

03

Trabalhando com luzes de múltiplas temperaturas

Transcrição

[00:00] Já trabalhamos com a luz artificial mais quente, com a luz artificial mais fria. Agora vamos ver como lidar com múltiplas fontes de luz. Podemos até utilizar o próprio arquivo, já criei uma camada nova para fazer essa luz fria. Eu ativo de novo a luz quente. Olha só. Como está separado por camadas, e pelo fato de termos pintado a cor da luz ao invés de ter pintado a sombra em si, podemos vir aqui nesses ajustes, em cada uma dessas camadas, e mudar a cor que eu quero, está funcionando ali.

[00:36] Por exemplo, essa luz quente, eu posso vir aqui no “control” “u” e mudar ela, posso deixar uma luz fria, arrastar aqui para o lado, por exemplo, uma luz vermelha. E para funcionar bem, é importante ajustarmos a cor, por exemplo, vermelho, ajustar a saturação também, aqui, e a luz aqui, “control” “u” também, a luz fria. Posso mudar, deixar uma luz fria mais roxa ou mais esverdeada, por exemplo, acho que esse roxo está interessante.

[01:09] O importante é: tendo consciência de que tem duas cores de fonte de luz, no caso aqui, são duas cores que estão clareando bem a personagem, uma na frente e uma secundária, mais sutil, igual estávamos trabalhando a luz do dia, tinha o sol e o céu. Mas não, aqui são duas cores bem fortes, e nesse caso, nós temos que tomar bastante cuidado porque o personagem está totalmente colorido.

[01:42] Então, dependendo da cor do uniforme, da roupa, do personagem, essas várias cores coloridas podem interferir. Então às vezes, por exemplo, tem editoras que eu já trabalhei em que tem um personagem com uma cor específica e todo mundo conhece o personagem por aquela cor.

[01:58] Vamos imaginar aqui o Superman, vermelho e azul. Mesmo se eu colocar numa luz às vezes totalmente colorida, totalmente diferente, artificial, que iria alterar a percepção desse vermelho e desse azul, a editora prefere que nós não mudemos tanto, mantém aquele vermelho, aquele azul, para a pessoa que está lendo bater o olho e entender, identificar, fácil e rápido qual que é aquele personagem.

[02:22] Quando nós trabalhamos com múltiplas cores, temos que tomar cuidado para não mudar muito a cor do personagem, a cor do cenário, algum elemento específico, caso, na história, essa cor base seja importante.

[02:38] Caso for um cenário, um personagem que não tem muita importância, agora sim podemos aplicar bastante essa mudança de cor ali mesmo, porque queira ou não, essa cor vai mudar. Se vemos uma cena com uma luz branca, com a luz vermelha vai mudar tudo, vai ficar tudo avermelhado.

[02:54] Então, temos que ter consciência disso na hora de utilizar várias cores, de que se essas várias cores estão ajudando ou atrapalhando na leitura. Às vezes, está colorido demais e a pessoa não identifica quem que é aquele personagem, então é algo que temos que tomar cuidado.

[03:07] E seja aumentando ou diminuindo a saturação, às vezes você vê que esse azul, meio roxo, está mudando muito a cor do personagem. Você pode, para não ter que tirar essa cor e atrapalhava alguma coisa, você pode diminuir a saturação, que a cor que está por baixo vai ficar mais presente ali. Ou às vezes diminuir a opacidade da cor para ela ficar mais sutil.

[03:30] Às vezes, é interessante deixar uma luz como a luz principal e a outra como secundária, como aqui, no caso. Então são várias possibilidades.

[03:40] Aqui, eu não estou interferindo a cor do personagem na cor do ambiente, estou até pensando num ambiente neutro. Mas pode ser que o próprio ambiente tenha uma outra cor. Então vamos pintar aqui, como exemplo, pensando que esse

ambiente tem uma terceira cor. Acho que vou deixar vermelho assim mesmo, ficou legal. Para não ficar estranho, vou só vir aqui na camada do “a” ou na base, e vou deixar esse “a” com um tom um pouquinho mais avermelhado, porque ele estava amarelo, já que eu estava utilizando uma luz amarela.

[04:13] Vou deixar ele aqui um pouco mais avermelhado, um pouquinho mais quente, e vou lá embaixo da camada do “flat”, vou criar uma camada nova no modo “screen”. E vou pegar um tom verde, bem saturado, que vai ser a terceira luz que tem ali no ambiente.

[04:37] Essa aqui eu vou deixar mais sutil, como se fosse uma luz por trás do personagem, então ela não vai interferir tanto. Vou fazer mais como se fosse um contorno. Essa luz, quando ela está vindo por trás, ela fica só no contorno mesmo, ela não vem para dentro.

[04:56] Uma luz que está clara ali no fundo, e no personagem, eu vou criar uma camada nova, também no modo “screen”. Vou vim aqui selecionar a camada do “flat”, que seleciona tudo o que está ali, e vou vim pintando.

[05:12] Nesse caso, essa luz que está vindo por trás, vou deixar mais sutil. Então ela vai aparecer principalmente onde que essas luzes principais não estão pegando tanto. Por exemplo, aqui embaixo do braço, que nenhuma das luzes principais, nem a vermelha nem a azul, chegou, posso vir aqui dando umas pineladas com esse tom mais esverdeado, imaginando que essa luz está meio que no ambiente todo, não somente exatamente atrás do personagem.

[05:42] Então, acaba que reflete no chão, reflete um pouco no teto, então dá para fazermos quase que em várias partes do personagem, esse verde interferindo ali no pescoço, posso por um pouquinho.

[05:57] Até dá para sobrepor um pouco a luz. Por exemplo, eu faço aqui em cima da cabeça, e aqui nesse azul aqui também, mas eu faço ele mais sutil para não ficar informação demais de luz competindo uma com a outra, a não ser que a ideia do quadrinho seja justamente isso, é um ambiente muito confuso, tem várias luzes, personagem está meio perdida.

[06:21] É importante entendermos as regras e saber se aquele uso da cor está funcionando ou não, se está claro ou não a leitura. Porque às vezes é necessário ter uma certa confusão, dependendo do roteiro. Então temos que saber mesmo até que ponto está funcionando, até que não, até que ponto não está confuso, até que ponto está.

[06:40] Vou fazer essa luz aqui no fundo e o importante mesmo é sempre ter essa consciência de que o foco é ajudar a leitura do quadrinho, auxiliar na narrativa, não deixar bonito ou realista. Se ficar bonito ou realista e fazer sentido naquele contexto, ótimo. Se não, o lance é realmente facilitar a leitura.

[07:06] Às vezes, ficar detalhe demais, realista demais, atrapalha, ao final das contas. A pessoa vai ler, mas tem tanta informação que ela se perde. Vou colocar um brilhinho verde aqui, embaixo, nos dedos, embaixo do braço.

[07:28] Um recurso que podemos fazer também para evidenciar essa luz, principalmente das luzes que estão aparecendo na imagem, que é essa azul e essa vermelho, é colocar uma camada por cima da camada da linha, cria uma camada nova com um brilho ainda maior.

[07:44] É um recurso que eu já mostrei também em outros cursos. Nesse caso, vai funcionar bem. Uma camada também, no modo “screen”, pega esse pincel esfumaçado, ali, esse “soft”. No caso, aqui, uma cor vermelha, e venho pintando.

[08:00] O pincel está no modo normal, só a camada mesmo que está no modo “screen”. Venho pintando aqui. Se eu colocar o pincel também no modo “screen”, nesse caso aqui até funciona, porque ele vai clarear ainda mais. Deixa eu dar um zoom ali, pra ficar mais fácil para vocês verem. Se eu der várias pineladas, vai ficando ainda mais claro. Aqui.

[08:26] Posso fazer uma maior zona assim, mais sutil, e aqui com esse tom azul, meio roxo, assim, pode ser a mesma camada. Primeiro um menor aqui só vazando aqui, passando meio que o contorno, e depois um maior.

[08:47] Então, o negócio fica totalmente coloridão. Eu tenho uma cor azul, uma cor vermelha, uma cor verde, tudo luzes. É um exemplo que eu dei bem extremo de três cores diferentes, três luzes diferentes, em duas delas estando aparecendo uma imagem, e o robô aqui tem uma cor meio neutra.

[09:08] Igual eu falei: se formos usar uma coisa muito colorida, tem que fazer sentido, para começar, naquela história. Tem que fazer sentido ter aquela cor e aquela cor está destacando. Se não, às vezes é um cenário colorido, mas o foco é o personagem mesmo, não precisa de estar com o ambiente colorido demais. O foco é o personagem. Então deixa o personagem com a cor mais natural, dá uma suavizada nessas mudanças de cores.

[09:33] Principalmente se for um personagem em que você quer deixar claro, através da cor, qual que é aquele personagem. Porque às vezes é um quadrinho com uma história onde as pessoas estão usando, tipo Power Rangers, que é todo mundo com uniforme parecido, mas cada um tem uma cor.

[09:49] Então, a cor base do personagem é importante. Nesse caso, não dá para mudarmos muito as cores dos personagens, colocando essas várias luzes coloridas. A não ser que faça sentido naquele contexto, tem que ser algo bem específico, é uma história onde que está todos os personagens num lugar com várias cores e às vezes faz parte da história não saber quem que é quem direito, porque está tudo colorido por exemplo, um exemplo extremo assim.

[10:14] Nós temos sempre que tomar cuidado com usar cor demais, coisa artificial demais, às vezes para ficar legal e acaba atrapalhando a narrativa.