



50 tips de profesionales del Comic

Ilustración maestra de comic-book con nuestros tips profesionales y técnicas

Los artistas del comic Ashley Wood, Ben Templesmith y Chris Gossett comparten sus métodos de trabajo, técnicas de Photoshop, atajos prácticos, y todos los trucos que necesitas para lograr una gran diferencia en tu trabajo - desde el escaneado de dibujos a línea al envío de archivos a tu impresor



EL TRABAJO PREPARATORIO

1 ESCANEA TUS DIBUJOS

Ya sea que hayas creado tus dibujos a tinta, a lápiz o con pintura, los editores necesitarán que tú los escanees a una alta resolución antes de colorearlos o entintarlos. Escanea tu página a 1200 dpi en modo Bitmap; esto te proveerá con un escaneado de alta resolución a un tamaño manejable. Este archivo servirá como una base para el resto de tu trabajo.

2 ESCANEA TUS TEXTOS

Si escribes tus textos a mano, escanealos separadamente del dibujo original. Si están ya listos en la página original, crea dos archivos separados; tendrás que limpiarlos de manera que en uno tengas el texto y en el otro sólo el dibujo. Necesitarás también trabajar a 1200 dpi en modo Bitmap. El editor juntará los dos archivos el día de la impresión.

3 RETOCANDO LOS ESCANEOS

Muchos escaneos necesitan un poquito de ajuste de contraste. Usa la herramienta Levels (Niveles) (Ctrl + L) para asegurarte de que tus negros son realmente negros y tus blancos son realmente blancos. Cuida de no perder parte del dibujo a línea.

4 ¡PIENSA EN GRANDE!

Para evitar disgustos con los impresores, es de sabios hacer tu documento ligeramente mayor que el tamaño a imprimir - digamos, unos cuantos milímetros (conocido como «Sangrado»). Estos es debido a que en muchos casos, las imágenes usualmente pierden unos cuantos milímetros cuando se imprimen. Esto no es un problema si un borde blanco rodea tu página, pero esto debe ser considerado si estás trabajando con imágenes sin el borde blanco. Discute este detalle con tu impresor.

5 ORGANIZA TUS ARCHIVOS

Tu comic book puede tener por encima de 50 páginas, y cada una de ellas consistirá de varias láminas individuales - tales como los escaneados de tus dibujos a línea, los colores, los textos, las onomatopeyas... Asegúrate de diseñar un método efectivo de etiquetado de tus archivos de manera de que las láminas a color estén asociadas con los correspondientes dibujos a línea. No olvides que si el comic book es impreso, es el impresor quien

trabaja que reagrupar tus páginas, de manera que asegúrate de que él o ella pueden entender inmediatamente tu sistema de archivos. Nuestra sugerencia: manténlo simple, como página01-color, página01-dibujo a línea, y así los demás.

6 MONTA TUS PÁGINAS

Muchos editores reclaman a los artistas que trabajen en muy alta definición (600 o aún 1200 dpi). Sin embargo, muchos de los artistas con los que hablamos nos dijeron que trabajan a 300 dpi sin encontrar algún problema. Sólo los dibujos a línea deberían ser escaneados y salvados a muy alta definición. Para preparar el documento de múltiples capas en el cual harás el coloreado y los efectos especiales, abre tu trabajo escaneado de 1200 dpi en Photoshop y cambia el modo de Bitmap a Greyscale (Escala de Grises), ajustando el Greyscale Size Ratio (Radio del Tamaño de la Escala de Grises) a 1. Entonces baja el archivo a 300 dpi usando la función Image Size (Tamaño de Imagen). Asegúrate de chequear la caja Bicubic Resampling (Remuestreado Bicúbico).

7 DIBUJOS A LÍNEA ALFA

La impresión será hecha en modo CMYK. Para mejores resultados, debe ser absolutamente sin negro en tus colores. Algunos artistas que entrevistamos sugirieron el siguiente método: Usa Selection>Color Range (Selección>Rango de Color) para seleccionar las áreas blancas de tus dibujos a línea. En la parte inferior de la paleta Channels (Canales), haz click sobre el segundo icono desde la izquierda (Save selection as channel/ Salve selección como canal); la selección se convertirá en un nuevo canal alfa. Deselecciona (Ctrl+D) y llena la página con blanco. Haz doble click sobre el icono Quick Mask Option (Opción de Máscara Rápida) en la parte inferior de la paleta Tools (Herramientas). En la opción Quick Mask (Máscara Rápida), ajusta la opacidad a 100 % y escoge el color Negro. En la paleta Layers (Capas), haz click sobre el ojo próximo al canal alfa para activarlo. Tu dibujo de línea negro reaparecerá, pero éste es ahora completamente independiente del resto de tu trabajo.

8 ¿CMYK O RGB?

Algunos editores te pedirán trabajar en CMYK, debido a que será el modo de impresión. Sin embargo, la desventaja aquí es que este prohíbe usar muchos filtros de Photoshop. Algunos ilustradores de cómic encuentran las diferencias mínimas, y los resultados pueden depender del impresor contratado para el trabajo. Puedes escoger trabajar en RGB y convertir a CMYK al final, entonces verás si hay una diferencia significativa.

9 FULL COLOR

Haz convertido tus dibujos de línea a un canal alfa pero tu archivo está aún en escala de grises.

Usa **Image>Mode>RGB (Imagen>Modo>RGB)** para convertir tu documento a color. Manteniendo el canal alfa visible, dispondrás para colorizar tu dibujo trabajando en el canal RGB sin tocar la línea negra del dibujo todavía. Salva tu trabajo como archivo PSD. Estarás trabajando en este documento hasta el final. Si tuvieras un problema, tu archivo TIFF de tu dibujo de línea en escala de grises servirá como un respaldo.

AGREGANDO COLOR

10 ¿UNA O VARIAS CAPAS?

Si estás haciendo sólo el coloreado de tus páginas, trabajando en RGB con el canal alfa resultará en tamaños de archivos muy razonables, dado que sólo necesitas una capa. Sin embargo, si estás componiendo varios elementos, tus documentos tendrán varias capas. Sé cuidadoso, ya que un archivo de comic book a 300 dpi puede rápidamente convertirse en muy pesado.

11 NEGRO ADICIONAL

Si quieres agregar más elementos negros en la parte superior de tu dibujo a línea original, deberás hacer esto sobre una nueva capa, la cual convertirás a un nuevo canal alfa usando el proceso descrito en el Tip 7. Puedes crear tanto canales alfa como desees en Photoshop.

12 INTERVENSIÓN ALFA

Recuerda que los canales alfa pueden ser alterados como cualquier otra capa. Puedes por lo tanto modificar tu dibujo de

línea durante la fase de coloreado si necesitas hacerlo así. Puedes pintar, borrar, seleccionar y más en este canal alfa. Sin embargo, asegúrate de usar 100 % de negro para cualquier trabajo de retoque que necesites hacer. Y no olvides que tienes que salvar tu dibujo a línea como un archivo bitmap de 1200 dpi; como ese es el archivo que los editores requieren para el canal de negro, tendrás que transferir tus modificaciones dentro de ese archivo bitmap.

14 TUS PRIMEROS COLORES

Ahora estás preparado para colorear tus obras maestras. Contrariamente a lo que tu probablemente haz usado, no querrás trabajar en la paleta de Layers (Capas), sino en la paleta Channel (Canal). Activa el canal alfa y con la varita mágica selecciona el área que quieres colorear. Usa clic con Shift o Alt apretado para agregar o sustraer áreas a tu selección. Si tu dibujo a línea es muy tosco y algunas áreas no están cerradas, tendrás que retocar las selecciones para habilitar y seleccionar sólo las áreas deseadas.

15 DEBAJO DE LA LÍNEA

Una vez más, para prevenir problemas de alineación en la imprenta, esta requiere que tus colores calcen bien bajo el dibujo de línea negro. Para asegurar que esto ocurra, usa **Selection>Modify>Expand (Selección>Modificar>Expandir)** y expande la selección en uno o 2 pixels de manera que esta se corra un poco debajo de la línea negra.

16 ATAJOS

La parte principal del proceso de coloreado comienza aquí. Selecciona un color y llena la selección. Como repetirás este proceso demasiadas veces, es útil saber varios atajos de teclado para acelerar las cosas. Presiona Alt + Barra Espaciadora para llenar el contorno con el color del primer

término, y Ctrl + Barra Espaciadora para llenar con el color de fondo; presiona X para bascular entre estos dos colores. Presiona I para activar la herramienta Eyedropper (Gotero).

17 PASO PRIMERO

Usando las técnicas de coloreado del tip previo, colorea la página entera. Este primer paso tendrá colores planos sin sombras o reflejos, y te dará una primera idea de hacia dónde tu página a color está dirigiéndose. Para ciertos tipos de comics, el trabajo termina aquí.



18 SELECCIONANDO COLORES

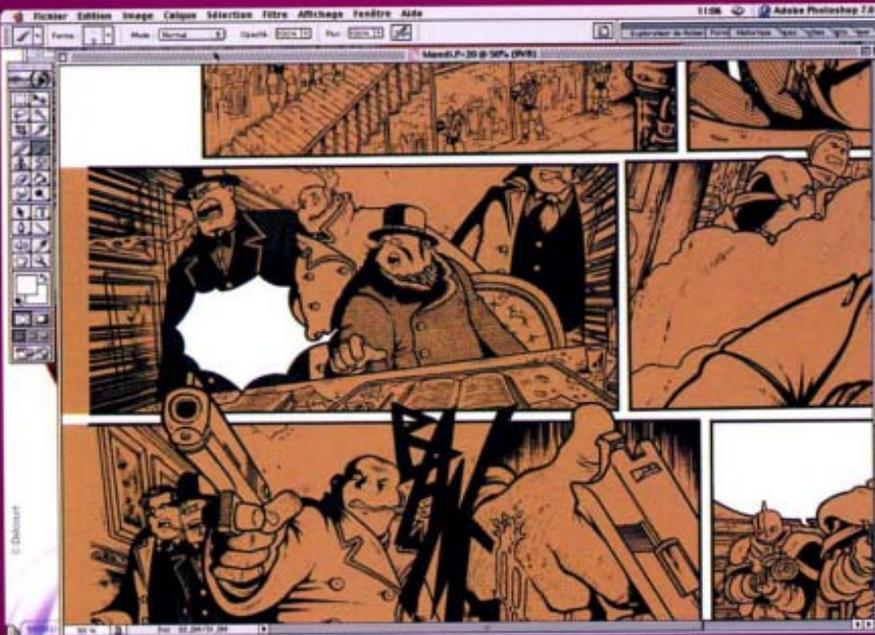
El color es un elemento narrativo que te ayuda a contar tu historia. Los colores intensos le dan vitalidad a tus imágenes, y los colores suaves tienden a producir una atmósfera más calmada. Ten en cuenta que tu lector tendrá una visión global de tu página antes de que él o ella comiencen la lectura cuadro a cuadro. Esto significa que es preferible usar una gama de colores limitada para mantener tu página como una unidad y evitar un aspecto fragmentado (¡a menos, por supuesto, que tú estés buscando eso!).

19 CATÁLOGOS DE COLORES

Una forma práctica de aplicar el tip previo es crear catálogos de colores en los cuales grabarás los tonos principales usados en tu página. Aunque muchos coloristas profesionales crean sus colores según se van desarrollando, los catálogos de colores te ayudarán a ver el tipo de ánimo que estás tratando de evocar más claramente.

20 UN CATÁLOGO PERSONALIZADO

Encuentra una imagen con un esquema de color que te guste, entonces conviértelo a **Indexed Colors (Colores Indexados)** (**Image>Mode>Indexed Colors (Imagen>Modo>Colores Indexados)**). Instantáneamente tendrás una paleta de 256 colores que serán más que suficiente para colorear tu página. Ve a **Image>Color Table>Save (Imagen>Tabla de Colores>Salvar)**, entonces ve a **Window (Ventana)** y asegúrate de que **Swatches (Catálogos)** está seleccionado. Haz clic sobre la pequeña flecha negra en la esquina superior derecha de la paleta Swatches. En la caja de diálogo, asegúrate de escoger **Color Table (*.ACT)** en lugar de **Swatches (*.ACO)** en el menú desplegable hacia abajo **File Type (Tipo de Archivo)**.



13 UN NEGRO PERFECTO

Asegúrate de conseguir un buen negro profundo en la impresión, los negros necesitan ser «sostenidos» por un color de fondo, el cual ayudará a asegurar que absolutamente no aparezcan áreas blancas bajo tu dibujo de línea. En tu página, selecciona todo lo que permanecerá blanco: los globos de diálogos, los bordes de página, los bordes de los marcos, algunas onomatopeyas (revisa la imagen de arriba)... Ahora invierte la selección (**Shift + I**) y llénalo con un color neutral. Este color no se mostrará en la impresión final, así que su matiz no importa.

21 VARIACIONES DE COLOR

Después de este primer paso, tu página contendrá un número limitado de colores. Es un buen momento para probar otros esquemas de color si no estás completamente satisfecho con este primer borrador. Duplica tu capa de color y juega con el comando Hue/Saturation (Matiz/Saturación) (Ctrl + U). Por ejemplo, puedes seleccionar todos los tonos de azul y cambiarlos a verde o púrpura. Te sorprenderá cómo un simple cambio puede alterar el ánimo de una página.

22 CANAL ALFA ALTERNATIVO

Si no quieres trabajar con el canal alfa, siempre puedes crear una capa que contenga tu dibujo de línea. Haciéndolo así, puedes fácilmente cambiar su opacidad para revisar que tus colores se extienden debajo de la línea negra. Sin embargo, es crucial que recuerdes remover esta capa antes de enviar tu trabajo final al impresor.

23 DIBUJO TOSCO

Si tu estilo de dibujo es muy tosco, con muchas áreas no cerradas, puede ser más eficiente para ti colorear tu dibujo pintando directamente con un pincel sin utilizar selecciones. En este caso, asegúrate que tus colores siempre permanecen debajo de la línea negra.

24 LADO OSCURO

Ahora dale algo de contraste a tu página. Con la varita mágica, selecciona un área plana de color y pinta una sombra con un pincel. Usualmente, esta sombra será una variación más oscura del color principal, pero éste pudiera ser un matiz diferente, dependiendo del juego de la iluminación de la escena.

25 DENTRO DE LA LUZ

Mete algo de toques de luz para simular brillos y reflexiones pintando a mano dentro de la selección que haz hecho en el tip previo. No tienes límites para una tonalidad de color para las sombras y otra para los brillos. A más variaciones de color que uses, mayor definida tu imagen será.

26 BORDES SUAVES Y DUROS

Hay muchas formas de aplicar tus sombras y brillos. Es todo una cuestión de gusto. Para *The Red Star* (La Estrella Roja), Snakebite, su colorista, usó pinceles con trazos duros y creó tonos que se solapaban. Puedes lograr esta apariencia jugando con tus modos de mezcla de pinceles y la opacidad. Puedes preferir la suavidad de un aerógrafo, o la tosquedad de pinceles pequeños que le darán a tus objetos una apariencia texturada. Experimenta y encuentra tu propio estilo.

27 DEL FONDO AL PRIMER TÉRMINO

Encontrarás el proceso de coloreado mucho más fácil si sigues algún tipo de rutina. Por ejemplo, hay artistas que trabajan desde el fondo hacia el primer término; los colores del fondo tienden a ser suaves, desaturados por el efecto de la atmósfera. Puedes preferir trabajar con otra técnica, tal como personaje por personaje. Es realmente cuestión de gusto, pero escoger una mejorará tu flujo de trabajo.

28 PINCELES EN CANTIDAD

Los coloristas digitales usualmente se construyen una librería personal de pinceles cuando trabajan, de manera que pueden rápidamente pintar elementos como nubes en el cielo, hojas en los árboles o los ladrillos de la pared - básicamente, cualquier cosa que ellos pintan regularmente para acelerar el flujo de trabajo. De esta forma, puedes crear rápidamente, digamos, un efecto de lu-

via fuerte usando un pincel con varias líneas verticales. Dibuja tu patrón de pincel deseado sobre un fondo blanco, entonces rotéalo con una selección y escoge Edit>Define Brush (Editar>Definir Pincel).

29 COLOREANDO CON GRADIENTE

Usar la herramienta Gradient (Gradiente) de Photoshop es una forma efectiva de crear simultáneamente el color plano con sus sombras y luces. Las numerosas opciones de herramienta (Linear, Radial, Angle, Reflected, Diamond) (Lineal, Radial, Ángulo, Reflejada, Diamante) ofrece efectos variados. Puedes también crear más gradientes complejos usando los Layer Styles Effects (Efectos de Estilo de Capa), tal como Bevel (Bisel) y Emboss (Realsar) o Inner Glow (Brillo interior). En este caso, el gradiente seguirá la forma de la selección exactamente.

COLOR AVANZADO

30 PRINCIPIO BÁSICO

Si planeas usar coloreado complejo con muchos efectos en capas, el método esbozado en los tips previos puede reducir tus opciones. Después del primer coloreado plano, éste puede ayudarte a crear nuevas capas para aislar ciertas partes de las imágenes o aplicar efectos a todo. De esta forma, podrás utilizar todas las opciones de Photoshop - especialmente sus muchos modos de mezclado.

32 VE POR LAS BARATIJAS

Artistas como Ashley Wood y Ben Templesmith usan una mezcla de técnicas relacionadas con el collage. Su punto de arranque no es un dibujo lineal, sino varios elementos gráficos que son mezclados y sobrepuestos. La construcción de la página se con-

vierte más en una composición. Si quieres emular este estilo, crea cada cuadro separadamente, entonces lívalos de vuelta a tu página principal y combínalos con todo tipo de texturas y efectos.

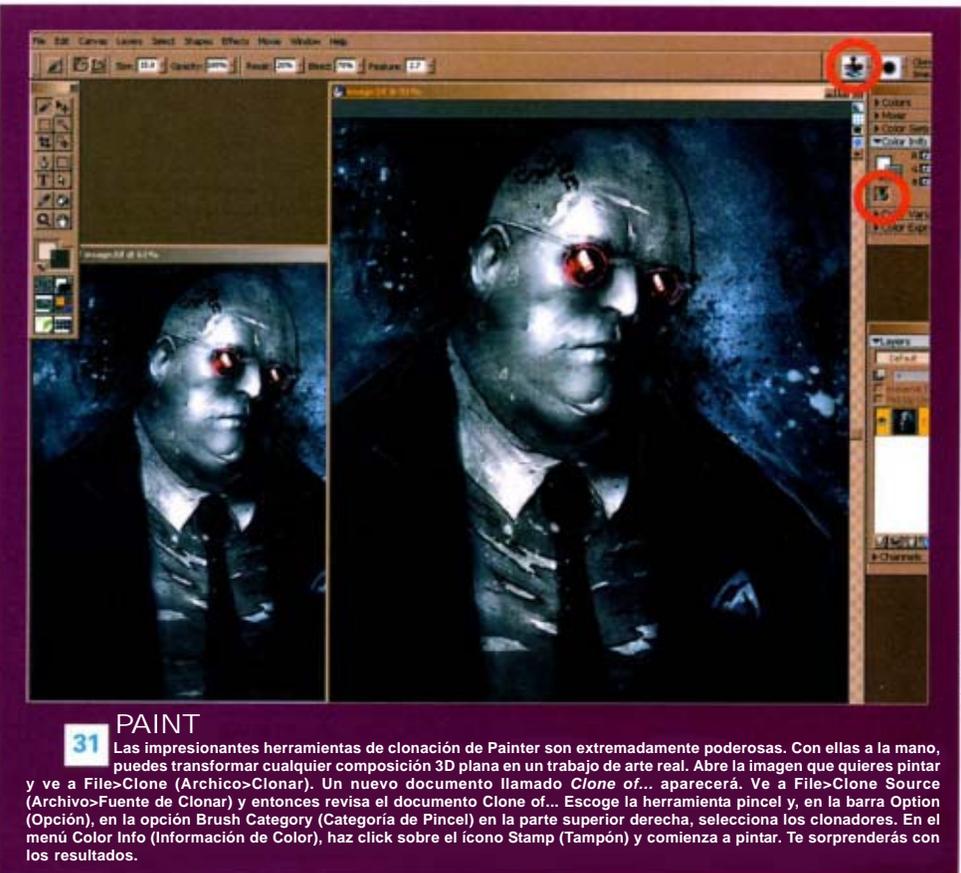


33 ESTILO NARRATIVO

Tu estilo gráfico deberá armonizar el sentimiento y el entorno de tu historia. *The Red Star* está influenciada por el constructivismo ruso, un estilo que se presta muy bien a sí mismo para los bordes toscos y los colores planos renderizados de 3D. *HellSpawn* cuenta una historia gótica y mórbida, bien servida por tonos coloreados de tierra y una composición caótica y sucia. Tu historia y el entorno determinarán por lo tanto parcialmente tu elección de las técnicas.

34 VE MÁS ALLÁ DE LO DIGITAL

Si disfrutas las composiciones altamente texturizadas, recuerda que el medio natural y las texturas del mundo real te ofrecen recursos ilimitados. Por ejemplo, agarra una hoja de papel, un



31 PAINT

Las impresionantes herramientas de clonación de Painter son extremadamente poderosas. Con ellas a la mano, puedes transformar cualquier composición 3D plana en un trabajo de arte real. Abre la imagen que quieres pintar y ve a File>Clone (Archivo>Clonar). Un nuevo documento llamado *Clone of...* aparecerá. Ve a File>Clone Source (Archivo>Fuente de Clonar) y entonces revisa el documento *Clone of...* Escoge la herramienta pincel y, en la barra Option (Opción), en la opción Brush Category (Categoría de Pincel) en la parte superior derecha, selecciona los clonadores. En el menú Color Info (Información de Color), haz click sobre el icono Stamp (Tampón) y comienza a pintar. Te sorprenderás con los resultados.

píncel y acuarelas y crea manchones, manchas y todo tipos de garabatos. Escanéalas y úsalas de diferentes formas para darle atractivo y un aspecto natural a tu trabajo.



35 EFECTOS ESPECIALES

Muchos comic books usan Photoshop para crear efectos de iluminación, llamas y humo. Filtros como Lighting (Iluminación), Lens Flare (Destello de Lente) o la herramienta Dodge (Subexponer) pueden ser particularmente útiles aquí. Un efecto negativo (Ctrl+I) puede sugerir una luz intensa proyectada sobre los personajes durante una explosión, así que experimenta con esta opción también.

36 BIBLIOTECA DE TEXTURAS

Si trabajas a menudo con texturas, tendrás que scanear muchos elementos a un mínimo de 300 dpi, y rápidamente terminarás con toneladas de CDs repletos de archivos con los nombres evocadores de splotch01, splotch02, splotch03 y así por el estilo. Gana tiempo usando la función Contact Sheet (Hoja de Contacto) de Photoshop o ACDSee para imprimir y hacer un catálogo de papel fácil de consultar.

¿NO PUEDES DIBUJAR?
¿NO QUIERES DIBUJAR?

37 ESCENARIOS

Trabajar con perspectivas complejas nunca es fácil, aún para los artistas más experimentados. Los software 3D pueden ayudar a construir las formas principales de tus escenarios con sólo unas cuantas primitivas. Si no eres un artista de las 3D, Adobe Dimensiones puede ayudarte fácilmente a construir el mismo tipo de cosas. Dado que tu escenario está en 3D, puedes cambiar iluminación y puntos de vista a voluntad mucho más fácilmente. También puedes realzar este modelo con técnicas 2D.

38 PERSONAJES

Poser puede ser una elección aliada para el artista de comic que no puede dibujar. Este software te ayudará a lograr poses de personajes y expresiones faciales muy dinámicas. Este también ofrece un amplio rango de estilos de renderizado, desde renderizado plano de dibujo animado hasta renderizados de bocetos que pueden ser exportados como scripts a Painter. Finalmente, puedes depender de la Internet para innumerables recursos - personajes nuevos, sets de iluminación, accesorios y vestuarios.

39 VOLUMEN

Igual que Masanume Shirov (el de la famosa *Ghost in the Shell*), puedes usar Bryce para obtener volumen y textura en tus dibujos. Para dar inicio al proceso. Abre tu trabajo en Photoshop. Reescala tu trabajo a un cuadrado con una resolución de 72 dpi. Agrega una capa de fondo negra, entonces sobre una nueva capa en la parte superior de tu dibujo, comienza a pintar los volúmenes (tal

como los músculos de un personaje) en escala de grises con un pincel suave. Ten en cuenta que no es sombrear el dibujo sino representar volúmenes más efectivamente, con grises más oscuros para las áreas más hundidas y grises más claros para los más levantadas. Apaga la capa con el dibujo original y salva el archivo como un TIFF aplanado.

40 VOLUMEN CONTINUADO

Crear un nuevo terreno en Bryce. En el Editor de Terreno, ve a Editing Tools>Pictures (Herramientas de Edición>Imágenes) y haz click sobre Load (Cargar) justo sobre el thumbnail de la izquierda. Carga tu imagen TIFF. Haz click sobre Copy (Copia) sobre el thumbnail de la izquierda y pégalo en la mitad, entonces aplícalo. Si se requiere, usa la opción Smoothing (Suavizado) varias veces, o baja más en ese caso lo alto de la resolución del terreno para deshacerse del efecto de aliasing. Deja el editor de terreno y escoge la vista superior. Todo lo que está a la izquierda está iluminado y texturado con procedurales o imágenes, para obtener un renderizado 3D que mezclarás con tudibujo en Photoshop.

41 BOCETO

El renderizado de Boceto de Poser puede ayudarte a alcanzar un efecto de boceto creíble en un personaje 3D. Ve a Window>Sketch Designer (Ventana>Diseñador de Boceto) para abrir la interface de renderizado de boceto. Muchos ajustes están disponibles. Cuando estés contento con la previsualización, ve a Render>Sketch Style Renderer (Renderizar>Renderizador de Estilo de Boceto). Puedes también exportar este ajuste escogiendo File>Export>Painter Script (Archivo>Exportar>Script de Painter) entonces reproduclo en Painter, pero esta vez usando los pinceles de medio natural de Painter.



DIÁLOGO Y LENGUAJE

42 HABLEMOS

La fuente que escojas y el diseño de tus globos de diálogos son la mayor parte de tu narración. Más allá de efectos simples como negrillas, itálicas y Mayúsculas, una fuente puede quedar bien para sugerir el sonido o tono de una voz. Un sencillo ejemplo es escoger una fuente cuadrada para la voz de un robot. De la misma manera, la forma y el color de los bocadillos de diálogos pueden ser bastante expresivos. En *HellSpawn*, los bocadillos del personaje principal son negros con tipografía en blanco, evocando una voz de ultratumba que va perfectamente con él.

43 LA MUERTE DE LOS GLOBOS DE DIÁLOGOS

Los comics europeos todavía usan los globos blancos de diálogos masivamente, pero en los Estados Unidos, los comics como *Samy Twitch* (Image Comics) simplemente se libraron de los globos; el texto es blanco con una ligera sombra de fondo. Esto libera espacio y tiende a crear una atmósfera menos «de dibujo animado».

44 ESCRITURA A MANO DIGITAL

Muchos comics usan un estilo de rotulado escrito a mano, pero en muchos casos es una fuente digital, recreada en un programa de edición de fuentes de un texto escrito a mano que fue escaneado. La palabra clave aquí es legibilidad. El rotulado será muchas veces en letras mayúsculas, a menos que una fuente estándar sea usada, tal como Arial o Impact.

45 ¡¡¡KABOOM!!!

Las Onomatopeyas (Efectos de sonidos tales como ¡BANG!) son elementos gráficos claves en los comics, y Photoshop es la herramienta ideal para generarlos. Asociando la herramienta Text (Texto) y la funcionalidad de Transformation (Transformación) para crear efectos de perspectiva, puedes crear sonidos expresivos, tales como pasos acercándose o el gruñido subterráneo de algún monstruo de entidad invisible. Puedes también agregar otros efectos para hacer tu «banda sonora» más expresiva; estás limitado sólo por tu imaginación.

46 ENCONTRANDO FUENTES

Aún si quieres darle personalidad a tus diálogos de comics, puedes no querer crear una fuente nueva por tí mismo. Hay muchos sitios en internet que ofrecen fuentes gratis - echa una mirada a www.1001freefonts.com para comenzar. Alternativamente, si no es cuestión de dinero, navega por las colecciones de sitios como www.t26.com y www.fontfont.com - la inversión valdrá la pena.

ILUSTRACIÓN 3D

47 RENDERIZADO DE DIBUJO ANIMADO

La mayoría de los dibujos de comics se caracterizan por contornos negros y colores planos con poca textura, de manera que usualmente no hay razón para molestarse en agregar bump (abolladura) y efectos especulares. Una de las formas más fáciles de obtener un renderizado de comic es usar un cartoon shader (sombreador de dibujo animado), y la mayoría de las aplicaciones 3D ahora tienen uno. El resultado es usualmente un renderizado plano con un contorno que puede ser usado como tal o mejorado en Photoshop.

48 MODELADO ESTILIZADO

Contrario a muchos trabajos 3D estándares, lo que estás pretendiendo en los comics no es realismo. Tus personajes y objetos deben encajar en tu historia, no de otra manera. El modelado debería ser muy angular para un thriller y muy redondo para las comedias. No vaciles en exagerar un poco - tus lectores necesitan aferrar tus personajes y sus personalidades desde un primer momento.

49 INTEGRACIÓN

De acuerdo con muchos profesionales de comic book, el principal reto de usar 3D en los comics es mezclarlo con elementos 2D. El equipo de *The Red Star* ha logrado esto de una forma espectacular, pero éste investigó el proceso cerca de un año antes de dar con la mezcla correcta. Nuestro principal consejo, es mantener tu 3D tan plano como sea posible y darle algún volumen a tus elementos 2D.

50 TEXTURIZADO 2D

Para disminuir al máximo la apariencia reconocible de 3D, puedes renderizar tus escenas con un simple material gris plano. Lo siguiente es importar la imagen renderizada en Photoshop y aplicar los efectos de texturas usando varios modos de mezclados. De esta forma, puedes pintar tus texturas a mano y aplicarlas a tu imagen 3D, lo cual sólo será usado para darle un poco de volumen y suministrar los efectos de iluminación.