

 03

## Conclusão

### Transcrição

[00:00] Para concluir então, mesmo não entrando a fundo na parte de renderização, que é a parte final da pós-produção de um modelo, assunto de outros cursos, na aula anterior mostrei um pouco sobre luzes. Agora, vamos trabalhar com isso fazendo uma apresentação no photoshop, para que vocês possam também ter uma noção de apresentação das coisas. Não adianta simplesmente modelar.

[00:55] Como vimos na atividade anterior, se eu mudar para texture vou ter influência da luz no meu objeto. Eu já deixei as luzes configuradas. Vou desativar a visibilidade das luzes no canvas, porém elas ainda continuam influenciando o modelo. Também vou desativar a câmera, que eu não preciso e o grid.

[01:46] Vou procurar um ângulo interessante e depois tirar print da tela. No photoshop, crio um novo documento de full HD, coloco 540 de altura, e em seguida copio o print que tiramos. No Blender, vou mudar de texture para solid e tirar mais um print, porque queremos ter duas versões. E agora procuro outros ângulos e faço a mesma coisa. Quero ter a versão com luzes e outra só com a modelagem. Tenho que tomar cuidado para o modelo não ultrapassar as bordas do modelo.

[04:40] Com minha ferramenta de seleção no photoshop, começo a recortar o modelo. Lembrando que para fazer o curso era necessário o conhecimento de photoshop.

[06:20] Vou pegar as duas imagens de baixo, pressionar C e aumentar bastante o documento. Quero que a versão colorida fique em cima e a não colorida embaixo. Tenho assim as duas versões sendo mostradas ao mesmo tempo. Faço a mesma coisa com as demais imagens. Deixo o enquadramento mais legal, pinto o background com a mesma cor das imagens. Salvo isso no formato .jpg, e temos nossa também apresentada de uma forma interessante, bonita, de todos os ângulos.

[09:23] É isso. Espero que vocês realmente tenham gostado. O final foi mais rápido de propósito para que vocês possam se esforçar. Na apresentação, basicamente eu escolhi alguns ângulos do modelo. Como não entramos em renderização, tiramos o print da tela do Blender e montamos no photoshop.

[10:16] Realmente espero que tenham gostado do curso. Postem qualquer dúvida no fórum, dicas construtivas, podem me mandar mensagem no Facebook. Postem o resultado de vocês no fórum. Estamos aqui para ajudar vocês. Tudo de melhor sempre. Este foi nosso curso mais direto, objetivo, e nos vemos em um curso mais avançado ou de outro programa de modelagem 3D.