

Para saber mais: Os reflexos

Nós acabamos de pintar o reflexo azulado do céu na roupa do personagem. Isto só funciona quando temos uma ilustração com um cenário ao ar livre e céu azul ou quando não temos um cenário, como na imagem que estamos fazendo. Em outros casos devemos considerar quais são os elementos do cenário que podem refletir as luzes nos atentando a quais são essas cores.

Na imagem abaixo nós temos uma ilustração com três fontes de reflexo: a primeira é o céu azulado; a segunda é o chão de areia amarelada; a terceira é o ponto de reflexo, onde a própria roupa iluminada do personagem reflete em outro ponto da mesma roupa que está em sombra. Estes reflexos se repetem em toda a ilustração.

- Reflexo do céu
- Reflexo do chão
- Reflexo da roupa



Caso o objetivo seja criar uma iluminação mais natural e realista, é muito importante nos atentarmos a todas essas fontes de luz refletida, lembrando que o tipo do material pode influenciar na intensidade e na cor da reflexão.

Aqui na Alura nós temos o curso de [Colorização Digital: Técnicas de colorização e iluminação](https://cursos.alura.com.br/course/colorizacao-digital) (<https://cursos.alura.com.br/course/colorizacao-digital>), onde eu abordo mais profundamente os conceitos de luz, sombras e cores. Foi gravado no Photoshop, mas também se aplica facilmente no Krita.