

## Unidad 5

# Crear reflejos e intensificar colores

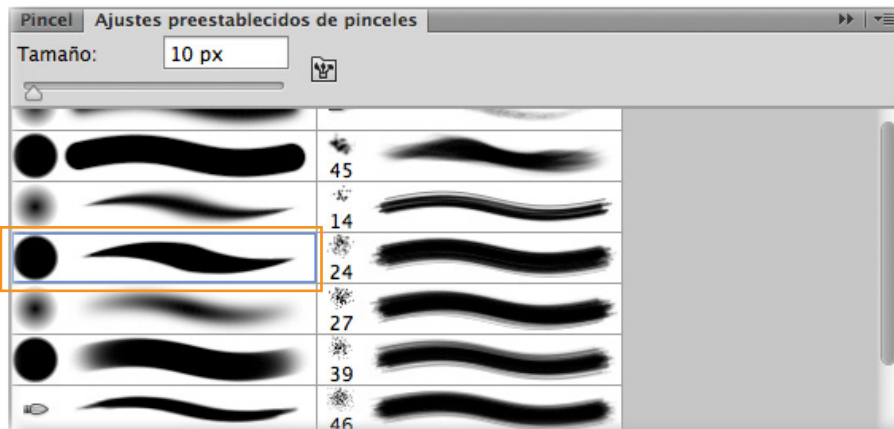


### CONTENIDO

- 5.1. Crear agua con reflejos y relieve
- 5.2. Incorporar niebla
- 5.3. Intensificar azul del cielo
- 5.4. Igualar tonos de reflejos


## 5.1 Crear agua con reflejos y relieve

Podemos crear agua desde cero con photoshop de manera que quede plasmada en nuestra escena. Se trata de un proceso artesanal, por lo que debemos sacar el artista que llevamos dentro. En primer lugar, usaremos un **PINCEL** con bordes bien definidos y una opacidad al 100%. El color frontal a usar debe ser un azul similar al cielo pero algo más claro.




Pinta de forma paralela a la línea de tierra y crea varios charcos separados. Al contorno de los charcos dale relieve pintando de forma curvada e irregular. Intenta seguir de forma aproximada la perspectiva, haz más grandes los charcos que se encuentran más cercanos al espectador y deja los charcos más lejanos más pequeños y estrechos.



Para crear el reflejo del agua, vamos a pintar sobre ella. Haz clic en el icono “bloquear píxeles”, Bloq.:  para que la misma forma que hemos pintado haga de máscara. Pinta con un pincel más pequeño sobre la capa “charcos”. Crea líneas verticales con el pincel difuso. Escoge colores propios de los edificios para crear su reflejo. En los charcos que no reflejan edificios, pintaremos con un tono azul oscuro tomado del propio suelo. Recuerda que los colores más lejanos se aprecian como más fríos que los cercanos, en nuestro caso utilizaremos los azules. Para charcos más pequeños, pinceles más pequeños. Con los tonos de las luces, pintaremos su reflejo vertical en el agua.

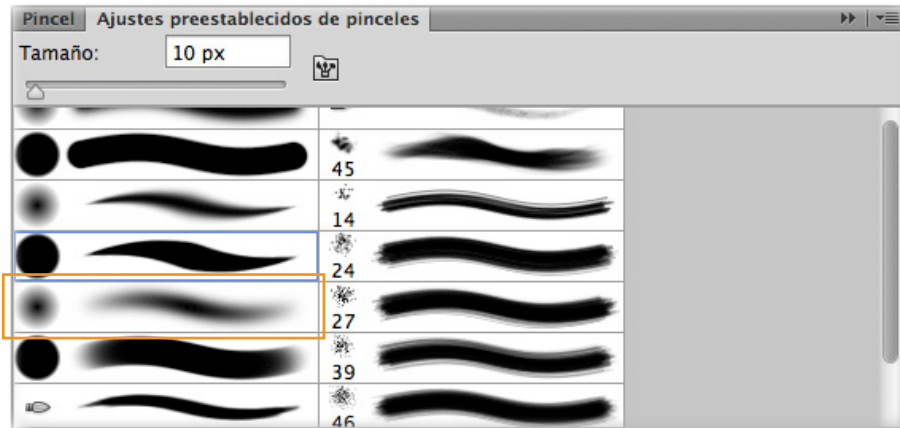


Para añadir algo de textura y el agua no quede tan plana o mate vamos a emplear la Herramienta **DEDO** . Vamos a utilizar un dedo de unos 7 píxeles para mezclar el reflejo de los charcos más cercanos a la puerta del salón. Con esta técnica, recreamos el efecto de la textura cristalina del agua. Te recomiendo utilizar esta herramienta sobre todo sobre los charcos que reflejan más luz.

Para resaltar el charco vamos a usar los **NIVELES (CTRL+L)**. Baja en general los niveles de entrada del blanco y los niveles de salida. Indica los niveles de salida del negro a 10 y retoca los niveles medio de entrada hasta 0,88 aproximadamente. Deja los niveles de salida del blanco entorno a 236.



Ahora agregaremos relieve al charco pintando sobre sus bordes. Vamos a escoger un pincel que tenga una forma bastante dispersa. Toma el tono del suelo. Con un color oscuro, perfila el contorno superior de los charcos. Para perfilar la zona más cercana del charco, aumenta un poco el tamaño del pincel y utiliza colores más claros.

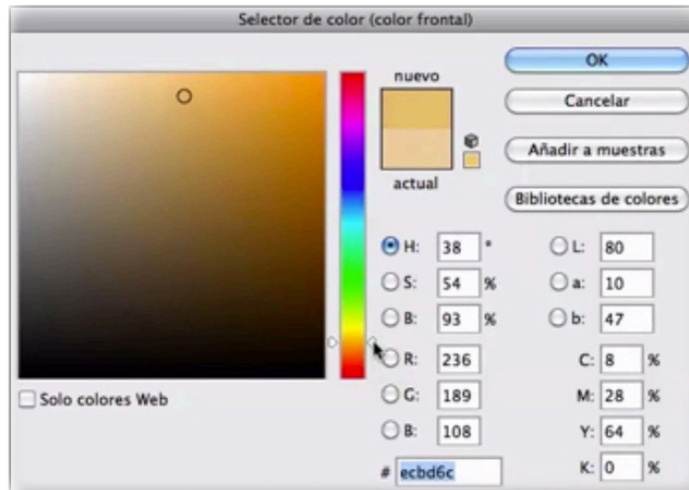


Ten en cuenta que los charcos más cercanos a la luz tendrán los contornos más oscuros y los que se alejan de ella tendrán un tono más parecido al del suelo.



## 5.2 Incorporar niebla

Para dar más dramatismo a la escena, vamos a crear una atmósfera que nos provoque mayor sensación de profundidad. Crea una nueva capa y vamos a utilizar la herramienta “**pincel**” para pintar dentro de esta capa. El pincel debe ser difuso de tipo aerógrafo. El color frontal debe ser con tono anaranjado.



Es recomendable que el uso del pincel tenga una opacidad baja entorno al 15% para evitar el corte brusco en la atmósfera. Para dar sensación de profundidad y que el ambiente parezca espeso, cogeremos un color azul oscuro. Recuerda en cada momento de dónde proviene la luz para saber dónde pintar la atmósfera de iluminación. Cuando hayas pintado esa atmósfera, baja la opacidad de la capa a un 85% aproximadamente para que se integre mejor en la escena.



## 5.3 Intensificar el azul del cielo

Para dar mayor protagonismo al azul del cielo vamos a crear una capa de **ajuste de curvas** por encima de todas las capas para darle unos ajustes finales a toda la escena. En el canal **“RGB”** trazaremos una curva en forma de **“s”** para crear contraste, aproximadamente como vemos en el video. En el canal **rojo** subiremos un poco la curva desde el centro. La curva del canal **azul** la bajaremos un poco, también desde el centro. De esta forma conseguimos una imagen más cálida.

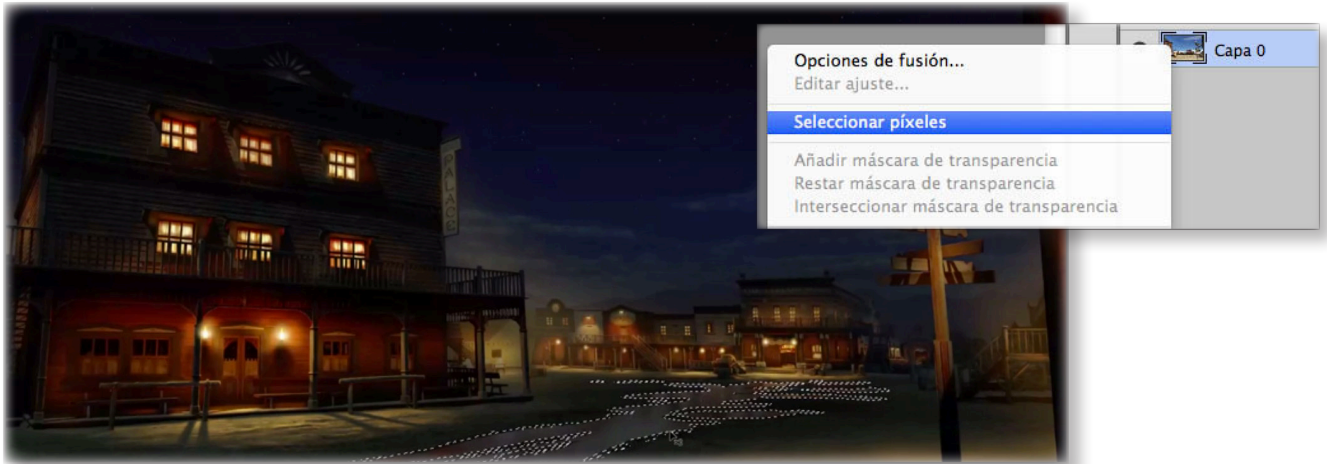




En el siguiente paso lo que debemos hacer para intensificar el azul del cielo es dejar aparecer la imagen original que era más azulada pintando sobre la máscara en negro. Así conseguiremos un azul más intenso y el resto de objetos con un color más cálido como si reflejasen las luces artificiales.



## 5.4 Igualar tonos de reflejos

Para conseguir unos reflejos creíbles debemos pintar sobre el agua con tonos similares a los que tiene nuestro cielo. Para dar al agua el reflejo de la tonalidad que finalmente pusimos al cielo carga la **selección de sus píxeles**.



Escoge la “herramienta pincel”  y sitúate sobre la capa de **ajuste de curvas**  que creamos en el apartado anterior para pintar con color negro sobre ella. De este modo dejaremos ver el color azul del cielo reflejado. Da unas pasadas en sentido horizontal, sobre todo para crear el reflejo sobre el charco principal más grande.

