

01

## Texturas de pelo

### Transcrição

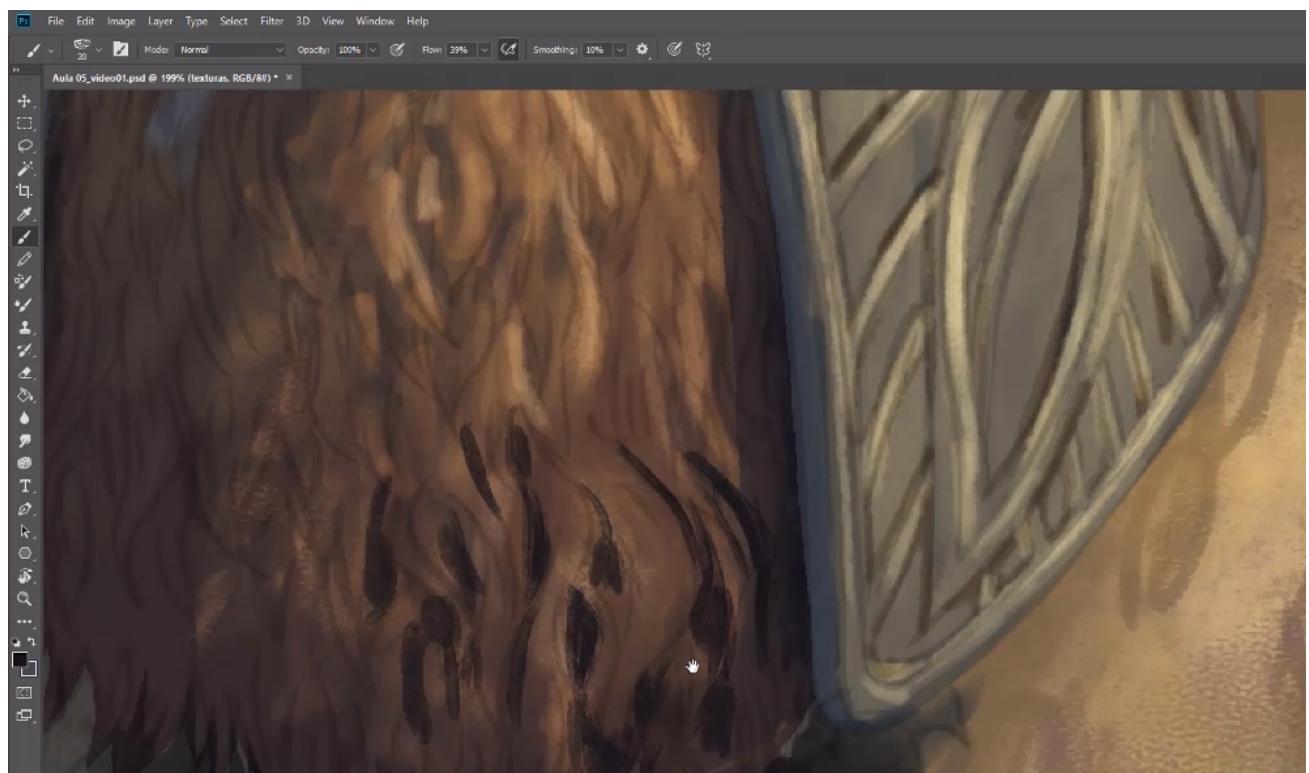
Estamos chegando à fase final da pintura. Nessa etapa, o objetivo é focarmos nas texturas - por exemplo, os pelos da barba, os cabelos e a pelugem da vestimenta nos ombros do personagem. Ou seja, áreas mais elaboradas e detalhadas que requerem um trabalho mais minucioso, próximo ao final do processo.

Repare que todo o trabalho que fizemos até agora funcionou muito bem para diversas áreas, e algumas já parecem até finalizadas, como o escudo. Porém, os pelos exigem um tratamento especial para que tenham uma textura mais realista.

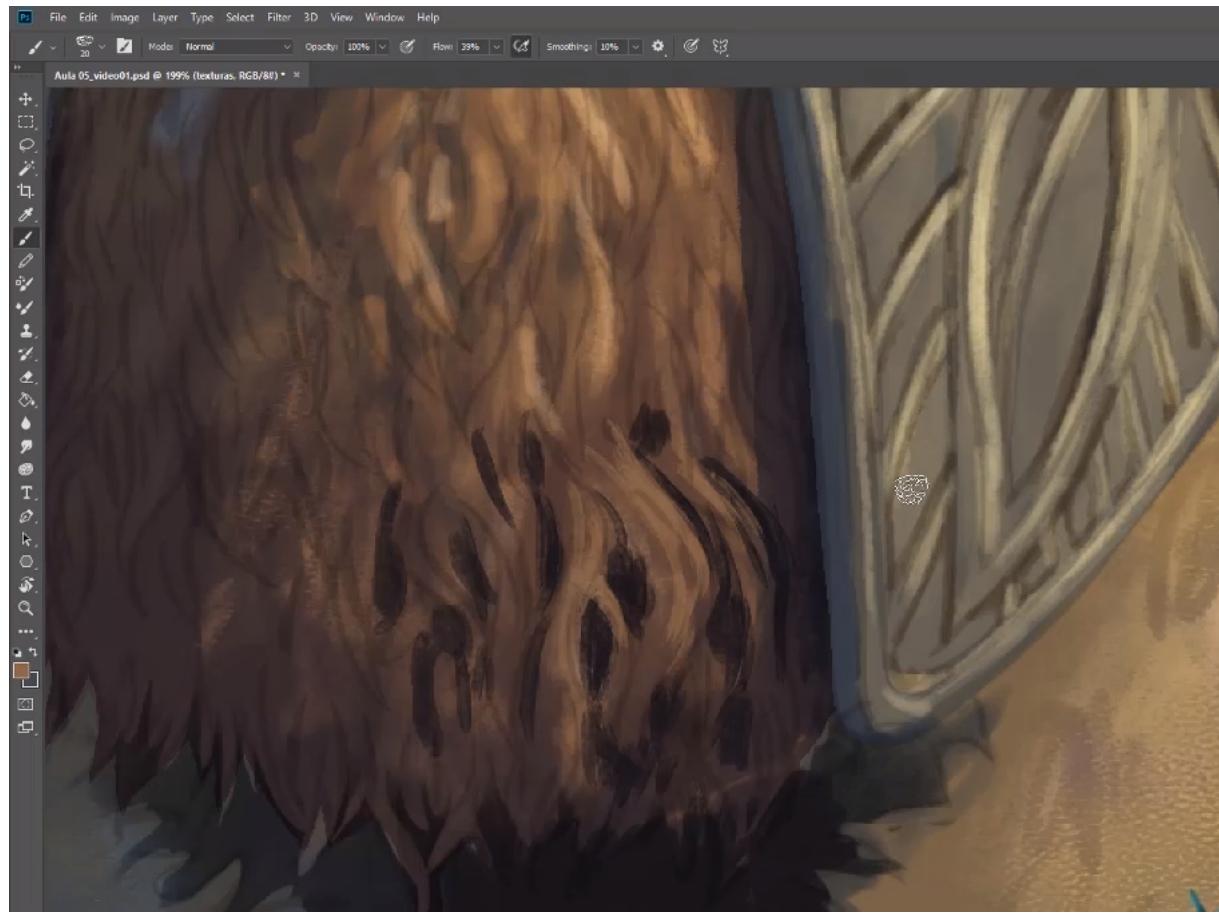
Criaremos uma nova camada no modo "normal", que nomearemos como "Texturas". Para termos um guia de como fazer essas texturas, podemos ativar a camada das linhas originais do desenho.

Usaremos o pincel "Acrylic Glaze" (no modo "normal"), que tem uma textura mais marcada e que funciona melhor para o efeito que desejamos.

Começaremos pela barba do personagem, selecionando um tom mais escuro da sombra geral que criamos anteriormente. A ideia é utilizarmos as cores que já estão nessa área para definir melhor a iluminação. Então, seguiremos marcando os espaços entre os fios, aplicando uma sombra mais específica entre eles. As pinceladas devem ser sempre no sentido dos pelos.

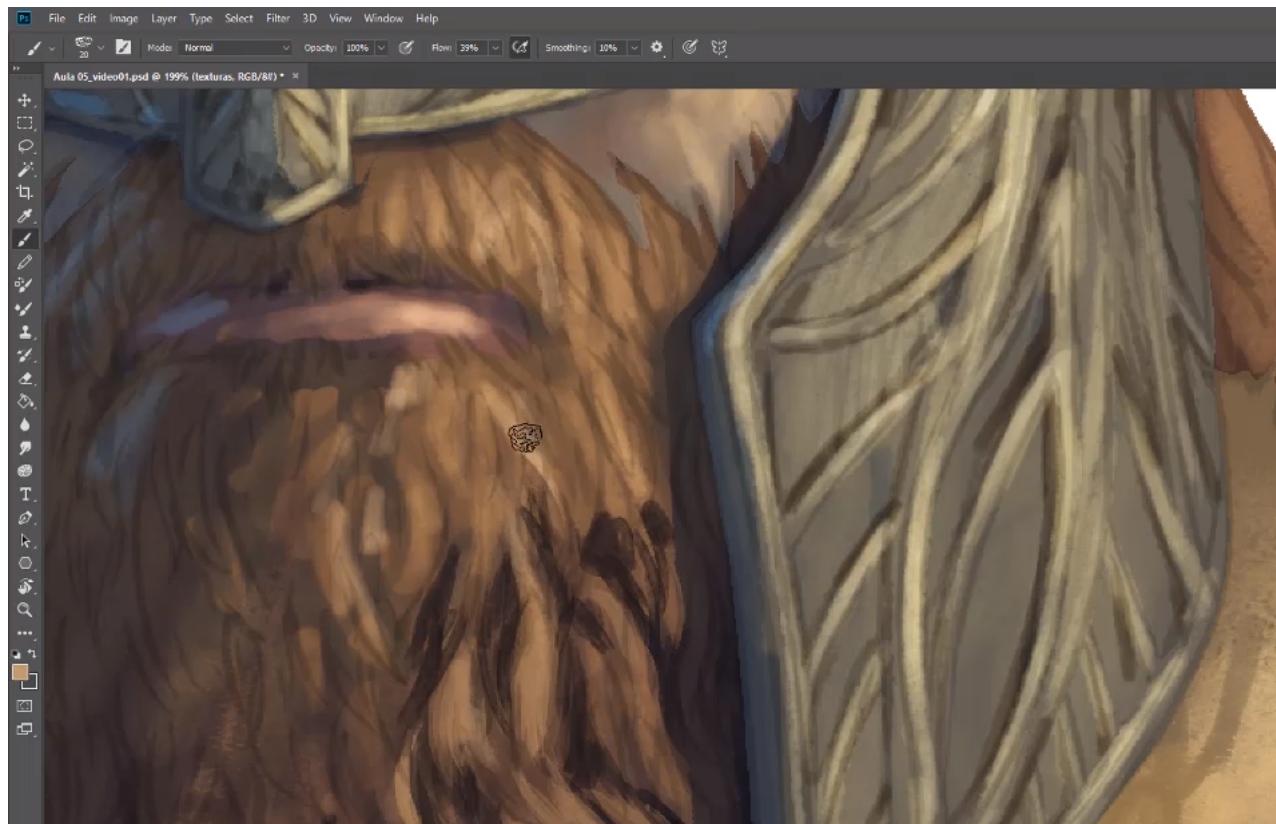


Com tons mais claros, também criaremos alguns pontos de luz:



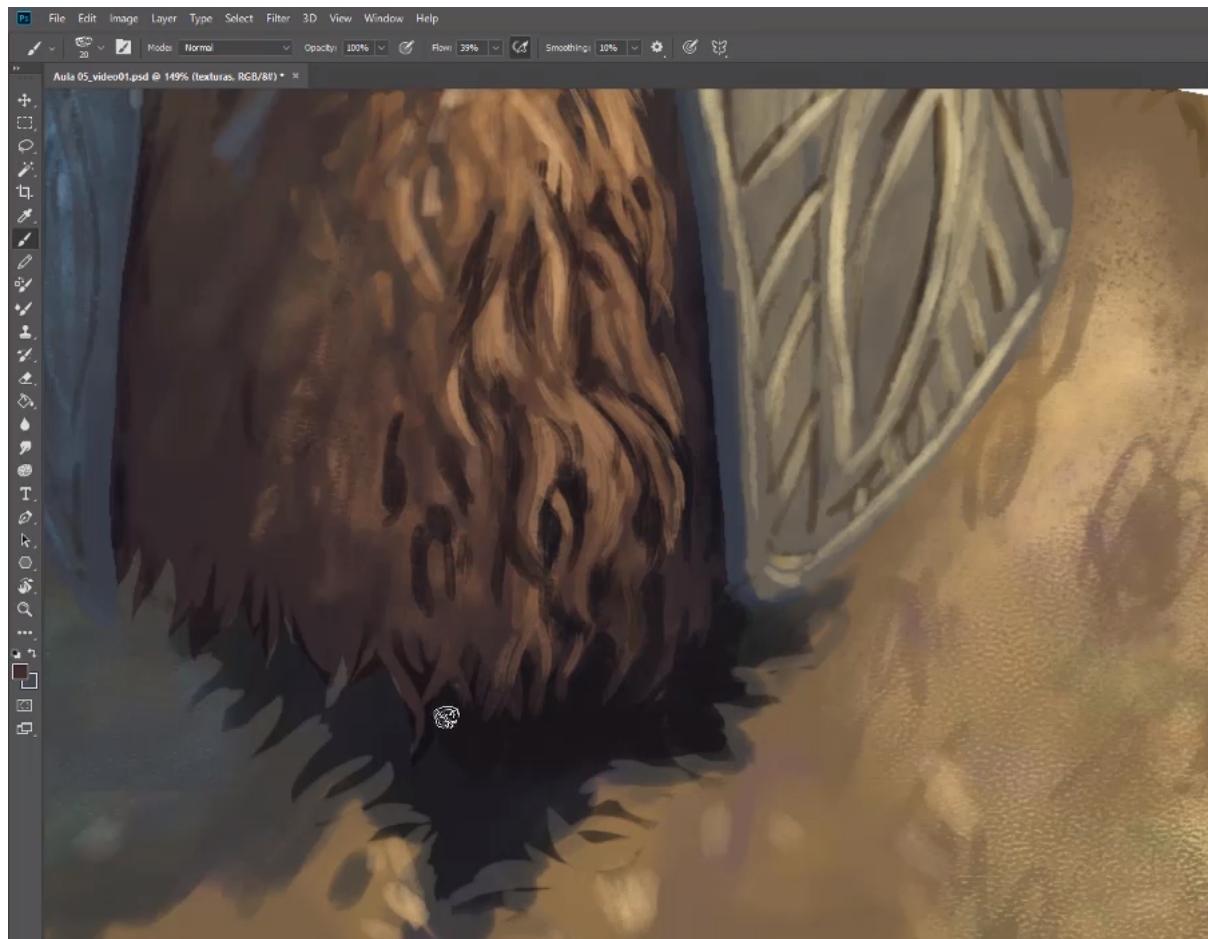
Se estivéssemos trabalhando com um retrato realista da face do personagem, talvez fosse necessário detalhar os pelos fio a fio. Porém, como é uma figura mais geral, pegando até as pernas do guerreiro, isso não é preciso, pois poderia até mesmo deixar a imagem detalhada demais, criando um efeito estranho.

Os fios da barba possuem um tamanho específico, e devemos ter isso em mente enquanto fazemos as pinceladas - uma pincelada muito longa cria a imagem de um fio muito longo, e vice-versa.

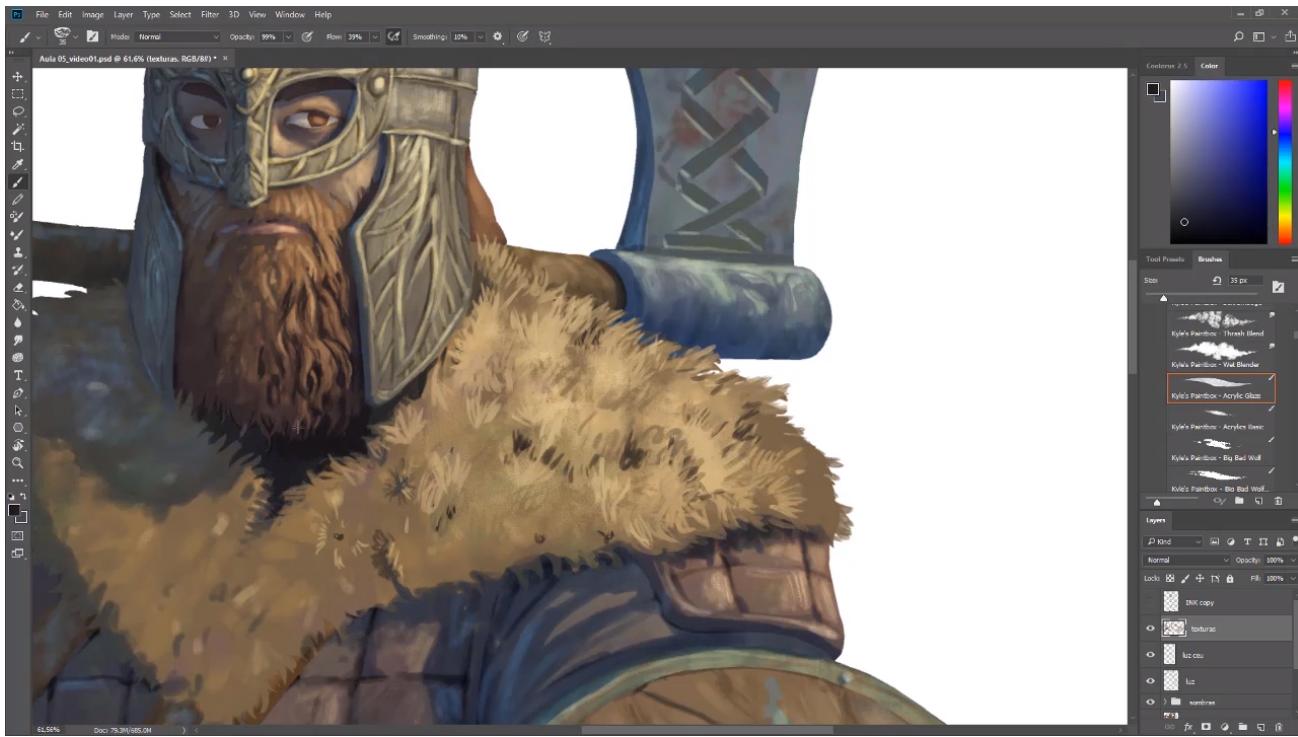


Existem alguns pincéis que conseguem simular vários fios em uma única pincelada. Como nesse caso precisamos de algo mais orgânico, escolhemos trabalhar com um pincel mais simples, que não destoe do restante da imagem.

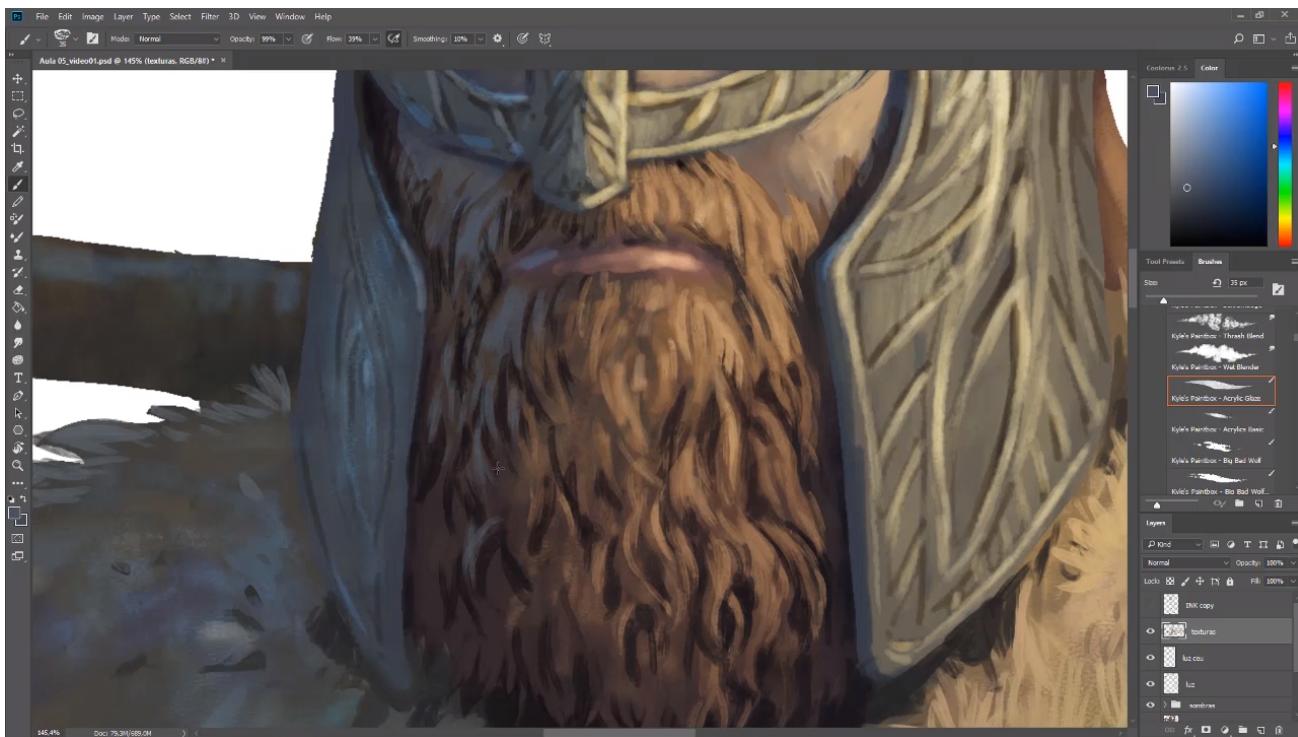
Nas bordas, tanto da barba quanto dos fios da vestimenta, precisaremos fazer alguns ajustes para consertar o recorte que fizemos inicialmente. Nesse caso, é importante que a área que estamos pintando não esteja selecionada, já que a intenção é que a pintura realmente vaze.



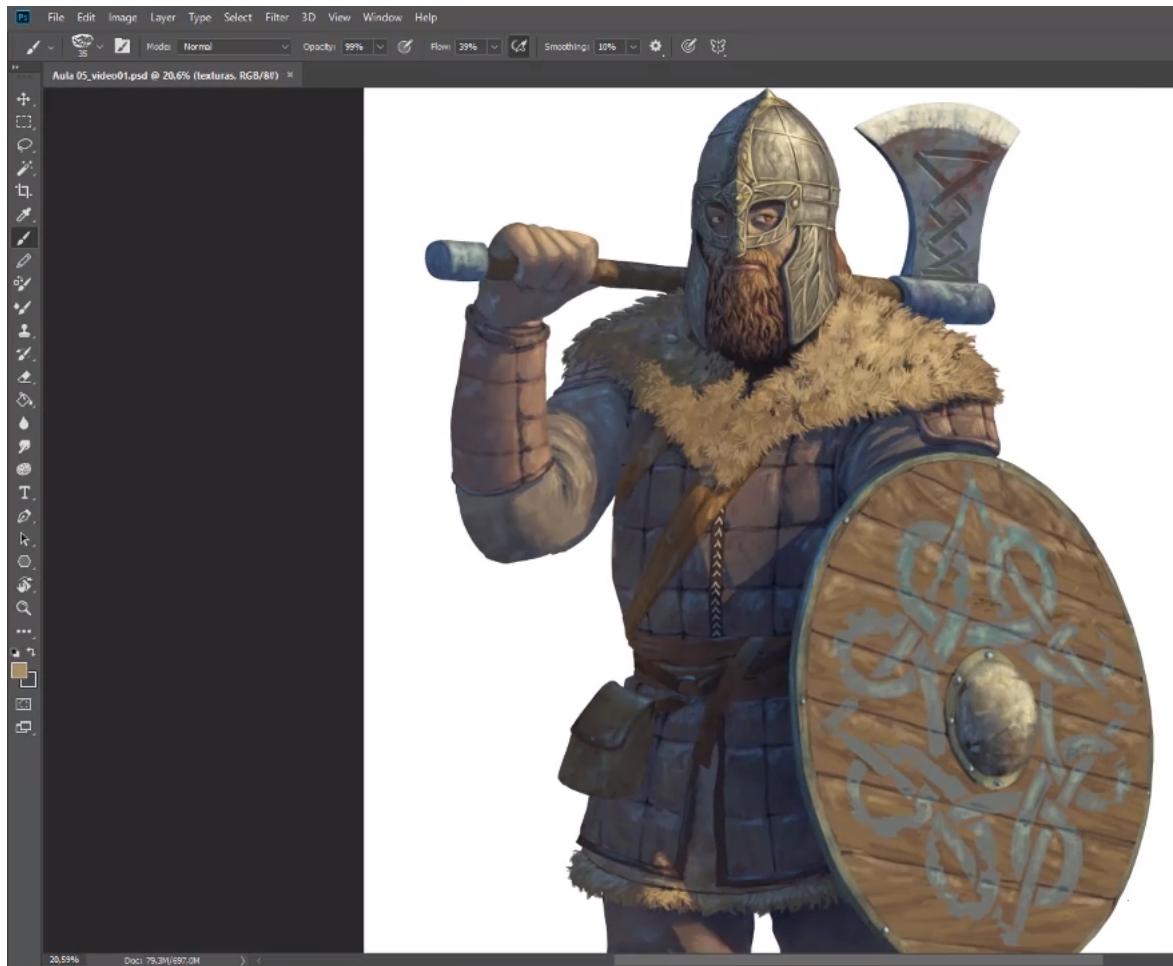
No caso da pelugem, é até interessante criarmos tufos de pelos em formatos diferentes, nos atentando ao sentido deles na imagem.



Continuaremos o processo no restante da barba e da pelugem das vestes, além dos cabelos do personagem, tomando o cuidado de utilizar as cores corretas para criar os efeitos de textura e iluminação que desejamos.



Como resultado, teremos uma imagem parecida com essa:



Repare que a barba está mais detalhada do que os pelos das vestes (mas sem exageros), pois o foco da imagem parece ser o rosto do personagem. Como as áreas de sombra chamam menos atenção, elas também receberam menos detalhamentos, com algumas pinceladas nas bordas para remover o recorte que havia sido criado na seleção.

Podemos então passar para a última etapa da nossa pintura!