

 04

Exercício prático

Transcrição

Download do projeto inicial [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula05+-+inicial.psd.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula05+-+inicial.psd.zip)

Download do projeto final [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula05+-+finalizado.psd.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula05+-+finalizado.psd.zip)

[00:00] Então agora eu vou pintar os personagens para a gente finalizar essa página. Vocês podem ter percebido aí no vídeo anterior que o flat, que é a cor base dos personagens, estava faltando alguns elementos, porque eu tinha só separado a cor de cada um, mas dentro deles, a cor do braço, pescoço, os olhos. Estava tudo com a mesma cor.

[00:21] Então eu vim aqui com a ferramenta de seleção, selecionei cada uma das áreas e preenchi para o flat ficar finalizado. Vou até juntar aqui na camada de baixo, então o arquivo para vocês aí vai estar com esse flat finalizado.

[00:35] Então vamos lá. Vou pintar a camada da cor. Aliás, a camada da cor eu já pintei o fundo. Para pintar a sombra dos elementos, vou fazer daquela outra forma de criar uma camada nova no modo hard light. Então vamos lá. Camada nova no modo hard light, e aqui eu vou fazer a sombra de cada um dos personagens daquela mesma forma, utilizando ali um tom azul escuro.

[00:59] Tem várias formas de fazer essas pinturas de sombra e luz igual a gente viu nos cursos anteriores. Mas é interessante, pensando na mesma história, a gente manter a mesma ferramenta, o mesmo processo, a mesma técnica, para que uma parte não fique diferente da outra.

[01:14] Às vezes é até interessante a gente abrir quando tem um quadrinho grande com várias páginas que se passam na mesma cena. Sei lá, tem 5 páginas, todos os personagens estão no mesmo lugar. A gente já abre as 5 páginas e vai fazendo a sombra, a cor, tudo de uma vez, para ficar bem parecido.

[01:29] Então aqui eu vou utilizar essa técnica da sombra ali no hard light igual eu fiz nos outros exemplos também. Aqui, no primeiro quadro, a gente tem o portal em si como uma fonte de luz, então eu vou fazer a sombra projetada aqui para o lado esquerdo dos personagens. Já aqui no quadro de baixo, onde os personagens entram nesse portal, a ambientação é totalmente diferente, então eu posso mudar isso também. Ao invés de fazer essa luz saindo do portal em si, eu posso fazer ela diferente. Uma luz vindo só de cima, ou uma luz geral, assim, com uma sombra no meio.

[02:03] Então eu vou fazer algo diferente aqui. Depois que a sombra do primeiro quadro estiver pronta eu vou testar algumas possibilidades aqui. Então eu vou pintar os personagens aqui, vou utilizar esse pincel ink texture, um azulzinho escuro ali na sombra e vou dar aquela acelerada no vídeo. Vamos lá.

[04:08] Beleza. Fiz aqui nessa câmara hard light a sombra dos personagens. Nesse primeiro quadro, com a sombra projetada por conta da luz do portal, um segundo, como ele está bem próximo, está saindo ali do portal, ainda achei interessante deixar essa luz saindo do portal, para ter uma lógica de um quadro para o outro. O portal ilumina.

[04:30] Já no outro aqui eles estão perto do portal, mas tem toda essa coisa do ambiente, várias coisas acontecendo, eu coloquei uma luz vindo de cima, então a sombra está projetada para baixo nos personagens ali.

[04:42] Também eles estão pequenos na cena, não é algo muito detalhado não. O que eu vou fazer agora é evidenciar um pouco mais essa luz, esse brilho que está saindo do portal. Então vou pegar esse pincel, soft, que tem a borda suave ali,

vou deixar ele maiorzinho. Com o conta-gotas vou pegar o tom laranja do portal e, a partir dele, vou chegar num outro tom aqui um pouco mais saturado.

[05:07] Por quê? Tem uma camada aqui em cima da linha, que é uma camada screen, e nela eu vou pintar esse brilho. Então esse brilho vai ficar por cima da linha e vai evidenciar ainda mais o que está rolando aqui.

[05:17] Vou fazer o seguinte, então: vou fazer um teste aqui com essa cor. Vou tirar a seleção primeiro, que estava selecionado os personagens aqui, só estava escondido no “control+H”. Então “control+D” tira a seleção. Eu dou uma pinçelada aqui para evidenciar esse brilho.

[05:36] A camada está no modo screen e aqui, no caso, o pincel está no modo normal mesmo. E aqui é a mesma coisa. Vou dar um zoom. O brilho saindo do portal ali, pegando um pouco em cima do personagem pintando por cima da linha mesmo. Vou pintar aqui. Ele pode vazrar para fora da borda do portal aqui, não tem problema. Pode passar um pouquinho também para cima do personagem, mas é interessante não tampar muito, só um brilho que está vazando mesmo.

[06:19] E aqui no último eu vou só pintar um pouquinho por cima da linha, já não chega a pegar nos personagens porque eles estão afastados, então só um pouquinho aqui em cima do portal.

[06:32] Pronto. Está aí o cenário pintado. Lembrando que essa vegetação aqui do último quadro eu vou deixar ela com a cor chapada mesmo para chamar menos atenção, o foco está nos personagens que estão atrás. Tem o brilho rolando aqui, no portal. Tem a coisa deles olhando ali primeiro, e depois entra e muda totalmente essa iluminação.

[06:53] Uma coisa que eu acho que pode até funcionar aqui é a gente deixar a cor dos personagens um pouco mais vermelhada aqui por conta dessa ambientação aqui no último quadro. Então eu vou selecionar aqui de novo os personagens, selecionar todos aqueles elementos com conta-gotas na camada do flat. Seleciono tudo. Posso até selecionar aqui em cima que vai ser mais fácil, que está maior que as áreas para seleção. PESCOÇO, CABEÇA das personagens, que já vai selecionando automaticamente tudo o que está ali embaixo também. Selecionando.

[07:43] E aí eu tiro a seleção do que está aqui em cima, pego a ferramenta de seleção e tiro. Seguro o “alt” para ela mudar para a opção de tirar ali em cima, subtrair. Aí já estão selecionados aqui, então, os personagens só na camada debaixo. Eu vou duplicar, “control+J”, e aí aqui no “control+B”, no color balance, eu vou jogar mais para o vermelho, um pouquinho para o magenta e amarelo.

[08:15] Eles ficam com um tom um pouco mais próximo do que está no ambiente ali, só que sem tirar a característica da cor de cada um. Olha só, aqui ficou um pouco mais avermelhado, amarelado. Até vou dar uma clareada. Clarear um pouco. Agora sim faz a diferença. Mudou pouca coisa, mas já fica ali mais na iluminação da cena dos últimos quadros. Então está pronto aí mais uma página.