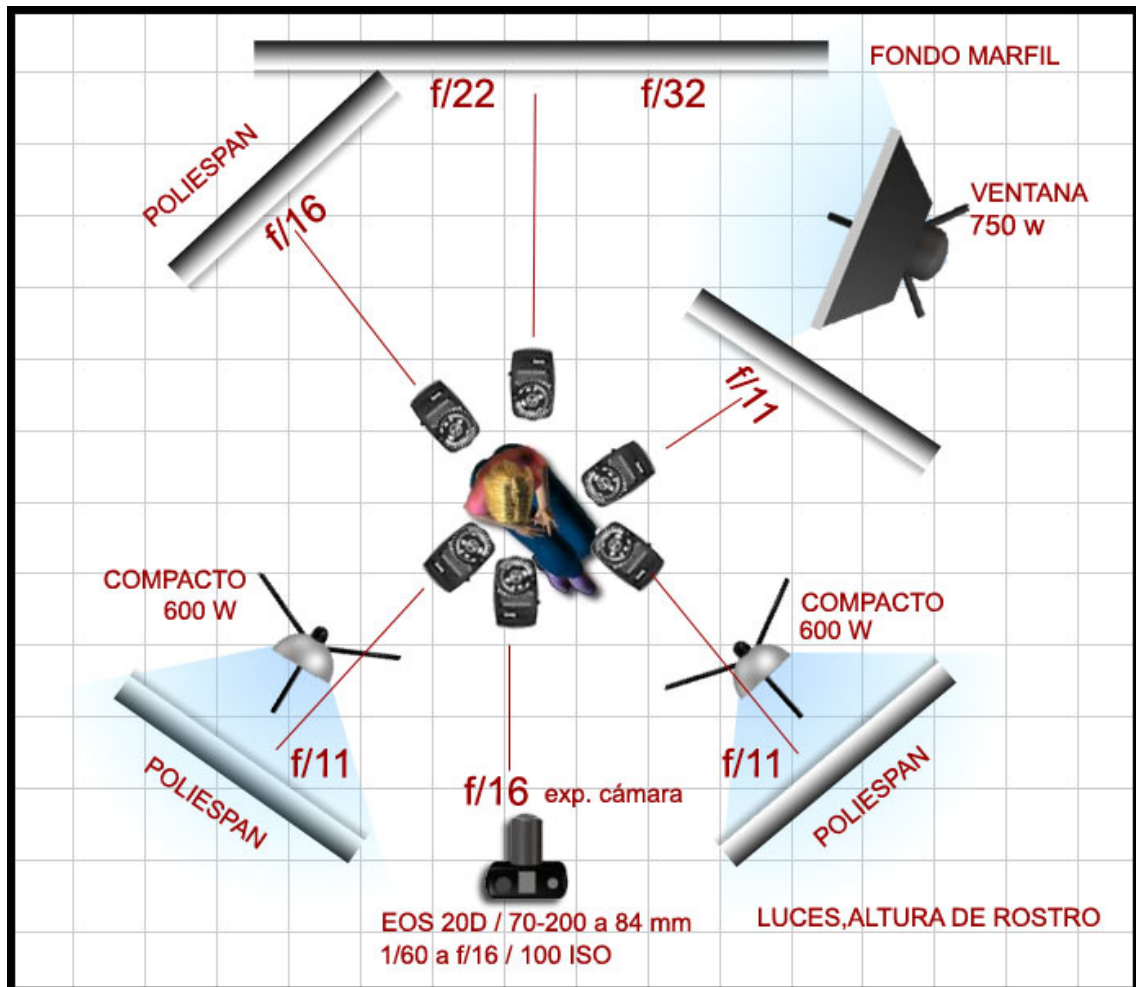


EFECTO DE FOTO ANTIGUA

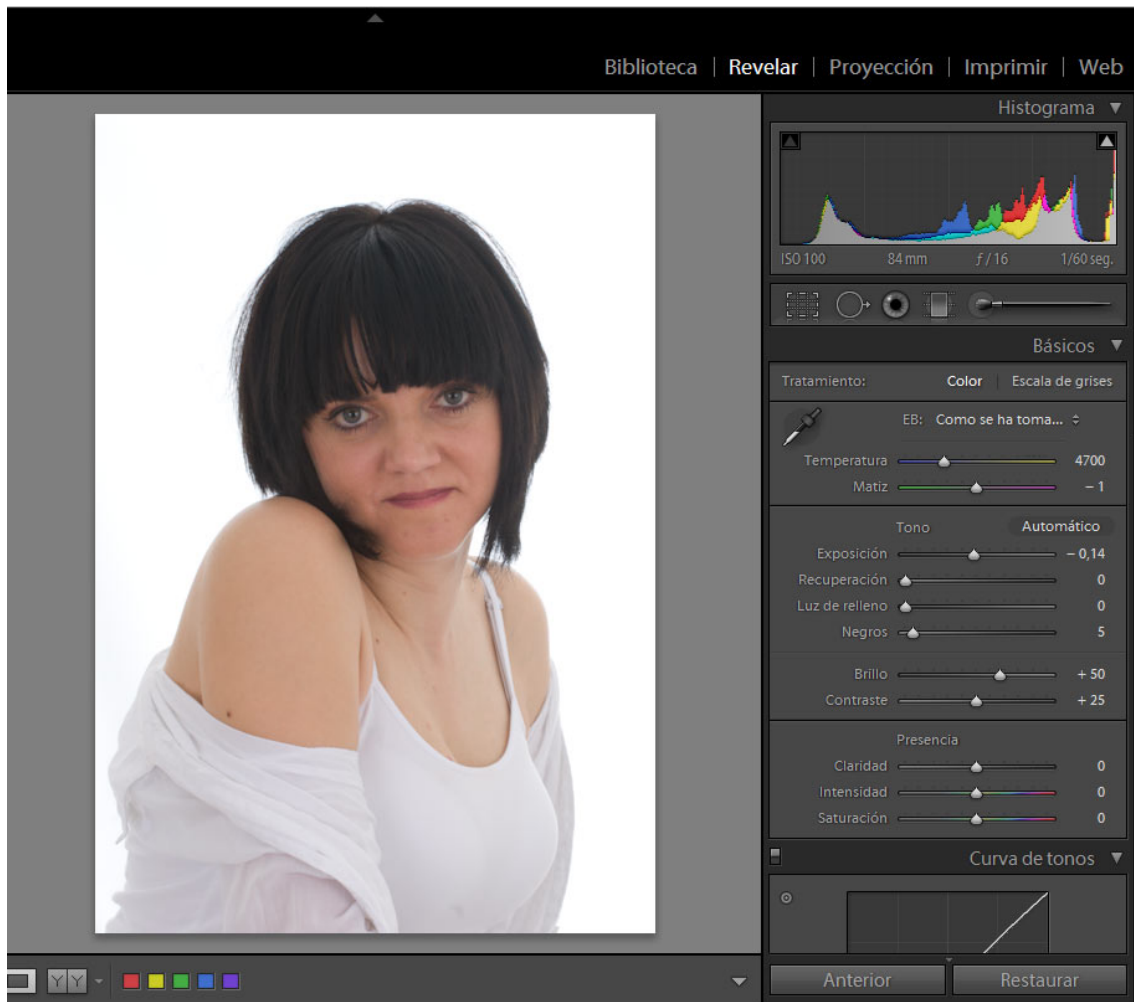
1. Partimos de una imagen diseñada para hacer un retrato en clave alta. Se utiliza el siguiente esquema, tengo que decir que por un descuido de los 12 o 15 que estábamos en la sesión y el cachondeito, se nos cuela un poco luz de la ventana que ilumina el fondo, de ahí el brillo por el contorno izquierdo de la cara de la modelo. En fin, la culpa final es mía, del profesor, por no supervisar el tema y fiarme. El inconveniente de las cámaras antiguas (EOS 20D) es el tamaño de la pantalla de visionado, es muy pequeña y ciertos detalles no se aprecian. Otra historia son las de tres pulgadas.
2. El esquema de iluminación es el siguiente:



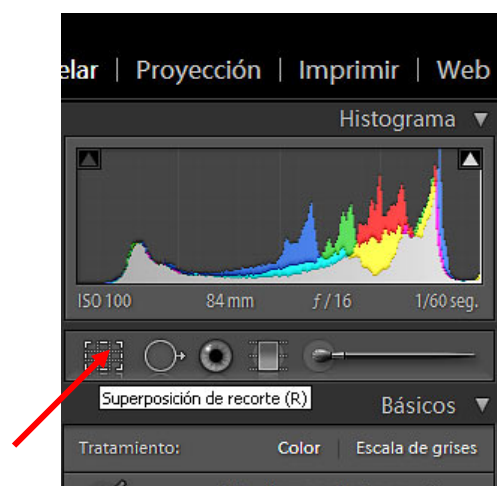
3. Gracias a la paciencia de Adela, alumna del curso y voluntariosa siempre para los posados. Se parte de una imagen que no es la mejor precisamente de la sesión, yo particularmente dispare tres o cuatro fotos y he querido demostrar a mis alumnos que con un material más o menos defectuoso se puede sacar algo.

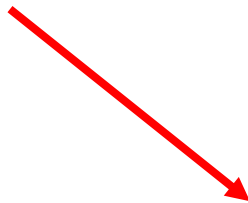
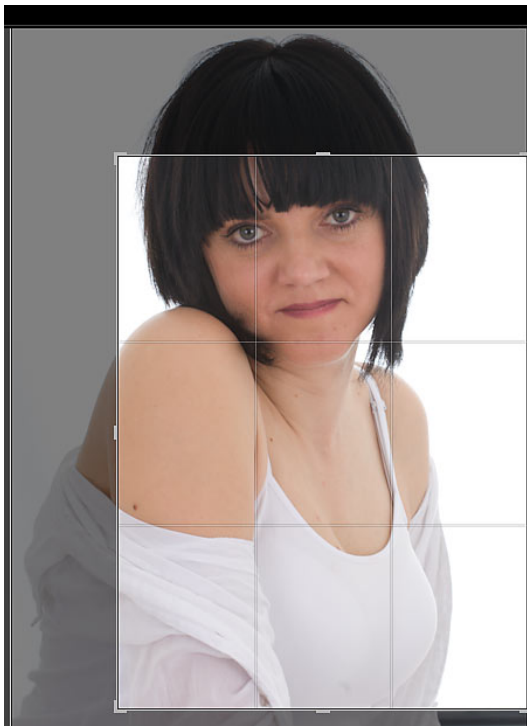
En esta pose la aptitud de la modelo es bien cansada, tiene una postura un poco encogida y la hora que llevaba arriba del taburete se nota para una modelo que no es profesional. En fin que esto es lo que saque.

Archivo RAW, tal cual parió la cámara.



4. Tras un estudio minucioso llego a la conclusión de que haciendo un recorte antes de exportar al PS quedaría mucho mejor el retrato.
5. Utilizamos la herramienta recorte de LR2

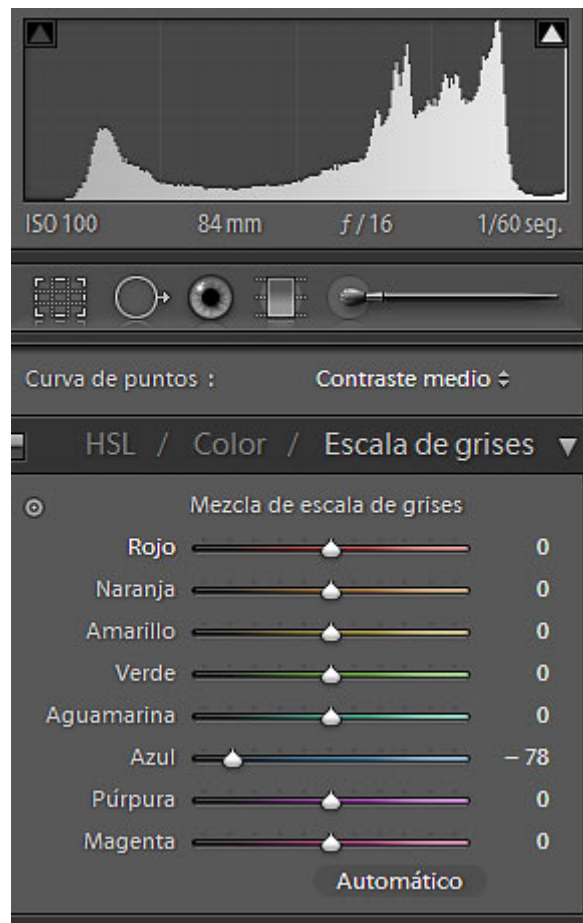




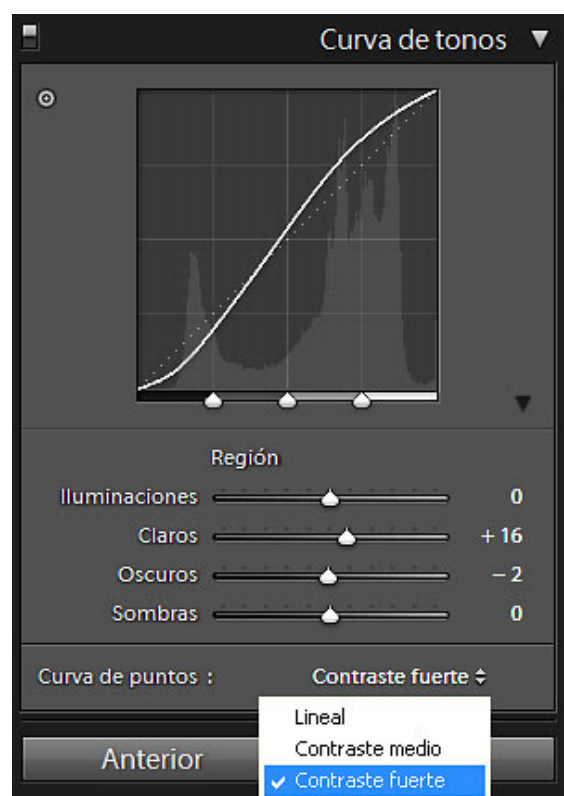
Con este nuevo encuadre, le quitamos la forma de la espalda, por no estar estirada que le da apariencia de estar chepada y la mala colocación de la camisa bajada

Como la idea es de convertirla a Blanco y Negro, no hace falta corregir equilibrio de color ni nada por el estilo.

6. Para el blanco y negro que necesitamos, con estos ajustes es suficiente:



7. Un ajuste en las curvas para darle algo más de vidilla no estaría mal:



8. Ajustamos exposición y temperatura de color para aclarar algo el nivel general de la imagen, si ya tuviésemos que dejarla así esta imagen habría que trabajar algo más para dejarla a gusto de clave alta y con un buen contraste en sus línea oscuras, No olvidemos que todo esto se va a tapar prácticamente por el proceso de envejecimiento. Pero la mecánica nos puede servir para futuros procesados.



Algo así quedaría:



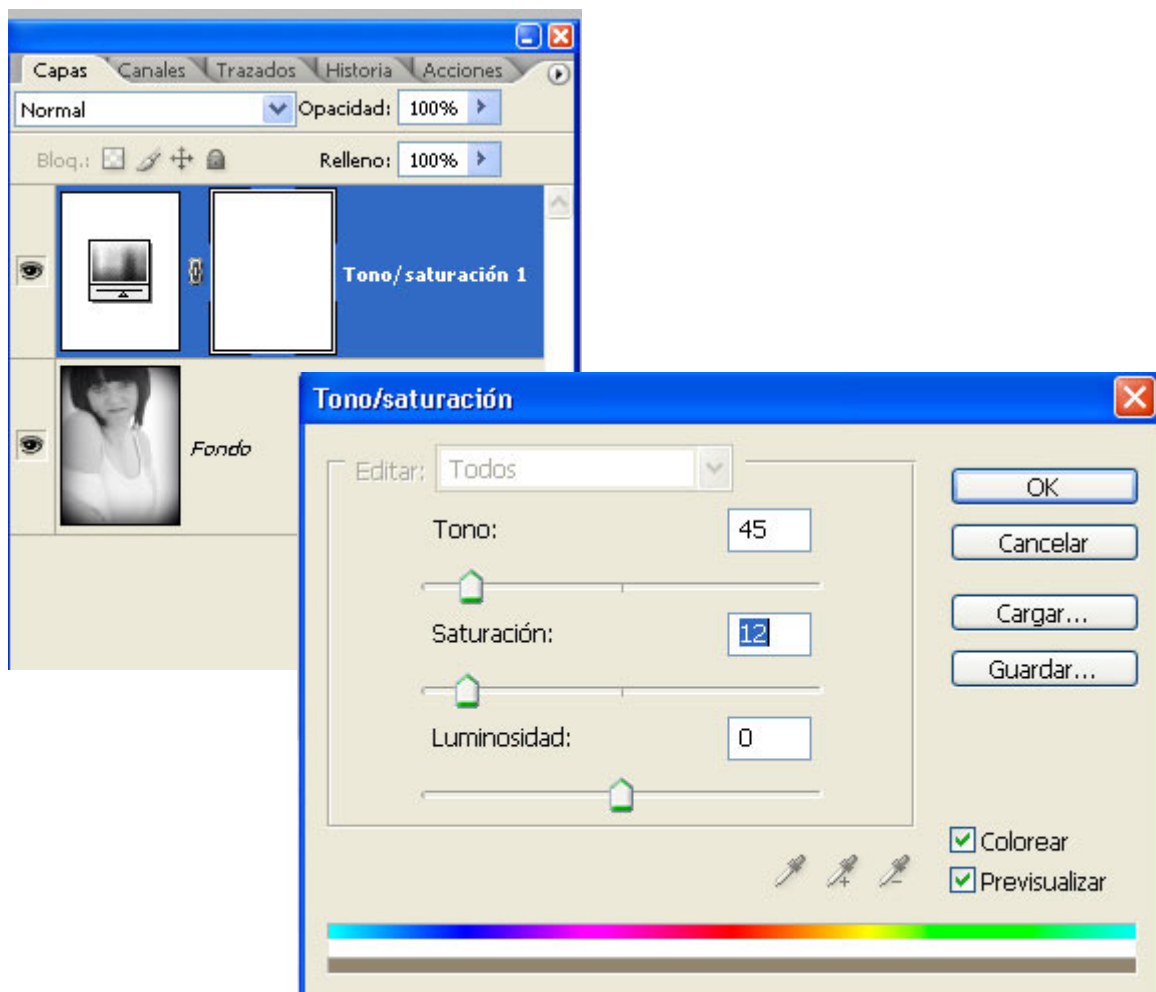
9. Continuando con el resultado al cual queremos acercarnos, viñetearemos con el LR2 con estos ajustes:



Bien podríamos continuar en el LR, sobre todo para el siguiente paso que sería un virado a sepia suave. Pero no es bueno olvidarse de nuestro querido Potochop.

Así que exportamos nuestra imagen con Editar do Adobe Photoshop. Recordando siempre que la configuración de exportación la tenemos que tener en TIFF a 16 bits, siempre hay que aprovechar al máximo la calidad de la imagen.

10. Ya en PS, trataremos de hacer un virado muy básico a sepia y la forma más sencilla y rápida es creando una **Nueva Capa de Ajuste de Tono / Saturación** con la siguiente calibración:

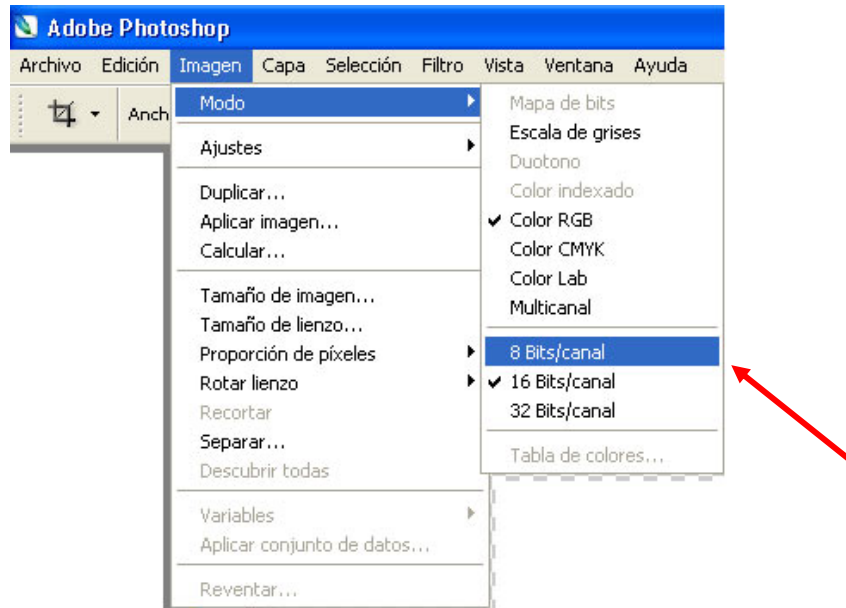


La imagen sufrirá el siguiente cambio:

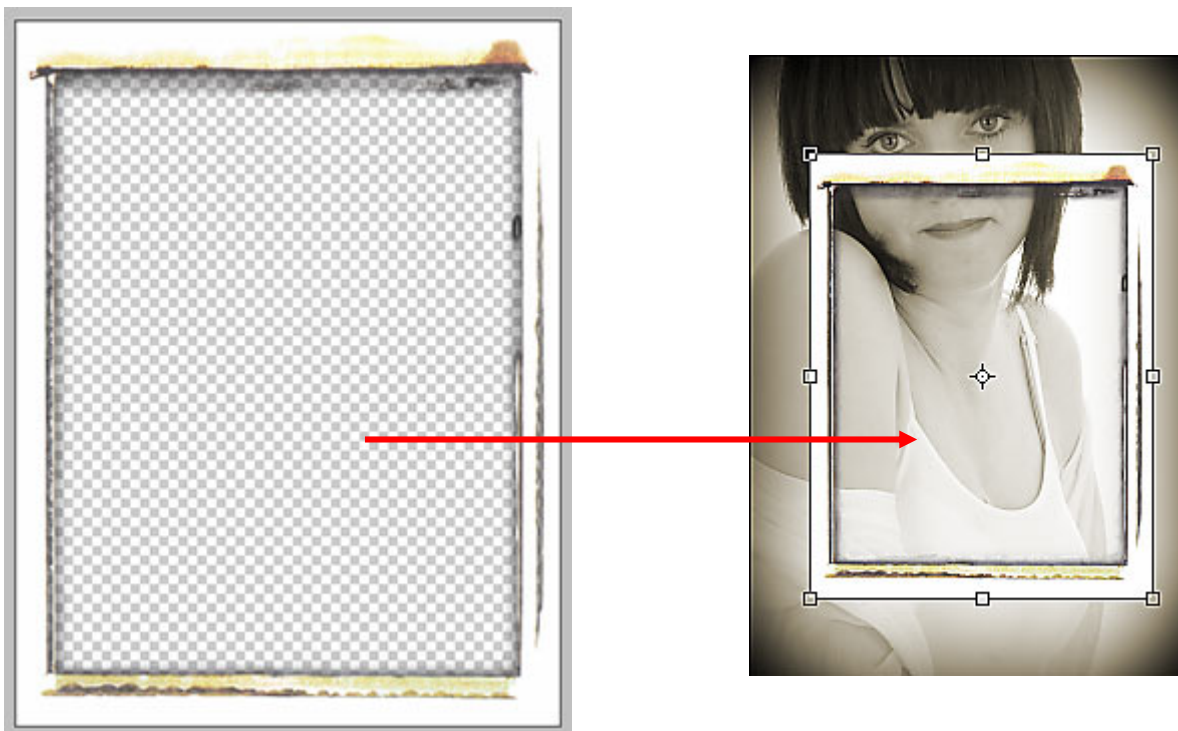


Ahora iremos llevando a PS las distintas imágenes de texturas que vamos a utilizar. Las texturas para este tipo de experimentos las podemos pillar en internet, las hay a cientos y con buena resolución. Yo no me acuerdo del sitio que las conseguí, pero vamos, que lo suyo es que nosotros mismos fotografiemos paredes estropeadas, escaneemos papeles arrugados y con el PS pintemos márgenes a base de pinceladas, esto es facilísimo.

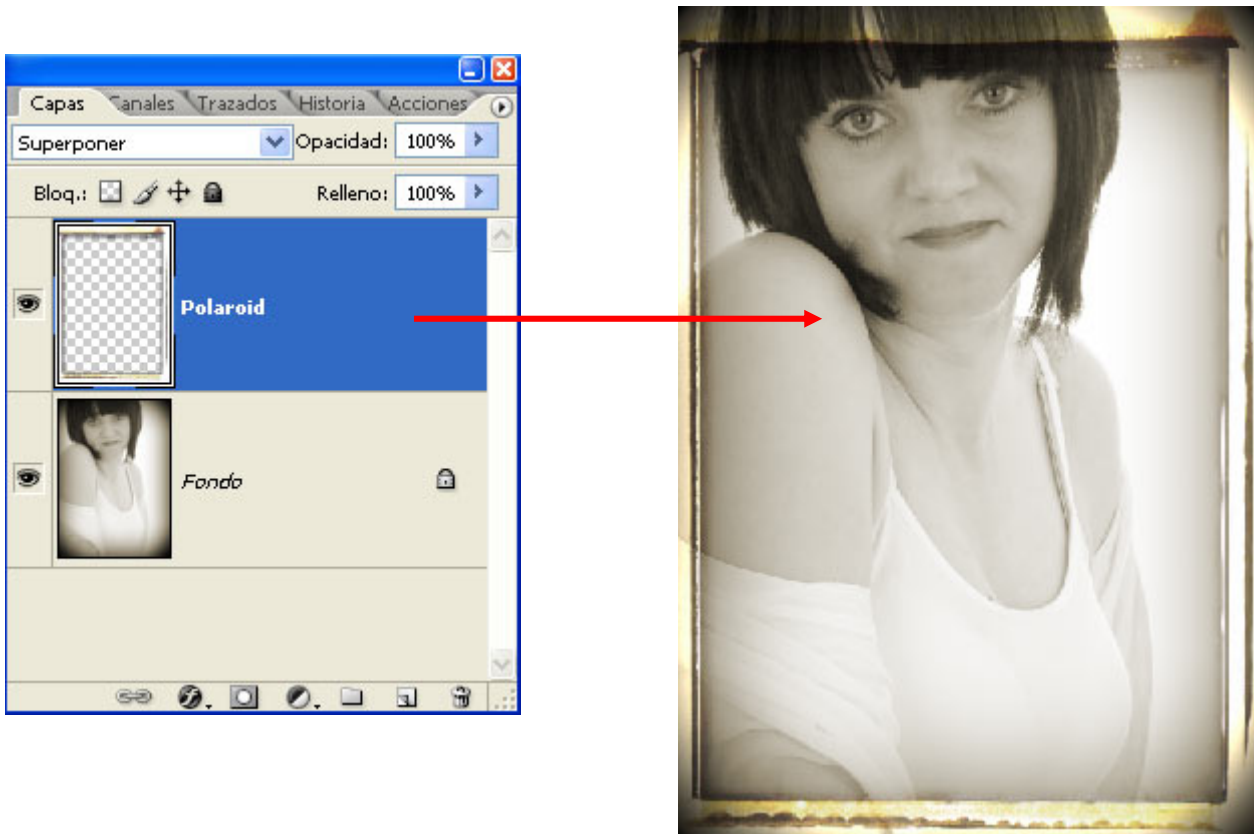
Habiendo terminado ya con los ajustes importante pasamos la imagen a 8 bits, ya que las imágenes con las que vamos a trabajar tienen esas características:



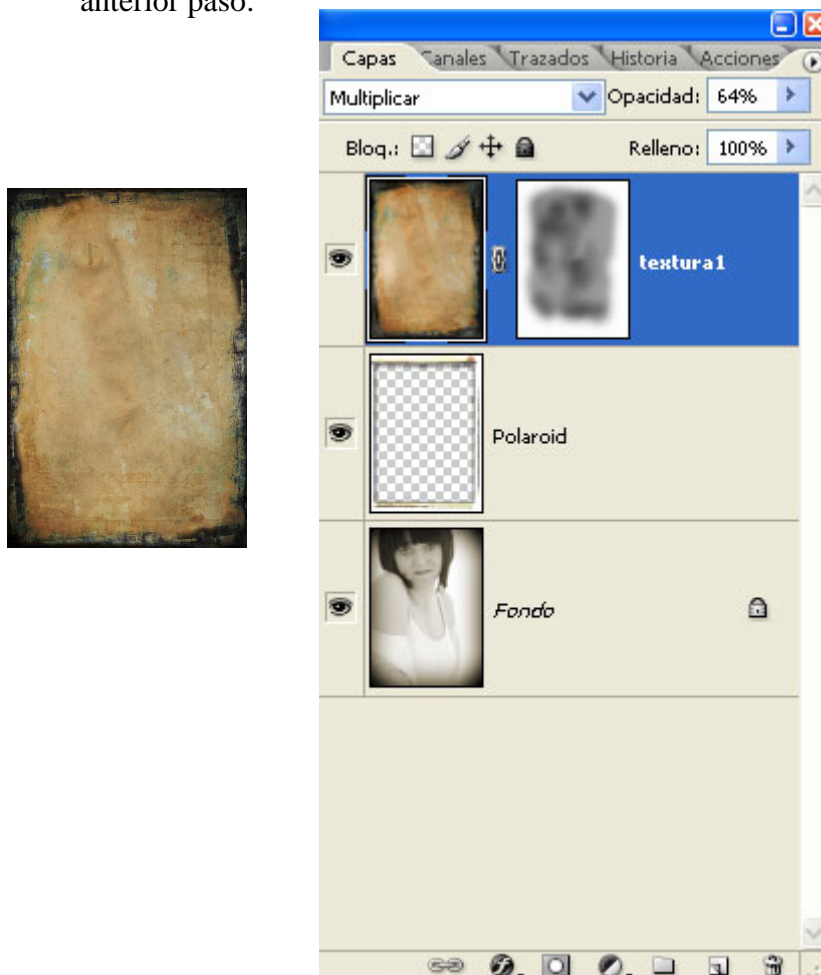
Abrimos y pegamos la imagen **Polaroid**, pero la pegamos encima de nuestro retrato con la herramienta **Mover (V)**. Al ser más pequeña le aplicaremos una **Transformación Libre (Ctrl.+T)** e iremos ajustando los bordes hasta el final de nuestra imagen.



11. Una vez ajustados los márgenes cambiaremos el **Modo de Fusión de Capa a Superponer**.

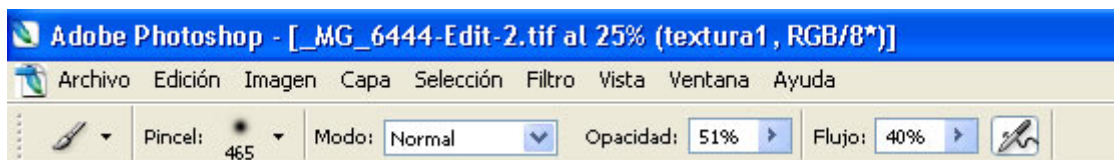


12. Abrimos nuevo archivo llamado **textura1**. Aplicamos el planteamiento del anterior paso:



Si nos hemos fijado hemos cambiado el **Modo de Fusión de Capas a Multiplicar** y hemos ajustado la opacidad a nuestro gusto. Todo esto es muy personal, aquí no hay matemáticas.

En la capa añadida hemos creado una **Máscara Descubrir Todas** y con el **Pincel (B)**, color negro y la siguiente calibración hemos dando brochazos a diestro y siniestro, como nos ha parecido:

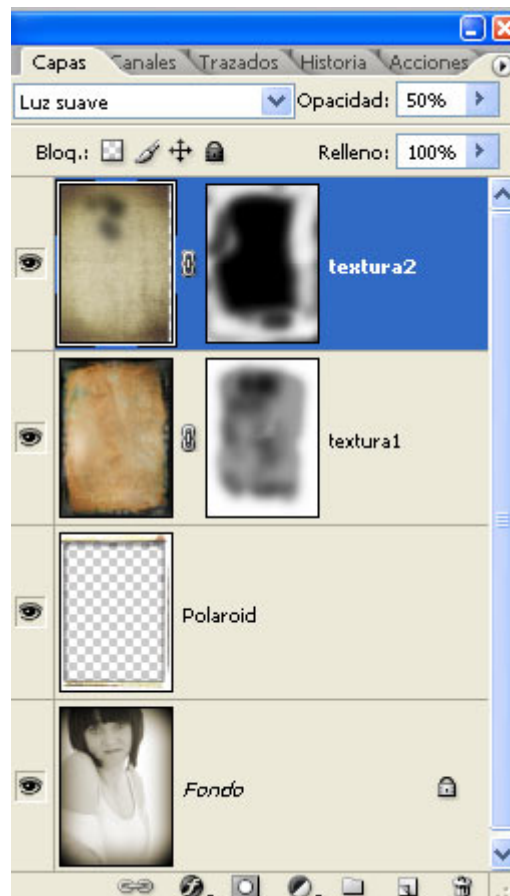


El retrato esta cogiendo ya este aspecto:



Sin duda alguna, el retrato casi como esta se podría dar por terminado, pero vamos a seguir añadiendo otras texturas.

13. Añadimos **textura2**, seguimos el planteamiento del anterior, pero con **Modo de Fusión en Luz Suave** y una opacidad del 50%.

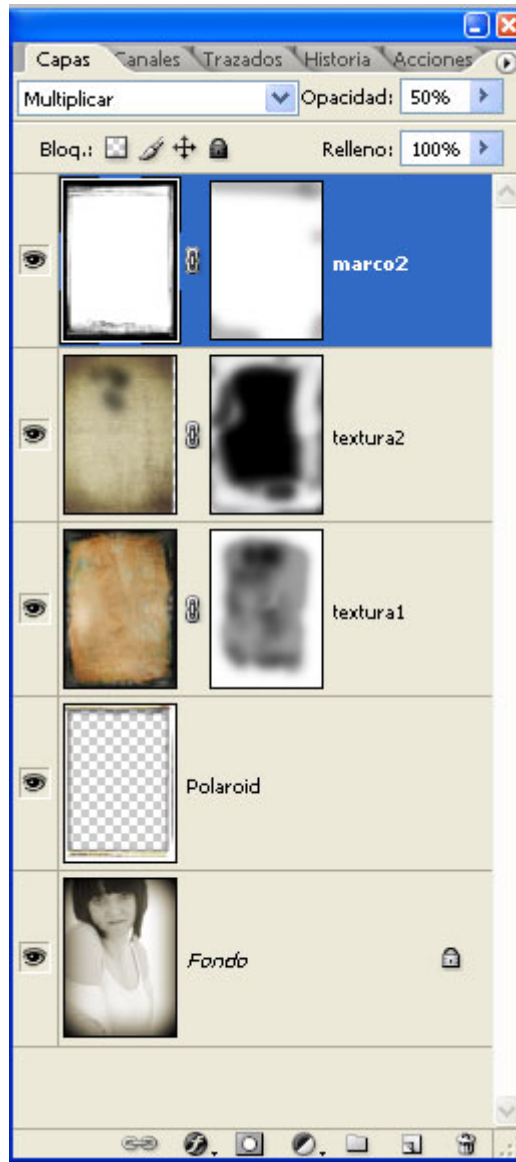


Creamos una **Mascara Ocultar Todas** y con el **Pincel (B)** vamos aplicando pinceladas en los bordes y un poco más adentro para añadirle textura a la imagen. Cuidado con la Opacidad y el flujo del Pincel.



14. Aun queda de añadirle otro marco. Abrimos el archivo **marco2**.

Seguimos el mismo proceso de ajuste que con las anteriores capas.



Lo mismo que las anteriores. Esta en **Modo de Fusión Multiplicar**. **Máscara Descubrir Todas** y Pinceladas tenues de color negro para ocultar intensidad. **Opacidad al 50%**. Podríamos continuar, pero creo que el efecto esta ya más que logrado.

15. Acoplamos Imagen y terminado. Si queremos aplicar una Máscara de Enfoque, solamente a los ojos, el resto no tiene sentido.



© José Ríos
Taller de Fotografía Digital Avanzado
Universidad Popular de Campo de Criptana
(Ciudad Real)

