

Exercício prático

Transcrição

Download do projeto inicial [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula03+-+inicial.psd.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula03+-+inicial.psd.zip)

Download do projeto final [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula03+-+finalizado.psd.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula03+-+finalizado.psd.zip)

[00:00] Vamos pintar a página agora. Eu deixei o desenho bem simples, com bastante vazio no cenário, principalmente, para a gente focar mesmo na cor, ter esse foco aqui na narrativa.

[00:12] Vou começar aqui vindo na camada do flat, vou até bloquear ela aqui, deixar ela bloqueada. A camada da cor aqui em cima é uma cópia da camada do flat, igual à gente fez no exercício anterior. Vou selecionar aqui o fundo do primeiro quadro, vai selecionar todos porque está a mesma cor, mas eu venho aqui e tiro a seleção com a ferramenta de seleção retangular, segurando o “Alt”, aí ele muda para a ferramenta de tirar a seleção.

[00:41] Então está selecionado o fundo. O que eu vou fazer aqui vai ser o seguinte: eu vou duplicar no “control+J”, então eu dupliquei o fundo do primeiro quadro. E aí eu vou vir aqui nessa primeira opção de bloqueio para tudo que eu pintar aqui não vazar fora, porque assim eu posso vir aqui, tudo que eu pintar, ela não vai vazar fora do que já tem aqui sem precisar de usar a “seleção”, porque às vezes eu vou vir aqui e usar seleção em algumas áreas, alguma coisa.

[01:11] Se você já estivesse usando a seleção antes de duplicar aqui, fazendo tudo na mesma camada da cor, não ia ter como eu criar uma outra “seleção”, então assim eu posso usar a “seleção” onde eu quiser.

[01:21] Vou desfazer aqui esses rabiscos. Vou pintar aqui, está sugerindo uma textura, algo semelhante ao que a gente estava vendo aqui nessas primeiras imagens que eu mostrei, com esse fundo mais vazio aqui, mais confuso, algo nessa pegada aqui.

[01:39] Então deixa eu procurar aqui entre os pincéis que a gente tem, algum que passe essa sensação. Esse número 8 aqui, ele é interessante... Deixa eu pegar aqui uma cor, talvez um tom mais escuro. Ele cria um certo ruído. Eu acho que ele é um pincel que dá para a gente trabalhar um pouco nisso. A cor base aqui eu acho que já está interessante, então eu vou fazer o seguinte: vai ter a luz saindo do peito da personagem da frente, que vai iluminar aqui, e o resto tudo meio escuro, mais frio, essa luz eu posso fazer um pouco quente.

[02:15] Parecida com o que a gente vê aqui nesse quadro, nessa página aqui, que a gente tem algo assim, de um ambiente escuro, frio, e a luz só no personagem mesmo. Posso fazer algo que não tem nenhum tipo de desenho de árvore, nem nada assim, mas na cor eu posso criar uma textura, algum ruído, assim.

[02:36] Então eu vou pegar aqui um azul um pouco mais escuro, venho aqui nessa camada que eu acabei de criar ali duplicando os elementos. Vou usar o pincel aqui no modo hard light e vou deixar o pincel maior porque aí marca melhor essas texturas. E vou criando aqui um ruído mesmo.

[02:57] Vamos ver se é o maior dando umas clicadas, assim, sem fazer muita linha, porque quando eu faço uma linha, ela me tira um pouco ali a textura, ela diminui. Quando eu faço só as manchas, assim, fica melhor.

[03:11] E vou deixando mais escuro aqui, mais para a direita. Lembrando que essa luz vai sair aqui do peito da personagem na frente. Aqui, um pouco mais escuro, então eu já tenho um certo ruído. E aí aqui eu vou fazer o seguinte:

vou usar esse pincel, às vezes algum outro aqui, próximo, para criar esse ruído e a luz aqui. Vou dar uma aceleradinha e depois eu explico direitinho como faz.

[04:45] Aqui eu estou fazendo o seguinte: eu vim escurecendo ali, usando esse pincel no modo hard light, e aqui eu estou vindo clareando com o pincel no modo color dodge. O color dodge dá uma estourada muito forte, assim na luz, e é para parecer como se fosse pontos de luz e algo que está distante, meio sombrio.

[05:05] Então venho passando aqui com um azul um pouco mais claro ali, um pouquinho mais quente, venho fazendo algumas manchas, como se fosse essa luz surgindo ali por trás de algo, numa floresta seria por trás de algumas folhas, ou pode ser algo meio que uma neblina.

[05:21] O lance aqui é que a gente não tem um roteiro, um ambiente específico, mas eu quero passar essa sensação de lugar confuso, um lugar estranho para o leitor olhar e não entender muito bem o que está acontecendo, que lugar é esse que eles estão andando. E aí eu faço essa sensação de brilho aqui de algo que está distante. Até no personagem de trás aqui eu coloquei uma luz aqui bem atrás dele para dar um certo destaque.

[05:48] Para a menina da frente vai ter a luz que está saindo dela. Então eu vou fazer uns brilhos, assim. Volto o pincel para o modo normal. E aí, com o pincel no modo normal, é que eu vou vir fazendo uma pintura de novo aqui. Deixa eu pegar aqui, é esse número 8. Diminui o tamanho. E com ele “normal” eu vou vir recortando algumas áreas, meio que tirando ali esse brilho e formando algumas... Sugerindo algumas formas, como se tivesse algo ali impedindo essa luz passar, algo do tipo.

[06:33] Só para ficar algo estranho mesmo, assim, sugestivo, a luz principal, que vai iluminar aqui, é a luz que vai sair do peito da menina ali da frente. Então é lá que eu vou dar a atenção maior aqui. Depois de pintar lá, talvez eu venha dando uma escurecida, deixando mais sutil essas nuances aqui dessa luz que está aqui na frente. Então vamos lá que eu vou dar aquela acelerada.

[07:19] Já tenho ali esse fundo sugestivo, assim, sugerido, e agora eu vou pintar a luz da personagem. Eu vou criar uma camada nova para eu ter mais controle sobre como que vai funcionar essa luz. E essa camada vai estar no modo screen.

[07:34] Então vai ser uma luz quente, uma luz mais amarelada. Quero fazer algo parecido com isso aqui, olha só que interessante que está aqui o personagem, iluminado, e o chão, a árvore, o que está na frente dele, iluminado, tem só um brilhaço ali, não tem um feixe de luz ou algo assim.

[07:53] Só o brilho lá e o brilho no chão, o leitor já entende que uma coisa está relacionada à outra ali. Então aqui, nessa camada no modo screen, eu vou pegar esse pincel mais simples, esse 4, soft, que é aquele que não tem uma borda marcada, assim, bem sutil mesmo. Vou pegar aqui num tom amarelo, deixa eu fazer um teste.

[08:13] Camada está no modo screen, vou testar também com pincel no modo screen. Aqui seria tipo o brilho. E aí o chão aqui também. Eu posso fazer uma faixinha aqui com esse chão. Aqui no chão, de acordo com a forma com que a luz vai pegando, já vai sugerir um pouco como que funciona esse relevo, se ele é plano, se ele tem altos e baixos. Então é aqui que eu vou trabalhar isso.

[08:52] Vou continuar, então, para fazer essa textura do chão com aquele pincel número 8. Vou diminuir ele e colocar ele no modo screen e vou vir pintando aqui, sugerindo uma certa texturinha, alguns ruídos de acordo com o que está no cenário em si ali, mas para o leitor ver como que é essa textura do chão aqui, que é a única parte mais iluminada do chão. Algo assim. A pessoa vê que está iluminando ali.

[10:20] Dei uma suavizada ali até nessa parte mais azulada ali. Para não ficar muito clara, eu vi que estava tendo um certo contraste com essa luz aqui da frente, e que eu vou fazer agora é pintar o fundo aqui dos próximos quadros seguindo essa mesma lógica do que eu já apliquei aqui.

[12:02] Pinte o cenário seguindo esse mesmo raciocínio, essa coisa toda sombria, azulada, fria. E essa luz quente aqui, iluminando. O que eu vou fazer agora é pintar os personagens. Então, pegando daquilo que a gente viu nas referências, uma coisa interessante na hora de pintar esses personagens, principalmente nesse segundo quadro, é fazer essa luz de baixo para cima, como que ela funciona, e aqui, tentar iluminar os personagens de uma forma mais neutra.

[12:31] Lembra que a gente viu que a maioria das páginas de quadrinhos de terror tem um clima quase que monocromático, uma cor mais neutra, assim. Nesse caso aqui, o que vai quebrar esse clima é de fato essa luz mais quente, mas o resto tudo vai estar com um tom mais frio ali.

[12:47] Então embora cada um dos personagens têm ali a sua cor específica, aqui vai ficar muito parecido esse tom. Então vamos lá.

[15:04] Para fechar aqui eu já pinte os personagens. Única coisa que falta, assim, é que esse segundo quadro, a cor que eu escolhi, ela ficou com um contraste muito forte e não está funcionando muito bem, assim. Então, o que eu vou fazer é o seguinte: vou aumentar um pouco a área de sombra e destacar mais o brilho aqui embaixo.

[15:24] Vou pegar esse pincel soft, mesmo esquema que eu estava fazendo, com o pincel no modo hard light. Aqui, essa sombra, o que eu fiz foi o seguinte: que estava acelerado, eu criei uma camada nova no hard light e vim pintando com esse azul bem escuro, assim como a gente vem fazendo nos outros cursos.

[15:42] Então vou aumentar aqui essa área de sombra, e lá na camada, por cima, que eu tinha criado ali aquela screen, ali eu vou criar um brilho, o brilho da luz que está aqui no peito da personagem. Pega aqui um tom amarelo. A gente vê que no flat, na cor base, nem está amarelo, mas como a gente vai sobrepondo aqui, acaba que ele fica um amarelinho.

[16:05] E aí, por cima da linha eu vou criar uma camada também no modo screen só para colocar um pouquinho desses brilhos, por cima da linha no modo screen, sobrepondo as linhas, tipo nesse quadro aqui mesmo, é um lugar interessante da gente fazer isso. Venho aqui para deixar essa linha mais fraca, ali no peito dela também.

[16:26] Nessa área aqui, nesse quadro em específico eu vou diminuir um pouco a intensidade dessa sombra porque ficou muito escuro, e é importante a gente ver as nuances aqui no rosto. Dou só uma clareadinha e pronto, a gente já pintou a página toda seguindo todas essas regras, digamos assim, as sugestões, na verdade, de narrativa mais de terror, alguma coisa mais de suspense. Então vamos para a próxima.