

Variantes de cor

Transcrição

[00:00] Só para provar para vocês que essa técnica dos tons de cinza funciona e é boa, eu fiz duas variações em que não usei essa técnica, fui só colocando cor.

[00:14] E aí, é muito fácil de nós perdermos a noção de qual é a escala tonal que estamos usando nessas cores aqui. Vamos provar?

[00:25] É só criarmos uma camada nova aqui e preenchermos de preto. Vocês viram, ficou essa maluquice aqui. Eu venho e coloco em modo cor novamente e vou ligar essa camada àquela de cima, criando uma máscara.

[00:57] O traço ainda está com cor, não vou mexer em tudo. Eu posso até vir no traço e preencher tudo de preto para termos uma noção, mas vocês vêem que não é o mesmo tom de cinza, o mesmo grupo de tons que usei nesse personagem, por exemplo.

[01:22] A mesma coisa se eu fizer nesse aqui. Se eu abrir e criar uma camada em cima, nós fazemos o clipping mask. Jogo o preto e coloco em modo cor. Nós vamos ver, ainda mais comparando um com o outro, que a variação é imensa e não fica tão interessante quanto os de baixo.

[01:49] Principalmente porque se você colocar isso no fundo do cenário do jogo, vai perceber uma discrepância imensa. Esses personagens provavelmente não vão funcionar naquele cenário ali. Por isso que é tão importante fazermos a escala de cinza primeiro, pensar nessa escala antes de tudo, porque assim garantimos que vai funcionar.