

UNIDAD IV - EDICIÓN DE VISTAS

- Preparar archivo

Abrir el archivo siguiendo los consejos de la página 1.

En el sector de "capas" (layers) que se encuentra dentro del "cuadro de edición" encontraremos una sola capa llamada "**capa 1**" (layer 1). Hacemos doble clic sobre el texto "capa 1" y podremos cambiar el nombre de la capa > la nombramos como "**plano base**".

Seguir todos los pasos de la página 4



- Crear capa nueva / establecer fondo (Shift + Ctrl + N)



- Bote de pintura / fondo blanco (G)

- Duplicar capa / reforzar valor de línea (Ctrl + J)



- Agrupar capas (Ctrl + G)

- Aplicar texturas

Aplicar todas las texturas siguiendo los pasos de las páginas 5 y 6. Todas las texturas llevan el efecto "resplandor interior" (inner glow).

- Inserción de Cielos

- **CTRL + R** para poder visualizar las reglas en la parte superior y lateral izquierda de mi pantalla.
- Me paro sobre la regla superior y deslizo el mouse hacia abajo manteniendo apretado el clic. De esta forma generaré una línea guía (color cyan).

- Repitiendo esta operación tengo que definir con guías los bordes de los cielos de todas las vistas existentes en mi lámina.

- **CTRL + H** si quiero encender o apagar las líneas guías. En este caso las dejaré encendidas.

- Creo una **capa nueva** (Shift + Ctrl + N) a la cual nombraré como "contornos"

- Busco la "**herramienta lápiz**" (pencil tool) en la barra de herramientas lateral izquierda o ingreso con el atajo de teclado "**B**".

- Utilizo el **color negro**, puedo volver a "**blanco y negro**" rápidamente con la tecla "**D**" o alterar el orden de estos colores con la tecla "**X**" (controlar en la parte inferior de la barra de herramientas lateral izquierda).

- En la barra de configuración puedo alterar el "**tamaño**" (size) del grosor de mi lapiz.

- Sin soltar la tecla "**shift**" del teclado dibujo sobre las líneas guías los contornos.

- Máscara de Cielos

- Arrastro la imagen de un cielo a mi lámina, la posiciono sobre la primera vista y ajusto su tamaño para que sea más grande que el contorno definido previamente. Presiono **"enter"** para fijar la imagen.
- Si el tamaño no me convence puedo presionar **"Ctrl + T"** para ajustarla nuevamente. Mantener presionado **"shift"** para ajustarla sin que pierda la proporción.
- **Renombrar la capa** del cielo como "cielo vista 1".
- **Apagar la capa** haciendo clic en el ojo.
- Utilizar la herramienta **"varita mágica" (W)** para seleccionar la región del cielo (dentro del contorno que realizamos previamente).
- Prendo la capa "cielo vista 1" y me paro sobre esa misma capa.



- Presiono el botón **"añadir máscara de capa"** (add layer mask) en la zona inferior del cuadro de edición.



Hacemos clic en el enlace para desactivarlo

Máscara

Nos paramos en la imagen haciendo clic. Luego ajustamos la posición del cielo en la vista utilizando el mouse. Volver a activar el enlace.

- Difuminado de Cielos

- Apagamos la capa "contornos" y utilizamos la **"herramienta pincel" (B)**
- En la barra de configuración elegimos la forma de la punta del pincel: **círculo difumado** y ajustamos el **tamaño**. Si no podemos ver el tamaño en pantalla debemos presionar la tecla **"caps lock"** del teclado (se encuentra al lado de la letra A).
- En la barra de configuración ajusto la **"opacidad"** del pincel.
- Es muy importante pararme en la **"máscara"** de la capa "cielo vista 1"
- Utilizando **color negro** voy a poder borrar los bordes del cielo y con **color blanco** voy a corregir.

- Inserción de Vegetación

- Repito los pasos de la **página 8** para añadir la vegetación en esta vista.
- Luego de añadir varios árboles sobre la vista 1 los convierto en un **grupo** (Ctrl + G).
- Nombro el grupo como "árboles vista 1".
- Prendo la capa "contornos" y apago las capas "árboles vista 1" y "cielo vista 1"
- Utilizo la **"varita mágica" (W)** para seleccionar la región dentro del contorno.
- Prendo el grupo "árboles vista 1" y me paro sobre el grupo
- **"Añadir máscara de capa"** (bandera de japon).

- Definir valor de pincel

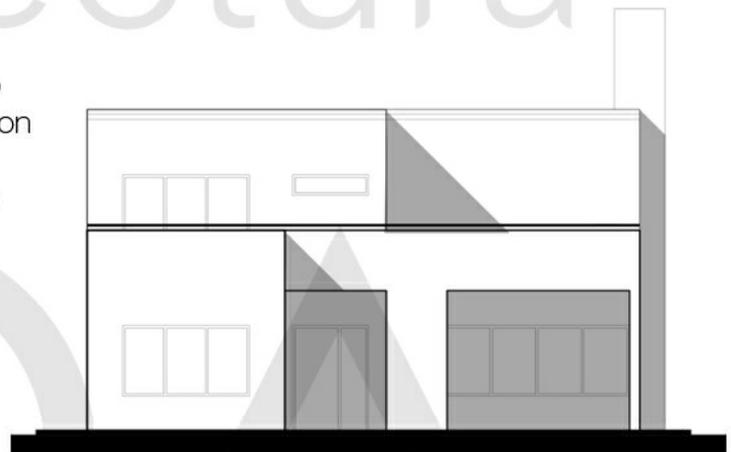
Debemos abrir la silueta en un archivo nuevo de Photoshop y luego ir a "edición" (edit) > "definir valor de pincel" (define brush pattern). De este modo la silueta se guardará en la galería de pinceles del programa para poder utilizarla en el próximo ejercicio.

- Pinceles a partir de Siluetas

- Volvemos a nuestro archivo y creamos una capa nueva que esté por encima del grupo "texturas".
- Nombramos esta capa como "siluetas negras".
- Buscamos la "herramienta pincel" (B).
- En la barra de configuración cambiamos la forma de la punta del pincel, la última forma visible será la silueta que cargamos previamente.
- Ajustamos el tamaño y llevamos la opacidad a 100.
- Utilizando color negro "pintamos" con siluetas nuestras vistas.

- Sombras

- Buscamos en la barra de herramientas el "lazo poligonal" (polygonal lasso tool) o ingresamos con el atajo de teclado "L".
- Manteniendo la tecla shift apretada el lazo sólo se desplazará a 0°, 45° ó 90°.
- Utilizamos esta herramienta para definir el contorno de nuestra sombra.
- Vamos al "yin yang" > "color uniforme" > elegimos color negro
- Repetimos la operación tantas veces como sea necesario para definir las sombras de la vista 1.
- Agrupamos todas las capas que se generaron (ctrl + G).
- Ajustamos la opacidad del grupo entre 20 y 30%.



- Efecto cálido

- Creamos una capa nueva y la nombramos "efecto cálido 1".
- Utilizamos el pincel con forma de círculo difumado, opacidad en 100% y color naranja.
- "Pintamos" sobre el cielo y la vegetación de la vista.
- Cambiamos el modo de fusión de la capa a "luz suave" (soft light).
- Ajustamos la opacidad de la capa para bajar la intensidad del efecto.
- El mismo efecto realizado con color azul será "efecto frío".