

RETOQUE FOTOGRAFICO

Introducción la imagen digital
Uso de Adobe® Photoshop CS



Ps

PHOTOSHOP CS

BLOQUE 4 – IMAGEN – RETOQUE FOTOGRÁFICO

Retoque de retratos en photoshop



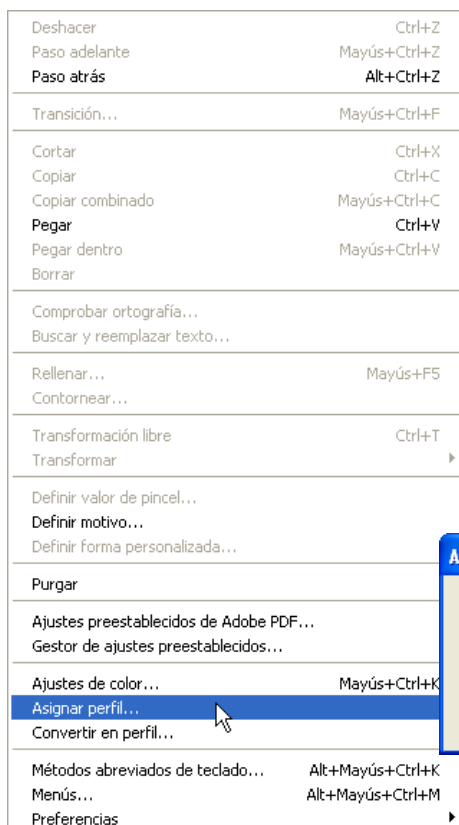
© 2003 William L. Castleman

El retoque de cualquier fotografía es un proceso completamente subjetivo, no hay más límite que el de la apariencia real. El objetivo de esta práctica es mejorar el aspecto de un retrato sin perder la línea de la realidad.

Algunos de los pasos que daremos con este retrato son comunes al retoque de cualquier fotografía, otros son específicos para retratos. En todo caso, queda a juicio del lector la elección del “cuánto” para cada efecto aplicado.

A simple vista la fotografía parece estar bastante bien inicialmente aunque puede ser mejorada. Siempre será más fácil retocar un retrato de estudio, donde las condiciones de luz han sido controladas, que un retrato en exteriores o sin control de la luz.

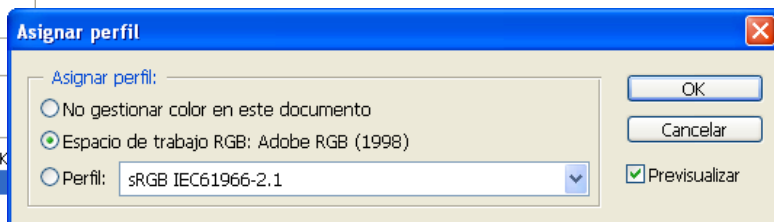
1. ELECCIÓN DEL ESPACIO DE COLOR



Antes de comenzar con los pasos iniciales es importante seleccionar un modo de color adecuado. Puesto que de momento la imagen no va a ser impresa seleccionaremos **RGB**, y dentro de este modo de color, cambiaremos la foto a **ADOBE RGB (1998)**, perfil de color que nos ofrecerá mayor número de colores.

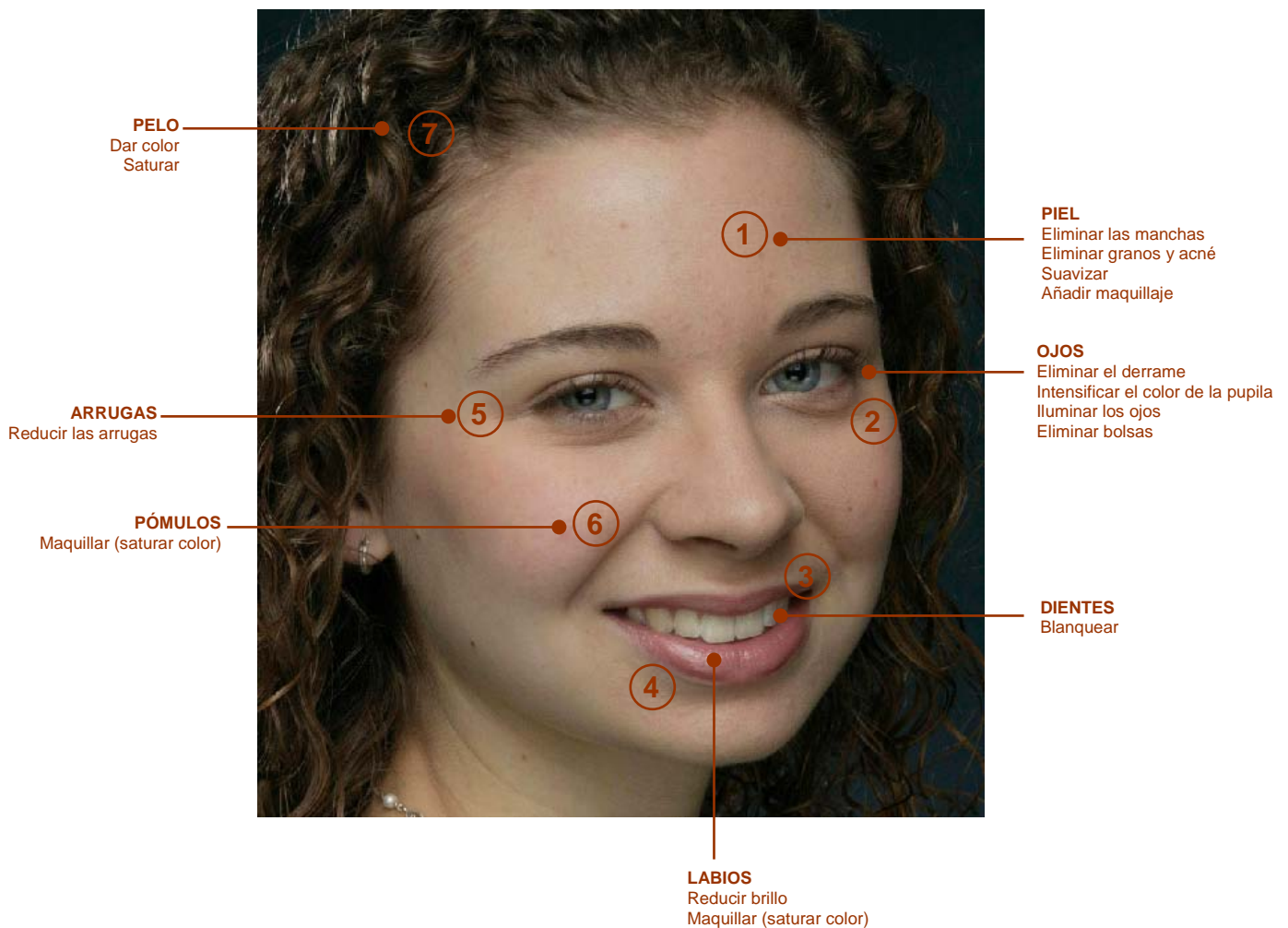
La mayoría de las cámaras de fotos digitales trabajan con el **perfil sRGB IEC61966-2.1**, aunque en algunos modelos es posible cambiarlos a perfiles distintos.

Para llevar a cabo esta modificación seleccionamos: **Edición\Asignar perfil**



2. ¿QUÉ VAMOS A RETOCAR?

Lo primero que debemos plantearnos es el trabajo a realizar, para ello es buena idea evaluar la imagen original con objeto de seleccionar las zonas de trabajo:



Antes de realizar corrección alguna, deberemos preparar la fotografía, reparando los desperfectos que esta tuviera: polvo o pelos derivados del proceso de captura. Si la foto ha sido tomada con una cámara digital podremos prescindir de este paso y entrar en materia directamente realizando las correcciones sobre el rostro de la modelo.

Para actuar sobre estas correcciones seguiremos un orden: *piel, ojos, dientes, labios, arrugas, pómulos y maquillaje en general finalizando con el pelo*. Por último repararemos cualquier elemento secundario como manchas o pelos sobre la ropa, cambio de color de ropas, eliminación de fondos, etc,...



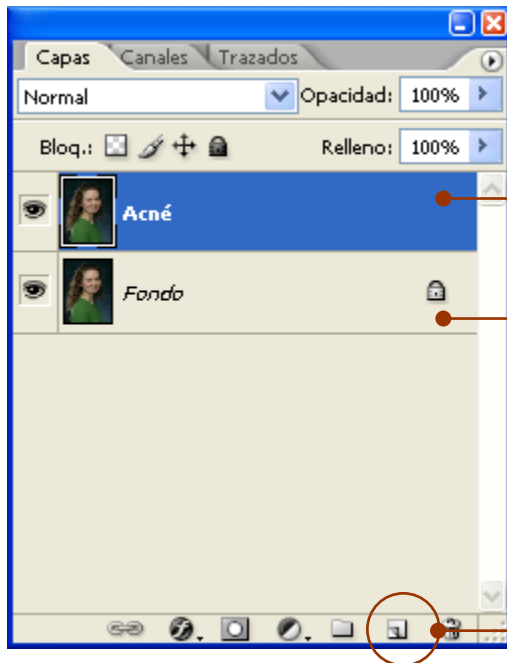
PELOS EN LA ROPA



TEXTO EN LA FOTOGRAFÍA

3. COMIENZA EL TRABAJO

Ya ha llegado el momento de trabajar con la fotografía. Antes de manipular la foto, será necesario copiar la capa de trabajo para, de esta manera, tener la garantía de volver al estado inicial, conservando el original.



COPIA DE CAPA

Contendrá los cambios que vayamos haciendo. Para nombrar la capa hacemos clic sobre el nombre de la misma y lo modificamos. En este caso como Acné.

CAPA ORIGINAL

La capa original de *fondo* se crea por defecto al abrir cualquier fotografía. Esta capa está protegida y no puede ser eliminada, aunque se pueden realizar modificaciones sobre ella.

Para realizar una copia pulsamos sobre ella y la arrastramos sobre el icono de *capa nueva* que encontraremos en la parte inferior de la ventana.

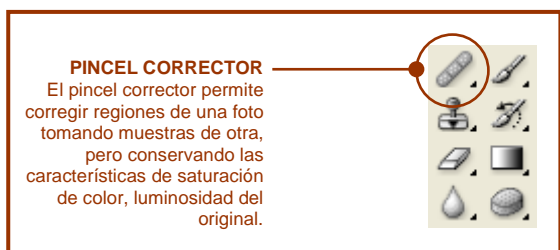
CAPA NUEVA

Permite crear una capa nueva vacía sobre la capa que tengamos seleccionada.

1 ELIMINACIÓN DE LA MANCHAS DE LA PIEL Y ACNÉ

Para tratar las manchas de la piel y eliminar el acné, emplearemos la herramienta de ***pincel corrector***, que encontraremos en la barra de herramientas.

Usamos la herramienta haciendo clic en ella y pulsamos sobre la imagen, en una región próxima a la mancha que queremos eliminar, manteniendo pulsada simultáneamente la tecla **ALT**. De esta forma habremos marcado el punto origen del que se tomará una muestra limpia de piel (1). El cursor cambiará mostrando algo semejante al de la imagen.

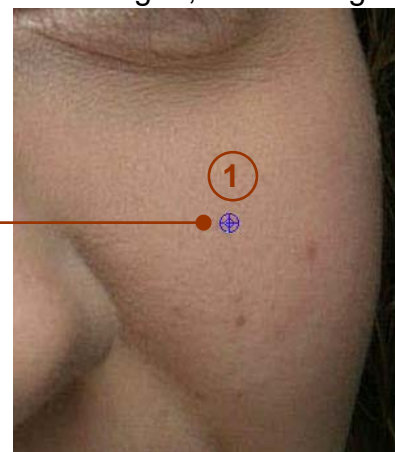


PINCEL CORRECTOR

El pincel corrector permite corregir regiones de una foto tomando muestras de otra, pero conservando las características de saturación de color, luminosidad del original.

MARCADOR

Este marcador aparece al mantener pulsada la tecla **ALT** y hacer clic sobre la foto.

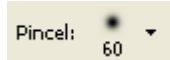


Soltando la tecla **ALT** el cursor vuelve a recuperar la forma original indicando que está listo para aplicar la herramienta. En este caso nos situamos sobre (2) y hacemos clic.

Da mejores resultados hacer clic varias veces sobre la mancha que aplicar la herramienta continuamente.

CONSEJOS:

Para cambiar el tamaño del marcador o del trazador podemos pulsar las teclas **'** y **+** para disminuir o aumentar el tamaño de la herramienta o cambiar el pincel con sus opciones desde la barra de herramientas



Es recomendable ampliar la foto hasta tener en pantalla una región lo suficientemente amplia para trabajar.



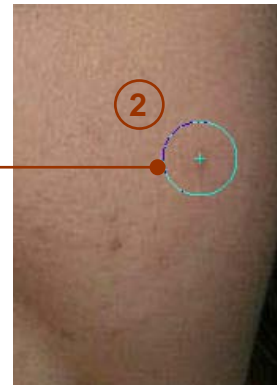
Para ampliarla podremos emplear la lupa seleccionando la región en cuestión o pulsar **CTRL+ESPACIO** para llamar a la lupa marcando con el ratón la zona que nos interese.



Para reducir simplemente **ALT+ESPACIO** y marcar en la foto.

Para desplazarte por la foto puedes usar la herramienta mano, o pulsar **ESPACIO** y desplazarte con el ratón.

TRAZADOR
Este marcador aparece por defecto al seleccionar la herramienta y permite, haciendo clic, aplicar los efectos.



El proceso de retoque de todas las marcas de la piel requiere su tiempo, así que seamos pacientes y empleemos tamaños de pincel reducidos e imágenes bien amplias, estos nos permitirá obtener resultados sorprendentes.

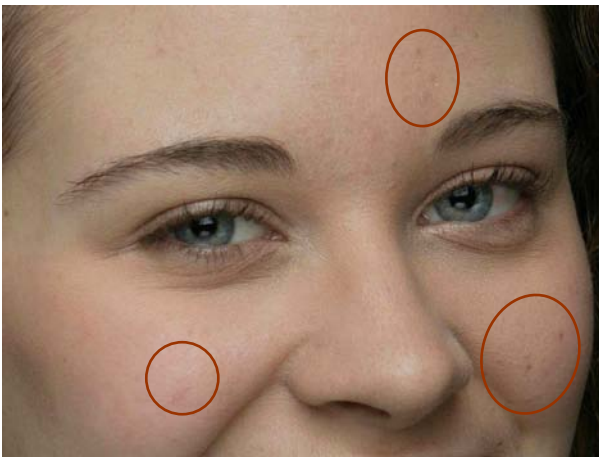


Imagen original



Imagen retocada



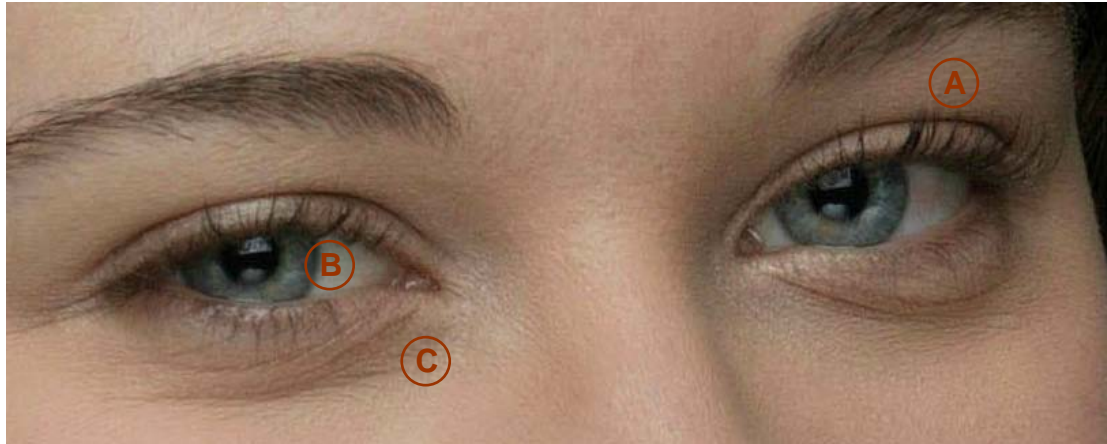
En aquellos casos donde la herramienta del **pincel corrector** no de un resultado satisfactorio podremos emplear el **tampón de clonar**, cuyo fundamento es el mismo que el de la anterior herramienta, pero copiando exactamente la muestra que tomemos inicialmente.

Es mejor no retocar ciertas partes que pasarse en el retoque. Además no es aconsejable eliminar pecas porque son un rasgo distintivo del personaje.

2 RETOQUE DE LOS OJOS

Los ojos de una persona contienen la mayor parte de su personalidad, por lo que es importante contenerse en su manipulación. Los retoques deben ser comedidos, pero a la vez eficaces.

Los puntos en los que nos centraremos serán:



- A Iluminación de los ojos y eliminación del derrame del ojo derecho
- B Saturación del color de la pupila
- C Reducción de las bolsas bajo los ojos

ILUMINACIÓN DE LOS OJOS

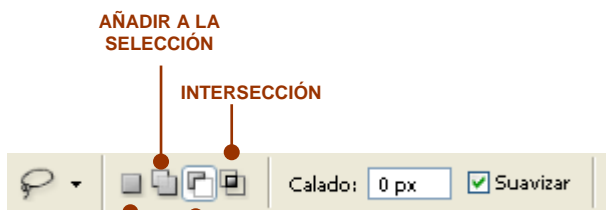
El primer paso para iluminar los ojos es seleccionar el interior de cada uno con la **herramienta lazo**. Para seleccionar el segundo ojo mantenemos pulsada la tecla **MAYÚS** mientras que usamos el lazo o bien seleccionamos en la barra de herramientas la opción **añadir a la selección**.



HERRAMIENTA LAZO

Permite realizar una selección libre en una capa determinada.

Deberemos marcar el interior de cada uno de los ojos. La selección no hace falta que sea muy precisa porque tendremos que calarla.



OPCIÓN CALAR...
Esta opción disponible en el menú *selección*, permite difuminar los límites de la selección un número de píxeles determinados para ocultar los límites del efecto que se aplique posteriormente.

Todo	Ctrl+A
Deseleccionar	Ctrl+D
Reseleccionar	Mayús+Ctrl+D
Invertir	Mayús+Ctrl+I
Todas las capas	
Deseleccionar capas	
Capas similares	
Gama de colores...	
Calar...	Alt+Ctrl+D
Modificar	

Radio de calado: 3 píxeles

OK Cancelar

SELECCIÓN NUEVA

Una vez seleccionados los dos ojos, procederemos a aumentar la luminosidad de los mismos con la **herramienta curvas**. Para abrir esta ventana podemos pulsar **CTRL+M** o bien desde la barra de menú **Imagen/Ajustes/Curvas...** . Recuerda que para poder aplicar este efecto debe estar seleccionada la capa de trabajo y no la capa fondo.

La ventana de curvas, a grandes rasgos, permite intensificar un canal de color determinado o bien el conjunto de la fotografía.

Para aumentar la luminosidad nos aseguraremos que estamos en el canal RGB y con el ratón modificaremos la curva de la ventana desplazándola desde la posición **A** a la **B**

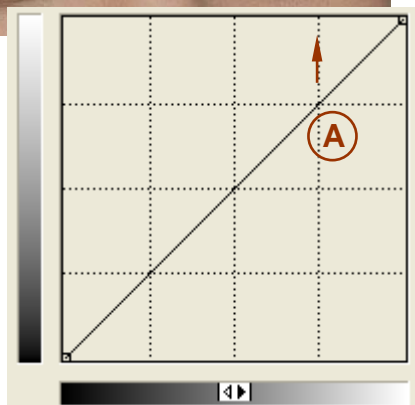
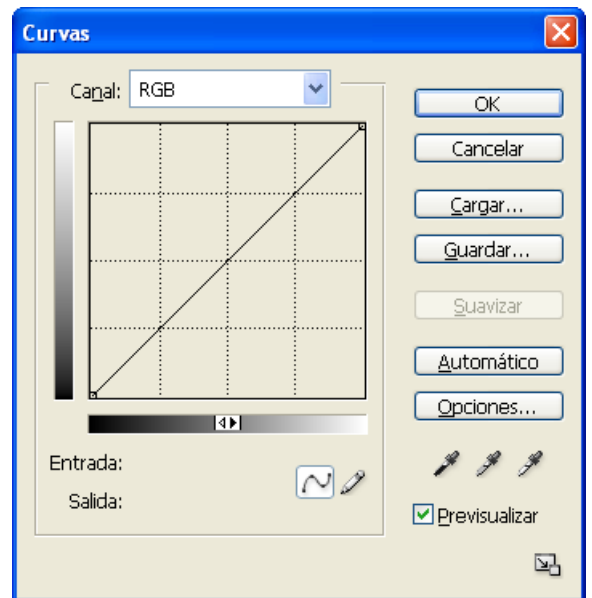


Imagen original

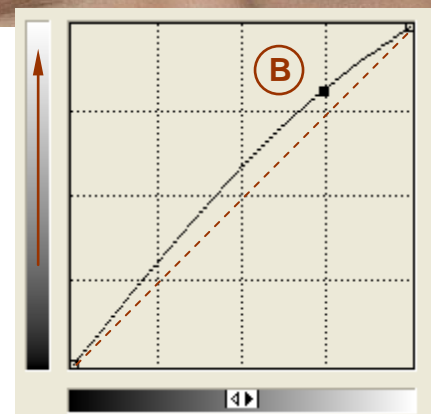


Imagen retocada

Con la opción previsualizar seleccionada se pueden ir viendo los resultados mientras que se altera la curva. Modifica la curva tantas veces como consideres oportuno hasta dar con el resultado adecuado. Para ver mejor los resultados observa la foto en su conjunto.

SATURACIÓN DE LA PUPILA

Una vez realizada esta modificación vamos a saturar los colores de la pupila de la modelo. Esto permitirá destacar el color de los ojos con más facilidad. Para aplicar este efecto inicialmente debemos seleccionar la pupila de los dos ojos a la vez.

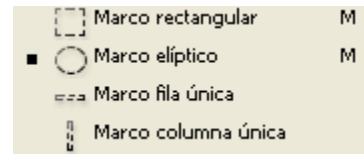
Para ello emplearemos de nuevo la herramienta de selección, pero en este caso no el lazo sino **Marco elíptico**.

CONSEJOS:

La herramienta marco elíptico no realiza selecciones circulares, si queremos que la selección sea un círculo perfecto debemos mantener pulsada la tecla **MAYÚS** mientras trazamos la selección.

De igual manera si necesitamos mover la selección una vez que hemos comenzado a trazarla podemos pulsar **ESPACIO** y desplazarla lo que sea necesario.

Para realizar una selección múltiple se emplean las mismas técnicas que con el lazo.



Seleccionamos las dos pupilas:



SELECCIÓN IRREGULAR

Evidentemente la pupila no puede ser seleccionada con una circunferencia, así que emplearemos la forma que sea necesaria para poder incluir la mayor superficie posible dentro de la selección. Posteriormente calaremos la selección a 8 píxeles.

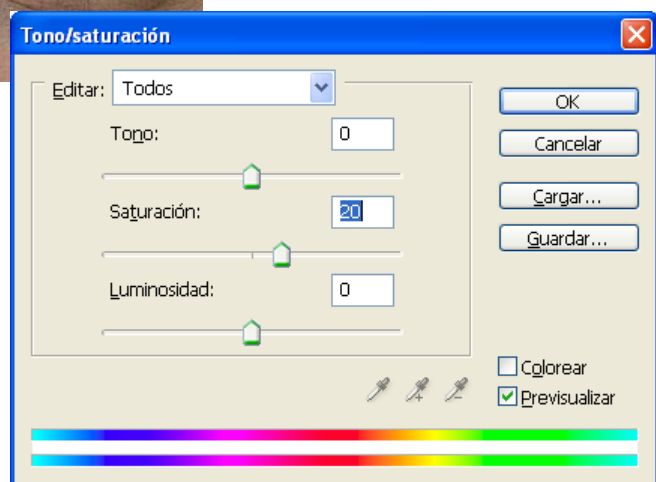
Tras calar la selección, abrimos la ventana de **Tono/Saturación**, a la cual podremos acceder desde **Imagen/Ajustes/Tono Saturación...** o bien **CTRL+U**. Desde esta ventana podremos aumentar el valor de la saturación a discreción.



SATURACIÓN DE COLOR

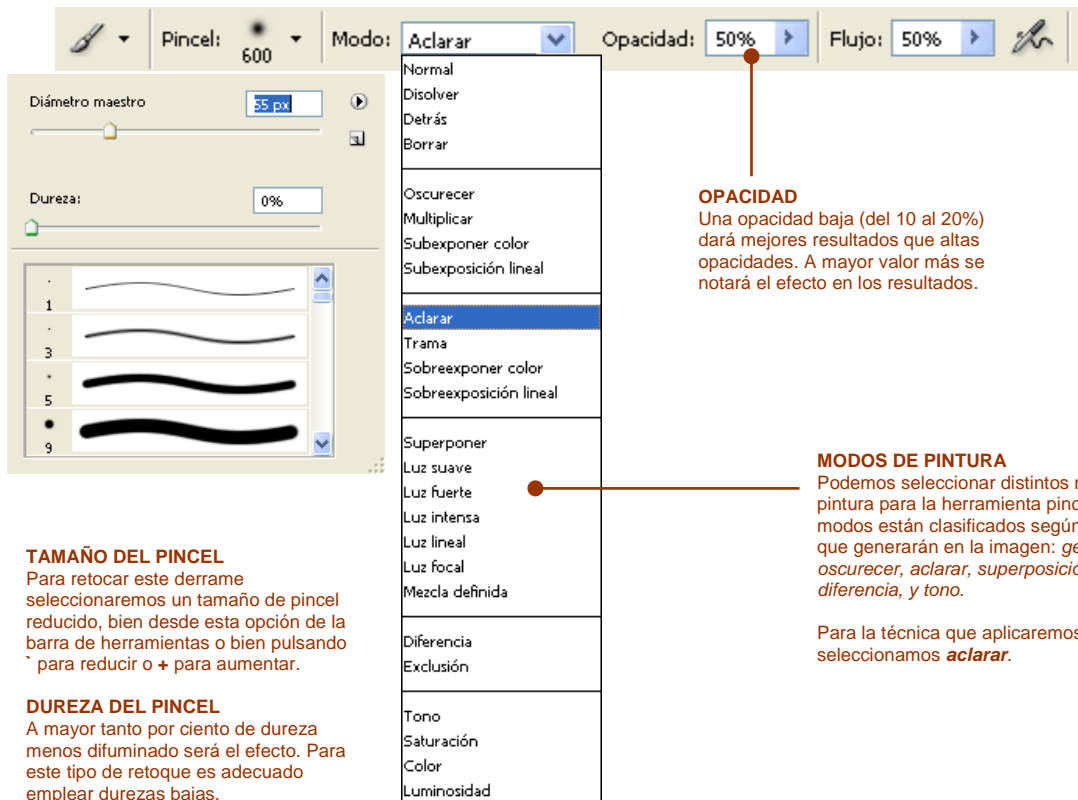
La barra de saturación permite intensificar los colores de las pupilas. Introduciremos un valor que no roce lo sobrenatural y que no de una imagen ficticia.

Si deseamos cambiar el color de los ojos podemos modificar ligeramente la barra de tono seleccionando el color que nos parezca adecuado, siguiendo como único criterio la naturalidad.



ELIMINACIÓN DE DERRAMES

Como penúltimo paso, en el tratamiento de los ojos, deberemos aclarar cualquier derrame que pudiera presentarse en la fotografía. Para ello emplearemos la **herramienta pincel**.



The image shows the Photoshop brush tool interface. The top options bar includes: Pincel: 600, Modo: Aclarar (highlighted), Opacidad: 50%, and Flujo: 50%. Below this is the brush panel with various modes like Normal, Disolver, Detrás, Borrar, Oscurecer, Multiplicar, Subexponer color, Subexposición lineal, Aclarar (highlighted), Trama, Sobreexponer color, Sobreexposición lineal, Superponer, Luz suave, Luz fuerte, Luz intensa, Luz lineal, Luz focal, Mezcla definida, Diferencia, Exclusión, Tono, Saturación, Color, and Luminosidad. On the left, there are sliders for Diámetro maestro (55 px) and Dureza (0%).

TAMAÑO DEL PINCEL
Para retocar este derrame seleccionaremos un tamaño de pincel reducido, bien desde esta opción de la barra de herramientas o bien pulsando **~** para reducir o **+** para aumentar.

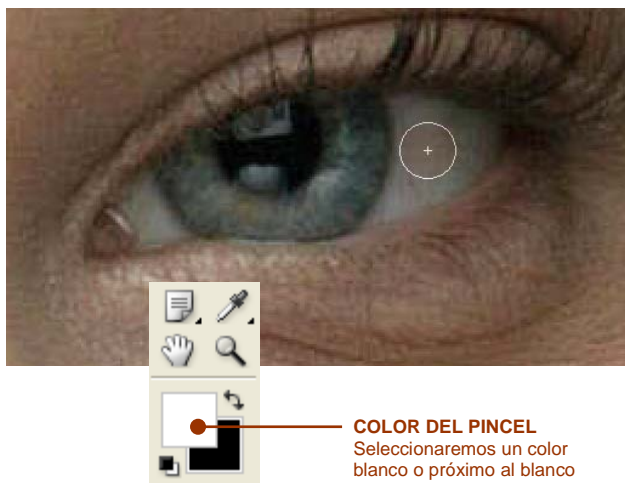
DUREZA DEL PINCEL
A mayor tanto por ciento de dureza menos difuminado será el efecto. Para este tipo de retoque es adecuado emplear durezas bajas.

OPACIDAD
Una opacidad baja (del 10 al 20%) dará mejores resultados que altas opacidades. A mayor valor más se notará el efecto en los resultados.

MODOS DE PINTURA
Podemos seleccionar distintos modos de pintura para la herramienta pincel. Estos modos están clasificados según el efecto que generarán en la imagen: *genéricos, oscurecer, aclarar, superposición, diferencia, y tono*.

Para la técnica que aplicaremos seleccionamos **aclarar**.

Para “pintar” el derrame seleccionaremos pintura de color blanco, un pincel que cubra la mancha y una opacidad del 20%.



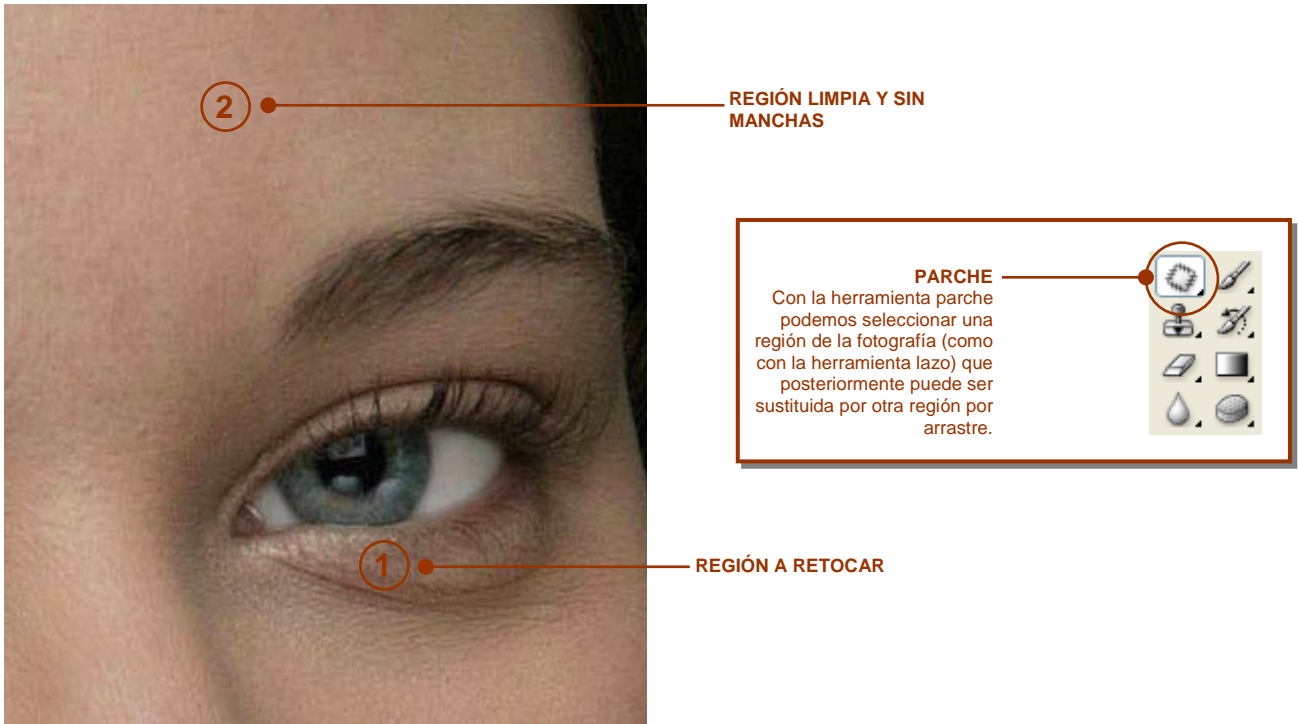
Da mejor resultado pequeñas pinceladas que grandes brochazos. Es muy importante no excederse con el color puesto que unos ojos demasiado blancos darán una imagen poco natural.



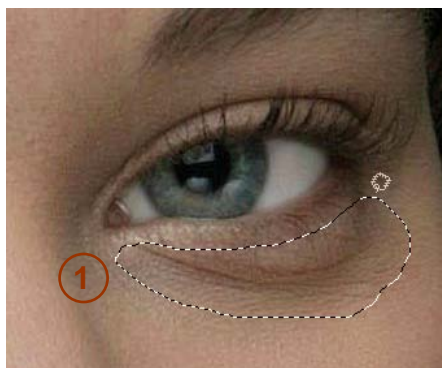
Esta técnica de pintura será la misma que emplearemos posteriormente para maquillar ciertas partes de la piel. Para que todo el proceso es necesario tener marcada la capa que hemos copiado inicialmente.

REDUCCIÓN DE BOLSAS BAJO LOS OJOS

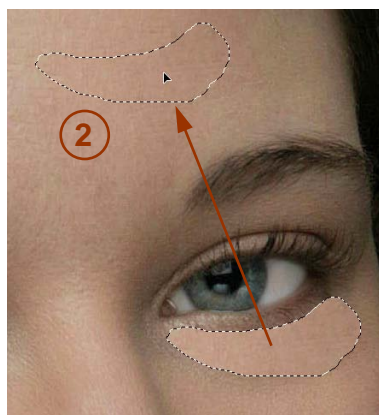
Quizá este proceso es uno de los más llamativos y que ofrece mejores resultados. Para reducir al máximo las bolsas bajo los ojos emplearemos la herramienta **pincel corrector o parche**. Estas herramientas requieren de regiones de piel limpia sin incorrecciones que permita cubrir las zonas de arrugas o bolsas:



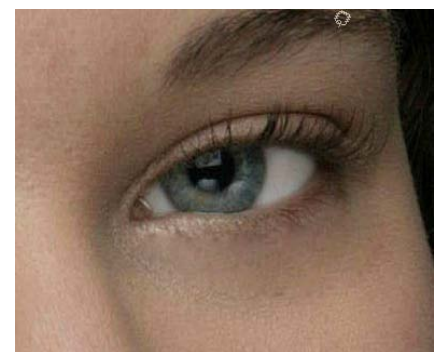
Con la herramienta lazo seleccionamos las ojeras (1), una a una y después arrastramos la selección sobre otra parte limpia de la misma fotografía, en nuestro caso sobre la región 2.



SELECCIÓN
Seleccionamos con detalle la región a reparar.



ARRASTRE
Arrastramos la región seleccionada sobre otra limpia



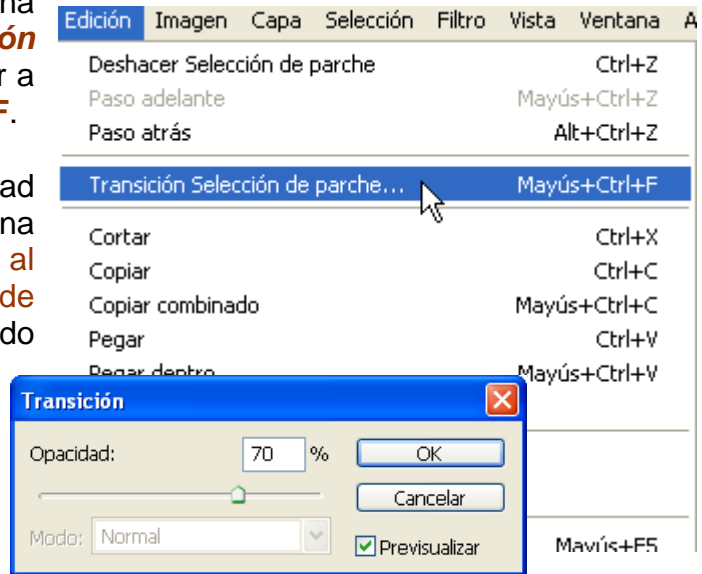
RESULTADO FINAL

El resultado final por lo general resulta demasiado llamativo, un recurso al que podemos recurrir es a reducir las bolsas, no a eliminarlas. Deberíamos buscar una solución de compromiso entre la situación inicial y el resultado final.

En el menú edición encontraremos una opción denominada **Transición selección de parche...**, también podremos acceder a ella con la combinación **MAYÚS+CTRL+F**.

Esta opción permite reducir la intensidad del efecto aplicado anteriormente en una escala de 0 a 100. (100 corresponde al efecto íntegro y 0 a la imagen antes de aplicar el efecto) Para obtener un resultado adecuado deberemos probar distintos valores.

Para nuestra fotografía encontramos buenos resultados con un 70% de transición.



Con este valor obtenemos el siguiente resultado:



IMAGEN INICIAL

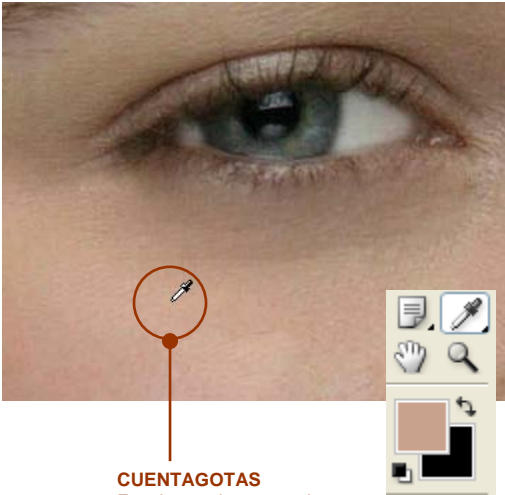


IMAGEN RETOCADA

Para finalizar aclararemos las sombras de los ojos con mucho cuidado. Para ello seleccionamos la **herramienta pincel**, y con la ayuda de la **herramienta cuentagotas** tomamos una muestra de color de una zona de la cara que tenga una buena iluminación.



El modo de color del pincel que emplearemos será **aclarar** con una opacidad no mayor del 10% o el 15%. Empleamos la herramienta alrededor del ojo.



CUENTAGOTAS

Esta herramienta permite seleccionar como color del pincel cualquier color de la imagen, sólo con hacer clic sobre ella.



Con la iluminación de las sombras de los ojos hemos acabado de retocar los ojos.

3) BLANQUEADO DE LOS DIENTES



El blanqueado de dientes es un proceso muy simple. Con la **herramienta pincel** y con un tono cercano al blanco en la paleta de color, empleando el modo de color **Aclarar** pintaremos suavemente los dientes de la fotografía. No emplear una opacidad muy alta.



4 RETOQUE DE LOS LABIOS

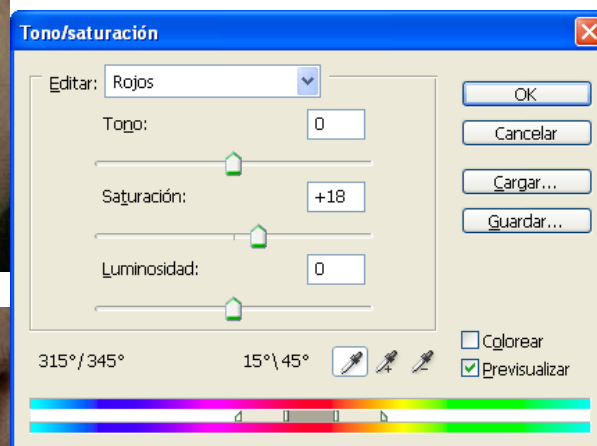
En labios vamos a llevar a cabo dos operaciones. La primera eliminar el exceso de brillo que tienen. Esta operación es muy simple, con la **herramienta cuentagotas** tomaremos una muestra de color del labio inferior que represente el color general de los mismos. Posteriormente pintaremos suavemente con la **herramienta pincel** hasta tener el efecto deseado.



En esta situación es más adecuado modificar el modo de pintura a **color**, aumentando considerablemente la opacidad del pincel. Para finalizar con los labios, intensificaremos el color de los mismos saturándolos.



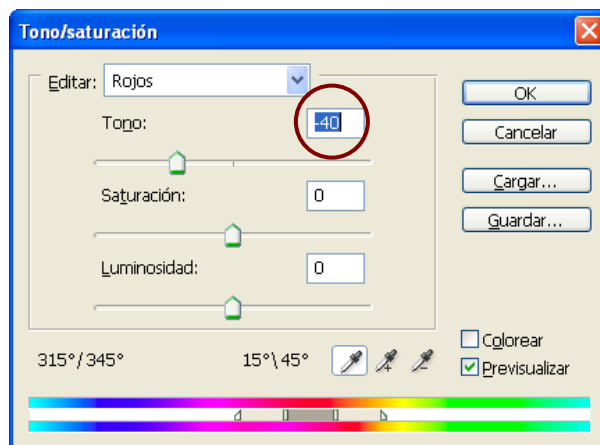
SELECCIÓN Y CALADO
(8 PÍXELES)



SATURACIÓN DE LABIOS

Al igual que hicimos con los ojos, podemos intensificar el color con la herramienta **Tono/Saturación** a la que accederemos con la combinación de teclas **CTRL+U**. Esta vez seleccionaremos una saturación exclusivamente del color rojo (selección que realizaremos con el desplegable superior)

Si lo deseamos, desde la misma ventana podemos modificar el tono de los labios, recurriendo a diferentes tipos de coloración.



5 ARRUGAS

En este punto del retoque podremos eliminar las arrugas presentes en la fotografía, principalmente las “patas de gallo” o arrugas que aparecen en los laterales de los ojos. También puede suavizarse cualquier deformidad o cicatriz que se presente. Para este proceso emplearemos de nuevo la herramienta **pincel corrector** o **tampón de clonar**.

Rara es la ocasión donde una herramienta en si misma dé solución a todos los problemas. Por ello es mejor emplear el método de tanteo y modificar ajustes,...

Así, después de todo este proceso tenemos la imagen:



IMAGEN ORIGINAL



IMAGEN RETOCADA

6 MAQUILLAJE DE UN RETRATO

El proceso de maquillaje es completamente arbitrario, aunque el resultado final debe resultar natural. El maquillaje no siempre es necesario en la fotografía.

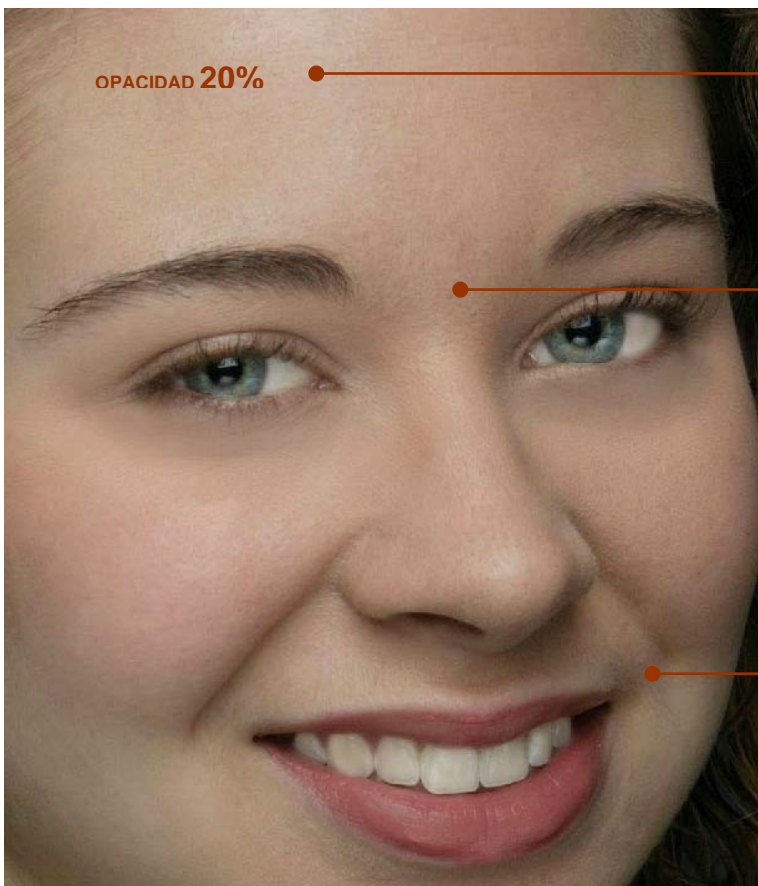
La herramienta que aplicaremos será el **pincel** y afrontaremos la tarea tratando distintas regiones.

- a) Suavizado de la piel
- b) Adición de color en las mejillas
- c) Adición de color como sombra de ojos

SUAVIZADO DE LA PIEL

No es extraño encontrar en las fotografías partes de la piel de la modelo con un poro muy marcado, brillo, sudor, o tonalidades de color amarillento. En un estudio fotográfico se emplea el maquillaje físico para eliminar estas situaciones, habitualmente una base de color en polvo que reduce los brillos, elimina el sudor y tapa tonalidades de la piel poco agradables.

Con Photoshop emplearemos el pincel para dar esa base:



OPACIDAD 20%

BRILLOS

Se eliminan pintando con el **modo oscurecer** con tonalidades próximas a la de la foto tomadas con el cuentagotas y una opacidad del 20%.

PIEL POROSA

Podemos eliminar esta sensación porosa pintando con un tono de piel natural en el **modo aclarar**.

VELLO

El bello facial puede taparse con pintura o bien con la herramienta parche.

Para realizar todo el proceso empleamos un pincel de tamaño amplio, seleccionando una tonalidad para pintar con el cuentagotas que corresponda a un tono natural.

Es conveniente cambiar el color del pincel en función de la región que estemos pintando, de esta manera el resultado será más realista y evitaremos que el rostro quede como de *“muñeca de porcelana”*.

No debe olvidarse el cuello durante el proceso de maquillaje, puesto que sino al ver el resultado final llamará considerablemente la atención.

COLOR EN LAS MEJILLAS

Un efecto bastante sencillo y que quedará bastante bien es aplicar algo de color en las mejillas. Pintaremos éstas con color rojo sin cometer excesos. El primer paso será seleccionar un color realista para las mismas.

Haciendo doble clic sobre el color del pincel se abrirá la ventana de selector de color:

DISCO DE COLOR
Selecciona el color inicial para elegir un tono determinado.

MARCADOR
Moviendo el marcador a lo largo del cuadro obtendremos distintos tonos del mismo color

COLOR SELECCIONADO
Procuraremos que el color seleccionado sea terroso.

VALORES RGB
Puesto que cada color posee una combinación de valores RGB será de gran utilidad para referenciarlos para próximos usos.

Selector de color

Seleccione el color frontal:

OK

Cancelar

Bibliotecas de colores

H: 4 °

S: 58 %

B: 53 %

R: 136

G: 63

B: 57

L: 39

a: 40

b: 26

C: 28 %

M: 83 %

Y: 74 %

K: 22 %

883f39

Sólo colores Web

De todas maneras existen bibliotecas de colores clasificados previamente que pueden sernos útiles para estos menesteres puesto que tienen tonalidades pastel.

Bibliotecas de colores

Catálogo: PANTONE® solid matte

OK

Cancelar

Selector

PANTONE® solid matte

Buscador de color TOYO

Color ANPA

FOCOLTONE

Guía de Color DIC

HKS E Process

HKS E

HKS K Process

HKS K

HKS N Process

HKS N

HKS Z Process

HKS Z

PANTONE® metallic coated

PANTONE® pastel coated

PANTONE® pastel uncoated

PANTONE® process coated

PANTONE® process uncoated

PANTONE® solid coated

PANTONE® solid matte

PANTONE® solid to process coated EURO

PANTONE® solid to process

PANTONE® solid uncoated

TRUMATCH

L: 72

a: 32

b: 22

Escriba un nombre de color para seleccionarlo en la lista de colores.

CREACIÓN DE BIBLIOTECAS
El programa también nos permite crear nuestras propias bibliotecas de color así como cargar nuevas bibliotecas ya creadas. Estas opciones están disponibles desde la ventana muestras.

OPCIONES
Podemos cargar o guardar la paleta en uso.

NUEVA MUESTRA
Añade una nueva muestra de color a la paleta.

Color Muestras Estilos

Una vez seleccionado el color adecuado, emplearemos la *herramienta pincel* en el modo color con una opacidad del 15%.



El resultado debe parecer natural.

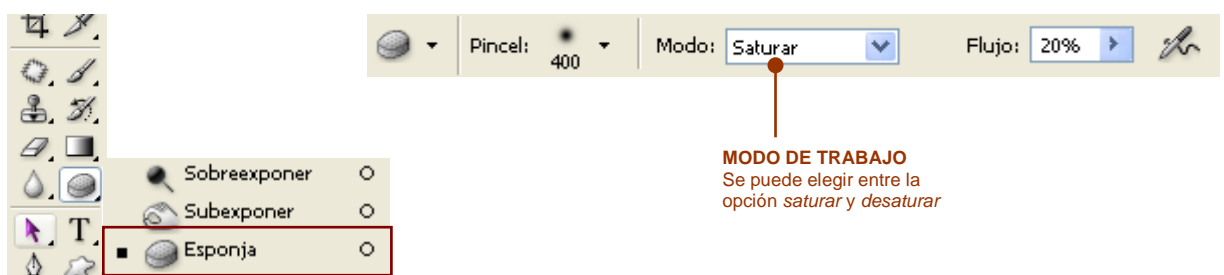
SOMBRA DE OJOS

Un proceso similar será añadir sombra de ojos. Aquí el principal problema es la selección del color, evitemos los colores estridentes y poco realistas.

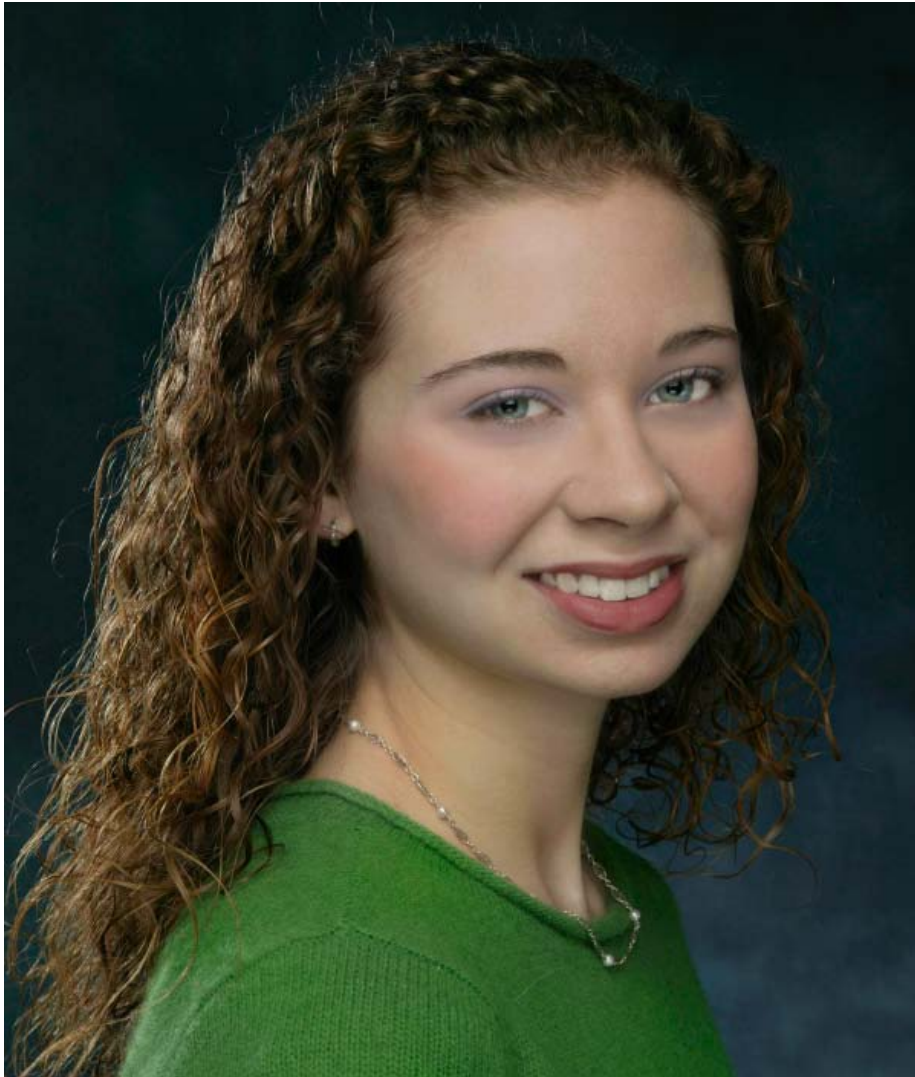


7 RETOQUE DE CEJAS Y PELO

Para concluir este proceso de maquillaje, nos queda iluminar el pelo y las cejas. Para ello empleamos la *herramienta esponja*, que encontraremos en la barra de herramientas.



Una vez marcada la esponja seleccionamos un tamaño de pincel bastante grande y repasamos el pelo. Con un pincel de diámetro menor repasamos las cejas.



Puesto que la modelo contaba con iluminación posterior hemos conseguido con este efecto hacer brillar considerablemente el pelo.

Una opción que algunas veces puede dar un toque bastante bueno a la fotografía es añadir mechas al pelo. Este efecto de mecha se consigue pintando con el pincel con opacidades bajas y *modo color*.

⑧ REPARACIÓN DE PEQUEÑOS DESPERFECTOS

Retocando la fotografía nos hemos dado cuenta que el jersey de la modelo tiene un pelo. Además queremos eliminar el copyright de la fotografía. Para estas pequeñas labores de retoque empleamos la herramienta *tampón de clonar*.

9 EFECTO DE DESENFUQUE SELECTIVO

Para concluir con el retoque de la fotografía vamos a generar un efecto fotográfico consistente en desenfocar parte de la fotografía. En un retrato, la región a la que todos dirigimos la mirada inicialmente son los ojos del modelo o la modelo. Por ello, éstos deben estar bien enfocados. El resto de la foto es secundario, por lo que podemos desenfocarlo para dar mayor peso visual a los rasgos de la cara.

Para desenfocar una parte de la fotografía manteniendo otra enfocada vamos a emplear la opción de **máscara rápida**. Seleccionamos esta opción y elegimos la opción de pincel.



MÁSCARA RÁPIDA

Este modo permite crear una máscara con la ayuda del pincel, sin necesidad de emplear las herramientas de selección. El pincel pintará de negro (rojo en pantalla) la región que quedará excluida en la máscara. La opacidad del pincel determinará el calado de la mismas.

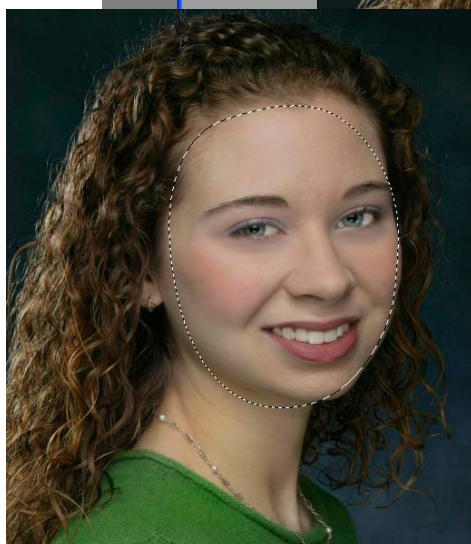
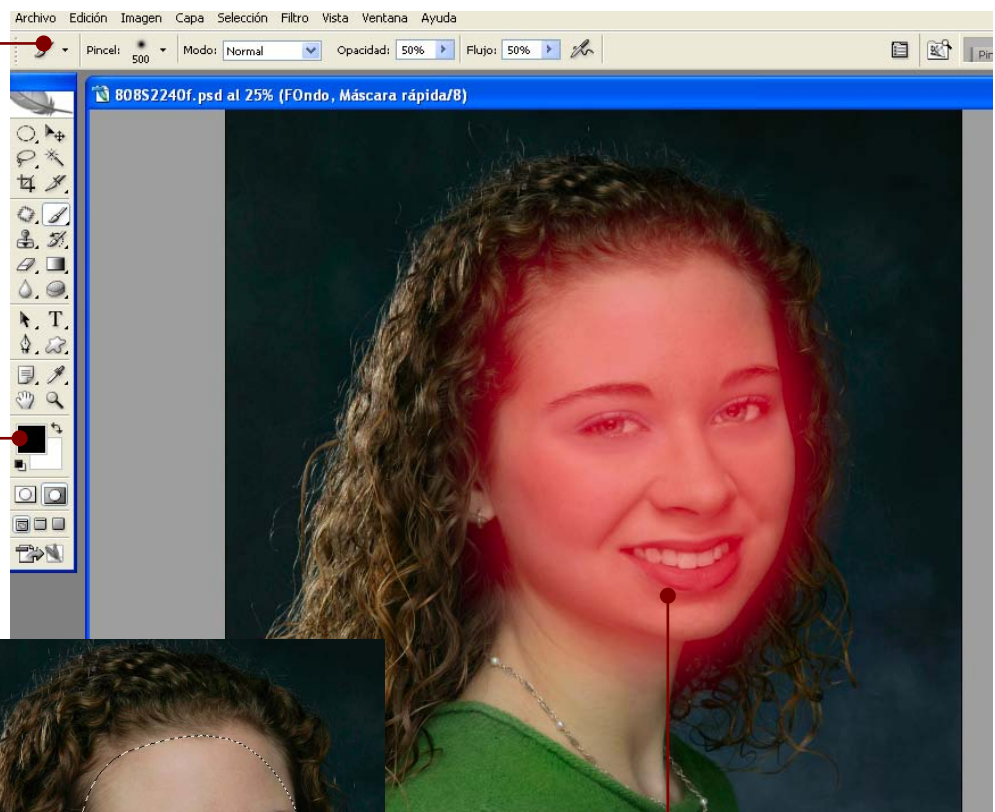
El pincel, seleccionado el color negro, nos permitirá marcar la región de la fotografía que **no desenfocaremos**, en principio rellenaremos el rostro de la modelo.

OPCIONES DEL PINCEL

Seleccionaremos un pincel de gran diámetro y opacidad del 50% y repasaremos el rostro repetidas veces.

COLOR DEL PINCEL

En el modo de máscara rápida el color que aparecerá será el negro, y lo que pintemos estará excluido de la máscara

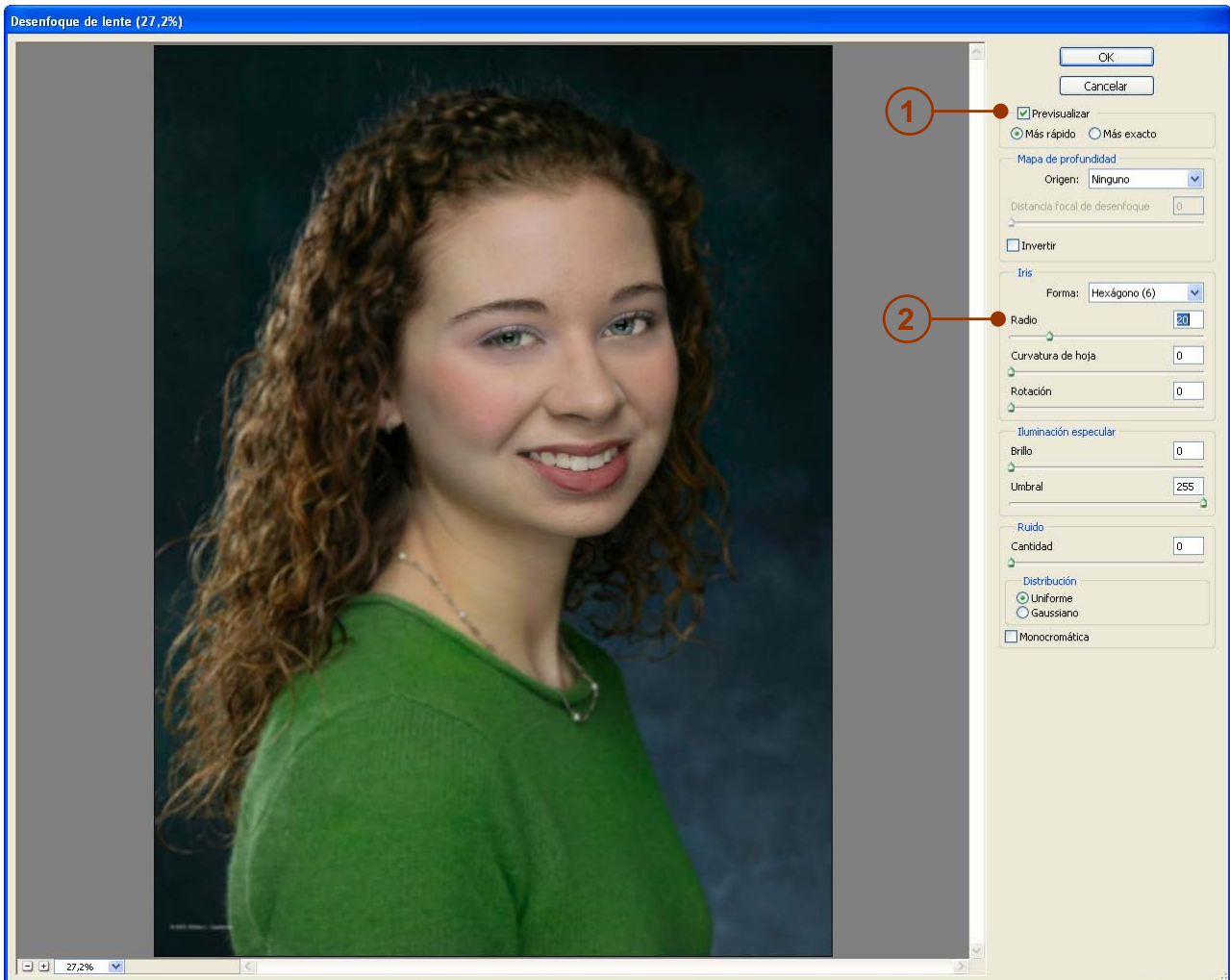


MÁSCARA

La zona marcada en rojo queda excluida de la máscara.

Si cambiamos de nuevo de modo, volviendo al modo de **máscara estándar** veremos las líneas discontinuas habituales.

A continuación seleccionamos del menú **Filtro/desenfocar/desenfoque de lente...**

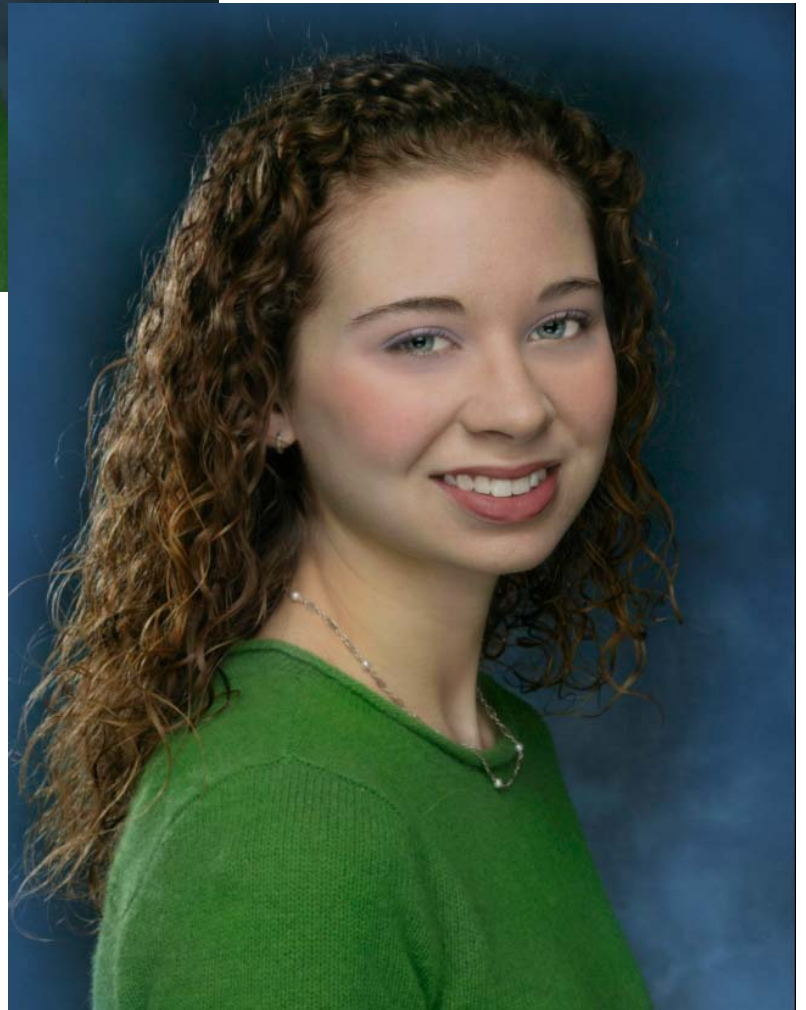
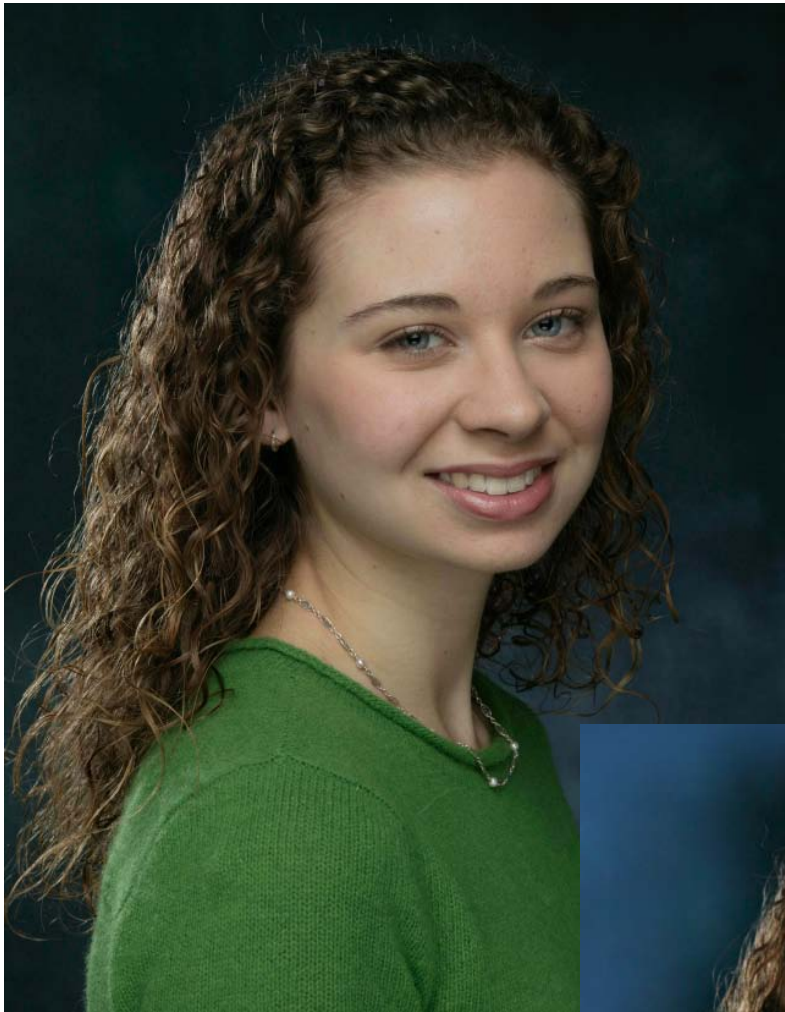


En la ventana de desenfoque activaremos la opción de previsualización (1) para poder ir viendo los resultados. En la opción **radio** (2) seleccionamos el valor que nos interese de desenfoque y hacemos clic en **OK**.

10 ÚLTIMO RETOQUE

Cómo retoque final, vamos a modificar el fondo de color de la fotografía original pintando con la **herramienta pincel** y una tonalidad azulada el fondo.

Después de todos estos pasos, hemos conseguido una fotografía mejorada. Recuerda que los procesos creativos son completamente subjetivos, por lo que los límites que nos ponemos simplemente es que parezca realista, aunque en ciertas ocasiones se busca precisamente lo contrario y nos podemos permitir la licencia de excedernos en los efectos y las correcciones.



PHOTOSHOP CS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

© 2004-2009 Vicente Hernández – Colegio San Buenaventura