

## TUTORIAL COREL PAINTER-ACRYLICS

-06-

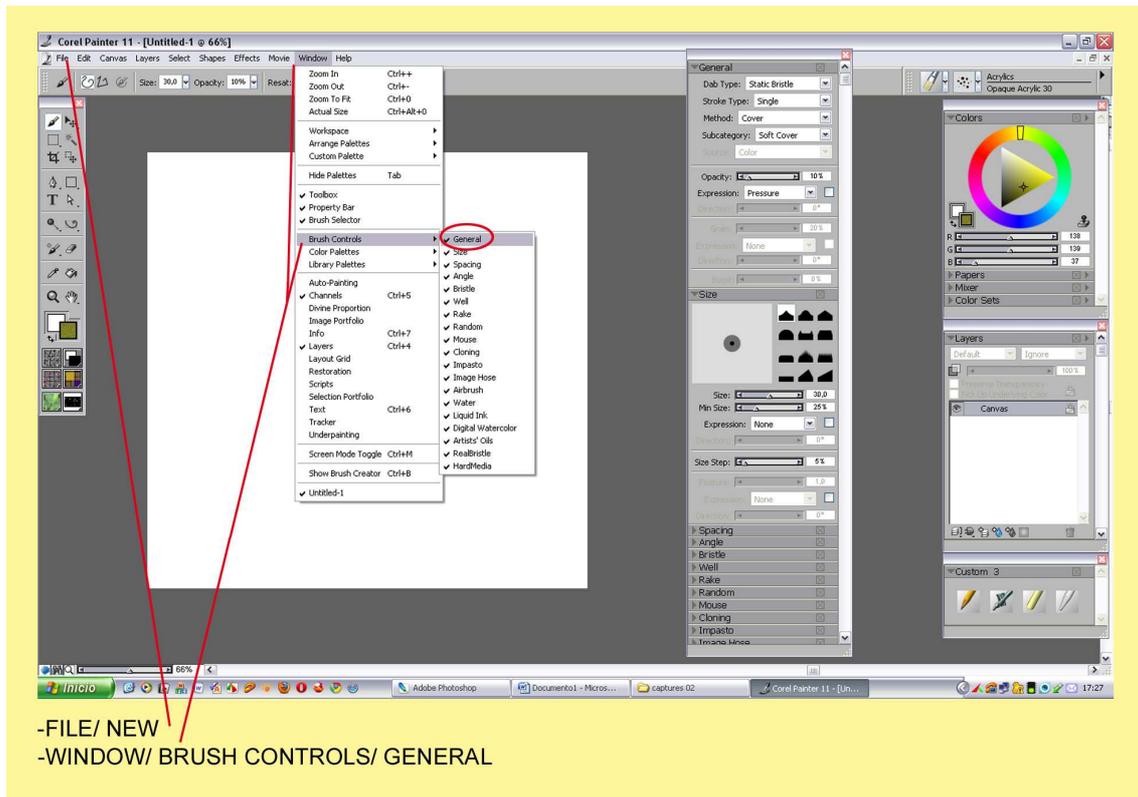
En esta 6ª entrega vamos a conocer cómo funcionan los pinceles, su ventana laboratorio, ésta la añadieron hace unos pocos años. La ventana más antigua donde se pueden tocar todos los parámetros de las puntas de los pinceles de Painter.

Más tarde entraremos en la primera herramienta de nuestro programa el Acrylic.

Realizaremos una ilustración infantil donde nos quedara con tonos apastelados, jugando con colores cálidos y el contraste de los fríos azulados. Para terminar nuestra ilustración tocaremos otro apartado interesante, el cuarto de iluminación. Esta ventana es parecida al de Photoshop, donde con pocos pasos podremos cambiar la iluminación, tono, luces de nuestro dibujo.

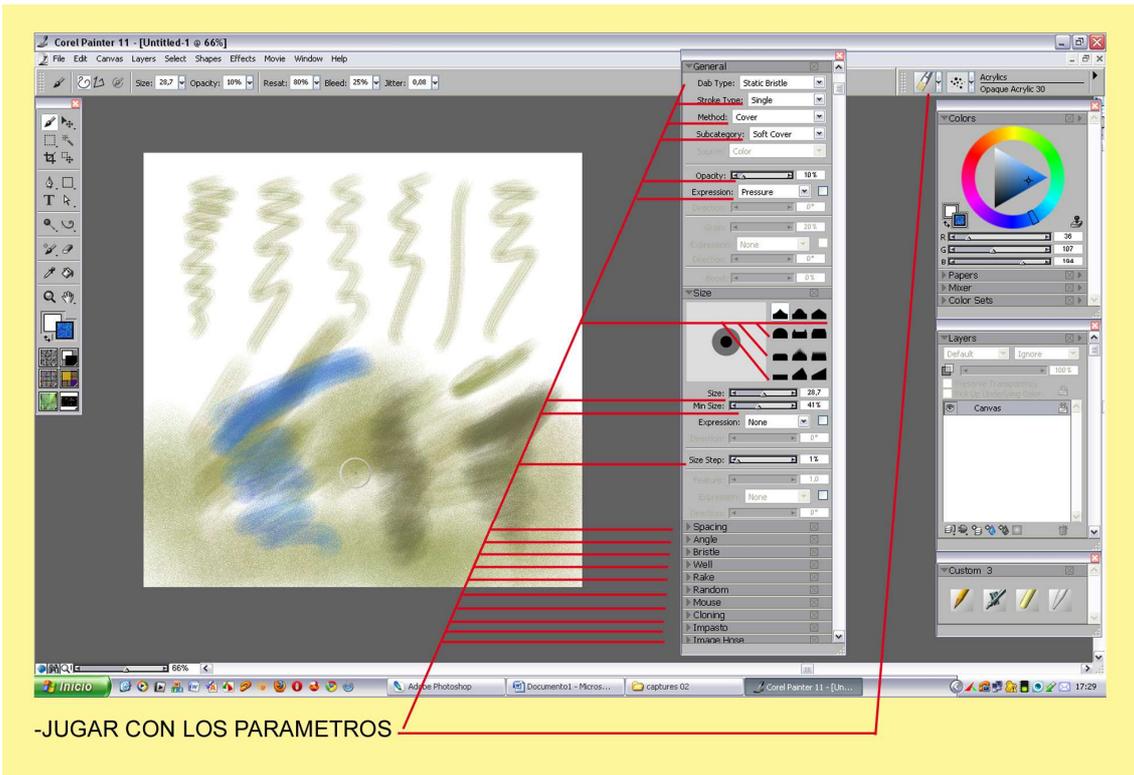
Aquí, después del resultado azulino dado a nuestra ilustración iremos jugando con una máscara de capa para ir limpiando el azul. Y el arte final para la obra probaremos con dos clases de textura de papel para finalizar.

Abróchate el cinturón y lánzate a gozar con Painter...



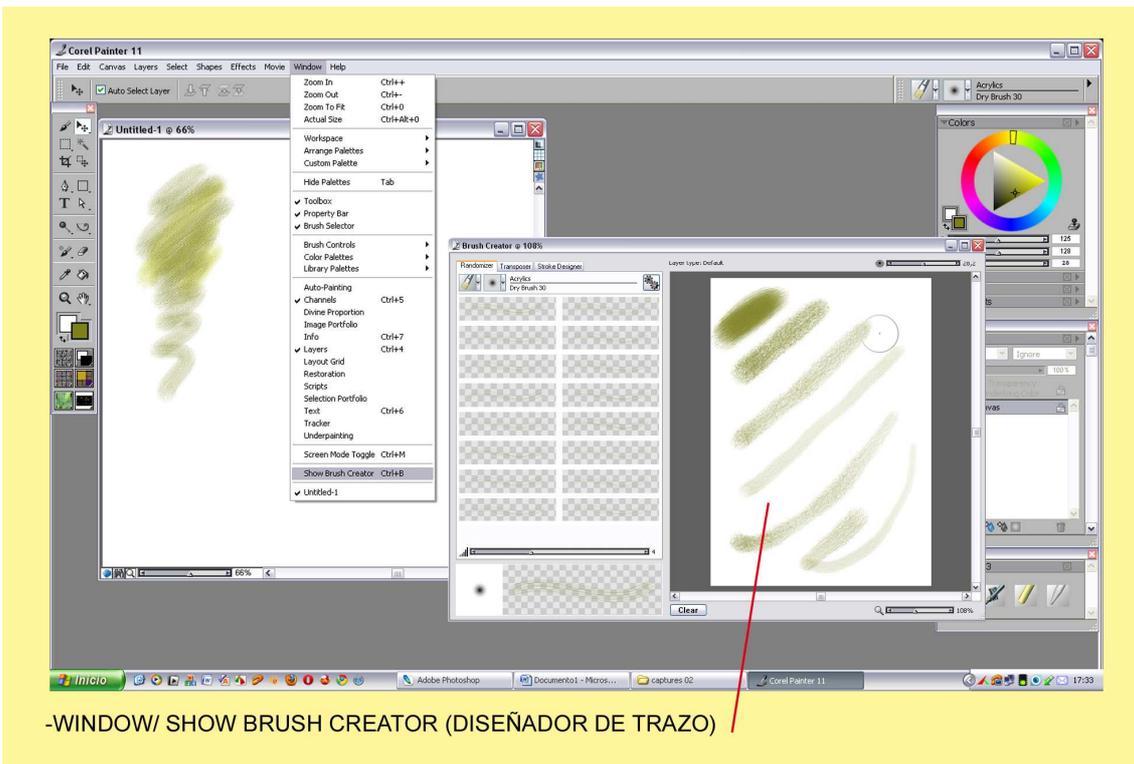
Nos vamos a File/New y nos hacemos una hoja en blanco. No importa mucho como sea es para probar las distintas formas de los pinceles.

O.K.! Window/ Brush Controls/ General. Aquí se nos expandirá toda la madre del cordero de los pinceles. Es decir desde esta múltiple ventana podemos tocar todo, puntas, velocidad de la pincelada, amplitud, giros estilos de puntas etc.



-JUGAR CON LOS PARAMETROS

La verdad que es una locura, tiene tantas cosas que te vuelves loco. Lo mejor es probar, jugar, salsear con todos sus parámetros y probar los cambios. Yo personalmente no entro mucho, en cosas muy puntuales toco alguna ventana para cambiar alguna punta como se ve en la captura de pantalla la del centro. Aquí con nuestro pincel se le puede tocar la forma de punta, cerdas etc.



-WINDOW/ SHOW BRUSH CREATOR (DISEÑADOR DE TRAZO)

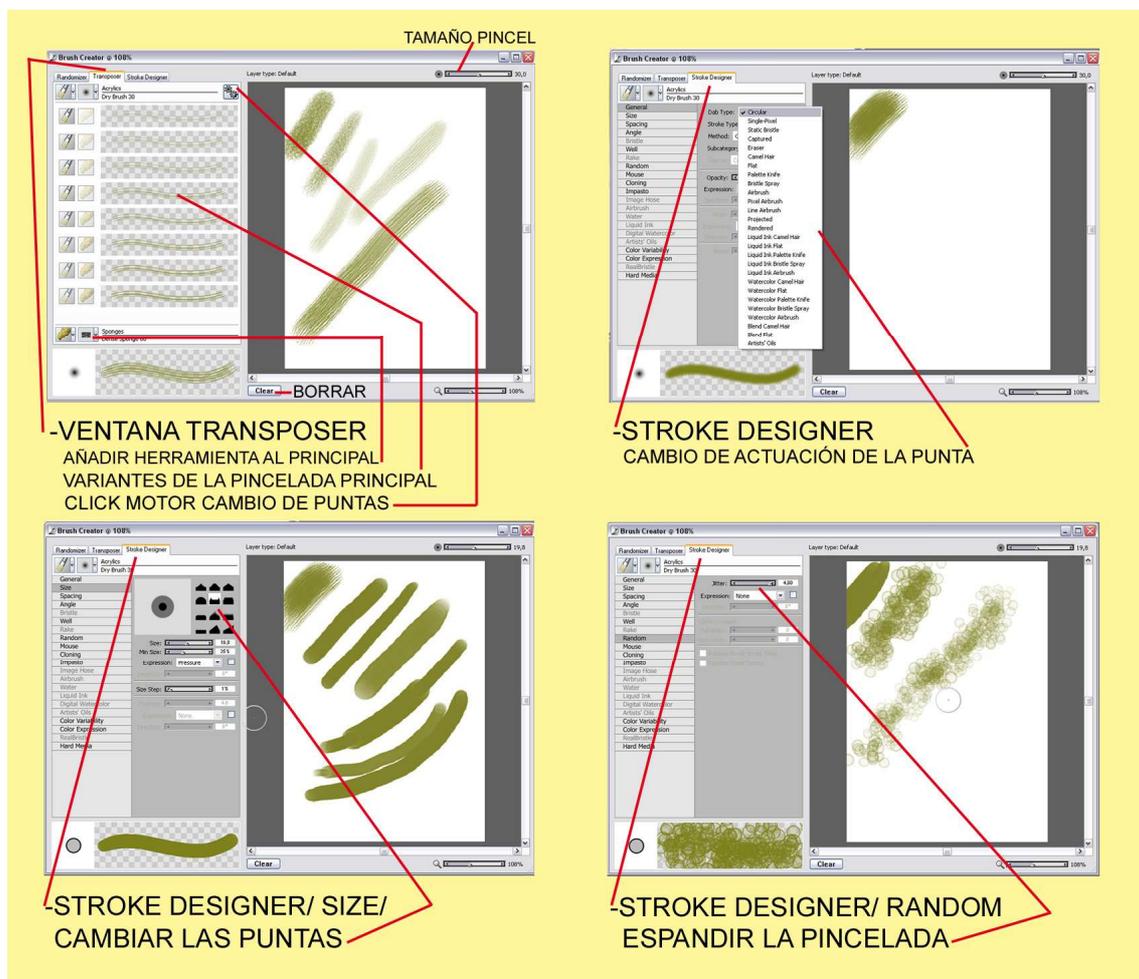
Bien, nos vamos al laboratorio de pinceles. Window/ Show Brush Creator (Diseñador de trazo). Esta ventana sí que es cañera, cuando la abrimos nos aparece dividido en dos partes. La primera a su vez tiene tres solapas y en cada una de ellas se puede retocar los efectos del pincel.

En la primera solapa esta –Randomizer- lo primero que vemos es la cajita de pinceles con su icono y puntas, luego 16 ventanitas con pinceladas, a su derecha un icono con dos ruedas dentadas o corona. Si hacemos Click en ellas vemos como su motor te va cambiando las 16 muestras del pincel, dándote opciones nuevas.

Bajo estas casillas hay una regleta numerada, si la tiras hacia la derecha va del 1 al 10, cuanto más alto es el numero los cambios de la pincelada son distintos, más abiertos.

En su parte inferior esta una ventanita más grande donde sale la muestra que tienes señalizada. Para terminar, la ventana amplia de la derecha es el papel en blanco para hacer nuestras pruebas.

Encima tiene un tirador para el tamaño del pincel, abajo en la izquierda –Clear- (Borrar) nuestras pinceladas. Y para terminar la lupita con un tirador el zoom.



Abrimos nuestra segunda solapa –Transposer- esta es parecida a la interior pero solo tiene 8 ventanitas. Lo interesante de esta es que en la parte inferior hay la ventana sola del mismo tamaño pero donde a nuestra punta se le puede mezclar otra herramienta.

Por ejemplo, tengo mi pincel de acrylico con sus variaciones, y lo quiero llevar más allá.

En esa ventanita elijo la esponja le doy al motor (las coronas) y seguidamente hace esa especie de Render añadiéndole nuevas cualidades a la punta.

Una pinta híbrida de Acrylic-Esponja, para que lo entiendas. Mientras realizamos nuestras pruebas de pinceladas en el papel siempre que nos interese cambiar el color, podemos hacer Click en la ventanita del color de la caja de herramientas.

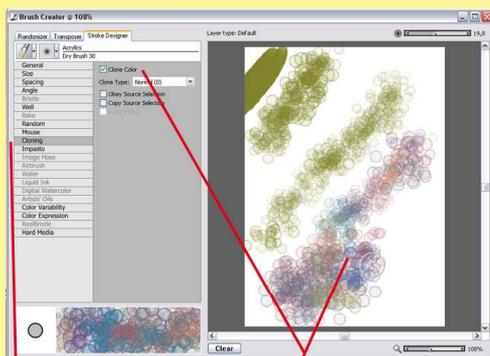
Para finalizar abrimos la tercera solapa –Stroke Designer- aquí tenemos adaptada la primera y antigua paleta de los pinceles. En las capturas anteriores podéis observar unas muestras de lo que os estoy explicando. Por ejemplo si abrimos la primera, General/ Dab Type aparece una larga ventana blanca con un buen ramillete de nombres, cada uno le da parámetros diferentes a nuestras puntas.

En –Size- podemos ver los iconitos negros de diferentes puntas. Tamaño y dureza. Abajo en Feature la separación de las cerdas. Si abrimos –Random- y tocamos –Jitter- nos expande la pincelada como en la muestra dando algo parecido a gotas de acuarela.

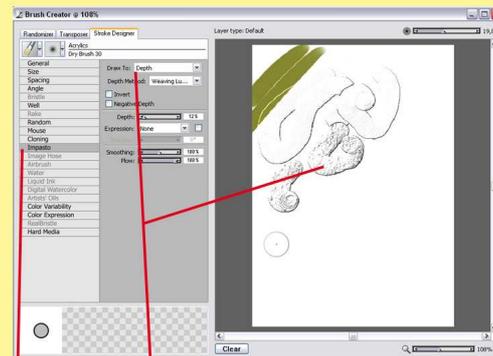
Cloning/ Cloner Color, ahora nos da color a la pincelada. Impasto/ Draw To nuestro efecto es de una pincelada transparente como si elevara el papel y con volumen.

Impasto/ Draw to/ Color and Depth es parecido al anterior pero con color.

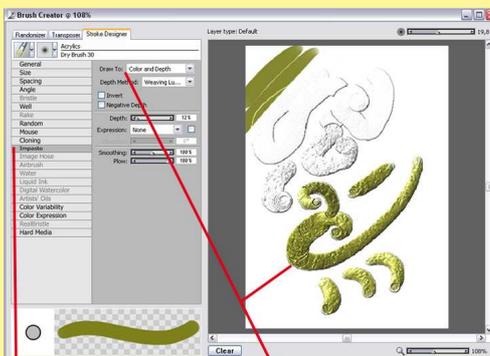
Y –Hard Media- puede tocar ángulo y tamaño de la punta. Para terminar te puedo decir que cada herramienta abre más o menos casilleros según si es una pluma, pincel etc.



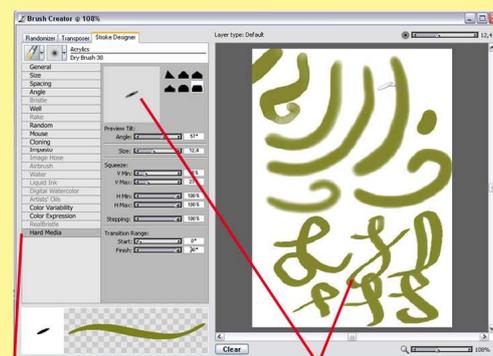
-STROKE DESIGNER  
CLONING/ CLONE COLOR



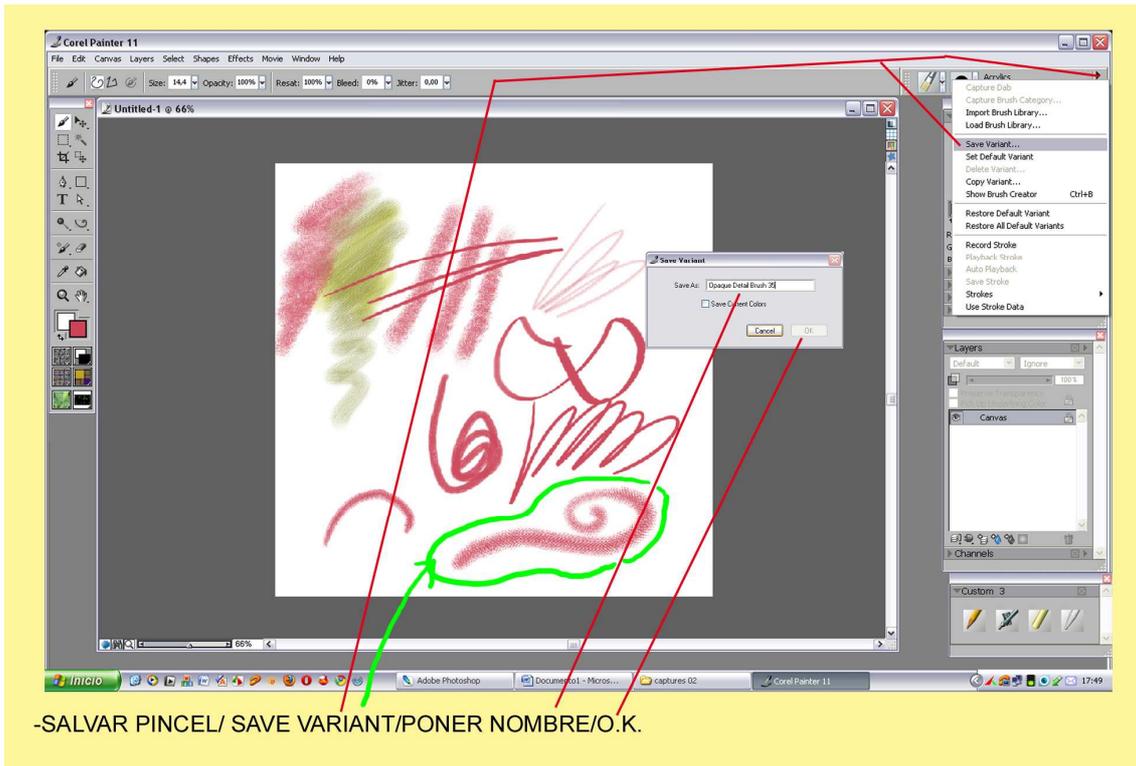
-STROKE DESIGNER  
IMPASTO/DEPTH



-STROKE DESIGNER  
IMPASTO/ DRAW TO/ COLOR AND DEPTH



-STROKE DESIGNER  
HARD MEDIA



-SALVAR PINCEL/ SAVE VARIANT/PONER NOMBRE/O.K.

Imaginaros que en el laboratorio nos hemos fabricado un pincel en el apartado de acrylicos. Vamos a la ventana selector de pinceles, al lado derecho de las puntas hay un triangulito negro.

Click y se expande la clásica ventana de referencia del pincel, Save Variant (Salvar punta).

Te sale otra pequeña ventanita le pones nombre y ok. Como veis en la captura de arriba.

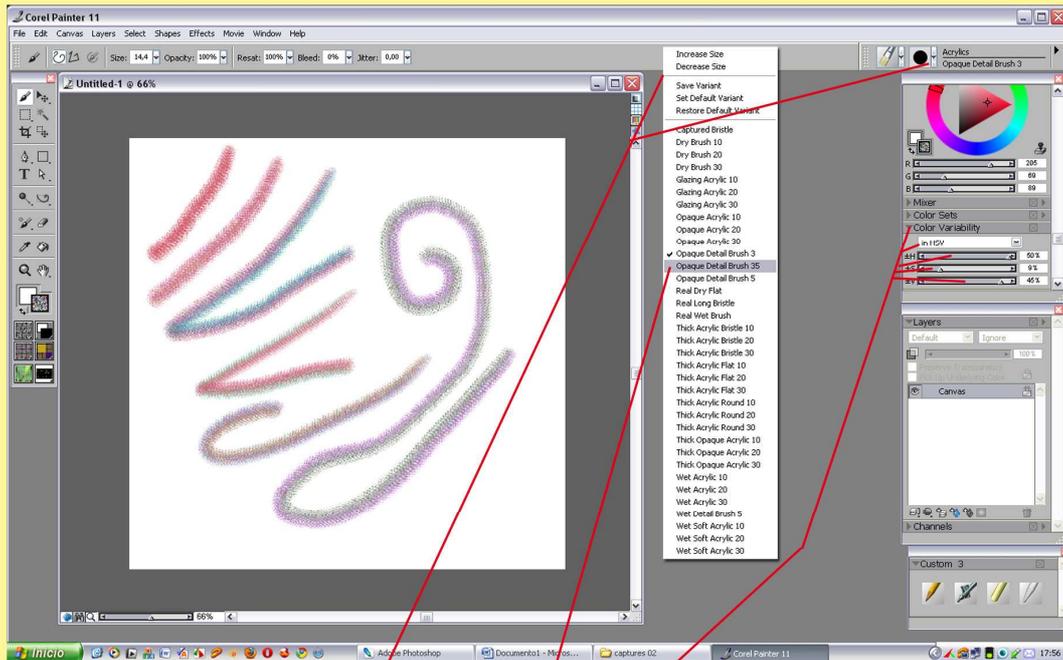
Para ver si se guardo vamos a la ventana del Acrylic/ Puntas o ratón derecho encima del dibujo le puse el nombre -Opaque Detail Brush 35- y ya lo podemos ver en el interior de la ventana.

Si lo queremos borrar hacemos la misma operación y en la ventana que dimos para guardar Click sobre Delete Variant, nos sale una ventanita y le decimos O.K.

Hasta aquí lo mas importante de los pinceles, siempre podemos investigar más, también hay que decir que las puntas que traen de casa el programa son suficientes pero siempre hay algún sibarita que le gusta investigar.

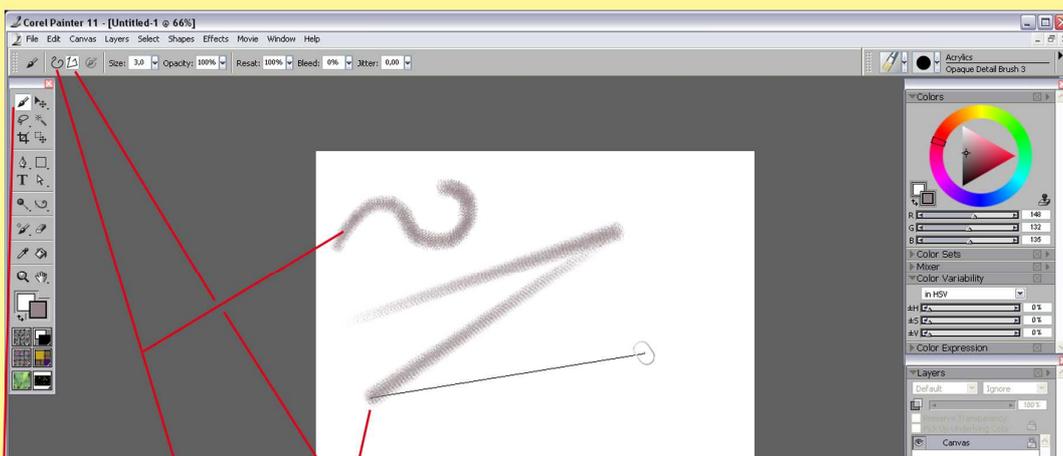
Hay otro apartado distinto de los pinceles pero que les afecta, es el color imagínate que tienes un color rojo para el Acrylico. Vamos a Window/ Color Palettes/ Color Variability/In HSV. Se suele poner automáticamente bajo la ventana del color, tocando las 3 regletas H,S,V te cambia los colores de la pincelada .

En la captura inferior podemos ver las distintas tonalidades que coge la pincelada según los parámetros.



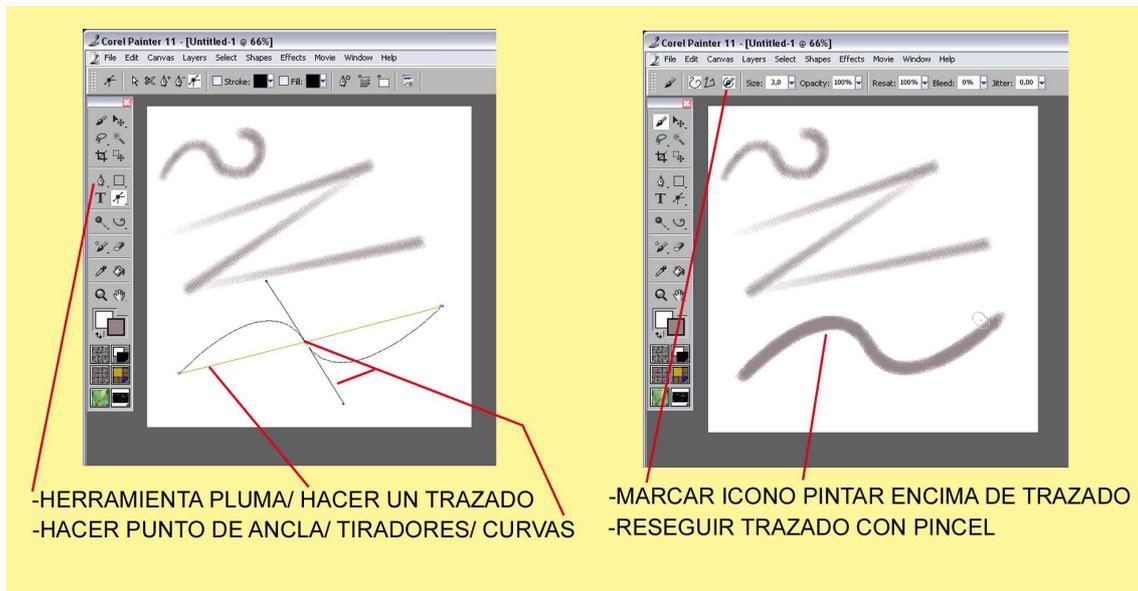
- VENTANA DE PINCELES O RATÓN DERECHO
- OPAQUE DETAIL BRUSH 35
- VENTANA COLOR VARIABILITY/ IN HSV/ VARIAMOS EL COLOR

A la hora de pintar siempre lo hacemos a mano alzada o atajo (B) pero si necesitamos ayuda para trazar una recta, atajo (V). También podemos ir a la barra de propiedades como vemos abajo en la captura y podemos marcar los iconitos al lado mismo del icono del pincel. Con la V marcada Click en el papel y sin hacer Click en otro lado nos sale un hilo que nos muestra el recorrido de la pincelada totalmente recta. Hacemos Click y ya el trayecto dibujado sea la herramienta que sea.



- PINCEL/ MANO ALZADA (B)
- PINCEL/ TIRAR LÍNEAS RECTAS (V)

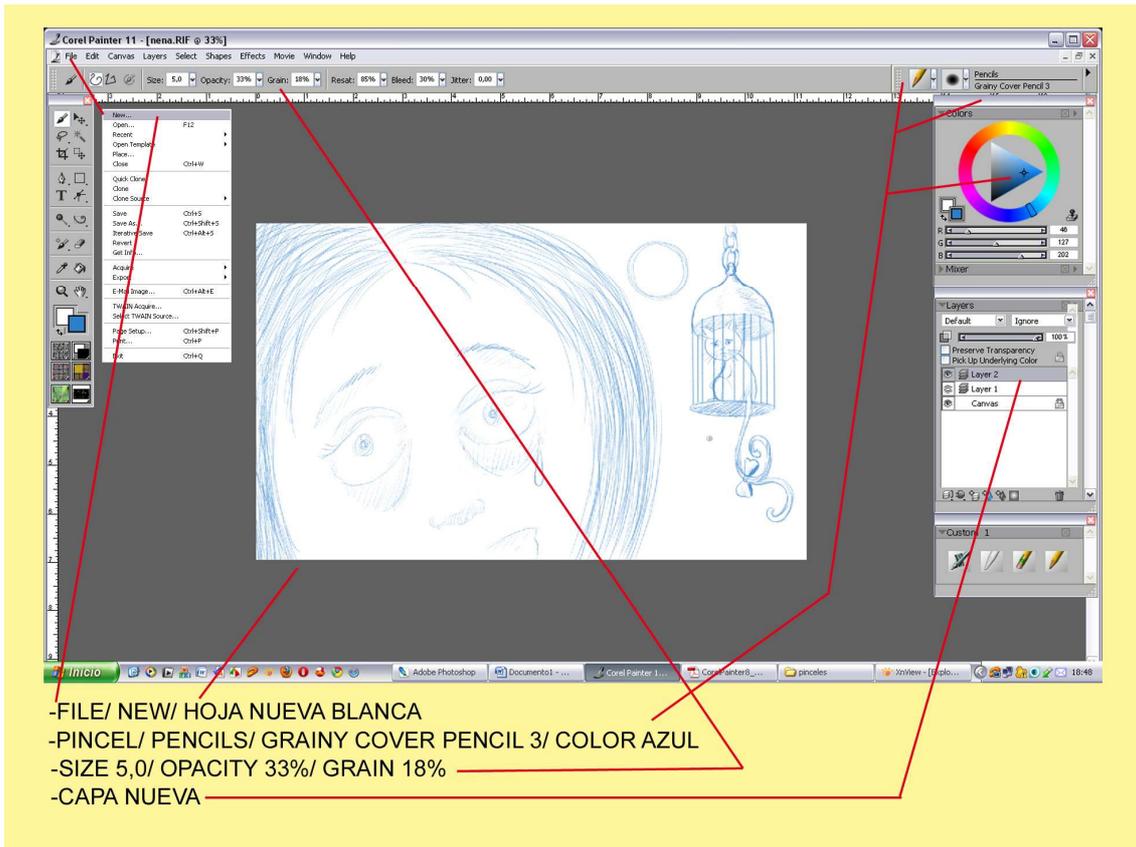
Otro apartado reseñable, nos hacemos un trazadito con la pluma. Marcamos un punto de ancla en medio del trazado y tiramos de los tiradores hasta hacer una especie de S. Volvemos a hacer Click sobre el pincel y en la barra de propiedades hay un tercer icono sirve para pintar por encima del trazado, solo la pincelada cuando pintes seguirá el trazado y no pintara fuera de él, como se indica abajo en la captura.



Hasta aquí la explicación de los pinceles, es un poco farragoso pero lo tenía que explicar. Cuando uno lo tiene más por mano no se hace tan pesado.



O.K. compañeros vamos a por lo interesante, la ilustración. Realmente cuando uno hace un dibujo en mi caso le mezclo distintas disciplinas para conseguir el resultado final, pero quiero que conozcas herramienta por herramienta y así al final utilizas la que más te convenga. En este caso vamos a realizar un dibujo infantil, hay que saber hacer de todo en la viña del señor, y cuando uno vive de esta profesión no tiene que hacerle ascos a nada. Por el contrario la ilustración infantil a evolucionado mucho a mi parecer, de las típicas acuarelas, o reseguídas a plumilla negra, o la tempera, lápices de colores. Hoy día a los críos se les regala la vista con auténticas obras de arte del color, texturas, imaginación y el ordenador da buena cuenta de ello. Nos permite mezclar texturas escaneadas, jugar con las capas para lograr efectos sorprendentes etc. Incluso los tamaños de los cuentos a veces son bestiales. Por eso creo que el mundo infantil y la ilustración en nuestro caso valen un esfuerzo.



File/ New/ hoja nueva en blanco en Layers hacemos una capa nueva. En el selector de Pinceles cogemos el lápiz, Pencils/ Grainy Cover Pencil 3/ Color Azul.

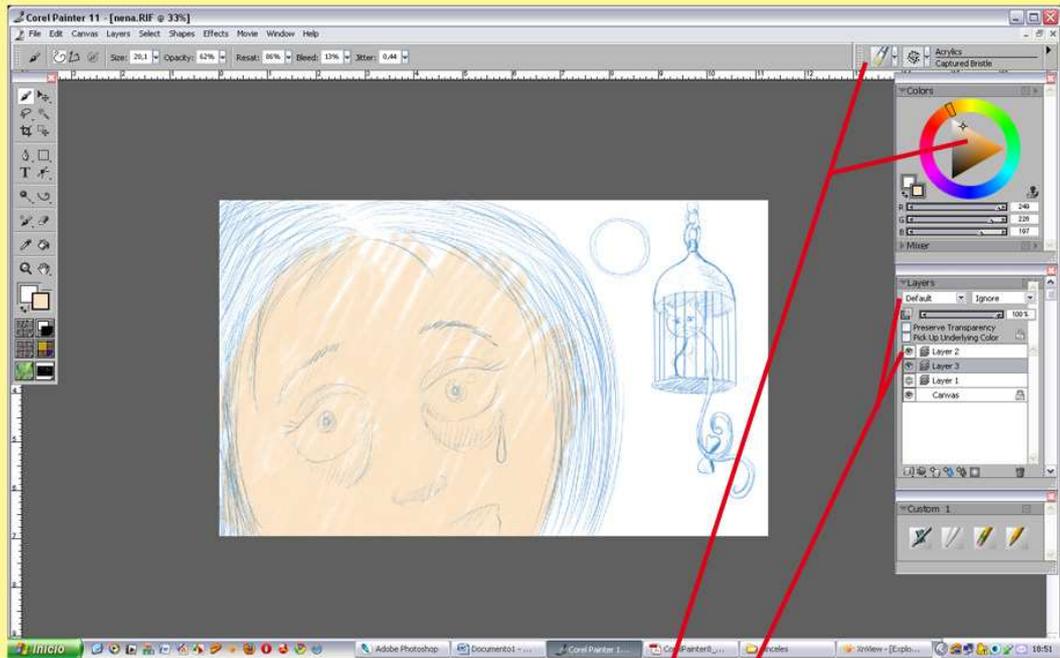
En la nueva Layer o capa, vamos haciendo nuestro esbozo o lápiz como se llama en el argot profesional. En mi caso una cara de niña que está cortada por el pelo y casi por la boca.

Intentare hacer un dibujo para niños moderno de los estilos actuales. La niña llora porque alguien ha enjaulado a su gato especial de cola de dos puntas y está colgado a cierta altura. La escena será entre luces y sombras con un cielo algo oscuro iluminado por una gran luna.

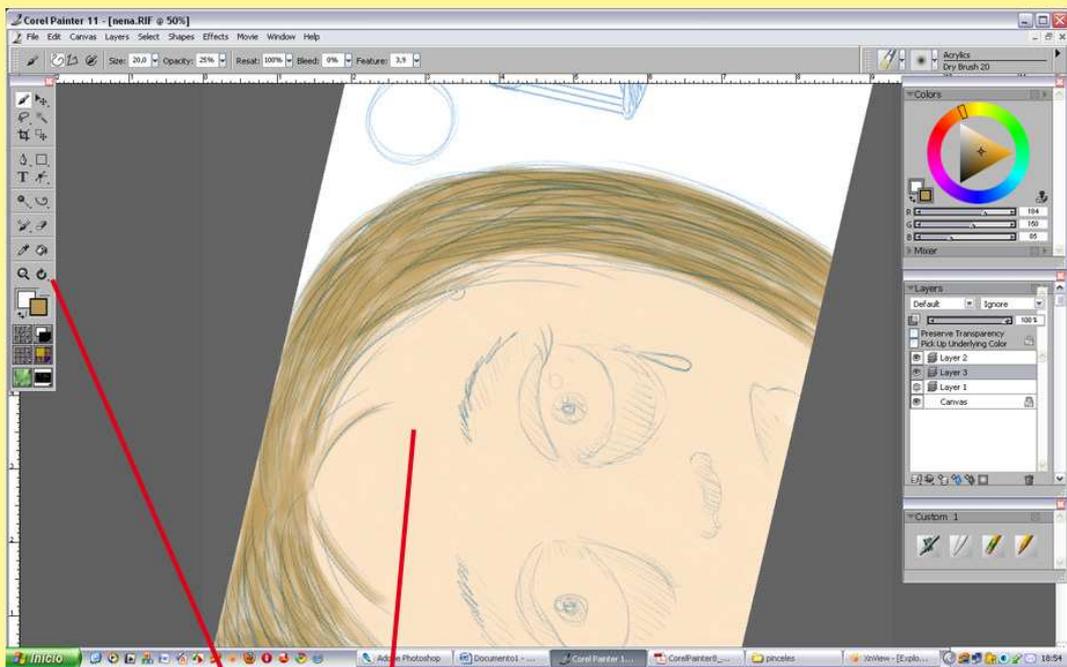
Cuando tenemos todo el dibujo terminado vamos por el color. Hacemos una nueva Layer, y la del dibujo azul la ponemos en Multiply. Esta operación se hace tocando encima mismo de la ventana capas, en el modo le hacemos Click, así se transparenta el lápiz y podemos ver siempre el dibujo

Acrylics/ Captured Bristle, cogemos un color carne rosadito y pintamos la piel de la niña.

En la barra de propiedades podemos elegir tamaño y opacidad, paso a paso vamos rellenando la cara.

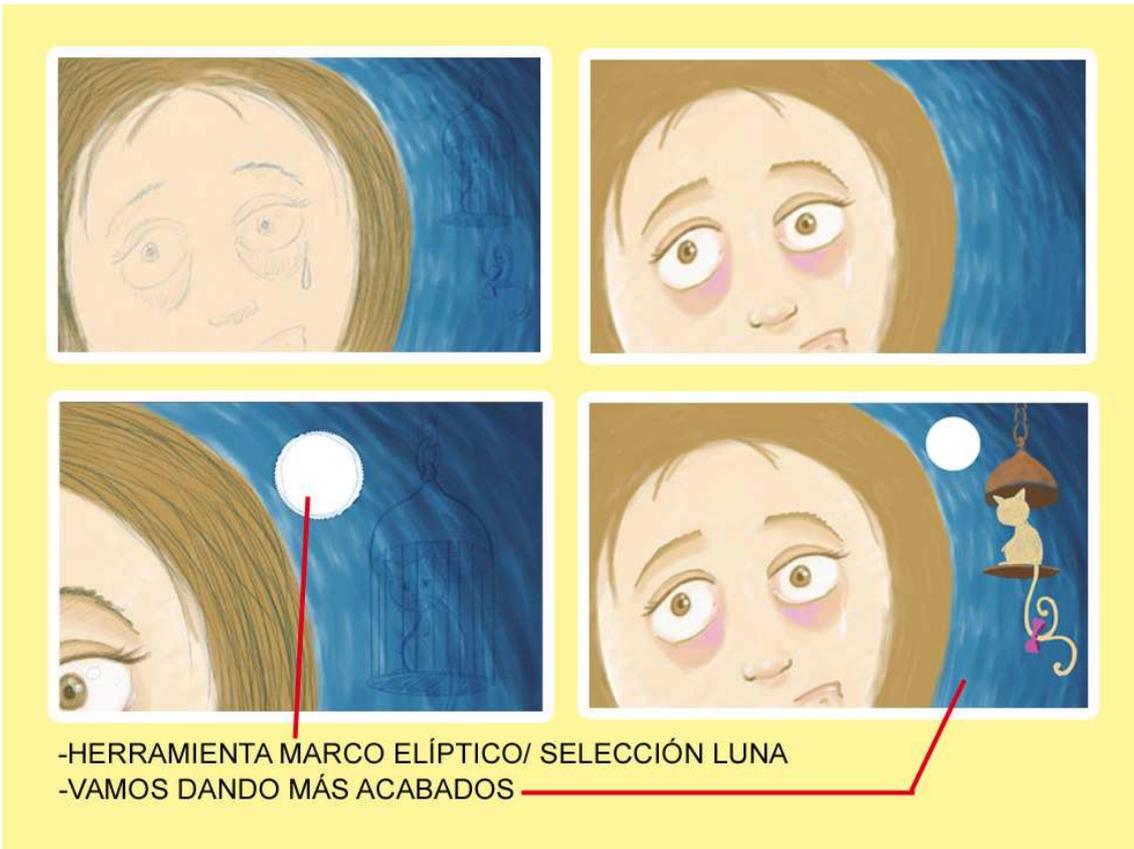


- PINTAMOS CON ACRYLICS/ CAPTURED BRISTLE
- LA CAPA O LAYER DEL DIBUJO AZUL LA PONEMOS EN MULTIPLY



- GIRAR EL DIBUJO CLICK EN EL ICONO O (E)
- ENDEREZAR DIBUJO DOBLE CLICK EN IMAGEN

Para girar la ilustración hacemos Click en el icono de la flecha de la caja de herramientas o (E).  
Para volver a su sitio doble Click encima del dibujo.



Podemos ir variando las distintas puntas que nos ofrece el pincel Arylico para pintar zonas amplias o distintas pinceladas. El cielo lo voy a realizar con marcas de pinceladas siguiendo la curva de la cabeza. Con algo de rosa con una mezcla de fucsia y morado voy realizando el color de las ojeras el marrón un poco más oscuro para remarcar cejas, ojos, boca. Voy también dándole color al gato con su jaula. Y al detalle del lazo para que se compense con las ojeras.

En las 4 muestras inferiores vamos dándole acabados, con baja opacidad jugamos con pasadas y más pasadas hasta lograr lo deseado.

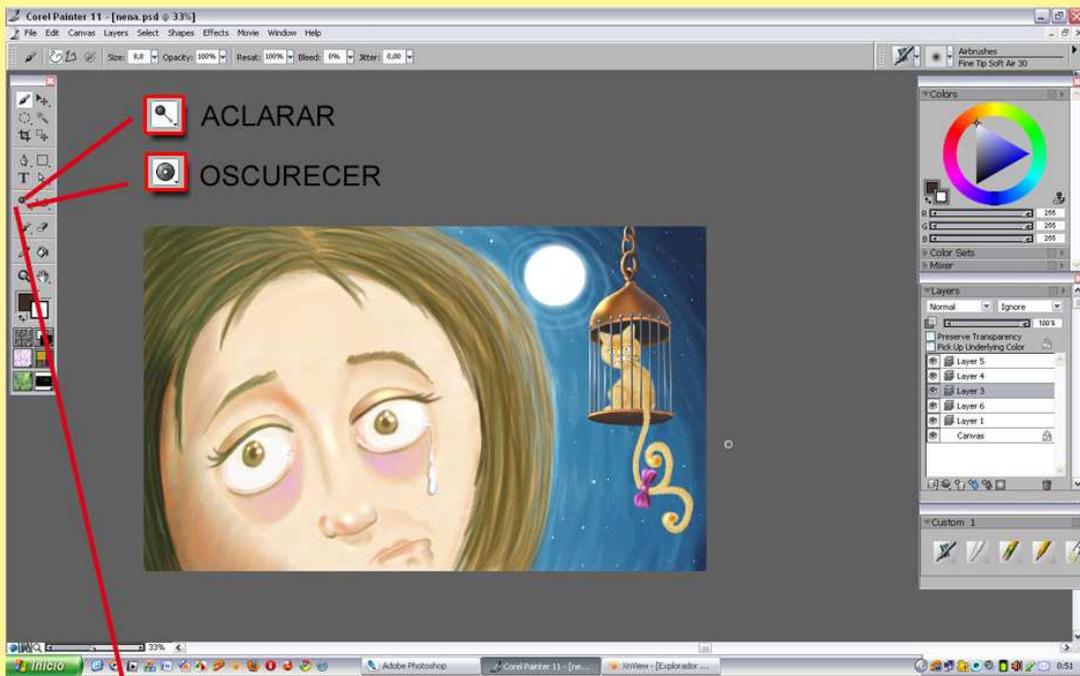
El pelo ya va cogiendo más volumen y marcamos los cabellos. Nos lanzamos en busca de esa jaula que nos recuerda algo al bronce, los brillos y las sombras van adquiriendo su relevancia.

Hacemos una capa nueva para dibujar los barrotos y así no molestan ni se ensucian con el gato. Con una punta, Opaque Detaill Brush y la opacidad al 100%. Marcamos la (V) y Click en un punto, trazamos una recta y Click para terminarla. Así hasta dibujarlas todas con un gris oscuro. La misma operación con un gris más claro para el reflejo de la luz en los barrotos.

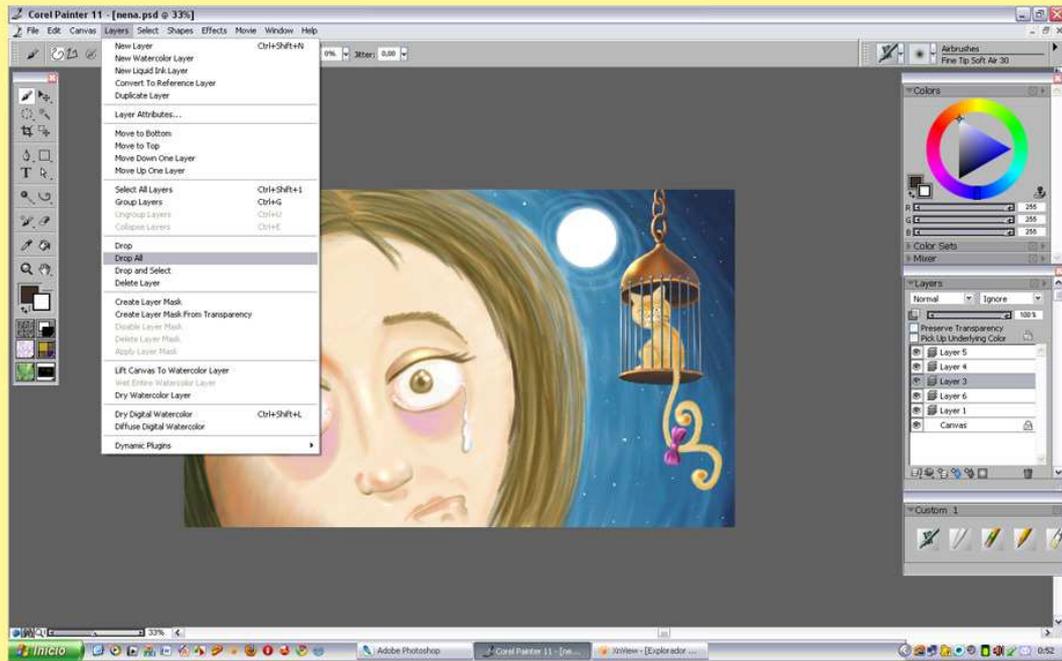


-VAMOS DANDO MÁS ACABADOS/ INTERCAMBIANDO PUNTAS DE PINCEL  
 -BARROTES MARCAMOS (V) Y TIRAMOS LA LÍNEA GRIS OSCURO Y LA CLARA

En la caja de herramientas encontramos los dos iconos de Sobreexponer (aclamar) y Subexponer (Oscurecer). Oscurecemos algo la cara por la parte izquierda, la jaula, el gato, etc. Lo mismo con el brillo, vamos esculpindo la luz.

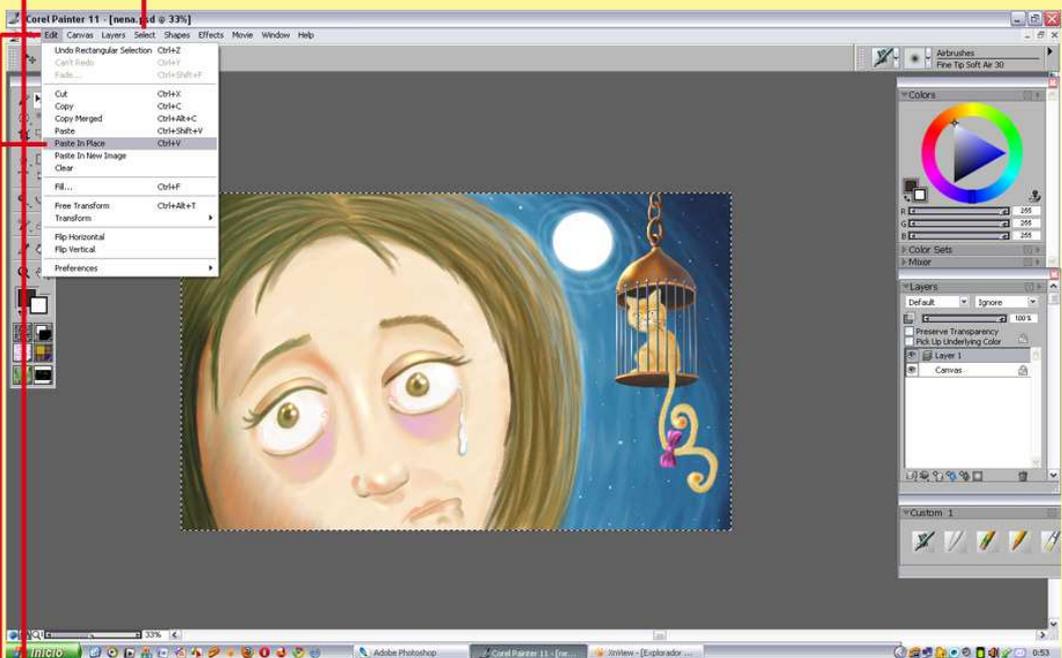


-ACLARAMOS PARTES CON/ HERRAMIENTA SOBREEXPONER  
 -OSCURECEMOS PARTES CON/ HERRAMIENTA SUBEXPONER



-LAYERS/ DROP ALL (ACOPLAR TODAS LAS CAPAS)

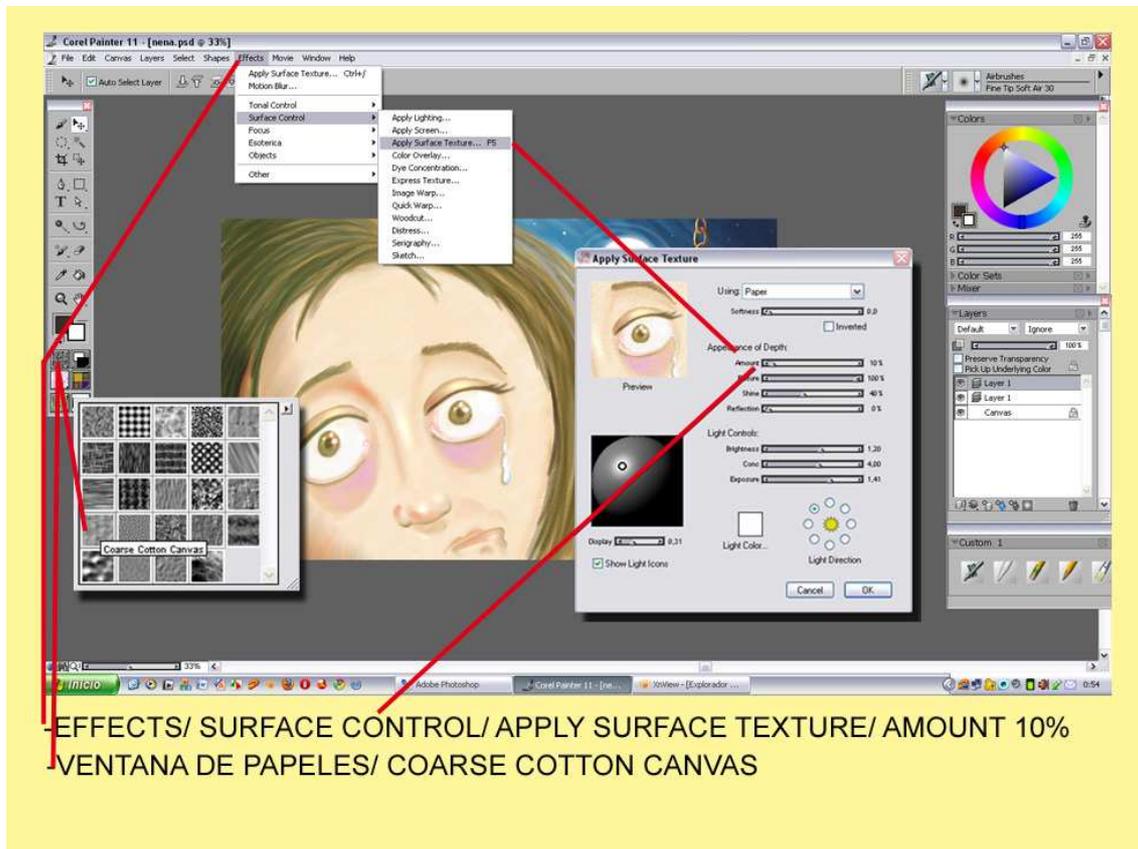
Cuando tengamos terminado el color de nuestra ilustración, nos vamos a Layers en cima de la barra de propiedades, abrimos -Drop All- (Acoplar todas las capas).



- SELECT/ ALL o Ctrl + A (SELECCIONAR TODO)
- EDIT/ COPY/ Ctrl + C (COPIAR)
- EDIT/ PASTE IN PLACE o Ctrl + V (PEGAR DENTRO)

- Select/ All o Ctrl + A (Seleccionar todo)
- Edit/ Copy o Ctrl +V (Copiar)
- Edit/ Paste in Place o Ctrl +V (Pegar dentro)

Así lo que logramos es una copia de nuestro dibujo y que al pegarla se quede exactamente encima de la original.



-EFFECTS/ SURFACE CONTROL/ APPLY SURFACE TEXTURE/ AMOUNT 10%  
 -VENTANA DE PAPELES/ COARSE COTTON CANVAS

Ahora lo que vamos a lograr es darle una textura al papel.

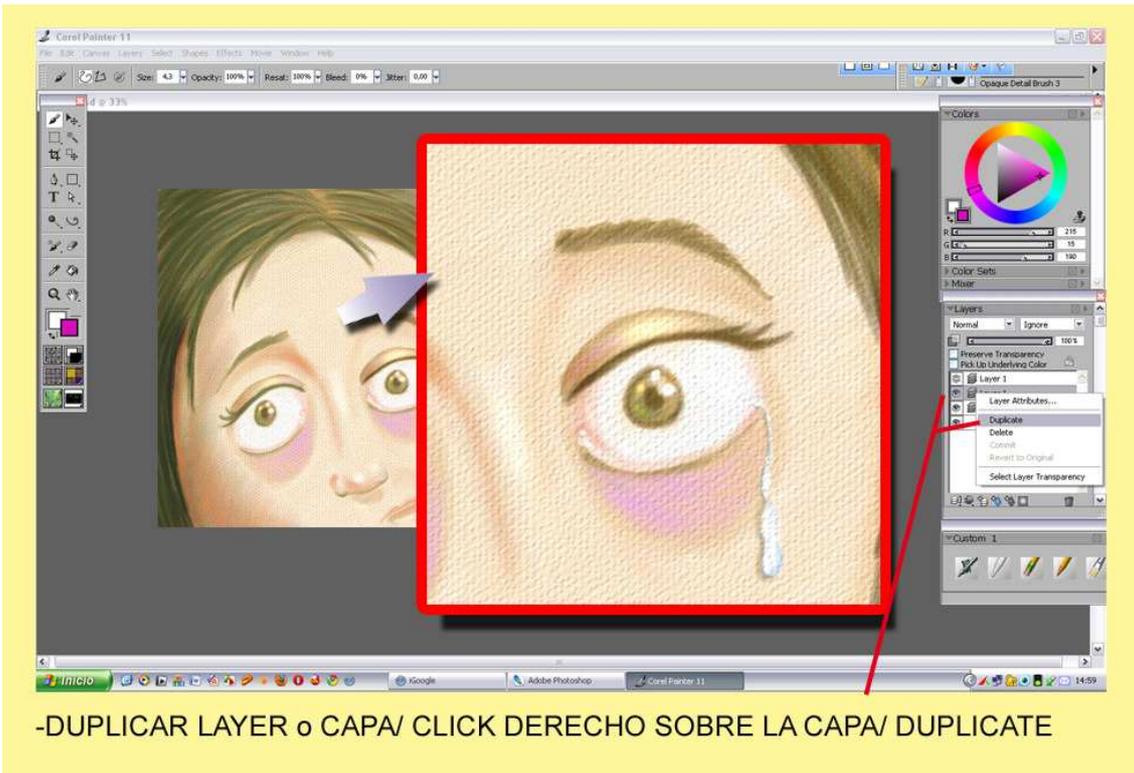
Efects/ Surface Control/ Apply Surface Texture/ Amount 10%

En la Ventana de Papeles/ Coarse Canvas es la textura tipo tela le damos O.K.

Si el porcentaje de la textura es muy elevado el dibujo no queda muy bien, marca mucho el grano, vale ir probando porcentaje bajo hasta encontrar la medida exacta. Si queda muy pequeña la textura vamos y abrimos la ventana que se coloca bajo la paleta de color.

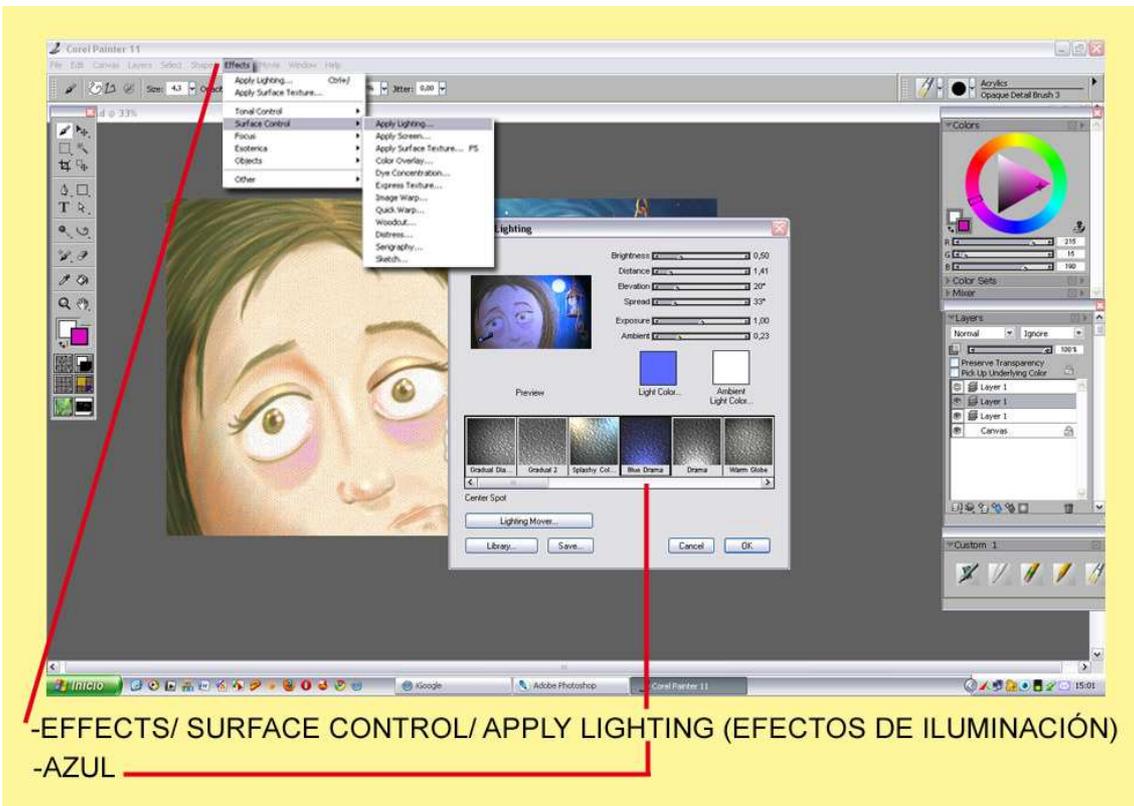
Window/ Library Palettes/ Papers .

Cuando se abra la ventana podemos tocar el tamaño, todo esto sin cerrar Surface Texture. Esto lo explique en tutoriales anteriores.



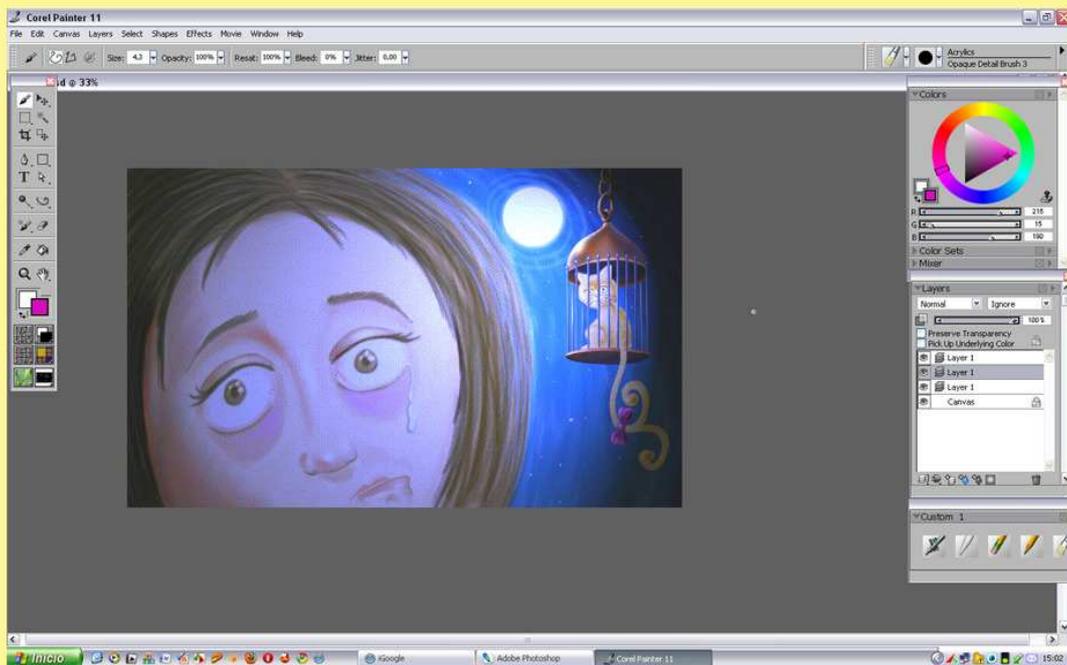
-DUPLICAR LAYER o CAPA/ CLICK DERECHO SOBRE LA CAPA/ DUPLICATE

Aquí tenemos la muestra en zoom para ver cómo queda la textura. Duplicamos la capa en la ventana de Layers/ Click Derecho sobre la capa/ Duplicate. Te hace una repetida automáticamente.



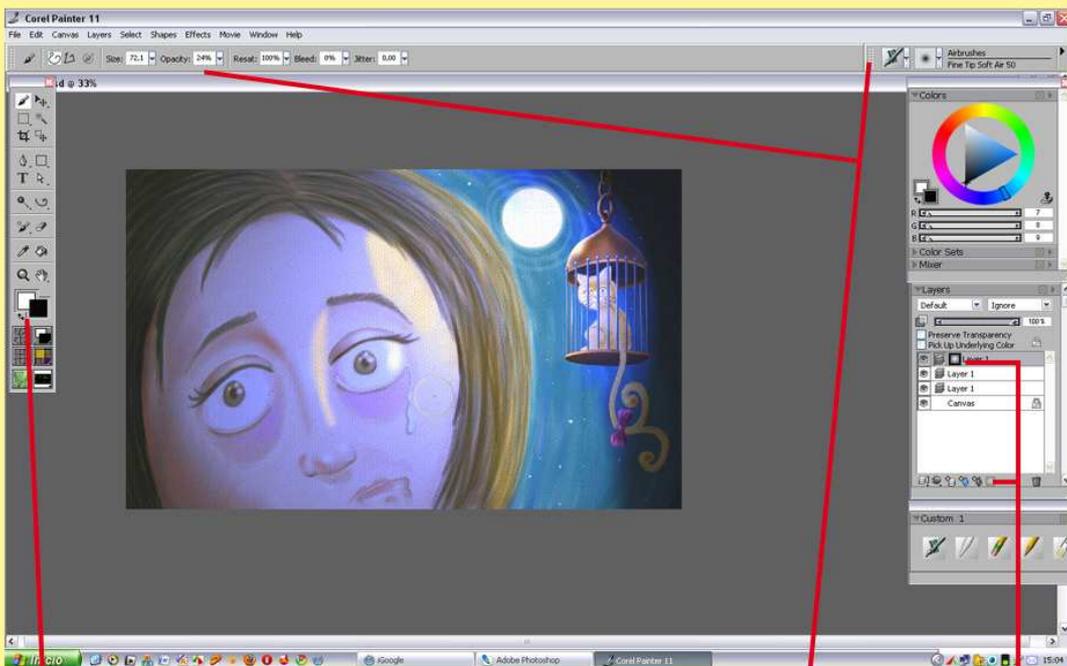
-EFFECTS/ SURFACE CONTROL/ APPLY LIGHTING (EFECTOS DE ILUMINACIÓN)  
-AZUL

Trabajaremos sobre esta nueva, Effects/ Surface Control/ Apply Lighting (Efectos de Iluminación) cogemos el tono azul y el tirador pequeñito que sale en la ventana grande lo arrastramos hacia la esquina izquierda y señalando hacia la luna. O.K.



-RESULTADO CON TONOS AZULADOS

Así nos quedaría el dibujo con el tono azulado.

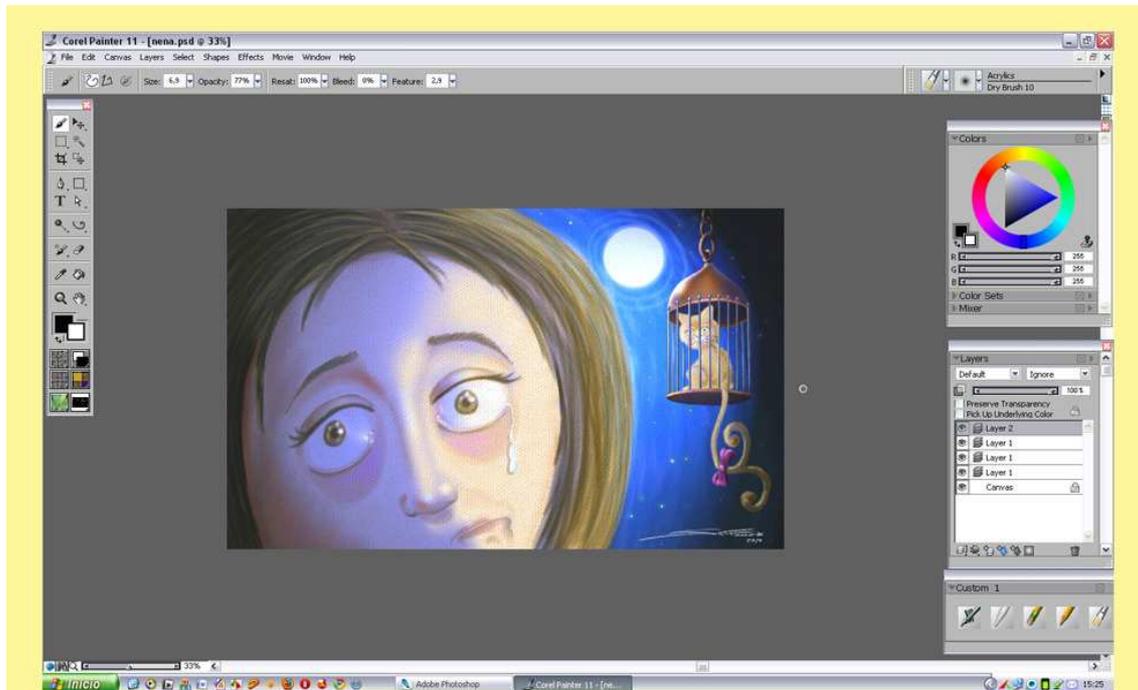


- PONER BLANCO Y NEGRO EN LA VENTANA DE COLORES
- AERÓGRAFO/ FINE TIP SOFT AIR 50/ OPACITY 24%
- MASCARA DE CAPA
- JUGAR CON EL BLANCO Y EL NEGRO PARA QUITAR AZUL O VOLVER A PONER

Ponemos en las ventanas del color Blanco y negro, marcamos el último icono de la ventana de Layers y hacemos una Máscara de Capa.

Esta vez cogemos la herramienta Aerógrafo/ Fine Tip Soft Air 50/ Opacity 24%.

Iremos jugando con el blanco y el negro para quitar azul o poner si has quitado mucho.



-LAYERS/ DROP ALL (JUNTAR TODAS LAS CAPAS)

-FILE SAVE AS... (GUARDAR COMO)

Cuando hemos realizado toda la operación y vemos nuestra ilustración terminada.

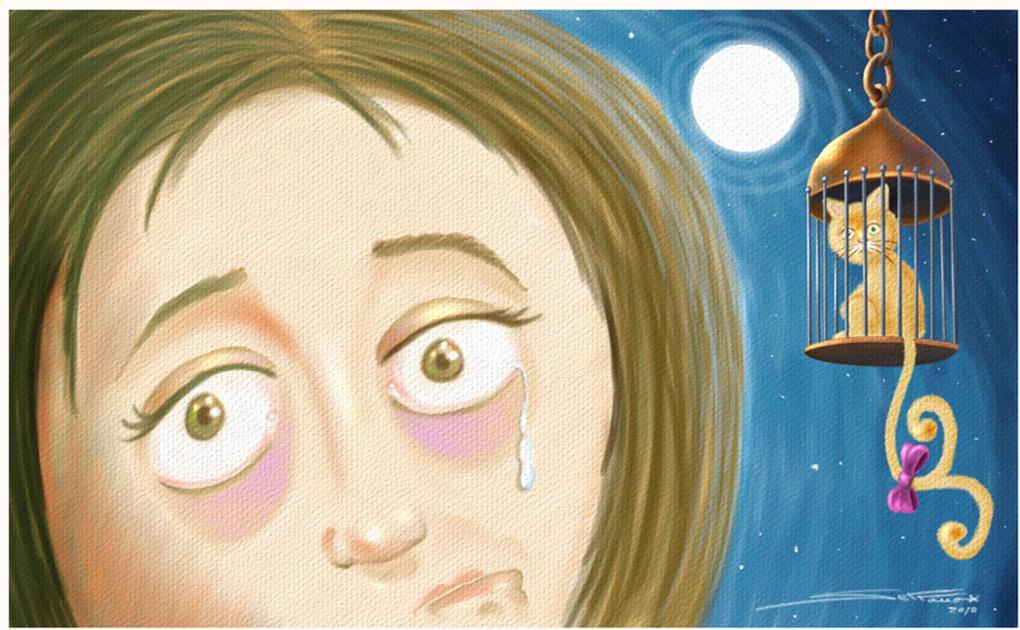
Ratón derecho sobre la Máscara de Capa / Apply Layer Mask.

Vamos Layers/ Drop All (Juntamos todas las capas)

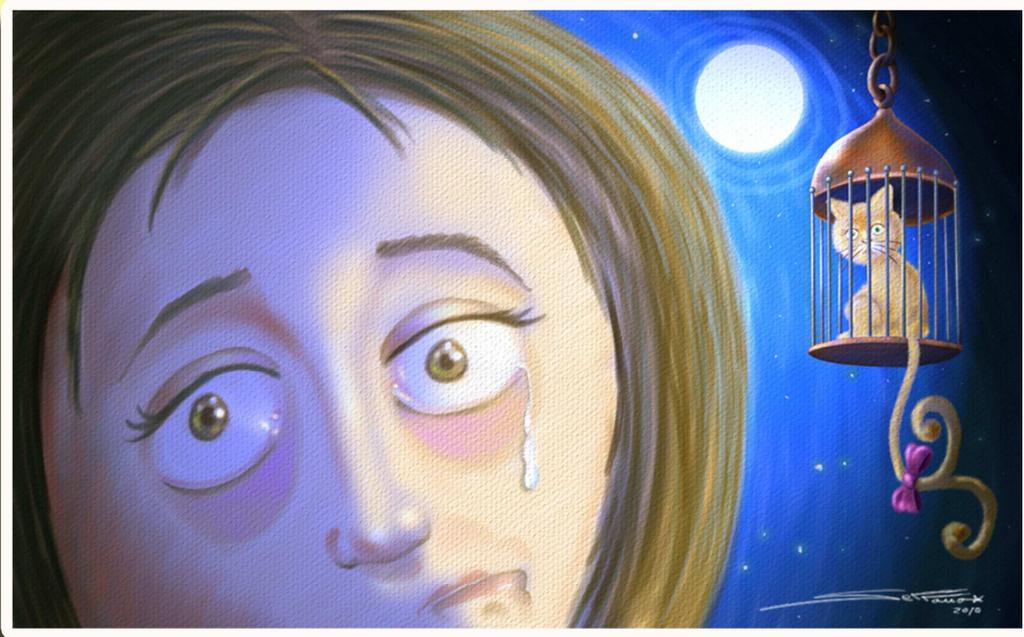
File Save As... (Guardar Como) y así ponemos a buen recaudo nuestra obra.



-ILUSTRACIÓN CON PAPEL BÁSICO



-ILUSTRACIÓN CON PAPEL ACUARELA



-ILUSTRACIÓN FINAL TECNICA ACRYLIC

Corel Painter español/ <http://agastin59.blogspot.com/>