

Para saber mais: As várias linhas isométricas

Nós acabamos de criar a linha de contorno para nossos desenhos isométricos utilizando o lápis e a cor preta. Esta é uma forma bem prática de trabalhamos com as linhas de contorno, mas não é a única possibilidade. Na imagem abaixo nós vemos várias formas diferentes de se trabalhar com as linhas em uma ilustração isométrica.

01



02



03



04



- No exemplo 01 temos algo parecido com o que fizemos, linhas simples sem variação de texturas, cor e espessura.
- No exemplo 02 nós temos uma imagem feita em pixel art. Aqui a diferença maior é que a linha também é colorida, ao invés de totalmente preta, como no exemplo que estamos fazendo neste curso.
- O exemplo 03 é bem diferente: nele cada elemento possui um contorno branco e um preto, são duas linhas que ajudam a destacar bem cada um dos elementos. Provavelmente isto ajuda na jogabilidade do game em questão.
- O exemplo 04 nos apresenta um grid sobre uma ilustração sem contornos. Esta linha serve provavelmente para mostrar ao jogador a distância em quadrados que ele pode interagir naquele momento do jogo.

As possibilidades são muitas e o exemplo que estamos fazendo no curso é a base para que possamos entender como trabalhar com linhas e assim ter conhecimento para experimentar novas possibilidades em outros projetos.