

CONVERSIÓN DE UN ARCHIVO DIGITAL A BLANCO Y NEGRO BASADA EN LA TEMPERATURA COLOR

(© Imágenes y Textos GABRIEL BRAU 2009)

Los amantes de la fotografía en blanco y negro habíamos soñado siempre con la posibilidad de transformar cada color de la naturaleza, no solo en un mero tono de gris, sino en el tono de gris mas adecuado a nuestras intenciones visuales, plásticas o estéticas.

Todos sabíamos, que los colores nunca se comportaban de la misma manera, ni ante nuestros ojos ni ante la película, además, su interpretación en blanco y negro podía variar en función de la Luminosidad existente, o de la Temperatura color de la escena.

Cuando usamos película de color podemos elegir entre varios tipos de película para adecuar la toma a la Temperatura color existente en la escena que vamos a fotografiar, tipo luz de día o luz de tungsteno por ejemplo, y cuando fotografiamos con película de b&n solemos valernos de filtros de color para mejorar el contraste o la densidad de los tonos, todos recordamos por ejemplo la utilización del filtro rojo para dramatizar el cielo.

Pero en el caso de la utilización de película en b&n, será siempre la propia película y no el fotógrafo, quien interprete y transforme los colores de la escena real en tonos de gris mas o menos claros u oscuros.

Con la aparición de la tecnología digital las cosas mejoraron en lo referente a la conversión de imágenes a b&n, a pesar de que la captura se realizaba siempre en color, pero solo cuando las condiciones originales de la toma resultaban optimas, y los colores de la escena real se mostraban brillantes y saturados, no existía ningún problema en la conversión y cualquier método de los habituales podía funcionar.

El problema surgía cuando las condiciones originales de la toma no eran las mejores. En situaciones de bajo contraste por ejemplo, los colores resultaban apagados y sin brillo y por tanto al realizar la conversión, los tonos aparecían planos y faltos de contraste, debiendo intervenir a posteriori sobre la imagen para mejorarla o para resaltar luces y sombras.

Desde la aparición del programa Adobe Photoshop CS3®, la conversión de archivos digitales a b&n ha dejado de ser un problema para muchos fotógrafos, que se veían obligados a escoger un método de conversión distinto, en función de las características de la imagen original que fueran a convertir.

Actualmente es posible interpretar y transformar cada color de la escena original en el tono de gris deseado, pues como ya os proponía en el libro **LUCES DE ÁFRICA - EL TRATAMIENTO EN BLANCO Y NEGRO DEL ARCHIVO DIGITAL (ARTUAL EDICIONES 2008)**, podemos realizar una conversión a b&n por zonas mucho mas personalizada y donde los diferentes colores de la escena serán tratados de manera individualizada para convertirlos en el tono de gris deseado, dotando de esa forma a la imagen del contraste y la densidad que el autor desee.

Si observamos atentamente el cuadrado de la figura-001 vemos dos colores claramente diferenciados, el rojo y el amarillo. Al fotografiarlos en color no existe ningún problema para distinguirlos, pero al convertirlos a blanco y negro los tonos de gris alcanzados resultan muy similares. Observemos el ejemplo propuesto en la figura-002 y en lugar de realizar una conversión generalizada, aplicamos una conversión diferente e individualizada para cada color. Los cambios son evidentes.



Figura-001



Figura-002

El nuevo método de conversión a b&n que se propone en este tutorial está basado en los métodos mas modernos de tratamiento de imagen digital.

El trabajo propuesto se basa en la utilización de capas tratadas como Objetos Inteligentes, en el ajuste personalizado de la Temperatura color, en el aprovechamiento de algunas herramientas de edición con Adobe Camera Raw® aparecidas en Photoshop CS4®, y en la conversión propiamente dicha, que será realizada por zonas aprovechando la intercomunicación de ambos programas que nos permitirán controlar hasta el último detalle de dicha conversión.

FLUJO DE TRABAJO:

- Abrir el archivo RAW original en Adobe Camera Raw® como Objeto inteligente, pero sin realizar ningún ajuste.

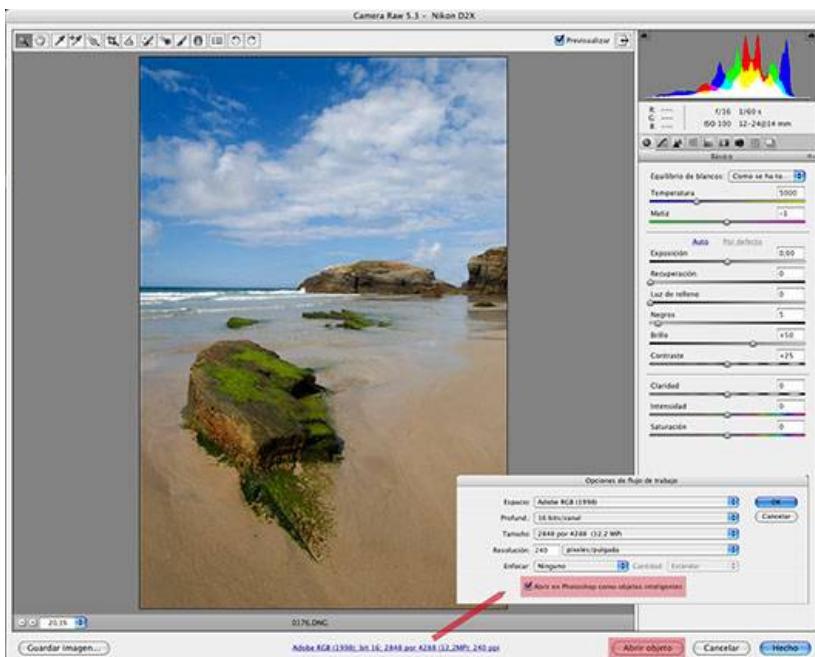


Figura-003 Para abrir un archivo RAW como OBJETO INTELIGENTE, basta con clicar en las opciones de flujo de trabajo, y activar la opción “Abrir en Photoshop como objetos inteligentes”.

- Desde Photoshop® y aprovechando que todavía tenemos el archivo en color, seleccionar individualmente las diferentes zonas a tratar y guardar las correspondientes selecciones como Canales Alfa.



Figura-004 En nuestro ejemplo realizaremos la conversión en cuatro zonas independientes, Cielo, Acanalados, Rocas y Arena, que corresponden a los cuatro canales Alfa del archivo

- En la paleta de Capas, hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la CAPA-1 y en el cuadro de diálogo escoger la opción “Nuevo objeto inteligente mediante copia”. Renombrar la nueva capa como CAPA-2 y repetir la misma operación tantas veces como Canales Alfa hayamos construido.
- Al hacer doble clic sobre la miniatura del Objeto inteligente de cualquiera de las capas, se pueden volver a editar los ajustes en Adobe Camera Raw, es decir desde el original.



Figura-005 Tenemos tantas capas de objetos inteligentes como selecciones o canales alfa.

Al hacer doble clic sobre cualquiera de ellas, podremos editar los ajustes en Adobe Camera Raw.

4 zonas = 4 selecciones = 4 Canales Alfa = 4 capas de Objetos inteligentes = 4 ediciones distintas en ACR.

- Ahora se trata de editar el RAW de cuatro modos diferentes, uno para cada una de las capas, de acuerdo a las necesidades o gustos de nuestra conversión a blanco y negro. Una de las grandes ventajas del archivo RAW es la capacidad infinita de ediciones de un mismo archivo.



Figura-006 En la primera edición (CAPA-1) editamos solo para el cielo.

Disminuimos la TEMPERATURA COLOR para aumentar el valor de Azul, aumentamos el contraste mediante la CURVA PARAMÉTRICA para potenciar las nubes y aumentamos el valor de CLARIDAD para contrastar los tonos medios.

Una vez realizados los ajustes pulsar OK.

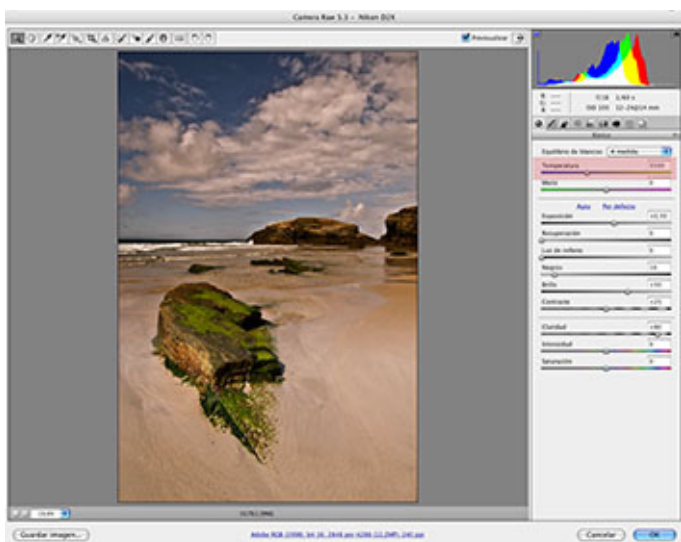


Figura-007 En la segunda edición (CAPA-2) editamos solo para los acantilados de atrás.

Aumentamos TEMPERATURA y CONTRASTE para dar un tono más cálido.

Podemos añadir un degradado parcial. (Solo con Photoshop CS4®).

Una vez realizados los ajustes pulsar OK.

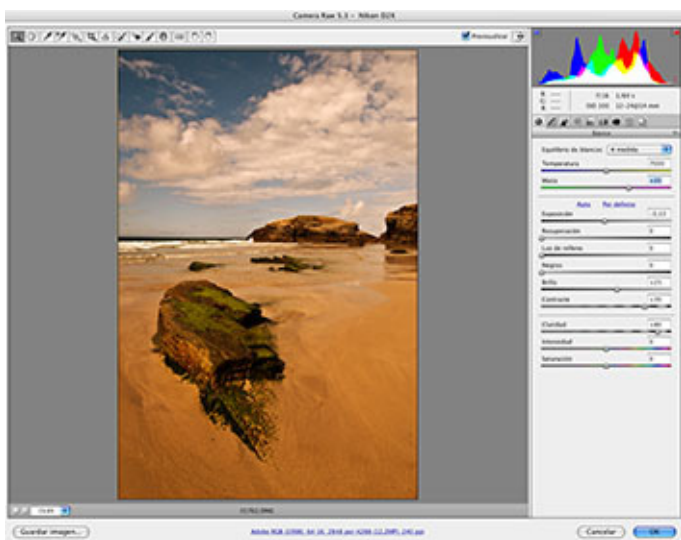


Figura-008 En la tercera edición (CAPA-3) editamos solo para la arena de la playa.

Aumentamos TEMPERATURA y MATIZ, contraste global y contraste en los medios tonos.

Podemos potenciar este contraste con la herramienta PINCEL DE AJUSTE. (Solo con Photoshop CS4®).

Una vez realizados los ajustes pulsar OK.

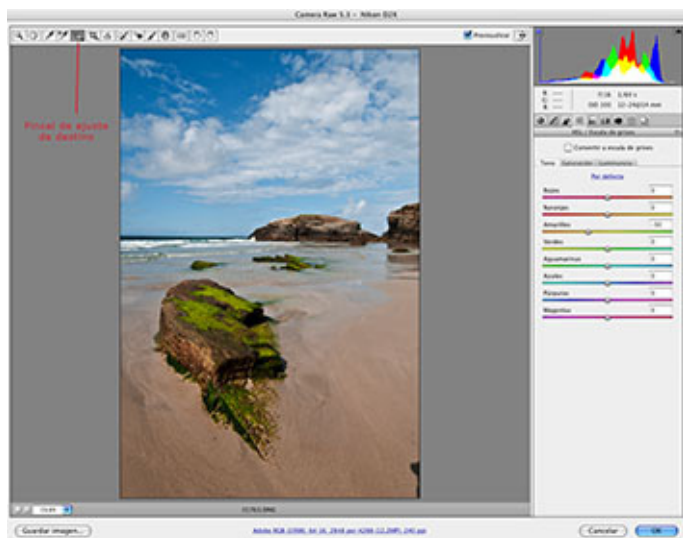


Figura-009 En la cuarta edición (CAPA-4) editamos solo para la rocas.

Mantenemos TEMPERATURA y MATIZ del valor original, aumentamos el CONTRASTE y potenciamos el color verde del musgo con el PINCEL DE AJUSTE DE DESTINO ajustando los valores HSL.

Una vez realizados los ajustes pulsar OK.

- El resultado obtenido es un archivo con diferentes capas, tratadas en Photoshop® como OBJETO INTELIGENTE y donde cada una muestra unos ajustes diferentes. Mediante el uso de Máscaras de capa ocultaremos o visualizaremos las zonas de la imagen que deseemos.

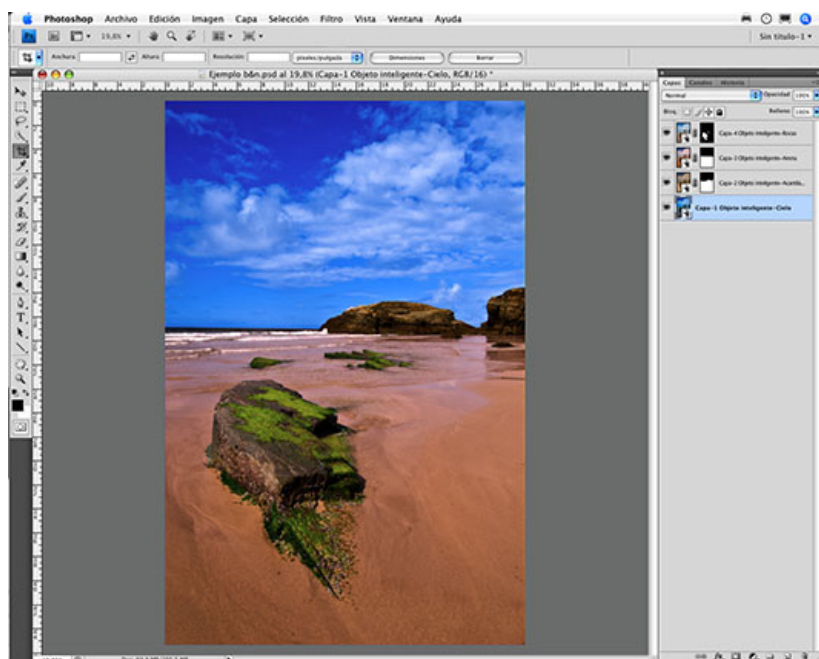


Figura-010 El archivo final donde mediante las máscaras de capa hemos ocultado las zonas de la imagen que no queremos que sean visibles en cada una de las capas.

Es conveniente aplicar un poco de desenfocado o desvanecimiento en las máscaras de capa.

- Ahora solo queda aplicar la conversión a B&N.

Si aplicásemos una conversión general por cualquiera de los métodos conocidos, ya generaría un resultado óptimo, pero el resultado podría mejorar si practicáramos una conversión por zonas, aprovechando las selecciones realizadas al principio y que tenemos guardadas como Canales Alfa.

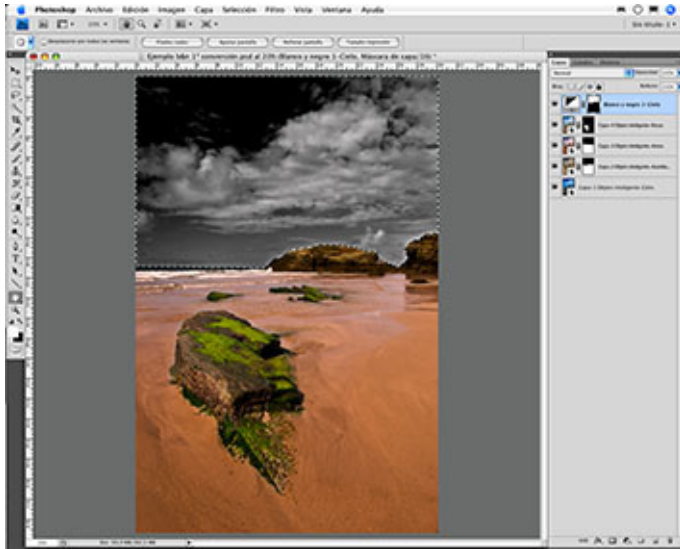


Figura-011 Conversión a b&n de la primera zona (Cielo) mediante Capa de ajuste b&n con aplicación de Filtro rojo.



Figura-012 Conversión a b&n de la segunda zona (Acantilados) mediante Capa de ajuste b&n con aplicación de ajustes personalizados.

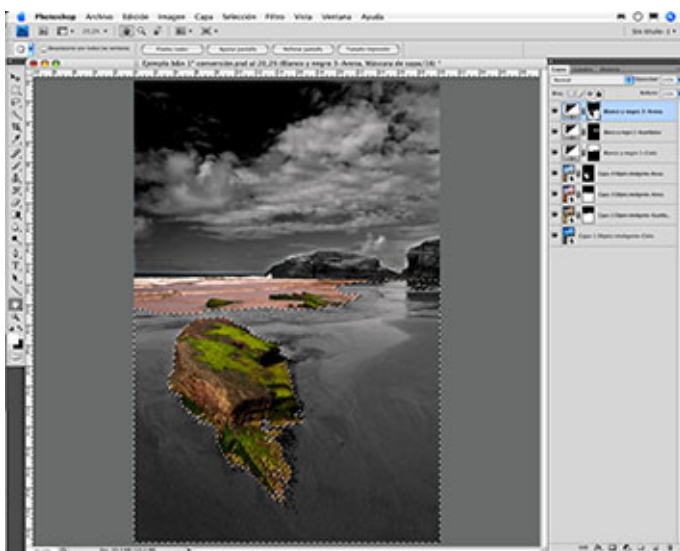


Figura-013 Conversión a b&n de la tercera zona (Arena) mediante Capa de ajuste b&n con aplicación de Filtro azul.



Figura-014 Conversión a b&n de la cuarta zona (Rocas) mediante Capa de ajuste b&n con aplicación de Filtro verde.



Figura-015 Conversión general final con ajuste de Negro máximo.

Ya tenemos la imagen convertida a blanco y negro. Podemos observar que en la imagen final hemos obtenido ya unos valores de tono, densidad y contraste realmente óptimos.

Esta es la base de la nueva técnica de conversión, pero podemos aprovechar la flexibilidad que nos permite la edición del archivo RAW para realizar también multitud de ajustes que puedan sernos de utilidad y permitir de esta forma dejar la imagen terminada en Adobe Camera Raw®.

Desde la nueva versión de Photoshop CS4®, aparecen dos nuevas herramientas que permiten aumentar y mejorar los ajustes en Adobe Camera Raw®, con la consiguiente ganancia de calidad de imagen.

Estas herramientas son el PINCEL DE AJUSTE, que permite ajustes zonales de forma similar al trabajo con MÁSCARA RÁPIDA y el FILTRO GRADUADO, que puede actuar igualmente por zonas aplicando diferentes degradados.

Observemos finalmente, el resultado de la nueva técnica:

- Fig-016 Conversión directa del archivo original mediante capa de ajuste de b&n.*
- Fig-017 Conversión tras la edición por capas inteligentes mediante una capa de ajuste de b&n.*
- Fig-018 Conversión final siguiendo el flujo de trabajo de este tutorial.*



Figura-016



Figura-017



Figura-018