

Herramientas para el dibujo digital

Roberto Padilla Sobrado
Síntesis Creativa

GENERALMENTE cuando el avance tecnológico nos presenta herramientas que modifican o pueden modificar nuestros esquemas de producción creativa, el debate que se origina tiende a polarizar las nuevas opciones como buenas o malas. Esto es algo natural, aunque a veces la discusión se detiene en este punto sin considerar de forma objetiva las ventajas o desventajas que pueden tener para nuestra práctica profesional.

Este es el caso del dibujo y la ilustración digital. El debate que se generó cuando surgieron los primeros programas para dibujar por computadora no se hizo esperar. La calidad que ofrecían en sus inicios era muy baja en comparación con las técnicas tradicionales, por lo que algunos desecharon esta posibilidad creativa como parte de su esquema productivo. Estos programas, no obstante, han evolucionado de forma tal, que en la actualidad se pueden emular prácticamente todas las técnicas tradicionales, tanto de pintura como de ilustración, dentro de los medios digitales. Es por esto que su uso se ha expandido en todos los ámbitos que requieren de creación y manipulación de gráficos.

También el llamado *hardware* para dibujo, es decir, el equipo necesario para estos fines, ha cambiado mucho en su presentación, así



Presentaciones del modelo de tableta Bamboo.

1. Capture.
2. Connect.
3. Create.

como en su capacidad operativa. El desarrollo de tabletas de dibujo digital nos ofrece actualmente la posibilidad de obtener una calidad de dibujo equiparable con la calidad tradicional. Poca gente conoce los requerimientos necesarios, en lo que se refiere a equipo y programas de cómputo, para realizar ilustraciones como las que vemos en libros o a través de la red.

Casi siempre tratamos de dibujar con un *mouse* o de utilizar las últimas versiones de software especializado en equipos de cómputo que no tienen la memoria suficiente para funcionar correctamente, lo que ocasiona gran frustración en el usuario que no sabe por qué no consigue los resultados que esperaba. Por eso es importante saber qué se necesita para lograr desarrollar con soltura un proyecto de ilustración en estos medios.

A continuación, vamos a presentar las mejores opciones con las que contamos para poder iniciarnos en el dibujo y pintura digital.

El hardware

Si compramos un equipo de cómputo, debemos procurar que el procesador sea el más actual. Esto va a ayudarnos para que dibujemos rápido sin que la máquina se trabaje. Lo más recomendable es tener un procesador L3, L5 ó L7, que son la nueva generación con el que las computadoras, a nivel comercial, están siendo equipadas. Otro aspecto que hay que cuidar es la memoria RAM, que va a ayudarnos a que el software que tenemos instalado, sobre todo en materia de gráficos, funcione correctamente. Las nuevas versiones de software para dibujo, como Photoshop y Painter, requieren un mínimo de 2 gb de memoria RAM, pero si es posible, hay que tener el doble del que necesitan para trabajar. Otro aspecto, son las tarjetas de gráficos, utilizadas principalmente para programas que generan contenido animado en 3D y que facilitan notablemente la visualización y el manejo de archivos grandes en el medio de la ilustración digital. Actualmente, la mayoría de las computadoras tienen una tarjeta de gráficos inte-

4



5



6



- 4. Tableta Wacom modelo Cintiq 24HD.
- 5. Tableta Wacom modelo Intuos grande (large).
- 6. Tableta Genius modelo G-Pen F509.

grada, y las mejor equipadas cuentan con una tarjeta externa, generalmente de las marcas Nvidia o Ati, que cuentan con memoria RAM propia para el manejo de gráficos.

Es indispensable contar con una tableta de dibujo digital. Ésta tiene una pluma para sustituir al *mouse*, lo que nos permite dibujar con la misma soltura que sobre un papel. Tal vez lo más incómodo al principio es acostumbrarse a la presión que tenemos que aplicar en ella, así como, dibujar viendo la pantalla de la computadora, y no el papel. Muchas personas no la adquieren por la inversión inicial, sin embargo, la calidad que se obtiene con ellas es mucho mayor que dibujar sin utilizarlas: el equipo dura años y cuenta con actualizaciones de *drivers* para distintos sistemas operativos de forma gratuita proporcionados vía web por las marcas que los producen.

Las marcas más populares de tabletas en México son dos:

Las tabletas Wacom, líder mundial en la materia por su gran calidad y sensibilidad para dibujar. Cuentan con una gran variedad de modelos para diversos presupuestos y espacio para colocarlas, así como los usos que se pretendan dar.

El modelo más económico es el llamado Bamboo, en tres presentaciones: Connect, Capture y Create, que abarcan las distintas necesidades del mercado consumidor. El modelo *Intuos* va dirigido específicamente a los dibujantes e ilustradores digitales, para lograr acabados lo más cercano posible a las técnicas tradicionales. Es más caro que el modelo Bamboo, por la calidad que ofrece. El producto de mayor precio en la serie, y uno de los más codiciados, es el modelo *Cintiq*, y su precio oscila entre \$30,000 y \$40,000 pesos aproximadamente, dependiendo del tamaño; en él se dibuja directamente sobre una pantalla LCD, usándola como superficie de trabajo.

La competencia directa de Wacom es la marca Genius. No tiene la misma suavidad de trazo que la primera, pero es bastante efectiva para poder dibujar y su precio es mucho menor. Se inició como



Ilustración digital en Photoshop utilizando tableta Intuos4.
Ilustración por: Marco Barón.

una tableta para PC, y actualmente, ya cuenta con modelos que funcionan con Mac, y sus productos ofrecen variedad de tamaños y todas las funciones que presenta Wacom.

El software

Los programas para dibujo e ilustración digital han encontrado un amplio mercado según sus funciones, y se dividen en dos grupos: los de dibujo vectorial y los de dibujo con mapas de bits. La diferencia principal radica en la forma de manipular las imágenes y los dibujos que se hacen. Los vectores tienen la facilidad de poder agrandarse sin perder calidad y son más ligeros para manipular (en relación al peso del archivo). Se utilizan, en la mayoría de ocasiones, para trazar logotipos o figuras con acabados más geométricos, e ilustraciones con bordes muy definidos. Los mapas de bits son más pesados y tienen la desventaja que al agrandarse pierden definición, ya que se notan los píxeles que componen la imagen

aliasing; sin embargo, la calidad de las imágenes es mayor. Dentro de esta última categoría encontramos a los editores de imágenes y fotografías, así como a los programas que imitan las técnicas tradicionales de pintura y dibujo, por la calidad requerida en los acabados, que son más parecidos a las técnicas tradicionales. Los más utilizados dentro de esta categoría son:

Adobe Photoshop: El líder indiscutible del mercado; éste se ha constituido la opción más popular para la Ilustración digital. Cuenta con una gran cantidad de funciones y una manera muy efectiva para editar *brushes* (pinceles o brochas). Su formato nativo, .psd, es considerado el estándar para manejar archivos de imagen que se han de seguir editando por su versatilidad para guardar imágenes con *layers* (capas).

Corel Painter: Inició como un programa para emular técnicas de pintura aunque se han ido copiando funciones de Photoshop para poder competir

comercialmente. Cuenta con un sistema de *brushes* que imitan las técnicas de dibujo y pintura tradicional de forma muy realista, lo que le ha dado una gran versatilidad para conseguir estilos gráficos.

Artrage: Este programa salió al mercado como una alternativa muy económica para poder pintar en la computadora, su precio es muy accesible (25 dólares). Actualmente, acaba de sacar una versión profesional con herramientas parecidas a las de Photoshop, con el mismo propósito de competencia comercial. Su interfase es muy fácil de utilizar, y la calidad de dibujo que presenta es prácticamente la misma que en papel.


Gimp: Es un programa gratuito que se considera el equivalente de Adobe Photoshop. Puede descargarse directamente de su página: www.gimp.org. Prácticamente hace lo mismo que los demás, con una calidad muy alta. Su popularidad sigue creciendo y cada vez es más utilizado a nivel mundial. A pesar de no tener precio es poco conocido en nuestro país.

Sketchbook Pro: Comenzó siendo un programa para bocetar diseños que posteriormente, se habrían de transformar en modelos 3D. Actualmente ha crecido su popularidad por su atractiva interfase, su facilidad de uso, y por ser parte del monopolio Autodesk.

El uso de estos programas para dibujar y diseñar ha cambiado los flujos de trabajo de algunas disciplinas como el arte conceptual, el diseño de personajes y el llamado *matte painting*, utilizado en la industria cinematográfica para pintar fondos que no existen en una toma o secuencia, y posteriormente unificarlos en la edición con los actores.

Para poder apreciar la capacidad técnica que estos programas pueden ofrecernos, una fuente de consulta indispensable son los libros publicados por la editorial Ballistic Publishing, la cual tiene varios volúmenes en los que la constante es la recopilación más bella del mundo del arte digital, 2D y 3D. Uno de sus títulos más populares, *Exposé*, es un anuario que se compone de una selección hecha de los tra-

bajos recopilados por ellos gracias a una convocatoria anual abierta a todo público, en la cual el premio es quedar seleccionado para ser publicado en el libro. Incluso cuentan con un libro dedicado exclusivamente al despacho internacional Massive Black, que tiene una recopilación del trabajo de arte conceptual que han hecho para películas y video juegos, famosos por su altísima calidad y su maestría en el uso de la ilustración digital para plasmar sus conceptos. Estos libros son muy difíciles de conseguir en México, sin embargo, se pueden pedir directamente a la editorial desde su página web: www.ballisticpublishing.com.

Como toda actividad, el dibujo y la ilustración digital requieren de práctica continua para llegar a dominarla. Lo primero es quitarse de la mente los conceptos preconcebidos y darse la oportunidad de explorar las posibilidades que nos pueden brindar en nuestra experiencia como diseñadores e ilustradores. 

Referencias:

www.wacom.com

www.ballisticpublishing.com