

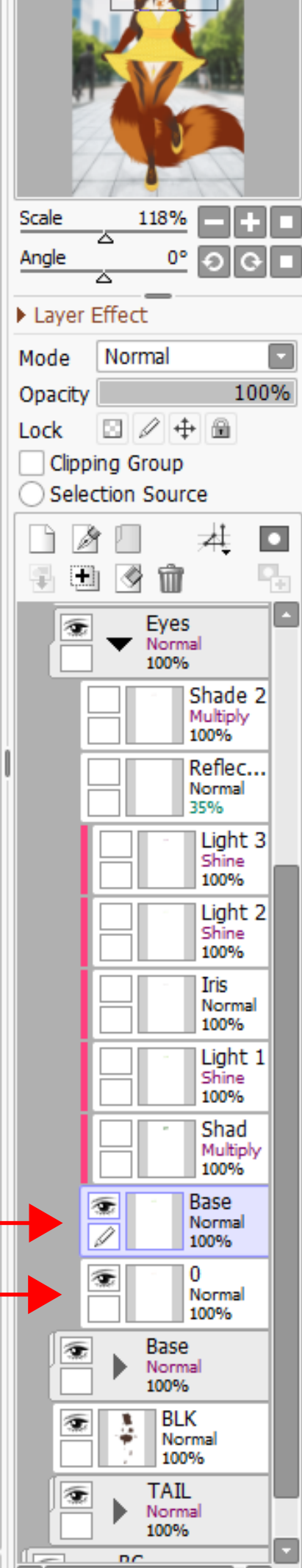
It's important to separate  
and organize layers

Es importante separar  
y organizar las capas



Iris / Iris del ojo

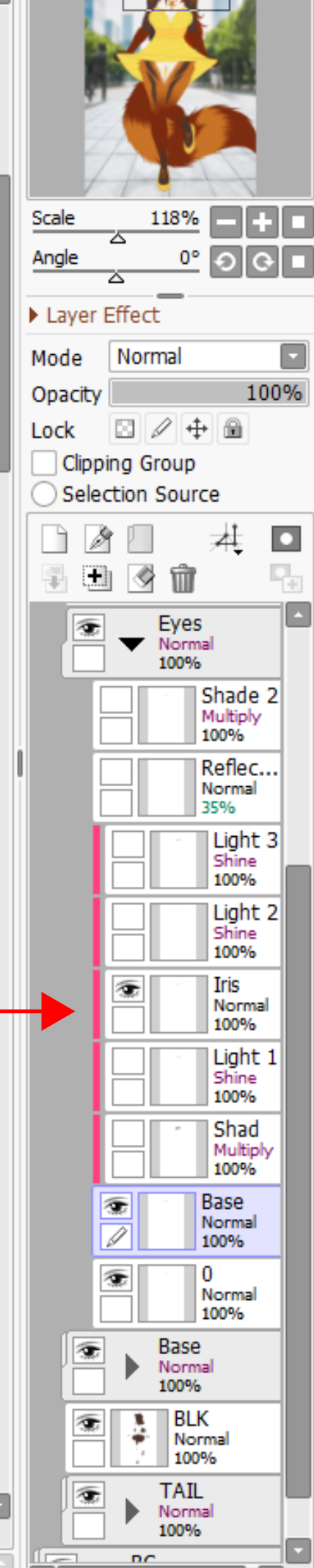
Eye sclera / Esclerótica del ojo



Second layer we will create  
is the pupil

La segunda capa en crearse  
es la de las pupilas

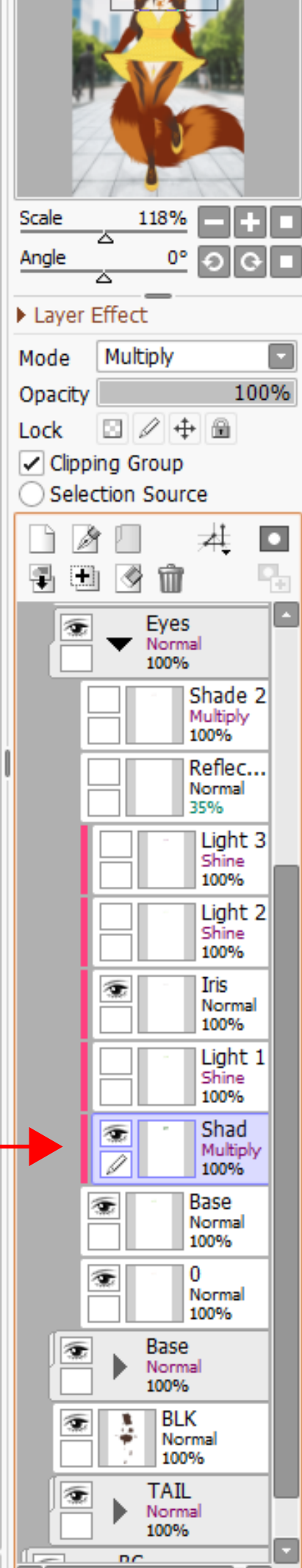
Pupil / Pupila



Third layer will be the iris shade.  
We pick a slightly darked green  
and put it in **MULTIPLY** mode then  
color a gradient from top to bottom.  
This layer goes below the pupil we  
created before.

La tercera capa es la sombra del iris.  
Escogemos un verde ligeramente más  
oscuro y ponemos la capa en modo  
**MULTIPLICAR** luego coloreamos una  
gradiente de arriba a abajo. Esta capa  
va abajo de la capa de la pupila que  
creamos anteriormente.

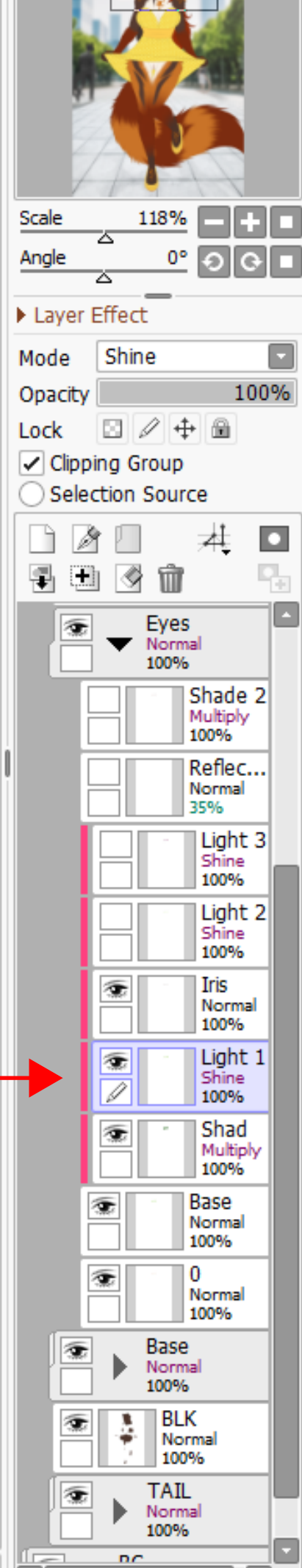
Shade 1 / Sombra 1



Fourth layer is our first highlight.  
We take the base color of the iris and put the layer in **SHINE** mode. Then we add light under the iris and around the pupil using a soft brush. This layer goes under the pupil layer.

La cuarta capa será la primera luz.  
Tomamos el color base del iris y ponemos la capa en modo SHINE. Luego pintamos luz en la parte baja del iris y alrededor de la pupila usando un pincel suave. Esta capa va debajo de la capa de la pupila.

Light 1 / Luz 1



Fifth layer is our second highlight.  
We take a brighter green and put it in **SHINE** mode then paint some highlights.  
This is up to you experiment with the shape of your highlights. This layer goes above the pupil layer.

La quinta capa será la segunda luz.  
Tomamos un verde más claro, ponemos la capa en modo SHINE y pintamos las luces.  
La forma de estas luces es personal, trata de experimentar con las luces en este etapa.  
Esta capa va encima de la capa de la pupila.

Light 2 / Luz 2



Sixth layer is our third light. For this one we will use a dark saturated color in **SHINE** mode. This will give more depth and the sense of "reflection" on the iris. Don't paint all the eye just a lil bit, less than the half. This layer goes above the pupil layer.

La sexta capa es una tercera luz. Tomamos un color oscuro y saturado, ponemos la capa en modo **SHINE**. Esta luz dará más profundidad y reflejos en el iris. No pintes todo el ojo, solo una parte, menos de la mitad del iris. Esta capa va encima de la capa de las pupilas.

Light 3 / Luz 3



Seventh layer are reflections. We try to simulate ambient reflections over the iris. Take pure white and draw shapes according to the enviroment then **lower the layer opacity about 35%.**

La séptima capa son los reflejos. Tratamos de simular reflejos ambientales en el iris. Tomamos blanco puro y pintamos formas de acuerdo al fondo y ambiente luego **bajamos la opacidad de la capa a un 35%.**

Reflection / Reflejos



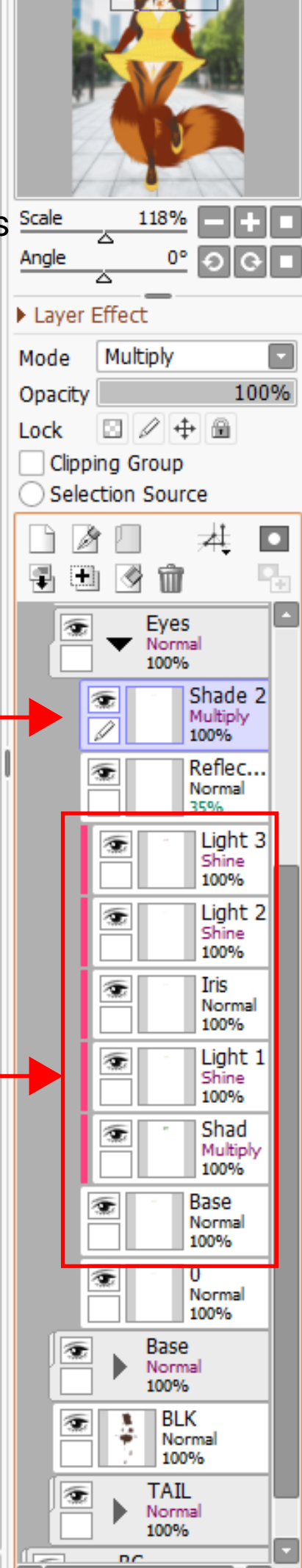
Eighth layer is a general shade layer. We put and **UNCLIPPED** layer over all out layers in **MULTIPLY** mode, then paint a shade over the iris and sclera.

La octava capa es una sombra general. Ponemos una capa encima de todas **SIN RECORTAR** en modo **MULTIPLICAR**, luego pintamos una sombra sobre el iris y la esclerótica.

General shade / Sombra general

Note how all these layers are clipped to the Iris layer. This is necessary so we only shade the iris and not the sclera.

Nótese como todas esas capas están recortadas con la capa base del iris. Esto es necesario, así no manchamos la capa de la esclerótica



And this is it, you can keep adding more and more details and end up with some pretty detailed eyes, experiment and have fun. Always remember to name your layers and separate them, this will improve your workflow. Once you're done with your eyes you can just merge the layer folder to avoid PC getting slow.

Y eso es todo, puedes agregar más y más detalles y terminar con unos ojos hermosos y detallados, experimenta y diviértete. Siempre recuerda nombrar las capas y acomodarlas, esto te ayudará a mejorar tu ritmo de trabajo. Una vez que tengas los ojos listos puedes fusionar el folder con las capas para evitar que tu PC se sobrecargue y vaya lenta por exceso de capas.

