

UNIDAD DIDACTICA

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL CON PHOTOSHOP

Profesor Manuel Padilla Álvarez
Profesora en prácticas
Cristina Nogales Aranda

Instituto Severo Ochoa.
Departamento de Dibujo.
Diseño Asistido por Ordenador.
Universidad de Granada.
Máster Profesor de Secundaria.



INDICE

Cómo escanear una ilustración.

Cómo montar una ilustración escaneada por partes.

Corregir los colores tras el escaneo.

Limpiar un boceto en photoshop para colorear digitalmente.

Crear paleta de colores armónica a partir de una foto.

Crear pinceles/descargar pinceles

Colorear una ilustración por capas.

Texturas/fondos/mascara de capas

Incluir texto en una ilustración.

CÓMO ESCANEAR UNA ILUSTRACIÓN

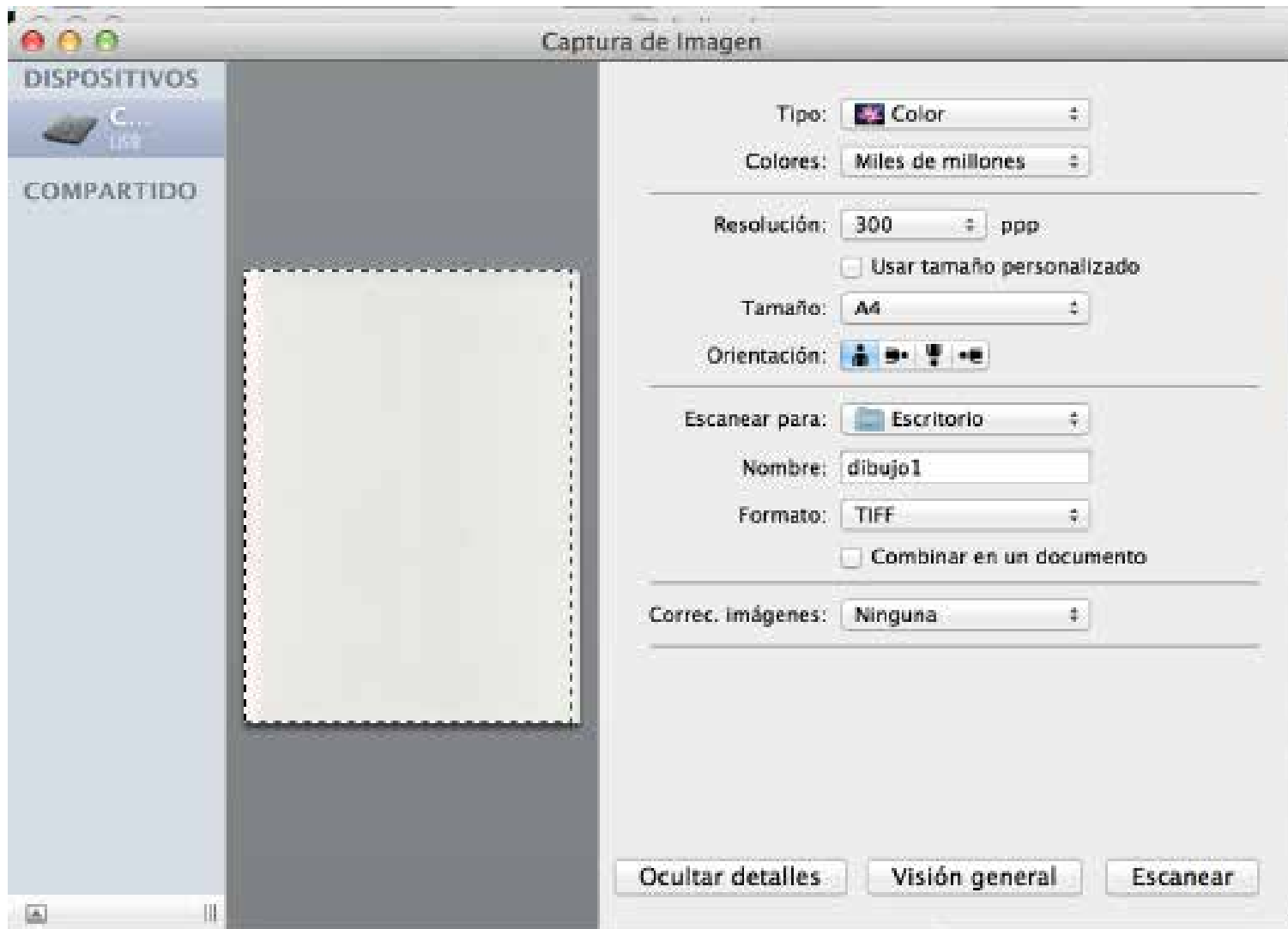
Antes de comenzar, se debe especificar que este tutorial se ha realizado con un Mac y que por lo tanto la interfaz del programa puede variar ligeramente.

Recuerda que al escanear, por muy bueno que sea el escáner, y sobretodo al imprimir, la ilustración va a variar mucho del original a la impresión.

El photoshop puede ayudarte a que el resultado impreso de tu ilustración sea lo más similar posible al original.

A continuación presentamos unos puntos concisos a tener en cuenta:

La interfaz del escáner puede verse de manera diferente con cada escáner, ya que no siempre se ven iguales. Sin embargo, los conceptos expuestos siguen siendo iguales.



1. Tienes la opción de escanear en color o en b/n. Yo recomiendo en color porque pierde menos detalle.

2. Debes tener en cuenta si esa ilustración va a ser impresa o no.

Si es para imprimir: escanear a 300 pp

Si es para ver en ordenador: escanear a 100 pp.

3. La mejor opción es guardar en formato TIFF, sobretodo si vas a imprimirla, porque no se comprime al guardar.

COLOR (acuarelas, etc): 400 dpi TIF CMYK

GRISES (tinta y lápices, aguadas): 600 dpi TIF Grayscale

BLANCO Y NEGRO (tinta solo): 1200 dpi Mapa de bits TIF

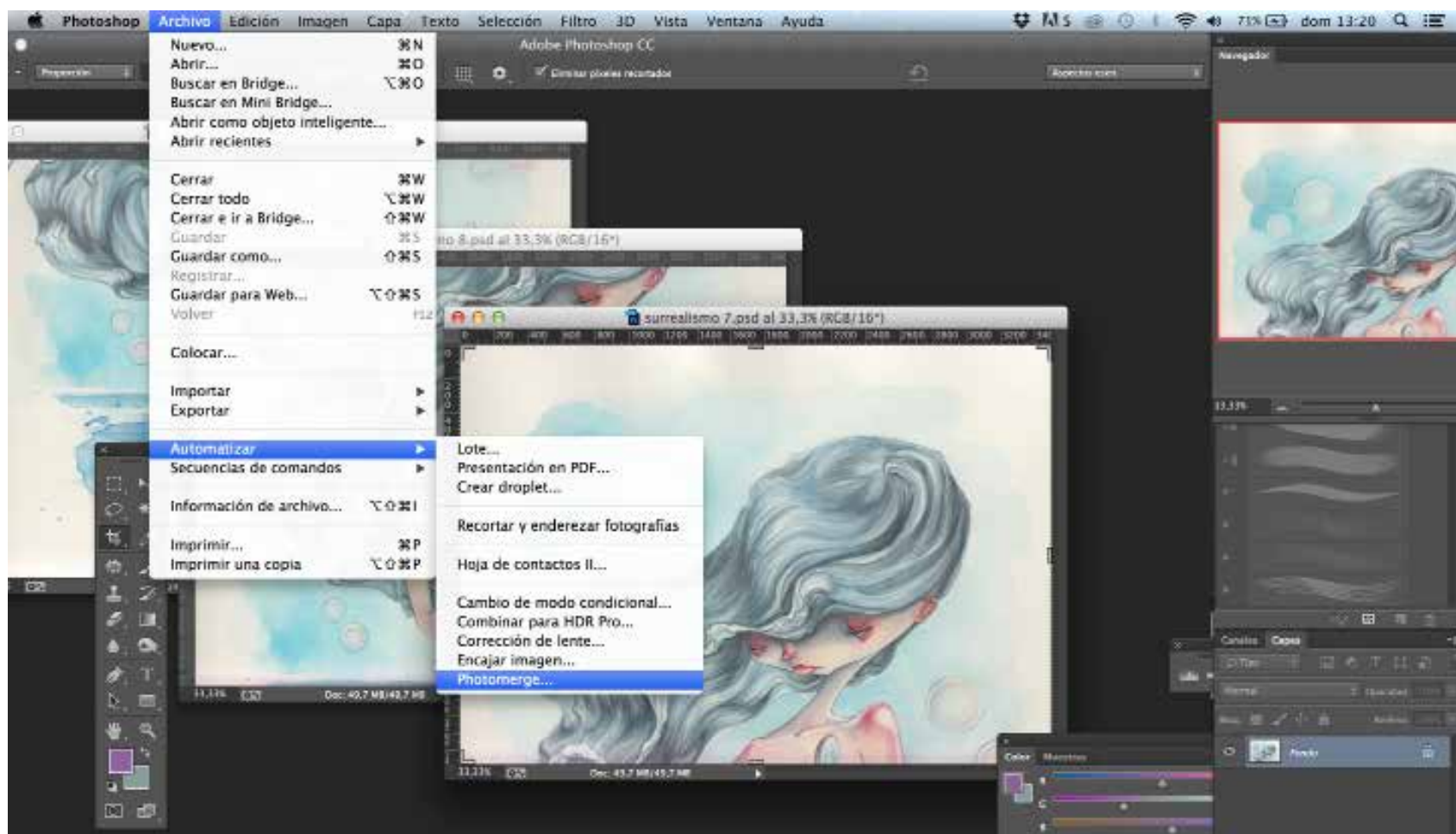
Todo al tamaño original

CÓMO MONTAR UNA ILUSTRACIÓN ESCANEADA POR PARTES

1. Escanear por partes y guardar en formato photoshop



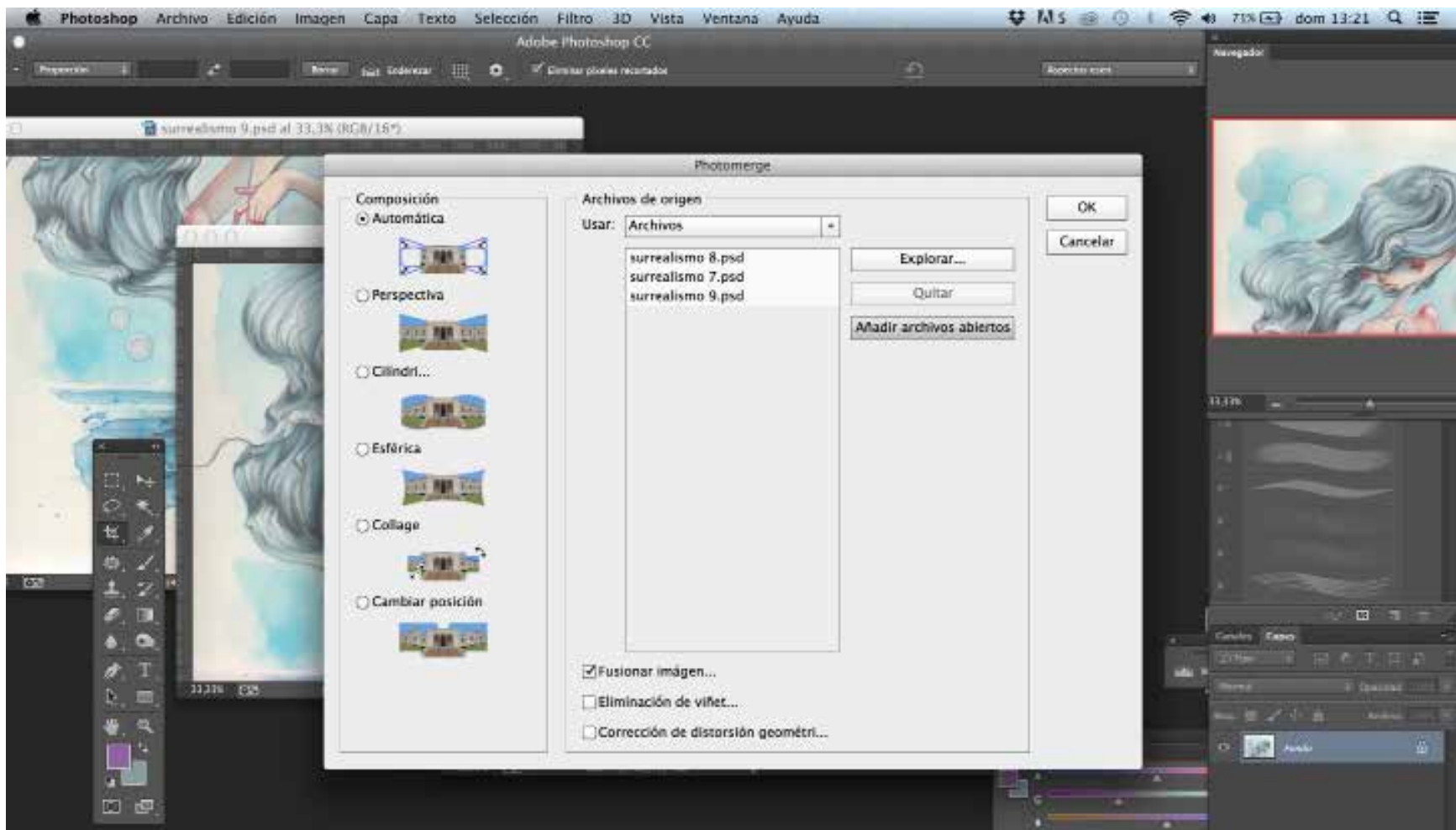
2. Pulsamos Archivo-Automatizar-Photomerge



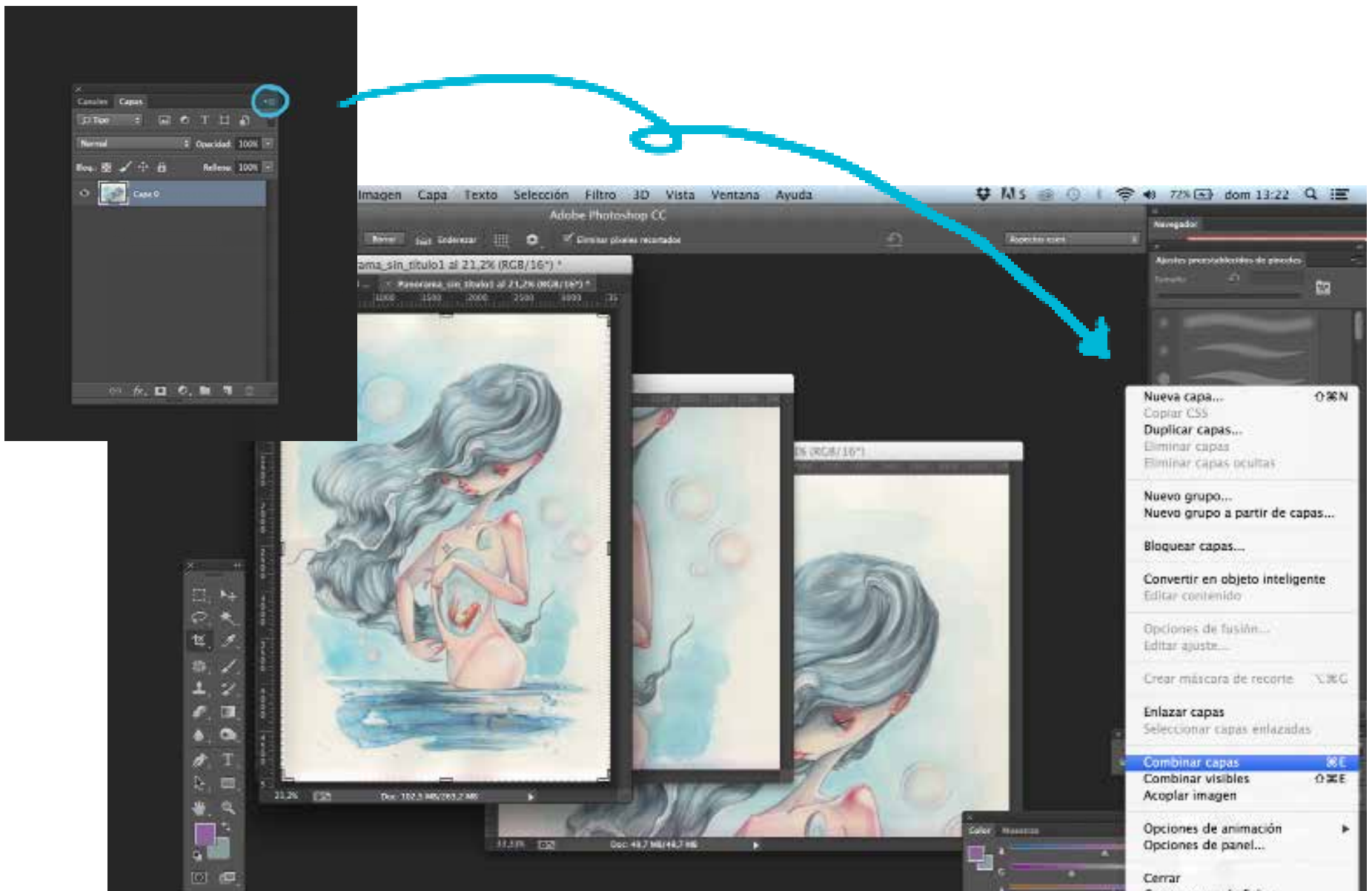
3. Pulsamos Añadir archivos abiertos y OK.

Para ello debemos previamente haber guardado los documentos escaneados en photoshop o el programa nos lo exigirá.

Nos da diferentes opciones de composición pero la que mejor funciona es la automática.



4. El programa monta la imagen completa en distintas capas. Combinamos las capas pulsando en el menú desplegable de la ventana Capas.



LIMPIAR UN BOCETO EN PHOTOSHOP PARA COLOREAR DIGITALMENTE.



Cuando escaneamos una imagen nunca queda como el original.

Para ello es necesario dar una serie de retoques digitalmente:

1. Escanea con normalidad

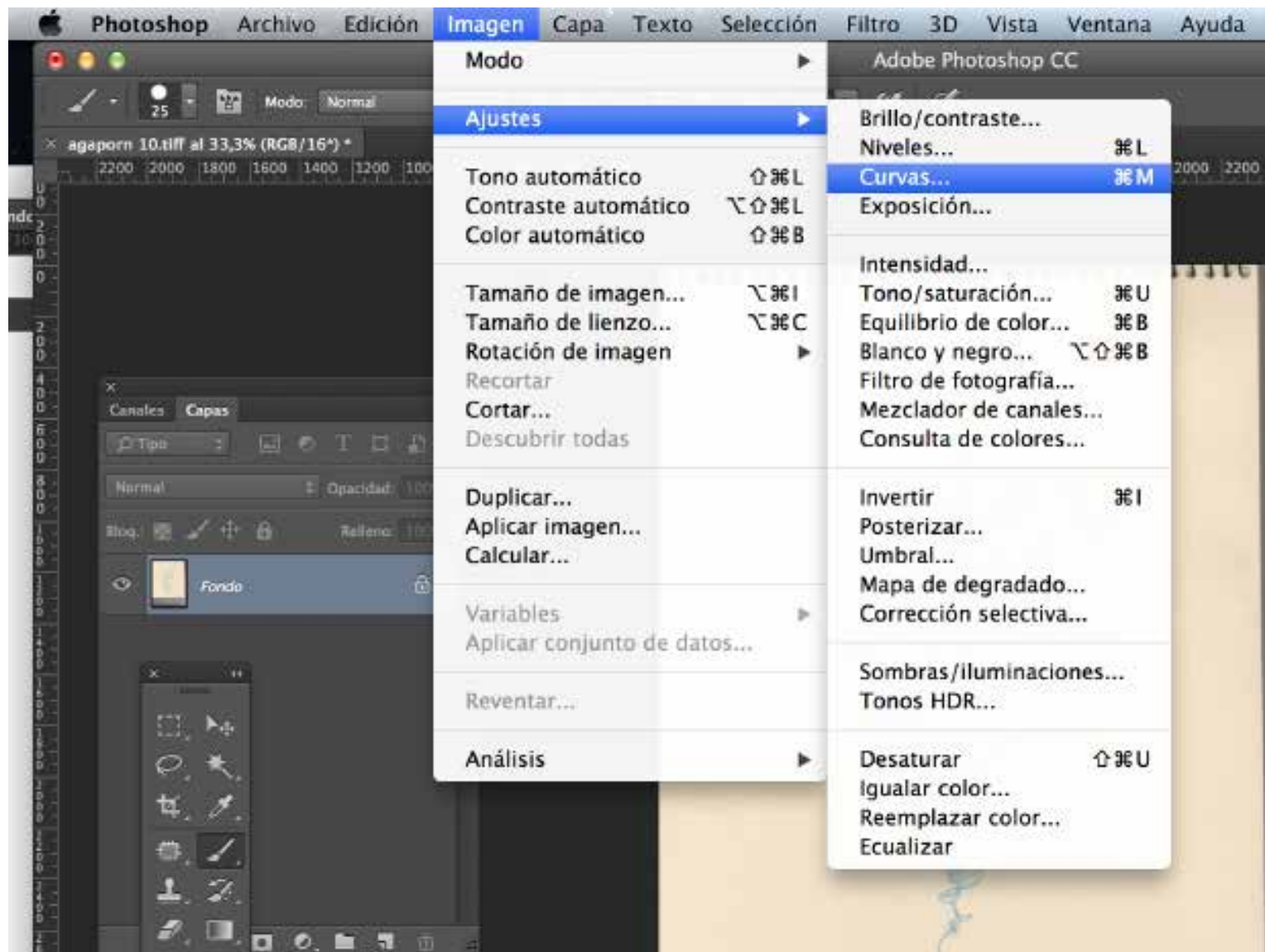
(teniendo en cuenta si el dibujo

es a color, en b/n o en escala

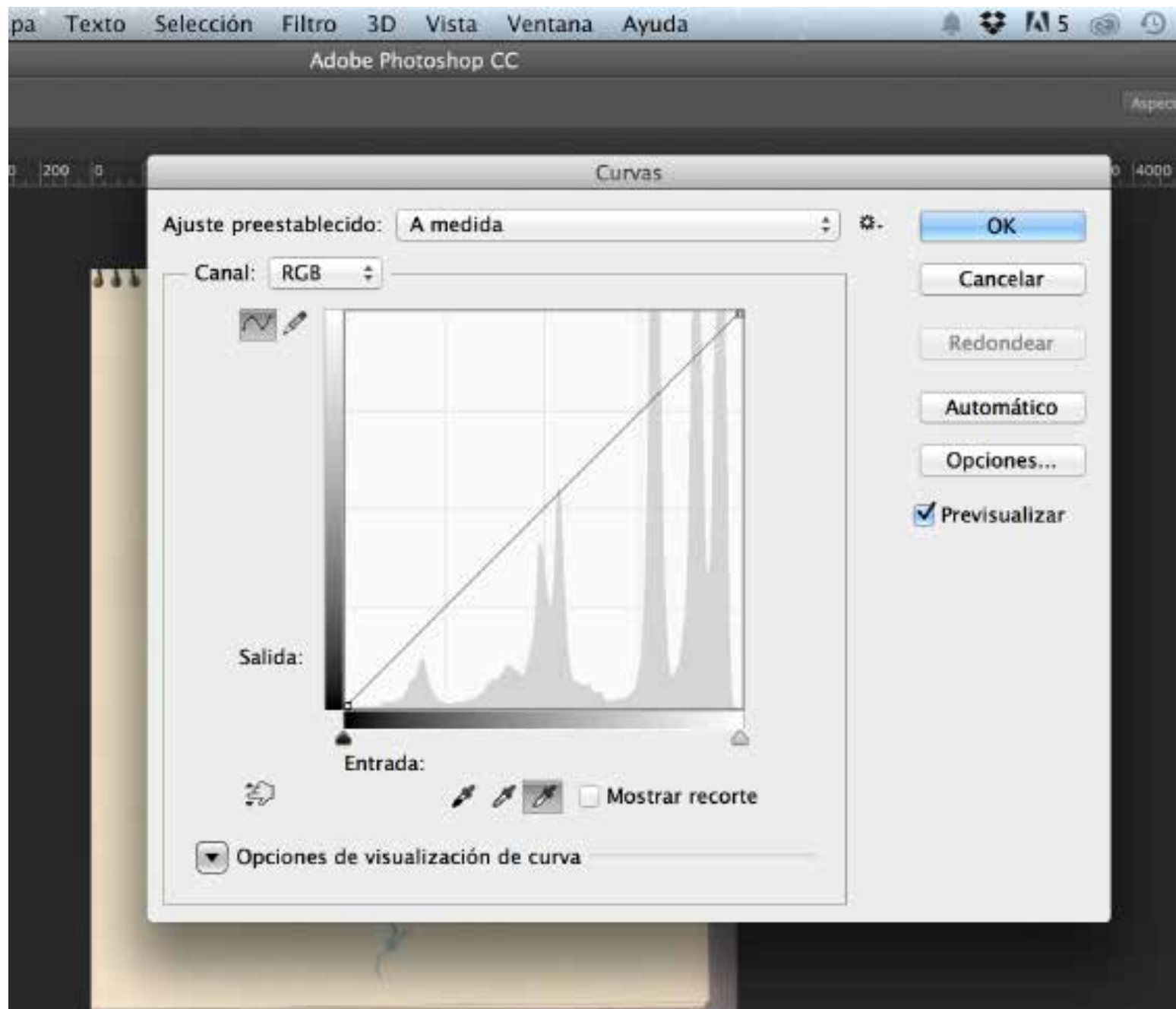
de grises como hemos visto

anteriormente.)

2. Pulsamos en Imágen-Ajustes-Curvas



3. Pulsamos en el último cuentagotas (el blanco) y habiéndolo seleccionado pulsamos sobre alguna parte en blanco del dibujo.

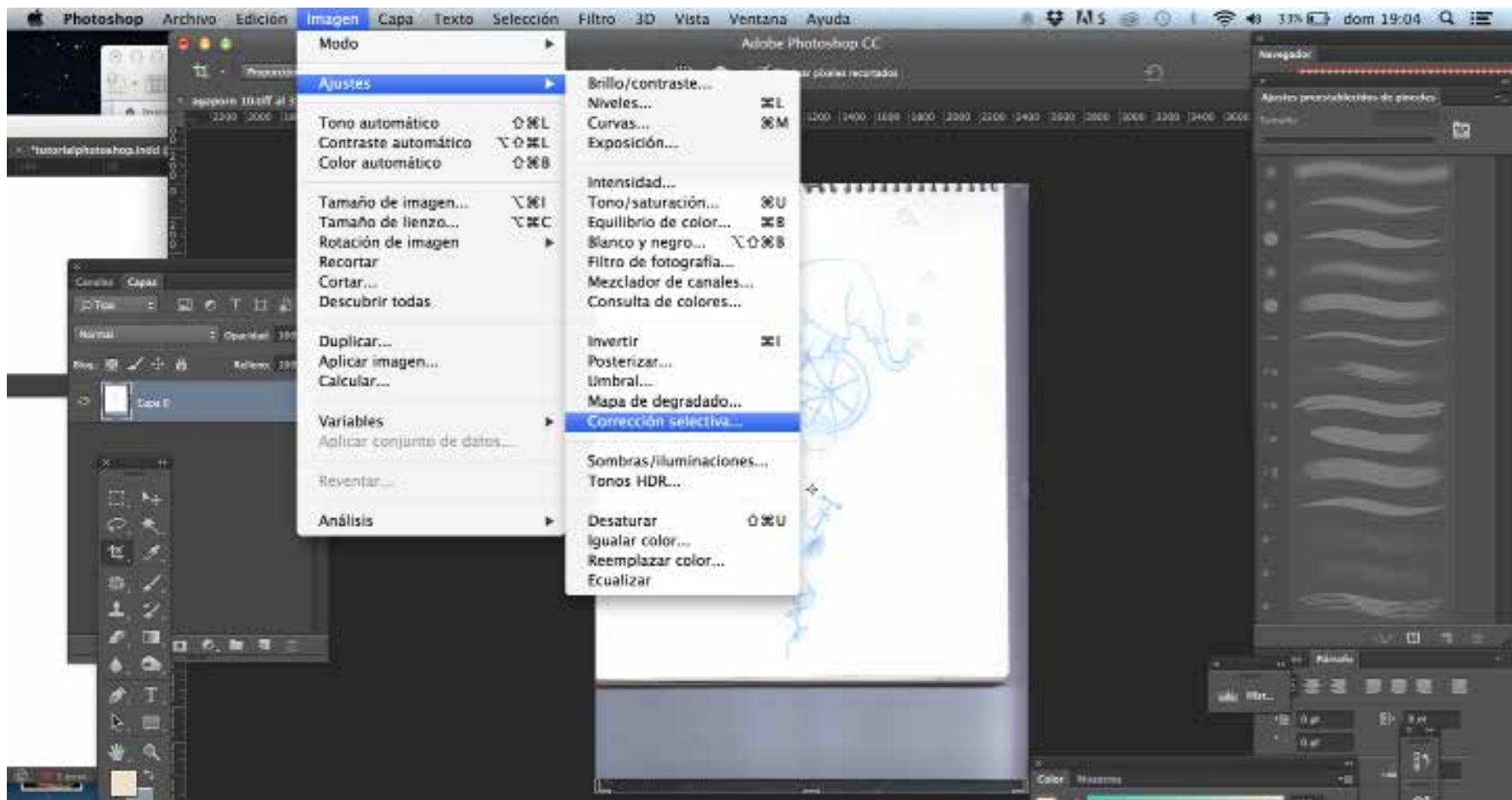


4. Automáticamente el fondo se vuelve blanco. Depende de la zona donde pulsemos el fondo puede variar de tono de blanco. Haremos varias pruebas si es preciso.



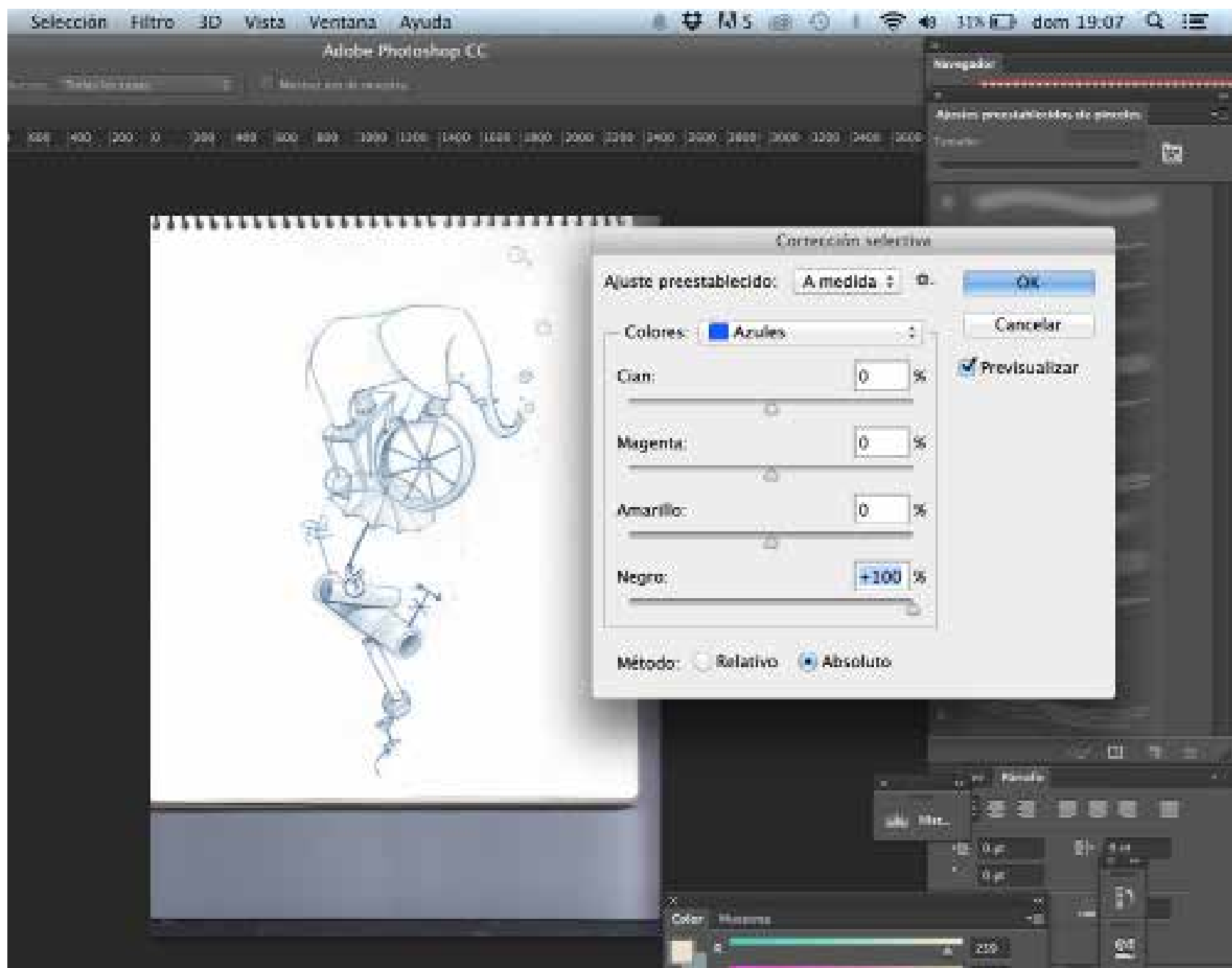
Una vez el fondo ya está blanco, necesitaremos oscurecer la línea. Para ello podemos seguir varios procedimientos. En este caso, al ser el dibujo en azul comenzaremos con:

5. Imagen-Ajustes-Corrección selectiva.

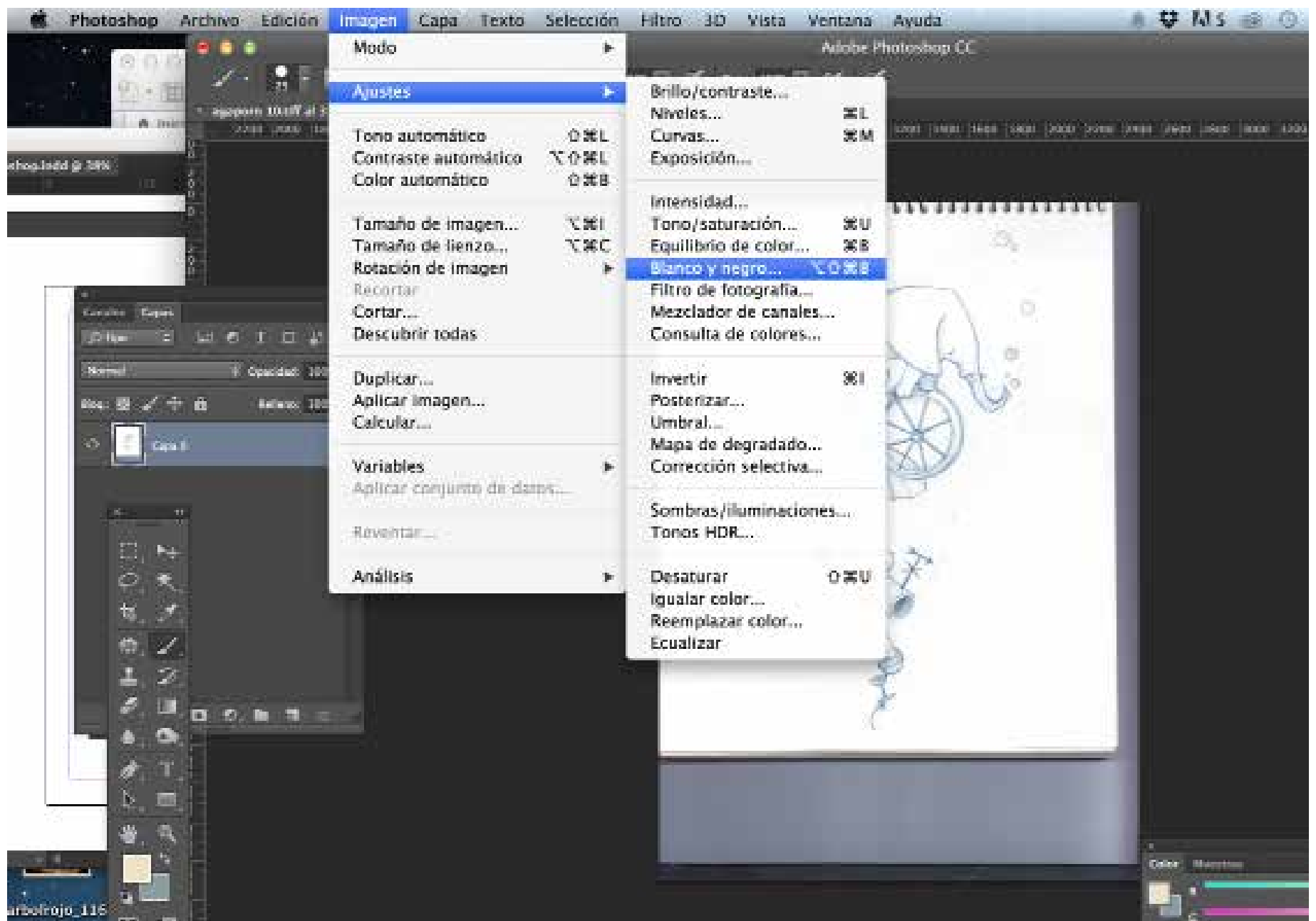


6. En la pestaña “Colores” seleccionamos el color que prima en la línea (en este caso el azul) y movemos los porcentajes de abajo con el color que le queremos añadir (en este caso negro para que se vea más negro).

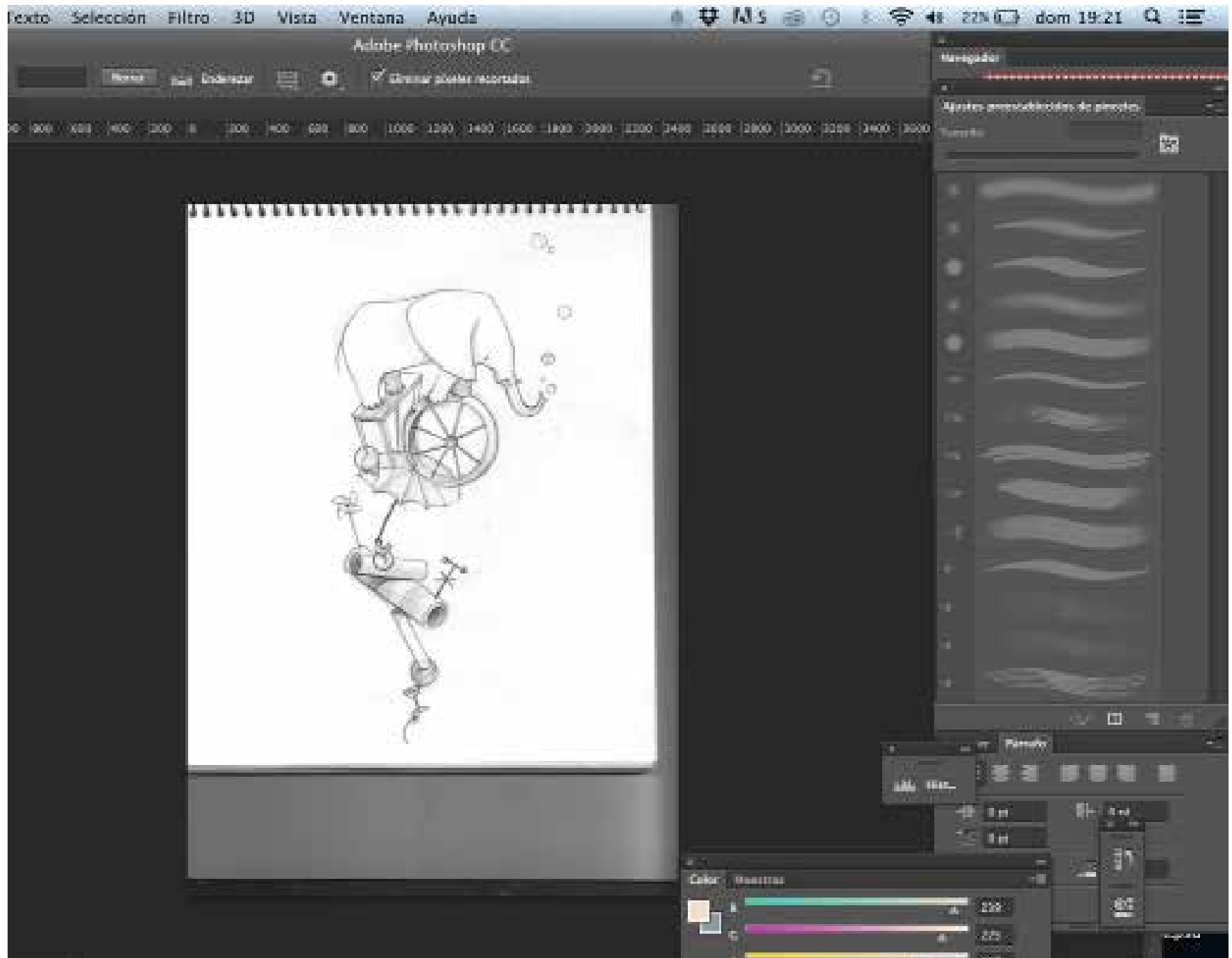
Podemos añadir negro a otros colores de la pestaña (como al cian).



Si no nos termina de gustar el resultado, podemos seguir el mismo procedimiento pinchando en Imagen-Ajustes-Blanco y negro y añadiendo negro a los azules.



7. Para finalizar, podemos aumentar el contraste de la imagen en Imagen-Ajustes-Brillo y contraste

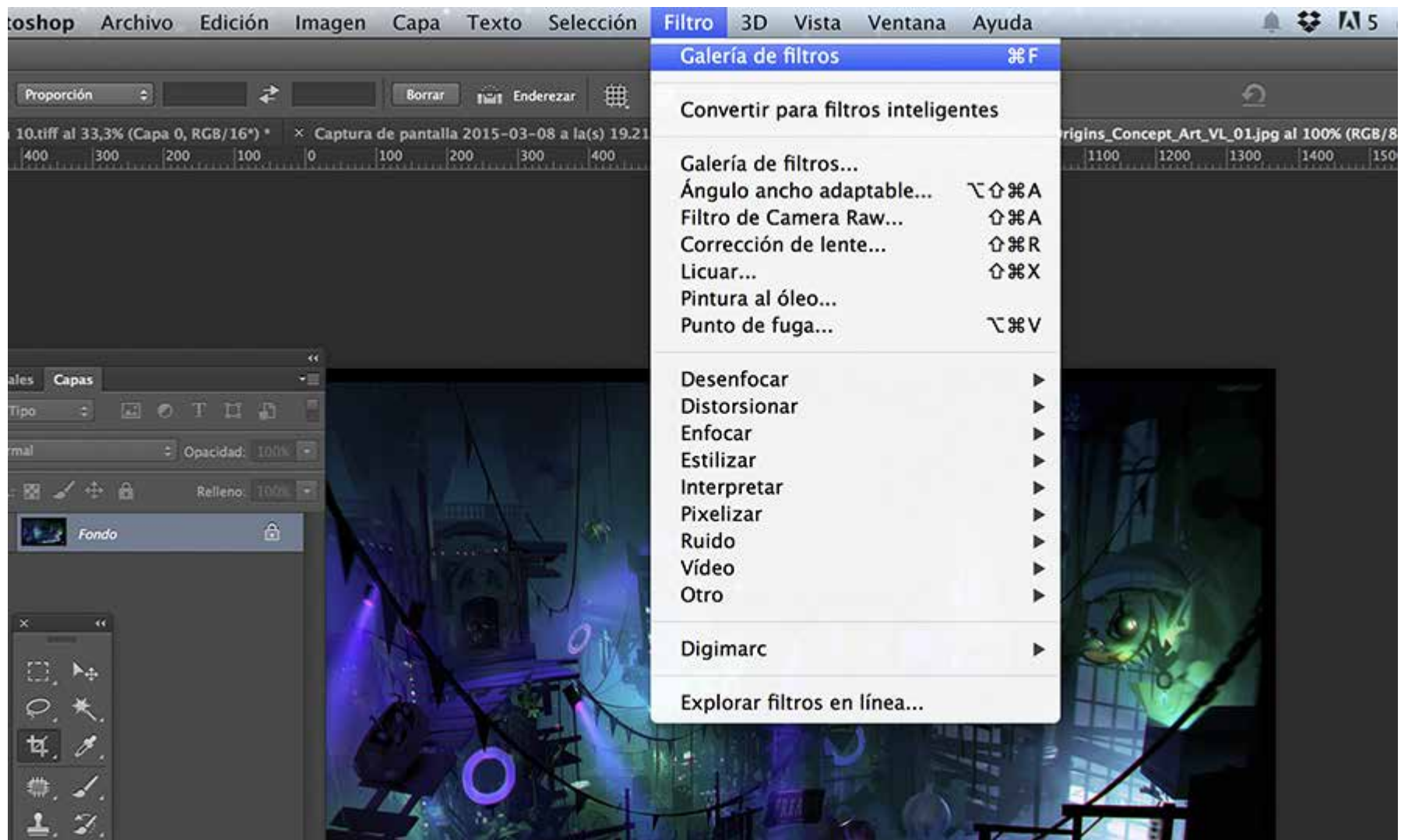


CREAR PALETA DE COLORES ARMÓNICA A PARTIR DE UNA FOTO.

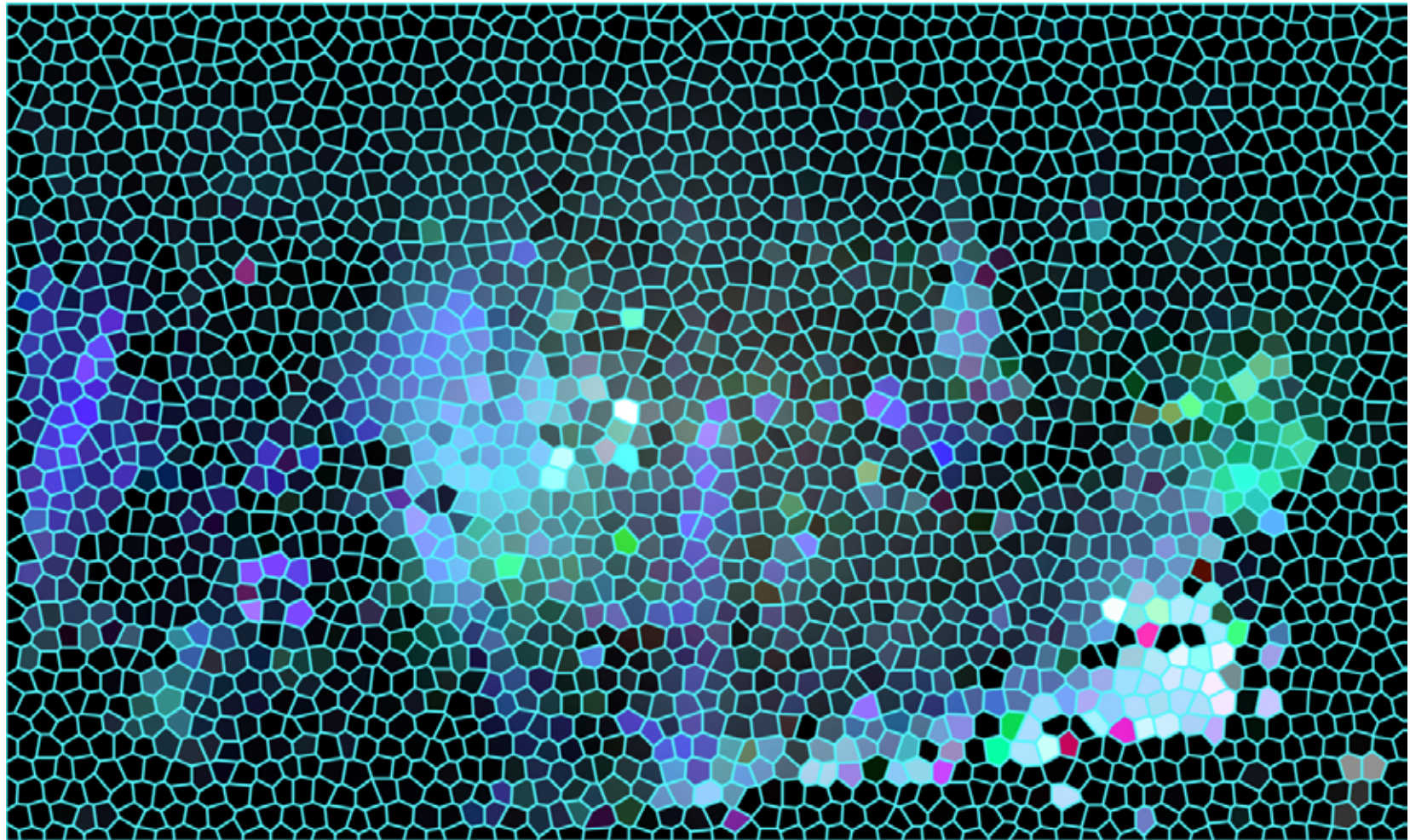
Como ya sabemos, en Photoshop tenemos la herramienta de Cuentagotas que permite seleccionar los colores de una imagen para que podamos pintar con ese color exacto. Esta herramienta puede ser muy útil para crear una paleta de colores a partir de una imagen que nos haya gustado a nivel cromático.



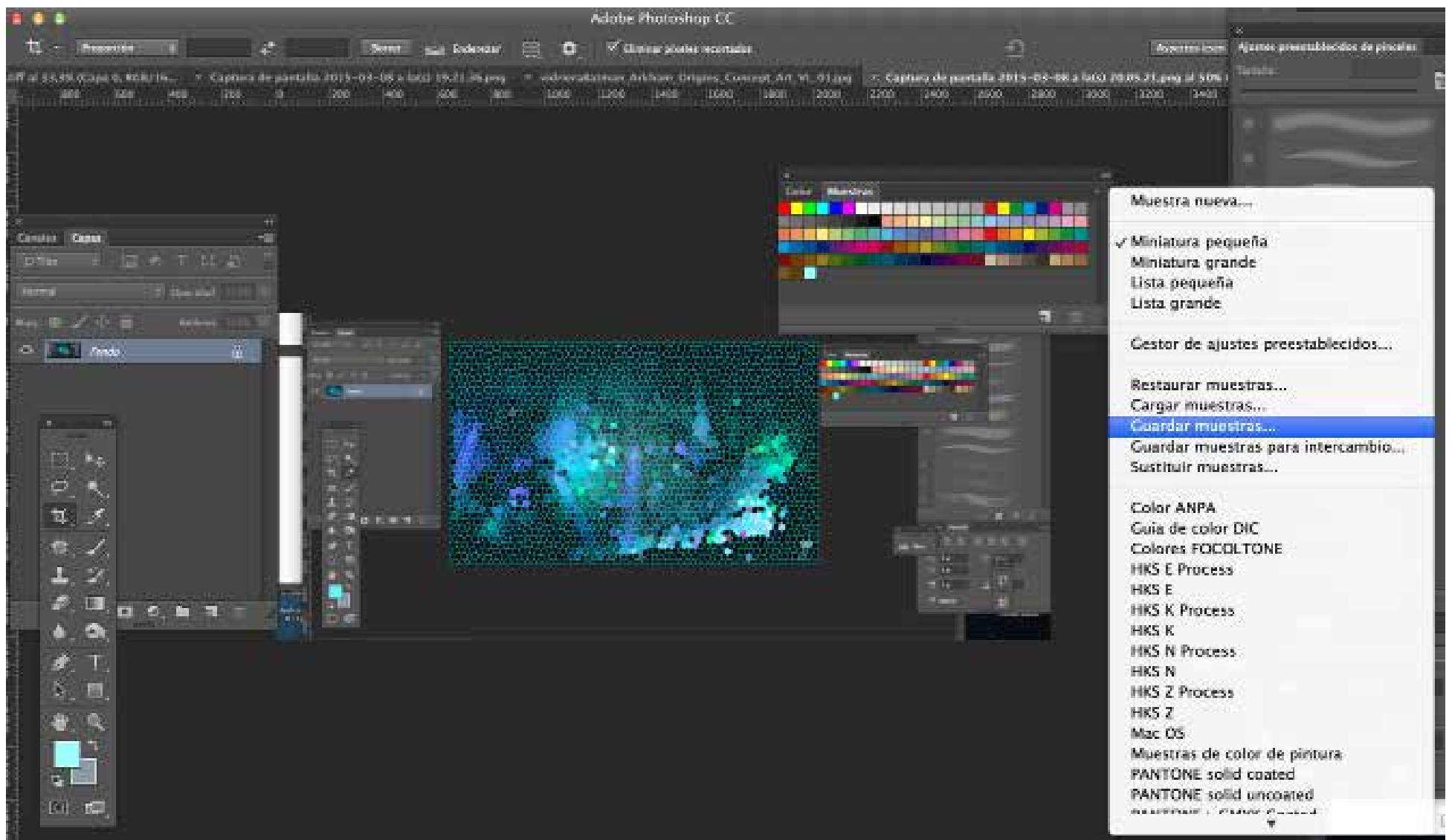
1. Para simplificar los colores que podemos seleccionar con el cuentagotas (un color varía de un pixel a otro) podemos aplicar un filtro que nos simplifique la imagen. Para ello vamos a Filtro-Galería de filtros y seleccionamos Vidriera.



De esta forma los colores se simplifican y es mucho más fácil seleccionarlos y guardarlos para crear una paleta de colores personales.

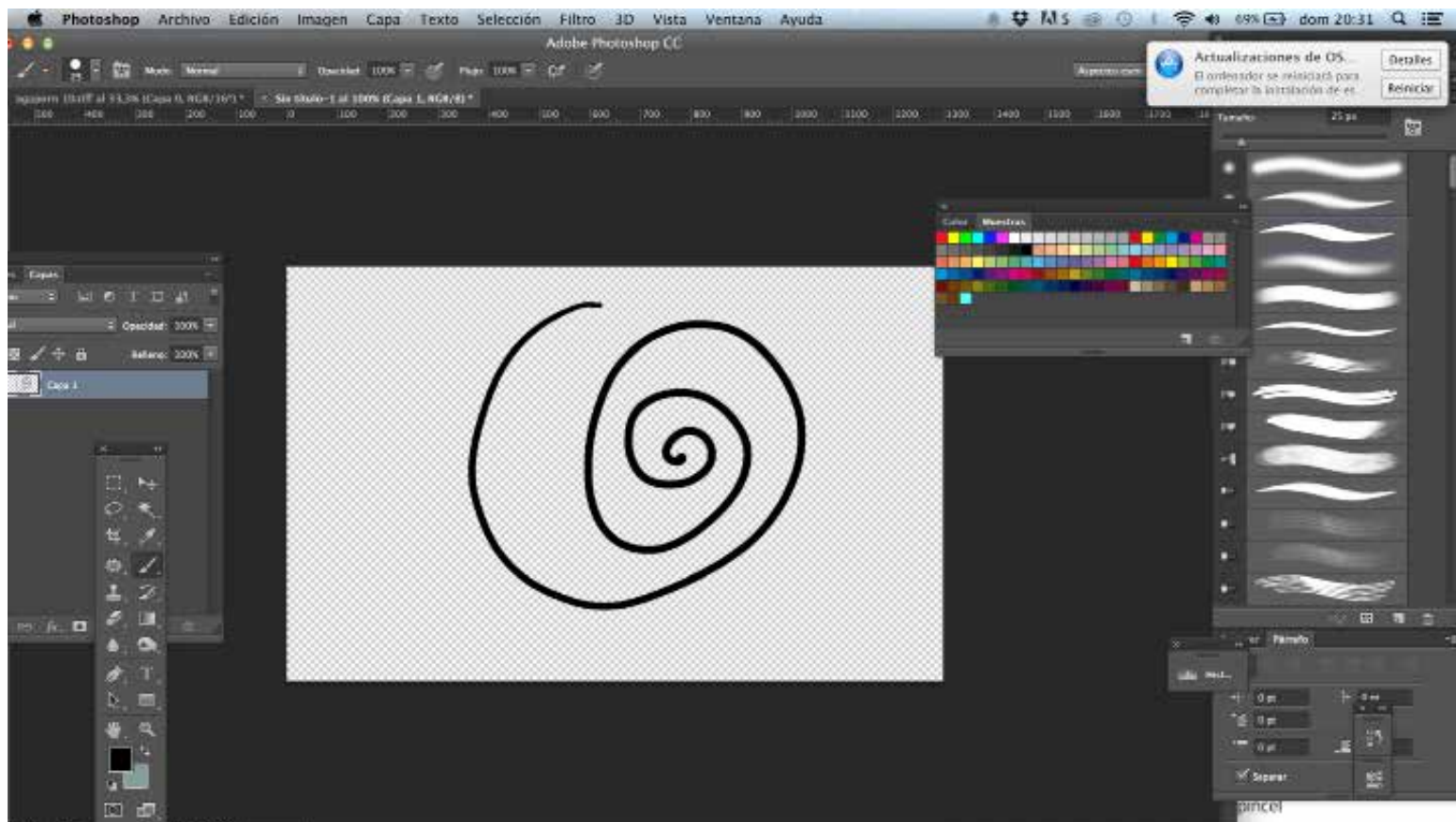


2. Para guardar un color sólo es necesario seleccionarlo con el cuentagotas y pulsar sobre la pestaña Muestras de la ventana Color. Debemos asegurarnos primero de que esta ventana esté visible. Para ello iremos a Ventana-Muestras y nos aseguraremos de que tenga el tick de visto. En el menú desplegable de la ventana Muestras tenemos una serie de opciones que nos permiten guardar las distintas paletas para tenerlas disponibles siempre que queramos.

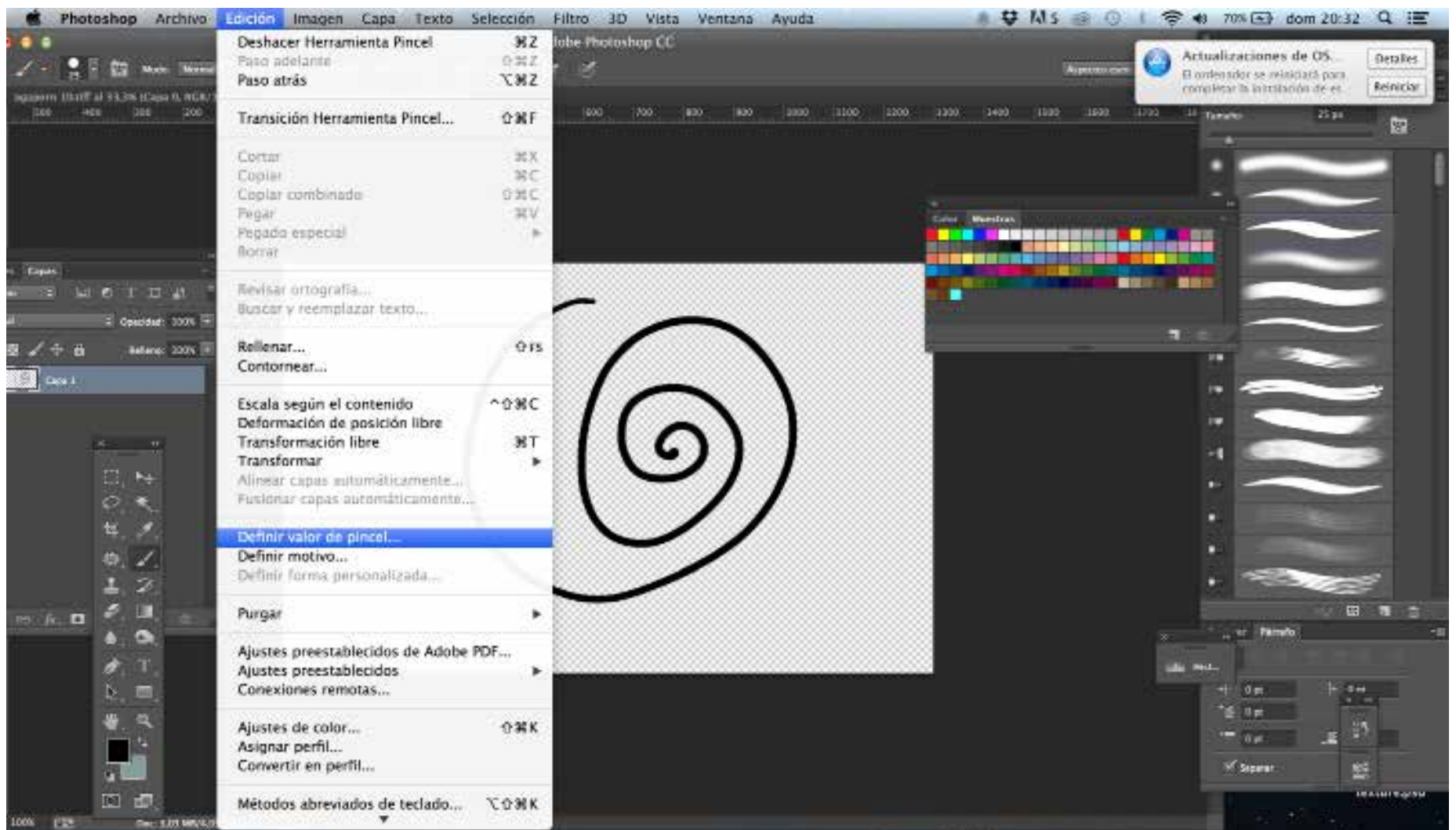


CREAR PINCELES/DESCARGAR PINCELES

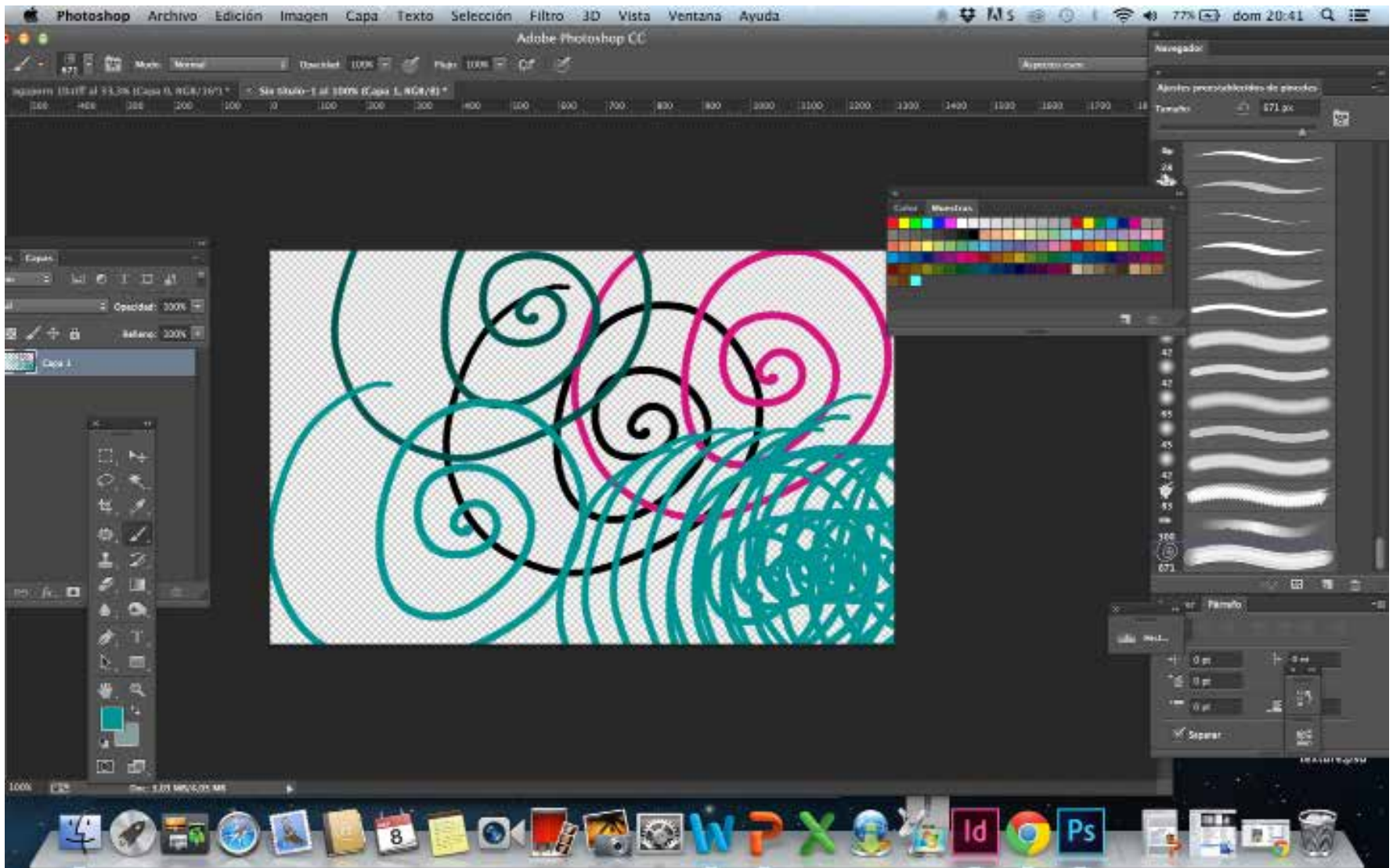
1. Dibujamos el motivo que queremos que tenga nuestro pincel en un documento sobre fondo transparente(Archivo-Nuevo-Color de fondo transparente). Podemos realizarlo en negro, puesto que luego podremos elegir el color que queremos para pintar con él



2. Clickamos en Edición-Definir valor de pincel y le asignamos un nombre.



3. Nuestro pincel se guardará automáticamente en nuestros pinceles.
Podemos usarlos para crear texturas o para hacer fondos.



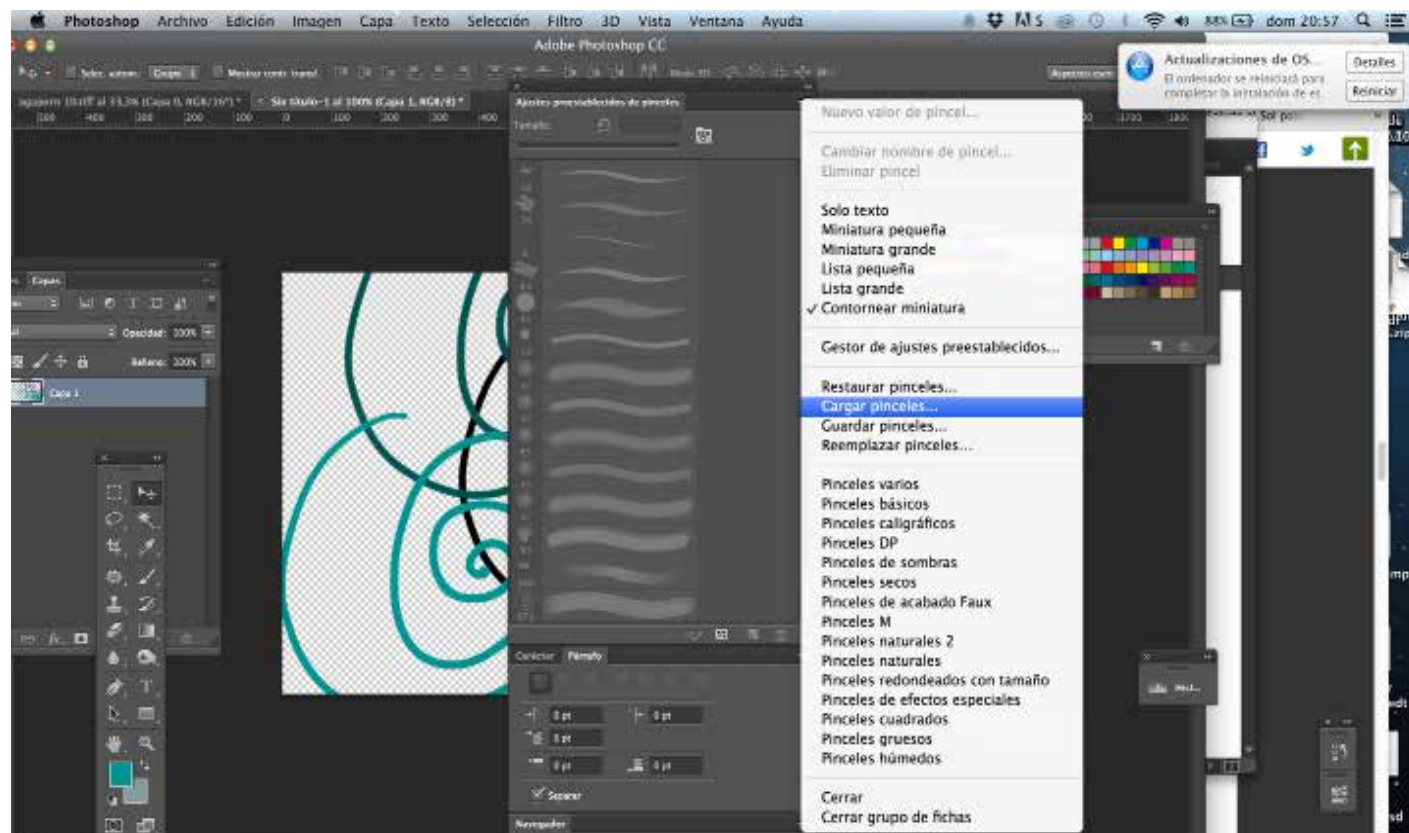
4. Además de poder construir nuestros propios pinceles también podemos descargarlos de internet. Hay muchos packs que simulan técnicas tradicionales como la acuarela y que pueden darle un acabado mucho más artesanal y cálido a nuestras ilustraciones.

Para ello, descargamos los pinceles y guardamos la carpeta en:

En PC: C:/Archivos de Programa/ Adobe/ Adobe Photoshop X/ Presets/ Brushes

En Mac: /Users/{nombre de usuario}/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop X/Presets/Brushes

Después sólo tenemos que ir a Ajustes Preestablecidos de Pincel de la ventana Pinceles y clickar en Cargar Pinceles de su menú desplegable.



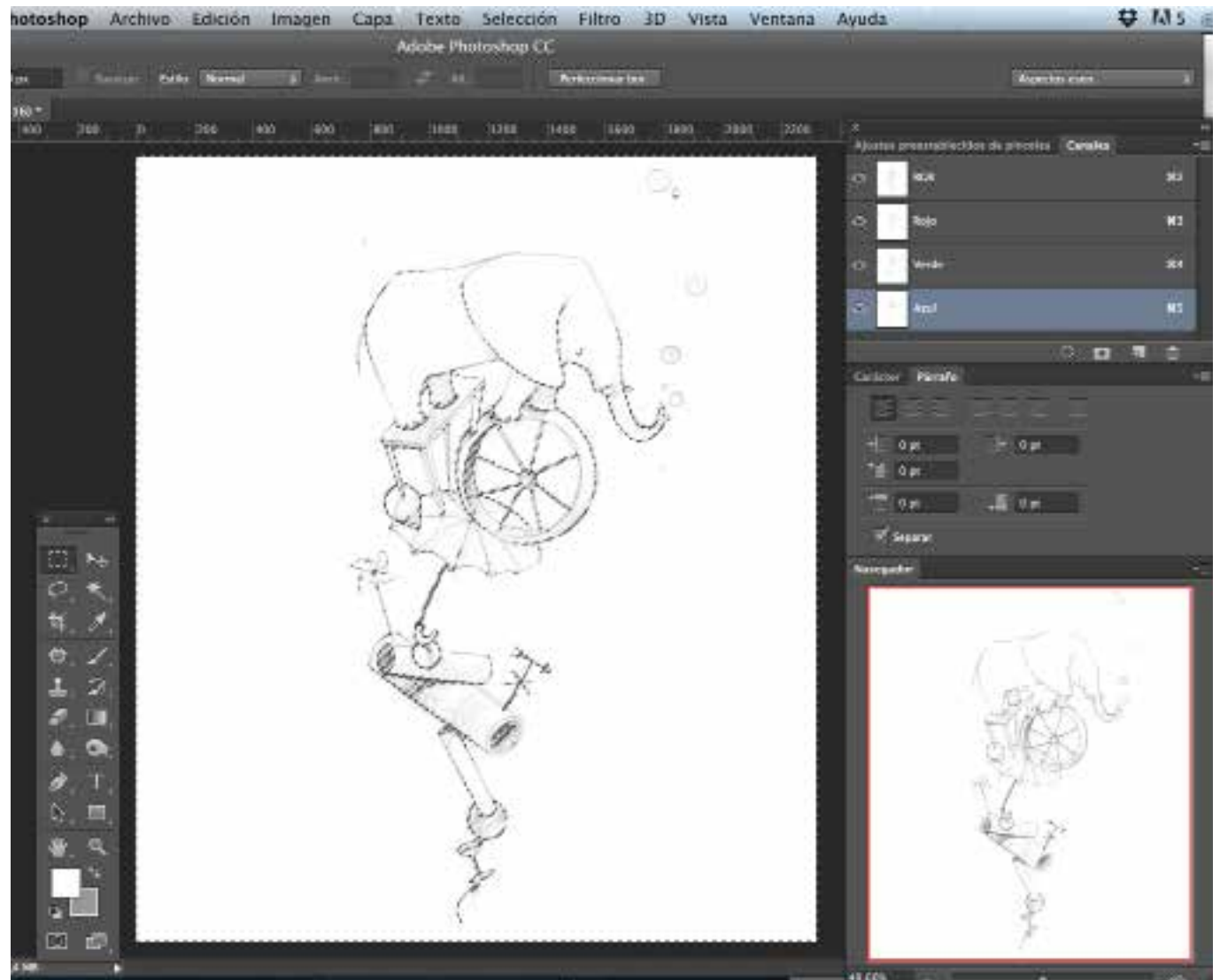
COLOREAR UNA ILUSTRACIÓN POR CAPAS

Para empezar a colorear lo primero que debemos hacer es separar la capa de la línea del dibujo de la capa del fondo.

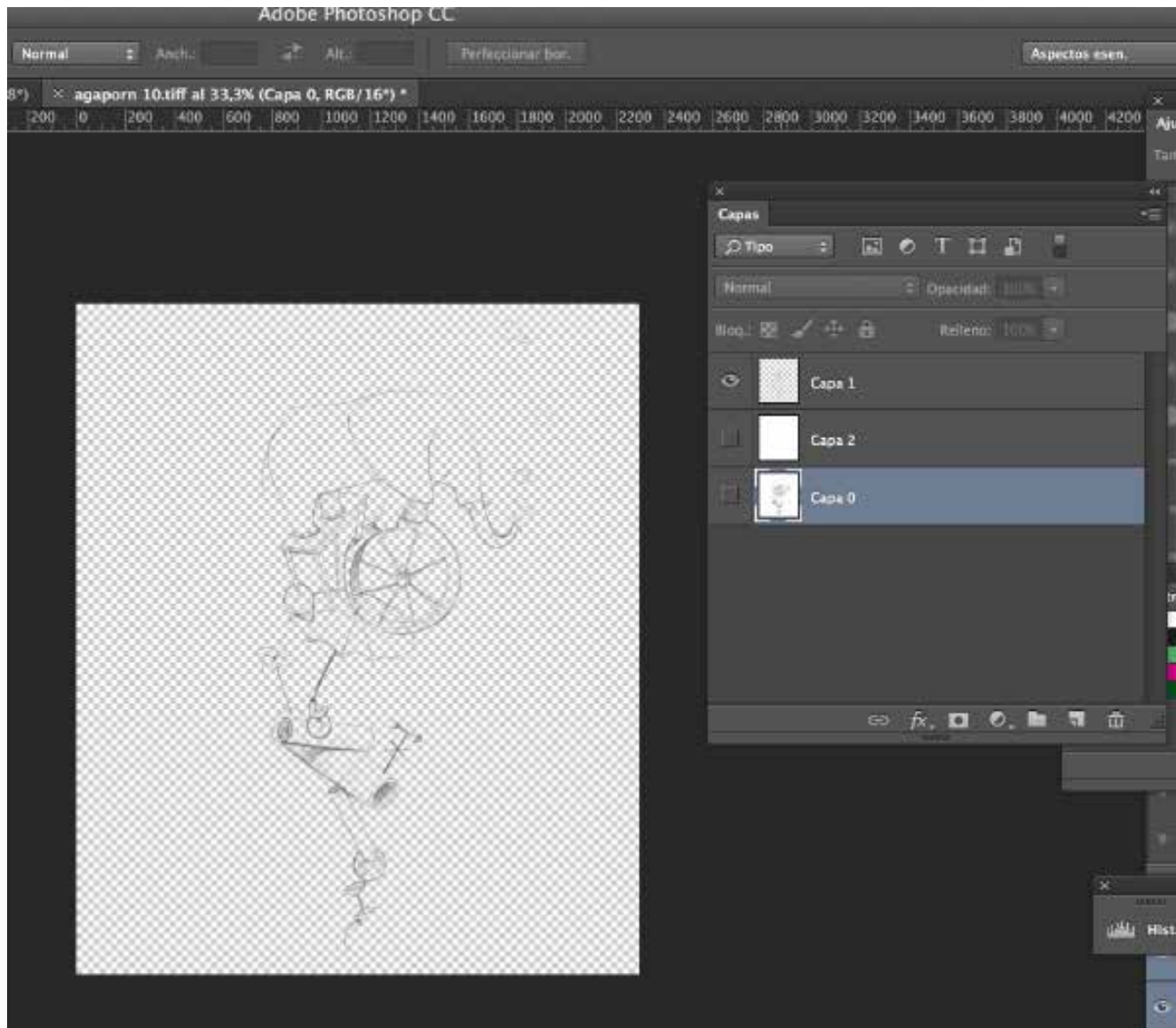
1. Vamos a la paleta Canales.

2. Hacemos clic en la capa superior, llamada RGB (CMYK o Gris, dependiendo del modo de color), con la tecla Comando pulsada en MacOS, o Control en Windows.

3. De esta forma seleccionamos el fondo del dibujo. Pero como necesitamos seleccionar la línea invertimos la selección mediante Selección/Invertir.

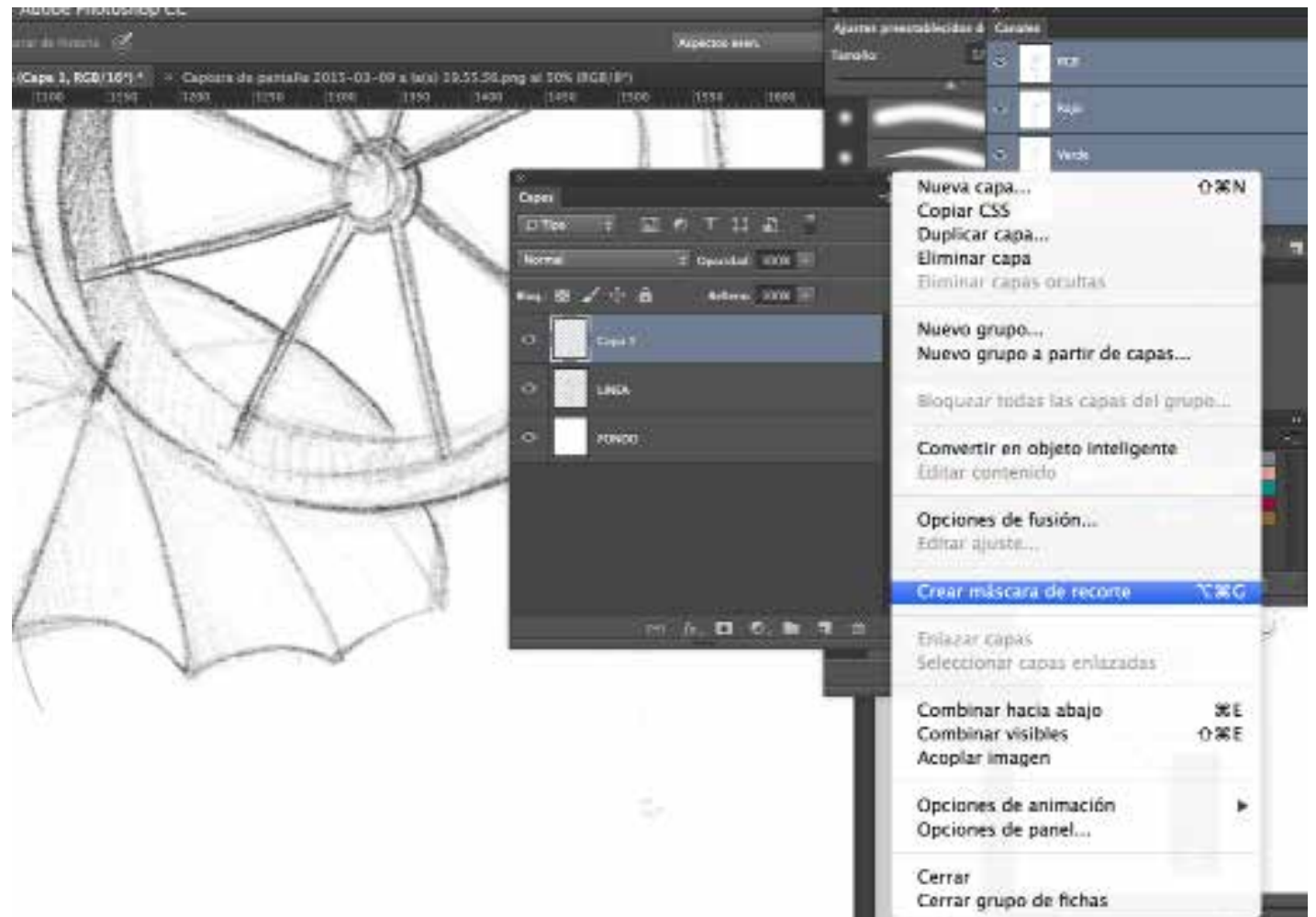


4. Pulsamos comando C (en MAC) o Control C para copiar la línea seleccionada y la pegamos en una nueva capa con control V. Ya tenemos una capa sólo con la línea.
5. Para ayudarnos a visualizar mejor el dibujo, creamos una capa en blanco y la colocamos debajo de la capa de la línea

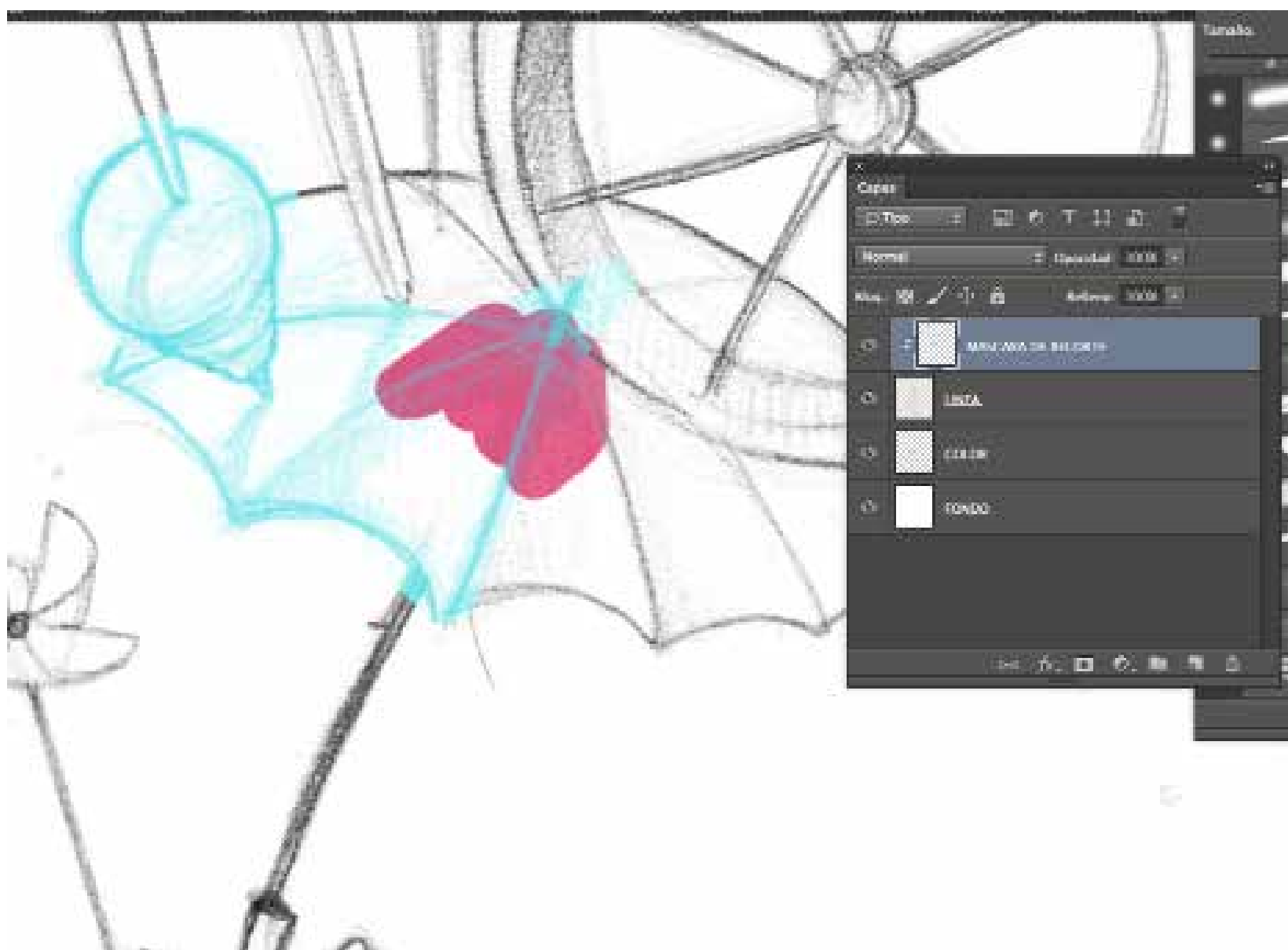


Una vez que tenemos la línea separada del fondo podemos usar un recurso muy interesante que consiste en colorear la línea. Para ello:

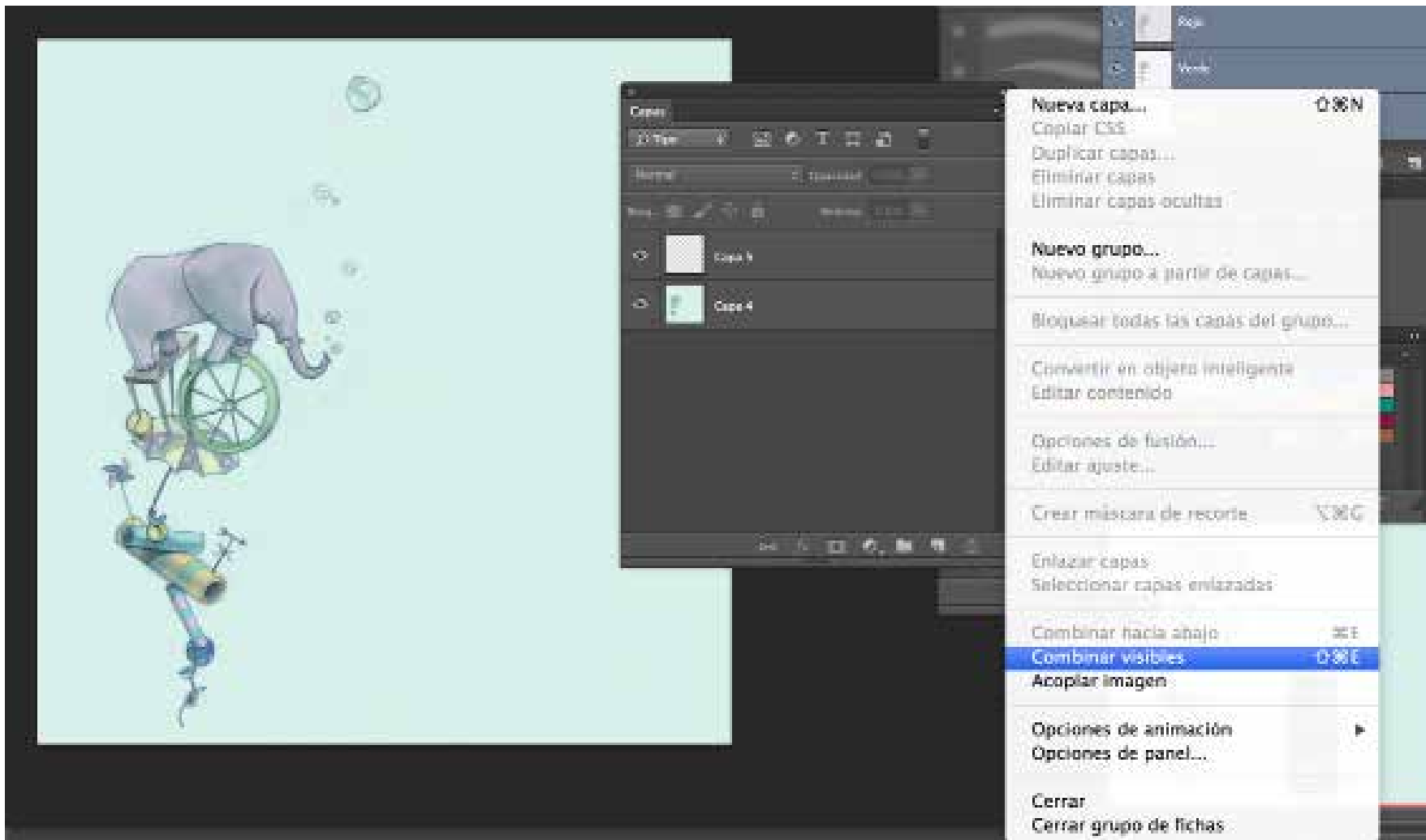
1. Creamos una capa nueva encima de la capa que contiene la línea.
2. Seleccionamos esa nueva capa y con el botón derecho desplegamos el menú contextual. Elegimos la opción Crear máscara de recorte.



Nos aparece una nueva capa en la que podemos pintar y sólo se colorea la línea.
Además, si colocamos otra capa de color por debajo, no interfiere en la línea y así
podemos ir construyendo el color de la ilustración.



Podemos ir coloreando cada masa de color en una capa diferente, comenzando por tintas planas y aplicando luces y sombras en capas superiores como si pintáramos al óleo. No importa cuantas capas hagamos porque podemos combinarlas dando al botón derecho con una capa seleccionada y pulsando en “Combinar visibles” asegurándonos siempre que todas las capas estén visibles (que tengan el icono del ojo disponible)

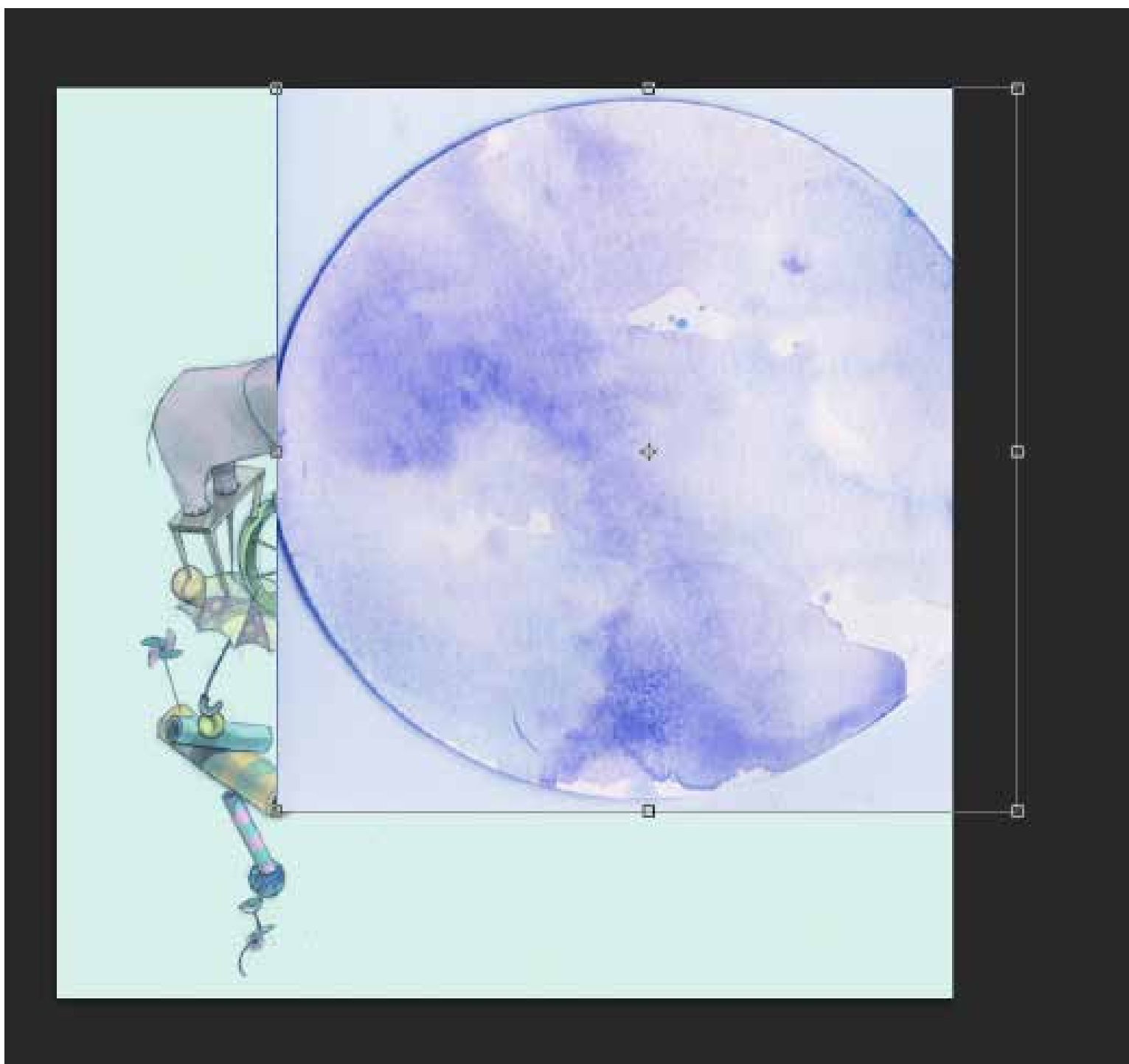


INCLUIR TEXTURAS A UNA ILUSTRACIÓN

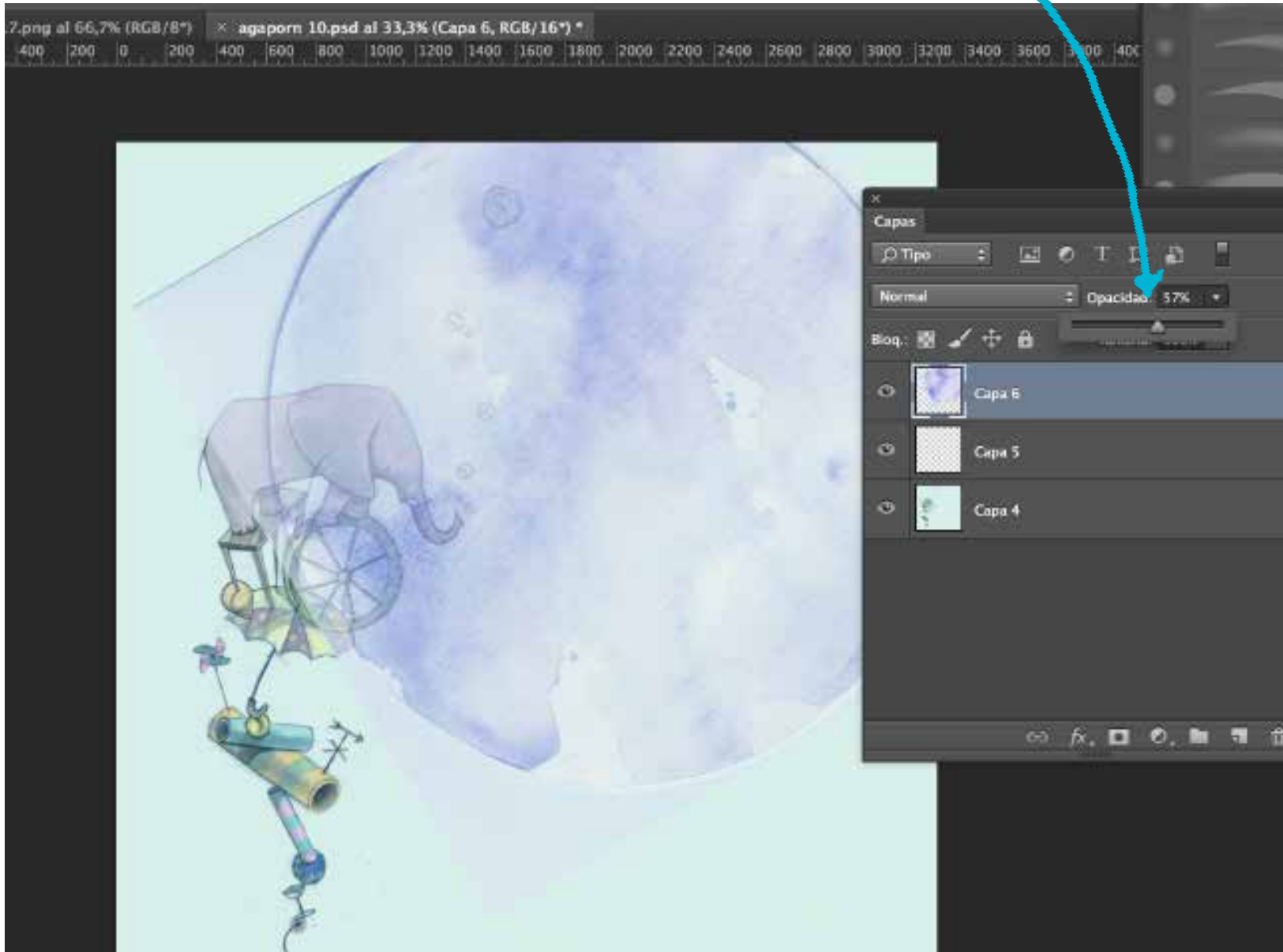
Para este procedimiento, lo primero que necesitamos es una textura. En este caso, he seleccionado una hecha por mí misma con acuarela. La escaneamos y guardamos en formato photoshop.



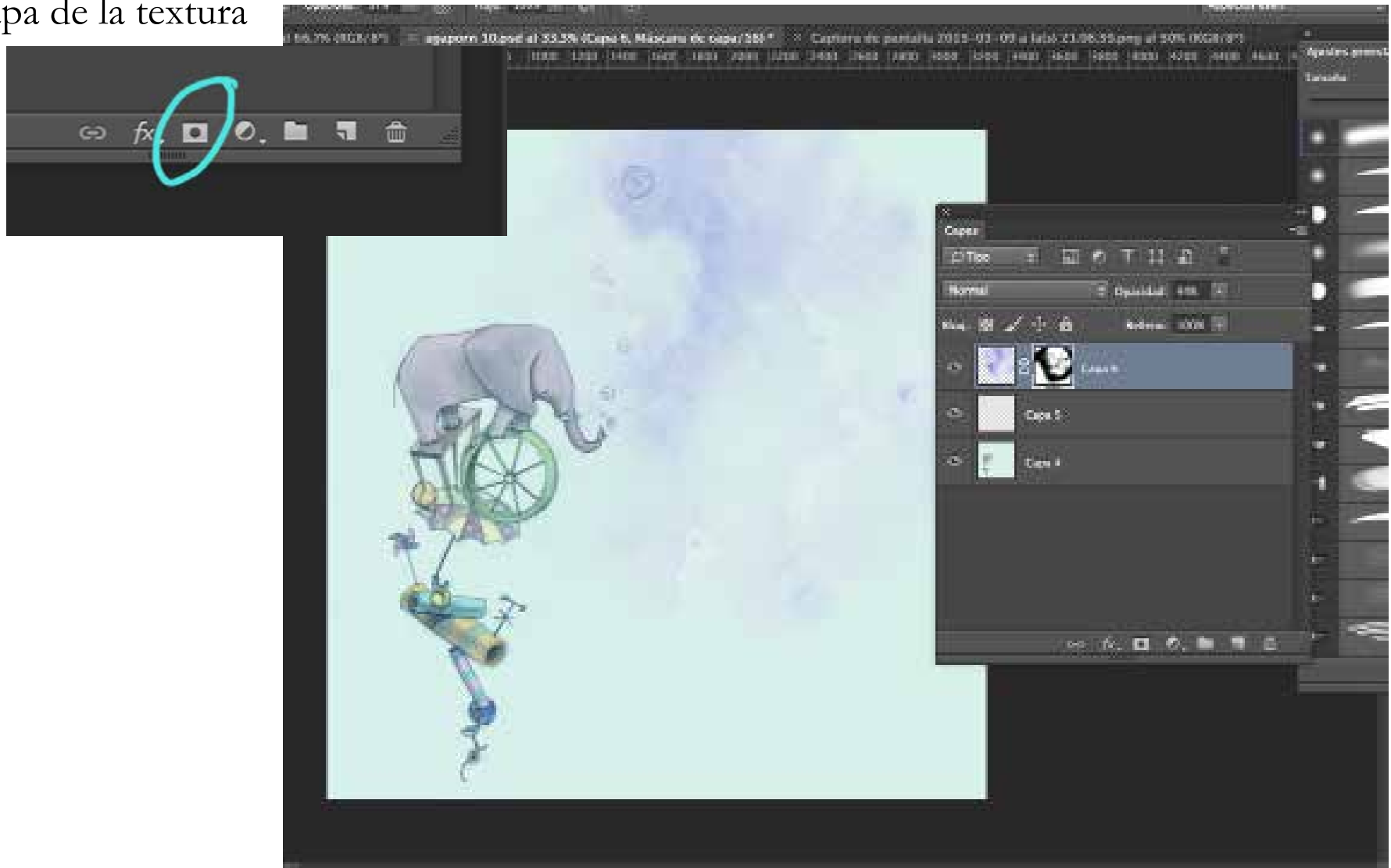
A continuación arrastramos la imagen de la textura sobre nuestra ilustración y automáticamente se coloca en otra capa.



Pulsando control T o clickando en Edición-Transformación libre podemos modificar y girar la capa de la textura. Bajaremos su opacidad usando el modulador que aparece en la ventana capa



Pulsamos en el icono de Máscara de Capa teniendo seleccionada la capa de la textura



De esta forma, si pintamos en color negro sobre la imagen teniendo el cuadro blanco que nos aparece seleccionado, borraremos nuestra textura, pero podemos recuperarla si pintamos de nuevo en blanco.

Jugando con las opacidades de los pinceles y con las texturas de éstos, podemos llegar a integrar fácilmente nuestra textura como fondo.

Este es un recurso muy utilizado por algunos ilustradores digitales tales como Conrad Roset. <https://www.youtube.com/watch?v=5g4GKygVR20>

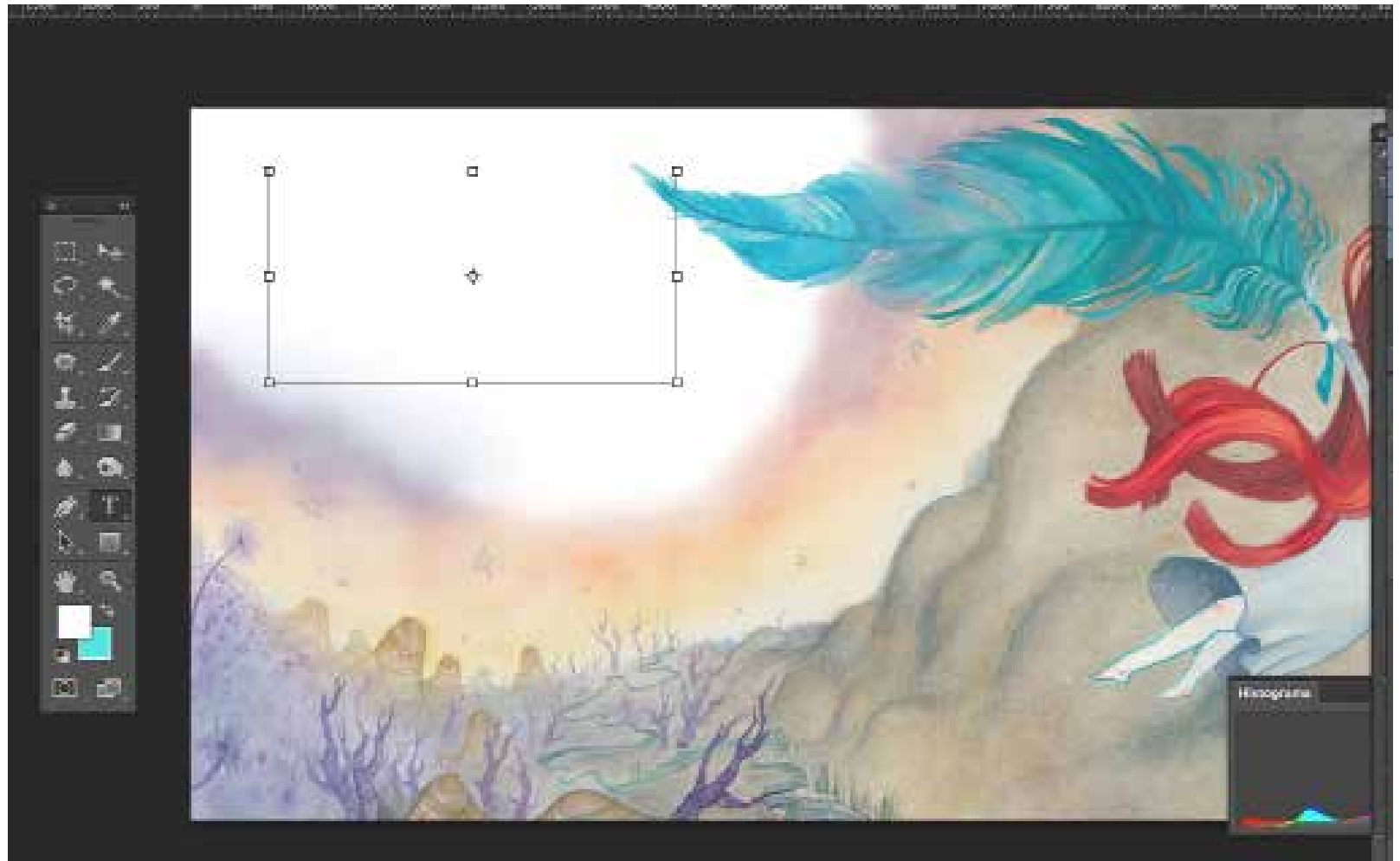
INCLUIR TEXTO A UNA ILUSTRACIÓN

Antes de incluir cualquier texto, lo que necesitamos es prestar atención a la composición de la imagen y reservar un espacio para el texto.

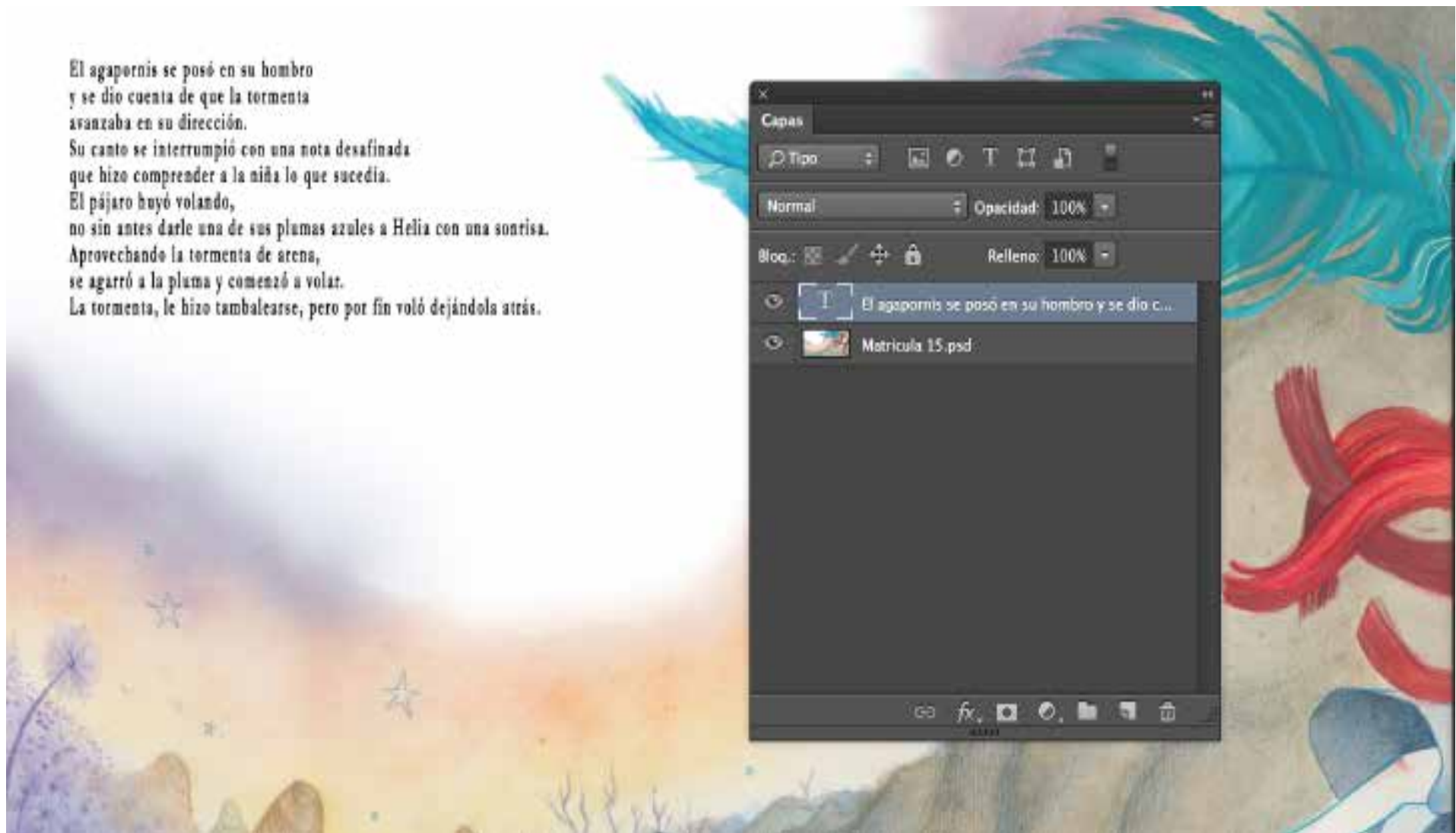
Por ejemplo



Además debemos reservar un espacio semivacío o con elementos que no sean muy importantes en la medianil (el pliegue central de un libro que crean el nacimiento de las páginas)



Para incluir el texto debemos pulsar sobre el icono T y crear un cuadro de texto donde queramos poner nuestro fragmento de relato.



Escribiremos nuestro texto, teniendo en cuenta aspectos de la maquetación. En algunos relatos las frases se cortan (pasan al reglón siguiente) según la entonación que se les daría si leyésemos el cuento en voz alta.

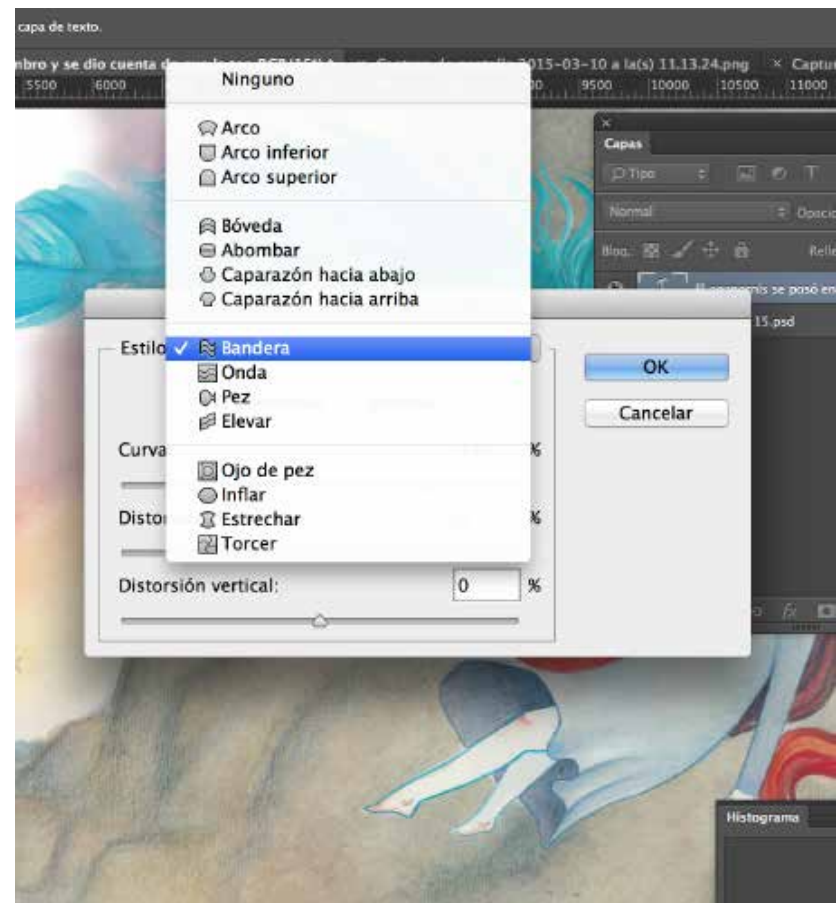
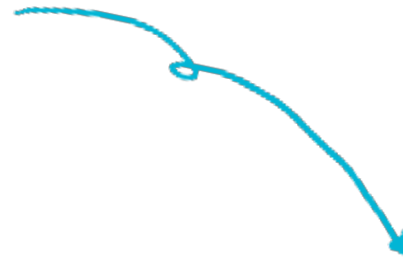
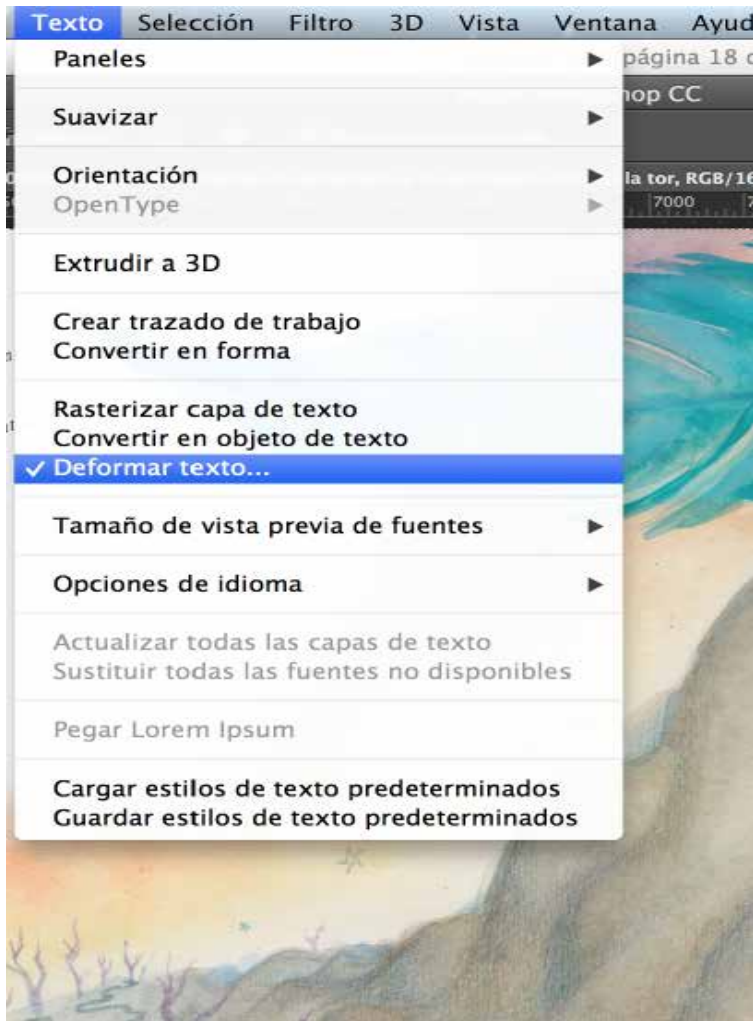
Al escribir el texto se nos crea una nueva capa. Para modificar nuestro escrito debemos hacer doble click sobre la capa de texto

A continuación debemos seleccionar una tipografía que encaje con el estilo de dibujo de nuestra ilustración. Esto puede ser una tarea complicada, pero la mejor forma de verlo es probándolo directamente.

Prueba tipográfica
Prueba tipográfica
Prueba tipográfica
Prueba tipográfica

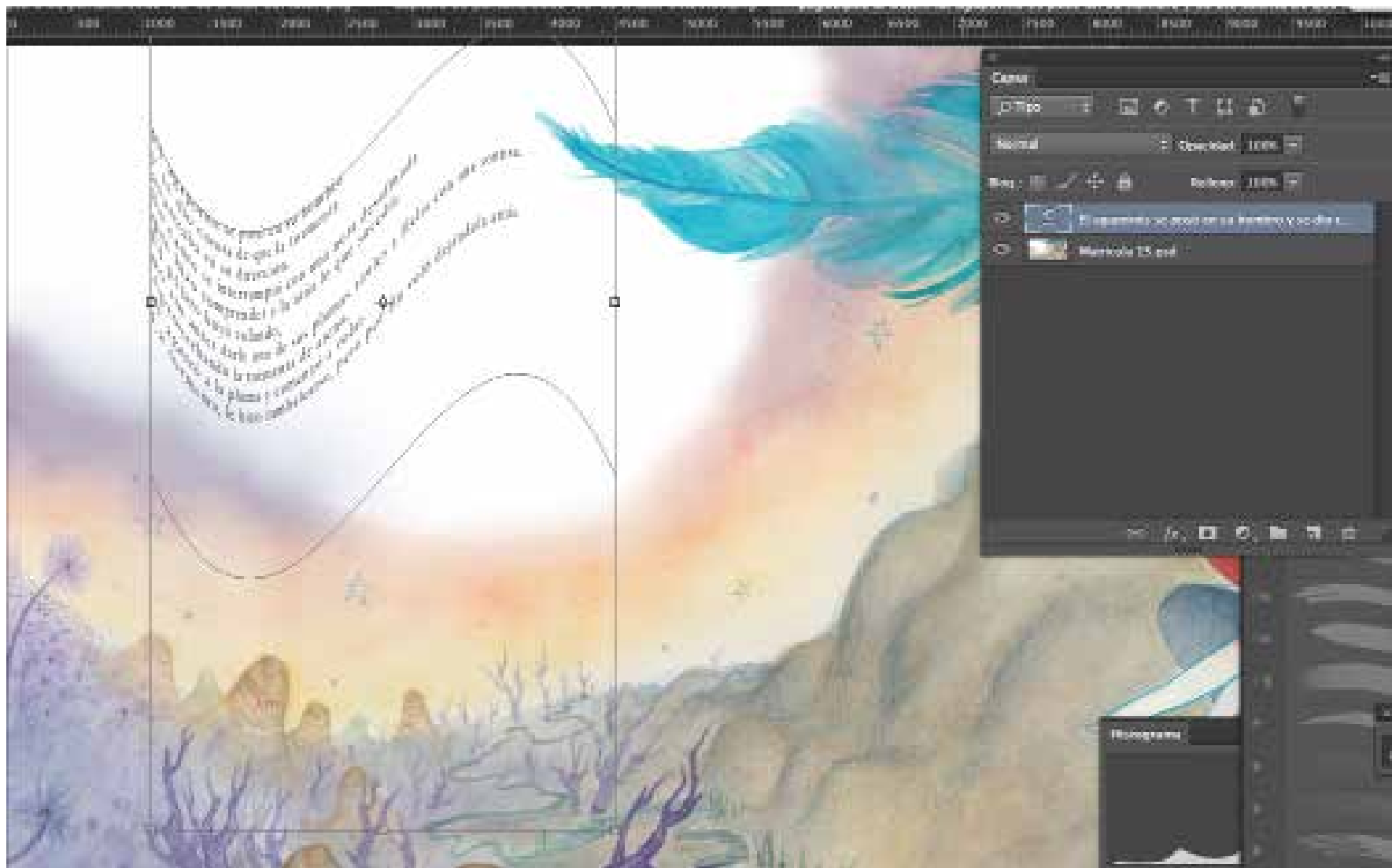


Si queremos jugar un poco con la composición de nuestro texto podemos irnos a Texto-Deformar Texto



Así podemos transformar nuestro cuadro de texto en formas ya preestablecidas y modificarlo posteriormente cuanto queramos.

Sin embargo, siempre debemos tener en cuenta que el texto debe leerse correctamente y que no conviene incluir demasiados efectos que puedan entorpecer su lectura.





MUCHAS GRACIAS
POR VUESTRA ATENCIÓN