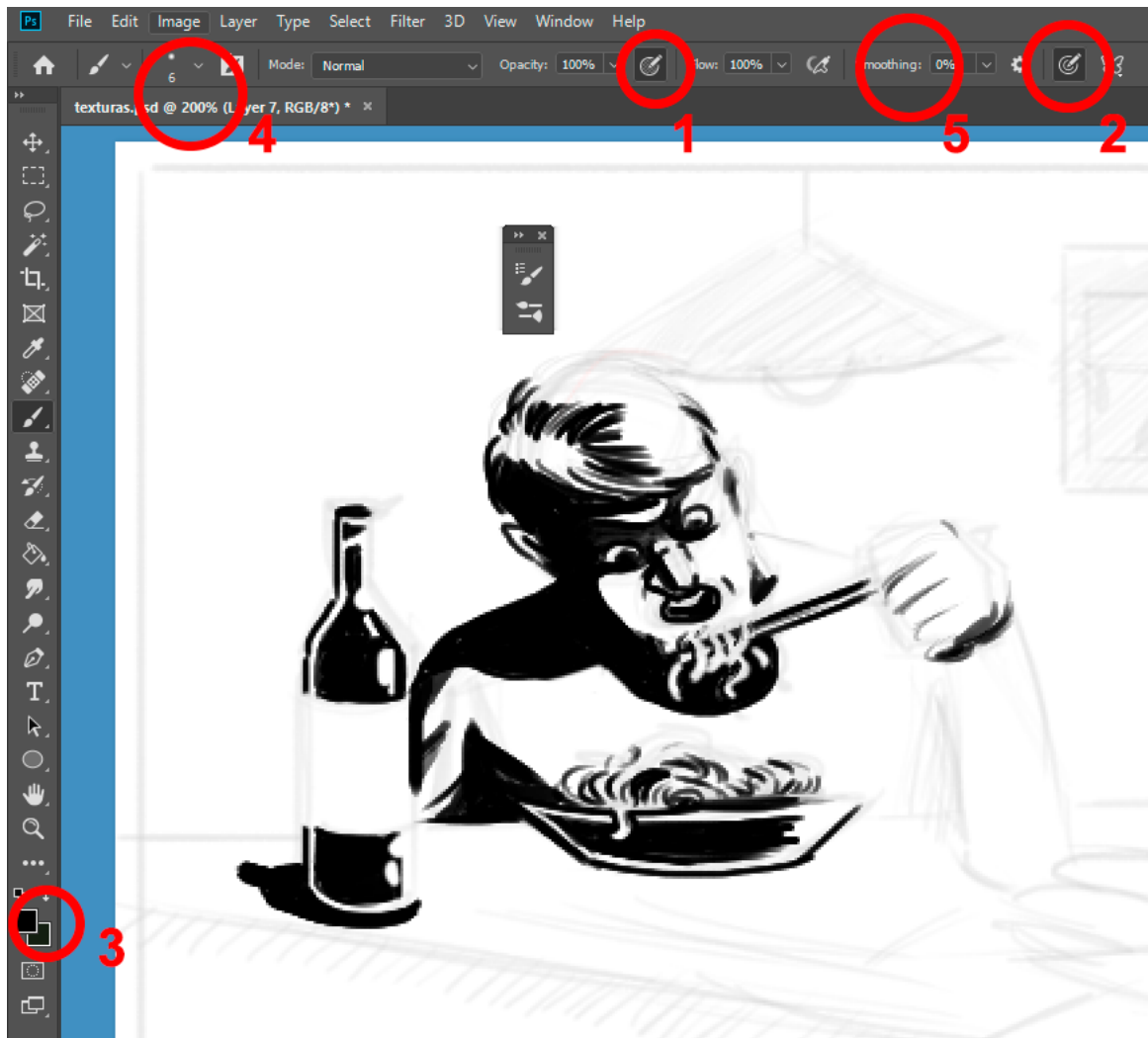


Simulando Grafite

Vamos agora criar mais uma renderização pro nosso esboço com escala de cinzas, mas antes é bom analisarmos nossos meios.

Para emular o grafite no Photoshop, é importante entendermos as propriedades do lápis que estamos utilizando. Se formos para um clássico 2B, vamos ter de regular algumas propriedades do nosso brush (pincel).



Em primeiro lugar, a opacidade. Precisamos ligar o controle de opacidade de acordo com a pressão da caneta (1) e o controle de tamanho (2). Isso vai fazer que fique mais escuro e grosso o traço conforme pressionarmos mais a caneta contra a mesa, como aconteceria com o lápis.

Depois, precisamos escolher qual o tom mais escuro que alcançaremos, escolhendo a cor (3). Alcançamos esse tom pressionando ao máximo a caneta contra a mesa ou passando várias vezes o pincel sobre o mesmo lugar. Escolha na escala de cinzas.

O tamanho do brush (4) vai variar de acordo com o tamanho que você quer pra ponta do grafite. Normalmente, trabalhando com lápis bem apontado, utilizaremos tamanho 2 ou 3, ou maior para lápis e lapiseiras de grafite mais rombudo.

A suavidade (softness) (5) não pode ser muito alta, de forma geral, evitando assim um efeito "esfumado". Poderemos eventualmente aumentar bastante esse atributo para simular justamente o efeito esfumado no acabamento, mas isso deve ser utilizado com cuidado para não parecer que o desenho está simplesmente borrado.

Se estivermos utilizando papel e lápis, lembrem de começar devagar. É mais fácil você construir o tom devagar, passando várias vezes o grafite de forma suave sobre o papel, do que voltar atrás e apagar. Experimente e entenda bem seus lápis no papel que está utilizando e troque para lápis mais escuros, como 6B, caso queira escurecer de verdade algumas porções do desenho, gerando contraste. Deixe isso, porém, para o final.

Lembre-se de utilizar uma folha embaixo do apoio da mão no papel para evitar borrar o trabalho.