

Kevin Tallon

Ilustración digital de moda

con Illustrator®
y Photoshop®



Ilustración digital de moda con Illustrator[®] y Photoshop[®]



Ilustración digital de moda con Illustrator® y Photoshop®



Kevin Tallon

pad Parramón
Arts & Design

Ilustración digital de moda con Illustrator © y Photoshop©

Titulo original: *Digital Fashion Illustration with Photoshop and Illustrator*
Publicado por primera vez en el Reino Unido en 2008 por Batsford
10 Southcombe Street - London W14 0RA (Reino Unido).

Un sello de Anova Books Company Ltd.

Agradecimientos del autor

Deseo expresar mi agradecimiento a todos los colaboradores, especialmente a los reseñados en las lecciones, por su empeño y su ayuda. Gracias a Fleur, de Unit CMA, por su gran ayuda en la contratación de los mejores ilustradores. Gracias a Ronald y a David por sus fotografías. Y, por último, un agradecimiento muy especial para mi esposa Binia por su apoyo durante las incontables jornadas de trabajo ya entrada la noche, y por el escaso tiempo libre disfrutado durante los seis meses que llevó escribir este libro.

Coordinación editorial: deleatur y Parramón Paidotribo
Traducción: Juan Andreano Weyland
Edición y redacción final : deleatur y Parramón Paidotribo
Revisión técnica: Pilar Pardo

Copyright © Batsford
Texto © Kevin Tallon
©2013 ParramónPaidotribo
Derechos exclusivos de edición en castellano
Segunda edición
www.parramon.com
E-mail: parramon@paidotribo.com

ISBN: 978-84-342-3411-6
ISBN EPUB: 978-84-342-6240-9

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra mediante cualquier recurso o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilm, el tratamiento Informático o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de la editorial.

Contenidos

Prefacio

La ilustración de moda, una brevísima historia

Antes de empezar

- 1: Escanear y retocar ilustraciones**
- 2: Colorear ilustraciones**
- 3: Ilustraciones con textiles, estampados y texturas**
- 4: Ilustraciones vectoriales**
- 5: Ilustración fotográfica de moda**
- 6: Ilustraciones con técnicas mixtas**
- 7: Pintura digital**

Colaboradores

Índice

Diccionario de comandos

Prefacio

¡Bienvenido a la ilustración de moda digital!

Ya sea usted un diseñador de moda, un ilustrador o simplemente tenga curiosidad por saber cómo se crean los figurines digitales, creo que este libro satisfará sus expectativas. *Ilustración de moda con Illustrator y Photoshop* intenta salvar el vacío que hay entre las publicaciones dedicadas a la ilustración de moda (figurines) y las guías de uso de software. Mi intención, a través de estas páginas, es llegar a un equilibrio entre inspiración e información, entre forma y función.

Inspiración y aprendizaje

Si ha leído mi libro anterior, *Creative Fashion Design with Illustrator*, se dará cuenta rápidamente de lo diferente que es el presente volumen, que ofrece mucha más inspiración artística con multitud de bellos figurines. Todas las ilustraciones están pensadas para seguir y apoyar las lecciones; son visualmente inspiradoras, y le ayudarán a comprender mejor las explicaciones.

Escoger y mezclar

Como en mi libro anterior, he distribuido las habilidades necesarias para cada lección en orden creciente de dificultad, de «fácil» a «más difícil». Los primeros capítulos son para los principiantes y los últimos para usuarios más experimentados, pero los lectores más osados pueden buscar lecciones específicas para sus necesidades sin importar su nivel. He tenido la oportunidad de «experimentar» la mejor manera de presentar las lecciones

con empresas de moda, estudiantes y asistentes a cursos de formación. Lo más importante que he aprendido de este periodo de pruebas prácticas es que los lectores suelen buscar las habilidades específicas que necesitan sin pasar por toda una lección. Para la mayoría de mentes creativas, la manera preferida de aprender habilidades informáticas pasa por un enfoque modular en el que pueden escoger y mezclar. A menudo una persona ha de regresar a una técnica en particular una y otra vez, mientras que aprende otras rápidamente. He estructurado este libro de manera menos lineal, promoviendo una navegación selectiva en lugar de su lectura de principio a fin. Cada lección contiene las habilidades necesarias reducidas a pedacitos fáciles de asimilar, y todo lector debería poder localizar una técnica determinada y encontrar exactamente lo que está buscando.

Las técnicas son como ladrillos

No pretendo haber escrito el «no va más» de la ilustración digital de moda, pero he intentado cubrir tantos estilos de ilustración y técnicas digitales como he podido. Los lectores podrán extraer del libro lo que necesiten y aplicarlo a su propio trabajo creativo. Las explicaciones pueden servir de punto de partida y ayudar a los diseñadores a comenzar su propio trabajo o al menos a extrapolar información útil para sus necesidades. Se debería mirar más allá del valor estético de cualquier ilustración de este libro, dado que lo más importante para el lector es asimilar las habilidades subyacentes en ella y trasladarlas a otro contexto artístico. Las técnicas, consejos y trucos que se presentan en este libro son ladrillos con los que comenzar a construir su propio concepto de ilustración de moda.

Aunque soy un incansable defensor de todo lo digital, sigo creyendo que nada puede igualar la simplicidad y eficacia de un lápiz o pincel a la hora de trasladar íntegramente la

visualización de un creativo a un boceto o ilustración. Saber dibujar a mano alzada es todavía un requisito previo para la mayoría de ilustradores. Sin embargo, conforme el diseño digital, con un hardware cada vez más poderoso y sensible, se «naturaliza», está surgiendo una nueva generación de «artistas digitales» capaces de dibujar a mano alzada en el ordenador por medio de un ratón o una tableta gráfica. Muchos de los colaboradores de este libro ya están trabajando así. No ven el ordenador sino como un pincel o lápiz extremadamente sofisticado.

Si nunca ha utilizado un ordenador para realizar ilustraciones de moda, o no ha utilizado programas como Illustrator o Photoshop para crear ilustraciones de moda, no hay mejor momento para empezar que el actual. Los ordenadores potentes son ahora bastante baratos; la creación digital es cada vez más habitual y la ilustración de moda disfruta de un renacimiento.

Kevin Tallon

La ilustración de moda, una brevísima historia

La ilustración de moda, en su expresión más sencilla, es la representación de los atuendos que lleva un modelo. Su propósito original era describir, de la manera más realista posible, cómo quedaría una pieza de indumentaria una vez puesta. El figurinismo tiene una rica historia de más de 500 años, en los que han ocurrido infinidad de cambios. No es mi intención narrarlos aquí; tan sólo me centraré en la historia más reciente, que deja el camino preparado para la irrupción de la ilustración digital. La evolución de la ilustración de moda va íntimamente ligada al desarrollo de nuevas tecnologías, y, para bien o para mal, la tecnología ha influido de manera decisiva en la percepción de la ilustración de moda con el devenir del tiempo.

En los años treinta, las ilustraciones de portada de la revista *Vogue* dieron paso a la fotografía, que hizo que la ilustración de moda pareciera anticuada y artificial. Conforme la tecnología y el progreso se abrían paso a través del siglo, la popularidad de la ilustración de moda declinó más y más, y quedó confinada a los círculos de alta costura y a la prensa especializada como *WWD (Womens Wear Daily)*. Artistas fundamentales como Antonio Lopez y Stephen Stipelman la mantuvieron viva. Sus esfuerzos se vieron recompensados con un firme resurgimiento de la ilustración de moda en los años ochenta. Pero una vez más, conforme la década se desvanecía y se hacían evidentes sus excesos, se acabó viendo la ilustración de moda como un ejemplo de autoindulgencia elitista.

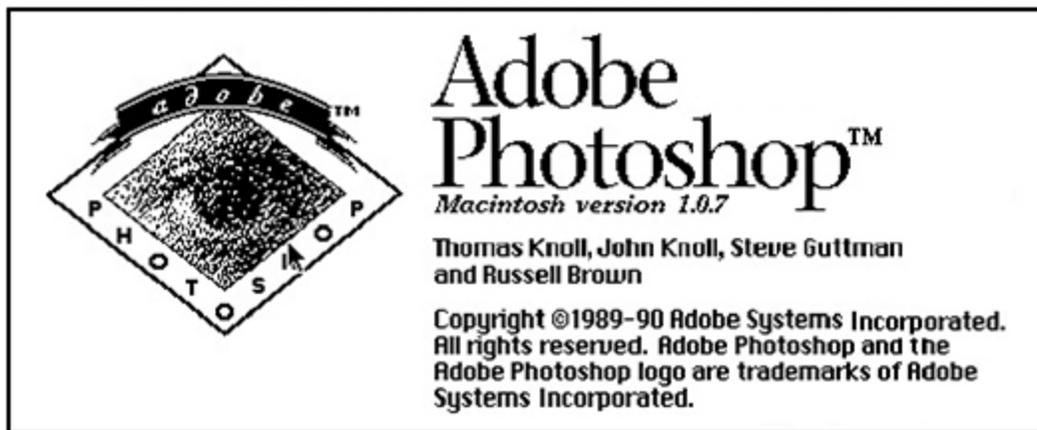
La Ilustración Digital de Moda comenzó realmente en los noventa, conforme una tecnología cada vez más eficaz y accesible facilitó a los ilustradores la experimentación con esta nueva forma de arte. Ilustradores como Jason Brooks revivieron el figurinismo en general y fueron pioneros en la ilustración digital de moda al mezclar sus habilidades de dibujo libre con vectores gráficos generados por ordenador, lo que dio como resultado un estilo de ilustración nuevo que se popularizó en los noventa.

Medios digitales: otra brevísima historia

La aparición del ordenador personal en los años ochenta se puede considerar como el nacimiento de «la» herramienta, al menos en lo que concierne a la ilustración digital. Desde los años cincuenta existían las gigantescas computadoras centrales (*mainframe computers*), pero los ordenadores personales a un precio asequible fueron un paso gigantesco hacia todo un mundo de posibilidades para los figurinistas. Sin embargo, los artistas digitales emergentes tendrían que esperar bastante para sustituir esas máquinas aparatosas y siempre escasas de potencia por los rapidísimos ordenadores portátiles actuales, con millones de colores.



En cuanto a los periféricos de entrada, otro hito en el mercado del ordenador personal fue la llegada del ratón, gracias al Apple Macintosh, en 1984. Mucho más tardaron las tabletas gráficas en pasar de ser un elitista instrumento profesional a uno de uso general, debido sin duda al hecho de que no todo el mundo, incluso hoy en día, usa una tableta gráfica; esto ralentizó notablemente el proceso de democratización de esta herramienta. Los escáneres de mesa, otro periférico de entrada clave para los ilustradores de moda, comenzaron a hacerse asequibles a principios de los noventa, y fueron esenciales a la hora de permitir a un artista digitalizar sus creaciones a mano alzada.



En lo referente a los programas de edición de imágenes, la cercana relación entre la evolución de software y hardware se hace aún más evidente. La aparición de programas clave, como Adobe Photoshop, a principios de los noventa, está íntimamente ligada a la aparición de máquinas capaces de soportar este tipo de software.

Illustrator, por ejemplo, rompió los límites tradicionales de tamaño de pantalla y de profundidad de la escala de grises con el fin de acomodar todas las posibilidades de este avanzado software. Aún más importante: la creación de un software de edición de imágenes asequible permitió a los ilustradores experimentar y acercarse a los ordenadores como nunca antes.

El amanecer digital

La ilustración de moda ha recobrado, recientemente, impulso e interés por parte de ilustradores, editores, lectores y empresas del mundo de la moda. Este nuevo vigor está firmemente ligado al trabajo editorial, y la creatividad pura del antiguo figurinismo ha quedado supeditada a la potencia y la eficacia de los rápidos sistemas de producción. Este renovado interés se debe, sin duda, a la democratización de las herramientas de manipulación de imágenes como Adobe Photoshop e Illustrator, así como a la explosión de nuevas plataformas en las que un creador emergente puede experimentar. Conforme han crecido en tamaño y ubicuidad determinados aspectos de los medios de comunicación (del portafolio digital a los *blogs*, de la publicación tradicional a la página web), también ha crecido la demanda de contenido visual. Los consumidores ávidos de tendencias de moda, pero también los directores de arte más atrevidos, han conseguido volver a dotar de energía la escena de la ilustración de moda. Otro factor importante a la hora de hacer de la ilustración digital de moda algo más accesible e intuitivo, ha sido el crecimiento en accesibilidad, velocidad y potencia de los ordenadores: la ley de Moore nos dice que la potencia media de los ordenadores se duplica cada 18 meses.

Democracia digital

He presenciado la rápida toma del mundo de la moda por parte de los medios digitales en numerosas ocasiones y diferentes circunstancias. La más clara tuvo lugar cuando comencé a dar clases en Central Saint Martins, en 2003, en el marco de la licenciatura en Moda Masculina, para un proyecto de diseño, que acabaría convirtiéndose en una materia troncal del currículo. En aquella época, un puñado de estudiantes tenían ordenadores portátiles, pero conforme

el proyecto recomenzaba cada año con una nueva clase, el número de estudiantes con portátiles crecía hasta convertirse en una aplastante mayoría, reduciendo al papel de parias a los estudiantes que carecían de él. Al mismo tiempo, la potencia de los chips y tarjetas gráficas de los ordenadores seguía creciendo, lo que permitía a los estudiantes trabajar con archivos más grandes, experimentar de manera más libre, disfrutar de mayores facilidades de uso y explorar nuevas posibilidades. Esta nueva generación de estudiantes y recientes graduados, «nacidos con un móvil en una mano y un ratón en la otra», está ya fogueándose en la escena profesional de la moda; influyen con sus particulares valores en el conjunto de la escena, desde lumbreras como la diseñadora londinense Carry Mundane hasta innumerables ilustradores de moda que utilizan astutamente plataformas multimedia como Iqons o MySpace para promocionar su trabajo en línea por todo el mundo.

Antes de empezar

Repaso rápido

Hay muchos libros basados en lecciones que explican cómo sacar lo mejor de los diferentes programas digitales de carácter creativo, pero lamentablemente no suelen centrarse en moda. Históricamente ha habido ciertos tipos de usuarios, como los diseñadores gráficos, muy relacionados con la evolución de los programas de software, a los que se ha cuidado bien. Por otra parte, los diseñadores e ilustradores de moda tan sólo recientemente han adquirido suficiente peso como para que se les dediquen libros a medida. Este libro está dirigido a aquellos que quieran dedicarse a la ilustración y diseño de moda, y a nada más.

Cómo sacar el máximo provecho de este libro

Las lecciones de este libro se han desarrollado con Adobe Photoshop e Illustrator. Ambos programas son de una amplitud y profundidad enormes (sobre todo Photoshop) pero he hecho este libro tan a la medida de figurinistas y diseñadores de moda como me ha sido posible, centrándome en los aspectos que resultan útiles.

Dado que es imposible cubrir todos los usos, trucos y técnicas de la ilustración digital de moda, el lector tendrá que pensar de manera lateral. He escrito las lecciones de la manera más corta y precisa posible, y de modo tan flexible que cualquiera podrá adaptarlas a sus necesidades. He intentado evitar las técnicas repetitivas, de modo que cada lección se centra en un conjunto específico de técnicas, que

es tan sólo una pequeña parte del proceso de trabajo. Los lectores tendrán que escoger y mezclar varias lecciones para completar ilustraciones. Por norma general, en cada capítulo la primera lección es más fácil que la segunda, y si se repite algún elemento de lecciones previas lo pasamos rápidamente por encima. Si no entiende elementos de la segunda lección, deberá volver a la primera para salir de dudas.

Dibujo a mano alzada

Creo firmemente que saber dibujar a mano alzada es necesario y aun hoy, en nuestro mundo digital, es importante. Nada puede mejorar un mal dibujo una vez digitalizado. De la misma manera en que una mala foto no puede mejorarse en Photoshop hasta convertirse en una foto de alta calidad, un dibujo mal realizado tampoco se puede mejorar con Photoshop. El dibujo a mano alzada me parece importantísimo. Tuve la suerte de tener a Howard Tangye como profesor en Central Saint Martins. Con él exploré las posturas, caras, manos, ropaje y texturas, es decir, todos los aspectos de la ilustración. Posteriormente comencé a trabajar con ordenadores para ampliar los límites de la ilustración de moda, pero jamás he abandonado el dibujo a mano alzada. Recomiendo a todo aquel que esté pensando en dedicarse al figurinismo digital que primero practique el dibujo a mano alzada.

Actitud positiva

No hay una manera determinada de aprender nuevas habilidades informáticas; cada lector y cada artista en ciernes tendrá maneras diferentes de asimilar y aplicar las técnicas aprendidas. Este libro está concebido para gente que quiera aprender pero a la vez inspirarse para crear su propio estilo artístico y experimentar por sí misma. Las lecciones son tan flexibles como me ha sido posible, de

modo que los lectores puedan adaptar y personalizar las técnicas según sus necesidades. A quienes tengan problemas para asimilar habilidades, les sugiero que se centren en menos elementos e intenten repetirlos de la manera menos consciente posible. No hay nada más agradecido que ser capaz de realizar una complicada operación sin pararse a leer ninguna lección en ningún libro. Las personas negativas respecto a su propio potencial o que temen a los ordenadores están en una situación más complicada. Lean este libro, sean positivos y, aún más importante, disfrútenlo. Tengan paciencia: nadie aprende de un día para el otro. Sean humildes: tan sólo sus verdaderas aptitudes definirán su obra.

La cuestión de los derechos de autor

A menudo los artistas digitales utilizan fotos de desfiles, anuncios de moda y otras fuentes visuales como modelos; esto es correcto siempre que su obra sea sustancialmente diferente de la imagen original. Habitualmente un 70% de modificación debe ser evidente; aunque esto puede ser bastante difícil de estimar si no se es un experto en derechos de autor, hay que imponer el sentido común. Siempre que no se reconozca a primera vista la imagen original y se hayan realizado suficientes cambios, como fondo, medio, colores, etc., no debería tener problemas. Con las tecnologías actuales se puede tomar una foto de un amigo en la postura requerida, dibujar sobre ella y realizar una fantástica ilustración de moda.

Mac contra PC

¿Es aún relevante el debate Mac contra PC? La convergencia está a punto de llegar y nunca fue tan fácil pasar de una plataforma a otra. Los programas de Adobe se crearon originalmente para Mac, pero hoy en día las cosas están muy igualadas. Las lecciones de este libro se han diseñado

usando Mac y por tanto las capturas de pantalla se generaron a partir de este entorno. Sin embargo, los usuarios de PC pueden estar tranquilos, pues podrán usar el libro con tanta facilidad como los usuarios de Mac.

¿Qué programas?

Los principales programas utilizados para desarrollar las lecciones paso a paso, y los usados por la mayoría de colaboradores, son Adobe Photoshop e Illustrator. Ambos programas son el estándar de la industria de la ilustración de moda. Adobe «mató» a Macromedia Freehand cuando compró Macromedia. Hay otros programas como Corel Draw y Painter, que algunos artistas digitales usan con frecuencia. Corel Draw es un programa sólo para PC, que la mayoría de diseñadores, usuarios de Mac, no usan, mientras que el Painter es un programa usado sobre todo por artistas digitales en trabajos de animación e ilustración de fantasía.

Adobe CS3

Este libro cubre Adobe Photoshop e Illustrator CS3, ambos puestos a la venta durante la primavera de 2007. Los usuarios de versiones anteriores no deberían tener ningún problema para seguir las lecciones, aunque recomiendo tener por lo menos Photoshop e Illustrator CS2, especialmente de cara a la herramienta Live Trace de Illustrator, que comenzó en CS2. Si alguna característica es exclusiva de una versión de Illustrator, se Indicará claramente.



Icono de Adobe Photoshop CS3



Icono de Adobe Illustrator CS3

Atajos de teclado

Los lectores deberían usar los atajos de teclado tanto como fuera posible; ayudan a trabajar más rápido y a hacerlo con ambas manos. Cada lección incluye atajos de teclado tanto de Mac como de PC. La principal diferencia entre unos y otros estriba en las teclas modificadoras: el Mac usa la tecla Comando y el PC la de Control. Por ejemplo, para crear un nuevo archivo los usuarios de Mac usarán Comando + o y los de PC, Control + o. Para evitar la repetición tediosa, se enseñan solamente los símbolos o abreviaciones más habituales de los teclados de Mac y PC. Aquí hay una lista de símbolos y abreviaciones utilizados a través de todo el libro y su equivalente.

Símbolos y abreviaturas	Equivalentes
Ctrl	Tecla Control
🍏 or ⌘ (sólo Mac)	Tecla Comando
Alt or ⌥	Tecla Alt
↑	Mayúsculas

Sugerencias

Las «sugerencias» hacen énfasis en habilidades clave o en temas que requieren especial atención: son ideas prácticas para ayudar al lector a comprender en más profundidad una lección, una técnica particular o un aspecto especialmente difícil de una lección. Son el conocimiento privilegiado de un

profesional, que ofrece valiosísimas técnicas y habilidades que, de modo autodidacta, se tardaría meses en aprender. En muchísimas ocasiones me he encontrado con artistas digitales avezados, con años de experiencia, que realizan algo de la manera corta o de la manera larga. Un buen consejo puede cambiar de manera drástica la productividad y ofrecer una mejor experiencia cuando se diseña por ordenador. ¡Aprovéchelos!

Nota

A través del libro encontrará los comandos de los programas según su uso en inglés; en los recuadros aparece en paréntesis su correspondiente en español. Podrá encontrar todos los comandos mencionados en español, siguiendo la versión CS3 de Adobe Photoshop e Illustrator, en el Diccionario de comandos de la página 175.

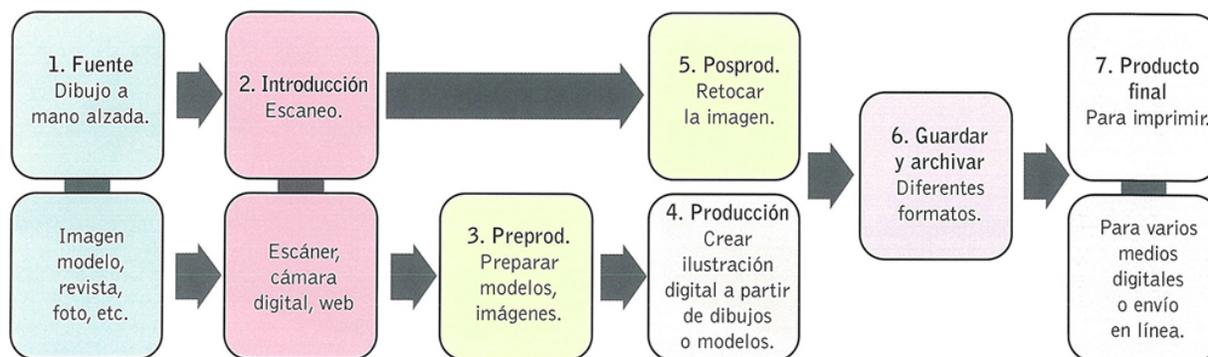
Flujo de trabajo de la Ilustración digital

El flujo de trabajo es la manera en que usted, como artista digital, va a gestionar su producción creativa, desde el concepto inicial a la entrega final. Todo ilustrador digital de moda debería tener establecido un flujo de trabajo a medida, que le permita ahorrar tiempo y trabajar de manera eficiente en cualquier proyecto artístico, de manera que pueda dedicar el máximo tiempo posible a lo creativo y el mínimo a procesos y tareas repetitivos. Dado que cada diseñador trabaja de manera diferente, no es posible establecer un «tipo único» de flujo de trabajo. Sin embargo, hay fases clave que pueden aplicar más o menos todos los artistas digitales.

- 1 Fuente: El proceso de trabajo de una ilustración de moda suele comenzar con el artista dibujando una ilustración o buscando una imagen adecuada como fuente, a fin de usarla como modelo sobre el que trabajar de manera

digital. Cuanto más tiempo se invierte en esta fase, en términos de calidad de la imagen modelo o de dibujo a mano alzada, menos tiempo se pasa en la fase de preproducción.

- 2 Introducción: En esta fase se escanea el dibujo a mano alzada, se carga la imagen desde la cámara digital, de descarga de la web o se escanea de una revista. Como medida general, hay que escanear a 300dpi; las imágenes procedentes de la web deberían tener una extensión mínima de 500K para evitar que se pixelen.
- 3 Preproducción: Esta etapa concierne tan sólo a los artistas que trabajen con un modelo para realizar su ilustración en el ordenador, y puede variar desde ligeros ajustes hasta la preproducción más compleja, como componer el mejor modelo posible a partir de la suma de varias imágenes.
- 4 Producción: De nuevo, esta fase es para el ilustrador digital que compone directamente en el ordenador, aunque el modelo sobre el que se trabaja en producción también puede incluir dibujos a mano alzada en los que se añaden efectos y texturas digitales.
- 5 Posproducción: Una ilustración realizada casi en su totalidad fuera del ordenador se escanea y retoca para eliminar elementos menores como manchas y defectos. También se realizan correcciones y balance de color.
- 6 Guardar y archivar: Las ilustraciones digitales, una vez realizadas, se deben guardar primero en formato Photoshop o Illustrator, para conservar el archivo original y editable. Se recomienda realizar una copia de seguridad para archivar en un dispositivo distinto al ordenador.
- 7 Producto final: Dependiendo de cómo se exhiba la ilustración se deben utilizar diferentes tamaños y formatos de archivo: para correo electrónico y web, guardar como JPEG a 72dpi (Photoshop) o en formato PDF (Illustrator). Para imprimir, guardar en formato TIFF a 300dpi.



Herramientas digitales

Los artistas digitales necesitan mucho más que un cuaderno y una caja de lápices de colores para comenzar. Si puede permitírselo, invierta en máquinas de calidad. A la larga sale a cuenta, dado que el equipamiento de calidad tiende a ser más fiable y durar más. Aquí se da un rápido repaso a las herramientas más necesarias para la producción de figurines digitales.

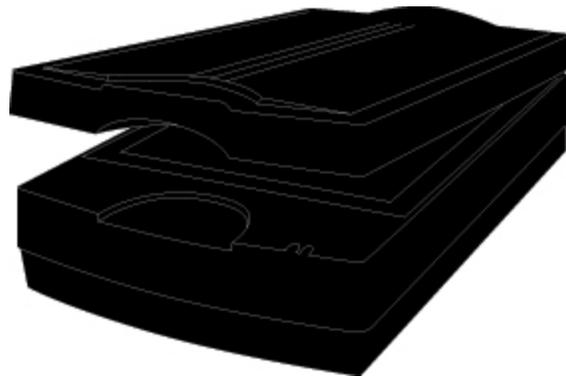
Ordenador: Puede ser PC o Mac, siempre que tenga suficiente RAM (2GB) y un disco duro de gran capacidad (200 GB). Los portátiles son populares pero son más caros, tienen menores prestaciones y tienden a estropearse más a menudo. Una pantalla grande es importante para ver bien.

Escáner: Un escáner de precio medio debería ser suficiente para las necesidades cotidianas de la mayoría de figurinistas digitales. Los escáneres de gama alta son extremadamente caros, de modo que si rara vez necesita un escaneo de calidad, es mejor ir a una casa de reprografía, que cobra por escaneos.

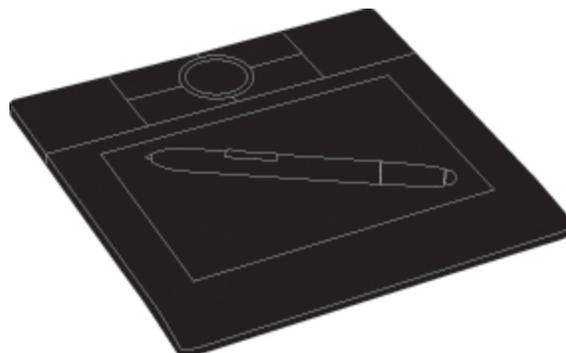


Ordenador

Tableta gráfica: Es un periférico de entrada realmente útil, especialmente para pintar por ordenador. Vale la pena Invertir en tabletas de calidad con más extensión, dado que son más precisas y tienen mayor sensibilidad, lo que hace del dibujo digital a mano alzada una experiencia bastante más convincente y placentera.

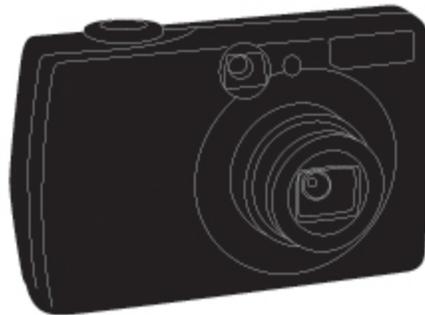


Escáner



Tableta gráfica

Cámara digital: Una buena cámara digital le ahorrará tiempo y esfuerzo a la hora de retocar fotos. Los píxeles están sobrevalorados como cualidad de las cámaras. Lo que realmente hace que una cámara digital sea buena son sus lentes y la calidad de su chip CCD. Los teléfonos móviles se están poniendo rápidamente a la altura de las cámaras, ésto los convierte en una gran herramienta para tomar instantáneas cuando viene la inspiración.



Cámara digital



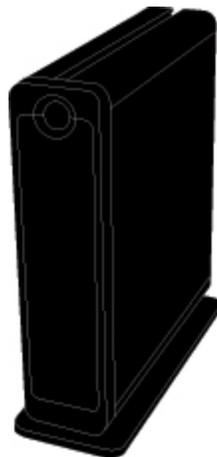
Impresora

Impresora: Aunque el contenido digital representado en pantalla está haciéndose omnipresente, la naturaleza táctil y la perdurabilidad de lo impreso aún convierte en esenciales las impresoras. Las buenas impresoras de inyección de tinta son capaces de ofrecer colores vivos y

zonas de pintura sólidas y sin defectos. Si puede hacerlo, consiga una con dimensiones de A3, para efectos más impactantes.

Disco duro externo: Los medios digitales tienen sus inconvenientes, como la facilidad con que un archivo puede perderse para siempre, por un borrado accidental o por romperse el ordenador. Resulta conveniente hacer copias de seguridad en un disco duro externo, donde se pueden almacenar de manera segura. Los discos duros externos tienen la ventaja de ser relativamente asequibles y capaces de leer y escribir archivos de gran tamaño con facilidad; también duran más que el DVD o el CD.

Con la tendencia actual a incrementar potencia, miniaturizar e innovar, las herramientas del artista digital seguirán evolucionando. Esto las debería hacer aún más intuitivas y menos voluminosas. Los precios también deberían seguir cayendo, lo que las haría más asequibles.



Disco duro externo

Adobe Photoshop

Principios básicos

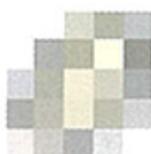
Este libro no pretende ser un manual de uso de Photoshop. Aquí presentamos un repaso rápido de sus características clave, así como sus aspectos y herramientas más relevantes de cara a un ilustrador de moda.

El software de Photoshop es de manipulación de imagen de mapa de bits; toda imagen creada o editada en Photoshop está compuesta por píxeles. Cuantos más píxeles, mayor es la calidad de una imagen.

La resolución hace referencia a cuántos píxeles hay en una imagen de un tamaño determinado. Las dos imágenes que hay abajo tienen el mismo tamaño (5 x 6 cm) pero la de la izquierda tiene una resolución de 72 dpi (dots per inch, puntos por pulgada en español) mientras que la que hay a la derecha tiene cuatro veces más: 300dpi.



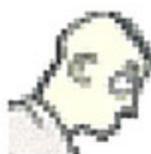
1 x 1



5 x 5



10 x 10



25 x 25



50 x 50



100 x 100



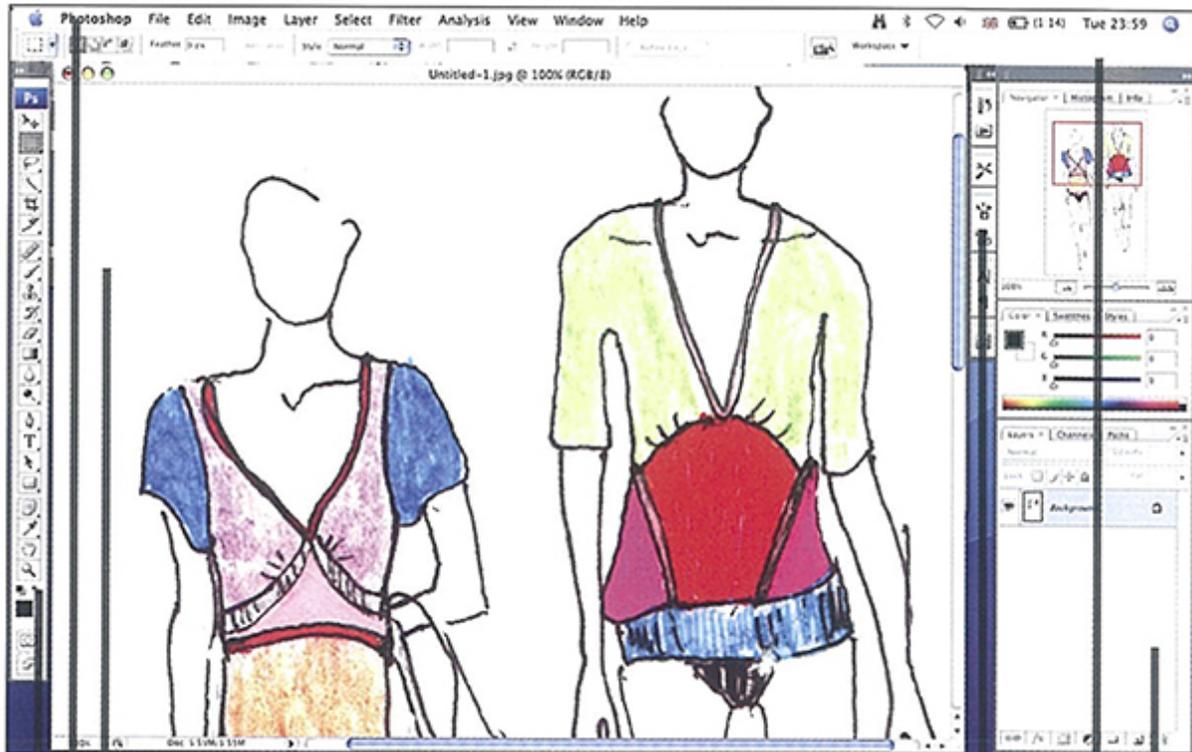
Una imagen a 72dpi, 142 x 212 píxeles © Ronald Dick



La misma imagen a 300dpi, 591 x 885 píxeles

La interfaz

El alcance y la potencia de Photoshop han evolucionado de manera drástica en sus 17 años de historia. Por otra parte, y más allá de algunas mejoras gráficas y cambios, la interfaz de Photoshop CS3 sigue siendo muy similar a la versión original. Conocer los elementos clave de la interfaz de Photoshop ayudará a los usuarios noveles a navegar y sentirse más cómodos con el programa.



Ventana del documento

Menú de comandos:
donde se encuentran los
comandos principales.
Se puede acceder a
algunos mediante atajos
con el teclado.

Caja de herramientas:
la nueva caja de CS3,
de una sola columna
de ancho, utiliza de
manera más eficiente
el espacio.

Paleta de navegación:
el nuevo diseño en CS3,
con nuevos atajos, ayuda
a ahorrar espacio.

Barra de opciones:
esta barra es contextual:
su contenido depende
de la herramienta que
estemos usando.

Paletas:
se puede acceder a todas
las paletas desde el menú de
comandos Window (Ventana).

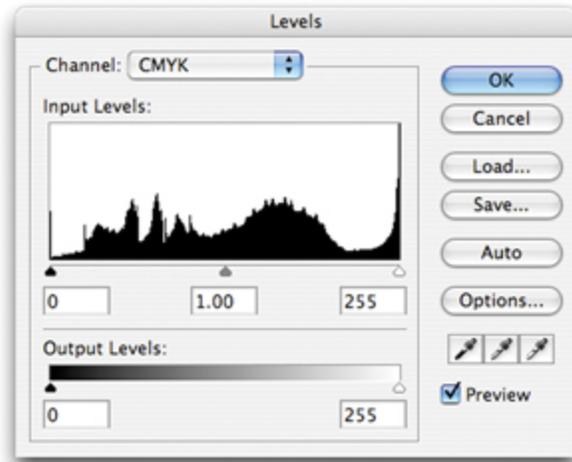
Características principales

De manera esencial, Photoshop contiene, para la mayoría de figurinistas digitales, tres áreas principales: corrección y retoque de imagen; manipulación y composición de imagen; y pintura digital. Cada una de estas áreas tiene menús de comandos especializados, así como herramientas y paletas. La profundidad y amplitud de Photoshop son vastísimas, de modo que en cada área tan sólo se muestran las funciones y herramientas más usadas.

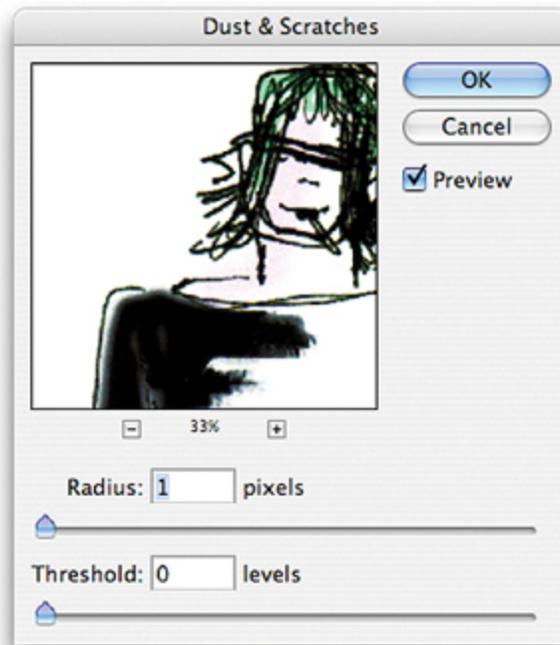
Corrección y retoque de la imagen

A la hora de escanear una ilustración o abrir una imagen digital, el primer paso suele ser corregir su contraste, niveles y color. Se pueden encontrar todos en Menu > Image > Adjustment. Los ajustes más habituales son Levels y Saturation, pero también Shadow Highlight, Brightness Contrast y Curves. Tan sólo mediante la experiencia y la práctica se consigue un uso fluido de estos ajustes. La corrección de imagen es muy útil a la hora limpiar una imagen a mano alzada.

Retocar una imagen es una habilidad muy importante, en especial al tratarse de trabajos creados principalmente sin aplicaciones digitales. Se pueden usar varias herramientas, como Eraser, Clone y Healing Brush, que, una vez acostumbrados a ellas, nos pueden librar de marcas, arrugas del papel y manchas. Algunos filtros, como Dust and Scratches y Reduce Noise son también útiles: los encontrará en Menu > Filter > Noise.



La paleta Levels (Niveles): muy útil a la hora de preparar una ilustración en blanco y negro para colorearla



El filtro Dust and Scratch (Polvo y rascaduras) ayuda a limpiar una imagen escaneada

