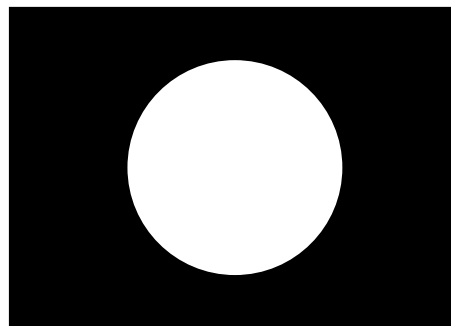


## Unidad 2 Perfeccionar bordes y uso de la máscara



### CONTENIDO

- 2.1 Trazado del contorno del modelo con pluma
- 2.2 Suma de trazados
- 2.3 Limpiar y perfeccionar el contorno del modelo
- 2.4 Mejorar el contorno de los demás elementos

## 2.1 Trazado del contorno del modelo con pluma

Ya que tienes decidido el lugar de cada elemento en la composición, ahora es necesario depurar todos los contornos. La idea es repasar el contorno de cada objeto, extraerlo del fondo de la imagen de la que procede y limpiar sus bordes, definiendo la forma final del objeto. Utilizaremos varias técnicas diferentes para conseguir un resultado profesional en la integración de los elementos en la escena.

Comenzaremos con la capa "modelo". Sitúate en ella y amplía el área de trabajo hacia la cabeza del personaje. Vamos a hacer uso de la herramienta "Pluma" porque nos permite perfilar de forma precisa bordes rectos y curvos, y es ideal para perfilar esta figura en concreto. Haz clic sobre la herramienta "Pluma" y empieza a dibujar un trazado creando nodos o puntos sobre el contorno del personaje. En la parte del cabello no tiene por qué ser perfecto, lo retocaremos más adelante.



Fig. 4. Trazado con Pluma



Durante los próximos videos, aprenderás a extraer al personaje del fondo de su fotografía original. Con la herramienta pluma, haremos una selección precisa del contorno del modelo, para después ajustar su borde y adaptarlo de la forma más natural posible al nuevo fondo. El fondo original de la base será eliminado, y al final de este tema el modelo quedará totalmente integrado en la composición.

Los trazados quedan guardados en el panel "Trazados", lo que facilita enormemente su acceso en cualquier momento, como a la hora de pasar el trazado realizado con la pluma a selección. Acércate a la imagen tanto como necesites para realizar un trazado correcto. Crea puntos clicando con la pluma y clics y arrastra en las zonas curvas para que aparezcan los manejadores. Estos se pueden mover pulsando sobre [Alt] directamente o, una vez sueltas la pluma, con la herramienta de "Selección directa", el puntero blanco.

Utiliza la barra espaciadora para moverte por el espacio de trabajo. Tómate tu tiempo, pues al principio cuesta acostumbrarse a esta herramienta. Sin embargo, una vez sepas trazar con la pluma, la utilizarás en numerosas ocasiones. Es la herramienta de selección más exacta y, según para qué trabajos, tendrás que saber manejarla. Observa cómo creo el contorno del modelo y hazlo tú de forma parecida. En pocas ocasiones, las cosas salen bien a la primera.

Una vez acabes de perfilar al personaje, tendrás que ajustar algunos de los trazados realizados, como veremos en el siguiente video.

## 2.2 Suma de trazados

Ya tenemos cerrado el trazado sobre el contorno de nuestro modelo. Ahora, debemos modificar algunos puntos con el fin de suavizar este contorno o perfeccionarlo.

Verás que la zona entre el brazo izquierdo y el cuerpo no está perfilada, porque es una zona cerrada por la mano. Coge de nuevo la herramienta "Pluma" y traza el perfil interno de esta zona. Comienza a crear puntos dando forma al brazo. Este trazo se sumará al trazo que antes hicimos.



Fig. 5. Trazado interior

Si estás trabajando con el modelo de forma aislada, vuelve al proyecto principal. Comprueba que en el panel "Trazados" se ha creado un trazado de trabajo. En él están los dos trazados que hemos hecho. Con la herramienta de "Selección directa" podemos seleccionarlos.

En efecto, tenemos el trazado del interior del brazo y el trazado general exterior del modelo. Acércate al primero de ellos. Con el puntero blanco, ve modificando los puntos necesarios para que se ajuste el trazo al contorno de la figura. Pincha sobre los nodos y muévelos, o sobre los manejadores para modificar las curvas.

Vamos a repasar el contorno de toda la figura, para hacer las modificaciones que consideres oportunas. El contorno de la camiseta no tiene por qué estar perfecto, no le des mucha importancia. En la zona de la cabeza he tenido especial cuidado y el cabello lo retocaremos en próximos videos. En la mano derecha del modelo, hay un pequeño hueco que también podemos trazar con el fin de eliminar posteriormente su contenido.

Cuando acabes, ve al panel "Trazados", haz clic sobre el trazado de trabajo y guarda el trazado con el nombre "modelo". Luego vuelve al panel de "Capas" y selecciona la capa "modelo", en la que se ve al personaje. Desde el menú "Vista", encaja la pantalla para ver el resultado general. Se han sumado todos los trazos realizados, y aparece la silueta de nuestro modelo. Este trazado nos servirá en el video posterior para mejorar los bordes de la figura y aislarla completamente de su fondo.

## 2.3 Limpiar y perfeccionar el contorno del modelo

Ahora pasamos a limpiar el contorno de la figura del modelo. Queremos borrar el fondo de la imagen y dejar el modelo perfilado. Desde el panel trazados, utilizaremos el trazado del modelo que hemos creado anteriormente para seleccionar la figura. Para ello, arrastra este trazado al icono inferior del panel "Cargar trazado como selección".

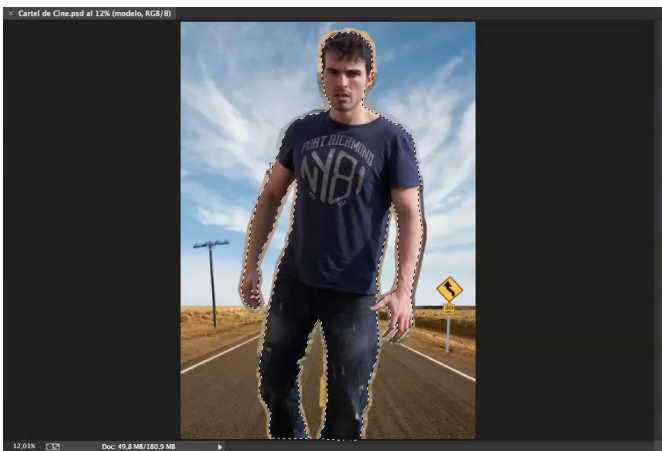


Fig. 6. Cargar trazado como selección

Vuelve al panel "Capas". Esta selección aún podemos mejorarla, ya que la foto tiene bordes un poco suaves. Ve al menú "Selección - perfeccionar borde". Se abre un cuadro de diálogo para retocar los ajustes del borde. Aumenta la detección de borde a 2 píxeles para aplicar el retoque a esa franja de la imagen. En "Ajustar borde", aumenta casi todos los parámetros. Retoca los ajustes a tu gusto. Tómate tu tiempo para ver los cambios en el borde y elegir unos ajustes correctos.

Comprueba que los ajustes son apropiados para todo el contorno de la figura. Para ello, muévete por la imagen. Debes asegurarte de que el perfeccionamiento del borde no deja ver el fondo de la imagen original. Por otra parte, tampoco debe comerse mucho el contorno del modelo, ni modificar su forma original. Retoca los ajustes y cuando estés satisfecho pulsa "Ok". El perfeccionamiento del borde puede tardar unos segundos en cargar.

A continuación, invierte la selección de la imagen "modelo" desde el menú "Selección - invertir", como en ocasiones anteriores. Elimina la selección desde el menú "Edición", borrando el fondo que de la imagen original "modelo". Después, deselecciona desde menú "Selección - deseleccionar".

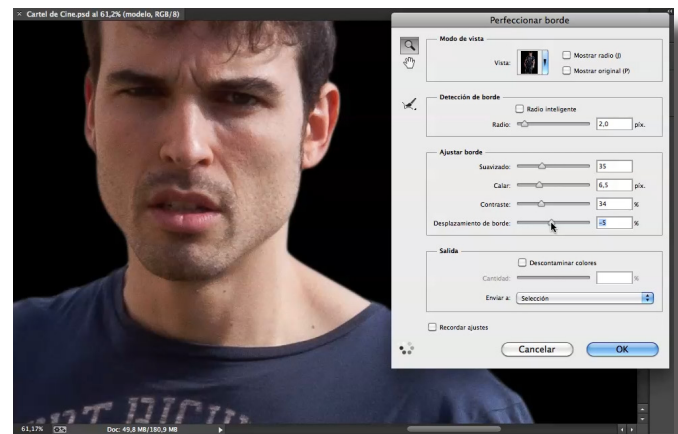


Fig. 7. Perfeccionar borde

Hemos conseguido que el modelo tenga un contorno limpio y definido, parece aislado de su fondo original e incluido en la nueva imagen de fondo. En los siguientes tutoriales, integraremos los demás elementos que componen nuestra escena.

## 2.4 Mejorar el contorno de los demás elementos

Pasamos al poste de luz. Alrededor del poste, existe un contorno azul que debemos eliminar para aislarlo del fondo y poder integrarlo en nuestra composición.

Para ello, ve a la capa "poste" y acércate al elemento con la herramienta "Zoom". Vamos a separar el poste de su fondo. Como en esta ocasión el fondo es de un color plano, podemos utilizar la herramienta "Varita mágica" para seleccionarlo. En los ajustes de esta herramienta, marca "promedio de 5x5" y la tolerancia bájala a 30, como ves en el video. Luego, haz clic en el color azul de cielo y se creará una selección. Suma a la selección todas las zonas de azul pulsando [Alt] a la vez que haces clic sobre la imagen.

Una vez seleccionado todo, borra la selección desde el menú "Edición - borrar". Para terminar, debes deseleccionar desde el menú "Selección - deseleccionar", o bien con [Cmd + D] para Mac [Ctrl + D] para PC.

Como ves, ya tenemos aislados en nuestra composición el modelo y el poste. Para conseguir una composición realista, ahora debemos perfeccionar la unión entre el cielo y la carretera, dejando ver las montañas.



Fig. 8 y 9. Selección con varita mágica

## 2.5 Uso de la máscara de capa para unir cielo y tierra

A continuación, queremos mejorar la unión entre el cielo y las montañas. Como se trata de dos capas diferentes, vamos a trabajar con la máscara de capa sobre una de ellas. En esta ocasión, haremos una máscara sobre la capa "cielo" y ocultaremos parte de ésta para dejar ver el horizonte y las montañas con algunas nubes.

Colócate sobre la capa "cielo" y crea una máscara de capa desde el icono inferior del panel de "Capas", "Crear nueva máscara de capa". Aparecerá a la derecha de la capa la máscara en blanco, esto quiere decir que nos deja ver el contenido de la capa "cielo". Vas a pintar sobre la máscara. Ve a la herramienta "Pincel" y abre en el icono "Pincel" el panel para ver los diferentes tipos.

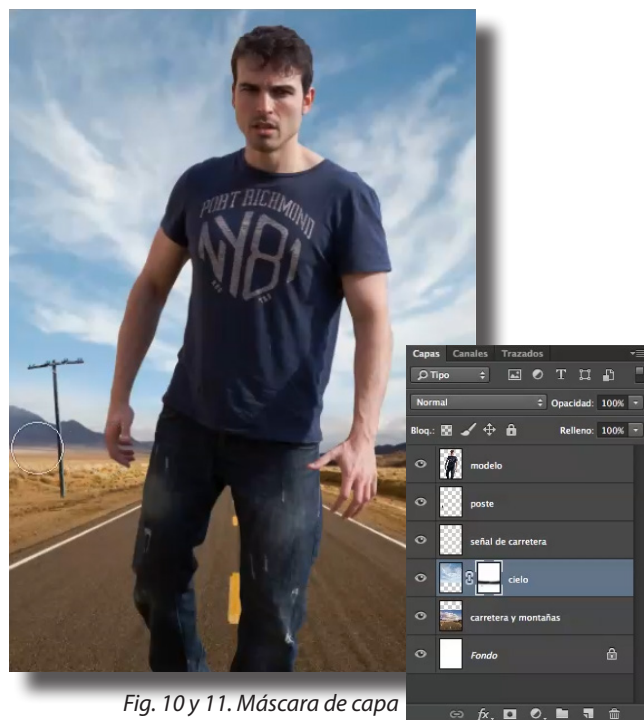


Fig. 10 y 11. Máscara de capa

Para integrar un elemento de una imagen en otro fondo diferente, utilizaremos la máscara de capa. Frente a la goma de borrar, la máscara te permite eliminar parte de la información en una de las capas y recuperarla en caso necesario. Además, sobre la máscara podrás utilizar cualquier herramienta que te permita pintar, como el pincel, el cubo de pintura o el degradado.

Escoge un pincel "circular difuso" a un tamaño de 500 píxeles, por ejemplo. Ten activado la "Transferencia" y "Suavizar", esto permite pintar con más sensibilidad y precisión. Cierra este panel de pinceles y ajusta la opacidad del pincel más o menos al 88%.

Pintaremos con el "Color frontal" en negro al 100% para ocultar parte de la capa "cielo". Comienza a pintar en pasadas suaves, dejando ver las montañas y parte de las nubes. Hazlo progresivamente, en horizontal y de abajo a arriba. Si quieres rectificar, cambia el pincel de negro a blanco pulsando la tecla [X]. Si pintas con el color blanco, de nuevo dejarás ver la imagen original.

Hemos terminado esta etapa. Ya tienes los elementos bien perfilados sobre la imagen de fondo. En los próximos temas, vamos a retocar con detalle los elementos para integrarlos con mayor realismo en la escena.