



II. Retoque facial



Cosas a corregir en esta imagen:

Textura de la piel
Forma facial
Luz y color
Maquillaje
Pelo




II. Retoque facial


1. Abrir imagen cara.jpg

(<http://www.vikifloki.com/tallerdegimp/images/cara.jpg>)

Guardamos la imagen como formato xcf (formato nativo de Gimp) antes de comenzar a trabajar, y vamos salvando cambios con regularidad.

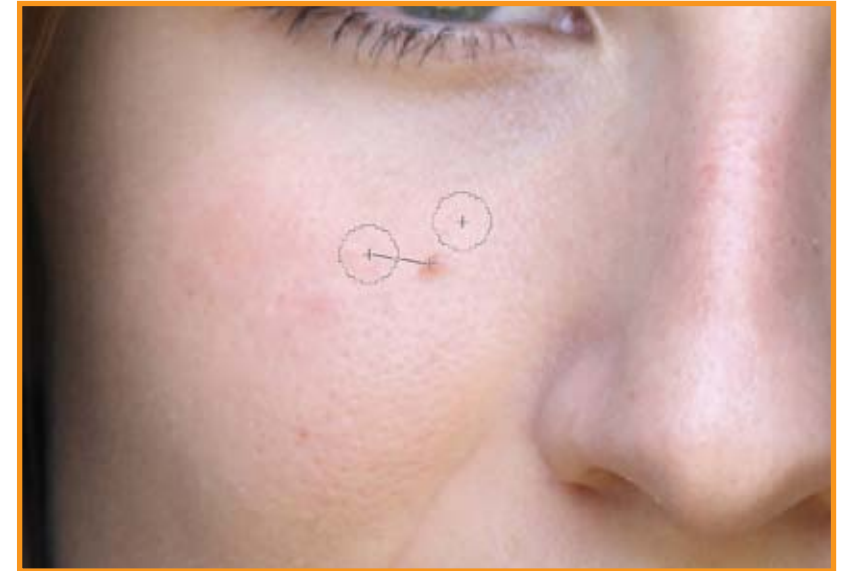
2. Duplicamos la capa de fondo y trabajamos en la copia.

3. Lo primero que vamos a hacer es eliminar de la cara las imperfecciones más evidentes: pequeñas manchas, arrugas muy marcadas, etc. Para ello, vamos a seleccionar la herramienta Sanear 

Esta herramienta es muy parecida al Tampón de clonar,  la diferencia es que con Sanear, la zona que hemos clonado se funde sobre la zona en la que lo estamos aplicando porque adapta el color de una zona a la de la otra haciendo más limpio el resultado.

4. Una vez tenemos seleccionada la herramienta Sanear, escogemos un pincel de un radio aproximado de 1.00 y comenzamos a aplicarlo. La forma de hacerlo es pulsando la tecla ctrl mientras picamos en una zona próxima a la que queremos tapar (para copiar esa zona) y seguidamente, picando encima de la imperfección. Es importante que la zona que copiemos sea de una tonalidad casi idéntica a la que estamos intentando tapar, para que el efecto sea continuo y no se noten variaciones.

5. De esta forma taparemos las manchas y los pliegues que se forman al lado de la boca.



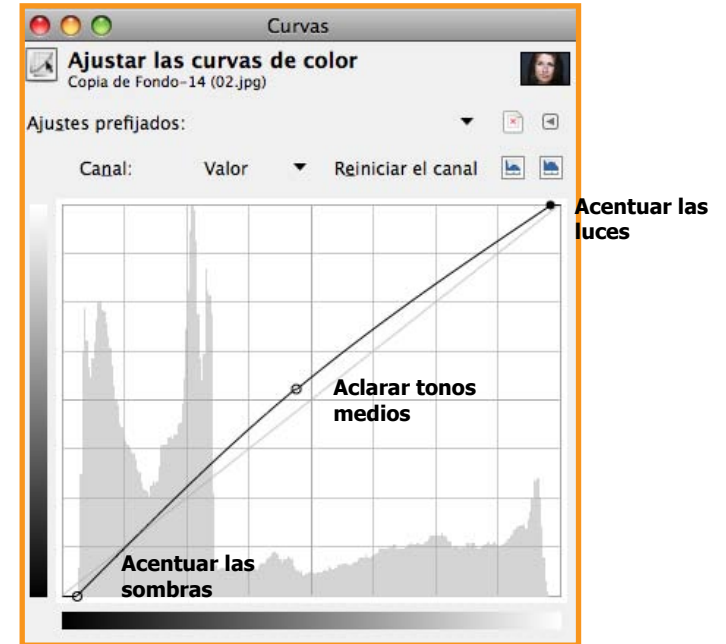


II. Retoque facial

6. Ocultamos la visualización de la capa superior (en la que hemos trabajado) y vemos el progreso que llevamos hasta ahora.

7. Ahora vamos a darle algo más de luz y contraste a la imagen en **Colores>Curvas**. Le subimos los tonos medios, y le aplicamos un poco de contraste como indica el gráfico de al lado.

8. A continuación vamos a variar un poco la forma de la cara. Lo haremos con **Filtro>Distorsiones>IWarp** (distorsión interactiva). Este filtro sirve para deformar zonas de cualquier tamaño, moverlas, agrandarlas, encogerlas y girarlas. Se usa normalmente para corregir cuerpos (cirugía digital estética) o realizar caricaturas. Esta herramienta, aunque es útil, tiene tres desventajas: que debemos hacer las distorsiones sobre una pequeña imagen de previsualización y luego aplicar el efecto, que no podemos visualizar el pincel con el que hacemos las distorsiones, y que no podemos deshacer (ctrl + Z).



9. La deformación que haremos consiste en modificar un poco el contorno de la cara para que la mandíbula quede más fina. Para ello, escogeremos el modo Mover y un radio de deformación de 90 aproximadamente. Para aplicarlo nos situaremos en las zonas que marcan las x rojas y presionaremos ligeramente hacia el contorno de la cara. Vemos como este se desplaza y la cara queda más fina que antes. Antes del siguiente paso, aceptamos.





II. Retoque facial

10. Ahora vamos a mejorar la textura de la piel con la máscara rápida.

La activamos en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen o con el comando May + Q.

Con un pincel blando y del diámetro que nos resulte más cómodo, vamos a ir pintando (borrando de la máscara) toda superficie de la cara reservando las zonas de los ojos, la boca, las líneas básicas de la nariz y el contorno de la cara. Debemos tener cuidado de que dentro de la selección no haya cabello. La máscara debe quedar lo más parecida posible a la imagen de al lado.

11. Una vez hemos completado este paso, convertimos la máscara en selección. Ahora tenemos una selección de toda la superficie de la cara, y lo que haremos será aplicarle un desenfoque gaussiano para crear el efecto "piel de porcelana". Vamos a **Filtro>Desenfoque>Desenfoque Gaussiano** y aplicamos un radio de desenfoque de 10, teniendo cuidado de que los ejes horizontal y vertical sean proporcionales. Aceptamos.




12. Ya que tenemos el desenfoque aplicado, vamos a completarlo con algo de ruido para que el efecto sea algo más natural. **Filtros>Ruido>Esparcir**. Aplicamos una cantidad de esparcimiento de 2 y aceptamos.




II. Retoque facial

13. Lo siguiente que mejoraremos serán la boca y los ojos. Empezaremos por la boca, a la cual vamos a alisar la textura y darle algo más de volumen.

14. Seleccionamos todo el contorno de la boca con la herramienta rutas,  convertimos el trazado en selección y le aplicamos un difuminado de 5 en **Seleccionar>Difuminar**. A continuación copiamos y pegamos una selección flotante (ctrl + C, ctrl + V) y anclamos la selección para convertirla en una capa, a la que llamaremos "boca".

15. Ahora vamos a corregir un poco el volumen de los labios. Para ello usamos la herramienta Sanear. Podemos ir variando un poco la opacidad del pincel para que quede más natural. En la segunda imagen de al lado se muestra cómo debe quedar más o menos después del saneado.

16. Después de esto, con la herramienta Marcar a fuego / Quemar  vamos a oscurecer y aclarar ciertas zonas. Escogemos la opción Ennegrecer (rango en Tonos Medios), un pincel blando, más o menos del alto del labio inferior, una opacidad del 30% y una exposición del 50%, y vamos dando pequeños toques en la parte inferior del labio de abajo, para oscurecer ligeramente las zonas que están más profundas. Hacemos lo mismo con la zona de las comisuras. Después cambiamos de Ennegrecer a Blanquear (rango Tonos Medios), con una opacidad del 40%, una exposición del 50% y un pincel algo más pequeño, damos pequeños toques en la zona central del labio inferior. Debe quedar similar a la tercera imagen.





II. Retoque facial

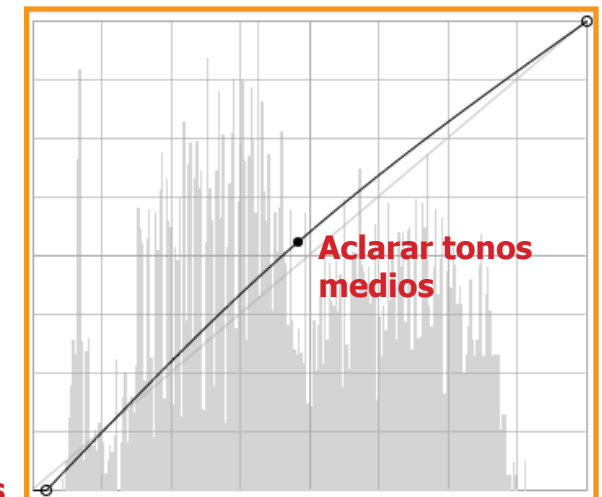
17. Ya que hemos dado algo de volumen a la zona de los labios, vamos a colorearlos y a darles algo de textura de maquillaje. Con la capa "boca" seleccionada, vamos a **Colores>Balance de color** y modificamos (en Tonos Medios) los ajustes de color para conseguir el tono deseado. Aceptamos.

18. Por último daremos algo de brillo con la herramienta Marcar a fuego / Quemar. Seleccionamos Blanquear (Rango Puntos de luz), una exposición de 20%, una opacidad del 50% y un pincel pequeño y blando, damos pequeños toquitos en la zona de más volumen del labio inferior. Es importante que sean toques de una sola pasada y no se incida en el mismo sitio, de lo contrario resulta un efecto muy antinatural.

19. Lo siguiente serán los ojos. Vamos a darles algo más de luz. Activamos la máscara rápida (May + Q) y seleccionamos el área de los ojos. Desactivamos la máscara.

20. Una vez tengamos la selección (debemos estar en la capa copia del fondo que hicimos al principio), vamos a **Colores>Curvas** y aclaramos ligeramente los tonos medios y oscurecemos un poco las sombras, como indica el gráfico. Si les damos más luminosidad de la cuenta quedarán muy antinaturales. Aceptamos y deseccionamos los ojos (**Seleccionar>Nada**).

Toques en estas zonas



Acentuar sombras

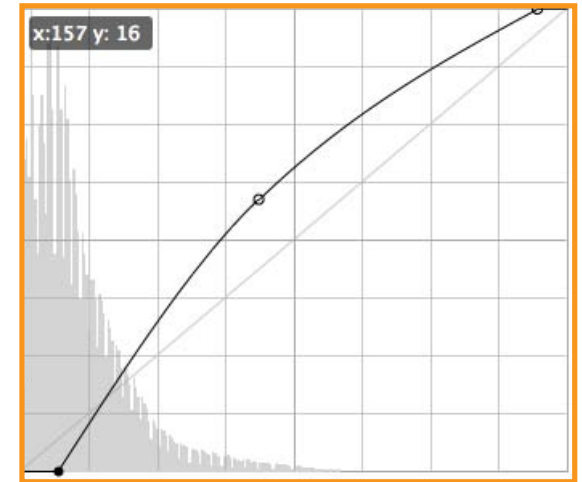
Aclarar tonos medios



II. Retoque facial

21. Por último, vamos darle más brillo al pelo. Volvemos a activar la máscara rápida y seleccionamos el pelo con un pincel. Desactivamos la máscara.

22. Con la selección del pelo hecha, vamos a **Colores>Curvas** y realzamos los tonos medios, las sombras y las luces, como en el gráfico.





II. Retoque facial

23. Una vez hemos terminado, podemos realizar experimentos sobre la imagen: darle más brillo y contraste, algún efecto o filtro, pasarla a blanco y negro y sepia, etc. Las posibilidades son infinitas. Guardamos los cambios en el formato xcf para conservar las capas.

EL RESULTADO



Tutorial elaborado por Victoria Flores para el Taller de Gimp avanzado del Aula Multimedia de la Casa de la Juventud de Córdoba

www.vikifloki.com



Creative Commons:

El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.