

Estudos de textura

Nem só de design de personagens inteiros ou cenários inteiros vive o desenvolvedor visual: ele também é responsável, muitas vezes, pela pesquisa e criação de texturas específicas, como texturas de chão, pedras, vegetação, paredes... Quando não faz esses elementos de trabalho, o desenvolvedor visual precisa separar um tempo para estudar novos truques para ampliar o repertório visual e agilizar os processos.

Trago aqui um ótimo exemplo de estudo de textura:

フォトバッシュの使い方メイキング講座 - How to use photobash

