



Para procesar esta imagen aplicándole texturas lo primero que hice, obviamente, es elegir el tipo de textura para cada elemento del bodegón. La imagen tiene 4 elementos bien diferenciados: la pared, el vidrio, la madera y el metal. Elegí una textura adecuada a cada uno de ellos, exceptuando el metal porque vi que ajustándole los niveles era suficiente.



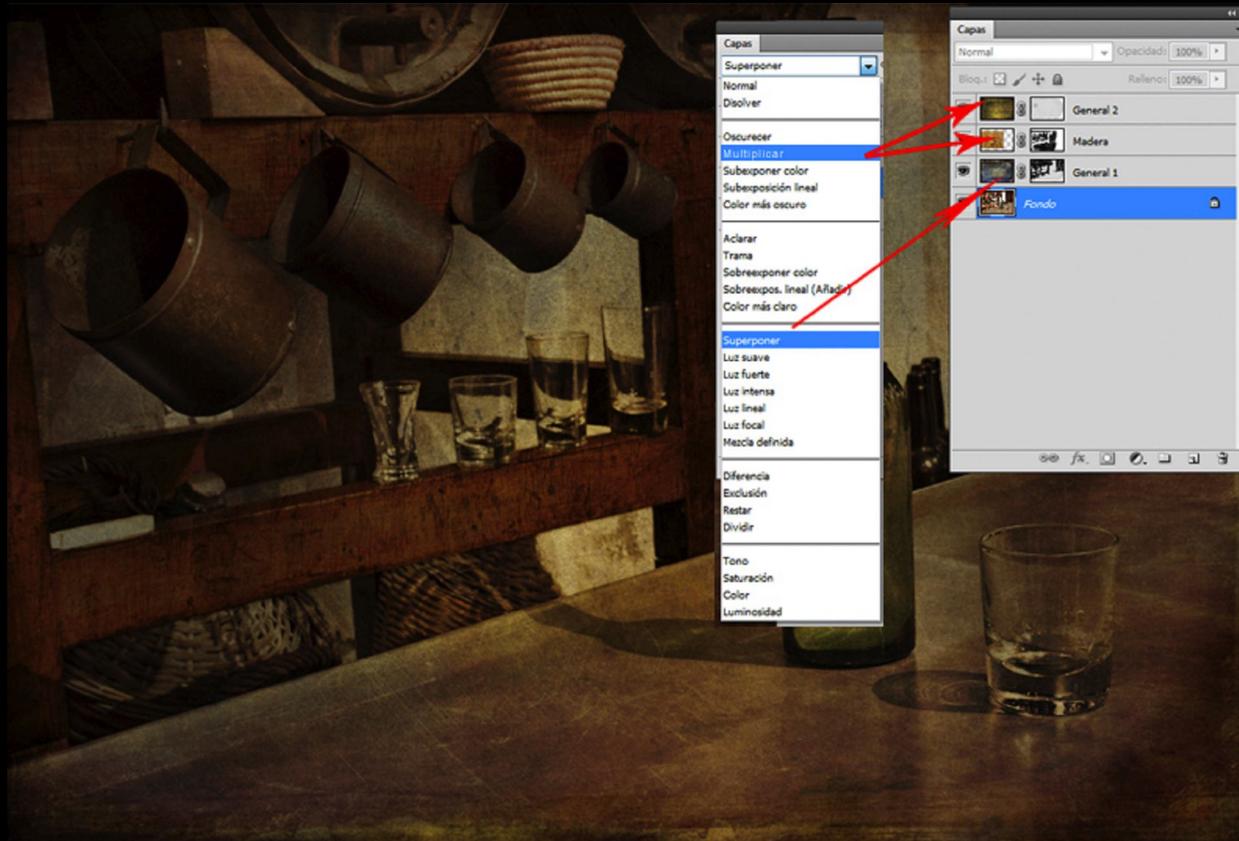
General con mayor incidencia en pared



General con mayor incidencia en vidrio



Solo madera



Añadí las texturas sobre la imagen original en el orden y modo de fusión siguiente:

Multiplicar



Multiplicar



Superponer



# Making off - texturas



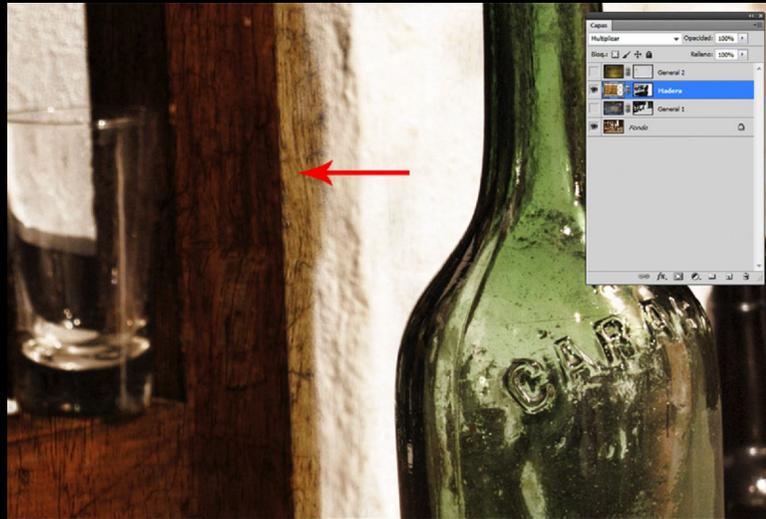
Luego le apliqué una máscara de ajuste a cada capa de texturas para ir borrando el sobrante de cada una de ellas. Para ello con la máscara activada, le voy dando con la herramienta pincel (color frontal negro) por las zonas que quiero borrar a cada una de las capas.

NOTA: El negro borra y el blanco recupera lo borrado. Es importante aplicarlo con la opacidad del pincel adecuada, suelo hacerlo entre un 25 y un 35 %.

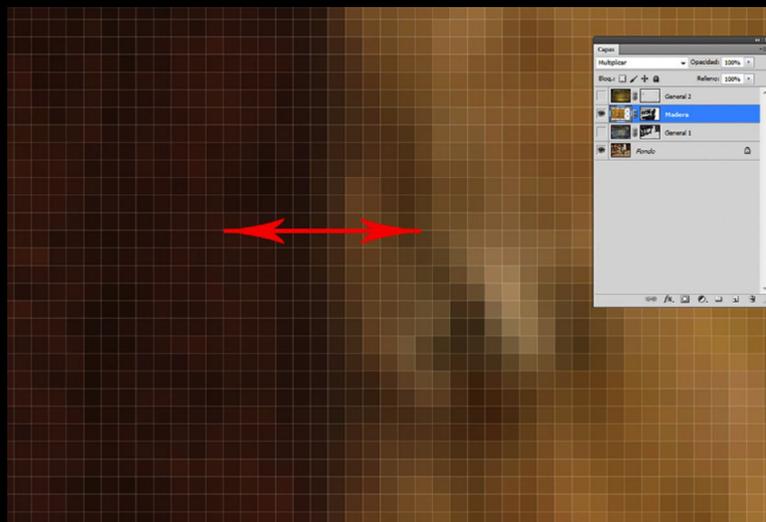
- Multiplicar 
- Multiplicar 
- Superponer 
- 

## Making off - texturas

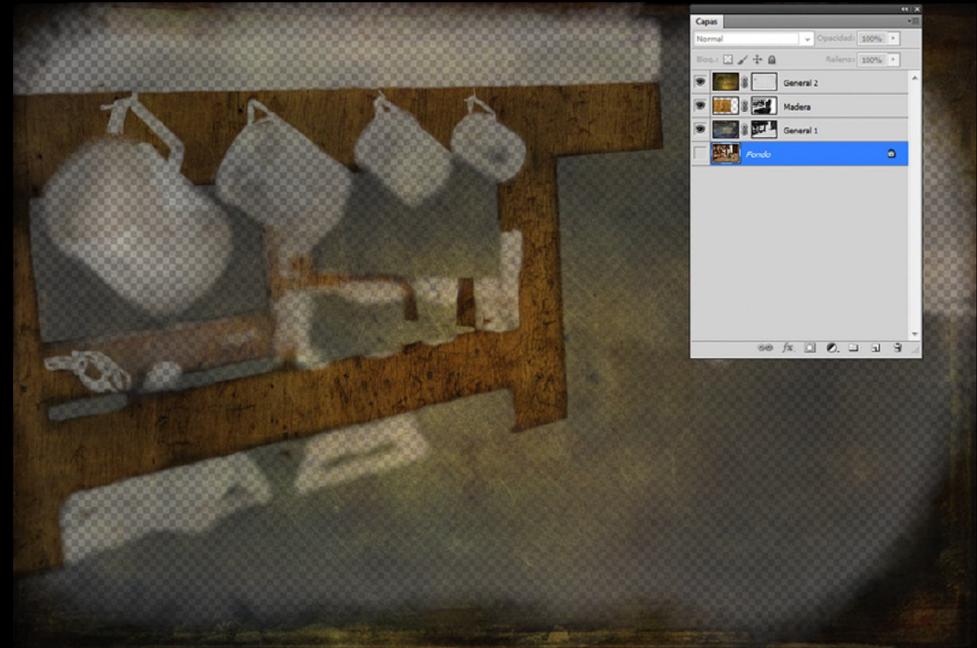
Una vez que he borrado “lo gordo”, voy mirando los bordes de cada elemento para ir de manera más precisa borrando con un tamaño de pincel más pequeño. Para obtener el resultado ideal sin halos, es recomendable ampliar el zoom hasta ver los píxeles y trabajar si es necesario con el pincel entre 1 y 5 píxeles de tamaño. Abajo, el esquema de cómo quedaría cada capa de textura.



Making off: Texturas



Making off: Texturas



Making off: Texturas

Y este es el resultado.



Antes



Después