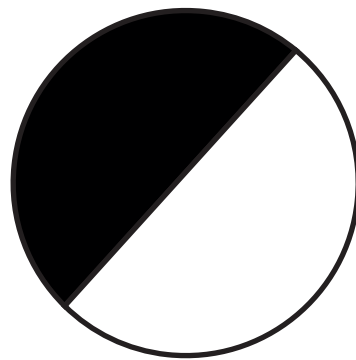


# Unidad 7 Dramatización: Efecto Dragan



## CONTENIDO

- 7.1 Crear profundidad pintando niebla
- 7.2 Resaltar al modelo con un halo
- 7.3 Retoques en los ajustes de la escena
- 7.4 Efecto Dragan
- 7.5 Cómo crear destellos de luz

## 7.1 Crear profundidad pintando niebla

Llegados a este punto del proceso de creación del cartel de cine, es recomendable hacer un repaso del trabajo que llevas realizado, y comprobar así si necesitas hacer algún retoque o añadir algo más antes de continuar. Para ello puedes cerrar los grupos que has creado e ir ocultando cada una de las capas que forman el proyecto. Sobre el fondo blanco, colocamos la “carretera y montañas”, por encima, el cielo, y después tenemos el “grupo señal”, el “grupo poste” y finalmente el “grupo modelo”, los tres elementos que hemos sumado a nuestra composición.

A continuación, vamos a añadir detalles para crear una ambientación adecuada en el cartel respecto a la película que queremos publicitar. Primero, pinta un poco de niebla en el horizonte para aumentar la distancia entre el modelo y el fondo y resaltar más a nuestro personaje. Para ello, crea una nueva capa por encima de la capa “cielo” y renombra “niebla”. Utiliza la herramienta “Pincel” y prepara un pincel de un tamaño más o menos de 452 píxeles. Baja su opacidad hasta el 74% aproximadamente. En el panel de ajustes de pincel activa la casilla “Transferencia” y “Suavizar” para que las pinceladas sean suaves y sensibles.

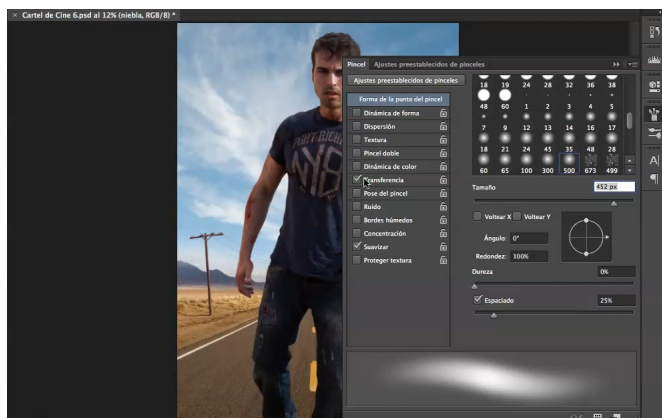


Fig. 45. Pincel de niebla



Un cartel de cine como éste debe tener un cierto aire de misterio y dramatismo, debe ser espectacular y atractivo. Tienes que resaltar más el personaje y armonizar un poco la luz y el color del entorno, aumentar la perspectiva atmosférica y otros detalles que iremos viendo a lo largo del tema 7.

Para rematar los ajustes del personaje, aplicaremos el famoso efecto Dragan. Te enseñaremos cómo utilizar este efecto tan recurrente en el retoque fotográfico digital. Por último, añadiremos puntos de luz a la imagen. Terminado este tema, tendremos completo nuestro cartel de cine, a falta de incluirle los títulos.

El color de la niebla podemos simularlo capturando cualquier tono claro que aparece en el desierto de la imagen principal. Edita este color frontal y acláralo aun más sin que llegue a ser blanco, así tienes un color parecido a una niebla de polvo del desierto. Da pinceladas progresivas en sentido horizontal. Recuerda que estamos pintando tras los tres elementos de la composición. Hazlo a tu gusto.

En el desierto, es normal que se levante la arena formando este tipo de niebla. Imagínala y plasma esa idea en el dibujo. Cuando termines de pintar la niebla, puedes experimentar con la opacidad de la capa. Ten en cuenta que la niebla no debe ser muy espesa, por lo que la opacidad no será del 100%, bájala en torno a un 72%, por ejemplo. A continuación, crearemos un halo tras el modelo para resaltar la figura y seguir creando el ambiente cinematográfico que pretendemos.

## 7.2 Resaltar al modelo con un halo

Para dar dimensión al personaje y separarlo más del fondo, podemos crear un halo tras él. El halo es un resplandor claro, difuso, que pintaremos en una capa nueva creada para tal efecto. Al pintar el halo tras el modelo, estás rellorando un espacio de la imagen y, por tanto, estás creando profundidad. Pinta el halo con herramienta "Pincel".

Vamos a utilizar en principio un pincel de gran tamaño, unos 1.500 píxeles. Pinta más o menos como has hecho en la capa "niebla", capturando cualquier color claro del cielo. Baja la opacidad del pincel para ir repasando el contorno del modelo. Abre el color frontal y edita hacia un tono claro. Al final, puedes probar con varios valores de opacidad de la capa "halo". Observa los cambios en la imagen, yo dejaré un 63% de opacidad.

Ya que hemos pintado el halo sobre esta capa, para terminar, coge la herramienta "borrador" y elimina las zonas del halo que no te gusten. Borra del exterior hacia el interior del halo. Puedes corregir la imagen tantas veces como quieras.

Gracias al halo, nuestro personaje resalta sobre la escena, adquiere más protagonismo, avanza en la escena y se separa del fondo. Ahora podríamos dramatizar aún más la escena aplicando contraste y manipulando el color hacia tonos más cálidos.



Fig. 46. Pintar niebla con Pincel

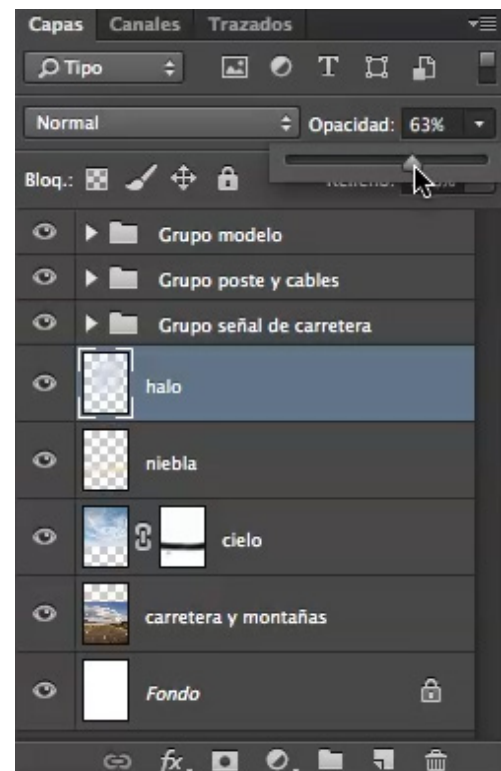


Fig. 47. Cambiar opacidad capa "halo"

## 7.3 Retoques en los ajustes de la escena

Ya tenemos una atmósfera más cinematográfica. Para mejorarla, podemos ajustar distintos parámetros para que la imagen quede más cálida. Es recomendable crear un grupo específicamente para guardar los ajustes de color, con el fin de encontrarlos con facilidad y poder retocarlos de forma independiente al resto de los elementos.

Añade una capa de ajuste de "Tono y saturación". Para quitar intensidad al color, desatura hasta menos 39% aproximadamente. De este modo estamos quitando fuerza al color añadiendo grises a la imagen. Cierra el cuadro y, a continuación, añade otra capa de ajuste de "Curvas". Aquí es donde realmente vas a aplicar el contraste y el color deseado, hazlo a tu gusto.

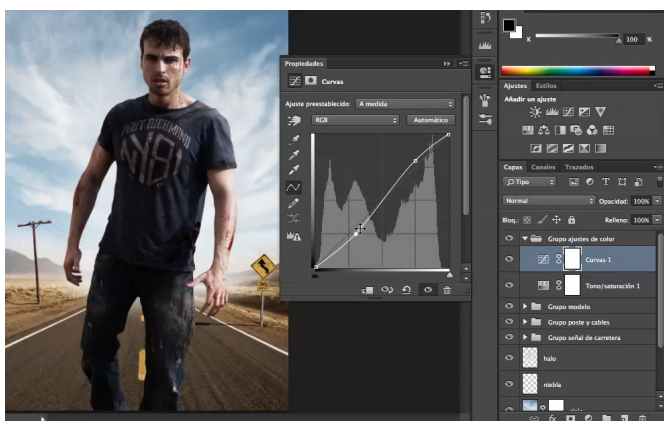


Fig. 48. Cambiar opacidad capa "halo"

En RGB enfatiza el contraste creando una curva con forma de "s". La curva del rojo, súbela también un poco, con un punto sobre su zona central, más o menos. Por último, la curva del azul bájala también desde el centro para tener más cantidad de amarillos. Cierra el cuadro para terminar con los ajustes de curvas. Ya tenemos un aspecto más cálido en la escena. Vuelve al panel de "capas" y comprueba el efecto que estás creando. Siempre puedes volver a editar estos ajustes haciendo doble clic en cada uno de ellos y controlar su opacidad y modo de fusión. Investiga y prueba.

En este cartel está previsto que los títulos vayan

abajo, oscurece esa zona para que resalte el título. Esta vez añade una capa de ajuste de niveles y ajusta el cuadro de diálogo a tu gusto. En principio, se oscurece toda la imagen. Baja también los niveles de salida del blanco.

En el mismo cuadro de diálogo, vete al menú "Máscaras - invertir", de forma que veas cómo estaba antes. Cierra este panel y dirígete a la máscara de capa de niveles. Como la máscara es negra, pintaremos con blanco. Elige un pincel grande, suave y difuso. Si lo aumentas hasta unos 1800 píxeles tendrás suficiente. Como color frontal, recuerda que debe estar el blanco, mostrando el efecto oscuro en la zona de abajo.

Comienza a pintar en sentido horizontal de abajo hacia arriba. Da pinceladas suaves y asegúrate de pintar bien las esquinas de la imagen. Comprueba cómo va quedando y ajusta la opacidad de esta capa de ajuste, por ejemplo a un 86%. En ocasiones, al realizar estos ajustes observarás que otras partes de la imagen pueden mejorar. Por ejemplo, el brazo izquierdo del modelo está quedando de color muy claro. Haz clic en la herramienta "Mover" y pulsa el botón derecho. Es un modo de acceder directamente a las capas. Dirígete a la capa "modelo" y selecciónala.

Clica en la herramienta "Subexponer". Da unos valores aproximados en los medios tonos de una exposición del 29%. Vamos a pintar con esta herramienta para retocar su brazo izquierdo y separarlo del fondo. Al subexponer, estamos oscureciendo.

Cuando no estamos conforme con la cantidad de luz y sombra de nuestra imagen, podemos corregirla usando las herramientas de subexponer y sobreexponer. Al subexponer estamos restando luz a la imagen sobre la que pintamos, vamos oscureciendo. Si sobreexponemos, vamos dando más luz. Estas herramientas trabajan como el pincel.

Ahora vuelve sobre la capa de ajuste “niveles”. Vamos a solucionar la diferencia de grano fotográfico o ruido que hay entre los distintos elementos. Crea una capa nueva por encima de los ajustes niveles, renómbrala “ruido”. Haz clic sobre la herramienta “Bote de pintura” o pulsa [G] directamente para seleccionarla. Para conseguir el efecto que queremos, primero debemos pintar toda la capa de un color.

Vamos a editar el color frontal, elije un color neutro, más o menos un gris intermedio. Con la herramienta “Bote de pintura”, rellena la capa de este gris. A continuación cambia el modo de fusión de la capa de “Normal” a “Superponer”. Amplía la imagen hacia el personaje y parte del fondo. Ha cambiado el tono general de la imagen, pero aún tiene una textura muy plana. Vamos a añadir ruido a esta capa desde menú “Filtro - ruido - añadir ruido”.

Ajusta con los valores aproximados que ves de manera que se iguale toda la imagen en su totalidad. Prueba con diferentes proporciones de ruido, yo he puesto un ruido gaussiano del 18,92%. Aún no hemos terminado con este efecto. Para acabar, puedes decidir en la opacidad de esta capa la cantidad que prefieras. Bajando la opacidad, queda una escena más uniforme.

Finalmente hemos conseguido una composición en la que resalta el aspecto cinematográfico gracias a la recreación del grano propio de la película fotográfica. Estos pequeños gránulos aportan textura a la imagen y le dan realismo. Una vez retocados los ajustes de la escena, sólo falta añadirle un detalle a la imagen: el efecto llamado “Dragan”.

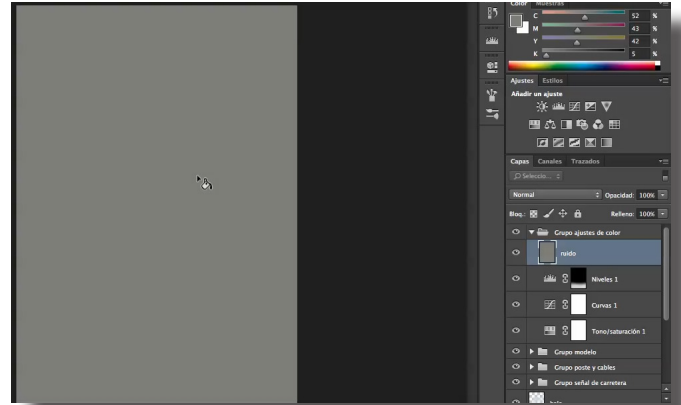


Fig. 49. Bote de pintura

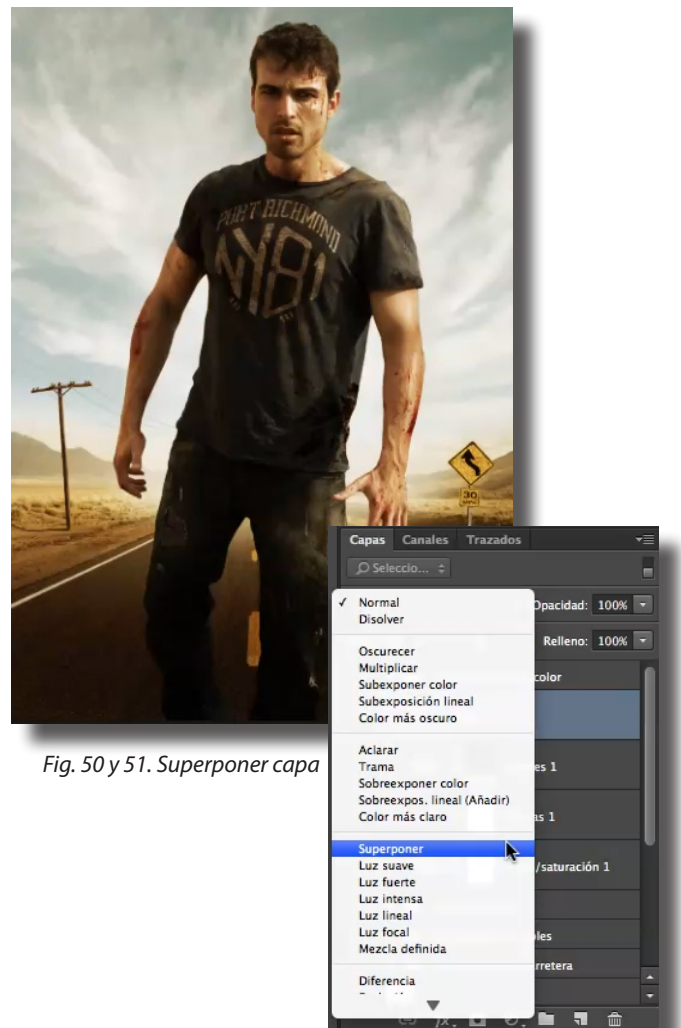


Fig. 50 y 51. Superponer capa

## 7.4 Efecto Dragan

Para mejorar toda la escena, sobretodo en enfoque, vamos a aplicar el famoso efecto Dragan o "Draganizado". Queremos añadir un toque dramático a nuestro modelo.

Para llevar este efecto a la práctica, primero vamos a duplicar el grupo "ajustes de color". En el cuadro de diálogo, activa la casilla "Duplicar solo capas combinadas" y automáticamente te crea una copia de tu documento que puedes utilizar de forma provisional. Vamos a llevarnos esta copia al proyecto principal. Selecciona toda la imagen desde el menú "Selección" y luego cópiala desde "Edición", como ya sabes. A continuación, vuelve al proyecto "cartel de cine" y pega la imagen seleccionada desde "Edición - pegar". Como siempre, se nos ha creado una capa nueva en el panel "Capas". Renómbrala como "efecto Dragan".

Ahora vamos a aplicar a esta capa un filtro desde "Filtro - otro - paso alto". Con este efecto estamos generando contraste entre las luces y sombras, que pretendemos resaltar sobre todo en la zona de la cara. Una vez se abra el cuadro de diálogo, marca un radio de 9,5 píxeles aproximadamente. Cuando quede a tu gusto, pulsa el botón "Ok".

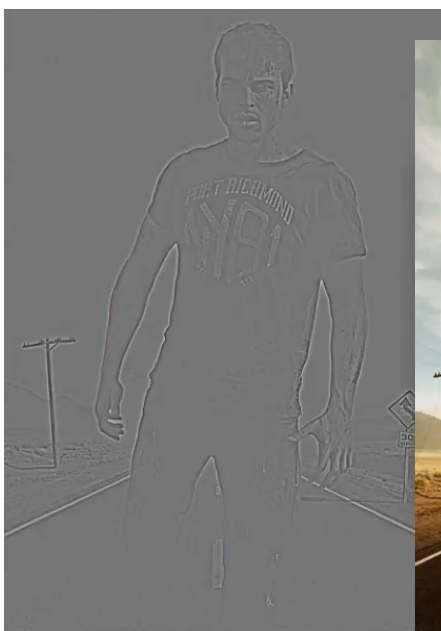


Fig. 52. Filtro Paso alto



Fig. 53. Resultado Efecto Dragan

El efecto Dragan lleva el nombre en honor a su creador, el fotógrafo polaco Andrzej Dragan. Es una técnica que sirve para enfatizar rasgos y gestos de retratos principalmente, utilizando la saturación de color, subexposición y sobreexposición selectiva. Lleva al extremo la nitidez de los ojos, las arrugas de la piel y las sombras. Con todo, este efecto provoca dramatismo en la imagen.

Por último ajusta el modo de fusión de la capa pasando de "Normal" a "Luz fuerte". Así la luz es más intensa y la imagen más contrastada, resaltando las sombras y los gestos de la expresión del modelo. Éste es el efecto Dragan, compruébalo ocultando y mostrando la capa. Para acabar, baja un poco la opacidad de la capa hasta un 84%.

Con el efecto Dragan hemos dado más dramatismo a la escena, resaltando los rasgos y la expresión del protagonista. Ya sólo faltaría crear algunos destellos de luz para acabar con los ajustes de nuestra escena.

## 7.5 Cómo crear destellos de luz

Ya estamos cerca de alcanzar el resultado final con nuestro cartel. Sin embargo, aún nos faltan algunos detalles para añadir a la escena, como un reflejo de luz. Desde Photoshop se puede recrear un reflejo de luz y darle perspectiva, pero nosotros, para ser más realistas, vamos a añadir un efecto de luz partiendo de una fotografía.

Busca en la carpeta "texturas" el documento "luz", ábrelo, selecciónalo completamente y cópialo. Vuelve al documento "Cartel de cine" y pégalo por encima del "efecto Dragan". Utiliza los atajos de teclado que ya conoces. Vamos a llamar a esta capa "luz" y, acto seguido, cambiamos el modo de fusión de la nueva capa a "trama" para que desaparezca el fondo de la imagen y sólo quede el resplandor.

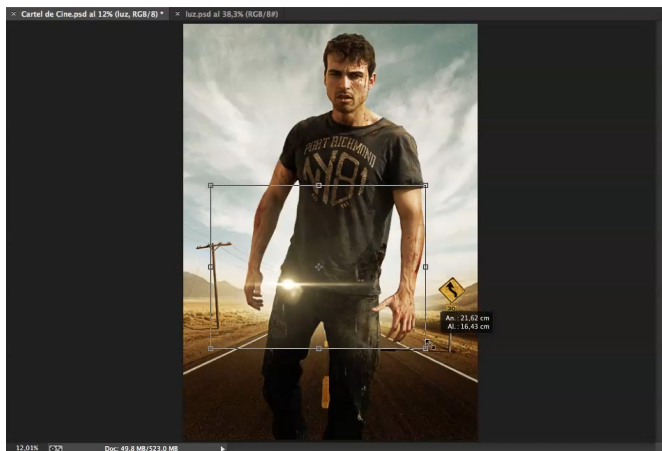


Fig. 54. Transformar resplandor

A continuación edita la "Transformación libre," escala la luz y sitúala cerca de la mano derecha. Abre los ajustes de niveles con el atajo de teclado para contrastar esta luz. Acerca los manejadores extremos hacia el centro. Cuando termines, presiona el botón "Ok".

Finalmente, acércate a la luz con ayuda del "Zoom". Coge un "Borrador" grande y de baja opacidad, elimina algunas partes y limpia la capa, dejando la luz a tu gusto. Yo estoy dejando únicamente el destello, borrando alrededor.



Fig. 55. Pintar otro resplandor

No es suficiente con este brillo, la escena necesita más luz. Crea una nueva capa justo por encima de la capa "luz" y renómbrala como "luz 2". En esta ocasión, vamos a utilizar el pincel para pintar luces, capturando colores más claros, cercanos al blanco. Pinta con un pincel suave creando un destello más grande desde el centro de la luz hacia el exterior. Para terminar, selecciona las dos capas de luz y crea un nuevo grupo, llamándolo "grupo luz".

Tras los ajustes realizados y acabado el tema, nuestro cartel ha quedado mucho más cálido. Los ajustes de color y las luces que hemos sumado a la composición le otorgan un ambiente más cinematográfico, resaltando tanto el aspecto del personaje como los colores de la imagen en general. Para que este cartel termine siendo un verdadero cartel de cine, debemos añadirle el título correspondiente, como veremos en el siguiente tema.

