Curso Photoshop

Lección 6 Tormenta de Arena

Tomás Garralaga Camarero



Tormenta de arena

En esta lección aprenderemos varias técnicas modificando la siguiente imagen para crear un efecto de tormenta de arena en el desierto



Cuando nos enfrentamos a un retoque como este es importante tener claro como atacar el problema, en este caso tenemos que retocar dos zonas de la imagen por separado, el cielo y el desierto.

Desierto

La modificación del suelo del desierto consiste en añadir el efecto de la arena arrastrada por el viento.

Selección Rectangular

En primer lugar usaremos la herramienta de selección de rectangular para seleccionar únicamente el suelo del desierto y duplicaremos la selección en una nueva capa pulsando CONTROL + J como ya sabéis.



Esta nueva capa es sobre la que trabajaremos en la modificación del desierto.

Motion Blur

Para crear el efecto de viento arrastrado comenzaremos aplicando el filtro *Motion Blur* (Desenfoque *de Movimiento*), el cual se encuentra en el menú superior *Filter* (Filtro), *Blur* (Desenfoque).



Este filtro como su nombre indica crea el típico efecto de desenfoque de movimiento, sus ajustes son muy sencillos, únicamente consta de *Angle* (Angulo) que indica la dirección del desenfoque y *Distance* (Distancia) que indica la cantidad de desenfoque.

Zigzag

El problema de Motion Blur es que crea un desenfoque totalmente lineal, y hace que el viento sea irreal, sin cambios de velocidad, para solucionarlo usaremos el filtro *Zigzag* (Zizageo) que se encuentra en el menú superior *Filter* (Filtro), *Distort* (Distorsionar).

Este filtro genera un efecto de distorsión basado en una serie de deformaciones concéntricas.

Attract Attract	tĭ • width: ≠	Motion Blur Ctrl+F	eixels/inch M Front Image C	lear	1 1 Durcher Mounts & Course
Artstic Bush Stokes Bush Stokes Bush Stokes Diffuse Glow Diffuse G	□, ▶ ₊ ♥ ★	Extract Alt+Ctrl+X Filter Gallery Juqufy Liquify Shift+Ctrl+X Pattern Maker Alt+Shift+Ctrl+X Vanishing Point Alt+Ctrl+V	, RGB/8)	ZigZag	Hetory Actions
		Artistic Blur Brush Strokes Distort Picelate Render Sharpen Sketch Stylize Texture Video Other Digimarc PictureCode FictureCode Render Sharpen Sketch Stylize Stylize Picture Picture PictureCode Pict	Diffuse Glow Displace Glass Lens Correction Ocean Ripple Pinch Polar Coordinates Ripple Shear Spherize Twirl Wave ZigZag	- 100% - Amount Ridges Style Out from center	

Los parámetros de este filtro son *Amount* (Cantidad) que indica la cantidad de distorsión a añadir a la imagen, *Ridges* (Crestas) que indica el número de olas que genera el filtro y *Style* (Estilo) que modifica el comportamiento del filtro.

Goma de Borrar

Una vez aplicados los filtros de Motion Blur y Zigzag es probable que lo que en un principio era solo el suelo del desierto, debido a las distorsiones ahora ocupe parte del cielo, eliminaremos estas zonas con la herramienta *Eraser* (Goma *de Borrar*).



Esta herramienta funciona como cualquier pincel, simplemente que al pintar con ella sobre la capa lo que hacemos es borrar aquella zona de la capa.

Por último disminuiremos la opacidad de la capa para hacerla translucida.

Cielo

El problema que tenemos con el cielo es que es demasiado azul, en una tormenta de arena hay partículas suspendidas en el aire y todo tiende a tomar una tonalidad anaranjada.

Para solucionar el cielo crearemos una nueva capa vacía y trabajaremos sobre esta.

Degradado Radial

Para cambiar el color del cielo usaremos la herramienta Gradient (Degradado).

Esta herramienta aunque no lo parezca es extremadamente potente y útil.

En primer lugar en el selector de colores estableceremos el color de fondo y primer plano a un tono naranja y un tono rojo.



El degradado tiene dos parámetros básicos en la barra de opciones de herramienta, un desplegable que nos permite seleccionar que colores usar en el degradado, escogeremos la primera muestra, *Foreground To Background* (Color *de Primer Plano a Color de Fondo*), en nuestro caso será de un tono naranja a uno rojo o viceversa.

El otro parámetro establece el tipo de degradado: Lineal, Radial, Angular, Reflectado o Diamante, lo que pretendemos es que alrededor del sol haya tonos naranja y después tonos rojizos por lo tanto escogeremos el degradado Radial.

Para usar la herramienta simplemente pulsaremos en el centro del sol lo cual establece donde comienza el primer color del degradado y sin soltar arrastraremos el cursor hasta donde queramos que acabe, tened en cuenta que a partir de donde defináis el punto final del degradado la capa se rellenara del color final del mismo.

Modos de Capa

Los modos de capa es un tema muy extenso, pero baste decir que este desplegable nos permite establecer el comportamiento de la capa, es decir, como interactúa con las capas inferiores, nos permite desde aclarar las capas inferiores, oscurecerlas, multiplicarla la capa actual con las inferiores, cambiar únicamente el tono, saturación, luminosidad o color de las capas inferiores, etc.



En este caso queremos cambiar únicamente el color de la imagen así que seleccionaremos el modo de capa Color y disminuiremos la opacidad de la capa para mantener parte de los colores originales.

Os recomiendo que experimentéis con los diferentes modos de capa, ya que es la mejor manera de comprenderlos.

Degradado Lineal

El problema con que nos encontramos es que el cambio de color afecta a toda la capa, para solucionarlo usaremos una máscara.



En lugar de pintar sobre la mascara con el pincel, la rellenaremos usando la herramienta de degradado en modo lineal para que el cambio de color afecte únicamente al cielo.

Para asegurarnos de que el degradado es perfectamente vertical tras empezar a arrastrar con el ratón mantendremos pulsada la tecla MAYUSCULAS, lo cual fuerza que el degradado se ajuste a ángulos de 45°.

Comentar que al trabajar sobre máscaras la herramienta de degradado al igual que los pinceles siempre trabaja en blanco y negro.

Conclusión

Espero que os haya gustado la lección de hoy en la que hemos visto que no solo podemos realizar retoques sencillos a la imagen con Photoshop sino cambiar totalmente el aspecto de la misma, a la vez que aprendíamos a usar varias herramientas.

Como siempre aquí tenéis el resultado de la lección.



Puedes seguir estas lecciones y bajarte las nuevas desde aquí.

Puedes ponerte en contacto con el autor en el mail: onishirox@gmail.com

Todas las marcas que se citan en estas lecciones son de sus respectivos propietarios. Adobe Photoshop es un programa de pago. Visita la web de <u>Adobe</u> para más información y poder obtener una versión de prueba.

COMMONS DEED Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.