

Curso Photoshop

Lección 8

Estatua Humana

Tomás Garralaga Camarero



Estatua Humana

En esta lección fusionaremos dos imágenes, la idea es poner los ojos del retrato en la estatua y darle una apariencia más orgánica mediante el uso de texturas.

Para esta lección usaremos las siguientes imágenes:

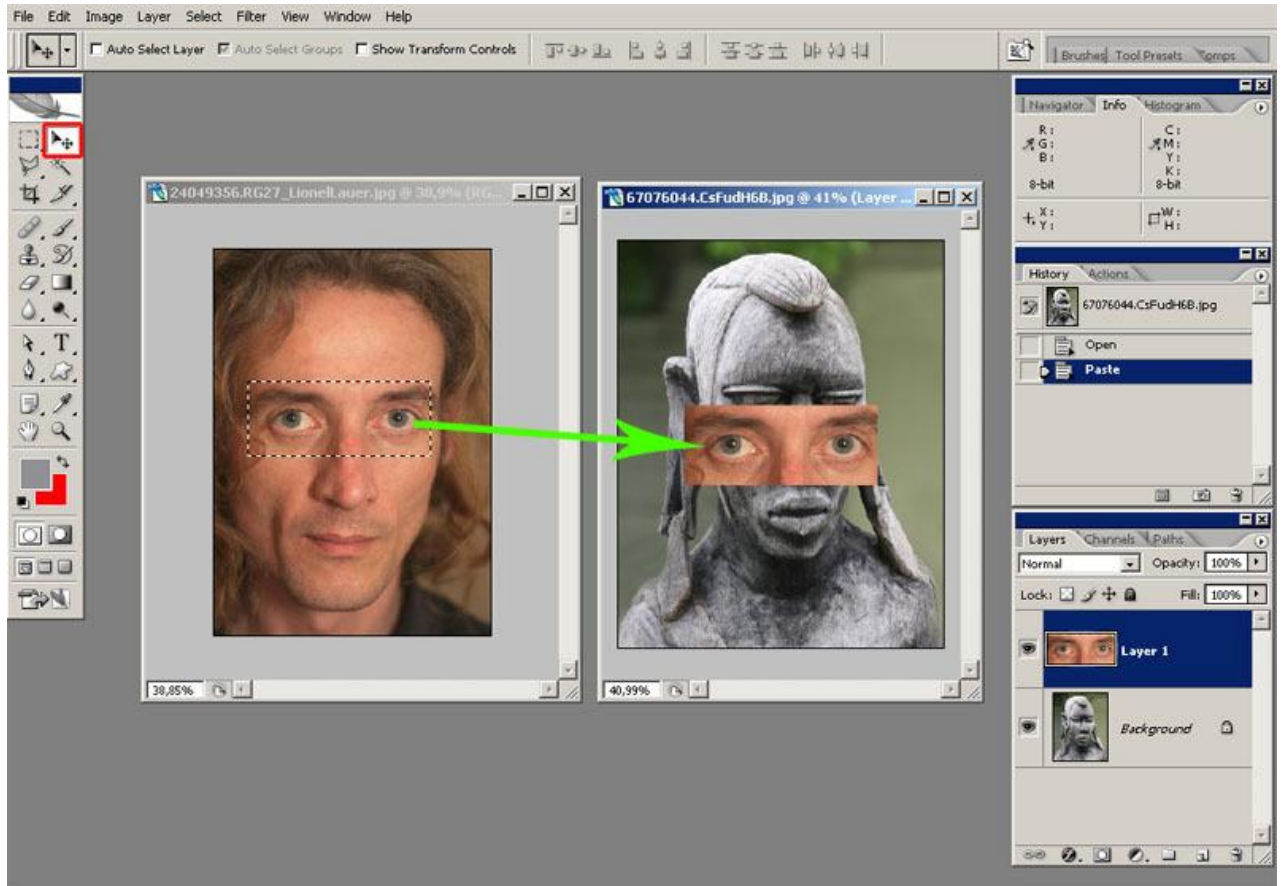


Fusión de imágenes

En primer lugar para poder combinar las imágenes abriremos ambas en Photoshop.

Dado que únicamente deseamos mover los ojos del retrato a la imagen de la estatua, seleccionaremos estos mediante la herramienta de selección rectangular.

Para insertar esta selección en la otra imagen usaremos la Herramienta **Move** (Mover) y pulsando dentro de la selección que hemos creado la arrastraremos hasta la imagen destino.



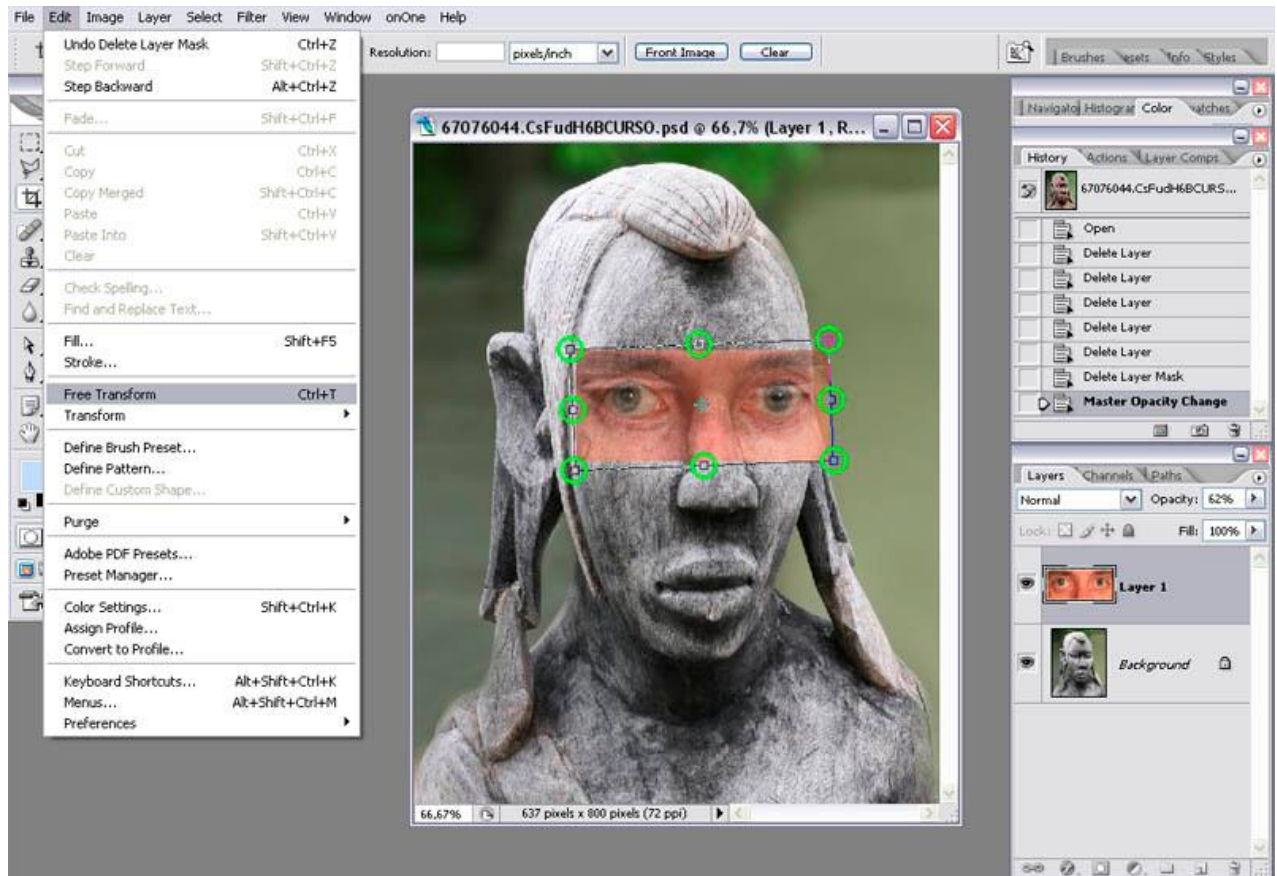
Este proceso lo que hace es crear una nueva capa en la imagen destino y meter dentro de esta nueva capa el contenido que hemos arrastrado sobre la imagen.

A estas alturas ya podemos cerrar la imagen del retrato ya que no la necesitaremos en el resto de la lección.

A continuación debemos alinear los ojos que hemos pegado con los de la estatua, para ello disminuirémos la opacidad de la capa de los ojos para poder comprobar la alineación.

Transformación Libre

Para alinear los ojos usaremos la *Transformación Libre*, que se encuentra en el menú superior **Edit** (Edición), **Free Transform** (Transformación Libre), o pulsando la combinación de teclas **CONTROL + T**.



Arrastrando el centro del área de Transformación movemos esta, y arrastrando los cuadros que se encuentran en los bordes la hacemos mayor o menor.

Si deseamos mantener la relación de aspecto mantendremos pulsada la tecla MAYUSCULAS al arrastrar las esquinas, y si queremos que el cambio de tamaño sea a partir del centro mantendremos pulsada la tecla ALT

Para rotar el área de Transformación colocaremos el cursor cerca de una esquina hasta que aparezca una pequeña flecha curvada y arrastraremos con el ratón.

Para finalizar la transformación pulsaremos la tecla ENTER para guardarla, o ESCAPE para cancelar y volver al estado inicial.

Una vez transformados los ojos para que encajen aproximadamente sobre los de la estatua, crearemos una máscara en la capa y ocultaremos las zonas no deseadas, dejando visible únicamente la parte de los ojos que nos interese.

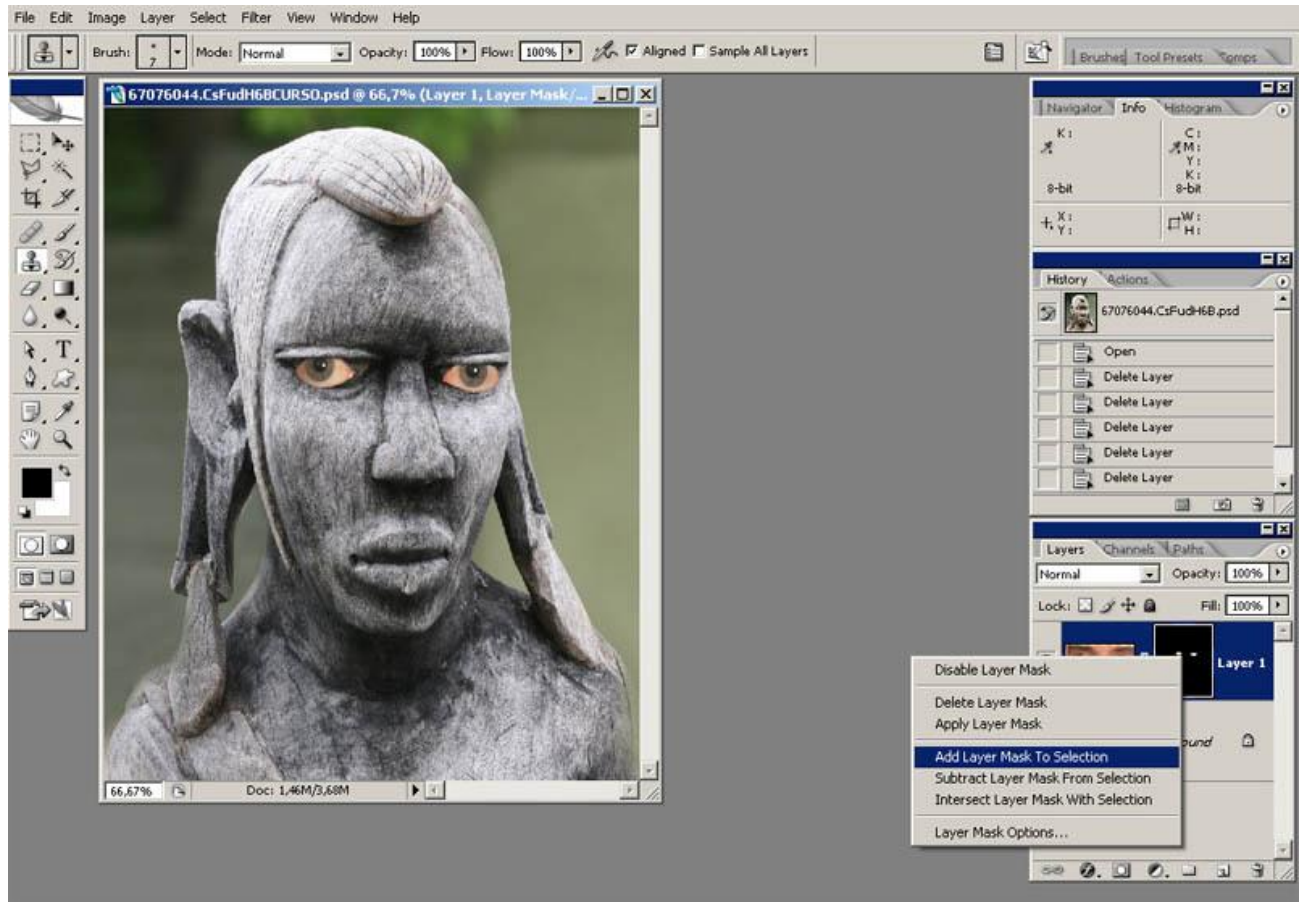
Es muy importante que ocultéis la totalidad de la capa excepto la parte de los ojos que deseáis mostrar, pintando de negro todo el resto de la máscara y no solo el área alrededor de los ojos, de lo contrario no podréis realizar la lección.

Selección desde Mascara

A continuación usaremos una capa de ajuste Hue/Saturation para disminuir la saturación de los ojos.

En lugar de tener que volver a pintar la máscara, cargaremos una selección a partir

de la mascara de la capa de los ojos pulsando con el botón derecho del ratón sobre esta y seleccionando **Add Layer Mask To Selection** (Añadir Mascara de Capa a La selección).



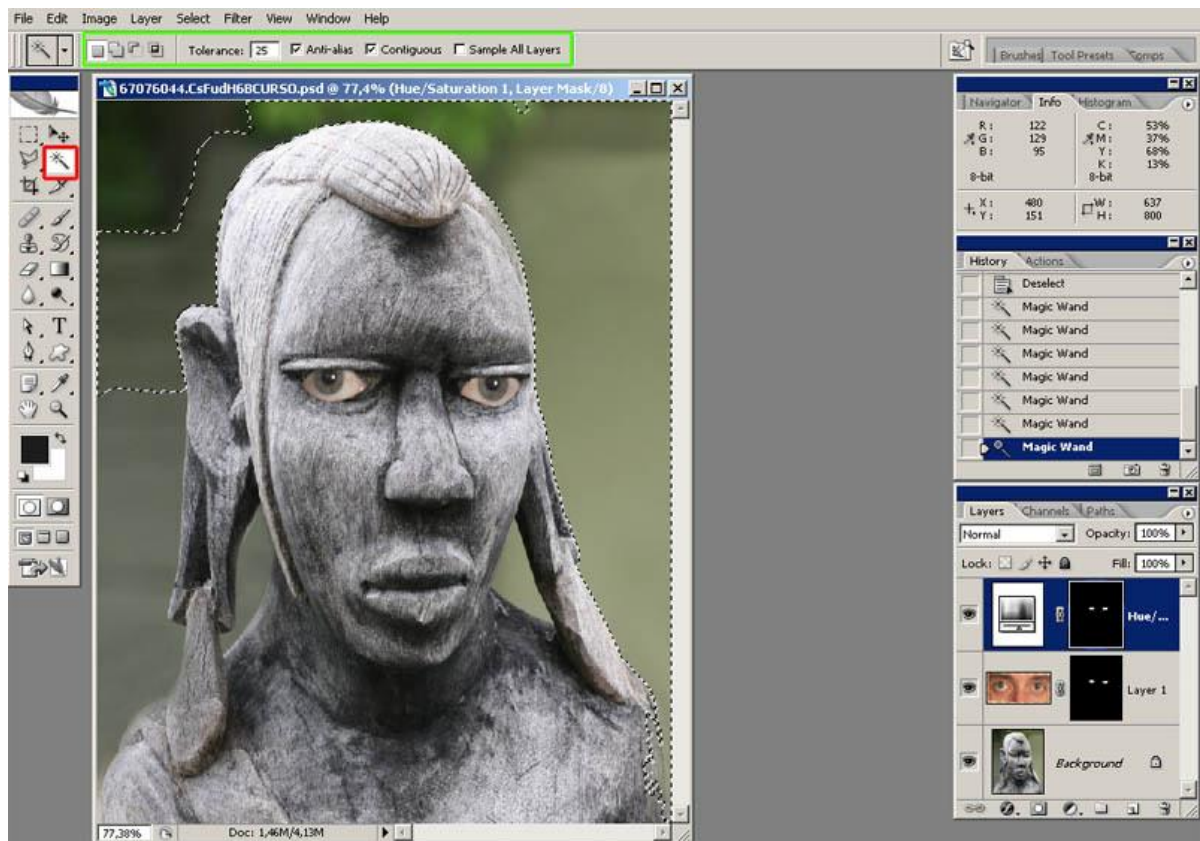
Este comando añade la mascara a la selección activa, y en el caso de no tener una, crea una nueva selección a partir de la mascara.

Varita Mágica

La herramienta *Magic Wand* (*Varita mágica*) nos permite crear selecciones, pulsando sobre la imagen selecciona el color sobre el que hemos pulsado y los colores contiguos parecidos definidos mediante el parámetro *Tolerance* (*Tolerancia*), a mayor Tolerancia mas colores seleccionara.

Para añadir a la selección actual mantendremos presionada la tecla MAYUSCULAS al pulsar sobre la imagen con la varita mágica (podemos comprobar que estamos añadiendo a la selección ya que al lado del cursor aparecerá un pequeño signo +), y para eliminar de la selección mantendremos presionada la tecla ALT (podemos comprobar que estamos eliminando ya que aparecerá un pequeño signo -).

Estas combinaciones de teclas son validas para todas las herramientas de selección.

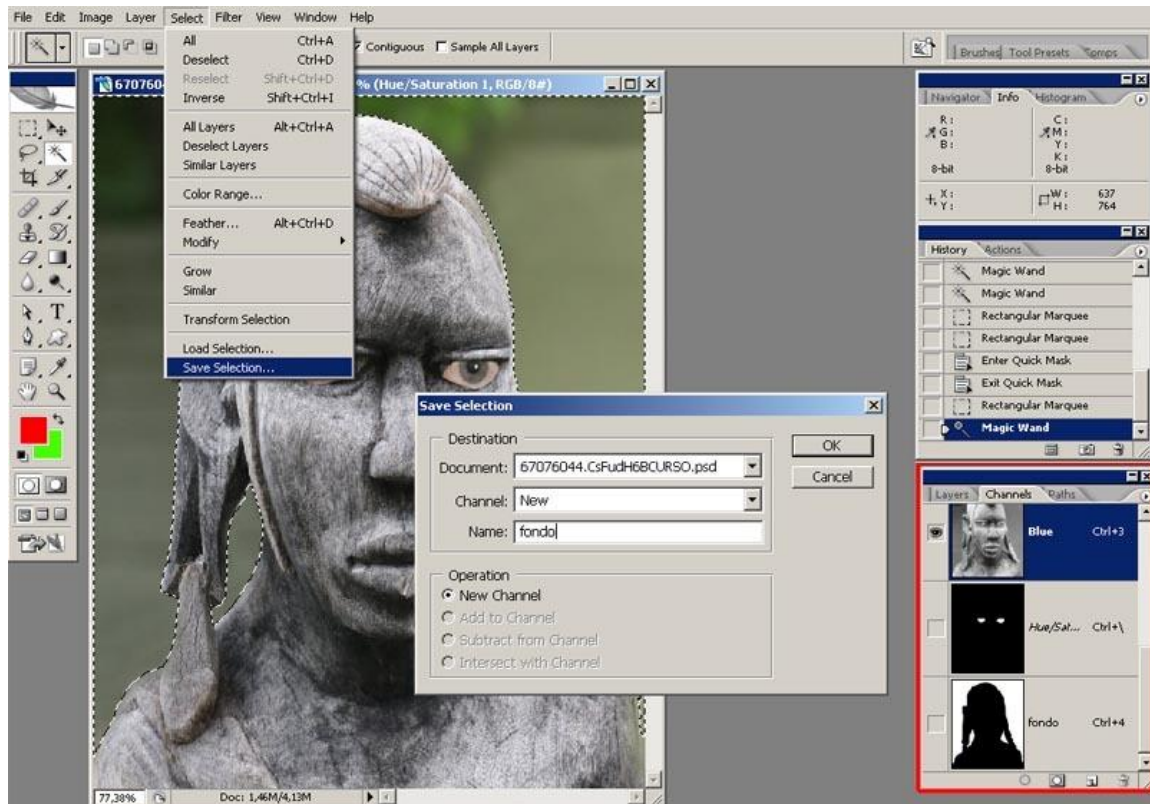


De este modo seleccionaremos el fondo de la imagen pulsando sobre esta añadiendo y eliminando de la selección y variando la tolerancia según sea necesario hasta tenerlo seleccionado por completo.

Guardar Selección

Después del arduo trabajo de seleccionar el fondo de la imagen, guardaremos la selección para disponer de ella fácilmente en caso de necesitarla más adelante.

Para guardar la selección, pulsaremos en el menú superior **Select (Selección)**, **Save Selection (Guardar Selección)**.



Las selecciones y mascarar se guardan en la imagen como canales.

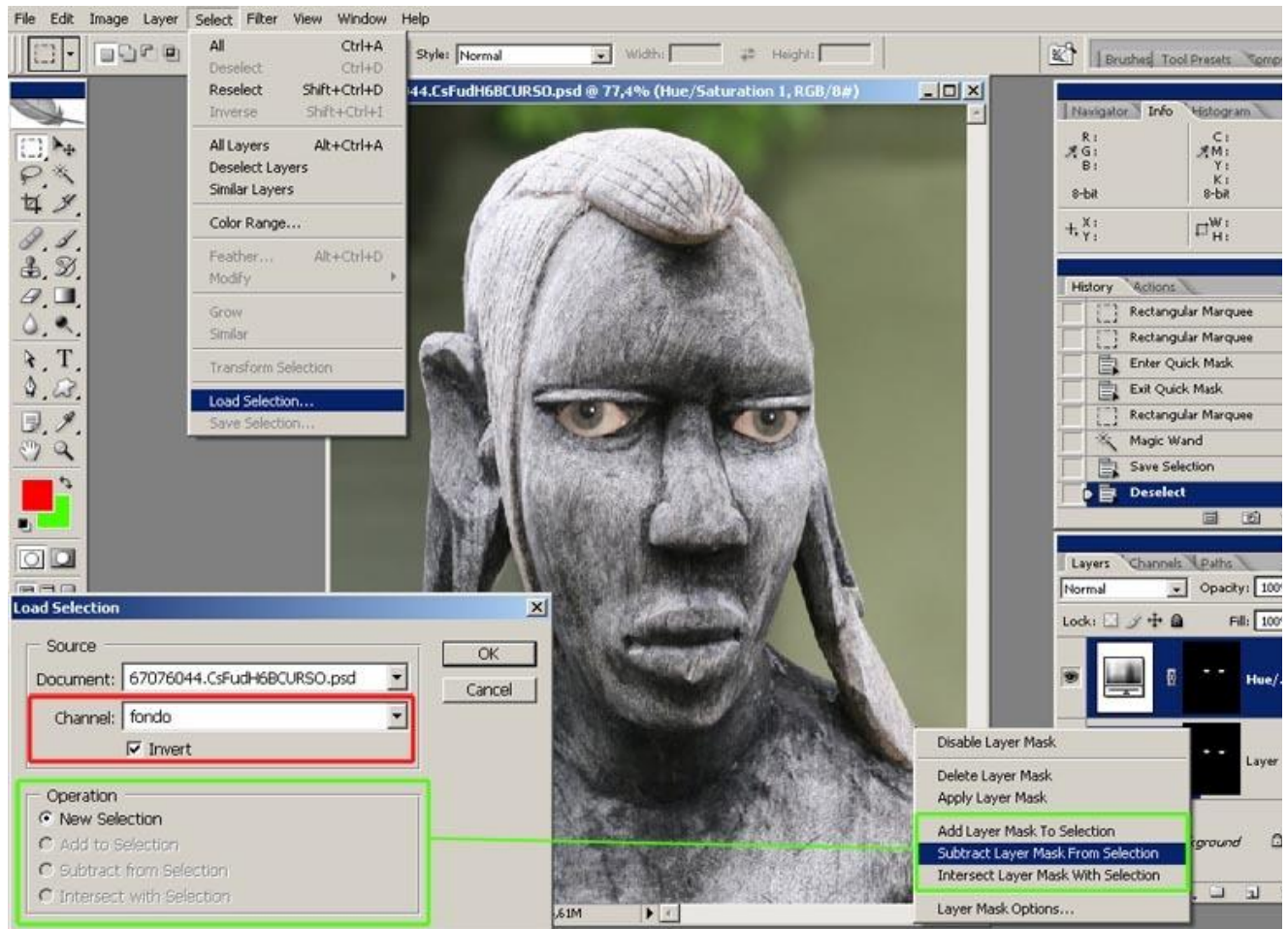
Establecemos el nombre con el que queremos guardar la selección, en este caso "fondo", nos aseguraremos de que el desplegable *Channel* (*Canal*) ponga *New* (*Nuevo*), y pulsaremos ENTER, de este modo se guardara la selección en un nuevo canal de nombre "fondo".

Combinación y Carga de selecciones

A continuación deseamos dar una textura a la estatua, para ello necesitamos una selección que contenga el interior de la estatua menos los ojos.

Actualmente disponemos de una selección con el fondo de la imagen y una máscara con los ojos, con Photoshop es muy sencillo combinar selecciones para obtener el resultado deseado.

Empezaremos cargando la selección que acabamos de guardar que contiene el fondo de la imagen, mediante el menú superior *Select* (Selección), *Load Selection* (Cargar Selección).



En el panel de opciones seleccionaremos el canal que contiene la selección que deseamos cargar, en este caso el canal "fondo", pero dado que realmente no queremos cargar el fondo sino la estatua (es decir, todo menos el fondo) activaremos *Invert* (Invertir), esta opción invierte la selección al cargarla.

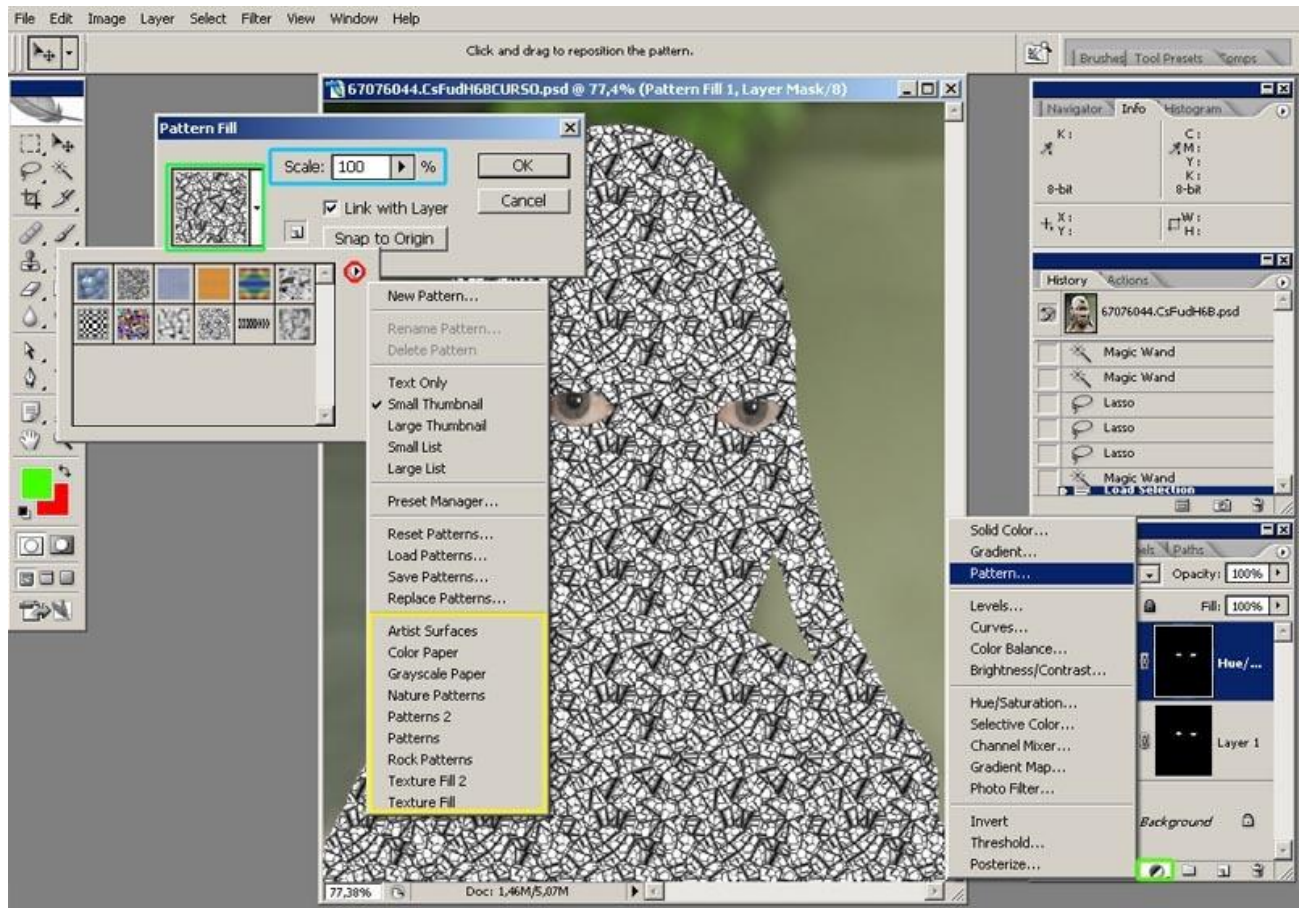
Por ultimo debemos restar de la selección actual los ojos, para ellos pulsaremos con el botón derecho del ratón sobre la mascara de la capa de los ojos y seleccionaremos *Subtract Layer Mask From Selection* (Substraer Mascara de Capa de la Selección).

Como podemos observar el panel de opciones de *Load Selection* (Cargar selección) tiene un parámetro *Operation* (Operación) que permite añadir, substraer e intersectar selecciones, así que podríamos realizar este ultimo paso también desde el, cargando la selección desde el canal Layer 1 Mask (Mascara de la capa de los ojos) y activando *Subtract From Selection* (Substraer de la Selección) como *Operation* (Operación).

En este punto disponemos de una selección que contiene la estatua menos los ojos.

Capa de Relleno de Patrón

Vamos a aplicar una textura al interior de la estatua, para ello usaremos una capa de relleno del tipo *Pattern* (Patrón).



En el panel de opciones de la capa de relleno de patrón podemos seleccionar el patrón a utilizar pulsando sobre el cuadro de la izquierda, en este caso escogeremos el patrón llamado "Metal Landscape", podemos saber el nombre de los patrones dejando quieto el cursor del ratón sobre su previsualización unos momentos hasta que aparezca.

El parámetro *Scale* (Escala) modifica el numero de repeticiones del patrón, a mayor escala menor será el número de repeticiones, y a menor escala mayor.

Pulsando sobre el pequeño triángulo que aparece en el selector de patrones podemos cargar otros patrones.

Por último estableceremos el modo de esta capa a *Darken* (Oscurecer) y disminuirémos la opacidad, para dar un aspecto de piedra resquebrajada.

Conclusión

Espero que os haya gustado la lección de hoy, en el que habéis aprendido la transformación libre, varita mágica, cargar/guardar/combinar selecciones, y a usar capas de relleno de patrón.

Como siempre aquí tenéis el resultado:



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 licenciador.



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.
