

01

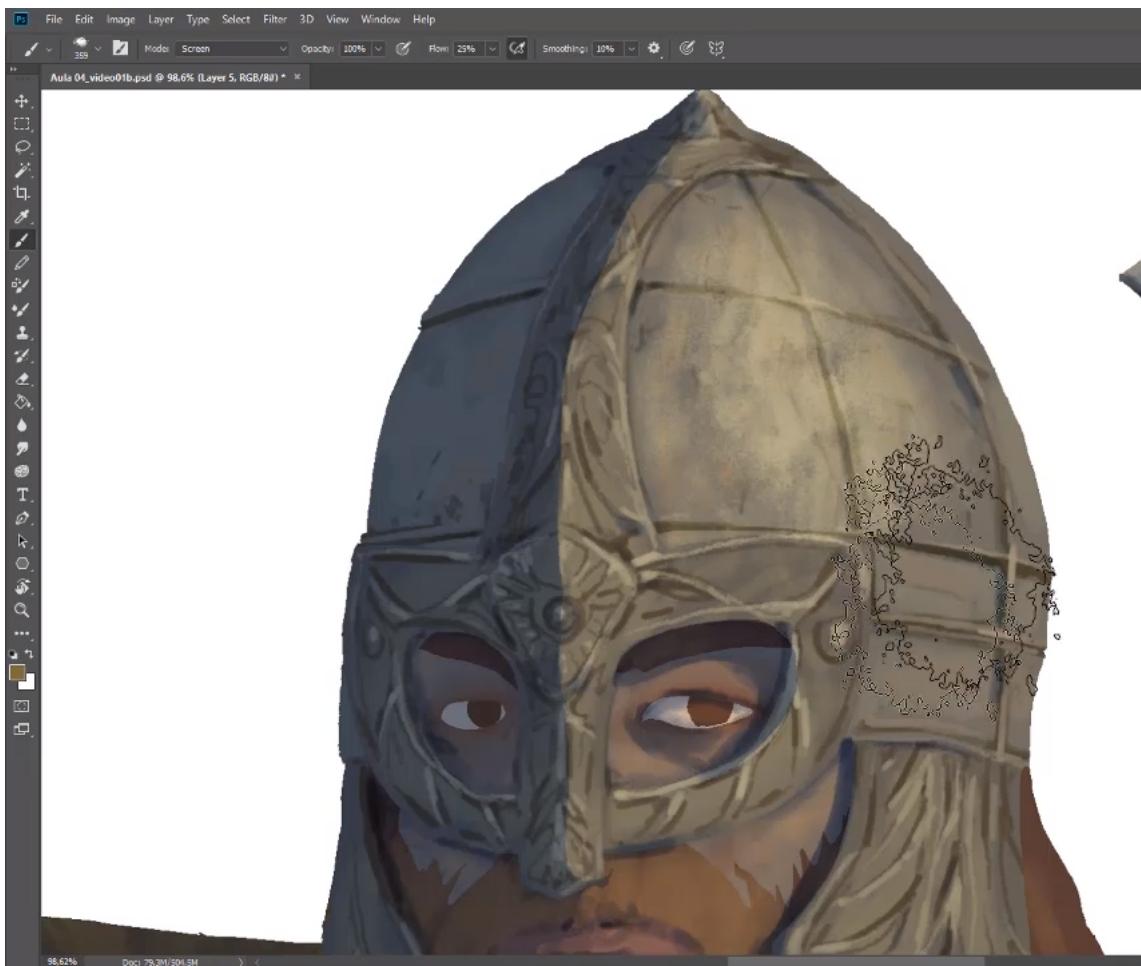
Brilhos

Transcrição

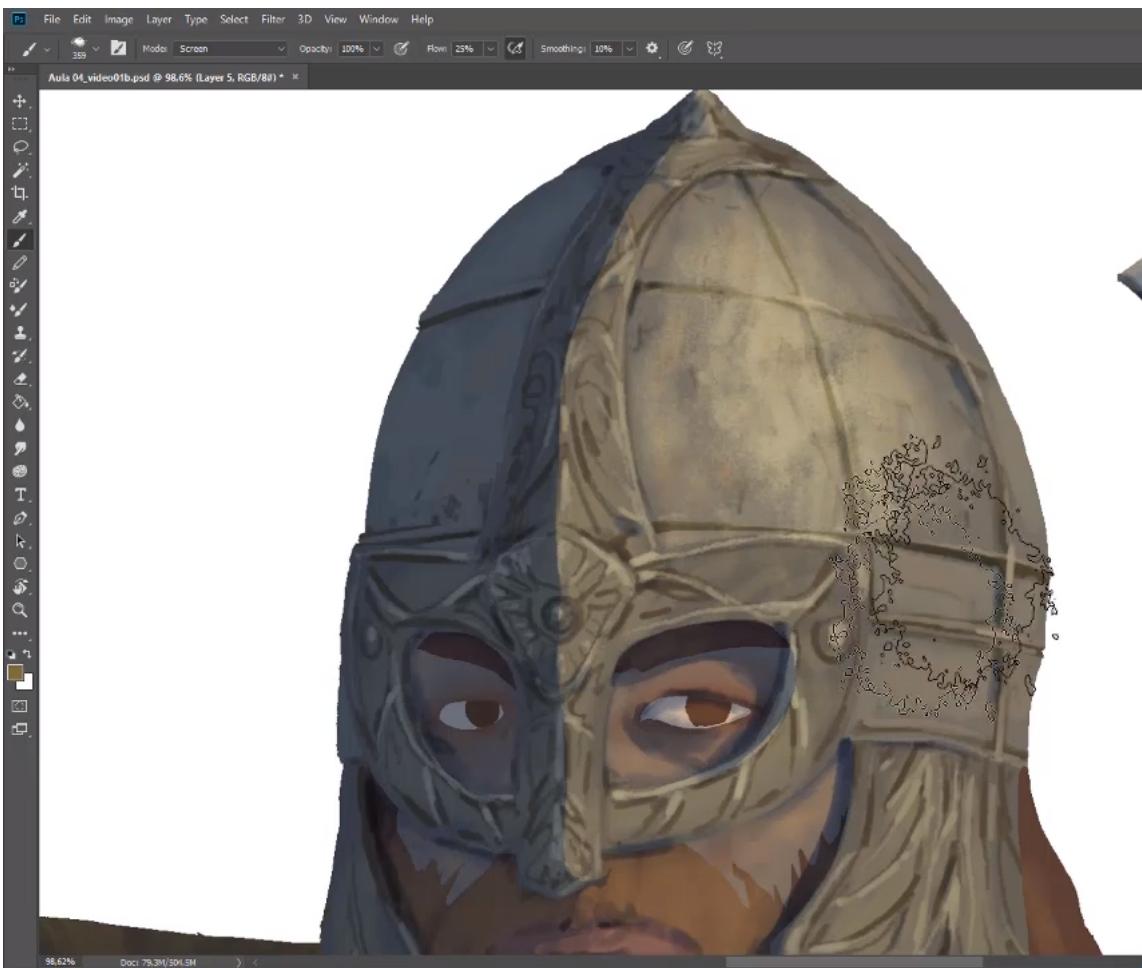
Terminadas as sombras, agora iremos aplicar a luz sobre o personagem. O processo é um pouco parecido: criaremos uma nova camada, acima das camadas de sombra, no modo "tela" (*screen*), que é ideal para clarearmos uma imagem. Também podemos usar o pincel no modo "tela" para clarear ainda mais a imagem, facilitando esse processo.

As principais áreas de iluminação serão os elementos de metal, pois é o material mais reflexivo. Também trabalharemos um pouco sobre o couro e os pelos para acentuá-los, mas de maneira menos destacada.

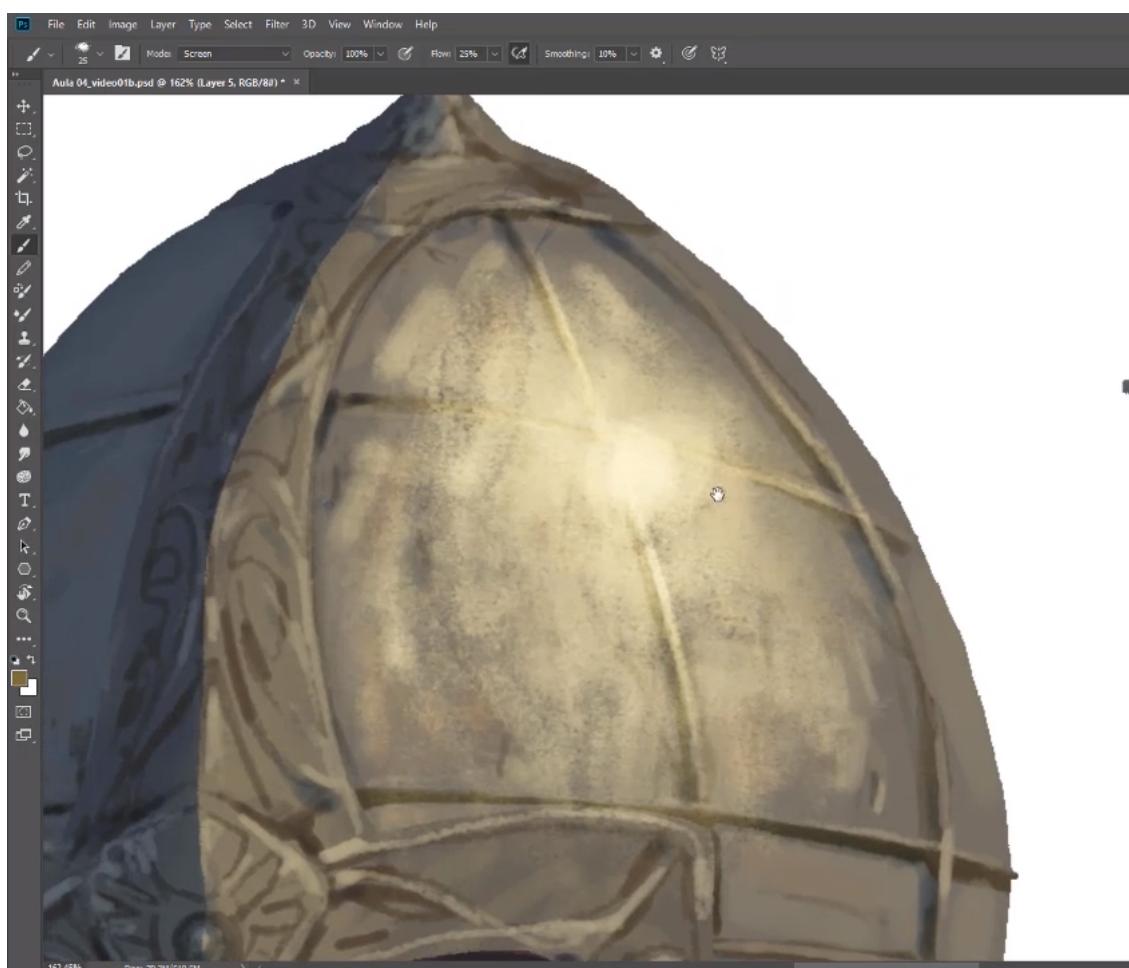
Como exemplo, vamos começar pelo elmo. Com o conta-gotas, pegaremos a cor principal do próprio elmo e escolheremos um tom um pouco mais saturado. Aumentando um pouco o tamanho do pincel, criaremos uma área grande de brilho na parte superior esquerda do elmo, (já que a luz está vindo do canto superior direito da imagem).



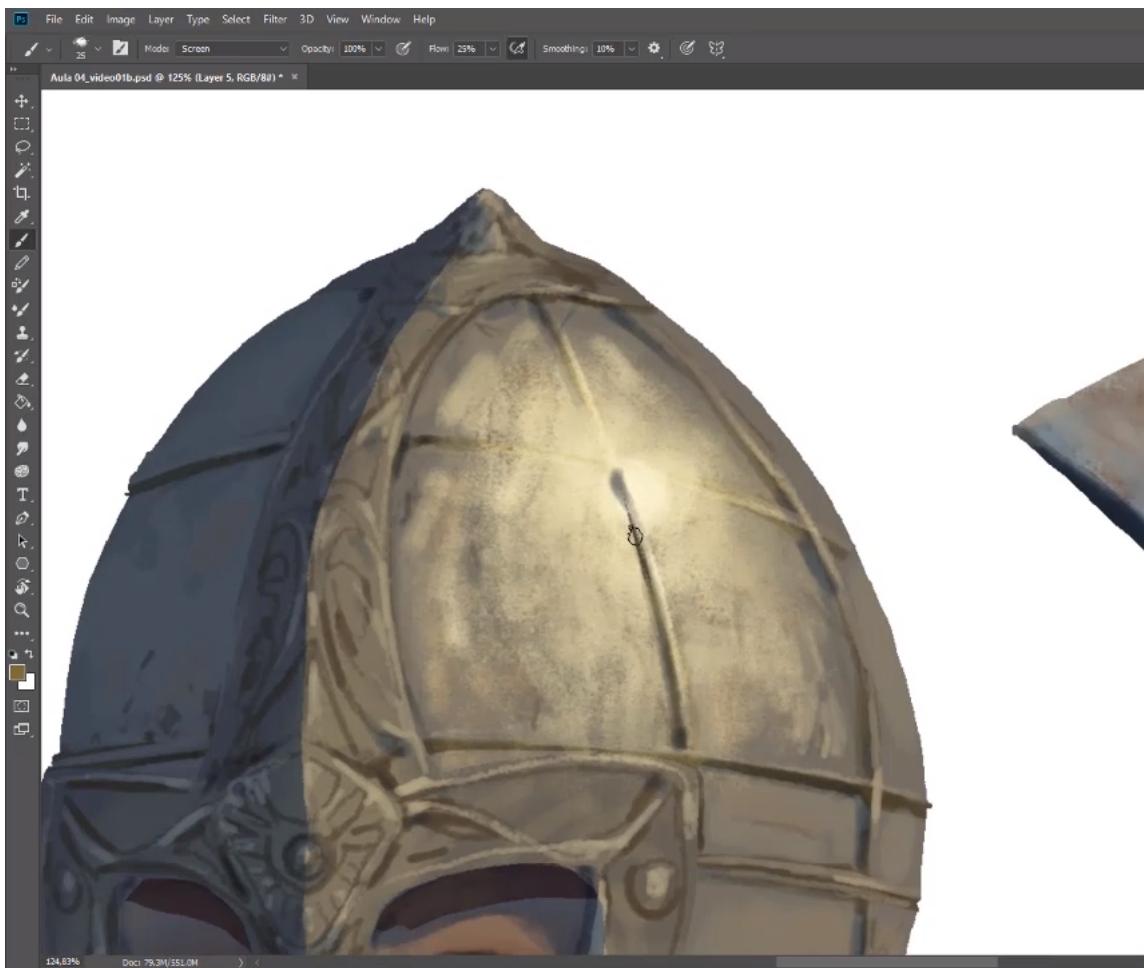
O ponto mais forte do brilho deve estar em um ponto mais centralizado desse quadrante, e não no contorno do elmo. Isso porque, quando o ponto mais claro está no contorno, a luz está incidindo por trás do personagem.



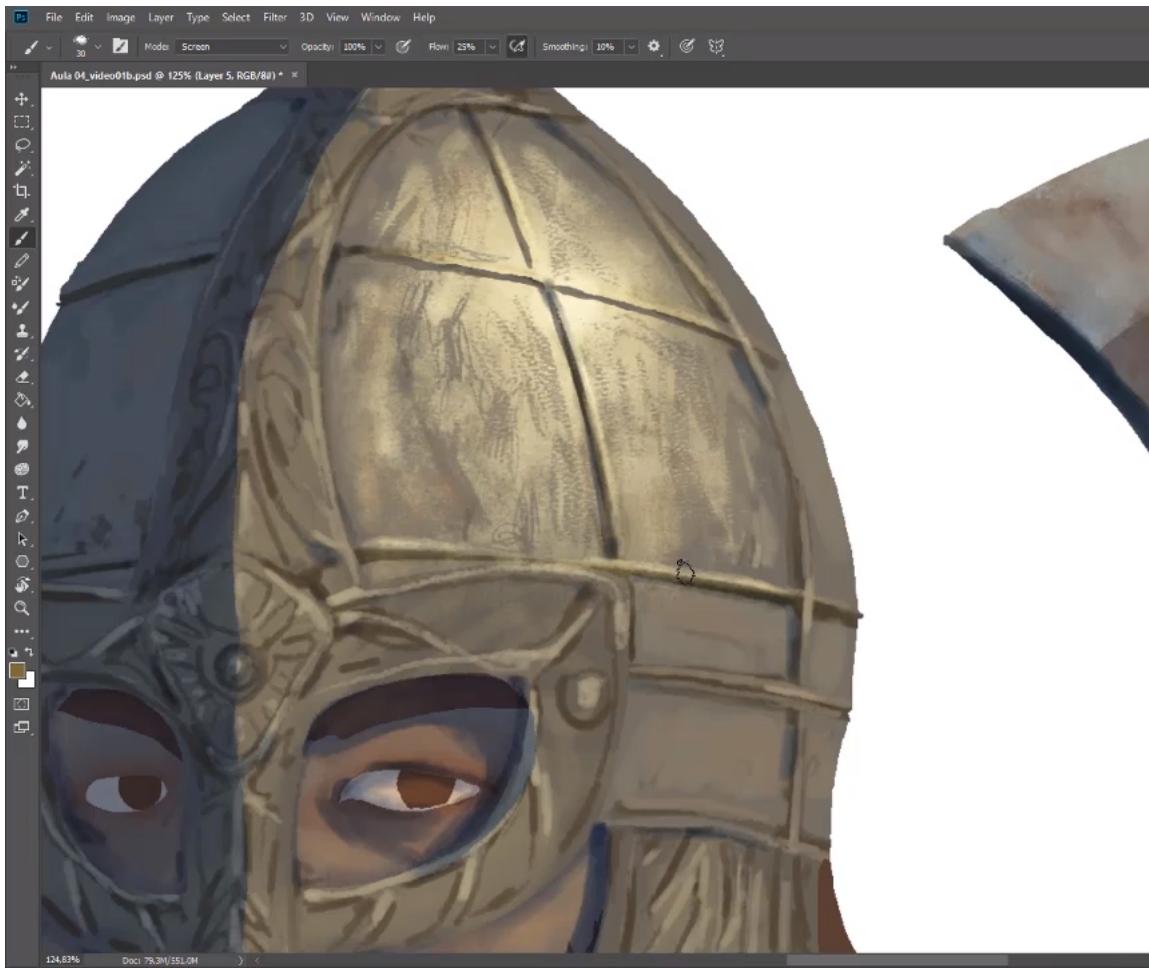
Essa iluminação também pode acompanhar as texturas que criamos na "Cor Local", simulando os arranhados, volumes e defeitos do metal:



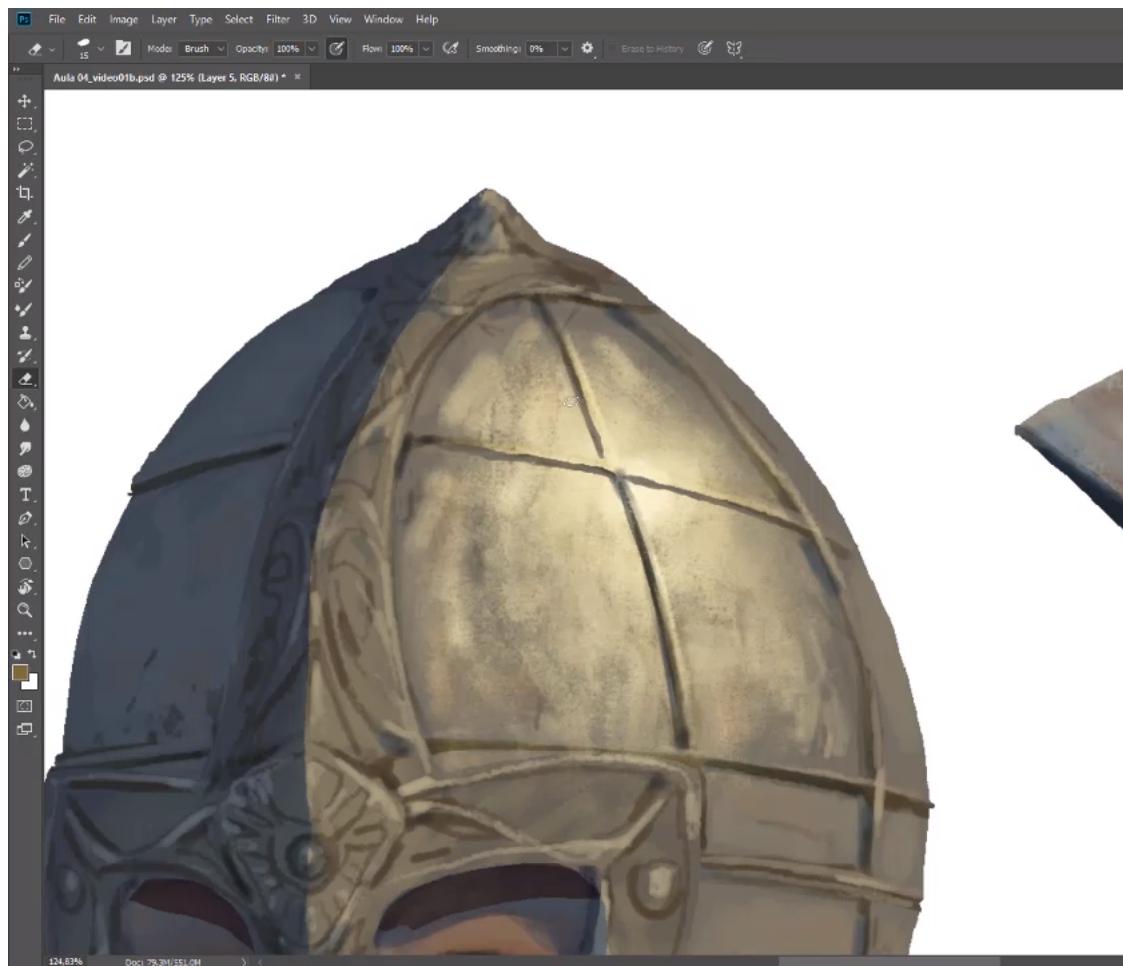
Com a borracha, iremos apagar as áreas em que a sombra da luz principal havia sido aplicada. Isso pode ser feito facilmente clicando na camada da sombra enquanto seguramos a tecla "CTRL". Dessa forma, toda a pintura realizada nessa camada será selecionada. Em seguida, basta retornarmos a camada da luz principal e deletar toda essa área:



Também podemos reforçar as sombras manualmente, apagando as áreas em que esse brilho maior não aconteceria:



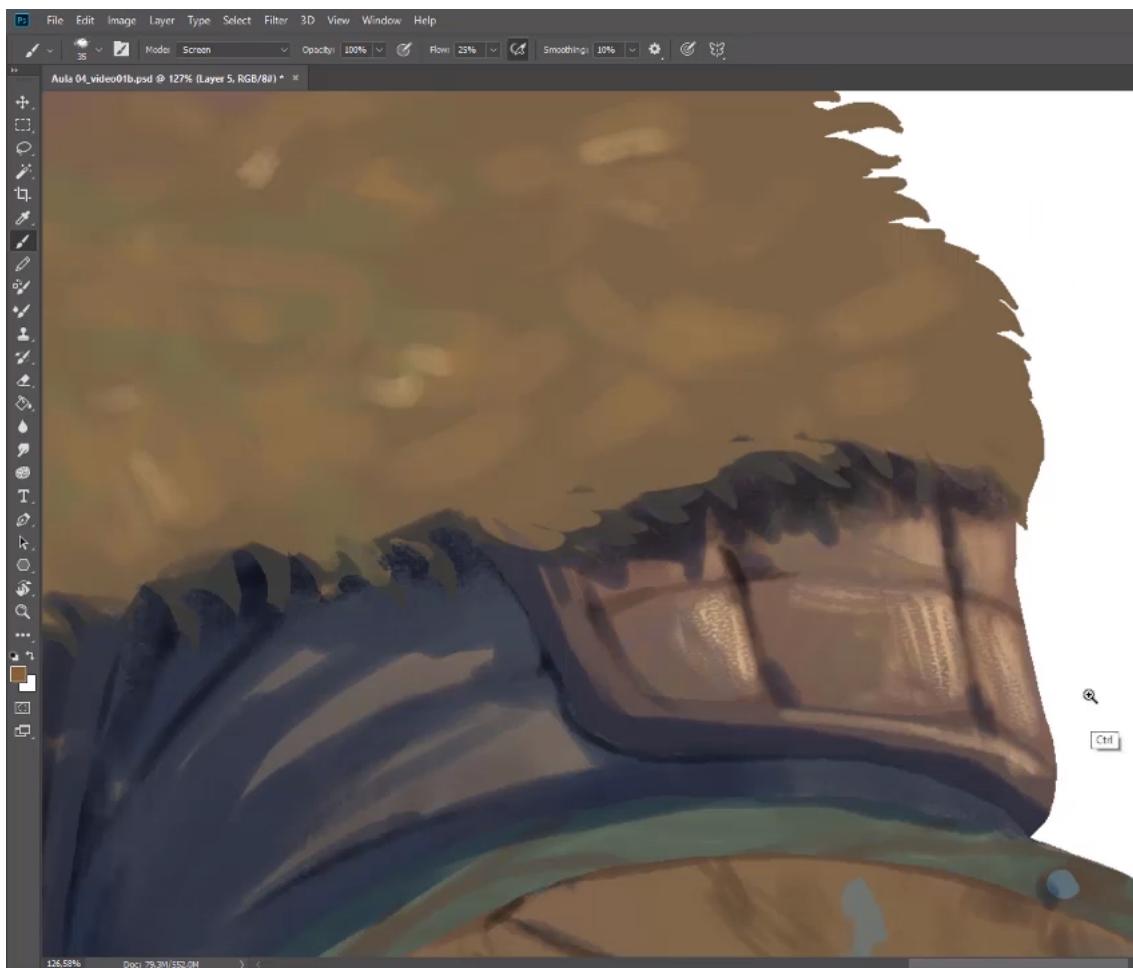
Além de criar ranhuras e texturas no material:



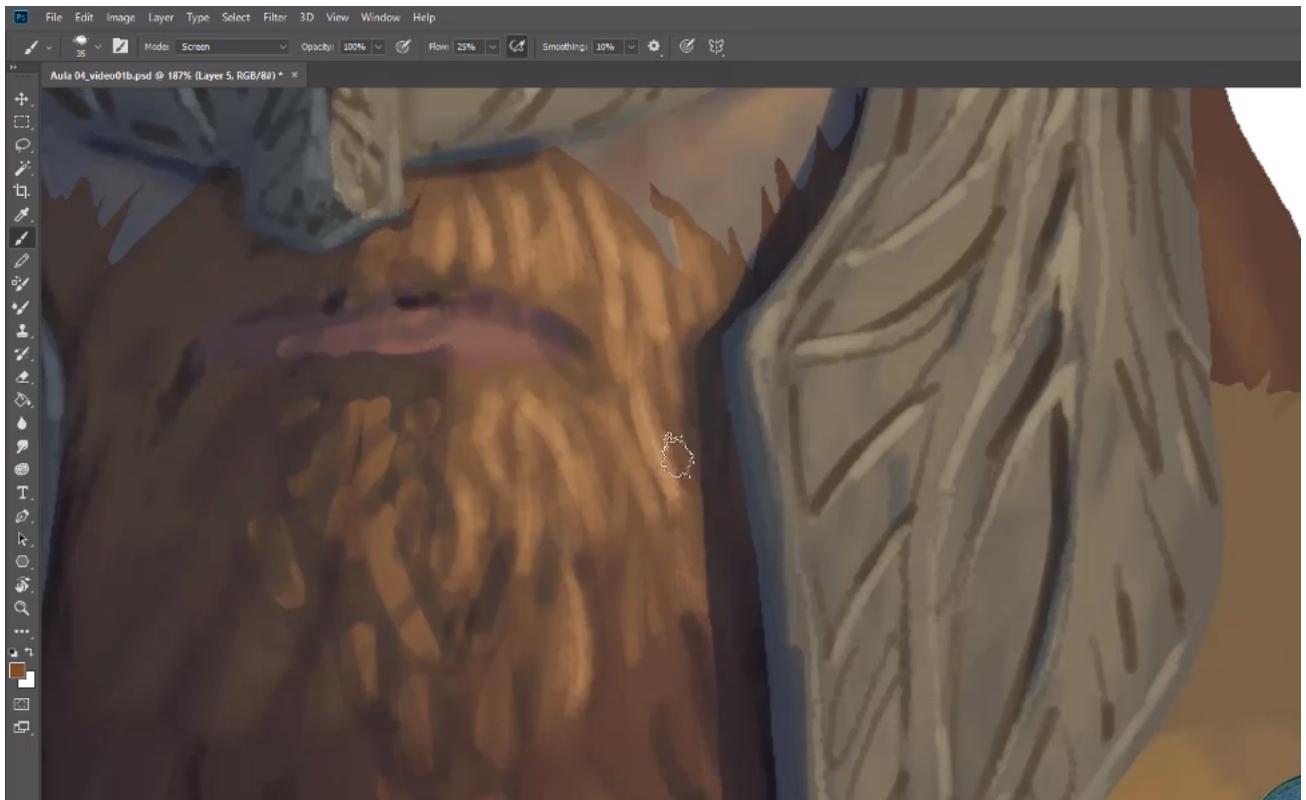
Nessa etapa, é muito importante prestarmos atenção aos materiais. Ao mesmo tempo que o metal irá refletir mais luz que a pele, a pele refletirá mais do que um tecido mais fosco, e assim por diante.

É importante trabalharmos com cores mais quentes nos pontos de luz, e cores mais frias nas áreas de sombra. Dessa forma, criaremos um clima mais natural do nosso personagem em ambiente externo.

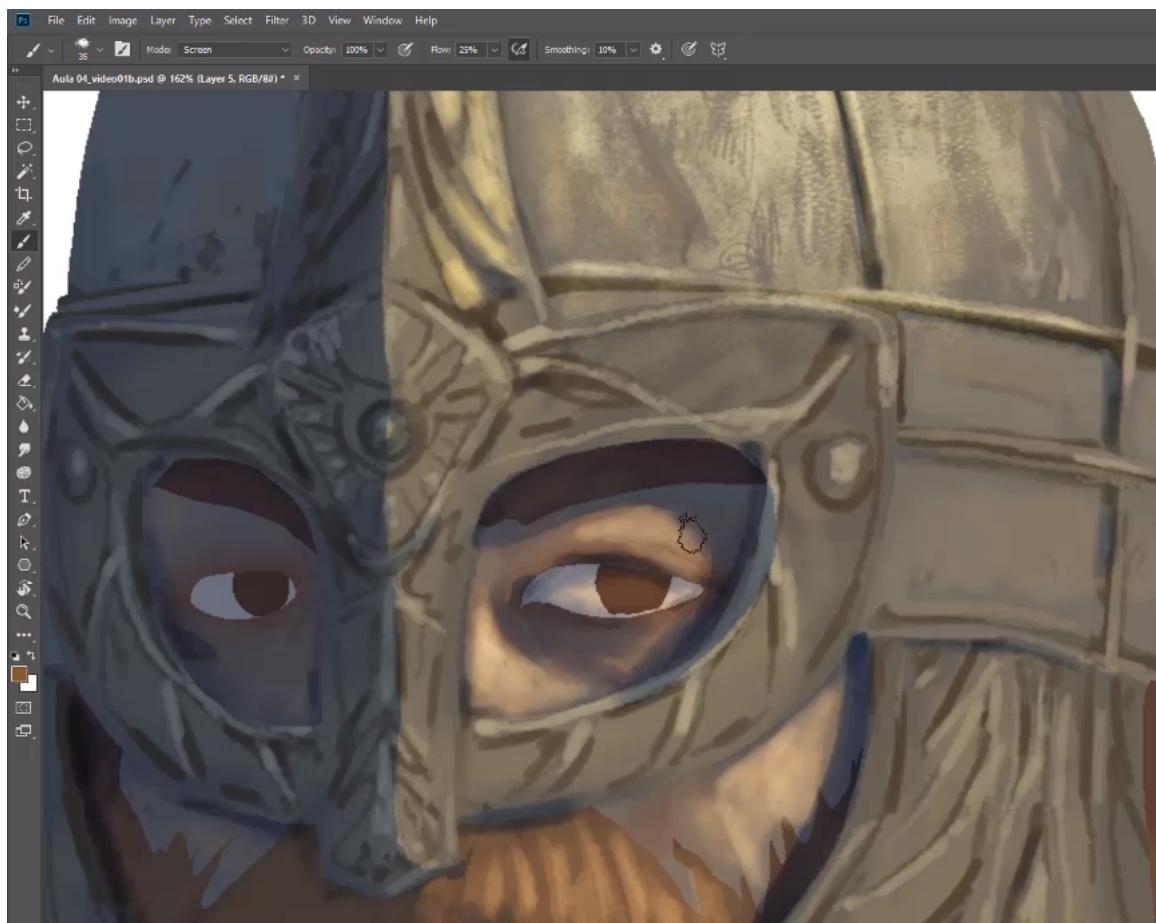
Com isso fixado, repetiremos o processo para os elementos de couro:



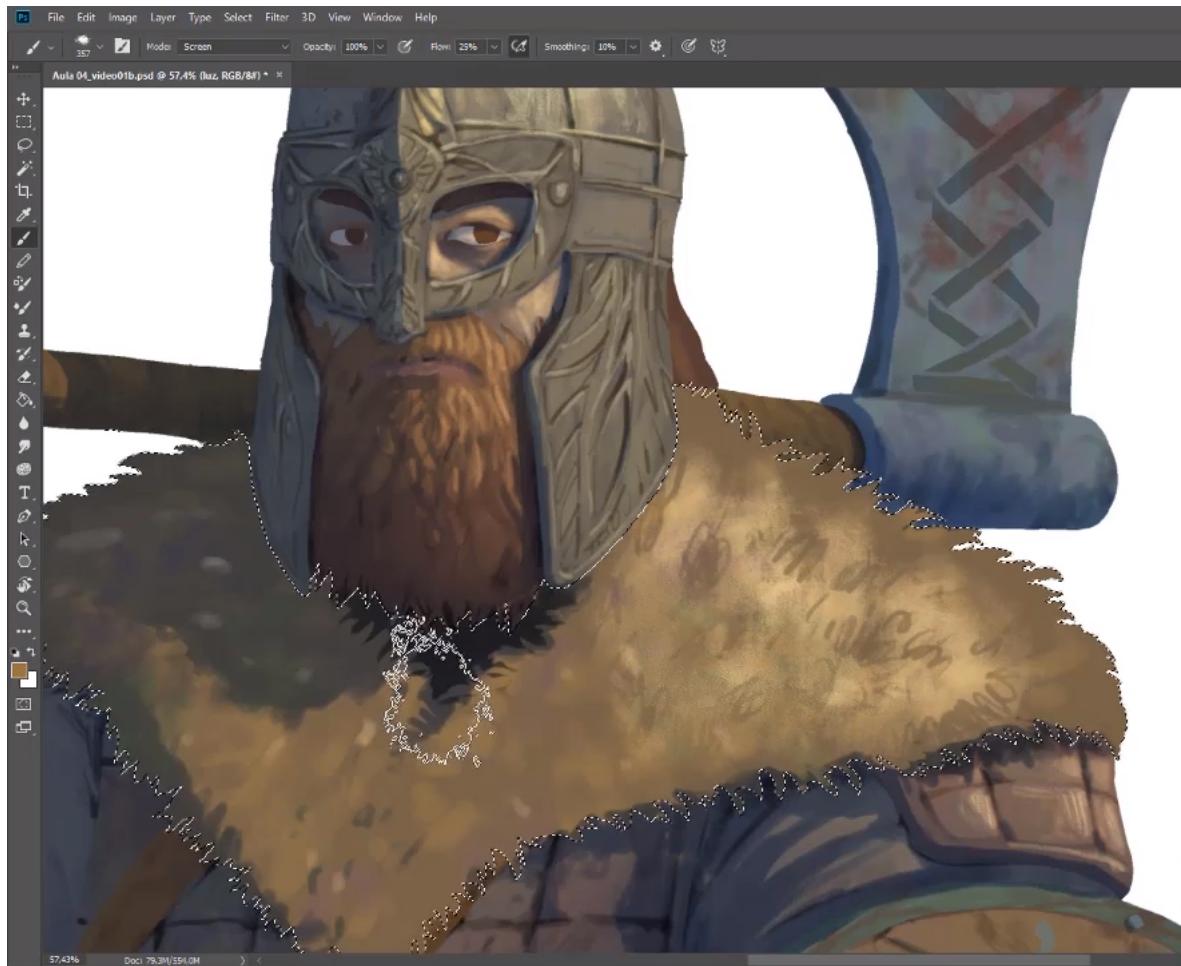
Para a barba (sem esquecer de seguir a direção dos pelos!):



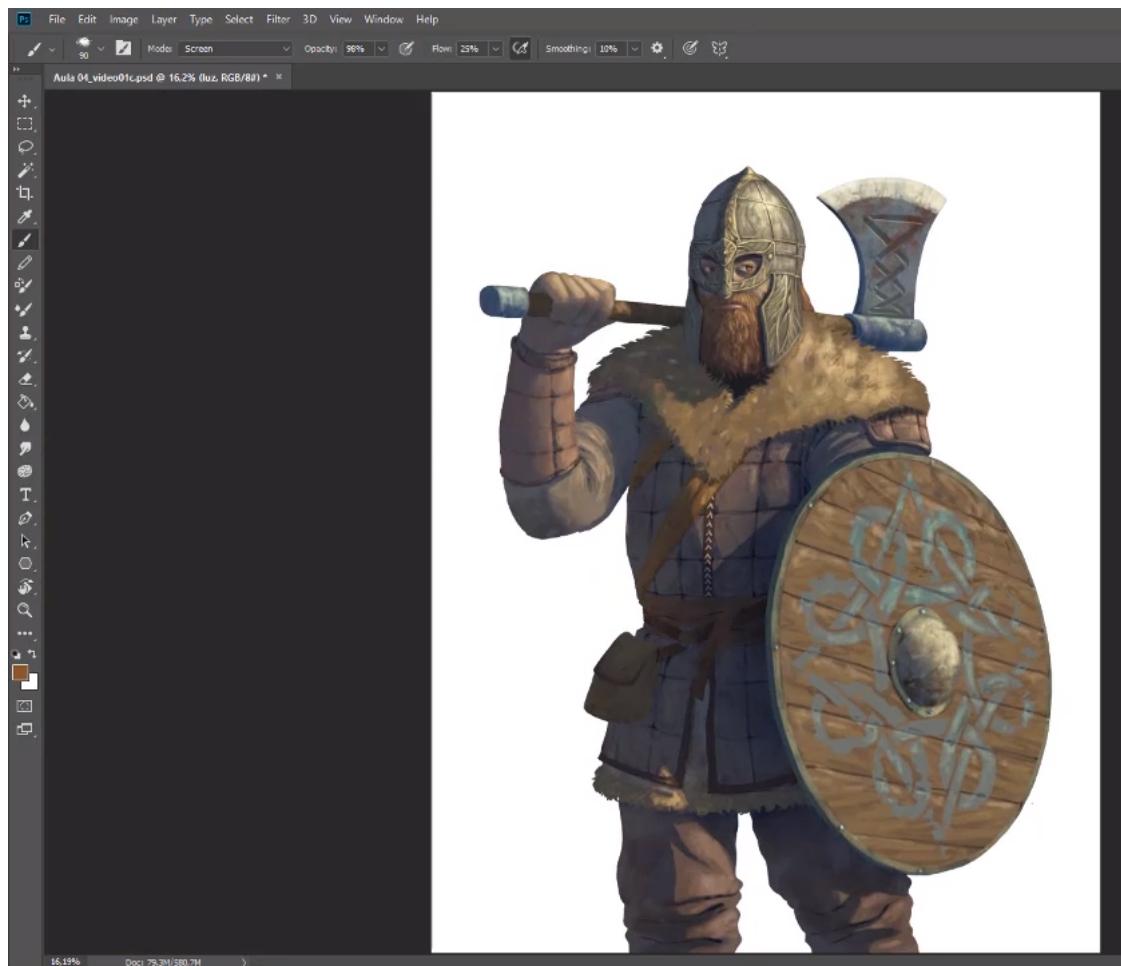
Para a pele do rosto:



E para a pelugem da vestimenta, também há simulando uma textura:



Aplicando esses princípios no restante da imagem, chegaremos a um resultado parecido com esse:



Perceba que, como havíamos planejado, os elementos de metal são aqueles que possuem o brilho mais acentuado. Já o couro e outros tecidos receberam uma iluminação menos intensa.

Na próxima etapa, aplicaremos mais uma camada de luz.