

## Cores do Splash

### Transcrição

Nós criamos o cenário, colocamos os elementos dentro da proporção desejada, ocupando os espaços desejados da imagem. Nós já tínhamos criado o picolé com as cores chapadas, sem grande definição de detalhes.

Mas falta pintarmos alguns elementos nesta fase pré-acabamento. Faltam os piratas, colocar o logo, o baú e a água que explode junto com o picolé de dentro dele. Vamos começar a fazer isso.

Deixaremos os personagens para serem adicionados depois do baú, porque este precisa estar em uma posição que dialogue com os picolés e, a partir disso, identificaremos o espaço disponível para colocarmos os personagens. Começaremos colocando o *splash* da água.

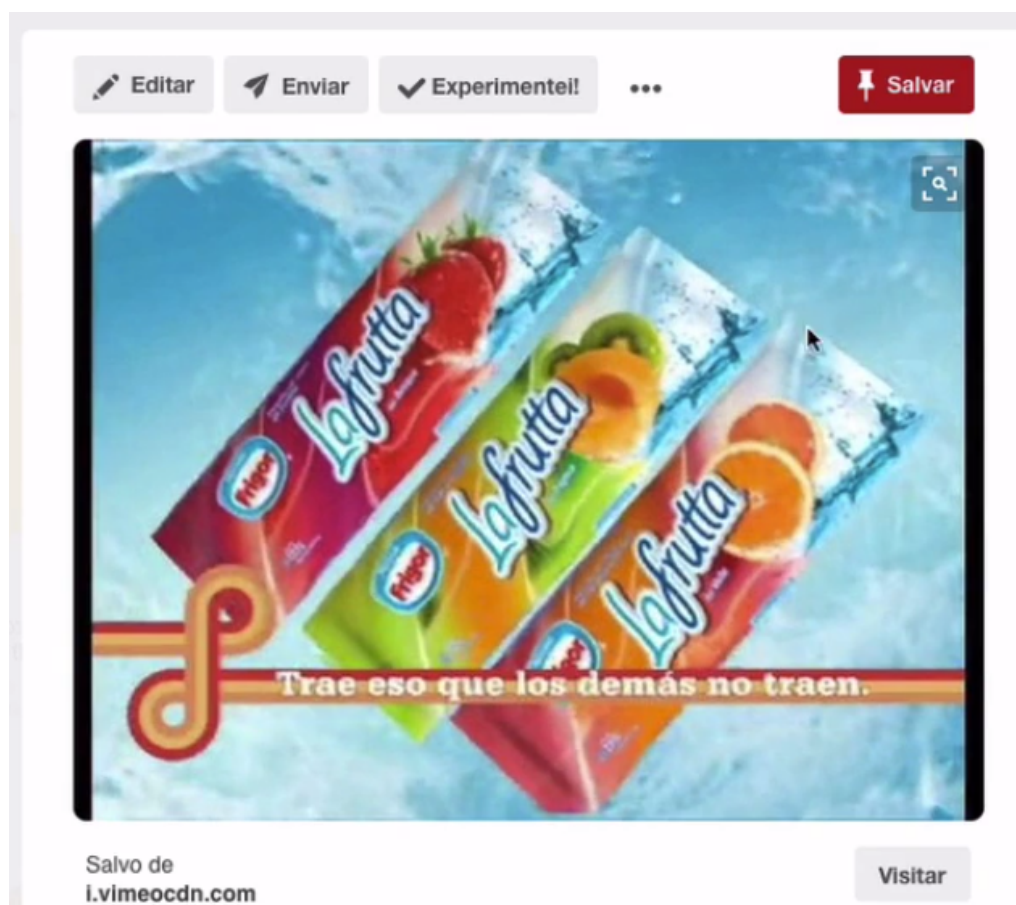
A camada que ficará a frente de todas será a com os picolés. A água que salta do baú ficará localizada logo atrás deles, na nova camada que chamaremos de "splash". Em seguida, buscaremos por referências no Pinterest.



Temos um splash da garrafa de Coca Cola sendo aberta, com algumas gotinhas na parte de fora. Temos um referência de um splash de leite na propaganda do picolé da Kibon.



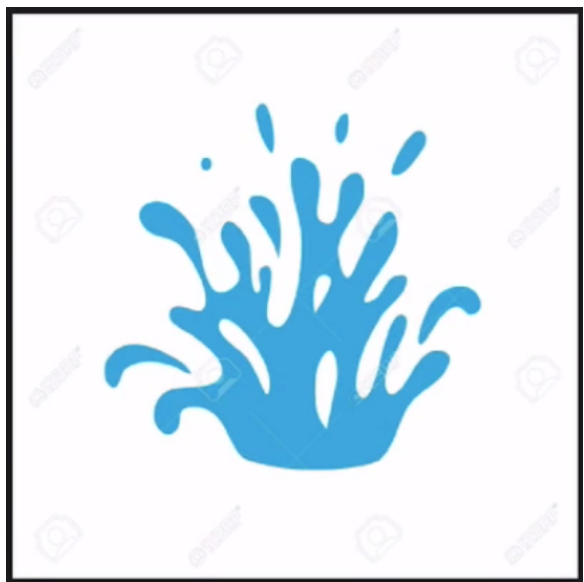
Temos outra imagem de picolés com água ao fundo.



Inclusive na embalagem eles fazem referência à água. De forma geral, nós queremos trabalhar a ideia de **fluido**. Podemos fazer uma busca pelo seguinte termo: **water splash water**.



É mais uma representação de água, do que um desenho realista.



Nosso objetivo é imprimir o conceito de gotas em movimento para cima. Essa pode ser uma abordagem melhor do que tentarmos ser realistas. Ainda que seja uma boa referência usarmos a transparência.



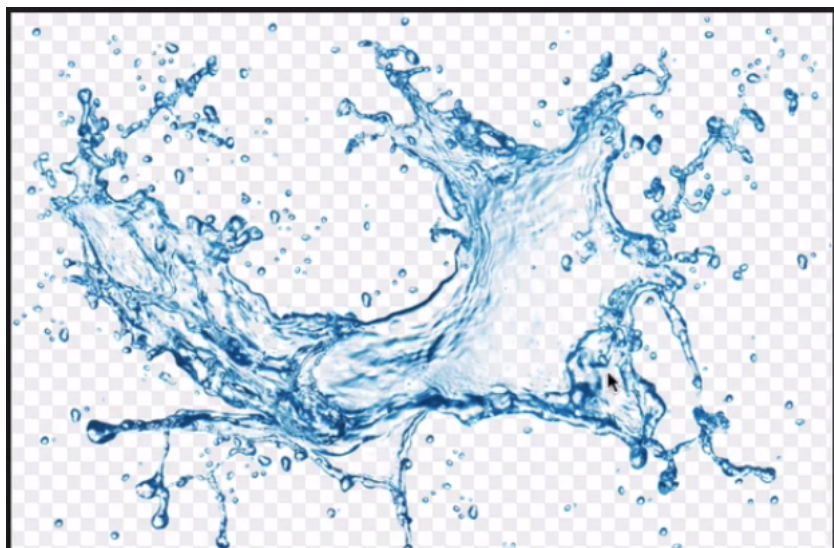
Precisamos usar bastante branco para imprimir a ideia da transparência e do brilho da água. Vamos estudar a curvatura e como se comporta um jato de água, e tentaremos levar isso para o nosso desenho. Na biblioteca, selecionaremos o tom de azul mais claro. Podemos aproximar o tom mais ainda para o branco, assim já teremos um certo contraste.

Não cobriremos toda a área do splash com água, porque sabemos que o movimento dele é bastante caótico. Teremos várias gotas sendo projetadas na frente de outra, diferente da maneira como preenchemos o mar.

Iremos remover a parte que sobrepõe o tesouro (com o comando "E", de *eraser*), para não cobrirmos essa parte que é importante.



Não queremos cobrir o splash, mas adicionaremos algumas gotas separadas. Novamente usando a ferramenta "Borracha" o comando "E", aparemos algumas partes na base usando o mesmo conceito do splash para criar a sensação de movimento. Depois, adicionaremos trechos com tons de branco, mais próximos do azul. Se analisarmos as nossas referências, veremos que a parte do centro é mais clara, ganhando o tom de azul mais no contorno.



Até agora, eu fiz um esboço muito grosseiro do que será o splash.



Conseguimos ter uma noção de onde colocaremos as cores selecionadas e de onde o splash está vindo. Mas a partir dos borrões de tinta, podemos trabalhar um pouco mais.

O splash surge debaixo dos picolés, porém, entre o produto e quem vê a imagem não tem água por cima, apenas por trás. Queremos criar uma cor acima dos picolés, elas ficarão na camada que nomearemos como `splash 2`. Nela, incluiremos o splash que sobrepõe o produto.

Observe que a cor ainda está muito opaca, mais adiante trabalharemos com a transparência. De qualquer forma, já teremos uma ideia do nosso objetivo.



Se você se afastar do monitor, você verá que os jatos de água fazem sentido tanto na composição visual quanto na cor. À medida que a visão perde definição, veremos como o pôster funciona num todo. Depois, trabalharemos para que a percepção fique mais imediata para o nosso olhar.