

Ahora que ya tenemos una práctica en Illustrator, podemos seguir avanzando e incorporar nuevas herramientas como, por ejemplo, la herramienta "Pluma", que es muy utilizada para dibujar.

Vamos a empezar a diseñar una marca y, para ello, vamos a redibujar una imagen, a partir de la imagen de un animal, vamos a hacer una versión dibujando por encima. Ahora les voy a mostrar mi pantalla.

Así empezamos. Yo tengo un documento nuevo, recuerden que, lo mismo así abrimos otro, este no lo guardo, voy a hacer un archivo nuevo y le podemos dar las dimensiones que queramos. En este caso, voy a trabajar con un archivo de 1200 píxeles. Así tengo mi mesa de trabajo, y ahora puedo insertar imágenes.

Para eso van a tener que ir al menú "Archivo", "Colocar" y van a seleccionar desde su computadora, donde tengan la imagen guardada y seleccionan para seguir trabajando. Cuando la incorporan, se va a poner del tamaño que tiene los píxeles que tiene la imagen, la podemos achicar o agrandar, según nuestras necesidades.

Siempre que seleccionemos y agarramos de las esquinas, apretando la tecla "Control" o "Shift", achicamos, para que no pierda la forma ni se distorsione en la imagen en su ancho y altura. Vamos a ubicarla, más o menos, en la mesa de trabajo para empezar a dibujarla.

Una manera sencilla de poder bloquear esta imagen para dibujar encima, es seleccionarla ir a menú de "Objeto" y opción "Bloquear" nuestra objeto, "Bloquear selección", a ver, bueno, no sé.

"Bloquear selección", hace que nosotros podamos trabajar encima de la imagen, sin que se mueva y que no tengamos que estar preocupándonos por que se salga de lugar. Lo que queremos hacer es calcar esta imagen. Para eso vamos a utilizar la herramienta "Pluma", que se encuentra acá, en el panel de las herramientas.

Primero seleccionamos un color de trazo, siempre podemos empezar como vamos a bolear, con un color que distinguamos bien sobre la imagen, así podemos ir dibujando.

Voy a presionar "Control R" en el teclado, para que aparezcan las reglas y a partir a las reglas, voy a arrastrar para generar líneas guías. Voy a tratar de ubicar el centro de la mariposa, simplemente para tener una guía para seguir dibujando.

Como es una imagen simétrica, para aborrecer el proceso de tener que dibujar las dos partes, puedo dibujar una sola, la mitad de la mariposa y luego duplicarla. También es una buena práctica para el diseño de marcas, porque duplicar las artes genera una imagen súper simétrica y bien simétrica, que hace que la marca tenga mejor calidad y que sea más fácil de recordar y más fácil de leer por los usuarios.

Entonces, vamos a empezar. Para empezar, voy a dibujar primero un ala y luego la otra. Empezó por acá, hago un click, pego, arrastro el mouse, hago otro click y sin soltar el botón, arrastro el mouse.