TUTORIAL COREL PAINTER-LAS TEXTURAS -04-

En el cuarto tutorial vamos a tocar un tema fundamental en Painter, las Texturas. Aprenderemos donde se encuentran, como se cargan, también jugaremos con ellas y realizaremos un dibujo dulce y refrescante.

También aprenderemos como hacernos nuestras propias texturas de papel sacadas de una foto. Manos a la obra compañeros.



File/Open/ Abrimos una foto que contenga una textura.

Vamos a Effects/ Tonal Control/Adjust Colors/Saturación a tope y conversión. Se nos transforma en Blanco y Negro para poderla guardar como textura de papel.



Effects/Tonal Control/ Equalize/ Marcar el contraste para sacar viveza a la foto. Select/ ALL o Ctrl+A- Seleccionamos para poder guardar.

Caja de Herramientas/Abrir Muestras Papel/ Click triangulo negro/ Capture Paper (Captura del papel)/ sabe el Paper (Salvar la muestra del papel).



La nueva muestra queda automáticamente guardada junto a las otras, normalmente es la última de todas. También puedes mirar el nombre para saberlo.

Ahora para hacer esta prueba cogemos una tiza o pastel para ver las diferencias que podemos encontrar si tocamos unos parámetros en la ventana de papeles.



Cogemos un azul y hacemos un garabato sin marcar el icono de la captura se nota muy bien el grano o textura del papel. Si por el contrario la marcamos se empasta más.



Si marcamos el icono derecho y cogemos un rojo vemos que la pintura actúa justo al contrario. No pinta lo pintado si no que interviene en lo no pintado. Seguramente lo podéis entender mejor en la siguiente muestra.





Otra forma de hacerte un papel nuevo es seleccionamos una muestra blanca, -Ctrl+A - (Seleccionar) dirigirte a la ventana de Papers/ Make paper/ en la primera ventana elegimos la forma hay unas cuantas formas, líneas, redondas, etc. En este caso Líneas, jugamos con los dos tiradores y salvamos el papel poniéndole un nombre/O.k.

Ahora ya podemos ir a la caja de Herramientas para probar nuestra nueva muestra. Esta siempre está la ultima de todas/ Click, y a pintar.

Como podemos observar la textura tiene forma de líneas algo difuminadas.





Por último el apartado más importante de todos, quitar o añadir nuevas texturas. Cuando instalas el programa te vienen incluidas una veintena de muestras para realizar tus obras. Vamos a la Caja de Herramientas/ Paper Mover/ y nos sale una doble ventana, la de la izquierda están todas las muestras que tienes hasta el momento dentro de Painter. En la vacía te saldrán las que tiene el archivo nuevo. Open/ Abrir, buscamos en el Cd y abrimos la carpeta de Paper Textures, en este caso Click/Textile.PAP.

Arrastramos las muestras una a una a la ventana de la izquierda y Click en /Done.



Abrimos la Caja de herramientas y ya podemos pintar con las dos que hemos puesto nuevas. Estos son todos los pasos básicos para realizar cosas con las texturas de Painter. En otro tutorial veremos cómo pintamos con texturas exteriores al programa. Ahora con lo aprendido efectuaremos nuestra ilustración.



Antes que nada nos vamos a fabricar una textura nueva, le llamare Gofre. Click en la Ventana Papers/Make Paper/Pattern Square/ Guardar.

Capa nueva Selección Cuadrada, -Shift+Tirar- para proporción / Bote de Pintura/Color Crema. Capa nueva cargamos la Textura nueva Gofre y pintamos con un color mas tostado y queda como la muestra.



El interior de los cuadritos para darle profundidad /Caja de Herramientas / Subexponer (Oscurecer) juntamos las dos capas vamos a Effects/Apply Surface Texture.

Cogemos el Papel Basic (El Primero) y le ponemos un 11% / O.K. esto hace que la galleta tenga algo de textura.

Ahora vamos a cambiar la perspectiva, inclinaremos la galleta. Caja de herramientas/ Mover/ Edit/ Free Transform o Ctrl+Alt+A. tiramos de los tiradores de las puntas hasta coger la inclinación adecuada.





Marcamos la Capa/ Ratón Derecho encima/Duplicate. Y ya tenemos otra igual. Escondemos la 1ª tocando el ojito de la capa. Vamos a La Caja de Herramientas y cogemos el lazo poligonal. Como marca la muestra trazamos una selección por la mitad de la galleta y vamos a Effects Control/ Brightness/Contrast (Brillo y Contraste) oscurecemos la galleta.



Dejamos ver la primera capa de nuevo, movemos la 2ª un poquito y así tenemos el borde. Las juntamos. Caja de Herramientas/Pluma, hacemos un trazado como el de la muestra hasta

cerrarlo y lo convertimos en selección tocando el icono que se ve en la captura, (el ultimo de todos los que se ven en la barra de propiedades).



-1º Vamos a pintar el helado. Tras dar un color Marrón con el Bote de Pintura, Clickamos la Herramienta Aerógrafo y con el cuentagotas o -Alt-, cogemos una muestra más oscura intentando jugar en una banda y otra con movimientos algo irregulares.

-2º Seleccionamos la mitad inferior del chocolate, Effects/Tonal Control/ Brillo y Contraste. Así oscurecemos esa parte de la ilustración.

-3º Marcamos más las zonas oscuras y con la tiza y un Marrón más clarito sacamos brillos.

-4º Con la Goma de Borrar eliminamos la rectitud de los cantos haciéndolos un poco ondulados

En el siguiente paso, duplicamos la capa de la galleta. La pasamos hacia abajo para que el chocolate quede en medio de ambas.

Con el Lazo Poligonal hacemos una selección sin coger los cantos. Marcar Preserve Transparency en la ventana de capas, así podemos pintar con el Bote de Pintura y solo pintara la galleta. Esta acción preserva toda la parte transparente que tenga la Capa o Layer. Le damos un tonito Marrón suave para tapar el dibujo de la galleta. En la captura siguiente vemos el resultado.

Realmente hacer estas pasos son más bien de paciencia, pero poco a poco va cogiendo cuerpo nuestra ilustración. Y como veréis más adelante cogerá un realismo que os darán ganas de darle un buen lametón en el centro del chocolate helado.





-En el siguiente paso nos metemos de lleno con los pinceles de volumen.

Selector de Pinceles/ Impasto/ Texturizer-Clear. Piensa en el Impasto como pinceles vivos que te dan casi un 3D cuando pintas, se pueden mezclar, mover, rallar etc. Como si de pintura espesa se tratara. Pasamos el pincel por encima del chocolate con poca Opacidad y ver en la imagen el efecto que da. También he pintado fuera del Marrón y mirar lo que hace sobre el blanco.



Para terminar el helado de corte, coger Goma de Borrar y eliminar los cantos rectos de la galleta. Vacías algo el cuadro oscuro, y que te quede elevado la cuadricula más clarita.



Juntamos las capas, hacemos una nueva debajo del helado. La seleccionamos -Ctrl+Apreparamos un color Marrón y lo rociamos con el bote de Pintura. En el siguiente paso jugaremos con una textura para este fondo chocolatero.



-Nos dirigimos a la Caja de Herramientas/ Pattern/ Pattern Mover/ en la ventana, Open y buscamos como en la vez anterior dentro del CD la carpeta Patterns. El archivo Spiral.PTL, y arrastramos la muestra, Swirly Rakes.

Subimos hasta Window/ Library Palettes/ Pattern.



Ponemos la muestra nueva en su ventana donde pondremos el tamaño que nos interese. Subimos a Effects/ Surface Control/ Apply Surface Texture. En la ventana cambiamos en la pequeña ventanita la habitual palabra Paper por 3D Brush Strokes.

En la regleta de Amount 15%/ O.K.

Vemos un nuevo tratamiento de la ventana de textura, nos a dado un papel con las flores repujadas hacia fuera.

Vamos de nuevo a Effects/ Objects/ Create Drop Shadow, (donde crearemos una sombra).



La ventana de la sombra en Painter es bastante rustica, va con porcentaje numérico pero tranquilos no toques nada le dices O.K. Te hace una capa especial doble. En la inferior esta la sombra, con la puntera Mover se puede mover donde quieras.

rop Shad	ow			_	
X-Offset:	5	pixels	Radius:	10,0	pixels
Y-Offset:	7	pixels	Angle:	114,6	•
Opacity:	63	%	Thinness:	45	%

Si marcas Collapse, la sombra se te juntara con el dibujo en una sola Capa.



Para terminar cogemos el pincel Impasto/ Gloopy y dibujamos a mano alzada el nombre con los dos detalles y damos por finalizada la ilustración.

Como podéis ver las texturas son muy esenciales para el realismo del dibujo digital. Aunque sea un dibujo simple, con un toque de textura ya puede pasar por una ilustración hecha a mano. Una textura apropiada para el fondo del Papel. Cuando pintas puedes combinarlas entre sí para distintas partes del dibujo. Puedes inventarte las tuyas propias en la ventana de Papers y guardarlas para usarlas más tarde.





Espero que las texturas te hayan abierto un nuevo camino para entender Painter. Saludos a todos y hasta el próximo tutorial. Painter 11. Agusti59. Corel Painter español/ http://agastin59.blogspot.com/