

## Cor base

### Transcrição

Vamos começar a nossa pintura. O primeiro passo é abrirmos o arquivo que foi baixado no início do curso. Para isso, basta dar dois cliques no arquivo `OUTLINE.psd`. Às vezes o Photoshop exibe uma mensagem sobre a configuração do padrão de cor, caso você queira mudar. Nesse caso, manteremos o padrão que já vem selecionado.

Como vocês viram no vídeo anterior, faremos essa pintura em várias etapas e de forma bem didática. Primeiramente, colocaremos uma cor base em cada elemento do personagem, sem volume nenhum. Vamos colori-lo por inteiro com uma única cor, e a partir disso separaremos as cores de cada elemento, e depois disso começaremos a adicionar volume e textura.

No arquivo `OUTLINES.psd`, temos duas camadas: a camada de baixo, que consiste apenas em um canvas branco, e a camada de cima, na qual as linhas estão desenhadas.

Para aplicarmos a cor, precisaremos selecionar apenas o personagem, deixando a parte de fora sem seleção. Para isso, na camada das linhas, selecionaremos a parte de fora do personagem com a "Ferramenta varinha mágica". Sobrarão apenas alguns espaços, como aquele entre o braço e o machado ou entre as pernas do guerreiro.

A varinha mágica possui uma opção que permite somar as seleções. Com ela, basta clicarmos nesses respectivos espaços para termos toda a área que queremos selecionada.

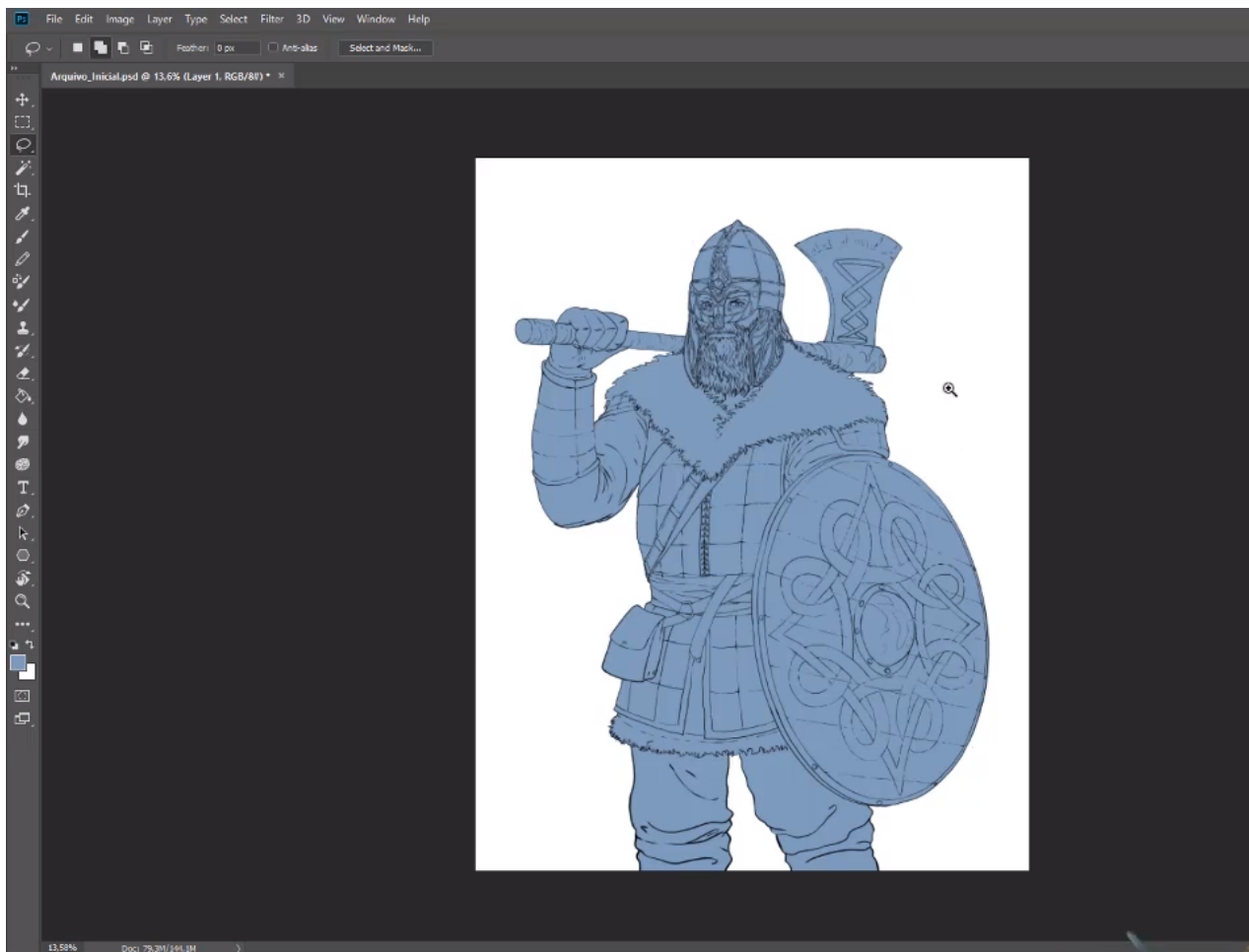
Nesse caso, o processo é bem fácil, pois as linhas estão totalmente preenchidas. Se existissem aberturas entre as linhas, a varinha mágica também capturaria a área interior da imagem, sendo necessário usar a "Ferramenta Laço" para selecionar as áreas desejadas manualmente.

Esse processo é descrito em mais detalhes no curso de colorização digital. Também existem outros cursos de Photoshop na Alura que explicam como utilizar essas ferramentas, e são bem recomendados caso você ainda não as conheça a fundo.

Com toda a área de fora do personagem selecionada, clicaremos com o botão direito e em seguida em "Selecionar inverso". Dessa forma, ao invés do fundo, o personagem é que estará selecionado.

Criaremos uma nova camada, posicionando-a entre a camada de linha e a camada de cor.

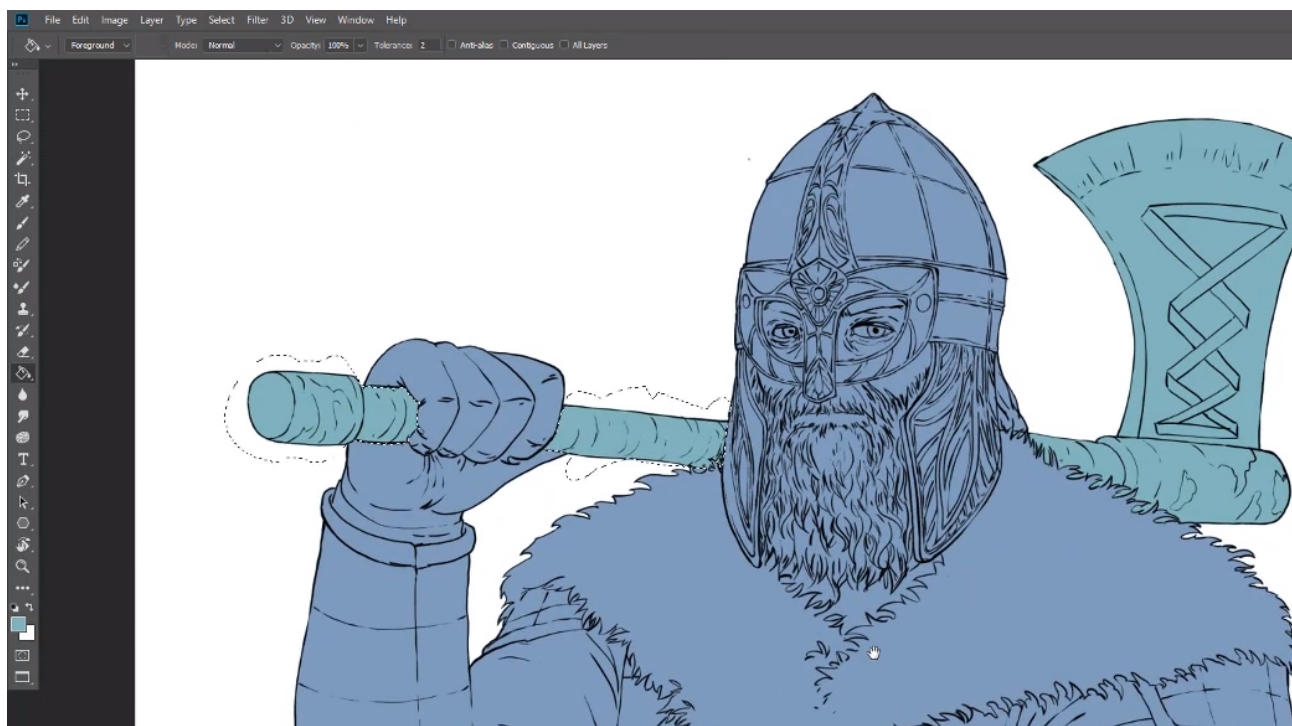
Com a "Ferramenta Balde de Tinta" selecionada (atalho "G"), escolheremos uma cor qualquer e clicaremos no interior do personagem, colorindo-o por completo.



No próximo passo, selecionaremos cada um dos elementos no personagem individualmente, com a "Ferramenta Laço", aplicando uma cor para cada um deles. Começaremos esse processo com o machado. Nas configurações, deixaremos o *Feather* em  $0$  e a opção *anti-aliasing* desativada. Além disso, deixaremos marcada a opção de somar os laços.

Não tem problema selecionar a área fora do Machado, pois a "Ferramenta Balde de Tinta" afetará só a área do pigmento em que clicamos. Caso ocorra algum erro, basta segurar a tecla "Alt" e a "Ferramenta Laço" passará a remover o que foi selecionado, ou clicar na terceira opção ("Subtrair da seleção").

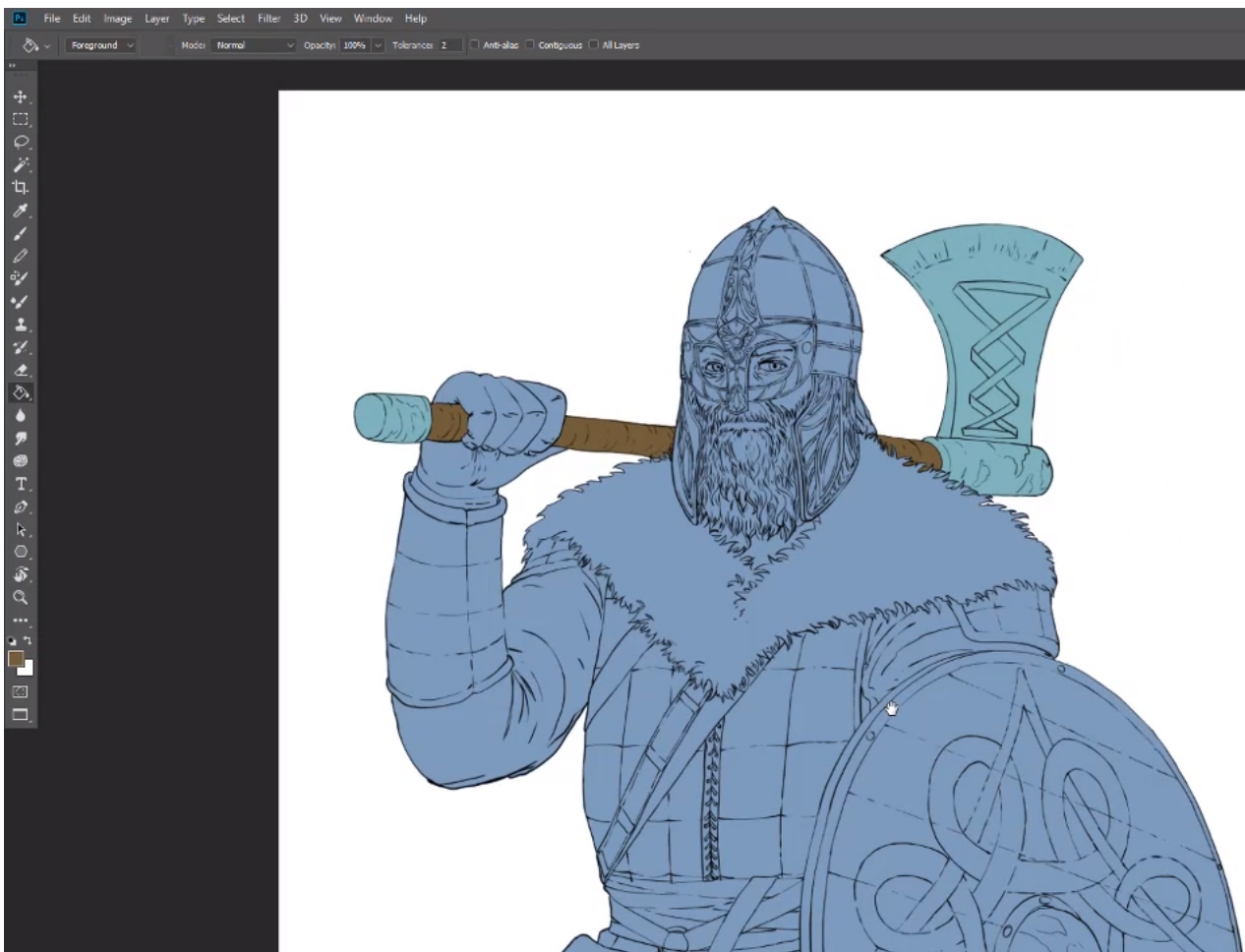
Terminando a seleção da lâmina, aplicaremos uma cor diferente a ele, separando-o do resto do desenho. Repetiremos esse processo para o cabo do machado, colorindo-o com a mesma cor da lâmina.



Não podemos nos esquecer de salvar o progresso de tempos em tempos. Com "Ctrl + Shift + S" (ou "File > Save as"), acessamos a tela em que é possível definir o diretório e o nome do arquivo.

Uma dica, ao longo do processo, salvar esse arquivo com nomes diferentes. Dessa forma, você terá o seu trabalho salvo em diferentes etapas, podendo utilizá-lo como referência ou retornar a um ponto anterior caso ocorra um erro que não seja facilmente corrigível.

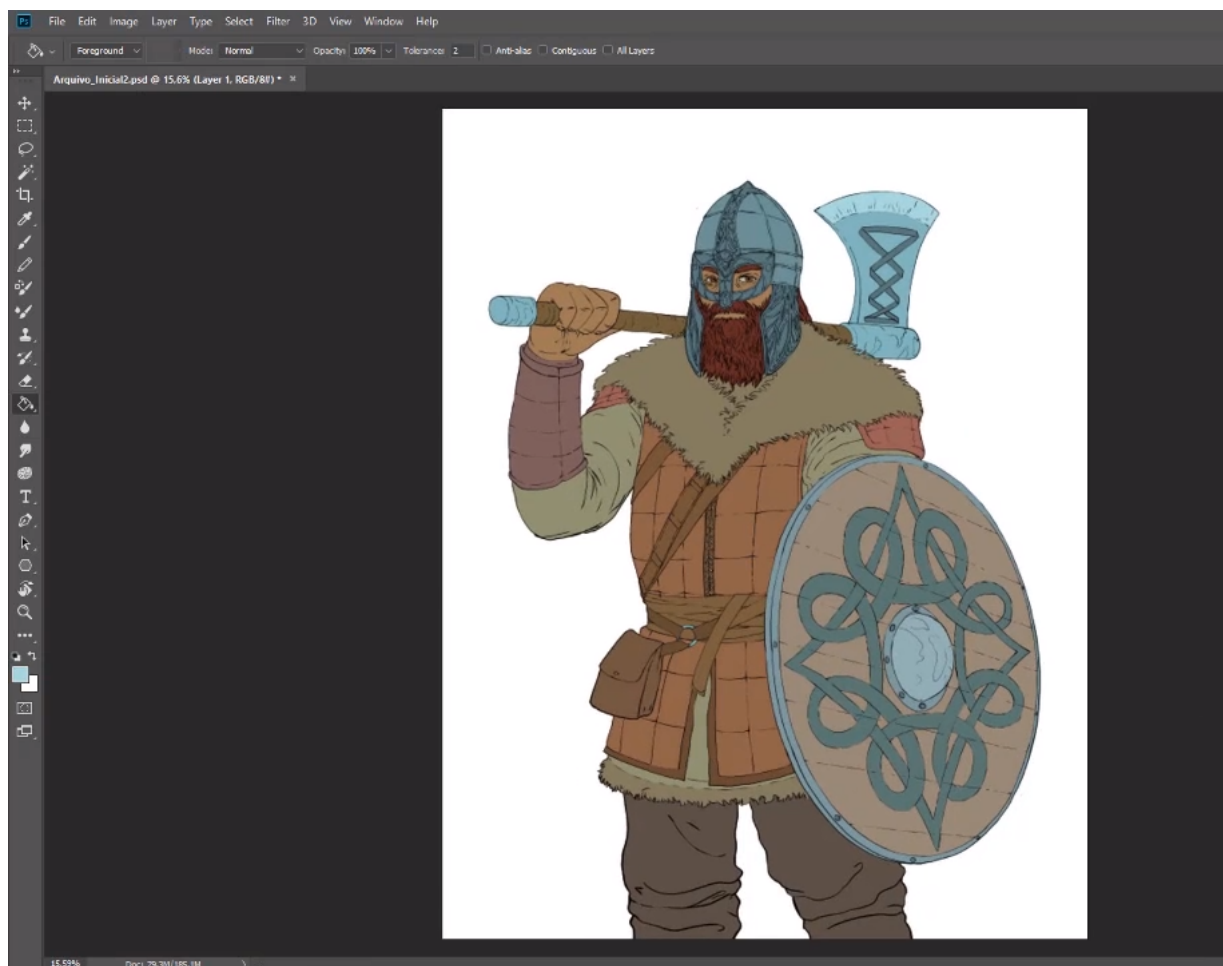
Agora vamos separar o machado entre as partes de metal (a lâmina e o final do cabo) e a parte de madeira (o cabo). Para isso, selecionaremos com cuidado o encontro entre essas partes, e usaremos a "Ferramenta Balde de Tinta" para colorir o cabo com uma cor mais próxima à da madeira.



Para não termos problemas nessa etapa, é importante que essa ferramenta esteja configurada de forma ideal:.

- opacidade 100%.
- modo normal.
- tolerância em 2.
- anti-aliasing desativado.
- etc.

Terminando o machado, repetiremos esse processo para toda a imagem - ou seja, separaremos o cabelo o elmo, a pelugem da roupa, os detalhes do escudo, etc.



Tudo isso nos servirá de base para pintar efetivamente o personagem. Por exemplo, quando quisermos pintar o escudo, bastará selecionar a parte específica e trabalhar nela.

Inclusive, se desativarmos a camada das linhas, poderemos ver todos os elementos separados por cor, o que facilita bastante o processo de pintura que começaremos a seguir.

