

Sombra

Transcrição

Agora que temos o zumbi devidamente colorido, vamos começar a pensar nas questões de luz e sombra. Para esse passo precisamos pensar em algumas considerações.

Primeiro, não existe uma regra clara indicando onde vai ser luz e onde vai ser sombra. É preciso considerar características da imagem e também do contexto onde ela vai estar inserida. Vamos pensar que o zumbi está exposto de forma semelhante a uma posição de luta e com seu lado esquerdo mais visível.

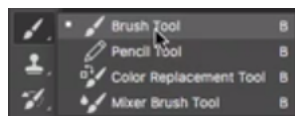
O lado esquerdo da imagem pode ser o lado que recebe luz, o que faz com que precisemos criar a sombra do lado direito, como se estivesse nas costas do zumbi. Um detalhe sobre a sombra é que ela precisa facilitar a leitura da imagem, por isso a criaremos com um tom de cor mais sólido.

Outro ponto que nos faz considerar a sombra do lado direito é o fato da imagem ser utilizada em uma revista impressa. Considerando isso, sabemos que as imagens não podem ser muito escuras, pois tornaria sua leitura mais difícil. Ia parecer que estamos escondendo o zumbi, quando na verdade queremos lhe dar uma impressão de destaque.

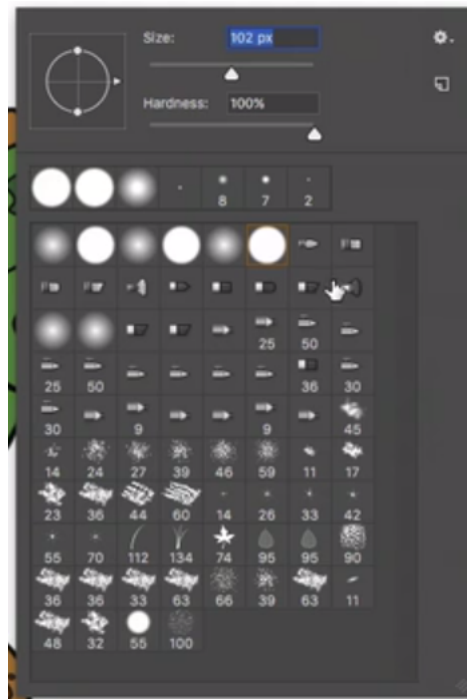
Com isso em mente, como desenhamos a sombra em si? O primeiro passo é criar uma nova camada, assim evitamos que a sombra sobreponha as cores do zumbi. Vamos ao menu *Layers* -> *New Layer* para criar uma nova camada.

Depois disso selecionamos a *Brush Tool* ou pincel. Com ele fazemos as pinturas de sombra no zumbi. Sua tecla de atalho é o *B*. Com clique direito ou na barra de configurações da ferramenta, configuramos o tamanho e tipo do pincel, ou mais sólido ou mais suave.

Primeiro selecionamos o pincel:

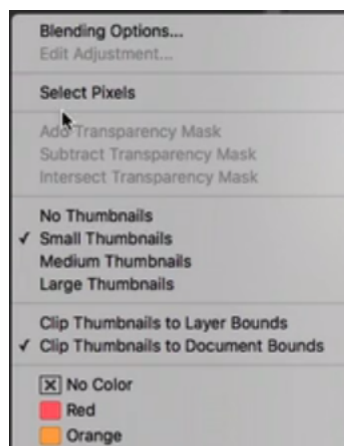


E clicando com o direito temos suas opções de configuração:



Já que estamos pintando sombras, a cor será mais escura. Mas, há outro detalhe que precisamos estar atentos! Quando pintarmos a camada da sombra, ela será feita por cima das outras cores, portanto, teremos uma sobreposição. Essa sobreposição pode ocultar partes do zumbi, por isso, selecionamos o *blend mode* da camada de sombra como *hard light*. Assim, a cor que pinta essa camada, apenas escurece a de baixo.

Outro detalhe é, as sombras que vamos pintar agora, não saem pra fora dos limites do desenho do zumbi, e para que possamos fazer isso sem nos preocupar com os limites, selecionaremos a camada de cores e com o clique direito escolheremos a opção *select pixels*.



Com a seleção feita, vamos clicar na camada de sombra e começar a pintá-la de forma a parecer que é projetada com uma luz que vem da direita. Iniciaremos pela cabeça do zumbi, mas não há regra.



Em caso de erro, onde já se tem uma boa área pintada, utilizar o *CTRL + Z* geraria uma grande perda. Portanto, podemos utilizar a ferramenta *Erase Tool* (atalho letra *E*) e apagar apenas aquilo que saiu errado. São dois atalhos para se ter em mente, do pincel para pintar (*B*) e da borracha para apagar (*E*). A dica é praticar bastante!

Continuando, temos que aplicar sombra em todas as partes do zumbi. A imagem abaixo ilustra esse passo pronto!



A sombra já está em todos os lugares, mas lembra-se que estamos tratando um desenho que será impresso? Essa questão sempre deve estar em evidência! A sombra está bastante escura e isso pode fazer com que a impressão fique ainda mais escura a ponto da sombra nem ser notada como realce da cor do desenho.

Mesmo trocando a cor da sombra e escolhendo um tom mais claro, o *blend mode* da camada continuará escurecendo a cor. Para resolver esse problema, vamos reduzir a opacidade da camada para 50%. Assim, teremos uma sombra mais suave.



Agora podemos trabalhar na luz.