

03

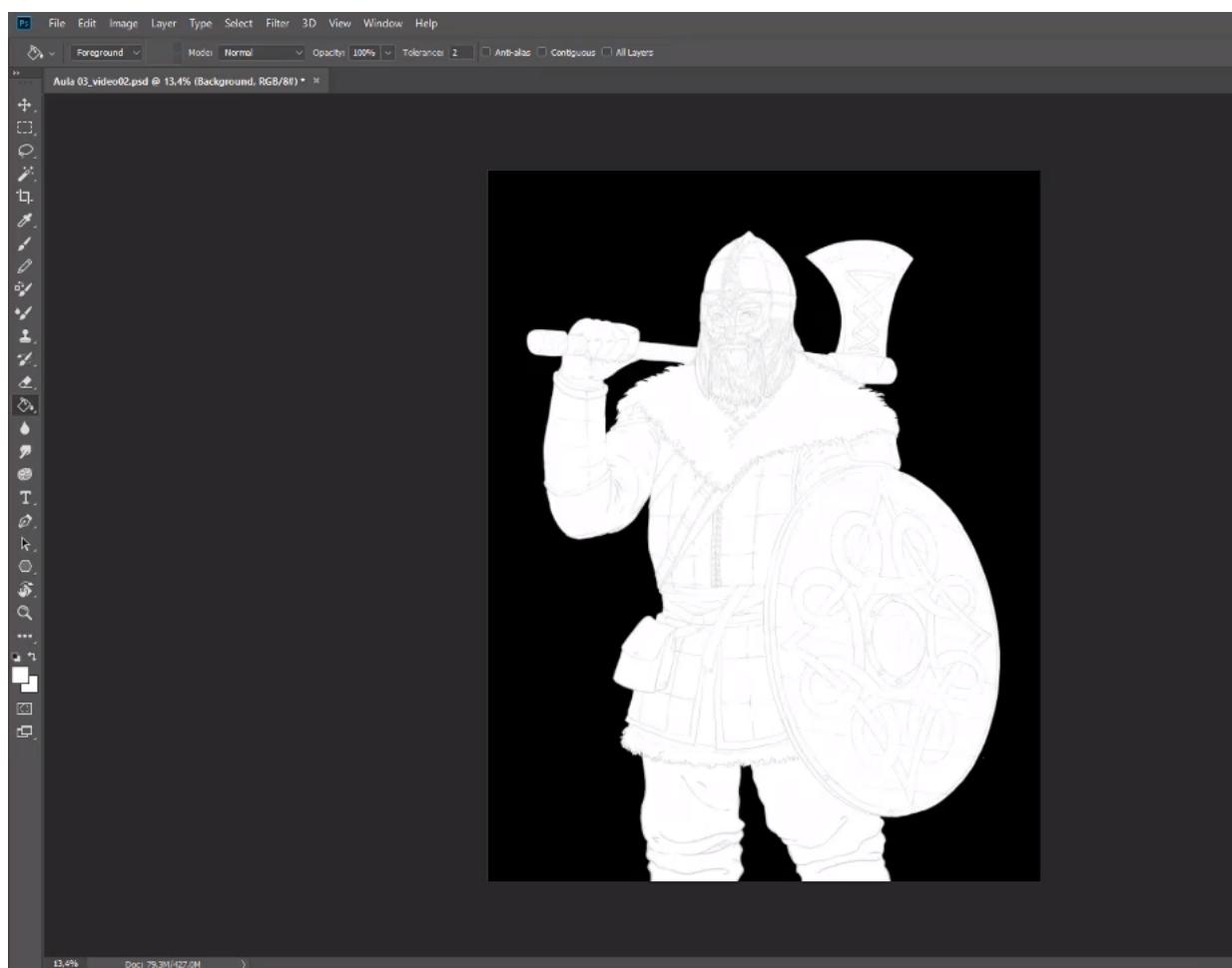
Sombra do Ambiente

Transcrição

Já aplicamos a sombra da luz principal da imagem, e agora vamos pensar em como a luz é refletida no ambiente. Por mais que não tenhamos um cenário ao redor do personagem, para que a iluminação funcione de uma forma mais realista é necessário considerarmos que ele está inserido em um determinado espaço.

Por enquanto, vamos ignorar as sombras que já fizemos, e consideraremos somente a luz do ambiente. Para isso, desativaremos as camadas da sombra, da cor local e da cor base. Então, criaremos uma nova camada (também no modo "normal" ou "luz direta"), na qual preencheremos o interior do personagem de branco.

Já na camada "background", que é branca, usaremos "CTRL + I" para inverter as cores, tornando todo o fundo preto.

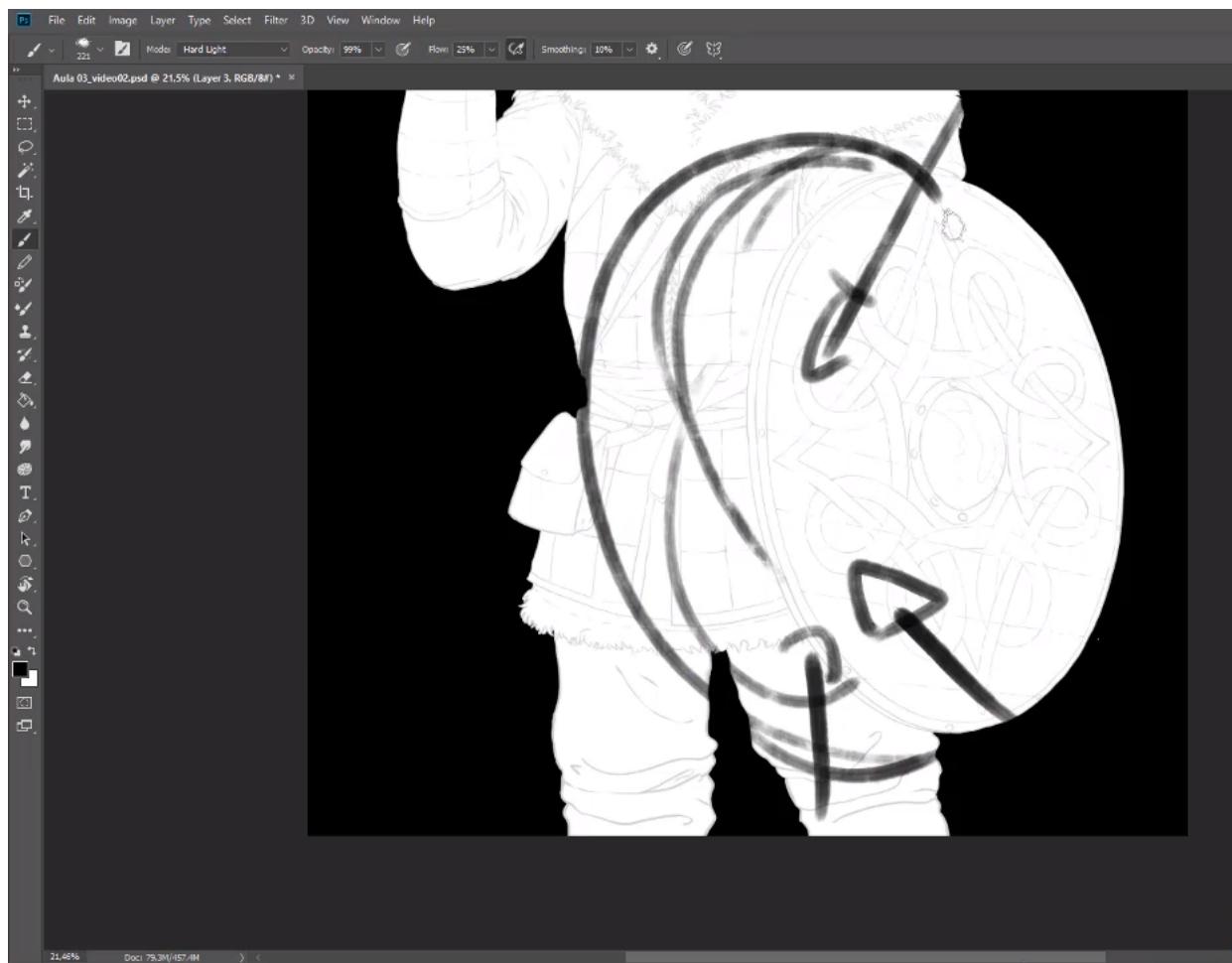


Em seguida, criaremos mais uma camada no modo "luz direta", e é nela que faremos a pintura. Mas antes disso, vamos discutir um pouco sobre o que é a luz ambiente.

Como exemplo, repare nas mãos do instrutor. No estúdio da Alura utilizamos duas luzes principais, uma na esquerda e uma na direita. Mesmo no encontro das mãos, que não é atingido por nenhuma das luzes, há um degradê gerado pela sombra refletida no ambiente, tornando-se mais escuro conforme a profundidade aumenta.

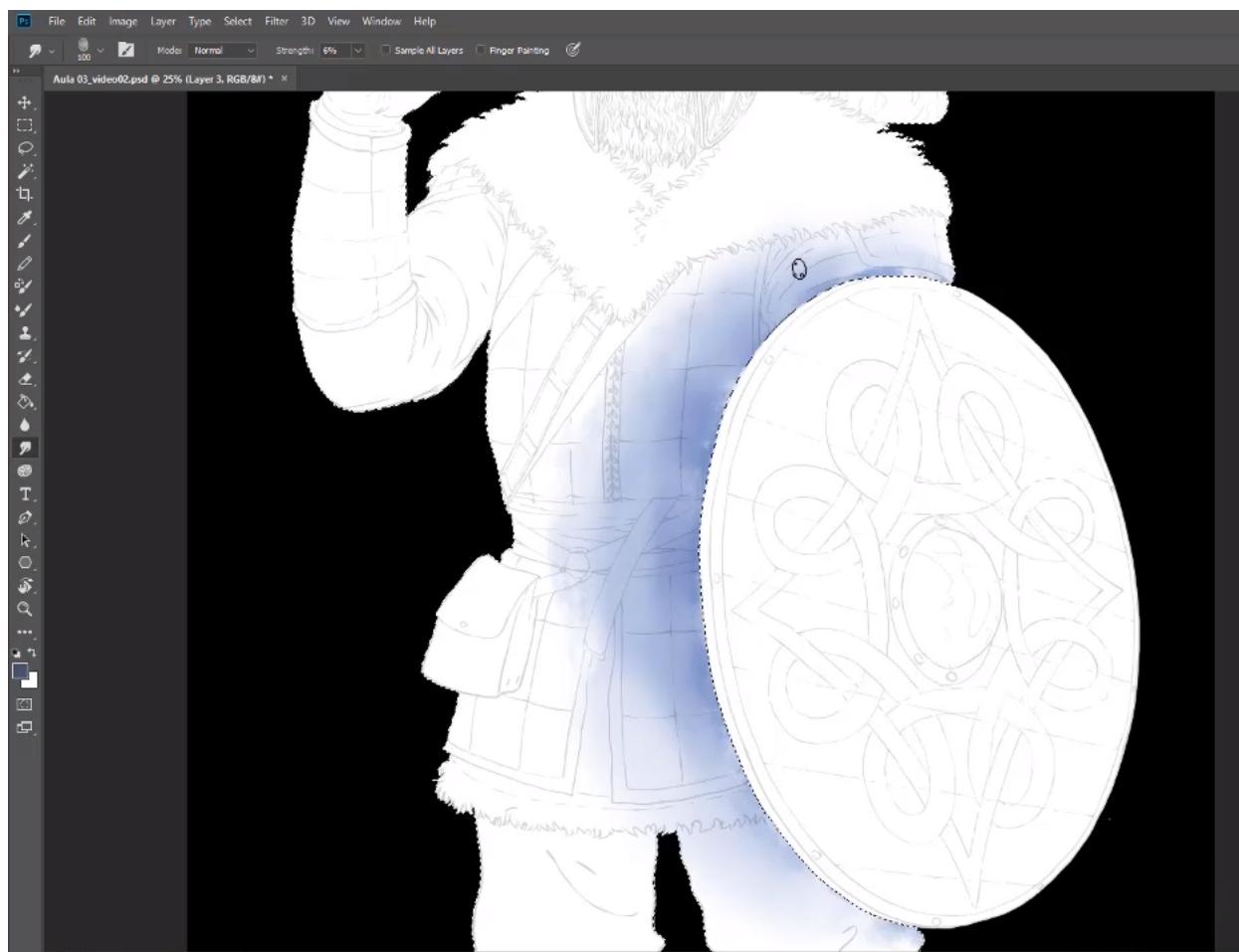
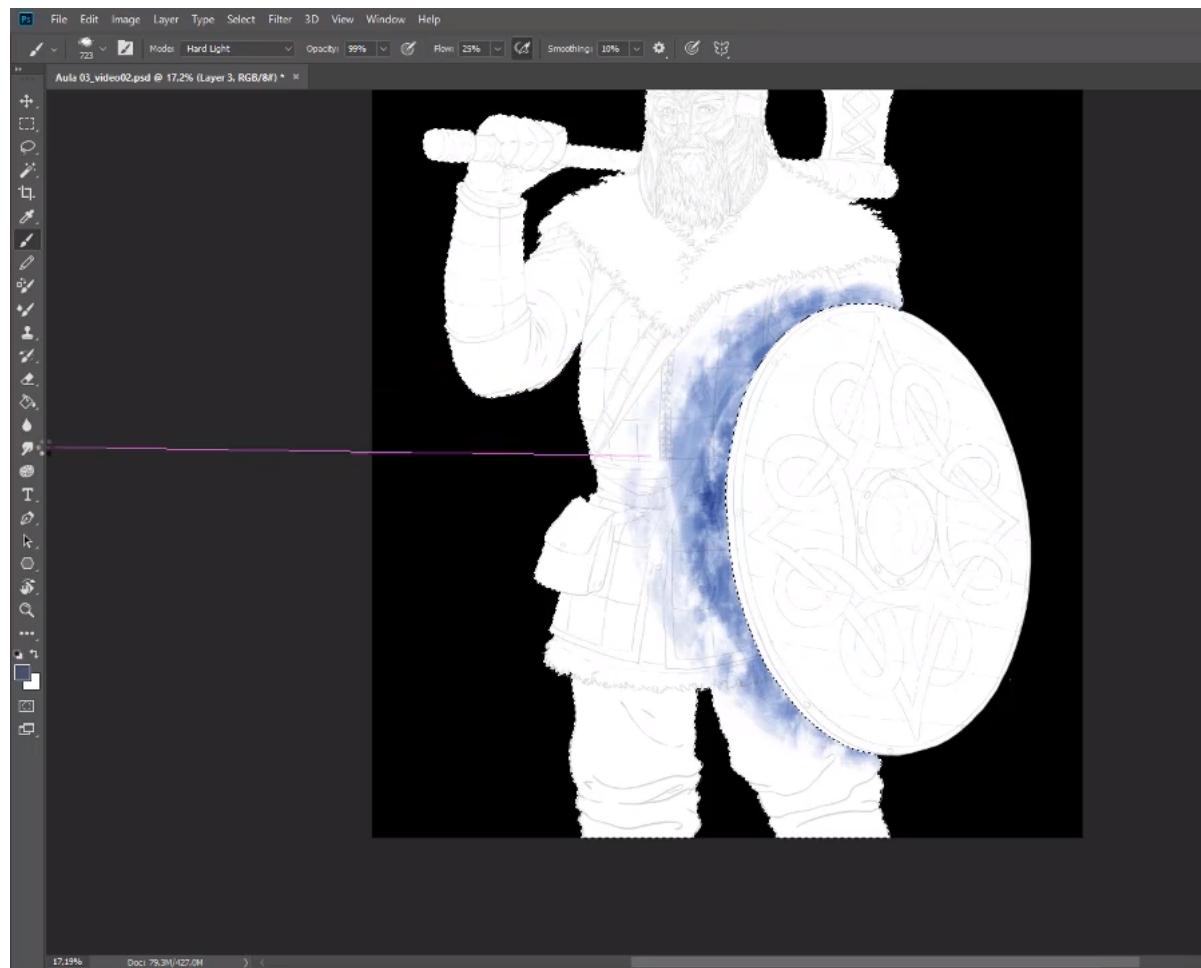


Para criarmos esse efeito, trabalharemos por etapas. Primeiro faremos a sombra relacionada aos objetos maiores. O escudo, por exemplo, projetará uma sombra de toda luz que está sendo refletida ao redor dele.



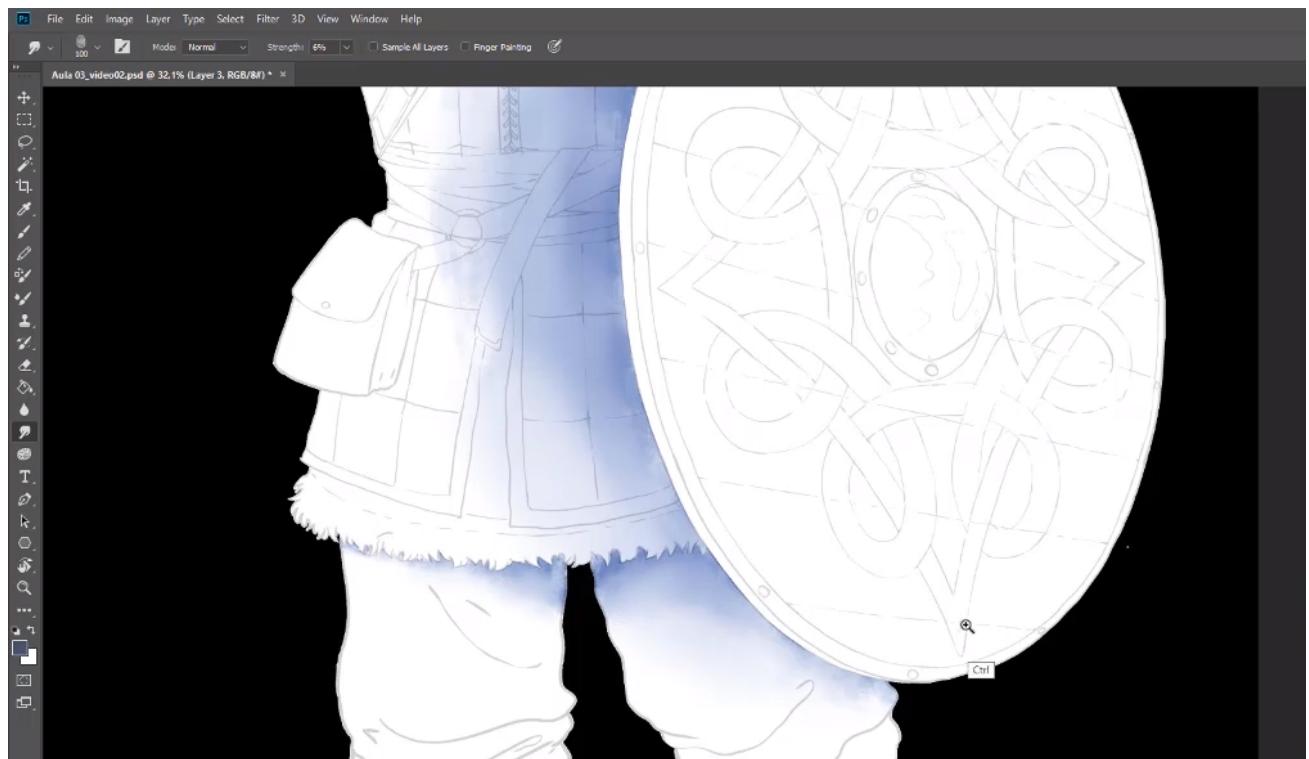
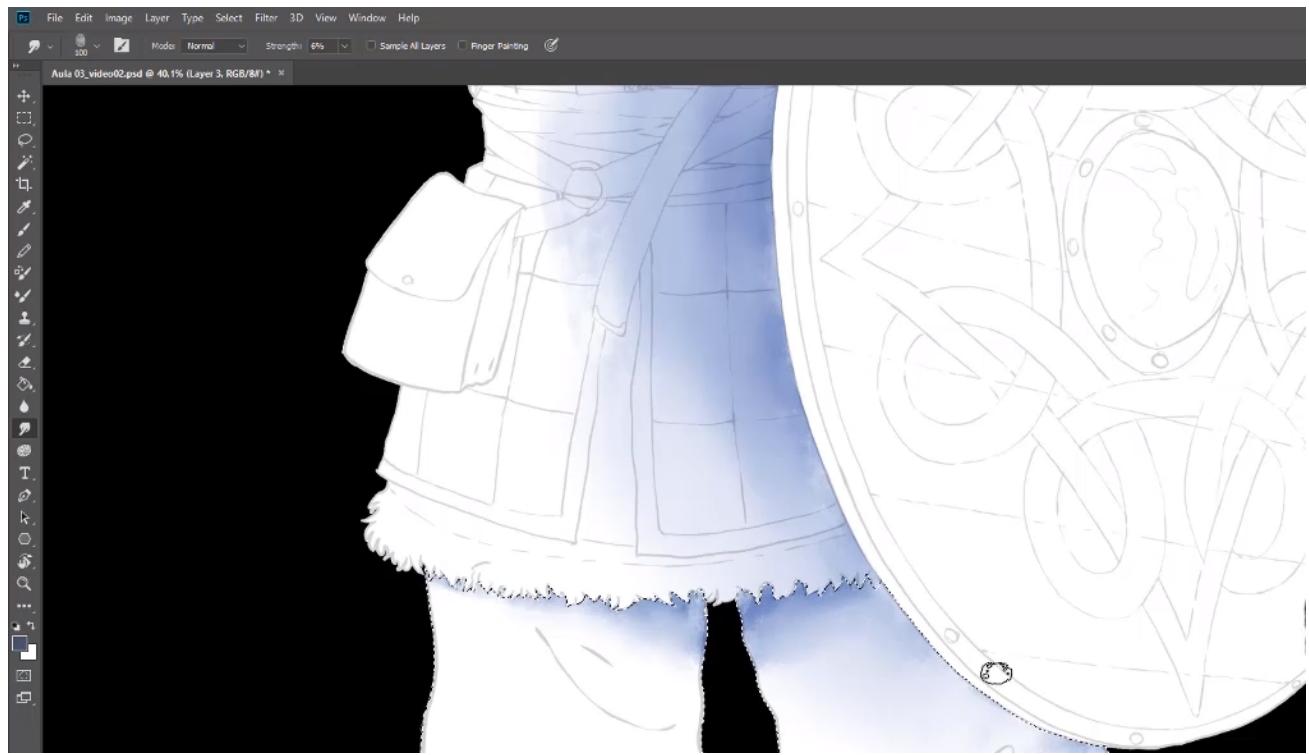
Segurando "CTRL", clicaremos na camada "Cor Base" e, segurando a tecla "Alt" do teclado, removeremos a seleção do escudo. Na nova camada, pintaremos o personagem usando a mesma cor que utilizamos na sombra anterior.

Após aplicarmos a sombra ao redor do escudo, usaremos o "bastão de borrar" para suavizar o degradê, deixando a sombra mais escura a medida em que a luz do ambiente é mais bloqueada.

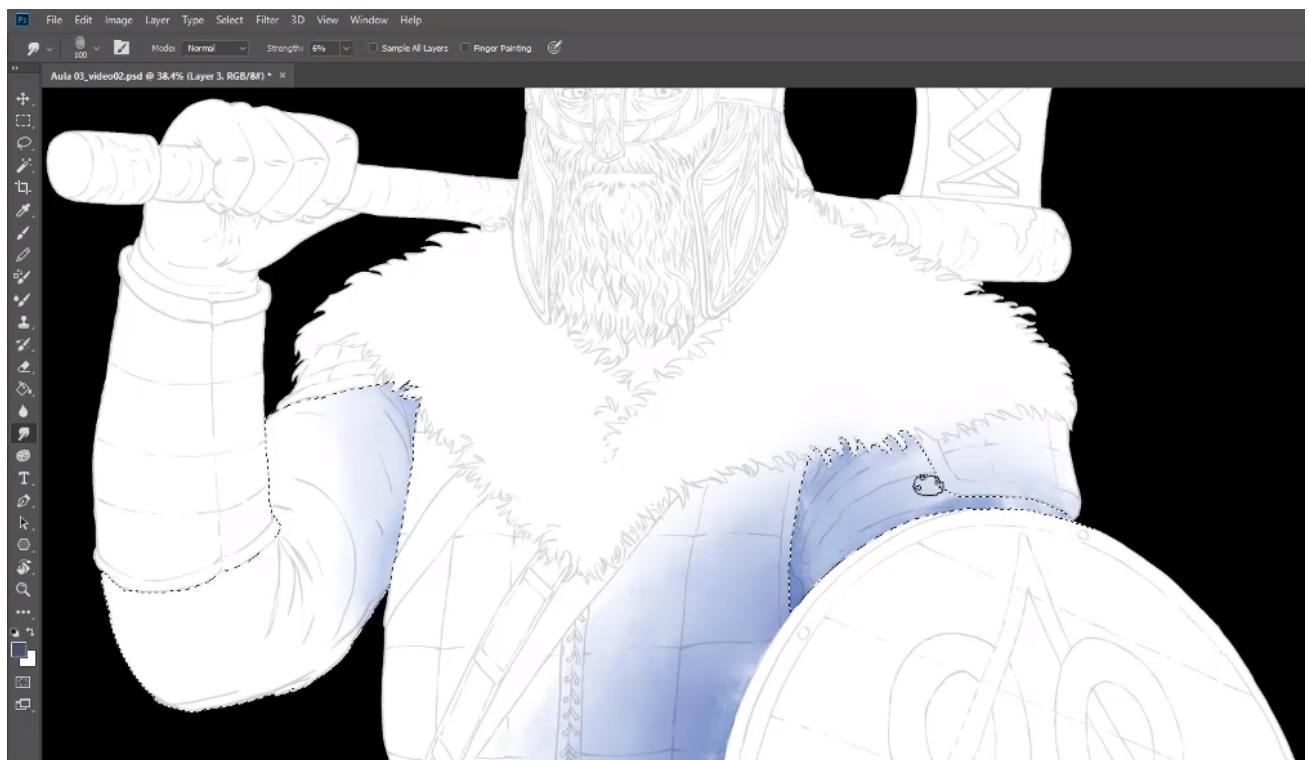
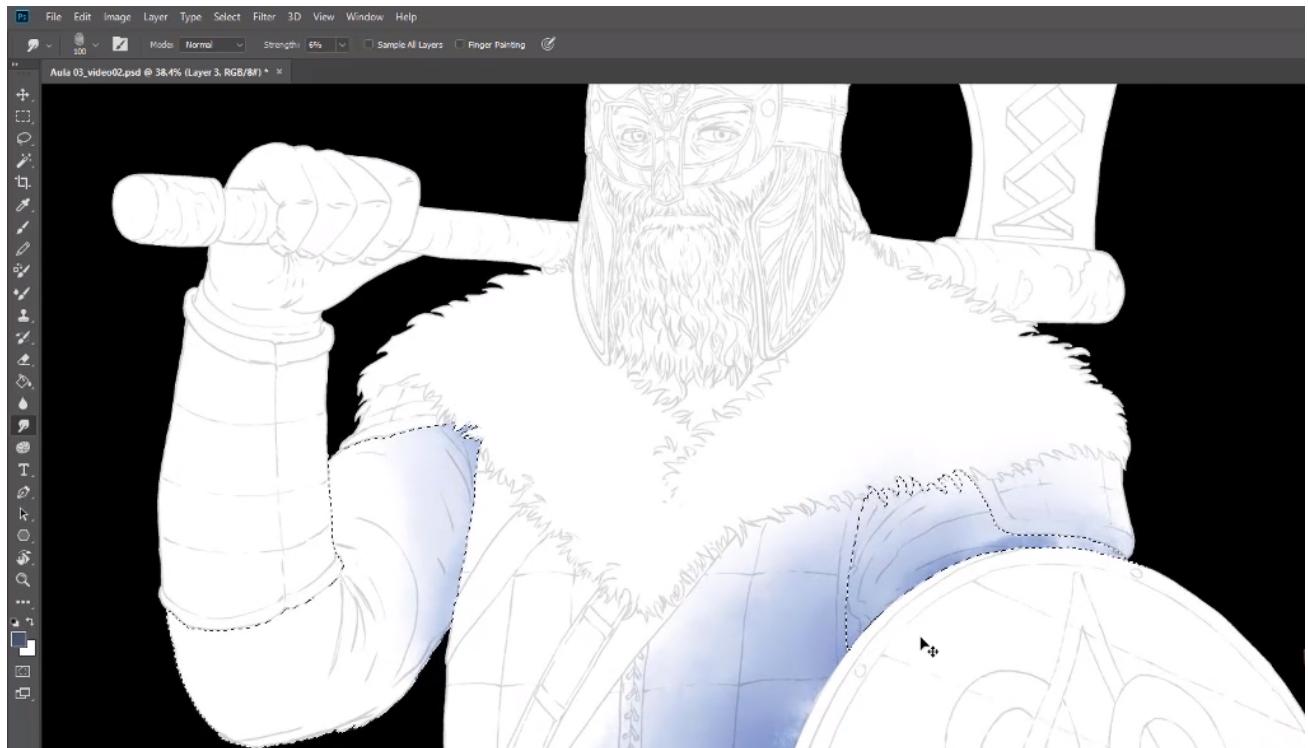


Disca: pesquisando pelo termo "ambient occlusion", é possível encontrar bastante informação sobre esse efeito da luz.

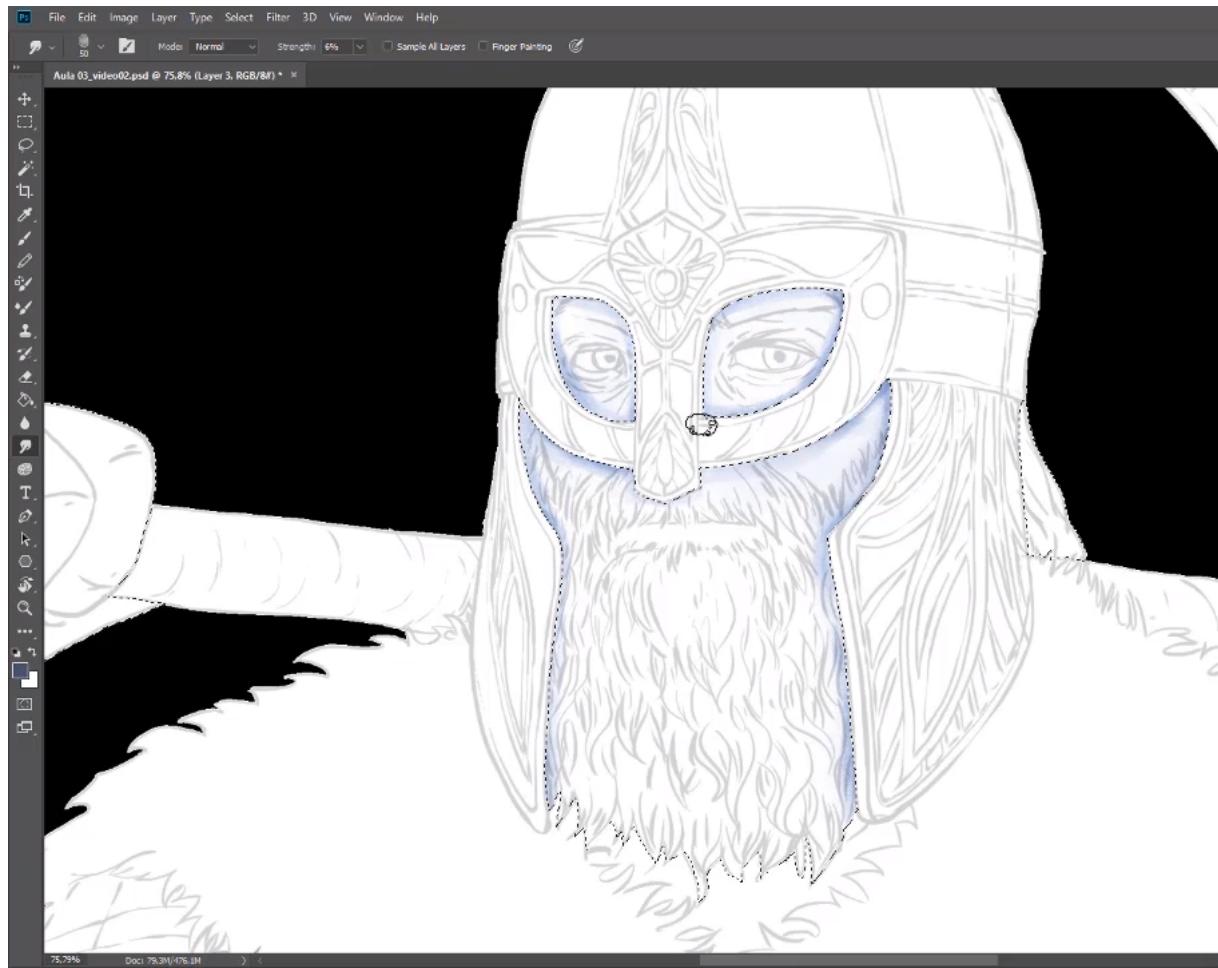
Na camada "Cor Base", dessa vez selecionaremos as pernas do guerreiro, elas estão sobrepostas pela roupa do tronco do personagem, o que também cria uma sombra, ainda que um pouco menor que a do escudo.



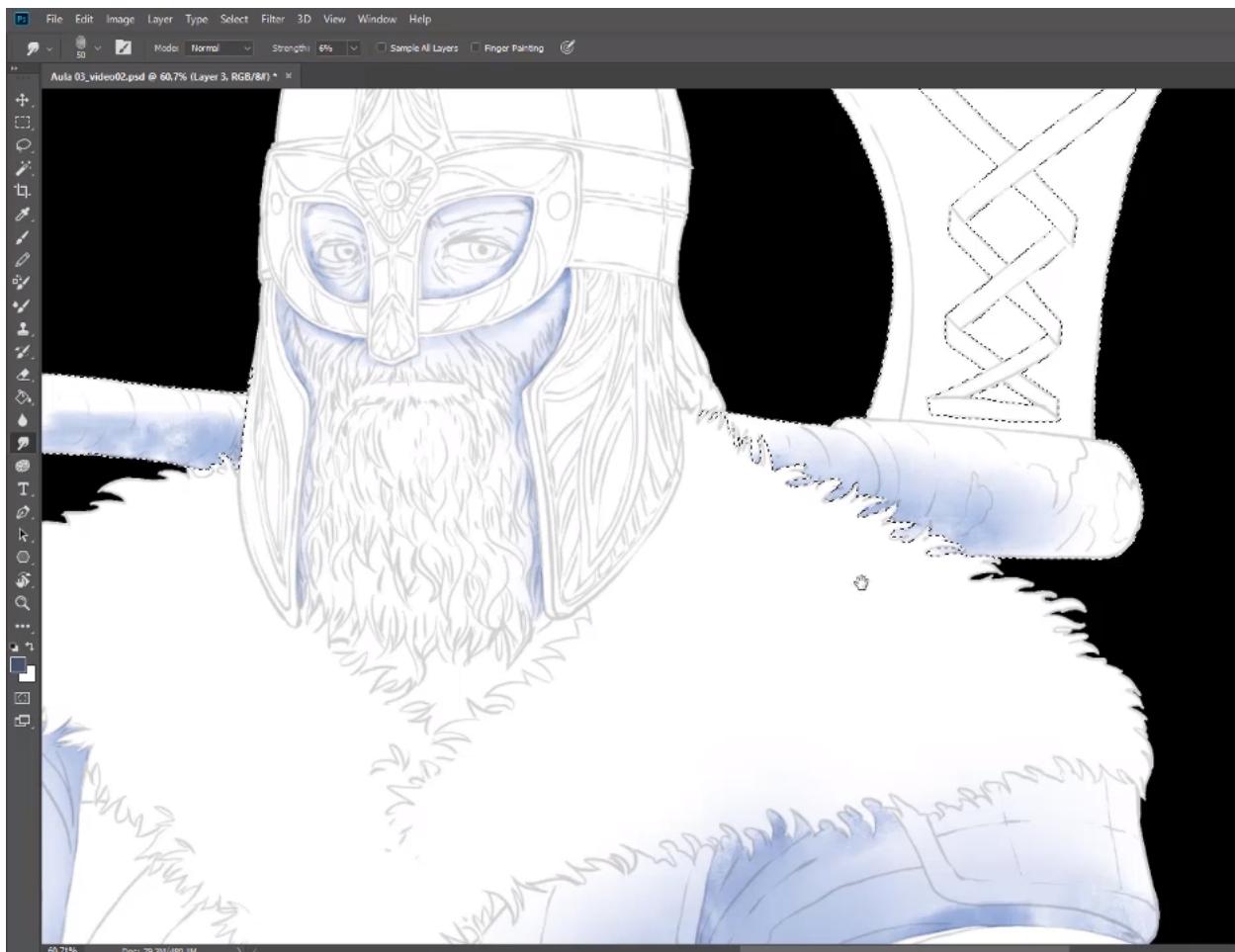
Repetiremos esse processo para a região entre os braços e o tronco do personagem:



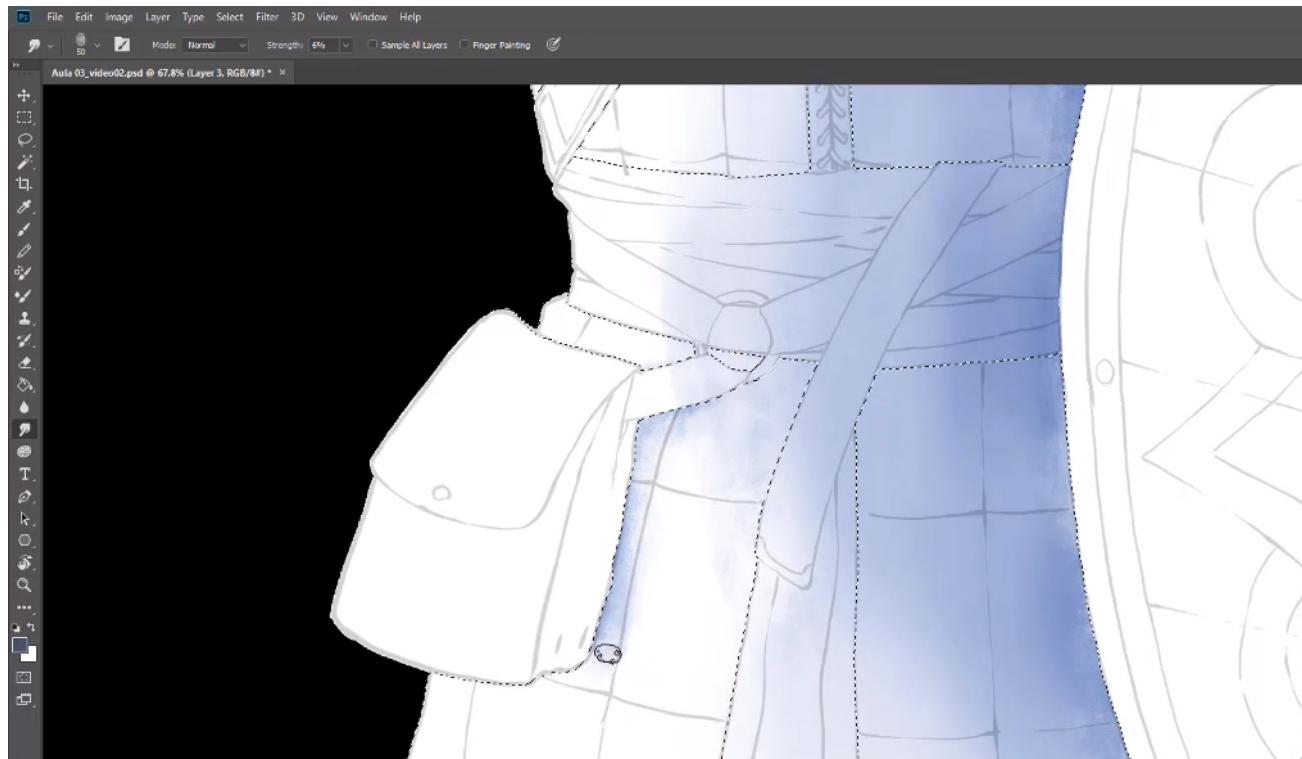
Nos espaços do elmo:



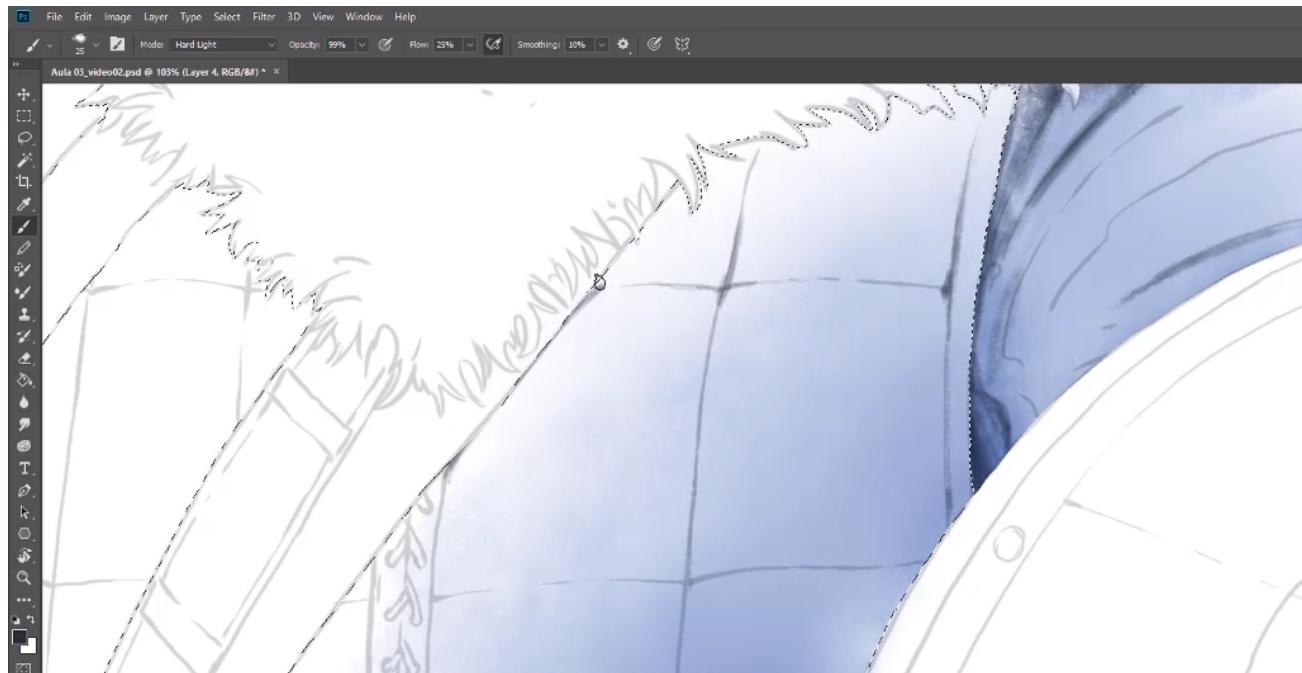
Na parte inferior do machado:



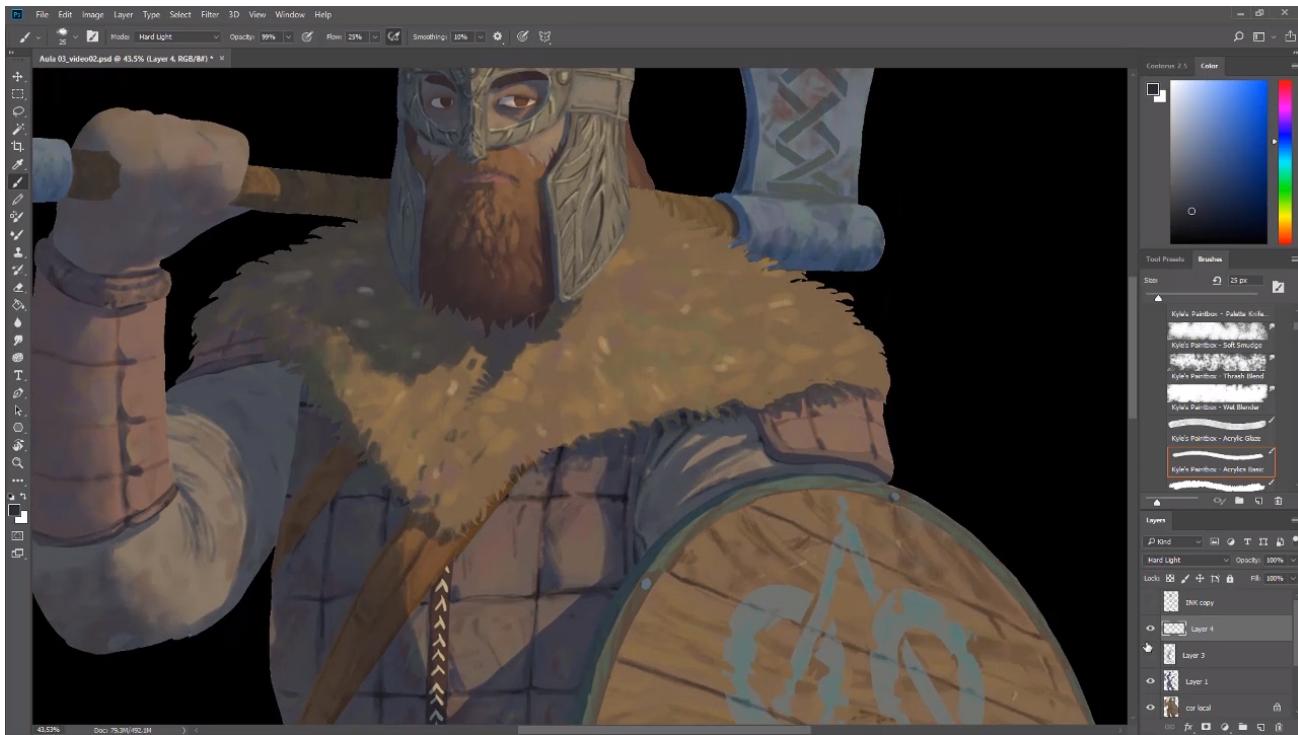
E na algibeira:



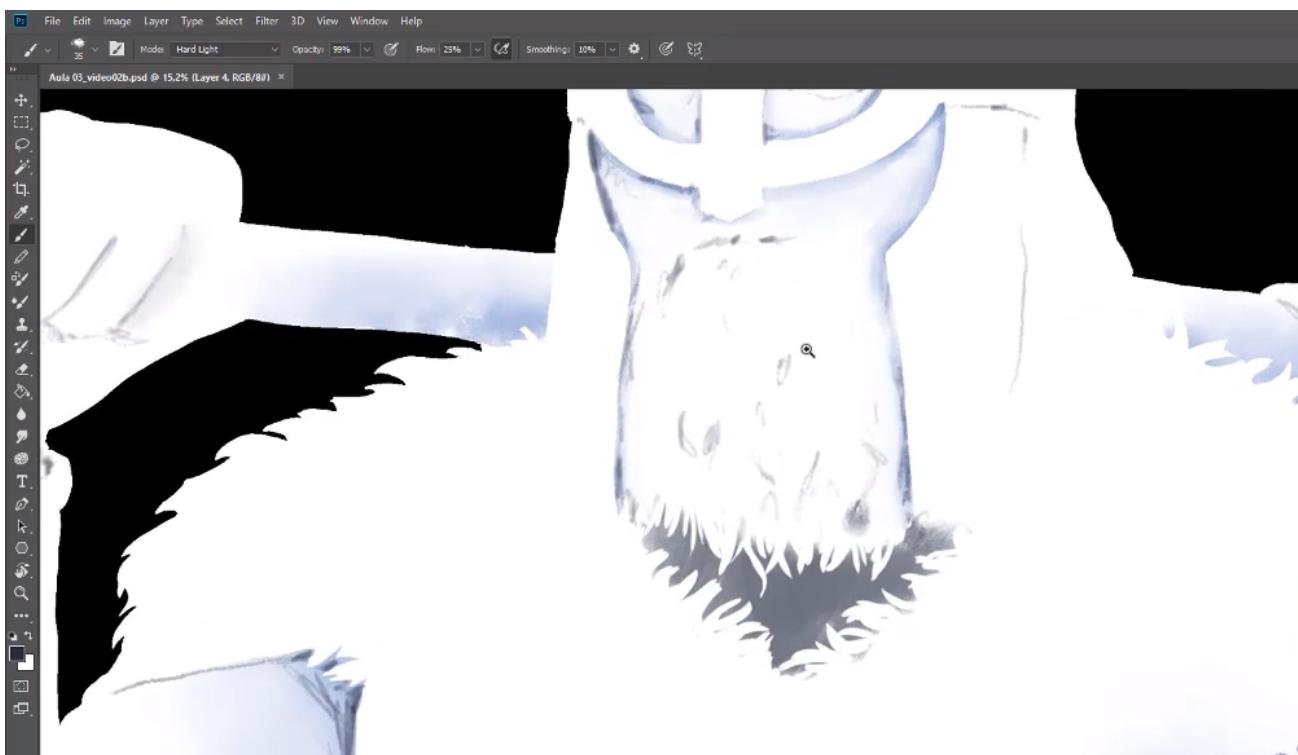
Além disso, teremos uma sombras mais escuras no encontro de elementos menores, como entre os dedos das mãos e nas costuras do tecido. Esse tipo de sombra será feito em uma nova camada no modo "luz direta". Para essa pintura, também usaremos o pincel no modo "luz direta", e podemos até mesmo escolher um tom mais escuro de cor.



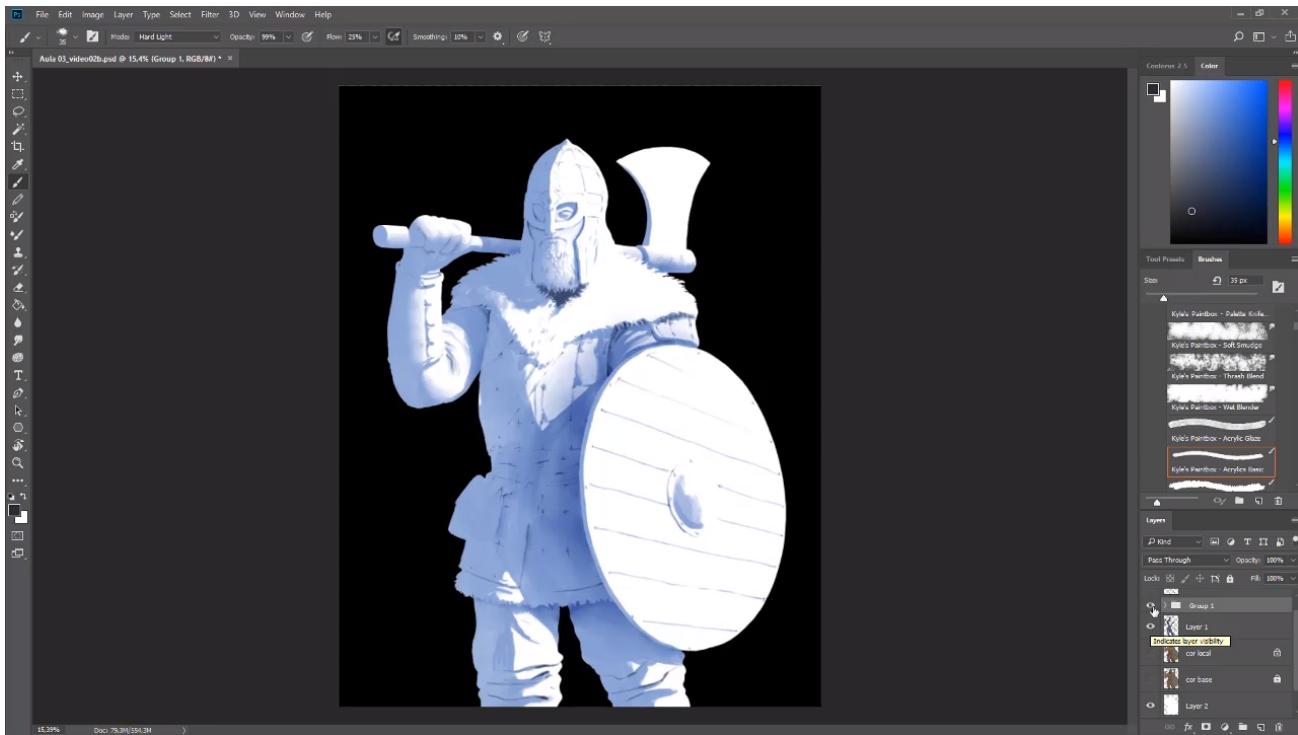
Ao final do processo, teremos um resultado que lembra as linhas iniciais do desenho, mas que cria um volume interessante e realista na imagem.



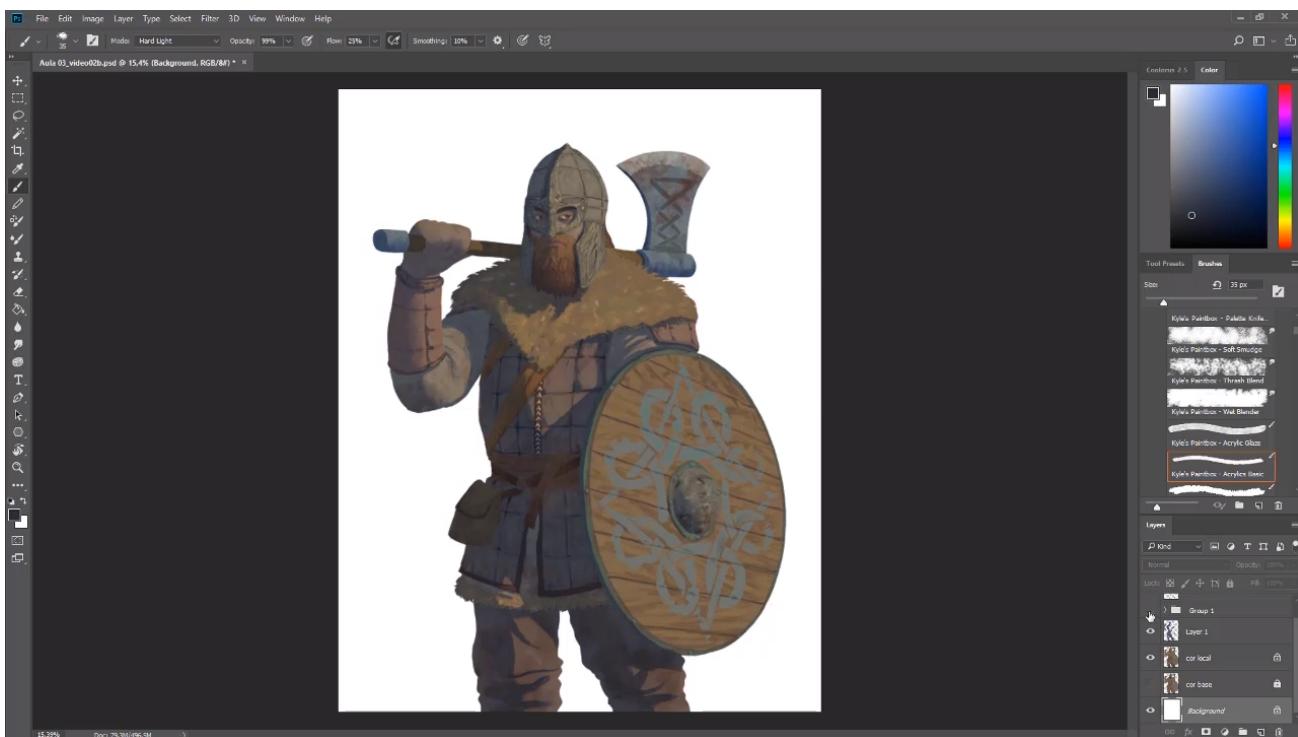
Seguindo esses princípios, aplicaremos a sombra a todo o resto do personagem:



Ainda seria possível detalharmos mais minuciosamente essa sombra, mas devemos nos perguntar se isso é realmente necessário, já que, ao final, poderia não surtir tanto resultado. O importante é focarmos nos elementos principais, que realmente projetam uma sombra significativa.



Observe como temos uma iluminação bem mais natural e realista:



Agora que marcamos toda a sombra do personagem, o próximo passo é aplicarmos as luzes.