

Control del tono en B&N digital

¿Cómo conseguimos un B&N aceptable?

Control del tono en B&N digital

- Previsualización (Concepto)
- El Histograma y su uso en B&N
- Herramientas
- Caso práctico

Previsualización (Concepto)

- ¿Porqué?

En la época argéntica, no se podía asegurar el resultado final de una toma fotográfica. Intervenían muchas variables de difícil control.

- El negativo su sensibilidad y su rango dinámico
- El revelado del negativo (diferentes químicos)
- El positivado (diferentes bases y gradaciones)

- Herramientas

- La experiencia
- El fotómetro
- El sistema de Zonas

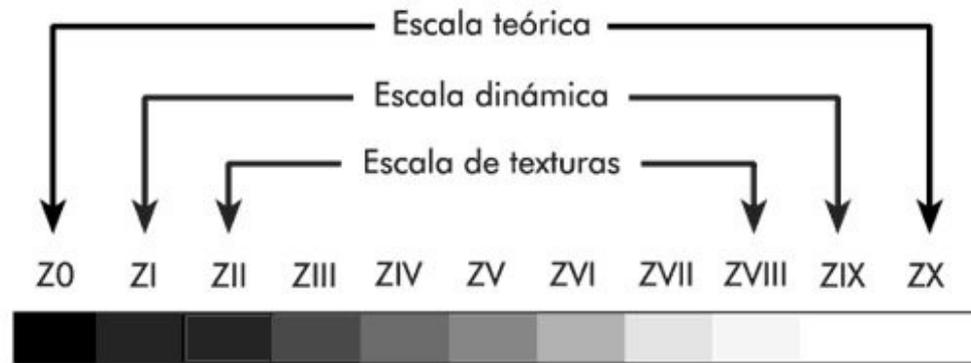
El Histograma y su uso en B&N

- Sistema de Zonas

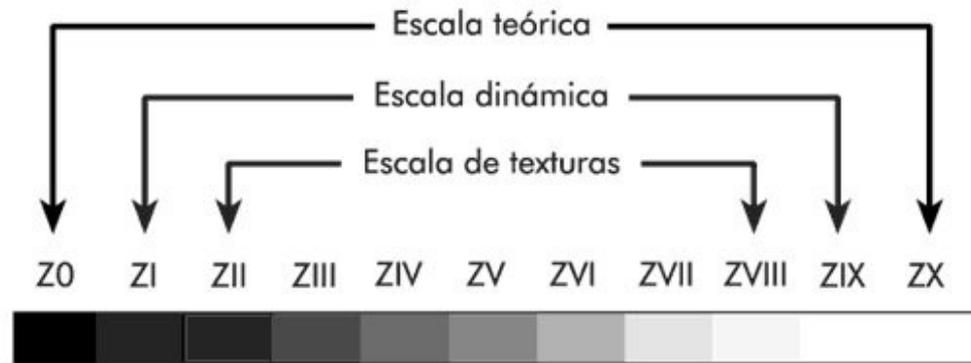
Un sistema que controla de forma muy aproximada el tono fotográfico de acuerdo con la luminosidad de la escena.

- En toda captura debe haber un tono blanco y un tono negro
- En toda captura habrá que determinarse cual es la zona óptima donde la luminosidad equivale a la obtenida por una carta Kodak con el gris al 18% de luminosidad. Esa zona la denominaremos **Zona V**.
- Se expuso 5 pasos hacia los extremos de esa Zona V obteniendo once zonas de tono distinto que varía con el aumento o disminución de un paso de diafragma. La Zona 0 del extremo será el negro absoluto y la Zona X el blanco total
- “La mayoría de los tonos de una copia standard suele estar entre la zona III y la zona VII, también deben estar presentes pero en menor medida los valores extremos I, II y VIII, X. Estos últimos como valores de acentuación le dan a la imagen vida e interés.” Ansel Adams

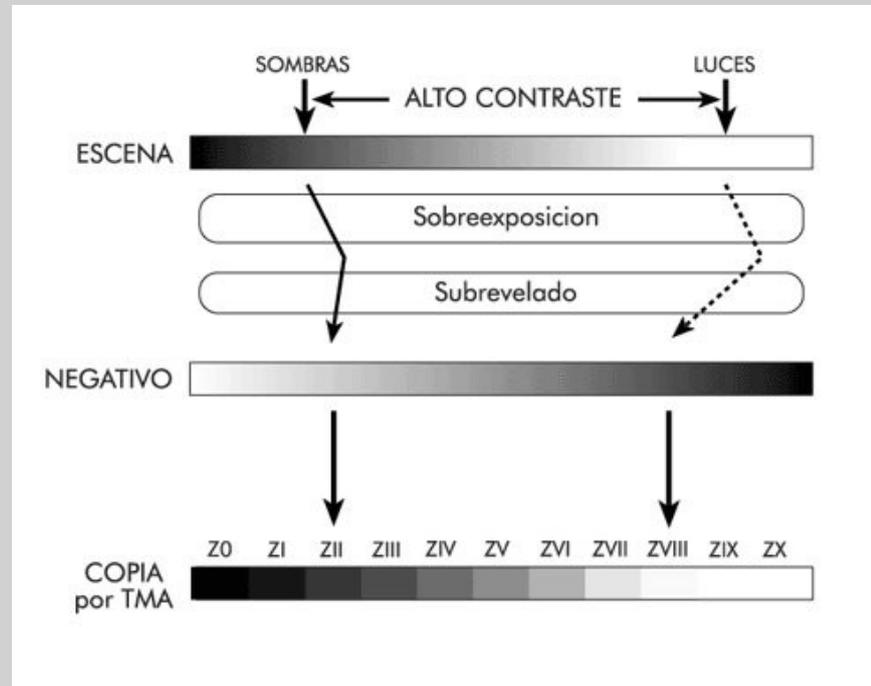
El Histograma y su uso en B&N (2)



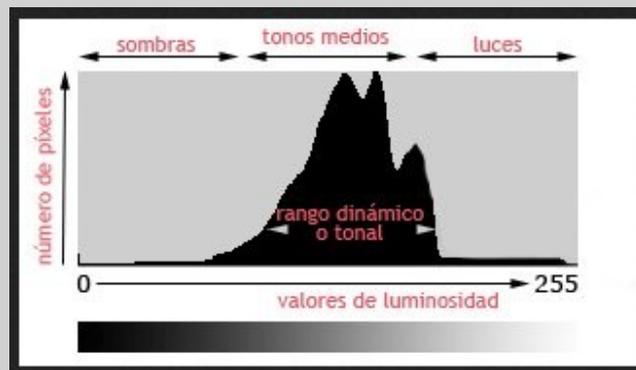
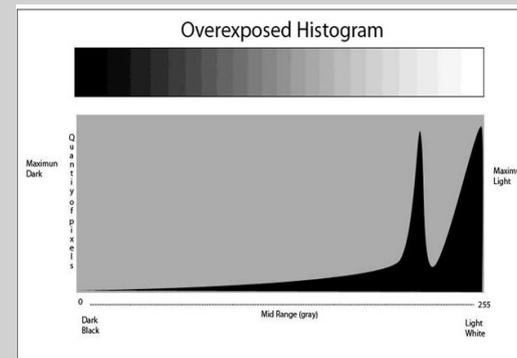
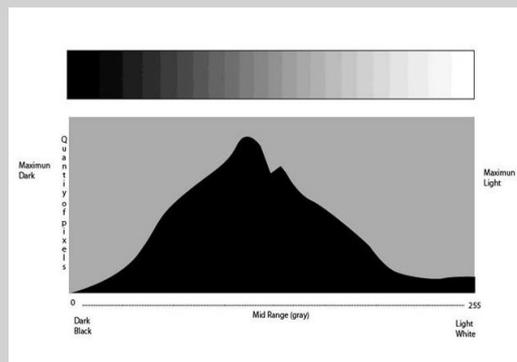
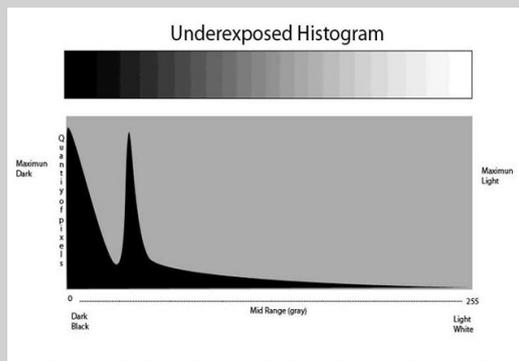
El Histograma y su uso en B&N (2)



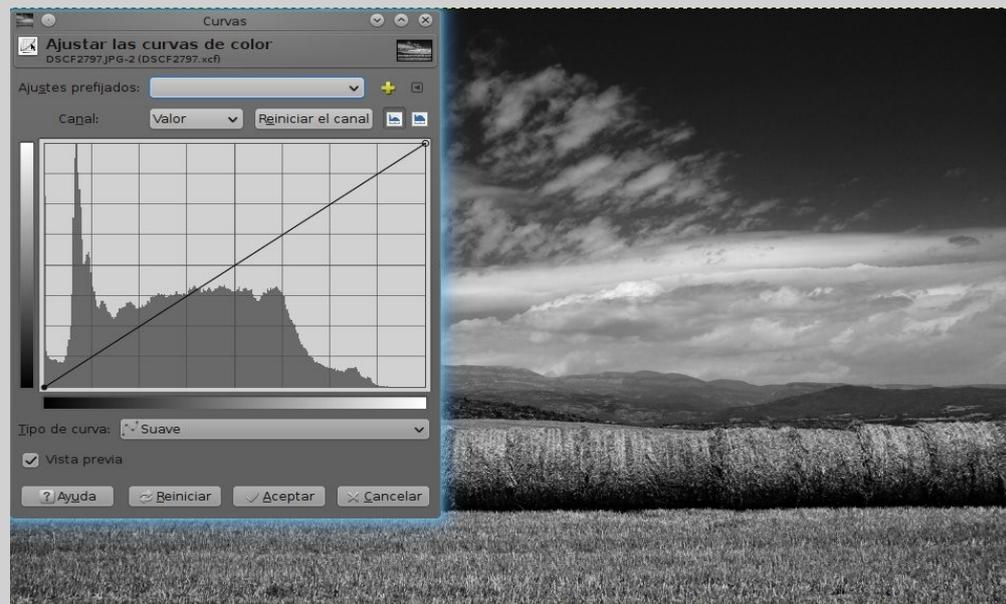
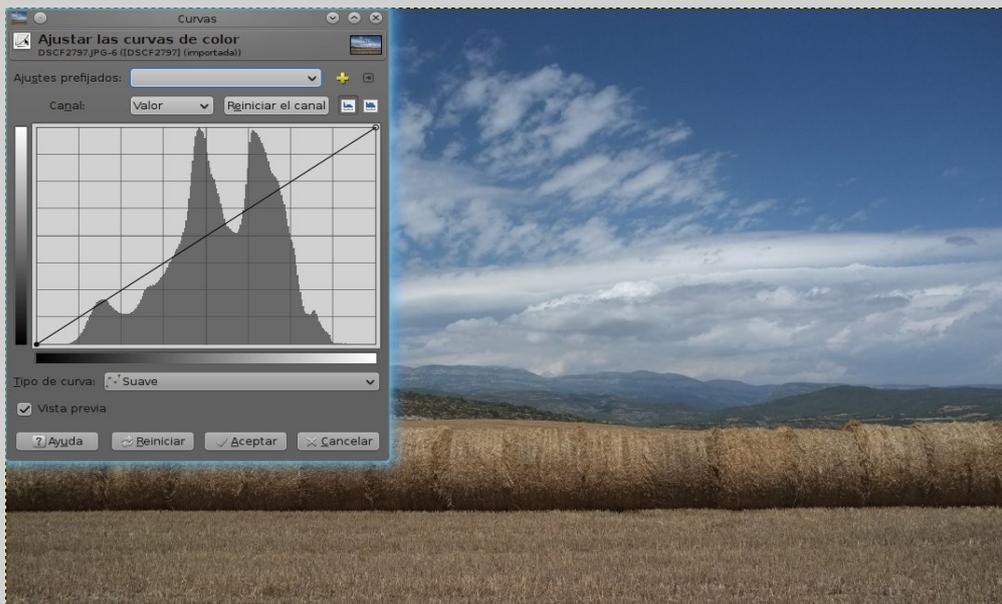
El Histograma y su uso en B&N (3)



El Histograma y su uso en B&N (4)



El Histograma y su uso en B&N (5)



El Histograma y su uso en B&N (6)



El Histograma y su uso en B&N (7)



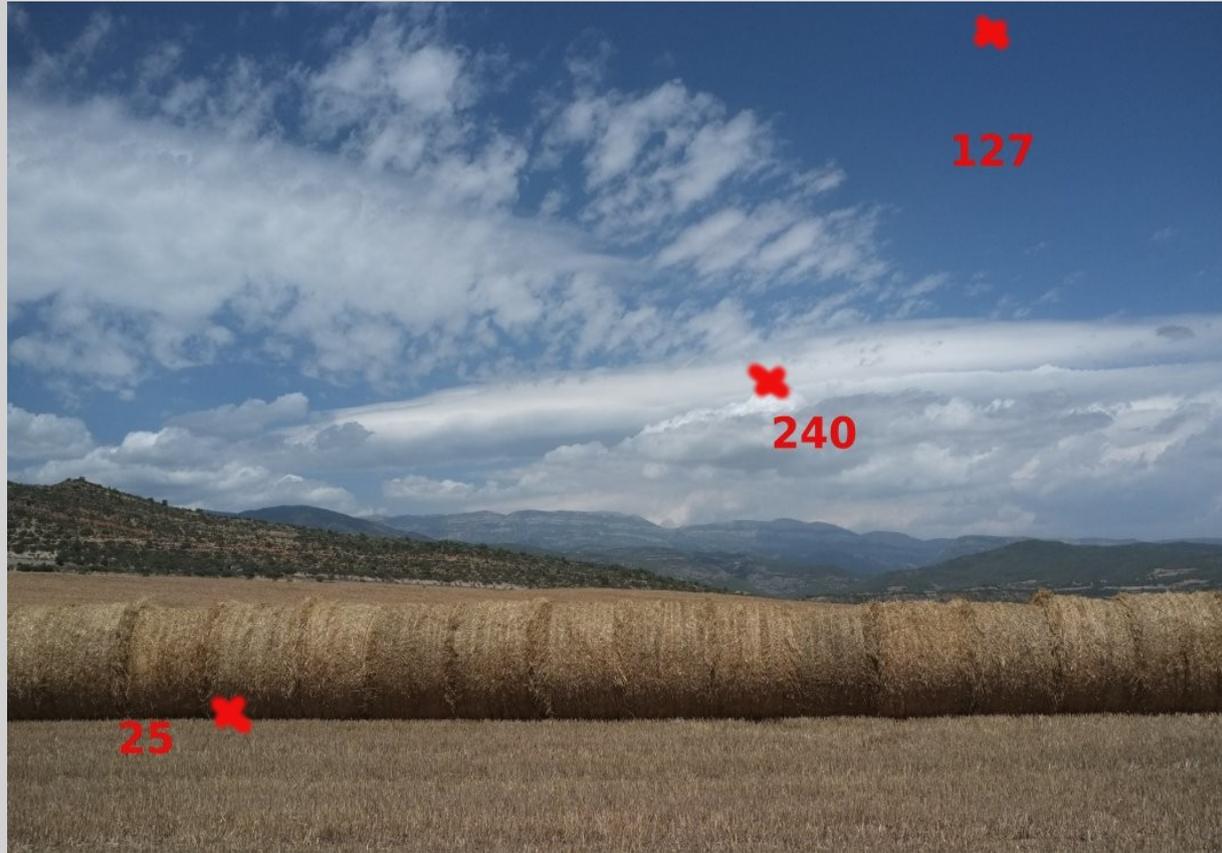
Herramientas (1)

- Reveladores raw
 - UFRaw
- Gimp y sus filtros
 - Autocontrast correction
 - Local contrast enhancement
- Gimp, curvas y niveles

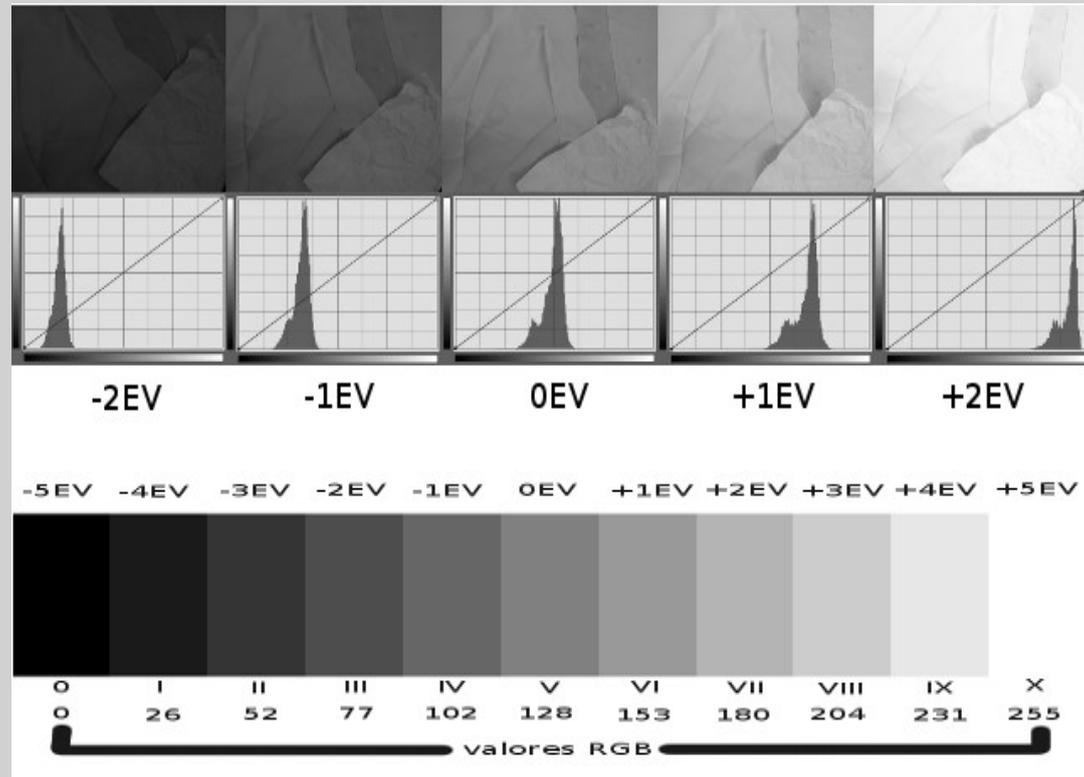
Herramientas (2)

- Gimp y los scripts
 - Scripts de Tomas Senabre (<http://senabre.myphotos.cc/index.php/articulos>)
 - Permite trabajar la imagen por zonas ajustándolas a nuestra visión. Sirve para B&N y para color. Puede trabajar a 16 bits en combinación con un revelador raw (UFRaw).
 - Hablaremos de dos de estos scripts:
 - Zona de ajuste
 - Zona de ajuste con UFRaw

Caso práctico



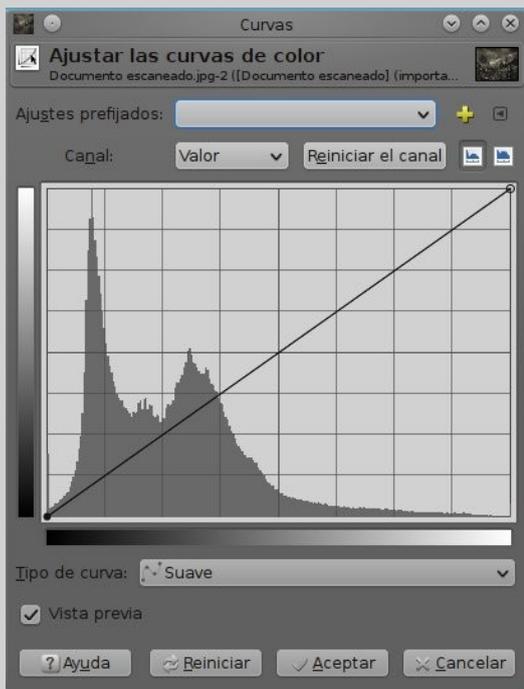
Caso práctico



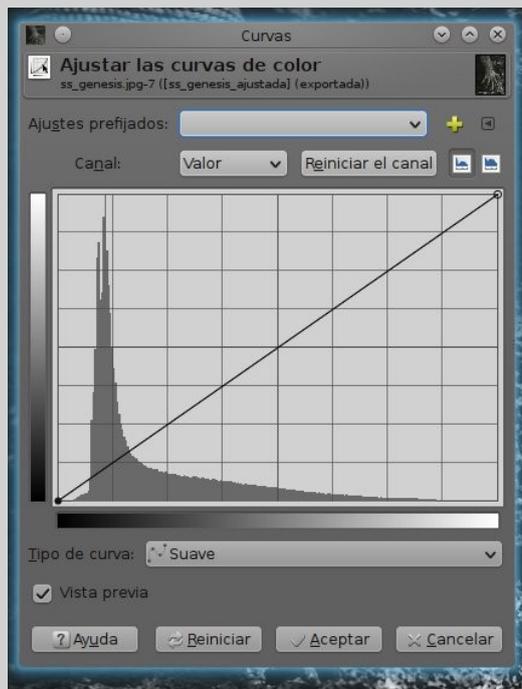
Caso práctico - teoría

- Gimp: curvas
 - Es quizá la herramienta más práctica para tener un buen control del tono fotográfico. Comprobar con el gotero recorriendo la imagen cuales son los valores de luminosidad, y modificarlos desplazándolos a la zona que nos interesa. El gráfico anterior nos orienta en que zona estamos según el nivel de luminosidad de la zona de la imagen seleccionada con el gotero.
 - Como norma general las fotografías en B&N suelen tener un histograma muy parecido a las capturas subexpuestas, especialmente en paisajes.
 - Consideraremos que una fotografía en B&N debe tener todos los tonos intermedios, pero con predominancia de los correspondientes a Z III/IV y menos los Z VII/VIII.
 - Las Z I/II sin detalle y las Z IX sin textura, deben estar presentes en la toma. Constituyen el acento, la referencia que sitúa al resto de tonos.

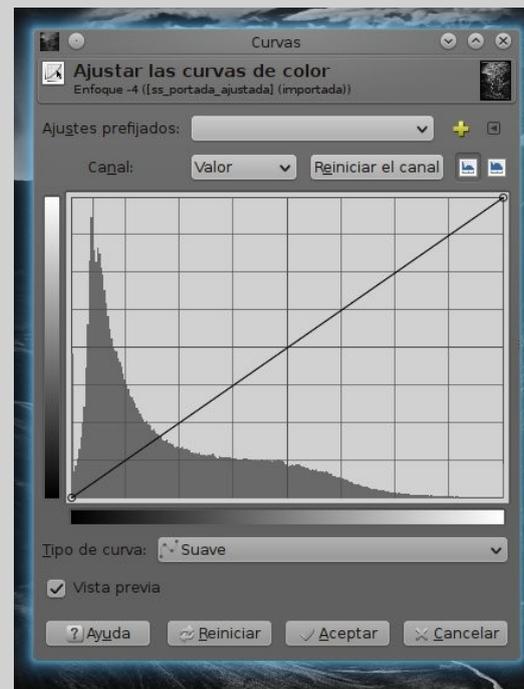
Caso práctico - teoría



Ansel Adams
(Clearing Winter Storm)



Sebastiaó Salgado
(Génesis)

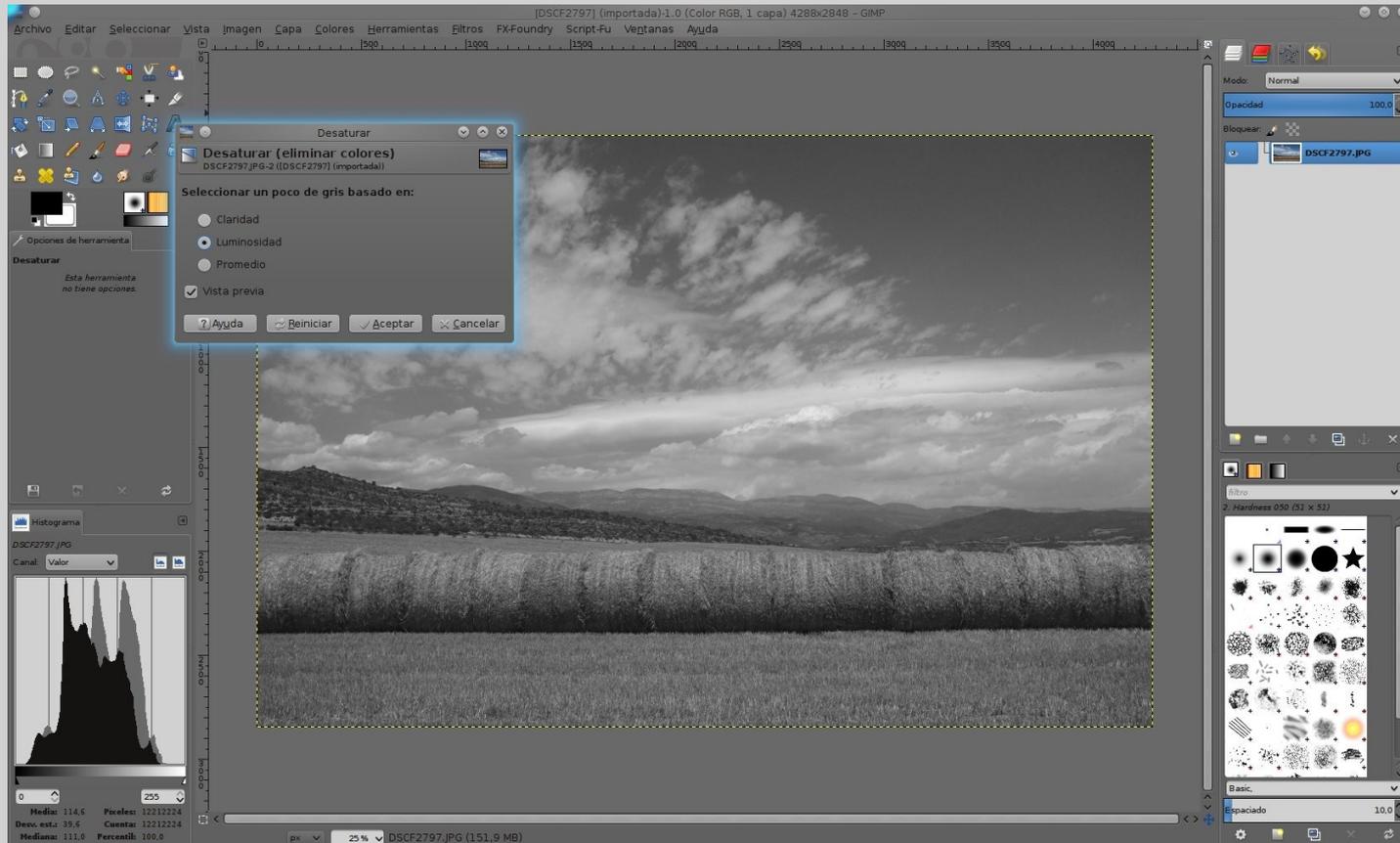


Sebastiaó Salgado
(Iguana Marina)

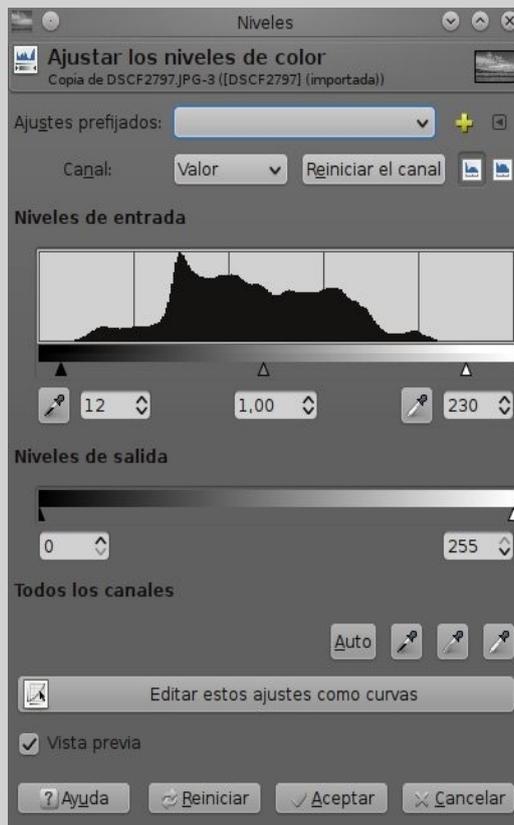
Caso práctico – primeros pasos

- Desaturar
 - Norma general: Desaturar en base a luminosidad. Eso permite interpretar los colores en clave de luminosidad, siendo representados con mayor exactitud.
 - Otras norma: Que no hay normas, uno tiene que probar y ver como se ajusta a su visión. Si la norma anterior no resulta de nuestro agrado, habrá que buscar otras.

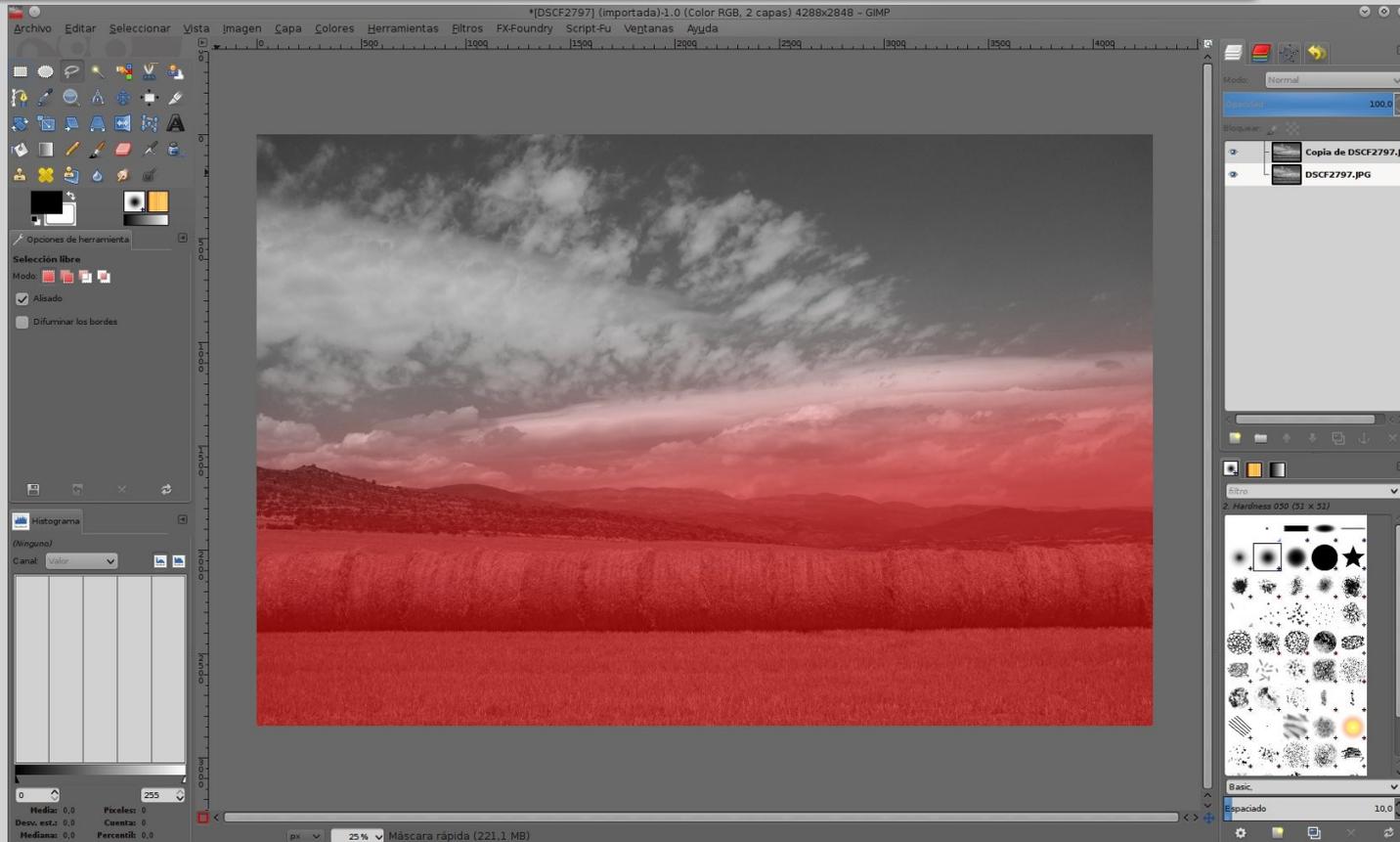
Caso práctico



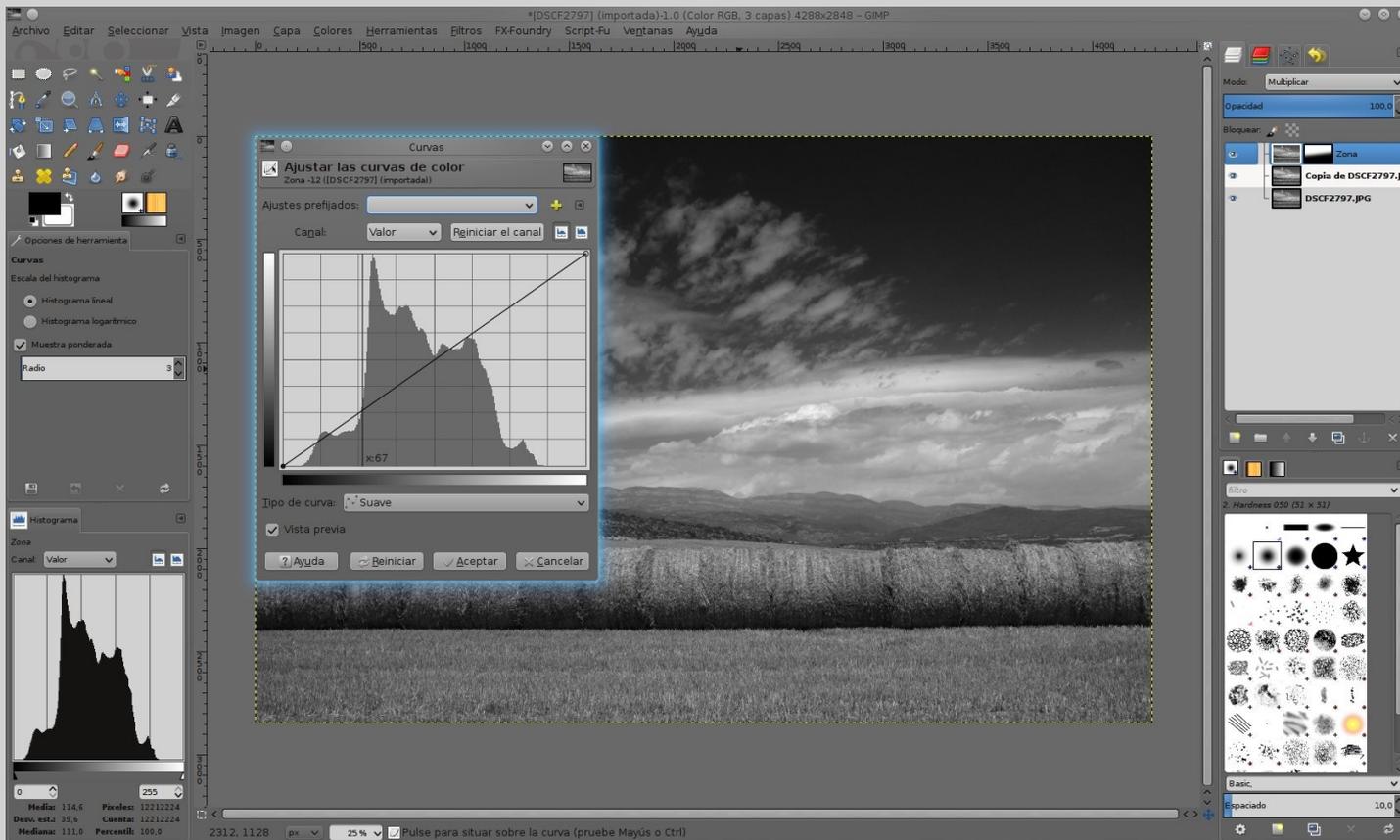
Caso práctico



Caso práctico



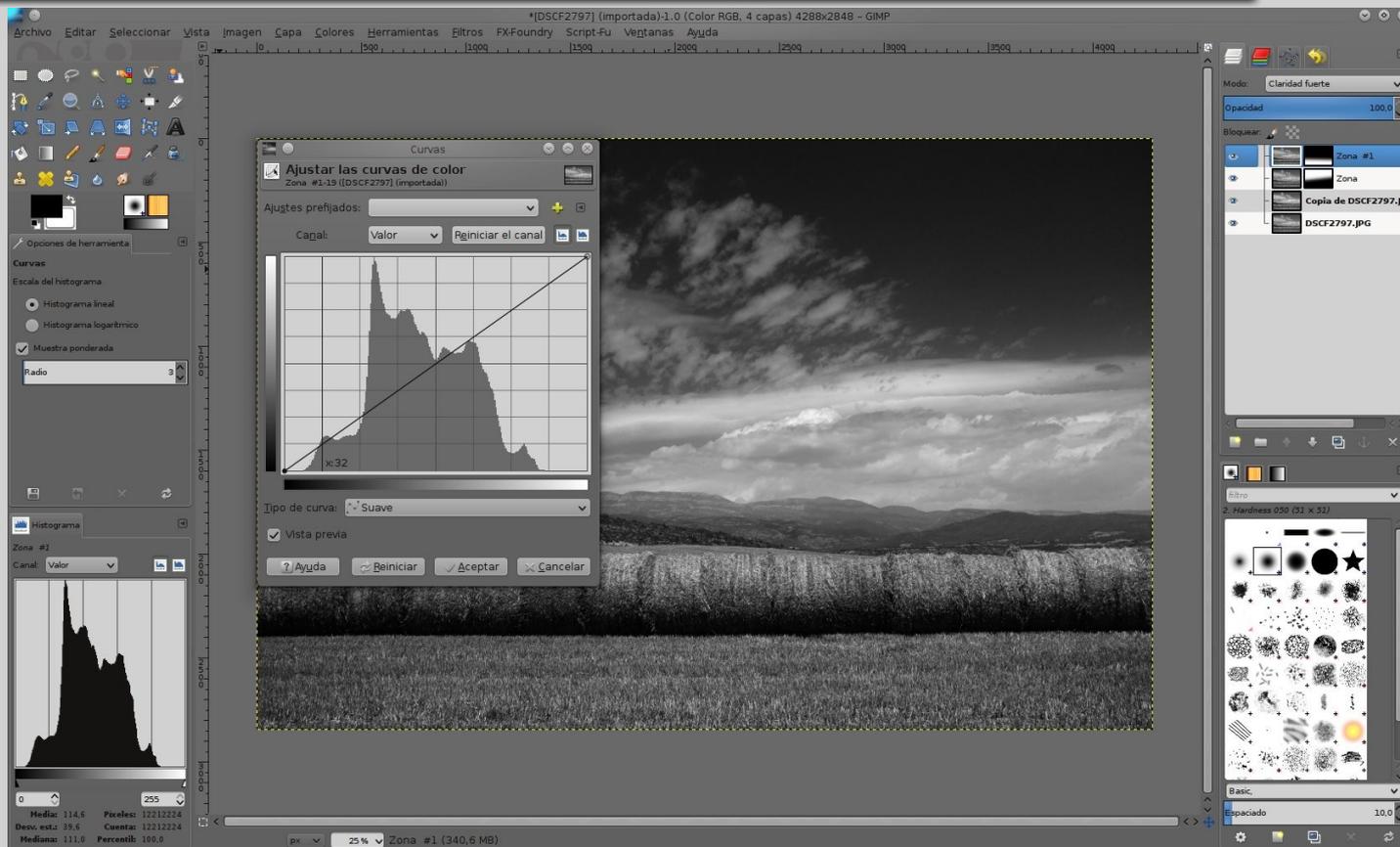
Caso práctico



Caso práctico



Caso práctico



Caso práctico

The image shows the GIMP (GNU Image Manipulation Program) interface. The main window displays a grayscale landscape photograph of a field and mountains under a cloudy sky. Overlaid on the image is the 'Curves' dialog box, titled 'Ajustar las curvas de color'. The dialog shows a histogram on the left and a curve graph in the center. The curve is currently a straight diagonal line, indicating no adjustments. The 'Canal' is set to 'Valor'. Below the graph, the 'Tipo de curva' is set to 'Suave'. The 'Vista previa' checkbox is checked. At the bottom of the dialog are buttons for 'Ayuda', 'Reiniciar', 'Aceptar', and 'Cancelar'. On the left side of the GIMP interface, the 'Histograma' panel is visible, showing a histogram of the image's tonal values. The status bar at the bottom indicates the image size is 2228 x 556 pixels at 25% zoom.

Archivo Editar Seleccionar Vista Imagen Capa Colores Herramientas Filtros FX-Foundry Script-Fu Ventanas Ayuda

*[DSCF2797] (importada)-1.0 (Color RGB, 2 capas) 4288x2848 - GIMP

Curvas

Ajustar las curvas de color

Zona -25 ([DSCF2797] (importada))

Ajustes prefijados: [dropdown]

Canal: Valor Reiniciar el canal

Radio 3

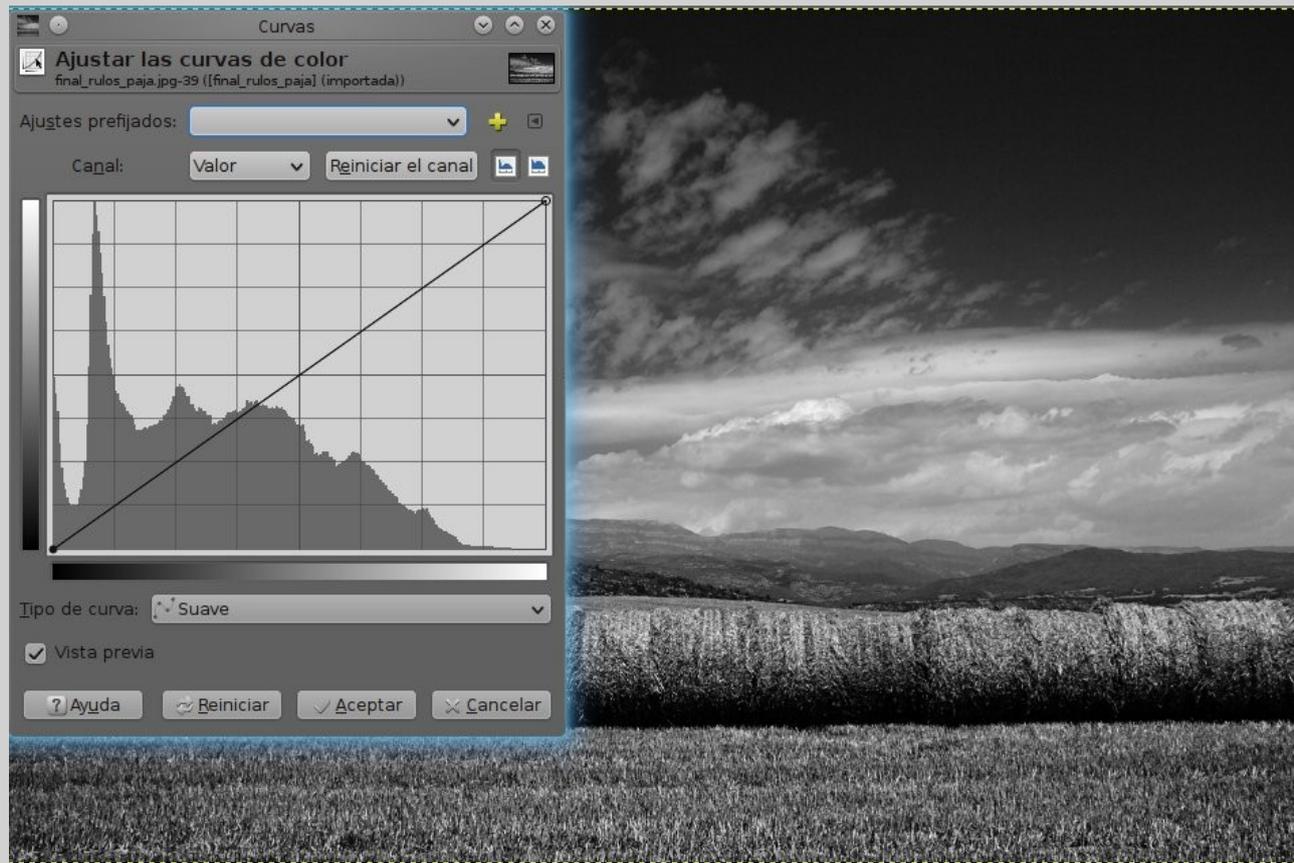
Histograma

Zona Canal: Valor

Medio: 96.2 Píxeles: 12212224
Desv. est.: 65.3 Cuenta: 12212224
Mediana: 95.0 Percentil: 100.0

2228, 556 px 25% Pulse para situar sobre la curva (pruebe Mayús o Ctrl)

Caso práctico



Caso práctico



¡¡Esto es todo, amig@s!!

Muchas Gracias

