

CORSO BASE DI FOTORITOCOCO

Abbiamo lavorato con la maschera di contrasto e abbiamo visto come un corretto settaggio dei valori di fattore e raggio possa fare la differenza tra uno sharpening ben fatto e uno che invece tiri fuori artefatti nelle zone critiche dell'immagine.

Ci manca da approfondire uno slider: la *soglia*.

Lo faremo tra pochissimo, ma prima voglio mostrare un utilizzo alternativo, ma molto interessante della maschera di contrasto.

MASCHERA HiRaLoAm. Sentii parlare per la prima volta della maschera di contrasto HiRaLoAm durante il Campus di Correzione Colore con il mio maestro Marco Olivotto. All'epoca mi sembrava un nome assurdo, impronunciabile eppure come spesso succede, con il passare del tempo (e del suo utilizzo) iniziai a percepirlo come un suono familiare soprattutto grazie agli strepitosi risultati che mi fece ottenere.



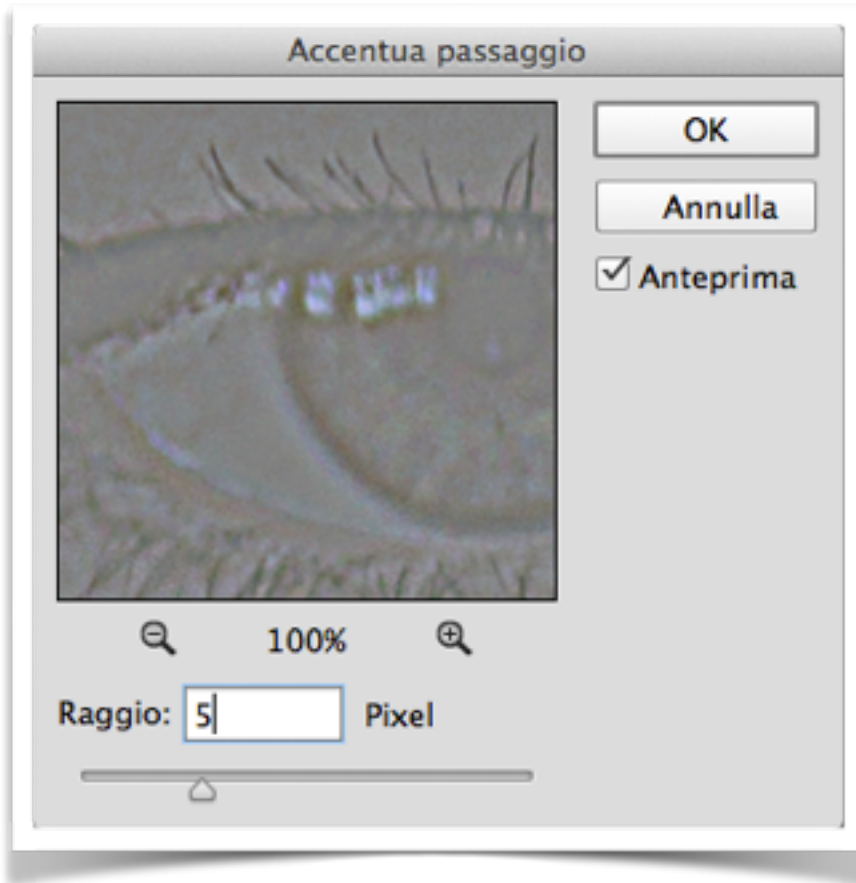
HiRaLoAm sta per High RAdius - Low AMount e sostanzialmente si tratta di un'inversione di tendenza d'utilizzo della classica maschera di contrasto per aumentare lo sharpening. Utilizzeremo un fattore molto basso e un raggio molto ampio, come nell'esempio.

Con la maschera in modalità HiRaLoAm infatti andremo ad ampliare a tal punto gli aloni (più chiari nelle aree già chiare e più scuri nelle aree più scure) da non percepire più un incremento del dettaglio nelle piccole aree, bensì un aumento di contrasto locale cioè dei dettagli meno fini dell'immagine.

Scurendo le aree più scure e schiarendo proporzionalmente quelle più chiare infatti aumenteremo la distanza tra le ombre dalle luci avendo, di fatto, un'immagine più contrastata.

Interessante no?

Accentua passaggio. Ogni volta che tratto l'argomento *nitidezza* durante i miei corsi, in qualche modo mi viene posta la faticosa domanda: "io per aumentare la nitidezza dei miei scatti utilizzo il filtro effettua passaggio. È un'operazione corretta?". Visto che questo argomento mi è particolarmente utile per fare da ponte e accompagnare alla spiegazione dell'ultimo parametro mancante in materia di USM (la *soglia*), ho deciso di trattarlo nonostante generalmente io lo faccia più avanti.



Il filtro *Accentua passaggio...* si trova sotto il menù *Filtro - Altro - Accentua passaggio...* e ha lo scopo di trasformare l'immagine in una "distesa" di grigio medio scavata da bordi con inserimento di aloni chiari nelle zone chiare e di aloni scuri nelle zone scure in base al raggio impostato... niente di familiare?

Già, si tratta esattamente del funzionamento della USM con la differenza che il livello ottenuto dovrà vedere modificato il metodo di fusione in sovrapponi (o luce soffusa per limitarne l'effetto).

In realtà dopo qualche prova ho scoperto che, con le dovute approssimazioni, una *maschera di contrasto* applicata con fattore 70 e raggio 3 equivale ad un'applicazione dell'*Accentua passaggio* in metodo di fusione *sovrapponi*.

E allora quali sono le differenze? Meglio una oppure meglio l'altra?

Per quanto mi riguarda non ho dubbi, decisamente meglio la USM per almeno 4 motivi:

- per utilizzare il filtro *Accentua passaggio* devo creare un nuovo livello e creare un nuovo livello significa raddoppiare il peso del file

Doc: 41,3 MB/41,3 MB

Doc: 41,3 MB/82,7 MB



- il numero di operazioni da compiere utilizzando la USM è nettamente inferiore rispetto alla rivale
- gli shift cromatici (introduzione di modifiche nel colore originale) sono superiori con l'*Accentua passaggio* in quanto gli aloni creati si portano dietro componenti cromatiche piuttosto evidenti (bisognerebbe desaturare il livello prima di applicare il metodo di fusione idoneo).
- non abbiamo un controllo selettivo che regoli l'azione del filtro *Accentua passaggio*... voi direte: "nemmeno nella USM" e qui è arrivato il momento di introdurre il parametro *soglia*.

Parametro soglia della USM. Per definizione, il valore di *soglia* nella *maschera di contrasto* non è nient'altro che un valore espresso in livelli (0-255) che va a definire in quali aree dell'immagine, Photoshop, dovrà applicare l'effetto. Più è alta la soglia e maggiore è la differenza di luminosità (intesa come brightness) tra pixel che Photoshop riterrà necessaria per stabilire che quel pixel appartiene ad un bordo (dunque subirà l'applicazione della maschera).

Al di là della definizione che potrebbe sembrare un po' macchinosa ad un primo sguardo, il miglior modo per chiarire il reale compito della *soglia* è sempre quello di sperimentare sul campo.

Prendiamo due quadrati di dimensioni differenti inseriti centralmente l'uno nell'altro e riempiamo il più grande (quello esterno) di grigio medio (R 128 G 128 B 128) mentre quello interno di un grigio più chiaro (R 148 G 148 B 148).

Ora duplichiamo i due quadrati e spostiamoli poco sotto, ma questa riempiamo quello centrale con un grigio ancora più chiaro (R 190 G 190 B 190).

Vi ricordo che aumentando i valori di R, G e B stiamo aumentando l'intensità degli illuminanti (aggiungiamo luce) e quindi schiariamo il grigio.

A questo punto dovremmo trovarci qualcosa di simile.

R¹²⁸ G¹²⁸ B¹²⁸ (ext)

R¹⁴⁸ G¹⁴⁸ B¹⁴⁸ (int)



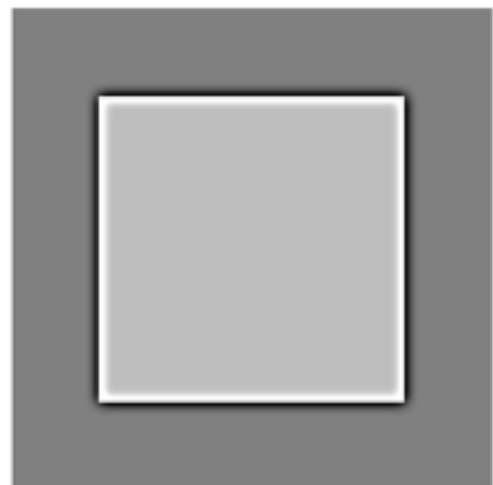
R¹²⁸ G¹²⁸ B¹²⁸ (ext)

R¹⁹⁰ G¹⁹⁰ B¹⁹⁰ (int)



Ora siamo pronti per applicare una *maschera di contrasto* con fattore pari a 500 e raggio 30 (sto appositamente esasperando l'applicazione della maschera per rendere più evidenti le conseguenze).

Ci troveremo davanti a questa situazione:



Non ci stupiremo se gli aloni avranno una luminosità diversa, in fondo abbiamo detto che maggiore è il contrasto del bordo, maggiore sarà quello degli aloni introdotti da Photoshop.

Iniziamo ad alzare gradualmente lo slider della *soglia* e vedremo gli aloni diventare sempre più sottili fino a che, nel primo quadrato spariranno completamente (con valori che si aggirano intorno al 60) mentre nel secondo saranno ancora ben evidenti.

Cosa significa tutto ciò?

Semplice, aumentando il valore della *soglia* abbiamo comunicato a Photoshop che l'applicazione della USM dovrà avvenire solo per bordi con una differenza (tra colore più chiaro e colore più scuro) di 60 livelli.

Questo si ripercuote positivamente nel nostro flusso di lavoro in quanto ci consente di agire selettivamente su aree a contrasto più o meno alto escludendo, per esempio, il rumore digitale.

Panoramica degli strumenti. La palette degli strumenti di Photoshop è divisibile sostanzialmente in 7 macro gruppi: *strumenti di selezione*, *strumenti di ritaglio e sezione*, *strumenti di misurazione*, *strumenti di ritocco*, *strumenti di pittura*, *strumenti di disegno e testo*, *strumenti 3D e di navigazione*.

Panoramica pannello Strumenti

A Strumenti di selezione

- **Sposta (V)***
- **Selezione rettangolare (M)**
 - Selezione ellittica (M)
 - ⋮ Selez. singola colonna
 - ⋮ Selez. singola riga
- **Lazo (L)**
 - ⌘ Lazo poligonale (L)
 - ⌘ Lazo magnetico (L)
- **Selezione rapida (W)**
 - ⌘ Bacchetta magica (W)

B Strumenti di ritaglio e sezione

- **Ritaglia (C)**
 - ⌘ Sezione (C)
 - ⌘ Selezione sezione (C)

C Strumenti di misurazione

- **Contagocce (I)**
 - ⌘ Campionatore colore (I)
 - ⌘ Righello (I)
 - ⌘ Nota (I)
 - ⌘ Conteggio (I)†

D Strumenti di ritocco

- **Pennello correttivo al volo (J)**
 - ⌘ Pennello correttivo (J)
 - ⌘ Toppa (J)
 - ⌘ Occhi rossi (J)
- **Timbro clone (S)**

E Strumenti di pittura

- **Pennello (B)**
- **Matita (B)**
- **Sostituzione colore (B)**
- **Pennello miscela colori (B)**
- **Pennello storia (Y)**
 - ⌘ Pennello artistico storia (Y)
- **Sfumatura (G)**
 - ⌘ Secchiello (G)

F Strumenti di disegno e testo

- **Penna (P)**
 - ⌘ Penna mano libera (P)
 - ⌘ Aggiungi punto di ancoraggio
 - ⌘ Elimina punto di ancoraggio
 - ⌘ Cambia punto
- **T Testo orizzontale (T)**
 - ⌘ Testo verticale (T)
 - ⌘ Maschera testo orizzontale (T)
 - ⌘ Maschera testo verticale (T)

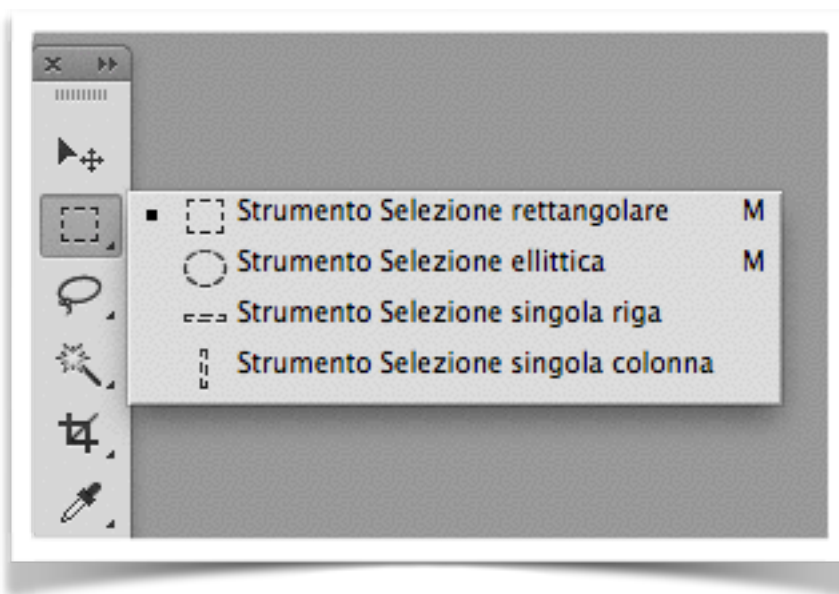
G Strumenti 3D e di navigazione

- **Selezione tracciato (A)**
 - ⌘ Selezione diretta (A)
- **Rettangolo (U)**
 - ⌘ Rettangolo arrotondato (U)
 - ⌘ Ellisse (U)
 - ⌘ Poligono (U)
 - ⌘ Linea (U)
 - ⌘ Forma personale (U)
- **Rotazione oggetto 3D (K)†**
 - ⌘ Rotazione su se stesso oggetto 3D (K)†
 - ⌘ Panning oggetto 3D (K)†
 - ⌘ Scorrimento oggetto 3D (K)†
 - ⌘ Scala oggetto 3D (K)†
- **Ruota fotocamera 3D (N)†**
 - ⌘ Rotazione fotocamera su se stessa 3D (N)†
 - ⌘ Panning fotocamera 3D (N)†
 - ⌘ Cammina con fotocamera 3D (N)†
 - ⌘ Zoom con fotocamera 3D (N)†
- **Mano (H)**
 - ⌘ Ruota vista (R)
- **Zoom (Z)**

■ Indica lo strumento predefinito *Le scelte rapide da tastiera sono tra parentesi † Solo Extended

Concentriamoci sul primo, quello fondamentale per iniziare a fotoritoccare veramente una fotografia: gli *strumenti di selezione*.

Strumenti di selezione. Gli strumenti di selezione si dividono in *Sposta* (tasto *V* da tastiera), *Selezione rettangolare* (tasto *M* da tastiera), *selezione ellittica*, *Selez. singola colonna*, *Selez. singola riga*, *Lazo*, *Lazo poligonale* (tasto *L* da tastiera), *Lazo magnetico*, *Selezione rapida* (tasto *W* da tastiera), *Bacchetta magica*.



Strumento selezione rettangolare (M)

Strumento che consente di selezionare aree quadrangolari.

Per tracciare la selezione è necessario posizionare il cursore su uno dei vertici dell'ipotetico rettangolo e premere (tasto sx mouse o penna su tavoletta) fino a raggiungere il vertice opposto. Tenendo premuto (tasto sx o penna), spostare il cursore diagonalmente verso il vertice opposto e rilasciare quando il rettangolo ha raggiunto le dimensioni desiderate.

Per selezionare un'area di proporzioni quadrate è necessario tenere premuto il tasto *Maiusc* durante l'operazione mentre per generare la selezione partendo dal centro è necessario tenere premuto il tasto *alt*. Se è già attiva una selezione la nuova sarà aggiunta alla precedente.

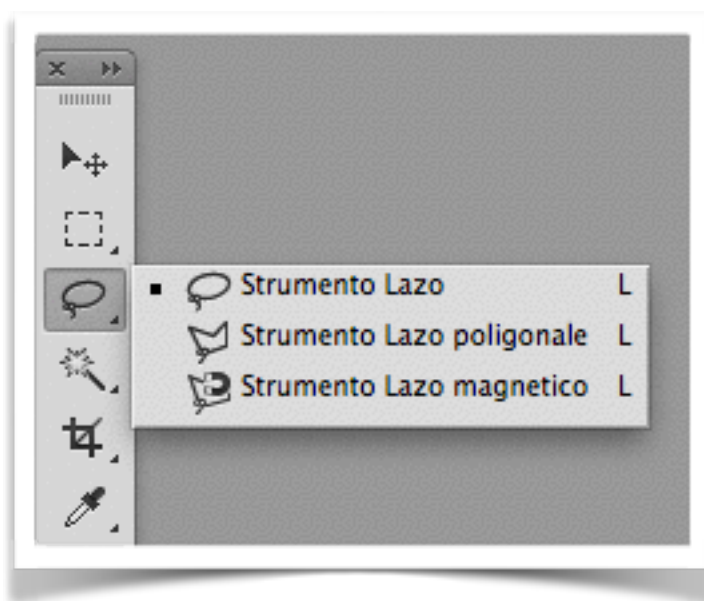
Strumento selezione ellittica (M)

Strumento che consente di selezionare aree ellittiche o circolari.

Per tracciare la selezione è necessario posizionare il cursore su uno dei vertici dell'ipotetico rettangolo che conterrà l'ellisse e premere (tasto sx mouse o penna su tavoletta) fino a raggiungere il vertice opposto. Tenendo premuto (tasto sx o penna),

spostare il cursore diagonalmente verso il vertice opposto e rilasciare quando l'ellisse ha raggiunto le dimensioni desiderate.

Per selezionare un'area di proporzioni circolari è necessario tenere premuto il tasto *Maiusc* durante l'operazione, per generare la selezione partendo dal centro è necessario tenere premuto il tasto *alt*. Se è già attiva una selezione la nuova sarà aggiunta alla precedente.



Strumento lazo (L)

Strumento che consente di creare le selezioni a mano libera.

Per tracciare la selezione è necessario posizionare il cursore sull'oggetto da selezionare e, tenendo premuto (tasto sx mouse o penna su tavoletta), tracciarne i contorni.

Strumento lazo poligonale (L)

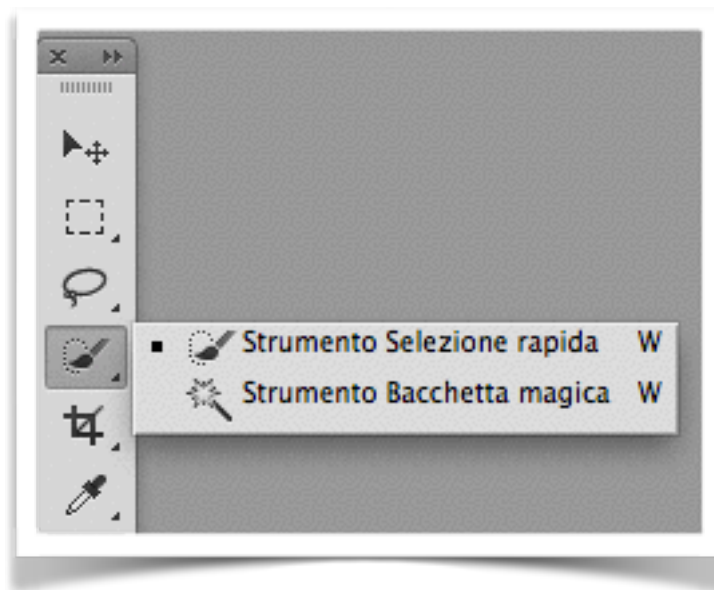
Strumento che consente di creare le selezioni a mano libera sfruttando una serie di segmenti continui.

Per tracciare la selezione è necessario cliccare vicino all'oggetto su quello che sarà il primo punto della selezione quindi spostarsi e cliccare sul secondo punto avendo cura di non distanziarli troppo (per avere selezioni più accurate), si creerà un segmento tra i due punti. Quindi proseguire cliccando su tutti i punti che si desidera utilizzare come spigoli della selezione fino a chiudere il perimetro cliccando nuovamente sul primo punto o facendo un doppio click.

Strumento lazo magnetico (L)

Strumento che consente di creare le selezioni a mano libera con una modalità guidata dal software. Photoshop infatti riconoscerà i bordi del soggetto (se ben contrastato) e basterà avvicinarsi ai contorni perché la selezione avvenga in modo automatico.

Per tracciare la selezione è necessario cliccare su un punto del contorno dell'oggetto e muoversi lentamente in prossimità del bordo. Per impostare temporaneamente la modalità manuale (eliminando il magnetismo) premere il tasto *shift*. Se l'ultimo punto non è corretto è possibile eliminarlo premendo il tasto *backspace*. Per chiudere la selezione è necessario tornare sul punto iniziale o effettuare un doppio click in qualsiasi punto.



Strumento selezione rapida (W)

Strumento che consente di creare selezioni di ampie aree con colore simile con un semplice click e trascinamento dello strumento.

Per tracciare la selezione è necessario cliccare su un pixel dell'immagine e trascinare il puntatore. La selezione includerà ampie aree di pixel simili a quelli su cui passerà il puntatore variabilmente a seconda della dimensione del pennello utilizzato.

Strumento bacchetta magica (W)

Strumento che consente di creare selezioni di ampie aree con colore simile con un semplice click. Il numero di colori che rientreranno nella selezione sono gestibili tramite il parametro *tolleranza* nella barra delle opzioni, i valori vanno da 0 a 255 e maggiore sarà la tolleranza, più ampia sarà la selezione.

Per tracciare la selezione è necessario cliccare su un pixel dell'immagine. In automatico Photoshop selezionerà tutti i pixel (contigui o meno a seconda dell'impostazione nella barra delle opzioni) dell'immagine che hanno colori che rientrano nella tolleranza.

Per tutti gli strumenti elencati è possibile aggiungere, sottrarre, intersecare diverse porzioni di selezione. Per aggiungere una selezione ad una esistente è necessario tracciarne una nuova tenendo premuto Maiusc (Shift); per sottrarre porzioni di selezione è necessario tenere invece premuto Alt. Premendo contemporaneamente i tasti Maiusc ed Alt, si avrà una nuova selezione che non sarà altro che il risultato dall'intersezione delle due selezioni.

Che dire, a questo punto non rimane altro che provare, provare e riprovare ad effettuare selezioni sfruttando quelli che si ritengono essere i migliori strumenti a disposizione.

Ricordo che un'analisi preliminare dell'immagine fa sempre la differenza tra il provare a casaccio vari strumenti e l'andare dritti all'azione più utile per raggiungere il proprio scopo.

Buone selezioni!