

01

Baú do tesouro 1

Transcrição

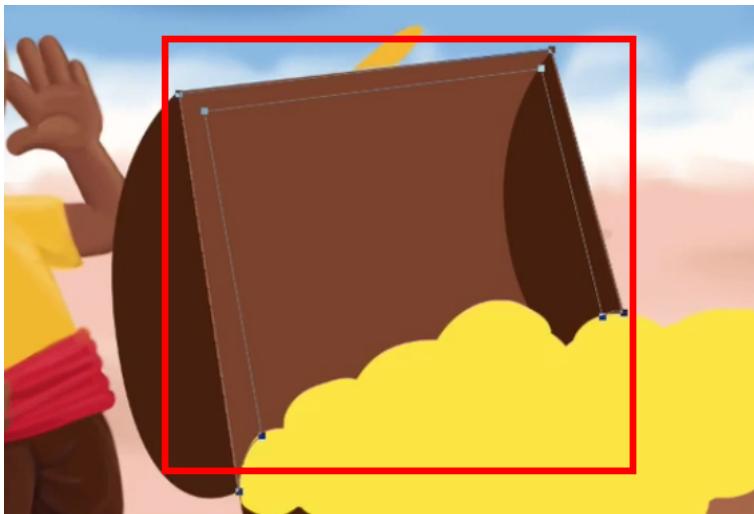
Nós trabalhamos anteriormente os últimos detalhes dos personagens. A seguir, trabalharemos os detalhes do baú, acessando a camada `Bau cores`. Vamos retirar a visibilidade de alguns elementos que estão na pasta `produtos`.



Agora, visualizamos apenas o baú. Como o tesouro está "soterrando" o fundo, nós não percebemos a falta de profundidade. Mas ficou aparente que não adicionamos volume na madeira que está compondo a tampa. Primeiramente, incluiremos a ideia de que a madeira tem uma espessura, faremos isto usando a "pen tool" - respeitando o traçado do tesouro. Se pressionarmos a tecla "Alt", conseguimos alterar a orientação da curva, que seguirá para o topo da tampa.



Observe que uma lado da borda ficará um pouco mais grossa do que o outro. Esta é uma solução para respeitarmos a perspectiva do baú, seguindo a posição do ponto de fuga, que se encontra no horizonte.



Em seguida, com ferramenta "Path Selection", selecionaremos o canto superior da borda e nos certificaremos que a camada "bau cores" foi selecionado, e com o botão direito, escolheremos a opção "Make Selection" do menu. Com isso, a área da borda ficará selecionada.



Depois, pintaremos a borda com uma cor mais clara, podemos aproveitar o tom utilizado na base do baú, porque é uma face posicionada para o mesmo lado do sol. Por isso, terá a mesma iluminação. Se posicionarmos duas superfícies para o mesmo lado do sol, elas receberão a mesma iluminação, então a cor percebida será a mesma.



Após pintarmos as bordas, vemos que a percepção de volume faz mais sentido. A seguir, analisaremos nossas referências de madeira:

Editar Enviar Experimente!! ... Salvar



A madeira aparece bem representada na imagem do Pinterest, talvez, tenha alguma textura aplicada em 3D, queremos fazer algo semelhando, adicionando os nós característicos. Observe que as faces são compostas por pranchas de madeira, e devido a curvatura da tampa, visualizamos diferenças de largura no pedaços de madeira. Por exemplo, a prancha do meio é a mais larga, enquanto outras simulam uma leve inclinação.

Nós iremos adicionar essas melhorias, sem nos preocuparmos tanto com os detalhes. Começaremos adicionando as marcações, com linhas irregulares. Para agilizarmos o trabalho, podemos usar o atalho "Shift", que nos permite criar a linha apenas definindo o ponto inicial e o final.



Vale reforçar que as linhas devem se encontrar no mesmo ponto de fuga.



Faremos ajustes para que nossas linhas também sigam o ponto de fuga. Incluiremos os ajustes em todas as faces, que em alguns casos terão diferentes pontos de fuga. Também ficaremos tranquilos sobre o formato dos pedaços de madeira, apenas evitando deixar as linhas muito tortas. Iremos adicionar também os nós e ranhuras da madeira.



Em seguida, desenharemos a parte metálica dos ganchos do baú, levando em consideração a diferença de cor nas regiões com maior e menor incidência de luz. Nas regiões de maior claridade, usaremos um tom de cor mais claro. No cadeado, adicionaremos o volume, incluindo na lateral, uma região de menor incidência de luz.



Nós estamos trabalhando o metal da mesma forma que trabalhamos todos os outros elementos, mas existe uma certa diferença, o cadeado não parece ser tão brilhante como outros objetos. E estamos trabalhando com um metal... Como trabalharemos o brilho do material? Vamos estudar como as superfícies metálicas refletem a iluminação do ambiente.

Imagine que a chapa metálica da lateral fosse um espelho. Ele pegará o ambiente retratado no cenário: areia, mar e céu. Podemos trabalhar com duas regiões, uma abaixo do horizonte e outra acima. O horizonte é delimitado pela linha do mar. De forma geral, temos dois tipos de luminosidade no cenário, existindo um certo contraste.

Representaremos isso, com a luz um pouco mais dura e criando um ponto de luz menos esfumaçado. Usaremos um amarelo mais claro na parte de cima da chapa, seguido de um tom mais escuro.



Na parte de baixo, usaremos o raciocínio contrário, indicando o ponto de maior iluminação - isto compreende o chão também. E toda a reflexão de luz que debaixo do horizonte. O que estiver mais próximo do objetivo, vai refletir mais luz, ficando mais claro na proximidade dele, e mais escuro, na proximidade do horizonte. É isto que dá o contraste percebido pelo nosso olho e encontraremos uma forma de representar. Tentaremos trabalhar com um tom mais escuro, seguido de um tom mais claro.



Depois, usaremos a ferramenta "Mixer", configurada com um valor pequeno no "Wet", ou seja, com um aspecto pouco molhado. Nosso objetivo é fazer com que a iluminação não fique tão esfumaçada. Mais adiante, incluiremos pontos brilhosos específicos. Então, incluiremos uma parte mais branca e que tem a incidência de uma luz mais dura.



Aos poucos, o material vai ganhando um aspecto reflexivo. Adicionaremos pontos de luz na argola também, desta forma reforçaremos a ideia de reflexão e a presença de uma fonte de luz mais dura. Também adicionaremos pontos mais escuros, na região de maior sombra.



Com a cor branca, incluiremos pontos de luz mais fortes.