

01

## Cor e Iluminação na luz do dia

### Transcrição

[00:00] Agora vamos partir para o próximo passo onde vamos pensar essa iluminação em alguns contextos específicos. No caso, vamos começar pensando em contextos mais naturais, de ambientes externos. Por exemplo, se formos fazer um estudo imaginando como vai funcionar todo esse contraste de cor, essa iluminação, em uma cena de dia, em uma cena de pôr do sol e em uma cena da noite.

[00:23] Vamos começar aqui com uma cena diurna. Eu estou usando essa imagem e esse desenho, que é o mesmo desenho do curso anterior, para quem já fez e está seguindo essa sequência dos cursos de colorização de história em quadrinhos, que é o robô de frente com essa mão e o “a” ali flutuando na frente.

[00:41] Aqui, vamos desconsiderar uma luz artificial dessa letra “a”. Vamos considerar uma cena de dia, então a luz é a luz do sol, e é só essa mesmo. É bem básico, para entendermos todo o conceito.

[00:56] Porque nós já vimos que tem várias possibilidades de trabalharmos a iluminação do quadrinho: nós podemos dar ênfase no claro e escuro, ênfase na saturação, ênfase na temperatura da cor e também pensar nessa relação do contraste entre as cores complementares.

[01:10] Aqui, pensando numa cena diurna mais básica, o ambiente é o seguinte: durante o dia, talvez ali à tarde mais perto do meio-dia, e céu está azul. Esse é o básico que vamos considerar aqui. Por quê? Se for mais perto do pôr do sol, o sol já vai ficando mais amarelado, então a iluminação já vai mudar um pouco.

[01:33] Se o céu estiver nublado, por exemplo, já não vai ter tanto azul interferindo na cor, então vai mudar um pouco. Nós vamos começar aqui do básico, que é esse, o céu azul, sol do meio-dia, depois vamos ver outras possibilidades.

[01:44] Aqui, eu já apliquei uma sombra seguindo aquele mesmo processo que eu estou mostrando sempre aqui: crio uma camada, aqui essa camada “sombras”, eu já renomeei aqui, modo hard light, faço a pinelada com o pincel ali mais recortado, que é esse ink textura, depois eu venho com o Blender, “smudge nice”, suavizando onde que eu quero que essa textura, esse recorte, fique mais suave, na sombra.

[02:12] Então está ali, na camada usei um tom meio azulado também. O que nós vamos fazer aqui? A luz do sol é quente. Então nesse caso aqui, mesmo sendo um sol ali mais meio-dia, ela ainda é quente. Então eu vou dar uma esquentada na cor aqui.

[02:28] Venho na camada do flat do clipe, “control” “j”, e aí aquele mesmo processo: venho aqui no “control” “b” e jogo um pouquinho mais de amarelo. Aqui, nós não vamos esquentar muito igual nos exemplos anteriores em que estávamos pensando em uma cor bem quente.

[02:48] Se fosse uma cena de pôr do sol, talvez até estaria mais quente, mas aqui, pensando ali no meio-dia, começo da tarde, podemos esquentar só um pouquinho aqui na parte da luz.

[02:54] A sombra eu já fiz com um tom ali meio azulado, então acho que está funcionando. Por que que a sombra é azulada nesse caso? Além desse contraste de quente e frio, temos que pensar também, como o céu está azul, a sombra vai estar meio azulada por conta de um reflexo, a luz azulada que está vindo do céu mesmo.

[03:15] Inclusive, nós podemos acentuar esse reflexo azulado criando uma camada nova aqui e pintando ali esse azul do céu. Eu posso vir aqui, por exemplo, crio uma camada nova, modo hard light, venho com o pincel, posso pegar esse azul que eu

coloquei aqui no fundo como exemplo do céu.

[03:34] Clico aqui na camada do flat segurando o “control” só para selecionar tudo que está ali e a cor não vazar. Pensando que tem uma luz vindo do lado direito e de cima, que é esse azul do céu. Vou fazer ele mais no contorno. Ele só vai estar visível mesmo aqui na parte da sombra, porque a luz do sol é muito mais forte, então nós só vemos esse azulinho aqui na parte da sombra.

[04:05] Quando vazar, é só vir aqui com a borracha, aquela mesma borracha, e apaga, que é a borracha “ink texture”. Aqui, do lado esquerdo do braço, não está pegando bastante desse reflexo. O mesmo processo aqui também. E quando vazar a cor, é só vir com a borracha e ir apagando, está tudo em camadas separadas, não tem perigo nenhum de apagar a cor que está embaixo.

[04:45] Venho aqui, vazou. Para suavizar, também uso o Blender, o mesmo ali, “smudge nice”, só vir aqui no Blender, dar uma suavizada.

[05:15] Aqui, o azul ainda está bem marcado. Dependendo do clima do quadrinho, digamos assim, nós podemos deixar isso mais ou menos acentuado. É mais importante, eu digo, o clima aqui, por quê? Se pensarmos no tipo de material que estamos pintando, é um metal, então ele reflete mais, é mais reflexivo, então nós deixamos esse azul mais intenso. Faz sentido.

[05:41] Um material mais opaco reflete menos, então ele vai ficar menos intenso esse reflexo azul. Faz sentido, só que o objetivo aqui não é ficar realista, não é só pensar esse material reflete mais. Depende muito do contexto da história que está acontecendo ali.

[05:55] Nós temos que pensar se esse tipo de história faz sentido que esses brilhos, essa coisa mais colorida ou não. Geralmente, se for uma história mais infanto-juvenil, mais colorida, faz sentido. Nós podemos botar esses brilhos, esse reflexo do céu, o sol, qualquer fonte de luz que tiver, fica legal. Chama atenção, claro, tudo que você está vendo até agora no curso é para chamar a atenção daquilo que é importante.

[06:16] Mas se for uma história mais séria, mais adulta, mais sombria, às vezes podemos ou nem colocar esse reflexo aqui, só deixar a sombra azulada, já passa a ideia de que o céu azul.

[06:28] Ou nós damos uma suavizada, diminui a opacidade da camada, deixa bem mais fraquinho, para marcar ali, ficar mais natural, mas também não chamar tanto a atenção. Depende muito do contexto.

[06:42] Sempre é importante pensarmos, antes de pensar se a cor está ficando bonita ou realista, se faz sentido aquela cor ou aquele efeito no contexto da história que está acontecendo ali. Isso, acima de tudo. O foco é a narrativa do quadrinho.

[06:58] Então, já temos aqui, pensando numa cena básica diurna, que é o céu azul claro, e o sol. Se for uma cena com o céu nublado, então esse azul já não vai estar tão intenso, o amarelo do sol também já não vai estar tão intenso.

[07:15] Às vezes até não é uma cena, não está escrito no roteiro “o tempo está nublado”, não tem nada disso, mas você sabe que é uma história mais séria, às vezes, o clima está mais tenso, não faz sentido ser ali uma coisa tão colorida. Já diminui um pouquinho a saturação, já não deixa essas cores tão gritantes. Então depende muito do contexto. Nesse caso, aqui é um exemplo bem básico mesmo de um cenário diurno.