>> MONTAJE DE UN BODEGÓN

El escáner plano es un dispositivo de captura excelente para crear bodegones.



Un escáner puede capturar una cara de un objeto tridimensional con un foco de precisión de hasta 2 cm. Todas las fotografías se crean desde un punto de vista fijo y recordemos que los mejores bodegones intentan plasmar la esencia misma de los objetos. Piense en el escáner como en una cámara fija y cree bodegones en Photoshop a partir de imágenes y fondos escaneados usando capas.



> Configuración del escáner

Los escáneres actuales tienen una resolución mínima de 600 ppp v pueden crear una imagen lo suficientemente buena para imprimirse en un folio a 300 ppp. Incluso los escáners a 300 x 600 ppp consiguen resultados sorprendentes. La principal diferencia al escanear objetos en 3D es que la tapa del escáner debe dejarse abierta. Deberá proteger el proceso de luces ambientales extrañas. El método más sencillo es hacerse con una caja blanca poco profunda que puede colocarse sobre el escáner en lugar de la tapa. Puede construirse fácilmente con una cartulina y cinta adhesiva. Así conseguirá una operación óptima sin un exceso de luz. El fondo blanco también consigue unos bordes más precisos para el objeto 3D y facilita el corte posterior de la imagen. Finalmente, utilice una hoja del poliacetato más claro que encuentre para evitar que los objetos rayen el cristal.



> Captura

Ajuste el escáner en modo reflector y RGB. Una buena exposición es fundamental, así que asegúrese de que el área de selección cubra el objeto. Recuerde que está capturando una dimensión del objeto, así que si tiene una forma interesante conseguirá mejores resultados. Cualquier objeto delicado que no pueda mantener la forma, como una flor, se desplomará bajo su propio peso, aunque siempre puede aguantarla con una abrazadera. El

brillo también desempeña un papel importante, así que evite objetos excesivamente brillantes. Las chapas de plata, los plásticos reflectores y los objetos de cristal son difíciles pero no imposibles y requerirán mayores correcciones en Photoshop a posteriori.

> Corte

El siguiente paso es cortar el objeto del fondo. Resulta la fase más larga del proceso. Los fotógrafos que emplean Photoshop suelen mostrarse reacios a usar la herramienta Pluma y prefieren formas más simples de selección. Sin embargo, una vez aprendida la técnica, no querrá usar selecciones cortas, ya que es la única forma de realizar cortes limpios para montajes. Familiarícese primero con los comandos abreviados del teclado, va que cambiar de herramientas es lento. Trabaje con una visualización del 100% y mantenga pulsada la barra espaciadora. Esto seleccionará la herramienta Mano, que permite desplazarse por la imagen. Tire un trazado justo por dentro del perímetro del objeto y guárdela. Un buena forma de usar la herramienta Pluma es tener en pantalla la ventana Historia, va que además de grabar los comandos también los describe en palabras (útil cuando se ha equivocado y no se da cuenta hasta más tarde). Es fácil equivocarse al principio, pero con la ventana Historia visible, puede corregir los pasos anteriores.

Procure que el trazado quede próximo al borde arrastrando los puntos de ancla para describir las curvas. Cuando el último punto se encuentre con el primero, guárdelo con Guardar trazado en el menú local de la pestaña Trazados. Los trazados guardados añaden muy poca información adicional al archivo, ya que son objetos basados en vectores, en lugar de píxels. Puede convertir un trazado en una selección eligiendo Hacer selección en el menú local de trazados.

> Ensamblaje y composición

Pueden escanearse fondos con superficies interesantes, como papel o madera, para obtener la superficie para el

> Ajustes de la imagen

Es posible que algunos objetos tengan una apariencia muerta tras escanearlos. Corrija el contraste con la barra de niveles. Muchos escáners producen un tono de color persistente al trabajar con originales no estándar que debe eliminarse mediante el ajuste de Equilibrio de color. Los artefactos más evidentes (píxels erróneos que aparecen durante el escaneado) al digitalizar objetos

cantos reflectivos. Son indicios obvios de un original 3D y pueden desvelar el secreto del trabajo. Se pueden eliminar fácilmente con la herramienta Esponja, ajustada para Desaturar, que convierte los colores falsos a escala de grises, dejando los detalles subyacentes intactos.



> Nombre de las capas

A medida que aumenta la complejidad de las imágenes, aumenta el número de capas y ajustes, lo que puede llegar a ser desconcertante. Intente nombrar cada capa con una descripción sucinta del contenido: Flor Roja, por ejemplo, en lugar de Capa 8, que no transmite ningún significado si olvida lo que es. Puede cambiar el nombre de las capas haciendo doble clic en el icono de la capa e introduciendo el nombre nuevo en el cuadro. Cada capa consume recursos de memoria. No use más capas de las necesarias y mezcle las acabadas para reducir el archivo.





> PESCADO Y LLAVE INGLESA

La imagen se ha diseñado a partir de tres objetos distintos: un arenque, una llave inglesa y un trozo de papel con textura. El pescado se ha cubierto con un plástico para proteger el escáner. Se han escaneado también la llave y el papel a 300 ppp. Los artefactos rojos y verdes, evidentes en la llave y el pescado, se eliminaron con la herramienta Esponja. A continuación se cortaron los objetos con la herramienta Pluma; se guardaron los trazados y se convirtieron en selecciones que se invirtieron para eliminar el fondo oscuro. Las imágenes se ensamblaron como capas separadas y cada una se ha coloreado con una capa de ajuste de Tono/saturación. La sombra se ha cogido tomando prestado un lirio del proyecto "Papel pintado de lirios", pintándolo de negro y aplicándole el filtro de Desenfoque gaussiano; por último se ha reducido la opacidad de la capa al 20%.



La imagen final; cada capa se ha coloreado por separado con la opción Tono/saturación.

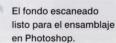






Imágenes del pescado y la llave inglesa después de cortarlas y ajustar el contraste.







Capa duplicada tomada del proyecto "Papel pintado de lirios" (ver página siguiente) para incluirla en la imagen final.



Diagrama de capas de la imagen.

montaje de un bodegón

>EL MARTILLO

La imagen se ha creado con dos objetos simples: un martillo y una madera. La madera escaneada se veía muy suave, por lo que se han aplicado sombras usando selecciones, simulando el uso de luces de estudio para crear efectos de puesta del sol. El martillo y la madera se han coloreado usando la opción Tono/saturación. Se han aplicado sombras al martillo.



Punto de partida; madera escaneada en escala de grises.



Martillo escaneado en una superficie plana y cortado, listo para ensamblarlo.



El resultado se colorea con el cuadro de diálogo Tono/saturación y se aplica una sombra al martillo.

>PAPEL PINTADO DE LIRIOS

El montaje se ha realizado con dos superficies planas, el papel pintado y el papel de carta, combinados con una flor muy tridimensional. La flor se ha colocado fijada con una abrazadera sobre el escáner. Al digitalizarla han aparecido brillos excesivos en la superficie de la flor que tocaba el cristal, que se han eliminado con la herramienta Tampón. Inesperadamente se ha conseguido un detalle muy nítido de la base de la flor, que estaba a cinco centímetros del dispositivo. El papel pintado era bastante pobre y se ha escaneado como escala de grises; así, se han omitido los colores originales (poco atractivos). A continuación se ha convertido a RGB y coloreado con el Equilibrio de color.

Un lirio grande que se ha digitalizado, cortado y ensamblado en un montaje de naturaleza muerta.



>EL GRABADO

En este ejemplo más complejo se han utilizado siete objetos. Las flores pequeñas se han digitalizado juntas y se han cortado con la herramienta Pluma. Se han coloreado por separado y se les ha aplicado distintas sombras. Los efectos de cada capa están vinculados a la misma y se desplazan con el objeto cuando cambia la disposición de la composición. Puede separar las capas, desplazar las sombras de un objeto o llevarlas incluso a otra con Capa>Efectos>Crear Capa.



Material original digitalizado.

Resultado final con las flores y otros objetos cortados, coloreados y ensamblados.

