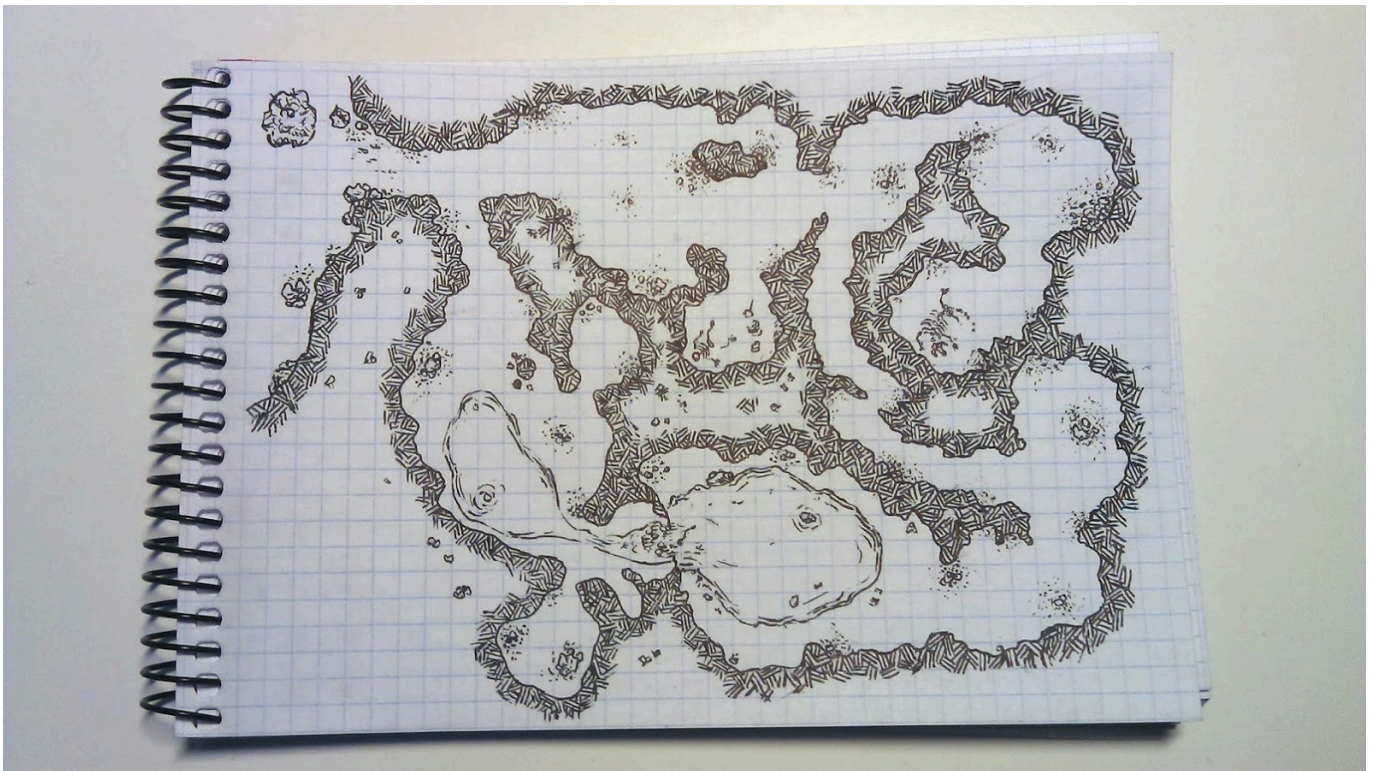


Cómo preparar mapas dibujados a mano, con Photoshop

Author : Raszczak

En este tutorial voy a explicar en unos pocos y sencillos pasos cómo tratar con Photoshop un mapa dibujado a mano en una hoja de libreta con cuadrícula (porque probablemente es donde más fácil es dibujar un mapa, ya que la cuadrícula hace una buena función de indicarnos las dimensiones mientras le damos al lápiz) del estilo de la Vieja Escuela.

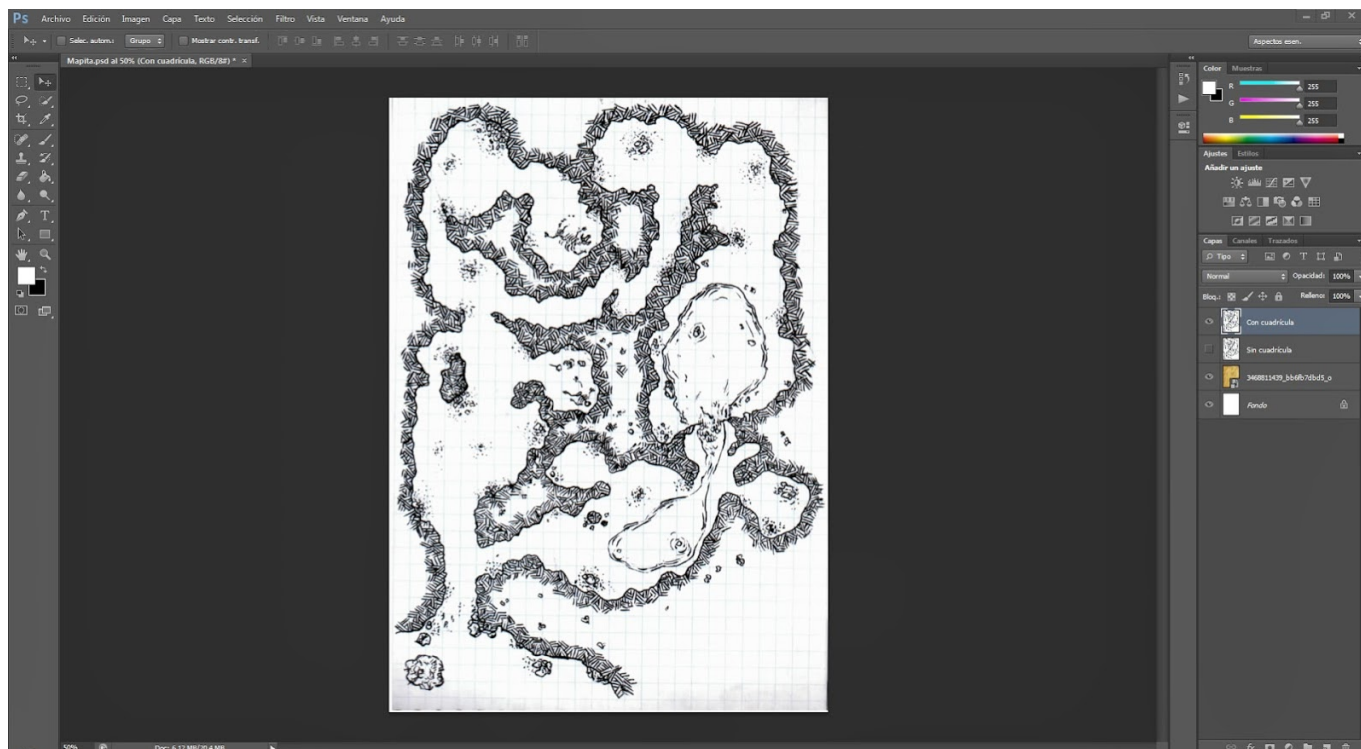
El que voy a usar como ejemplo está realizado en una página de libreta A5 cuadrículada, dibujado con un simple bolígrafo de tinta de gel (porque son los que suelo usar yo, lo mismo habría dado uno con tinta normal, un rotulador de punta fina o incluso un lápiz) en los ratos de inactividad mientras jugaba nuestra actual campaña de D&D. En particular puede que acabe representando el primer nivel de Las Cavernas de Muchimatar.



Pasos previos:

Para poder trabajar con un dibujo hecho a mano lo primero que tenemos que hacer es digitalizarlo, lo cual haremos con un escáner y asegurándonos de que lo hacemos a color y a 300ppp como mínimo (si vamos a ampliar el mapa para usarlo más grande de lo que lo dibujamos, entonces lo haremos a 450 o 600ppp). En caso de no tener escáner podemos intentar digitalizar el dibujo utilizando una cámara de fotos (o un teléfono con cámara), pero en ese caso el resultado va a depender bastante del pulso que tengamos.

Si no tienes ni escáner ni pulso puedes dejar de leer desde ya.



Al tema:

Vamos entonces a crear una imagen en Photoshop del tamaño que más nos convenga (yo, que no tengo ahora mismo nada en mente, la he hecho del mismo tamaño de mi mapa escaneado) y, de momento, la dejamos con el fondo en blanco. Creamos una nueva capa y colocamos ahí la imagen de nuestro mapa escaneado.

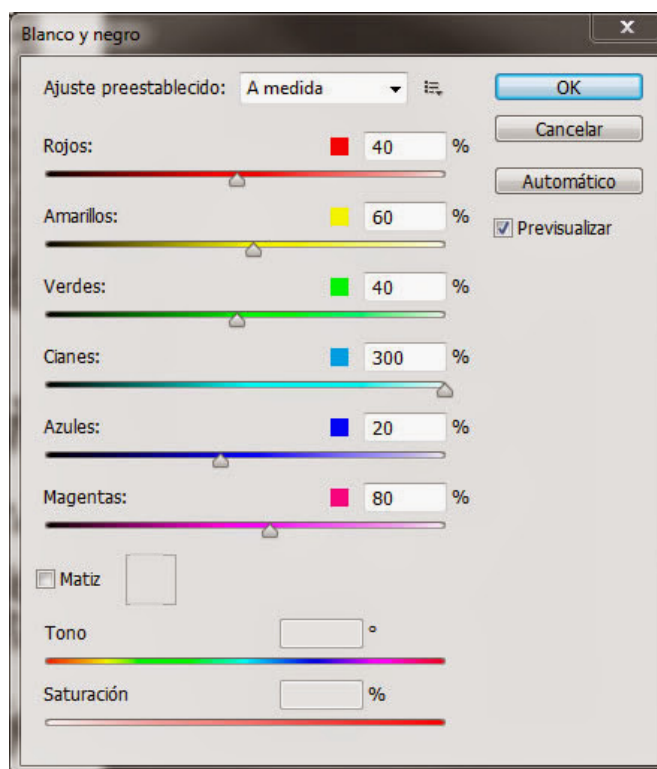
Ahora vamos a cacharrear un poco con el mapa en sí. Lo habitual cuando digitalizamos una imagen es que los colores pierdan “fuerza”, o lo que es lo mismo: que pierden contraste y saturación, con lo que deberíamos mejorar esas características. Al ser un dibujo muy sencillo podemos dejar ese trabajo en manos de un proceso automatizado como Imagen>Tono automático. Aunque también puede uno liarse la manta a la cabeza (que bien puede acabar siendo imprescindible si uno vive al límite y dibuja el mapa a lápiz, con lo que yo recomiendo hacerlo a tinta desde el principio o entintar antes de escanear) y jugar con los valores de Imagen>Ajustes>Brillo/Contraste o Imagen>Ajustes>Curvas (aunque para alguien que se maneje bastante bien con las curvas de color lo más probable es que esta pequeña guía le sobre).

Ahora ya tendremos nuestro mapa “más fuerte”.

El siguiente paso es decidir si queremos seguir utilizando la cuadrícula del papel donde dibujamos (que nos puede ser útil por sí misma, si vamos a utilizar el resultado como mapa táctico y ya no tenemos que dibujar una cuadrícula) o eliminarla y colaborar en que el mapa

sea más inmersivo con el ambiente de la partida.

Si nos decidimos por mantener la cuadrícula entonces el siguiente paso será pasar el mapa a tonos de gris (“en blanco y negro” para los muy despistados). Pero no deberíamos hacerlo por el método de cambiar el modo de color a Escala de grises, porque perderíamos información en la imagen (digamos que es más real y mejor un gris hecho con combinación de varios colores, que sólo un gris hecho con un poco de negro, dicho mal y pronto). Para conseguir lo que queremos usaremos Imagen>Ajustes>Desaturar y chimpún. Ojo, tal vez alguien quiera dejar la cuadrícula en color azul, pero yo lo desaconsejo totalmente porque se carga el ambiente del mapa.

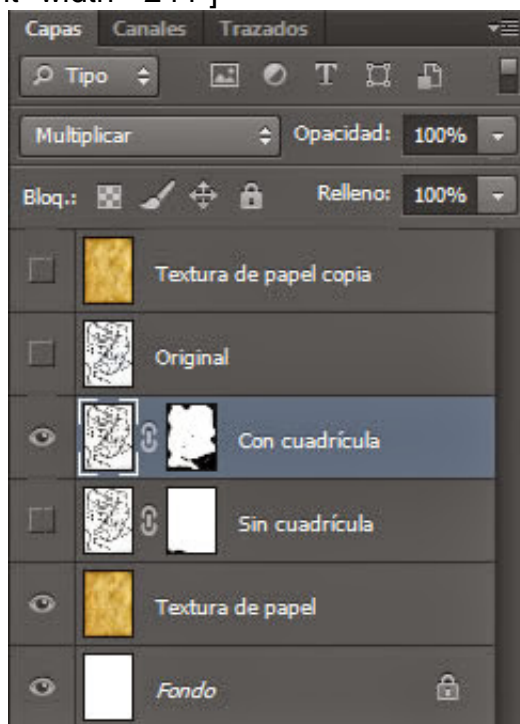


Si optamos por eliminar la cuadrícula entonces vamos a quitarla a la misma vez que convertimos el mapa a grises. La forma de conseguirlo es usar el diálogo de Imagen>Ajustes>Blanco y negro, en el que podemos indicar con detalle la conversión de cada rango de la gama de colores al gris. Da la casualidad de que las líneas de cuadrícula de una libreta típica se encuentran en el rango de los cianes, así que si en el cuadro de diálogo le indicamos un 300% (por poner una barbaridad e ir a tiro fijo) en los Cianes nos aseguraremos de que pasen a ser colores tan claros que, literalmente, se conviertan en blancos y se fundan con el fondo de la imagen que escaneamos. Ahora tenemos la imagen, además, en tonos de gris.

Llegados a este punto tenemos una imagen en blancos y negros (y opaca por completo) sobre un fondo blanco (que en realidad no se ve). Si pensamos usar la imagen para ponerla sobre blanco se podría decir que ya hemos acabado, pero vamos a ver cómo ponerla con el fondo resultón y encajarla como un guante.

Vamos a descargar una imagen tolo papel viejo, papiro o lo que sea, de las muchas que hay con licencia CC en Internet. Creamos una nueva capa en nuestro trabajo de Photoshop y nos aseguramos de colocarla debajo de nuestro dibujo (así quedaría arriba nuestro dibujo, en medio la imagen de papel antiguo y abajo del todo el fondo blanco, que a estas alturas jamás se va a ver). Ahora vamos a “mezclar” nuestro mapa con la textura de fondo y las manos bien lejos de las herramientas de selección. El primer impulso que se suele tener es probar a seleccionar el color blanco y borrarlo para que se vea lo de debajo, pero los modos de fusión de capas (oh, por Crom, qué ha dicho) permiten hacerlo de forma mucho más rápida y sencilla.

[caption id="" align="alignright" width="244"]



Todas las capas de mi archivo, tú no necesitas tantas.[/caption]

Selecciona la capa del dibujo a mano, ahora ve a los modos de fusión (una lista desplegable que hay en la parte de arriba de la pestaña de capas, al lado de la Opacidad, y que debería estar con valor Normal) y de entre todos los que hay debes seleccionar Multiplicar. Tachán. Una fusión perfecta entre el mapa dibujado a mano y el fondo que hemos descargado de Internet. La verdad es que toda la gracia de la guía está en este simple paso, pero había que llegar.

¿Formas de mejorar nuestro mapa?

Supongamos, como es mi caso, que al escanear han quedado zonas más oscuras en la imagen o que preferimos que la cuadrícula no exceda demasiado de los márgenes que unos personajes podrían andar en el terreno del mapa. En este caso podríamos simplemente pasarle la goma de borrar con bordes suaves por el contorno exterior o, de forma mucho más elegante, utilizar una máscara de capa para “ocultar” la parte que no queremos que se vea (una especie de máscara “superpuesta”, que crearemos con el botón de la zona inferior de la pestaña de

capas que parece un rectángulo con un agujero, que hará aparecer al lado de la capa con la que estemos trabajando, que debería ser la del mapa, y que hará transparentes las partes correspondientes a la capa de aquellas zonas que pintemos de negro en la máscara de capa).

No es necesario esmerarse mucho porque cierto grado de descuido ayuda a darle verosimilitud al mapa.

Si queremos envejecer el resultado un poco más tenemos la opción de Duplicar la capa de la textura de papel, poner el duplicado sobre todas las demás y aplicarle un modo de fusión de Luz Focal con una Opacidad del 20% (esta opacidad no es "fija", tendrás que ver cual funciona mejor con la textura que tú hayas elegido).

Algo muy recurrente es querer darle un aspecto de bordes quemados (una obsesión de algunos desde el colegio), pero la verdad es que mejor que explicaros cómo hacerlo (que al fin y al cabo esto es un blog sobre rol y juegos y no sobre retoque fotográfico) os indico dónde poder conseguir [el plugin de Photoshop que lo hace en dos clicks](#) (y lo cierto es que lo hace muy bien).

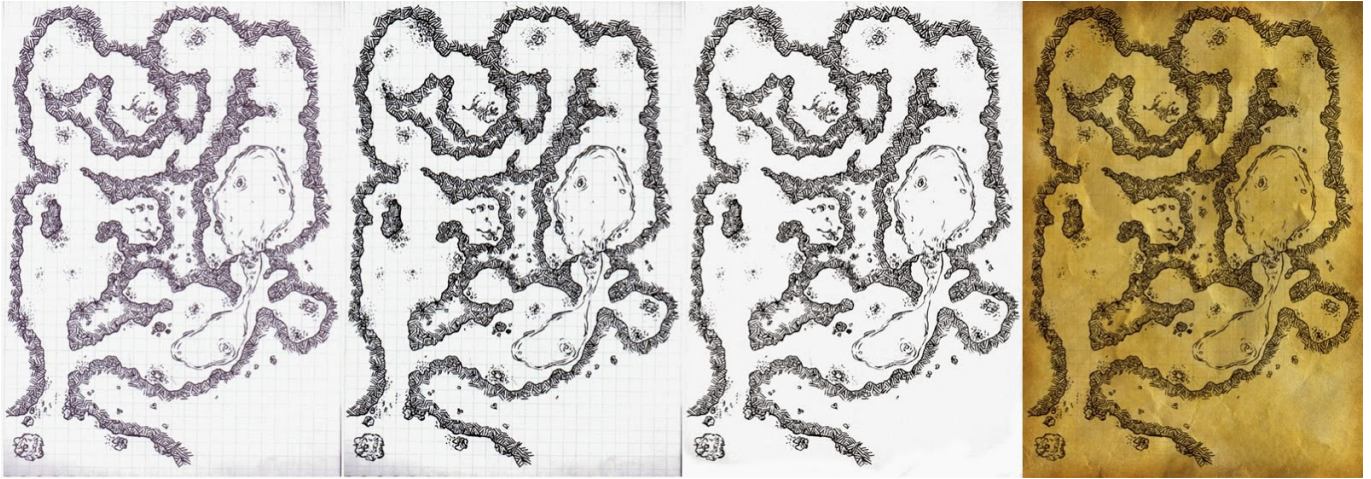
Hombre claro, pero es que tú sabes dibujar

Me defiendo con el bolígrafo. ¿Y qué? Piensa por un momento en los mundos de juegos para los que esta clase de mapas se supone que van dirigida. ¿Piensas de verdad que la inmensa mayoría de quienes dejarían un mapa hecho sabrían dibujar? Si ni siquiera iban a saber escribir. La bondad de un mapa para un juego no es la calidad del dibujo (ni la del retoque posterior, si lo hay), sino la capacidad de inmersión que produzcan en los jugadores.

Los mapas no están hechos para que sean bonitos (eso es un extra que le pedimos nosotros porque nos sale de ahí), sino que su función es representar una idea visual acerca de una ficción física. Un mapa para rol ni siquiera tiene por qué ser fidedigno con lo que representa, porque la inmensa mayoría de quienes podrían haber puesto un mapa en el mundo del juego son iletrados y mucho menos tienen idea de cartografía. Echa un vistazo por ahí a los mapas que se usaban en la edad media, aunque te puedo avanzar lo que vas a encontrar: mapas sin escala, con desproporciones, con zonas deformadas, huecos rellenos con "lo que alguien dijo que hay ahí pero nadie ha vuelto a ver" y otras inventadas enteras ("aquí hay dragones").

Si piensas que no tienes ninguna capacidad artística estás de enhorabuena: tus mapas son más fieles a cómo deberían ser realmente de lo que va a conseguir cualquiera que sea un artista de los pinceles.

[caption id="" align="aligncenter" width="1597"]



Cuatro pasos del proceso, desde el escaneo inicial hasta el añadido del fondo texturizado.[/caption]

Próximamente repetiré el tutorial pero para GIMP, por aquello de que si es gratis es mejor.