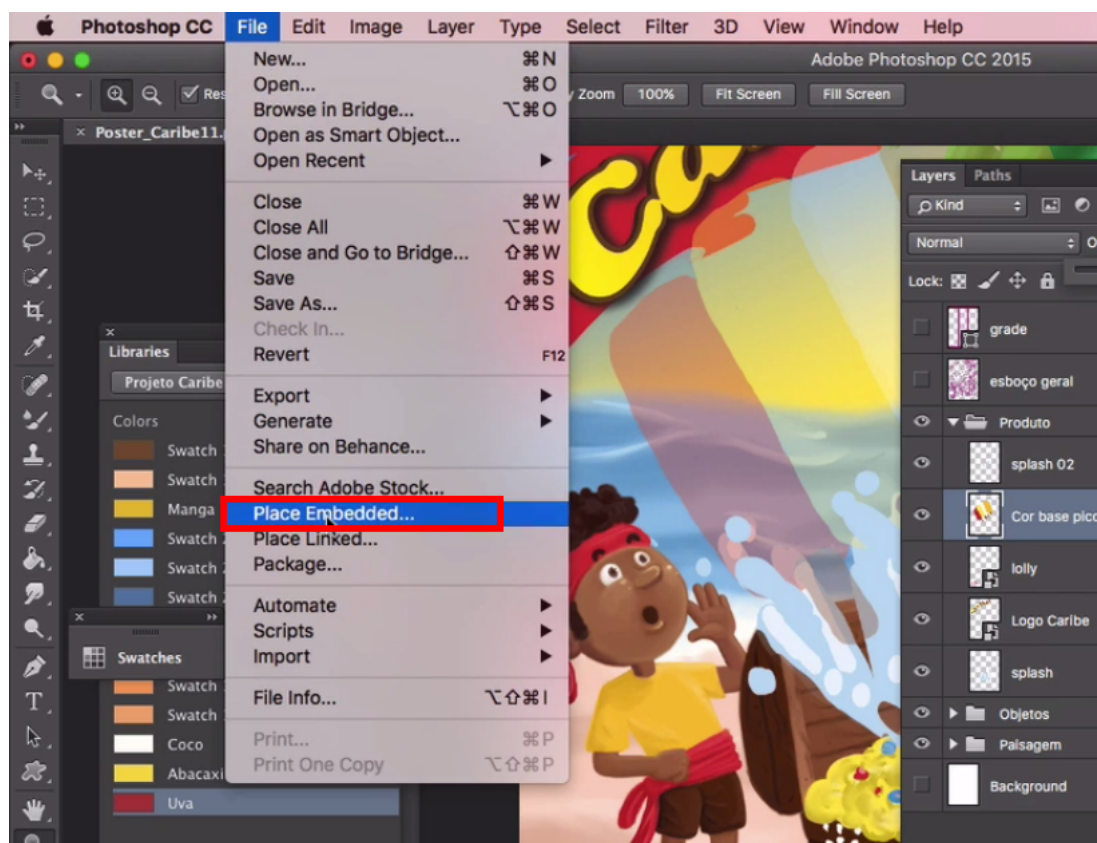


Splash Produto e Textura 1

Transcrição

O que falta agora? Faltava adicionarmos a foto do produto no pôster, juntamente com o splash que salta do baú e transmite a sensação de frescor. Para fazermos o jato de água correto, precisaremos do produto final, porque ele estará bem relacionado com o produto. Nós iremos deixar a camada do produto visível e usaremos como base o desenho dos picolés. Depois, adicionaremos sobreposto a foto do produto, que possui bastante definição. A imagem está bem apropriada, transmitindo a ideia de estar gelado.

Incluiremos a foto seguindo os seguintes passos: clicaremos em "File > Place Embedded".



Desta forma, colocaremos o arquivo vinculado. Acessaremos a pasta de documentos e selecionaremos " Balbi > Pintura_Digital > Cliente ". O arquivo que trabalharemos recebe o nome de `picoles_caribe.tiff` . Iremos posicionar os picolés de acordo como definimos no rascunho. Adicionaremos uma pequena inclinação na foto, para que eles se ajustem.

picoles adicionados no poster

Observe que tínhamos um conceito mais alongado do picolé no rascunho, no entanto, o posicionamento dos picolés ficou interessante. Vamos remover a visualização do rascunho para verificarmos se a composição funciona.



Mas temos como enfatizar o ângulo de abertura do splash. Se analisarmos o rascunho, veremos que o desenho segue uma ênfase na diagonal. Nosso objetivo será ressaltar o elementos posicionados de baixo para cima, ainda que o observador leia a imagem da esquerda para direita, de baixo para cima. Os picolés seguirão uma posição contrária ao do nosso olho, explodindo da parte de baixo. Iremos acentuar tal movimento.

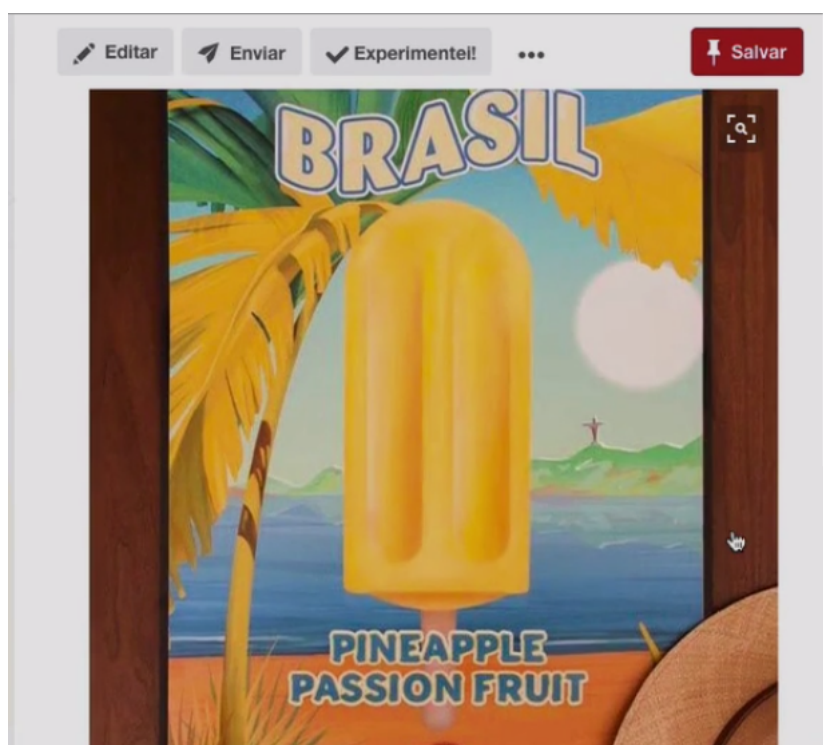
Nós selecionaremos a camadas do picolé Caribe, depois, clicaremos em "Edit > Transform > Distort". Com isto, ao redor da foto do produto, surgirão uma caixa com âncoras na lateral. Usaremos esse recurso para alterarmos a forma dos produtos, diminuindo o tamanho na base dos palitos e aumentando o tamanho dos produtos.



Com isso, conseguiremos transmitir a ideia da distorção visual como se o produto estivesse explodindo do baú. Iremos posicioná-lo um pouco abaixo do logo, sem prejudicar a composição.



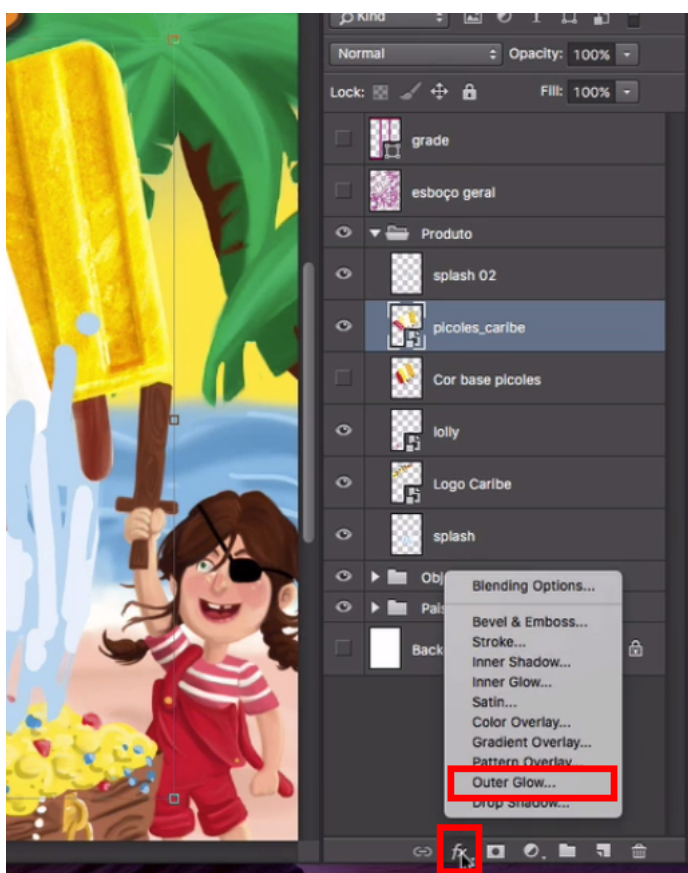
O próximo passo será trabalhar a imagem do picolé, antes, vamos analisar as nossas referências. Nós já aproveitamos a ideia do gelinho adicionando o splash da água. Vemos também um cartaz em que as cores do picolé e do cenário já causam um contraste.



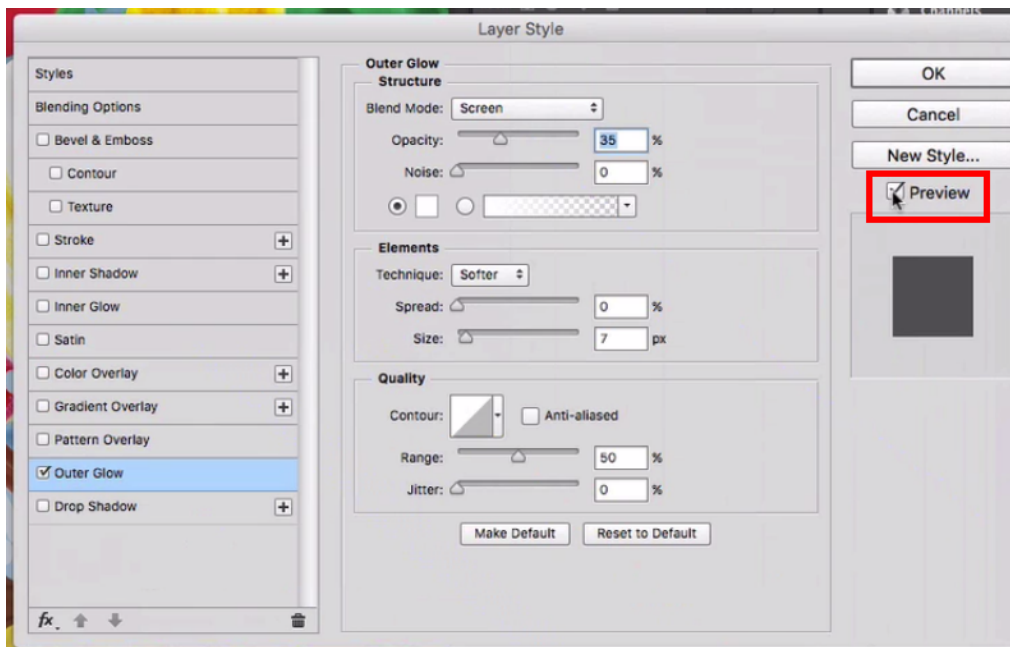
Em outra imagem do pôster de um picolé concorrente do nosso produto, foi adicionado um brilho ao redor do picolé.



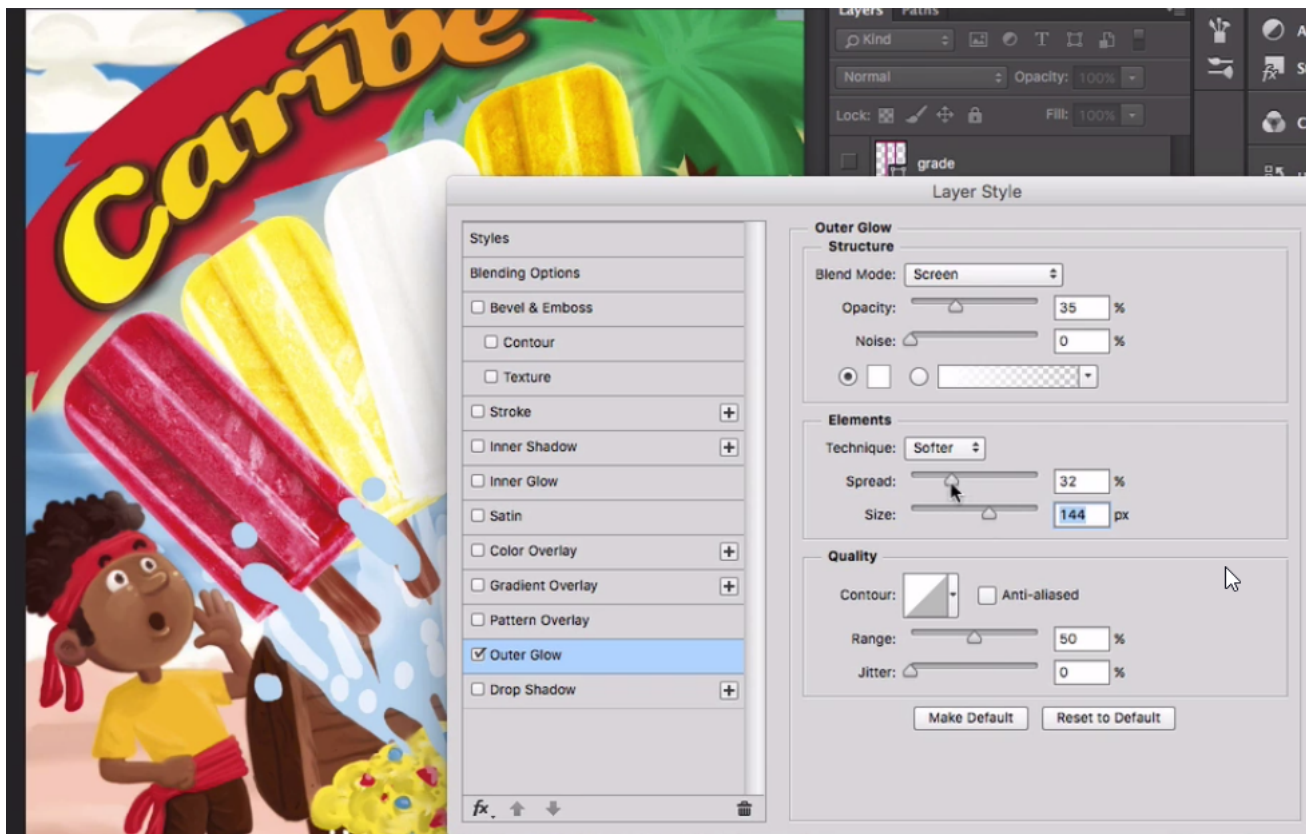
O brilho dá destaque para o picolé. No caso, a linguagem foi exagerada, mas podemos testar adotar isso no nosso pôster. A seguir, selecionaremos a camada `picoles_caribe`, depois, clicaremos em "fx" no menu inferior da janela e escolheremos a opção "Outer Glow". O objetivo será emular um brilho externo.



Será aberta uma janela, na qual deixaremos selecionado o "Preview".

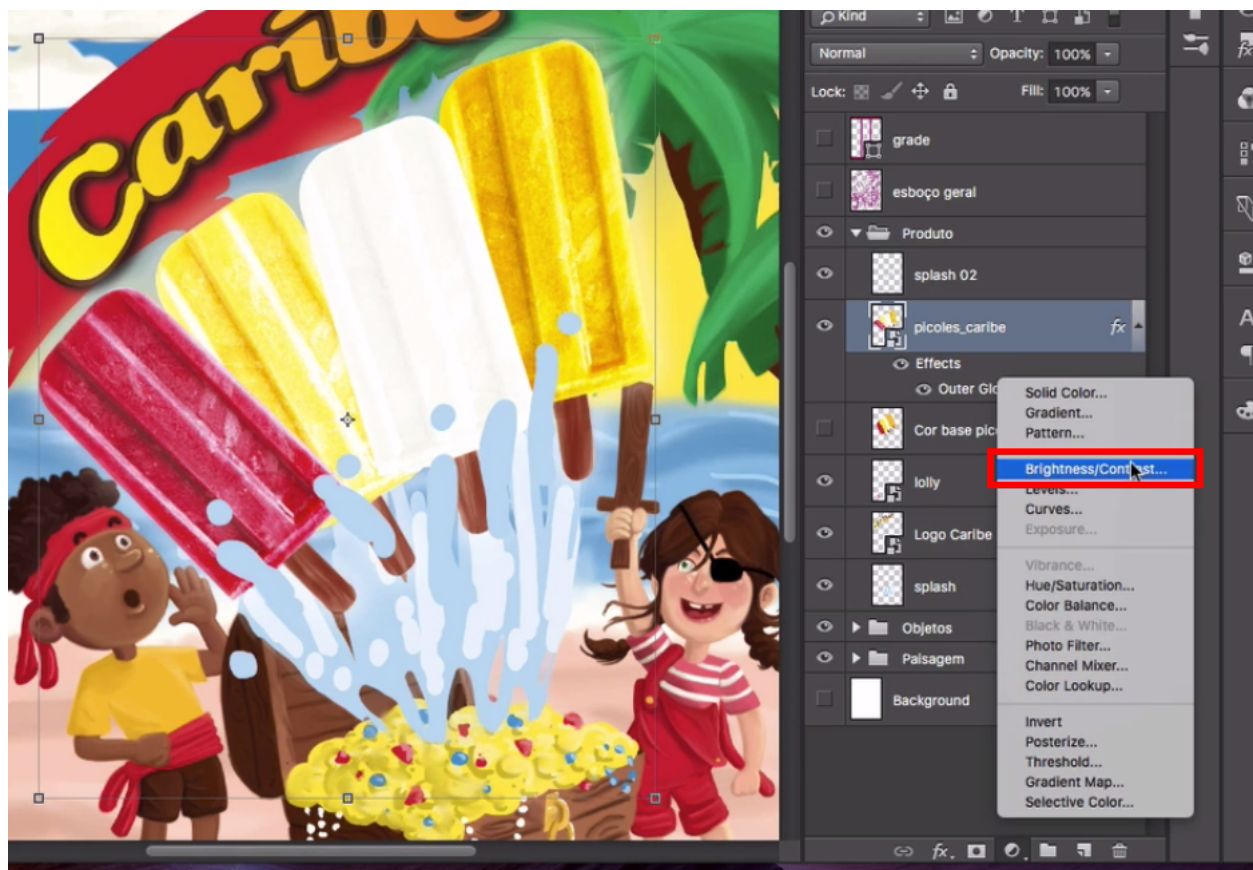


Faremos ajustes no "Size" e no "Spread" para definirmos o tamanho do brilho e o quanto ele se espalha.



Tomaremos cuidado para que o brilho não fique tão marcado, por isso, não queremos que ele fique muito grande. Observe com a alteração reforço o aspecto de gelado do produto, lembrando as fumaças que saem de objetos resfriados.

Em seguida, trabalharemos o contraste dos elementos, ajustando o "brilho e contraste" da imagem.



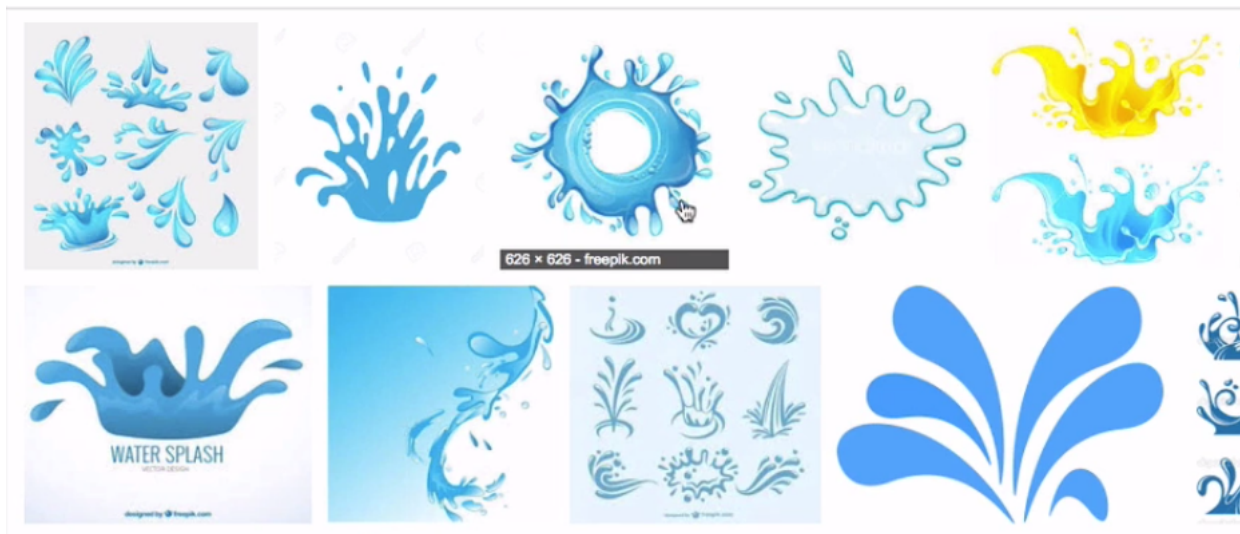
Se aumentarmos o contraste, o produto se destacará em relação ao resto do cenário.



No entanto, os ajustes alteram todos os elementos da imagem. Vamos removê-la, e selecionando a camada `picoles_caribe`, faremos o ajuste de "Brightness/Contrast", desta forma, apenas os picolés serão alterados.



Agora o picolé ganhou um destaque sutil. O próximo passo será trabalhar o splash, começaremos com estudando referências.

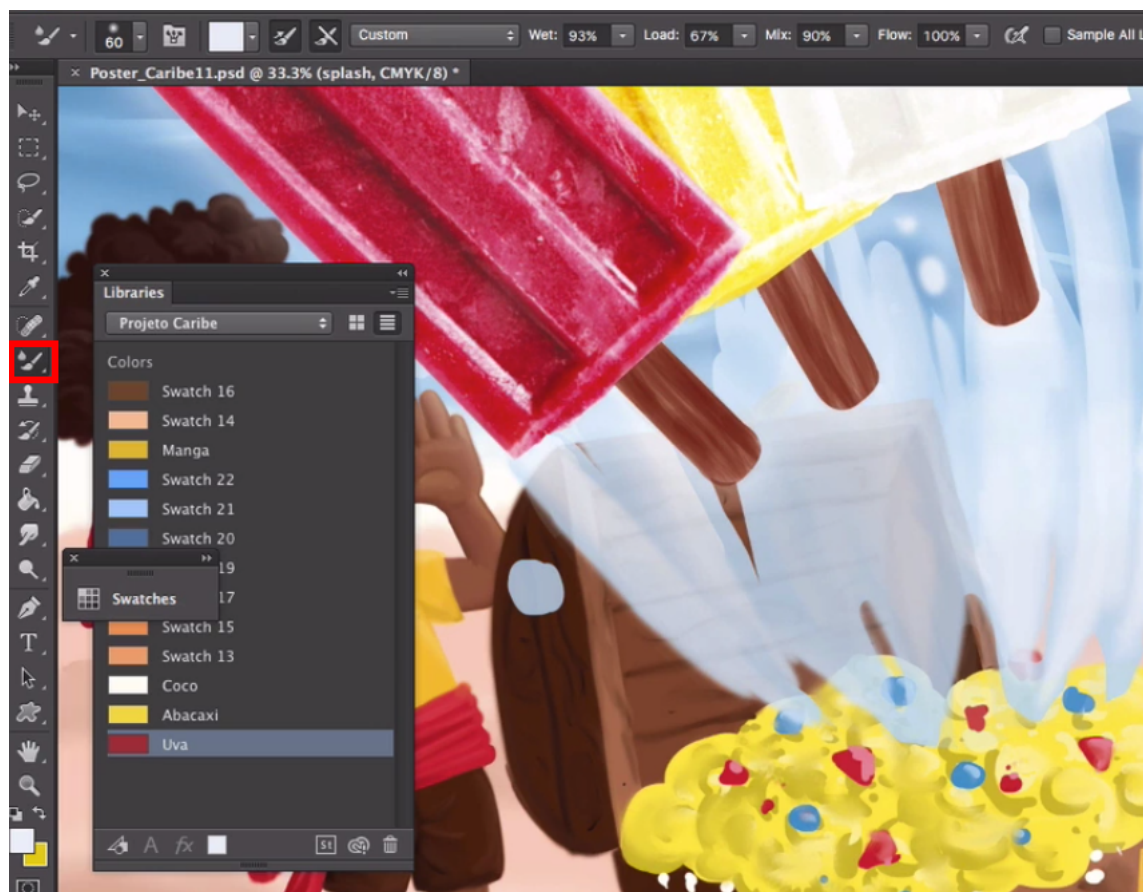


Com uma pesquisa no Google, vemos que existem algumas técnicas interessantes, em comum, perceberemos que as imagens possuem um contorno bem definido e o centro mais claro, além de ser mais translúcido. Nós já estudamos o movimento de splash da água anteriormente...

Temos duas camadas de splash, uma está abaixo e outra acima do picolé. Começaremos fazendo ajustes na de abaixo, inclusive, mantendo a visualização do picolé. Vamos remover a opacidade da água, adicionando a característica translúcida do elemento.



Em seguida, com a ferramenta "Mixer", definiremos o tom de azul que trabalharemos como base - que será o do splash. Vamos configurar um valor de "wet" bem elevado para mesclarmos as cores com um aspecto molhados. Daremos muita atenção para a parte interna, que tem tons mais claros de azul muito definidos. O centro vai ficando com uma aparência bem esfumada, nos aproximando do objetivo de emular características da água.



O próximo passo será incluir o brilho nas curvas do contorno, que você já deve saber como será feito neste momento do curso. Com o pincel normal, selecionaremos a cor branca e pintaremos os trechos mais iluminados no splash.



Depois, com "Mixer", mesclaremos as cores, diminuindo a definição dos trechos em branco.



O splash ganhará uma aparência de água:



Repetiremos o mesmo processo com a camada de splash acima do picolé, retirando a opacidade e adicionando o brilho. Lembrando que o sentido do traço da caneta deve sempre seguir o sentido da água.



Depois, misturaremos as duas camadas de splash com o "Mixer", envolvendo ainda mais o produto.



Fizemos melhorias no splash, que já transmite a sensação de refrescância graças ao uso da cor branca, no entanto, precisaremos trabalhar mais o azul da nossa paleta, começando pela camada da parte de cima.



Vimos nas referências que os contornos são mais azuis, enquanto o interior é mais brilhante e preenchido com a cor branca. Nós faremos a pincelada no sentido do splash e, depois, misturaremos as cores com o "Mixer" novamente. Usaremos o pincel menos molhado desta vez.