

Temperatura das cores

Transcrição

[00:00] Agora vamos ver a terceira possibilidade quando estamos trabalhando com a iluminação em quadrinho. Já vimos a relação de claro-escuro e já vimos como utilizar a saturação e agora vamos trabalhar temperatura de cor.

[00:15] Em outros cursos, eu já abordei um pouco essa relação da temperatura de cor. E aqui eu vou dar um foco maior mesmo nisso, que é: assim como direcionamos o olhar de quem está lendo o quadrinho deixando aquela área mais clara, ou às vezes deixando ela mais saturada, também podemos fazer isso deixando ela com uma cor mais quente ou, dependendo do contexto, deixando ela com uma cor mais fria, de modo que tenha contraste com o restante da imagem.

[00:40] Vamos utilizar agora esse arquivo que está disponibilizado para vocês. E para adiantar, eu já fiz essa sombra. Eu pintei essa sombra com o mesmo processo que eu pintei nos vídeos anteriores: peguei o pincel, esse pincel aqui ink textura, dei a pincelada lá na camada. A camada no modo hard light, mesmo esquema, fiz a pincelada com ele e eu venho com o Blender, “smudge nice”, e trabalho onde precisa para dar uma suavizada no volume. O mesmo processo.

[01:15] No caso aqui, a diferença aqui é que é uma imagem diferente. Eu coloquei a fonte de luz sendo o “a” também, só que ele está mais embaixo, então toda a borda... além de ele estar embaixo, ele está mais centralizado, então é a borda da personagem, do robô, fica escuro, e no meio e embaixo, mais claro.

[01:35] E vem dando essa sua suavizada aqui, inclusive faltou dar uma suavizada também, que é onde que está mais na borda, que vai escurecendo aos poucos. Então o processo aqui foi o mesmo, só para agilizar o vídeo.

[01:46] O que vai ser diferente é o que vai vir agora, que vamos trabalhar com a temperatura de cor. Aqui, no canto do Photoshop, temos esse círculo cromático. Para quem não tiver aparecendo no Photoshop, podemos ver aqui no cantinho, às vezes está parecendo uma outra coisa. Esse color wheel aqui é o círculo cromático.

[02:06] Nesse caso aqui, temos do lado esquerdo as cores que são mais frias, tem aqui esse vermelho, azul, roxo e do lado direito, as cores que são mais quentes, que tem o amarelo, laranja, vermelho.

[02:19] Isso é um conceito bem básico mesmo, que é cor quente e cor fria. Fria: verde, azul e roxo. Quente: amarelo, laranja e vermelho. Mas, na verdade, temos um degradê que não dá para definirmos muito bem alguns casos.

[02:39] Dependendo do tom do verde, ele está bem quente, se for um verde ali próximo do amarelo. Se for aqui um roxo próximo do vermelho, meio ciano, ele também está quente, não está tão frio, assim.

[02:48] Então, geralmente dizemos se uma cor é quente ou fria em relação a outra. Então se temos um azul e um verde, por exemplo, o verde está mais quente do que o azul. Se temos um vermelho e o mesmo azul, o vermelho está mais quente. O roxo é mais quente que o azul, também. Então vamos trabalhar aqui não pensando “essa é uma cor fria”, “essa é uma cor quente”, mas sim na relação que aquela cor está tendo com o entorno, com outro elemento, com uma outra cor.

[03:15] No caso aqui, então, eu já fiz, desde o primeiro vídeo, a sombra com um tom meio frio, na verdade, que é esse azul, é uma coisa meio natural ali na hora de eu trabalhar o volume já coloca o tom meio azulado.

[03:28] Então lá naquele primeiro onde estávamos focando no contraste claro-escuro, já tinha um pouco de temperatura de cor ali também, porque a sombra estava um pouquinho fria.

[03:37] Não evidenciamos tanto lá a luz como algo quente, que é o que eu vou fazer aqui agora. Vamos fazer o seguinte: vem na camada do flat, dou um “control” “j” aqui para duplicar ela, e aqui vou esquentar a cor.

[03:49] Como a camada está embaixo da sombra, então eu posso esquentar o que for aqui, que não vai alterar tanto a camada da sombra, ela vai continuar fria. Vem aqui, vou utilizar agora o atalho no Windows, é o “control” “b”, onde que eu posso escolher tons claros, meio tons de sombras, e mudar a cor.

[04:06] Nesse caso, eu vou deixar aqui no meio tom que pega um pouco de tudo, já que aqui nessa camada de flat não tem tanto contraste claro-escuro, porque a sombra está em outra camada.

[04:17] Venho aqui, vou fazer o seguinte: nessa primeira barra aqui de baixo, de um lado amarelo, do outro azul, vou jogar mais para amarelo, + 15, vai dar uma esquentada na imagem.

[04:28] Aqui nessa do meio eu acho que eu não preciso mexer tanto, talvez jogar um pouquinho para o lado do verde, porque o magento e o verde, é o que eu falei, é difícil falar qual que é mais quente, mais frio.

[04:39] Nesse caso aqui, talvez o verde seja até mais quente, então vou jogar um pouquinho para o lado do verde. E entre o vermelho e o ciano já é mais fácil, o vermelho é um tom mais quente.

[04:47] Então vou jogar aqui. O principal mesmo é o amarelo, vou deixar ela bem amarelada ou meio laranja. Então o personagem está muito mais quente. Se eu desativar a camada da sombra, fica mais fácil de visualizarmos. Eu ativo e desativo, olha só como que ficou muito mais quente.

[05:05] E agora eu vou potencializar isso deixando a sombra mais fria. É a mesma coisa. Venho aqui, “control” “b” na camada da sombra e aqui já é o inverso. Eu vou jogar mais para o azul, um pouco mais para o magenta, e um pouquinho mais para o ciano aqui. Principalmente eu acho que nesse caso, o magenta, porque ele dá um contraste bacana

[05:29] Olha só como é que está esse contraste muito maior entre a luz e a sombra. Nesse caso aqui, estamos pensando só na temperatura de cor, mas não podemos ignorar o que já vimos antes, claro-escuro e o lance da saturação.

[05:41] Aqui, a sombra está mais escura, mas ainda está bastante saturado. Então posso vim aqui e diminuir a saturação, “control” “u” o atalho. Vem aqui, tirou um pouco a saturação da sombra para ela não ficar tão saturada contra o que já vimos viu no vídeo anterior. A sombra está um pouquinho menos saturada.

[06:01] Quando nós trabalhamos com quadrinho, principalmente quando ele vai ser impresso, geralmente um dos problemas que pode ter em relação a cor é na hora que imprime, a sombra fica escura demais, e fica difícil de ler o quadrinho. O que temos no arquivo digital fica diferente de o que temos no arquivo impresso.

[06:19] Então é meio que um consenso de que as cores no quadrinho não podem ser tão escuras na parte da sombra, porque quando imprime, vai ficar mais escura ainda, porque tem muita sobreposição de tinta.

[06:32] Quando nós trabalhamos com esse contraste de temperatura de cor, é interessante porque nós não precisamos escurecer tanto a sombra para ter esse contraste de iluminação. Nós deixamos a sombra fria, a luz quente, e já tem ali por si só esse contraste, não precisa deixar a sombra muito carregada.

[06:47] Então, eu posso fazer o seguinte. Vou dar um “ok” aqui. Venho aqui na camada da sombra, posso diminuir um pouco aqui a opacidade. Quando eu diminuo a opacidade, vai alterar também a temperatura da cor, porque a sombra vai ficar mais apagada.

[07:03] Então eu acho que aqui não é o ideal. Vou fazer o seguinte: eu vou dar uma clareada. Venho aqui no “control” “u”, e vou clarear mesmo aqui a sombra, deixando um pouquinho mais claro.

[07:15] Então não preciso deixar a sombra tão escura, eu sei que quando eu imprimir esse arquivo, ele não vai ficar com uma sombra escura demais, vai ficar de boa de ler, e tem o contraste de luz e sombra aqui.

[07:25] Nesse caso, jogamos o foco da atenção para letra “a” aqui também da Alura, e deixando ela mais quente. Tem algumas outras possibilidades, dependendo do que formos fazer, às vezes é uma luz que é fria por si só, não tem como colocarmos um tom quente, nós vamos trabalhar de umas formas diferentes.

[07:45] Mas o básico mesmo para aprendermos em relação a temperatura até aqui é isso. Nós deixamos a luz quente, a sombra fria, já temos uma base ali para ter esse controle do olhar de quem está lendo. Podemos destacar um elemento por ele estar quente ou frio. Vai vir outras possibilidades em relação a essa relação de quente e frio, que vamos ver agora nos próximos vídeos.