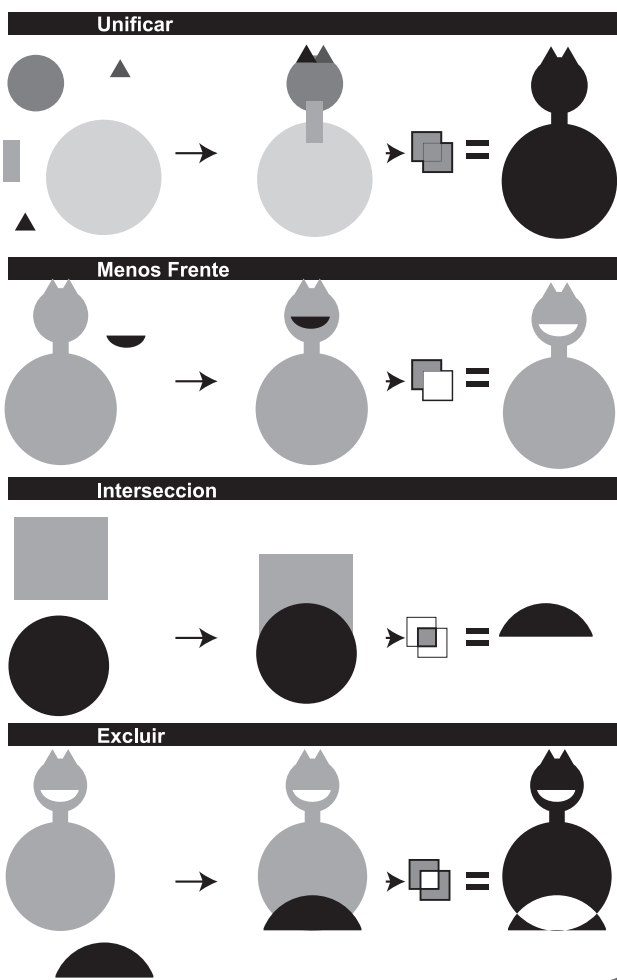




Los efectos de Buscatrazos permiten crear nuevas formas a partir de los objetos superpuestos.

Efectos del Buscatrazos

Añadir Define el contorno de todos los objetos como si fueran un único objeto combinado. La forma resultante adopta los atributos de pintura del objeto superior.

Formar intersección Define el contorno del área con la que se superponen todos los objetos.

Excluir Define las áreas no superpuestas de los objetos y convierte en transparentes las áreas que se superponen. Las áreas en las que se superponen un grupo de objetos par se hacen transparentes; cuando se superpone un grupo de objetos impar, el área se rellena.

Restar Resta los objetos situados más al frente del objeto situado más al fondo. Puede usar este comando para eliminar ciertas áreas de la ilustración cambiando el orden de apilamiento.

Menos fondo Resta los objetos situados más al fondo del objeto situado más al frente. Puede usar este comando para eliminar ciertas áreas de la ilustración cambiando el orden de apilamiento.

Dividir Separa una parte de la ilustración en las caras rellenas que la componen (una cara es un área no dividida por un segmento de línea).

Nota: al utilizar el botón Dividir del panel Buscatrazos, puede utilizar las herramientas Selección directa o Selección de grupos y manipular las caras resultantes de forma independiente. Puede optar por eliminar o por conservar los objetos no rellenos al aplicar el comando Dividir.

Cortar Elimina la parte oculta de un objeto relleno. Elimina los trazos y no combina objetos de igual color.

Combinar Elimina la parte oculta de un objeto relleno. Suprime los trazos y combina cualquier objeto añadido o superpuesto relleno con el mismo color.

Recortar Divide una ilustración en las caras rellenas que la componen y, a continuación, elimina todas las partes de la ilustración que quedan fuera de los límites del objeto situado más al frente. También suprime todos los trazos.

Contornear Divide un objeto en sus segmentos de línea o bordes. Este comando es útil para ilustraciones en las que es necesario cortar los objetos que se sobreimprimen.

(Tomado de la ayuda de Illustrator -F1-)

NOTA: Los resultados se muestran ya desagrupados y separándolos un poco para que ustedes vean lo que sucede con la herramienta.

ILLUSTRATOR CS4

BÁSICO

Material preparado por:

Edgar Beltrán S.

Docente

edgarbelsol@gmail.com

Buscatrazos

Modos de forma:

Expandir

Buscatrazos

Dividir

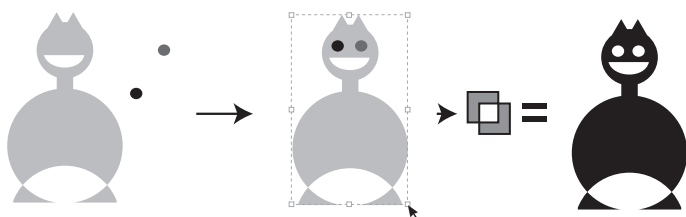
Cortar

Combinar

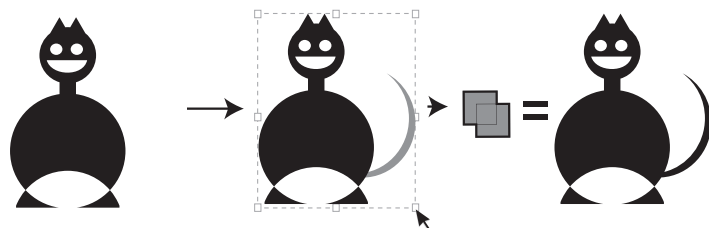
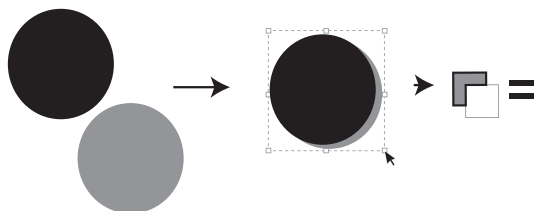
Recortar

Contornear

Menos Fondo



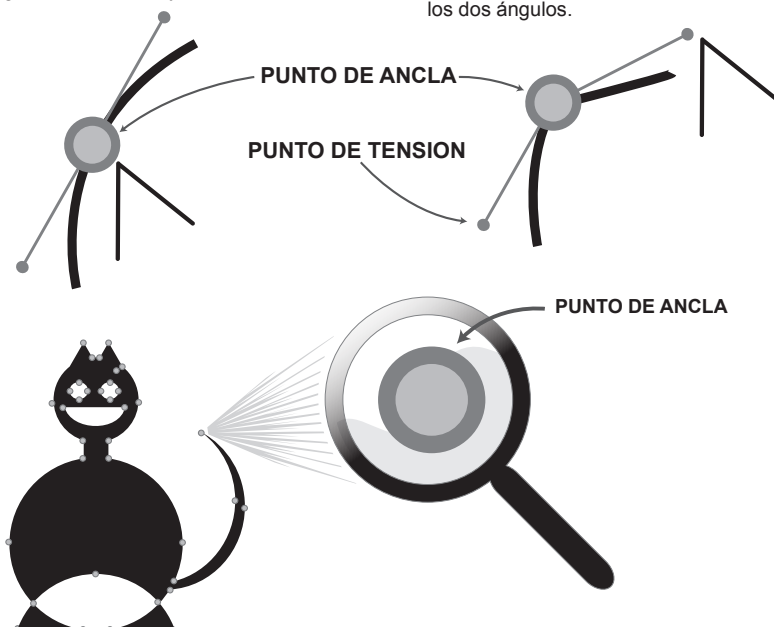
ILLUSTRATOR CS4



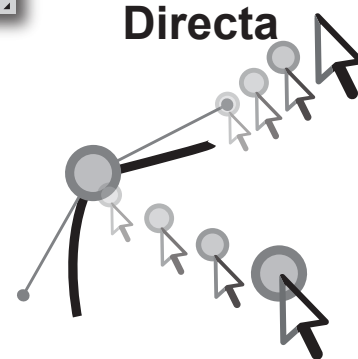
Herramienta Convertir punto de ancla

Nos permite cambiar un punto de ancla de ángulo recto a curvo y viceversa.

Al utilizar esta herramienta en un punto de tensión de curva nos permite independizar los dos ángulos.

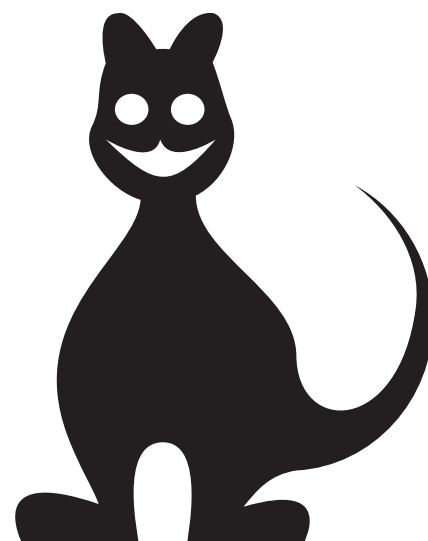
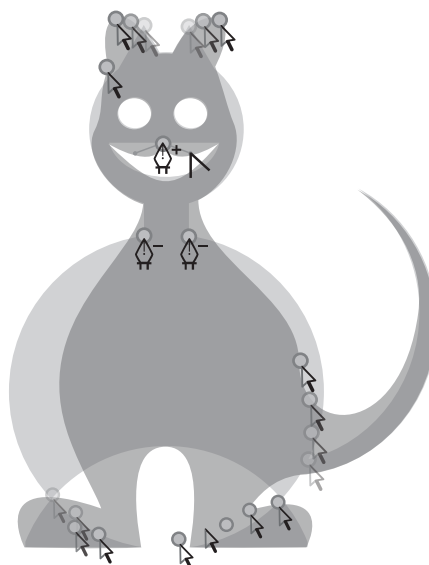


Herramienta Selección Directa



Al utilizar esta herramienta en un punto de tensión de curva nos permite darle forma a la curva.

Utilizada sobre un punto de ancla nos va a permitir mover el punto de ancla al lugar deseado



Con estas herramientas modifico puntos de ancla y tensiono curvas para darle mayor fluides al dibujo.

Esta es una de muchisimas formas que puede adquirir el personaje creado (tal vez la menos afortunada), despues de esto todo depende de las herramientas y efectos empleados para la decoración.



Esta es mi composición final, recortando, dividiendo, uniendo...
asi utilicé muchas de las formas arbitrarias que tomamos como ejemplo en esta guía.

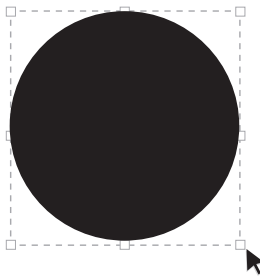
Estoy seguro que si lo intentan, con paciencia y compromiso ustedes podrán sacar algo mucho mejor.
Muchos pasos de esta guía están de más, se puede hacer un proceso mucho más sencillo y rápido el ejercicio,
pero para fines didácticos está bien y espero se entienda.

Espero esta guía les sirva para crear sus propios ejercicios y nuevas formas; Utilicen buscatazos, la pluma, el lápiz
y las demás herramientas.

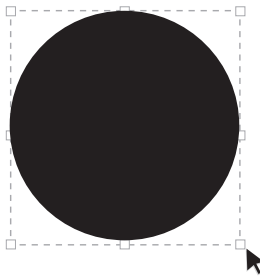
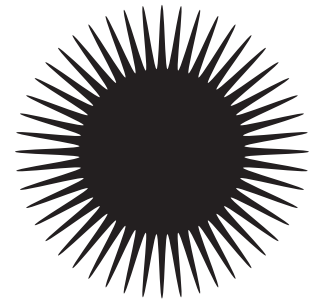
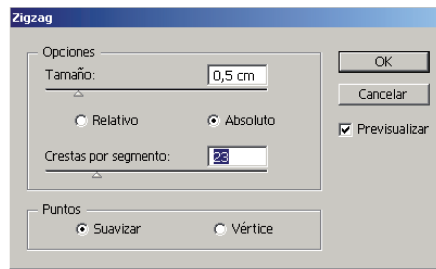
El Illustrator, el Corel, el Freehand, o cualquier software será inocuo si falta la imaginación y la creatividad .
Para lograr manejar el programa de acuerdo a lo que imaginamos **NECESITAMOS PRACTICAR MUCHO
TIEMPO LAS DIFERENTES OPCIONES.**

-Olvidense de ser aceptables ilustradores en 2 horas, les repito: por cada hora de aprendizaje en el aula,
ustedes deben practicar 3 o 4 horas para desarrollar calidad técnica-.

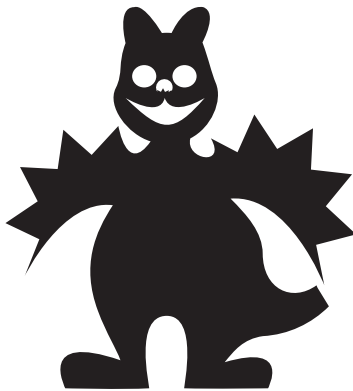
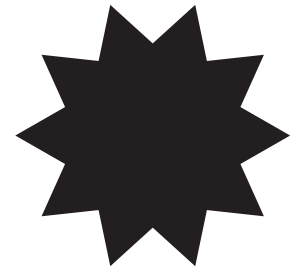
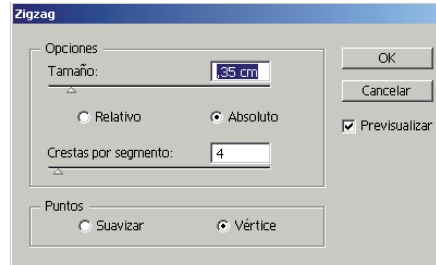
Aunque parezca terminado, en un recuadro posterior existe una recomendación final.



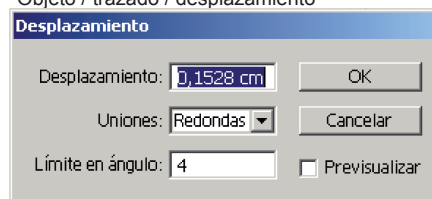
Herramienta Elipse/ Efectos/ Distorcionar y transformar / zig zag



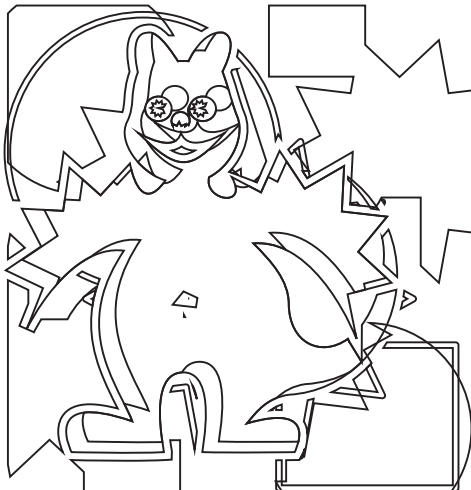
Herramienta Elipse/ Efectos/ Distorcionar y transformar / zig zag



Para sacar una silueta:
Con el objeto seleccionado ir a
Objeto / trazado / desplazamiento



Activar previsualizar y darle OK.
Desagrupar
Seleccionamos la silueta nueva y la enviamos atrás:
Objeto/ Organizar / Enviar detrás /rellenar con gris



OJO, ERRORES

Aunque parezca concluido nuestro trabajo, siempre debemos comprobar mirando las líneas creadas en nuestra imagen final, allí seguramente encontraremos algunos errores.

Si miramos en Ver / Contornear las líneas de nuestro dibujo encontraremos algunos detalle que no son útiles y que nos toca eliminar.

Cuales son en este caso según su parecer?

Entregar un trabajo sin líneas innecesarias, sin nodos de más, sin áreas tapadas e inútiles es una labor fundamental.

ILLUSTRATOR CS4

Edgar Beltrán S.
Docente
edgarbelsol@gmail.com