

# CURSO RÁPIDO DE PHOTOSHOP APLICADO AL SLOT



**Ricard Garrós**

<http://elartedelphotoshop.blogspot.com/>

**&**

<http://www.fusky.es>

## CURSO RÁPIDO DE PHOTOSHOP APLICADO AL SLOT

Aquí os traigo la tercera entrega del curso, en esta ocasión vamos a darle sensación de movimiento a dos fotos.

La primera es la más sencilla, el típico efecto lateral que da mucha sensación de velocidad pero que seguro que alguno de vosotros ya controla bastante bien.

En la segunda fotografía trataremos un efecto de velocidad pero más complejo, ya que el coche estará en posición 3/4, y esto dificultará el movimiento de las ruedas y del entorno.

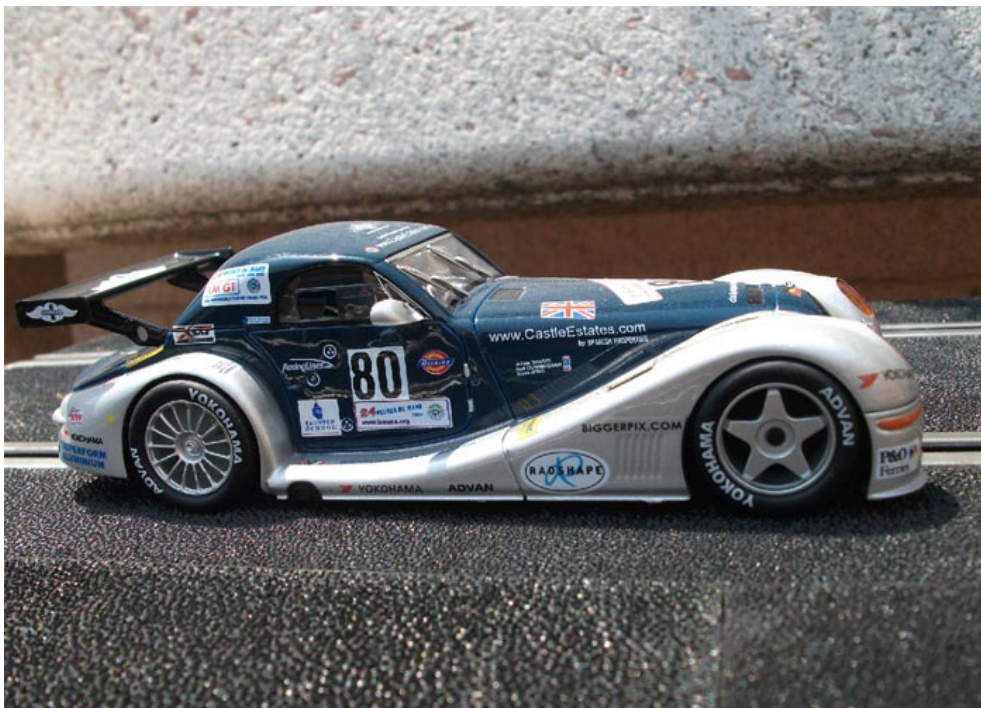
Así que os pido un poco de paciencia porque seguro que incluso en el primer efecto aprenderéis algo.

Un apunte importante, en breve os enseñaré a cambiar fondos de fotografías, así que en este capítulo el fondo no es importante, ya que las fotos que os pongo son las que normalmente hago para retocar para el blog o para diversas cosas, así que no tengáis en cuenta el fondo de estas fotos.

Vamos a ello...

### CAPÍTULO 3a – Efecto movimiento lateral

Por supuesto que debemos de empezar por tener una fotografía donde queramos dar sensación de movimiento.

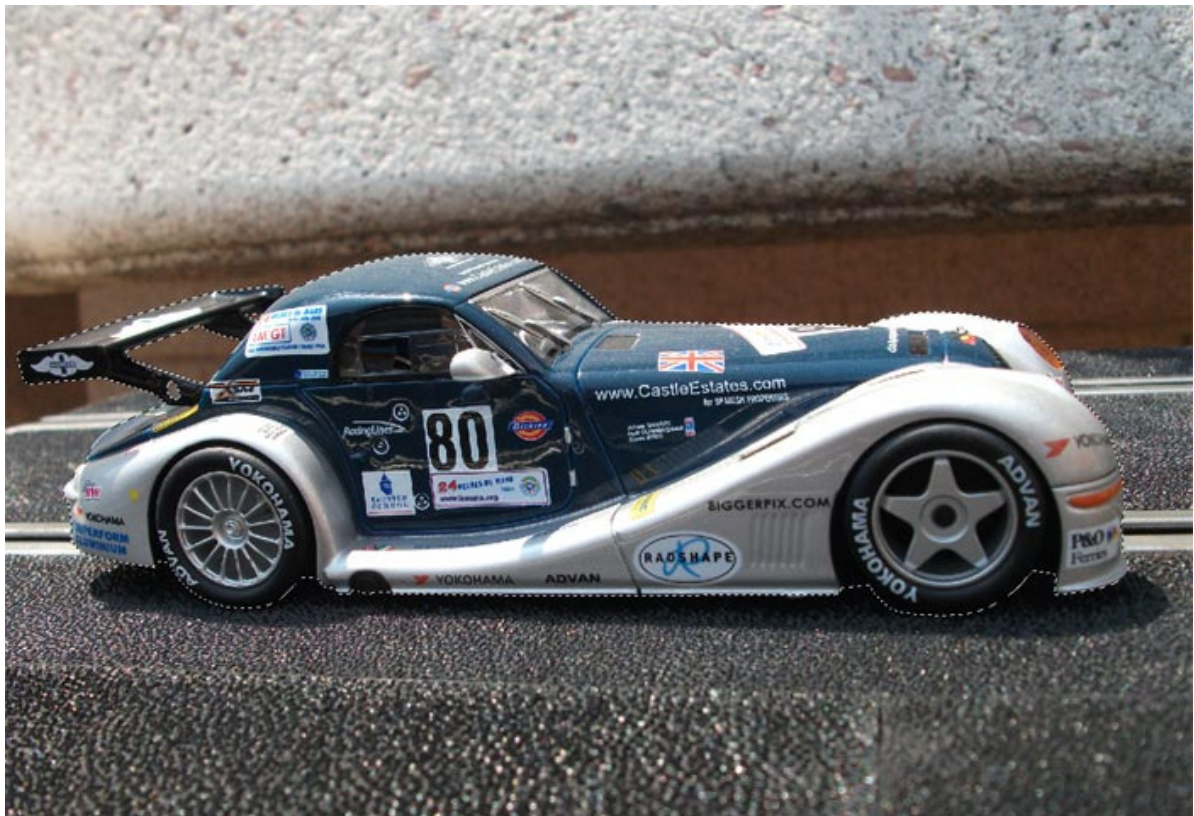


Abrimos PhotoShop y acto seguido abrimos la fotografía con la que trabajaremos.

Tenemos que recortar el coche, ya sea con la herramienta que conozcamos como; **lazo magnético**, **lazo poligonal**, **máscara rápida**, **pluma**, etc... Por supuesto que personalmente utilizaré la mejor herramienta que hay para crear selecciones que es la pluma, pero sé que es una herramienta difícil de utilizar si justamente no la hemos utilizado nunca o duras penas.

Debería de tratar un capítulo entero para la utilización correcta de dicha herramienta y creo que no sería ameno. Con un poco de paciencia y mirando youtube o tutoriales parecidos se podría llegar a dominar la herramienta pluma.

Una vez generada la selección del coche nos quedará algo parecido a esto:



Esas líneas discontinuas alrededor del coche nos indican que hemos creado una selección.

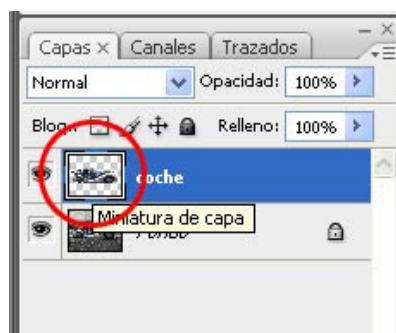
Es obvio que en las capas sólo tenemos la **capa Fondo**.

A continuación haremos **Control + J**, esto nos genera una nueva capa (capa 1) con el coche sin fondo. Lo mejor sería renombrar esta capa con el nombre: coche.

Para renombrar capas hay varias formas pero la más sencilla es hacer doble clic en el nombre de la capa, en este caso la capa 1 y se podrá editar el nombre sin problema alguno.

El siguiente paso es sencillo, debemos estar en la **capa coche**.

Con la tecla **Control** presionada, debemos ir a la miniatura de la capa coche y hacer clic en ella.



Este paso lo que hará es cargar la selección de la capa coche, es decir, ahora de nuevo veremos como alrededor del coche salen las líneas discontinuas.

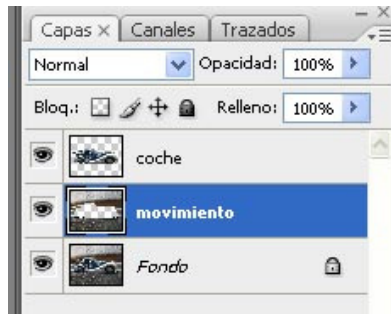
Soltamos la tecla Control, y nos situamos en la **capa Fondo**.

Ahora nos vamos al Menú:

**Selección > Invertir**

Como podréis comprobar las líneas discontinuas siguen estando alrededor del coche pero también están alrededor de toda la fotografía. Lo que hemos hecho ha sido invertir la selección del coche.

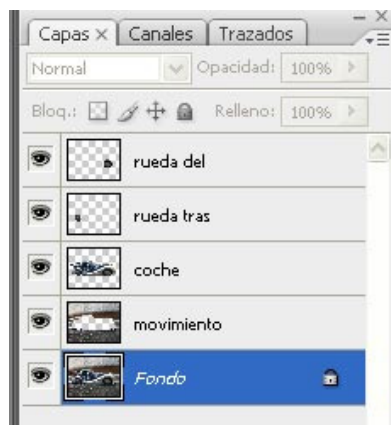
De nuevo haremos Control + J y ahora nos creará otra capa pero en este caso será toda la fotografía menos el coche. Esta capa la renombraremos a **capa movimiento**.



Volvemos a situarnos en la capa Fondo.

El siguiente paso es seleccionar las ruedas del coche. Para ello podemos utilizar la herramienta pluma, el marco elíptico, etc...

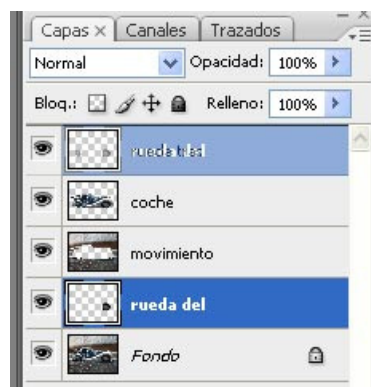
Finalmente tendremos 5 capas; Fondo, movimiento, coche, rueda del., rueda tras.



Cuando se generan las capas de las ruedas se ubican justamente encima de la capa Fondo, pero nosotros lo que tenemos que hacer es mover las capas para situarlas encima de la capa coche.

Para mover la capa nos debemos situar en la capa a mover, nos saldrá una mano con un dedo, hacemos clic y arrastramos la capa, ahora la mano se convierte en un puño cerrado, ahora sólo hay que colocar las capas de las ruedas por encima del coche.

Para saber cuando soltar la capa que estamos arrastrando veréis como la línea que separa las capas, se volverá el doble de gruesa y más oscura, ese es el momento de soltar. (Mirar la siguiente captura de pantalla para entenderlo).



Una vez que tengamos el orden anteriormente mencionado nos iremos a la capa rueda del.

Como ya os he enseñado antes, hay que cargar la selección de esta capa.

Presionando la tecla Control y haciendo clic en la miniatura de capa de la capa rueda del., veremos como se carga la selección de la rueda.

Toca darle movimiento a las ruedas.

Menú > **Filtro** > **Desenfocar** > **Desenfoco radial**

Esto nos abrirá una ventana de filtro.

Tenemos que darle cantidad para empezar de 20 por ejemplo, en **método giro** y **calidad buena**.

Cuando aceptemos ya veremos nuestro efecto de movimiento circular, si nos hemos quedado cortos tan sólo hay que ejecutar **Control + F**, esto lo que hará es duplicar el último efecto, que justamente era desenfoco radial. Podemos darle a Control F tantas veces como queramos pero sin pasarnos y sobre todo acordándose de cuántas veces le hemos dado.

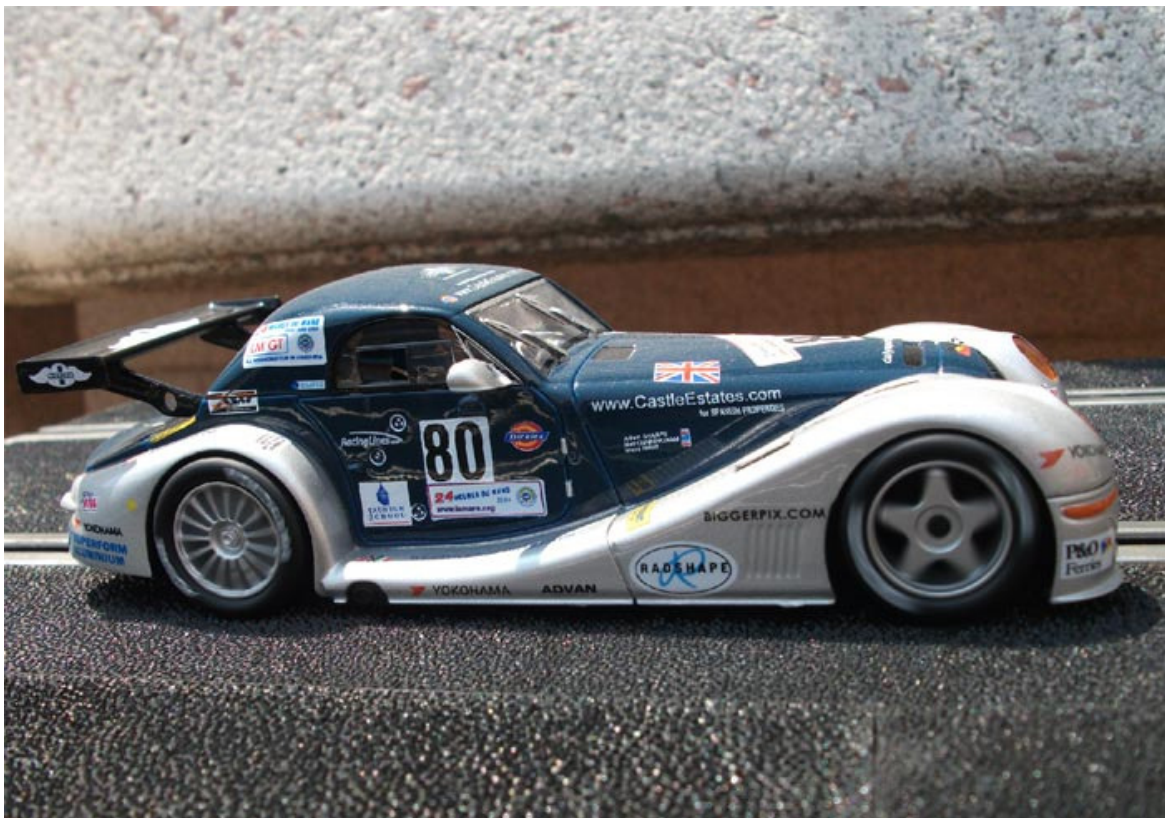
Si vemos que nos hemos pasado podremos hacer **Control + Z** o **Control + Alt + Z**, que sería deshacer uno o más pasos.

Ya tenemos nuestro efecto en la rueda delantera, ahora nos vamos a la capa de la rueda trasera.

Tenemos que cargar la selección de esta capa, más de lo mismo, Control presionado en la miniatura de la capa rueda trasera, y tendremos la selección cargada.

Si nos acordamos las veces que le hemos dado a la delantera haremos el mismo número de veces Control + F y veréis como automáticamente se generará el efecto de movimiento circular.

Ahora sólo tenemos que deseleccionar la capa, para ello presionaremos **Control + D**, y tendremos algo similar a esto:



El movimiento del fondo es lo siguiente.

Nos situamos en la capa movimiento.

Las capas están constituidas normalmente por 3 partes; la miniatura de capa que ya conocemos, el nombre de la capa que es donde hemos renombrado y por último lo que es la capa en si, que es justamente el espacio de color azul o gris dependiendo de la versión de PhotoShop que tengamos.

Pues hacemos botón derecho en la capa movimiento y nos saldrán una serie de opciones, debemos elegir; **Convertir en objeto inteligente**.



Ahora veremos como en la miniatura de capa de la capa movimiento nos ha salido un icono gráfico que antes no estaba.

Menú > **Filtro** > **Desenfocar** > **Desenfoco de movimiento**

Nos saldrá una ventana donde debemos elegir el ángulo de inclinación del desenfoco de movimiento. También debemos elegir la distancia que es la cantidad de desenfoco que queremos.

Una vez nos guste le damos al OK.

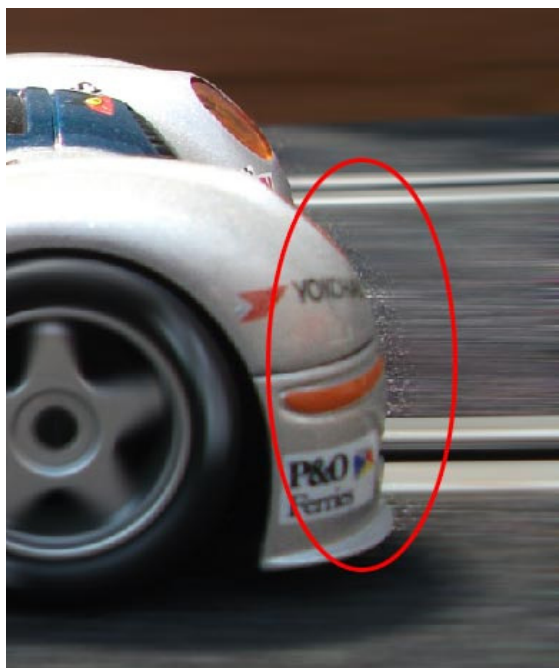
Ahora nos tenemos que fijar qué ha pasado en la capa movimiento.

Tenemos un **Filtro inteligente**, que en este caso es Filtro de movimiento.

Si hacemos doble clic en el Filtro de movimiento del Filtro inteligente nos mostrará la cantidad y distancia que le hemos dado y podemos editar los valores hasta que nos guste el efecto de movimiento.

Qué conseguimos con un Filtro inteligente?, pues poder editar en cualquier momento el filtro sin alterar el resto de las capas, anteriormente esto no se podía hacer, y si le habíamos aplicado una cantidad y no nos gustaba no había vuelta atrás, ahora el filtro nos permite en cualquier punto del retoque poder editarlo cuando nos apetezca.

Es posible que cuando le hayamos dado el efecto de movimiento nos salgan partes mal definidas, por ejemplo:



Tiene muy fácil arreglo.

Tenemos que duplicar la capa movimiento, Control + J, tantas veces como sea necesario hasta que se elimine este feo efecto.

Resultado final:



Espero os haya servido de ayuda, en breve cómo darle movimiento a un coche en posición  $\frac{3}{4}$ .

Nos vemos...