

Cenários chamativos

Transcrição

Download do projeto final [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula01+-+finalizado.psd.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1508/Stages/Aula01+-+finalizado.psd.zip).

[00:00] Agora que os personagens já estão pintados, a gente vai começar a pintura do cenário. Eu trouxe também algumas imagens para a gente dar uma estudada e como pensar esses elementos do cenário. No vídeo anterior eu já dei alguns exemplos de pintar a linha para diminuir o contraste e focar a atenção nos personagens e diminuir um pouco do foco do cenário.

[00:21] Mas, dependendo da situação, o próprio cenário pode ser algo que destaque na cena. Eu peguei algumas partes para a gente dar uma analisada. Essa primeira página aqui é de um quadrinho chamado The Wormworld Saga. Um quadrinho que saiu o primeiro na internet, depois o autor, se não me engano, é alemão, fez uma versão impressa também.

[00:45] E é um quadrinho, assim, muito bonito, muito bonito. Principalmente os cenários. Uma pintura bem detalhada mesmo. A gente vê que o cenário tem muita informação. E o cenário em si ele é importante, porque a criança, a personagem principal da história, ela entra num portal mágico e vai parar em outro mundo. E esse outro mundo é superbonito, colorido, criaturas fantásticas. Então o próprio cenário passa a ser um elemento muito importante na narrativa para passar aquele clima que o autor quer passar para o leitor.

[01:20] Então aqui a gente tem de fato um cenário muito detalhado, e os personagens em si têm uma pintura um pouco mais simplificada, é tipo uma animação 2D aonde os cenários, o fundo, uma pintura, estática, e vai mexendo aos poucos. E os personagens, que são animados, eles tem uma pintura mais simples porque eles são pintados frame a frame, é tipo uma animação 2D mais antiga.

[01:46] Então passa esse clima de cenários supercomplexos e personagens com a pintura um pouco mais simples. Isso não é algo que atrapalhe, principalmente nesse caso onde o cenário é um elemento importante.

[01:58] Olha nessa cena aqui o quanto, mesmo dando zoom aqui, isso aqui é um quadro só, o quanto que o cenário é bonito, ele é detalhado. Apesar de ter muita informação, muita pincelada, várias cores, o personagem está em destaque aqui. A iluminação do personagem está dando um destaque especial ali. A cor. Esse vermelho que tem no personagem não tem no cenário.

[02:22] Tem esse contraste no cenário ali, na parte aqui mais ou menos no rumo do personagem, ele está mais escurinho, mais acinzentado, e o personagem mais saturado, então tem um contraste interessante. Então não é só deixando o cenário extremamente simples que a gente vai dar destaque para o personagem. Dá para dar destaque, a leitura flui bem com um personagem com um cenário um pouco mais complexo também.

[02:46] Aqui uma outra página, olha só que interessante, o cenário supercomplexo, a própria iluminação aqui, ela dá mais destaque ao contorno do personagem, a silhueta dele ali, do que cores vibrantes e tal para destacar ele. É no contraste de luz e sombra, igual no Curso de Iluminação que a gente viu várias possibilidades, nesse caso aqui o destaque mesmo é esse contraste de luz e sombra.

[03:09] Olha só, nesse outro quadro aqui também, só a silhueta, nem chegou a pintar de fato os personagens. Só o contorno mesmo ali, escuro, já dá para entender o que está acontecendo e está bem claro ali.

[03:21] Aqui uma outra página que eu peguei na internet também, que eu achei interessante a cor é um quadrinho chamado (Dead of India). Não sei se é assim que fala, acho que é. Eu não cheguei a ler o quadrinho, não conheço muito sobre ele. Só peguei a página porque eu achei interessante como que a linha é toda colorida mesmo aonde que seria bloco preto ali, a linha tem um tom meio azulado, então passa já um clima específico ali. Olha só nessa cena aqui, que é toda meio roxa, e os próprios personagens, parece que é dentro d'água, se não me engano, os próprios personagens que estão ali estão nessa paleta toda meio roxa, a linha pintada, e está funcionando ali, a gente consegue ler, ver bem onde eles estão, entender o cenário.

[04:03] Até porque nesse caso, o que ajuda na narrativa são a localização dos balões. Os balões estão ali bem em rumo e mostrando como se fosse uma seta, onde o personagem está e onde o leitor deve olhar.

[04:17] Mas é interessante como a linha aqui é toda colorida, não tem linha preta. Se não me engano, o contorno só dos quadros e o contorno dos balões são pretos. Aqui é uma sequência de páginas que eu peguei de um quadrinho que eu colori em 2012 que chama (Lookouts), que é ali uma historinha de alguns escoteiros, e tem um líder, só que se passa no universo fantástico, assim.

[04:42] Essa página aqui em específico, é bem no começo da história, onde que os personagens estão conhecendo ali, andando por esse mundo ali, com as criaturas estranhas e tal, ao mesmo tempo o próprio leitor também está conhecendo. Então é importante esse cenário ter vários elementos, várias cores, porque é o elemento principal da página ali, não são os personagens. Os personagens estão ali dentro do cenário, mas os personagens estão olhando para o cenário, querendo entender o que está acontecendo ali naquele mundo.

[05:11] Ao mesmo tempo o leitor também está querendo entender o que está acontecendo naquele mundo. Então o foco aqui é no cenário, eu detalhei bastante os cenários. Só nesses quadros, tipo nesse último quadro aqui onde que tem uma interação, uma conversa entre um personagem e outro, aí o foco já passa a ser os personagens, já joguei uma luz mais clara nos personagens e o fundo já está um pouco mais simples, mas todos esses outros quadros onde que o cenário é um elemento importante dentro da narrativa, eu já coloquei mais informação nesse cenário.

[05:42] E aqui eu trouxe um exemplo de uma página do quadrinho do Tintim, que é um quadrinho bem mais antigo, onde que era colorido a mão ali mesmo antes de computador, e olha só como que é bem simplificado a paleta de cor. Achei interessante porque o cenário é praticamente verde, um tom de verde ali na mata, um tom de azul no céu, e ali no começo tem umas nuvens ali com um tom meio amarelado.

[06:07] Como é bem simples. A gente vê que o laranja é o avião. Então qualquer elemento laranja que tem ali, é o avião. É uma coisa bem simplificada mesmo, e olha só como que nesses quadros aqui... Aqui, por exemplo, tem só um pedacinho de algo amassado laranja, a gente já sabe que é algo do avião. Aqui, nesse penúltimo quadro, tem um pedacinho de laranja ali, tipo um pneu do avião ali, furado.

[06:33] Então a cor, ela está extremamente simples, extremamente direta. Achei interessante pegar essa parte para a gente comprar justamente com aquela primeira lá do Wormworld Saga, que é também uma cena de floresta, o personagem caindo aqui igual ao Tintim está caindo lá, e essa diferença de complexidade, o cenário supersimples, o cenário supercomplexo, mas está funcionando bem a narrativa.

[06:57] Em todos a gente bate o olho e entende, o leitor bate o olho e entende o que que está acontecendo. O que a gente vai fazer agora é pintar o cenário dessa imagem aqui, e aqui a gente tem que pensar o seguinte: teve alguns exemplos que eu mostrei ali onde que o cenário era o elemento principal da cena, e teve outros que não. Nesse caso aqui, o cenário é algo importante, mas não é o principal mesmo, o principal são os personagens que estão conversando.

[07:24] Então a gente vai pintar esse cenário, mas sem destacar mais do que o personagem, os personagens, aqui no caso, ainda precisam ter mais destaques. O que eu vou fazer? Eu vou criar uma nova camada também no modo hard

light para pintar essa sombra do cenário ali, é uma camada separada da sombra que eu fiz dos personagens. Vou até renomear ela aqui para “sombra_cenário”, e deixar ela no modo hard light.

[07:51] Aqui, o que eu vou fazer? Vou pintar tudo igual eu fiz aqui com o personagem, com uma cor só, e depois eu vou vir alterando, ajustando essas cores. Então a gente vai usar muito o “control+U” aqui nesse hue saturation, que eu tentei mostrar aqui mas não deu porque a camada está vazia.

[08:06] Deixa eu vir aqui nesse hue saturation, na camada sombra, essa janelinha aqui, atalho, “control+U” para quem está aí no Windows, e a gente vai usar muito para depois de pintar a sombra, vir ajustando as cores.

[08:21] Então venho aqui na forma do cenário, agora eu vou utilizar o pincel diferente, vou deixar esse cenário com um pouco mais de textura. Ele pode ser mais complexo, não precisa ser com uma cor chapadinha igual à gente fez aqui no cenário.

[08:32] Então vou pegar aqui esse pincel de aquarela, o Walter Color Edge Skyle. Kyle é o rapaz que criou esses pincéis aqui, inclusive disponibilizou ele de graça lá no site da Adobe. Então é um pince que simula uma aquarela. Deixa eu dar um zoom. Como se fosse um pincel com uma tinta de aquarela num papel. É bem interessante. Deixa eu colocar uma outra cor aqui para vocês verem melhor.

[09:01] Aqui já está na camada no modo hard light. Então eu vou pegar aqui um tom azul também, vou achar um tom interessante. Esse aqui eu acho que está legal. E vou fazer essa pintura. Então venho aqui na camada do flat, seleciono aqui a área que eu quero pintar. Primeiro, essa moitinha que está em primeiro plano, volto para a camada da pintura. Vou deixar até o pincel maior aqui para facilitar a visualização. E vou vir aqui, criando uma mancha mesmo na pintura dessa moita, e na parte de baixo eu vou deixar um pouco mais escuro.

[09:39] Esse pincel é interessante porque a gente tira ele, e quando a gente vai encostar de novo, ele soma, como se fosse uma nova camada de tinta de aquarela. Então a gente tem que tomar cuidado em tirar e colocar o pincel, tomar cuidado para não fazer isso muitas vezes e escurecer muito aqui.

[09:55] Então a parte de baixo aqui, mais escurinha. Vou aplicar basicamente isso no restante de todos os cenários aqui, de mato, só o céu que eu vou fazer um degradê diferente ali, mas eu vou dar uma aceleradinha no vídeo para vocês entenderem melhor como que isso funciona. Vamos lá.

[11:27] Aqui nessa última camada de cenário antes do céu, eu vou usar esse pincel aqui, soft, que ele é mais esfumado, não tem uma textura, porque ali a gente já não tem esse elemento da vegetação, uma silhueta de uma cidade mesmo. Então essa texturinha fica interessante para vegetação mas não funciona muito bem ali para camada da cidade.

[11:53] Então vou vir aqui e vou fazer o seguinte: vou voltar aqui na camada inicial, venho aqui na camada do flat, vou selecionar esse meio tom, digamos, que tem aqui nessa camada logo atrás dos personagens, volta aqui na camada da sombra, e vou deixar um pouco mais esverdeado, um verde mais vivo, assim, essa camada.

[12:13] Deixa eu pegar aqui nos ajustes, escolho um tom mais verde, dei uma escurecida. Nesse que está em primeiro plano, eu acho que está funcionando bem a textura que eu criei aqui, inclusive não fiz ela aqui no lado esquerdo, fiz só ali do lado direito.

[12:34] Deixa eu fazer aqui, então. Seleciono ali a camada do flat, vem aqui com esse pincel de aquarela. Crio aqui uma texturinha no lado esquerdo para essa motinha aqui. E aí venho aqui na camada do flat, olha só, já está selecionado essa moitinha, eu quero que ela fique um pouco mais escura, mais azulada, para jogar a tensão mais aqui para os personagens. Então é isso que está em primeiro plano, eu vou deixar um pouco meio apagado e vou jogar a tensão para o que está atrás.

[13:05] Vou fazer o seguinte: para alterar as cores na camada do flat eu vou duplicar a camada, porque ela está bloqueada, aí eu venho aqui, “control+U” de novo, e deixo mais azulado. Você pode até deixar um tom mais azul. Escureça um pouquinho.

[13:26] Um pouquinho mais azulado ali, no verde. Ainda é esverdeado, mais azulado em relação ao restante. Aqui, nessa camada, que é a camada de vegetação que tem mais informação aqui. Vou deixar um pouco mais amarelado, e aqui eu vou usar o color balance ao invés do hue saturation. O color balance eu consigo deixar aqui, jogo para o amarelo, aqui para um verde, acho que vai ficar um pouquinho mais saturada, interessante.

[13:59] Já alterei aqui, já deixei um pouco mais esverdeado essa sombra. Nessa camada intermediária ali de trás eu acho que está funcionando bem. A outra, lá atrás, eu vou deixar um pouco mais cinza, vou diminuir esse azul que eu coloquei na sombra, e aqui muda a saturação no Hue saturation mesmo.

[14:17] O azul do céu eu vou fazer um degradê. Então seleciono ali na camada do flat, vem nessa camada nova que eu dupliquei e posso até renomear ela para “cor” em vez de “flat” para ter essa separação. Então já está selecionado lá, pego aqui esse pincel soft que eu já utilizei ali em outras áreas para pintar aqui esse degradê logo ali nos prédios.

[14:40] Vou pegar aqui o conta-gotas desse azul, então o azul claro eu acho que está funcionando bem para a parte mais próxima do horizonte, mas eu vou pegar aqui um azul um pouquinho mais escuro, mais saturado, para a parte de cima.

[14:52] Então vou dar uma pincelada aqui, segurando o “shift” no teclado, que aí faz uma linha reta. Ficou escuro demais, o que eu faço? Pego aqui o tom claro de novo e passo ele aqui mais embaixo.

[15:07] Aqui, no caso, eu escondi a seleção no “control+H”, mas está selecionado só o céu ali. Eu vou deixar aqui um pouquinho mais claro aqui nessa parte de baixo. A própria camada aqui, a área que tem ali os prédios, eu vou tentar dar uma clareada nela também para jogar ela o mais para trás.

[15:30] Então, com esse pincel esfumado, selecionei tanto o céu quanto os prédios, e aqui, para clarear os dois juntos, eu vou usar o pincel no modo screen. Coloco o pincel aqui no modo screen, dou uma pincelada, vai clareando tudo lá. O que não clareou foi só a linha, que é o que eu vou fazer agora.

[15:50] Então eu venho aqui na camada da linha, vou criar uma camada nova por cima dela, vou renomear ela aqui de “linha_cor” para facilitar. Na camada da linha vou segurar o botão “control”, vou clicar na miniatura e vai selecionar a linha toda. Então, selecionei, uso o atalho “control+H” e venho aqui nessa camada do “linha_cor”.

[16:21] Nesse caso aqui, para ser uma pintura que eu preenchi melhor a linha, vou usar até o lápis aqui, ao invés do pincel. O lápis não tem muito esse degradê, essa coisa muito sutil das bordas. Ele fica bem recortado mesmo, uma ferramenta mais técnica. Que se eu pintar, vai pintando mesmo a linha. Como está selecionado só a linha, vai criando essa camada com o formato da linha, só que com o tom.

[16:46] Deixa eu ver aqui um tom que ele vai clarear a linha, mas ainda vai ser visível. Essa linha ainda precisa ser bem visível, é só dar uma clareada para o lado do azul para o leitor entender que é algo que está distante.

[17:01] Então vou pintar a linha aqui do cenário todo, todos os lugares onde forem necessários. Vou dar uma acelerada no vídeo.

[17:52] Pinte a camada da linha dos prédios que estão longe. Também pinte com um tom verde, meio azulado essa outra camada de vegetação, essa mais distante. E para fechar, eu cliquei aqui uma sombrinha no chão, aqui na camada de sombra dos personagens, porque ainda estava faltando essa sombra. E está aqui a imagem pintada.

[18:15] O que a gente fez? A gente pintou um personagem de cada cor, teve essa preocupação em deixar o personagem que está falando, ali em destaque, com a iluminação mais focada nele. E o cenário tem uma variedade de cor, uma

texturinha, principalmente nessa parte da vegetação, mas ainda a luz está jogando o tom mais quente aqui para próximo dos personagens. À medida que vai ficando distante, vai ficando menos saturado, um pouco mais azulado ali.

[18:40] Então está aqui pintado a nossa imagem aí nesse estilo infanto-juvenil.