

05

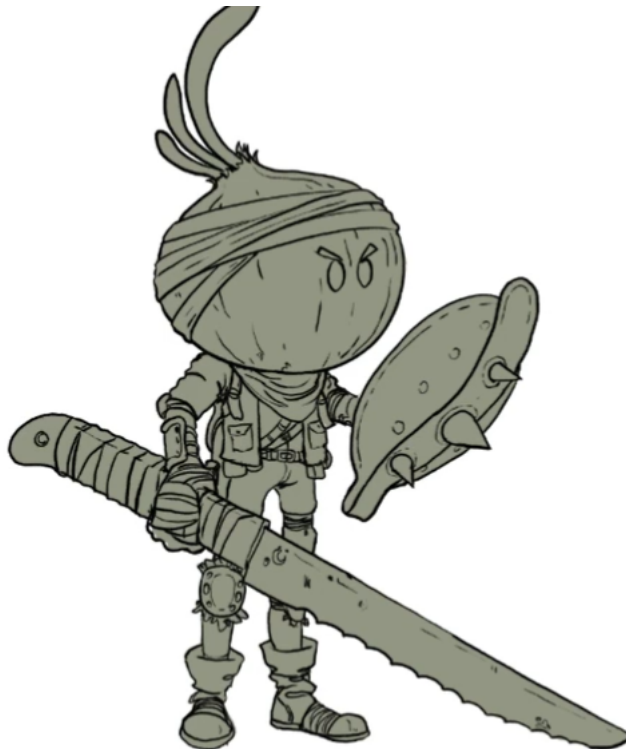
## Variação de cores

### Transcrição

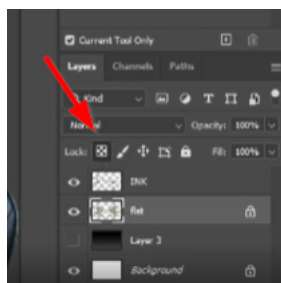
Temos nosso personagem com a linha de frente e de costas terminada, isso quer dizer que podemos começar a trabalhar com as cores.

Criaremos uma cor base, e então desenvolveremos algumas variações para mostrar ao cliente.

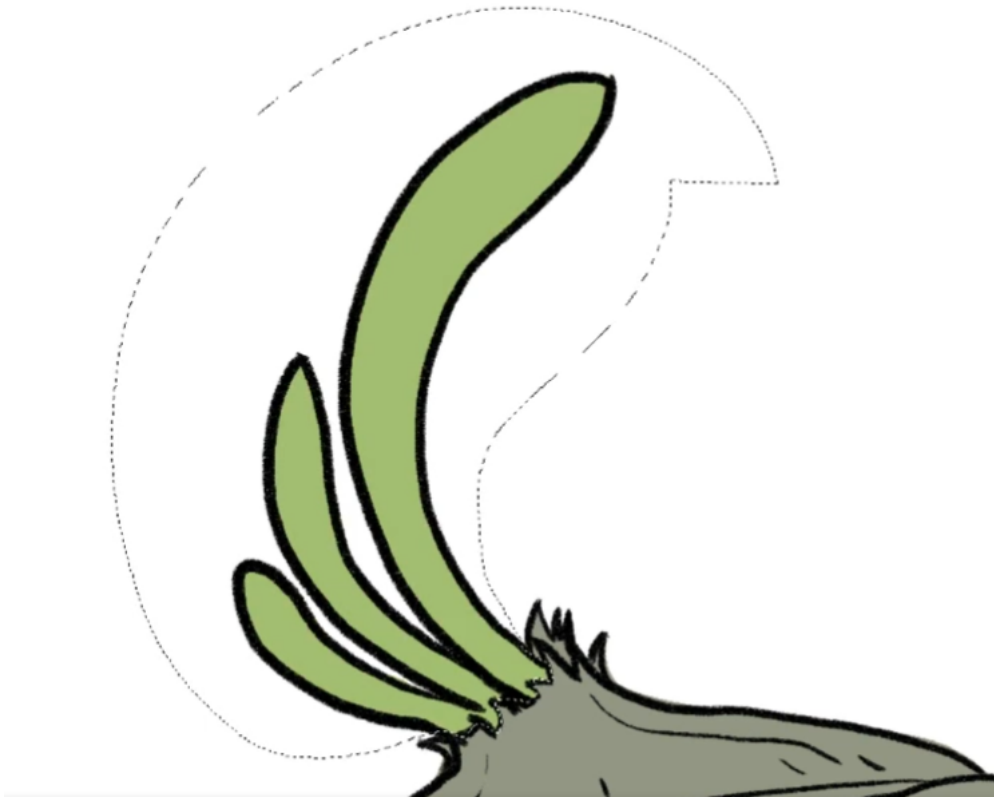
Faremos uma nova camada sobre a silhueta para começarmos a trabalhar com a cor base. Começaremos com um tom neutro, e conferiremos se não há falhas nas bordas do desenho.



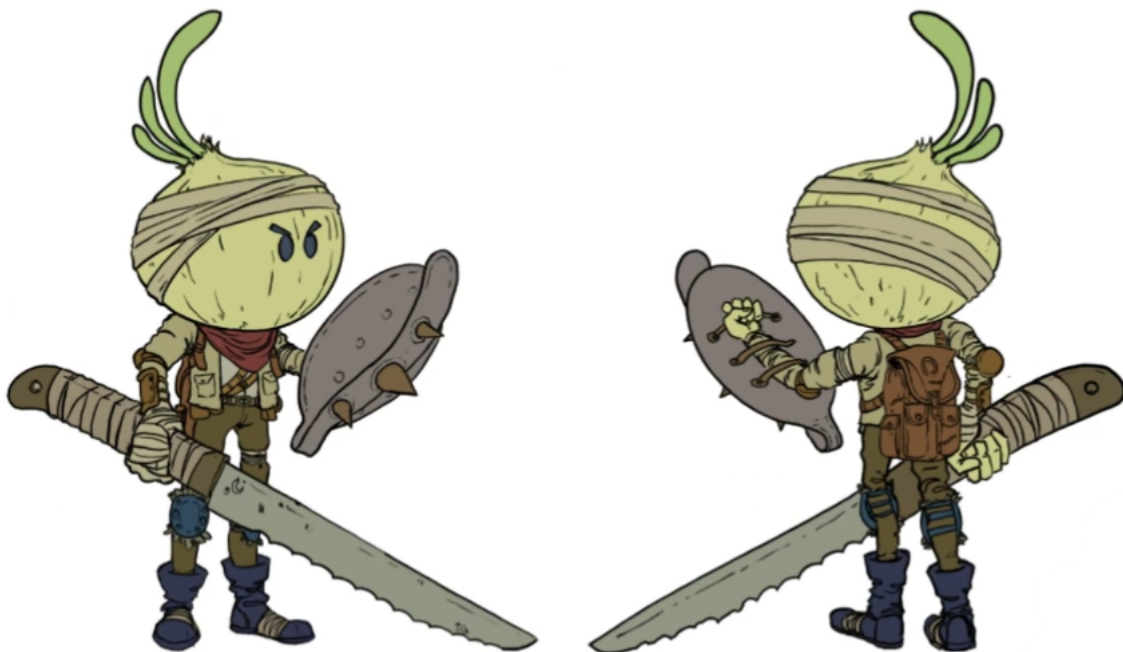
Agora, começaremos a separar as cores de cada elemento. Bloquearemos a camada do Flack, para que somente as áreas delimitadas do desenho sejam coloridas.



Selecionaremos o broto e adicionaremos um tom esverdeado.



Faremos o mesmo procedimento com todos os outros elementos do personagem. É importante que tanto na versão de frente quanto na de costas, as cores sejam as mesmas. Podemos colorir simultaneamente as duas versões ou então replicar as cores por meio do conta gotas.



Feito isso, começaremos a criar algumas variações. Nesta etapa, trabalharemos bastante com a saturação das cores para desenvolver novas tonalidades, para acessar esse painel utilizamos o atalho "Ctrl + U".

Alteraremos as cores dos itens: casaco, cachecol e assim por diante, para criarmos as variações.

