

Unidad 4

Incorporación de elementos nuevos





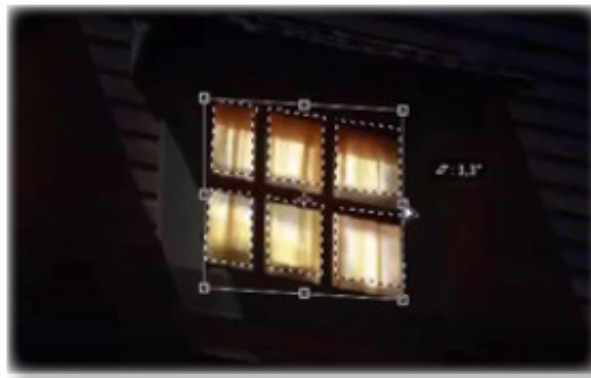
CONTENIDO

- 4.1. Crear nuevos elementos y modificar sus sombras
- 4.2. Recrear cielo nocturno desde cero
- 4.3. Resaltar montañas

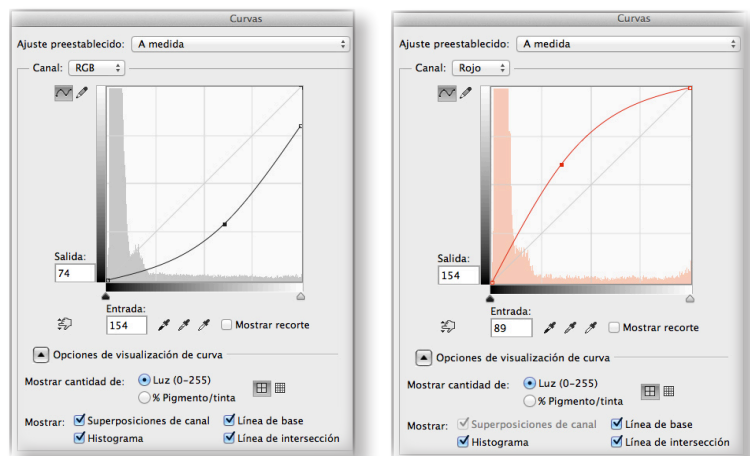
4.1 Crear nuevos elementos y modificar sus sombras

Incorporar nuevos elementos a nuestra escena requiere un trabajo previo de visualización de nuestro trabajo final, es decir, debemos saber previamente que elemento vamos a incluir y que luces y sombras va a generar. Para realizar nuevas luces será recomendable el uso de un **PINCEL blanco difuso** y dibujar sobre la máscara negra, de tal modo que dejemos a la vista la imagen cálida.

Para crear elementos que ya incorporan iluminación deberás hacer una selección del elemento a copiar, puedes hacerlo con el **lazo magnético**  y cuando tengas tomada la selección arrástrala pulsando a la vez tecla **(Alt)**  se creará automáticamente una copia de nuestra selección. Esta nueva imagen la puedes modificar en tamaño y perspectiva con CTRL+T.



Otorgar un mayor realismo a nuestra escena supone que la iluminación de cada elemento sea diferente. Así con la selección tomada, vamos a ajustar sus **CURVAS**. En **RGB**, baja la curva creando un punto central y modificando también el punto de la derecha y en el canal **ROJO**, sube un poco los niveles de salida de las curvas. De este modo, su tonalidad será diferente.




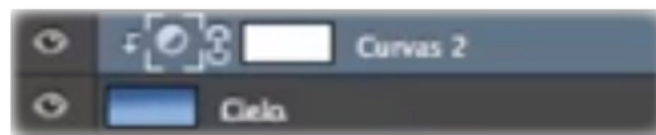
Continuamos con la intención de hacer nuestra escena lo más real posible. Así pues, nos situaremos sobre la máscara negra y usaremos un pincel de transferencia con una opacidad no muy alta y un tamaño que se adapte al marco de nuestras ventanas.

Da luz a los marcos rectangulares que rodean a las ventanas por su exterior dando las pinceladas que consideres oportunas. Con un pincel más pequeño pinta los detalles de la estructura. Cambia el color frontal a negro para crear unas leves sombras paralelas en los marcos.



4.2 Recrear cielo nocturno desde cero

El cielo está muy plano. Vamos a recrear la profundidad propia de una iluminación nocturna. Haz clic sobre la capa "cielo" y crea una capa de ajustes de **CURVAS**. . Sitúate entre capa y capa y haz clic con **(ALT)** hasta que salga la flecha para que la capa de ajuste sólo afecte a la que está debajo.



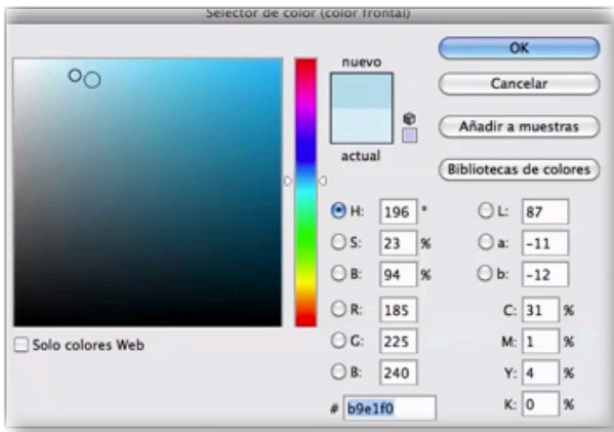
Tras ello debes modificar las curvas para cambiar la tonalidad de la imagen del cielo. Trabajando sobre el canal **RGB**, debes bajar los niveles en general. Crea un punto en el medio de la curva y **baja este nivel**, al igual que el correspondiente a los tonos claros. Con este cambio conseguimos oscurecer el cielo.



Sobre la máscara creada pinta con un pincel difuso de gran tamaño con una opacidad media. Pinta sobre el contorno de los edificios para simular el resplandor de la iluminación. En este caso la máscara es blanca, por lo que debes pintar en negro. Deja la zona superior del cielo más oscura para crear profundidad en la noche.



Seguimos dando realismo a nuestro cielo y para esto vamos a crear las **estrellas**. Este proceso es un simple. Haz una capa nueva y toma como color frontal un azul claro para dibujar las estrellas. Es recomendable el uso del azul antes que un blanco puro ya que le otorga mayor credibilidad.



Selecciona un pincel circular difuso a un tamaño pequeño, piensa que cada pincelada será una estrella en el cielo de nuestra escena. Para hacerlo bien., elige un pincel de un tamaño mínimo, aproximadamente 4 píxeles. Pinta las estrellas de forma aleatoria.

Modifica el tono escogido como color frontal y elige un azul más claro, sin que llegue a ser blanco. Pinta más concentración de estrellas en la zona superior del cielo y de forma más dispersa en la zona baja, da un aspecto más realista.

Él último paso es la creación del cielo y para esto incorpora un cielo de otra imagen con **nubes lejanas**. Insertalas y modifica su tamaño con CTRL+T. Para adaptarlo a la escena es necesario modificar su tonalidad usando los **NIVELES** (CTRL+L). Será necesario darle el contraste preciso. Para evitar los cortes en la imagen seleccionada, tomaremos un pincel con forma de nube y haremos recortes sobre una máscara de capa previamente creada. Pintaremos en negro ya que la máscara es blanca.



4.3 Resaltar montañas

Para darle un mayor énfasis a las montañas o a cualquier objeto debemos seguir empleando la misma que hemos venido empleando hasta ahora, es decir, aplicar sobre la capa montañas una máscara y con un pincel con una opacidad alta pintar sobre la máscara con el color inverso de la misma con el fin de dejar más visible la parte que necesitamos.



Aun quedan muy dispersas, por lo que para darle más protagonismo haremos uso de los NIVELES (CTRL+L). En los niveles de entrada manejamos el deslizador central hacia la izquierda. Ve probando distintos valores y observa la diferencia. El objetivo es que quede más patente la imagen.

