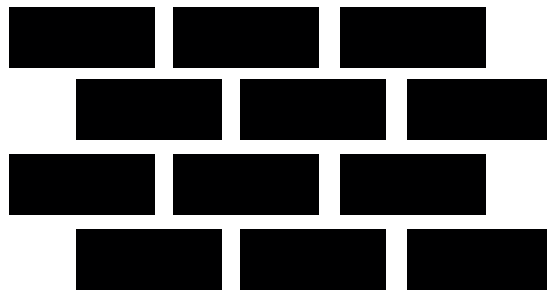


## Unidad 5 Edición de texturas



### CONTENIDO

- 5.1 Maquillaje de heridas a partir de una textura
- 5.2 Reproducción y modificación de heridas
- 5.3 Maquillaje de heridas en la cara
- 5.4 Maquillaje de heridas a partir de otra textura
- 5.5 Organización de las capas en un grupo

## 5.1 Maquillaje de heridas a partir de una textura

En este video, crearemos una herida a raíz de una fotografía. Dentro de la carpeta "Material del cartel de cine" tenemos la carpeta "Texturas". Abre desde el programa algunas imágenes de esta carpeta para utilizarlas como heridas. Primero, decide dónde vas a poner la herida. Luego, observa la forma y posición de cada una, para saber cuál se adaptaría mejor a nuestro modelo, aunque siempre podemos modificarla y ajustarla a la composición. Elige finalmente una herida que se adapte al brazo, selecciónala y cópiala.

Vuelve al documento "cartel de cine". Coloca la herida en su brazo izquierdo y pega la imagen. Renombra esta nueva capa como "herida". Con la herramienta "Mover", posicónala más o menos encima del brazo. Después, en el modo de fusión de capas, cambia de "Normal" a "Multiplicar". Como nos interesa sólo la mancha más oscura de sangre, vamos a contrastarla con niveles: Imagen - ajustes - niveles. Desplaza los deslizadores de entrada hacia el centro para crear contraste, aproximadamente como yo hago.

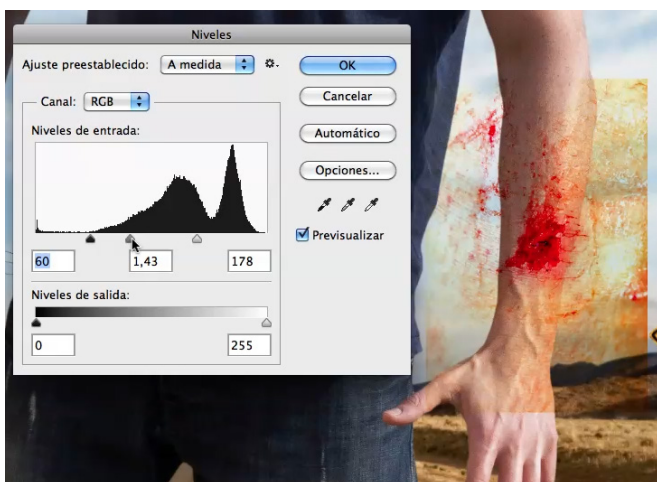


Fig. 28. Ajustar la herida



Durante la película, este hombre vive una serie de aventuras o infortunios en los que va a sufrir, y esto debemos reflejarlo en el cartel. Su físico presentará, por tanto, algunas heridas, arañazos, y su ropa debe estar desgastada.

A lo largo del tema 5, daremos un aspecto sufrido a nuestro protagonista. Crearemos unas cuantas heridas mediante diferentes técnicas. En este tema, utilizaremos la imagen de una herida externa al proyecto para incluirla y adaptarla a la composición. Modificaremos su tamaño y posición para finalmente fusionar la herida con el modelo.

Al acabar el tema, nuestro protagonista parecerá magullado, recién salido de alguna situación peligrosa.

Ahora edita la "Transformación libre" con el atajo de teclado [Cmd + T] para Mac [Ctrl + T] para PC. Gira y ajusta en la posición del brazo. Distorsiona y deforma con el icono de "Deformación libre" hacia la parte externa del brazo. Cuando termines, pulsa en el icono "Aprobar transformación" o pulsa la tecla [Intro]. Debes integrar la capa "herida" en la capa "modelo", para así ver la herida sólo en el interior del brazo. Para ello, utiliza la capa "modelo" como máscara. Al igual que hiciste en pasos anteriores, colócate en la capa "herida", pulsar [Alt] y vincula a la capa "modelo", inmediatamente inferior.

Esta herida está demasiado roja. Para quitarle intensidad al color, vamos a desaturar, en menú "Imagen", opción "Tono y saturación". Vamos a bajar la saturación hasta llegar a menos 36, con esto restamos color y sumamos grises a la imagen. Para terminar con esta capa, coge la herramienta "borrador" y elimina aquellas partes de la herida que sobran o no te gustan. Por ejemplo, elimina las zonas amarillentas y dale a la herida la forma que quieras.

Esta misma herida nos servirá más adelante. Aprovecharemos los cambios ya realizados para ahorrar tiempo, y podrás reproducir esta herida en otras zonas haciendo pequeñas modificaciones.

## 5.2 Reproducción y modificación de heridas

A partir de la herida que hemos creado, vamos a recrear otras en la piel de nuestro personaje principal. El proceso a seguir consiste en ir copiando y transformando la herida, para finalmente colocarla donde deseemos. Estando sobre la capa "herida", elige la herramienta "Mover". Presiona [Alt] al mismo tiempo que arrastras para duplicar la herida. Vamos a llevárnosla hasta la mano, por ejemplo, y se crea una copia de la capa "herida".

Al igual que hicimos en el anterior video, con la herramienta "Borrador" elimina las zonas de la herida que no quieres que aparezcan en la imagen. Puedes utilizar diferentes tamaños de borrador y cambiar su opacidad para integrar de forma gradual la herida en la imagen. También puedes bajar la opacidad de la capa de la herida y así parece estar incrustada en la piel. Sobre la capa "herida copia", coge la herramienta "Mover" y vuelve a duplicar la imagen pulsando [Alt] y arrastrando la herida hacia los otros dedos. Colócala donde más te guste y modifica el tamaño de la herida si es preciso con el atajo de teclado [Cmd + T] para Mac [Ctrl + T] para PC.

Baja por último la opacidad de la capa "herida copia2" que se ha creado, al menos un 10%. Al igual que en los casos anteriores, borra todo lo que sobra en la imagen. Ahora modifica la herida y dale forma para diferenciarla de la primera.

Reutiliza la herida y sigue el mismo proceso: arrastra pulsando [Alt], duplica la imagen, ajústala en posición, tamaño y forma. Finalmente borra lo que sobra. Si utilizas el borrador con una opacidad mayor, estarás eliminando de forma más contundente la información de la imagen. Cuando esté a tu gusto, modifica la opacidad de la última capa.

En general, ya tenemos las heridas de las manos. Ahora acércate a ella para ultimar los detalles. Puedes modificar la capa que quieras. Comprueba sobre qué capa vas a trabajar y utiliza la herramienta "borrador" y la opacidad para darle a la herida correspondiente la forma que deseemos. Para definir las heridas, utiliza un pincel más pequeño a una opacidad alta. Borra la parte de la herida que sobresalga del dedo. Experimenta con diferentes opacidades de cada capa y borra para perfeccionar las heridas.

Ya hemos terminado con las heridas del brazo izquierdo del modelo. Ahora que conoces la técnica, vamos a crear unas heridas para la cara de nuestro protagonista.



Fig. 29 y 30. Reproducir y modificar herida



## 5.3 Maquillaje de heridas en la cara

A continuación, aprenderás a recrear heridas en la cara de nuestro protagonista. Vamos a copiar alguna herida de las que ya hayamos creado. Muévete por las capas y elige una herida que se pueda adaptar fácilmente a nuestro personaje. Yo he escogido la capa "herida". Sobre ella, arrastra pulsando [Alt] y mueve la imagen hacia la cara.



Fig. 31. Borrado heridas sobrantes

Con el atajo de teclado [Cmd + T] para Mac, [Ctrl + T] para PC, transforma y rota la imagen para adaptarla a la cara. Si te fijas, hay una parte amarillenta en la herida que afea la imagen. Coge la herramienta "Borrador" y elige una goma dura de unos 19 píxeles. Baja su opacidad en torno al 56% para que el corte no sea muy brusco. Vamos a eliminar esas partes amarillentas y borraremos entre las heridas para darles forma.

Con un borrador más pequeño, borra en sentido vertical creando una especie de arañazos en la cara. Te recomiendo que primero borres de forma general y luego, con un pincel más pequeño, borres creando los detalles con diferentes opacidades de borrador. Observa de cerca qué detalles puedes mejorar. La oreja, por ejemplo, tiene heridas que no se integran bien. Utiliza el borrador para eliminar las partes desechables y dar forma a las heridas.

Al igual que hicimos en otros tutoriales, duplica la herida. Sobre la capa "herida copia4", arrastra pulsando [Alt] y coloca la herida por la zona del cuello. Utiliza la transformación libre para girar y modificar la forma de la herida. Una vez satisfecho, haz clic sobre el icono para aceptar los cambios o pulsa [Intro]. Acércate para ver cómo ha quedado y borra aquello que sobra en esta capa. Asegúrate de borrar bien las heridas que quedan sobre la camiseta.

Reproduce las heridas en las zonas que quieras y utiliza el borrador para darles forma. Una vez que nuestro protagonista tenga bastante herida la cara, acabaremos de poner heridas en el brazo derecho del modelo.

## 5.4 Maquillaje de heridas a partir de otra textura

Vamos a buscar una textura diferente para seguir hiriendo el brazo derecho del modelo. Dentro de la carpeta "Material del cartel de cine" mira en "Texturas", elige una textura de herida distinta a la que ya hemos utilizado. Con el "Marco rectangular", selecciona la parte de la herida que quieras utilizar. Copia la imagen desde el menú "Edición - copiar". Vuelve al proyecto "cartel de cine" y amplía la imagen hacia el brazo derecho, en esta ocasión vamos a trabajar sobre él.

Pega la imagen como ya sabes: menú "Edición - pegar". Coloca de forma aproximada la imagen sobre el brazo con la herramienta "mover". A la nueva capa que se ha creado, la "capa 1", vamos a renombrarla como "herida2" para no confundirla con las demás. Vamos a transformar esta imagen, adaptándola al tamaño del brazo aproximadamente. En este caso importa si la deformas sin proporción. Cuando lo tengas, cambia el modo de la capa de "Normal" a "Multiplicar".

Al igual que hicimos con la textura de la otra herida, vamos a crear un mayor contraste modificando los niveles. Utiliza el atajo de teclado [Cmd+L] para Mac, [Ctrl + L] para PC. Desplaza los deslizadores de entrada hacia el centro para crear contraste, aproximadamente como yo hago. Ahora acércate a la imagen y deforma con total libertad la herida. Adapta las curvas de la herida a las del brazo moviendo los puntos y manejadores, como puedes observar. Cuando termines, pulsa el icono "Aprobar transformación" o pulsa la tecla [Intro].

Una vez estés satisfecho, mueve la herida a donde realmente la quieres dejar. Desde el menú "capas", pulsa [Alt] entre "herida 2" y la capa inferior. Con esto, la herida sólo afectará al brazo del modelo, como hicimos en pasos anteriores. El modo de la capa debe estar en "Multiplicar" para que la imagen no se superponga, si no que sus píxeles se multipliquen. Si la pones en el modo "Normal",

vuelves a ver la imagen original de la textura. Baja la opacidad de la capa a un 77% más o menos. Ahora vamos a ajustar la saturación. Para ello, entra en menú "Ajustes - tono/saturación". Si te molesta el cuadro de diálogo, muévelo de lugar para poder ver la previsualización de los ajustes. Queremos un color más gris, menos vivo, por ello bajamos la saturación.

Utiliza la goma de borrar, como en anteriores pasos, para borrar aquellas partes de la herida que no queremos en nuestra composición. Limpia el borde de la imagen y da forma a la herida. Para ello, utiliza un borrador más pequeño conforme te vayas acercando y repasa su contorno.

Vamos a copiar la capa "herida2", moviendo y pulsando [Alt] hasta el lugar más adecuado de forma que las heridas de los brazos queden compensadas, no exageradas ni paralelas. Tenemos que crear una composición armónica. Una vez colocada, acércate para eliminar todo lo que sobra en esta capa. Dale un toque personal, hazlo como a ti te guste. Lo bueno de trabajar por capas es que te deja hacer y deshacer en cada una de ellas, así que prueba y modifica las veces que quieras. Vuelve a mover y arrastrar con [Alt] para añadirle la herida a la mano. Transforma esta imagen utilizando el atajo de teclado que ya conoces.

A continuación, con el botón derecho, abre las opciones de transformación y elige "Distorsionar" para dar forma a la herida. Finalmente, acepta los cambios. Con el "borrador" a un tamaño pequeño, vamos a perfilar la herida entre los dedos del modelo.

Todo proyecto debe tener una buena organización, más aún si en él aparecen tantas heridas y capas diferentes como tenemos aquí. Así que antes de terminar, debes organizar el proyecto como te indicamos a continuación.

## 5.5 Organización de las capas en un grupo

Como se han generado tantas capas de heridas, es conveniente guardarlas todas en un mismo grupo. Selecciona todas las capas de heridas moviéndote por el panel de “Capas”, pulsando [Mayúsculas] y haciendo clic sobre ellas.

Con todas seleccionadas, crea un nuevo grupo con el atajo de teclado [Cmd + G] para Mac [Ctrl + G] para PC. Renombra al grupo como “grupo heridas”. Al crear este nuevo grupo, las capas de las heridas quedan fuera de la máscara “modelo” que las contenía, y vuelven a verse por toda la imagen. Vamos a crear una máscara de capa para que esto no vuelva a ocurrir. Sobre la capa “modelo”, pulsa botón derecho y en el cuadro de diálogo selecciona “Seleccionar píxeles”. De nuevo en el “grupo heridas”, haz clic en el icono “Añadir máscara de capa”.

Crear grupos te ayuda a organizar el proyecto, identificar sus partes y encontrar con rapidez las capas que quieras modificar. También puedes anidar los grupos en otro grupos. Al hacer un grupo, puedes aplicar atributos y máscaras a varias capas a la vez.

Otra vez las heridas sólo afectan al modelo, como es natural. A lo largo de este tema hemos trabajado el maquillaje del modelo. Dentro del “grupo modelo”, abre el grupo “heridas” para hacer recuento y ver todas las capas que has creado.

El modelo ha pasado de estar ileso a estar maquillado y herido. Para que el cartel quede más acorde con la película, el modelo debe presentar algo de suciedad por todo el cuerpo. Con ayuda de diferentes texturas, aplicaremos esta suciedad a nuestro personaje, y le desgastaremos la ropa, como aprenderás en el siguiente tema.

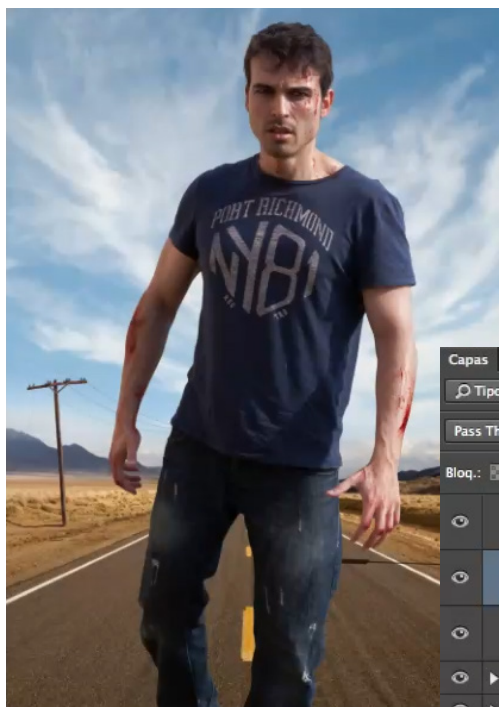


Fig. 32 y 33. Añadir máscara vectorial

