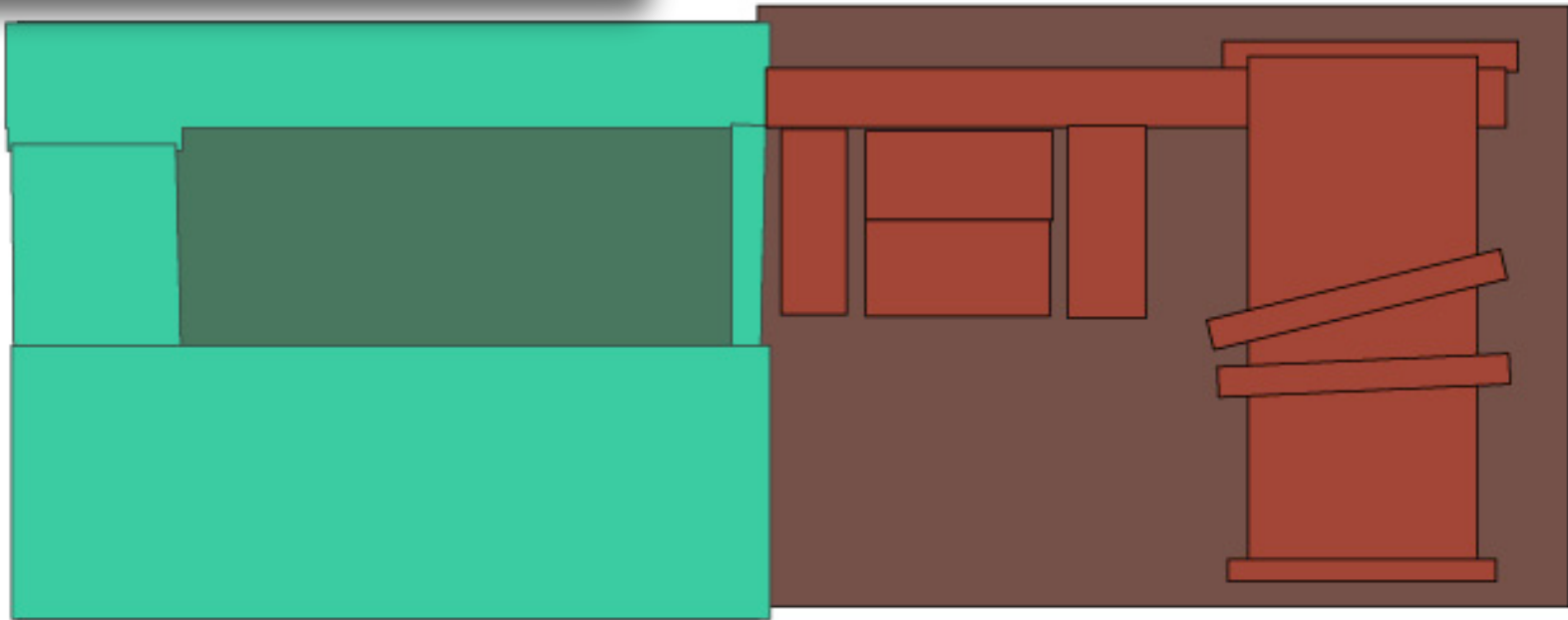
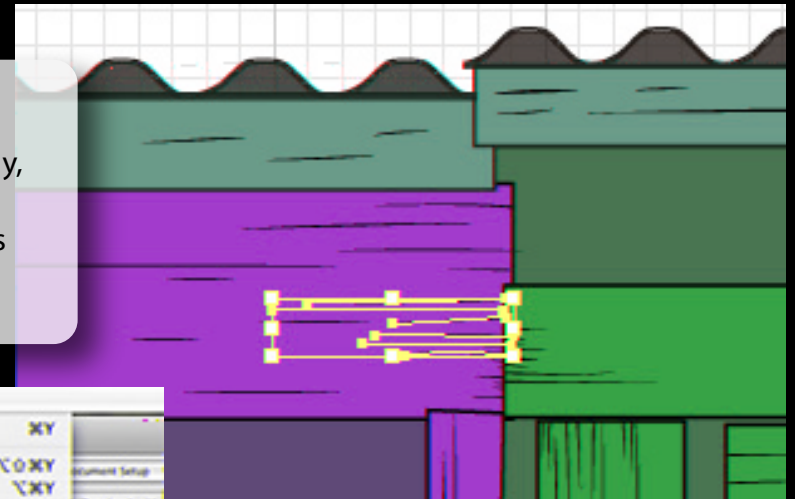




Empiezo la ilustración utilizando las herramientas de forma para hacer un borrador del diseño del puesto de comida. Utilizo la herramienta Selección directa para ajustar manualmente los puntos de ancla para que el diseño no parezca demasiado geométrico.

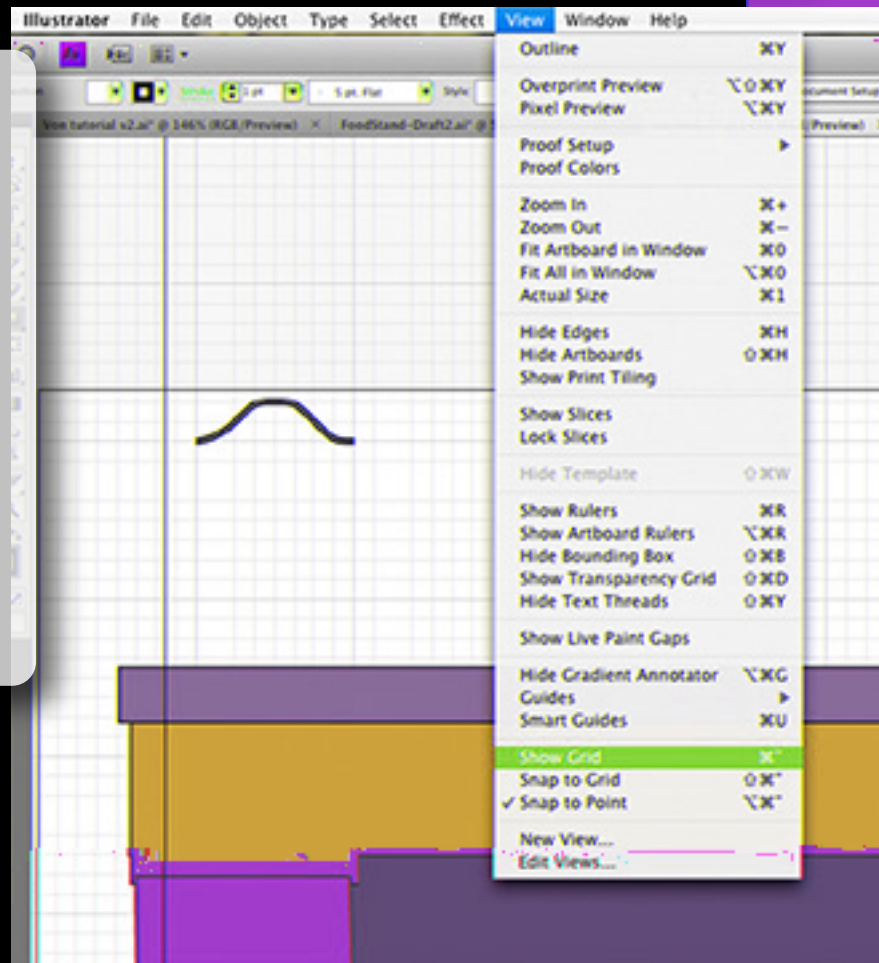


Utilizo la herramienta Pluma para crear un pincel fino personalizado y, con la herramienta Pincel, añado detalles para envejecer los paneles de madera.

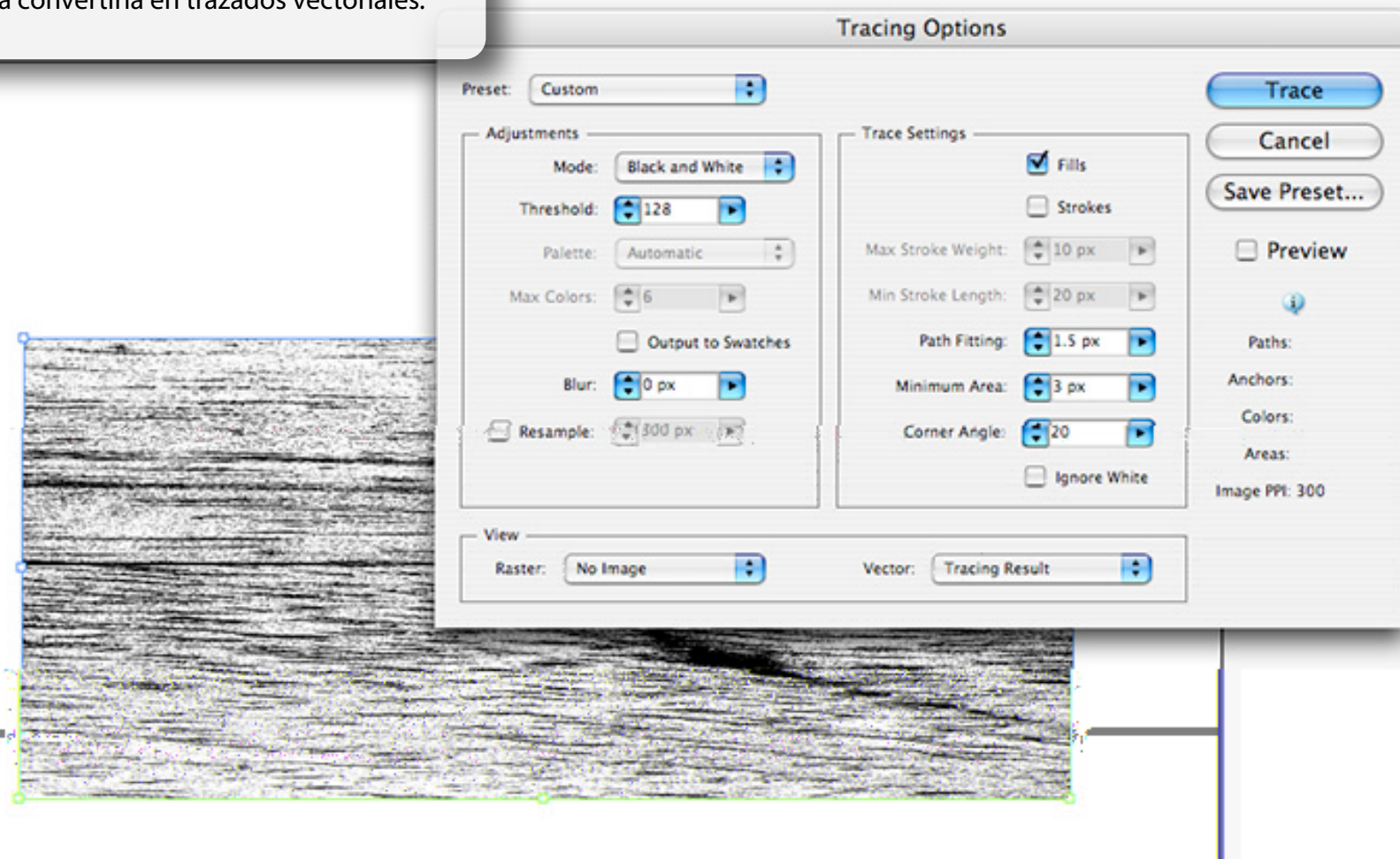


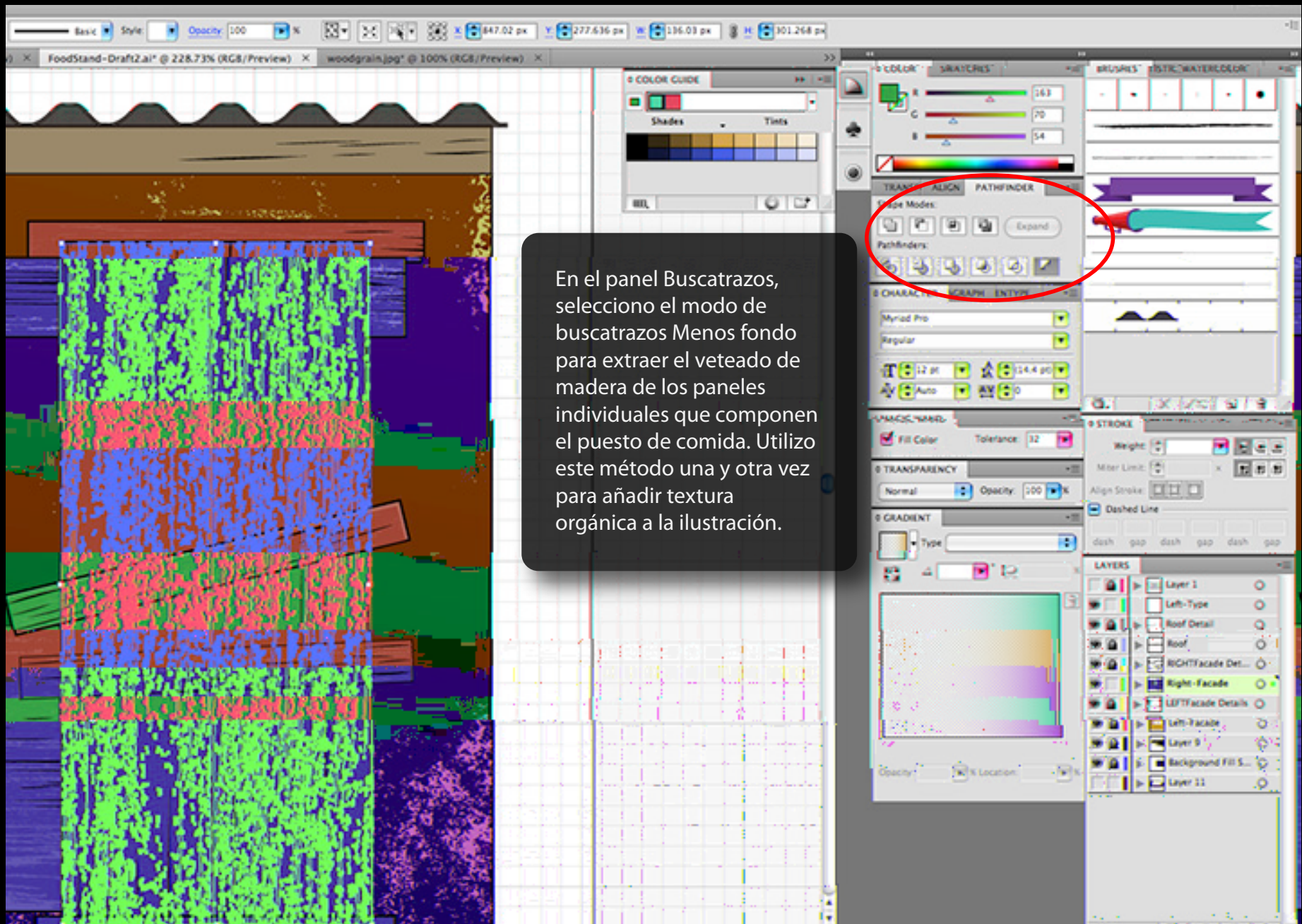
Creo un nuevo Pincel de motivo y lo utilizo en una capa nueva para crear el borde ondulado del tejado de cinc.

Resulta útil seleccionar las opciones Ver > Mostrar cuadrícula y Ver > Ajustar a cuadrícula para crear los pinceles de motivos.

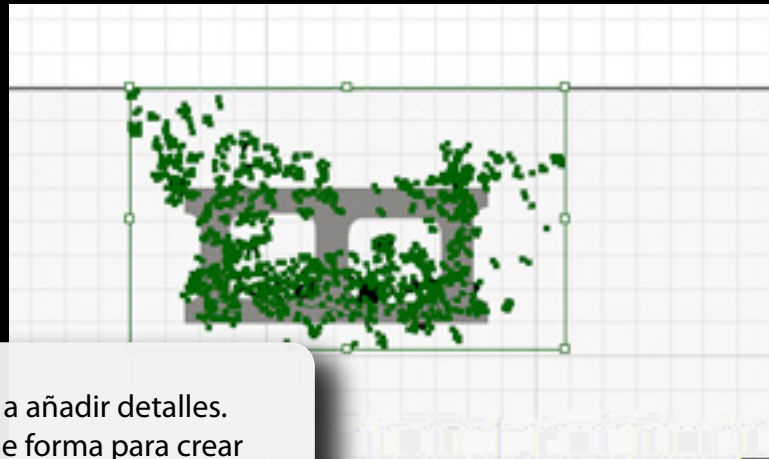


Para crear texturas realistas, coloco una fotografía JPEG con vetas de madera y utilizo la herramienta Calco interactivo para convertirla en trazados vectoriales.





En el panel Buscatrazos, selecciono el modo de buscatrazos Menos fondo para extraer el veteado de madera de los paneles individuales que componen el puesto de comida. Utilizo este método una y otra vez para añadir textura orgánica a la ilustración.

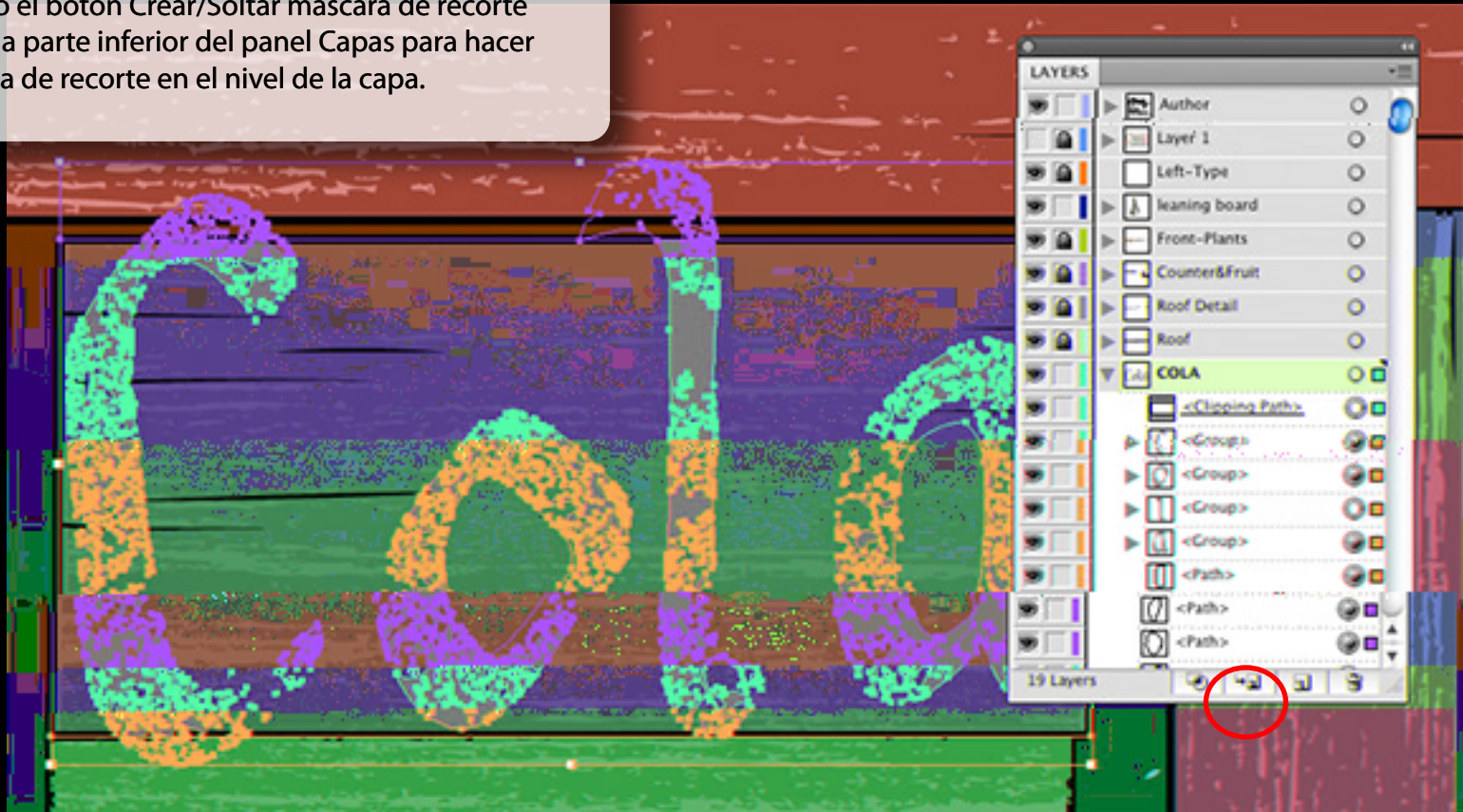


A continuación, empiezo a añadir detalles. Utilizo las herramientas de forma para crear un bloque de hormigón para la base del puesto de comida. Después de añadir la textura, agrupo los objetos que componen el bloque de hormigón y los arrastro al panel Símbolos para crear un símbolo nuevo.

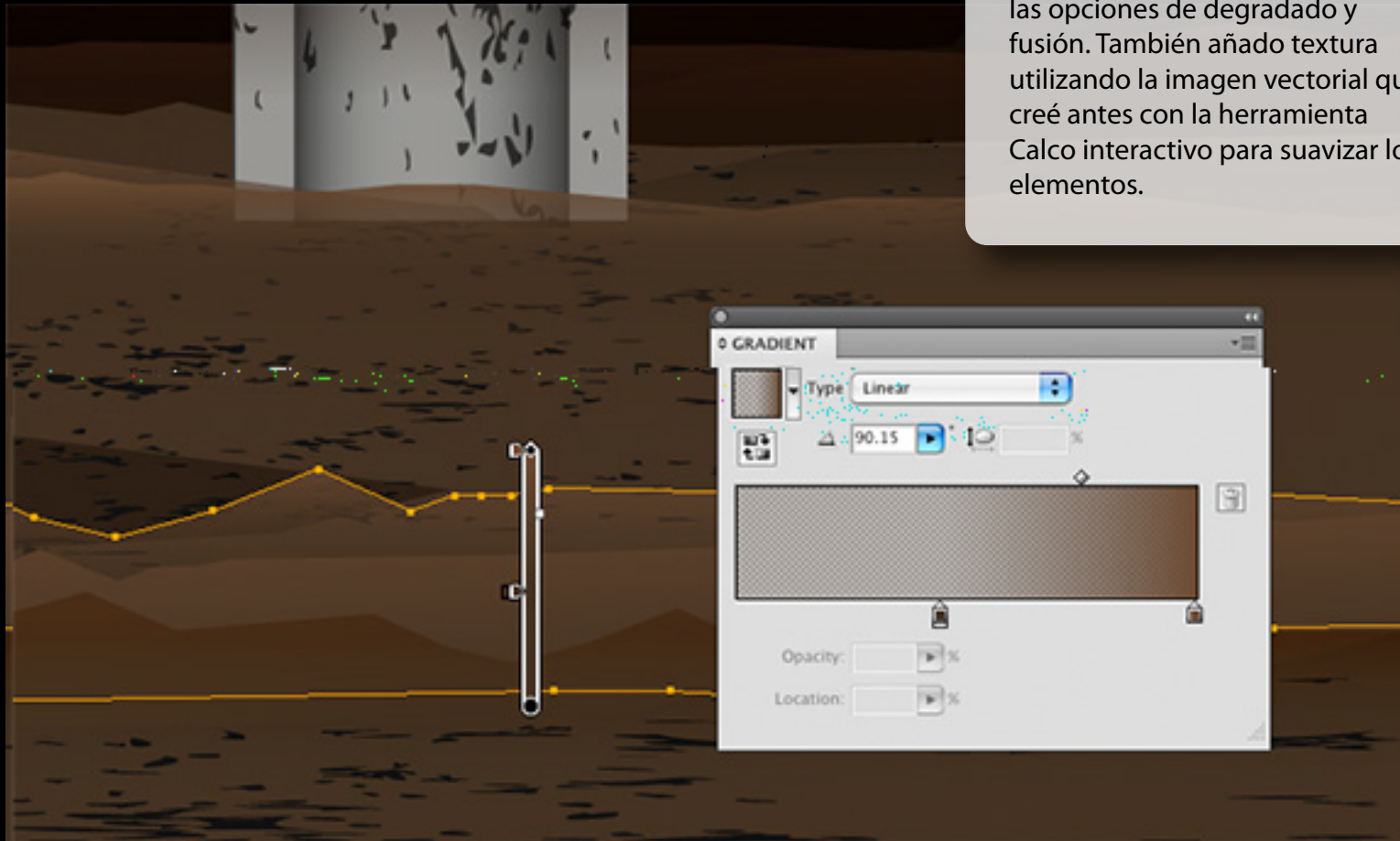
Creé dos símbolos de bloque de hormigón distintos y utilicé varias instancias de ellos. Esto ayuda a reducir el tamaño del archivo y simplifica el proceso de edición si se quieren hacer cambios posteriormente.



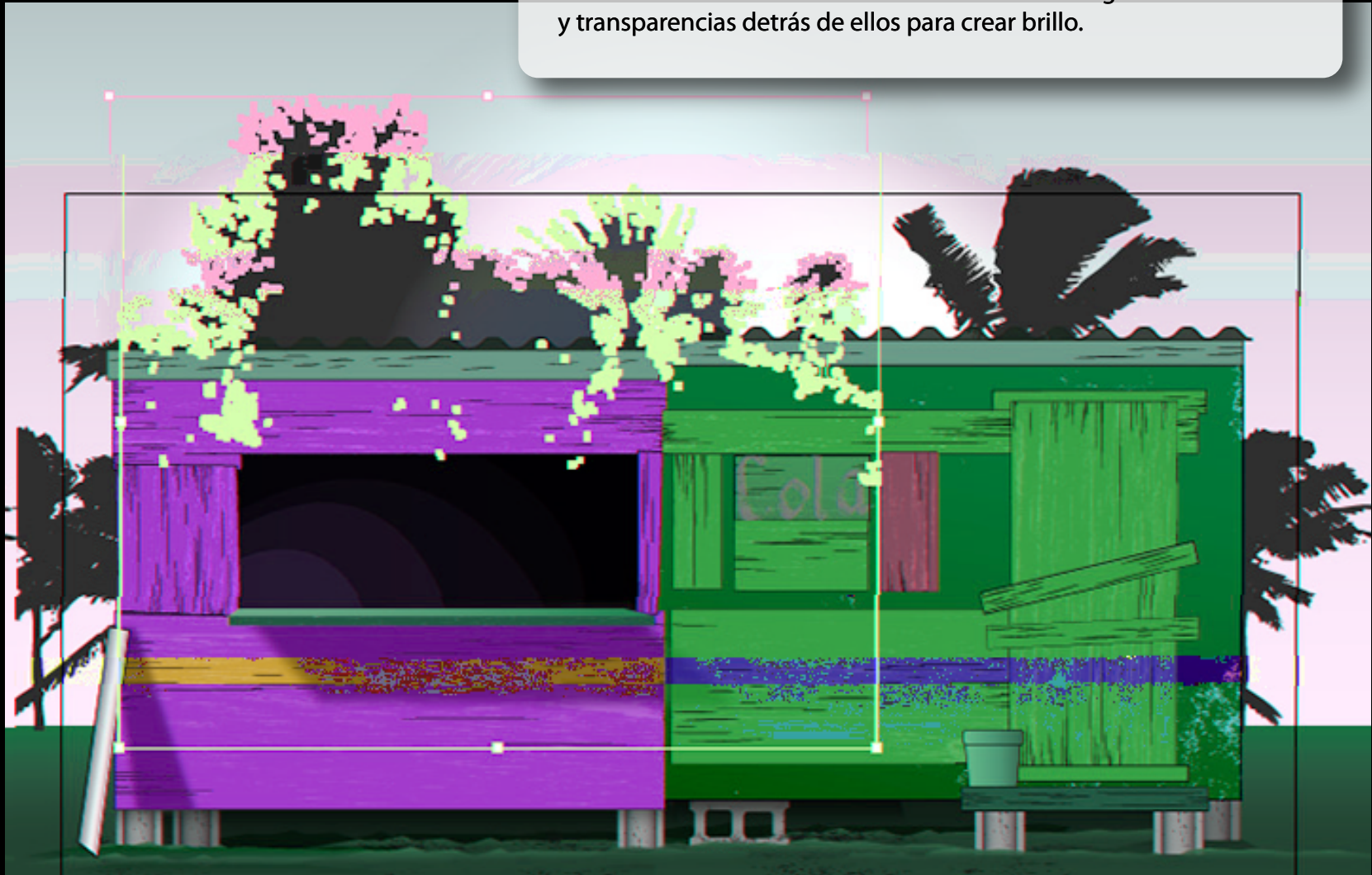
Una vez que se han añadido los detalles a la madera, creo un texto con colores vivos. Para mantener el texto dentro de una de las tablas, lo pongo en su propia capa y selecciono el botón Crear/Soltar máscara de recorte situado en la parte inferior del panel Capas para hacer una máscara de recorte en el nivel de la capa.



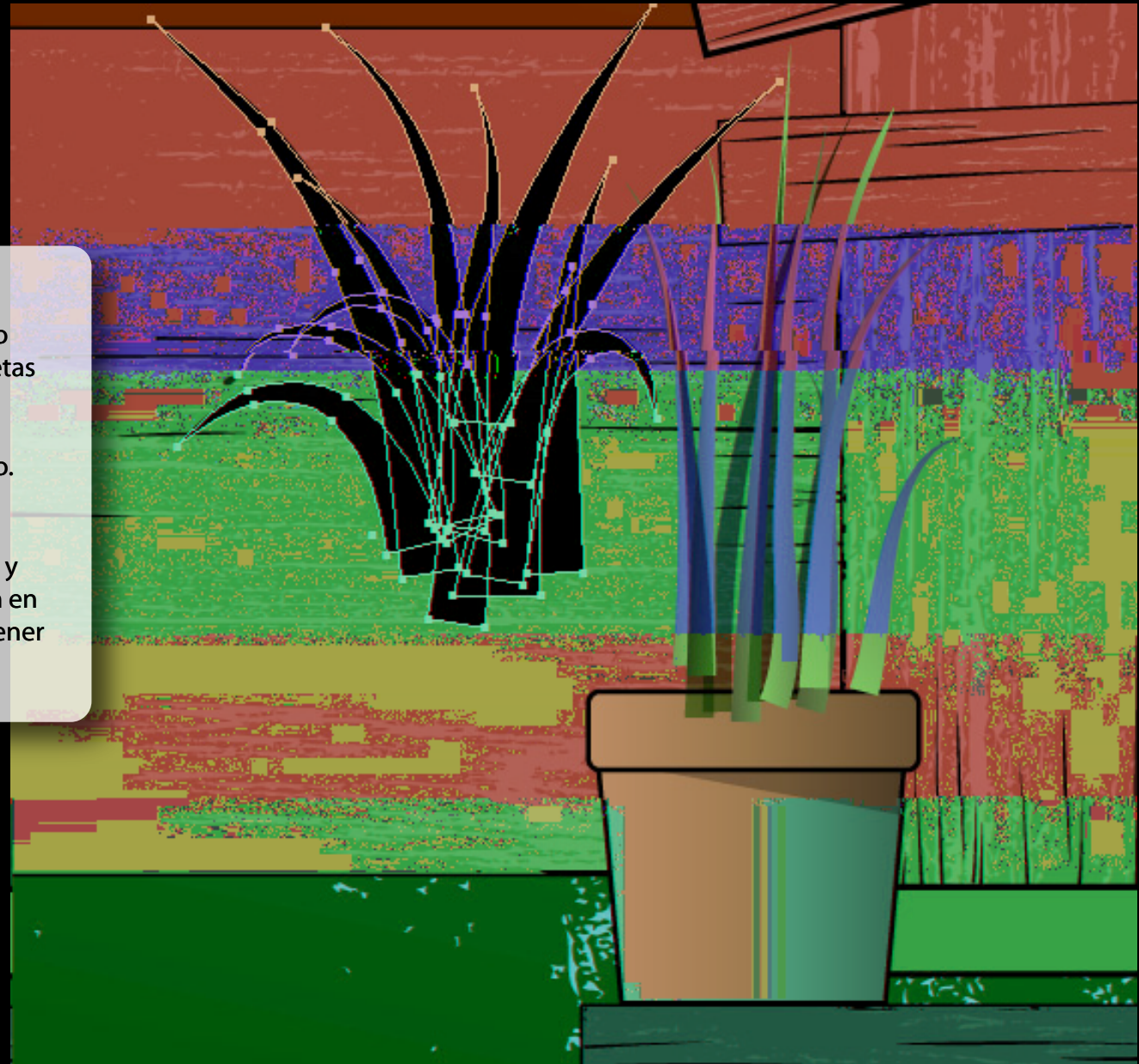
A continuación, añado la textura de tierra al suelo dibujando y colocando formas en capas con las opciones de degradado y fusión. También añado textura utilizando la imagen vectorial que creé antes con la herramienta Calco interactivo para suavizar los elementos.



Con fotografías que hice en un viaje a Puerto Rico, creo siluetas vectoriales con la herramienta Calco interactivo y las utilizo como material de fondo. También utilizo círculos con degradados blancos y transparencias detrás de ellos para crear brillo.



Un detalle es que creo la planta utilizando el mismo trazo que usé para las grietas de la madera. Aumento el grosor del trazo a 10-30 puntos, según cada objeto. Una vez que he hecho los trazos, creo el contorno, añado un sutil degradado y cambio el modo de fusión en algunos de ellos para obtener variación.





Para acabar el trabajo, añado texto hecho a mano utilizando la herramienta Calco interactivo en fotografías para convertir el texto en objetos vectoriales y le añado color para que quede bien.

