

02

Iluminando com lâmpadas e luz fria

Transcrição

[00:00] Agora nós vamos fazer uma pintura a seguir, é um processo parecido com esse que fizemos da luz mais quente, só que agora com uma luz mais fria, bem artificial mesmo. Então eu vou desativar a camadinha que está com essa cor quente e vou criar uma camada nova também no modo “screen” para trabalharmos com a luz fria.

[00:23] Camada nova aqui. Vou vir aqui na camada da cor da base, vou clicar na miniaturinha segurando o “control” para selecionar tudo, usar o “control” “h” para esconder a seleção, mas continua selecionada, só fica uns pontinhos andando pela tela.

[00:38] Vou pegar agora esse pincel número 4 “soft”, que ele é bem esfumaçado. Vou deixar ele grande e vou vim pinando de uma forma bem sutil todo esse lado que está sendo iluminado por essa luz azul, que é esse “a” no caso, que tá na mão do robozinho. Também é camada “screen”, mas o pincel no modo normal.

[00:58] Então, venho aqui com um tom de azul, posso ir variando às vezes o tamanho do pincel para fazer algumas manchas maiores em alguns outros lugares. É um pincel diferente, ele vai ter um resultado bem mais sutil, mais suave. Só um exemplo diferente para vocês. Eu pinto aqui desse lado onde que essa luz está iluminando, deixo tudo claro, e depois eu venho com a borracha apagando o excesso.

[01:28] Um pouquinho diferente de virmos direto com o pincel fazendo as pineladas no lugar. Dessa forma, a cor fica um pouco mais sutil, digamos assim, não fica tanta mancha de pinelada.

[01:39] E você vê de acordo com o projeto, de acordo com o clima da história, às vezes até de acordo com o estilo do desenho, vale a pena deixar ou não essa pinelada na cor. Esse que é um processo que não deixa tanto essa pinelada.

[01:52] Venho agora e venho apagando. Para apagar, eu estou usando a borracha parecida com aquele pincel, que é essa número 4. Ela também deixa uma marquinha de pinelada, só que como eu estou usando ela na borracha, essa marca de pinelada vai ficar só nas bordas mesmo, ali nessa transição entre a luz e a sombra, na parte da luz mesmo, não vai ficar tanto.

[02:13] A luz aqui, então, na parte externa dos dedos vai ficar sombra, venho apagando aqui. Aqui, esse braço vai estar todo em sombra, então eu vou apagar tudo aqui que tem de luz. O dedão só do lado de fora ali um pouquinho de sombra. Posso colocar um pouquinho de sombra aqui na parte debaixo do braço, do lado de dentro.

[02:46] Dá, também, é claro, para usar o Blender, se for o caso. Venho aqui, dou uma suavizada. Aqui a luz está vindo de baixo. Então, temos que ficar atento a isso: daqui para cima, a luz já está abaixo dos elementos, então a sombra vai estar sendo projetada para cima. Aqui, do lado de dentro tem sombra, nós vamos ver a sombra projetada aqui.

[03:14] Aqui, por exemplo, nessa mangueirinha aqui, esse cano aqui, o lado de cima é que vai estar em sombra. Venho apagando do lado de cima, do lado de dentro, e posso até projetar uma sombra, vazando aqui para cima. A elevação do projetado fica bem recortada mesmo, mas aqui eu posso usar o Blender pra suavizar que fica mais natural.

[03:40] Aqui nessa orelha, mesma coisa: projetar uma sombra para cima. Aqui, por exemplo, a luz já não pega. Eu posso até marcar aqui que dali para cima, da curvatura da cabeça, já não pega luz, é tudo sombra ali para cima.

[04:06] Do lado esquerdo, eu posso deixar um e ir apagando com uma suavizada com o Blender, que é o volume, não é algo projetado. Quadrinho. Aqui. Aqui também eu posso projetar, aqui já está um pouquinho abaixo da luz, temos que sempre

estarmos atento quando a luz está muito próxima do personagem, porque em alguns lugares a sombra vai estar projetada para cima, em outros, a sombra vai estar projetada para baixo. Como se fosse umas linhas. Se imaginarmos umas linhas saindo tipo raio de desenho de sol, então tem lugar com raio está pra cima, tem lugar em que está inclinado para baixo.

[04:56] Quando é uma luz muito longe, podemos deixar algo fixo. Sei é a luz do sol, então deixamos meio que fixo mesmo ou como que está sendo projetado, mas quando é uma luz bem próxima, já fica um pouquinho mais complexo. Principalmente quando a luz está bem no meio do personagem.

[05:14] Esse outro exemplo que tínhamos feito da luz quente, ela está vindo de cima, então não tem tanta diferença. Agora como a luz está no meio, já muda bastante lugar, tem lugar que a sombra está para cima, tem lugar que a sombra está para baixo.

[05:28] Então, esse é um processo bem parecido com o exemplo que eu dei no dia de colocar a luz quente, só que com a luz fria, eu usei esse pincel esfumaçado e o resultado fica um pouquinho mais sutil.

[05:38] Uma coisa importante quando estamos trabalhando com a luz fria, que é uma coisa bem artificial, claro que dependendo do contexto da história vai ser interessante deixarmos bem evidente que é uma luz artificial.

[05:49] Podemos até aumentar a saturação dessa cor, deixar ela um pouquinho mais saturada, controlar aqui um claro escuro, deixar até um pouquinho mais escuro, menos intenso, mais um pouquinho mais saturado, depende do contexto. Mas temos que pensar isso.

[06:08] É importante essa luz artificial, qual que é a mensagem que ela está passando? Ela está passando a mensagem para o personagem que saiu de um lugar e chegou no outro, entrou dentro de um lugar, é um ambiente meio futurístico, então, essas cores passam o clima de ficção científica. É importante sempre pensarmos bem na importância dessa cor. Geralmente, quando uma cor é artificial, mais fria, azul, esverdeada, tem esse clima de artificial mesmo, não é a luz do sol, não é a luz do céu, então é muito interessante deixarmos ela mais intensa. Esse foi mais um processo, agora vamos ao próximo.