

05

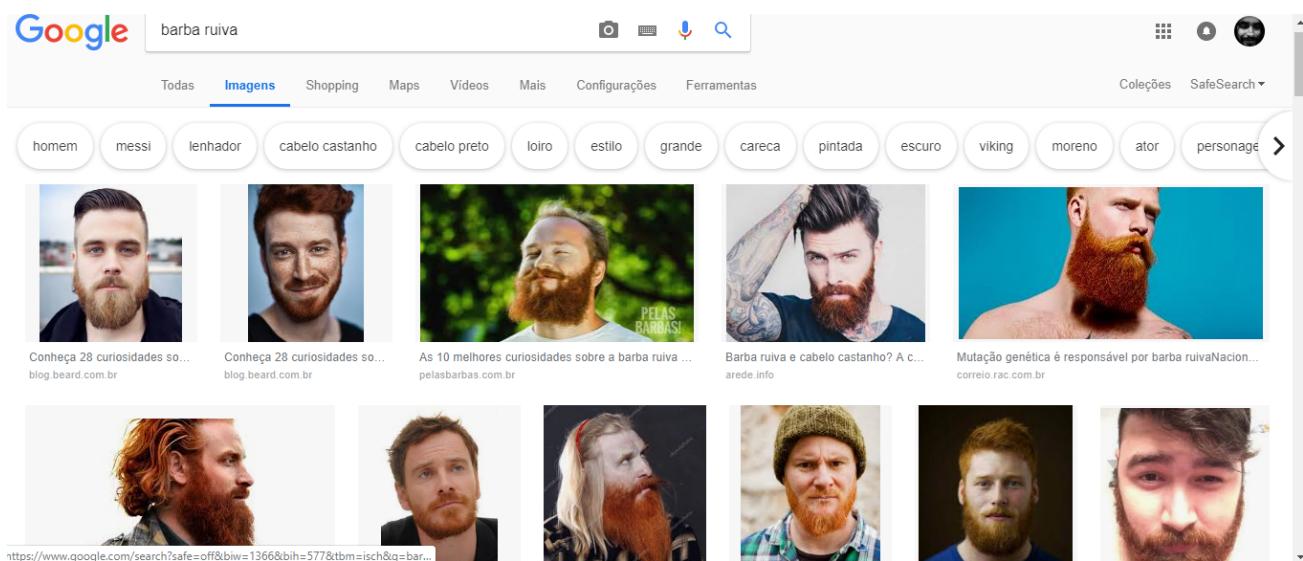
Cor local de metal, pelo e couro

Transcrição

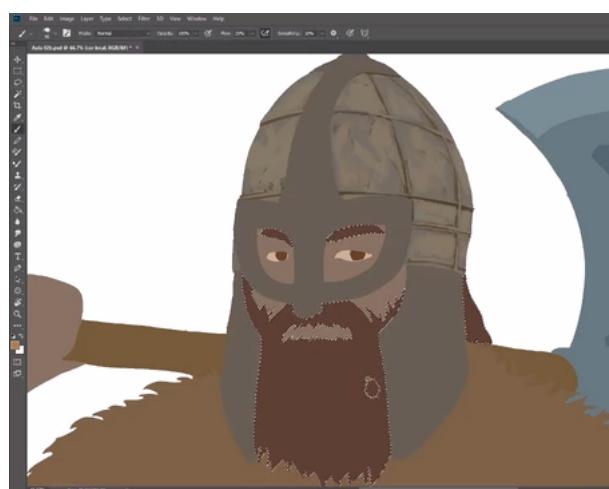
Nós já terminamos a parte de cima do elmo, com texturas simulando as variações de cores dessa área. Agora, repetiremos processo com a barba e, em seguida, com outras áreas de metal.

Nesse caso, trabalharemos com a ideia de que a barba possui áreas com pelos mais claros ou escuros, ainda sem nos atentarmos a efeitos de luz e sombra.

Como, segundo a *concept art*, nosso personagem tem a barba ruiva, podemos [pesquisar por esse termo no google imagens](https://www.google.com/search?q=barba+ruiva&safe=off&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiI2-HYvf_fAhUjC9QKHYCaD-sQ_AUIDigB&biw=1366&bih=577) (https://www.google.com/search?q=barba+ruiva&safe=off&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiI2-HYvf_fAhUjC9QKHYCaD-sQ_AUIDigB&biw=1366&bih=577) para obtermos referências dessas variações de tom.



Na camada "Cor Base", selecionaremos a barba do personagem (o que também selecionará a sobrancelha e o cabelo), e então retornaremos para a camada "Cor Local". Esse é um jeito bem mais prático e confiável de selecionarmos toda a área desejada do desenho, principalmente quando já fizemos alterações (como no Elmo).

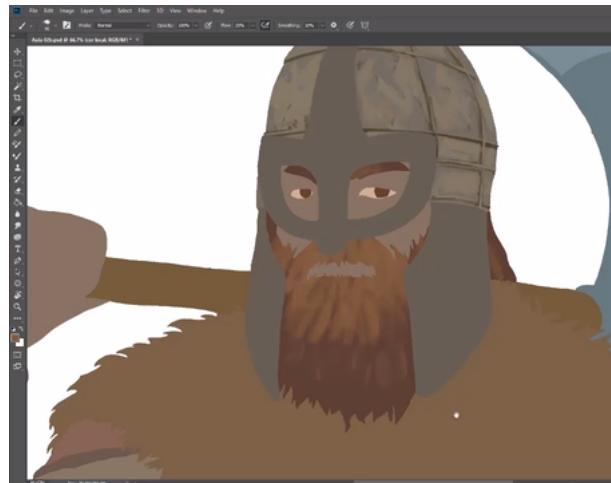


Às vezes os pontilhados que delineiam a área selecionada atrapalham a visualização da imagem. Isso é facilmente resolvido com o atalho "Ctrl + H", que esconde essas pontilhadas mantendo a seleção.

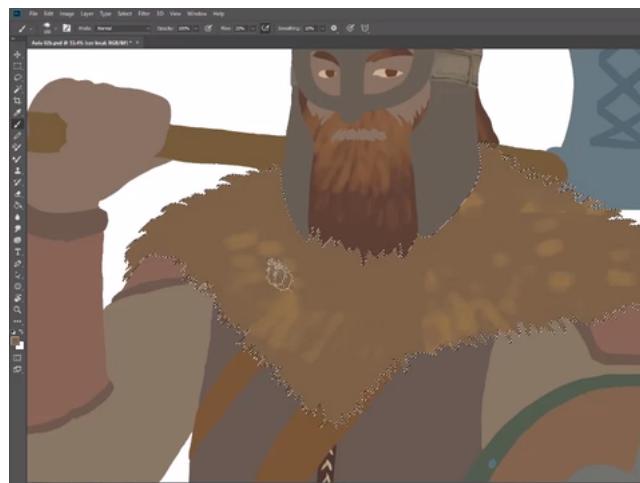
Com o mesmo pincel que vínhamos utilizando (*Acrylic basic*), pintaremos a barba com alguns tons de laranja. É interessante que as pineladas ocorram no sentido da barba, ou seja, de cima para baixo, ajudando a criar a textura final que criaremos posteriormente.

Repare que, nas referências, parece existir uma tendência dos pelos mais próximos do rosto serem mais claros. Portanto, vamos simular esse efeito, mas evitando que a pintura fique muito uniforme. Isso fará com que a imagem fique mais orgânica e realista.

O mesmo processo deve ser repetido nas sobrancelhas e nos cabelos do personagem.

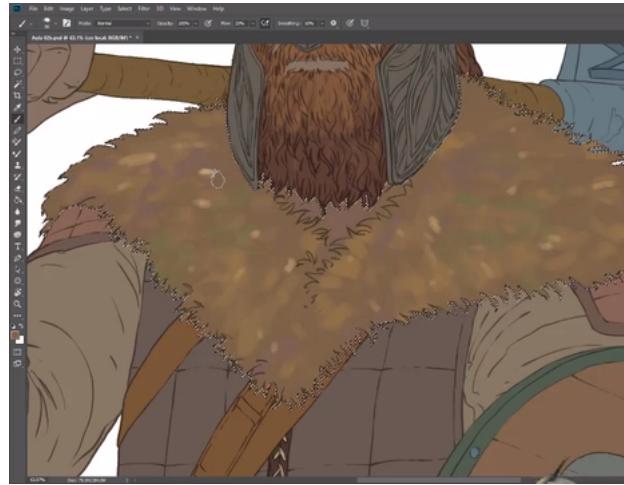


Além disso, a pelugem de sua vestimenta também pode ser texturizada seguindo as mesmas técnicas. Dessa vez, é interessante trabalharmos com pequenas pineladas, já que os fios dessa vestimenta são curtos. Com pineladas muito grandes, criariam o efeito inverso, simulando pelos muito longos.

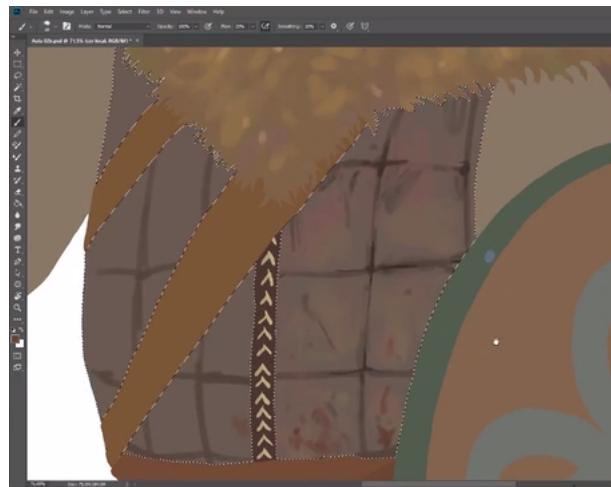


Também podemos variar entre os tons de laranja, até mesmo mais próximos do verde ou do amarelo, por exemplo, para criar diferentes efeitos de textura na imagem.

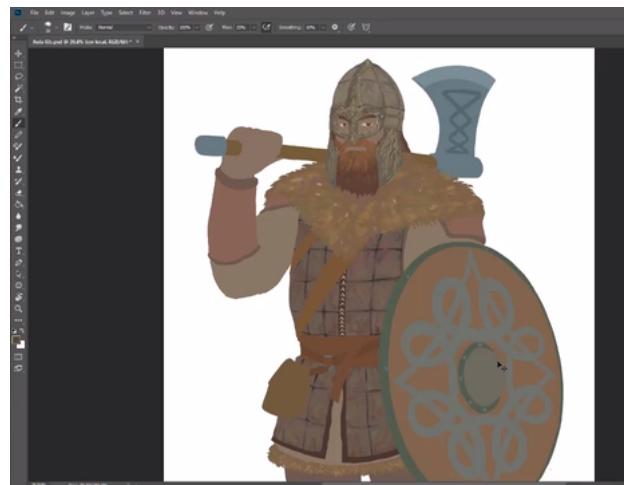
Outra técnica possível é fazer, sobre o "bege" do casaco, algumas pineladas de um tom bem leve de outra cor, como o roxo, depois utilizar o conta-gotas para capturar a nova cor resultante e espalhá-la levemente na pintura.



Na parte de couro da roupa, vamos imaginar que as costuras são as áreas de maior preservação do material original, sendo mais escuras - a mesma lógica que foi aplicada no elmo. Já no restante da roupa, usaremos tons amarelados e avermelhados para simular o acúmulo de sujeira ou mesmo de sangue, e outros mais escuros remetendo a ranhuras ou buracos no material.



Seguindo esses princípios, aplicaremos textura e colorização a todos os metais, pelos e tecidos na cabeça e torso do personagem. Repare que, no elmo, podemos conseguir um efeito mais detalhado e polido utilizando o contraste entre tons mais claros e escuros.



A seguir, continuaremos trabalhando com os outros materiais.

