

**ПЕРВАЯ
В РОССИИ
КНИГА
ПО ЦИФРОВОМУ
РИСОВАНИЮ**



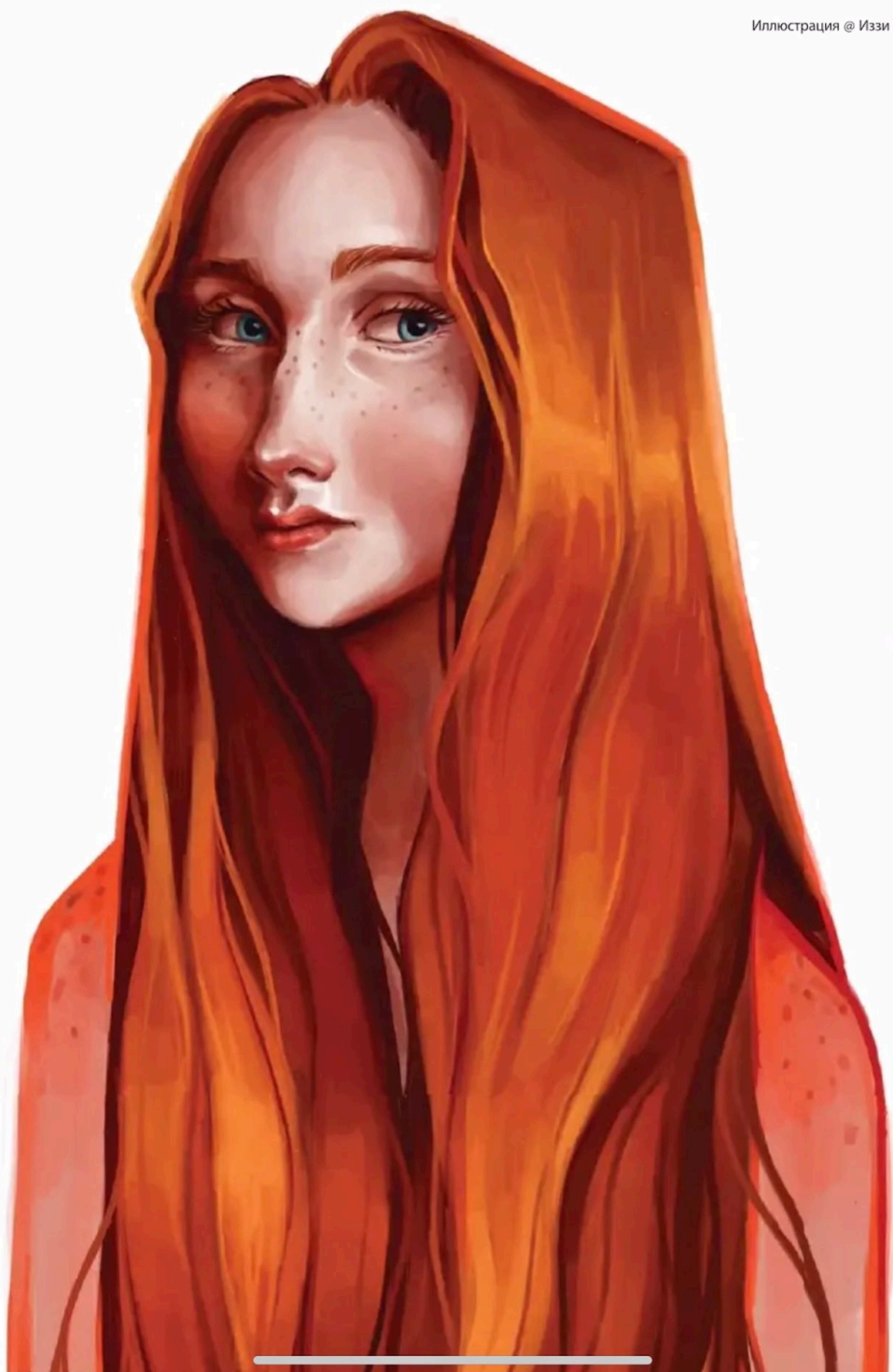
Procreate[®]

Learning to create masterpieces in iPad



МАКС УЛИЧНЭЙ | СИМОН ГРЮНЕВАЛЬД | ЭВЕЛИН СТОКАРТ | СЭМ НАССУР





МАКС УЛИЧНЭЙ | СИМОН ГРЮНЕВАЛЬД | ЭВЕЛИН СТОКАРТ | СЭМ НАССУР

Procreate[®]

Learning to create masterpieces in iPad

БОМБОРА[™]

Москва 2020

3dtotal Publishing
BEGINNER'S GUIDE TO DIGITAL PAINTING IN PROCREATE

3dtotal Publishing

Russian translation rights arranged with 3dtotal.com Ltd Through EKSMO Publishing House

All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means, without the prior written consent of the publisher. All artwork, unless stated otherwise, is copyright © 2020 3dtotal Publishing or the featured artists. All artwork that is not copyright of 3dtotal Publishing or the featured artists is marked accordingly.

П80 **Procreate.** Учимся создавать шедевры на Ipad : единственный гид по цифровой живописи / Макс Уличнэй, Симон Грюневальд, Эвелин Стокарт, Сэм Нассур ; [перевод с английского О. Стеблевой]. — Москва : Эксмо, 2020. — 216 с. — (Учимся рисовать на компьютере и планшете).

ISBN 978-5-04-113471-6

Добро пожаловать в Procreate!

Уникальная программа как никогда популярна среди диджитал-иллюстраторов: множество кистей, возможностей и настроек для создания графики делают ее идеальным инструментом для развития в творческой сфере.

Неважно, кто вы — новичок в мире цифровой живописи или опытный пользователь на полях Photoshop и других цифровых редакторов. В этой книге собрано все, что вам нужно, для того чтобы освоить программу, завоевавшую множество наград и покорившую весь художественный мир.

Благодаря Procreate вы узнаете:

- Какой стартовый набор инструментов необходим каждому художнику?
- Как создать собственного персонажа?
- Возможно ли совмещать диджитал и традиционное рисование?
- Как создать настоящий шедевр при помощи планшета?

Берите в рук гаджет и apple pencil и откройте для себя многогранный мир цифровой живописи!

УДК 004.92
ББК 32.973.26-018.2



ISBN 978-5-04-113471-6

© О. Стеблева, перевод на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020





Иллюстрация © Самуэл Инкилэйнен



CONTENT

Entry	8
-------	---

To Enjoy this Book	10
--------------------	----

Getting Started	12
-----------------	----

Custom Interface Installation	14
Gestures	16
Brush	24
Color	28
Layers	38
Selection	42
Transformation	50
Settings	54
Actions	58

Projects	72
----------	----

Illustration	74
Izzy Burton	

Creating a character	92
Evelyn Stokart	

Fantastic landscape	108
Samuel Incilainen	

Fantastic creature	124
Nicholas Cole	

Traditional painting	140
Max Wichnay	

Spaceship	158
Dominic Mayer	

Plein air	174
Simon Grunewald	

Science fiction	190
Sam Nassour	

GLOSSARY AND TOOL LIST	206
------------------------	-----

MATERIALS FOR DOWNLOAD	208
------------------------	-----

THE AUTHORS	210
-------------	-----

ALPHABETICAL INDEX	212
--------------------	-----

Entry

LLUKAS PAYNEADOR

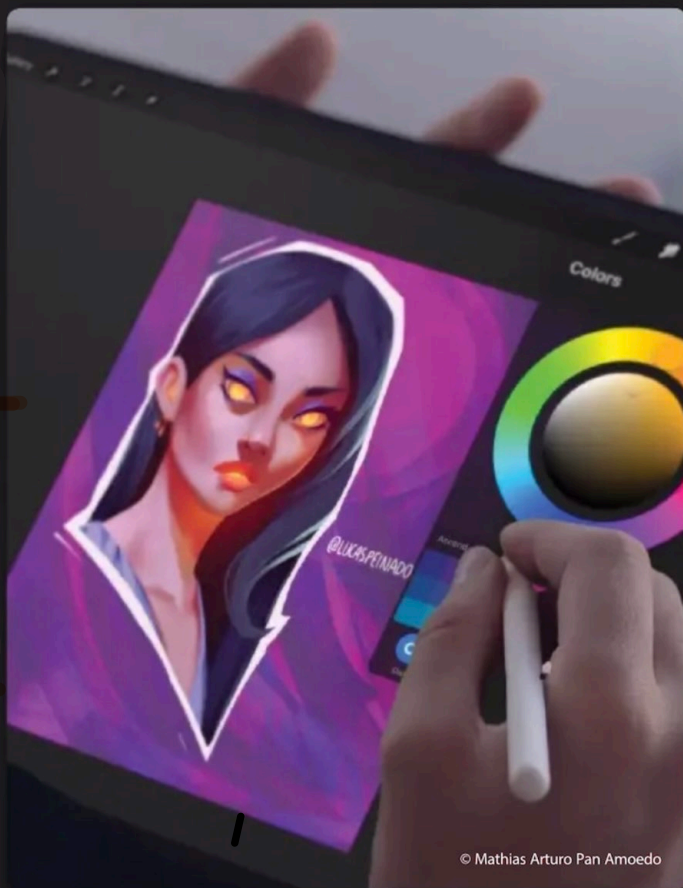
▼ Create masterpieces on the go with Procreate on your tablet

¡Bienvenido a Procreate! No importa si eres nuevo en el mundo de la pintura digital o un usuario "experimentado" de Photoshop y otras aplicaciones gráficas: este libro contiene todo lo que necesitas.

Empecemos por el hecho de que Procreate es una aplicación de dibujo y pintura digital diseñada para iPad y Apple Pencil (también está disponible para iPhone en forma de Procreate Pocket). Savage Interactive, una empresa basada en Procreate, trabaja en estrecha colaboración con la comunidad artística y fomenta activamente cualquier pregunta o sugerencia de todos los profesionales de CG (gráficos por computadora). El resultado de su trabajo está ante ti: es un programa amigable con el alma con un control intuitivo, diseñado específicamente para artistas de CG.

Menús sencillos y comprensibles, así como una navegación sensorial sensible, que le brindan todas las herramientas necesarias para que pueda crear una hermosa ilustración con solo tocarla con la punta de los dedos. La aplicación no solo se convirtió en un programa de amplio alcance para todos los que tienen un iPad, sino que rápidamente se convirtió en una herramienta popular en los campos profesionales de la ilustración y el entretenimiento.

El software que utiliza Procreate lo convierte en la aplicación perfecta para dibujar sobre la marcha: haga dibujos en casa, en el autobús o al aire libre. El hecho de que Procreate se haya lanzado exclusivamente para Apple significa que hay un desorden adicional en el software de su escritorio y cualquier problema con el disco rígido puede ser solucionado.



© Mathias Arturo Pan Amoedo

CHOOSE YOUR OWN TOOL

Puedes usar un lápiz óptico Apple Pencil o cualquier lápiz óptico de otra empresa cuando trabajes en Procreate. Sin embargo, el lápiz Apple, que suele ser el preferido por los artistas profesionales, dará el resultado óptimo: después de todo, tiene funciones avanzadas de presión e inclinación, que fueron diseñadas específicamente para crear una amplia gama de elementos y efectos que imitan la pintura tradicional. Si bien también puedes usar lápices ópticos de terceros, si quieres aprovechar al máximo Procreate, debes comprar un lápiz óptico Apple Pencil. Hazlo tan pronto como estés listo para practicar en serio.

WHAT IS DIGITAL PAINTING?

Para los principiantes en CG, hablaremos brevemente sobre el concepto de pintura digital para prepararlos para su primera experiencia en la pantalla. Aunque la pintura digital, que está diseñada para necesidades independientes como Procreate, es en muchos aspectos similar a trabajar con material tradicional, el proceso de dibujo en sí es muy diferente. Quizás lo más importante es que las imágenes CG suelen estar alineadas en capas, y usted decide cómo estas capas interactuarán entre sí. Por ejemplo, es posible que desee que una capa afecte a la otra, al igual que las capas de los bordes caen una sobre otra, y puede trabajar con una capa independientemente de las demás. Esto le permite aislar áreas específicas de la imagen y resaltar ciertas etapas de tiempo al crear una producción, ahorrando así tiempo y teniendo la oportunidad de centrarse en el lado creativo del negocio.

En Procreate, también puedes crear tus propios pinceles, cambiar las probabilidades y corregir fácilmente la imagen con un solo clic, todo lo cual proporciona una flexibilidad y velocidad que probablemente no puedas alcanzar con la pintura tradicional. Además, ¡tienes un conjunto de herramientas y colores a tu disposición! Esto es ideal para trabajar en la mesa, en la mesa o en movimiento o fuera de casa: no necesitas lavar pinceles sucios ni ensuciar el papel dañado.

Al principio, trabajar con la pantalla puede resultar complicado, pero la actitud intuitiva hace que el proceso sea comprensible y agradable. Un buen conocimiento de los elementos adjuntos y una práctica constante son las claves del éxito, así que pasa página para sacar el máximo partido a este libro y viajar al mundo de la pintura numérica.



The final version of the illustration by © Evelyn Stokart

HOW TO USE THIS BOOK

Un lugar con profesionales talentosos del campo de la ilustración, hemos compilado un libro que está diseñado para mentes creativas, hasta ahora poco familiarizadas con Procreate. Es por eso que le recomendamos comenzar con la [lectura de los capítulos introductorios](#). La sección [Inicio](#) le proporcionará una descripción general rápida de la interfaz y le explicará cómo crear y organizar archivos. A continuación, los capítulos de Gestos, Pincel, Color, Capas, Iluminaciones, Transformación, Configuración y Acción analizarán las diversas herramientas del programa Procreate.

Cada capítulo le presentará los conceptos básicos del uso de Procreate y hablará sobre las técnicas personales, las herramientas y las técnicas técnicas necesarias en la pintura digital, y compartirá consejos sobre cómo incorporar este conocimiento en su propio flujo de trabajo. [Familiarícese cuidadosamente con cada capítulo](#) y, para obtener el mejor efecto, [experimente con la información a medida que lee](#).

Después de leer la parte introductoria y aprender las habilidades básicas, pase a [ocho proyectos-lecciones](#). Están dispersos con un conjunto de temas, estilos y métodos; Los ejercicios del libro te enseñarán paso a paso a crear ilustraciones en Procreate. Al comienzo de cada proyecto, hemos elaborado una lista de tareas que incluye técnicas creativas que vas aprendiendo poco a poco en el proceso.

En los primeros capítulos del libro y en el segundo, la parte de diseño, encontrarás cuentos de hadas para artistas con puntos de vista útiles y trabajos creativos.

Al final del libro también hay un glosario y un manual de herramientas, a los que puedes acceder cuando lo necesites.





DOWNLOADED

Los artistas que han trabajado en este libro han recopilado una serie de materiales descargables para ayudarte a aprender. Puedes encontrar una lista a medias de dichos materiales al final del libro (en la página 208). Entre ellos se incluyen pinceles personalizados que necesitarás para trabajar en la sección Proyectos, así como vídeos de time-lapse paso a paso y gráficos de contornos. Asegúrate de descargar los materiales necesarios antes de comenzar a trabajar en los proyectos. Esas lecciones, que son materiales adjuntos para descargar, estarán marcadas al principio de cada capítulo con un icono en forma de flecha.

CTP. 208



Busque este icono donde hay materiales para descargar

Look for this icon where there is materials for download

GESTURES FOR THE TOUCHSCREEN

Como ya se ha mencionado, Procreate utiliza un conjunto de gestos especiales para acciones específicas. Por ejemplo, **para invertir la operación, toque la pantalla táctil con dos dedos**. Para que puedas recordar la mayoría de los gestos y aprender a utilizarlos, utilizamos las siguientes designaciones en el libro:



Touch the screen and hold it with **one finger**

Toque la pantalla y manténgala presionada con un dedo



Touch the screen and hold it with **two fingers**

Toque la pantalla y manténgala presionada con dos dedos



Swipe aside deslizar

deslizar



Swipe to the side, holding finger at the bottom

Desliza hacia un lado, manteniendo el dedo en la parte inferior

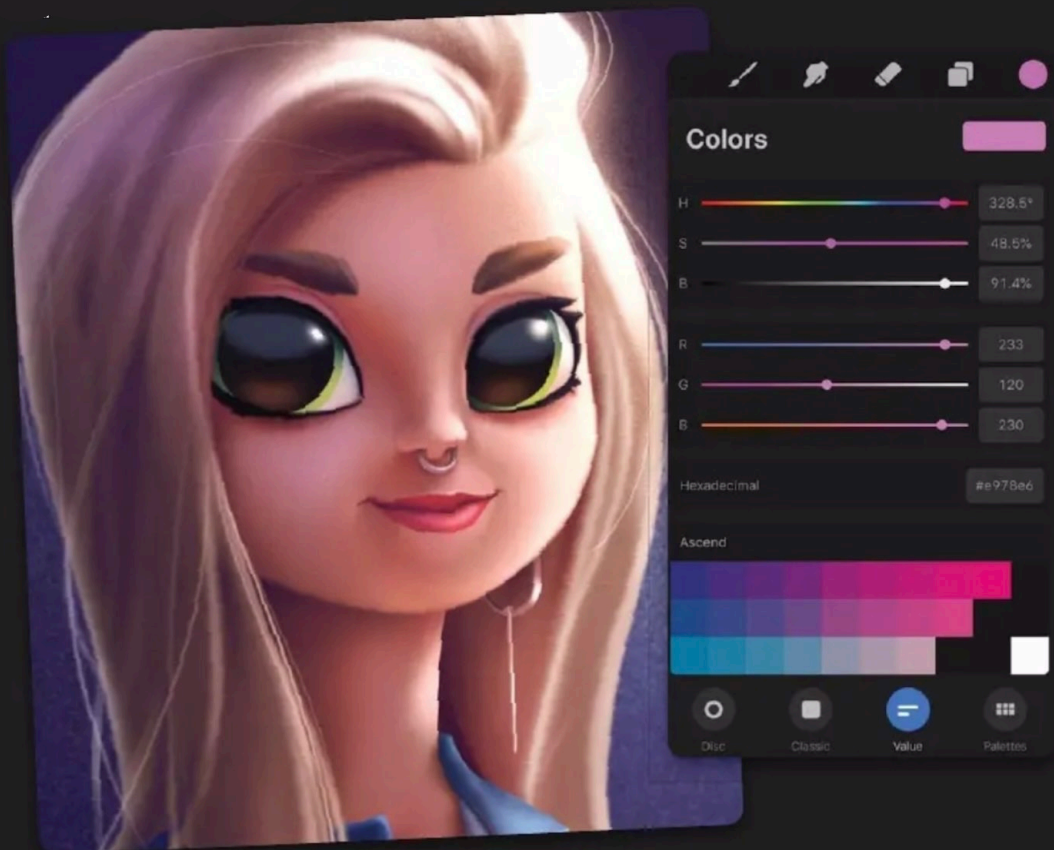
GETTING STARTED

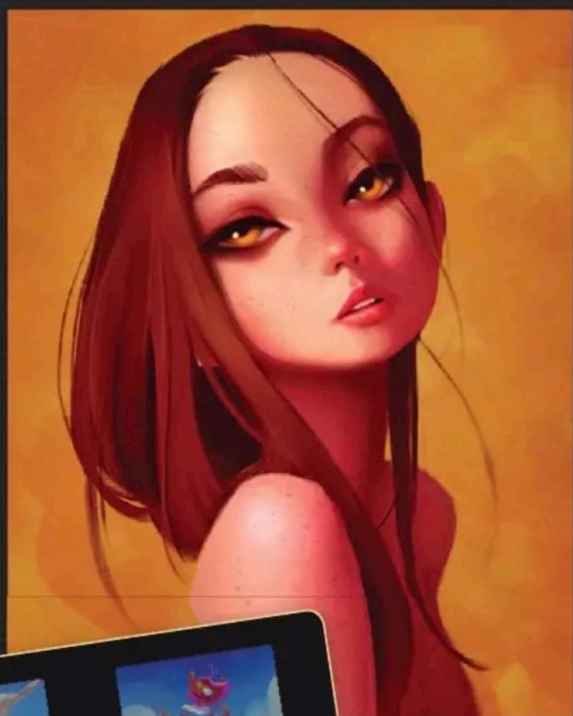
Entonces, ya tienes una descripción general de todo lo que se puede encontrar en este libro, ¿qué sigue?

Es hora de explorar todas las herramientas que tiene The Intuitive Procreate, así que prepárate para hacer clic, deslizar y dibujar tu propio camino en las funciones de esta aplicación. Esta sección te lleva al principio, y descubrirás que hay muchas formas útiles de crear un nuevo lienzo.

Descubrirás todo tipo de métodos y técnicas para ayudar a fortalecer tu creatividad, comenzando por organizar el flujo de trabajo y aplicar gestos rápidos e inteligentes y terminando con todo lo que necesitas saber sobre pinceles, color, capas, efectos y muchos otros aspectos del trabajo.

Incluso aprenderás a personalizar tu aplicación según tus necesidades. Así que toma tu iPad y comienza con esta sección para obtener las habilidades que necesitas, y luego vuelve aquí cuando lo necesites. Pronto comenzarás a crear un hermoso arte digital.

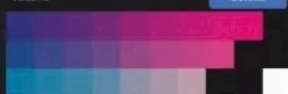




Palettes

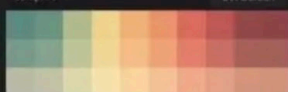
Ascend

Defn. #



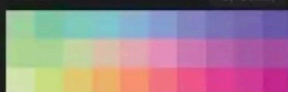
Campfire

Set Default



Flourish

Set Default



Dns



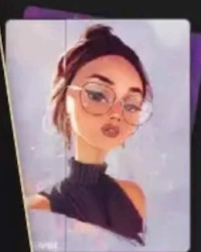
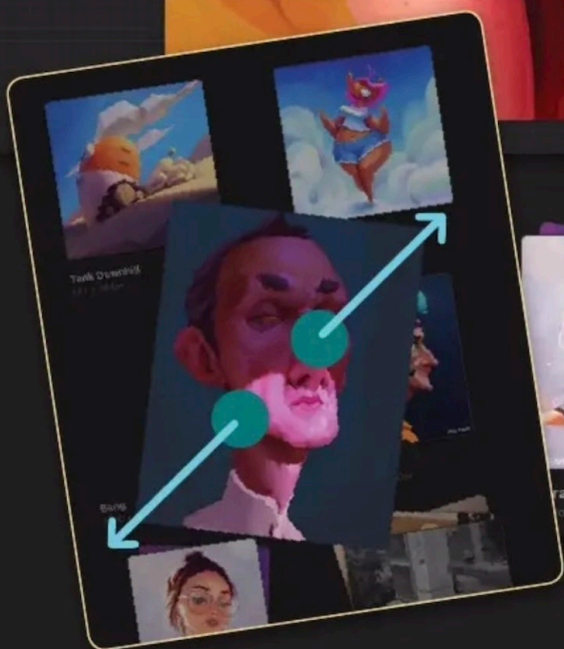
Closeo



Value



Palettes



Portrait 2018

20 artworks



Studies

20 artworks

User Interface

In this chapter you will learn:

- Navigate the basic elements of the user interface
- Navigate the gallery screens and canvas.

En este capítulo aprenderás:

- Navegar por los elementos básicos de la interfaz de usuario.
- Navegar por las pantallas de la galería y el lienzo.

Interfaz de usuario de Procreate: es una herramienta de interacción con el programa, que consta de menús, íconos y botones. Lo primero que verás en UI.

Procreate es una galería donde debes crear y organizar archivos.

Ya tendrás algunos ejemplos de trabajos desde la propia aplicación.

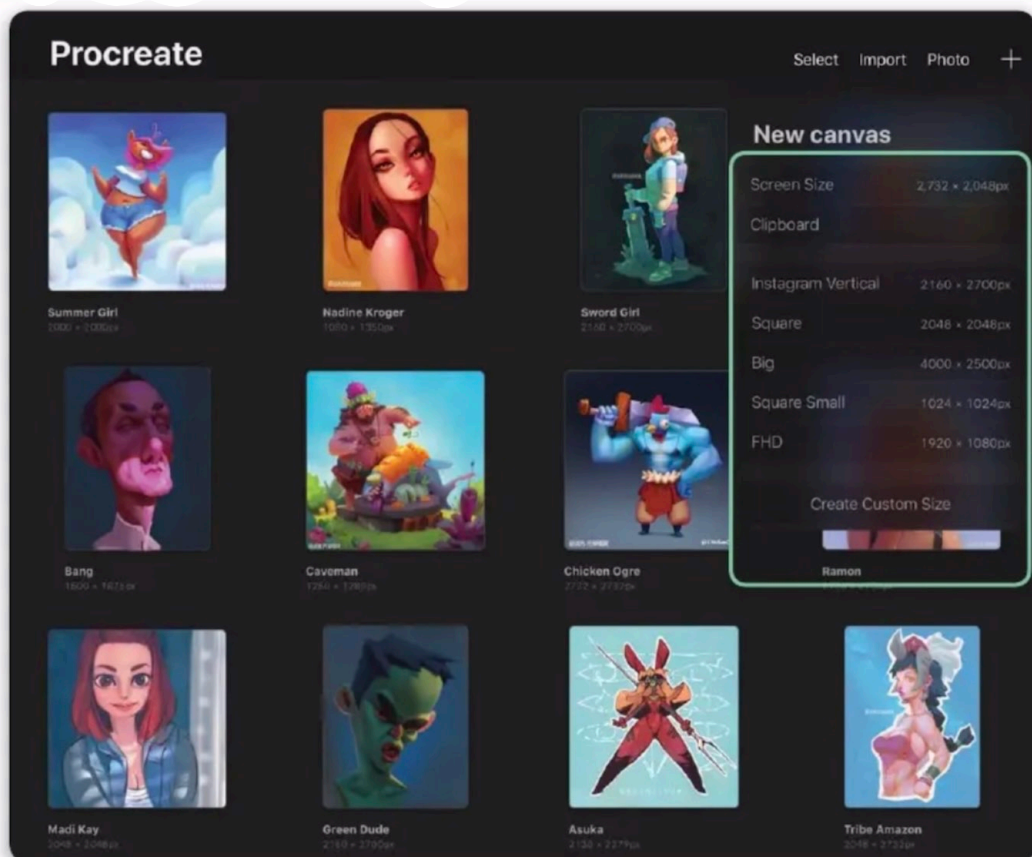
Al hacer clic en el logotipo de Procreate, podrás saber cuál es su versión del programa. Procreate publica actualizaciones periódicas sin costo adicional, lo que garantiza una optimización constante del software.

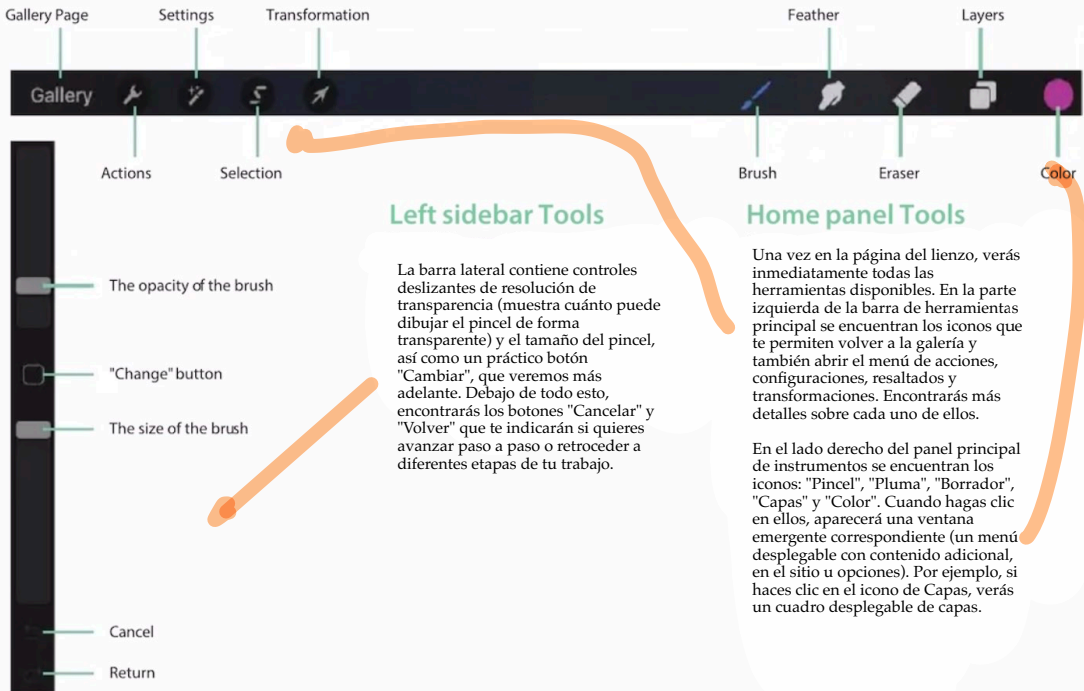
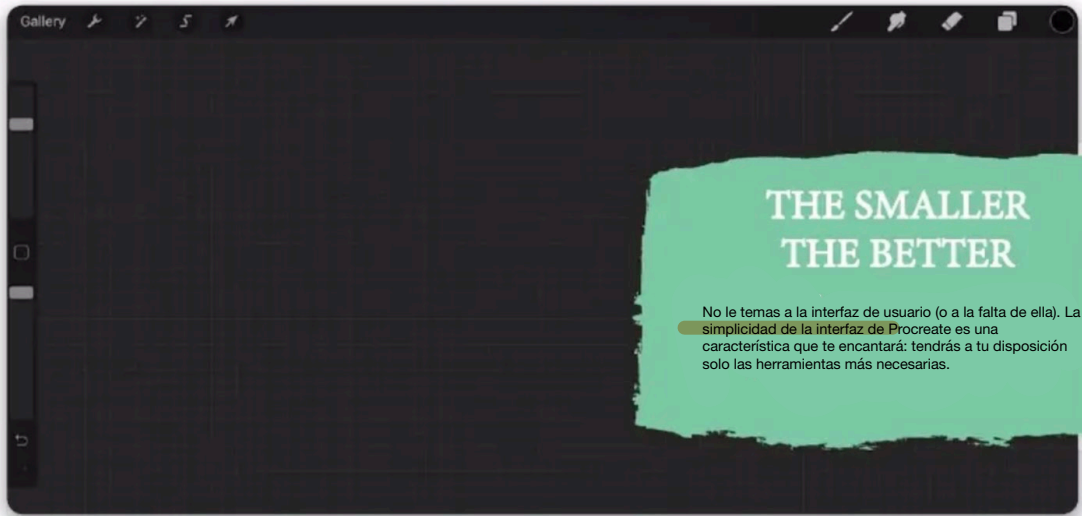
En la esquina superior derecha de la galería se encuentran las siguientes opciones: elegir archivos, importar archivos desde tu dispositivo o desde tus fotos y crear un nuevo lienzo en blanco con una diferencia de esterificación determinada.

Si haces clic en uno de los ejemplos o creas tu propia ilustración, aparecerá un lienzo en la pantalla. Precisamente en esta sección de la aplicación pasarás la mayor parte del tiempo.

Si la pantalla no está bloqueada con tu iPad, puedes elegir una orientación de libro o álbum, y la interfaz se ajustará a tu dispositivo

▼ Procreate Gallery shows all your canvases





Installation

Ahora que tienes conocimientos básicos de la interfaz de Procreate, podemos analizar con más detalle el proceso de creación de un nuevo lienzo para trabajar y organizar tu galería.

En este capítulo aprenderás

- Crear nuevos lienzos
- Eliminar, duplicar y compartir archivos de tu galería Elige un tipo de archivo que funcione.
- Reorganizar y recopilar archivos en pilas (stacks);

- Navegue rápidamente por los archivos, mirándolos en vistas previas y sin abrirlos.
- seleccionar varios archivos para hacer lo mismo sobre ellos.

CREATING A NEW CANVAS

Preset

The size of the canvas

Existen varias formas de crear un nuevo lienzo en Procreate. Para crear un lienzo en blanco, haz clic en el botón "+" en la esquina superior derecha de la galería. Aparecerá un menú desplegable con varios tamaños: haz clic en el que desees. El archivo se abrirá inmediatamente y accederás a la página del lienzo.

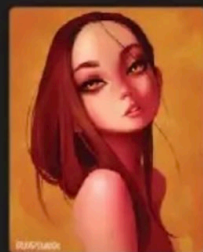
Creating a new canvas arbitrary size

También puedes configurar tu propio tamaño de lienzo: elige manualmente el ancho y el largo, la frecuencia de píxeles, la gama de colores y cambia el nombre del archivo. Al hacer clic en "Crear", te encontrarás en la página del lienzo. Los parámetros establecidos aparecerán en los patrones de tamaño la próxima vez que crees un nuevo lienzo.

Importing files and photos

Al hacer clic en **Importar**, accederá al explorador de archivos de su iPad: podrá importar archivos desde Documentos de iPad, iCloud o Google. Al hacer clic en "Foto", también podrá importar fotos desde su dispositivo, lo que resulta útil si desea trabajar con capturas de pantalla o fotografías tomadas con su dispositivo.

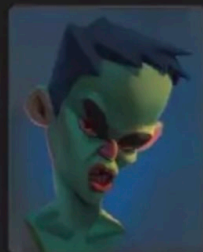
Una forma rápida de aprovechar ambas opciones anteriores es simplemente arrastrar los archivos desde su ubicación de almacenamiento original a la galería de Procreate. Se creará un nuevo lienzo para cada archivo que agregue una sola vez.



Nadine Kroger
1080 x 1350px



Caveman
1280 x 1280px



▼ Click on the "+" button to create a new canvas

Select Import Photo +

New canvas

Screen Size 2,732 × 2,048px

Clipboard

Instagram Vertical 2160 × 2700px

Square 2048 × 2048px

Big 4000 × 2500px

Square Small 1024 × 1024px

FHD 1920 × 1080px

Create Custom Size

New canvas

Screen Size 2,732 × 2,048px

Clipboard

Instagram Vertical 2160 × 2700px

Square 2048 × 2048px

Big 4000 × 2500px

Square Small 1024 × 1024px

FHD 1920 × 1080px

Create Custom Size

▲ Create your own canvas patterns



Sword Girl
2160 × 2700px



Chicken Ogre
2732 × 2732px



SAVE MOST OFTEN SIZE USED FOR FURTHER USE

Procreate guarda automáticamente los tamaños que configures, así que crea varias plantillas con diferentes configuraciones y asígnales nombres. Esto te ahorrará tiempo al crear una nueva pieza, especialmente si sueles usar el mismo tamaño de lienzo.

REMOVAL, DUPLICATION AND EXCHANGE

Es fácil eliminar, duplicar y compartir archivos. Desliza los archivos de la galería hacia la izquierda para activar el menú de estas tres opciones.

Remove

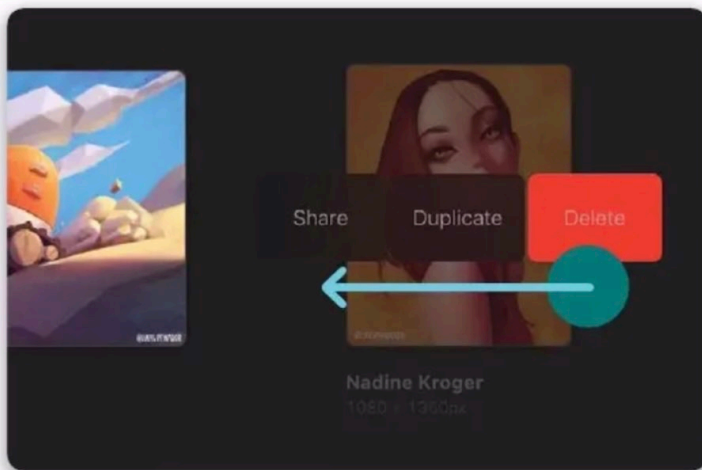
Este comando le permite eliminar el archivo. Utilice la copia de seguridad periódicamente mientras restaura un lienzo remoto. Eso es imposible.

Duplicate

La duplicación creará una copia de tu archivo. Esta opción es útil si deseas realizar cambios importantes en el trabajo o guardar varias versiones del mismo

Share

Por último, esto te permitirá exportar tu lienzo en varios formatos. Te contaremos más sobre los formatos en la siguiente sección.



▲ Share, duplicate or delete files by swiping your finger to the left

FILE SUPPORT

Procreate ha comenzado a trabajar con una amplia variedad de formatos, comenzando con su propio formato original PROCREATE y terminando con el obligatorio PSD, que se utiliza en Photoshop. Considere varios formatos que puede utilizar para comprender los beneficios de cada uno.

PROCREATE

Debido a que PROCREATE es el formato original de la aplicación, los archivos que contiene deben exportarse en caso de que necesites volver a abrirlos en Procreate. El formato conserva información sobre las capas y también tiene una función única para grabar videos con lapso de tiempo de tu trabajo (hablaremos de esta función en "Acciones" en la página 66).

PSD & TIFF

Además del formato PROCREATE, solo PSD y TIFF admiten capas.

Utilice cualquiera de estos formatos para guardar información de capas y trabajar con archivos en otros programas.

PDF

PDF: Es un formato adecuado para imprimir imágenes

JPEG и PNG

JPEG y PNG: son los mejores formatos para compartir imágenes digitalmente. JPEG no conserva información sobre la transparencia, pero en PNG esta opción está establecida, por lo que si necesitas un fondo transparente, utiliza la segunda opción.

Timelapse video

Otra ventaja de Procreate es que es fácil exportar videos time-lapse directamente desde tus archivos. Esta herramienta convierte las capas del lienzo en una animación paso a paso. Puedes configurar la velocidad de reproducción del video tú mismo y elegir la calidad del archivo exportado.

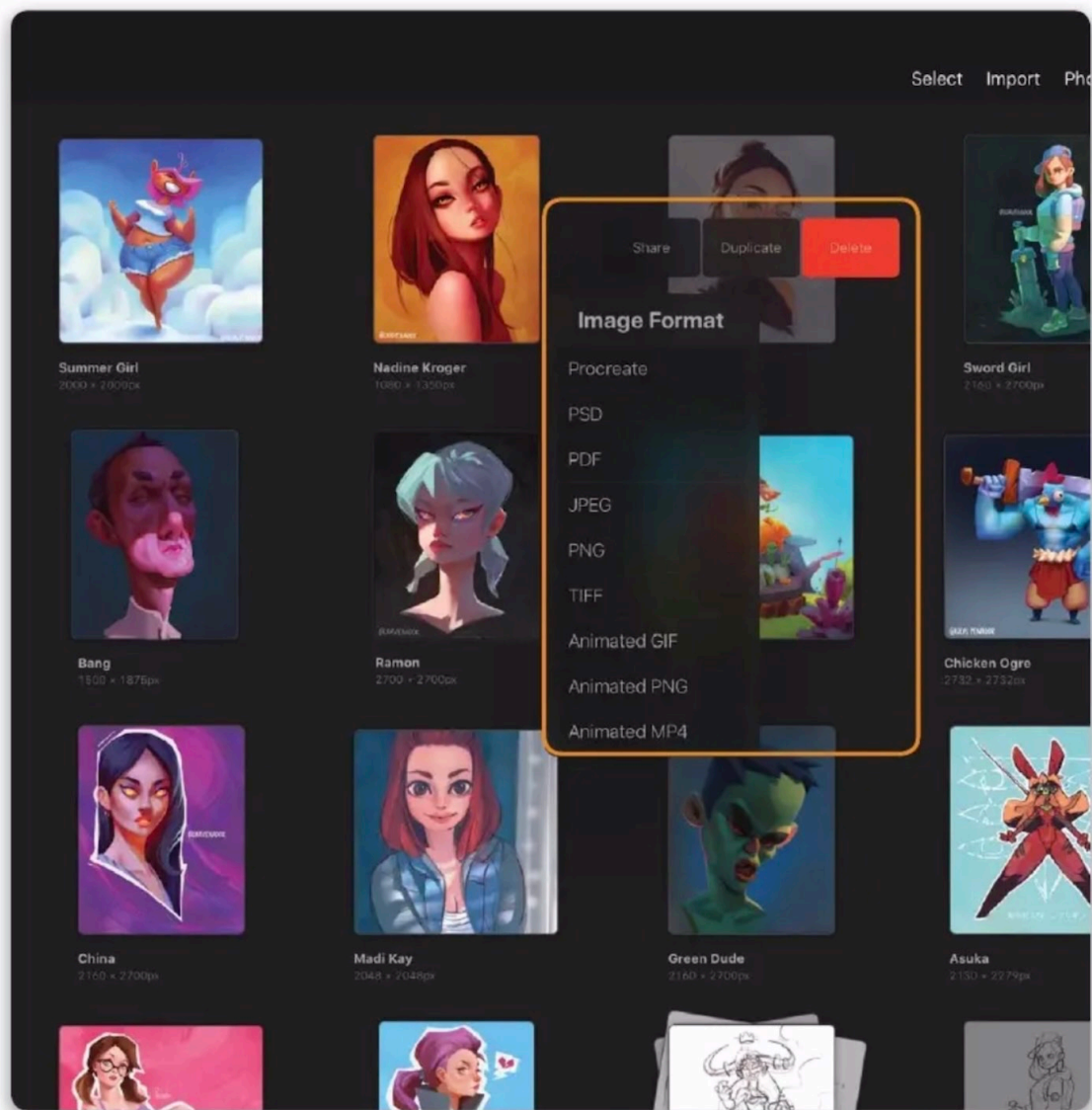
• Dale la mejor resolución para descargar al sitio o la máxima permitida. Puedes exportar videos time-lapse en formato

GIF animados con pérdida de calidad pero compatibles con la más amplia gama de software posible.

• Las imágenes PNG son de mejor calidad pero son compatibles con una gama más pequeña de software.

• MP4 animado si desea exportar videos en lugar de animación en anillo y no necesita información de transparencia

Image format menu offers different export options for your work



ORGANIZATION AND RENAMING

Varias obras pueden crear un pequeño desorden en la galería. A estas alturas, es extremadamente fácil organizar archivos en Procreate. Puedes volver a enviar y cambiar el nombre de tu archivo, así como crear pilas directamente en la galería

Reorganization in stacks

Para mover el archivo, simplemente presiónelo con el dedo y arrástrelo al lugar correcto.

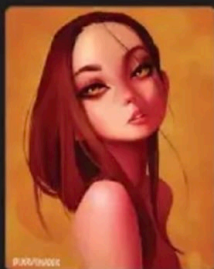
Si colocas un archivo sobre otro, forman una pila, un grupo de archivos. Es una excelente manera de organizar el recorrido profesional de una galería para encontrar rápidamente los lienzos adecuados.

La ventaja de las pilas es que se pueden mover como si fueran archivos individuales y se pueden eliminar imágenes individuales de ellas.

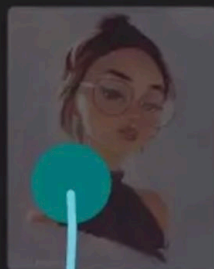
Renaming the file

Una parte importante de la organización del espacio en una galería es cambiar el nombre de los archivos y las pilas. Simplemente haga clic en el nombre del archivo o de la pila para llamar al archivo en la pantalla y pedirle un nuevo nombre

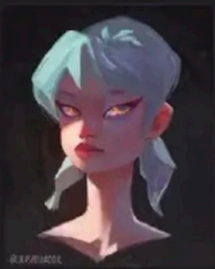
▼ Hold and hold the image to the right
Place - put one file on top of another to create a stack



Nadine Kroger
1080 × 1350px



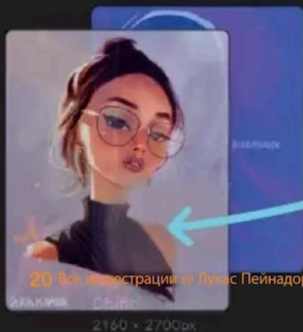
Mayma S3
1080 × 1350px



Ramon
2700 × 2700px



Caveman
1280 × 1280px



Madi Kay
2048 × 2048px



Green Dude
2160 × 2700px



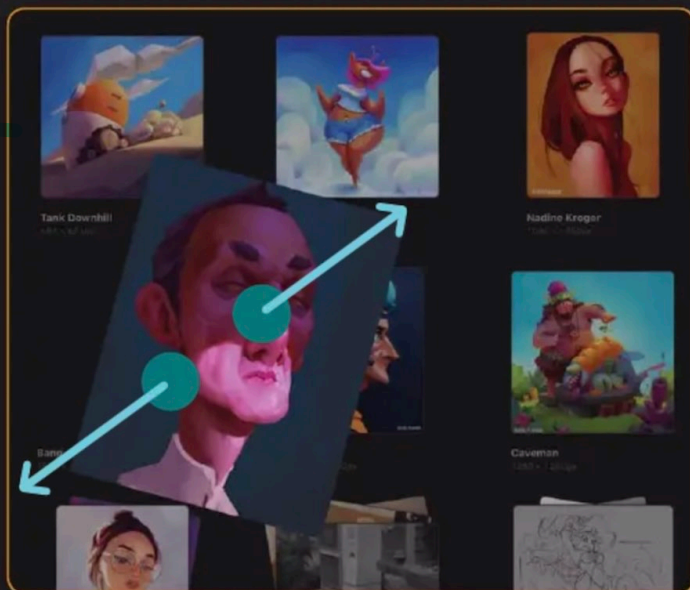
Preview

El modo de vista previa le permite ver todos sus archivos en la pantalla de inmediato sin necesidad de abrirlos. Esto es muy útil, por ejemplo, si necesita recopilar trabajos en el portafolio, pero no desea importar cada imagen individualmente. Puede realizar todas las permutaciones directamente en la página de la galería.

Para abrir una vista previa de una imagen en particular, debe aumentarla juntando dos dedos. Luego, deslice el dedo de la imagen hacia la izquierda para comenzar a pasar las diapositivas de todos los archivos en la galería. Es mejor crear primero una pila de imágenes que desee considerar y luego abrir las vistas previas. Luego, la presentación de diapositivas mostrará solo los archivos que se encuentran en la pila seleccionada.

Ver el archivo sin abrirlo:
ampliar la imagen

► View the file without opening
it: zoom in on the image



ORGANIZE YOUR GALLERY FILES

Mantenga el espacio de la galería en un orden ejemplar: cree una pila de "En proceso", así como pilas separadas para naturalezas muertas y "Naturaleza viva" para esbozar modelos. También puede clasificar los lienzos en la galería como "Bocetos" y "Obras terminadas". Utilice este método para organizar correctamente el espacio de la galería y encontrar rápidamente la obra adecuada.

▼ The right way to organize your canvases in the gallery will make it easy to find the right



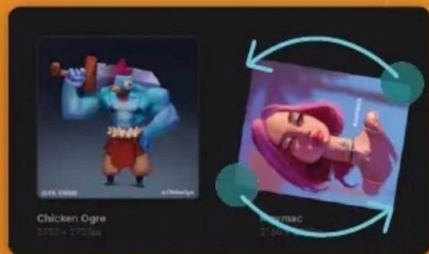
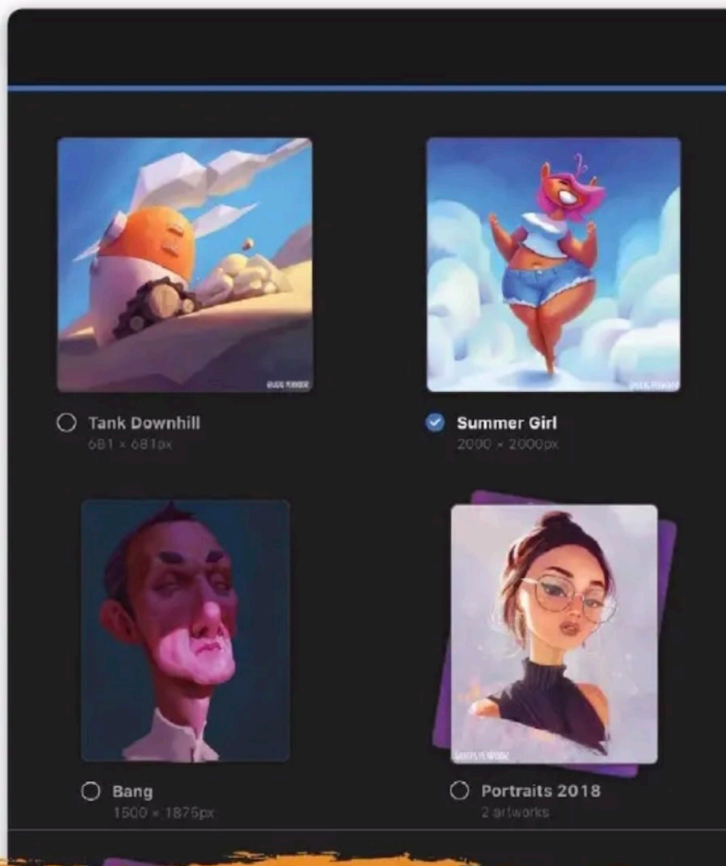
Select

Select Import Photo +

Si deseas aplicar lo mismo a varios archivos, debes utilizar el botón Seleccionar. Se encuentra en la esquina superior derecha de la galería. Al hacer clic, podrás seleccionar algunos archivos y realizar sobre ellos las siguientes acciones:

- ◆ Group, Grupo,
- ◆ View, Vista,
- ◆ Share, Compartir
- ◆ Duplicate, Duplicado,
- ◆ Remove, Eliminar.

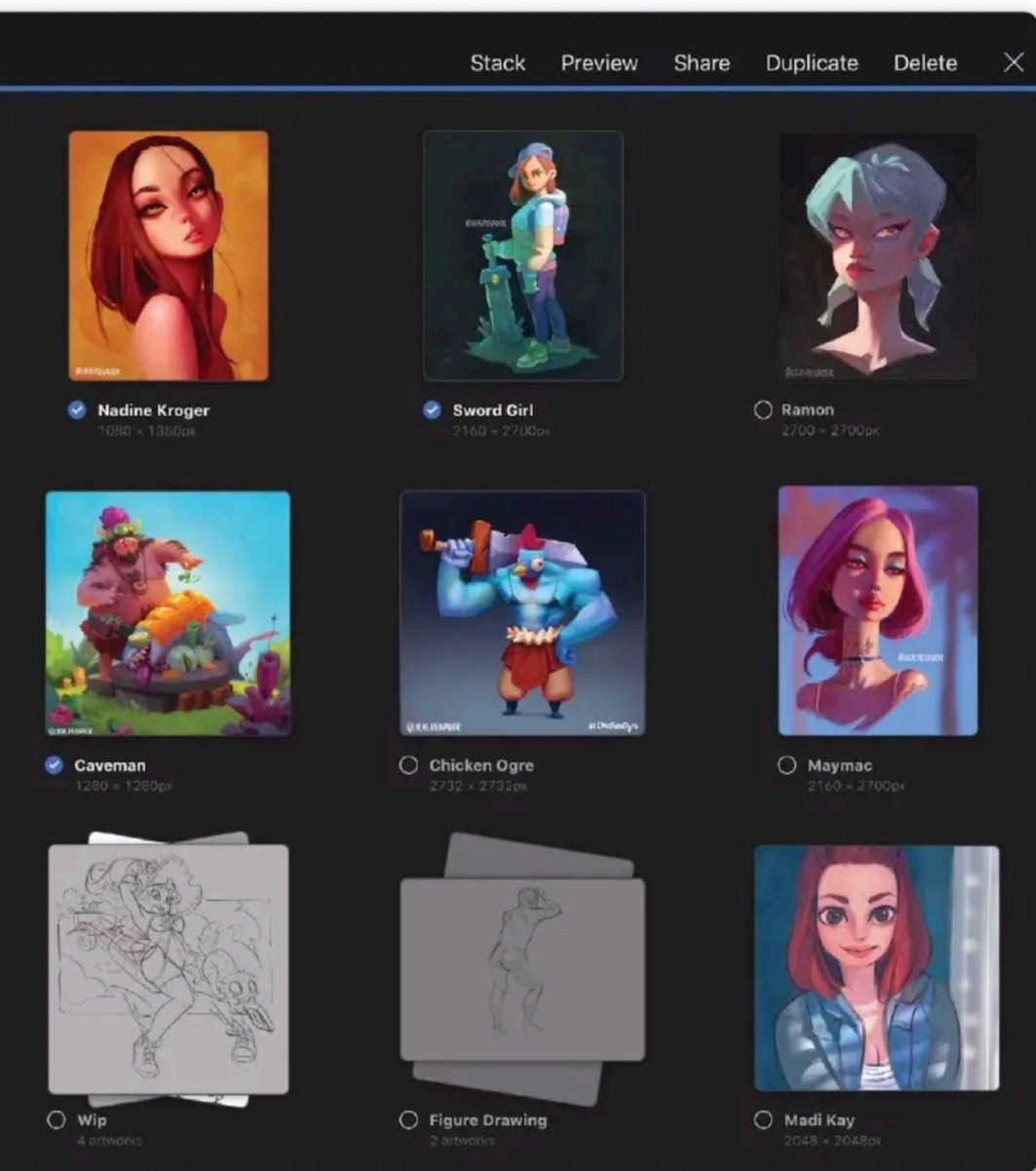
Esta opción también le permite crear rápidamente grupos de múltiples archivos y realizar copias de seguridad de toda su galería en Internet o en otro dispositivo



▲ The Select option allows you to flip files in the gallery

TURN OVER YOUR FILES

Uno de los trucos de Procreate es la posibilidad de cambiar la orientación de la imagen directamente desde la galería. Por ejemplo, si has creado una imagen en orientación vertical, al volver a la galería, donde la orientación del archivo está establecida como álbum, verás inmediatamente en la vista previa que la imagen está de lado. Mientras estés en la galería, haz clic en el archivo con dos dedos y gíralo. La ilustración se reconstruirá en posición horizontal o, según corresponda, vertical. Esta función es especialmente útil si quieres cambiar rápidamente la orientación del lienzo sin abrir el archivo.



▲ Use the "Choose" option to produce same actions over multiple files

Gestures

Теперь,

Ahora que hemos visto la galería, pasemos al lienzo.

Como se mencionó en la sección Interfaz de usuario (p. 14), una de las características de Procreate que distingue a la aplicación de muchos otros programas es el **minimalismo de su interfaz**. Con los gestos, Procreate puede seguir siendo una aplicación de pintura digital con todas las funciones que necesita sin docenas de menús colgando delante de su imagen.

Los "gestos" son un elemento necesario en tu trabajo en Procreate. En este capítulo te contaremos sobre cada uno de ellos.

El panel de control de gestos te permite ajustar cada uno de ellos a tu gusto, para desarrollar la máxima velocidad de trabajo. Hablaremos de ello en detalle. Acciones (pág. 66).

En este capítulo aprenderás:

- Navegación en Procreate
- Utilice gestos para aumentar su velocidad
- Cancelar y volver a ellos mediante gestos y botones en la herramienta de la barra lateral izquierda.
- Llama al menú para copiar y pegar elementos en tu lienzo;
- Utilice gestos para borrar las capas
- Utilice gestos para alinear el lienzo al tamaño de la pantalla.

GESTURES AND NAVIGATION

Los principales gestos en Procreate son los que se utilizan para **navegar por el lienzo**. Entre ellos se encuentran las formas de **ampliar y reducir la imagen** moviendo el lienzo por la pantalla. Todas estas opciones son intuitivas.

Increase and a decrease

Para ampliar o reducir la imagen, simplemente sosténgala con dos dedos y luego sepárelos (para hacer zoom) o dóblelos (para reducir) como si fuera un pellizco.

Turn of the canvas

Como si se tratara de un gesto de ampliación, sostenga la imagen con dos dedos y luego gírelos. El lienzo girará.

Moving the canvas

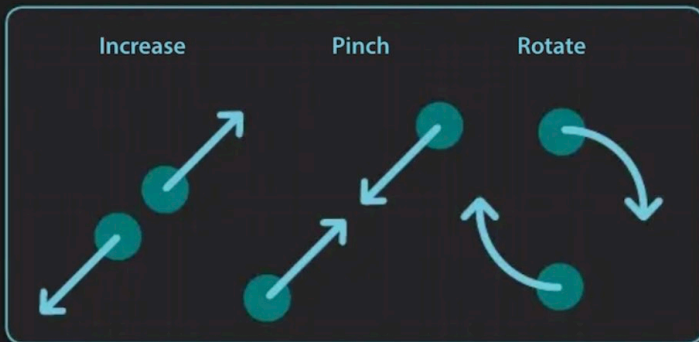
Con un movimiento similar, puedes mover el lienzo por la pantalla. Sostén el lienzo con dos dedos y arrástralo hasta la ubicación elegida.

Gestos simples e intuitivos te permiten cambiar el aspecto de tu ilustración tan fácilmente como si estuvieras trabajando en papel.

Screen Size Alignment

Otro gesto útil al trabajar en una ilustración es el **pellizco rápido**. Este gesto alinea el lienzo al tamaño de la pantalla de tu iPad, lo que será útil si quieres ampliar algunos detalles de la imagen y luego mirar inmediatamente el plano general. Para un pellizco rápido, dobla dos dedos sobre la pantalla, junta rápidamente las puntas y despegas la superficie.

→ no necesito esto



► Жесты просты и интуитивно понятны

CANCELLATION AND RETURN

"Cancelar" y "Regresar" son necesarios en cualquier programa de pintura digital.

"Cancelar" te permite retroceder y cancelar la acción anterior en el lienzo, y "Volver" para volver a la acción cancelada anteriormente. Debido a que no usarás el teclado en iPad (aunque, si lo deseas, puedes controlar los gestos a través de los botones del teclado), ambos comandos se ejecutan mediante gestos

Return

Para regresar al evento cancelado, toque el lienzo con tres dedos.

A few steps

Si desea deshacer o realizar una acción hacia adelante o hacia atrás, haga clic en lugar de simplemente tocar la pantalla con los dedos.

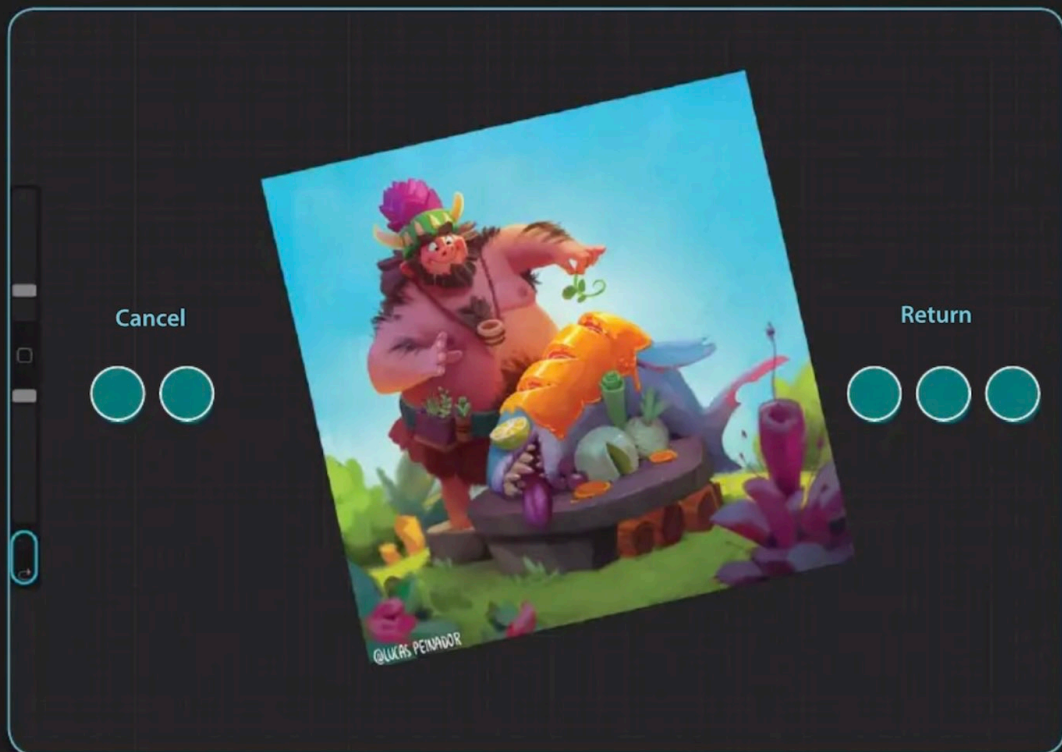
Los comandos Cancelar y Regresar también están integrados en los botones de flecha en la parte inferior de la barra lateral izquierda de las herramientas

Cancel

Para deshacer la acción, toque el lienzo con dos dedos



Toque el lienzo con dos dedos para deshacer la acción anterior, o tres para restaurarla.



COPY AND PASTE MENU

Si desliza rápidamente tres dedos hacia abajo en la página del lienzo, aparecerá un menú de copiar y pegar frente a usted. Esta función le permite copiar, cortar o pegar partes de la imagen.

Copy

Al copiar, se duplica todo lo que has puesto en la capa actual (en la sección "Selección" de la página 50 se explica cómo resaltar lo que quieres, y en la sección "Capas" de la página 42 se puede leer en detalle sobre las capas). Si no se resalta nada, se duplicará toda la imagen de la capa con la que estás trabajando. A continuación, puedes usar el comando Insertar para ver una copia que has creado. Puedes tomar una ilustración de otro archivo o incluso insertar un car-tinka en otra aplicación

Cut

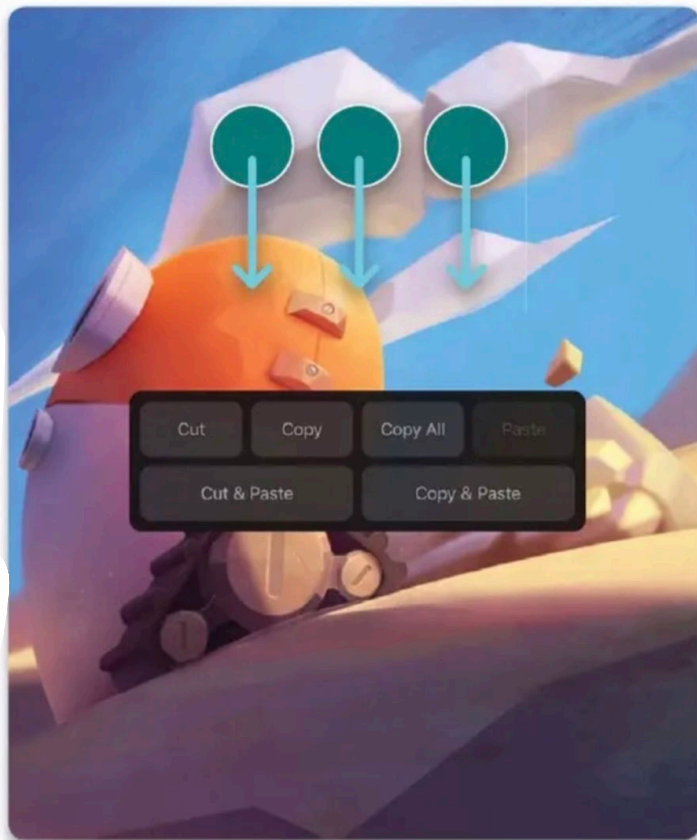
El equipo Cortar funciona de manera similar, pero en lugar de crear una copia de la capa de trabajo, elimina el elemento resaltado de la imagen original y puede colocarlo en cualquier lugar.

Insert

Es posible que quieras insertar un elemento copiado o recortado en otra capa. Hay botones en el menú que ambos equipos pueden iniciar a la vez.

Copy everything

La opción "Copiar todo" duplica todo lo que ves en tu archivo, sin importar en qué capa se encuentren los elementos

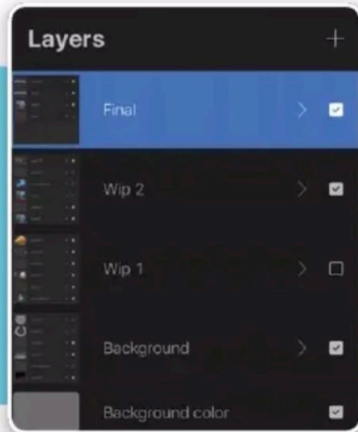


▲ To open the copy and paste menu, swipe three fingers down the screen

Para abrir el menú copiar y pegar, deslice tres dedos hacia abajo en la pantalla.

COPY ALL LAYERS

El comando "Copiar todas las capas" permite duplicar el contenido de todas las capas del archivo y recopilar toda la información en el plano de una sola capa (las capas originales permanecerán intactas). Esto es apropiado si desea compartir ejemplos rápidos que ilustren el proceso de su trabajo o capturar en el plano su progreso y verificar el resultado en el futuro. También puede crear un grupo de capas, duplicarlo y continuar trabajando con el nuevo grupo resultante. Esta acción será equivalente a la operación "Copiar todo", pero seguirá dividiendo la información por capa; solo recuerde exactamente cuántas capas contiene su archivo.



OTHER USEFUL GESTURES

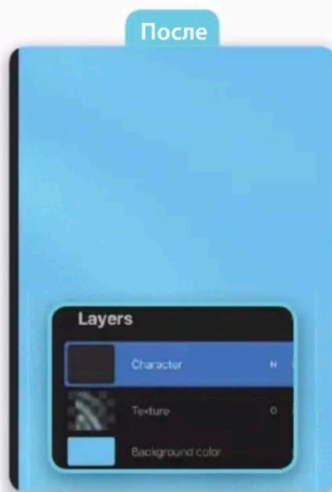
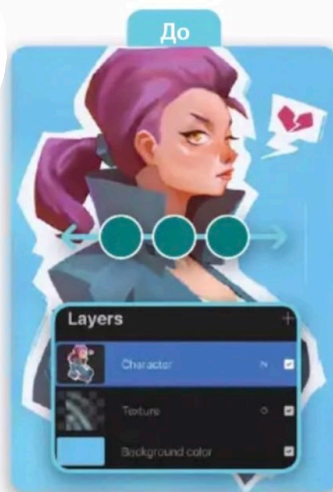
Clear the layer

Si desea borrar de la capa todo lo que se ha dibujado, toque la pantalla con tres dedos y deslícelos horizontalmente por la superficie de un extremo al otro. Este gesto se puede aplicar junto con el comando "Selección", de modo que se eliminarán las áreas grandes seleccionadas de la imagen y no será necesario utilizar el "Borrador".

tanques me funciona

- ▶ Desliza horizontalmente con tres dedos para borrar la capa.

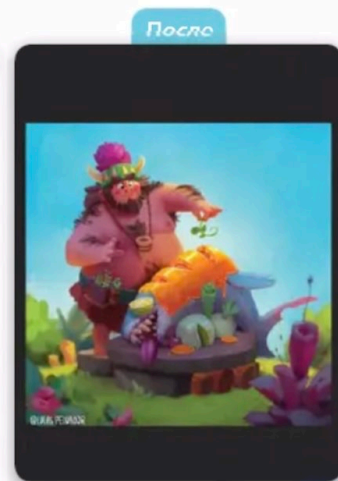
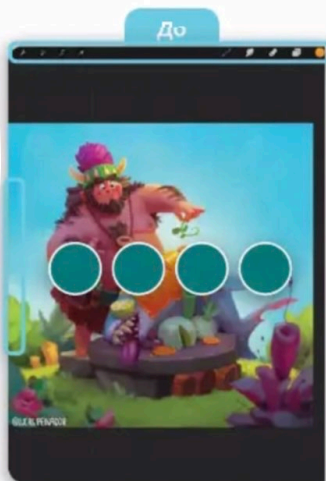
no me funciona



Hide the interface

Toca la pantalla con cuatro dedos para ocultar la interfaz al mismo tiempo. Si quieres desplegarla nuevamente, simplemente repite la misma acción. Esta función puede ser útil si quieres dibujar sin distraerte o si vas a mostrarle a alguien tu ilustración.

- ▶ Toque con cuatro dedos cualquier sección de la pantalla para ocultar la interfaz



Brush

Procreate tiene tres herramientas útiles: pinceles, borrador y pinceladas. Los pinceles son la herramienta principal para las clases de dibujo y pintura, y probablemente seas tú quien la uses con más frecuencia. Cuando colocas algo en el lienzo, la opción "pluma" te permitirá difuminar las líneas, y el borrador puede eliminar ciertas partes de la imagen (o incluso toda la imagen en su totalidad).

Lo creas o no, pero aparte de estas herramientas de dibujo en Procreate, no necesitas nada más, el hecho es que **todas usan la misma biblioteca de pinceles**. Puedes elegir el mismo tipo de pincel para cada una de las herramientas mencionadas anteriormente para crear pinceladas similares. En este capítulo aprenderás:

Utilizar las herramientas Pincel, Borrador y Pluma

- Entender los pinceles que ofrece Procreate;
 - Organizar tus pinceles;
 - Crear conjuntos de pinceles favoritos
 - Compartir pinceles
 - Importar pinceles de tu conjunto de trabajo;
 - Crear y editar pinceles
- Activar la función Elipse y utilizarla para tus propios fines.

BRUSHES LIBRARY

Si seleccionas el icono del pincel, "Borrador" o "Mancha" y luego haces clic en él nuevamente, se abrirá el menú de la biblioteca de pinceles. A la izquierda, se enumeran los conjuntos de pinceles y, a la derecha, los pinceles específicos contenidos en el Álbum correspondiente. Procreate tiene pinceles para todo lo que necesitas desde el principio, como herramientas que reproducen los efectos de técnicas como: caligrafía, abstracción, tinta, pintura, bocetos, etc.

Cada conjunto de pinceles contiene una muestra de herramientas que corresponden a esta categoría. Hay suficientes como para que puedas encontrar exactamente lo que necesitas, pero no hay mucho que perder. A continuación, se muestran algunos ejemplos de los pinceles más útiles:

Outline

Aquí encontrará los efectos de dibujar con lápiz, crayones y otros materiales secos. Pruebe el lápiz 6B: es especialmente bueno para dibujar a máquina (garabatos) y perfeccionar los gestos necesarios para dibujar

Paint

En la sección de pintura puedes encontrar pinceles cuadrados y brillantes, similares a los de acrílico y acuarela. Utiliza Nikko Rull: este pincel crea un efecto de textura, pero no está lo suficientemente saturado como para que sea difícil de controlar.

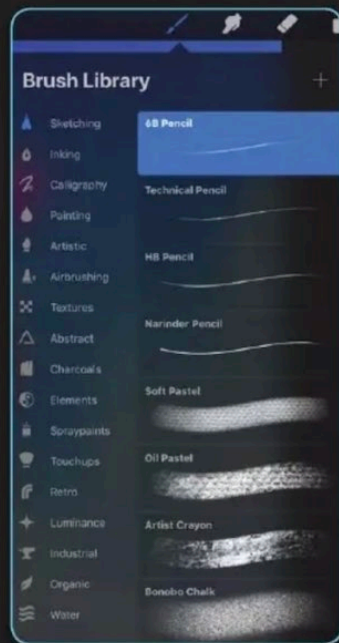
Airbrush

Los aerógrafos producen trazos redondos simples, que aumentan la diferencia y se intensifican en color al presionar con fuerza el lápiz. Mantenga los aerógrafos suaves y duros más cerca, ya que le serán útiles en los casos más importantes

Painting

Pintura: es un grupo de herramientas que resultará especialmente útil para los artistas de retratos: existen pinceles especiales para representar la piel y el cabello. Si desea agregar textura, pruebe una herramienta llamada Pincel ruidoso.

Antes de comenzar a trabajar en un proyecto, estudie detenidamente todos los pinceles de la biblioteca. Tómese un tiempo para probarlos y experimentar con ellos.



▲ Biblioteca de pinceles de Procreate contiene todos los instrumentos que necesitará al principio de su trabajo

HOW TO ORGANIZE BRUSHES

Después de experimentar con diferentes pinceles, es posible que quieras identificar tus favoritos y crear un conjunto personalizado a partir de ellos.

Create a new set Brush

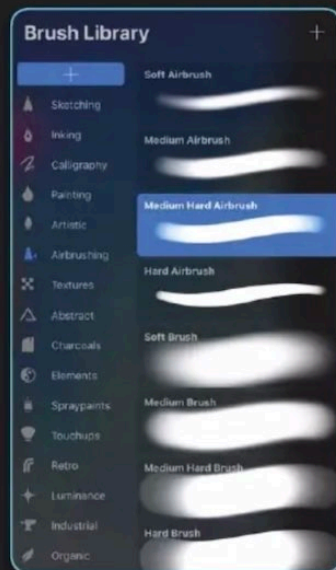
Para crear un nuevo conjunto de pinceles, desplácese hacia abajo en la columna de vista de pinceles hasta que no haya ningún botón en la parte superior. Haga clic en él. Asígnele un nombre a este conjunto, como "Pinceles favoritos". Haga clic en él nuevamente para cambiarle el nombre, eliminarlo, duplicarlo o compartirlo con alguien.

Adding brushes In the set

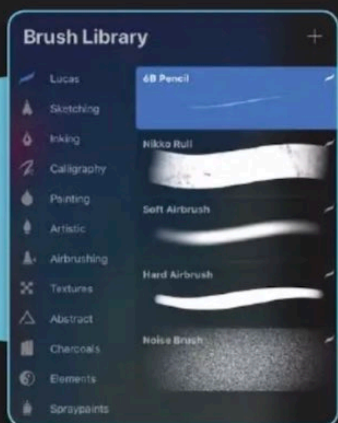
Para agregar pinceles al nuevo conjunto, busque el pincel que desee, selecciónelo y mantenga presionado el dedo para arrastrarlo hacia un nuevo conjunto. Espere a que el conjunto parpadee y se abra, y coloque el pincel en la biblioteca.

Move and duplication of brushes

Si el pincel estaba entre los pinceles preinstalados en la biblioteca predeterminada, también aparecerá en la predeterminada original. Pero si mueves el pincel del conjunto que has creado a otro conjunto personalizado, tendrás que moverlo, no copiarlo. Para tener un pincel en dos conjuntos personalizados, primero tendrás que duplicarlo.



▲ Scroll down for a list of brush sets and click on the "+" button to create new set



THE ORGANIZATION OF THE BRUSHES

Una vez que hayas añadido algunos pinceles al conjunto, puedes colocarlos de la forma que quieras. Para ello, tienes que elegir el pincel adecuado, fijarlo y arrastrarlo hacia abajo o hacia arriba en la lista. Coloca pinceles similares uno al lado del otro y te resultará más fácil navegar por ellos, lo que hará que el trabajo en Procreate sea mucho más agradable.

◀ Group and move your favorite brushes so in a way that make them easier to use.

Agrupar y mueve tus pinceles favoritos de manera que sea más fácil usarlos.

SIZE AND OPACITY

Al trabajar en Procreate o en cualquier otro programa de pintura digital, es muy importante ajustar el tamaño y la opacidad del pincel. El tamaño permite determinar el tamaño de las manchas que se producen en el lienzo con las herramientas que se utilizan: pinceles, borrones o borradores. Y la opacidad regula su densidad.

El pincel se puede editar para que su tamaño y opacidad estén definidos de forma predeterminada. Sin embargo, la aplicación está equipada con prácticos controles deslizantes que se pueden gestionar en cada caso individual mientras se trabaja.

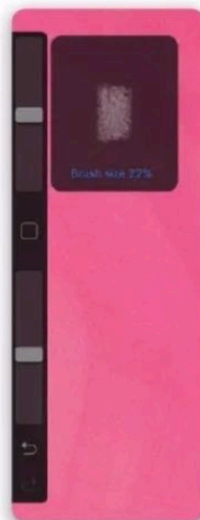
Los controles deslizantes de tamaño y opacidad se encuentran en el lado izquierdo de la barra de herramientas. Siempre están visibles, a menos que haya activado un modo de pantalla completa en el que los paneles de control estén ocultos (consulte la designación de la barra lateral izquierda de la barra de herramientas en la sección "Interfaz de usuario" en la página 14). El control deslizante superior ajusta el tamaño del pincel y el inferior ajusta su opacidad. Las herramientas de ajuste están diseñadas de tal manera que se pueden personalizar con una mano que no sea la que dibuja.



▲ Experiment with the size and opacity of the brush
While drawing



▲ Slider
opacity of the brush



▲ Slider
Brush size

Experimente con el tamaño y la opacidad del pincel mientras dibuja

DRAWING BY STYLUS

Utilice el dedo o un lápiz óptico (recomendamos el Apple Pencil) para hacer trazos o utilice las herramientas "Mancha" y "Borrador". Si quiere entender por qué comprar un lápiz de plástico para dibujar, la respuesta es sencilla: el lápiz óptico, especialmente el Apple Pencil, permite que el programa reconozca mejor la fuerza de la presión y la inclinación del lápiz. Si aumenta o reduce la presión o inclina el lápiz óptico de una forma u otra, sus trazos digitales reaccionarán instantáneamente a estos cambios. Esta sensibilidad permite al programa crear en el usuario sensaciones similares a las que se producen al trabajar con dibujos y pinturas analógicos.

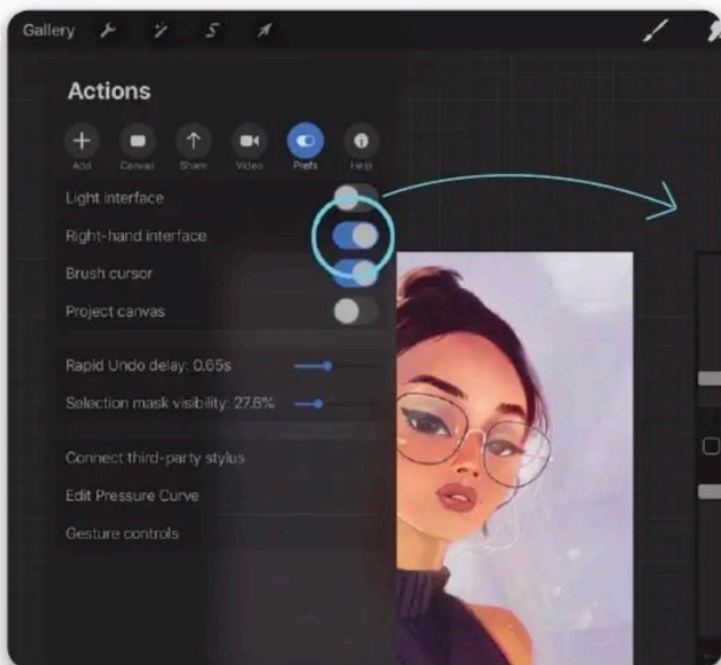


Hay algunos trucos inteligentes para ajustar los controles deslizantes según sus necesidades

Interface under the right hand

Si su mano de trabajo está en la izquierda, puede invertir la ubicación de los controles deslizantes. Para ello, haga clic en el icono "Acciones" (icono con forma de llave inglesa en la esquina superior izquierda), luego seleccione Configuración y active "Interfaz para la mano derecha".

ЗУРДАС



▲ By changing the interface to your right hand, you'll be able to adjust the sliders in a convenient way

Al cambiar la interfaz a tu mano derecha, podrás ajustar los controles deslizantes de manera conveniente.

Moving the panel Tools

Para mover la barra lateral de herramientas hacia arriba o hacia abajo de la pantalla, presione el botón "Cambiar" (un pequeño cuadrado en el centro del panel) y arrastre el panel por la pantalla; luego, deslícelo hacia arriba o hacia abajo. Esta es una función útil si desea colocar el panel en una posición que coincida con la posición en la que sostiene el iPad.

Accurate management

Cuando necesite precisión al mover los controles deslizantes, puede utilizar otro truco complicado: habilitar la gestión precisa

Mantén el dedo sobre el control deslizante, arrástralo hacia afuera de la barra lateral de la barra de herramientas y luego mueve las figuras del control deslizante hacia arriba o hacia abajo para ajustar el tamaño o la opacidad del pincel con mayor precisión. Notarás que el control deslizante comenzó a moverse más lento de lo normal cuando lo pasas con el dedo. Este truco funciona con cualquier control deslizante de Procreate.

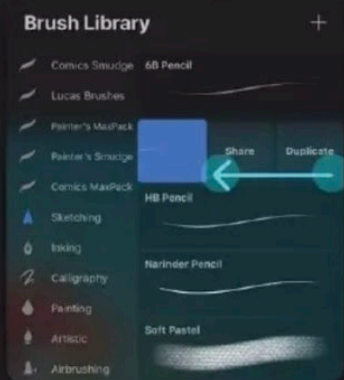
Experimente con el tamaño y la opacidad de diferentes pinceles para aprender todo tipo de manchas y efectos.



SHARE YOUR BRUSHES

Al crear un conjunto de pinceles personalizado, puede compartirlo o guardarlo en línea o en su dispositivo. Para ello, haga clic en el conjunto de pinceles que desee y seleccione la opción "Compartir". Luego, determine dónde exportar su conjunto de pinceles.

También puedes compartir pinceles individuales. Desliza el dedo hacia la izquierda sobre el pincel que desees compartir para abrir el menú con tres opciones: "Compartir", "Doblar" o "Restablecer".



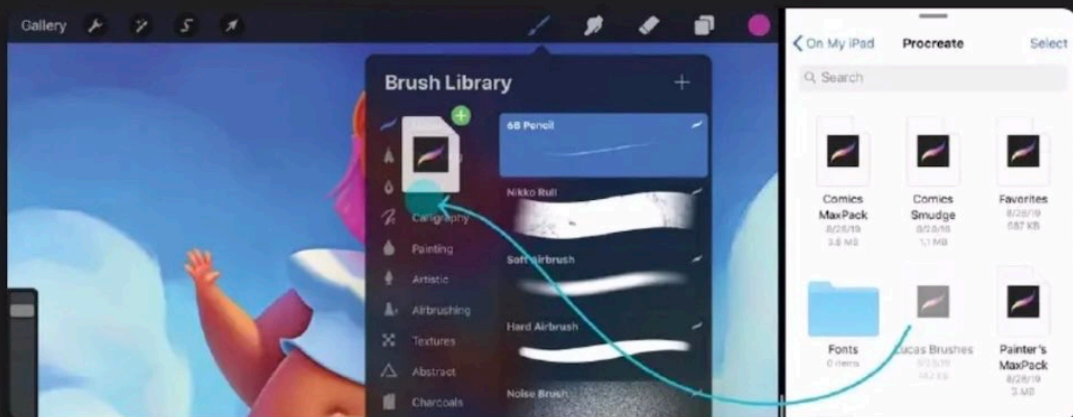
◀ Share, duplicate or discard the brush by swiping it to the left

HOW TO IMPORT BRUSHES

Si deseas importar uno de los pinceles o uno de los pinceles que has conservado anteriormente, o has encontrado un pincel en Internet que te gustaría probar, hay una forma sencilla de importarlos a la biblioteca de pinceles.

Al mismo tiempo, abre Procreate y la carpeta donde está almacenado el pincel. Luego, muévelo desde la carpeta a la biblioteca de pinceles de Procreate. Si se trata de un pincel en particular, colócalo en la columna de la derecha y, si es un conjunto, en la de la izquierda.

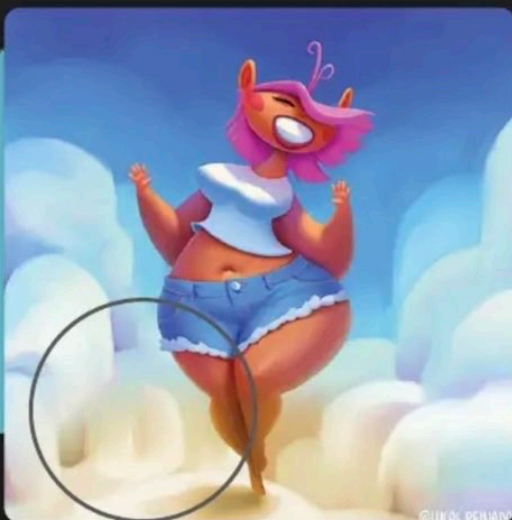
▶ Import brushes by simply dragging them into Procreate from your device



Gradients

Utilice un aerógrafo suave grande para crear un efecto de degradado. Para conseguir un pincel de este tipo, vaya a un conjunto de aerógrafo, uno de los conjuntos que se presentan en la biblioteca de pinceles predeterminada. Seleccione Aerógrafo suave y, a continuación, haga clic en él de nuevo para editar los ajustes. Vaya a la vista general de la pantalla y asegúrese de que el control deslizante de tamaño se haya movido hacia la derecha hasta la marca máxima.

► Use a large soft brush for gradient effect

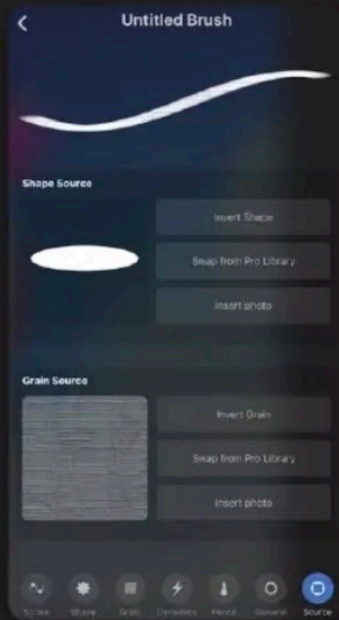


CREATE A NEW BRUSH

Incluso si estás creando un conjunto personalizado de pinceles favoritos, es posible que sientas que aún falta algún pincel. Si no puedes encontrar un pincel ideal, existe una solución: créalo tú mismo. Afortunadamente, la capacidad de Procreate para ajustar la configuración de los pinceles es extremadamente rica y brinda un amplio campo para trabajar en el mismo pincel único que necesitas

Creating a new brush

Para crear un nuevo pincel, haz clic en el icono de "+" en la biblioteca de pinceles. Puedes darle un nombre a tu pincel, elegir su forma y grano. La forma describe los contornos de la punta del pincel y el grano es la textura que queda en el lienzo. Haz clic en la opción Pro Library para seleccionar la forma y el grano de los ajustes preestablecidos de Procreate. Al definir estas características, crearás tu propio pincel. Tu siguiente paso es personalizarlo



► Create a new brush using the "Source" section in your Pro library

Personalization of the brush

Al principio, la cantidad de configuraciones del pincel puede resultar un poco sorprendente. A continuación, se muestran algunas de las configuraciones más importantes para realizar experimentos posteriores.

Pruebe todas las configuraciones del pincel mientras trabaja, para lo cual deslice el pincel en el trazo del pincel.

Grain

Así como el formulario del menú ajusta los contornos de la pincelada, este menú regula el grano.

El movimiento "regula el grano de cada trazo. Con un valor **cero**, habrá una **impresión granulada**, y con un valor del **cien por cien**, **el grano se distribuirá por todo el trazo**.

"Escala" determina el tamaño del grano en el cabezal y "Aumentar" determina si la escala del grano depende del tamaño del pincel o permanece sin cambios.



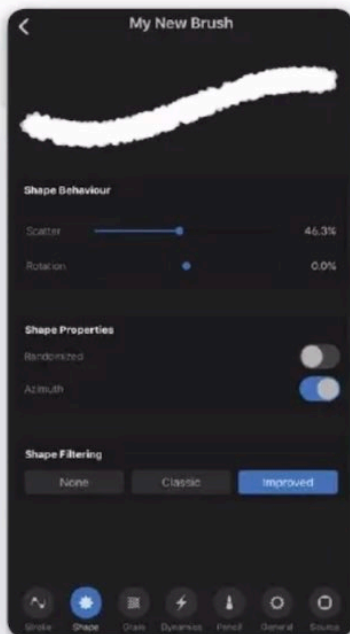
Form

El menú de formas permite ajustar la dependencia del trazo con el giro del pincel. Utilice un pincel plano para ajustar esta opción con mayor precisión.

La dispersión determina qué tan fuerte es el pincel al aplicar cada pincelada.

"Girar" muestra cómo cambia la forma según la dirección de la pincelada. 0 % significa estática y sin rotación. Al 100 %, el pincel girará después de cada pasada.

"Accidentalmente" asume que el giro de la rotación del pincel será diferente en cada caso, y "Azimut" establece el giro de la mancha, correspondiente al ángulo de inclinación de su lápiz

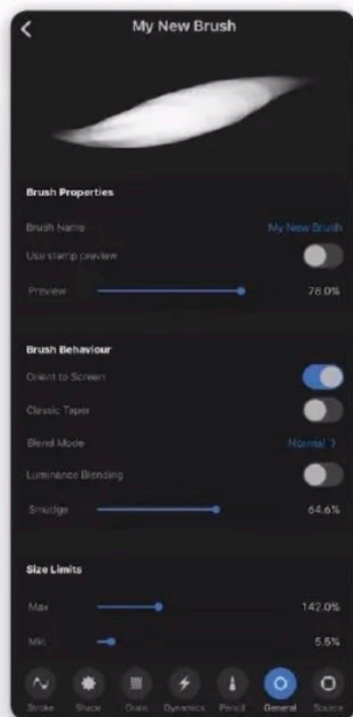


Main

La sección "Básica" le permite cambiar el nombre de su pincel personalizado. "Ver el sello" mostrará en la biblioteca la forma inmediata de la punta del pincel en lugar de una mancha. La opción "Revisar" le permite aumentar o reducir la mancha del pincel en la vista previa de la biblioteca sin cambiar el pincel en sí.

El "modo de superposición" garantizará que puedas dibujar con el pincel que necesites en la superposición correcta. "Orientación en la pantalla" obligará al pincel a moverse en relación con la orientación de la pantalla de tu iPad. "Dispersión" determina con qué intensidad el pincel mancha la pintura al dibujar.

Por último, los límites de tamaño muestran el tamaño máximo y mínimo del pincel cuando se ajusta mediante el control deslizante.



▲ Experiment with different menu settings using sliders, to create personalized Brush

Dynamics

Este menú ofrece tres opciones de personalización para tu pincel.

"Normal" es un modo preestablecido que supone un nivel de color constante, saturado y homogéneo.

<Brillo" es translúcido; para lograr un color completo en este modo, es posible que necesites algunos trazos, como con la acuarela.

"Humedad" simula el efecto de un ambiente húmedo. Puedes configurar este modo para que engrase la pintura sobre el lienzo o incluso para establecer cuánta pintura contiene cada pincelada.

Smear

"Dispersión" regula la densidad del pincel. Aumentar las puntuaciones le dará al pincel el efecto de una línea de puntos.

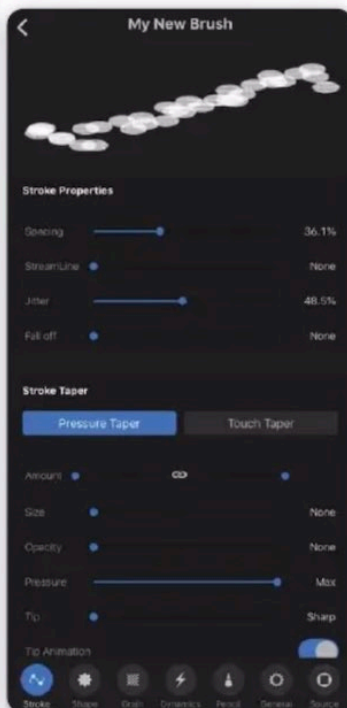
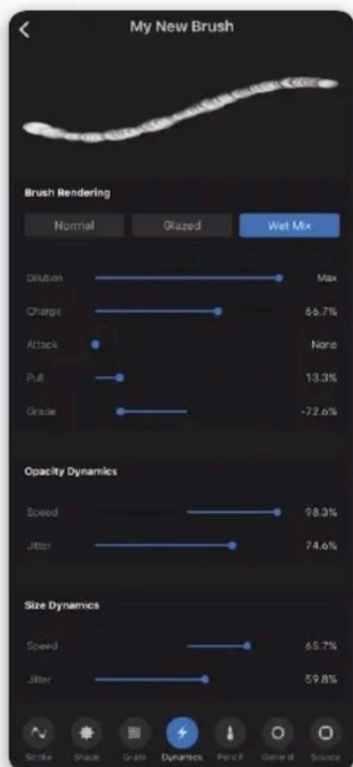
"StreamLine" ayuda a dibujar líneas suaves, la marca del control deslizante en el valor máximo para Crea una línea suave y uniforme: es perfecta para crear una imagen con efecto de tinta o caligrafía.

La "oscilación" hará que el rastro de pincel parezca una salpicadura pequeña. Este efecto es perfecto para simular la textura de las nubes o la vegetación.

Pencil

El menú de presión del Apple Pencil permite aumentar el tamaño y la opacidad del pincel para que sus trazos aumenten de tamaño y se vuelvan menos transparentes a medida que aumenta la fuerza de presión del lápiz o stylus del Apple Pencil. (Consulta la página 8 para conocer la diferencia entre el karan-dash de Apple y el stylus de terceros).

Si quieres que tu pincel reaccione a la inclinación del lápiz, comienza ajustando el ángulo de inclinación. Cuanto mayor sea el ángulo, más rápido reconocerá el pincel la pendiente. Por ejemplo, puedes ajustar el pincel de forma que sea más transparente cuando inclines más el lápiz. Para ello, aumenta los controles deslizantes de Ángulo y "Opacidad".



ELLIPSE MODE

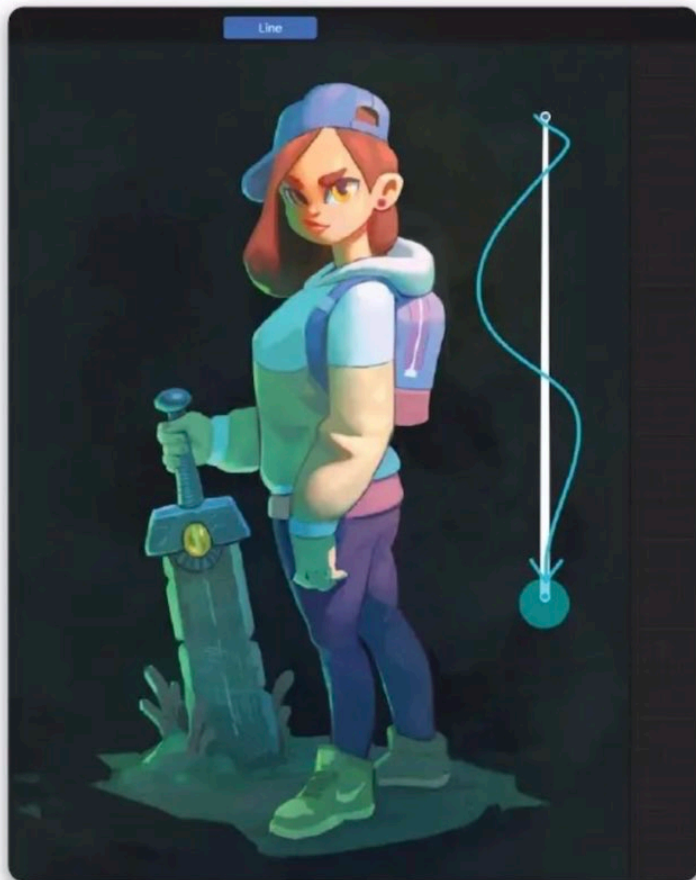
"Ellipse" ofrece una forma rápida de transformar las líneas y formas que has dibujado después de haberlas creado. La mejor forma de entender cómo funciona es intentar poner "Ellipse" en práctica.

Straight lines

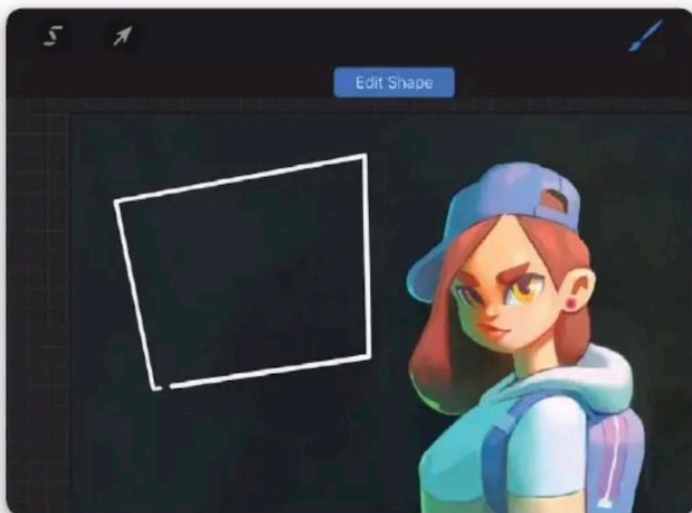
Dibuja una línea recta, pero no apartes el lápiz de la pantalla y mantenlo en el extremo. Observa cómo Procreate convierte la línea en una línea recta perfecta. Luego, retira el lápiz de la pantalla y haz clic en el botón "Editar la figura" en la parte superior de la pantalla. Esto te permitirá cambiar la línea con la ayuda de puntos azules, que aparecerán a ambos lados del segmento que hayas dibujado.

▶ Draw a line
And hold it to activate
the mode "Ellipse"

Dibuja una línea y
manténla presionada para
activar el modo "Elipse">>



► Edit "Fast Figures" After they were created



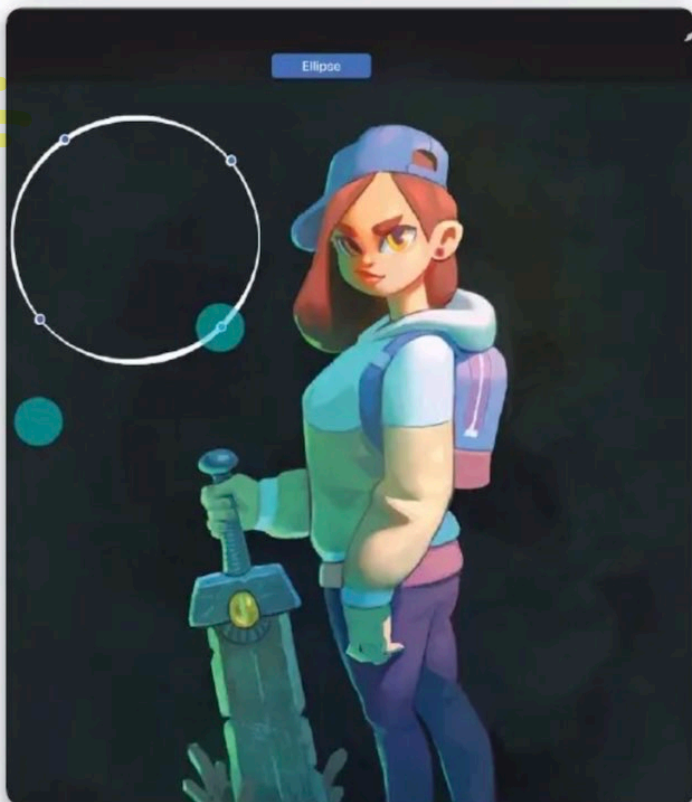
Shape

Además de las líneas rectas simples, el modo "Ellipse" te permite dibujar elipses, cuadrángulos o formas compuestas por varias líneas rectas. Simplemente dibuja todas las líneas una por una. Una vez que sueltas la línea, puedes editar su ubicación con la ayuda de los puntos azules en los extremos. Esto te ayudará a dibujar ángulos prolijos y representar las formas exactas de objetos como automóviles, armas o edificios.

Fixing

Para dibujar un círculo perfecto con una "ellipse", dibuja un círculo y mantenlo así hasta que se active el modo correcto. Sin quitar el lápiz de la pantalla, coloca el dedo sobre el lienzo y verás de inmediato que la elipse se ha convertido en un círculo perfecto. Esto se llama fijación y también se aplica a cuadrados o líneas en ciertos ángulos. Una vez dibujado el círculo, haz clic en el botón "Editar la figura" y aparecerán puntos azules en su circunferencia.

Al hacer clic en ellos y tirar, podrás comprimir, estirar o voltear tu círculo.



► Fix "Ellix" by putting in another finger to the screen

Arregla "Ellix" colocando otro dedo en la pantalla

Color

Procreate tiene cuatro modos de color entre los que puedes elegir el más adecuado para el flujo de trabajo:

- ◆ Circle;
- ◆ Classic;
- ◆ Value;
- ◆ Palette.

Para encontrar estos modos, haga clic en el icono de muestra de color en forma de círculo de color en la esquina superior derecha de la pantalla. Se mostrarán cuatro modos de color en la parte inferior de la ventana emergente del menú Colores. En las siguientes páginas, se le presentarán algunas de las características de estos modos y se le explicará cuál es mejor que el otro y cómo puede cambiar entre ellos mientras trabaja.

Por ejemplo, prueba el modo "Círculo" en la parte principal de tu imagen y luego, cuando ya se esté formando la paleta de colores general, cambia a la pestaña Valor para encontrar tonos más precisos. Experimenta con cada uno de los modos para encontrar tu favorito.

En este capítulo aprenderás:

- Utilice el modo Círculo para seleccionar el color
- Utilice el modo Clásico para elegir un color
- usa el modo de valor para la elección del color
- Utilice los controles deslizantes de personalización RGB y HSB
- Crear y modificar paletas en diferentes modos.
- compartir paletas e importarlas.

Circle

Empecemos por el primer modo: el de círculo. Este modo es quizás el más intuitivo de todos; después de todo, permite ajustar el tono, el brillo y la saturación al mismo tiempo, reflejando con precisión su desempeño en un círculo cromático.

Tone

Elija un tono, como rojo o azul, utilizando el anillo exterior del círculo.

Saturation And brightness:

Para hacer el tono más claro o más oscuro, cambia la saturación y el brillo del círculo interior. Para un ajuste más preciso, simplemente aumenta el círculo interior, estirándolo con dos dedos. Haz un pellizco inverso para reducirlo.

Pure colours

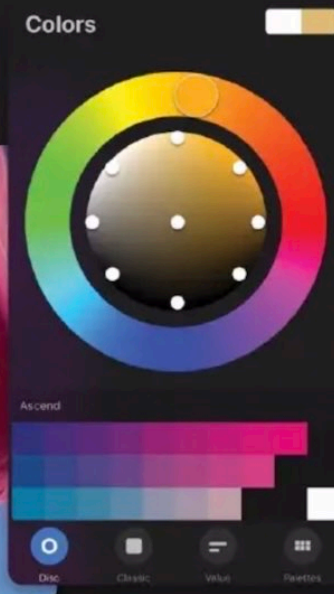
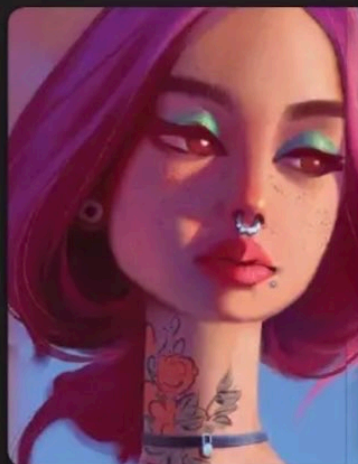
Pero, ¿qué pasa si necesitas elegir un color negro o negro puro? Procreate ofrece una solución brillante para esa tarea. Hay nueve puntos en el círculo donde puedes bloquear el cursor con un doble toque.

*tonos medios
y puros*

Palette

También tienes acceso a una paleta que se encuentra debajo de un círculo y consta de muestras cuadráticas, si deseas mantener los colores elegidos en este formato. Las paletas están disponibles en cualquier modo y te permiten guardar tus colores favoritos para acceder a ellos rápidamente. Para obtener más información sobre las paletas, ve a la página 41.

Double tap on disk captures the nearest dots



Classic

Tone

Los veteranos de la pintura digital conocen bien este modo. El tono se puede ajustar con el primer control deslizante en lugar del círculo

Saturation and brightness

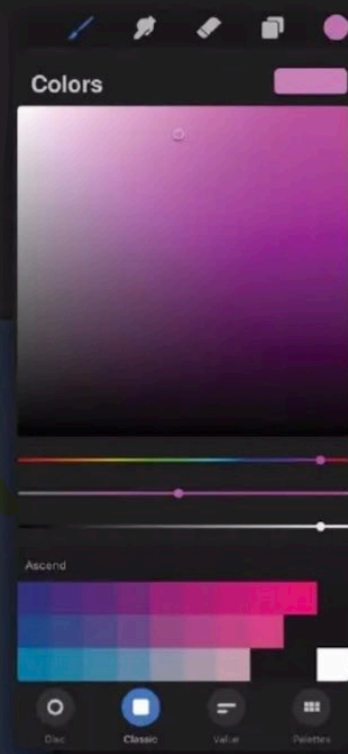
La saturación y el brillo se pueden ajustar mediante cuadrados, pero también existe la opción de ajuste fino con regulación separada de dos controles deslizantes ubicados debajo del control deslizante de tono.

Mueva los controles deslizantes para configurar el color en el modo "Clásico"

► Move the sliders to set up Color in mode "Classic"

Pure colours

A diferencia del modo Círculo, no es necesario capturar los puntos del espectro porque los bordes de la línea cuadrada incluyen negro, blanco y otros colores limpios. En general, este régimen es bueno si prefiere una gestión precisa del control deslizante, pero quieres ver una representación visual del color elegido



Eyedropper

El cuentagotas permite elegir colores en el lienzo de forma rápida y sencilla, es la herramienta más importante para cualquier artista digital. Cuando aparezca el anillo del cuentagotas, puedes moverlo por el lienzo y elegir exactamente la zona de la que quieres tomar una muestra. La mitad inferior del anillo mostrará el color seleccionado actualmente y la mitad superior mostrará un nuevo color, que fue tocado por la cruz del cuentagotas.

Para activar el cuentagotas, por defecto puedes pulsar el botón "Cambiar", pero también hay muchas otras formas de abrir esta herramienta. Ve secuencialmente a "Acciones" > "Configuración" > "Control de gestos" > "Cuentagotas" y experimenta con diferentes métodos de control: clics, toques o combinaciones de gestos hasta que encuentres el adecuado para ti.



Value

El modo de color Valor ofrece seis controles deslizantes de ajuste, lo que proporciona el mayor control al crear color.

Tone, saturation, Brightness

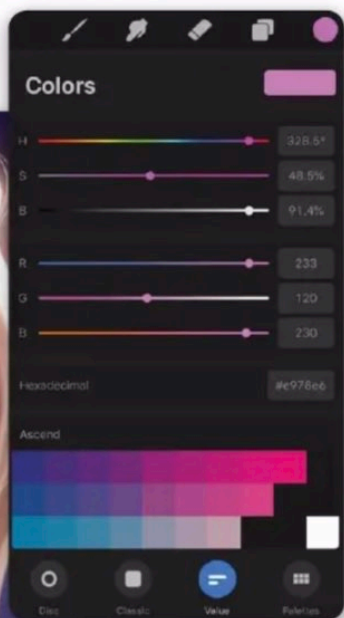
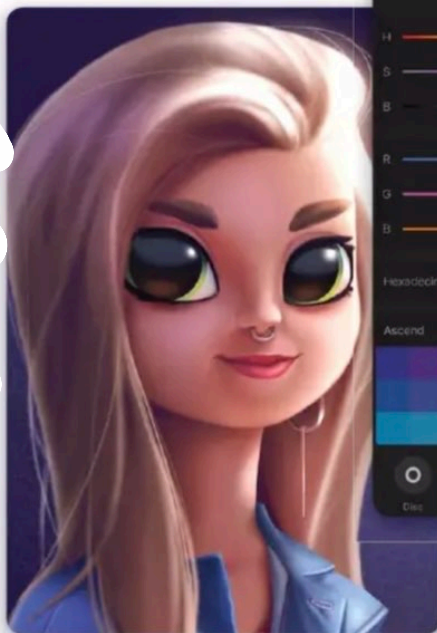
Los tres controles deslizantes superiores son idénticos a los de el modo "clásico" mostrará el tono, la saturación y el brillo, pero el modo de valor muestra el porcentaje de regulación. Esto le permite contar con precisión, por ejemplo, el 50 % de gris.

RGB

Los tres controles deslizantes inferiores te permiten controlar las métricas de rojo, verde y azul del color que elijas. Esta función es útil para elegir y mezclar colores.

Hex code

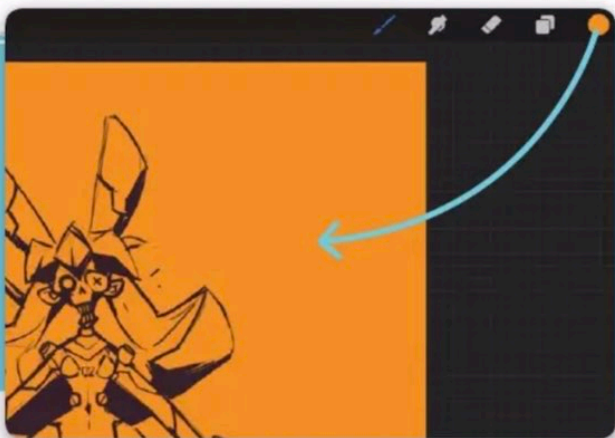
Además, para buscar un color en particular, como el pedido de un cliente, puede ingresar su código hexadecimal (o código hexadecimal, ya que a menudo se hace)



Value mode lets you choose the exact percentage of color suggesting, therefore, more technical approach

COLORDROP

ColorDrop te permite pintar todo el lienzo con un solo color de forma sencilla. Mueve la muestra de color desde la esquina superior derecha de la pantalla hasta el lienzo y suéltala: toda la superficie se cubrirá con el color elegido. Si activas este comando en una capa que tenga una forma de color cerrado, toda la superficie se cubrirá con el color seleccionado, ya sea dentro o fuera de la forma.



Palette

Si prefiere trabajar con determinados conjuntos de colores, necesitará el modo Paleta. Dado que las paletas se pueden utilizar en todos los demás modos, este modo suele considerarse un complemento a una función existente en lugar de una función independiente

Create and filling the palette

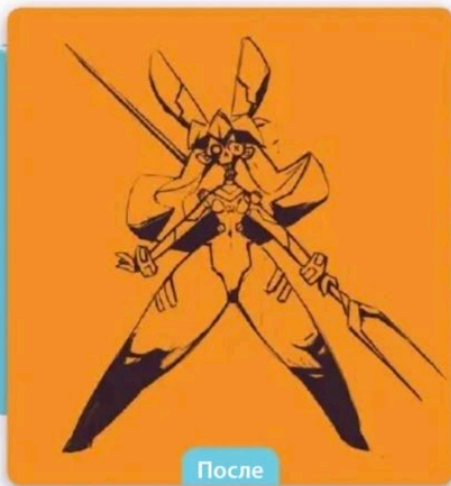
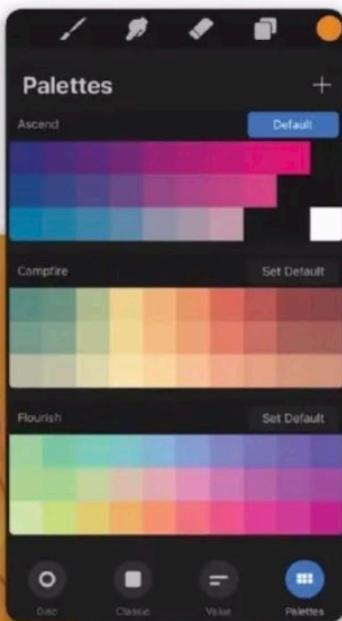
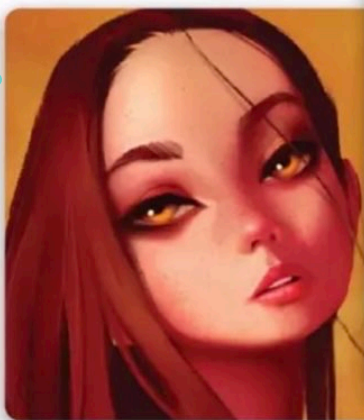
Para crear una nueva paleta, haz clic en el icono "+" en la esquina superior derecha de la ventana Paleta, luego haz clic en el cuadrado vacío y coloca una muestra de color en él. Para eliminar una de las muestras, apriétala y luego suéltala; habrá una opción "Eliminar". Puedes crear una paleta desde cero solo en el modo paleta, pero cuando se crea, será visible en todos los demás modos. Podrás agregar nuevos colores tanto a esta como a todas las demás paletas preinstaladas.

Para editar la paleta o agregar una nueva a un modo de color diferente, haga clic en uno de los cuadrados vacíos al final de la paleta correspondiente y agregue una nueva muestra del color deseado. Reemplace la muestra existente presionando y manteniendo presionado hasta que esté disponible la opción "Asignar/ Eliminar" y luego seleccione "Asignar".

Rename and saving

Quando cree una paleta, haga clic en el botón predeterminado para que la paleta sea visible en todos los modos de color. Si desliza el dedo hacia la izquierda en una de las paletas, verá "Compartir" o "Eliminar" en conjunto. También puede cambiar el nombre de las paletas para que sean más convenientes

▼ Palette mode allows you to create your own selections of colors to work



Layers

Las capas son la herramienta más importante de un artista digital y son una de las principales razones por las que los artistas eligen la pintura digital.

Piensa en las capas como si fueran hojas transparentes, en cada una de las cuales puedes dibujar por separado. Este enfoque ofrece mucho margen de maniobra, ya que en este caso dibujas en una capa sin temor a cambiar lo que pintaste en las demás.

Puede reorganizar las capas en algunos lugares o realizar cambios importantes en la imagen sin ninguna consecuencia.

En este capítulo aprenderás:

- Utilice capas para su propia conveniencia;
- Crea una nueva capa
- Activar y desactivar la visibilidad de la capa
- Organizar y unificar capas.
- Bloquear, duplicar y eliminar capas
- Regular la opacidad de las capas
- Utilice la función de "bloqueo alfa"
- Aplicar modos de mezcla de capas
- Usar opciones de capa adicionales
- Aplicar sobre capas de máscaras y máscaras de grabado.

LAYERS: BASIC KNOWLEDGE

Popup "Layers"

Para abrir la ventana emergente Capas, toque con su dedo o lápiz el ícono en la esquina superior derecha de la pantalla.

Layer 1

Cuando creas un archivo nuevo, puedes ver dos capas. La primera es la capa de color de fondo y la segunda es la capa 1. El archivo predeterminado de Procreate incluye estas dos capas. En el lado izquierdo de cada capa en la ventana emergente hay una miniatura que muestra exactamente lo que está dibujado en la capa.

Background Color Layer

Si desea cambiar el color de fondo, haga clic en la capa de color de fondo y elija el tono deseado. Si prefiere trabajar con un fondo transparente y luego exportar la imagen manteniendo la información de transparencia, haga clic en la marca de verificación de la capa "El color del fondo" para ocultarla

Visibility

Al hacer clic en una marca de verificación, puede incluir o desactivar la visibilidad de cualquier capa. Esta es una acción extremadamente útil. Por ejemplo, si desea ver con más claridad la capa con la que está trabajando, puede desactivar la visibilidad de otra capa

Creating new layers

Para crear una nueva capa, haz clic en el icono "+" en la esquina superior derecha de la ventana emergente Capas. Cada artista utiliza esta herramienta a su manera: a algunos les gusta crear nuevas capas para cada detalle, otros prefieren evitar las múltiples capas y utilizan solo dos o tres. Si eres nuevo en la pintura digital, límitate al número mínimo de capas: crea una nueva solo si, en tu opinión, interferir con el trabajo puede estropear lo que ya está representado

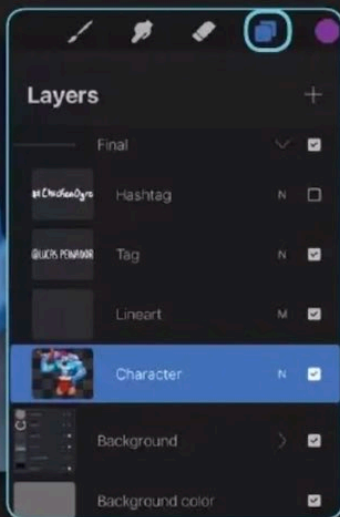
Experimente con capas, pida aplicar pinceladas en diferentes capas para construir la imagen.

Layer limit

En Procreate, existe un límite en la cantidad de capas que se pueden crear. Esta métrica depende del tamaño del archivo y se mide en megabytes. Cuanto más pese el archivo, menos capas podrás crear. La cantidad exacta se puede ver al crear un archivo; hablaremos de ello más adelante en este capítulo.



▲ Слои необходимы для работы всем цифровым художникам



LAYER NAVIGATION

Move and the grouping single layers

Comience moviendo las capas hacia abajo y hacia arriba en la vertical de la ventana emergente. Si mueve la capa en la ventana hacia arriba, lo que está sobre ella también estará encima de todas las demás capas del lienzo. Para mover la capa, manténgala presionada y muévala hacia arriba o hacia abajo en la lista del cuadro Capa.

Si coloca una capa sobre otra, se creará un grupo de capas. La creación de un grupo es la mejor forma de organizar las capas. El grupo funciona según el principio de carpeta: reúne dos o más capas que se pueden mover juntas, pero que se pueden editar de una forma útil.

Descubra en la página siguiente cómo eliminar capas individuales.

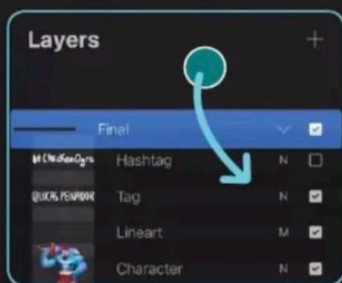
Choosing a few Layers

De esta forma, puedes elegir varias capas a la vez, hacer clic en cada capa que quieras y, a continuación, deslizar el dedo o el lápiz hacia la derecha y soltar la pantalla (las capas seleccionadas se resaltarán en azul). Este movimiento te permitirá mover las capas seleccionadas de forma independiente unas de otras. También puedes eliminar las capas que hayas elegido de esta forma, o aplicarles otros comandos para un grupo de capas, que aparecerán en la esquina superior derecha.

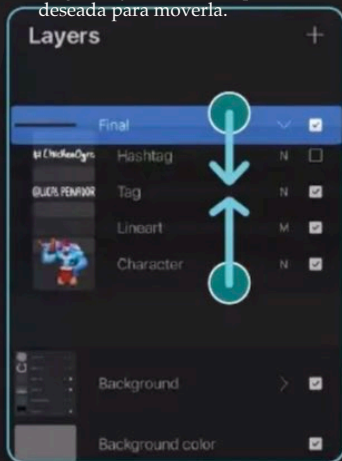
Layering

Combinar capas es una forma cómoda de mantenerlas ordenadas cuando no tienes que trabajar con elementos fuera de pista o cuando quieres aplicar cambios a toda la imagen al final del dibujo y no necesitas hacer cambios significativos porque solo quedan los toques finales.

Una fusión, o una combinación, significa comprimir dos o más capas separadas en una sola capa plana. Ya no se pueden editar desde el momento en que se fusionan por separado, por lo que se debe recurrir a este equipo solo con un 100% de certeza.



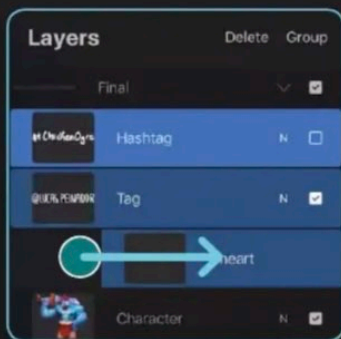
▲ Нажмите и перетащите слой на нужное место, чтобы переместить его
Haga clic y arrastre la capa a la ubicación deseada para moverla.



▲ Combine layers with a pinch of fingers
Combina capas con un pellizco de dedos.

ORGANIZA TUS CAPAS

El orden de las capas es necesario para un funcionamiento eficiente. El desorden en la disposición de las capas hará que no pueda encontrar los elementos necesarios en sus propios archivos.



▲ Swipe to the right to
Choose a layer or group of
layers

Desliza hacia la derecha para elegir una capa o un grupo de capas

La fusión es diferente a la agrupación de capas: después de todo, en el último caso, cada capa individual permanece disponible para su edición dentro de un grupo que simplemente funciona como una carpeta. Vacíe las capas pellizcando con los dedos en la ventana emergente de capas. Puede fusionar cualquier cantidad de capas.

ARE YOU SURE?

Si no cancela la fusión de capas inmediatamente, no podrá ejecutar este comando en el futuro. Por lo tanto, es fundamental asegurarse de que necesita esta acción; de lo contrario, tendrá dificultades para realizar cambios y correcciones en la imagen fusionada.

BLOCKING, DUPLICATION AND REMOVAL

Si deslizas el dedo hacia la izquierda sobre una capa, tendrás tres opciones: "Bloquear", "Duplicar" o "Eliminar".

Remove

Este equipo elimina la capa. Puedes hacer clic en "Deshacer" inmediatamente después de eliminarla, pero si no lo haces, no podrás restaurar la capa más tarde.

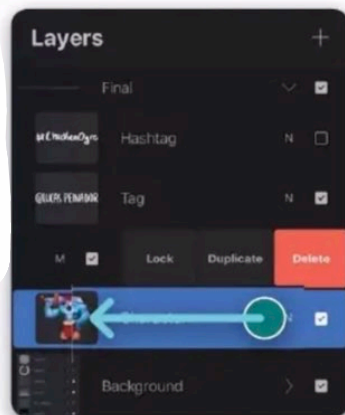
Duplicate

La duplicación creará una copia de la capa. En la creación de capas, aparecerá debajo de la capa original y tendrá el mismo nombre, por lo que deberá cambiar el nombre de la nueva capa inmediatamente para no confundirse.

Block

Dibujar algo por accidente en la capa equivocada es muy desagradable, especialmente si has trabajado durante mucho tiempo y de repente te das cuenta de que todo el esfuerzo se ha dedicado a crear el lugar equivocado. La función "Bloquear" resuelve este problema. Puedes activar o desactivar el bloqueo en cualquier capa.

Al bloquear la capa, no podrás modificarla de ninguna manera, incluido dibujar en ella o eliminarla. Para bloquear la capa una vez, simplemente desliza el dedo hacia la izquierda y verás el botón Desbloquear.



▲ Swipe to the left to block, duplicate, or remove it

OPACITY AND "ALPHA CHANNEL BLOCK"

El bloque de canal alfa y la opacidad se incluyen en esta sección porque ambos equipos se ejecutan mediante gestos con los dedos en la ventana emergente "Capas". Ambas funciones son extremadamente útiles cuando se trabaja con capas

Opacity

Este parámetro regula la opacidad general de todo el contenido de la capa. Por ejemplo, si necesitas dibujar un degradado de luz en una capa, puede recurrir a la opacidad de la capa para ajustar con precisión la intensidad del degradado. O si ha dibujado en el boceto de la capa y está listo para obtener una versión limpia de la imagen, puede reducir la opacidad de la nueva capa y usar el boceto debajo para dibujar líneas prolijas sobre ella. Estos son solo dos ejemplos, pero puede aplicar esta función a su manera. Para ajustar la configuración de opacidad de la capa, haga clic en la capa deseada en la capa emergente con dos dedos y luego mueva el control deslizante hacia la izquierda o la derecha en la pantalla para configurar las Opciones.

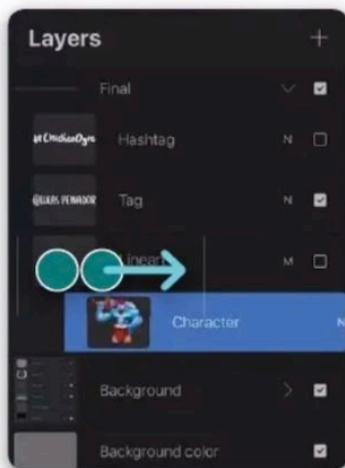


▲ Tap on the layer with two fingers to open the opacity settings

"Alpha Channel Block"

Este es otro comando útil que solo existe en la pintura digital. Si activa el bloque de canal alfa, solo podrá dibujar en las partes ya pintadas de la ilustración sin ir más allá de la forma deseada. Por ejemplo, tiene sentido usar este comando cuando se dibuja una textura en un objeto que ya ha sido representado. Para hacer esto, debe dibujar algo en una capa separada, aplicarle el "bloque de canal alfa" y luego mantener la textura sobre la imagen. Una vez que se haya familiarizado con el efecto del bloque de canal alfa, inmediatamente se le ocurrirán varias formas de usar este comando en su trabajo. Para incluir el "bloque de canal alfa" en su capa, deslice dos dedos hacia la derecha. En las partes transparentes de la capa en la lista de capas aparecerá un patrón de cuadros.

super wild

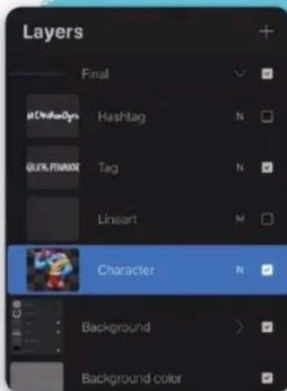


Active el bloqueo del canal alfa deslizando dos dedos hacia la derecha

Turn on the alpha channel block by swiping two fingers to the right

"ALPHA CHANNEL BLOCK"

Dibuje la silueta del objeto y luego active el bloque del canal alfa para representar la sombra o cualquier detalle dentro de la silueta. Este enfoque le permitirá trabajar con una ilustración prolija y limpia.



MIXING MODES

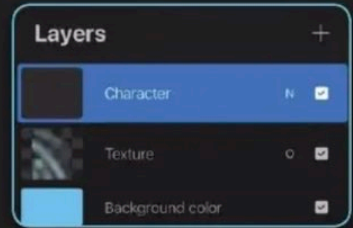
Los modos de mezcla permiten que una capa interactúe de forma diferente con las demás capas que se encuentran debajo de ella. Algunos artistas consideran que el uso de la mezcla de cortes es completamente necesario para su práctica, mientras que otros, por una buena razón, no los utilizan en absoluto.

Para acceder al menú de modo de mezcla, haga clic en la capa con la letra pequeña "N" ubicada en la ventana emergente Capa. "N" se refiere al punto "Modo normal" es el estado de capa predeterminado donde no hay mezcla. A continuación, se muestran algunos modos de mezcla, agrupados en diferentes categorías.

Si cambia el modo de mezcla a capa, la letra "N" se reemplazará por una abreviatura que indica el modo que ha elegido. Por ejemplo, en el modo de saturación, la capa se escribirá "Sa" (Saturación).

Tome una imagen de los materiales para descargar y siga con diferentes modos, vea cómo su aplicación cambia el resultado final (vea la página 16 cómo importar la imagen).

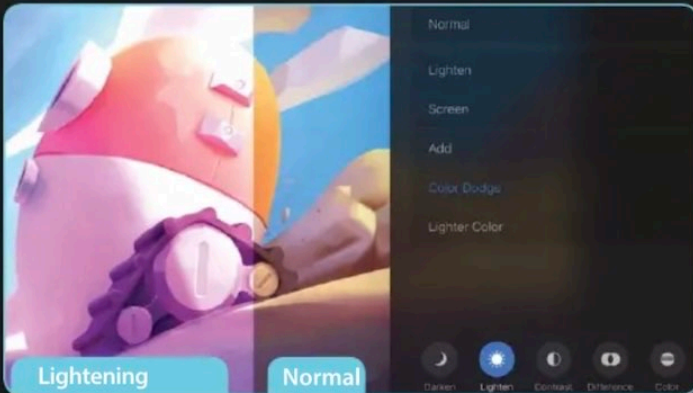
Tenga en cuenta que el mismo menú tiene un control deslizante de ajuste de capa que ajusta la opacidad de la capa, en caso de que desee cambiarla y ajustarla inmediatamente.



Blackout

El modo "Oscuro" realza los colores, convirtiéndolos en tonos más oscuros.

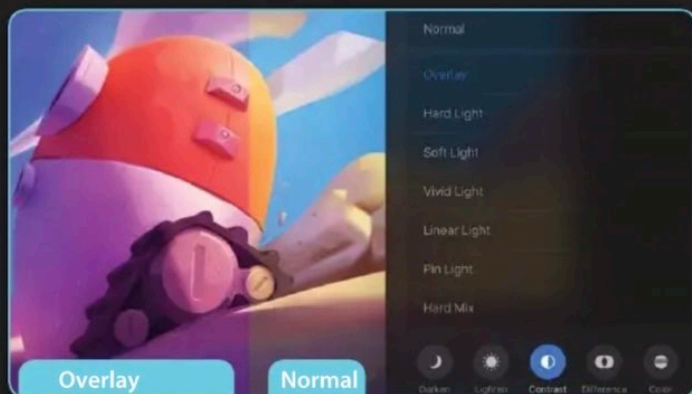
El comando Multiplicar es el que se utiliza con más frecuencia en este modo. Multiplica la intensidad de los colores por los que se encuentran en las capas inferiores, lo que permite crear sombras espectaculares. Este modo no puede oscurecer ni intensificar el color blanco puro, por lo que lo hace transparente. Esto es similar si crea un patrón gráfico o no polar en una capa blanca y desea pintar las capas que se encuentran debajo de él con color.



Lightening

El modo Aclarar crea un efecto opuesto al modo Oscuridad: mezcla los colores de tal manera para lograr una combinación más clara.

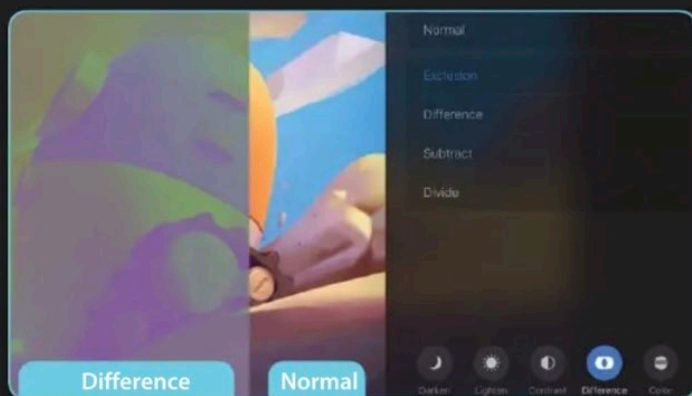
Utilice el comando Pantalla cuando agregue una fuente de luz a su ilustración o aplique "Iluminación" para mejorar el contraste y la iluminación de la imagen.



Contrast

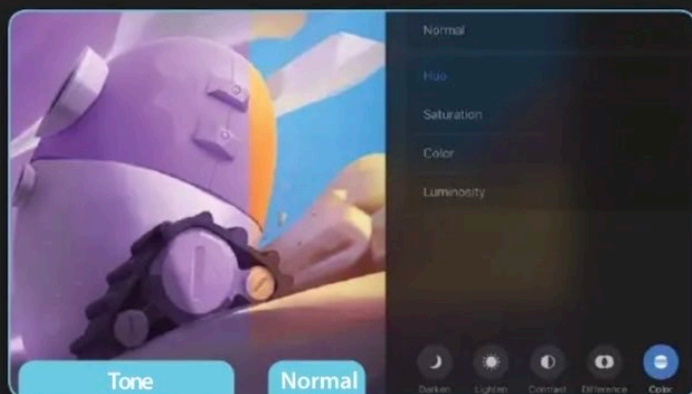
La opción "Saturación" combina los efectos "Apagón" y "Aclaración". Como resultado, siempre se obtiene un contraste más marcado entre las áreas oscuras y claras de la imagen.

La superposición es la opción más popular en este modo. Se puede utilizar para profundizar el color y cambiar el estado de ánimo de la imagen.



Difference

"Diferencia" combina o invierte colores, creando un efecto de negativo fotográfico. Este modo es adecuado para diversos experimentos.



Color

Los comandos de modo de color le permiten crear una interacción de los parámetros de sombra, saturación y brillo de la capa independientemente unos de otros.

Las opciones "Tono" y "Color" se utilizan a menudo para añadir sombras a la ilustración con gradaciones de grises. Experimente con diferentes modos para comprender cómo cambian la imagen final.

ADDITIONAL LAYER OPTIONS

Hay un menú adicional con ajustes de capa. Dependiendo del tipo de capa que elijas, se mostrarán diferentes opciones en este menú. Procreate mostrará solo aquellas opciones que sean adecuadas para una capa en particular.

Selecciona una capa y haz clic en ella una segunda vez para abrir el menú.

"Cambiar nombre" no requiere explicaciones, pero es útil saber exactamente dónde puedes encontrarlo.

La opción "Elegir" te permitirá seleccionar contenido en la capa (la característica "Genial" se analizará en detalle en el próximo capítulo).

Al hacer clic en Copiar, duplicarás el contenido de la capa elegida.

"Verter la capa" rellenará la capa con color.

La función Limpiar elimina todo su contenido de la capa.

La opción "Bloque de canal alfa" hará que los píxeles vacíos no estén disponibles para cambiar de capa, es decir, podrás dibujar solo en aquellas superficies en las que ya se haya dibujado algo (como consideramos en la página 45).

La herramienta "Pintar máscara" convierte la capa actual en una capa de la capa inferior. (Hablaemos de las máscaras a continuación).

La función Máscara ocultará lo que esté en tu capa (hablaemos más sobre eso a continuación).

El comando Invertir cambiará todos los colores de tu capa al opuesto.

La opción "Referencia" permitirá que la capa actual establezca dónde se aplicará la pintura colorDrop en otras capas.

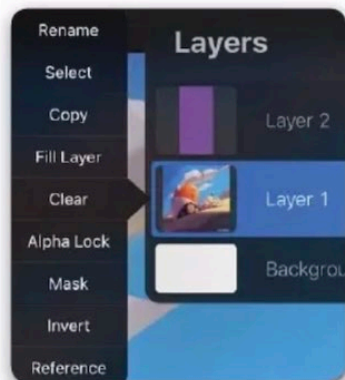
Al hacer clic en "Combinar con la parte inferior", combinas la capa actual y la capa debajo de ella en un grupo.

La opción "Unir con la parte inferior" combina la capa elegida con una capa debajo de ella en una sola capa.

El comando "Agrupar" está diseñado para grupos de capas. Reúne un grupo completo de capas en una sola capa.

La opción "Editar texto" la abre un editor de texto; está diseñada exclusivamente para trabajar con capas de texto.

También se ha creado la función "Estirar" para capas de texto, que convierte los signos de texto en píxeles.



Click on the chosen layer to open the additional options menu

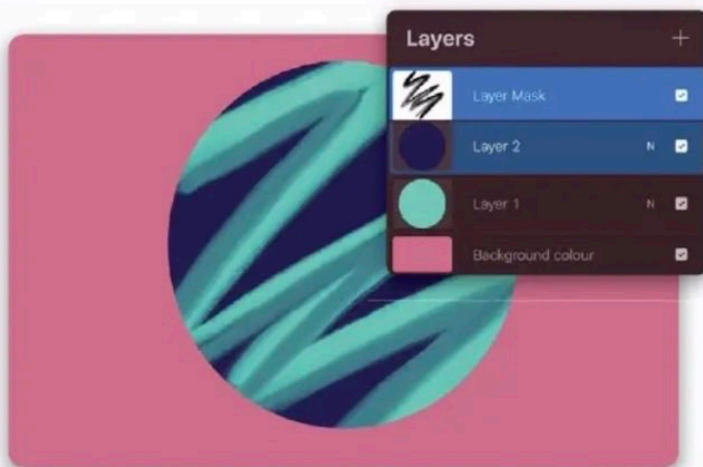
Haga clic en la capa elegida para abrir el menú de opciones adicionales

Mask

How to use a mask

Si aprendes a usar la máscara en tu trabajo, descubrirás que es una herramienta muy sencilla, pero extremadamente útil. Elige una capa y haz clic en la máscara para crear una capa blanca encima de la elegida. Esta nueva capa blanca es tu máscara. Si empiezas a pintar la máscara de negro, enmascararás lo que esté pintado en la capa elegida. Si usas el blanco, harás que las áreas ocultas vuelvan a ser visibles. Si usas el color gris, ocultarás la imagen de una capa solo parcialmente. La imagen de la derecha muestra cómo las manchas negras y grises, pro-capa enmascarada, ocultan parcialmente el color azul de la capa superior, exponiendo el color azul claro de la otra capa que está debajo.

Las máscaras son extremadamente efectivas, ya que son un flujo de trabajo continuo. En lugar de eliminar los elementos del dibujo y perder la información almacenada en la capa, puedes simplemente ocultar lo innecesario con una máscara y así reorganizar el contenido a tu disposición en caso de que aún lo necesites.



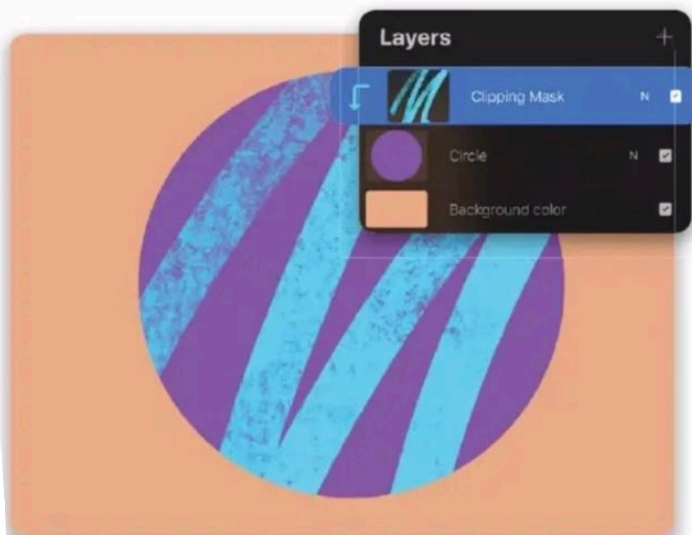
Masks are the best way to remove items from a picture without destroying it

THE CLIPPING MASK

La máscara de recorte se parece a una máscara normal, pero tiene más en común con el bloque de canal alfa. Mientras que el bloque de canal alfa permite dibujar exclusivamente sobre los píxeles ya coloreados de la capa, la máscara de grabado permite hacer lo mismo, pero en una capa diferente.

Por ejemplo, dibujemos un círculo en una capa separada (use una "forma rápida" para crear un círculo y luego vierta color con The ColorDrop. Esta capa establecerá el escenario para exactamente dónde podrá dibujar en el modo de máscara de tratamiento, ya que no podrá usarlo en secciones transparentes de la capa.

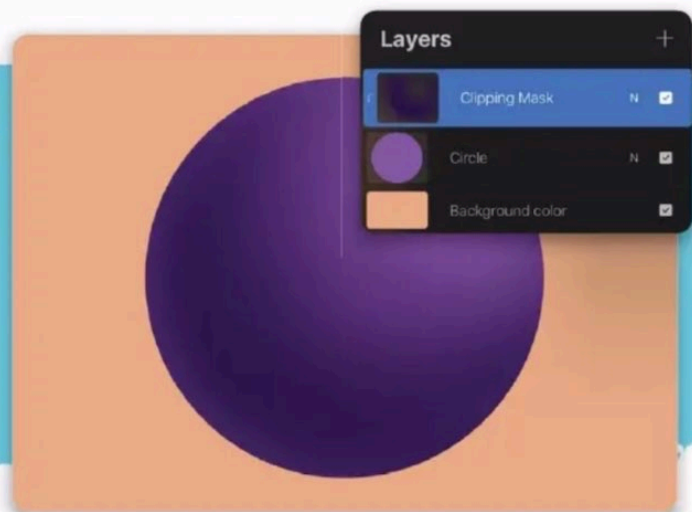
A continuación, crea una nueva capa, colócala sobre la actual, ve al menú de opciones adicionales y activa la máscara de tratamiento con un solo toque del dedo. En el lado izquierdo de la nueva capa, habrá una flecha que apunta hacia abajo, un vínculo indie que indica que la nueva capa ahora está recortada a la forma original del círculo con la capa debajo de ella. Lo que dibujes ahora en la capa carbonizada, solo aparecerá dentro del círculo de la capa original, como si estuvieras dibujando en una plantilla



Keep your work efficient
process by applying the clipping masks

Clipping Mask

Utilice máscaras de césped al dibujar sombras en una capa. Elimine la sombra base utilizando la forma o silueta del objeto, luego cree una nueva capa y aplíquela la máscara de recorte. Ahora dibuje una sombra. Esto le permitirá ajustar la sombra sin importar el color o el objeto.



Selection

La herramienta "Selección" es necesaria para seleccionar el área que desea volver a tocar o los elementos que deben modificarse (la herramienta "Transformación" se analizará en la página 54).

El menú de selección aparece si hace clic en el icono "S" en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cuando hace clic en el icono "Selección", el menú aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Aquí puede elegir el modo correcto, así como los modificadores de selección.

Al resaltar un área específica de la imagen, solo puede cambiarla, dejando el resto del lienzo intacto. La mejor manera de entender cómo funciona es probar la herramienta usted mismo: experimente con una imagen tomada de los materiales descargados.

En este capítulo aprenderás ;

Utilice la selección para mejorar el proceso creativo

- Eliminar la selección y volver a la anterior.
- Utilice "Selección automática";
- Utilice "Selección arbitraria";

Utilice métodos para resaltar Rectángulo y Elipse

Agregar, eliminar, invertir, duplicar, difuminar y limpiar áreas resaltadas.

AUTOMATIC SELECTION

El primer modo del menú es Selección automática. Este modo te permite resaltar un rango de colores similares dependiendo de dónde toques la pantalla. Si quieres ampliar el rango de selección, lo que también se llama umbral de selección, desliza el dedo hacia la derecha. Si, por el contrario, necesitas acortar el rango, desliza el dedo hacia la izquierda. Cuando pasas o tocas con los dedos sobre la pantalla para seleccionar un área específica del lienzo, se obtendrá un color. Una vez que obtengas la selección que quieres, simplemente haz clic en el icono de la herramienta y aparecerá un sombreado de rayas diagonales. Muestra qué áreas se han asignado. Si quieres volver atrás y cambiar la división, mantén presionado el icono de "Selección" hasta que aparezca el menú.

La selección automática es especialmente similar cuando ya has fusionado capas, pero quieres cambiar de alguna manera las áreas de la imagen con colores similares: por ejemplo, el cabello del personaje o un paisaje que representa el cielo.

Ten en cuenta que la selección solo funciona en una capa seleccionada. Esto es especialmente importante cuando se utiliza el modo automático, porque las áreas que puede elegir están determinadas por el contenido de la capa.

▼ Use automatic selection to divide objects with great color contrast



FREEHAND SELECTION

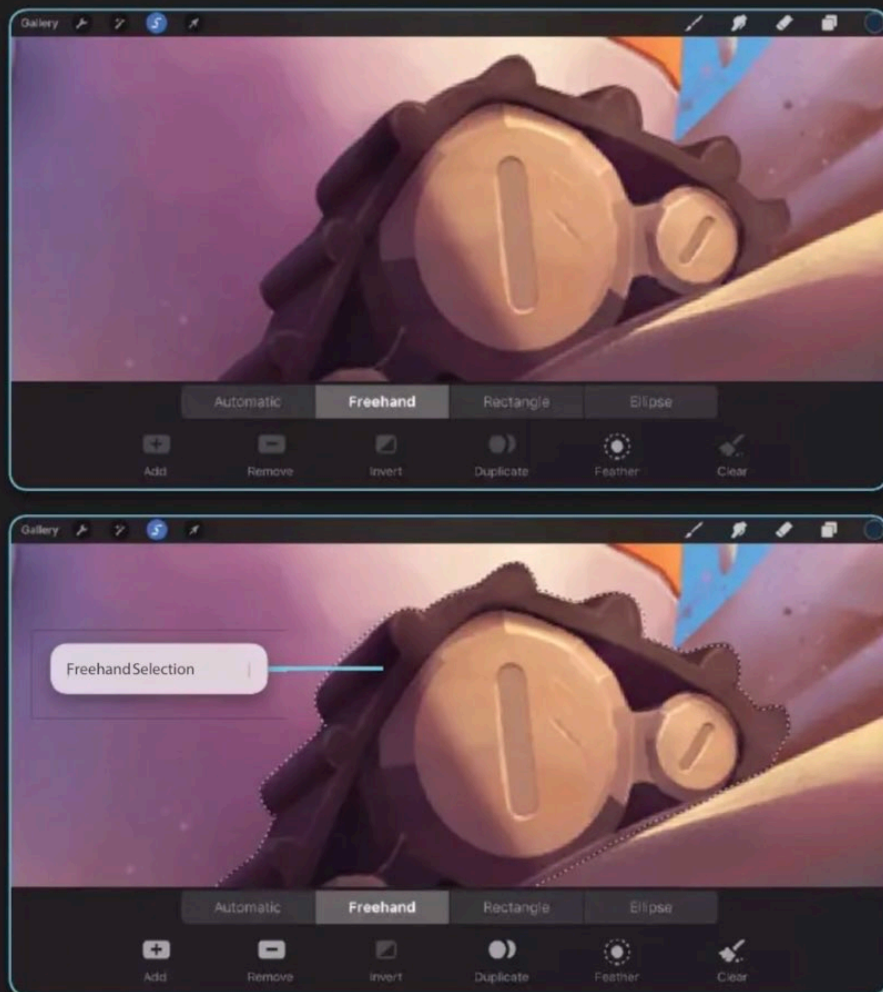
El modo "Mano alzada" es fácil de usar y sigue siendo una de las herramientas más importantes en el conjunto de herramientas de cualquier artista de figuras. Seleccione "Producir selección libre" en el menú general "Dividir" y mueva el dedo o el lápiz por el lienzo para resaltar lo que desee.

También puede hacer clic en la pantalla para fijar un punto en ella y luego colocar un segundo punto en ella: entonces habrá una línea de puntos entre ellos.

Continúe colocando los puntos de la misma manera para dibujar una forma poligonal alrededor del área que desea resaltar. Una vez que obtenga el resultado deseado, haga clic nuevamente en el primer punto para cerrar la figura resultante y completar el proceso de selección. Si tiene que dibujar otra después de crear una forma, todas se combinarán en una selección.

También puede recurrir a ambos métodos al mismo tiempo para lograr el efecto deseado.

▼ "Freehand" mode allows you to get the most accurate selection of the desired area

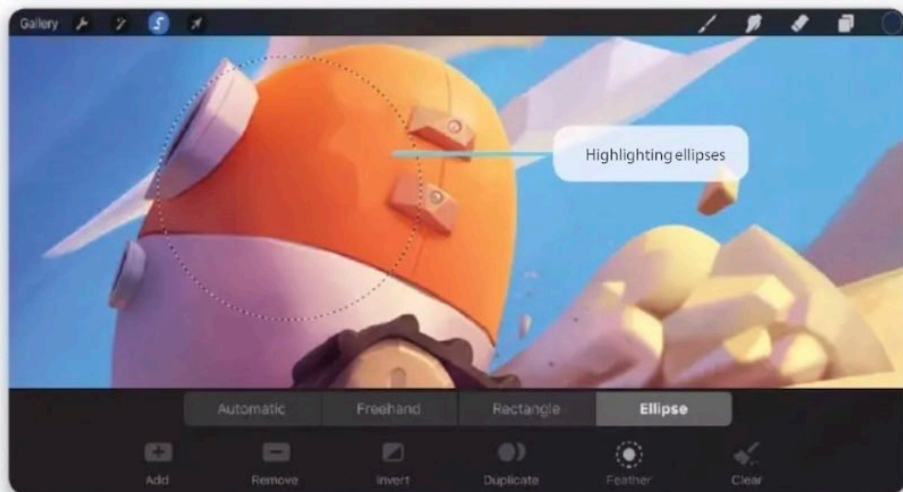
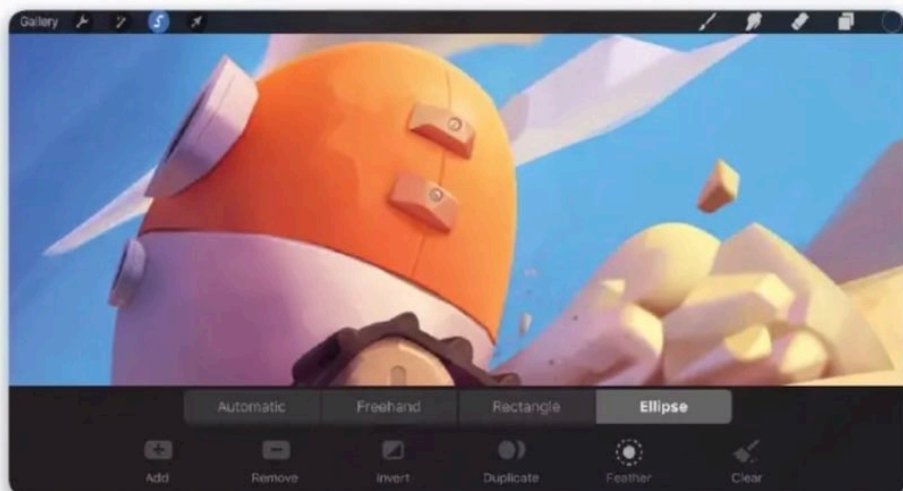


HIGHLIGHTING "RECTANGLE" AND "ELLIPSE"

Una selección preinstalada es útil para varios casos, por ejemplo, se puede utilizar para crear una máscara redonda o elegir el área del lienzo para recortarla y moverla a algún lugar. Simplemente haga clic en Rectángulo o Elipse y ajústelos a la forma que necesita. Una ventaja adicional es que puede hacer que la elipse sea perfectamente redonda: para ello, haga clic en la elipse y, arrastrándola por el lienzo, coloque el segundo dedo sobre la pantalla

▼ Rectangle selections and "Ellipse" allows you to quickly create geometric shapes

▼ Selecciones rectangulares y "Elipse" te permite crear rápidamente formas geométricas

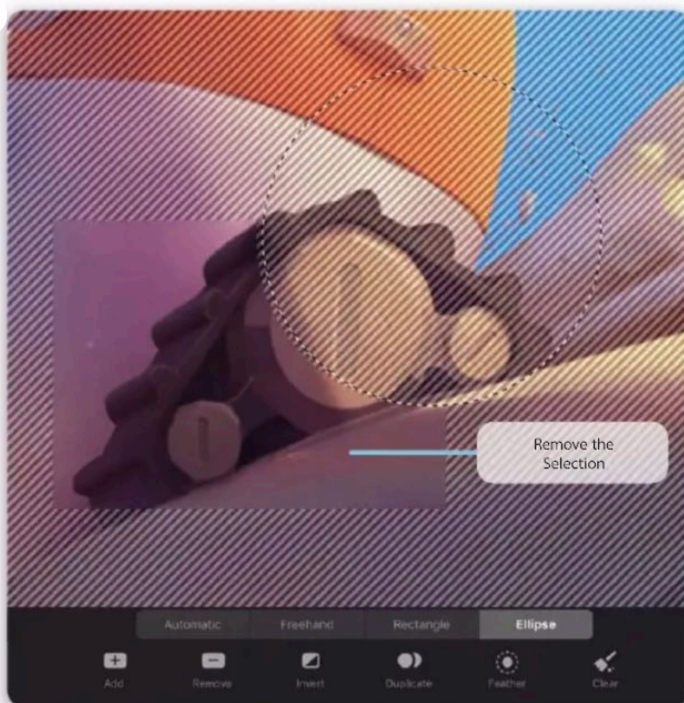


SELECTION MODIFIERS

Dentro de cada modo de selección hay una serie de modificadores. "Añadir botones a la asignación" y "Eliminar de la selección" pueden ser especialmente útiles cuando se utiliza el modo a mano alzada. "Añadir" unirá el área de selección seleccionada a otra selección que ya haya creado, mientras que "Eliminar", por otro lado, eliminará un área específica de la selección existente.

El comando Invertir selección le permite hacer lo contrario. Esta es una función útil, ya que a veces es más fácil elegir áreas en las que no desea representar nada que resaltar toda el área en la que trabajará. Copiar le permite copiar todo el contenido de la selección a otra capa. No olvide que la selección solo funciona en la capa actual que ha elegido, así que asegúrese de volver a verificar la capa en la que se encuentra el área de copia correcta.

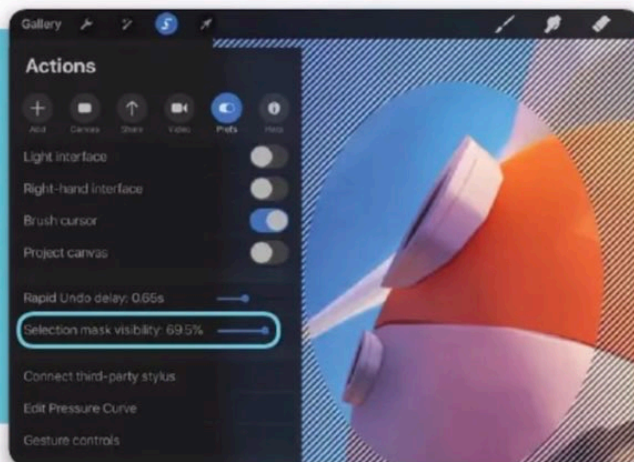
"Suavizar" es una opción interesante (puede ser útil en varios casos específicos) que le permite suavizar los límites de la selección para crear un degradado. Notará que el rayado diagonal se erosiona y desaparece gradualmente en los bordes según la intensidad de la mancha. La dinámica determina la suavidad del degradado. "Limpiar la selección" cancelará la selección, lo cual es bueno si desea comenzar de nuevo



▲ Eliminate the area from the selection you've made with the "Delete" command

Display Mask Selection

Si le resulta difícil trabajar con el rayado diagonal que marca la selección, puede aumentar o reducir su opacidad. Para ello, vaya a Acción > Configuración y ajuste su rendimiento con el control deslizante "Visibilidad de la máscara de selección".



Transformation

La herramienta Transformación le permite mover, rotar, reflejar, distorsionar y deformar los elementos de su imagen. Puede activar la herramienta

Transformación haciendo clic en el icono con forma de flecha en la parte superior de la pantalla. Esta herramienta combina bien con la herramienta "Selección". Si hay áreas en el lienzo (en este caso, la esquina superior izquierda de la pantalla "S" será azul), podrá transformar los elementos resaltados. Si no hay nada resaltado en el lienzo, el comando Transformación se aplicará a todo el contenido de la capa.

Al igual que con "Selección", hay varios modos y funciones en el menú Transformación. Experimente con ellos utilizando una de las ilustraciones que encontrará en los materiales descargables.

En este capítulo aprenderá:

"FREEFORM" AND "UNIFORM" MODES

La diferencia entre estos modos es notable al escalar un objeto.

Cree un objeto y luego haga clic en la herramienta Transformación para activar el

Menú. Verá un área rectangular que rodea su objeto. Esta área, también llamada "hormigas en marcha", consta de líneas de puntos que marcan los límites de una sección dedicada de la imagen. Utilice los puntos azules para cambiar la forma del objeto o el punto verde para rotarlo. Si toma un punto en la esquina del área rectangular e intenta moverlo, tanto la altura como la longitud del objeto cambiarán al mismo tiempo, lo que significa que sus proporciones permanecerán iguales.

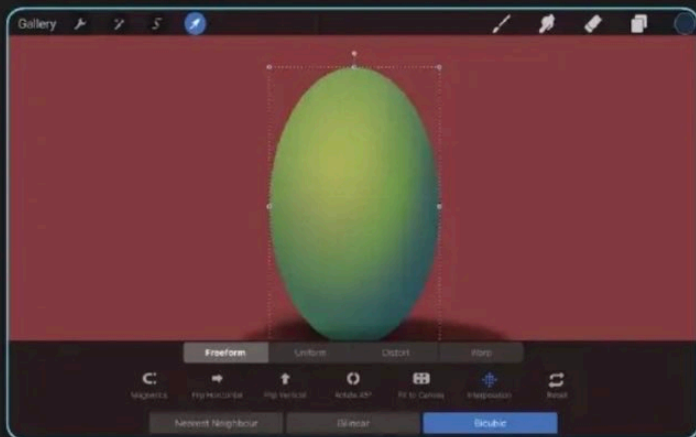
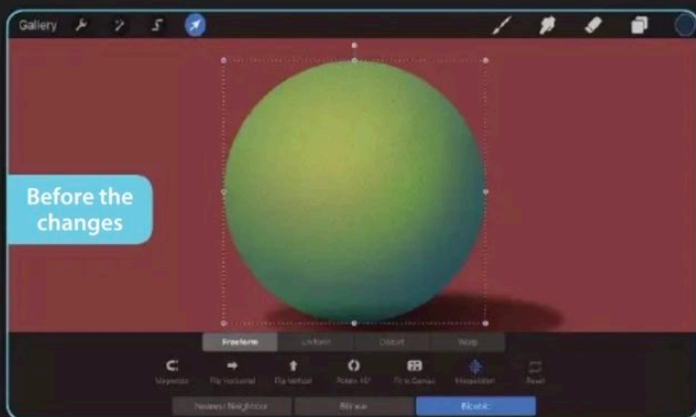
"Freeform"

En el modo Sin límites, podrás tirar y estirar las proporciones del objeto

La transformación de forma libre le permite cambiar las proporciones del objeto.

► Freeform transformation allows you to change the proportions of the object

- Utilizar los modos de transformación
 - "Forma libre" y "Uniforme";
 - Aplicar Distorsión y Uniforme
 - Trabajar con el botón Malla avanzada
- Reflejar áreas resaltadas, rotarlas, escribirlas en el lienzo y restablecer indicadores;
- Usar Imán
- Usar "Interpolación".

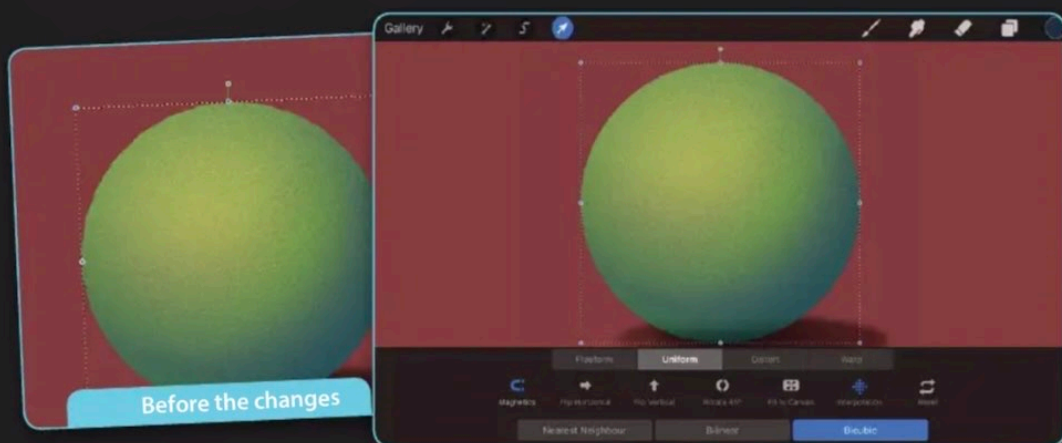


Uniform

Por el contrario, si eliges la transformación "Uniforme", conservará las proporciones de tu objeto y no te permitirá tirar de él ni estirarlo.

Tanto la transformación "Sin límites" como la Homogénea tienen sus ventajas.

Por lo tanto, cuando editas el tamaño de la cabeza del personaje, puede que sea importante para ti mantener sus proporciones, pero si cambias la escala de las montañas en el horizonte, aumentar su altura y ancho ayudará a que sean más realistas.

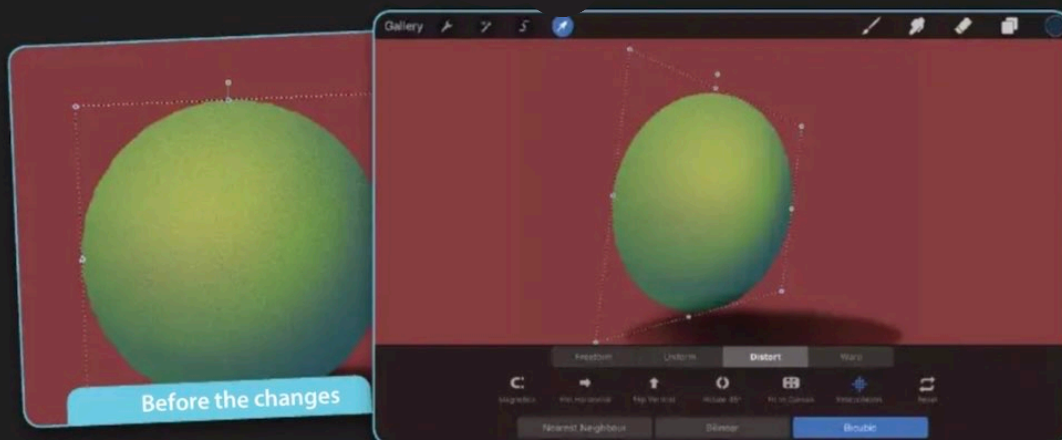


Distortion

El modo de distorsión permite transformar la perspectiva de un objeto sin restricciones.

Es como el modo "Sin vinculación", pero en este caso, todos los puntos de la zona de selección rectangular son independientes entre sí. Esto permite crear distorsiones diagonales, por lo que esta nueva impresión es inestimable cuando se trabaja con texturas en objetos 3D.

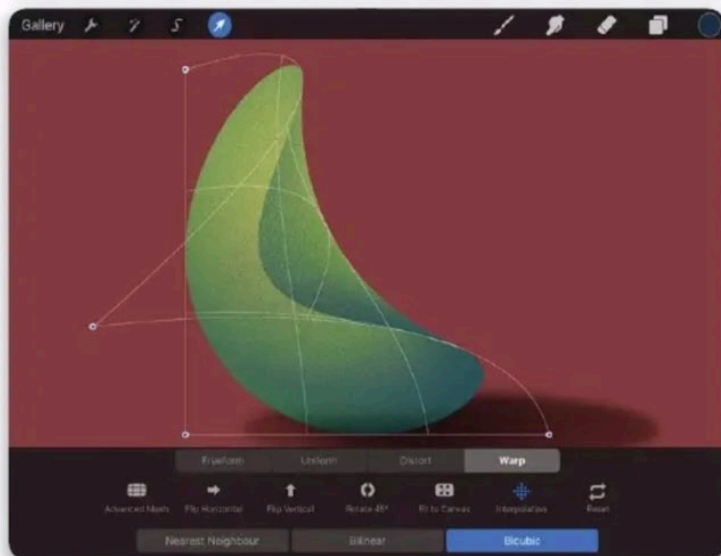
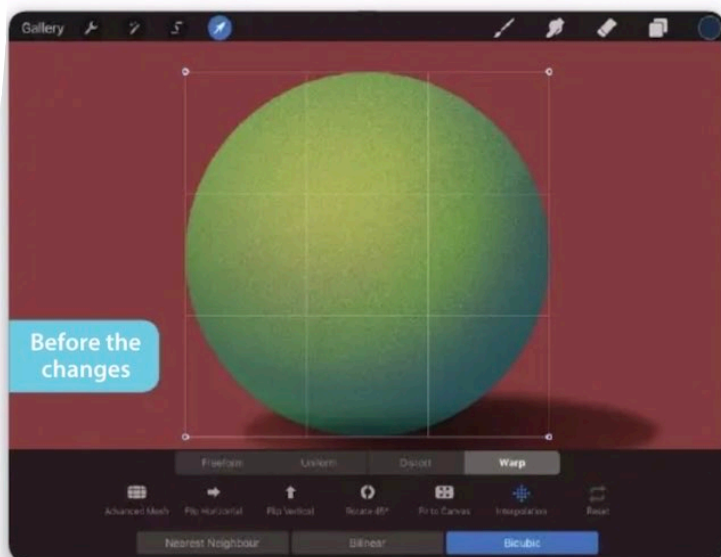
► Choose mode "Distortion" to transform an object without any restrictions



Warp

El modo de deformación permite doblar objetos como si estuvieran dibujados en una hoja de papel. Para obtener diferentes efectos, puede mover la cuadrícula, que se superpone a un área rectangular de selección, o doblar la figura usted mismo. También puede hacer clic en los puntos alrededor del objeto para moverlos hacia atrás o hacia adelante en el espacio.

Si necesita un ajuste más preciso de cómo debe doblarse el objeto, haga clic en el botón "Malla avanzada". Aparecerán puntos adicionales en la cuadrícula de deformación



► "Warp" allows objects to bend like sheets of paper

TRANSFORMATION OPTIONS

Además de los modos de transformación básicos, existen opciones dentro de cada modo que permiten personalizar la transformación en todos los detalles y de la forma que se necesite. Estos comandos aparecen en la parte inferior de la pantalla cuando se selecciona la herramienta Transformación.

Magnet

Activa el imán y podrás cambiar tu objeto con características fijas: por ejemplo, rotarlo en pasos de 15 grados o escalarlo en pasos de 25 %. Esto es útil si la transformación requiere que se observen determinados tamaños y ejes.

"Flip horizontally" and "Flip Vertically"

Estos comandos son necesarios para trabajar con objetos simétricos.

"Turn for 45 degrees"

Esta opción le permite rotar el objeto 45 grados; sin embargo, puede hacer mucho más utilizando este comando en un imán.

"Fit into the screen"

Esta transformación ampliará el objeto hasta los límites del lienzo. El objeto se puede colocar tanto en anchura como en altura, en la parte superior, independientemente de si está incluido el comando Magnet.

► Magnet allows you to move an object on straight and downs

Интерполяция

Интерполación

Esta función ofrece tres opciones para transformar píxeles dentro de un objeto:

- vecino más cercano
- bilineal
- bicúbico

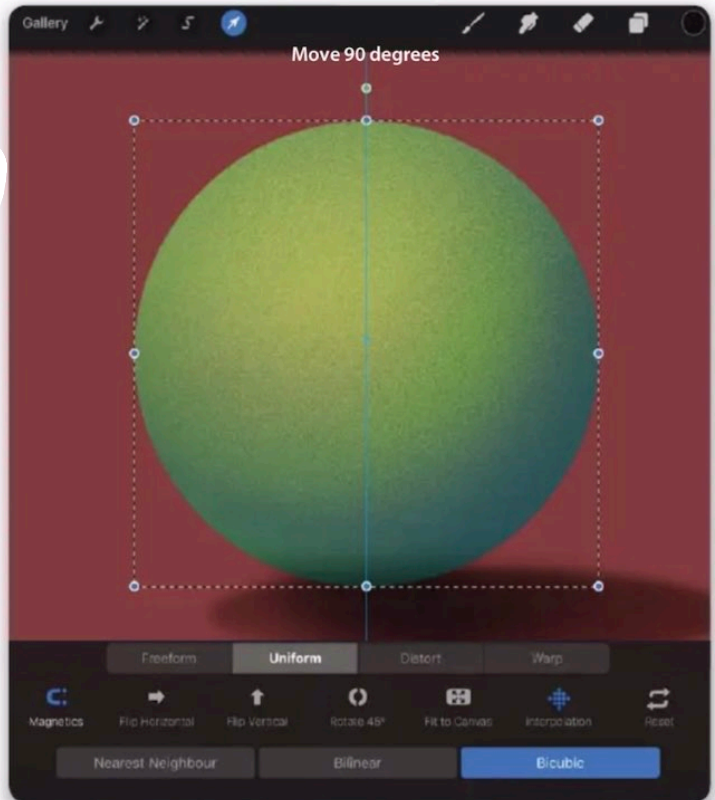
Desde la primera hasta la última opción, las opciones cambian la intensidad del impacto de un efecto más nítido a uno más suave. Intente aplicar los tres enfoques a su dibujo para comprender

Сбросить

cuál se adapta mejor a sus propósitos. Es posible que algunos modos de interpolación produzcan resultados más limpios que otros, especialmente a medida que aumenta su selección.

Reiniciar

El comando Revertir deshacerá las transformaciones que aplicó anteriormente y devolverá el objeto a su apariencia original.



Settings

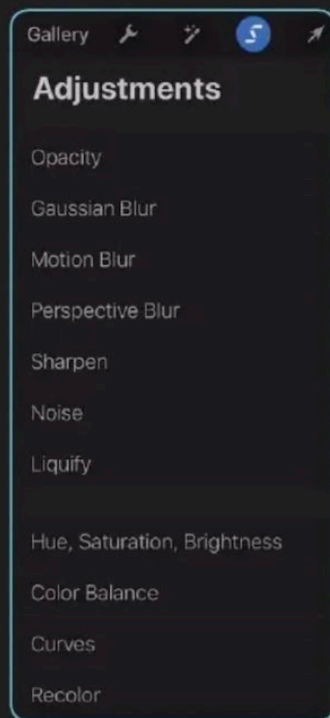
Un icono en forma de varita mágica en la esquina superior de la pantalla activa el menú Configuración. Estos son los efectos que se pueden aplicar a la ilustración para cambiar su apariencia general. Los efectos se pueden utilizar en capas individuales, pero en algunos casos es mejor influir en toda la imagen. La configuración solo se puede cambiar mediante la capa actual que elija, y es conveniente combinarlas con el comando "Compartir". Esto significa que si hay un área dedicada en la capa y aplica la herramienta Configuración, solo actuará sobre la imagen resaltada.

En este capítulo aprenderás:

- Utilice Configuración para mejorar su imagen;
- aplicar correctamente la función Gauss Blur;
- incluyen "Desenfocado de movimiento" y "Desenfocado de perspectiva";

- Sintonice "Nitidez";
- Utilice la configuración de ruido
- Aplicar la opción Licuar
- Active la función "Tono, saturación, brillo";
- Regular el "Balance de Color";
- Utilice "torcido";
- influir en la imagen de la pintura.

► Click on the magic wand icon to call the Settings menu



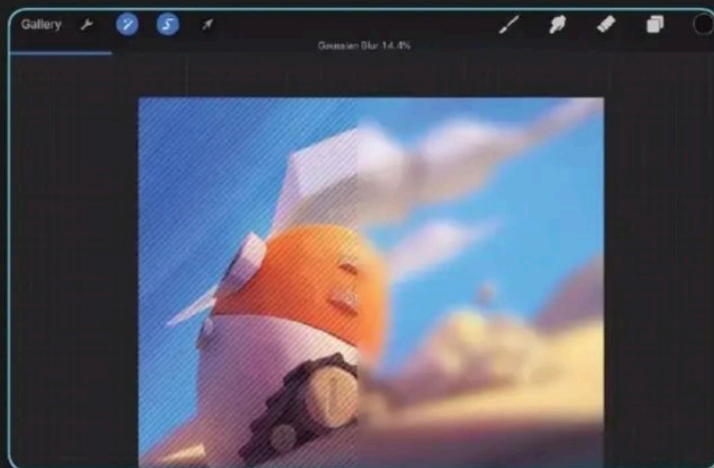
GAUSSIAN BLUR

La segunda opción en el menú de configuración es "Desenfocado gaussiano". Este comando completamente necesario le permite desenfocar la capa elegida de manera uniforme. El efecto puede ser necesario en una variedad de casos. Por ejemplo, te resultará útil si quieres difuminar el fondo detrás de un personaje, suavizar el fondo degradado, iluminar al héroe de tu imagen o representar nubes en el cielo. El "desenfocado gaussiano" también es extremadamente fácil de regular.

Simplemente haga clic en el párrafo "Desenfocado gaussiano" y luego deslícese hacia la izquierda o hacia la derecha para reducir o aumentar las tasas de desenfoque en consecuencia

"Gauss Blur" es un efecto muy útil para representar la distancia entre objetos

- "Gauss Blur" is a very useful effect for depicting the distance between objects



"THE BLUR OF MOVEMENT" AND "THE BLUR OF PERSPECTIVE"

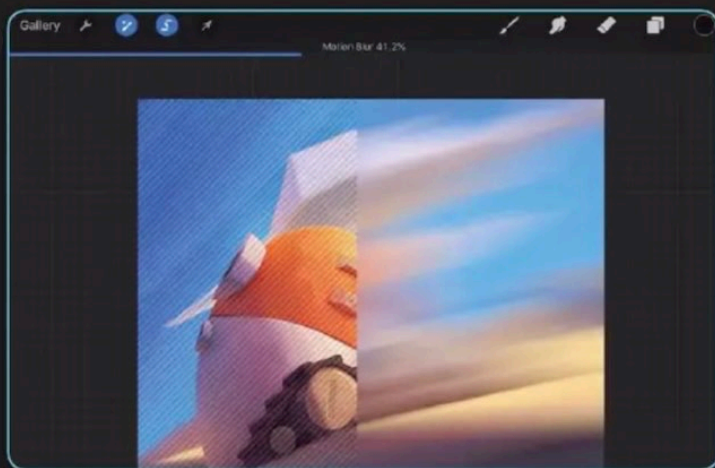
Estas dos opciones son similares al "desenfocado gaussiano": también desenfocan la imagen, pero dan a los trazos una determinada dirección. "Desenfocado en movimiento" crea el efecto de líneas rectas, lo cual es útil si necesitas crear la ilusión de que un objeto se mueve paralelo a la cámara. "Perspective Blur" utiliza el mismo efecto radialmente y puede usarse para dar la impresión de que el objeto se mueve hacia la cámara.

Blur of movement

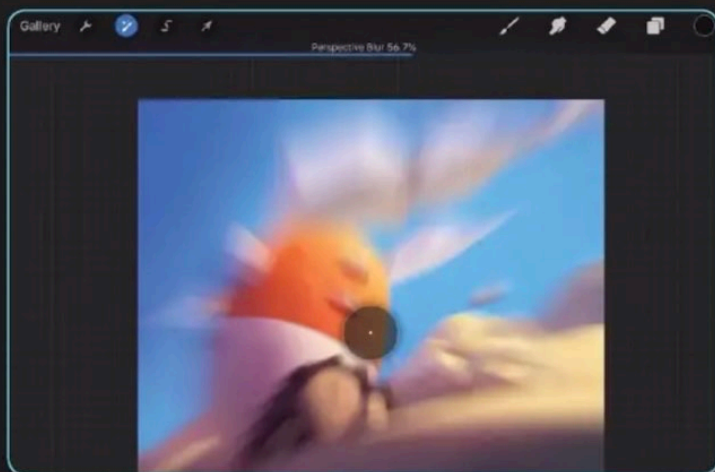
Para aplicar "Desenfocado de movimiento", abra el menú Configuración, seleccione la opción adecuada y deslice el dedo por la ilustración. La dirección en la que haces un movimiento divide el eje del desenfocado, y la longitud del trazo establecerá la intensidad del desenfocado.

Blur perspectives

"The Blur of Perspective" funciona de manera un poco diferente. Una vez seleccionada esta función, aparecerá un punto en la pantalla. Muestra el centro del desenfocado radial y se puede mover con un simple arrastre. Cuando encuentre un lugar adecuado, deslice el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha en la pantalla para aumentar o reducir el poder del desenfocado. También puedes hacer clic en la opción "Guía" en la parte inferior de la pantalla para convertir el desenfocado radial en uno cónico si esta variante te conviene más.



▲ "Movement blur" can be used to effect movement at speed



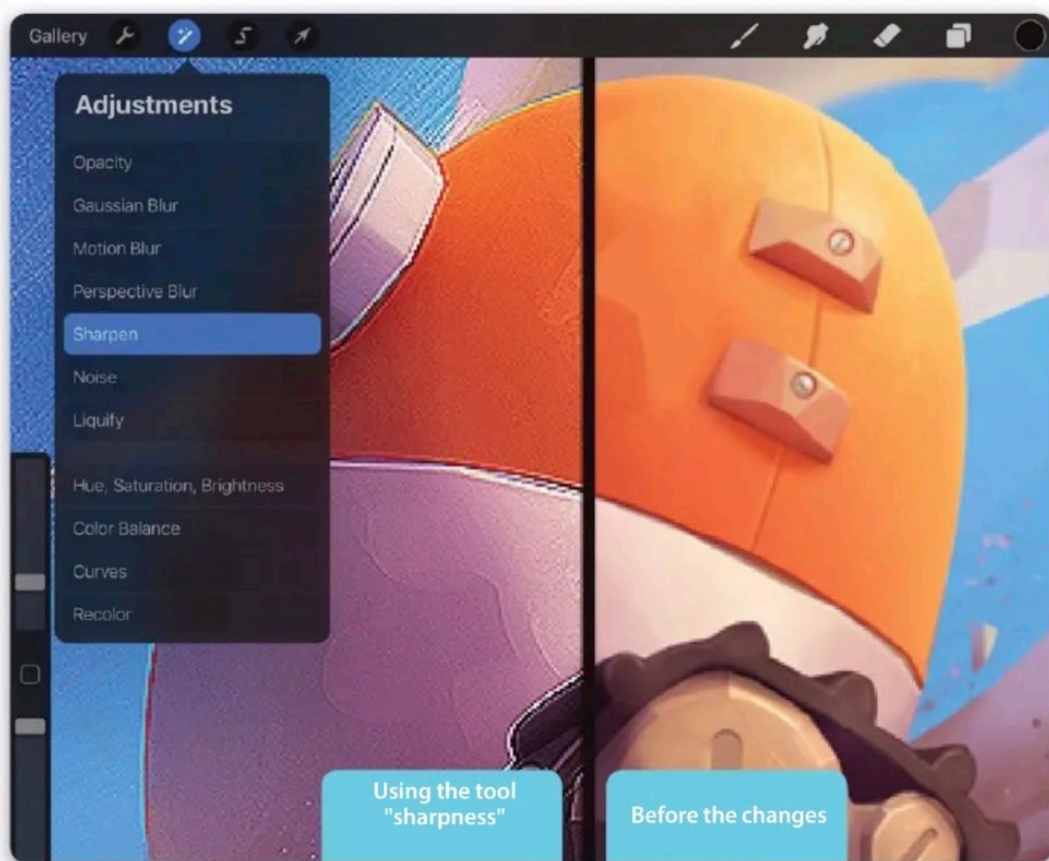
▲ "Blur perspective" also allows you to create sense of movement

Sharpness

La nitidez aumenta el contraste entre los píxeles adyacentes, por eso los bordes de la imagen se vuelven más nítidos y llamativos.

Al igual que con otras opciones en el menú de configuración, después de seleccionar el elemento "Nitidez", puede deslizar el dedo hacia la derecha o hacia la izquierda para aumentar o reducir la intensidad del efecto. Pero tenga cuidado: aunque la tentación de tirar de los indicadores hacia la derecha hasta el final es muy grande, un enfoque excesivo hará que el dibujo se vuelva granuloso y acentuado, todos los detalles coloreados se sobrecargarán.

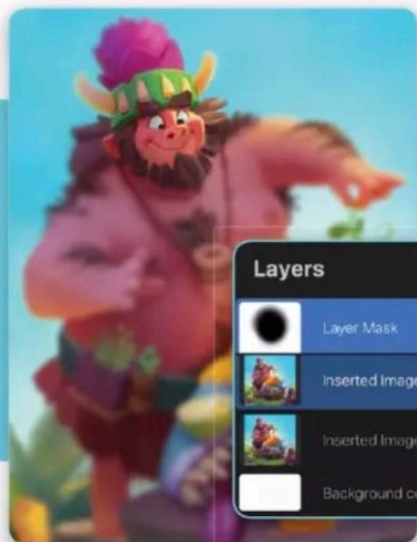
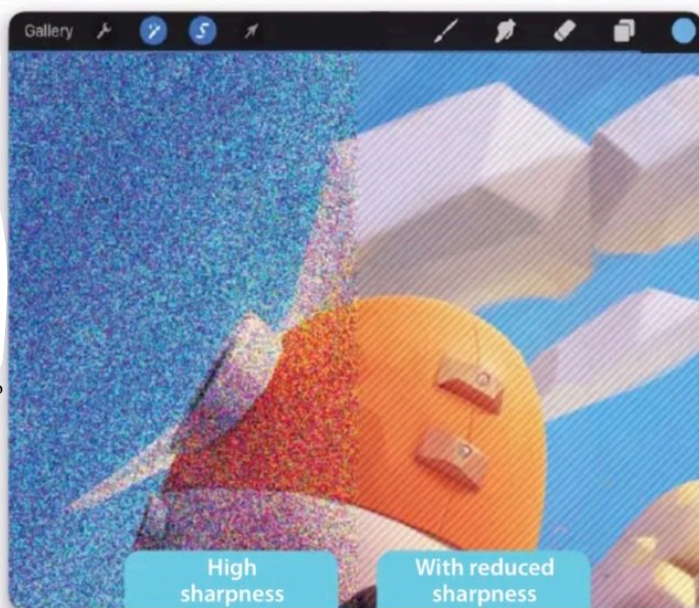
Sharpness is a great way to highlight details, but it's important not to overdo it



Noise

Si miras detenidamente una foto ampliada o un fotograma de un vídeo, notarás el ruido por todas partes: le da al sujeto un ligero toque de arena y, por tanto, crea una cierta atmósfera. Las ilustraciones digitales, en comparación con las analógicas, por el contrario, a veces parecen demasiado suaves, ordenadas y sin textura. Para evitar esto, puedes usar la opción Ruido: agrega una capa de ruido encima de la imagen, agregando ilustraciones a las características de la foto.

Haga clic en el comando Ruido y luego ajuste los ajustes: deslice el dedo hacia la derecha para aumentar el grano y hacia la izquierda para reducirlo. Como en el caso del filtro "Nitidez", es importante no exagerar, de lo contrario el resultado parecerá demasiado artificial.



SETTINGS AND MASKS

Sería difícil ajustar con precisión el modo Configuración. Supongamos que desea aplicar "Desenfoco gaussiano" a toda la imagen, excepto al rostro del personaje principal. Para hacer esto, es mejor activar la opción elegida en la versión duplicada de su imagen y luego usar la máscara para ocultar o mostrar aquellas áreas a las que se aplicó el desenfoque. De esta forma podrás controlar claramente cada detalle de tu trabajo.

Liquify

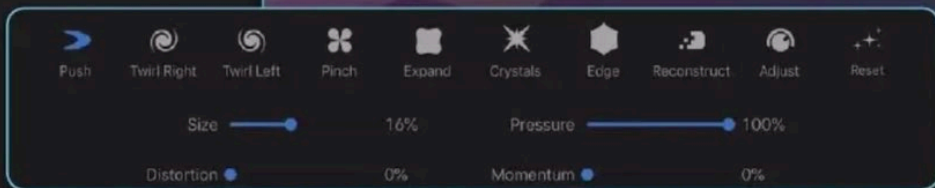
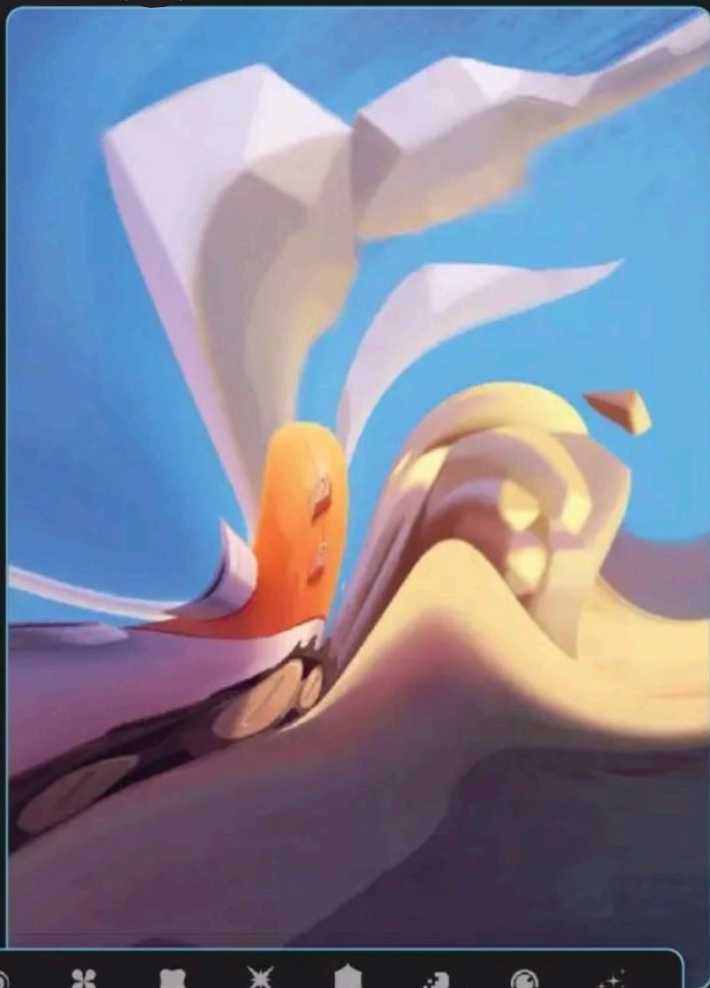
Licuar es uno de los ajustes más potentes disponibles en Procreate. Al pulsarlo, aparecerá un menú en la parte inferior de la pantalla que contiene una variedad de herramientas y controles deslizantes.

Tools

Tres de las herramientas más útiles de Liquify son Push (Empujar), Pinch (Pellizcar) y Expand (Expandir). Push (Empujar) se puede utilizar para arrastrar píxeles, Pinch (Pellizcar) para arrastrar los píxeles a un punto central y Expand (Expandir) para alejar los píxeles de la selección. Es divertido experimentar con las otras herramientas, pero pueden no ser tan útiles. Twirl Right (Girar a la derecha), Twirl Left (Girar a la izquierda), Crystals (Cristales) y Edge (Borde) deformarán una imagen de formas extrañas.

Sliders

En el menú de herramientas hay controles deslizantes para cambiar el efecto Licuar. El tamaño determina el tamaño del pincel. El pincel Licuar se controla con este control deslizante, no con el control deslizante de pincel normal. La presión controla la intensidad del efecto, de forma similar al control deslizante de Opacidad de un pincel normal. Si aumentas el Impulso, Licuar seguirá su trayectoria incluso después de que levantes el lápiz de la pantalla. Y, por último, la Distorsión distorsiona la imagen. Puedes aumentar este control deslizante para cada herramienta para aumentar su aleatoriedad. Por ejemplo, agregará ondas a la herramienta Empujar, picos a la herramienta Pellizcar o manchas a la herramienta Expandir.



▲ Apply "Liquify" to transform the illustration and enhance its effect

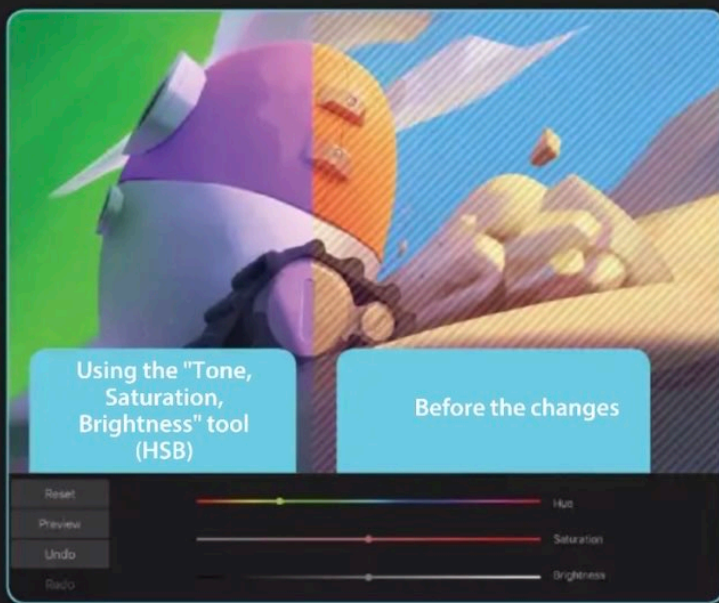
TONE, SATURATION, BRIGHTNESS

Tono, saturación y brillo (HSB) es un ajuste fácil de usar que permite cambiar el color mediante tres controles deslizantes diferentes. Se puede utilizar para probar diferentes combinaciones de colores en una pintura sin cambiar el sombreado.

Al pulsar esta opción, aparecerá un menú con tres controles deslizantes. También tienes opciones para restablecer los cambios, obtener una vista previa del antes y el después, y deshacer o rehacer el último paso del ajuste.

Experimente con el tono, la saturación y el brillo de una imagen

▶ Experiment with the tone, saturation and brightness of the image



COLOR BALANCE

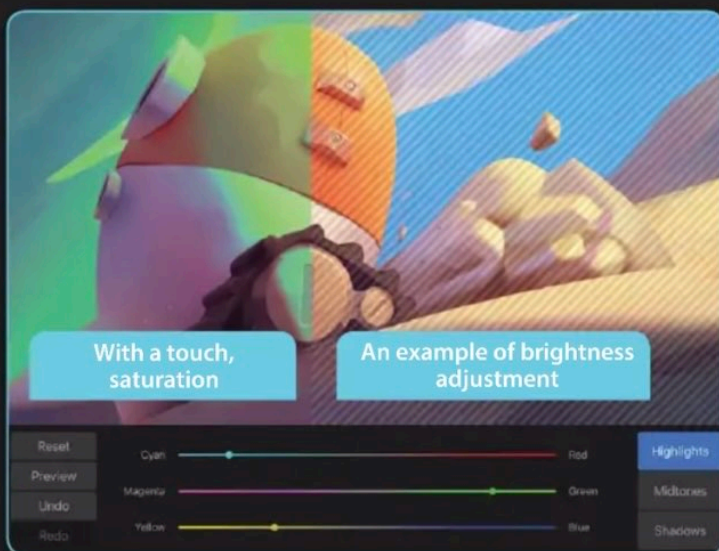
Imagine que Color Balance es el hermano sutil de HSB. Mientras que HSB es un balde de pintura, Color Balance es un pincel.

Este ajuste le permite controlar individualmente la cantidad de rojo, verde y azul en una pintura moviendo los controles deslizantes de cada uno de los colores. Incluso puede elegir si desea modificar las sombras, los medios tonos o las luces de forma individual.

Utilice el Balance de color para ajustar con precisión los colores de la imagen general. Por ejemplo, si desea reducir la temperatura de las sombras y aumentarla en las altas luces.

El balance de color es más sutil que el HSB, pero no por ello menos útil

▶ "Color Balance" offers a more subtle approach than HSB, which does not make this feature less useful



Curves

Las curvas te permiten microgestionar los colores de tu pintura, lo que hace que el ajuste de Curvas sea uno de los más poderosos de tu conjunto de herramientas. Aunque las Curvas pueden parecer intimidantes al principio, una vez que entiendas lo que representa la curva, te darás cuenta de que es tan simple como las otras herramientas.

Al pulsar en Curvas, aparecerá un histograma con una línea en el medio. Si arrastras el centro de la curva, crearás un punto. Puedes manipular este punto para afectar diferentes rangos de valores de tu imagen y luego arrastrar esos rangos hacia arriba para hacerlos más brillantes o hacia abajo para hacerlos más oscuros

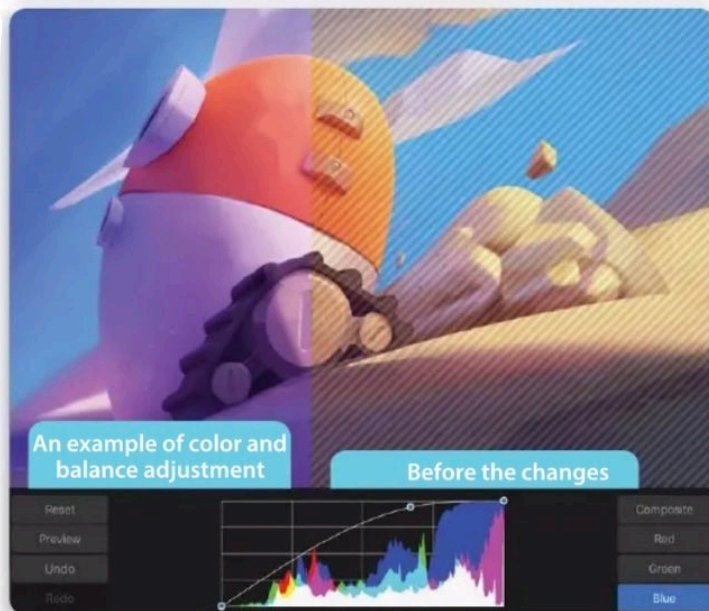
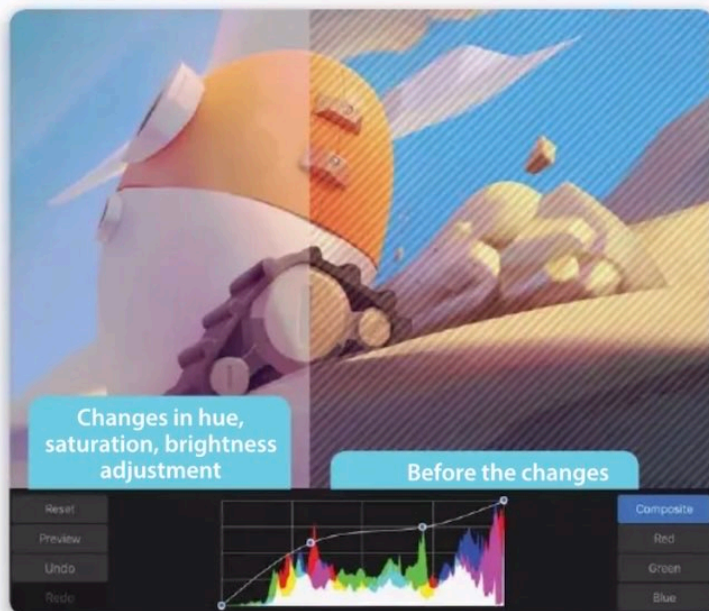
Las curvas pueden parecer intimidantes al principio, pero no son más difíciles que otros ajustes

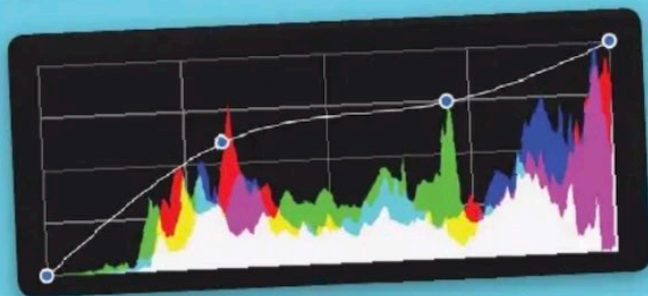
► At first, Curves may seem intimidating, but they're no harder than other Procreate tools

Muchos artistas limitan el uso de las curvas a la modificación de los tonos y valores generales de su pintura. Esto es muy útil por sí solo, pero también puedes modificar la cantidad de rojo, verde o azul en cada uno de los rangos de valores de tu pintura. Por ejemplo, si descubres que tus reflejos son demasiado amarillos, pulsa el canal Azul en el panel Curvas (ya que el azul es el color complementario del amarillo) y arrastra la parte derecha de la curva hacia arriba. Esto aumentará la cantidad de azul en tus reflejos, reduciendo así la cantidad de amarillo.

Las curvas pueden parecer intimidantes al principio, pero no son más difíciles que otros ajustes.

► "Curves" at first glance seem to be a puzzle, but in fact to understand them is not more difficult than in everything else





Histogram

En Procreate, un histograma es una representación gráfica de los colores y valores de una imagen. La izquierda es el negro, la derecha es el blanco y luego está todo lo que está en el medio. La altura de las barras en cada sección representa la cantidad de ese valor que hay en la pintura

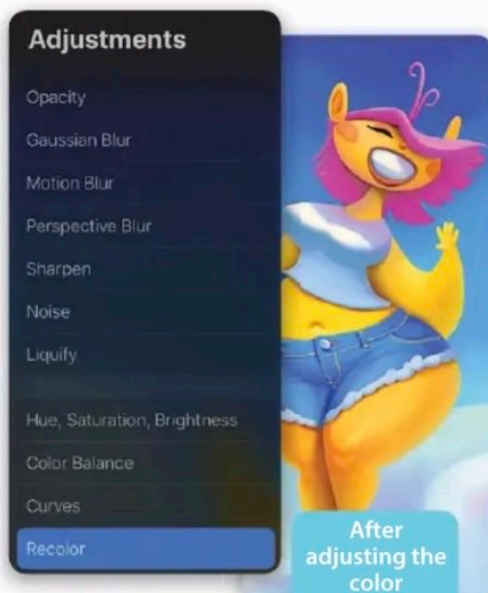
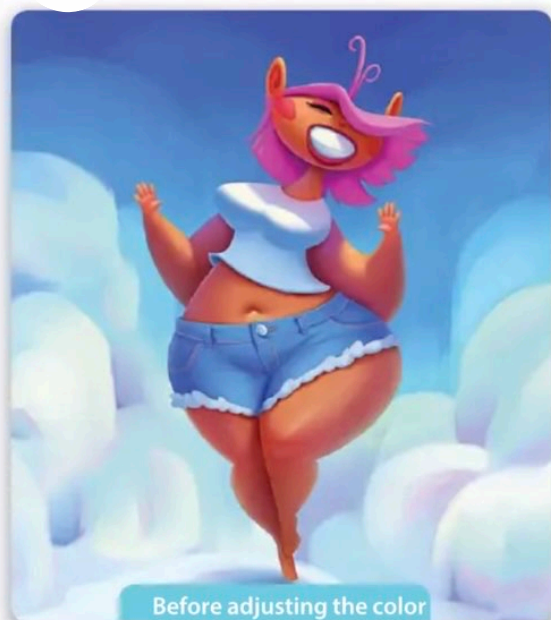
RECOLOR

Recolor es una herramienta sencilla que puede ahorrarte mucho tiempo si necesitas implementar grandes cambios al final de una pintura.

Digamos que has terminado una ilustración, has aplanado las capas, has aplicado algunos efectos de posproducción y la has entregado, cuando de repente tu cliente decide que quiere cambiar el color de la piel del personaje. En lugar de intentar cortar o seleccionar toda la piel del personaje, simplemente elige tu nuevo color de la paleta de colores, luego ve a Recolor, toca la piel de tu personaje y esto se solucionará al instante.

El ajuste de Recolor puede ahorrar mucho tiempo en los cambios

▼ Setting up "Recolor" saves you a lot of time when you make changes



Actions

El menú Acciones se puede encontrar tocando el icono de llave inglesa en la barra de herramientas superior. Este menú contiene una variedad de opciones, desde personalizar los gestos de Procreate hasta conectar un lápiz óptico diferente.

En este capítulo aprenderá a:

- usar la herramienta Agregar texto;
- usar las diferentes opciones en la pestaña Lienzo;
- usar y editar Guías de dibujo;
- usar el modo Dibujo asistido;
- usar varias opciones en la pestaña Preferencias para personalizar su experiencia en Procreate;
- usar el panel de control de gestos para personalizar los gestos de Procreate a su gusto;
- usar el video time-lapse de Procreate y cómo ayuda a los artistas a compartir su trabajo y aprender unos de otros.

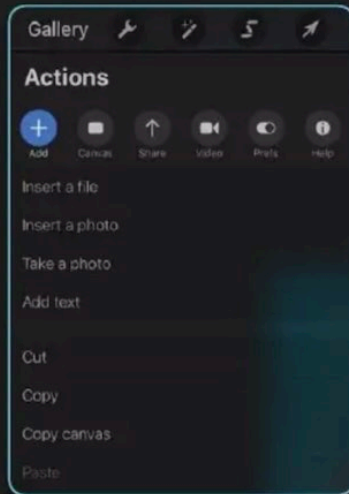
Add

Para abrir el menú Acciones, toque el icono de la llave inglesa en la esquina superior derecha de la interfaz. Verá varias categorías, la primera de las cuales es Agregar.

Agregar contiene opciones para:

- ◆ Insertar un archivo directamente desde su dispositivo.
- ◆ Insertar una foto de tu galería.
- ◆ Tomar una foto con tu iPad.
- ◆ Agregar texto.

Más abajo en el menú se encuentran las opciones del menú Copiar y Pegar, en caso de que prefieras acceder a ellas aquí en lugar de usar los gestos explicados en la página 26.



▲ The Add tab includes insertion options for different items, as well as copying and inserting layers

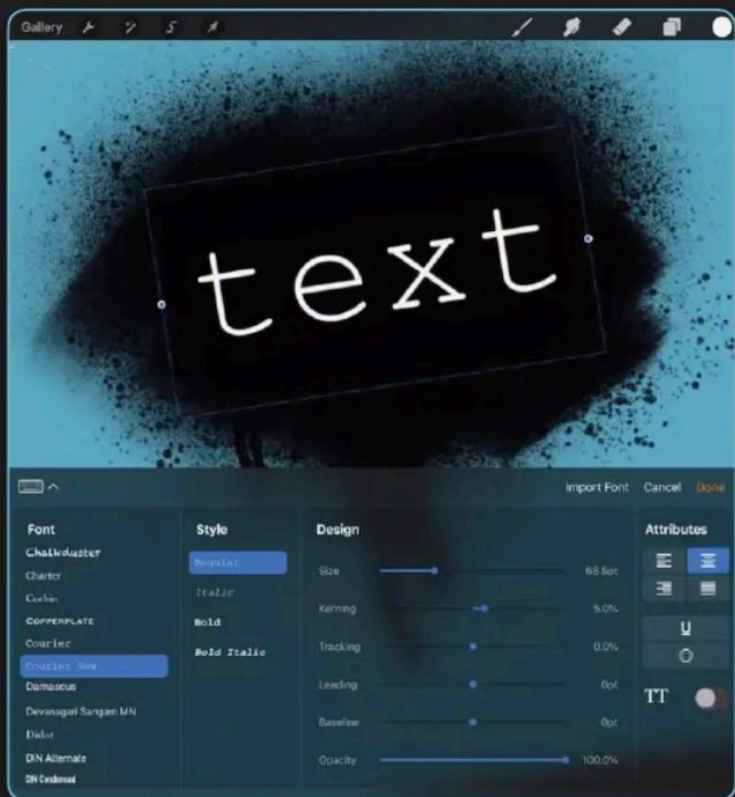
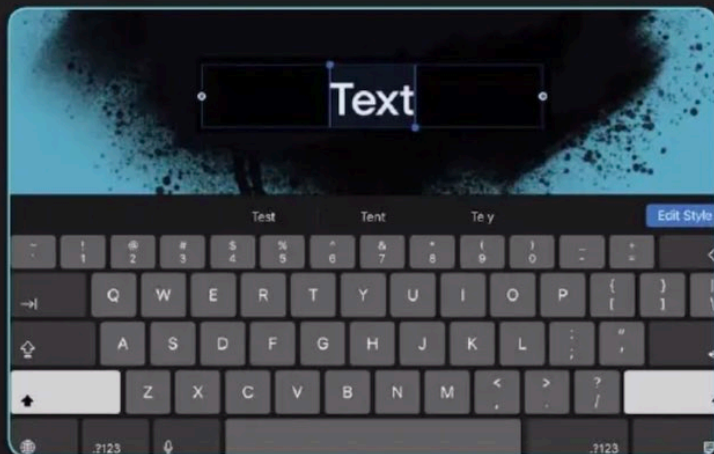
▲ La pestaña Agregar enumera opciones para insertar elementos, además de copiar y pegar capas.

ADD TEXT

Al pulsar en Agregar texto se creará una capa de texto con la muestra "Texto". El color del texto se determina según el color seleccionado en ese momento en la muestra de color. Una vez que haya escrito lo que desea, pulse el botón Editar estilo. Esto le proporcionará una variedad de opciones de estilo, que le permitirán modificar la fuente, el tamaño, la opacidad, el estilo y el kerning (el espacio entre las letras), además de importar sus propias fuentes

► Click "Edit Style" to edit font, size, opacity, style and distance between letters in text

Toque Editar estilo para modificar la fuente, el tamaño, la opacidad, el estilo y el interletraje de su texto



La herramienta Agregar texto proporciona una variedad de opciones de estilo.

► Add text offers a wide range of styles

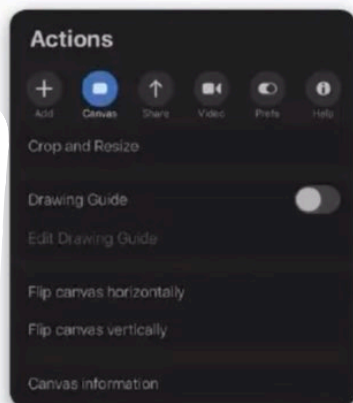
La segunda categoría del menú Acciones es Lienzo. Aquí puedes ver y editar los atributos de tu lienzo.

La opción Recortar y cambiar el tamaño te permite modificar el tamaño de tu lienzo. Puedes recortarlo arrastrando el rectángulo alrededor de tu imagen o cambiar la resolución editando los números en los cuadros en la parte inferior de la pantalla. También puedes rotarlo usando el control deslizante.

El número en el primer cuadro es el ancho y el segundo la altura. Al tocar el icono de enlace de cadena los vincularás, manteniéndolos en proporción entre sí. Si quieres ampliar la imagen, no solo el lienzo que la rodea, activa Remuestrear. Esta opción vinculará automáticamente el ancho y la altura.

La pantalla Recortar y cambiar el tamaño también muestra el recuento de capas. Este es el número máximo de capas que puedes crear en un archivo. Cuanto más grande sea el lienzo, menor será el recuento de capas.

La pestaña Lienzo también contiene opciones para voltear el lienzo vertical u horizontalmente. Esto es útil si necesitas refrescar la vista y detectar errores. Debajo de esto se encuentra la información del lienzo, donde puedes ver detalles como el tamaño del archivo de tu imagen, la cantidad de capas utilizadas, las dimensiones del lienzo y el tiempo registrado. El tiempo registrado es útil para ver cuánto tiempo te lleva realmente completar una pintura.

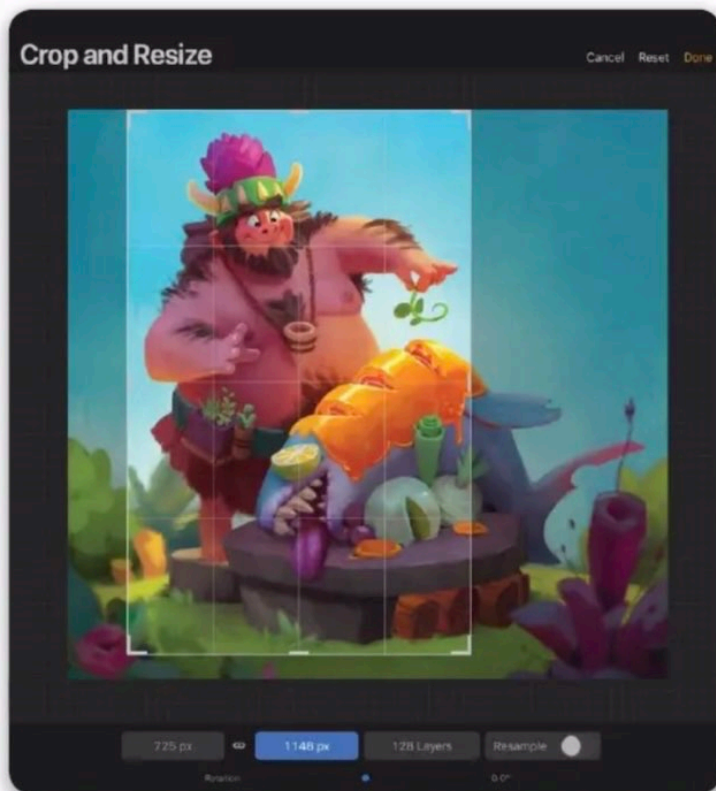


Click the Canvas tab to edit the characteristics of your canvas

Toca Lienzo para editar los atributos de tu lienzo

Cut and change the size of your work with ease

Recorta y redimensiona tus ilustraciones fácilmente



DRAWING GUIDE

La Guía de dibujo es una forma sencilla de crear cuadrículas para seguir mientras se dibuja. Se puede activar y desactivar en la pestaña Lienzo. Debajo de ella se encuentra Editar guía de dibujo. Pulsa aquí y aparecerá una pantalla en la que podrás seleccionar el tipo de guía, además de todos sus atributos. Puedes elegir entre Cuadrícula 2D, Isométrica, Perspectiva y Simetría. Todas son bastante sencillas y comparten atributos comunes, como el color, el grosor y la opacidad de las guías.

Las guías de dibujo también te permiten ajustar las pinceladas a las líneas guía. Esto resulta útil para crear escenas en perspectiva. Hazlo activando el dibujo asistido.

2D Grid

La cuadrícula 2D es una cuadrícula formada por líneas verticales y horizontales equidistantes entre sí. Puede resultarle útil esta cuadrícula si necesita dividir el lienzo en partes iguales o distribuir objetos de manera uniforme a lo largo del lienzo.

Isometric

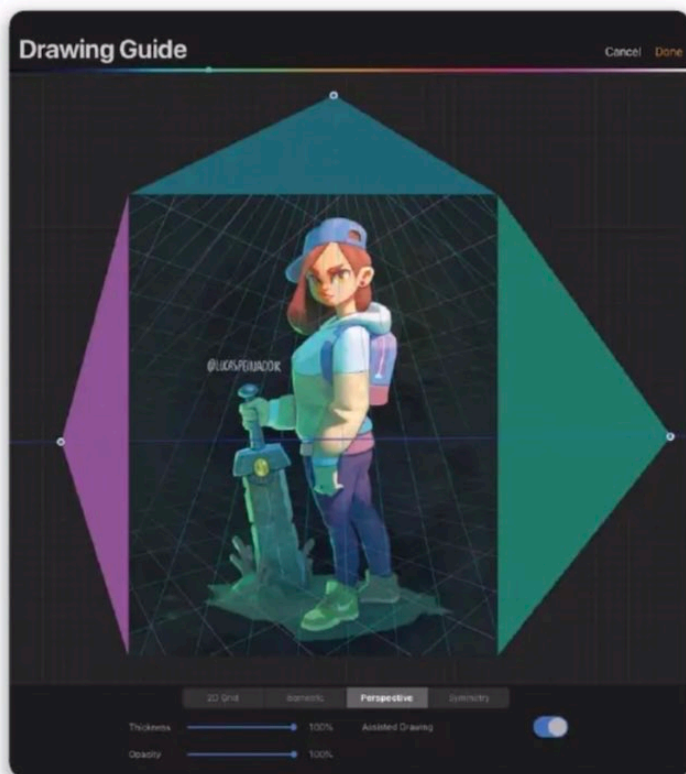
La isometría es una cuadrícula formada por líneas verticales y diagonales, estas últimas proyectadas a 30 grados. Esta cuadrícula se puede utilizar para dibujar objetos que, incluso si se dibujan en tres dimensiones, parecen no acortarse con la distancia.

Perspective

La perspectiva es única porque te permite colocar hasta tres puntos de fuga simplemente tocando la pantalla y arrastrándolos para repositionarlos o tocando nuevamente para eliminarlos.

Symmetry

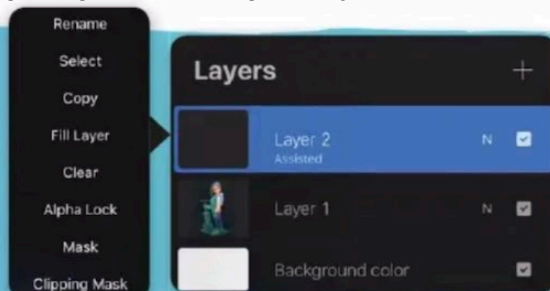
La simetría te permite seleccionar el tipo de simetría que deseas utilizar (vertical, horizontal, cuadrante o radial) y también activar o desactivar la simetría rotacional. Cuando actives esta última opción, notarás que tus líneas siguen la misma dirección, en lugar de la dirección opuesta como es habitual.



▲ Perspective allows you to create up to three points of convergence
La Guía de perspectiva le permite crear hasta tres puntos de fuga

РИСОВАНИЕ С ПРИВЯЗКОЙ Assisted Drawing

La función de asistencia para dibujo es sensible a las capas, lo que significa que puedes activarla para capas específicas. Hazlo en la ventana emergente Capas tocando cualquier capa y seleccionando Asistencia para dibujo. Una vez que la capa tenga la opción habilitada, verás "Asistido" escrito debajo del nombre de la capa.

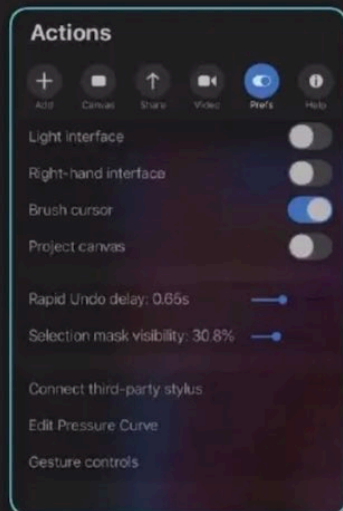


Settings

La pestaña Preferencias ofrece algunas opciones útiles para personalizar y mejorar tu experiencia en Procreate:

- Si no te gusta la interfaz oscura de Procreate, prueba la interfaz clara.
- La interfaz de la mano derecha te permite cambiar el lado de los controles deslizantes de Tamaño y Opacidad para que puedas manipularlos con tu mano no dominante.
- El cursor del pincel se puede activar o desactivar para mostrar u ocultar la silueta de tu pincel al pintar.
- El lienzo del proyecto te permite compartir tu lienzo, sin mostrar la interfaz, cuando compartes tu pantalla con otro dispositivo.
- El retraso de deshacer rápido determina cuánto tiempo debes mantener presionado al deshacer para iniciar las acciones de deshacer automáticas.
- La visibilidad de la máscara de selección controla qué tan visible es el patrón de cebra cuando tienes una selección activa.
- La función Conectar lápiz óptico de terceros se explica por sí sola; solo necesitas usarla si no tienes un Apple Pencil.
- Y Editar curva de presión te permite ajustar cómo Procreate interpreta la presión de tus trazos.

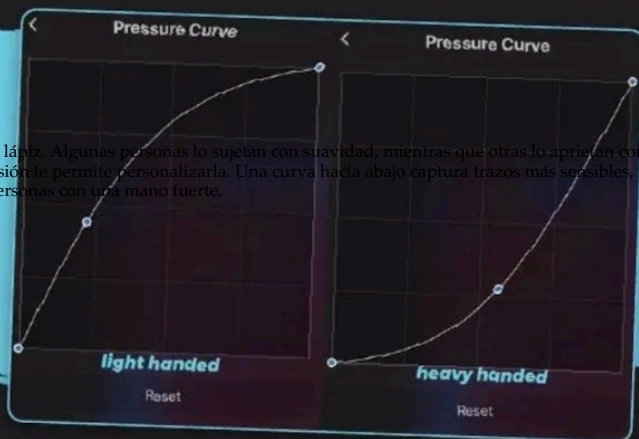
► The Settings tab contains many useful options



La pestaña Preferencias contiene múltiples opciones útiles

CLICK CURVE

Todos tenemos una forma natural de sujetar un lápiz. Algunas personas lo sujetan con suavidad, mientras que otras lo aprietan como si fuera un tubo de pasta de dientes vacío. La curva de presión te permite personalizarla. Una curva hacia abajo captura trazos más sensibles, mientras que una curva hacia arriba es más adecuada para personas con una mano fuerte.



Projects

Ahora que ya sabe cómo utilizar Procreate, es hora de poner en práctica sus nuevos conocimientos. Siga estos ocho proyectos detallados escritos por artistas profesionales que demuestran cómo crear una variedad de pinturas digitales en Procreate.

Todos los artistas del proyecto han utilizado el Apple Pencil para completar sus pinturas digitales. Ten en cuenta que si utilizas un lápiz óptico de terceros, es posible que no puedas crear exactamente los mismos efectos de pincelada que los artistas han logrado en las siguientes páginas. Esto se relaciona específicamente con las funciones avanzadas de presión e inclinación exclusivas del Apple Pencil. Sin embargo, hemos utilizado la palabra "lápiz óptico" en todo el documento, ya que podrás seguir y completar los proyectos utilizando un lápiz óptico de terceros.

No olvides descargar los recursos gratuitos (ver página 208) para cada proyecto antes de comenzar

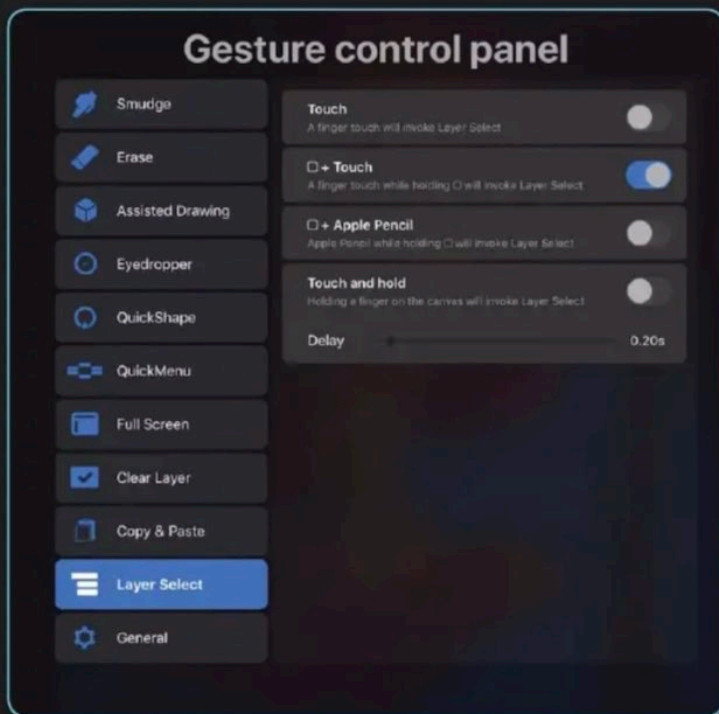


GESTURE CONTROL

La última opción de la pestaña Preferencias es Controles de gestos. Aquí puedes personalizar los gestos en Procreate para optimizar tu flujo de trabajo. Por ejemplo, puedes cambiar a la herramienta Dedo cada vez que toques la pantalla con el dedo en lugar del lápiz, configurar un gesto para Dibujo asistido, cambiar la forma en que invocas el Cuentagotas o reducir el retraso en el que aparece.

Un par de personalizaciones útiles que puedes probar son abrir el menú rápido con el tacto y activar la selección de capas con el botón Modificar más el tacto. Estos dos comandos pueden acelerar tu flujo de trabajo cuando trabajas en proyectos grandes.

► Set up gestures for yourself in "Gesture Control"



► Modifica tus gestos en el panel de control de gestos

Video

Procreate cuenta con una característica única que lo distingue de otras aplicaciones de pintura digital del mercado: la opción de grabar un video time-lapse.

En el menú Acciones hay una pestaña llamada Video. Al habilitar la grabación time-lapse, Procreate grabará cada pincelada o acción que realice en su archivo como un paso en un video. Esto ofrece enormes ventajas para cualquier artista. No solo puede aprender de su propio proceso para mejorarlo, sino que también puede compartir este video con otros.

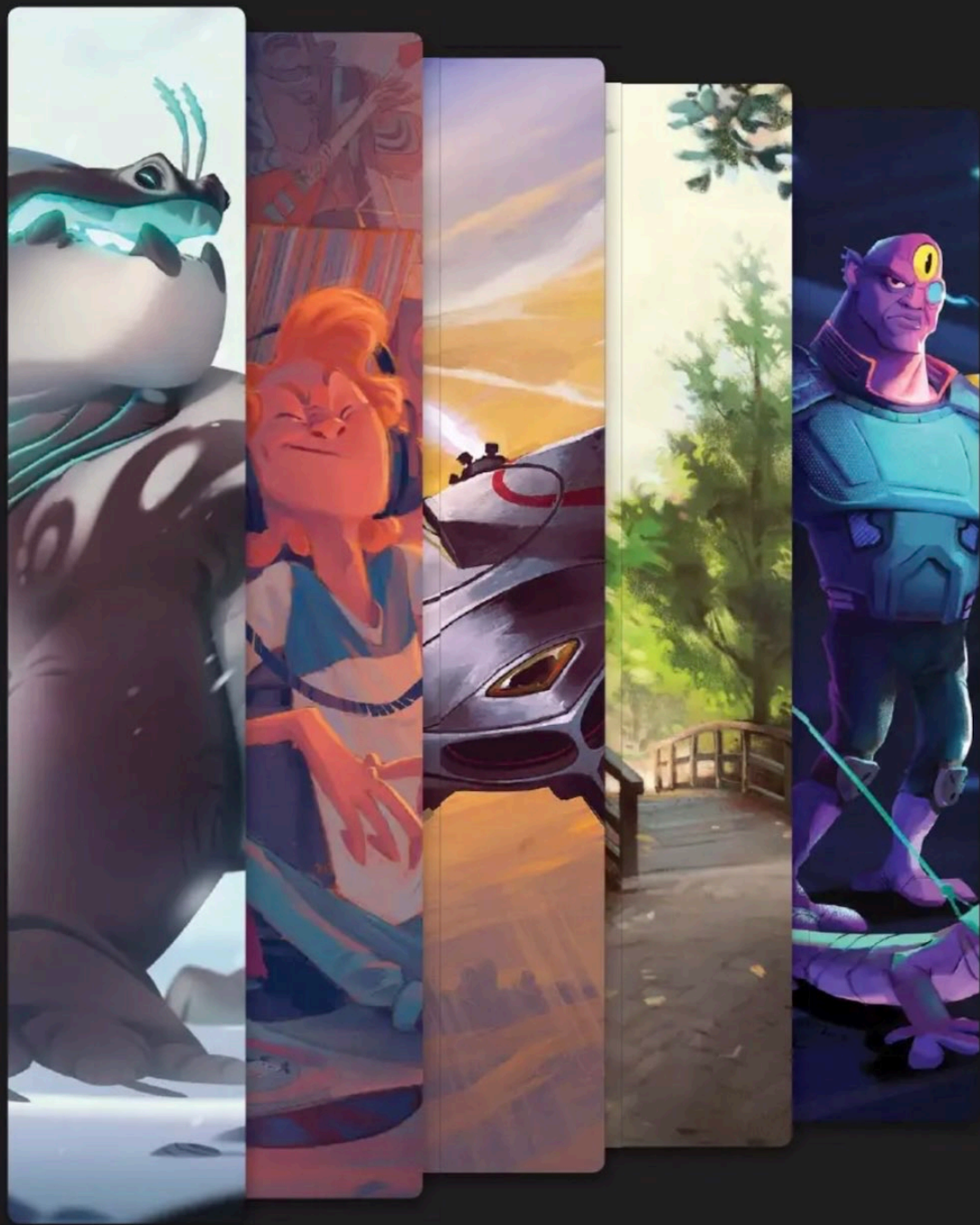
Para ver el video de su archivo actual, toque Time-lapse Replay, Rewind o salte hacia adelante en el video deslizando su dedo hacia la izquierda o la derecha.

Para exportar un video, toque Exportar video time-lapse. Procreate ofrece la opción de exportar el video completo o, si su video es bastante largo, una versión comprimida de 30 segundos. Después de elegir qué opción, seleccione dónde desea almacenar el video.



▲ Procreate records videos of your work by default above the canvas - use this opportunity to your advantage

Procreate graba tu lienzo de forma predeterminada y usa esta función a tu favor



Illustration

Izzy Burton

Este proyecto te guiará en la creación de una ilustración de un entorno de fantasía con un elemento arquitectónico, capturando un ambiente misterioso para intrigar y cautivar al espectador.

Aprenderás a llevar tu idea desde la etapa de miniatura hasta el boceto en color y el arte final, utilizando tus propias fotografías de arquitectura para inspirar tu diseño. Aprenderás a bloquear formas y bloquear sus píxeles para poder pintar dentro de las formas y agregar textura. Y aprenderás a agregar luz y detalles a tu ilustración para darle vida, así como los conceptos básicos del uso de Procreate. Estas habilidades y técnicas se pueden transferir fácilmente a otros tipos de ilustración para ayudar con proyectos futuros.

Si bien este proyecto utiliza referencias fotográficas, recuerda aprovechar también el poder de tu imaginación. Lo mejor de la ilustración es que no estás limitado al mundo real; diviértete creando un mundo inspirado en este, pero con colores o formas fantásticos y exagerados.

CTP. 208



FIND OUT HOW:

- ▶ Bloquea formas y bloquea píxeles para mantener las pinceladas dentro de la forma definida.
- ▶ Utilice máscaras de recorte.
- ▶ - Añade luz y brillo a la ilustración final.
- ▶ Integrar objetos en su entorno.
- ▶ Experimenta con pinceles.
- ▶ Utilice elementos esquemáticos y extravagantes para agregarle encanto a una ilustración.

01

Antes de comenzar, tómate un tiempo para formular una idea y recopilar referencias que te ayuden a armar la ilustración. Al crear una ilustración centrada en la arquitectura, toma fotografías de la arquitectura del lugar donde vives o de algún otro lugar que hayas visitado. Este tablero de inspiración contiene fotografías tomadas en Lewes, Inglaterra, que tiene una arquitectura Tudor muy antigua que se adapta a la sensación mística y de cuento de hadas que evocará esta ilustración.

► Crear un tablero de inspiración con referencias fotográficas te ayudará a inspirar tu ilustración.

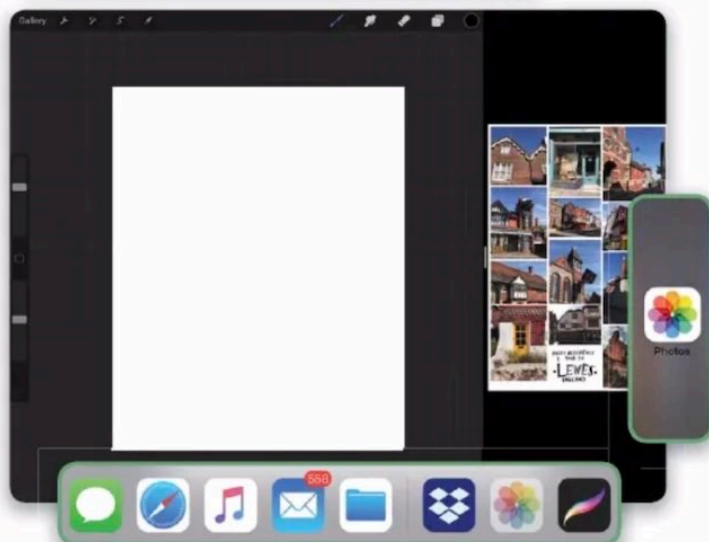
► Creating a mudboard with photos can be a source of inspiration for you



02

Ahora configura tu espacio de trabajo en iPad. Puedes usar la función de pantalla dividida de iPad para colocar tu tablero de estado de ánimo junto con tu lienzo en Procreate. Desliza el dedo hacia arriba desde la barra gris en la parte inferior de la pantalla para abrir el dock. Mantén presionada la aplicación Fotos, luego arrástrala y suéltala en la pantalla. Ubica tu tablero de estado de ánimo en Fotos. (El dock solo muestra las aplicaciones recientes, así que si la aplicación Fotos no se muestra en la barra del dock, ábrela por separado primero y luego regresa a Procreate donde ahora debería aparecer en el dock).

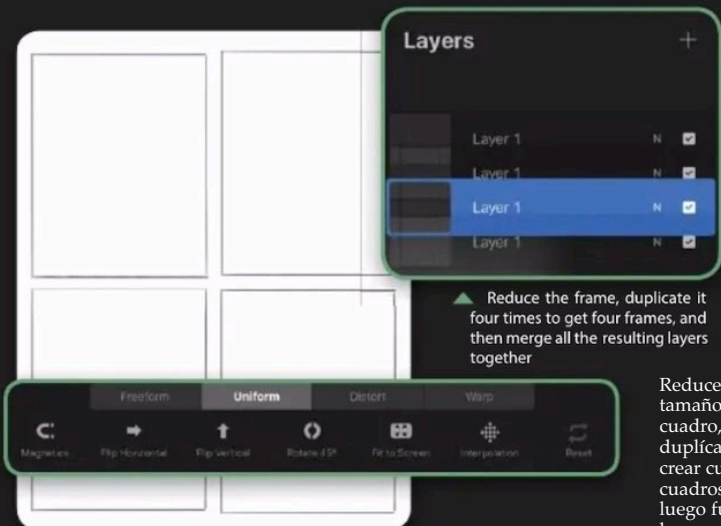
► Set up your workplace



Configurando tu espacio de trabajo

03

Utilice la herramienta QuickShape para crear cuatro paneles de guión gráfico en los que dibujar sus ideas en miniatura (consulte la página 36). Una vez que haya dibujado las cuatro líneas del primer cuadro, seleccione Transformar > Uniforme y reduzca el tamaño del cuadro a un cuarto de la página. A continuación, duplique la capa. Utilice la herramienta Transformar para mover el segundo cuadro junto al primero y, a continuación, repita la duplicación hasta que tenga cuatro cuadros. Termine fusionando las capas de modo que los cuatro cuadros estén en la misma capa.



▶ Draw straight lines with Ellipse option

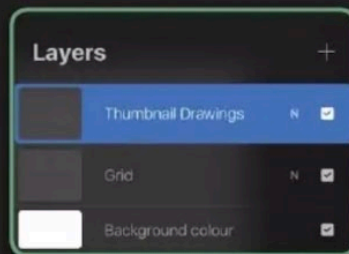
Reduce el tamaño del cuadro, duplícelo para crear cuatro cuadros y luego fusiona las capas.

04

Utilice la herramienta QuickShape para dibujar líneas rectas

Dibuja las miniaturas con el pincel Dibujo > Lápiz 6B. Las miniaturas deben ser dibujos rápidos y esbozados que se centren en la idea, el diseño y la composición en lugar de en los detalles. Déjate llevar y deja volar tu imaginación: este es el momento de jugar con tu idea. Crea una nueva capa para tus dibujos sobre los cuadros de miniaturas. Cambia el nombre de las capas para mantenerlas organizadas.

▶ Crea una nueva capa para tus miniaturas y cambia el nombre de cada nueva capa para una organización óptima

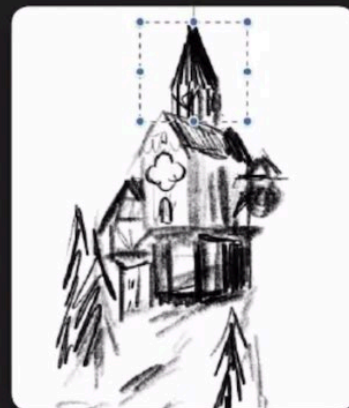
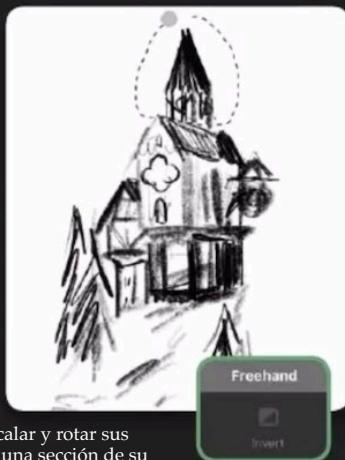


Artist Council

En un Apple Pencil (segunda generación), puedes tocar dos veces la sección inferior para alternar rápidamente entre las herramientas Borrador y Pincel.

05

Utilice la herramienta Transformar para escalar y rotar sus dibujos. Si solo desea reducir el tamaño de una sección de su ilustración, utilice Selección > Mano alzada y dibuje alrededor del área que desea escalar. Luego, utilice la herramienta Transformar para escalar y rotar como desee. El Lápiz 6B ofrece algunos efectos de sombreado agradables cuando inclina el lápiz en diferentes ángulos.

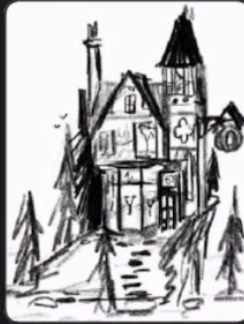


▶ Change the plots of the sketch with the "Selection" option

1



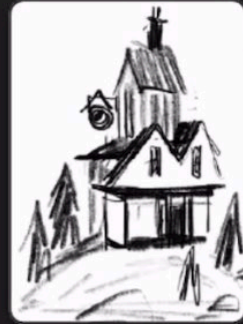
2



3



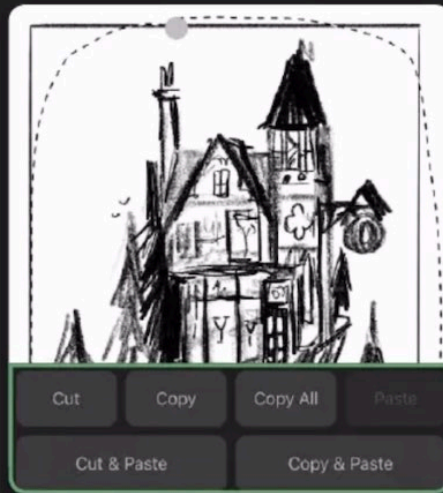
4



Completed sketches

06

La miniatura dos funciona bien; sin embargo, hay elementos de la miniatura tres que también son buenos. Crea una nueva miniatura que combine estas dos. Primero, usa la herramienta Selección para dibujar alrededor de la miniatura dos, luego abre el menú Portapapeles y selecciona Copiar y Pegar. Se creará una nueva capa llamada Desde la selección. Oculta las otras miniaturas desmarcando la capa. Borra el área que no te gusta de la miniatura dos. Muestra las otras miniaturas y usa la herramienta Selección para copiar y pegar el área que te gusta (la torreta) de la miniatura tres. Usa la herramienta Transformar para moverla y escalarla en su lugar. Fusiona la miniatura final en su propia capa y rellena los espacios vacíos dibujando.



Modify selected sketch areas with Selection

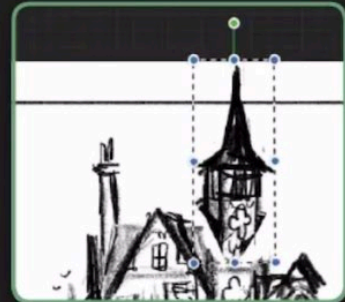
Transforma áreas de tus miniaturas usando la herramienta Selección



On Sketch 2, remove the area, which you don't like



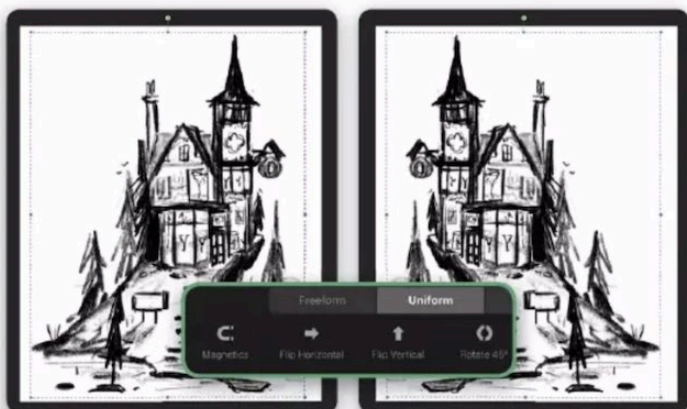
Use "Selection" to copy and paste the tower out Sketch 3



combine the outline by copying and inserting the successful parts from one to the other

07

Una vez que estés conforme con la miniatura, oculta el resto de las capas y amplía la escala para que se ajuste al lienzo. Selecciona Transformar > Voltear horizontalmente. Esta es una excelente manera de verificar tu perspectiva y asegurarte de que no hayas dibujado de forma inclinada. Si tu imagen está inclinada, mantén presionados los puntos del cuadro Transformar y luego muévelos para inclinar la imagen. Luego, usa Voltear horizontalmente para volver a la orientación original.



▲ Flip the canvas horizontally to check if the sketch is correct

Gira el lienzo horizontalmente para comprobar que la miniatura funciona

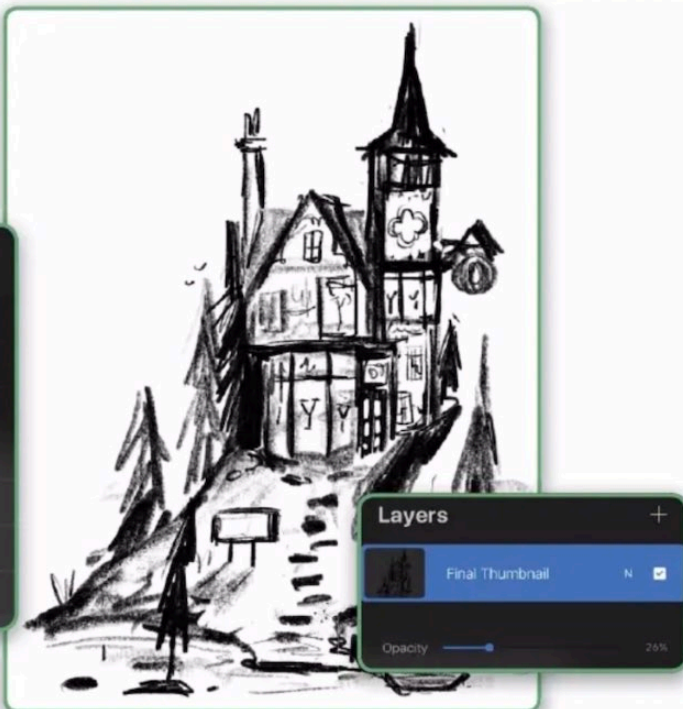
08

Otra excelente manera de solucionar problemas es usar Ajustes > Licuar. Use la función Empujar para mover partes de la miniatura arrastrando el lápiz sobre las áreas. Experimente con las otras opciones dentro de Licuar para refinar la miniatura.



► Use the feature "Liquify" to perfect the sketch

► Utilice la herramienta Licuar para perfeccionar su miniatura

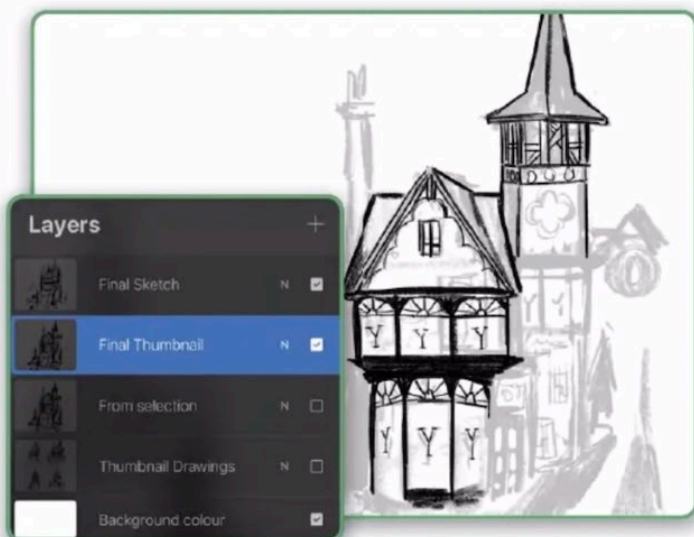


09

Ahora es el momento de dibujar un boceto más detallado.

Comienza por reducir la opacidad de la capa, luego crea una nueva capa y cámbiale el nombre a Boceto final. Dibuja en esta capa, usando la uña del pulgar como guía. Puedes seguir dibujando de forma aproximada este boceto, ya que el dibujo lineal no se verá en la ilustración final; simplemente estás creando una guía lo suficientemente detallada para tu ilustración final.

- Lower the opacity of the layer on which the sketch is located to create a new sketch on top of it



Reduce la opacidad de tu capa de miniatura y crea una nueva capa de boceto encima de ella.

10

Utilice QuickShape para crear un círculo perfecto para el reloj de la misma manera que creó líneas rectas anteriormente (consulte la página 36). Luego, tómese su tiempo para refinar su boceto; es su mapa para la ilustración final. Es mucho más fácil corregir cosas en esta etapa que cuando ha pintado en múltiples capas.

- "Ellipse" makes it easy to draw perfect geometric shapes

► Crear formas perfectas es fácil con QuickShape

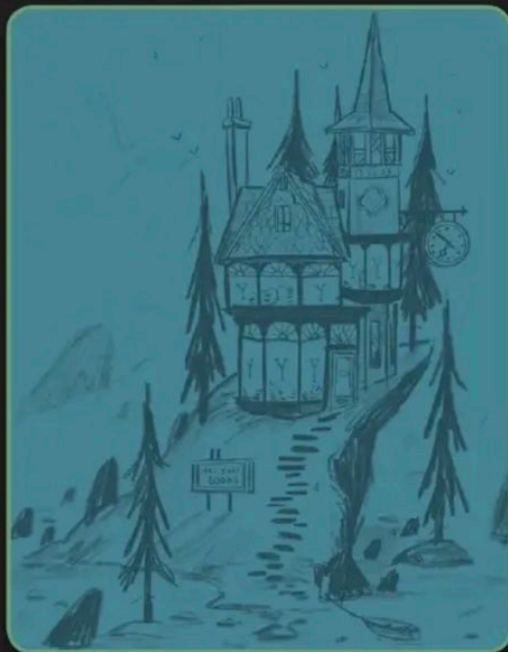


11

Crear bocetos de color es una buena forma de experimentar con el estado de ánimo y la atmósfera que desea crear antes de comprometerse con el color final. Cree una nueva capa para su primer boceto de color. Establezca la capa de boceto en modo de fusión Multiplicar y reduzca la opacidad. Llene su capa de color con un color base eligiendo un color y luego arrastrando y soltando la muestra de color en su lienzo. (Asegúrese de estar primero en la nueva capa de boceto de color).

Crea una capa de relleno sólida

▼ Create evenly
color-drenched layer



Artist Council

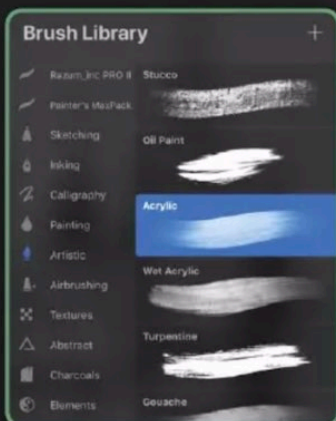
El color base es extremadamente importante para crear el ambiente de la imagen. Los pintores tradicionales pintan el lienzo con un color base para que, si se saltan algunas zonas, el color que se revele debajo no sea blanco puro. Un color base violeta puede crear un tono misterioso y brumoso, mientras que un color base amarillo dorado creará un tono más cálido y acogedor. Piensa en el color base antes de empezar a pintar.

12

Пinta sobre este color base. No necesitas preocuparte por las capas para los bocetos de color. Usa trazos amplios y sueltos con un pincel como Artístico > Acrílico para aplicar el color. Haz varios bocetos de color, creando una nueva capa para cada uno. Experimenta con diferentes horas del día y tipos de clima, usando imágenes que encuentres en línea como referencias. Aprender sobre la luz y el color se trata de observar el mundo que te rodea, así que haz que tomar tus propias referencias fotográficas sea una práctica habitual. Elige tu boceto de color favorito y elimina las capas de los demás bocetos de color.

► Draw broad, loose color strokes to create an idea of mood and atmosphere

Pinte con pinceladas amplias y sueltas para formar ideas sobre el estado de ánimo y la atmósfera

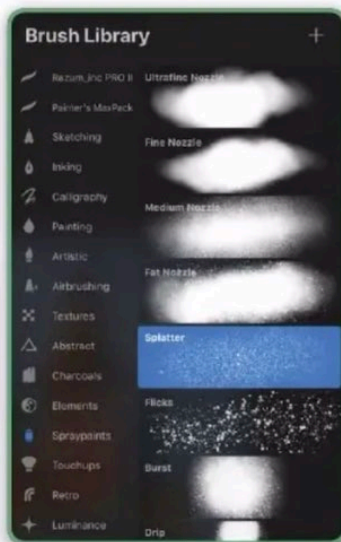
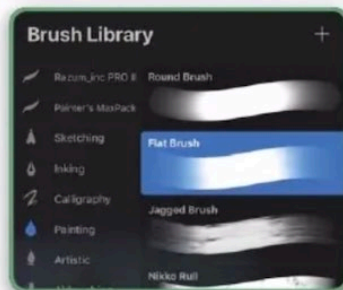
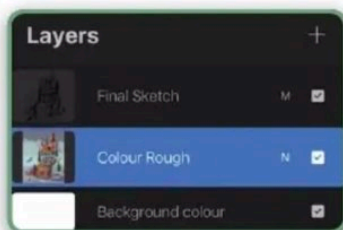


13

Reduce la cantidad de capas, asegurándote de mantener el boceto final y el boceto de color. Mantén el boceto de color por encima de todas las capas de tu pintura final para que puedas activarlo y desactivarlo para elegir colores. Mientras pintas, crea una nueva capa para todo lo que quieras poder editar de forma aislada. Comienza con una capa para el fondo y pinta el cielo y el agua. Usa el cuentagotas (ver página 39) para elegir colores del boceto de color. Bloquea los colores para el fondo usando un pincel como Pintura > Pincel plano. Usa el pincel Pinturas en aerosol > Salpicaduras para las nubes para crear un efecto suave y granulado

Utilice diferentes pinceles para obtener diferentes efectos

► Use different brushes for different effects



14

Activa y desactiva la capa de boceto mientras trabajas para comprobar que todo funciona sin el boceto. Los pinceles como el pincel acrílico tienen una opacidad baja, lo que te permite superponer colores. Para mezclar dos colores, pinta los dos colores de forma que se superpongan, luego selecciona el color central en la superposición y pinta sobre las líneas superpuestas. Sigue seleccionando el color superpuesto y pintando sobre la línea hasta que los colores se mezclen en un bonito degradado. Mezcla la línea entre el mar y el cielo para darle a la obra de arte una sensación de niebla. Cambia el nombre de las capas a medida que avanzas



Combina colores a medida que defines tu fondo

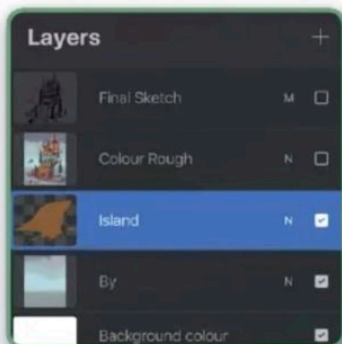
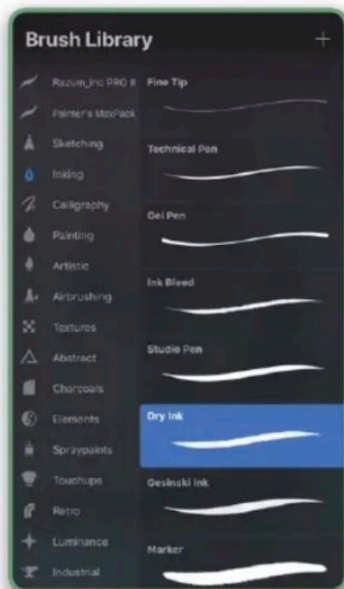
Mix colors as the background works out



15

Crema una nueva capa para la isla y utiliza el pincel Entintado > Tinta seca para bloquearla. Una vez que estés satisfecho con la forma, aplica el bloqueo alfa a la capa. Ahora, cuando pintes las pinceladas, te quedarás dentro de la forma que ya has definido. Colorea el césped de la isla con los pinceles Dibujo > Crayón de artista y Orgánico > Ramitas. Utiliza el Lápiz 6B para los detalles. Experimenta con diferentes pinceles para lograr el efecto deseado.

► Fix the shape of the island and draw the details in it

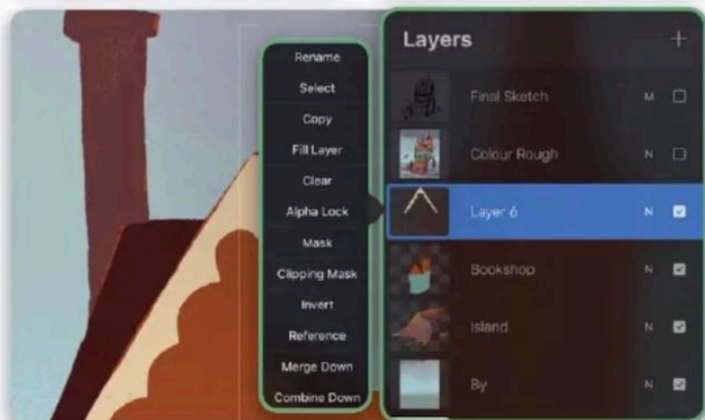
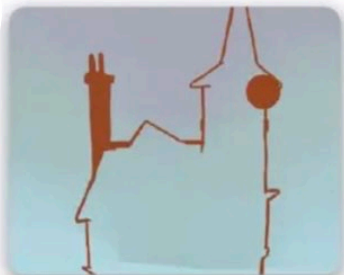


16

► Bloquea la isla y agrega detalles.

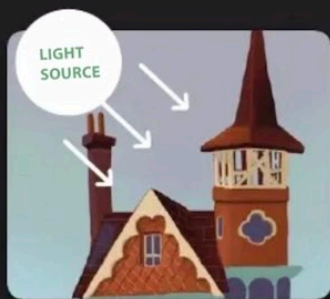
Crema una nueva capa para la librería y bloquea la forma, nuevamente usando el pincel de tinta seca. Esta vez, solo bloquea el contorno y luego arrastra la muestra de color hacia la forma delineada para rellenarla. Usa Bloqueo alfa para bloquear los píxeles y luego comienza a detallar el edificio. Crema nuevas capas para los detalles, como los bordes del techo y las ventanas. Usa una máscara de recorte para asegurarte de que la capa se encuentre directamente sobre la capa de la librería y que estas nuevas capas se adhieran a la forma bloqueada del edificio.

► Set the shape of the bookstore and apply a clipping mask to add details



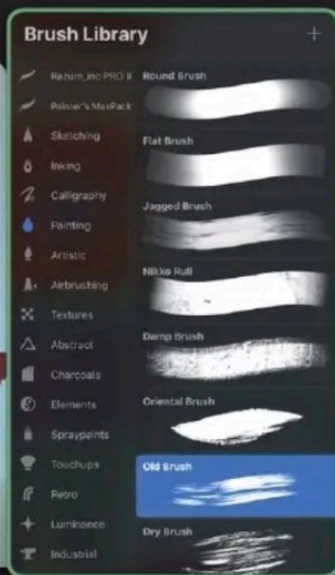
► Bloquea la librería y usa máscaras de recorte para agregar detalles

Añade sombras y luces, estableciendo primero una fuente de luz para que todas las sombras caigan en la misma dirección. Utiliza el pincel Tinta seca para líneas marcadas y algo más suave, como el Pincel orgánico > Bambú, para difuminar. Añade detalles de ladrillos y azulejos de forma suelta y garabateada utilizando el Lápiz 6B. Añade variación de color para evitar que colores como la madera de la fachada de la tienda parezcan planos, reduciendo la opacidad del pincel y aplicando diferentes colores vibrantes a través del color principal, y luego difuminando con la herramienta Dedo configurada en Pintura > Pincel antiguo.



Agregue detalles y variación de color para generar interés.

▼ Add detail and color variance to the image to make it more interesting



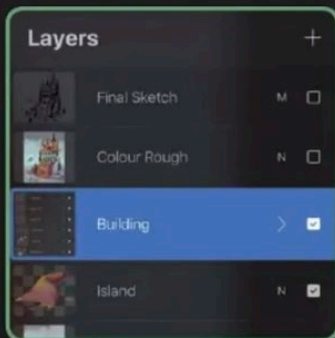
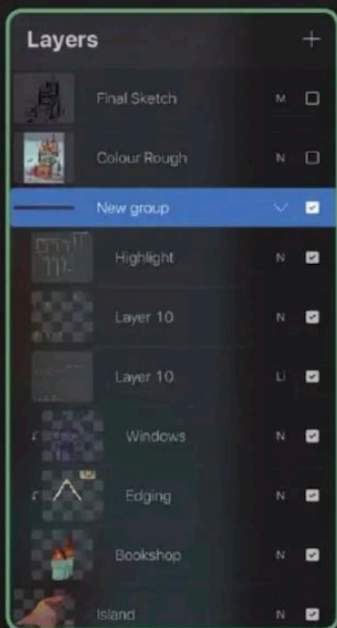
18

18

Añade detalles de los libros creando una nueva capa y pintando formas rectangulares de colores simples alineadas y apiladas en pilas. Como son tan pequeñas, no es necesario que estén ordenadas. Configura el modo de fusión en Aclarar > Aclarar, para que los libros parezcan estar detrás de las ventanas de vidrio. Agrupa todas las capas de edificios y cambia el nombre del grupo por Edificio. Crea una nueva capa sobre el grupo Edificio y añade detalles de césped usando el Lápiz 6B donde el edificio se junta con el césped para integrarlo al entorno.

Añade detalles como libros en las ventanas y césped en la isla.

► Add details such as books in windows and grass on the surface of the island



19

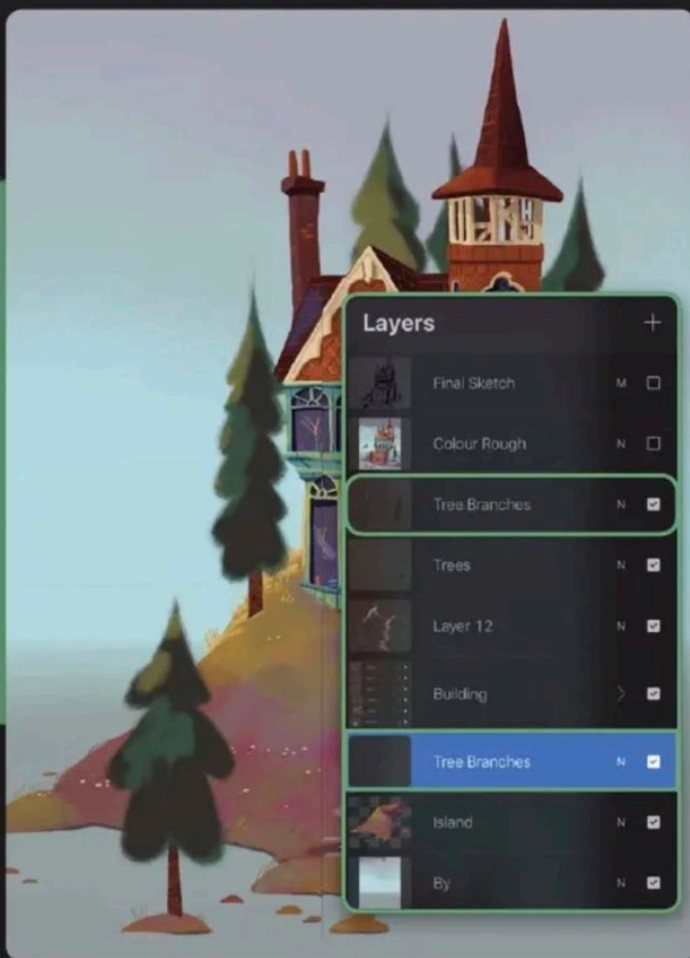
Añade un camino y otros detalles de césped. Crea una nueva capa para los árboles y dibuja sus troncos usando el pincel Tinta seca para bloquear nuevamente. Aplica el bloqueo alfa a los píxeles y, en un color más claro, usa el pincel Industrial > Wasteland para agregar textura al tronco. Crea una nueva capa para las ramas y usa el pincel Orgánico > Sable para bloquear las formas abstractas del follaje. Se necesitará una segunda capa de ramas para las ramas que están detrás del edificio. Mueve esta capa debajo del grupo Building. Agrega detalles de hojos usando el pincel Lápiz 6B.



Artist Council

Al pintar, tenga en cuenta el color de los puntos más oscuros y más claros (los puntos negros y blancos). En el mundo real, es raro ver negro puro o blanco puro. En lugar de utilizar el blanco como punto más claro, utilice un amarillo pálido para crear calidez o un azul pálido para darle un toque fresco a su obra de arte. Lo mismo se aplica al punto más oscuro. Esto le dará profundidad a su obra de arte.

► Draw your illustration and add details to it



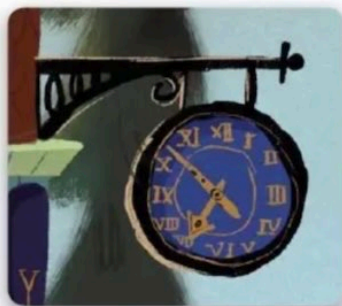
Refina tu pintura y añade más detalles.

20

Añade el reloj. Si los escaparates no contrastan lo suficiente, oscúrcecelos configurando la capa en Alpha Lock y luego pintando de negro con una opacidad de pincel baja sobre toda la capa. Bloquea las rocas con el pincel Tinta seca, Alpha Lock y luego usa los pinceles Industrial > Rusted Decay y Spraypaints > Flicks para agregar textura en un color diferente. Agrega colinas en el fondo y usa el pincel Spraypaints > Boquilla mediana en la base de cada colina, del mismo color que el fondo, para que parezcan estar en la niebla.

Agregue más detalles, incluido el reloj, las rocas y las colinas en el fondo

► Add more details: clock, rocks and hills on the horizon

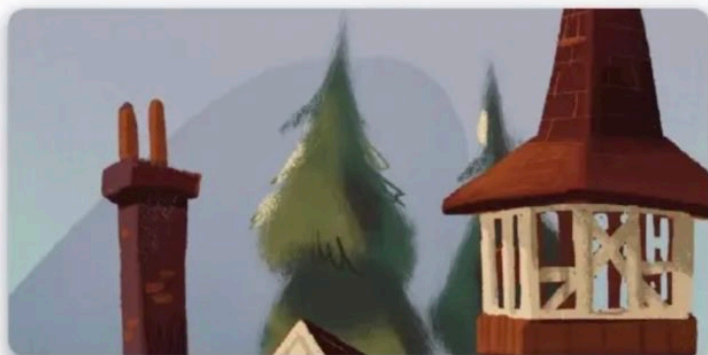


21

En una nueva capa, utiliza el pincel Lápis 6B en un azul pálido para agregar ondas y rocío al agua, inclinando la punta del lápiz en algunos lugares para crear marcas más gruesas y más delgadas. Utiliza el pincel Lápis 6B para agregar un borde destacado a los árboles y edificios en un amarillo pálido y agrega las sombras que hayas olvidado. Aleja la imagen a intervalos regulares para verificar que la imagen sea legible cuando es pequeña.

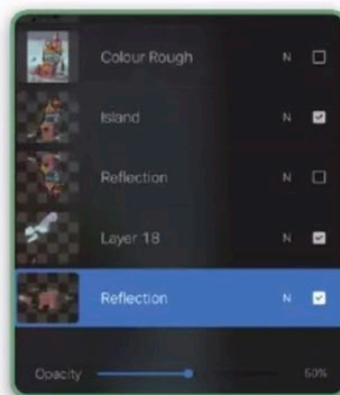
Agregue reflejos, sombras y ondulaciones

► Add light patches, shadows and ripples



22

Fusiona todas las capas de la isla, ya que habrás alcanzado el límite de capas. Duplica la capa de la isla y luego toca Transformar > Voltear verticalmente y cambia el nombre de esta nueva capa a Reflejo. Mueve la capa Reflejo debajo de la primera capa de la isla y colócala como un reflejo en el agua. Reduce la opacidad de la capa Reflejo y luego usa un pincel para corregir las áreas a simple vista y el borrador para eliminar los reflejos incorrectos. Usa las herramientas Selección y Transformación para mover las áreas a la posición correcta. En una nueva capa sobre todo lo demás, agrega más niebla usando los pinceles de Spraypaints y agrega pequeños detalles de pájaros usando el pincel Lápiz 6B.



Creas un reflejo en el agua fusionando y volteando la imagen

► Create a reflection in the water by combining the layers into one and flipping the original image



23

Creas una nueva capa y establece el modo de fusión en Superposición. A continuación, utiliza uno de los pinceles de Spraypaints en un amarillo pálido para pintar la luz que proviene de tu fuente de luz (fuera de la pantalla a la izquierda). Ajusta la opacidad de la capa hasta que se vea bien. Agrega otra capa establecida en Superposición y pinta más luz, concentrándote en las áreas que tendrían el brillo más intenso.



► Add warm colors and light

24

Una vez que estés satisfecho con la imagen, fusiona todas las capas. (Para guardar una copia de seguridad antes de fusionar, duplica toda la imagen en la galería con Seleccionar > Duplicar). Duplica esta imagen aplanada y luego selecciona Ajustes > Balance de color. Experimenta con las luces, los medios tonos y las sombras para crear el aspecto deseado. Agrega más rojo y amarillo a las luces para crear más calidez. Una vez que hayas terminado, exporta la imagen para compartirla (consulta la página 18)

Utilice Balance de color para ajustar los colores finales antes de guardar

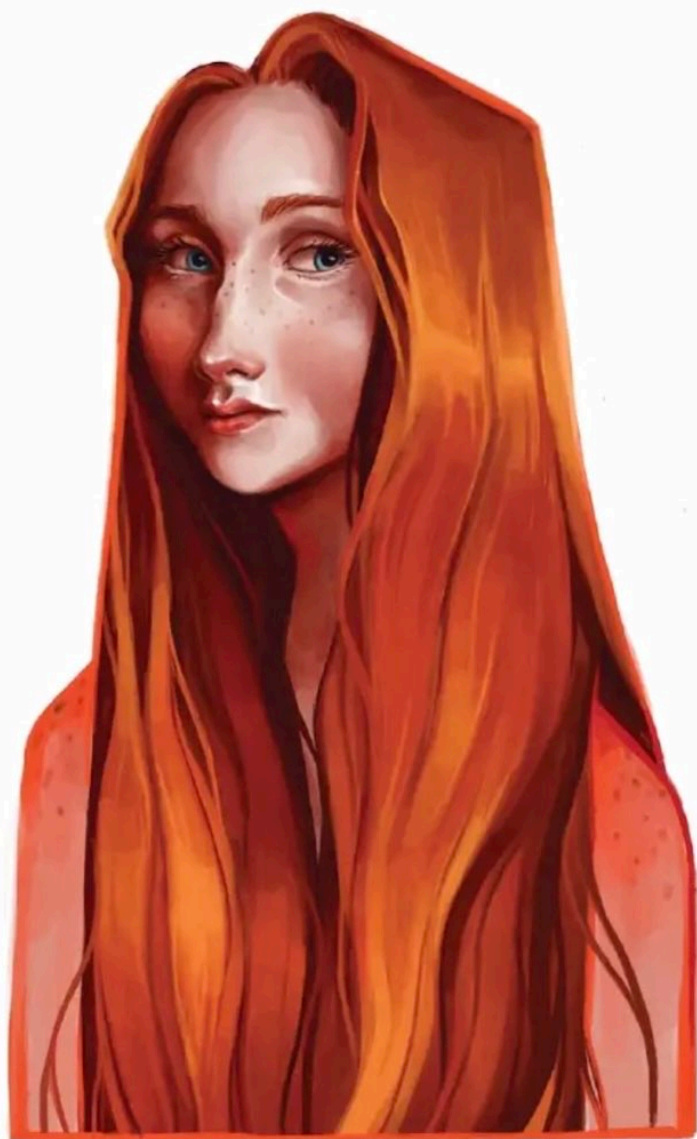
► Adjust the final shades of colors in the Color Balance tab before saving



READY ILLUSTRATION

La imagen final es una librería hermosa y misteriosa, envuelta en niebla, en una isla escarpada. ¿Quizás esté abandonada? Nadie lo sabe... La ilustración te invita a descubrirlo. Pequeños detalles como los pájaros dan vida a la imagen. Utiliza las técnicas que se tratan en este proyecto para crear diferentes estados de ánimo cambiando la hora del día, el clima y los colores. También puedes intentar añadir personajes para contar aún más la historia.







CREATING A CHARACTER

Evelyn Stokart

Este tutorial te enseñará a crear un personaje humano sobre un fondo sencillo. El personaje será una mujer joven que camina por las calles de París. El tutorial te mostrará cómo capturar su personalidad elegante y alegre, con un toque de timidez, además de cómo pintar una atmósfera que se adapte a su estado de ánimo. La pintura transmitirá vibraciones vintage y francesas, y creará la impresión de que es un momento capturado en un paseo en una tarde soleada.

El tutorial te guiará paso a paso, desde los bocetos de exploración hasta la representación final, para crear una imagen final atractiva y llamativa. Te enseñará a usar herramientas como máscaras de recorte y Alpha Lock para trabajar con colores, además de modos de fusión de capas y cómo usar diferentes efectos para crear una atmósfera cálida y vibrante.

СТР. 208



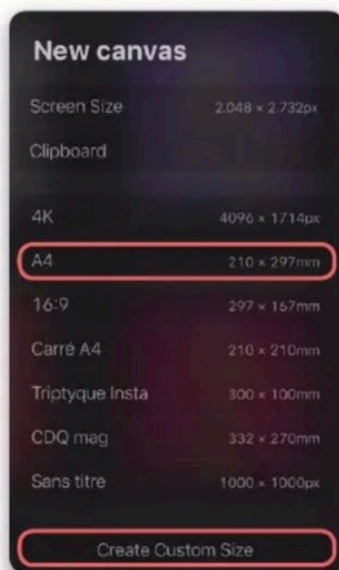
YOU'LL LEARN

- ▶ Organice capas para un flujo de trabajo ordenado.
- ▶ Utilice máscaras de recorte y Alpha Lock para pintar el color.
- ▶ Utilice los modos de fusión de capas para crear luces y sombras.
- ▶ Crea profundidad de campo para enfocar el sujeto.
- ▶ Añade efectos simples pero útiles para mejorar el renderizado final.

01

Comienza creando un nuevo archivo en tu galería. Puedes elegir un formato predeterminado, por ejemplo, A4 (2480 x 3508 píxeles, 300 ppp) o pulsar en Crear tamaño personalizado. La resolución que elijas afectará el límite de capas utilizables. Si eliges personalizar el tamaño, ten en cuenta los ppp. No bajes de 300 ppp si quieres crear un archivo imprimible de calidad.

► Create a new canvas



02

02 En el nuevo lienzo, esboza una variedad de actitudes de personajes usando el pincel Entintado > Sangrado de tinta. Este pincel tiene una gran textura de trazo, pero experimenta con los distintos pinceles hasta encontrar uno que te guste. Usando los controles deslizantes de la izquierda, disminuye tanto el tamaño como la opacidad del pincel al 35 %. Esta configuración proporcionará un trazo ligero y fino, lo cual es importante al hacer bocetos para asegurarte de no perderte en muchas líneas fuertes y gruesas. Comienza con trazos ligeros durante la construcción del dibujo y acentúa gradualmente las líneas correctas.

Cinco bocetos de actitudes de personajes para explorar diferentes estados de ánimo y expresiones.

▼ Five variants of the image of the heroine to imagine on her portrait different moods and facial expressions

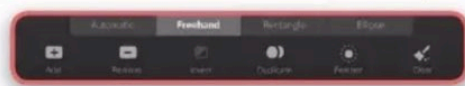


03

Utilice la herramienta Selección para aislar el boceto que prefiera en una nueva capa. Pulse Selección > Mano alzada y trace el contorno del boceto; a continuación, pulse el punto gris para completar la selección. Una vez que la selección esté activa, seleccione Copiar y pegar para colocar la selección en una nueva capa, a la que puede llamar Boceto de personaje. La herramienta Transformar se activará automáticamente y le permitirá rotar o cambiar el tamaño de la selección. Utilice Magnetics (consulte la página 57) para mantener las proporciones correctas de su boceto



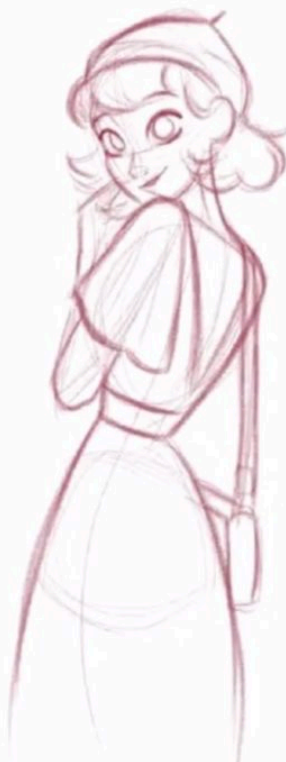
► The figure on the chosen version of the sketch as if inviting the viewer directly inside the picture



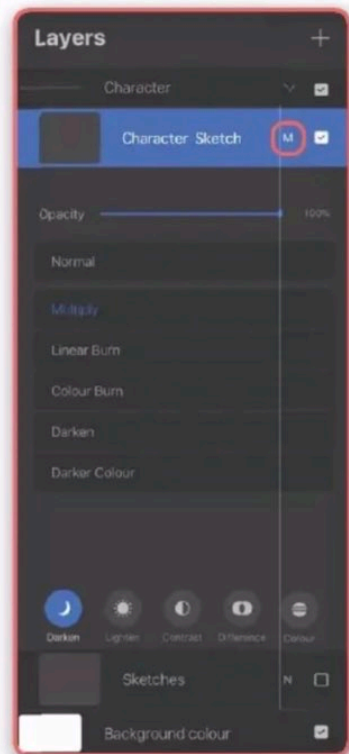
El boceto de la actitud del personaje elegido invita al espectador a adentrarse en la imagen.

04

Si nombras tus capas, te resultará más fácil identificarlas más adelante. Una vez que hayas organizado tus capas, oculta aquellas que ya no necesites. Oculta los demás bocetos de personajes desmarcándolos. Deja visible la capa Boceto de personaje y establece su modo de fusión en Multiplicar. Multiplicar le dará transparencia a tus líneas, mientras que aparecerán más oscuras cuando se superpongan a otro color



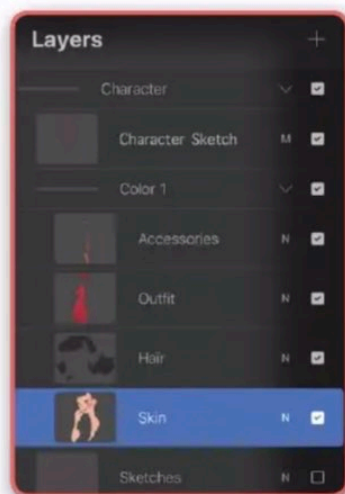
► Layer mixing mode at "Character Sketch" is set to "Multiply"



La capa de boceto de personaje está configurada en Multiplicar

05

Crea una nueva capa, colócala debajo de la capa de boceto de personaje y renómbrala Piel. Prueba a usar Caligrafía > Tiza para probar los colores. Este pincel tiene una textura agradable y te permitirá pintar grandes bloques de color fácilmente. Selecciona un color y comienza a crear tus bocetos de color. No te preocupes por la precisión en este punto, ya que solo estás explorando. Crea cada elemento en una capa separada; esto hará que sea más fácil cambiar un color sin afectar al resto. Una vez que hayas creado tu primer boceto de color, agrupa las capas y renómbralo Color 1.

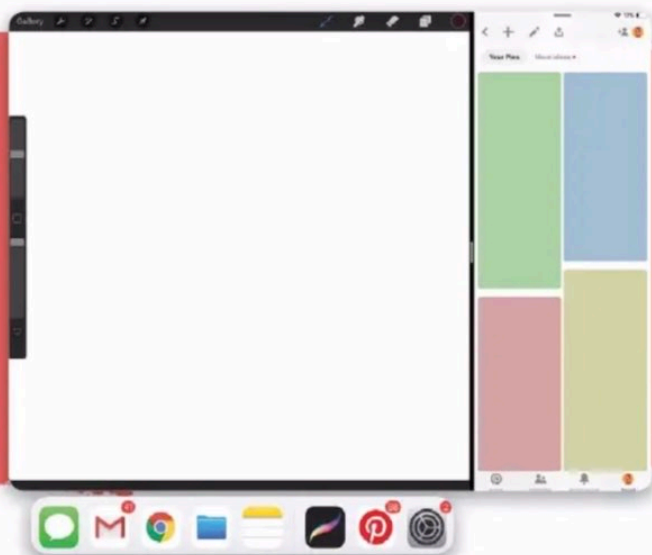


► Create a new layer for each item: skin, hair, clothing and accessories

Utilice una nueva capa para cada elemento: piel, cabello, atuendo y accesorios.

Artist Council

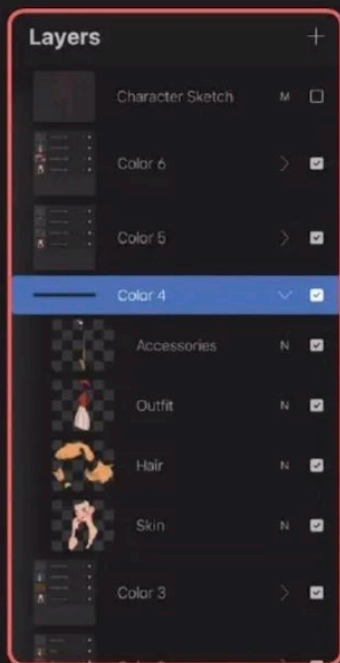
Cuando uses un mood board como inspiración, divide la pantalla para evitar pasar de una pantalla a otra. Con Procreate abierto, desliza el centro del borde inferior de la pantalla ligeramente hacia arriba y aparecerá la barra del dock que contiene las aplicaciones recientes. Si tu mood board está en Pinterest, toca la aplicación Pinterest, luego manténla presionada y arrástrala hacia el borde derecho o izquierdo de la pantalla. Esto te permitirá navegar fácilmente a través de tus imágenes de referencia mientras trabajas en Procreate, explorando tus diseños de manera fácil y metódica.



06

Para explorar otras posibilidades, duplica el Color 1 y cámbiale el nombre a Color 2. Luego, mueve el Color 1 hacia abajo. Repite esto cinco veces para crear seis grupos de exploración diferentes. Una vez que hayas terminado, toca un grupo de colores para abrirlo y volver a colorear las diferentes capas. El uso de Bloqueo Alfa te permitirá pintar con otro color directamente dentro de tu forma sin sobrepasar los bordes.

Alternativamente, puedes cambiar los colores experimentando con los controles deslizantes Tono, Saturación y Brillo.



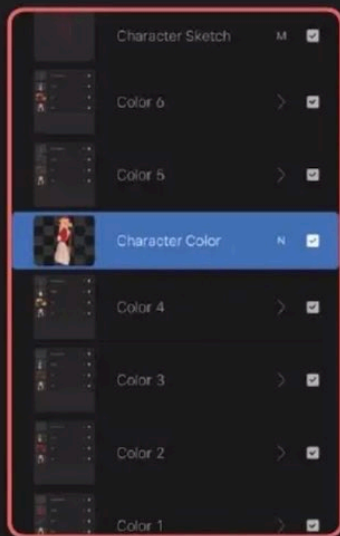
▲ When the alpha channel block is turned on, a checkered frame will appear behind the active area on the preview layer

Aparecerá un cuadro de verificación detrás de la vista previa de la capa cuando Alpha Lock esté activo

07

Elige uno de tus bocetos de color, duplica su grupo de capas y aplánalo. Esto creará una nueva capa que contenga todos los elementos. Ahora que tienes una idea para el personaje, el siguiente paso es colocarlo en un entorno simple. Explora el escenario en el mismo archivo. Agrupa todas las capas relacionadas con tu personaje en un solo grupo y nómbralo Personaje, luego enmascararlo para crear un espacio en blanco para el desarrollo de tu fondo.

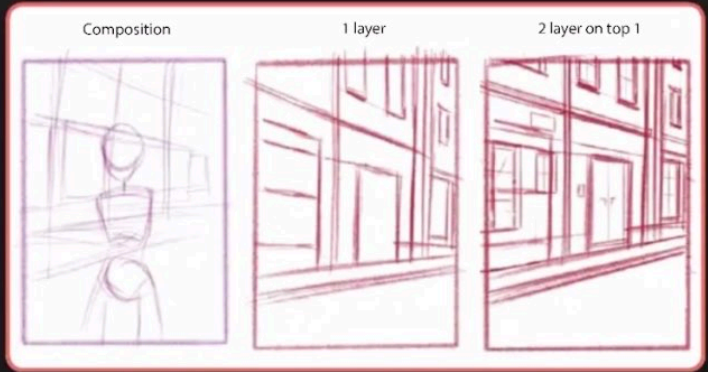
► The "Character" layer group should include all color underpaintings



El grupo de capas de Carácter debe incluir todos los bocetos en color

08

Explora ideas para tu fondo con el mismo método que usaste para el personaje. Comienza con una composición preliminar para darte una idea del tamaño que quieres que tenga tu personaje en la escena. Dibuja líneas con una ligera perspectiva para lograr más dinamismo. Estudia fotos de personas caminando por la calle para ayudarte. En una nueva capa, vuelve a dibujar el mismo boceto y desarróllalo más, luego duplica la capa y disminuye su opacidad al 30%. Crea una nueva capa encima y comienza a detallar el fondo sobre tu boceto anterior.



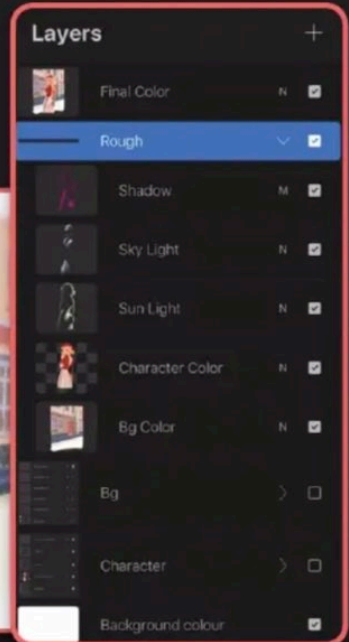
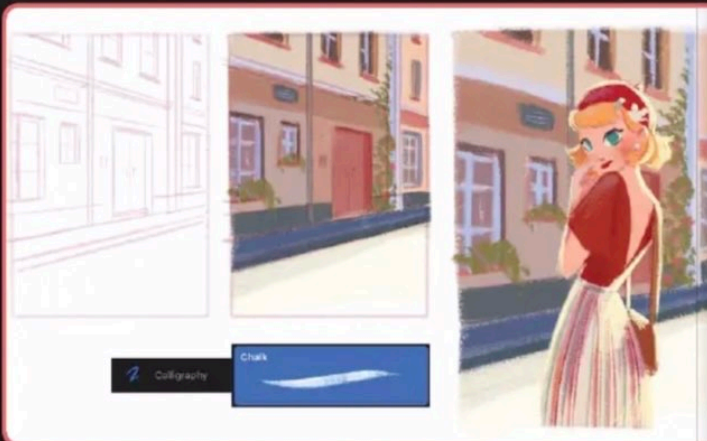
09

▲ Sketch out a general background view Exploración de bocetos para el fondo.

09 Al elegir los colores para el fondo, consulta las imágenes en las que te guste la atmósfera luminosa. Como hiciste para el personaje, establece la capa del boceto en Multiplicar y aplica los colores en una capa debajo de ella. Una vez que hayas terminado, toma la capa de boceto de color del personaje aplanada y colócala sobre la capa de boceto de color de fondo, redimensionándola con Transformar. Esto te dará una idea de cómo funcionan juntos los colores que elegiste y si necesitas hacer algún ajuste. A continuación, agrega capas para marcar las áreas donde caerán la luz y las sombras. Elige un color amarillo claro para dibujar el impacto de la luz y, en una capa diferente, usa un color púrpura cálido para dibujar las sombras. Establece esta capa en Multiplicar y reduce la opacidad. Una vez que hayas terminado, fusiona las capas de boceto de color del personaje y del fondo.

Bocetos de color de fondo y personajes con una prueba rápida de luz y sombra.

▼ Background and character with a trial drawing of illuminated areas and shadows



10

Para comenzar la pieza final, crea un nuevo lienzo A4, luego copia las capas de tu color final y bocetos y pégalos en el nuevo archivo. Para ello, selecciona las capas que deseas copiar (Boceto de fondo, Boceto de personaje y Color preliminar) y luego mantén presionada la punta del lápiz sobre una de las capas. Las capas se moverán hacia arriba y seguirán el movimiento del lápiz. Mientras las sostienes, toca Galería con la otra mano y luego toca el nuevo archivo. Con el nuevo archivo abierto, suelta el lápiz y las capas se importarán automáticamente al nuevo archivo.

► Selected layers will be grouped when exported to another file



Las capas seleccionadas aparecerán como un grupo al exportar a otro archivo

11

Usa Transformar para organizar tus bocetos en el lienzo. Cambia el tamaño y la posición del boceto de fondo y del boceto del personaje de modo que los ojos del personaje se ubiquen en el tercio superior de la composición. Reduce el tamaño del boceto de color final y colócalo en la esquina de la pantalla como miniatura para consultarlo cuando lo necesites. Esto mantendrá tu paleta de colores a tu alcance, lo que te permitirá usar el Cuantagotas para seleccionar los colores elegidos.



► "Background Sketch" and "Character Sketch" with altered sizes and "Final Color" reduced to miniature

El boceto de fondo redimensionado y el boceto del personaje, con el color final preliminar como miniatura

12

Ahora puedes limpiar tu boceto. Oculta el fondo y reduce la opacidad del boceto del personaje al 35 %. Crea una nueva capa sobre el boceto del personaje, selecciona el pincel de sangrado de tinta y comienza a dibujar sobre el boceto. Repite este paso tantas veces como sea necesario para refinar el boceto. Una vez que estés satisfecho con la imagen refinada en la capa de limpieza, oculta o elimina la capa del boceto del personaje. Configura la capa de limpieza en Multiplicar y estarás listo para comenzar a pintar.

► Set the layer above the Character's Sketch mode

► Establezca la capa de limpieza en Multiplicar encima del boceto del personaje

Artist Council

El borrador se puede utilizar con la misma textura que el pincel. Toca y mantén presionado el borrador hasta que rebote levemente y se vuelva azul. Esto te permitirá saber que está activo y tendrá la misma textura que el pincel que estabas usando

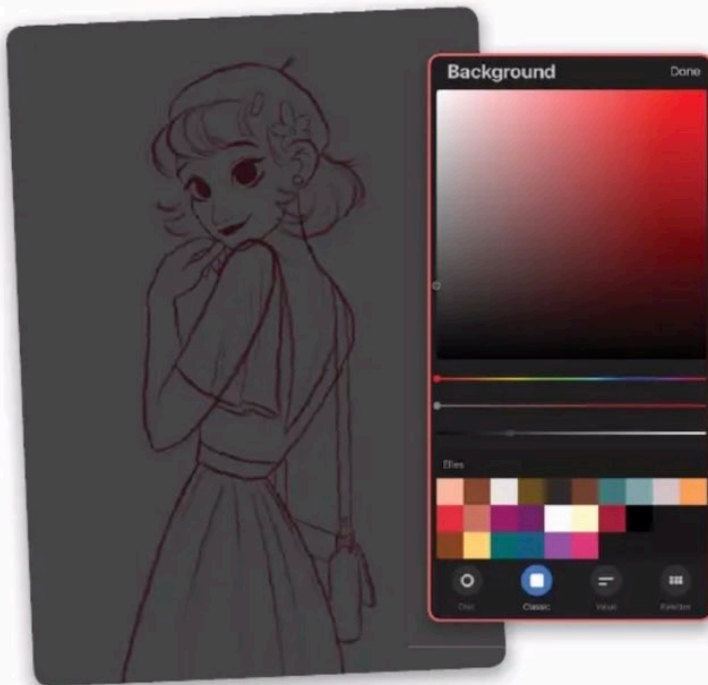


13

Hide the Character Sketch layer reduce the opacity of the clean sketch layer to 20%. Create a new layer, give it the name "Body" and place it under a clean layer. Make the default background gray. To do this, click on the "Background Color" layer that is in the default file, and choose the gray color in the palette. So the colors of your illustrations will stand out and you'll see better. For the outline, Red is preferable to the contour of the sketch: when you include the selected colors, especially skin tones, the image is toneally warmer. Try not to use black - it will create a dirty effect and weigh down the whole picture.

Оcultar la capa de boceto de tu personaje y reduce la opacidad de la capa de limpieza al 20 %. Crea una nueva capa, colócala debajo de la capa de limpieza y cámbiale el nombre a Cuerpo. Cambia el fondo del lienzo predeterminado a gris tocando la capa de fondo predeterminada y seleccionando gris en el cuadro de color. Esto permitirá que tus colores se destaquen y te ayudará a verlos con más claridad. Usar un color rojo para tu boceto y arte lineal puede hacer que la imagen sea más cálida cuando se apliquen colores debajo, especialmente colores de piel. Evita usar el negro, ya que puede crear un efecto turbio que haga que la imagen en general sea más pesada.

► Pure work on a gray background



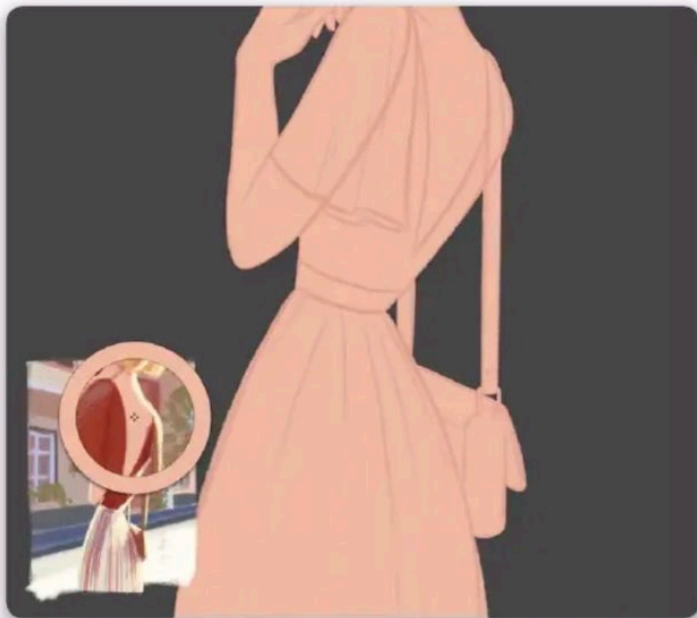
► La capa de limpieza colocada sobre un fondo gris

14

Color Pick the skin color from the miniature "Final color." The color sample in the top right corner of the screen will automatically reflect the chosen shade. Use the "Ink Seep" brush to depict the silhouette of the heroine in a color corresponding to the color of her skin. When you finish drawing, make sure the outline is continuous. If there are holes in it, the color will fill the entire canvas. To fill, take the color from the top right corner and drag it inside the contour. If there is a thin white stroke along the outline just repeat the fill again.

Utiliza el cuentagotas para seleccionar el color de piel de la miniatura del borrador del color final. La muestra de color en la parte superior derecha cambiará automáticamente al color seleccionado. Utiliza el pincel de sangrado de tinta para dibujar la silueta de todo el personaje con el color de piel. Una vez que hayas dibujado el contorno, asegúrate de que no tenga agujeros. Si hay agujeros cuando rellenas la forma, el color llenará todo el lienzo. Para rellenar la forma, arrastra y suelta la muestra de color dentro del contorno. Si persiste una línea blanca fina cerca del contorno, simplemente vuelve a trazarla.

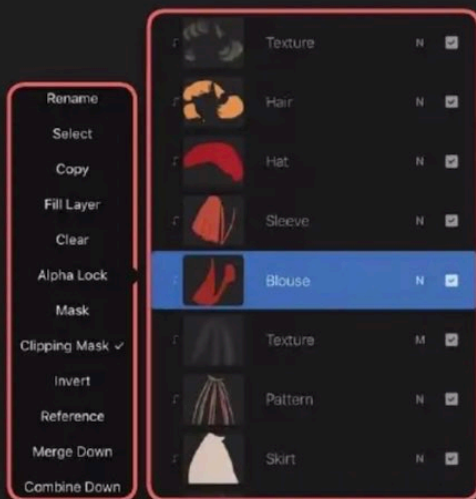
► Use a Color Picker to select the color from the Final Color layer



Utilice el cuentagotas para tomar una muestra de su borrador de color

15

Crea una nueva capa para colorear cada uno de los elementos. Ahorra tiempo usando máscaras de recorte para evitar volver a trazar el contorno exacto de cada elemento. Pulsa sobre la capa elegida (blusa, por ejemplo) y selecciona Máscara de recorte. La capa se recortará automáticamente a la que está debajo, que actuará como una plantilla. Ahora puedes pintar la blusa sin preocuparte por salirte de la forma. Utiliza el cuentagotas para seleccionar el color rojo, traza aproximadamente el contorno de la blusa (que es invisible debido a la plantilla), pero sé preciso en la cintura. Una vez que la forma esté cerrada, arrastra y suelta la muestra de color en la forma.

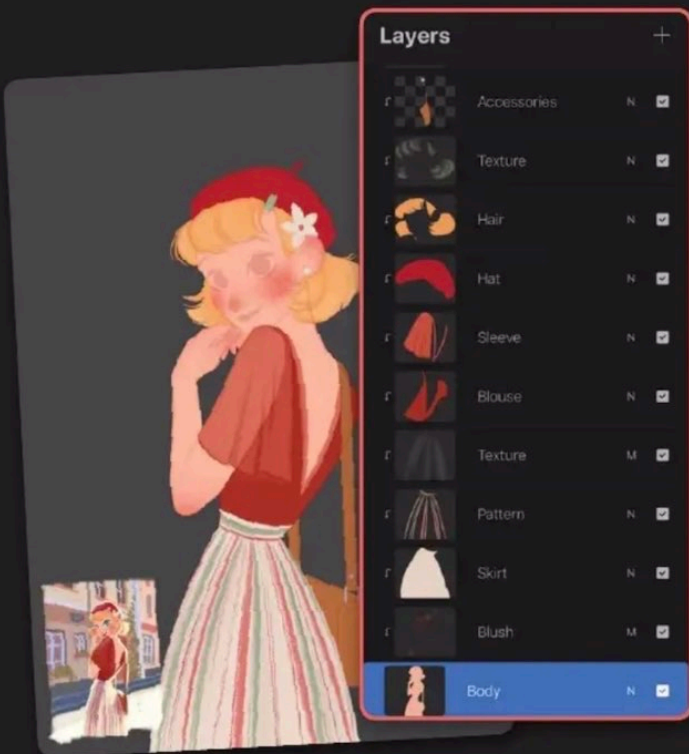


Todas las capas con una pequeña flecha hacia abajo a la izquierda están recortadas a la capa del cuerpo

◀ All layers pointing down the arrow etched across the body

16

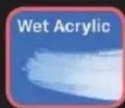
Repite el proceso para la falda, el pelo, el sombrero, los accesorios, el rubor, etc. Elige un rojo vibrante para el rubor y utiliza el pincel Spraypaints > Flicks para aplicarlo, reduciendo el tamaño a entre un 3 % y un 5 %. Esto ralentizará la tez de tu personaje y le dará a la piel una textura agradable. Configura la capa de rubor en Multiplicar. Para darle a la manga un aspecto transparente, disminuye la opacidad de la capa de la manga al 75 %. Utiliza el pincel Artístico > Acrílico húmedo para crear sombras en el pelo. Disminuye el tamaño del pincel al 10 %, luego crea una nueva capa y pinta con un tono amarillo muy claro para crear un efecto de mechón.



«Flicks»



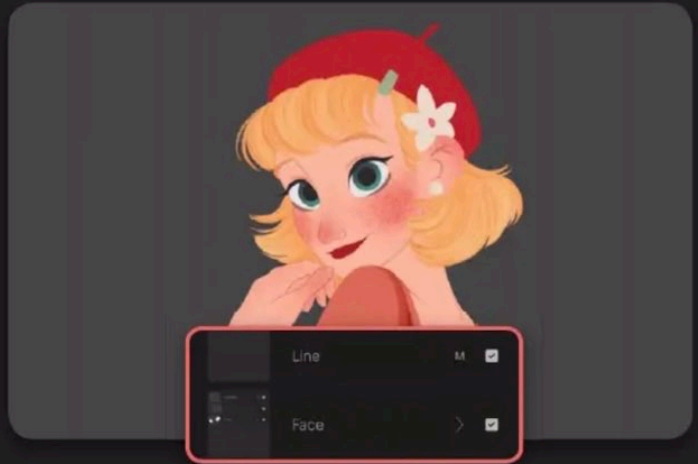
Wet Acrylic



Layers individual colour elements, Make up a full color image of the heroine

17

Para pintar la cara, crea un nuevo grupo de capas separado de las demás. Crea una capa para el blanco de los ojos, luego agrega una capa sobre esta para el iris y recórtala sobre el blanco de los ojos. Esto te permitirá reposicionar el iris si es necesario. Sobre esta, agrega nuevas capas para las pestañas, las cejas y la boca. Agrupa las capas que forman la cara y nómbralas Cara. Finalmente, sobre el grupo de capas del personaje, usa un color rosado para volver a dibujar líneas para definir mejor los diferentes elementos y asegurarte de que no se desvanezcan cuando ocultes la capa de limpieza y la configures en Multiplicar.



18

▲ Add contours to outline the neck, eyelids, nose, fingers, ear and edges of the handbag

Añade líneas para definir el cuello, los párpados, la nariz, los dedos, el interior de la oreja y los bordes de la bolsa.

Una vez que hayas terminado de pintar el personaje, utiliza el mismo proceso para pintar el fondo. Primero, agrupa todos los elementos del personaje y luego oculta el grupo de personajes. A continuación, crea una nueva capa debajo del grupo de personajes y comienza a pintar usando el Cuentagotas para elegir los colores de tu boceto final. El pincel de tiza se puede utilizar para crear bloques de color más fácilmente. Si bien puedes pintar todo el fondo en la misma capa, separar los elementos en diferentes capas te brindará más libertad al editarlos. No te preocupes demasiado por la precisión aquí, ya que el fondo estará borroso y desenfocado.



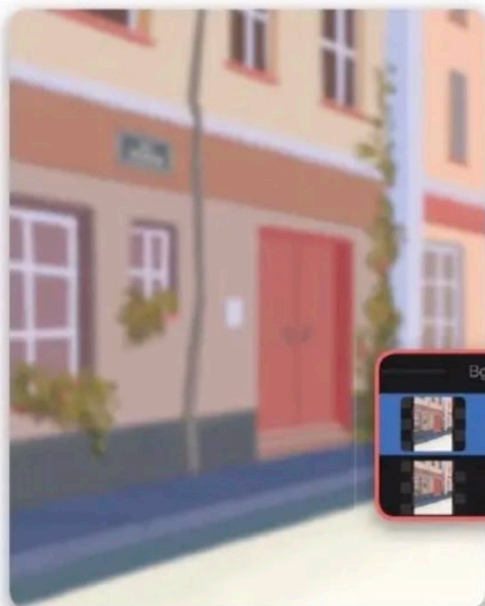
◀ Use different colors to paint the street

19

Para crear el efecto desenfocado, duplica la capa de fondo (si tienes varias capas de fondo, crea un grupo, dúplicas y aplánalas) y luego aplica Ajustes > Desenfoque gaussiano. Establece la intensidad del desenfoque en 17 % para crear un efecto de profundidad de campo.

► Adjust the power of the Gauss blur by swiping across the screen from left to right

Controle la intensidad del Desenfoque gaussiano deslizando de izquierda a derecha

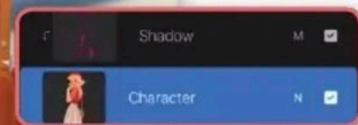
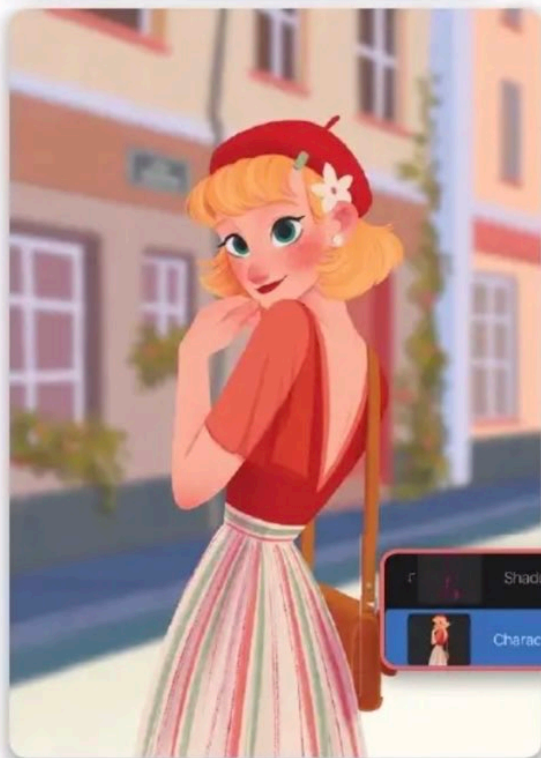


20

Para iluminar la escena, muestra el grupo de personajes y crea una nueva capa sobre él. Establece la opción Multiplicar y utiliza un color violeta cálido para pintar las sombras. Nunca utilices el negro, ya que hará que los colores parezcan turbios. Selecciona Dedo > Sangrado de tinta y ajusta el tamaño del pincel entre el 80 y el 100 % y la opacidad entre el 10 y el 20 %. Utiliza esta opción para suavizar los contornos de las sombras difuminando ligeramente los bordes.

► A group of layers "Character" on a blurred background

El personaje se presenta contra el fondo borroso.

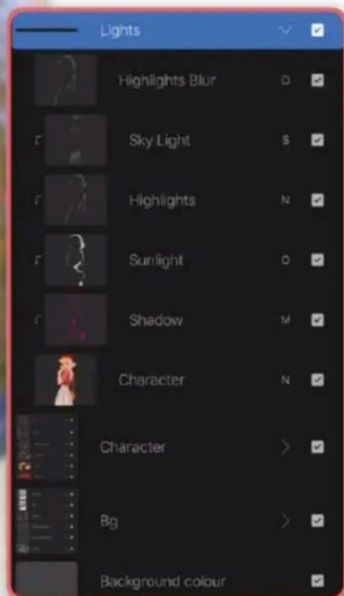
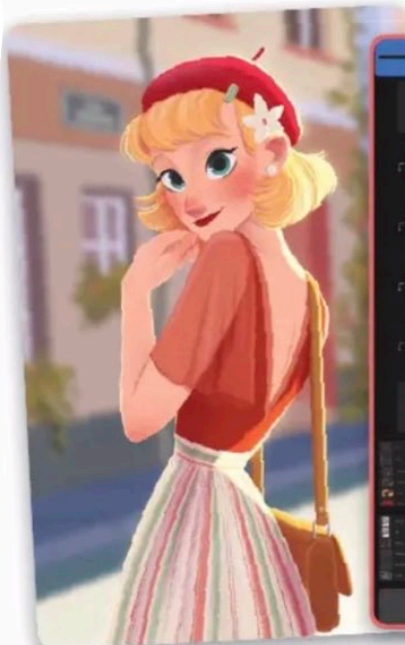


21

Para añadir luz solar, crea una nueva capa y, usando un color amarillo claro, pinta donde la luz del sol llegará al personaje. Configura el modo de fusión en Superposición para contrastar y saturar los colores. Para añadir reflejos, crea una nueva capa encima de esta y acentúa algunas áreas usando el mismo color amarillo claro. A continuación, añade luz del cielo. Esto es muy suave pero le dará a tu luz más consistencia. En una nueva capa, añade un poco de azul claro en la parte superior del sombrero, la nariz y la mano del personaje, configura el modo de fusión en Trama y disminuye la opacidad al 55%.

Después de duplicar y aplanar el grupo de caracteres, use máscaras de recorte para agregar luz y sombra

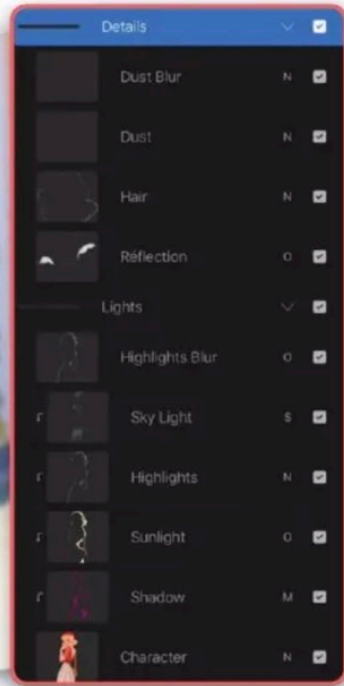
► Duplicate group layers
"Character, merge the resulting copy into one layer, and then use the clipping masks to add light and shadows to the image



22

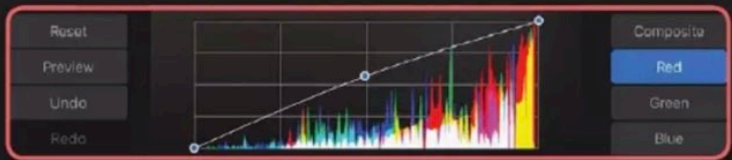
Para añadir algo de atmósfera, duplica la capa de resaltado y configúrala en Superposición. Aplica Desenfoque gaussiano al 20 % para crear un brillo suave sobre el personaje. En esta etapa, puedes agregar algunos detalles más. En una nueva capa, usa un color blanco para crear un reflejo en los ojos y establece su modo de fusión en. Agrega, con una opacidad del 13 %. Usa este color blanco para crear pelos finos, así como pequeñas partículas de polvo creando puntos dispersos. Duplica la capa de polvo y difumínala ligeramente para darle a las partículas un bonito efecto de brillo.

► Details up close



23

Por último, aplica algunos ajustes de color para darle calidez a la atmósfera. Para asegurarte de que los ajustes afecten a toda la imagen, es necesario aplanarla en una capa sobre todo lo demás. Para ello, abre el menú Copiar y pegar y selecciona Copiar todo > Pegar. (Si el botón Pegar permanece congelado, simplemente vuelve a realizar la manipulación y el botón Pegar debería estar disponible). Ahora que toda la imagen está aplanada en una capa, puedes ajustar las curvas. Baja ligeramente el punto central en Compuesto para añadir contraste y, a continuación, aumenta ligeramente el rojo para darle calidez a la imagen general.



▲ To "Composite" mode the regime will have an impact on all colors of the illustration

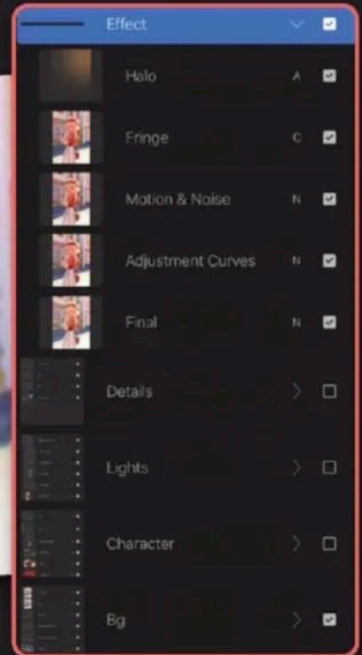
La composición afectará a todos los colores de la imagen.

24

Para los efectos finales, duplica la capa de la imagen final. Utiliza Ajustes > Desenfocado de perspectiva para crear una ligera impresión de movimiento. Mueve el cursor al centro de la cara de tu personaje y establece la intensidad del desenfoco en 5 %. Esto es casi invisible, pero agregará un toque dinámico a los ojos del personaje. Agrega Ajustes > Ruido y establece el valor en 13 %. Si quieres agregar algún efecto VHS de franjas de color, duplica la capa, establece su modo de fusión en Color y mueve la imagen unos milímetros. Finalmente, utilizando Aerógrafo > Pincel suave con un tamaño de pincel grande, pinta un halo naranja suave en una nueva capa establecida en el modo de fusión Agregar y disminuye la opacidad al 30 %. Una vez que estés satisfecho con el aspecto de tu imagen, puedes exportarla y compartirla (consulta la página 18).



▲ View of the final image



READY ILLUSTRATION

Una vez que hayas completado este tutorial, podrás crear un personaje, colocarlo sobre un fondo y crear una atmósfera complementaria. Has aprendido a crear un ambiente cálido, brillante y vibrante para realzar a tu personaje y ayudar a atraer a los espectadores hacia la imagen. La próxima vez, intenta crear una variedad de personajes diferentes, cada uno con personalidades o emociones fuertes, y crea un fondo que coincida con su estado de ánimo. Piensa en qué colores se pueden usar para ilustrar el estado de ánimo si el personaje está asustado, triste o enamorado.



Ready Illustration by Evelyn Stokart





Above: The Girl in the Library

Fantastic Landscape

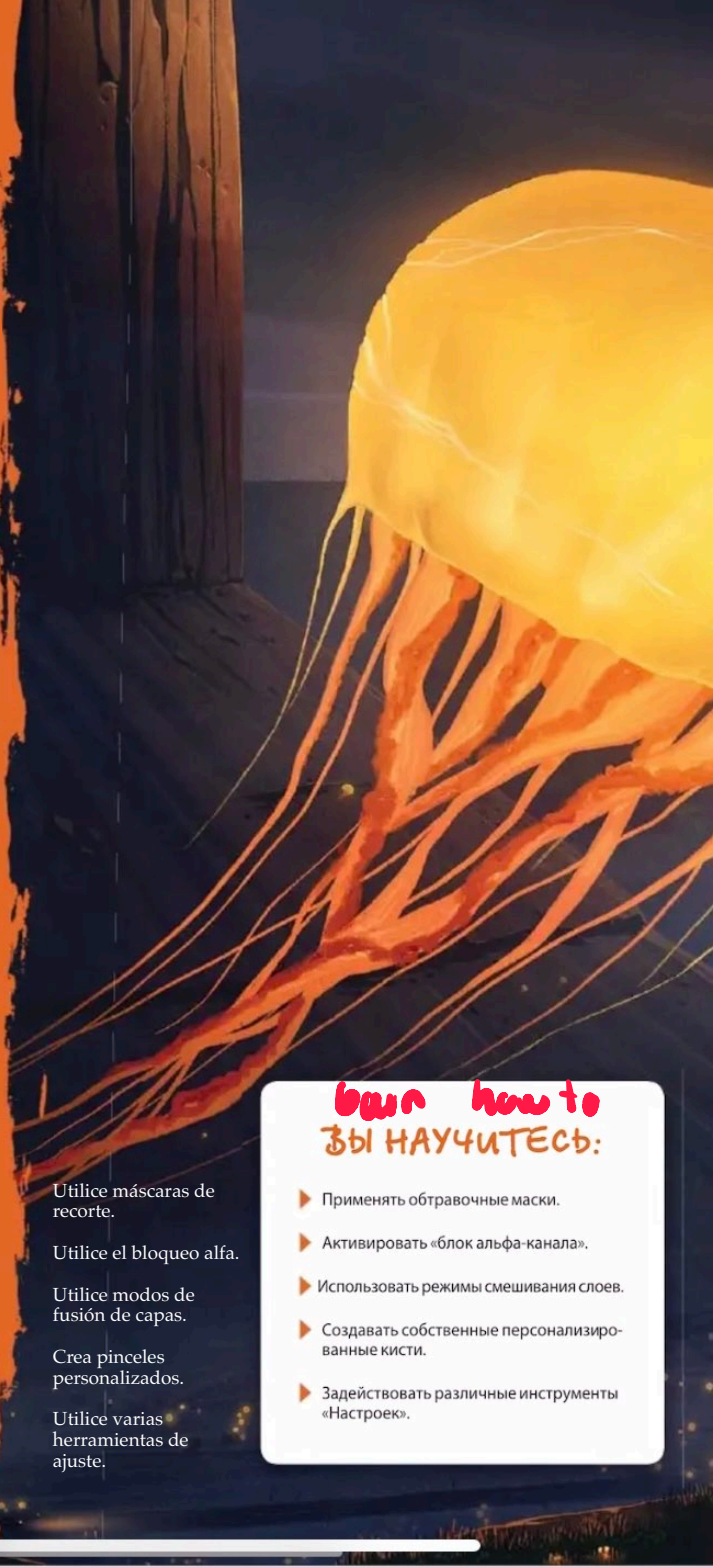
Samuel Incilainen

Este tutorial te guiará en la pintura digital de un paisaje fantástico desértico con acantilados escarpados y enormes medusas flotando pacíficamente. Te guiará a través del proceso de pintura de principio a fin, enseñándote cómo comenzar con algo pequeño antes de aumentar gradualmente el tamaño y la complejidad para evitar que el proyecto te resulte abrumador.

El tutorial comenzará con la búsqueda de imágenes de referencia y la creación de bocetos de estudio rápidos para familiarizarse con el tema. Luego, lo llevará a la fase de miniaturas, donde puede separar el color de la composición y los valores para mantener las cosas lo más simples posible. Después de probar diferentes esquemas de color y refinar el boceto en miniatura, se sumergirá en la pintura real con un mejor sentido de la dirección y un boceto en color para guiarlo en su camino.

El tutorial también te enseñará a crear tus propios pinceles personalizados para complementar tu forma de pintar. Te enseñará a corregir errores y a ajustar la pintura a tu gusto. Por último, varias técnicas de posprocesamiento y ajustes llevarán la pintura a un nivel aún más alto.

СТР. 208



how to бы научиться:

Utilice máscaras de recorte.

Utilice el bloqueo alfa.

Utilice modos de fusión de capas.

Crea pinceles personalizados.

Utilice varias herramientas de ajuste.

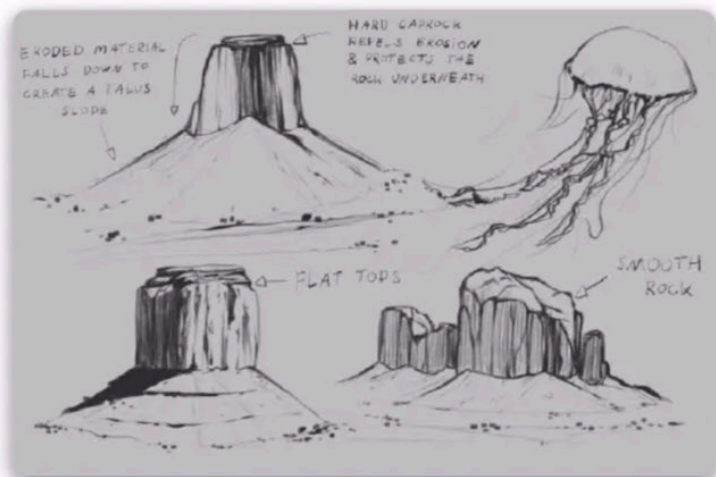
- ▶ Применять обтравочные маски.
- ▶ Активировать «блок альфа-канала».
- ▶ Использовать режимы смешивания слоев.
- ▶ Создавать собственные персонализированные кисти.
- ▶ Задействовать различные инструменты «Настроек».

01

En primer lugar, busque en Internet una amplia variedad de fotografías del tema que desea pintar. Es una excelente manera de introducirse en la mentalidad creativa. No busque simplemente imágenes de referencia; busque información sobre la formación de los tipos de masas de tierra que desea que aparezcan en su paisaje de fantasía. Si sabe cómo se forman de forma natural, podrá aplicar este conocimiento a su pintura para añadir detalles adicionales y una pizca de realismo. Al crear sus bocetos iniciales, intente utilizar el pincel Lápiz técnico o el pincel Lápiz HB para lograr un aspecto dibujado a mano

► Start by sketching and sketching out photos found online

► Comience tomando notas y creando bocetos de referencia a partir de fotografías que encuentre en línea



02

A continuación, dibuja las miniaturas. Comienza creando un lienzo rectangular como base. Agrega nuevas capas para el fondo, el plano medio, las medusas y el primer plano. Comienza a experimentar con formas que se asemejen a los tipos de masas de tierra que quieres pintar. Agrega cada nueva capa como una máscara de recorte para mantener todo dentro del marco. Usa Alpha Lock para agregar formas más pequeñas para sugerir detalles dentro de las formas de base más grandes. Agrega formas más pequeñas y más contraste para crear un punto focal claro.

Continúa explorando los diseños que te gustan y mezcla y combina elementos para crear nuevas miniaturas. Mantén las cosas simples; no te dejes llevar por hacer zoom y agregar demasiados detalles, ya que solo estarás seleccionando una de estas miniaturas.

Comience a realizar una lluvia de ideas sobre la composición y la estructura de valores con bocetos pequeños y simples

► Start coming up with the composition and structure of the illustration With small, simple sketches



03

Selecciona la miniatura que te parezca más interesante y que se vea nítida incluso cuando la amplíes. A continuación, comienza a experimentar con diferentes paletas de colores. Duplica las capas de la miniatura unas cuantas veces y utiliza los filtros que se encuentran en Ajustes > Balance de color y Tono, Saturación, Brillo para agregar color. Si los filtros de ajuste no son suficientes, no temas volver a pintar secciones de la miniatura. Utiliza el pincel suave para agregar degradados de color amplios y pintar un ligero brillo alrededor de la medusa, luego utiliza un pincel duro para darle más definición y detalle al paisaje.



04

▲ Apply Color Balance and Tone, Saturation, brightness* to experiment with different color schemes

▲ Utilice el Balance de color y los filtros de ajuste de Tono, Saturación y Brillo para experimentar con diferentes esquemas de color

Empieza a perfeccionar la miniatura coloreada que hayas elegido. Divide las áreas de color más grandes en formas más pequeñas pintando en una nueva capa con un pincel duro y borrando partes. Utiliza el cuentagotas para seleccionar el color más claro del cielo y, a continuación, traza rayas con el color seleccionado en el cielo para crear nubes sencillas. En este punto, es una buena idea tener en cuenta la historia de la pintura y cómo puedes comunicarla mejor. Añade la forma de un personaje encapuchado en primer plano y marca pequeñas motas de luz a lo largo de la sección inferior del plano medio para que parezcan pequeñas medusas que emergen del suelo. Esta miniatura se utilizará como guía para crear la imagen final.

Comience a refinar la miniatura coloreada elegida agregando más detalles y complejidad

▼ Start working out the colored sketch you've chosen, adding details and complicating the composition



05

Crea un lienzo más grande y añade la capa de miniatura del archivo de miniaturas al nuevo lienzo. Arrastra la capa con un dedo y, con otro dedo, navega hasta el archivo recién creado y suelta la capa de miniaturas en la jerarquía de capas. Para lograr un aspecto más limpio, comienza de nuevo pintando formas limpias usando la miniatura como guía. (Otra forma de crear la imagen final sería limpiar y refinar la miniatura). Trabaja con más cuidado en lugar de la experimentación rápida y espontánea de la fase de creación de miniaturas. Usa el Cuentagotas para elegir colores de la miniatura y agrega un degradado al cielo con un pincel suave.



06

Con un pincel de bordes afilados, como el de óleo opaco, crea las formas base para el primer plano, el plano medio, el fondo y la medusa en capas separadas. Si mantienes estas capas separadas, no tendrás que preocuparte por controlar los bordes en el futuro. Puedes usar las capas base para hacer selecciones rápidamente, aplicarles bloqueo alfa y usarlas como base para máscaras de recorte.

▲ Take a sketch for a sample, start with a gradient image in the sky



07

Utiliza Alpha Lock para añadir colores base a todos los objetos. Añadirás luces y sombras más adelante, así que no hagas que los colores sean demasiado oscuros o demasiado claros todavía. Como el aire contiene partículas de polvo y humedad que impiden una visión perfecta a grandes distancias, asegúrate de que los objetos más alejados tengan el menor contraste y saturación. Esto se llama perspectiva atmosférica. Mantén los colores base oscuros y apagados para dar más énfasis a las medusas brillantes y saturadas.

▲ Create clear silhouettes of the main objects of the image with a pointed brush

Crea siluetas claras para los objetos principales de la pintura usando un pincel de borde afilado



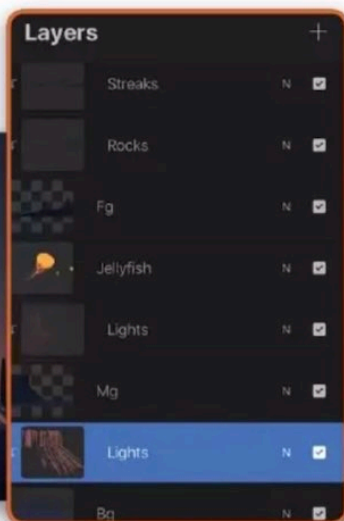
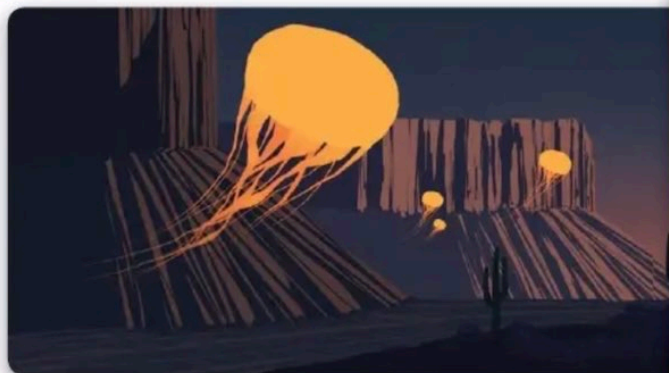
▲ Separate different materials and objects from each other using areas of different shades
▶ Separar diferentes materiales y objetos añadiendo áreas de color local

08

Crea una nueva capa sobre la capa de forma base y selecciona Máscara de recorte. Usa capas de máscara de recorte para agregar los lados de las paredes del acantilado, los planos superiores de las rocas en primer plano y cualquier lugar importante donde incida la luz.

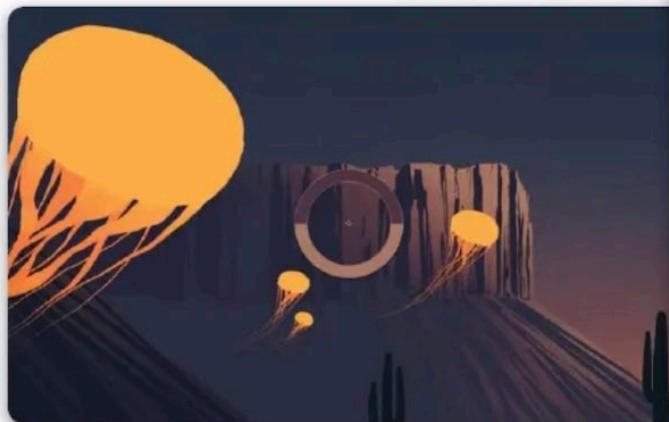
Utilice máscaras de recorte para definir los planos principales que reciben luz

▼ Apply clipping mask to highlight the main highlighted areas

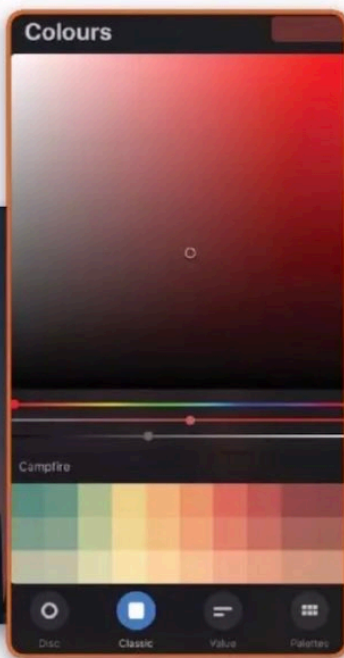


09

Para mezclar los acantilados con la pintura y refinar su forma, aplica el bloqueo alfa a la capa de máscara de recorte y aplica un degradado que vaya del color del sol poniente al color de la capa inferior con un pincel suave. Elige la dirección del sol y tenla en cuenta para asegurarte de que la iluminación sea uniforme. Agrega un poco de brillo a tus colores seleccionando el color de transición entre claro y oscuro y aumentando su saturación. Pinta ligeramente el color saturado en el área de transición con un pincel suave, pero mantén el efecto sutil.



▲ Use the "alpha channel block" to add color gradient on illuminated areas of the landscape

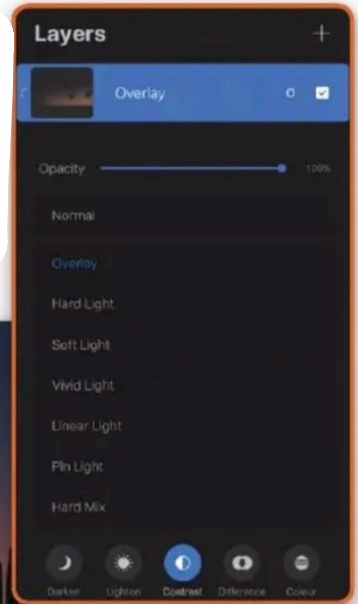


Utilice Alpha Lock para agregar degradados de color a los planos de luz

10

Si algunos de los colores no funcionan, utiliza la herramienta Selección para seleccionar una área que quieras ajustar y, a continuación, selecciona Ajustes > Tono, Saturación, Brillo para cambiar el color. Aquí es donde resulta útil comenzar con formas nítidas y áreas de color simples, ya que permite realizar selecciones rápidas y sencillas.

Otra forma de ajustar los colores es utilizando los distintos modos de fusión de capas. Experimenta con los distintos modos de fusión para ver qué hacen. (Los más útiles suelen ser Multiplicar, Añadir, Sobreexponer color, Superponer, Luz suave y Color). Pinta un poco de niebla sobre la capa de fondo con un pincel suave, añade la forma de un personaje encapuchado de rojo en primer plano sentado sobre un tronco y añade una forma ovalada como base para una fogata.

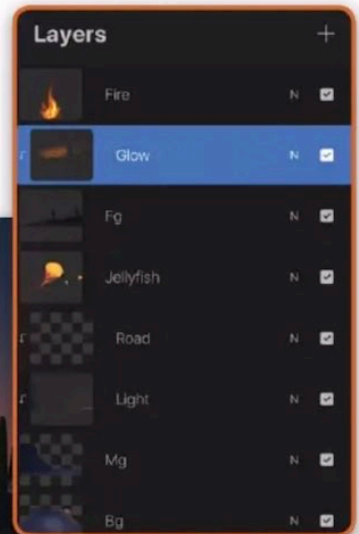


Use different filters from Settings to make colors harmonious and correct possible errors

11 Si no estás conforme con la forma de un objeto, la herramienta Licuar te permite corregir errores menores sin tener que volver a pintar toda el área. Usa Licuar > Empujar para mover áreas de tu pintura. Experimenta con las diferentes herramientas y configuraciones para ver qué tipo de efectos crean. Agrega un camino al terreno intermedio y crea una fogata usando el pincel Elementos > Fuego con un color naranja oscuro y saturado. En una nueva capa, usa un pincel suave para agregar una luz cálida alrededor de la llama y al terreno intermedio donde el sol brillaría con sus últimos rayos. Usa la herramienta Borrador con un pincel duro para crear sombras.

Utilice la herramienta Licuar para moldear formas con las que no esté satisfecho

Use liquify to change the shapes you're unhappy with



Utilice los diferentes filtros de ajuste para corregir errores y unificar colores.

12

Añade grietas más oscuras a las paredes del acantilado para darle más definición al lado de sombra. Controla tus valores e intenta evitar usar negro puro. Fusiona capas innecesarias acercándolas para acelerar tu flujo de trabajo. Añade indicaciones de pequeños arbustos en el terreno intermedio para mejorar la sensación de escala. Manténlos pequeños y colócalos en grupos horizontales, haciéndolos más pequeños a medida que se alejan.

13

Comienza a definir más planos que reciben luz y usa una capa configurada en Superposición para calentar e iluminar las partes de los acantilados que reciben la luz usando un color naranja saturado. Para determinar el color de un objeto que se ve afectado por una luz de color (como la llama de una fogata), selecciona el color de la fuente de luz y luego pinta este color muy suavemente sobre la superficie que está afectando la luz. (Usa un pincel que tenga el control de Opacidad del pincel configurado en Presión de lápiz, como el pincel Suave). Selecciona el color de la mezcla resultante y este será el color de la luz en esa superficie específica.



▲ Draw on the middle plan a small shrub and dark crevices on the shady sides of the rocks

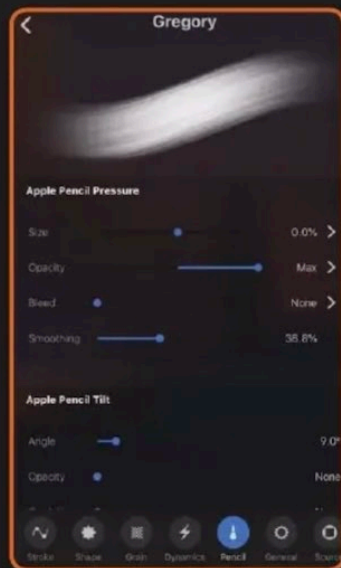
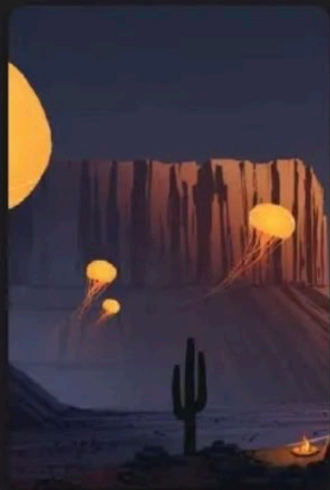
Añade pequeños arbustos en el terreno intermedio y grietas más oscuras en los lados de sombra del acantilado.

ARTIST'S ADVICE

Es fácil volverse ciego a los propios errores. Prueba a dar vuelta el lienzo para ofrecer una perspectiva nueva a tu trabajo usando Acciones > Lienzo > Dar vuelta el lienzo horizontalmente. No te desanimes si no consigues las formas y los colores correctos la primera vez. Pintar es un proceso iterativo y es probable que cometas errores. No te apresures y asegúrate de hacer pequeños descansos para que tus ojos descansen de la pantalla.

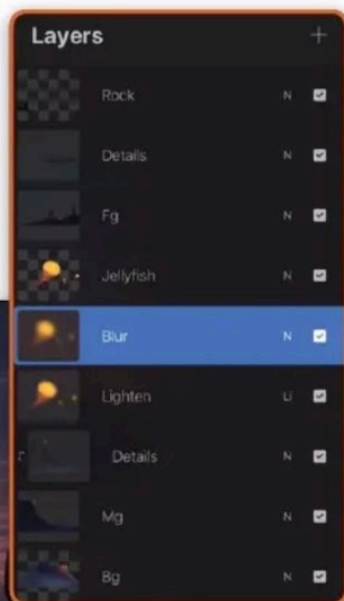
Define los planos que miran a diferentes fuentes de luz, como las rocas junto a la fogata.

▼ Draw sides highlighted by different light sources, such as rocks near a campfire



16

Añade más caras y reflejos a las rocas en primer plano, teniendo en cuenta cómo les afectará la luz del cielo y la luz de la fogata. Añade una pequeña mochila en el suelo junto al personaje, además de una masa de tierra en primer plano para crear una superposición con los tentáculos de la medusa, lo que mejora la sensación de escala. Crea un efecto de brillo para la medusa duplicando la capa de la medusa y añadiendo un 35 % de Desenfoque gaussiano a la capa duplicada. Cambia el modo de fusión de la capa a Aclarar y reduce su opacidad al 60 %. Duplica la capa de la medusa de nuevo y aplícale aproximadamente un 50 % de Desenfoque gaussiano, establece su opacidad al 45 % y arrastra las dos capas recién creadas debajo de la capa original.



Начните добавлять больше деталей, в том числе теплое свечение вокруг медузы

17

A continuación, añade algo de follaje al primer plano. Puedes hacerlo a mano, pero crear un pincel nuevo para este propósito te ahorrará tiempo. Crea un nuevo lienzo de 1000 x 1000 píxeles.

Utiliza la herramienta Selección con la opción de rectángulo para crear una hoja del arbusto y rellénala de negro. Duplica la hoja y utiliza la herramienta Transformar para crear el resto. Combina todas las hojas juntando las capas. Utilizando el borrador suave, borra una pequeña cantidad de la parte inferior para permitir que el arbusto se mezcle con la pintura. Guarda la imagen como JPEG.

► Create a simple bush to then use it as a base for the shape of a leafy brush

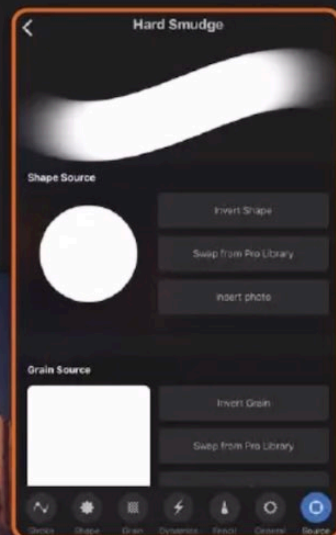


Comience a agregar más detalles y un brillo cálido a la medusa.

Creo un pincel simple para usar como forma de arbusto para el follaje.

14

Para aumentar la sensación de escala y distancia, utiliza el Aerógrafo suave para aplicar suavemente un poco de niebla entre las capas. Esto aclarará el fondo y simulará una perspectiva atmosférica, aumentando la diferencia de valor entre las capas y haciendo que la imagen sea más legible. También puedes utilizar una capa de Superposición o Multiplicación para oscurecer el lado de la sombra con tonos azules fríos para darle más énfasis a la cálida luz del sol. Utiliza la herramienta Dedo con un pincel redondo duro para moldear la niebla en formas más interesantes. El borde afilado del pincel redondo permite crear bordes duros, que pueden crear un bonito contraste visual con los bordes naturalmente suaves del Aerógrafo suave.



✓ Crea más contraste y agrega más atmósfera pintando una niebla entre las capas

◀ Give the image Contrast and atmosphericity, depicting fog between layers

15

Con un pincel de bordes duros, comience a agregar nubes diseñando formas interesantes que complementen su composición. Use la herramienta Dedo para mezclar los bordes y crear secciones tenues y producir un aspecto más parecido al de una nube. No olvide que las nubes son una parte clave de la composición y ofrecen una oportunidad divertida para diseñar algunas formas muy gráficas. No hay muchos otros elementos naturales que puedan adoptar tantas formas diferentes e interesantes. El uso de un pincel de bordes duros le permite centrarse más claramente en el diseño de la forma y hacer que las nubes sean lo más interesantes posible.

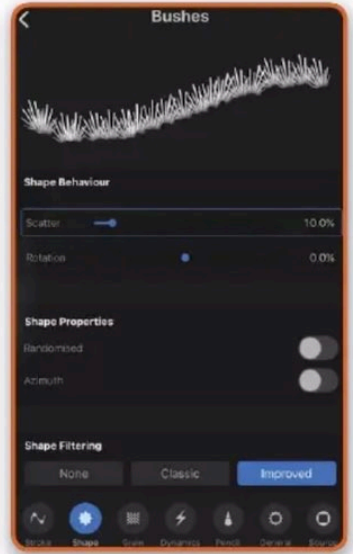
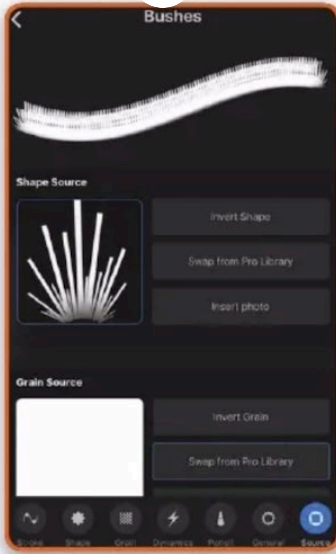


▲ Add the cloud to the illustration by drawing them with a brush with hard edges, and then soften the received contours of "Smudge."

Añade nubes usando un pincel de bordes duros y suaviza las partes usando la herramienta Dedo.

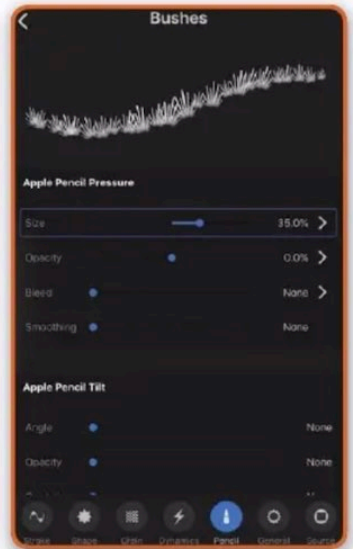
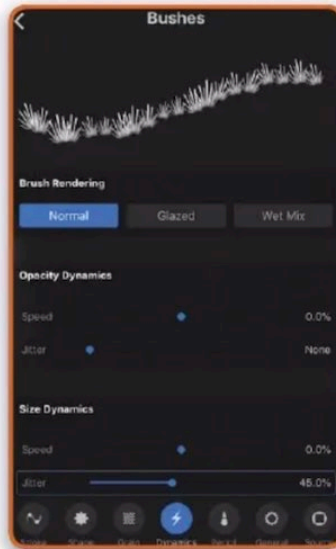
18

Toca + en la paleta de pinceles para agregar un nuevo pincel. Agrega un grano en blanco de la Biblioteca Pro a la Fuente de grano. En la pestaña Trazo, establece el Espaciado en 45 % y la Vibración en 25 %. En la pestaña Forma, agrega un 10 % de Dispersión para agregar más aleatoriedad a la dirección del pincel. Omite la pestaña Grano, ya que el pincel no necesita ninguna textura. En la pestaña Dinámica, agrega un 45 % de Vibración a la Dinámica de tamaño para crear un tamaño más irregular en el pincel. Por último, establece el tamaño de Presión en 35 % en la pestaña Lápiz para obtener algo de control sobre el tamaño del pincel.



► Adjust different brush settings to achieve the desired result

Ajuste las diferentes configuraciones del pincel para crear el efecto deseado.



19

Con el nuevo pincel para follaje, pinta grupos de arbustos alrededor del primer plano. Comienza con la capa más alejada, luego aclara el color y pinta una segunda capa encima. Cambia el color una vez más y pinta una tercera capa para lograr una ilusión de profundidad. Agrega una nueva capa detrás de los arbustos y pinta algunos arbustos iluminados para imitar el efecto de la luz de la medusa más grande que golpea las hojas desde atrás. Crea alguna variación en el follaje usando un color más claro para pintar grupos de flores alrededor y agrega la forma de un árbol muerto o algunas ramitas secas.

► Create multiple layers of foliage with a new brush



Crea múltiples capas de follaje con tu nuevo pincel de follaje

20

Continúa ajustando los colores y definiendo más detalles alrededor de los puntos focales. Agrega sugerencias de medusas bebés que emergen del suelo usando el pincel Speckle. En esta etapa, puedes dejar de usar capas separadas y, en su lugar, fusionar todo en una sola para reducir el tiempo que pasas saltando entre ellas. Si no te sientes cómodo fusionando todas las capas, simplemente duplica tu archivo para asegurarte de tener una copia de seguridad en caso de que algo salga mal. Agrega un brillo a las medusas bebés usando la misma técnica de duplicar y difuminar la capa. Además, agrega una luz de borde a los objetos del primer plano frente a la medusa gigante, pero no exageres.

ARTIST'S ADVICE

Ya pasó la época de los grandes cambios radicales. Una vez que tengas una base sólida y la imagen funcione como un todo, es hora de trabajar en los detalles. Pon música y pinta. Esta es la parte más lenta y quizás la menos emocionante del proceso de pintura, pero es importante que no intentes hacerlo a las apuradas.



► Combine the layers and zoom in to spell out the details

21

Utilizando el pincel suave, aprovecha al máximo los modos de fusión de capas. Utiliza Superponer para ajustar valores y colores, Sobreexponer color para añadir un poco más de fuerza a las fuentes de luz, Multiplicar para oscurecer áreas y Luz suave para realizar ajustes de color sutiles. Continúa con el proceso de detalle y corrige los errores. Añade más medusas pequeñas y humo al fogón y crea una niebla tenue similar a una nube que capte la luz de las medusas grandes. Concentra el trabajo de detalle en las áreas cercanas a los puntos focales y deja las áreas menos importantes un poco más ásperas para enfatizar aún más los puntos focales. Una vez que no tengas nada más que añadir, deja reposar la pintura durante uno o dos días, luego vuelve a ella y haz una pasada final a la imagen.



▲ Use layer mixing modes to adjust the color and contrast of the image

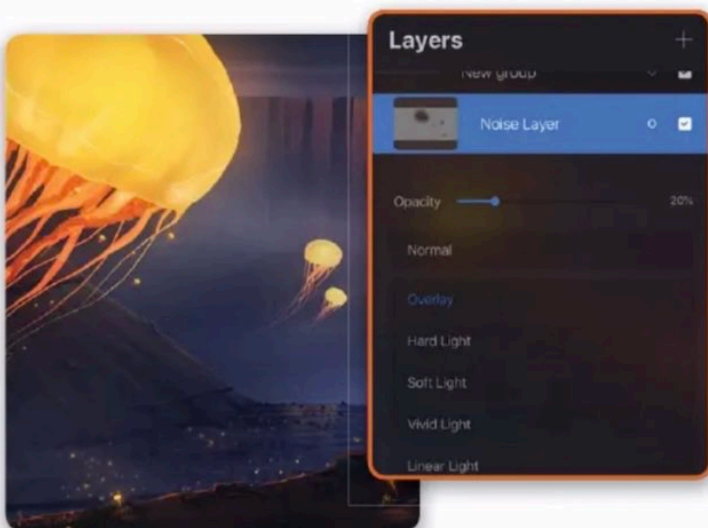
▲ Utilice los modos de fusión de capas para realzar los colores y el contraste de la imagen

22

Para agregar los toques finales, fusiona todas las capas. Usa Ajustes > Enfocar para crear bordes más nítidos. (Sugerencia: si haces esto en una capa duplicada, puedes borrar las partes que no quieres que se vean afectadas). Agrega algo de grano creando una nueva capa y rellenándola con gris medio. Usa el filtro Ruido al 100 % en Superposición y reduce su opacidad a alrededor del 20 %. Usa los controles deslizantes Tono, Saturación y Valor para reducir la saturación de la capa a 0, creando un sutil efecto de grano monocromo. Termina exportando y compartiendo tu imagen (consulta la página 18).

▶ Add Noise and Sharp filters to give the work a finished look

Añade filtros de Ruido y Nitidez a la pintura como toque final.



Готовая иллюстрация @ Самуил Инкилэйн



READY ILLUSTRATION

La pintura terminada cuenta la historia de un paisaje de fantasía mística. La paleta de colores cálida pero tenuemente iluminada y el ambiente sobrenatural la complementan bien.

Planificar la pintura con bocetos preliminares puede evitar que te sientas perdido, lo que a veces puede suceder cuando se utiliza un enfoque más espontáneo. Gran parte del proceso se dedicó a intentar crear una sensación precisa de escala utilizando pistas visuales con las que el espectador estaría familiarizado. Sin estas pistas visuales, las medusas flotantes podrían parecer medusas de tamaño normal más cerca de la cámara.







Above: The Observation Tower

FANTASTIC CREATURE

Nicholas

Este tutorial te guiará paso a paso a través del proceso de creación de una criatura fantástica en Procreate. Al comenzar una tarea, basa tus exploraciones iniciales en el contexto y la indicación. Si creas una criatura fantástica para un videojuego, por ejemplo, es posible que quieras hacer preguntas sobre la jugabilidad. ¿Dónde se utilizará el personaje? ¿Qué funciones debe realizar? ¿Hay alguna tradición involucrada que pueda influir en el diseño?

Comienza haciendo una lista de algunos de tus animales favoritos y piensa qué rasgos puedes tomar prestados de cada uno para crear tu monstruo. Las criaturas que viven bajo el mar pueden ser una excelente inspiración para los extraterrestres, ya que las necesidades y los diseños adecuados para un entorno acuático son tan diferentes a los nuestros como es posible. Por ejemplo, ¿qué tipo de criatura fantástica podrías crear mezclando un poco de león marino, algo de orca, un toque de ajolote y los dientes de un dunkleosteus prehistórico...?

CTP. 208



YOU'LL LEARN:

- ▶ Perfeccione y ajuste su boceto para obtener formas dinámicas.
- ▶ Pintar con pinceles texturizados e inclinarlos.
- ▶ Coloque capas estratégicamente para respaldar una imagen final sólida.
- ▶ Utilice máscaras de capa para crear un diseño flexible y ajustable.
- ▶ Crea sombras complejas que cambian de tono y valor para crear una sensación de volumen.

01

Comienza dibujando algunos bocetos sueltos. Si empiezas a trabajar con demasiados detalles o control demasiado pronto, tu trabajo puede resultar rígido y el progreso puede ser lento. Selecciona el pincel Oval Sketch NK de Tara y configúralo en un tamaño de pincel mediano o grande para eliminar la tentación de entrar en detalles. (Los detalles sobre cómo descargar el pincel Oval Sketch NK de Tara se pueden encontrar en la página 208). Busca formas que te gusten e inspírate en la naturaleza. Considera qué rasgos físicos únicos de los animales te atraen o que rara vez ves representados en los diseños de personajes. Ve si puedes integrarlos en tus bocetos de diferentes maneras

► Create a selection of rough sketches - it can take a few tries to find the perfect image

Crea una selección de bocetos sueltos: puede que necesites varios intentos para encontrar un diseño que te guste



02

Si ves que una parte de tu boceto funciona especialmente bien (en el paso 01 era la cabeza), duplica la capa y usa cada nueva versión para probar algo nuevo en la pose o la composición corporal. Haz hincapié en la exploración con criaturas fantásticas: puedes introducir una anatomía nueva e inesperada en un diseño si te resulta demasiado familiar. Intenta utilizar formas simples y audaces mientras dibujas, y no sobrecargues el diseño con detalles innecesarios. Los diseños simplificados con un equilibrio de detalles son más fáciles de entender para el espectador y puedes aprovechar esa claridad para atraer su atención a las áreas de la criatura que quieres que noten especialmente.

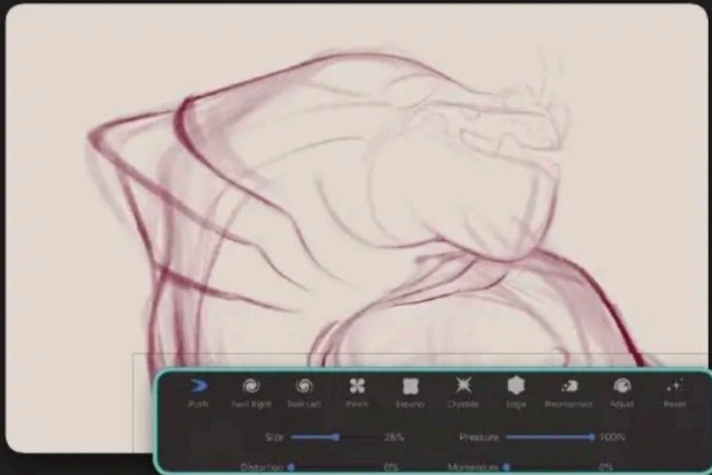
► Pick a suitable body and pose for a good head picture

Probar diferentes cuerpos y poses con el diseño de cabeza preferido.



03

Al empezar a dibujar de forma imprecisa, puede resultar útil trabajar rápidamente para no perder el ritmo y empezar a detallar en lugar de explorar nuevas ideas. Una forma de acelerar la fase de boceto es utilizar la herramienta Licuar. Si un diseño parece demasiado irregular o desparejo, o si desea darle forma a una línea complicada rápidamente sin tener que volver a dibujarla varias veces, utilice Ajustes > Licuar. Hay una variedad de modos útiles con los que experimentar. El modo Empujar le permitirá mover el boceto hacia adelante y hacia atrás para probar nuevas formas antes de comprometerse con un diseño.



▲ A prime example of how the push cmdnd in the Plastic section can modify your sketch

Un ejemplo extremo de lo que la herramienta Push de Licuar puede hacer en un boceto

04

Una vez que hayas garabateado y licuado hasta obtener un boceto con formas definidas y una buena pose, reduce la opacidad de la capa a un nivel bajo para que siga siendo visible, pero no intrusiva. A continuación, crea una nueva capa encima y úsala para esbozar líneas más claras y detalladas sobre el boceto preliminar que se encuentra debajo. Esta es la etapa en la que puedes comenzar a ajustar el diseño y ser más específico con los detalles, como las uñas y las arrugas.

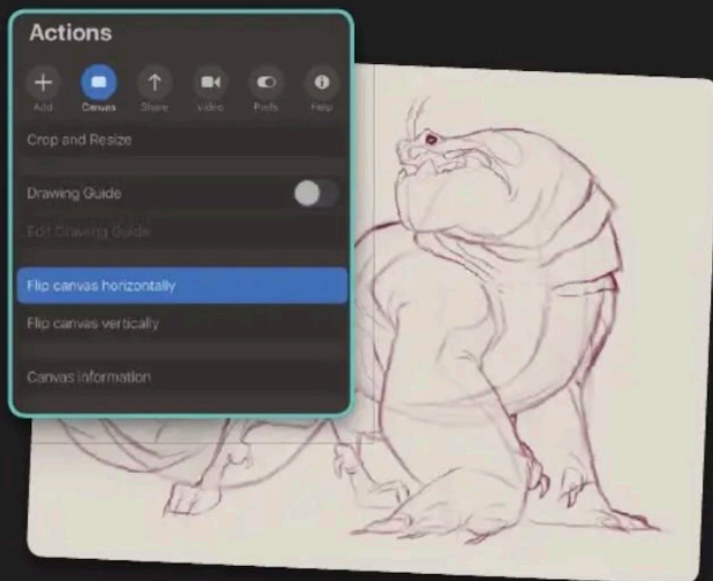


► El boceto limpio, con el boceto suelto ligeramente visible debajo de los brazos y la cola, se ajustó para dirigir la atención a la cabeza.

05

Antes de pasar al color, da vuelta el lienzo. Esto te permitirá ver el dibujo desde un nuevo ángulo y detectar las debilidades antes de concentrarte demasiado en pintar y renderizar. Para dar vuelta el lienzo, selecciona Acciones > Lienzo > Dar vuelta el lienzo horizontalmente. Es común notar problemas de asimetría en los ojos o una perspectiva desigual en las extremidades y, si bien puede ser doloroso, es bueno adquirir el hábito de dar vuelta el lienzo pronto y con frecuencia. Puedes volver a dibujar los errores o usar Licuar para volver a colocarlos en su lugar y luego dar vuelta el lienzo nuevamente.

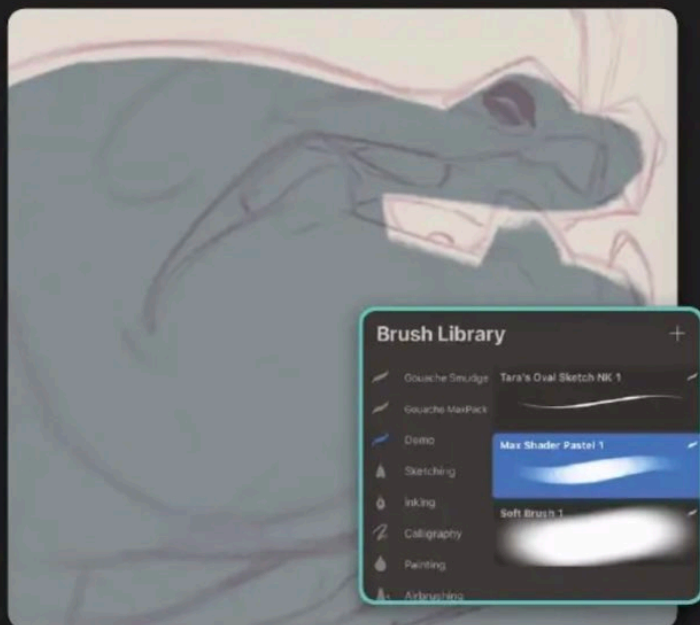
Al darle la vuelta se descubrió que las branquias y la boca estaban ligeramente desproporcionadas; luego se ajustaron sutilmente.



06

Ahora puedes usar tu nuevo boceto limpio como guía para pintar. Para ello, establece el modo de fusión en Multiplicar para que sea translúcido y luego reduce un poco la opacidad. Crea una nueva capa debajo de las líneas, que actuará como base para el personaje coloreado. Elige un color de tono medio intenso para comenzar.

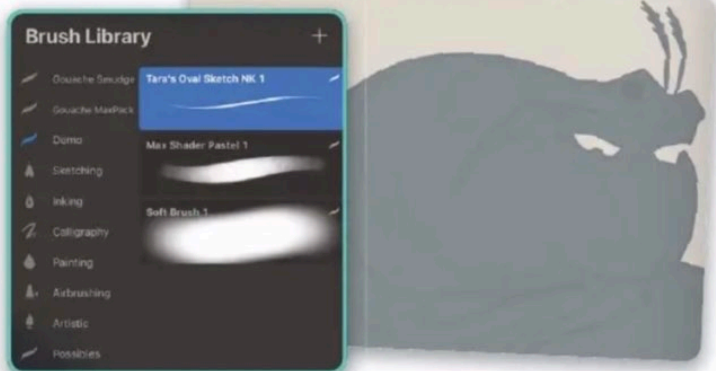
Comience a bloquear el color usando el pincel Max Shader Pastel para cubrir el fondo rápidamente.



07

En esta nueva capa en blanco, rellena cuidadosamente la silueta del personaje con el color de tono medio. Usa el pincel Max Shader Pastel para comenzar, ya que es ancho y puede cubrir las formas grandes rápidamente. (Los detalles sobre cómo descargar el pincel Max Shader Pastel se pueden encontrar en la página 208). Vuelve al pincel Oval Sketch NK de Tara para asegurarte de que los bordes estén bien limpios. Esto puede llevar algo de tiempo, así que ten paciencia si lo haces de manera prolija y correcta, hará que las cosas sean mucho más fáciles más adelante.

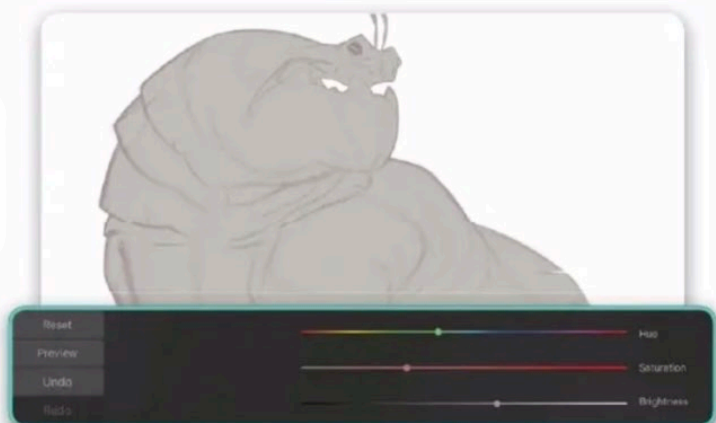
- ▶ Crea una silueta definida o experimenta con formas sueltas y texturizadas para lograr un estilo más relajado



08

La silueta que has creado ahora se puede utilizar como máscara para ayudar a mantener cada nuevo color que añadas a tu personaje dentro de las líneas del diseño. Primero, cambia el color base al tono pálido de la parte inferior del cuerpo de la criatura. Para ello, selecciona Ajustes > Tono, Saturación, Brillo y ajusta los controles deslizantes para ajustar el color base a un tono de piel medio. A continuación, utiliza la forma de máscara para añadir el color oscuro de su espalda en una capa separada.

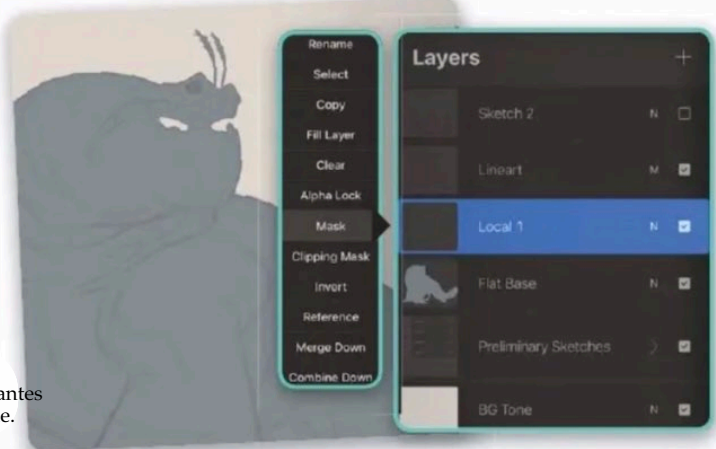
- ▶ Ajustar el color sobre la marcha es uno de los principales beneficios de trabajar en capas enmascaradas: todo se puede cambiar durante el proceso.



09

Abra el menú Capas y toque Seleccionar. Aparecerán líneas diagonales tenues alrededor de la silueta, lo que indica que se seleccionó la forma en la capa base. Con la selección activa, cree una nueva capa, toque la nueva capa para abrir el menú de opciones y seleccione Máscara.

- ▶ Si eres nuevo en el mundo de las máscaras, es mejor experimentar antes de intentar hacer una pieza grande.

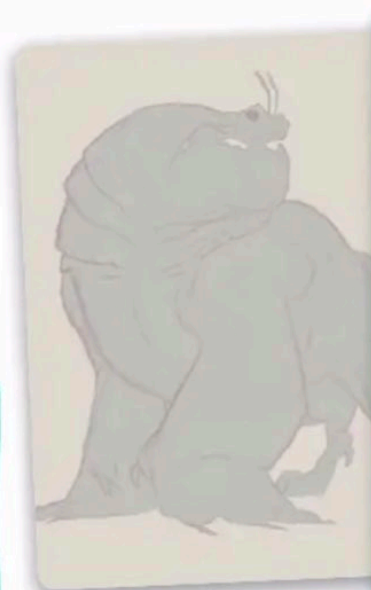


10

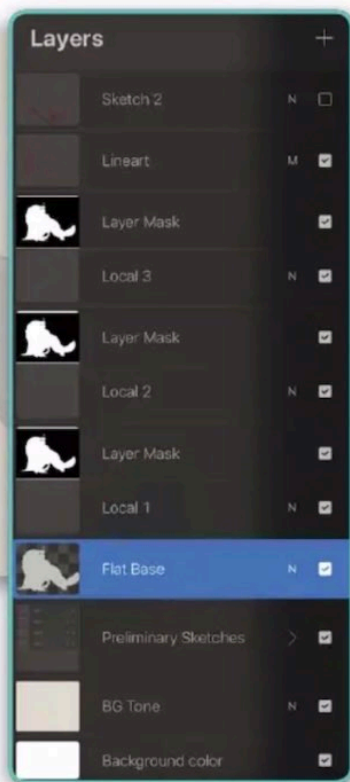
Aparecerá una máscara de capa en blanco y negro sobre la nueva capa en la ventana emergente Capas, que muestra la forma blanca de la silueta de tu personaje rodeada de negro. Duplicala (emparéjala con su máscara) varias veces. Estas se convertirán en las capas de color de tu criatura. La función de las máscaras es mantener cada nuevo color que agregues dentro de las líneas del diseño, al mismo tiempo que mantienes de manera flexible cada uno en su capa separada y ajustable. (Estas máscaras también se pueden editar individualmente).

ARTIST COUNCIL

Pensar en máscaras y capas puede resultar complicado si no estás acostumbrado a ello. Ten paciencia contigo mismo. Si te tomas el tiempo de aprender los conceptos básicos, las máscaras pueden ser una herramienta poderosa y versátil. La flexibilidad que ofrecen será útil cuando un cliente de repente quiera algo en azul en lugar de rojo.



► Haz cuatro o cinco copias de la capa vacía con la máscara para rellenarla con color después, dejando una en blanco para poder duplicarla si necesitas más



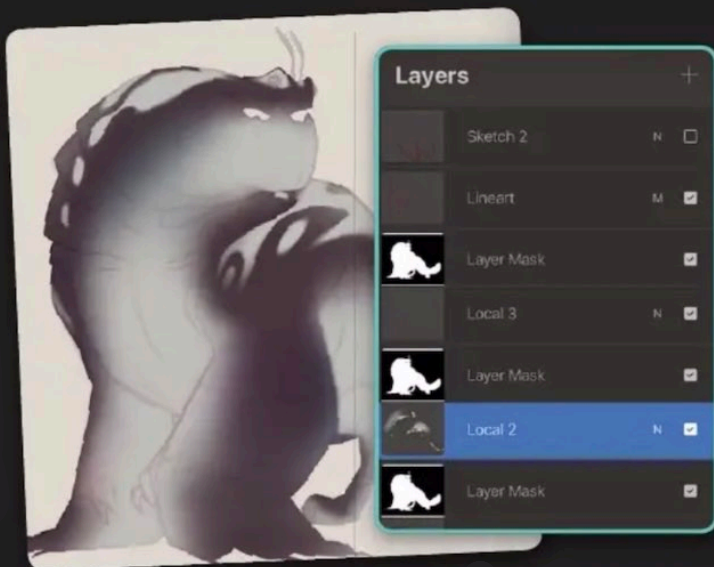
- 11 Utiliza el aerógrafo suave para pintar el primer color en la capa enmascarada. Asegúrate de evitar seleccionar y pintar en la máscara misma. Utiliza el rojo para bloquear el color de la espalda de la criatura, observando cómo el rojo nunca se aleja de la silueta nítida del diseño. La máscara te permite pintar libremente dentro de esos límites. Utiliza los controles deslizantes de Tono, Saturación y Brillo para ajustar el color rojo, reduciendo la saturación y el brillo para crear un color carbón. Observa cómo la capa base de la parte inferior del abdomen no se ve afectada y solo cambia el rojo.

► El color rojo aquí es arbitrario: solo ayuda a demostrar cómo se pueden ajustar los colores después.



12

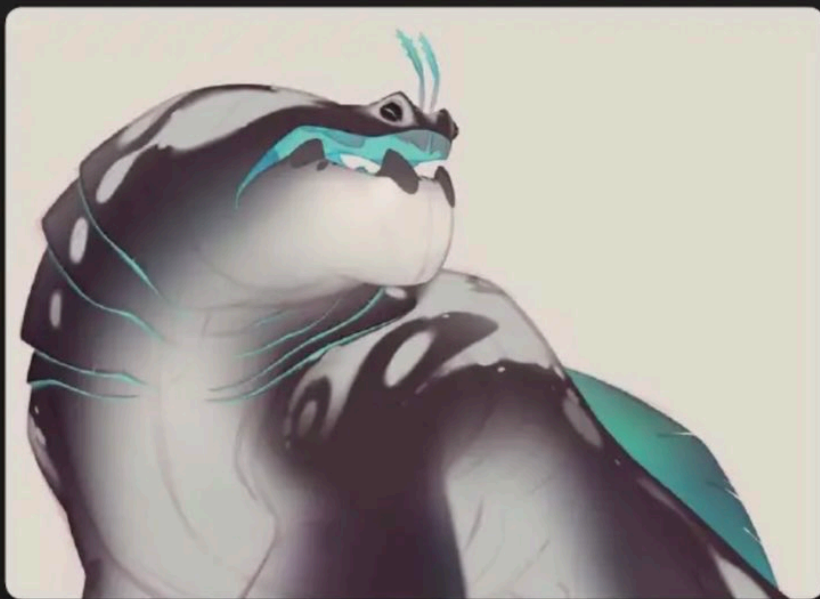
Utilizando la misma técnica, selecciona una nueva capa del conjunto de capas enmascaradas que duplicaste en el paso 10. Generalmente, las zonas de color local se pueden dividir en capas separadas como estas. El color local es un término que se utiliza para referirse al color verdadero de un objeto sin que lo afecte ninguna luz o sombra. Tu cabello no es del mismo color local que tu piel, y tu camisa es distinta a tu cabello, por lo que dividirías cada una de estas capas en capas separadas. Esta estructura de capas resultará útil si deseas realizar cambios en los colores individuales más adelante sin cambiar los colores circundantes. Utilizando un gris claro, pinta el patrón inspirado en la orca en la espalda de la criatura en una capa enmascarada.



13

Siguiendo con la misma línea, utiliza nuevas capas enmascaradas para pintar los ojos, el pelo, las uñas, las capas de ropa o cualquier cosa que requiera un cambio de color con respecto al resto del diseño. Para este paso, utiliza capas enmascaradas y el pincel Oval Sketch NK de Tara para pintar el ojo, las aletas verde azulado de la espalda y la cola, y el interior turquesa brillante de la boca de la criatura.

▲ Cuanto más texturas y patrones se utilicen, más divertido será ver después el efecto de la luz y la sombra en la forma.

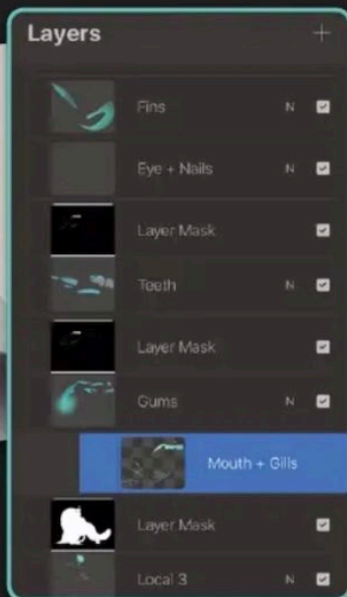


► Las líneas de tu boceto actúan como una guía para el color y el desarrollo que sigue a las líneas precisas conducirá a un mejor resultado.

14

Cada capa de color local puede comenzar como un solo color plano, pero algunas áreas requieren una complejidad de color adicional. Para crear un brillo o un degradado dentro de una forma que haya pintado, aplique un bloqueo alfa a los píxeles de esa capa. Un patrón de tablero de ajedrez llenará la pequeña imagen de vista previa de la capa. Esto indica que los píxeles de esa capa ahora están bloqueados y cualquier cosa nueva que pinte en esta capa permanecerá dentro de los límites de los píxeles que ya haya pintado en ella.

- Observe el patrón de tablero de ajedrez en la miniatura de la capa: verifique siempre si los píxeles están bloqueados



15

Con los píxeles bloqueados, selecciona un nuevo color en el menú Color y usa el Aerógrafo suave configurado en un tamaño de pincel pequeño para comenzar a pintar. Pinta un color turquesa más brillante en la parte posterior de la boca de la criatura para indicar que la luz proviene de las profundidades de su cuerpo. Con los píxeles de la capa bloqueados con alfa, el color brillante no se desviará más allá de la forma de la boca que ya has pintado.

- Utilice Alpha Lock para pintar un brillo o degradado dentro de una forma que ya haya pintado



16

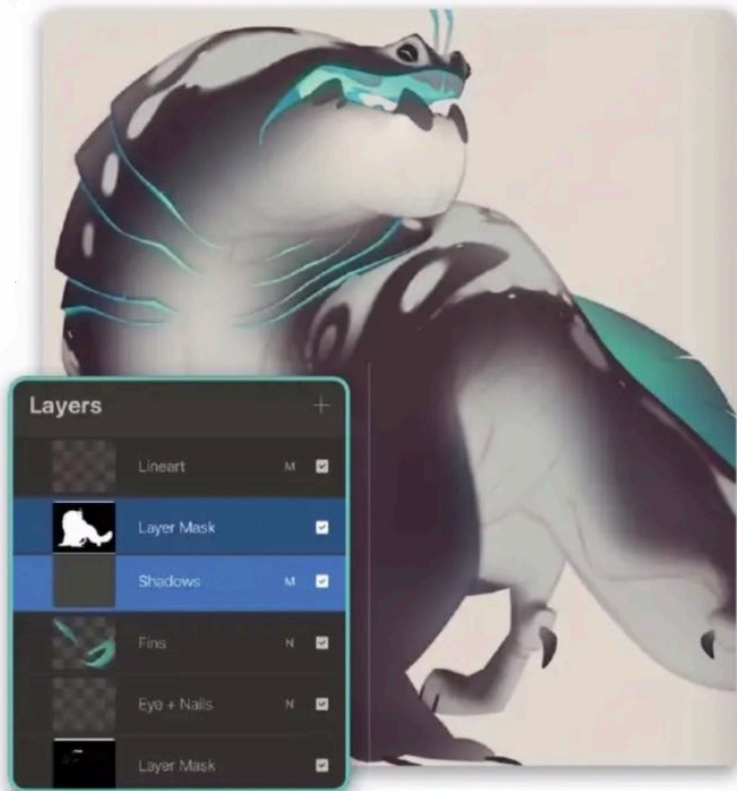
Configurar todos los colores locales, ajustarlos y agregar complejidad puede llevar un tiempo, así que busca un buen podcast o audiolibro para escuchar si no te molesta la leve distracción. Vale la pena hacer un trabajo ordenado y minucioso, ya que encontrarás que el resto del proceso es mucho más sencillo si los colores base locales están en buenas condiciones. Recuerda desactivar la capa de boceto de vez en cuando para verificar qué tan claramente se lee el diseño sin las líneas.

▶ En esta etapa, las formas y los colores deben sentirse fuertes, sin contar toda la historia: la representación completará el resto



17

Una vez que hayas configurado los colores locales, puedes comenzar a agregar formas con luz y sombra. Por encima de los colores locales, pero debajo de la capa del boceto (que sigue actuando como guía en todo el proceso), crea una nueva capa y configúrala en Multiplicar. Desplázate hacia abajo hasta la capa base con la que comenzaste a colorear, tócala una vez, toca Seleccionar y, luego, con la selección activa, regresa a tu nueva capa Multiplicar, tócala una vez y selecciona Máscara.

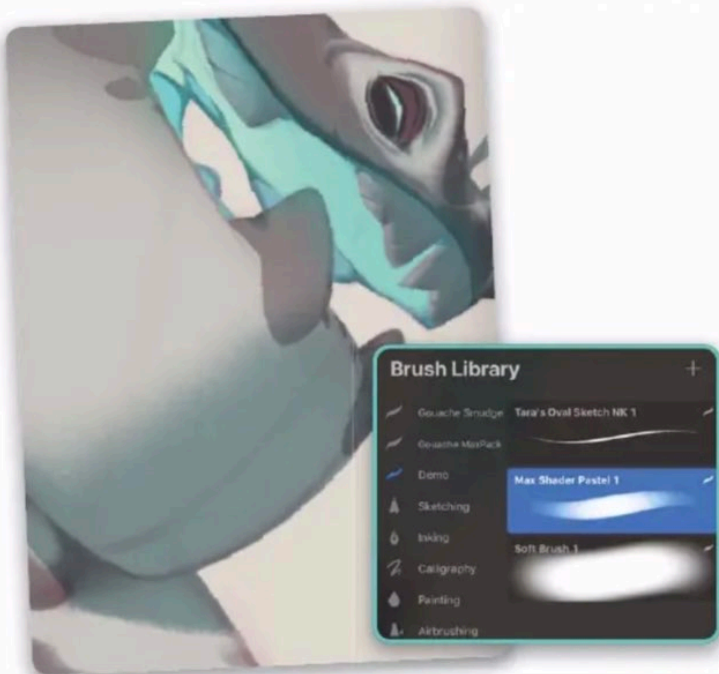


▶ Esta capa enmascarada será la que lleve la mayor parte de la representación; intente superponer múltiples sombras para lograr una complejidad adicional.

18

Esta capa de Multiplicar actuará como la capa principal de sombras para tu diseño. Dado que Multiplicar hace que los píxeles de la capa sean translúcidos, todo lo que pintes en esta capa quedará semitransparente sobre los colores locales que se encuentran debajo. Selecciona un color azul pálido (o experimenta con una variedad de tonos de sombra) y comienza a pintar donde se acumularán las sombras. Considera la dirección de la fuente de luz, las formas dimensionales de la anatomía de la criatura y cuán brillante o tenue es la fuente de luz.

Al pintar las sombras, piense en la suavidad o nitidez del borde: los bordes suaves implican formas redondas, mientras que los bordes afilados implican pliegues duros.



19

Una de las principales ventajas de este enfoque en capas es que las sombras se pueden pintar sin cambiar permanentemente las capas de color que se encuentran debajo, lo que significa que puedes agregar, difuminar y borrar sombras sin miedo. Usa el pincel Max Shader Pastel para bloquear áreas texturizadas grandes de sombras suaves y el pincel Oval Sketch NK de Tara para pintar arrugas más apretadas y giros precisos en la forma. Con la herramienta Dedo configurada en el pincel Max Shader Pastel, úsalo con moderación para suavizar las sombras duras.

Apunta a una mezcla de bordes nítidos donde la forma gira bruscamente y gradientes suaves donde los volúmenes son más redondos.

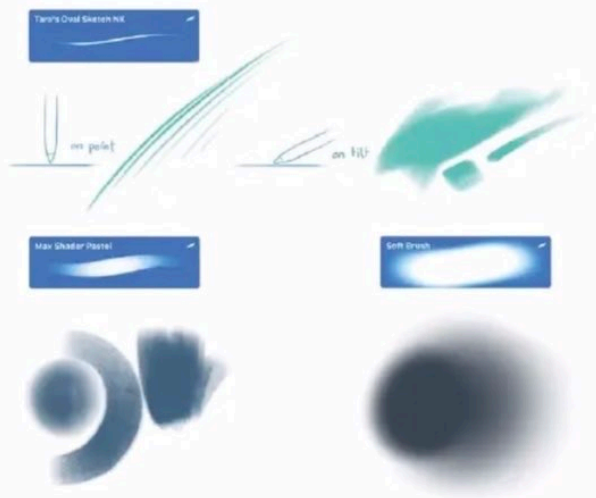


20

Al igual que con las capas de color locales, pinta las sombras con un solo color al principio, centrándote en la forma y la impresión de forma, luego añade color y complejidad.

Para añadir color a las sombras, fija los píxeles en la capa y luego utiliza el Aerógrafo suave para cambiar suavemente el color de la sombra en las áreas. Pinta suavemente rojos y dorados donde quieras que la luz brillante se filtre. Pinta azules brillantes y verde azulado donde quieras que la luz fría se refleje. Y pinta azules y púrpuras más oscuros donde quieras mostrar pliegues y hoyos profundos

Esta es la capa de sombra terminada con todos los colores locales y la capa base desactivadas; observe los cambios de color y brillo



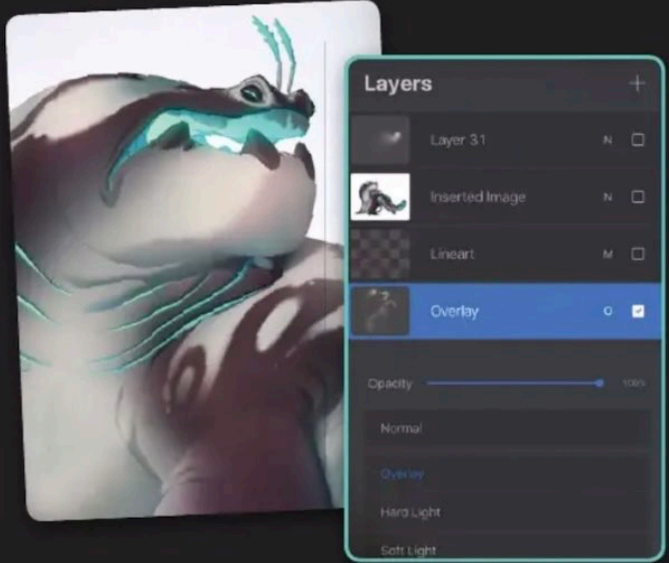
ARTIST'S ADVICE

Dominar los bordes suaves y duros requiere práctica. El pincel Oval Sketch NK de Tara tiene una línea nítida cuando se utiliza el lápiz en su punta. Intente inclinar el lápiz para producir un borde más suave. Combine esto con el pincel Max Shader Pastel y el aerógrafo suave para obtener una amplia variedad de calidades de borde.

21

En este enfoque, las sombras definen la forma de la luz (similar a la mayoría de las técnicas de acuarela). Piensa en dónde podrían ser útiles algunos efectos de luz o brillo para aclarar la forma. Para ello, crea una nueva capa y configúrala en Superposición. A continuación, utiliza el Aerógrafo suave configurado en un tamaño de pincel grande con colores brillantes para pintar suavemente áreas de luz brillante sobre la criatura en esta nueva capa. Pero úsalo con moderación, ya que demasiado puede hacer que una pieza parezca demasiado cocinada.

El efecto aquí es sutil, pero el brillo en la boca y en la joroba del cuello añaden credibilidad a la luz.

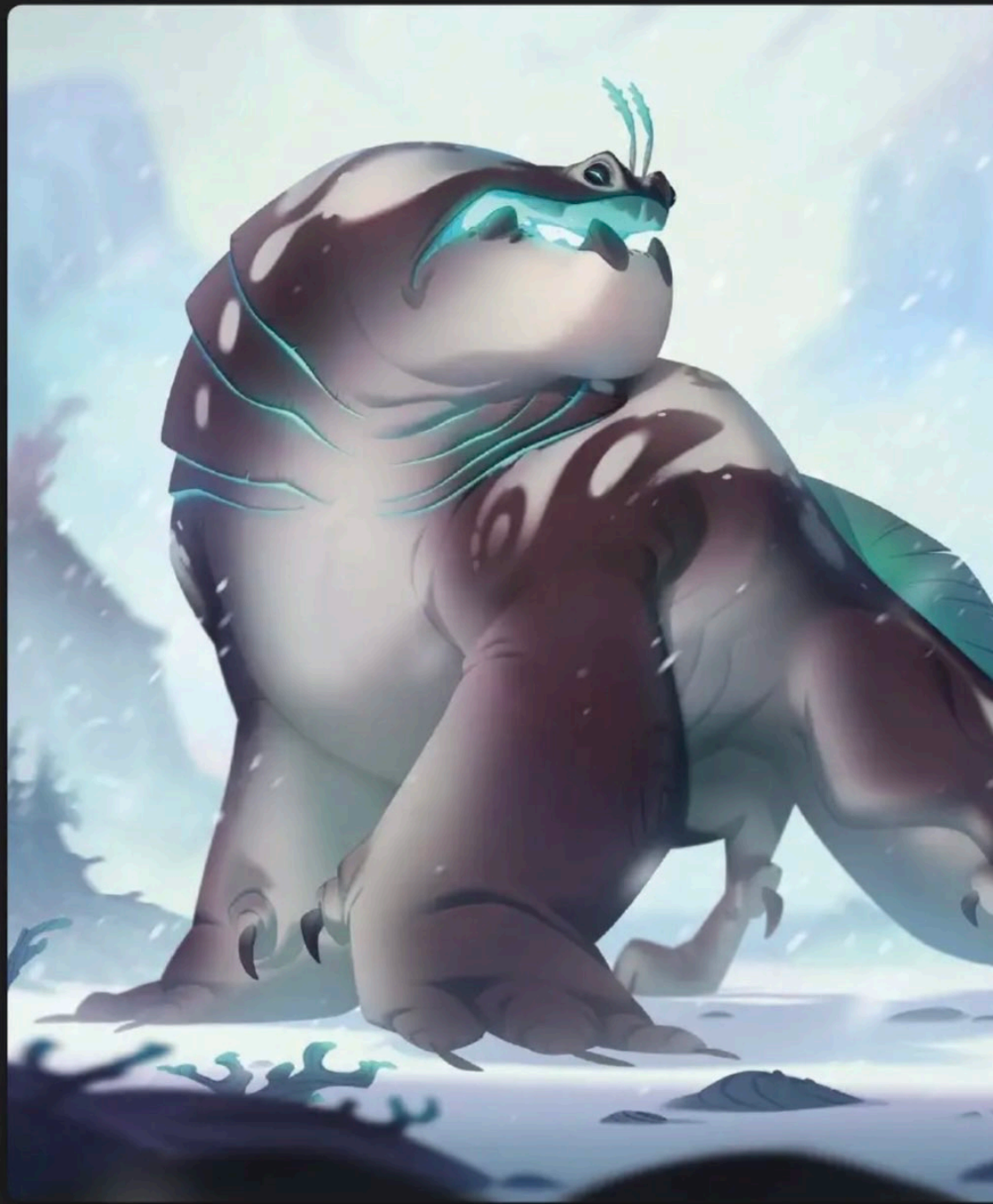


22

Por último, crea una nueva capa y deja el modo de fusión en Normal. Usa esta capa para pintar ajustes opacos sobre toda la pieza. Crea crestas de luz, reflejos especiales o marcas de brillo; pequeños detalles que aclaren las áreas de la anatomía que no se han representado con claridad. Según tus preferencias y el tiempo que dediques, puedes dedicar mucho tiempo a pintar sobre la capa superior. La base sólida de color local, luz y sombra que creaste debajo te permitirá tener éxito

Pequeños añadidos: reflejos en los dientes, una pupila para el ojo, algo de luz en la mandíbula





Un fondo puede ayudar a proporcionar contexto y una sensación de escala. Menos es más, así que ten cuidado de no agregar demasiado contraste o detalles de alta frecuencia que desvíen la atención del diseño de tu criatura. Una tundra nevada de otro mundo es una buena opción para esta criatura, ya que se inspiró en animales de climas fríos. Mantén los valores brillantes y el contraste bajo detrás del personaje para asegurarte de que resalte. Desenfoca cada vez más las capas según su distancia de la criatura para crear una sensación de poca profundidad de campo, lo que también ayudará a centrar la atención. Una sombra proyectada, una neblina suave y copos de nieve ayudan a fundamentar el diseño, y el resultado tiene el interés visual justo sin distraer del monstruo. Una vez que estés satisfecho con la imagen, estará lista para ser exportada (consulta la página 18).

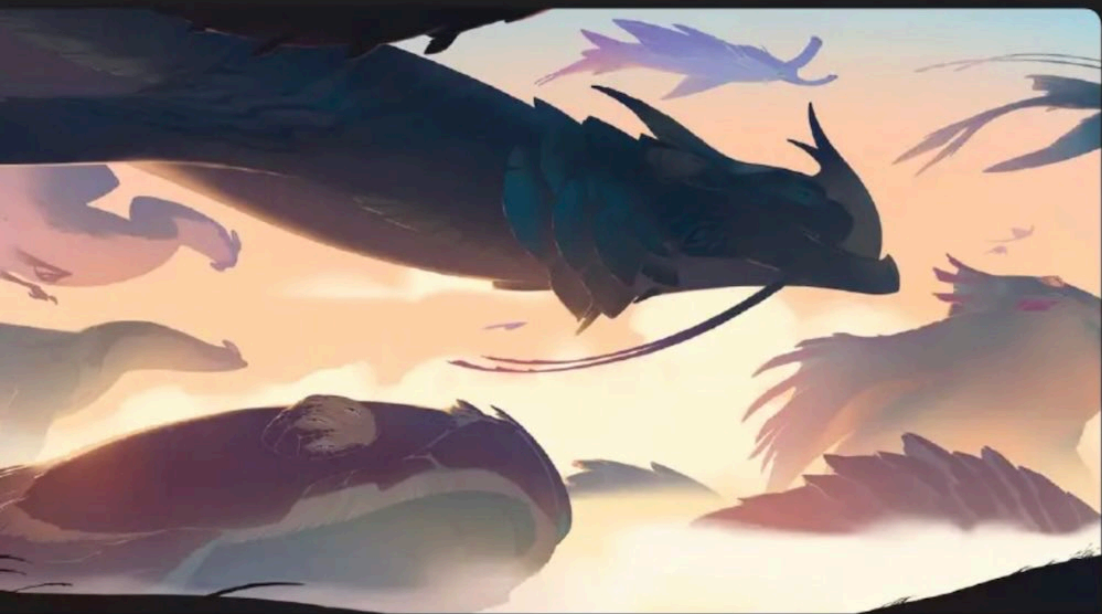
- El fondo sitúa a la criatura en su entorno, realzándola sin distraerla

READY ILLUSTRATION

Al completar este tutorial, tendrás un archivo en capas sólido y flexible con una criatura de fantasía que ahora puedes ajustar como creas conveniente. Como resultado, también te habrás familiarizado más con el sistema de máscaras y modos de fusión de capas en Procreate. La próxima vez, intenta ajustar las máscaras individuales para ver qué matices puedes lograr. Intenta trabajar con una base con una textura irregular o superponiendo varias capas de sombras. Al principio, puede resultar difícil dominar el enmascaramiento, pero una vez que lo domines, tendrás mucho espacio para expandirte y crear un trabajo complejo de nivel profesional

Горюва я илюстрация © Н. Коул





Выше: Джек против Дункана — Желлиботы

Traditional Painting

Max Wichnay

A los artistas se les suele enseñar a centrarse en el diseño y la técnica, pero también es importante tener en cuenta las motivaciones de los personajes y la narración. Los personajes merecen un monólogo interior y deseos propios. Este tutorial te enseñará a crear una escena divertida y nostálgica de un niño escuchando los discos de su hermano mayor en la cálida luz de la tarde después de la escuela cuando en realidad debería estar haciendo sus deberes o limpiando su desordenada habitación. La imagen también incluirá buenos detalles narrativos, como su gato y un póster de su ídolo.

El tutorial cubrirá las técnicas básicas de pincel, así como la creación de un nuevo pincel de gouache. Aprenderá a pintar en Procreate de una manera expresiva que refuerce la energía lúdica del sujeto, utilizando una combinación de técnicas con influencia analógica y flexibilidad digital para crear una imagen que se vea rica, cálida y pintada de manera tradicional, al mismo tiempo que aprovecha las ventajas de Procreate.

Además, el tutorial lo guiará a través de algunos trucos de perspectiva complejos utilizando las guías de dibujo de Procreate, que hacen que la construcción de escenas sea más fácil que nunca en la pintura digital.

СТР. 208

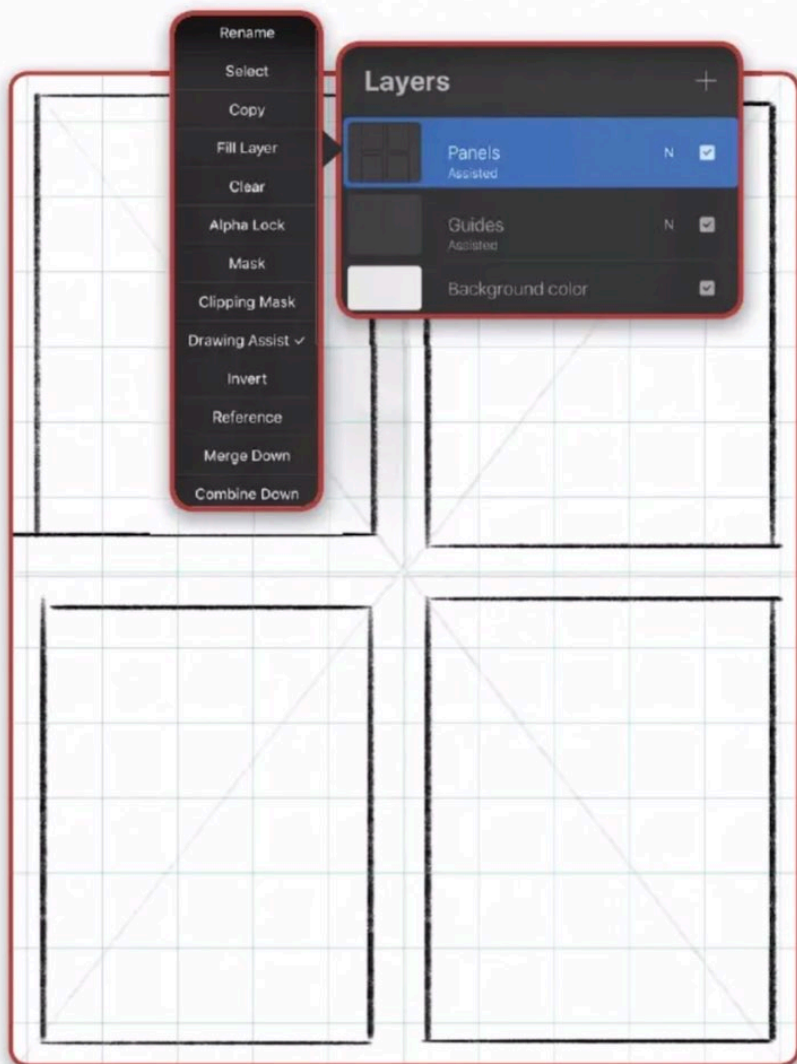


YOU'LL LEARN HOW:

- ▶ Crea miniaturas.
- ▶ Manipule el color utilizando Curvas, Balance de color y Tono y saturación.
- ▶ Construya una escena utilizando guías de dibujo y Drawing Assist para la perspectiva, y QuickShape para objetos geométricos.
- ▶ Crea un pincel personalizado.
- ▶ Aborda la pintura digital utilizando un estilo tradicional.

Una pieza tan compleja necesita miniaturas, así que empieza por hacer los marcos. Para imitar las proporciones de la obra de arte, utiliza QuickShape para dibujar líneas rectas de esquina a esquina, creando una X como guía (consulta la página 36). A continuación, utiliza Opciones > Lienzo > Guía de dibujo para crear los marcos. Activa la guía de dibujo y pulsa Editar guía de dibujo debajo. La configuración de cuadrícula 2D es perfecta. Puedes activar el dibujo asistido haciendo clic en una capa y seleccionando Asistencia de dibujo. Dibuja líneas verticales y horizontales para los marcos utilizando las líneas diagonales como guías para mantener las proporciones en su punto.

► Utilice QuickShape y guías de dibujo para crear marcos en miniatura

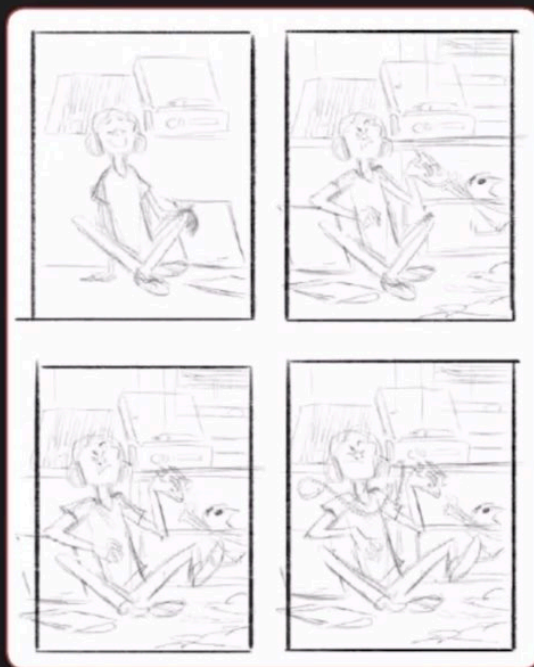


02

Tómate un tiempo para pensar en la composición y la historia que quieres contar, luego, en una nueva capa debajo de los marcos, comienza a dibujar usando el Lápiz Sketchy Sarmiento. Como se muestra en la miniatura superior izquierda, la idea de esta imagen comenzó con un niño sentado en el piso, tranquilo y absorto en la música; sin embargo, a esta imagen le faltaba emoción y narración. Para repetir la idea de tu primera miniatura, duplica la capa y luego usa la herramienta Transformar para mover la nueva capa al siguiente marco. Dibujar al niño tocando su guitarra de aire lo hace más activo, lo que llevó a la idea de agregar al gato que golpea sus dedos



Con cada iteración el concepto se desarrolla y las poses se perfeccionan.



03

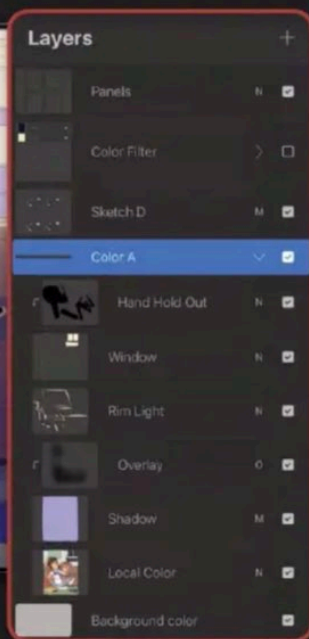
A continuación, crea los bocetos en color. Primero, copia el último boceto en miniatura en todos los fotogramas y aplánalos en un solo boceto juntando las cuatro capas. Haz que la capa de color de fondo sea gris tocando la miniatura para que aparezca el Selector de color.

En una nueva capa, empieza a pintar el color local de los objetos de la habitación. En una nueva capa encima de esa, oscurece la habitación pintando todo el marco de un color azul claro y configurando el modo de fusión de capas en Multiplicar. Esto es todo lo que hay que hacer aquí, ya que la habitación está oscura y a contraluz, pero en la mayoría de los demás casos puedes pintar las sombras de forma más selectiva, como debajo de un personaje o proyectadas sobre los objetos.

Además en este punto, use un color claro para pintar la luz de la ventana y una luz de borde en el personaje y las superficies afectadas, que se pueden abordar en capas separadas.



Create different layers that allow you to change the image flexibly and adjust the colors



04

Para crear la neblina, rellena una capa para naranja, pulsa sobre la capa para añadir una máscara, pulsa sobre la miniatura de la máscara e invierte la máscara para que quede negra. A continuación, con el pincel Nube de grano, pinta suavemente de blanco en la máscara para revelar el naranja. Establece el modo de fusión de la capa naranja en Trama.

Para que la mano y el rostro del personaje parezcan estar delante de la neblina, crea una nueva capa sobre la capa de neblina y crea una máscara de recorte. Esto hace que todo lo que hagas en esta capa actúe solo sobre las capas a las que está recortada. Como el modo de fusión Trama trata el negro como transparente, pinta de negro donde están el rostro y la mano para ocultar el efecto de la neblina allí. Como alternativa, puedes pintar esto directamente en la máscara, pero este método ofrece más flexibilidad si lo necesitas más adelante. Añade el color brillante de la ventana en una capa separada para proporcionar un mejor control de ese color independientemente del color de la neblina.



▲ All layers, on which the haze, are shown separately from the local color - pay attention to the guides and silhouettes of the layer



► Las capas de neblina aisladas se muestran sin color local: tenga en cuenta las siluetas/exclusiones de las capas de recorte

05

Agrupar todas estas capas. Esto te permitirá duplicar el grupo y hacer variaciones en la hora del día y la paleta de colores. Usa Filtros > Tono, Saturación, Brillo para alterar los colores de la sombra y la neblina para encontrar un esquema de colores que evoque un estado de ánimo vintage y nostálgico usando tonos que puedas ver en una cámara Polaroid o de 8 mm. Si los colores de tus marcos se ven un poco apagados, como en los cuatro marcos superiores que se muestran a la derecha, aplanar esos grupos y luego usa Filtros > Balance de color para llevar los colores aún más lejos hasta que encuentres algo con lo que estés satisfecho.



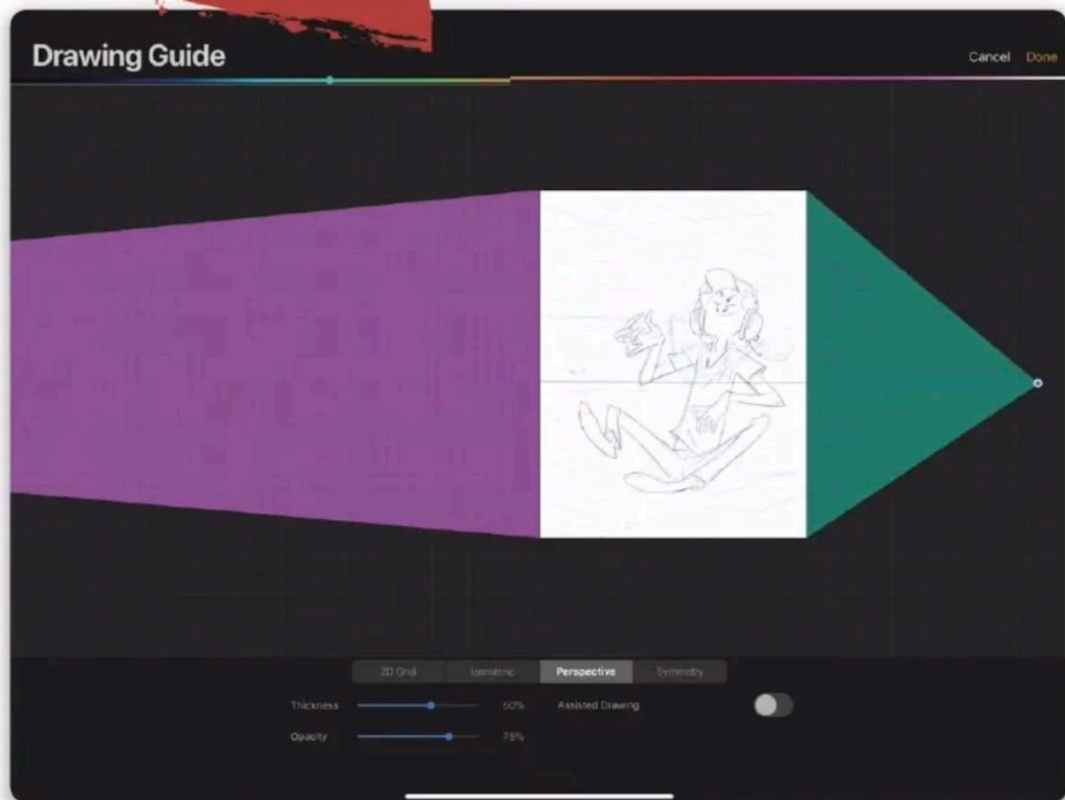
▲ Possible variations of color before selecting a miniature in the bottom right corner

ARTIST COUNCIL

Las buenas referencias son cruciales para contar una buena historia. Como esta pieza tiene como tema los años 80, es importante asegurarse de que todos los objetos y prendas de vestir sean precisos para la época, especialmente el tocadiscos. El cerebro humano es muy bueno para simplificar el mundo, pero no tanto para recordar cómo es un tocadiscos real de los años 70 u 80. Si basas tu pieza en la realidad, tu público se sentirá identificado con ella de una manera mucho más profunda.

06

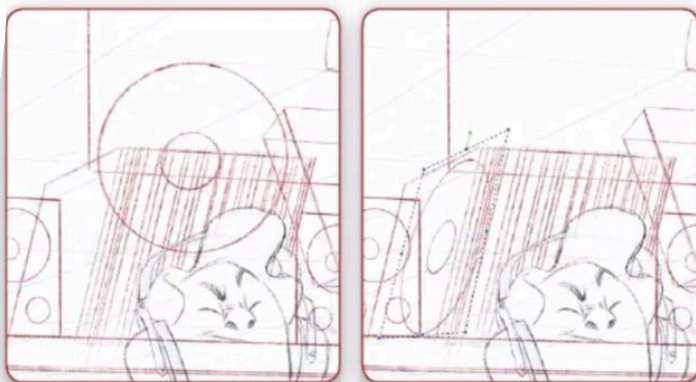
Ahora, comencemos a refinar el boceto. Establecer la perspectiva desde el principio te ayudará a empezar a trabajar en tu personaje para asegurarte de que se sienta estable. Selecciona Opciones > Lienzo > Editar guía de dibujo y cambia el modo a Perspectiva. Aleja el zoom y toca una vez el costado del lienzo a la altura del horizonte. Toca nuevamente para establecer un segundo punto de fuga más alejado del lienzo. Este es un buen momento para voltear el lienzo, usando Opciones > Voltear lienzo horizontalmente, para verificar si hay alguna distorsión extraña que puedas haber pasado por alto.



07

En una nueva capa, comience a construir su escena en perspectiva, permitiendo que el Asistente de dibujo guíe sus líneas hacia los puntos de fuga sin necesidad de una regla. Utilice QuickShape para discos o altavoces circulares, que se invoca dibujando un círculo y manteniendo presionado el lápiz hasta que adopte una forma limpia (consulte la página 36). Mientras sigue sosteniendo el lápiz sobre el lienzo, toque el lienzo con un dedo de la otra mano para que adopte un círculo perfecto donde sea necesario.

- Un registro dibujado con QuickShape y luego transformado en perspectiva



08

En el caso de los altavoces y las carátulas de los álbumes, puede que te resulte más fácil dibujarlos planos y luego distorsionarlos en perspectiva utilizando la herramienta Transformar. Si mantienes pulsada la esquina, podrás deformarlos hacia las esquinas de los álbumes. Haz lo mismo con los altavoces, para que sean idénticos entre sí. Una vez que hayas distorsionado lo suficiente los discos en el suelo, haz una selección utilizando la herramienta Selección a mano alzada y desliza tres dedos hacia abajo en el lienzo para invocar el menú Copiar y pegar. Una rápida Transformación moverá el disco a su lugar.

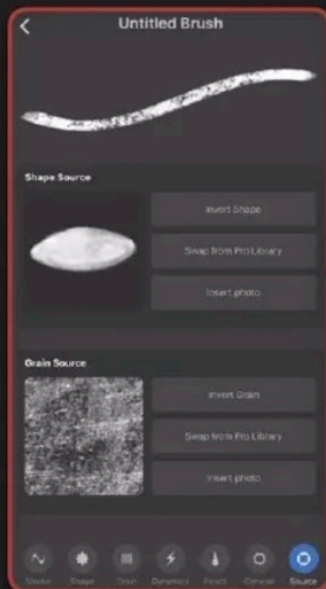
- Finished graphic



09

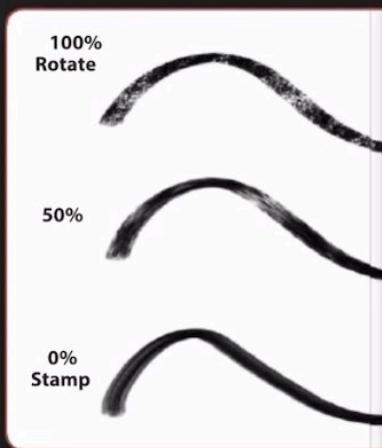
Antes de comenzar a pintar, es posible que desees crear un pincel personalizado para la pieza. Para crear un pincel nuevo, toca el + en la parte superior del menú de la Biblioteca de pinceles. Esto abrirá una pestaña en blanco para tu nuevo pincel, donde puedes agregar una Fuente de forma para la punta del pincel y una Fuente de grano para la textura del papel, o la textura de las cerdas en este caso, que se explicará en pasos posteriores. En cada caso, toca Intercambiar desde la Biblioteca Pro para usar formas y texturas de los pinceles existentes de Procreate. Los recursos integrados son excelentes para crear una amplia variedad de efectos. También puedes Insertar foto o tocar Seleccionar forma para abrir un explorador de archivos para cargar tus propias imágenes personalizadas

- ▶ El menú de creación de pinceles le permite editar la fuente de forma y la fuente de grano.



10

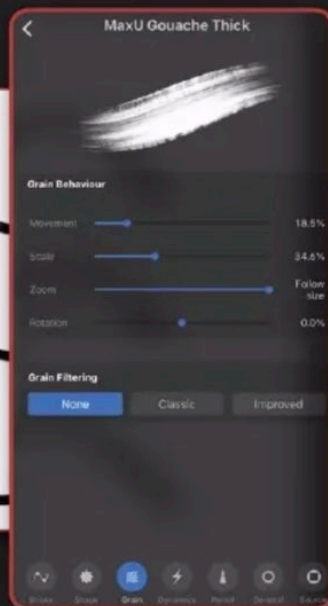
Una de las configuraciones más versátiles es Grano > Comportamiento del grano > Movimiento. En la configuración predeterminada 100% Rodante, puede crear efectos como el grano de un lápiz sobre papel. A medida que arrastra el control deslizante hacia la izquierda, estira el grano a lo largo del trazo, creando texturas con vetas más largas necesarias para crear un efecto de cerdas. En esta paleta, Escala determina el tamaño del grano, mientras que Zoom actúa como un multiplicador del tamaño de su pincel. En el nivel de Zoom más bajo se encuentra la opción Recortado, lo que significa que el grano permanece del mismo tamaño independientemente del tamaño de su pincel, como podría desear para un lápiz. En el nivel más alto de Zoom se encuentra la opción Seguir tamaño, que mantiene el tamaño del grano en relación con el tamaño de su pincel, más como las cerdas de un pincel. Entre esos dos extremos, puede usar el control deslizante para seleccionar niveles más sutiles de zoom para su grano.



- ▶ Breakdown of grain behavior and brush settings

ARTIST COUNCIL

La creación de pinceles es un tema muy amplio. Puedes hacer muchas cosas con los conceptos básicos que se explican aquí, pero la mejor forma de aprender es simplemente experimentar. En el proceso de creación de un pincel específico, es posible que descubras que creas muchos otros pinceles por accidente. Puedes diversificarlos, experimentarlos y desarrollarlos si te parecen interesantes, incluso si no son exactamente lo que intentabas crear originalmente. Desliza el dedo hacia la izquierda en un pincel para duplicarlo y juega con los ajustes hasta que crees el efecto deseado.

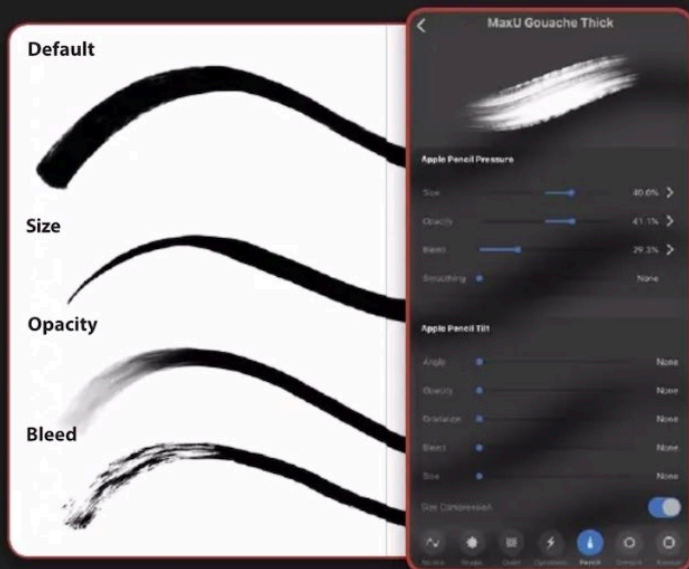


Un desglose de los efectos del comportamiento del grano y las configuraciones del pincel

11

Ahora, mira Lápiz > Apple Pencil Phosure. El tamaño controla la acción de presionar más fuerte y hacer que el pincel sea más grande. Esto se ve más notablemente en pinceles y plumas estilográficas. La opacidad controla qué tan transparente es la marca, como con un aerógrafo. El sangrado es casi como una versión de alto contraste de la opacidad, que ignora la presión más delicada y te deja marcas más audaces y con más textura. Es perfecto para crear un efecto de pincel seco fuerte. Para obtener más detalles, examina los ajustes en el pincel MaxU Gouache Thick que se ha creado para este tutorial.

► Los efectos de la presión sobre un pincel y los ajustes para el pincel MaxU Gouache Thick



12

Después de delinear cuidadosamente la imagen con un pincel similar a un lápiz, es hora de relajarse y comenzar a pintar. Un dibujo preciso proporciona una buena base para un estilo de pintura más expresivo. Es fácil perder formas en la etapa de pintura si no se han definido bien hasta este punto. Con un dibujo sólido y los colores ya casi definidos, puede comenzar a trabajar de manera más intuitiva. Importe su estudio de color desde su otro archivo usando Copiar y Pegar.

Arte lineal terminado con miniatura de color importada

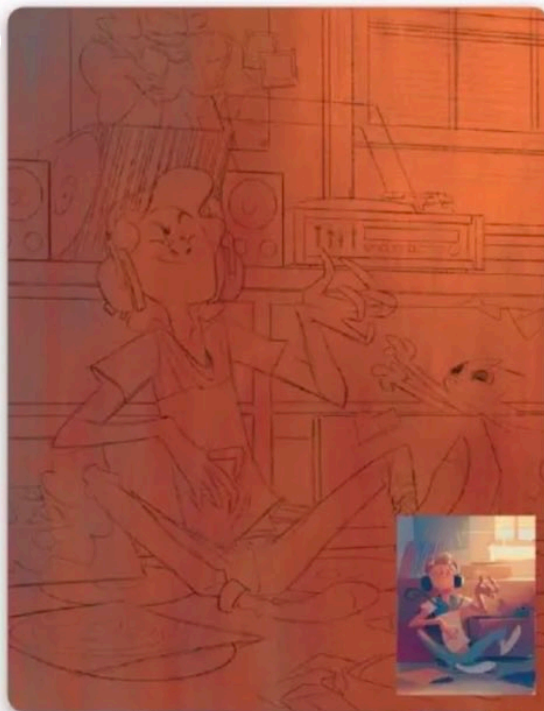
► Finished graphic with imported color miniature



13

La técnica tradicional habitual es aplicar un tono al lienzo. Coloca una base de tonos medios anaranjados para crear un toque de brillo cálido al principio. Esto te permitirá pintar de forma suelta y transparente sin sentir la necesidad de cubrir cuidadosamente un fondo blanco. Una buena textura puede ayudar a que el lienzo se vea a través de ella. Pinta con Gouache Bristle Gritty de MaxU

► Pintura base de estilo tradicional, con textura de MaxU Gouache Bristle Gritty



14

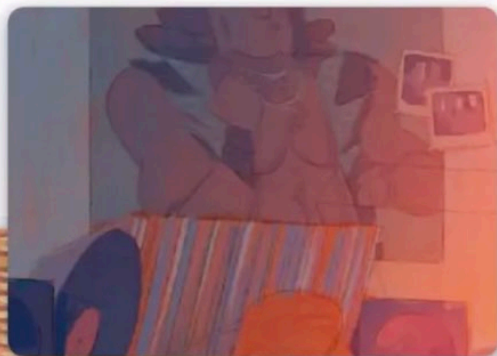
Coloca algunos tonos medios sueltos, tomando muestras de colores de la miniatura de colores con la herramienta Cuentagotas. Para crear luz reflejada desde la ventana, pinta tonos más cálidos cerca de la ventana y tonos más fríos más alejados de ella. Está bien trabajar un poco desordenado en esta etapa e ir agregando capas de detalles a medida que avanzas.

► Establezca medios tonos sueltos y expresivos.



15

Es divertido pintar detalles como portadas de álbumes y carteles. La mayoría de las veces, puedes pintar colores opacos tomados del estudio, pero en el caso del cartel sobre la cabeza del niño, píntalo sin iluminación y configura el modo de fusión en Multiplicar, ya que está sobre una pared blanca que se difumina de cálida a fría a medida que se desvanece de la ventana.

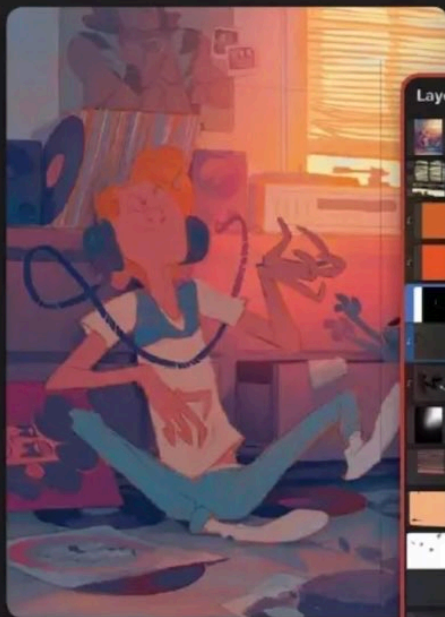
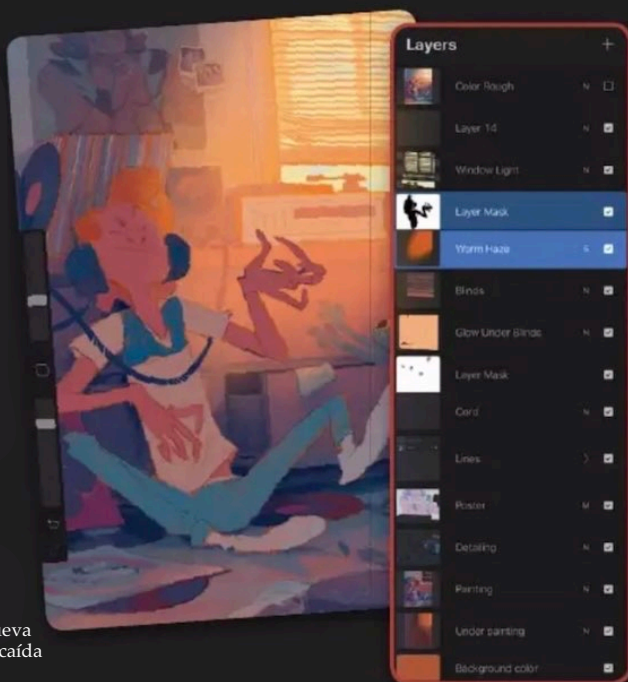


▲ Añade detalles como el cartel, que está pintado sin iluminación y luego multiplicado

16

Para crear la atmósfera neblinosa, adopta un enfoque similar al de los bocetos de color. Sin embargo, hay algo en los colores que se ve un poco tiza y plano a medida que la neblina se desvanece. Esto se nota más alrededor de las patas del gato. Reconstruye las capas, pintando neblina blanca sobre una capa negra configurada en modo de fusión Trama, luego recorta las siluetas de la mano, la cara, el cordón y el gato fuera de la neblina usando capas Multiplicar (llamadas aquí capas "de retención"). Ahora el color naranja proviene de dos capas recortadas sobre esta pila; una configurada en Superponer para calentar los grises y la superior configurada en Multiplicar para teñir todo. El resultado es más fácil de trabajar y ajustar, y tiene una caída mucho más agradable.

- Comparación de la antigua configuración de neblina y la nueva configuración más rica con una caída más cálida



17

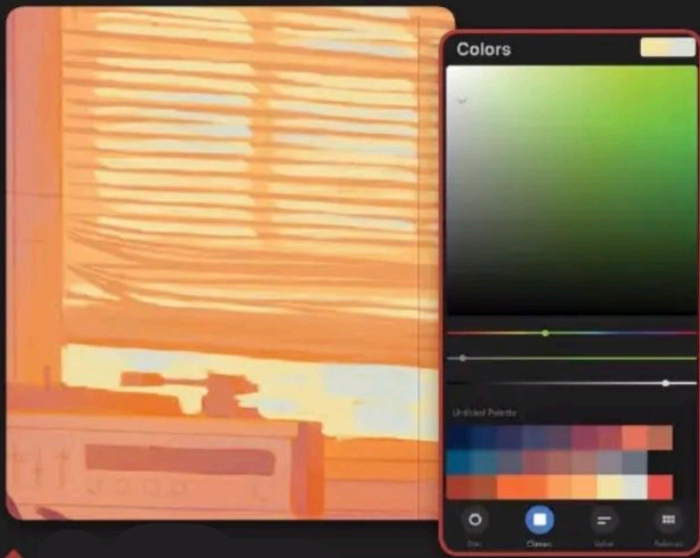
Las persianas y los marcos de las ventanas se encuentran debajo de la capa de neblina, por lo que se benefician de la luz cálida. Pinte la luz amarilla que entra por las persianas sobre la neblina para poder trabajar de manera más predecible, sin la influencia artificial de la neblina. Mezcle un poco de calidez y frío en esta capa para dar a entender el cielo y el vecindario de afuera, lo que no podría hacer si hubiera una gran capa naranja encima. Para darle a la pintura un toque más tradicional, acepte las imperfecciones y no se preocupe por crear líneas perfectamente rectas.

► El resultado de las capas de ventana sobre las capas de neblina.



18

Puedes utilizar un concepto llamado contraste simultáneo, que consiste en colocar dos colores diferentes con un brillo similar uno al lado del otro. Esto puede crear una sensación de vitalidad y energía. Cuando la pintura base cálida resalta a través de las paredes y la alfombra frías, crea un atractivo visual. El efecto es especialmente visible en el amarillo brillante y los azules de la ventana. Es perfecto para fuentes de luz muy cálidas, luz reflejada, tonos de piel intensos y translucidez. Es fácil de crear si colocas una gota de pintura en el color que deseas combinar y luego, en el selector de color, mueves los controles deslizantes de Tono o Saturación y afinas el control deslizante de brillo hasta que encuentres el color que coincida con el brillo y parezca que realza el primer color en las muestras de la parte superior derecha.



► Utilice detalles para profundizar la narración en una imagen.

19

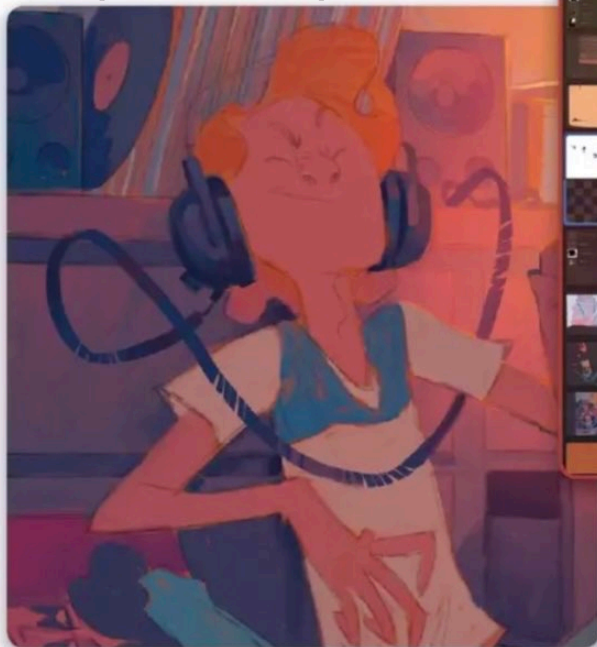
Los detalles como el cartel en la pared son una excelente manera de añadir una historia a una imagen. Cuando el hombre del cartel era simplemente un músico de pelo raro con un chaleco ridículo, no aportaba mucho a la historia. Sin embargo, cuando se lo vuelve a dibujar para que esté tocando la guitarra en una postura que refleje la del niño, sugiere que el niño lo idolatra y disfruta de la misma canción. El hecho de que el guitarrista sea muy musculoso, mientras que el niño es flacucho, añade más narrativa.

- Utilice detalles para profundizar la narración en una imagen.



20

El cable de los auriculares es fácil de sobredetallar, así que opta por un enfoque estilizado. Crea una máscara y pinta de negro algunas áreas, luego vuelve a pintar los bucles de blanco. Rompe el sombreado en el cable configurando la capa en Bloqueo alfa, asegurándote de que no puedas pintar fuera de lo que ya es opaco. El fondo de tablero de ajedrez en la miniatura te indica que está bloqueado. A continuación, pinta algunos trazos cálidos y fríos en la capa del cable con marcas espirales similares.



- ◀ Сделайте шнур от наушников стилизованной деталью

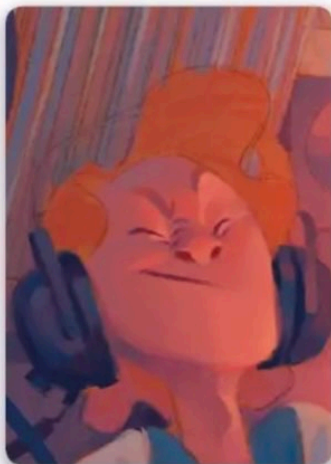
21

A medida que vayas probando los colores alrededor de la pintura, desactiva las capas de neblina para que los colores no se diluyan con el naranja si pintas debajo. Cuantas más capas tengas, más difícil será manejarlas, por lo que en este punto es posible que desees aplanar las capas de tu pintura. Una vez aplanadas, puedes comenzar a pintar detalles sobre la pintura. Esto ahorra espacio y aún permite cierta flexibilidad en caso de que cometes un error

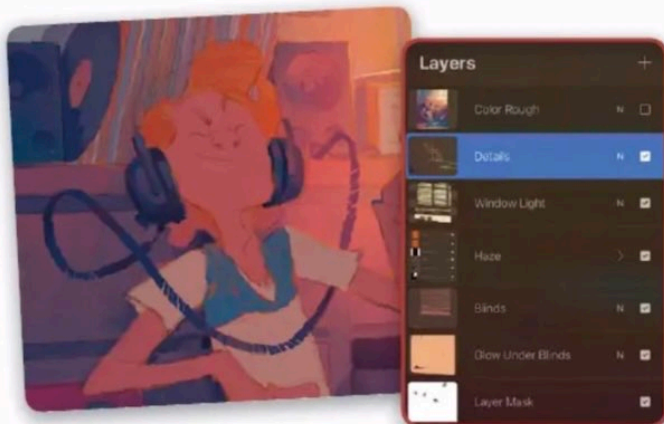
▶ Aplanar tus capas y luego comienza a trabajar los detalles sobre ellas.

22

Trabajando sobre la imagen aplanada, concéntrate en limpiar los bordes tomando muestras de colores directamente en lugar de pasar de una capa a otra. Comienza a refinar el rostro y las manos; limpia los bordes, pero ten cuidado de no hacer demasiado zoom ni reducir demasiado el tamaño del pincel. Las pinceladas demasiado limpias y definidas son un claro indicio de que una pintura es digital, así que mantén las pinceladas expresivas cuando intentes crear una imagen que parezca creada con medios más tradicionales.



▶ Focus on drawing your face



23

El último elemento importante que hay que añadir es la luz del borde. Esto es lo que atrae la mirada del espectador hacia el punto focal, así que reserva los tonos más oscuros y las luces más claras para el rostro del niño. Del mismo modo, el rostro y las manos deben contener la mayor cantidad de detalles, y caer en la habitación más vaga y con menos contraste que rodea al personaje.

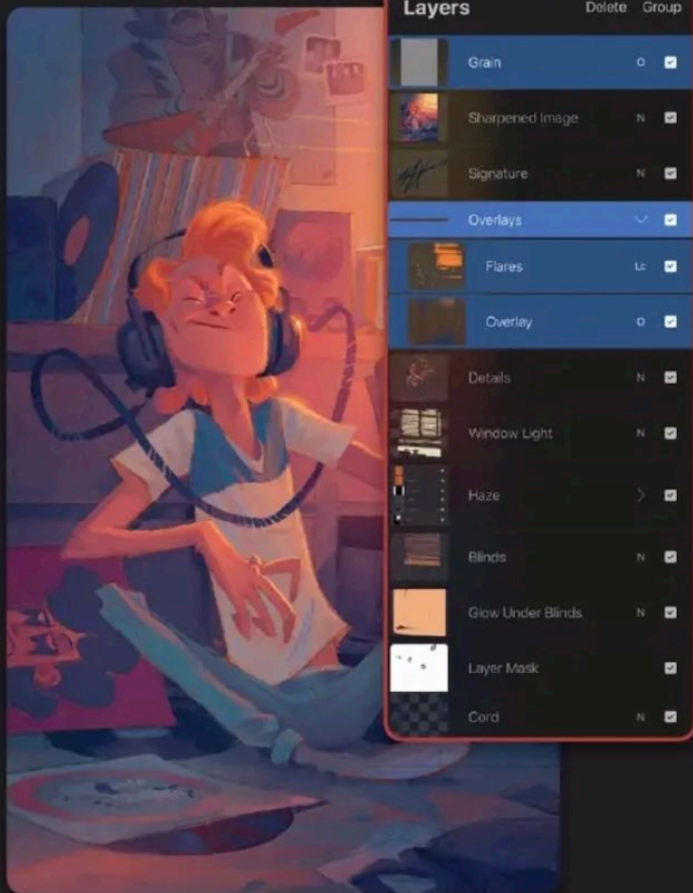


▶ La luz del borde es crucial para que la composición destaque al niño del fondo.

24

Añadir una ligera viñeta a la habitación ayudará a atraer al espectador, además los tonos fríos complementarán la neblina cálida. Hazlo pintando algunas sombras suaves de color azul oscuro en las esquinas en una nueva capa configurada en Superposición. Para añadir un poco más de calor a la luz del borde, utiliza el Maxu Gouache Bristle Gritty en una nueva capa configurada en Color más claro, pinta con pincel seco un poco de naranja cálido alrededor de los reflejos más brillantes. Por último, añade un poco de grano rellenando una nueva capa con un 50 % de gris, configúrala en Superposición y utiliza Filtros > Ruido para añadir algo de ruido. Utilizando Desenfoco gaussiano, difumina el ruido un par de píxeles y luego reduce la opacidad de la capa a alrededor del 25 % para que sea muy sutil. Una vez que sientas que tu imagen está terminada, puedes exportarla (consulta la página 18)

► "Highlight," glare and a layer of grit



READY ILLUSTRATION

FINAL IMAGE

Se trata de una pieza sumamente compleja con muchos elementos en juego, pero en el centro de todo se encuentra la historia de un niño perdido en un momento con el que podemos identificarnos. Ahora que ya sabes cómo usar las herramientas y técnicas de Procreate, pregúntate siempre "¿por qué?" en tu trabajo. Piensa también en cómo el diseño de personajes, el color, la iluminación y la creación de trazos respaldan tu concepto. Estas son herramientas importantes a tu disposición. Ahora te toca a ti tomar decisiones bien pensadas.



Все иллюстрации © Макс Уличенэ





Space Ship

Dominic Mayer

Este tutorial paso a paso te enseñará a crear una pintura dinámica de una nave espacial usando las herramientas y los pinceles predeterminados de Procreate. Los principiantes recibirán una guía a través de la creación de obras de arte de ciencia ficción de principio a fin, mientras que los artistas avanzados descubrirán consejos y trucos interesantes.

El tutorial le mostrará cómo configurar un lienzo, además de todos los ajustes básicos. Demostrará el poder de la herramienta Simetría y cómo se puede utilizar para iniciar su proceso de diseño. Cubrirá la importancia de una buena gestión de capas y cómo utilizar los distintos modos de fusión de capas. Además de los aspectos técnicos, también aprenderá a crear una buena composición, cómo comenzar una pintura y cómo desarrollarla paso a paso hasta obtener una obra de arte terminada.

En este tutorial, que muestra cómo pintar un pequeño y ágil buque de guerra, que se desplaza a toda velocidad sobre un paisaje dorado con el sol naciente de fondo, se explorará cómo crear efectos de iluminación épicos y añadir movimiento y velocidad a la imagen. Se explicará cómo utilizar un enfoque pictórico para el fondo y uno ligeramente más limpio para el propio buque, con el fin de crear un fuerte contraste para facilitar la lectura. Además, se utilizarán varios pinceles predeterminados y se enseñará a crear una imagen impactante y de aspecto realista utilizando métodos muy sencillos.

СТР. 208



158



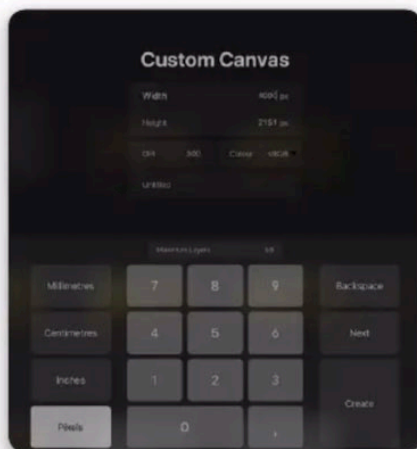
YOU'LL LEARN:

- ▶ Crea una buena composición.
- ▶ Gestiona bien tus capas.
- ▶ Utilice la herramienta Simetría y la herramienta Selección.
- ▶ ▶ Crea luces y efectos.
- ▶ Crea una imagen dinámica con movimiento y velocidad.

01

Comience por crear y configurar un nuevo archivo. Elija Crear tamaño personalizado e ingrese 4000 píxeles de ancho, 2151 píxeles de alto, 300 ppp y sRGB como modo de color. Si experimenta con el tamaño del lienzo, notará que la cantidad de capas disponibles en el archivo cambiará. Cuanto más grande sea el archivo, menor será la cantidad de capas permitidas

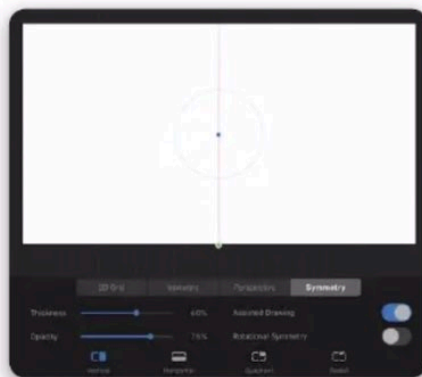
▶ Configurar los ajustes del lienzo



02

Generar nuevas ideas siempre es un desafío, por lo que es importante tener una gran biblioteca de imágenes para usar como inspiración y referencias durante tu proceso creativo. Estas imágenes pueden ser obras de arte y/o fotos de otros artistas, o fotos que hayas tomado tú mismo. Comenzar a almacenar dichas imágenes en tu dispositivo te ayudará a crear una biblioteca visual en tu cabeza, que es esencial para tu proceso de diseño. Navega por tu biblioteca de imágenes para encontrar inspiración para diseños de naves espaciales interesantes.

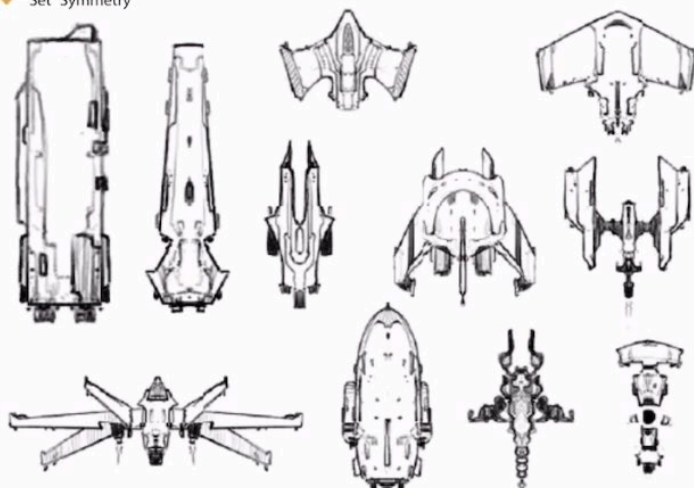
▶ Configurar simetría



03

La herramienta Simetría puede resultar increíblemente útil al crear los primeros bocetos. Seleccione Acciones > Lienzo y habilite la Guía de dibujo. A continuación, seleccione Editar Guía de dibujo > Simetría > Vertical > Listo. Esto le permite reflejar cada línea de un lado al otro. Úselo para crear algunos bocetos iniciales de naves espaciales. Algunas de sus capas pueden tener la pequeña etiqueta Asistida, lo que significa que la capa usa su configuración de simetría. Si desea deshabilitarla, toque la capa y luego toque Asistencia de dibujo. Esta herramienta es útil al crear estructuras artificiales, lo que da lugar a accidentes felices que pueden ayudarlo a encontrar formas interesantes.

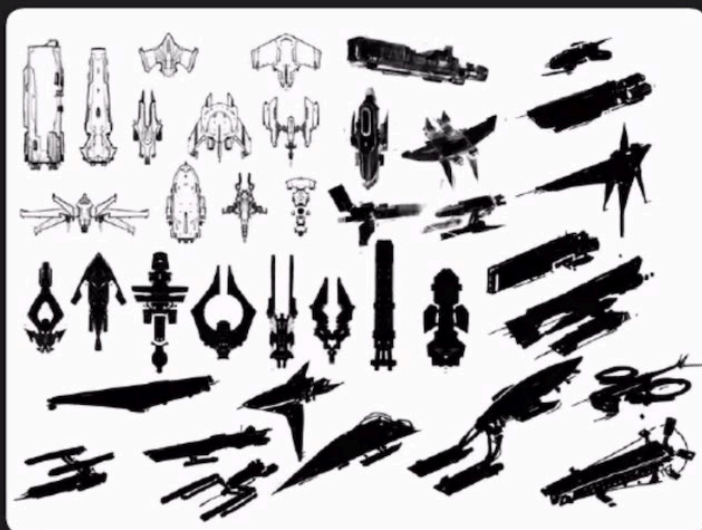
▼ Set "Symmetry"



04

Otro método útil para crear diseños interesantes es dibujar pequeños bocetos en blanco y negro. Con un pincel negro con una opacidad del 100 %, comience a dibujar formas aleatorias, pero no entre en detalles. Pruebe a utilizar la herramienta Borrar para editar las formas. Cuando dibuje una forma que le guste, cree un boceto más detallado en base a ella. Intente crear una variedad de diseños diferentes para tener una buena selección entre la que elegir.

► Space Ship Outline

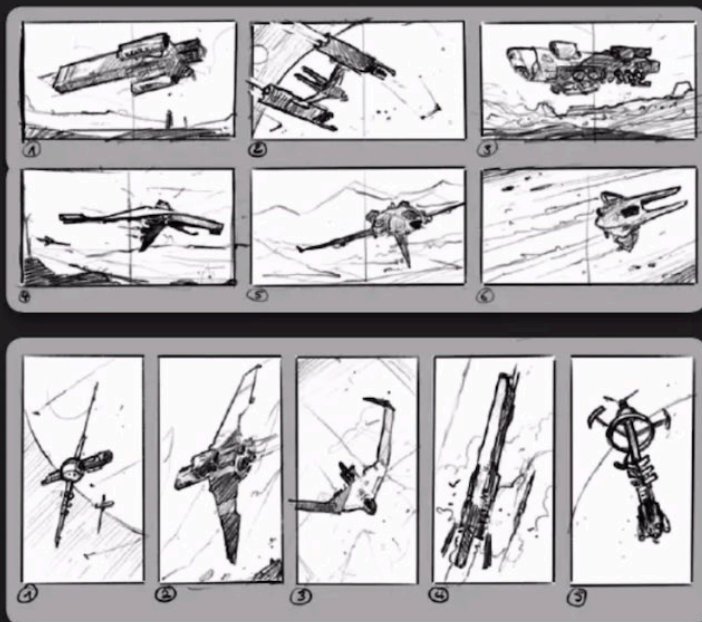


Bocetos de naves espaciales

05

Una vez que tenga varias ideas posibles para el diseño de su nave espacial, piense en cómo presentarla. Por ejemplo, decida si desea utilizar un formato horizontal o vertical. Los formatos horizontales suelen crear energía hacia los lados, mientras que los formatos verticales lo hacen en dirección vertical. Las imágenes horizontales tienden a crear una sensación más cinematográfica y son perfectas para sujetos grandes o anchos, mientras que los verticales son perfectos para ilustrar alturas o líneas de horizonte extremadamente inclinadas.

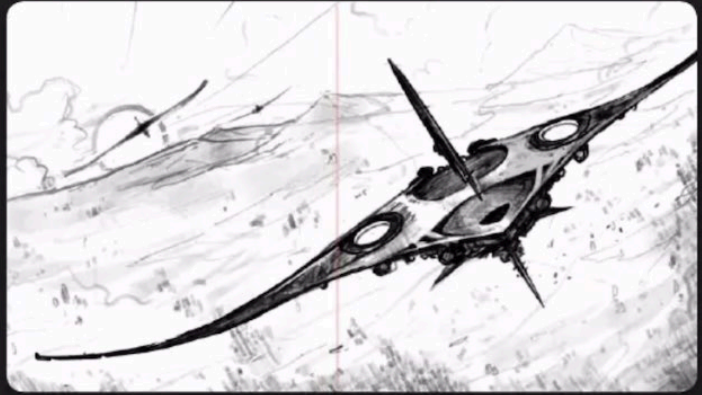
► Thumbnail for album and portrait Orientation



Miniaturas en formato horizontal y vertical

06

Toma la miniatura que elegiste y comienza a dibujar un boceto más refinado. Este es el momento de pensar en los detalles del diseño de tu nave espacial. Además, considera lo que planeas mostrar en el fondo y cómo eso puede respaldar el diseño de tu nave espacial. Aquí se seleccionó la miniatura de paisaje número cinco. Para una escena dinámica como esta, un horizonte inclinado es esencial para ilustrar la velocidad y el movimiento. Rompe la armonía pacífica y la atmósfera sólida que crea una línea de horizonte recta. Inclina desde la parte inferior izquierda hacia la parte superior derecha para transmitir una sensación positiva, o al revés para una ligeramente negativa.

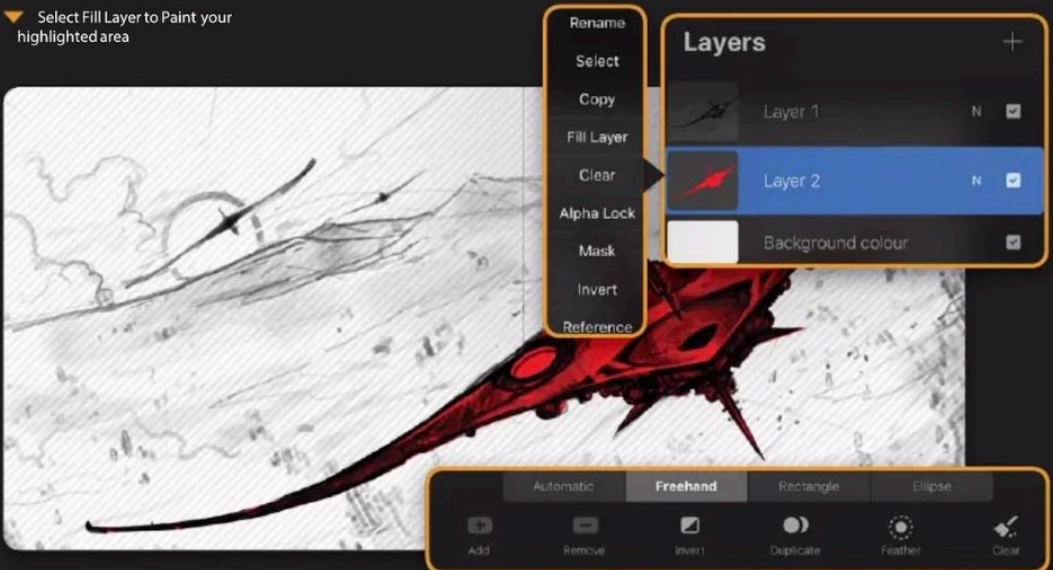


▲ Final sketch

07

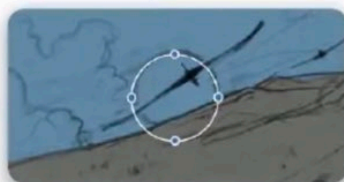
Una vez que hayas terminado el boceto, el siguiente paso es crear algunas capas básicas para pintar los diferentes elementos de la imagen. Utiliza la herramienta Selección para seleccionar la forma de la nave espacial. Si tocas desde un punto A hasta un punto B, se creará una línea de selección recta entre esos dos puntos, mientras que si dibujas una línea, se creará una línea de selección orgánica a mano alzada. Crea una nueva capa y selecciona Rellenar capa. Esto rellenará la selección con el color seleccionado actualmente. Repite este proceso para todos los elementos del fondo.

▼ Select Fill Layer to Paint your highlighted area

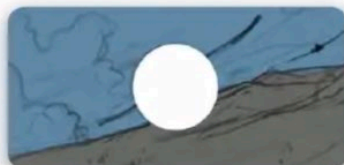


08

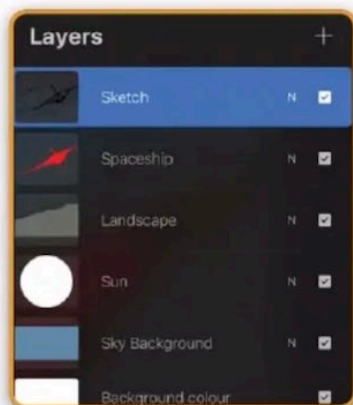
A continuación, crea un círculo perfecto para el sol con QuickShape (consulta la página 36). Selecciona Pinceles > Píncel redondo con un color blanco. Dibuja un círculo cerrado y mantén el lápiz sobre el lienzo durante unos segundos hasta que adopte una forma redonda precisa. Pulsa Editar forma > Círculo y tu forma redonda se transformará en un círculo perfecto. Rellena el círculo arrastrando el punto de color desde la esquina superior derecha hasta el círculo



▲ Crea un círculo perfecto usando QuickShape



▲ Rellena el círculo arrastrando el color desde la esquina superior derecha hasta el círculo.

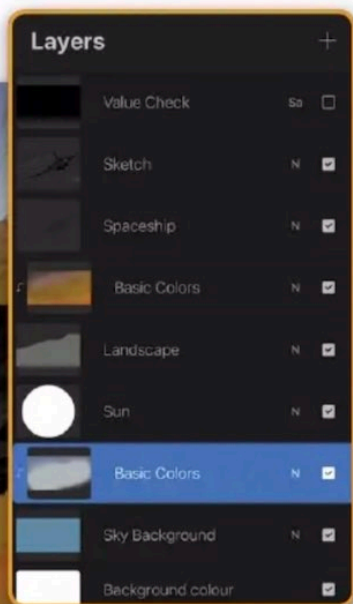


▲ Estructura de capas

09

Una vez que hayas configurado estas capas, puedes comenzar a pintar. Crea una nueva capa sobre cada una de las capas base, tócalas una vez y luego selecciona Máscara de recorte. Ahora, todo lo que pintes en estas nuevas capas solo será visible en la capa de abajo. Comienza con el cielo. Selecciona el pincel suave y comienza a pintar un degradado azul brillante en la parte inferior del fondo del cielo. Usa el control deslizante de la izquierda para alternar el tamaño del pincel y el mismo pincel para colorear el paisaje con amarillos y marrones. Agrega un degradado azul sutil a las montañas y luego rellena la capa de la nave espacial con gris oscuro.

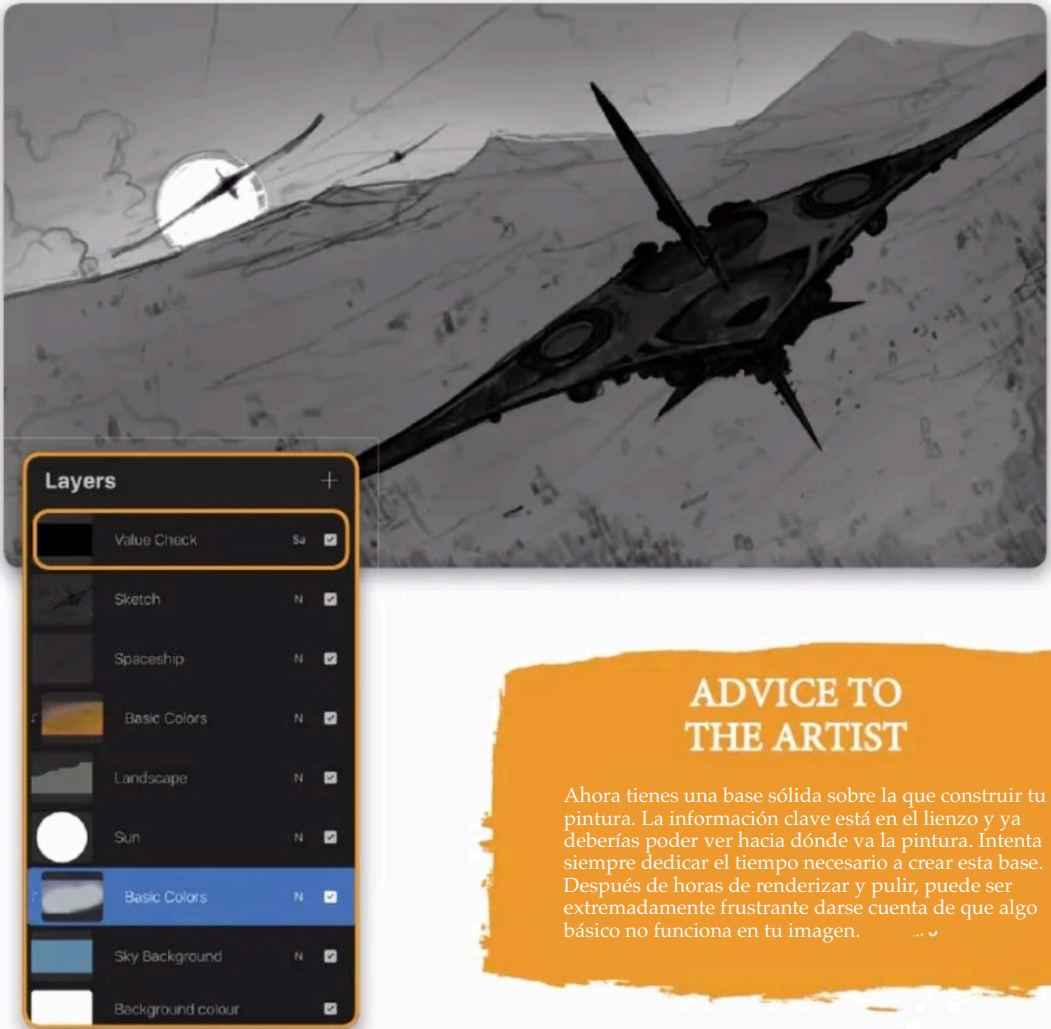
▼ Utilice máscaras de recorte para pintar con colores básicos



10

Asegúrate de que tus valores sean correctos. Los valores son la información de brillo de los píxeles, desde el blanco puro, pasando por los tonos grises, hasta el negro puro. Si un elemento está más alejado en el fondo, asegúrate de que las partes más oscuras de ese elemento sean más brillantes que las partes oscuras correspondientes de un objeto similar en primer plano. Los elementos en el fondo son más brillantes que en el primer plano. Para comprobar esto a intervalos regulares, crea una nueva capa encima de todo lo demás y rellénala con negro puro. Cambia el modo de fusión de capas de Normal a Color > Saturación. La N pequeña cambiará a Sa. Cuando esta capa esté activa, podrás ver cómo se ven tus valores. Puedes ocultar y mostrar esta capa durante todo el proceso de diseño.

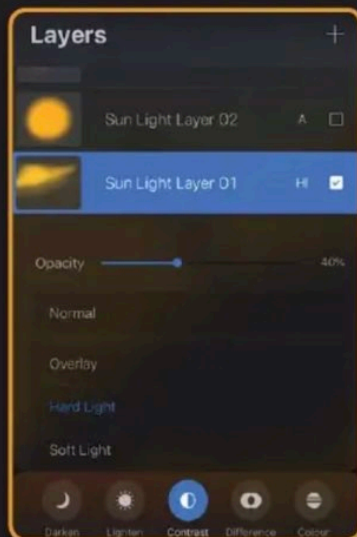
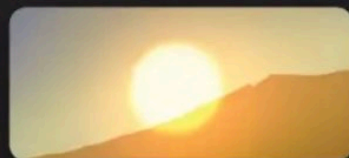
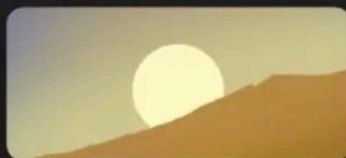
▼ Create a separate layer to check values
to check values



ADVICE TO THE ARTIST

Ahora tienes una base sólida sobre la que construir tu pintura. La información clave está en el lienzo y ya deberías poder ver hacia dónde va la pintura. Intenta siempre dedicar el tiempo necesario a crear esta base. Después de horas de renderizar y pulir, puede ser extremadamente frustrante darse cuenta de que algo básico no funciona en tu imagen.

Utiliza los modos de fusión de capas para crear un efecto de luz solar espectacular. Crea una nueva capa y, a continuación, utiliza el Píxel redondo para pintar un triángulo naranja difuminado alrededor del sol. El lado largo del triángulo está alineado con la línea del horizonte. Configura el modo de fusión de capas en Luz dura con un 40 % de opacidad. A continuación, crea una nueva capa. Pinta un círculo naranja difuminado que sea ligeramente más grande que el sol y configura el modo de fusión en Añadir con un 50 % de opacidad. Nuevamente, crea una nueva capa. Pinta un círculo mucho más difuminado que también sea ligeramente más grande que el sol, utilizando un naranja más oscuro esta vez. Configura el modo de fusión en Añadir con un 50 % de opacidad. Agrupa todas las capas nuevas. Esto te permitirá habilitar y deshabilitar el efecto de vez en cuando. Continúa pintando con el efecto del sol oculto



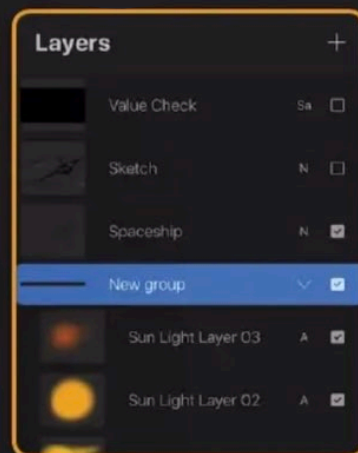
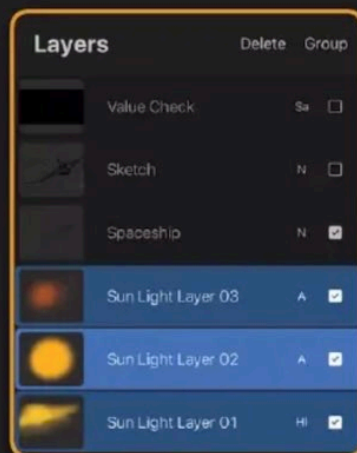
Crear capa de luz solar

▲ Crear capa de luz solar

▲ Crea capas de luz solar adicionales

▼ Seleccione todas las capas de luz solar deslizándolas hacia la derecha

▼ Agrupe todas las capas de luz solar y cambie el nombre del grupo



12

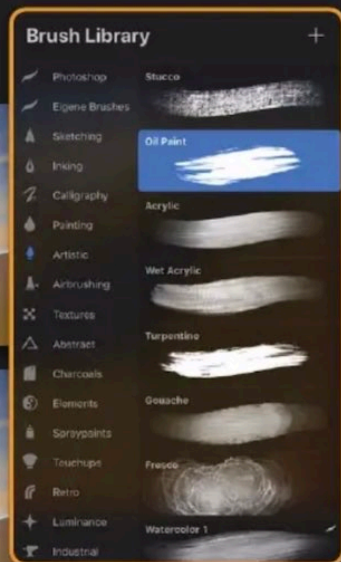
El siguiente paso es agregar nubes al cielo. Con el pincel acrílico húmedo, pinta manchas de tonos azules y naranjas oscuros en la capa de fondo del cielo. A continuación, utiliza la herramienta Dedo con el pincel de pintura al óleo para mezclar los colores en trazos horizontales. Siéntete libre de pintar con más colores y de difuminarlos nuevamente hasta que estés satisfecho con el resultado

► Add areas of color

Аñade manchas de color

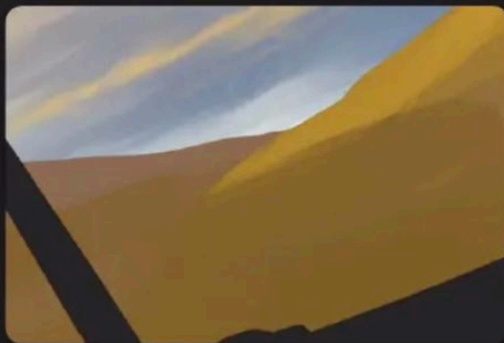
Мézclalos usando la herramienta Dedo

► Stir in the color using the "Smudge" tool



13

Ahora, añade detalles a la capa del paisaje. Crea una nueva capa sobre la capa de color básica de tu paisaje y configúrala como máscara de recorte. Añade amarillos y marrones brillantes a los lados de las montañas que miran hacia el sol usando el pincel acrílico húmedo. Para ello, selecciona un color con la herramienta Cuentagotas y pinta un trazo en una dirección determinada. A continuación, elige el color que está justo al lado del primer trazo y pinta otro trazo ligeramente inclinado en la dirección opuesta, mientras pintas sobre el primer trazo. Esta técnica creará un bonito aspecto pictórico que forma pinceladas en forma de triángulo con las que puedes esculpir tu paisaje



Pinta un trazo y luego elige un color cercano.

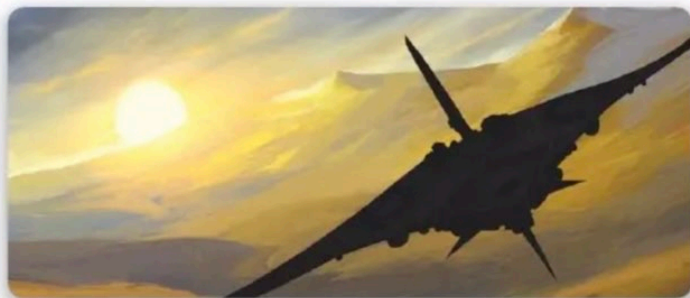
► Create a smear, then select the color closest to it

Pinte una segunda pincelada, ligeramente inclinada sobre la primera.

► Сделайте второй мазок немного под углом поверх предыдущего

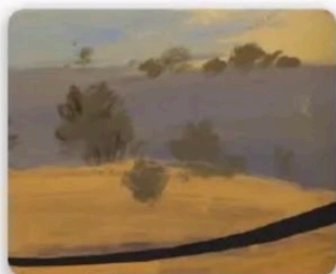
14

Selecciona el pincel de óleo y utiliza la misma técnica de pintura (descrita en el paso anterior) para añadir más detalles y color a tu paisaje. A continuación, utiliza el pincel de trementina y el pincel oriental para pintar árboles pequeños. Disminuye el tamaño de los árboles hacia el horizonte para añadir profundidad a tu paisaje. Añade algunos tonos azules a las zonas de sombra, como debajo de los árboles y en los lados de las montañas que no están orientados hacia el sol.



Take different details into the landscape with a "oil paint" brush

▲ Añade detalles al paisaje usando el pincel de pintura al óleo.



Draw small trees

▲ Añadir árboles pequeños



Add more trees



Picture blue shadows under trees and unlit sun sides of the mountains

Agregue sombras azules debajo de los árboles y a los lados de la montaña que estarán en sombra.

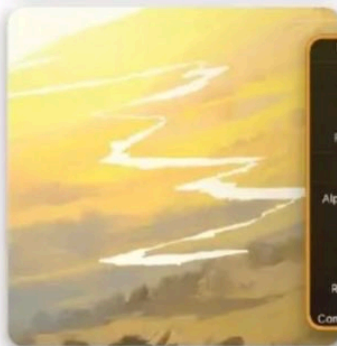
15

A continuación, crea un río. Utiliza la herramienta Selección para dibujar una forma de serpiente en el lugar donde quieres que esté el río. Cierra la selección conectando el punto inicial y final de la ruta de selección y crea una nueva capa. Selecciona una capa de relleno de color amarillo muy brillante y, a continuación, establece la capa en Bloqueo alfa. Esto solo te permitirá pintar sobre los píxeles que ya existen en esa capa. Añade algunos degradados sutiles de color blanco o amarillo al río

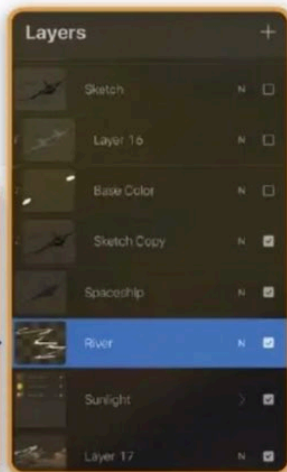
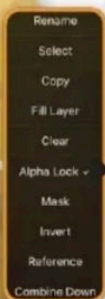


Use the selection to depict the shape of the river

Crea la selección para el río.



Pour the allotment made for the river



16

Con el fondo casi terminado, es hora de comenzar a renderizar la nave espacial. Establezca la capa de boceto como una máscara de recorte sobre la capa base de la nave espacial que creó al principio. Establezca la opacidad al 20% para que pueda ver algunos de los detalles. Cree una nueva capa y use QuickShape para agregar las dos turbinas redondas dibujando el círculo y luego sosteniendo el lápiz sobre la pantalla (consulte la página 36). Use el mismo método para crear la carcasa superior de la nave espacial. Establezca la capa de la carcasa en Alpha Lock y use el Píncel redondo para agregar un sombreado básico. (Habilite la luz del sol para tener una mejor idea de esto). A continuación, use el pincel Nikko Rull para agregar más detalles a la nave espacial.



▲ Draw neat lines with the "Fast Figure" tool

Crea líneas limpias usando QuickShape



▲ Brush the main shadows with a "round" brush

Agregue sombreado básico usando el pincel redondo



▲ Draw bright details and the surfaces of the Nikko Rull brush

Agregue detalles nítidos y material usando el pincel Nikko Rull

17

Usa el color para añadir detalles visualmente interesantes a la nave espacial. Crea una nueva capa y establece el modo de fusión en Multiplicar. Utiliza un rojo brillante para añadir patrones llamativos al cuerpo de la nave. Comienza con trazos ásperos y refinalos una vez que hayas encontrado una buena forma. A continuación, pule la nave espacial y conecta la carcasa superior con la parte inferior de la nave; luego, añade una franja de luz al borde frontal de las alas.



▲ Add color, to make the design of the spaceship more visually interesting

Agregue color para obtener detalles visuales más interesantes



▲ Draw the rest of the spaceship and bring to mind the final image

Añade más funciones a la nave espacial y luego púlela

18

Actualmente, la imagen no crea una fuerte sensación de movimiento. Para cambiar eso, crea un rastro blanco dejado por la nave espacial en el cielo, que muestre de dónde viene la nave y hacia dónde se dirige: hacia el espectador. Las líneas de velocidad son otro efecto útil, que realzan la sensación de acción al agregar líneas o rayas alrededor del sujeto en movimiento. Primero, reorganiza tus capas. Muestra el grupo de efectos de luz solar. Selecciona todas tus capas, agrúpalas, duplica el grupo y luego aplana el nuevo grupo. Ahora tienes una versión fusionada de todo, y todas las demás capas están guardadas en tu grupo de respaldo a continuación. A continuación, usa la herramienta Dedo con el pincel de Pintura al óleo y pinta suavemente las líneas de velocidad siguiendo el movimiento de la nave. Usa el Pincel suave para agregar algunas naves espaciales adicionales en el fondo.



▲ Add a trace of the engine in the sky to show where the spaceship came from



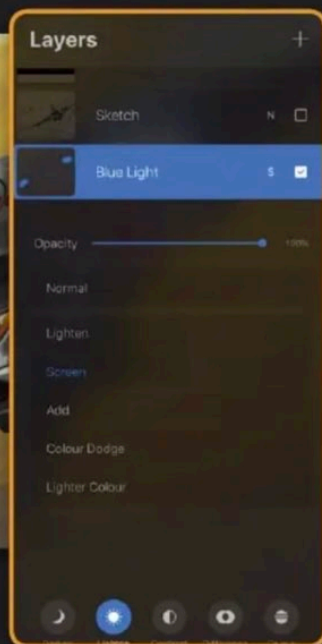
▲ Draw vector speed lines



▲ There are more vector lines showing the direction of the spacecraft

19

Ahora es el momento de añadir algunos efectos de luz a la nave espacial. Crea una nueva capa y utiliza el Pincel suave con un azul brillante para pintar sobre las partes de la nave espacial que deseas que brillen. En este caso, se trata de la estela detrás de la nave espacial, las turbinas redondas y las delgadas rayas de luz en el borde de las alas. Configura el modo de fusión de capas en Trama para crear un llamativo resplandor azul.



ADVICE TO THE ARTIST

No te rindas si no estás satisfecho con tu imagen. Dibujar y pintar son manualidades que requieren mucha práctica. Es completamente normal que tu pintura no sea una obra maestra brillante después del primer intento. Ten paciencia y comienza de nuevo; después de un tiempo, obtendrás los frutos gratificantes de tu arduo trabajo.

20

A continuación, retoca toda la imagen con una pequeña corrección de color. Para que esto afecte a toda la imagen, debes colocar todo en una sola capa. Selecciona todas las capas y grupos de capas y agrúpalos en un nuevo grupo. Duplicalo y selecciona Acoplar. A continuación, selecciona Ajustes > Balance de color y usa los controles deslizantes para retocar la imagen con un tono rojizo/violeta.

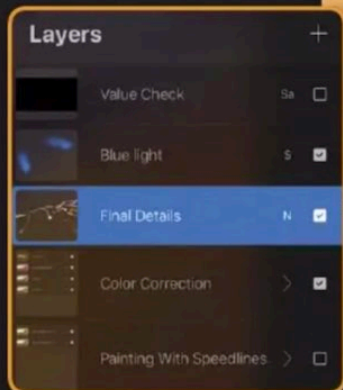
- Utilice Balance de color para aplicar una corrección de color



21

Crea una nueva capa y añade los detalles finales, como las estelas de humo emitidas por las turbinas de la nave espacial y algunas líneas de velocidad más. Una vez que estés satisfecho con el resultado, selecciona todas las capas, agrúpalas, duplica el grupo y aplánalo. Añade un efecto de Enfocar a la nueva capa fusionada mediante Ajustes > Enfocar, y establece la intensidad en alrededor del 80 %.

- Añade toques finales a tu imagen



Ahora que tu obra de arte está terminada, puedes exportarla y compartirla con el mundo (ver página 18).



Este tutorial comparte consejos valiosos, no solo sobre cómo usar Procreate, sino también sobre cómo crear una pintura digital en general. No dudes en seguir cada paso y usar este tutorial como base para tus futuras obras de arte, pero no te quedes estancado en reglas y consejos. Experimenta con el software y ve a dónde te lleva. Los accidentes felices son una parte importante del proceso creativo, así que no temas correr riesgos y diviértete jugando con nuevas ideas. Intenta siempre llevar la narrativa y la dinámica general de tus imágenes más allá.



Ready Illustration by Dominic Mayer



Below: Record speed on the ground



Above: Oracle

Dibujar en Procreate en un iPad tiene muchas ventajas, la más importante es que te permite pintar digitalmente en cualquier lugar que elijas. Puedes llevarlo contigo y crear bocetos rápidos de lo que te llame la atención. Es mucho más rápido y fácil simplemente llevar el iPad en tu bolso que cargar con una gran cantidad de materiales de arte. Sin embargo, hay algunas consideraciones que se deben tener en cuenta, como elegir el lugar para dibujar cuando te preparas para una sesión más larga.

Este tutorial paso a paso te mostrará cómo dibujar en el lugar y capturar una escena al aire libre bellamente iluminada, usando solo un pincel estándar de Procreate ligeramente modificado. Cubrirá cómo usar el pincel de manera versátil para capturar la iluminación de una escena, utilizando varios modos de fusión de capas y herramientas que hacen que pintar en Procreate sea mucho más fácil. El tutorial también te mostrará ciertas técnicas para crear colores más vibrantes y vivos, especialmente cuando pintas mucha vegetación.

СТР. 208



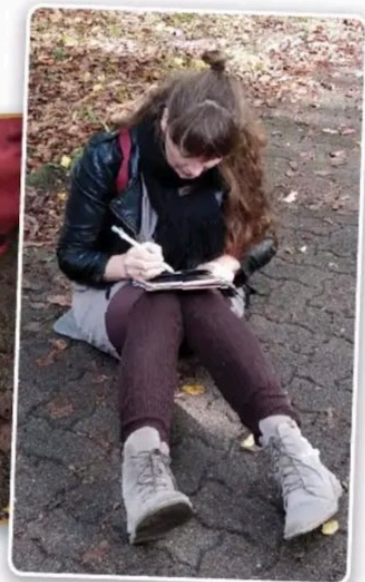
YOU'LL LEARN:

- ▶ Edita un pincel estándar.
- ▶ Utilice modos de fusión de capas.
- ▶ Utilice máscaras de recorte.
- ▶ Utilice el bloqueo alfa.
- ▶ Pintar con máscaras.

01

Cuando pintes al aire libre, es importante vestirse apropiadamente, ya que podrías estar sentado allí por un tiempo. Una pequeña estera de espuma para sentarse se puede llevar fácilmente para esas ocasiones. Una pequeña silla plegable puede ser una opción más cómoda, pero depende de la vista que quieras tener. Al elegir tu lugar, evita sentarte en el medio de un camino y asegúrate de que la luz solar no incida directamente sobre tu iPad mientras estás trabajando, ya que puede ser difícil ver lo que estás dibujando cuando esto sucede.

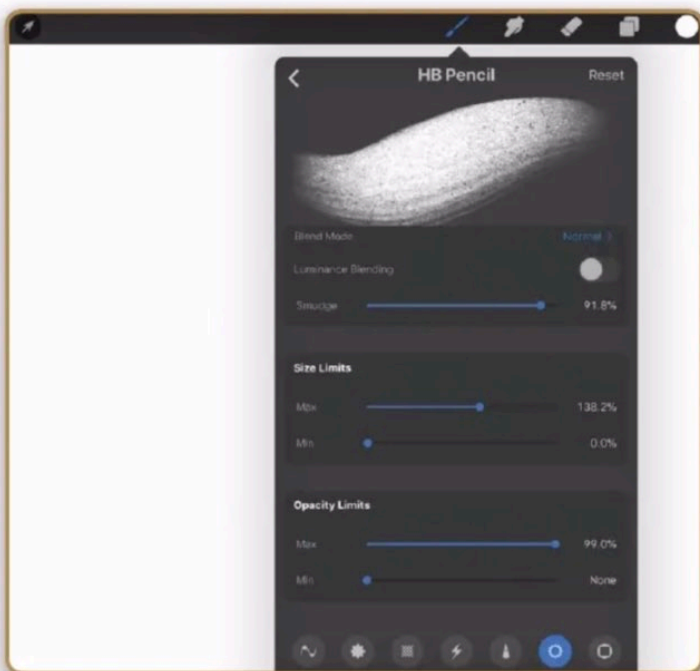
Una pequeña alfombra es muy útil para dibujar al aire libre.



02

Este tutorial se creó con un pincel Lápiz HB estándar modificado, que se encuentra en Pinceles > Dibujo. El Lápiz HB originalmente tiene límites de tamaño muy pequeños, pero al tocar Lápiz HB podrá acceder a los menús de edición de pinceles. Seleccione la pestaña General > Límites de tamaño y cambie el control deslizante Máx. a aproximadamente 140 %. Si aún desea conservar su pincel Lápiz HB original, duplíquelo.

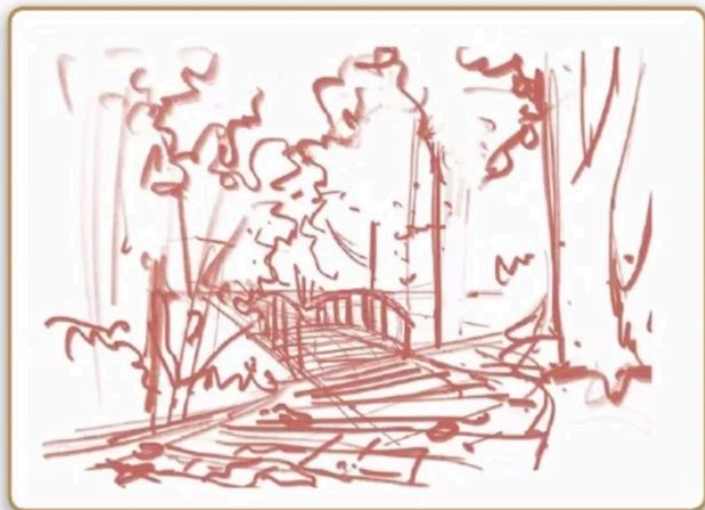
Modifica tu lápiz HB para producir un pincel versátil con una excelente textura



03

Explora la ubicación elegida en busca de una buena vista para pintar. Puedes encontrar una escena bien enmarcada haciendo una ventana con tus manos y mirando a través de ella. Una vez que tengas la escena, comienza dibujando pautas de perspectiva aproximadas y luego dibuja un primer boceto rápido. En esta etapa del dibujo digital, puedes mover elementos por el lienzo para mejorar la composición. Haz una selección de tu dibujo usando Selección > Mano alzada y luego dibuja alrededor de tu selección.

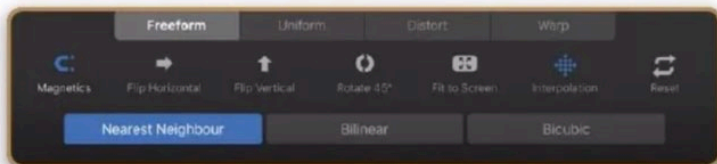
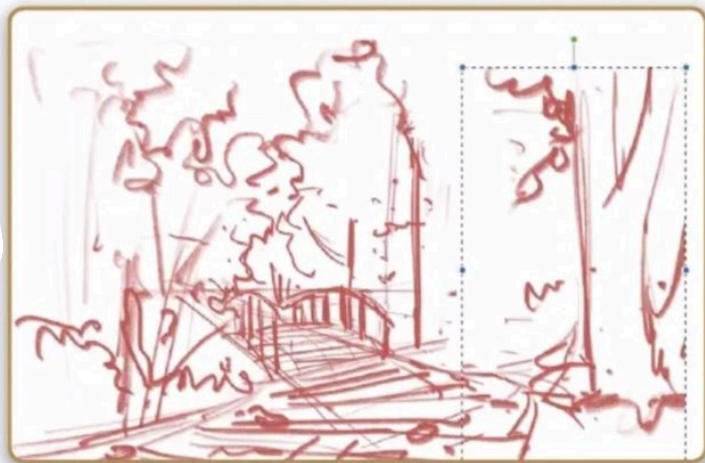
- Elige tu escena y crea un boceto preliminar.



04

Pulsa Transformar para terminar de editar la selección y, a continuación, pulsa y arrastra para reposicionarla en otra parte del lienzo. Además de mover la selección, también puedes editarla de varias formas, como voltearla o deformarla si es necesario. Intenta conseguir la composición correcta en esta primera fase. Equilibra los elementos y asegúrate de que el espaciado sea el correcto, pero asegúrate de que no sea demasiado regular. Si colocas el punto focal ligeramente descentrado, en lugar de en el medio, la imagen resultará más interesante.

- Balance the composition of your sketch



05

Una vez que hayas terminado de editar tu boceto preliminar, comienza a perfeccionarlo y a agregar más detalles, delineando también las áreas de luz y sombra. Puede resultar útil esbozar algunas líneas de volumen y perspectiva, como en el camino que conduce al puente. Esta etapa puede ser un poco desordenada, ya que no necesitarás este dibujo lineal más adelante. Ten en cuenta la composición y trabaja este boceto en la pintura.

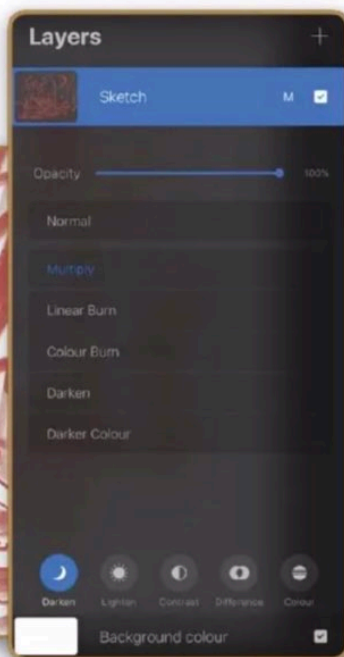
- Perfeccione el boceto lo suficiente para que tenga toda la información que necesita



06

Cuando comiences a dibujar en Procreate, dibujarás automáticamente en una nueva capa sobre la capa de fondo. Cada capa se puede configurar con un modo de fusión de capas diferente, el más básico de los cuales es Oscurecer > Multiplicar. Todo lo que esté en esta capa se multiplicará y se mezclará visualmente con la capa que está debajo. Configura la capa de boceto en Multiplicar.

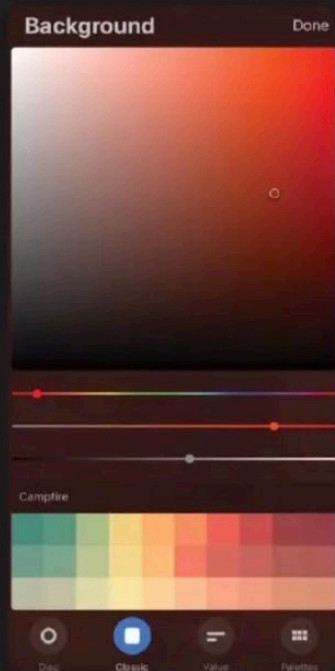
- ▼ Multiplying is one of the main modes of layer mixing in digital painting



07

Antes de comenzar a hacer un boceto en color, considere cambiar el color de la capa de fondo. Como el verde será el color dominante en esta escena al aire libre, el rojo es una buena opción para el fondo, ya que es el color complementario del verde. Si establece el color de fondo en rojo, podrá verse aquí y allá en su pintura, lo que le dará calidez y hará que el verde brille más. Para cambiar el color de fondo, toque la capa para abrir el Selector de color.

▼ Cambiar el color de fondo puede darle vida extra a los colores que coloques en capas superiores



08

Crea tu boceto de color en una capa debajo del boceto preliminar. El boceto de color es importante para decidir el esquema de color general. Si primero realizas un boceto de color, evitarás darte cuenta de que no te gustan los colores que elegiste a mitad de la pintura. Crea un par de bocetos de color y experimenta hasta que estés satisfecho con los colores y puedas ver la dirección que quieres que tome la pintura en términos de color. Si eliges un tamaño de pincel bastante grande, evitarás caer en la trampa de detallar demasiado el boceto.

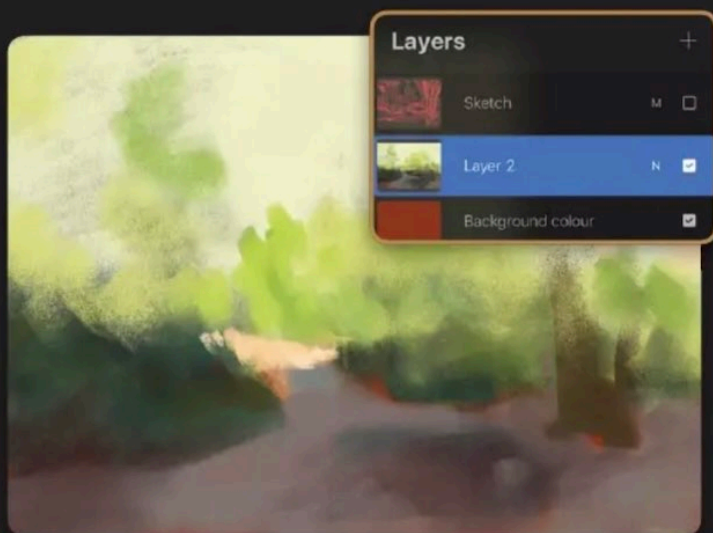
► Crea bocetos en color para decidir los colores adecuados para tu pintura.



09

Crea una nueva capa debajo del boceto, configúrala en Normal y comienza a pintar los colores en la parte posterior de la escena. Si comienzas desde atrás, te asegurarás de que los colores correctos brillen debajo de las capas que vayas colocando gradualmente sobre ellas. Como esta escena está a contraluz, con la luz que entra a través de los árboles, esta capa contendrá algunos de los colores más brillantes y saturados de la pintura. Recuerda desactivar la capa del boceto de vez en cuando para poder ver los colores por sí solos.

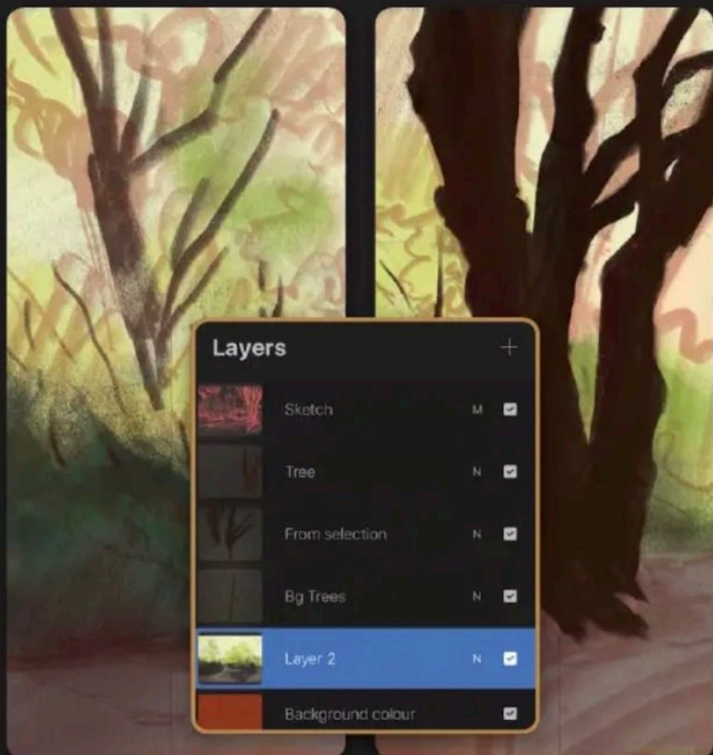
► Pinta los colores de fondo primero.



10

Después de establecer los colores de fondo, comience a pintar los árboles en nuevas capas. Divida el árbol grande en dos capas: una para las ramas delanteras y otra para las ramas traseras que se superponen con las ramas delanteras. Los árboles de fondo se pueden dibujar en una sola capa, ya que no se superponen. Mantener los objetos en capas separadas facilita el control de los bordes y facilitará el sombreado más adelante. Le permitirá borrar partes de los árboles más tarde, sin dañar otras partes de la pintura. Pero no coloque todos los objetos en una nueva capa, eso resultará demasiado confuso, solo los que se superponen

► Mantenga los elementos superpuestos en capas separadas para facilitar la representación y obtener formas nítidas

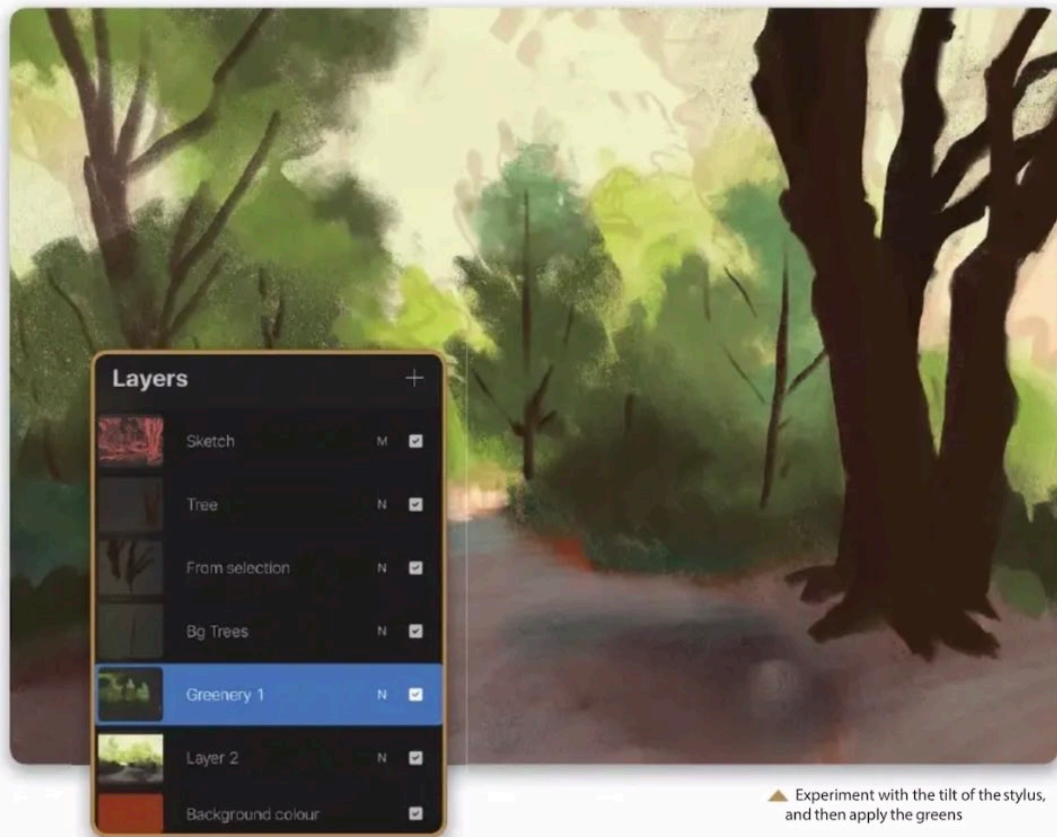


11

A continuación, bloquee el verde de fondo, inclinando el lápiz para crear un trazo amplio y granulado. Experimente con el ángulo en el que sostiene el lápiz. El trazo del lápiz HB es bastante preciso cuando se sostiene recto, pero cuando se inclina se vuelve más translúcido y granulado. Bloquee los verdes en diferentes tonos para crear variación. Diferentes árboles tienen diferentes tonos de verde, e incluso dentro de un mismo árbol los tonos pueden verse diferentes. Por ejemplo, las hojas en un cierto ángulo reflejan el azul del cielo, y pueden verse brillantes y más cercanas al color amarillo cuando la luz del sol brilla a través de ellas.

ARTIST COUNCIL

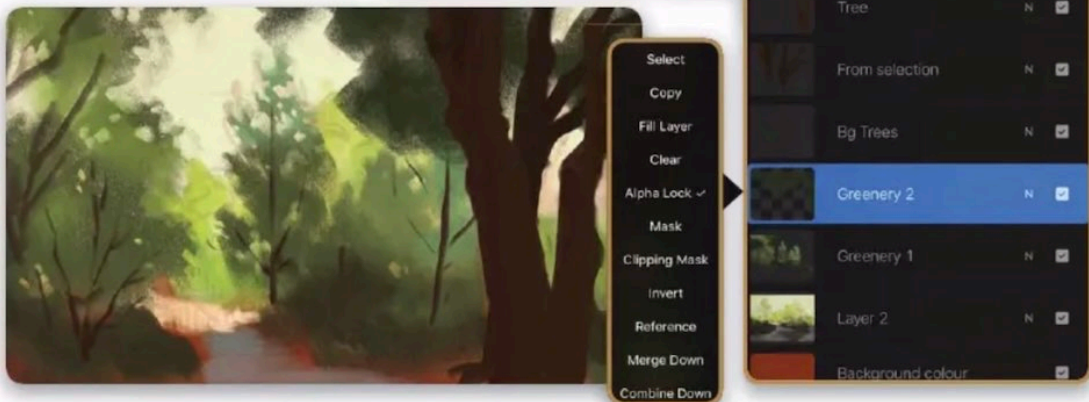
Cuando mires una escena o una fotografía, intenta separarla mentalmente en capas prácticas. Piensa en cómo separarías una escena con la menor cantidad de capas posible, pero con tantas como sean necesarias. Con la práctica, comenzarás a tener una idea de qué tiene sentido agrupar y qué es necesario separar



12

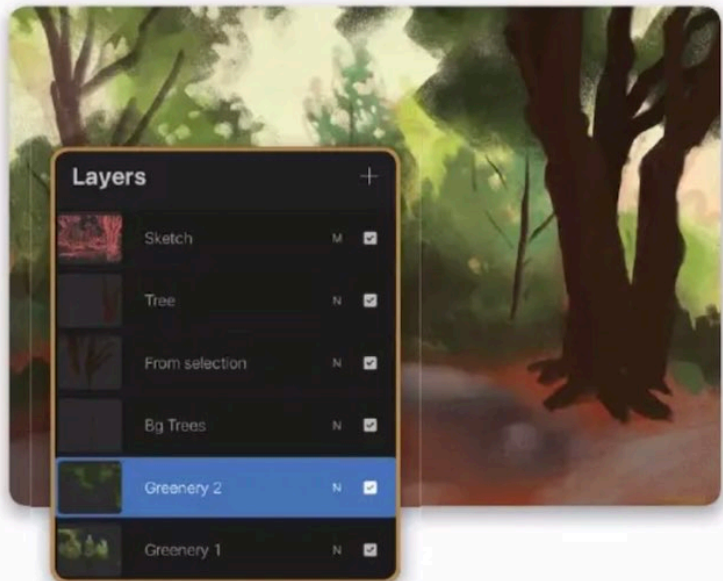
Para agregar alguna variación de color a las hojas del frente y aclararlas y darles brillo hacia los bordes, es útil colocarlas en una capa separada, nuevamente debido a la superposición. Debes evitar tener que hacer un seguimiento de los bordes del árbol del frente contra el otro verde. La forma más fácil de lograr esto es aplicar un bloqueo alfa a la capa.

► Alpha Lock es la forma más fácil y limpia de pintar variaciones de color.



13

Cuando se utiliza Bloqueo alfa en una capa, se bloquean los píxeles que ya existen en la capa. Como resultado, cuando se pinta en una capa con Bloqueo alfa, solo se puede pintar en los píxeles existentes. Todo lo demás permanece transparente; incluso los píxeles semitransparentes conservan la misma transparencia. Esto es muy útil cuando se desea sombrear una forma con pinceladas grandes para crear un degradado suave, pero no se desea dañar la forma y los bordes que ya se han pintado.



14

Una vez que casi todos los elementos estén en su lugar, comience a perfeccionarlos un poco. Por ejemplo, refine la vegetación bloqueada para crear formas y bordes más intrincados borrando partes de las capas. Borre los agujeros en las formas de hojas para permitir que los colores de fondo brillen a través de ellas. Esto les da instantáneamente una calidad de hojas. Para el borrador, use el mismo pincel configurado al 100 % de opacidad para crear formas nítidas.



- ▶ Desactive el bloqueo alfa y luego refine las formas borrando partes de las formas bloqueadas

Refina la pintura usando pinceladas más finas con menor opacidad.

- ▼ Draw the image with neat brush strokes with reduced opacity

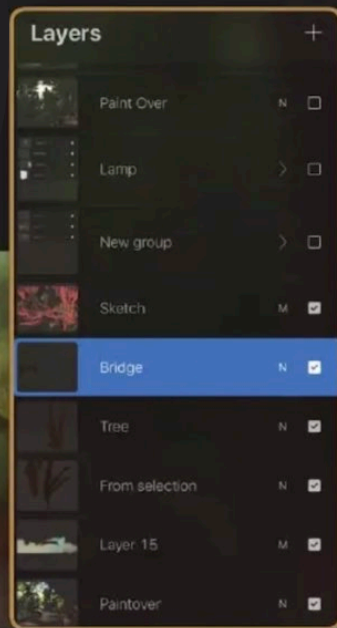
15

Todo lo que ha llevado a esta etapa puede haber parecido bastante técnico, como si estuvieras preparando, ordenando y preparando todo para empezar a pintar, pero esta preparación es esencial. Una buena base es clave para crear una buena pintura. Una vez que esto esté ordenado, puede comenzar la diversión de pintar: refinar las formas y agregar detalles y colores delicados que sean similares a los existentes, pero con matices finos. Reduce la opacidad del pincel; esto te dará más control y hará que los trazos sean menos bruscos. Agrega una nueva capa y comienza a pintar suavemente por todas partes, manteniendo principalmente el fondo.



16

Aún falta uno de los detalles más importantes: el puente, el punto focal de la pintura. Bloquea el puente en una nueva capa y píntalo en su tono más oscuro. Configura el pincel con una opacidad del 100 %, mantén los bordes nítidos y opta por una forma bastante limpia y sólida. El boceto inicial aún debe estar configurado en Multiplicar y la opacidad baja para ayudar con la perspectiva y la posición del puente.



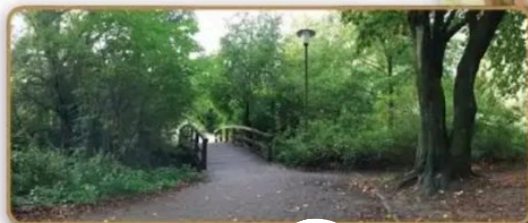
17

Añade algunas capas adicionales sobre la capa del puente para detallarlo. Pinta un degradado en una capa con una pincelada grande y suave y añade una iluminación más detallada en las demás. Configura estas capas como máscaras de recorte. Estas utilizarán los píxeles de la capa inferior como una forma dentro de la cual puedes pintar. Funcionan de forma similar a las capas configuradas en Bloqueo alfa, pero su virtud es que puedes usar más de una y superponerlas una sobre otra. También es más fácil editar la forma inferior sin dañar la pintura de la parte superior.

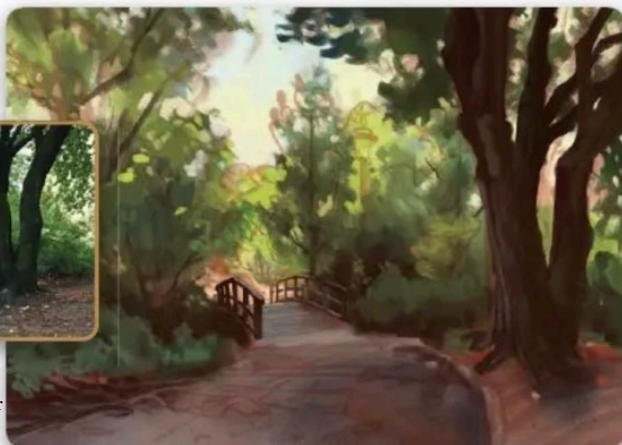
Las máscaras de recorte utilizan la forma de la capa inferior como una plantilla dentro de la cual puedes pintar.



En esta etapa, puedes empezar a ver cómo la pintura va tomando forma, aunque todavía se siente un poco borrosa y plana y le falta profundidad. También faltan algunos detalles. Intenta pintar y refinar todas las partes por igual. Si necesitas salir de tu ubicación, una de las ventajas de la era digital actual es que puedes tomar una foto de la escena para usarla para terminar los detalles más tarde. Siempre es mejor dibujar en el lugar, ya que una foto rara vez puede capturar el estado de ánimo por completo, pero si es necesario, los toques finales se pueden realizar desde casa, ya que ya has capturado la atmósfera.



▲ Se puede utilizar una fotografía tomada en el lugar para agregar los toques y detalles finales.



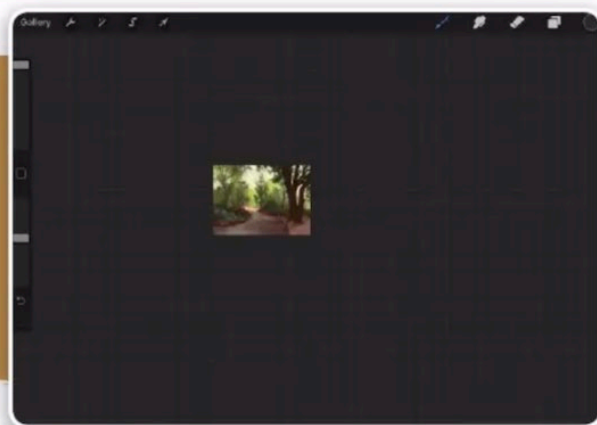
El poste de luz es uno de los últimos elementos que se deben agregar. Se puede crear de manera similar al puente. Pinta la bombilla y el poste en capas separadas, utilizando cada uno como forma para las capas de sombreado configuradas con máscaras de recorte en la parte superior. Después de finalizar el poste de luz, continúa agregando detalles en capas nuevas en las áreas donde creas que es necesario.

➤ Agregue más detalles y más pintura integral en nuevas capas creadas sobre todo lo demás.



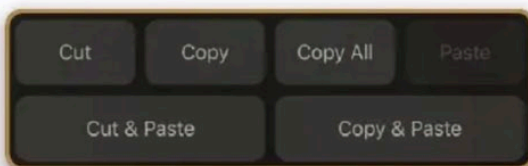
ARTIST COUNCIL

Recuerda alejar la imagen de vez en cuando mientras trabajas. Esto te permitirá ver una miniatura para comprobar si la pintura se lee bien y si sigues por el buen camino. Aleja la imagen juntando dos dedos.



20

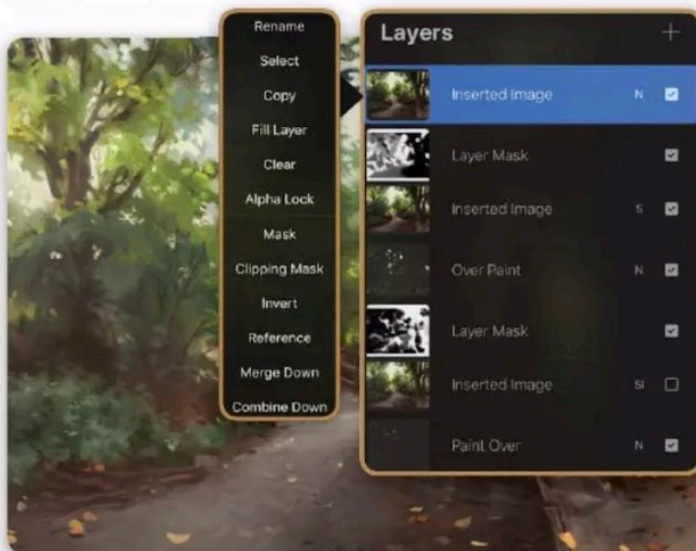
Al finalizar una pintura, haz una copia de toda la imagen. Desliza tres dedos hacia abajo sobre la imagen y selecciona Copiar todo en el menú. Repite la misma acción y selecciona Pegar. Es como tomar una fotografía de todo lo que has pintado. Mueve esta capa de pintura aplanada llamada Imagen insertada hacia la parte superior.



▲ Take a picture of everything you've drawn

21

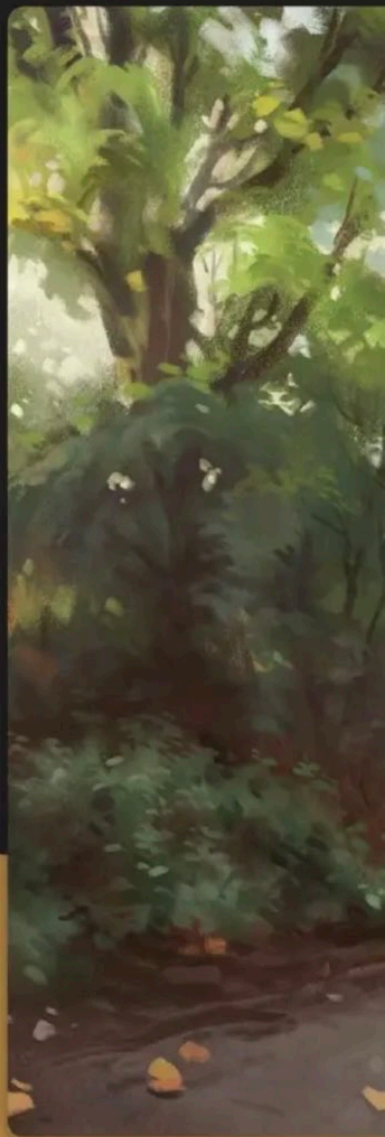
Experimente con los distintos modos de fusión de capas para lograr diferentes efectos. Por ejemplo, Luz suave saturará y agregará más contraste a su pintura, lo que puede darle un toque final. Si agrega una máscara a la capa, puede borrar parcialmente este efecto sin dañar los píxeles reales de la capa. Pinte dentro de la máscara de capa, que usará tonos de escala de grises automáticamente. Use el negro para ocultar el contenido de la capa y el blanco o el gris para revelarlo.



Después de agregar más profundidad y color a la imagen con tantos modos de fusión diferentes como te resulten útiles, evalúa tu imagen por última vez y dale algunos toques finales en una nueva capa. Si te molesta la cantidad de capas, puedes fusionarlas en cualquier momento; solo debes estar seguro de que no quieres cambiar nada de ellas. Los modos de fusión de capas que se usaron para crear esta imagen incluyen Multiplicar, Luz suave y Trama. Una vez que hayas terminado, exporta y comparte tu imagen (consulta la página 18).



◀ Add the final layer for the finishing touches



READY ILLUSTRATION

Esta pintura al aire libre buscaba capturar la atmósfera pacífica de una escena al aire libre llena de hojas. Era importante equilibrar la suavidad y el ruido de las formas de las hojas. Se experimentó con bordes duros y suaves, al igual que con el color y la luz, para equilibrar y sugerir detalles. Cuando no puedas dibujar todas las hojas, aprende a estilizarlas. Esto se volverá más fácil con la práctica a medida que te familiarices con las distintas herramientas y técnicas que se tratan en este tutorial.



Готовая иллюстрация © Симон Грюневальд





Below: Bathing in Autumn

Above: In the shell



CREATURES FROM SCIENCE FICTION

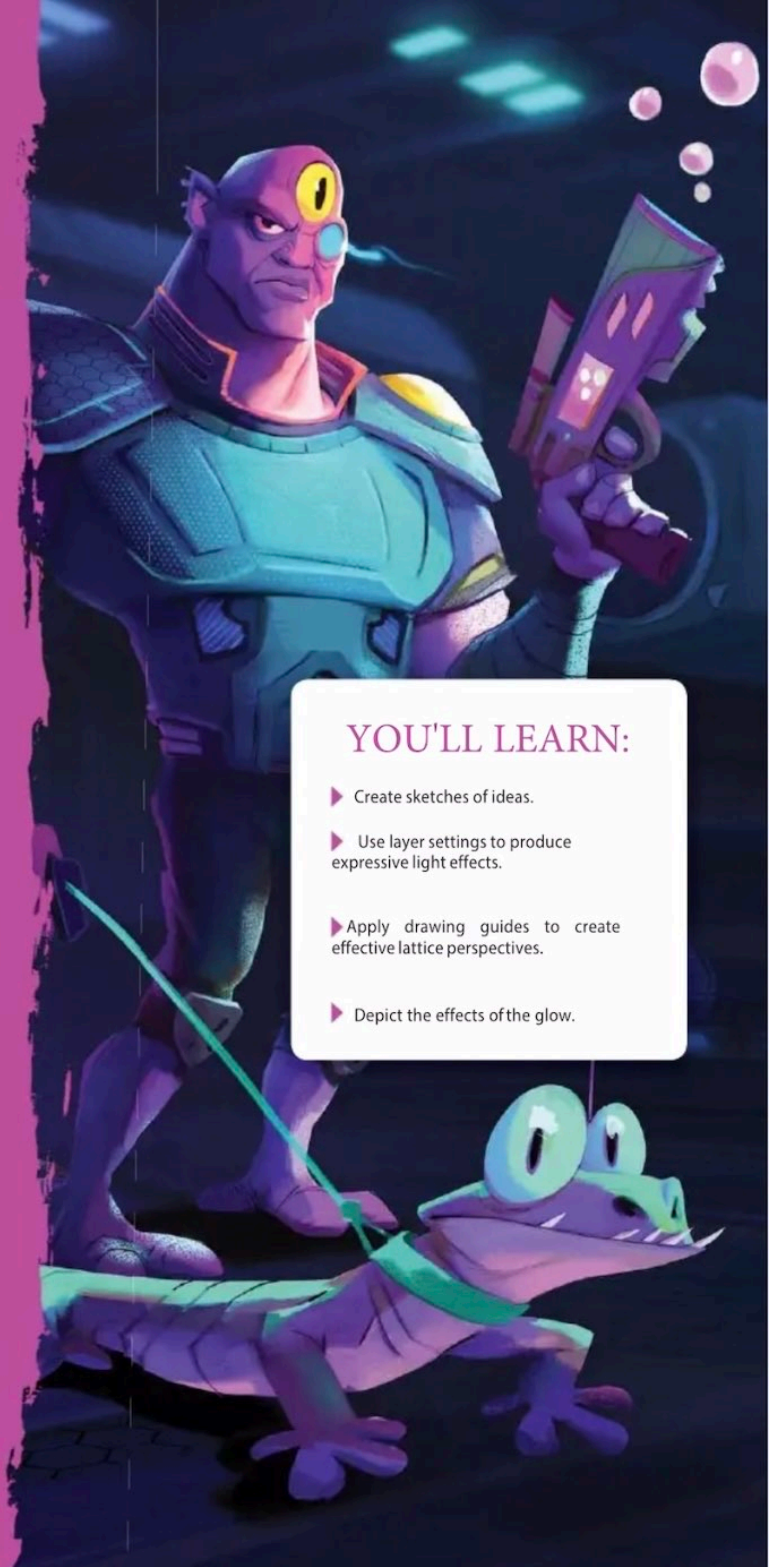
Sam Nassour

Crear obras de arte sobre la marcha con Procreate puede parecer como dibujar en un bloc de dibujo tradicional, pero con toda la magia que pueden ofrecer las herramientas digitales. Este tutorial te mostrará cómo crear una imagen estilizada con dos criaturas de ciencia ficción en una escena de naves espaciales atrevidas.

Desde el principio, esta pintura demuestra que Procreate facilita cada etapa de la pintura, incluidos los bocetos exploratorios iniciales y el arte lineal. El uso de la herramienta Máscara de recorte le permite pintar con precisión dentro de los contornos detallados de las siluetas de las criaturas, mientras que los modos de fusión agregan los efectos de una fuente de luz, lo que le da vida al personaje. Durante el proceso, verá las distintas capas individualmente y el efecto cuando se fusionan.

Para crear el fondo, el tutorial te guía a través del proceso paso a paso, incluido cómo crear una perspectiva de dos puntos y usar la Asistencia de dibujo para asegurar que las líneas se ajusten a la cuadrícula para lograr un efecto realista. La última sección del tutorial implica la creación de efectos de iluminación, texturas y profundidad de campo para garantizar que el fondo complementa a las criaturas de ciencia ficción.

СТР. 208



YOU'LL LEARN:

- ▶ Create sketches of ideas.
- ▶ Use layer settings to produce expressive light effects.
- ▶ Apply drawing guides to create effective lattice perspectives.
- ▶ Depict the effects of the glow.

01

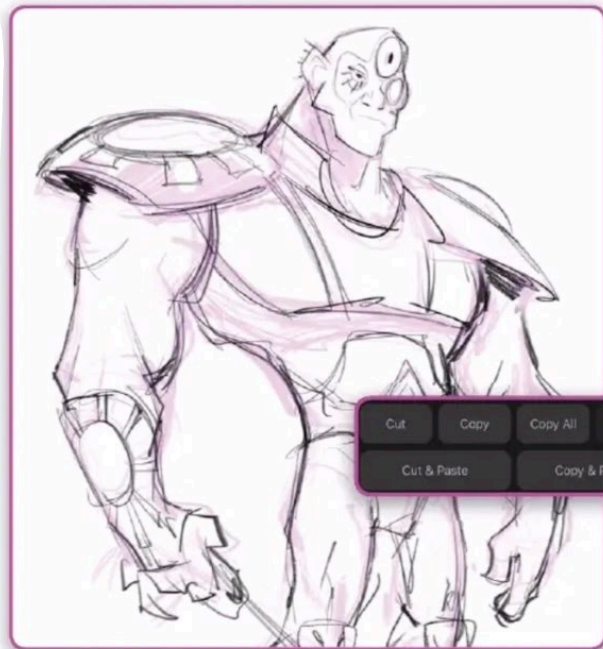
Crea un nuevo archivo y elige el tamaño A4 en las plantillas. Selecciona el pincel Dibujo > Lápiz HB y, teniendo en mente el tema de la criatura de ciencia ficción, comienza a hacer bocetos exploratorios sueltos de la criatura. Este tutorial te mostrará cómo crear un personaje alienígena duro con una mascota tonta tipo lagarto. Siempre es divertido jugar con este tipo de contraste en el diseño de personajes. Crea al menos tres bocetos preliminares, todos en la capa predeterminada. En esta etapa, no es necesario agregar capas adicionales.

Comience a explorar su diseño con al menos tres bocetos en miniatura.



02

Elige el boceto que prefieras (aquí se ha elegido el boceto A) y, a continuación, empieza a limpiarlo para crear una versión de arte lineal refinada. Utiliza Selección > Mano alzada para dibujar una línea de selección alrededor de tu boceto preliminar, luego abre el menú y elige Cortar y pegar. Esto pegará tu boceto preferido en su propia capa nueva. Ahora puedes ocultar o eliminar la capa original que contiene los otros bocetos preliminares. Selecciona la herramienta Transformar y utiliza el gesto de pellizcar para ampliar o centrar tu boceto dentro del lienzo para aprovechar al máximo la resolución del archivo. A continuación, ajusta el control deslizante Opacidad de la capa a alrededor del 50 %.



Call the Copy and Paste menu by swiping three fingers down the screen

03

Crea una nueva capa sobre la capa del boceto preliminar y renómbrala **Líne Art**. Nombra siempre las capas de una manera que tenga sentido para ti más adelante; de esta manera, es menos probable que trabajes en la capa incorrecta cuando hay muchas. Usa el mismo pincel **HB Pencil** para dibujar las criaturas con líneas más limpias. Trabaja lentamente y piensa en cada elemento del diseño mientras dibujas. Es una buena práctica incluir una variedad de líneas rectas, curvas en S y arcos. Intenta lograr proporciones interesantes en general y una silueta fácil de leer. Siéntete libre de modificar el boceto preliminar inicial. Aquí se ha agregado una pistola de burbujas de jabón intimidante



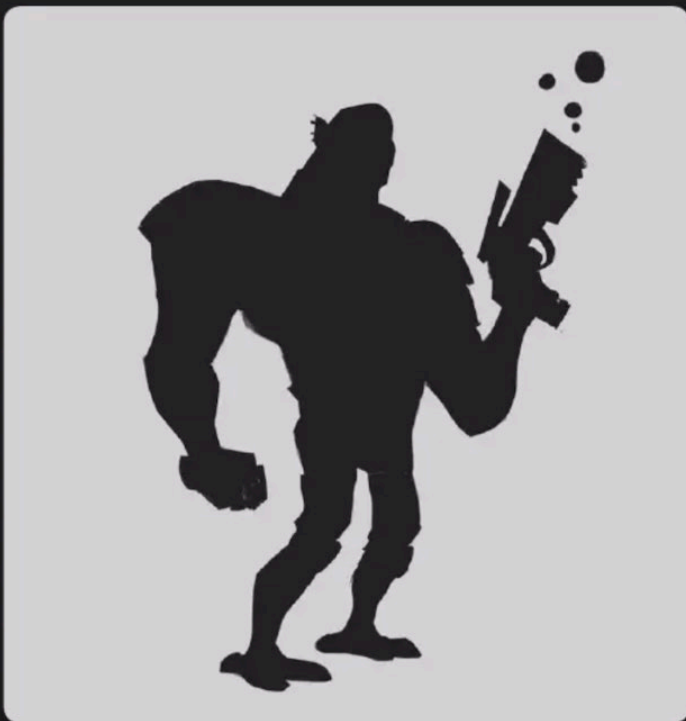
▲ Draw your image with straight and curved lines to add rhythm and dynamics to the image



▲ The contouring of the graph doesn't have to be clean - just put the picture in order to start painting

04

Después de crear un diseño de línea refinado de tus criaturas, crea una capa de color base sólida que servirá de soporte para el trabajo de iluminación que se realizará más adelante. La iluminación puede mejorar el aspecto de tus criaturas y ayudar a darle un toque de ambiente a la escena. A continuación, se muestra una forma sencilla y directa de crear iluminación con la ayuda de los modos de fusión de capas. Crea una nueva capa, mantenla presionada y arrástrala hacia abajo, debajo de la capa de línea, y renómbrala **Flats**. Usa la herramienta **Selección a mano alzada** para definir la silueta general y luego rellénala con un color sólido arrastrando el círculo de color desde la esquina superior derecha hasta el área seleccionada.



▲ A basic color layer will be needed for basic (local) colors

05

Disminuye la opacidad de la capa de Line Art y aplica el bloqueo alfa a la capa Flats. Si bloqueas esta capa, no podrás dibujar más allá de lo que ya está en ella. A continuación, bloquea los colores principales con un pincel redondo sólido, como el pincel Hard Blob. Intenta pintar áreas grandes con colores sólidos.

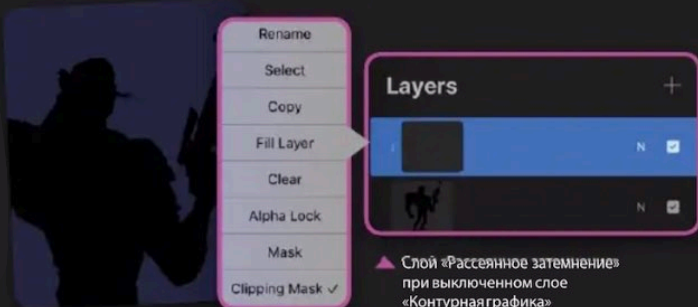


► Arte lineal más color plano

06

Una vez que hayas bloqueado los colores locales, crea una nueva capa y renómbrala Oclusión ambiental. Activa la herramienta Máscara de recorte, de modo que cuando pintes en esta nueva capa, siempre te limitarás a los bordes de la capa que está debajo. Cambia el modo de fusión a Oscurecer > Multiplicar. El modo Multiplicar es bueno para agregar sombras, ya que oscurece los colores de las capas inferiores.

A continuación, selecciona el pincel Trazos prácticos o el pincel Gouache simple. Rellena la capa con blanco y, manteniendo visible la capa del boceto, pinta con negro y niveles de gris para representar la forma de una manera sutil, con una luz difusa de baja intensidad que provenga de la parte superior derecha. Las áreas donde la luz no puede o apenas puede llegar, como las esquinas y las grietas profundas, pueden ser casi negras. Esto ayudará a dar un aspecto 3D a tus criaturas. Cambia el modo de fusión entre Normal y Multiplicar y viceversa para comprobar el resultado. Utiliza Aerógrafo > Pincel suave para pintar transiciones más suaves.



▲ Слой «Рассеянное затемнение» при выключенном слое «Контурная графика»



07

Crea una nueva capa sobre la capa Oclusión ambiental, cámbiale el nombre Paso de luz y cambia el modo de fusión a Agregar. Aquí la fuente de luz proviene de la parte superior derecha. Teniendo esto en cuenta, bloquea formas de luz simples usando el pincel Rodillo de Sam o el pincel Trazos prácticos. Ten cuidado de no hacer que se vea demasiado suave en esta etapa.



08

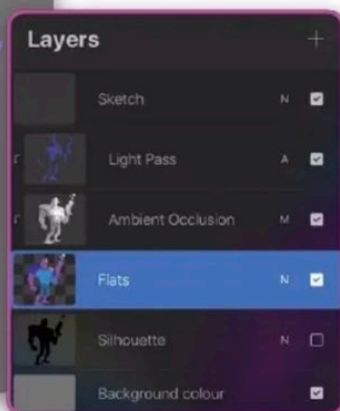
Activa la visibilidad de todas las capas para ver cómo funcionan juntas. Ajusta los niveles de opacidad de cada una según sea necesario. La clave es no exagerar demasiado la iluminación, ya que este es solo un punto de partida para pintar.

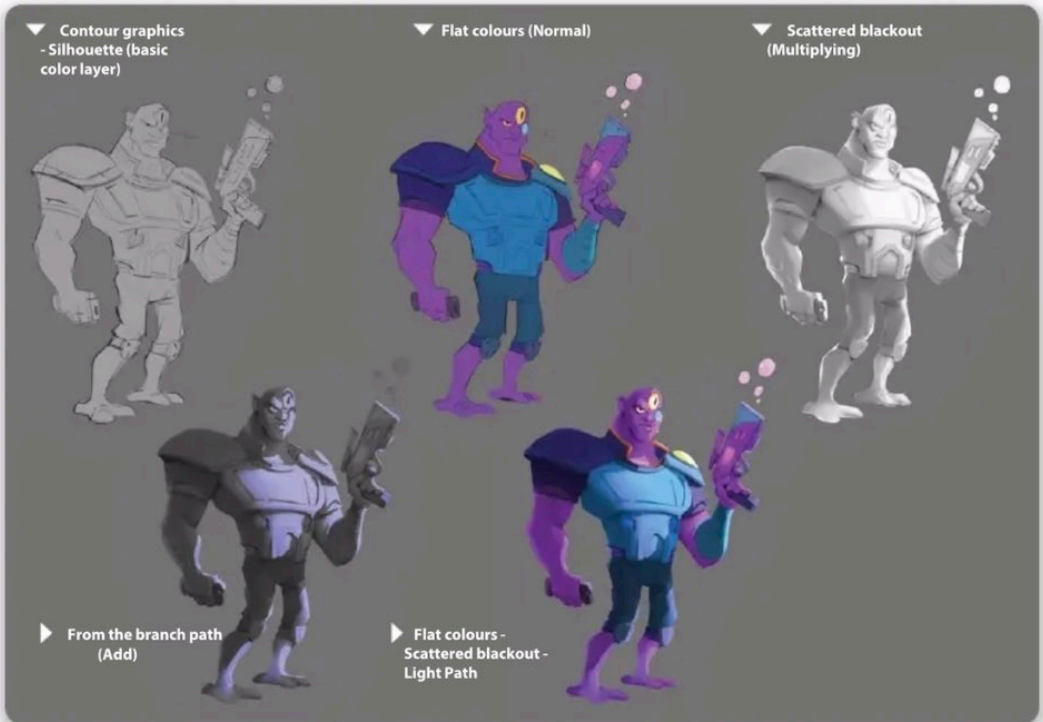
La capa Light Pass mezclada con la capa Ambient Occlusion, con la capa Line Art desactivada



El resultado de las cuatro capas básicas juntas

Layer structure





▲ Layered

09

A continuación, fusiona todas las capas individuales en una sola usando el gesto de pellizcar y continúa pintando directamente sobre ella. Esto permite que el proceso se centre más en pintar y menos en la gestión de capas. Bloquea la transparencia de esta capa, luego pinta los detalles y mejora el efecto de iluminación. Usa el pincel Flat Painterly para hacer la mayor parte del trabajo aquí. Usa el mismo proceso para la mascota lagarto, manteniéndola en su propia capa separada.

- Fusiona todas las capas de iluminación básicas del personaje principal en una y pinta los detalles y la iluminación



10

Utilice Ajustes > Curvas para ajustar el contraste de color. Seleccione Compuesto y ajuste ligeramente los puntos de la curva para aumentar el contraste y resaltar un poco los colores. Intente crear una forma de S sutil con la curva, produciendo sombras ligeramente más oscuras y luces más claras

► Use the Curves tool to increase contrast



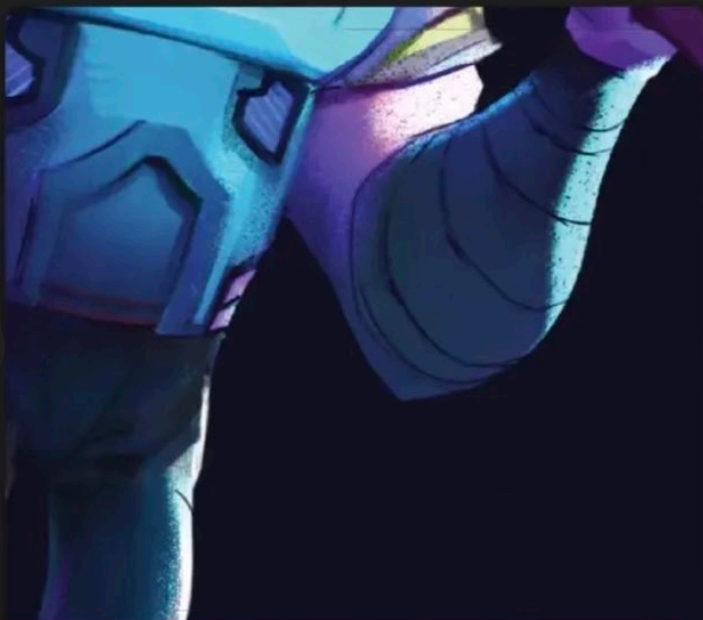
ARTIST COUNCIL

Para utilizar Procreate de forma eficaz, es necesario dominar los gestos. Cuanto más te acostumbres a ellos, más rápido será tu flujo de trabajo. Un atajo útil es pulsar el botón Modificar. Esto abrirá el menú rápido, que consta de seis acciones de uso frecuente, como crear nuevas capas, eliminar, Alpha Lock y más. Puedes personalizar las acciones que aparecen en este menú manteniendo pulsado cualquiera de los seis botones y eligiendo una opción diferente de la lista

11

Utilice la herramienta Licuar para llevar las proporciones más lejos y realizar algunas correcciones generales de la forma. Licuar es una herramienta muy poderosa, así que tenga cuidado de no exagerar y distorsionar demasiado su imagen, ya que podría terminar desviándose demasiado de su dibujo original y de lo que lo convirtió en una idea sólida en primer lugar. Experimente con el control deslizante Momentum si desea que el efecto sea más dinámico y fluido. Momentum es útil para llevar el diseño un poco más allá sin tener que volver a dibujar o pintar nada, pero nuevamente, tenga cuidado de no excederse; encuentre un equilibrio entre ajustar la imagen manualmente y dejar que la herramienta haga lo suyo.

► The Plastic tool is useful for minor form adjustments and proportions if necessary

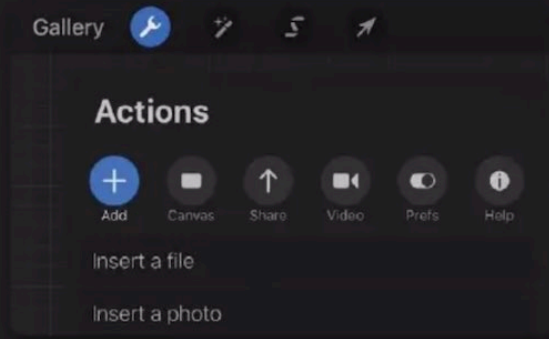


► La herramienta Licuar es útil para ajustar ligeramente la forma y las proporciones cuando sea necesario



12

Continúa añadiendo pequeños detalles, como rayones y texturas, a la criatura alienígena usando el pincel Flat Painterly ajustado a un 75 % de opacidad. También puedes usar superposiciones de texturas importando cualquier textura de imagen en blanco y negro. Selecciona Acciones > Agregar > Insertar una foto, luego navega a la galería de fotos de tu iPad (donde habrás guardado la textura en blanco y negro) y confirma la importación. Cambia el modo de fusión de la foto importada a Superposición. Este es un buen modo de fusión para elegir cuando se trabaja con texturas.



▲ Think about adding a light overlap of textures

13

Usa Transformar > Deformar para manipular la textura y colocarla en una superficie redonda, como la pieza del hombro de la armadura. Ajusta los controladores de las esquinas para doblar la textura en la curvatura adecuada. Alterna entre los modos Forma libre y Deformar para colocar la textura en su lugar. Para la pieza principal del pecho, usa el pincel Texturas > Medios tonos para pintar una textura simple y consistente.

► Add patterned overlays with textured brushes - this example adds the texture of a simple hexagonal ornament

Utilice pinceles de textura para agregar superposiciones estampadas: aquí se agregó una textura de patrón hexagonal simple

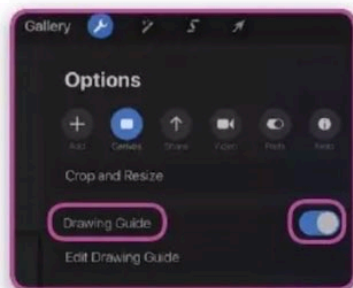
Warp Transform es ideal para colocar texturas sobre superficies curvas

► "Warp" Transformation is great way to overlay textures on bulk Surface



14

Para el fondo, crea algo sencillo que no distraiga demasiado la atención de las criaturas. Utiliza las guías de dibujo de Procreate para dibujar una perspectiva precisa. Selecciona Opciones > Lienzo, habilita la Guía de dibujo y pulsa Editar guía de dibujo. Ahora puedes crear puntos de fuga pulsando en cualquier parte de la imagen.



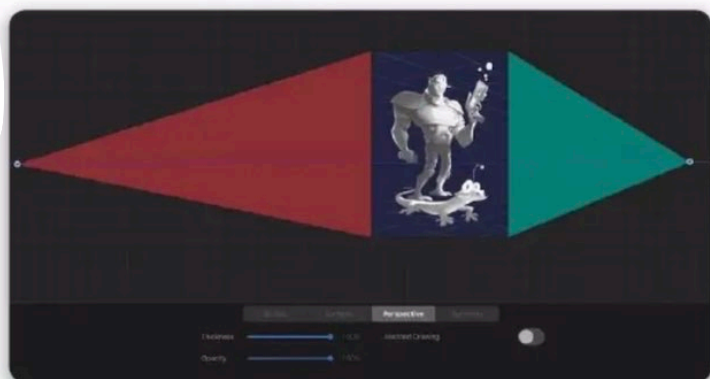
▶ Activate "Guide" and choose a suitable perspective

15

Al crear una perspectiva de dos puntos, es recomendable mantener los puntos más separados y asegurarse de que la línea del horizonte no esté inclinada. También puede ajustar el grosor de las guías ajustando el control deslizante Grosor que se encuentra debajo. Pulse Listo cuando esté satisfecho con la cuadrícula de perspectiva. Ahora podrá ver la cuadrícula mientras dibuja el fondo.

Asegúrate de que las criaturas se sitúen bien dentro de la cuadrícula de perspectiva y mantén la línea del horizonte recta.

▶ Make sure the characters illustration are placed inside the grid, and keep the skyline straight

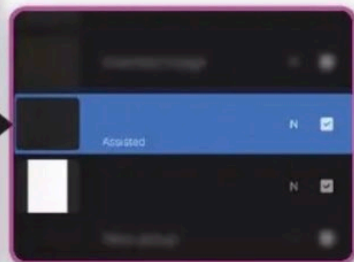
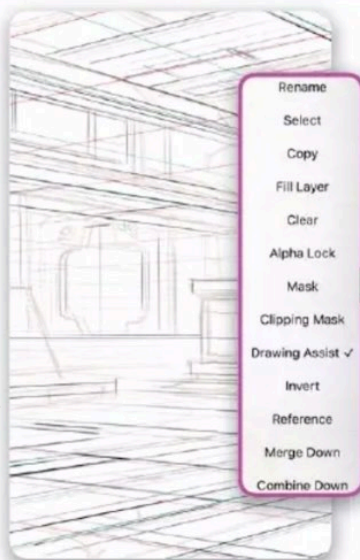


16

Para que las líneas se ajusten de forma natural a las líneas de la cuadrícula, como si estuvieras usando una regla, activa la opción de Asistente de dibujo en cualquier capa en la que quieras dibujar líneas rectas. Esta herramienta depende de la capa. Crea una nueva capa para el boceto del fondo y activa la opción de Asistente de dibujo. Puedes activarla y desactivarla mientras dibujas el fondo. Esto resulta muy útil cuando estás dibujando líneas rectas y luego deseas dibujar libremente.

Activa la Asistencia de dibujo para que tus líneas se ajusten automáticamente a la cuadrícula que configuraste con la Guía de dibujo

▶ Activate Drawing Assist so that the lines of the picture automatically obey the directions of the grid you previously built



17

Continúe perfeccionando el boceto de fondo. Cree una capa debajo del boceto y rellénela de gris. Utilice la herramienta Selección para bloquear el lugar donde se encuentran los elementos principales y mantener algunos bordes marcados. Establezca el modo de fusión de capas en Multiplicar.

Bloquear los elementos principales del fondo utilizando la herramienta Selección

► Fix the basic background elements with the "Selection" tool



18

Una vez que estés satisfecho con el boceto general del fondo, crea una nueva capa y arrástrala debajo de la capa de bloqueo del boceto. Como el fondo contiene un mínimo de detalles, puedes pintarlo todo en una sola capa. Para acelerar el proceso, rellena la nueva capa vacía con un color azul oscuro sólido



► Leave the background colors predominantly monochrome we made them blue, so that the heroes immediately attract attention to themselves

19

Utilice el pincel plano pictórico para pintar algunos detalles, eligiendo colores que sean similares al color base azul oscuro principal. Utilice la herramienta Selección para crear selecciones de bordes limpios y pintar dentro de ellos. Mientras está en el modo Selección, cambie entre los modos Mano alzada y Poligonal tocando en lugar de arrastrar la selección para combinar los dos modos. Pintar directamente dentro de los bordes de la selección es una buena técnica para lograr un control preciso de los bordes en su trabajo.



► Paint inside highlighted areas is a great way to keep the shapes clearly contoured

Pintar dentro de selecciones es una excelente técnica para controlar los bordes duros

Mantenga los colores de fondo principalmente monocromáticos: aquí es azul oscuro, lo que hace que las criaturas se destaquen sin distracciones.

ARTIST COUNCIL

Las herramientas intuitivas de Procreate hacen que sea fácil comenzar a crear obras de arte. Puedes aprender rápido, solo hace falta práctica. Recuerda mantener las capas organizadas de la mejor manera posible

20

En esta etapa, es una buena idea volver a activar la visibilidad de las capas de criaturas. Esto evitará que pierdas demasiado tiempo detallando algo que, de todos modos, quedará bloqueado por las criaturas.

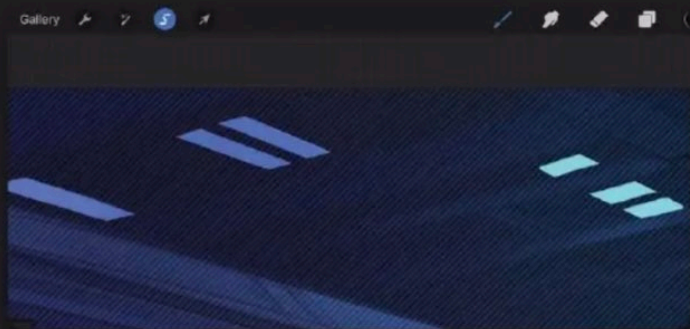
▶ Creating Background Process



21

Para crear el efecto de brillo para las luces de fondo, primero crea una nueva capa y pinta algunas formas sólidas. Usa la Selección poligonal para crear formas rectangulares limpias y rellénalas con colores sólidos. A continuación, duplica la capa y establece el modo de fusión de esta capa duplicada en Agregar.

▶ Create polygonal point selections using "Freehand" selection: click on the corner points of the future shape without taking away the stylus from the screen



Realice selecciones poligonales utilizando la herramienta Selección a mano alzada para tocar los puntos de las esquinas en lugar de arrastrarlos

22

Seleccione Ajustes > Desenfocado gaussiano y deslice el dedo hacia la izquierda y la derecha para ajustar la intensidad del efecto de desenfocado. Una vez que esté satisfecho con el aspecto, seleccione Ajustes > Ruido y agregue algo de ruido al brillo.

Utilice el modo de fusión
Agregar capa con el filtro
Desenfocado gaussiano
para crear un efecto de
brillo

▼ Use add layer mixing mode with
a connected "Gauss Blur" to create a
glow effect

Adjustments

Opacity

Gaussian Blur

Motion Blur

Perspective Blur

Sharpen

Noise

Liquify

Clone

Hue, Saturation, Brightness

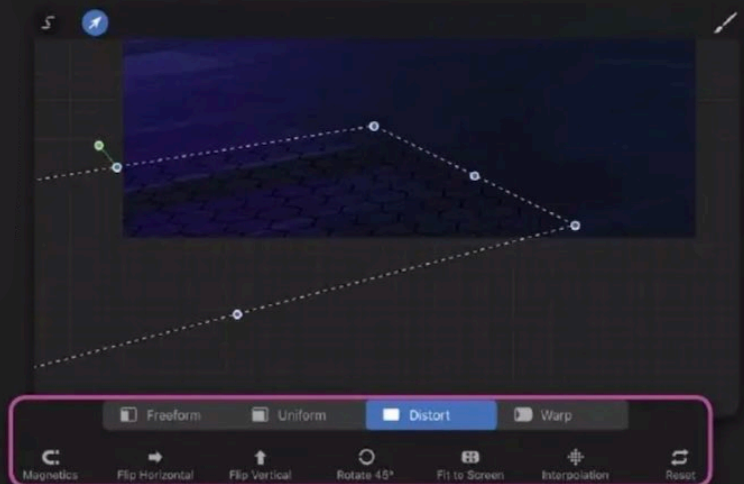
Colour Balance

Curves

23

Utiliza Transformar > Distorsionar para superponer textura en el suelo. Este es un buen modo para utilizar al transformar texturas planas en una superficie plana en perspectiva. Es importante no añadir demasiados detalles que distraigan, ya que el foco está en las criaturas. Aquí todo lo que se necesita son algunos toques sutiles de textura unificada de ciencia ficción.

► Transformation option
"Distortion" is suitable for
overlaying textures on a
forward Looking surface

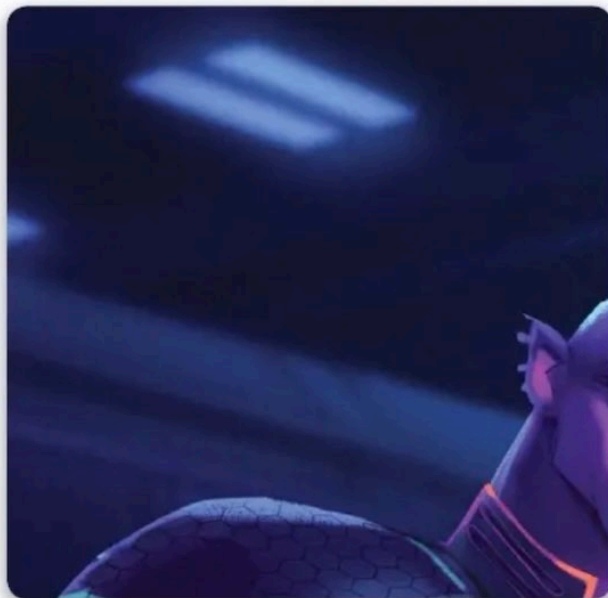


24

Para crear una sensación de profundidad de campo de la cámara, duplica la capa de fondo y utiliza Ajustes > Desenfoque gaussiano para crear un efecto desenfocado, agregando profundidad a la escena. También puedes utilizar Ajustes > Ruido para crear un efecto de grano de película. A continuación, utiliza el Aerógrafo suave para borrar la parte del suelo de la capa borrosa, ya que solo quieres que las áreas más alejadas en el fondo estén un poco borrosas, no el primer plano. Muestra las capas de criaturas para agregarlas nuevamente a la escena. Ahora que la ilustración está completa, puedes exportarla para compartirla con el mundo (consulta la página 18).



▲ Finished background view
With the camera's depth field
effect



▲ Use "Gauss Blur" and "Noise" filters
to create a sense of depth

▲ Utilice los filtros Desenfoque gaussiano y Ruido para crear una sensación de profundidad

Fondo terminado con efecto de profundidad de campo de cámara.

READY ILLUSTRATION

Al completar este tutorial, habrá aprendido a utilizar algunas de las herramientas y técnicas más fundamentales de Procreate para crear sus propias criaturas de ciencia ficción en una escena. Explore más por su cuenta y aplique estas técnicas a cualquier estilo o género artístico que disfrute creando. Acepte el proceso de descubrimiento: siempre hay cosas nuevas que aprender e implementar en su trabajo. El juego creativo y la experimentación siempre son beneficiosos para su arte, así que permítase divertirse y disfrutar del proceso.



Ready Illustration by Sam Nassour

Below: Viking





Above: Captain Viskers

Glossary

Scattered blackout

Scattered blackout describes the type of shadow which occurs in a scattered, un directed light, which happens on a cloudy day. Such shadow mostly accumulates in recesses, where the diffuse light can not get.

Apple Pencil stylus

An advanced stylus designed by Apple specifically for the iPad. It's a recommended Procreate device with features such as tilt recognition, pressing sensitivity, and side buttons.

Background Color Layer

This layer occurs automatically when a new file is created and is typical for Procreate. It can't be removed.

Backup

Create a copy of your digital illustration so you don't lose it.

The Library of Brushes

A collection of brushes in Procreate. You can expand it by creating your own personalized brushes or downloading brushes created by other artists.

A set of brushes

A group or category of similar brushes for drawing.

Canvas

The surface you're drawing on, whether it's analog/traditional or digital life.

Dock panel

A quick access menu that contains apps recently used on your iPad. To summon it, swipe the finger-ups up the screen of your device.

Export

It is necessary to keep your illustration outside of Procreate. You can export files on your device or other apps.

File

It is used as a synonym for "canvas" or "illustration." Each new illustration is a separate file inside your gallery.

Gallery

The Procreate homepage that shows all your files. Here you can create new canvases, as well as view preview, delete or reorganize pre-existing ones.

Gestures

In Procreate, gestures are commands that can run certain finger movements across your iPad screen.

Import

Need to add files to Procreate. You can import flat images, brushes, or even files from other programs (example, in PSD format, where Photoshop files are stored).

Image format

To turn digital information images in a real illustration. You want to keep the file in a specific format that your device can read. There are several important formats, but the most popular ones are JPEG images that do not require transparency PNG for images with transparency information; GIF for animated pictures and PSD or PROCREATE for layered files.

Layers

In digital painting programs, layers can be compared to a stack of transparent sheets. You can create them, reorganize and delete them, and draw on them and modify them individually. Layers are one of the most important tools of work with digital painting.

Contour graphics

An artistic technique that subssed the creation of illustration using lines without coloring. It may be the end result of the work, but some artists also prefer to sketch an approximate sketch before creating a clean version in the contouring, to then use it as the basis for a painting.

Opacity

An indicator of how transparent or opaque something is. In the context of digital painting this figure usually describes transparency of brush or layer strokes.

Pop-up menu

A pop-up menu is a drop-down of features that contains additional information, settings, or action options.

Perspective

In the context of drawing and painting, perspective is a way of displaying the three-dimensional depth of space on a flat surface like a screen or a sheet.

Settings

Settings is a menu in the Action tab that contains the general settings of the Procreate app.

Pressing sensitivity

The program's ability to recognize the force of clicking on a brush and how to reproduce it digitally accordingly.

RGB

A color mode that adjusts color by means of the amount of red, green, and blue in the image.

Stylus

A pen-shaped tool that controls a touchscreen device such as the iPad.

Tab

One of the menu sections. There may be a number of tabs on the menu, each of which, in turn, has a list of different categories to choose from.

Thumbnail

Small previews and scoops of future illustration, previews of your image in the app.

Tilt sensitivity

The program's ability to recognize the tip of the stylus on the screen and display it in a numerical way.

Timelapse video

This is a unique feature of Procreate, allowing you to show at an accelerated pace the process of creating illustration step by step.

Workflow

The process of developing a project from start to finish. Some artists first create exemplary sketches and understudies, and for some reason they clean them up and turn them into contour graphics with final colors. Each experienced artist will eventually develop his own algorithm, which is necessary for an efficient workflow.

Value

In painting, "Meaning" refers to how a particular color is light or dark.

LIST OF TOOLS

"Alpha Channel Block" 44
The tool that lets you block transparent pixels of the layer and allows you to draw only on painted pixels.

Layer mixing modes 46-47
The option that defines the relationship between two or more layers. Default for every layer is set to normal mode, which works just as if two sheets of paper were overlay on top of each other. Other mixing modes convey different ways of darkening and lightening, and other interactions Colors.

Blur 58-59 A
setting that allows pixels to be blended into one layer. The opposite effect is "Sharpness."

Brush 28-35
The main tool of digital painting. The Procreate Brushes Library contains a selection of different brushes, which you can simulate different materials and effects.

The clipping mask 49 Эро
This is a interactions of several Layers. It makes one of the layers "parent" of all other layers - "children." "Children" can't draw outside of pixels "parent."

Color balance 63
Adjust the color with the amount of red, green, and blue in the image.

ColorDrop 40
A unique Procreate tool that is used to fill the enclosed areas of the image with a natural color. To do this, you need to drag to the canvas a color sample located in the top right corner of the screen.

Pop-up of the "Colors" menu 38-41 Меню
which opens when you click on the color sample in the top right corner of the screen. Allows you to select and adjust the color in different display modes: "Disk," "Classic," "Meaning," "Palette."

Pattern of color 38, 41
A circle in the top right corner of the screen that displays the color chosen for the current drawing. Color samples are also small squares of color, from which palettes are formed in different color modes.

Crop 68 A tool
that allows you to trim images and change the size of the canvas.

Curves 64
The setting used to control the colors of the image using histograms. Predominantly used for setting the degrees of darkness and light in the illustration.

Personalized brush 33-35 Кисть
created from scratch by a Procreate user or converted from an already existing standard brush.

Drawing guide 69
A Procreate application tool that allows you to build and edit grid on canvas to continue drawing on them.

Snapping 69
The Procreate app tool, which allows you to line and edit canvas lattice for further drawing on them.

Erase 28, 30
A tool to remove pixels from the canvas.

Tone, saturation, brightness (HSB) 63
Color mode, in which you can adjust the color, adjusting separately its indicators of shade, brightness and saturation. In Procreate and other programs, it's also a great way to edit the finished colors of your art.

Liquify 62
Allows you to modify, distort and change the shape of pixels on canvas.

Lock 44
Locking the layer does not allow you to change it in any way.

Magnet 57 Эра
a team unique to Procreate can move an object on a horizontal, vertical, or diagonal line with fixed metrics.

Mask 48 A
workflow-inbreaking tool that allows you to disguise areas of the layer without removing them.

Noise 61
A setting that creates a layer of noise similar to that of a photo or video recording. Useful in creating expression textures.

The pressure curve 70
Bln Procreate, the pressure curve is a mood that allows you to adjust how the program recognizes the force of the brush pressure.

Fast menu 71 The
unique Procreate feature, consisting of six personalized tools, can be customized and activated with a special gesture.

Drawing Assist 36-37
A Drawing Assist is a unique Procreate team that allows you to draw smooth lines and perfect geometric shapes, automatically correcting hand-drawn contours.

Painting 65
This setting allows you to highlight the specific areas of color and repaint them in a different, pre-selected color.

Selection 50-53
A tool that exists in most digital painting programs, which in a way makes it possible to isolate and highlight specific areas of the image for further work.

Smudge 28, 30 A Procreate tool that allows you to pull and smear paint instead of overlaying and removing it.

Transformation 54-57
A Procreate tool that allows you to change the location, proportions, and scale of individual elements of an image. You can move them, distort them or deform them.

Cancellation/Return 25
The Cancel tool allows you to take a step back in the action sequence, and Return allows you to go one step further.

DOWNLOADED

The following materials are available for download. They can be used to experiment as you read as you begin the work, and to complete all the lessons in Projects. We advise you to download all the materials, before you start work.

Getting started

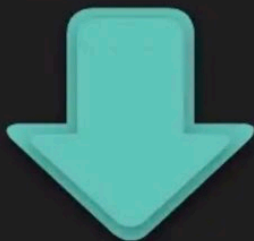
- ▶ Sample image with layers

Illustration by Izzy Burton

- ▶ Timelapse video
- ▶ Contour graphics

Creating a Character - Evelyn Stokart

- ▶ Timelapse video
- ▶ Character study: timelapse video
- ▶ Contour graphics



Fantastic Landscape - Samuel Incilinen

- ▶ Timelapse video
- ▶ A set of brushes from Samuel Incilinen

Brush:

- "Technical pencil"
- Sketch
- Opaque Oil
- Oval Hard
- Soft brush Gregory
- Chalk
- Bushes
- Jellyfish Stamp
- Speckle
- Hard Smudge
- Растушевка
-

Fantastic Creature - Nicholas Cole

- ▶ Timelapse video
- ▶ Contour graphics
- ▶ Brush MaxU Shader Pastel (Max Shader Pastel © Max Ulichney MaxPacks.art.)
- ▶ Tara's Oval Sketch NK brush © Tara Giareghi was also used in this lesson. You can buy Tara's Oval Sketch NK at: gumroad.com/dizzytara

COMPILED BY

Izzy Burton

izzyburton.co.uk

Izzy Burton lives and works in the UK. She is a freelance director and artist, engaged in animation and illustration. Burton is the director of the hail-ed short-on animated film Via. She currently works as a director for Troublemakers and Greenhouse ,initiative Passion Pictures, and works as an illustrator for Bright Agency.



▲ Freelance director and artist

Samuel Inkilainen

samuelinkilainen.com

Samuel Inkilainen is a digital artist who lives and works in Tornio, a town in Finnish Lapland. His interests lie in the field of creating digital living-writing landscapes with a small addition of traditional watercolor technique.



▲ Freelanceartistin2D

Simon Grunewald

[instagram.com/schmoedraws](https://www.instagram.com/schmoedraws)

German-born Simon Grunewald is an illustrator and character designer. You may already know her as Schmoedraws in Insta-Gram, Youtube or Patra-on. Simon worked for ten years in the game in-dostria as the head of the art department. It helped to shape the visual side of the multiplier of computer games.



▲ Freelance illustrator and character designer

Nicholas Cole

nicholaskole.art

A professional who has spent ten years in the entertainment industry, Nicholas Cole can now spend all his free time co-building images of dragons and wizards on his iPad in Procreate. You may be familiar with his recent history of developing character development for the Spyro Reignited Trilogy, and his clients include Disney, DreamWorks, Blizzard, Nintendo, Warner Brothers, Riot and many other friends. He lives in Vancouver.



▲ Freelance character designer and illustrator

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Акрил, 28, 35, 81–82, 100, 165

Действия, 7, 10, 13, 24, 31, 53, 66–69, 71, 127, 159, 197, 206

Настройки, 7, 10, 13, 58–59, 61, 63, 65, 78, 88, 102, 104, 110, 113, 119, 126, 128, 169, 196, 201–202

Аэрозоль, 28, 33, 104, 115, 129, 131, 134–135, 193, 202, 209

Альфа-блокировка, 42, 44–45, 48–49, 83, 85–86, 92, 96, 108–109, 111–112, 131, 152, 166–167, 174, 181–183, 193, 196, 207

Рассеянное затемнение, 193–195, 206

Apple, 8, 30, 35, 70, 72, 76, 147, 206

Автоматизированное рисование, 66, 69, 71, 141

Слой «Цвет фона», 42, 142, 206

Режим смешивания, 28, 34, 42, 46–47, 80, 84, 87, 92, 94, 103–104, 108, 113, 116, 119, 127, 135, 137, 142–143, 149, 158, 163–164, 167–168, 174, 177, 185–186, 192–194, 197, 199–201, 207

Размытие, 58–59, 61, 102–104, 116, 137, 154, 201–202, 207

Яркость, 58, 63, 96, 110, 113, 128–129, 143, 207

Кисть, 13, 28–35, 45, 62, 70, 76, 81–87, 93, 95, 98–102, 104, 109–119, 125, 127–128, 130–131, 133–135, 140, 143, 146–147, 153–154, 160, 162, 165–168, 174–175, 178, 182–183, 191–195, 197, 207–209

Холст, 12–13, 16–17, 22, 24–26, 28, 30, 33, 35, 39–40, 42, 50, 52, 54, 57, 66, 68–71, 75, 78, 80, 93, 98–99, 109, 111, 114, 116, 127, 141, 144–145, 148, 158–159, 162–163, 176, 191, 198, 206–207

Кисть Chalk, 95, 101

Очистить, 24, 27, 48, 50, 53, 109–111, 192

Обтравочная маска, 42, 48–49, 74, 83, 92, 100, 103, 108–109, 111–112, 143, 150, 162, 165, 167, 174, 183–184, 190, 193, 207

Цвет, 7, 10, 13, 16, 39, 41, 46–47, 58, 63, 82–83, 88, 95–96, 98, 104, 110, 113–114, 119, 131, 140, 142–143, 151, 154, 159, 163, 169, 178, 207

Цветовой баланс, 58, 63, 88, 110, 140, 143, 169, 207

Освещение основы, 46, 113, 119

ColorDrop, 40, 48–49, 207

Контраст, 47, 192

Обрезать, 52, 68, 207

Кривые, 58, 64, 104, 140, 192, 196, 207

Персонализация, 11–12, 16–17, 29, 32, 34, 93, 108, 140, 146, 159, 206–207

Вырезать, 26, 65, 191, 207

Затемнение, 46–47, 177, 193

Круг, 38–39, 207

Искажение, 54–55, 201

Рисование с привязкой, 69, 140–141, 145, 159, 198, 207

Направляющая рисования, 69, 141, 144, 159, 198, 207

Дублировать, 18, 32, 44, 53, 87–88, 103, 110, 116, 129, 169

Динамика, 35, 117

Редактировать, 36–37, 48, 67, 69–70, 141, 144, 159, 162, 174, 198

Удалить, 13, 18, 27–28, 30, 48, 76–77, 87, 98, 113, 116, 119, 133, 160, 179, 182, 185, 202, 206, 207

Экспорт, 18, 21, 32, 42, 71, 88, 104, 154, 170, 202, 206

Пипетка, 39, 71, 82, 98–101, 110–111, 148, 165

Перо, 53

Формат файла, 18

Фильтры, 110, 113, 119, 143, 154, 202

Сливание, 43, 48, 96, 102, 142–143, 153, 168–169

Отразить, 57, 78, 87, 114, 127, 144

Шрифты, 67

Без привязки, 54–55, 197

Произвольное выделение, 50–51, 53, 76, 94, 145, 176, 191–192, 199–200

Размытие по Гауссу, 58–59, 61, 102–103, 116, 154, 201–202

Жесты, 8, 10–11, 24–25, 27–28, 39, 44, 66, 71, 191, 195–196, 206–207

Градиент, 33, 44, 53, 58, 82, 110–112, 131, 133, 162, 166, 181, 183

Гистограмма, 64–65, 207

Тон, насыщенность, яркость, 63, 96, 110, 113, 119, 128–129, 143, 207

Импорт, 12, 16, 32, 38, 67, 98, 147, 197, 206

Кисть Ink Bleed, 93, 98–99, 102

Интерполяция, 54, 57

Инvertировать, 31, 47–48, 50, 53, 143

Колебание, 35, 117

Слой, 9, 18, 24, 26–27, 40, 42–50, 53–54, 58, 61, 65–69, 71, 76–88, 92–104, 108–116, 118–119, 124–135, 137, 141–143, 145, 148, 150–154, 158–159, 161–169, 174, 177–186, 190–196, 198–202, 206–207

Уровни, 146, 193–194

Освещение, 46–47, 84, 116

Пластика, 58, 62, 78, 113, 126–127, 196, 207

Магнит, 54, 57, 94, 207

Маска, 42, 48–49, 52–53, 61, 70, 74, 83, 92, 96, 100, 103, 109, 111–112, 124, 128–129, 132, 137, 143, 152, 162, 165, 167, 174, 183–185, 190, 193, 207

Меню, 13, 16, 19, 24, 26, 28, 32, 34–35, 46, 48–51, 54, 58–59, 62–63, 66, 68, 71, 77, 104, 128, 131, 145–146, 185, 191, 196, 206–207

Объединить, 42–43, 48, 76–77, 87–88, 97, 118–119, 186, 195

Умножение, 46, 80, 94, 97–98, 100–102, 113, 115, 119, 127, 132–133, 142, 149–150, 167, 177, 183, 186, 193, 195, 199

Шум, 28, 58, 61, 104, 119, 154, 201–202, 207

Непрозрачность, 13, 28, 30–31, 35, 42, 44, 46, 53, 62, 67, 69–70, 79–80, 82, 84, 86–87, 93, 97–100, 102–104, 114, 116, 119, 126–127, 147, 154, 160, 164, 167, 182–183, 191, 193–194, 197, 206

Перекрытие, 47, 87, 103, 113–115, 119, 135, 150, 154, 197, 201

Палитры, 38, 41

Вставить, 24, 26, 26, 52, 66, 77, 94, 98, 104, 145, 147, 185, 191

Перспектива, 55, 58–59, 69, 78, 97, 104, 111, 114–115, 127, 140, 144–145, 176–177, 183, 190, 198, 201, 206

Выбор цвета, 142, 151, 178

Нажим, 8, 28, 30, 35, 62, 70, 114, 117, 72, 147, 206–207

Быстрая фигура, 28, 36–37, 49, 76, 79, 140–141, 145, 162, 167, 207

Разрешение, 17, 18, 68, 93, 191

Скалы, 55, 86, 112, 114, 116

Насыщенность, 38–40, 46–47, 58, 63, 96, 110–112, 113, 119, 128–129, 140, 143, 151, 163, 207

Размер, 34, 76–78, 114–116, 121, 137, 146, 153, 191, 207

Экран, 9, 11–13, 16, 18, 21, 24, 26–27, 31, 34, 36–37, 44, 46, 50–52, 54, 57, 59, 62, 68–71, 75, 87, 95, 98, 103, 114, 167–168, 186, 206

Выделение, 7, 10, 13, 16, 28, 48, 50–54, 57, 62, 70, 76–77, 87, 94, 113, 116, 125, 128, 132, 145, 158, 160–161, 166, 176, 191–192, 199–200, 207–208

Тень, 45, 49, 92, 97, 103, 114–115, 130, 132–135, 137, 143, 166, 177

Форма, 33–34, 40, 45, 49, 51–52, 54, 56, 74, 83, 96, 99–100, 110, 112–113, 115–116, 118, 126, 128–129, 131–132, 134–135, 145, 160–162, 166–167, 181, 183, 196, 207, 210

Поделиться, 16, 18, 26, 28–29, 32, 41, 66, 69–71, 88, 104, 170, 202, 216

Резкость, 58, 60–61, 119, 169, 207

Силуэт, 45, 49, 70, 99, 111, 128–129, 192, 195

Набросок, 21, 44, 79–80, 82, 92–95, 97–99, 108–109, 124–128, 130, 132–134, 142, 144, 159–161, 167, 174, 176–179, 183, 190–195, 198–199, 206, 208

Набор кистей «Набросок», 28, 76–77, 83, 93, 142, 174–175, 177, 191, 198, 213

Растушевка, 13, 28, 30, 34, 71, 84, 102, 115, 133, 165, 168, 207, 209

Космический корабль, 158–161, 163, 165, 167–169, 209

Кисть Splatter, 82

Набор кистей «Аэрозоли», 4, 82, 86–87, 100

Прямые, 36–37, 44, 57, 59, 76, 79, 141, 151, 161, 180, 192, 198

Текстура, 28, 33, 45, 61, 74, 85–86, 93, 95, 98, 100, 117, 146, 148, 175, 197, 201, 207

Наклон, 8, 30, 34–35, 72, 76, 124, 161, 206

Трансформация, 7, 10, 13, 36, 50, 54–55, 57, 76–78, 87, 94, 97–98, 116, 142, 145, 162, 176, 191, 197, 201, 206–208

Прозрачность, 18, 42, 94, 181, 195, 206

Прозрачный, 18, 30, 35, 42, 45–46, 49, 100, 143, 147, 181, 206–207

Значение, 35, 38–40, 46–47, 64–65, 108–109, 114–115, 119, 124, 137, 163, 206

Деформация, 54, 56, 145, 197, 207

Рабочий процесс, 9–10, 24, 38, 43–44, 48–49, 71, 92, 114, 196, 206–207

Рабочее место, 75

Увеличение, 21, 24, 34, 38, 86, 118, 144, 146, 153, 185



Иллюстрация@Игнасио Базан Ласкано

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ И ПЛАНШЕТЕ
PROCREATE
УЧИМСЯ СОЗДАВАТЬ ШЕДЕВРЫ НА IPAD
Единственный гид по цифровой живописи

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *Т. Коробкина*
Ответственный редактор *А. Апалина*
Литературный редактор *Н. Захарова*
Научные редакторы *Л. Гусева, Д. Краснощекова*
Младший редактор *Н. Дьяконова*
Художественный редактор *Е. Пуговкина*
Художественный редактор *О. Сапожникова*
Технический редактор *О. Куликова*
Компьютерная верстка *Г. Балашова*

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндүрүш: «ЭКСМО» АӨС Басмасы. 123308, Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тарау белгиси: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДД-Алматы»,
Казахстан Республикасының импорттаушы-РДД-Алматы ЖШС.
Дистрибутор и представитель по продаже книг на территории
в Республике Казахстан ТОО «РДД-Алматы»
Қазақстан Республикасының дистрибутор және өнім бойынша арна-талатпады
қайып қаруының иесі-РДД-Алматы ЖШС.
Алматы қ. Домбровский көш. 3-а, литер В, офіс 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өлшем: қарапайым мейраштық тапсырма.
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification
Свидетельство о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте: Издательства-«Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндүріс мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған



Подписано в печать 23.09.2020. Формат 60х84^{1/8}.
Гарнитура «Myriad Pro». Печать офсетная. Усл. печ. л. 25,2.
Тираж 3000 экз. Заказ

Добро пожаловать на новый уровень творчества!

На сегодняшний день Procreate – это одно из наиболее функциональных и удобных приложений для создания цифровой живописи. С помощью продвинутой системы наложения слоев, огромного выбора фильтров и кистей вы можете в рекордные сроки создавать грандиозные полотна прямо на своем iPad. В этой книге собрано все, что вам нужно для того, чтобы не только освоить программу, но и расширить свои умения!

БЛАГОДАРЯ PROCREATE ВЫ УЗНАЕТЕ:

- ▶ Какой стартовый набор инструментов необходим каждому художнику?
- ▶ Как придумать собственного персонажа?
- ▶ Возможно ли совмещать диджитал и традиционное рисование?
- ▶ Как реализовать любую художественную идею при помощи планшета?

Теперь вы сможете запросто создать свой собственный творческий мир в iPad! Фантастические существа, герои сказок, удивительные пейзажи, которым позавидует любой художник!



**8 подробных мастер-классов
по digital-иллюстрации**

Просто обожаю книги 3dtotalPublishing, и очень рада, что они стали появляться на российском рынке. У нас таких крутых аналогов я пока не встречала. Эта книга – полноценная энциклопедия по Procreate, которая с легкостью заменит вам любой обучающий курс. В ней есть всё: от простого объяснения всех-всех инструментов и фишек программы до полноценных крутых пошаговых уроков по иллюстрации от настоящих профи, на которых я уже тысячу лет подписана в Instagram. Плюс к книге идет набор сопутствующих материалов – кисти, видео, лайны от авторов. Полный восторг!

ЛЕСЯ ГУСЕВА,
иллюстратор, @_lesya_guseva_

ISBN 978-5-04-113471-6



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bomborabooks bomбора.ru

Перейдите по ссылке
и посмотрите, какие шедевры
можно создавать в Procreate

