



CURSO

PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

APUNTES



NATASHA
SPITZER
PRINT BOUTIQUE

CURSO

PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

APUNTES

NOTA IMPORTANTE: Los siguientes apuntes fueron hechos con mucho amor como material de soporte del Curso de Diseño de Pañuelos en Adobe Illustrator. Su reproducción total o parcial está totalmente prohibida.

Es material de ayuda para refrescar herramientas que vimos en el curso. Ante la duda puntual de alguna herramienta, recomiendo siempre buscar en internet algún tutorial de cómo usarla. . De última instancia pueden enviarme un e-mail a hello@natashaspitzer.com con dudas que surgiesen. Antes de escribirme, siempre prueben, prueben, practiquen, googleen y vuelvan a probar. El aprendizaje resulta más efectivo analizando un problema que teniendo la solución sin más.

Finalmente, las herramientas acá enseñadas son los métodos que encontré me resultaron prácticos y efectivos. No obstante cada una tendrá su experiencia y puede preferir hacer las cosas de otra manera.

¡Espero que se diviertan diseñando!

HERRAMIENTAS

(MENU)

SELECCIÓN (V) SELECCIÓN DIRECTA (A)

- Pen Tool (P)
- Add Anchor Point Tool (+)
- Delete Anchor Point Tool (-)
- Anchor Point Tool (Shift+C)

- Shaper Tool (Shift+N)
- Pencil Tool (N)
- Smooth Tool
- Path Eraser Tool
- Join Tool

- Shape Builder Tool (Shift+M)
- Live Paint Bucket (K)
- Live Paint Selection Tool (Shift+L)

- Paintbrush Tool (B)
- Blob Brush Tool (Shift+B)

Para abrir menú extendido: Clic en esquina inferior derecha y arrastro en esa dirección

SI HACÉS DOBLE CLICK EN UNA HERRAMIENTA, PODÉS ACCEDER A SUS OPCIONES.

EJEMPLO: SUAVIZADO EN LÁPIZ

PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

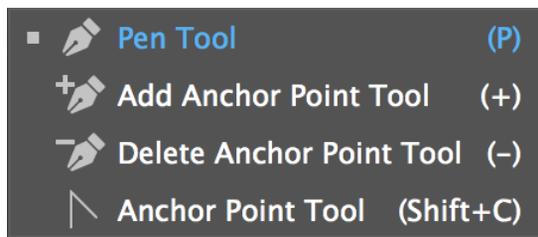
APUNTES



SELECCIÓN OBJETO

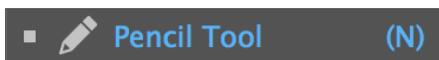


SELECCIÓN NODO / TRAMO

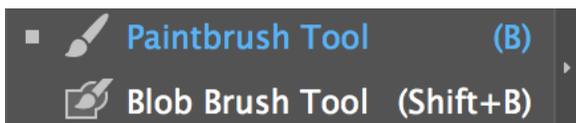


PLUMA: PARA DIBUJOS PRECISOS
CONTROL TOTAL SOBRE LOS TRAZOS

ANCHOR POINT TOOL:
EDICIÓN DE NODOS Y MANIVELAS
(Herramienta punto de Ancla)

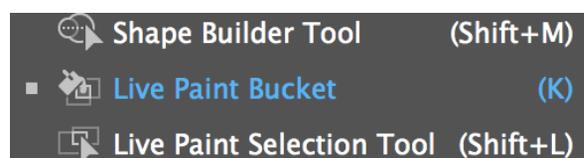


LÁPIZ: DIBUJO A MANO ALZADA. IDEAL PARA USAR WACOM.
CUESTA ACOSTUMBRARSE PERO PERMITE VELOCIDAD CUANDO
NO SE REQUIERE TANTA PRECISIÓN.

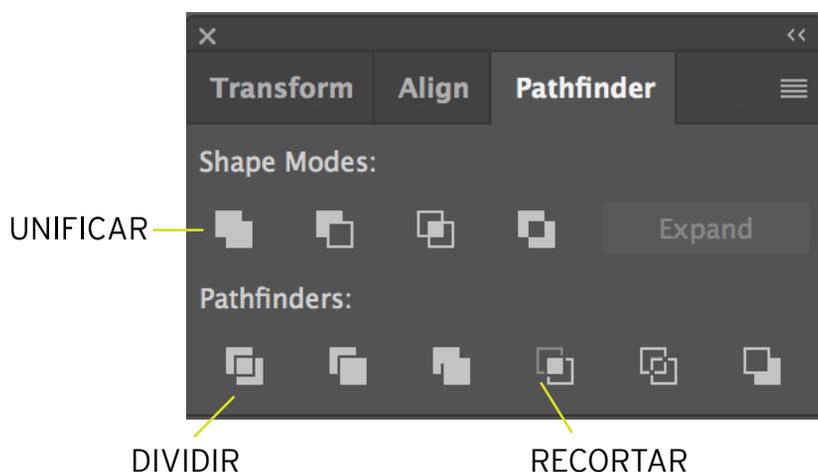


PINCEL: CAMBIO EL TRAZO BÁSICO POR OTROS
ORNAMENTALES. POR DEFAULT DE ILLUSTRATOR,
BAJAMOS DE INTERNET O GENERAMOS LOS
PROPIOS. AMPLIA POSIBILIDAD DE EDICIÓN.

“BLOB BRUSH” : PINTO GENERANDO RELLENOS
(NO TRAZADOS) . IDEAL WACOM.
(Pincel de mancha)



LIVE PAINT CONVIERTE UN DIBUJO
LINEAL EN UN CAMPO PARA “PINTAR
POR NUMEROS”
(Balde de pintura Interactiva)

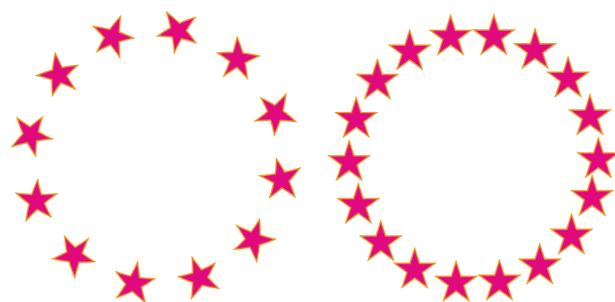
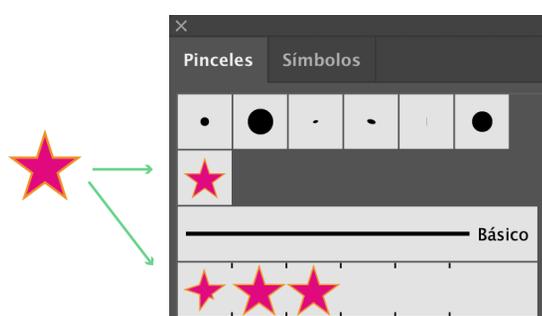


C

PINCEL DE MOTIVO

El pincel de motivo no es otra cosa que un rapport que repite en una sola dirección. La idea es que el motivo seguirá las direcciones del trazado. Es espectacular para hacer ilustraciones de sogas, cadenas, etc. Si ponemos un objeto aislado como pincel de motivo se va a repetir y distribuir de manera uniforme, rotando el objeto en dirección del trazado. Esta es la diferencia entre pincel de dispersión y un pincel de motivo simple.

Arrastrar objeto a Biblioteca de pinceles y poner "Pincel de Motivo" > OK. Allí podremos dar el espaciado deseado.



Pincel de motivo

Pincel de dispersión

GENERACIÓN DE PINCEL DE MOTIVO COMPLEJO:

Tenemos que pensar nuestro pincel como un objeto dividido en 3 partes:



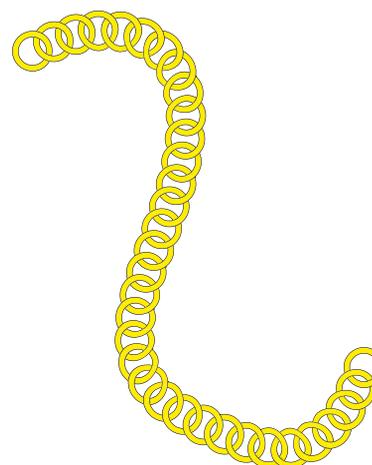
Extremo izquierdo



Motivo



Extremo derecho



El cuerpo del pincel, el motivo en sí tiene que repetir a lo ancho como un rapport o patrón. Una buena idea es repetir un objeto varias veces hacia la derecha a la misma distancia. Lo podemos hacer desde la herramienta Mover (seleccionar el objeto y apretar Enter. Poner distancia deseada y apretar copiar) o bien arrastar el objeto a la vez que presiono ALT + SHIFT.

TIP : CTRL + D para duplicar la última acción las veces que querramos, y así formamos la "cadena".

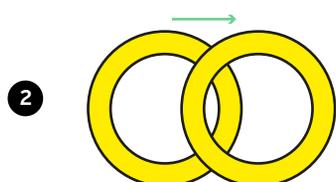


PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

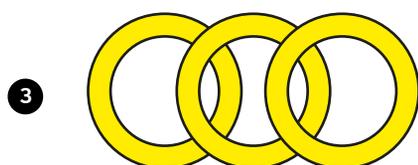
APUNTES



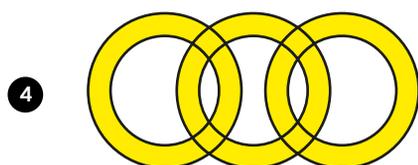
Acá vemos cómo hacer una cadena. Podemos seguir estos pasos de dividir / unificar también para colorear / dar sombras y detalles.



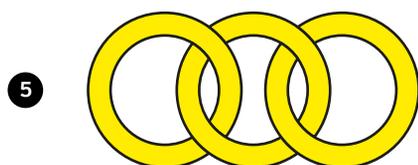
MOVER (arrastrar + ALT + SHIFT) 



CTRL + D (repite la última acción)



DIVIDIR 



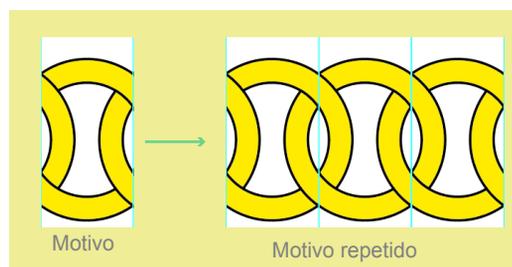
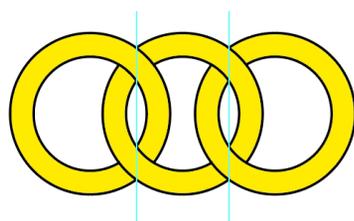
UNIFICAR (partes) 

- 6 Poner líneas guías verticales en el punto EXACTO que separan el cuerpo del motivo de la cola. Para ponerlas, desprenderlas de las reglas (CTRL + R si no las veo)

TIP: Tener activadas las siguientes opciones para mejor ajuste de las mismas.

Ver > Ajustar al punto

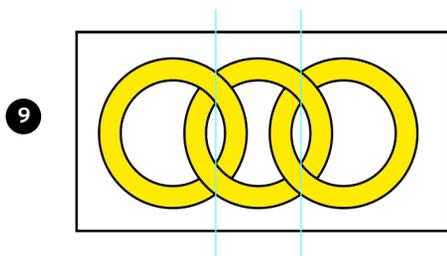
Ver > Guías inteligentes



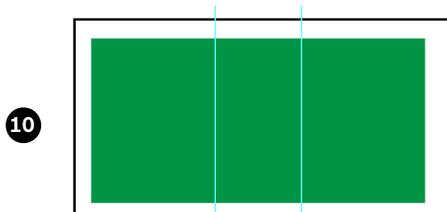
- 7 Generar una copia de todo esto con líneas guías incluidas.
- 8 Seleccionar todo mi objeto y poner Expandir... >con Relleno y Trazo activados.>OK

PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

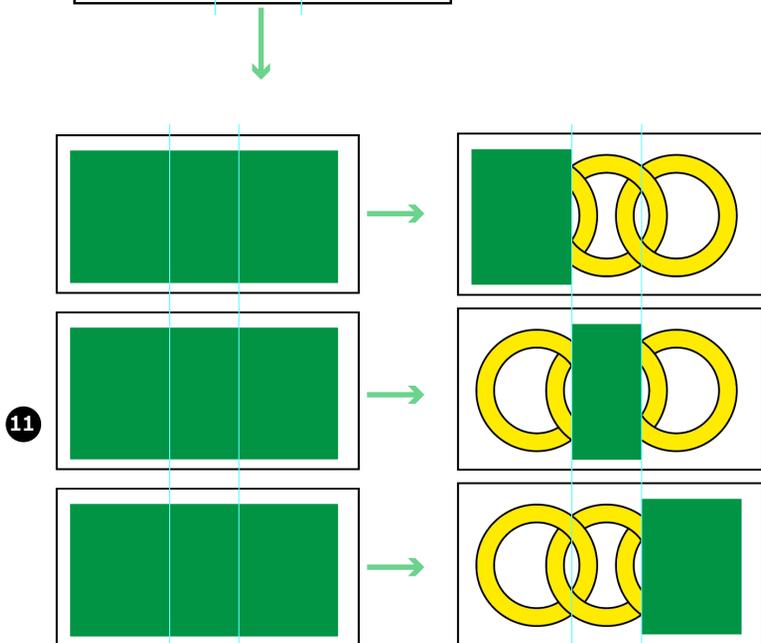
APUNTES



Hacer un rectángulo transparente alrededor del objeto con guías y enviar al fondo.
Seleccionarlo > click derecho > organizar > Enviar al fondo



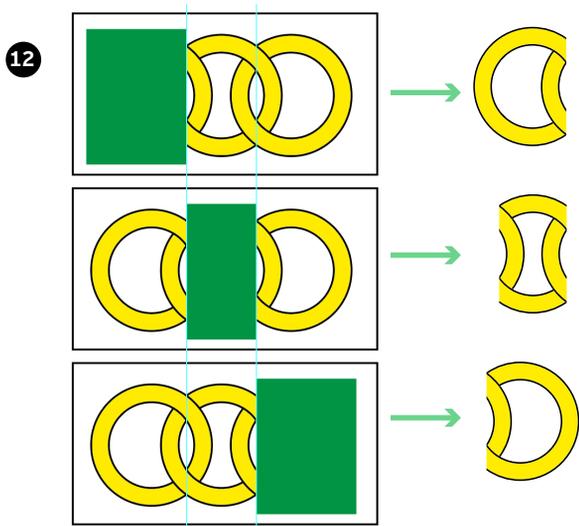
Hacer un rectángulo que cubra toda la superficie del objeto. Tiene que quedar un "sandwich" de Rectángulo transparente en el fondo - objetos en el medio - Rectángulo de cualquier color por encima.



Hacer 2 copias de los 2 rectángulos con el objeto en el medio y manteniendo líneas guía.

MOVER (arrastrar + ALT + SHIFT)

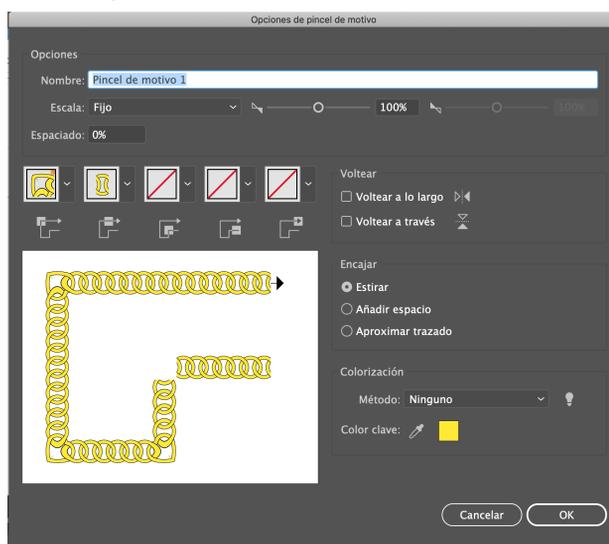
El rectángulo de arriba vamos a achicarlo solo en los lados (nunca en dimensiones verticales) para que coincida con líneas guías. La idea es tener un rectángulo que cubra la cabeza, otro el motivo, otro la cola.



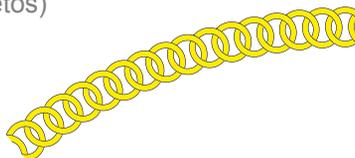
Seleccionar el primero de nuestro bloque de rectángulos con objetos y apretar RECORTAR en el buscatrazos. 

Repetir con los otros dos bloques. Tengo que quedarme con las 3 partes por separado.

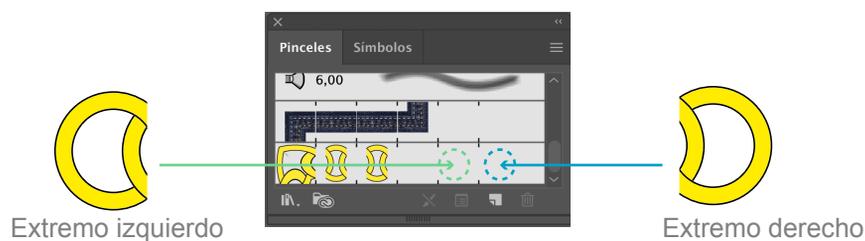
- 12 Arrastrar solo el motivo central a la biblioteca de pinceles > “Pincel de Motivo” > OK



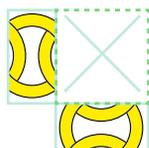
- 13 Probar si el motivo repite como yo quiero con el pincel  o aplicarlo a trazado existente. Si hay un error en la repetición tengo que chequear los pasos anteriores (Por eso hice tantas copias de los objetos)



- 14 Si todo va bien, vamos a agregar los extremos. Agarramos un extremo y la arrastramos a la herramienta de pincel presionando la tecla Alt y poniendolo en las siguientes ubicaciones del pincel de motivo que acabo de crear:v



- 15 Repito con el otro. Muy importante no soltar el ALT mientras lo hago y respetar las ubicaciones correspondientes. Si quisiera hacer esquinas (no se usan mucho) hay que tener en cuenta que tiene que estar comprendido dentro de un cuadrado (Puede ser transparente). La medida de los lados tiene que ser IGUAL a la altura que tienen mis objetos con la caja transparente final que la contiene. Suele llevar más trabajo hacerlo que cortar las esquinas con las tijeras (C) y arreglar un poco los bordes.



- 16 Aplicar a todo lo que se nos ocurra. Es una herramienta infinita!

COMPOSICIÓN//

HERRAMIENTAS DE SIMETRÍA

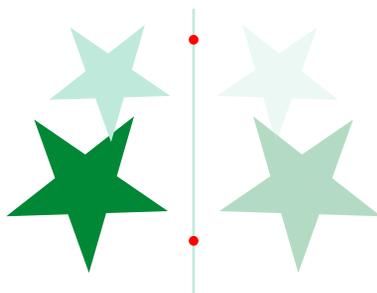
1 REFLEXIÓN

- 1 Selecciono objeto u objetos a reflejar.
- 2 Aprieto la tecla O o herramienta reflejar 
- 3 Alt + Click en donde quiero que sea eje de simetría y le pongo Angulo u Horizontal o Vertical según dese. Poner COPIAR para generar una copia u OK para reflejar solamente



o

Click en el primer punto de eje de simetría, alt + click en el segundo punto de eje de simetría. No hace falta que estén en ningún lugar en particular mientras estén sobre la línea que marca el eje de reflexión



TIP: Podés convertir cualquier línea o trazado en línea guía para ayudarte. Seleccionalo con  > Click derecho > Crear guías ;-)

CURSO

PAÑUELOS EN ILLUSTRATOR

B ROTACIÓN

1 Selecciono el objeto a rotar y aprieto R o Rotar 

2 Alt + Click donde quiero que sea el eje de rotación.

3 Poner grados + Copiar para generar una copia.



4 Recordá que si apretas CTRL + D vas a duplicar la última acción que hiciste. Lo podés hacer todas las veces que quieras.

