

Unidad 2

Máscara de ajustes y proyección de sombras

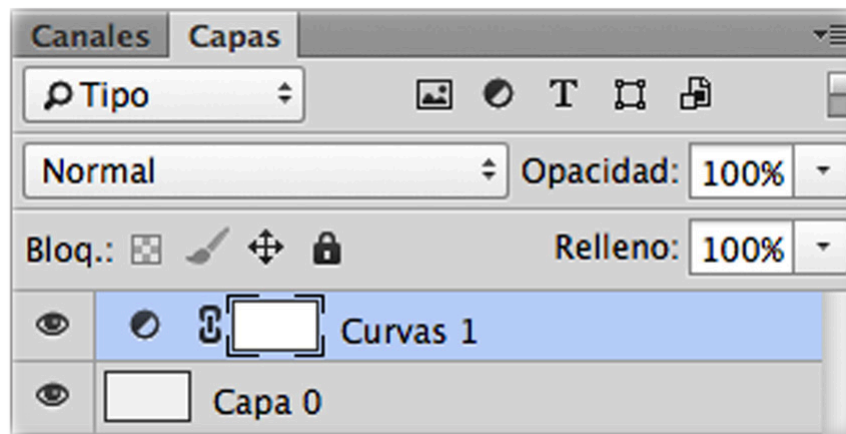


CONTENIDO

- 2.1. Capa de ajuste tono frío
- 2.2. Capa de ajuste tono cálido
- 2.3. Creación de iluminación artificial
- 2.4. Proyección de sombras

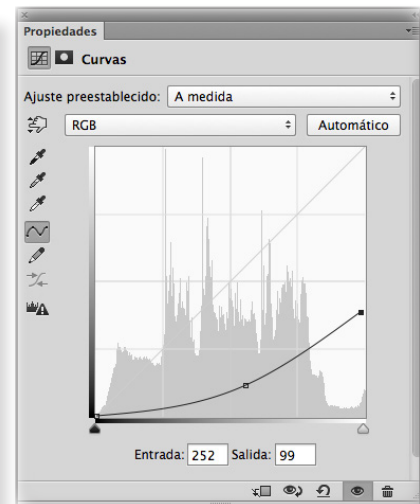
2.1 Capa de ajuste tono frío

Para crear una escena con tono frío o nocturno debemos modificar la capa de ajuste a través de las **CURVAS**. La herramienta “Curvas” es enormemente útil para hacer correcciones de color en la imagen, al poder trabajar de forma independiente en cada canal de color.



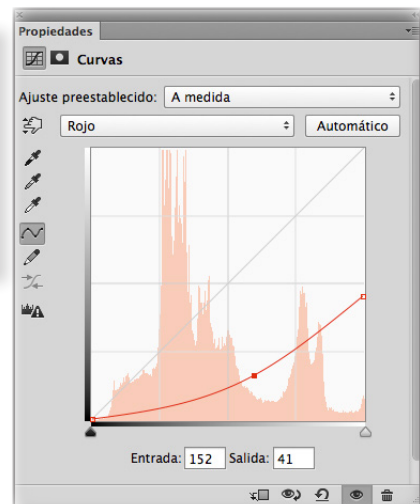
1

Ajustamos todos los canales a la vez: **RGB** con la intención de oscurecer la imagen. Haz clic aproximadamente en el centro de la diagonal para crear un punto de control sobre los medios tonos y arrástralo hacia abajo para restarles intensidad. Arrastra hacia abajo también el control de Blancos para disminuirlos. Como en la imagen.



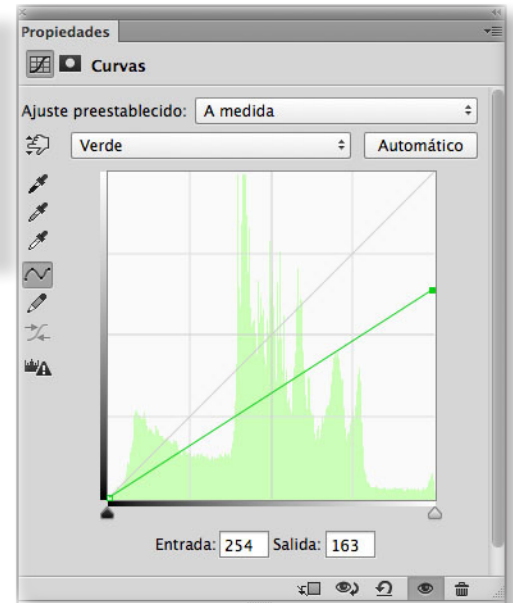
2

Seleccionamos el canal **ROJO**. Elimina parte de este color en los medios tonos y los rojos más claros. La imagen queda verdosa.



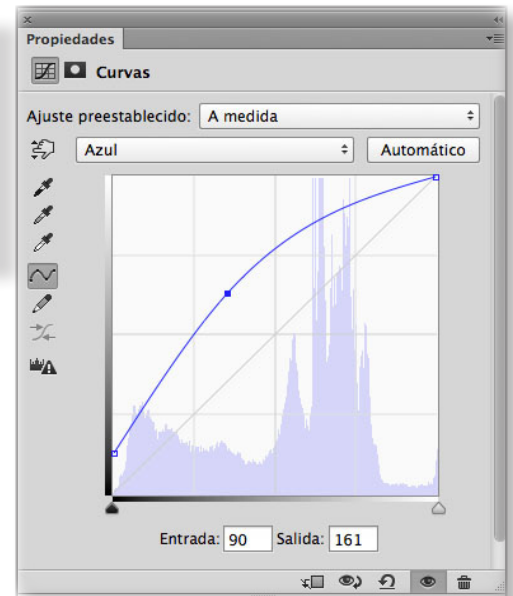
3

Seleccionamos el canal **VERDE**. Reduce también el color “Verde” en sus zonas claras. El opuesto del verde es el “Magenta”



4

Seleccionamos el canal **AZUL**. Añade más “Azul” en sus medios tonos e intensifica los azules más oscuros.



Para evitar la saturación de azul creamos una nueva capa de ajuste > **TONO Y SATURACIÓN**. Desliza el control de la saturación a -51 aproximadamente. Así conseguimos los tonos fríos y el efecto nocturno.

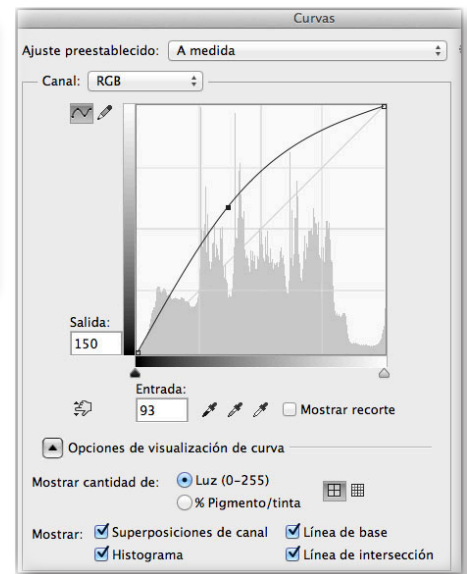


2.2 Capa de ajuste tono cálido

Para crear una escena con tono cálido debemos modificar la capa de ajuste a través de las **CURVAS**. Primero debemos duplicar la capa original y colocarla por encima. Cambiaremos el color de la imagen a tonalidades cálidas, las cuales permanecerán ocultas por una máscara hasta que vallamos mostrándolas de forma selectiva con la herramienta “pincel” al ir dibujando sobre dicha máscara.

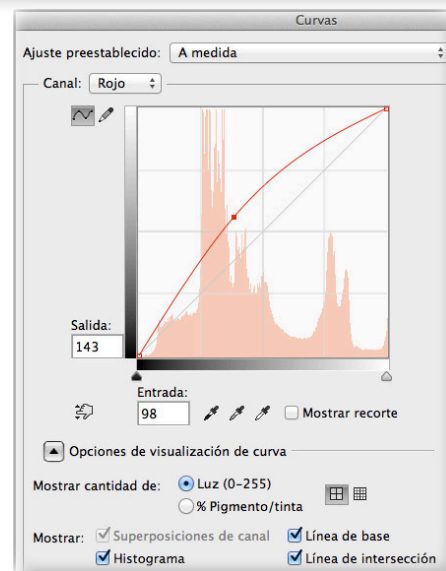
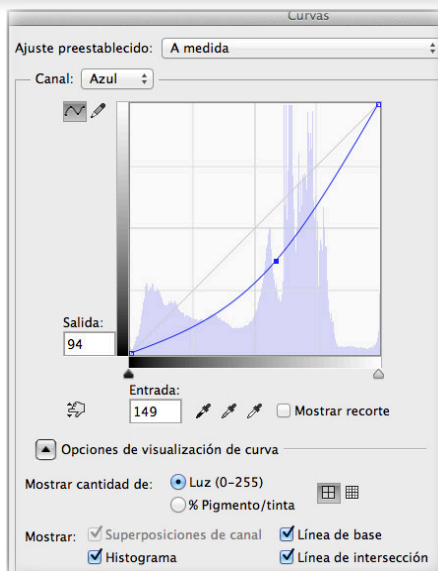
1

Aumenta la intensidad de los medios tonos de todos los canales a la vez: **RGB** de modo que quede más clara la imagen.



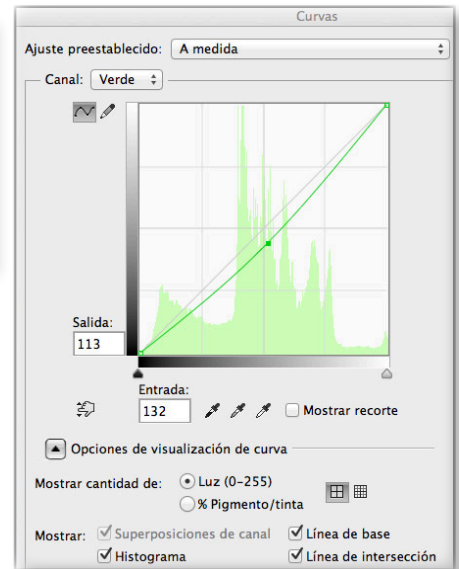
2


Seleccionamos el canal **AZUL**. Reduce los medios tonos de manera que añadimos color amarillo a la escena. En el canal **ROJO**, aumenta sus medios tonos, de modo que eliminamos los tonos cian.

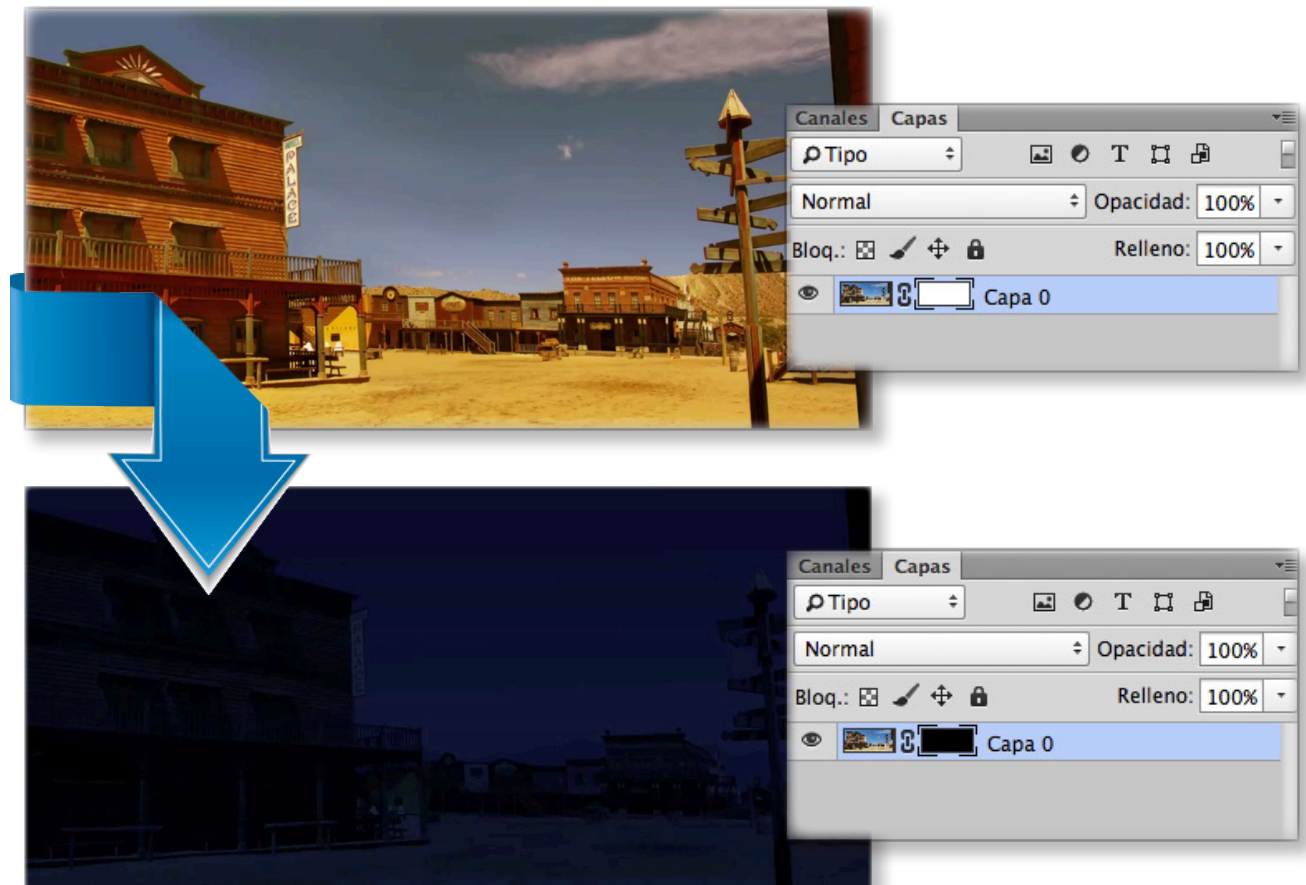


4

Seleccionamos el canal **VERDE**.
Disminuimos en sus tonos medios el verde de manera que añadimos magenta.

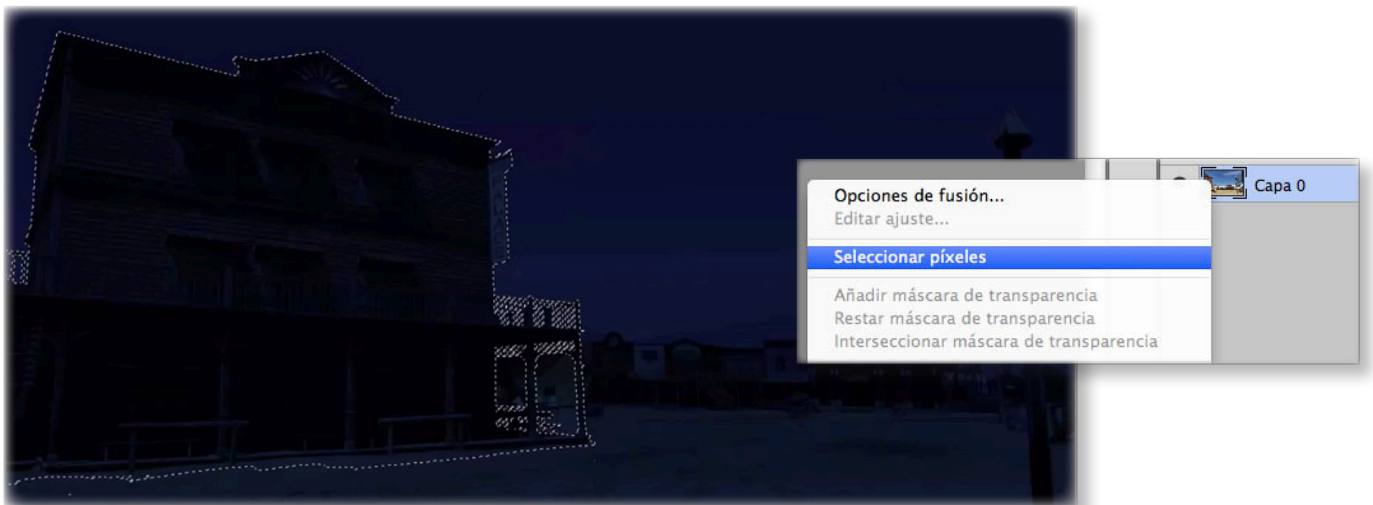


Una vez hemos conseguido una imagen con tonos cálidos debemos crear una máscara que deberemos invertir para hacerla aparecer progresivamente con un PINCEL. Para ello pulsaremos el icono **Crear máscara**  y la ocultaremos invirtiendo el color de la máscara y dejándolo en color negro para que la capa sea transparente.



2.3 Creación de iluminación artificial

Esta técnica consiste en ir pintando sobre la capa de luz cálida que actualmente está oculta por una máscara. Debemos seleccionar, en primer lugar, aquellas zonas que queremos iluminar y para evitar errores, al tener realizado el recorte de los objetos podemos trazar la selección simplemente haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre la capa deseada y marcando la opción “seleccionar píxeles”.

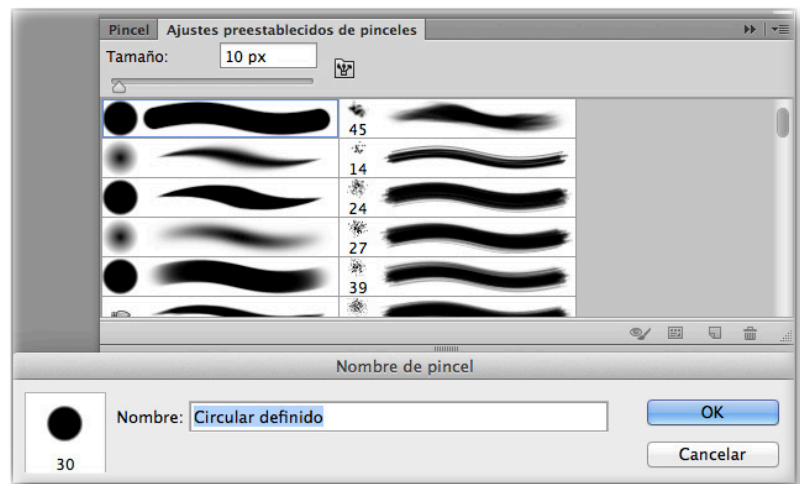
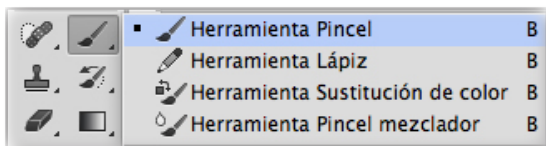


De esta forma sólo dibujaremos sobre la selección realizada. Ahora sitúate sobre la máscara para pintar en ella con la herramienta “pincel”. Asegúrate de tener seleccionado el color frontal en blanco puro. Con un tamaño de pincel grande, comienza a pintar las zonas donde tengas previsto que habrá luz. Usa un pincel grande de **mayor opacidad** sobre las zonas que requieren más intensidad de luz y con una **intensidad menor** en aquellas que queramos que estén más oscuras.



2.4 Proyección de sombras

La manera de crear sombras con esta técnica es la inversa a la creación de la iluminación que hemos visto anteriormente, es decir, en otras palabras se trata de pintar con el **PINCEL** sobre la máscara con el **color en negro** de forma que ocultamos la capa que posee el color cálido y dejamos a la vista la capa con el tono nocturno. Para ello, coge el pincel (**B**) y elige uno de tipo circular definido (**F5**).



Debes dar pinceladas sobre aquellas zonas sobre las que debe proyectarse las sombras, de modo que quede visible la capa de tono nocturno. Entra en juego, la intensidad que quieras darle a cada zona.

