

01

Sombra Luz Principal

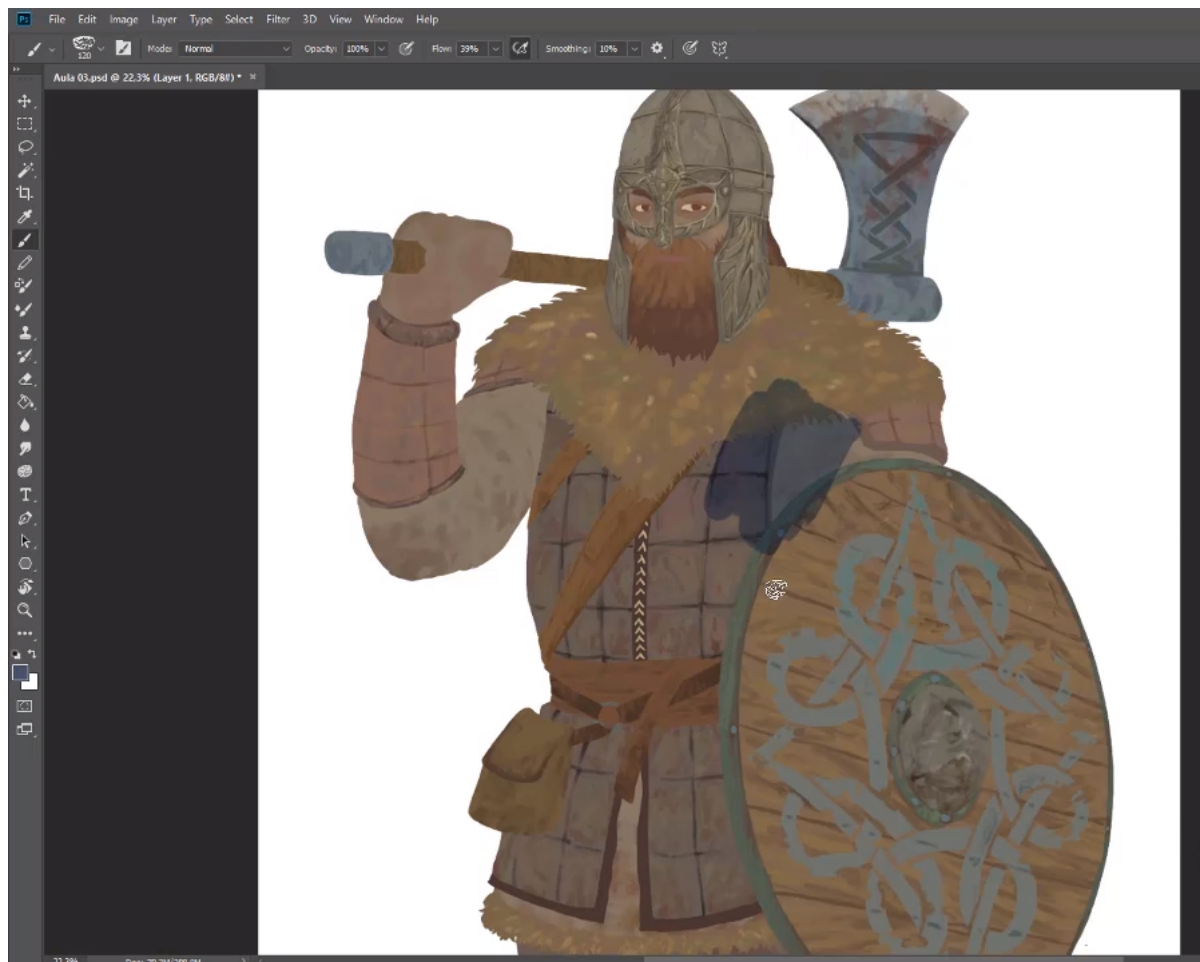
Transcrição

Agora que terminamos a criação da cor local, começaremos a aplicar uma primeira sombra - esta relacionada à luz principal que, nesse caso, virá do lado direito da imagem, o lado esquerdo do personagem, atingindo mais diretamente o escudo.

Assim como no primeiro estágio, em que colocamos a cor base, nesse momento não é tão importante utilizarmos a cor correta. Nós escolheremos uma cor, aplicaremos uma sombra e futuramente faremos os ajustes para que ela se adapte melhor.

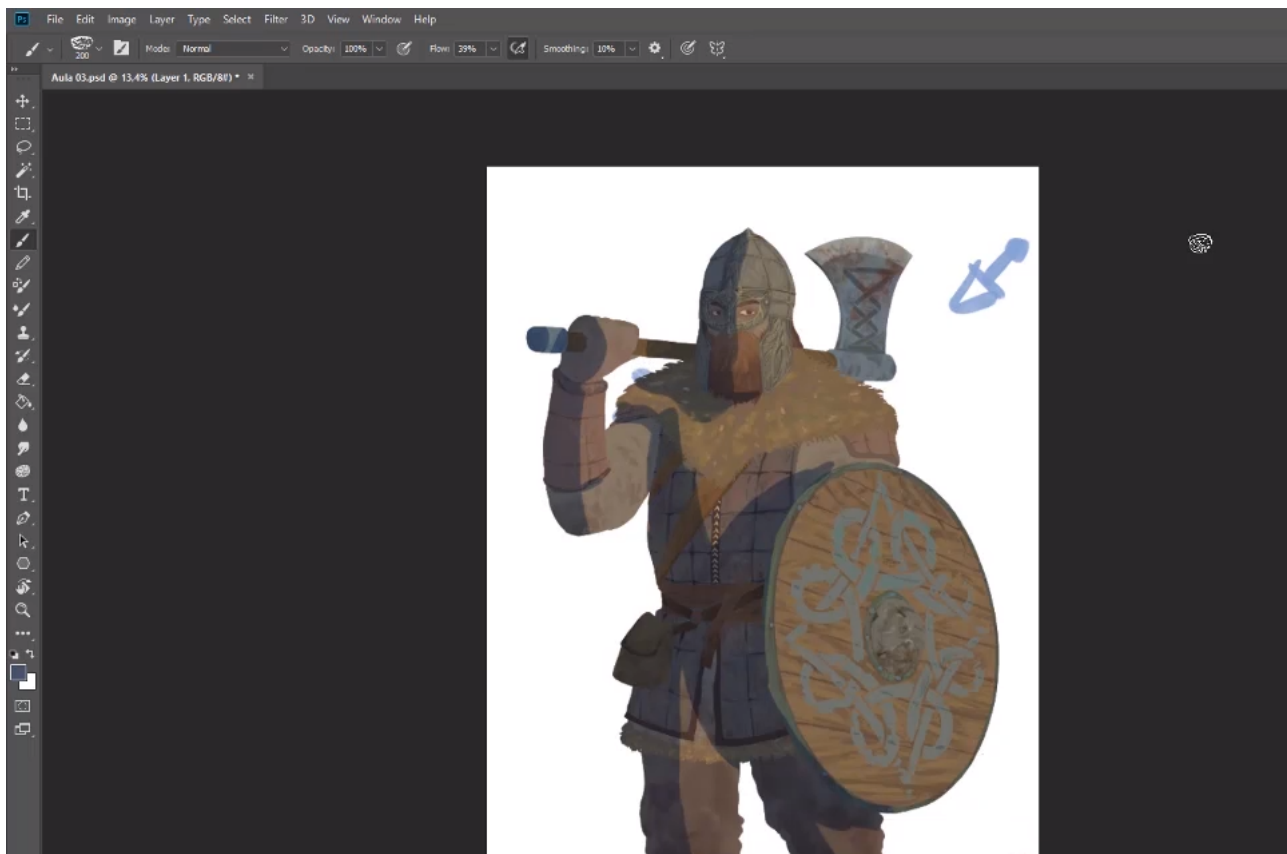
A cor azul, por exemplo, por ser uma cor fria, é interessante para a aplicação de sombras. Depois de selecionarmos um tom criaremos uma nova camada sobre a camada "Cor Local".

Essa camada precisa estar no modo "luz direta" ("*hard light*"), que mantém um pouco das cores e texturas originais, escurecendo-as. Esse modo é parecido com o "multiplicação" ("*multiply*"), mas preserva melhor as cores.



Se quiser, você pode segurar a tecla "Ctrl" e clicar na camada "Cor Local" para selecionar o personagem por inteiro. Dessa forma, poderá pintar a sombra na nova camada sem se preocupar com os vazamentos de cor (mesmo que eles possam ser apagados facilmente depois), além de visualizar melhor os resultados. Com "Ctrl + H", também é possível esconder essa seleção.

No nosso caso, a luz vem do canto superior direito da imagem, criando uma sombra para a esquerda.



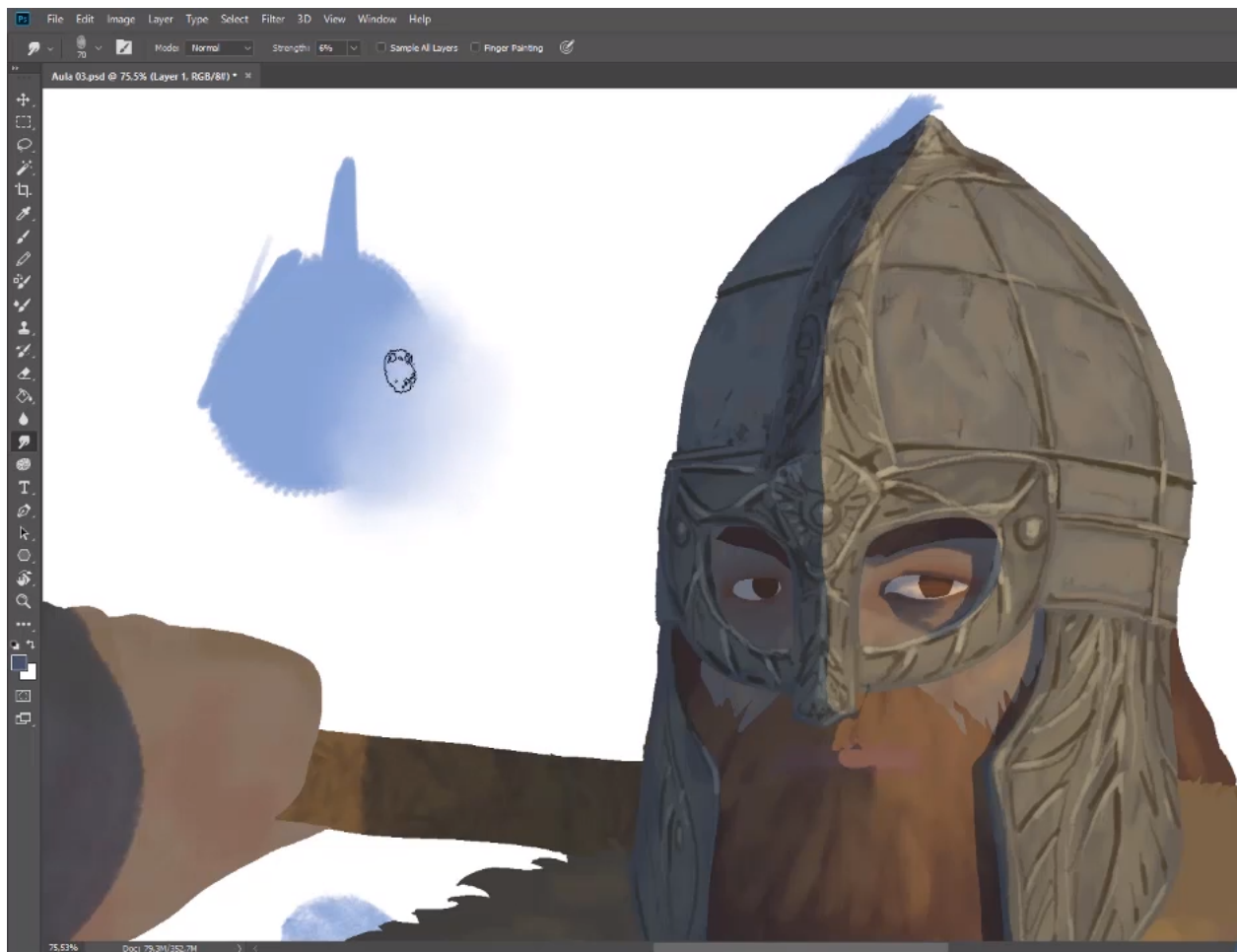
Por essa razão, o escudo projetará sua sombra sobre o corpo do guerreiro.

Dica: O botão "Caps Lock" pode ser utilizado para eliminar a textura do pincel, caso ela esteja atrapalhando a visualização da pintura.

No elmo, pintaremos a área interior do elmo, projetando uma sombra sob os olhos e a barba do personagem. É importante, nesse momento, separar bem os tipos de sombra:

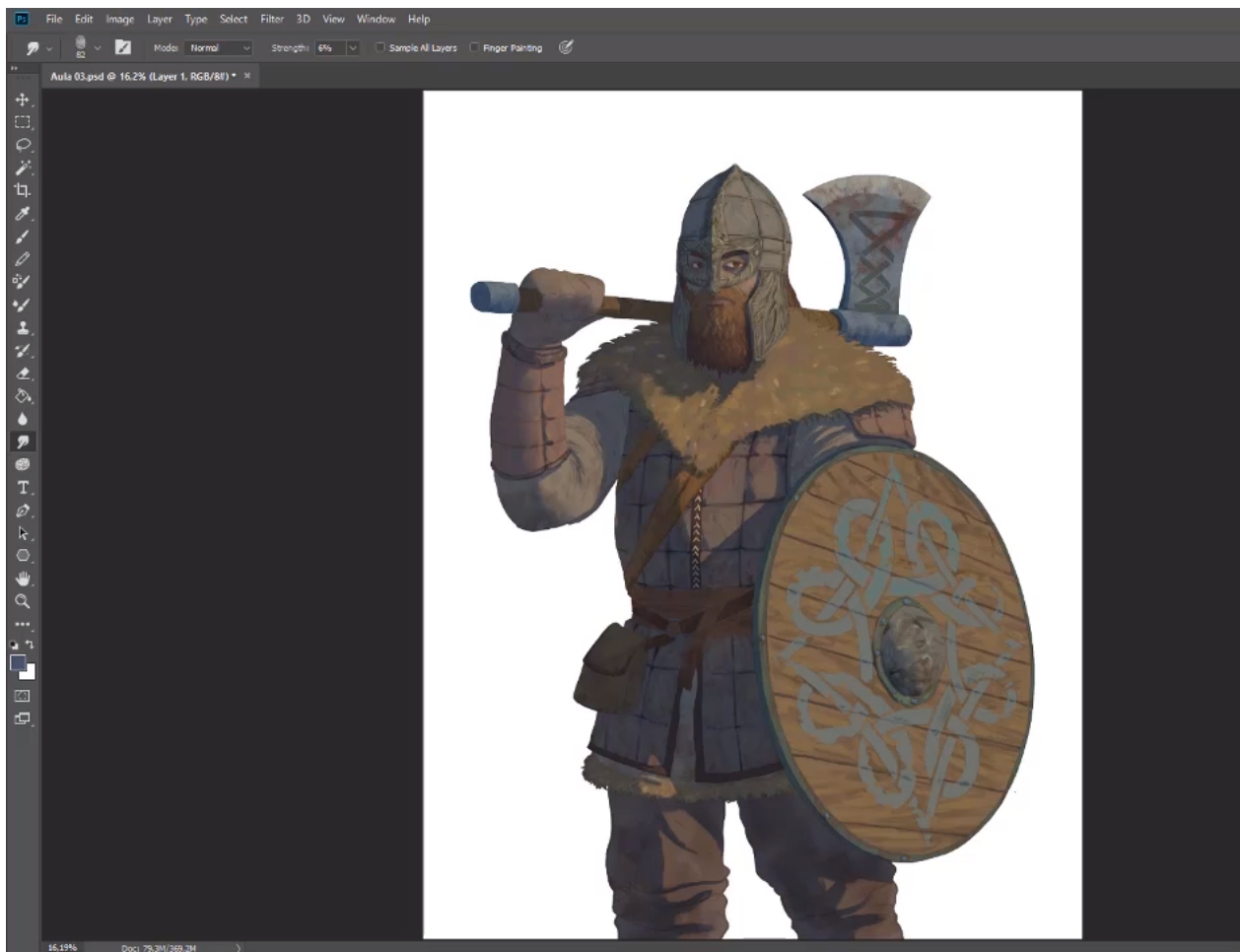
- a sombra projetada, que é bem recortada, e que ocorre por exemplo no encontro da luz com o elmo e o escudo do personagem
- a sombra de volume, que tem um recorte mais sutil, escurecendo aos poucos por conta do volume (por exemplo, da cabeça ou do corpo do personagem, ou do material da roupa)

No caso da sombra de volume, podemos inclusive usar a "Ferramenta Bastão de Borrão" ("*Smudge Stick Tool*"), que cria uma espécie de degradê, para suavizar ainda mais a área de transição entre luz e sombra.



]

Esse processo será repetido em todas as áreas de sombra no nosso personagem, gerando um resultado parecido com esse:



No próximo passo, adicionaremos mais sombras considerando diferentes pontos de luz.