

1.- Utilizar referentes visuales para las poses de personajes.

- <http://artists.pixellovely.com/> <http://reference.sketchdaily.net/en/>
- <http://www.quickposes.com/> <http://www.posemaniacs.com>

2.- Deformación de posición libre

1. Aislar completamente la figura cuya pose queremos modificar en una capa con fondo transparente.
2. Edición_ Deformación de posición libre.
3. Activamos “Mostrar malla” en el caso de que estuviera desactivada esta opción.
4. Aumentamos o reducimos el número de nodos con el desplegable “Densidad”.
5. Situamos los nodos en las principales articulaciones de la figura.
6. Podemos desactivar “Mostrar malla” y seleccionar un nodo para desplazarlo.
7. El grado de deformación lo controla el desplegable “Modo”.
 - a. Para seleccionar (y poder mover) varios nodos debemos seleccionarlos mientras mantenemos pulsada la tecla Mays.
 - b. Para eliminar un nodo que hayamos creado, debemos hacer clic sobre él mientras mantenemos pulsada la tecla Alt.
 - c. Si apretamos Alt y hacemos clic fuera de la imagen, podemos rotarla.

3.- Filtro Licuar

- **Deformar hacia delante.** Empuja la zona en la dirección del *stylus*
- **Reconstruir.** Devuelve la malla deformada a su posición original.
- **Suavizar.** Regulariza el contorno de la forma afectada, disimulando la edición
- **Molinete a la derecha.** Con la tecla Alt apretada deforma hacia la izquierda.
- **Desinflar.** Sirve también para empequeñecer (alejarse) un elemento.
- **Inflar.** Sirve también para aumentar (acercarse) un elemento, esferizándolo.
- **Empujar a la izquierda.** Con la tecla Alt apretada empuja hacia la derecha.
- **Congelar Máscara.** La zona enmascarada no se ve afectada por el filtro.
- **Descongelar máscara.** Elimina zonas que hayamos enmascarado por error.

4.- Ejercicios para el diseño de personajes y criaturas

- A. Realizar *Thumbnails* (imágenes de pequeño formato con los rasgos esenciales en blanco y negro). Bloquear transparencia de capa para realizar los planos interiores. Centrarse fundamentalmente en la silueta.
- B. Obtener de manera aleatoria la silueta del personaje o criatura.
 - a. Mediante desenfoque y modos de fusión (similar a los entornos)
 - b. Mediante la duplicación de una imagen y su proyección simétrica.
 - c. Mediante brochazos similares a tinta china y borrador para recortar el contorno (a lo que se puede sumar su proyección simétrica).
- C. Híbrido de varios periodos de la Historia distintos, incluso ficticios (p. ej. *Steampunk*). Híbrido de distintas culturas (“Romano en la Edad Media”, p. ej.).
- D. Transformar un personaje ya existente:
 - a. Convertir un “héroe” en “villano”.
 - b. Convertir una persona “normal” en otra cosa (p. ej. un *zombie*, un robot)
 - c. Convertir una persona en un híbrido animal/monstruo.
 - d. Un personaje de un estilo concreto (manga, p.ej.) en otro estilo (europeo, americano, *cartoon*).