

Iluminando com fogo e luz quente

Transcrição

[00:00] Nós estudamos agora como funciona a iluminação em diferentes momentos do dia, pensando numa cena ao ar livre. Então pensando num céu de dia mais azulado, um pôr do sol e à noite.

[00:13] Agora, vamos começar a estudar com foco mais em luzes artificiais. Vamos começar, por exemplo, pintando a personagem utilizando uma luz amarelada como se fosse um fogo, uma tocha, algo do tipo.

[00:26] Vocês podem ver essa imagem, ela está segurando duas letras “a”, então vamos utilizar múltiplas luzes mais para frente. Vamos começar pintando essa luz quente do fogo. Então aqui, essa letra “a” de cima vai ser a nossa luz do fogo, como se ela estivesse com uma tocha bem próximo dela.

[00:46] Aqui, o processo vai ser um pouco diferente para termos mais variedade, vai ser o seguinte: ao invés de nós mantermos a cor base mais clara e aplicar uma sombra, nós vamos manter a cor base mais escura e vamos aplicar uma luz. Assim, vamos dar mais foco ainda nesse brilho, na cor dessa luz. É uma possibilidade.

[01:06] Acaba que, dependendo do contexto, o resultado fica bem parecido. Nós escolhemos um processo ou outro de acordo com a forma que está funcionando melhor, às vezes para você pintar e trabalhar, ou de acordo com o que o projeto exige mesmo.

[01:20] Vamos criar uma camada nova no modo “screen”. O “screen” vai sempre clarear. O “hard light”, se usarmos o tom escuro, ele vai escurecer, e se usarmos um tom claro, ele vai clarear também. Só que para clarear, eu gosto mais de usar “screen” porque ele vai clarear a cor e vai manter ela um pouco mais saturada do que o modo “hard light”.

[01:37] Então, aqui, criei uma camada nova, modo “screen”. Vai ser só a camada no modo “screen”, o pincel eu vou manter no modo normal. E vou pegar um tom, um amarelo bem saturado, à medida que eu for pintando, olha só como que vai acontecendo. Ele vai clareando, mas vai mantendo ali embaixo, olha só, se eu pintar aqui outros elementos, ele mantém a cor um pouco que está lá embaixo semelhante ao “hard light”.

[02:07] Dessa forma, nós vamos simular a luz aqui, essa luz quente aqui, como se fosse uma luz de uma tocha, na verdade é a letra “a” emitindo uma luz bem quente. Eu digo tocha porque é um processo que ele funciona da mesma forma em vários tipos de luzes, no caso, aqui, imaginando uma luz quente.

[02:32] Essa letra “a” que vai estar bem quente aqui, eu vou pintar os dedos aqui imaginando essa luz vindo do lado direito. Aqui, eu estou usando outro pincel também, que é esse pincel número 2, com uma certa textura. Eu cheguei a usar ele também nos cursos anteriores, pra quem fez. Ele tem uma textura interessante e fica um aspecto de pincelada, para dar uma variada um pouco em relação aos exemplos que eu estava usando até então.

[03:00] Então, aqui assim, com uma cor bem quente, aqui no braço. Se nós passarmos pincelada fraquinha, vai ficar mais clarinha, mais sutil, e se passar com mais força na caneta, mais pressão, fica mais marcado. Aqui eu vou pintar vazando mesmo, depois eu venho e apago da área do personagem.

[03:25] E aqui é só a luz, por exemplo, eu pinte e quero fazer uma sombra projetada. Eu pego a borracha e eu vou apagando, nessa camada que realmente é só a luz.

[03:42] E vou fazer isso imaginando essa luz vindo da mão ali de cima, do lado esquerdo. Aqui do lado de cima, esquerdo. Deixa eu aumentar, eu vou dar uma pincelada maior já para clarear toda essa área de uma forma mais sutil ali, sem pesar

muito no pincel.

[03:58] Eu já marco mais onde que eu vejo que vai ter mais brilho, porque é uma face que está mais de frente para a luz. Está refletindo mais, então eu já peso um pouco mais na mão para ficar mais forte.

[04:22] Aqui, do lado esquerdo. E posso usar o Blender também, da mesma forma que eu estava usando na sombra nos outros também. Então se eu quero deixar uma coisa mais suave, sem muita pincelada, eu posso usar o Blender para dar uma suavizada.

[05:03] Vou colocar um pouco de luz aqui também na barriga, lembrando que ela está vindo do lado esquerdo e de cima. Então tem que ficar atento a isso para não colocar luz onde não tem. Só do lado esquerdo aqui, nesses dedos que estão mais longe, vou apagar o que está de fora então.

[05:24] Vem aqui na camada da cor base, aqui no “flat”, seleciona, clico com o direito, selecionar, “inverso” e delete. Eu apagou tudo o que está fora da cor.

[05:37] Vou vir com o Blender agora que eu comentei, dando uma suavizada os lugares onde que eu quero que fique menos marcado, em cima da barriga também. Aqui. Aqui no braço. Esse aqui da cabeça também acho que está muito marcado, posso dar uma suavizada.

[06:00] E para fechar, venho com a borracha. Eu vou até usar essa borracha que estávamos usando antes, tem uma textura que ela deixa mais recortadinho mesmo para ficar mais certinho. Uma borracha, principalmente nessa parte aqui do rosto, que tem vários detalhezinhos, eu acho interessante ficar mesmo mais marcado.

[06:22] Então é isso. Daqui, o que é que nós podemos fazer para funcionar melhor essa iluminação, já que estamos trabalhando só a luz, e a sombra já é a base, podemos escurecer um pouco a base. Eu venho aqui nessa camada, “control” “u”, no caso aqui, escureço um pouquinho.

[06:45] Para não ficar muito cinza, posso até aumentar a saturação aqui da sombra, dou uma esfriada aqui, jogo um pouquinho para o lado do roxo, mas sem mexer muito porque tem cores diferentes no personagem, às vezes eu estou olhando para parte do tronco dela e vejo que está ficando mais vermelho, mas como é amarelo lá na máscara, às vezes esse amarelo está virando outra cor. Então tem que ficar atento a isso. Vou dar só uma mexidinha.

[07:08] Por isso que geralmente, para fazer esse tipo de alteração de cor, no “color balance” funciona melhor, no “control” “b”, mas ali é uma possibilidade também, já que eu já ia escurecer a imagem, ali no “control” “u”, que já dá para escurecer e dá para mudar um pouquinho a cor e a saturação também.

[07:24] Então, temos aqui. Agora vou só a clarear a fonte de luz em si. A camada da luz, aumentar o pincel aqui, dá uma pincelada, vai ficar bem claro aqui onde tem os dedos, onde tem essa transparência também.

[07:45] Ali é a fonte de luz e esse mesmo processo funciona, igual eu falei, por uma luz artificial, pode ser uma tocha, usamos só uma cor, só um amarelo com a camada do modo “screen”. Esse modo “screen” funciona bem quando estamos trabalhando com arquivos em RGB.

[08:03] Vocês podem ver aqui, se eu vir em imagem, modo, tá aqui o RGB. No CMYK, todos os modos de camadas do Photoshop não funcionam muito bem. Geralmente eu faço trabalho em RGB e no final eu converto para CMYK se for preciso imprimir. Está aqui mais uma possibilidade de iluminação.