

O que aprendemos?

Neste curso nós aprendemos a trabalhar com vários elementos que compõem um cenário isométrico de games: inicialmente aprendemos a trabalhar com as texturas seamless, ou seja, aquelas onde pode ser colocadas lado a lado sem que as bordas fiquem aparentes.

Em seguida aplicamos os conceito de textura seamless em vários elementos, como terra, água, grama e pavimentos. Fizemos outros elementos que compõem o cenário, mas que não seguem o padrão das outras texturas, como as árvores, casas, plantas e pedras. Em todos os elementos nós ficamos atentos em relação à iluminação (sempre a luz vindo da esquerda) e em relação ao tamanho, para que os elementos não tivessem tamanhos muito diferentes, o que atrapalharia na jogabilidade do game.

Ao final aplicamos todos os elementos compondo uma única imagem de cenário. Nesse estágio percebemos melhor os itens que estavam faltando para a cena ficar mais natural e os aplicamos.

Espero que você aproveite o conteúdo desse curso e bons estudos! Qualquer dúvida me encontre no fórum. Até os próximos cursos!