

## Fotografía de objetos de acero inoxidable

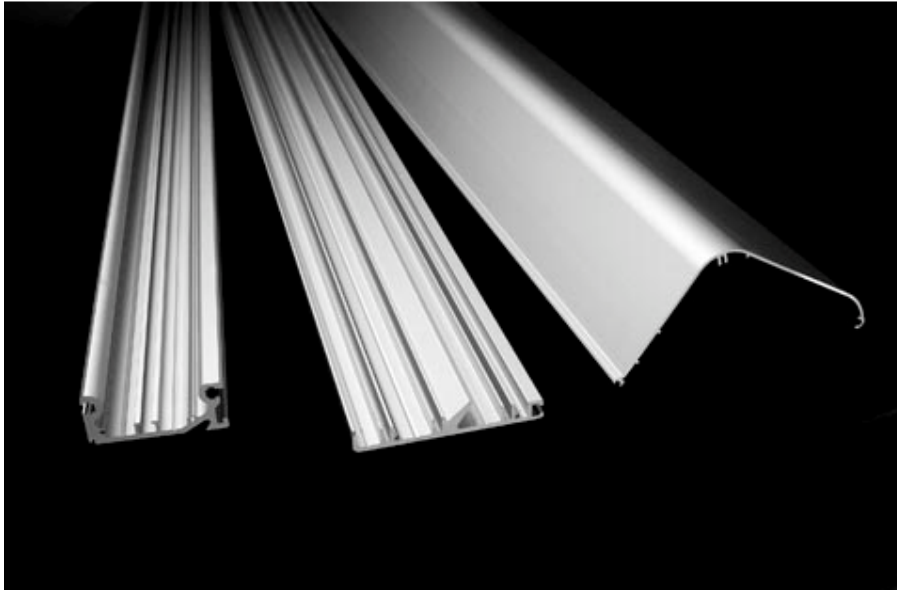


Los materiales de alta reflectancia suelen considerarse difíciles de fotografiar. Es posible que así sea. Pero una vez que dominamos la técnica básica, los metales brillantes son uno de los motivos más gratificantes para el fotógrafo de objetos.

### **Tipos de material a fotografiar**

Revisemos los metales “Blancos” con los que el fotógrafo puede encontrarse.

Latón, hojalata: Son los más impuros cromáticamente, y suelen tener tonalidades cálidas que deben preservarse para darle a la foto un aspecto natural. Salvo que nuestra misión fotográfica sea mostrar la hojalata con las virtudes del acero.



Aluminio: Es el que menor reflectancia posee, y el de acabado más mate de todos. Aún en los casos en los que está pulido, la superficie siempre tiene una textura básica y no encontramos tanta sensación de brillo. El exceso de iluminación difusa puede hacer aparecer el aluminio como plástico, de modo que será una buena idea tratar el aluminio con luz directa.



Acero Inoxidable: Sus superficies pueden ser texturizadas o brillantes, según el pulido que se les haya aplicado. El pulido más brillante es el llamado pulido sanitario, que se emplea en elementos de cirugía y prótesis, y en instrumental de laboratorios medicinales.

Plata: El más variable de todos, porque las técnicas de joyería cambian mucho su aspecto.

Metal cromado: Algunos productos metálicos llevan aplicada una capa de cromo con el fin de endurecerlos y preservarlos. Es sumamente brillante, con una reflexión casi especular. Recordemos que el ejemplo que suele usarse para describir la Zona X (Diez) en el Sistema Zonal es el de un paragolpes cromado iluminado por el sol.

Vamos a analizar paso a paso el proceso de fotografía de una campana de cocina de acero inoxidable, que lleva además una visera de vidrio templado. Vemos aquí abajo lo foto final y la foto original

Foto final



Foto original

## 1 Armado



Cuando armamos un producto complejo como este es importante el modo en el que lo sujetamos, por razones de seguridad y porque esta sujeción no debe interferir con la iluminación de la toma. El equipo a fotografiar pesaba 50 Kg., de modo que lo sujetamos a la parrilla del techo del estudio como soporte “de fuerza”, y colocamos un trípode con una placa de aluminio para darle la nivelación vertical y para poder variar la posición horizontal. La placa de aluminio evita el reflejo oscuro del trípode en la parrilla, facilitando el retoque posterior. La mesa resulta práctica para hacer las maniobras de sujeción y colgado del producto y brinda un margen de seguridad ante una eventual caída. La cubrimos de blanco para no manchar de color el acero

## 2 Limpieza

Primero debe removerse el polvo con un paño limpio y seco.

El mejor producto de limpieza para acero inoxidable es el aerosol Walter Stainless Shine Código 53g402 x 500 ml , que se vende en Argentina. Este producto no modifica el aspecto de la textura del acero porque no rellena las rugosidades con siliconas, tal como los hacen los lustramuebles comunes.

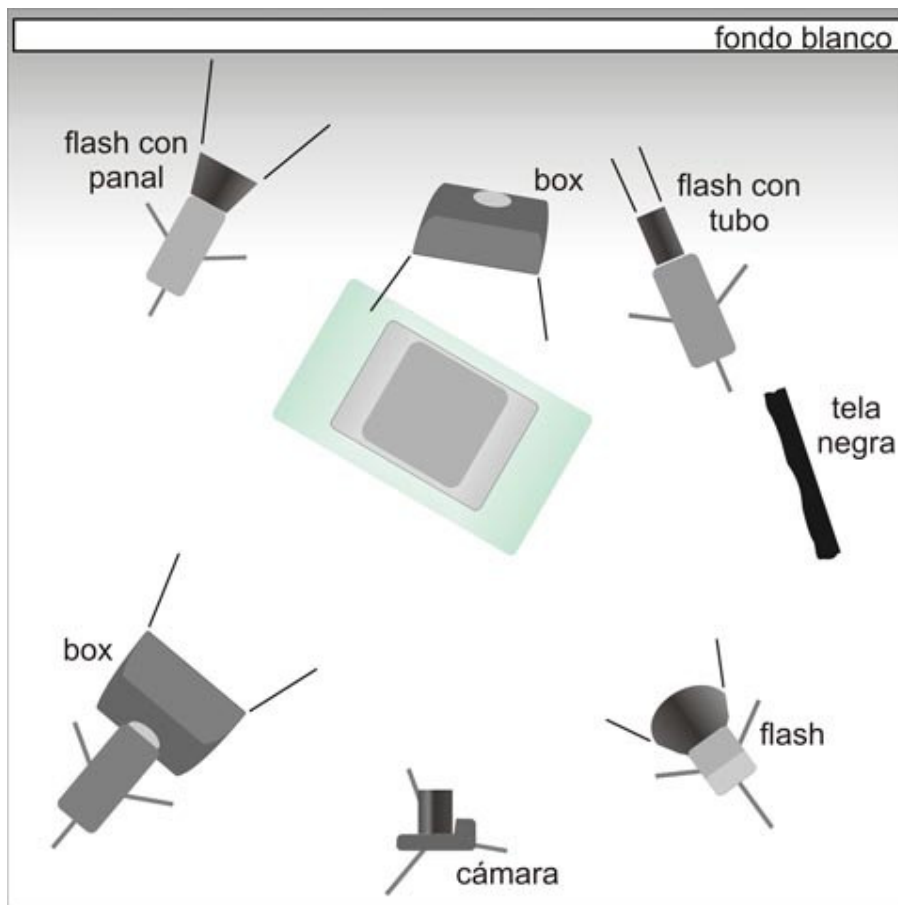
Recuerde que toda limpieza debe hacerse sobre la totalidad de la superficie. Si usted limpia una parte parcialmente, esa parte quedará marcada. No es mala idea usar un trapo para proteger las manos y no dejar huellas digitales al mover el producto. No aconsejo el uso de guantes de algodón porque con productos pesados la falta de adherencia en las manos es peligrosa. Si vemos que algo se cae, el trapo vuela y atajamos el objeto con las manos desnudas.

No use polvos o aerosoles para matear la superficie porque desvirtuará el aspecto del material.

### 3 Fondos

En la mayoría de los casos es recomendable usar fondos neutros, salvo en aquellas situaciones en las que los fondos de color estén colocados detrás del objeto y bien lejos de este. De este modo se evitan los reflejos de color sobre la superficie.

### 4 Iluminación



Los objetos de acero no se "iluminan". Lo que hacemos en realidad es reflejar superficies iluminadas en el metal. Si queremos que una cara del objeto esté clara, iluminamos un panel o superficie y la acercamos a esa cara con un ángulo complementario al del eje óptico de la cámara. De ese modo "veremos" desde la posición de cámara el panel iluminado reflejado en la cara del objeto. Si por el contrario, necesitamos una zona oscura, colocamos un panel negro, o inclusive gris, de la misma manera. El tema se hace más complejo con las superficies curvas o esféricas, pero el principio es el mismo. Ahí está la diversión!

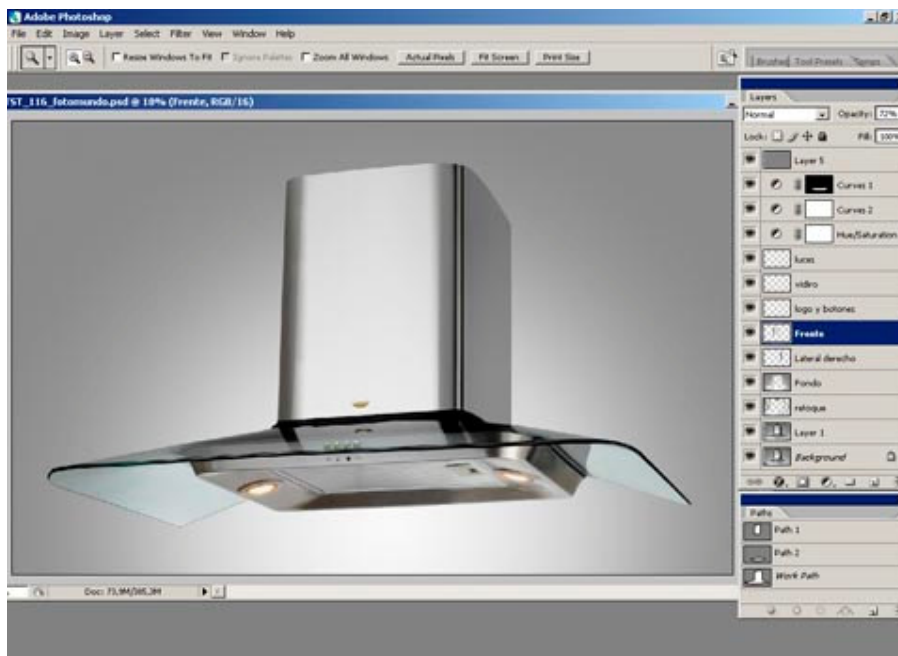
En el esquema que ilustra esta nota podemos comprobar que la cara derecha de la campana está oscura porque en realidad reflejamos en ella una tela negra.

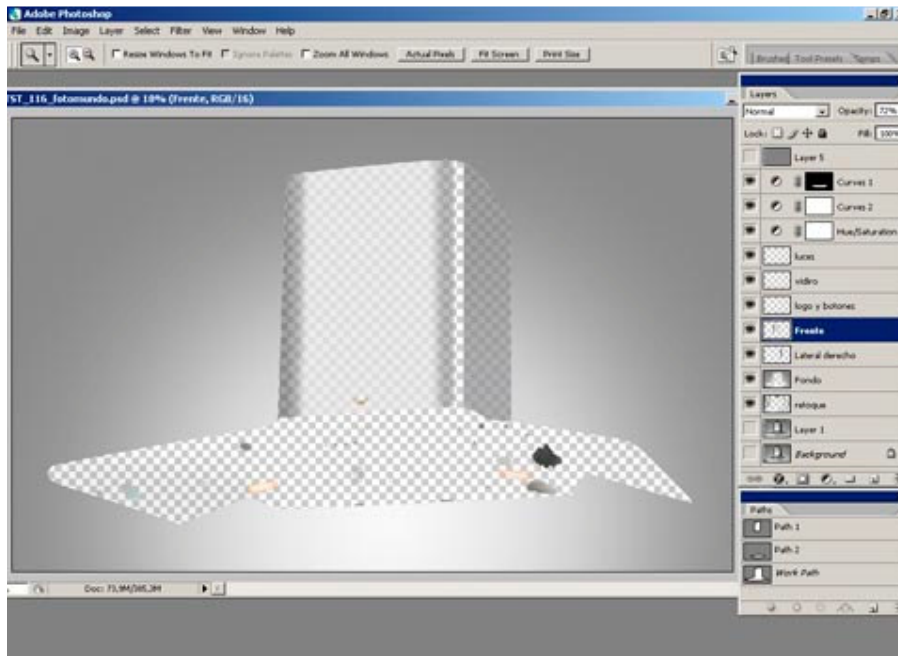
Analicemos ahora el esquema de iluminación de esta toma. La luz principal proviene de un box que produce el dibujo claro en la plancha frontal del producto. El flash situado a la derecha ilumina el piso y este piso blanco iluminado se copia en la parte inferior de la campana, donde están los filtros de aire. El box que apunta desde atrás y arriba genera un pequeño brillo en las aristas. Finalmente, un flash con panel de abejas y otro con un tubo apuntan al fondo blanco para dar la transparencia necesaria a la visera de vidrio templado, generando una zona muy iluminada que decae hacia los bordes para producir un efecto de modulación en la transparencia del vidrio.

## 5 Óptica

La cámara empleada fue una Nikon D2X equipada con un lente Micro Nikkor 55 mm f/ 2,8 mecánico que tengo desde los años 80 del siglo pasado. El diafragma fue f/16 en ISO 100 y la iluminación de flashes de estudio. La toma fue capturada en formato RAW y el balance de blanco fue establecido como Custom en la apertura del archivo RAW tomando como referencia el acero, que es siempre neutro.

## 6 Post Producción





Los ajustes de curvas y de saturación se hicieron en capas controladas localmente con canales Alpha. Los retoques de superficies tienen su origen en dibujos hechos con Trazados/Paths, que luego se convirtieron a selecciones y se rellenaron con Relleno Degradado/Gradient Tool hechos con colores copiados de la misma foto mediante el Gotero/Picker. A todas las capas así creadas se les aplica el filtro Ruido/Noise para evitar efectos de banding y para simular textura. El tono verde del vidrio fue enfatizado en la capa Tono y Saturación/Hue and Saturation. El fondo nuevo está contenido en una capa, así como también el color de las lámparas dicriocas, que es pintura color "Luz de Tungsteno" con un efecto de Desenfoque/Blur que simula el flare provocado por una luz directa en cámara. El apantallado está contenido en la Capa/Layer 5, arriba de todas las demás capas, para evitar el uso de las herramientas destructivas Sobreexponer/Burn y Subexponer/Dodge.

## 7 Entrega y Aplicación

El cliente recibió un archivo CMYK tamaño A3 a 300 dpi. Esta fotografía fue usada en catálogos, web, puntos de venta y vía pública.

**Mariano Molinari**  
**(Copyright Mariano Molinari)**