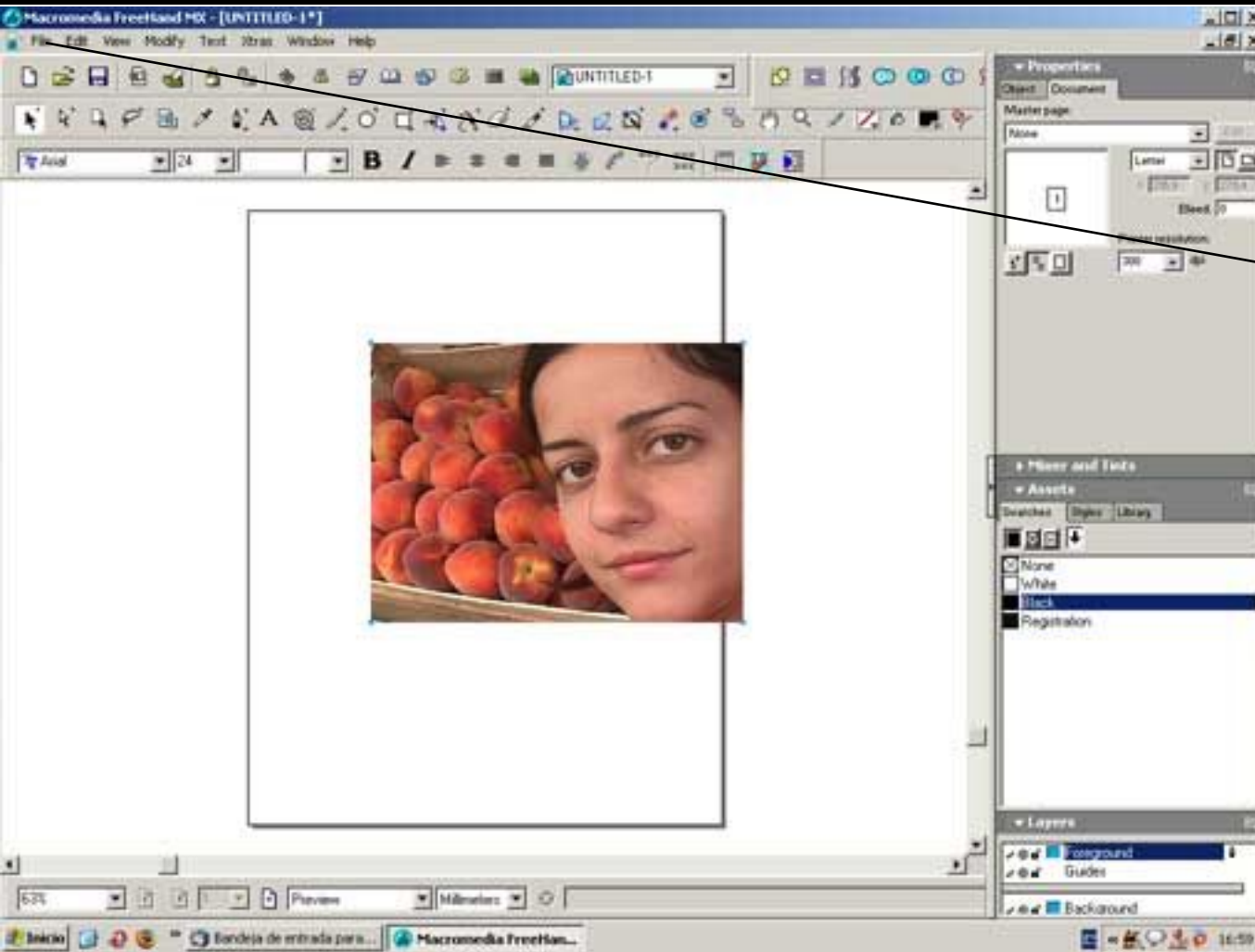


1er paso: seleccionar una buena foto



Comienza con una imagen que te permita enfatizar los detalles: pestañas, pupila, luces, pliegues...

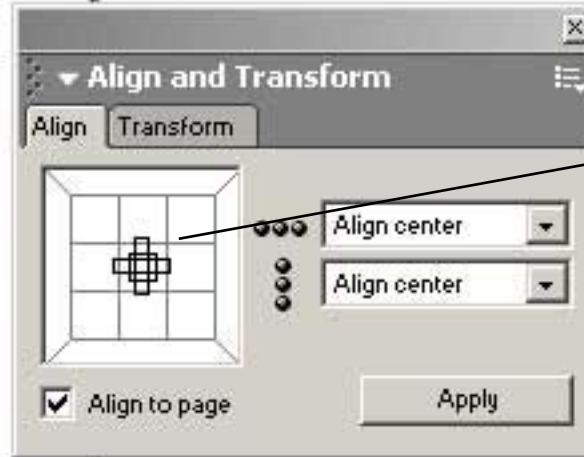
2do paso: importar la foto a Freehand



En la barra de menús,
selecciona la opción
Archivo/Importar

Busca la imagen que
deseas vectorizar.

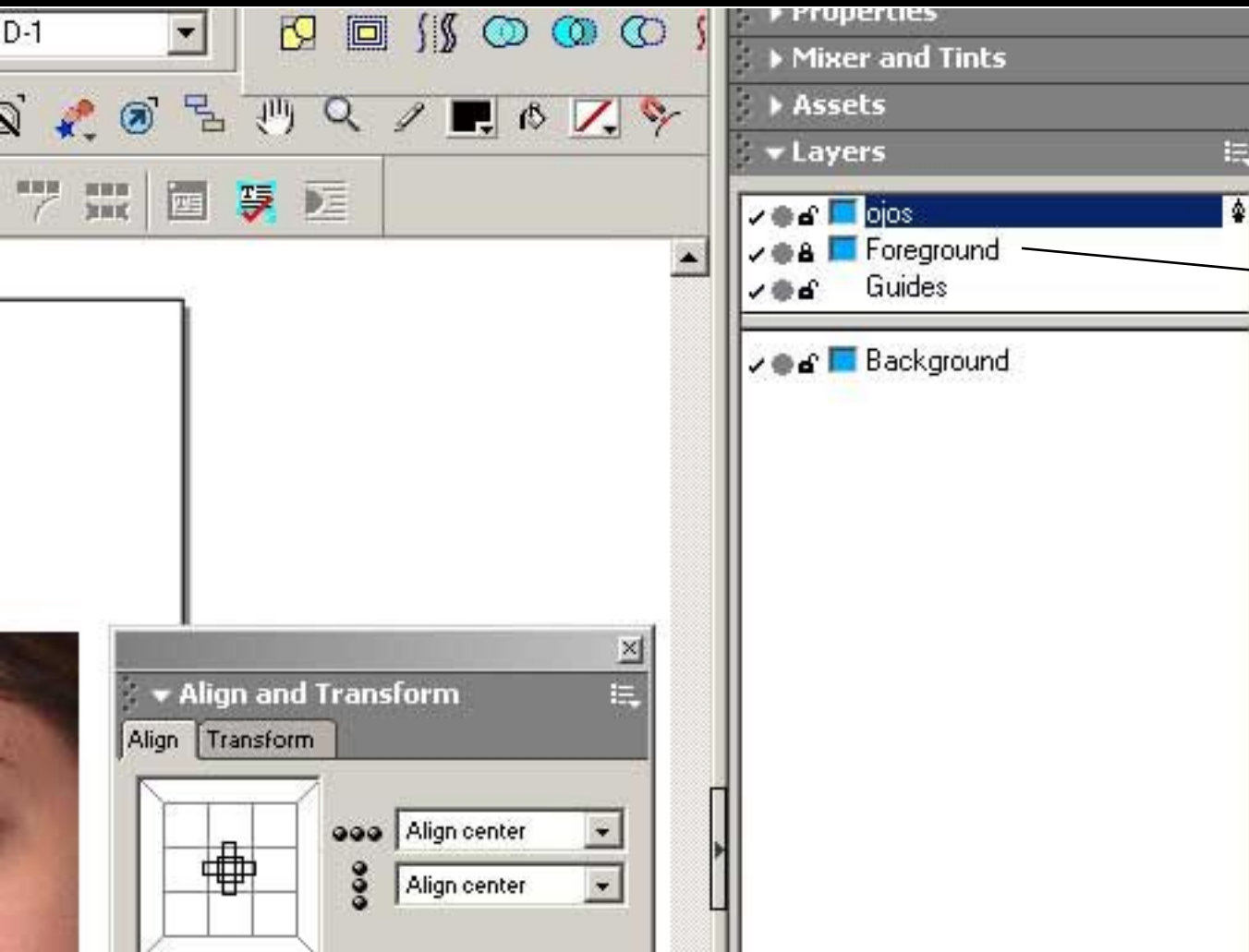
3er paso: centrar la imagen



Es recomendable centrar la imagen en la página, porque si en un futuro la eliminas y luego necesitas hacer algún cambio en el dibujo basándote en la imagen, sabrás exactamente dónde colocarla.

* *El panel de Alineación (Align) puedes encontrarlo en el menú Ventana/Alinear (Ctrl+Alt+A).*

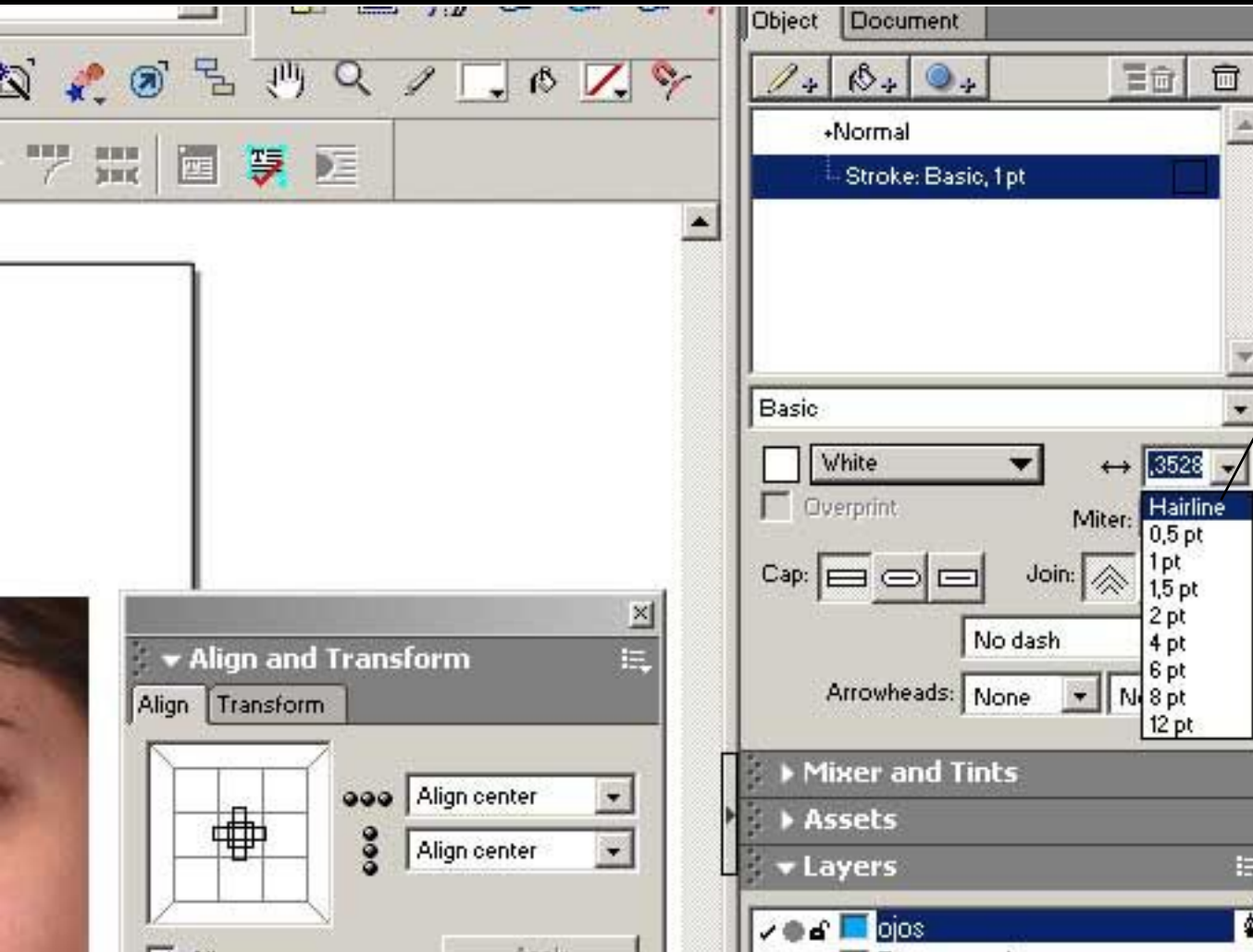
4to paso: bloquear la capa de la imagen



En la ventana de Capas (Layers), que puedes desplegar desde el menú Ventana/Capas, bloquea la capa *Foreground* donde colocaste la fotografía.

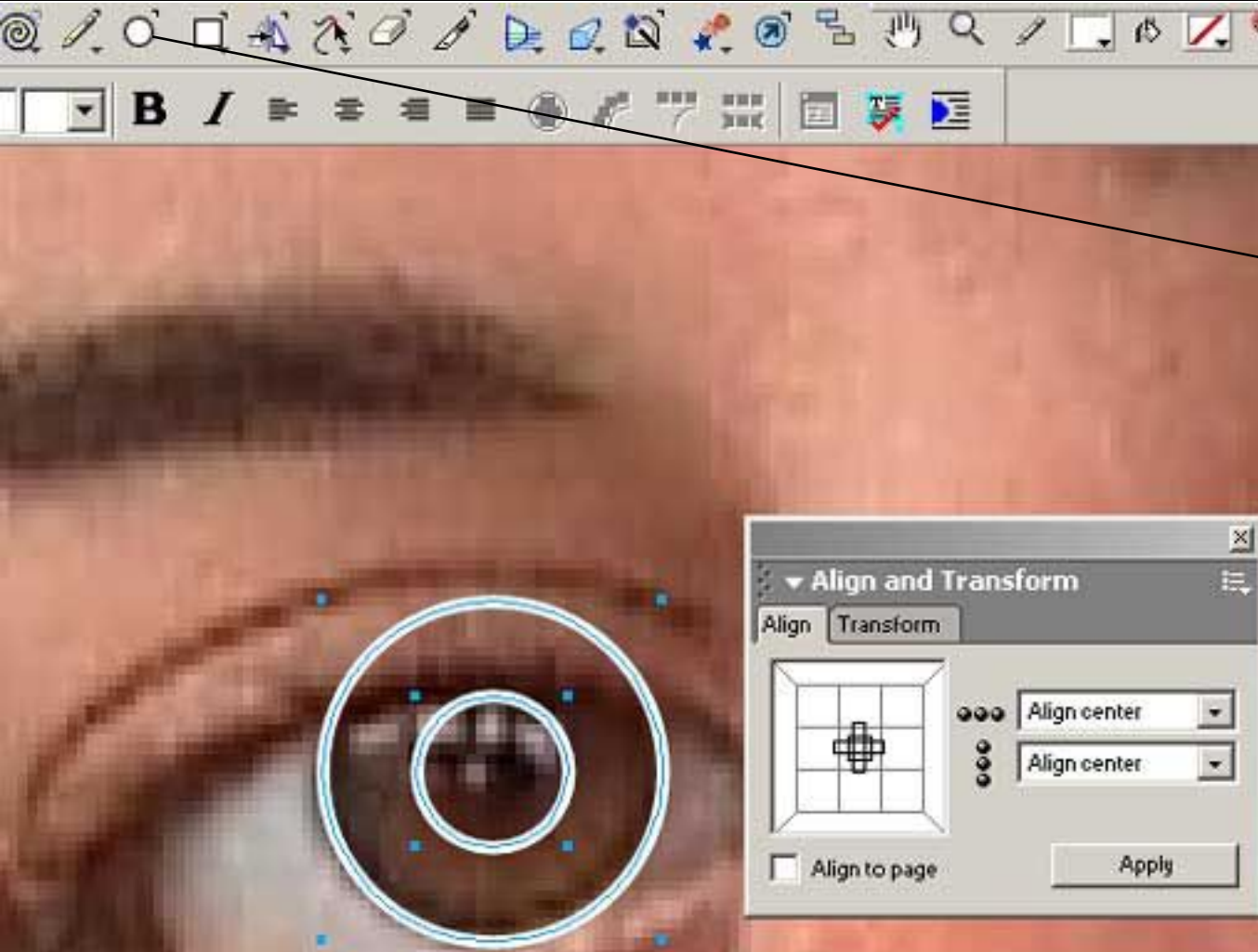
Crema una nueva capa, haciendo clic en la pestaña de la ventana Capas y denomínala *Ojos*. Sobre esta capa realizarás el trazado del ojo.

5to paso: aplicarle estilo a la línea de trazado



En la ventana de Objeto, configura la línea de color blanco (para que puedas distinguir tus trazos de la imagen original) y escoges la más delgada (Hairline).

6to paso: definir las líneas de contorno del iris y la pupila

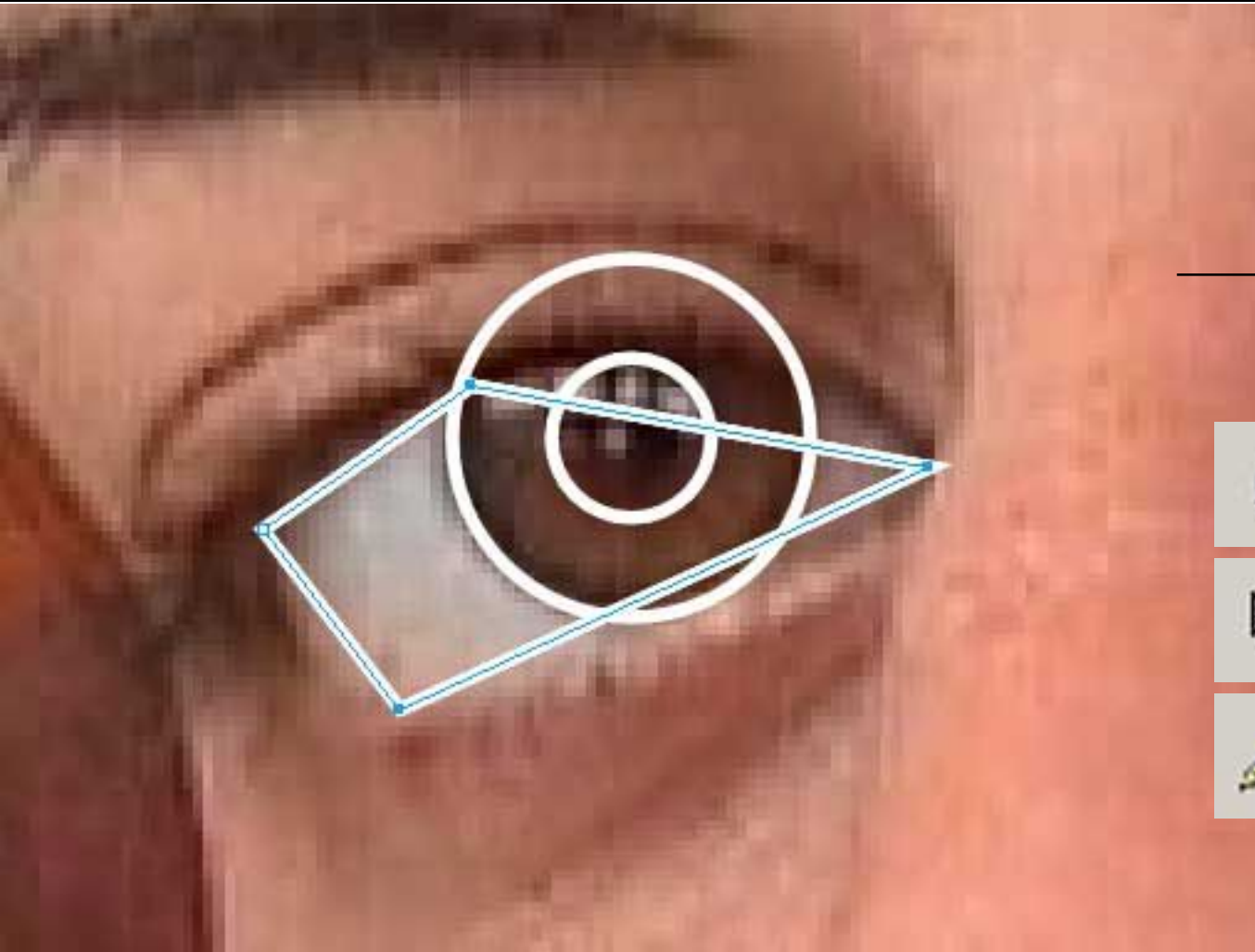


Valiéndote de la herramienta Elipse, traza el círculo correspondiente al contorno del iris y la pupila del ojo.

No importa si tanto el iris como la pupila no se aprecian por completo, usualmente el párpado los cubre un poco. Posteriormente eliminaremos el área que no se ve.

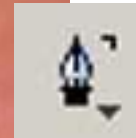
Dado que la pupila está centrada en el iris, es bueno centrar una respecto de la otra.

7mo paso: trazar el contorno del ojo



Ahora puedes comenzar a trazar el contorno del ojo.

Puedes hacerlo de varias maneras:



- valiéndote de la pluma, marcando puntos de referencia para luego editar las curvas con el puntero de subselección (flechita blanca blanca).

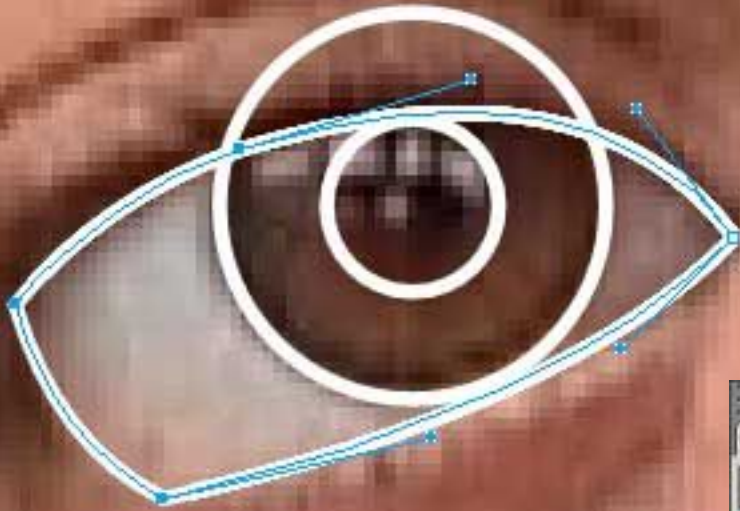


- trazando con la pluma las curvas directamente.



- dibujando con el lápiz.

8vo paso: Editar los trazos manipulando los nodos



El dibujo vectorial se denomina de esta manera precisamente porque está basado en vectores.

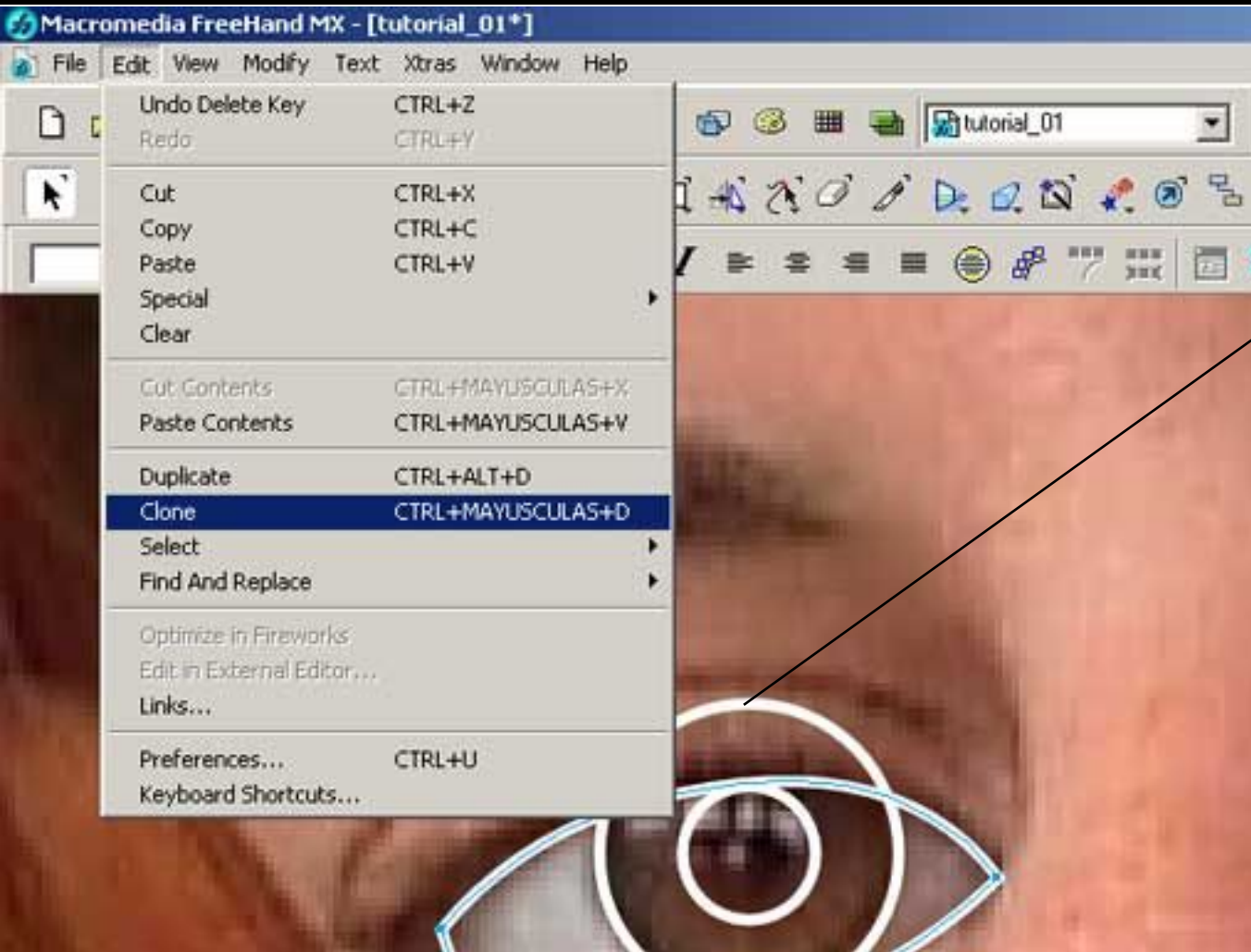
La ubicación y características de los vectores y nodos son editables. De manera que un nodo puede estar configurado para que los dos vectores que pueden 'salir' de él sean independientes o dependientes entre sí. Los controladores que salen de cada nodo permiten editar las curvas de trazado.

- Nodo activo.
- Nodo activo en edición.
- Controlador.



Con la ventana de Propiedades, al tener un nodo seleccionado, es posible editar sus características.

9no paso: clonar



Un buen truco para eliminar aquellas zonas sobrantes (como el iris que está saliendo del ojo en esta imagen) es clonar un área de referencia (en este caso la forma del ojo) y usar el clon para cortar posteriormente el sobrante.

* *Clonar es diferente a duplicar, porque cuando clonas no sólo duplicas la imagen, sino que además copias su ubicación en el plano, de manera que queda exactamente en el mismo lugar sobre el original.*

10mo paso: combinar



Una vez que has clonado la figura que te servirá de referencia para cortar, la seleccionas junto a aquella que vas a cortar y en el menú Modificar/Combinar aplicas la opción que corresponda, en este caso Intersectar.

Las operaciones de combinación están basadas en las leyes booleanas:

Unión: cuando combinas dos o más figuras para construir una.

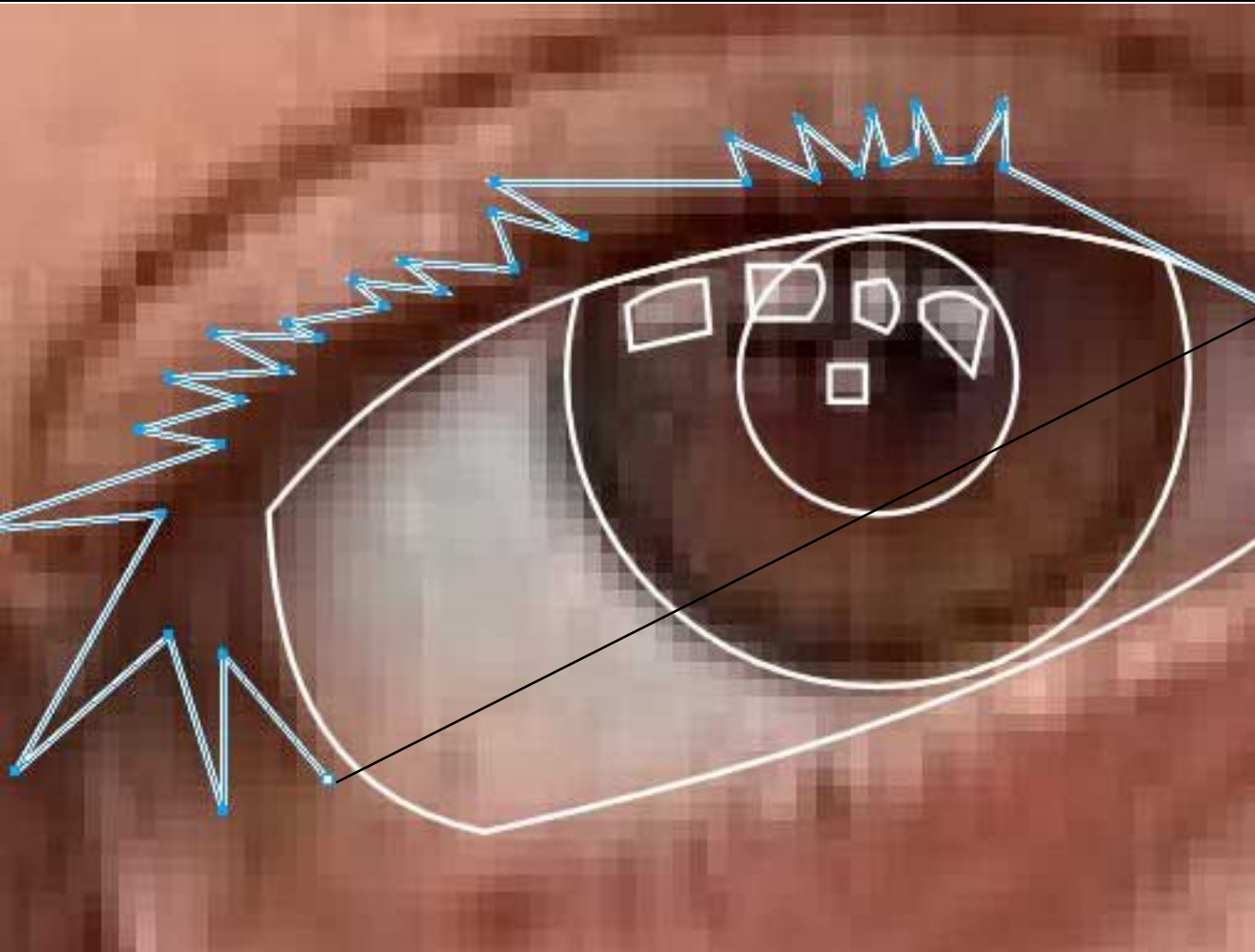
División: cuando al combinar dos figuras, fragmentas todos los espacios que están delimitados por sus contornos.

Corte: cuando una figura recorta a otra.

Intersección: cuando al combinar dos figuras, sólo conservas el área de intersección entre las mismas.

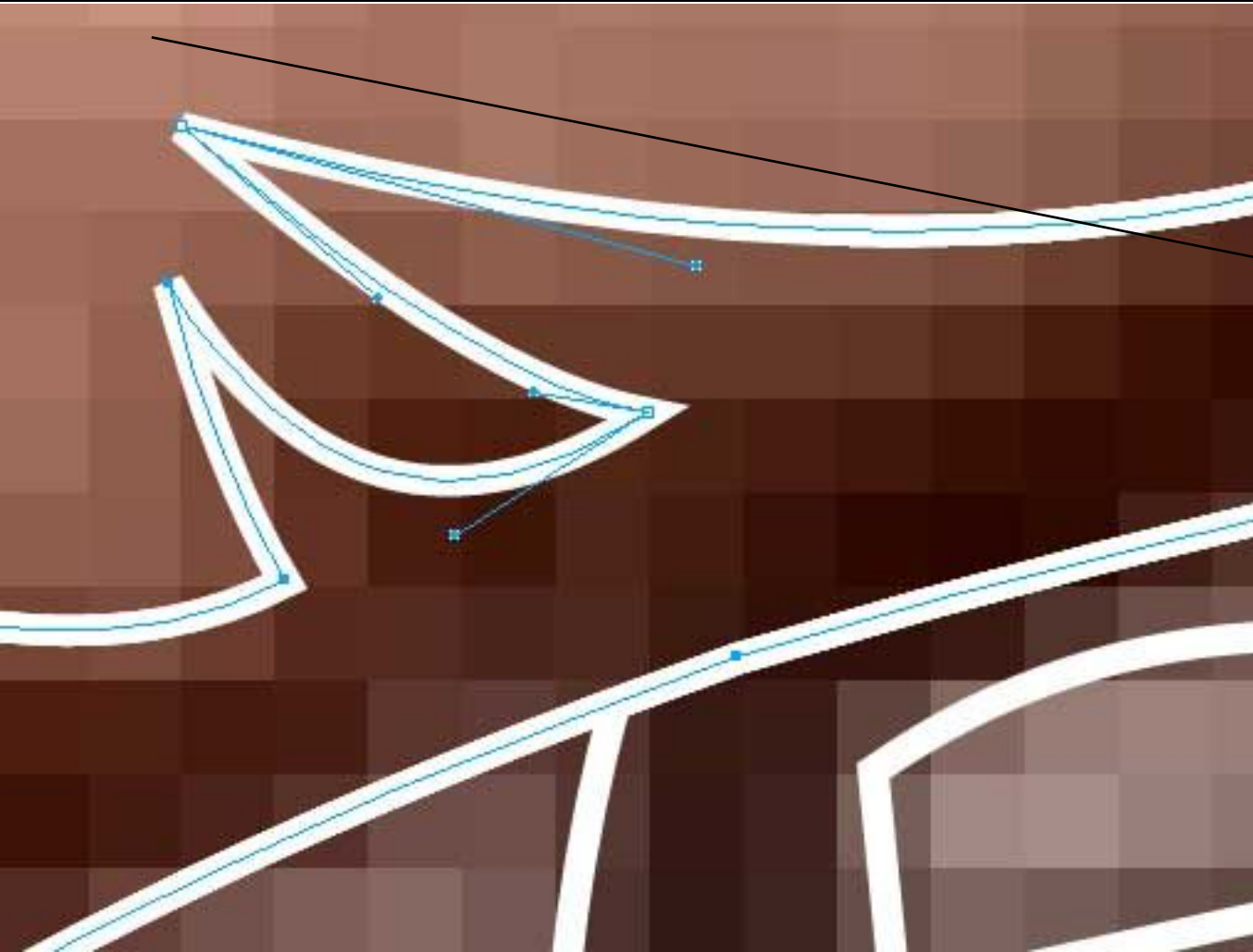


11mo paso: trazar



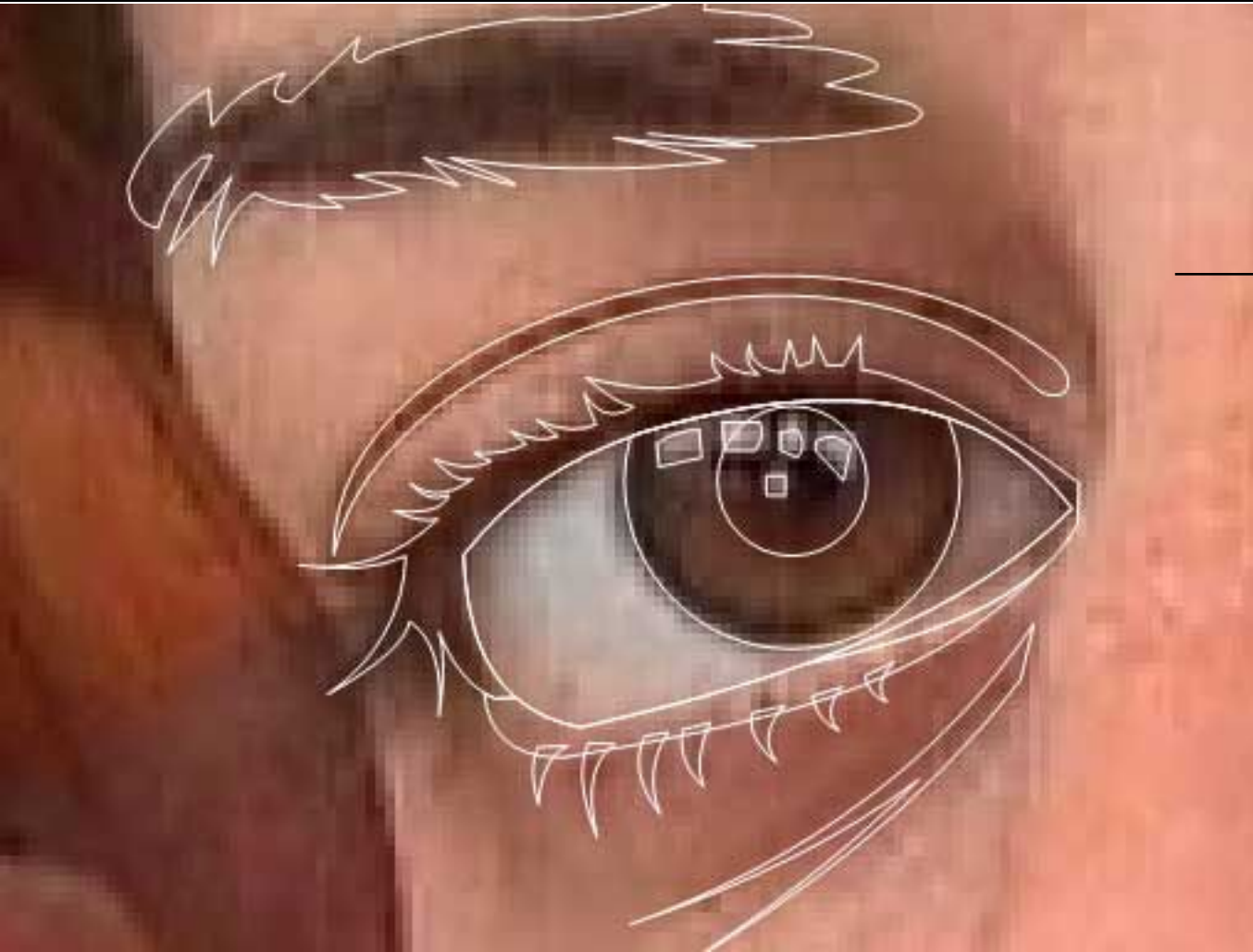
Ahora ármate de paciencia y comienza a trazar todos los detalles que puedas, de la manera que prefieras.

12do paso: suavizar



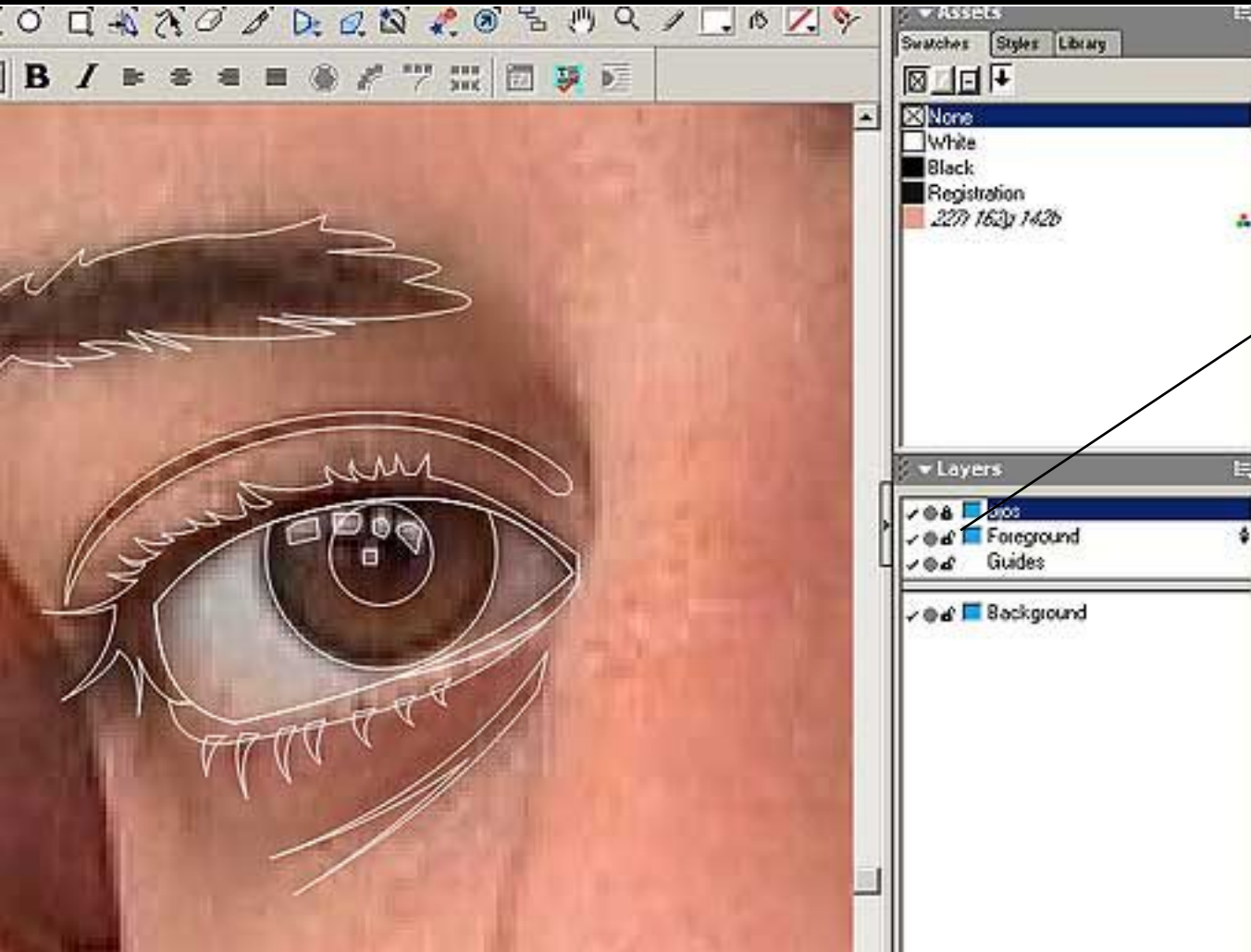
Puedes suavizar los detalles manipulando los nodos, de esta manera lucirán más naturales.

13er paso: trazado terminado



Una vez que estés conforme con tu trazado, puedes comenzar a colorear.

14to paso: seleccionar los tonos

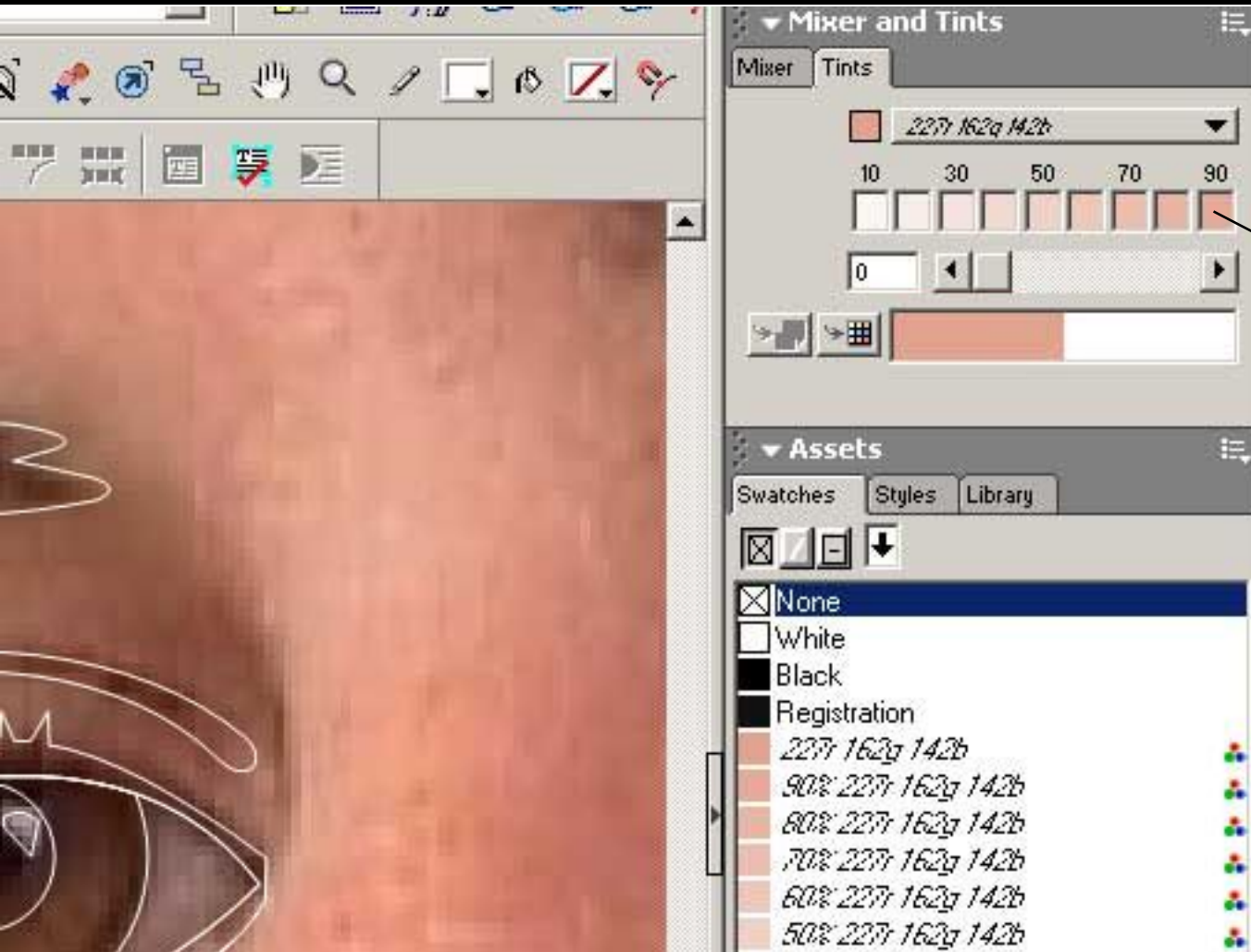


Una manera fácil de obtener los tonos que deseas es tomarlos de la misma fotografía. Si es a color, desbloquea la capa donde está la imagen y bloqueas la capa donde estás dibujando.

Ahora con el gotero, selecciona los tonos base que te gusten y trásládalos (arrastrando el gotero) hasta la paleta de colores (Assets).



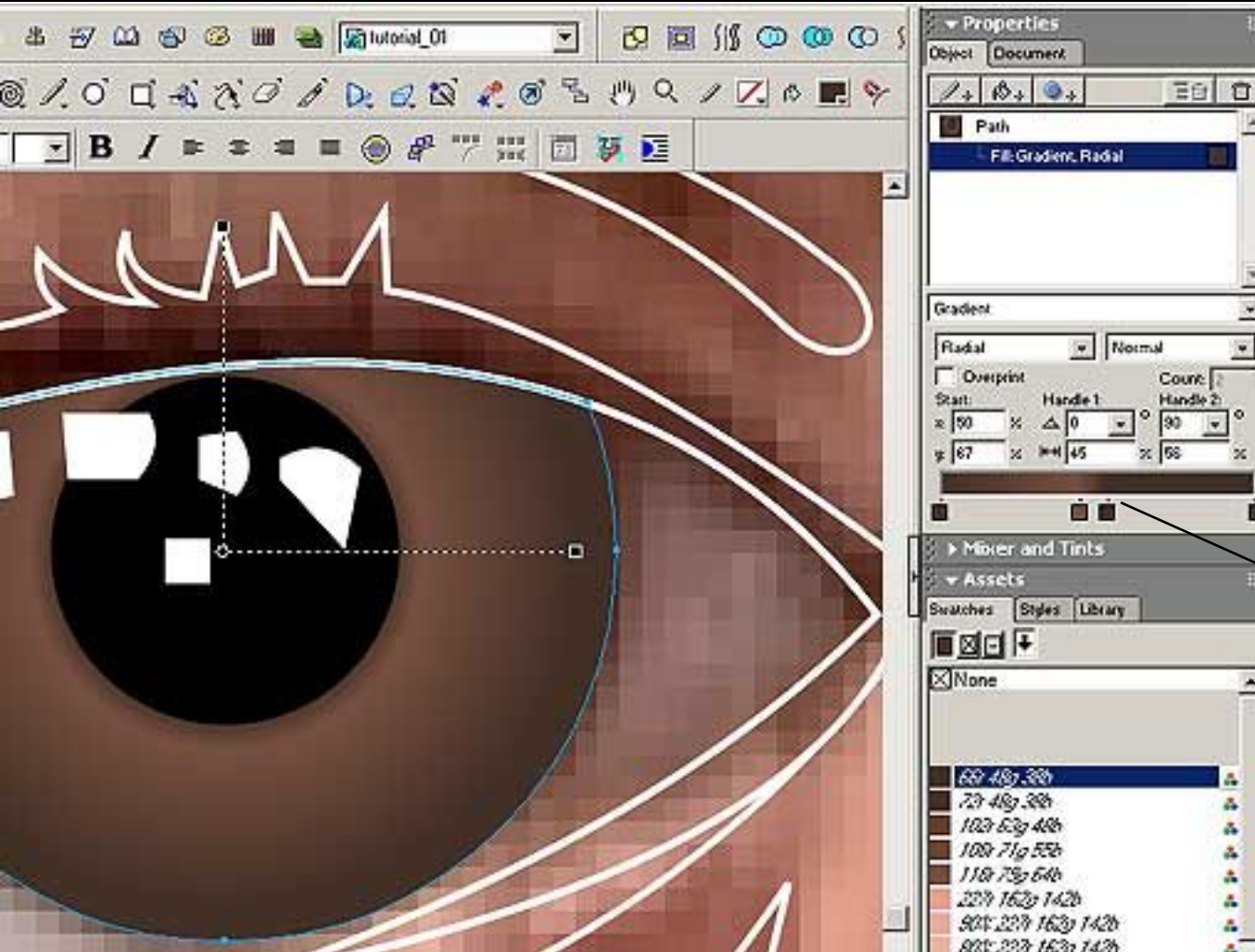
15to paso: establecer diferentes niveles de saturación



Para que puedas tener diferentes saturaciones de un mismo color y logres un efecto más natural, arrastra el tono base desde la paleta de colores (Assets) hasta la paleta de tintas y luego ve arrastrando los porcentajes de ese color a la paleta de colores

Puedes probar en el Mezclador (Mixer) para lograr tonos más oscuros o análogos y llevarlos a la paleta de colores.

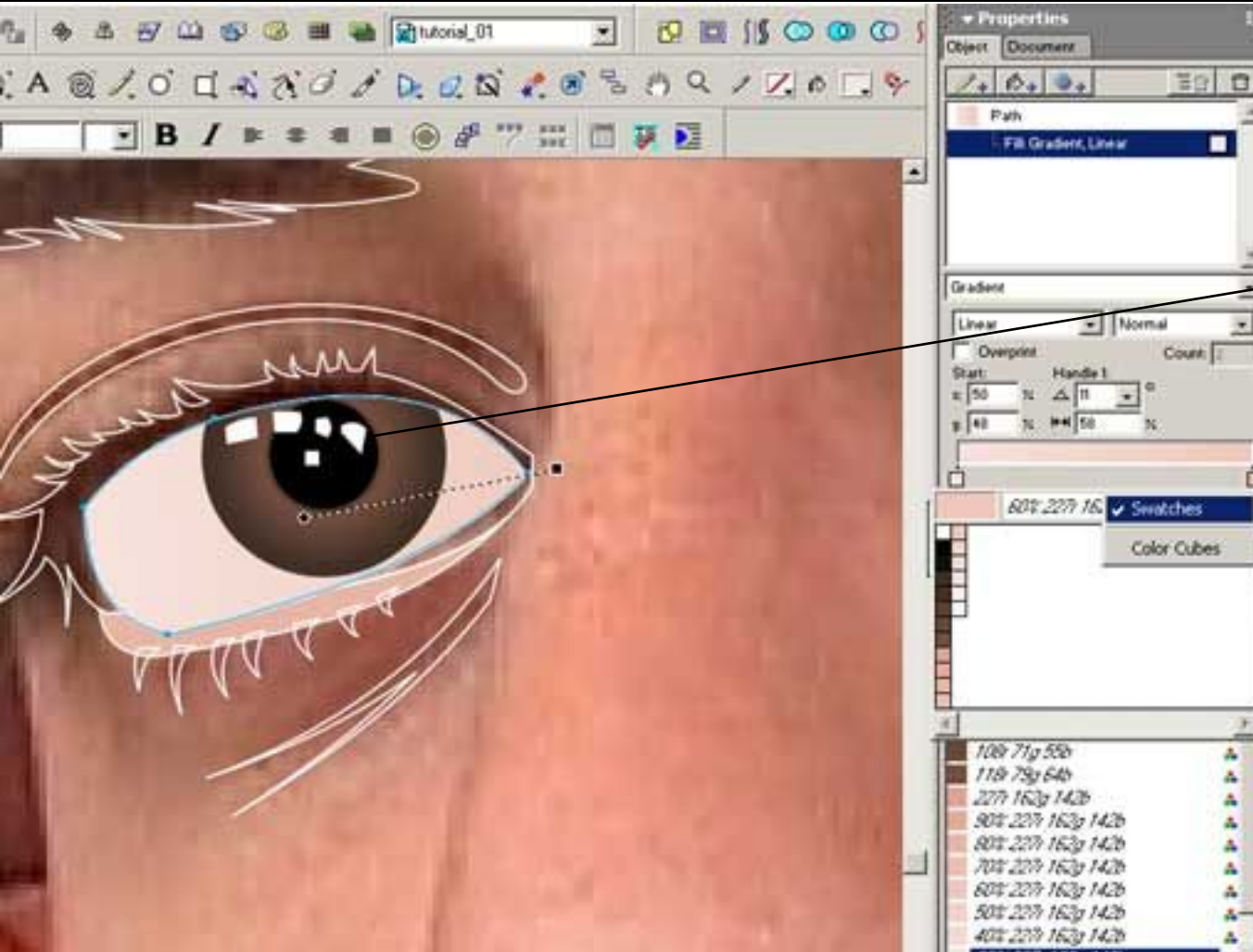
16to paso: aplicar el color



Las luces que se ubican en el ojo suelen ser la sección más brillante del cuerpo, para lograr este efecto procura aplicar blanco puro sólo a estas luces. Para otras áreas aparentemente blancas como el globo ocular o los dientes, es más aconsejable utilizar el mismo tono de la piel en un 30% de saturación, aproximadamente.

Para la pupila puedes trabajar dibujando las vetas -tal como has hecho con las luces- o bien, puedes utilizar el gradiente de color.

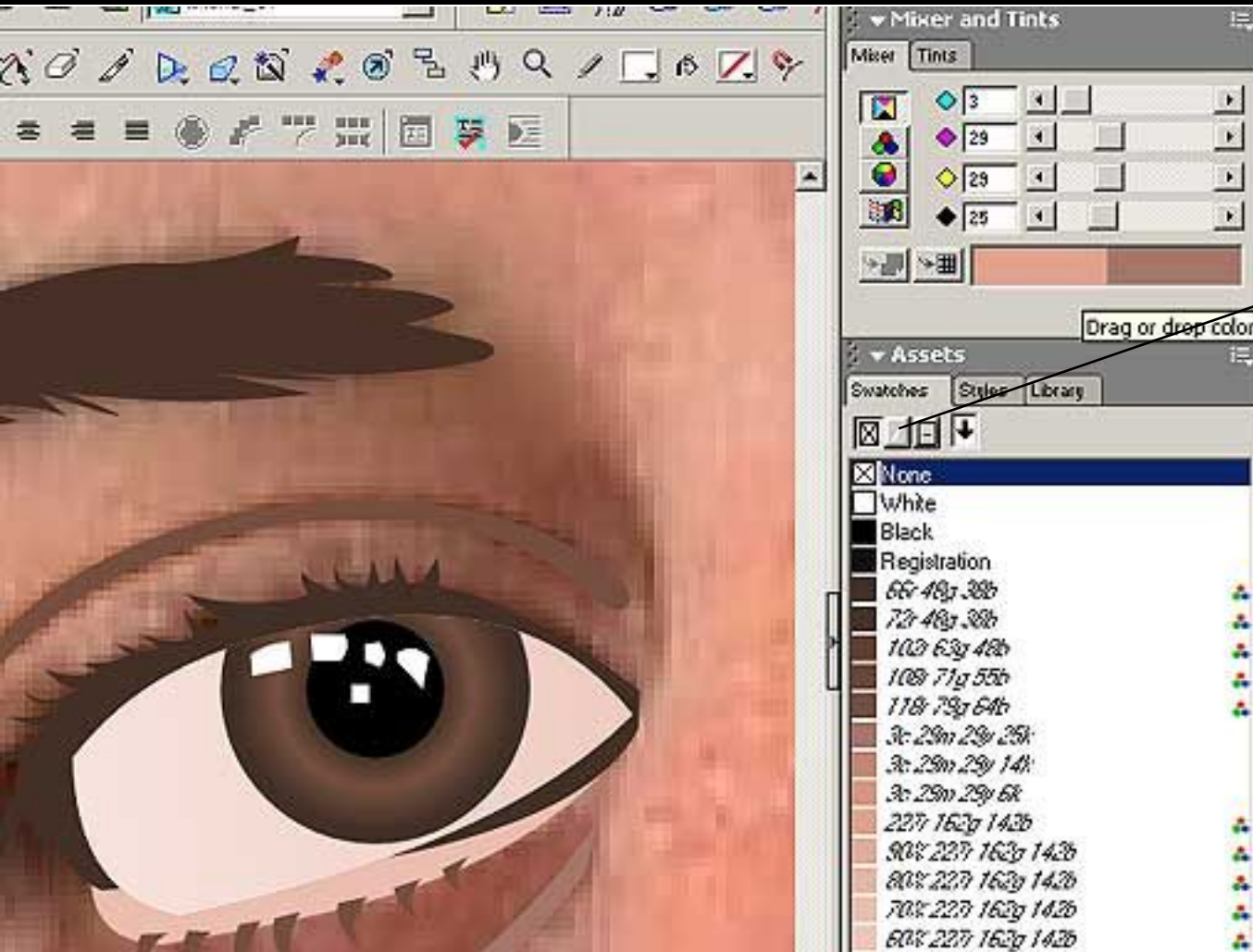
17mo paso: brillos y contrates



¿Ves cómo parecen brillar los ojos? Esto es por haber utilizado el blanco sólo para las luces.

Para la parte 'blanca' del ojo puedes trabajar con un porcentaje del color de la piel en gradiente o plano, como lo prefieras.

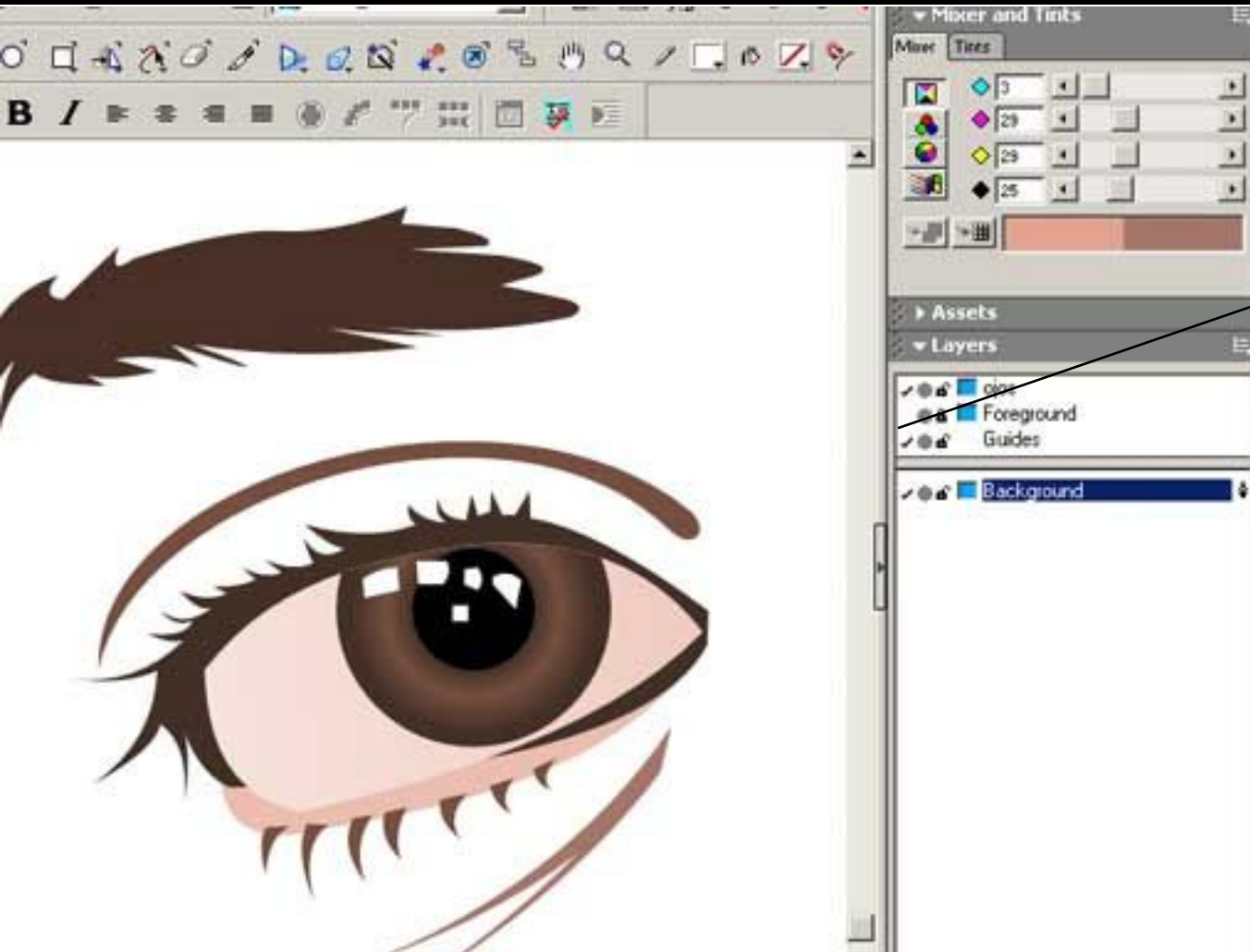
18vo paso: eliminar los contornos



Finalmente, elimina los contornos y deja sólo los rellenos.

Es mejor evitar dejar contornos en el dibujo porque estos suelen alterarse cuando escalamos el dibujo.

19no paso: ¡a observar!



Puedes ocultar la capa de fondo para que aprecies tu dibujo :)

Ahora puedes empezar el otro ojo, o puedes hacerlos simultáneamente.

Más adelante continuaremos con la nariz y la boca.