

Cor local Elmo

Transcrição

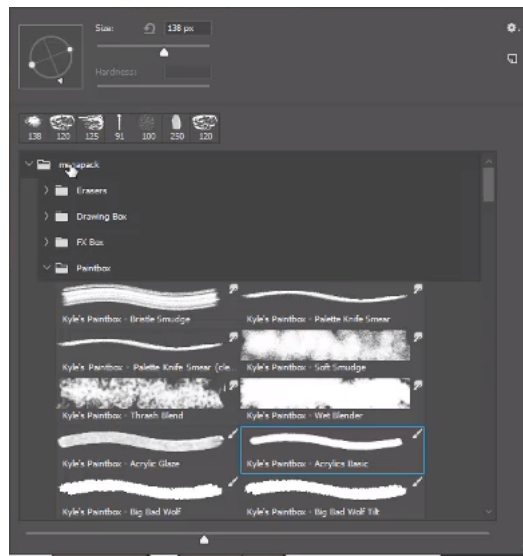
Com a imagem devidamente colorizada, vamos começar a pintura de fato. Caso pareça que o processo não está fluindo tão rapidamente, não se preocupe, pois estamos trabalhando por etapas e de maneira bastante didática para que os conhecimentos sejam fixados corretamente.

Ao longo desse curso usaremos pincéis disponibilizados pela própria **Adobe**, com texturas específicas, alguns deles até simulando materiais tradicionais como tinta a óleo, acrílica ou aquarela. Alguns deles são nativos do Photoshop CC 2018, mas você também pode [baixar os pincéis diretamente do site da empresa](https://www.adobe.com/br/products/photoshop/brushes.html) (<https://www.adobe.com/br/products/photoshop/brushes.html>).

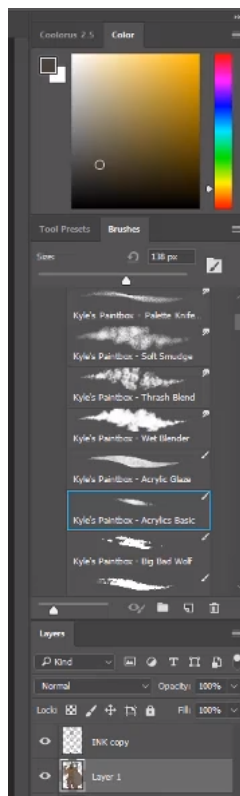
Nesse caso, utilizaremos o **megapacote** (*megapack*) disponibilizado no site.

No Photoshop, com a "Ferramenta Pincel" selecionada e clicando com o botão direito, é exibida uma lista aqui com os pincéis instalados. Você não precisa usar exatamente os mesmos pincéis demonstrados nas aulas, o importante é conseguir efeitos de textura parecidos ou adequados para o desenho.

Acessando o *megapack*, encontraremos a pasta "*Paint box*", que inclui vários pincéis de pintura. Começaremos a trabalhar com o pincel "*Acrylics Basic*".



Clicando em "Janela > Pincéis", podemos abrir a caixa de diálogo dos pincéis no lado direito da tela. Também é possível deixá-la em outros pontos da tela clicando na aba e arrastando-a para a posição desejada.



O "*Acrylics Basic*" é um pincel que deixa o traço mais forte ou fraco dependendo da pressão colocada na caneta, permitindo assim o controle da sua opacidade.

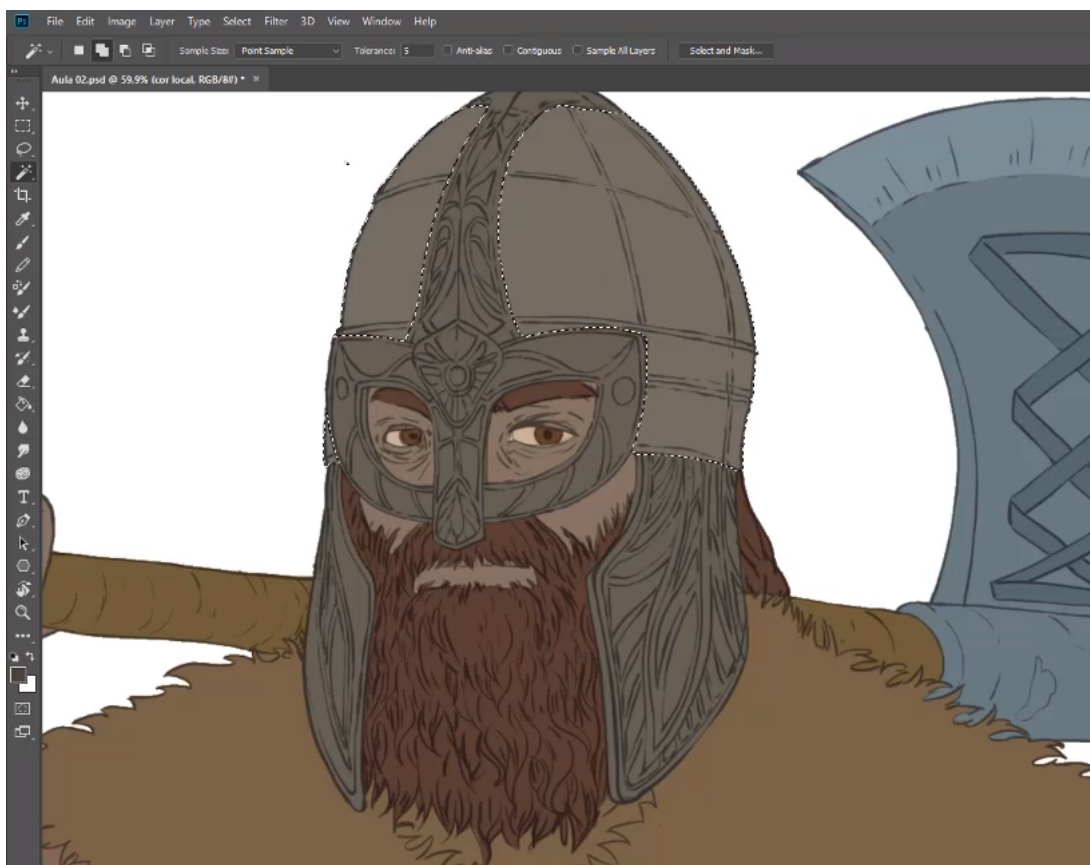


Até o momento, temos três camadas: o fundo branco, as linhas do desenho e as cores base da pintura. Vamos duplicar esta última clicando com o botão direito e em seguida em "Duplicar camada" (ou com o atalho "Ctrl + J").

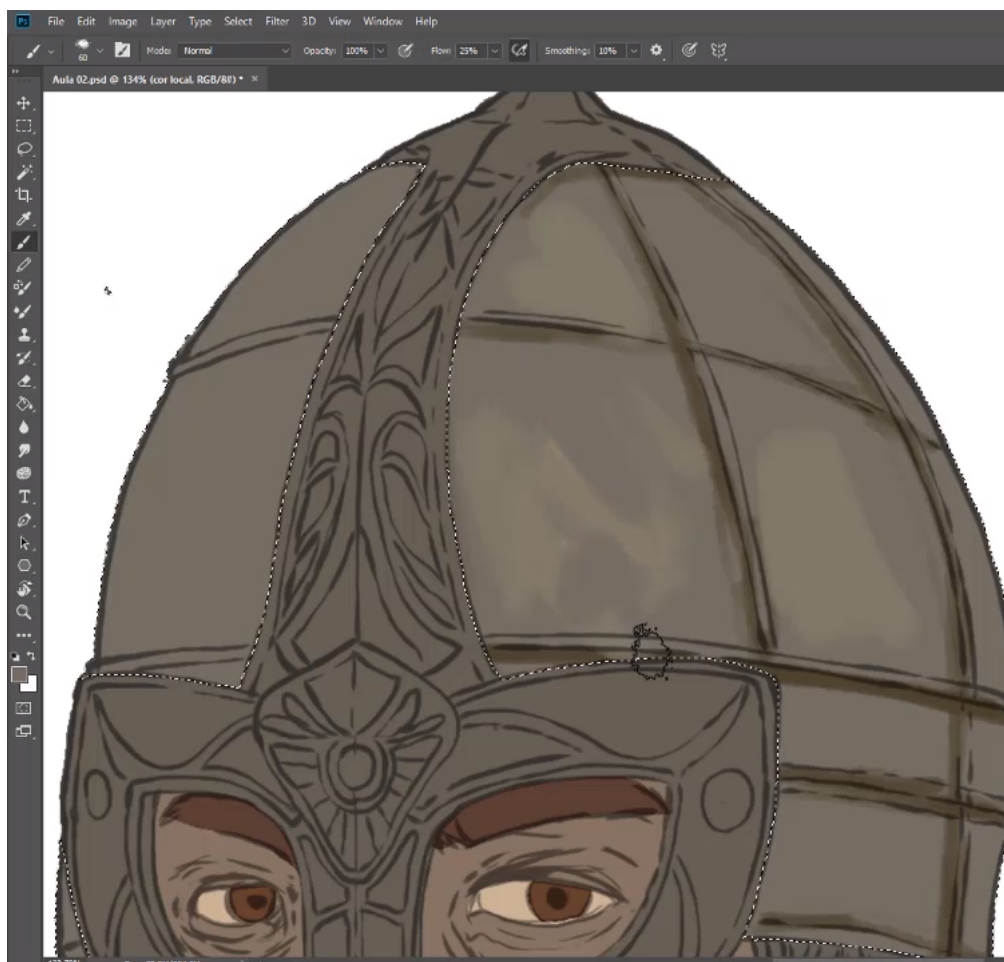
Renomearemos a camada de baixo como "Cor Base", e não mais mexeremos nela, pois funcionará somente como guia. Podemos inclusive bloqueá-la com o cadeado, impedindo qualquer alteração.

Já a camada de cima, na qual faremos a pintura dos elementos, renomearemos como "Cor Local". Nesse momento, não iremos considerar a iluminação.

Diminuiremos um pouco a opacidade da camada da linha para 50% de forma a facilitar a visualização. Na camada "Cor Base", selecionaremos o elmo com a "Ferramenta Varinha Mágica", e voltaremos para a camada "Cor Local".

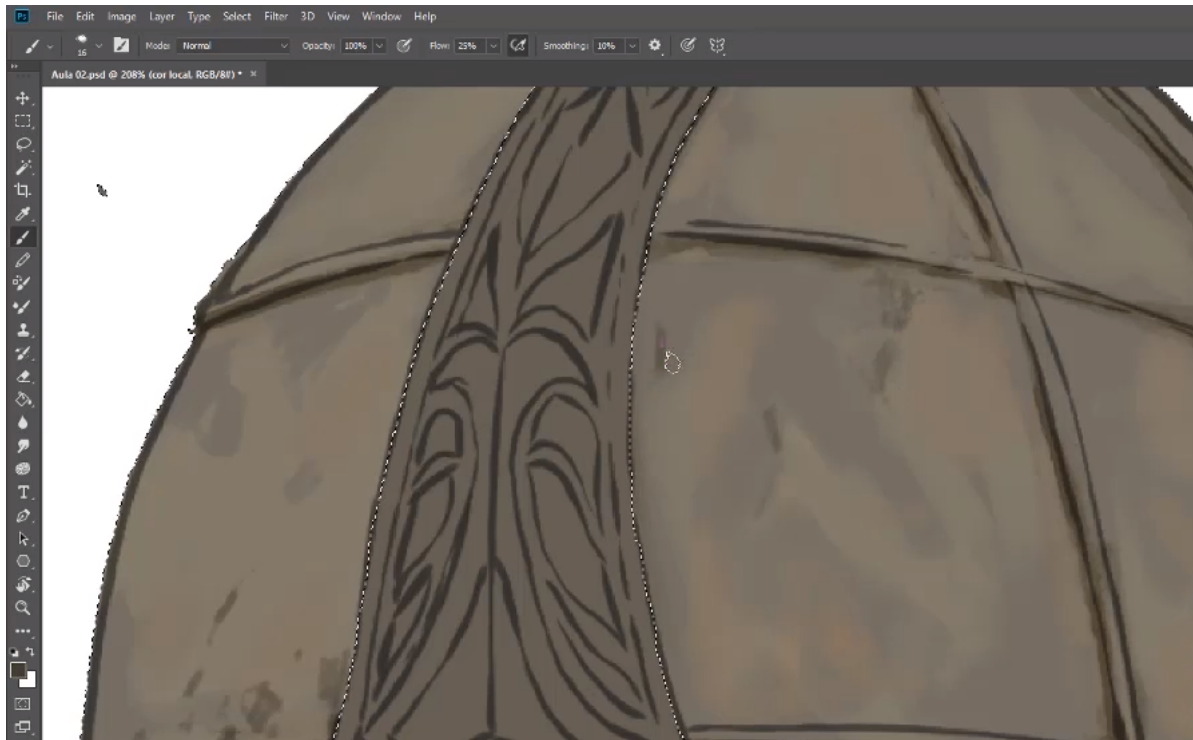


Vamos diminuir um pouco a espessura do pincel (os colchetes, { e }, podem ser usados para isso) e começaremos a pintar o elmo, imaginando que os encontros entre as camadas de metal sejam espaços de acúmulo de sujeira, ou seja, que eles sejam mais escuros. No meio do elmo, podemos utilizar um tom mais claro, imaginando que o metal já teve um certo desgaste.

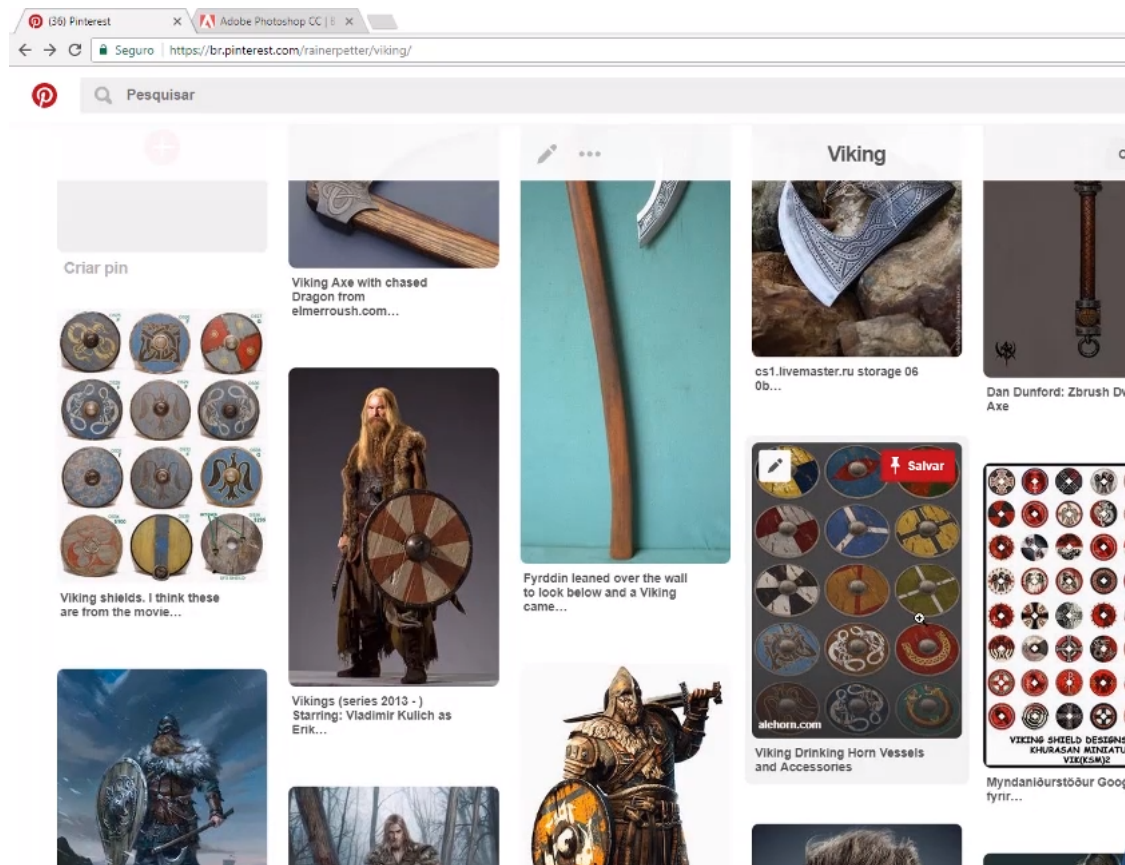


Lembre-se que não estamos trabalhando com as sombras, somente com a cor dos materiais. Antes de aplicarmos efeitos de luz e sombra, é muito importante criarmos essa variedade de cores, que fará bastante diferença na pintura final.

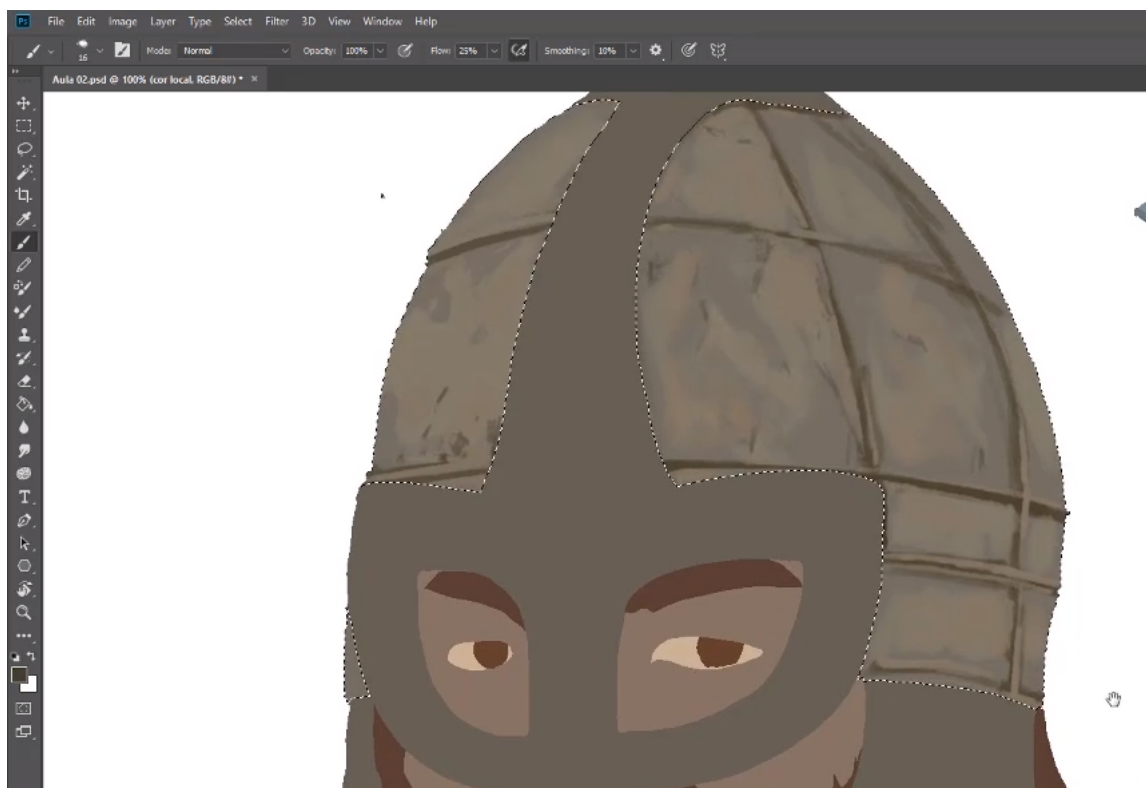
Como estamos apenas criando uma textura de sujeira e desgaste no material, não precisamos nos preocupar em detalhar muito esses elementos. Ao invés disso, é interessante variar os tons da cor e também as matizes. Podemos utilizar tons mais próximos do marrom, por exemplo, para simular pontos de acúmulo de terra, barro ou mesmo ranhuras no material.



Uma boa dica é buscar referências de personagens e materiais, por exemplo nessa [pasta do Pinterest sobre Vikings](https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/) (<https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/>), ou pesquisando por termos como "metal amassado", "metal enferrujado", etc., tomando cuidado pois muitas dessas imagens já possuem efeitos de luz e sombra aplicados.



Também podemos desativar a visualização da camada das linhas para analisar melhor como a pintura está ficando, já que a imagem final não terá as linhas de contorno.



Esse é o primeiro estágio da nossa pintura do elmo. A seguir, continuaremos com a etapa seguinte.