

# CURSO RÁPIDO DE PHOTOSHOP APLICADO AL SLOT



**Ricard Garrós**

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

**&**

<http://www.fusky.es>

## CURSO RÁPIDO DE PHOTOSHOP APLICADO AL SLOT

Como os adelanté en el anterior capítulo aquí tenéis otro efecto de movimiento pero esta vez  $\frac{3}{4}$ .

### CAPÍTULO 3b – Efecto movimiento $\frac{3}{4}$

Buscamos una foto y hay que recortar lo mejor posible el coche.

Cualquier herramienta de selección nos servirá pero nada como la pluma.

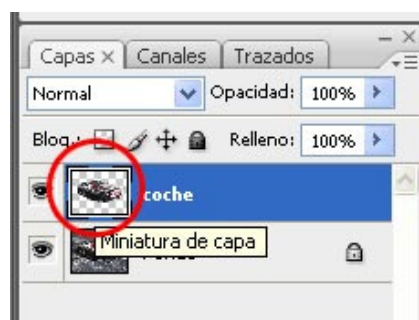
Esas líneas discontinuas alrededor del coche nos indican que hemos creado la selección:



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.

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**.

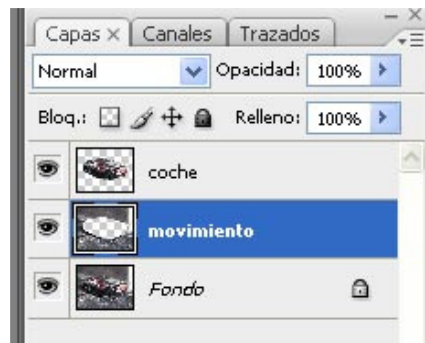
Ahora nos vamos al Menú:

### 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.

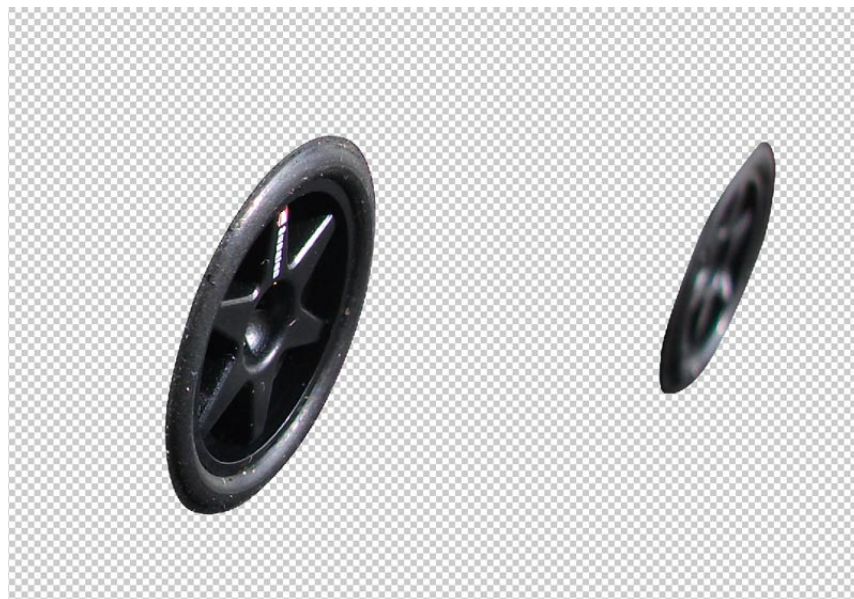
De nuevo haremos Control + J, y ahora nos creará otra capa pero en este caso será toda la fotografía menos el coche.

Esta capa la renombraremos a **capa movimiento**.



Volvemos a situarnos en la capa Fondo.

El siguiente paso es seleccionar las ruedas del coche, pero sólo la parte circular del neumático, lo que se vería lateralmente, de este modo:

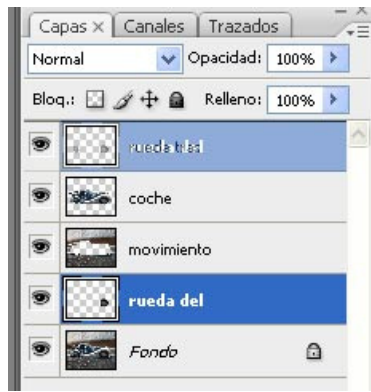


Finalmente tendremos 5 capas; Fondo, movimiento, coche, rueda del., rueda tras.

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.

Si alguien ha sido observador se dará cuenta de que prácticamente son los mismos pasos que para hacer el desenfocado lateral, pero aquí es cuando la cosa cambia de verdad.

Nos situamos en la capa rueda del.

Tenemos que mostrar las **Reglas**, para así poder mostrar las **Guías**.

Para mostrar las reglas alrededor de la fotografía haremos **Control + R**.



Una vez tengamos las reglas activadas ahora es turno de sacar las guías.

Para ello debemos ponernos en la herramienta **Mover**, es la primera herramienta de todas.

Veréis como esa herramienta es un puntero negro, pues lo desplazamos hasta la regla vertical y se convertirá en un puntero blanco.

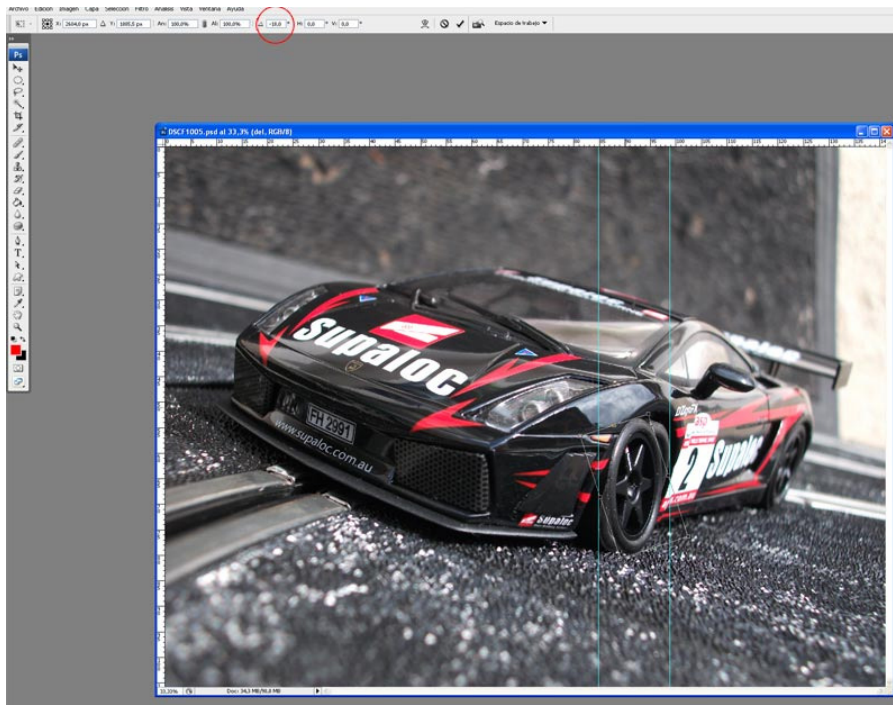
Ahora tenemos que arrastrar sin soltar el clic del ratón y veréis como sale una guía de color azul eléctrico, la primera guía la situaremos donde empieza el neumático delantero, y la segunda guía la situaremos donde acaba el mismo neumático, ver ejemplo:



En la capa rueda del., que es donde deberíamos estar, ahora haremos **Control + T**, que es lo mismo que; Menú > **Edición > Transformación libre**.

Ahora veréis como alrededor de la rueda delantera han salido los controladores de transformación.

Deberéis rotar la rueda hasta dejarla totalmente vertical y fijarse en las opciones para saber el ángulo de rotación:



Apuntarse o acordarse del ángulo que nos pone.

Cuando se transforma se tiene que aceptar o rechazar la transformación, así desaparecerán los controladores de transformación, para aceptar le damos a la tecla **Intro** y para rechazar le daríamos a la tecla **Escape**.

Como ya sabemos sacar guías, ahora tendremos que sacar de nuevo dos guías más, y ponerlas en el principio del neumático y en su final, como anteriormente hemos hecho, ver imagen:



Si habíamos transformado y aceptado, ahora de nuevo haremos Control + T, y volveremos a ver los controladores.

Ahora tendremos que hacer el neumático lo más redondo posible, estirando de un lado de los controladores.



Una vez que lo tengamos aceptamos la transformación.

El siguiente paso es cargar la selección de esta capa, como ya sabéis, Control en la miniatura de capa.

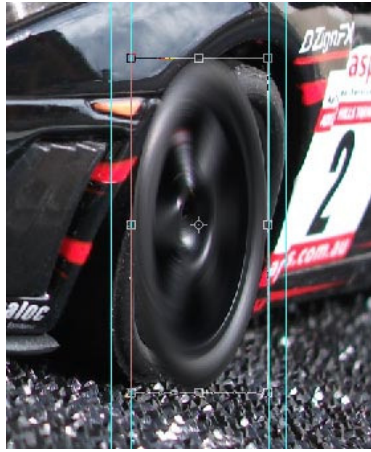
Se ha cargado la selección.

Menú > Filtro > Desenfocar > Desenfoque radial

Y como en el anterior capítulo tendremos que darle desenfoque radial, la cantidad la dejo a vuestro criterio en método giro por supuesto.

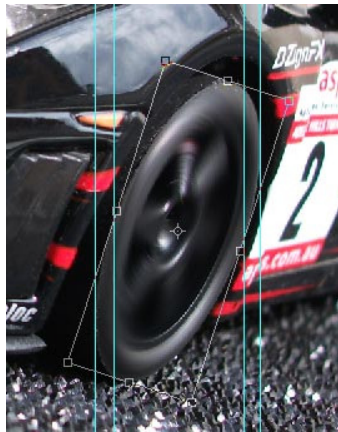
Control + D para deseleccionar la rueda.

Control + T para transformar de nuevo, y en este caso y para que veáis que las guías estaban para algo... deberéis de escalar la rueda hasta la tercera guía, que las guías 2 y 3 eran las guías una vez rotada la rueda, os acordáis?



Una vez escalada la rueda, toca rotarla, tenemos que saber el radio de rotación, alguno lo tendrá en la cabeza, otros apuntado.

Se trata de rotar la rueda hasta las guías exteriores, o bien lo hacemos ajustándonos a ellas, o bien poniendo en el ángulo de rotación justamente lo contrario que tenéis apuntado. Ya que la rotación es con la dirección contraria a la que habíamos hecho al principio.



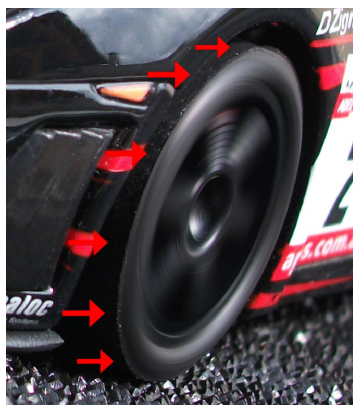
Y aceptamos.

Ya tenemos nuestra rueda delantera con efecto movimiento.

Menú > **Vista > Borrar guías**

Así eliminados las guías y tendréis que hacer lo mismo, para la rueda trasera, crear unas guías, transformar, etc...

Una vez realizado el mismo desenfoco en ambas ruedas y aceptado los cambios, nos pueden salir problemas como el siguiente:



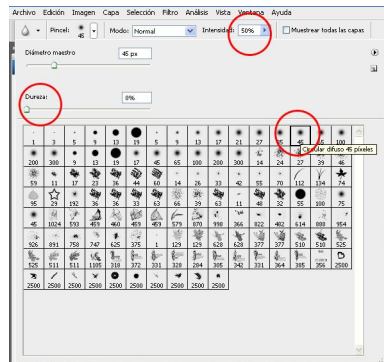
Como indican esas flechas rojas, el neumático sólo tiene efecto movimiento en el lateral, pero el resto se ve perfectamente enfocado, ahora trataremos de arreglar eso.

Tenemos que colocarnos en la capa coche.

Se trata de utilizar la **herramienta desenfocar** en las partes del neumático que han quedado sin desenfoque.

Os recomiendo utilizar un pincel difuminado en sus bordes, con una dureza baja y una intensidad del 50% aprox.

Así suavizaremos mejor y el desenfoque no será muy pronunciado.



Si lo hemos hecho bien, nos saldrá algo parecido a esto:

Es normal que la primera vez no le pilléis el truco a la herramienta pero realmente va muy bien.

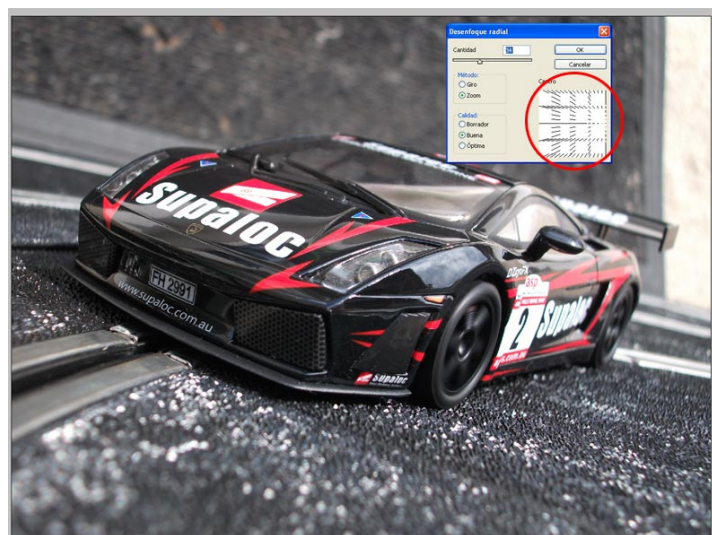


Ahora vamos al desenfoque del fondo y el suelo, para ello nos situamos en la capa movimiento.

Botón derecho en la capa y convertimos en objeto inteligente.

Menú > Filtro > Desenfocar > Desenfoque radial

Método zoom, cantidad la que queráis y el centro que es ese dibujo de rayas discontinuas deberemos colocarlo donde tenga la foto el punto de fuga.



Aceptamos y veréis como generará un efecto de movimiento totalmente distinto al anterior capítulo.

Que resulta que no nos gusta porque nos hemos pasado o le daríamos aún un poco más, pues nos vamos al Filtro inteligente que la capa movimiento nos ha creado y allí doble clic en desenfocado radial y ajustar como más os guste.

Que nos salen cosas raras entre el coche y el suelo, pues tendremos que duplicar la capa movimiento y veréis como ese efecto irá desapareciendo.

Al final con un poco de desenfocado en la capa del coche en sus bordes y algunos ajustes más, podremos dejar fotos medio decentes como esta.

