

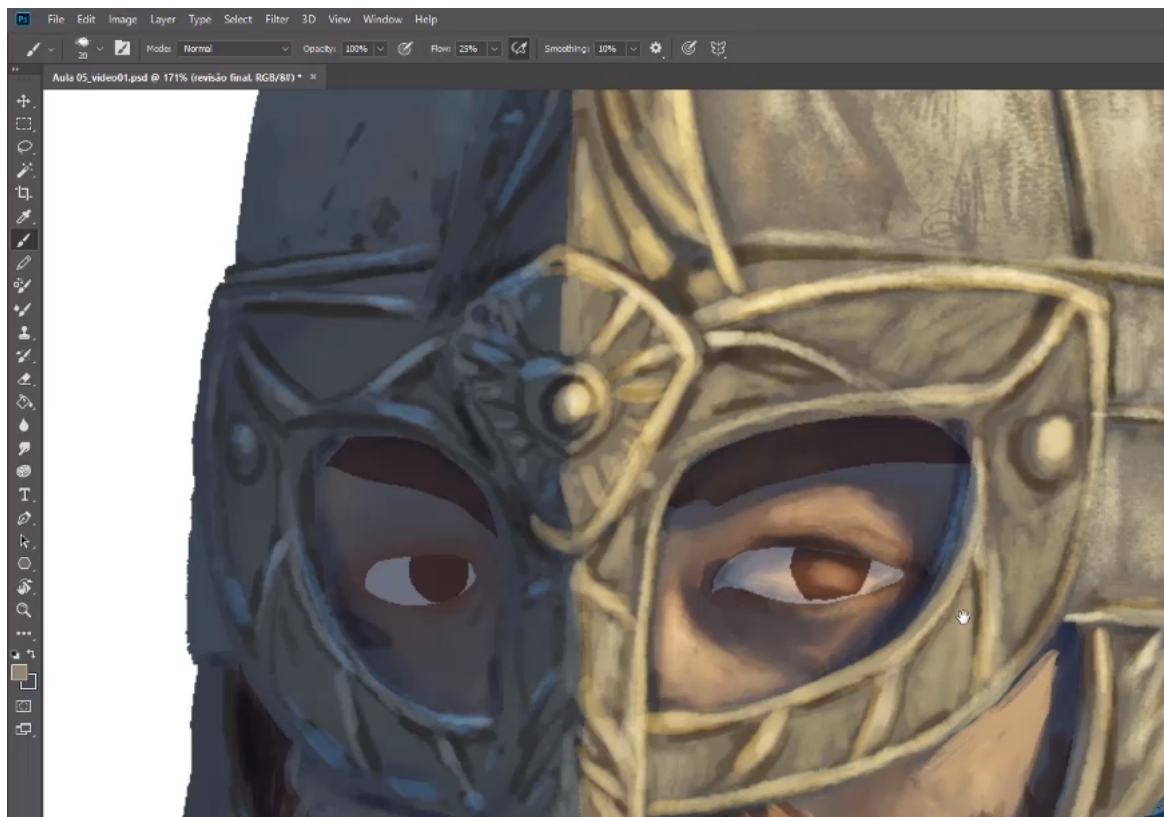
Pintura final

Transcrição

Agora que terminamos todo o processo de pintura, textura e iluminação, iremos retocar a imagem, buscando por áreas que ainda precisam de um pouco mais de atenção.

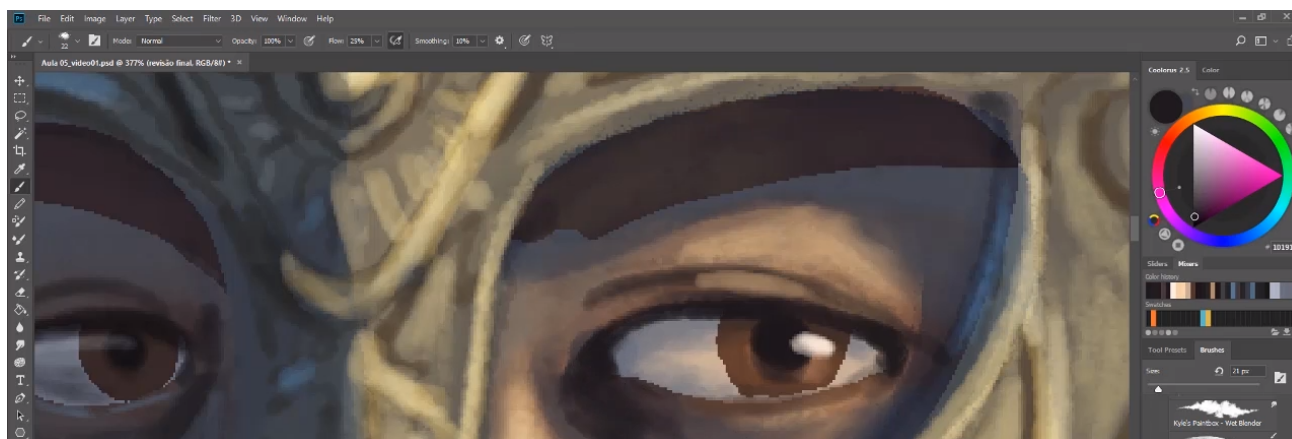
Criaremos uma nova camada (no modo "normal") chamada "revisao final". Com o pincel *Acrylic Basic*, também no modo normal, começaremos a analisar o personagem pela cabeça, criando contrastes entre luz e sombra nas áreas em que esse detalhamento faltou.

Repare que praticamente não trabalhamos com os olhos, por exemplo, e eles acabaram recebendo somente a iluminação geral.



Portanto, vamos escurecer a área superior dos olhos, representando os cílios, e o centro da íris, representando a pupila. Também criaremos sombras mais escuras na parte inferior dos glóbulos oculares, e adicionaremos um reflexo na parte superior deles (causado pela incidência da luz refletida do céu). Do lado direito da imagem, onde a luz do sol incide, esse brilho poderá ser mais acentuado.

As sombras e reflexos também podem ser usadas para criar as pálpebras, além de marcas de rugas e relevo na pele ao redor dos olhos.

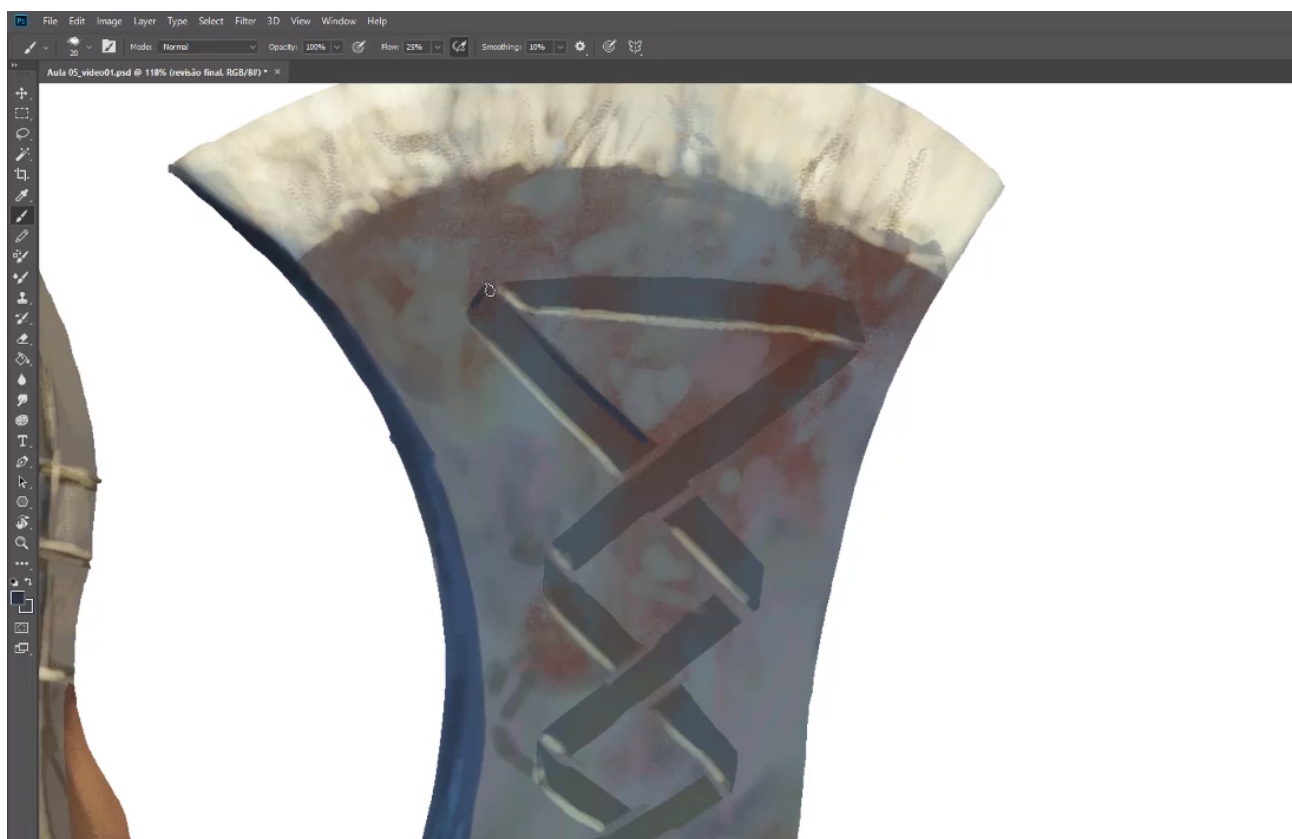


Devemos tomar cuidado pra não detalhar demais a imagem, pois isso pode atrair a atenção para áreas que não são tão importantes.

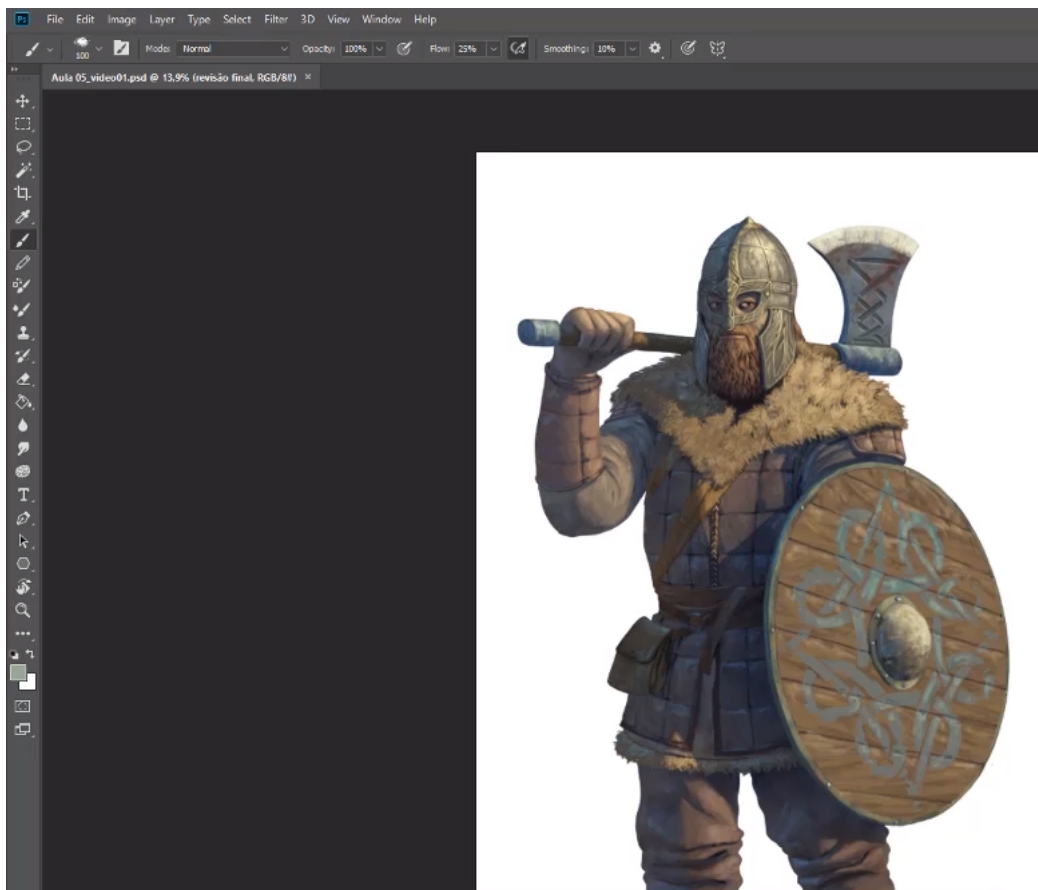
As mãos também precisam de um pouco mais de sombra:



E a lâmina do machado também pode ser mais detalhada, causando um efeito interessante de baixo relevo:



Com esse tipo de tratamento, teremos uma imagem semelhante a essa:



Note que camadas de metal do elmo foram ajustadas para terem mais profundidade, e as mãos foram bastante detalhadas, pois faltava uma camada de sombra nessa área (algo que poderia ter sido feito na etapa em que criamos o reflexo da luz do ambiente).

Também detalhamos mais o couro e as dobras dos tecidos, adicionando sombras nem áreas que havíamos ignorado anteriormente.

Agora temos o nosso personagem pintado. Gostou do resultado?