

Introdução

Transcrição

Olá galera! Meu nome é **Rainer Petter** e lhes dou as boas vindas ao nosso curso de pintura digital. Nosso foco será em iluminação, renderização e texturas mais realistas. A ideia é que o personagem criado seja aplicado em um jogo, como em uma tela de *loading* ou de início.

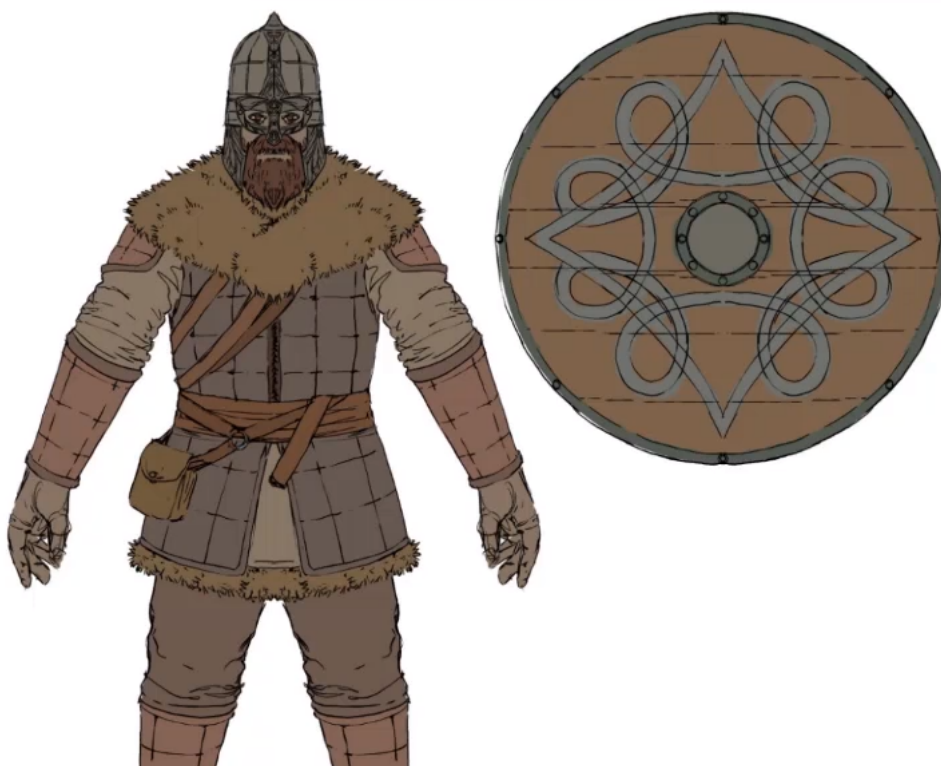
O resultado final que desejamos pode ser visto abaixo:



E vai ser produzido a partir das linhas iniciais:



Nesse processo de pintura, utilizaremos algumas referências que também serão disponibilizadas. Um exemplo é o *concept* abaixo, no qual podemos ter uma ideia de qual é a cor de cada um dos elementos da imagem.



Também utilizaremos essa pasta no Pinterest, na qual encontramos várias referências de vikings e armas (como machados e escudos) que nos auxiliarão no trabalho com texturas, cores e iluminação.

Primeiramente, aplicaremos uma cor base em cada um dos elementos da imagem a partir do *concept* que nos foi disponibilizado. Em seguida, aplicaremos uma cor local, já considerando fatores como sujeira e desgaste, mas ignorando luz e sombra.



No próximo passo, aplicaremos luz e sombra. Nesse caso, a sombra vem de uma direção específica, imaginando o efeito da luz do sol.

Ou seja, apesar de não construirmos um cenário, iremos considerar que este personagem está em um cenário, e não em um estúdio de fotografia, com resultados bem mais convincentes e naturais.



Também teremos alguns pontos de sombra criados pela luz refletida no ambiente.



E acentuaremos alguns pontos de luz considerando os diferentes tipos de materiais. Por exemplo, o metal é mais reflexivo que a madeira, e recebe um efeito de brilho diferente.



Adicionaremos uma coloração azulada, gerada pela interferência do céu.



E detalharemos as texturas, por exemplo a barba do personagem e a pelugem das suas roupas.



Por fim, faremos uma limpeza na imagem, ajustando detalhes que podem ter passado despercebidos nesse processo.

Embora seja bastante didático, com diversas etapas e camadas que podem ser editadas e reeditadas, esse curso é bastante avançado. Por isso, é interessante que você já tenha feito o [curso de colorização digital](https://cursos.alura.com.br/course/colorizacao-digital) (<https://cursos.alura.com.br/course/colorizacao-digital>) e o [pintura digital no Photoshop](https://cursos.alura.com.br/course/pintura-digital-parte-1) (<https://cursos.alura.com.br/course/pintura-digital-parte-1>), ou que você já tenha esses conhecimentos.

Nosso trabalho será realizado no **Adobe Photoshop**, e os pincéis e borrachas que utilizaremos, e que também são disponibilizados pela Adobe, podem ser baixados na [seção de arquivos do curso](https://cursos.alura.com.br/course/pintura-digital-texture-shading/task/35111) (<https://cursos.alura.com.br/course/pintura-digital-texture-shading/task/35111>).

Vamos começar?