

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

El objetivo inicial de este taller es simple, aprender algunas de las muchas cosas que se pueden hacer para mejorar y optimizar mi fotografía digitalmente.

El programa que utilizaremos es Adobe Photoshop, en su última versión, la 8 también llamada CS (Creative Suite). El PS es un programa de uso profesional, y como tal tiene una alucinante gama de opciones disponible, prácticamente es un saco sin fondo, por lo que en cierta medida estaremos usando cañonazos para matar moscas, pero lo usaremos por que el PS es ya de facto un estándar en manipulación digital de imágenes y sobretodo porque nos va a permitir ir creciendo a medida q vayamos progresando en conocimientos.

Partiremos desde el punto en el que ya tenemos la imagen digitalizada, sea porque la toma ya fue en formato digital (cámara digital) o porque hemos digitalizado luego la imagen con un escáner.

A continuación os expongo algunas consideraciones previas que hay que tener en cuenta, tomároslo como una especie de consejillos de todo a 100 antes de empezar.

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

Consideraciones previas sobre retoque digital de fotos:

-Antes de retocar nada de nada: Quizá lo primero que debemos resaltar es que antes de retocar nada en una foto, antes de empezar con la edición de la imagen en sí hay que mirar la foto y ser conscientes de cómo miramos esa foto. Es muy importante fijarse en el recorrido visual que hacemos, darse cuenta de qué partes son las que atraen más la atención. Por ejemplo, si en la imagen hay una figura humana es muy probable que esa figura humana sea el centro de atención, incluso si en realidad la foto es de una puesta de sol espectacular.

Una vez hayamos tomado nota mentalmente de qué zonas son los focos de atención, entonces y solo entonces nos podemos empezar a plantear qué es lo que le falta, le sobra, le falla, etc, a esa foto.

Nunca se debe perder de vista para qué y para quién va destinada esa foto. No es lo mismo el retoque que requiere una fotografía que solo va a ser vista en un monitor (lo que se ha dado en llamar “uso web”) que la misma foto si su destino es ser impresa en papel, ni es lo mismo una foto que va a ser escudriñada por los entrenados ojos de otros fotógrafos que una foto que vaya a ser mostrada ante los condescendientes ojos de mi tía Carlota.

Por regla general para web el retoque puede ser mucho más tosco que para imprimir, y de la misma forma si la imagen final la van a ver personas con conocimientos fotográficos o artísticos habrá que esmerarse mucho más y el retoque habrá de ser mucho más fino.

-Cúbrete las espaldas: Acostúmbrate desde tus primeros pasos en PS a cubrirte las espaldas, guarda copias de seguridad regularmente, no lo dejes, los discos duros fallan y cuando lo hacen ya no hay forma de recuperar esos datos (en realidad si la hay, pero es extraordinariamente costosa).

La cadena de acciones correcta debe ser esta:

- 1-Toma de imágenes
- 2-Descarga de esas imágenes al ordenador y borra las que estén claramente mal.
- 3-Copia de las imágenes descargadas a CD o DVD.
- 4- Copia de las imágenes descargadas a CD o DVD (si, dos veces, si falla un CD o un DVD ¿qué harás?)
- 5-Selección de imágenes que merecen un trabajo de edición.
- 6-Edición de las imágenes seleccionadas.
- 7-Copia de las imágenes editadas a un CD o DVD.
- 8-Copia de las imágenes editadas a un CD o DVD.
- 9-Impresión o envío de las imágenes editadas.

Si en tu caso la imagen que vas a trabajar no es digital de origen si no escaneada de la copia, del negativo o de la diapositiva entonces el proceso es el mismo pero substituyendo el paso 1 y 2 por escaneado de la imagen. El resto es igual.

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

Trabaja SIEMPRE sobre copias, nunca sobre los originales. Si sigues la cadena de acciones que he sugerido ya lo estarás haciendo, ya que siempre trabajarás sobre una imagen (la que descargaste en tu ordenador) de la que tienes un par de copias en CD o DVD. Esto es muy importante, no solo por que si algo va mal en el proceso de edición de la imagen siempre podrás volver a empezar con la imagen intacta, además hay una razón tecnológica, las herramientas de las que dispondremos en un futuro muy posiblemente nos permitan hacer cosas que hoy en día son imposibles o muy laboriosas.

-Hay otros mundos: Acostúmbrate a apartar la mirada del monitor unos segundos de vez en cuando, lamentablemente el ojo humano tiende a acostumbrarse a lo que está viendo, de forma que lo que estamos viendo como, por ejemplo, muy oscuro puede que no lo sea tanto una vez que volvamos a mirarlo con ojos frescos, y eso es especialmente así cuando se trata de detectar dominantes de color y colores irreales.

-El enfoque no es lo último: Deja siempre el enfoque de la imagen como penúltimo paso. ¿Por qué? Por que el proceso de enfocado puede provocar que aparezcan desagradables “rebabas” o artefactos al hacer cualquier proceso posterior global a la imagen, como por ejemplo corregir niveles o la saturación. Digo penúltimo proceso y no último como aparece en todos los manuales de PS porque la experiencia me dice que muchas veces puede aparecer al enfocar pequeñas motas de polvo que antes no se veían y que ahora si se ven al enfocar o cosas similares.

-No trabajes a ciegas: Calibra tu monitor y tu impresora lo mas correctamente posible, no es imprescindible que lo calibres todo profesionalmente (depende de lo serio que te vayas a tomar esto del retoque claro!), pero al menos si es necesario que hagas una calibración básica. Ten en cuenta que si trabajas con un monitor sin calibrar es exactamente lo mismo que si trabajases a ciegas.

En el mercado hay muchos programas de calibración, y hay soluciones para todos los bolsillos, incluso puedes utilizar la utilidad de calibración que tiene tu sistema operativo, no es que sea fantástica, pero es mejor que nada...

-Los imprescindibles (o casi): Por último a la hora de trabajar con PS hay un par de cosas que se hacen casi imprescindibles:

-RAM, RAM, RAM y más RAM!!!

-Tableta gráfica.

PS es un programa que demanda mucha RAM, y teniendo en cuenta que la RAM baja constantemente de precio es una inversión muy, muy, muy recomendable para hacer todos los procesos de forma mas rápida.

La tableta gráfica (no confundir con tarjeta gráfica!) en mi opinión es otro accesorio que realmente vale la pena tener, hay modelos para PC desde 60 ! y para mac desde unos 100 ! y realmente nos permite realizar los trabajos mas finos de PS con muchísima mas comodidad que con un ratón. De hecho, una vez que te acostumbras a ella, se te hace incomodísimo tener que editar imágenes usando solo el ratón.

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

Si además pretendes imprimir tus trabajos con un mínimo de calidad tendrás que sumarle a tu equipo una impresora fotográfica o llevarlo a un laboratorio.

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

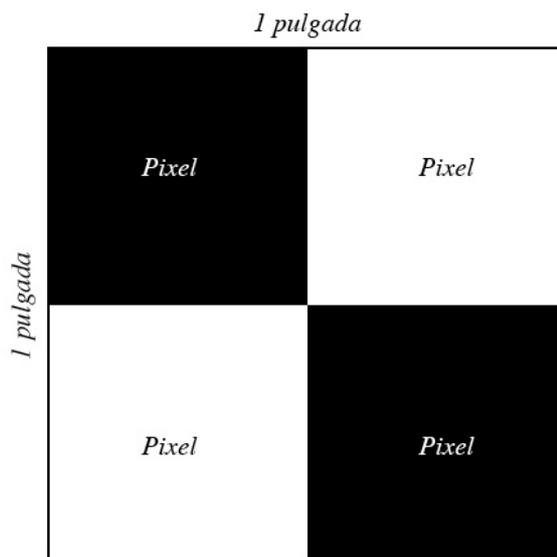
Antes de meternos a ver las técnicas lo primero será dar unas breves nociones sobre píxeles, resolución y tamaños de imagen. Veremos además las resoluciones apropiadas para cada trabajo al final.

Resolución y tamaños de imagen: Lamento comunicaros que esta es la dosis imprescindible de teoría aburrida. Lo siento pero es imposible trabajar con fotos digitales con una cierta garantía de éxito sin tener claros estos conceptos que os detallo a continuación, así que respirad hondo y al ataque.

¿Qué es un pixel?: El nombre de pixel viene de “picture element”, es decir elemento de fotografía. Basicamente un pixel es un punto con información sobre color, saturación, y brillo. Lo que es un poco mas importante y que cuesta entender al principio es que los píxeles NO tienen un tamaño determinado. Pero esto es algo que trataré de explicar cuando hablemos de resolución.

Resolución: Cantidad de píxeles que se muestran por unidad de longitud, por lo general se mide en pixeles por pulgada (ppp) o pixeles por centímetro.

Bueno ahora combinemos los dos conceptos. Si yo tengo una imagen de una pulgada de lado y a una resolución de dos píxeles por pulgada lo que tengo es una imagen que tiene 4 píxeles.



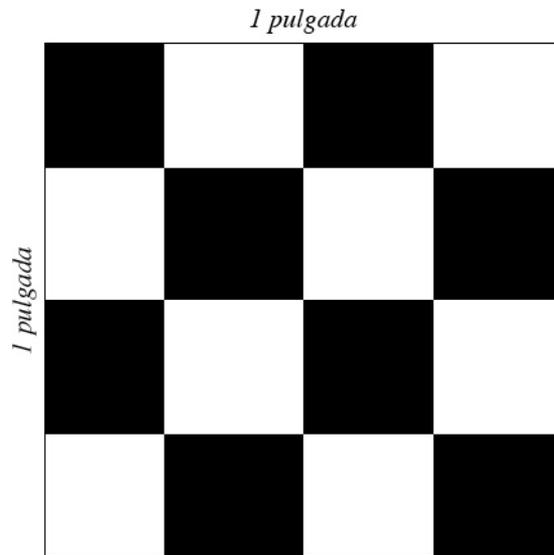
PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

Y una imagen también de una pulgada de tamaño de lado, pero a una resolución de 4 ppp, lo que nos da es una imagen con 16 píxeles, pero lo importante aquí es entender que la imagen sigue teniendo el mismo tamaño físico, de lado sigue midiendo una pulgada, lo que ha cambiado es la cantidad de información que hay contenida en esa imagen, y sobretodo que los píxeles son ahora más pequeñitos.



Por tanto lo que nos debe quedar muy claro es que hay siempre dos parámetros a considerar, la resolución (medida en píxeles por pulgada o ppp) y el tamaño físico (medido en pulgadas habitualmente, aunque también en píxeles o centímetros).

Obviamente cuanto más información tenga una imagen más nítida será. Así siendo el tamaño físico idéntico una imagen a 72ppp se verá (impresa) mucho peor que una a 300ppp. En el monitor las verás igual por que la resolución máxima de un monitor es 72ppp.

Bueno pues hasta aquí lo que yo considero imprescindible saber desde el punto de vista teórico.

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

Para no hacernos más líos expongo a continuación una tabla sobre resoluciones relacionadas al uso que le vayamos a dar a la imagen.

-Uso en pantalla exclusivamente (para web o para correo electrónico): 72ppp y tamaño físico adaptado al monitor, aunque normalmente en fotos horizontales y a una resolución de monitor considerada “estandar” de 800 x 600 la imagen no debería tener más de 500 píxeles en su lado mayor si es horizontal y de 400 píxeles si es vertical, de forma que la veamos en su totalidad en la ventana del navegador.

-Uso para imprimir: Mi consejo personal es que utilicéis una resolución de 300ppp y de tamaño físico el tamaño de la hoja sobre la que se vaya a imprimir, aunque he de decir que muchas veces nos basta con la mitad de resolución, es decir 150ppp.

-Podríamos hablar también de una resolución intermedia entre las dos anteriores, que sería para imprimir en casa con impresora de inyección de tinta, y que debería ser entre 150 y 200 ppp y el tamaño físico de la hoja sobre la que vayamos a imprimir. Realmente en las impresoras actuales esta resolución es mas que suficiente y rarísima vez notaremos diferencia entre esta resolución y la de 300ppp.

Entonces ¿por qué recomendé usar 300ppp? Pues porque así matamos dos pájaros de un tiro, por un lado tenemos calidad suficiente para imprimir en casa en la impresora doméstica, y por otro tenemos también calidad suficiente para imprimir en laboratorios o imprentas. La diferencia de peso entre un archivo y otro, teniendo en cuenta lo baratos que están hoy en día los dispositivos de almacenamiento, no debería ser lo que nos haga decantarnos por una u otra versión.

¿Puedo cambiar la resolución de una imagen? Pues depende, lo más seguro es decir que si puedes reducirla, pero no debes aumentarla.

La razón es bien sencilla, imagina que tienes una caja con cubitos de colores (rojos, verdes y azules), digamos que en esa caja hay 50 cubitos de colores por lado, es decir $50 \times 50 = 2500$ cubitos. Esos cubitos de colores forman una preciosa imagen que es nada menos que la Gioconda. Bueno pues ahora imagina que lo que tu quieres es ampliar esa imagen final al doble de su tamaño, así que lo que haces es colocar los cubitos que tienes en una caja del doble de tamaño. La imagen es mayor ahora? Obviamente no, lo que tienes es una caja con mucho espacio vacío pero con una imagen de la Gioconda a su mismo exacto tamaño que antes. Así que lo que decides hacer es intercalar cubitos de colores extra que tienes entre algunos de los cubos que forman tu Gioconda para lograr ampliar esa sonrisa misteriosa. Al final el resultado según lo mañoso que hayas sido puede ser bastante aceptable o francamente lamentable, con una Gioconda con cara de fabada caducada, recién levantada un domingo por la mañana después de toda la noche del sábado de farra con el señor Giocondo.

Bueno pues los cubitos son los píxeles y tu caja es el tamaño físico de la imagen. Photoshop hace exactamente lo que tu haces intercalando cubitos, se inventa píxeles (interpolación se llama) para poder ampliar la imagen, y eso provoca que la imagen final pierda calidad con respecto al original. Si el destino final de la imagen es solo para pantalla y la ampliación no ha sido muy exagerada puede que cuele, pero para impresión es casi imposible que no se note. Sin embargo y para hacer el proceso en

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

sentido inverso todo es mucho más sencillo, por que quitar píxeles no altera tanto la calidad como ponerlos aleatoriamente.

Una cosa más; las cámaras digitales son incapaces de cambiar la resolución de una imagen, son casi siempre a 72ppp (algunas a 180ppp). ¿cómo entonces consiguen imágenes tan nítidas? Pues simplemente variando los otros parámetros, haciendo que el tamaño físico sea enorme.

De esa forma tendremos tanta información que luego con PS podremos cambiar el tamaño físico de la imagen y la resolución para ajustarla a nuestras necesidades sin perder calidad.

Lo importante es hacer el cambio de tamaño correctamente. Cuando queremos adaptar una imagen de alta calidad de una cámara digital e imprimirla en un tamaño razonable (por ejemplo en DIN A4) lo que hacemos es lo siguiente:

-Menú imagen/tamaño de imagen, se nos abrirá un cuadro.

2-En ese cuadro aparecen todos los parámetros de la imagen, si lo que queremos es cambiar uno de los parámetros y que los demás cambien en consonancia (en nuestro ejemplo, aumentar la resolución, reduciendo el tamaño físico) hay que deseleccionar la opción “remuestrear la imagen”, y entonces ya podemos meter el tamaño de uno de los lados de una hoja Din A 4 que PS se encargará de hacer el resto de los cambios.

Teniendo estos conceptos claros, y la norma de web=72ppp, impresión 300ppp es fácil ya empezar a andar el sendero de la fotografía digital no?

Nota importante: Si cambias uno solo de los parámetros manteniendo el resto igual estarás degradando la imagen, evita hacer esto salvo que sea para reducir una imagen de resolución y tamaño.

PHOTOSHOP PARA FOTOGRAFOS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

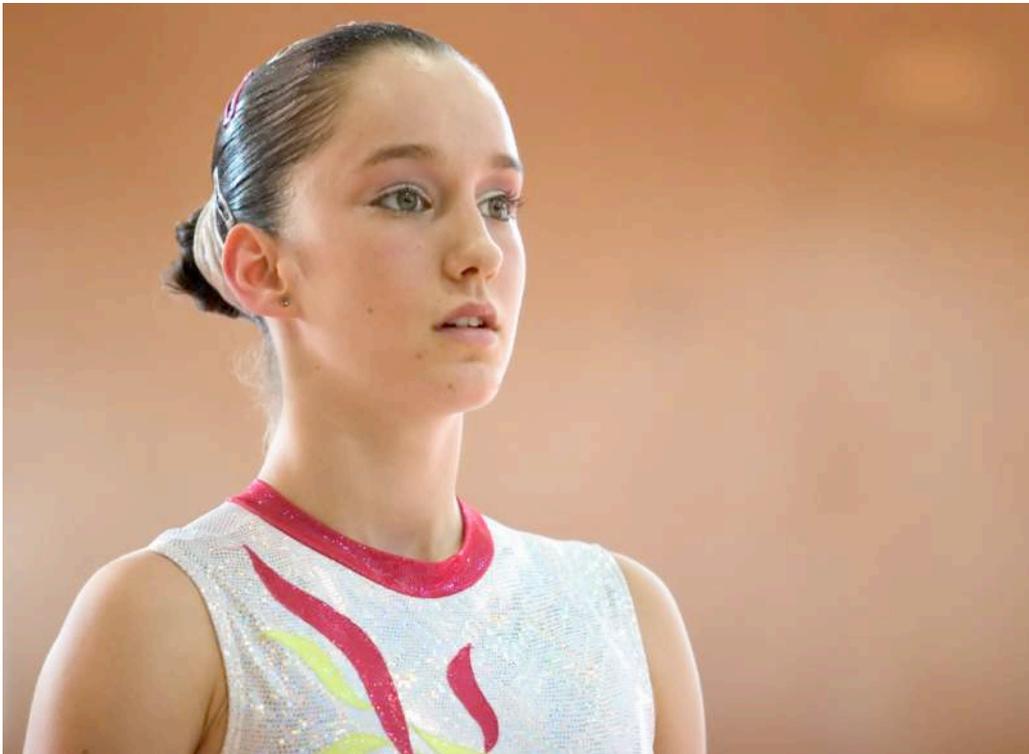
Cirugía plástica sin pasar por el quirófano y mucho mas barata (1ª parte):

Retoque de retratos

En prácticamente todos los retratos hay una parte de la imagen que atrapa la mayor parte de la atención, muy por encima de cualquier otra parte: los ojos. Así que vamos a empezar por darles mas chispa, por hacer que resalten mas que nunca.

Como en todos los casos en los que se retoca para resaltar y no para deformar hay que tener mucho cuidado de no pasarse retocando, lo ideal es que el que lo vea no se de cuenta de que está retocado (salvo que sea foterero y sepa de estas cosas claro), pero que cumpla su función y resalte la imagen.

Trabajaremos con esta imagen de la gimnasta Sheila Ruiz (© Dana, usado con permiso de la autora):



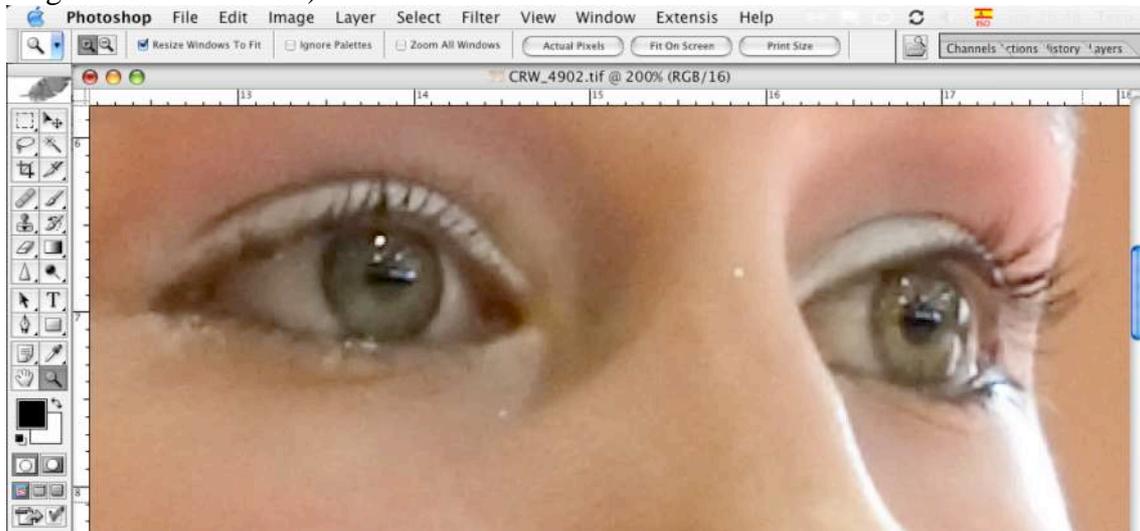
PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

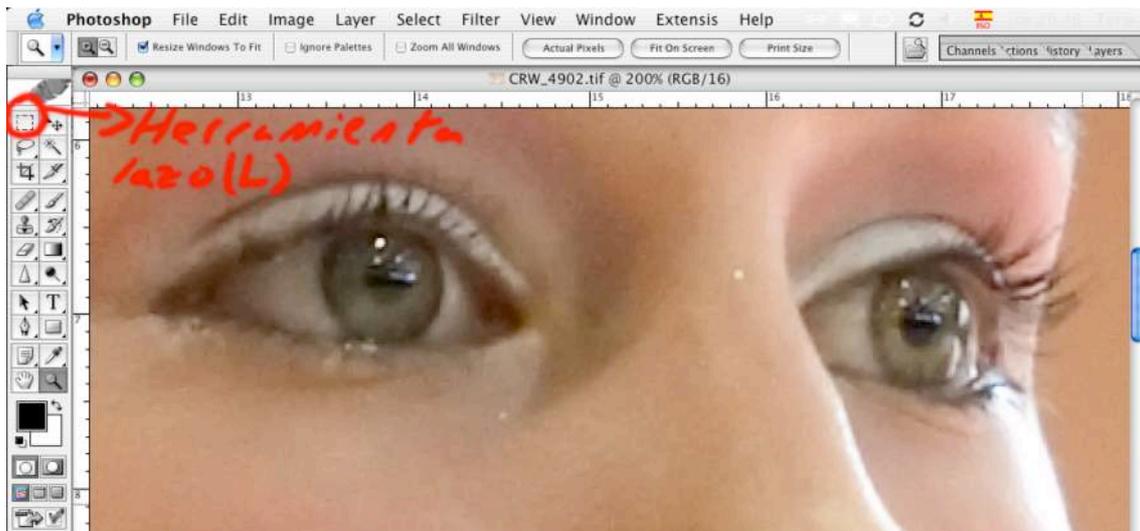
Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

1-Ampliamos la imagen hasta que los ojos ocupen la totalidad de la pantalla disponible (si tu monitor es pequeño, a lo mejor debes conformarte con que se vea un solo ojo, y luego te mueves al otro):



2-Pulsa L para activar la herramienta lazo (alternativamente puedes simplemente seleccionarla de la paleta de herramientas):



PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

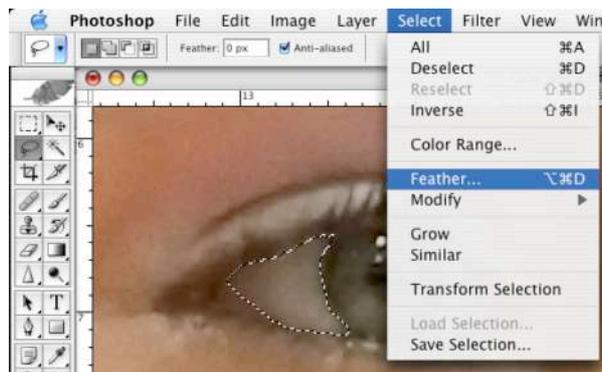
Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

3-Con cuidadín selecciona la zona blanca de los ojos (en palabras técnicas “el conjuntivo” del ojo), no es necesario que seas muy preciso con la selección, pero trata de no salirte de la zona blanca. Cuando uno se enfrenta a este tipo de trabajos es cuando de verdad nota la diferencia entre trabajar con tableta gráfica y ratón óptico o hacerlo con un simple ratón. Recuerda que no tienes que hacer la selección toda de una vez, para añadir selecciones a una selección hecha, como tendrás que hacer aquí por ejemplo cuando tengas la selección de un ojo hecha y tengas que añadir la siguiente, tan solo deberás pulsar la tecla “mayúsculas” antes de hacer la selección (verás que aparece un pequeño símbolo de suma). Para quitar partes de una selección ya hecha (ideal para corregir rebabas) hay que pulsar la tecla “alt” (y te aparecerá el consabido simbolito de resta).



4-Ahora vamos a calar la selección, eso significa que vamos a suavizar los bordes, de forma que no haya un borde muy marcado entre lo seleccionado y lo no seleccionado sino q haya una transición suavcita. Para calar dale a alt + control + D (maqueros: alt + manzanita + D):



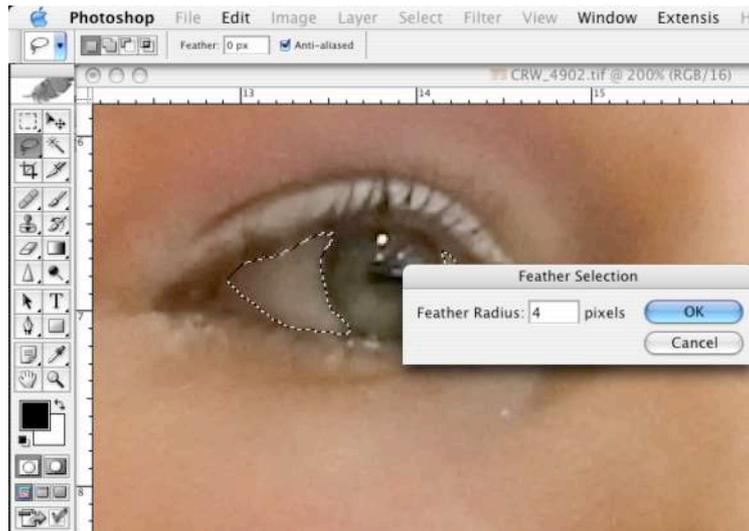
5- Te aparecerá un cuadro en el que has de meter el valor de calado que le quieras dar, por lo general mantente en valores bajitos, entre 1 y 3 para fotos a baja resolución y entre 3 y 5 para fotos a alta resolución aproximadamente):

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

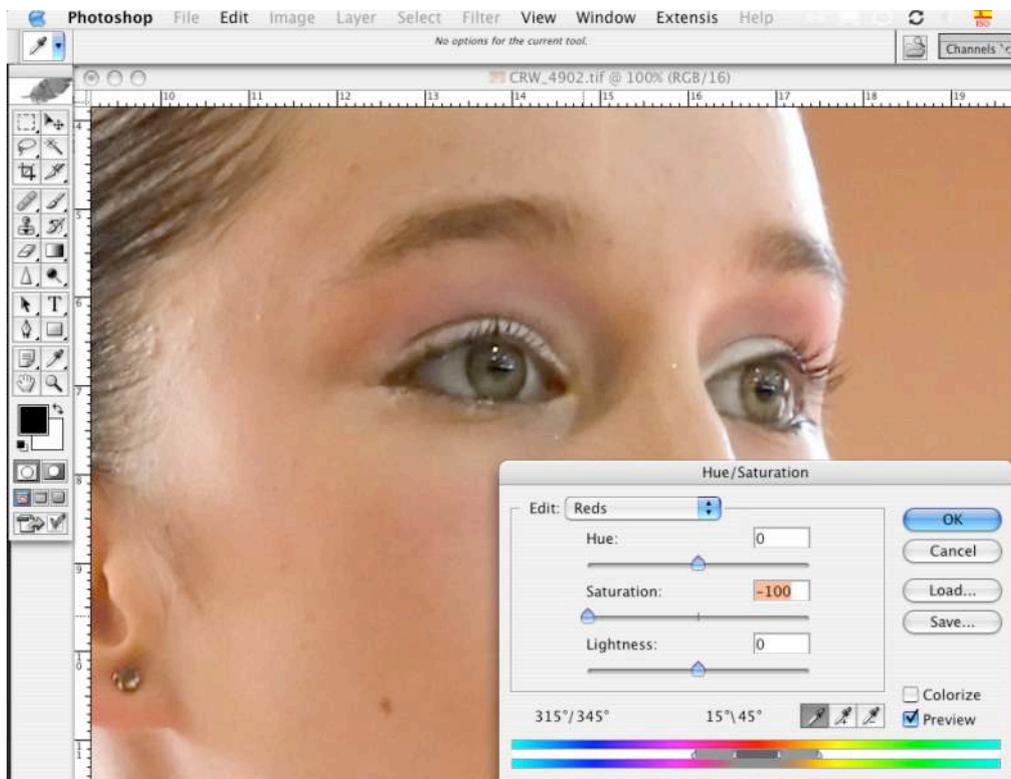
Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es



6-Pulsa control + H (maqueros: manzanita +H), con eso habrás escondido la selección, y eso te ayudará a ver mejor lo que haces (si no te quieres parender el atajo puedes ir al menú “vista” y deseleccionar “extras”, pero yo creo q es + rápido atajando ¿no?). Pulsa ahora control + U (maqueros: manzanita + U) para que te aparezca la ventana de tono/saturación (¿sigues sin hacerme caso con lo de aprenderte los atajos de teclado?... tu verás! Vete al menú “ajustes” y ahí a “tono/saturación”).

Lo primero que suele ser necesario hacer es desaturar los rojos, para que desaparezcan las venitas que se suelen ver en esa zona:



Fijate como he seleccionado del menú “editar” el color rojo y he bajado del todo la saturación. Normalmente con eso basta, pero hay situaciones en los que el blanco aún

PHOTOSHOP PARA FOTEROS

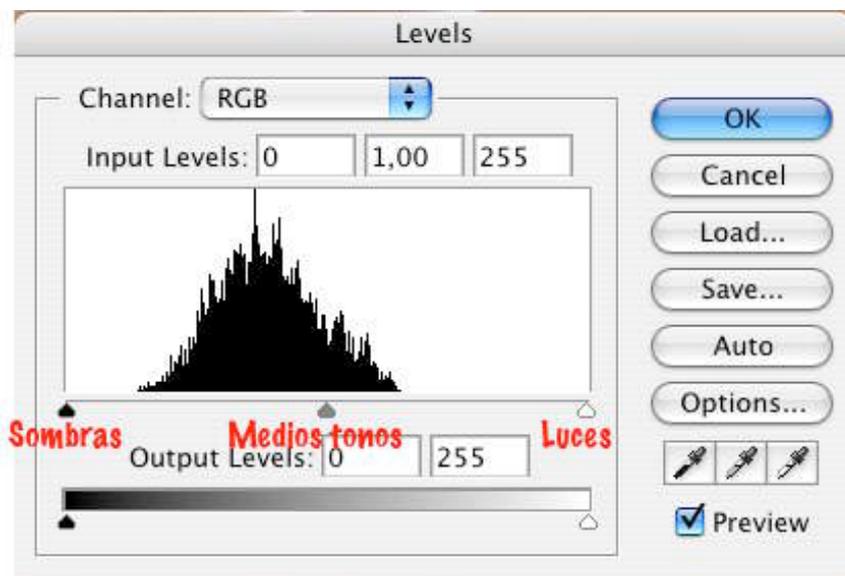
Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

no es blanco, suele tener una dominante azulada que quitaremos seleccionando los azules (y/o cianes) y bajándoles la saturación. El blanco nunca es un blanco puro, porque si no chocaría mucho con el resto de la imagen, pero aquí no te puedo dar ninguna receta mágica, eso es cuestión de ir mirando como va quedando antes de darle al OK.

7-Ahora que ya tenemos un tono blanquecino lo que tenemos que hacer es aclararlo y eso lo haremos usando los niveles (se puede hacer también con curvas, pero es mas sencillito con los niveles). Pulsa L (menú ajustes/niveles si no quieres atajo) para que te aparezca la ventana de los niveles y no te asustes. Eso que te ha aparecido es el histograma, una representación gráfica de la información que hay en la foto. Lo que tienes que saber es que los tres triangulitos que aparecen abajo corresponden, de izqda a derecha a:



- Triangulito negro: Corresponde a los tonos mas oscuros de la imagen (sombras).
- Triangulito gris: Corresponde a los tonos intermedios de la imagen (medios tonos).
- Triangulito blanco: Corresponde a los tonos mas claros de la imagen (luces).

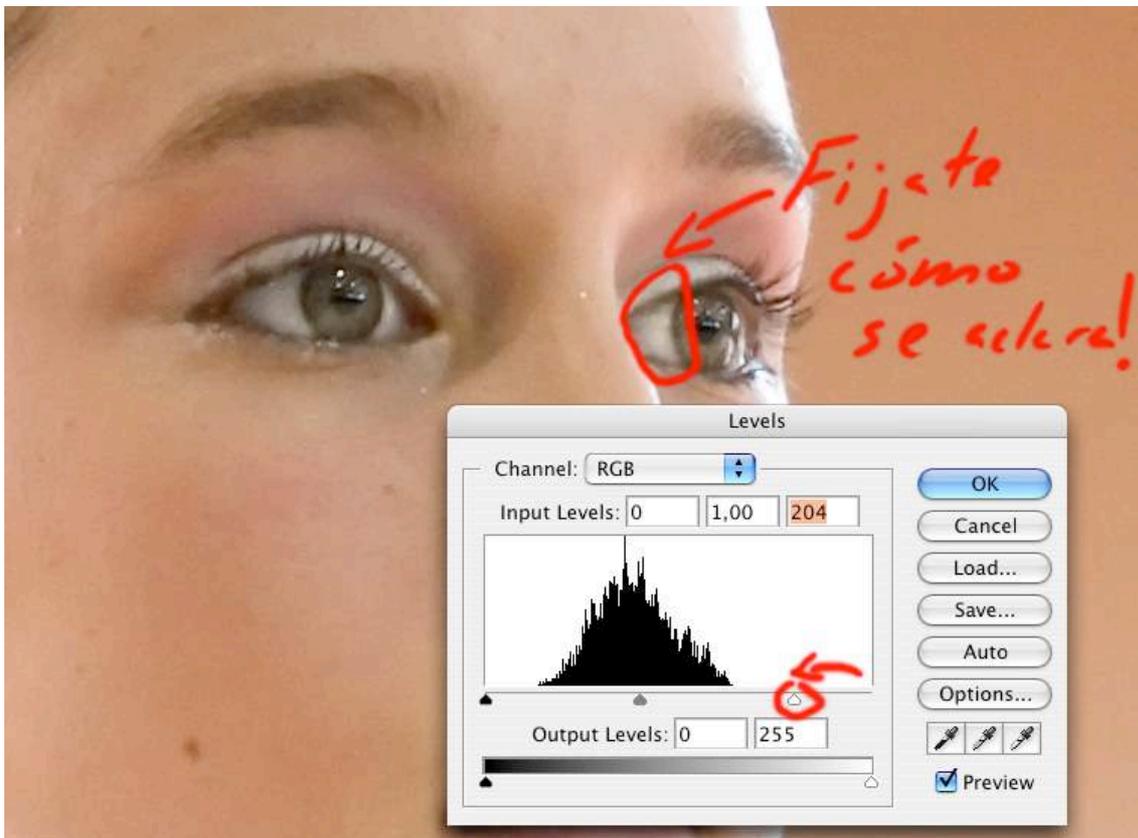
PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es

8-Mueve el triangulito blanco hacia la izquierda y observa detenidamente el efecto que tiene en tu imagen, sobretodo ¡NO TE PASES!. Recuerda que el resultado ha de ser natural, no debe ser evidente que ha sido retocado.



9-Deselecciona el blanco de los ojos pulsando control + D (maqueros benditos: manzanita + D). ¡Prueba superada! Esta es la versión final de la imagen:



Y esta la versión de la que partíamos:



PHOTOSHOP PARA FOTEROS

Una guía de todo a 100 directa al grano

Autor: Teco (Pablo Salto-Weis)

tefocoto@yahoo.es