



Retoque Profesional

Edición de la piel



# ***Contenido***

Introducción .....	4
Flujo de trabajo.....	4
Shooting:.....	5
Preparación del archivo .....	5
En camera Raw: .....	5
En Photoshop:.....	6
Edición del archivo.....	6
Preparación del archivo .....	7
Equilibrio de blancos.....	7
Ajustes de exposición .....	8
Reducción de la nitidez .....	9
Corrección de deformaciones.....	10
Perfil de color.....	10
Ajustes locales .....	11
Parámetros de exportación a Photoshop .....	12
Retoque en Photoshop .....	13
Preparar su espacio de trabajo .....	13
Espacio para fotografías .....	13
Abreviados de teclados.....	13
Un nuevo espacio de representación de imagen.....	14
Separación de frecuencias .....	16
Preparación de las capas (separación de las frecuencias) .....	16

Capas de control y visualización .....	18
Mezclador de canales .....	19
Solarización .....	20
Blanco y negro simple .....	21
Invertir .....	22
Capas de trabajo .....	23
Retoques .....	24
Retoque de los gradientes .....	24
Retoque de los spots luminosos .....	28
Ajuste de color de las ojeras .....	29
Retoque de las manchas de la piel .....	30
Otros retoques con esta técnica .....	32
Retoque de arugas .....	32
Retoque de pixel muy luminoso u oscuro .....	33
Iluminaciones y sombras .....	35
Creación de capas .....	35
Aplicación de iluminaciones y sombras .....	38

## ***Introducción***

El retoque de fotografía de moda y de belleza es básicamente un retoque de retrato pero al extremo. Así que con este curso también serán capaces de realizar retoque de retrato y retoque editorial.

Una pregunta importante antes de retocar una foto de moda es cuál es el propósito de la imagen? Que quieren hacer resaltar? Los ojos, los labios, el cabello, el maquillaje, las uñas, las joyas? Quieren una imagen altamente tratada o algo más natural?

Retocar el cabello tarda horas, así que es una buena inversión tener alguien durante el shooting cuidando y arreglando el cabello para minimizar trabajo de edición en post. La imagen proporcionada para este curso tiene a propósito muchos cabellos sueltos para que se den cuenta de la cantidad de trabajo en post cuando el cabello no fue cuidado suficientemente durante el shooting.

## ***Flujo de trabajo***

Cada imagen es única y no existe una regla de retoque única que funcione para trabajar todas las fotografías. Mientras tanto, tener establecido una rutina general que cada uno puede adaptar según sus requerimientos es un punto importante para ayudar a trabajar de forma eficiente y rápida.

Los principales pasos de mi proceso de retoque de imagen de moda son los siguientes:

## ***Shooting:***

- Importancia del maquillaje y del peinado. Siempre hacer retoque durante la sesión. Eso evita multiplicar la carga de trabajo de post.
- Importancia de las luces: Las luces utilizadas definirán la calidad de la luz en la foto. El sujeto será iluminado por las luces. Orientación, potencia y calidad definirán la foto.
- Uso de camera con lentes de calidad y archivos RAW. El Jpeg destroce los gradientes!

## ***Preparación del archivo***

Uso mi camera con el formato Raw, así que siempre empiezo mi retoque mediante la corrección de exposición y de colores básico en un programa de conversión de Raw.

Se puede realizar varias conversiones Raw de la misma imagen para exponer correctamente diferentes zonas de la foto, una para la piel, una para zonas claras y otra para zonas oscuras. También se puede utilizar una doble conversión para la recuperación de la estructura de la piel en zonas livianamente sobre expuestas.

## ***En camera Raw:***

1. Ajuste de equilibrio de blancos
2. Ajuste de la exposición desde el inicio de manera global o con curvas selectivas.
3. Ajuste de los colores para tener las cernas al look final buscado. Evitar poner contraste o saturación muy elevada al inicio, se realizaran estos ajustes luego. Si es que la foto es para un maquillaje particular o para joyas por ejemplo, cuidan realizar una corrección de color para respetar las verdaderas colores del producto (lo más seguro es utilizar un color check passport tool).
4. Corrección de deformaciones de la lente
5. Reducción global de la nitidez y eventuales ajustes locales de nitidez.
6. Exportación del archivo Raw a photoshop.

## ***En Photoshop:***

1. Separación frecuencial de la imagen
2. Capas originales y capas de trabajo
3. Creación de capas de control y visualización
4. Guardar una copia base del archivo.

## ***Edición del archivo***

El flujo de edición básica que utilizo es el siguiente:

1. Retoque de gradientes
2. Retoque de spots luminosos
3. Manchas de piel
4. Arugas
5. Píxeles luminosos u oscuros
6. Nitidez: Aumentar de manera selectiva la nitidez en los ojos, los cabellos, los labios, las joyas. Es importante aumentar nitidez solamente en las partes de la imagen que lo necesitan. Para esto trabajaremos con máscaras de enfoque y filtro high pass.
7. Maquillaje: Retocar el maquillaje, principalmente los bordes, mesclado y suavizado los colores.
8. Cabellos sueltos
9. Dodge & Burn: Reforzar Iluminación y Sombras, una de las cosas más importante para reforzar la tridimensionalidad de la foto. Existen diferentes métodos a aplicar en función de las zonas y del tiempo que disponen para retocar la foto.
10. Si el cabello es una parte importante de la fotografía, se puede utilizar las mismas técnicas de iluminación y sombras para dar más volumen al cabello.

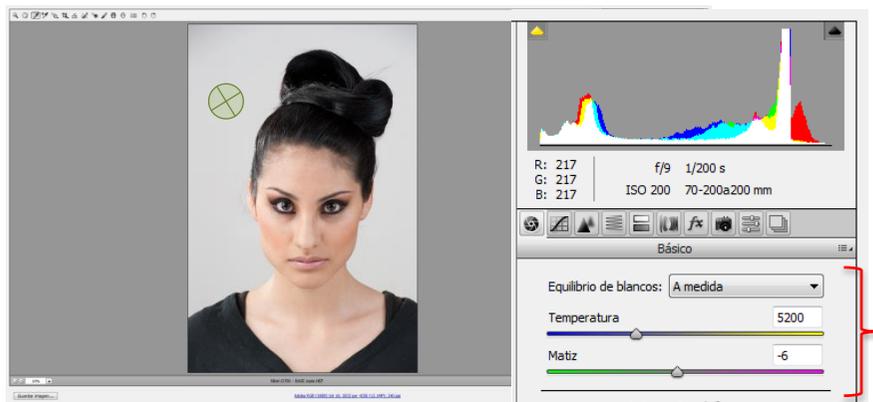
## Preparación del archivo

*Obtener lo mejor de la imagen con Camera Raw*

Para preparar su imagen para la edición en Photoshop, es importante preparar de manera adecuada el archivo base con Camera Raw para extraer la máxima información disponible de su archivo bruto.

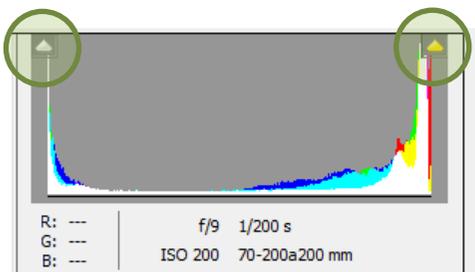
### Equilibrio de blancos

La primera etapa es ajustar su balance de blancos mediante la herramienta de equilibrios de blancos pulsando un lugar con tonalidad gris como lo muestra el ejemplo siguiente o jugando con los sliders de equilibrillo de blancos.



## Ajustes de exposición

La mayor ventaja de utilizar imágenes de tipo RAW es de poder realizar correcciones de exposición y recuperar detalles en zonas claras y oscuras sin pérdida de calidad. Para visualizar hasta donde podemos jugar, una herramienta de Camera Raw es las flechas ubicada en el histograma de nuestra foto. La activación de estas nos permite identificar las zonas sobreexpuestas y los negros saturados.



*Activando estos dos controles, nos permite visualizar en rojo las zonas con sobre exposición y en azul las zonas con los negros saturados.*

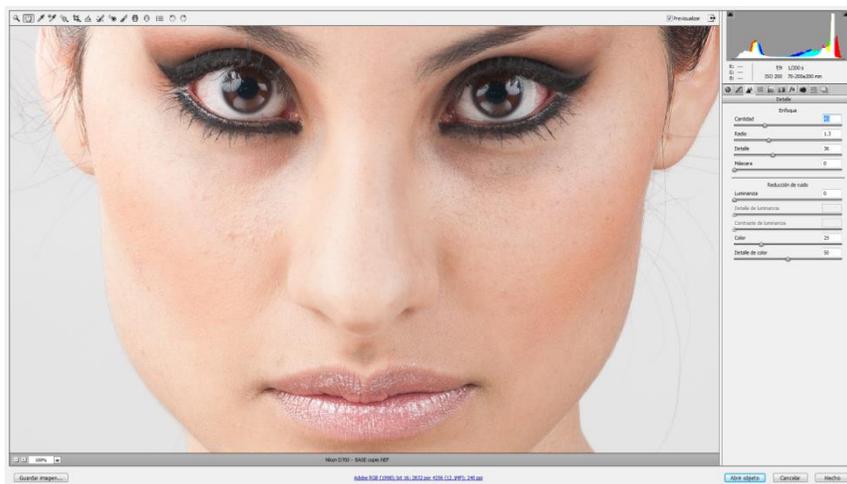
*Primero, ajustamos la exposición y luego con el cursor de iluminaciones recuperamos las zonas quemadas. Para aprovechar al máximo del detalle presente en la fotografía, utilizamos el cursor de sombras para en este caso obtener más estructura del cabello.*

*En esta etapa también se ajustan los demás parámetros como la intensidad, la saturación y la claridad de la imagen.*

*La meta no es obtener el look final sino extraer el máximo de información presente en el archivo raw para luego empezar el retoque en Photoshop. Todo ajuste será realizado sin exageración para evitar imágenes que no sirven.*

## ***Reducción de la nitidez***

Para evitar tener una nitidez que aumenta las imperfecciones de la piel, es recomendable bajar la nitidez al momento de la conversión del archivo Raw y luego durante el trabajo en Photoshop aumentar la nitidez una vez realizado el trabajo de limpieza de la piel.



En algunos casos podemos utilizar mas nitidez en Camera Raw para conservar la microestructura de los poros de la piel pero este significa mucho mas trabajo luego.



## Ajustes locales

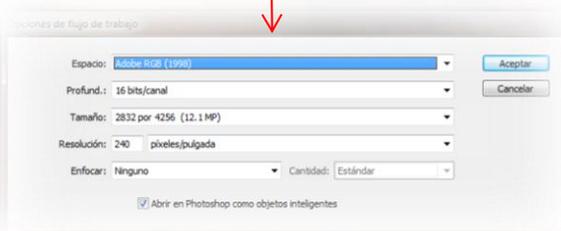
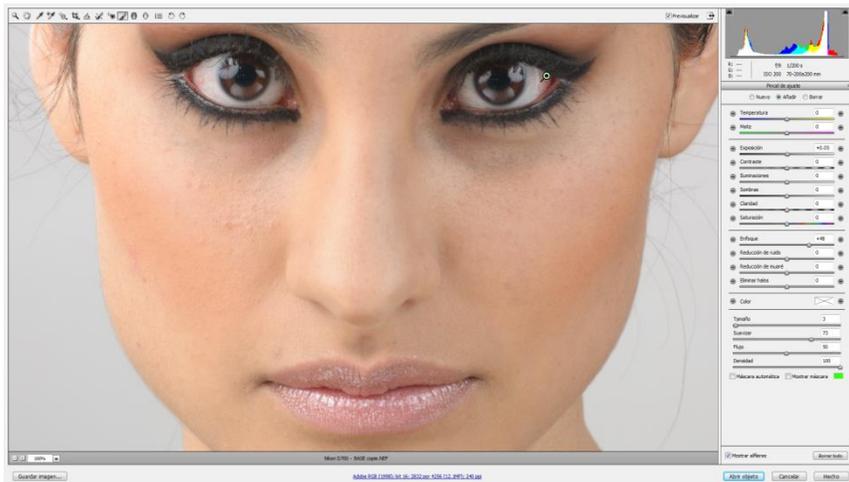
Los ajustes locales en Camera Raw permiten seleccionar zonas en las cuales se aplicarán parámetros de conversión diferentes. En este ejemplo hemos seleccionado la zona de los ojos y de los labios para aumentar un poco la nitidez y conservar más textura.



Otra opción es el uso de conversiones Raw multiples y luego utilizar mascarar en Photoshop para hacer aparecer las zonas requeridas.

## Parámetros de exportación a Photoshop

Ahora que hemos realizado los ajustes necesarios en Camera Raw, es el momento de exportar el archivo a Photoshop.



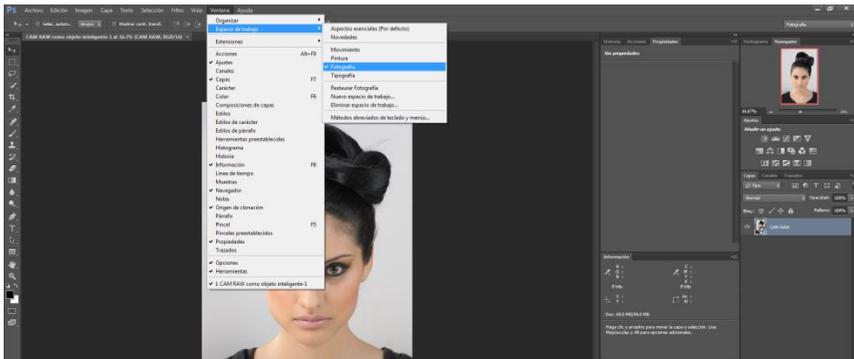
Utilizar los parámetros de la imagen precedente para abrir un objeto inteligente con una profundidad de colores de 16 bits en el Espacio Adobe RGB. Si su máquina no es muy veloz, pueden abrir el archivo en 8 bits pero perderán calidad en los colores.

# Retoque en Photoshop

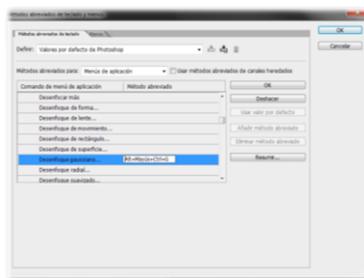
## Preparar su espacio de trabajo

### Espacio para fotografías

Escoger el espacio de fotografía. Restaurarlo si necesario. Este nos permite tener una pantalla con las herramientas necesarias visibles y organizadas.



### Abreviados de teclados



En todas las etapas del retoque de la piel vamos a utilizar bastante los desenfoques gaussianos y desenfoques de movimiento. Por lo tanto es importante establecer abreviaciones de teclados para acceder rápidamente a estos filtros. Se accede al panel en el menú edición → Métodos abreviados de teclado.

En la columna Comando de menú, en Filtro y luego en Desenfocar, aplicamos combinaciones de teclas para llamar a estos comandos.

## ***Un nuevo espacio de representación de imagen***

Existen diferentes espacios de colores en los cuales la imagen que vemos está dividida en diferentes capas. Por ejemplo conocemos a los espacios de colores RGB, CMYK, L,a,b y hay otros HSV, HSL etc..



Espacio CMYK



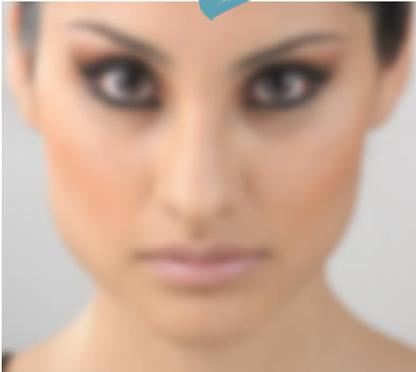
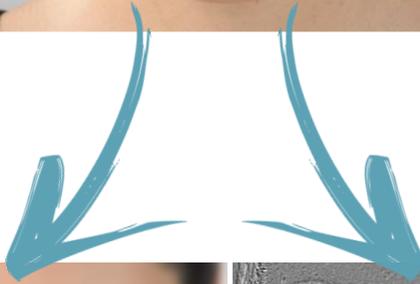
Espacio L,a,b

Pero son todos estos espacios corresponden a cada capa un color o luminosidad, saturación. Solo se trata al final de la percepción del color.

En la piel, tenemos que reducir/quitar las manchas, las arrugas y suavizar los degradados de colores. Por lo tanto esta información se encuentra tanto en la estructura de la imagen que en los colores de esta.

Existe una forma de separar los colores de una imagen de la estructura creando dos capas diferenciadas que permiten luego de trabajar de manera independiente o en los colores o en la estructura y eso sin afectar por nada la percepción visual de la fotografía. Antes de entrar en los detalles de los pasos a seguir para separar las dos características de nuestra fotografía, las imágenes siguientes ilustran esta separación en capas distintas.

*Normal*



*Colores*



*Estructura*

## Separación de frecuencias

La separación de frecuencias de la imagen es una herramienta que no va permitir trabajar de manera independiente en el retoque de colores y en el retoque de la las imperfecciones de la piel.

### Preparación de las capas (separación de las frecuencias)

La preparación de las capas se realiza en tres etapas. La primera etapa consiste en crear dos copias de su capa base y rasterizarlas. Se cambia el nombre de la capa inferior a

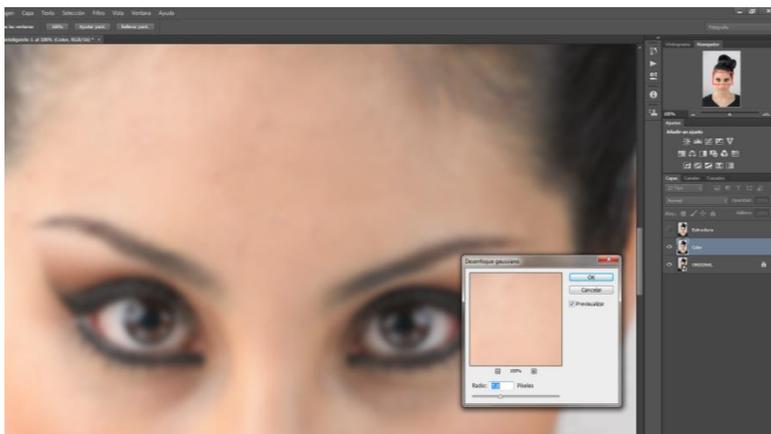


“Color” y la capa superior a “Estructura”.

La segunda etapa consiste a extraer el color de nuestra imagen. Eso se realiza a través los pasos siguientes:

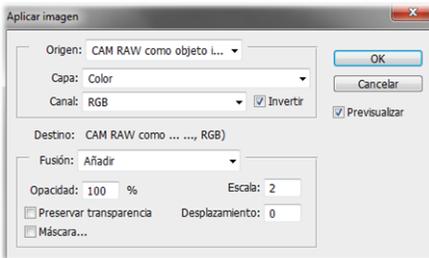
- Ocultar la capa “Estructura” y seleccionar la capa “Color” en cual se a aplicar el filtro.
- Aplicar un filtro de desenfoco gaussiano con un valor que permite borrar todas las imperfecciones de la piel, en nuestro caso, con esta imagen un valor entre 10 y 14 pixeles es suficiente.

*Nota: No exagerar, solo llegar al punto en cual no se notas las imperfecciones de la piel.*

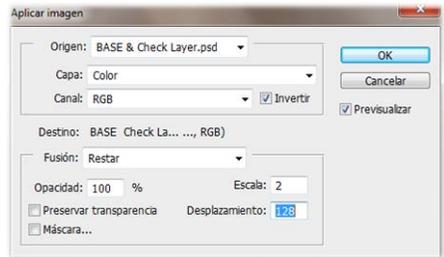


En la tercera etapa, vamos a recuperar la estructura de la piel para reconstruir nuestra fotografía. Los pasos difieren si es que la imagen esta en modo 8 bits o en modo 16 bits.

- Seleccionar la capa “Estructura” y hacer que sea visible.
- Seleccionar el menú Imagen → Aplicar Imagen
- En la ventana de dialogo, escoger lo siguiente:
  - ✓ Capa: Color
  - ✓ Fusión: Añadir
  - ✓ Escala: 2
  - ✓ Seleccionar invertir



Para imagen en **16 bits**

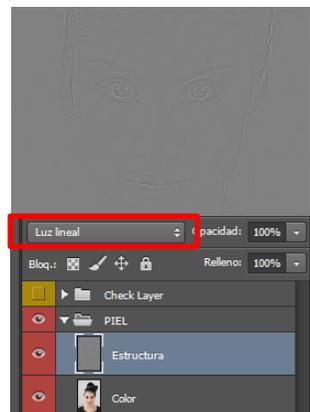


Para imagen en **8 bits**

*Nota: Se recomienda siempre trabajar en 16 bits si su computadora lo permite*

Al aplicar la imagen tendrán un resultado en cual la estructura está pegada en una capa de gris 128 similar a la imagen de la derecha.

Ahora, solo nos falta aplicar un modo de fusión luz lineal a la capa “Estructura” para recuperar nuestra fotografía original para separada en dos capas listas para retocar la piel.



## ***Capas de control y visualización***

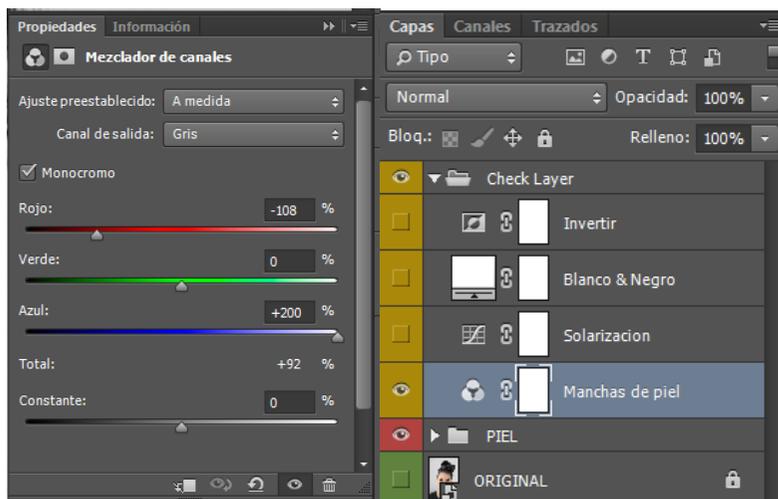
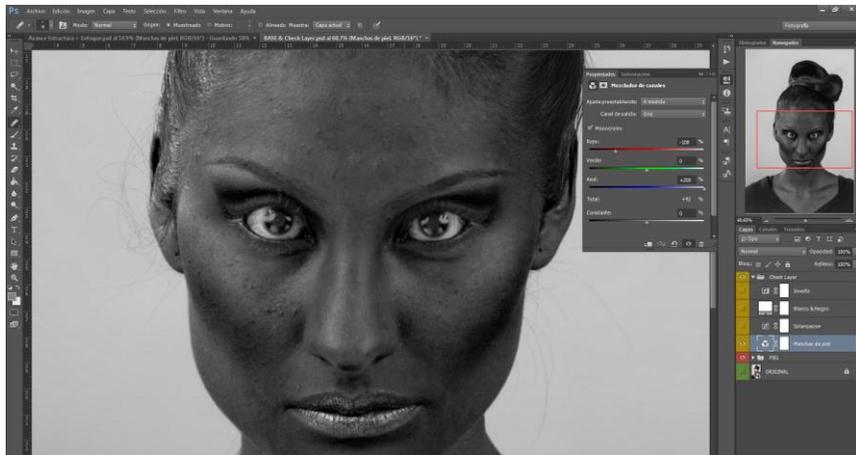
Para detectar más fácilmente los retoques a realizar en los colores y en la estructura de la piel, es de gran ayuda la creación de capas de control para mejorar la visualización de los defectos existentes.



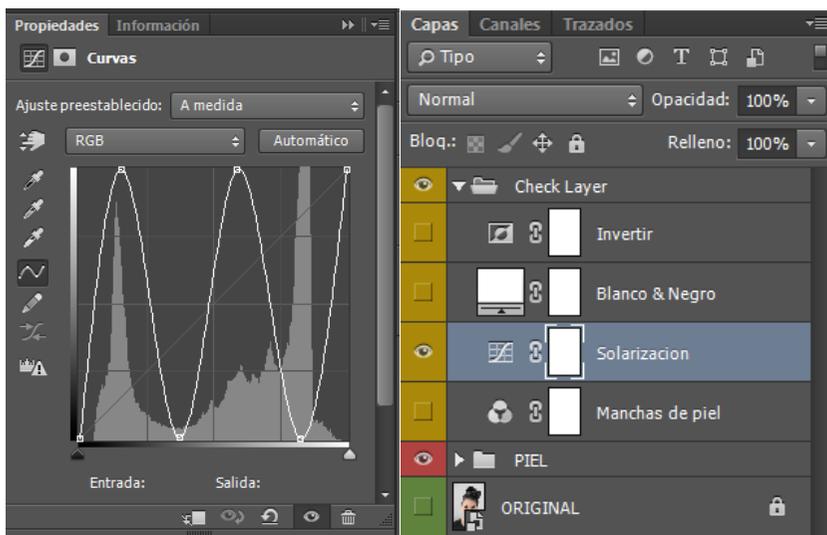
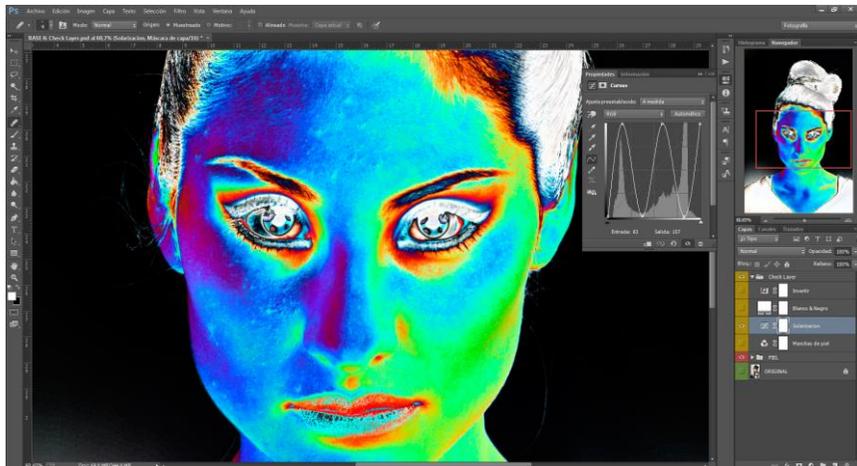
En nuestro ejemplo, aunque el modelo tiene una piel poca dañada, la aplicación de las capas de control permite resaltar todas las imperfecciones menores.

En una primera etapa vamos a crear una capa que permite visualizar las manchas e imperfecciones de la piel. En la segunda etapa crearemos 2 capas que permiten visualizar los gradientes de la piel.

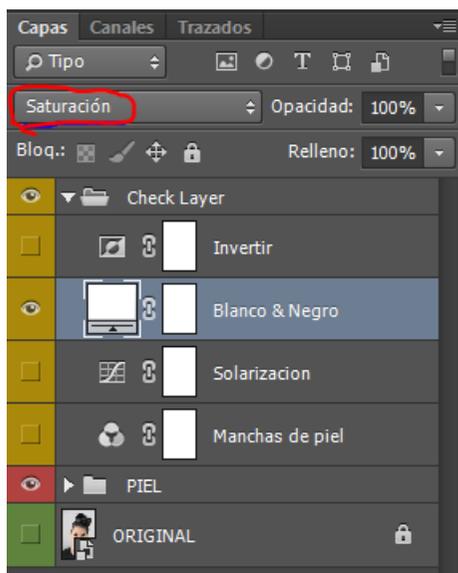
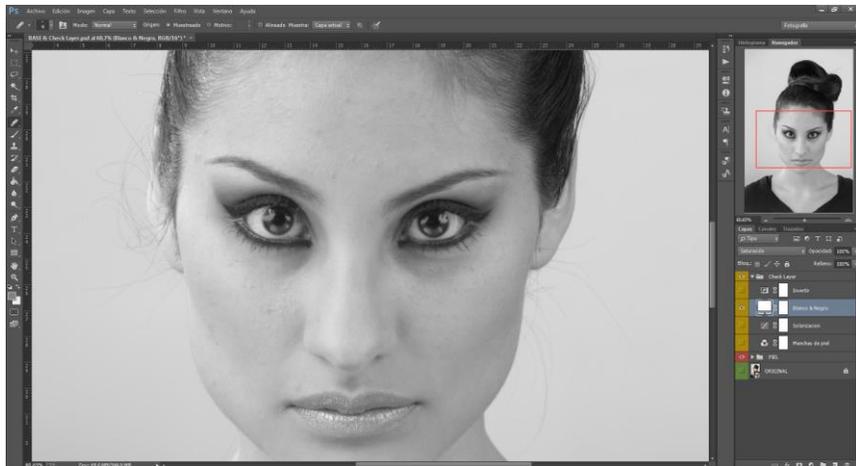
## Mezclador de canales



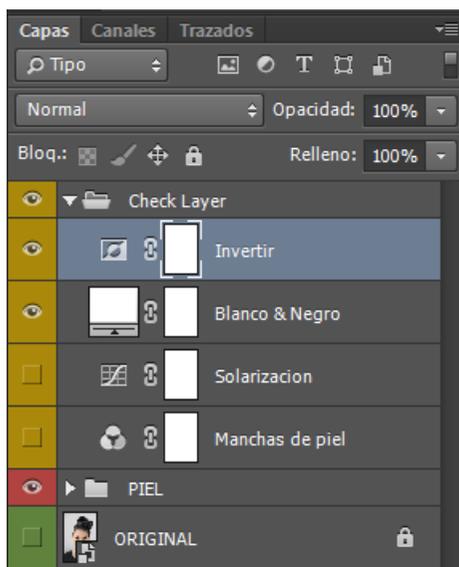
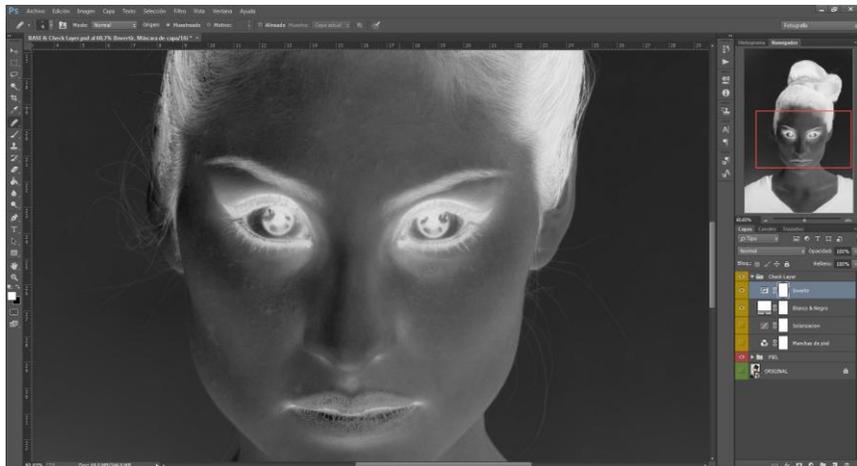
# Solarización



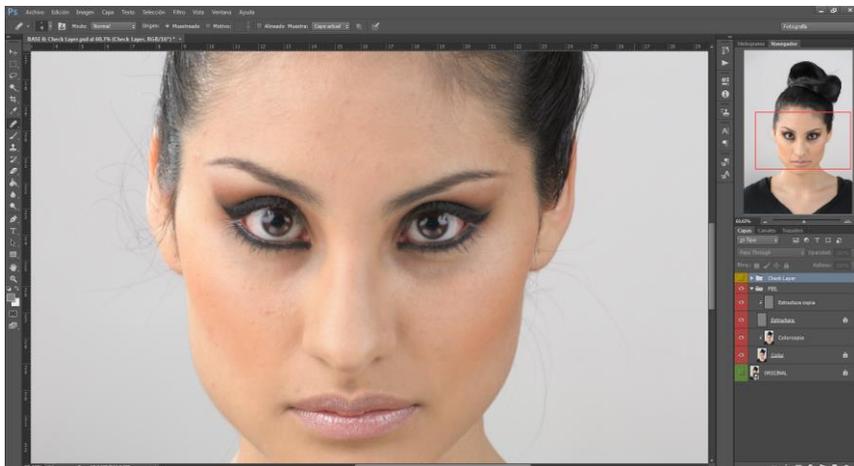
## Blanco y negro simple



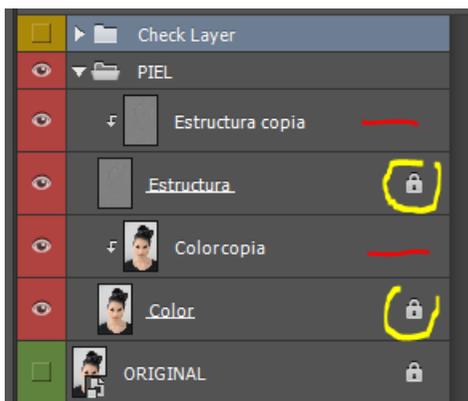
## Invertir



## Capas de trabajo



Para trabajar de tal forma que los errores pueden ser recuperados sin empezar todo desde el inicio, vamos a crear copias de las capas de color y de estructura. Las capas originales serán bloqueadas y las capas de trabajo serán rasterizadas encima de las originales con una máscara de recorte.



# ***Retoques***

## ***Retoque de los gradientes***

El retoque de los gradientes permite reducir las transiciones muy fuertes e uniformizar



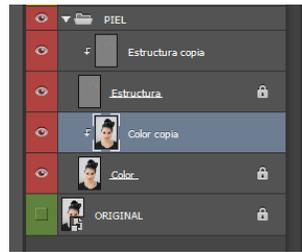
los colores en la piel. Primero identificamos gracias a las capas de control las transiciones que son las más fuertes y marcadas. El uso de una capa para marcar las áreas permite no olvidar un retoque importante (ver imagen de izquierda).

La técnica más común consiste en realizar una selección de las zonas de transición una por una y aplicar un desenfoque de movimiento orientado de manera perpendicular a la transición. Esto se realiza en la capa de edición de colores. El valor de desenfoque depende de cada transición y de cada imagen. La meta es encontrar el valor que permite suavizar la transición y que se

vea un cambio de color gradual sin que sea tampoco una piel de muñeca de porcelana.

Las imágenes siguientes detallan las etapas paso a paso del arreglo de una transición. Se tiene que repetir este proceso hasta que las transiciones fuertes se vean como degradados. Cuidado en la aplicación de esta técnica cerca de los cabellos y de las zonas de ojos, labios y nariz.

Al aplicar esta técnica, una parte de las iluminaciones y sombras van a atenuarse. Utilizaremos luego la técnica del “Dodge & Burn” para recuperar e intensificar las iluminaciones y sombras.

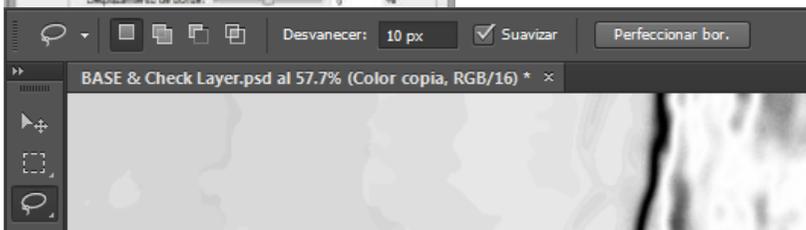


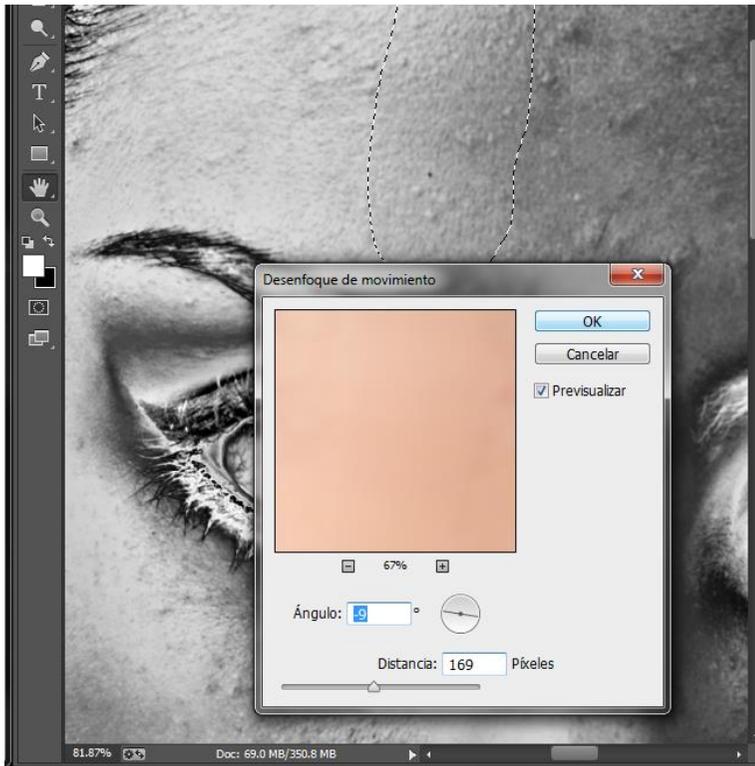
Seleccionar la capa de colores.  
 Activar las capas de control.  
 Realizar una selección de la transición a suavizar con la herramienta Lazo.

Perfeccionar el borde para suavizar la selección.

Suavizado de 10 a 30 px y calar de 10 a 15 px según la imagen y la zona de selección.

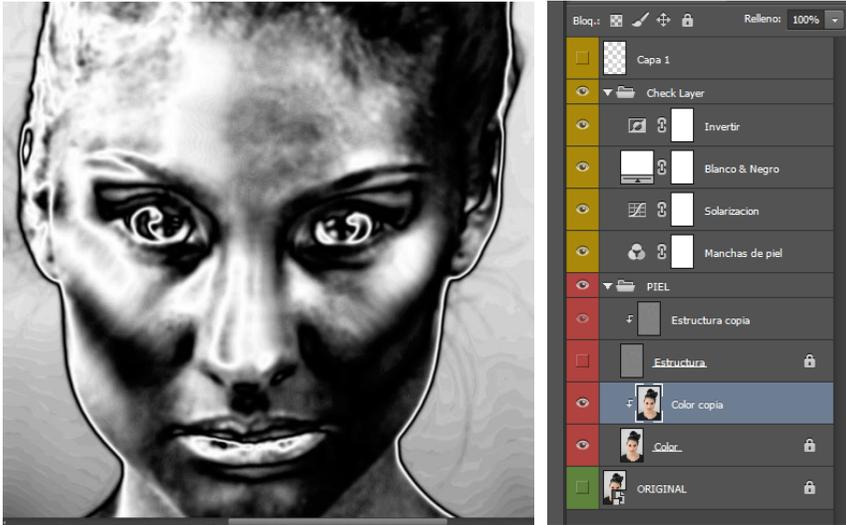
Para no repetir esta etapa en cada selección, se puede utilizar el parámetro desvanecer de la herramienta lazo.





Aplicar el desenfoque de movimiento con un ángulo perpendicular a la selección y ajustando el valor de distancia que permita suavizar la transición pero sin introducir incoherencias de luminosidad y colores.

Siempre jugar con las capas de control para verificar la coherencia de sus retoques.



Nota: Presionar Ctrl + H para ocultar la selección y ver el resultado

## ***Retoque de los spots luminosos***



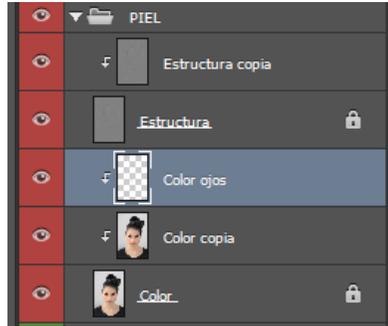
Para el retoque de spot de iluminación, la técnica es idéntica a la técnica de los gradientes a la excepción de que las selecciones son zonas elípticas y el desenfoque es de tipo gaussiano.

Aplicar el desenfoque de gaussiano utilizando las combinaciones de teclas definidas previamente para ganar tiempo. Utilizar un radio que permita reducir la visibilidad del spot luminoso pero sin introducir incoherencias de luminosidad y colores.

Siempre jugar con las capas de control para verificar la coherencia de sus retoques.

## ***Ajuste de color de las ojeras***

Mientras estamos realizando retoques en la capa de colores podemos aprovechar para retocar el color morado de las ojeras. Para este vamos a crear una capa adicional vacía y habilitarla como mascara de recorte. Luego con la herramienta cuentagotas, buscamos un color cercano a la zona a pintar y pintamos con la herramienta pincel con opacidad de 100% y flujo de 1 a 2% las zonas moradas.



Antes – Ojeras moradas



Después – Aplicación de nuevo color en la zona

Esta técnica se puede aplicar para reforzar o cambiar el maquillaje pintando directamente el color buscado.

## ***Retoque de las manchas de la piel***

Para retocar las manchas de la piel, ahora vamos a trabajar en la capa de Estructura para solo afectar los poros de la piel y no arrastrar errores de color.

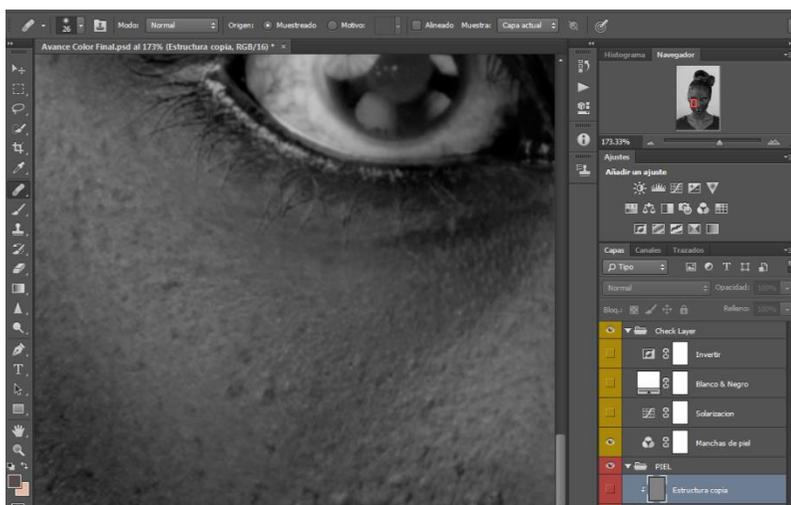


Seleccionamos la capa Estructura y la herramienta Pincel Corrector.

Ahora quitamos todas las manchas de piel visibles. Es un trabajo que toma tiempo y más tiempo dedican a esta etapa mejor será el resultado.

El tamaño de la herramienta siempre debe ser ajustado y ser un poco más grande que la mancha que están quitando.

Para esta etapa, activamos el check layer de manchas de piel para identificar más fácilmente las manchas a quitar.



La ventaja de la técnica de separación de frecuencia es que no tenemos que preocuparnos mucho de donde estamos realizando el “sample”, solo tienen que coincidir la estructura y no los colores que están presentes en otra capa.



La configuración de la herramienta para esta etapa es la siguiente:



No jalar el ratón pero solamente hacer clic en puntos específicos. Los puntos más grandes tienen que ser sacados utilizando diferentes fuentes para evitar de repetir estructura. También se puede utilizar el stamp para puntos chiquitos pero hay que cuidar de no crear estructuras repetitivas.



No olvidar el cuello, el pecho, las manos y brazos si sean visibles.

## ***Otros retoques con esta técnica***

- **Retoque de cabellos sueltos**

Para el retoque de cabellos sueltos se utiliza la misma técnica que para quitar machas de piel.

- **Retoque de Cabello**

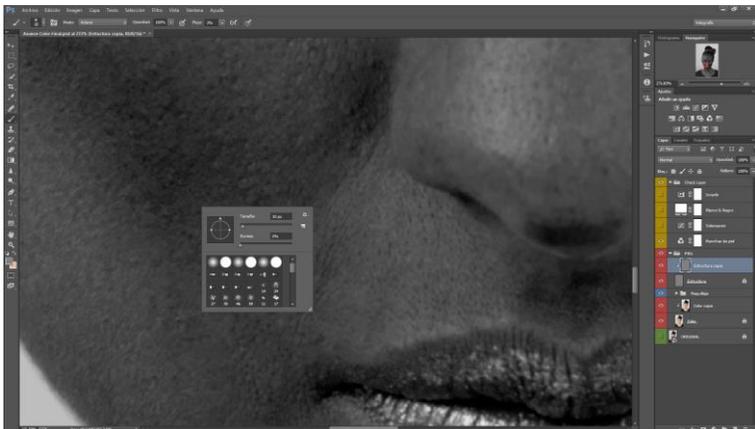
Copia integral de la estructura. Permite tapar los huecos que podrían existir.

- **Retoque de ojos**

Quitar las venas del blanco de los ojos.

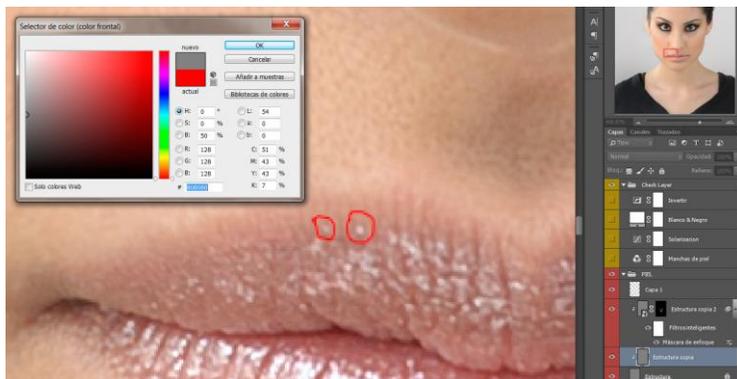
## ***Retoque de arugas***

Una manera de reducir la visibilidad de las arugas es pintar con un gris 128 en modo aclarar en la capa de estructura. Eso permite minimizar las arugas sin hacer las desaparecer.



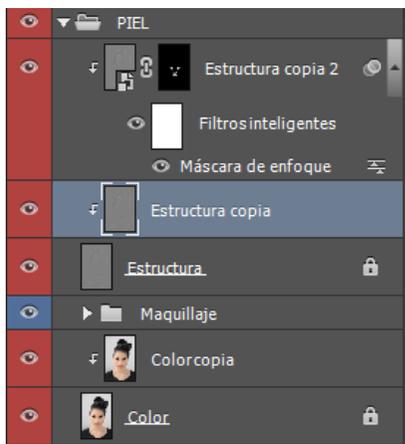
## ***Retoque de pixel muy luminoso u oscuro***

Para reducir el brillo de un pixel, se pinta con el tamaño de 1 a 2 pixel con un gris 128 en modo normal, opacidad a 100% y flujo a 3 a 5%. En pixeles muy oscuro, podemos aplicar la misma técnica pero pintando con el modo aclarar.



## ***Enfoque de ojos, labios, nariz, etc.***

Para aplicar un enfoque selectivo en una zona particular de la fotografía, existen muchas técnicas. Como estamos trabajando con separación de frecuencias, vamos a aprovechar este punto.

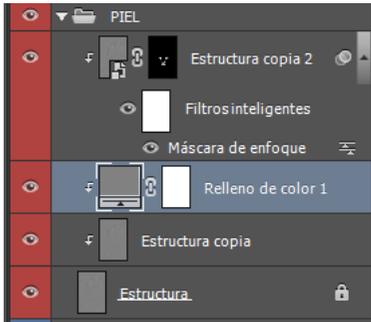


Primero duplicamos la capa de estructura con el retoque de piel terminado. Luego convertimos esta capa en objeto inteligente (nos permitirá ajustar el enfoque luego si se requiere) y terminamos aplicando una máscara de capa.

Luego aplicamos un filtro: enfoque → máscara de enfoque. Escogemos los parámetros de enfoque que corresponden a

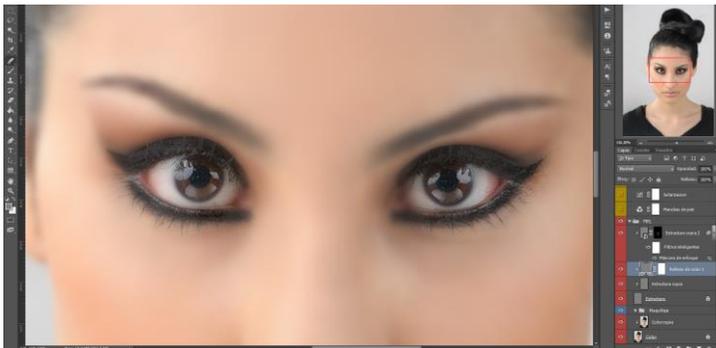
lo que buscamos para los labios o los ojos u otra parte de la imagen.

Una vez aplicado el filtro, invertimos el color de la máscara y pintamos de blanco las zonas que queremos resaltar.



zonas que queremos resaltar.

Aplicando una capa de color uniforme gris a 50% podemos identificar más fácilmente las zonas afectadas. Esta capa sirve de control.



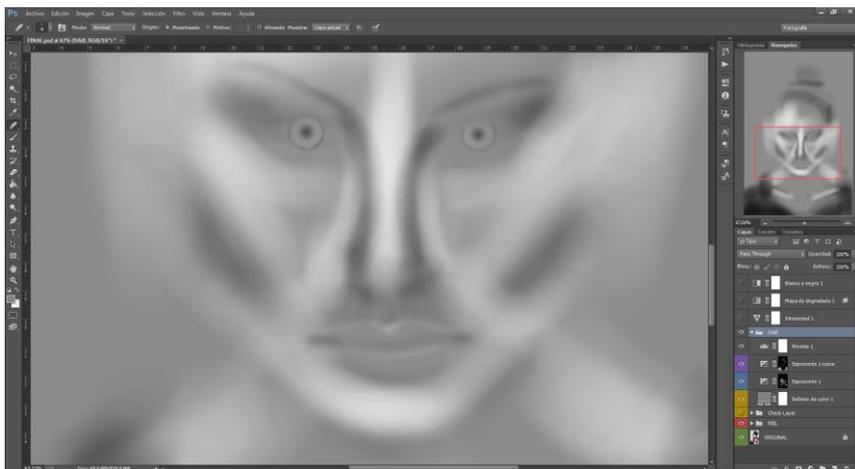
*Visualización de las zonas afectadas.*

# Bonus

## *Iluminaciones y sombras*

Reforzar las iluminaciones y sombras es una de las cosas más importante para reforzar la tridimensionalidad de la foto. Existen diferentes métodos a aplicar en función de las zonas y del tiempo que disponen para retocar la foto.

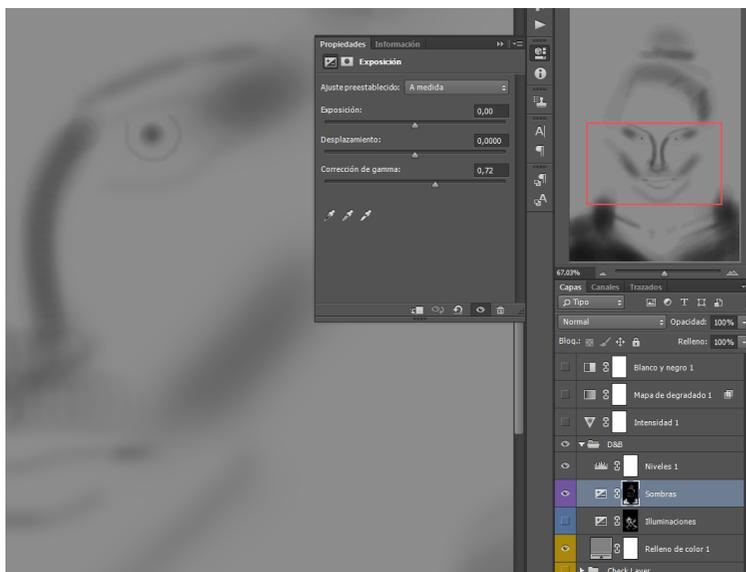
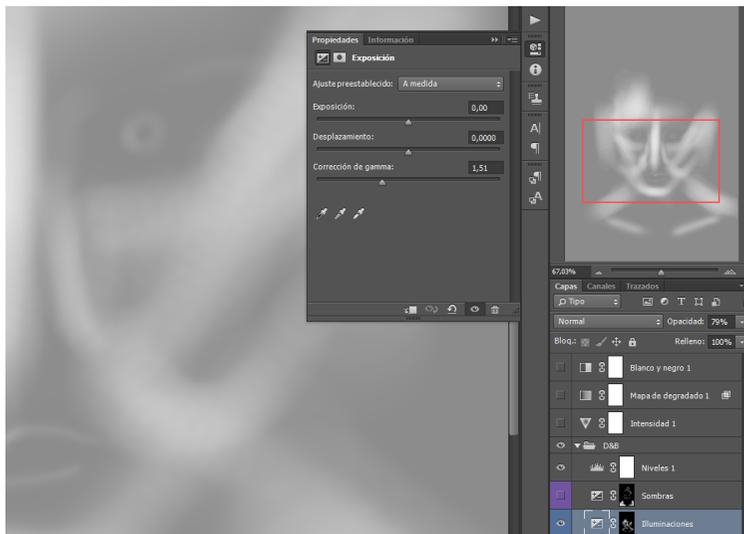
Vamos a utilizar la técnica más avanzada que requiere un poco de práctica pero también es la que permite el mayor grado de detalle.

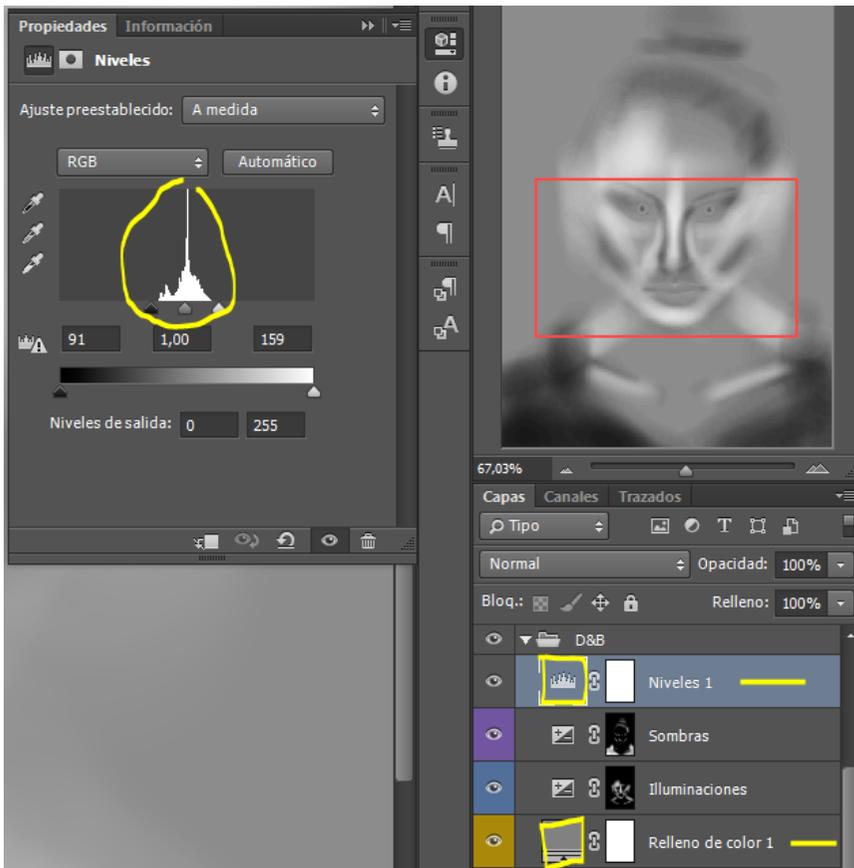


## *Creación de capas*

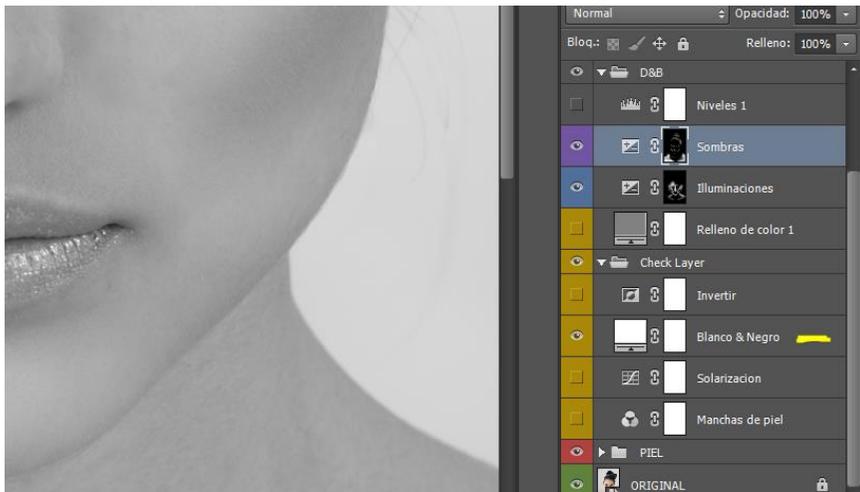
Con esta técnica, la primera etapa es la creación de dos capas. Una de sombras y otra de iluminaciones. Tengo una preferencia para trabajar con capas de exposición ajustando el slider de corrección de gamma para evitar de cambiar la saturación de los tonos de la piel. Otras técnicas también funcionan pero rápidamente dejan aparecer incoherencias en la saturación de colores.

Las imágenes siguientes ilustran el paso de creación de las capas de exposición. El valor del slider de corrección de gamma depende de cada imagen.





La creación de una capa de relleno de color gris (capa inferior) y la creación de una capa de niveles ajustados (capa superior) permiten ver el trabajo realizado sobre un mapa de gris a 50% y detectar eventuales errores. Son nuestras capas de visualización de este proceso de iluminación y sombras.



La otra forma de visualizar la coherencia del trabajo es de utilizar la capa de visualización Blanco y Negro de las capas de visualización creadas al inicio del proceso de retoque.

### ***Aplicación de iluminaciones y sombras***



Se aplican a las capas Iluminaciones y sombras mascarar de capas y se invierten para que sean totalmente negras. Luego con la herramienta pincel con color blanco, opacidad a 100% flujo a 2 a 3% y dureza de 0% pintamos las áreas en cuales queremos aplicar iluminación y luego lo mismo en la máscara de sombras.

Al pintar detalles como líneas de labios, ojos, iris, etc.. podemos aumentar la dureza a 50% o más.

Una vez las zonas más grandes realizadas se pueden ir al detalle. Siempre verifican de vez a cuando el resultado con las capas de visualización para evitar de olvidar zonas o no exagerar. De todas maneras, si el efecto le parece demasiado fuerte después de la revisión del archivo, se puede bajar la opacidad de la capa para reducir el efecto, cambiar el valor de gama o pintar con pincel negro en las zonas que son problemáticas.

Esta técnica se puede aplicar a cualquier tipo de fotografía para acentuar la tridimensionalidad de su fotografía.

También se puede trabajar con un pincel de tamaño mínimo para acentuar micro estructuras como por ejemplo en las joyas, en el detalle de un objeto, etc.



*Resultado típico después de pintar iluminaciones y sombras.*