

Unidad 1

Modos de recorte, clonado y degradado



CONTENIDO

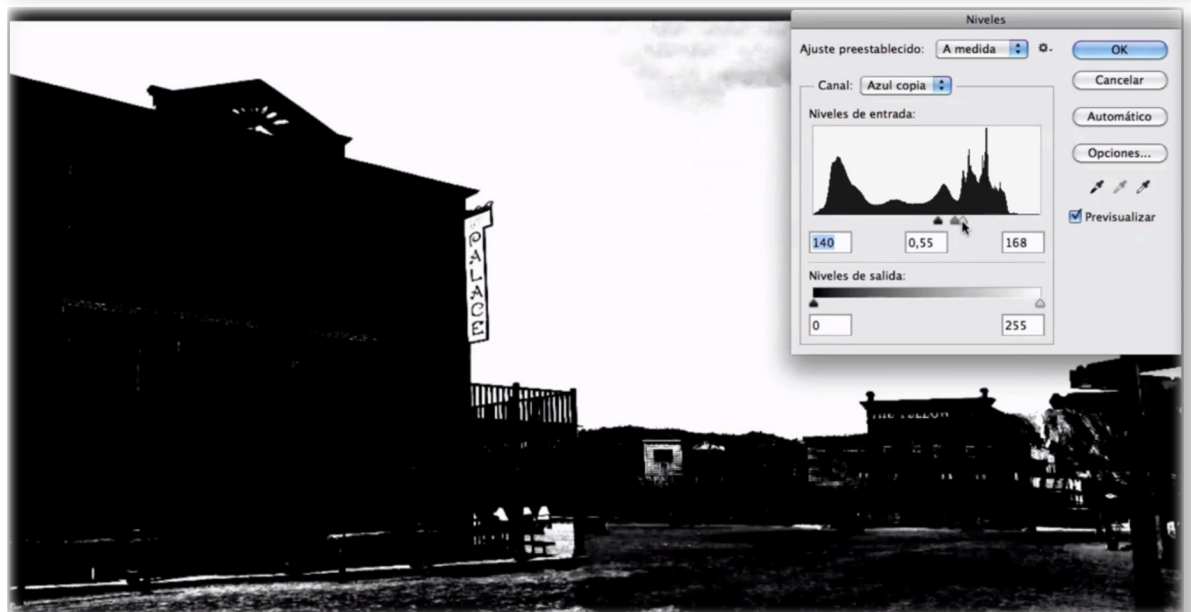
- 1.1. Selección por canales
- 1.2. Selección y recorte con pluma
- 1.3. Selección por máscara
- 1.4. Herramienta Clonado
- 1.5. Herramienta Degradado

1.1 Selección por canales


Una forma sencilla de realizar una selección de alguna zona de una imagen es a través de sus canales. En este caso, habrá que extrapolar la imagen con el fin de que esté lo más contrastada posible para poder usarla posteriormente como máscara de recorte. De este modo, los pasos son los siguientes:

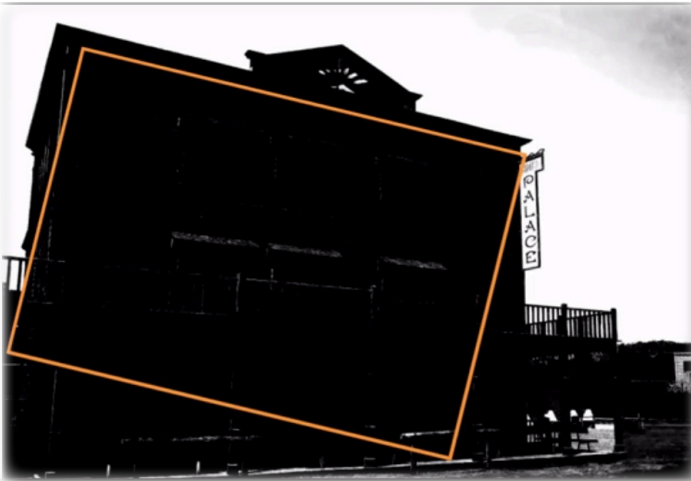
1

Empezaremos localizando en la imagen una zona de alto contraste como puede ser, por ejemplo, el edificio grande de la izquierda con el cielo azul detrás de éste, y comprobaremos qué canal de color de la imagen resalta con más intensidad dicho contraste. Para ello hacemos una copia de la imagen actual en otra capa, arrastrando la original sobre el icono de **“nueva capa”**. Seguidamente, accediendo al panel **“canales”** podremos visualizar cada uno de ellos independientemente con tan solo un clic de ratón. En este caso, nos quedamos con el canal azul y procedemos a hacer una copia de dicho canal arrastrándolo de igual forma sobre el icono **“crear nuevo canal”**. Ahora, afinaremos aún más el contraste haciendo uso del cuadro de diálogo **“Niveles”** que encontraremos en el menú **“Imagen”**.



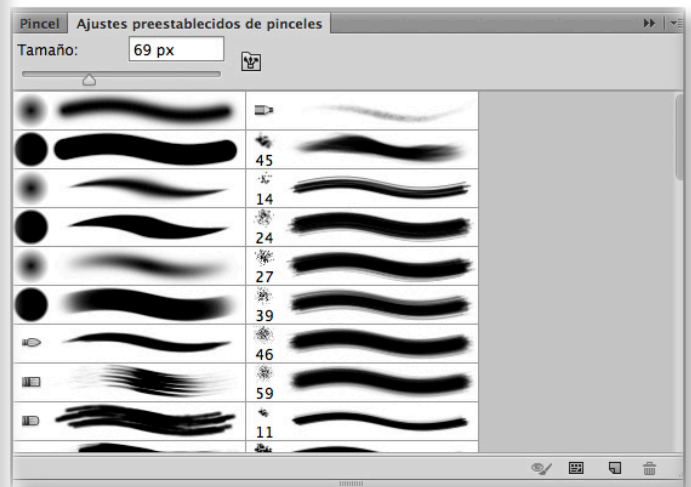
2

Una vez ajustado el contraste del edificio principal, rellenaremos de color negro todo el interior de su silueta con la intención de poder crear fácilmente una máscara más adelante. La selección del contorno del edificio se puede efectuar con la herramienta “Lazo”. Recuerda que manteniendo la tecla (ALT)  pulsada mientras usas esta herramienta, conseguirás realizar selecciones de trazos totalmente rectos. Una vez terminada la selección rellena el interior de ésta en color negro. Menú “Edición” opción **Rellena** usando el “color frontal” en negro.



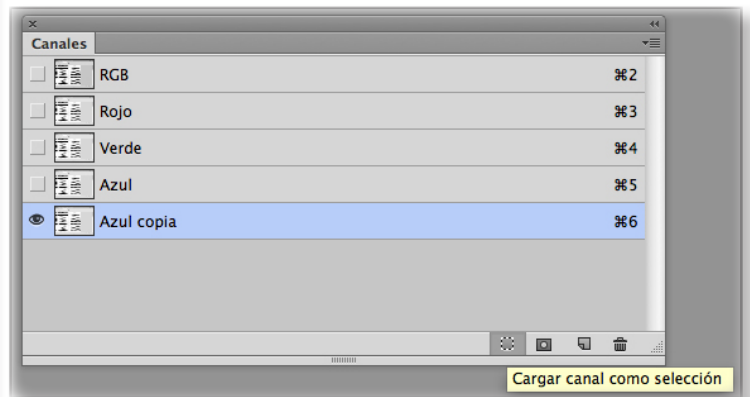
3

En este punto es necesario eliminar los restos de blanco que quedan para conseguir una buena máscara y para ello usaremos la herramienta “Pincel”. Debes pintar en **negro** sobre aquellas zonas que no hayan quedado totalmente negras, para sumarlas a la selección.

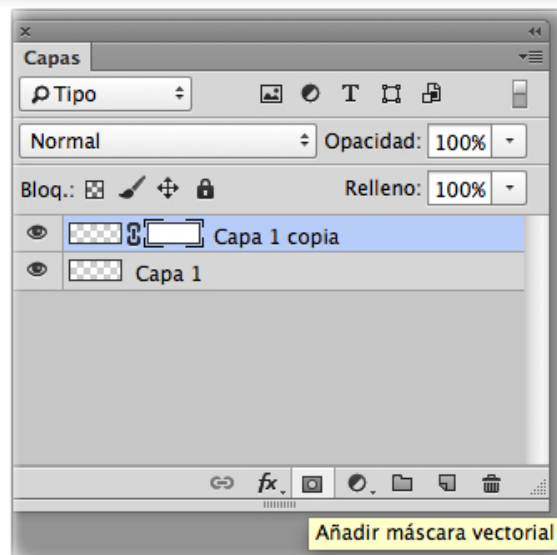


4

Para conseguir la selección de la zona que hemos pintado de negro, simplemente debemos **arrastrar la capa** del canal arrastrándola sobre el icono: **“Cargar Canal como Selección”** y oculta el nuevo canal.



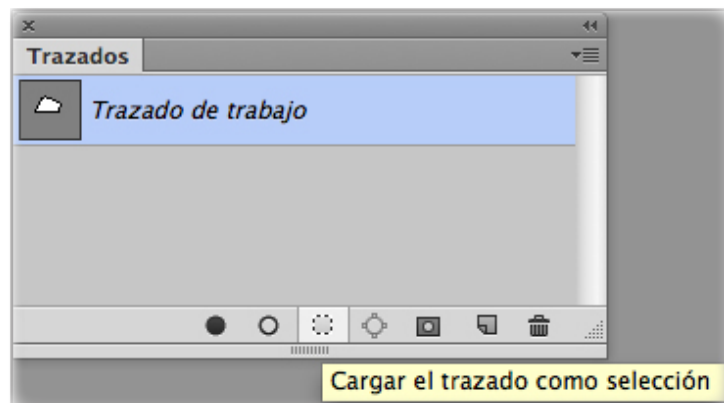
Con la selección cargada haz clic en el icono **“Añadir máscara de capa”**. Acabas de crear una máscara a partir de la selección del trabajo realizado hasta ahora en el nuevo canal.



Una vez conseguida la máscara debes invertirla para quedarnos con la zona que nos interesa. (**Ctrl+I**). A partir de aquí con el **Pincel se pinta de negro** aquellas zonas que queremos excluir y que hace transparente de nuestra escena. Una vez hemos terminado, ya no necesitamos la máscara, por lo que nos libramos de ella con el comando **“aplicar máscara de capa”** usando el botón derecho del ratón sobre la miniatura de la máscara.


1.2 Selección con la Pluma

Usa la herramienta “**Pluma**” para empezar a seleccionar. Esta herramienta funciona creando una serie de nodos o puntos haciendo clic sobre los vértices o las curvas del elemento que queremos contornear. Haciendo un solo clic, creamos un punto del que saldrán líneas rectas. Si hacemos clic a la vez que arrastramos, creamos un punto sobre el que se forma una curva a la que podemos dar forma moviendo los manejadores. Dentro de sus ajustes, que aparecen en la barra superior de la pantalla, hemos elegido una pluma que cree un trazado para dar forma a una máscara. Otra ventaja de la herramienta “**Pluma**” es que una vez terminada la selección, nos permite realizar **pequeñas modificaciones** al trazado inicial. Los trazados quedan guardados en la pestaña “**Trazados**”.



Haz clic sobre el panel de “**Trazados**” y verás el trazado que acabas de hacer. Arrástralo hacia el icono “**Cargar el trazado como selección**” situado en la parte inferior y a continuación haz clic en el menú “**Capa**” > opción “**Nueva**” > “**Capa vía copia**”. Acabas de crear una nueva capa cuyo contenido es el poste que hemos trazado con la “**pluma**”, solo queda nombrar la nueva capa.

1.3 Selección por Máscara

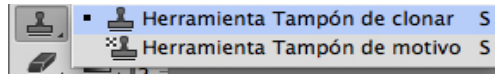
Con esta forma de seleccionar debes duplicar la capa original y pulsar el icono **Crear máscara**  y a continuación tras pulsar la capa de la máscara usa un **Pincel** de color negro 100% para ocultar todas aquellas zonas que no queremos visualizar.

Además de usar la herramienta pincel puedes emplear otras para ahorrar tiempo en tus selecciones. En este caso, la herramienta “**Lazo**” puede ser un gran aliado. Haz la selección que consideres adecuada y rellénalo de negro, entonces la zona seleccionada desaparecerá de la escena.




Para finalmente hacer efectiva la máscara, debes aplicarla. Sitúate sobre la máscara, pulsa el botón derecho y “Aplicar máscara de capa”. Ya tienes los edificios y parte del suelo en una capa independiente.

1.4 Herramienta de clonado



Con la herramienta de clonado podemos copiar zonas e incluso indicando la forma con la que queremos que se pinte modificando los pinceles. Usaremos la herramienta “**Clonar**”. Haz clic sobre ella y dirígete hacia el panel “**pincel**” para ajustarlo. Pretendemos obtener pequeñas manchas aleatorias y con cierta dispersión, así que modifica los parámetros de la dispersión del pincel. Siéntete libre de jugar con la “Cantidad” y la “dispersión” de este ajuste, incluso con el “Espaciado” desde “Forma de la punta”. Finalmente, desde la dispersión elige la “Presión de la pluma”.



Para seleccionar el patrón a usar por la herramienta “Clonar” debes mantener pulsada la tecla (**Alt**)  mientras haces clic sobre la zona a clonar. Cuando pintas con el tampón, verás una cruz que te indica qué zona estás clonando. Aléjate de la imagen y observa el resultado.

1.3 Selección por Máscara

Tras elegir la herramienta “**degradado**”, edita los colores que vas a utilizar. Como color frontal, elige un **azul oscuro**, puedes seleccionarlo de la misma foto con la herramienta “Cuentagotas”. Para el color de fondo, selecciona una tonalidad **más clara**, toma como referencia el color celeste sobre los edificios del fondo.

Con la herramienta “degradado” seleccionada en modo “**lineal**”, aplica el degradado en la parte central de la composición de forma vertical.

Ya tenemos la nueva capa con un cielo azul completamente limpio. La gran ventaja de utilizar un cielo artificial, es tener un mejor control de los cambios de tonos que realizaremos posteriormente.

