

Cores

Transcrição

[00:00] A partir do nosso personagem com tons de cinza, eu repliquei ele aqui do lado, já coloquei um pouco de cor na linha de contorno (esse roxo escuro) e dei uma corrigida - porque achei que estava muito pesado esse branco na armadura. Então, dei uma escurecida nessa região do tronco para termos um pouco mais de variedade do que poderemos fazer com essa área.

[00:28] A partir disso, eu vou criar variações de cor. "Como eu faço isso?", você me pergunta. Vamos lá, que já deixei um pronto aqui para mostrar para vocês.

[00:42] Eu coloquei em uma nova camada - em cima daquela de cinza - as cores que eu quero para personagem. Então, eu imaginei que com essas cores, ficaria uma combinação interessante. Tem um azul, um roxo e um marrom amarelado.

[01:01] Olhando assim, nós perdemos todas as variações de contraste que tínhamos no começo. Como que fazemos para voltar a tê-las?

[01:10] Eu venho aqui nas propriedades de camada e coloco o modo color, o modo cor. Vocês vão ver que eles vão aplicar essas três cores que eu escolhi em cima das tonalidades de cinza que tínhamos.

[01:24] Então, ele vai aplicar os valores tonais nas cores. Vocês viram que as cores ficaram completamente diferentes do que estavam antes, porque nós alteramos de acordo com a tonalidade de cinza de cada região.

[01:39] A partir disso, a gente vai criando variações. Eu criei diversas variantes aqui para ter o poder de escolha, dentro dessas do que eu fiz considerando mais interessantes. No final das contas, eu escolhi essa última aqui.

[02:00] Vocês vêem que eu já até fiz uma linha de contorno um pouquinho mais complexa. Dei uma pesquisada em que cor seria mais interessante para a linha de contorno e no fim das contas, escolhi esse tom de vinho e em algumas áreas pintei de azul, para poder dar destaque.

[02:18] Eu achei que aqui por exemplo, a mão estava muito separada do resto do corpo, então aproveitei para resgatar essa diferença entre a mão e o resto do braço.

[02:33] Vocês vêem que no fim das contas, aqui é uma questão até um pouco de gosto, mas tem uma outra coisa: a paleta de cores que escolhi para esse personagem, é a mesma paleta de cores do fundo do nosso cenário.

[02:52] Então, o que eu fiz foi pegar esses tons que eu já tenho aqui nesse cenário - esse por exemplo - e trazer de volta para o meu personagem aqui. Vocês vêem que se nós viermos aqui... Vou criar uma camada nova e colocar essa cor. É exatamente essa que estou usando no tronco do personagem.

[03:27] Então, eu aproveito as cores do cenário para ajudar a mesclar o personagem com o cenário. Não quer dizer que vai ficar idêntico. Vocês vêem que esses valores tonais que estou colocando, ajudam a fazer a diferença já na hora de diferenciar o personagem do cenário.

[03:46] Para terminar, já que já escolhi essa última versão, eu coloquei luz e sombra. Uma camada branca para fazer a luz e uma camada de sombra com o roxo em multiply. Vocês vêem que se eu colocar no modo normal, é um roxo. Eu vim e coloquei no modo multiplicação e diminuí a opacidade até uns 35%, mais ou menos para conseguir essa impressão de sombra.

[04:30] Aqui em baixo, é a paleta que eu usei. Essas são as cores que usei para fazer essa versão do personagem. Vocês vêem que no começo parece que não vai dar muito certo ir pegando esse monte de cinza e jogando cor em cima dele. Porém, funciona e é uma maneira de você conseguir mudar muito rápido a gama de cores que você tem.

[04:57] Além de tudo, essas variações de cor que eu separei, posso adicionar como skin adicional no jogo, como uma variação para o jogador. Ele pode escolher a cor que ele vai querer ali.

[05:12] Você deixa já pré-produzidas e o jogador só vai escolher qual é mais interessante para ele, porque todas essas vão funcionar, porque estão no mesmo valor tonal. Então, se a gente encaixar lá naquele cenário, teremos a garantia de que vamos ter contraste com o fundo.