

Flujo de trabajo con Adobe Lightroom (3) Edición RAW

Procesado de imágenes

Por:
Fernando Ortega (texto y fotos)



[Ampliar foto](#)

En los anteriores artículos hemos visto como con la ayuda de Lightroom es posible realizar el visionado, selección y catalogación de las imágenes digitales obtenidas de forma rápida y eficiente. En esta tercera entrega vamos a ver las funcionalidades más importantes del módulo Develop (Revelado) responsable del procesamiento de los ficheros RAW.

La edición de las imágenes es sin duda uno de los aspectos más importantes del trabajo con las imágenes digitales, aquí es donde corregimos la exposición, el balance de blancos y donde vamos a dar el toque de contraste o saturación a la imagen en definitiva es la tarea clave de acabado de la fotografía.

Lightroom es una herramienta muy potente de edición de imágenes y una de sus principales cualidades es la facilidad de manejo, la mayoría de los controles son muy intuitivos de utilizar y las capacidades que tiene de ajustar una imagen para sacarle el mayor partido permiten que podamos prescindir en la mayoría de los casos del trabajo con Photoshop.

Tareas de edición que hasta poco precisaban de técnicas complejas de Photoshop son ahora posibles directamente con las herramientas de las que dispone Lightroom. Entre estas podemos destacar la edición selectiva de altas luces y sombras o las herramientas de enfoque selectivo que facilitan enormemente el conseguir resultados sorprendentes a partir de nuestras imágenes sacando el máximo partido a la información captada por el sensor en los ficheros RAW.

Edición no destructiva

Antes de entrar a presentar la herramientas de edición con que contamos en Lightroom es importante comprender cómo trabaja el programa a la hora de editar una imagen.

Cuando abrimos una imagen en Photoshop (no aplica para los RAW) y realizamos cualquier cambio estamos actuando sobre los píxeles que componen la misma. Si guardamos el cambio realizado, las modificaciones se fijan para siempre afectando de forma irreversible a la imagen, esto quiere decir que la edición de una imagen TIFF o JPG produce una degradación, la edición de la imagen es "destructiva".

La propia naturaleza de las imágenes RAW impide este problema, ya que el fichero generado por la cámara actúa como un negativo que nos servirá para la creación de imágenes derivadas en formatos JPG o TIFF que se producen al exportar la imagen tras realizar el revelado de la imagen con un conversor RAW.



La edición de imágenes se realiza de forma no destructiva sin afectar a la imagen original

Lightroom a diferencia de Photoshop realiza una edición no destructiva, para ello lo que hace es actuar en todos los casos como si se trabajara con imágenes RAW, cualquier imagen (TIFF, JPG, PSD o RAW) puede ser editada sin que se vea afectada en sus píxeles. Podemos modificar la exposición, el contraste o la saturación, limpiar las motas y aplicar un recorte sin que la imagen original sufra ninguna modificación, Lightroom guardará todos los ajustes realizados en forma de parámetros almacenados en el catálogo creándose lo que podríamos denominar la receta de revelado de la imagen.

El programa lo que hace es mostrarnos el aspecto que final que tendrá la fotografía con los ajustes hechos y solamente cuando decidimos exportar la imagen para darle uso se crea la imagen finalizada en formato JPG, TIFF, PSD o DNG.

Descripción del módulo de edición

La edición de imágenes se realiza en el módulo Develop del programa que integra todas las herramientas de tratamiento de imágenes. En estos momentos Lightroom dispone de las mismas herramientas de edición que Adobe Camera RAW de Photoshop CS3 por lo que los resultados de aplicar un tratamiento a una imagen con cualquiera de los dos programas.

La pantalla del módulo se estructura en un área central para la imagen y dos columnas que agrupan los ajustes y las herramientas de edición. La parte inferior del área de imagen presenta algunas herramientas importantes como son las de recorte y eliminación de motas.



Si nos fijamos en la columna de la derecha podemos ver organizadas por paneles plegables las herramientas de edición habituales de los programas de edición de RAW, como son los controles de exposición, balance de blancos, saturación o contraste.

Los paneles están ordenados de arriba abajo en función de su frecuencia de uso y del orden en el que se van a utilizar. Cada panel puede plegarse de forma individual de forma que adaptamos la interfaz a nuestras necesidades, dejando a la vista tan sólo las herramientas que utilizamos de forma habitual.

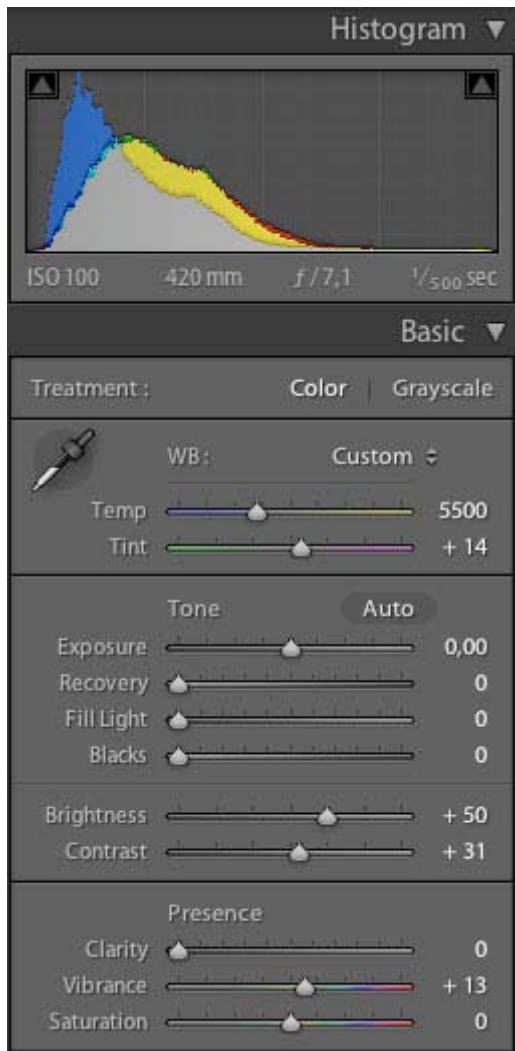
La columna de la izquierda nos muestra una vista de la imagen seleccionada, un panel de “presets” (recetas de revelado enlatadas) y los paneles de historia que nos permiten ver todos los ajustes realizados.

La parte inferior de la pantalla presenta igual que en todos los demás módulos la tira de imágenes con las imágenes seleccionadas. Es aquí donde tendremos acceso a las imágenes con las que vamos a trabajar.

Herramientas de edición más importantes: editando la imagen

A primera vista impone la gran cantidad de herramientas disponible ¿hacen falta todas? ¿cuáles son las más importantes para hacer el trabajo habitual?

Si nos fijamos en la columna de la derecha podemos ver que en el primer panel denominado “Basic” están las herramientas que vamos a utilizar para hacer el 90% del trabajo de edición.



Lo normal al abrir una imagen es que en primer lugar ajustemos el balance de blancos (WB) para dejar la fotografía con un equilibrio de color real, para ello utilizaremos el primer deslizador (Temp), que nos va servir para regular la temperatura de color de la imagen. Lo normal es que no tengamos que hacer más que un sutil ajuste aquí, ya que si hemos hecho las fotografías con el ajuste de la cámara en automático, lo más normal es que el resultado sea casi correcto en la mayor parte de los casos. En cualquier caso lo moveremos ligeramente para dejar el tono de color que más nos guste.

En segundo lugar debemos ajustar la exposición y comprobar que los tonos más claros (altas luces) y las sombras muestran el detalle necesario. Para ello contamos con la ayuda del histograma que nos va a identificar qué tonos precisan de ser editados. Así, si la imagen está sobreexpuesta el histograma estará desplazado hacia la derecha, si por el contrario está demasiado oscura veremos que el histograma estará muy desplazado hacia la izquierda.

Lightroom cuenta con cuatro deslizadores que nos permiten actuar de forma selectiva sobre diferentes zonas del histograma. El primero que debemos tocar es el de exposición (Exposure), que actúa sobre los tonos medios situados en la zona central del gráfico y que, en principio, van hacer el ajuste más importante en la exposición.

Pero no podemos limitarnos a este único ajuste, las otras tres herramientas nos van a permitir hacer ajustes selectivos en zonas muy importantes de la imagen. Así "Recovery" (recuperación) nos va a permitir recuperar información en las altas luces consiguiendo que por ejemplo áreas blancas sin detalle (ej. nieve a pleno sol, plumajes blancos, etc.) recuperen la textura.

Hay casos en que la imagen no tiene detalle en las zonas de sombra y sería interesante poder aclararlas, para ello está la herramienta "Fill Light" (luz de relleno) que va conseguir que recuperemos información y que consigamos un efecto similar al de haber utilizado un flash de relleno.

Por último, encontramos el deslizador "Blacks" que permite aclarar los tonos más oscuros de la imagen u oscurecer selectivamente los negros, con lo que en ocasiones podemos conseguir una imagen con más contraste, que da más fuerza al resultado.

Si pasamos el ratón por encima del histograma podemos ver que herramienta es la que actuará en cada zona, un texto indicará la herramienta y en los deslizadores aparecerá resaltada en color blanco.

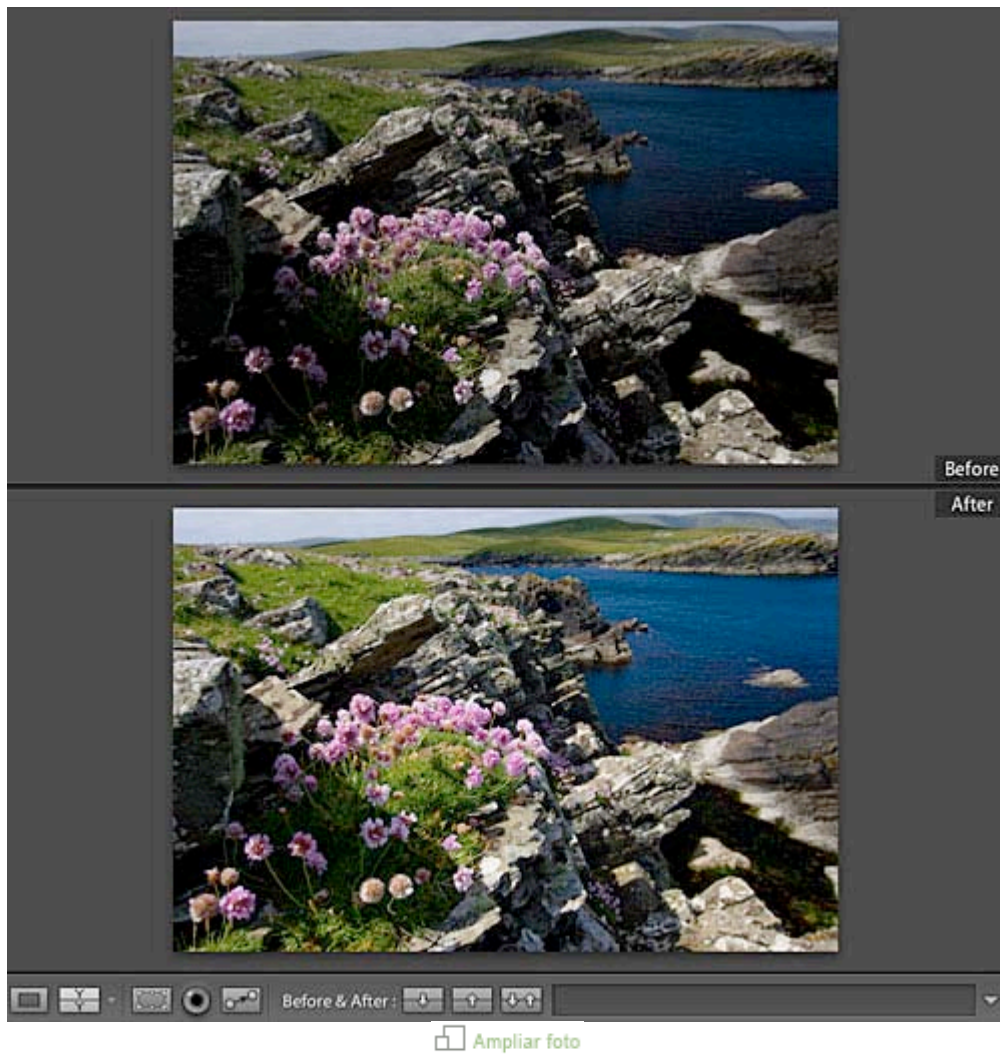
Una vez que el color y la exposición se han fijado podemos ajustar el contraste para darle un toque que realce la imagen.

Tras esto podemos saturar los colores (aumentar su viveza) utilizando los controles "Saturation" o "Vibrance", el segundo actúa saturando selectivamente de forma que se evita que los tonos de piel queden anaranjados en exceso. Es importante no excederse en este ajuste, ya que es fácil producir resultados muy artificiales.

Vistas de antes y después, recorte y eliminación de motas

Tras estos primeros pasos la imagen puede estar casi lista. Es frecuente que encontremos motas del sensor que queremos limpiar del fotograma, también es normal que queramos reencuadrar o recortar la imagen, para ambas tareas contamos con herramientas que de forma muy sencilla nos van a permitir dejar la imagen a nuestro gusto.

Situadas bajo la imagen encontramos una serie de iconos, el primero permite visualizar la imagen que estamos editando de forma que podemos comparar el antes y el después de la edición que hemos realizado, lo que resulta muy útil para ver como está quedando y si vamos bien en la tarea.



A continuación, hacia la derecha encontramos un icono en forma de rejilla que activa la herramienta de recorte y enderezamiento de imagen, su utilización es muy sencilla y nos va a permitir reencuadrar las imágenes y conseguir enderezar horizontes inclinados. Una rejilla con las guías de la reglas de los dos tercios nos van a ayudar a componer.

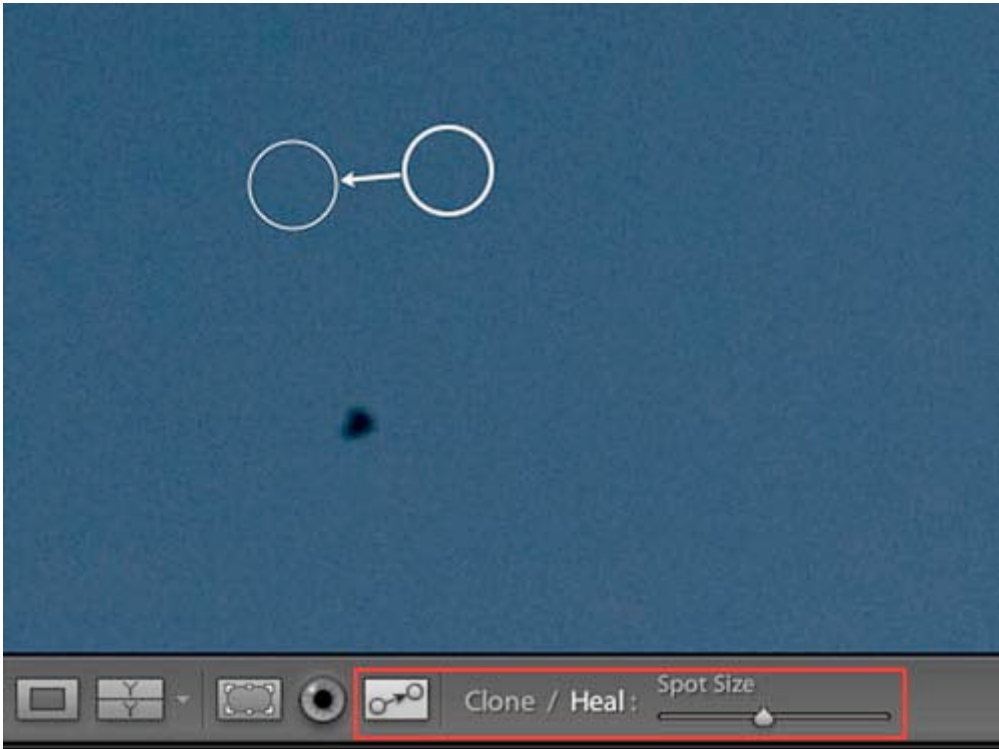
Para ayudarnos en el recorte es posible que este sea libre o ajustado a proporciones determinadas de forma que encaje con la formato de destino que necesitamos.



 Ampliar foto

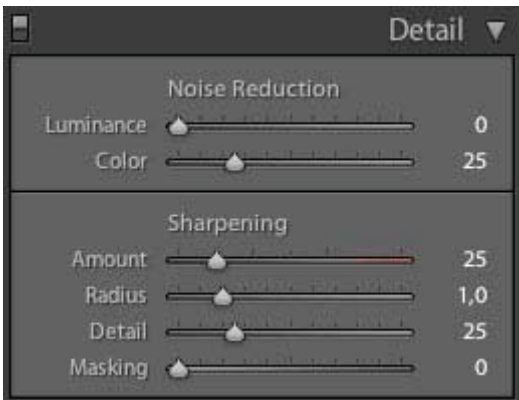
Completan las herramientas situadas en la parte inferior de la imagen las de eliminación de ojos rojos y la de limpieza de motas y clonado. Con esta última podemos eliminar de forma muy sencilla los puntos producidos por la suciedad depositada en el sensor, simplemente pulsamos con la herramienta sobre la mota y arrastramos buscando un área de la que tomar la muestra que reemplazará la mota. Podemos repetir la operación tantas veces como deseemos y podemos seleccionar el tamaño de la zona sobre la que queremos actuar.

Es importante matizar que la herramienta de recorte no permite seleccionar a qué tamaño en píxeles se quiere dejar la imagen, lo que hace es seleccionar que área de la imagen queremos que aparezca, será en la operación de exportación donde le daremos las dimensiones finales a la imagen.



Completan las herramientas situadas en la parte inferior de la imagen las de eliminación de ojos rojos y la de limpieza de motas y clonado. Con esta última podemos eliminar de forma muy sencilla los puntos producidos por la suciedad depositada en el sensor, simplemente pulsamos con la herramienta sobre la mota y arrastramos buscando un área de la que tomar la muestra que reemplazará la mota. Podemos repetir la operación tantas veces como deseemos y podemos seleccionar el tamaño de la zona sobre la que queremos actuar.

Enfoque final de la imagen



Todas las imágenes digitales, y en especial las captadas en RAW, necesitan que se les aplique enfoque en el postproceso en el ordenador, sólo así podremos apreciar el detalle de la imagen. La herramienta más conocida para esta tarea es la máscara de enfoque de Photoshop con la que es posible regular la cantidad de enfoque y a qué píxeles de la imagen se aplica.

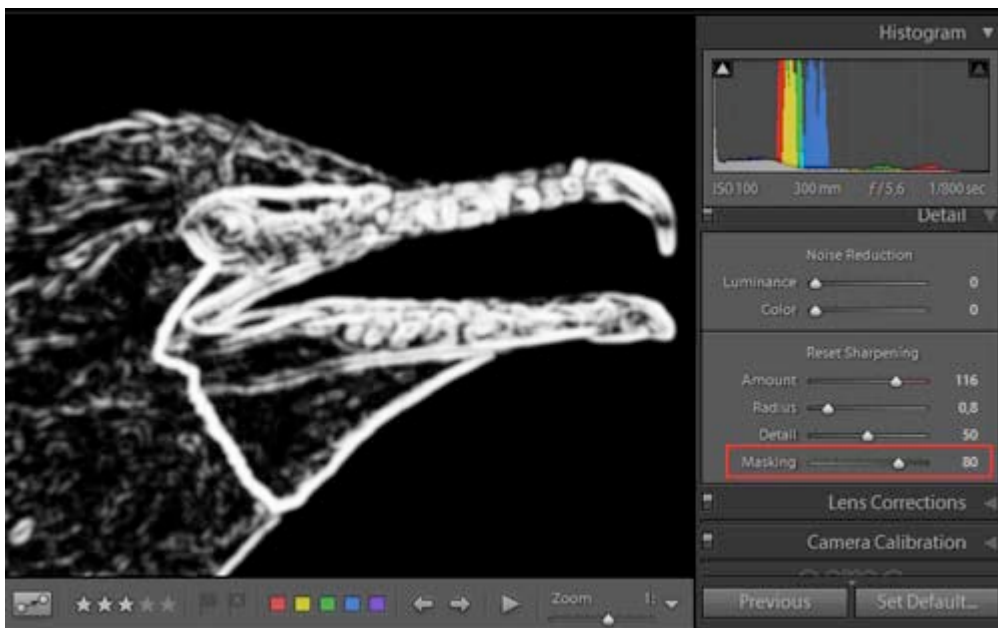
Lightroom cuenta con una herramienta de enfoque situada en el panel "Detail" que permite hacer lo mismo pero con un matiz importante, se hace de forma no destructiva ya que como ya hemos visto antes se aplicará cuando la imagen sea exportada como JPG o TIFF como un fichero acabado, de forma que la imagen original permanece sin alterar.

Por defecto Lightroom aplica un ligero enfoque a las imágenes, pero es importante que regulemos la forma y la

intensidad con que se aplica. La herramienta cuenta con varios deslizadores, los más utilizados es “Amount”, que regula la cantidad de enfoque y radio que actúa sobre el espacio de píxeles sobre los que actúa.



Pero la herramienta más sorprendente es “Masking” que nos va a permitir regular sobre que zona de la imagen actúa el enfoque evitando por ejemplo que las zonas de fondos desenfocados aparezcan con artefactos de enfoque que degradan la imagen. Pulsando en la tecla ALT mientras movemos el deslizador podremos ver cómo la imagen pasa a bitono blanco y negro, el blanco indica las zonas donde actuará el enfoque, en función de que zona queramos que enfoque actuaremos con al herramienta. Para que podamos ver este efecto es necesario que la imagen la estemos viendo al 100% es decir a un tamaño de zoom 1:1.

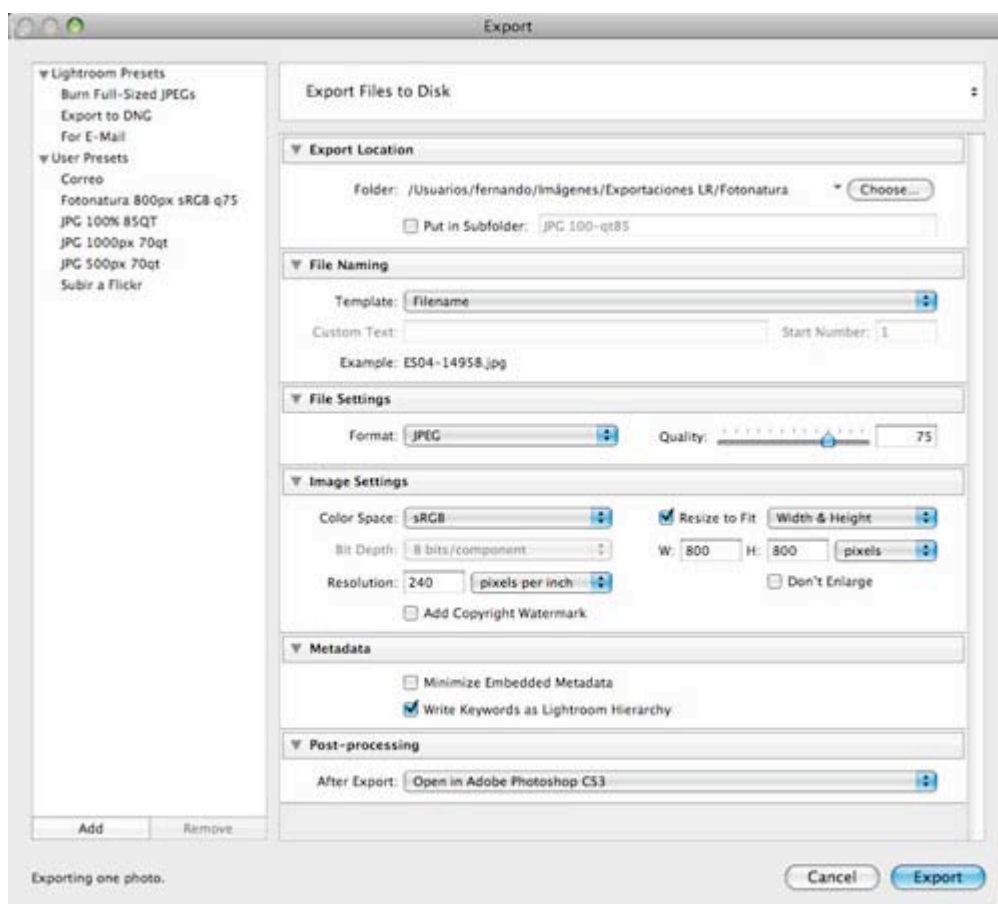


Pulsando en la tecla ALT mientras movemos el deslizador podremos ver cómo la imagen pasa a bitono blanco y negro, el blanco indica las zonas donde actuará el enfoque, en función de que zona queramos que enfoque actuaremos con al herramienta. Para que podamos ver este efecto es necesario que la imagen la estemos viendo al 100% es decir a un tamaño de zoom 1:1.

Dando salida a las imágenes exportación

Con las tareas que hemos descrito podemos dar por editada la imagen, en la mayoría de las imágenes será suficiente. Es ahora el momento de exportar la imagen y generar los ficheros derivados JPG o TIFF, que serán los que utilizaremos para publicar en Internet nuestra imagen o para enviar al laboratorio para hacer unas copias en papel.

Todos los ajustes que hemos realizado a las imágenes van a guardarse en el catálogo de forma que si en el futuro queremos crear un nuevo fichero derivado lo único que tenemos que hacer es exportar la imagen.



 Ampliar foto

En la proceso de exportación básicamente lo que hacemos es decirle al programa donde queremos que envíe los ficheros que va a crear, en que formato (JPG, TIFF, DNG o PSD) y que dimensiones tendrá.

Lightroom 2: la edición avanzada de imágenes

El pasado mes de abril Adobe lanzó en versión beta (producto en desarrollo) la versión 2 de Lightroom.

Entre las novedades más relevantes se encuentran nuevas herramientas de edición que permiten trabajar de forma selectiva a través de máscaras. Esto abre muchas nuevas posibilidades a la hora de trabajar las imágenes y confirma que Lightroom se está convirtiendo en una herramienta integral de trabajo con imágenes digitales que permite realizar todos los procesos del flujo de trabajo sin necesidad de otras herramientas.

Además de ganar en prestaciones propias de edición se integra mucho mejor con Photoshop CS3 permitiendo enviar fotos directamente como objetos inteligentes o para montar panorámicas.

En estos momentos (Julio 2008) se desconoce la fecha de lanzamiento pero es muy posible que sea sobre finales de verano ya que la beta solo estará activa hasta el día 30 de agosto y ya hay varios autores que en sus blogs han conformedo que están ultimando preparando nuevas ediciones de sus libros de Lightroom lo que indica que el producto puede estar ya suficientemente maduro en su desarrollo.

La versión beta puede descargarse de la web de Adobe. [Descarga del programa](#)
