

Finalizando uma ilustração

Antes de começarmos a falar do tutorial, falaremos um pouco de desenho a mão livre e pintura.

Muito antes de conhecer os recursos do Photoshop (que são fantásticos), eu já havia trabalhado com outros recursos não digitais, tais como: tinta acrílica, aguada (nankim), aquarela, gouache, pastel seco, grafite e airbrush, é claro. Tudo que aparecia pela minha frente eu desenhava: meus pais, professores (vítimas eternas), animais e objetos. Todas estas técnicas e experiências foram muito importantes, pois me deram a base necessária no estudo de

cores, texturas, luz e proporção. Há 3 anos, acabei migrando para os recursos do Photoshop, aliados à fantástica tablet Wacon que proporcionou rapidez e maior precisão ao meu trabalho.

Hoje, sinto-me confortável utilizando as técnicas que veremos a seguir, mas isso não quer dizer que vocês não poderão encontrar outros caminhos para realizar os mesmos efeitos. Cada artista tem o seu estilo e jeito de trabalhar.

INTRODUÇÃO

1 - Então, mãos à obra. Primeiro passo: tenha uma referência para o seu trabalho. No meu caso, utilizei uma foto minha (tirada pelo meu amigo Gustavo Azerêdo). Mas atenção. A foto serviu apenas para o esboço à lápis, não se tratando de uma pintura sobre a foto escaneada (figura T01).

2 - Escaneie em gray grayscale a 300 dpi e transforme em RGB, pois adicionaremos texturas a nossa ilustração.

3 - No menu WINDOWS/ LAYER (camada), transforme o esboço em layer clicando duas vezes no background. Vamos nomeá-



Figura T01

la BASE LÁPIS. Na mesma camada, mude de Normal para Multiply, colocando a opacidade em 60% ou na porcentagem que preferir. Neste momento, a camada BASE LÁPIS estará meio opaca, pois servirá apenas como base para a pintura que virá (figura T02). Abaixo desta camada, criaremos as camadas do CABELO, MÃO, ROSTO E CAMISA. Sempre dando nomes às camadas e, se possível, nessa ordem (figura T02).

Figura T02

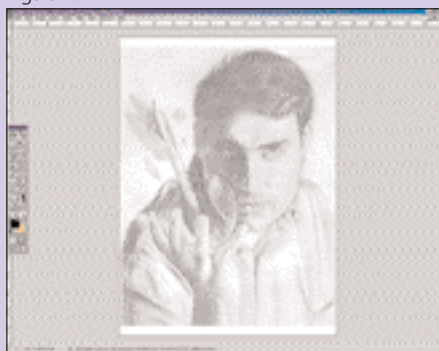


Figura T03A

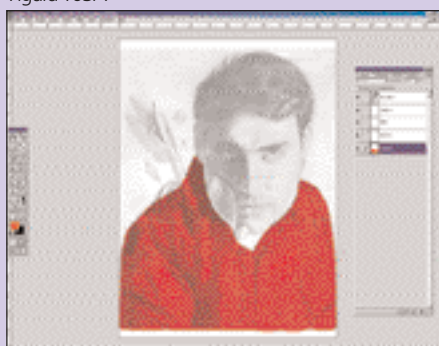


Figura T03

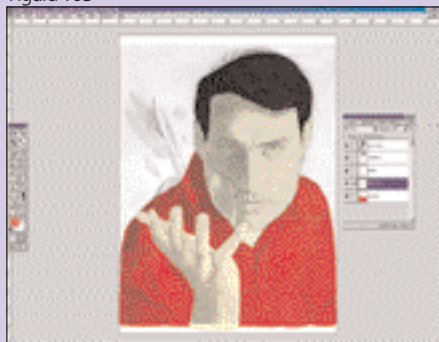


Figura T04

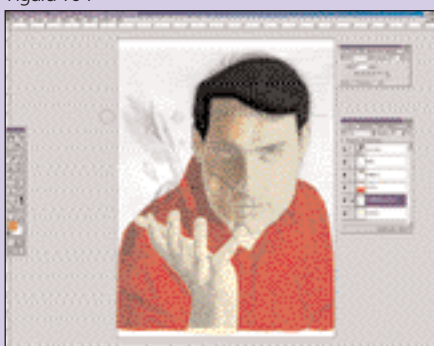


Figura T05

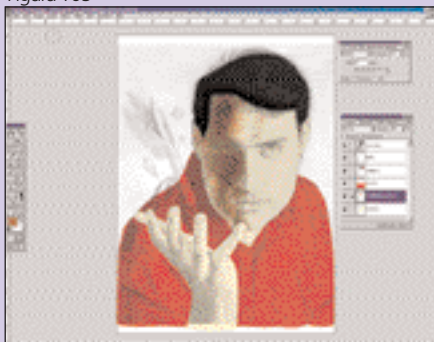


Figura T06



Figura T07

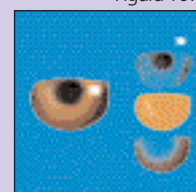


Figura T08



Figura T09

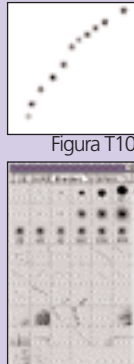


Figura T10

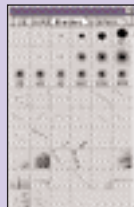


Figura T11



Figura T12

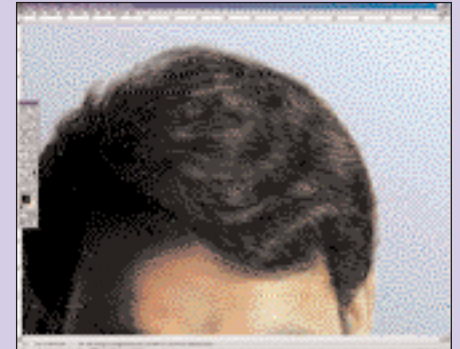


Figura T13

4 - Na camada da CAMISA, tecla P selecionando-a, no menu EDIT / FILL, vamos colorizar com a cor vermelha (figuras T03A e 03). Faça o mesmo procedimento para a camada do ROSTO, MÃO e CABELO, adicionando as cores básicas (figuras P01).

5 - Com a base das cores concluídas, selecione o ROSTO e, no menu FILTER/TEXTURE TEXTURIZER, vamos aplicar a textura SANDSTONE (scaling 100% e relief 10%) para darmos uma aparência "próxima" à porosidade da pele humana. Faça o mesmo com a camada da MÃO.

APLICANDO AS SOMBRAS DO ROSTO

1 - Vamos começar lembrando que é importante o estudo dos tons sempre. Pensando nisso, lembrei de um exercício simples, mas bastante eficaz. Apesar de parecer maluco, vá até o espelho e observe a luz refletida no seu rosto e tente

Figura P01

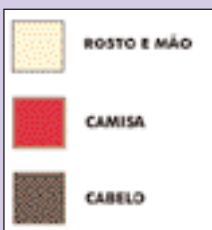


Figura P03

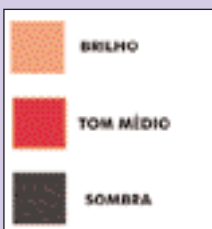


Figura P02



Figura P04



decifrar e reproduzir a tonalidade da sua pele. Você também pode fazer isto com uma foto (que é bem mais fácil). Neste caso, os tons de sombra da minha pele foram mais ou menos estes (figura P02).

2 - Abra outra camada chamada SOMBRA ROSTO (acima da camada rosto), com o airbrush (tecla J) na pressão 100% e mude de normal para Multiply. Começaremos a pintar o rosto com o tom médio, sempre do mais claro para o escuro (figuras T04, 05 e 06). Vá adicionando os outros tons mais escuros de acordo com a referência que você estiver utilizando.

COLOCANDO OS OLHOS

1 - Vamos colocar os olhos só para tornar o trabalho mais emocionante enquanto colorizamos o restante. Faça o mesmo procedimento de colorização aplicada ao rosto na construção dos olhos e observe as camadas (figuras T07 e 08). A ordem do trabalho não é tão necessária. Eu mesmo trabalho um pouco na pele, depois eu vou para os lábios... O importante é o resultado final. Eu utilizo muito este recurso para desviar um pouco a atenção em uma determinada área do trabalho. Fazendo desta forma, você poderá observar possíveis erros em outras áreas. Experimente.

A CAMISA

1 - O mesmo procedimento do rosto será utilizado no tecido da camisa. Selecione a camisa, vá até o MENU FILTER/TEXTURE/TEXTURIZER (canvas, scaling 120%, relief 12% e light direction top right). Ainda selecionada a camada, tecla J e comece a colorir (figura T09) seguindo os tons da figura P3.

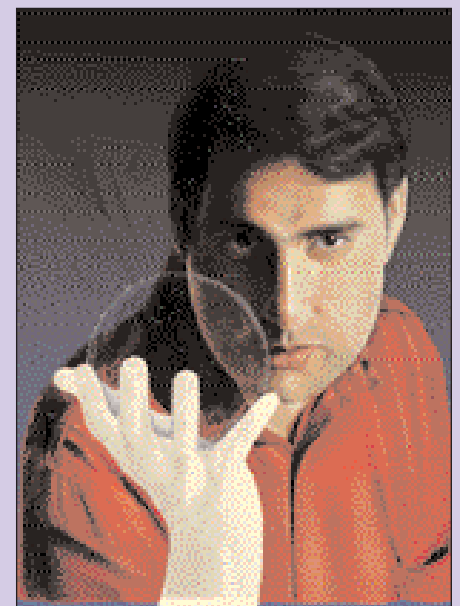
O CABELO

1 - Para começarmos o nosso cabelo, vamos precisar de pincéis, pois o segredo do cabelo são os pincéis. Eu mesmo criei vários para ilustrar diversos tipos de texturas.

2 - Vamos criar um pincel: abra um novo arquivo (FILE/NEW/300 dpi/1x1cm/grayscale). Depois, com o airbrush na cor preta 100%, pegue o menor pincel que tiver e faça um desenho parecido com o da figura T10. Dê CTRL A, CTRL C. Feito isso, vá até o MENU WINDOWS/BRUSHES, clique na seta acima e a direita, DEFINE BRUSHES e pronto. Você já tem o seu primeiro pincel. Clique 2 vezes e digite SPACING em 1% ou outras porcentagens. Teste-os. Faça outros tipos de pincéis em outras direções, formas e tamanhos.

3 - Assim como a pele e outras superfícies, o cabelo reflete vários tipos de luz.

Figura T14



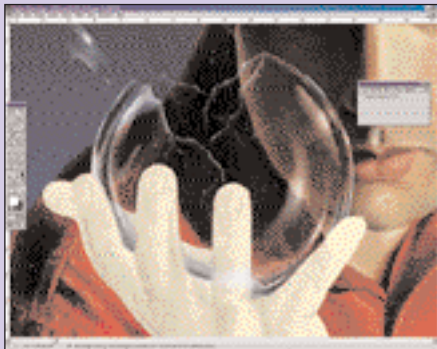


Figura T15



Figura T16



Figura T17



Figura T18



Figura T19

Na minha referência, pude constatar pelo menos quatro tons (figura P04). Com a referência, palheta de tons e pincéis em mãos, começaremos a pincelar com o airbrush (tecla J) o tom mais claro do cabelo para simular o brilho (no caso do cabelo, a ordem da pintura poderá ser invertida sem nenhum problema, do mais escuro para o mais claro) (figura T12). Como o meu cabelo não é liso escorrido, ele se divide em várias camadas irregulares e em várias direções. Daí a necessidade de criarmos mais pincéis, de vários tamanhos e em outras direções (figura T11). Mesmo depois de finalizado, ainda fiz alguns ajustes de cor no MENU ADJUST/SELECTIVE COLOR/

Figura T20

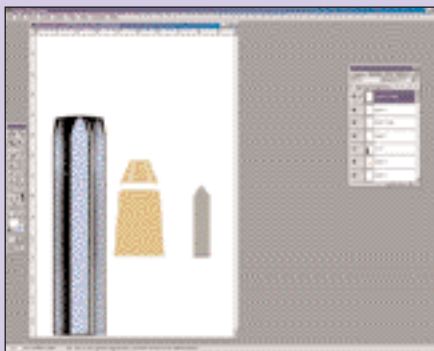


IMAGE/ NEUTRALS, adicionando um pouco mais de magenta, chegando ao tom de castanho escuro desejado. É indicado também dar uma "borradinha" (tecle R) de leve, para desfocar um pouco certas áreas do cabelo, para não ficar tão duro e mais natural (figura T13).

A ESFERA DE VIDRO

1 - Assim como os metais reluzentes (ouro, cromado e alumínio), o vidro reflete tudo ao seu redor e requer uma observação mais cuidadosa. Então, peguei um bule de café redondo quebrado pela minha empregada, fiquei observando as ranhuras e estilhaços e tentei reproduzi-los.

Figura T21



2 - Primeiro, selecionei a esfera e criei uma nova camada. Com o airbrush, apliquei a cor branca no contorno da minha seleção (note que coloquei provisoriamente um fundo escuro para realçar a pintura branca). O resto é observação dos reflexos e a reprodução dos tons. (figuras T14, 15 e 16).

A MÃO

O mesmo processo de pintura do rosto será utilizado na finalização da mão, que já estará com a textura aplicada. Os tons de sombra serão quase os mesmos utilizados no rosto, sempre usando o airbrush (figuras T17, 18 e 19).

Figura T22

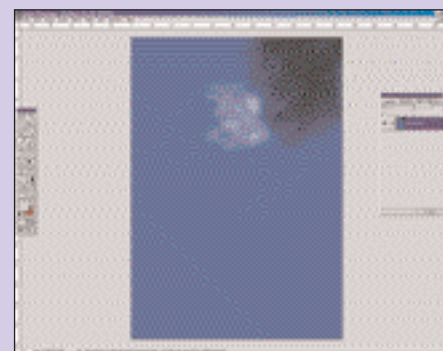


Figura T23



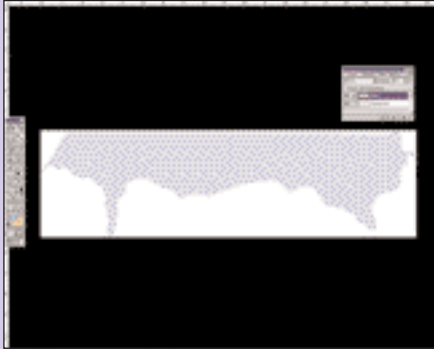


Figura A01



Figura A02

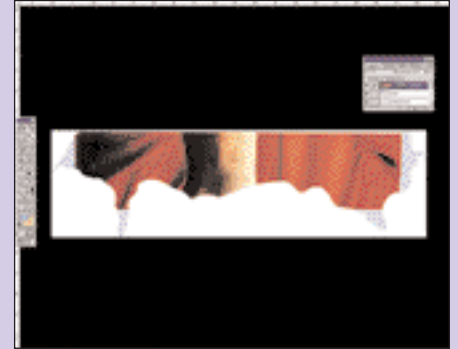


Figura A03



Figura A04



Figura A05

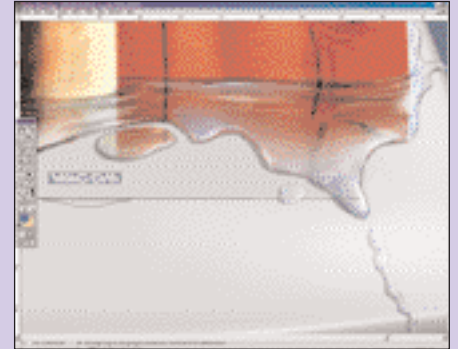


Figura A06

A LAPISEIRA

Todos os elementos da composição foram feitos separadamente (caneta voadora...), pois o arquivo ficaria enorme e dificultaria o meu trabalho. Observe que os elementos que compõe a lapiseira são separados em camadas para melhorar a manipulação e pintura (figuras T20 e 21). Uma vez terminados, podemos linkar as camadas (MERGE LINKED) e aplicar o elemento na composição.



O CÉU

No céu, também utilizei uma foto apenas como referência, pois o interessante em pintar o céu é o efeito artístico. Além do airbrush, precisei "borrar" (tecle R) um pouco certos pedaços de nuvens para dar um efeito bem parecido com os tipos de nuvens (figuras T22 e 23).

A POÇA DE ÁGUA

O segredo da realidade da poça são os reflexos. Sendo assim, tudo ao seu redor refletirá bem claramente.


1 - Tecle P, faça um desenho parecido com a figura A01 e preencha a seleção com a seguinte cor neutra: cyan 5% e preto 10%.

2 - Abra a ilustração já terminada, selecione a parte inferior (figura A02), que será utilizada como reflexo, e dê CTRL C. Selecione novamente a poça, tecle SHIFT/CTRL V e observe que o pedaço selecionado da ilustração foi para dentro da poça selecionada. Vá ao MENU TRANSFORM/FLIP VERTICAL para encaixar futuramente a poça com a ilustração (figura A03). Para dar uma espécie de atenuada no reflexo, tecle E e vá apagando gradualmente a imagem, até ficar com a aparência da figura A04. Ainda selecionada a poça, vá dando volume aplicando gradualmente o

tom mais escuro (cyan 40% e preto 40%), com o airbrush em cada borda da poça (figura A05). Observe os brilhos das gotas e bordas e tente copiá-las. Note que os brilhos das gotas estão incidindo a direita, para haver uma coerência com a iluminação da composição (figura A6).

FINALIZAÇÃO

Espero que tenham gostado do tutorial, pois a minha intenção não foi dar uma "aula", mas toques de conhecimentos utilizados ao longo de minha carreira. Gostaria de ter falado mais sobre a construção de todos os elementos que compõe a ilustração. Não pude, até porque o tutorial ficaria imenso. Mas mesmo assim vai um toque final para quem quer se embrenhar nos caminhos da ilustração digital ou convencional: tenham um vasto acervo disponível, com todo tipo de imagem: animais, pessoas de todas as etnias e objetos com texturas variadas. Procurar nos sites de busca também é válido. Preciso de uma borboleta voando? Pegue uma foto e brinque um pouco.

Um grande abraço aos leitores da DIGITAL DESIGNER. 

Newton Chambarelli
nchamdesign@aol.com