

Luz Secundária

Transcrição

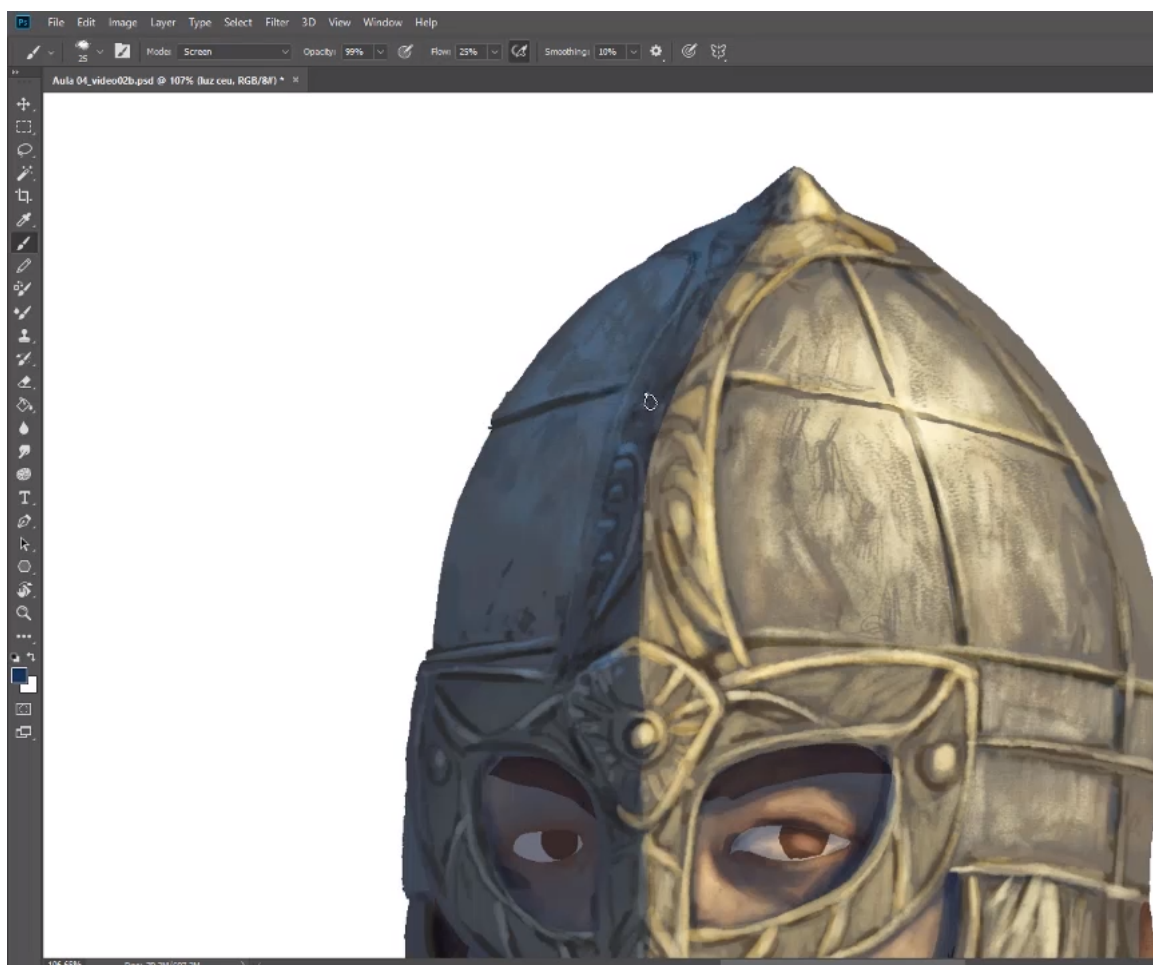
Agora aplicaremos uma luz secundária, que integrará mais o personagem ao ambiente. Embora não tenhamos propriamente um cenário, é mais interessante pensarmos na iluminação considerando elementos que poderiam existir ao redor dele.

Nesse caso, levaremos em consideração a luz refletida do céu, que cria um tom um pouco mais azulado vindo de cima. Essa luz rebatida apareceria em todos os lados do personagem, porém, como a luz do sol é muito mais forte, ela será bem mais visível na sombra.

O processo é bem parecido com o que fizemos para a luz principal: criaremos uma camada no modo "tela" e faremos a pintura com um pincel também no modo "tela".

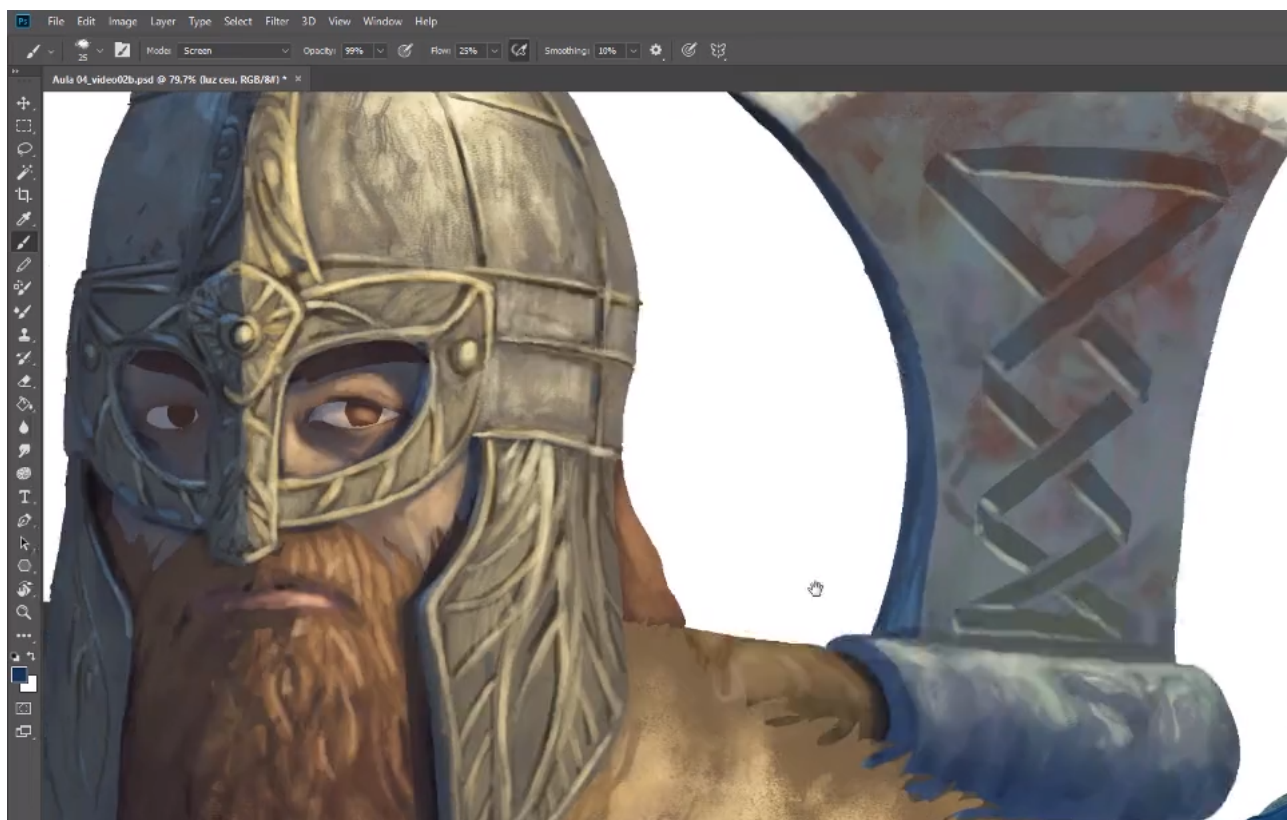
Segurando "Ctrl", selecionaremos a camada "Cor Base" e então pressionaremos "Ctrl + H" para esconder essa seleção. Como o metal é um material mais reflexivo, ele deverá receber mais luz azulada em comparação ao tecido, que é mais fosco, e assim por diante.

Essa pintura precisa ser mais sutil do que a da luz principal. Usaremos um tom azulado, mas também bem suave, lembrando que, como essa luz incide de cima, alguns elementos sobrepostos precisam manter áreas mais acentuadas de sombra.

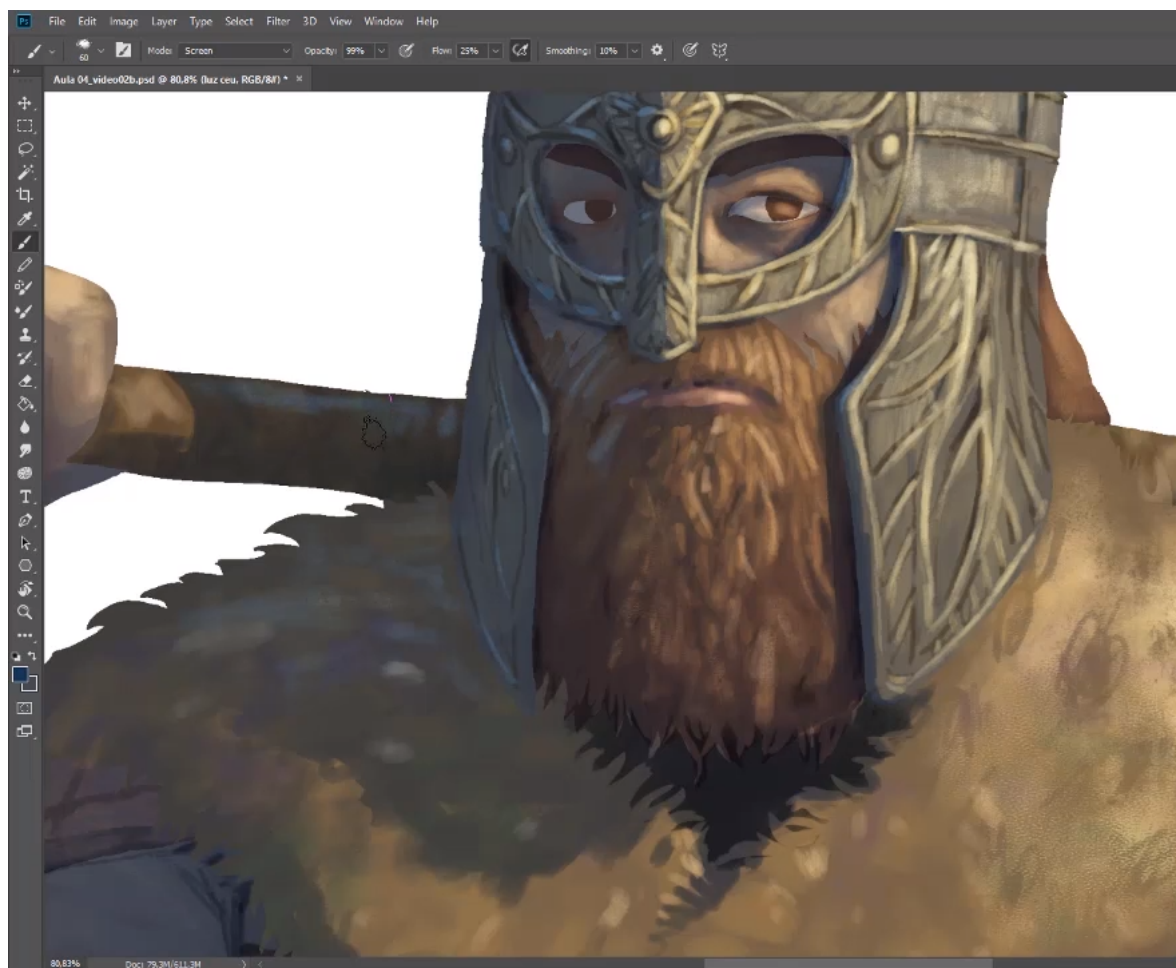


Se você perceber que a pintura acabou ficando azulada demais, pode ser mais fácil corrigir isso controlando a opacidade da camada ou a matiz e a saturação. Como estamos trabalhando com diversas camadas, esse tipo de revisão é simples de ser aplicada, e inclusive ajuda quando temos um cliente que pede muitas alterações.

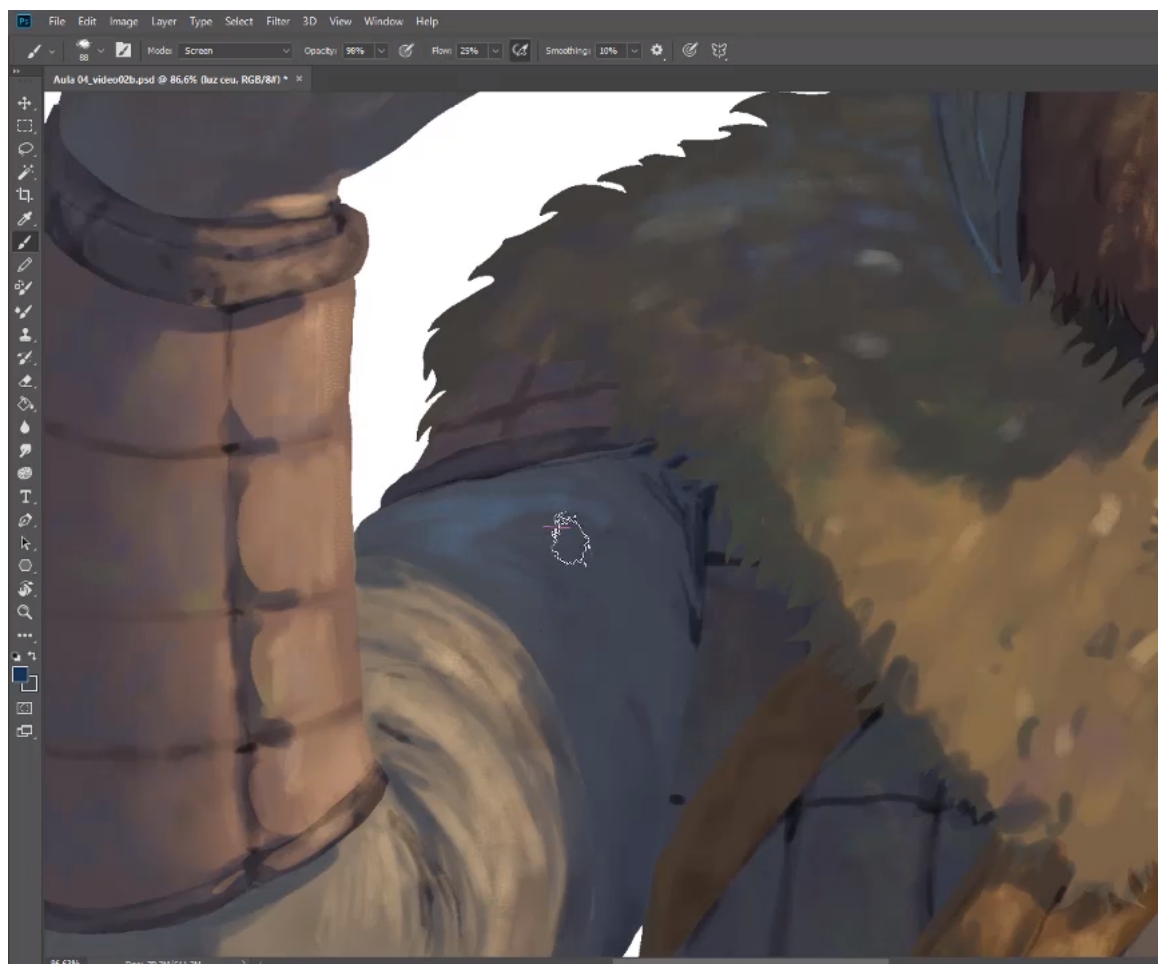
Aplicaremos esse efeito de brilho na lâmina do machado:



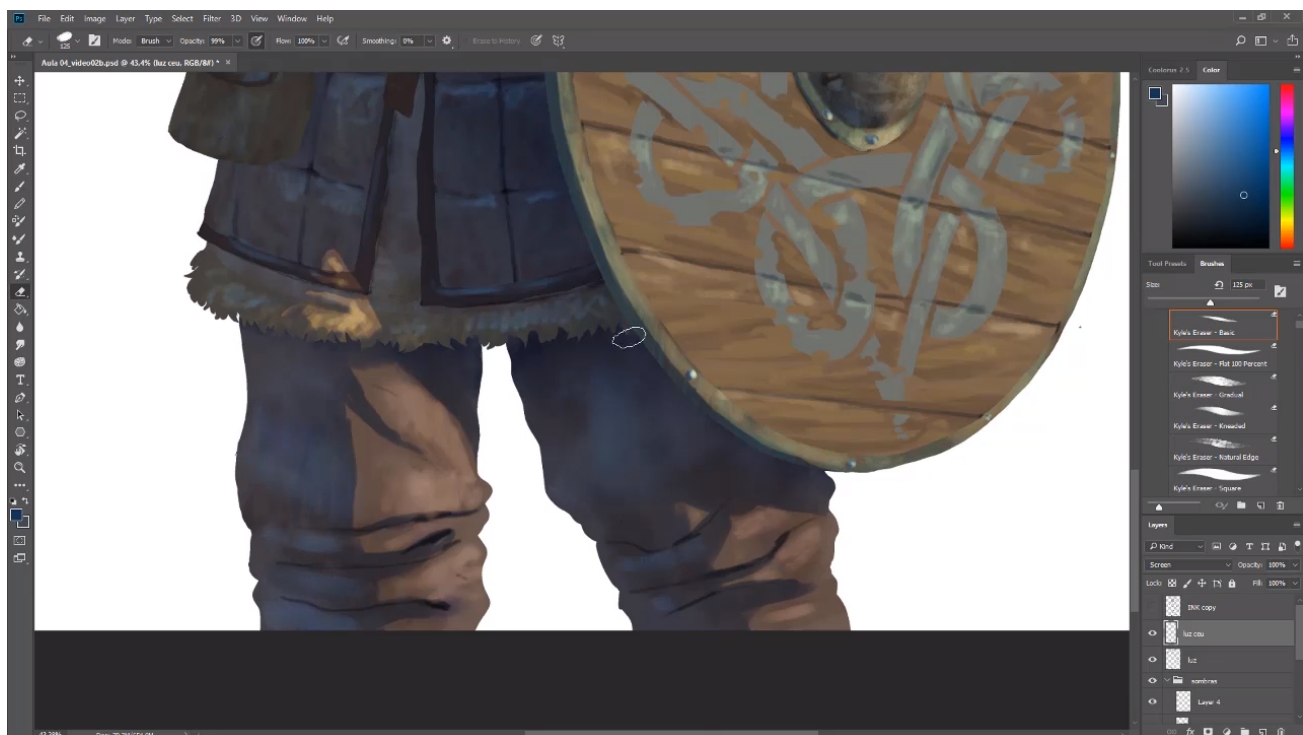
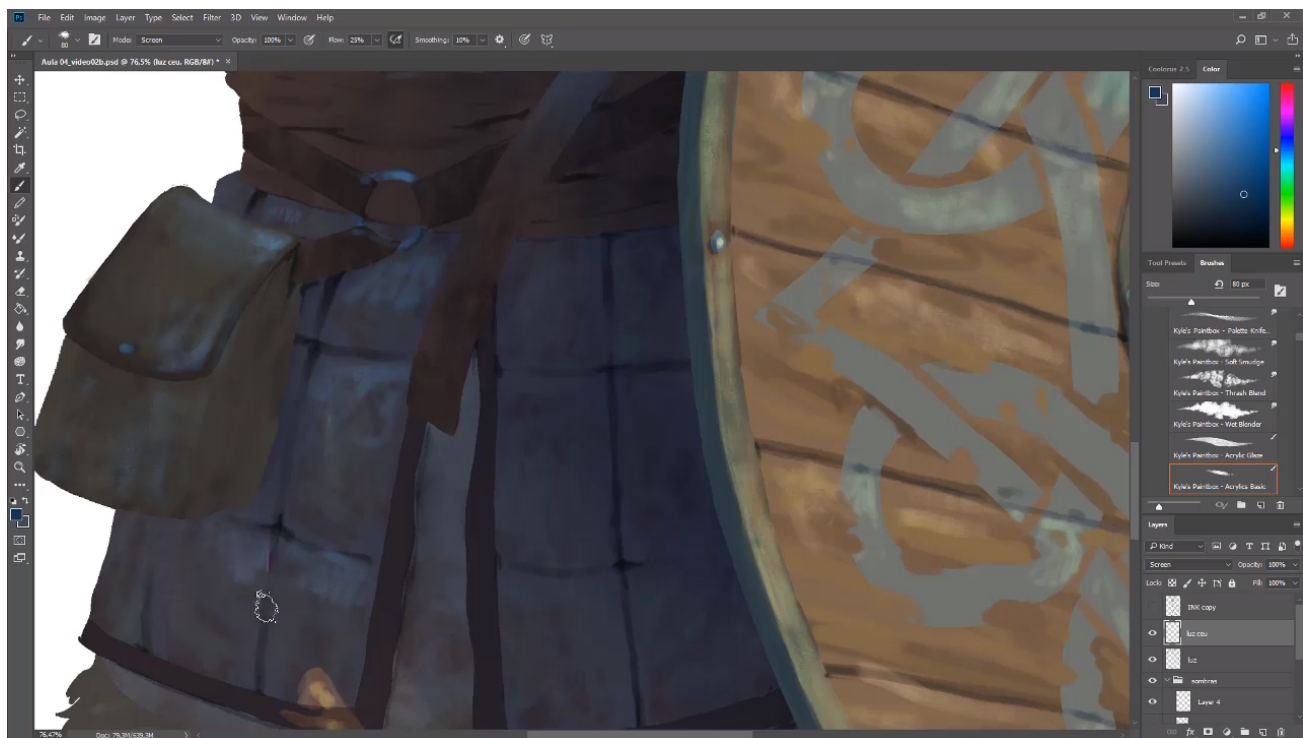
Na barba, na pelugem das vestes e no cabo do machado:



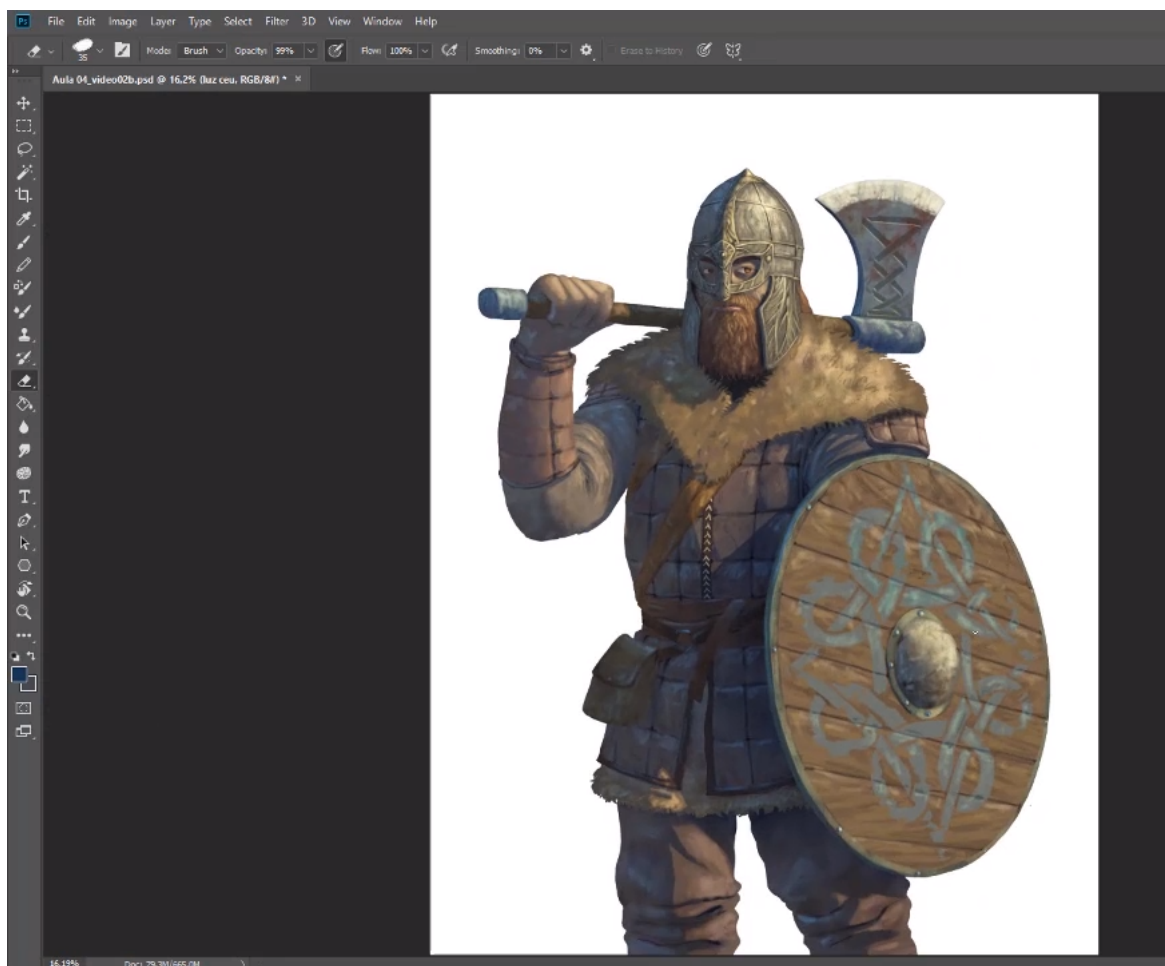
Nos braços do guerreiro:



E em suas vestes:



Ao fim, teremos um resultado parecido com esse:



Como essa luz ambiente ocupa uma área bem menor que a principal, e também é mais sutil, esse processo é um pouco mais rápido. Só precisamos ficar atentos às peculiaridades dessa iluminação: ela vem de cima e aparece mais nas áreas de sombra, variando de intensidade de acordo com o material.