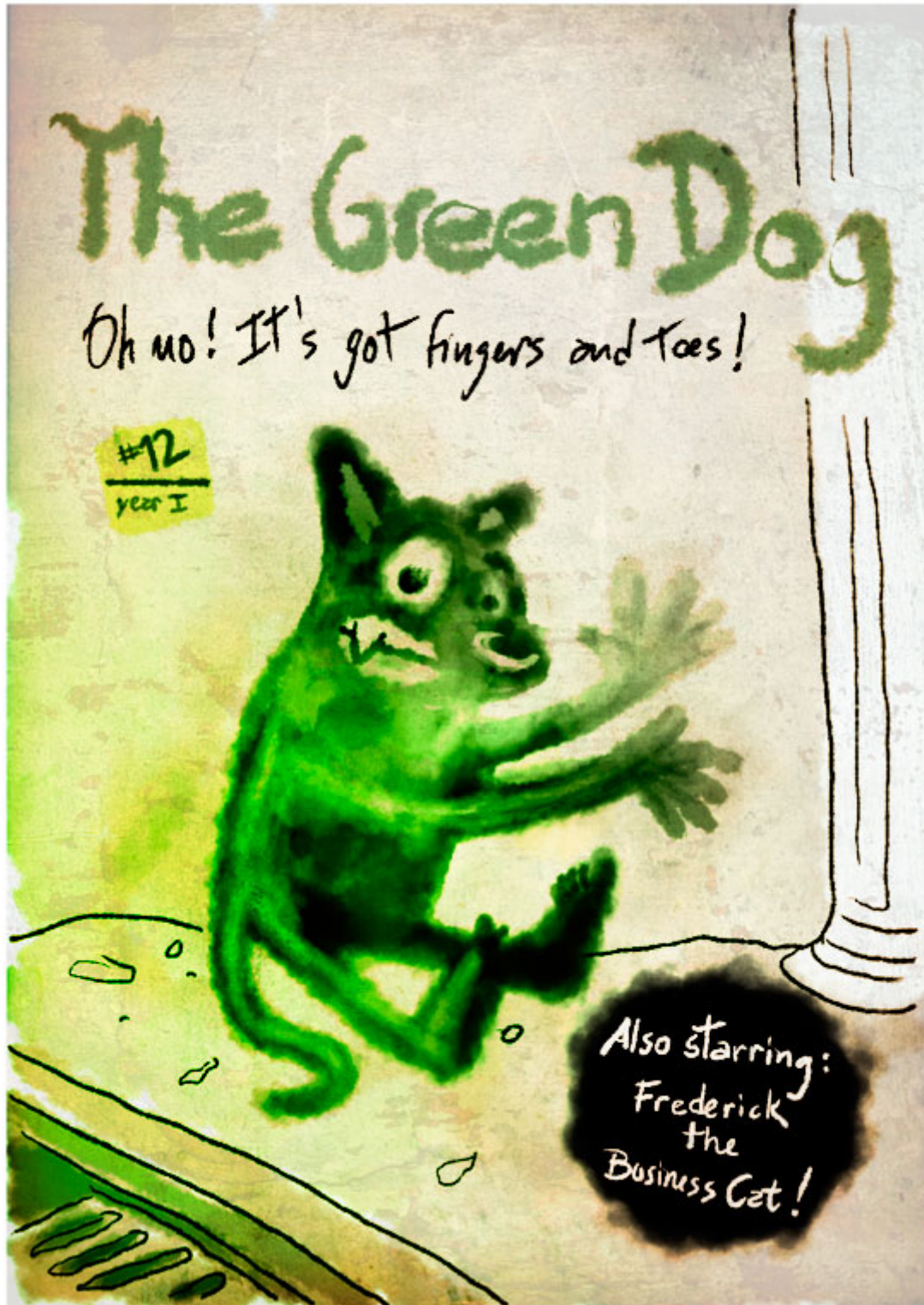
Podemos gerar texturas a partir de materiais reais, como papéis, mas também a partir de fotografias, padrões, tipografias, pincéis e tintas, etc.





Neste trabalho de ilustração digital, de minha autoria, utilizei texturas para simular materiais de suporte à arte e também tintas, umidade dos meios, simular sujeira e manchas, com o intuito de deixar o desenho bem orgânico e com ar artesanal e despojado.





Para isso fotografei texturas de paredes, de papéis, de pinceladas de tinta e manchas de café, imagens de filme fotográfico queimado e incorporei no Photoshop.



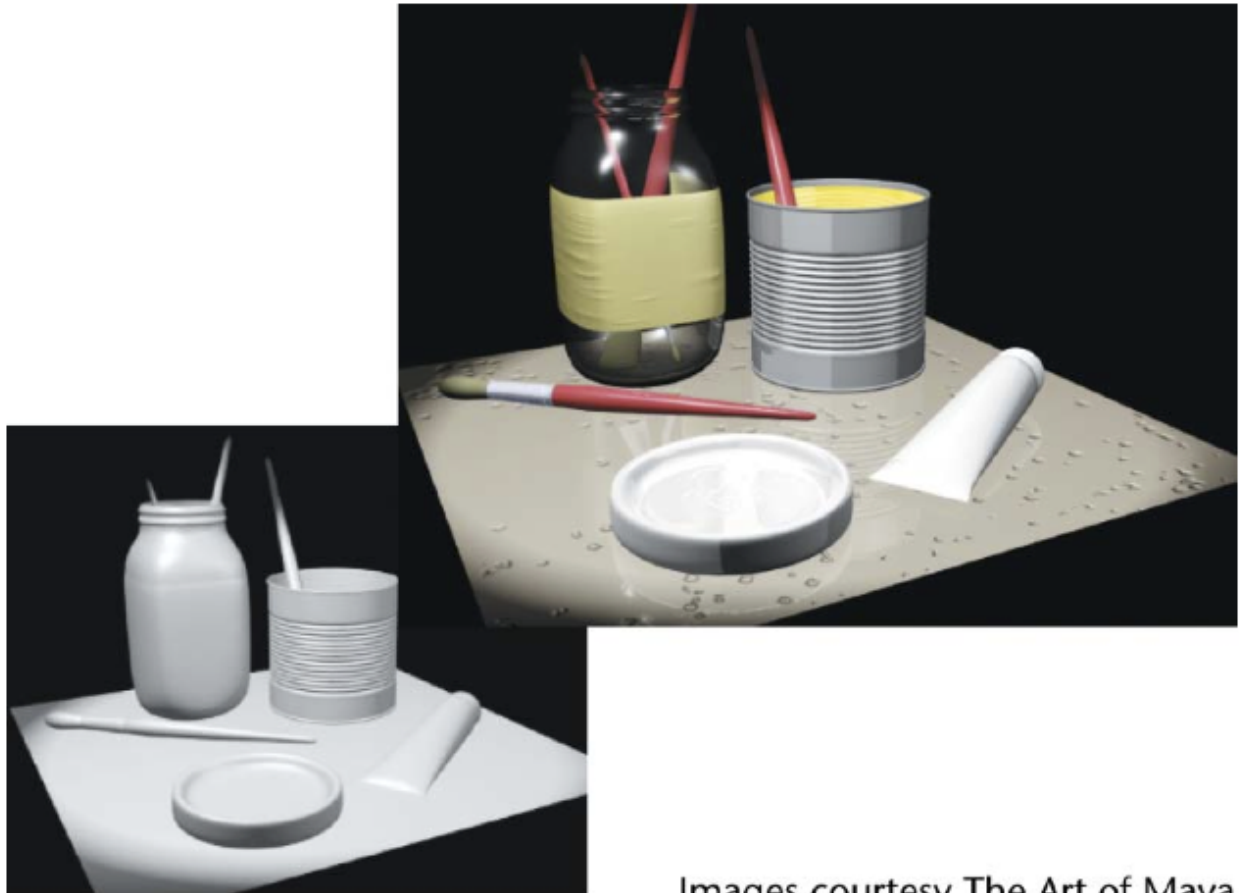


Há técnicas simples no Photoshop e outros programas gráficos, chamados "overlays", "modos de mesclagem" ou "sobreposições", que permitem resultados muito interessantes com texturas.

Você pode dar uma olhada aqui [neste tutorial](https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/08/aprenda-como-adicionar-texturas-em-imagens-no-photoshop.html) (<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/08/aprenda-como-adicionar-texturas-em-imagens-no-photoshop.html>) simples.

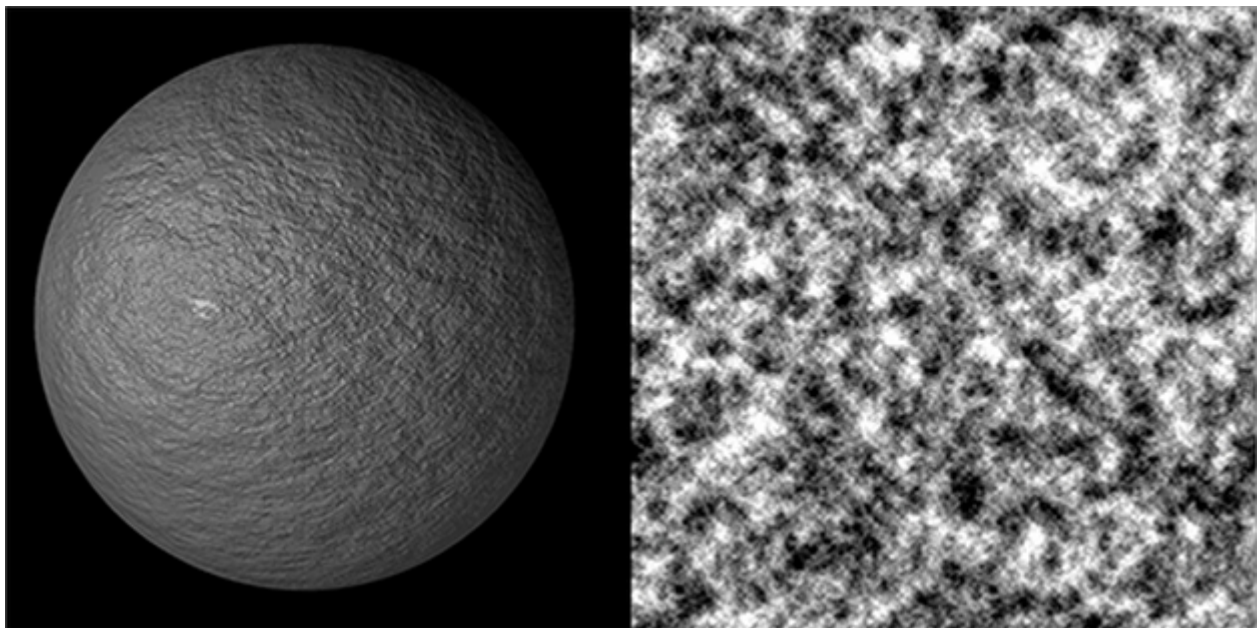
A Alura tem cursos de tratamento de imagem, como o curso [Adobe Photoshop: Tratamento de imagem](https://www.alura.com.br/curso-online-photoshop-tratamento-imagem) (<https://www.alura.com.br/curso-online-photoshop-tratamento-imagem>), do professor Danilo Máximo, que explica esta e outras técnicas.

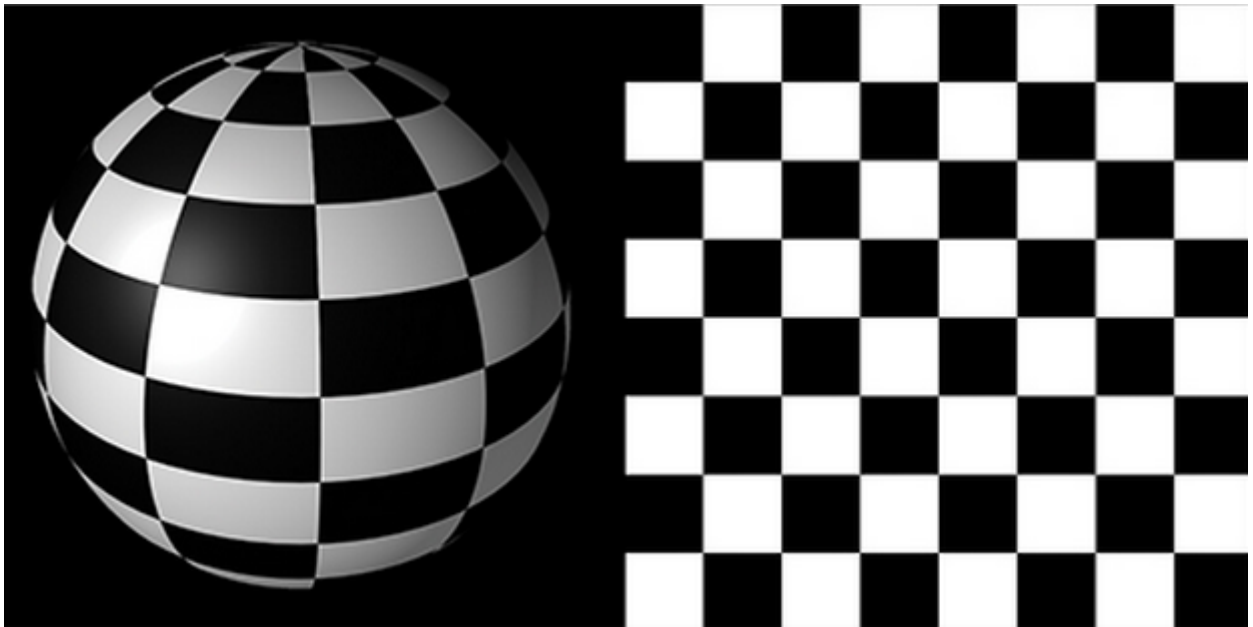
No ramo de produção 3D, texturas são muito importantes. A simulação é essencial nesse ambiente. É normal que se crie modelos tridimensionais a partir de formas simples e que se aplique mapas de textura e materiais simulados.



Images courtesy The Art of Maya

Os materiais nos permitem simular objetos de diversas naturezas, com todos os seus atributos, enquanto mapas de textura ajudam a simular como a luz se comporta nas superfícies, etc.





Com renderizadores cada vez mais sofisticados, conseguimos simulações cada vez mais perfeitas dos materiais da realidade no ambiente 3D e todos os efeitos de luz e cor sobre eles. Por isso, animações e efeitos 3D no cinema hoje nos permitem fazer filmes inteiros sem que percebamos, se não olharmos atentamente, que não se trata de uma filmagem real.

Aqui na Alura também temos cursos voltados à produção 3D e à texturização dos elementos, como o curso [Substance Painter: Texturizando um modelo 3D](https://www.alura.com.br/curso-online-substance-painter-texturizando-modelo-3d) (<https://www.alura.com.br/curso-online-substance-painter-texturizando-modelo-3d>), do professor Daniel da Costa.