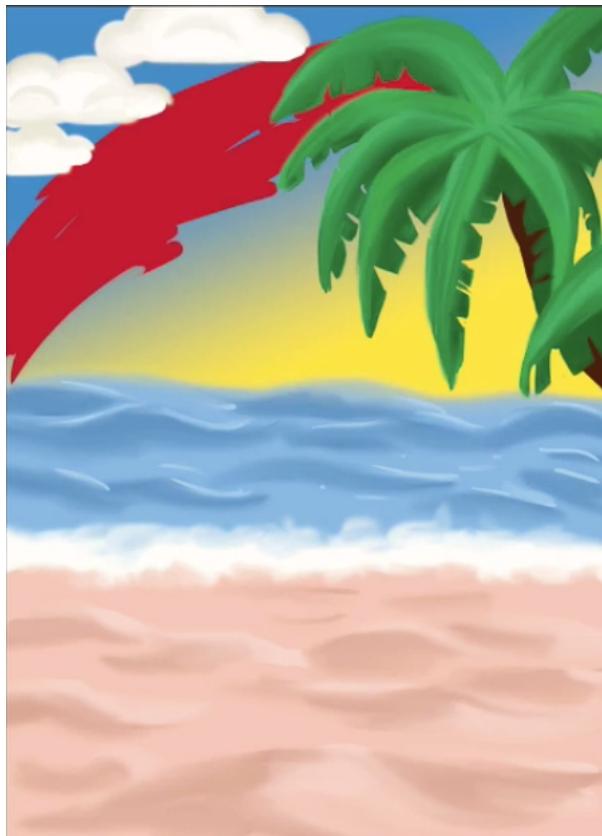


02

Pintura personagem 1

Transcrição

Na primeira parte do curso, nós trabalhamos o cenário da imagem e chegamos a um bom resultado. Temos uma ideia do que queremos, com uma dimensão da profundidade e movimento.



A seguir, trabalharemos melhor nossos personagens. Faremos um pequeno ajuste antes, movendo as nuvens para trás da faixa vermelha e deixando o coqueiro na frente.



Vou fechar a pasta `Paisagens`, depois, abriremos a pasta `Objetos`. Em seguida, tornaremos os elementos visíveis. O próximo passo será dar profundidade.

Da mesma forma como fizemos com o cenário, precisamos acrescentar os mesmos detalhes nos personagens e nos objetos. Como faremos isso?

Precisamos ter algum parâmetro. Temos um esboço feito inicialmente, mas que ficou um pouco maior do que os personagens. Eles foram redimensionados na parte de finalização, podemos readequá-lo, selecionando o esboço com a ferramenta "lasso" e diminuiremos o desenho até ele ficar com uma proporção semelhante. Aumentaremos a opacidade do rascunho, tornando as linhas mais perceptíveis.



Está dentro do que nos propomos. Agora, temos um guia para desenharmos os detalhes do rosto. Começaremos com o menino, e depois, seguiremos com a menina. Selecionaremos o "brush" com um tom de marrom mais escuro e a variação da espessura de acordo com a pressão da caneta.

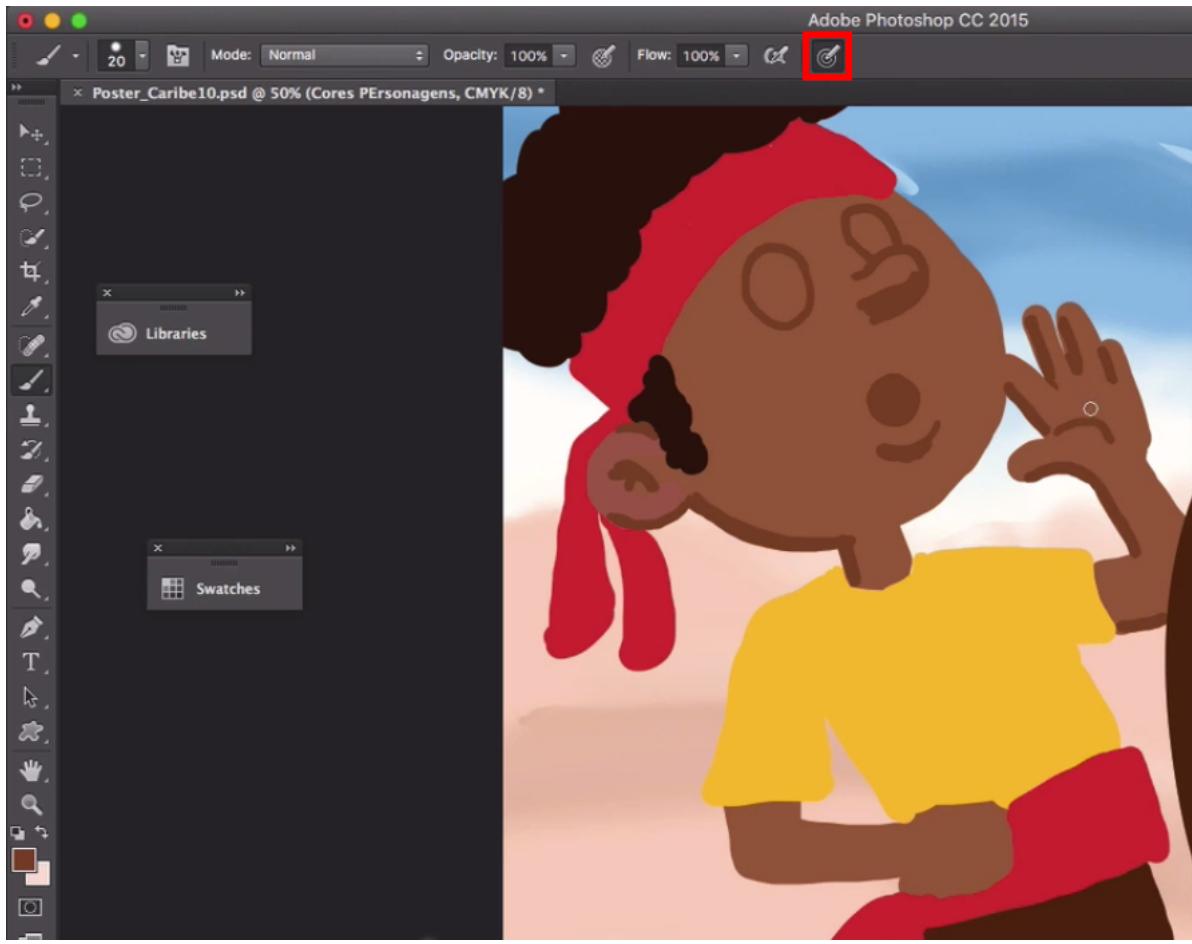
Nós faremos apenas uma marcações indicando a posição da boca, do olho, do nariz. Sinalizaremos uma sombrinha na boca.



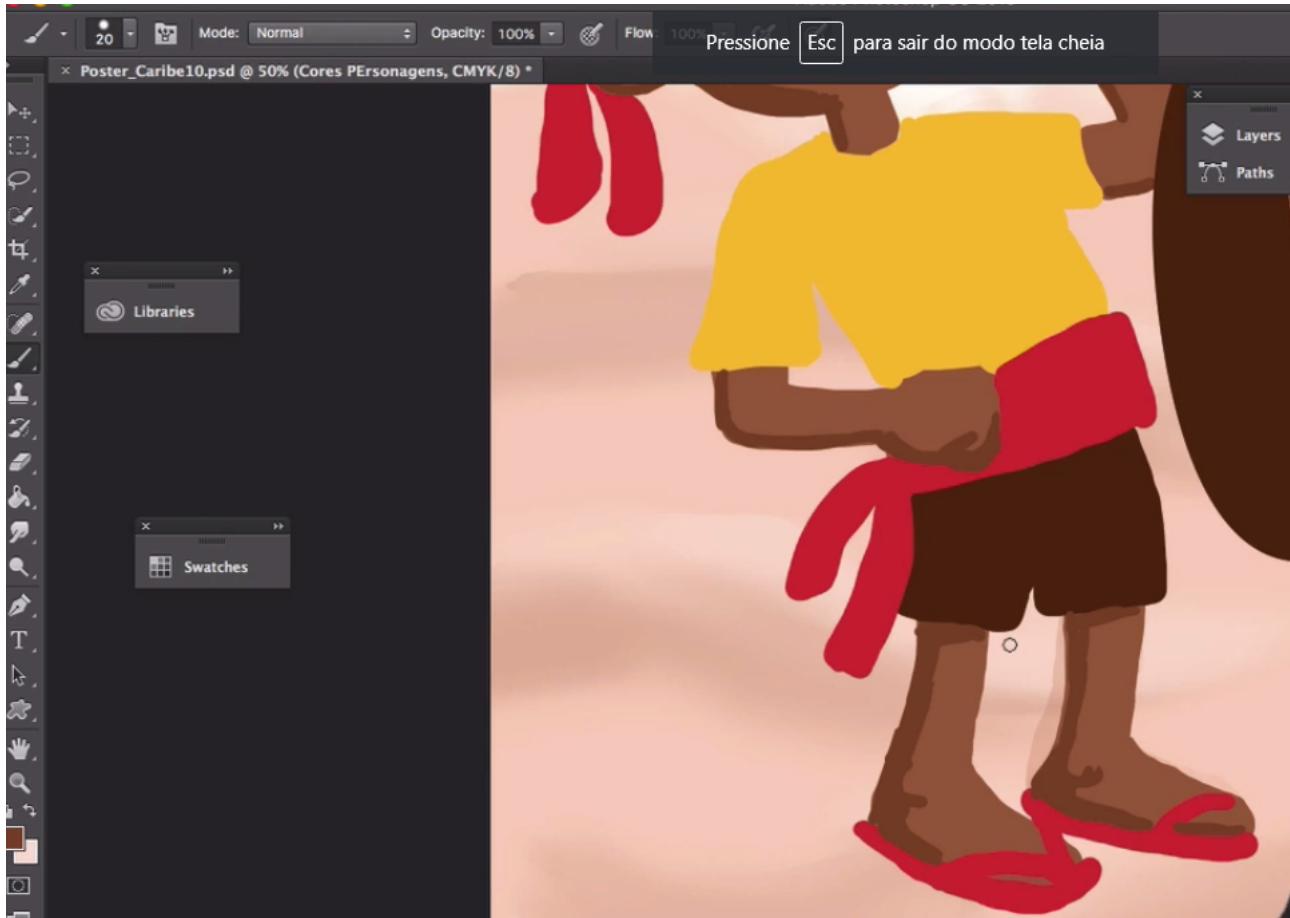
Podemos aproveitar e marcar outros detalhes, como no ouvido, na mão, já indicando também onde serão adicionadas as sombras. Lembre-se de respeitar a direção das sombras.



Quando incluirmos as sombras, trabalharemos melhor a questão de volume. Faremos ainda mais alterações para passar essa impressão.



Os contornos não ficarão tão definido. Iremos fazer alterações também na perna dele.



As pontinhas do traço do pincel serão melhor acabadas quando fizermos o tratamento da cor, quando utilizarmos diferentes tons - da mesma forma como foi feito nas folhas do coqueiro. Observe que no pé, adicionamos uma marcação simulando o ossinho na lateral do pé.

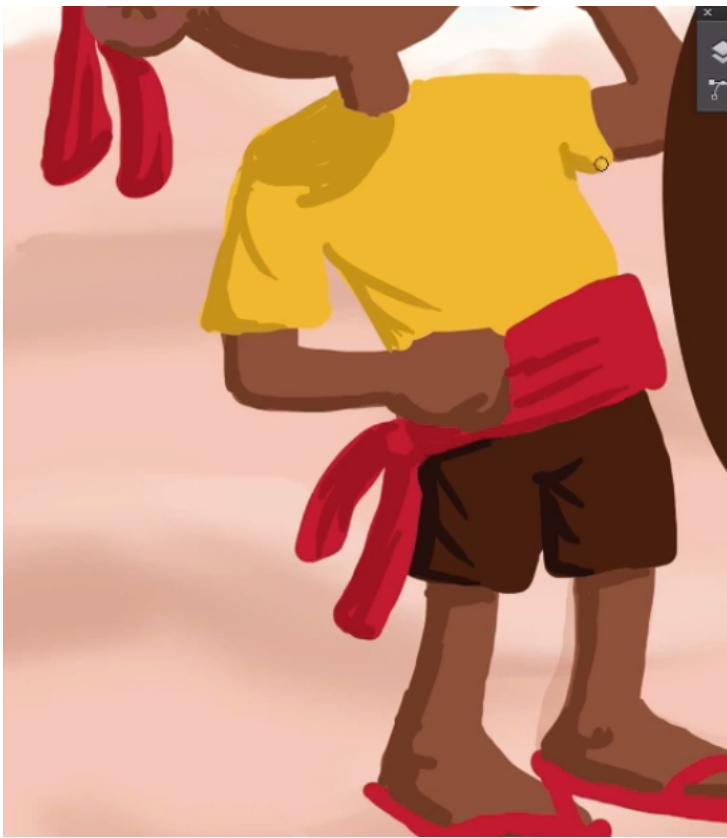
Assim demos uma ideia da profundidade. Nós podemos fazer o mesmo com as demais cores, usando sempre um tom mais escuro para criar as marcações das sombras. Ainda estamos trabalhando com cores muito chapadas, apenas variando os tons. Mas fazendo um estudo da projeção da luz, veremos que será necessário adotar tons mais claros também. Inclusive, cuidaremos para melhorar a integração do personagem com o cenário.

Além da sombra, podemos prestar atenção nas texturas. Transmitir a impressão de que o tecido está um pouco dobradinho. É válido também consultarmos as referências em pontos que tivermos dificuldades.

Por exemplo, podemos estudar onde estão localizadas as sombras nos rostos das crianças das referências.



Vemos que existem pontos mais claros e mais escuros em diferentes regiões da face. Proporção do olho em relação ao restante veremos mais adiante. A seguir, faremos marcações no short e na camiseta do personagem, reforçando a ideia de volume da vestimenta.



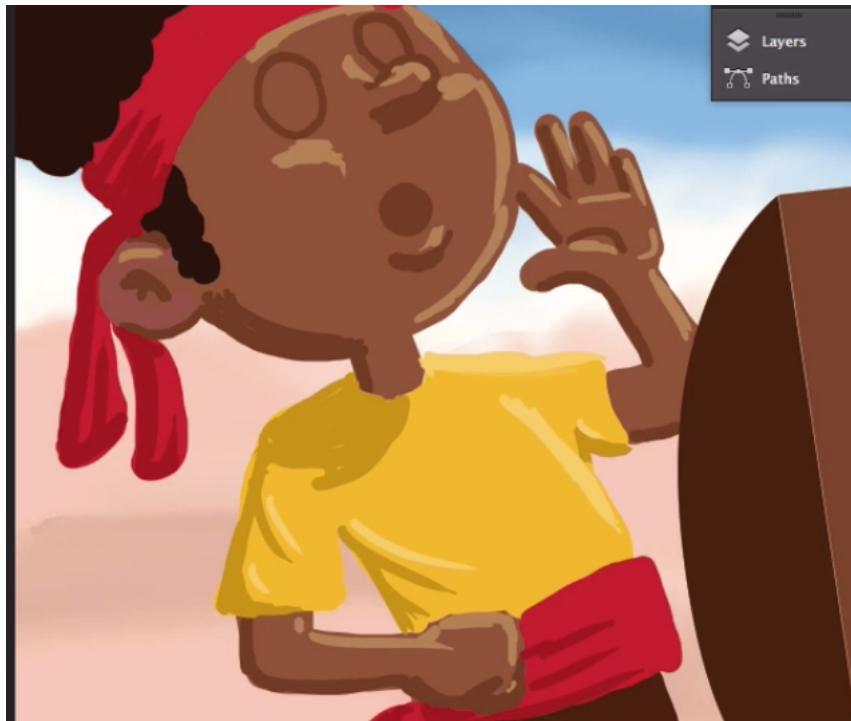
Observe que incluímos a possível sombra da cabeça dele projetada na camiseta.

O próximo passo será incluir os tons mais claros, que serão pintados de acordo com a incidência do Sol. Ele tem uma luz amarelada. Quando formos pensar nos tons mais claros, iremos deixá-los mais próximos do amarelo. No caso, da camiseta, isso será simples, considerando que ela já é amarela. Teremos que pensar na maneira apropriada de reproduzirmos isso nas dobras da roupa. Uma estratégia é sempre que adicionarmos uma parte mais clara acima das marcações. Isso demonstra que quando o tecido foi dobrado, também ficou com uma profundidade própria.



Na pele do menino, também incluiremos um tom mais claro, aproximando sempre do amarelo. Se estivéssemos trabalhando com uma luz vermelha, seria dessa cor que os aproximariámos. E em casos nos quais trabalhamos com cores muito "alienígenas", muito diferentes, é preferível trabalhar em uma camada diferente. No entanto, este seria um outro caso...

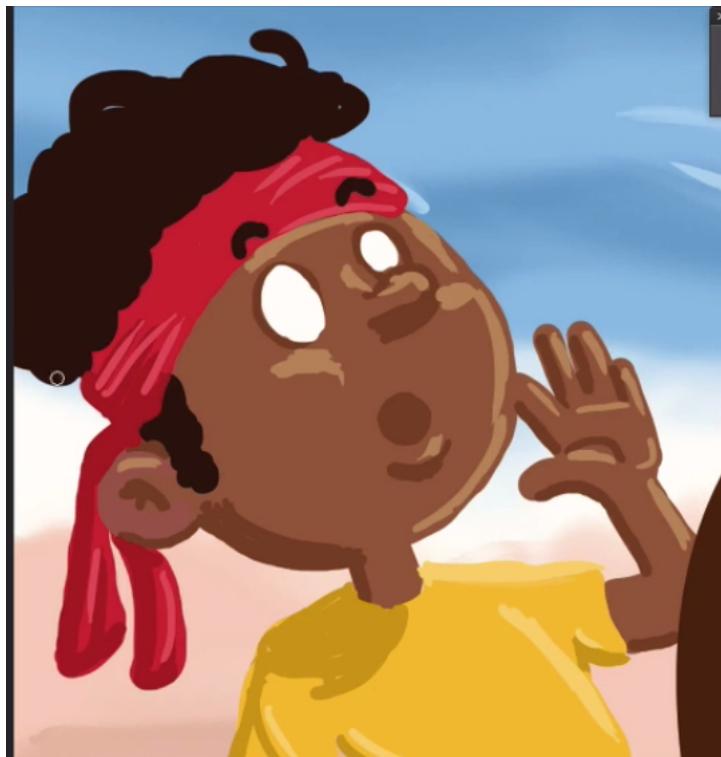
Com as cores claras, criaremos marcações nas buchechas, no nariz. A luz vai incidir geralmente nas regiões que queimam no nosso rosto. Fica fácil descobrirmos onde a luz costuma nos acertar quando estamos na praia.



Vamos repetir o mesmo processo nos elementos vermelhos: chinelo e nas faixas do vestuário. A pintura está sendo feito bem de forma grosseira, porque iremos cuidar do acabamento mais adiante, como já fizemos com o coqueiro.



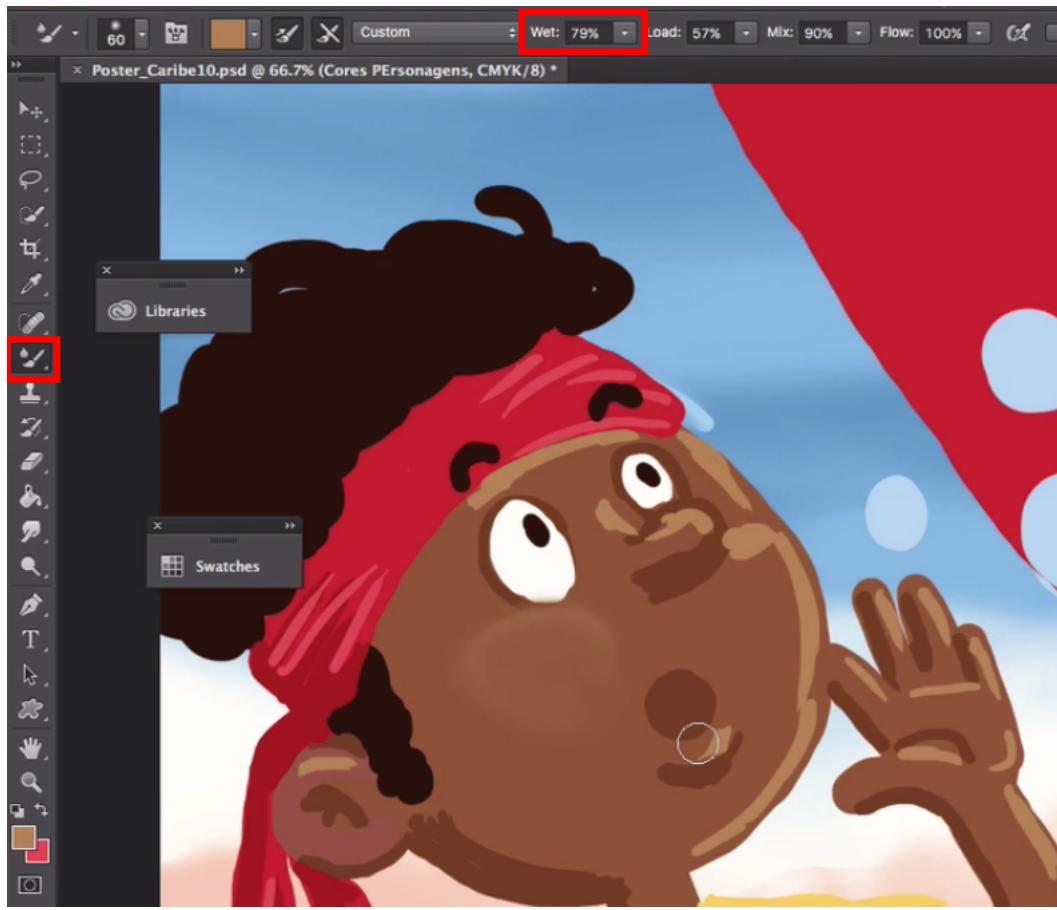
No olho, podemos utilizar a cor branca, lembrando que ele tem uma expressão de surpresa, então, seus olhos estarão bem abertos. Incluiremos também já as sobrancelha, que ficará sobreposta à faixa - usando um recurso da linguagem de cartoon. Por isso, ela terá esse aspecto de "solta" do restante do rosto, dando um ar divertido.



Com o tom semelhando ao utilizado no cabelo, desenharemos a pupila do olho. Lembrando que definiremos um ponto de foco para a visão do personagem: queremos que o personagem esteja olhando para o produto.



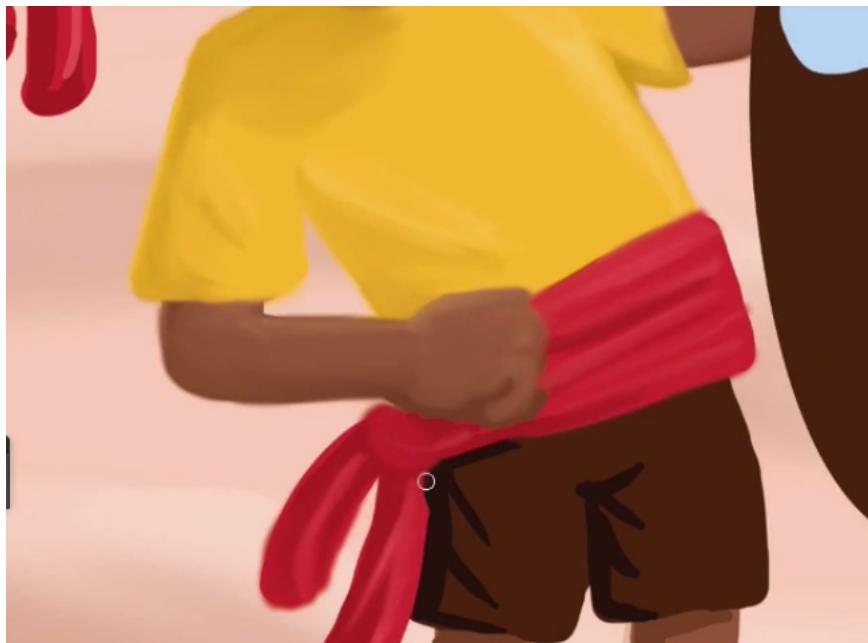
A seguir, faremos um processo semelhante ao que foi feito com o coqueiro. Com a ferramenta "Mixer brush" selecionada, escolheremos a cor que será misturada no rosto- no caso, será o marrom mais claro. Vamos configurar o "Wet" do pincel, aumentando o valor. Quanto maior o aspecto de molhado, a pintura ficará "espalhada" e suave.



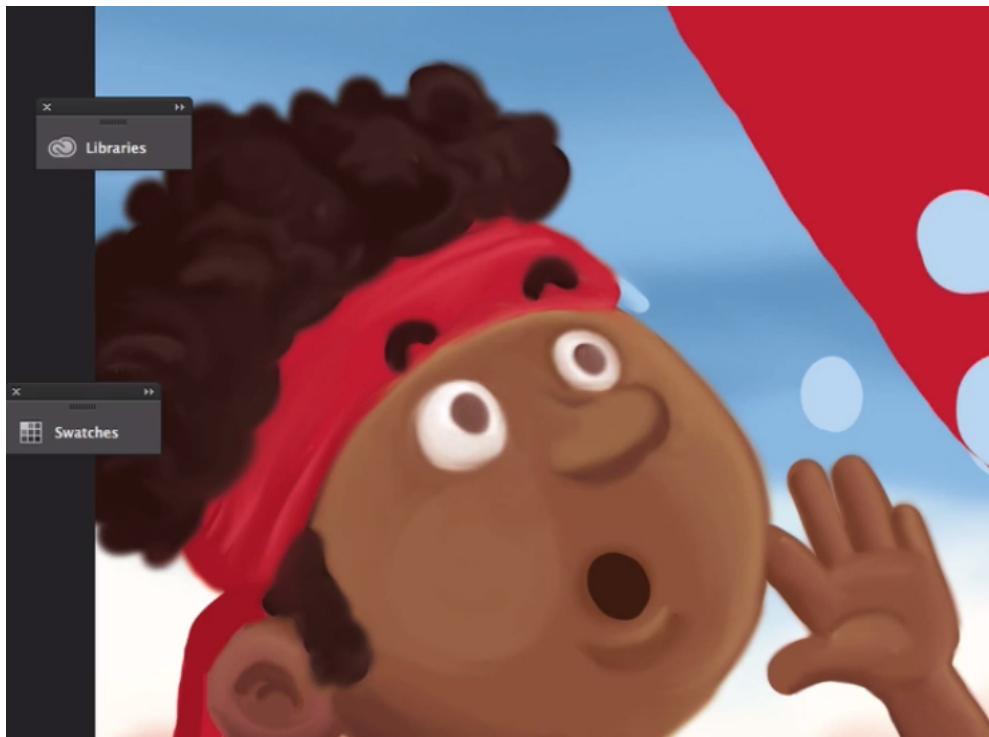
Mesclaremos as cores em todos os pontos onde adicionamos o tom mais claro. Depois seguiremos para os olhos, a boca e a faixa vermelha.



Em seguida, trabalharemos as vestimentas e os membros do corpo do personagem.



Vamos ir aprimorando o trabalho, até a diferença nos tons das cores se torne cada vez mais sutil. Adicionaremos também mais detalhes no rosto e no cabelo do personagem.



Continuaremos dando retoques, até chegarmos em ponto que nos agrada. Sempre levando em consideração o sentido das sombras e o resultado fique uniforme. Deixaremos a formas bem circulares, desta forma conseguiremos um efeito de profundida que nos agrade.

Observe que reforçaremos o formato da bochecha, que sobrepassará um pouco os olhos do personagem.



Mais adiante, faremos o mesmo com a menina.