

Mais luz e sombra

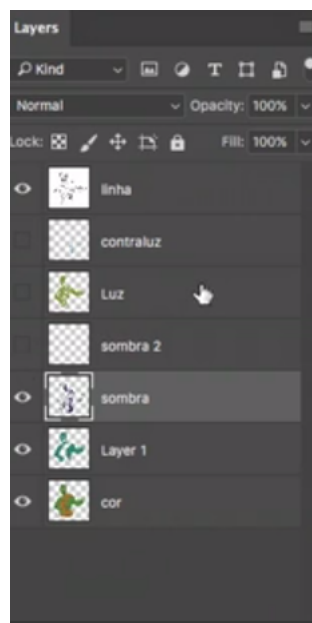
Transcrição

Para aumentar a complexidade da colorização podemos trabalhar um pouco mais sobre as luzes e sombras. A ideia é criar um segundo realce considerando as duas projeções: de luz e de sombra. O processo é o mesmo que fizemos para criar as primeiras projeções, porém, precisamos estar atentos a alguns detalhes.

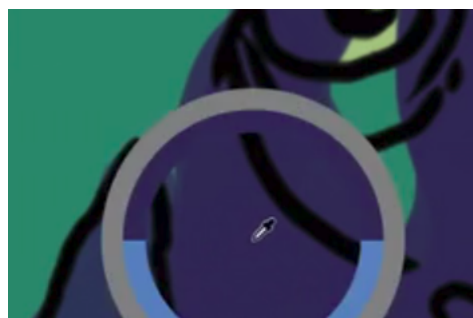
A cor usado para a sombra e luz precisam ser as mesmas aplicadas anteriormente. Ou seja, na primeira sombra, utilizamos um tom de azul escuro. Então, para a segunda sombra utilizaremos o mesmo tom, com o mesmo *blend mode*, ou seja, *Hard Light*, mas em uma nova camada .

Dica: Um atalho para criar a seleção caso a tenha perdido é segurar a tecla *CTRL* e clicar sobre a camada de cor do zumbi.

Caso tenha perdido a cor utilizada para a primeira sombra, podemos fazer um procedimento para recuperá-la. Primeiro, alteramos o *blend mode* da camada de sombra para *normal*, depois desativamos a visualização das camadas acima e deixamos sua opacidade em 100%.



Depois, vamos até a imagem e com a tecla *ALT* pressionada, podemos clicar sobre a cor. Dessa forma, capturamos a cor do ponto que clicamos.



Só precisamos voltar com as alterações das camadas, ou seja, mudar a camada de sombras para que o *blend mode hard light* tenha 30% de opacidade. Também habilitamos a visualização das demais camadas. Assim, podemos começar a pintar, lembrando de selecionar a nova camada criada, que neste caso nomeamos de *sombra 2*.

O truque para começar a pintar a segunda sombra é ter atenção, pois a sombra é projetada pelo desencontro das duas luzes, ou seja, ela vai estar presente principalmente onde já tem sombra, mas não em todos os pontos. Próximo dos olhos, em alguns lugares da boca e perto dos limites da imagem são alguns lugares, mas essa segunda sombra não pode passar os limites da primeira.



Ao final, teremos o seguinte resultado.



A sombra ficou bem escura, então podemos reduzir a opacidade da camada para 50% da mesma forma que fizemos com a primeira sombra.



O mesmo processo será feito para a segunda luz. Primeiro, capturaremos a cor e criamos uma nova camada com o *blend mode Color Dodge*. Na nova camada pintaremos um realce nos volumes destacados do lado esquerdo, onde a primeira luz é mais forte, seguindo as mesmas regras da segunda sombra e com opacidade em cerca de 35%. Começaremos pelo rosto, ouvido, nariz, etc



E logo faremos o restante do corpo e roupa.



Note que em alguns lugares, é muito fácil visualizar a transição das cores de mais luz, menos luz, tons médios, sombra 1, sombra 2 e contra luz. Porém, em outros lugares não! Isso porque a projeção da luz não torna possível haver a transição. Por exemplo, observe a parte abaixo do braço esquerdo e o limite entre a roupa e essa mesma parte.

Podemos deixar a ilustração ainda mais complexa pintando as linhas. Vamos fazer isso?