

## Cor local do escudo e machado

### Transcrição

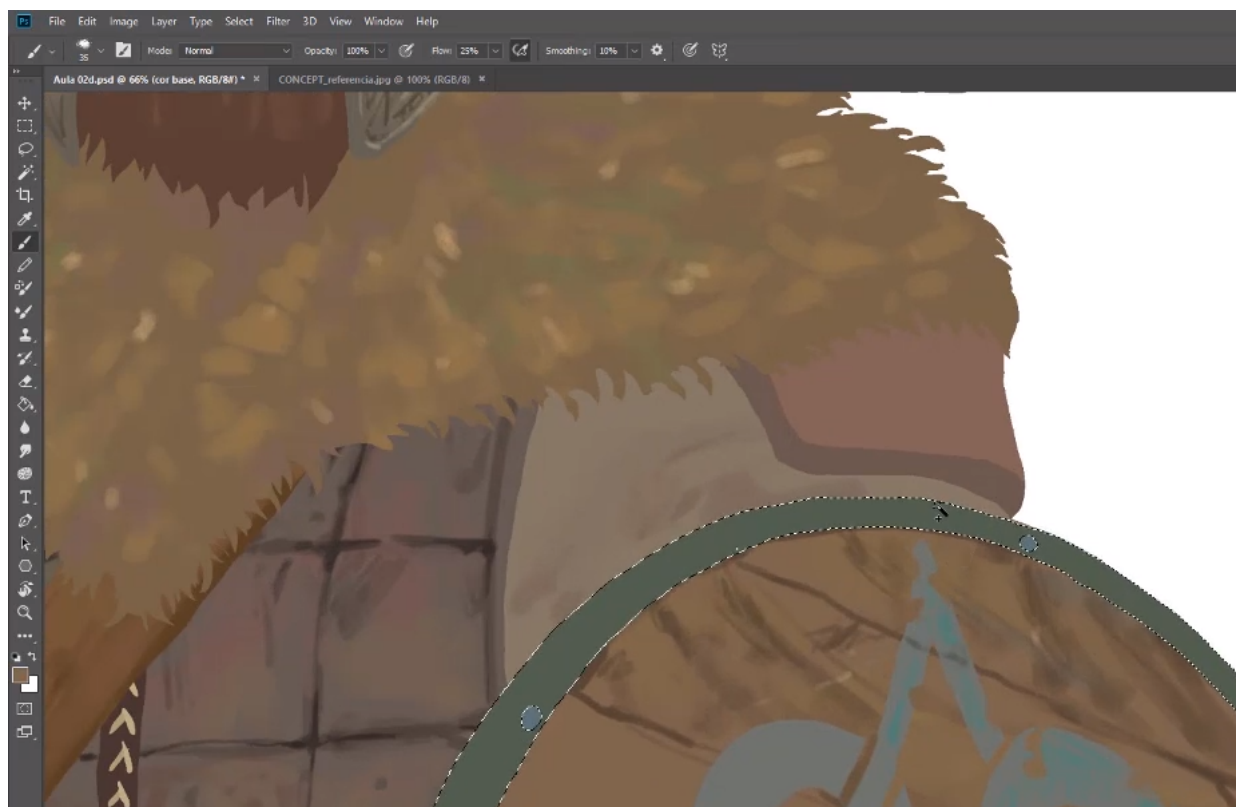
No escudo, é interessante repararmos que existe uma sobreposição de materiais. Primeiro, temos a parte de madeira, formada pelo encontro de várias tábuas e onde está a pintura.

Nas nossas [referências sobre vikings \(https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/\)](https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/), podemos inclusive encontrar um exemplo bastante parecido, mostrando que os elementos que estão sobrepondo não se encontram, mantendo um espaço sem tinta que gera justamente esse efeito:

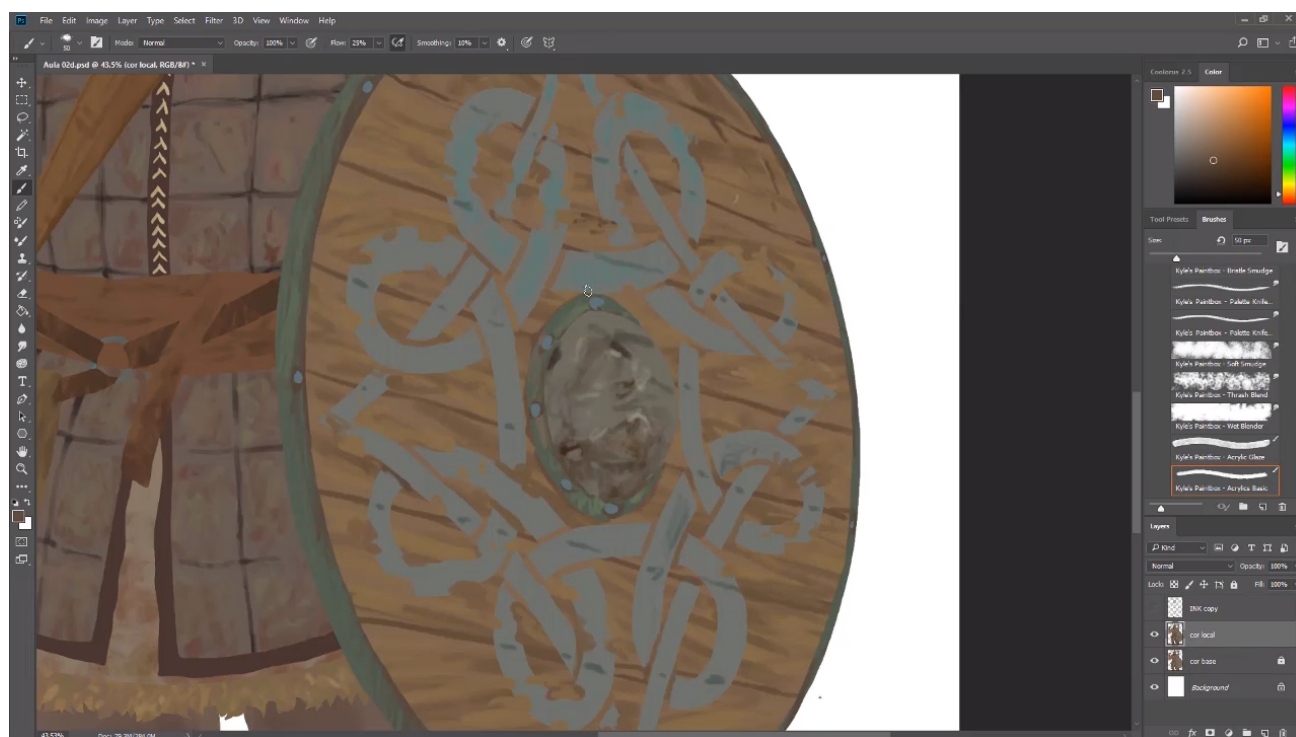


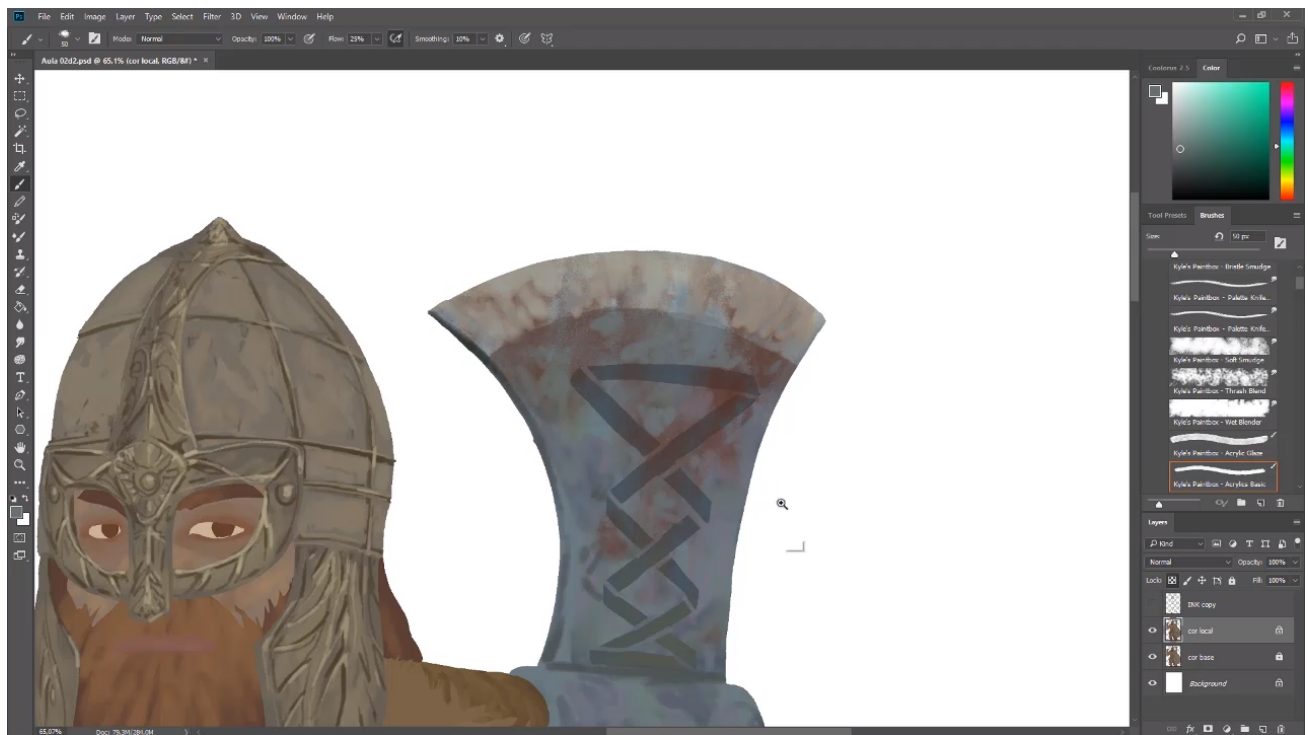
Começando com essa parte, usaremos uns tons mais escuros para simular o acúmulo de sujeira e as ranhuras no material. Também podemos variar os tons, deixando algumas áreas mais amareladas ou acinzentadas, e incluir áreas mais claras para representar o desgaste ocasionado pelas lutas, mostrando a madeira mais "limpa" por baixo. Outro efeito interessante é conseguido apagando a pintura sobre o escudo ou pincelando algumas áreas com uma cor mais viva, como se a tinta tivesse sobrevivido ao tempo.





O mesmo processo deverá ser repetido no metal que envolve o escudo e nas partes de madeira e de metal do nosso machado.





Agora já temos as cores e um pouco de textura em cada um dos elementos desse personagem. No próximo estágio, começaremos a trabalhar com volumes e sombras.