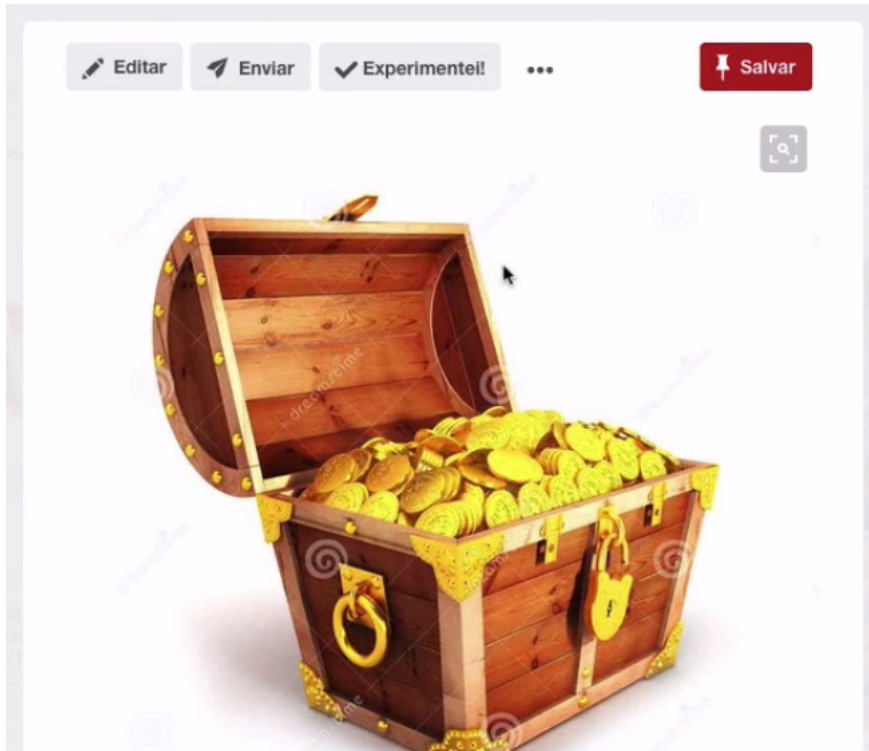


05

## Cores do baú

### Transcrição

Nós fizemos o splash da água anteriormente, o próximo passo será fazer o baú, que ficará posicionado na frente dos personagens. Por dialogar com os picolés saltando, o baú será colocado um layer acima. Podemos fazer modificações no decorrer do trabalho, mas primeiramente o baú estará acima do cenário e dos personagem, mas abaixo do splash.



Nos dois exemplos, vemos que os baús têm bastante definição e detalhe, no entanto, nós só esboçaremos a cor - sem muito detalhamento. Vamos analisar a nossa composição:



Uma forma de conseguirmos dar destaque no pôster - na foto ou no desenho -, podemos fazer algum elemento mais detalhado. Quanto mais detalhes e definição tiver o elemento, maior será o seu destaque em relação aos demais.

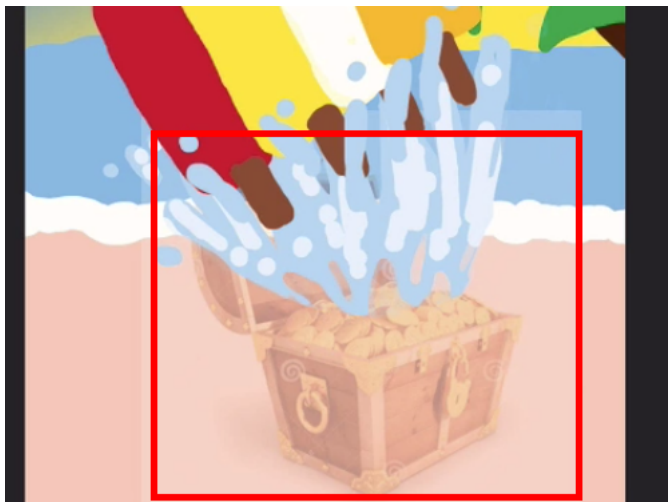
No caso, a ordem de destaque será para os picolés, depois, para os personagens, em seguida, será a vez do baú. Ele terá um pouco menos de relevância. Ou seja, tanto o baú como os personagens, terão menos relevância do que os picolés - podemos inclusive usar uma foto, para ficar extremamente definido. Então, seguiremos essa hierarquia de relevância.

Se você já tiver familiaridade com desenho e tiver treinado bastante com os outros cursos de fundamentos de desenho para publicidade, tem a liberdade de para desenhar à mão livre no documento. No nosso caso, eu farei algo que é mais rápido e fácil: vou salvar a imagem do baú, depois, com o Photoshop aberto, clicaremos em "File > Place Embedded". O próximo passo, será inserir o arquivo recém salvo.

O posicionamento do elemento fica de acordo com a centralização dos picolés e respeitando a ênfase da diagonal.



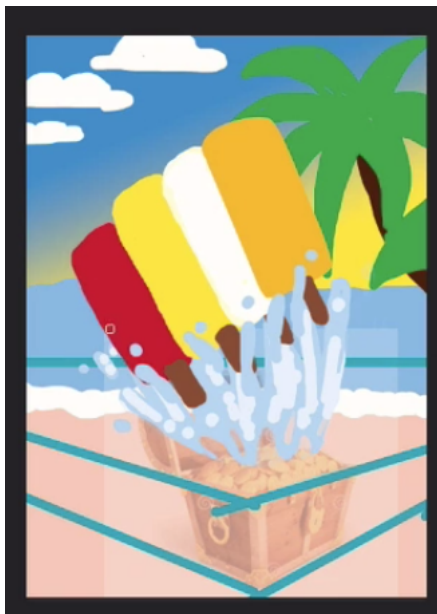
Vemos um personagem por trás do baú, mas isso não é um problema. O próximo passo será remover parte da opacidade do elemento.



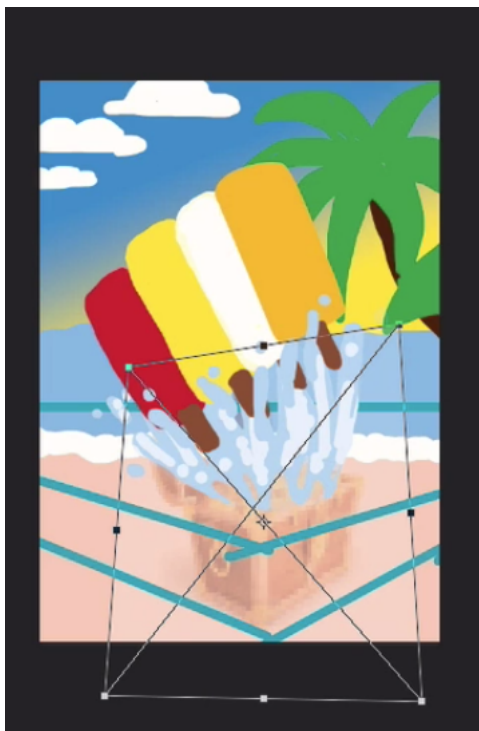
Em seguida, estudaremos a perspectiva do objeto e verificar se ela combina com o desenho. Criaremos a camada *Perspectiva* que ficará posicionada acima do baú. Tentaremos, depois, encontrar a linha do horizonte - onde as linhas do ponto de fuga se encontram.



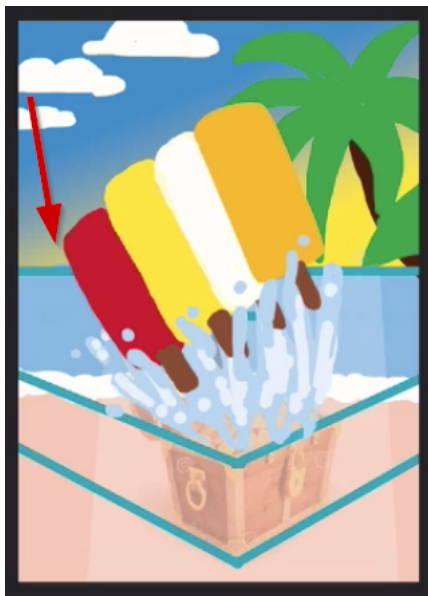
É possível perceber que existe uma diferença no ponto de fuga do baú em relação ao usado no restante da imagem. Provavelmente as linhas terão que se encontrar mais acima. Se analisarmos outras linhas, entenderemos onde está o horizonte da perspectiva do baú.



Vamos distorcer o baú para que as perspectivas se igualem. Seleccionaremos na camada do baú, e depois, clicaremos em "Edit > Transform > Distort" e alteraremos sua perspectiva:



Vemos que as linhas se encontrarão um pouco mais acima. Em seguida, trancaremos a camada `Splash` clicando no ícone do cadeado. Após alterações na perspectiva, estudaremos novamente onde está a linha do horizonte.

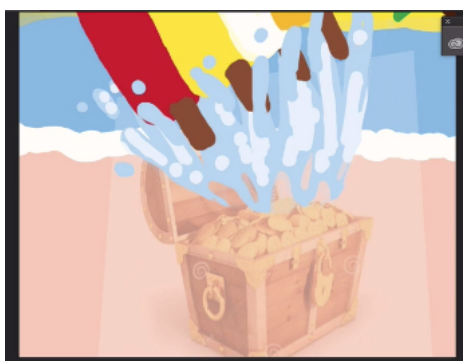


Vemos que a linha do horizonte está correta agora, o que significa que encontramos uma boa posição para o baú. Como estamos trabalhando com uma composição "cômica", não precisamos ter o posicionamento extremamente estudado. Nós não estamos trabalhando com realismo. Mas é importante levar a perspectiva em consideração para ter uma verossimilhança visual. Caso contrário, nosso desenho começa a ficar muito surreal quando distorcemos demais a perspectiva.

Faremos um pequeno ajuste, abaixando um pouco a linha do mar.

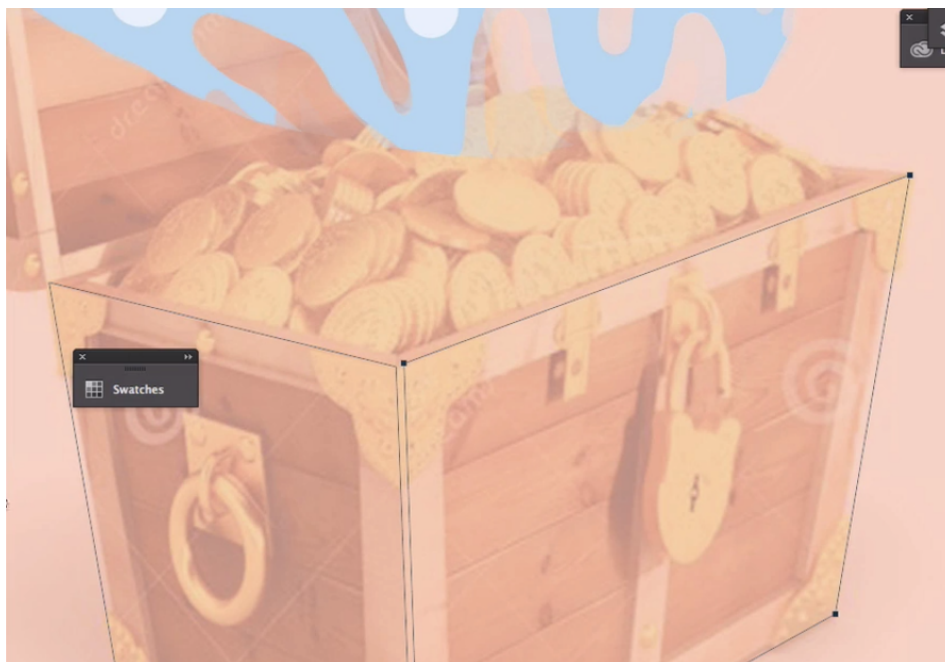


Em seguida, começaremos a desenhar o nosso baú. Vamos reposicionar a guia do elemento, deixando-o sangrado no pôster.

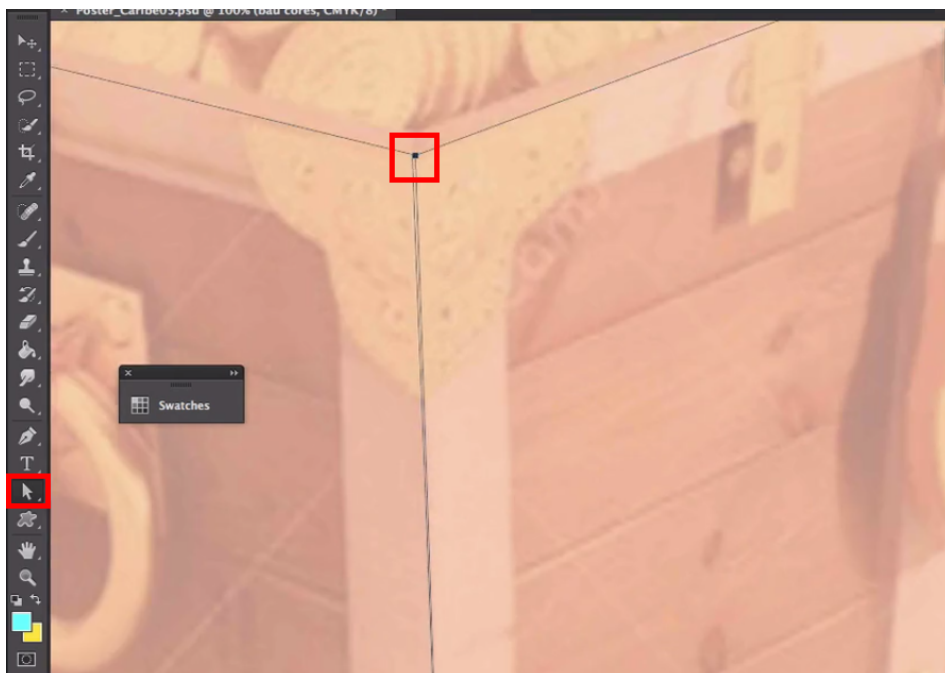




Criaremos uma camada novo chamada `baú cores`. Depois, com a ferramenta "Pen Tool", selecionaremos as áreas do baú que queremos pintar, fazendo o mesmo em todas as faces. Lembrando que é preciso tomar cuidado para não tocar o pontos de ancoragem duas vezes, para que as linhas não sejam alterada.



É possível aproximar os pontos posteriormente, utilizando a ferramenta "direct Selection".

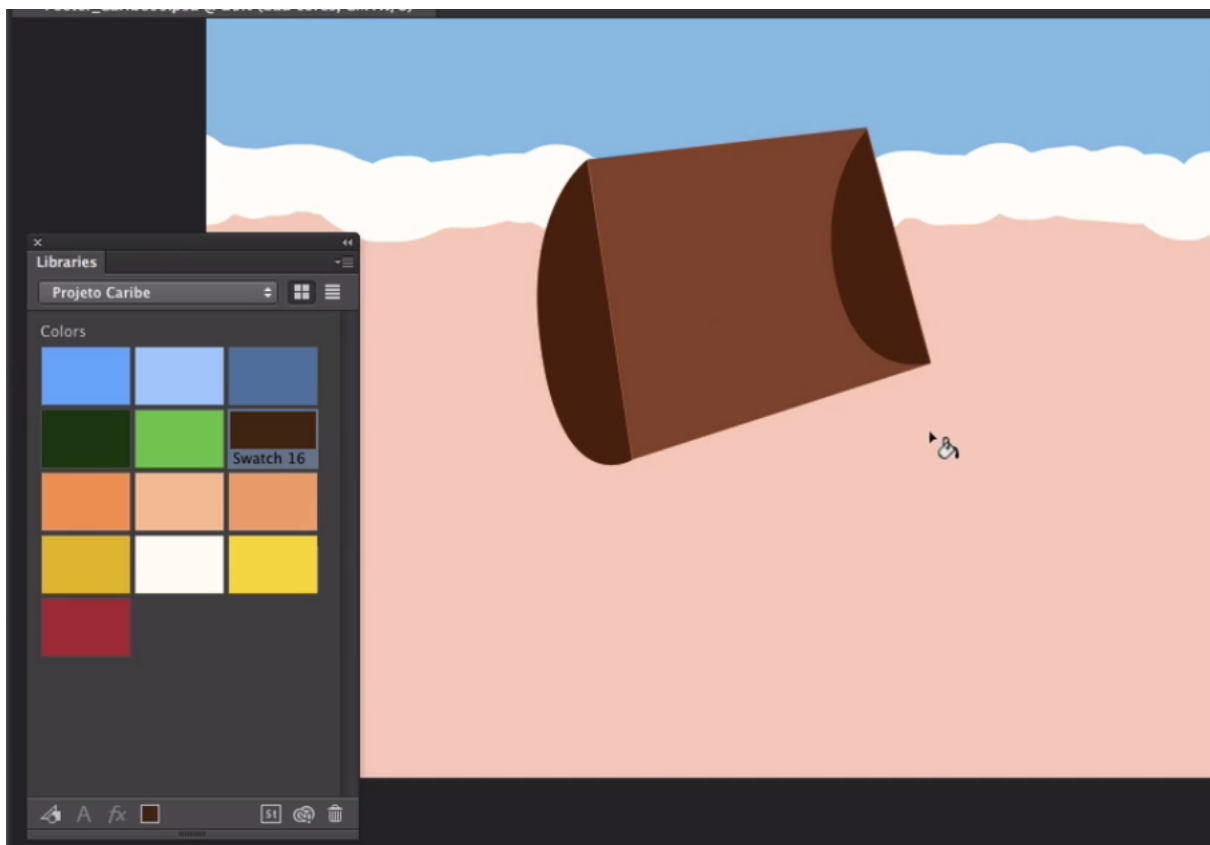


Não precisamos seguir exatamente a mesma reta do desenho guia. Depois, repetiremos o processo com a tampa e as demais partes do baú.



Temos as formas selecionadas, e acessando a aba "Paths", veremos todas as partes que selecionamos como vetor. Se clicarmos na opção "Path Selection", selecionaremos caminho **inteiro**. Começaremos pintando a face lateral da tampa, com o marrom da nossa biblioteca.

Para a parte interna, escolheremos uma cor mais clara, porque é um região que recebe mais luz. E na face da direita, usaremos novamente o tom escuro. Até aqui, a tampa ficou assim:



Agora já temos uma noção da profundidade - obviamente, ainda faremos melhorias. Mas sabemos quais cores usaremos. No restante do objeto, continuaremos respeitando as áreas com incidência de luz. Pintaremos as faces do baú, depois as placas



presas na madeira e as argolas.

Não se esqueça de selecionar as camadas nos caminhos.



Usei uma variação pequena do amarelo na face da lateral esquerda, que está em uma zona mais escura. Quando finalizarmos a pintura, seremos mais atentos em como essas peças interagem entre si para fazer um melhor uso da luz e sombra.

Em seguida, se consultarmos a nossa referência, veremos que o próximo passo será cobrir o baú do tesouro. Vamos imprimir a sensação de que o baú está cheio de moedas de ouro.



Adicionaremos um pequeno detalhe no baú, incluindo um quina marrom que não recebe tanto sol. Por enquanto, só queremos representar o volume ocupado e as cores escolhidas.