

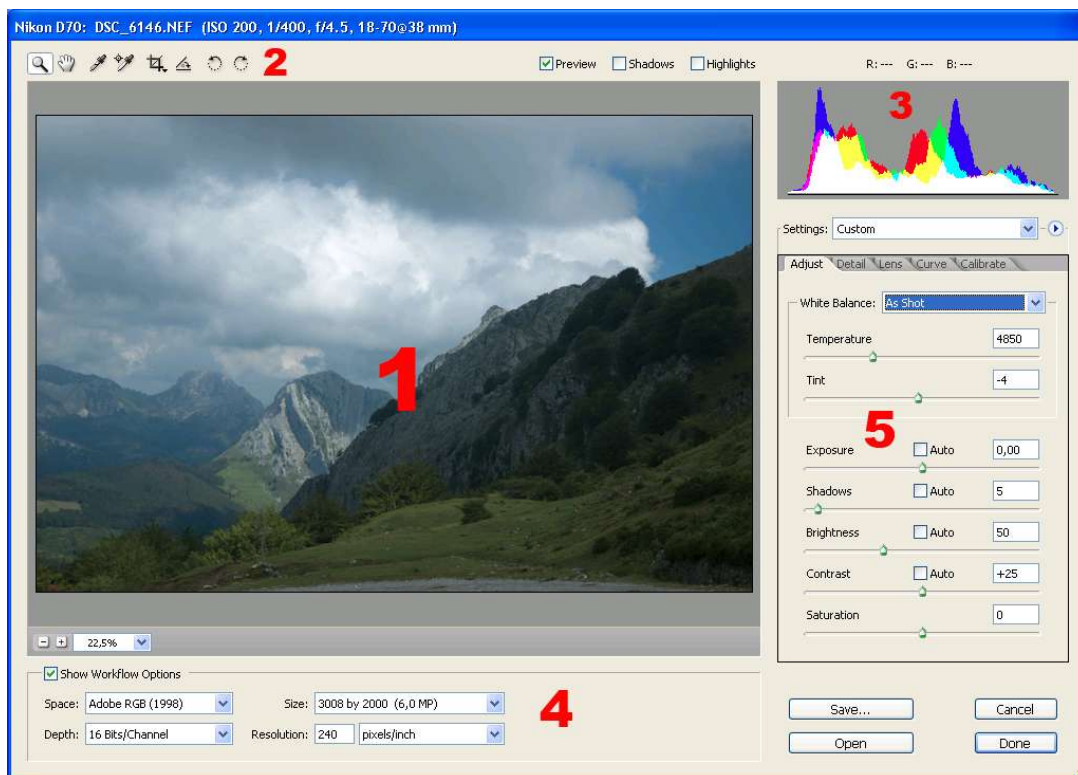
Procesar RAWs con Adobe CameraRAW.

Mi planteamiento a la hora de procesar los archivos RAW es tocarlos lo minimo imprescindible y hacer los ajustes fuertes con el Photoshop, lo hago asi por que me parece que las herramientas de cameraRAW son un poco basicas comparadas con los miles de ajustes y posibilidades que da el PS.

Un pequeño comentario antes de empezar, a pesar de que el formato RAW nos da un cierto margen de error a la hora de captar la exposicion, es buena idea esmerarse lo mas posible en hacerlo correctamente por que las manipulaciones posteriores siempre dejan huella, en forma de ruido o artefactos.

Lo que voy a contar vale casi igual para el PS CS y para el CS 2. Para empezar hay que descargar el plugin de la pagina de Adobe (www.adobe.com) y colocarlo en el lugar que nos indican las instrucciones, despues, si teniamos abierto el PS, lo reiniciamos y ya tenemos el plugin disponible. Al intentar abrir cualquier archivo RAW con photoshop nos aparecera el cuadro de dialogo cameraRAW.

Este es el aspecto general del interfaz, para empezar haremos un repaso rapido y despues veremos algunas opciones con mas detenimiento:



1 - Vista de la imagen que estamos manipulando, aqui podremos ver los ajustes segun los hagamos. Justo en el borde inferior izquierdo de esta ventana tenemos un +, un - y el porcentaje de ampliacion o reduccion al que estamos viendo la imagen.

2 - Barra de herramientas. Una serie de herramientas que nos serán muy útiles para manipular la imagen, de izquierda a derecha:

- **Lupa:** aumentar o disminuir el tamaño al que se muestra por pantalla la imagen. Otra manera más rápida de hacer esto es usar Ctrl++ para aumentar y Ctrl+- para disminuir.
- **Mano:** si el tamaño de la imagen es más grande que la ventana que la contiene con esta herramienta podremos desplazarla para visualizar el área que nos interesa (esta herramienta se puede activar temporalmente pulsando la barra espaciadora).
- **Cuentagotas (balance de blancos):** por eso, para ajustar el balance de blancos (lo explico más adelante).
- **Cuentagotas (muestras de color):** escogiendo esta herramienta podemos tomar muestras de color que quedarán presentadas justo debajo de la barra de herramientas.
- **Recortar:** recortar la imagen.
- **Alineado:** herramienta para alinear (horizontes por ejemplo).
- Las dos siguientes sirven para girar las imágenes 90° a la izquierda y a la derecha.

3 - Histograma, representa como van afectando los ajustes que hagamos al tono general de la imagen. Lo de los histogramas es una movida, cuando saque tiempo ya haré otro manual sobre eso :-).

4 - Estos ajustes no afectan al aspecto general de la imagen, con estos controles asignamos espacio de color a la imagen y configuramos la salida del plugin: 16 Vs 8 bits, resolución,...

5 - Cuadro de pestañas donde se encuentran agrupados los reguladores con los que podemos ajustar el aspecto de las imágenes.

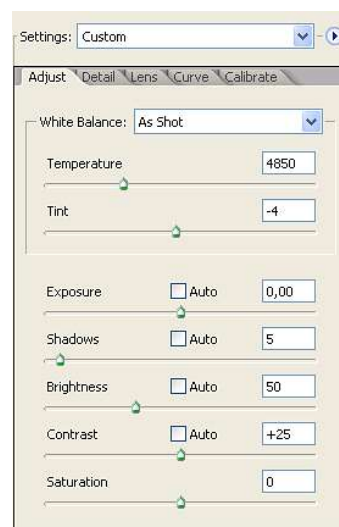
Como decía arriba hay un montón de opciones que nunca he utilizado (y que, seguramente, nunca utilizaré), algunas de ellas se más o menos para que sirven, pero otras no tengo ni idea.

Pestaña **Adjust:**

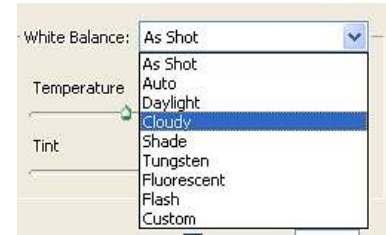
Aquí haremos los primeros retoques a las imágenes recién abiertas.

El primer paso es ajustar el balance de blancos, con este ajuste podemos cambiar el color global de una imagen para que de una impresión general de tonos más fríos o más cálidos.

Podemos hacerlo de tres maneras: por medio del desplegable, con los tiradores o con el cuentagotas.



- **Usar los ajustes preconfigurados del desplegable**, es la manera mas comoda y rapida pero tambien la menos flexible, lo podemos usar de situacion inicial y luego afinarlo con los tiradores. Tenemos varias opciones (luz del dia, nublado, flash, bombilla,...), si sabemos en que condicones se tomo la imagen solo tenemos que elejir la opcion preestablecida y olvidarnos, si no sabemos las condiciones exactas podemos ir probando hasta encontrar uno que se ajuste a lo que queremos.



Resultado de algunos de los ajustes preconfigurados.

- **Usar los tiradores.** Lo que la opcion anterior hace realmente es mover los tiradores **Temperature** y **Tint** (Temperatura y Matiz) a una posiciones preestablecidas, asi podemos prescindir de lo prefijado y hacer los ajustes totalmente a pinrel.

Empezaremos con el tirador **Temperature**, lo que conseguimos con este es que si lo movemos hacia la izquierda los colores de la imagen se aproximaran al azul y si lo movemos a la derecha los colores se desplazaran hacia el amarillo. El regulador **Tint**, si lo movemos a la izquierda desplazara los colores de la imagen hacia el verde y hacia la derecha al magenta.

Conclusion: izquierda = tonos frios y derecha = tonos calidos.

- **Usar la herramienta cuentagotas (balance de blancos).** Si lo que queremos es conseguir una imagen con tonos completamente neutros usaremos esta herramienta, para ello seleccionamos la herramienta cuentagotas y buscamos una zona de la imagen que no deba tener color (es buena idea buscar blancos puros o zonas quemadas) y hacer klik en ella.

Tal y como sucedia antes si no nos gusta el aspecto o queremos darle algun matiz calido o frio solo tenemos que reajustar los tiradores.

La idea resumen es que no existe un equilibrio de blancos perfecto o una receta que se pueda aplicar sin duda de equivocarse, todo depende de nuestros gustos y de la idea que tengamos para la imagen final.

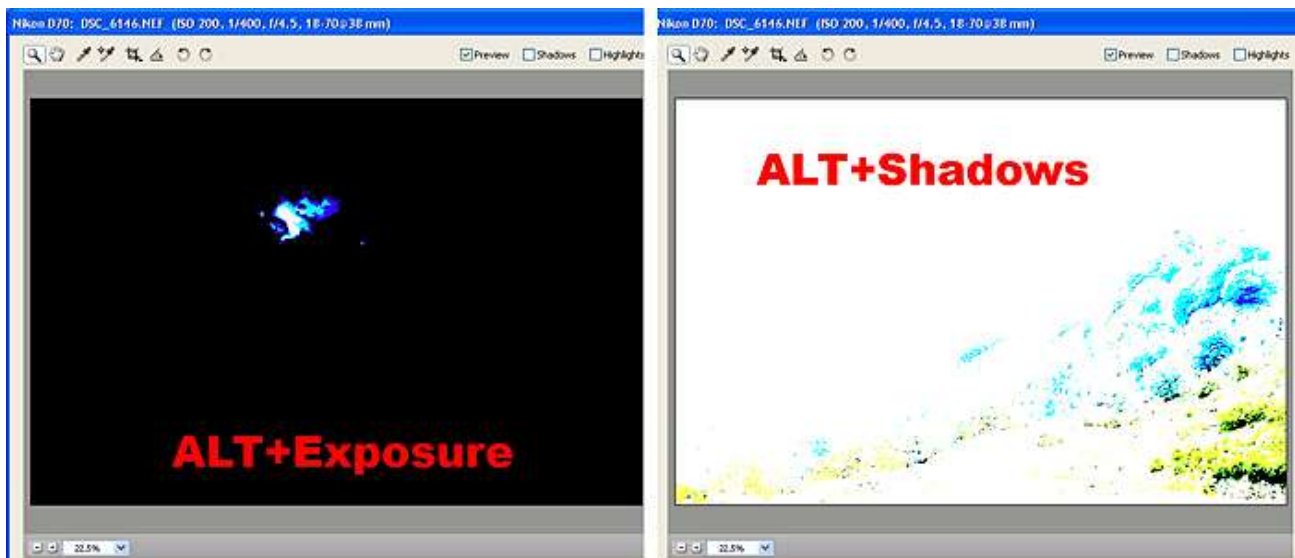
Después de ajustar el balance de la imagen puede ser necesario seguir ajustando el aspecto de la imagen, en la parte de abajo de la pestaña Adjust encontramos varios tiradores más.

El tirador **Exposure** lo que hace es controlar el brillo de las zonas más luminosas de la imagen, si lo movemos a la derecha cada vez más zonas de la imagen se convierten en blanco puro, se queman (perdemos detalle). El tirador **Shadows** es el que controla el grado de oscuridad de las áreas más oscuras, a medida que lo movemos hacia la derecha cada vez más zonas oscuras tenderán al negro puro (una vez más perderemos detalle).

Estas herramientas son bastante cañeras y si las queremos usar a ojo no hay que perder de vista el histograma para no tener disgustos más tarde.

Hay una manera bastante fácil de saber donde está el límite en el que empezaremos a perder detalle. Comenzare el ejemplo con el tirador Exposure, el truco consiste en pinchar en el tirador mientras tenemos pulsada la tecla **Alt**, se pondrá toda la imagen negra (si tenemos zonas totalmente quemadas y sin detalle directamente aparecerán blancas) y podremos empezar a mover el tirador a la derecha. Primero empezarán a aparecer zonas de diferentes colores, eso quiere decir que empezamos a perder detalle pero esas zonas aún no son blanco puro. Cuando aparezcan zonas blancas quiere decir que ahí hemos perdido absolutamente todo el detalle. En principio esto no es deseable con lo cual ahí estaría el límite, pero todo depende de lo que queramos conseguir.

Si pinchamos en el tirador Shadows con la tecla **Alt** pulsada toda la imagen se pondrá blanca (si hay zonas ya tan oscuras que no tienen detalle aparecerán en negro), si movemos el tirador hacia la derecha empezarán a aparecer colores indicando pérdida parcial de detalle, cuando aparezca color negro quiere decir que estamos perdiendo todo el detalle.



Aspecto de las pantallas usando Alt+Exposure y Alt+Shadows.

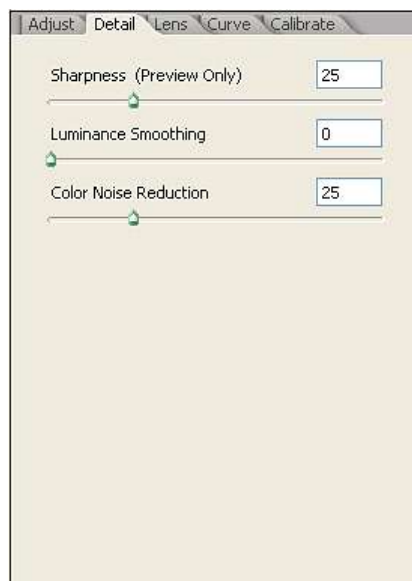
El tercero en discordia es el tirador **Brightness**. Por resumir un poco podemos decir que Exposure se ocupa de las luces, Shadows de las sombras y Brightness de los tonos medios.

La posición neutra es 50, si lo movemos a la izquierda oscureceremos los tonos medios y si lo movemos a la derecha los aclararemos. En este tirador no tenemos la opción de usar la tecla Alt para ver cuando nos pasamos así que hay que estar al lado del histograma y fijarnos que no haya picos en los extremos del histograma que indicarían posible pérdida de detalle. Si aparecen, y dependiendo de si aparecen en las luces o en las sombras, tendremos que reajustar los tiradores Exposure y Shadows.



Los dos tiradores que quedan son **Contrast** y **Saturation**, pero creo que es más cómodo y flexible hacer esos ajustes directamente en Photoshop. En caso que queráis utilizarlos siempre con mucha prudencia y siempre es preferible quedarse corto que pasarse.

Pestaña **Detail**:



Lo cierto es que no he utilizado esta pestaña nunca, lo unico que pudo decir que por defecto aplica una mascara de enfoque pero solo a la previsualizacion no a la imagen final (lo que me parece una configuracion bastante razonable).

Los otro dos ajustes hacen una especie de reduccion de ruido, sobre todo el que se llama Color noise reduction intenta difuminar todas las motas que aparecen en una imagen (por utilizar ISOs altas) asemejandolas lo mas posible a los colores que la rodean.

Hay que tener cuidado con estos reguladores por que el resultado de pasarse con ellos suele ser una imagen atenuada y sin definicion.

Pestaña **Lens**:

Tampoco esto lo he utilizado nunca, el objetivo de esta pestaña es corregir las aberraciones que producen algunos objetivos (sobre todo gran angulares por las esquinas) con problemas para enfocar algunas longitudes de onda luminosa en puntos diferentes.

El resultado es que los objetos que tendrian que ser blancos o negros aparecen rodeados de una especie de halo de color en los bordes.

Tambien se puede utilizar esta pestaña para producir viñeteado en la imagen.



Faltan otras dos pestañas, pero no las he usado nunca y tampoco se exactamente para que valen, asi que si alguien se anima a completar el manualillo ya sabe :-).



Kurtsik - 2005

<http://www.denbora.org>



<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>