

Practicas de Photoshop

ACEITE



Creamos una nueva imagen en modo *RVA*, con la *Capa* Fondo de Negro, ponemos un texto y acoplamos la imagen para que nos quede todo en una misma capa [*Capa>Acoplar Imagen*]



[*Filtro>Desenfocar>Desenfoque Gaussiano*] con un parámetro de 1,7 Pixel fue suficiente para esta imagen



Rotamos el lienzo 90°AC [*Imagen>Rotar lienzo>90°AC*] y [*Filtro>Estilizar>Viento*] Viento de la izquierda y volvemos a rotar el lienzo [*Imagen>Rotar lienzo>90°ACD*]



Ahora [*Filtro>Estilizar>Solarizar*]



[*Imagen>Ajustar>Tono-Saturación*]
Tono = 60
Saturación = 100
Luminosidad = 0
Opción colorear Activada

FUEGO

Creamos una nueva imagen en modo RVA, y con la herramienta de texto escribimos lo que queramos.



Rotamos la imagen (Imagen/Rotar Lienzo/90°AD), y aplicamos el Filtro (Estilizar/Viento) con los parámetros de Viento y Desde la Derecha activados, este paso lo podemos efectuar dos veces para conseguir un efecto de llama mas activo. Ahora volvemos a rotar el lienzo con ((Imagen/Rotar Lienzo/90°ACD).



Aplicamos (Filtro/Desenfocar/desenfoque Gaussiano) con un parámetro de 2 Pixel fue suficiente para esta imagen.



Aplicamos (Filtro/Distorsionar/Rizo) con un parámetro de 100 fue suficiente para esta imagen.



Ahora aplicamos (Imagen/Ajustar/Equilibrio de Color).

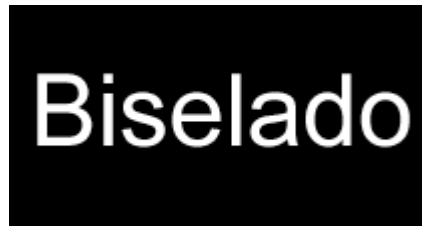
Parámetros de
Equilibrio de Color:
Sombras: (+100,0,-
100)
Medios Tonos:
(+100,0,-100)
Luces: (+100,0,0)

Y ya tenemos Fuego, jugando con los parámetros antes aplicados de Viento, Desenfoque y Equilibrio de Color, podemos hacer que el efecto se ajuste según nuestra necesidad.



BISELADO

Creamos una nueva imagen en modo RVA, nos vamos a la paleta de canales, creamos uno nuevo (Canal #4) y con la herramienta de texto escribimos lo que queramos.



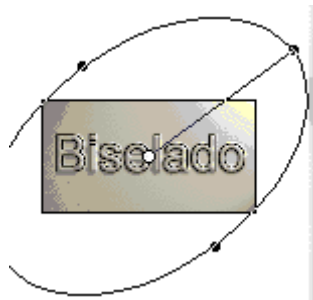
Vamos a la paleta de capas y creamos una nueva, que rellenamos de negro, cargamos la selección del canal #4 (Selección/Cargar selección) y rellenamos la selección de blanco.



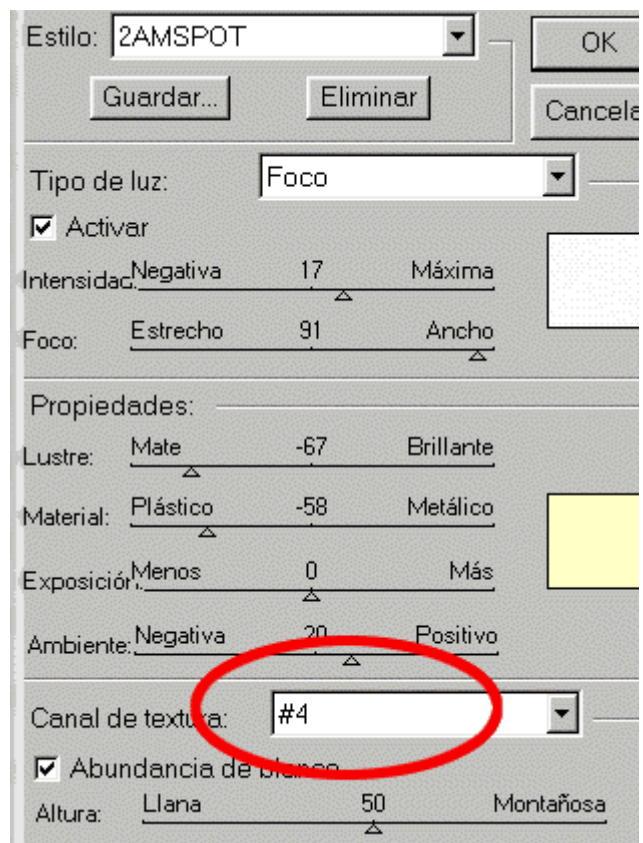
Ahora Expandimos la selección (Selección/Modificar/Expandir) con 1 Pixel.

Invertimos la selección y rellenamos la selección de blanco.

Biselado



Aplicamos (Filtro/Interpretar/Efectos de Iluminación)



Y ya tenemos texto biselado.



Ahora podemos cargar la selección #4, Expandir 2 Pixels, Invertir y rellenar de Blanco en nuestro caso.



HUNDIDO

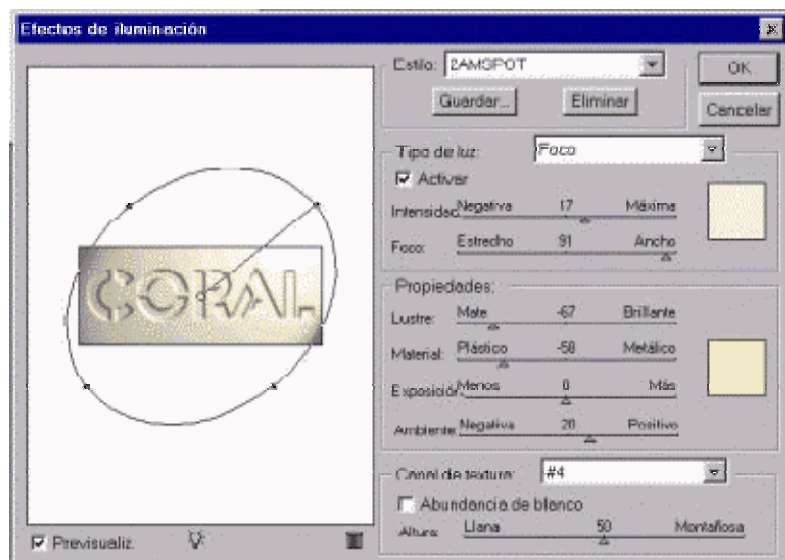
Sobre una textura vamos a crear un efecto de texto Hundido muy sencillo.



Creamos un nuevo canal (Canal #4), sobre el que colocamos un texto



Creamos una nueva capa (Capa 1) (Recuerda que como fondo tenemos la imagen del Efecto de Fondo), rellenamos la capa de blanco y aplicamos (Filtro/Interpretar efectos de iluminación) Con el canal #4 como canal de textura y, OJO!!! Con la opción de Abundancia de Blanco desactivada.



Tal y como quedan las capas.



Ahora cargamos la selección del canal 4 Invertida y contraemos 1 Pixel
(Selección/Modificar/Contraer)
y pulsamos suprimir.

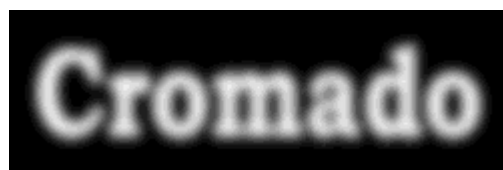


CROMADO

Creamos una nueva imagen en modo RVA, nos vamos a la paleta de canales, creamos uno nuevo (Canal #4) y con la herramienta de texto escribimos lo que queramos.



Duplicamos el canal #4 y creamos el #5, en este aplicamos
(Filtro/Desenfocar/Desenfoque Gaussiano)
3 pixels.



Duplicamos el canal #5 y obtenemos #6, en esta aplicamos (Filtro/Estilizar/Hallar Bordes)



Y en este mismo canal #5 cargamos la selección del #4 (Selección/Cargar Selección) y hacemos un Copy (Edición/Copiar)



Vamos a la Paleta de Capas, creamos una nueva capa (Capa 1) Y hacemos un Paste (Edición/Pegar)



Duplicamos la capa y sobre el duplicado aplicamos
(Imagen/Ajustar/Tono/Saturación)
T=-180
S=50
L=10



Opción Colorear activada.

Ahora podemos aplicar un efecto de Sombra para obtener un mejor realismo.



HIELO

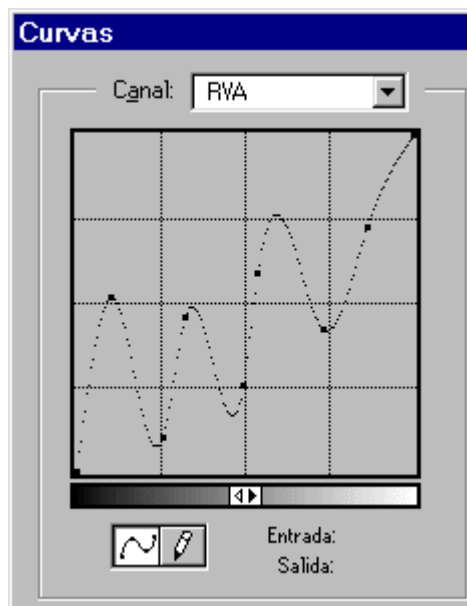
Creamos una imagen en modo RGB.



Aplicamos (Filtro/Pixelizar/Cristalizar) con 7 fue suficiente para este ejemplo.



Ahora se trata de ajustar las curvas de la imagen (Imagen/Ajustar/Curvas), y lo deja mas o menos como...



Con lo que obtendremos...



Rotamos 90° (Imagen/Rotar Lienzo/90°AD), y aplicamos (Filtro/Estilizar/Viento) marcamos Viento y Desde la Izquierda y volvemos a rotar el lienzo (Imagen/Rotar Lienzo/90°ACD



Aplicamos (Imagen/Ajustar/Tono-Saturación Tono: -180 Saturación: 50 Luminosidad: 0 con la casilla colorear activada.



Por ultimo en la ventana de Pinceles cargamos los tipos de pinceles assorted.abr y escogemos uno que tiene forma de estrella, y con la herramienta de Pincel aplicamos a las partes de la imagen que mas nos guste, con lo que conseguimos un efecto de Destello.



EXPLOSIVO



Creamos una nueva imagen en modo *RVA*, con la *Capa Fondo de Negro*, ponemos un texto y acoplamos la imagen para que nos quede todo en una misma capa [*Capa>Acoplar Imagen*]



Aplicamos [*Filtro>Desenfocar>Desenfoque Gaussiano*] 2 Pixels



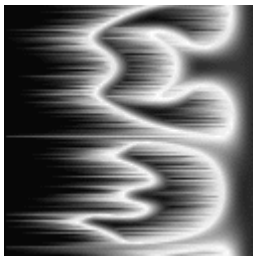
[Filtro>Estilizar>Solarizar]



[Imagen>Ajustar>Niveles Automáticos]

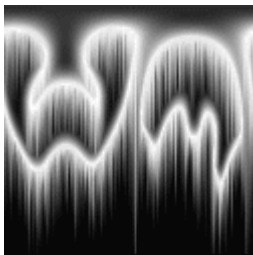


[Filtro>Distorsionar>Coordenadas Polares]
Polar a Rectangular.



[Imagen>Rotar Lienzo>90ª AC]

[Filtro>Estilizar>Viento]
Viento de la Izquierda



[Imagen>Rotar Lienzo>90ª ACD]



[Filtro>Distorsionar>Coordenada Polares]
Rectangular a Polar



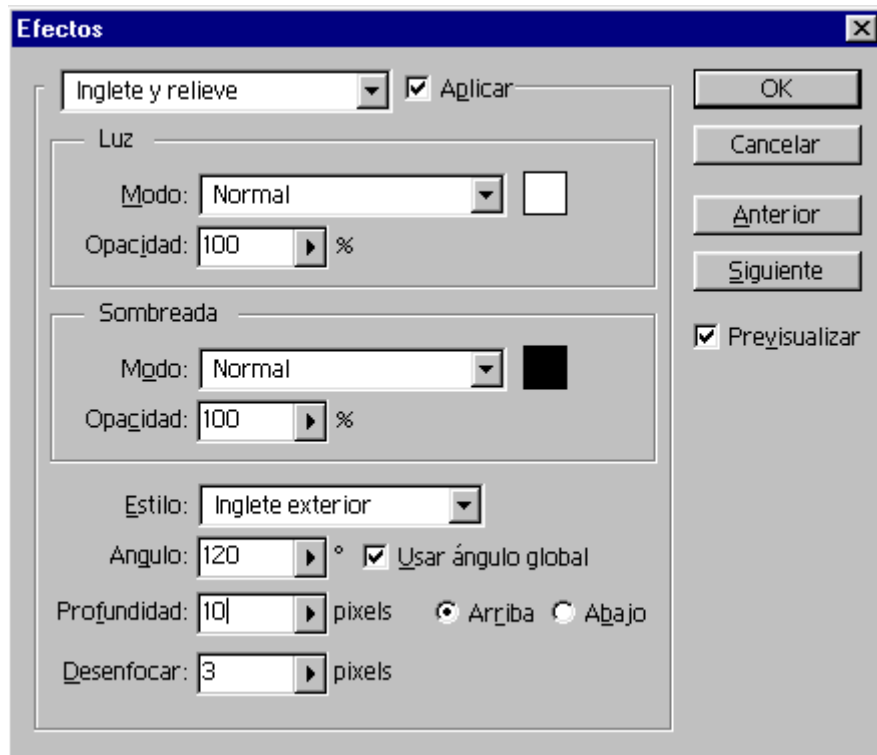
A partir de aquí tenemos múltiples posibilidades ajustando Tono-Saturación u otras herramientas de color.

Si Ajustamos [*Imagen>Ajustar>Tono-saturación*]

INGLETE EXTERIOR



Escribimos el texto que queramos y estando en la capa del texto nos vamos a [*Capa>Efectos>Inglete y Relieve*]



Usando los parametros indicados conseguimos

RECORTADO

Primero necesitamos una textura



Duplicamos la capa donde se encuentre la textura a una nueva capa sobre la que trabajaremos.



Escribimos el texto con la herramienta Máscara de Texto



Pulsamos Suprimir y aplicamos
[Capa>Efectos>Sombra Paralela]



Imagen final



REFLEJADO

Creamos una nueva imagen en modo RVA, con la herramienta de texto escribimos lo que queremos, duplicamos la capa y aplicamos (Capa/Transformar/Voltear Vertical) y la movemos hacia abajo con la Herramienta de Desplazar.



Ahora enlazamos la Capa 1 copia.



Aplicamos (Capa/Transformar/Distorsionar) y distorsionamos el texto.



Ahora haciendo un Copiar-Pegar de otra imagen añadimos dos texturas, una para el cielo y otra para el suelo donde se reflejara el texto, y los colocamos en capas inferiores.

Una de las capas, en nuestro caso la Capa 2, tendremos que recortarla, para que coincida en el horizonte con el final del texto.



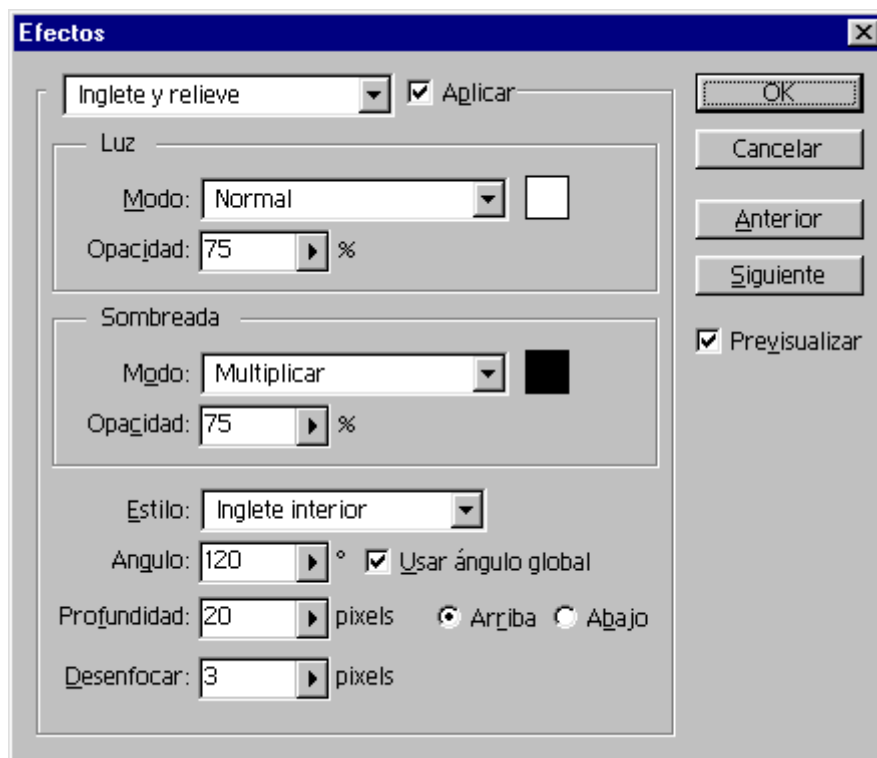
Por ultimo a la Capa 1 copia la dejamos con una opacidad del 50%.



INGLETE INTERIOR



Escribimos el texto que queremos y estando en la capa del texto nos vamos a [Capa>Efectos>Inglete y Relieve]



Usando los parametros indicados conseguimos

SOMBRA

Creamos un nuevo canal (4) y escribimos un texto.



Ahora creamos una nueva capa, cargamos la selección del canal (4) y la rellenamos de negro, Deseleccionamos todo y aplicamos (Filtro/Desenfocar/Desenfoque Gaussiano), aquí eliges Radio=2,



Ahora aplica (Filtro/Otro/Movimiento) 2 Horiz. 2 Vert. con la opción repetir pixel de borde activada.



Creamos otra nueva capa, cargamos la selección del canal (4), la rellenamos de rojo y deseccionamos todo.



Ahora activamos todas las capas.

LUZ EXTERIOR

Creamos un nuevo canal (Canal #4) y escribimos un texto.



Vamos a la Paleta de Capas y creamos una nueva (Capa 1) que rellenamos de Negro, y la duplicamos (Capa 1 copia), cargamos la selección del canal #4 (Selección/Cargar Selección) y aplicamos (Selección/Calar) 2 pixels.



Aplicamos un degradado lineal de izquierda a derecha.



Cargamos de nuevo la selección del canal #4 y pulsamos Suprimir. Ya tenemos Glow.



Aunque se puede mejorar, modificando Equilibrio de Color.(Imagen/Ajustar/Equilibrio de Color)



aplicando.....
(Imagen/Ajustar/Tono-Saturación)
T=-180
S=100
L=0
Opción colorear Activada.



aplicando.....
(Imagen/Ajustar/Tono-Saturación)
T=0
S=100
L=0
Opción colorear Activada.



aplicando.....
(Imagen/Ajustar/Tono-Saturación)
T=60
S=100
L=0
Opción colorear Activada.



TEXTURA

Creamos un nuevo canal (Canal 4), escribimos un texto, y le aplicamos Desenfoco Gaussiano 0,5 Pixels



En la paleta de capas rellenamos la capa Fondo de gris, creamos una nueva que rellenamos de blanco, en la que cargamos la selección del Canal-4 invertida, pulsamos Suprimir, y movemos la capa 2 pixels a la derecha y 2 hacia abajo



Creamos otra capa que rellenamos de negro y en la que también cargamos la selección del Canal-4 invertida, pulsamos suprimir, y también movemos, pero en este caso 2 pixels hacia arriba y 2 hacia la izquierda



Ahora haciendo un Copiar-Pegar insertamos una textura que nos guste, en nuestro caso una de Madera, cargamos la selección del canal 4 invertida y pulsamos suprimir.



Si colocamos la textura de madera en la segunda capa.



Mismo ejemplo con una Foto de Hong Kong



NEONES

Creamos un Canal nuevo (#4) y escribimos un texto.



Aplicamos
(Filtro/Estilizar/Bordes
Iluminados)
Anchura Borde = 2
Brillo Borde = 6
Suavizar = 5



Aplicamos
(Filtro/Desenfocar/Desenfoco
Gaussiano), Radio =1,1



Ahora seleccionamos todo
(Selección/Todo) y
(Edición/Copiar), abrimos la
paleta de Capas y Pegamos en
una nueva capa (Edición/Pegar)

Y Ahora
(Imagen/Ajustar/Tono-
Saturación)
T = - 130
S = 100
L = 0
Opción colorear Activada.



Si despues del Desenfoque
Gaussiano aplicamos
(Filtro/Estilizar/Hallar Bordes)



Y Luego
(Imagen/Ajustar/Tono-
Saturación)



3D

Creamos una nueva imagen
en modo RVA, nos vamos
a la paleta de canales,
creamos uno nuevo (Canal
#4) y con la herramienta
de texto escribimos lo que
queramos.



Nos vamos a la paleta de
capas, rellenamos la capa
fondo de color negro y
creamos una nueva capa en
la que cargamos la selección
del canal #4, y aplicamos
un degradado (Frontal a
Transparente) de arriba
hacia abajo.



Creamos una nueva capa y
con la misma selección del
canal #4 cargada
rellenamos de igual pero
esta vez hacia abajo.



Movemos esta ultima capa
2 pixels hacia abajo.



STILIZE

Tenemos una imagen con una capa
(Capa1), en la que colocamos un texto
blanco, sobre fondo negro, todo en la
misma capa.



Duplicamos la capa y aplicamos a la nueva (Filtro/Estilizar/Bordes iluminados)



Ya ta con Bordes iluminados.



Duplicamos de nuevo la capa y aplicamos a la nueva (Filtro/Bosquejar/Escayola) con los parametros:
Equilibrio de imagen: 9
Suavizar: 10
Posición de liz: Superior izquierda.



Esta ultima Capa la dejamos en modo Dividir.



Toma ya!!!!!!



Aplicando Equibrio de color.



SOMBRA 3D



Sombra 3D

Creamos un nuevo Canal (Canal #4) y escribimos el texto.



Sombra 3D

Pasamos al menú de Capas y creamos una nueva Capa (Capa 1), cargamos la selección del canal #4 y la rellenamos de negro.



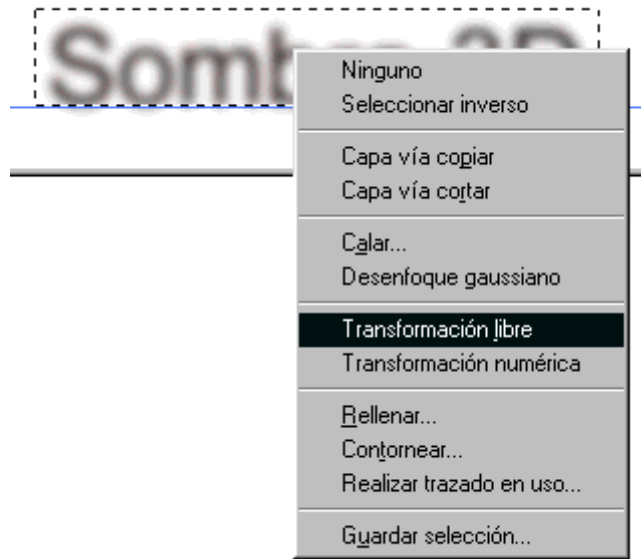
Sombra 3D

Creamos otra nueva Capa (Capa 2), volvemos a cargar la selección del canal #4 y la rellenamos de rojo.

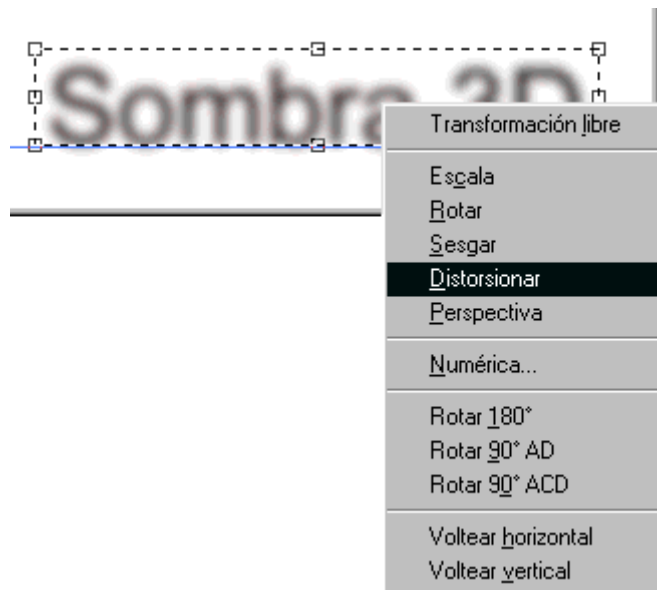


Sombra 3D

Sobre la capa 1 aplicamos
(Filtro/Desenfocar/Desenfoque Gaussiano)



Ahora con la Herramienta de selección seleccionamos según indica la imagen, pusamos el botón derecho del ratón sobre la selección y elegimos (Transformación Libre)



Volvemos a pulsar el botón derecho del ratón y elegimos distorsionar.



Con distorsionar y pulsando sobre las esquinas de la

selección la modificamos como indica la imagen.

Sombra 3D

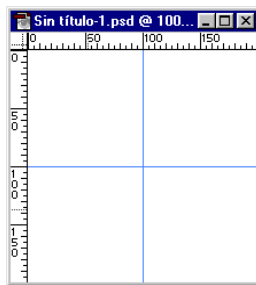
Efecto de Sombra final.

Sombra 3D

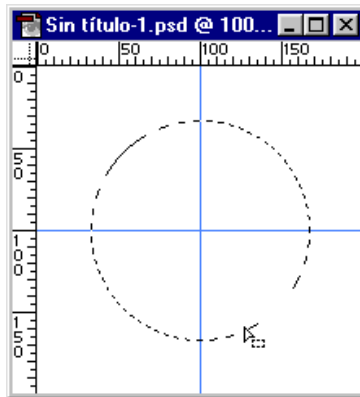
Quitamos la línea guía y activamos todas las Capas.

TEXTO CIRCULAR

Lo primero que debemos hacer es colocar las líneas guía



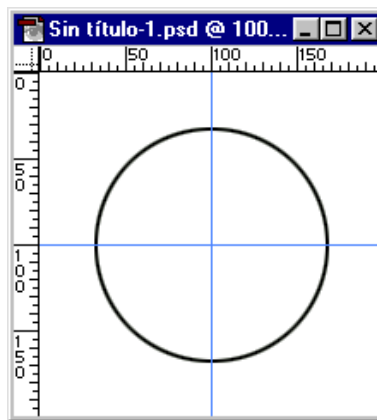
Ahora con la herramienta de círculo creamos una selección circular



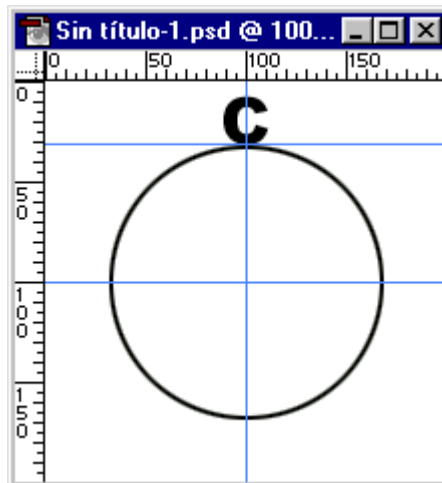
teniendo negro como color frontal, nos vamos a [Imagen>Contornear]



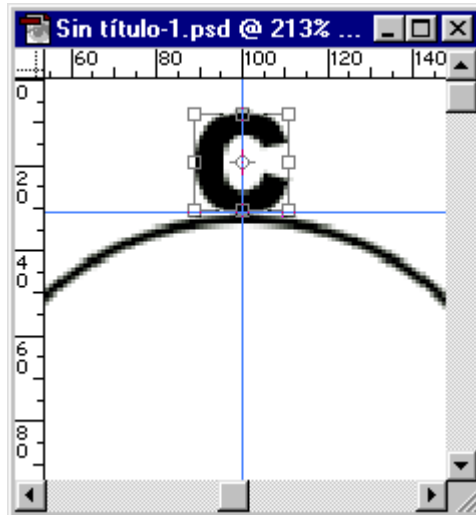
ya tenemos el círculo sobre el que nos vamos a servir como guía para darle circunferencia al texto.



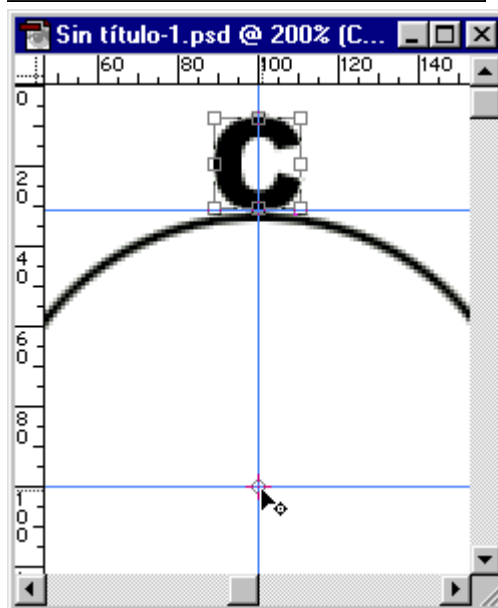
ahora creamos una nueva capa en la que ponemos la primera letra de nuestro texto. Ten en cuenta que cada letra del texto debe estar en una capa diferente.



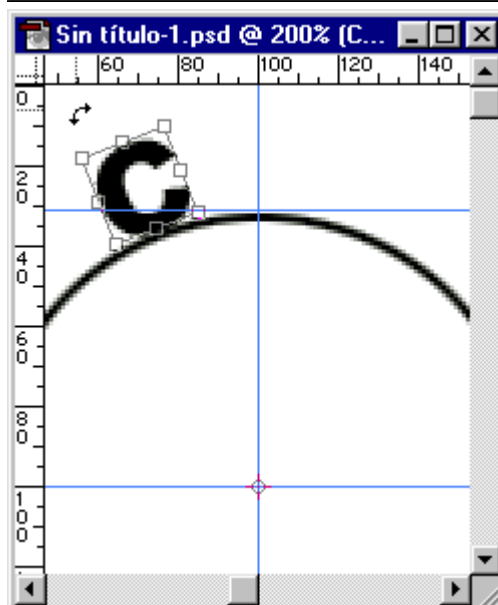
nos vamos a [capa>transformar]



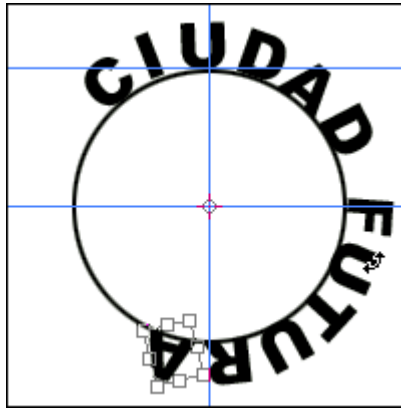
desplazamos el punto de pivote, justo al centro del círculo, que nos viene marcado por las líneas guía



ahora ya podemos rotar nuestra primera letra hacia el lado que quieras. y deberemos realizar la misma operacion con todas las letras de nuestro texto



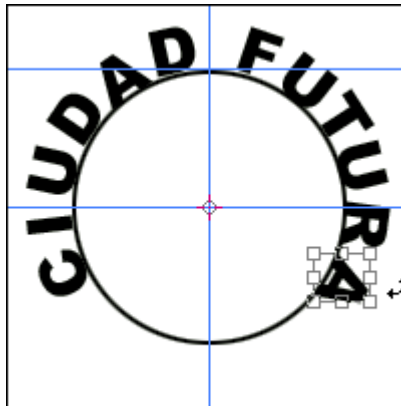
cuando tengamos todas las letras situadas a la distancia adecuada , deberemos rotarlas todas al mismo tiempo, para situar todo el texto en el lugar del círculo que queramos



en la paleta de capas pulsa sobre el icono justo al lado de del ojo que indica la visibilidad de la capa, hazlo en todas las capas de texto,



con esto conseguimos anclarlas todas, de manera que al rotar una letra todas rotaran al mismo tiempo



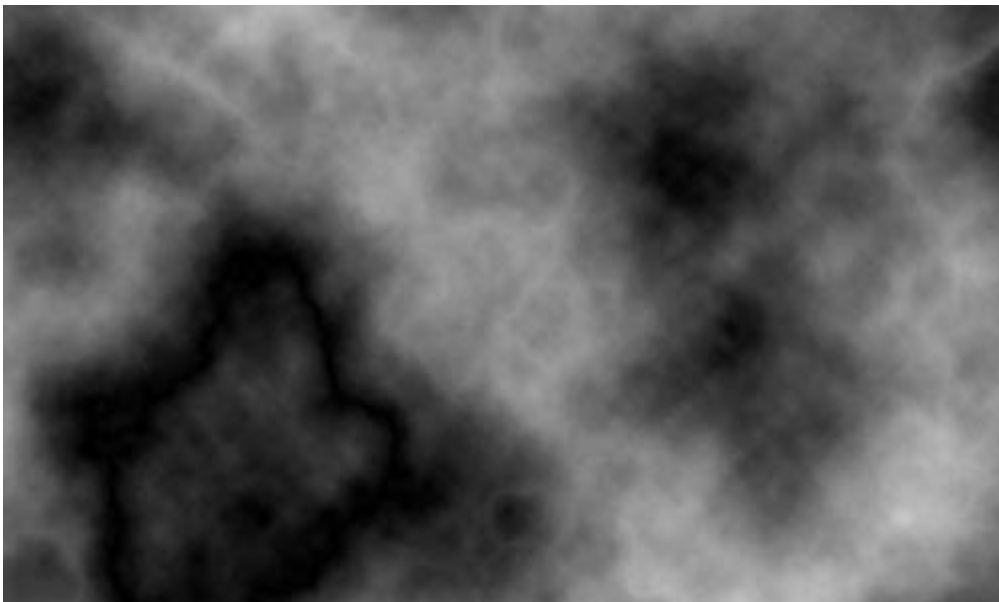
ESCRITURA SOBRE PIEDRA



Creamos una nueva imagen **[archivo],[nuevo]**, de un tamaño de 500x300 pixels, por ejemplo.

Vamos a **[filtro],[interpretar],[nubes]** con lo que obtenemos un ruido fractal en blanco y negro.

[filtro],[interpretar],[nubes de diferencia] dos veces, con lo que tendremos una cosa así:



A continuación, creamos otra capa, y en esa escribimos en negro el mensaje. Esto puedes hacerlo a mano, con el "paintbrush" o el "airbrush", o simplemente con la herramienta de texto. Queda mucho mejor si lo que vayas a escribir esta "roto" o "mal hecho", para dar la

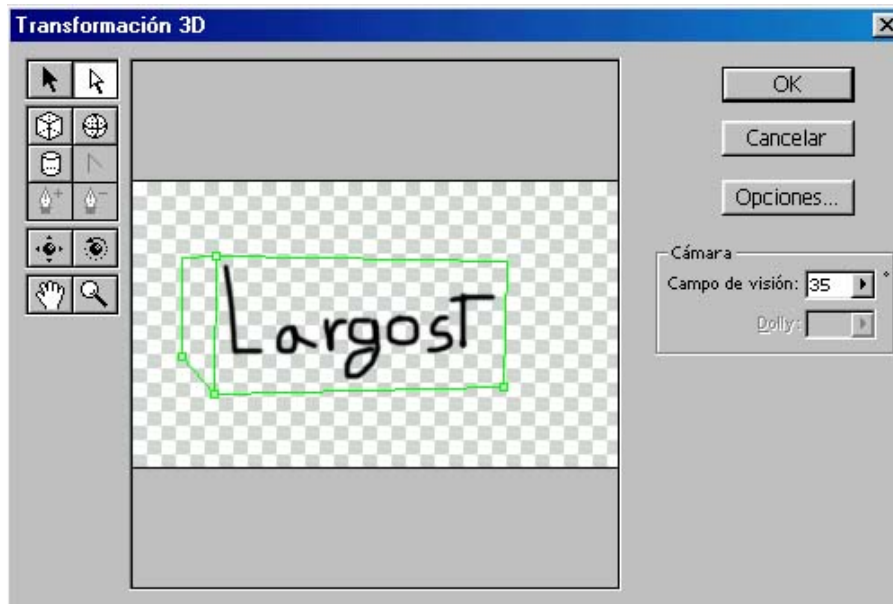
sensación de que está esculpido en la piedra de una forma muy tosca, por lo tanto si no tienes una fuente que dé esa impresión, hazlo a mano.

Si creaste el texto con la herramienta de texto, "renderiza" la capa
([capa],[texto],[interpretar capa])

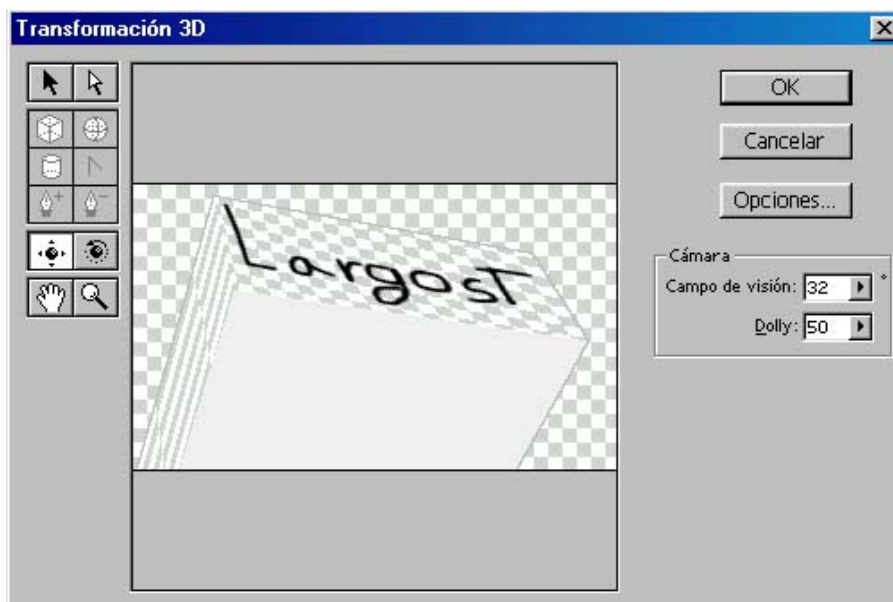
Como probablemente haya zonas de la imagen en las que no se distingue el texto del fondo, cambia el brillo y el contraste de éste último
([image],[ajustar],[brillo/contraste])



A continuación vamos a darle perspectiva al texto. Para ello, seleccionamos la capa del texto y vamos a **[filtro],[interpretar],[transformacion 3d]** y creamos un cubo que abarque a todo el texto, y del que prácticamente sólo se vea una cara:



Luego giramos el cubo y tras varios intentos, le damos al texto la perspectiva deseada:



Aceptamos y usando la goma de borrar, eliminamos los restos del texto anterior y la sombra del cubo que nos genera 3d transform.

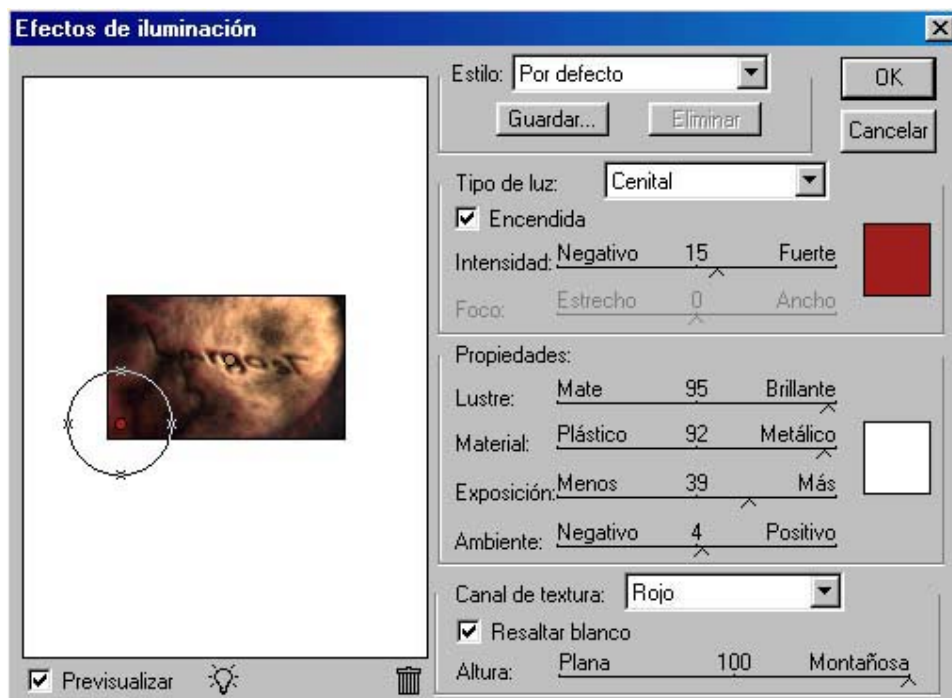
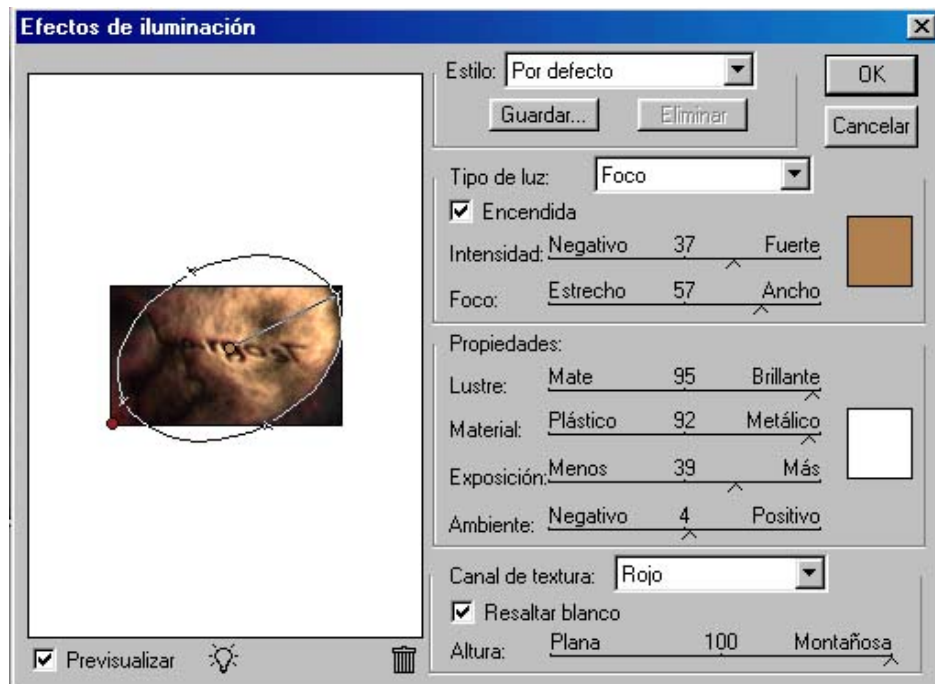
-Aumentamos el contraste del texto 50 unidades. Cambiamos el modo de la capa de texto a **"MULTIPLICAR"**.

-Desenfocamos un poco el texto aplicándole un "Gaussian Blur" ([filtro],[desenfoque],[desenfoque de gusanillo] de 3 pixels)

-[capa],[acoplar image]

Añadimos un poco más de ruido: [filtro],[ruido],[añadir ruido] (Amount= 6, Uniform, Monochromatic) y luego [filtro],[desenfoque],[desenfoque].

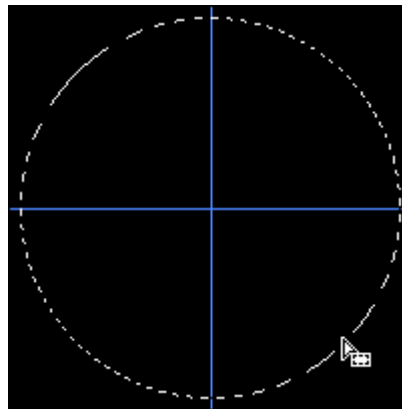
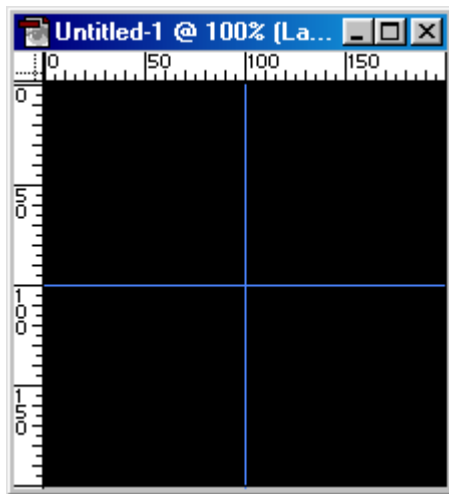
Ahora viene lo más delicado, ya que de este paso depende la mayor parte del efecto final. Lo haremos en **[filtro],[interpretar],[efectos de iluminación]**. Pondremos una luz omni y otra spot:



La luz roja es (134, 33, 33) y la amarilla (162, 141, 100). Por último, aplicamos 10 unidades de ruido (**[filtro],[ruido],[añadir ruido..]**).

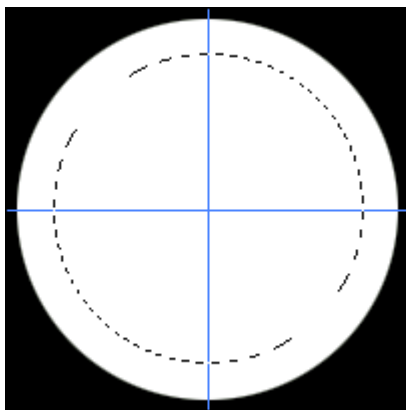
Por supuesto, los valores que he usado yo son simplemente orientativos, y lo que tienes que hacer es cambiar las luces, colores, ruidos, etc... para conseguir mejores resultados.

AROS 3D MULTICAPA

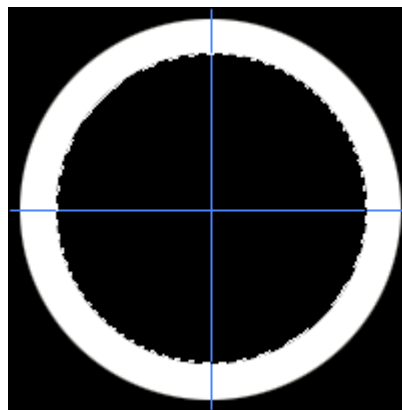


Creamos una nueva imagen de 200x200 pixels 72 dpi y colocamos las Lineas Guía como ves en la imagen.

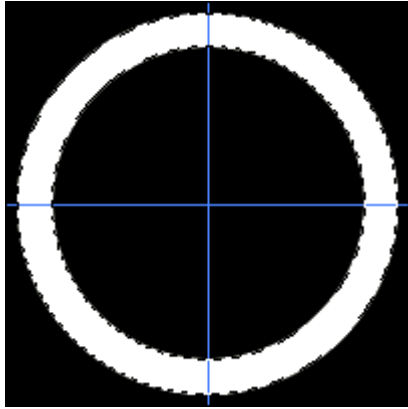
vamos a la paleta de canales y creamos un nuevo canal Alfa 1 y en el un círculo de tamaño fijo 190x190



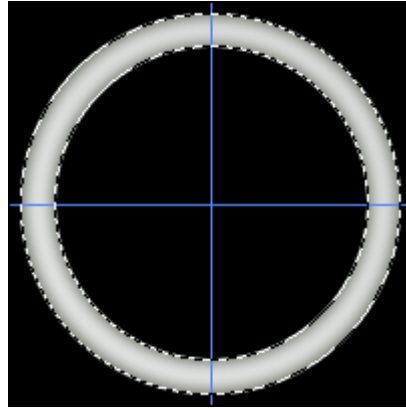
rellenamos de blanco y creamos otro círculo de 155x155



Que rellenamos de negro



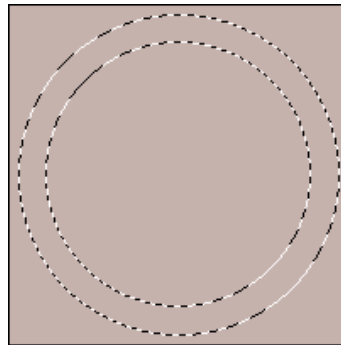
pulsamos la tecla CTRL y con el Mouse sobre el Canal que tenemos el círculo para que nos cargue la selección




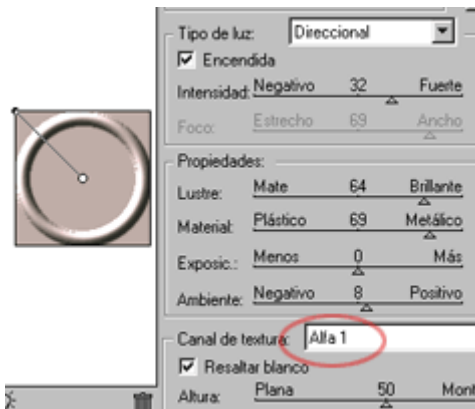
[Filtro>Desenfocar>Desenfoco Gaussiano] 6 px



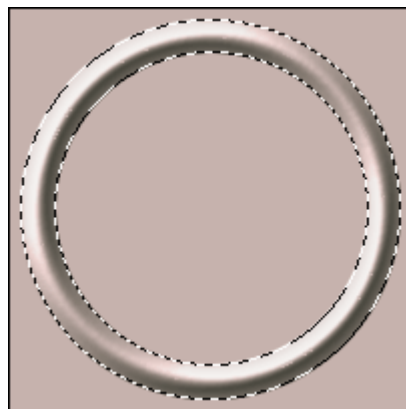
ahora vamos a la paleta de capas y rellenamos la capa fondo de color RGB 99,55,55 o similar



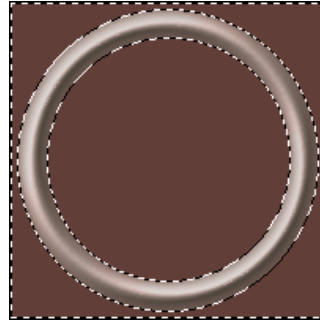
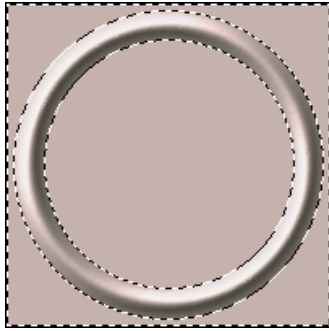
creamos una nueva Capa pulsando sobre  y rellenamos de RGB 200,175,175 o similar y cargamos la selección del Canal Alfa 1 [Selección>Cargar selección] o CTRL y pulsa sobre el canal con el Mouse



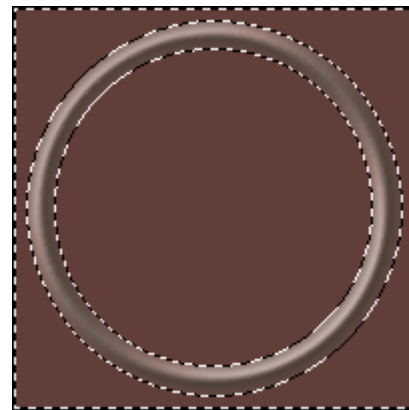
[Filtro>Interpretar>Efectos de Iluminación] en el Canal de Textura debemos seleccionar Alfa 1



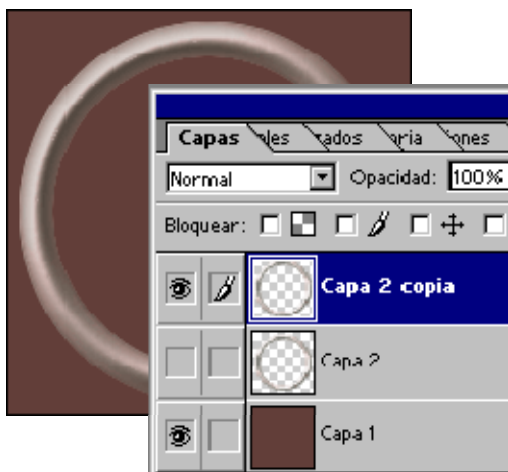
Ya con Efectos de Iluminación aplicado



Invertimos la selección [Selección>Invertir] pulsamos suprimir



duplicamos la Capa 2 lo que nos creara la Capa 2 copia, y seguimos en la Capa 2 quitando la visibilidad de la Capa 2 copia y aplicamos [Selección>modificar>expandir] 2 pixels



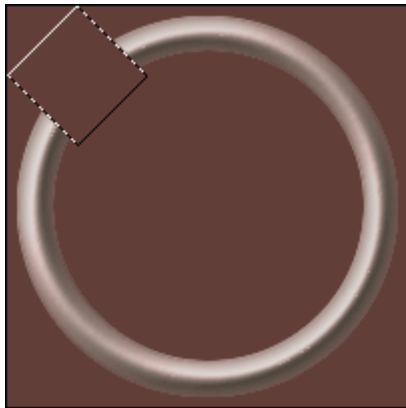
volvemos a la Capa 2 copia y quitamos la

creamos un cuadrado de tamaño fijo de

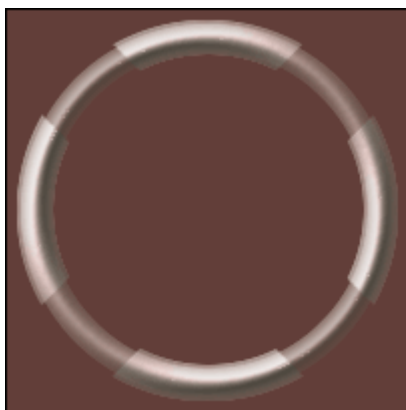
visibilidad de la Capa 2



rotamos la selección 45°

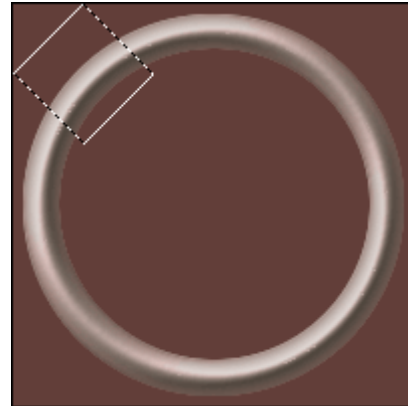


y pulsamos suprimir

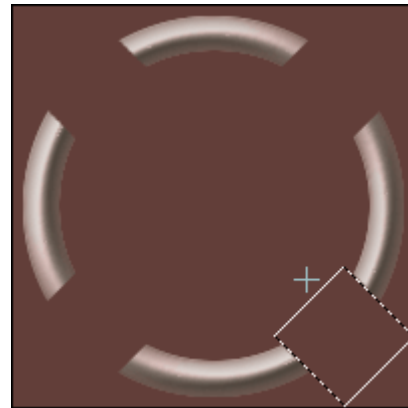


ya podemos dejar todas las Capas visibles

60x60 pixels, pulsamos en el con el derecho del Mouse y elegimos [Transformar selección]



una vez rotada la movemos con el Mouse y la situamos en la esquina superior derecha



así sucesivamente en las cuatro esquinas de la imagen

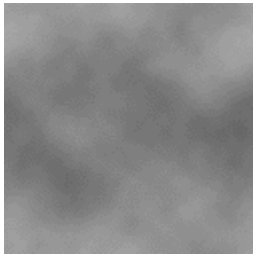


y aplicar efectos de Capa (Sombra paralela, Bisel y Relieve, y Trazo) puedes bajarte estos estilos [aquí](#), y visitar [Estilos](#) para saber como funcionan

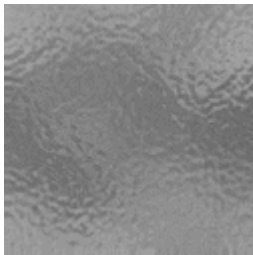


Otro ejemplo un poco más llamativo

TEXTURA AGUA



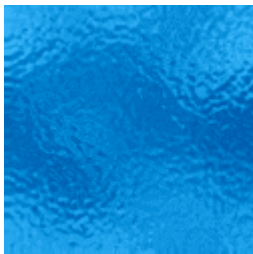
Creamos una nueva Capa que rellenamos de blanco y aplicamos [*Filtro>Estilizar>Nubes de diferencia*]



Aplicamos [*Filtro>Distorsionar>Cristal*]
Distorsión = 5
Suavizar = 2
Textura = Deslustrado
Escala = 100%



Modificamos el Equilibrio de color
[*Image>Ajustar>Equilibrio de Color*]
Sombra = -70,0,+35
Medios Tonos = -70,0,+30
Luces = 0,0,+40



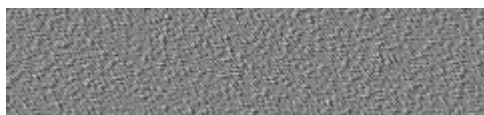
[*Imagen>Ajustar>Brillo-contraste*]
Brillo = 0
Contraste

TEXTURA ARENA

Creamos una nueva imagen que rellenamos de Blanco.



Aplicamos [*Filtro>Ruido>añadir Ruido*]
Cantidad=125
Gaussian=On
Monocromatico=On



Aplicamos [*Filtro>Estilizar>Relieve*]
Angulo=145
Altura=3
Cantidad=25



Modificamos [*Imagen>Ajustar>Tono-Saturación*]

TEXTURA MADERA

Creamos una nueva imagen que rellenos de color Marrón, o similar.



Aplicamos (Filtro/Ruido/añadir Ruido)

Cantidad=30

Gaussian=On

Monocromatico=On



Aplicamos

(Filtro/Desenfocar/Desenfocar de Movimiento)

Angulo= -10

distancia = 25



TEXTURA PIEDRA

Creamos una nueva imagen que rellenos de color Gris.

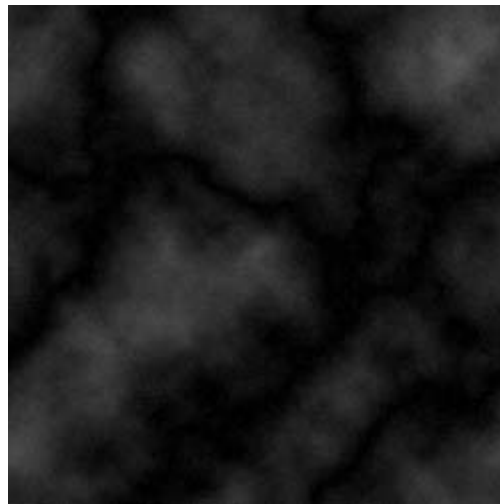


Aplicamos
[Filtro/Interpretar/Nubes]
y luego (Filtro/Ruido/añadir
Ruido)
Cantidad=5
Gaussian=On
Monocromatico=On

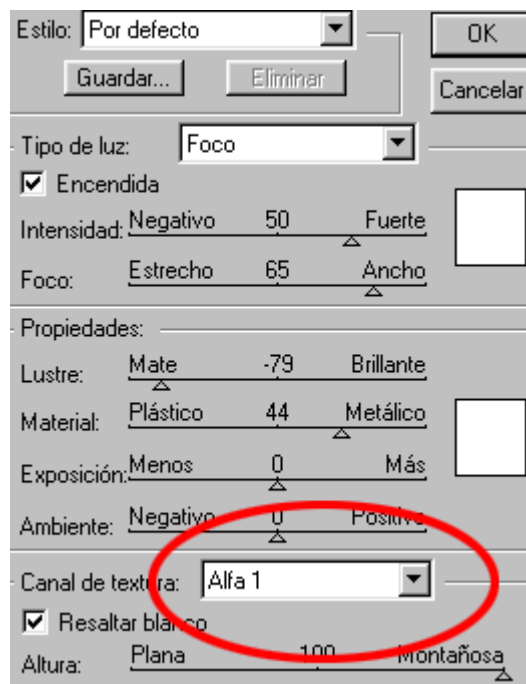
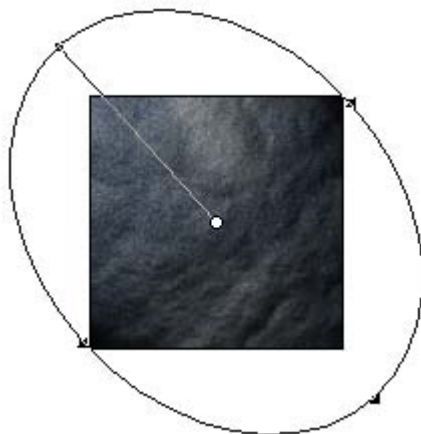


Vamos a la paleta de Canales,
creamos un nuevo Canal, y
Aplicamos
[Filtro/Interpretar/Nubes de
diferencia] dos veces y luego

(Filtro/Ruido/añadir Ruido)
Cantidad=3
Gaussian=On
Monocromatico=On



Volvemos la paleta de capas
aplicamos
[Filtro>Interpretar>Efectos de
Iluminación]



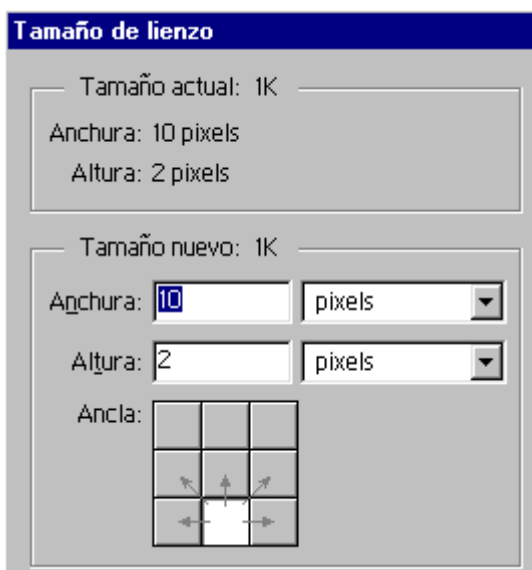
Textura final.



LINEAS DE TV

Creamos una nueva imágenes modo RGB de 10x1 pixel con el fondo transparente

Rellenamos de Negro con el bote de pintura



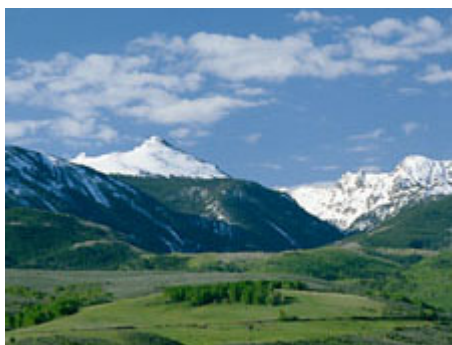
Vamos a <Imagen/Tamaño del Lienzo>
Anchura = 10
Altura = 2
Con el Ancla hacia arriba.



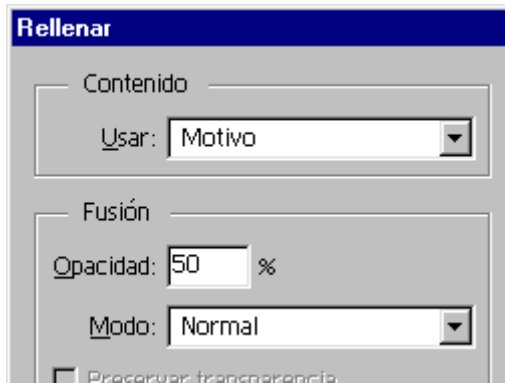
Imagen ampliada 1600%

Con eso hemos duplicado la altura del lienzo, dejandonos la mitad inferior transparente.

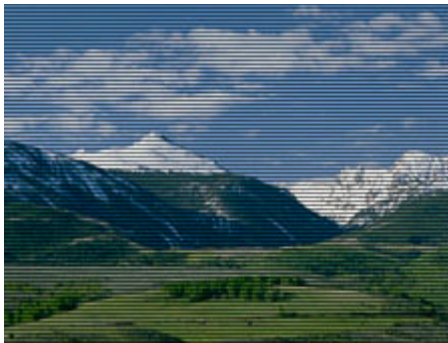
Seleccionamos todo <Selección/Todo> y definimos el Motivo <Edición/Definir Motivo>



Abrimos la imagen a la que queremos aplicar el efecto de Lineas de TV, en nuestro caso un paisaje.



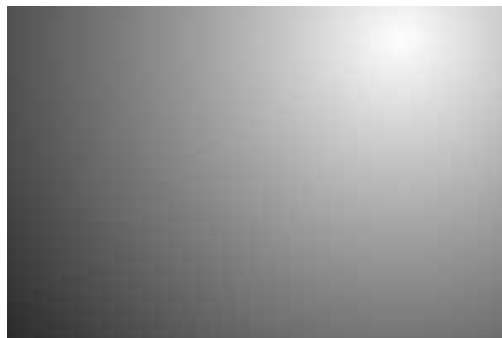
Aplicamos <Edición/Rellenar>, y en Usar elegimos la opción de Motivo



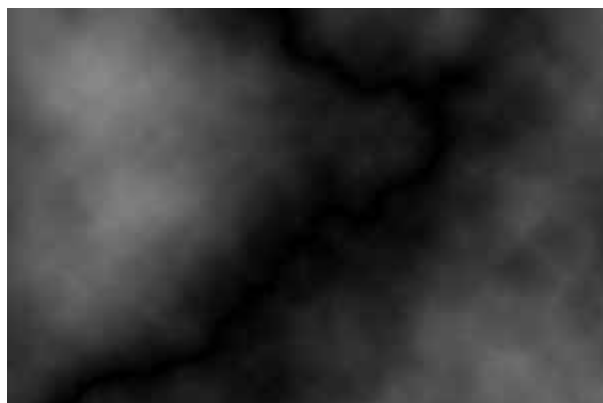
Si todo salió bien nos relleno la imagen con el motivo que previamente habíamos definido.

RAYOS

Rellanos la primera capa con un degradado Radial.



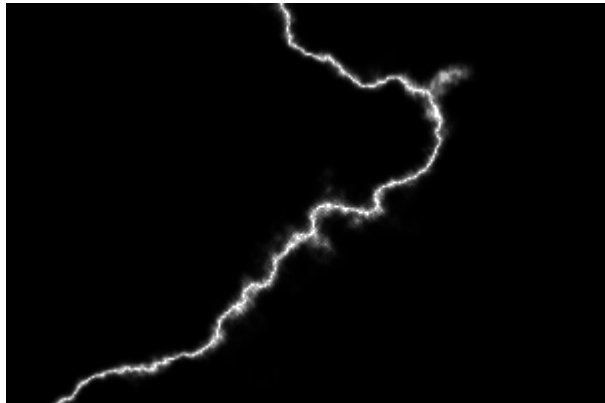
Aplicamos
(Filtro/Interpretar/Nubes de
diferencia)



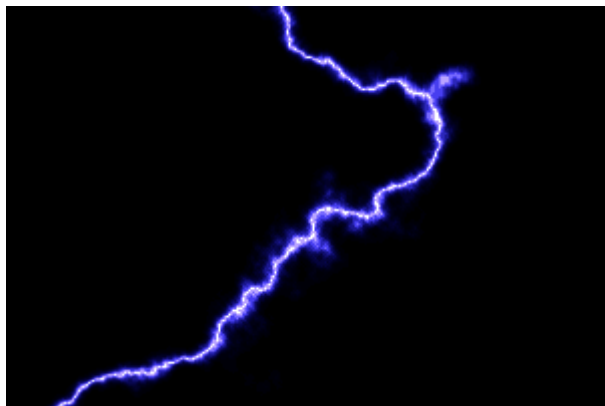
Invertimos
(Imagen/Ajustar/Invertir)



Modificamos los Niveles
(Imagen/Ajustar/Niveles)
Aquí deberemos ir modificando
hasta que veamos que nos queda un
rayo algo decente.



Ajustamos el equilibrio de color de
manera que se nos ajuste a Azul o al
amarillo.
(Imagen/Ajustar/Equilibrio de
Color)

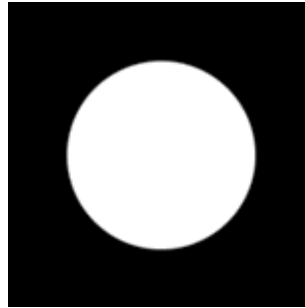


Si lo quieres colocar con una imagen
de fondo pon la imagen en una capa
inferior y la del rayo en la superior
en modo dividir.



CREAR UN PLANETA

Creamos un nuevo canal #4 y creamos un círculo blanco sobre fondo negro..



Vamos a la paleta de capas y rellenamos la capa Fondo de negro. Creamos una nueva capa, cargamos la selección del canal #4, y aplicamos un Degradado de frontal a color de fondo.
(Frontal Blanco/fondo Negro)



Duplicamos la capa
Aplicamos (Filtro/Interpretar/nubes de diferencia) en esta opción deberemos ir creando y deshaciendo hasta que tengamos un aspecto adecuado.



Duplicamos la capa y cargamos la selección del canal #4 invertida y rellenamos la selección de negro, deseccionamos todo y aplicamos (Filtro/Artístico/Bordes Añadidos)
Anchura = 7
Intensidad = 1
Posterización = 4



Orden de las capas.



Duplicamos la capa y creamos un destello en el borde del supuesto planeta. (Filtro/Interpretar/Destello)

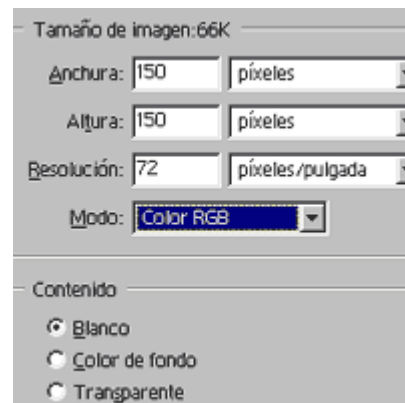
Prime 35mm
Brillo =100



EXPLOSIÓN SIDERAL



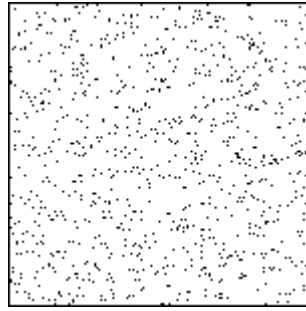
Conseguiremos el siguiente efecto



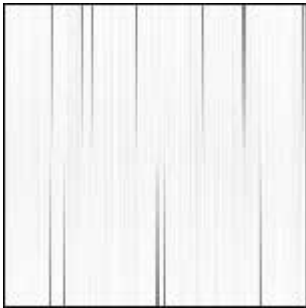
Creamos una nuevo trabajo como se indica en la imagen.



[Filtro>Ruido>Añadir Ruido]
Cantidad: 15%
Distribución: Uniforme
Monocromático



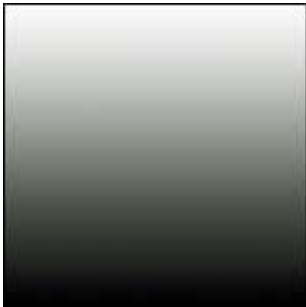
[Imagen>Ajustar>Umbral]
Nivel de Umbral: 213



[Filtro>Desenfocar>Desenfocar de Movimiento]
Angulo: 90°
Distancia: 213 px



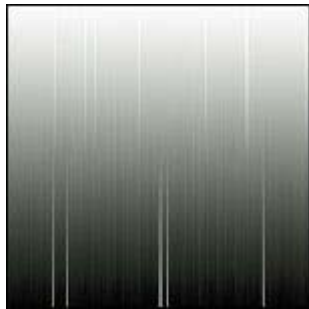
[Imagen>Ajustar>Invertir]



Creamos una nueva capa "Capa 1" y aplicamos un degradado como el de la imagen



y colocamos la capa en modo Trama



combinamos las dos capas
[Capa>Acoplar imagen] o [Capa
combinar hacia abajo]

[Filtro>Distorsionar>
Coordenadas Polares]
Opción: Rectangular a
polar

ok



Teniendo Negro como Color de Fondo,
aumentamos el tamaño del Lienzo:
[Imagen>Tamaño del Lienzo]

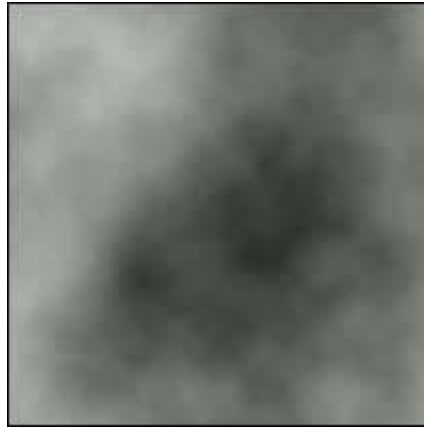
ok



[Filtro>Desenfocar>Desenfoco
Radial]
Cantidad: 100
Metodo: Zoom

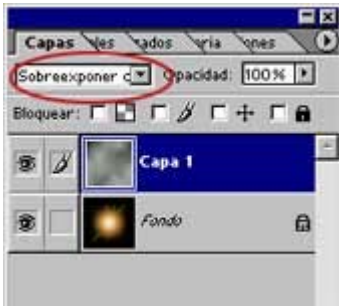
[Imagen>Ajustar>Tono/Saturación]

Calidad: Optima



Con Tono y Saturación

Ahora creamos una nueva Capa "Capa 1" y la rellenamos de Nubes [Filtro>Interpretar>Nubes]

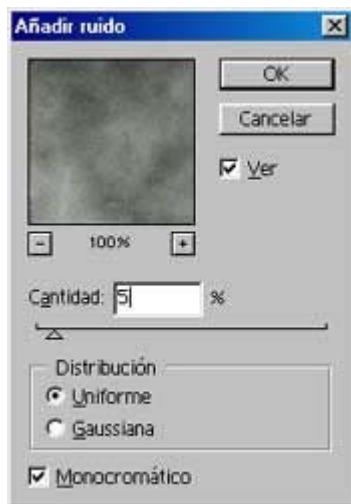


y colocamos la capa en modo sobreexponer Color

ok.



En la misma capa 1 , podemos ir aplicando sucesivas veces Nubes de Diferencia, hasta encontrar el efecto deseado.
[Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia]



en la misma Capa 1, aplicamos Ruido.
[Filtro>Ruido>Añadir Ruido]



Nos da un efecto más real.

