

Unidad 4 Intensificar brillos y retoque de cabello



CONTENIDO

- 4.1 Retocar el cabello del modelo
- 4.2 Corregir imperfecciones y dar brillo a la piel
- 4.3 Resaltar los brillos de brazos y manos

4.1 Retocar el cabello del modelo

Para comenzar a maquillar a nuestro personaje, empezaremos por el cabello del personaje. Al recortar su contorno, el pelo ha quedado sin volumen, con un perfil demasiado perfecto. Vamos a pintar algunos pelos alrededor para darle un aspecto desaliñado. Comencemos haciendo clic sobre la capa "modelo" y creando un nuevo grupo de capa con el atajo de teclado [Cmd + G] para Mac [Ctrl + G] para PC. Llámalo "grupo modelo". Aquí estarán todas las capas necesarias para los retoques del modelo.

Crema una nueva capa y ponle el nombre de "cabellos". Tienes que recrear el cabello pintando algunos pelos a lo largo del contorno de la cabeza para que quede más natural. En este caso, vamos a coger la "herramienta pincel". Edita su tamaño para hacerlo más pequeño, nos servirá uno entre 3 o 4 píxeles. Abre el panel de ajustes de pincel y activa la casilla "Dinámica de forma". Haz clic y abre los ajustes en control y activa "Presión de la pluma". Continúa activando las casillas "Transferencia" y "Suavizar". Observa cómo cambia el pincel en la previsualización inferior.



Fig. 23. Pintar cabellos

Para imitar las características propias del cabello, primero debemos analizar qué tipo de cabello tiene el personaje. Tendrás que practicar con el pincel e ir probando con diferentes porcentajes de opacidad, de forma que parezcan cabellos naturales. Pinta capturando colores de la zona del cabello en que te mueves. Vamos a ir dando forma curva a los pelos sobre el contorno, haciéndolo así más irregular y natural. Haz los retoques que desees, procurando en todo momento integrar las pinceladas con el pelo de la fotografía.

Observa el resultado: Hemos conseguido un pelo más natural, despeinado, que concuerda con las características del personaje que queremos crear. A continuación, seguiremos modificando la piel del modelo.



A lo largo del tema 4, realizaremos los retoques necesarios sobre el modelo para adaptarlo a la situación que vive en la película. Imaginemos que ésta trata sobre una serie de acontecimientos desafortunados que le ocurren a nuestro personaje principal, su rostro y su piel debe reflejar la acción. Empezaremos retocando el cabello para que quede más natural. A continuación, te enseñaremos a limpiar la piel de imperfecciones, como son los lunares. Finalmente le añadiremos brillos, tanto a los ojos como a la propia piel. En definitiva, vamos a realizar un maquillaje digital que nos haga creer que nuestro personaje está herido y ha sufrido en su aventura.

4.2 Corregir imperfecciones y dar brillo a la piel

Supongamos que nuestro personaje ha sufrido mucho a lo largo de la película, esto debe reflejarse en su físico. Parte importante del físico es la piel, que sufre todo aquello a lo que nos exponemos. Vamos a retocar la piel del modelo con el uso de diferentes herramientas, y después dibujaremos manchas y heridas sobre el personaje.

Colócate sobre la capa "modelo" y acércate, vamos a utilizar la herramienta "Corrector puntual". Esta herramienta elimina las imperfecciones de la piel. Es muy utilizada en las revistas de moda y en publicidad. Retoca un poco el rostro y quita algunos lunares de la cara y de la zona del cuello.

Los ojos de nuestro protagonista necesitan algo de vida. Utiliza la herramienta "Sobreexponer" para aclarar y dar pequeños brillos en los ojos. En rango, marca "Sombras" y dale un valor de "Exposición" en torno al 56%. Pinta suave y progresivamente. Ilumina el blanco de los ojos y las pupilas y añade algún que otro brillo más intenso. Es muy importante para interpretar o recrear el estado de una persona la expresión de sus ojos.

Continúa con esta misma herramienta. Ajusta ahora el rango a los "Medios tonos". En los "ajustes de pincel", asegúrate de que están activos la "Transferencia" y "Suavizar". Vas a añadir algunos brillos extras en la piel para dramatizar más el rostro. Marca más los brillos de la nariz labios, pómulos y frente. Recuerda que la luz de la escena proviene de la derecha. Piensa que nuestro personaje está al sol cansado y sudando. Cambia el tamaño del pincel y la exposición cuando sea necesario. Cuando acabes con la cara, pinta brillos por el cuello. Para terminar este proceso, a continuación vamos a retocar el resto de la piel del modelo

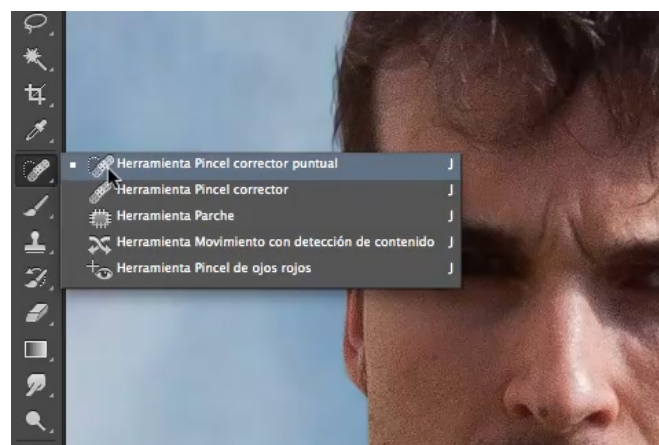


Fig. 24. Pincel corrector puntual

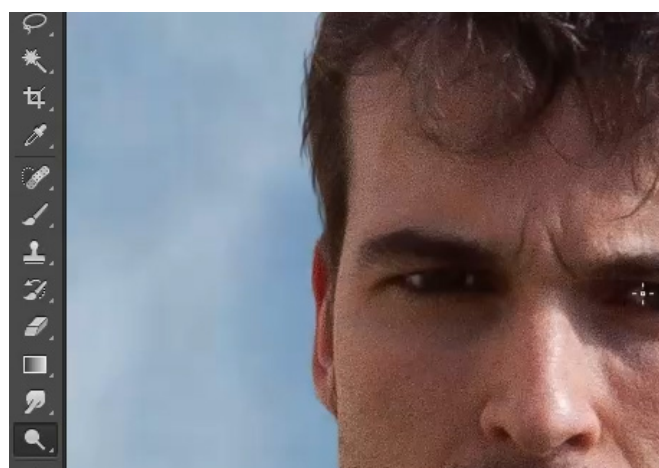


Fig. 25. Sobreexponer blanco de los ojos

4.3 Resaltar los brillos de brazos y manos

Vamos a crear brillo sobre la piel de los brazos y las manos, utilizando el proceso que ya has aprendido. Seguimos sobre la capa "modelo", dentro del "grupo modelo". Dirígete a la zona en la que se encuentra el brazo derecho del modelo, a éste le da la luz. Con la herramienta "Sobreexponer" aún seleccionada, a un 24% de exposición, pinta sobre las manos. Con un pincel pequeño, da brillo a las venas de nuestro protagonista. Con esto estamos creando tensión en el personaje. Haz este proceso a tu ritmo. Ten en cuenta que las zonas más sobresalientes brillarán más.

Te puedes mover por el espacio de trabajo con la barra espaciadora para no tener que cambiar de herramienta. Con un pincel de tamaño mayor, repasa de forma ascendente los brillos del brazo. Recuerda que al pasar varias veces el pincel sobre la imagen estás sumando brillos. No te excedas en el uso de esta herramienta, el brazo debe quedar natural en consonancia con la luz del sol que recibe.

Observa su brazo derecho, tiene unas curvas muy irregulares. Podemos mejorar la forma del brazo utilizando el filtro "Licuar". Este filtro sirve para deformar los objetos, pero en nuestro caso nos puede ayudar a darle una forma más apropiada al brazo empujando hacia afuera algunas curvas.



Fig. 26. Sobreexponer la piel

Primero coge la herramienta "Selección rectangular" y selecciona la zona del brazo así. Vete al menú "Filtro - licuar". El proceso para aplicarlo puede tardar unos segundos. Una vez dentro, haz clic en la herramienta "Deformar hacia delante". Ajusta el tamaño del pincel a unos 330 píxeles. Empuja la forma del brazo, creando una curva más suave en la zona del antebrazo. Al terminar, pulsa "Ok" y, una vez fuera, deselecciona.

Hemos terminado de retocar la piel del modelo. Para continuar dando el aspecto sufrido a nuestro protagonista, deberíamos desgastar su ropa, crear algunas heridas y manchas para dramatizar aun más la escena.

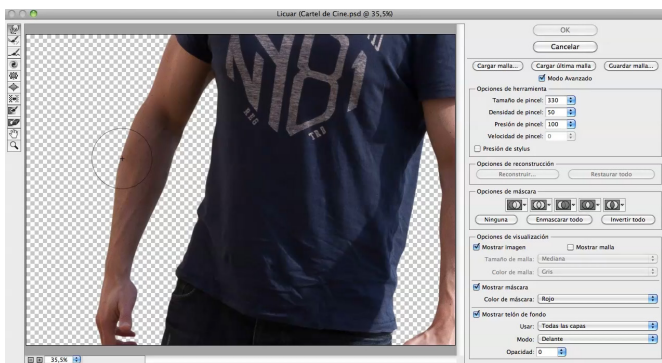


Fig. 27. Filtro Licuar