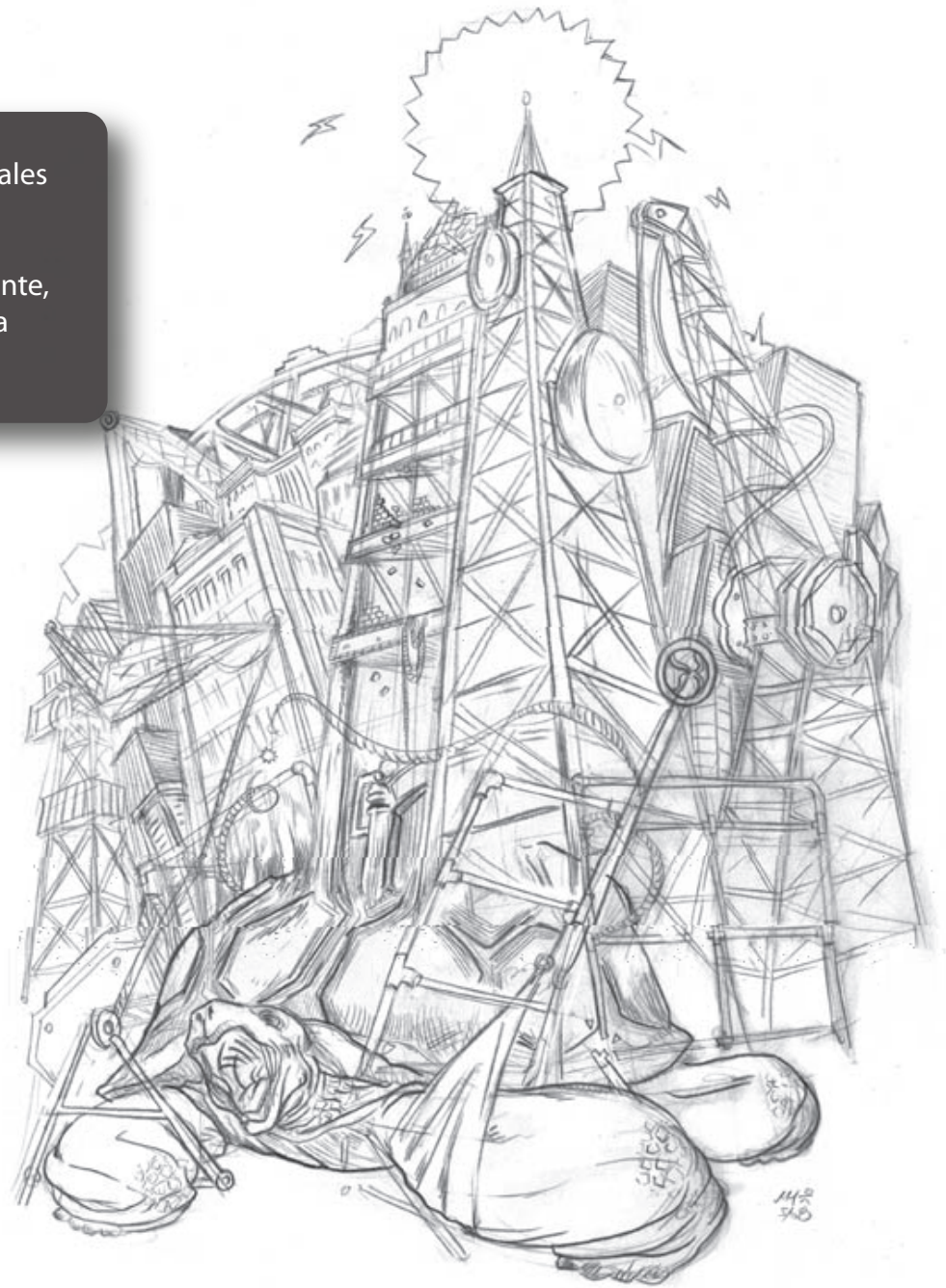
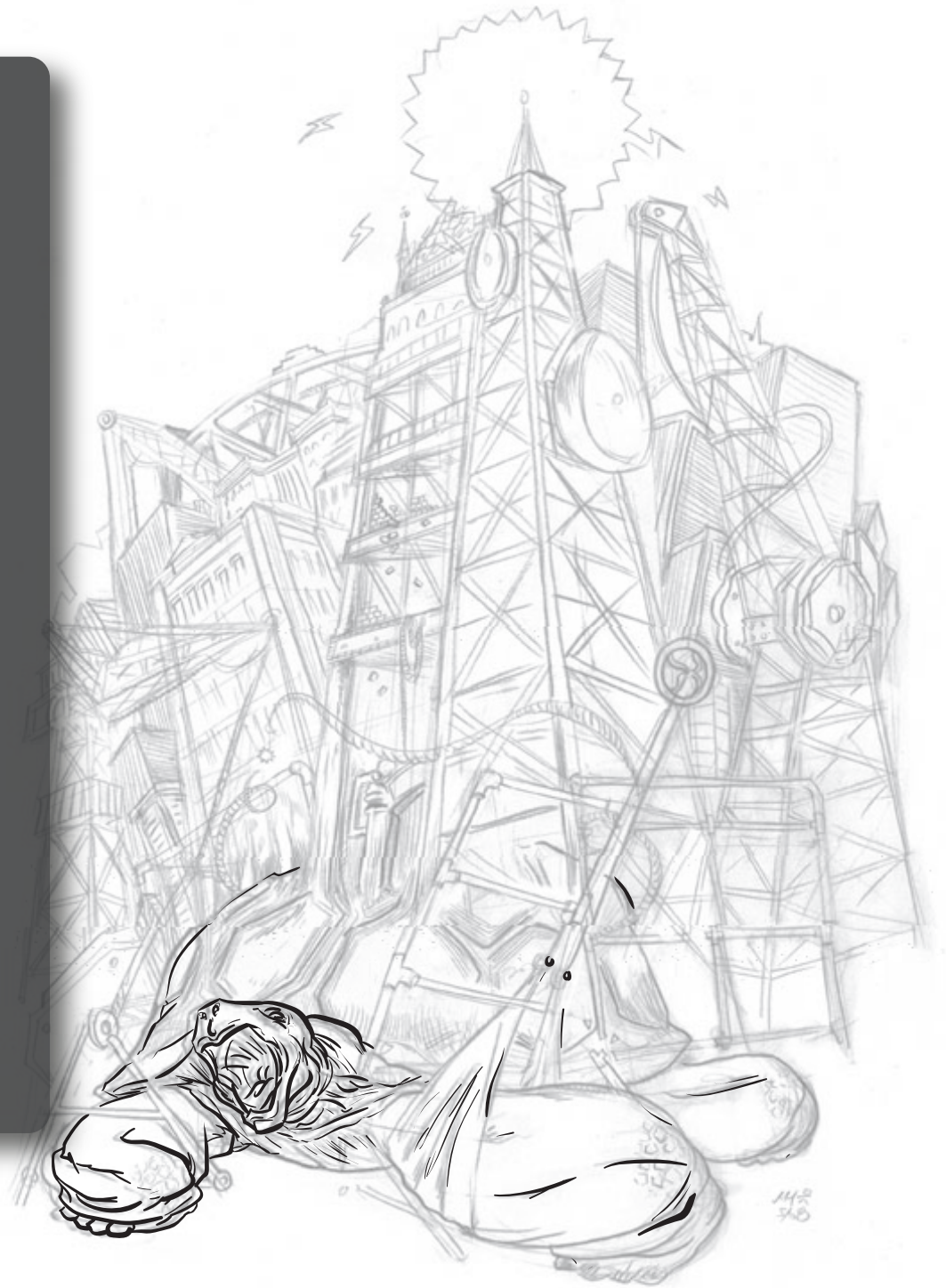


Comienzo con un boceto a lápiz utilizando lápices HB normales sobre cartulina.

Normalmente, trabajar sobre una miniatura suele ser suficiente, pero en este caso trabajo sobre un papel de tamaño A3 para poder captar todos los detalles complicados.



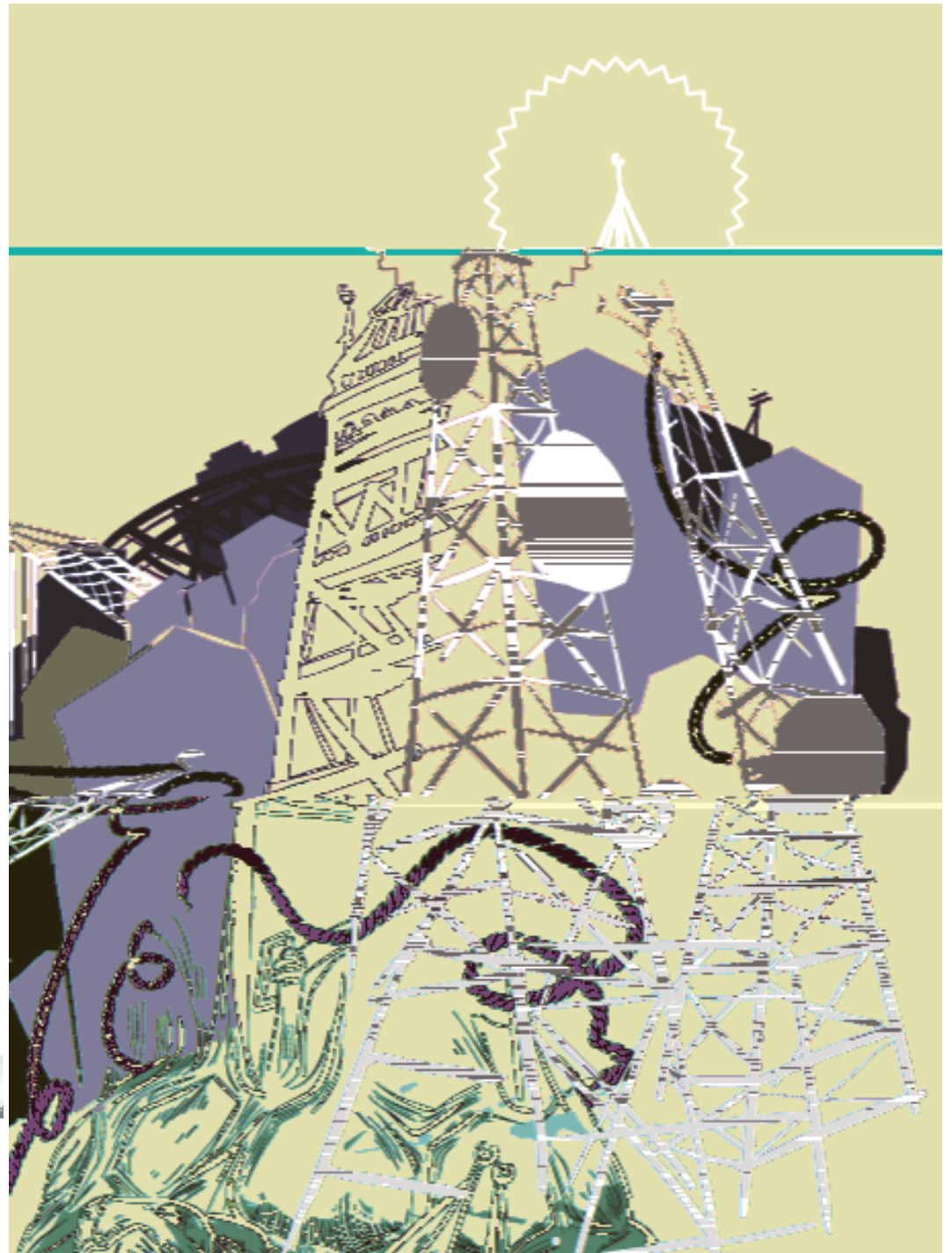


Establezco la base: colores planos y formas. En algunas zonas, como en la tortuga, utilizo un pincel muy ancho con la herramienta Pincel de manchas para dejar listas rápidamente las formas. Para los edificios angulares, utilizo la herramienta Pluma con el fin de crear bordes fuertes y formas geométricas.

En esta fase, no intento encontrar los colores adecuados ni conseguir ningún tipo de acabado. Ahora mismo sólo me importa crear la composición. El grosor de las formas sólidas puede hacer perder el equilibrio o hacer que la imagen parezca mucho más pesada de lo que se esperaba al mirar el resultado tras trazar unas cuantas líneas.

La chispa sobre la antena de satélite central es un efecto Zigzag aplicado a una forma circular. Es muy simple; me encanta utilizar las formas más agresivas e ir expresando las onomatopeyas de los cómics y liberarlas de su ferviente energía utilizando una geometría restrictiva y perfecta.

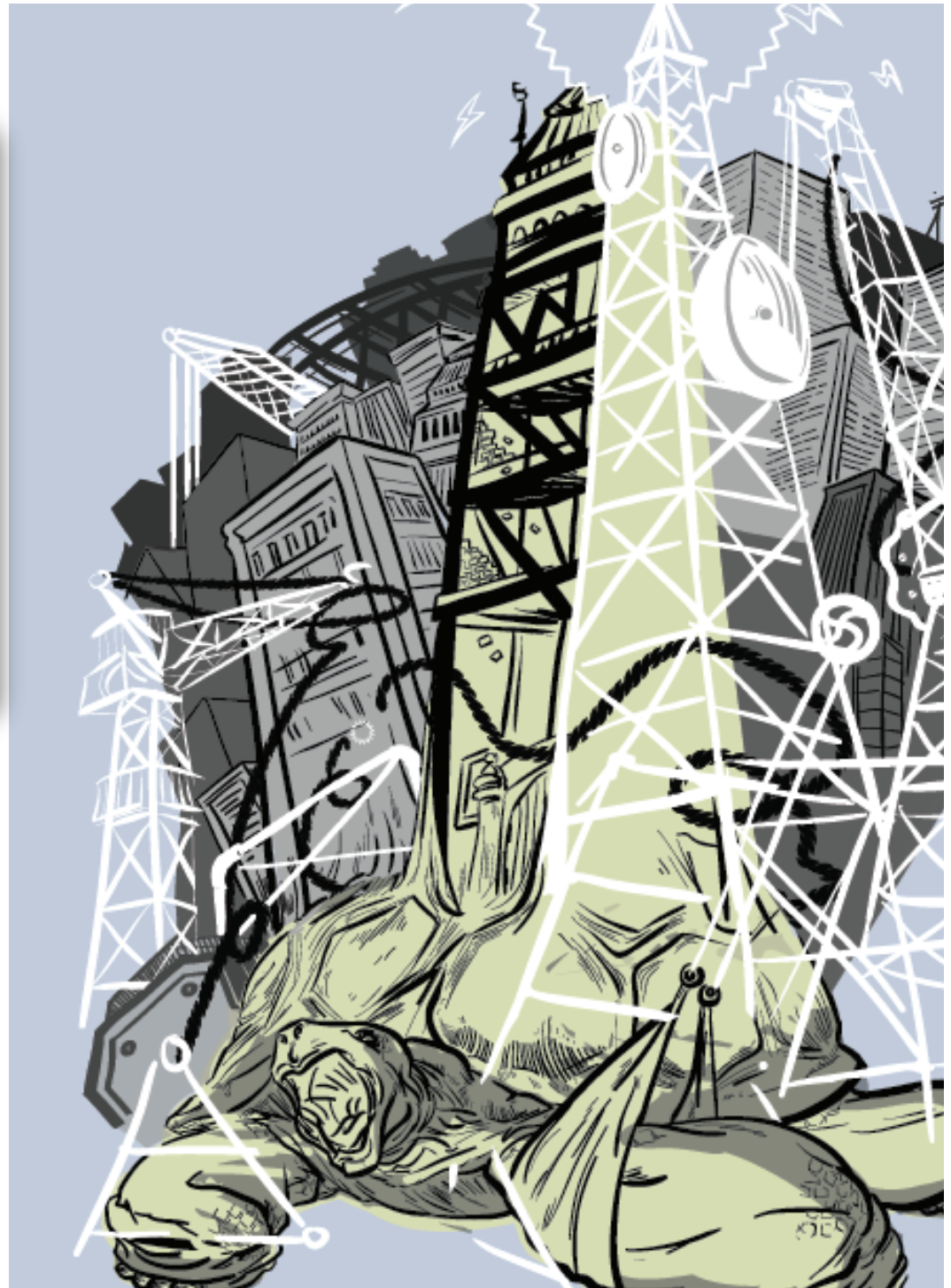
He dibujado una pequeña sección de cuerda, de unos tres nudos de longitud con la herramienta Pincel de manchas y la he convertido en un Pincel de motivo para obtener los motivos de las cuerdas que ondean.



Introduzco algunas sombras y doy cuerpo a las líneas detalladas del fondo. Está empezando a parecer demasiado recargado, por lo que utilizo colores que creen contrastes para definir los elementos adyacentes.

Añado algunos detalles más al dibujo de las líneas de los edificios.

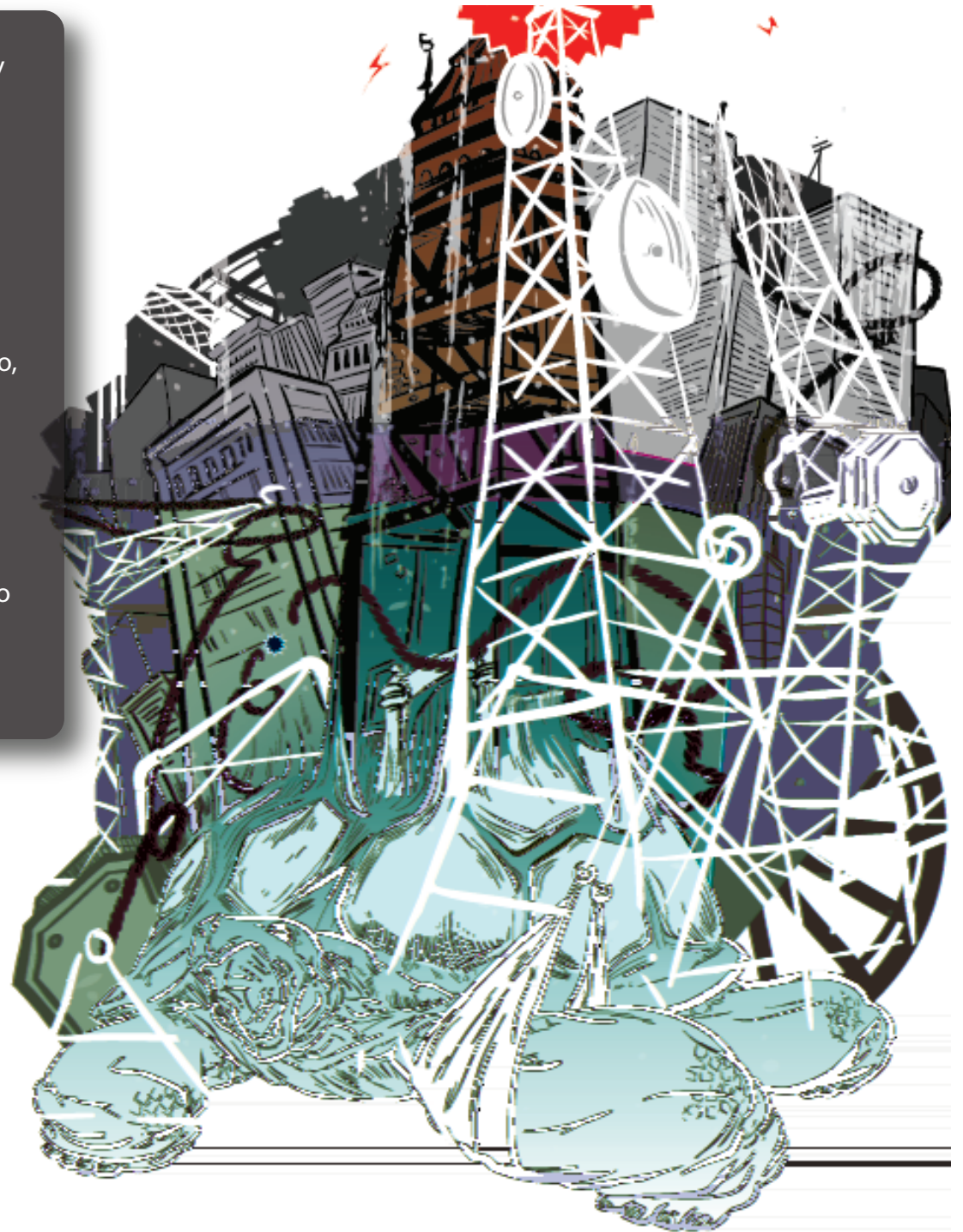
Las líneas horizontales de las ventanas son simples fusiones. Para conseguir una mayor variación entre las líneas, utilizo la herramienta Borrador y elimino aleatoriamente secciones de las líneas frontándolas con la herramienta Deformar.



Una vez que he colocado todas las formas básicas, me doy cuenta de que la composición está inclinada, por lo que agrego la rueda/engranaje en la parte inferior derecha para equilibrar los elementos.

Ahora que todas las formas están en su lugar, comienzo a jugar con la paleta de colores. Me gusta mostrar las características inherentes del medio o las herramientas que estoy utilizando. Me gusta la tinta que parece tinta: nunca intentaré hacer acuarelas que parezca óleos. Por eso, al crear un trabajo digital, me gusta utilizar los colores totalmente sólidos y planos y los degradados que sólo se pueden conseguir perfectamente con ordenadores en lugar de intentar imitar los medios tradicionales.

He utilizado Calco interactivo en algunos trazos del pincel y en salpicaduras de tinta, los he vuelto blancos, he jugado con su transparencia y los he lanzado sobre el horizonte para darle a la ilustración básica cierta actitud.



Al repasar las líneas con la herramienta Pincel de manchas he conseguido una energía y una fuerza de las que estoy satisfecho. No obstante, la mayor parte de las líneas son todavía muy básicas, las uniones no están hechas y hay líneas aisladas volando en todas direcciones.

De modo que amplió las líneas con la herramienta Suavizar y borro algunos puntos de ancla allí donde es necesario, como en el caso de las antenas parabólicas imperfectas.

También utilizo la herramienta Borrador para eliminar algunas líneas, especialmente los bordes irregulares alrededor de los fuertes elementos industriales de la imagen.



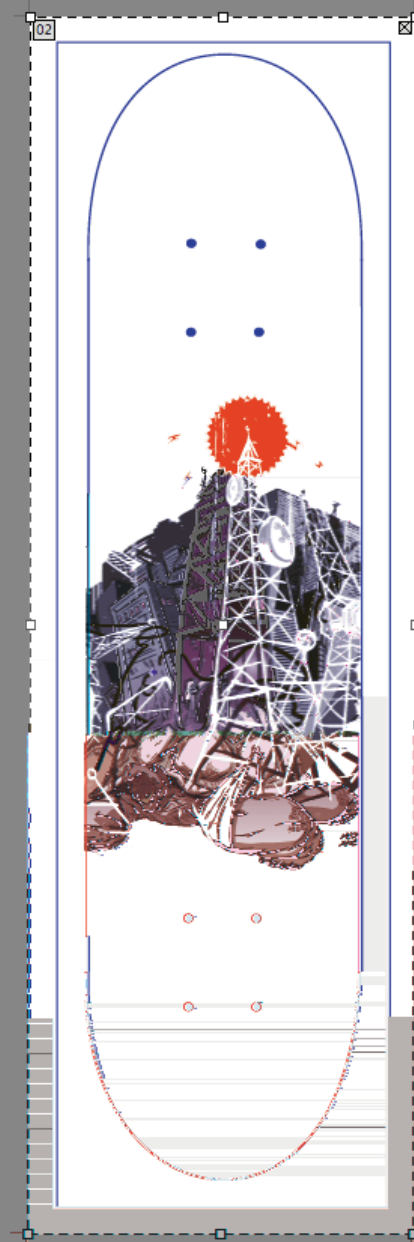
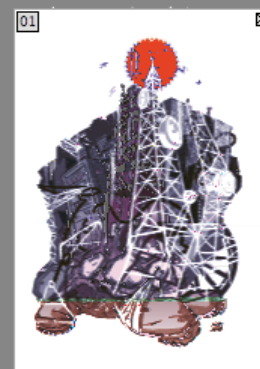
Vuelvo a colorear para limpiar la obra y añadir detalles como sombras, iluminaciones y zonas de color más delicadas como las uñas de los pies.

Añado sombras aplicando una versión sombreada del color de base o un negro transparente utilizando el modo de fusión Multiplicar.

Finalmente, utilizo la herramienta Pincel de manchas para crear una firma auténtica.



Para ver la apariencia final de mi ilustración en distintos tipos de salida, añado una nueva mesa de trabajo al archivo y coloco el dibujo en una plantilla de skateboard.



Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, California 95110-2704
Estados Unidos.
www.adobe.com