

07

## Cor local do tecido e pele

### Transcrição

Vamos continuar aplicando a cor local aos outros elementos da imagem, a começar pela pele. A mesma lógica que usaremos para essa área deverá ser aplicada futuramente para as mãos.

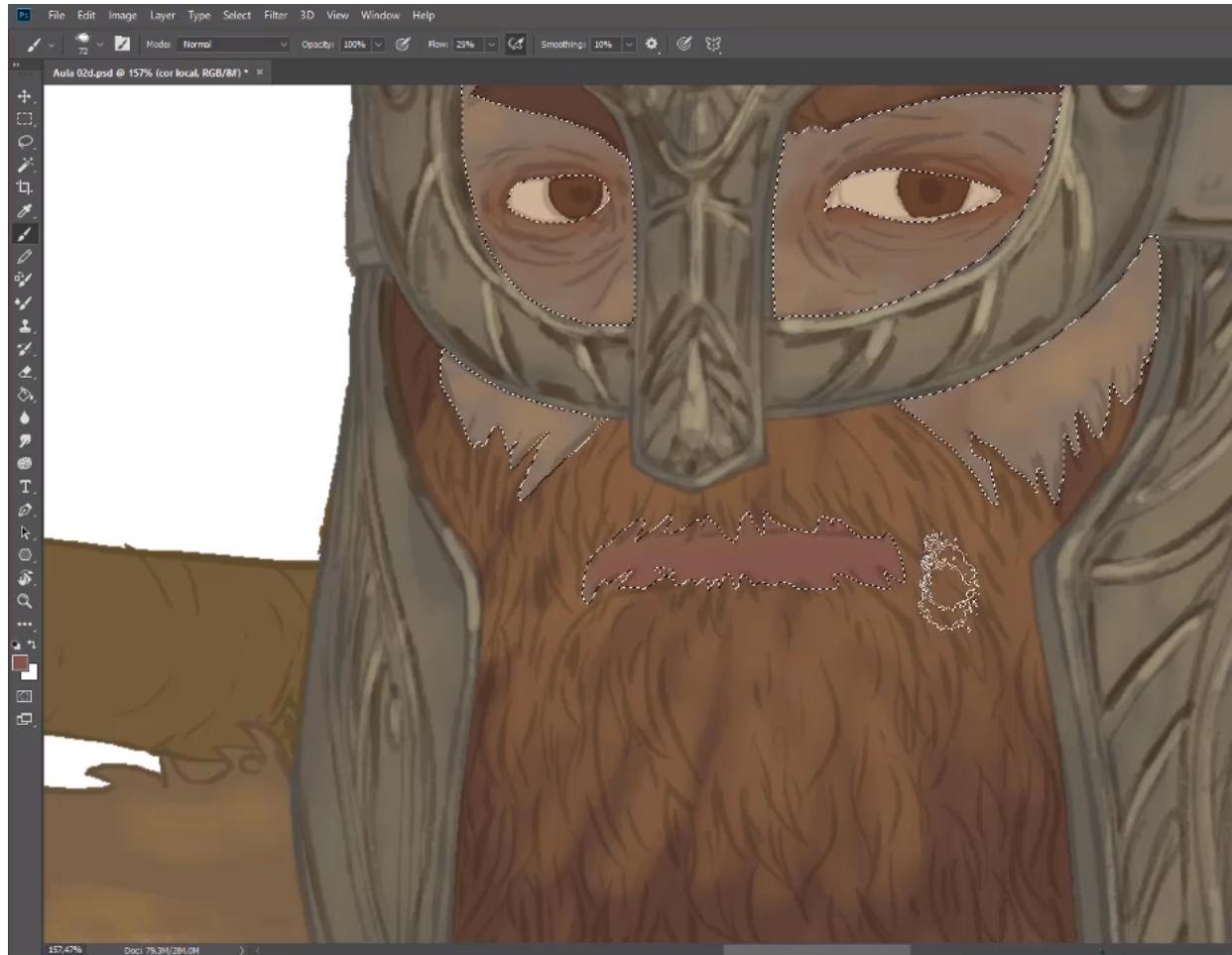
Voltando às nossas [referências sobre vikings](https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/) (<https://br.pinterest.com/rainerpetter/viking/>), encontramos a seguinte modelagem 3D:



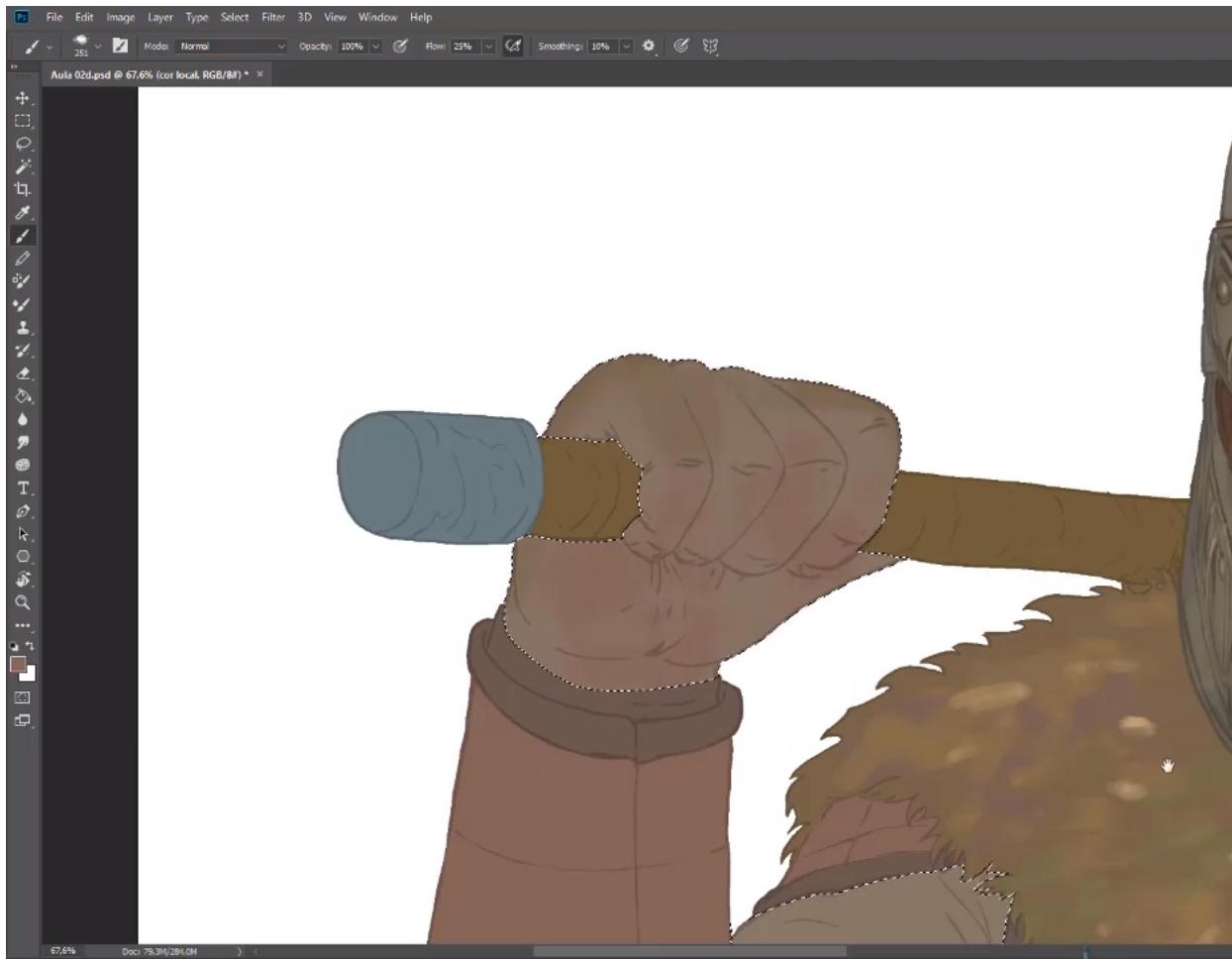
Mesmo não sendo uma fotografia, podemos perceber alguns detalhes, como os lábios e os cantos dos olhos avermelhados, a testa um pouco mais amarelada e a pele próxima à barba um pouco acinzentada e menos saturada. Isso está relacionado à quantidade de sangue na área e à composição da pele.

Para as mãos, podemos imaginar que a parte externa pega mais sol e bronzeia mais facilmente do que a palma, e os dedos geralmente são mais avermelhados.

Seguindo esses pontos, retomaremos a pintura do personagem. Repare em como trabalhamos com a coloração da pele do rosto e dos lábios:

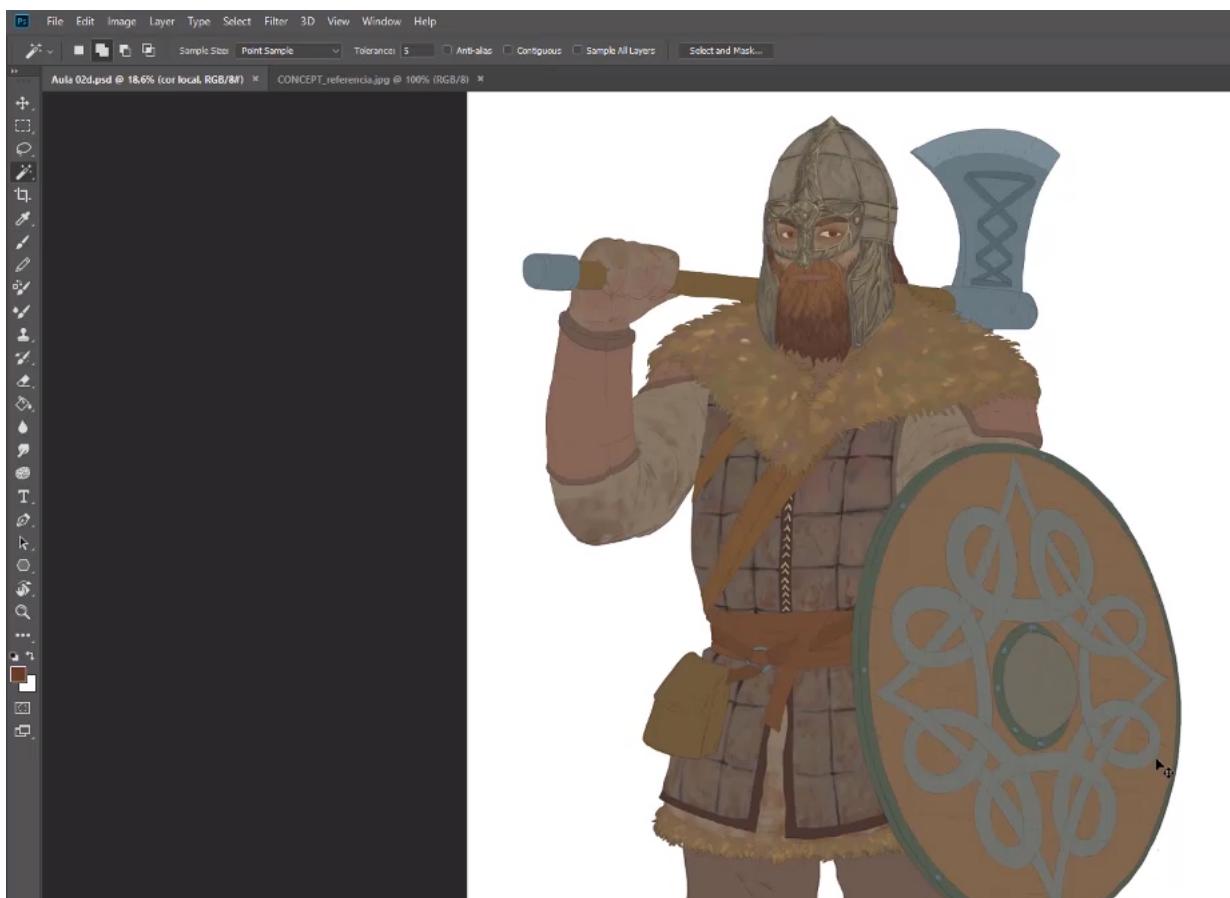
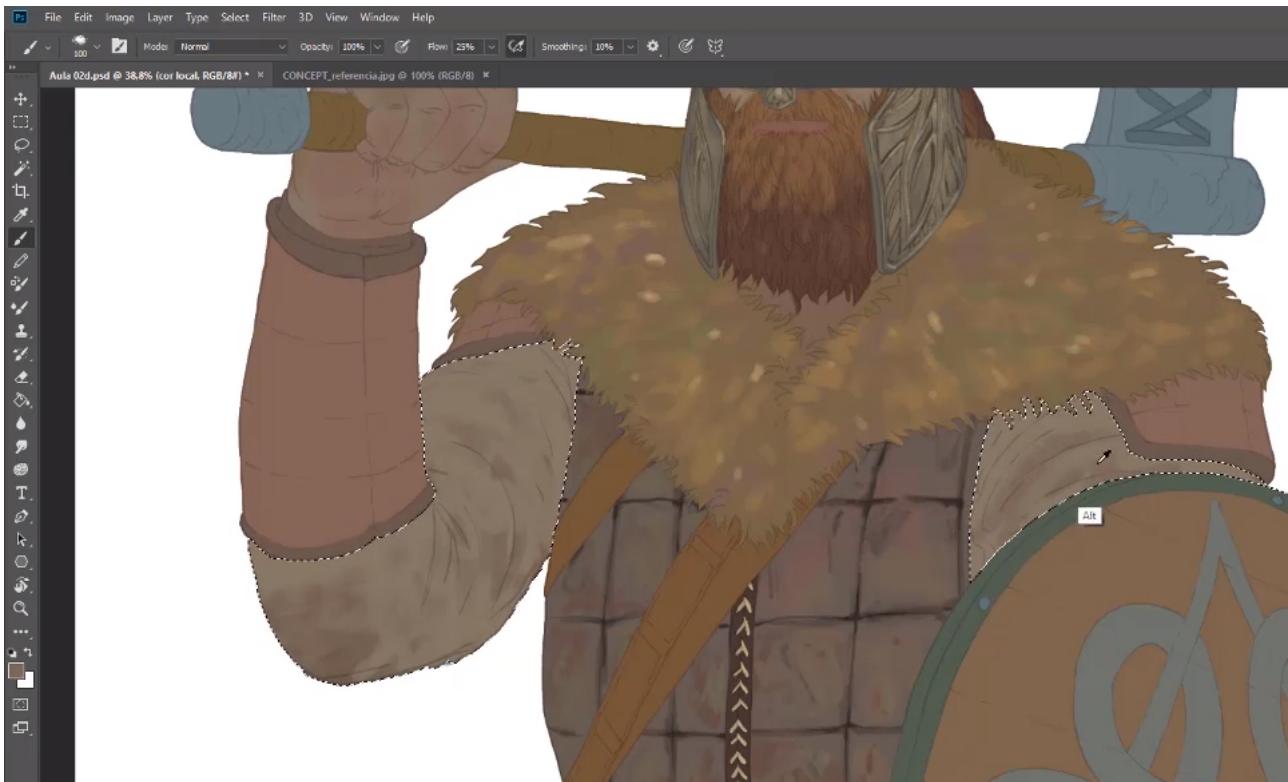


E em como as mãos ganham um leve efeito de bronzeado e rubor:

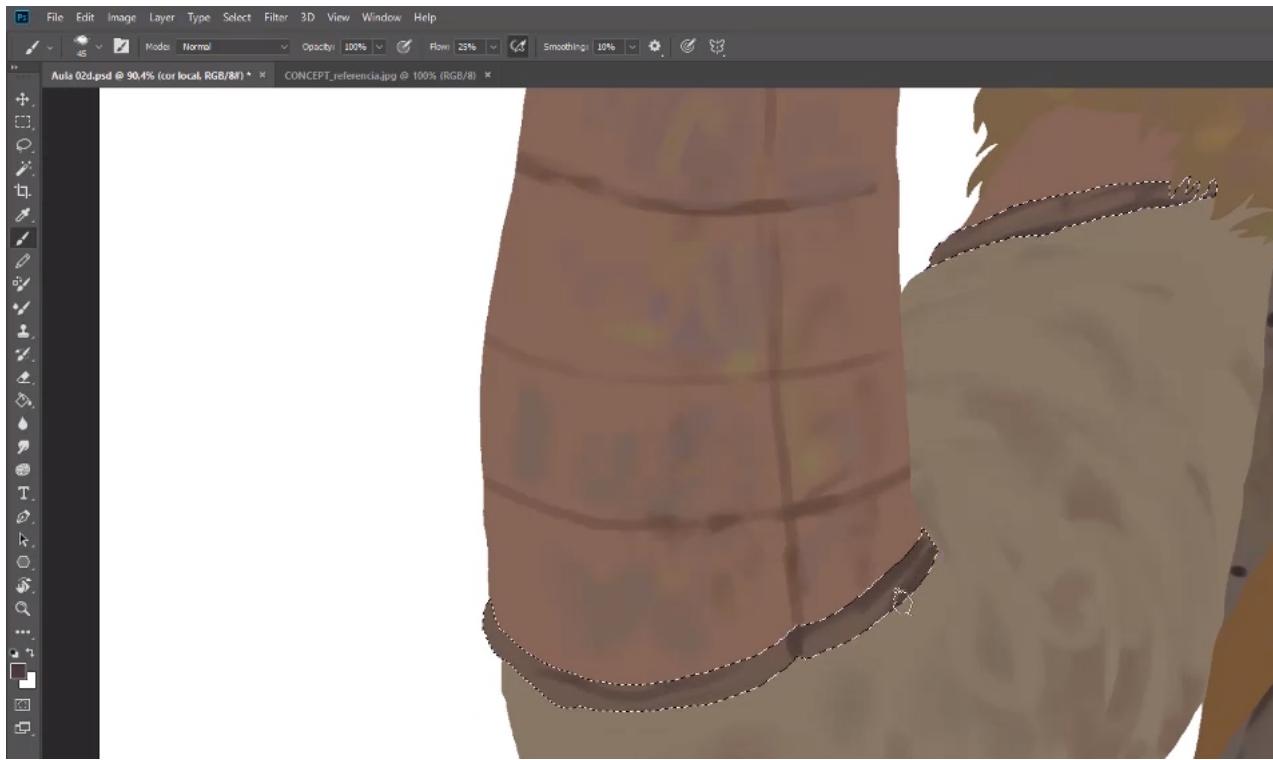


Antes de continuarmos, trocaremos a cor dos tecidos mais internos da vestimenta do herói, que mesmo na *concept art* possuíam um tom demasiadamente parecido com tom da pele. Por mais que a cor base seja bem próxima, é importante fazermos essa diferenciação, até mesmo para selecionarmos os elementos na camada "Cor Base".

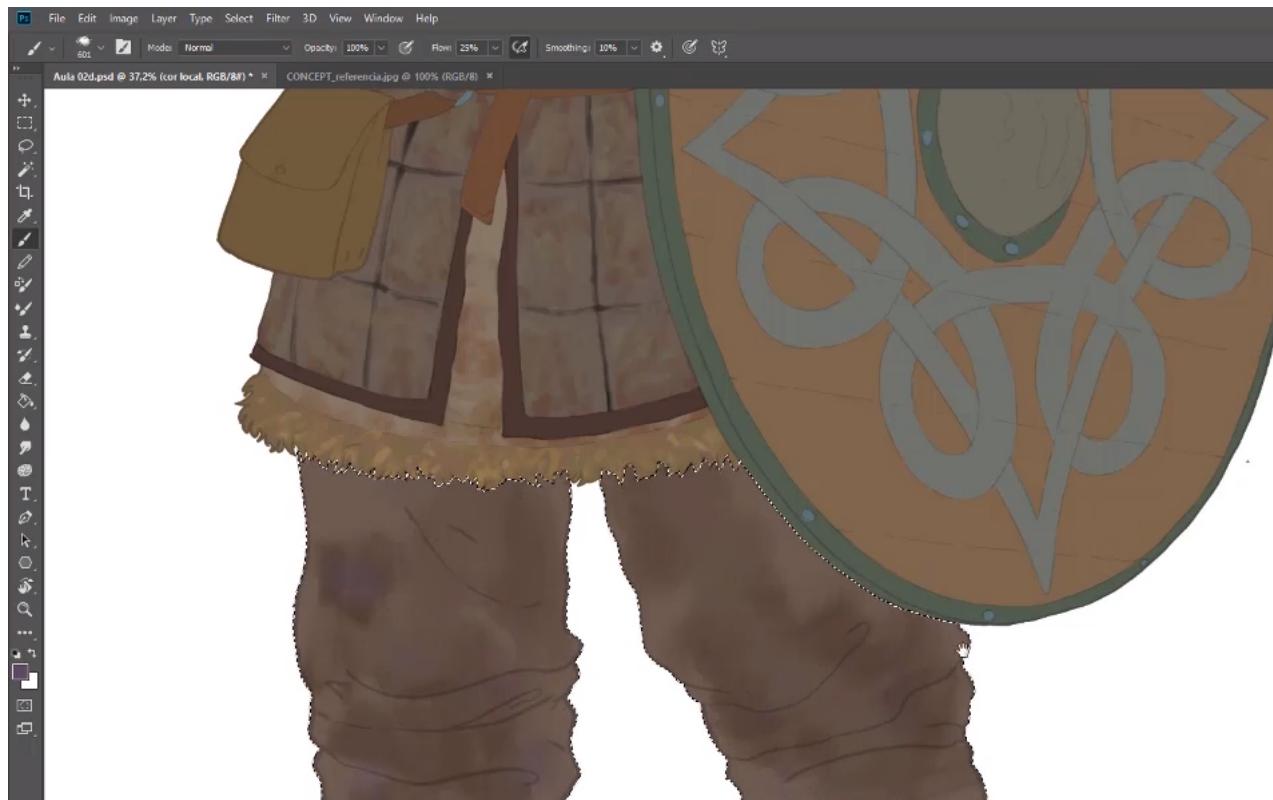
Na camada "Cor Local", criaremos as manchas mais escuras e avermelhadas que darão o aspecto de sujeira nas vestes do personagem. Da mesma forma que na barba e na pelugem, faz sentido que as pineladas acompanhem o sentido do tecido, respeitando a perspectiva do desenho.



As ombreiras e braceletes têm a mesma cor base, e aparentemente são feitas do mesmo material (algum tipo de couro), e devem receber o mesmo tipo de tratamento:



Repetiremos o processo para a calça, respeitando o sentido das dobras do tecido:



Faremos o mesmo nas faixas enroladas no corpo do personagem e na algibeira que ele carrega na cintura:

!algibeira]([https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/748-shading/Transcri%C3%A7%C3%A3o/Aula+2/02.07\\_008\\_pochete.png](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/748-shading/Transcri%C3%A7%C3%A3o/Aula+2/02.07_008_pochete.png))

[\(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/748-shading/Transcri%C3%A7%C3%A3o/Aula+2/02.07\\_008\\_pochete.png\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/748-shading/Transcri%C3%A7%C3%A3o/Aula+2/02.07_008_pochete.png)

Na próxima etapa, trabalharemos com a cor local do escudo e do machado!

