

:: TUTORIAL COREL PAINTER 8 ::

por Ana Sanz Durán Socia Colaboradora Oficial del Club Hispano Internacional de Usuarios de Corel.
<http://www.corelclub.org>



TUTORIAL COREL PAINTER 8

CREACIÓN DE PAISAJE CON TÉCNICA MIXTA (acuarela y acrílico) (por Ana Sanz Durán)

Llevo 18 años dedicada por completo a trabajos creativos. Diseño y realización de pinturas de grandes y pequeñas dimensiones. La pintura mural es la que mas destaca de entre todas ellas.

En mi trayectoria artística he trabajado con casi todas las técnicas de pintura, murales realizados con, aerógrafo, acrílicos, oleos, pastel, tiza y carboncillo, esmaltes y otros materiales muy diversos como clorocaucho, (para la decoración de piscinas en parques acuáticos), fractalis (para lograr efectos de veladuras similares a la acuarela en paredes gran tamaño), pinturas pétreas para exterior en lugares expuestos a mucha luz. Trabajos con pintura especial de luz negra, pinturas temáticas etc..

En mi estudio realizo obra sobre todo tipo de soportes, sobre todo madera, papel y telas y además de los materiales mencionados anteriormente trabajo con acuarela en pastillas y líquida, tintes, pintura para sedas, guache, lápices de grafito y de color etc..

La pintura que voy a desarrollar es una mezcla de acrílicos con acuarela. **Fundir todas las técnicas entre si es la parte más novedosa y divertida de Corel Painter 8.** Painter tiene infinitas posibilidades, y esta ha sido solo una pequeña experiencia, realmente interesante, entre todas ellas.

La pintura en Corel Painter se concibe y aplica de manera muy similar a la pintura tradicional, aunque no se puede comparar el resultado final. En este sentido, se podría afirmar que Painter no se limita a "imitar" el resultado de las técnicas tradicionales, sino que además aporta nuevas y fascinantes posibilidades de expresión plástica.

Para comenzar un trabajo con Corel Painter, podemos:

- Trabajar de forma tradicional, bocetando y pintando directamente con el lápiz óptico.
- Escanear bocetos realizados a mano o fotografías, modificarlos o utilizarlos de guía.
- Abrir fotografía capturadas de la cámara digital modificarlas y pintar sobre ellas.

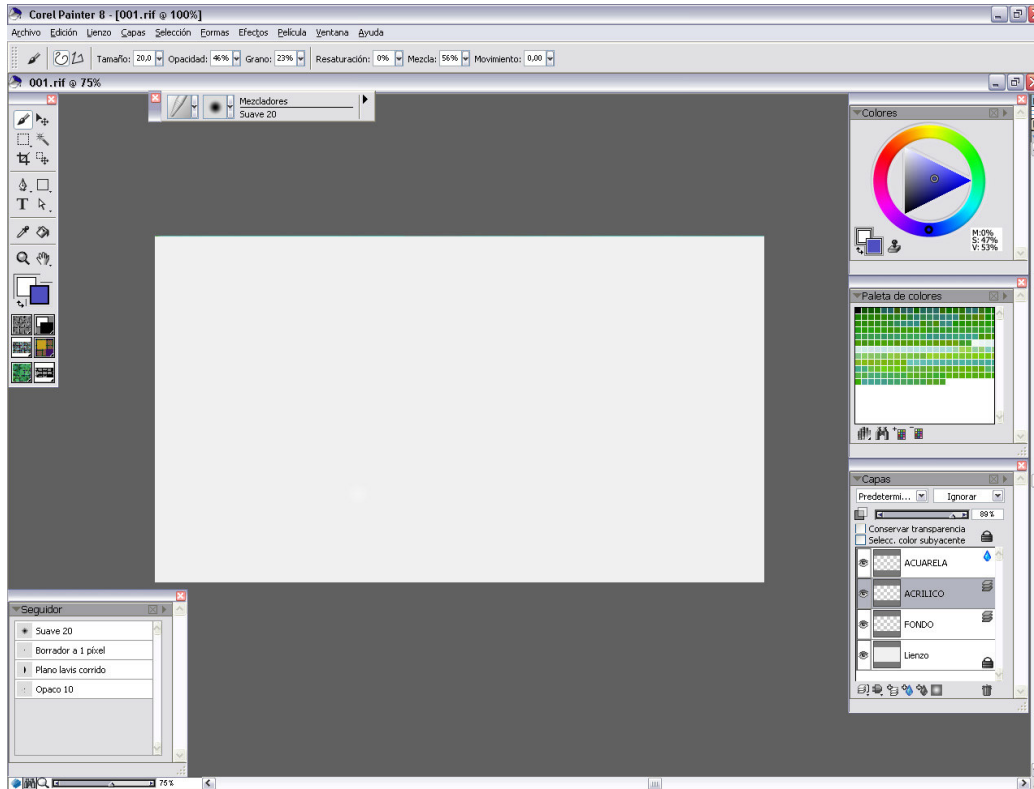
Painter 8 tiene muchas herramientas con efectos realmente parecidos a un original, aunque la forma de llegar a ellos no es la convencional sobre un lienzo real: uno tiene que jugar con todas sus posibilidades hasta dar con lo que quiere lograr y en el camino anotar los efectos que surgen de esa búsqueda.

El trabajo lo realizo con una tableta digital Wacom y su lápiz óptico, imprescindible para este programa.

A. DESCRIPCIÓN DE LAS PRINCIPALES HERRAMIENTAS DEL Corel PAINTER:

-Preparación del espacio de trabajo-

La forma de organizar los menús desplegables tiene que ser cómoda. Un exceso de menús distraen la atención a la hora de seleccionar una orden, aunque cada persona tiene sus preferencias. En mi caso, las ordenes que mas utilizo las coloco a la izquierda de la ventana y las temporales a la derecha.



Las paletas se encuentran en la barra de menús, **Ventana, Mostrar : Colores, Mezclador, Paleta de colores, Capas, Seguidor, Papeles, Diseñador de estilos etc..**

Puedes arrastrar una paleta a cualquier ubicación que te interese para trabajar, pulsando y arrastrando sobre la barra superior del menú. También puedes plegarlos para que no ocupen espacio y volver a ellos cuando sea necesario, pulsando en la flecha de la izquierda.

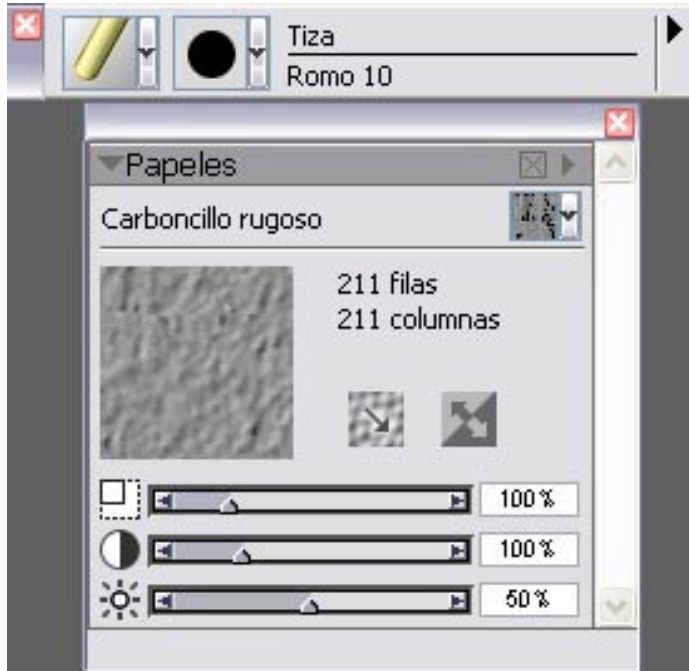
Se puede ver el submenú desplegable pulsando la flecha de la derecha, o cerrar la paleta pulsando cualquiera de las dos "x" .

LA PALETA DE PAPELES

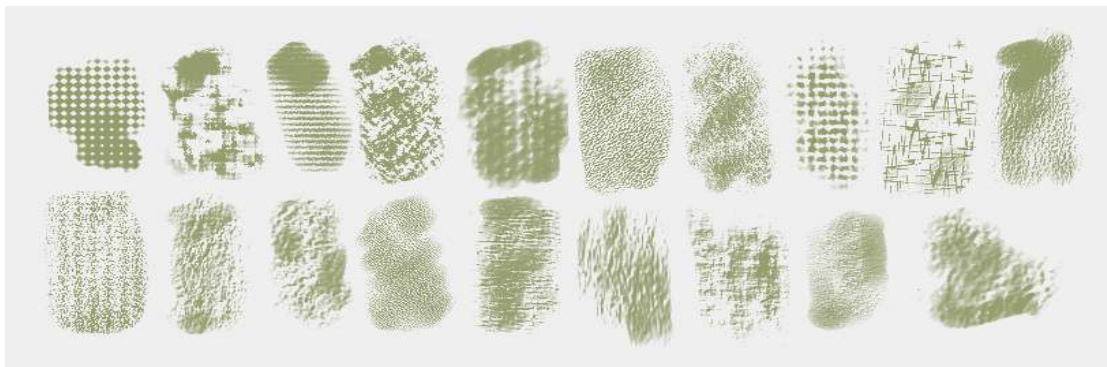
Corel Painter permite controlar la textura del lienzo, y tiene una amplia variedad de opciones que se adaptan mejor a unos estilos que a otros. Una forma de averiguar que textura se genera podría ser:

-Elegir el estilo **Tiza** con la variante **Romo 10**, e ir seleccionando uno a uno los estilos de papel realizando pequeñas muestras sobre el lienzo.

Otra ventaja de Painter es que puedes utilizar todas las variantes de papel sobre el mismo lienzo o capa, adaptando las texturas que mejor se adapten al diseño que queremos desarrollar.



En este ejemplo realizado con el estilo Tiza y la variante Romo, no he modificado ningún valor de tamaño, contraste o iluminación, y es una muestra de todos los papeles predeterminados con que trabaja Painter 8.



También se puede trabajar con distintos papeles en el mismo lienzo, generando resultados sorprendentes.

Para ello, existen dos formas diferentes de trabajo:

-mezclando diferentes papeles en una misma capa

-combinando varias capas, y en cada una utilizando un papel diferente.

Por ejemplo:

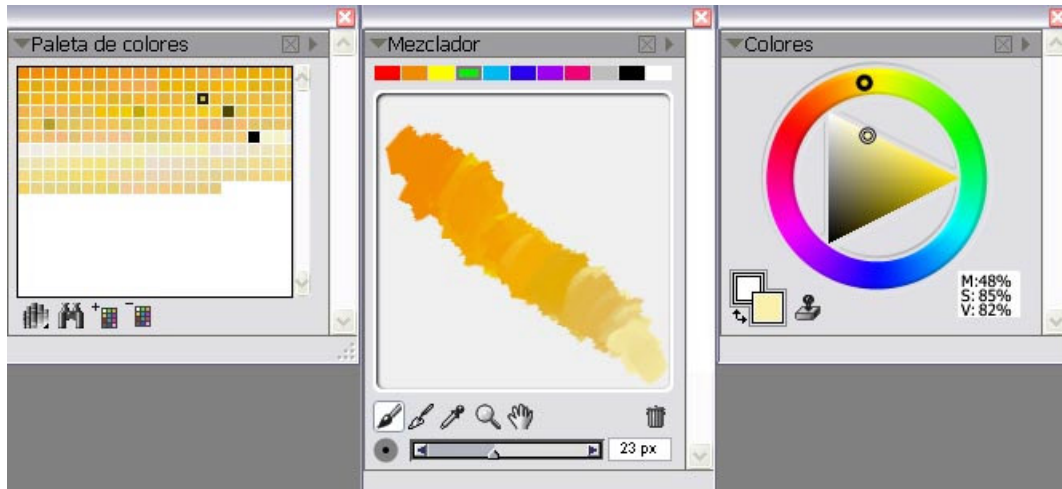
En una sola capa, utiliza el estilo Tiza y la variante "variable" de esta opción, en esta ocasión los distintos tipos de papel juegan a ser variantes del estilo Tiza, ve cambiando el papel y el color según te sugiera el espacio,

Este ejemplo está realizado con los papeles, cuero marroquí, papel tejido, bosquejo y fibra gráfica 1954.



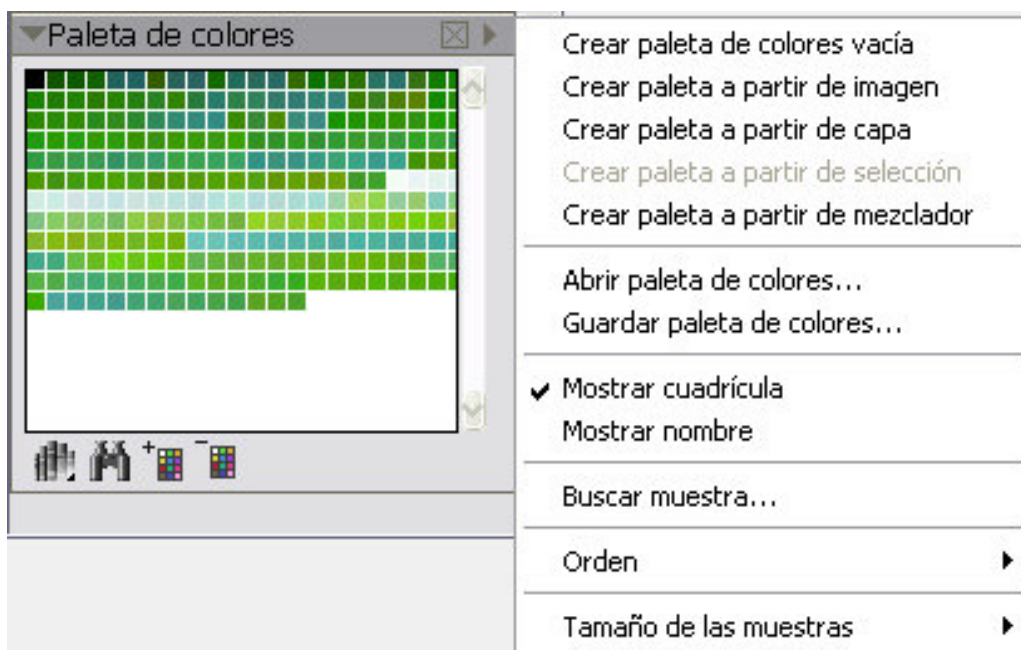
MEZCLADOR

En los trabajos con acrílico y óleo he utilizado el **mezclador**, quizás porque estoy familiarizada a hacerlo en la realidad. Una ventaja que tiene es que para mezclar, no solo trabaja con la paleta de colores básicos situada en la parte superior de la persiana, sino que interactúa con el menú, con la paleta de colores y con el selector de colores. Estas mezclas se pueden guardar en la paleta de colores o en el mezclador como gamas de variaciones de color intencionalmente buscadas, creando tu propia biblioteca de paletas



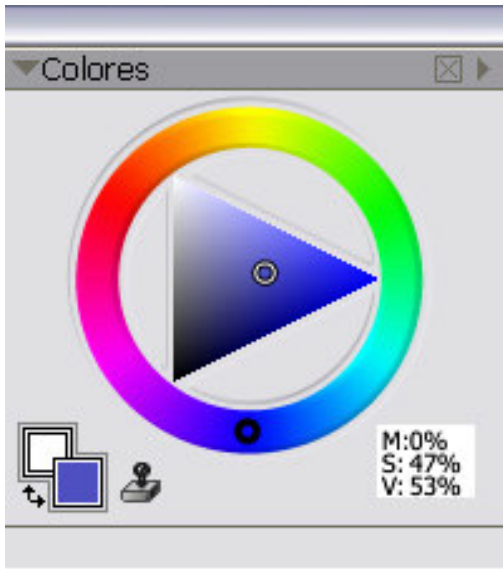
PALETA DE COLORES

es muy útil para crear la paleta a partir de una imagen, de una selección etc.. Puedes utilizar la imagen final del tutorial para obtener la paleta de colores que he utilizado. Se pueden personalizar, en **Tamaño de muestras** y añadir nombres a cada color.



COLORES

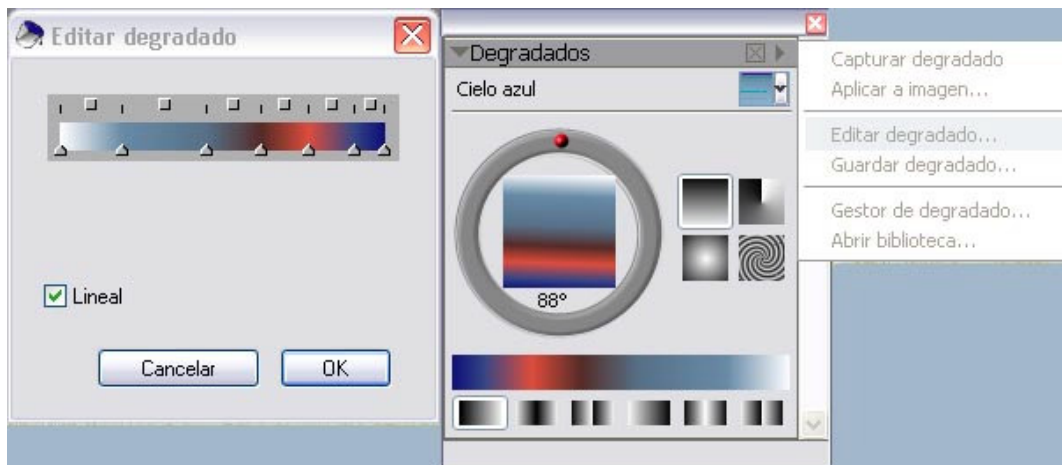
Situando el cursor sobre un color de la paleta localizas su posición y sus variantes en claros y oscuros así como la intensidad de luz.



LA PALETA DE DEGRADADOS

Los tipos de degradado que podremos encontrar son: lineal, radial, circular y espiral, según la dirección en que quieras que se produzca el degradado. 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. Se pueden rellenar tanto en una selección, como en una capa o en un canal.

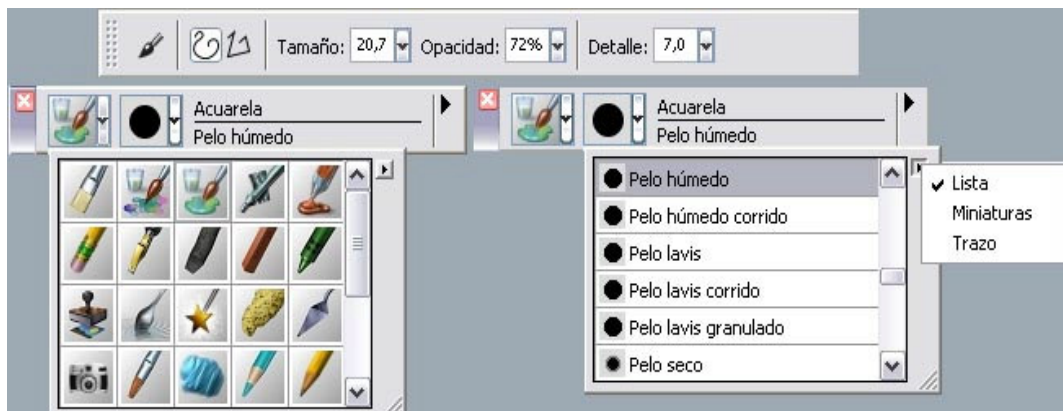


SELECTOR DE ESTILOS-

Es la herramienta clave de Corel Painter, y es sencilla de utilizar. Antes de comenzar, debemos configurar el lápiz óptico para que se adapte mejor el trazo a la presión que cada persona ejerce sobre la tableta. La orden para configurarla se encuentra en la barra de menús, **Edición, Preferencias, Presión y velocidad del pincel**.

Tiene dos menús principales desplegables: en el primero se encuentran todas las herramientas (pintura, dibujo, borradores y mezcladores, etc...). Al elegir una herramienta en el primer menú, aparecen todas sus variantes en el segundo, de forma que puedas elegir la que más te interese. Ambas opciones tienen la posibilidad de visualizarse como lista, miniatura o trazo.

La barra de propiedades nos ofrece diferentes posibilidades para modificar el pincel con el que queremos trabajar. En el estilo acuarela, por ejemplo, podremos modificar sobre la marcha el tamaño, la opacidad, y la precisión en el detalle.

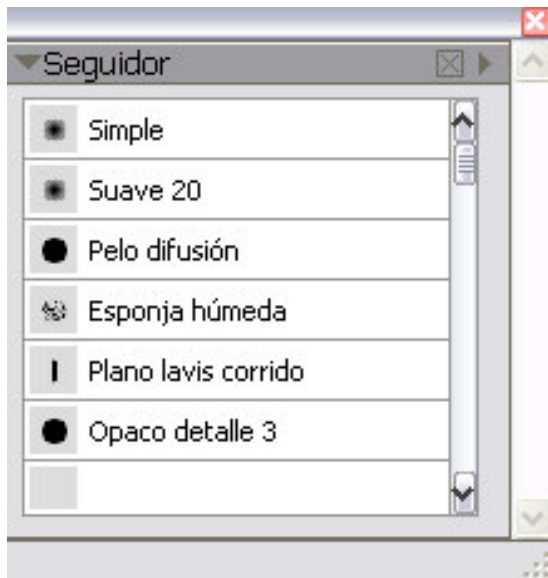


SEGUIDOR

Es muy útil para no tener que recurrir siempre al selector de estilos. Con esta paleta, tanto las variantes de pincel, como las de los modificadores y borradores que se utilicen durante el trabajo, quedarán almacenados. Se podría decir que son la paleta de pinceles elegida.

Los pinceles van situándose en el seguidor según se seleccionan, de manera que si se modifican en el inicio quedan modificados en el seguidor, no teniendo que cambiar los parámetros cada vez que se utilicen.

En todas las ocasiones dentro de la pintura que vamos a desarrollar, solo se modificará el tamaño, siempre dependiendo de la extensión que se quiere abarcar.



Hay otra forma de preparar la paleta de pinceles en el seguidor y es con el **Diseñador de estilos**.

DISEÑADOR DE ESTILOS

Es una de mis herramientas favoritas: antes de comenzar el dibujo, abro el diseñador y voy situando los pinceles en el seguidor, por el orden en el que los voy a utilizar.

Por ejemplo, activo el estilo **Acrílico**, elijo la variante **Opaco 10** y en la persiana del diseñador, modifico los tamaños de la pluma (uno 5 otro a 10), añado un **Borrador** con variante **Cuadrado 10**, y sigo con los **Mezcladores**, variantes, **Suave 10, Simple 10 y Redondo 15**. Los pinceles se sitúan en el seguidor al probarlos en el bloc de notas.

Se puede borrar una variante añadida que no se vaya a utilizar, pulsando en la flechita situada en la persiana del seguidor arriba a la izquierda con la orden **borrar seleccionado**.

Modificar un pincel con el diseñador es muy divertido y sorprendente,

Se puede modificar el **diseño del trazo**, con los controles: General, Tamaño, Espaciado, Ángulo, Pelo, Tintero, Rastrillo, Aleatorio, Ratón, Clon, Impasto, Manguera de

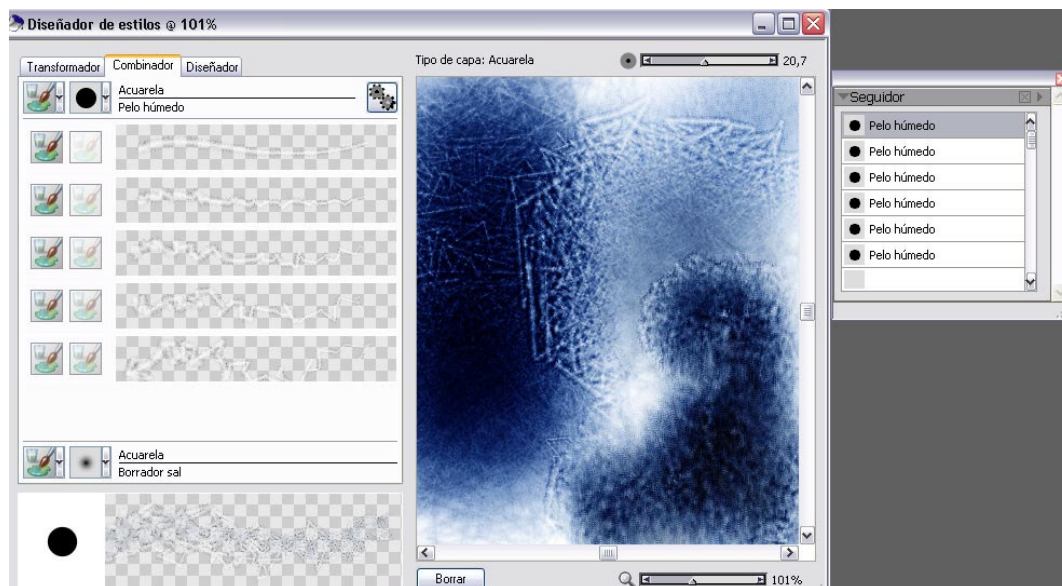
imágenes, Aerógrafo, Agua, Acuarela digital y Tinta líquida. No todos funcionan en todos los estilos.

Otra opción interesante es el **transformador**: con una variante de estilo existente transforma aleatoriamente sus propiedades, de forma que puedes cambiar la aleatorización y elegir en la previsualización la variante mas sugerente.

Y por último está **el combinador**. Me gusta especialmente porque puedes combinar también, de manera aleatoria, dos estilos totalmente diferentes logrando plumas increíbles. Por ejemplo, se pueden combinar acuarelas con mezcladores, o ceras con tinta. Las posibilidades son infinitas.

Prueba a combinar dos variantes distintas del mismo estilo, en **Acuarela**, variante **Pelo húmedo** con **Acuarela**, variante **Borrador sal**.

Nota: hay que comprobar que estás en la variante predeterminada porque el combinador trabaja siempre con la actual o modificada. Dentro del diseñador, barra de menús, **Variante, Restablecer predeterminada**.



CAPAS

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

Las capas 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.

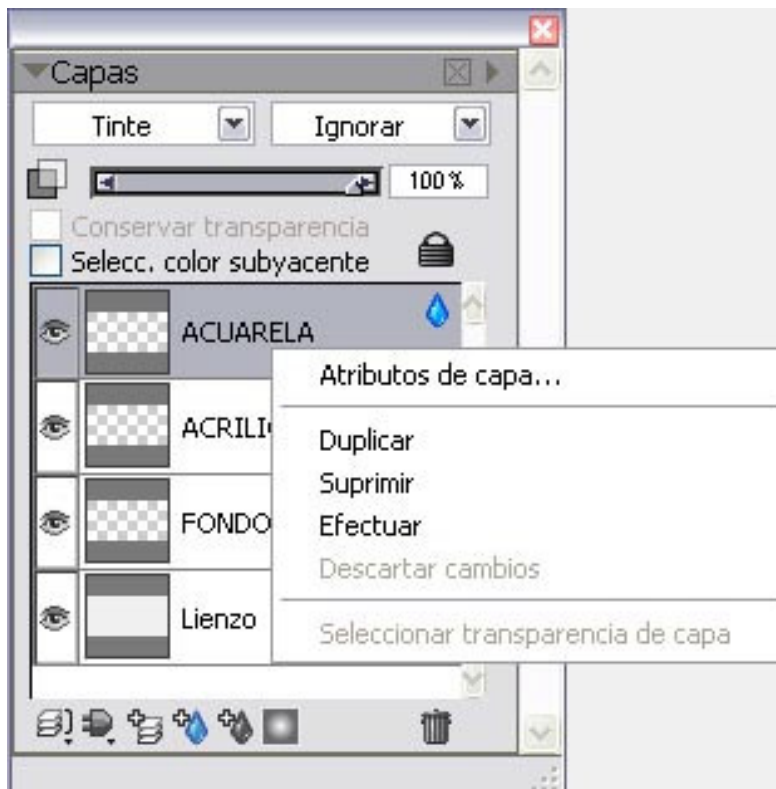
Las áreas de una capa en las que no haya nada pintado permanecerán transparentes, dejando ver lo que contengan las inferiores. De esta forma podremos manipular imágenes sin dañar el original, ni el resto de las capas, ya que no interactúan entre ellas salvo a nivel visual.

Painter proporciona la creación de cinco tipos de capas además de la capa Lienzo: **predeterminada** (se puede trabajar con la mayor parte de las técnicas), de **acuarela**, de **tinta líquida**, **dinámica** (efectos especiales dinámicos) y de texto.

Todas ellas se crean automáticamente al utilizar la herramienta asociada a cada caso, ya sean los estilos de acuarela o tinta o la herramienta de texto situada en la barra de herramientas. En el caso de la capa dinámica, esta está asociada en la barra de menús, **Capas, filtros dinámicos**.

Otra forma de crear las capas es en la barra de menús, **Capas, Nueva capa...** También se pueden crear pulsando los iconos de la persiana de capas indicados para ello.

Pulsando sobre una capa creada obtenemos un submenú en el que podremos: ver los atributos y aquí cambiar el nombre, duplicar la capa con su contenido, suprimir, efectuar, descartar cambios y seleccionar transparencia de capa.



La capa Lienzo no tiene este submenú, para duplicar su contenido, habrá que: en la barra de menús, **selección, seleccionar todo**, de nuevo en la barra de menú **edición, copiar**, y de nuevo **edición, pegar**, al pegar una imagen se genera automáticamente una nueva capa predeterminada con toda la información que lleve.

Salvo la capa Lienzo todas las demás capas se pueden desplazar, y situarlas donde mejor convenga, pulsando sobre ella y arrastrando hasta la posición deseada.

Toda las capas interactúan con el color de la capa lienzo. La pintura aplicada en cualquier capa se mezcla con el color del lienzo cuando entrar en contacto con este.

Todas las capas incluida la de Lienzo 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.

Notas sobre la capa de acuarela:

Los borradores húmedos, interactúan con la textura del lienzo.

Los estilos de acuarela y de tinta crean capas específicas para trabajar con ellos, estas capas no trabajan con los demás estilos, poseen sus propios borradores y mezcladores. En caso de querer utilizar mezcladores o borradores de otros estilos sobre el trabajo realizado en acuarela o tinta, tendremos entonces que convertirla en **capa predeterminada**, en el submenú señalado con una flecha a la derecha de la ventana, o ir al menú individual de la capa, picando sobre la capa con el botón derecho del ratón o el botón que se tenga configurado en el lápiz gráfico, y seleccionar la orden **efectuar**. Estas dos ordenes son irreversibles y una vez realizadas tendremos la pintura de acuarela o tinta en una capa predeterminada, y se podrá modificar con el resto de los estilos.

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 **colocar**, toda la información de esta capa pasará a la capa lienzo, volver al menú lateral y seleccionar **desplazar lienzo a la capa de acuarela**.

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.

COMENZAMOS A PINTAR

Abrir un **archivo nuevo**, de 1000 píxeles de ancho por 570 de altura.

La resolución de 300 píxeles por pulgada. Elijo esta resolución para poder sacar impresiones de máxima calidad en ampliaciones parciales del trabajo. Con 72 píxeles por pulgada el trabajo se ve igual en el monitor que con 300.

Al abrir un archivo nuevo, hay que seleccionar el color del papel. Personalmente, yo suelo utilizar el gris mas suave en la gama de los básicos.

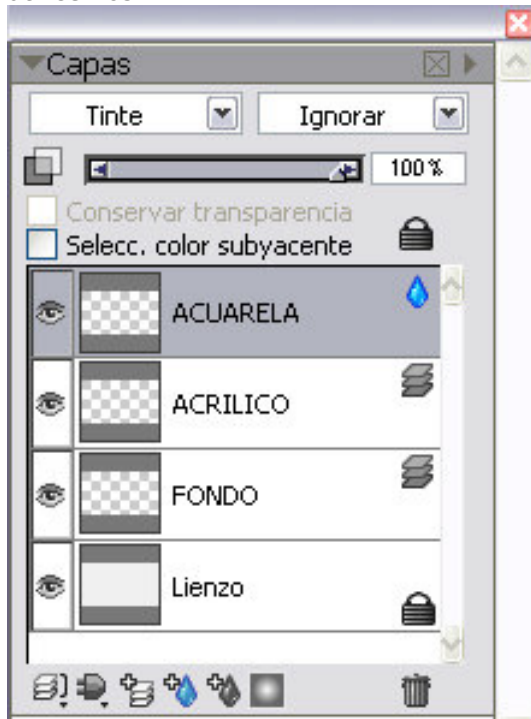


Crear dos capas nuevas, de tipo "predeterminada", una para el fondo con las nubes que llamaremos CAPA FONDO y otra para el agua y la vegetación que llamaremos CAPA ACRÍLICO.



Crear también un tercera CAPA ACUARELA. Es importante situarse en esta capa cada vez que se utilice el estilo acuarela porque al pintar sobre el lienzo crea capas nuevas y no interactúan entre ellas.

En esta ocasión el papel que he utilizado es el básico. La pintura la iremos realizando en las tres capas, intercalando unas y otras según los pinceles que utilizemos.

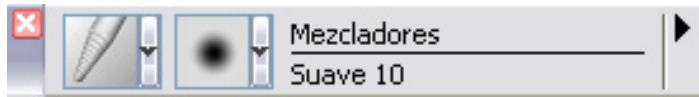
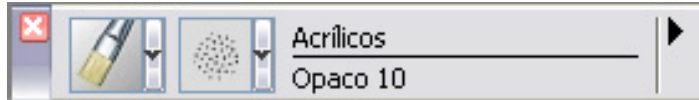


Los diferentes pinceles y variantes que utilizemos durante el proceso vendrán indicados al iniciar el trabajo en cada capa.

Todo el trabajo está realizado con los estilos predeterminados de Corel Painter. Solo se han de modificar los tamaños de los pinceles y mezcladores.

CAPA FONDO

Herramientas a utilizar:

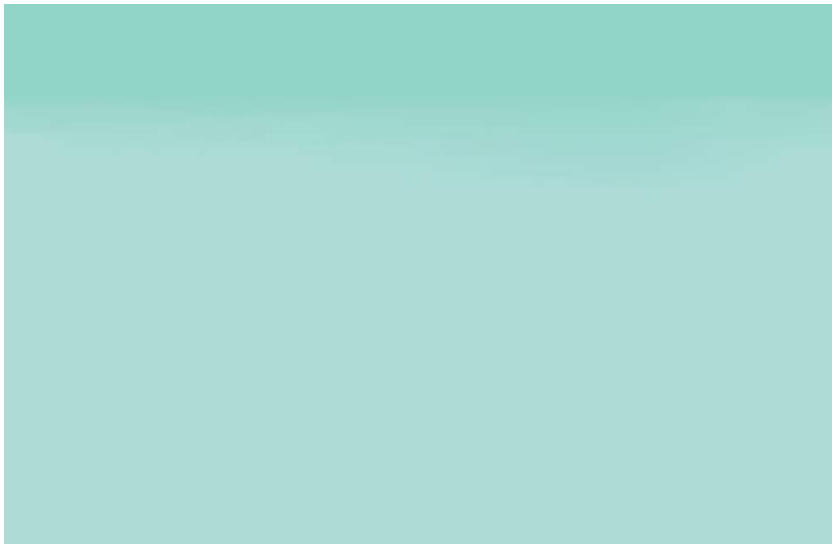


**Selector de estilos
Variantes**

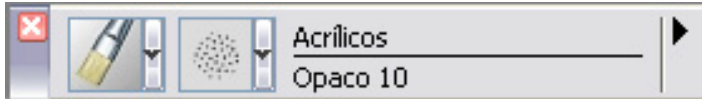
**Acrílico-
opaco 10**

**Mezcladores
suave 10**

Se aplican dos tonos de azul que luego se degradan con Mezclador.



CAPA ACRÍLICO

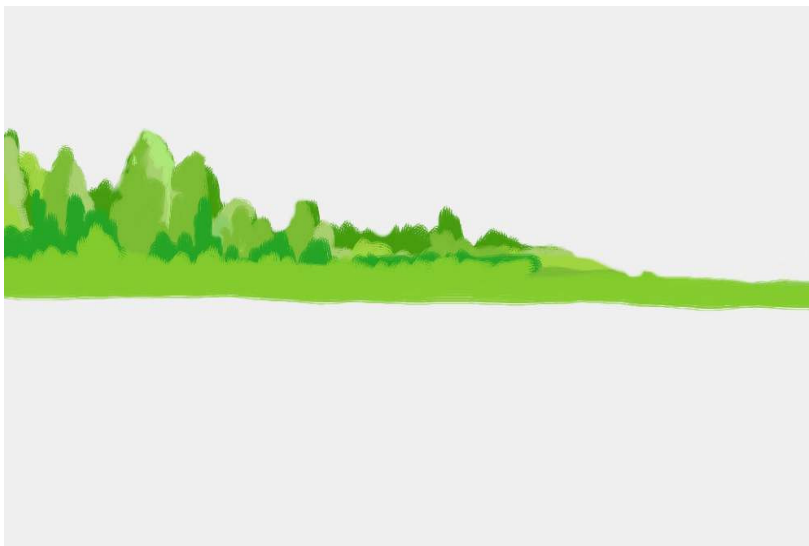
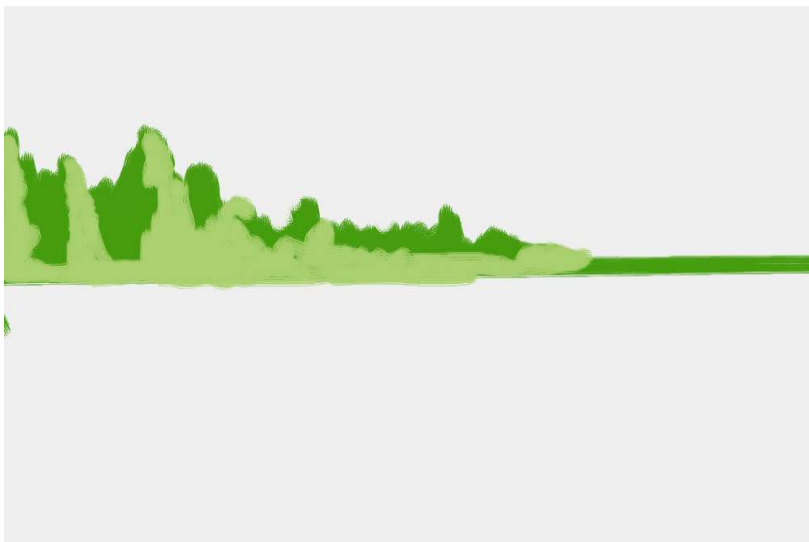


Se boceta el paisaje con la variante **opaco 10**, se modifica el tamaño del cursor según se necesite.

El tamaño, opacidad, mezcla y movimiento, son las herramientas que pueden modificarse con el pincel acrílico en la barra de propiedades.



Todos los diferentes tonos de la vegetación están pintados directamente con la variante **opaco 10** y no llevan ningún Mezclador.



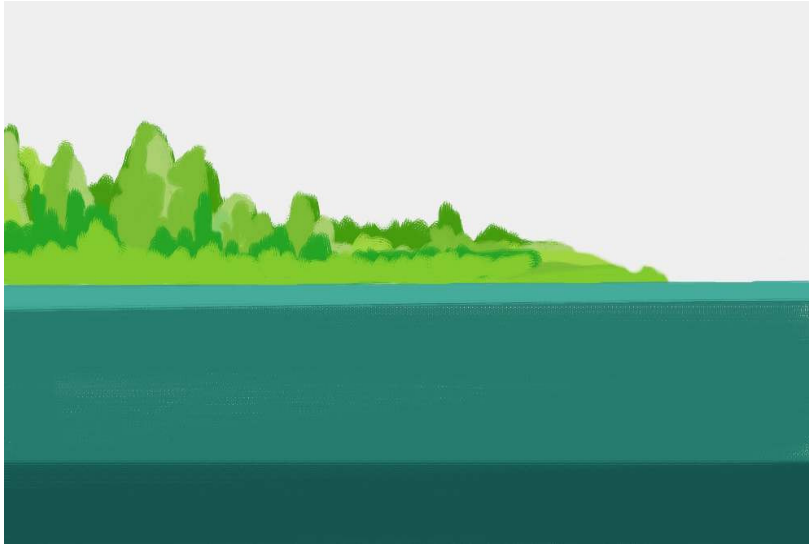
CAPA ACRÍLICO



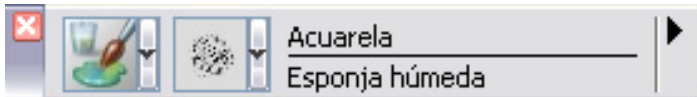
Se realizan **selecciones rectangulares** para las diferentes luces del agua.



Vertiendo la herramienta **bote de pintura** sobre cada máscara, creando con los cambios de color el degradado que genera la lejanía.



CAPA ACUARELA



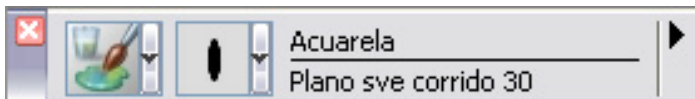
Se aplica la primera mano de acuarela con la variante **esponja húmeda** sobre la vegetación, teniendo en cuenta que los claros y oscuros dependen de los tonos del boceto realizado con los acrílicos y que el color de la acuarela debe ser mas claro que el del fondo para evitar negros que en este caso no interesan.



DETALLE:



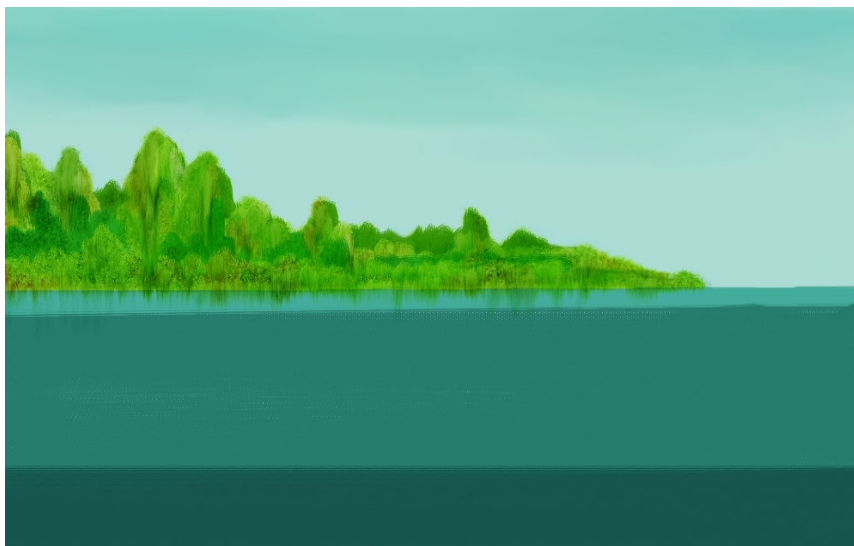
CAPA ACUARELA



Se añaden efectos de acuarela sobre la vegetación con la variante **plano suave corrido**.

Este pincel lleva poca carga de pintura, añade poco color y modifica el trabajo realizado con la variante esponja.

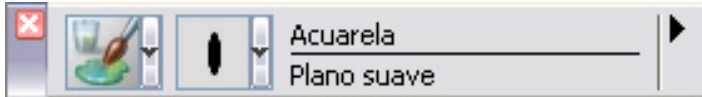
Nota: Todas las variantes de acuarela que contengan en su diseño los efectos de húmedo, corrido, o difusión modificarán al resto de las variantes aplicadas. Para que esto no sucediera habría que trabajar los efectos en capas de acuarela independientes.



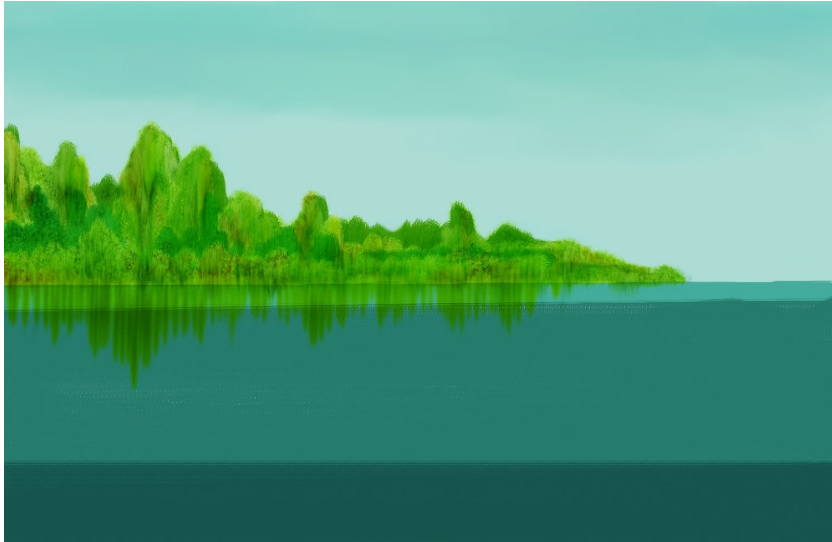
DETALLE:



CAPA ACUARELA



Se aplican los primeros reflejos para el mar con la variante **plano suave**. Es un simple movimiento vertical de pinceladas, invirtiendo las del paisaje. Aquí se aprecian mejor los brillos que se generan con la transparencia de la acuarela sobre el fondo acrílico realizados para el agua.

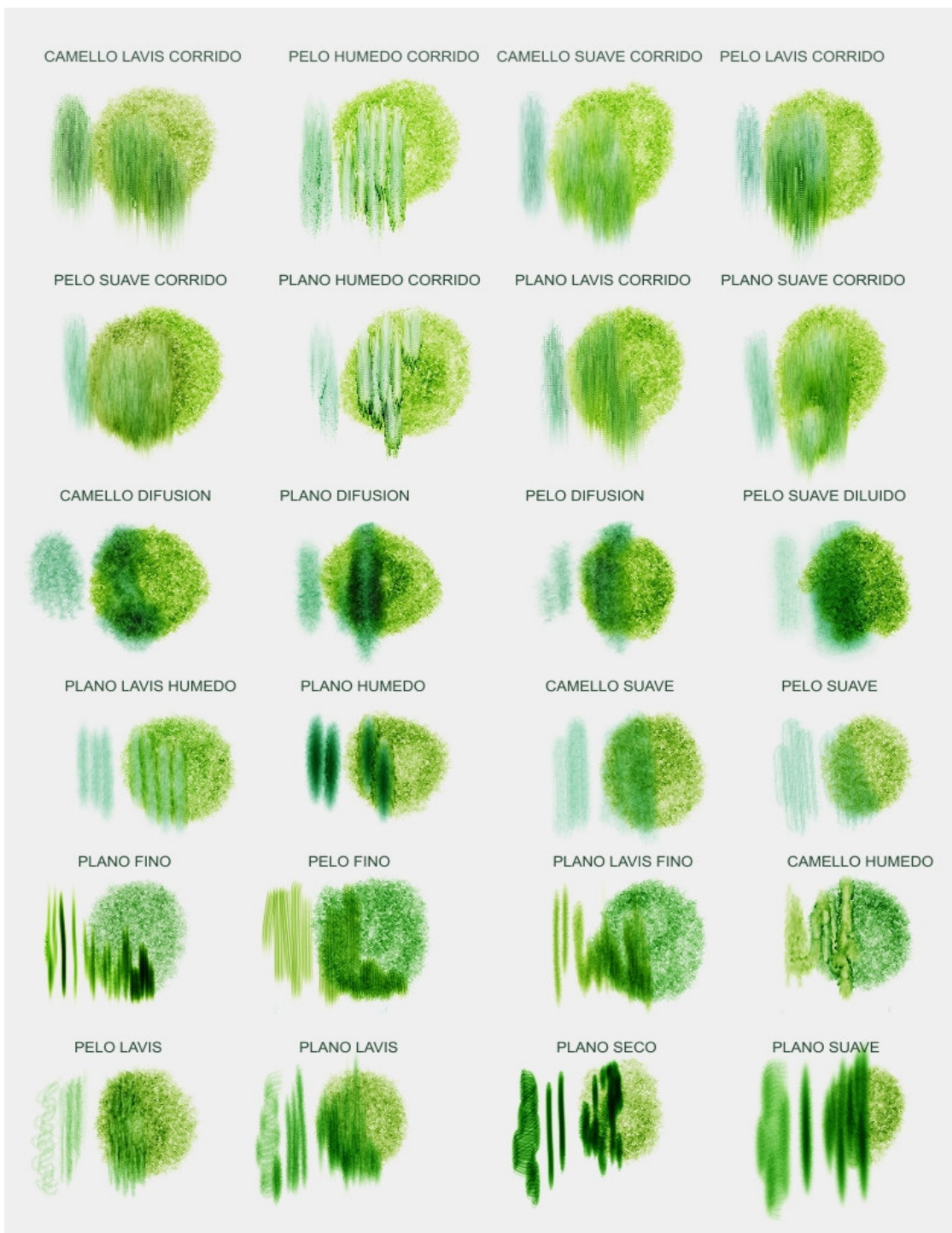


DETALLE:



CAPA ACUARELA

Se dan el resto de los matices de la vegetación con las diferentes variantes de acuarela:

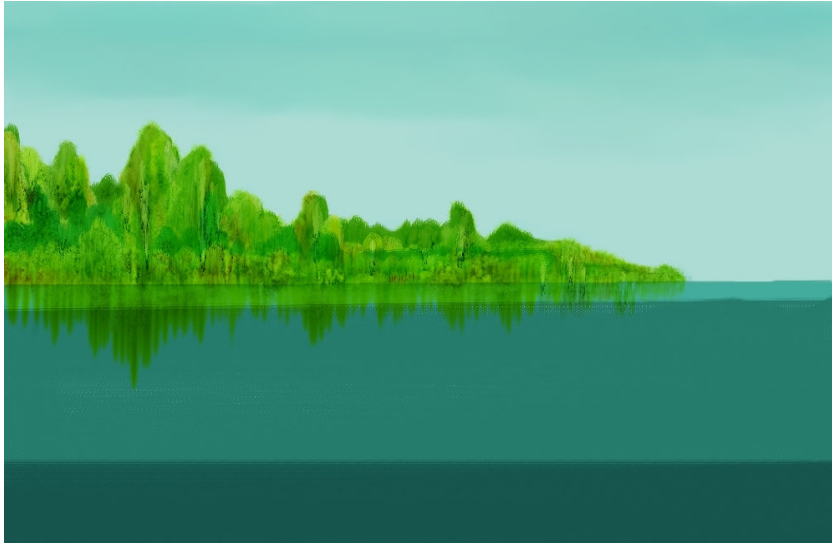


Estas muestras se corresponden con las variantes predeterminadas que se han utilizado, pudiéndose observar cómo interactúan sobre la variante esponja húmeda.

Podemos apreciar que las variantes húmedas corridas son las más agresivas con la textura sobre las que se aplican, y para suavizarlas hay que superponer las lavis corridas o las que contengan difusión.

El propósito es lograr una sensación de vegetación frondosa.

No tiene un orden lógico el uso de estas variantes. Es importante parar y alejar el trabajo constantemente para ver cómo nos vamos aproximando a la sensación deseada.



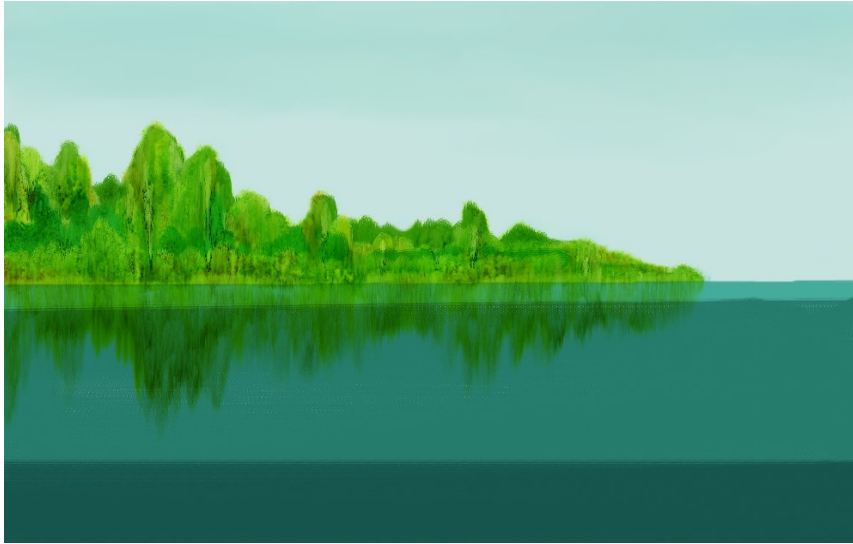
DETALLE:



CAPA ACUARELA

Se aplican las variantes **camello lavis corrido** y **camello húmedo corrido** sobre el reflejo.

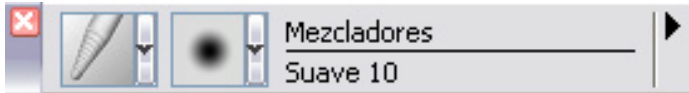
Tienen que aplicarse metiéndose un poco en la zona de vegetación y sin presionar casi el lápiz, buscando la verticalidad.



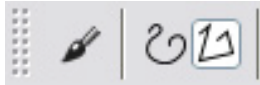
DETALLE:



CAPA ACRÍLICO



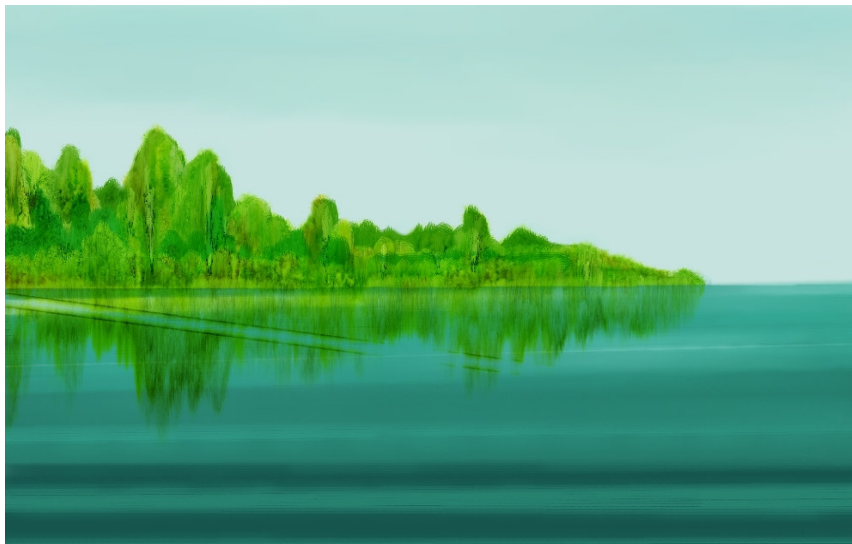
Se difumina el agua en la capa de acrílico con el mezclador variante suave, con la opción trazos de línea recta de la barra de propiedades.



La opción trazos de línea recta es muy interesante para degradados en plano y para efectos con los borradores de acuarela.

CAPA ACUARELA

Para finalizar el efecto del agua, se aplica un reflejo en la capa de acuarela también con trazo de línea recta y con la variante borrador húmedo.



CAPA ACRÍLICO

Las nubes se realizan en la capa acrílico dando unos toques de color azul muy claro y degradándolas con las variantes suave y redondo.

La opción redondo desvirtúa la pincelada generando una sensación de movimiento muy interesante.

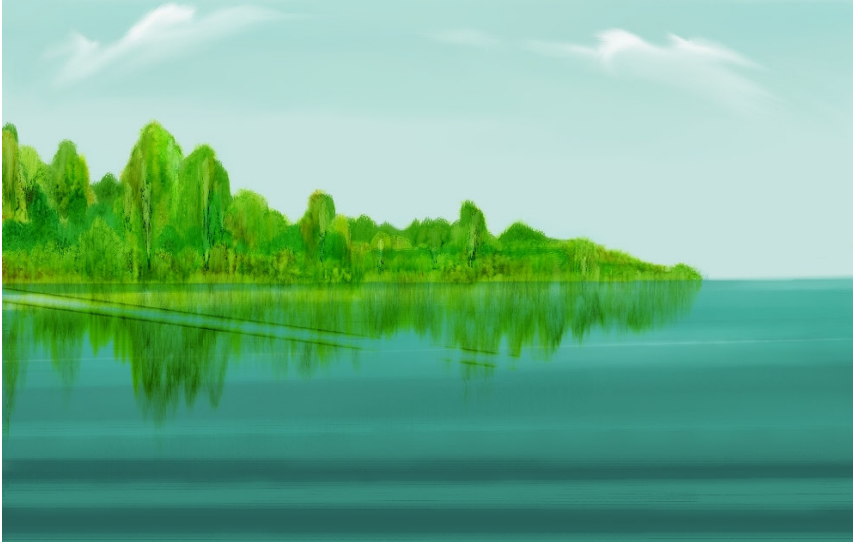
Finalmente se corrige la opacidad de las capas, dejando la capa fondo al 60% y la capa acrílico al 89%.



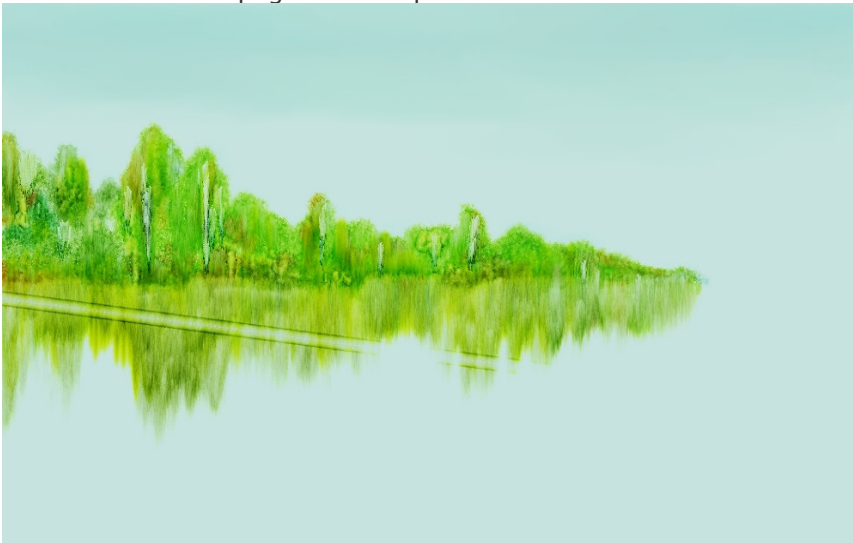
DETALLE:



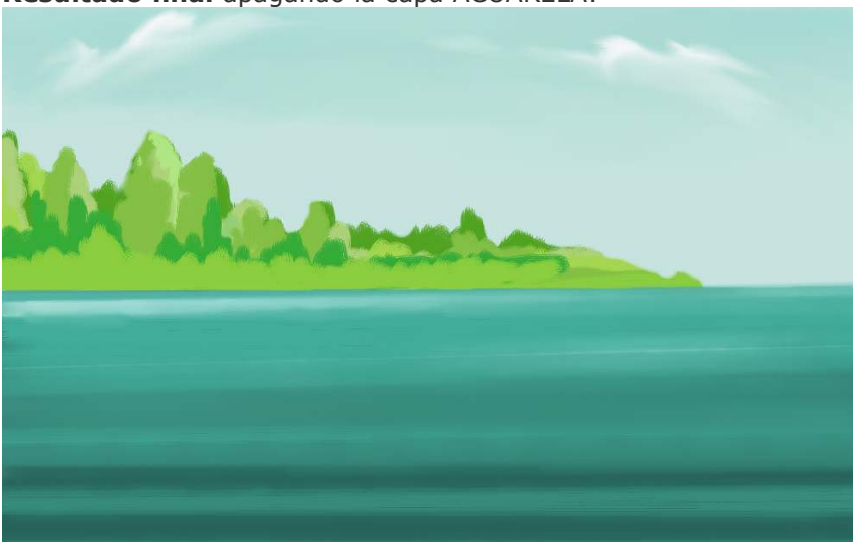
Resultado final con ambas capas activadas: técnica mixta



Resultado final apagando la capa ACRÍLICO:

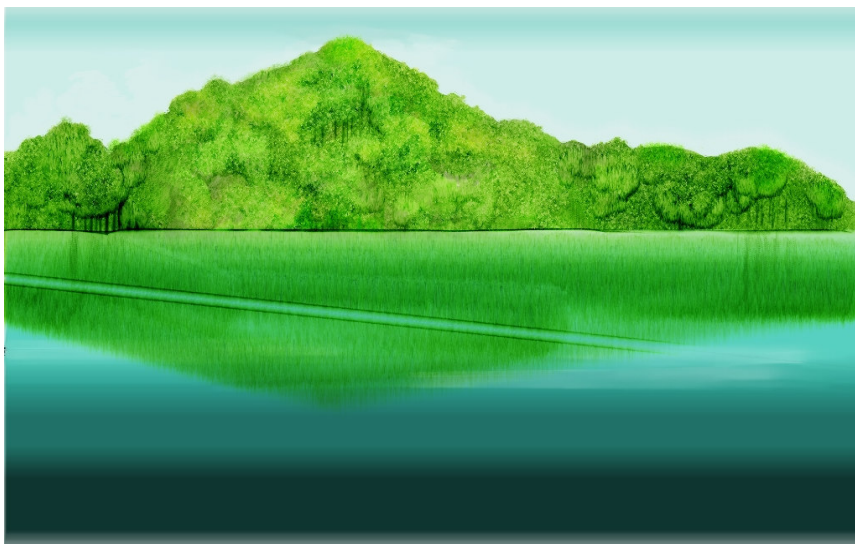


Resultado final apagando la capa ACUARELA:



OTROS EJEMPLOS DE PAISAJES

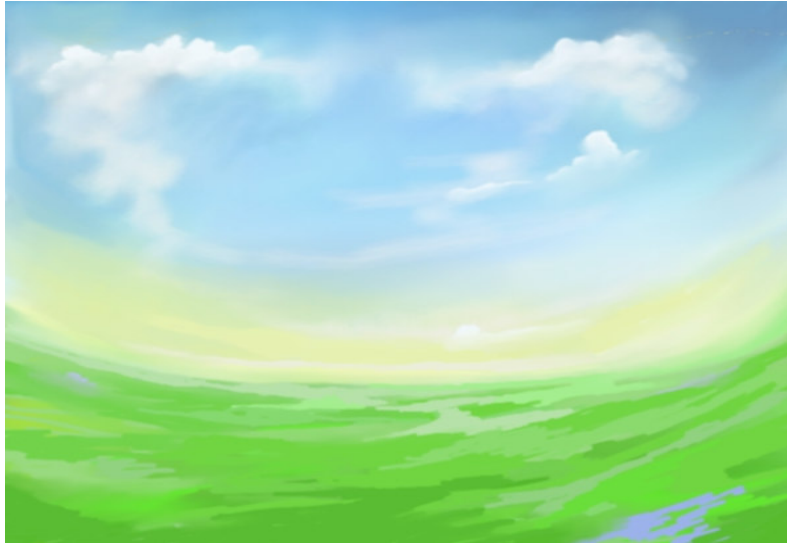
Pintura realizada mezclando acrílico y acuarela.



Pinturas realizadas con el estilo Acuarela en una sola capa.



Pintura realizada con estilos Acrílicos y Mezcladores



Las posibilidades creativas que ofrece Corel Painter para la creación de paisajes son infinitas, ahora solo depende de su capacidad creativa y de sus ganas de descubrir las herramientas que pone a su disposición el Corel Painter.

Este tutorial de Corel PAINTER ha sido realizado por Ana Sanz Durán,
Socia Colaboradora Oficial del Club Hispano Internacional de Usuarios de Corel.
<http://www.corelclub.org>

2005 Aviso de Copyright . Este tutorial es propiedad intelectual del Club Hispano Internacional de Usuarios de Corel // CORELCLUB.ORG // . Puede utilizar este tutorial únicamente para su aprendizaje personal. Queda prohibida su reproducción o difusión total o parcial en cualquier medio .