

Transcrição

Com a seleção ainda em mãos, após finalizar todo o sombreamento do zumbi, faremos o parte iluminada dele. Ou seja, criaremos os pontos que recebem luz. O processo é basicamente o mesmo, criamos uma nova camada em *Layers -> new -> Layer* e chamamos essa camada de *luz*.

Na camada selecionamos a *Brush Tool* novamente e escolhemos um tom de amarelo. Amarelo porque é a cor da luz que estamos acostumados no dia a dia.

As partes iluminadas da imagem naturalmente serão maiores que as partes com sombra, isso porque definimos que a luz vem do lado esquerdo, lado mais visível e exposto do zumbi. A dica neste caso é ter cuidado para não remover os tons médios da imagem, ou seja, sempre teremos um lado mais claro por conta da luz. O tom médio será a própria cor do zumbi e os tons mais escuros as sombras.

Logo de início, configuraremos o *blend mode* da camada de luz para ser a *Color Dodge* que ao contrário da *Hard Light*, usa a camada superior para clarear a camada inferior e não sobrepondo cores. Vejamos:



Com esta configuração de camada, as cores ficam muito claras, o que nos leva a manipular logo de início a opacidade da camada. Os números de opacidade variam bastante, eles devem satisfazer seu parecer, em nosso caso, 30% foi o suficiente.



E assim como fizemos com a sombra, podemos continuar e pintar o restante do zumbi. Lembrando de utilizar a *Erase Tool* sempre que necessário e também o zoom, para aproximar os pontos mais fechados. Lembrando de alterar o tamanho do pincel nesses casos.

