

## Ajustes finais

### Transcrição

[00:00] Agora vamos chegando na finalização do nosso processo e está na hora de acertar os pequenos detalhes que estão conflitando na nossa imagem.

[00:12] Primeiro, eu peguei aquele personagem correndo, sombrei e encaixei aqui. No lugar de encaixar aqui no chão, já o coloquei em cima de uma plataforma, em uma situação um pouco mais de risco, simulando uma situação de jogo e ele correndo.

[00:30] Uma coisa que me preocupava era o contraste da mão e da perna. A perna tem esse tom de vinho e a não tem esse tom azulado. Vocês podem ver que de longe nós conseguimos ver esse personagem muito bem. Principalmente a mão, dá para ver muito bem. O pé é interessante que seja um pouco mais escuro para dar contraste com o chão.

[00:56] Então, o pé é mais escuro para dar contraste com o chão e a não é mais clara para dar contraste com o fundo que normalmente é um pouco mais escuro.

[01:04] Eu estava olhando também o monstro e percebi que a linha de contorno é muito mais grossa do que todo o resto do cenário, então, eu também corriji isso, olha a diferença que faz. É uma coisa muito simples. Eu apenas mexi na espessura da linha de contorno, mas já encaixou melhor esse personagem aqui no cenário.

[01:28] Quer ver como faz diferença? Vou habilitar o outro de novo. Esse aqui, parece que não está se encaixando nesse mundo direito, porque ele tem um acabamento diferente dos outros no fim das contas. Esse aqui, tem o acabamento com a linha mais fina e já se encaixa muito melhor. São pequenos detalhes que temos que ficar atentos, porque eles vão fazer diferença lá no fim das contas.

[01:57] Assim como essas bolhas não estão se encaixando muito bem aqui... Só que depois, quando animarmos elas, vão se encaixar melhor. Isso é uma coisa com a qual não estou tão preocupado, porque depois nós ainda iremos mexer.

[02:08] Aqui nós temos a nossa cena prontinha. Por último, vou mexer um pouco nos contrastes, porque acho que esse monstro está se destacando muito. Então, vou dar uma escurecida nele. O que vai se destacar mais são os dentes e aquela luzinha ali em cima, mas ele não vai ficar tão destoante do resto.

[02:37] A mesma coisa eu vou fazer com o personagem, vou mexer nos contrastes dele. Mexemos nos níveis. Para quem não sabe, é Command+L (ou Ctrl+L se estiver no Windows). Assim você mexe nos valores tonais.

[02:59] E aqui, nós temos a nossa tela prontinha. O que irei fazer agora com vocês é analisar como é que ela ficou.