

# 7

## Shrnutí: LAB a pracovní postup

Jak možnosti LAB zapadají do vašeho pracovního postupu? Hodně záleží na vašich znalostech – a na tom, kolik času máte na každý snímek. Tato kapitola shrne výhody, přidá vám pár nových vrásek a ukáže, proč je LAB nejlepší barevný prostor pro použití příkazu Shadow/Highlight (Stíny a světla).

Právě jsme na své cestě za poznáním LAB a možností jeho využití dosáhli přirozeného místa k odpočinku. Prvních šest kapitol pokrývalo základy a dalo vám představu, jaký druh věcí je v LAB možný a jak si stojí v porovnání s alternativami v RGB či CMYK.

Zbytek této knihy je obtížnější, protože se dostáváme do oblastí, kde LAB dokáže dělat věci, které jsou v jiném barevném prostoru naprosto nemyslitelné. Proto již kapitoly nebudou rozdělené na dvě poloviny pro různě pokročilé čtenáře. Pokračujte ve čtení zbytku knihy na vlastní nebezpečí.

Nejprve bychom však měli shrnout, probrat a navrhnout, jak byste mohli LAB využít ve svém pracovním postupu. Některé jeho aspekty se hodí pro všechny uživatele a několik málo z nich, pokud vůbec nějaké, se nehodí pro nikoho. Mezi tím leží spousta technik, které jsou pro některé z nás vhodné a pro jiné ne.

Než se vydáme na toto území uprostřed, uvádím zde náhled toho, co se nachází ve druhé polovině knihy – většina z toho nespadá do zmíněného středu, ale na území, kde je LAB jasně lepší než kterákoliv alternativa.

- LAB je obecně nejlepší barevný prostor pro retušování. Tím nemyslím jednoduché záležitosti, jako je odstranění prachu, škrábanců a poletujících vlasů. Takové úpravy lze provést mnoha různými nástroji v kterémkoliv barevném prostoru chcete. Ale čím obtížnější úprava, tím více toho LAB nabízí.
- Občas se po nás chce, abychom provedli radikální změnu barvy nějakého produktu, například abychom z modré košile udělali červenou. Pokud se v současnosti dopouštíte té chyby, že tuto práci děláte v RGB nebo CMYK, měli byste si hned přečíst Kapitola 10. LAB mění barvy lépe a rychleji, obzvláště když je požadovaná barva specifikována podle PMS (Pantone Matching Systém) nebo jiného známého systému specifikace barev.
- Určité typy výběrů a masek jsou v LAB snadno dostupné, ale jinde ne.
- Pokud se zabýváte kalibrací nebo správou barev, uživatelská znalost LAB je neocenitelná.
- V LAB dobře funguje několik technik prolnutí, které v RGB nebo CMYK nefungují vůbec.
- Pokud často pracujete na portrétech, LAB má několik významných výhod.

## Obraz vydá za tisíc slov

Rozhodnutí, jak moc používat techniky, které jsme se naučili, vyžaduje položit si odvěkou otázku, jak moc je obraz cenný?

Cena zde ani tak nevyjadřuje, kolik slov nám obraz ušetří, ale kolik mu věnujeme času. Pojďme zjistit, jakou cenu má váš běžný snímek – tedy ani ten nejdůležitější, ani ten na vyhození, ale snímek, se kterým běžně pracujete. Kolik času jste ochotni investovat do vylepšení jeho kvality?

Samozřejmě nemusíte vynakládat žádný čas. Můžete jen vytisknout nebo vystavit to, co dostanete z fotoaparátu, a doufat v nejlepší. Pokud ale máte nazbyt být jen deset vteřin, pravděpodobně dosáhnete lepšího výsledku, když využijete umělé inteligence Photoshopu a příkazu Image > Adjustments > Auto Color (Obraz > Přizpůsobení > Barva automaticky). Když takových snímků máte hodně, můžete vytvořit

akci a droplet a nechat Photoshop aplikovat příkaz Color (Barva) automaticky na celou dávku souborů. Pokud jste raději opatrnější, můžete místo toho použít příkaz Image > Adjustments > Auto Contrast (Obraz > Přizpůsobení > Kontrast automaticky), u kterého tolik nehrozí, že udělá něco opravdu hloupého.

Ale řekněme, že vám někdo navrhne metodu, která kvalitu vylepší podstatně více než výše uvedené příkazy, ale která vyžaduje věnovat každému snímku minutu navíc. Byli byste ochotni tu minutu obětovat?

Jelikož čtete tuto knihu, je slušná šance, že minutu máte, i když pro některé čtenáře může i to být moc dlouhá doba. Nyní však přichází zajímavá část: když úprava jednoho souboru trvala ne jednu, ale pět minut, stále byste je obětovali, abyste docílili extra kvality?

Myslím, že většina čtenářů by ještě odpověděla, že ano, ale odpadla by skupina těch, pro které by už ztráta pěti minut nestála za to. Většinou jsou to velmi zaměstnaní lidé, kteří honí šibeniční termíny.

Strávili byste nad jedním snímkem deset minut? Smířili byste s patnácti? A co půl hodiny, když by každý snímek opravdu vypadal lépe?

Zatím jsou to naprosto reálné časy. Profesionálové, kteří používají tradiční techniky pro celkové korekce, běžně potřebují deset minut na snímek. Výsledek je pak nepoměrně lepší než při použití automatických úprav. Úprava složitějších snímků trvá déle, třeba půl hodiny a občas i více. To je podle mého názoru hranice, kde už se zisk zmenšuje.

Ale pokračujme ve hře. Pokud byste, hypoteticky, investováním hodiny získali výrazně lepší kvalitu, šli byste do toho? A co dvě hodiny? Den? Kde leží vaše hranice? Samozřejmě že se objeví fotografie, které jsou v naší kariéře natolik důležité, že bychom jejich opravou hypoteticky strávili i půl roku, když to bylo nutné. Na takové případy ale zapomeňte, mluvíme o běžných snímcích.

V uplynulých letech jsem tuto otázku kladl často, takže mám poměrně dobrou představu, jaký na to lidé mají názor. Pokud jde o práci, kterou znám nejlépe, tedy korekci barev snímků pro přední agentury

a časopisy a přípravu materiálů pro mé knihy, úprava jednoho snímku běžně trvá patnáct až třicet minut. Kdyby to mělo trvat hodinu, investoval bych ten čas. Ale dvě hodiny, to už ne.

Mnoho fotografů a pracovníků produkčních oddělení říká, že by byli ochotní zajít stejně daleko jako já, ale hádám, že nejméně třetina čtenářů této knihy nikoliv. Někteří by na druhou stranu byli ochotni jít ještě dál. Hodně lidí říká, že by klidně strávili jedním snímkem celý den, když to bylo potřeba. Nejextrémnější odpověď jsem dostal od pracovníků ve výrobě tematických kalendářů, kde jsou fotografie až ve formátu 11 × 17 palců (téměř formát A3, asi 280 × 432 mm). Uvedli, že když, čistě teoreticky, úprava každého snímku trvala 40 hodin, aby vypadal, jak má, ten čas by tomu věnovali.

## Když záleží na rychlosti

Všechny tyto lidi lze rozdělit do dvou větších skupin: na ty, kteří mají dostatek času na úpravy obrazu, a na ty, kteří si s úpravami musejí pospíšet. Pokud patříte do první, šťastnější skupiny, váš postup je jasný. Analyzujte každý snímek – nepředpokládejte, že použijete LAB, ale hledejte příležitosti, kdy by jeho použití mohlo být výhodné.

Pokud však patříte do druhé, uspěchané skupiny, musíte jednat. Vaše snímky sice budou vypadat lépe, než když byste jen použili příkaz Auto Color (Barva automaticky), ale musíte se smířit s tím, že nebudou tak dobré, jako kdybyste měli více času. Jde pak jen o to, která metoda má nejlepší poměr rychlost/kvalita. A odpověď je jasná. Máte-li na úpravu jednoho obrázku minutu až pět, je nejlepší volbou udělat vše v LAB.

**Obrázek 7.1** Tento originál by šlo vylepšit mnoha různými metodami. Úpravy v LAB jsou jen jednou z nich.



Kdybch měl 15 minut, nevím, jestli bych zpracoval obrázek 7.1 v LAB. Ale asi ano, protože žlutá by snesla více variability a intenzity, ale jistý si nejsem – možná bych napřed zkusil RGB křivky.

Když ale mám jen minutu, není čas na filozofování. Otevřu soubor, ihned jej převedu do LAB a podívám se na několik klíčových hodnot. Horní strana zábradlí vypadá na nejsvětlejší bod obrazu. Její hodnoty jsou LAB = (100, 0, 0), naprosto bez detailů. Domnívám se, že rám dveří by *měl být* neutrální. Po změření bodu v polovině výšky rámu zjišťuji hodnoty LAB = (76, -4, -11), což je nazelenale modrá. Měl bych změřit i nejtmaší bod obrazu, ale není jasné, kde se nachází a příliš spěchám, než abych jej hledal. Toto ohledání obrazu zabralo asi 15 vteřin.

Ctrl + M otevře dialogové okno Curves (Křivky). Nastavím strměji křivky A a B, podobně jako v Kapitole 1. Obě procházejí napravo od středního bodu mřížky, jak je popsáno v Kapitole 4, čímž dojde k posunu od zelené k purpurové a od modré ke žluté. Znovu zkontroluji paletu Info (Informace), abych se ujistil, že rám dveří se dostal zhruba na hodnoty AB = (0, 0). Poté upravím křivku L, čímž od sebe roztáhnou modré odrazy a tmavé stromy. V momentě, kdy kliknu na OK, uplynulo celkem již 35 vteřin.



**Obrázek 7.2** (Nahoře) Takto byl obrázek 7.1 za méně než minutu upraven pomocí níže znázorněných křivek a mírného zostření.

A co by získal odborník s 15 minutami volného času? Pravděpodobně lepší snímek, ale o kolik lepší?

Pokusil jsem se to zjistit a dostal obrázek 7.3B. Je lepší než obrázek 7.2. Obloha zrcadlí se ve dveřích je světlejší a modřejší, obraz je ostřejší, palmy výraznější a žluté přechody jemnější.

Díky času navíc jsem se vyhnul použití komplikované křivky L. Stačily by možná upravené RGB křivky, ale pomohl jsem jim prolnutím světlosti modrého kanálu, což je téma, které je popsáno v Kapitole 14.

I tak jsem část práce udělal v LAB, ale přesněji. Zaprvé, nezměřil jsem pouze jednu, ale několik částí rámu dveří – je zde příliš velká šance, že

hodnoty v jedné části nejsou typické pro celý rám. U jednodominutové korekce jsem rovněž předpokládal, že rám je šedý. Nejsem si jist, že tento předpoklad byl správný. Když je na úpravu více času, je potřeba počítat s možností, že když se obloha zrcadlí ve skle, rám také může odrážet modrou. Tím, že jsem předtím rám nastavil na neutrální, jsem obrázek 7.2 pravděpodobně udělal moc žlutý.

A tentokrát jsem samozřejmě neodsouhlasil jakékoliv stávající nastavení filtru Unsharp Mask (Doostřit). Přizpůsobil jsem je snímku. Po převedení souboru do CMYK jsem ještě nastavil strměji tmavou polovinu křivky černého kanálu, abych zvýraznil detaily.

Víme, který z těchto tří pokusů je nejhorší a který nejlepší. Pokud ale za pět vteřin dostanete pomo-

cí příkazu Auto Color (Barva automaticky) obrázek 7.3A a odborník dostane za 15 minut obrázek 7.3B, pak začíná být jednodominutová alternativa, obrázek 7.2, lákavá, když vás tlačí čas.

Vlastně natolik lákavá, že bychom se nejspíš měli věnovat pouze postupu práce v LAB, pokud jde o ty, kteří nemají čas nazbyt.

Při použití nástrojů, které jsme dosud probrali, zůstávají v LAB problematické dva typy fotografií: ty s rozdílným vyvážením barev ve světlech a stínech a ty s barevným nádechem všude kromě světla a stínů.

Zakončíme tuto kapitulu – a první polovinu knihy – tím, že si ukážeme způsoby, jak tyto nepříjemnosti překonat. Prozatím se vrátíme k doporučené metodě pro ty, kteří mají čas, odhodlání a samozřejmě potřebné znalosti k lepší úpravě obrazu, než je možná v samotném LAB.

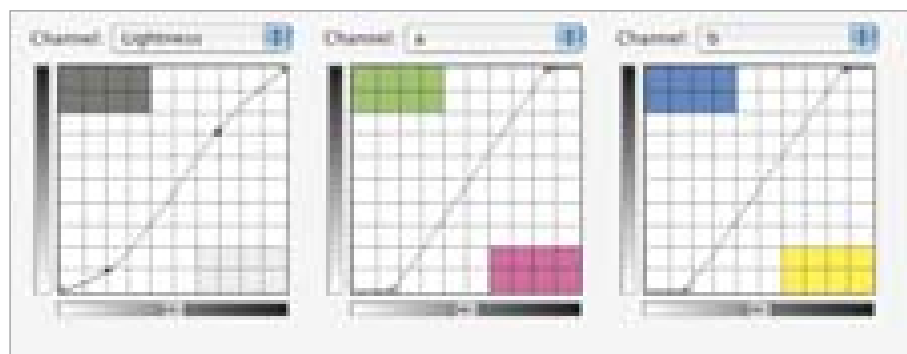
## Začíná jít do tuhého

Vzhledem k tomu, že čtenářem této knihy může být kdokoliv od příznavce fotoaparátů na jedno použití, přes retušera, až po profesionálního fotografa, a jeho fotografie mohou mít různý charakter, od turistických snímků, přes momentky milované tetičky v protisvětle, po pečlivě naplánované ateliérové fotografie, je poněkud obtížné mluvit o postupu práce obecně. Nicméně všichni máme několik věcí společných:

- V jisté chvíli máme RGB soubor. V minulých letech některé skenery snímaly do CMYK nebo dokonce LAB, ale tento postup je dnes vzácný.



**Obrázek 7.3** (Nahoře) Alternativa, která je rychlejší než úprava v LAB na obrázku 7.2: použití příkazu Photoshopu Auto Color (Barva automaticky). (Dole) Složitější korekce, zahrnující nejen práci v LAB ale i míchání RGB kanálů a konečnou úpravu v CMYK. Potřebný čas: 15 minut.



Nakonec stisknu Ctrl + 1, abych aktivoval kanál L a zvolím Filter > Sharpen > Unsharp Mask (Filtr > Zostření > Doostřit). Nemám čas zkoušet různá nastavení, takže jen kliknu na OK, abych přijal to stávající. Nyní jsem připraven převést soubor z LAB do výstupního barevného prostoru. Vytvořit obrázek 7.2 trvalo celkem 45 až 60 vteřin.

Nyní se podíváme na dvě další možné metody, rychlejší a pomalejší. Rychlá metoda spočívá v aplikování příkazu Auto Color (Barva automaticky) na RGB soubor, což obvykle originál vylepší. Tentokrát však došlo ke zhoršení, protože Photoshop přítomnost velkého množství žluté mylně považoval za žlutý nádech, který se snažil kompenzovat přidáním modré. Výsledkem je hrozný obrázek 7.3A, neboť snímek byl už tak moc namodralý.

- V jisté chvíli se musíme rozhodnout, jestli se vyplatí převést RGB soubor do LAB, abychom s ním udělali nějaké kouzlo.

- Jakmile jsme v LAB hotovi, musíme soubor převést do jiného barevného prostoru.

A nyní rozdíl:

- Některým z nás jsou RGB soubory prostě rovnou hozeny na hlavu, zatímco jiní musejí, nebo mají možnost získat RGB soubory nějakou digitální cestou, jako je naskenování filmu, zpracování RAW souboru v Adobe Camera Raw nebo v softwaru dodávaném výrobcem fotoaparátu. U těchto tří metod je možné pokusit se zlepšit kvalitu obrazu ještě než získáme RGB soubor.

- Některé z nás tlačí čas, což nás nutí pracovat velmi rychle, zatímco ostatní mohou pracovat v klidu, rozhodnout se, jak chtějí každý snímek upravit, a pak to beze spěchu udělat.

- A konečně, někteří z nás se prací ve Photoshopu živí, jiní jsou rádi, když se program zdárně spustí a ostatní spadají někam mezi tyto dva extrémy. Někteří z nás dokonale chápou, jak vznikl obrázek 7.3B. Pro jiné je můj popis, jak jsem postupoval, stejně srozumitelný, jako kdybych jej napsal sanskrtem.

Než budeme pokračovat, musíme probrat poslední zmíněnou věc. LAB je současně jednoduchý a složitý. První poloviny předchozích pěti kapitol byly napsané, byť nedokonale, prostým jazykem. Nepřiložil jsem ke každému obrázku rámeček s krok po kroku popsaným postupem, ale nemusíte být ve Photoshopu příliš dobří na to, abyste si udrželi přehled, co se děje.

Pokud jde o druhé poloviny kapitol, nuže, jak jsem upozornil, nejsou pro začátečníky. Ale počínaje druhou polovinou Kapitoly 5 kniha začala být zákeřně odborná. Dokonce i ti znalí budou mít při prvním čtení s některými pasážemi potíže.

Pokud se začínáte ztrácet, vězte, že tým editorů této knihy sdílel vaše muka. Po přečtení úvodu této kapitoly, kde se zmiňuji, že zbytek knihy je obtížnější, zkušební čtenář Bruce Fellman poznamenal: „Jé, a přitom to doteď to asi byla procházka růžovým sa-

dem!“ I někteří další naznačovali, že po přečtení téže stránky mrštili rukopisem o zeď.

Ať už je to, jak chce, prosím pamatujte, že první poloviny všech dosavadních kapitol navrhovali následující pracovní postup, který vůbec není obtížný:

- Jakmile je soubor převeden do LAB, zjistěte, jestli se hlavní objekt zájmu nedá izolovat v úzkém rozsahu kanálu L. Pokud ano, aplikujte křivku, která je strmější v daném úseku.

- Posuďte, zda jsou šedé odstíny opravdu šedé, nebo nesou stopy barevného nádechu. Jsou-li opravdu šedí, nastavte křivky A a B strměji jejich otočením kolem středního bodu. Pokud nejsou, posuňte střední bod podle potřeby doprava nebo doleva.

- Je-li potřeba, rozostřete samostatně kanály A a B a zostřete kanál L.

Asi si říkáte, že musí trvat nejméně hodinu zvyknout si na podivný systém záporných a kladných hodnot kanálů A a B. Je pravda, že když ze začátku nastavíte křivky A a B strměji, působí to ošidně a vztah mezi nimi není jasný. Nicméně z celkového pohledu uživatele Photoshopu jde o docela snadný postup, když uvážíte jeho sílu.

Ale ano. Nebudu to popírat. Kniha začíná být obtížnější. Co se však mě týče, dobrá zpráva je, že pokud se dokážete naučit, jak udělat arašídové máslo a marmeládový sendvič, dokážete i použít zjednodušený LAB postup, který jsme si dosud popsali – a dosáhnout dramatického zlepšení kvality svých snímků.

## Povinné a volitelné kroky

Nejjednodušší pracovní postup je, když otevřete stávající RGB soubor, shledáte jej přijatelným a stisknete tlačítko tisk. Druhý nejjednodušší postup je, když otevřete soubor, najdete něco nežádoucího, ihned to opravíte a snímek vytisknete. V obou případech jste obraz viděli jen v jenom barevném prostoru. Pro zjednodušení musíme předpokládat, že tiskárna vyžaduje RGB data.

Nejsložitější pracovní postup sestává ze čtyř kroků a v každém z nich lze obraz upravit.:

- **První krok.** Získejte soubor buďto naskenováním filmu nebo pomocí nějaké aplikace pro zpracování záznamu z fotoaparátu (např. Camera Raw nebo firemní programy výrobců dodávané k digitálním fotoaparátům). Všechny tyto metody umožňují větší či menší softwarovou kontrolu. Dovolují obraz zesvětlit, ztmavit či změnit jeho barvy, než se soubor zpracuje do RGB (pro tisk nebo pro případné další úpravy ve Photoshopu).

- **Druhý krok.** Jakmile jste v RGB, proveďte zde některé úpravy.

- **Třetí krok.** Převedte soubor do LAB a proveďte další úpravy.

- **Čtvrtý krok.** Převedte soubor do konečného barevného prostoru, ať už je to RGB nebo CMYK, a proveďte poslední úpravy.

Ve výjimečných případech může být kroků i víc. Příkladem by byl soubor s velmi nízkou kvalitou a velkým množstvím barevného šumu. Pak by asi bylo lepší zamířit rovnou do LAB, pokusit se zbavit šumu v kanálech A a B, pak zpět do RGB, aby se barva dostala do rozumných mezí, a pak opět do LAB a pokračovat v běžných úpravách.

Myslím, že v reálu asi všichni uděláme z nedbalosti více kroků: např. provedeme úpravy v LAB, převedeme soubor do finálního barevného prostoru, zjistíme, že úprava v LAB nebyla až tak dobrá, a vrátíme se do LAB, abychom napravili to, co jsme předtím pokazili.

Když tuto možnost opomeneme, otázka je, kolik z těchto čtyř kroků bychom opravdu měli podniknout. První krok nemusí záležet na nás. Jestliže už máme RGB soubor, začínáme rovnou druhým krokem. Když jej nemáme, musíme se rozhodnout, kolik energie vložíme do zpracování surového (RAW) záznamu, pokud jen jednoduše přímo nevytvoříme RGB soubor.

Druhý krok rozhodně existuje, protože v nějaké ranné fázi práce otevřeme RGB soubor. Nemusíme udělat nic jiného, než soubor převést do LAB, ale můžeme zkusit i něco náročnějšího.

Třetí krok je volitelný a nejvíce podléhá našemu rozhodnutí. Můžeme všechnu práci udělat v LAB,

nebo v něm neuděláme práci žádnou. Třetí krok tedy může být nejdůležitější, nebo na něj vůbec nemusí dojít. Když se rozhodneme udělat část práce v LAB a část v jiném barevném prostoru, můžeme úpravy mimo provést před nebo po převodu do LAB nebo zčásti před i po.

Čtvrtý krok závisí na třetím. Může jít pouze o převod do CMYK nebo RGB a uložení souboru. Nebo může být rozsáhlejší.

Zkušební čtenář Clarence Maslowski, jenž potřebuje na konci práce mít CMYK soubor, popisuje typickou podobu těchto kroků. „Obecně se držím postupu, který nastiňujete v části Povinné a volitelné kroky. Nastavím koncové body, neutrální barvy, celkovou světlost, kontrast objektu, přibližné/přijatelné barvy v RGB a LAB, převedu soubor do CMYK a úpravy vyladím.“

Vytvářím si zvyk ukládat si RGB a LAB kopie souborů, když dokončím úpravy v každém barevném prostoru. Vráťím se pak k LAB kopii a pohraji si s barvami, buď pomocí křivek nebo režimu prolnutí Overlay (Překrýt).

Zkopíruji nový LAB soubor do CMYK souboru coby vrstvu v režimu prolnutí Color (Barva). Občas aplikuji masku, abych zachoval některé méně syté barvy (pleťové tóny).“

Nemělo by být nijak překvapující, že správný postup nezáleží pouze na fotografii, ale na vašich vlastních dovednostech ve Photoshopu.

## Co a kdy funguje nejlépe?

Některé příkazy jsou ve Photoshopu uspořádány matoucím způsobem a svou funkcí se do jisté míry překrývají. Např. Image > Adjustments > Channel Mixer (Obraz > Přizpůsobení > Míchání kanálů) a Image > Calculations (Obraz > Výpočty).

V jiných případech nejsou různé metody stejně dobré, např. Image > Adjustments > Brightness/Contrast (Obraz > Přizpůsobení > Jas a kontrast) je horší než Image > Adjustments > Curves (Obraz > Přizpůsobení > Křivky). Stejně tak Filter > Sharpen > Sharpen More (Filtr > Zostření > Zostřit více) je horší než Filter > Sharpen > Unsharp Mask (Filtr > Zostření > Doostřit).