

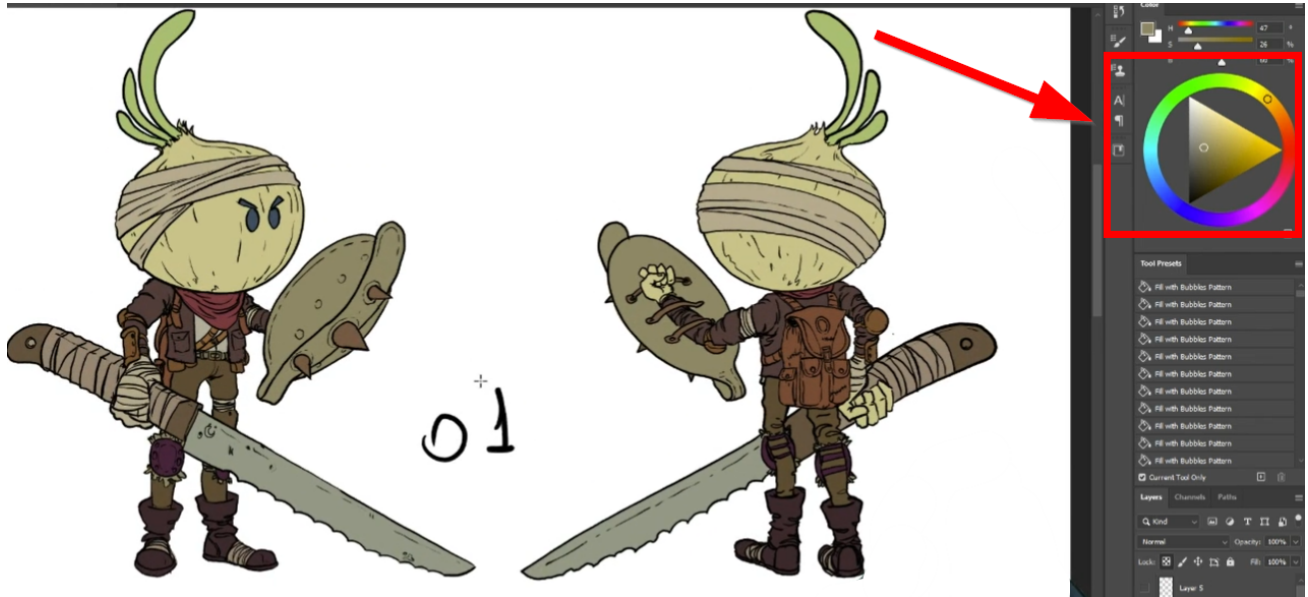
01

Cor final e sombra

Transcrição

Recebemos o feedback do cliente em relação as cores do personagem-cebola. Geralmente, as anotações são feitas diretamente no documento que enviamos e assim podemos trabalhar rapidamente nas alterações desejadas.

O cliente optou pela opção número 1, mas deseja o escudo marrom-amarelo, com aspecto de ferrugem. Fizemos em todas as versões o escudo com cor acinzentada ou azulada, então trabalharemos nesse ponto e traremos o tom amarelo.



Feitas as alterações, criaremos uma nova camada para aplicar um sombreado simples no personagem e assim refinar um pouco mais o resultado final. Não criaremos variações de textura, afinal essa não foi uma requisição do cliente.

Essa nova camada será posta do mundo "hard light", então selecionaremos um tom azulado escuro para criar essa sombra, e então utilizaremos o pincel "ink textura".

Começaremos a marcar a sombra no personagem.



Feito isso, criaremos algumas nuances com a ferramenta "blender" para quebrarmos a marcação da sombra.



Há uma diferença na sombra projetada (mais marcada) e a sombra de volume (mais dispersa), e devemos prestar atenção nessa característica quando formos sombrear o personagem, tanto na versão frontal quanto na traseira.

