

Příprava pro tisk



8

Finální podobou digitální fotografie je obvykle nějaký druh tisku. Při přípravě na tuto eventualitu musejí digitální fotografové vedle všech kreativních technik, které použili při práci se snímkem na monitoru, podniknout množství dalších kroků. Závěrečné úpravy mnohdy dělají rozdíl mezi skvělým a průměrným výtiskem. Tato kapitola se zabývá technikami, které jsou obzvláště důležité pro fotografie lidí.

Obsah kapitoly

- Ostření
- Správa barev pro tisk
- Kontrolní náhled
- Stolní tiskárny
- Kreativní tisk

Ostření

Ať už digitální snímky pochází ze skeneru nebo digitálního fotoaparátu, všechny vyžadují určitou míru zостření. Jisté zостření je často automaticky aplikováno skenovacím softwarem nebo při zpracování obrazu ve fotoaparátu. Ostření je kriticky důležité pro CMYK ofsetový tisk, protože rastr má na fotografii dost drastický změkčující účinek. Fotografie lidí tisknuté na vysoce kvalitních inkoustových tiskárnách mnohdy tolik zостřit nepotřebují a změkčující efekt je často žádoucí kvůli skrytí textury pleti. Možná právě z toho důvodu má většina fotografií lidí sklon ostření ignorovat nebo, přinejlepším, je považuje za dodatečný tah, aplikovaný jako součást základních nastavení založených na modelu fotoaparátu.

Ostření je samo o sobě umění. Dobré techniky ostření mohou vylepšit takřka každý snímek a vyzvednout jej z průměrnosti, takže upoutá divákovo oko a přímo na stránce ožívá. Skutečně ostré snímky mají trojrozměrnou kvalitu, které je téměř nemožné dosáhnout bez použití nějaké techniky pro zdůraznění obrysů. Techniky ostření byly vyvinuty starými renesančními mistry. Umísťovali tmavé linie vedle světlých hran světla, aby vizuálně vyřezali do obrazu důležité detaily. Moderní fotografové používají tzv. „neostrou masku“ – Unsharp Mask, což je technika, jejímiž průkopníky byli astronomičtí fotografové. Rozostřený negativ byl přeložen přes pozitiv, aby vynikly detaily obrysů na snímcích vzdálených galaxií. Ačkoliv soudobá verze této techniky zahrnuje složité propočty zpracování digitálního obrazu, princip je stejný. Ostření je nejlépe provádět až po té, co byla velikost snímku nastavena pro finální tisk, často jako poslední krok před vytisknutím. Prozkoumáme několik nejlepších technik ostření ve Photoshopu, které se nejvíce týkají naší práce s lidmi v digitální fotografii.

Unsharp Mask (Doostřit)

Začneme náš průzkum metod ostření v nabídce Filter > Sharpen (Filtr > Zostření), a to filtrem Unsharp Mask (Doostřit) raději než filtry Sharpen, Sharpen More nebo Sharpen Edges (Zostřit, Zostřit více nebo Zostřit obrysy), protože narozdíl od ostatních má nastavitelné parametry.

Filtr Unsharp Mask (Doostřit) najde přechody hran a vytvoří kolem nich tmavé a světlé halo. Většina začátečnicků filtr jednoduše aplikuje přímo na obraz. To má často za následek zvýšení sytosti v tmavém a světlém halo kolem barevných hran, takže umělé zостření je pak na pohled nápadnější. Efekt zvýšení sytosti můžete vidět na fotografii na obrázku 8.1, u verze nalevo, kde byl filtr Unsharp Mask (Doostřit) aplikován přímo.

U verze napravo byl filtr aplikován tak, aby ovlivnil pouze světlost. Abyste se vyhnuli zvýšení sytosti, někteří odborníci radí převést soubor do režimu LAB a zостřit kanál L (světlost). Jiní říkají: „Prostě hned po aplikaci filtru použijte zeslabení do světlosti: Edit > Fade Unsharp Mask (Úpravy > Zeslabit Doostřit) a v dialogovém okně zvolte Mode: Luminosity (Režim: Světlost).“

Celkově nejlepší je spustit zостřující filtr na duplikované vrstvě v režimu prolnutí Luminosity (Světlost). Získáte tak interaktivní zobrazení efektu zостření a halo nezíská přesycenou barvu. Když ostříte na samostatné vrstvě, získáváte tím navíc možnost ovlivnit, které oblasti se zostří, pomocí masky vrstvy.

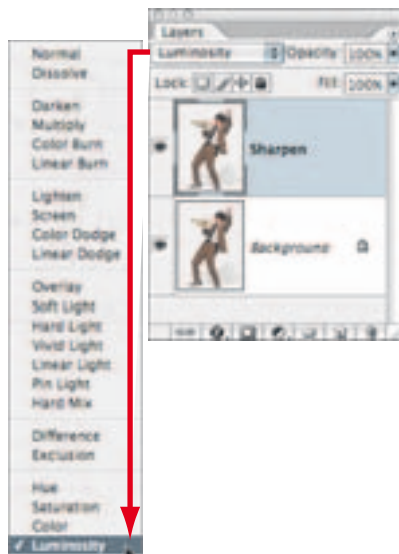


Obrázek 8.1 Výřez uprostřed je nezostřený. Na obě krajní verze bylo aplikováno doostření.

Vytvořme si základní ostřicí postup pro tento snímek jazzového muzikanta (obrázek 8.2). Nejprve si vytvoříme zостřenou vrstvu v režimu prolnutí Luminosity (Světlost) – duplikujte vrstvu pozadí přetažením její miniatury na ikonu pro vytvoření nové vrstvy dole na paletě Layers (Vrstvy) a pak změňte režim prolnutí v rozbalovací nabídce, která se nachází hned pod štítkem palety Layers (Vrstvy), na Luminosity (Světlost) (obrázek 8.3). Poté si obraz nastavíme na nejlepší velikost zobrazení pro posouzení efektu zostření.



Obrázek 8.2 Originální nezostřená fotografie.



Obrázek 8.3

Před zostřením duplikujte vrstvu pozadí a změňte režim pronutí na Luminosity (Světlost).

Mnoho odborníků vám poradí, abyste efekt zostření posuzovali při 100% zobrazení – sám jsem to dělal. Při tomto zobrazení se bude zostření zdát mnohem drastičtější, než jak bude vypadat při finální velikosti tisku. Raději tedy míru zostření posuzuji při 50% zobrazení.

Poznámka: Jelikož se snímek zdá na monitoru o tolik větší, než jak se ve skutečnosti vytiskne, většina fotografií má tendenci ostřit nedostatečně, když si snímek prohlížíte při 100% zobrazení. Když si obraz zmenšíte na 50%, uvidíte jej v rozlišení asi 150 pixelů na palec (ppi). Většinou budete provádět ostření pro rozlišení 300 ppi. Tím, že si efekt prohlédnete při 150 ppi kompenzujete nižší rozlišení monitoru (72 ppi), což je nejlepší kompromis pro posouzení intenzity zostření.

Jakmile si obraz zmenšíte na 50%, zvolte Filter > Sharpen > Unsharp Mask (Filtr > Zostření > Doostřit). Porovnejte efekt na náhledu v dialogovém okně při 100% zobrazení se zmenšeným 50% zobrazením (obrázek 8.4).

Filtr Unsharp Mask (Doostřit) zvýrazňuje kontrast tonálních přechodů. Tyto přechody vnímáme jako světlé a tmavé halo kolem hran. Jezdce v dialogovém okně Unsharp Mask (Doostřit) umožňují ovlivnit velikost a intenzitu tohoto halo. Jezdec Treshold (Práh) určuje o kolik se hodnoty pixelů musejí lišit, aby se halo začalo aplikovat. Práh je užitečný hlavně u snímků ze skeneru, kvůli množství viditelného zrna na filmových fotografiích. Většiny digitálně pořízených fotografií se problémy se zrnem netýkají, takže můžete Treshold (Práh) ponechat na nule. V digitálních souborech se však může vyskytovat šum, zvláště pokud byl fotoaparát nastavený na vysoké ISO. Práh lze tedy využít k minimalizování zostření šumu (táhněte jezdcem doprava, dokud nedosáhnete nastavení, při kterém není šum ovlivněn). Jezdec Amount (Míra) můžete posunout až na maximálních 500%, protože zostření aplikujete na samostatnou vrstvu a míru tedy můžete určit nastavením krytí vrstvy. Při této intenzitě jasně vidíte, jak se chová halo v obraze.

Celý trik s filtrem Unsharp Mask (Doostřit) spočívá v nastavení dostatečně velké hodnoty Radius (Poloměr), aby se dosáhlo přiměřeného zostření, které nebude při požadované velikosti tisku příliš nápadné. Možná vás překvapí, jak vysoké nastavení použijete. Já takřka vždy ostřím víc než na monitoru považuji za hezké. Upravte krytí vrstvy, abyste intenzitu efektu snížili a snímek se neznehodnotil. Jednotná míra ostrosti v celém obraze často vypadá nepřírozně. Můžete zostřené vrstvě přidat masku vrstvy a určit nakolik se mají zostřit různé oblasti obrazu. Zkuste na masku malovat černou barvou přes pleť, aby se nezostřila její textura. Abyste mohli efekt zostření opravdu posoudit, měli byste si dělat zkušební výtisky. Mnohdy je docela ohromující, jak může být jen malá míra zostření fotografií vylepšit. Porovnejte tuto zostřenou verzi (obrázek 8.5) s nezostřeným originálem (který jste již viděli na obrázku 8.2).



Obrázek 8.4

Dialogové okno vám umožní vidět zostření při 100% zobrazení, ale vždy efekt zkontrolujte i při 50% zobrazení.