

TUTORIAL: Introducción a Corel PAINTER X + Creación de paisaje de palmeras

por Ana Sanz Durán - Socia colaboradora oficial del WWW.CORELCLUB.ORG



INTRODUCCIÓN A COREL PAINTER X

Corel Painter X nos ofrece mucha más velocidad, mejoras en la paleta de mezclas, la posibilidad de crear tus propios cuadros partiendo de una fotografía con las herramientas **Underpaintings**, **Auto-Painting**, nuevas reglas, opciones de composición, guías, personalización del espacio de trabajo y exclusivos pinceles digitales que sorprenden por su realismo.

El nuevo sistema de pintura **RealBristle**, reproduce el movimiento natural de las brochas tradicionales. Todos los que utilizamos pintura tradicional, nos apoyamos con diferentes pinceles secos para lograr matices y texturas. Esta es la nueva herramienta que Corel Painter X ha logrado emular perfectamente.

Corel Painter X está pensado no solo para pintores, también fotógrafos, diseñadores, publicistas, arquitectos, todos aquellos que quieran dar un toque artístico y diferente a sus trabajos.

Las posibilidades de este software son ilimitadas, ya que nos permite mezclar todo tipo de técnicas, fotografía, video, tratamientos sobre obra previamente escaneada.

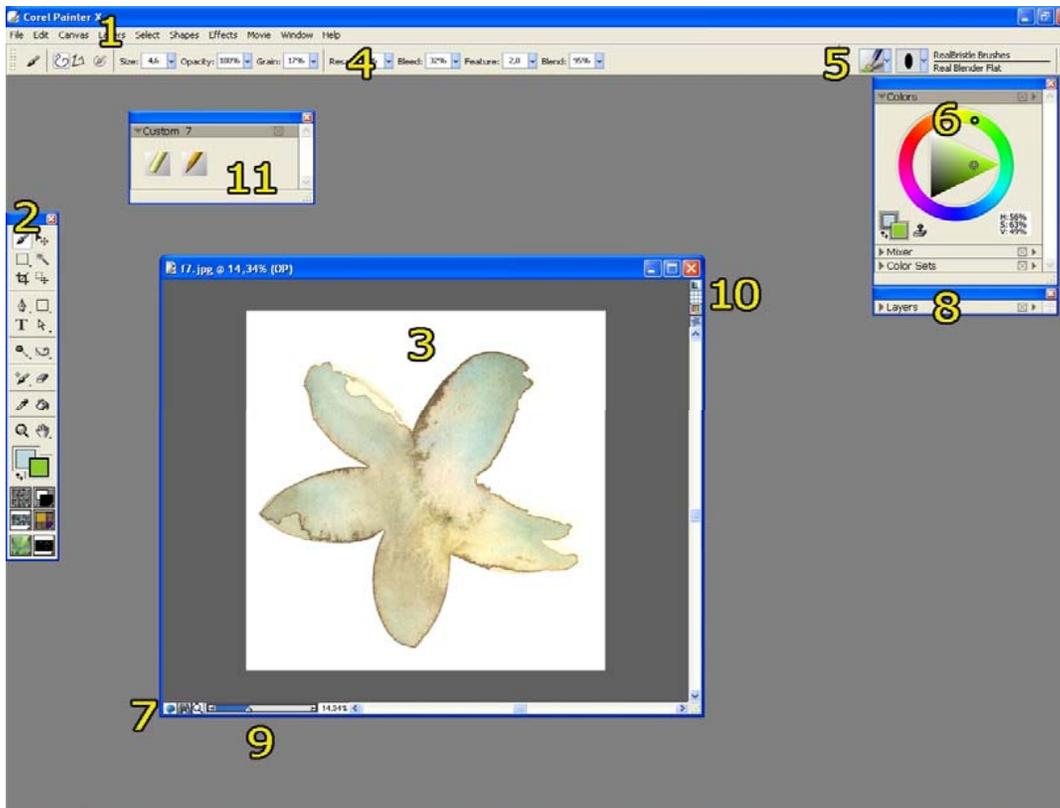
En Painter las posibilidades de cada herramienta son muy variadas y es necesario investigar todas las opciones para lograr efectos únicos y diferentes, dando la opción a que cada autor tenga almacenados en su propia biblioteca pinceles, colores y efectos exclusivos.

En este tutorial "Paisaje de Palmeras", crearemos pinceles partiendo de una creación previa con la herramienta **Nozzles** (Inyectores de Imágenes). Esta forma de pincel a color es exclusiva en Corel Painter X.

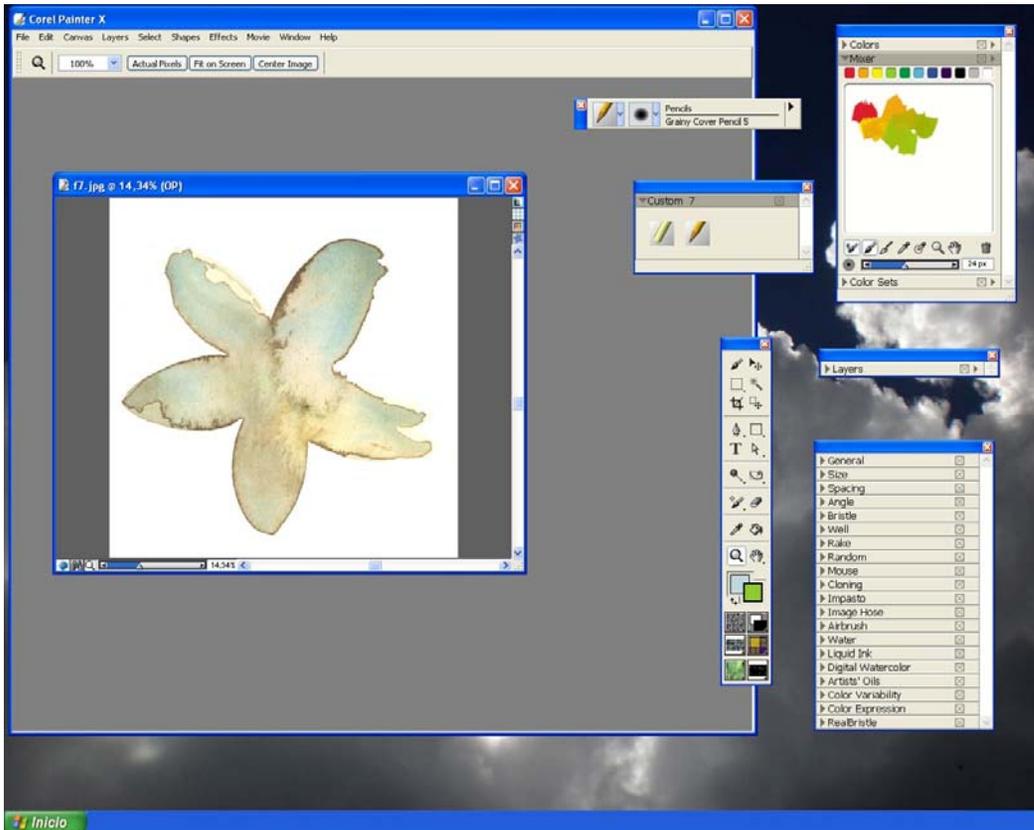
DESCRIPCIÓN DE LAS PRINCIPALES HERRAMIENTAS DE Corel PAINTER X

Preparación del espacio de trabajo

Corel PAINTER X tiene infinidad de menús desplegables, por esto aconsejo tener visibles los menús principales y abrir los demás según sean necesarios.



- 1 Barra de menús
- 2 Caja de Herramientas
- 3 Lienzo
- 4 Barra de Propiedades
- 5 Barra de Selección de Pinceles
- 6 Paletas de Colores
- 7 Comandos de Dibujo y Herramientas.
- 8 Menú de Capas
- 9 Zoom Deslizante
- 10 Papel de Calco
- 11 Estilos de Pinceles Seleccionados



Una vez abierta la persiana de comandos que necesitáis, podréis arrastrarla a cualquier ubicación ya sea dentro de la ventana de Painter o situarlas fuera en el escritorio.

Para moverla solo tienes que pulsar sobre la barra superior de la paleta y sin soltar arrastrar hasta su nueva ubicación.

También podréis plegarlos para que no ocupen espacio y volver a ellos cuando sea necesario pulsando en la flecha de la izquierda.

Se puede ver el submenú desplegable pulsando la flecha de la derecha, o cerrar la paleta pulsando cualquiera de las dos "x" del extremo superior derecho.

Todos los menús, una vez cerrados, se recuperan en la barra de menús **Windows**.

Barra de menús principal: **Window**



Worksapace Personalizar, Nuevo, Importar, Exportar el espacio de trabajo.

Hide Palettes Ocultar todas las paletas.

Arrange Palettes Salvar el espacio de trabajo, eliminarlo o poner el que tiene por defecto Painter.

Zoom In, Acercar
Zoom Out Alejar
Zoom fit Ajustar al lienzo

Toolbox Caja de herramientas
Property Bar Barra de propiedades
Brush Selector bar Barra de selección de pinceles

Layers Capas
Channels Canales de color

Text Propiedades de texto
Scripts Guiones de video

Info Medidas y resolución
Tracker Seguidor de trazos

Image Portfolio Carpeta de Imágenes
Selección Portfolio Carpeta de máscaras

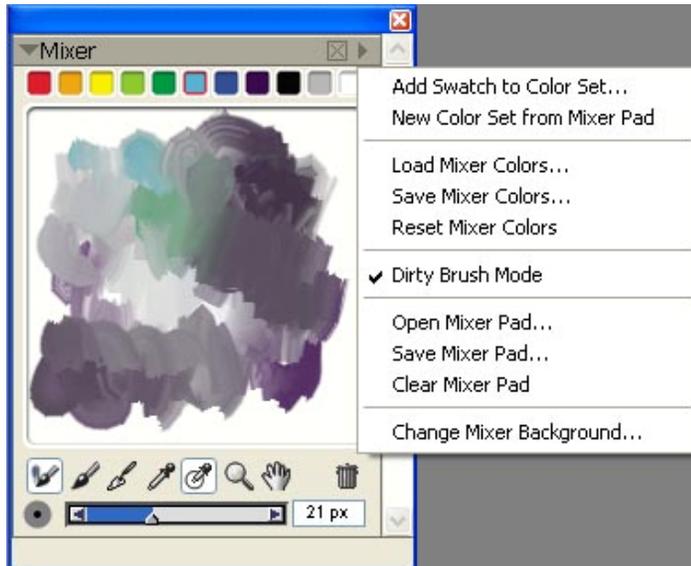
Underpainting Pintura sobre un archivo
Auto-painting Pintura automática
Restoration Restaurar

Divine Proporción Divina proporción
Layout Grid

Brush Creator Creador de estilos
Custom Palettes Paletas personalizadas
Screen Mode Toogle

Las paletas se ocultan (**Hide**) o se muestran (**Show**)

Mixer



Pincel



Espátula



Selector de color



Zoom



Limpiar paleta

Paleta de mezclas

Tamaño del pincel en píxeles. 



Dirty Brush Mode: permite realizar mezclas y seleccionar los colores directamente del mezclador mientras pintamos.

Si la opción **Sample Multiple Colors** también está activada, tomará tres muestras de la zona seleccionada.

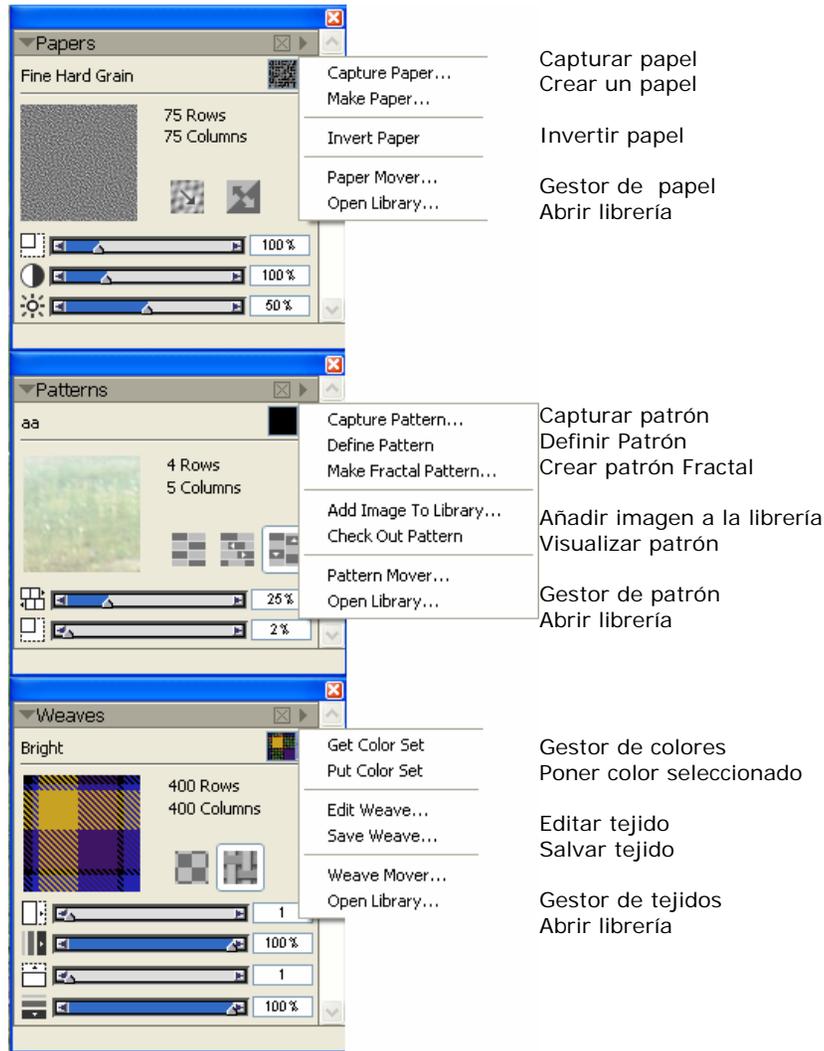


The Sample Multiple Colors Tool: permite seleccionar varios colores al mismo tiempo, y la cantidad de ellos dependerá del tamaño del cursor. En píxeles situado en la parte inferior de la paleta.

Estas dos órdenes están asociadas con los estilos **Oils, Artists'Oils, Impasto, Gouache** y las variantes de pinturas al aceite o con espesor.

En **Save Mixer Pad** te permite guardar todas las paletas de colores y recuperarlas para nuevos trabajos en **Open Mixer Pad**.

PAPELES, PATRONES, TEJIDOS



Papers

- Capture Paper... Capturar papel
- Make Paper... Crear un papel
- Invert Paper Invertir papel
- Paper Mover... Gestor de papel
- Open Library... Abrir librería

Patterns

- Capture Pattern... Capturar patrón
- Define Pattern Definir Patrón
- Make Fractal Pattern... Crear patrón Fractal
- Add Image To Library... Añadir imagen a la librería
- Check Out Pattern Visualizar patrón
- Pattern Mover... Gestor de patrón
- Open Library... Abrir librería

Weaves

- Get Color Set Gestor de colores
- Put Color Set Poner color seleccionado
- Edit Weave... Editar tejido
- Save Weave... Salvar tejido
- Weave Mover... Gestor de tejidos
- Open Library... Abrir librería

Papers La paleta de papeles almacena todas las texturas de papel. Podemos invertirlos, redimensionar el grano del papel, modificar la escala, el contraste y la luz de la textura elegida. Puedes utilizar todas las variantes de papel sobre el mismo lienzo.

La textura se aprecia cuando utilizamos **Chalk** (tiza), **Conte**, **Charcoal** (carboncillo), **Pasteles**, **Oil Pasteles**, **Pencils** (lápices).

Patterns Un patrón es un diseño que repite, podemos definir las filas y columnas, el porcentaje y la escala. Realizamos los patrones con el pincel **Pattern Pen**, o bien utilizando los pinceles para clonar llamados **Cloners**.

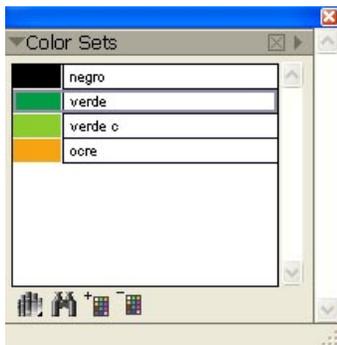
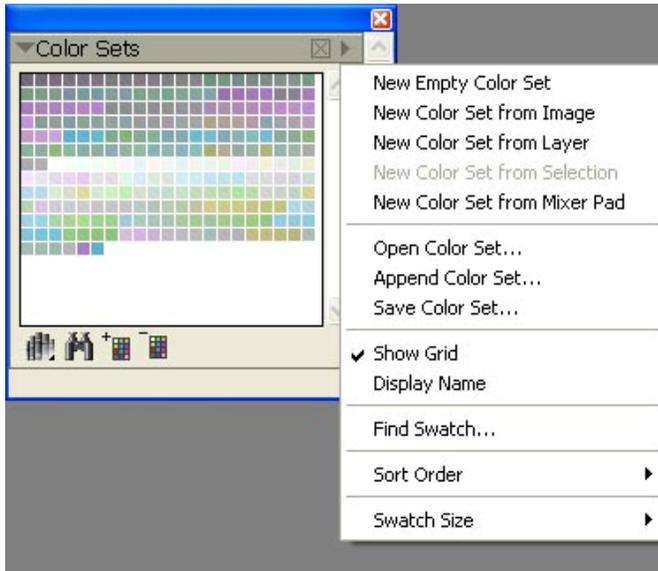
Weaves En la paleta de tejidos podemos modificar la escala y el grosor de las líneas en horizontal y en vertical.

Los tipos tejidos se crean con la orden de la barra de propiedades cubo de pintura 

Creamos tejidos sobre la capa activa o sobre una Selección.

La ordenes de selección  están situadas en la caja de herramientas

Color set



Permite tener una muestra de los colores tanto de la paleta Mixer como del lienzo en el que estamos trabajando.

New Empty Color Set Crea una paleta de colores vacía.

New Color Set from Image Crea una paleta a partir de la imagen que tengamos en el lienzo.

New color Set from Layer Crea una paleta de colores de la capa que tengamos activa.

New Color Set from Selection Crea una paleta de color a partir de una selección en el lienzo.

New Color Set from Mixer Pad Crea una paleta de color a partir de la mezcla que tengamos en la paleta actual del mezclador.

Open color Set Abre una paleta de colores de nuestro escritorio.

Appened Color Set Añade colores a una paleta que tengamos guardada.

Save Color set Guarda en nuestro escritorio la paleta de colores con el nombre que queramos.

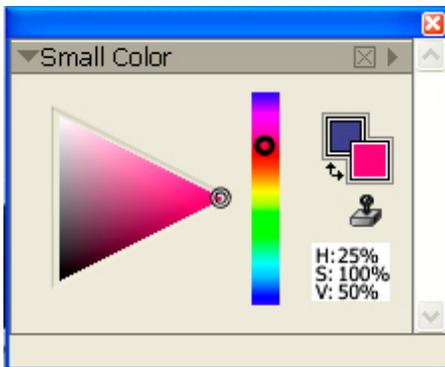
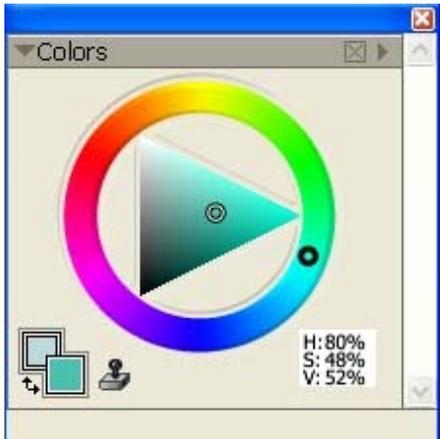
Show Grid Muestra la cuadrícula entre los colores de la paleta.

Display Name Muestra los colores junto con un espacio en el que podemos nombrarlos, solo hay que situar el cursor sobre el espacio en blanco y dar un par de clics, para que se abra el cuadro de edición.

Sort order Ordena de los colores en la paleta.

Swath sice Opciones de tamaño para visualizar la cuadrícula de colores.

COLORS



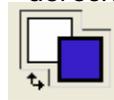
Puedes configurar las Paletas de colores de dos modos: estándar y pequeño.

Window/Color Palettes /Show Colors

Una vez en la ventana **Colors** pulsando en la flecha superior derecha se abrirá la ventana de opciones, elegir **Small Color**.

Los valores atraviesan el triángulo de arriba abajo, la cima del triángulo es el valor más alto (blanco) y el inferior ser el valor más bajo (negro).

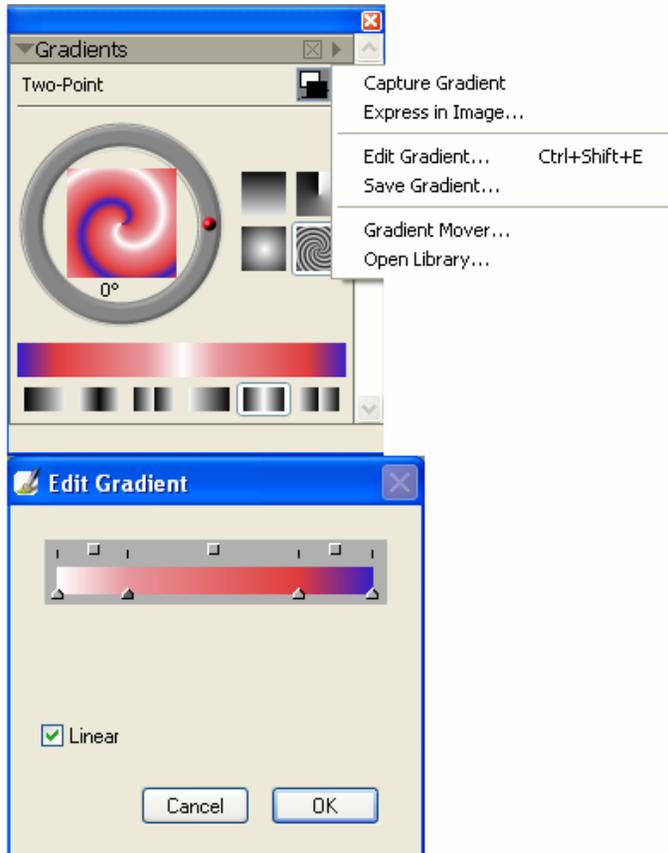
Los niveles de Saturación van de la izquierda a la derecha.



El color que seleccionamos aparece en uno de dos cuadrados que se superponen en caja de herramientas. El cuadrado delantero representa el color seleccionado principal. El cuadrado trasero muestra el color seleccionado adicional.

Nota: no hay que confundir el color adicional con lo que otros programas de gráficos se llaman el color de fondo. En Corel Painter, el color de fondo es el color de papel. El color adicional es para pinceles con varios colores, degradados de dos puntos y efectos de **Image Hose** (Manguera de Imagen).

Gradients



Windows/library palettes/show gradients

Esta opción se utiliza para rellenar una capa o una selección previa con un degradado con tantos colores como determines en la paleta de degradados.

Los tipos de degradado que podremos encontrar son: lineal, radial, circular y espiral.

En todos ellos se puede modificar el color y la extensión del degradado.

Esta paleta incorpora una selección de degradados que a su vez podremos editar.

Capture Gradient Capturar degradado, podemos guardar el nuevo degradado en la librería de degradados de Painter.

Express in Image Aplicar el degradado a toda la imagen, con el control **Bias** (tolerancia).

Edit Gradient Editar degradado modificando colores y extensión en cada color.

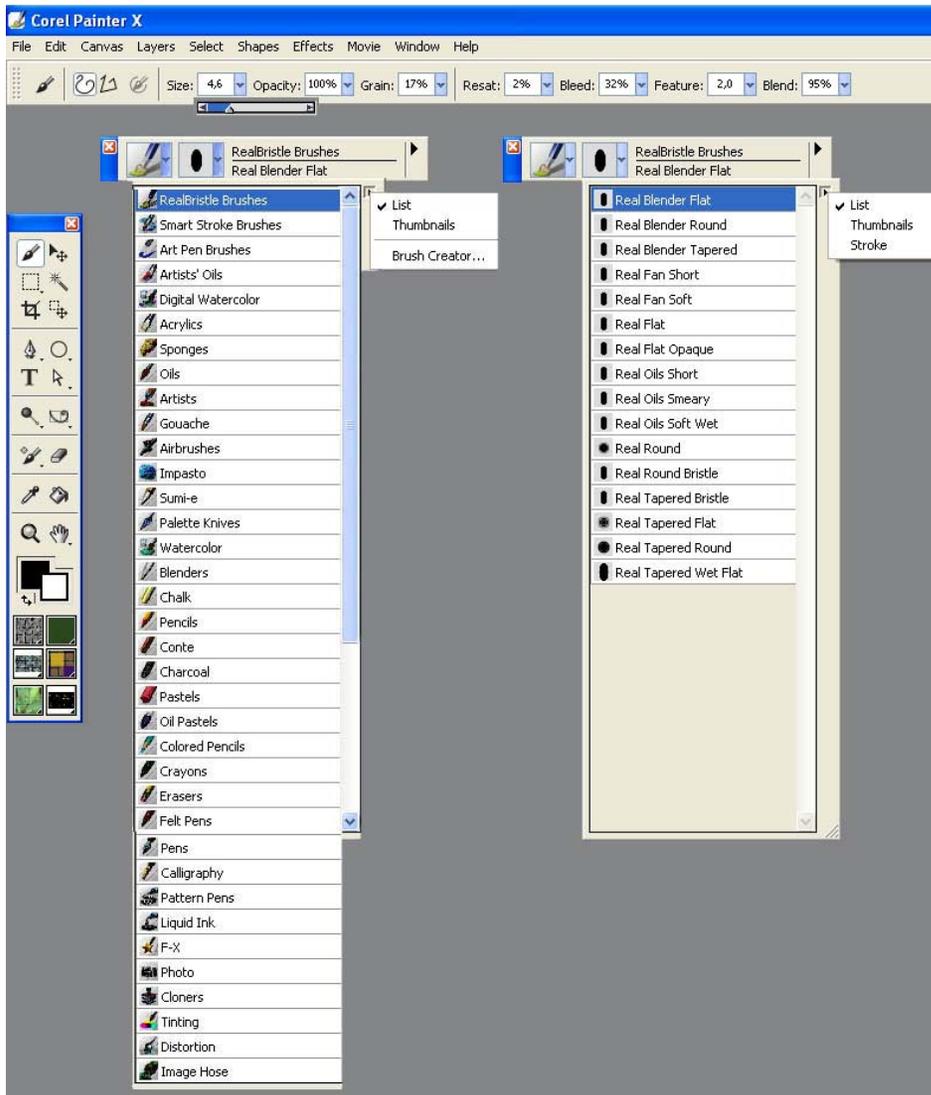
Pulsando en uno de los triángulos de la barra del editor, este pasa a ser gris oscuro, elegimos un color en la paleta de color y deslizamos pulsando en el triángulo para definir la extensión del mismo.

Save Gradient Guardar degradado.

Gradient Mover Gestor de degradado.

Open Library Abrir biblioteca de degradados.

Selector de Estilos



La barra de Selector de Estilos permite escoger una gran variedad de categorías de pinceles.

Podremos trabajar con: pinceles, lápices, rotuladores tintas etc. También encontramos herramientas específicas como difuminadores, espátulas, esponjas, aerógrafos, borradores etc... Cada uno de estos estilos tiene sus variantes específicas, como suavidad del trazo, dureza, tipo de grosor, que interactúen con la pintura del lienzo, etc.

Al elegir una herramienta en el primer menú, aparecen todas sus variantes en el segundo. Es algo complicado elegir una variante si no sabemos inglés, aconsejo utilizar el diseñador de estilos **BRUSH CREATOR**, que explicaré más adelante, para sacar nuestra paleta personalizada.

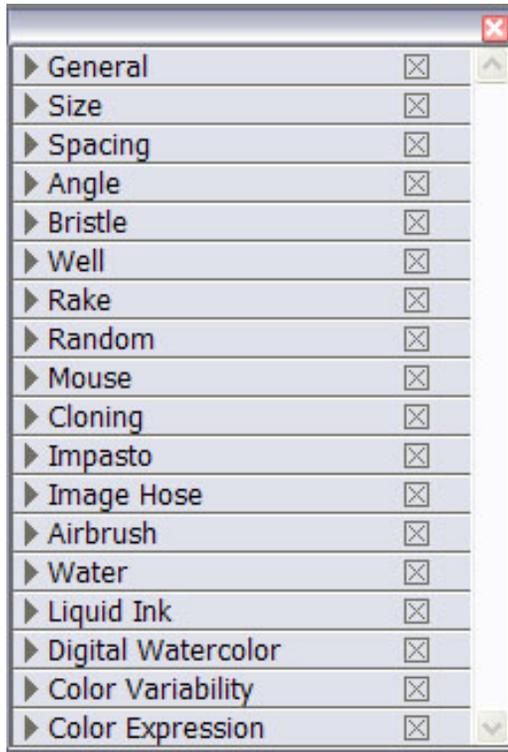
El menú de pinceles o herramientas además de poderse visualizar como **List** (Lista) o **Thumbnails** (Miniaturas) te lleva directamente al **Brush Creator** (Diseñador de estilos).

El menú de variantes se puede visualizar como **List** (lista), **Thumbnails** (Miniaturas) o **Stroke** (Trazo).

Nota: La barra de propiedades, una vez seleccionado un pincel, nos ofrece diferentes posibilidades para modificar el trazo con el que trabajemos y estas opciones varían dependiendo del pincel que utilizemos en cada caso.

Brush Creator

Window/brush Control/



F1

WINDOWS/SHOW BRUSH CREATOR

El diseñador de estilos permite cambiar los parámetros de los pinceles o herramientas de la barra de selección de pinceles.

Al probarlas en la ventana de dibujo, estas quedan almacenadas en la ventana del seguidor **Tracker** o en las paletas personalizadas.

BRUSH CREATOR tiene tres pestañas:

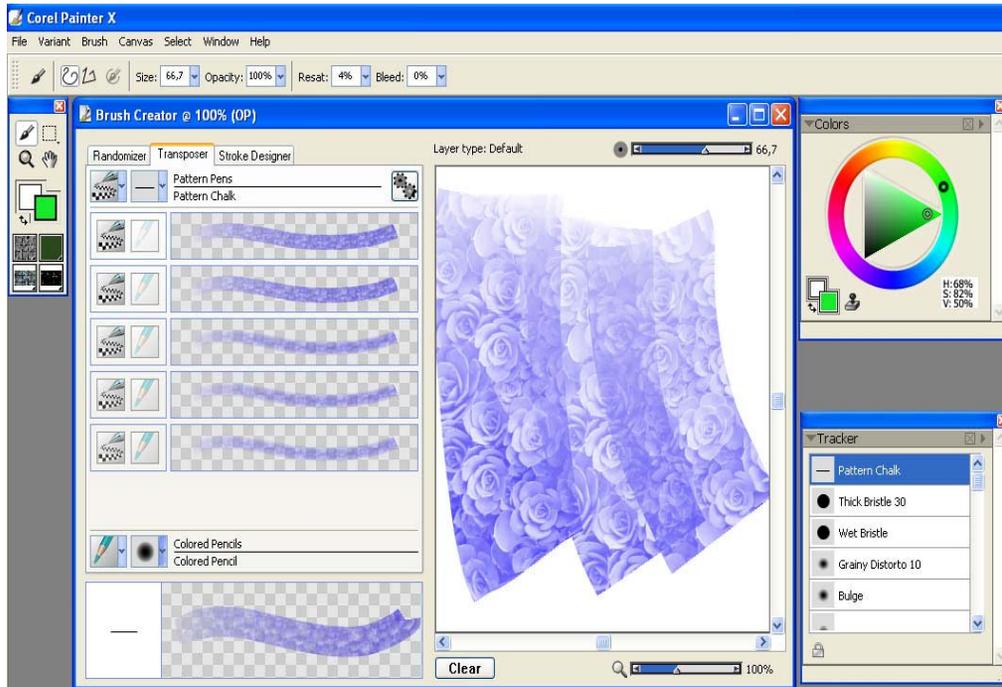
Stroke Designer es la tercera, en esta podrás rediseñar el trazo cambiando los parámetros generales, tamaño, espacio entre pinceladas, ángulo del pincel, tipo de cerda, humedad, etc..

Cada pincel o herramienta tienen sus propios parámetros de configuración.

Estas ordenes las podéis encontrar también en **Window/brush Control/ (F1)**

Y tenerlas abiertas para modificar el trazo según se trabaja sin necesidad del creador de estilos **Brush Creator**.

Brush Creator



RANDOMIZER transforma de manera aleatoria un pincel o herramienta seleccionada, sugiriendo nuevas opciones que podremos probar en la ventana de la derecha.

TRANSPOSER crea nuevos pinceles generados de dos ya existentes.

Ej.: seleccionar en la parte superior **Pattern Pens** con la variante **Pattern Chalk** en la inferior **Colored Pencil** con la variante que lleva el mismo nombre.

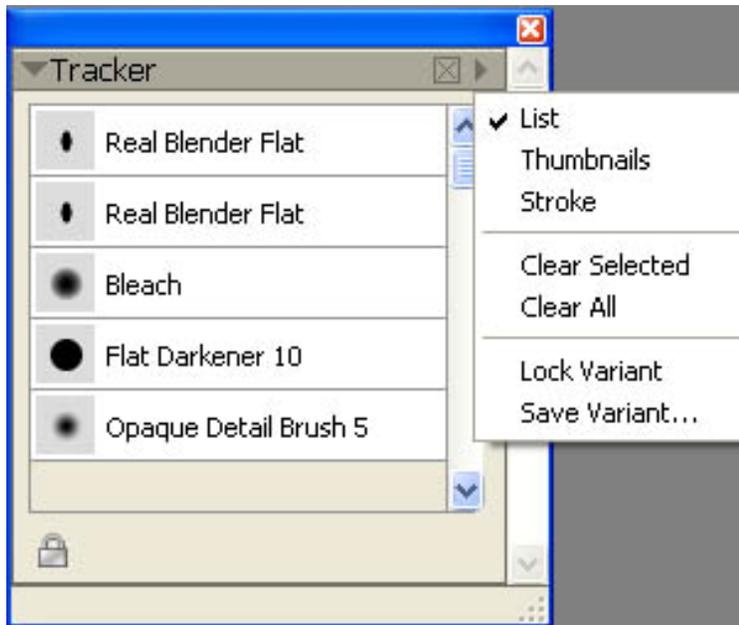
Ir a **Window/Show Patterns** y seleccionar el patrón que más os guste pulsando en el recuadro superior derecho.

Finalmente presionar la rueda del generador de estilos y obtendréis diferentes trazos resultado de la mezcla de estos pinceles.

Hay que comprobar que estás trabajando con la variante predeterminada porque **Transposer Y Randomizer** trabajan siempre con la variante actual o modificada. Para volver a la predeterminada: barra de propiedades **Variant\ Restore Default Variant**.

Nota: Cuando abrimos el **Brush Creator** la ventana de Painter se adapta a él y la barra de propiedades pasa a ser la barra de **Brush Creator**, tendremos una caja de herramientas más pequeña, la ventana de color, el **tracker** almacenando la información que experimentamos y las diferentes paletas personalizadas con las que estemos trabajando.

Tracker



La paleta **Tracker** almacena temporalmente las categorías de pinceles con la variante seleccionada.

Los pinceles van situándose en el **tracker** según se utilizan, de manera que si se modifican en el inicio quedan modificados en el **Tracker**, no teniendo que cambiar los parámetros cada vez que volvamos a utilizarlos.

Puede almacenar hasta 25 variantes. Podemos redimensionar la ventana para mostrar más o menos estilos almacenados, pulsando en la esquina inferior derecha de la paleta y arrastrando.

Permite visualizarlo como lista, miniatura o trazo.

Podemos borrar una variante en **Clear Selected** o todas en **Clear All**.

Salvar una variante en **Save Variant**

Bloquearla para no eliminarla por error en **Lock Variant**. Una vez señalada la variante pulsar en el candado situado en la parte inferior izquierda de la ventana.

El **Tracker** almacena cada pincel o herramienta con cualquier variación que apliquemos en las opciones del **Brush Creator** o creador de estilos.

Creación de una paleta personalizada



Custom palette

Para crear una paleta personalizada, pulsa en el icono de la herramienta o pincel que estés utilizando y arrástralo fuera de la barra de selección de pincel. Aparecerá tu nueva ventana de paletas y herramientas personalizadas (F2).

Por ejemplo: seleccionar el Estilo **Colored Pencil**, ir a la variable **Oily Colored pencil 3** clicar sobre ella y sin soltar, arrastrar fuera de la ventana de variables. Puedes añadir todas las herramientas que necesites pulsando y arrastrando hasta la ventana de la paleta personalizada recién creada (F3).

Para recuperar una paleta personalizada: **Window > Custom palette (F6)**.

Puedes incluir en la paleta personalizada órdenes de la Barra de Menús.

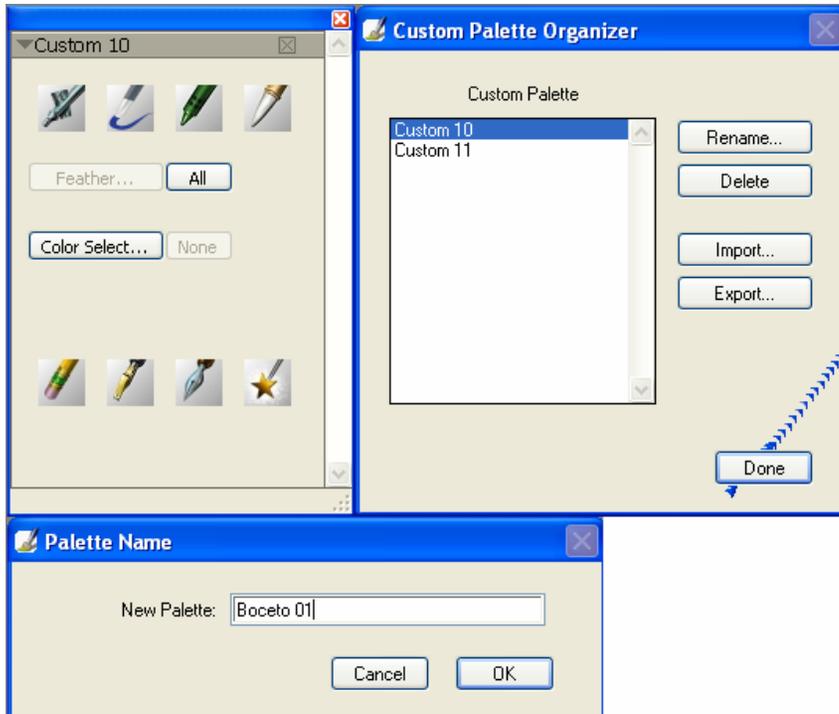
Window > Custom palette > Add Command

Seleccionando la orden que necesites en los menús de **Edit** (Edición), **Canvas** (lienzo), **layers** (capas), **Select** (selección), **Effects** (efectos), **Movie** (película), estos se añadirán a la paleta personalizada.

Si te sitúas en **New**, se creará una paleta nueva para añadir herramientas (F5).

Si por el contrario deseas añadir un comando a una paleta existente deberás pulsar la flecha y seleccionar la paleta de estilos donde lo quieres situar.

Paleta personalizada



Organizar nuestra paleta:

Window/Custom Palettes /Organizer

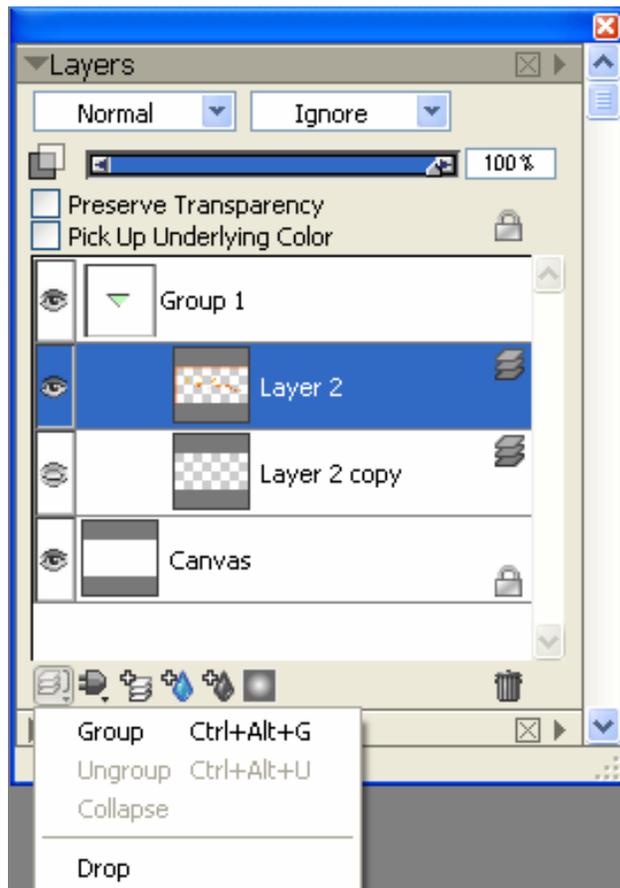
Por defecto Corel Painter las organiza como **Custom 1, 2** y sucesivamente, pero también está la opción **Rename** para renombrar la paleta personalizada.

Corel Painter mantiene las paletas de una sesión a la siguiente. Pero también se pueden guardar en un archivo con la opción **Export**.

En este caso se pueden borrar de Corel Painter y recuperarlas más tarde con la opción de **Import**.

Layers

Group



Al abrir un documento nuevo o una imagen, este se situará por defecto en una **Layer** (capa) de fondo llamada **Canvas** (lienzo). El color del lienzo será el elegido al abrir el documento.

Las capas (**Layers**) son como papeles de trabajo vacíos de contenido, se asemejan a acetatos. Al pintar en una capa, la inferior se verá afectada dependiendo de la opacidad de la pintura.

Las áreas de una capa en las que no haya nada pintado permanecerán transparentes, dejando ver lo que contengan las inferiores. De esta forma podremos manipular imágenes sin dañar el original, ni el resto de las capas, ya que no interactúan entre ellas salvo a nivel visual.

En la parte inferior de la ventana de **Layers** encontramos los siguientes iconos:

Group

Esta orden se utiliza para almacenar las capas en grupos dentro de una carpeta.

Una vez creada la carpeta con la orden **Group**, seleccionamos las capas que queremos tener juntas y las llevamos a la carpeta pinchando y arrastrando hasta la misma.

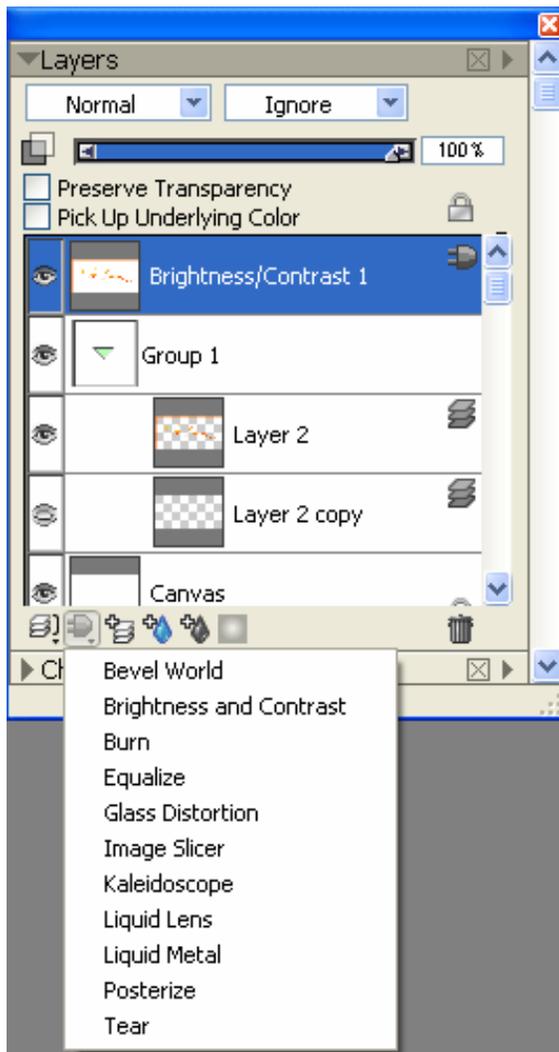
Ungroup deshace la carpeta, dejando de nuevo independientes todas las capas que tuviera almacenadas.

Collapse fusiona todas las capas de la carpeta en una sola capa independiente.

Drop fusiona la capa seleccionada con la capa **canvas**.

Layers

Plugins Dinamic



El icono del enchufe contiene órdenes que se encuentran en la barra de propiedades **Effects**.

Bevel World Actúa sobre la capa activa, modificando los parámetros podemos diseñar volúmenes de bisel, por ejemplo para botones de Internet.

Brightness and Contrast Parámetros que afectan al brillo y al contraste. Actúa generando una copia de la capa.

Burn Parámetros para generar un efecto de quemado de la capa que tengamos activa. Actúa sobre la capa activa.

Equalize- El efecto Igualar mejora el contraste, ajustando los puntos blancos y negros y distribuyendo los niveles de resplandor por toda la gama de niveles disponibles. Crea una capa nueva que afecta a todas las capas inferiores.

Glass Distortion Parámetros para generar una distorsión de efecto cristal. Actúa sobre la capa activa.

Image Slicer Segmenta un gráfico en casillas. Cada casilla es exportada como una imagen separada, para volverla a montar usando HTML.

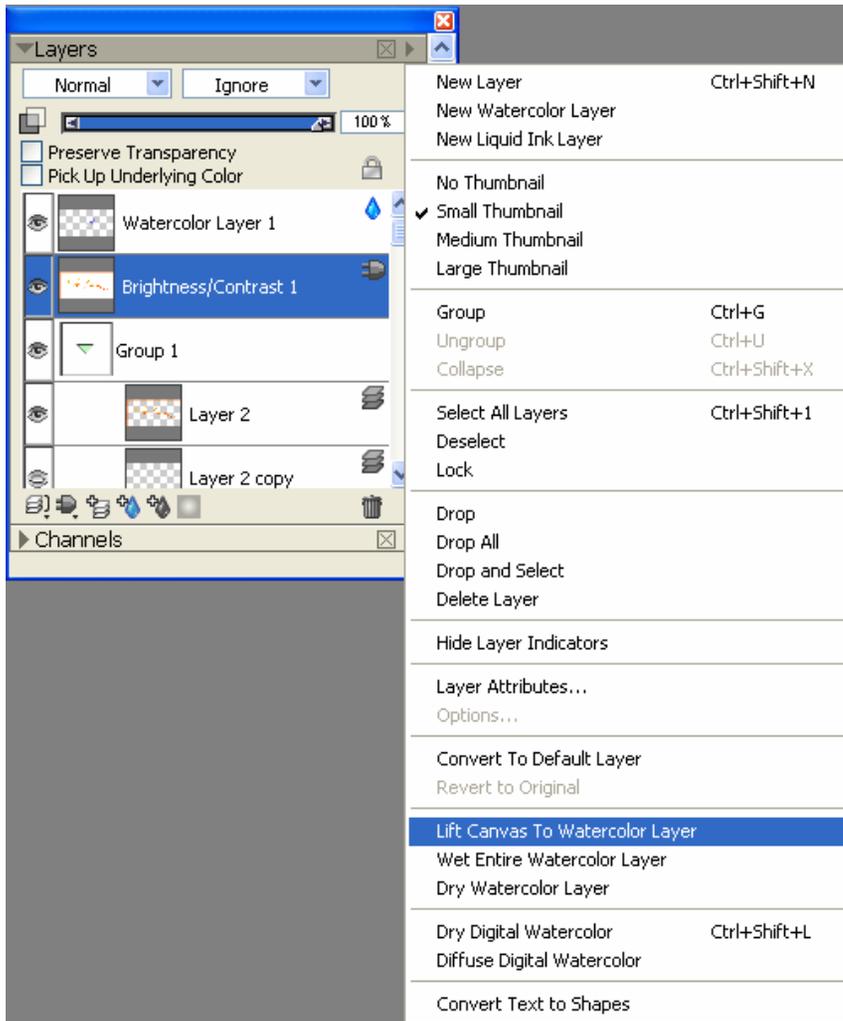
Kaleidoscope Genera un efecto de calidoscopio interactivo. Se crea un espacio cuadrado máximo de 600x600 px y crea una capa nueva que afecta a todas las capas inferiores.

Liquid Lens Crea una capa dinámica donde puedes deformar y estropear las imágenes subyacentes. Podremos generar la distorsión de manera automática o manual, también borrar aquellas partes en las que no te interese el efecto.

Liquid Metal Similar a la anterior solo que genera goteo de metal, tiene dos formas de aplicación, con pincel o con círculos. Una vez generados se pueden deformar con la flecha que encontrareis entre las dos opciones anteriores.

Posterize Posterizar permite especificar la cantidad de niveles tonales (o valores de brillo) de cada canal de una imagen. Actúa sobre la capa activa.

Tear Crea un efecto de papel rasgado, los parámetros son interactivos.



F7



Crear una capa nueva, vacía de contenido.



Crear una capa de acuarela, **Watercolor Layer**. Esta capa es exclusiva del pincel **Watercolor**.

La pintura realizada en capas predeterminadas, la podremos a su vez incorporar a una de acuarela de este modo:

Situándote en la capa predeterminada ir al menú lateral del gestor de capas, seleccionar **Drop**, toda la información de esta capa pasará a la capa **Canvas**, volver al menú lateral y seleccionar **Lift Canvas To Watercolor Layer** (desplazar lienzo a la capa de acuarela). **(F7)**

Se creará una nueva capa de acuarela con la pintura que hemos desarrollado con cualquier otro estilo, podremos entonces aplicar cualquier variante de acuarela sobre el trabajo.



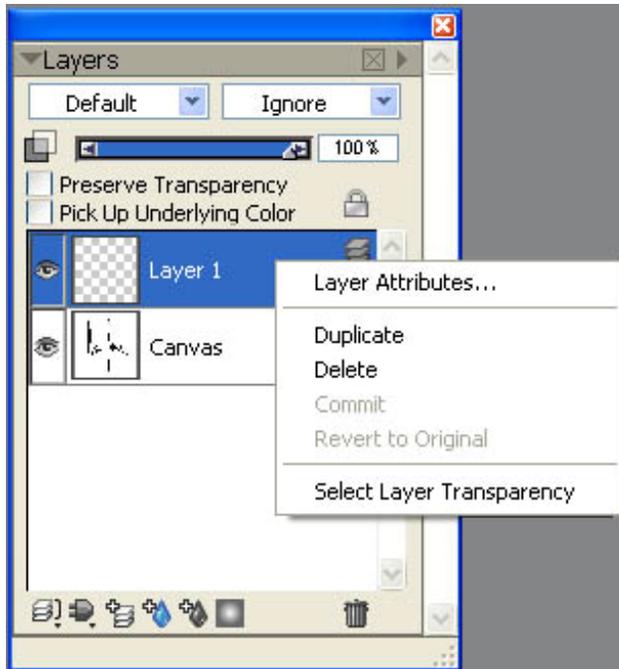
Crear una capa de tinta liquida, exclusiva para el pincel **Liquid Ink**.



Crema una mascara de capa.



Papelera para eliminar las capas.



Clicando con el botón derecho asociado al lápiz gráfico sobre una capa, se despliega un menú que permite modificar los atributos en **Layers Attributes**, duplicarla en **Duplicate**, borrarla en **Delete** o convertir una capa de tinta o acuarela en un lienzo con la opción **Commit**. Esta orden es irreversible y una vez realizada tendremos la pintura de acuarela o tinta en una capa predeterminada y se podrá modificar como el resto de los estilos.

Select Layer Transparency, se utiliza para seleccionar todo el contenido de una capa. En ocasiones es muy útil por la complejidad de la selección, y es aquí donde tenemos la oportunidad de utilizar los comandos de dibujo para una selección.

Se encuentran en la esquina inferior izquierda del lienzo.



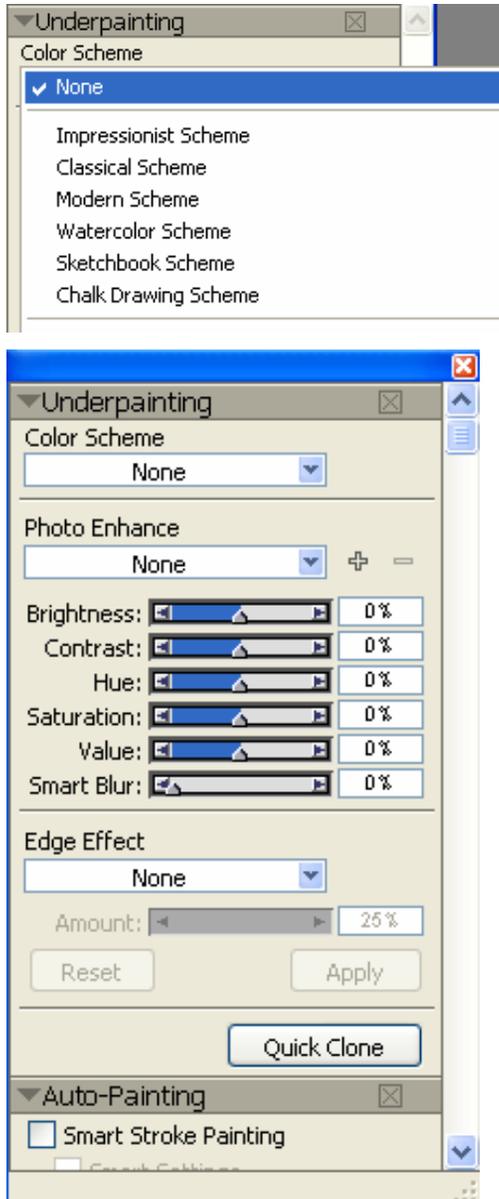
Con estos comandos podemos decidir si el trazo pinta por igual dentro y fuera de la selección, solo dentro o solo fuera.

La capa **Canvas** no tiene submenú, para duplicar su contenido, tendremos que ir: barra de menús **Select/All**, de nuevo en la barra de menú **Edit/copy**, y de nuevo **Edit/paste**, al pegar una imagen se genera automáticamente una nueva capa predeterminada con toda la información que lleve.

Salvo la capa **Canvas** todas las demás capas se pueden desplazar, y situarlas donde mejor convenga, pulsando sobre ella y arrastrando hasta la posición deseada. Todas las capas incluida la de **Canvas** se pueden apagar y su contenido no se verá en pantalla. La forma de apagarlas o activarlas es pulsando sobre el icono del ojo que se encuentra en el menú de capas a la izquierda de cada una de ellas.

También se pueden bloquear **LockLayer**, en el caso de no querer modificarlas por error, pulsando en la esquina inferior derecha hasta que aparezca un candado.

Underpaintings



Te permite ajustar el color, el tono y el detalle de una foto para prepararlo para **Auto-Painting**.

Color Scheme Da diferentes opciones de color dependiendo del estilo de pintura que vayamos a utilizar en **Auto-Painting**.

Brightness - Oscurece o ilumina la foto.

Contrast Aumenta o disminuye la diferencia entre los oscuros y los claros.

Hue Cambia el equilibrio en color de la foto.

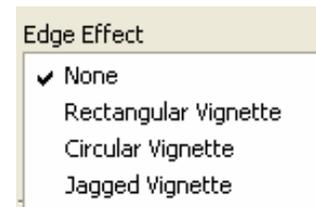
Saturation Ajusta la viveza de colores.

Value Mejora u oscurece la foto usando el HSV, colorea valores espaciales.

Smart Blur Ajusta el nivel de detalle en la foto.

Edge Effect Simula un borde de viñeta, rectangular, circular o rasgado.

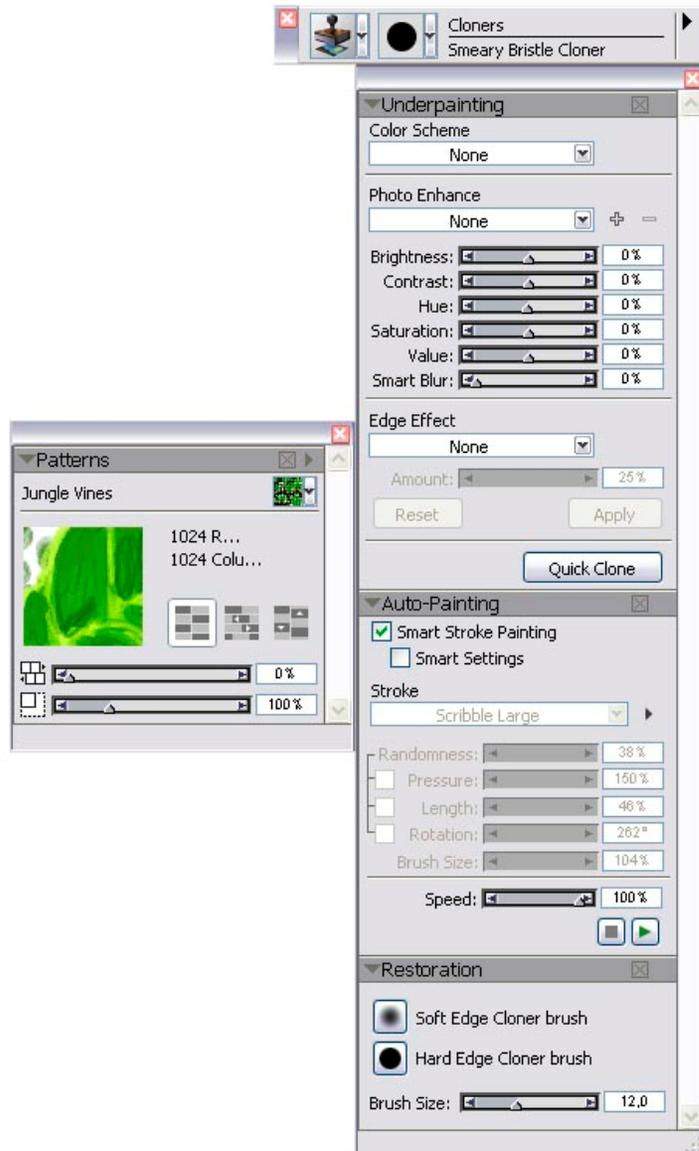
El porcentaje del grosor lo determina **Amount**.



Todas las ordenes se previsualizan mientras las ejecutamos.

Los cambios no se aplican hasta que pulsas **Apply**.

Auto-Painting



Si no tienes ninguna experiencia con el arte digital, la paleta **Auto-painting** te permite crear pinturas basadas en imágenes digitales o fotos.

Escoge una foto cualquiera para probar esta orden, selecciona **Quick Clone** en **Underpainting**, selecciona un patrón en **Patterns**, en los pinceles de **Cloners** elige una variante, y pulsa play en **Auto-Painting**.

Puedes parar el proceso, seleccionar nuevas brochas y volver a play para continuar pintando.

Si no seleccionas **Smart Stroke Painting** puedes ajustar las pinceladas que actúan sobre el lienzo:

Stroke Golpe de pincel, tipo de pincelada.

Randomness Aleatoriedad del trazo.

Pressure Presión del pincel.

Length Longitud del trazo.

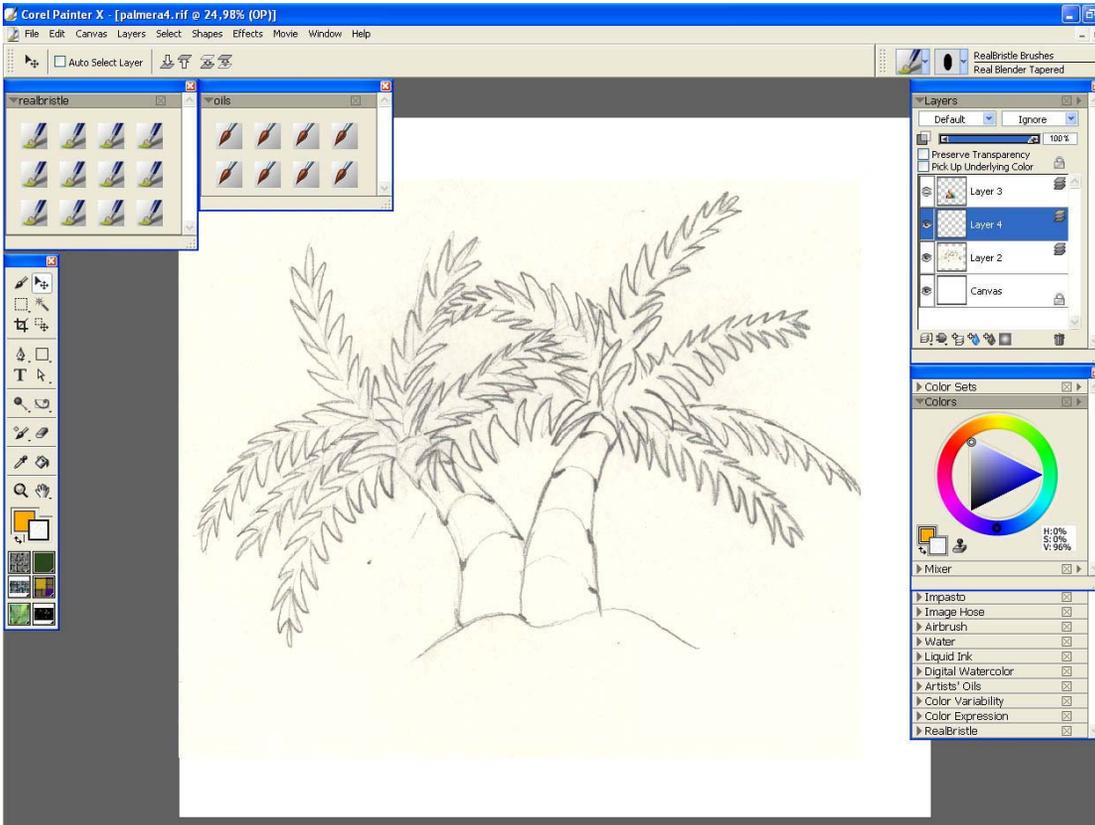
Rotation Angulo de la pincelada.

Brush Size Tamaño del pincel.

Speed Velocidad de acción.

Restoration es el pincel corrector, **Soft** (suave) o **Hard** (duro). Restaura las modificaciones de **Autopainting**. En **Brush Size** determinamos el tamaño del pincel.

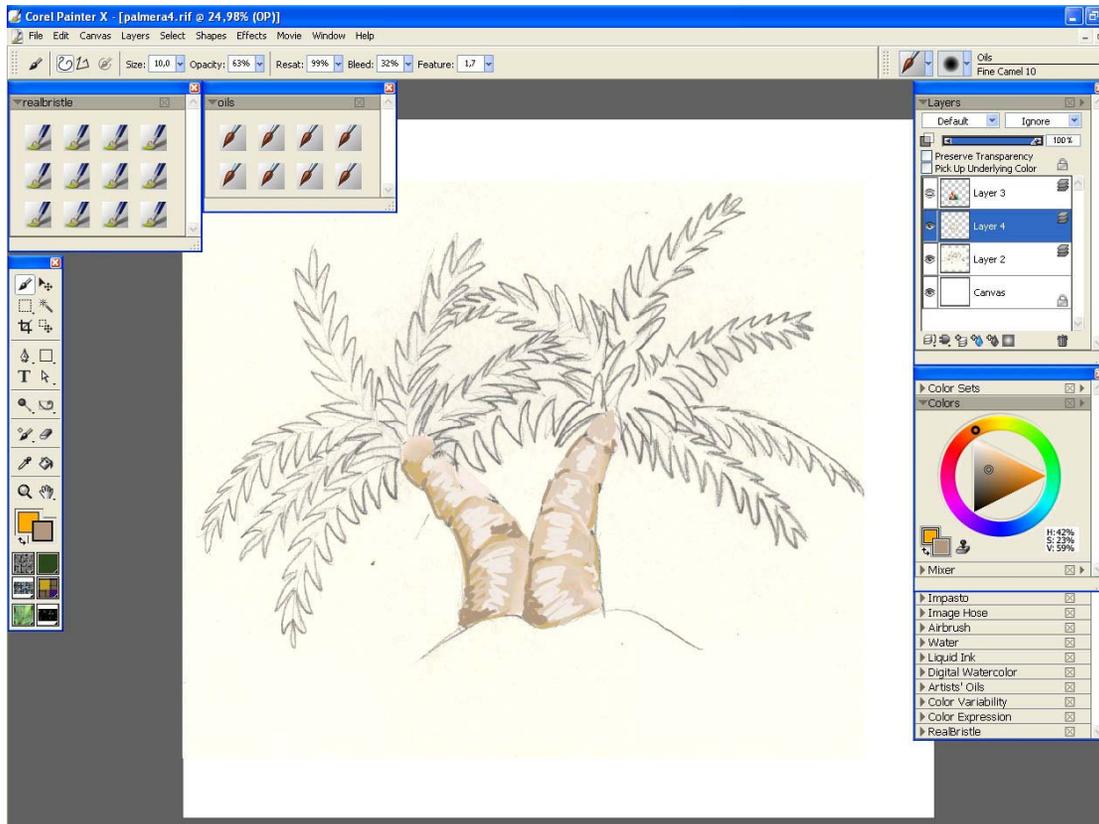
Tutorial creación de paisaje de palmeras con Real Bristle Brushes, Correction Colors y Nozzles



Comenzamos el trabajo escaneando un boceto realizado con lápiz, a 300 px de resolución.

Una vez abierto con PAINTER X creamos nuestras paletas personalizadas (p.14). Para este trabajo he utilizado dos, una paleta para los pinceles de **Real Bristle Brushes** y otra para los oleos (**Oils**).

Puedes modificar las brochas en el **Brush Creator** (p.12) antes de crear las paletas personalizadas, para adaptarlas al tipo de trazo con el que quieres trabajar.



Creamos una capa nueva **Layer** (p.16), sobre la que comenzamos a pintar el tronco de las palmeras.

Oleos y variantes utilizadas para este trabajo:

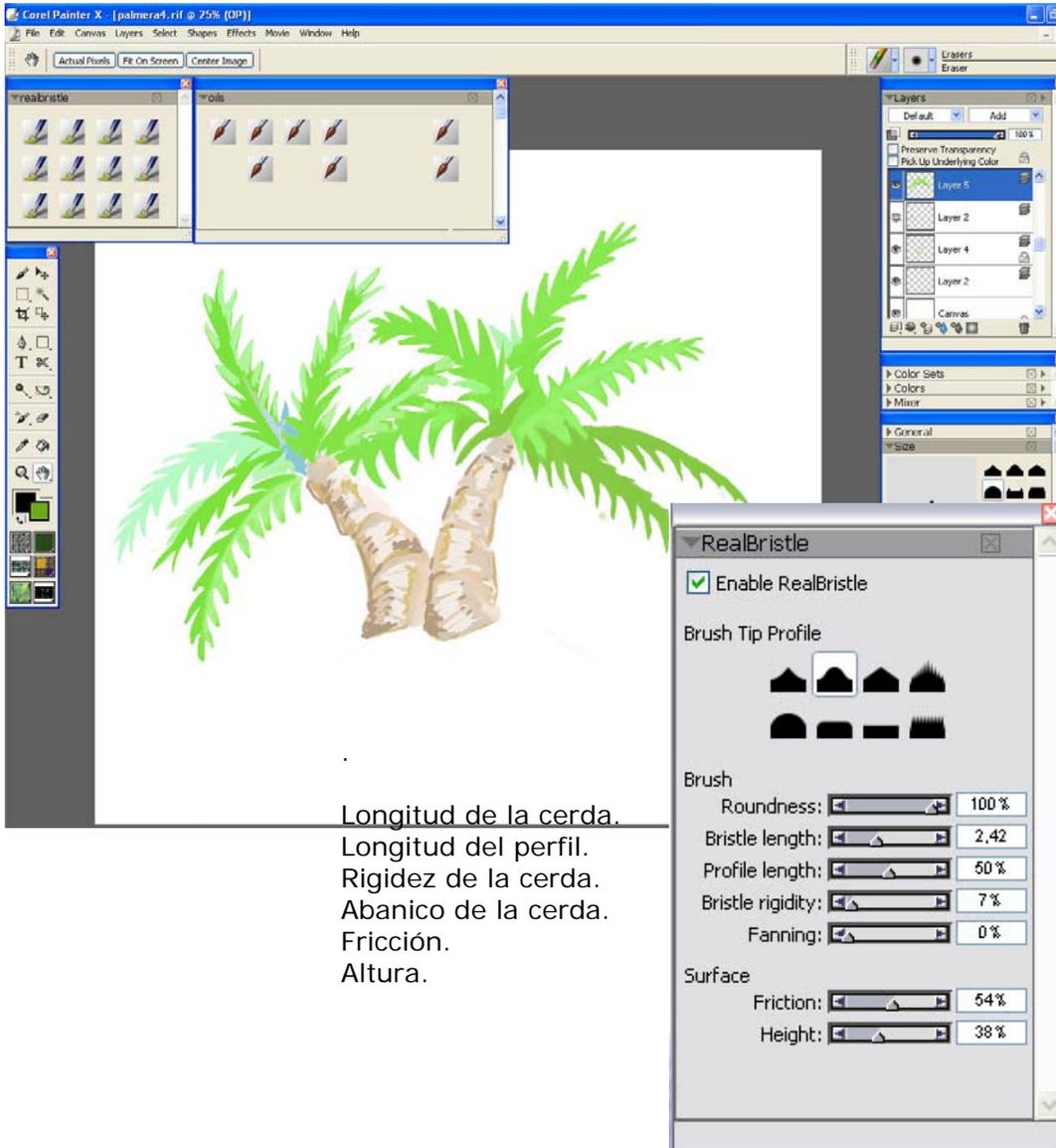
Oils:

Medium Bristles Oils
Glazing Round
Opaque Flat

Real Bristle:

Real Tapered Wet Flat
Real Flat
Real Oils Smeary

Las modificaciones en las cerdas de **Real Bristle** afectan a oleos, guache, espátulas, a todas las variantes de pintura de las opciones de **cloners**, **Impasto**, etc.. Para poder modificarlas deberá estar habilitada la casilla **Enable RealBristle**.



Creamos una capa nueva y continuamos pintando las hojas de las palmas.

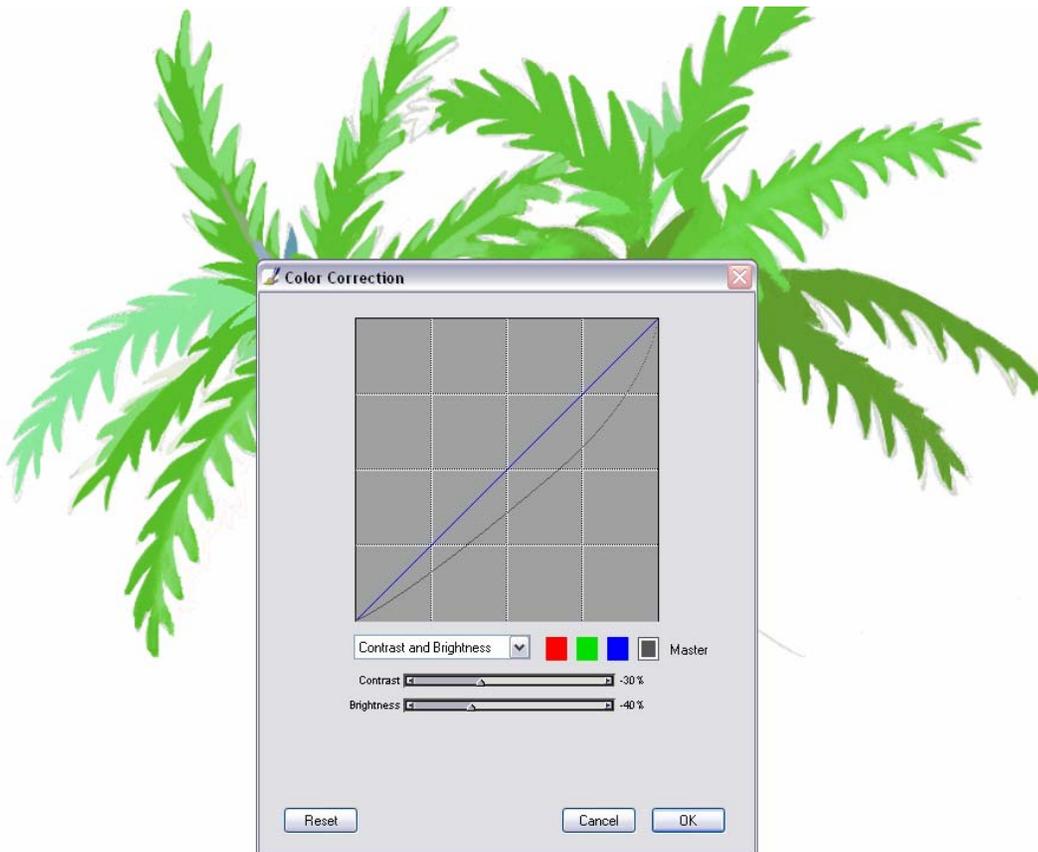
Como en la paleta no se pueden diferenciar los pinceles hasta que los seleccionas, voy separando los que mas utilizo a la derecha de la misma, clicando mayúscula sobre el icono del pincel aparecerá una manita, pulsas y arrastras hasta su nueva ubicación.

Mantengo abierta la ventana de **Real Bristle Brushes** para realizar las modificaciones necesarias en los pinceles:

Brush Tip Profile Perfil del pincel.

Roundness Redondez del pincel
Bristle length Longitud de la cerda.
Profile Length Longitud del perfil.
Bristle Rigidity Rigidez de la cerda.
Fanning Abanico de la cerda.

Surface Friction Fricción.
Heigt Altura.



Corregimos los colores en:

Effects/ Tonal control/ Correct Colors

Ajustamos el brillo y el contraste de los tonos verdes, azules y rojos.

Color Correction:

La corrección del color permite ajustar las cantidades relativas de los componentes de color en una imagen.

Puedes usarlo para crear efectos surrealistas.

Esta corrección de color se aplica sólo a la capa seleccionada; si no seleccionas ninguna capa entonces actuará sobre todo el trabajo en conjunto.

Está basada en el ajuste de curvas de respuesta gamma. Puedes ajustar las curvas gama para modificar el rojo, verde o azul. La curva **Master** en gris controla todos los componentes del color.

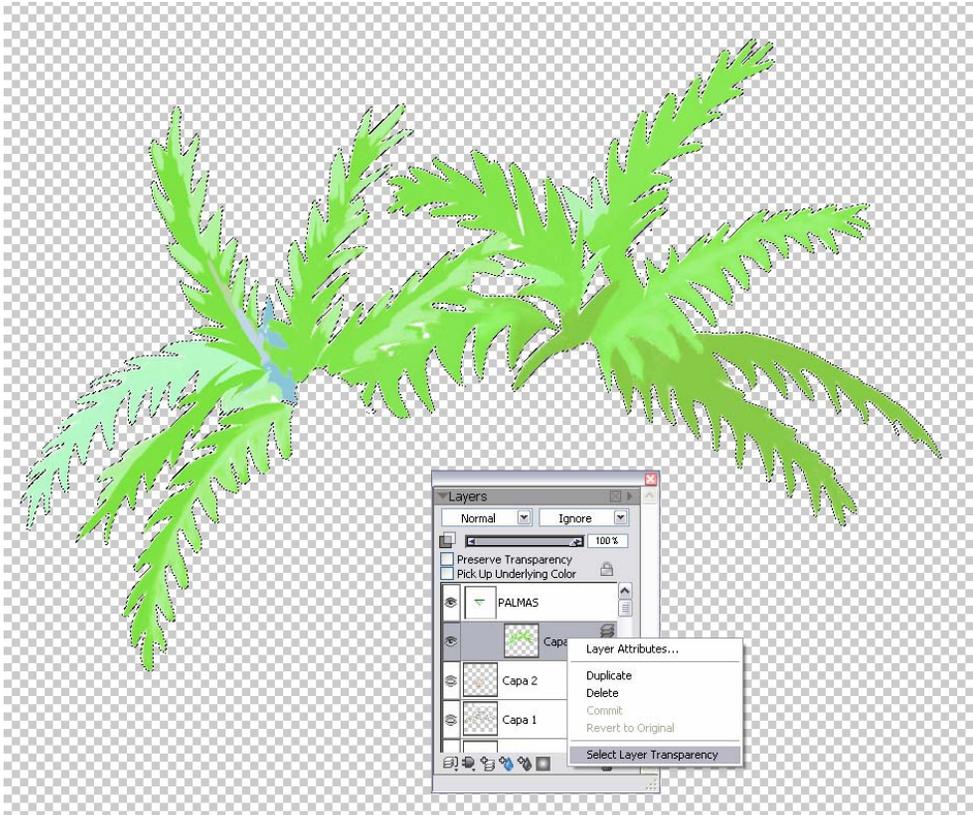
Contrast and Brightness: brillo y contraste.

Curve: Curva cromática.

FreeHand: Manos libres, dibuja la curva como quieras. Este método de corrección del color es en particular útil cuando quieres efectos de solarizar o posterizar.

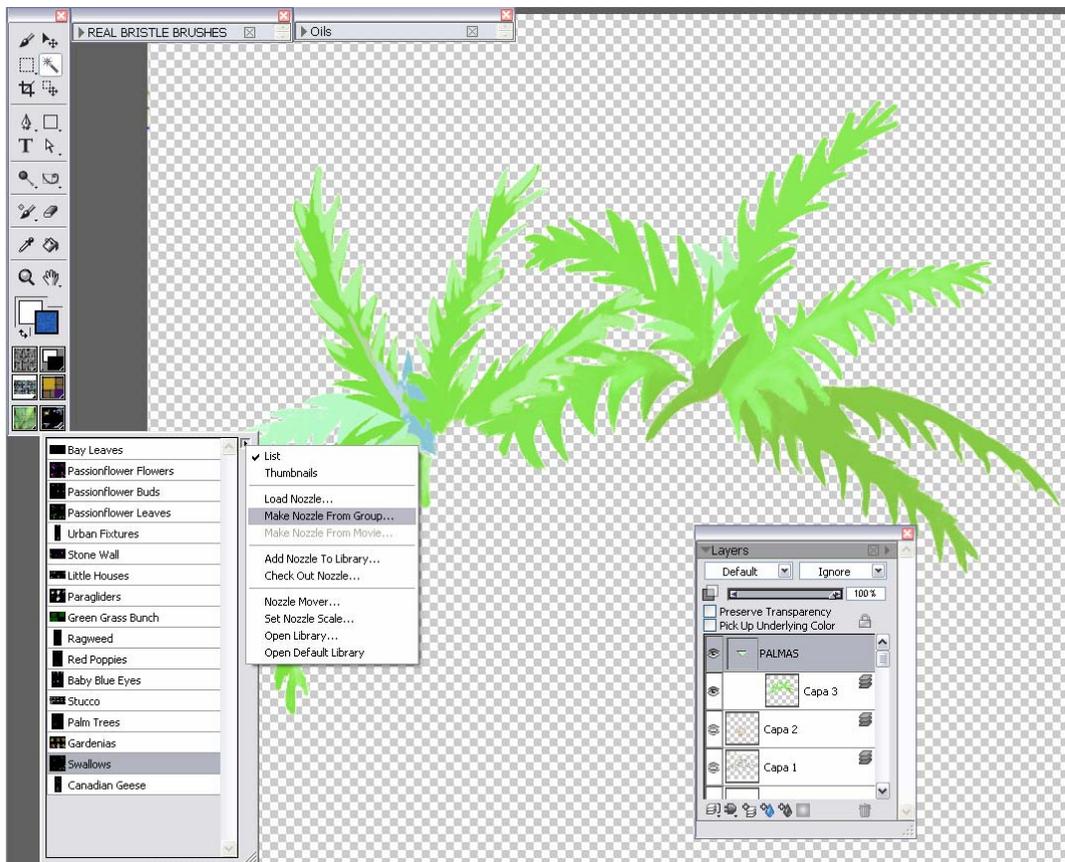
Advanced: El método avanzado permite poner las curvas rojas, verdes, y azules numéricamente

Nozzles inyectores de imágenes



Metemos la capa de las palmeras en una capeta o **Group** (p.16), al que llamaremos PALMAS. Los **Nozzles** solo se pueden realizar desde grupos de capas, ya que pueden tener varias filas y dibujos diferentes. En este caso haremos uno simple.

Situándonos en la capa de las palmas que ya está en el grupo PALMAS, pulsamos con el botón derecho del ratón y seleccionamos **Select Layer Transparency**, se creará una selección con aquello que tengamos pintado en esta capa, en este caso nuestras palmas.



Desde la caja de herramientas pinchamos en el cuadro inferior derecho, que es donde se encuentran los **Nozzles** y estando situados en el grupo PALMAS pulsamos:

Make Nozzle from Group

El resto de las opciones son:

List Ver como lista de nombres

Thumbnail Ver como miniaturas

Load Nozzle Cargar **Nozzle**

Make Nozzle From Group Crear Nozzle a partir de un grupo de capas.

Make Nozzle From Movie Crear Nozzle para una película.

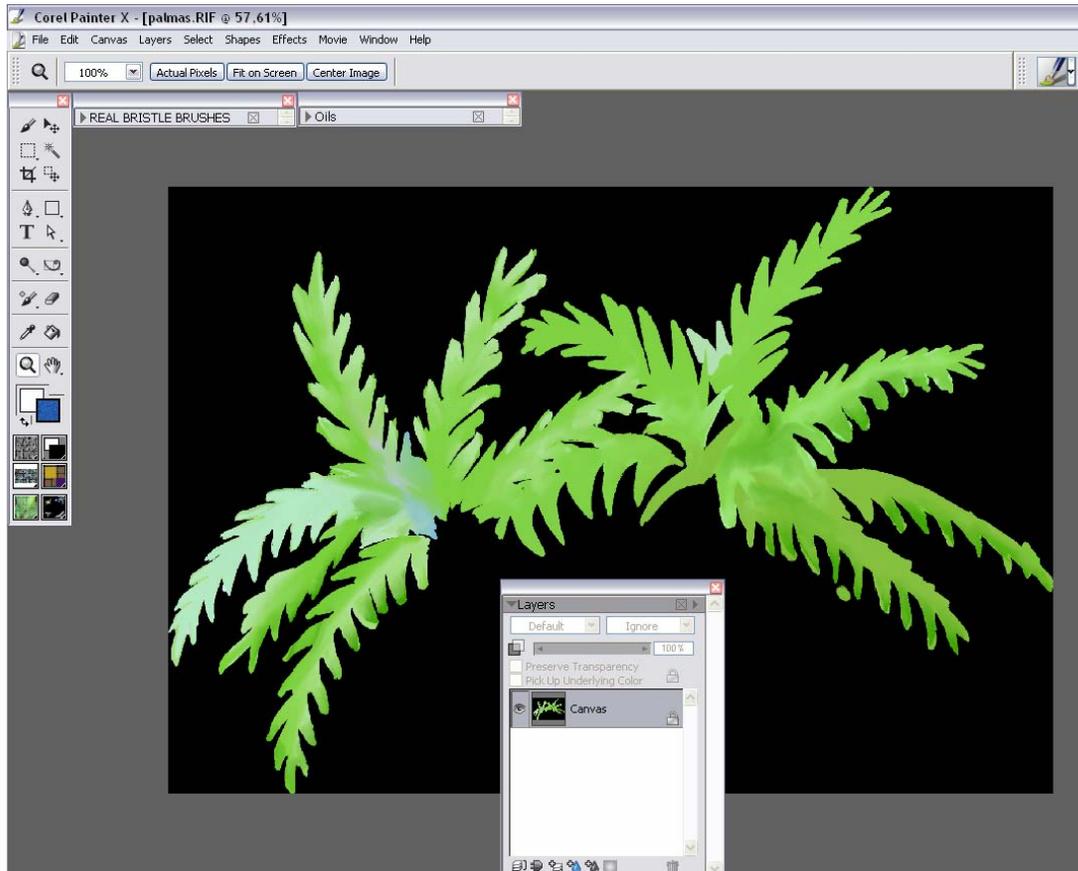
Add Nozzle To Library Añadir Nozzle a la librería.

Check Out Nozzle Comprobar visualizando el Nozzle con el vamos a trabajar.

Nozzle Mover Ventana para renombrar, borrar o añadir Nozzles a la librería.

Open Library Abrir librería de Nozzles.

Open Default Library Abrir librería por defecto de Nozzles en Painter.



Al crear un **Nozzle** desde el grupo en el que estamos situados, Painter generará un nuevo archivo con las Palmas con fondo negro que funcionará como **Nozzle**.

Una vez aquí, podríamos retocar la imagen si el caso lo requiere.

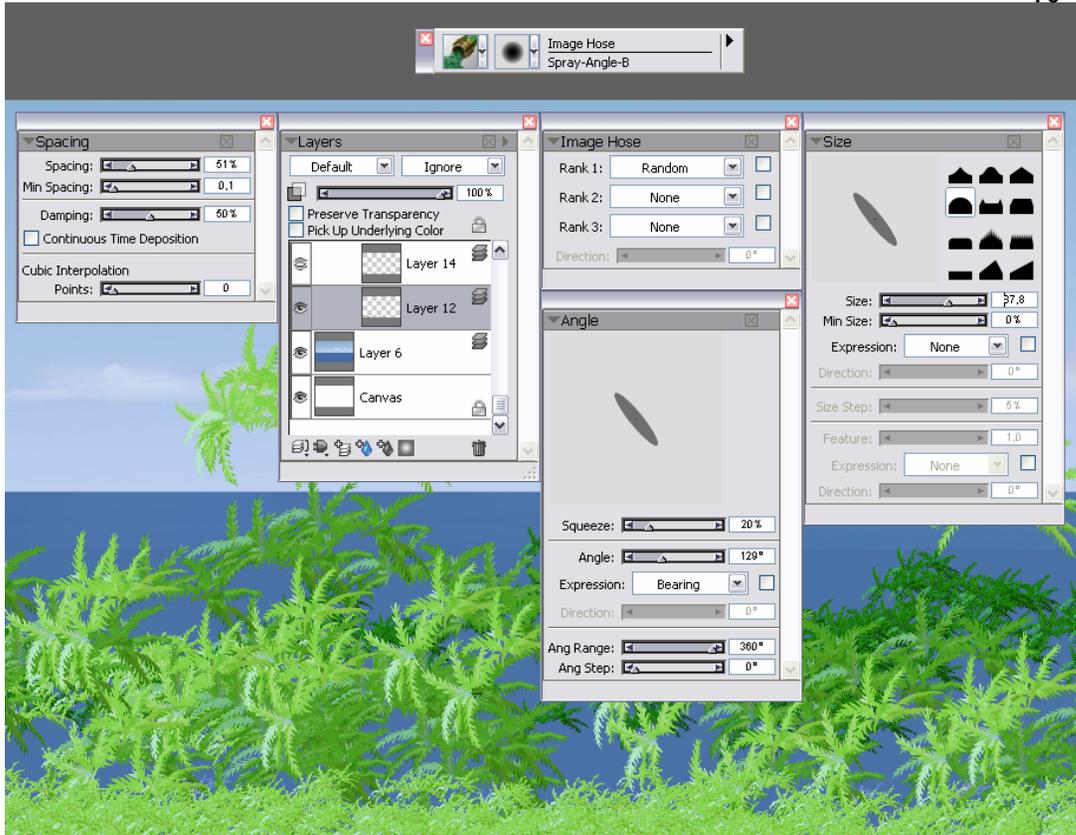
Guardamos el archivo en una carpeta que crearemos específicamente para nuestros archivos **Nozzles** con el nombre:

NZPalmas.RIF

Y cerramos el archivo.



F8



De nuevo vamos al menú de **Nozzles** y pinchamos en **Load Nozzle**. Cargamos el archivo que hemos guardado como NZPalmas.RIF.

En los pinceles elegimos **Image Hose** con la variante **Spray-Angle-B**.

Como es un **Nozzle** simple, de una sola capa, modificamos el tipo de trazo en:

Windows/Brush Control/Image Hose

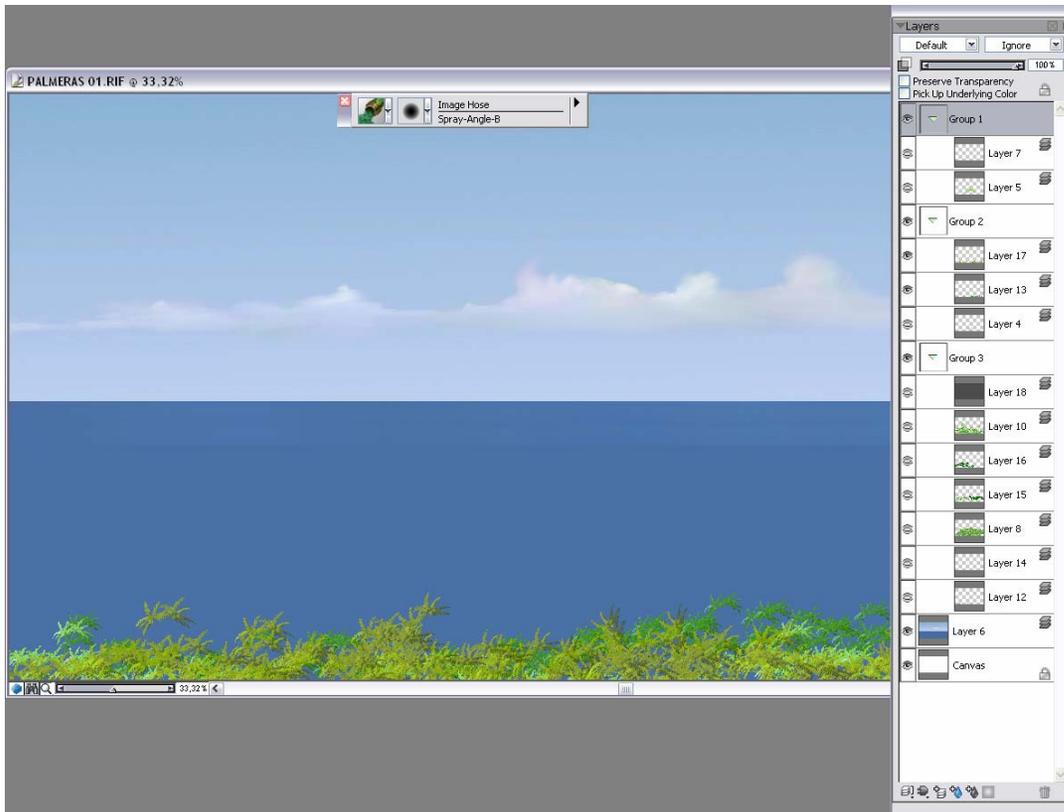
Una vez en la ventana seleccionamos el trazo **Random** (aleatorio) en la casilla **Rank 1**.

Comenzamos a pintar una vegetación de palmas variando los parámetro de **Spacing**, el ángulo del pincel en **Angle**, el tamaño en **Size**.

Puedes usar la barra de propiedades para ajustar la opacidad de imágenes de **Nozzle** o mezclarlos con un color adicional. El deslizador de Opacidad permite hacer las imágenes **Nozzle** semitransparentes.

Colocación de Imágenes:

Puedes definir la proximidad de las imágenes en la barra de propiedades con la opción **Jitter**, cuando el deslizador está a la izquierda, las imágenes saldrán muy juntas, movimiento el deslizador a la derecha aumenta la dispersión de las imágenes (**F8**).



Pintamos un fondo de mar en la capa siguiente a **Canvas**.

Está realizado con dos selecciones, el cielo y el mar, utilizando la orden **gradients** degradados (p.9). Las nubes están pintada con los pinceles **Oils** y los difuminadores de la opción **Blenders**.

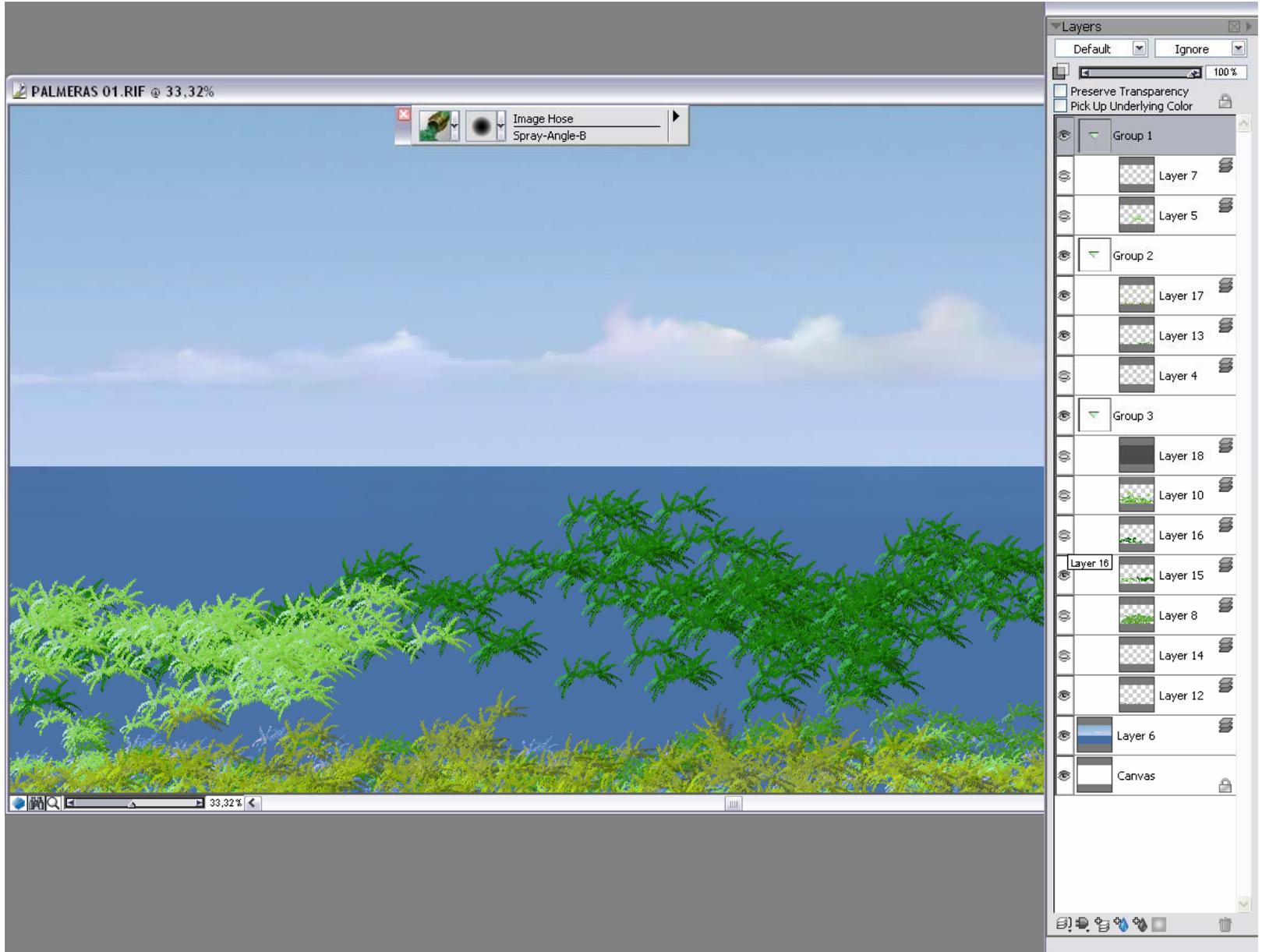
Vamos generando una vegetación con las ordenes de la página anterior, que situaremos en diferentes capas para lograr efectos de color y lejanía.

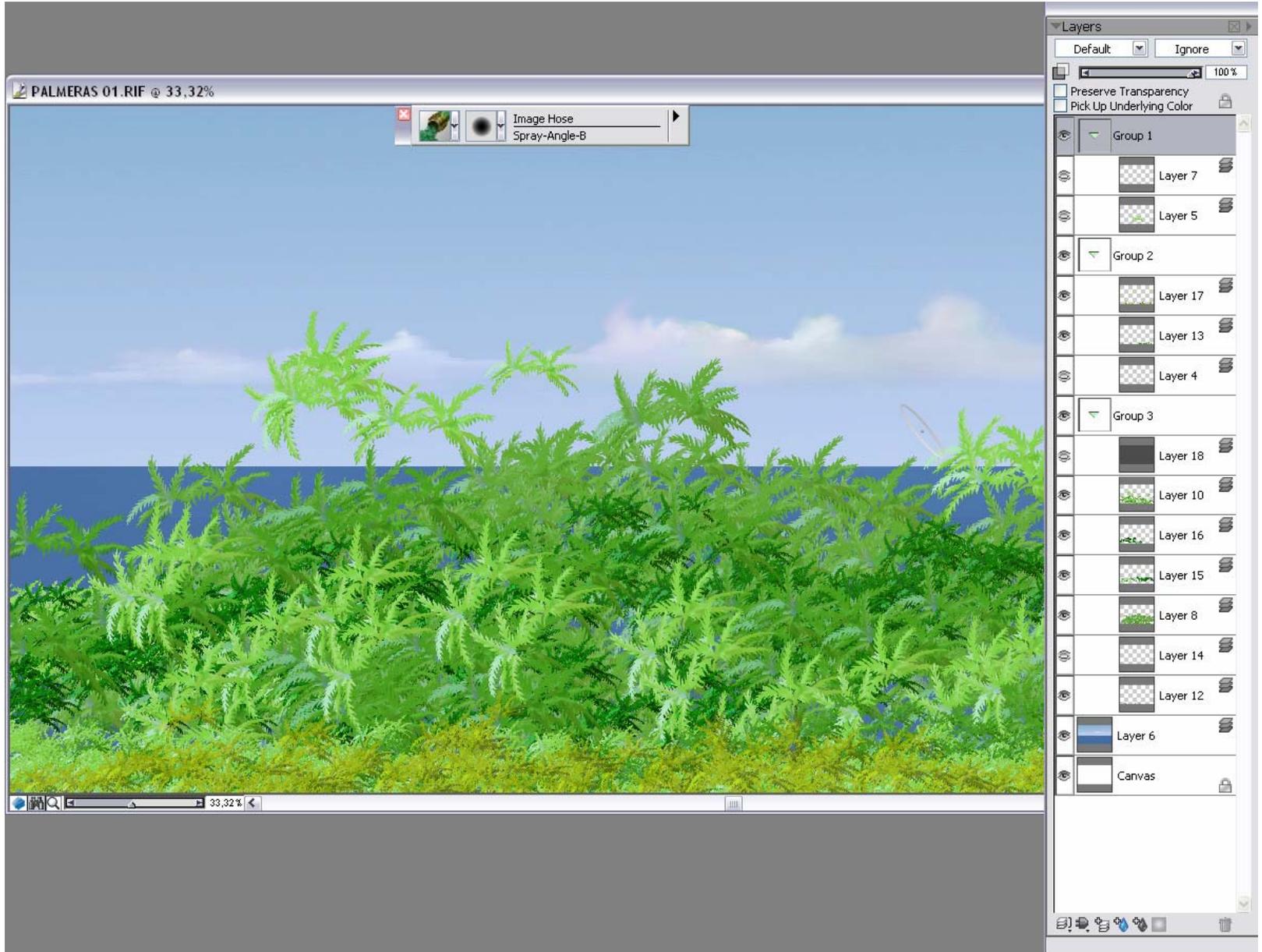
En todas las capa modifiko el color con la orden **Color Correction** (P.25)

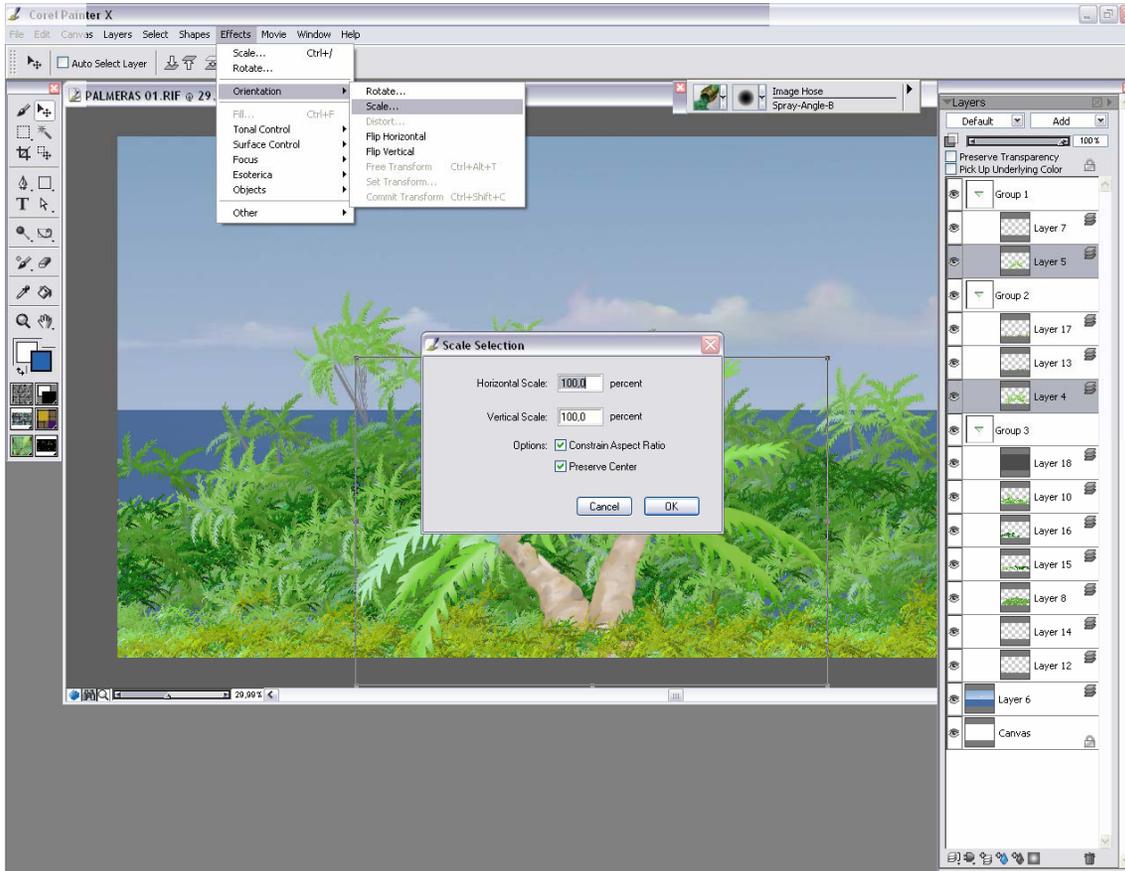


Es importante mover (situado en la caja de herramientas junto al **zoom**) el lienzo en diferentes direcciones mientras se pinta, para que las palmas tengan ritmos distintos. El atajo para mover el lienzo es pulsando espaciador y Alt simultáneamente.

En las siguientes páginas podréis observar la cantidad de capas utilizadas y los diferentes tonos de verdes.







Una vez terminado el fondo de la vegetación, tendremos que escalar el tronco y las copas de las palmeras originales.

Situándonos en las dos capas a la vez. Para esto señalamos la primera capa y pulsando la tecla Alt simultáneamente en la segunda.

En la barra de propiedades **Effects/Orientation/Scale.**

Se abre un cuadro de dialogo en el que o bien ponemos numéricamente la escala o situándonos en un extremos del cuadro, pulsamos de los tiradores que veremos en las esquinas de la selección, y arrastramos hasta el tamaño que queremos.

Paisaje de Palmeras

El resultado final será esta vegetación frondosa de palmas, realizada con nuestro nuevo pincel para vegetación tropical.



>>> Este tutorial ha sido realizado por Ana Sanz Durán (<http://www.imaginatelo-d.es>) - Socia colaboradora oficial del CORELCLUB.org <<<