

## Tratamiento por Zonas en Caborian

Fontcuberta, Laguillo, Mellado o Hugo Rodríguez, son nombres propios que fácilmente relacionamos con el revelado de fotografías. Todos ellos, han coincidido en tres aspectos:

- *la preocupación de atenernos a las diferencias existentes entre lo que ve nuestro ojo y lo que ve la cámara.*
- *la necesidad de poseer una imagen de partida bien medida donde hubiera información tanto en las luces como en las sombras.*
- *la garantía de éxito por tratar zonalmente una imagen ya que repercute directamente en la mejora tanto de la exposición como la composición.*

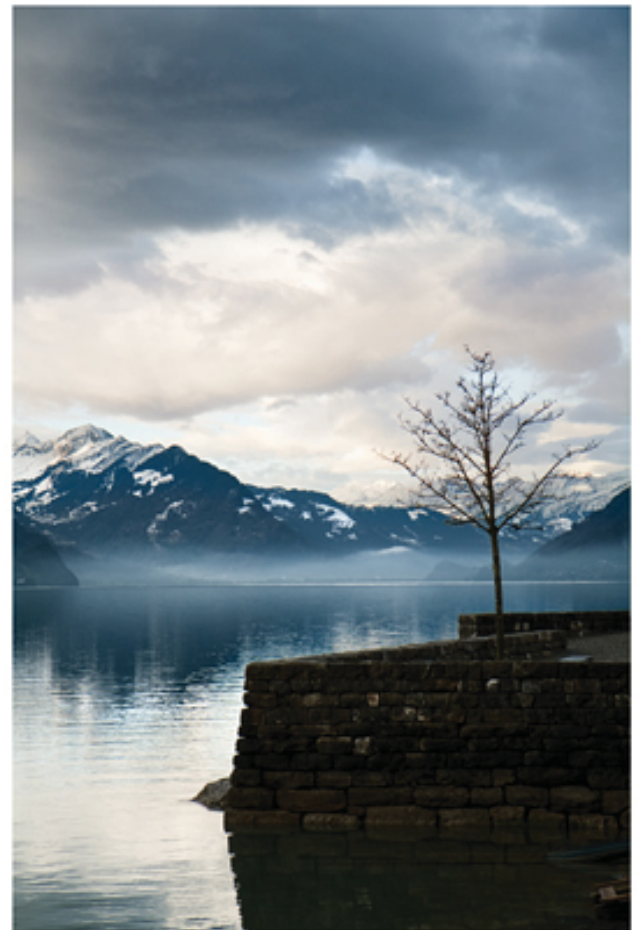
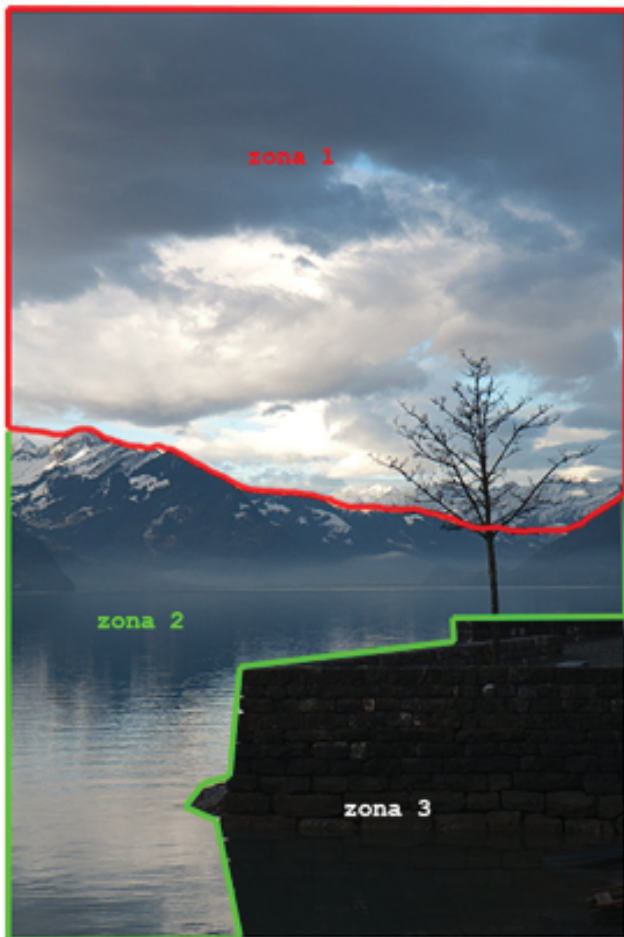
Veamos qué opinión tenemos al respecto los fotógrafos afincados en Caborian como **aContragolpe, BatisteCreu, Chapi, danielb, Dolfus, Fact, FBarroso, Ferfoto, Gus, Helio, jansbd, jaselnikon, juanangelr, Kiko, Koyote, Lourdes Ramos, Mdaf, Nodroc74, Nuskas, txikizuri.**

## Nacho Boubeta (aContragolpe)

Esta imagen tiene unas zonas de luces y sombras bastante contrastadas. De hecho en el momento de la toma no me importó quemar ligeramente el cielo con la intención de obtener algo más de información en la zona de sombras de la foto. El pequeño quemado ya lo recuperaría luego en el revelado RAW. Durante el revelado también levanté un poco la zona del muelle ya que estaba demasiado oscura.

Procesar esta foto no tiene mucho secreto. Yo lo hice más o menos de la forma que muestro: dividí la imagen en 3 zonas. Ajusté niveles por separado para cada zona. El calado aplicado es de un par de píxeles al estar las zonas bien separadas y definidas. Puede que como mucho incluyera una zona que entrase algo entre la orilla del lago y las montañas con un calado de unos 20 o 30 píxeles para realzar la niebla.

Detalle final: cloné una farola que aparecía por la derecha que no se veía a través del visor al no abarcar este el 100% de la imagen finalmente tomada. Y esto es todo. Sin capas, fusiones ni historias complicadas.



Brienz

El primer procesado de una manera genérica está hecho con el ACR. Temperatura de color, iluminaciones, sombras, brillo, contraste...



De ahí, paso al PS. Primero realizo la selección del cielo. En este caso, utilizo para ello la herramienta "Lazo Poligonal". Con la selección activa ajusto niveles, saturación y curvas. Los cambios en la imagen mediante el conjunto de los ajustes, intento que sean lo más sutiles posibles.





Después realizo lo propio con la selección del agua, luego una selección solitaria del barco y finalmente, sin selección alguna, un ajuste general con curvas y saturación de toda la foto. Todas las selecciones las afino con el comando desvanecer y jugando con la opacidad de cada ajuste por zonas hasta conseguir el efecto deseado.





En realidad mi “particular manual” de procesado es lo más sencillo posible, me complico poco la vida en ello. Hay situaciones donde se requieren ajustes más precisos o complicados pero yo procuro coger atajos siempre que sea posible.



## Chapi

La foto que he elegido para esta explicación es uno de los 856 fotogramas que saqué para una secuencia del timelapse "[Los latidos de la costa](#)" (aproximadamente lo que se ve en el minuto 2,30).

Para dicho video, la foto llevó el mismo tratamiento que el resto de las otras fotos de la secuencia, a grosso modo, un degradado en Lightroom oscureciendo y contrastando un poco el cielo y contraste, claridad e intensidad generales.

Pero para esta explicación, comenzaremos desde el principio con el RAW tal cual lo importé en Lightroom.



Al que le hago un primer degradado con una transición suave en el horizonte oscureciendo un poco el cielo.



Y posteriormente otro similar con algo de contraste.



Esto se podría haber hecho solo con uno, pero prefiero tener dos opciones por si hiciera posteriores ajustes distintos en cada uno. Luego, hago ajustes generales en el RAW.

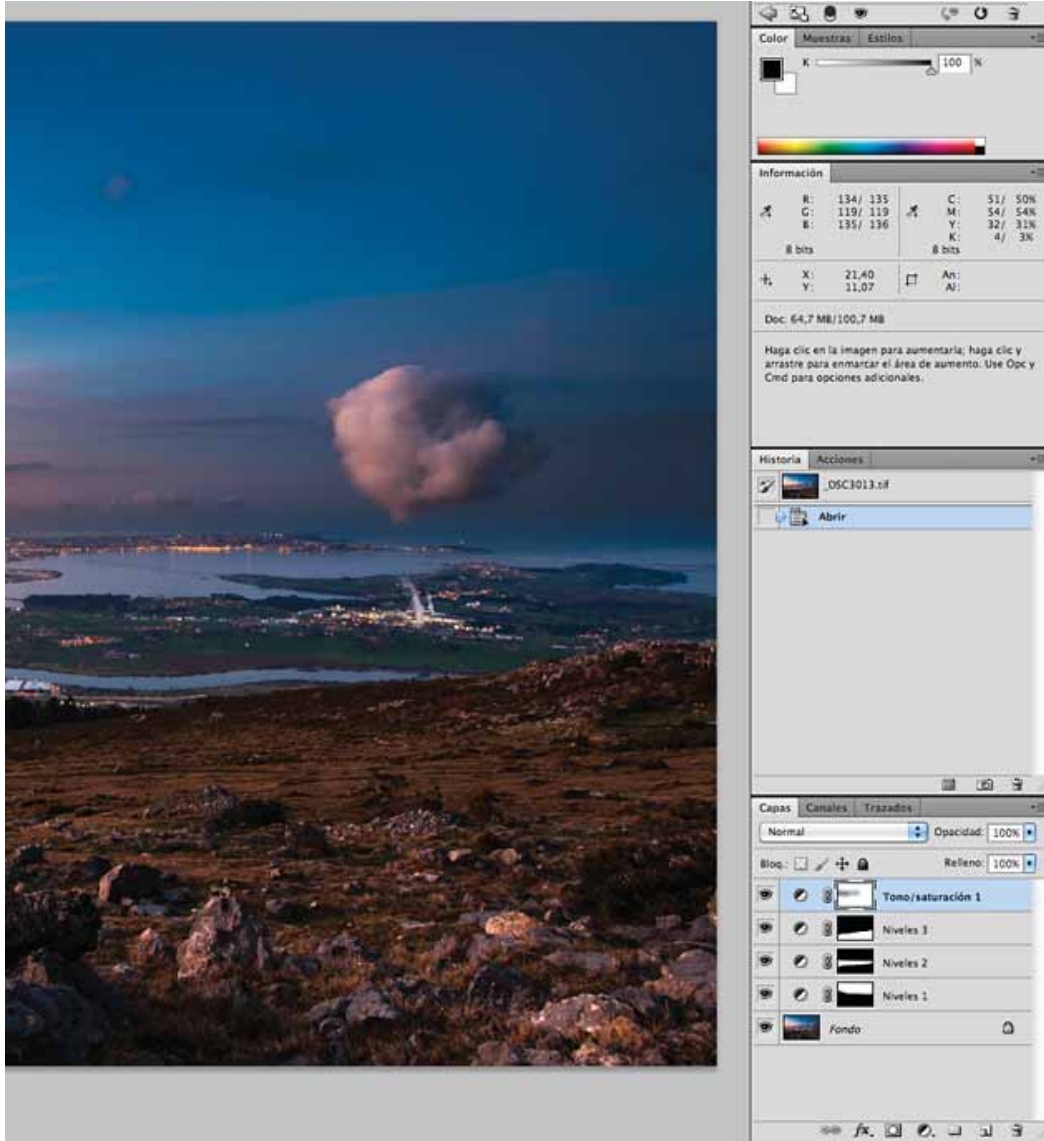


Con estos parámetros:



Normalmente, los ajustes generales los hago antes y después posibles degradados o ajustes locales volviendo a tocar los generales si hiciera falta, pero en esta ocasión, sin saber muy bien porqué, lo hice así, aunque tampoco lo considero demasiado importante, más aún desde las últimas versiones de Lightroom. Entre ellos, se puede ver un leve recorte que hice por la derecha, por no haber hecho las cosas como es debido desde el principio y por mis habituales prisas cuando consigo escaparme a hacer fotos.





También, procuro dejar las fotos terminadas en Lightroom casi al 100%, pero en este caso, abrí la foto en CS5 e hice unos ajustes por zonas bastante básicos en capas, de los que dejo esta captura de pantalla.

Para que la foto quede finalmente así:



**danielb**

Voy a explicar cómo procesé por zonas la foto de un amigo en su moto.

A continuación, puede verse la imagen inicial y la imagen procesada.



Por una cuestión de atenerme a la consigna del artículo, voy a desarrollar el tratamiento por zonas. Pero esta imagen tiene además una capa de desaturación, otra capa de curvas que afecta a la foto en general (no por zonas) para dar contraste, algún clonado de elementos molestos como algún brillo de la carrocería y un poco de "carving" en la piel y la chaqueta (en esta última para resaltar los pliegues).

El tratamiento por zonas siempre lo hago en PS tras haber revelado la imagen en LR o ACR.

Cuando trabajo una foto por zonas, mi objetivo es reforzar el mensaje pero sin sobre-procesar. Me gusta que el resultado sea sutil, evitando siempre que resulte artificial.

Siempre trabajo aplicando una capa con el efecto que quiero, generalmente curvas pero puede ser otra. Trasteo los ajustes de la capa fijándome únicamente en la zona que quiero ajustar sin importarme el resto de la imagen. Una vez que la tengo como quiero, haciendo Ctrl-I invierto la máscara que se pone completamente negra, y en la imagen desaparece el efecto quedando tal como era previamente.

Entonces sobre la máscara voy pintando con un pincel de bordes suaves (con dureza entre 0 y 30% y opacidad entre 20 y 30%) la zona de la imagen donde quiero que se aplique el efecto. Hay que tener seleccionada la máscara en la ventana de capas para hacerlo, si no estaríamos pintando la foto.

Pintando con un pincel con esas características minimizo la posibilidad de que se formen halos por la suavidad del pincel y sus bordes. Aplico el pincel tantas veces como lo necesite para que el efecto tenga mayor o menor intensidad cuidando de no llegar a los bordes de la máscara y mucho menos pasarme. Cambio el tamaño del pincel si lo necesito. De esta manera, como se puede ver en los ejemplos, la máscara no queda uniformemente blanca, sino con diferentes tonalidades de gris pero con una transición suave que hace que no se perciba el retoque ni aparezcan halos.

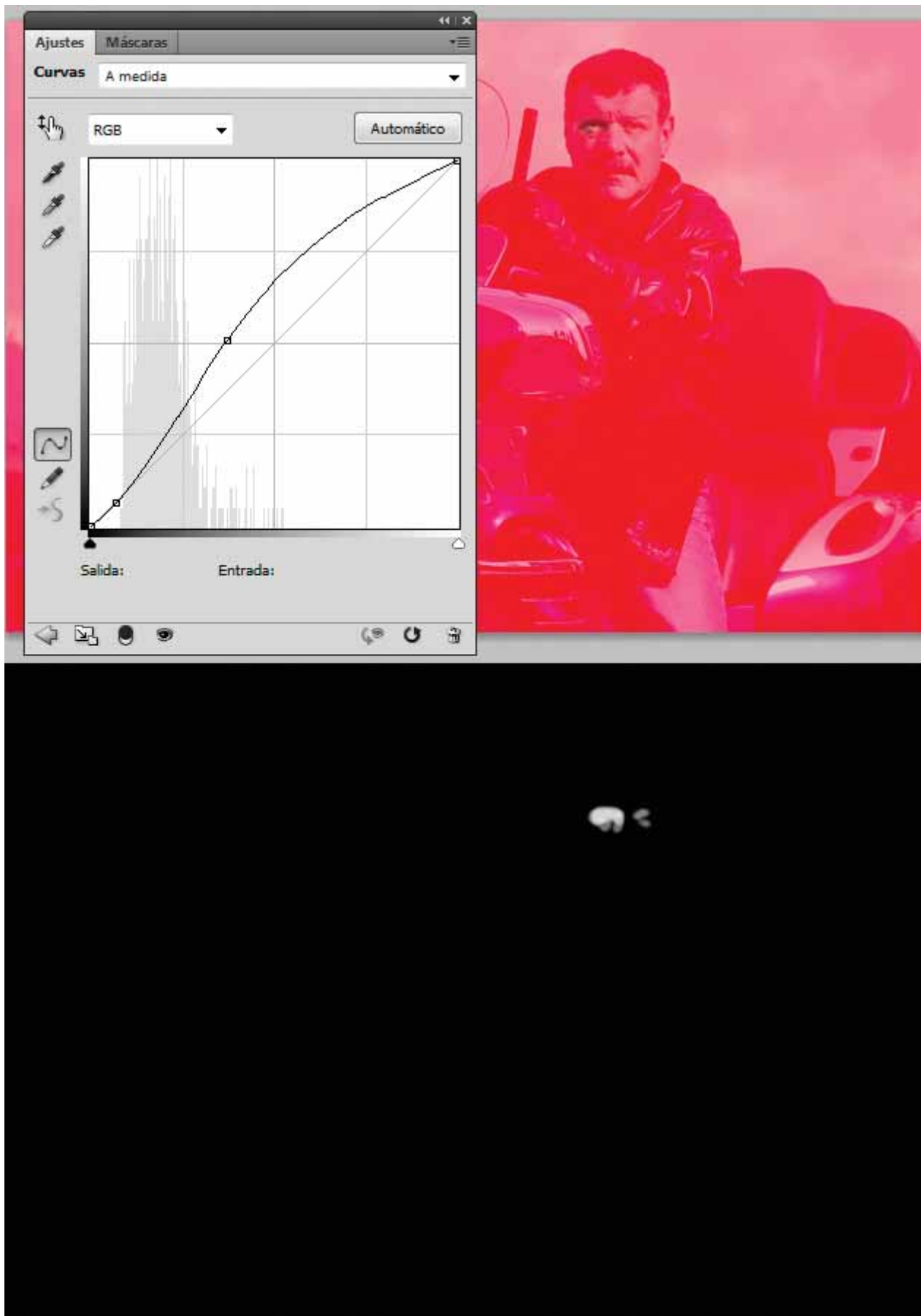
Esta forma de trabajar también me permite la mayoría de las veces no preocuparme demasiado por ser muy preciso en las selecciones, excepto algunas muy pocas excepciones.

Con fines didácticos aquí mostraré la máscara en modo máscara rápida (se ve de color rojo superpuesta a la imagen original) y también cómo se ve la máscara en blanco y negro. Pero yo no suelo trabajar en modo máscara rápida, sino como expliqué más arriba.

Para decidir qué zonas voy a tratar, me fijo en la imagen cuáles son las zonas que necesitan una corrección de luz, cuáles estaría bien contrastar para mejorar la imagen y cuáles son aquellas que es necesario resaltar para atraer la atención o dar dramatismo.

## 1. CORRECCIÓN DE LUZ

En esta foto, su ojo derecho estaba un poco oscuro. Para lo cual agregué una capa de curvas con la panza hacia arriba y la apliqué, con la técnica que expliqué antes, pintando sobre los ojos con más refuerzo ( más pasadas del pincel) sobre el ojo derecho.

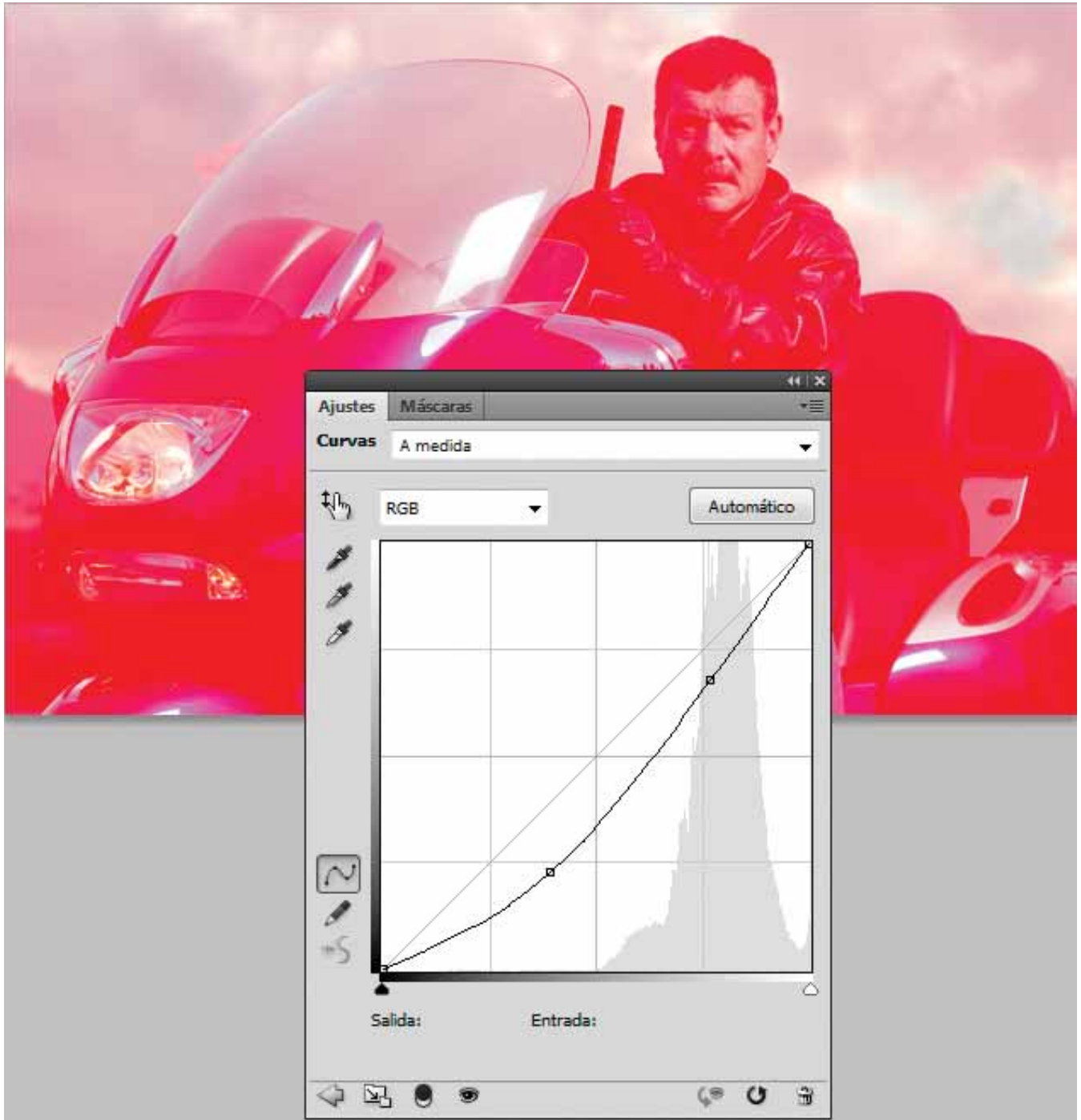


## 2. DAR DRAMATISMO

Para dar dramatismo necesitaba oscurecer el cielo. Para ello seleccioné las altas luces.

La selección de las luces se puede hacer en la ventana de capas haciendo Ctrl-click en la pestaña canales, en la capa canal RGB.

La selección es automática y queda de la siguiente manera. Vista en modo máscara rápida. Nótese que la máscara roja es más densa en la chaqueta y la moto (zonas oscuras a preservar) y es más clara en el cielo que es la zona más luminosa donde la quiero aplicar.



Vista directa de la máscara de capa. Fijaros que esta máscara es una imagen en B&N de la foto que coincide con el canal luminosidad, lo cual es lógico si pensamos que estamos seleccionando las luces.



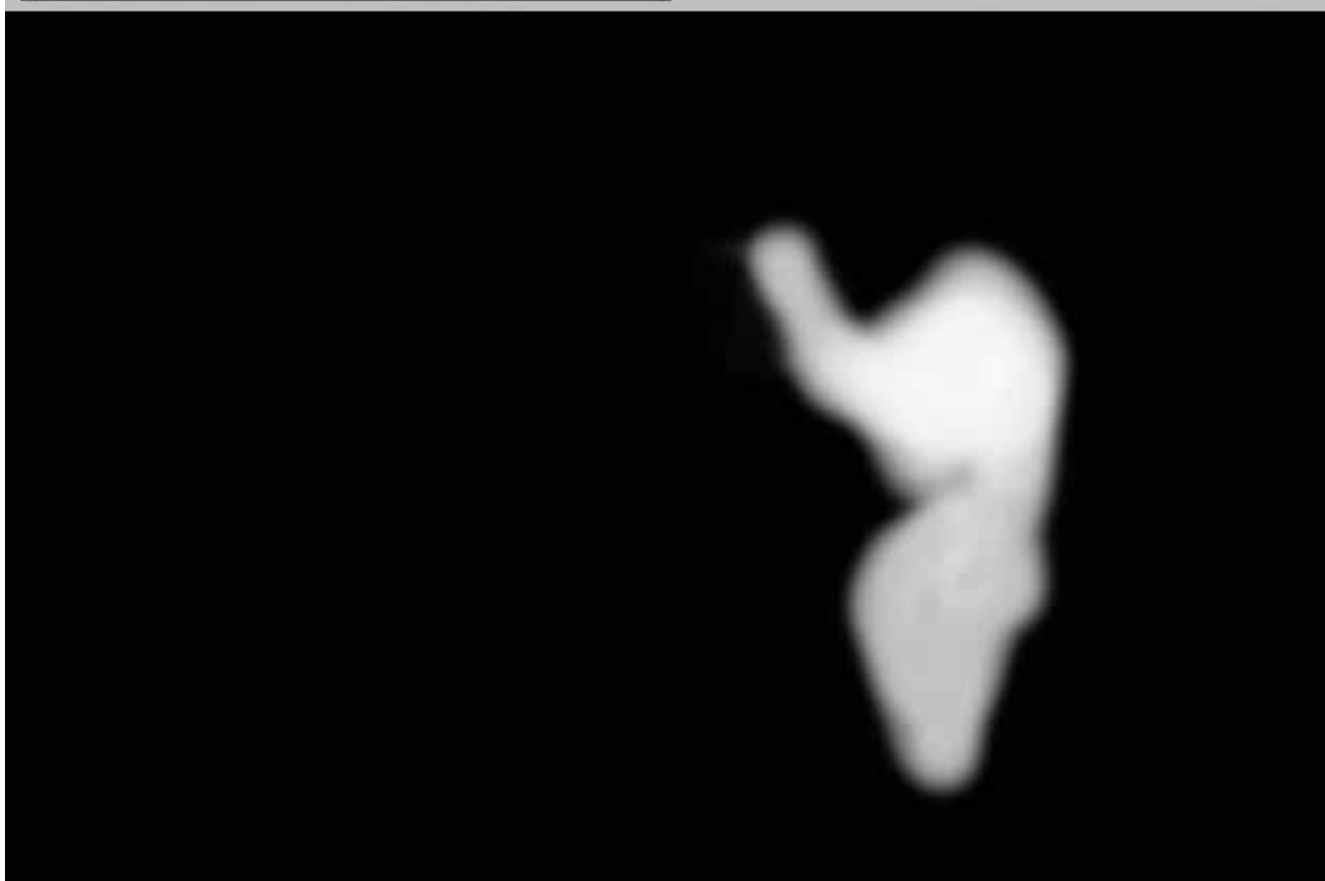
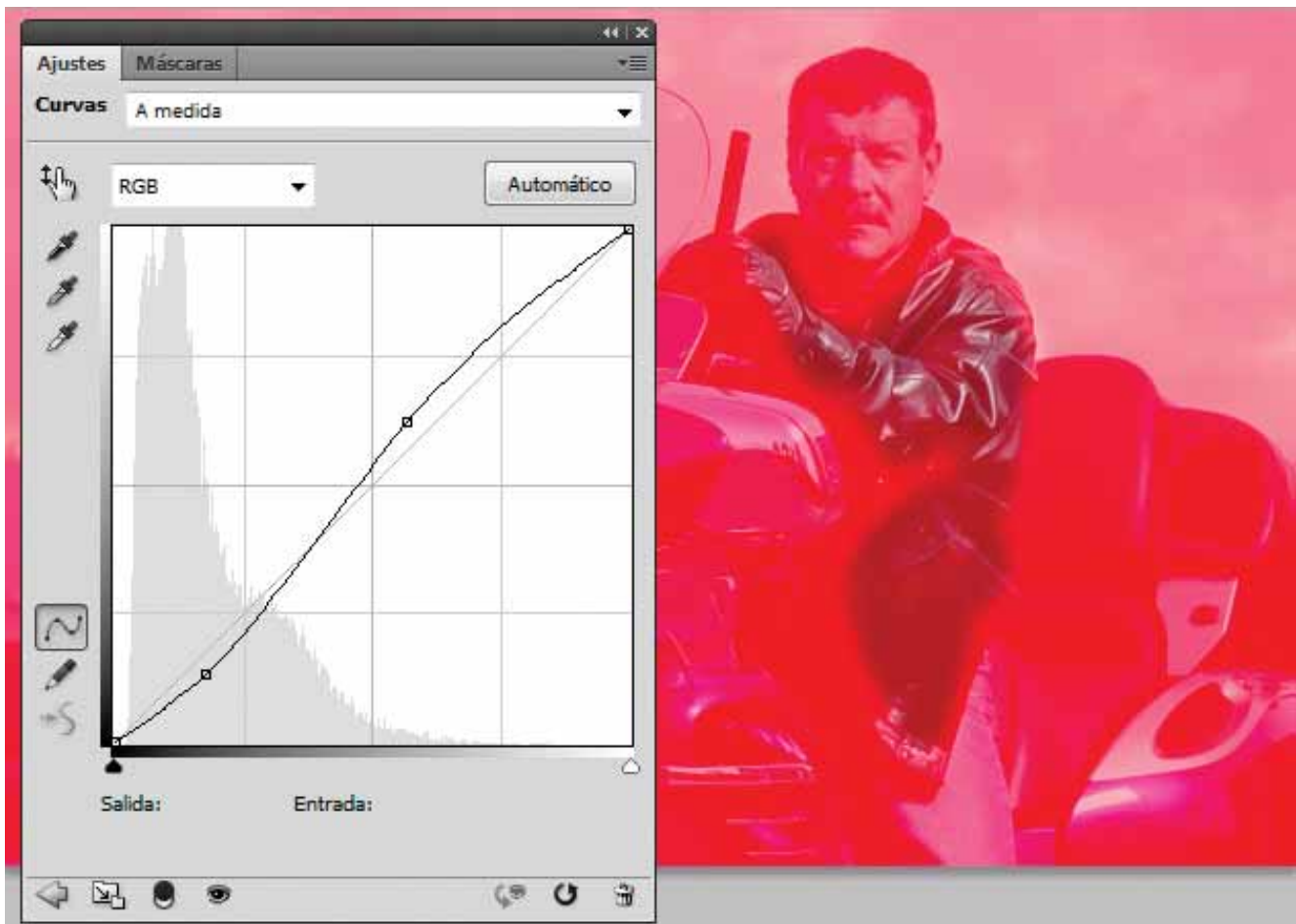
Como podéis ver la curva en este caso tiene la panza hacia abajo para oscurecer el cielo.

### **3. TRATAMIENTO DE NEGROS**

Los negros de las zonas importantes, en este caso la chaqueta, necesitaban mejorarse tanto en contraste como en color ya que el cielo le daba a la chaqueta una ligera dominante azul.

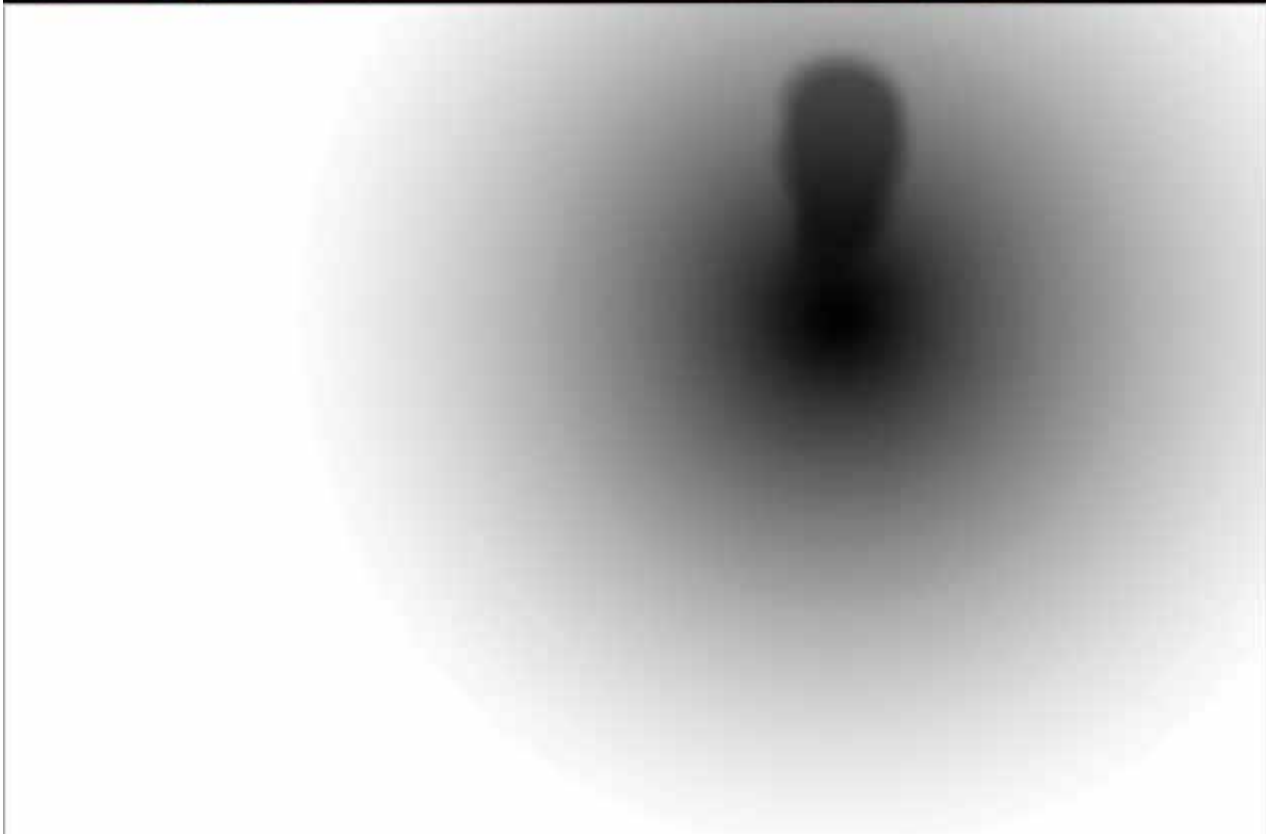
Para eso puse dos capas, una de curvas y otra de saturación. Y utilicé la misma máscara para ambas. En la vista en B&N de la máscara se puede notar la diferente densidad de los blancos de la máscara según las partes donde me interesaba que se aplique más el efecto.

La capa de curvas en forma de S aumentaba el contraste, y la capa de tono saturación la desaturé al 100% para eliminar la dominante y dejar la chaqueta completamente en B&N.



#### 4. DIRIGIR LA ATENCIÓN

Por último quería atraer la atención sobre él oscureciendo el resto de la imagen. Para lo cual generé una capa de curvas, con la forma en S, tirándola hacia abajo para oscurecer y contrastar todo, menos a él. Para ello, apliqué sobre la máscara un degradado circular inverso (de negro a blanco) que lo preserva a él, con centro más o menos en su pecho. Y luego sobre el degradado pinté con un pincel negro sobre su cara para que el oscurecimiento no la afecte.





## Adolfo Urrutia (Dolfus)

Los pasos del tratamiento por zonas de la imagen:

1- Imagen original.

2- Selección con lazo a mano alzada de la zona, sin preocuparse en exceso de que sea exacta. Siempre por dentro de la zona elegida para evitar que haya tonos y colores disonantes.

3- Al activar la máscara se advierte claramente que es una selección hecha sin ninguna precisión.

4- Se aplica sobre la zona seleccionada capa de ajuste de niveles o curvas en modo luminosidad para que los colores y tonos no se modifiquen demasiado. Una vez aplicada la capa se aprecia el cambio brusco.

5- Colocados sobre esa capa de ajuste aplicar un filtro de desenfoque gaussiano para difuminar el tránsito entre la zona seleccionada y la que no. El desenfoque jugando entre 20 y 30 suele ser lo más adecuado.

6- Duplicar la capa de fondo y cargar de nuevo la primera selección y aplicar el enfoque que se desee.



## Joan Morgades (Fact)

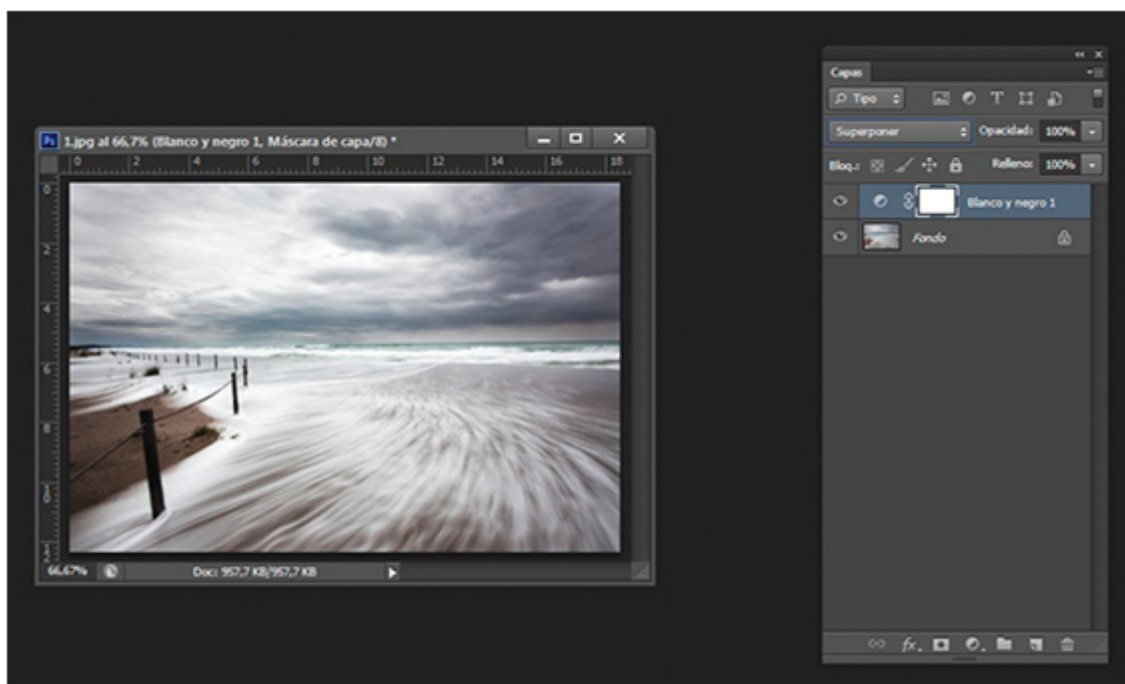
### Cómo aumentar el contraste mediante una capa de B/N en modo superponer

El sistema es sencillo y efectivo a la vez, no es exactamente un sistema de trabajo por zonas pero se acerca, ya que nos permite modificar el contraste de una escena a través de sus colores sin tener que seleccionarlos gracias a la función de fusión de capas de PS y una capa de B/N.

Partimos de una imagen en color:



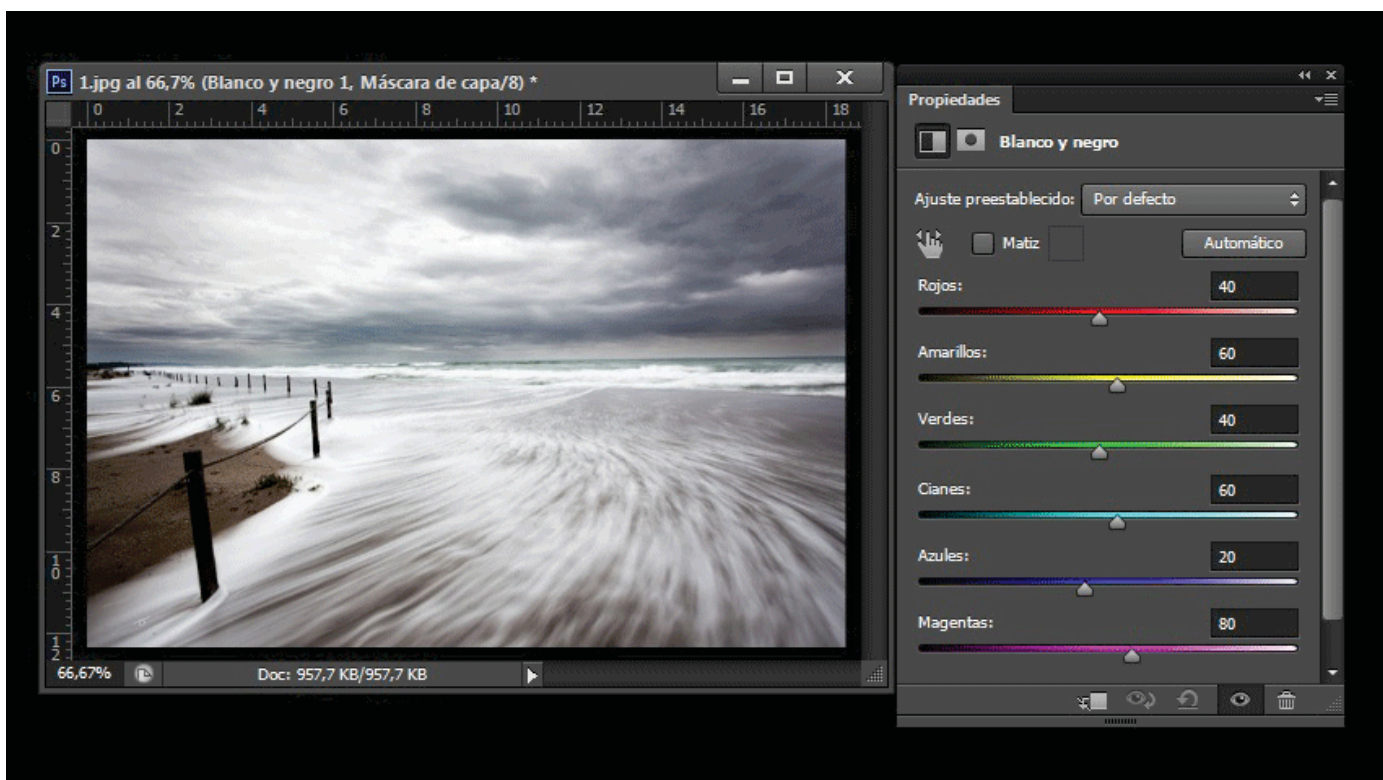
Creamos una capa de ajuste de B/N y la colocamos en modo superponer:



Jugamos con los deslizadores de la capa de B/N para afinar las zonas que queremos contrastar:



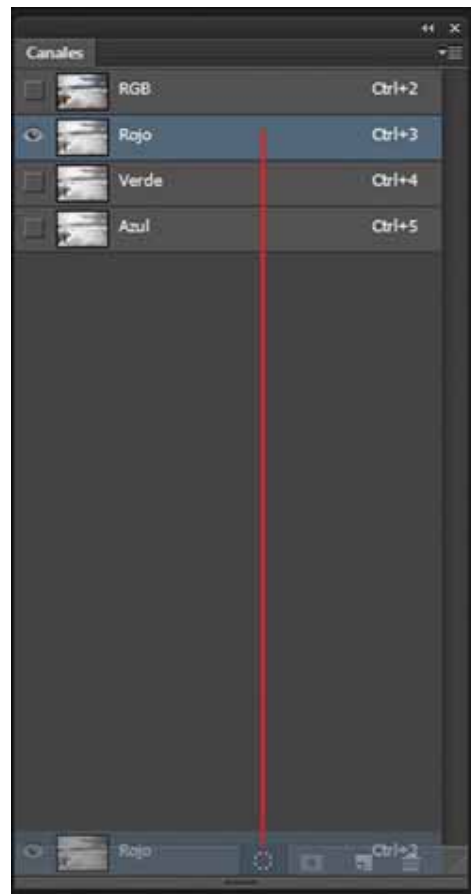
Y conseguimos variar la densidad de los colores que nos interesan. Por supuesto variando la opacidad de la capa también variamos la “potencia” del efecto que conseguimos. No hace falta decir que podemos aplicar el mismo procedimiento con sistemas de fusión de Luz suave, Multiplicar, etc. y usar un pincel en negro para borrar de la capa de ajuste las partes de la fotografía que no queramos modificar.



Si queremos afinar más, añadiremos un canal invertido para que nos proteja, por ejemplo, las luces que queramos preservar. Buscaremos en primer lugar que canal nos ofrece el mayor contraste, en este caso el rojo (variará en cada foto):



Lo cargamos, arrastrándolo como en la foto:



Y ya tenemos cargado el canal rojo:



Activamos la máscara de capa haciendo click sobre el parche blanco:



Y rellenamos de negro:



Control D para deseleccionar y ya tenemos listos el canal rojo invertido que nos hará de máscara de capa:



De esta manera podemos controlar mejor el efecto en las zonas que nos interesen.

## Florencio Barroso (FBarroso)

A todos los que nos gusta la fotografía de paisaje tarde o temprano acabamos con un montón de filtros. Entre los más usados tenemos los degradados neutros estándar e inversos.

Su utilidad principal es modificar de forma progresiva la diferente luminosidad de la escena para ajustarla al rango dinámico de nuestra cámara. Los filtros degradados en ocasiones son insustituibles, bien por la satisfacción o la necesidad - en caso de determinadas publicaciones o concursos – de no recurrir al procesado , pero tienen sus inconvenientes : el precio , en ocasiones resulta engorroso y lento colocarlos, mayor presencia de flares, las dominantes tan difíciles de corregir posteriormente (tanto en filtros económicos como en los carísimos). Además, su transición es recta y esto no es siempre lo que quisiéramos.

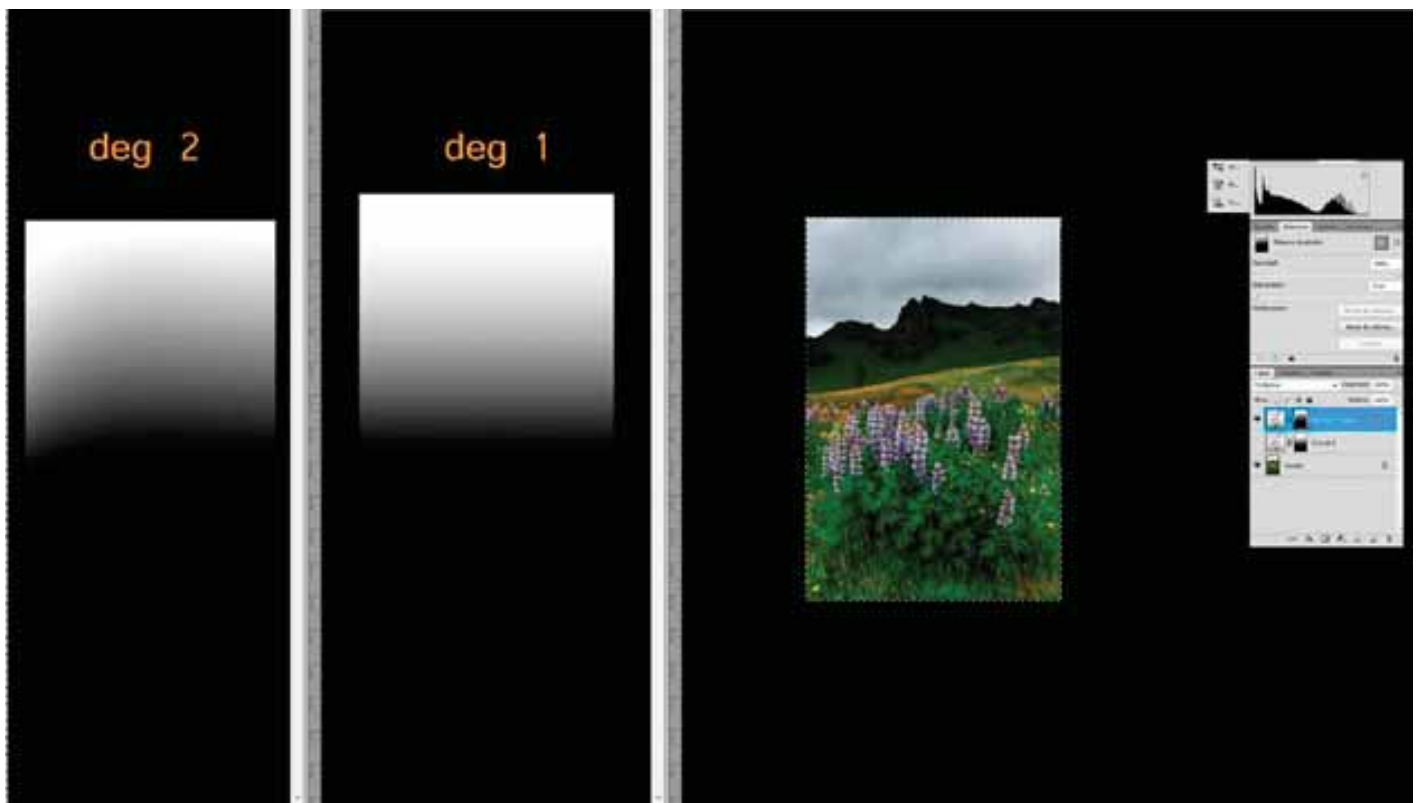
Veamos con un ejemplo cómo se puede modificar esta rectitud del degradado muy fácilmente y comparar el efecto logrado con el uso de filtros clásicos.

Partimos de una imagen original donde se aprecia que el cielo está sobreexpuesto. ( 1 ) Con el uso de filtro clásico (deg 1) o procesado con filtro de PS obtendríamos la imagen 2. En la imagen 2 el degradado al ser recto también subexpone las montañas y eso no nos interesa. El objetivo es lograr la imagen final donde las montañas quedan con mejor exposición.



Lo primero es crear una máscara de capa que sale blanca por defecto . Si pulsamos sobre la máscara de capa junto a ALT la ampliamos. Posteriormente creamos un " degradado normal " con la herramienta degradado. (degradado 1 )

Ahora, lo seleccionamos: selección-todo o Ctrl+A y vamos a darle la forma que queramos. En este caso vamos a edición-transformar-deformar y modificamos a nuestro gusto ( imagen 3 , deg 2 ). Y ya tenemos el degradado curvo.



## **Fernando Fernández Martín (Ferfoto)**

Lo primero que debo aclarar es que no soy profesional de la fotografía y por tanto mis imágenes no son encargos que deban perseguir un objetivo. Al único que tienen que gustar es a mí, por tanto, mi flujo de trabajo está orientado a conseguir la estética que a mí me gusta.

Suelo disparar con la opción de Raw+jpg, para los usos más comunes me sirve el jpg que me ofrece la cámara, pero mis imágenes favoritas son editadas una a una con procesado por zonas. El motivo es triple porque:

- 1- la mejora en la imagen resultante puede ser sustancial,*
- 2- con el tipo de foto que hago, unido a la presentación de las mismas y esta edición intento conseguir una estética personal e identificativa,*
- 3-y no menos importante, es que disfruto haciéndolo...*

Considero este tipo de edición como un positivado y por ello le doy mucha importancia, recomiendo ver en youtube un reportaje de Salgado en el que se pueden intuir algunos "trucos" de este proceso.

Sé que si queremos hacerlo bien puede llevar mucho tiempo, pero bastante más tiempo y esfuerzo lleva pintar un cuadro o realizar una escultura, aunque sean malos...

Creo que el método de trabajo no tiene ningún misterio, pero si somos meticulosos y no nos dejamos llevar, podemos aportar un plus muy interesante a nuestras fotografías favoritas.





Una vez aclarado esto pasamos a la "chicha":

- Parto del Raw y lo revelo con el camera RAW, ajusto el perfil, el balance de blancos, exposición, blancos y negros y le doy un pequeño toque a los deslizadores de claridad e intensidad.
- Abro la imagen con PS y lo primero duplico la imagen, realizo clonaciones (manchas, pequeños objetos que aparezcan cortados...), enderezo, ajusto encuadre.
- Analizo la imagen y decido que intento mostrar con ella, toda la edición posterior irá encaminada a potenciar dicha visión.
- Comienzo a seleccionar zonas con los distintos métodos, para la mayoría de ellas suelo utilizar la herramienta lazo. Nueva capa de ajuste curvas en modo luminosidad, aplico la curva que me interese para cada zona, desenfoco gaussiano y máscara de capa para afinar.
- En caso de ser necesario repito la última selección con nueva capa ajuste tono saturación.
- Repito estos últimos pasos tantas veces como considere necesario, suelo crear muchas capas pues prefiero hacer selecciones pequeñas.
- Una vez que considero que la imagen está acabada, creo una última capa de ajuste curvas, esta vez general para toda la imagen, esto viene bien para integrar todas las selecciones parciales.
- Hago el encuadre definitivo según el formato que quiera de salida, redimensiono, enfoco y listo.



### **Gus Busselo (Gus)**

¿A quién no le gustaría evitar el laborioso trabajo que implica el procesado de las imágenes que capturamos? ... Me imagino que a muchos, pero lo cierto es que a día de hoy es necesario procesar nuestras imágenes. Las razones pueden ser varias, aunque personalmente me voy a ceñir a la que se refiere a las limitaciones físicas de nuestros equipos. En este aspecto a mi entender es donde coge más fuerza la necesidad de tener que trabajar con un tratamiento por zonas ya que las limitaciones de poder capturar la imagen con la fidelidad deseada son lo suficientemente importantes como para pensar en esta necesidad; y es que desde la propia captura hasta su salida en impresión y la propia publicación en web se van acumulando un sinfín de obstáculos.

Empezando desde lo que obtenemos en la cámara que son archivos que no pasan de los 12 o 14 bits de profundidad de color en el propio Raw, la necesidad de elegir en la herramienta de procesado el espacio de color y procurar mantenerlo desde el procesado del Raw, y en el propio Photoshop, la limitación que tienen los propios monitores en cuanto a la fidelidad necesaria de mostrar el espacio de color y poder llegar a la propia impresión evitando conversiones innecesarias que lastren los trabajos de ajuste realizados. Y no hay que olvidar que incluso, en el supuesto que nuestros archivos Raw tuvieran 16 bits aun estarían muy lejos de esos 24 bits deseables, en los que se dedica un octeto entero a representar la intensidad luminosa de cada uno de los tres tonos primarios de rojo, verde y azul. Y es que nuestros Raws por lo normal son blandos en luminosidad al andar sobre los 12 o 14 bits según qué cámara, y que decir tiene, lo reducido del espectro de color del espacio AdobeRGB y más aún en el SRGB comparándolos con el que el ojo humano puede percibir, o el mero hecho de que una fotografía sea bidimensional con

lo que trabajar la sensación de profundidad en determinadas imágenes se hace indispensable pensar en la necesidad de un tratamiento por zonas. Y para hablar de zonas, me gusta especialmente la selección por máscara de luminancia que es lo que a continuación voy a desarrollar.

### **El uso de la selección por máscara de luminancia para el tratamiento por zonas:**

Dentro de los diferentes modos de selecciones, uno de los que más utilizo es la selección por máscara de luminancia, que permite actuar sobre las iluminaciones o las sombras en el caso de invertir la selección de la imagen, con unas transiciones perfectas. Así como en la selección por canal que nos permite realizar selecciones en los contornos de un elemento, este en concreto no requiere ningún tipo de atención sobre si habrá seleccionado o no perfectamente los contornos, que por otra parte tampoco lo pretende ya que en la propia selección va intrínseco unos valores de desvanecimiento en los límites del elemento seleccionado para que la transición sea perfecta. En definitiva, un sistema de selección imprescindible para los ajustes de cualquier imagen y complementario de otros modos de selección. Obviamente cuando nos interese que el ajuste trabaje solo en una zona concreta nos apoyaremos con la máscara de capa. Y no solo para esta selección de luminancias sino para todos los ajustes que realicemos en el procesado de la imagen la máscara de capa constituye la herramienta básica para determinar la zona donde queremos que se aplique el ajuste.

Para explicarlo en un modo gráfico me he apoyado en un paisaje con bruma que muestro a continuación, en el que voy a desarrollar las posibilidades de ajuste que ofrece este modo de selección.



El modo es muy sencillo. Realizado en CS5. En canales y manteniendo pulsada la tecla Control + click sobre el canal RGB. En este momento se nos crea una selección de luces con lo que procedemos a pulsar la combinación de teclas Ctrl J, con lo que se nos crea una capa con apariencia semitransparente. Si lo que queremos es seleccionar las sombras, habrá que invertir la selección. Para ello vamos a la pestaña selección e invertir, con lo que si procedemos a pulsar Ctrl J obtendremos igualmente una nueva capa pero con las sombras seleccionadas.

En este momento, sean las luces o las sombras, sobre lo que deseemos realizar el ajuste procederemos a crear una capa de ajuste de curvas, en el icono con forma de punto blanco y negro debajo del menú de capas. Bajaremos o subiremos la curva en función de si buscamos bajar o subir las luces, con un click en mitad de la curva como si fuera una cuerda destensada; todo esto seleccionando la capa creada de luces. Terminaremos en la ventana capas con la opción "crear máscara de recorte" para que el ajuste no afecte a todo el conjunto. De la misma forma procederemos, si lo que tenemos seleccionado es la capa sombras, con el lazo hacia arriba o hacia abajo, conseguiremos levantar las sombras o hacerlas más oscuras; dependiendo de lo que queramos.

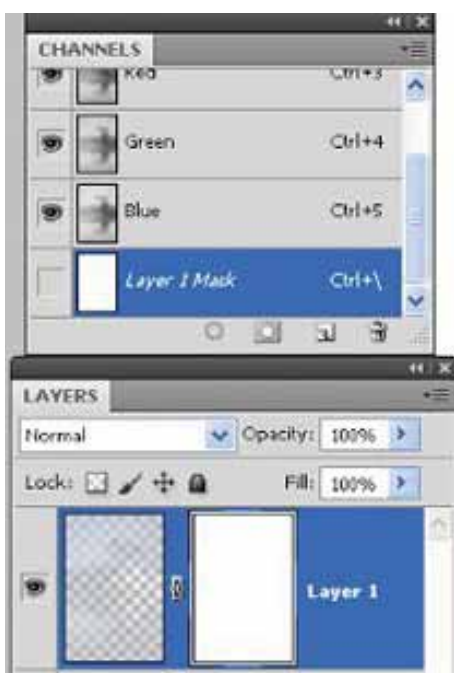
Igualmente podremos crear una selección de grises. Control A para seleccionar toda la imagen y con las teclas Ctrl+Alt+Shift + click sobre el canal RGB para obtener la selección de los grises.

También señalar que si tenemos seleccionados las luces, con la tecla Shift podremos aumentar la selección; y con la tecla Alt disminuir dicha selección. Esto mismo exactamente con las sombras; con lo cual....podremos conseguir diferentes selecciones de brillos y sombras con la combinación de estas teclas del teclado.

Un aspecto importante a reseñar es que cuando deseemos disminuir una selección de brillos es probable que nos salga un mensaje de advertencia que nos indica que no se mostrará la selección, pero la selección existe, con lo que ignoraremos dicho aviso. Exactamente pasaría lo mismo, pero a la inversa, en las sombras.



El resumen de la combinación de teclas sería la siguiente. Solo válido para PC (en MAC tendría otra combinación de teclas). En otras versiones de Photoshop probablemente habría diferencias en cuanto al procedimiento.



Para la capa de luminancia de brillos o sombras:

- Ctrl + click sobre el canal RGB para obtener la selección.
- Tecla Shift para aumentar el valor de la selección
- Tecla Alt para disminuir el valor de la selección
- Para Invertir una selección y con ello conseguir las sombras, ir al menú selección - Invertir.

Para la capa de luminancia de grises:

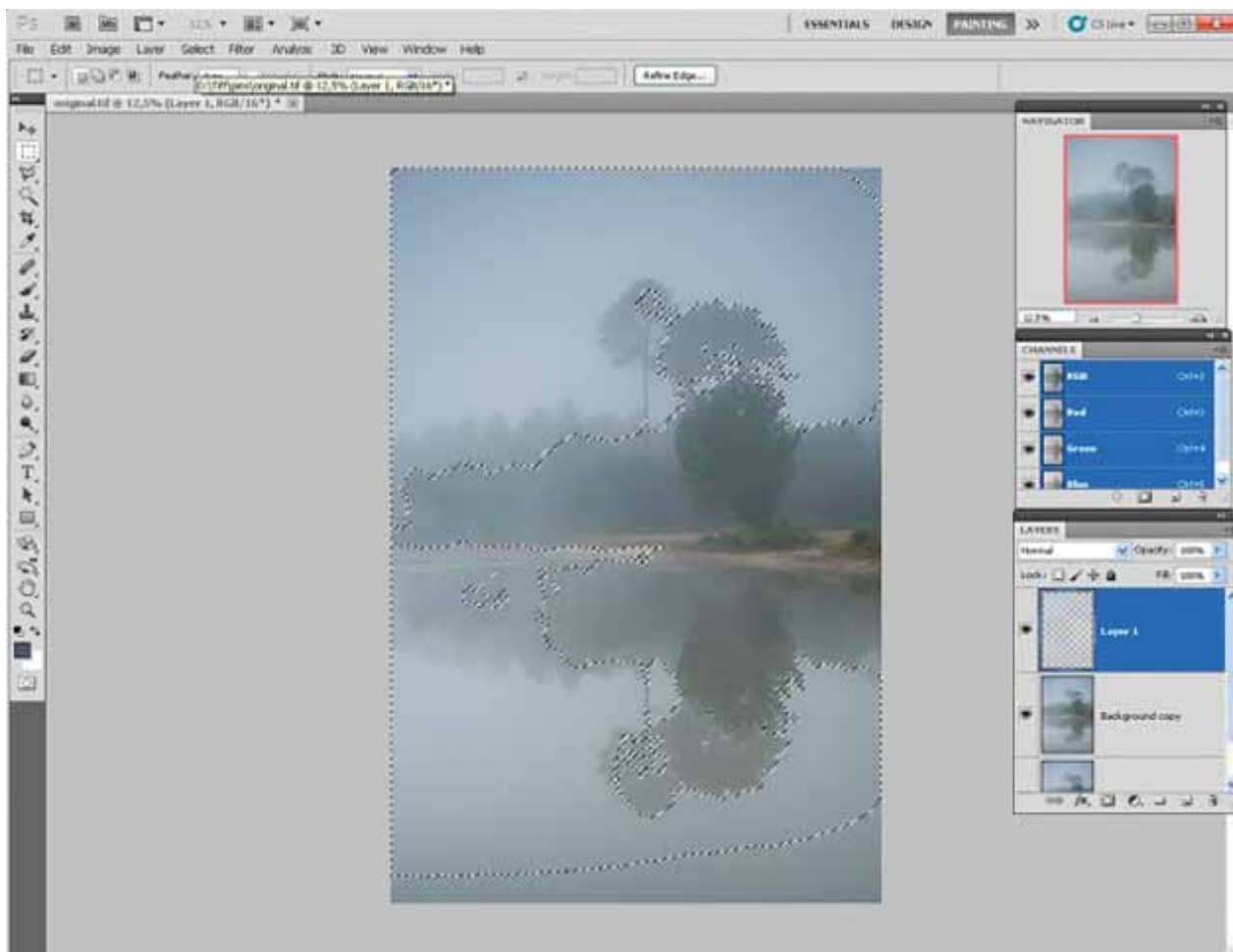
- "Ctrl A" para seleccionar toda la imagen y de seguido Ctrl+Alt+Shift + click en canal RGB que igualmente se podrá disminuir o añadir la selección con las teclas comentadas.

También podremos guardar todos estas selecciones, mediante la máscara de capa, que se crea automáticamente cuando creamos la máscara de capa en la capa luminancia con el fin de apoyarnos en ellas para otros ajustes complementarios. Esto lo podremos hacer en el menú canales arrastrando el nuevo canal creado al icono con forma de círculo "o" que se encuentra abajo a la izquierda.

Y sin más aspectos relevantes que comentar, procedo a mostrarlo con imágenes.

Como me gusta preservar la imagen original procedo a duplicar la imagen.

Lo comentado al principio; manteniendo pulsada la tecla Ctrl, click con el ratón en el canal RGB click y Ctrl J con lo que se nos crea una nueva capa semitransparente. (Layer 1) L1



Y exactamente lo mismo para las sombras, pero antes de Ctrl J invertimos la selección. (L2)

Si queremos aumentar la selección de luces... Ctrl, click sobre el canal RGB ...de seguido Ctrl + Shift + click en el canal RGB y con la selección activa observamos que se va ampliando dicha selección y de nuevo Ctrl J.

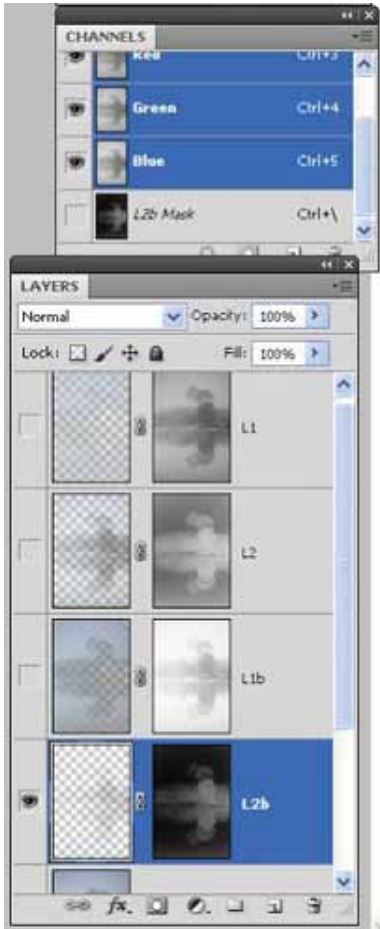
Como he comentado al principio si nos sale el mensaje de advertencia lo ignoramos y seguimos adelante con el ajuste y Ctrl J.

Y para obtener una visión más clara de lo que nos ofrece la transparencia, con la selección activa crearemos una máscara de capa sobre la capa creada con Ctrl J con la selección activa y obtendremos una representación más clara de la selección, salvo la excepción comentada anteriormente, cuando nos sale el mensaje de advertencia. Lo podemos ver en la imagen siguiente, a la derecha en la parte inferior.



Lo mismo con la selección de sombras.





Con más detalle vemos las cuatro capas creadas:

*L1 - Brillos*

*L2 - Sombras*

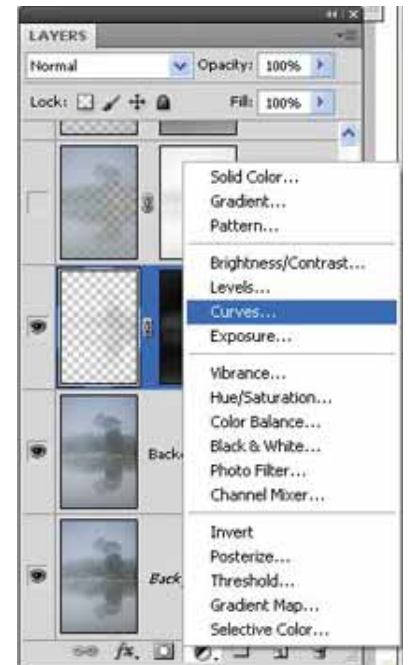
*L1b - Brillos más amplios*

*L2b - Sombras más densas*

Todo esto a modo de ejemplo de algunas de las posibilidades de crear diferentes selecciones, con lo que de cara a procesar una imagen en concreto, procederemos a crear la capa de luminancia que más se ajuste a nuestras necesidades. En este caso lo he realizado así para que se vea que todo esto admite mucho juego.

Como se puede apreciar en la anterior imagen he desactivado aquellas capas en las que no procede el ajuste y activar las que me interesan y procederíamos a crear un ajuste de curvas en la capa de luminancia que nos interesa. Esto lo haremos desde el menú que está situado en la parte inferior debajo de las capas, en el icono con forma de punto blanco y negro. Nunca desde imagen - ajustes - curvas.

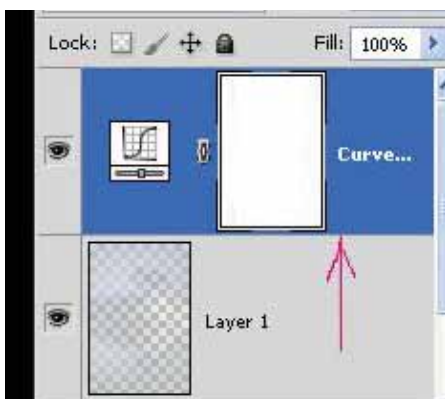
Observamos que el ajuste con el lazo hacia abajo ha afectado a toda la imagen pero con la opción que se detalla a continuación "Crear máscara de recorte" el ajuste solo afectará a lo que se aprecia en la máscara de capa. En este caso concreto el negro oculta, por lo que el ajuste se restará en lo que muestre la máscara.



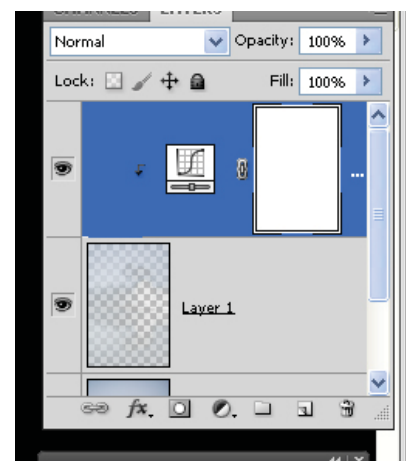
Obviamente la zona de grises y blancos es donde se realizará el ajuste propuesto.

Una nota importante..., la opción crear máscara de recorte es lo mismo que si damos un click con el ratón y manteniendo la tecla ALT pulsada entre la capa de transparencia y el ajuste de curvas ( lo indico donde sitúo la flecha roja, y aunque en la imagen no se aprecie, la mano se convierte en un doble círculo solapado transparente y negro, lo que indica que el ajuste queda activo). ( explicado en cs5; en cs6 es diferente icono pero la acción es la misma).

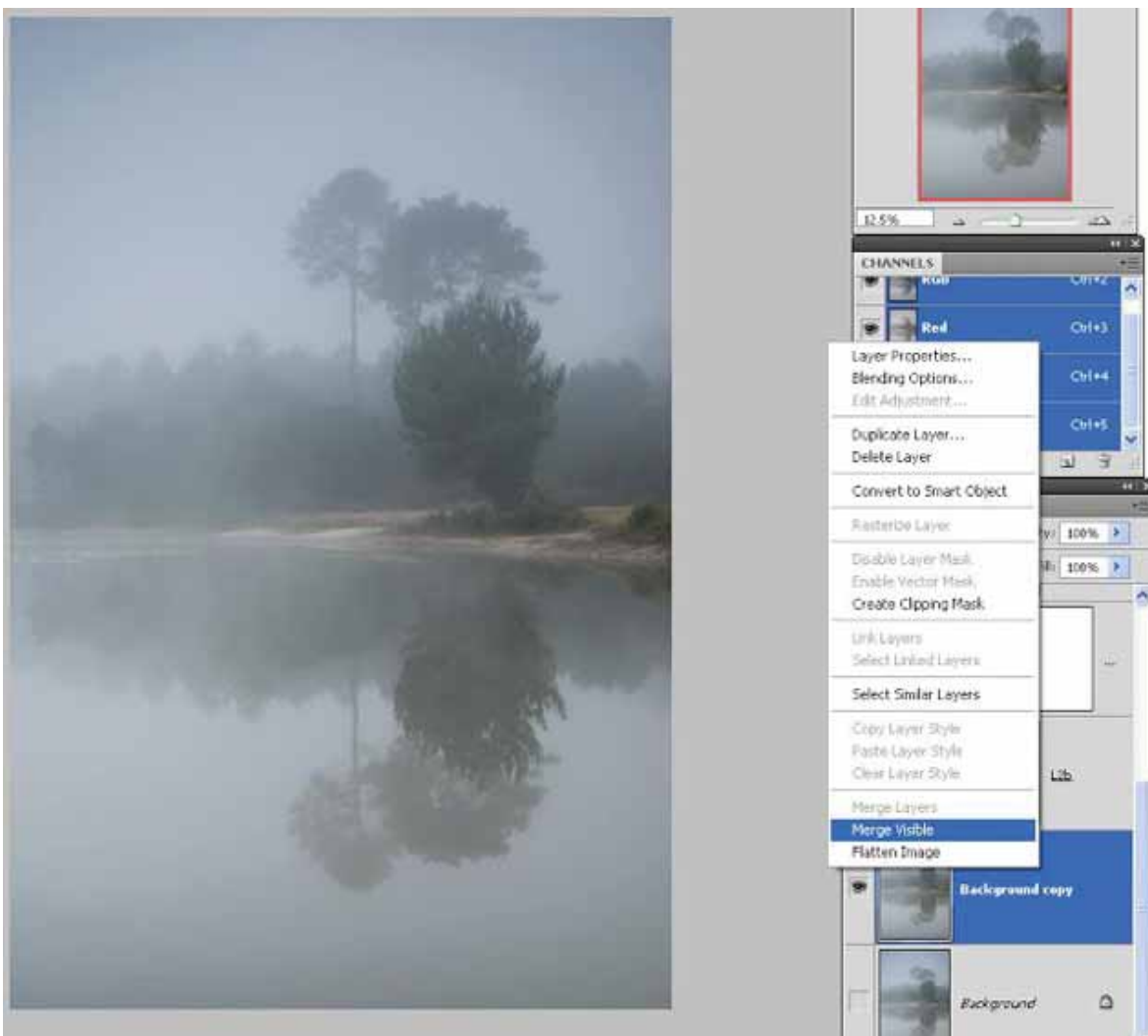
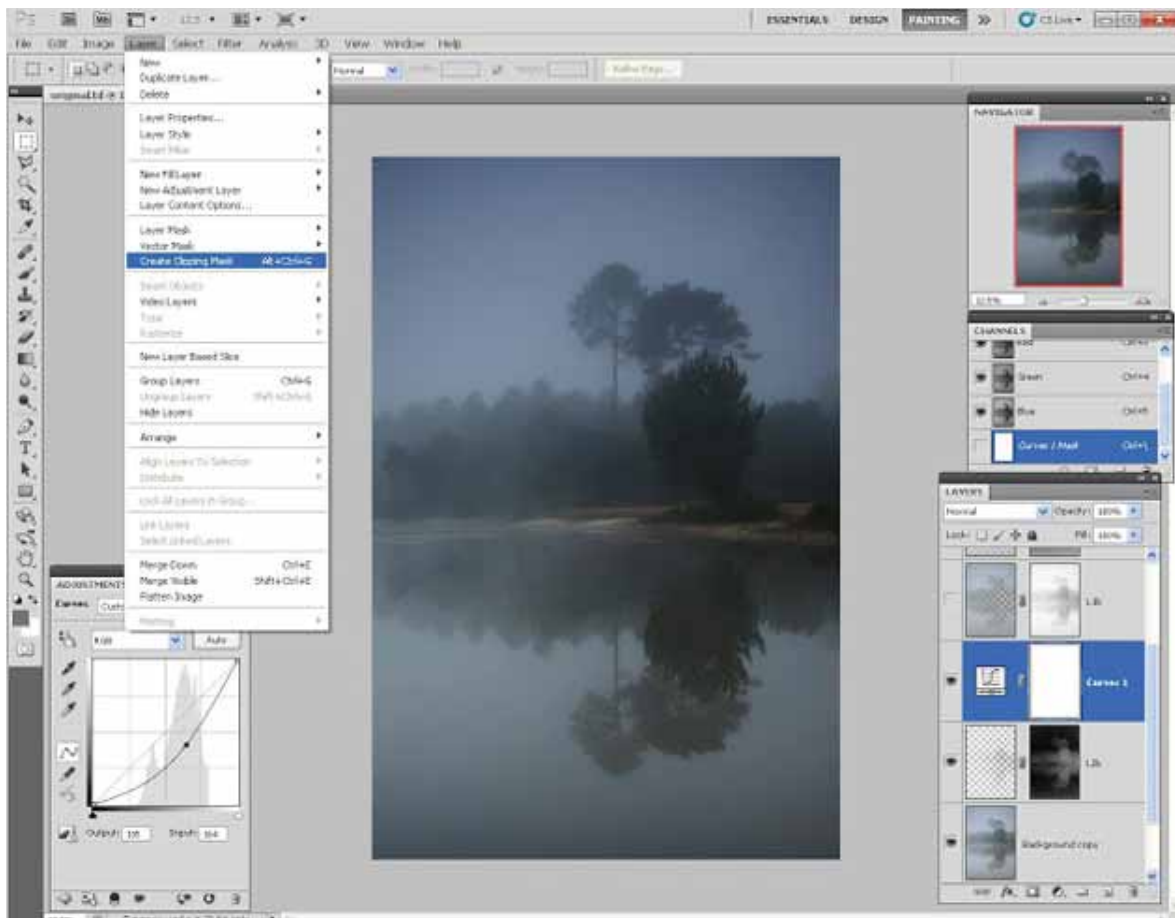
Colocar el puntero del ratón donde indica la línea roja y click.



Veréis que la capa se traslada con una flecha hacia abajo, lo que indica que el ajuste afectará a la capa inferior.



En la siguiente imagen, se aprecia cuál sería el resultado después de aplicar al completo el ajuste anterior.





De la misma forma que en la anterior hemos oscurecido la zona que nos interesaba apoyándonos en la capa de luminancia de sombras densas, ahora vamos a hacer lo mismo pero con las luces, con la capa de luminancia de brillos más amplios. Como en esta ocasión queremos realzar las luces haremos lo mismo que en la anterior pero a la inversa.

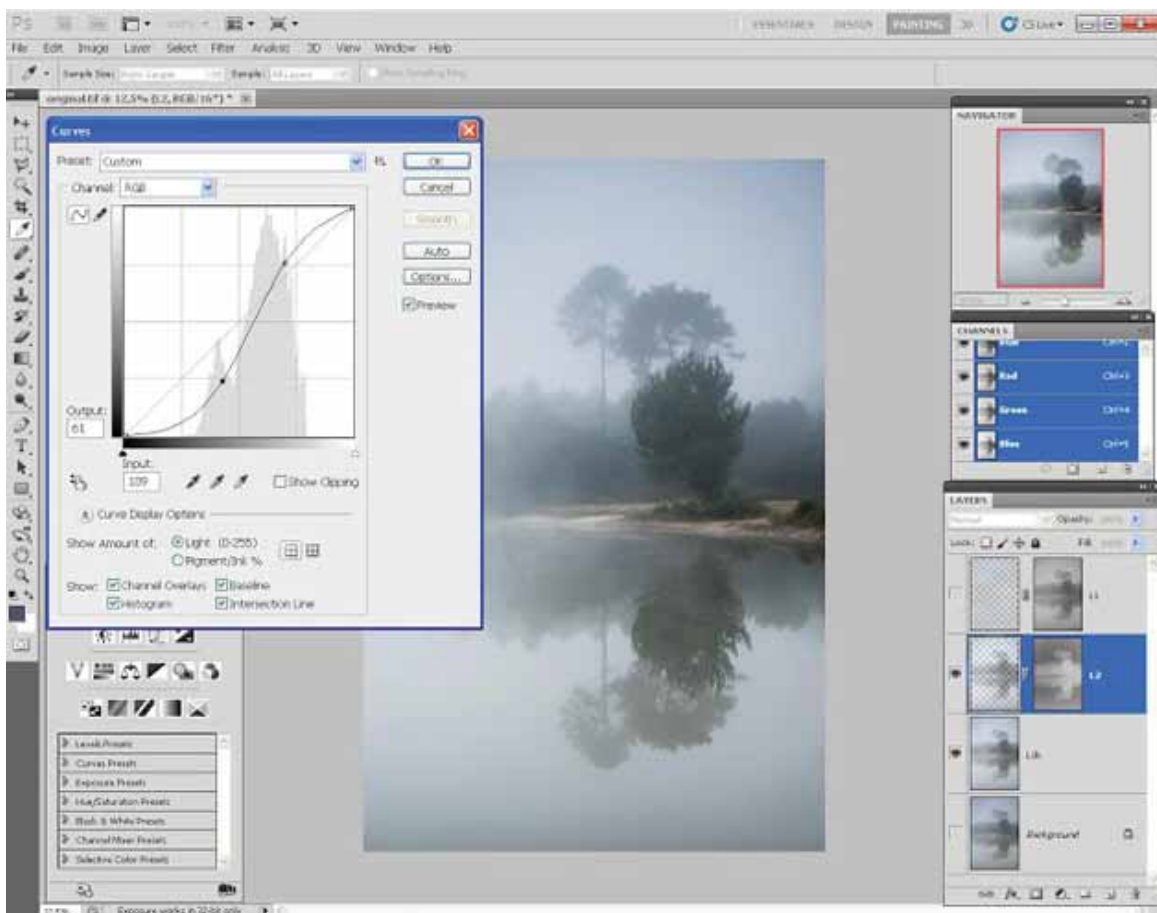
Y vuelvo a recordar lo que he comentado en un anterior apartado; si no queremos que el ajuste afecte a todo el conjunto de la toma, tan sencillo como crear una máscara de capa e ir pintando en la propia máscara con el pincel negro.



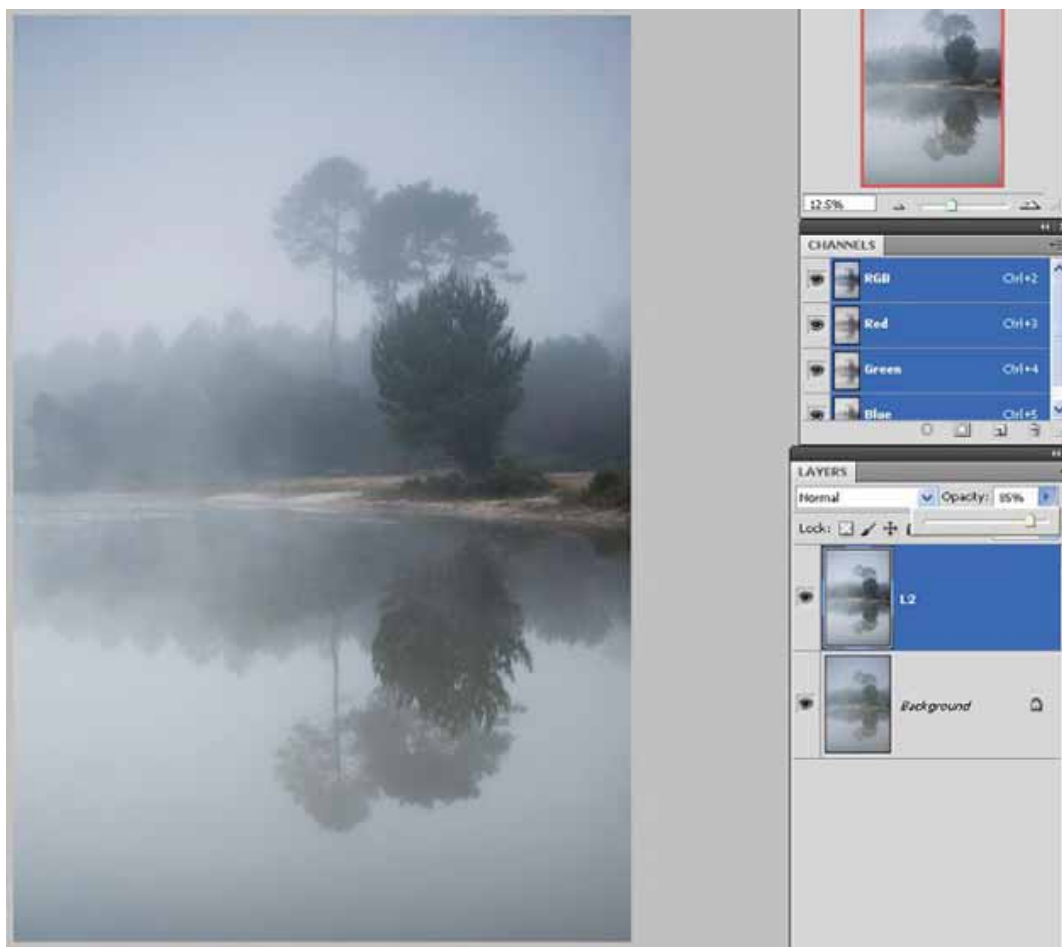
Con la opción mezclar visibles podremos enlazar las capas manteniendo el resto.



Y con las selecciones creadas nos podremos apoyar para realizar ajustes de curvas posteriores y con ello finalizar el ajuste de la imagen.



Una vez realizados los ajustes y con las capas acopladas menos la original, personalmente me gusta comparar el antes y el después balanceando la opacidad de una a otra capa para poder tener una mejor impresión de la evolución de los ajustes.



Y para finalizar os enlazo el antes y el después de la imagen conjuntamente para que se vea la diferencia con mayor claridad.



## Antonio Moreno (Helio)

Soy muy caótico a la hora de procesar las fotos y nunca sigo un orden ni método fijo cada foto es diferente unas las edito mucho y otras nada dependiendo de la foto y mi estado de ánimo.

En el ejemplo partimos de este Raw.



Intento llevar en ACR la imagen a unos valores medios para posteriormente en PS tener cierto margen procesando.



Una vez en PS hago los ajustes que creo ayudarán a la lectura que deseo se haga de la foto.

En este caso concreto:

- 1- Capa de d&b para resaltar la línea del horizonte.
- 2- Acutancia mediante el método de [Antonio Díaz](#), para realzar el volumen de la arena y color.
- 3- Ajustes de luces y sombras mediante [máscaras de luminancia](#).
- 4- Ajustes finales de color.
- 5- Añadir densidad a los negros mediante el método de [Rob Carr](#).
- 6- Finalmente [enfoco por frecuencias](#).
- 7- Elijo el modo según la salida que le vaya a dar y es todo.



Puede parecer complejo pero una vez asimilados ciertos conceptos se puede automatizar mediante acciones, y después se ajustan los parámetros y se enmascara según se necesite y es bastante rápido; lo realmente difícil, es acertar con la interpretación del procesado.

La foto final la podéis ver [aquí](#).

## Oskar Calero (jaselnikon)

Últimamente intento dejar las imágenes lo más terminadas posible en **Aperture**, que es el revelador que uso, para no tener que andar con photoshop.

La imagen de partida es ésta:



Ajusto el balance de blancos:



Con el pincel y la herramienta Intensify Contrast y con los valores de la imagen pinto el cielo:



Ahora, con el mismo pincel, pinto el monte:



Con el pincel de saturación pinto el mismo monte:



A continuación, ajusto curvas para “dramatizar” el cielo:





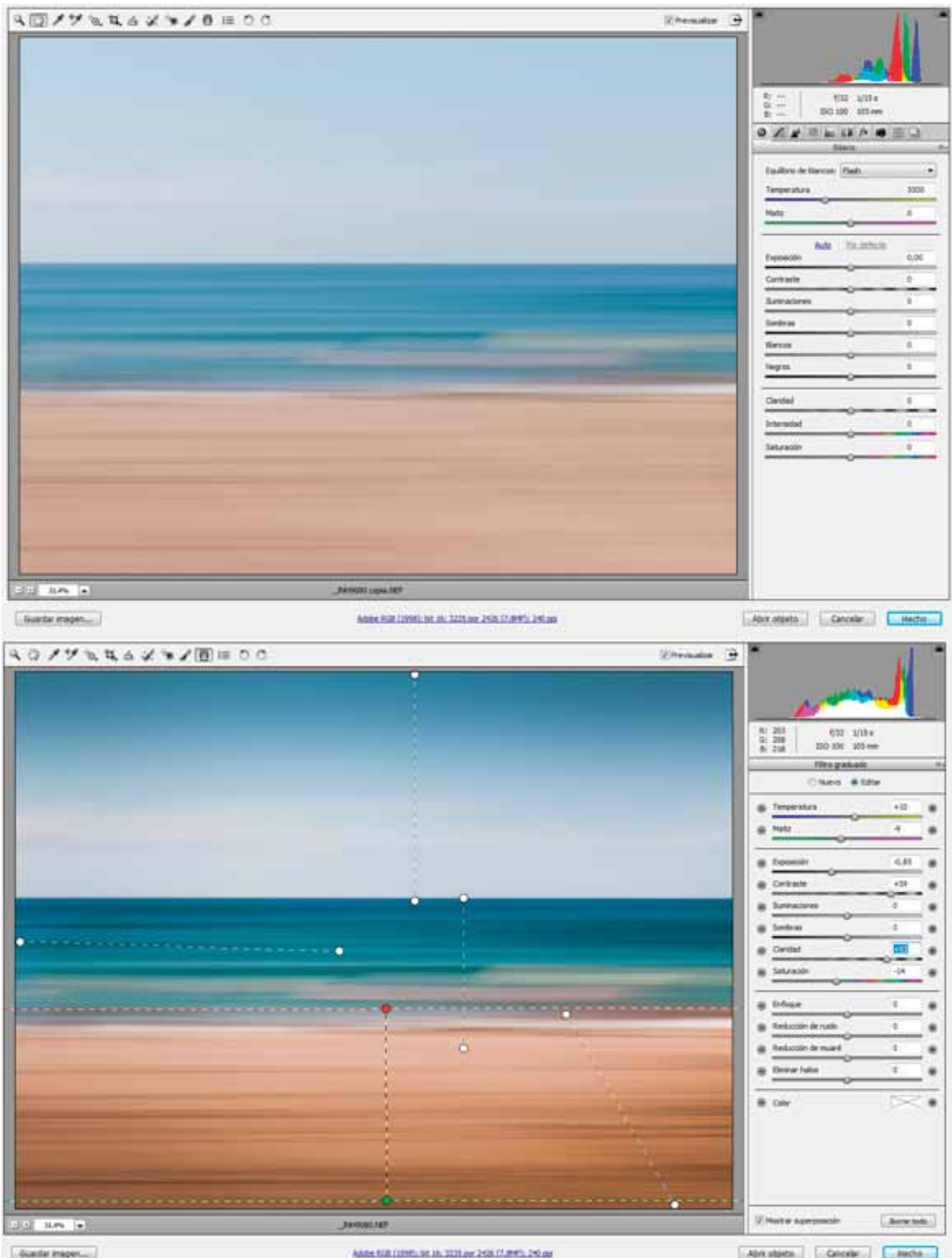
Ajusto los azules para intensificar el cielo:



Y finalmente, con el pincel saturado las rocas:



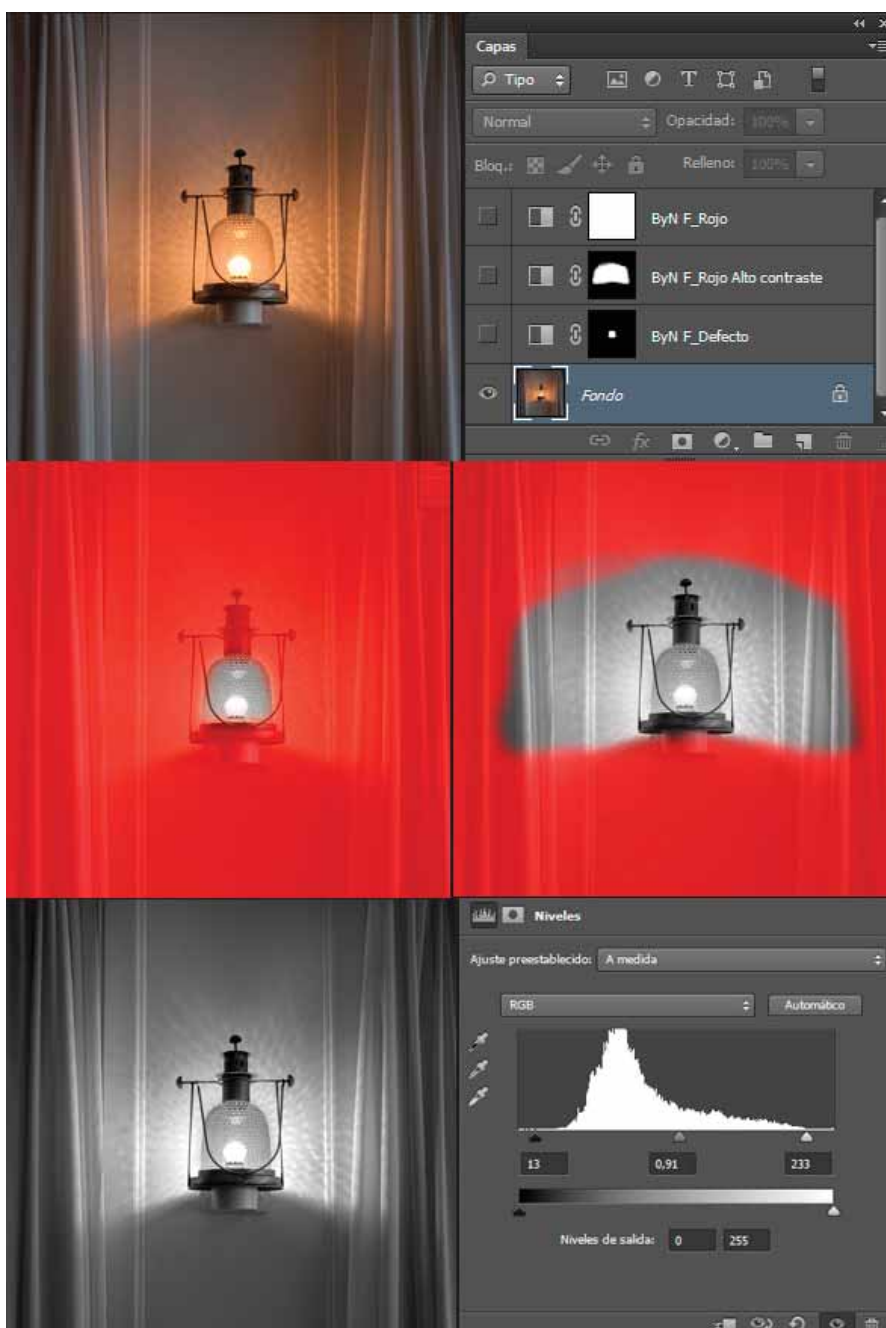
Desde el momento de la toma ya he decidido mentalmente en cuantas partes dividiré la imagen, bien por motivos técnicos de exposición en los que la escena no se adapta bien al sensor de cámara, o bien por la necesidad de acentuar o amortiguar la relevancia de algún protagonista incluido en el cuadro. Suelo usar el método clásico del sistema de zonas para calcular la exposición, y me ayudo del histograma o de la pantalla LCD para terminar de afinar según el modelo de cámara que esté usando en ese momento.



Me gusta trocear la fotos en mil cachos y el entorno digital es una estupenda plataforma para hacerlo. Mi programa favorito es el ACR, desde el cual hago casi todos los ajustes, aunque uso el PS para terminar de revelar la foto según sea su destino final, si papel de impresión o monitor de pantalla.



En algunas ocasiones, cuando el rango de la escena excede el contraste de la cámara, opto por realizar tres tomas consecutivas variando la velocidad, y posteriormente combinarla para HDR en PS, usando los valores por defecto.



Utilizo el lazo poligonal para trazar las diferentes regiones suavizándolas con pincel y guardándolas como canal. Tras lo cual, voy aplicando diferentes conversiones a blanco y negro de PS para cada una de estas zonas.

## Juan Ángel Regaña (juanangelr)

El mejor método que yo conozco para trabajar por zonas un archivo RAW, y que no degrada ni es destructivo, es a través de objetos inteligentes. Cuando las zonas de la fotografía no son demasiadas y parecen estar bien delimitadas, es la opción más efectiva bajo mi punto de vista.



*Original*

Sin embargo, si necesito trabajar multitud de zonas de una imagen, recorro mediante PS al uso de pinceles en diferentes modos de fusión, al duplicado de capas y a las máscaras de capa. Habitualmente, utilizo el pincel en modo luz intensa (en ocasiones, también trama o superponer). Lo que consigo con éste pincel, es sobreexponer o subexponer la zona deseada de una manera bastante precisa. Suelo tomar valores muy bajos, casi siempre por debajo del 10%. Si me paso, puedo corregir mediante una máscara de capa y también reduciendo la opacidad de la capa. Si deseo

aumentar o disminuir la luminosidad, pinto de blanco o de negro. Si lo que quiero es potenciar por ejemplo los tonos cálidos de un atardecer, o realzar unos brillos, puedo buscar un color similar dentro de la imagen para calentar más la zona que a mí me interesa.

Para trabajar zonas muy grandes primero creo selecciones con herramientas cómo puede ser el lazo, varita mágica, etc... y actúo sobre ellas mediante ajustes de capa.



*Original- Zonas a tratar*

Uno de los problemas que se producen al trabajar por zonas, es la aparición de halos. Son bordes con una iluminación diferente y son más notorios cuando la selección se ha hecho mal y la zona no se ha trabajado correctamente. Para minimizar los halos (en el ajuste de capa), hay que aplicar un desenfoque gaussiano apropiado después del ajuste realizado sin que se note transición alguna. El valor dependerá del tamaño de la imagen.

Con éstos métodos, el contraste local de las zonas tratadas queda alterado y modificado. Mi experiencia me dice que si se hace con mesura y de manera sutil, los resultados puede llegar a ser sorprendentes. Permitiendo obtener copias a papel de grandes dimensiones, sin que en ningún momento se aprecien los retoques efectuados.

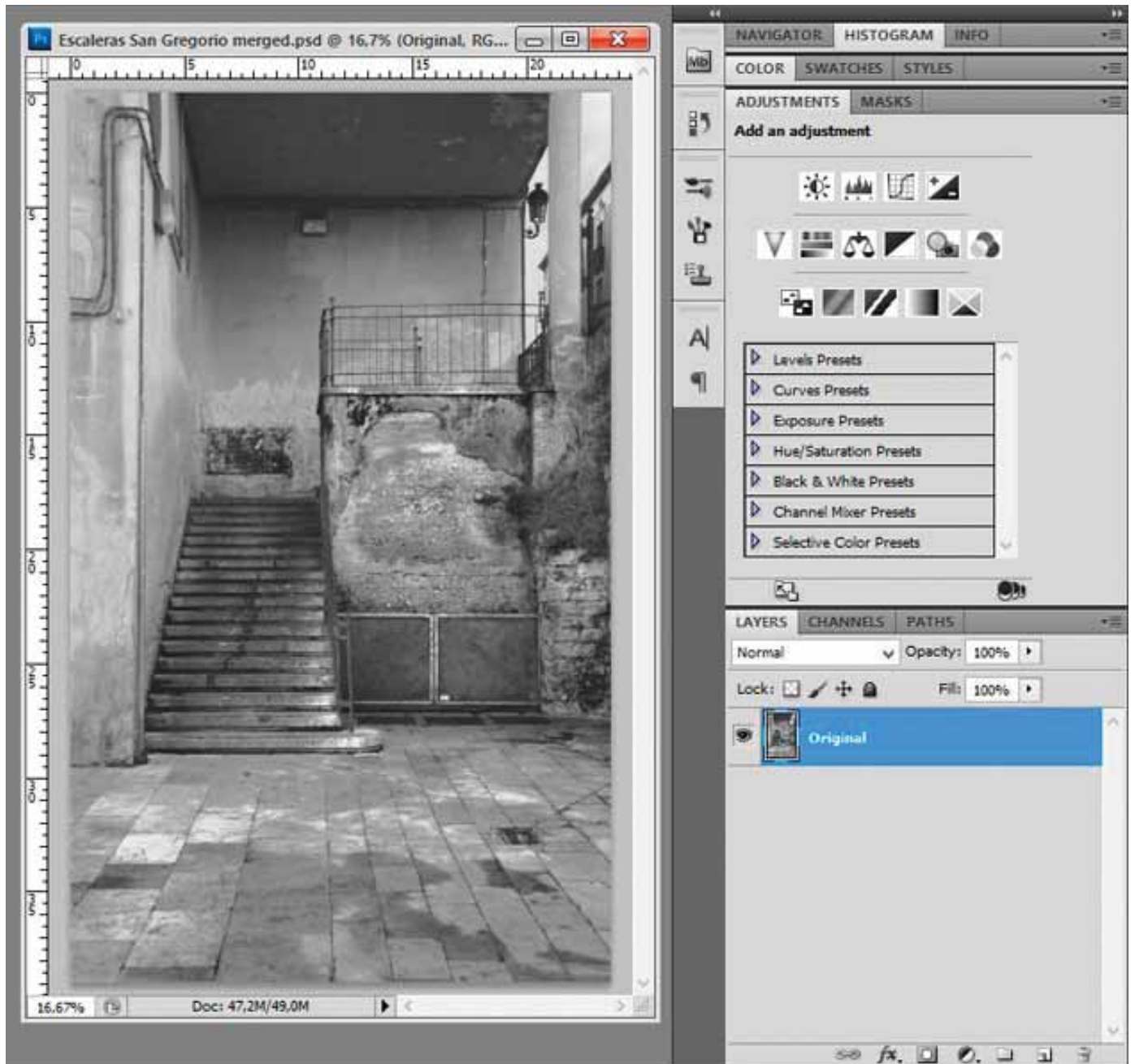
La mayor parte de mis fotografías son paisajes; y éste es un método rápido, sencillo y que no requiere un dominio abrumador de PS. Los resultados son altamente satisfactorios. También hay fotógrafos que utilizan las selecciones por máscara de luminancia, resulta muy útil invertir una selección para actuar sobre las sombras o iluminaciones según se desee. En cambio, otros prefieren cargar las selecciones mediante el comando gama de colores. Hay que tener muy en cuenta, que procesando de la forma que sea, si el tratamiento es exagerado, la imagen fácilmente dará la sensación de ser un HDR... otra opción y otro tipo de fotografía. Personalmente intento que los paisajes que fotografio mantengan la misma naturalidad que me transmiten cuando aprieto el disparador de la cámara. Y me parece fundamental partir de un archivo con un buen histograma, con mucha información en las sombras y sin luces quemadas.



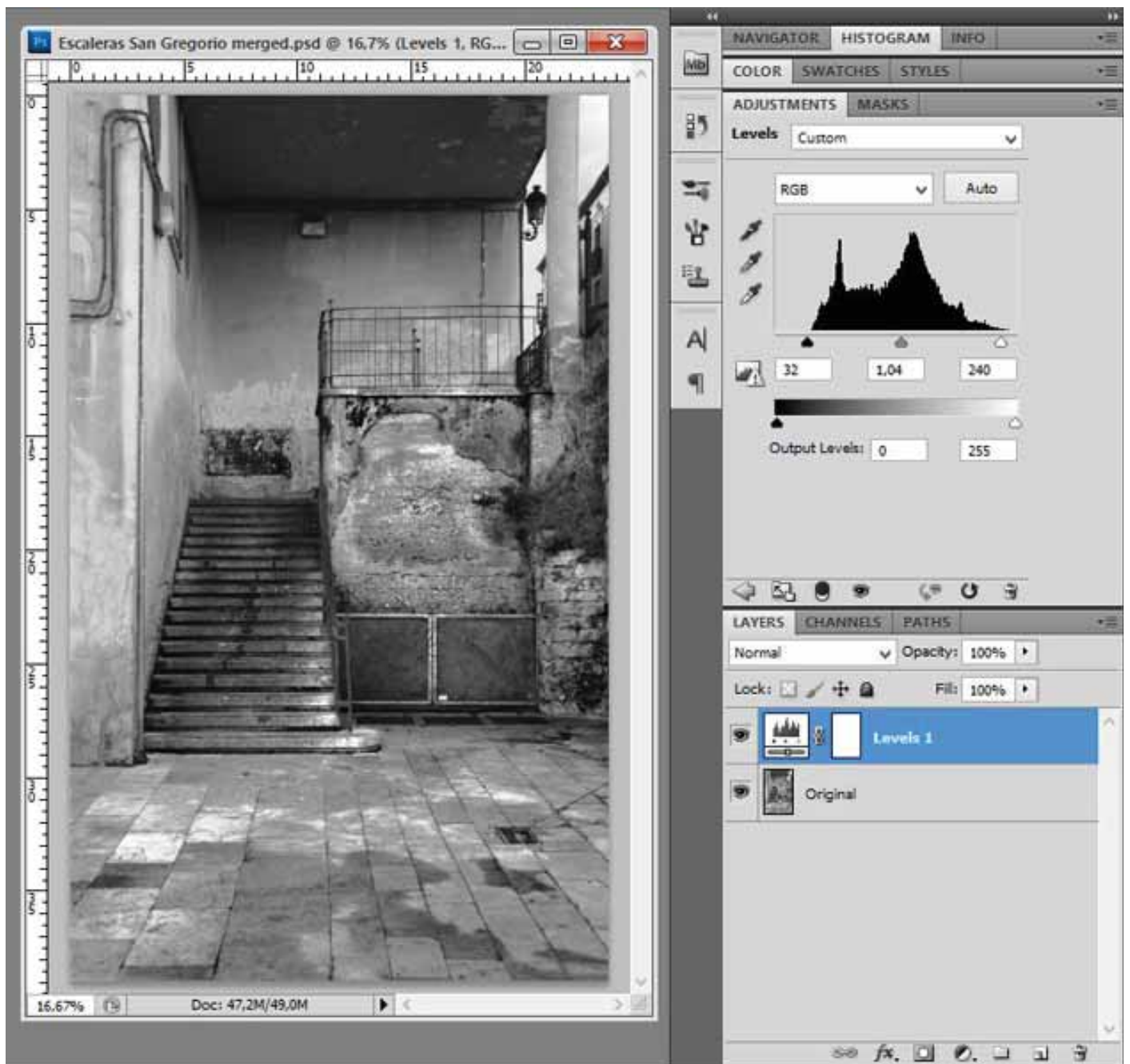
*Fotografía finalizada con el tratamiento de zonas*

## Kiko Ausejo (Kiko)

Este es un tipo de procesado que me gusta aplicar a una foto cuando quiero darle un toque dramático y altamente contrastado. Para empezar siempre parto de la imagen pre-procesada en Lightroom/CameraRaw en donde corrijo ciertos parámetros base como puede ser luz, verticalidad, ... En este caso sólo empleo capas de niveles aunque es también aplicable con curvas o cualquier otro procedimiento. La imagen a voy a tratar es la siguiente:

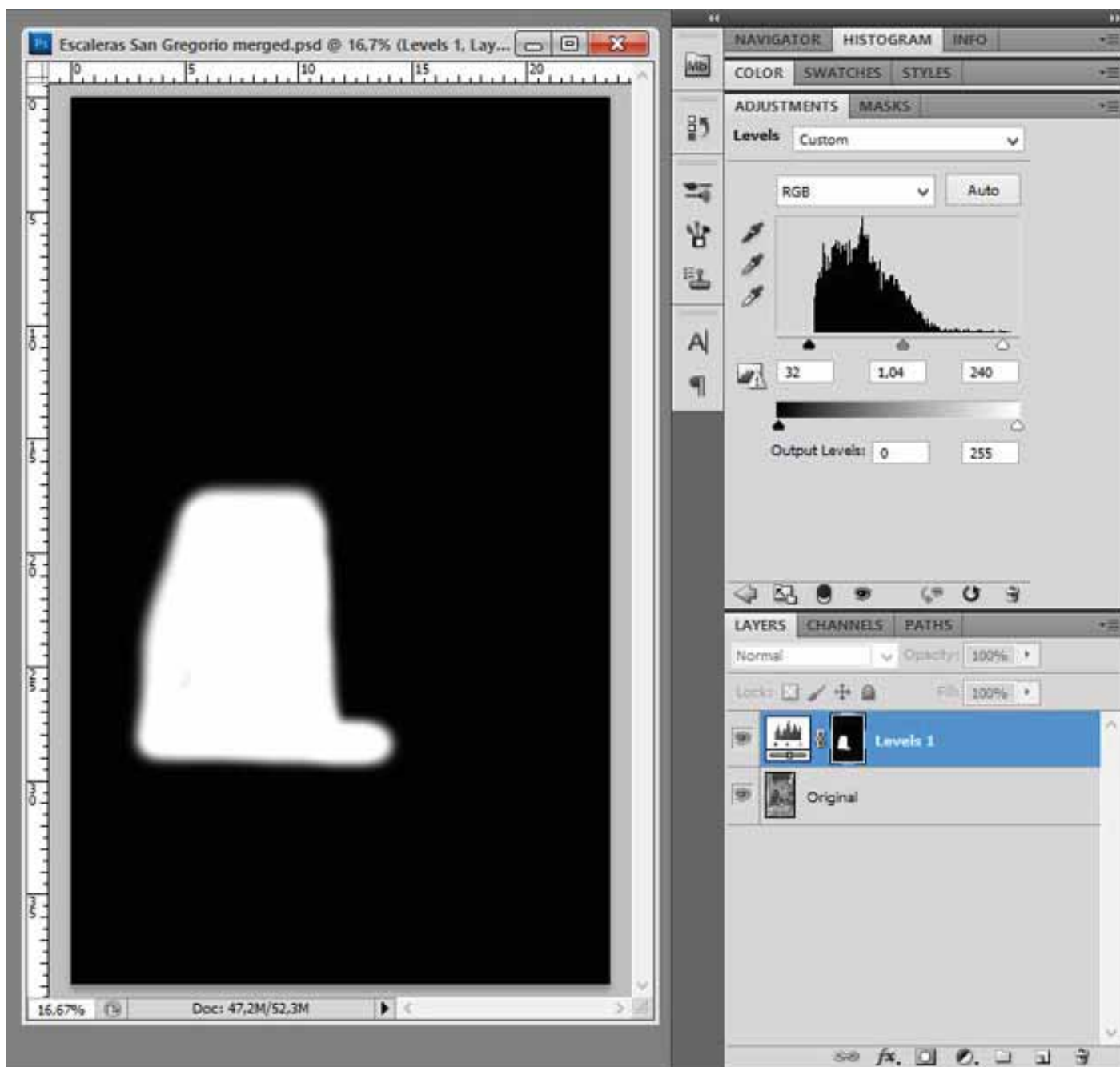


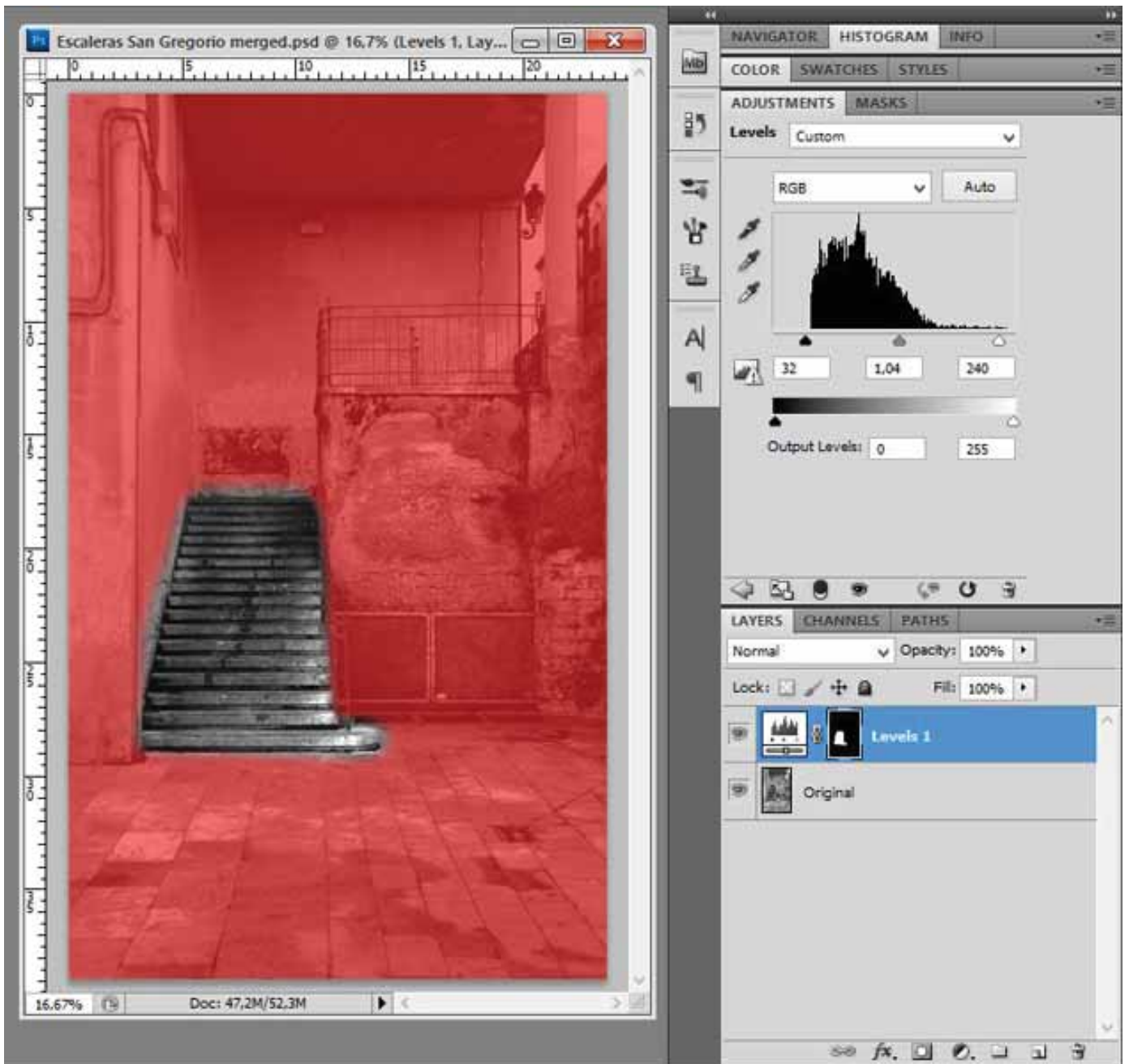
Elijo la zona que voy a aplicar el tratamiento y añado una capa de niveles tocando los parámetros hasta que consigo el resultado deseado. En este paso sólo me fijo en la zona que quiero tratar... aunque en un principio aplique los niveles a toda la imagen.



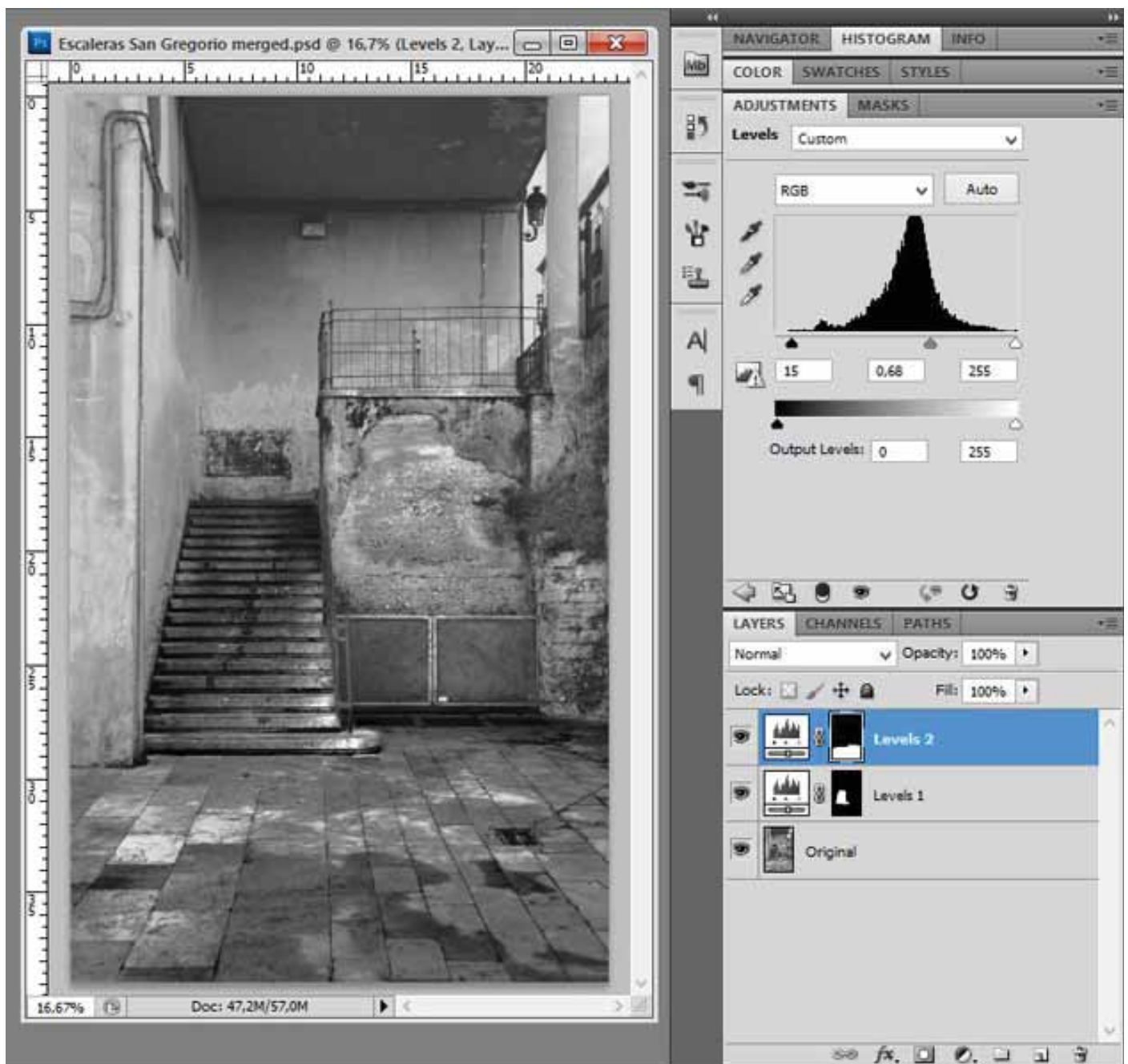


Después edito la máscara de la capa de niveles y me quedo con la zona que quiero. Para ello utilizo el pincel estándar. Si hay alguna otra zona que me guste como ha quedado con ese procesado, también la añado a la máscara.





Continuo trabajando con todas las zonas de la imagen y en muchos casos vuelvo a aplicar niveles a zonas que ya he procesado hasta que consigo el efecto deseado.



El resultado que intento conseguir es un imagen con texturas potenciadas y con un alto contraste en la imagen.

Aquí la comparación de la imagen inicial y la procesada:



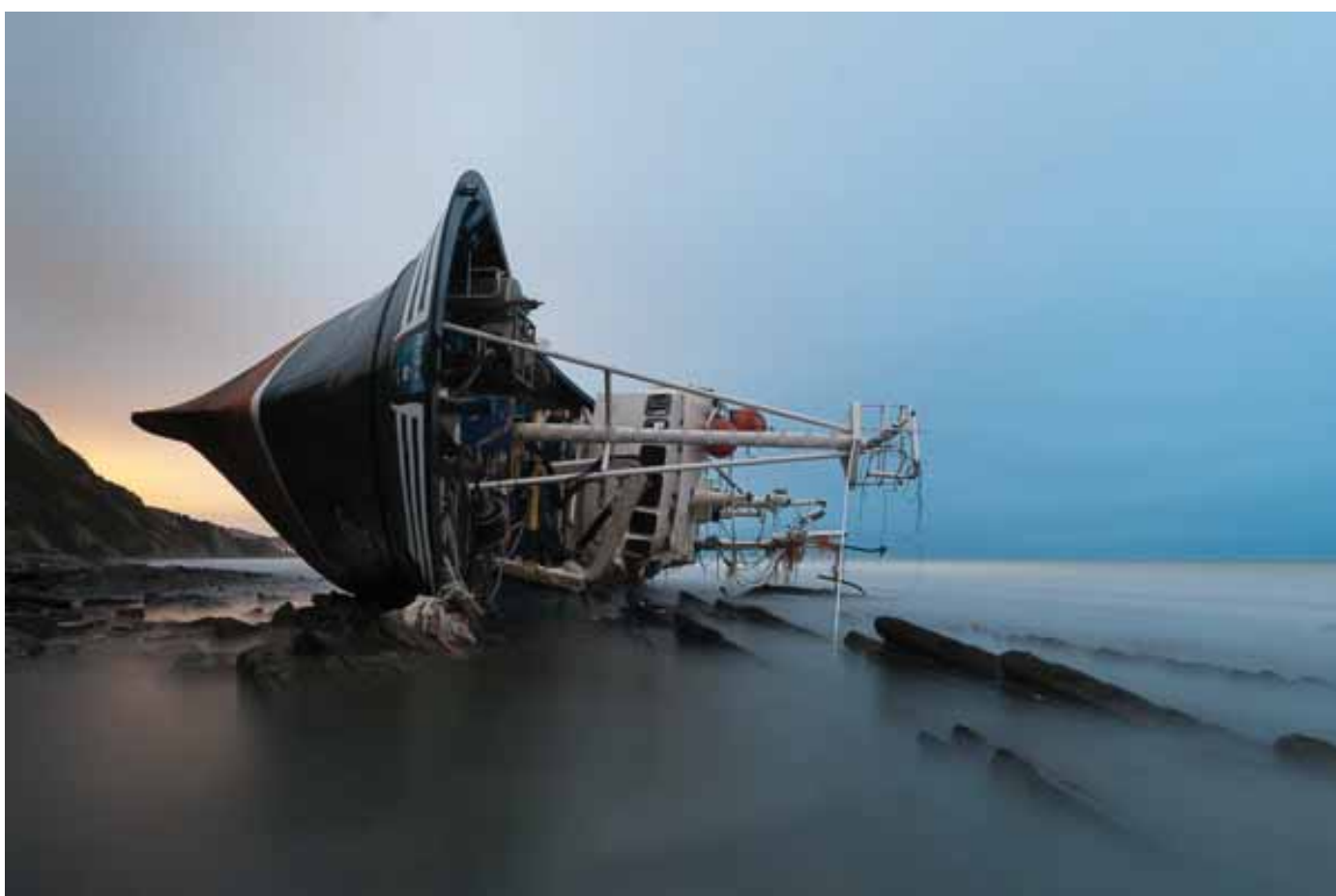
## **Dabid Argindar (Koyote)**

### **Procesado por zonas en RAW mediante copias virtuales, y zonas en PS mediante curvas.**

La exposición correcta me daba una imagen en la que la cabina del barco quedaba algo oscura por lo que decidí sacarle algo de luz para destacarla sobre el fondo.

Siempre saco las fotos en formato RAW y utilizo Lightroom para procesarlas. En este caso, lo primero que hice fue hacer una copia virtual del RAW: En el modulo biblioteca pinchamos con el botón derecho del ratón y clicamos en “crear copia virtual“.

La ventaja de este sistema es que no duplicamos el RAW, únicamente duplicamos los ajustes de revelado, de esta forma no añadimos un peso excesivo a nuestro HD. Una vez que tenemos “dos Raws de la misma foto”, revelamos uno de ellos pensando en el fondo y el otro centrándonos en la cabina del barco. Aquí podéis ver los dos revelados por separado:



*Revelado para el fondo*



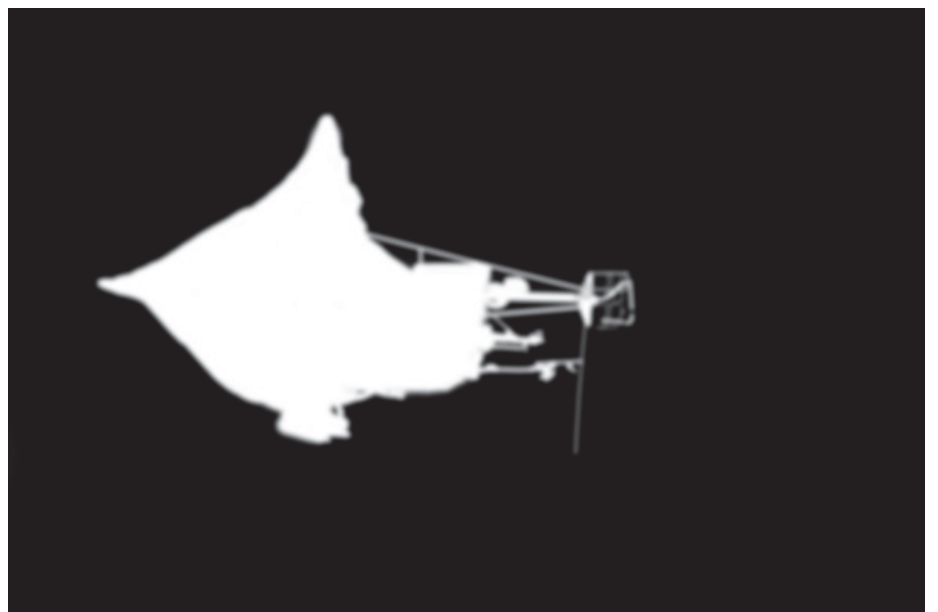
*Revelado para el barco*

El siguiente paso será fusionar las dos versiones en Photoshop, para ello seleccionamos las dos fotos en el modulo biblioteca y con el botón derecho del ratón, seleccionamos “editar en/abrir como capas en Photoshop”.

Tras tener las dos capas perfectamente alineadas en Photoshop, es hora de utilizar las mascararas de capa para fusionarlas. Seleccionamos la capa de revelado para el barco (la más clara) y en la parte inferior de la paleta capas, clicamos sobre “añadir mascara vectorial” y la invertimos (Comand+i en mac, control+i en Windows). Pinchamos en la máscara y con un pincel blanco, vamos pintando las partes que queremos descubrir; en este caso la cabina y partes del barco.

Una vez terminada la máscara, procedemos a suavizarla, yo utilizo el comando desvanecer porque me gusta cómo deja las transiciones, y si ves que te has pasado, quedan “halos” o te has quedado corto, siempre puedes volver a modificar el valor de desvanecimiento.

Aquí podéis ver cómo queda la máscara:



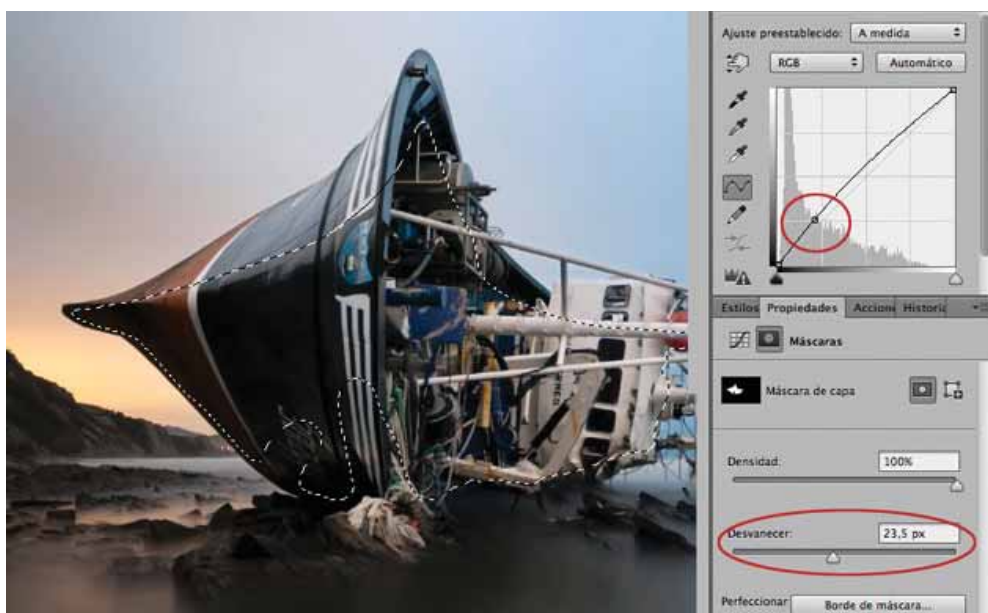
*Máscara de capa desvanecida*

Resultado final de la fusión de los dos revelados mediante más caras de capa.



*Imagen final*

Aquí terminaría la parte más “gruesa” del revelado. Luego voy seleccionando zonas que quiero pulir, como por ejemplo la selección que veis a continuación, realizando la selección con el lazo poligonal por dentro de la zona que quiero tratar, la ajusto con la herramienta curvas (aclarar un poco en este caso), para después desvanecer la máscara y evitar halos molestos: Los valores de desvanecimiento van a depender mucho de la resolución de la imagen y de la zona a tratar. Lo mejor es ir haciendo prueba e ir comprobando cómo queda.

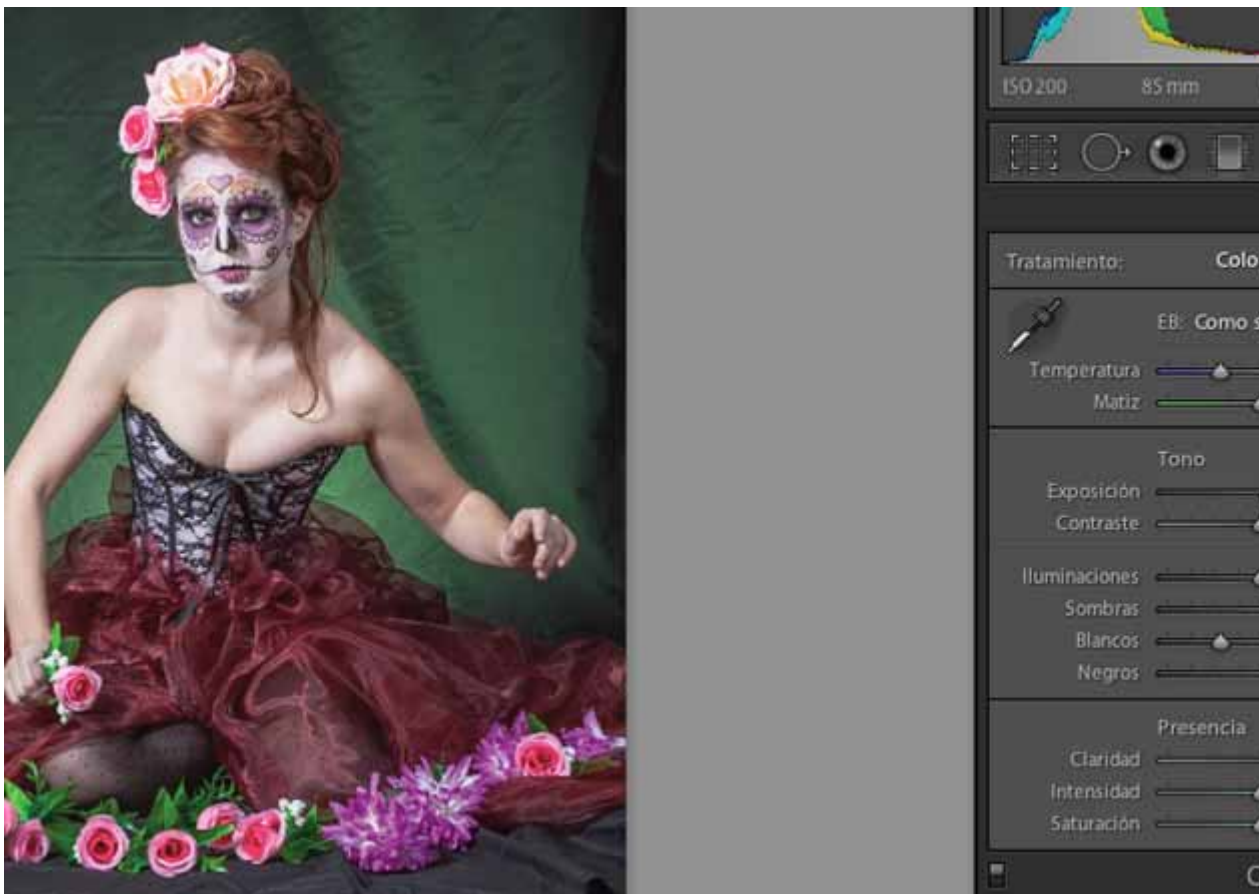


De esta forma voy puliendo ciertas zonas. Se puede utilizar cualquier herramienta, Niveles, Curvas, Tono/Saturación, Filtro de fotografía, etc...., la que necesites, y con la que te encuentres más cómodo.

Esta técnica, en este caso se ha aplicado sobre el original y una copia virtual, pero también se puede utilizar de la misma manera con dos o más Raws hechos con la técnica de *bracketing*.

## Lourdes Ramos

En este retrato necesitaba dar más color a todos los elementos que hay en la foto: falda, flores, maquillaje, pelo etc. Después de ajustar la imagen en Lightroom, la pasé a Photoshop para poder seleccionar con máscaras rápidas y máscaras de capa cada elemento por separado.



Todas las selecciones las hice con máscara rápida, selecciono, invierto esa selección y ajusto primero tono/saturación y luego vuelvo a dar máscara de capa en la misma capa para ajustar la iluminación, dependiendo de lo que quiera conseguir, cuando termino le doy un desenfoque gaussiano al 9% máximo.

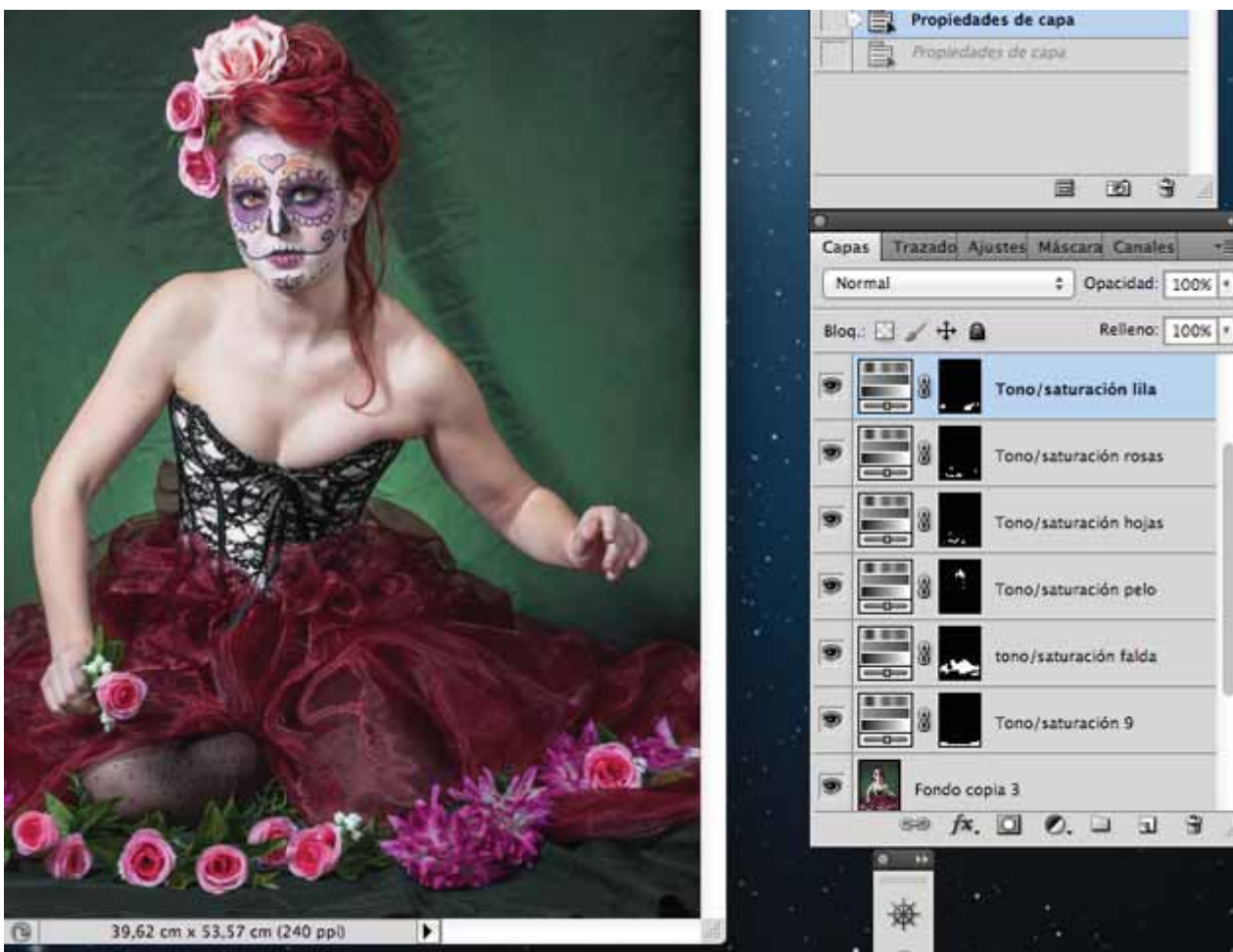




Detalle de las flores menos saturadas y ajuste de niveles en la selección previa.



Como se puede ver en la imagen final he hecho varias selecciones y el resultado es este en el que igualé el pelo con el mismo tono que la falda, desaturé la tonalidad azul del corpiño, los verdes de las hojas los desaturé y les di otro tono bajando también la iluminación, al igual que con la selección de las flores. Use máscara rápida también para aclarar los ojos y oscurecer el suelo.



La foto final.



## Adrián Mateos (Mdaf)

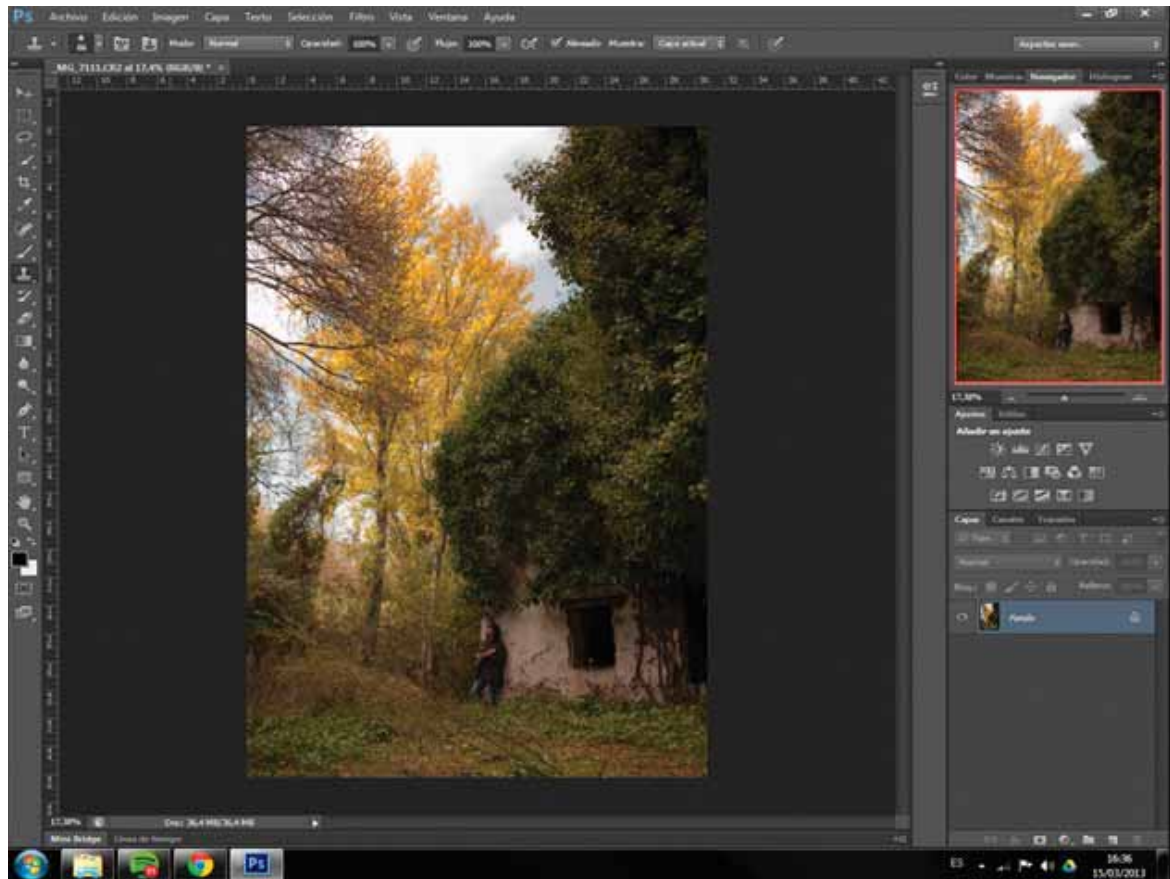
Mi forma de procesar las fotos parte de Lightroom en la mayoría de las ocasiones, pero si quiero detenerme más a procesar por zonas, termino en Photoshop, me apaño mejor con las capas y máscaras de capa. Aunque, como se ve en la primera miniatura, suelo utilizar la herramienta de degradado de LR para oscurecer/ aclarar ciertas partes de la imagen.

Como se ve en las diferentes capturas, selecciono las partes que considero oportunas para tratar de forma independiente, en este caso son todo capas de ajuste de Niveles. Posteriormente aplico un desenfoque gaussiano a la máscara para suavizar bordes, y si es necesario, vuelvo a pintar con un pincel suave a las partes que hayan podido ser invadidas por culpa de este desenfoque.

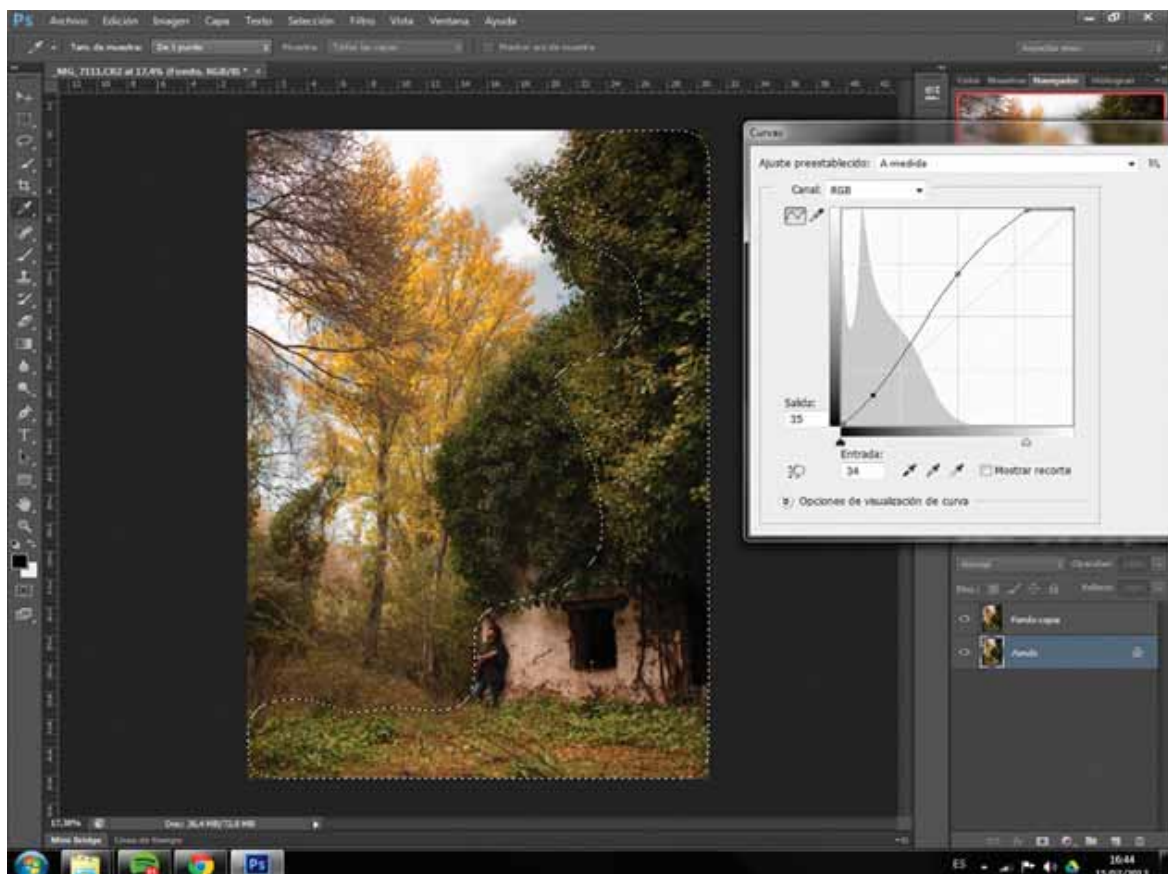
También, combino las capas de niveles con las capas de curvas, aunque reconozco que para estos ajustes zonales me he acostumbrado a los Niveles que me dan más confianza.

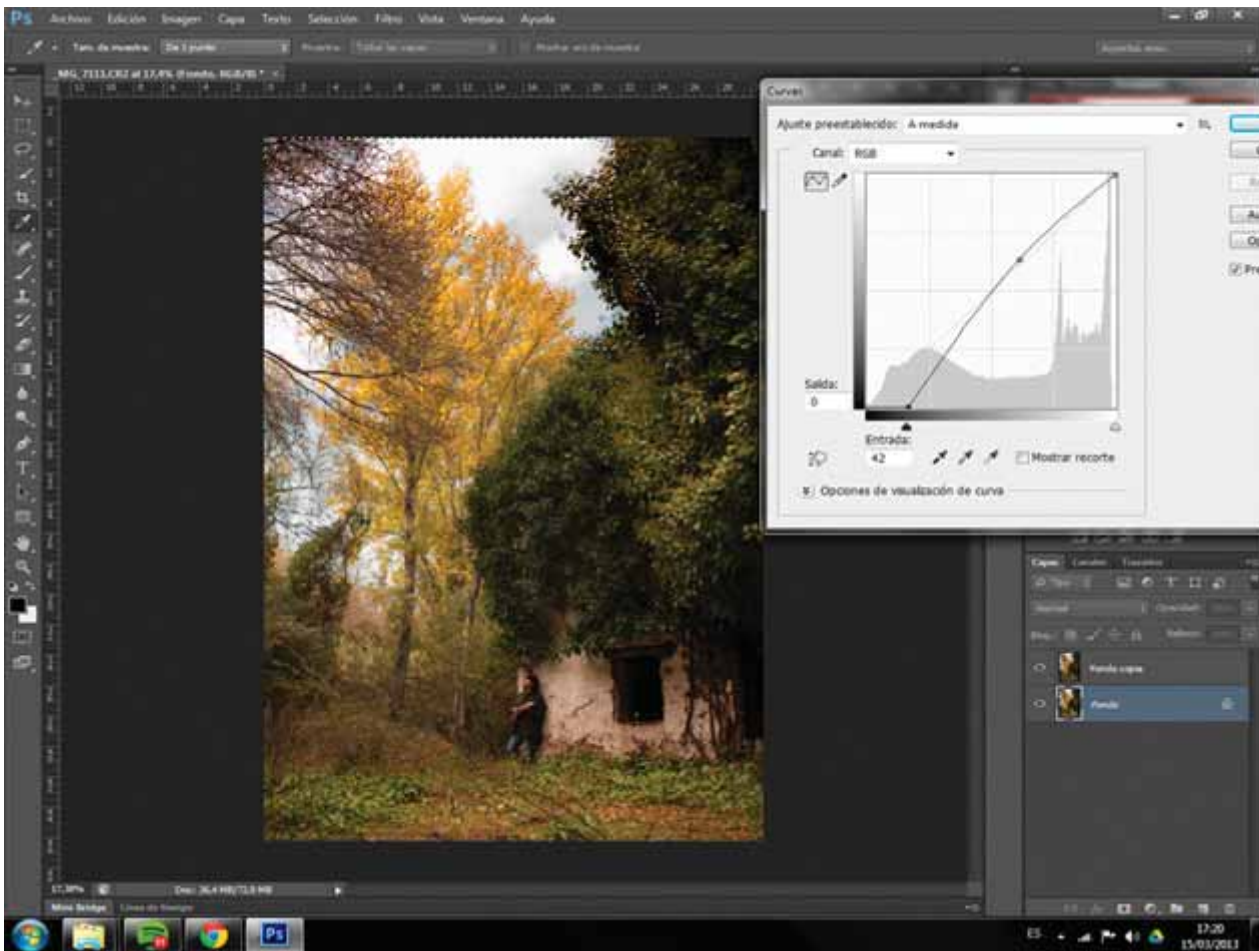


1- Imagen original.

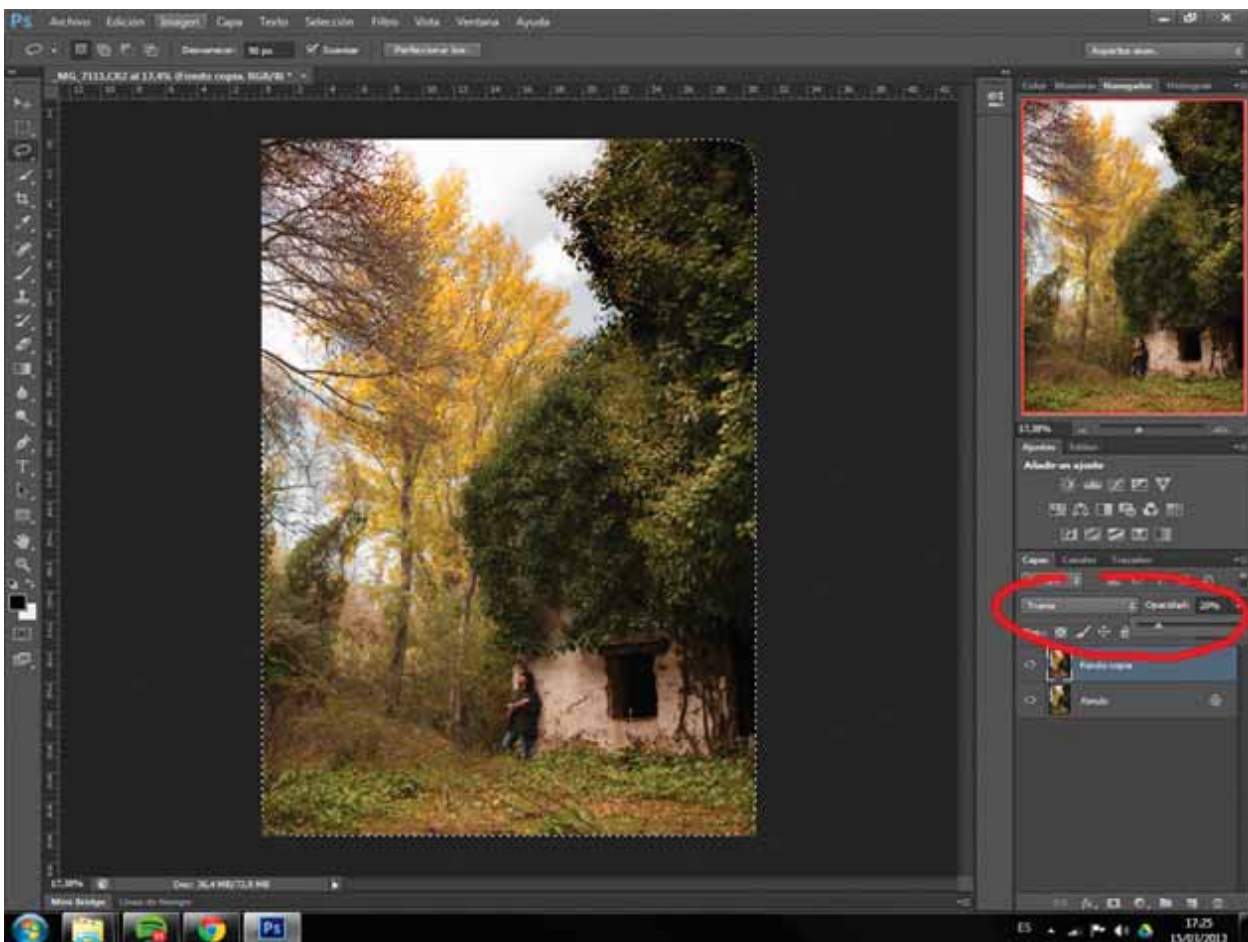


2 y 3- selecciono las partes donde vaya a darle más luz o menos, en este caso le doy más luz al suelo y las hojas del primer plano y quito al cielo para no quemarlo después al pasarlo a blanco y negro, un 90% con curvas.

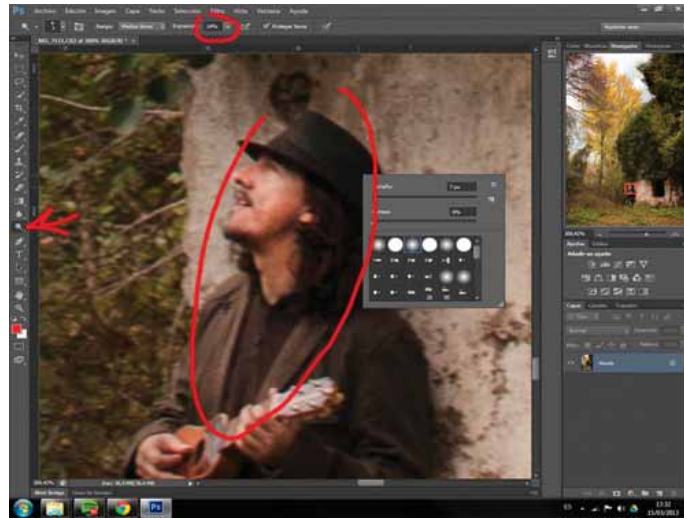




4- Selecciono dónde quiero más luz en general y le meto una capa con trama al 20% (en esta foto), siempre pensando en que va a ir en BN.



5- Con el pincel de sobreexponer y a un 24% le doy un pelín de luz en la cara.



6- Paso a BN en modo calcular y listo.



## Víctor Lucia (Nuskas)

**Pasos previos:** Importar el Raw a Lightroom y recortar un poco para recomponer, ajustar balance de blancos, niveles y tonos (reducir saturación del naranja y amarillo y aumentar luminancia de naranja, amarillo y azul). Exportar y abrir en CS3.

**Paso 1:** duplicar capa y

(a) seleccionar el área perfilada por los dos tiradores (= "esgrimistas");



(b) aplicar una suave "ese" con el control de niveles para darle un poco de contraste;

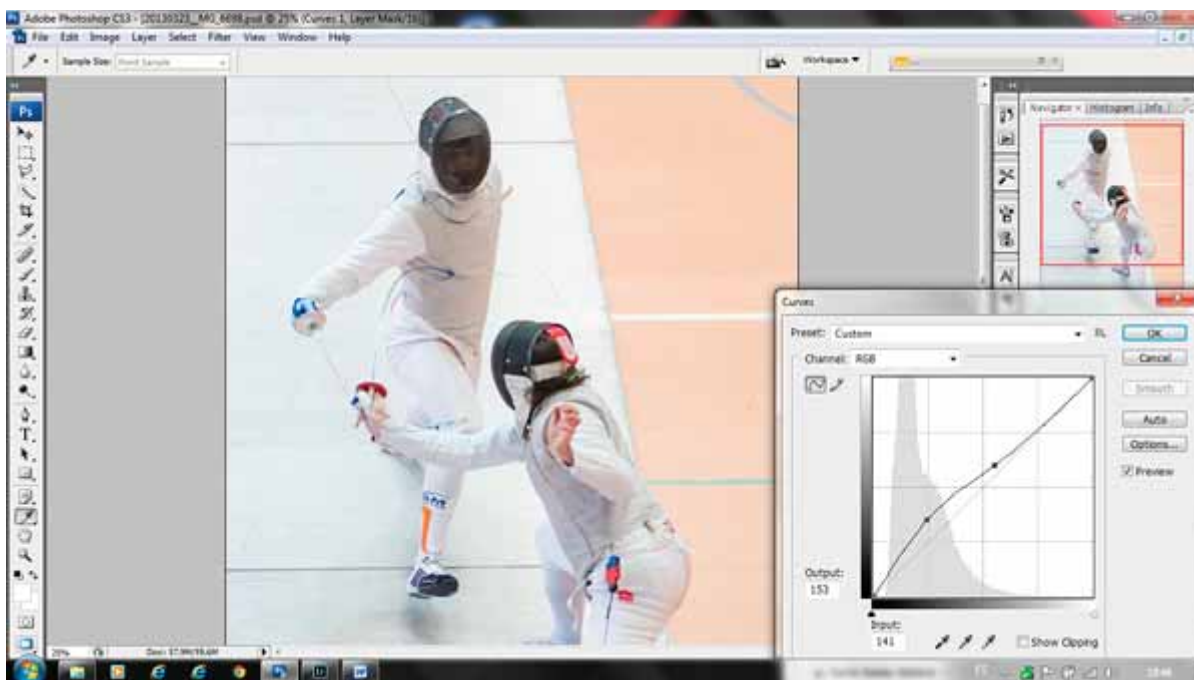


(c) invertir para seleccionar el área contraria a los tiradores para reducir saturación y aumentar ligeramente luminosidad (aquí no hay captura de pantalla, pues se utiliza la misma selección de área).

**Paso 2:** seleccionar el área naranja (triángulo derecho en la imagen) y reducir saturación y aumentar luminosidad mediante el control de color selectivo.



**Paso 3:** seleccionar la zona oscura de la cabeza de ambos tiradores y mediante el control de niveles, subir sombras.



Hasta aquí, el procesado que pretendía dar a esta foto.

Suelo utilizar mucho la herramienta de selección para discriminar áreas donde aplicar un suavizado (de tonos y/o luminosidad) o un enfatizado, según el caso.

También suelo emplear el control de color selectivo, generalmente para los blancos (darles uniformidad), los negros (para resaltar sin empastar) y los colores restantes para matizar los tonos y corregir levemente las dominantes.



He escogido esta foto, pues es representativa de lo que suelo hacer.

Pasos finales: reduzco el tamaño en tres o cuatro pasos (de 5000 píxeles a 4000, luego a 2000 y por último a 800 px) aplicando en cada uno de ellos una máscara de enfoque (smart sharpen) al 500% con 0,2 px de radio (hay fotos que piden una máscara de enfoque diferente, pero esto es lo habitual). Finalmente, conversión de perfil a sRGB, paso a modo 8 bits y guardar en jpg al tamaño "legal" en Caborian (más o menos)

La foto final:



## Alberto Puig (txikizuri)

No todos disponemos de los últimos modelos de cámaras y software, así que alcanzar el resultado final de una fotografía, puede necesitar de procesados más o menos complejos y todos hemos oído hablar del procesado por zonas o por partes de una fotografía. Como en botica, no existe una única receta a la hora de procesar las imágenes por zonas.

Personalmente y en algunas ocasiones, dependiendo del tipo de imágenes, suelo procesar las imágenes con Objetos Inteligentes. No me extenderé en el método, para ello ya existen por la red de redes infinidad de tutoriales y explicaciones varias, por ejemplo en [Dzoom](#) se puede encontrar una explicación sobre los objetos inteligentes con sus bondades y maldades, y también la aplicación de la técnica.

Básicamente, se trata de realizar tantos revelados Raw como zonas o partes en que se desea dividir la imagen. Ello nos permite modificar todos y cada uno de los parámetros del revelado desde el propio revelador Raw.

En la imagen que se muestra como ejemplo, he de decir primeramente que hubiese sido posible lograrla mediante fotografías sucesivas, modificando el balance de blancos desde la propia toma y posteriormente mezclarlas en Photoshop por medio de capas y máscaras de capas y por último afinar el resultado mediante capas de ajuste.



ANTES



DESPUES