



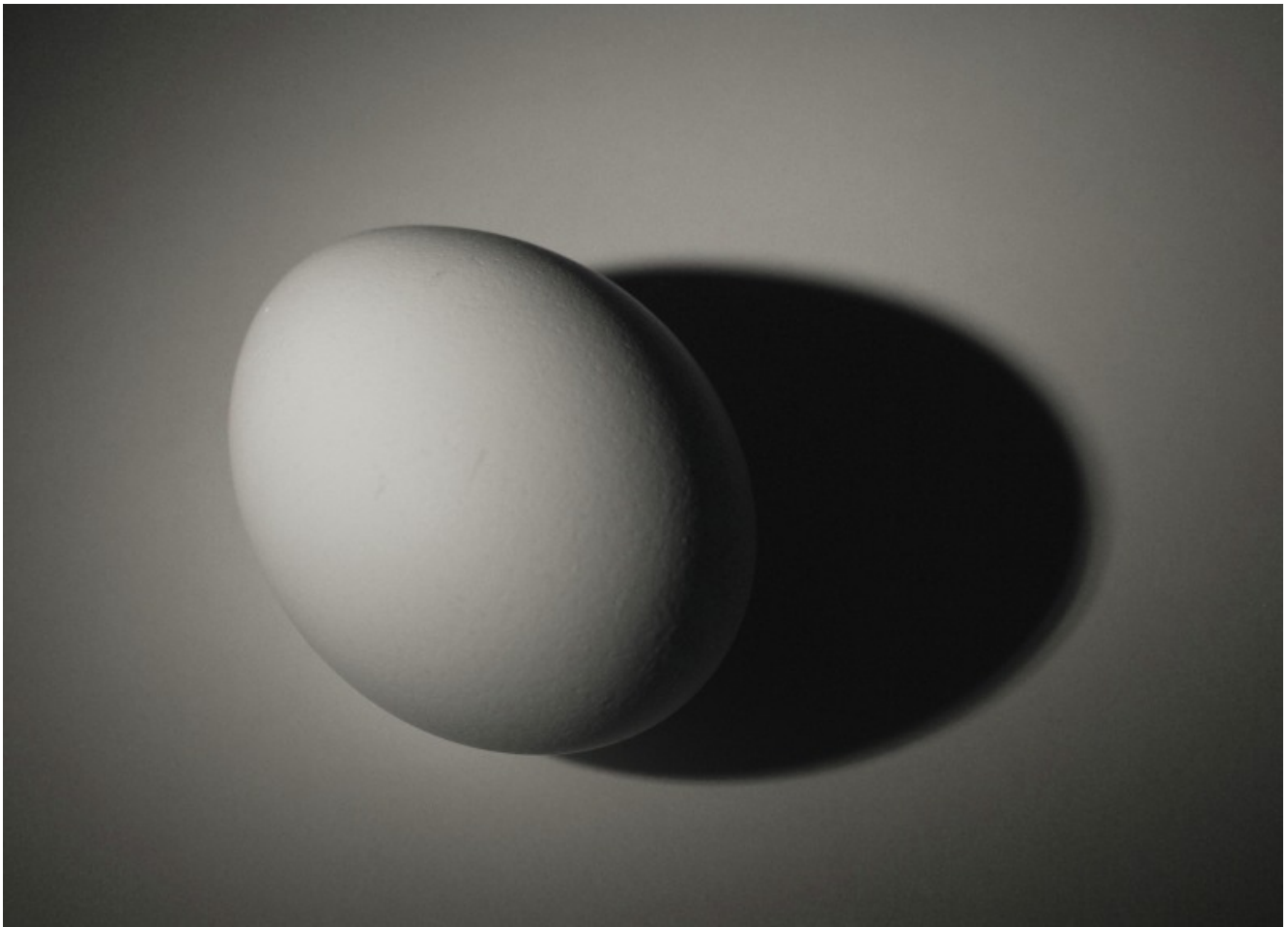
## Para saber mais: Mais sobre sombras

Ao longo deste curso estamos conversando sobre a importância de luz e sombra no tratamento de imagens e como é preciso estar atento à iluminação, principalmente na hora de combinar diferentes fotografias numa composição.

Quando reunimos os *assets* numa montagem é necessário, além de ajustar a iluminação, observar como seria **o comportamento das sombras**. A maneira como a sombra será projetada tem relação direta com a luz incidente sobre o objeto. Distância, posição e intensidade da fonte luminosa são alguns dos atributos que vão influenciar de maneira pronunciada como será a sombra. A seguir vamos mergulhar mais a fundo no assunto.

### Luz direta

Quando não há obstáculos entre a fonte de luz e o objeto iluminado. Os raios de luz vão diretamente para o seu destino e a sombra projetada é **dura**, com bordas bem definidas. O contraste entre as áreas iluminadas e sombreadas do objeto é bastante pronunciado: a diferença entre tons claros e escuros é bem acentuado.



A sombra projetada que preserva a forma próxima do objeto de origem deriva de uma luz direta. Note como na própria superfície do ovo a área iluminada é bem clara.

## Luz difusa ou indireta

Ocorre quando os raios de luz da fonte não seguem todos a mesma direção. Isso acontece porque eles encontraram obstáculos que os desviaram, como nuvens, árvores, paredes e outros. A sombra projetada, nesse caso, é **suave**, com limites desfocados. Já o contraste entre áreas iluminadas e sombreadas é bem menos evidente.



Já a sombra proveniente de uma luz difusa tem bordas pouco definidas. A superfície iluminada do ovo, por sua vez, não é muito clara.



Repare como mudar o tipo de luz vai produzir resultados bastante diferentes.

## Direção da luz

O local de onde vem a luz que ilumina o objeto é de suma importância, principalmente quando falamos em composição a partir de *assets* variados. Numa mesma cena a luz tem que vir do mesmo ponto e projetar sombras na mesma direção.



A sombra projetada do cavalete tem que seguir o mesmo sentido da luz refletida no rosto do modo, como na imagem da esquerda. Do contrário, a montagem fica irreal.