



English and Spanish Transcription-January 2012

Transcripción inglesa y española enero 2012

Okay, to begin this grand experiment, if you were starting from scratch what you'd need is a picture of a dodecahedron. You don't because I've done this part for you, but if you did...you could use a 3D modeling program to build a dodecahedron. All we need for reference in Xara is geometry and shading, both of which almost any shareware app such as Art of Illusion and Blender can provide.

Bien, para comenzar este gran experimento si fueras a comenzarlo desde cero, necesitarías una foto de un dodecaedro.

Afortunadamente esto no es necesario porque ya he hecho esta parte por ti (descarga el zip en <http://www.xaraxone.com/wp-content/uploads/2012-01-Tutorial/Effects.zip>), de todas maneras si quieres hacerlo por ti mismo puedes por ejemplo usar un programa de modelado 3D.

Todo lo que necesitamos en xara es la forma, las luces y las sombras, cualquiera de las dos cosas las provee cualquier versión de prueba tipo Art illusion o Blender

I took my own finished render, imported it to a Xara document, locked the image on a layer, and traced above it. You'll see in the Polyhedron Xara file I've filled in the shapes, but I'll also demonstrate here how to add shading as you go along.

Tomemos el archivo terminado (Polyhedron.xar), importémoslo en un documento de Xara, bloqueamos la imagen en una capa y tracemos la forma sobre él.

Verás que en el archivo las caras están coloreadas, también demostraré aquí como hacerlo.

Also within this document is a bitmap, you'll be using it for a texture, a fill for the shapes. From the Bitmap Gallery, drag it onto the page and scale it up so the shape fits over any of the drawn facets. Choose the

Fill tool, and then choose Repeating Tile, and then choose the tiling handles and perhaps shrink and rotate the design.

Dentro de este documento también hay un bitmap, lo usaremos como textura para rellenar las caras.

Desde la galería de bitmaps, lo arrastramos hacia el documento y ajustamos su tamaño para que cubra cualquiera de las caras dibujadas.

Elegimos la herramienta de relleno y seleccionamos la opción de relleno repetitivo y tomando los tiradores ajustamos, rotamos, etc el relleno

Now to make this repeating tile more dimensional and visually interesting, you use one of Xara's Live Effects filters; with the shape selected, you click the wall plug icon, and then click New and choose 3D Bump Map. You change the Intensity and will immediately see the effect. More or less intensity changes the overall brightness, and we'd like the texture to have a highlight at upper left like the polyhedron image does, so you adjust the angle 240 degrees works here,.

Bien, ahora para hacer que este relleno repetitivo luzca mas dimensional y visualmente mas interesante usaremos uno de los efectos que tiene Xara; teniendo seleccionado el objeto clickeamos sobre el ícono que tiene un enchufe, clickeamos en nuevo y elegimos 3D Bump Map.

Cambiamos la intensidad e inmediatamente podemos ver el efecto aplicado.

Mas o menos intensidad cambiará el brillo, queremos que la textura tenga una iluminación desde la parte superior izquierda como aparece en la imagen original, para eso ajustamos el ángulo a 240 grados.

Once you have the 3D bump you need, you close the Live Effects box, and in this tutorial, your next step is to make a bitmap copy of the shape, Ctrl+Shift+C then click create...now you can delete the original. I'm doing this so this shape carries less processing overhead with it—Live Effects carry some baggage, and there are some things you'll do shortly that can't be done with a live effect shape.

Una vez que tenemos el efecto 3D cerramos la ventana del efecto, en este tutorial el próximo paso es crear una copia en formato bitmap, presionamos control + shift + c y clickeamos crear, ahora podemos borrar el original.

Hacemos esto porque un bitmap consume menos CPU además de que en los pasos sucesivos vamos a realizar algunas acciones que no pueden ser hechas en objetos que tienen aplicados efectos.

Now I'm going to use the ClipView feature to clip the bitmap to the center shape. I'm going to fill the central shape so I can select it more easily now, and then with the Selector tool, hold Alt to select under the bitmap, press Shift now to add the bitmap to the selection—both the bitmap on top and the polygon on bottom are selected, press Q, and the bitmap is clipped to the underlying shape.

Ahora vamos a usar una característica llamada ClipView que nos permitirá que el bitmap rellene solo la cara del dodecaedro, para hacer esto presionamos la tecla Alt y clickeamos para seleccionar la cara que está debajo del bitmap, después presionamos Shift y al clicar sobre el bitmap este también quedará seleccionado.

Presionamos la tecla Q y veremos como el bitmap queda encerrado en la cara del dodecaedro.

With the Rectangle tool, create a new shape and then fill it with the bump map texture, not the original bitmap, and then choose the Mould tool; you'll be using it in Perspective mode not Envelope. Because

you want perspective in this tutorial, and because envelopes do not work on bitmaps, but only vector shapes. This piece is going over the top left shape, so I'm making the bottom of this bitmap larger than its top. Choose the Photo tool now, and lighten the shape so it separates from the center shape in the composition. Let's create a bitmap copy of this shape now, Ctrl+Shift+C and then click Create, so you don't have to mess with the Perspective feature surrounding the shape any more, now me, I have to select and fill the upper left shape to make it easier to select, once the shape is over the vector shape, Alt-clicking selects under, Shift+click adds the top shape, and then Q creates the clipview.

Con la herramienta Rectángulo creamos una nueva forma y entonces la rellenos con la textura creada (no con el bitmap original) y elegimos la herramienta Mould tool, la usaremos en modo perspectiva no en modo Envelope porque para este trabajo queremos perspectiva y además porque Envelope no funciona con bitmaps, solo lo hace con formas es decir vectores.

Esta pieza irá sobre la cara superior izquierda, para lo cual haré la parte inferior de este bitmap mas grande que la superior.

Elegimos la herramienta de foto y aclaramos.

Creemos una copia tipo bitmap de esta pieza, ctrl. + Shift + C y clickeamos en crear, ahora ya no tendremos que lidiar con el contorno que mostraba la perspectiva.

Selecciono la pieza de arriba a la izquierda y la relleno para que nos facilite seleccionarla cuando tengamos sobre ella la pieza vectorial, presionamos Alt y clickeamos para seleccionar lo que está debajo, presionamos Shift y clickeamos para además seleccionar la pieza de arriba y luego presionamos Q para clipear.

I'm not real thrilled with the brightness of the shape, and if you are, too, you Ctrl+click to pick the bitmap inside the clipview, and then make your adjustments.

Realmente no estoy muy conforme con el brillo de la pieza, si tu tampoco lo estás, puedes presionar ctrl. Y clickear para seleccionar el bitmap dentro del clip para luego hacer los ajustes que desees.

I'm going to jump ahead now, so you can pause this video and complete the composition using the same steps I've just covered. Some shapes should be darker, some lighter.

Puedes pausar el video y completar el resto de las caras siguiendo los pasos anteriores dejando algunas caras mas claras y otras mas oscuras.

Now, a grey dodecagon is nice, but say you want it colored a little. This is what the light and dark contones are for on the Color editor. You Ctrl+click inside a shape to select the bitmap, on the color editor you choose light contone and then your color, and then dark contone to set the darker color, which brown seems to do for me here if I want sort of a bronze dodecahedron.

Bien, un dodecaedro gris esta bien, pero que tal si queremos colorearlo un poquito.

Para esto es que podemos usar los tonos claros y oscuros que aparecen en el editor de colores.

Como dijimos con ctrl. + click dentro de un objeto clipeado nos permite seleccionar el bitmap, vamos al editor de colores y elegimos "Light contone" y entonces el color deseado, luego seleccionamos "Dark

contone" para colorear la parte oscura del bitmap, para mi un marrón está bien si quiero que luzca tipo bronce.

Do this for all 6 shapes and in about 5 minutes you'll have something that look like this. In addition to this gradient background, I added a piece or two at the edges to roughen up the polyhedron. Now let's add a shadow. You'll see all this stuff on the Finished layer in this file, which is currently locked and hidden. Let's use the QuickShape tool to make a pentagonal shadow, I'm going to send this shape to behind the polyhedron by pressing Ctrl+Shift+ B...I doubt you can see my keyboard in this video...now I'm moving the shape and changing its dimensions to suit my artistic taste. I realize the 3 selection handles are a little hard to see in this video, but the video IS in HD, so you win some, you...okay, I'm feathering the shadow now, and now what I'll do is add a Live Effect to the shadow to add a little photorealism to it. This is the Diffuse filter under the Distortion category...what this filter does is break up the edges of the shape so the dodecahedron appears to be resting on a rough surface.

Haremos esto para las 6 caras y en 5 minutos tendrás algo similar a esto.

Además del fondo yo agregué una o dos piezas en los bordes para hacerlo mas áspero. Ahora agreguemos una sombra. Puedes ver todas estas cosas en la capa llamada Finished que aparece en este archivo la cual está bloqueada y oculta.

Usando la herramienta QuickShape creamos una sombra pentagonal. Enviaremos esta pieza hacia atrás del poliedro, para esto presionamos ctrl. + Shift + B hasta que quede por detrás, tengo dudas de que puedas ver en el video mi teclado.... Ahora estoy moviendo la pieza y cambiando sus dimensiones para que cumpla con mi estilo artístico.

Noto que los 3 puntos de ajuste son un poco pequeños lo que los hace difícil de ver en este video, pero en HD puede que si se aprecie, ahora estoy difumando la sombra y ahora lo que haré será agregarle un efecto para darle un toque fotorealista.

Este es el filtro para difuminar, es el que aparece debajo de la categoría Distortion... lo que hace este filtro es quebrar los bordes del objeto lo que da la sensación de que el dodecaedro está sobre una superficie rugosa.

Shadows support a visually complex composition, so the more attention you pay to little details such as shadows, the more your attention to detail benefits your work.

Las sombras dan un soporte visual complejo, por lo tanto cuanto mas atención le prestamos a los pequeños detalles mejor quedará nuestro trabajo

Again, I'm going to make a copy of this shape, Ctrl+Shift+C, and then click Create. Why did I make a copy and get rid of the original? Because I don't want to deal with the UI overhead of Live Effects when applying a second effect. Use Ctrl+Shift+B to put the copy behind the dodecahedron shape, Now, choose the Transparency tool, use Stained Glass mode and linear transparency mode, and when I zoom in now, this looks pretty interesting!

Nuevamente haremos una copia en formato bitmap del objeto, Ctrl +Shift +C y clickeamos en crear.

Hacemos esto y borramos el original para consumir menos recursos lo que nos ayudará cuando apliquemos un segundo efecto.

Con ctrl. + Shift + B enviamos esta copia detrás del dodecaedro.

Ahora elegimos la herramienta de transparencia y elegimos "Stained Glass" tipo vidrio y el modo elegimos lineal y ajustamos, cuando hacemos zoom luce realmente interesante.

Again, the top hidden layer, "Finished" if you unhide it with the Page and Layer Gallery, shows the polyhedron in all of its geometric glory, and if you haven't had your fill yet of Platonic shapes, Platonics.jpeg is in the zip archive all ready for you to import and get into higher math.

Nuevamente, la capa superior oculta "Finished" muestra el poliedro en toda su geométrica magnificencia, para ver esa capa hay que hacerla visible en la Page and Layer Gallery.

Si aún no tienes tus rellenos platónicos, puedes encontrarlos en el archivo zip, solo impórtalos y úsalos.

Contents Copyright© 2012, TheBoutons.com

Special thanks to Javier Vila for the Spanish translation.