

Fresas con chocolate.

Imagen Final

A continuación se muestra la imagen final que intentaremos conseguir con Illustrator:



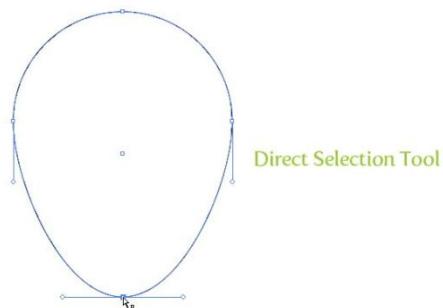
Temas tratados: herramienta Elipse, herramienta Lápiz, el panel de Buscatrazos, el panel Degradado, Pinceles personalizados.

Paso 1

Crear un nuevo documento A4 y una elipse con la herramienta Elipse (L).

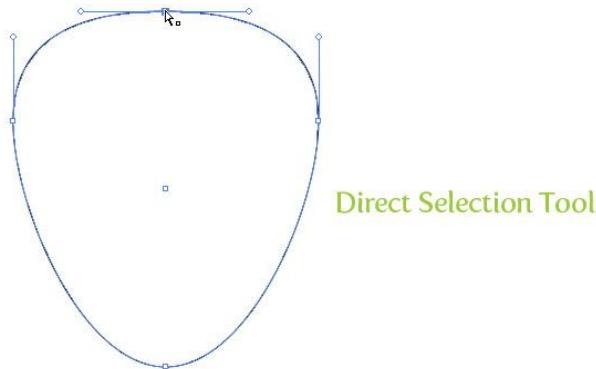
Paso 2

Con la herramienta Selección directa (A), toma el punto de anclaje inferior, mantén presionada la tecla Shift (para restringir los movimientos) y arrastra hacia abajo aproximadamente una cuarta parte del tamaño original de la elipse.



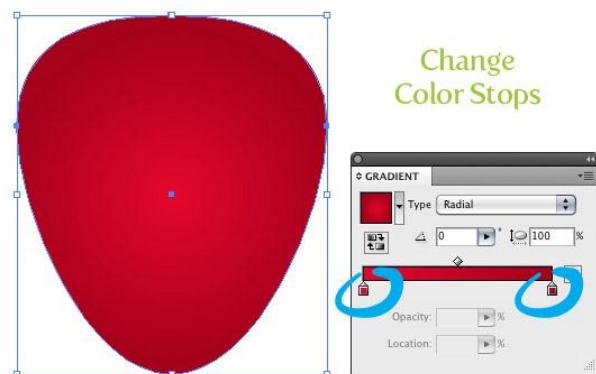
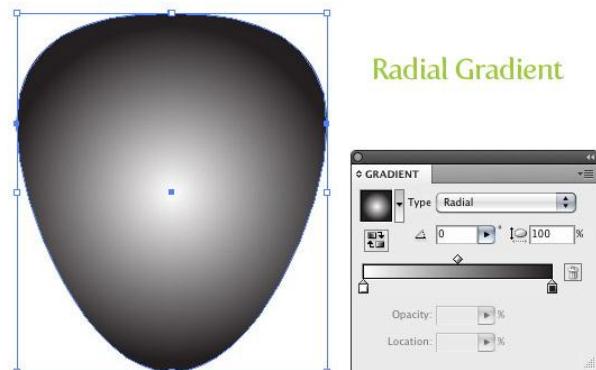
Paso 3

Con la herramienta Selección directa (A), toma el anclaje superior, mantén pulsada la tecla Shift y arrastra hacia abajo alrededor de la octava parte del tamaño original de la elipse.



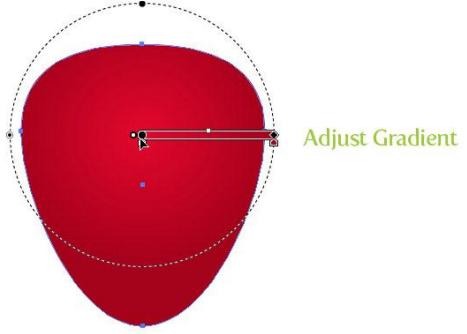
Paso 4

Llena la nueva forma con un degradado radial desde el panel Degradado. Cambia la primera parada de color del gradiente a rojo y el color de la segunda parada a un rojo más oscuro.



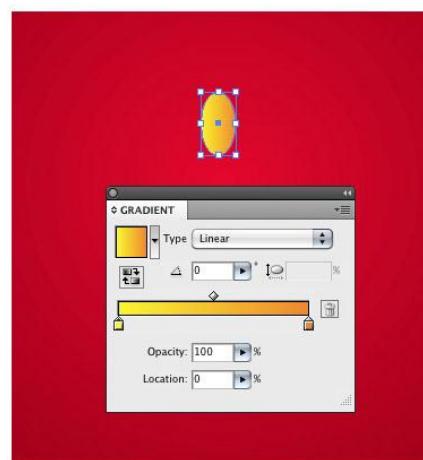
Paso 5

Con la herramienta Degradado (G) ajusta el degradado radial para que la parte más clara quede en la parte superior de la forma.



Paso 6

Crea una pequeña elipse alargada en la parte superior central de la fresa. Llena la elipse con un degradado lineal con el color de la primera parada en un naranja claro y la segunda parada con un naranja más oscuro. Ajusta el gradiente con la herramienta Degradado (G) para que la parte más clara quede en la parte superior de la elipse.



Linear Gradient



Adjust Gradient

Paso 7

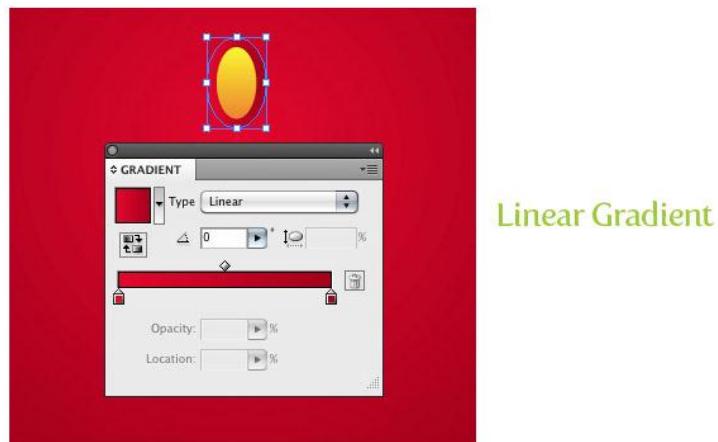
Con la pequeña elipse seleccionada, vete a Objeto > Trazado > Desplazamiento. Una vez que el cuadro de diálogo está abierto, cambia el desplazamiento a 4 px. Este valor puede ser diferente dependiendo de las dimensiones de tu documento.



Offset

Paso 8

Llena la elipse desplazada con un degradado lineal con el mismo tono rojo de la forma principal de la fresa. Ajusta el degradado para que la parte más oscura esté en la parte superior de la forma.



Linear Gradient



Adjust

Paso 9

Selecciona las dos formas, Copia (comando + C) y Pega al Frente (Comando + F). Con la copia todavía seleccionada, móvela arriba y a la izquierda de las elipses originales.



Copy and
Paste in Front



Move

Paso 10

Repite los pasos anteriores colocando copias de las elipses pequeñas alrededor de la forma de fresa. Cuando estés cerca del borde, gírala con la herramienta Selección (V) para seguir la curvatura de la fresa.

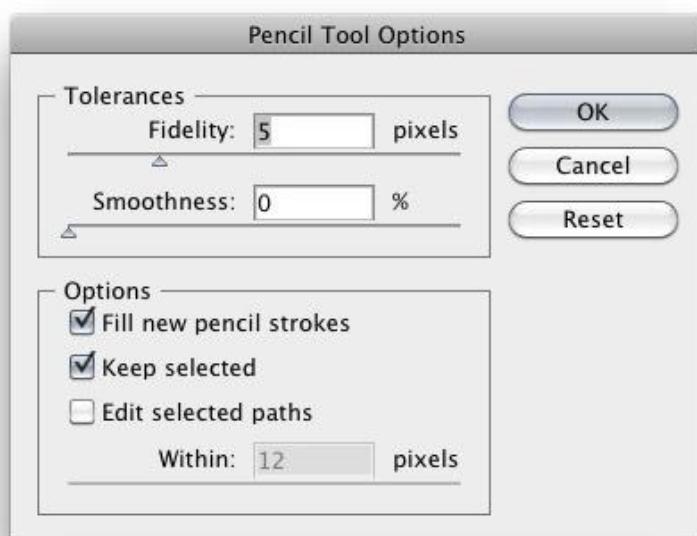


Repeat
Copy, Paste in Front,
and move

Paso 11

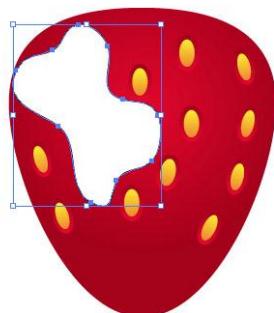
Para este nuevo paso vamos a utilizar la herramienta Lápiz (N) porque es una manera rápida de dibujar trazados. Antes de empezar a dibujar con la herramienta Lápiz (N), es una buena idea fijar algunas preferencias de la herramienta para que podamos obtener una línea suave mientras dibujamos. En primer lugar, haz doble clic en la herramienta Lápiz (N) en el panel de herramientas para abrir las opciones de la herramienta Lápiz. La opción que más nos interesa es la fidelidad. Aquí la pondremos en 5 píxeles para garantizar una línea suave. Siempre se puede jugar con estos valores si no te satisface la calidad del trazado en el próximo paso.

Fidelity

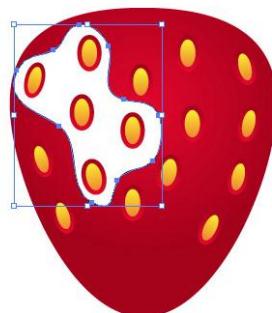


Paso 12

Ahora que nuestra herramienta Lápiz (N) está activa empieza a dibujar una forma unas cuatro o cinco veces más pequeña que la forma principal como se muestra en la figura inferior. Mantén presionada la tecla Alt cuando esté a punto para conectar el principio y al final. Con la nueva forma seleccionada, vete a Objeto>Organizar>Enviar detrás (comando +]) hasta que la forma esté detrás de todas las elipses pequeñas.



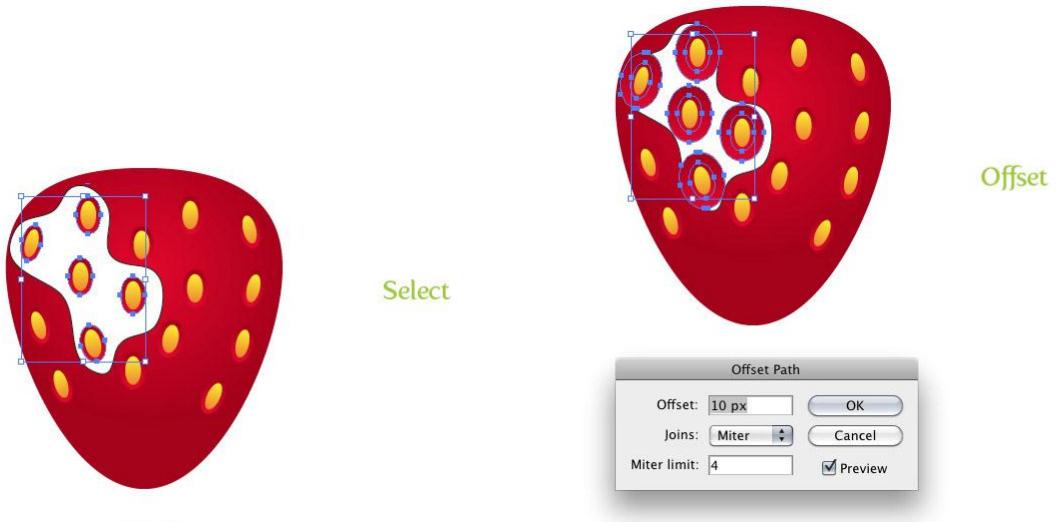
Pencil Tool



Send Backward

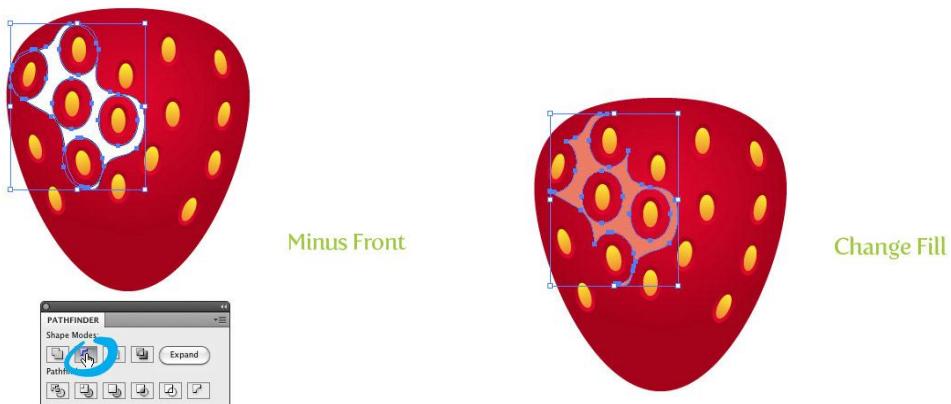
Paso 13

Selecciona todas las pequeñas elipses rellenas con gradiente que caigan dentro de los límites de la forma creada con el lápiz; vete a Objeto > Trazado > Desplazamiento, y cambiar el desplazamiento a 10 px.



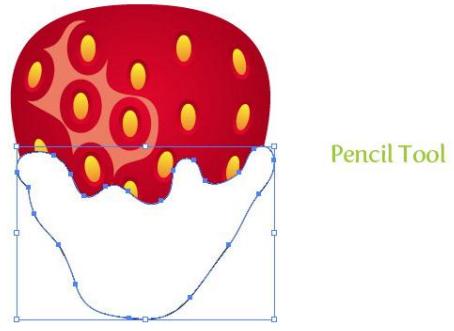
Paso 14

Con las elipses desplazadas todavía seleccionadas, añade a la selección la forma creada con el lápiz. En el panel de buscatrazos pulsa la tecla Alt y pulsa el botón Menos frente. A continuación, cambiar el relleno de la nueva forma a rojo claro.



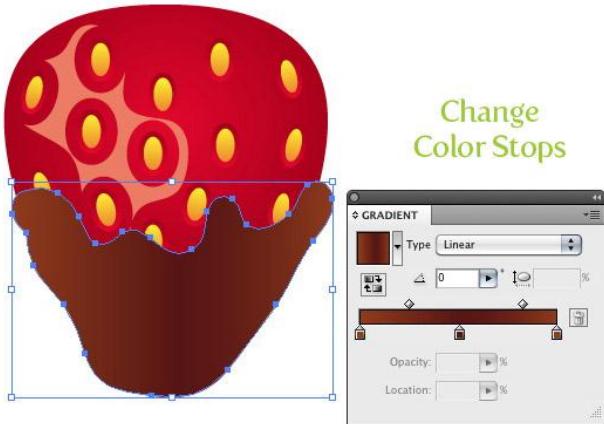
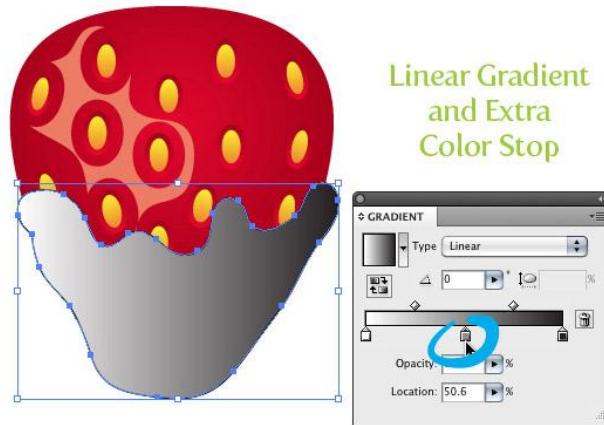
Paso 15

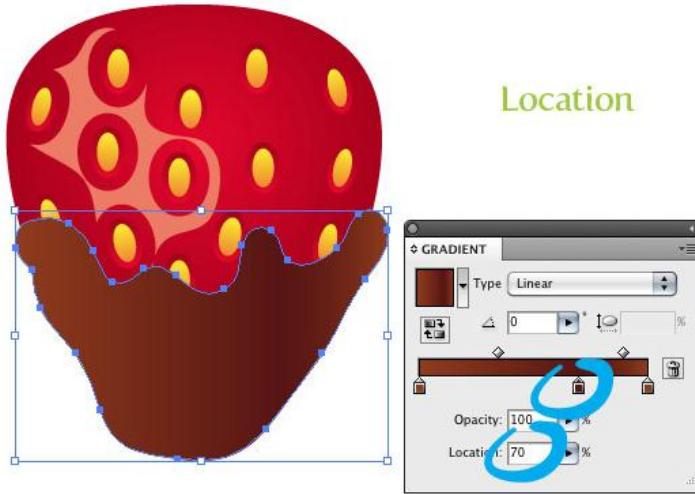
Con la herramienta Lápiz (N) dibuja una forma orgánica que abarque la mitad inferior de la fresa.



Paso 16

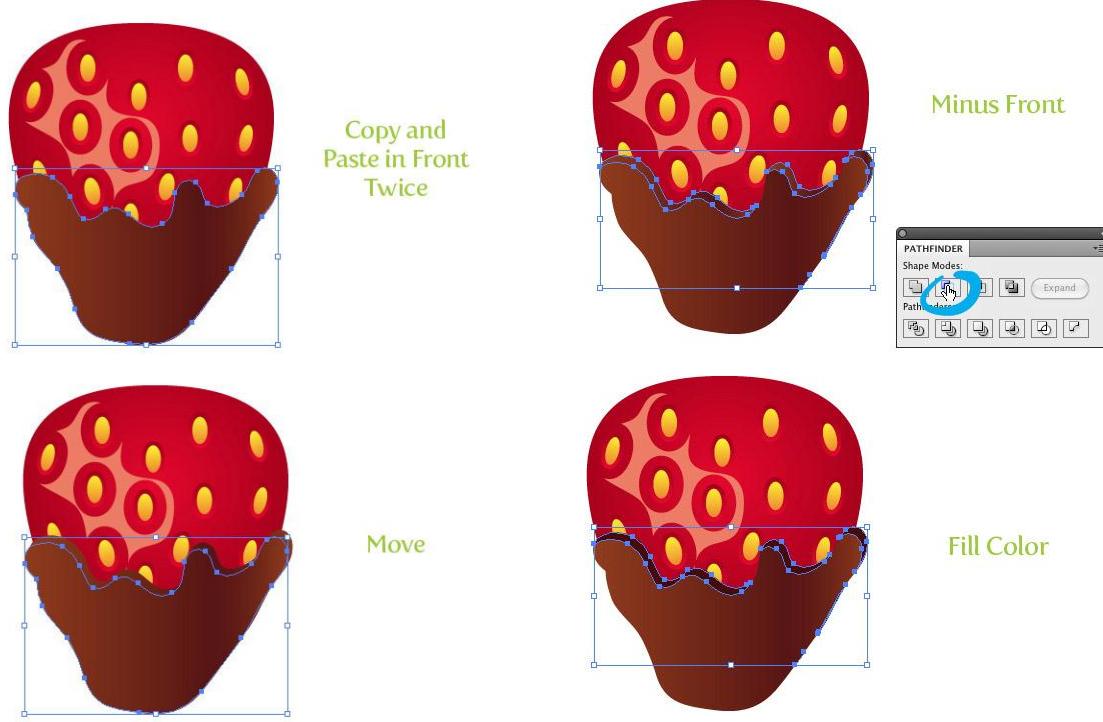
Llena la nueva forma con un degradado lineal. Para este gradiente es necesario agregar una parada de color adicional. Para ello, simplemente haz clic en el centro del control deslizante del panel Degrado. Cambia el color de la primera parada a un marrón claro, la segunda a un marrón oscuro, y la tercera al primer marrón claro. A continuación, selecciona la parada del medio y cambia su ubicación a 70.





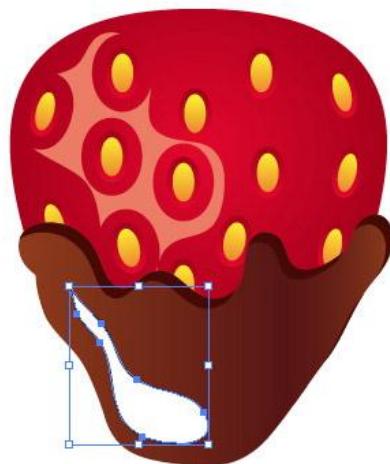
Paso 17

Selecciona la forma del chocolate, copia (comando + C) y Pega al Frente (Comando + F). Haz esto una vez más hasta tener tres formas en total. Selecciona la primera copia y muévela hacia abajo y ligeramente hacia la izquierda. A continuación, selecciona la copia que moviste y la de abajo y pulsa el botón Menos frente en el panel Buscatrazos. Cambiar el color de la nueva forma a un color marrón oscuro.

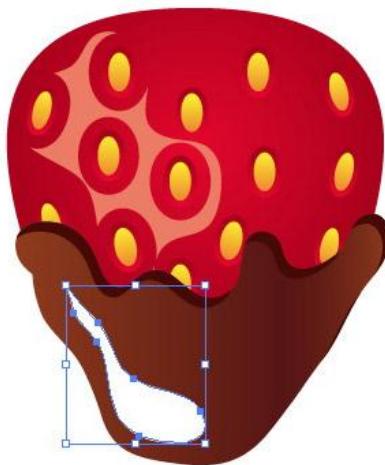


Paso 18

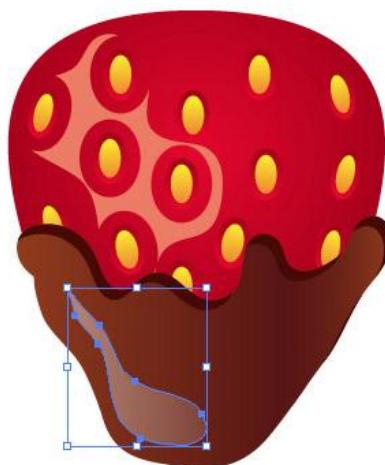
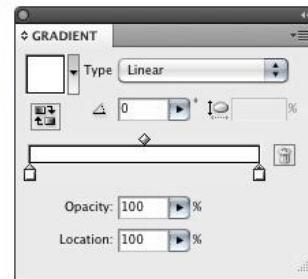
Con la herramienta Lápiz (N) dibuja una nueva forma para el brillo en la parte inferior de la forma principal del chocolate. Llena la nueva forma con un degradado lineal y configura las dos paradas de color blanco. Cambiar la opacidad de la primera parada de color a 40 y la de la segunda parada a 15 desde el panel Degradado.



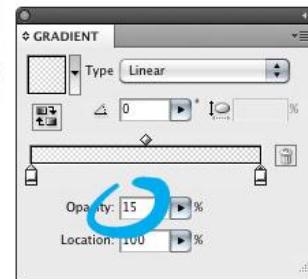
Pencil Tool



Linear Gradient

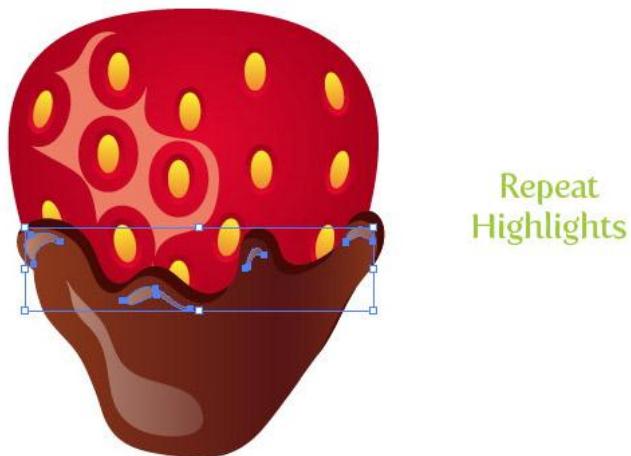


Gradient Opacity



Paso 19

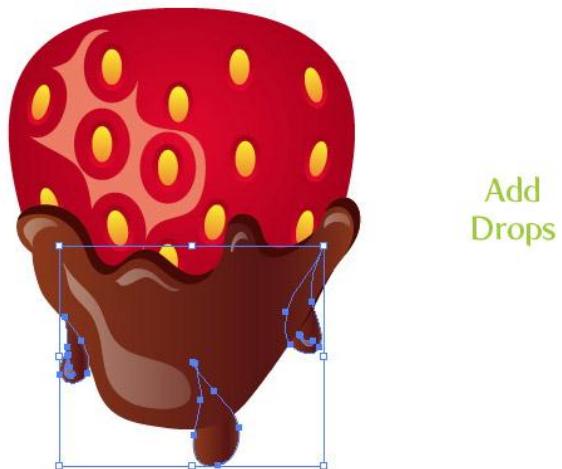
Crea un par más de brillos alrededor de la parte superior izquierda de la forma principal de chocolate. Llena cada nueva forma con el mismo degradado blanco del paso anterior.



Repeat
Highlights

Paso 20

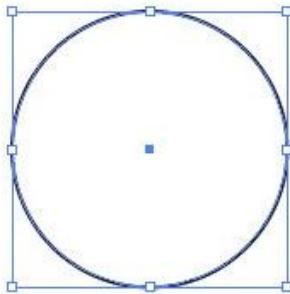
Create a couple more chocolate drops with the Pencil tool (N) and apply the same gradients as in the previous couple steps. Crear un par de gotas de chocolate con la herramienta Lápiz (N) y aplicar los gradienes mismo que en el par de pasos previos.



Add
Drops

Paso 21

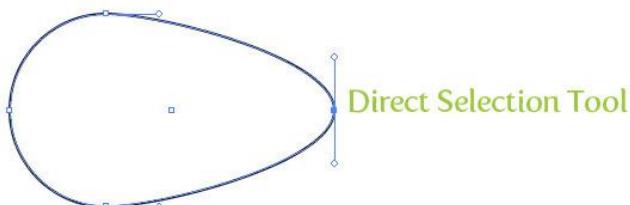
Ahora podemos pasar a la hoja y el tallo de la fresa. Para las hojas vamos a crear una pincel de arte, lo que hará que sea más fácil y rápida su creación. Para empezar, crea una elipse con la herramienta Elipse (L).



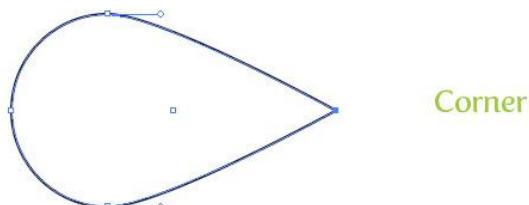
Ellipse

Paso 22

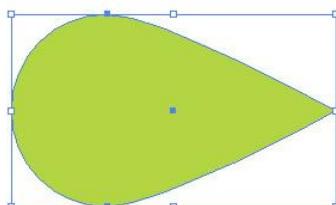
Con la herramienta de selección directa (A) toma el ancla derecha de la elipse y arrástrala hasta alcanzar más o menos el doble de anchura que el original. Con el punto de ancla todavía seleccionado, oprime el botón "Convertir puntos de ancla seleccionados en vértice" en la barra de propiedades de la herramienta. A continuación, rellena la forma con un color verde.



Direct Selection Tool



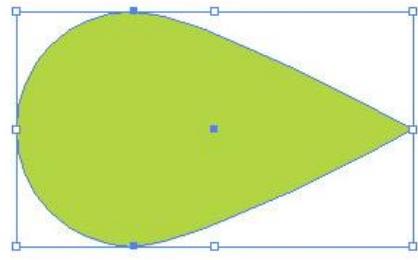
Corner



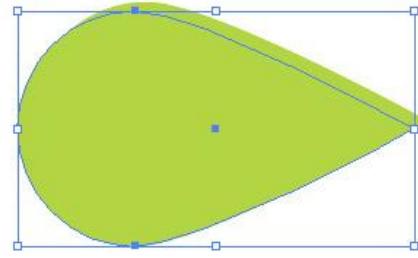
Fill

Paso 23

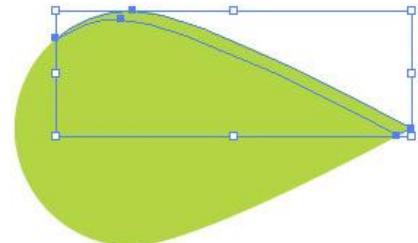
Copia (Comando + C) y Pega al Frente (Comando + F) la forma de elipse dos veces. Seleccione la primera copia y muévela hacia abajo y ligeramente hacia la izquierda. Selecciona las dos copias superiores y presione el botón Menos frente en el panel Buscatrazos. A continuación, rellena la forma resultante con un color verde claro.



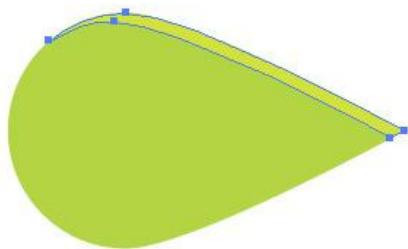
Copy and
Paste in Front
Twice



Move



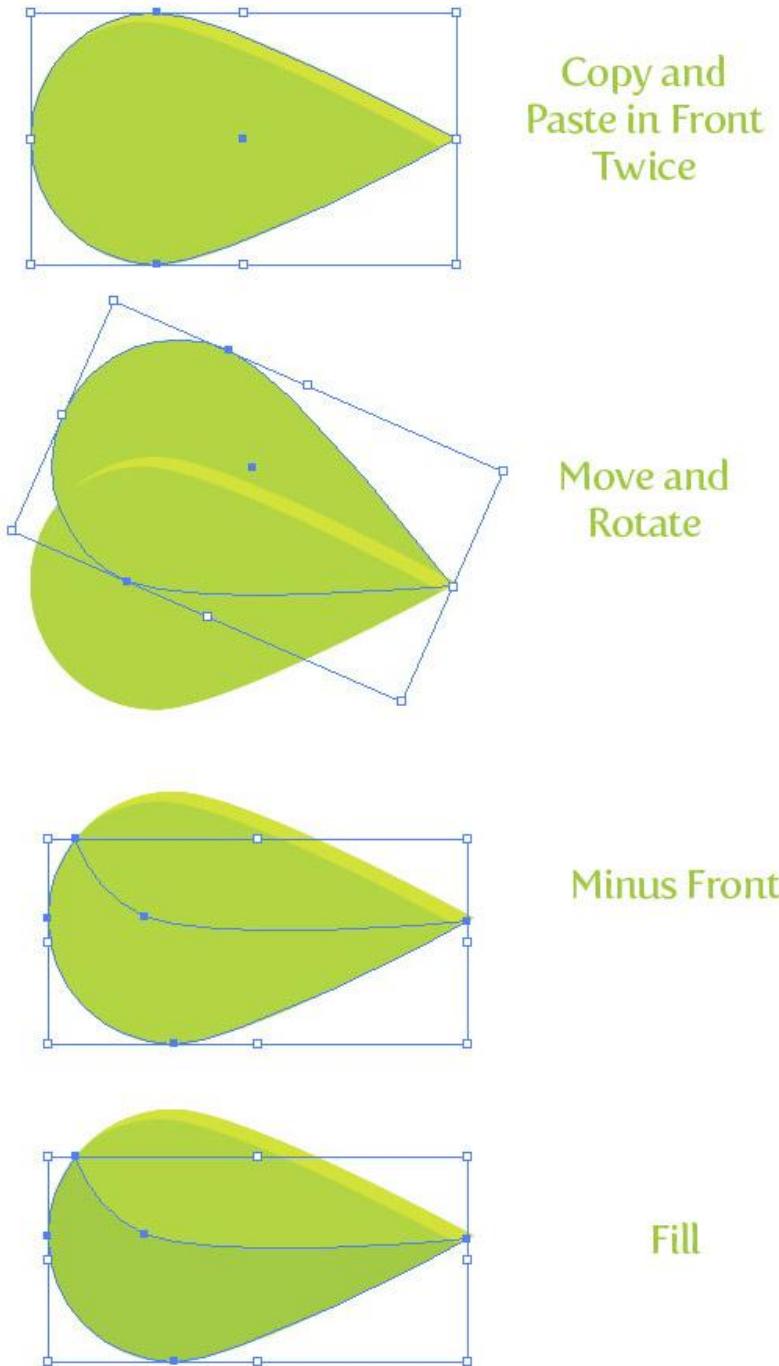
Minus Front



Fill

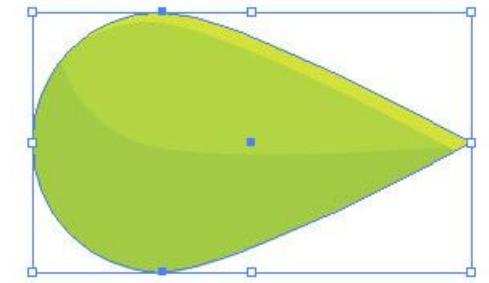
Paso 24

Selecciona la forma principal verde (Comando + C) y Pega al Frente (Comando + F) dos veces. Con la herramienta Selección (V), mueve la copia superior hasta la mitad de la forma original y gírala hasta que los puntos de las formas se toquen. Selecciona las dos copias superiores, presiona el botón Menos Frente del panel Buscatrazos, y cambia el relleno a un color verde oscuro.

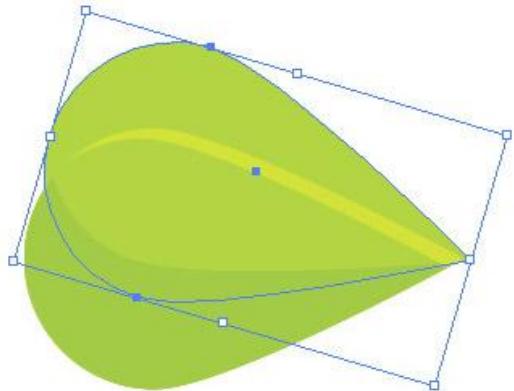


Paso 25

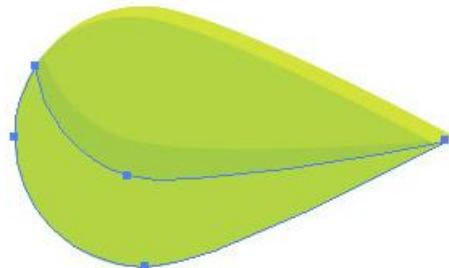
Selecciona la forma principal verde (Comando + C) y Pega al Frente (Comando + F) dos veces. Con la herramienta Selección (V) mueve la forma hacia arriba y gírala ligeramente, selecciona ambas copias superiores, presione el botón Menos frente y cambia el relleno a un verde más oscuro que en el paso anterior.



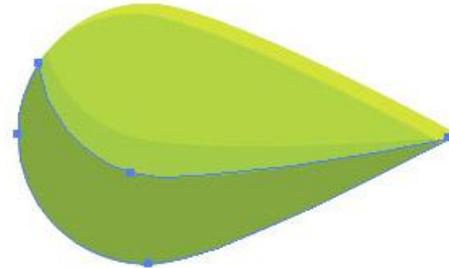
Copy and
Paste in Front
Twice



Move and
Rotate



Minus Front

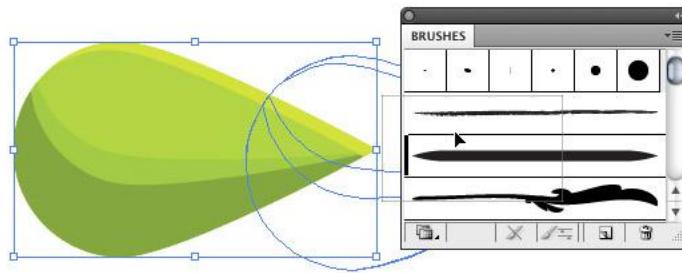


Fill

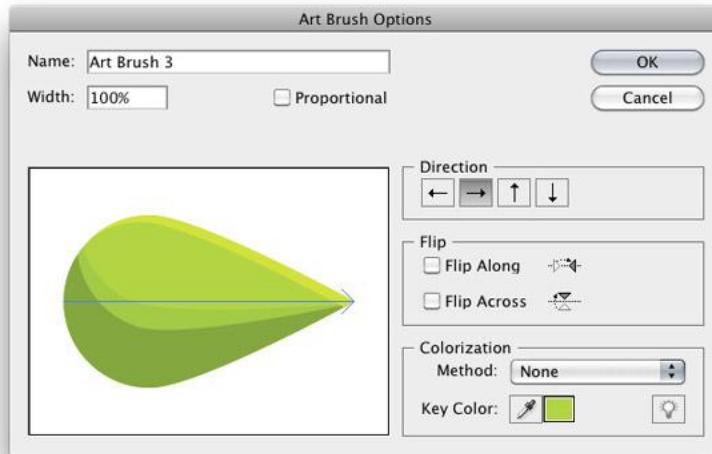
Paso 26

Select all the green shapes and drag them into the Brush panel. Seleccione todas las formas verdes y arrástralas hasta el panel de Pinceles. When the New Brush dialing opens, select the New Art Brush radial button. Cuando se abre el cuadro de diálogo de nuevo pincel, selecciona la opción de nuevo pincel de arte. En las Opciones de Pincel mantén todos los ajustes por defecto.

Drag into Brush Panel



Art Brush

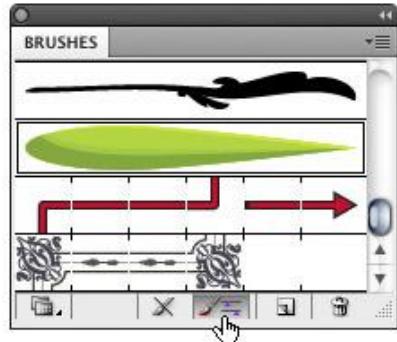


Paso 27

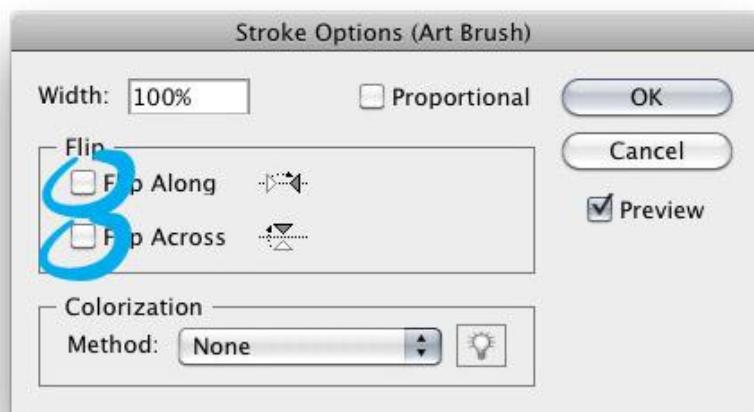
Utiliza la herramienta Pincel (B) con el nuevo pincel de arte y dibuja una hoja en la parte superior de la fresa. Puede que tengas que cambiar el contorno del trazado, si la forma es demasiado grande o no se ve bien. Al crear estas pinceladas, asegúrate de que la parte más oscura del pincel vaya hacia abajo y la parte puntiaguda del pincel quede fuera de la forma de fresa. Si esto no sucede así después de crear el trazado, pulsa el botón "Opciones del objeto seleccionado" en la parte inferior del panel de Pinceles. Cuando el cuadro de diálogo de opciones de trazos se abre, puedes seleccionar Voltear a lo largo o Voltear a través hasta obtener la disposición deseada.



Paint Brush



Use Stroke Options
To Adjust Brush Strokes



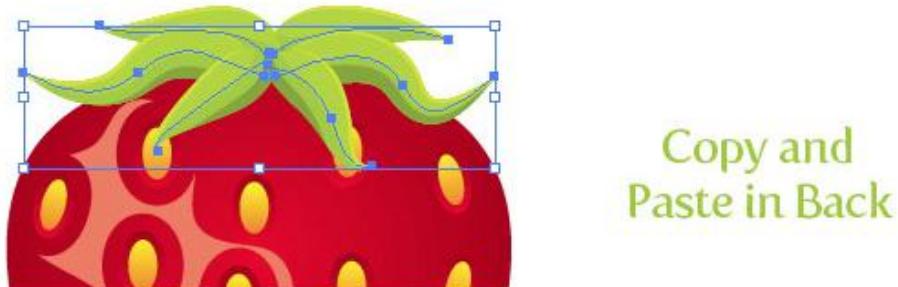
Paso 28

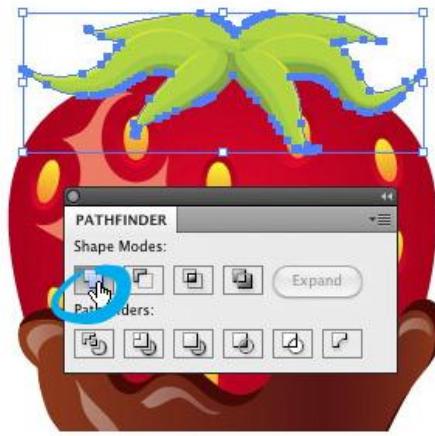
Crea cinco o seis pinceladas con la herramienta Pincel (B) y tu punta de pincel personalizada.



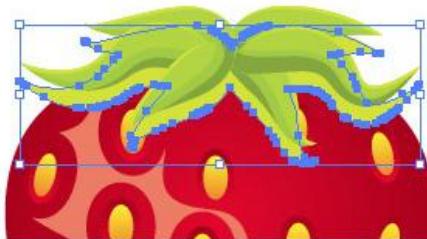
Paso 29

Selecciona todos los trazos de pincel, Copia (comando + C) y pega al fondo (Comando + B). Con las copias aún seleccionadas, vete a Objeto > Expandir apariencia. Con los pinceles expandidos aún seleccionados, pulsa el botón Unificar desde el panel Buscatrazos. A continuación, mueva la nueva forma ligeramente hacia abajo.





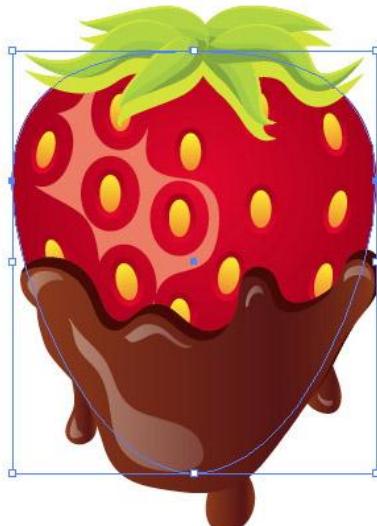
Combine



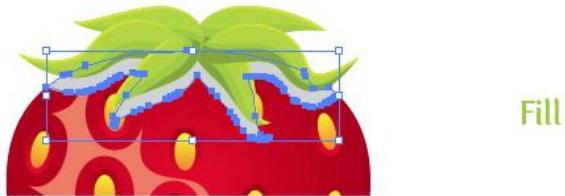
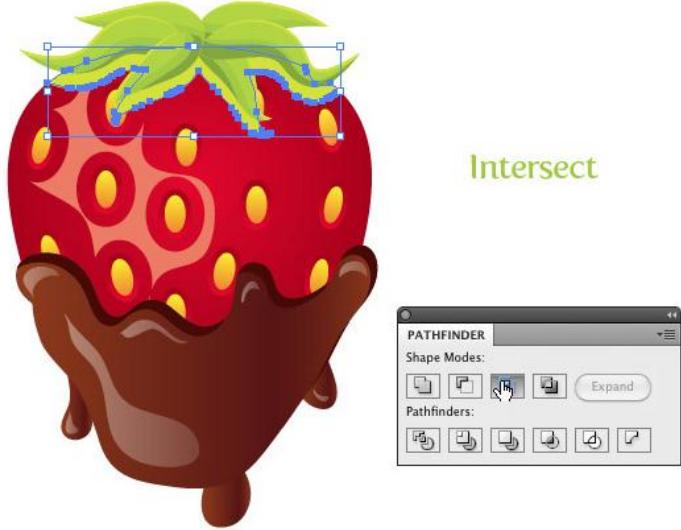
Move Down

Paso 30

Selecciona la forma principal de la fresa, Copia (Ctrl + C) y Pega al Frente (Comando + F). Selecciona la copia del cuerpo de la fresa y combínala con las formas de hojas para pulsar el botón Formar Intersección desde el panel Buscatrazos. Cambia el relleno de la nueva forma a un color gris y fija el Modo de fusión a Multiplicar en el panel Transparencia.

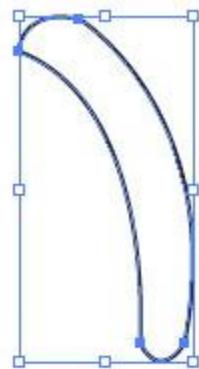


Copy and Paste in Front

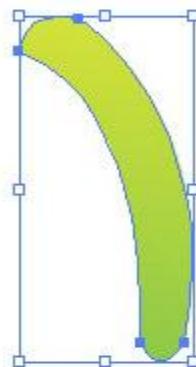


Paso 31

Utiliza la herramienta Pluma (P) para crear una forma para el tallo de la fresa. Llena la forma con un degradado lineal con la primera parada de color verde y la segunda de un verde más oscuro. Con el tallo seleccionado, vete a Objeto > Organizar > Enviar detrás (comando +]) hasta que la parte inferior del tallo se oculte tras las hojas.



Pen Tool



Linear Gradient

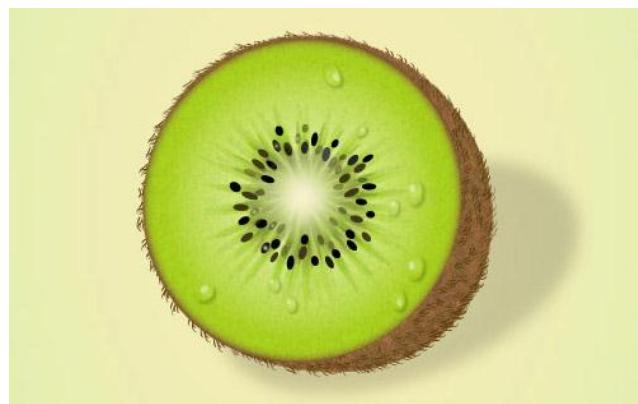


Place

Imagen Final



Kiwi.

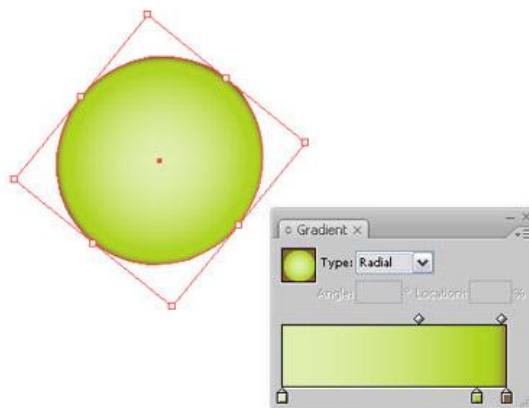


Dibujando la forma del kiwi

Abre un nuevo documento en modo RGB. El primer paso es saber los colores que vamos a utilizar en el tutorial. Para ello vamos a Ventana > Extensiones > Kuler e introducimos en el cuadro de búsqueda el término "kiwi". Te aparecerán unos esquemas de color muy interesantes que querrás guardar en el panel de muestras. Para ello, haz clic en el icono que tiene un signo más en la parte inferior del panel de Kuler llamado "Añadir la temática seleccionada a las muestras".

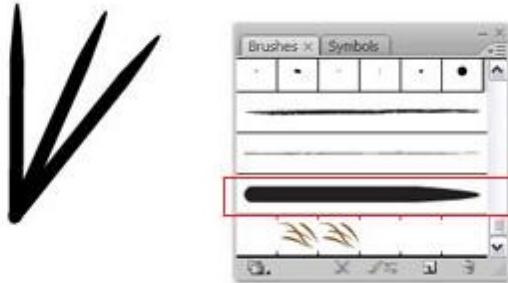


A continuación, toma la Herramienta Elipse y dibuja una forma de óvalo como la de la figura y gírala ligeramente para que parezca más natural. Rellénala con el degradado de la imagen. Los colores RGB son: (224,238,174); (175,212,34); (137,96,58).

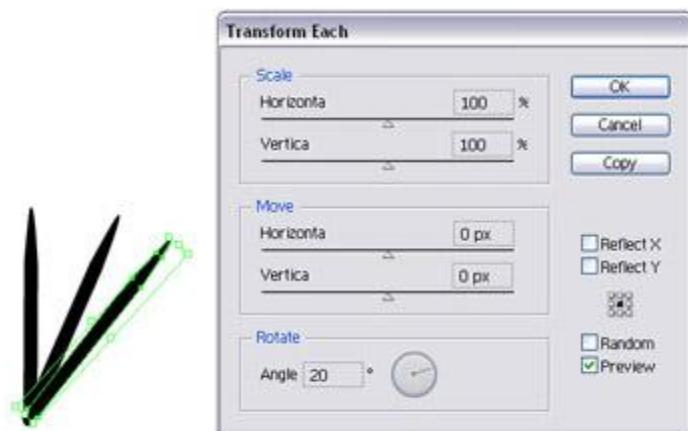


Dibujando la pulpa del kiwi

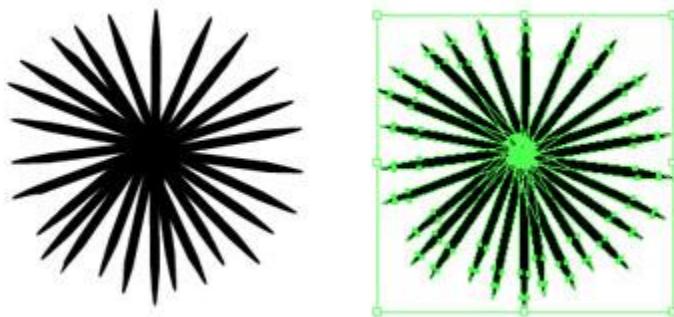
Ahora empezaremos a crear la pulpa. Vete al panel Pinceles y haz clic en el menú de las bibliotecas o vete a Ventana > Bibliotecas de pinceles > Artístico > Artístico > Artístico_tinta y busca la punta de pincel que puedes ver en la imagen.



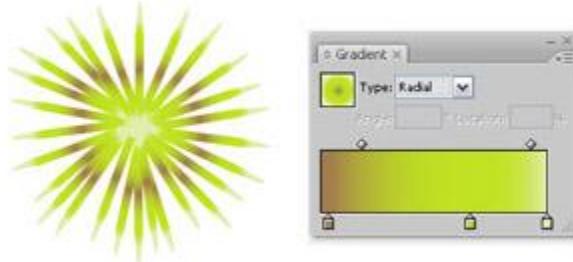
Vete a Objeto > Transformar > Transformar individualmente. Fija el ángulo de rotación en diferentes ángulos y haz clic en el botón Copiar cada vez para conseguir un aspecto arbitrario. Repite el proceso hasta haber cubierto todo el círculo que conformará el corazón de la pulpa.



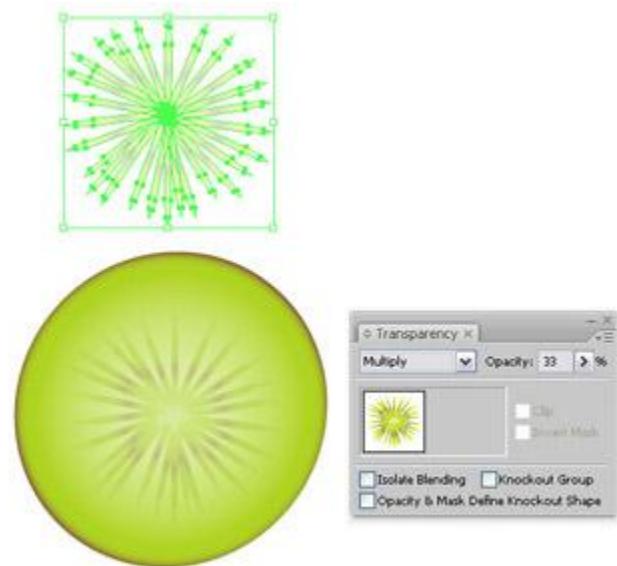
Deberías obtener algo como lo que se muestra en la figura inferior. Vete a Objeto > Expandir apariencia y desagrupa mediante CTRL+SHIFT+G. Continúa editando la forma hasta que te sientas satisfecho con el resultado. El objetivo es que el kiwi parezca lo más natural posible.



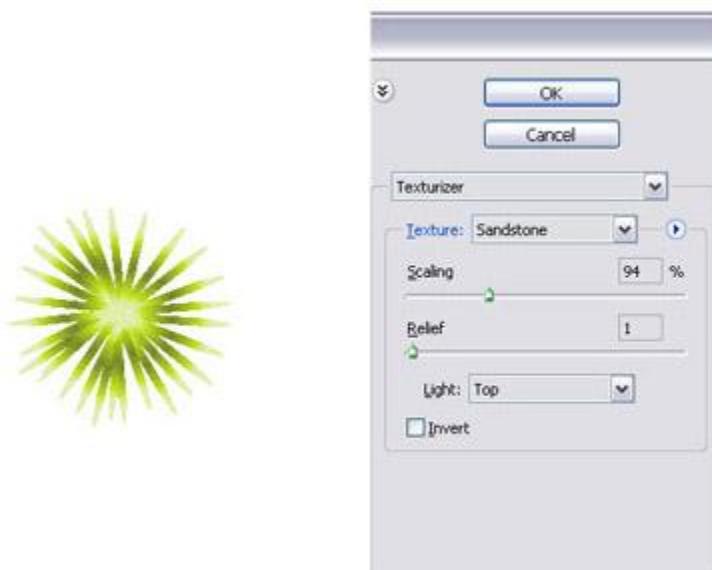
Vamos a añadir algún color. Usa los colores (163,126,78), (192,226,33), (224,238,174) para el degradado radial con el que deberás llenar la forma.



Coloca la forma en el centro del kiwi. Pon el modo de fusión en Multiplicar y baja la opacidad al 33%.



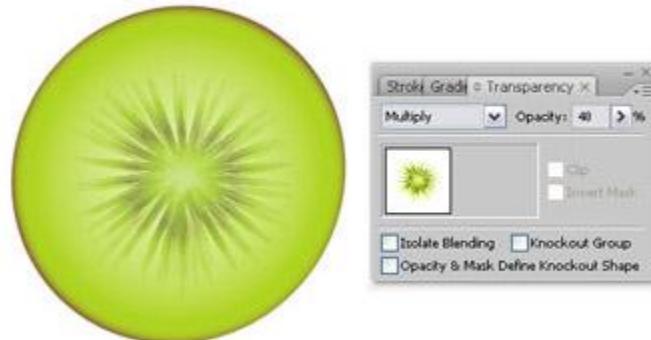
Para acentuar el realismo crearemos dos formas más. Copia y pega la forma que acabas de crear para aplicarle algunos efectos. Vete a Efecto > Textura > Texturizar e introduce la configuración que se muestra a continuación:



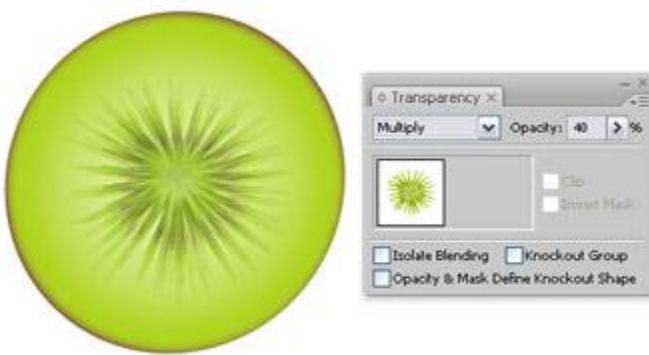
Ahora vete a Efecto > Estilizar > Resplandor exterior e introduce los valores indicados debajo:



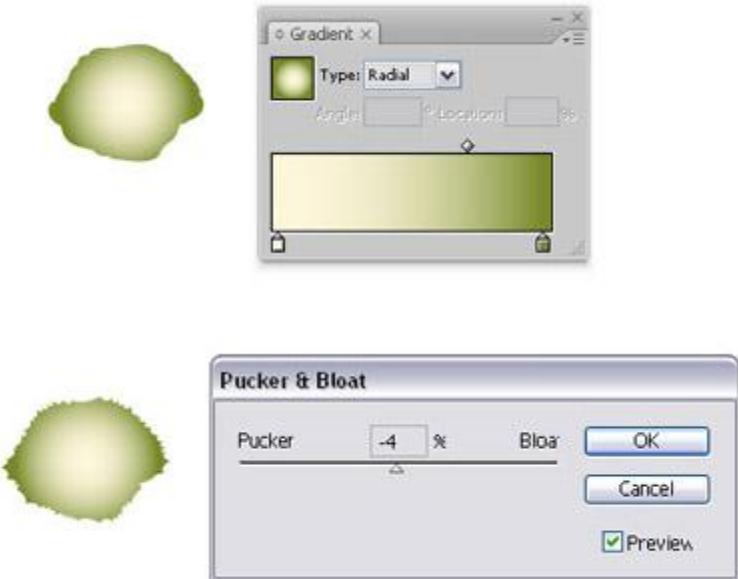
Ubica la forma sobre la primera. Establece el modo de fusión en Multiplicar y la opacidad al 48%.



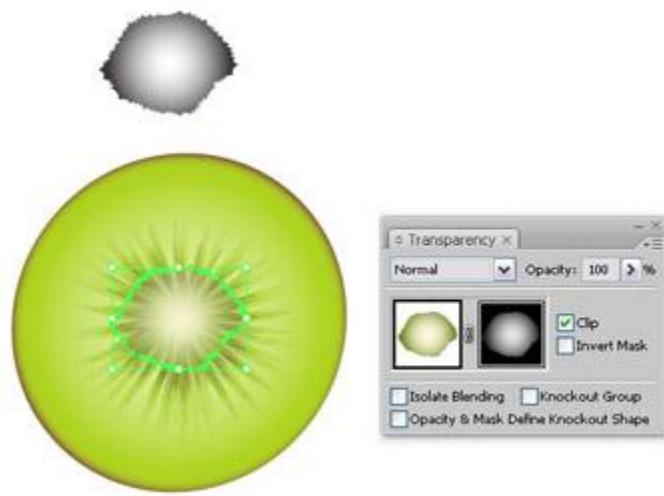
Para darle aún más profundidad, copia y pega la primera forma de nuevo. Reduce su tamaño a la mitad y colócalo sobre las anteriores. Pon el modo de fusión en Multiplicar y baja la opacidad al 40%. Obtendrás un resultado similar al mostrado en la imagen:



Vamos con el corazón del kiwi. Coge la herramienta Pincel y dibuja una forma irregular como la mostrada en la figura. Rellénala con un degradado radial con los siguientes colores RGB: (252,246,218) y (119,137,42). A continuación aplica el efecto de Fruncir y engordar que encontrarás en Efecto > distorsionar y transformar. Esto hará que la forma se fusione mejor en el medio dando sensación de continuidad con el resto de la pulpa.

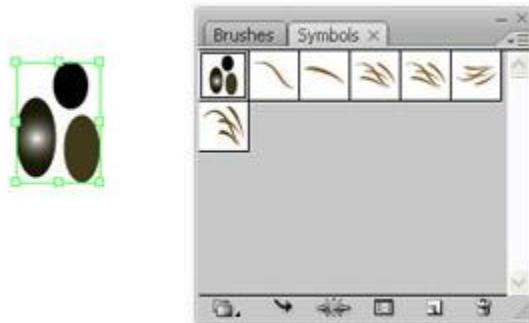


Copia y pega al frente esta forma y rellénala con un degradado de blanco a negro. Selecciona ambas formas, vete al panel Transparencia y selecciona Crear máscara de opacidad en el menú de dicho panel. Obtendrás algo similar a la imagen.

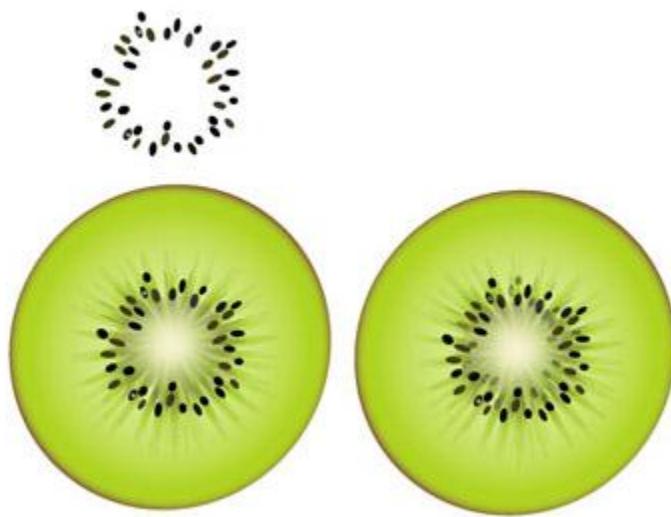


Dibujando las pepitas del kiwi

Toma la herramienta Elipse y crea 3 óvalos. Coloréalos de marrón oscuro, negro y un degradado radial de negro blanco, respectivamente. Cuando hayas acabado agrúpalos juntos y arrástralos al panel de Símbolos.

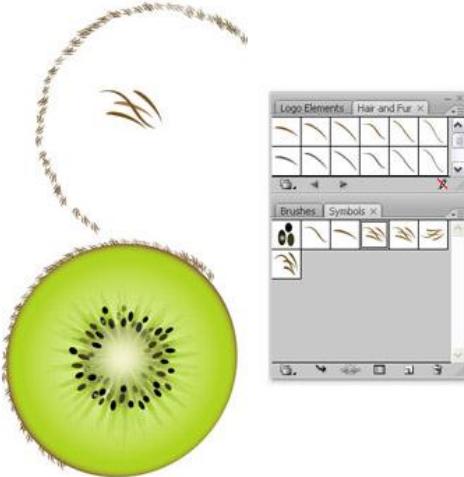


Ahora, selecciona la herramienta Rociar símbolo y empieza a pintar semillas. Usa también Desplazar símbolo y Cambiar tamaño de símbolo dentro del mismo grupo de herramientas de Rociar símbolo para que presenten un aspecto arbitrario más realista. Para ahondar aún más en detalles, agrupa las semillas, cópialas y rótalas un poco de manera que se superpongan y reduce la opacidad al 40%.

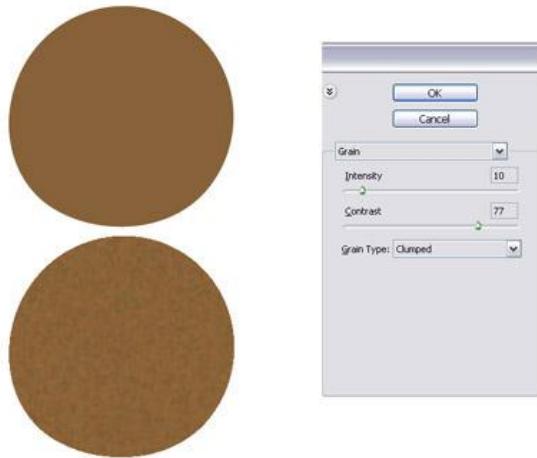


Dibujando la piel del kiwi.

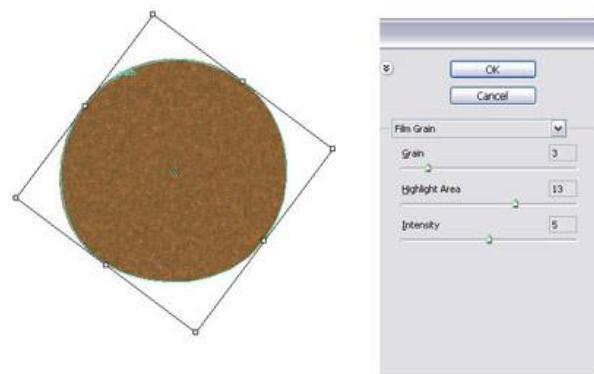
Vete al panel de Símbolos, abre las bibliotecas de símbolos y selecciona la opción de Pelo y pelaje. Dentro de este grupo selecciona un símbolo de pelo marrón, el que más te guste para crear la pelusa de la superficie del kiwi. Haz clic en él para que se agregue a los símbolos actuales del panel. Con el nuevo símbolo seleccionado vete a la herramienta Pincel y empieza a dibujar el lado izquierdo del contorno del kiwi. En este caso se ha dividido el trabajo en varios segmentos de manera que en cada uno el pincel de pelo presenta ligeras variaciones de configuración para conseguir que el resultado sea menos artificioso.



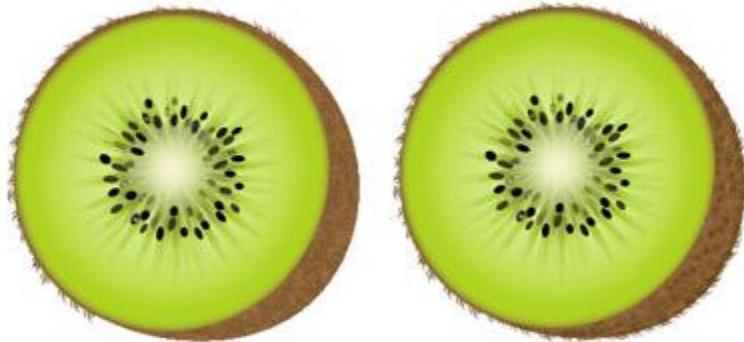
Vamos con la piel propiamente dicha del kiwi. Coge la herramienta Elipse y dibuja su forma rellenándola con el color (135,98,57). Ahora aplicaremos algunos efectos sobre ella. Vete a Efecto > Textura > Granulado e introduce los valores que se muestran en la figura. (Cumpled = Contrastado)



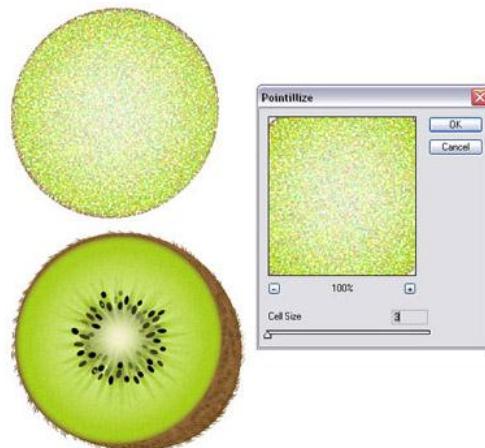
Vete a Efecto > Artístico > Película granulada y establece la configuración indicada debajo. Obtendrás algo como esto:



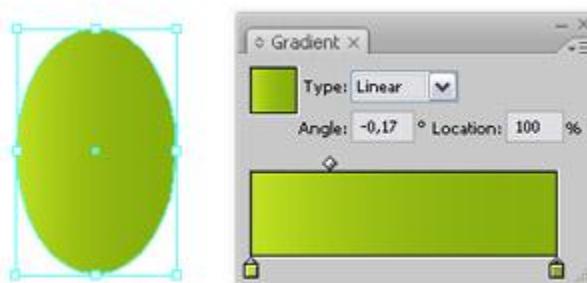
Coloca la forma en el fondo del kiwi. Tendrás que añadir algún pelo extra sobre la superficie visible con la misma técnica que ya empleamos anteriormente.



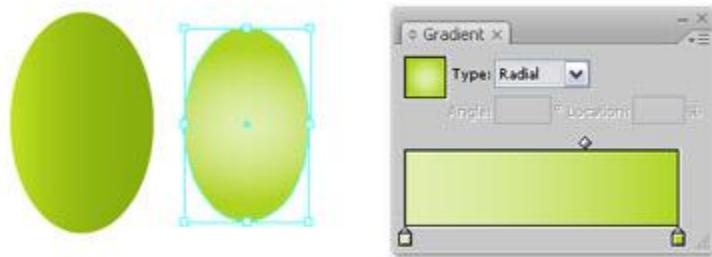
Pero a nuestro kiwi parece faltarle algo y el trabajo no está todavía terminado. Necesita más textura, no es lo suficientemente realista. Copia y pega delante la forma de la pulpa (la parte verde) Vete a Efecto > Pixelizar > Puntillista e introduce los valores indicados. Baja la opacidad al 20%.



Añadiremos unas cuantas gotas de agua para darle "frescura". Toma la herramienta Elipse y crea una forma como la mostrada en la figura. Rellénala con un degradado lineal con los colores RGB (192,226,33) y (136,175,14).



Crea una segunda forma más pequeña que la primera y rellénala con un degradado radial con los colores RGB (224,238,174) (175,212,34).



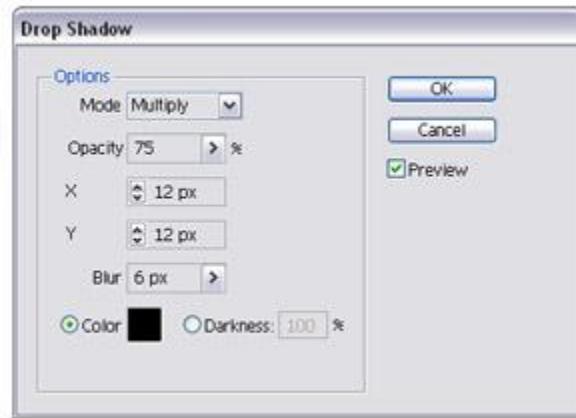
Coloca la segunda forma sobre la primera y crea tres formas más para añadir brillo a la gota de agua. Usa un relleno blanco en una y rellena la otra usando el mismo degradado de la segunda forma anterior.



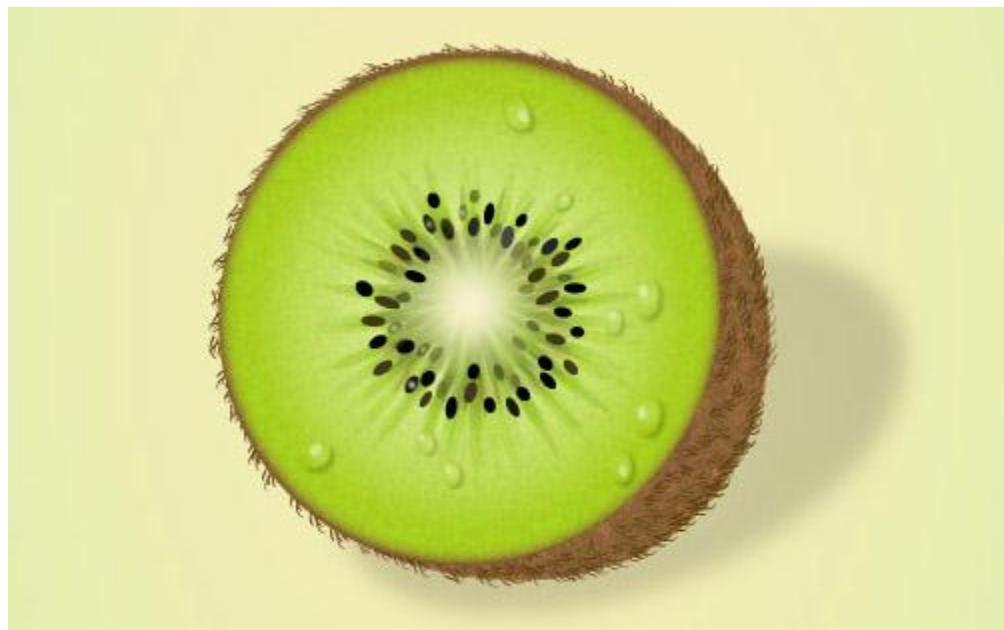
Ahora, ordena todas las formas como se muestra en la figura. Baja la opacidad de la forma blanca al 40% y agrúpalas. Reduce también la opacidad del grupo al 25.35% dependiendo del tamaño de tu kiwi.



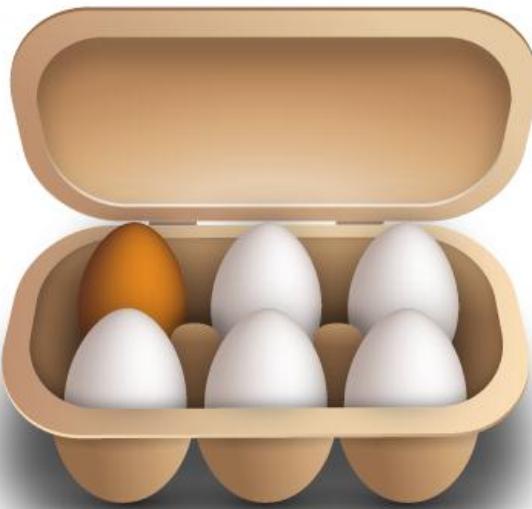
Vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela e introduce los valores indicados.



Crea varias copias de la gota de agua y cámbiales el tamaño. Dispérsalas a lo largo del corte del kiwi. Ajusta la opacidad de nuevo si fuese necesario. Esta será tu imagen final:



Huevera con media docena de huevos.



Parte I – Preliminares

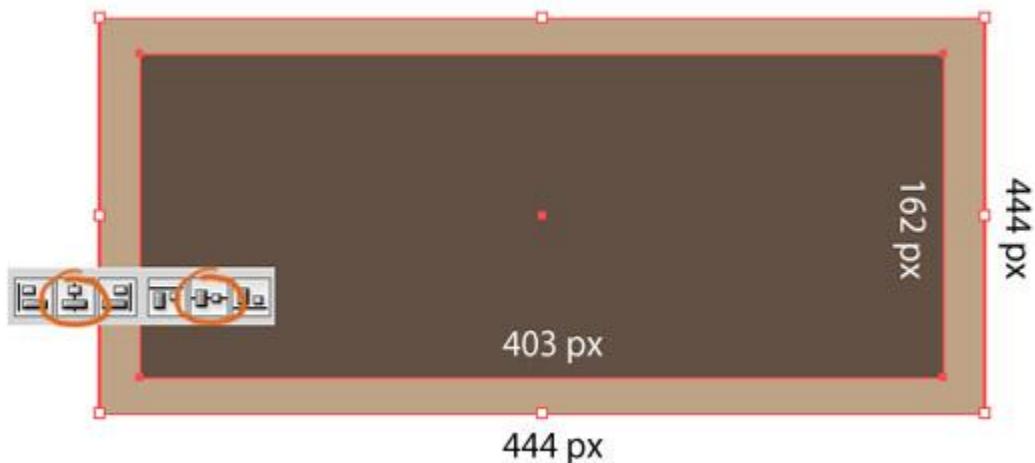
Paso 1

Abre un nuevo documento de 800 x 600 px en modo de color RGB. Vete a Edición > Preferencias > Generales y asegúrate de que Incrementos de teclado está establecido en 1 px.



Paso 2

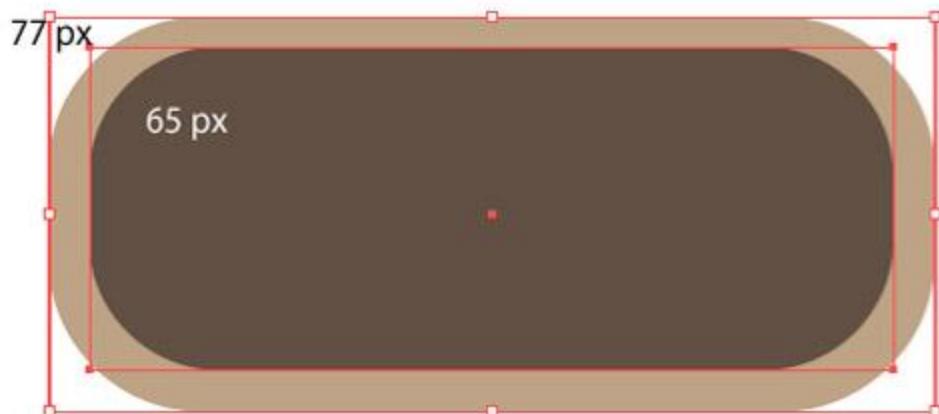
Con la Herramineta Rectángulo (M) crea dos rectángulos. Aquí el más grande tiene 444 x 198 px y el rectángulo interior tiene 403 x 162 px. Céntralos horizontal y verticalmente.



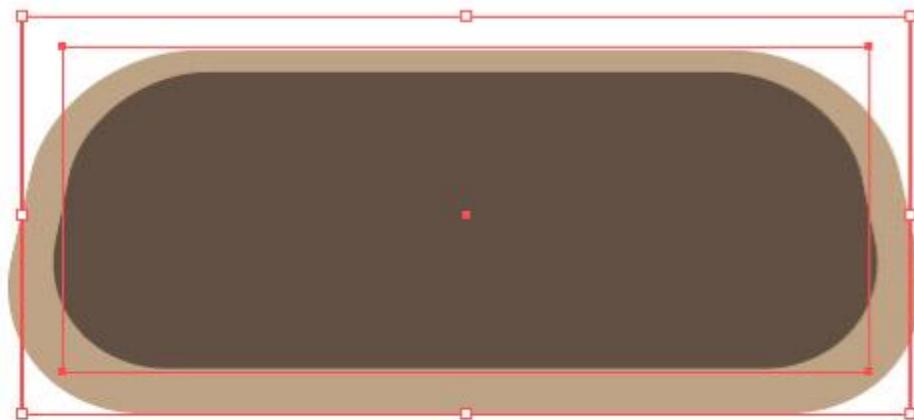
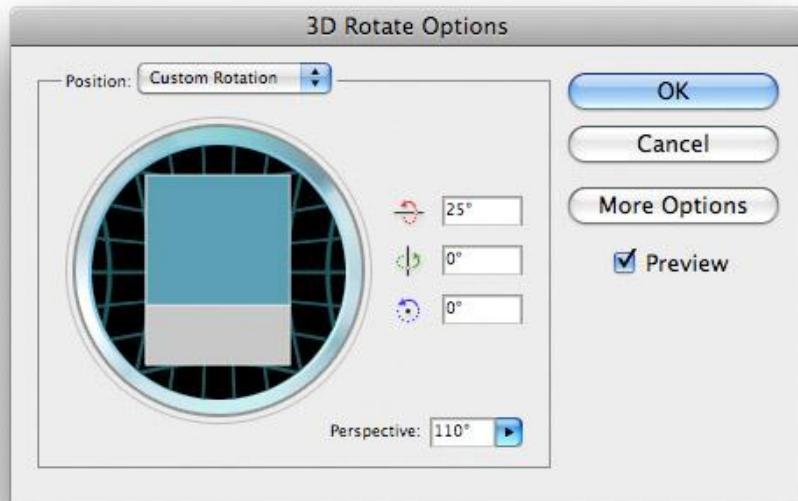
Selecciona (V) el rectángulo pequeño y pulsa dos veces la tecla de desplazamiento hacia arriba para colocarlo 2 px más arriba de la posición central.



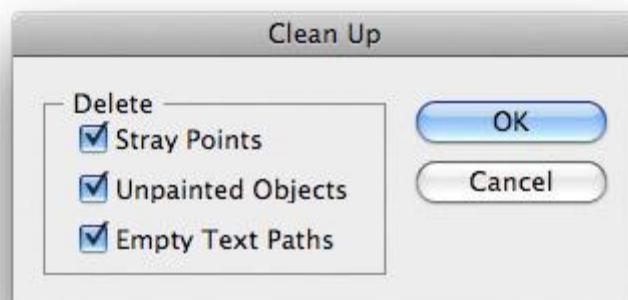
Selecciona el rectángulo grande. Vete a Efecto > Estilizar > Redondear vértices... y fija el radio en 77 px. Repite el proceso para el rectángulo pequeño, cambiando el radio a 65 px.



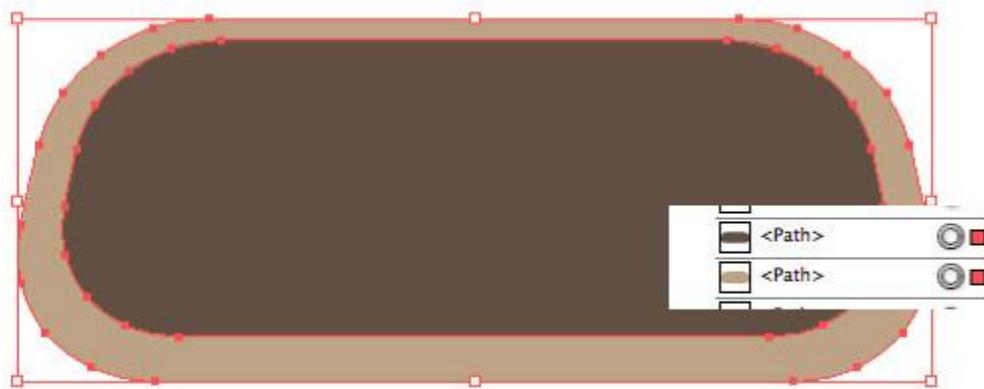
Selecciona ambos rectángulos. Vete a Efecto > 3D > Rotar y configura los ajustes mostrados en la figura:



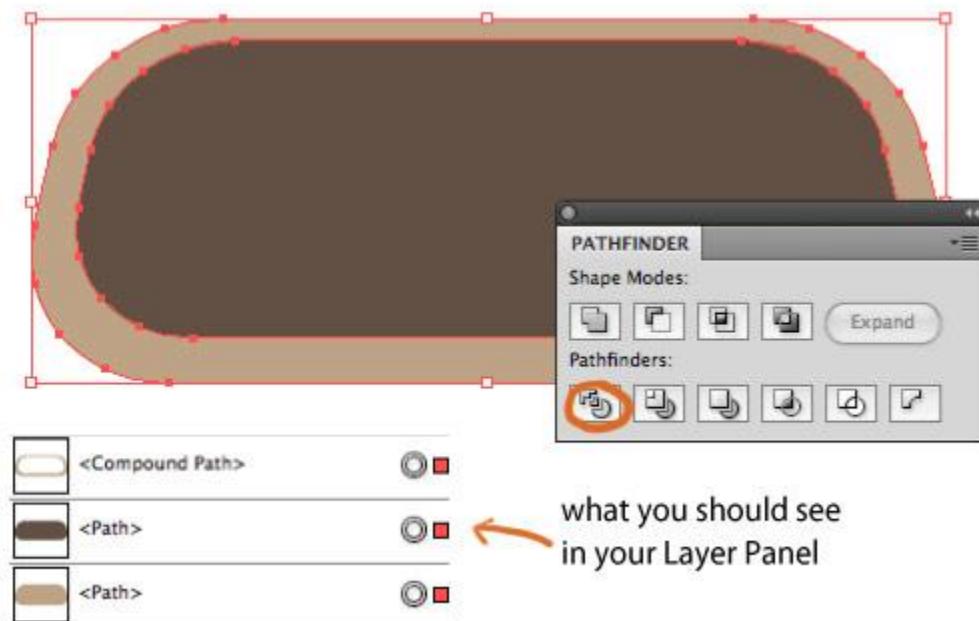
Mantén los dos rectángulos seleccionados y vete a Objeto > Expandir apariencia. No desecciones y suelta la máscara que acaba de crear Illustrator. Para ello vete a Objeto > Máscara de recorte > Soltar (ALT+CTRL+7). Después vete a Objeto > Trazado > Limpiar.



Finalmente, selecciona ambas formas y desagrupa dos veces con CTRL+SHIFT+G o mediante el menú Objeto > Desagrupar.



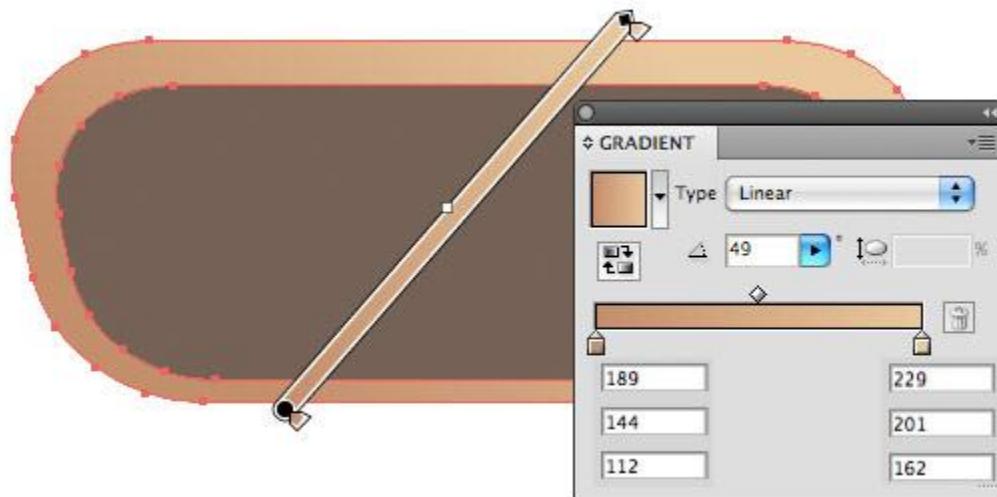
Copia con CTRL+C la forma más grande y pégala al frente con CTRL+F. Mantén la selección y con la tecla SHIFT pulsada haz clic también en la forma interior para incluirla en la selección inicial. Escoge la opción Dividir en el panel Buscatrazos. Desagrupa con CTRL+SHIFT+G. Trae el marco exterior que se forma(trazado compuesto) hacia el frente con CTRL+] o vete al menú Objeto > Organizar > Hacia delante.



Parte II – Crear la tapa de la huevera

Paso 3

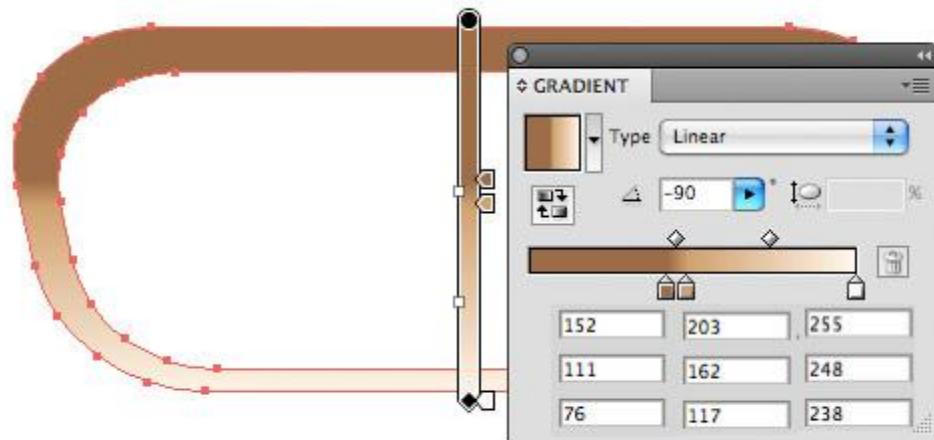
Copia las tres formas creadas en la Parte I y gíralas hacia abajo (asegúrate de que el giro sea exactamente de 180 grados manteniendo pulsada la tecla SHIFT) Trae la parte del marco al frente con CTRL+SHIFT+] o vete al menú Objeto > Organizar > Traer al frente. Aplica un relleno de degradado como se muestra en la figura. Los números representan valores RGB.



Copia el marco de la tapa con CTRL+C y pégalo en el fondo con CTRL+B. Pulsa 4 veces la tecla de desplazamiento hacia arriba para moverlo 4 pixels en esa dirección.



Apícale a la copia del marco un degradado como se muestra en la figura. Para mayor comodidad puedes hacer todos los demás objetos invisibles con CTRL+3.

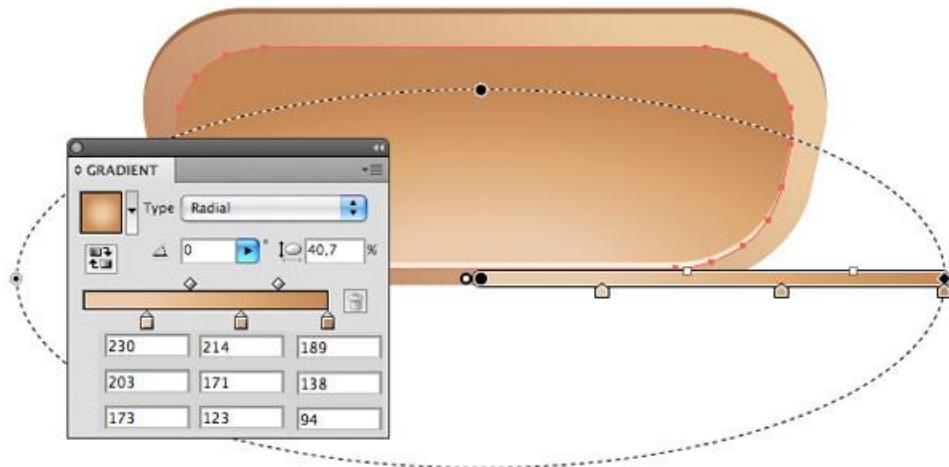


Este sería el resultado:



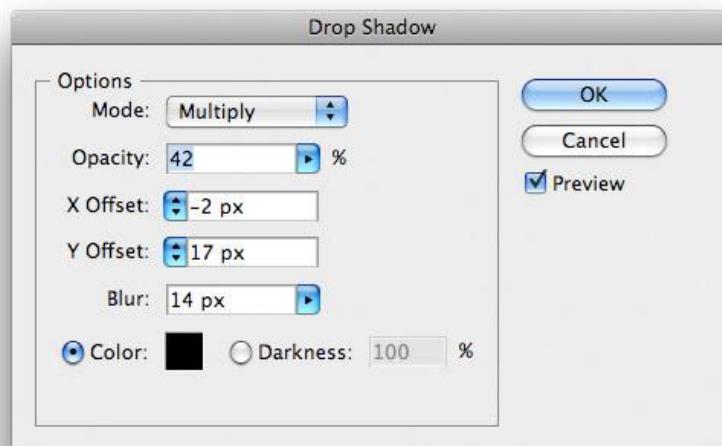
Paso 4

Selecciona la parte interior de la tapa y aplícale un degradado radial como el de la figura:

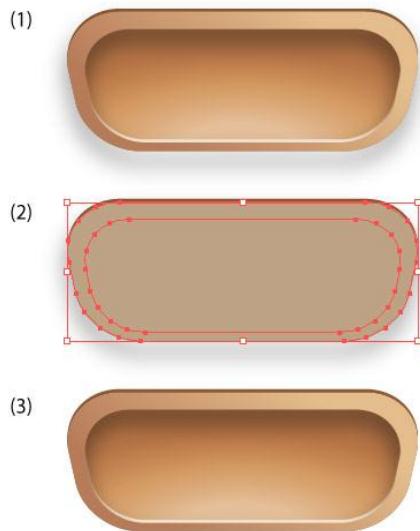


Paso 5

Volvamos al marco de la tapa. Selecciónalo y vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela... Fija los parámetros como se muestra a continuación:



- (1) Ya que no queremos tener sombra fuera de la tapa crearemos una máscara de recorte.
- (2) En el panel de capas selecciona la forma de la tapa. Traela al frente con SHIFT+CTRL+[. Con la tecla SHIFT pulsada haz clic tanto en la forma de tapa como en el marco. Para crear una máscara de recorte vete a Objeto > Máscara de recorte > Crear o usa el atajo de teclado CTRL+7.
- (3) Aquí está lo que obtendríamos. Selecciona todos los elementos y agrúpalos con CTRL+G

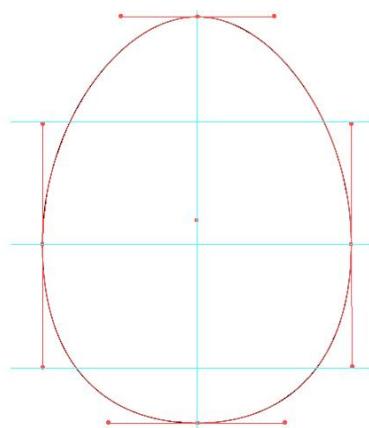


Por conveniencia, crea una nueva capa con CTRL+L. Selecciona la tapa y arrástrala hasta la nueva capa.

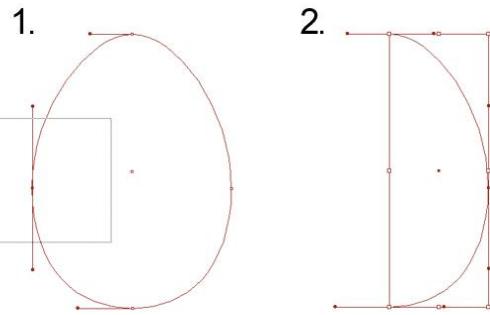
Parte III – Crear un huevo.

Paso 6

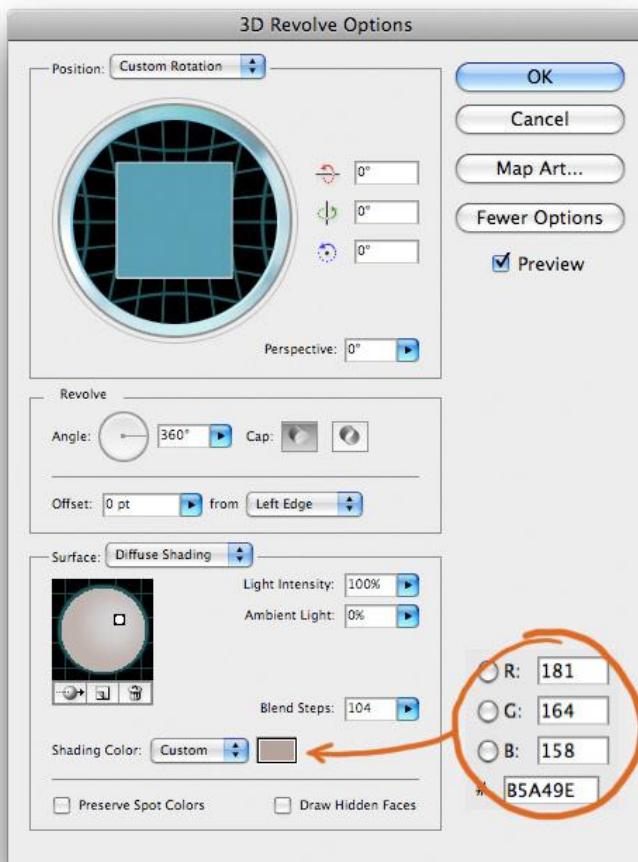
Puedes emplear la imagen de abajo como una plantilla para dibujar la forma del huevo. Bloquea la imagen con CTRL+3. A continuación dibuja una elipse (L) empezando en el centro de la plantilla del huevo. Para ello mantén pulsada la tecla ALT. Después de soltar el ratón puedes rectificar tu elipse usando la Herramienta de Selección Directa (A).



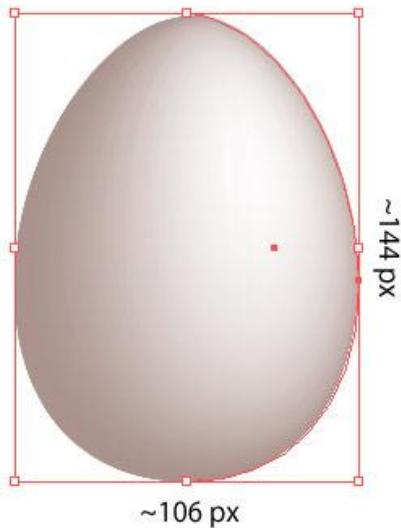
Con la Herramienta de Selección Directa (A) selecciona la mitad derecha del huevo y elimínala.



Pon el color del contorno a blanco, sin relleno y vete a Efecto > 3D > Girar. Haz clic en el botón Más opciones para ver una lista completa de opciones. En la figura de abajo puedes ver toda la configuración de parámetros necesaria.

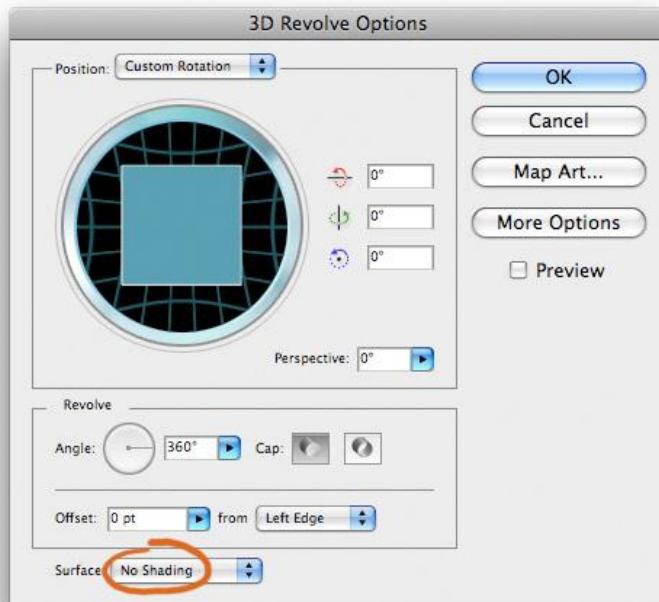


Con la tecla SHIFT pulsada reescalada la forma del huevo hasta que alcance un tamaño de unos 106 x 144 px.

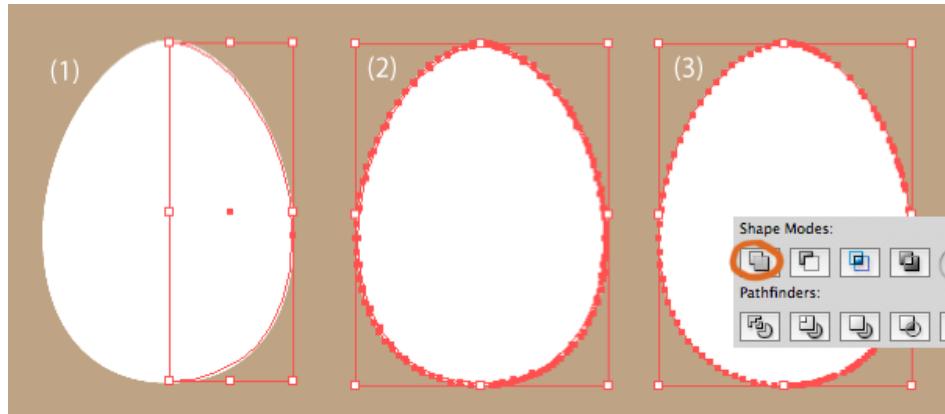


Paso 7

Copia la forma del huevo con CTRL+C y pégala al fondo con CTRL+B. Abre el cuadro de diálogo del efecto de giro 3D en el panel de Apariencia y en Superficie selecciona "Sin difuminado"

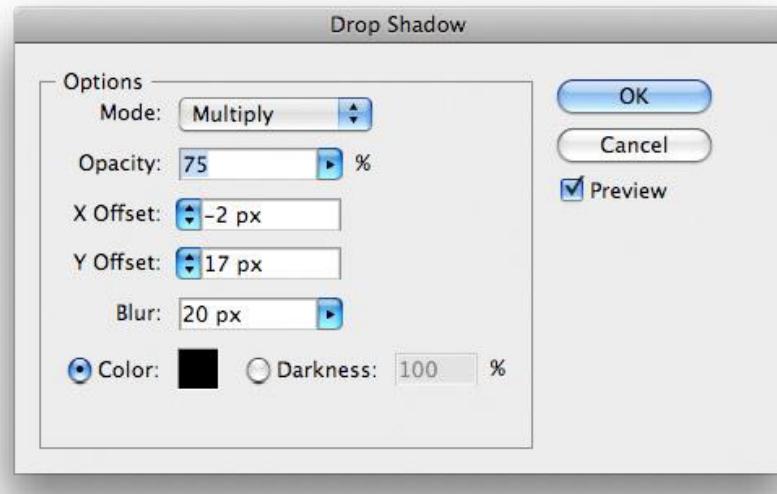


- (1) Deberías obtener la forma blanca de un huevo.
- (2) Mantenla seleccionada y vete al menú Objeto > Expandir apariencia.
- (3) No desecciones y pulsa el botón Unificar en el panel de Buscatrazos.

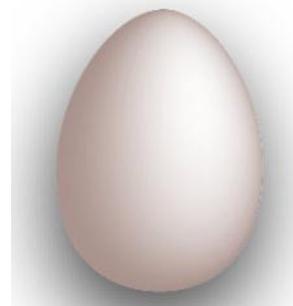


Paso 8

Mantén la copia del huevo blanco que acabas de crear seleccionada y vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela y establece la configuración que se muestra en la figura:



Selecciona ambos, el huevo inferior y el superior y agrúpalos con CTRL+G o vete al menú Objeto > Agrupar.



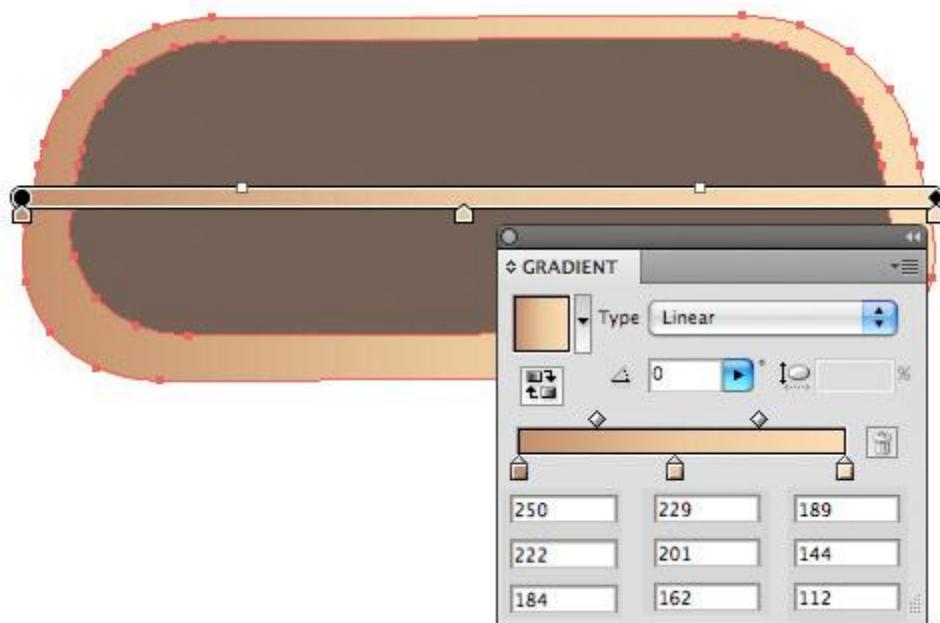
Paso 9

Para obtener un huevo moreno usa un color anaranjado RGB (247,147,30) en vez del color blanco y escoge RGB(86,45,34) como color de sombra en el panel del efecto de giro 3D.

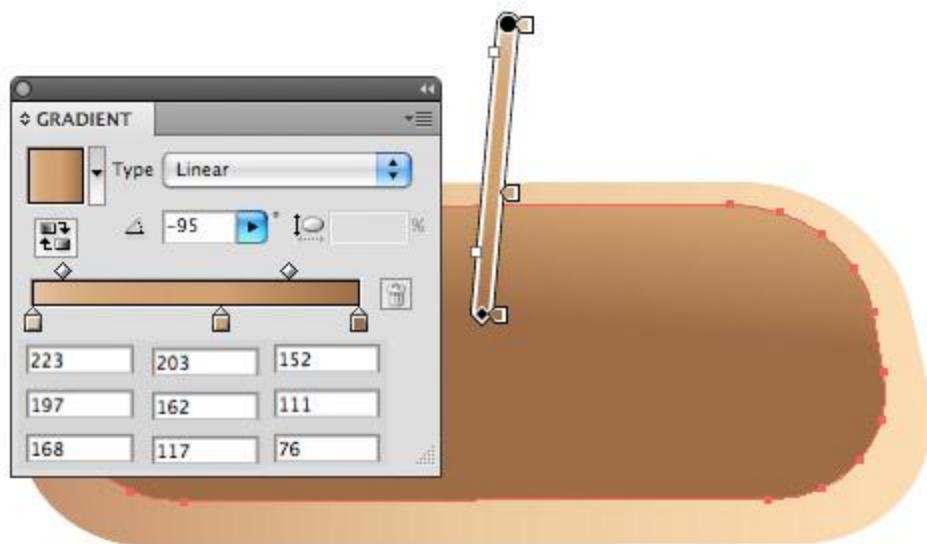
Parte IV – Crear la base de la huevera.

Paso 10

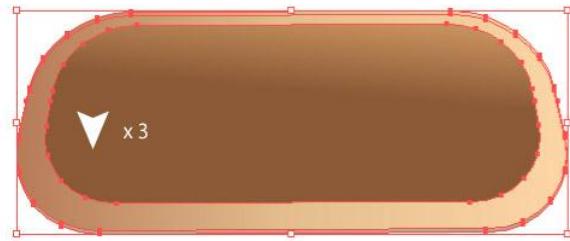
Primero aplicaremos degradados a las tres formas creadas en la parte I. Aplicaremos un relleno de degradado al marco tal y como se muestra en la figura:



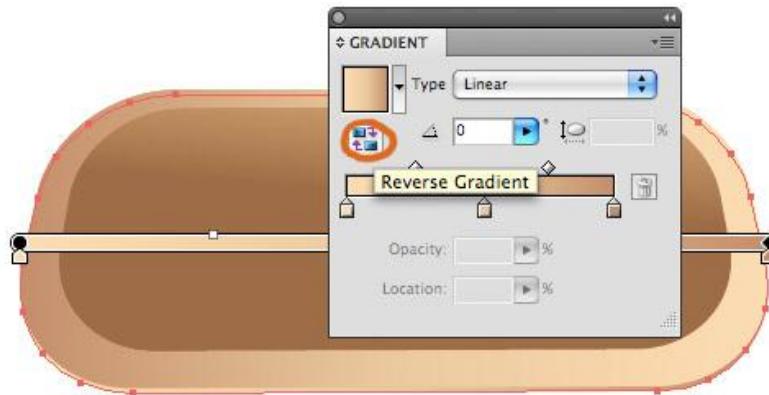
Ahora a la parte interior de la tapa:



A continuación copia con CTRL+C la parte más al fondo y pégala al frente con CTRL+F. Pulsa 3 veces la tecla de desplazamiento hacia abajo para ubicarla 3 px más abajo.

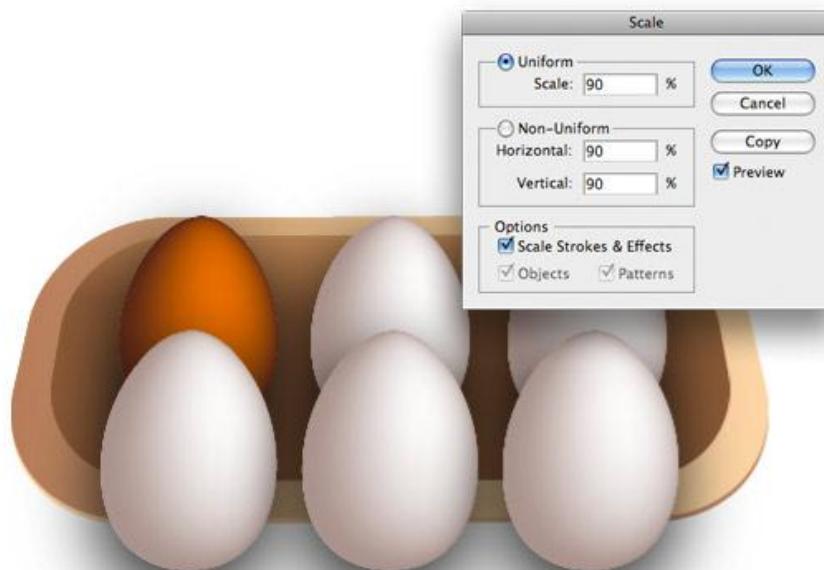


Rellénala con el mismo degradado que utilizaste para la parte del marco pero invertido.



Paso 11

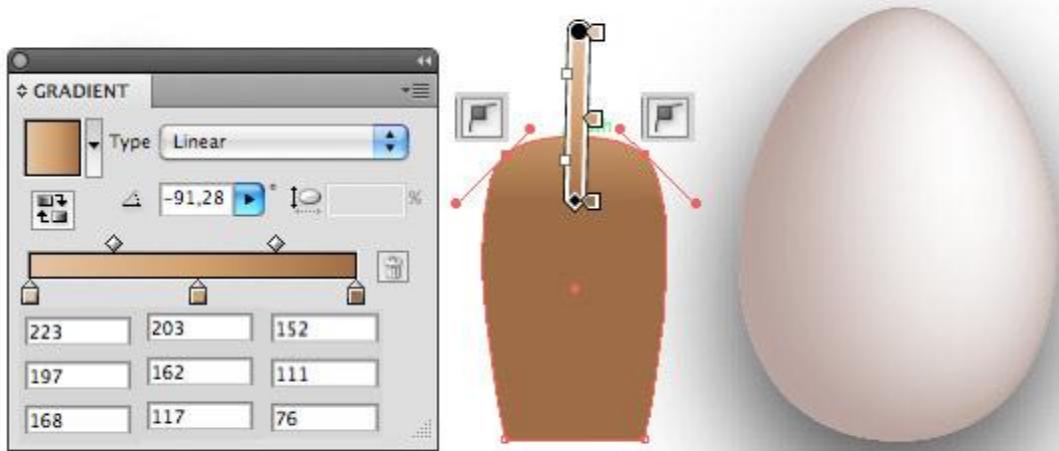
Ahora colocaremos dentro los huevos. Asegúrate de que tienes 5 huevos blancos y 1 moreno. Traelos todos al frente con SHIFT+CTRL+[. Reduce la escala de los huevos que ocupan la segunda fila. Puedes utilizar para ello la opción Objeto > Transformar > Escala (observa la figura). Organiza lo huevos sobre la caja.



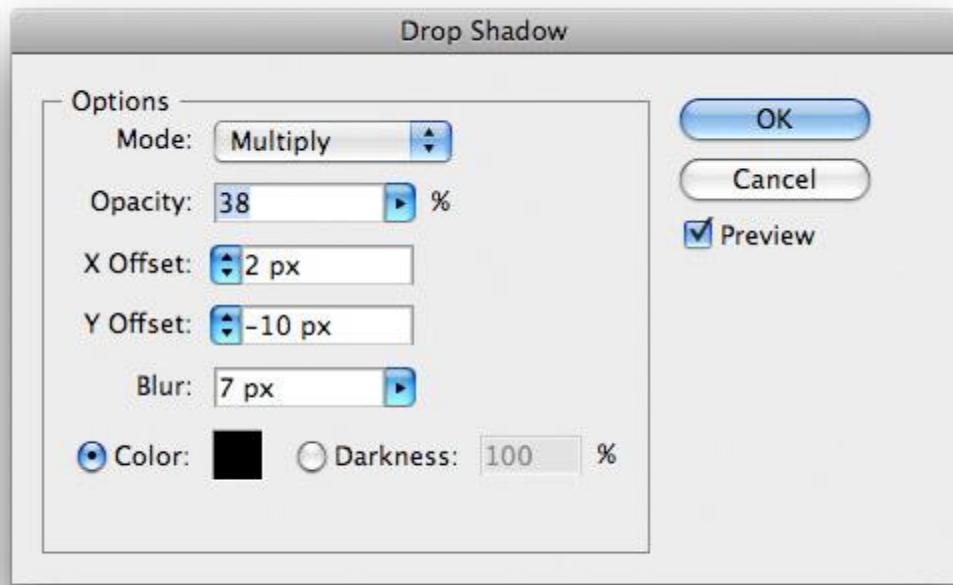
Paso 12

Para garantizar que los huevos no se rompan antes de llegar a la sarten para hacer una tortilla, crea un pequeño rectángulo a modo de separador. Escálalo hasta que se ajuste al tamaño de los huevos. Con la

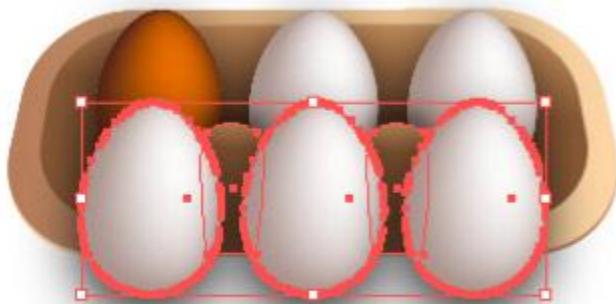
Herramienta de Selección Directa (A) selecciona los dos puntos superiores y haz clic en el icono de Convertir puntos de ancla seleccionados en suavizado que aparece el panel de control de la herramienta, en la parte superior de la interfaz. Aplica un relleno de degradado como se muestra en la figura:



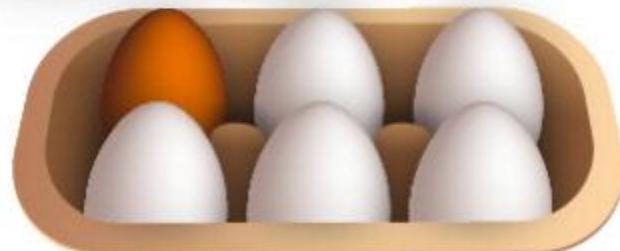
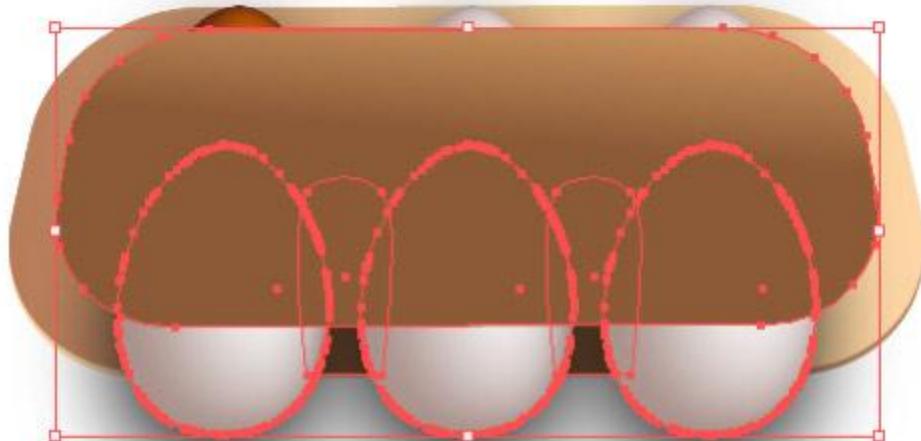
Vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela y configura los siguiente parámetros:



Coloca los separadores entre la primera y la segunda fila de huevos. Agrupa la primera fila de huevos y los dos separadores.

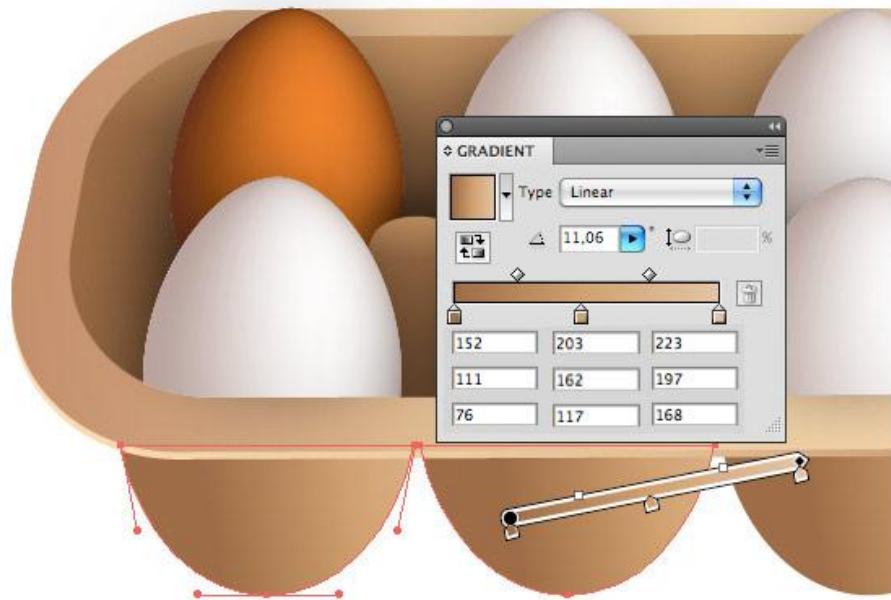


Selecciona la parte interior de la caja, cópiala con CTRL+C, pégala al frente con CTRL+F y tráela al frente con SHIFT+CTRL+[. Mantén pulsada la tecla SHIFT para unir a la selección el grupo de los huevos y los separadores. Crea una máscara de recorte con CTRL+7.

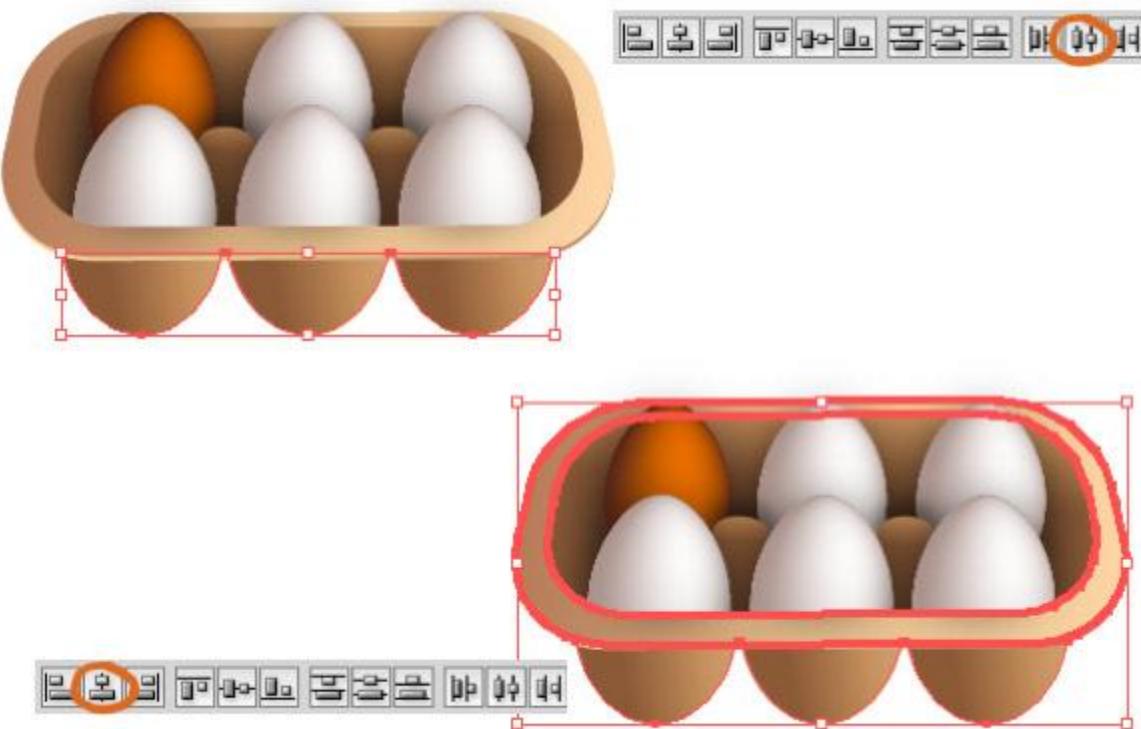


Paso 13

Crea una forma simple que recuerde a la parte ancha de un huevo (la forma más sencilla es comenzar con una elipse (L). Cópiala tres veces y aplicar el degradado como se indica en la figura. Envíalas al fondo con SHIFT+CTRL+[o vete al menú Objeto > Organizar > Enviar detrás y colócalas de manera que constituyan la base de la huevera.



Podrías incluso distribuirlos automáticamente (selecciona todas las formas de la base y escoge Distribución horizontal al centro en el panel de Alinear). Asimismo, puedes centrar la base respecto a la caja. Para ello, selecciona las tres formas que la constituyen y agrúpalas con CTRL+G. A continuación, mantén pulsada la tecla SHIFT para añadir a la selección la forma de la caja. Vuelve a hacer clic en el marco para convertirlo en objeto de referencia (para esto ya no es necesario que mantengas pulsada la tecla SHIFT). En esta ocasión escoge la opción de Alineamiento horizontal central.

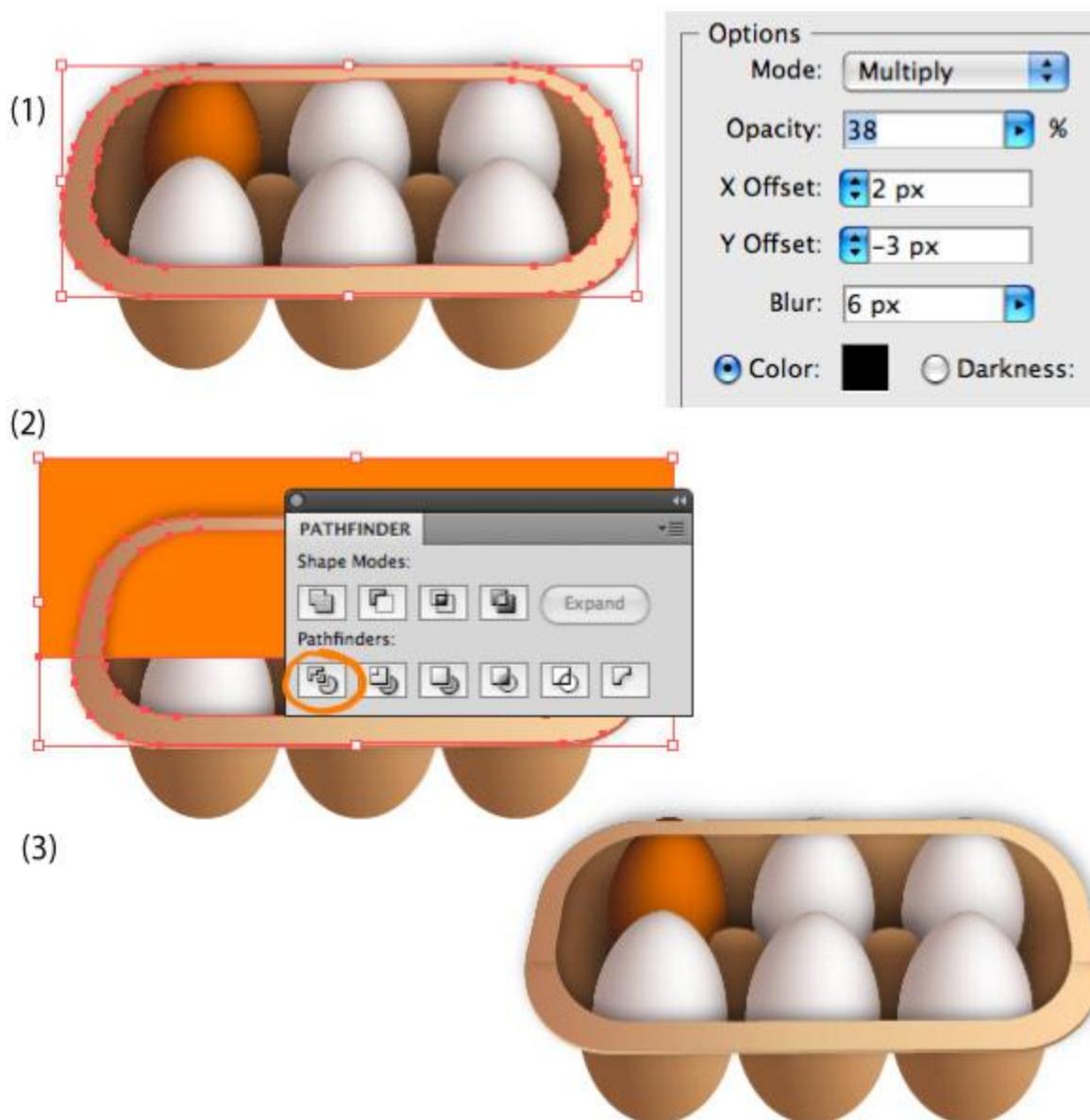


Paso 14

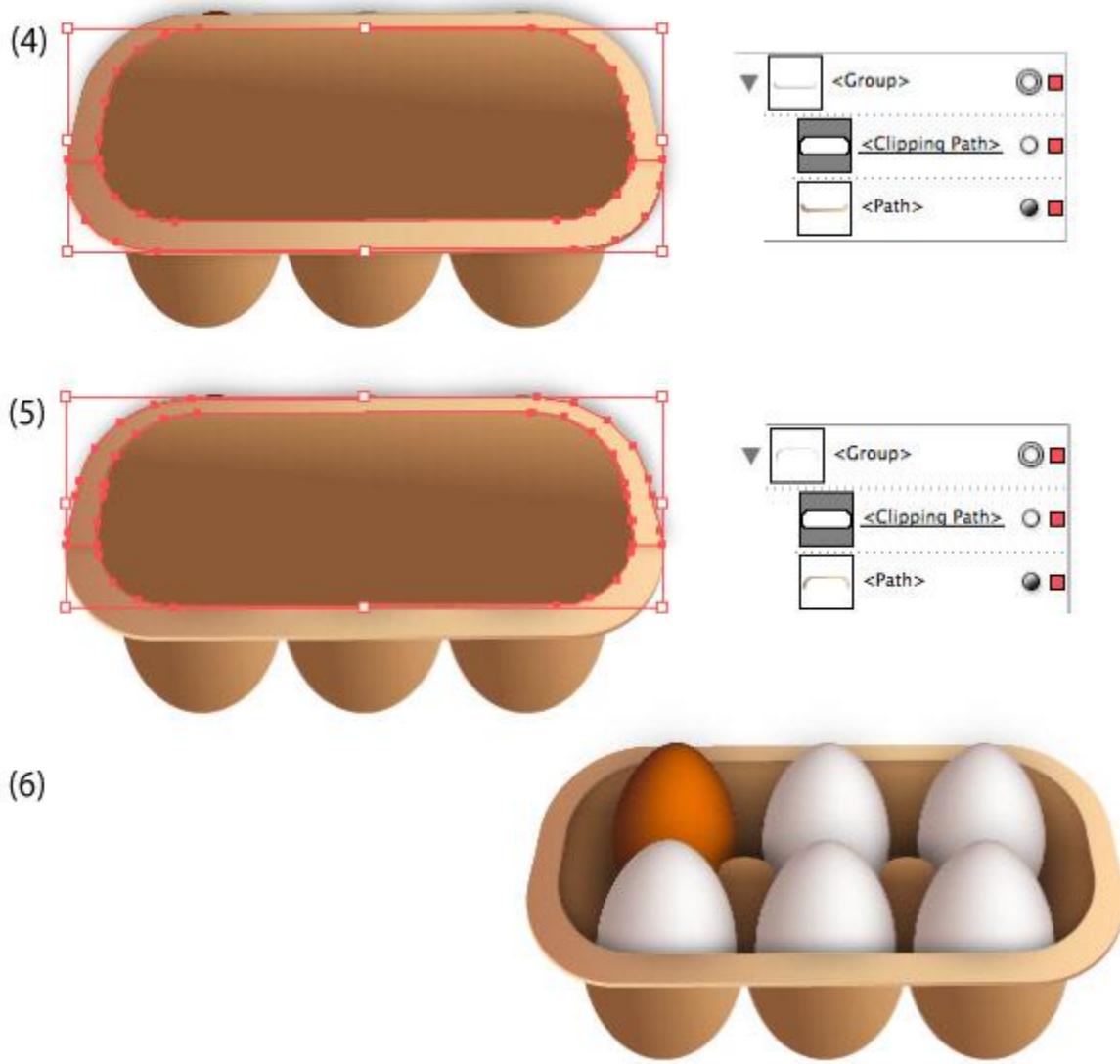
Ahora toca una parte un tanto truculenta donde añadiremos una sombra a la parte interior de la huevera. Nota como los huevos están sobre el marco de manera que si añadimos un efecto de sombra paralela al marco, la sombra en cuestión no será visible sobre los huevos. Por supuesto, queremos esa sombra sobre los huevos de la fila frontal.

Esto será lo que haremos:

- (1) Copia el marco con CTRL+C, pégalo delante con CTRL+F y tráelo al frente con SHIFT+CTRL+[. Vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela... y usa los ajustes indicados en la figura.
- (2) Con la herramienta rectángulo (M) crea un rectángulo que divida el marco verticalmente en dos partes. Envíalo al fondo con CTRL+[o vete al menú Objeto > Organizar > Enviar detrás. Manteniendo pulsada la tecla SHIFT selecciona ambos, el marco y el rectángulo y escoge la opción Dividir en el panel Buscatrazos. Desagrupa los objetos. Borra los restos del rectángulo. También vete a Objeto > Trazado > Limpiar.
- (3) Esto sería lo que obtendríamos:

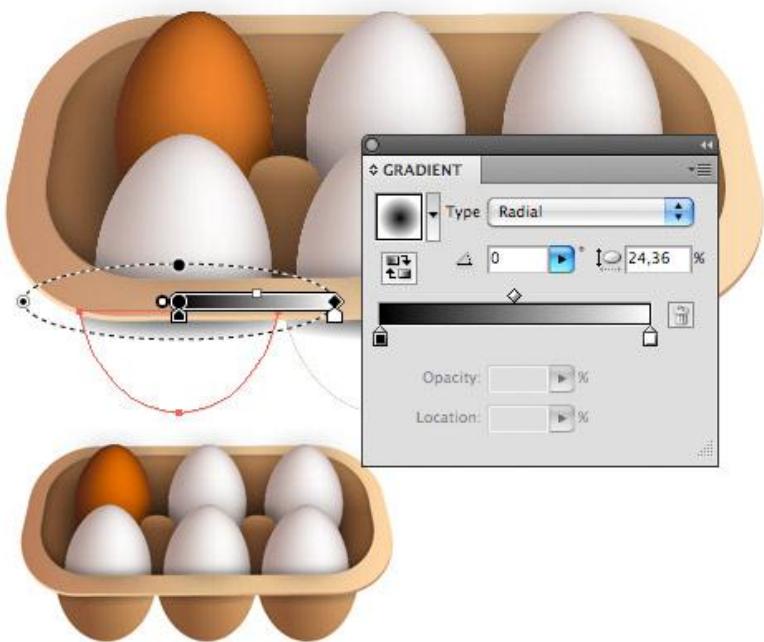


- (4) Copia con CTRL+C la parte interior del envase, pégala delante con CTRL+F y después tráela al frente con SHIFT+CTRL+[. Manteniendo pulsada la tecla SHIFT selecciónala junto con la mitad inferior del marco. Haz una máscara de recorte con CTRL+7
- (5) De nuevo copia con CTRL+C la parte interior de la caja, pégala delante con CTRL+F y tráela al frente con SHIFT+CTRL+[. Manteniendo pulsada la tecla SHIFT selecciónala junto con la parte superior del marco. Crea una máscara de recorte.
- (6) En (4) y (5) Illustrator creó grupos que contienen la máscara de recorte y el objeto emmascarado. En el panel de capas selecciona el grupo que se creó en el paso (5) y ubícalo directamente bajo los huevos de la segunda fila de huevos.



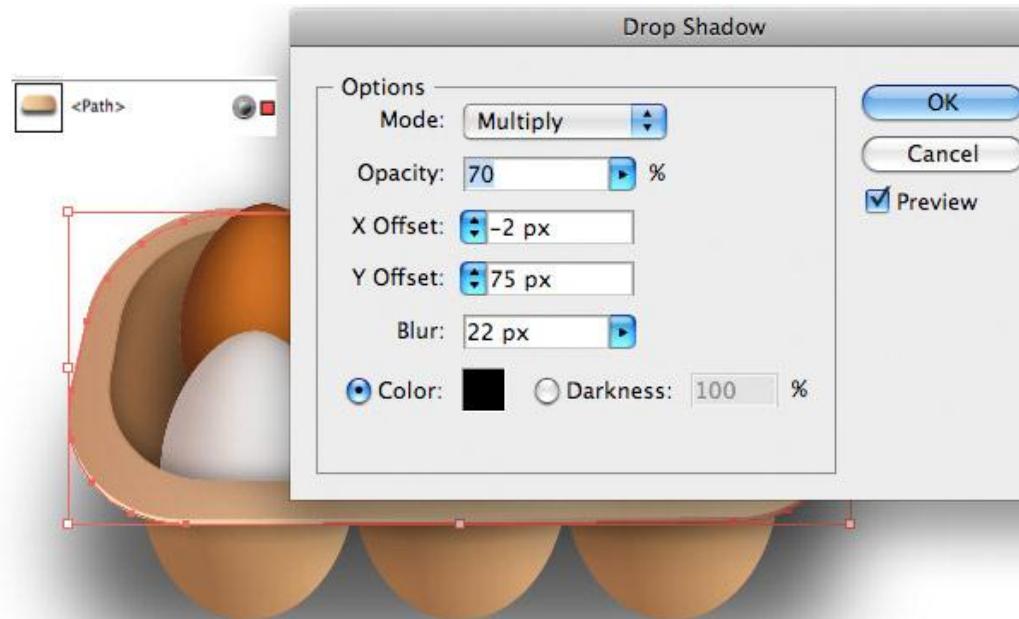
Paso 15

Copia con CTRL+C las partes inferiores del envase que creaste en el paso 13 y pégalas delante con CTRL+F. Sería conveniente que las desagruparas temporalmente con SHIFT+CTRL+G. Selecciona cada una de ellas independientemente y aplica un degradado como se muestra en la figura. A continuación seleccionalas todas y cambia el modo de fusión a Multiplicar en el panel Apariencia. También, decrementa la opacidad hasta el 42%.



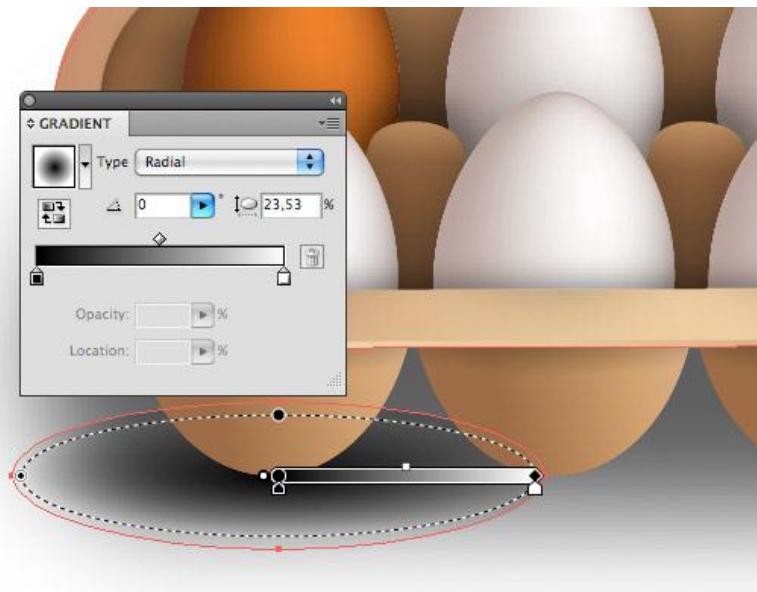
Paso 16

Selecciona la forma del pequeño borde del marco de la caja (En el panel de capas deberías encontrarlo justo sobre los elementos con los que trabajamos en el paso previo). Cópiala con CTRL+C, pégala detrás con CTRL+B y envíala al fondo con SHIFT+CTRL+[. Vete a Efecto > Estilizar > Sombra paralela... e introduce los valores de la figura.

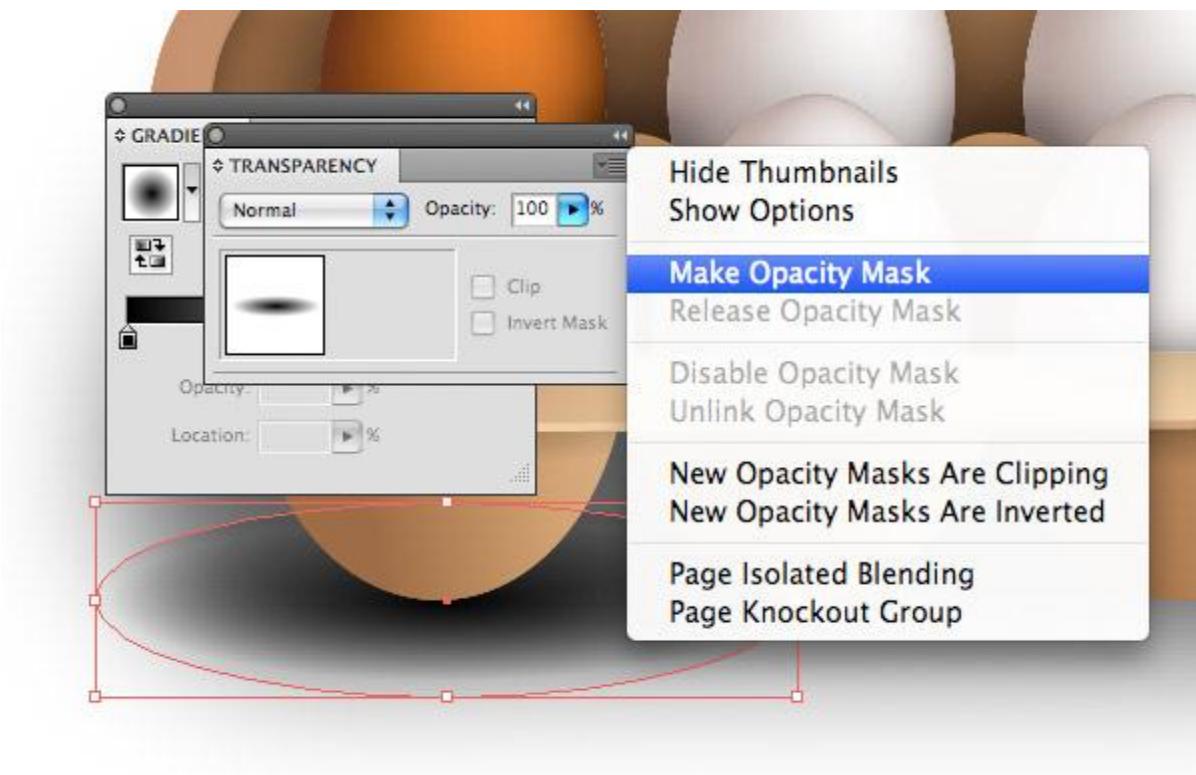


Paso 17

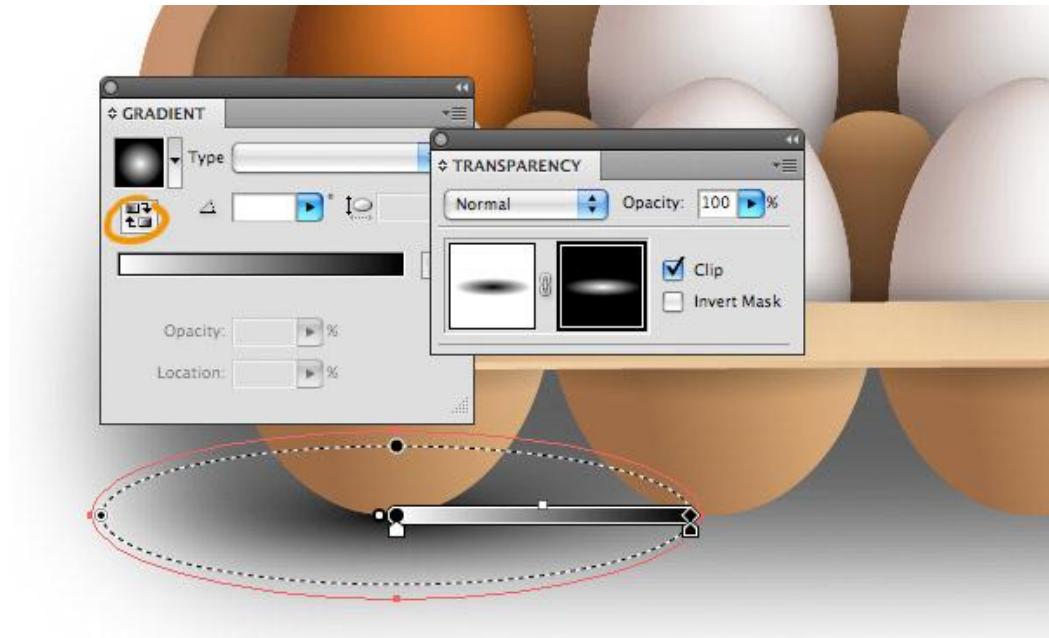
Con la Herramienta Elipse (L) crea una elipse. Envíala al fondo con SHIFT+CTRL+[. Colócalas como se indica en la imagen inferior y rellénala con un degradado de negro a blanco. Selecciona la parada blanca del degradado y pon su opacidad en 0. Decrementa la opacidad de tu elipse al 70% y elude el paso 18.



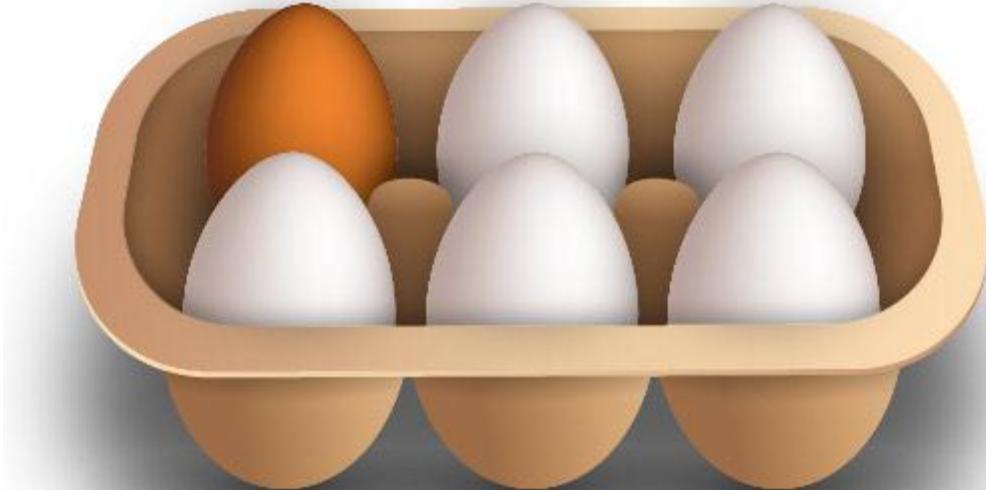
Copia la elipse con CTRL+C y pégala delante con CTRL+F. Selecciona ambas y vete al panel de Transparencia. Escoge Crear máscara de opacidad.



Para editar el objeto que emmascara selecciona la miniatura del panel Transparencia. Es el que se sitúa a la derecha. A continuación invierte el degradado y marca Recortar en el panel Transparencia.

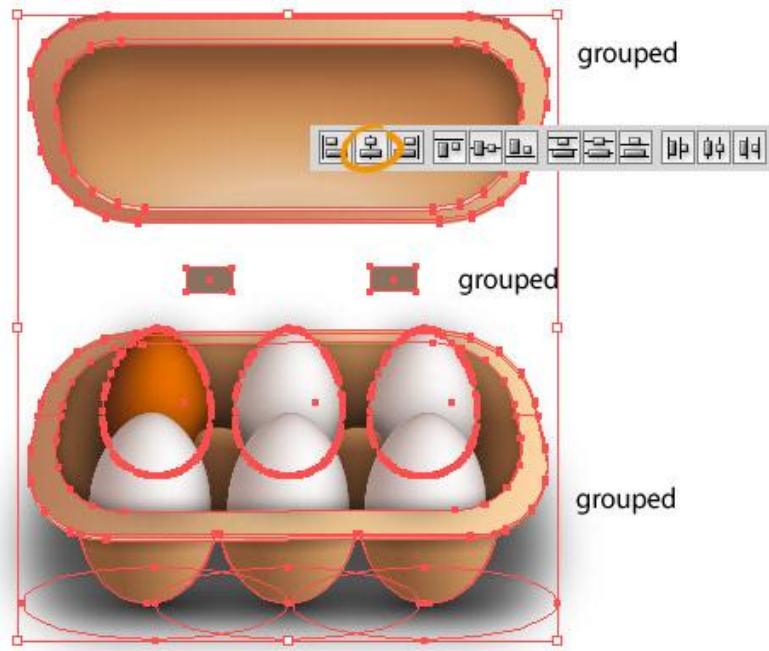


Haz clic en la miniatura de los objetos enmascarados (miniatura de la izquierda) en el panel Transparencia para salir del modo de edición de máscara. Selecciona la elipse enmascarada y en el panel Apariencia cambia el modo de fusión a Multiplicar y reduce la opacidad hasta el 70%. Manteniendo pulsada las teclas SHIFT y ALT arrastra la elipse bajo las otras dos partes de la caja.



Paso 18

Pon el grupo detrás de la tapa en la que trabajamos y envíalo al fondo con SHIFT+CTRL+[. Crea dos rectángulos, rellenos con RGB (153,134,117). Trata de colocarlos como en la imagen a modo de bisagras. Agrúpalos con CTRL+G y envíalos al fondo con SHIFT+CTRL+[. Seleccionalo todo y escoge la alineación horizontal al centro en el panel Alinear.



Manteniendo pulsada la tecla SHIFT arrastra los rectángulos y la tapa de manera que los tres grupos se ubiquen adecuadamente. La huevera con media docena de huevos está lista. ¡Sólo queda preparar la tortilla!



Icono de semáforo.



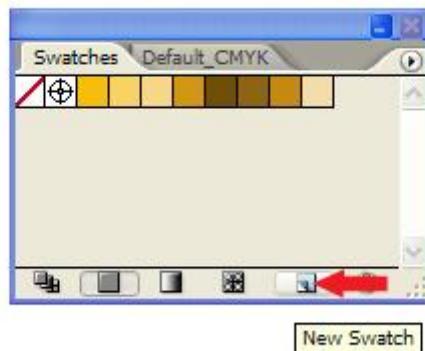
Paso 1

Primero hablemos de cómo crear degradados personalizados ya que vamos a utilizarlos mucho en esta ilustración. Crearemos una paleta de colores nueva en el panel de Muestras con los colores que vamos a necesitar. Para empezar, haz doble clic en la caja de color de relleno en la paleta de herramientas y con el selector de color toma un color amarillo.

Paso 2

En el panel de Muestras haz clic en Nueva Muestra en la parte inferior para crear una muestra del color amarillo que acabamos de seleccionar. Repite esta acción dos o tres veces más con tonos amarillos más claros y dos o tres con tonos más oscuros. Estos serán los colores que formen parte posteriormente de los degradados personalizados.

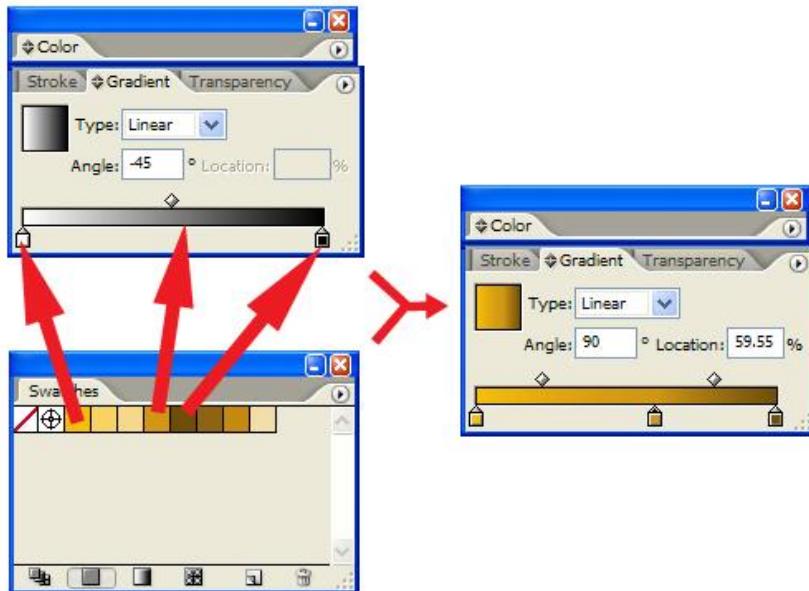
Nota: Para abrir el panel de muestras vete al menú Ventana > Muestras.



Paso 3

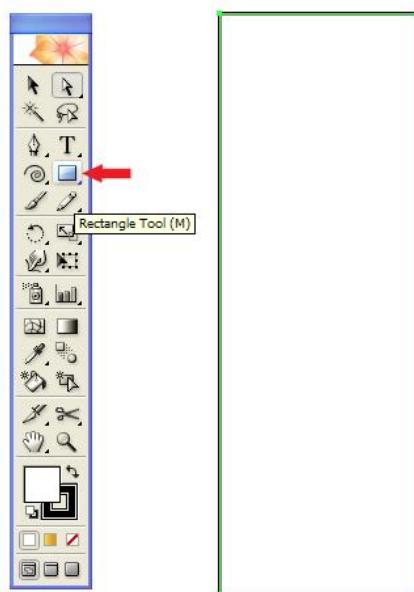
Crea un degradado lineal. Después arrastra uno de los amarillos claros de la paleta de Muestras a la parada blanca del degradado por defecto para reemplazar dicho color. Si arrastras un color sobre una zona vacía del deslizador donde no haya parada se creará automáticamente una parada para dicho color.

Ahora arrastra un amarillo ligeramente más oscuro a la mitad del deslizador. Después arrastra un amarillo/marrón aún más oscuro a la parada negra del degradado. Ya tenemos un degradado personalizado. Nos interesa guardarla para poder reutilizarlo más tarde, así que haz clic en el botón de nueva muestra en el panel de Muestras y quedará salvado.



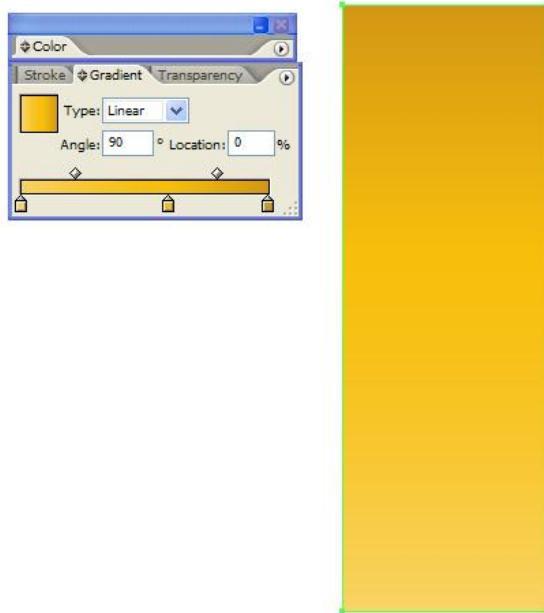
Paso 4

Bien, empezamos a crear el semáforo. Traza un rectángulo como se muestra en la figura para conformar el cuerpo principal.



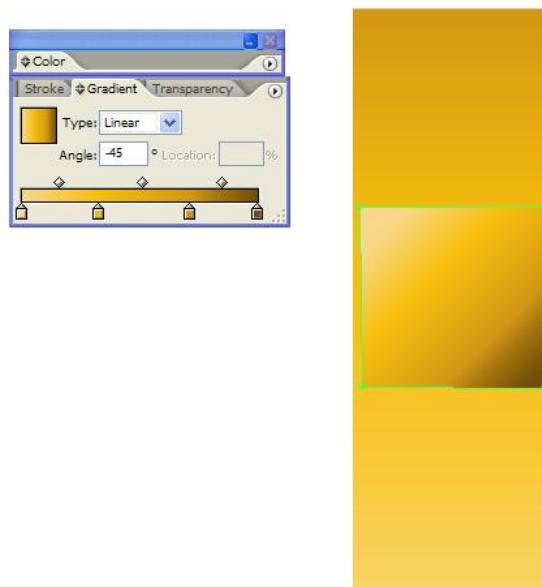
Paso 5

Rellena el rectángulo con un degradado personalizado similar al que se muestra aquí y para el que ya conoces sus pasos de creación:



Paso 6

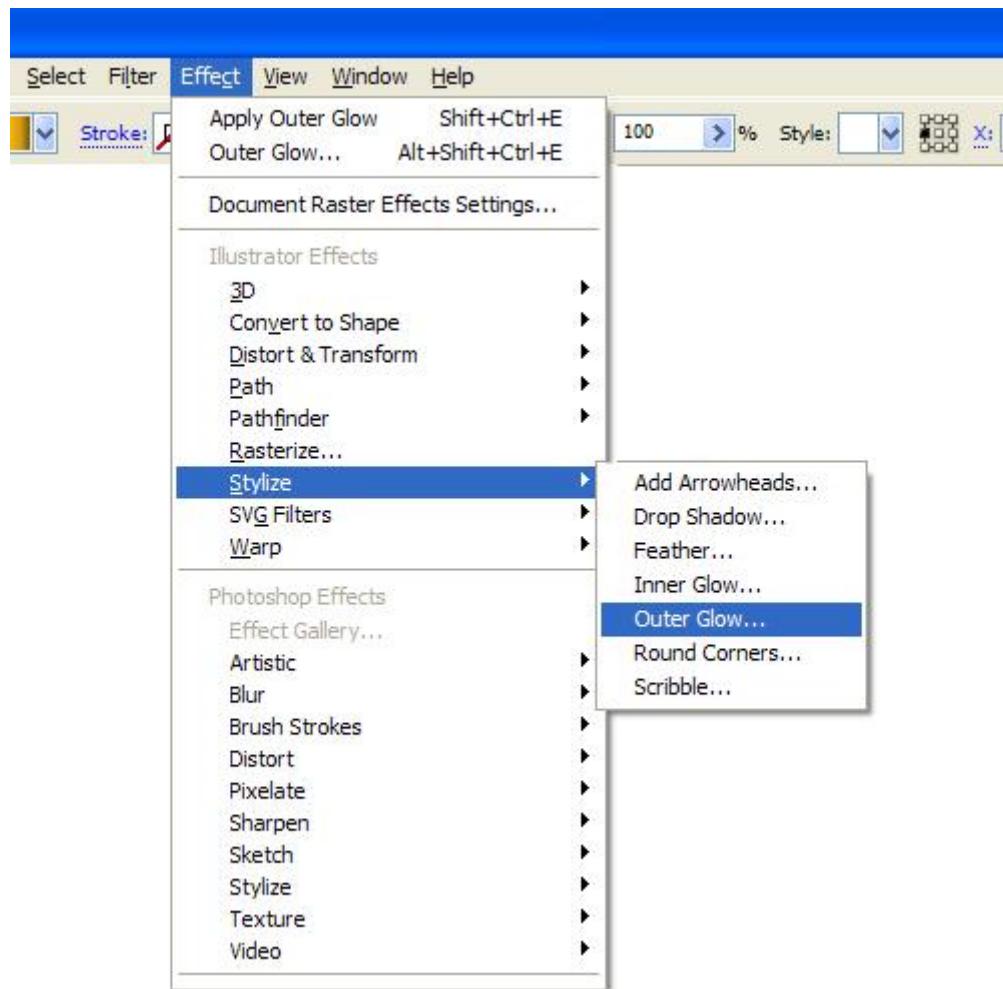
Mantén pulsada la tecla SHIFT para restringir las proporciones al usar la herramienta Rectángulo y así poder crear un cuadrado dentro del cuerpo del semáforo. Ponle de relleno un degradado similar al que puedes ver en la imagen. Para cambiar el ángulo activa la herramienta Degradado y usa sus controladores.

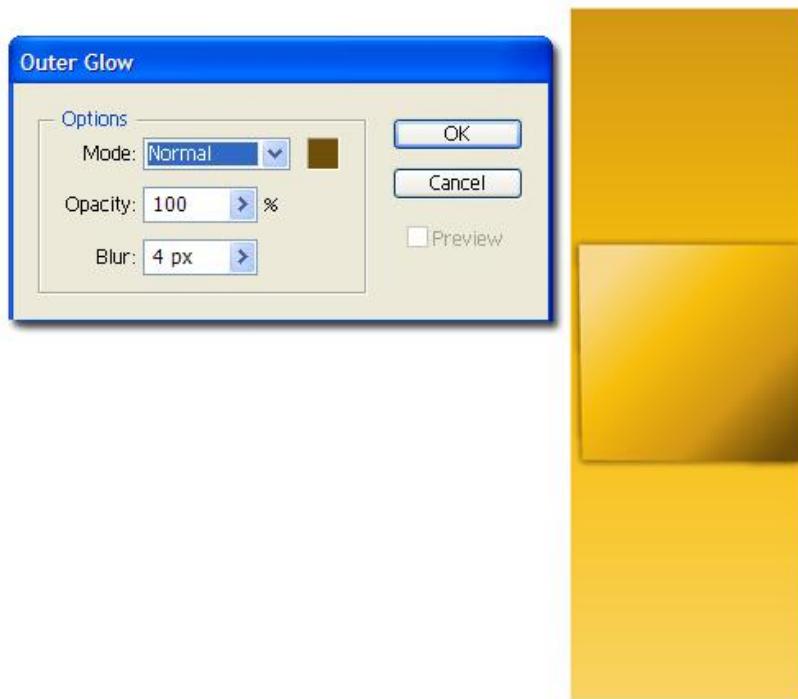


Paso 7

Para añadir un poco de profundidad al cuadrado le daremos un efecto. Con el cuadrado seleccionado vete a Efecto > Estilizar > Resplandor exterior. Introduce los parámetros que se indican debajo utilizando un amarillo/marrón oscuro de los que creaste en el panel de Muestras. Ahora tenemos una ligera sombra alrededor del cuadrado.

Nota: El desenfoque puede variar sustancialmente según el tamaño concreto del cuadrado. Es importante observar que queremos usar efectos y no filtros ya que los efectos son escalables. Para ello asegúrate de que está marcada la opción "Cambiar escala de trazos y efectos" en la ficha de preferencias generales (Edición > Preferencias > Generales...)





Paso 8

Vamos a crear cuatro pernos que sustenten el plato metálico. Con la herramienta Elipse, mantén pulsada la tecla SHIFT y arrastra hasta formar un pequeño círculo. Dale el mismo degradado personalizado creado anteriormente para el plato pero ajústalo si fuese necesario. Dale también el mismo efecto de Resplandor Exterior usado en el cuadrado. La cantidad de desenfoque debe ser más pequeña. Simplemente ajusta el desenfoque hasta que la apariencia sea la apropiada.



Paso 9

Usando la herramienta Segmento de línea arrastra una pequeña recta atravesando el círculo para representar la ranura del cabezal por la que se acopla el destornillador. Dale un contorno negro con un grosor adecuado al tamaño del perno. Dale también el mismo efecto de resplandor exterior utilizado hasta ahora.



Paso 10

Crea una copia del perno en cada esquina libre del plato cuadrado. Para ello puedes mantener presionadas las teclas ALT (para la copia) y SHIFT (para seguir desplazamientos perfectamente rectos) mientras arrastras con la herramienta de Selección. Rota cada copia de forma aleatoria para que la posición de los tornillos sea realista.



Paso 11

Ahora vamos a crear el soporte de uno de los focos. Usa la misma técnica que hemos utilizado hasta ahora para el resto de las formas. Simplemente crea un círculo, rellénalo con el degradado personalizado y añade el resplandor exterior hasta que adquiera el aspecto que se muestra en la siguiente figura:



Paso 12

Ahora vamos a crear la visera del foco. Traza un círculo más pequeño que el soporte. Después dale un degradado de blanco a negro con un ángulo de 45 grados. Añade el efecto de resplandor exterior. Coloca el círculo frente al soporte del foco.



Paso 13

Traza otro círculo más pequeño que el anterior y dale un relleno de degradado de blanco a negro. Activando la herramienta de degradado y usando sus manejadores, invierte el degradado como se muestra en la figura. Después desplaza el círculo ligeramente hacia abajo.



Paso 14

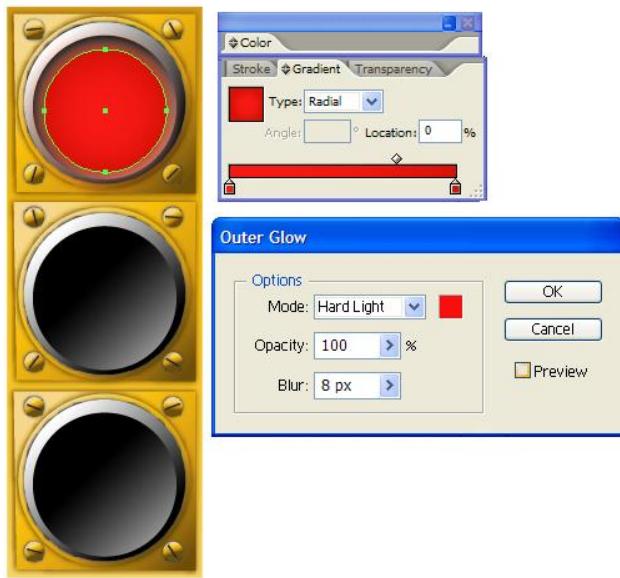
Selecciona todas las piezas que forman el foco, es decir, todas las formas que creaste hasta el momento exceptuando el rectángulo del cuerpo del semáforo. Luego, mientras mantienes pulsadas las teclas ALT y SHIFT, arrastra una copia hacia abajo. Repite este paso para el foco de arriba. Ahora tenemos tres focos.



Paso 15

Procedamos con las luces. Crea un círculo y dale un degradado radial de rojo brillante a rojo ligeramente más oscuro. Observa que la posición del control central del deslizador está desplazada hacia la derecha.

Aplica el efecto de resplandor exterior usando los parámetros que se indican abajo. Recuerda que la cantidad de desenfoque puede variar según el tamaño. Duplica la luz (CTRL+C) y pégala delante (CTRL+F). Esto le dará a la luz un poco más de efecto.



Paso 16

Repite el paso 15 para crear las luces amarilla y verde. *Nota: Al poner el efecto de resplandor exterior a las luces amarilla y verde puede observarse que el modo de fusión Normal parece adquirir mejor apariencia que el modo de Luz Fuerte. Por lo demás el proceso es idéntico, sólo cambian los colores.*

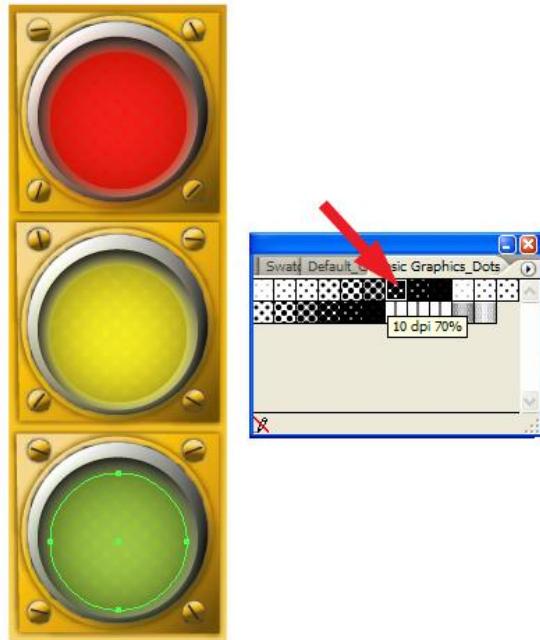


Paso 17

Es la hora de dar un poco de textura a las luces. Para ello usaremos un patrón. Para conseguirlo haz clic en la pequeña flecha de la esquina superior derecha del panel de Muestras para abrir el menú principal.

Después vete a Abrir biblioteca de muestras > Otra biblioteca > Muestras > Motivos > Gráficos básicos > Puntos básicos > Gráficos básicos_Puntos (o Gráficos básicos_motivo2)

Traza tres círculos con el mismo tamaño y posición que las luces. Rellénalos con el patrón de motivo a 10 ppp 70% en el panel de motivos de puntos que acabas de abrir. Baja la transparencia de cada uno de forma individual, por ejemplo, rojo a 4%, amarillo a 3% y verde a 10%.



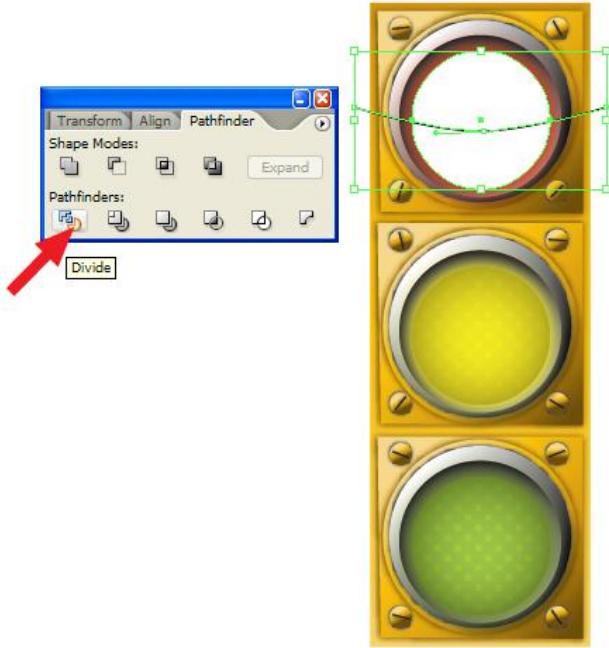
Paso 18

Haremos que los focos luzcan más brillantes. Crea un círculo de la misma medida y posición que la luz roja. Rellénalo de blanco. Usa la herramienta Pluma para dibujar una línea curva como se muestra en la figura:



Paso 19

Selecciona ambos, la línea y el círculo blanco; abre el panel Buscatrazos y haz clic en el botón Dividir.



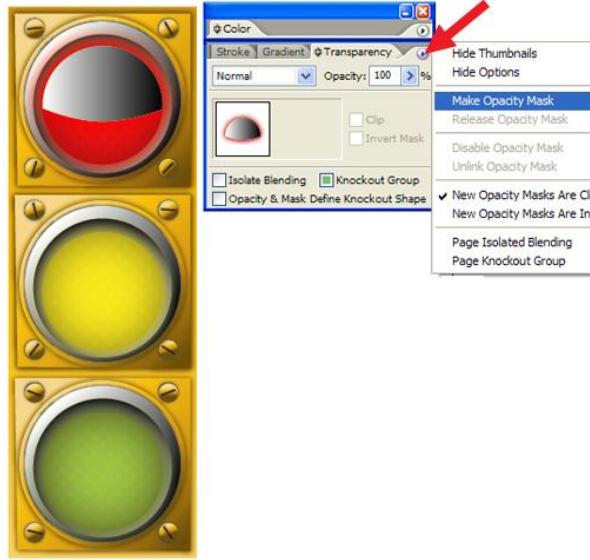
Paso 20

Con la herramienta de Selección Directa selecciona el área de la parte inferior y elimínala.



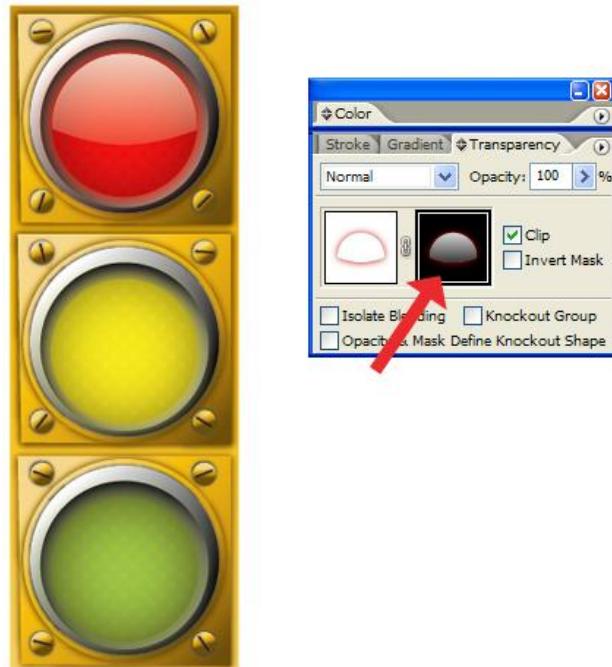
Paso 21

Selecciona la mitad que queda del círculo blanco y cópiala (CTRL+C). Después pégala delante (CTRL+F). Rellena la copia con un degradado lineal de blanco a negro. Selecciona la copia y el original y vete al panel Transparencia. Haz clic en la flecha de la parte superior derecha del panel para abrir su menú principal. Luego haz clic en Crear máscara de opacidad.



Paso 22

En el panel Transparencia, haz clic en la miniatura de la máscara de opacidad (marcada en rojo en la figura) para editarla. Con la herramienta Degradado arrastra desde la parte superior de la forma de la luz hacia abajo. Vuelve a hacer clic en la miniatura de la izquierda para salir de la máscara. Ya tienes un efecto de reflejo.



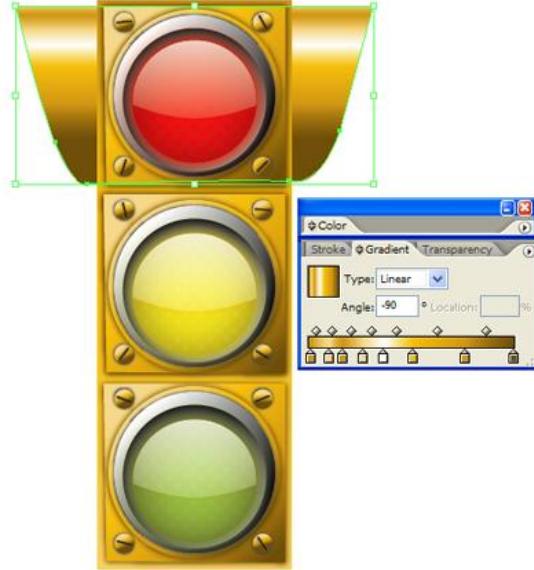
Paso 23

Arrastra con la herramienta de selección el reflejo mientras mantienes pulsadas las teclas ALT+SHIFT para crear otras dos copias para los focos restantes.



Paso 24

En el lateral de uno de los soportes, con la herramienta Pluma, crea la vista lateral de la visera y rellénala con un degradado como se puede ver en la imagen. Colócala bien ajustada al cuerpo principal del semáforo y alineada con respecto al soporte frontal del foco.



Paso 25

Naturalmente, debes hacer copias de la visera lateral para los otros focos y el otro lateral.



Paso 26

Con la herramienta Pluma creamos una forma en la parte superior del cuerpo principal a modo de remate. Rellénalo con un degradado similar al mostrado en la figura:



Paso 27

Falta un pequeño detalle: añadir los pernos de los focos laterales. Utiliza la herramienta Pluma para ello. Colócalos detrás del cuerpo principal pero delante de las viseras. Debes colocar seis en cada lateral.



Imagen final



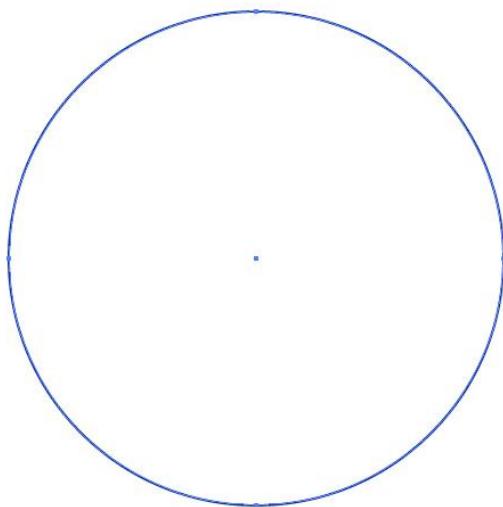
Collar de diamantes.



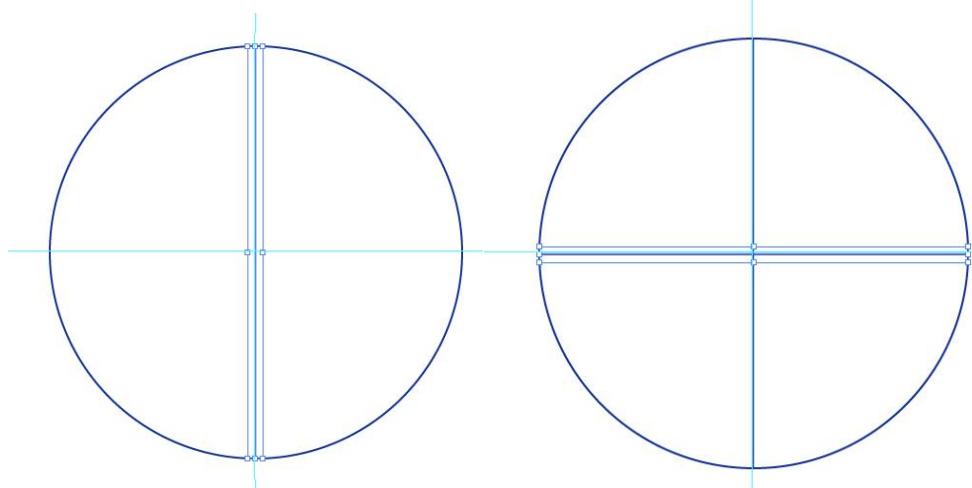
Paso 1

Creando la forma del diamante

Empieza creando un círculo.



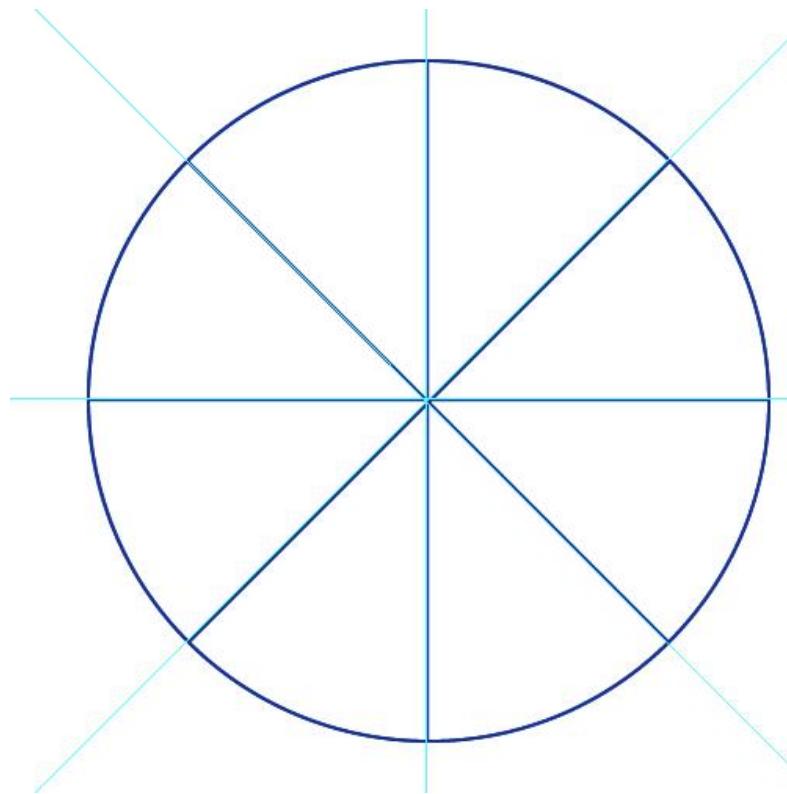
A continuación, usaremos las guías para que nos sirvan de referencia a la hora de trazar dos rectas perpendiculares que crucen el círculo en su parte central.



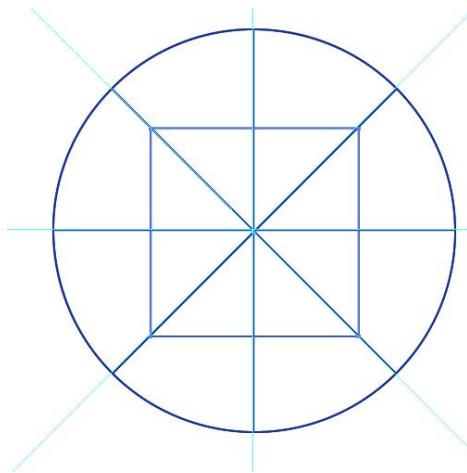
Paso 2

Usando guías para dividir la forma

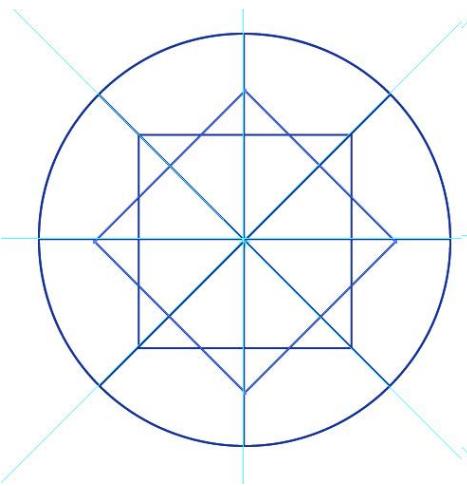
Selecciona las líneas horizontal y vertical que acabas de trazar junto con las guías que usaste como referencia. Toma la herramienta Rotar y, mientras mantienes pulsada la tecla ALT, gira la selección 45 grados. Al soltar el ratón tendrás el círculo dividido en 8 partes con sus guías correspondientes.



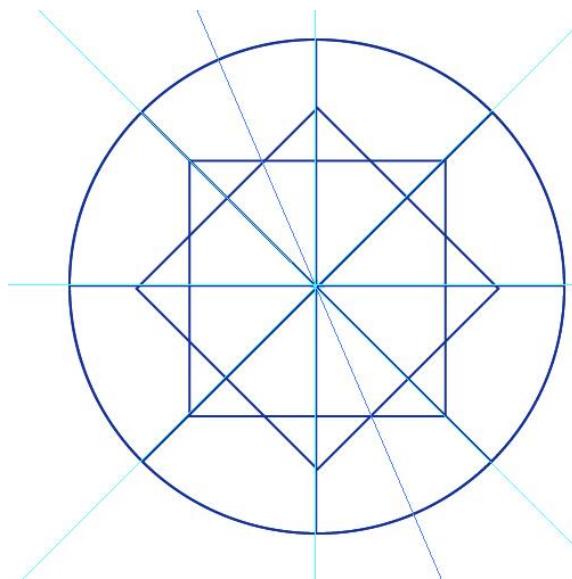
Crea desde el centro un cuadrado dentro del círculo, de forma similar al mostrado en la figura:



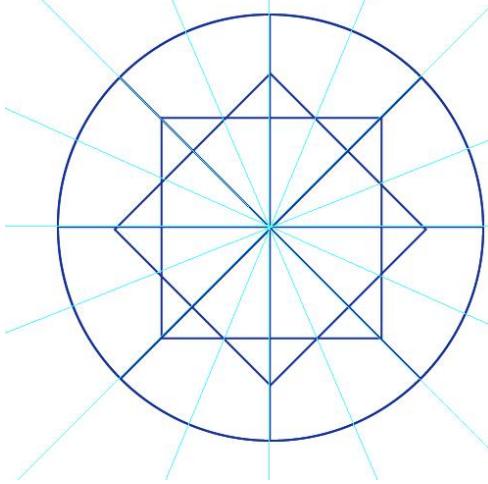
Tal y como hicimos anteriormente crea una copia rotada 45 grados con respecto a la forma original.



Ahora necesitamos más guías que subdividan cada sector circular en otros dos sectores iguales. Crea y rota las copias necesarias.

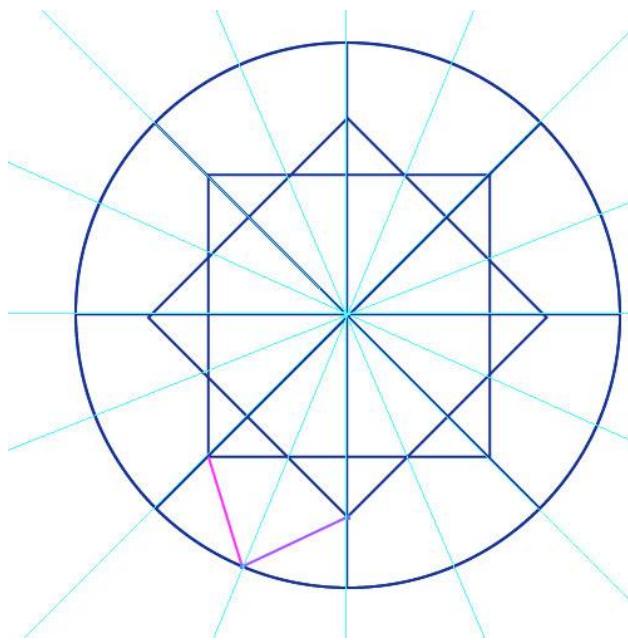


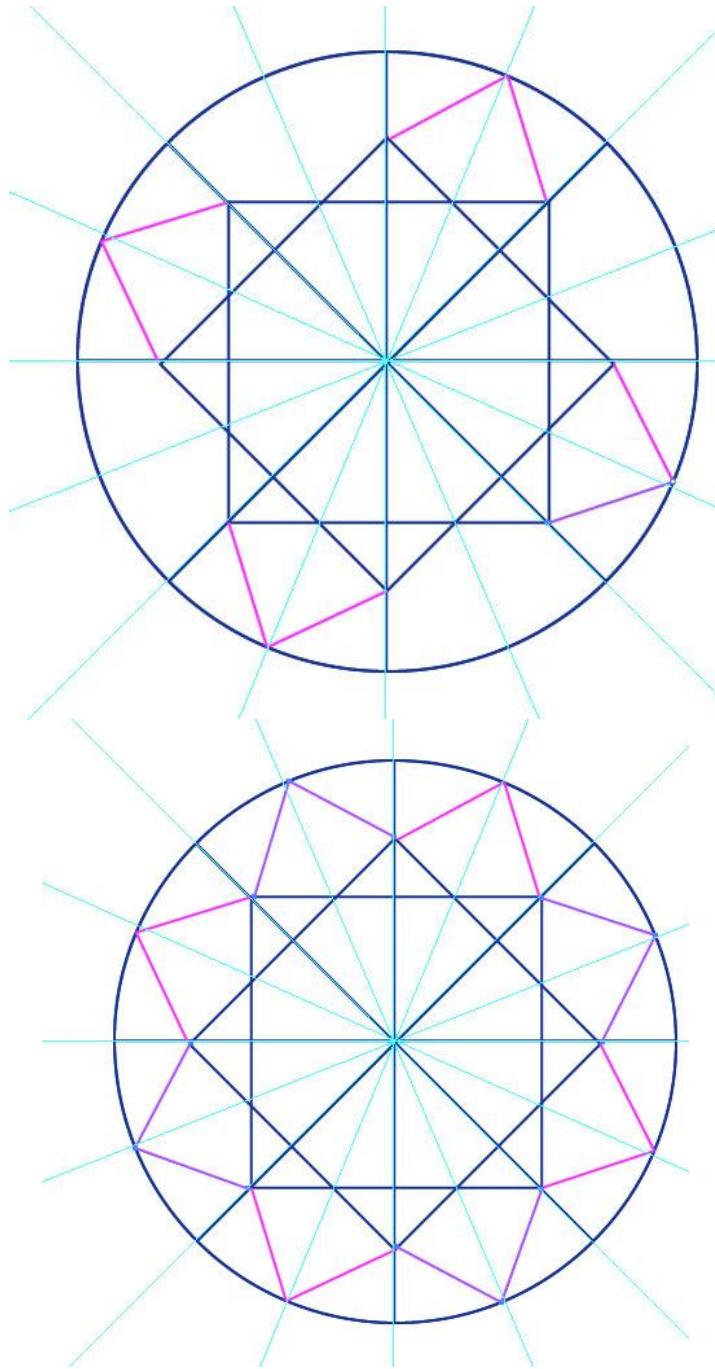
Recuerda que puedes repetir la última acción con CTRL+D para hacer menos tediosa la tarea.



Con todas las guías necesarias ya creadas sólo queda ir creando las líneas del diamante. Aquí se ha hecho en color rosa para ir mostrando el progreso de esta tarea.

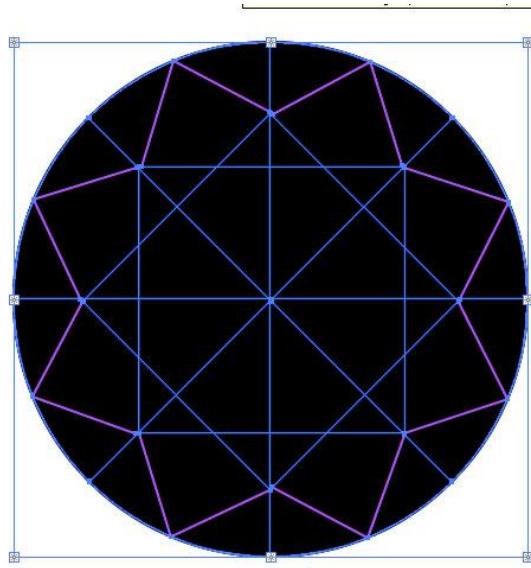
Paso 3 Añadiendo detalles





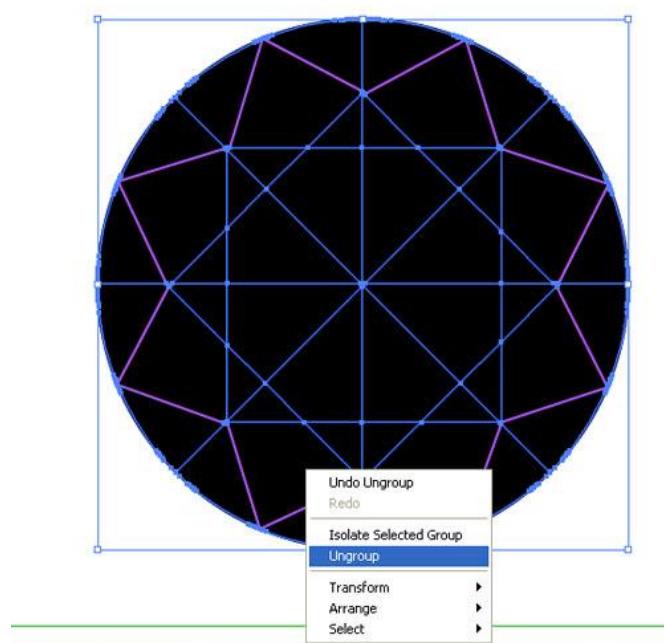
Paso 4 Colorear

Ahora desactiva las guías. Selecciona todas las líneas que conforman el diamante y pinta usando la herramienta de Pintura Interactiva de un solo color.

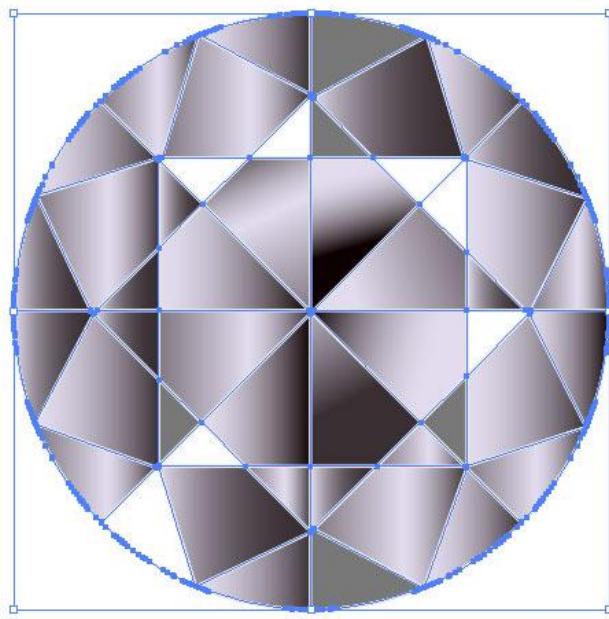


Haz clic en Expandir en la barra de opciones. Esto hará que el conjunto del diamante quede dividido en distintas secciones, más fáciles de colorear. Diríamos que pasamos de tratar líneas a tratar superficies.

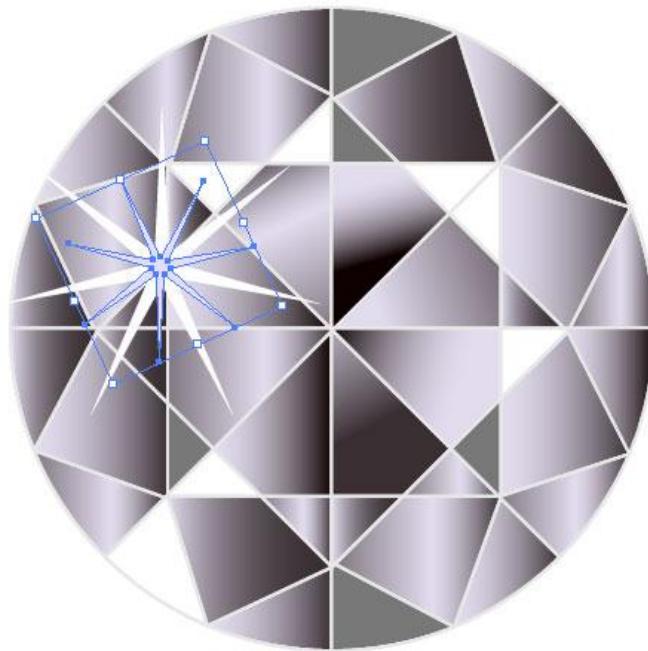
Antes de colorear cada una de ellas, desagrupa.



Rellena cada superficie con gradientes lineales como se muestra en la figura:



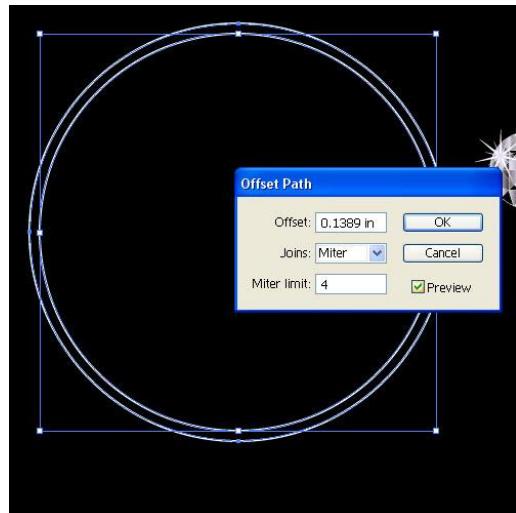
Crea una forma de estrella de 6 puntas. Crea una copia, rótala y colócala encima con un color ligeramente diferente.



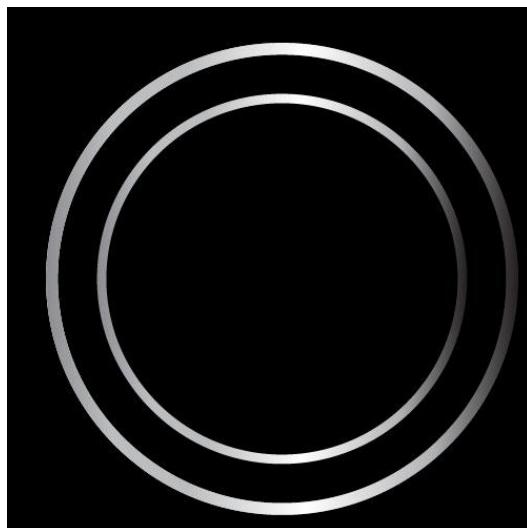
Paso 5

Creando el fondo

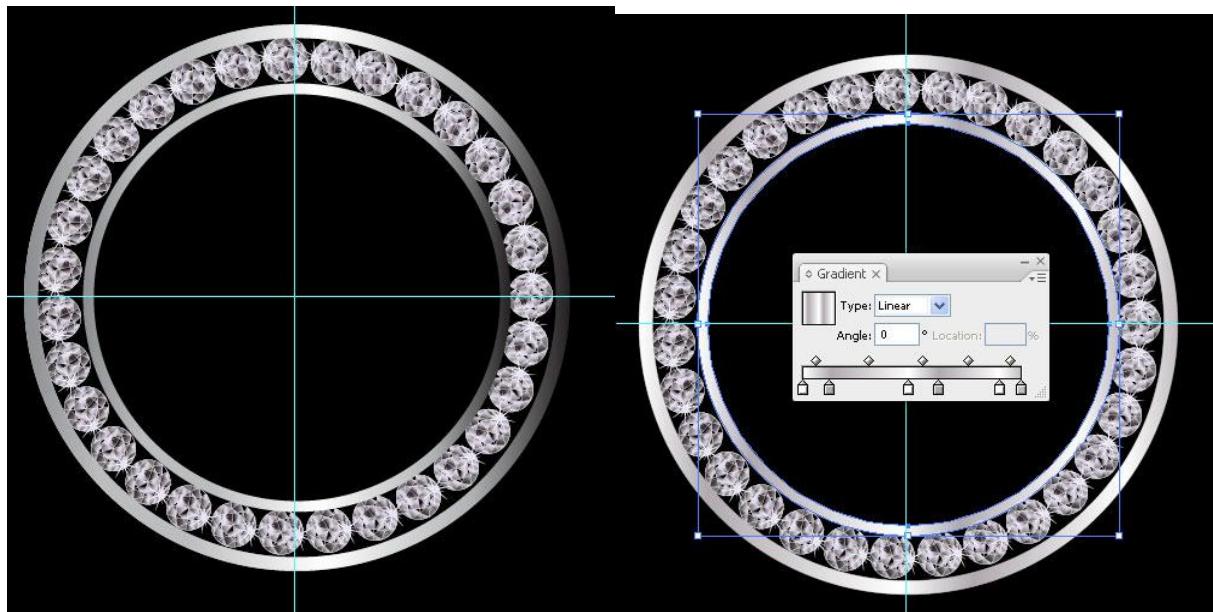
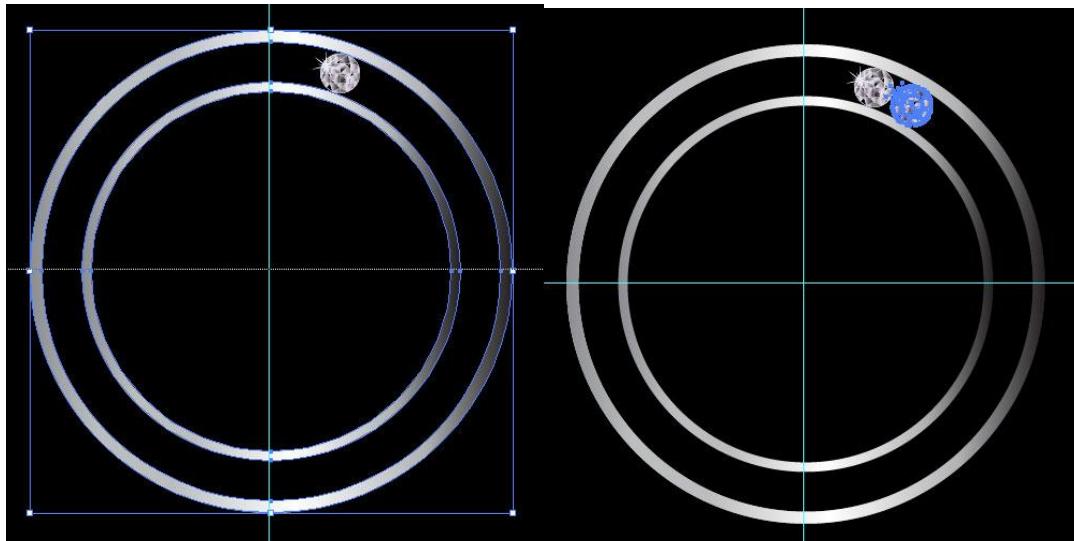
Crea un cuadro negro y envíalo al fondo. Crea un círculo en la parte central y vete a Objeto > Trazado > Desplazamiento para crear otro círculo concéntrico con un radio ligeramente menor o mayor, según prefieras que el segundo círculo quede dentro o fuera del primero.



Usando la herramienta de Pintura interactiva rellen el espacio entre los dos círculos con un degradado.
Crea una copia más pequeña de la superficie anular y alinéala en el centro.

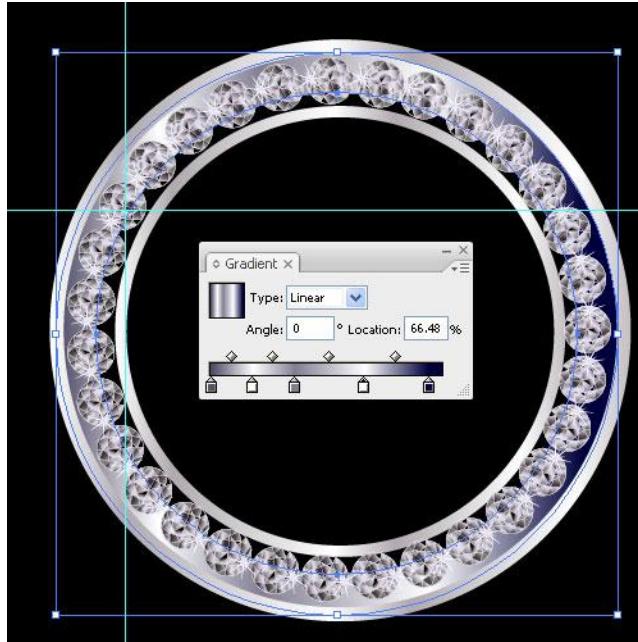


Agrupa las formas que constituyen la talla del diamante y empieza a colocar copias entre las dos formas de anillo.



Fíjate en el degrado que se le ha aplicado a cada anillo:

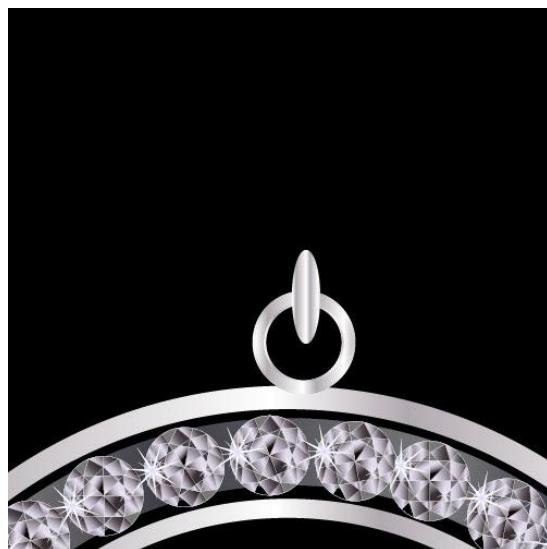
Crea otro anillo ligeramente más ancho que los anteriores para colocarlo como fondo del collar. Esta vez puedes crear dos círculos concéntricos de distinto radio e intersecarlos usando el panel Buscatrazos para generar la superficie.



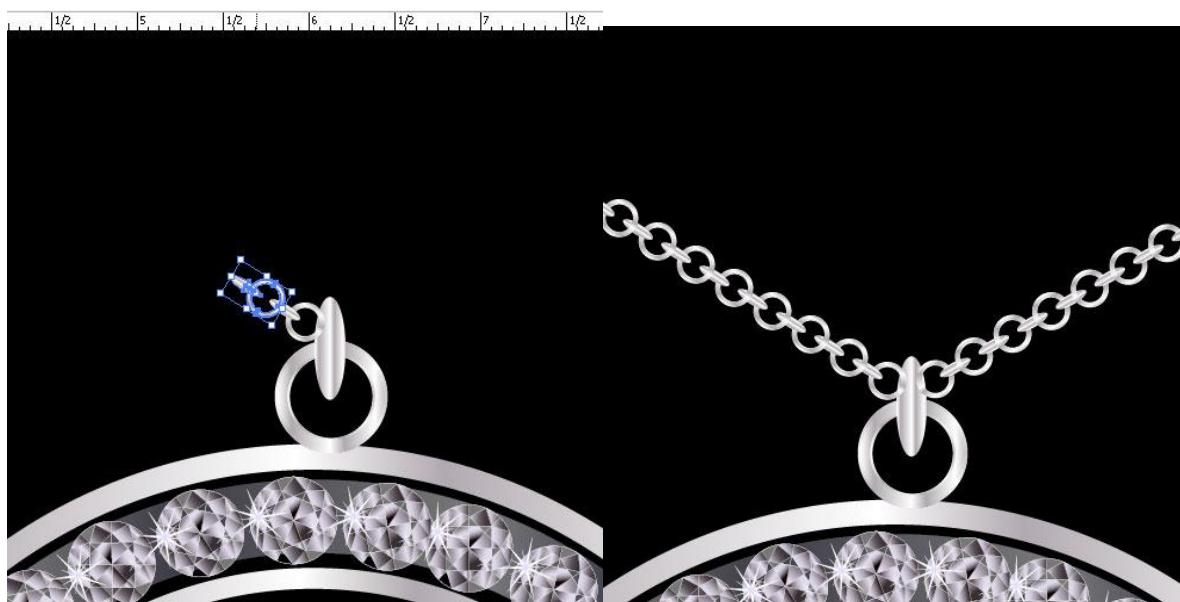
De nuevo crea una copia de la nueva forma, pégalas encima y rellénala con un gradiente como el de la figura.

Paso 6

Creando la cadena



La forma de anillo que acabamos de crear para el fondo del collar nos sirve como eslabón si la escalamos y reducimos su tamaño. Creando copias sucesivas, ajustando el tamaño y distorsionando la forma vamos generando la cadena.



El toque final consiste en coger las formas estrelladas que hicimos para crear un destello e ir colocando alguna que otra copia del conjunto aquí y allá, donde queramos poner brillos.



Fase final

Dale a cada brillo un nivel de opacidad ligeramente diferente, o incluso, un tamaño diferente, según de donde supongas que procede el foco de luz principal.



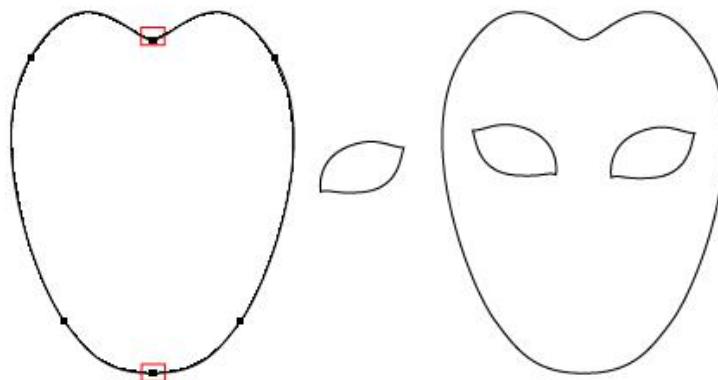
Máscara de carnaval.



Paso 1 – Dibujar el rostro.

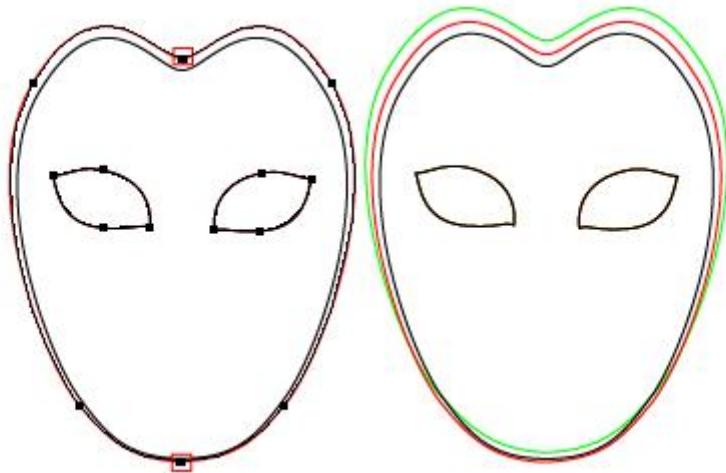
Abre un nuevo documento. Toma la herramienta Pluma y dibuja la mitad de la primera forma que puedes ver en la figura. Vete a Objeto > Transformar > Reflejo y une los dos puntos marcados seleccionándolos y pulsando CTRL+J.

Ahora necesitamos definir un área vacía donde irán los ojos. Dibuja la forma del ojo usando la herramienta Pluma, como en la figura. Refléjala para crear la forma del otro ojo. Después, coloca ambas formas sobre la forma del rostro. Con ellas seleccionadas vete al panel Buscatrazos y haz clic en Menos frente mientras mantienes pulsada la tecla Alt para que sereste el área de los ojos al área de la cara. Expande.



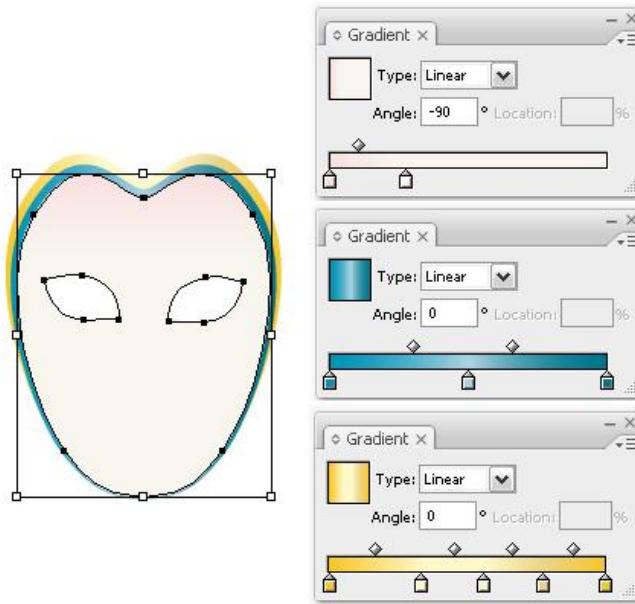
Copia (CTRL+C) y pega detrás (CTRL+B) la forma del rostro que has hecho. Usa la herramienta de Selección Directa para mover los puntos de ancla y conseguir la forma roja. Haz lo mismo

para obtener la forma verde. Asegúrate de que mueves sólo los puntos de ancla y no las formas en su conjunto de manera que la zona del ojo sea un área vacía para cada una de las tres caras superpuestas.



Paso 2 – Añade algo de color.

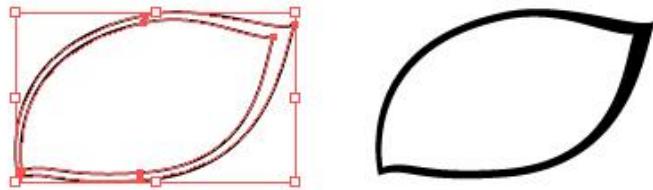
Rellena la primera cara con un degradado lineal que vaya de color melocotón (R=249, B=224, G=224) a otro un poco más oscuro (R=248, G=246, B=238). Rellena el resto de formas también con degradados lineales. Para la segunda forma, de tonos azules, se han utilizado: (R=0, G=148, G=185), (R=174, G=212, G=226), (R=0, G=119, G=142), y para la tercera forma: (R=249, G=199, G=38), dos veces (R=255, G=249, G=202), (R=236, G=212, G=134) y (R=249, G=199, G=38).



Paso 3 – Crear el contorno negro de los ojos.

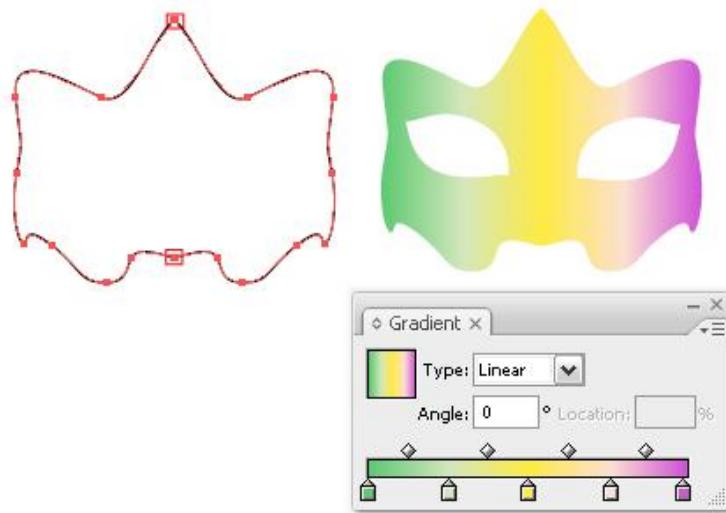
Utiliza la forma de ojo creada anteriormente y escálala usando la herramienta Escalar. Después muévela ligeramente hacia la derecha. Ahora, selecciona ambas, vete al panel del Buscatrazos y haz clic en el botón de Menos frente mientras mantienes pulsada la tecla ALT

para restar del área de forma. Expande para obtener la segunda forma de la figura. Rellénala con negro, haz lo mismo con el otro ojo, o refléjalo directamente.



Paso 4 – Dibujar la máscara pequeña.

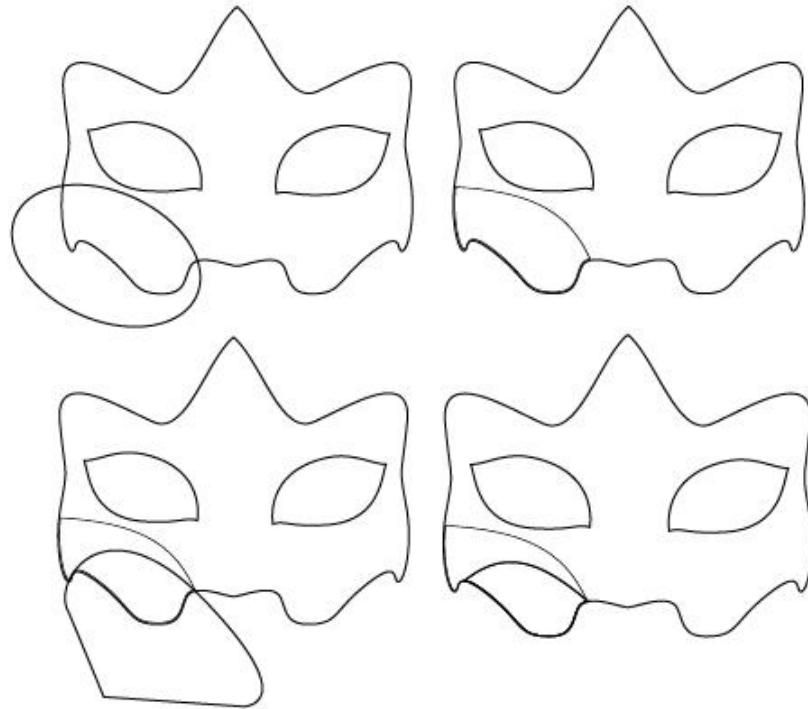
Toma la herramienta Pluma y dibuja la mitad de la forma que ves debajo, luego refléjala y une los puntos de las dos mitades seleccionándolos y pulsando CTRL+J. Resta la forma de los ojos tal y como hiciste anteriormente para el rostro asegurándote de que esa área queda vacía y asegúrate de que todos los huecos de los ojos se superponen. Rellena la forma con un degradado lineal usando los colores: (R=93, G=202, B=114), (R=212, G=231, B=189), (R=255, G=235, B=67), (R=252, G=224, B=211) y (R=210, G=85, B=216).



Paso 5 – Divide la máscara pequeña.

Copia y pega la máscara pequeña de manera que podamos obtener las formas que puedes ver en la figura. Toma la herramienta Elipse y dibuja una forma de óvalo, selecciona ambas y vete al panel Buscatrazos, pulsa el icono de intersecar y expande.

Ahora dibuja otra forma ovalada encima de la que acabamos de hacer, selecciona ambas e intersécalas. Luego expande. Colócalas como en la imagen y haz lo mismo al otro lado, o agrupa las dos nuevas formas y refléjalas.



Paso 6 – Crear los elementos brillantes como símbolos.

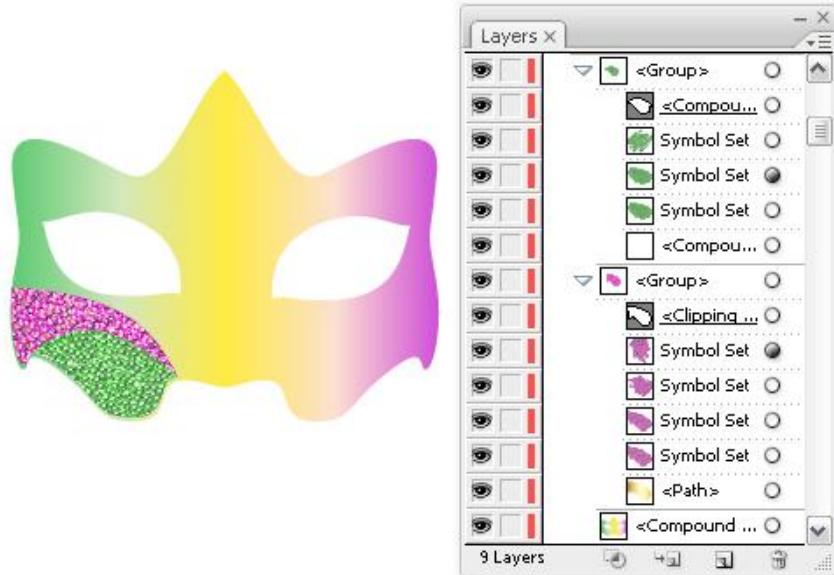
Dibuja algunos cuadrados pequeños y colócalos como puedes ver debajo. Rellénalos con diferentes matices de verde y púrpura. Algunos de los colores que se han usado aquí son, para los tonos verdes: (R=58, G=114, B=40), (R=92, G=189, B=98), (R=64, G=138, B=66), (R=213, G=255, B=192), (R=81, G=123, B=58) y para los tonos púrpura: (R=101, G=41, B=110), (R=184, G=58, B=180), (R=253, G=158, B=239), (R=147, G=49, B=118), (R=236, G=211, B=232), (R=241, G=79, B=137), además de blanco. Ahora agrúpalos y arrástralos al panel de Símbolos.



Paso 7 – Rociar los elementos brillantes.

A continuación toma la herramienta Rociar símbolo y empieza a pulverizar sobre las formas que creamos anteriormente usando los símbolos de elementos brillantes verdes y púrpuras. La configuración que se ha utilizado aquí para esta herramienta es: diámetro de 49 px, intensidad de 10 y densidad del conjunto de símbolos a 9.

Copia (CTRL+C) y pega delante (CTRL+F) las dos primeras formas después de que estén llenas de brillantes y tú satisfecho del resultado. Ahora selecciona todos los símbolos verdes y la forma correspondiente que ha sido pegada encima; después vete a Objeto > Máscara de recorte > Crear. Haz lo mismo, creando una máscara de recorte, para el conjunto de símbolos púrpura. También tienes que hacer este proceso en el lado derecho de la máscara pequeña.



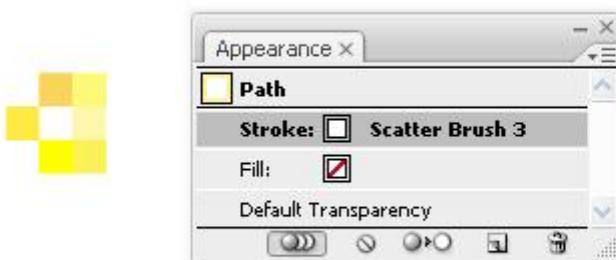
Paso 8 – Definir un pincel de dispersión de elementos brillantes.

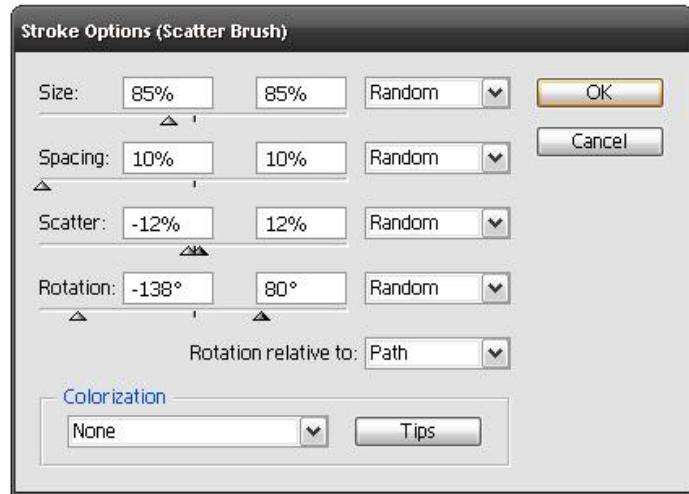
Crea el grupo de cuadros que puedes ver en la figura y arrástralo al panel de Pinceles. Selecciona Nuevo pincel de dispersión. Utilizaremos este pincel para contornear la máscara pequeña y otra decoración posterior de la máscara.

Ahora copia y pega delante la forma de la máscara pequeña, borra el degradado del relleno, selecciona 1 pt de color blanco para hacer el contorneado y selecciona el pincel de dispersión que acabamos de crear en el panel Pinceles. Haz doble clic sobre Trazado en el panel Apariencia o sobre el propio pincel en el panel Pinceles y modifica los valores como se muestra en la figura.

Ahora tenemos un contorno brillante y dorado alrededor de la máscara pequeña.

Truco rápido: Si cambias el modo de fusión a Luminosidad obtendrás un brillo plateado.





Paso 9 – Dibujar las gemas.

Para dibujar las gemas, primero traza un círculo y después con la herramienta Polígono dibuja la forma dentro del círculo. Ahora une las líneas entre ellos. Agrúpalas y usa la herramienta de Pintura interactiva para llenar las formas con un degradado lineal. Crea más copias porque las usaremos más tarde.



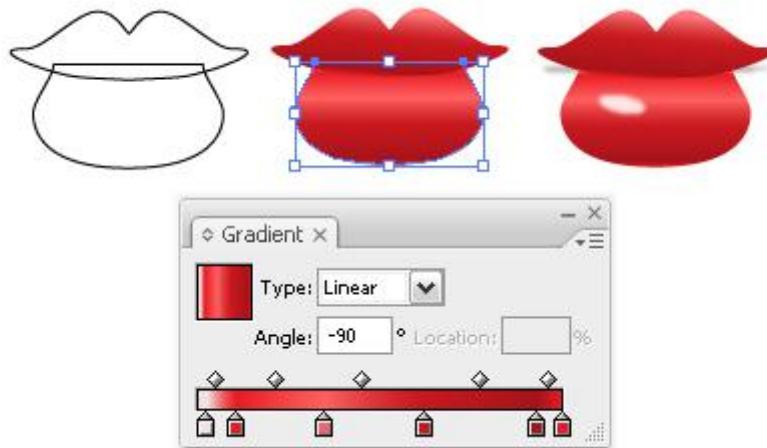
Coloca las gemas siguiendo la línea exterior de los ojos como puedes ver en la imagen. Observa, de paso, el resultado del contorno brillante y dorado que había explicado antes.



Paso 10 – Dibujar los labios.

Toma la herramienta Pluma y dibuja las formas como se muestra debajo y rellénalas con un degradado lineal de diferentes tonos rojos. Añade también una forma ovalada encima rellena con un rosa claro y 1,1 px de desenfoque gausiano para darle algo de resplandor.

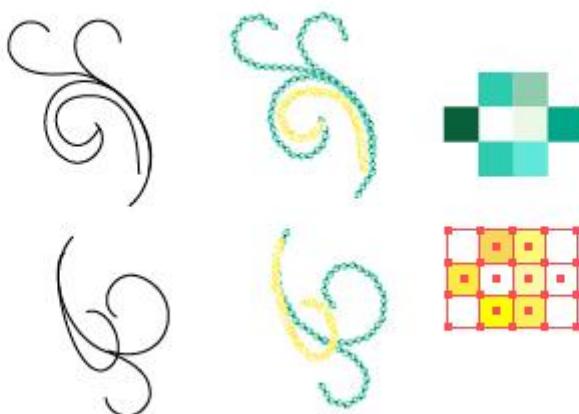
Detrás de los labios un óvalo plano. Rellénalo con un 90% de negro, añade 1.3 px de desenfoque gaussiano y baja la opacidad al 50%. Esto será una pequeña sombra una vez que los labios estén colocados sobre el rostro.



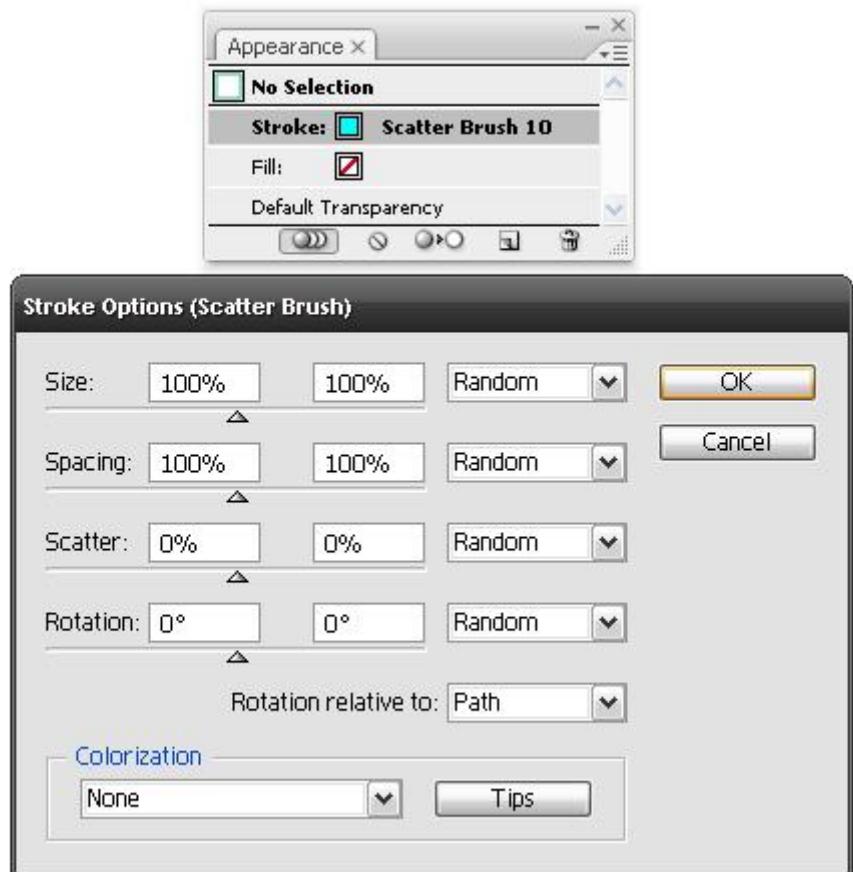
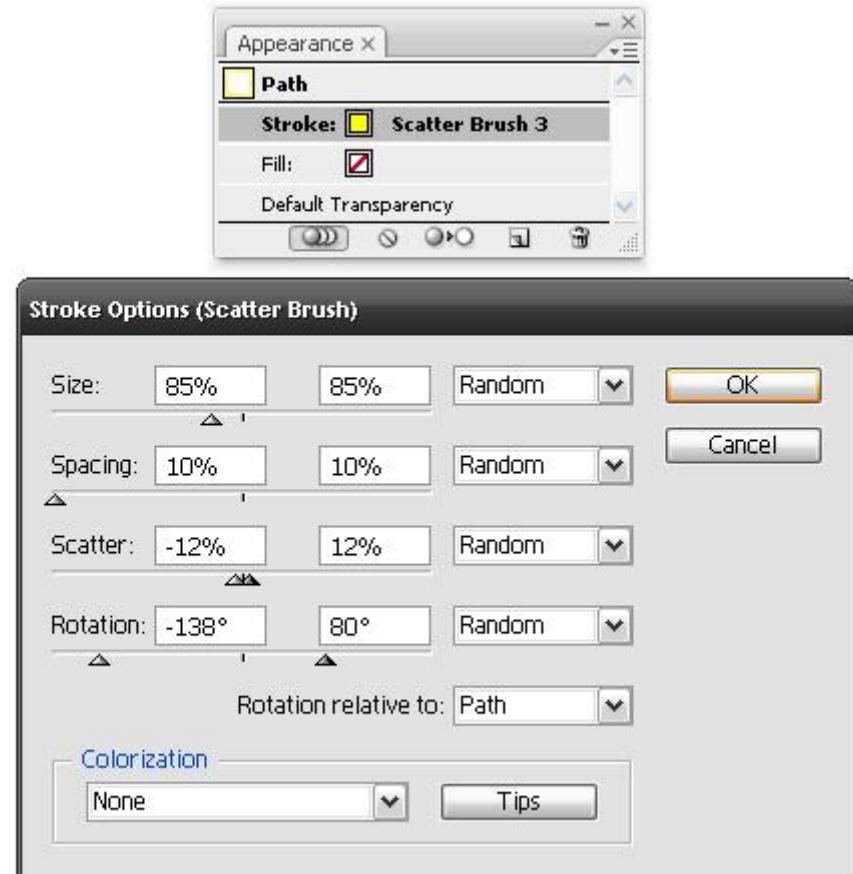
Paso 11 – Dibuja los elementos decorativos de la cara.

Dibuja los trazos rizados que puedes ver en la figura usando la herramienta Pluma. Ahora tenemos que definir un nuevo pincel de dispersión como el explicado en el paso 8. Se ha creado uno azul usando los colores: (R=9, G=95, B=56), (R=45, G=204, B=176), (R=143, G=204, B=175), (R=95, G=231, B=217), (R=1, G=167, B=136) así como blanco.

Para el trazo dorado se usa el mismo pincel que ya teníamos creado. Arrástralos al panel de Pinceles y selecciona Nuevo pincel de dispersión. A continuación contornea los trazos usando estos pinceles como puedes ver debajo.



Aquí están los ajustes para el trazo con el pincel de dispersión dorado y con el azul.



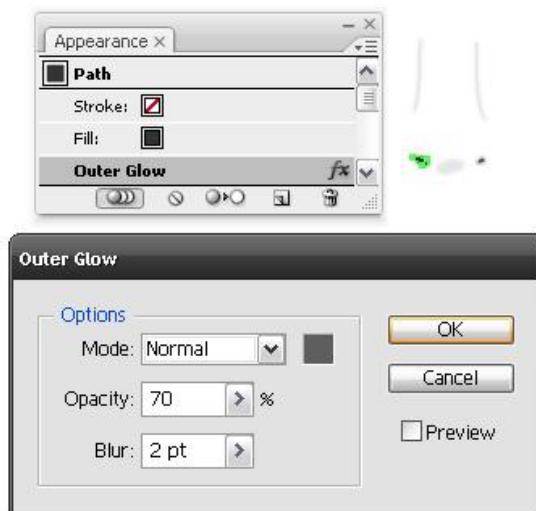
Coloca los elementos decorativos como se puede ver en la imagen y refléjalos hacia la derecha también. Este es el aspecto de nuestra máscara hasta ahora.



Paso 12 – Crear la forma de la nariz.

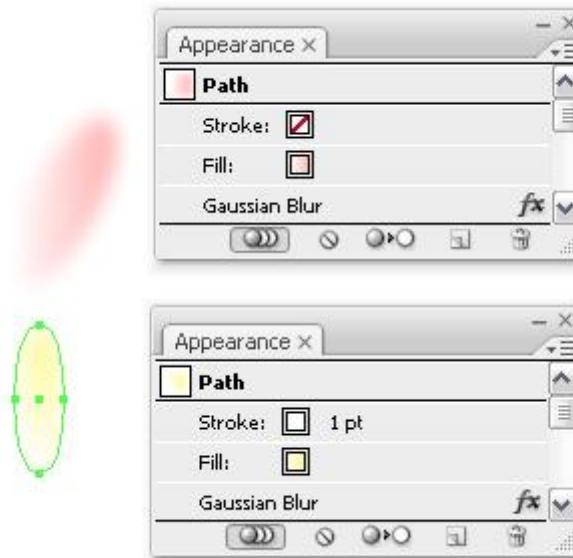
Dibuja dos trazos para definir la forma de la nariz. Contornéalos con un 60% de negro, añade 1.5 px de desenfoque gaussiano, reduce la opacidad al 60% y pon el modo de fusión en Diferencia. A continuación dibuja dos formas para definir los agujeros de la nariz.

El seleccionado en la imagen está relleno con un 70% de negro y tiene un resplandor exterior gris con la configuración de la figura. La forma entre los dos agujeros de la nariz también tiene un 10% de negro y un radio de desenfoque gaussiano de 1,8.



Paso 13 – Añadir color y resplandor en las mejillas

Dibuja una forma ovalada con la herramienta Elipse y rellénala con una degradado lineal de blanco a rosa claro y añade un desenfoque gaussiano de 7px. Haz lo mismo para la otra mejilla y coloca ambas sobre el rostro. Para añadir más resplandor haz otro óvalo, rellénalo con un degradado lineal de blanco a amarillo claro, aplica un desenfoque gaussiano de 6.6 px y crea más copias.



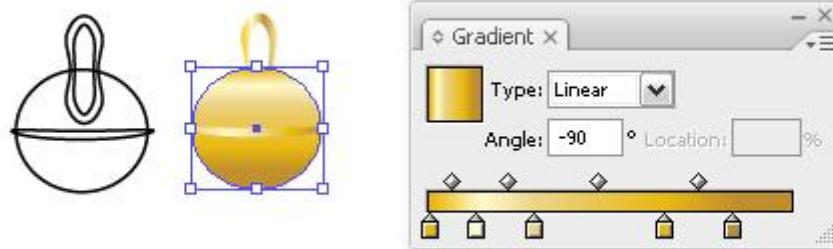
Observa en la imagen inferior como se han colocado estas formas de resplandor encima y al lado de la nariz, en la frente y sobre los ojos. También se han creado más trazos rizados (el proceso explicado en el paso 11). Se han combinado para obtener un diseño muy interesante y luego se han colocado sobre la frente junto con más gemas.



Paso 14 – Dibujar los cascabeles.

Primero dibuja un círculo con la herramienta Elipse. Después dibuja un óvalo plano y usa la herramienta de Selección Directa para modificarlo y obtener medio anillo tal y como se muestra en la figura.

Para el colgador, dibuja otra forma ovalada y usa Objeto > Trazado > Desplazamiento... para hacer una forma más pequeña. Toma la herramienta de Selección Directa y aproxima entre sí los puntos medios. Se han coloreado con degradados usando diferentes tonos de amarillo. También puedes usar los degradados dorados de la biblioteca de muestras.

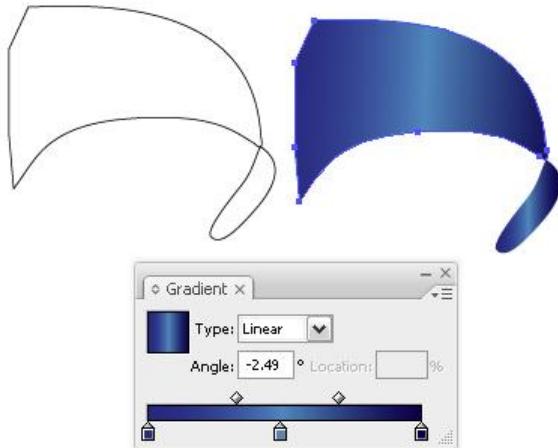


Paso 15 – Dibujar el sombrero.

No te preocupes por dibujarlo perfectamente porque algunas partes están tras otras y también habrá un borde de costuras alrededor de cada forma.



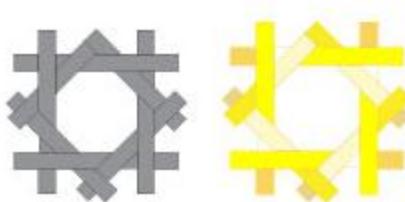
Dibuja las dos formas que puedes ver en la figura con la herramienta Pluma, y colócalas de la misma manera. Los colores usados para el degradado son: (R=40, B=40, G=128), (R=80, B=135, G=189) y (R=13, B=0, G=76).



Paso 16 – Definir el pincel para las costuras exteriores.

Vete a Ventana > Biblioteca de muestras > Motivos > Decorativo > Decorativo_Clásico, toma la muestra "Caña tejida" y arrástrala a tu mesa de trabajo.

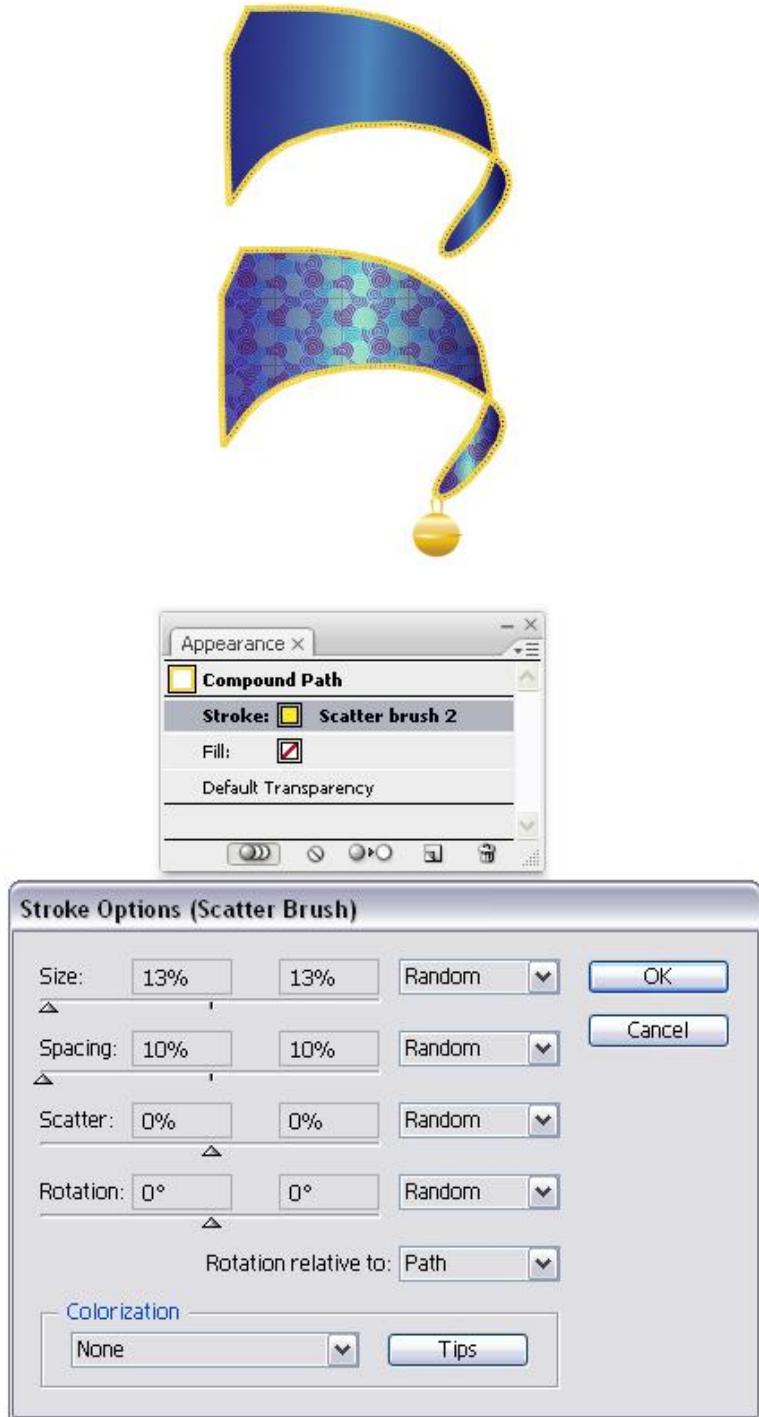
Ahora tenemos que editar el grupo gris de la imagen hasta obtener lo que queremos. Primero expande y desagrupa; después rellena y contornea cada pequeña forma con diferentes matices de amarillo. Algunos de los colores usados para son: (R=255, G=255, B=0), (R=250, G=213, B=92), (R=255, G=249, B=202), (R=236, G=212, B=134) y para el filete: (R=249, G=199, B=38), (R=193, G=144, B=46). Agrupa todas las formas y arrástralas al panel Pinceles. Selecciona Nuevo pincel de dispersión.



Paso 17 – Aplicar las costuras al borde.

Copia las dos formas hechas anteriormente para el sombrero y pégalas delante. Borra el relleno, selecciona ambas y vete a Objeto > Trazado compuesto> Crear. Ahora contornéalo usando el pincel de dispersión creado en el paso anterior para obtener la apariencia de textura.

En la segunda imagen de la figura puedes ver la configuración utilizada para el pincel de dispersión. Copia y pega delante las primeras dos formas una vez más y elimina el relleno. Vete a Ventana > Biblioteca de muestras > Motivos > Decorativo > Decorativo_Adorno y marca la muestra "Espirales chinas color". Establece el modo de fusión en Superponer. Haz lo mismo con las otras formas del sombrero y las formas rojas. Después coloca un cascabel en cada una de ellas. Recuerda que las costuras están siempre por encima del resto de formas.

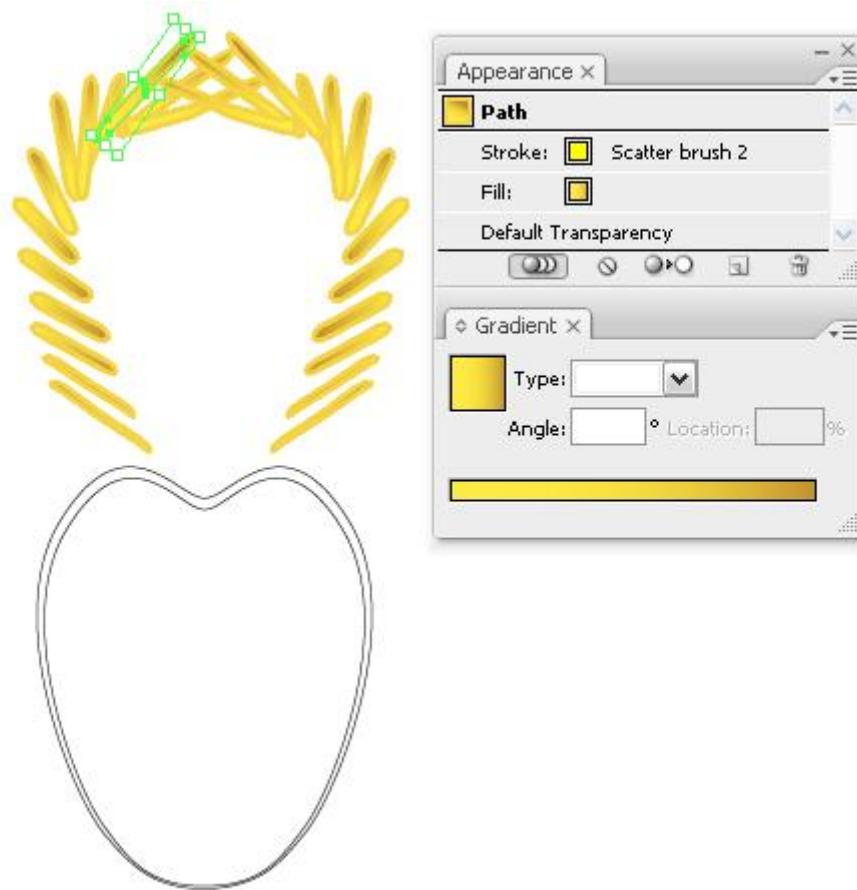


Paso 18 – Añadir más elementos de diseño.

Coge la herramienta Rectángulo redondeado y dibuja algunos rectángulos como los de la imagen, ajústalos si fuese necesario,rellénalos con un degradado lineal de amarillo a amarillo más oscuro y contornéalos usando el mismo pincel de dispersión que antes para obtener las costuras de nuevo.

Cuando estés satisfecho con el resultado, agrupa todas las formas y refléjalas hacia la derecha. Copia la forma de la cara y la forma azul tras ella, selecciona ambas y sustrae del área de forma (ALT+clic en Menos frente del panel Buscatrazos) para obtener la segunda forma de la figura.

Ahora coloca el grupo de rectángulos redondeados sobre la cara azul original y la forma que acabamos de hacer sobre éstos, selecciona ambas y vete a Objeto > Máscara de recorte > Crear.



También se ha añadido el mismo pincel de dispersión utilizado para el sombrero (el borde dorado con aspecto de costura) a la tercera forma de la cara cambiando el modo de fusión a Multiplicar.

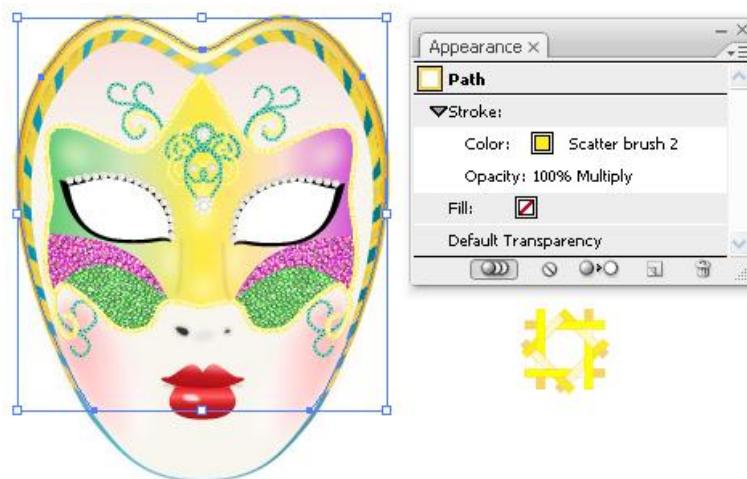


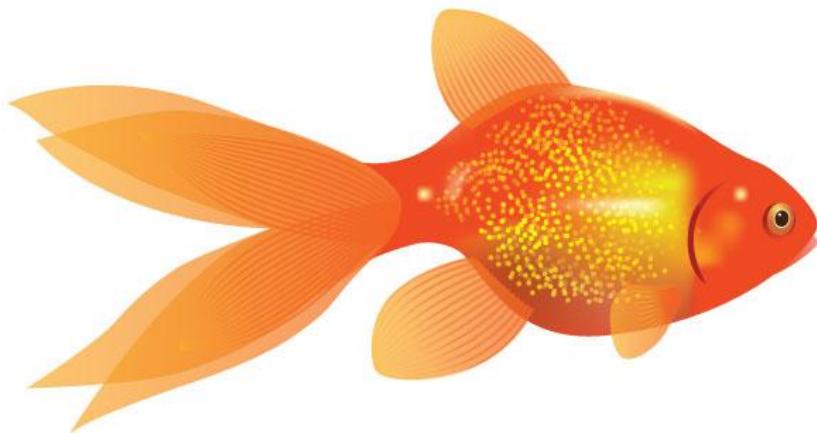
Imagen final.



Añade el fondo que más te guste a tu máscara.

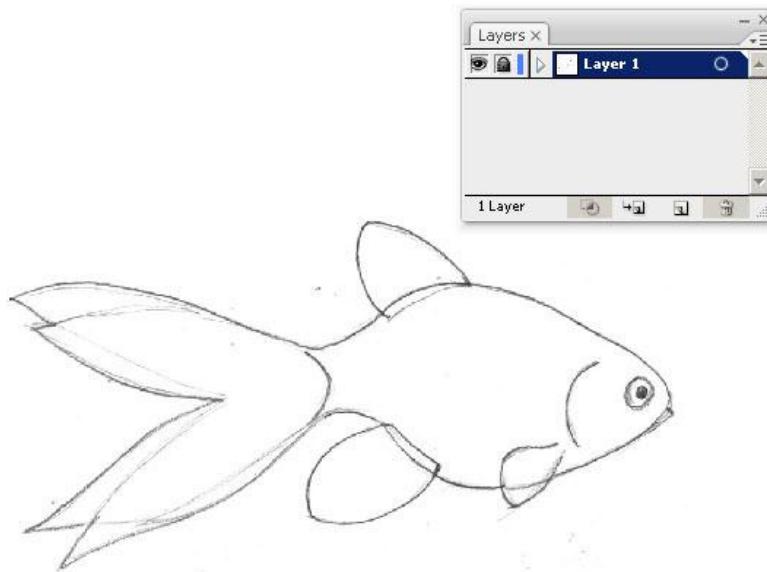


Pez exótico.



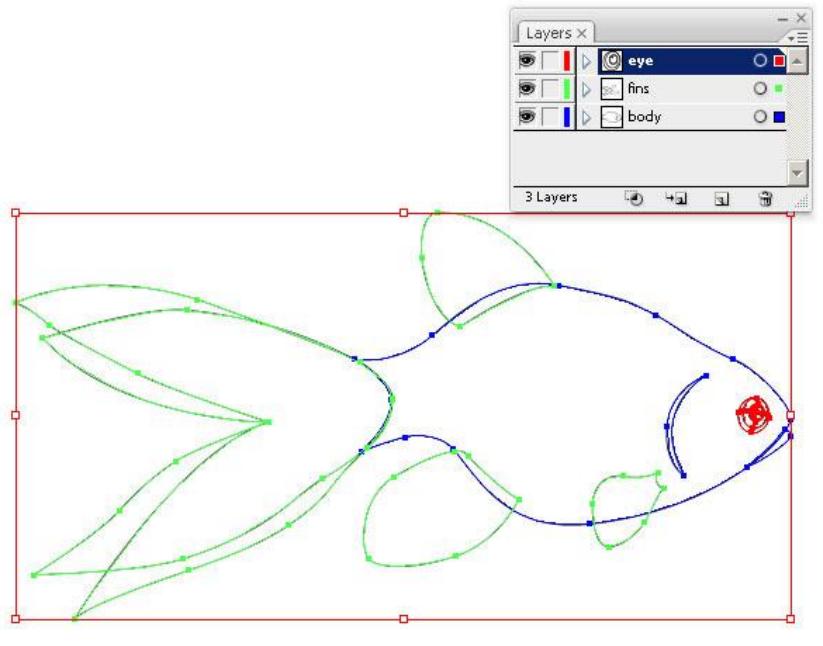
Paso 1

Dibuja el pez y escanéalo, dibújalo directamente con tu tableta gráfica o cálcalo desde otra ilustración o fotografía. Abre Adobe Illustrator y crea un nuevo documento (CTRL+N) de 600 x 600 px. Inserta la imagen en el documento mediante Archivo > Colocar y después bloquea la capa para que te sirva de plantilla.



Paso 2

Crea una nueva capa encima. Empieza trazando el contorno exterior del pez con la Herramienta Pluma (P). Por comodidad trabajaremos sobre cada elemento en capas diferentes. Observa que la cola del pez consiste en dos trazados.



Paso 3

En este paso crearemos el cuerpo del pez con la Herramienta Malla. Para conseguir una bonita malla bajo el trazado del pez, primero crea un rectángulo (Herramienta rectángulo (M)) con un color de relleno naranja (CMYK=0,87,100,0) y sin contorno. Selecciona el rectángulo y el trazado del pez y crear una Máscara de recorte (figura 3a).

Antes de proseguir, es muy recomendable recordarte que bloques todas las capas con las que no estés trabajando actualmente para que no sean movidas accidentalmente. En la figura 3b todas las capas, excepto la del rectángulo, están bloqueadas. Convertiremos este rectángulo en una malla en breve.

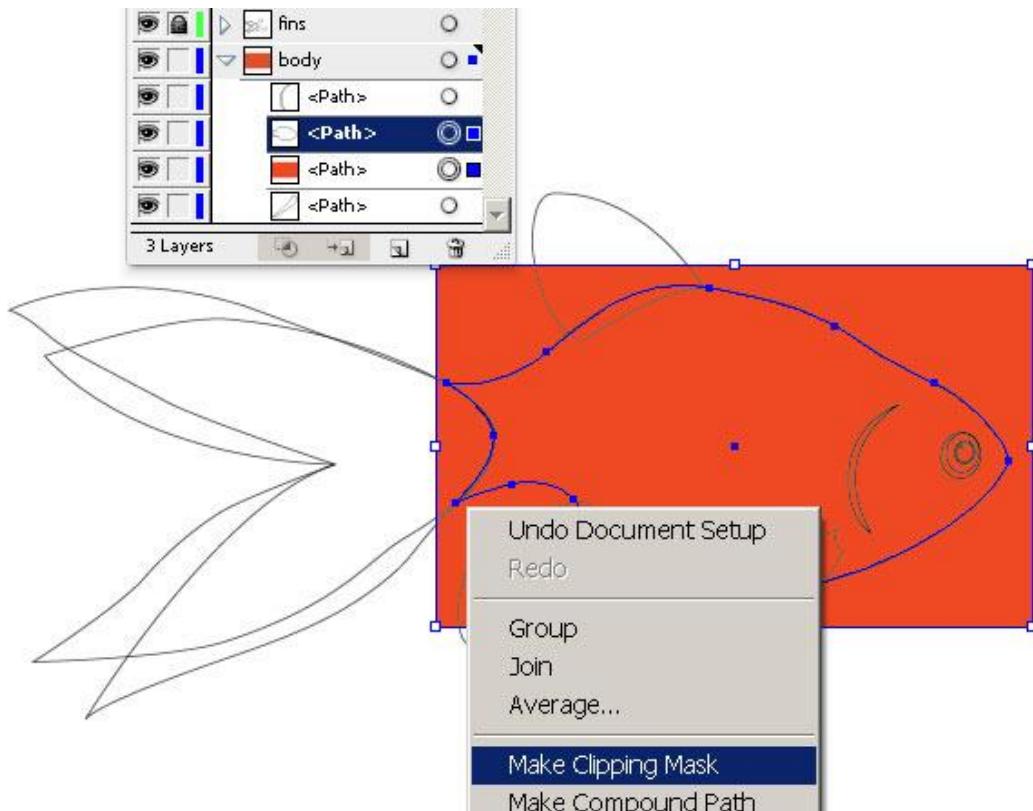


figura 3a

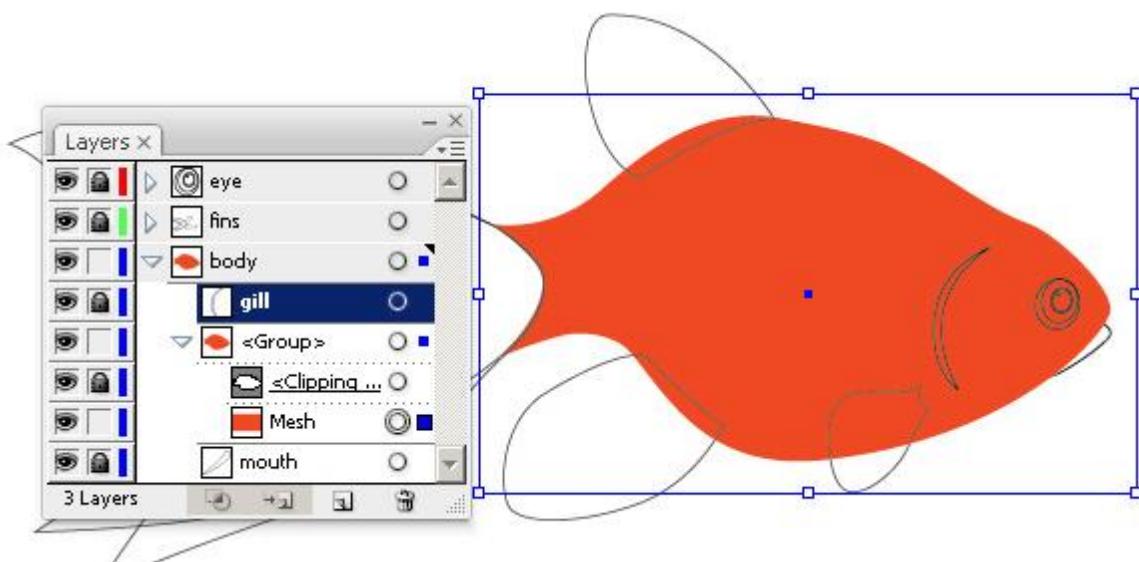


figura 3b

Crea los puntos de reflejo de luz sobre el cuerpo del pez. Añade un punto a la malla usando la Herramienta Malla (U) y haz clic en cualquier lugar de la forma (figura 3c). Después de convertir una forma en una malla puedes seleccionar puntos con tres herramientas: la herramienta Malla, la herramienta de Selección Directa, y la herramienta Lazo.

Todo lo que tienes que hacer ahora es añadir color a la malla seleccionando el color del panel de Muestras. En este caso se tomaron colores de las biblioteca de muestras Metal. No obstante, en este punto desarrolla tu lado más creativo con el color para conseguir un resultado excelente.

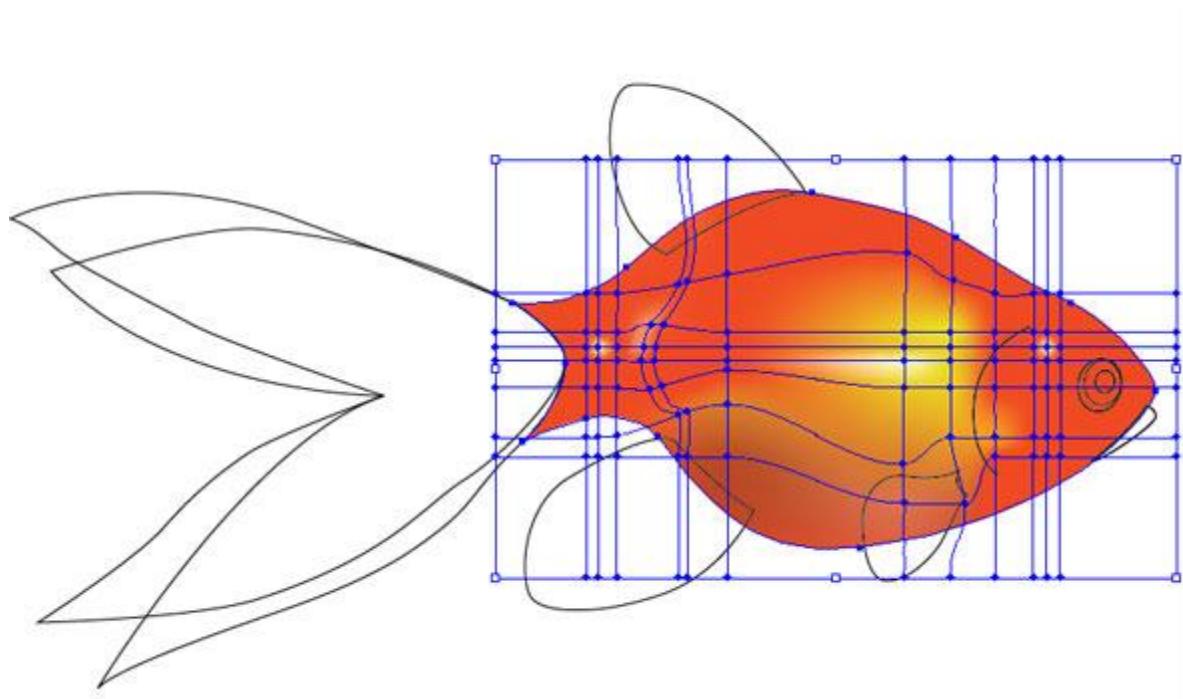
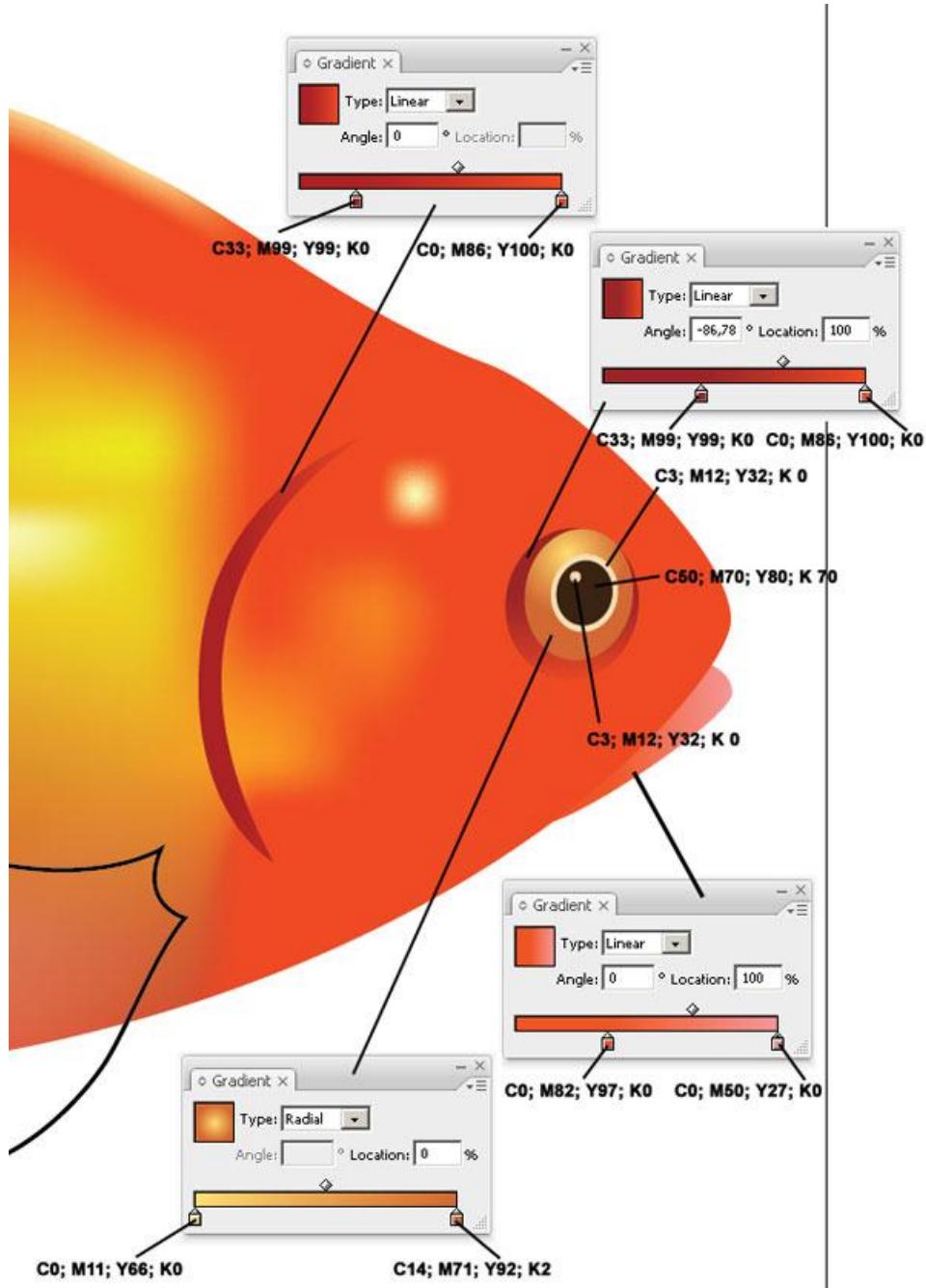


figura 3c

Paso 4

Ahora crearemos un ojo, una branquia y la boca del pez. El ojo consiste en cinco elipses colocadas unas encima de otras, de tamaño decreciente desde el exterior hacia el centro. Están llenas con varios degradados y colores sólidos que se indican en la figura de abajo. La boca y la branquia se llenan con degradados lineales.



Paso 5

Ahora vamos a trabajar en las aletas. Rellénalas con un degradado lineal con la opacidad al 70% (figura 5a). Vamos a trazar líneas en las aletas. Crea un pincel usando primero la herramienta Elipse (L) para hacer un círculo 3 x 3 px en cualquier color y sin filete. Arrastra el punto de ancla de la derecha mucho más hacia la derecha por medio de la herramienta Selección directa (A), mientras mantienes pulsada la tecla SHIFT para restringir la dirección. Convierte el punto de anclaje seleccionado a un punto de esquina (figura 5b). Arrastra la forma creada a la paleta Pinceles y selecciona Nuevo Pincel de Arte. A lo largo de

los bordes de la aleta dibuja dos curvas (Herramienta Pluma (P)) y aplícales el pincel que acabas de crear.

Selecciona las dos curvas y haz una fusión yendo a Objeto > Fusión > Opciones de fusión. En Espaciado selecciona Pasos especificados e introduce el valor 16. A continuación vete a Objeto > Fusión > Crear (Alt + Ctrl + B) (figura 5c). Vete a Objeto > Fusión > Expandir y después desagrupa el conjunto. Ahora vamos a corregir los extremos inferiores de los bordes de la aleta (figura 5d). Para ello utiliza la herramienta Selección directa (A) desplazando los puntos de anclaje inferiores.

Ahora selecciona todas las curvas y vete a Objeto > Expandir apariencia y a Objeto > Trazado > Limpiar. Ahora relléналas con un gradiente lineal con opacidad al 70% (figura 5e). Utilizar un método de trabajo similar para crear las otras aletas.

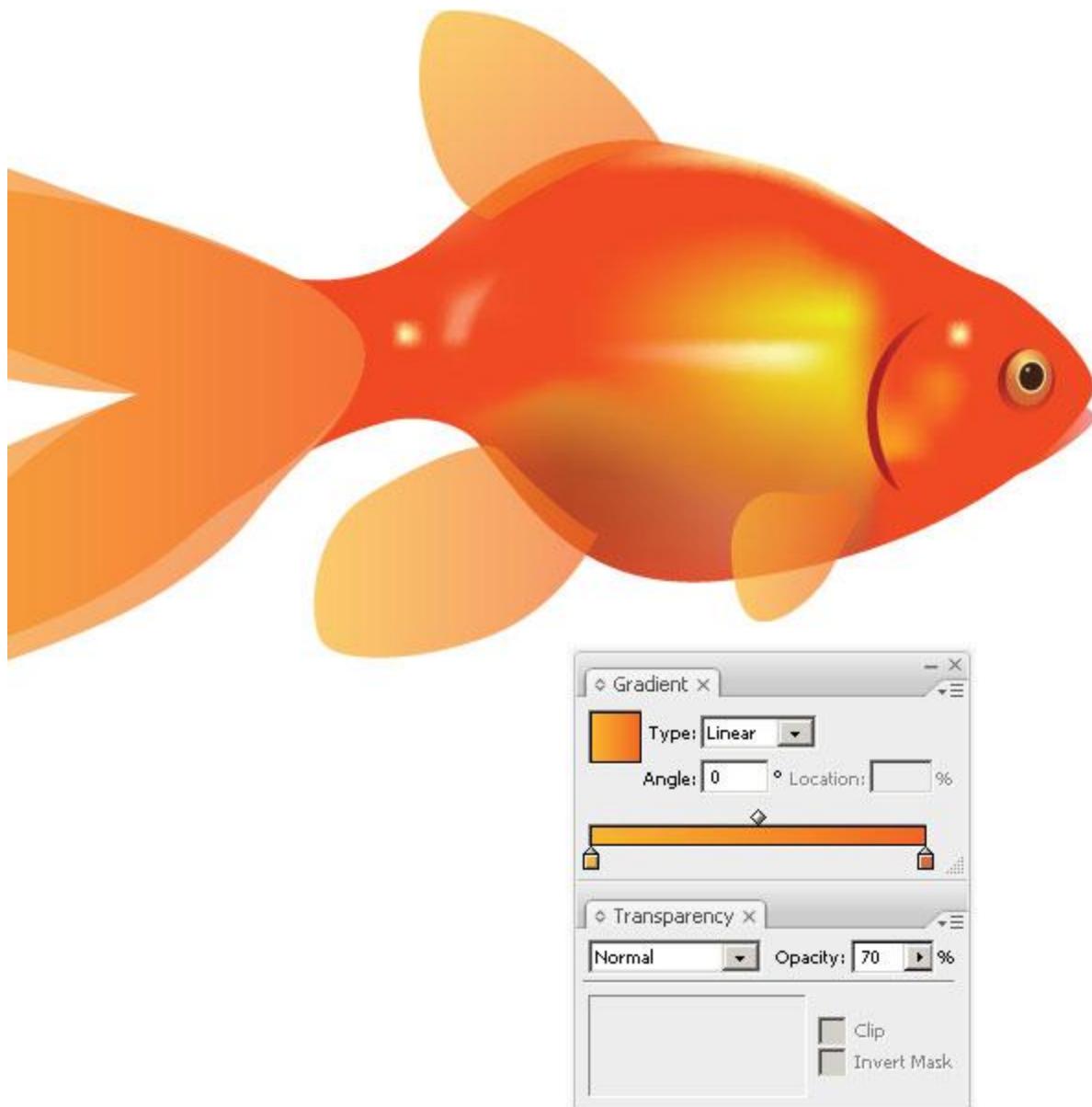


figura 5a

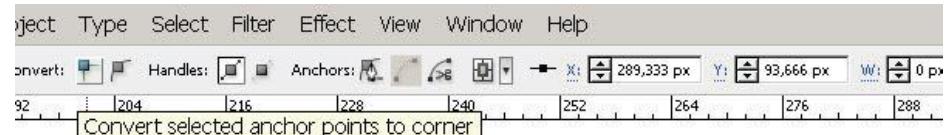


figura 5b

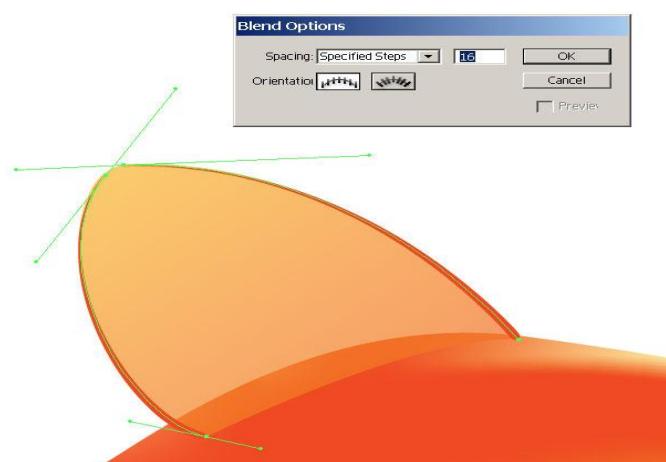


figura 5c



figura 5d

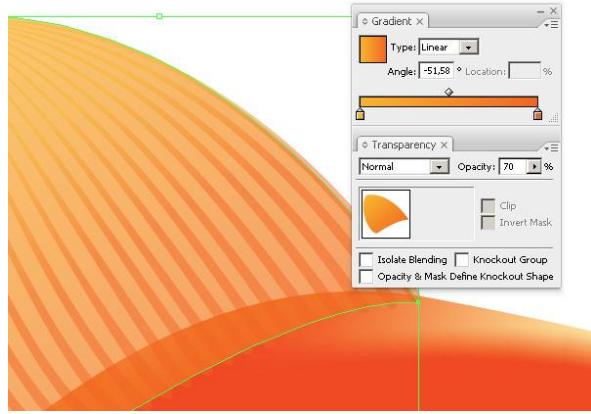


figura 5e

Paso 6

Vamos a crear las escamas. Crea una nueva capa sobre la pila de capas. Abre el panel Símbolos, vete a la biblioteca de texturas y en Texturas Artísticas busca una llamada Punteo. Toma la herramienta Rocar símbolo (Mayús + S) y rocía para forma una textura (en nuestro caso con 5-6 clicks serán suficientes).

Toma la herramienta Manchar símbolo en el grupo de herramientas de Rocar símbolo; elige un color y pinta los símbolos para crear una textura (figura 6a). Ahora usa la herramienta Translucir símbolo en el mismo grupo de herramientas y vete haciendo clics aislados en los bordes de la textura para atenuarla y que los bordes resulten suaves.

Cambia el modo de fusión de la textura que acabas de colocar sobre el pez a Aclarar y su opacidad al 60% (figura 6b). Copia la textura, cambia el modo de fusión a Sobreexponer color, fija la opacidad en el 100% y gírala ligeramente (figura 6c).

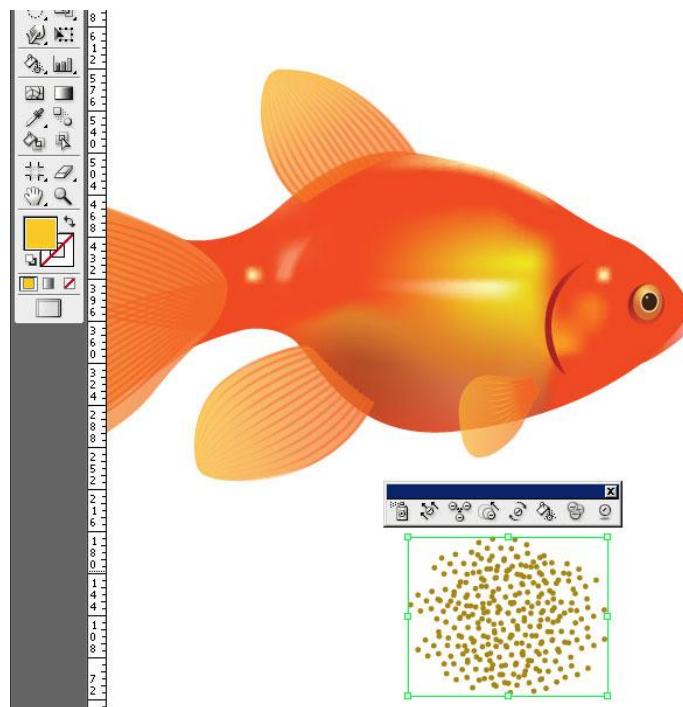


figura 6a

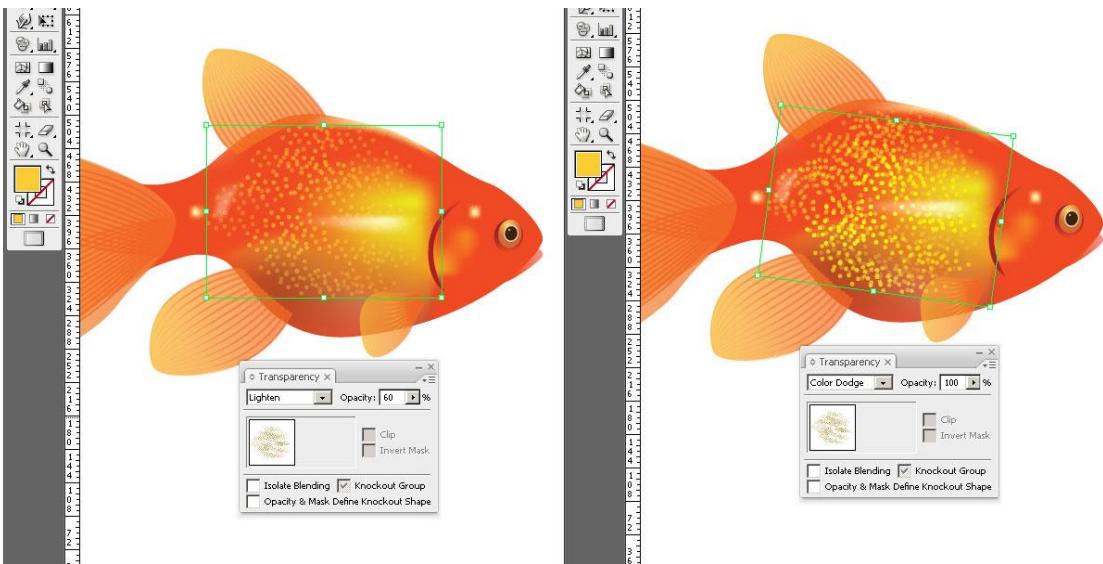
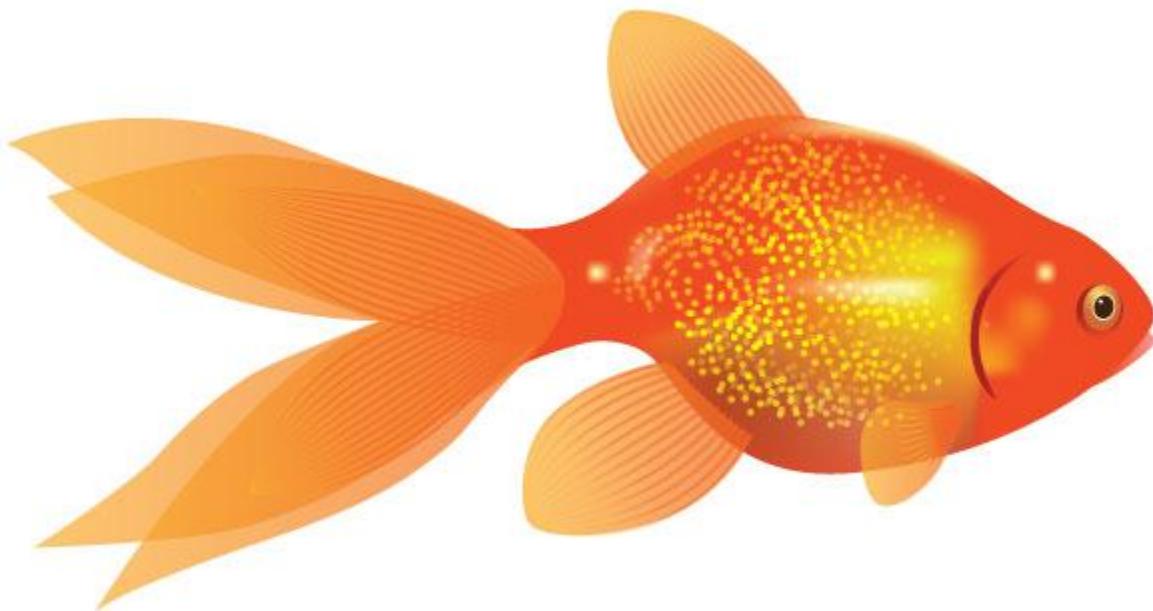


figura 6b

figura 6c

Imagen final



Regalos.



Paso 1

Usando formas básicas, dibuja un adorno de Navidad que se convertirá en el motivo del papel de regalo de las cajas. Si quieres que cada caja tenga un motivo diferente, entonces tendrás que hacer todos los diseños en este punto. Mezcla las formas usando el Buscatrazos.

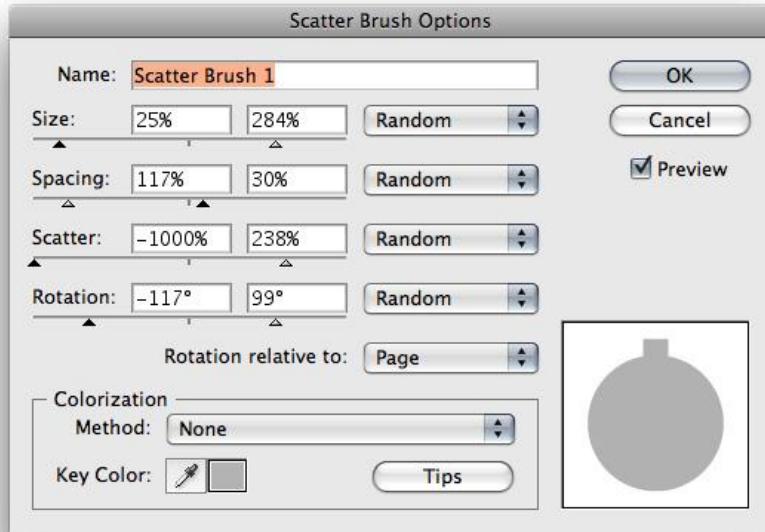


Paso 2

Abre tu panel de Pinceles con F5. Arrastra la forma al panel. Selecciona Nuevo Pincel de Dispersión y haz clic en OK.

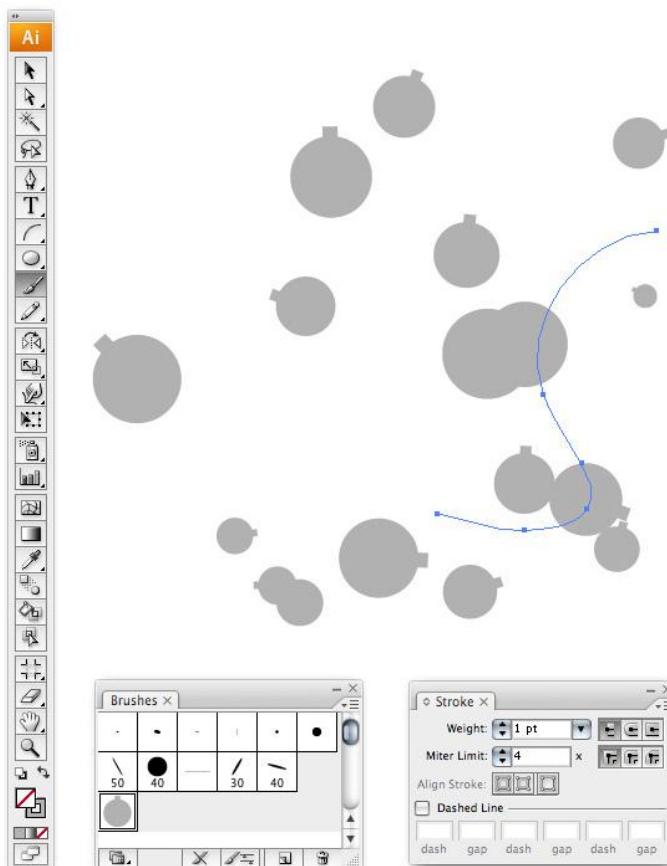
Paso 3

En el panel de configuración del pincel mueve los deslizadores hasta obtener el efecto que deseas. Normalmente se lleva cada opción (tamaño, espaciado, rotación, etc.) hacia los valores extremos para observar adecuadamente la variación para luego ajustarlas con valores más moderados.



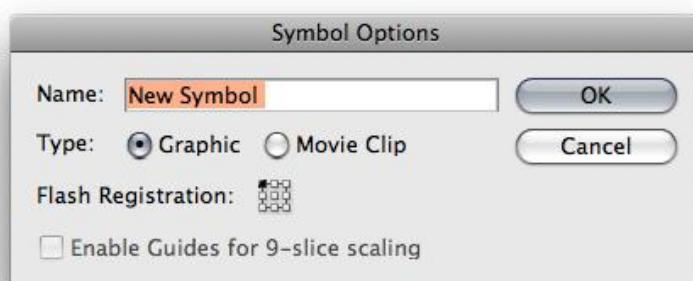
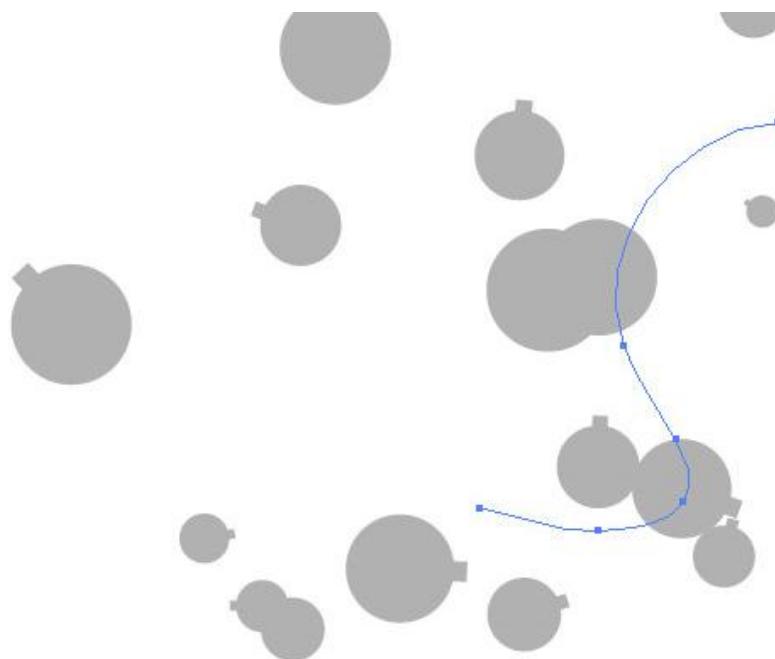
Paso 4

Selecciona el pincel de dispersión que acabas de crear en el panel de Pinceles. Con la Herramienta Pincel (B) dibuja, en un trazado continuo, una línea en forma de S (o cualquier otra forma de tu agrado) Puedes cambiar la escala del patrón ajustando el grosor del trazado en el panel de Trazados. Si quieres afinar más el patrón, simplemente haz doble clic en el pincel de dispersión en el panel de Pinceles.



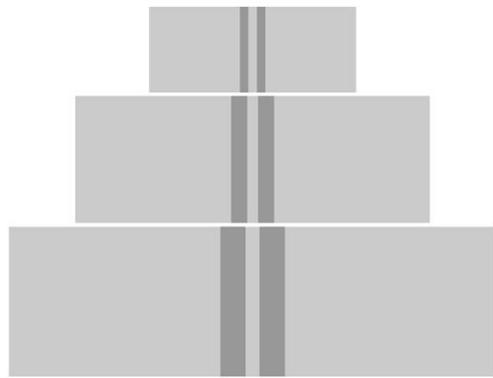
Paso 5

Abre el panel de Símbolos presionando CTRL+SHIFT+F11. Arrastra el pincel de dispersión al panel de Símbolos. En Texto selecciona Gráfico y haz clic en OK.



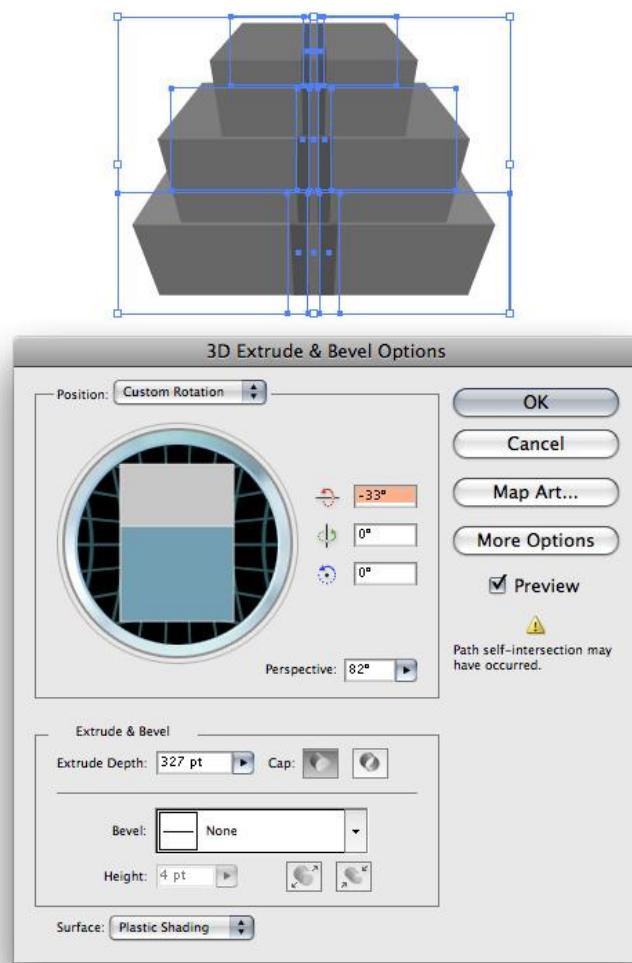
Paso 6

Dibuja la forma básica de las cajas de regalo y las cintas. Dales un gris claro de relleno mejor que un color oscuro. Un color oscuro entorpecería la visión del efecto dimensional que aplicaremos en el siguiente paso. Es muy importante que agrupes el gráfico entero antes de aplicarle los efectos 3D. Si no agrupas, cada pieza de las que ves abajo tendrá un punto de referencia diferente y no es lo que queremos.



Paso 7

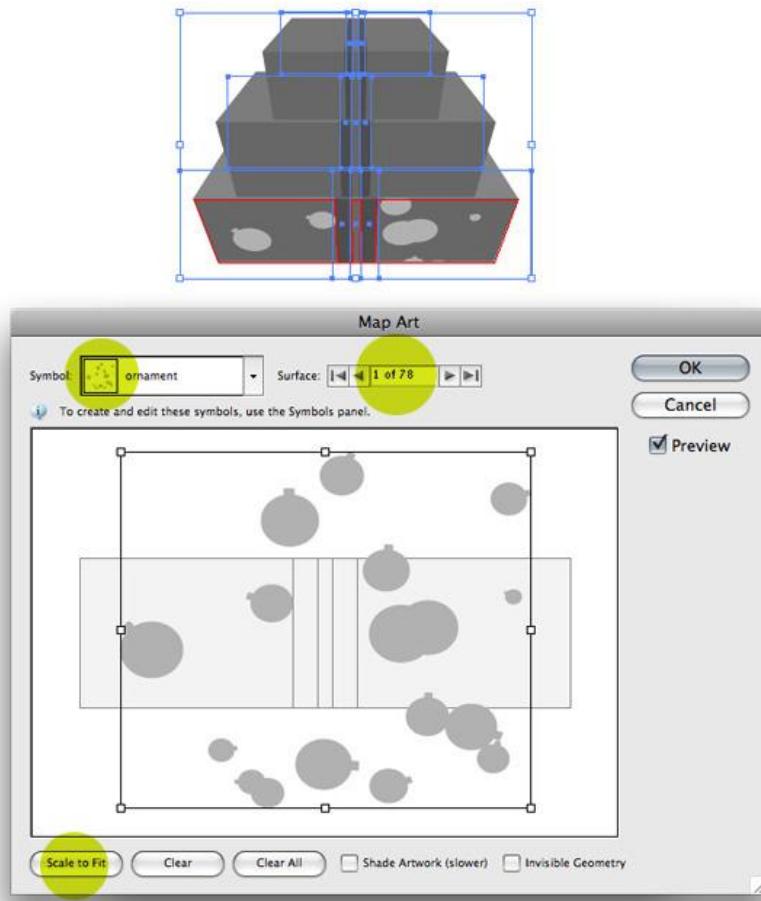
Vete a Efecto > 3D > Extrusión y Biselado... Introduce los valores que aparecen debajo. Despues haz clic en Mapear ilustración.



Paso 8

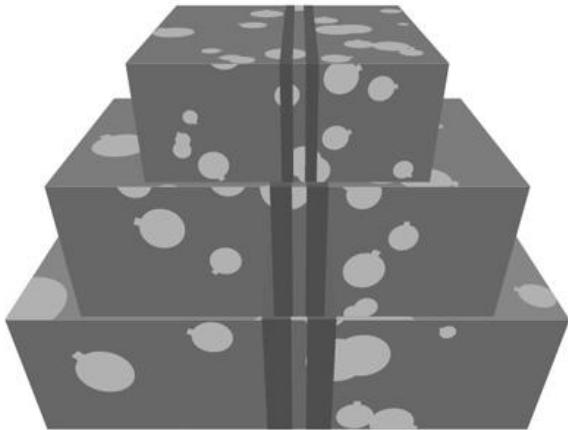
En la lista desplegable de Símbolo escoge el adorno de Navidad. Haz clic en Cambiar escala para ajustar; despues utiliza los puntos de control de los vértices para ajustar el motivo a los bordes. Aplica el

motivo a cada una de las caras visibles de las cajas. Si has creado múltiples motivos de papel de regalo, selecciona para cada caja el que deseas. Haz clic en OK.



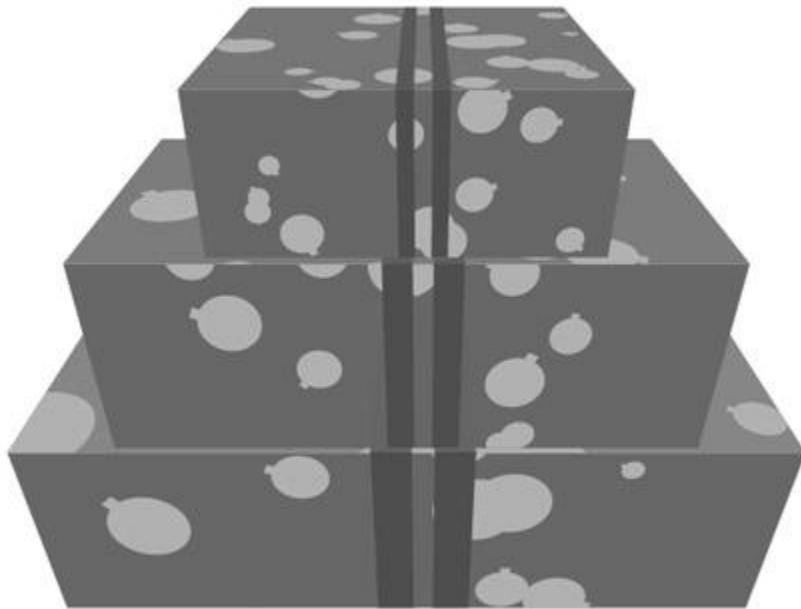
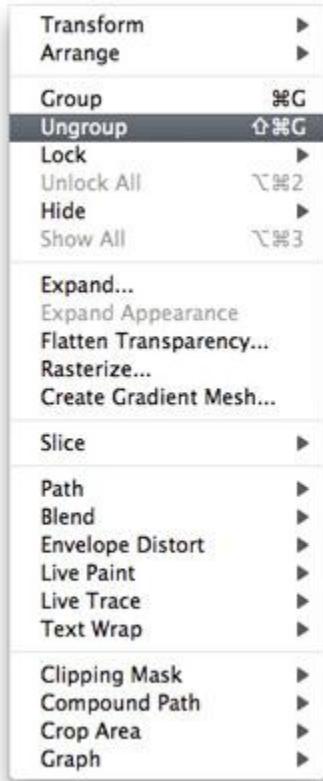
Paso 9

Para poder colorear los motivos y las cajas tendrás que expandirlas. Vete a Objeto > Expandir.



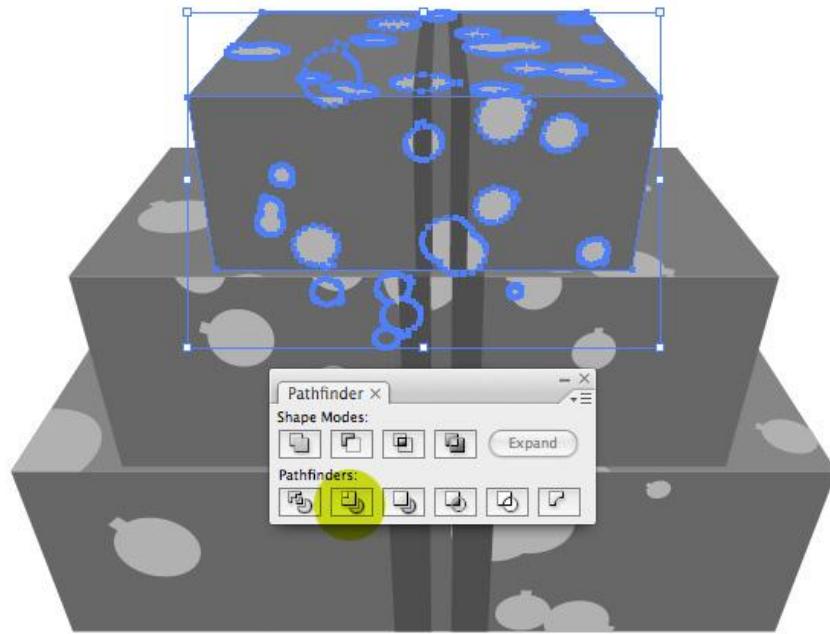
Paso 10

Desagrupa el gráfico entero yendo repetidamente a Objeto > Desagrupar. Desagrupa hasta que no quede ningún grupo.



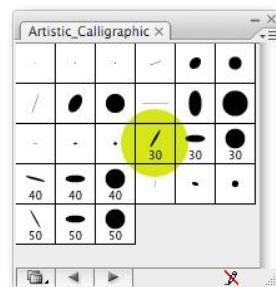
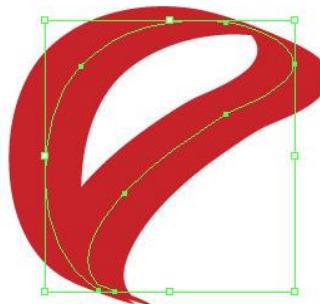
Paso 11

Observarás que hay formas que desbordan la superficie de las cajas de regalo. Para librarte rápidamente de ellas, selecciona el objeto y haz clic en Recortar en el panel Buscatrazos.



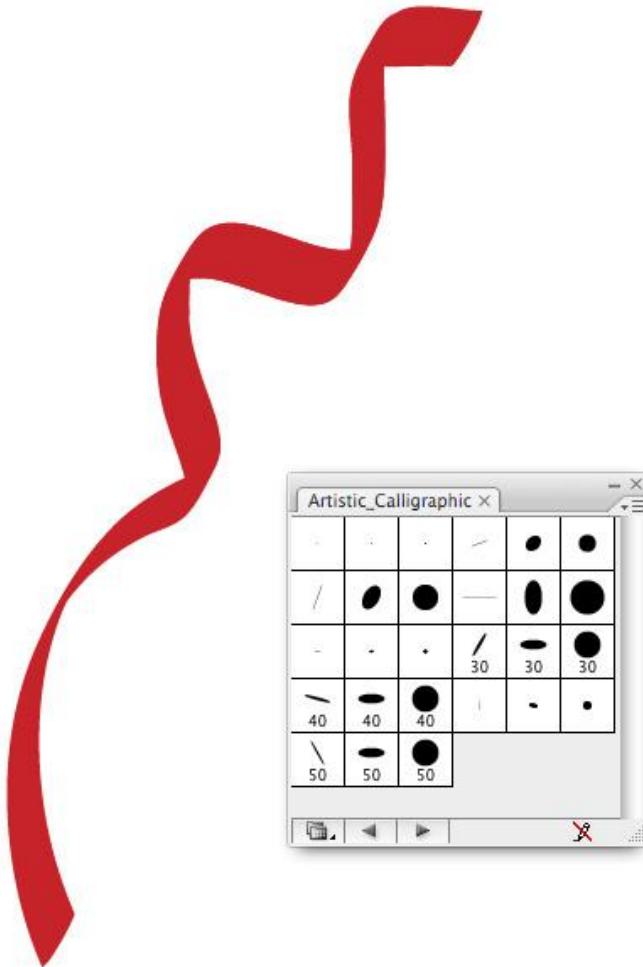
Paso 12

Hacer cintas rizadas es sencillo cuando tienes un conocimiento profundo de las herramientas de Illustrator. Abre tus pinceles artísticos yendo a Ventana > Bibliotecas de pinceles > Artístico > Caligráfico. Selecciona una de los pinceles angulados y luego, con la herramienta Pincel (B), dibuja una cinta rizada con movimiento continuo. Ya que estás usando un pincel angulado, la línea que dibujas sufre variaciones automáticamente a medida que pintas, lo que la hace parecer una cinta.



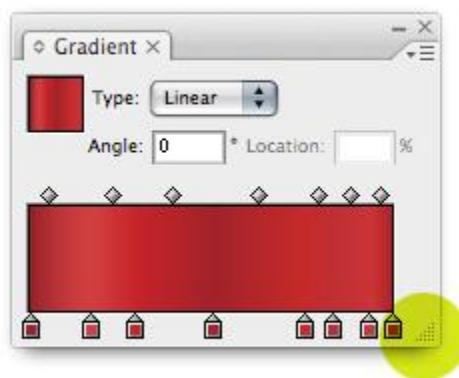
Paso 13

Dibuja otras cintas que caigan de forma natural desde las cajas de regalo.



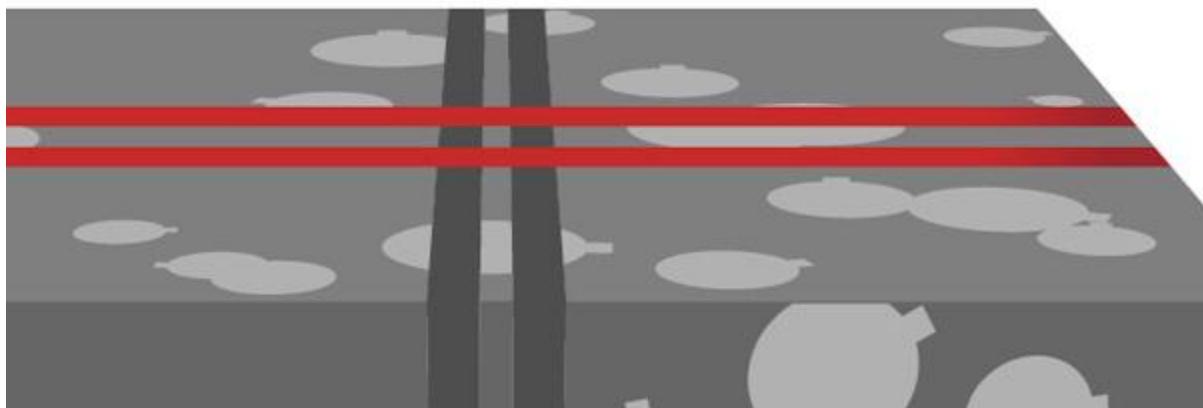
Paso 14

Crea un degradado complejo que tenga múltiples sombras e iluminaciones. Arrastra la esquina del panel de Degradados hacia abajo para tener una mejor idea de lo que estás haciendo.



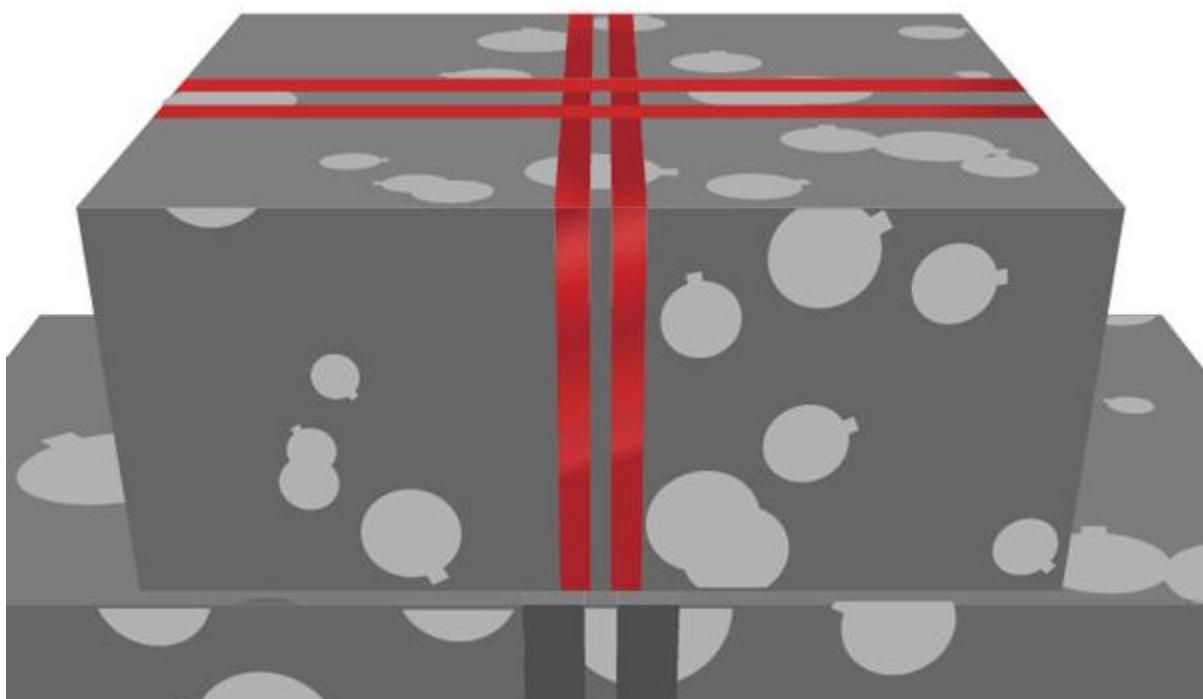
Paso 15

Con la herramienta Pluma (P) dibuja dos cintas horizontales atravesando la parte alta de la caja de arriba.
Empieza a aplicar el degradado.



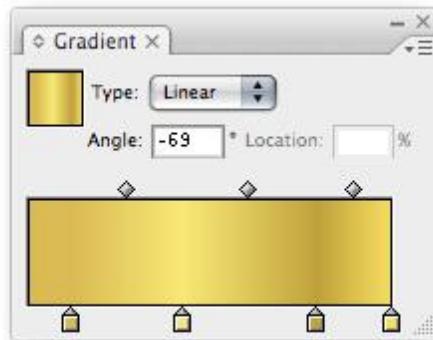
Paso 16

Observa cómo las cintas presentan varios brillos y zonas sombreadas.



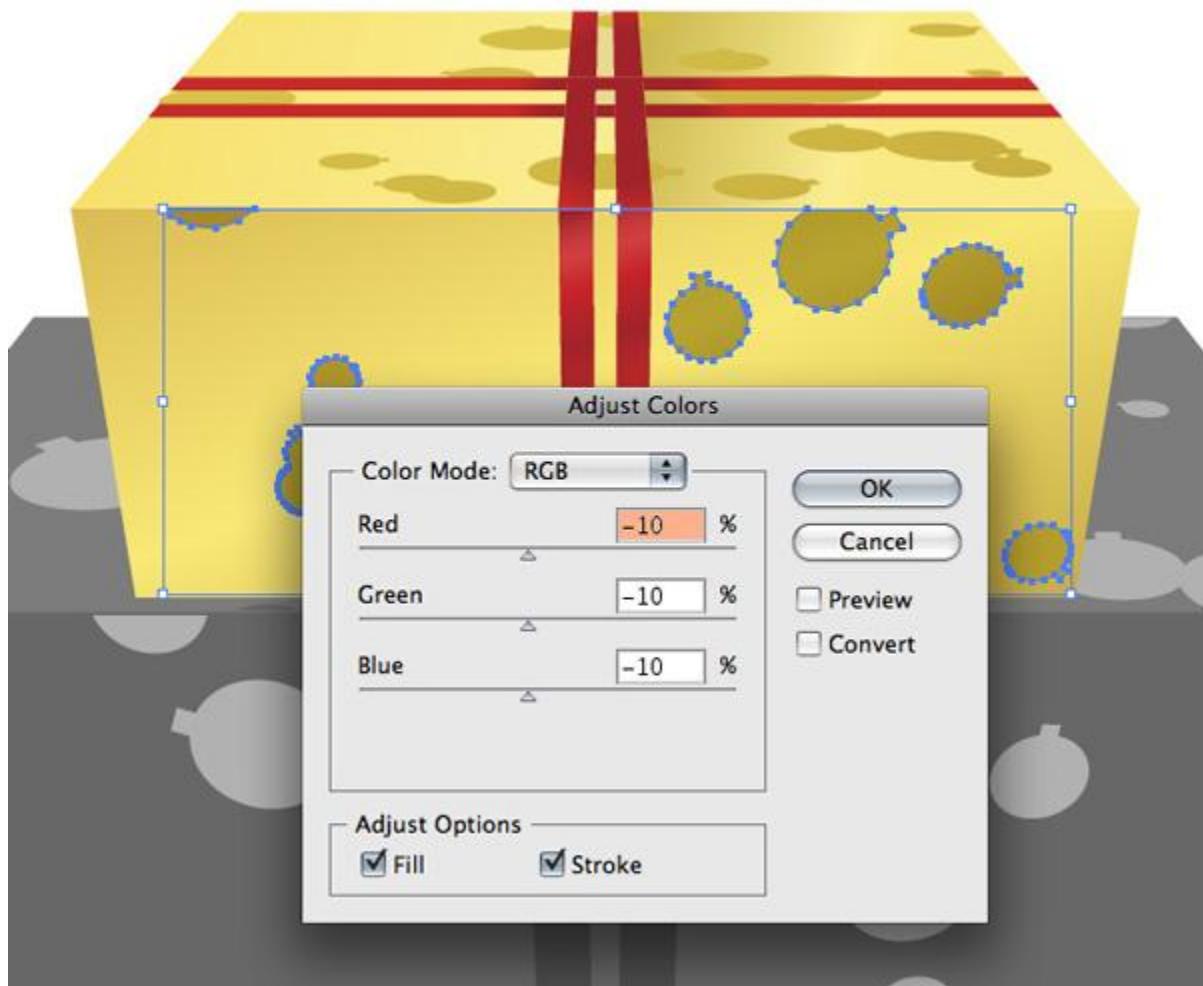
Paso 17

Crea otro degradado con distinto matiz de color que, no obstante, tenga varias sombras del mismo color, pero no tantas como la cinta. Normalmente el papel de envolver no es tan brillante como las cintas.



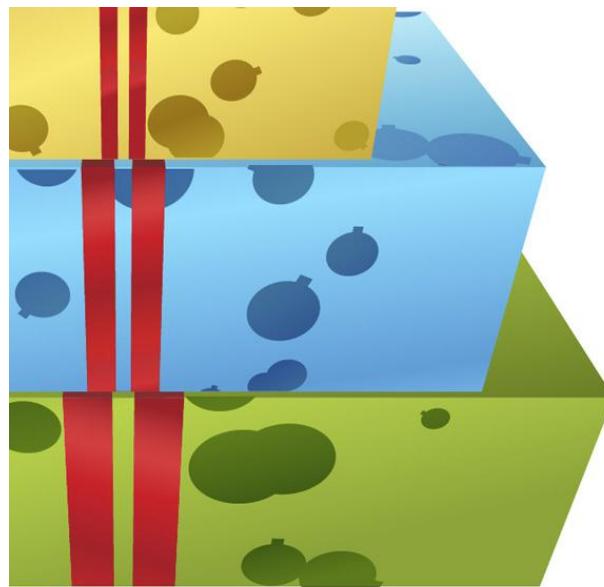
Paso 18

Aplica el degradado al papel de regalo. Apícalo también a los adornos del papel pero hazlo ligeramente más oscuro para que se diferencie ligeramente del papel. Para hacer los adornos más oscuros vete a Edición > Editar colores > Ajustar equilibrio de colores... e introduce valores de tu agrado.



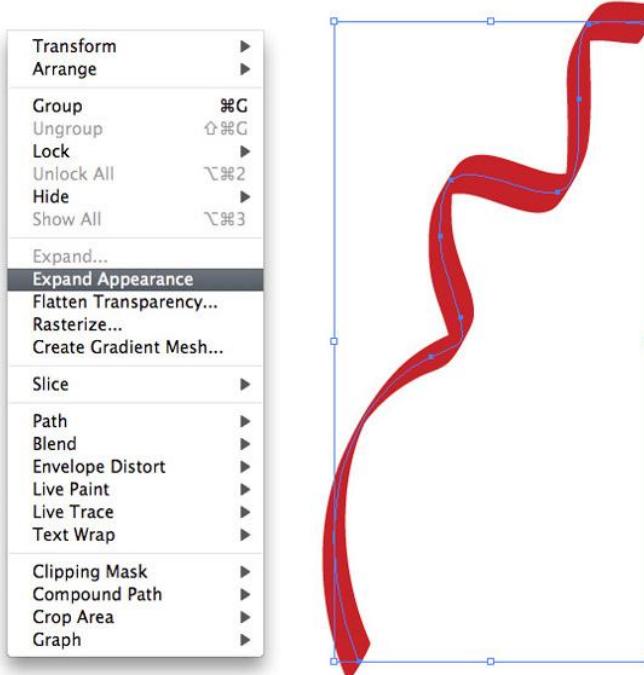
Paso 19

Dale al resto de tus regalos degradados que se complementen de forma armónica. La parte superior de cada caja debe ser de un color más claro que el resto de caras. Haz la parte superior de las cajas más clara repitiendo el paso previo e introduciendo valores positivos.



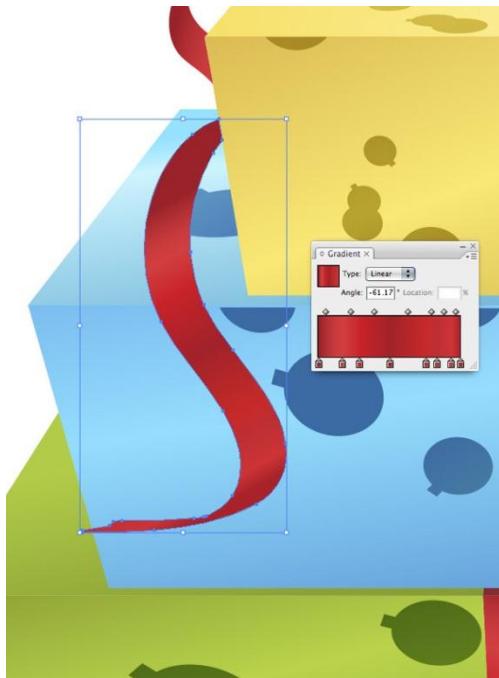
Paso 20

Para darle a las cintas rizadas un degradado primero tendrás que expandirlas yendo a Objeto > Expandir apariencia.



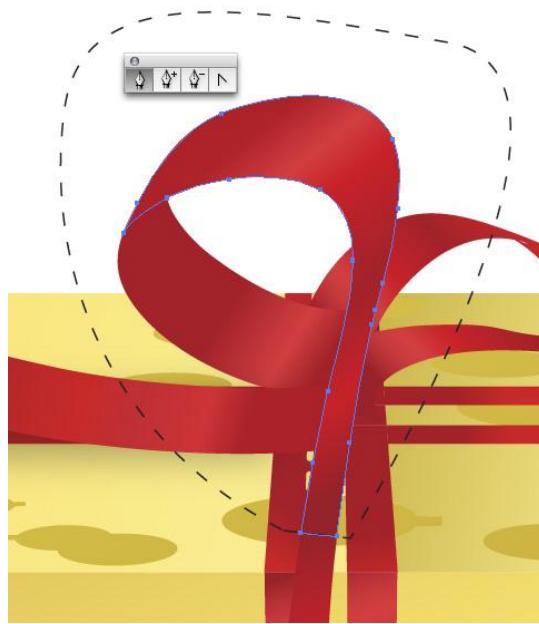
Paso 21

Intercala la cintas entre las cajas para que la ilustración resulte más realista y atractiva. Aplica un degradado a las cintas.



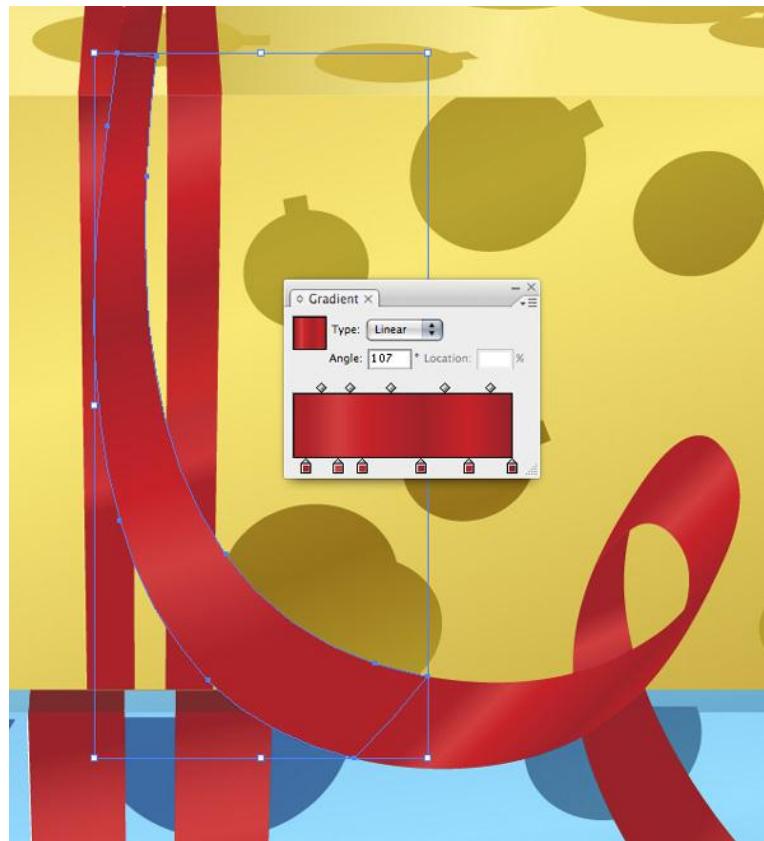
Paso 22

Para las secciones más largas de las cintas tendrás que Dividir la cinta de manera que puedas aplicar degradados a cada sección a medida que la cinta gira y se retuerce. La línea punteada de la figura ilustra por dónde hemos dividido la cinta en este ejemplo.



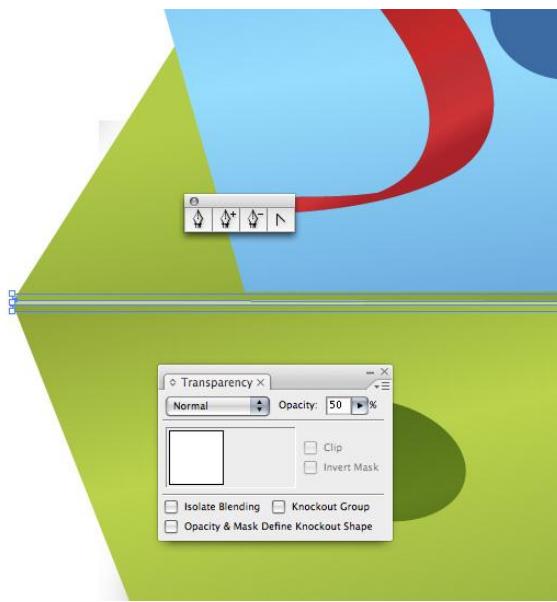
Paso 23

Observa otra vez cómo hemos dividido la cinta aquí. Hemos aplicado el degradado complejo a cada sección dividida de la cinta. Tendrás que variar el ángulo del degradado en cada caso hasta encontrar un efecto de reflejo convincente. Esto no sería posible si no dividieras las cintas largas en tramos.



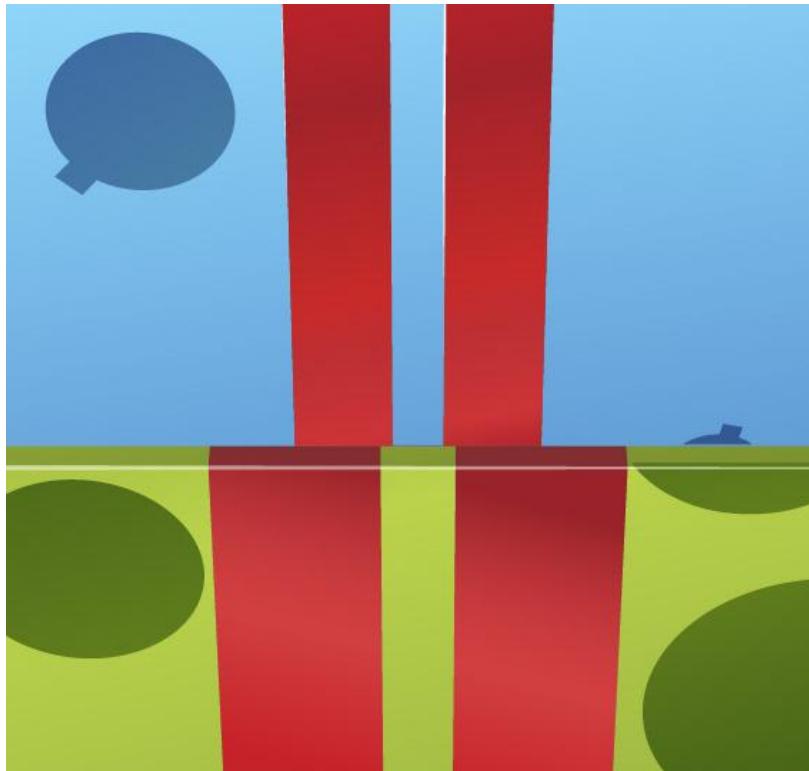
Paso 24

Dale a los bordes un cierto brillo dibujando una forma blanca a lo largo del canto. Ajusta la opacidad.



Paso 25

Nota que las líneas también discurren sobre las cintas que tocan los bordes de las cajas.



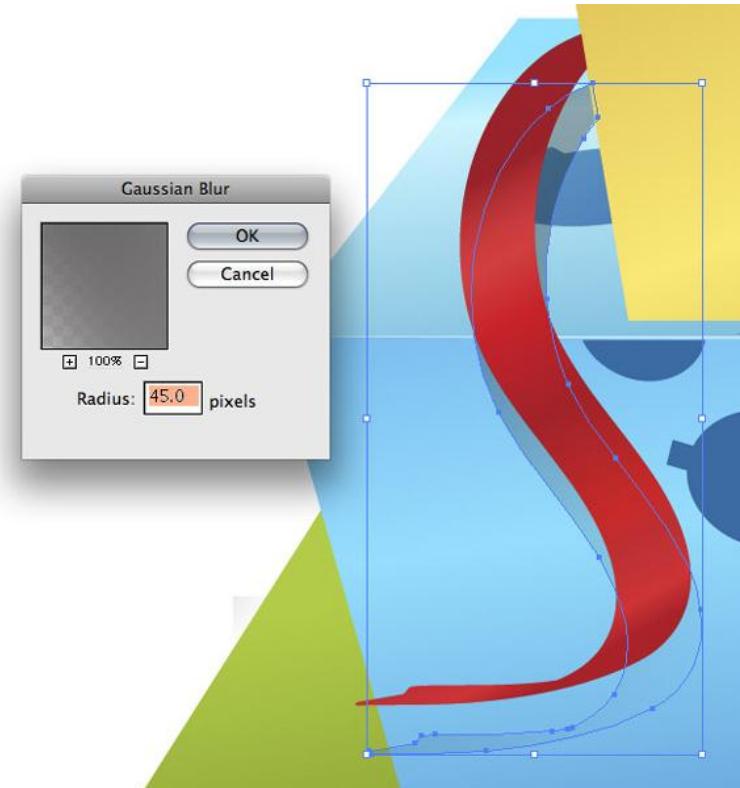
Paso 26

Crea una sombra para algunas de las cintas que cuelgan duplicando la cinta y dándole a la copia un degradado de negro a blanco.



Paso 27

Vete a Efecto > Desenfocar > Desenfoque gaussiano.. e introduce un valor que produzca el efecto deseado de sombra difusa.



Paso 28

En el panel Transparencia establece el modo de fusión en Multiplicar de manera que la sombra se mezcle de forma natural con los colores que hay detrás.



Paso 29

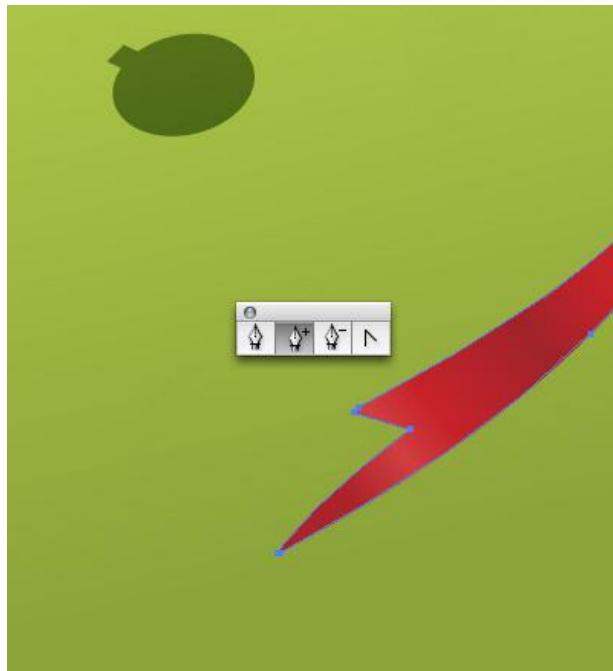
Añade pequeños bordes de brillo blancos en las cintas para darle aún más dimensión. No hay una fórmula que nos diga dónde colocar los brillos. Normalmente ha de hacerse, o bien donde queremos

poner el acento visual de nuestro diseño para centrar allí el interés del observador o bien donde por nuestra fuente de luz se presupone que ésta va a incidir directamente sobre el objeto, reflejándose.



Paso 30

Convierte los extremos de las cintas en triángulos usando la herramienta de Añadir Punto de Ancla localizada bajo el grupo de herramientas de la Pluma. Añade un punto extra en el lado plano de la cinta. Después con la Herramienta de Selección Directa (A) mueve el punto hacia adentro para crear el remate triangular.



Paso 31

Crea una sombra de forma sencilla dibujando una forma alrededor de la parte inferior de la pila de cajas. Vete a Efecto > Desenfocar > Desenfoque gaussiano... e introduce el valor que más te agrade.

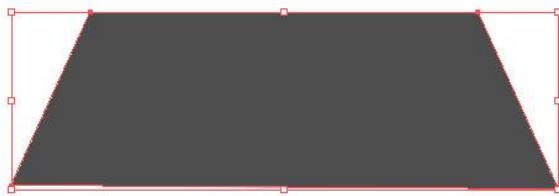


Imagen final.

Coloca la sombra bajo las cajas y ya está tu diseño terminado. Te invito a que emplees colores y patrones diferentes para personalizar la composición.



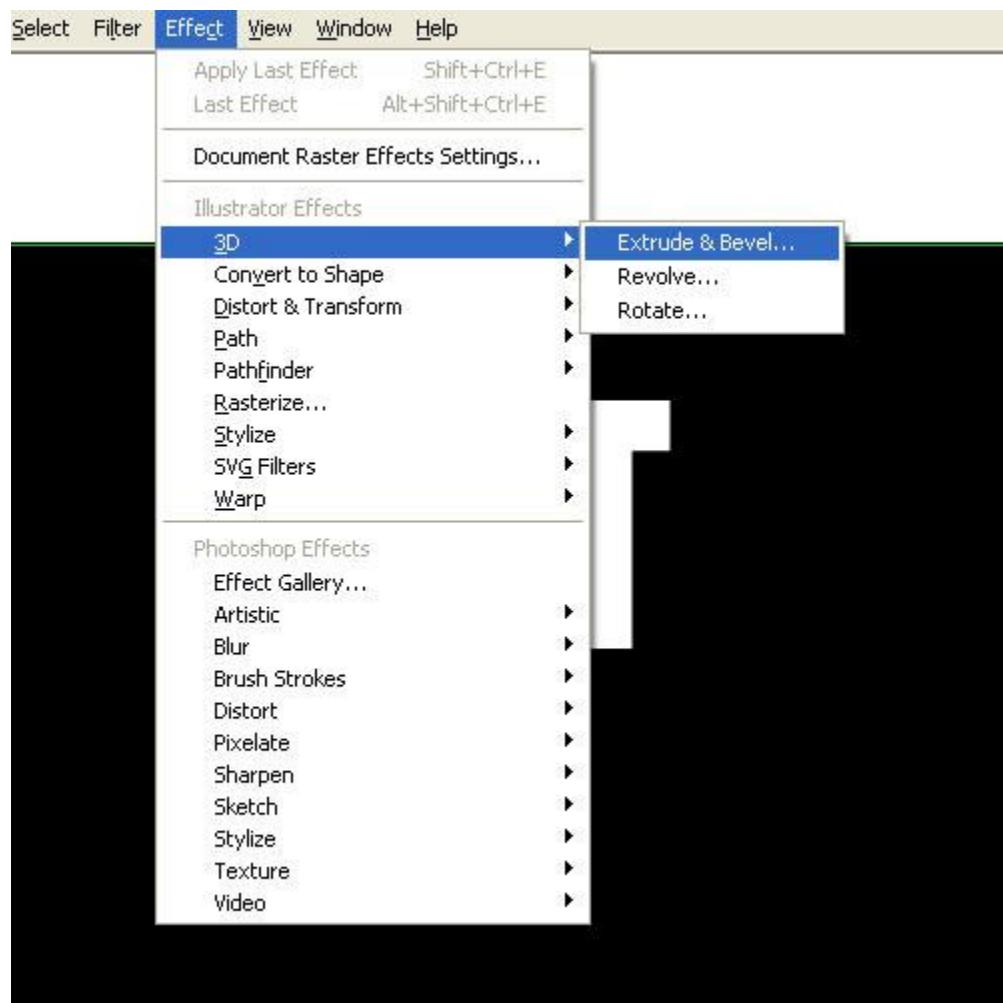
Tipografía 3D con ornamento floral.

Abre un archivo nuevo de Illustrator y con la herramienta Texto escribe la letra T con un tipo de letra Impact.



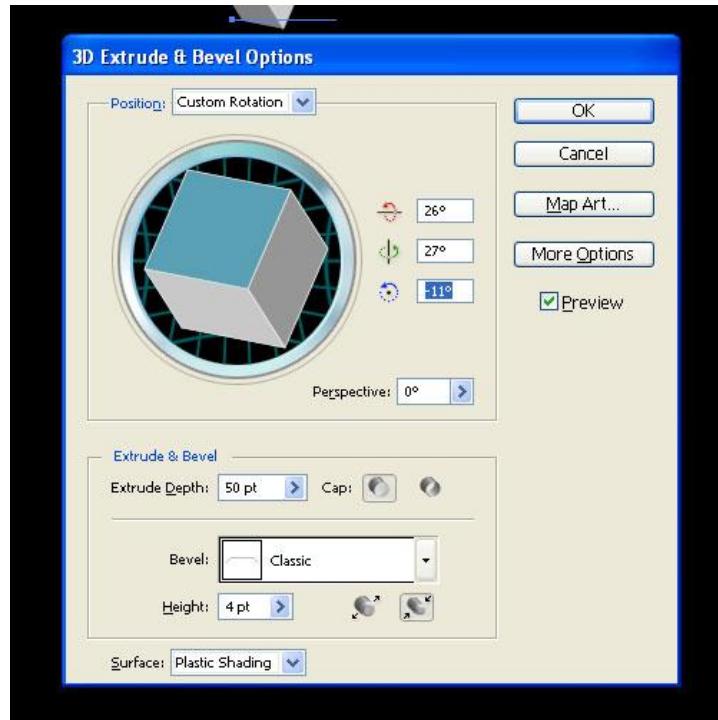
PASO 2

Selecciona la letra y vete al menú Efecto > 3D > Extrusión y biselado.



PASO 3

Aplicamos los valores que puedes ver en esta captura de pantalla:



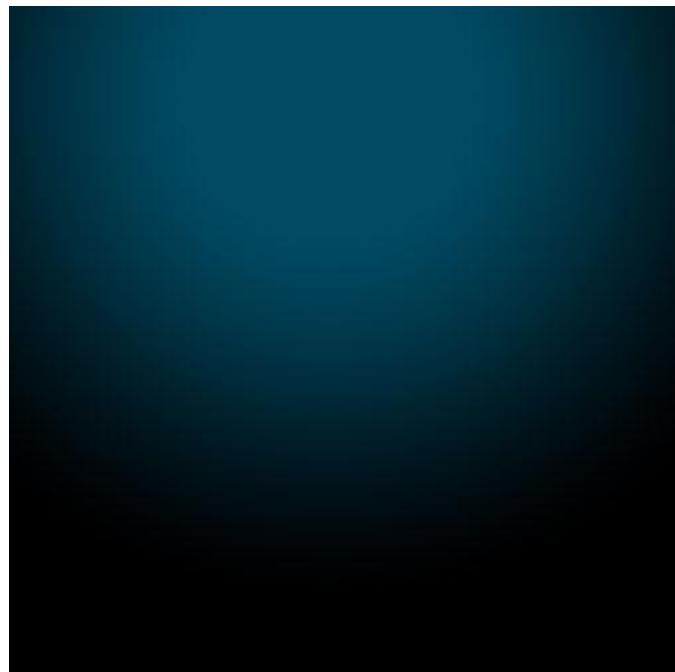
PASO 4

Repetimos el paso anterior con las demás letras de nuestra palabra para obtener algo como lo que se ve en la figura



PASO 5

Creamos un documento nuevo de Photoshop y le aplicamos un degradado radial de azul (#004B64) a negro.



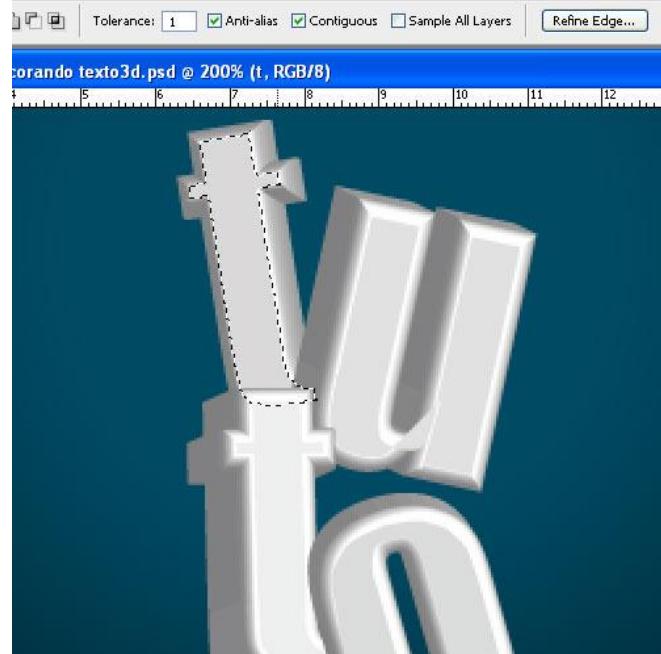
PASO 6

Copiamos y pegamos cada letra por separado en el documento de photoshop.



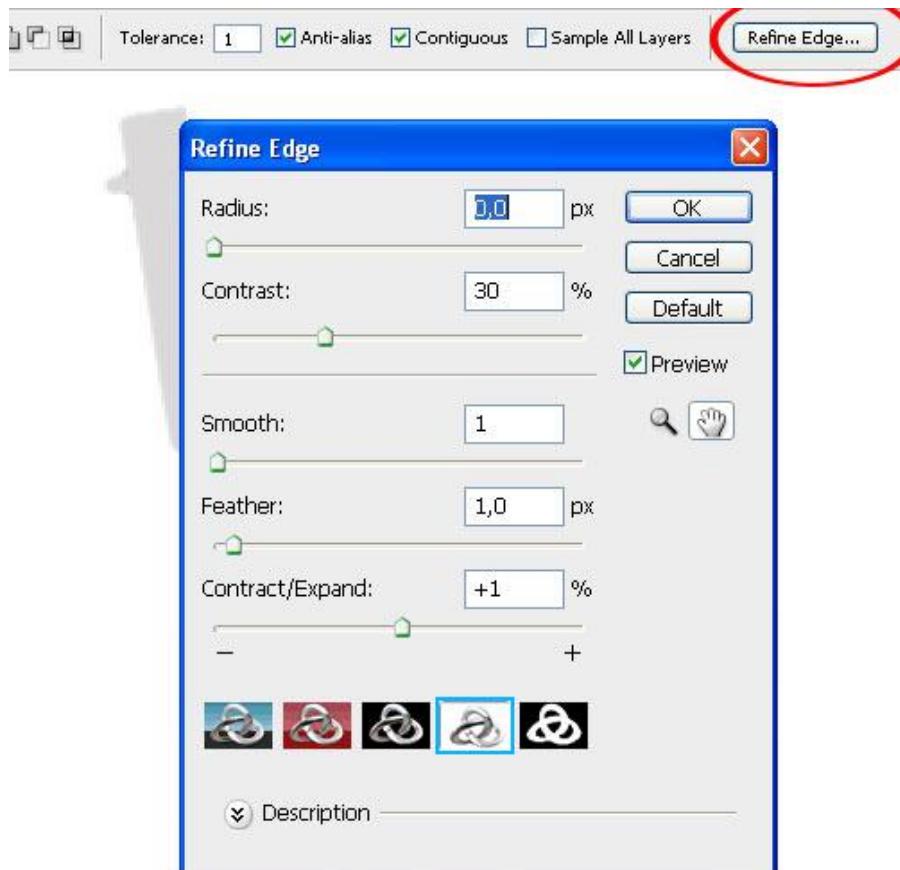
PASO 7

Con la herramienta Varita mágica vamos a crear una selección de la parte frontal de la letra e introducimos los ajustes que se muestran en la parte superior de la figura:



PASO 8

Hacemos click en el botón de Perfeccionar bor. y aplicamos los valores que sea muestran en la imagen.



PASO 9

Creamos una nueva capa sobre la letra t y rellenamos con un degradado lineal de tonalidades azules.



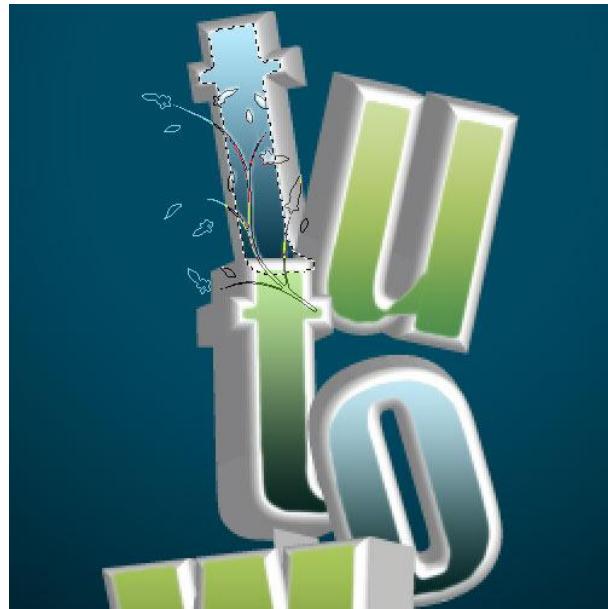
PASO 10

Repite los pasos anteriores con todas las letras variando los colores en tonalidades verdes y azules.



PASO 11

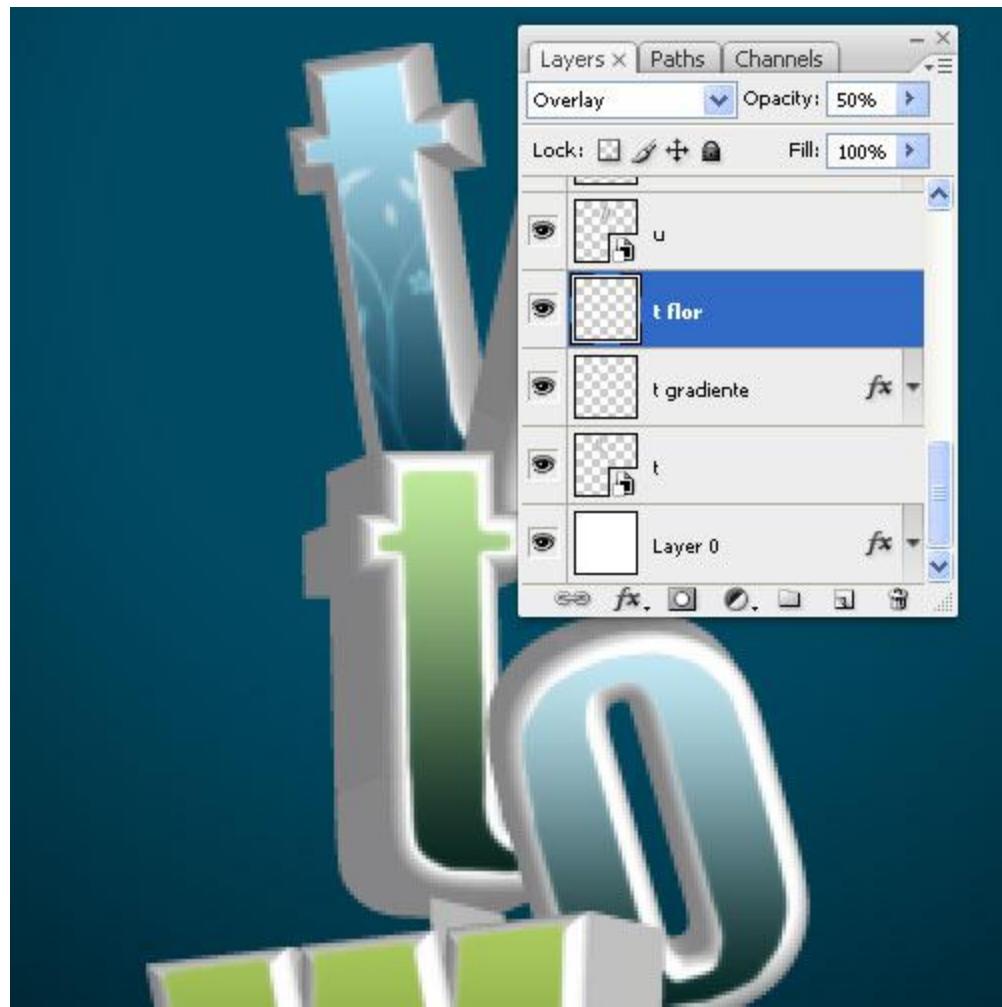
Crea una capa nueva sobre la letra T y con el comando Ctrl + Click sobre la capa del gradiente creamos una selección y con la herramienta Pincel pintamos unas ramas de color blanco como se ve en la imagen.



Puedes descargar el pincel aquí

PASO 12

Establezca el modo de fusión de la capa en Superponer y la opacidad en 50%



PASO 13

Realizamos el mismo proceso con las demás letras.



PASO 14

Creamos nuevas capas entre las letras y con la herramienta Pincel vamos a pintar con color negrosombra en todas las letras como se ve en la imagen.



PASO 15

Crea una capa nueva por debajo de las letras y con la herramienta Pincel vamos a pintar algunas flores con un color verde (#BEF7A8)



PASO 16

Agregamos algunos destellos para finalizar.



IMAGEN FINAL

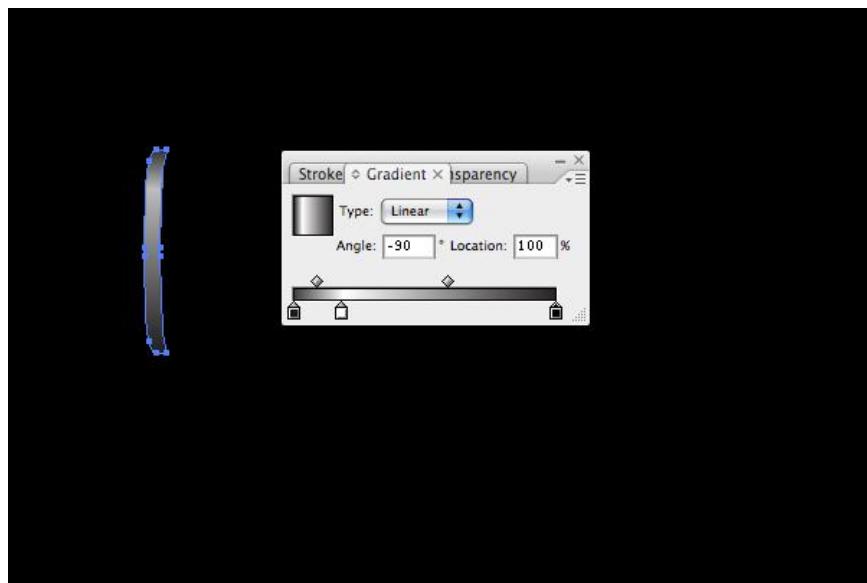
Icono medidor de carga.



Vamos a crear un ícono detallado de una batería similar a la utilizada para el nivel de carga del iPhone. El color y el nivel de la carga se puede variar para crear un ícono que sirva de medidor de carga o potencia para diversas aplicaciones o simplemente como gráfico en otro tipo de diseños.

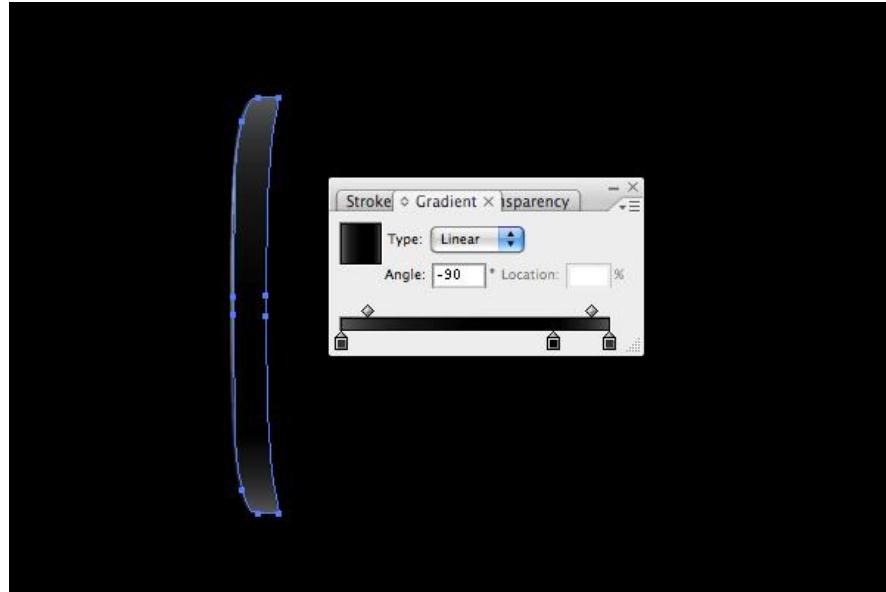
Paso 1

Empezaremos creando un nuevo documento de 600 x 400 px con un fondo negro. Ahora que tenemos nuestro documento creado, comenzamos con la creación de la tapa metálica del extremo de la batería. Comienza dibujando una forma, como se muestra a continuación. Los colores en el degradado de izquierda a derecha son 90% de gris, blanco y negro. Además, dale al objeto 1 px de desvanecimiento y baja su opacidad al 75%.



Paso 2

Copia (Ctrl + C) este objeto y pega la copia directamente al frente (Ctrl + F). Luego, desplaza la copia un pixel a la derecha utilizando la tecla de desplazamiento correspondiente del teclado. Los colores para el degradado de izquierda a derecha son 80% de Gris, Negro, y 80% de Gris. Además, aumenta la Opacidad de esta forma hasta el 100%, y elimina el efecto de desvanecimiento arrastrándolo desde la lista de la paleta Apariencia hasta el pequeño ícono de la papelera en la parte inferior del panel.



Paso 3

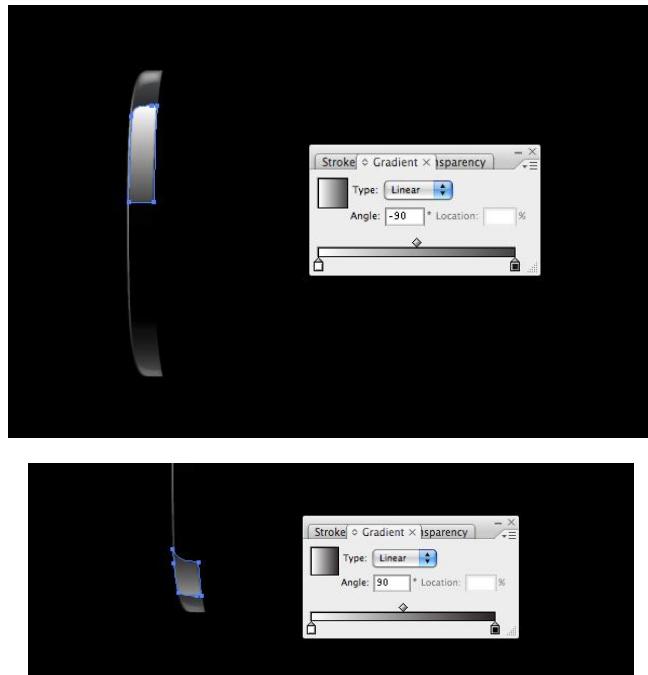
Para agregar algunos toques de luz a los bordes, dibuja dos formas con la herramienta Pluma como se muestra abajo . Rellena las dos de blanco. Cambia la opacidad de la forma superior al 75% y la de la forma inferior al 25%. Además, dale a ambas formas un desvanecimiento de 2px.



Paso 4

Puede que no sea evidente todavía, pero ahora vamos a añadir las reflexiones sobre el metal. Dibuja una forma con la herramienta Pluma y colócala como se muestra a continuación. El color de la izquierda en el regulador de degradado es blanco y el color de la derecha es gris al 90% de opacidad. Dale también a la forma 1px de desvanecimiento.

Para la reflexión de fondo, dibuja otra forma como la mostrada en la figura. El gradiente va de blanco a negro y la forma tiene un 1 px de desvanecimiento. Además, baja su opacidad al 50%.



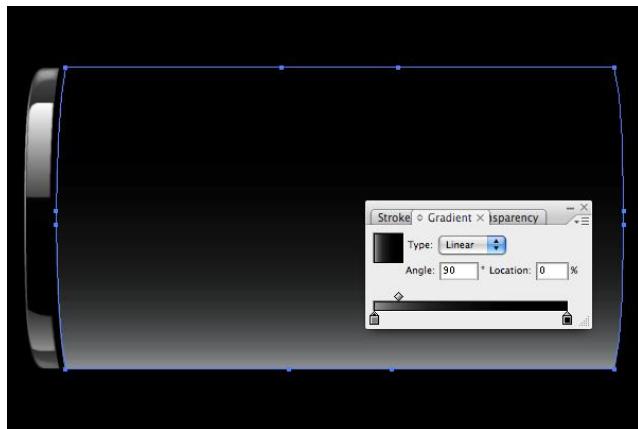
Ahora vamos a empezar en la sección transparente de la batería. Comienza dibujando la forma de abajo con la herramienta Pluma. Una vez dibujada, rellena la forma con blanco y reduce su opacidad al 50%.

Sugerencia: Una manera fácil de dibujar la forma es dibujar sólo una mitad - se deja el trazado abierto, a continuación, se copia, pega, y refleja la copia de la forma para crear la otra mitad. Por último, sólo tienes que conectar los puntos con la herramienta Pluma. Esto también garantiza que la forma final será totalmente simétrica.



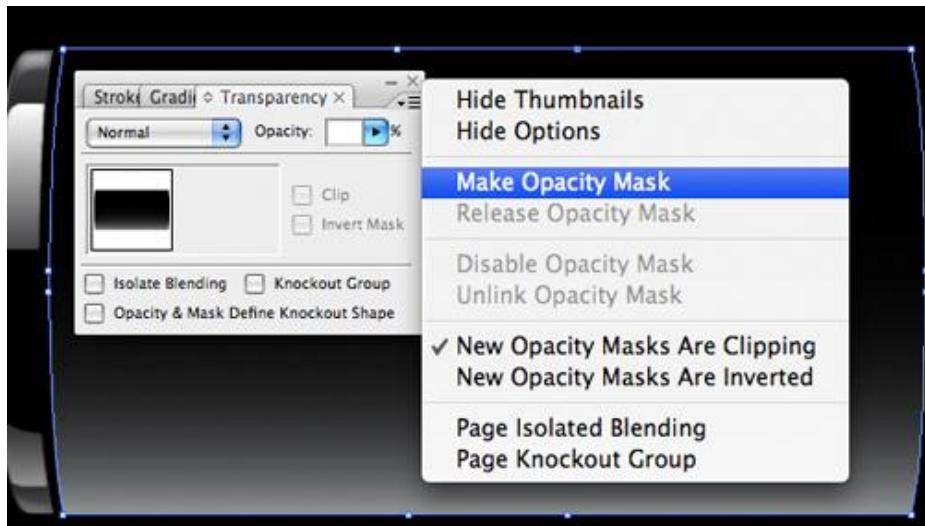
Paso 6

Ahora, podríamos simplemente usar un degradado de negro a gris sobre esta forma, pero en su lugar vamos a utilizar una máscara de opacidad. Es un poco más laborioso, pero nos permitirá cambiar el fondo de detrás de la batería cuando hayamos terminado. Para crear la máscara, copia y pega la forma frente a la original. Cambia su opacidad hasta el 100%, y rellénala con un degradado como se muestra a continuación. El control deslizante de la izquierda es del 50% de gris y el deslizador de la derecha es de color negro.



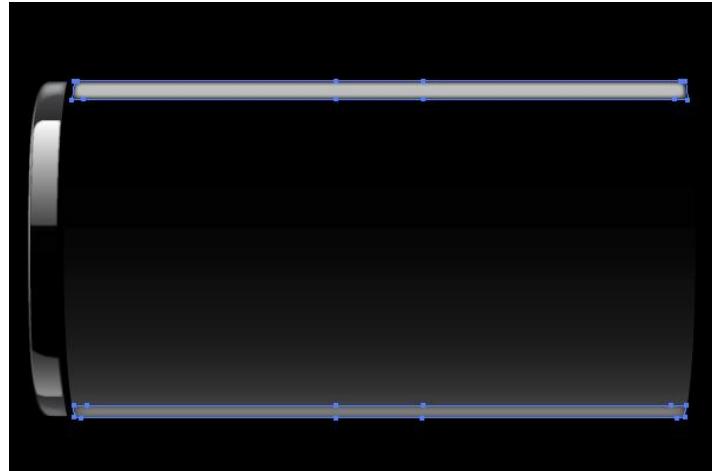
Paso 7

Ahora selecciona las dos formas y, a continuación, en el menú desplegable del panel Transparencia selecciona Crear máscara de opacidad. Al crear la máscara, no percibirás ningún cambio aparente, pero al cambiar el color del fondo del documento verás las ventajas de la máscara de opacidad.



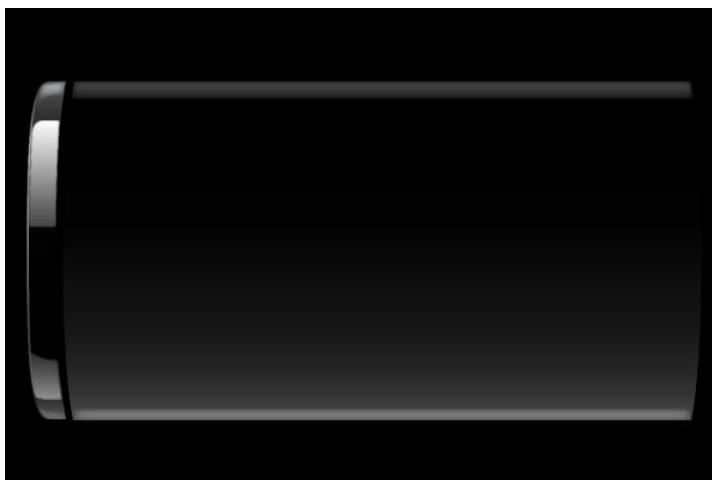
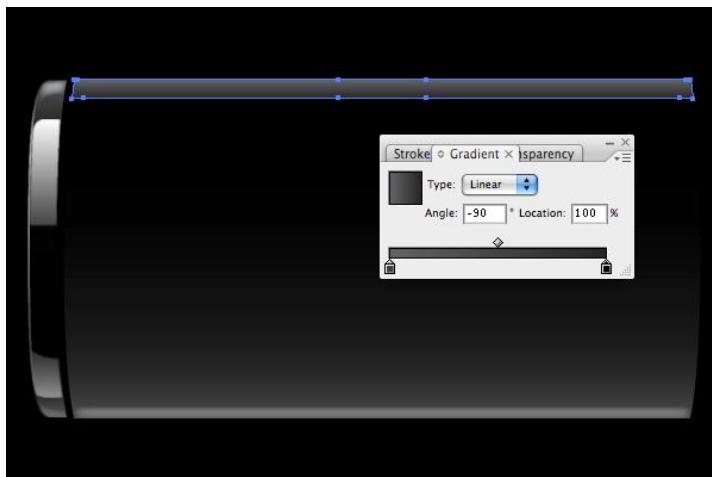
Paso 8

Ahora empezaremos a añadir algunos destellos y reflejos para que parezca vidrio transparente. Comienza dibujando dos formas como se muestra a continuación. Rellena las dos de blanco y reduce su opacidad al 75%. Desvanece la superior en 2 px y la inferior en 3.5 px.



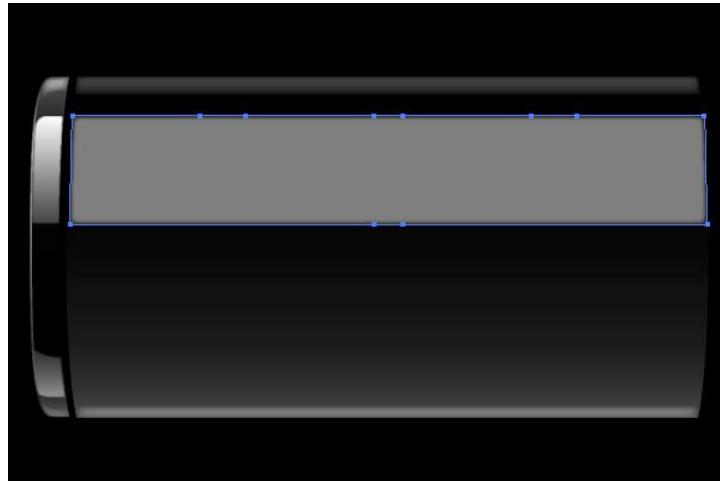
Paso 9

También añadiremos una máscara de opacidad a la parte superior de brillo. Pega una copia de la forma superior al frente, ajusta su opacidad al 100%, y elimina el efecto de desvanecimiento. Lo rellenamos con un degradado como se muestra a continuación, pasando de 75% de gris a negro. Finalmente, crea una máscara de opacidad como hicimos antes.



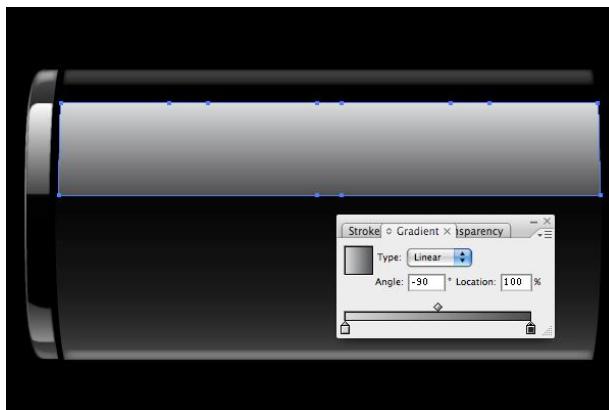
Paso 10

Vamos a añadir otra reflexión metálica sobre el cristal. Dibuja una forma como se muestra a continuación, rellénala de color blanco, dale 2 px de desvanecimiento y reduce su opacidad al 50%.



Paso 11

Sigue la rutina previa para agregar la máscara de opacidad. Pega una copia de la forma al frente de la original y rellénala con un gradiente que vaya desde el 15% al 85% de gris (no olvides quitar el efecto de desvanecimiento).



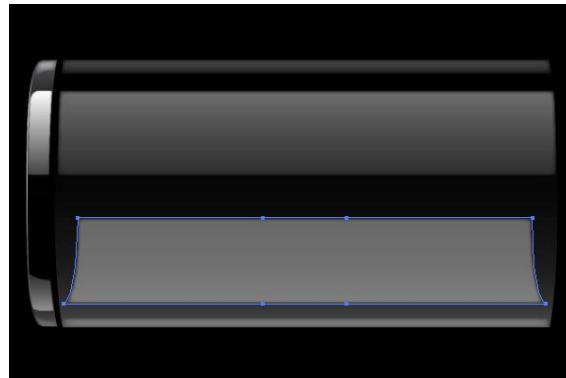
Paso 12

Una vez más, crea la máscara de opacidad. Además, una vez que hayas creado la máscara, cambia el modo de fusión a Trama en el panel Transparencia.



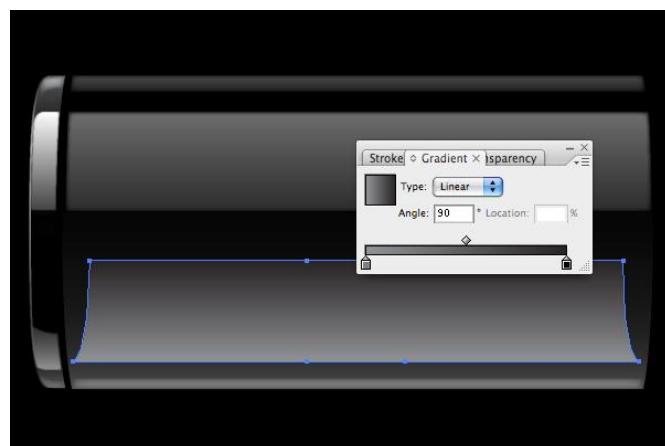
Paso 13

Por ahora probablemente te has hecho a la idea de cómo crear nuestras reflexiones. Por lo tanto, crea otra forma para los reflejos como se muestra abajo yrellénala de blanco. Baja su opacidad al 40% y desvanécela 2px.



Paso 14

Para la copia de la forma utilizada para la máscara de opacidad, usa un degradado que pase de un 50% de gris a negro como se muestra abajo.



Paso 15

¿Y ahora? Lo has adivinado. Crea la máscara de opacidad.



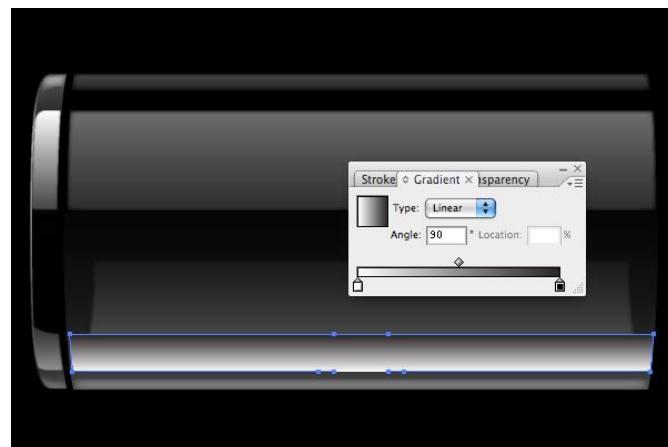
Paso 16

¡Bien, el último reflejo! Una vez más, dibuja una forma como la de la figura, rellénala de blanco, baja su opacidad al 50% y desvanécela 2px.



Paso 17

Copia y pega la forma para crear la máscara de opacidad. Utiliza un gradiente de blanco a negro para la forma.



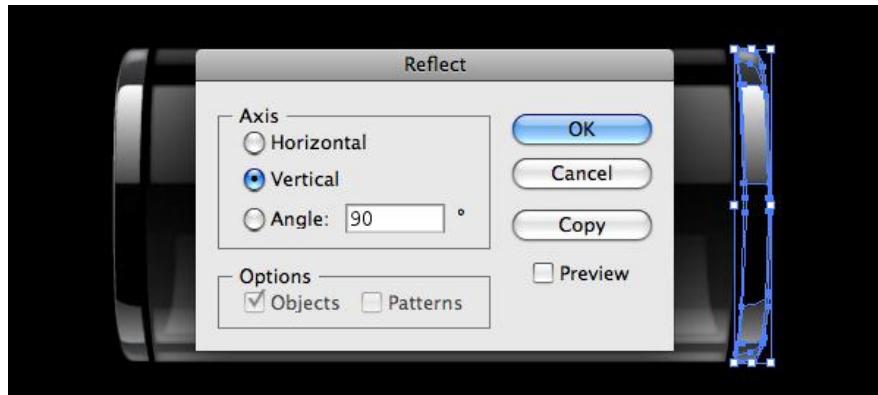
Paso 18

Y por la última vez, crea la máscara de opacidad.



Paso 19

Ahora añadiremos la tapa metálica del otro extremo a nuestra batería, que es bastante fácil, ya que ambas son idénticas. Selecciona todas las formas que componen la tapa, y vete a Objeto> Transformar> Reflejo. En el cuadro de diálogo que aparece, selecciona el botón de radio para el eje vertical y haz clic en el botón Copiar. Arrastra las formas copiadas y reflejadas hasta el otro extremo de la batería.



Paso 20

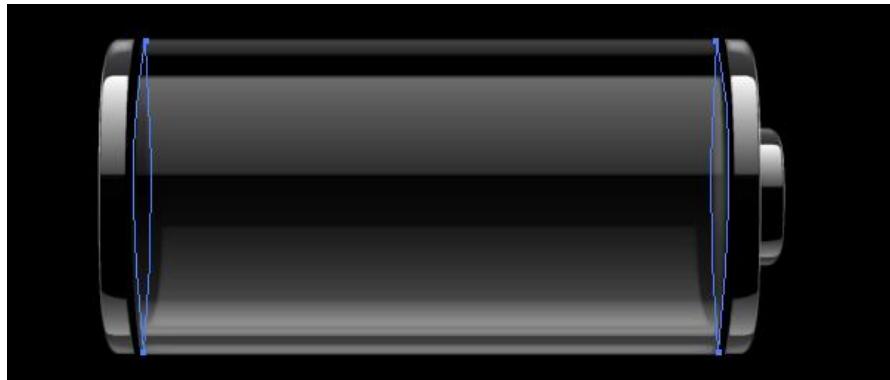
Crear el contacto positivo de la batería resulta fácil y rápido. Sólo tienes que seleccionar todas las formas que conforman la tapa de metal, después cópialas y pégalas al frente. Con todas ellas seleccionadas, pulsa Alt y arrastra el punto de ancla superior o inferior central del grupo para reducirlo verticalmente. También podrías considerar la posibilidad de escalarlo un poco horizontalmente.

Una vez que tienes el tamaño adecuado, envíalas al fondo (CTRL + Mayúsculas + []), y luego hazlas avanzar un nivel (CTRL+]) hacia el frente. Si se hace correctamente, el contacto debe estar directamente detrás de la tapa de metal.



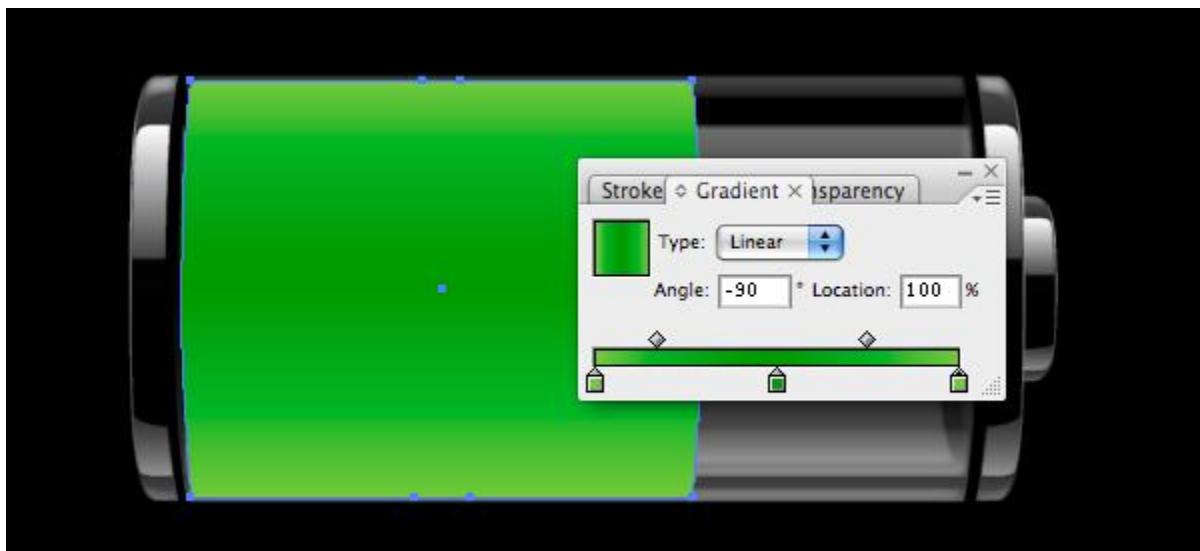
Paso 21

Lo último que tenemos que hacer para terminar la batería es añadir algunos trozos redondeados para representar el interior de los extremos del vidrio. Dibuja las dos formas, como se muestra a continuación (o sólo un extremo y copia y pega). Rellena el extremo de la derecha de blanco y reduce su opacidad al 25%, y rellena el otro de negro y reduce su opacidad al 50%. Además, cambia el modo de fusión del de la izquierda a Superponer. Por último, desvanece ambas formas en 3.5 px.



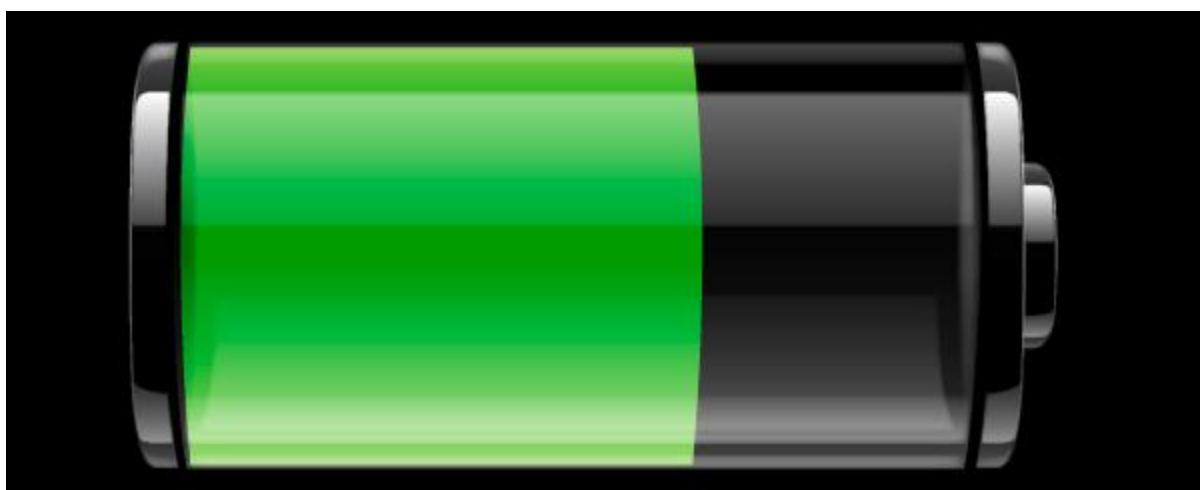
Paso 22

Ahora trabajaremos en el elemento final del diseño, el nivel de carga o energía de la batería. Dibuja una forma con la herramienta Pluma, como la de abajo. Puedes hacer que el nivel de energía cubra la parte de la batería que quieras, así como elegir el color que más te guste. Aquí se tomaron cerca de dos tercios del total de la superficie y se empleó un degradado de color verde fosforito.



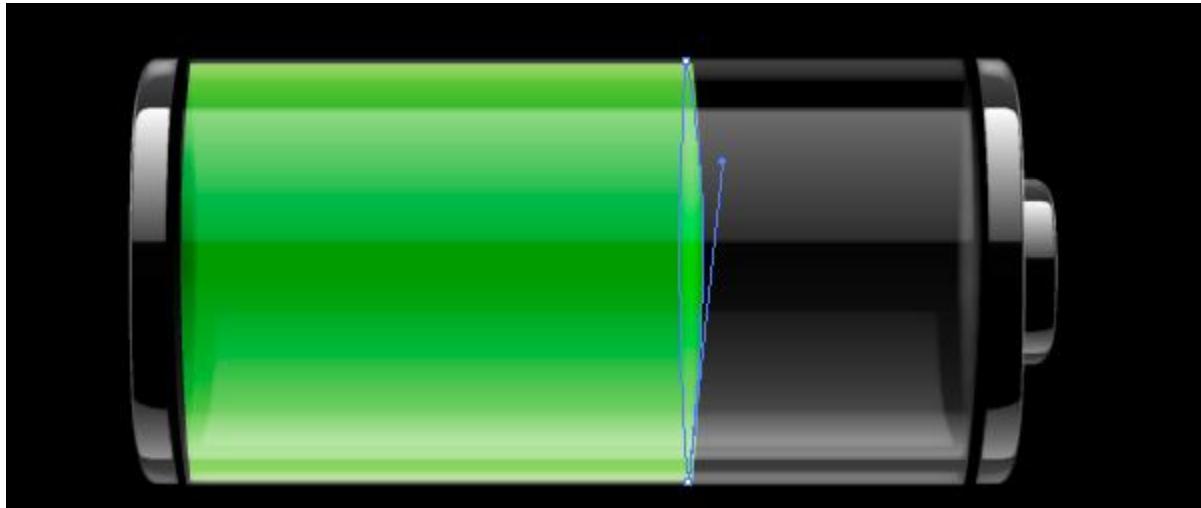
Paso 23

Una vez que tienes la apariencia que deseas para el nivel de carga, envíalo al fondo. Después, tráelo al frente dos niveles para que quede justo en frente de la capa transparente base, pero detrás de los reflejos.



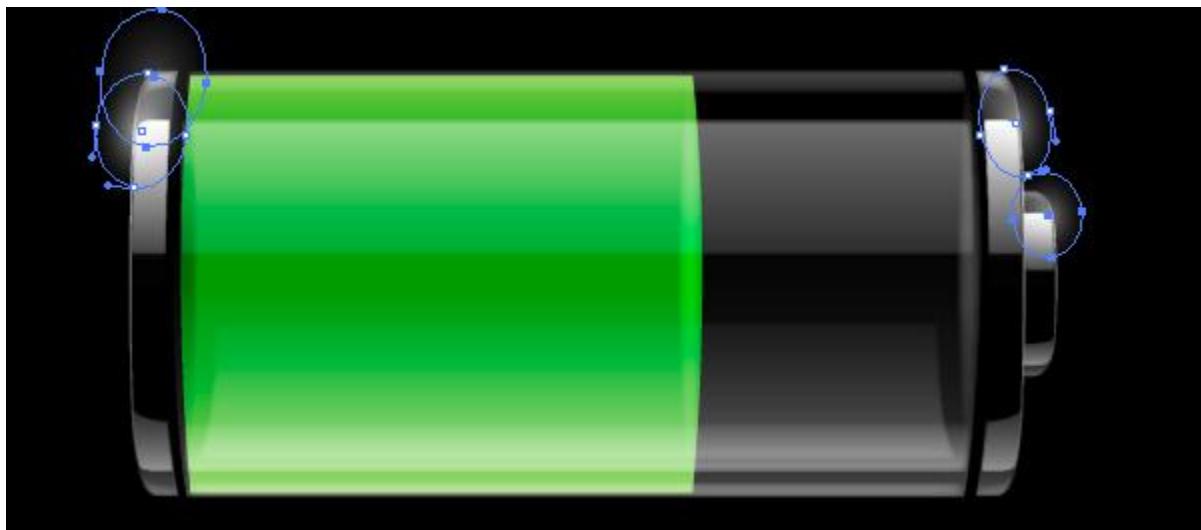
Paso 24

Por último, copia la forma redondeada del borde izquierdo del cristal y arrástrala hasta el extremo del nivel de carga. Luego cambia su color de relleno a blanco.



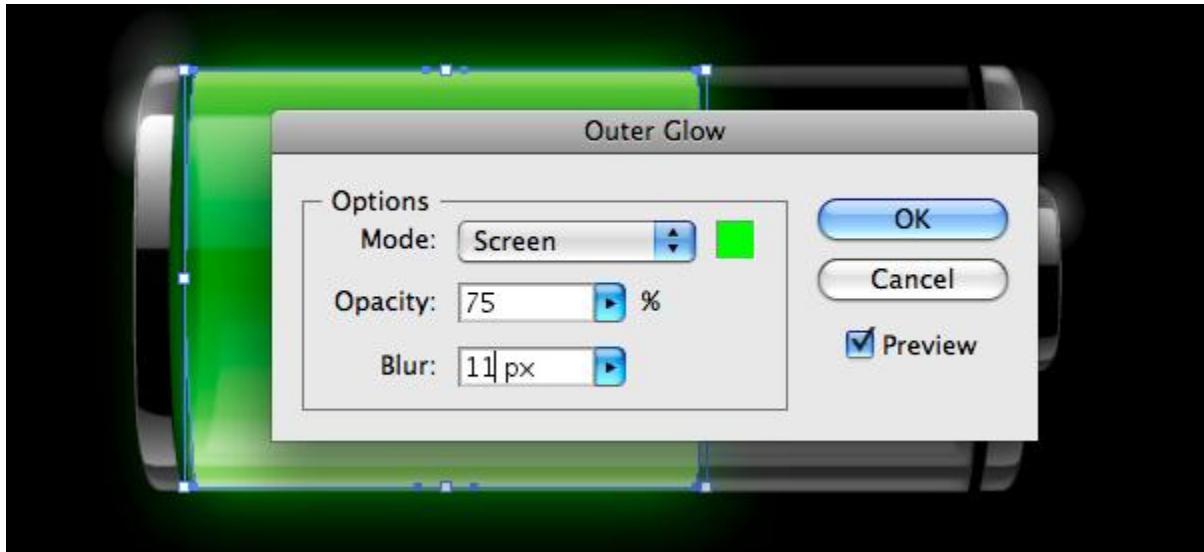
Paso 25

Para terminar el diseño, añade algunos toques de luz a las partes metálicas de la batería mediante la creación de óvalos rellenos de blanco. A continuación, agregáles un efecto de desvanecimiento y reduce sus opacidades.



Paso 26

Además, añade un resplandor exterior para la forma del nivel de carga (Efecto> Estilizar> Resplandor Exterior). Asegúrate de que el modo de fusión quede fijado en Trama. Querrás que el color del resplandor coincida con el color del nivel de carga. En este caso, para el nivel de carga se empleó un color lima muy brillante #19FF00. Deja la Opacidad al 75% y el desenfoque en 11 px.



Conclusión

¡Eso es todo! Ahora tienes un ícono de batería que se puede utilizar en cualquier diseño que se necesite o incluso como un gráfico modificable para una animación interactiva o aplicación. Espero que hayas adquirido algunas técnicas e ideas útiles de este tutorial.



