

Consells per a un correcte i ordenat post-processat fotogràfic

Habitualment, a l'hora de processar les nostres fotografies **sol passar que no tenim gaire temps** i hem de recórrer a un treball ràpid i "brut" però que ens dóna resultats acceptables en un termini molt curt. Per això, és molt útil utilitzar un programa "tot en un" com **Adobe Lightroom** o qualsevol altre similar (el seu més directe rival era Aperture, desaparegut fa ja gairebé dos anys).

No obstant això, quan **el nostre propòsit és obtenir la millor imatge possible**, és interessant aplicar **un flux de treball molt més pausat** amb una sèrie de passos que hem de realitzar correctament, sense presses i afegint a més **Photoshop** al flux de treball. El treball és similar però la forma de prendre les decisions i el temps que es dedica a això no tenen res a veure. Per això és important conèixer **quin seria el millor post-processat fotogràfic possible i com realitzar-lo de forma correcta i ordenada**.

Per descomptat **a Internet hi ha multitud de tutorials**, però en aquesta ocasió ens hem fixat en [aquest tutorial de Tutsplus](#) al qual he afegit els meus propis consells.



Foto de [Pexels](#)

Abans de començar, el tutorial ens proposa un seguit de consells previs. El primer és que hauríem de **tenir a mà una llibreta per anar prenent notes** sobre el procés. Serviria també una app per prendre notes però estar canviant constantment del programa editor de fotografies al de notes pot ser un destorb i convé estar centrat en les imatges.

D'altra banda, si el treball es refereix a un lot d'imatges hauríem de **realitzar al mateix temps cada un dels passos amb totes les fotos** abans de continuar. Això ens permetrà mantenir l'eficàcia en el treball i ens estalviarà el mal de cap que pot ser intentar igualar el resultat d'una imatge ja acabada amb una altra sense tocar.

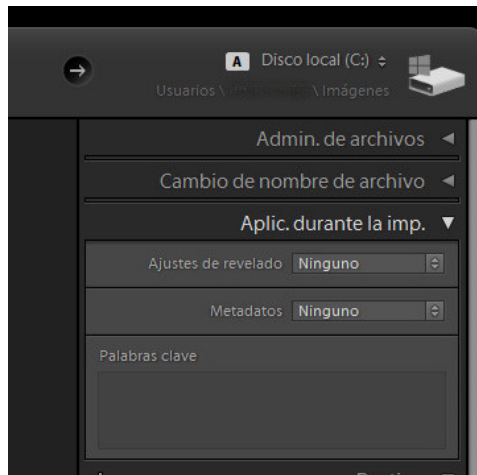
1. La preparació dels arxius

El primer pas per a un correcte post-processat seria la **preparació del nostre arxiu de fotografies**, un treball mecànic i que pot resultar pesat però molt necessari perquè res alteri l'oportunitat de desenvolupar i expressar el nostre propi estil fotogràfic personal.

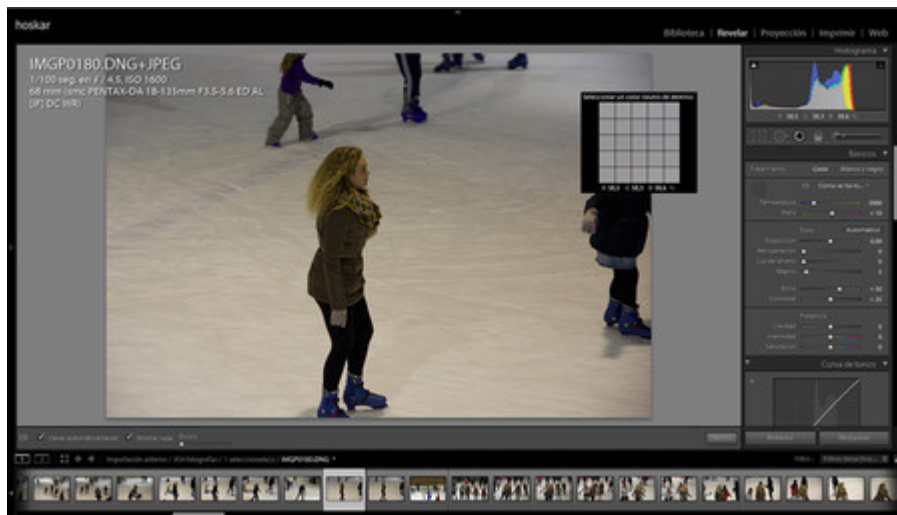
Per a aquests passos us remetem a articles propis en què tractem la selecció i organització de fotografies, a més de consells per optimitzar Lightroom , i com actualitzar metadades i presets de versions antigues del programa.

Processament dels arxius RAW

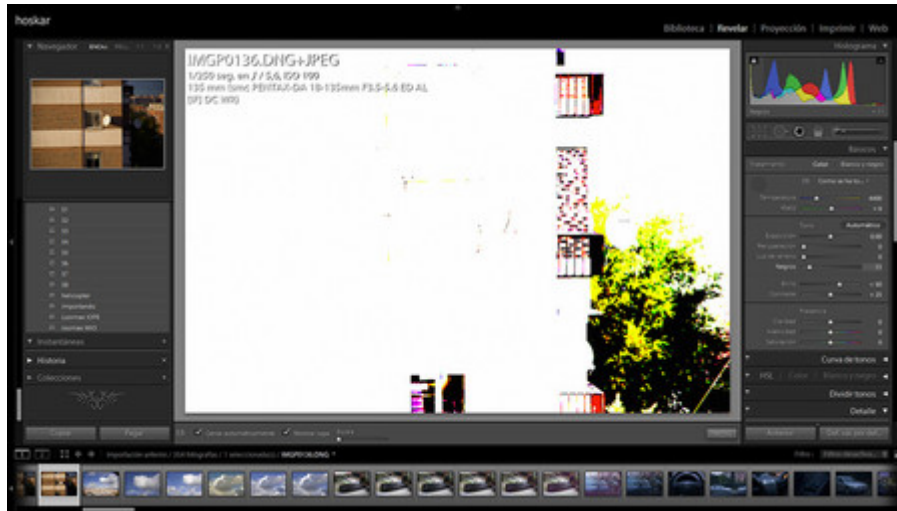
Els passos clau en el **post-processat d'arxius en cru utilitzant Adobe Lightroom** i en l'ordre correcte serien (segons aquest mètode):



- **Paràmetres per defecte.** Els que s'apliquen a totes les imatges per defecte, incloent el calibratge de la càmera i de l'objectiu i el perfil de color. Recorda que en fer la importació a Lightroom és possible fer-ho aplicant a les fotos uns ajustos previs que s'aplicaran a totes les imatges. Una possibilitat que pot ser molt interessant si fem servir perfils de la nostra càmera i / o objectius que hàgim personalitzat prèviament.
- **Balanç de blancs.** Com sabeu, aquest apartat es refereix al balanç de color adequat per a la imatge. I encara que fa temps us recomanem que [no convé deixar de banda aquesta tasca en la presa de fotografies](#), molts són els que no es preocupen d'això i deixen la tasca per a l'edició. Sigui o no el teu cas, sempre cal mirar aquest apartat per assegurar-nos uns blancs el més reals possibles. Per a això, convé utilitzar el **selector de balanç de blancs** (tecla **W**) per triar una àrea de la imatge que hauria de ser neutra. Però compte que la nostra percepció ens enganyi i de vegades fins i tot podem ajustar una imatge deliberadament malament per aconseguir un efecte més atractiu a la vista.



- **Balanç de color.** Els colors d'un to mitjà són en realitat molt més importants per a la nostra percepció d'una fotografia que els blancs. Modificar el balanç de blancs normalment corregeix aquests tons mitjans de color, però si calgués ajustar-lo, potser és un treball més convenient per a realitzar en Photoshop.
- **Correcció de l'exposició.** De partida, cap imatge està perfectament exposada. Per això, per mantenir la major quantitat d'informació possible en la imatge cal establir el punt blanc i el punt negre d'aquesta. Per al blanc, cal mantenir premut **Alt** i arrossegar el control lliscant de **Exposició** (la imatge es tornarà negra) fins just abans que aparegui la imatge.



- **Balanç Negres.** De la mateixa manera, per establir el punt negre, cal mantenir premut *Alt* i arrossegar el control lliscant de *Negres* (la imatge es tornarà blanca) fins just al punt en què la imatge es torni totalment blanca. Els apartats *Recuperació* i *Farcit* influeixen també en la saturació, pel que de moment no els anem a tocar.
- **Correcció de brillantor i contrast.** Els llums altes usualment necessiten que els apliqui una mica de to hi ha a les ombres mica de separació. Els controls de *brillantor* i *contrast* són formes perfectament legítimes de treballar, combinant-les amb *Exposició* i *Negres* però recomanem utilitzar millor la *Corba de Tons* que permet afinar el contrast utilitzant un gràfic. És clar que de moment no l'anem a tocar tampoc en aquesta primera etapa.



- **Claredat.** L'eina *Claredat* utilitza una quantitat baixa d'enfocament en un radi ampli, el que fa que els llums siguin més clars i les ombres més fosques. Per això si ho veiem necessari hem d'utilitzar amb compte perquè pot causar halos.
- **Vibració i Saturació.** *Saturació* afecta tots els colors de la foto mentre que *Vibració* afecta més els colors menys saturats. Junts poden usar-se per donar color a una foto. Si busquem un resultat uniforme recomanem baixar una mica la *Saturació* i pujar una mica la *Vibració* ; si volem un resultat "diferent" just a l'inrevés.
- **Detall.** Aplicar enfocament a una foto és sens dubte una cosa necessària per aconseguir un bon resultat final però és una cosa que s'hauria de fer localment i tenint en compte la destinació final de la foto. Per això, en Lightroom en principi no és recomanable tocar-lo.

- **Reducció de soroll.** Dins de l'apartat dedicat al detall tenim la reducció de soroll, cosa que sens dubte Lightroom sap fer prou bé. L'apartat *Luminància* permet corregir els píxels que han reaccionat malament al to equivocant (percebut en les ombres com gra) i el *Color* corregeix els píxels que han reaccionat malament al color incorrecte, (típicament percebut com taques). El més recomanable és ajustar però lleument per evitar excessos que després poguessin notar-se.
- **Dividir tons.** Aquest ajust controla el matís i la saturació en les llums altes i en les ombres normalment per afegir tons més càlids o freds en aquestes zones. En general no és un element que s'hagi de tocar perquè per ressaltar un color és millor fer servir el balanç de blancs.



- **Conversió Blanc i Negre.** Hi ha diverses formes de convertir una foto en color a una imatge monocroma. Algunes persones els agrada fer la conversió en blanc i negre des del començament però potser és un procés que s'hauria de deixar per a una fase posterior (quan decidim si realment volem virar la imatge). En qualsevol cas, si ho fem és convenient utilitzar la pantalla dividida de Lightroom (*Majús + I*) per veure l'abans i el després i així poder tenir una conversió més encertada.

2. Avaluació de la imatge

Realitzats els ajusts previs de les fotos, vam passar a una segona fase de vista prèvia o avaluació de la fotografia per tal de **decidir què farem amb ella i què look li volem donar** . Com podeu imaginar, no és gens fàcil ser capaç d'imaginar el potencial innat d'una imatge i saber què li va a anar millor. Això és una cosa que **es va aprenent amb la pràctica** al llarg de tota la vida en un procés d'aprenentatge permanent.

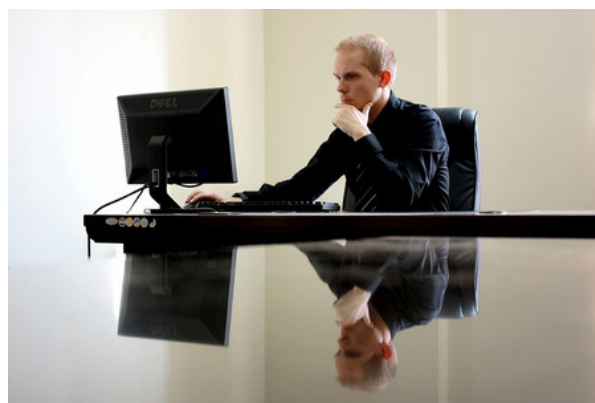


Foto de [Pixabay](#)

La quantitat de temps que es gasta en aquesta fase depèn de quantes fotos tinguem i de la importància de la imatge, però **cada minut gastat és generalment útil** en comparació del temps que es pot perdre realitzant un retoc equivocant que al final.

Definir la imatge

Fer una descripció conceptual i verbal de la imatge ens hauria d'ajudar a **entendre i comunicar les idees i emocions contingudes en la imatge**. Per a això podem recórrer a descriure-les pensant en la nostra possible audiència i fer-ho com si la estiguéssim explicant a un nen de cinc anys, començant pel contingut i els elements concrets del quadre.

A continuació hauríem de descriure els elements abstractes de la imatge (estat d'ànim, sentiments, relacions psicològiques de persones i objectes en la fotografia...) i decidir què és el que fa a la imatge interessant. En general, hi ha **alguna cosa que fa que la imatge sigui única**, fins i tot encara que no fos aquesta la nostra primera intenció (les coses casuals poden ser les millors) i identificar-lo és una cosa que ens ajuda a emfatitzar-les del principi.

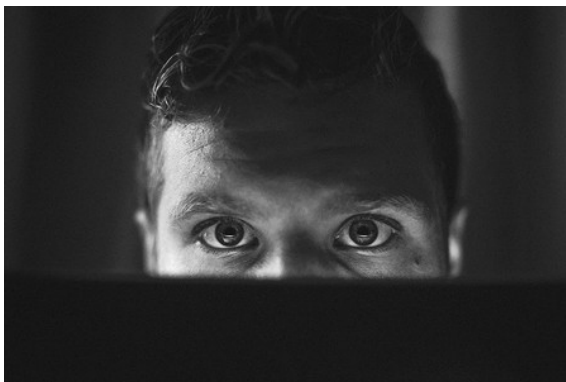


Foto de [Pexels](#)

Decidir quin serà el seu propòsit

Basant-nos en el que conté la foto, és interessant **identificar el seu potencial audiència**. Per exemple ¿la foto podria ser usada per una persona, un diari, una revista o exposada en una galeria? En aquest punt tampoc hauríem d'oblidar el context en el qual la imatge pot arribar a figurar.

Decidir quins canvis fer

En base a l'anterior, ja estaríem llestos per identificar què és el que volem potenciar per aconseguir una millor foto. Així, aquest seria **el moment de decidir si cal fer ajustos addicionals** a la brillantor, el contrast, la saturació, la nitidesa, etc.

3. Procés de creació

Arriba el moment de "construir" la nostra imatge. Per a això, per cert, convé marcar-se els passos que cal fer, **començant pels ajustos més generals i acabant pel més fi**, i fins i tot planejar els nostres descansos. Tenint en compte que treballar en postproducció més de 20 a 30 minuts seguits sol resultar improductiu perquè l'ull és un múscul que es fatiga (per cert, en els descansos res d'usar altres pantalles com la del mòbil).

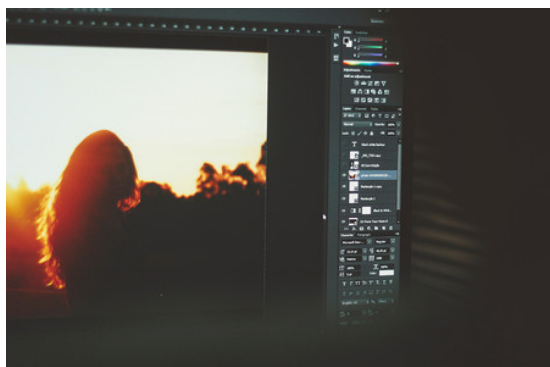
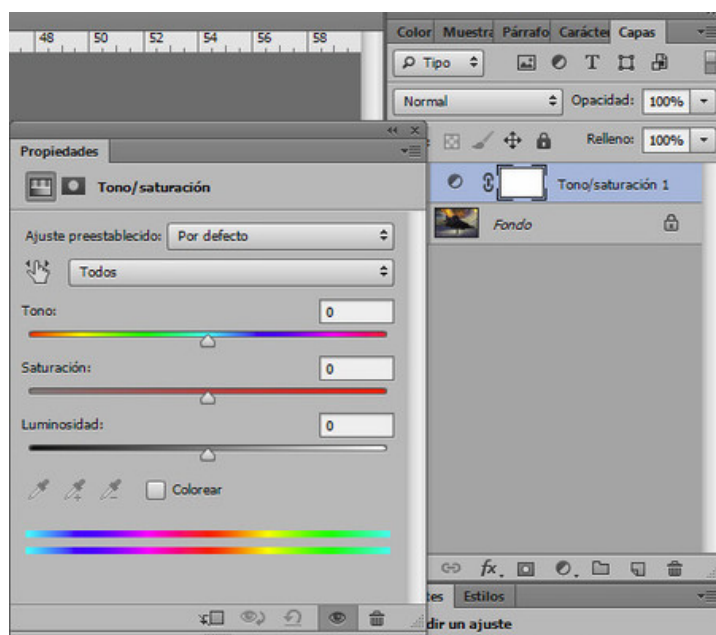


Foto [John Silas](#)

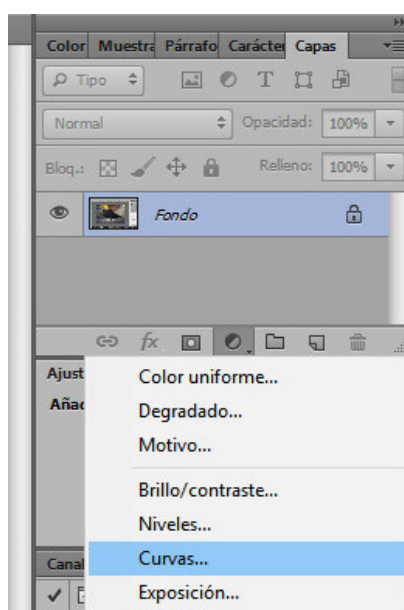
La creació requereix de control i ajust fi, però és una feina que si s'han fet bé els processos anteriors pot resultar molt gratificant. **És el moment de passar a Photoshop** (*Control + I*) per acabar de millorar les fotos a través de dues eines principals: **Les capes i les modus de fusió** .

capas

Les capas ens permeten construir la imatge final **sense haver d'alterar cap dels seus píxels originals** i són la base del flux de treball no destructiu de Photoshop. Hi ha diversos tipus importants de capas i eines relacionades, algunes de les quals citarem a continuació. Per exemple les capas d'ajust que són realment potents perquè amb la combinació de només dos d'elles, com *Corbes* i *To/Saturació* , es pot canviar totalment l'aspecte d'una imatge.



Les **capas de Corbes** mereixen un esment a part perquè amb elles es poden modificar rangs específics en els tons de les fotos, la qual cosa és molt útil. Després d'haver realitzat la majoria dels canvis globals en Lightroom, les corbes de Photoshop s'utilitzen millor per aplicar ajustos selectius a àrees particulars usant màscares de capa. A més, els canvis de color també es poden fer amb corbes, treballant en els canals de color individuals.



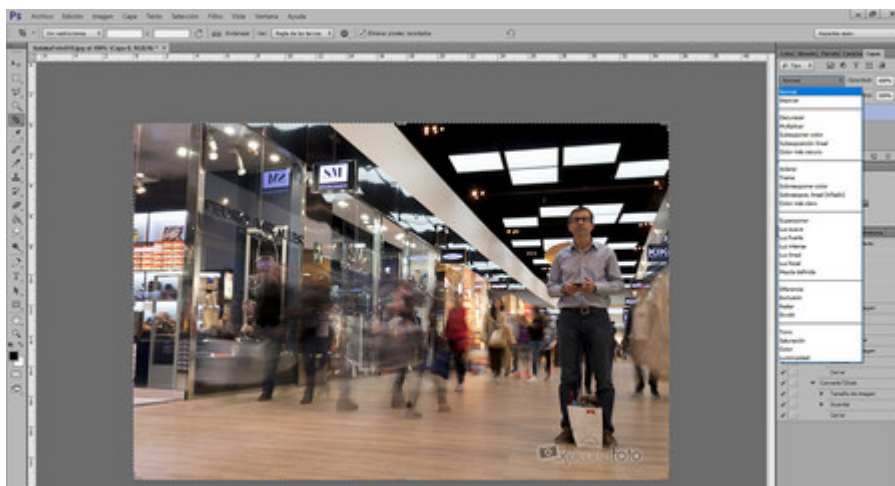
Les capas de mapa de bits, com la de la mateixa foto, estan basades en píxels i tenen una mida fixa però les **capas vectorials** són independents de la resolució i per tant posseeixen algunes possibilitats molt potents per

al retoc. D'altra banda, la possibilitat de **agrupar les capes** permet combinar i actuar sobre un conjunt d'elles com si fossin una sola (a més de per ajudar a mantenir el nostre treball organitzat).

Finalment, les **màscare de capa** controlen selectivament quines parts d'una capa tenen efecte sobre la foto. Pintant sobre elles amb el pinzell en blanc o negre podem revelar o amagar (respectivament) parts de la imatge, i per descomptat també es poden usar grisos i filtres amb les màscare de capa.

Modus de fusió

Les maneres de fusió controlen **com es barreja cada capa respecte a les que es troben sota** i, com sabreu, hi ha un munt de possibilitats englobades en diverses categories. Les maneres de fusió canvien la tonalitat mitjançant la interpolació dels valors de la imatge. Poden ser complicats, però conserven les relacions tonals en la imatge d'una manera que altres mètodes no aconsegueixen. Així, són una forma eficaç de compensar els canvis no desitjats introduïts per altres capes d'ajust.

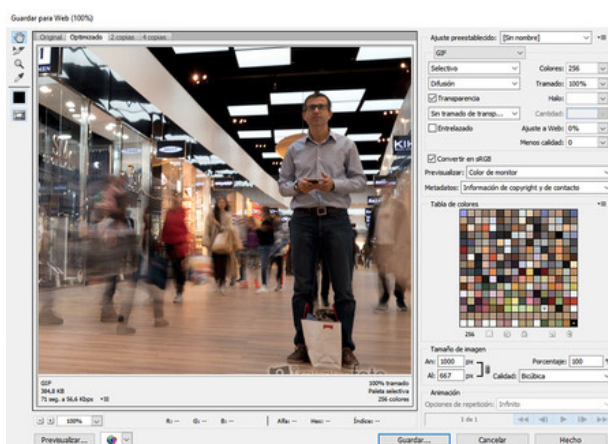


La forma més fàcil de començar a usar-les és simplement **ajustar l'opacitat de la capa** que, com sabreu, pot variar-des del zero fins al 100% i és una excel·lent forma de fer ajust fi amb els efectes aplicats a les fotografies.

4. La pre-impresió

Es tracta del procés necessari per **obtenir un arxiu llest per a la sortida**. La part creativa del procés dóna pas a un remostreig i redimensionat, a l'ajust fi local, a l'addició de gra o qualsevol toc final necessari per fer que la imatge funcioni amb el format de sortida final.

Per impressió, aquests tocs finals solen ser ajustos de contrast i nitidesa per adaptar-se a les qualitats del paper i la tecnologia d'impressió que s'utilitzarà. **Per a la web**, normalment implica l'optimització i la compressió d'un arxiu gran perquè no pesi en excés o s'ajusti als colors limitats que s'usen a la Xarxa.



I encara que la preimpresió és una part bastant ràpida del procés de postproducció general, és important fer-ho bé i prestar atenció al detall ja que, sens dubte, té un gran impacte en la qualitat final de la imatge.

5. Sortida

Com a etapa final a la postproducció, la impressió és, en molts sentits, un procés complet en si mateix. Per descomptat **no és el mateix si les fotos seran utilitzades a Internet que si van a tenir un suport físic en paper**. Si aquest és el cas, cal tenir en compte que hi ha moltes maneres d'imprimir, cadascuna amb qualitats i desavantatges (massa per enumerar), però qualsevol que sigui el mitjà la impressió té uns mateixos passos generals:

- **Conèixer el medi d'impressió** . Ja sigui una impressora d'injecció de tinta casolana o una que imprimeixi cartells gegants, cada projecte té unes característiques diferents que hem de conèixer.



Foto de [Masahiko Ohkubo](#)

- **Prova d'impressió**. Com sabeu, la pantalla de l'ordinador no és gens fiable respecte al que realment es veurà quan s'imprimeixi la imatge final. Per això, l'única manera de saber realment el resultat és provar-ho en la seva grandària final i en el medi triat.
- **Avaluació de la prova**. Un cop realitzada la prova, cal analitzar el resultat, si és possible sota les condicions en què es veurà o s'exposarà. A partir d'aquí podem decidir si cal fer correccions.



Foto de [Pixabay](#)

- **Reimpresió**. Si efectivament calia fer correccions serà necessari realitzar una nova prova d'impressió. Això sí, depèn del cas podríem limitar-nos a imprimir només la part de la imatge en la que va ser necessari realitzar els ajustos.
- **Impressió**. Un cop satisfets amb els resultats de les proves, arriba el moment d'enviar a imprimir, per fi, la imatge definitiva.

Tornar a repetir el procés

I amb això hem acabat tot i que, com imaginareu, **el procés mai acaba** i sempre cal tornar a començar per fer el mateix amb més fotografies. De fet, aquest és un procés que requereix d'un llarg aprenentatge però que, a força de repetir-ho, hauria d'ajudar a desenvolupar la nostra màgia creativa .



Foto de [Pexels](#)

Esperem que el mètode us sembli útil, pensant que seria alguna cosa així com **el millor mètode possible de postproducció d'imatges**, des del principi fins al final, amb les seves fases de preparació d'arxius, avaluació de les imatges, creació, pre-impressió i sortida. A totes elles hauria de donar-tot el temps necessari per obtenir la màxima qualitat possible en la imatge final...