

03

## Cor e Iluminação na luz a noite

### Transcrição

[00:00] Agora vamos trabalhar com uma iluminação noturna. Então, esse fundo quente eu já vou mudar de cara para um tom mais frio, mais escuro. Geralmente, fazemos o céu azul, da noite, azul só que um azul bem escuro, meio cinzento. Nem sempre dá, nem sempre fica legal, na verdade, colocar um preto 100%, porque o céu não é preto 100%. É difícil algo que seja preto 100% para nós colorirmos, ainda mais em um quadrinho que geralmente já tem a linha, aí sim, a linha do desenho nós deixamos no preto 100%.

[00:35] Então, o céu, para funcionar bem, deixamos um azul, só que bem escuro e pouco saturado. Não tão escuro quanto a linha, pra ficar claro que aquilo ali é uma pintura, é a cor. Tem que manter isso.

[00:54] Vou deixar aqui um tom mais frio e bem escuro, acinzentado, com pouca... Chama muito pouca atenção, porque está bem escuro, nós já vimos que claro chama mais atenção, bem pouco saturada, nós vemos que a saturação chama mais atenção. E mais frio, o tom quente chama mais atenção. Então o céu ele é bem neutro mesmo. Esse céu noturno.

[01:17] Aqui, onde eu o tom o quente para o pôr do sol, já vai mudar totalmente. A cor da lua, que é a fonte de luz principal, depende do horário, depende da situação. Por exemplo, quando está começando a anoitecer, às vezes, a lua está baixa, próxima do horizonte, dependendo do lugar, ela fica bem amarelada, eu acho que por conta de poluição, fica amarelada e acaba aqui a luz fica amarelo igual a lua.

[01:46] Geralmente, quando a lua está mais para cima, ela vai ficando mais azulada, tem a ver com a cor do céu. Então nós geralmente trabalhamos uma pintura noturna com um tom meio azulado, dependendo do contexto até meio esverdeado, depende muito contexto, mesmo.

[02:03] Mas usamos, geralmente, um azul mais fraquinho, não um azul muito vivo, para não ficar estranho também, tem que parecer que é uma cena noturna.

[02:11] Então, aqui vou deixar um azul mais sutil. Vou vir aqui. O fundo eu mexi, mudando aqui direto, mas a cor do personagem, se eu vir direto aqui mudar assim, vai mudar muito a cor.

[02:27] É melhor eu vir aqui mesmo, no “color balance”, e aumentar os tons de azul, aqui, no caso, acho que azul ciano. Aumento aqui um pouco o ciano, um pouquinho o azul, talvez então um pouquinho de verde aqui, para ficar mais frio. Acho que está legal, ficou bem acinzentado.

[02:52] A sombra, olha só como que aqui, quando eu ativo a sombra, ela fica muito saturada. Eu vou diminuir a saturação da sombra. A sombra, à noite, é muito mais marcada, ela é muito mais escura, porque o ambiente geralmente está escuro. Então a cena, durante o dia, por mais que tenha uma sombra, nós vimos que tem a luz do sol, o céu refletindo, às vezes até o chão refletindo, às vezes tem uma parede, algum elemento próximo, que a luz bate e volta, então essa sombra não é tão escura quanto a sombra da noite e, de fato, as coisas são muito mais escuras, então tem muito menos luz sendo refletida.

[03:29] Só que não podemos deixar escura demais para não dar problema na impressão. Deixa eu vir aqui na camada da sombra, e aqui eu diminuo a saturação um pouco, mas não tem esse contraste, para ficar ali bem escurinho mesmo. Assim. Então aqui já tem esse clima noturno.

[03:56] Dependendo do contexto, tentamos evidenciar ainda mais esse azul da lua. Às vezes, esse azul, quando o leitor bate o olho, ele já entende que é noite só porque está tudo meio azulado, mas dependendo do tom do azul, se for um azul meio esverdeado, às vezes bate o olho e ele entende que está debaixo d'água. Mas o azul, já entende que é azulado.

[04:15] Inclusive, em muitos filmes, eu percebi que a galera filma a cena durante o dia e bota um filtro azul lá e já aparece que é noite, no filme às vezes fica meio estranho.

[04:25] Mas aqui dá para trabalharmos isso de uma forma mais natural. Podemos fazer o seguinte: criar uma camada nova aqui no modo “hard light”. Nova camada, modo “hard light”, que é o que estamos usando sempre. Joga aqui um azul, um azul mais frio aqui, por cima de tudo.

[04:53] Seleciono aqui, aliás, deixa eu dar um “control” “z”, se eu selecionar a camada, que esse azul fica só no personagem. O modo “hard light” fica assim. Nesse caso, talvez o modo “color” funcione melhor, vamos testar. O modo “color” ficou bem azul, tudo muito azul. O “hard light” estáclareando muito também, porque eu escolhi um tom de azul muito claro.

[05:14] Posso vir aqui, “control” “u”, e escurecer um pouco esse tom do azul, para ele não atrapalhar tanto, não clarear tanto a imagem. Vai ficar só meio azulado mesmo. Aqui, eu controlo a saturação para não ficar saturado demais também.

[05:32] Olha só como que está com a camada “hard light”, sem a camada “hard light”. Então está tudo muito azulado, está funcionando. Só que eu acho que ainda está muito azul, está interferindo muito, então eu vou diminuir a opacidade dessa camada “hard light”. Vou deixar aqui, acho já está um tom interessante.

[05:48] Vemos as diferentes cores do personagem. Dá para ver que a viseira é mais amarela, o “a” é um azul um pouco mais esverdeado, mas está tudo meio azulado, bem sutil. Aqui está funcionando bem.

[06:02] Então, aqui já tem uma cena noturna: o azul, tudo muito frio, fundo escuro, a sombra mais escura também, com mais contraste.

[06:12] Uma coisa que podemos fazer também, geralmente em cena noturna, principalmente numa cena noturna urbana, tem as luzes da cidade, então fazemos essa luz mais quente, para ter esse contraste interessante com a luz fria da lua. Às vezes, uma luz de tocha, fogo, explosão, geralmente fazemos essa luz mais quente quando é uma cena noturna.

[06:34] Podemos até aproveitar essa camada aqui que eu fiz lá na cena diurna, com reflexo do céu, eu tinha diminuído a opacidade para deixar bem sutil, mas nesse caso aqui não precisa ser sutil, não. Só que eu venho aqui no “control” “u” e deixo ela com um tom quente, parecendo que é uma luz de poste, por exemplo, poste de energia, iluminação pública, uma luz mais quente. Se aumentar a saturação, já passa melhor esse aspecto de cena noturna.

[07:09] Posso até aumentar um pouco mais esse reflexo. Vou fazer o seguinte: a camada está no modo “hard light”, então a cor que estamos vendo aqui não é a cor pura de fato, é a cor misturado com o que está por baixo. Então venho aqui e coloco essa camada no modo normal para eu descobrir qual é essa cor.

[07:24] É esse tom aqui de amarelo. Pego ele ali no conta gotas, volto para o “hard light”. Então eu tenho a cor que está ali refletindo, e vou aplicando de uma forma melhor esse reflexo.

[07:42] Dá um zoom aqui nessa área, venho aqui, dou uma pincelada, essa luz que está vindo do lado direito, com o Blender aqui para dar uma suavizada. Até, dependendo do contexto, essa luz amarela pode estar vindo de cima, se o personagem estiver embaixo da luz, ela pode estar vindo até debaixo, às vezes o personagem está segurando uma tocha embaixo, então fazemos essa luz quente aqui embaixo e a sombra projetada para cima.

[08:25] Nesse caso aqui, eu estou deixando a luz da lua mais intensa, estou colocando essa luz do contorno aqui, essa luz mais quente, só meio que nas bordas, de uma forma mais suavizada. Ela ainda é bem forte, porque a luz é quente, mas dando a entender que a luz da lua está mais intensa do que essa outra luz. Dependendo do contexto, nós mudamos isso.

[08:50] Mas aqui já é uma iluminação noturna e ainda aproveitamos o que já tínhamos feito na aula anterior para essa cena de noite. Então a imagem que usamos durante o dia, deu para conseguir ajustar ela sem tem que ter que repintar tudo para fazer pôr do sol e depois ajustar de novo para fazer da noite.

[09:10] Aqui, precisamos esfriar bastante a cena toda, tanto a luz como a sombra, e de quente mesmo só essa luz secundária aqui, que seria uma luz do ambiente, que nem sempre tem, às vezes, cena noturna, realmente o quadrinho vai ficar todo frio. Então vamos para a próxima.