

## Unidad 3 Iluminación de objetos




### CONTENIDO

- 3.1. Aumentar la intensidad de luz
- 3.2. Resplandor difuso
- 3.3. Simular ventanas
- 3.4. Crear iluminación interior

### 3.1 Aumentar la intensidad de luz

Siguiendo la técnica anterior, podemos darle aún más intensidad de luz a aquellos elementos que deseamos que destaquen y para ello, de nuevo, nos situaremos sobre la máscara con un pincel circular de contorno difuso tipo aerógrafo con opacidad del **100% en color blanco**. De este modo pintamos la máscara negra invisible y dejamos a la vista aquello que hemos ido pintando.

Si nuestra escena necesita más luz podremos aplicar **otra técnica**. En este caso, crea una nueva **capa de ajuste de curvas**  justo encima de la capa original. Haz clic sobre el centro de la diagonal creando una curva ascendente. El paso siguiente es invertir la capa de ajuste de blanco a negro con el comando **CTRL+I**.



Pinta sobre la máscara con un pincel tipo aerógrafo con una opacidad del 49% para dar mayor intensidad a la iluminación. Siempre puedes corregir cambiando el color a negro con la tecla “x”. Cuando demos el visto bueno, debes **Combinar la capa hacia abajo CTRL+E**.

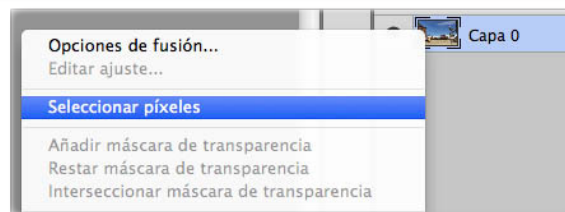


## 3.2 Resplandor difuso

Para dar un mayor realismo a nuestra escena y a las iluminaciones que hemos creado es necesario formar un halo de luz alrededor de aquellos objetos como las lámparas. Debemos crear esta atmosfera fuera de las lámparas y para que nuestras modificaciones no afecten a dichos elementos procederemos de tal modo:

1


Selecciona el contorno de nuestro objeto de manera muy sencilla. Pulsa sobre el icono de la capa y con el boton derecho **“Seleccionar píxeles”** .

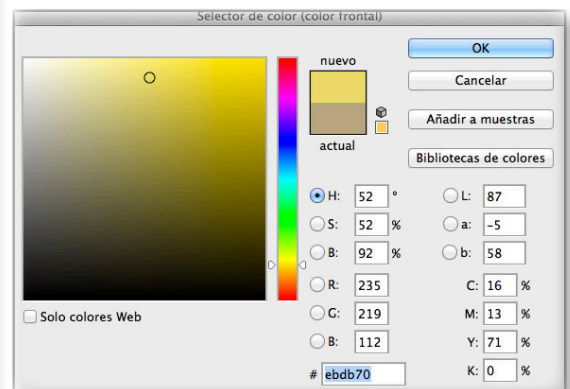


2

Para dibujar fuera de nuestra selección la invertimos desde **SELECCIÓN > INVERTIR**. Ahora podremos pintar sin riesgo a alterar nuestras lámparas.

3

Toma una muestra de color pulsando la tecla **(Alt)**  sobre la zona un poco más amarillenta y afina la selección aún más editando desde “color frontal” a tu gusto, debe ser un amarillo claro.



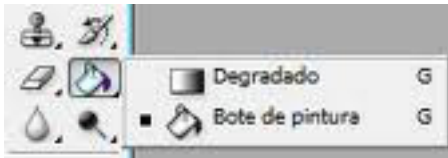
4

Con un pincel circular difuso con una **opacidad del 49%** aproximadamente, pinta sobre las lámparas de forma decidida pero suavemente hasta conseguir un resplandor convincente. Recuerda que estamos trabajando sobre la misma capa que la lámpara. Si deseas que este efecto fuese independiente debes hacer este proceso sobre una capa nueva.



### 3.3 Simular ventanas

Crea una **capa nueva** por encima. on la herramienta lazo y pulsando tecla (**Alt**) ve contorneando la ventana con líneas rectas para formar un cuadrado interior. Cuando tengas cerrada la selección, haz clic en “**bote de pintura**” rellénala de color blanco y baja la opacidad.



Haz clic con la herramienta “**lazo**”, y pulsando la tecla (**ALT**) crea rectángulos para borrarlos seguidamente con la tecla “suprimir”. Cuando termines, vuelve a restaurar la opacidad de la capa “ventanas” al 100x100.



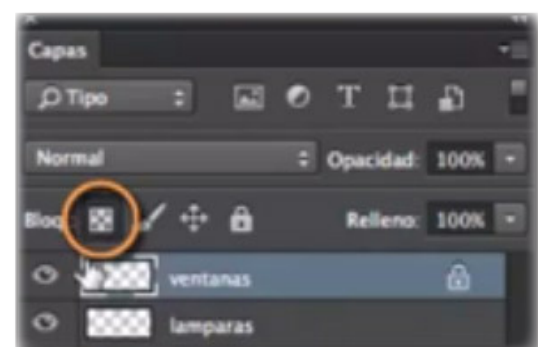
A continuación copia en la escena la imagen de una cortina que previamente ha sido tratada con tonos amarillentos. En este punto reescalala al tamaño de la ventana. En el panel de capas, posíciónate en la línea que separa la capa “cortina” con la capa inferior mientras mantienes pulsada la tecla (ALT). El puntero de ratón cambia de forma, este icono nos indica que el contenido de la capa “cortinas” sólo afectará a la capa inferior. Ahora puedes transformar y distorsionar la cortina para adaptarla mejor.



Para conseguir mayor realismo en las ventanas añadimos algo de suciedad en los cristales. Lo haremos mediante el uso del pincel. En este caso, emplearemos alguna textura interesante.

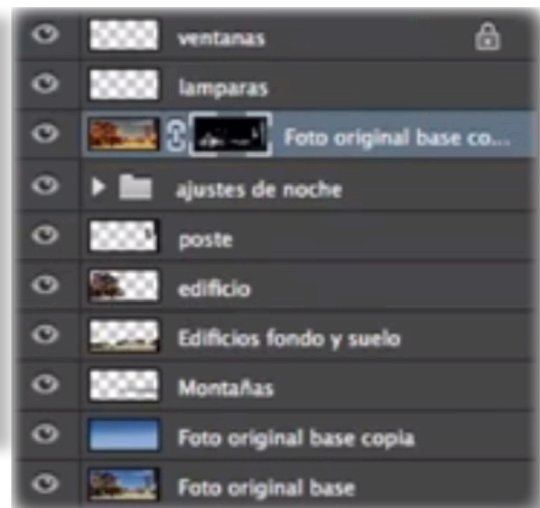
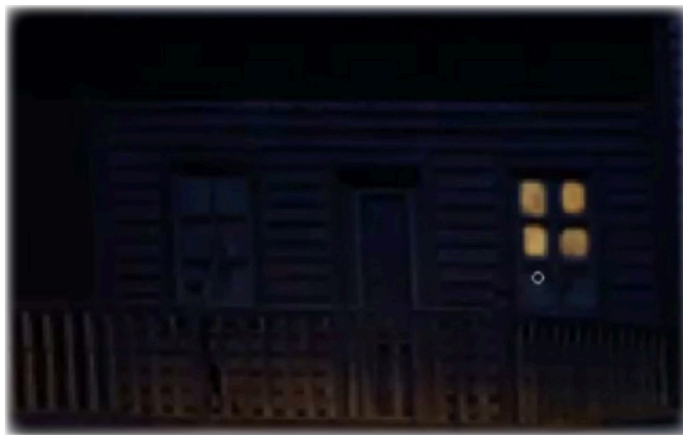


Bloquea los píxeles de esta capa haciendo clic en el icono “bloquear píxeles transparentes” del panel de capa. Ahora podrás pintar dentro sin salirte de la selección, como si fuera una máscara. Baja la opacidad del pincel a un 54% más o menos. Pinta de forma progresiva, sobre todo en torno a los marcos de las ventanas. Ya estás listo para ensuciar ventanas.



### 3.4 Crear iluminación interior

Para crear iluminación artificial dentro del interior de los edificios, vamos a seguir empleando la técnica que hemos venido usando hasta el momento, es decir, con un **PINCEL** blanco pintaremos sobre la máscara negra para ir haciendo visible progresivamente aquellas zonas de la imagen con tonos calidos. Para comenzar debemos tomar un pincel con el color blanco como color frontal e ir pintando sobre los cuadrados que forman los cristales de las ventanas. Rellena bien cada uno de los cuadrados, utilizando un **pincel pequeño**. Estamos dejando ver la foto original, pero creamos la sensación de que existe luz interior en las habitaciones.



Con el fin de crear un efecto real, no es suficiente como iluminar únicamente los cristales de las ventanas, sino que también habrá que tener en cuenta los reflejos que generan estas luces, por ello es conveniente dibujar con el pincel blanco aquellos lugares en los que parezca que refleja la luz. En nuestro caso, barandillas, contraventanas etc... de esta simple forma creamos la sensación de iluminación interior de un modo muy realista.

