



Философия и изображение

Рабочий поток PPW включает несколько взаимосвязанных шагов, три из которых обязательные, а остальные — дополнительные. Наше путешествие начинается с обзора, где мы обсудим, чего мы хотим достичь и почему. Мы выполним коррекцию одного изображения от начала до конца с тремя различными временными рамками.



Существует анекдот, старый, как сама индустрия цветной печати: «Цена, скорость, качество. Выберите любую пару». Цель этой книги в том, чтобы в его опровержение предложить новый быстрый рабочий поток цветокоррекции, который существенно повышает качество изображения.

Ну что ж, начнем.

Взгляните на две версии фотографии на предыдущей странице. Предпочтете ли вы нижнюю?

Если вы турагент или сотрудник любой другой организации, заинтересованной в рекламе этого района Британской Колумбии, то да. Если вы только что были там в отпуске и хотите сохранить снимок на память, то да. Если вы хотите отправить картинку своим друзьям, чтобы они вам позавидовали, то да. Открытка 1.1 демонстрирует глубину, резкость и красочность, но ее цвета совсем не обязательно соответствуют *реальным*.

Но что означает слово *реальные*? Возьмите эту книгу с собой на Изумрудное озеро, и вы увидите, что к его истинному цвету ближе оригинальная, а не нижняя версия. Ледниковые отложения, растворенные в воде озера, придают ей сюрреалистический голубовато-зеленый оттенок, который редко можно встретить в других местах. Оригинальное изображение показывает воду необычного цвета, вполне соответствующего названию озера.

Но совпадают ли цвета оригинала с нашими воспоминаниями? В реальной жизни Изумрудное озеро является самым ярким объектом в своем непосредственном окружении. Его неожиданный цвет кажется еще зеленее из-за тусклости

Открытка 1.1. Изумрудное озеро (Британская Колумбия, Канада) до и после применения рабочего потока PPW.

деревьев на заднем плане, а кроме того, есть и другие создающие настроение стимулы, такие как свежий запах соснового леса и стайка фотографов, снимающих красивое, по их мнению, место. На печатной странице или на веб-сайте весь этот контекст отсутствует. Цвет озера сравнивается уже не с тусклыми объектами, а с яркими. Романтические зеленые деревья, которые мы помним, теперь выглядят серыми. Они кажутся нам скучными и ненастоящими.

Дополнительные материалы

Дополнительные материалы к этой книге доступны на сайтах <http://www.moderncolorworkflow.com> и <http://www.ledet.com/margulis/ppw>.

Неизвестно, что произойдет в будущем, но пока сундук с сокровищами перед вами. В нем есть панель PPW со своей собственной документацией и операциями. В настоящее время панель работает только в Photoshop CS5, CS6 и CC, но, если у вас более ранняя версия, вы можете скачать отдельные операции и документацию к ним.

В серии видеоуроков разбираются различные темы и методики. Они структурированы по главам. Кроме того, доступна большая часть оригинальных изображений из этой книги (только для частного использования, пожалуйста), если вы хотите попробовать свои силы в самостоятельной коррекции. На сайтах также представлены ссылки на другие мои книги, статьи и PDF-файлы других вспомогательных материалов. Например, первоначальные черновики этой книги содержали в себе несколько объемных технических разделов, которые бета-читатели и я сочли чересчур сложными для широкой аудитории, однако для некоторых читателей они могут представлять интерес.

Материалы на русском языке доступны на сайте www.margulisbook.ru.

Доступ ко всем вышеперечисленным материалам бесплатен.

Немного об истории и мотивации

Открыточный рабочий поток (PPW) был создан мной в 2006 году как раз для изображений подобного типа. Существовала четкая потребность в чем-то более быстром, нежели традиционные методы, подобные тем, о которых я пишу уже более двадцати лет. При его разработке я надеялся, что платой за скорость не станет слишком сильная потеря качества.

Против ожиданий, качество оказалось даже выше. Я храню все архивы коррекций, выполненных мной и моими учениками, поэтому есть возможность сравнить новый рабочий поток с предыдущим. Полученные результаты убедительны: примерно в трети случаев заметно явное превосходство.

Кроме того, я получаю отклики от тех, кто освоил эту технологию. Теперь мы знаем, что PPW подходит не только для открыток. Мы знаем, что его легче освоить, чем традиционные методы коррекции, а освоив его, с ним легче работать. Я еще ни разу не слышал, чтобы кто-нибудь из оценивших его преимущества взялся за старое.

Взгляните на вид из окна дорогого отеля, стоящего на берегу озера. Для рекламного проспекта руководство отеля естественно предпочтет более красочную нижнюю версию изображения.

Даже если бы отель располагался на вершине мусорной свалки, а не в одном из самых романтических мест в мире, цель коррекции была бы той же самой. Более насыщенные и яркие цвета подходят не только для туристических проспектов, но и почти для любых снимков, с которыми мы имеем дело. Вопрос только в степени усиления цвета. Зрители более терпимы к экстремальным цветам, когда речь идет о пейзажных снимках, а не о портретах или фотографиях кулинарных изделий. Но если удастся каким-то образом получить тот же эффект, что замечен в нижней версии снимка Изумрудного озера, и при этом избежать появления кроваво-красных лиц или радиоактивных овощей, все будут счастливы.

Остальная часть главы посвящена коррекции одного изображения и представляет собой обзор рабочего потока. Во введении к этой книге я представил шесть фотографий до и после коррекции, никак не

объясняя сам процесс. Эта глава призвана дать общее представление о том, как это было сделано: в ней вкратце рассмотрены все шаги и представлены некоторые дополнительные возможности. Конечно, это вряд ли позволит вам сразу же начать полноценно работать с PPW. Если бы это можно было сделать, оставшиеся четырнадцать глав были бы попросту не нужны.

Если вы считаете, что такой ознакомительный тур вам не нужен, я не стану спорить. Это первый из многих случаев в этой книге, когда я говорю, что определенную часть текста можно пропустить. Это длинная книга, и она вряд ли подходит для чтения перед сном. Вы уже узнали, чем мы будем заниматься дальше в этой главе, так что, если вам это не интересно — двигайтесь дальше.

Во введении вы познакомились с группой бета-читателей, которые корпели над черновиками книги. И вот первое из множества полезных замечаний, сделанных ими. Большинство из них отметили, что не стоит тратить больше дюжины страниц на объяснения, как откорректировать снимок Изумрудного озера — вряд ли это убедит кого-то, что на самом деле данный процесс занимает три минуты. Тогда я попытался в этой главе сделать больший акцент на скорости коррекции, но бета-читатели стали жаловаться, что теперь я придаю этой теме слишком большое значение.

Действительно, подобный обзор гораздо проще сделать на семинаре или в видеоуроке, чем в книге. Поэтому я записал видеоролик, где проделываю эту коррекцию с нуля. Я сознательно не перечитывал эту главу перед началом записи, и не помнил, как я делал это раньше, так что кое-что в ролике получилось немного по-другому. Это забавно, и я рекомендую посмотреть его. Как и все наши видеоуроки, он доступен на сайтах, указанных на стр. 32.

Что самое трудное?

Назову некоторые моменты, которые стоит иметь в виду, начиная наше приключение.

- Выполнить коррекцию быстрее, чем прочитать о ней. Ее подробное описание, которое последует далее, может создать впечатление, что в ней слишком много шагов. Но поскольку рабочий поток последователен

и его легко автоматизировать, среднее время обработки каждого изображения составляет около трех минут.

- Все согласны с тем, что самое важное — финальный результат, а не какая-то промежуточная версия. Однако прежде мы никогда не жертвовали внешним видом изображения даже временно и не отказывались принимать изменения, которые явно делают картинку лучше. В PPW придется столкнуться и с тем и с другим.

- «Я бы сказал, что именно эту концепцию принять сложнее всего, — говорит бета-читатель Адриано Эстевес, — а особенно трудно понять, чем может помочь изображение, полностью испорченное с точки зрения цвета, если поместить его на слой, для которого задан режим Luminosity».

- И наконец главное предупреждение: по-моему, самым важным и трудным является первый шаг. Попытка освоить его лишает силы духа и отсеивает немалое количество людей.

«Абсолютно согласен! — говорит Марко Оливотто, который, подобно мне, ведет курсы по цветокоррекции. — Это было моим «главным блюдом» с тех пор, как я начал рассказывать о PPW, и именно это труднее всего вбить в голову студентам. Я думаю, так происходит потому, что работа в пространстве RGB ассоциируется у них с чем-то легким, хотя это не так. Мне кажется, вам следует убрать слова «по-моему». Это самый важный шаг, и точка».

Адриано и Марко комментировали первый черновик этой главы. Был и второй. Когда Джеймс Грей увидел два предыдущих комментария, он добавил свой: «Здесь кое-что меня смущает. Адриано говорит, что ему наиболее сложным кажется второй шаг. Однако и вы, и Марко утверждаете, что самый трудный — первый шаг. Может быть, вы все пытаетесь показать, как трудно приспособить наш мозг к PPW. В этом смысле я согласен с Марко, но не с Адриано. Я чуть не отказался от использования PPW еще до знакомства с панелью именно из-за первого шага, где выполняется предварительная коррекция цвета. Лично я считаю, что идея второго шага, подразумевающая улучшение контраста за счет цвета, гораздо легче укладывается в мой научный

ум — это как оперирование в каждый момент одной переменной, в то время как остальные остаются неизменными».

Именно из-за большого процента отсева, о котором говорили Марко, Джеймс и я, книга не начинается с описания этого самого первого шага рабочего потока. Но действительно ли это самая трудная часть? Самое сложное, на мой взгляд, это понять общую логику процесса. Бета-читатели считают, что если вы смогли добраться до четвертой главы, значит, вы уже преодолели главное препятствие, и дальше все пойдет как по маслу. Вопрос заключается в том, как это сделать. Именно поэтому читатели настаивали на расширенном введении, а также серьезной переработке текущей главы и части следующей.

Цвет, контраст и снова цвет

Все методы коррекции нацелены на то, чтобы улучшить детализацию и сделать цвет более приятным. Традиционные рабочие потоки пытаются достичь обеих целей одновременно. До середины 1990-х годов даже если бы кто-то и хотел сделать что-то по-другому, это было бы невозможно, потому что компьютеры были слишком медленными. Не важно, использовали ли вы барабанные сканеры, специализированные системы ретуши, такие как Scitex, или работали в одной из ранних версий Photoshop — во всех случаях идея заключалась в том, чтобы проанализировать оригинал и применить один набор кривых, которые, с небольшими доработками, одним махом устраняли бы все проблемы.

В большинстве случаев этот метод работает, но иногда проблемы с цветом невозможно решить без ущерба для контраста и наоборот. Поэтому некоторые профессионалы в определенных случаях стали рассматривать цвет и контраст как отдельные сущности. Тем не менее долгие годы применение кривых оставалось основным методом цветокоррекции.

Оригинал называют *плоским*, когда ему не хватает контраста. Как правило, причина в том, что самая светлая точка изображения оказывается недостаточно

светлой или самая темная оказывается недостаточно темной, либо происходит и то и другое. Как говорят специалисты, в изображении есть проблемы с *тональным диапазоном*.

Термин «диапазон» мы будем использовать часто, так что надо пояснить, что это такое. Это разница, или, иначе говоря, интервал между самой светлой и самой темной точками изображения или какой-то его части.

Такое определение может показаться неясным, и поэтому оно часто сопровождается пятью другими терминами. *Света, четвертьтона, средние тона, полутени и тени* делят изображение на пять зон: от самой светлой до самой темной. Эти термины не отличаются особой точностью. Никто не знает, чем темные средние тона отличаются от светлых полутеней. Хуже того, иногда мы используем термины *света* и *тени* для описания конкретных точек. Вдобавок, всегда есть вероятность запутаться, поскольку существует много изображений, в которых объекты, в просторечии тоже называемые «теньями» (скажем, тени от деревьев), на самом деле не являются самыми темными областями изображения.

Чем больше тональный диапазон, тем больше в изображении деталей. Опытные ретушеры, улучшая контраст плоских изображений, устанавливают светлую и темную точки (или точки светов и теней). Часто эти действия одновременно способствуют улучшению цвета.

Идея убить одним выстрелом двух зайцев представляется заманчивой до тех пор, пока мы не спросим себя, нравится ли нам получать хорошие цвета случайно, а не преднамеренно.

В открыточном рабочем потоке цвет и контраст почти никогда не смешиваются. Мы устанавливаем светлую и темную точки более или менее традиционным путем. Делая это в пространстве RGB, мы по-прежнему будем получать более приятные цвета. Однако мы относимся к подобному улучшению цвета так же, как к предложению завести новую кредитную карту или элек-

тронному письму с уведомлением о выигрыше в лотерею. Спасибо, конечно, но нам важнее повысить контраст.

Отказавшись от выгодного, на первый взгляд, предложения, мы остаемся на середине пути с файлом, тусклые цвета которого так и просят отправить его сразу в корзину. Но это будет нашим секретом, никто никогда не увидит эту версию. Если же мы примем случайно улучшившиеся цвета на этом этапе, то лишим себя возможности их осознанного улучшения впоследствии.

Отказ принять что-то явно лучшее выглядит абсурдным, и это первая причина, почему никто никогда не задумывался о строго раздельном рабочем потоке. Во-вторых, не очень понятно, что надо улучшать сначала — цвет или контраст? Третья причина: если мы собираемся работать с цветом отдельно, где мы должны это делать? В LAB можно получить более натуральный и менее шумный цвет, чем в RGB или CMYK. Здесь легко справиться с серьезными изменениями цвета, но деликатность, необходимая для коррекции небольших цветовых отклонений, отсутствует, что неприятно.

Решение состоит в том, чтобы корректировать цвет в два подхода. Задача первого подхода не в том, чтобы добиться идеального цвета, а в том, чтобы устранить цвета, которые являются явно неправильными. Затем идут маневры с контрастом, а потом наступает очередь улучшения цвета. Это уже не двухшаговый рабочий поток, а трехшаговый: цвет, контраст, снова цвет.

Точнее говоря, существуют три обязательных шага, каждый из которых мы рассмотрим на специальных примерах. Они освещаются в главах 3—6.

Дополнительные шаги, которые используются от случая к случаю, рассматриваются в отдельных главах. Кроме того, есть главы, посвященные коррекции лиц и неба, так как для них не подходят обычные правила; именно поэтому в первых пяти главах вы не встретите ни одного портрета.

Наконец, в PPW предполагается сохранение консервативной версии файла на ранней стадии коррекции. Рабочий поток дает настолько интенсивные цвета, что даже

монитор не может отобразить их должным образом, поэтому ближе к концу коррекции перед нами встает задача правильно их ослабить. Это не такая простая задача, как может показаться, и здесь нам может понадобиться консервативная версия.

Все эти маневры, кроме первого шага, вполне доступны для мотивированных новичков. С другой стороны, некоторые шаги обладают потенциалом для получения еще лучших результатов за счет использования методов маскирования, с которыми новички, как мотивированные, так и не очень, обычно не слишком знакомы.

Photoshop, философия и панель

На момент написания этой книги не существовало Raw-конвертера, который предлагал бы отчетливое разделение цвета и контраста — основу поразительных результатов PPW. Это означает, что мы почти все будем делать в самой программе Photoshop. Конкретно это изображение пришло в виде JPEG-файла, но со временем мы должны будем обсудить, как обрабатывать Raw-файлы. Давайте отложим этот разговор до главы 14. Пока же достаточно будет сказать, что принципы PPW являются эффективными, даже если работа начинается с Raw-модуля.

Предполагается, что это быстрый рабочий поток, поэтому мы будем использовать автоматизацию везде, где только возможно.

Операции (Actions), которые появились в Photoshop в 1998 году, являются отличным средством избавиться от рутинной работы. Чтобы выполнить определенную последовательность команд, достаточно просто щелкнуть на значок Play на палитре Actions. Мы можем записать операции самостоятельно, одолжить или украсть их у других. Те операции, что используются в PPW, можно скачать бесплатно, но мы также предлагаем и нечто гораздо более ценное.

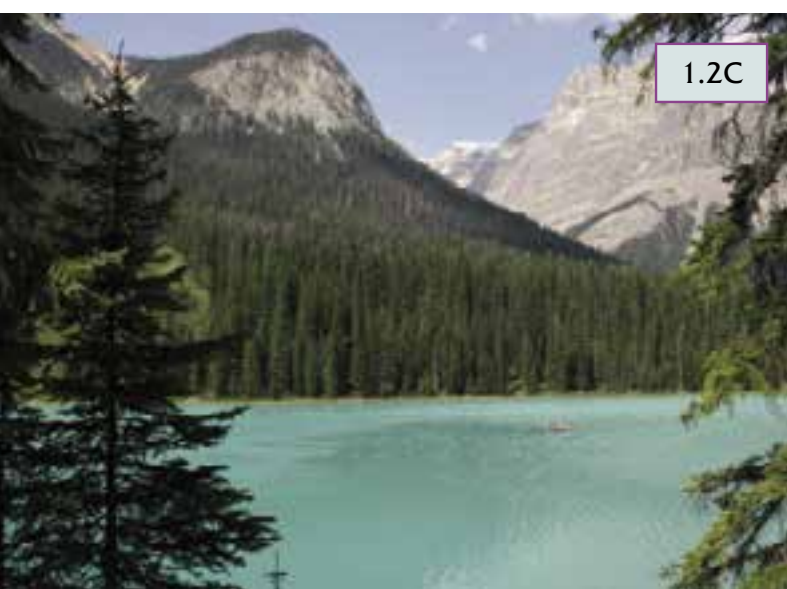
Вскоре после выхода в 2008 году пакета CS4 компания Adobe представила отдельный бесплатный модуль, который называется Configurator. Он позволяет свести нужные команды и операции



1.2A



1.2B



1.2C

в одну панель, где их можно будет запустить одним щелчком мыши. Эта структура является идеальной для PPW, который включает в себя некоторые сложные операции, используемые практически для каждого изображения.

Я и мои итальянские друзья потратили много времени на разработку такой панели и подготовку документации к ней. Панель бесплатная, вышло уже несколько ее версий, и теперь она стала очень мощной. Вы можете, конечно, работать с PPW и без панели, но поработав с панелью в течение нескольких лет, я бы слез с острым приступом депрессии, если бы меня заставили от нее отказаться.

Панель устанавливается с помощью удобного инсталлятора. Она содержит все операции, о которых идет речь в этой книге, и дополнительную документацию к каждой из них. Вам не ну-

Рис. 1.2. Вверху: уменьшенная версия открытки 1.1. Посередине: после небольшой цветовой регулировки. Внизу: после регулировки светлоты. Внизу справа: панель PPW.



жен Configurator, но вы должны иметь Photoshop CS5, CS6 или CC. Обладатели более старых версий Photoshop могут установить сами операции и скачать документацию к ним.

Текущая панель, укомплектованная Большим Братом, который хмурится каждый раз, когда вы портите изображение, показана на рис. 1.2. Видеоуроки содержат пошаговые инструкции, объясняющие, как работать с панелью и как увеличить ее эффективность. Кроме того, они анализируют самое мощное средство панели, а именно возможность менять настройки операций. Эти возможности также объясняются не здесь, а в руководстве к панели. По сути, в книге роль панели сознательно не раскрыта полностью, несмотря на то, что упоминается она довольно часто.

Почему? Во-первых, мы не предоставляем техническую поддержку. Во-вторых, исторически так сложилось, что для операций не требуется какая-то конкретная версия Photoshop. По имеющейся у нас информации, наши операции работают во всех версиях программы, выпущенной в течение последних десяти лет. Другое дело панель. Она доступна для версий Photoshop, начиная с CS5, и мы рассчитываем, что она также будет работать и в последующих версиях. А если нет, то мы будем надеяться, что та же самая команда создаст новую панель для следующей версии Photoshop, но гарантий давать не будем.

А теперь давайте выполним коррекцию снимка Изумрудного озера от начала и до конца. Мы проделаем это три раза с учетом разных предположений. Во-первых, я применю PPW в обычном режиме, что займет от трех до пяти минут. Затем я выполню коррекцию еще раз, предположив, что три минуты — слишком много и мы располагаем только одной минутой. Наконец, я буду исходить из того, что изображение настолько важное, что на его улучшение нужно потратить столько времени, сколько будет необходимо.

Чтобы уложиться в заявленные временные рамки, нужно действовать стремительно и бесшабашно. Некоторые

шаги PPW предполагают выбор, который не всегда очевиден. Если вы будете тщательно обдумывать каждый шаг и экспериментировать со значениями различных параметров, вы получите чуть лучший результат, потратив вместо трех минут пятнадцать.

Вопрос в том, что лучше: потратить пятнадцать минут на одну версию или получить возможность смещения четырех сильно различающихся версий быстрой коррекции, на которые были потрачены те же пятнадцать минут.

PPW от начала до конца

● **1. Обязательный шаг:** Проверьте исходные цвета и устранили дефектные. Рассматривается в главе 3.

По тому, насколько мастерски выполняется этот шаг, можно отличить профессионала от любителя. Здесь требуется понимание того, какие примерно цветовые значения должны быть у отдельных объектов. Если цвета в исходном файле не соответствуют нашим ожиданиям, мы исправляем их, в противном случае — переходим к следующему шагу.

Новички в этом рабочем потоке часто думают, что-то пошло не так, если они не находят ничего, требующего изменения. Не стоит комплексовать по этому поводу. Например, если вы не были на этом озере, то не можете точно знать, какого оно цвета. По сути, само его название предполагает что-то необычное и неожиданное. Так что у вас нет никаких оснований считать, будто здесь оно выглядит как-то не так.

Конечно, озеро — самый важный объект на снимке. Но сейчас было бы ошибкой сконцентрироваться только на нем. Вместо этого взгляните на объекты, может быть, даже второстепенные, *цвет которых вам известен*. Крошечные облака в правом верхнем углу не имеют никакого значения для композиции, но очень важны для коррекции, потому что очень светлые облака точно являются белыми, нейтральными.

Снимок также содержит еще два объекта со знакомыми цветами, по крайней мере приблизительно. Это небо и деревья на дальнем берегу. Каждый из них обладает своим диапазоном приемлемых



Рис. 1.3. Цветная версия файла, которая показывает, насколько светлый рис. 1.2С. Его цвет был заменен цветом с рис. 1.2В.

На рис. 1.2В цвета уже исправлены с помощью кривых. Подобные кривые всегда применяются на корректирующем слое. Завершив их построения, мы меняем режим наложения слоя с Normal на Color. Это предотвращает любые изменения контраста и в то же время сохраняет новый цвет. Я мог бы показать вам

цветовых значений, правда, более широким, чем облака.

Рис. 1.2А представляет собой уменьшенную копию оригинала. Мои измерения показывают, что облака слегка синеватые. Цвета неба и деревьев попали в пределы рекомендуемого диапазона, хотя и с трудом.

Мы должны признать, что если цвет облаков и неправильный, то совсем чуть-чуть. Опытный пользователь, который знает, что все деревья разные, заподозрил бы здесь что-то неладное. Хвойные деревья всегда синее, чем большинство деревьев лиственных пород. Вместо этого, согласно моим измерениям, они скорее желтые, чем синие. (Типичные значения известных цветов приведены в главе 3.)

Измерения неба свидетельствуют о наличии слабого зеленого оттенка. Если бы это была единственная проблема с цветом, беспокоиться было бы не о чем. Тем не менее, если мы говорим, что синее небо является слишком зеленым, это означает, что в нем есть излишек желтого. Это подтверждает мои подозрения, что деревья тоже слишком желтые. Кроме того, зеленоватое небо может конкурировать с озером. Я бы предпочел для него менее зеленый цвет. Другими словами, я бы хотел, чтобы небо и, если уж на то пошло, горы на заднем плане стали более пурпурными.

разницу между режимами Color и Normal, но здесь это было бы пустой тратой места: кривые настолько слабые, что вы не заметили бы разницы.

Различие между рис. 1.2А и 1.2В нельзя назвать значительным, и это снова напоминает нам о том, что данный шаг является самым сложным и подрывающим уверенность в своих силах. Около трети всех фотографий, с которыми я работал, вообще не нуждалось в регулировке цвета. У вас таких файлов может быть даже больше, особенно если вы имеете дело со студийными снимками. Кроме того, многие из оставшихся файлов нуждаются в самой минимальной коррекции, и, если вы пренебрежете ею, это не так уж сильно повлияет на конечный результат. Я считаю, что перед нами именно такое изображение. Далее в этой главе вы увидите, прав я или нет.

К сожалению, около четверти ваших изображений будет испорчено, если проигнорировать эту первичную настройку цветов или провести ее неправильно (печальный пример вы увидите в следующей главе). А сейчас было бы разумно сохранить копию файла. Она может пригодиться нам в дальнейшем.

● **2. Обязательный шаг:** улучшение контраста. Глава 4.

Предыдущий шаг был нужен, чтобы убедиться в том, что мы располагаем если и не замечательными, то по крайней мере вполне приемлемыми цветами. Единственная вещь, которую я теперь собираюсь получить, — это лучший контраст, или, если хотите, лучшую детализацию либо светлоту.

Для этого необходимо продублировать слой и улучшить детали в зеленом и красном каналах. Если у нас будут лишние пять секунд на улучшение детализации синего канала, мы сделаем и это тоже, но синий канал не вносит большого вклада в общий контраст изображения.

Мы можем заменить один канал на другой, более хороший, или смешать один канал с другим. Затем мы подумаем, как еще улучшить детализацию с помощью кривых, не беспокоясь о том, что какие-то из этих действий повлияют на цвет.

В данном изображении можно сделать лишь некоторые из таких улучшений. Синий канал настолько слабый, что я заменил его копией красного. Я также применил повышающую контраст кривую к зеленому каналу, что привело к появлению жуткого зеленого оттенка на рис. 1.3.

В традиционных рабочих потоках не одобряются действия, сильно ухудшающие изображение даже на время. Наш рабочий поток не испытывает никаких угрызений совести по этому поводу. Я вообще не планирую как-то использовать цвет полученной на этом этапе версии, поэтому не имеет значения, насколько он плох. Данный слой нужен только для улучшения детализации.

Поэтому я изменил режим его наложения с Normal на Luminosity, что позволяет сохранить цвет нижнего слоя — рис. 1.2В. Режимы Luminosity и Color являются взаимодополняющими. Каждый из них берет детали из одного слоя и цвет из другого. Мы используем режим Color, когда не хотим трогать детализацию, и режим Luminosity, когда не хотим менять цвет.

Зачастую этот шаг дает потрясающие результаты, но здесь не тот случай. Мне кажется, что рис. 1.2С ненамного предпочтительнее рис. 1.2А. Да, детали деревьев и воды определенно стали лучше, и в этом

смысле изображение стало больше похоже на открытку. Но оно не впечатляет, по крайней мере пока. И это разочаровывает, поскольку два из трех обязательных шагов уже сделаны.

● **3. Дополнительный шаг:** команда *Shadows/Highlights*. Глава 7.

Это самый простой из всех шагов. Стоит ли улучшать детализацию самых светлых и/или самых темных областей? Я не вижу никакой необходимости добавлять детали в такие облака. А вот темным деревьям дополнительный контраст не помешает. Поэтому я отвечаю «да» и применяю команду *Image: Adjustments > Shadows/Highlights* со стандартными установками PPW.

● **4. Дополнительный шаг:** операция *Bigger Hammer*. Глава 10.

Данная операция применяется реже других. Для некоторых изображений жизненно важно, что происходит в светах. Водопады, белые животные, интересный рисунок облаков: команда *Shadows/Highlights* им, конечно, не помешает, но здесь нужно что-то более мощное. Это первая из довольно сложных операций, которые мы иногда будем применять.

К счастью, в этом изображении нет такой проблемы, так что мы можем пропустить все эти сложности.

● **5. Дополнительный шаг:** соединить две половинки. Глава 12.

Фотографии, на которых объекты частично освещены солнцем, а частично находятся в тени, часто выглядят слишком грубо. Наш зрительный аппарат подсознательно подстраивается под такие условия освещения, но камера на это не способна. Мы видим объект, наполовину залитый солнцем и наполовину находящийся в тени, иначе, чем камера. Поэтому правильная практика при коррекции всегда заключалась в том, чтобы сблизить две такие половины. Но оказывается, что этот способ применим для любого изображения, которое можно описать как разделенное на две половинки, причем не только ярким солнцем и тенью.

Казалось бы, снимок Изумрудного озера тоже относится к этой категории. Безусловно, в нем можно выделить две половины, но

часть его привлекательности заключается именно в том, что сверкающее озеро — такое светлое. Так что я предпочту воздержаться от этого шага.

● **6. Дополнительный шаг: обработка нейтральных областей.** Глава 13.

Изображения часто становятся более объемными, если затемнить относительно нейтральные цвета. Кроме того, можно сделать почти нейтральные тона еще более серыми, что поможет подчеркнуть более яркие цвета на следующем шаге. Я не думаю, что эти факторы актуальны для данного изображения, поэтому пропускаю этот шаг.

● **7а. Обязательный шаг: Модернизированный Метод Марсианина.** Глава 6.

Чтобы цвета выглядели правдоподобно, им необходима не только яркость, но и наличие вариаций. На оригинальном снимке есть детали в воде, а вот цветовые вариации там отсутствуют. Скучно выглядят и деревья на заднем плане.

Чтобы справиться с такими ситуациями, в 2005 году я представил так называемый Метод Марсианина. Он применяется до сих пор, хотя в этой книге вы не найдете его описания. Метод, который пришел ему на смену, действует, как пра-

вило, лучше, всегда быстрее, он проще, и его можно использовать чаще, так как он снабжен средствами защиты от часто возникающих проблем. Если только не видели его раньше, могу предположить, что вы некогда не встречали ничего подобного, поскольку он включает в себя ложное выделение. Это Модернизированный Метод Марсианина, коротко — МММ.

Выберите инструмент Лассо и грубо выделите наиболее важную часть (или части) изображения. То, что выделил я, показано на рис. 1.5. Затем примените операцию и — вуаля — получилась рис. 1.6А.

Озеро играет главную роль в этом изображении, но определенное значение имеют и деревья. Ин-



Рис. 1.4. До и после применения команды *Shadows/Highlights*. Минимальный эффект.

Рис. 1.5. Операция МММ требует создать приблизительное выделение, чтобы указать наиболее важные области.

формация о том, что я выделил, передается в программу Photoshop, которая усиливает контраст и цветовые вариации во всех частях изображения, которые похожи на выделенные области. Это происходит за счет неба, гор и прочих областей, которые, согласно выделению, не так важны.

Photoshop относится к выделению, как водители в Нью-Джерси к красному сигналу светофора, — только как к рекомендации. Выделение нужно, чтобы сформулировать стратегию, а затем оно убирается и от него не остается никаких следов.

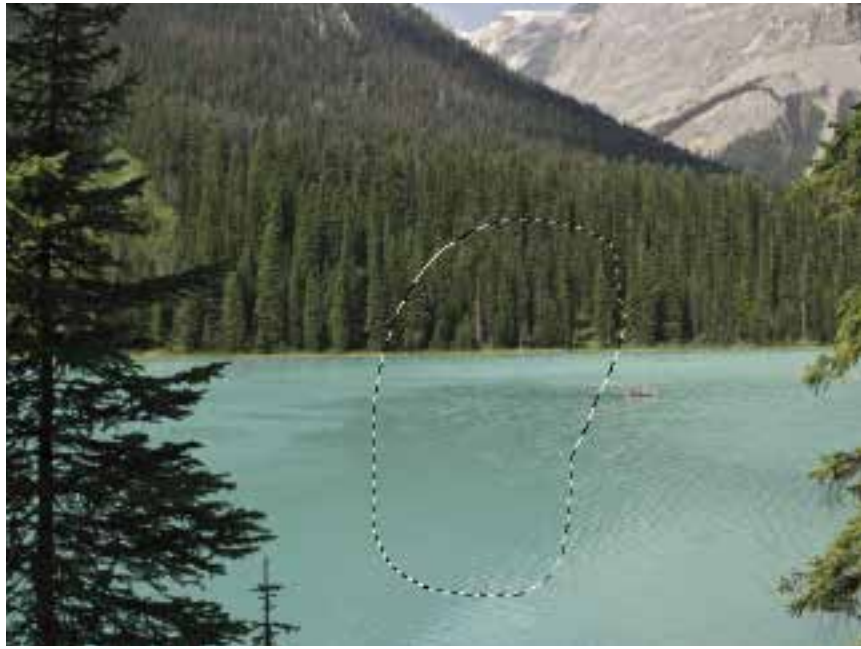
Эта сложная операция дает нам файл, содержащий несколько слоев, один из которых отвечает за цвет, а другой — за контраст. Рис. 1.6А демонстрирует результат применения операции с установками по умолчанию, а рис. 1.6В — аналогичный результат после некоторой коррекции установок.

Примечание: эта операция идет рука об руку со следующей. Опытные пользователи PPW обычно предпочитают применять объединенную операцию, носящую название МММ + Color Boost. Но операции доступны и по отдельности, если вам удобнее применять их поочередно.

7б. Обязательный шаг: усиление цвета. Глава 5.

Когда слова *много цвета* означают *слишком много*? Например, можно взглянуть на рис. 1.7А. Открыточный рабочий поток *всегда* перебарщивает с красочностью, но затем решает эту проблему.

Этот шаг также использует операцию, хотя и более простую, чем МММ. Он создает один слой, где насыщенность цвета повышается сверх всяких



разумных пределов, и второй, который не делает ничего. Он существует на случай, если мы захотим установить конечные точки или изменить общую светлоту изображения.

Клиенты всегда говорят: дайте мне яркие, живые, радостные цвета, но цвета не должно быть *слишком много*. Подобные бесполезные указания подводят нас к вопросу: «слишком много» — это сколько? Ответить на него проще, если посмотреть на какое-то чрезмерно красочное изображение, а не на картинку со спокойными цветами.

Глядя на рис. 1.7А, я могу сказать, что *весь* он перенасыщен цветом. Я считаю, что цвета неба, деревьев и воды одинаково неприемлемы. Поэтому я исправляю это самым простым образом, какой только возможен — уменьшаю непрозрачность слоя Color Boost.

Как показывает мой опыт, чаще бывает так, что только некоторые объекты оказываются чрезмерно красочными и создают общее ощущение избыточности цвета. В этом случае мы можем сильнее приглушить цвет только в тех областях, где это необходимо.

Для примера вернемся к рис. 1.6А. Я предполагал, что цвет там избыточен. Но ни озеро, ни деревья не были тому причи-

ной. Выделение на рис. 1.5 было призвано подчеркнуть их. Так как оба ключевых объекта оказались зелеными, программа Photoshop сделала остальную часть изображения более красной, потому что рядом с красными объектами зеленые кажутся более интенсивными.

Если бы не небо, я мог бы закрыть на это глаза. Скалистые горы на заднем плане выглядят не так уж плохо. Розовые облака — другое дело. Поэтому, чтобы получился рис. 1.6В, я не уменьшил непрозрачность цветового слоя, а, наоборот, увеличил ее. Но при этом я загрузил

слой-маску, которая не трогает зеленые объекты и подавляет пурпурные. Приверженцы LAB должны знать, откуда берется эта маска.

Однако вернемся к рис. 1.7А. Я отметил, что самые светлые и самые темные значимые точки изображения были не совсем такие, какими они должны быть. К счастью, именно для таких непредвиденных случаев операция Color Boost дополнительно создает корректирующий слой кривых. Я использовал его, чтобы установить черную и белую точки. Результатом стал рис. 1.7В.



● 8. Не по теме?

Повышение резкости. Глава 15.

Повышение резкости в той или иной форме требуется каждой фотографии. Лучше всего выполнять его ближе к концу коррекции, то есть прямо сейчас.

Если предыдущие шаги в той или иной степени зависели друг от друга, то повышение резкости не связано ни с одним из них. Если хотите, можете выкинуть мой способ на помойку и заменить его своим собственным.

Операция повышения резкости в PPW является довольно сложной и включает множество дополнительных опций. Но настройки по умолчанию обычно тоже дают удовлетворительный ре-

Рис. 1.6. Вверху: результат применения МММ с установками по умолчанию. Снизу: после нескольких дополнительных настроек.

зультат. Таким образом, чтобы рис. 1.8А превратился в рис. 1.8В, достаточно лишь щелкнуть на соответствующую кнопку на панели PPW. Обратите внимание, что хотя эти картинки обрезаны по сравнению с оригиналом, они отображаются в том же масштабе, что и открытка 1.1, чтобы вы смогли лучше оценить эффект от повышения резкости.

● **9. Подстраховка:** *сравниваем с консервативной версией.*

Рис. 1.7А в том виде, как он напечатан в книге, обманчив. Сам файл был настолько ярким, что многие его цвета выходили за границы цветового охвата СМΥК, так что печатная версия, которую вы видите, гораздо бледнее. На мониторе эти цвета почти ослепляют.

Чрезмерно красочная стартовая точка имеет свою оборотную сторону. По сравнению с безумной версией 1.7А, почти любой другой вариант будет выглядеть более изящным. Поскольку наши глаза ослеплены столь яркими цветами, мы будем склонны одобрить версию, которая позже и нам, и другим зрителям покажется слишком кричащей и вульгарной.

Фредерик Йокам, бета-читатель, переживший два моих трехдневных курса коррекции, с грустью соглашается с этим. «Я помню, что одной из

самых страшных вещей в продвинутом курсе было обнаружить вопиюще нереальные цвета, когда маэстро проходил «пипеткой» по изображению, на которое ты только что потратил двадцать минут и был горд за достигнутую правдивость цвета».

Поэтому после того, как вы завершите обработку, я рекомендую сравнить полученную версию с какой-нибудь более консервативной. Вот для чего я сохранил отдельную копию рис. 1.2В после самого первого шага, когда убрал синий оттенок. Сейчас я вновь открыл ее, чтобы проверить, действительно ли я все еще считаю,



Рис. 1.7. Вверху: результат операции Color Boost с установками по умолчанию. Снизу: после некоторых дополнительных настроек.

что рис. 1.8В достоин стать окончательной версией.

На мой взгляд, на рис. 1.8В деревья и озеро выглядят лучше. Тем не менее я снова заметил слабый розовый оттенок в небе, на который я жаловался еще на рис. 1.6А. Поэтому я решил объединить два изображения таким образом, чтобы взять самые светлые области рис. 1.2В, сохранив при этом живость зеленого цвета. Объединенная версия представлена на рис. 1.10А. В принципе, на этом трехминутный рабочий поток PPW закончился, но нам еще предстоит обсудить соотношение время/качество.

Время не ждет

После всех этих страниц, где рассказывается о коррекции одного-единственного изображения непривычными средствами, легко предположить, что этот рабочий поток настолько сложен, что на каждое изображение должны уходить часы. На самом деле все шаги повторяемые и так легко автоматизируемые, что по мере наработки опыта они выполняются очень быстро.

Слово «опыт» здесь является ключевым. Я, например, упоминал, что убрал розоватые области на рис. 1.6А с помощью

слой-маски, которая оставила зеленый, но ослабила пурпурный. Если вы никогда не пробовали делать этого раньше, то вам может потребоваться некоторое время, чтобы догадаться использовать в качестве слой-маски инвертированную копию канала А пространства LAB. Но постоянно сталкиваясь с подобными оттенками, я создал такую маску быстрее, чем написал этот параграф.

Прежде чем начать эту главу, я экспериментировал с сотней подобных изображений. Средняя скорость коррекции составила 2 минуты 45 секунд.

Сколько времени мне потребовалось, чтобы обработать это изображение? Ну, наверное, несколько часов, ведь после каждого шага я должен был сохранить копию

Рис. 1.8. Вверху: рис. 1.7В в натуральную величину. Внизу: он же после повышения резкости.



файла и записать свои мысли и действия. Иначе как бы я написал эту главу?

Мне захотелось понять, сколько времени уйдет на это изображение, если не делать никаких записей. Поэтому, спустя несколько недель, я включил секундомер и выполнил коррекцию заново.

На это ушло 3 минуты 15 секунд — немного больше среднего значения. Скоро я покажу результат этой второй попытки. Но, как уже упоминалось в начале этой главы, сначала мы должны обсудить два альтернативных сценария.

Раньше мы работали, исходя из предположения, что готовы потратить не более 3 минут на одно изображения, если того требует качество. Во многих случаях три минуты вполне достаточно. С другой стороны, некоторые люди просто не могут позволить себе тратить больше, чем минуте на снимок. А другие — я подозреваю, что это относится к большинству читателей — были бы готовы тратить больше, чем три минуты. Как мы можем добиться максимального качества для каждой из этих групп?

Во-первых, даже трехминутный лимит времени требует принятия определенных ограничений. Например, в шаге 3 я предлагал применять команду *Shadows/Highlights* ко всем изображениям с одними и теми же параметрами, вместо того, чтобы настраивать их для каждого изображения. Шаги 7a и 7b (операции *МММ* и *Color Boost*) предполагали настройку непрозрачности слов. Я не помню, какие именно значения я использовал, так как просто перемещал ползунок влево и отпускал его, как только изображение становилось более-менее приемлемым. Если значение непрозрачности получалось 47%, значит так тому и быть. Если я хочу потратить на изображение не более трех минут, то нет времени размышлять, будет ли лучше значение 42% или 52%.

Короче говоря, мы отбрасываем любые шаги, которые не могут дать существенных различий. Мы хотим немедленно видеть последствия любого действия. Нам не интересны улучшения, которые можно обнаружить, только по пять раз

переключаясь туда обратно. Ну и, само собой разумеется, мы не тратим время на резервное копирование и другие действия, которые позволят нам вернуться к предыдущему варианту. В трехминутном рабочем потоке мы сводим слои после каждого шага. Если, взглянув на конечный результат, мы захотим вернуться к какой-либо промежуточной версии, будем надеяться, что нам в этом поможет палитра *History*. В противном случае — нам не повезло.

Одноминутный рабочий поток

Уменьшение средней продолжительности коррекции до одной минуты подразумевает еще больше компромиссов. Не остается места для последнего шага, где сравниваются финальная и первоначальная версии. Отказываемся мы и от настройки параметров операции повышения резкости, довольствуясь тем, что она дает по умолчанию. Если мы хотим обработать много файлов, создаем «горячую» папку, которая автоматически применяет операцию ко всем файлам, попадающим в нее.

Что мы безусловно сохраняем? Обе части шага 7 — *МММ* и *Color Boost*, которые для удобства объединены в одну операцию. Они дают наиболее впечатляющий результат при минимальных затратах времени.

Если изображение пришло с ужасным посторонним оттенком, мы должны его устранить. В отдельных случаях это может привести к превышению временного лимита в одну минуту, но если мы не будем делать это слишком часто, среднее время останется вполне приемлемым.

Возможно, мы решим воспользоваться командой *Shadows/Highlights*, что тоже не займет много времени. Но на этом все.

Сколь велика цена, которую нам придется заплатить за все эти пропущенные шаги, мы увидим чуть позже, а пока нам нужно обсудить противоположный сценарий. Давайте зададимся вопросом, что нужно делать, если на улучшение изображения мы готовы потратить более трех минут.

Три минуты? Возможно

В среднем я трачу на коррекцию одного изображения около трех минут, так же как и многие из моих студентов. Но для некоторых подобное временное ограничение вызывает определенный дискомфорт. Одним из таких людей является бета-читатель Джеймс Грей, который считает себя продвинутым фотографом-любителем, но не экспертом в области Photoshop. Вот что он пишет:

«Я до сих пор не научился укладываться в три минуты при работе с PPW. Это важно, потому что я думаю, что большую часть читательской аудитории составляют люди, похожие на меня. Вы же не хотите, чтобы они отчаивались при освоении PPW только потому, что не укладываются в три минуты? Даже если процесс обработки снимка займет 15 минут, это все равно гораздо быстрее, чем «старый» способ, которым пользовались серьезные любители. Мне было бы приятно увидеть в книге фразу, вроде такой: «Даже если вы не можете уложиться в три минуты на каждое изображение, вы все равно обнаружите, что этот рабочий поток намного быстрее и эффективнее, чем традиционные».

На мой вопрос вы ответили, что единственный способ улучшить временные показатели — это «практика, практика и еще раз практика». Откровенно говоря, меня не очень волнует, что я трачу на обработку среднего изображения гораздо больше времени, чем профессионалы, работающие с Photoshop по 20 часов в неделю. Все равно этот рабочий поток намного лучше и быстрее, чем традиционные. Может я немного отстаю от нашей темы, но хочу рассказать, почему, как мне кажется (не считая отсутствия практики), я все делаю медленнее. Во-первых, я обычно использую PPW только для очень важных изображений, и поэтому еще не привык создавать новые версии с нуля. Во-вторых, я получаю удовольствие, играясь с различными масками и настройками панели PPW, так что я просто не хочу куда-то торопиться. Это интереснее, чем разгадывать кроссворды. И, в-третьих, поскольку я на пенсии, у меня очень мало стимулов делать рабочий поток быстрее, чем он уже есть».

Когда у нас есть больше времени

Ответ на вопрос, на что потратить дополнительное время, кажется очевидным. Исключить компромиссы. Делать резервные копии. Рассмотреть все альтернативы.

Все это, безусловно, возможно, но это неправильный подход. Начать сначала и сделать вторую версию представляется намного лучшей тратой времени. Если вы готовы пойти дальше, создайте с нуля третью версию, и, может быть, даже четвертую. Если после этого у вас еще осталось время, которое нужно убить, попытайтесь всеми доступными средствами создать еще одну версию так тщательно, как сможете.

PPW не отличается постоянством. Проводите коррекцию несколько раз, и вы никогда не выберете те же самые настройки, особенно если перед вторым подходом вы дадите себе небольшой перерыв, чтобы забылось то, что было сделано в первый раз.

Предположим, что вы создали только одну версию. Если на любом шаге коррекции вы приняли неправильное фундаментальное решение, то как бы вы дальше ни старались, этого уже не исправить. Однако вы можете не заметить своей ошибки, потому что результат все равно будет выглядеть лучше оригинала. Только вторая, лучшая версия коррекции позволит вам понять, где вы ошиблись в первый раз.

Гораздо чаще ни одна из версий не будут иметь решительного превосходства — у обеих будут свои сильные и слабые стороны.

В традиционных, более прямолинейных рабочих потоках отсутствует подобное расхождение между результатами разных попыток. Давайте рассмотрим, чем мог бы отличаться результат, если бы я выполнил обработку нашего изображения еще раз. Проанализируем все десять шагов (два этапа шага 7 мы будем считать отдельными шагами).

- Шаг 1, начальная коррекция цвета, и шаг 8, повышение резкости, вероятно, во второй раз дали бы похожие результаты.

- Шаги: 2, улучшение контраста, 7a, операция МММ, и 7b, Color Boost, требуют принятия определенных решений эстетического порядка. Даже если ваш вкус не меняется изо дня в день, вы никогда не

сможете запомнить, какой именно выбор сделали в первый раз. К тому же, МММ требует создания выделения. Вы видели мой вариант на рис. 1.5. Каковы шансы, что во второй раз я выделю то же самое? Конечно, выделенная область будет похожей, но результаты будут немного отличаться — может быть, в лучшую сторону, а может — в худшую.

● Теперь рассмотрим шаг 3 — команду Shadows/Highlights; шаг 4 — операцию Bigger Hammer; шаг 5 — сближение двух половинок; шаг 6 — обработку нейтральных областей, и шаг 9 — смешение с предыдущей версией. Здесь вопрос не в том, какие именно настройки использовать, а в том, нужно ли вообще применять указанные шаги. Ничего удивительного, если во второй раз вы примете другое решение относительно того, какие из дополнительных шагов стоит использовать. Разница в этом случае может быть заметной.

Короче говоря, результаты второй, третьей и всех последующих попыток будут отличаться друг от друга, и возможно, значительно. Одни из них могут быть превосходными, другие, наоборот, сомнительными. Скорее всего, они будут лучше в одном отношении и хуже в другом. Кроме того, если

вы уже получили один неплохой вариант, можете рискнуть и сделать второй. Если он в каком-то отношении получится лучше — отлично, если нет — невелика потеря.

Именно поэтому имеет смысл создать альтернативные версии и смешать их, а не мучить до смерти один-единственный вариант.

Финальный аккорд

Рис. 1.9А — это еще одна копия оригинала, чтобы удобнее было сравнивать.

Рис. 1.9В — вариант, полученный за одну минуту, как я только что говорил:



Рис. 1.9. Вверху: исходное изображение повторяется для сравнения. Внизу: версия, полученная только с помощью операций МММ, Color Boost и повышения резкости.



1.10A



1.10B



1.10C

мы делаем все с нуля и выполняем только усиление цвета и повышение резкости.

Рис. 1.10A — окончательная версия, над которой я работал на протяжении всей главы. Это смещение рис. 1.8B и 1.2B.

Рис. 1.10B — это то, что я получил, когда заново выполнил коррекцию с секундомером. И наконец, рис. 1.10C — версия, которую я создал недавно, а именно вчера. Большую часть этой главы я написал более года назад, и мне показалось, что версия, сделанная после такого перерыва, может быть интересной. Что вы думаете об этих пяти конкурсантах?

Во-первых, одноминутная версия на рис. 1.9B является хорошей демонстрацией мощи двух примененных операций. Она не просто лучше, чем рис. 1.9A. По-моему, она лучше, чем все, что можно было бы получить с помощью традиционных методов. Добавленная реалистичность воды маскирует некоторые недостатки цвета.

Однако результат одноминутной коррекции не способен конкурировать ни с одной из трех версий рис. 1.10: в каждой из них лучше и цвет, и контраст. Если бы требовалось выбрать только одного победителя, я бы выбрал рис. 1.10B.

Однако мы не обязаны этого делать. Вместо этого мы можем взять самое лучшее из всех трех версий. Или же мо-

Рис. 1.10. Вверху: продолжение коррекции, рассмотренной в этой главе, результат объединения рис. 1.8B и 1.2B. Посередине и внизу: две новые версии, каждая из которых сделана с нуля.

жем вернуться к рис. 1.8В, или даже к более консервативной версии 1.2В.

Варианты 1.10А и 1.10В похожи между собой: в первом мне больше нравятся вода и деревья, а во втором — фон. С другой стороны, рис. 1.10С не похож на два других. Напомним, что на определенных стадиях рабочего потока я должен был решить, стоит ли применять тот или иной шаг. При создании разных версий рис. 1.10 я принимал различные решения в отношении четырех из них. (Уже не помню, как именно был получен рис. 1.10В, потому что старался делать все как можно быстрее.)

Прежде чем сделать вывод, что я теряю навыки, так как рис. 1.10С хуже, чем тот, который я сделал год назад, позвольте мне сообщить вам, что я не стал бы делать его таким, если бы у меня была только одна попытка. Я не стал смотреть на предыдущие версии, но помнил об их существовании. При создании третьей версии они были чем-то вроде запасного варианта. Так что я мог позволить себе принимать рискованные решения, которые вполне могли бы и не оправдаться.

Здесь я применил операцию, речь о которой пойдет в главе 13. Я затемнил все цвета, близкие к нейтральным. Это была хорошая идея. Но я также сильно понизил насыщенность цветов, полагая, что смогу с выгодой отыграть потерянное при последующем усилении цвета.

Как видите, эта идея не сработала. На рис. 1.10С самый неудачный цвет. Но беспокоиться не о чем — мы не будем его использовать. Зато контраст этой версии — лучший из всех трех!

В следующей главе мы обсудим, как объединять версии. Есть множество способов сделать это. В действительности открытка 1.1 составлена из трех версий рис. 1.10. Грубо говоря, своему контрасту она на 80% обязана рис. 1.10С, а цвет взят из двух других версий в пропорции 50/50. Результат, на мой взгляд, выглядит лучше любой из трех исходных версий.

Это был предварительный обзор того, что можно сделать с подобным изображением за одну минуту, три минуты или за большее время.

Версия, полученная в результате тщательной и неторопливой обработки изображения, будет лучше результата максимально оперативной коррекции, но разница может быть незначительной. Большую выгоду можно получить от создания нескольких версий и их последующего объединения. Поступая таким образом, вы сможете опровергнуть старый анекдот о цене, качестве и скорости, а также некоторые неправильные представления о том, как создать более привлекательный образ.

Подводя черту

В данной главе открыточный рабочий поток (PPW) представлен на примере коррекции одного изображения от начала и до конца. Мы обсуждаем, что делает картинку привлекательной, почему реалистичность и приемлемость не всегда одно и то же, а также компромиссы, на которые нам приходится идти для экономии времени, пропуская или укорачивая определенные шаги.

Этот рабочий поток имеет некоторое сходство с традиционной технологией коррекции, но его подход к раздельной обработке цвета и контраста обуславливает необычный вид промежуточных результатов. Кроме того, принцип, согласно которому мы должны сначала усилить цвет сверх всякой меры, а затем ослабить его, кажется нелогичным.

Конкретный вид рабочего потока зависит от времени, отведенного на коррекцию. Если время позволяет, вы должны сделать несколько версий одного и того же изображения и смешать их, вместо того, чтобы пытаться создать один идеальный вариант.