

Para saber mais: Conceito sobre luz e sombras no Hand Paint

Quando falamos sobre Luz e Sombra no 3D, falamos de texturas hand paint. No processo devemos ter a noção de onde queremos que haja luz e como a mesma irá influenciar as cores da textura e onde irá fazer sombra. No caso da textura, a incisão de pontos de luz é feita através de adição de cores mais claras, dando o aspecto de brilho e reflexão do objeto.

O contraponto do ponto de luz é feito sempre na outra parte do objeto. Exemplo: se a luz vem de cima, a sombra irá se projetar para baixo, ou seja, terá mais cores escuras na parte de baixo do objeto do que em cima. Outro exemplo é: se a luz vem da diagonal, no sentido da esquerda, as sombras serão projetadas na direita, fazendo com que tenha mais cores escuras neste ponto do objeto. Neste aspecto será a cor base da textura que irá reger essas variações de claridade e de sombreamento do objeto. Veja os exemplos abaixo:





