

Curso Photoshop

Lección 7
Noche de Miedo

Tomás Garralaga Camarero



Noche de Miedo

En esta lección convertiremos la siguiente imagen en una escena sacada de una película de terror.



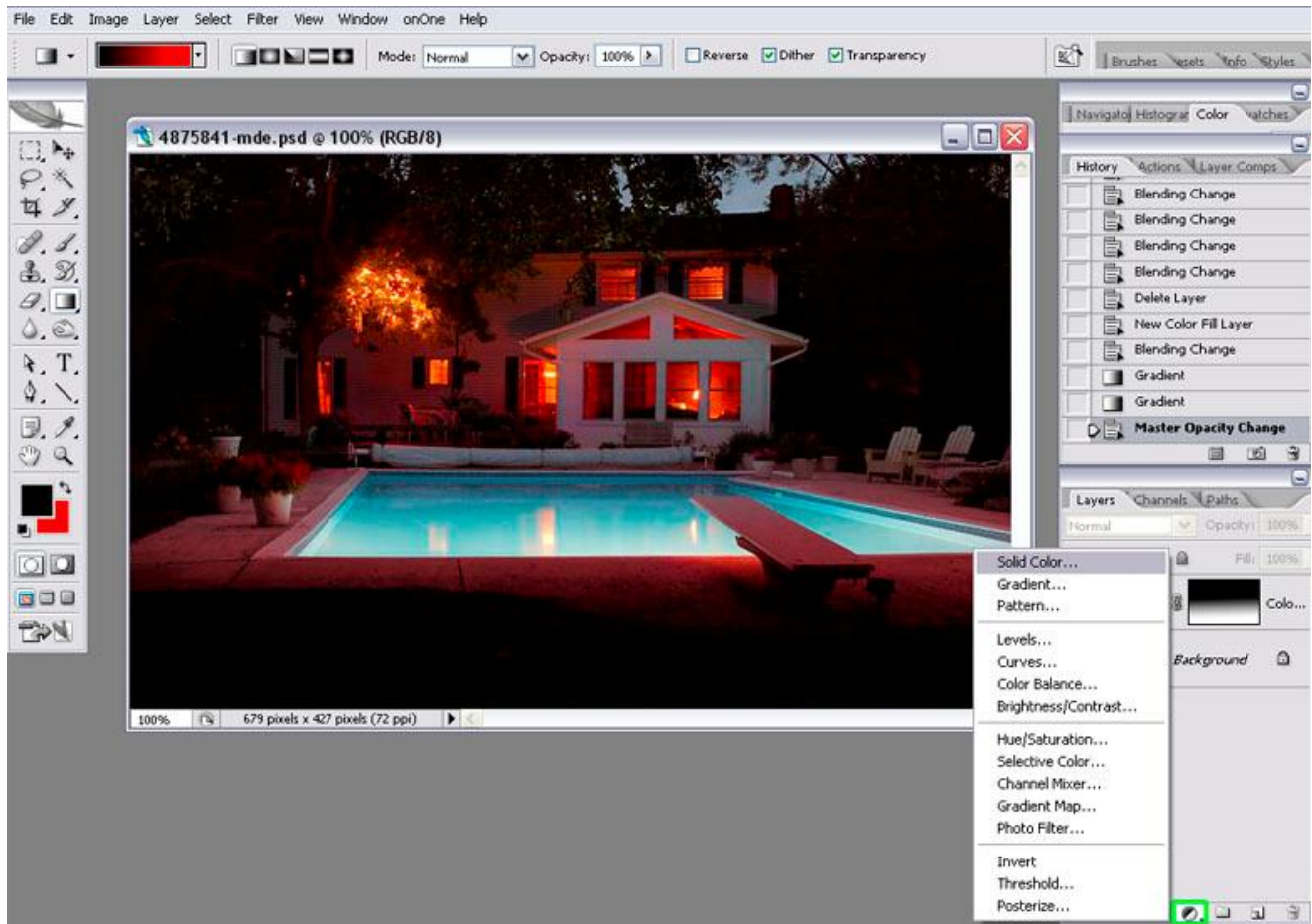
Nuestro objetivo será convertir la casa en una casa maldita.

En primer lugar nos encontramos con que la parte inferior de la imagen tiene un tono azulado, que sustituiremos por un tono rojizo.

Capa de Relleno

Para dar un tono rojizo a la parte inferior de la imagen usaremos una *Capa de Relleno*, este tipo de capas se encuentran junto a las *Capas de Ajuste*, y crean una capa que rellenan de un color, un degradado, o un patrón dependiendo del tipo de *Capa de Relleno*.

En este caso usaremos una capa de relleno de tipo *Solid Color* (*Color Solido*) que simplemente crea una capa y la llena de un color, en nuestro caso usaremos el color rojo.



Como nuestro objetivo es modificar el color de la imagen estableceremos el modo de esta capa a *Color* y ajustaremos la opacidad de la misma, a continuación crearemos una mascara que llenaremos con un degradado para que el tono rojizo solo afecte a la parte inferior de la imagen.

La ventaja de las capas de relleno es que haciendo doble clic sobre ellas podemos modificarlas en cualquier momento del mismo modo que podíamos cambiar los parámetros de las capas de ajuste.

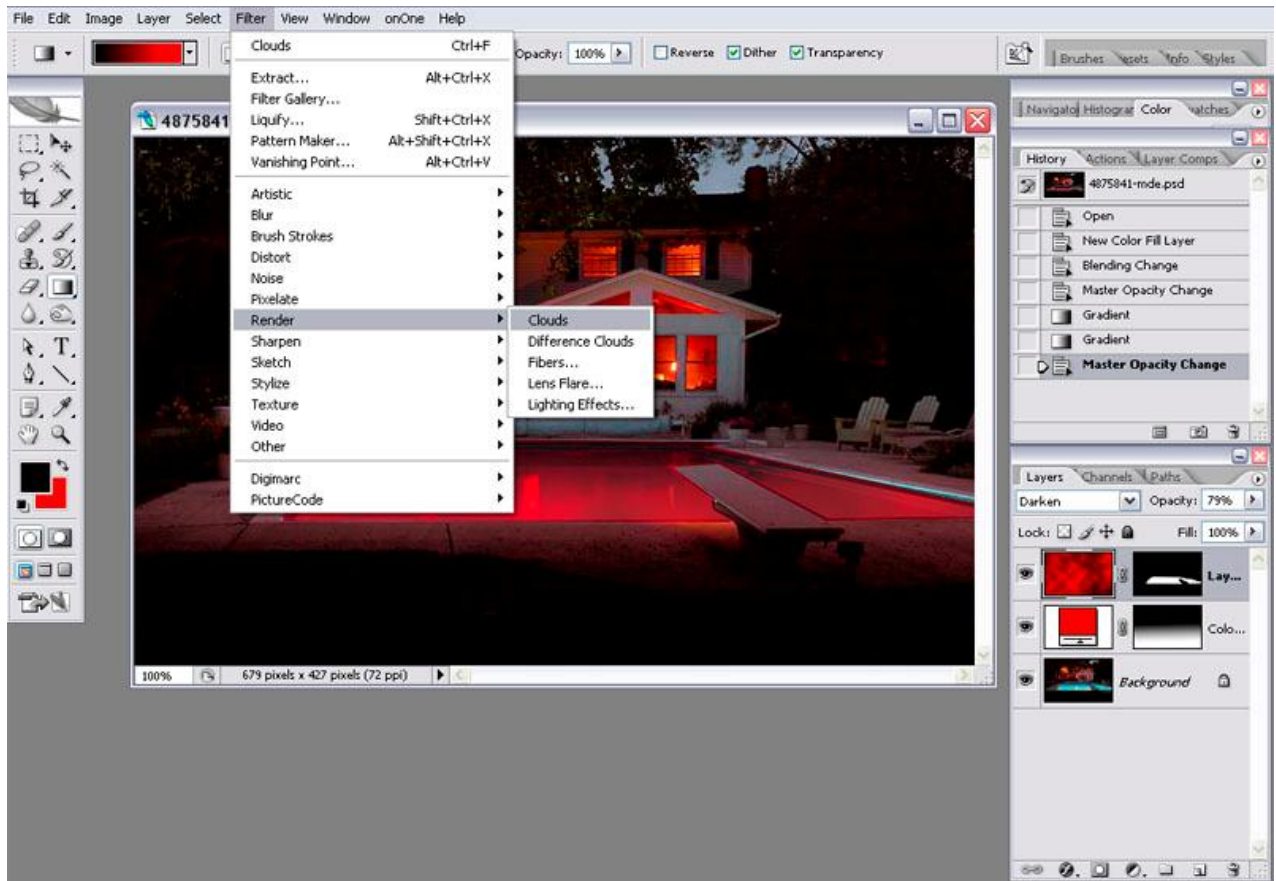
Piscina

Para modificar el contenido de la piscina crearemos una nueva capa y llenaremos esta nueva capa con un efecto de sangre.

Dado que solo pretendemos modificar el contenido de la piscina sobre esta nueva capa aplicaremos una mascara delimitando el interior de la piscina.

Nubes

Para dar el efecto de sangre usaremos el filtro *Clouds* (*Nubes*), el cual se haya en el menú superior *Filter* (*Filtro*), *Render* (*Renderizar*).



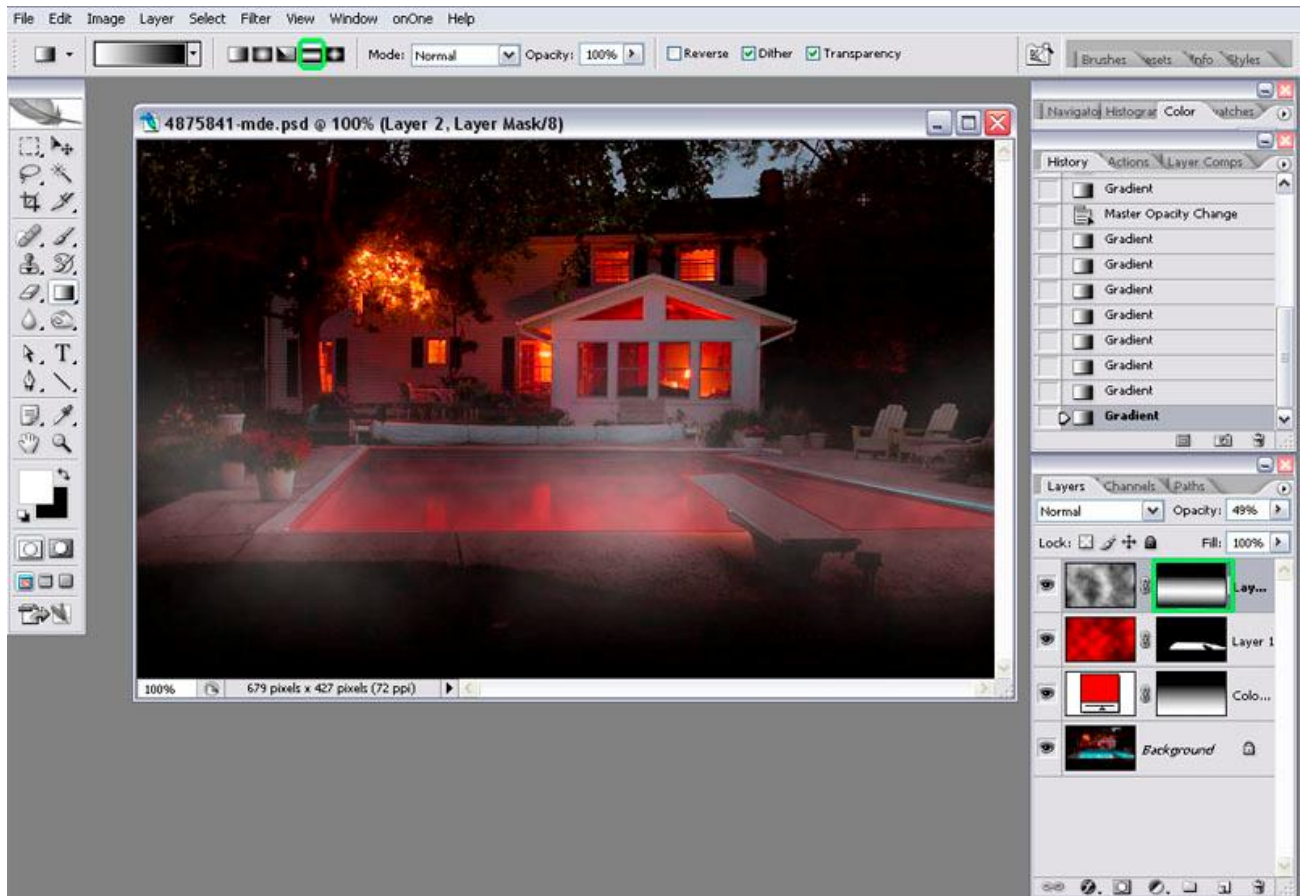
Este filtro no tiene parámetros propiamente dichos, usa como parámetros el color de primer plano y el color de fondo que tengamos definidos y con ellos genera nubes, en nuestro caso usaremos rojo y negro.

El filtro genera las nubes aleatoriamente, es por esto que cada vez que aplicamos el filtro el resultado es diferente, si al aplicar el filtro no nos convence el resultado podemos aplicarlo tantas veces como sea necesario hasta obtener un resultado satisfactorio.

A esta capa aplicaremos el modo de capa *Darken* (*Oscurecer*) y disminuirémos la opacidad, este modo hace la capa actual visible únicamente en aquellos lugares en que las capas inferiores tienen un valor de luminosidad superior, de este modo mantendremos los reflejos de la superficie de la piscina.

Niebla

Para conseguir el efecto de niebla crearemos una nueva capa semitraslúcida que llenaremos usando de nuevo el filtro *Clouds* (*Nubes*), esta vez usando los colores blanco y negro.



Para que la niebla solo afecte a la zona alrededor de la piscina crearemos una máscara y la rellenaremos con un degradado de tipo *Reflected* (*Reflejado*), este tipo de degradado genera dos degradados simétricos, uno en el sentido que arrastramos el ratón y el otro en el sentido inverso.

Cielo

La última zona conflictiva de la imagen son las partes visibles del cielo, estas las podéis solucionar de varias maneras: pintándolas de negro con la herramienta pincel, coloreándolas de rojo con hue/saturation, o incluso usando de nuevo el filtro Clouds entre otras posibilidades.

Conclusión

Espero que os haya gustado la lección de hoy en la que habéis aprendido a utilizar el filtro clouds, muy útil a la hora de crear multitud de efectos.


Como siempre, aquí tenéis el resultado de la lección de hoy.



Puedes seguir estas lecciones y bajarte las nuevas desde [aquí](#).

Puedes ponerte en contacto con el autor en el mail: onishirox@gmail.com

Todas las marcas que se citan en estas lecciones son de sus respectivos propietarios. Adobe Photoshop es un programa de pago. Visita la web de [Adobe](#) para más información y poder obtener una versión de prueba.



creative commons
COMMONS DEED
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
