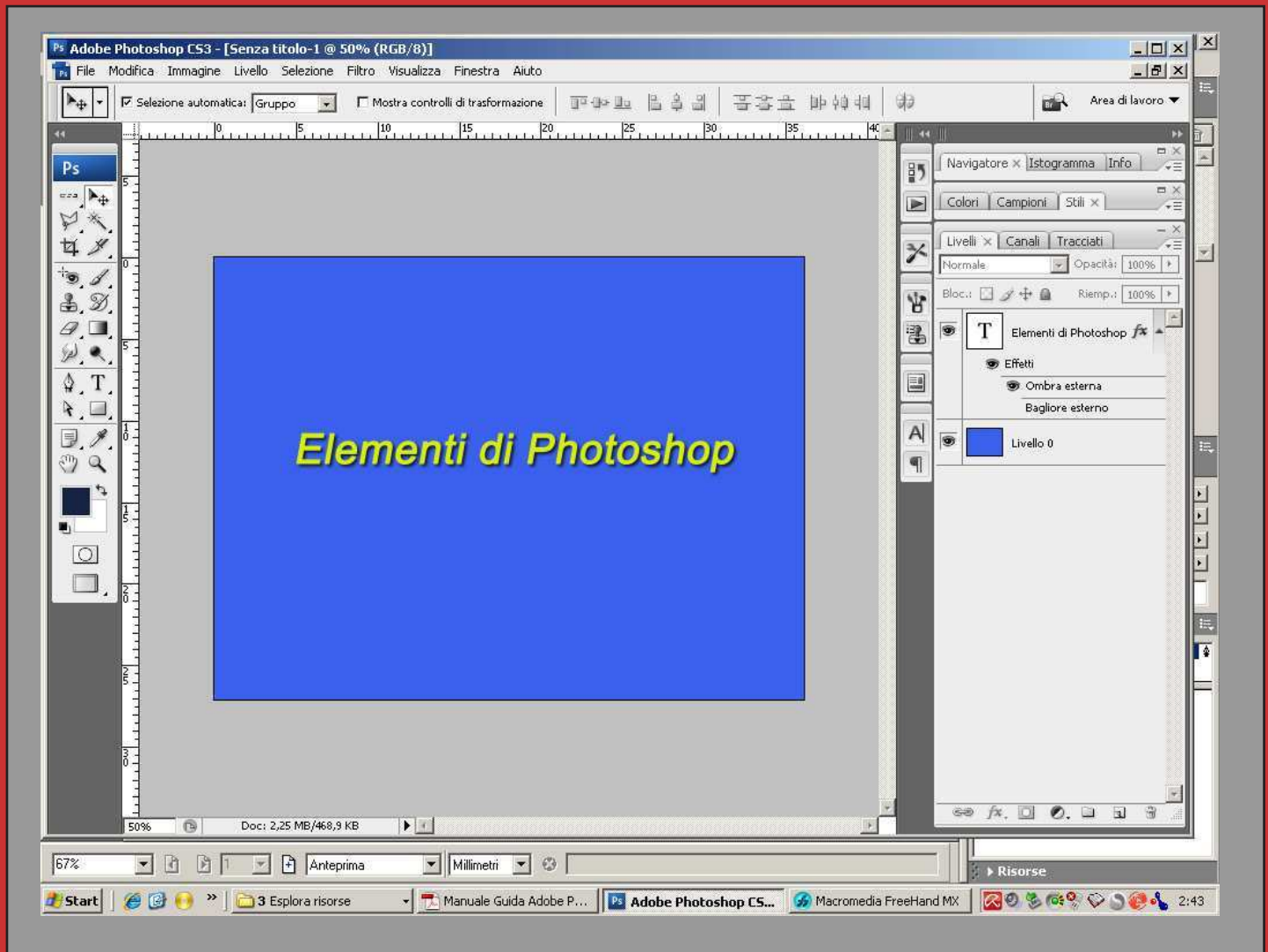


Appunti di Photoshop

Manipolazione e ritocco della foto digitale



a cura di : Alberto Zaccari

RISOLUZIONE & DIMENSIONI DI UN'IMMAGINE DIGITALE

MINI GLOSSARIO

Per cominciare riporto alcuni dei termini base usati con maggior frequenza dandone una breve spiegazione:

- **dpi:** (Dots Per Inch) Unità di misura utilizzata per indicare la risoluzione grafica che può essere riprodotta ad esempio da una stampante.

- **ppi:** (pixel per inch) Unità di misura concettualmente simile a dpi ma utilizzata per definire la risoluzione di monitor, scanner e macchine fotografiche digitali.

- **pixel:** (Picture Element) Il più piccolo tra gli elementi che vengono visualizzati su uno schermo. La più piccola area dello schermo che possa accendersi e spegnersi e variare d'intensità indipendentemente dalle altre

- **MegaPixel:** Unità di misura corrispondente a 1 milione di pixel. Molto usata per definire la risoluzione di una immagine prodotta da una macchina digitale.

- **bit:** Un bit è la più piccola quantità di informazione memorizzabile.

- **byte:** Unità di misura corrispondente a 8 bit. (un carattere alfa-numeric)

- **Kilobyte:** 1024 byte. (un terzo di una pagina di testo)

- **Megabyte:** 1024 kilobyte (circa 300 pagine di testo)

- **Gigabyte:** 1024 megabyte (circa 300.000 pagine di testo)

- **Terabyte:** 1024 gigabyte (circa 300.000.000 di pagine di testo)

LE IMMAGINI DIGITALI

Quando scattiamo una fotografia la nostra macchina digitale svolge, in rapidissima successione una serie di passi. Prima di tutto viene impostato il diaframma al valore scelto. Successivamente l'otturatore si apre e lascia passare luce in modo da impressionare il sensore digitale. Quest'ultimo trasforma le informazioni luminose in impulsi elettrici e li invia ai circuiti dedicati all'elaborazione dell'immagine. Qui i dati verranno adeguatamente manipolati e infine salvati come file digitale.

A questo punto nella nostra scheda di memoria abbiamo archiviata sotto forma di bit una fotografia digitale.

LA STAMPA

Dopo questa lunga, ma credo abbastanza interessante, introduzione, veniamo al dunque cercando di capire come si passa dal file memorizzato sull'hard disk ad una bella fotografia appesa al muro del nostro soggiorno.

In questi casi non è raro sentirsi porre domande del tipo: ...quanto grande posso stampare questa immagine ? o ancora ...ho stampato questa fotografia in formato A4 ma i risultati sono pessimi ...perchè ?

Il nocciolo della questione è quindi capire quale relazione esista tra risoluzione di un'immagine digitale e dimensione finale della stampa.

Prima di tutto cerchiamo di fare luce sul concetto di dpi.

Un'immagine digitale è composta essenzialmente da un certo numero di punti colorati, i pixel, disposti ordinatamente in una griglia di dimensioni fissate. Ad esempio una foto da due megapixel sarà composta da circa 2 milioni di pixel disposti in un rettangolo di dimensioni 1600x1200 pixel per lato circa.(1.920.000)

Stampare una foto significa riportare su carta tutti i punti costituenti l'immagine.

Qui interviene il concetto di dpi. Un certo valore di dpi (dots per inch) infatti ci dice quanti punti (dots) vengono stampati per ogni pollice (inch). Valori più alti significherebbero che i punti saranno più fitti, più vicini tra loro. Al contrario valori bassi indicherebbero che i punti avranno una densità, una distanza tra di loro più elevata.

Punti troppo distanti tra loro daranno luogo ad un'immagine poco definita, granosa in cui i punti stessi saranno visibili ad occhio nudo con conseguente degrado della qualità della stampa.

Aumentando la densità dei punti si ottengono immagini migliori, in cui non è presente alcun effetto grana e in cui i passaggi tonali sono più graduali e delicati.

A causa della struttura stessa dei nostri occhi però è inutile superare una certa soglia di definizione. Il nostro apparato visivo infatti è in grado di distinguere dettagli fino alla risoluzione di circa 300dpi. Oltre questo valore, ogni informazione aggiuntiva verrebbe confusa con le altre e non sarebbe rilevabile.

Per questo motivo si è stabilito che la risoluzione ottimale per un'immagine fotografica sarà di circa 300dpi (massima qualità) con un minimo di 200-240dpi in casi particolari. Utilizzi diversi dalla stampa prevedono tuttavia valori anche molto più bassi. Vedi tabella.

DESTINAZIONE	VALORE dpi CONSIGLIATO
Esposizioni, Libri, Riviste di Qualità	300dpi
Stampe di grandi dimensioni	200dpi
Quotidiani	100dpi
Web - Monitor	72dpi

CONCLUSIONE

Una volta compreso il concetto di dpi basta tenere a mente quanto segue:

1. Un'immagine digitale è definita da una dimensione, espressa in pixel, per il lato maggiore e una per il lato minore.
2. Un'immagine digitale **NON** ha dimensioni **ASSOLUTE** di stampa. (perché, data una dimensione in pixel di un'immagine, la sua dimensione di stampa in cm, dipende dal dpi)
3. La relazione tra dimensioni in pixel e dimensioni in cm della stampa passa **SOLO** ed **ESCLUSIVAMENTE** attraverso il concetto di dpi.

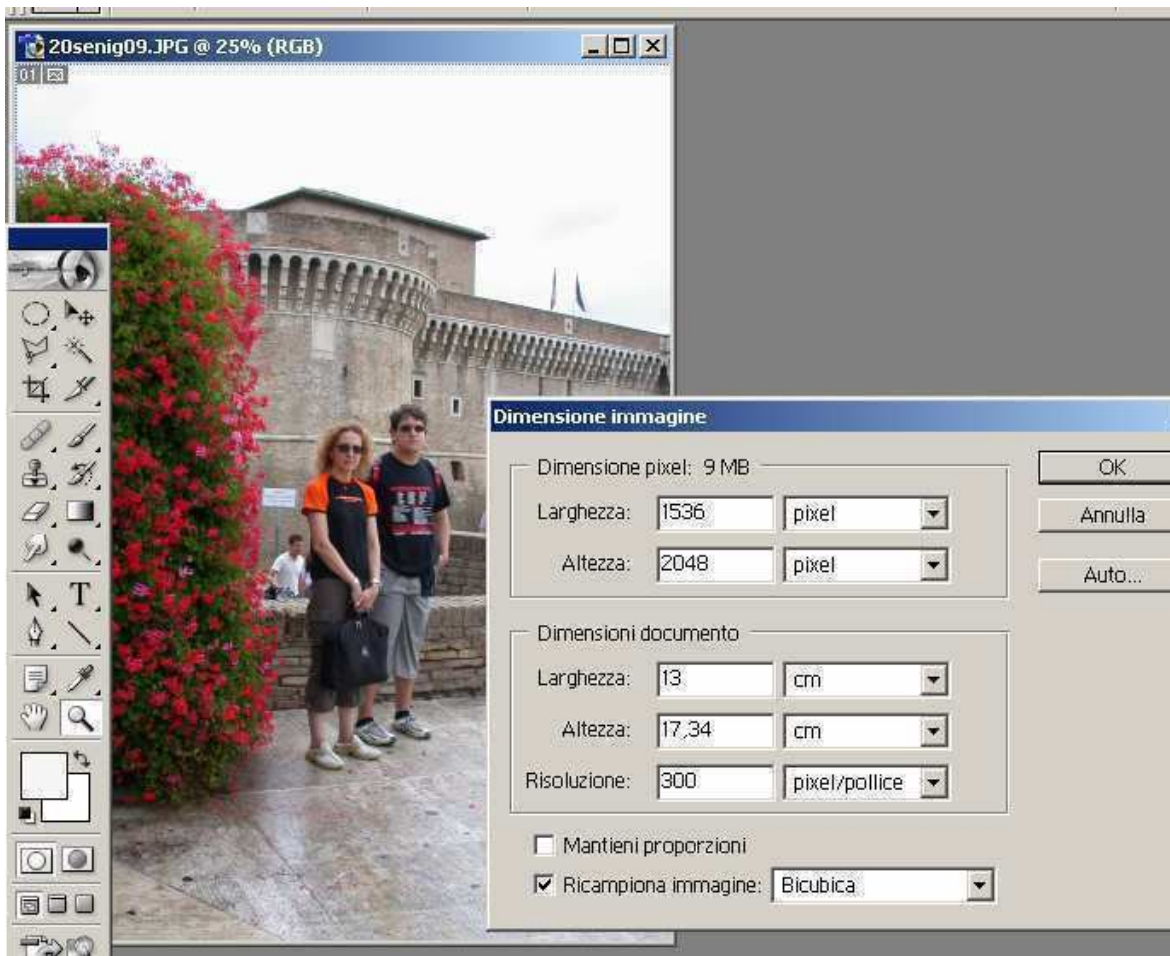
Riporto una piccola tabella che mette in evidenza il rapporto esistente tra il numero di megapixel, la risoluzione e la dimensione massima stampabile a 72, 150 e 300dpi.

MEGAPIXEL	RISOLUZIONE	STAMPA a 72dpi	STAMPA a 150 dpi	STAMPA a 300 dpi
1 Megapixel	1280x768	45x27	21x13	10x6
2 Megapixel	1600x1200	56x42	27x20	13x10
3 Megapixel	2048x1536	72x54	34x26	17x13
4 Megapixel	2272 x 1704	80x60	38x28	19x14
5 Megapixel	2560 x 1920	90x67	43x32	21x16
6 Megapixel	3072x2048	108x72	52x34	26x17
11 Megapixel	4064 x 2704	143x95	68x45	34x22

ESEMPI

SI LEGGE (VEDI RIGO EVIDENZIATO)

Un'immagine di 3 megapixel , può essere stampata alla miglior risoluzione di stampa (300dpi) non superando i 13 x 17 cm



MODIFICARE LE DIMENSIONI DI UN'IMMAGINE

A volte può essere necessario modificare le dimensioni di un'immagine per adattarla a scopi specifici.

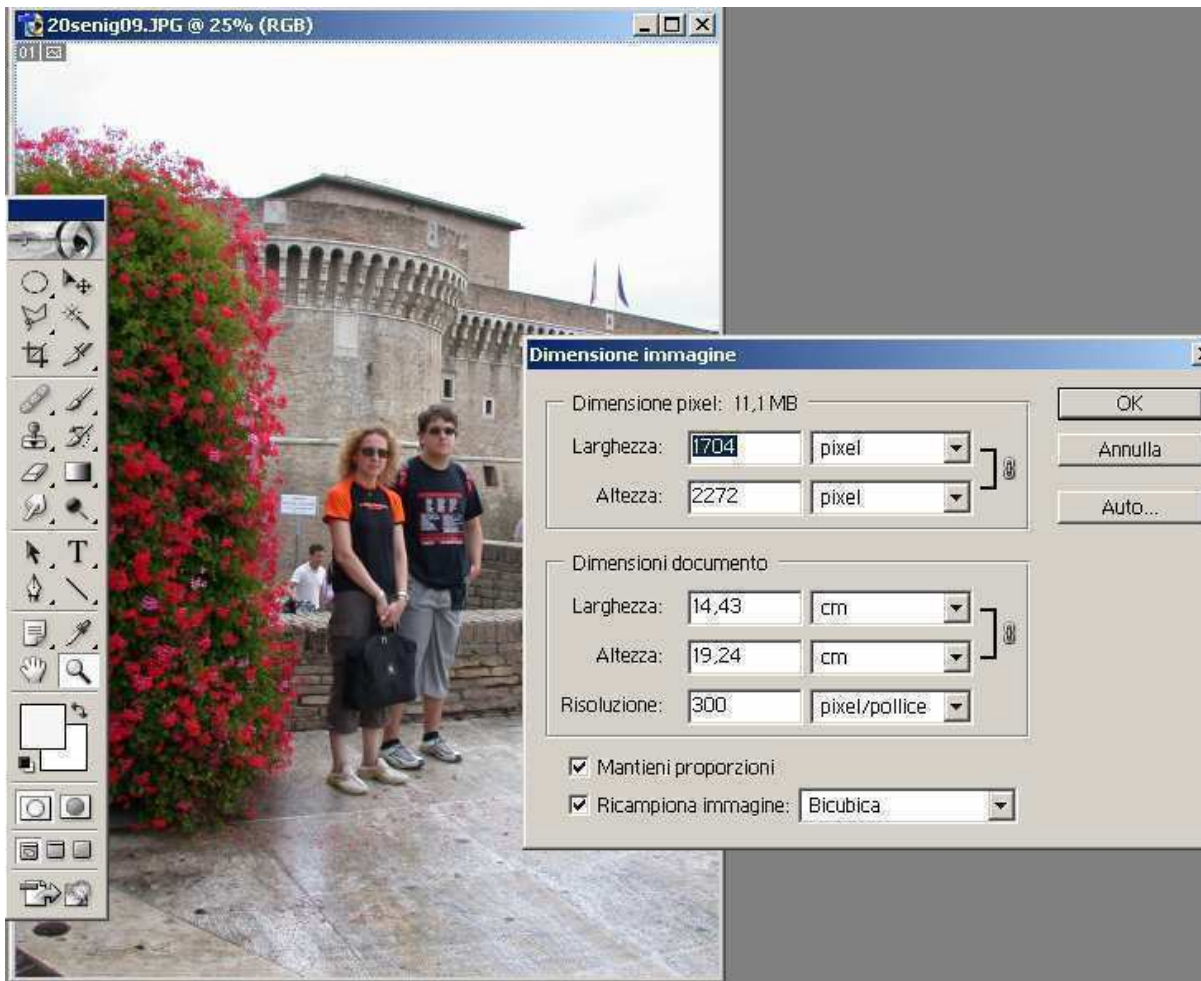
Esistono 2 modi di procedere.

1. RISOLUZIONE FISSA (**ES: DPI FISSO 300 DPI**)

Modificare le dimensioni in pixel dell'immagine lasciando invariato la risoluzione in dpi. Questo approccio è "indolore" nel caso l'immagine venga rimpicciolita mente può creare un degrado di qualità nel caso in cui le dimensioni finali siano maggiori di quelle iniziali. Riducendo le dimensioni di un'immagine infatti non si fa altro che scartare dati non più necessari. Ingrandendo invece, il programma di fotoritocco dovrà interpolare i dati esistenti per crearne di nuovi. Questo processo, sebbene venga realizzato tramite algoritmi molto sofisticati, ha dei limiti e da risultati accettabili solo se usato con moderazione.

Per complete questa operazione nella casella delle dimensioni immagine di photoshop, assicurarsi che la voce "Resample image" - Ricampiona Immagine" sia SELEZIONATA.

Qui sotto vediamo un esempio in cui da un'immagine di 3 megapixel, si passa ad un'immagine di 4 megapixel senza variare i dpi che rimane 300



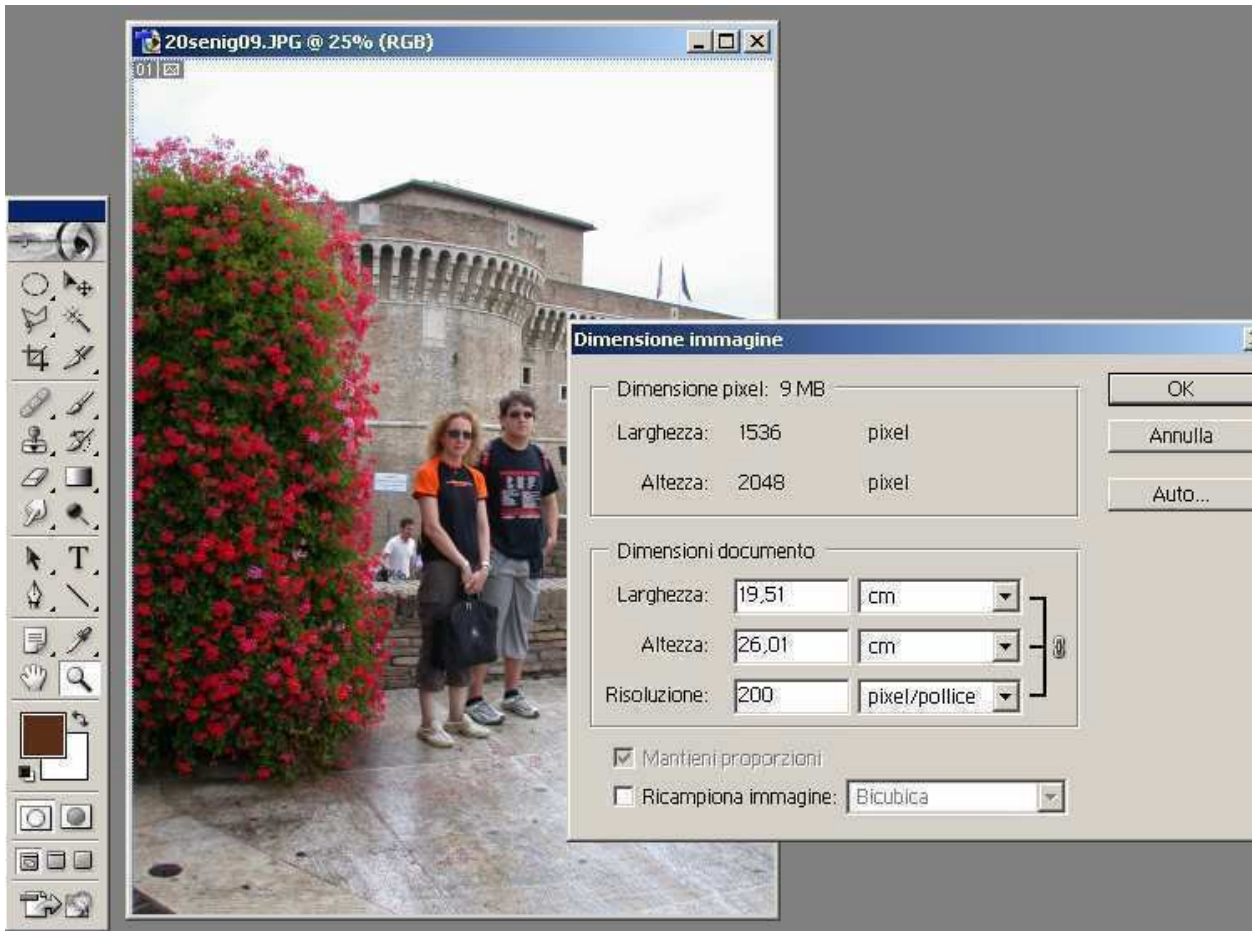
Successivamente modificare dimensioni a piacere.

Notate come anche le dimensioni dell'immagine siano variate. Il file, prima di 9 MB è diventato ora di 11 MB. Questa è conseguenza dei nuovi dati, generati dal programma di fotoritocco, che sono serviti per passare dalla risoluzione di 3 mega pixel alla nuova 4 mega pixel. Allo stesso tempo notate come i dpi siano rimasti fissi .

2. DIMENSIONI IN PIXEL FISSE (**RIMANE 3 MEGA PIXEL= 1536 X 2048**)

Questo secondo approccio prevede di modificare la risoluzione dell'immagine cambiando il valore di dpi. Anche in questo caso rimpicciolendo l'immagine non si hanno particolari controindicazioni. Ingrandendo invece il problema risiede nel fatto che si tenta di disporre su una superficie più ampia lo stesso numero di pixel che costituivano l'immagine iniziale. Per forti ingrandimenti il livello qualitativo della stampa potrebbe non essere accettabile.

Per compiere questa operazione nella casella delle dimensioni immagine di photoshop, assicurarsi che la voce "Resample image - Ricampiona Immagine" **NON** sia SELEZIONATA.



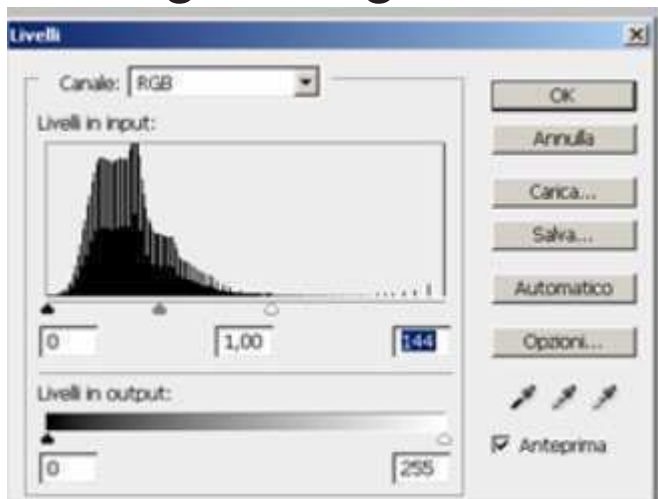
Successivamente modificare dimensioni a piacere. Noterete che il valore dpi diminuirà se ingrandirete l'immagine e aumenterà se la rimpicciolirete.

La dimensione in MB dell'immagine è rimasta costante come i valori in pixel. Avendo **DESELEZIONATO** il ricampionamento immagine, modificando le dimensioni cambia solo la risoluzione.

REGOLAZIONE IMMAGINI

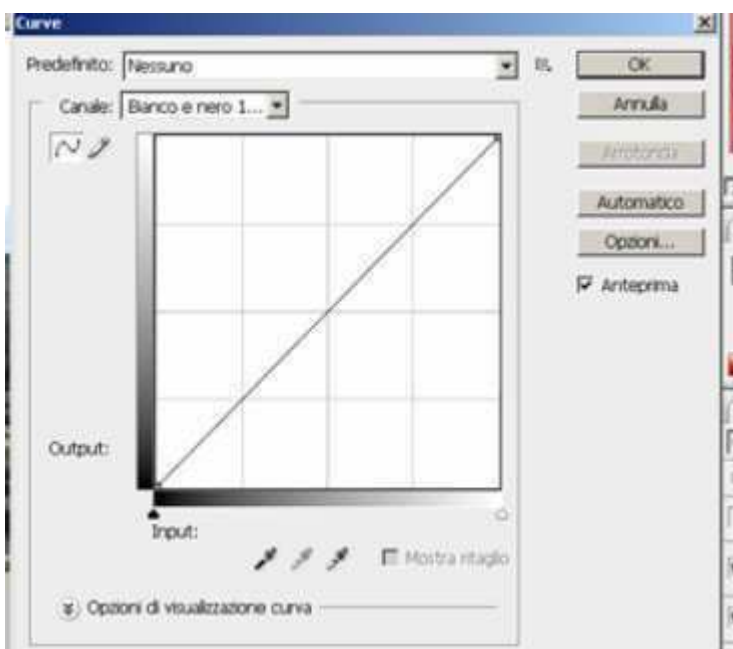
Agiscono sul livello selezionato e non possono essere modificate una volta attribuite. Possono, tuttavia, essere selezionate parti dell'immagine su cui applicare la modifica,

immagine-regolazione livelli



spostare il cursore bianco (luci) a sinistra fino a che non comincia il grafico

immagine-regolazione curve

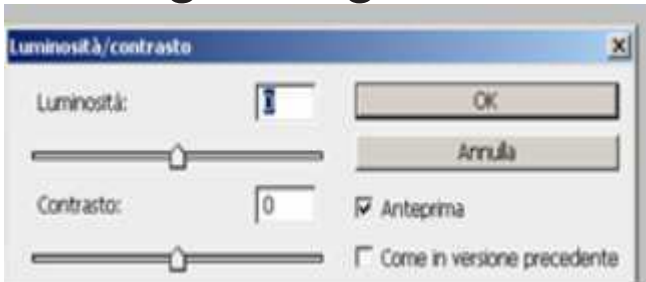


Se le modifiche di cui sopra non soddisfano nei toni grigi, modificare la curva cliccando su di essa e spostandola fino ad ottenere l'effetto voluto.

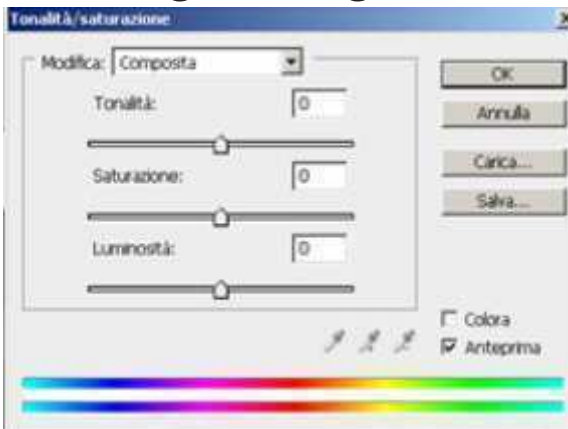
immagine-regolazione-bilanciamento colore



immagini-regolazioni-luminosita' e contrasto



immagini-regolazioni-tonalita' e saturazione



immagini-regolazioni-bianco e nero

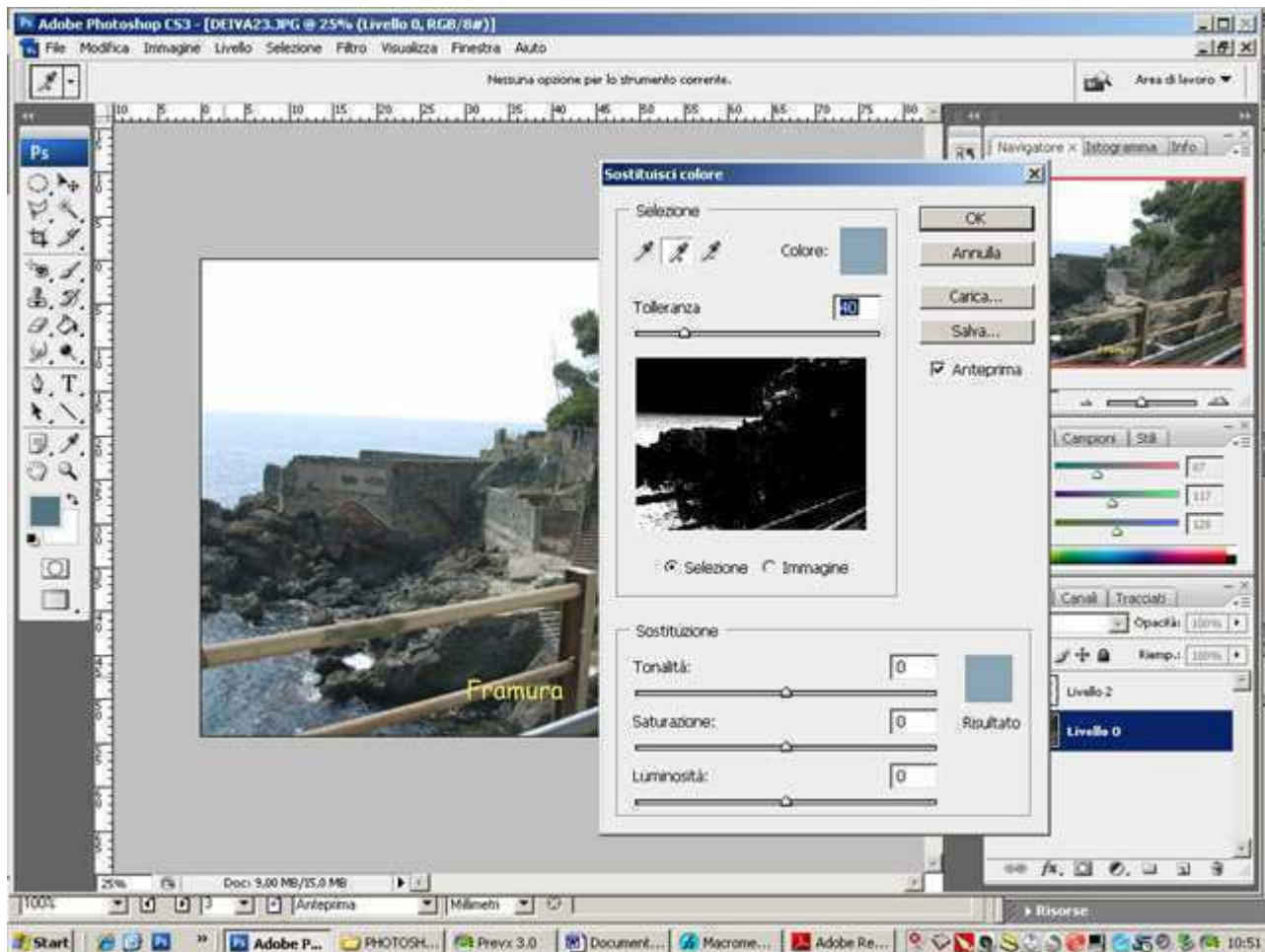


immagini-regolazioni-corrispondenza colore



e' possibile
regolare la
luminanza e
l'intensita'
del colore

immagini-regolazioni-sostituisci colore



con la pompetta contagocce si seleziona nell'immagine, il colore che si vuole modificare -eventualmente, se ci sono intensita' di colore ulteriori da considerare nella variazione, scegliere il contagocce "+" o "-" in modo che nela figura "in bianco-nero" della finestra "sostituisci colore" risultino "chiare" le aree interessate alla variazione

immagine-regolazione-correzione colore selettiva



immagine-regolazione-luci e ombre

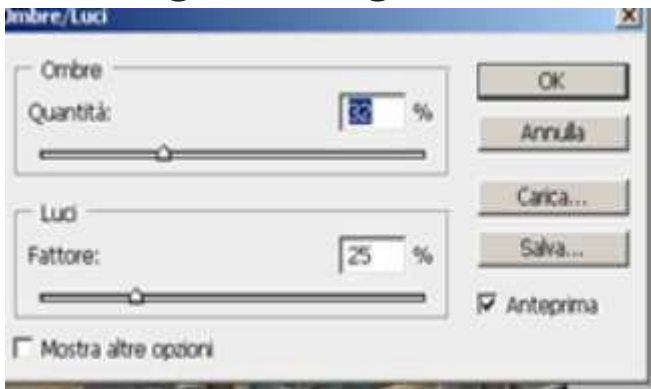
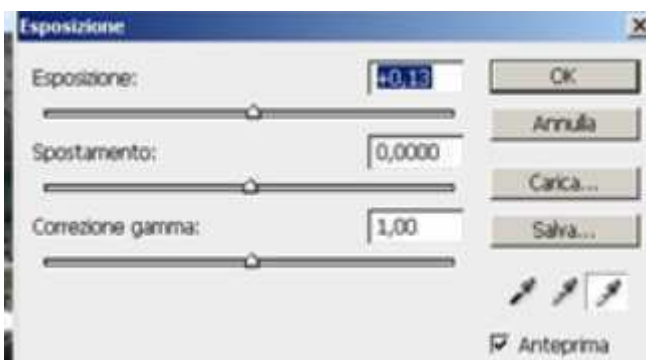


immagine-regolazione-esposizione



Oltre alle opzioni di cui sopra, che consentono di operare manualmente sulle specifiche variazioni, e' possibile operare interventi automatici come:

Livelli automatici

Contrasto automatico

Colore automatico

INSERIMENTO NUOVI LIVELLI

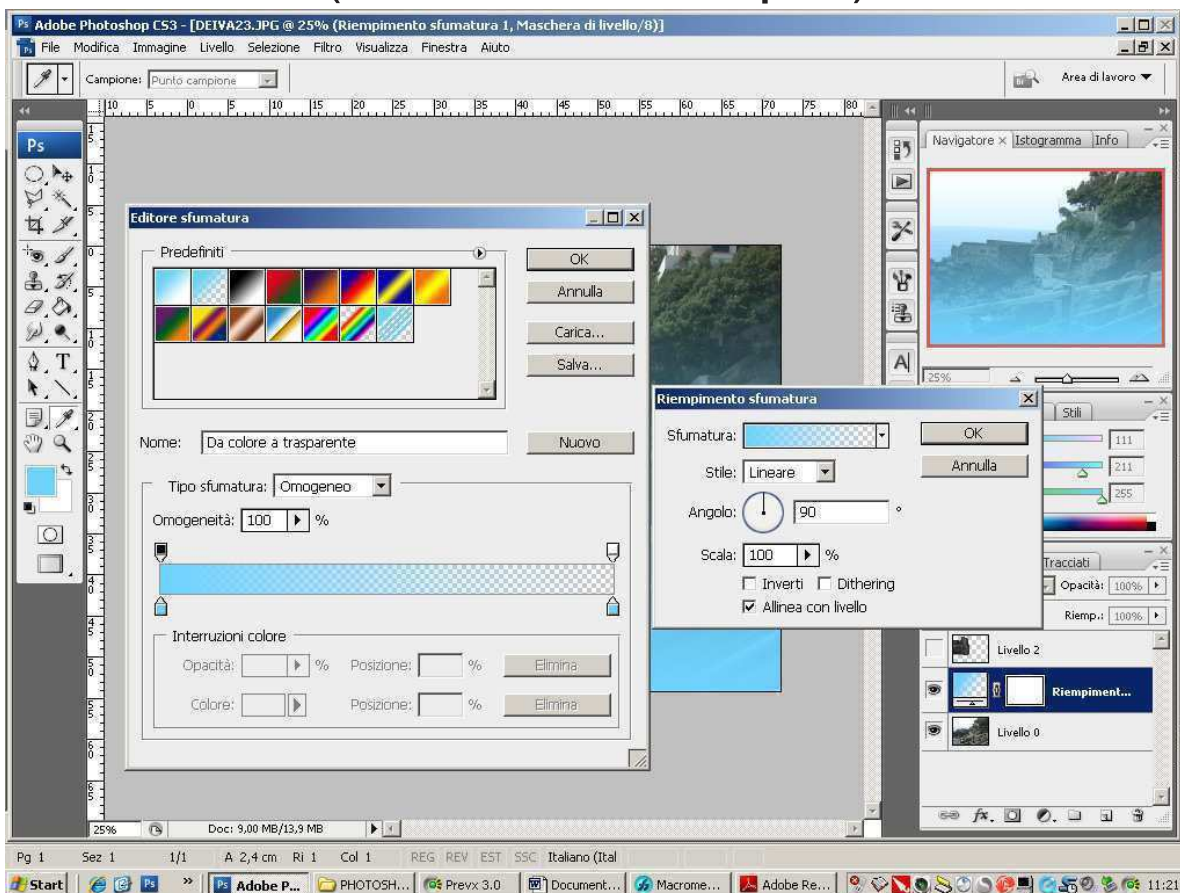
Con l'inserimento di nuovi livelli, le variazioni viste nella precedente sezione, possono essere controllate e modificate anche in un successivo momento perché, appunto, memorizzate in un livello a parte visibile nella paletta dei livelli.

Si possono creare nuovi livelli di riempimento e di regolazione:

NUOVI LIVELLI DI RIEMPIMENTO

tinta unita (si può anche scegliere l'opacità')

sfumatura (idem. come sopra)

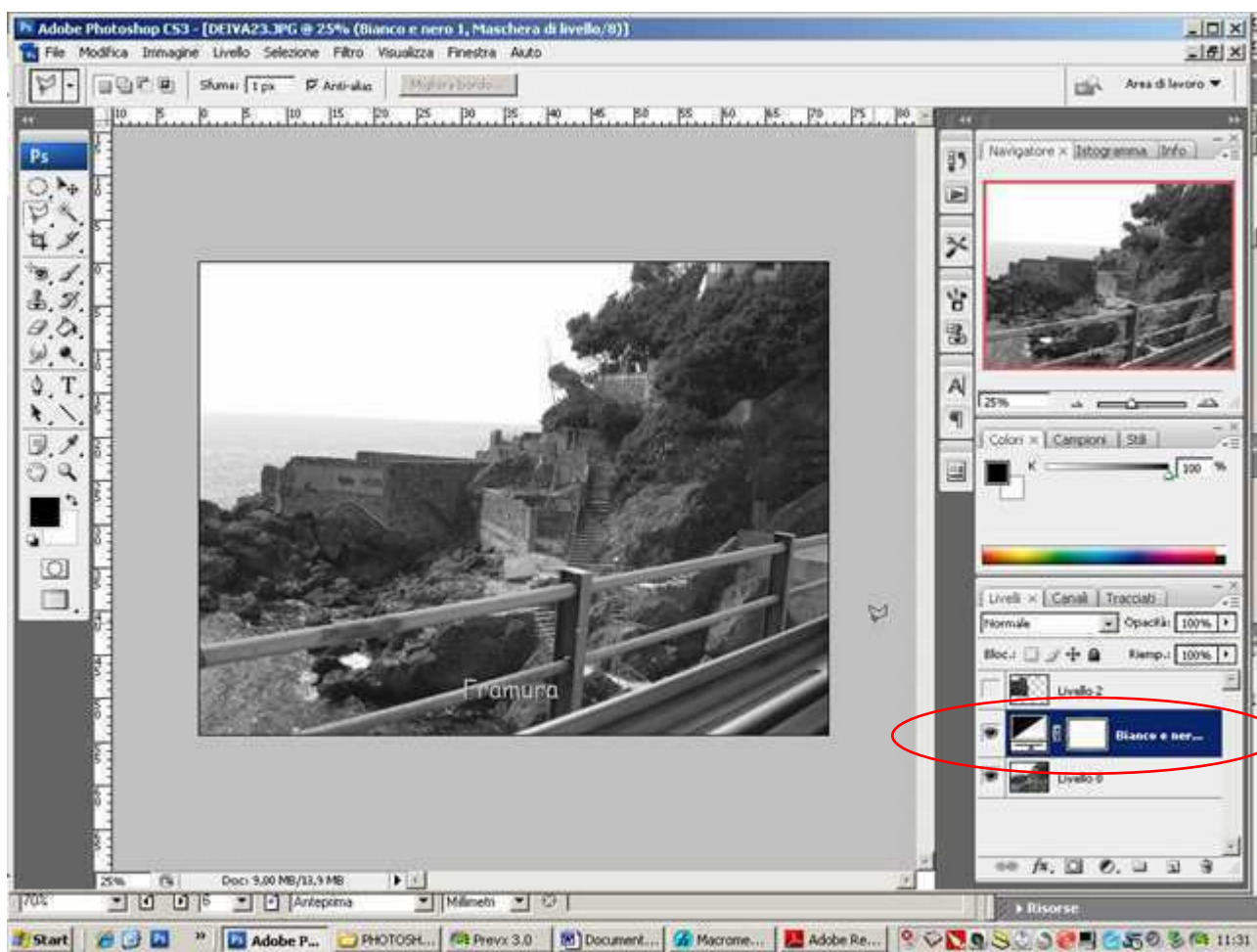


pattern

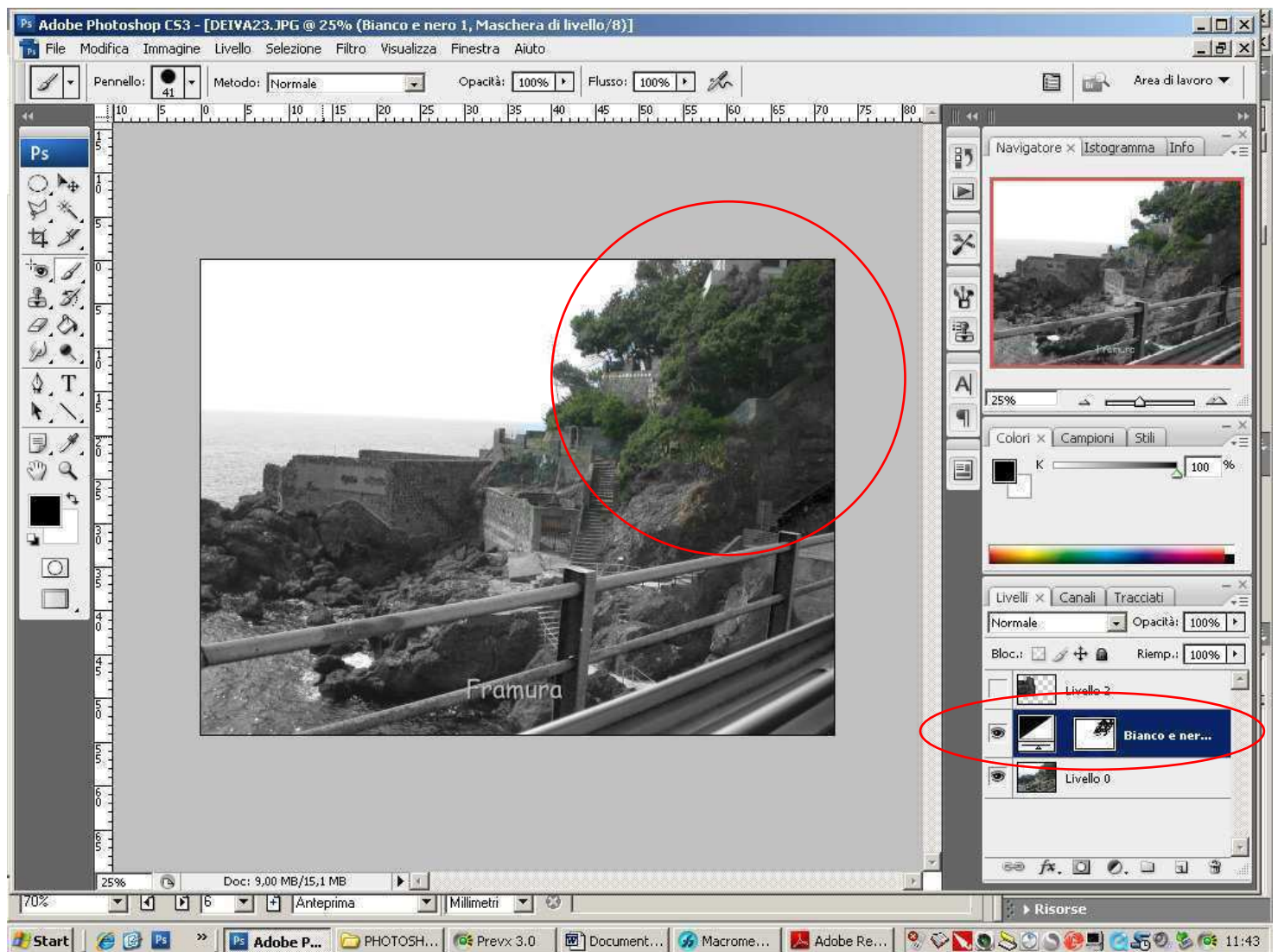
NUOVI LIVELLI DI REGOLAZIONE

Se si aggiunge n nuovo livello di regolazione, ad esempio della luminosita' e contrasto, l'effetto puo' essere modificato anche in un successivo momento.

esempio: livello bianco e nero

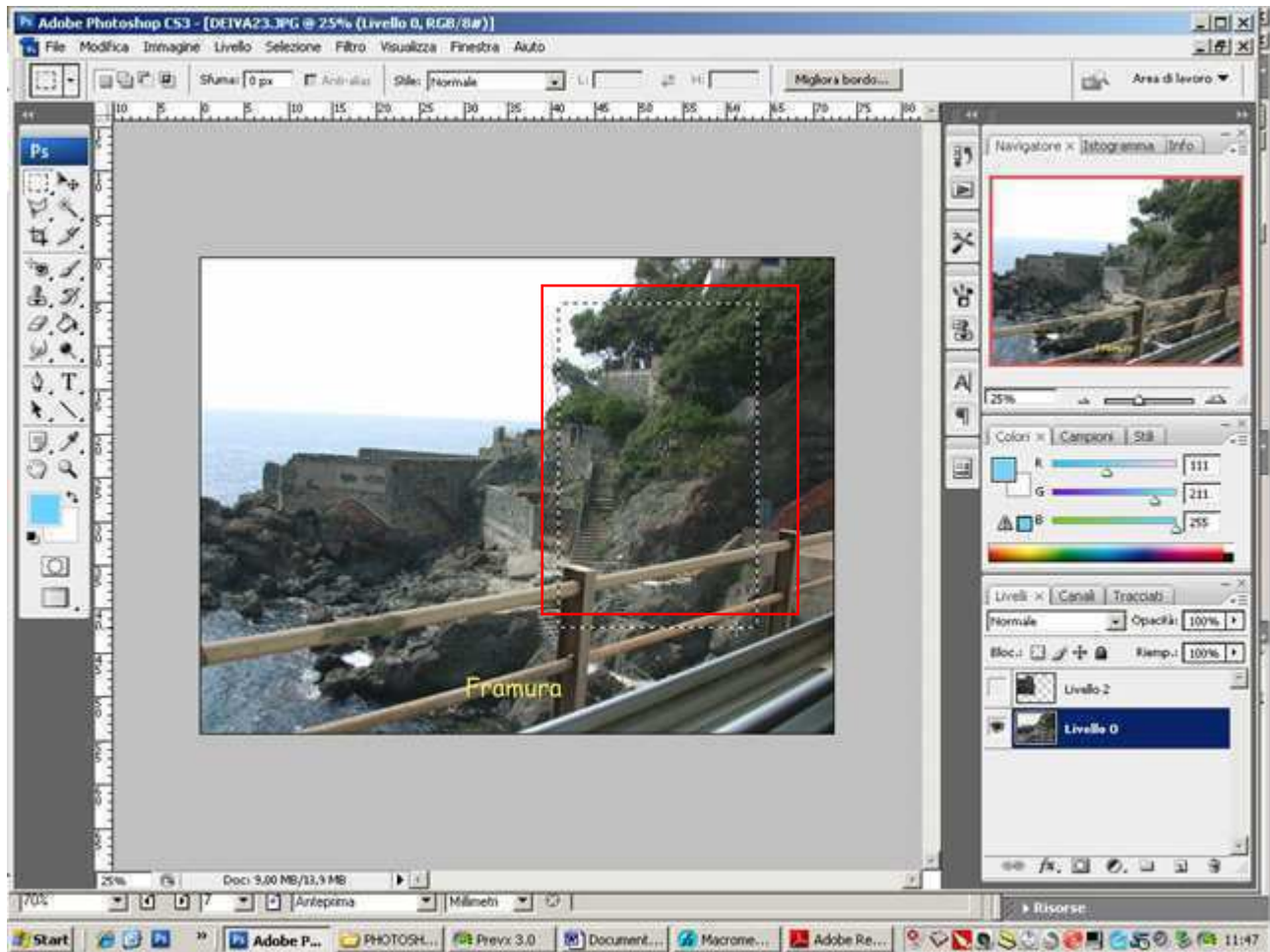


NB: Nella paletta livelli ,risulta creata anche una maschera di livello. Se la si seleziona, e' possibile, con il pennello, mascherare le parti che non si vuole sottoporre alla regolazione. Nell'esempio si vogliono lasciare a colori.

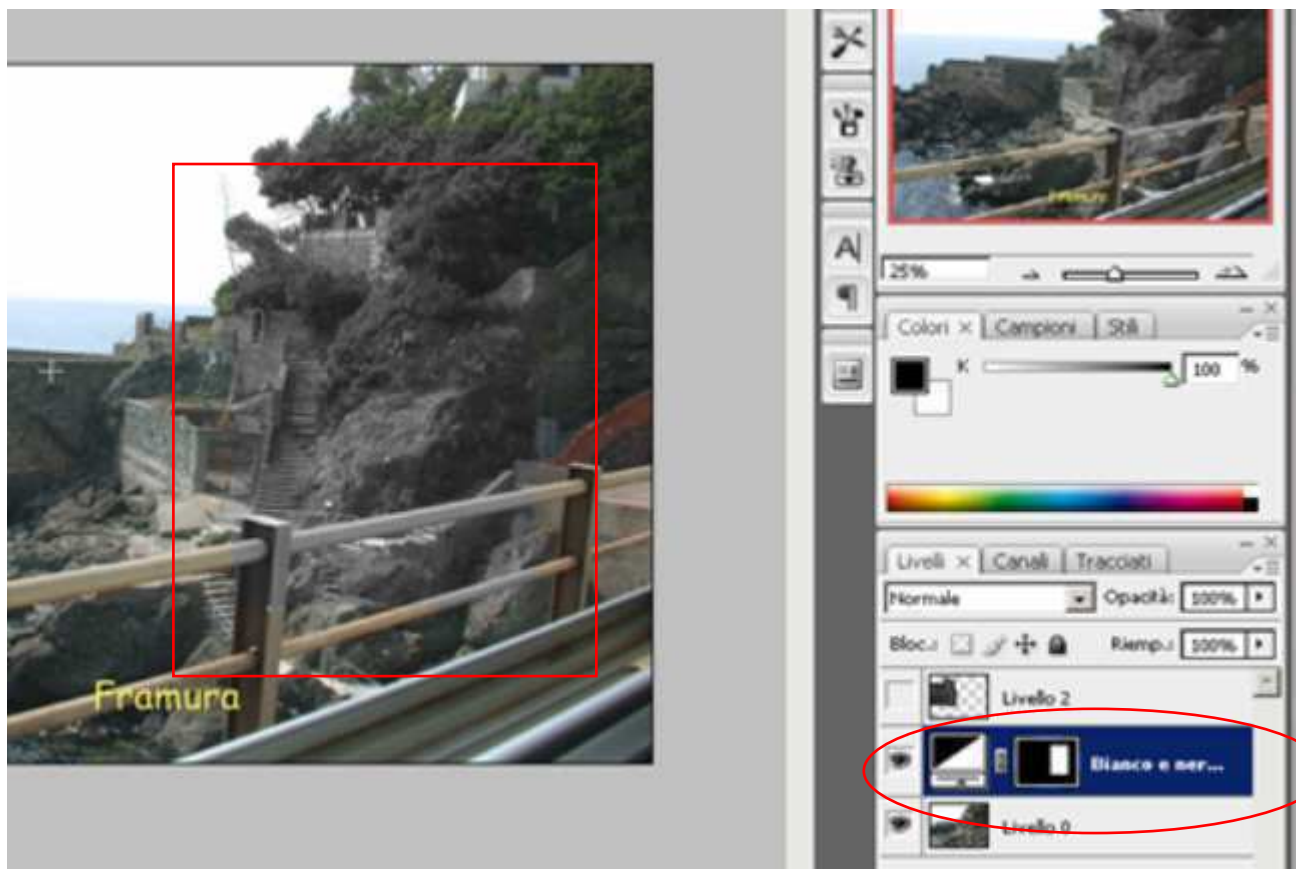


se sin dall'inizio, si voleva che la variazione riguardasse un'area specifica, bastava nel livello di immagine selezionare l'area da rendere (nell'esempio) in bianco e nero, e poi creare il livello di regolazione. Vedi l'immagine seguente:

seleziono l'area da rendere bianco e nero

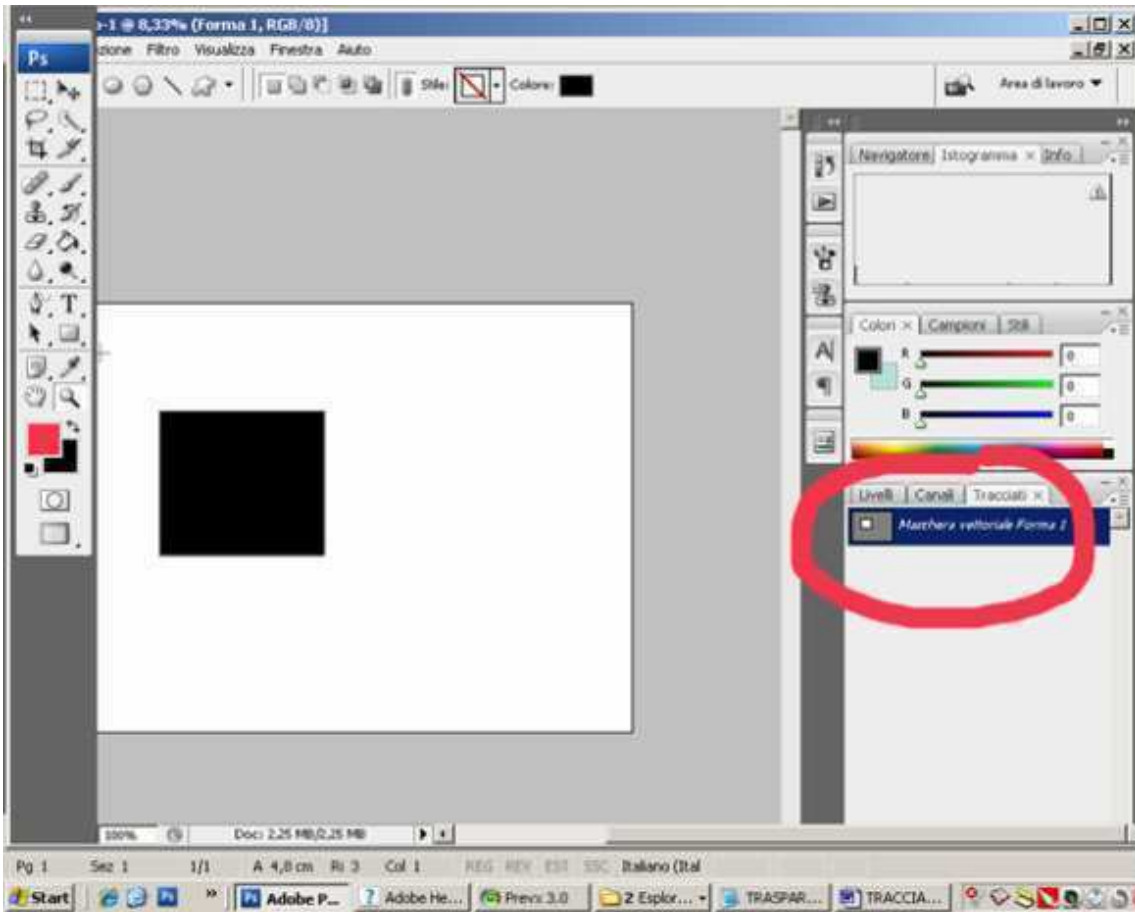


creo il livello bianco e nero :

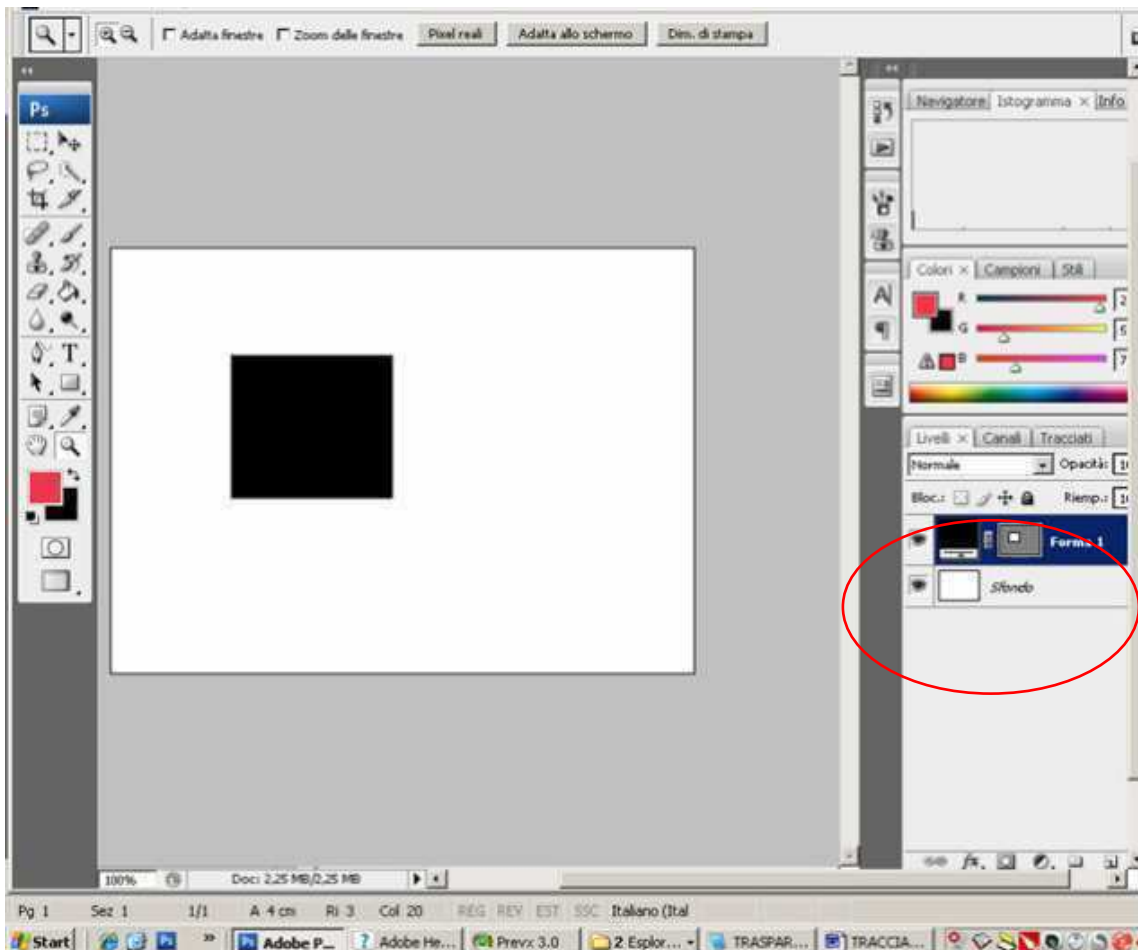


tracciati vettoriali

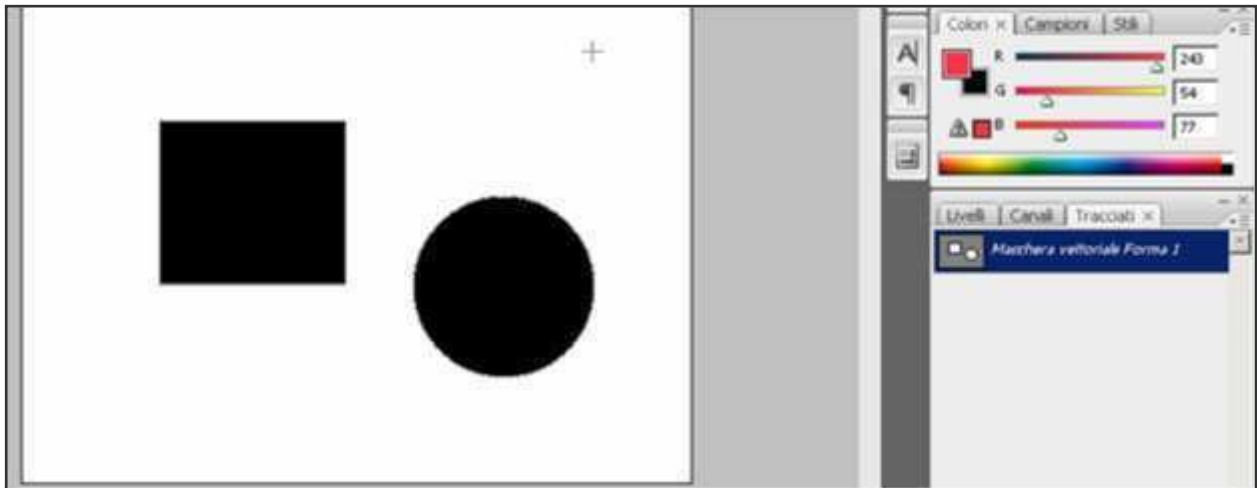
Se disegno un rettangolo o un ellisseo una linea ecc. , disegno un tracciato vettoriale (vedi “ Tracciati”)



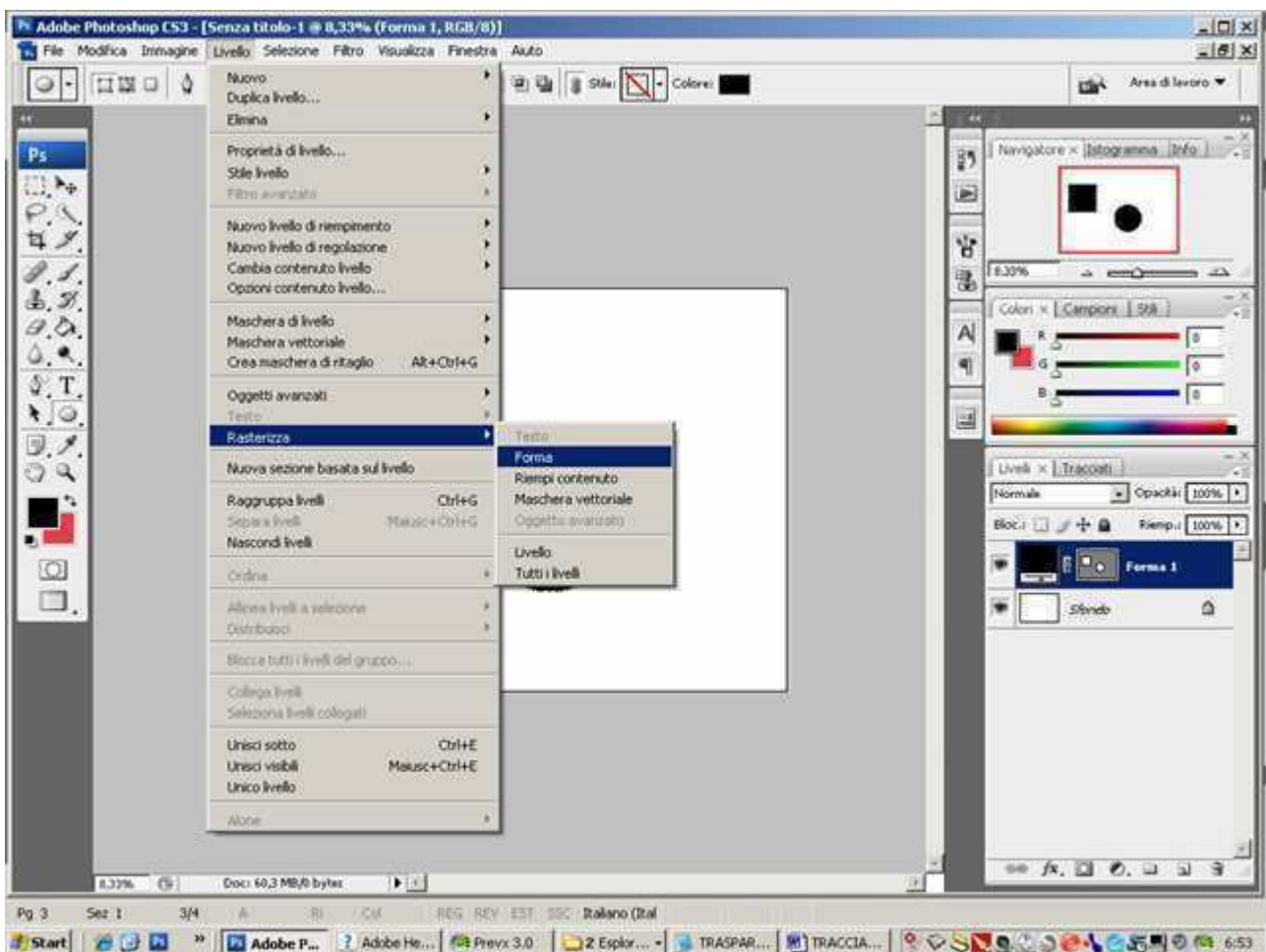
Nella paletta livelli avro' un livello nuovo per la forma che ho creato (in questo caso il quadrato)



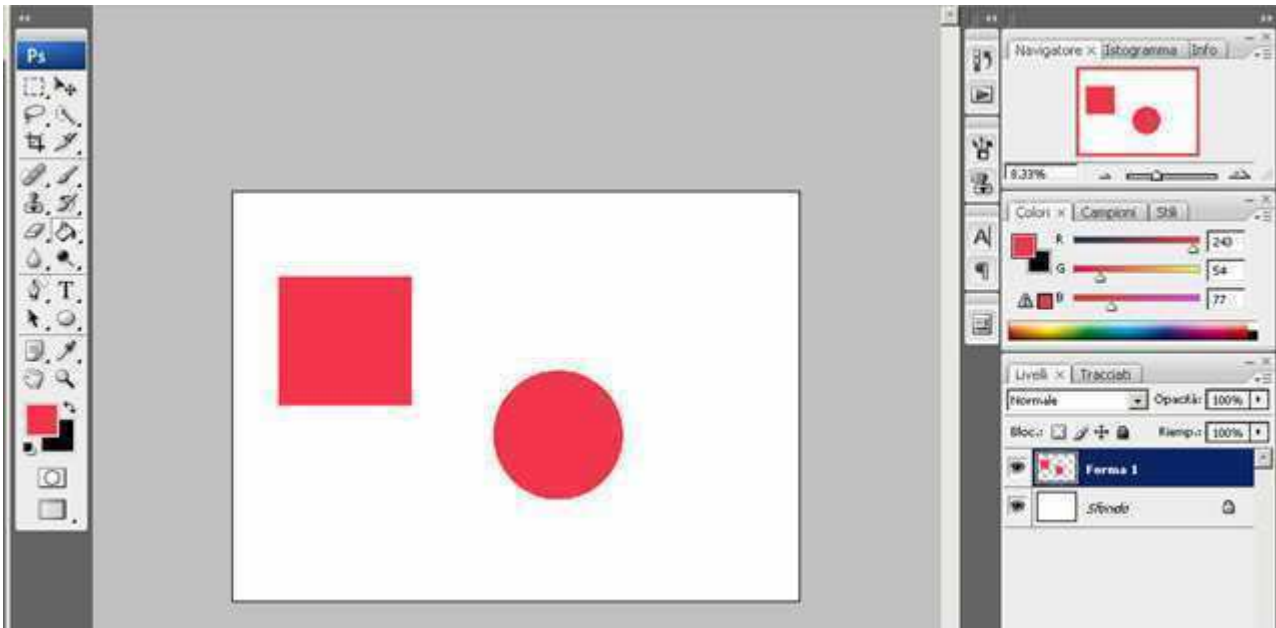
Se realizzo un altro tracciato (ad esempio un' ellisse) **premendo maiuscolo e trascinando**, avro' le due forme sullo stesso livello, e il tracciato sara' sempre lo stesso; **trascinando la seconda forma senza premere maiuscolo**, avro' le due forme su due livelli, a ciascuno dei quali corrisponde un tracciato. **Nell'esempio qui sotto le due forme sono su uno stesso livello**



Per poter manipolare , ritoccare ,colorare come qualsiasi immagine bitmap, le due forme, devo trasformarle da vettoriali a bitmap attraverso la rasterizzazione:

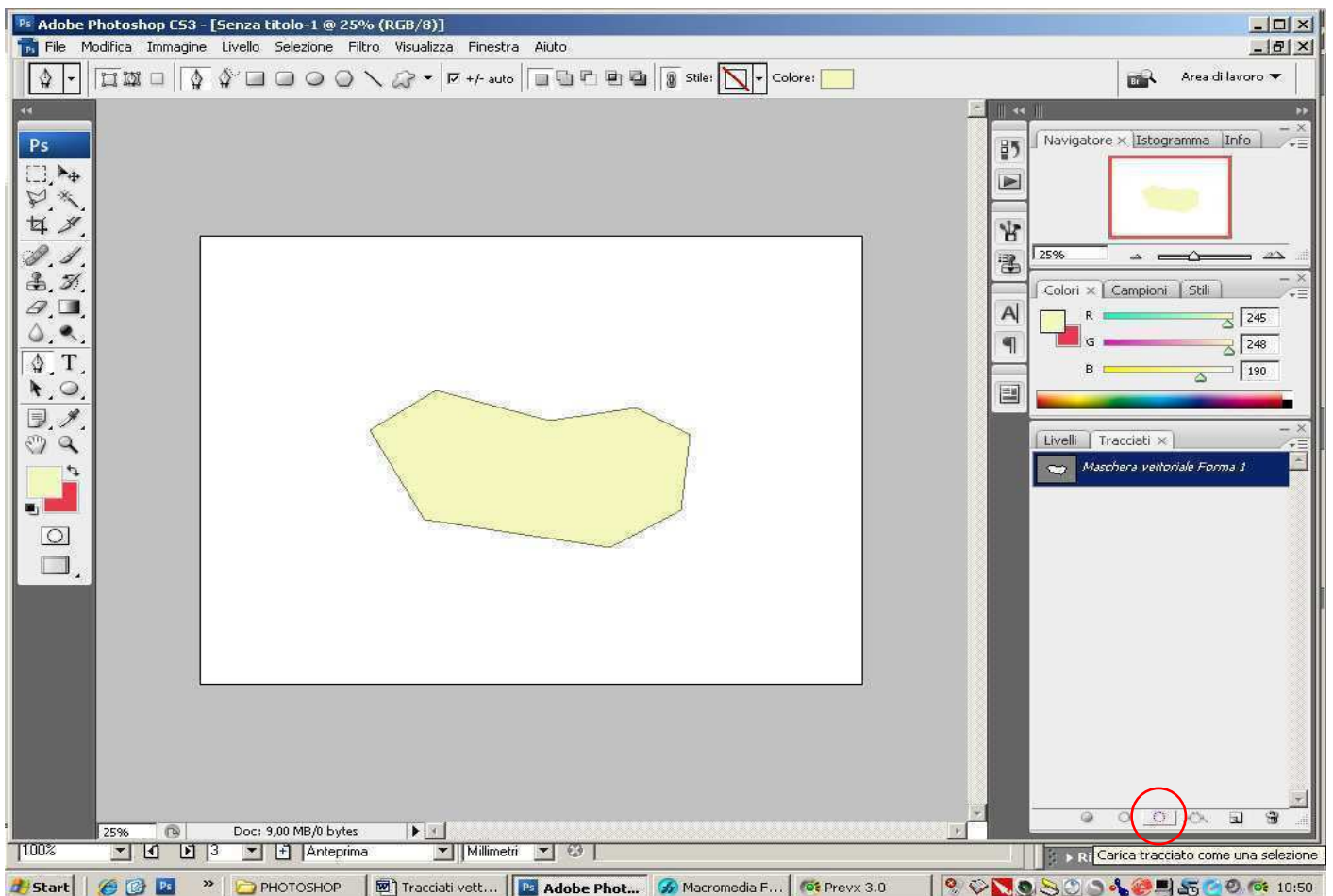


Ne consegue che scompare la maschera vettoriale nella paletta "tracciati" e avro' due oggetti bitmap su uno stesso livello. (che come si vede posso anche colorare diversamente)



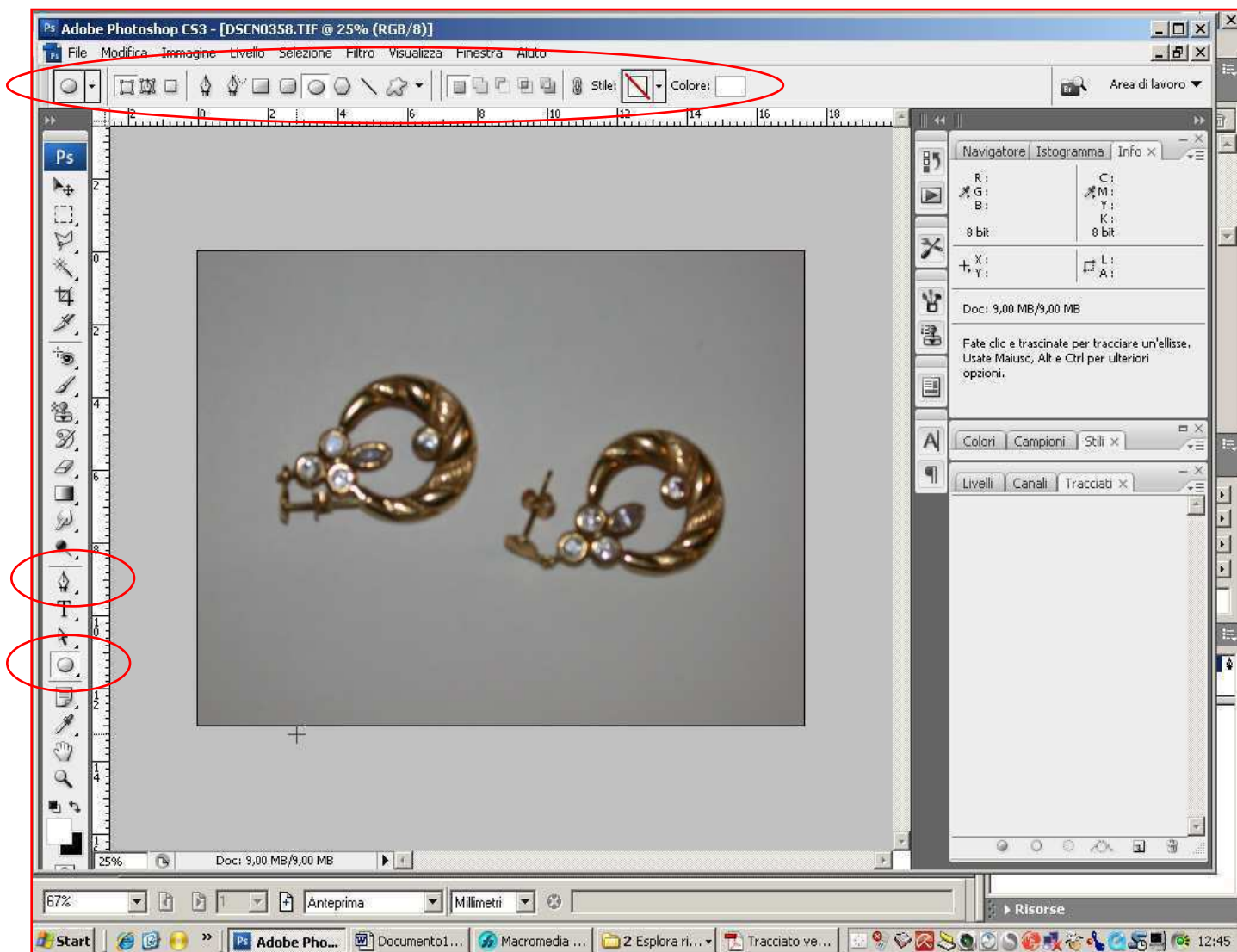
Una volta rasterizzate le forme, gli oggetti possono essere riportati su diversi livelli e possono essere trattati come qualsiasi immagine bitmap, ad esempio possono essere relizzate le ombre aprendo la casella di dialogo delle funzioni per ciascun livello.

Per trasformare un tracciato in una selezione



La cosa puo' essere utile se si vuole usare la penna per tracciare un contorno dell'immagine e trasformarla poi in selezione :

APPROFONDIMENTO...TRACCIATI E FORME

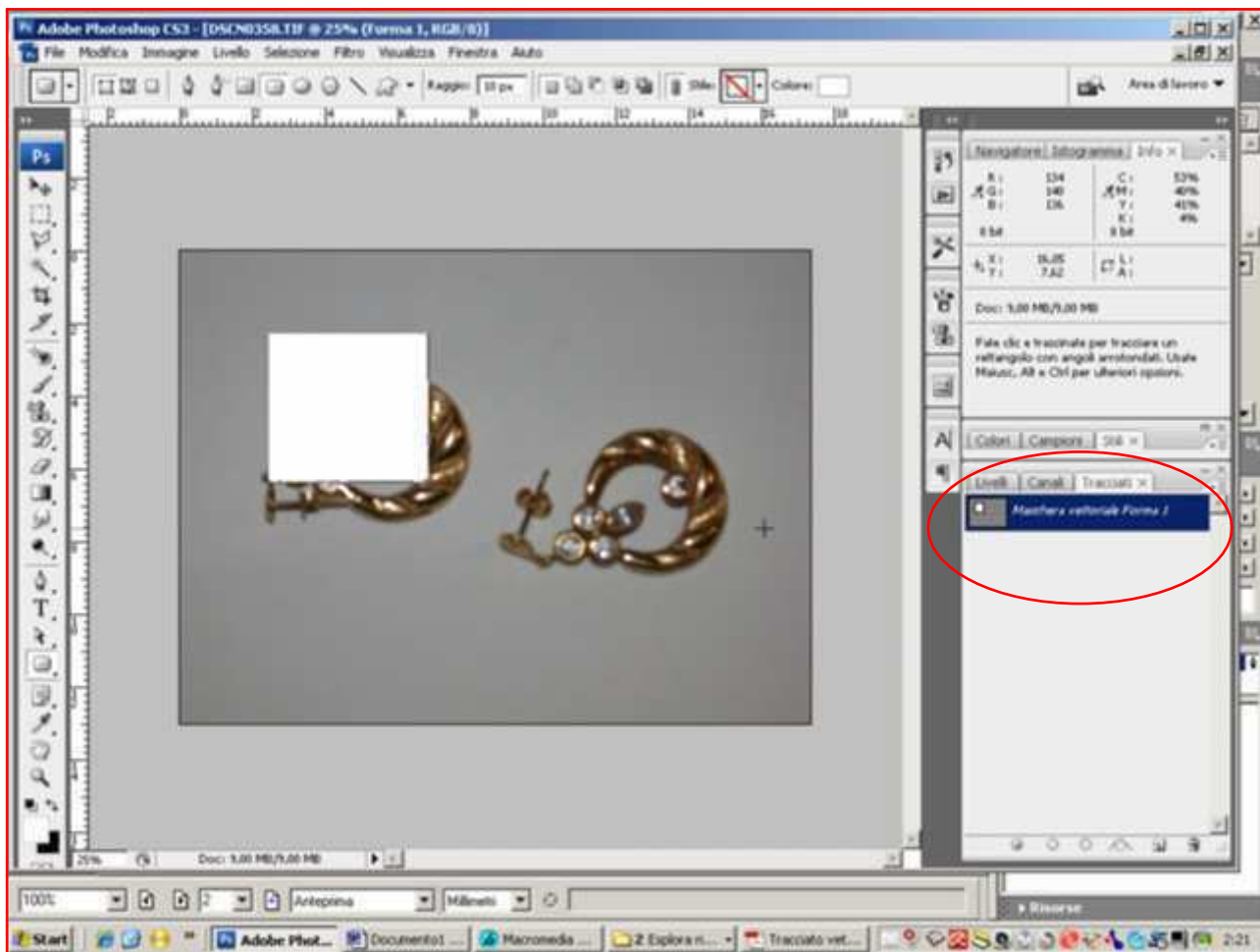


Sia che si usi lo strumento forme, che quello penna compare una barra delle opzioni (in alto) dove risultano rilevanti i primi tre pulsanti

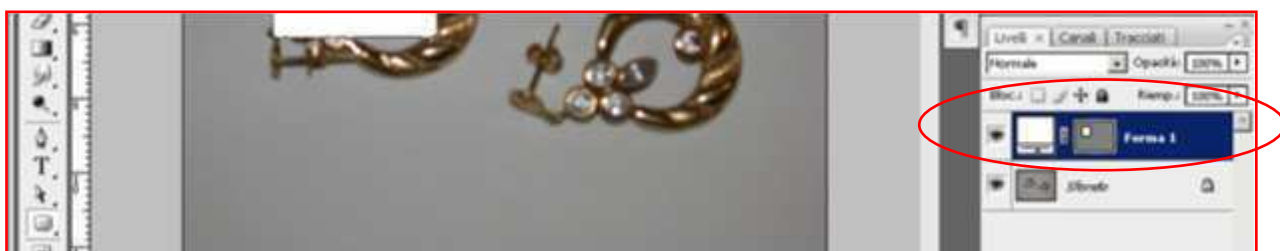


livelli forma- tracciati- riempi pixel

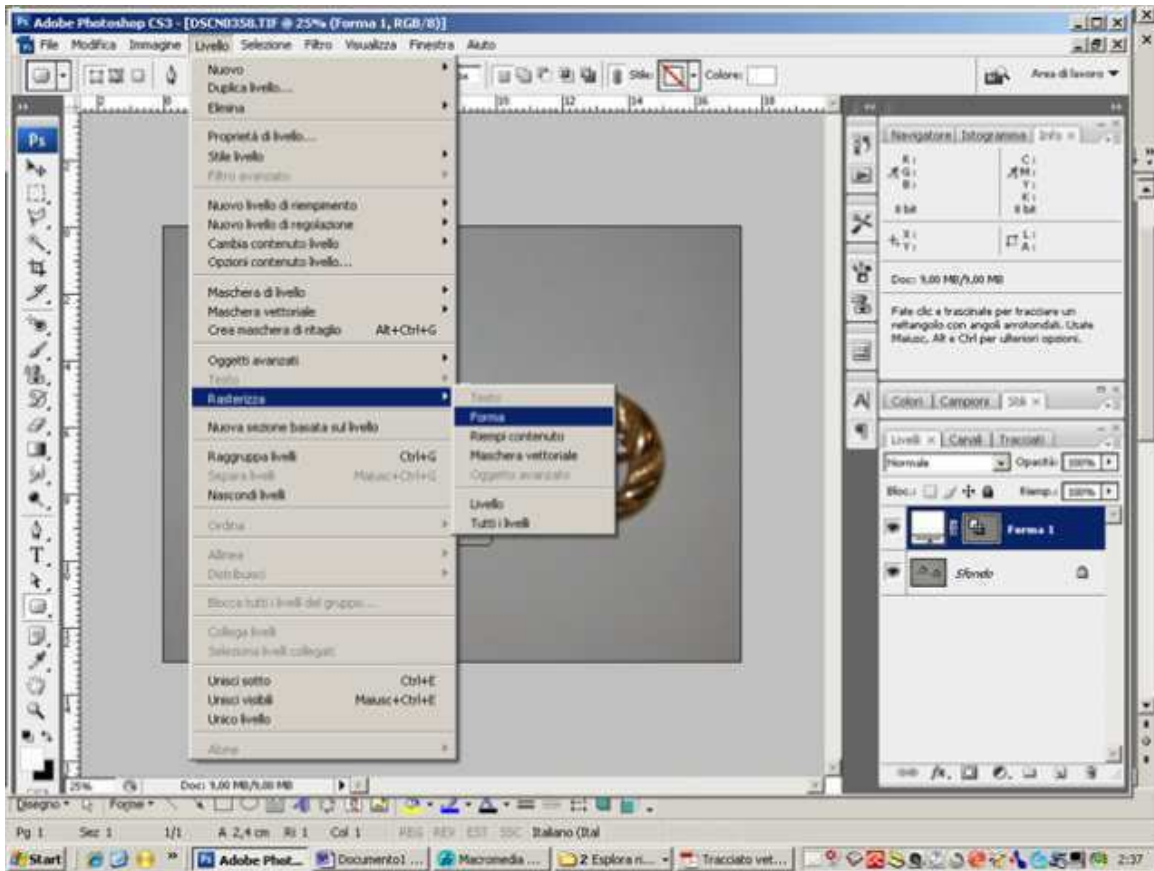
Se risulta attivo il primo campo: **livello forma**, usando, per esempio lo strumento rettangolo..



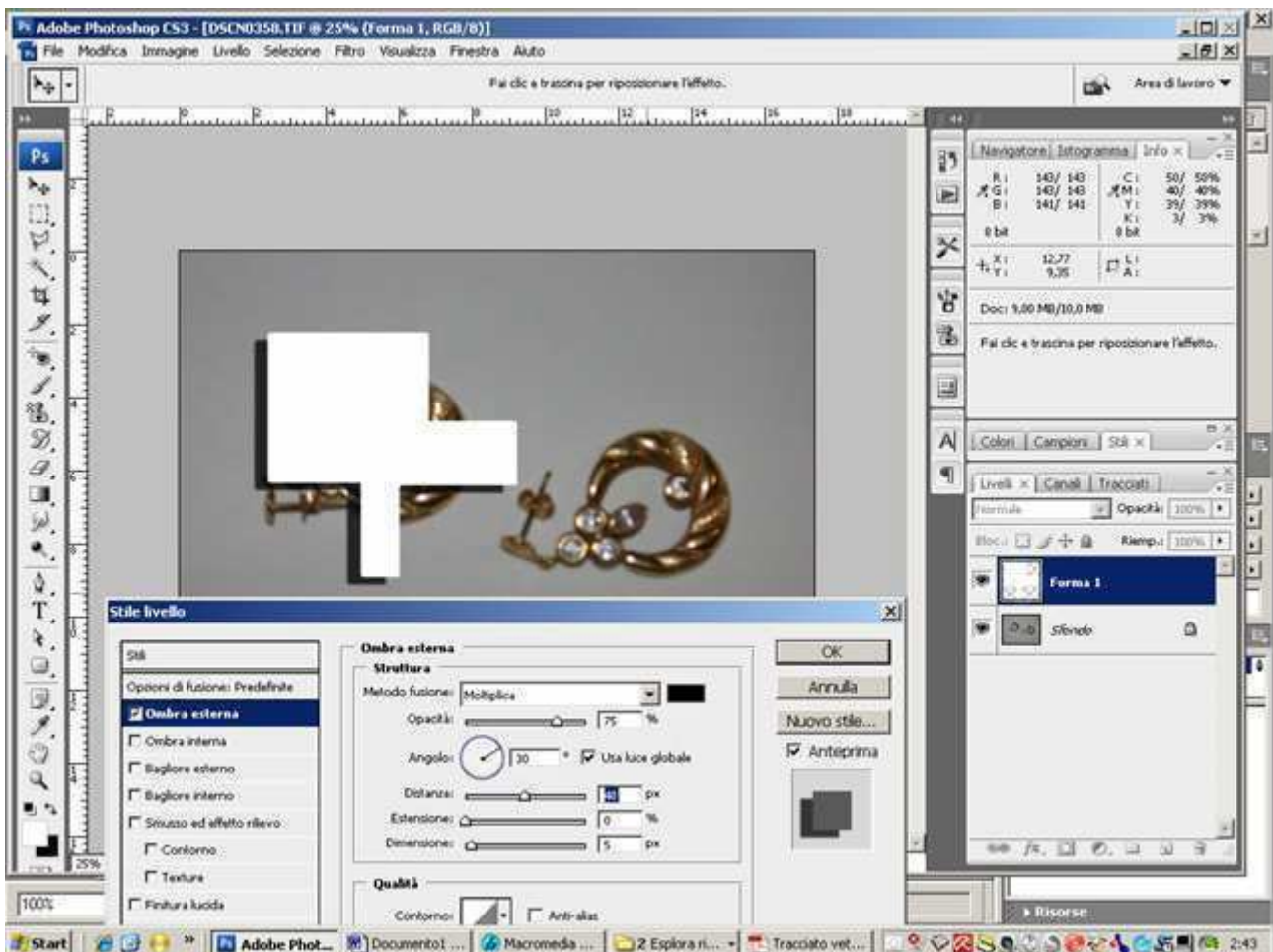
...si crea un tracciato (vedi nella paletta "tracciati")
...e un livello forma...(vedi nella paletta livelli)



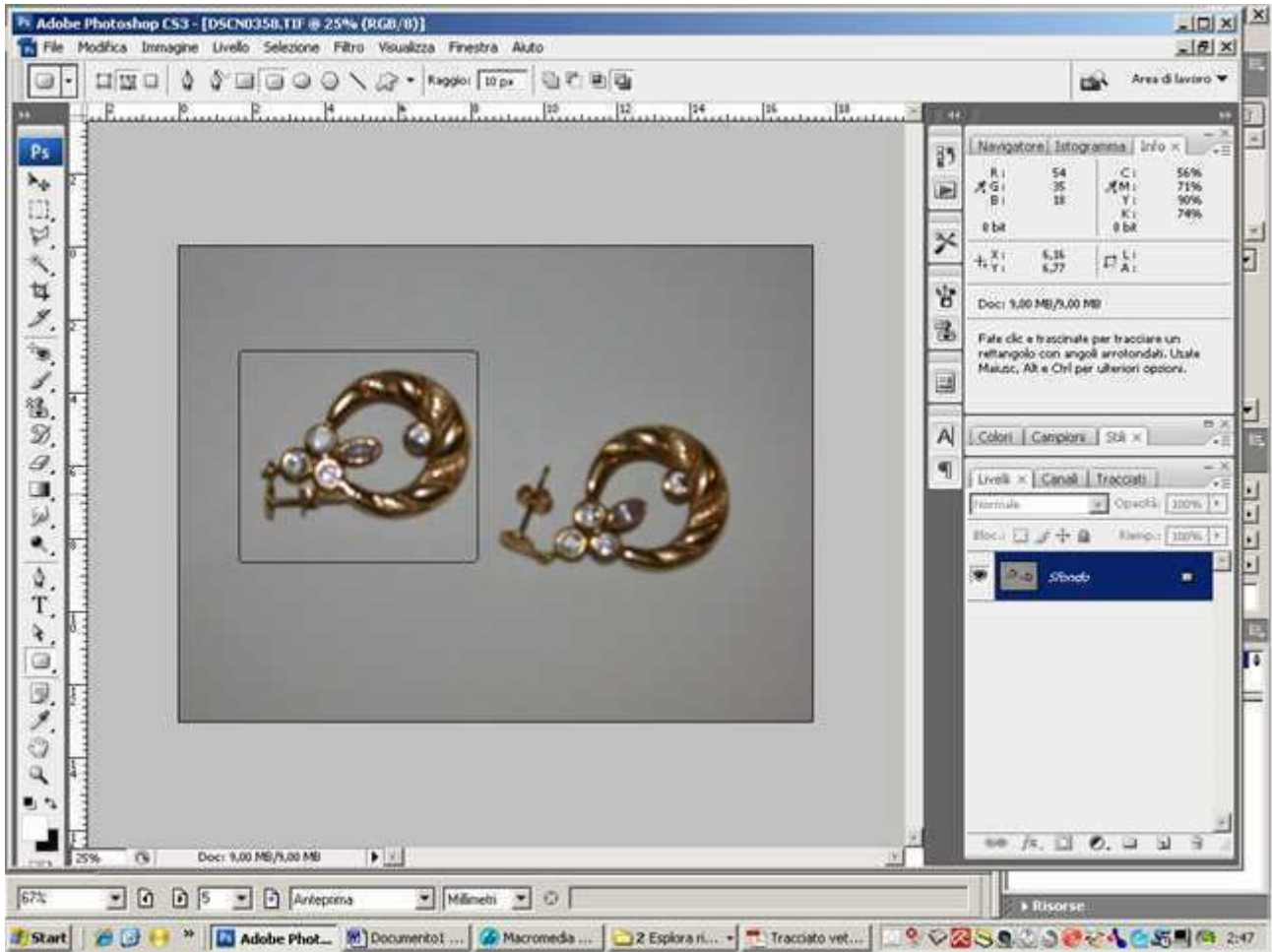
Se si tiene selezionata la maschera del livello forma e si preme (maiuscolo), si aggiunge un'altra forma allo stesso livello, mentre premendo (alt) si sottrae una forma allo stesso livello ottenendo un risultato simile a questo:



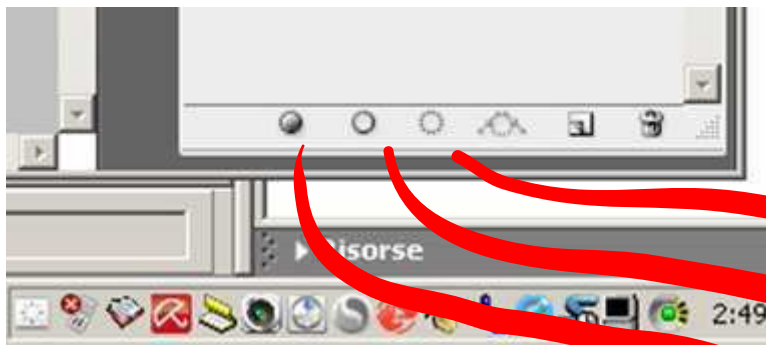
Ad esempio, si puo' aggiungere un'ombra esterna



Se risulta attivo il secondo campo : **tracciato**, si crea solo un tracciato, ma non un livello forma.



Quando si crea un tracciato, nella paletta "tracciati", si possono fare le seguenti cose:



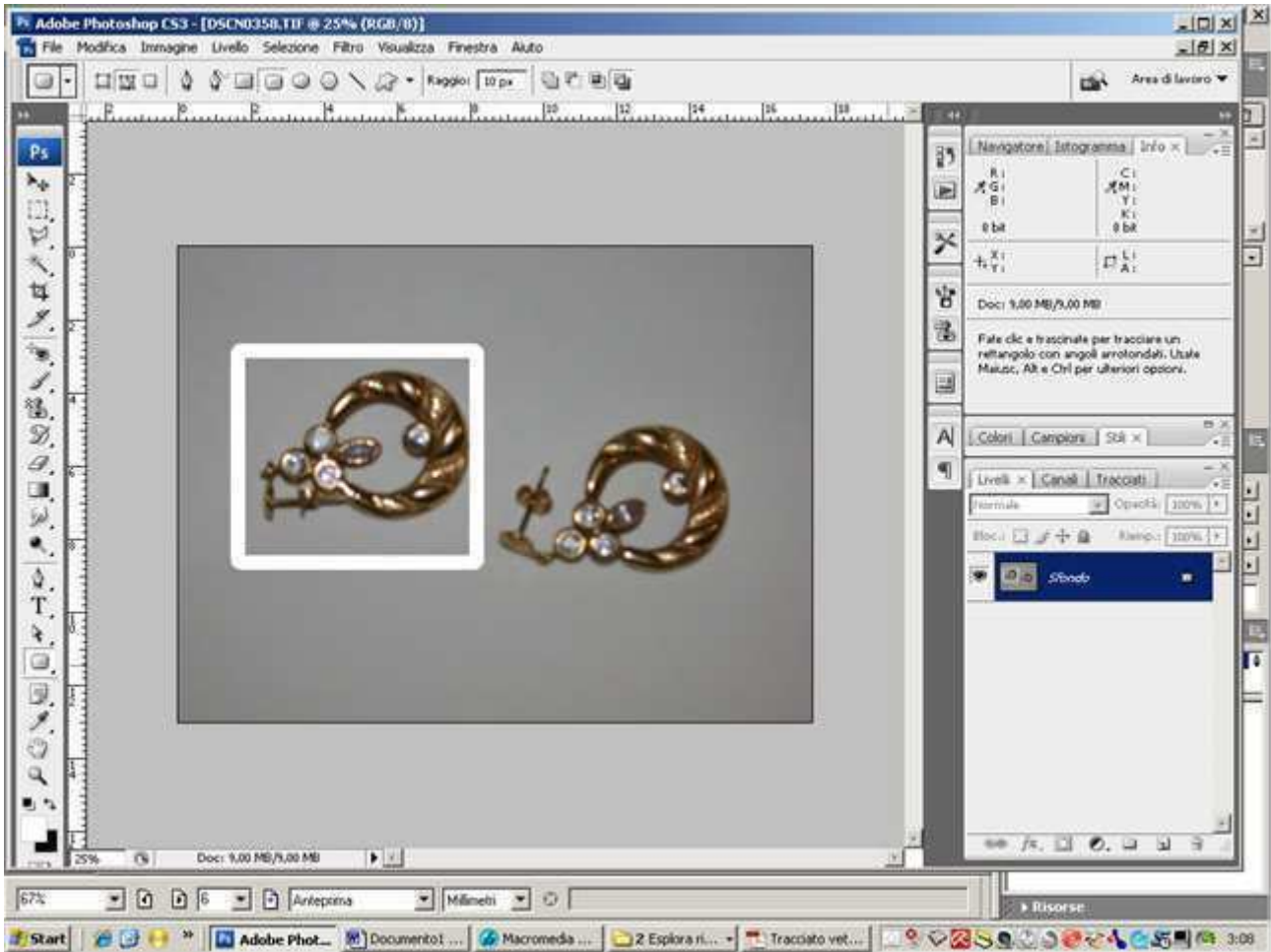
RIEMPIRE IL TRACCIATO CON IL COLORE DI PRIMO PIANO

DISEGNARE IL TRACCIATO CON IL PENNELLO

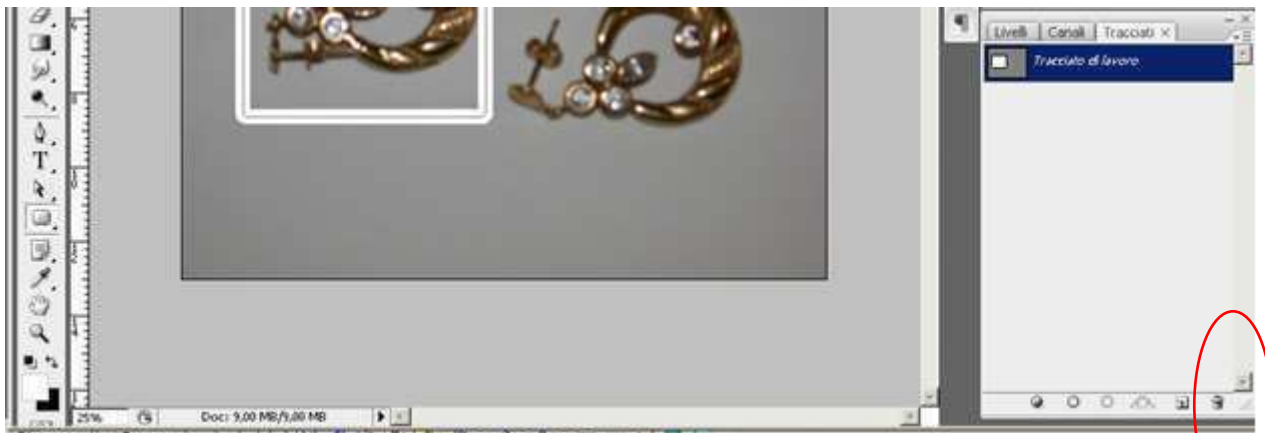
CARICARE IL TRACCIATO COME UNA SELEZIONE

IN TUTTI QUESTI CASI, SI AGISCE SEMPRE SUL LIVELLO ATTIVO. OSSIA, NON SI CREA UN NUOVO LIVELLO.

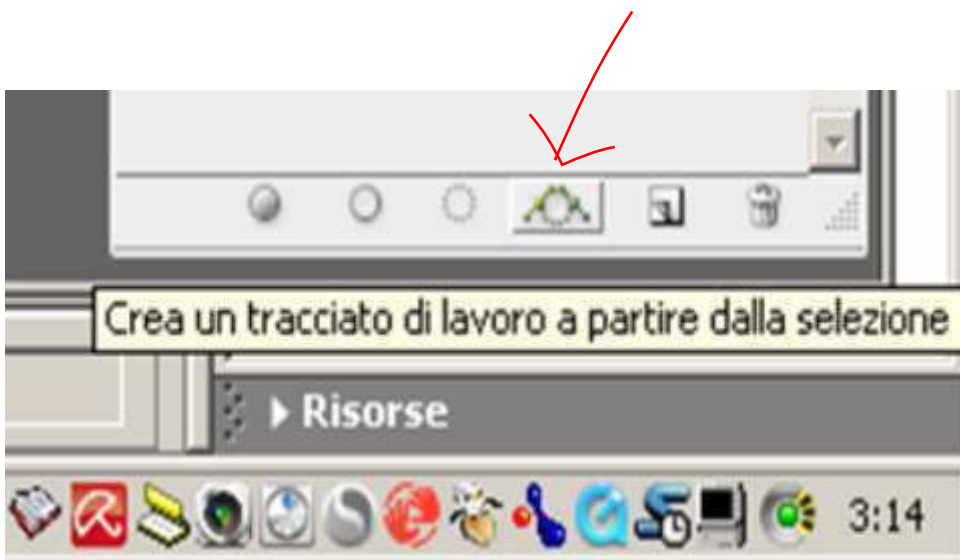
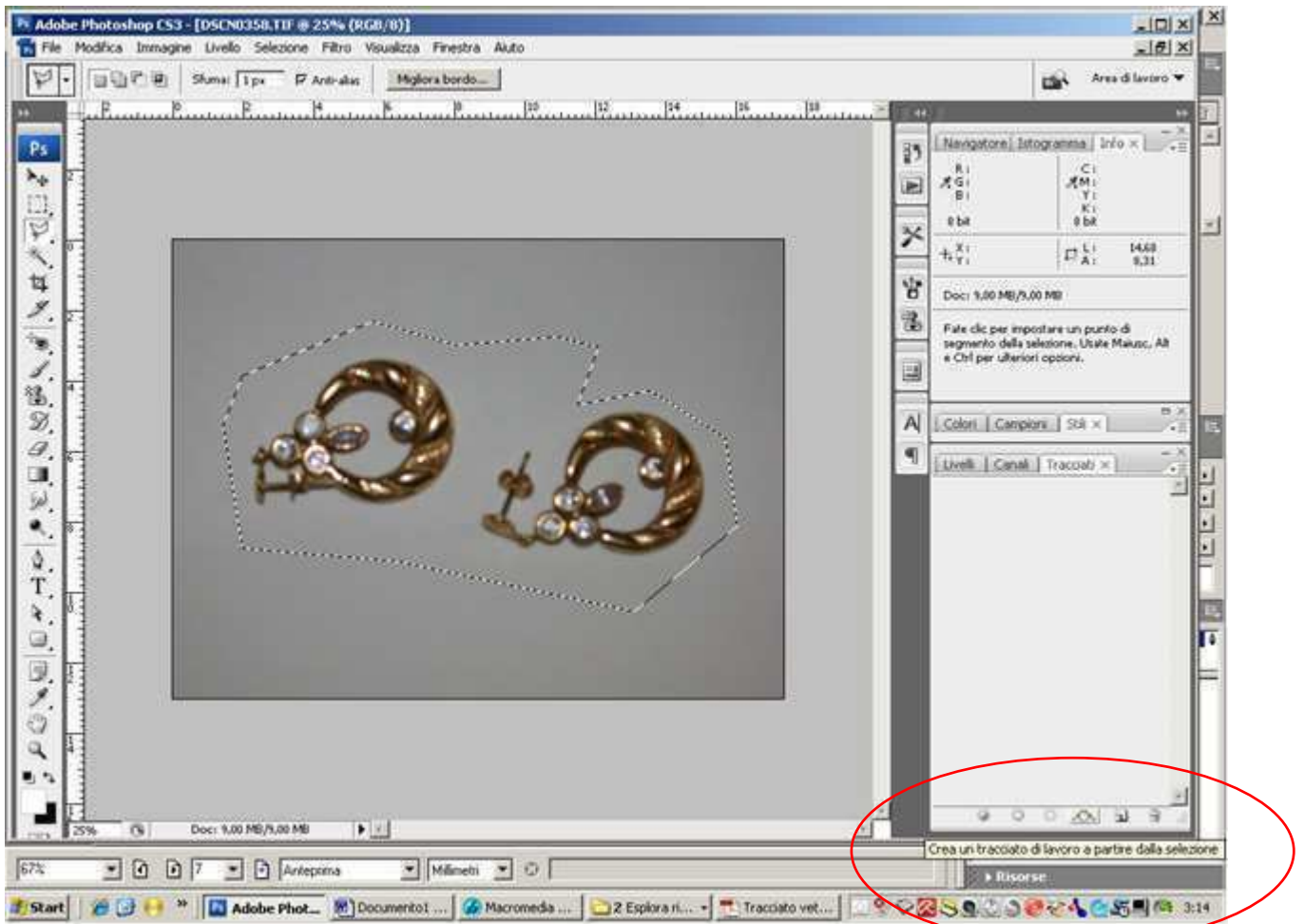
NEL CASO SPECIFICO DI **DISEGNARE IL TRACCIATO CON IL PENNELLO**, LA LARGHEZZA DEL TRATTO E LA SUA OPACITA', DIPENDERANNO DALLE IMPOSTAZIONI DELLO STRUMENTO PENNELLO



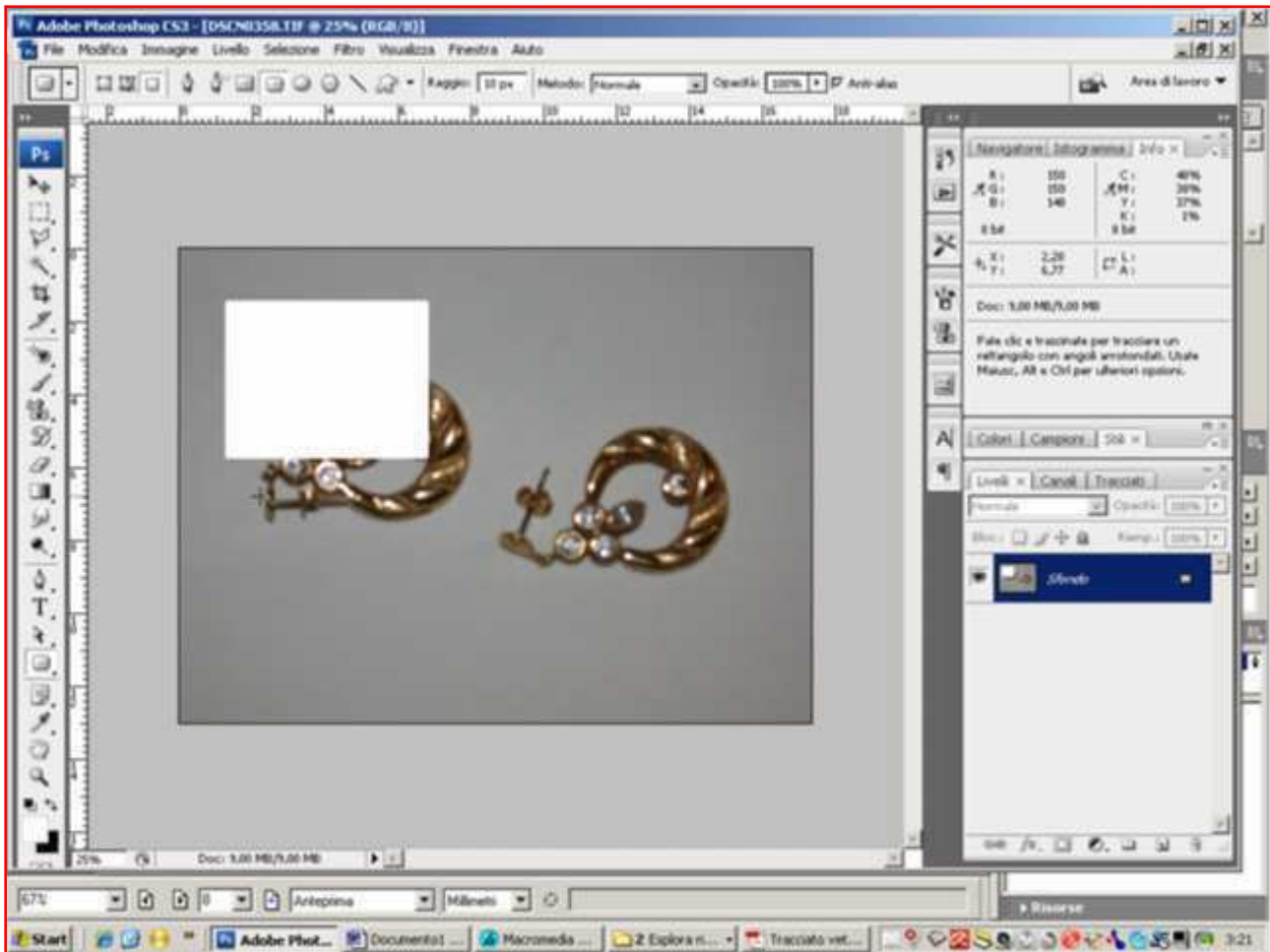
Se non serve piu' il tracciato puo' anche esse eliminato



Inoltre, un tracciato si puo' ottenere partendo da una selezione

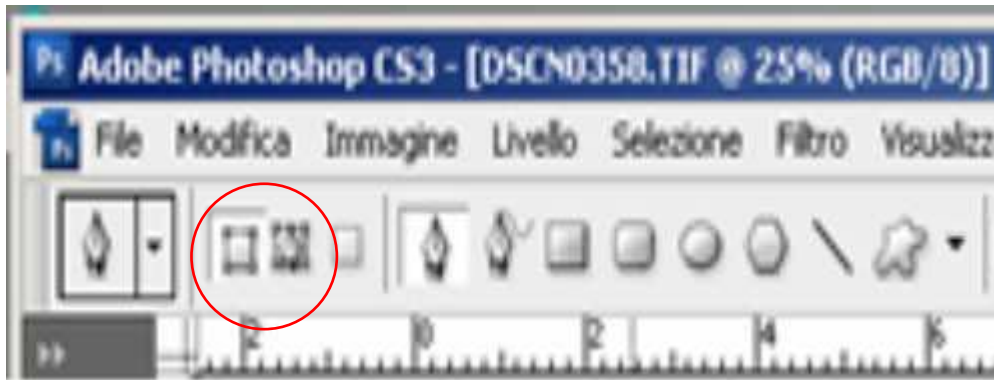


Se infine, risulta attivo il terzo campo: **riempi pixel**, la forma verrà creata non come immagine vettoriale, ma direttamente in bitmap, per cui la forma verrà integrata nel livello di lavoro attivo, senza possibilità di poterla spostare e trasformare.

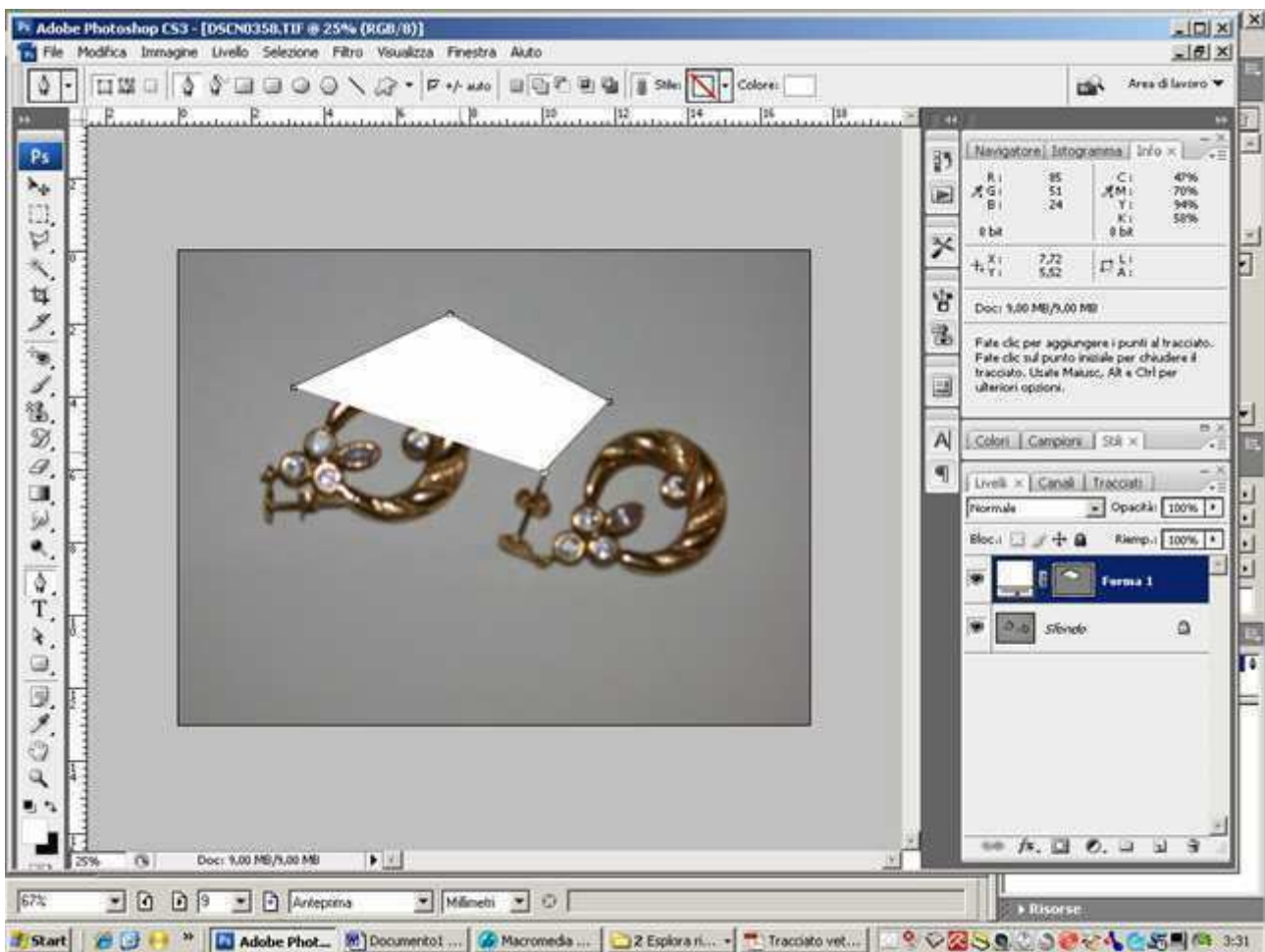


Lo strumento penna

Quando si usa lo strumento penna, sono attive solo le prime due opzioni : 1) **livelli forma** e 2) **tracciati**

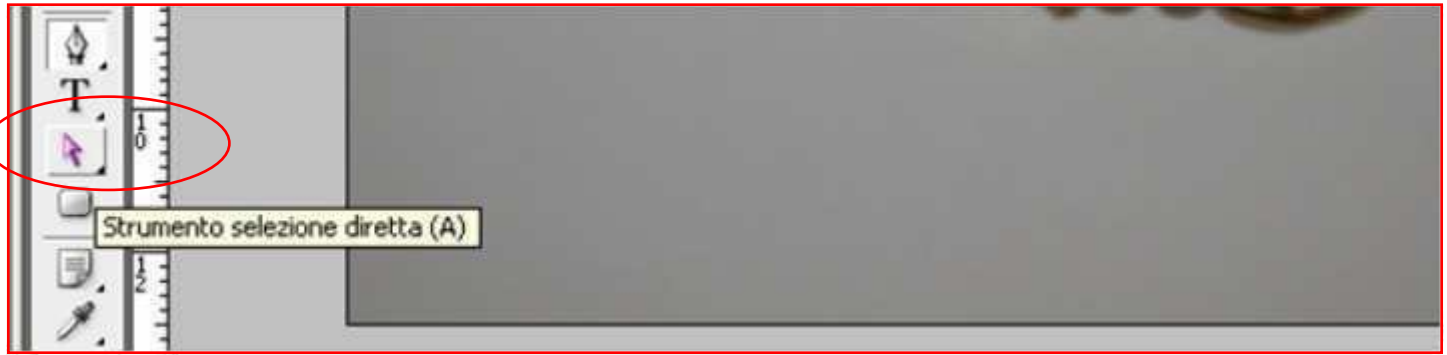


Se si opta per il **primo**, mano a mano che si traccia con la penna, si crea la forma con un automatico riempimento nel colore di primo piano.

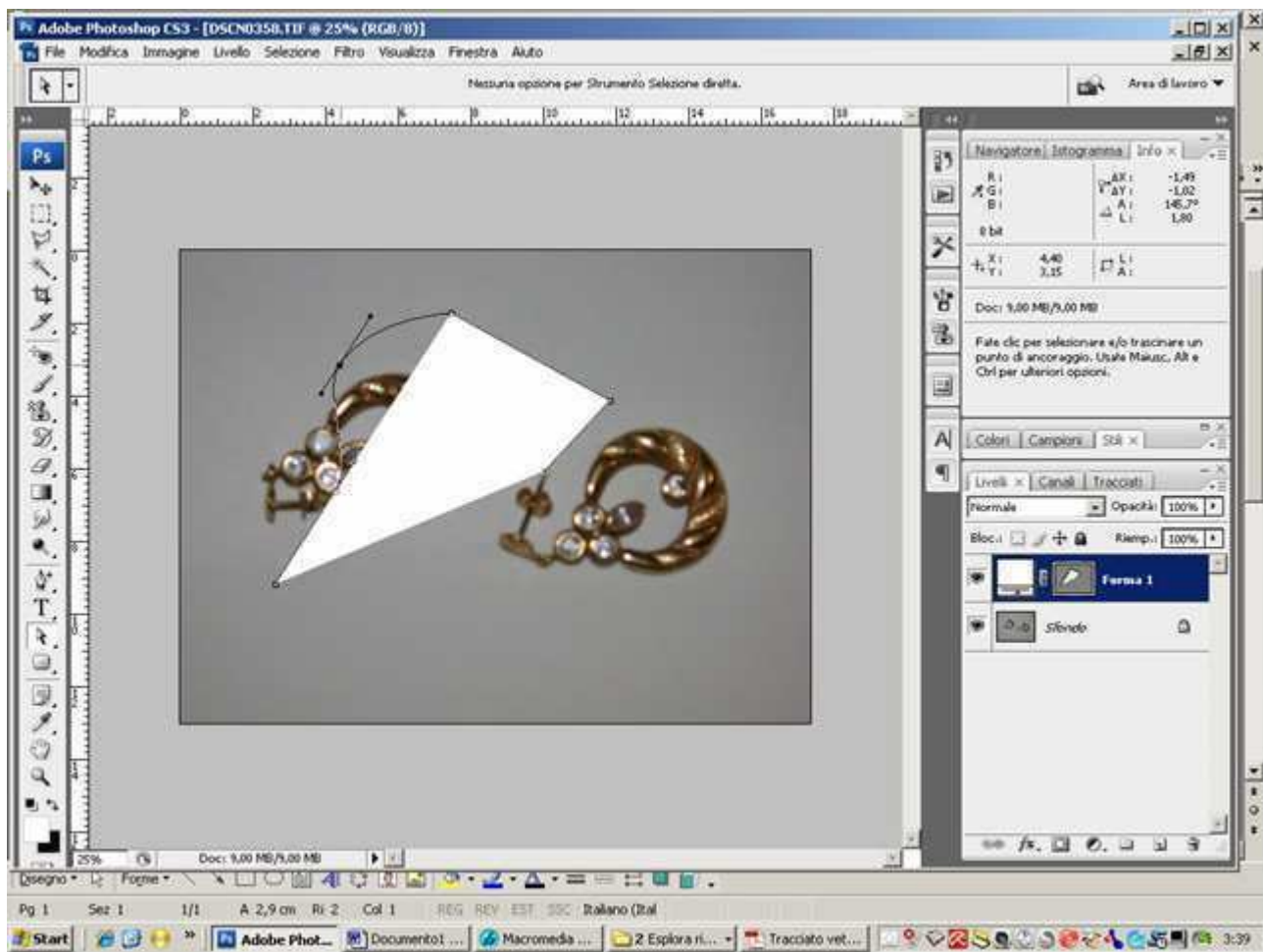


Come già visto, si creerà un tracciato e un livello forma.

Usando poi lo strumento selezione diretta,



...e' possibile modificare la forma, agendo sui vari punti di ancoraggio del tracciato penna.



Se, invece si sceglie la **seconda opzione**, lo strumento penna viene usato per creare un tracciato specifico il cui andamento può essere di volta in volta modificato aggiungendo e sottraendo punti di ancoraggio e, sempre avvalendosi dello strumento **selezione diretta**, (sui punti di ancoraggio stessi)

ammorbidire o accentuare le curve.



TRASPARENZE

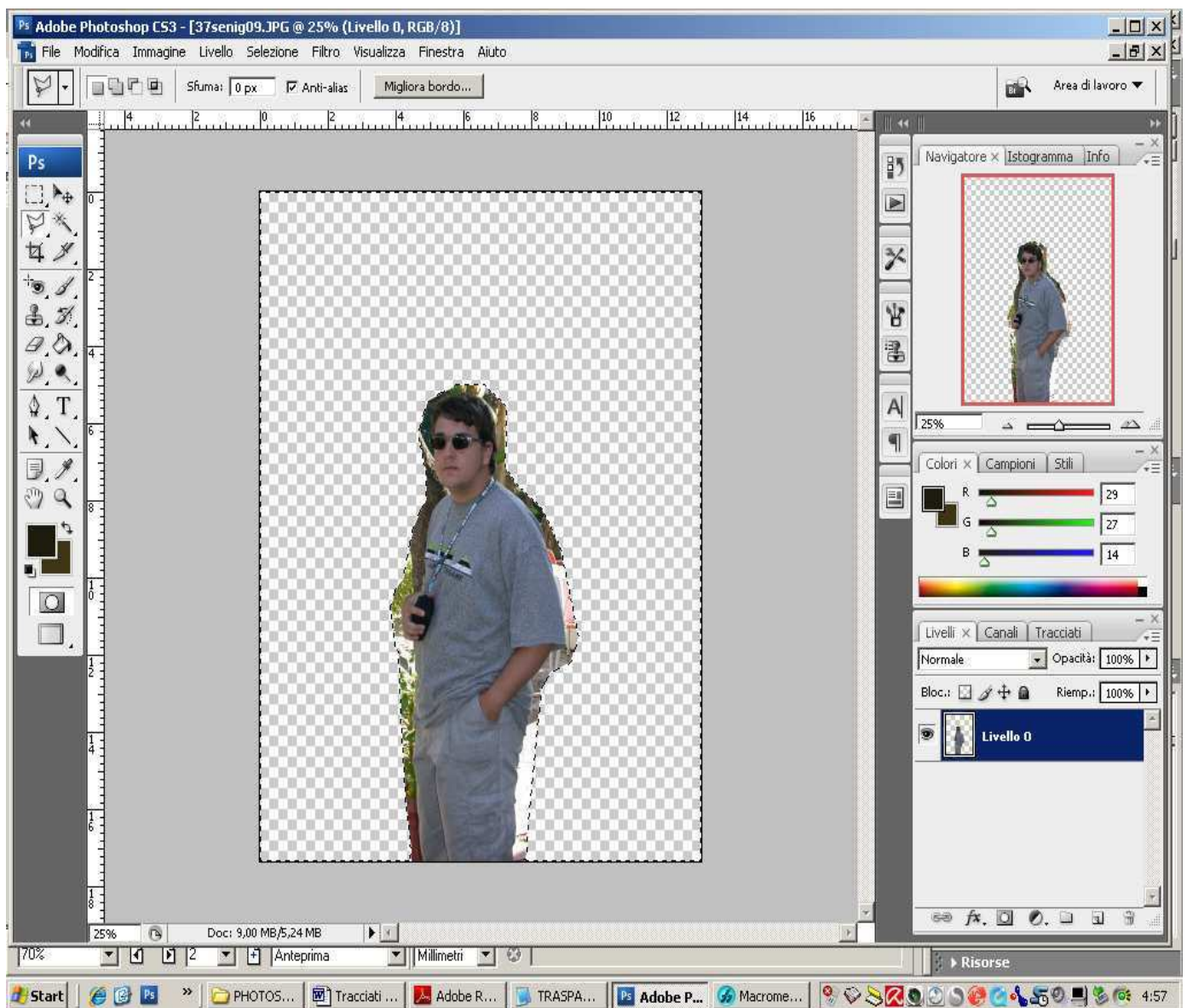


Come si vede, e' stata selezionata la parte dell'immagine che si vuol mettere su sfondo trasparente, poi cliccando "selezione inversa" si e' selezionata la parte che si vuole cancellare, ossia lo sfondo che si vuole trasparente.

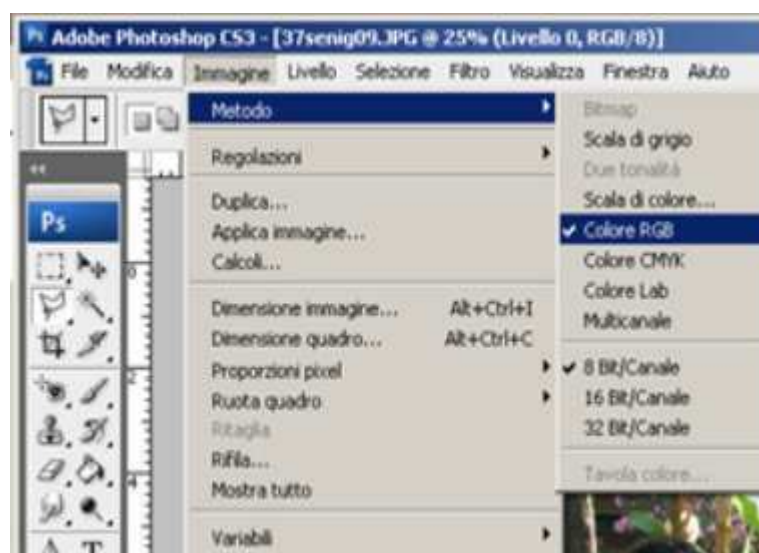
Tuttavia, perche' sia possibile tale cancellazione, il livello di sfondo non puo' essere bloccato. (lo e' di default). Per sbloccarlo ho cliccato sul livello sfondo, esce la finestra "nuovo livello" e clicco su "OK". Scompare il piccolo catenaccio (vedi figura-sez.livelli)



Vedi nell'immagine seguente cosa ne deriva dopo la cancellazione dello sfondo:



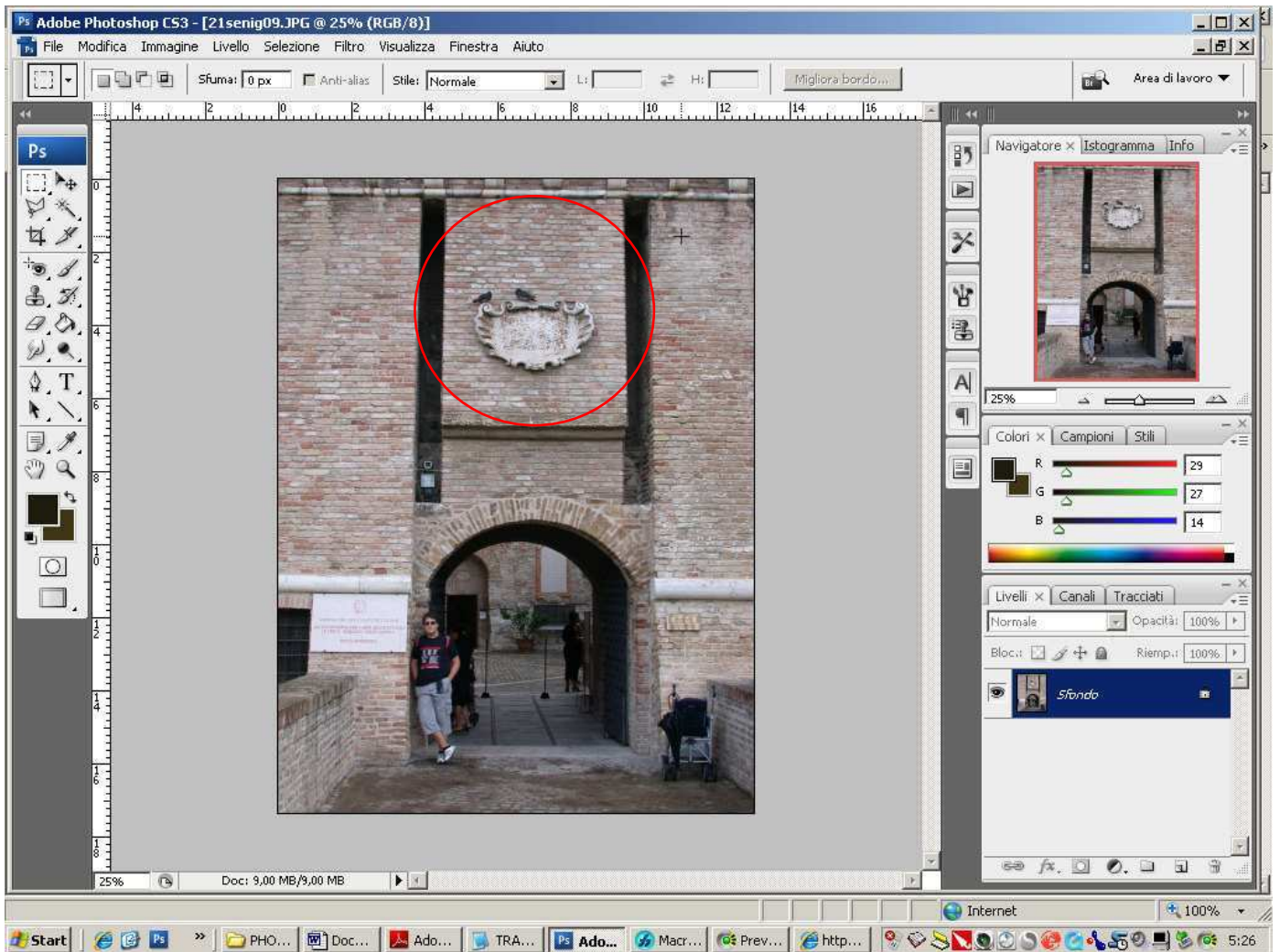
L'immagine, su sfondo trasparente, puo' essere salvata in "GIF" per il web (qualita' minore) o "PNG" per altro (qualita' migliore).
In entrambe i casi l'immagine deve essere RGB.



FUNZIONE ESTRAI

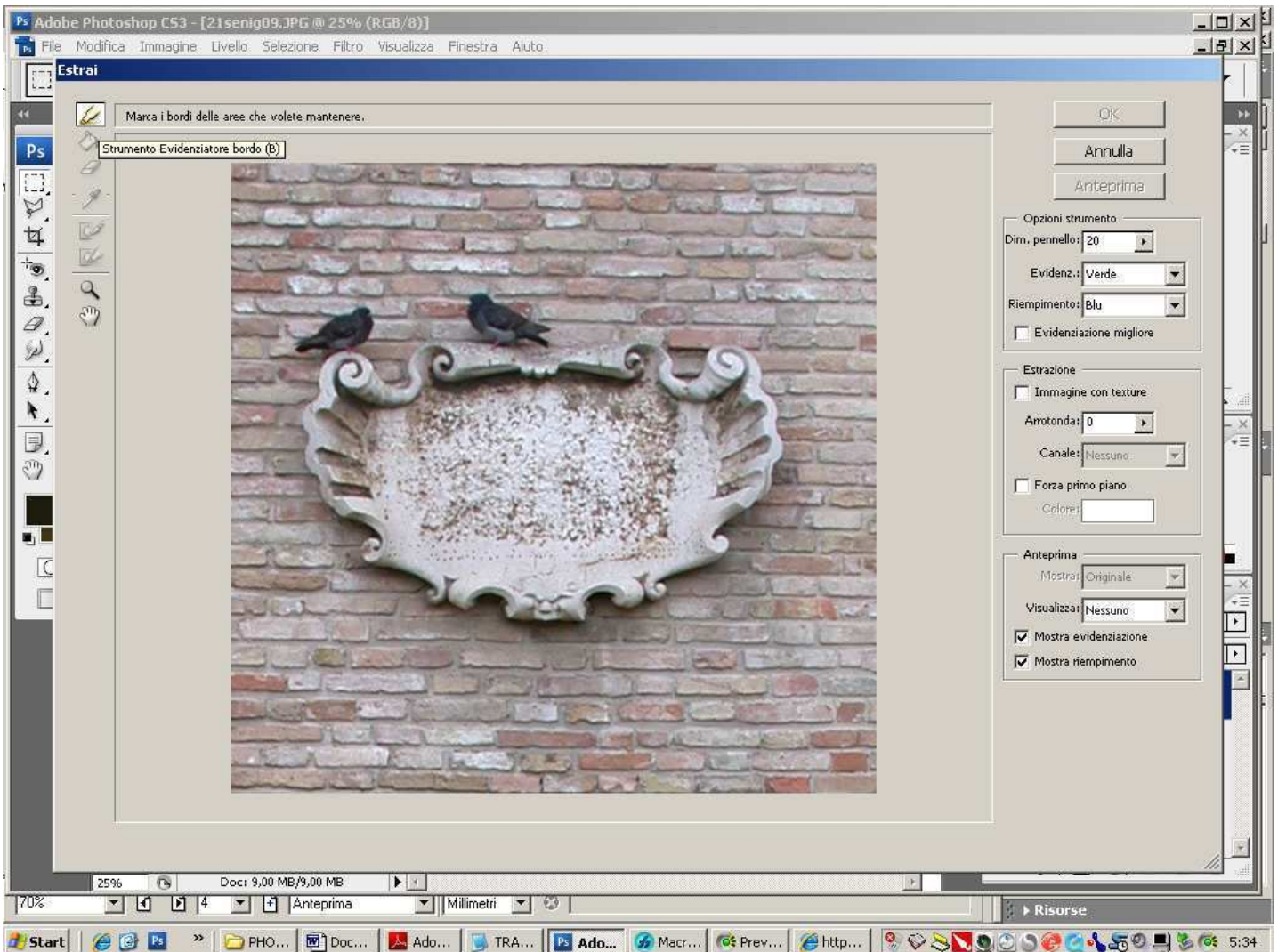
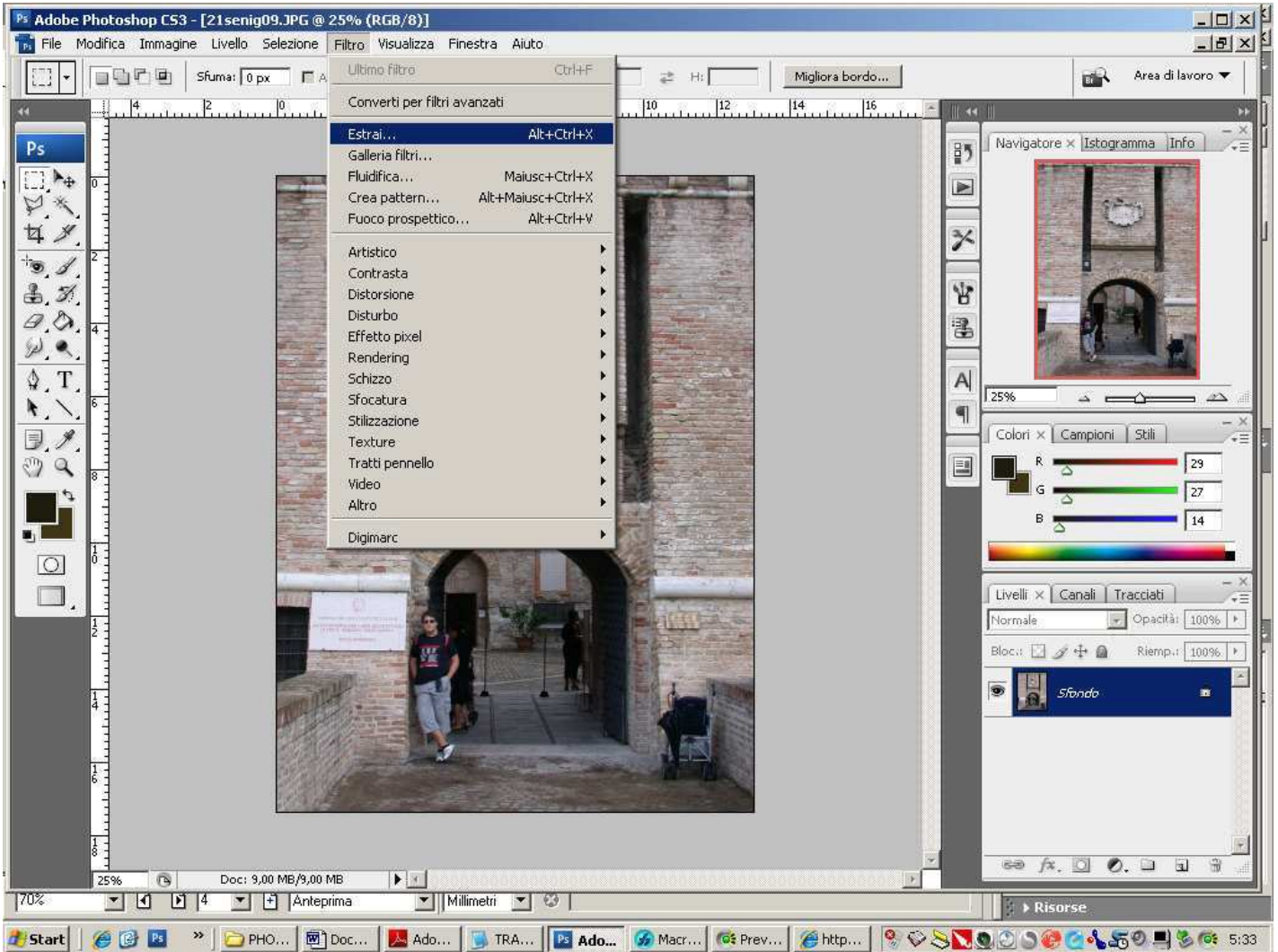
E' possibile, data un'immagine il cui livello di sfondo e' stato opportunamente "sbloccato", estrarre un particolare da mettere su sfondo trasparente.

Ad esempio , nell'immagine che segue si vuole estrarre lo stemma:

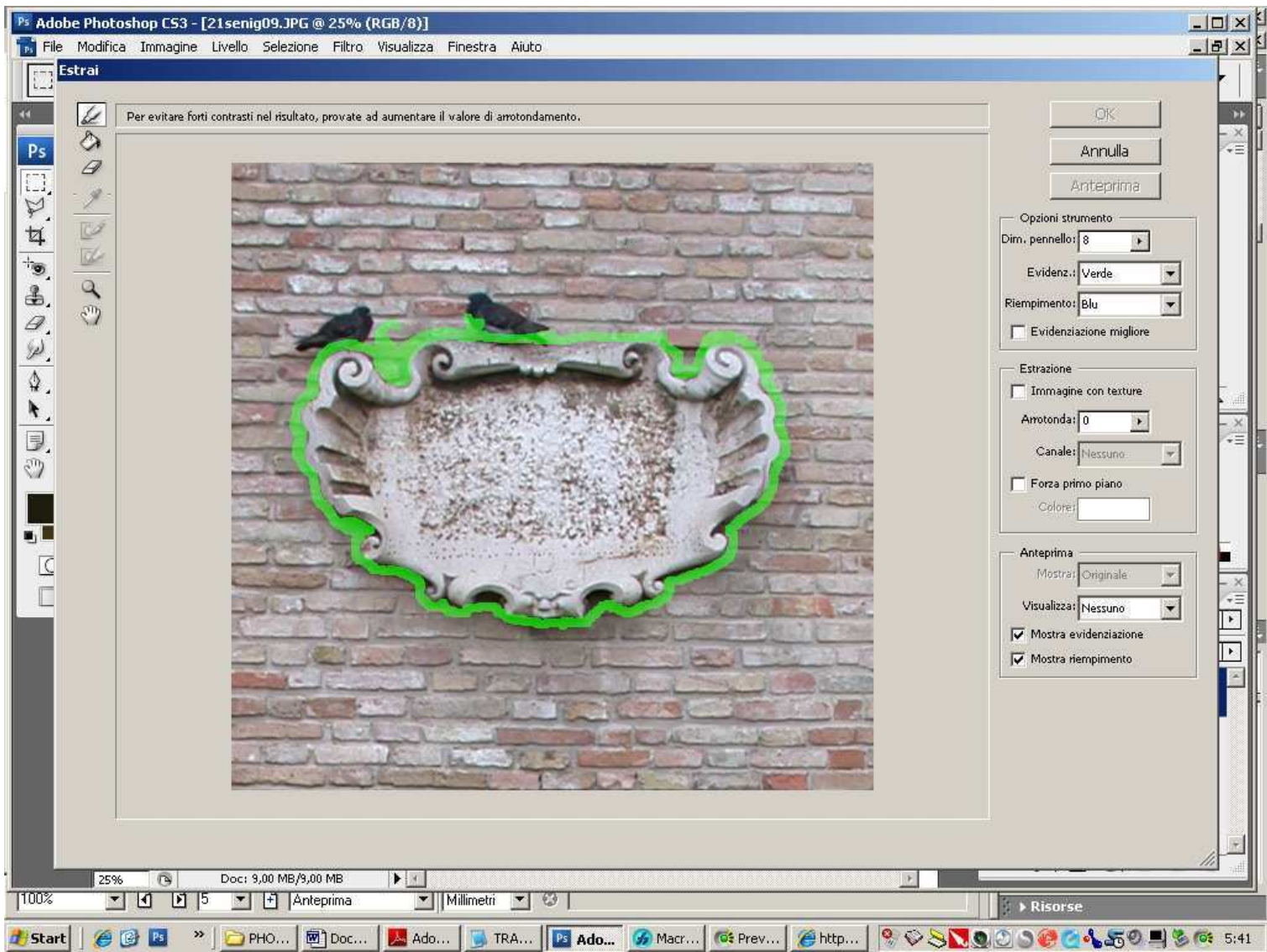


Si seleziona il riquadro che interessa, intorno all'oggetto, e poi si apre la finestra "estrai"
Vedi come segue





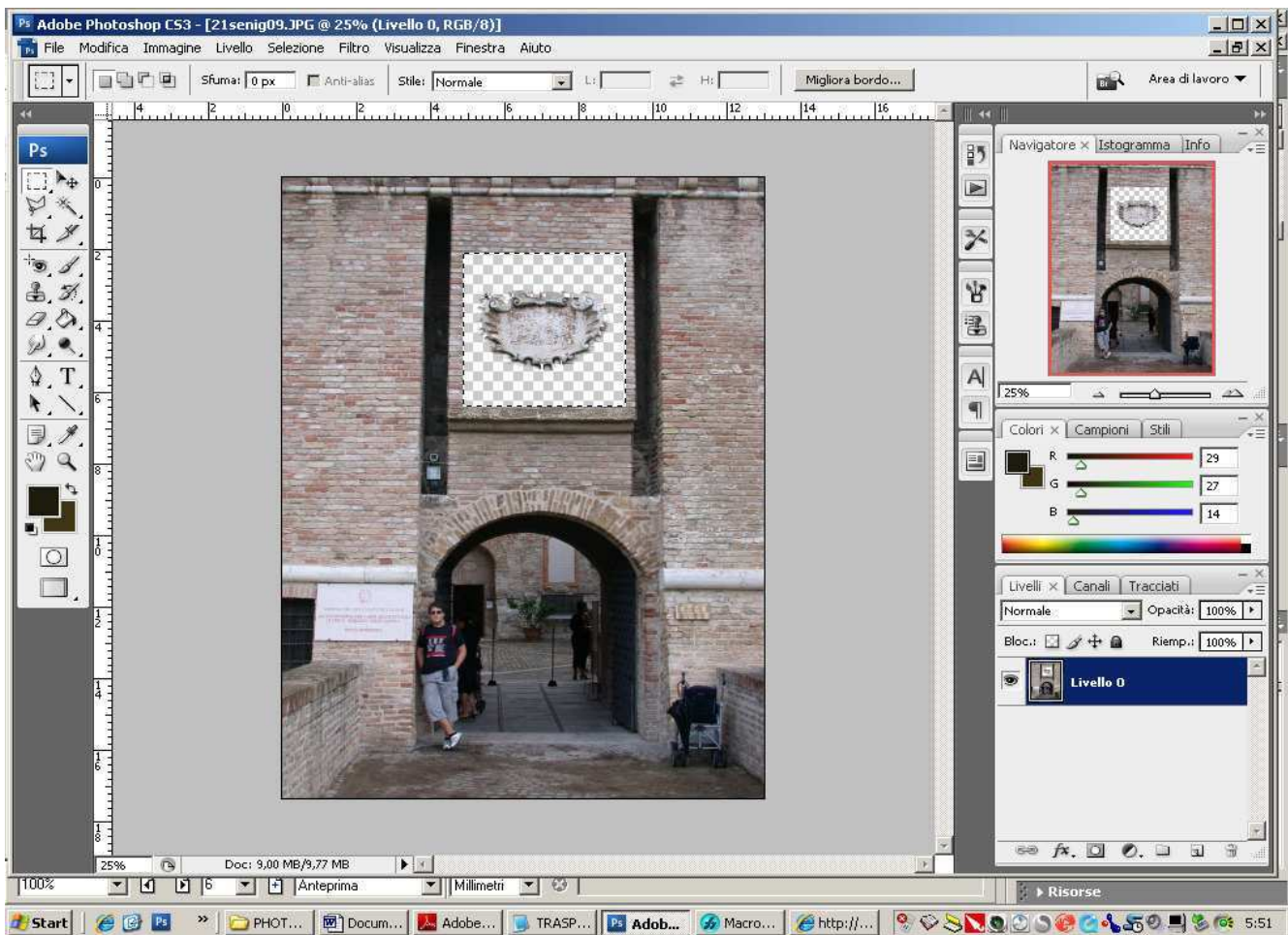
Si devono marcare "con il pennarello verde" i bordi delle aree che si intendono mantenere.
(nell'esempio i contorni dello stemma)



Cliccando sul secchiello di riempimento all'interno dell'area delimitata dal pennarello verde, si ottiene quanto segue



Cliccare su anteprima per vedere il risultato. e po, eventualmente su "OK",

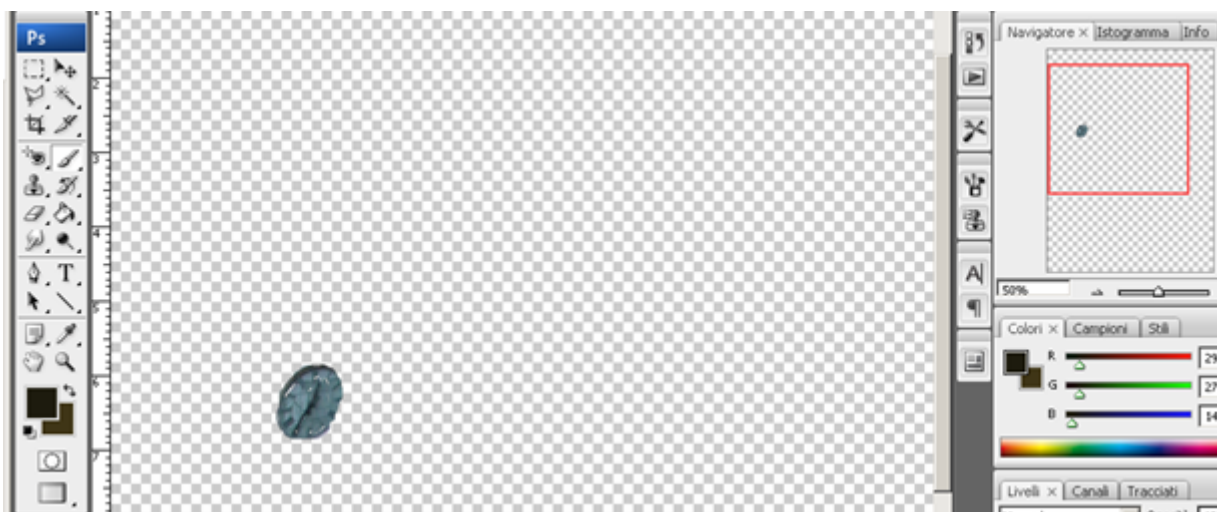


USARE MASCHERA VELOCE (Q)

Si possono realizzare trasparenze anche usando "maschera veloce" (comando=Q).
Dopo avere cliccato su maschera veloce, selezionare il pennello e cominciare a riempire l'area che interessa. (come si vede in figura)



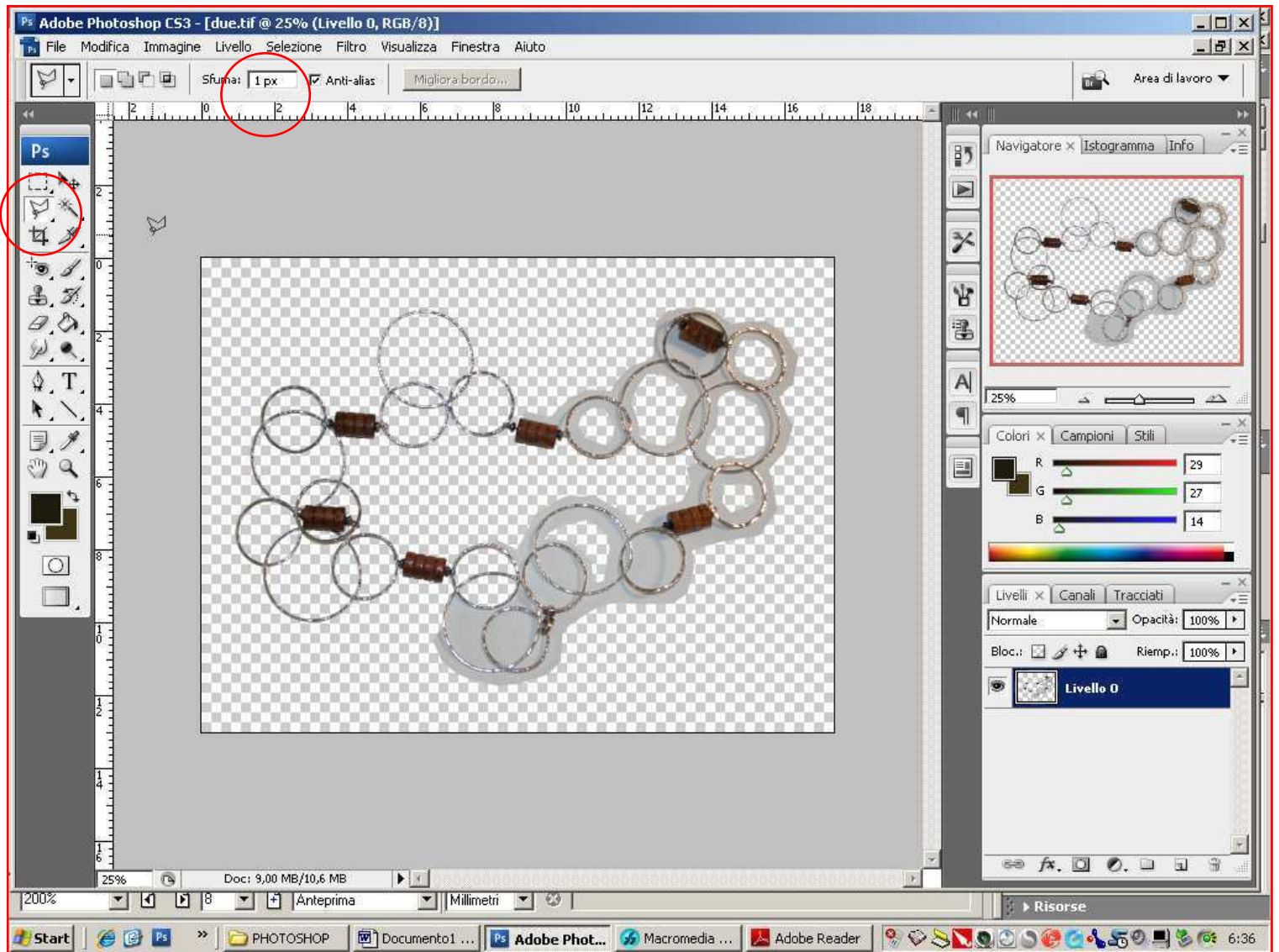
Una volta rimossa la maschera (cliccando nuovamente su maschera veloce), appare la selezione. Si potrà giostrare optare per "selezione inversa" per invertire l'area da rendere trasparente



SCONTORNAMENTO

Chiaramente per selezionare le aree da rendere trasparenti o il cui sfondo si vuole rendere trasparente, ci sono altri strumenti di selezione.

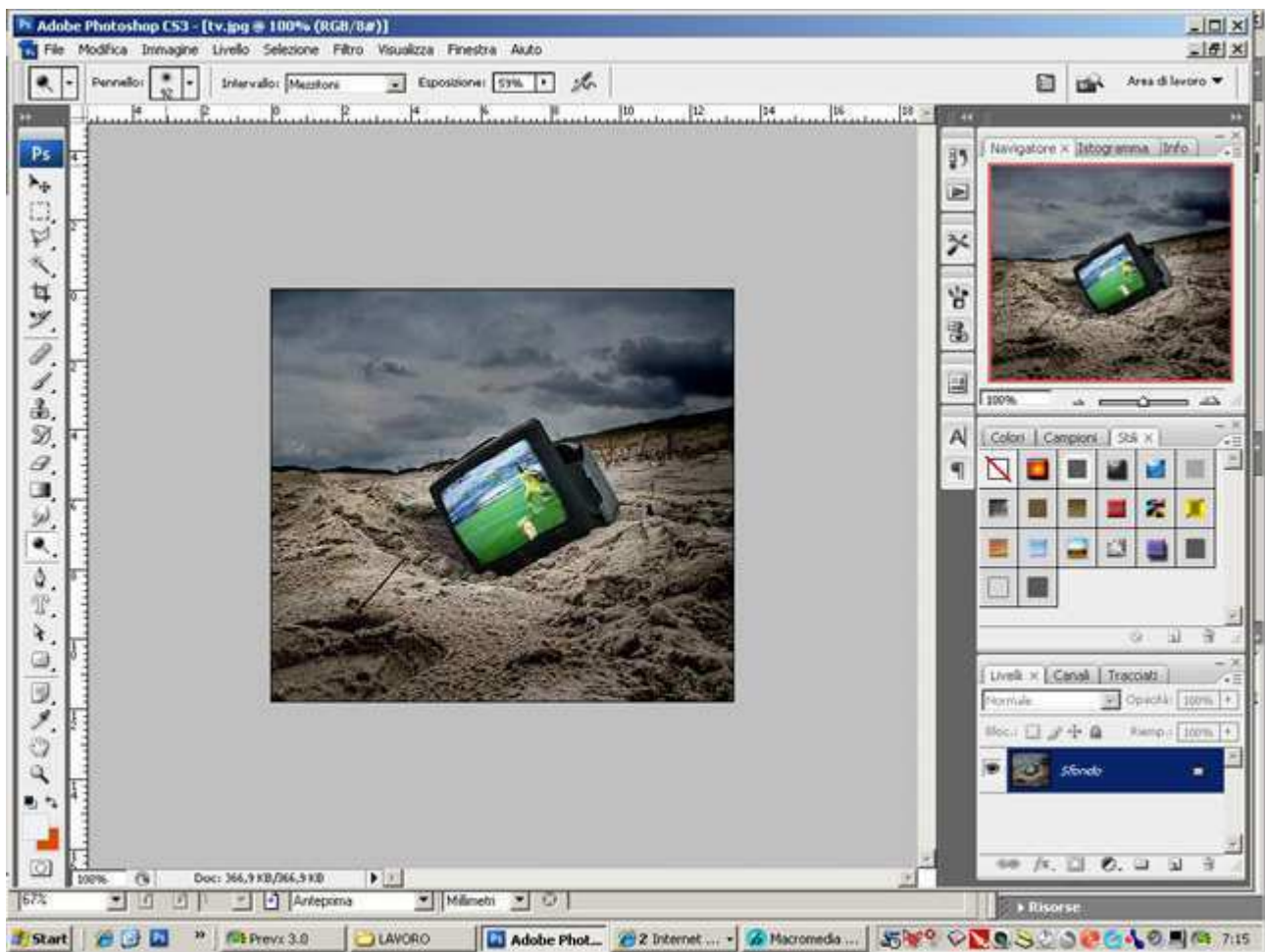
Nell'immagine che segue ho usato lo strumento lazo poligonale per scontornare un gioiello. Come si può vedere, ho selezionato "sfuma= 1 pixel" per non rendere troppo precisa la selezione, in modo da non farla staccare di netto sullo sfondo colorato che successivamente andrò a creare. Lo scontornamento consiste nel cancellare il precedente sfondo (sbloccato a priori) selezionando piccole aree di volta in volta col lazo (a forti ingrandimenti) e poi cancellare le aree selezionate. Vedi figura seguente in cui lo scontornamento risulta solo parziale.



FILTRO FUOCO PROSPETTICO

Serve per incollare,rispettando la prospettiva, un'immagine secondaria, su un'immagine principale. (2 livelli distinti)

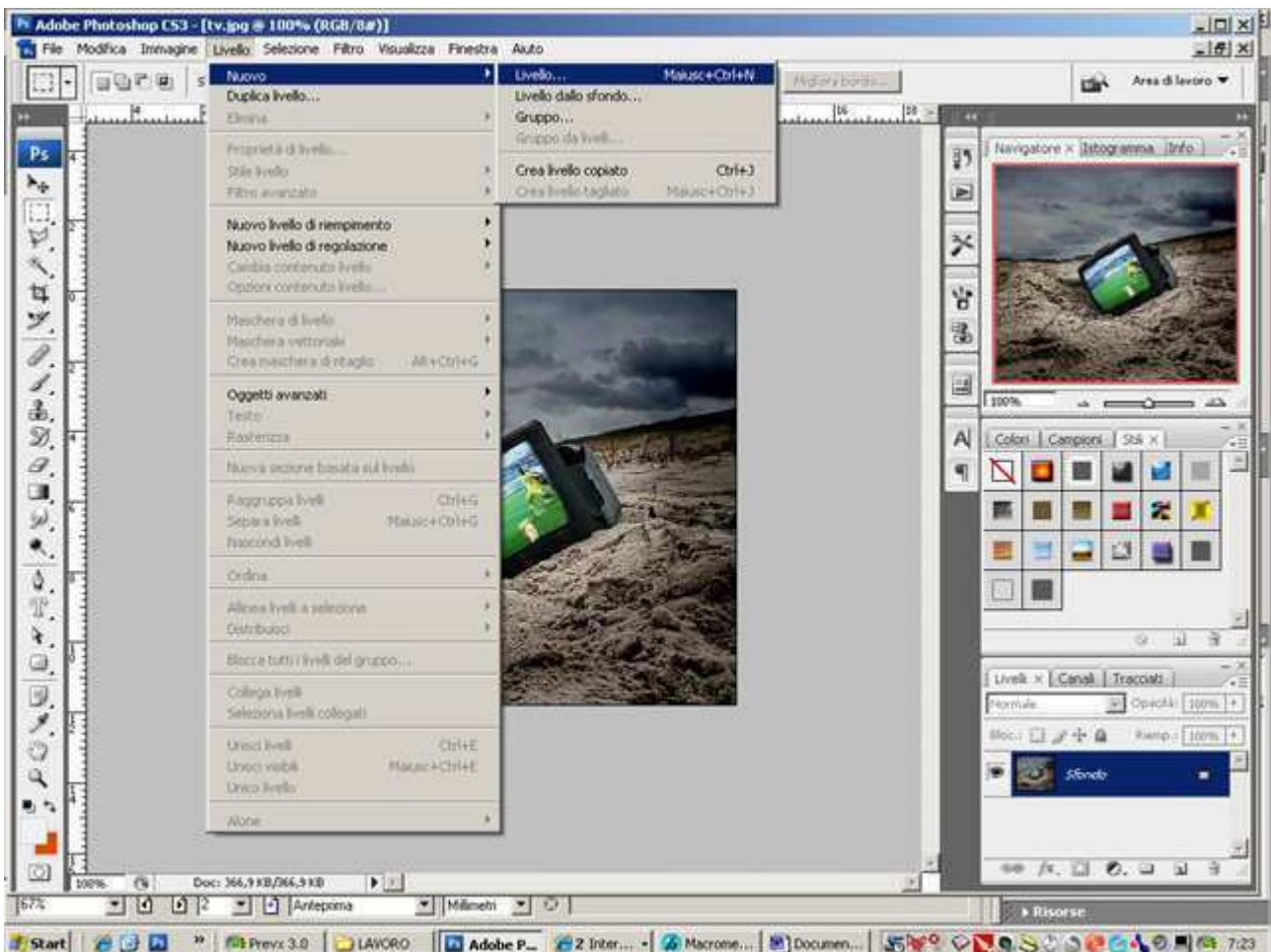
esempio:

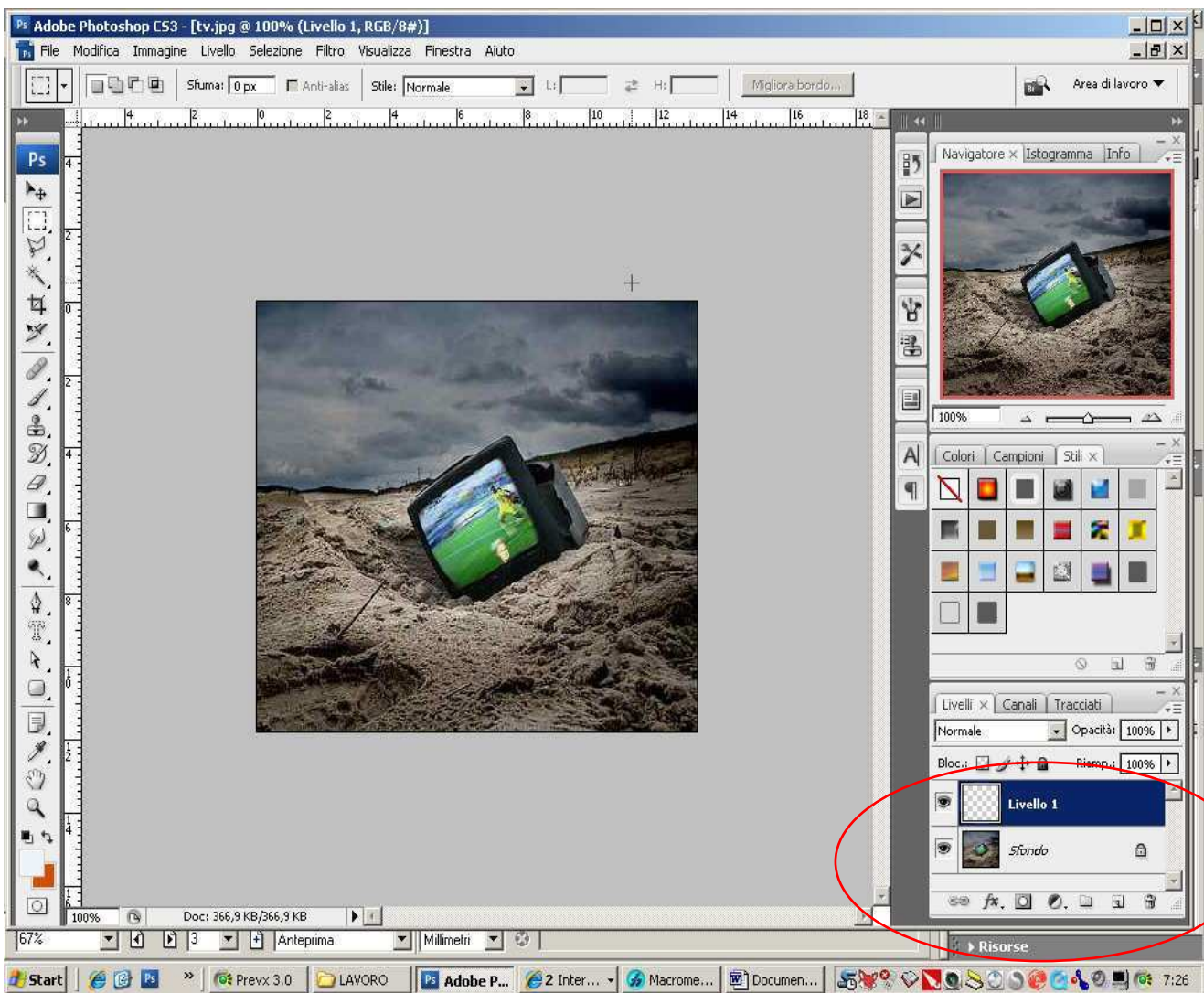


al posto dell'immagine che vediamo sulla tv vogliamo mettere la seguente:

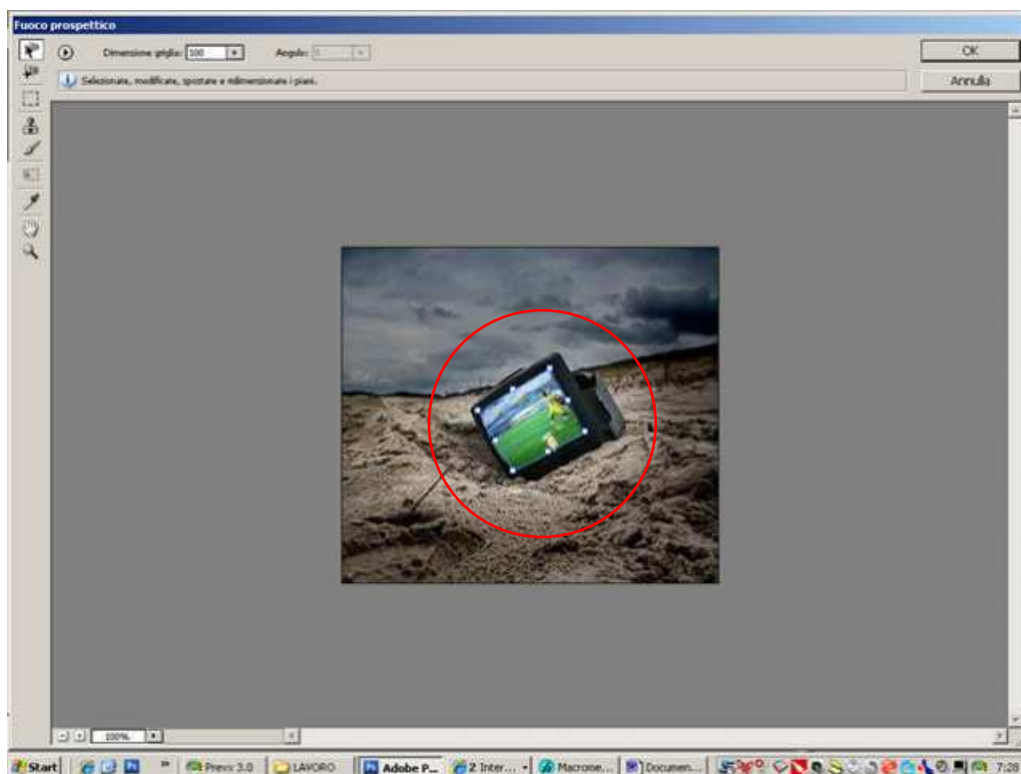


prima di tutto dobbiamo selezionare l'immagine da copiare "copiamo"-poi torniamo sull'immagine di base e creiamo un nuovo livello

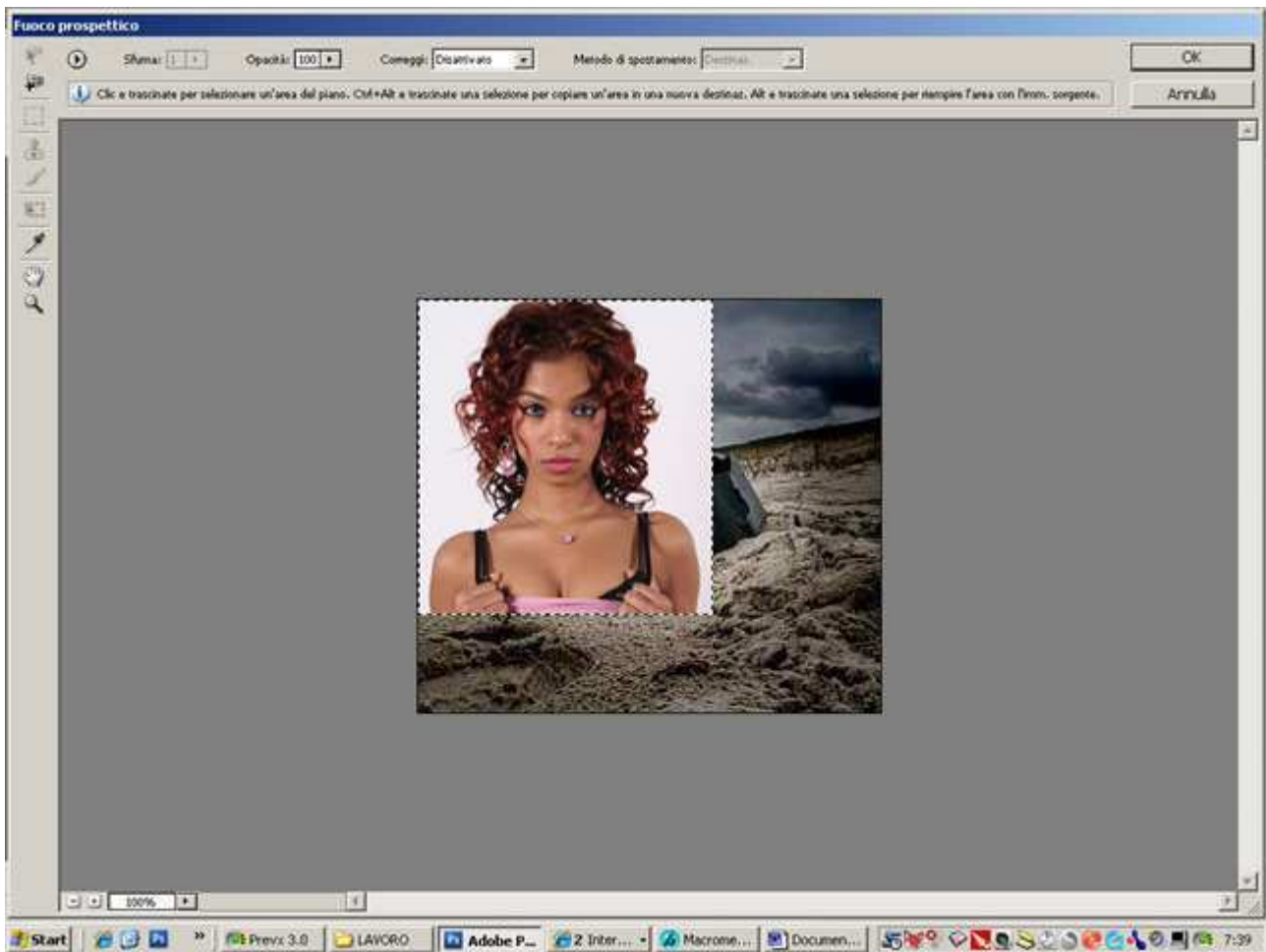




poi selezioniamo (sul livello appena creato):
filtri-e fuoco prospettico. si apre una finestra su
cui andremo a tracciare l'area dove inserire la
nuova immagine:



Clicchiamo "ctrl v" per incollare l'immagine precedentemente copiata.



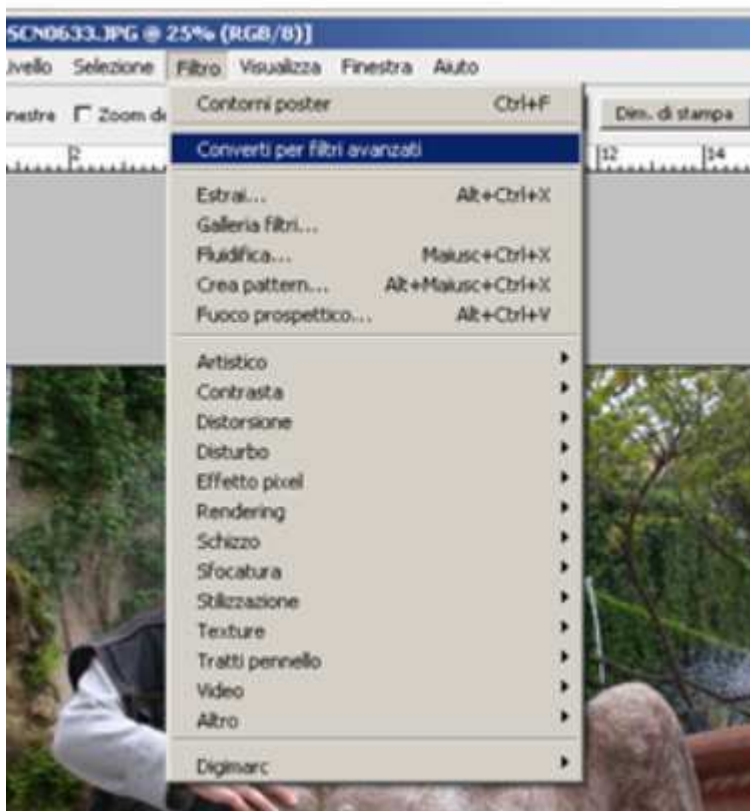
Trasciniamo l'immagine nell'area prospettica definita fino a sovrapporla. Vedremo che vi si inserirà con la medesima prospettiva.



Uso dei filtri avanzati

Per potere applicare, e soprattutto controllare l'effetto dei filtri su un'immagine, occorre convertirla in oggetto avanzato.

procedere così: scegli:

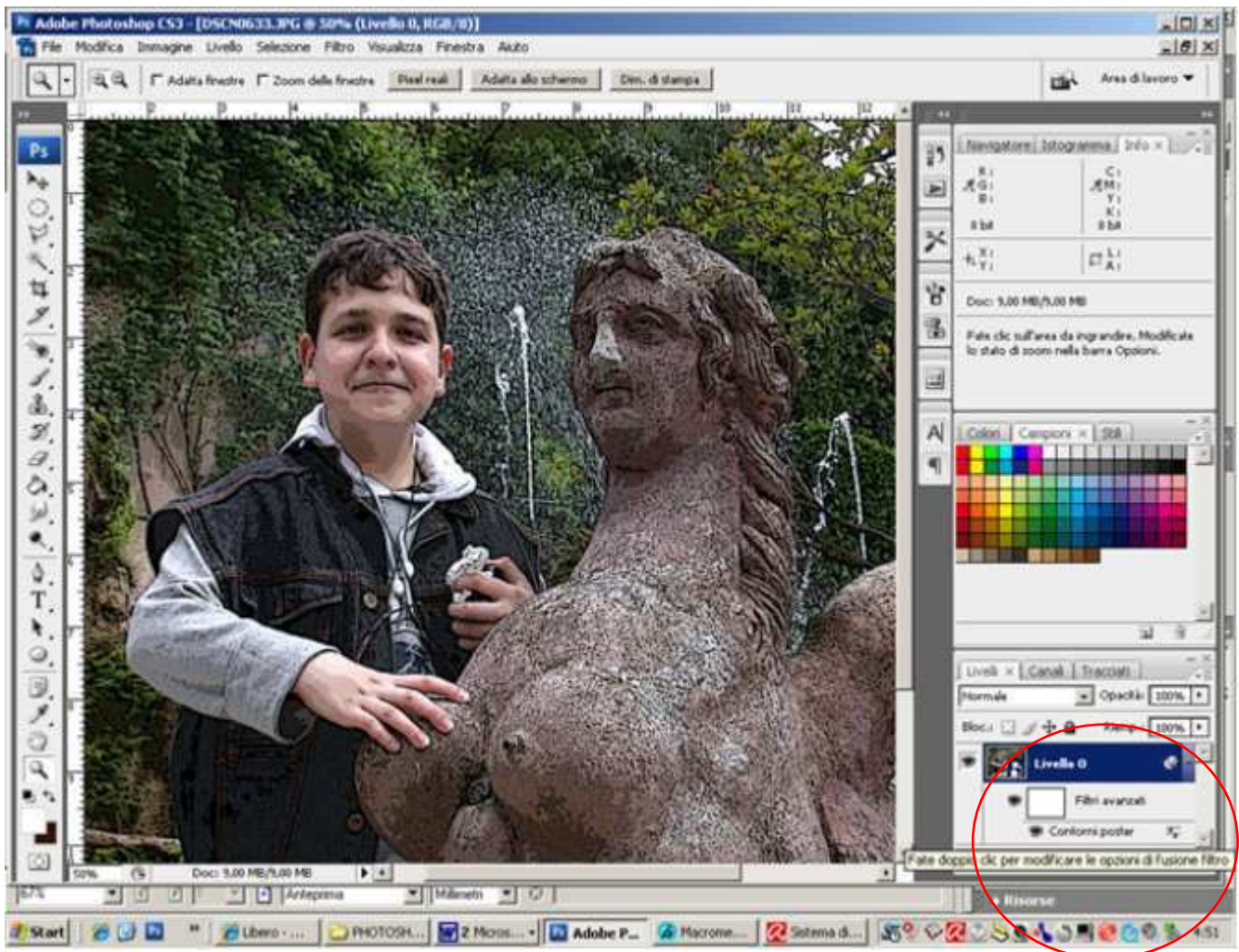


esce :



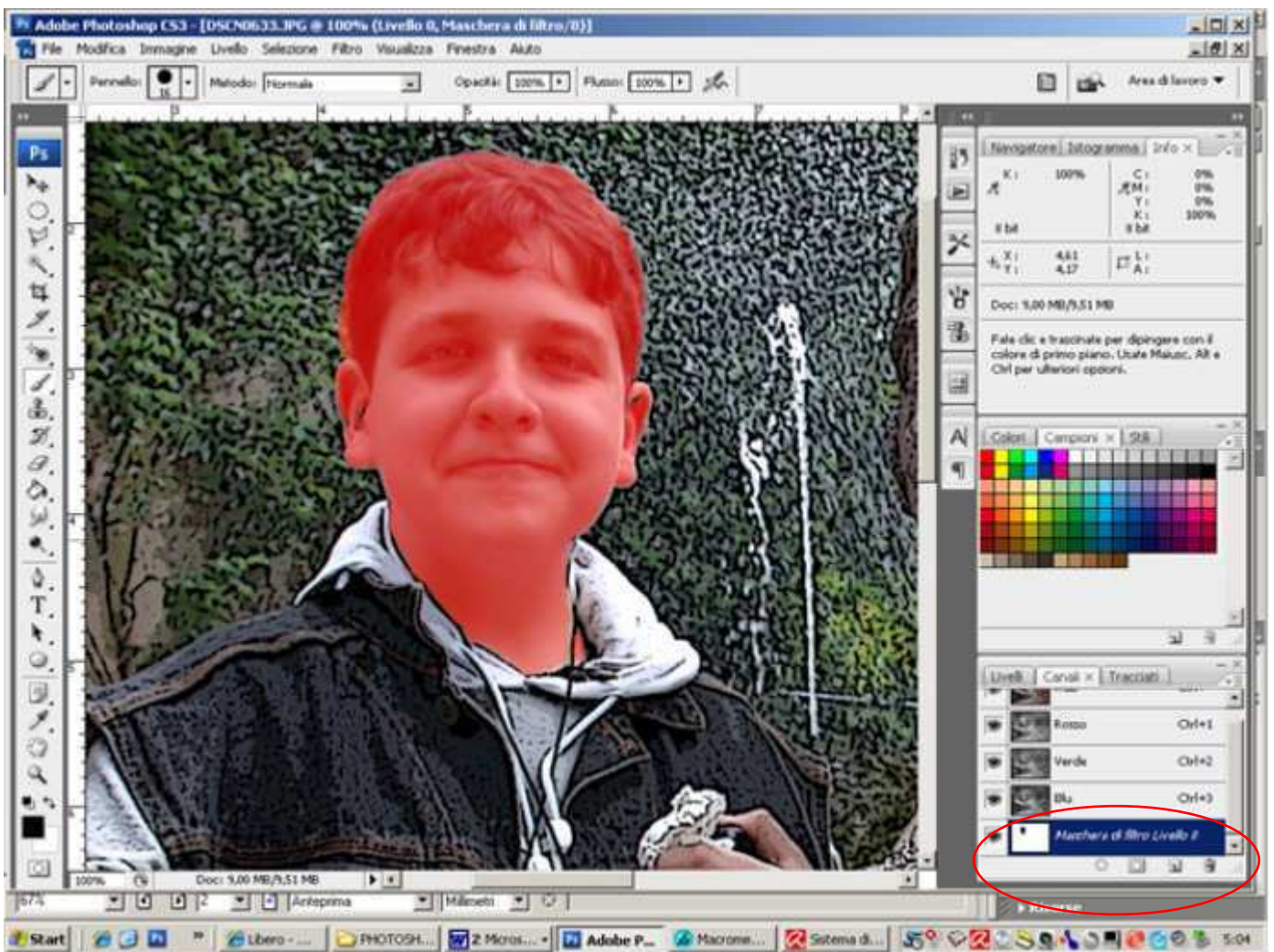
fare ok !

applicare un filtro, ad esempio effetto poster.

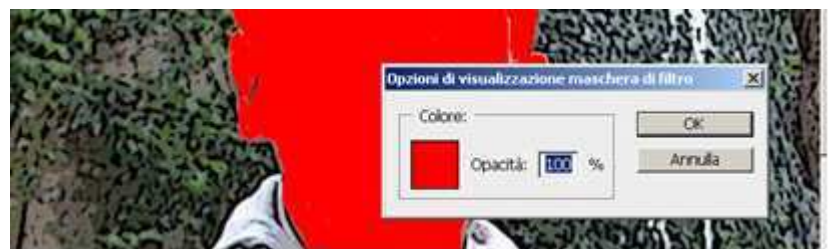
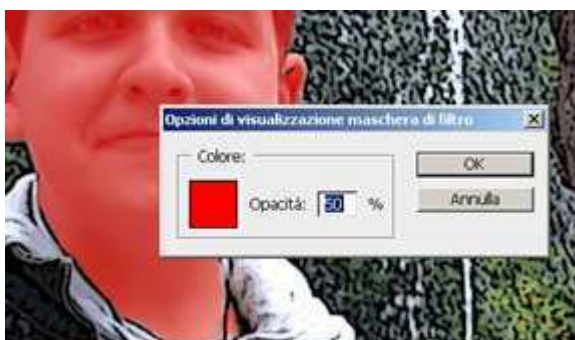


l'effetto potrà essere modificato in ogni istante, perché compare nella palette del livello. inoltre, se si clicca sulla miniatura della maschera del filtro, si può rimuovere l'effetto filtro su parte dell'immagine (mascherando) usando lo strumento pennello (modificare eventualmente l'opacità)

Se non si maschera, controllare che sia attiva la casella del canale alfa corrispondente.



si osserva che, usando il pennello si colora in rosso l'area su cui viene rimosso l'effetto filtro. L'intensita' del rosso dipende dal livello di opacita' del canale

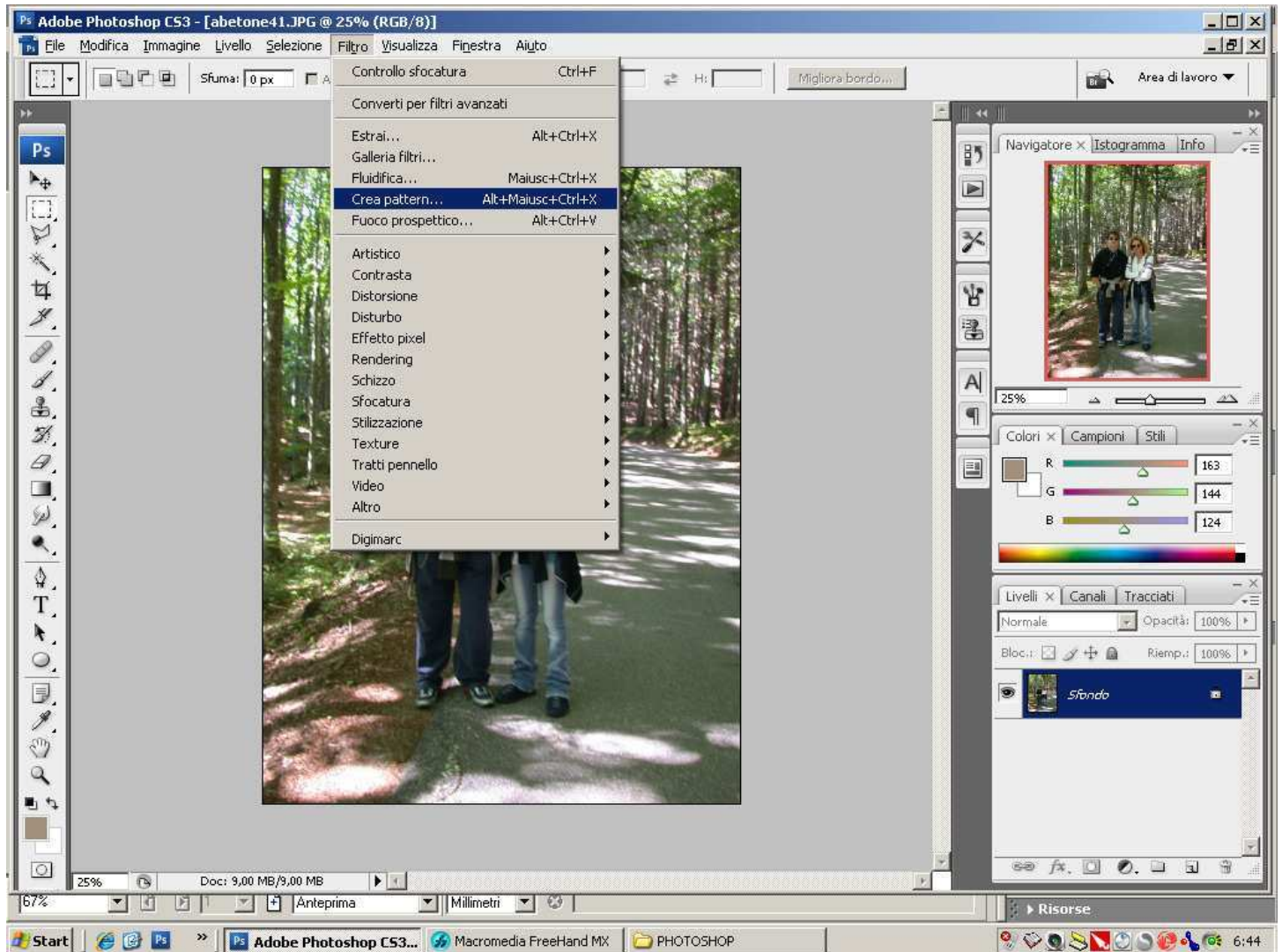


non produce effetti sull'immagine , ma serve unicamente a controllare l'area su cui si agisce.
un'opacita' del canale del 100% non consente di vedere l'immagine sottostante.

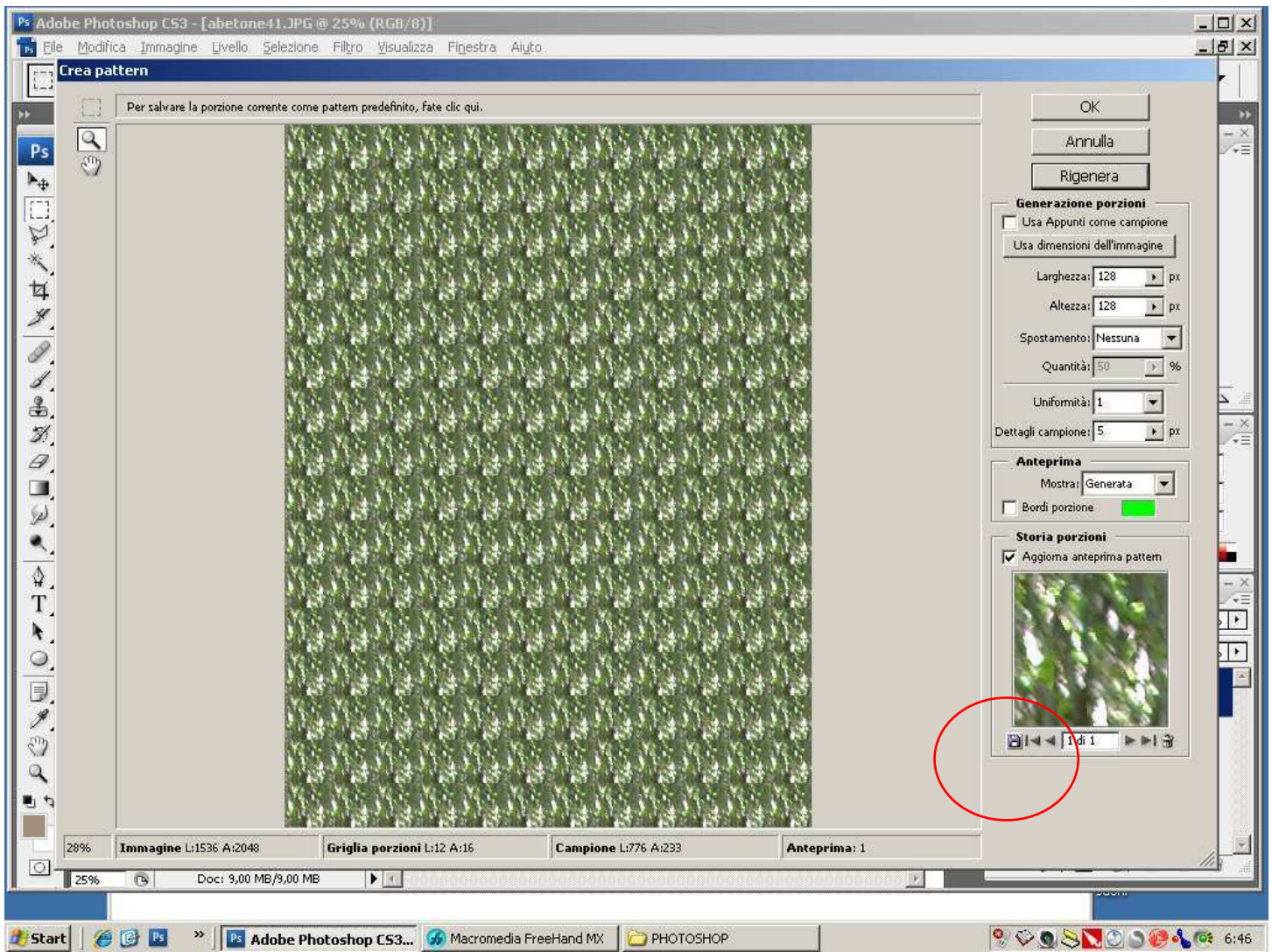
Cio' che invece agisce sull'intensita' dell'effetto (mascherando piu' o meno l'immagine) e' l'opacita' dello strumento pennello.

NB: Per rimuovere la maschera usare lo strumento gomma, che avra' gli effetti inversi dello strumento pennello. Anche la gomma puo' essere usata a vari gradi di opacita'.

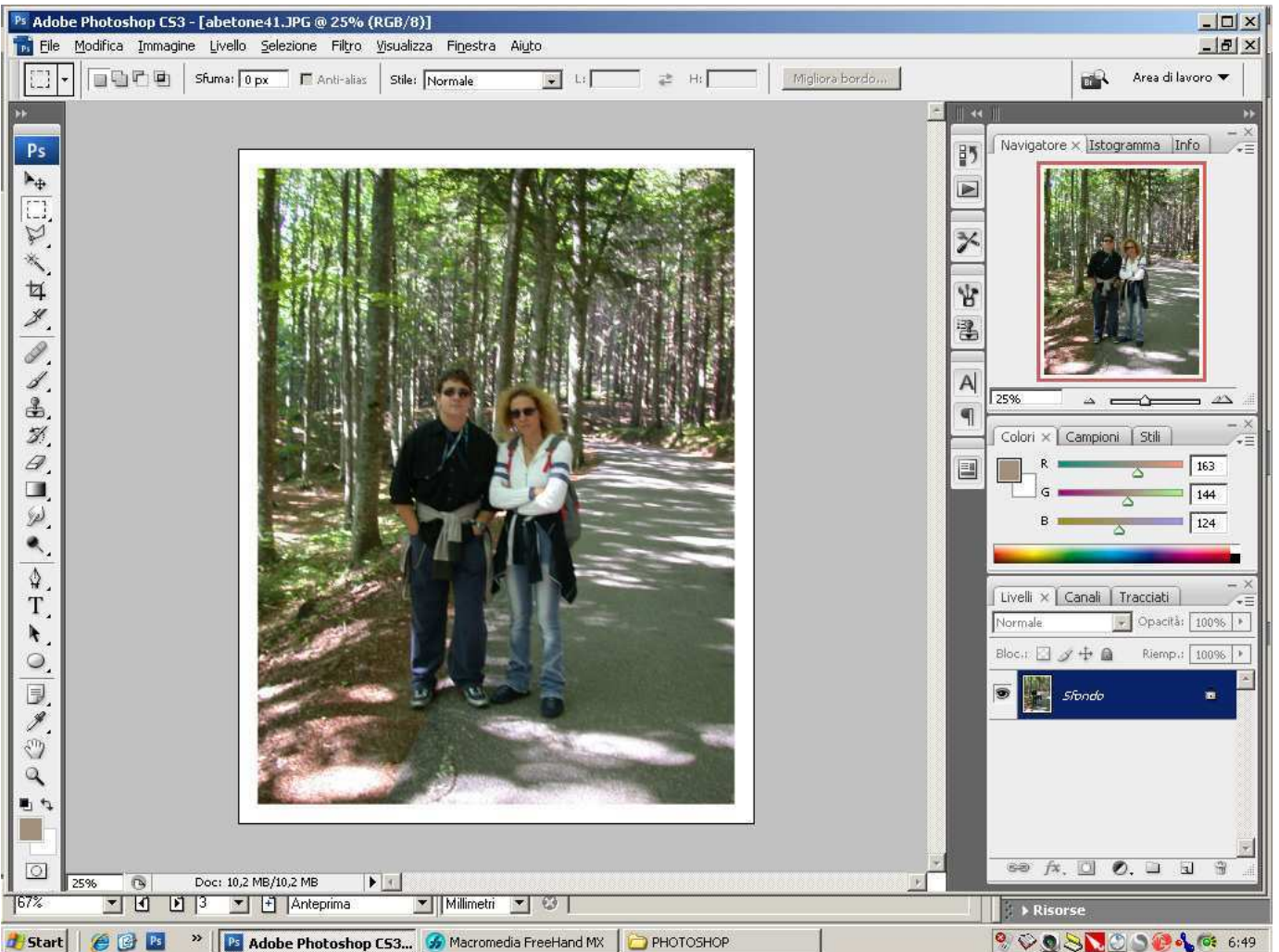
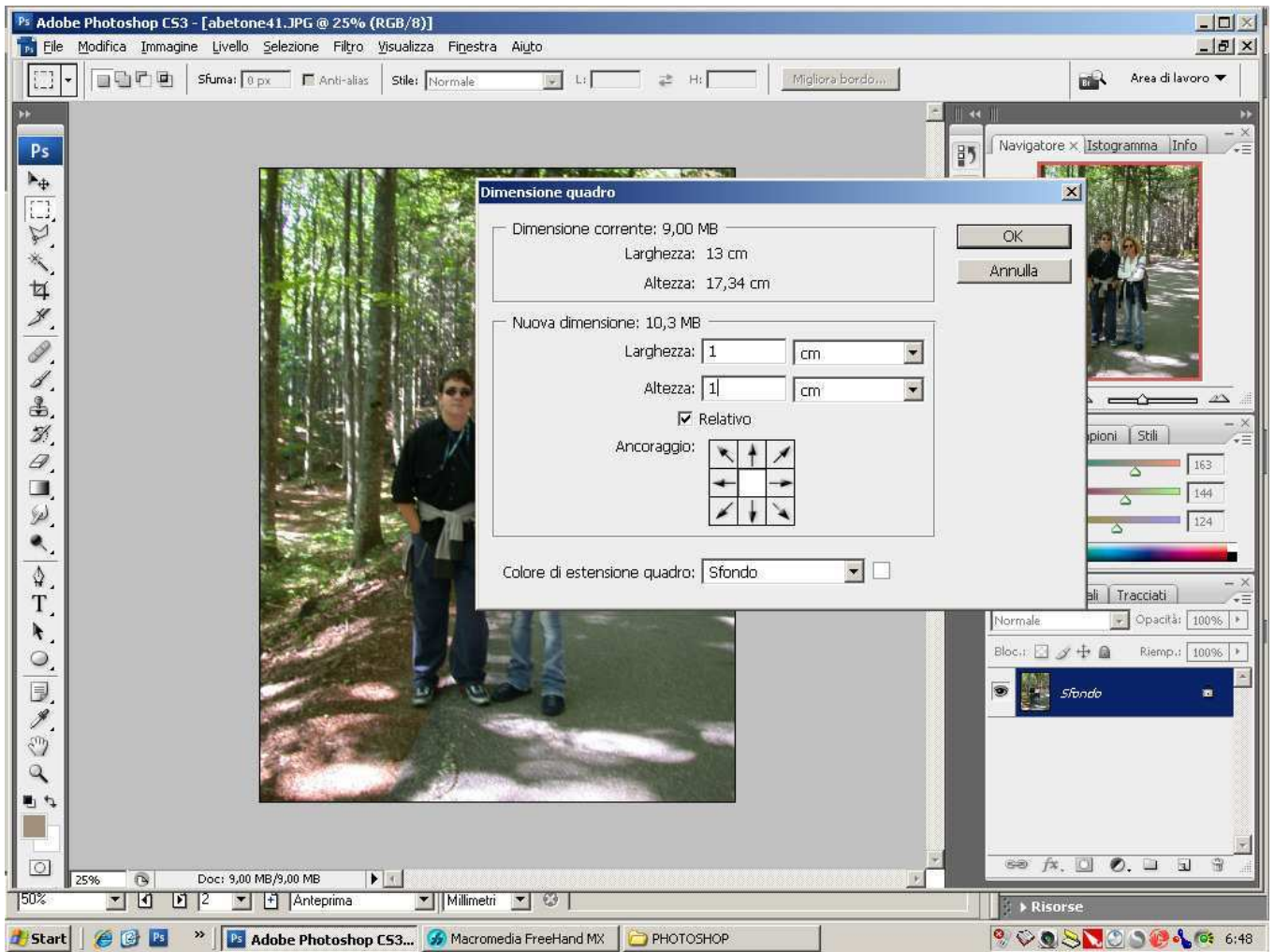
CREARE UNA CORNICE

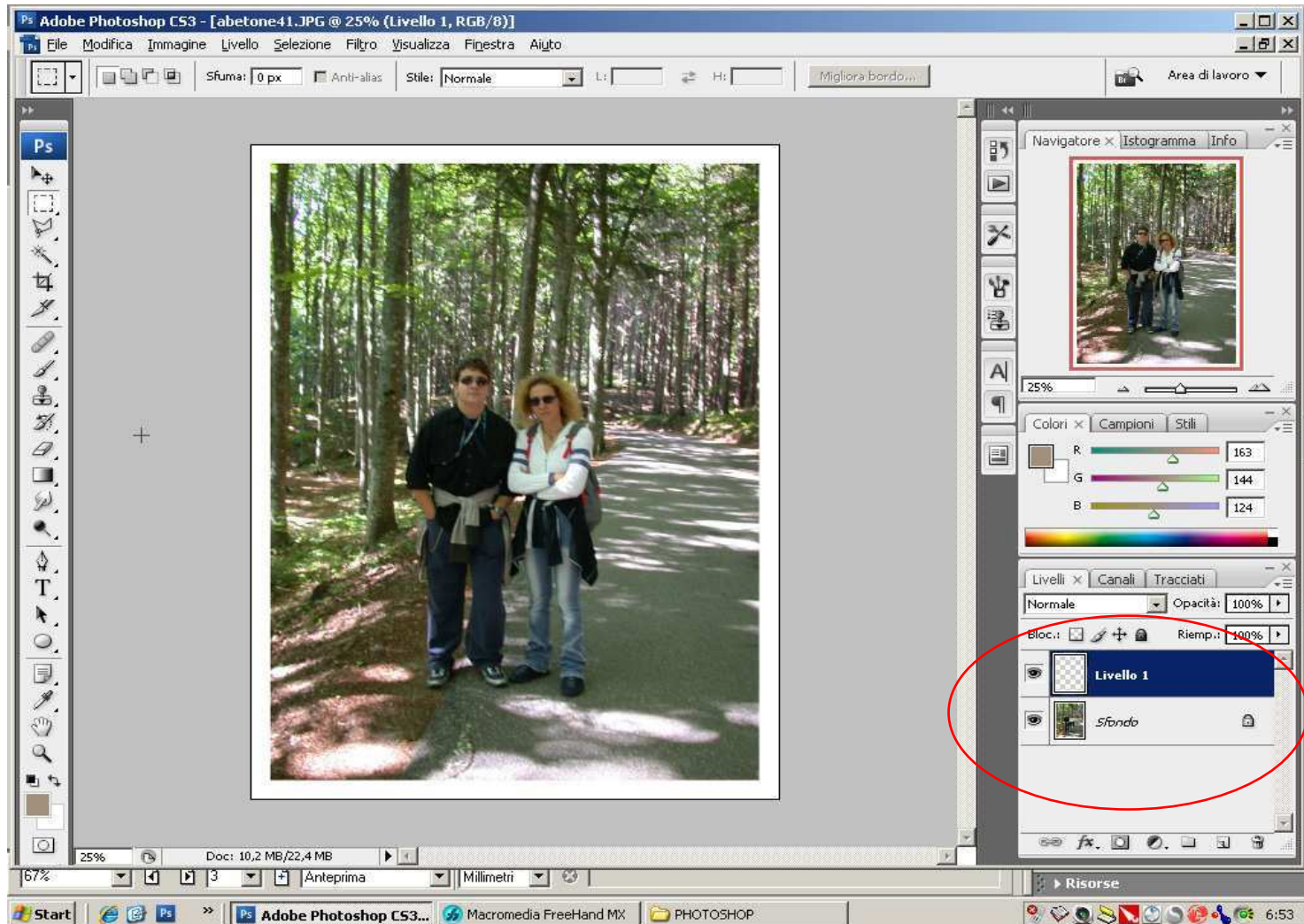


Creare prima di tutto un pattern

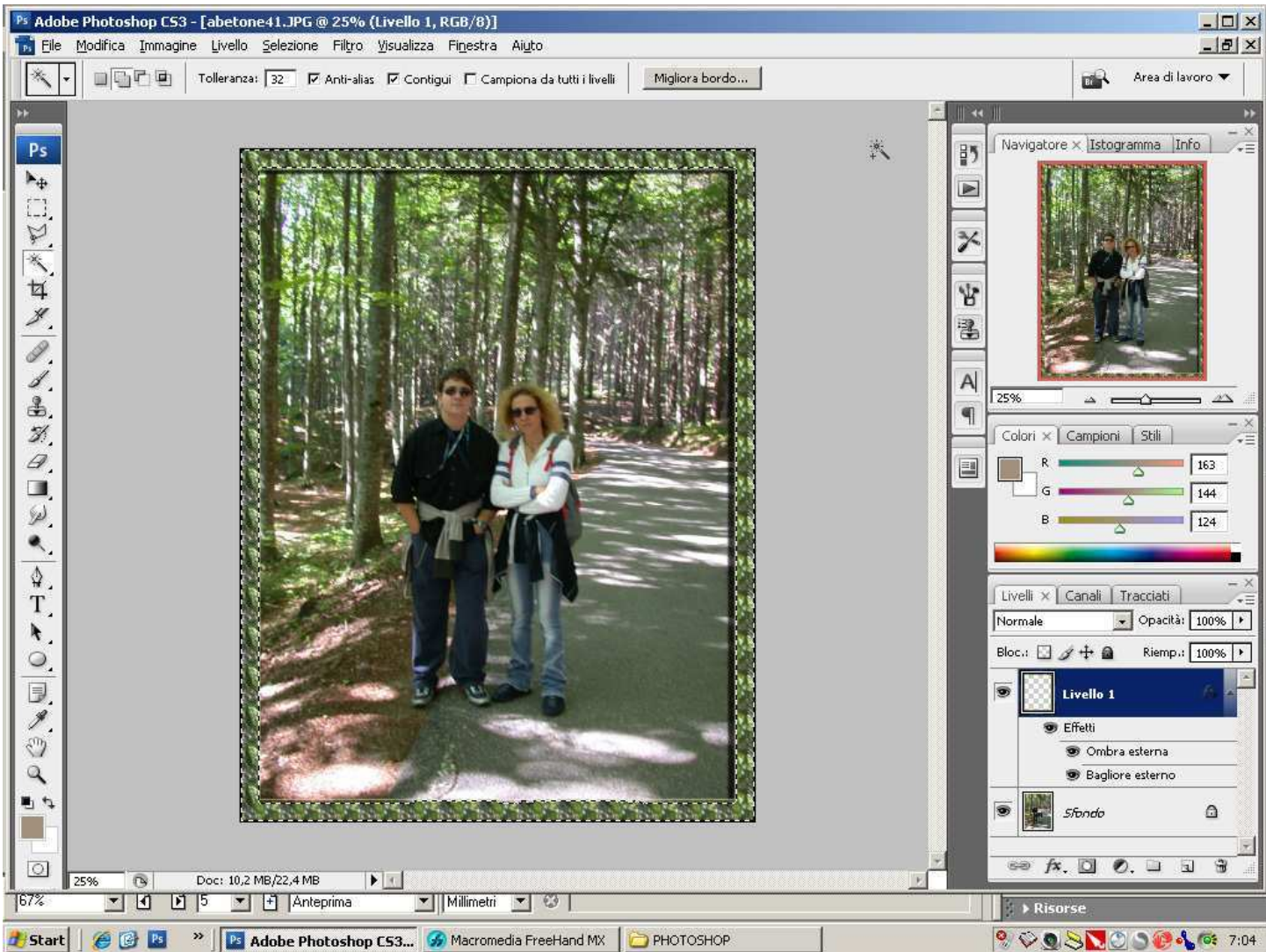
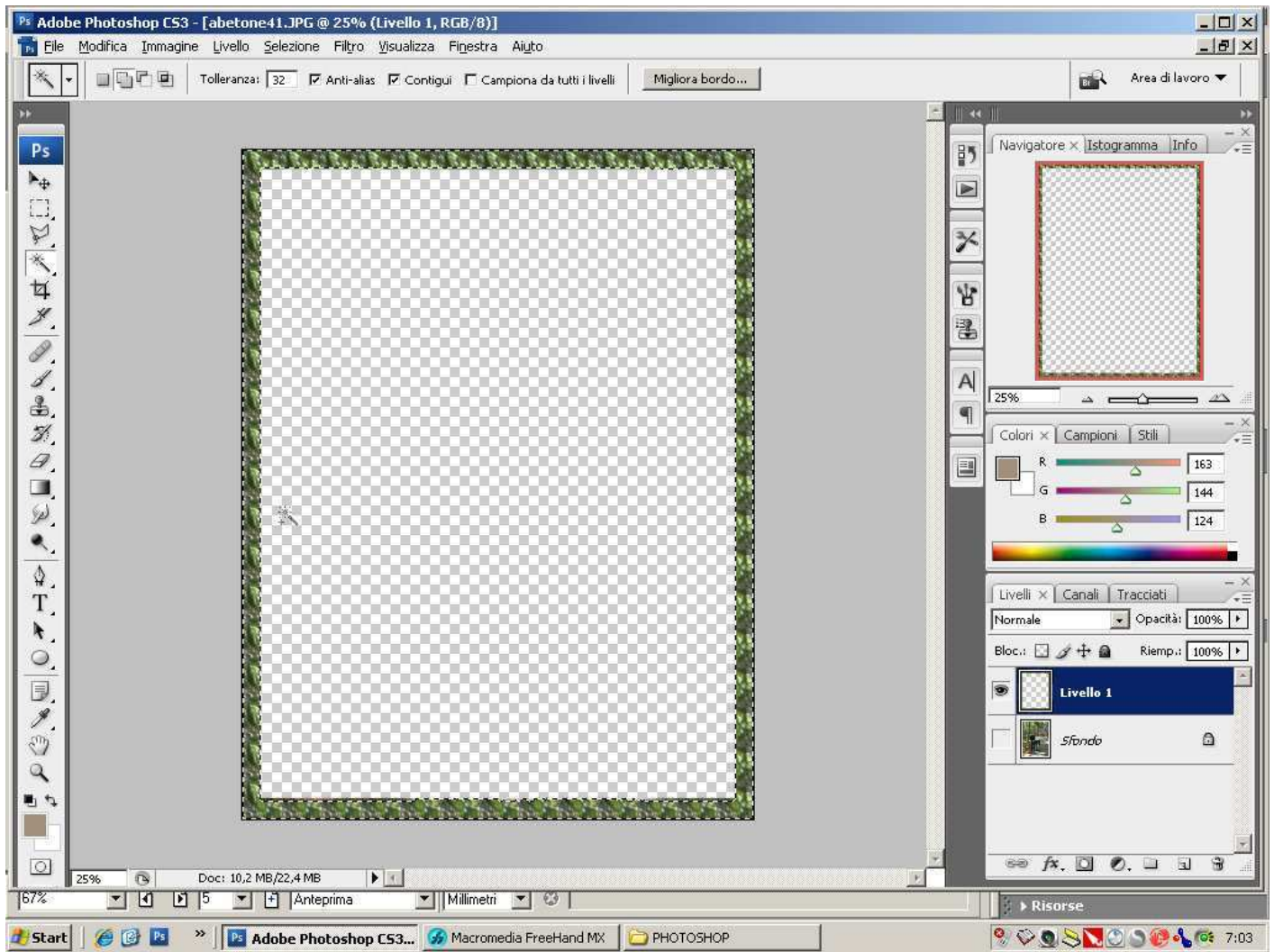


Salvare pattern-scegliere quindi dimensione quadro per bordare l'immagine





Selezionare l'immagine all'interno del bordo
Effettuare l'inversione della selezione.
Poi copiare ed incollare la selezione in modo da avere su
due distinti livelli, il bordo (cornice) e la foto.
Riempire il livello cornice col pattern creato.(prima di deselectionarlo)
Poi nelle opzioni del livello cornice creare le ombre per dare rilievo
alla cornice



Le maschere di livello e le maschere vettoriali

Potete usare le maschere per nascondere parti di un livello e rivelare porzioni dei livelli sottostanti. Potete creare due tipi di maschere:

- **Le maschere di livello sono immagini bitmap** che dipendono dalla risoluzione usata e che **possono essere create e modificate con gli strumenti di pittura o di selezione.**
- **Le maschere vettoriali sono invece indipendenti dalla risoluzione e vengono create con gli strumenti penna o forma.**

Le maschere di livello e vettoriali sono di tipo non distruttivo e quindi possono essere modificate successivamente senza perdere i pixel che nascondono.

Nella palette Livelli, le maschere di livello e vettoriali appaiono come ulteriori miniature a destra della miniatura del livello.

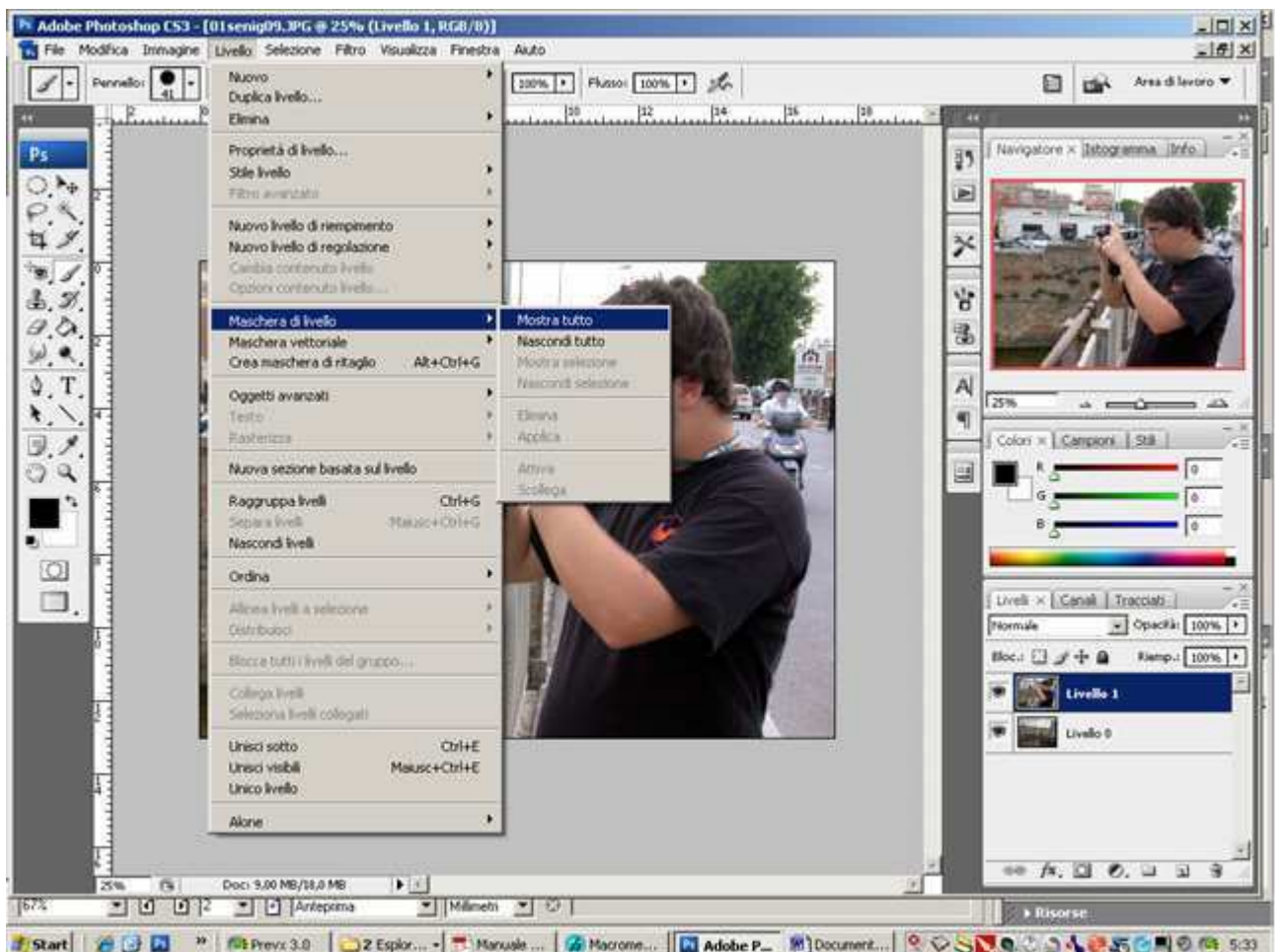
La miniatura della maschera vettoriale rappresenta un tracciato che ritaglia il contenuto del livello.

LA MASCHERA DI LIVELLO

Per la maschera di livello, la miniatura rappresenta il canale in scala di grigio creato quando aggiungete la maschera di livello.



In questo caso ho due immagini su due livelli distinti





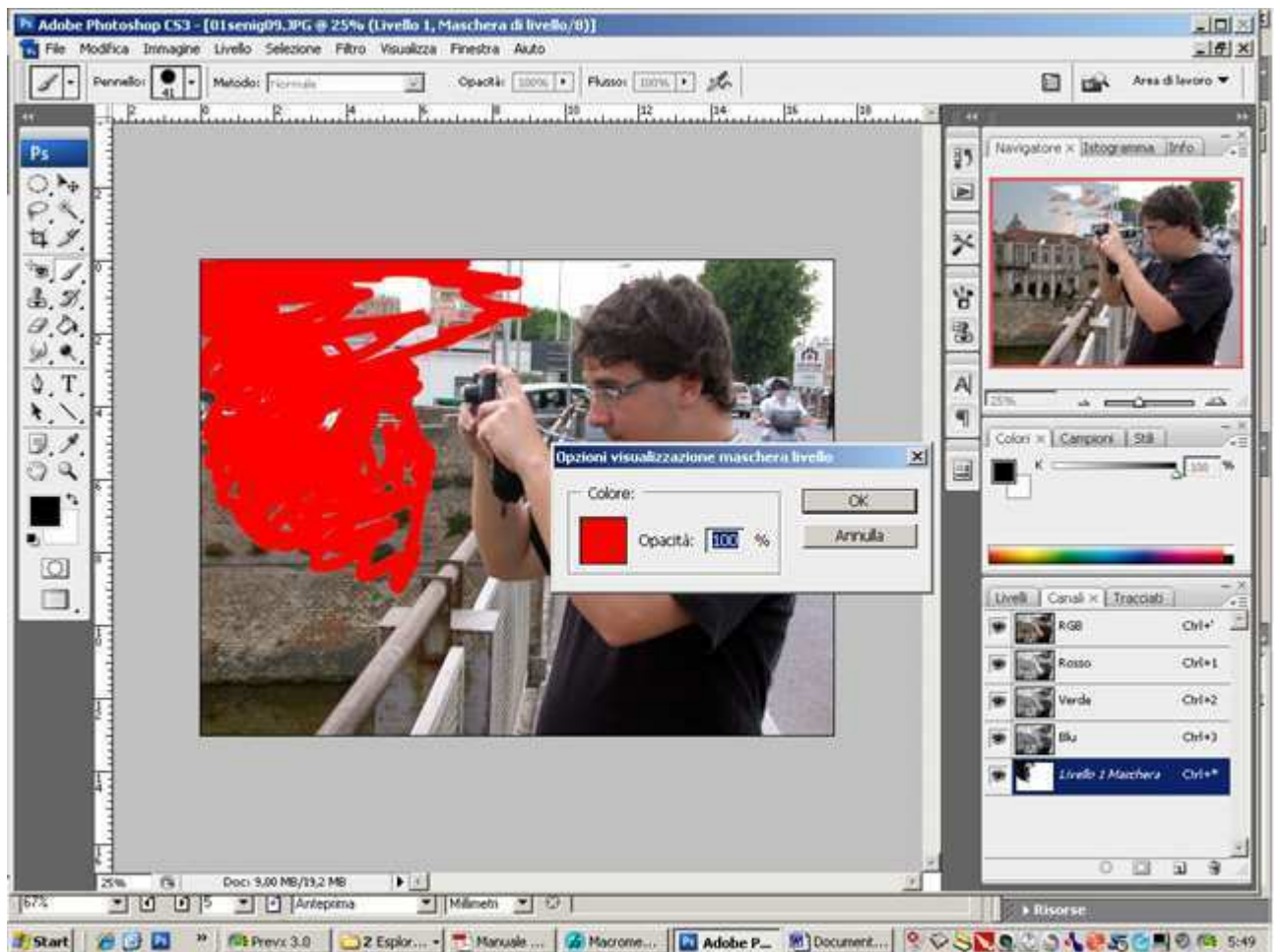
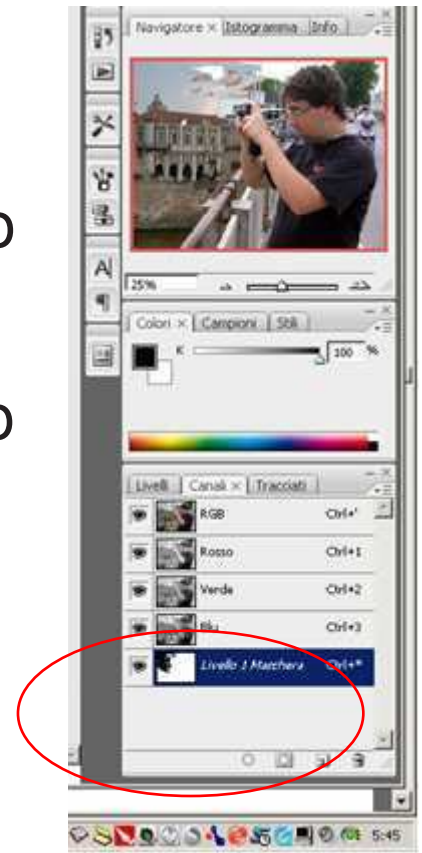
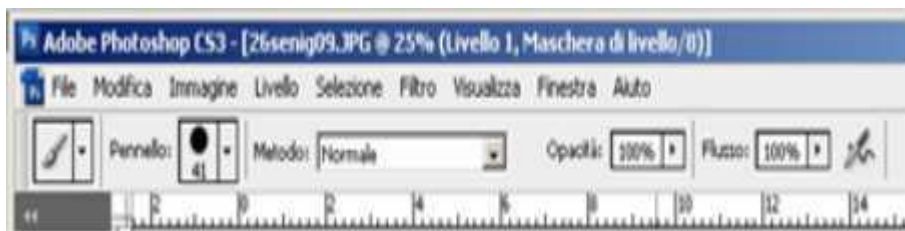
selezionare la maschera di livello e con gli strumenti disegno agire sull'immagine del livello per far comparire l'immagine sottostante



nella paletta canali, la maschera di livello e' un canale alfa di cui si puo' modificare l'opacita':

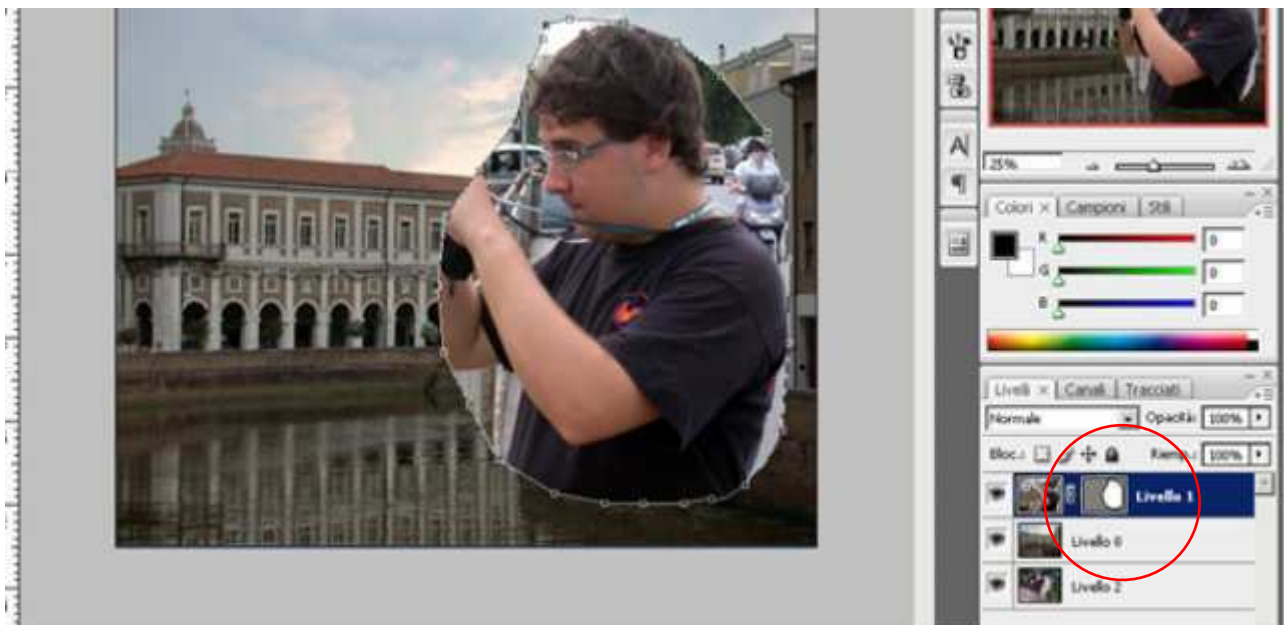
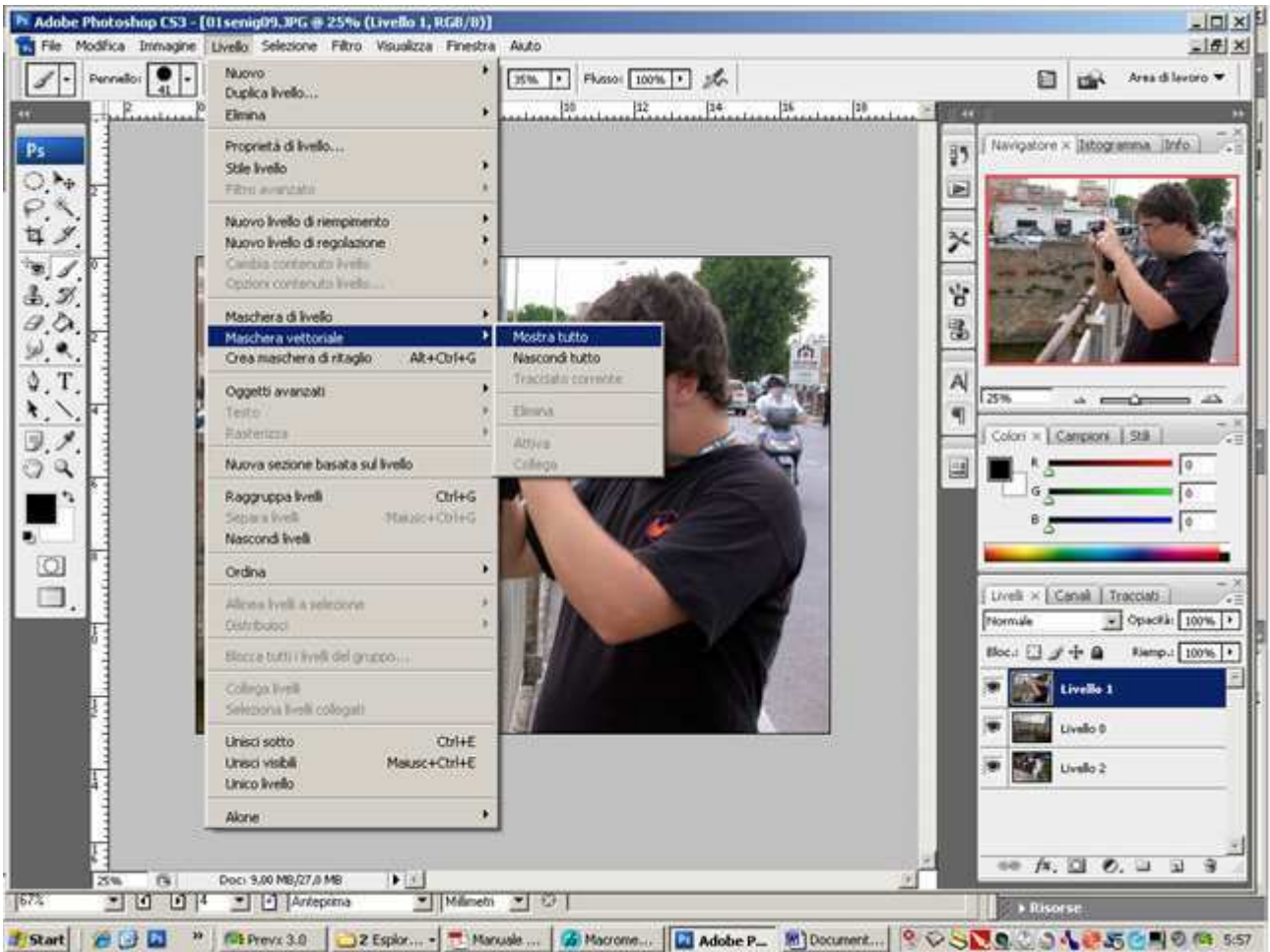
Essa puo' essere regolata attraverso le opzioni dello strumento pennello. Il risultato finale dipendera' dal tipo di trasparenza che si sara' impostato

Ecco ad esempio il caso di opacita' al 100%

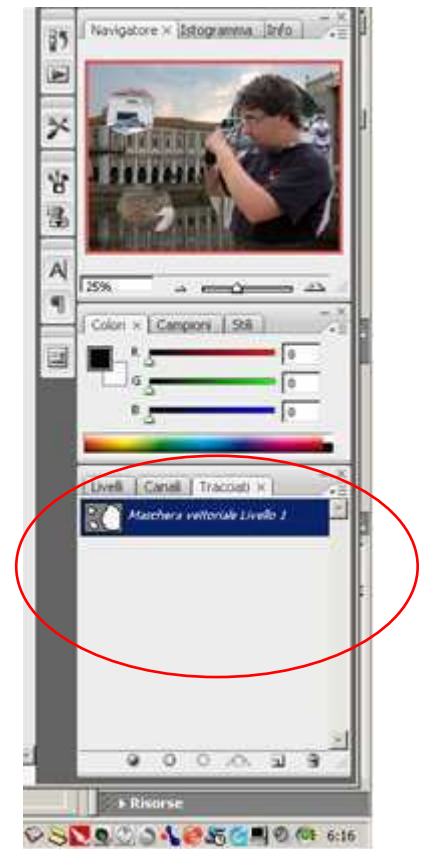


LA MASCHERA VETTORIALE

La miniatura della maschera vettoriale rappresenta un tracciato che ritaglia il contenuto del livello.

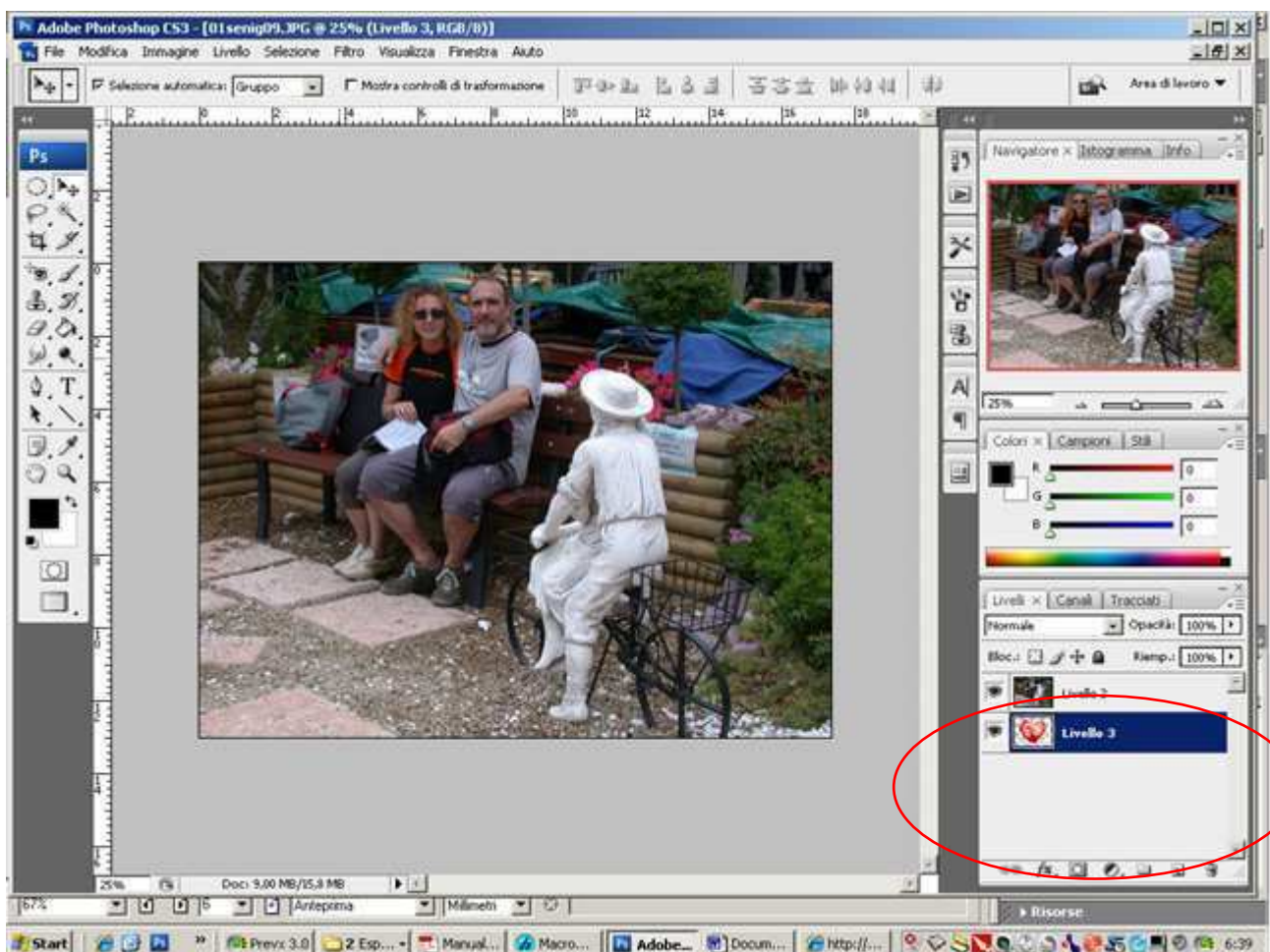


NELLA PALETTA TRACCIATI
LA MASCHERA VETTORIALE
VIENE MEMORIZZATA COME
TRACCIATO.

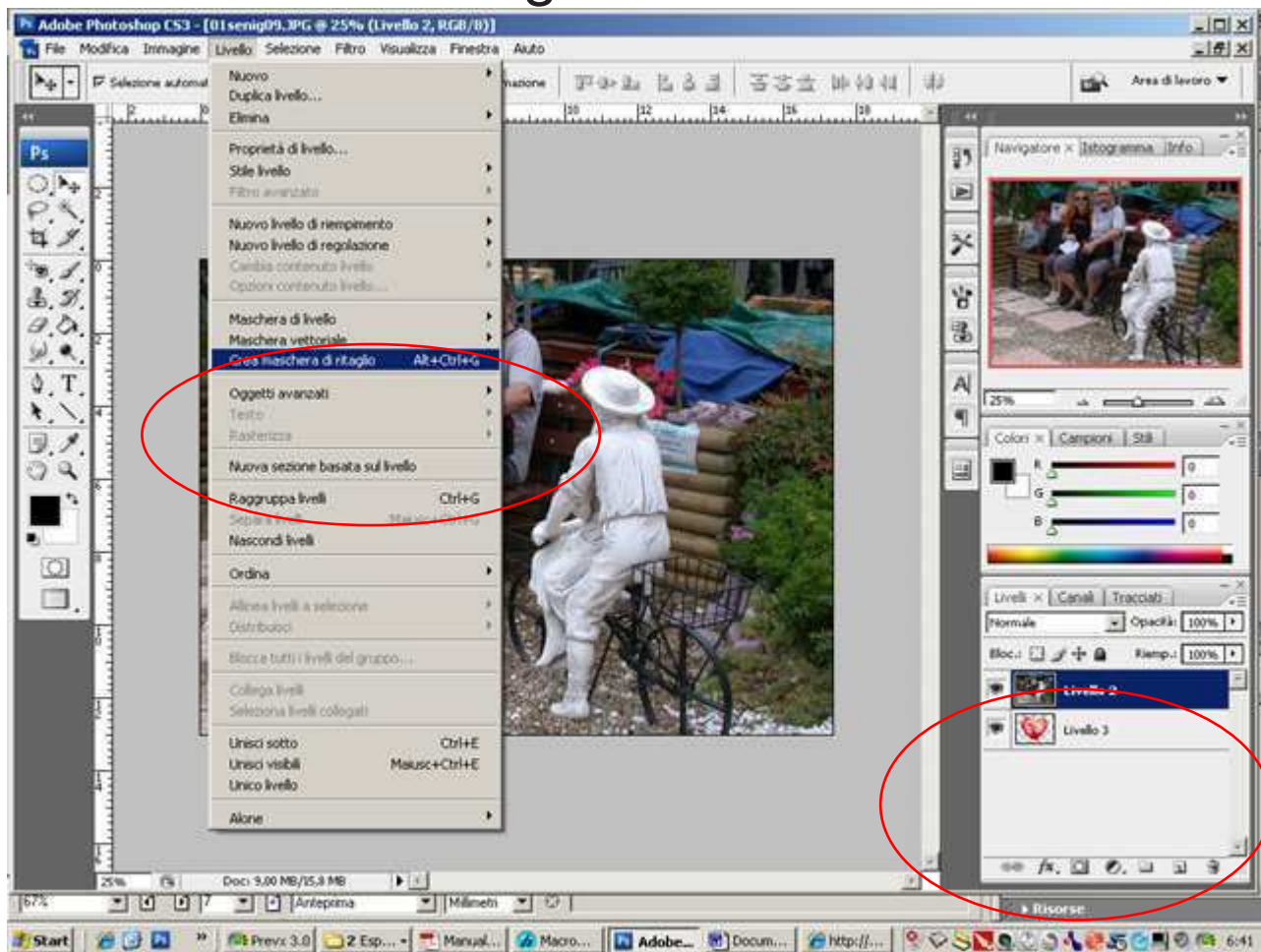


LA MASCHERA DI RITAGLIO

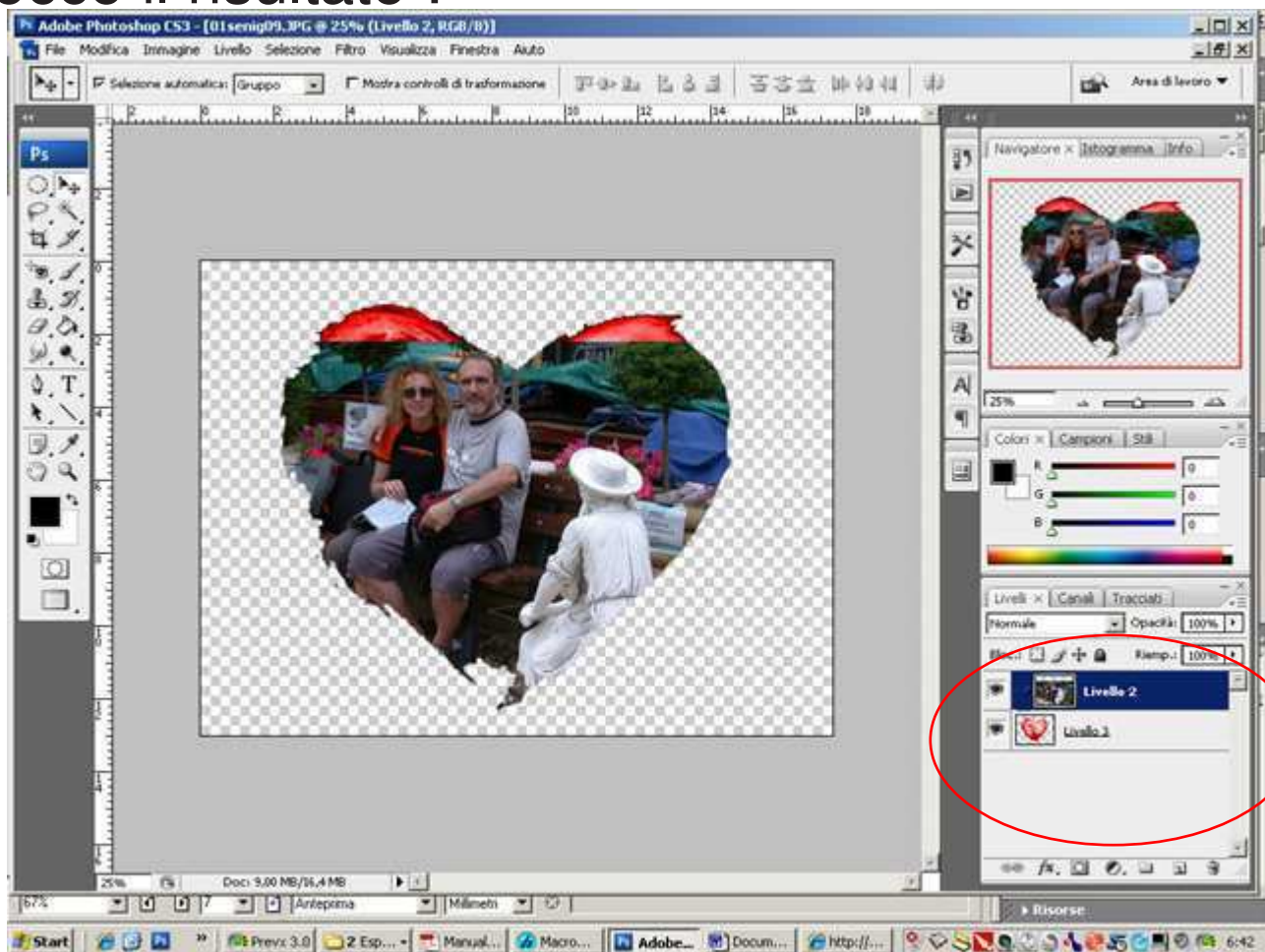
Immaginiamo di avere due livelli, di cui uno rapresen-
tato da un cuore su sfondo trasparente- questo livello
viene messo in secondo piano



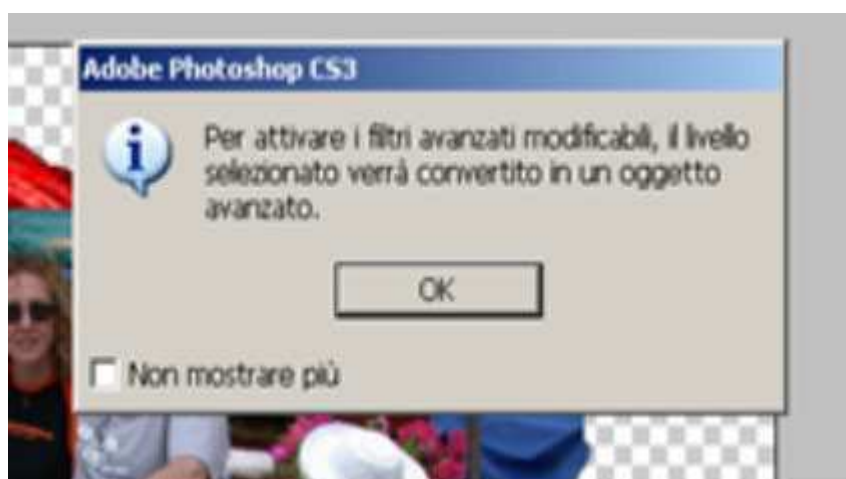
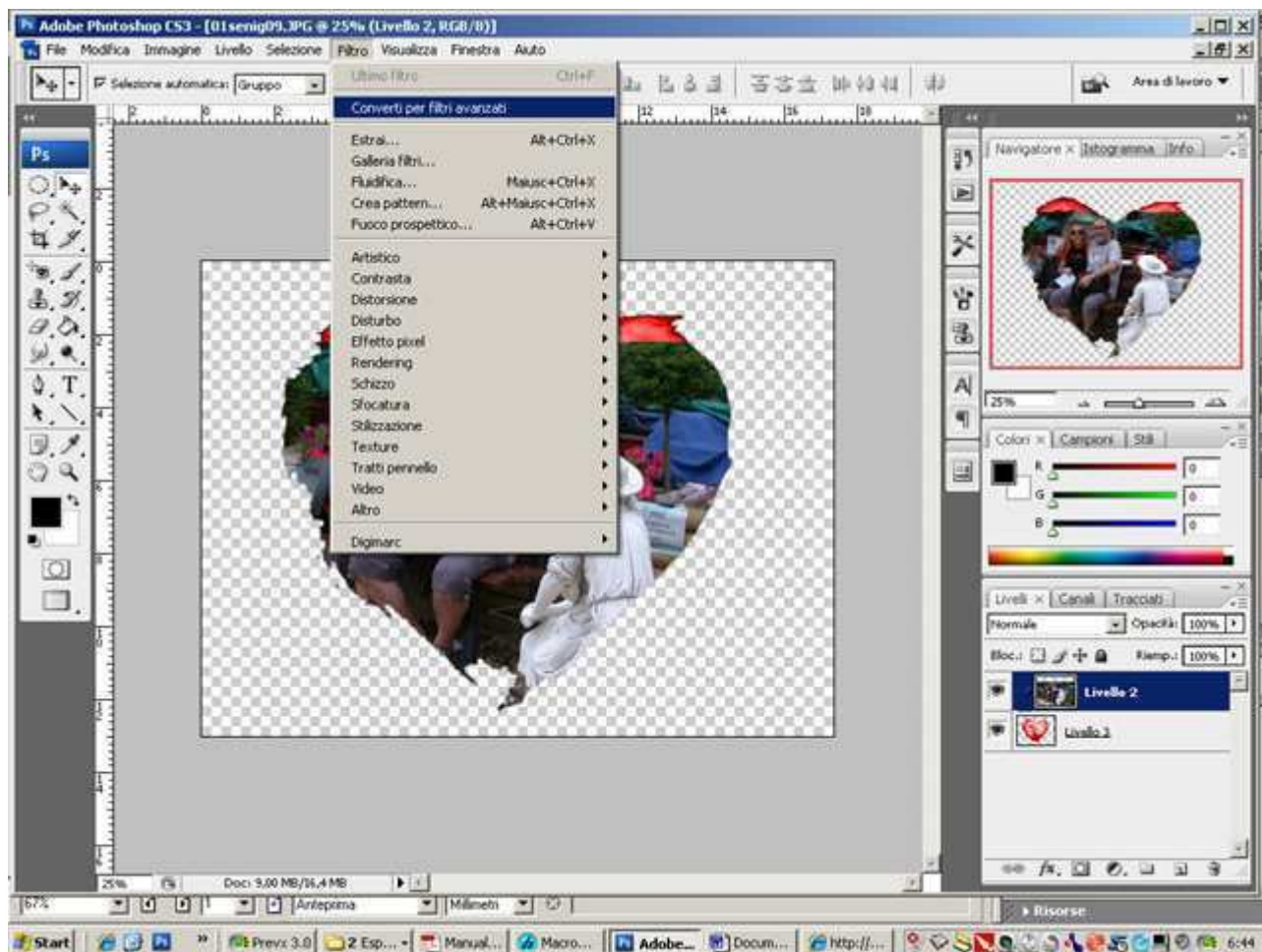
selezioniamo il livello di primo piano e clicchiamo su crea maschera di ritaglio.

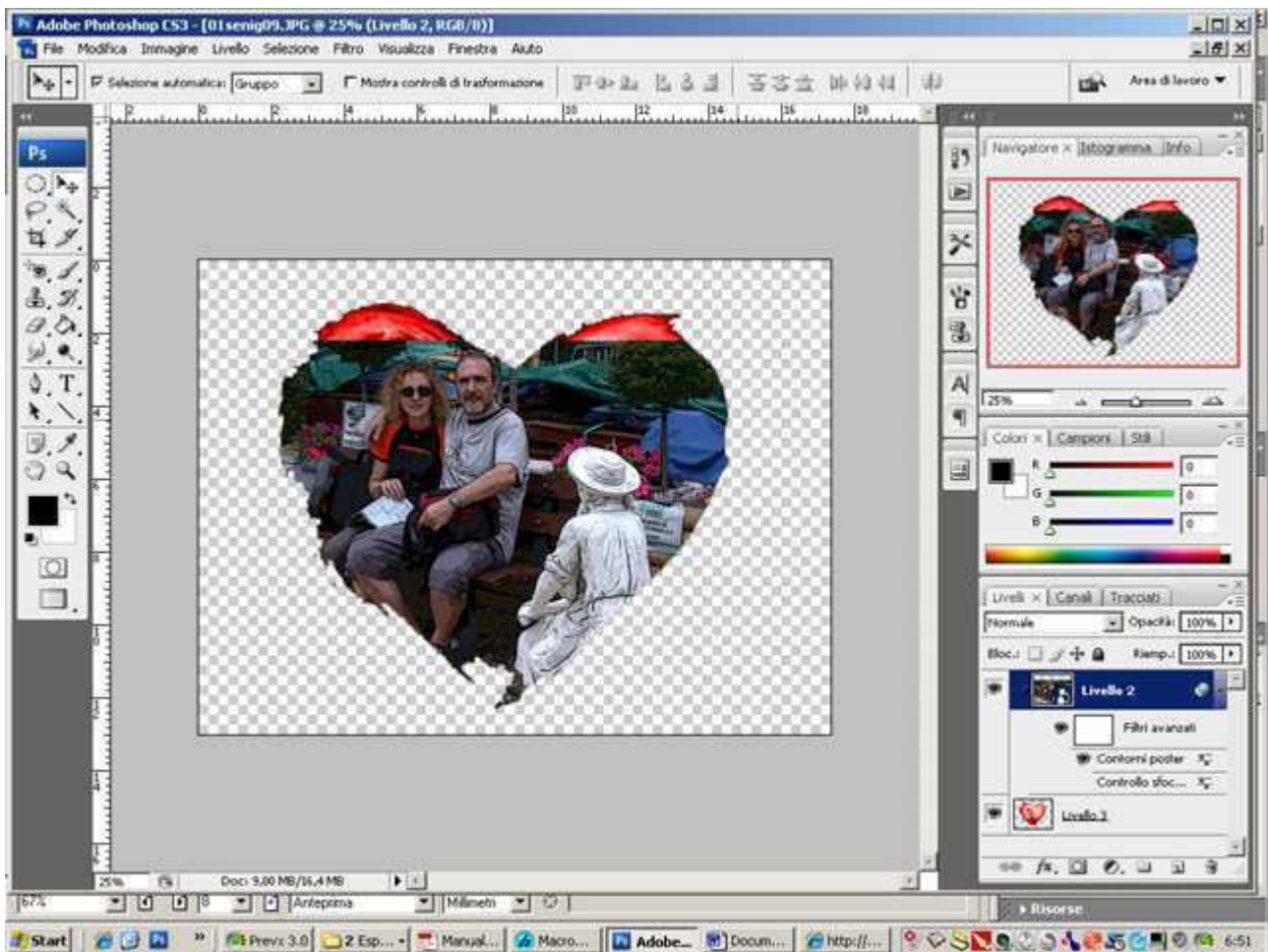


ecco il risultato :

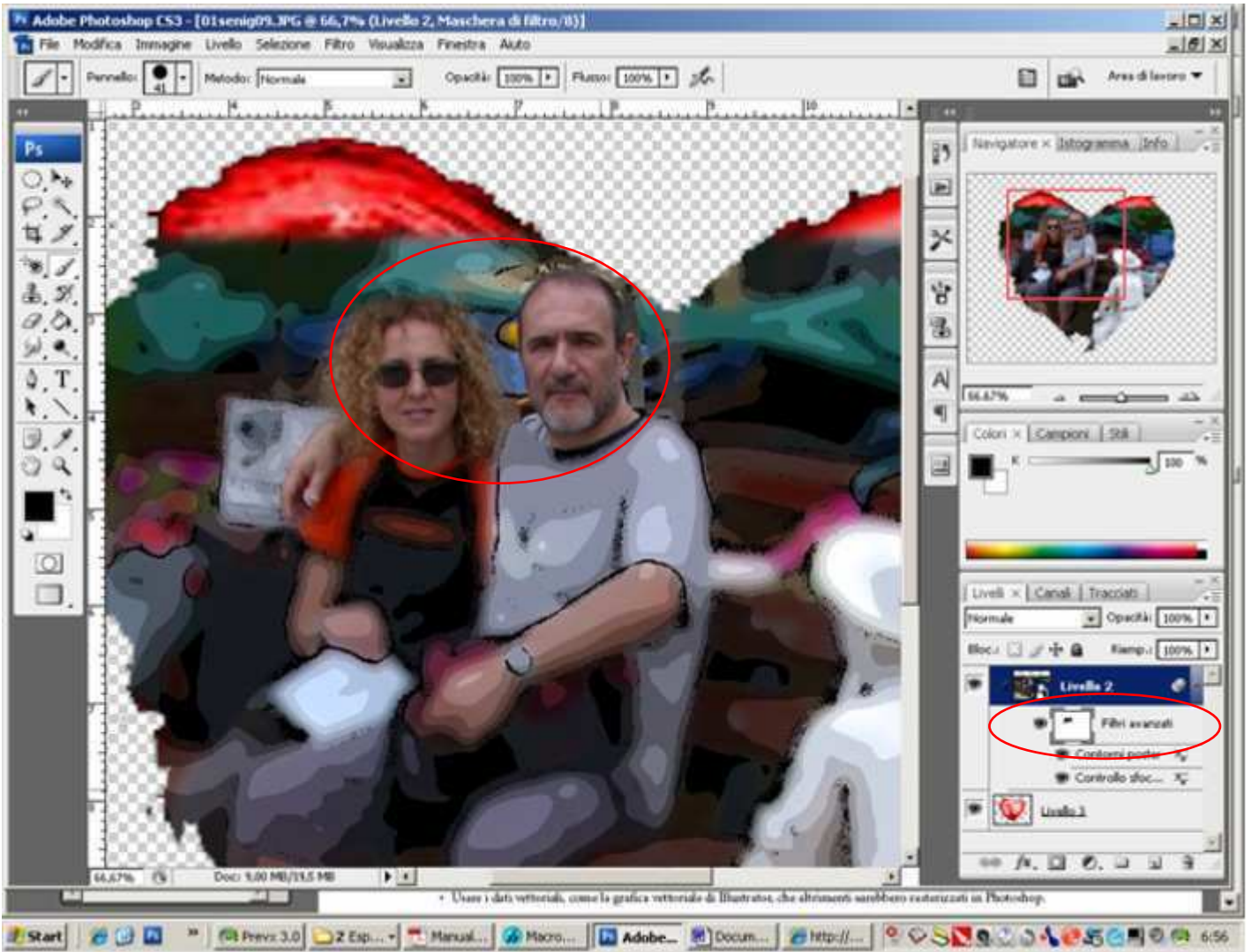


Applicando i filtri avanzati (che ci consentono di modificare gli effetti), si puo' avere un risultato di questo tipo :





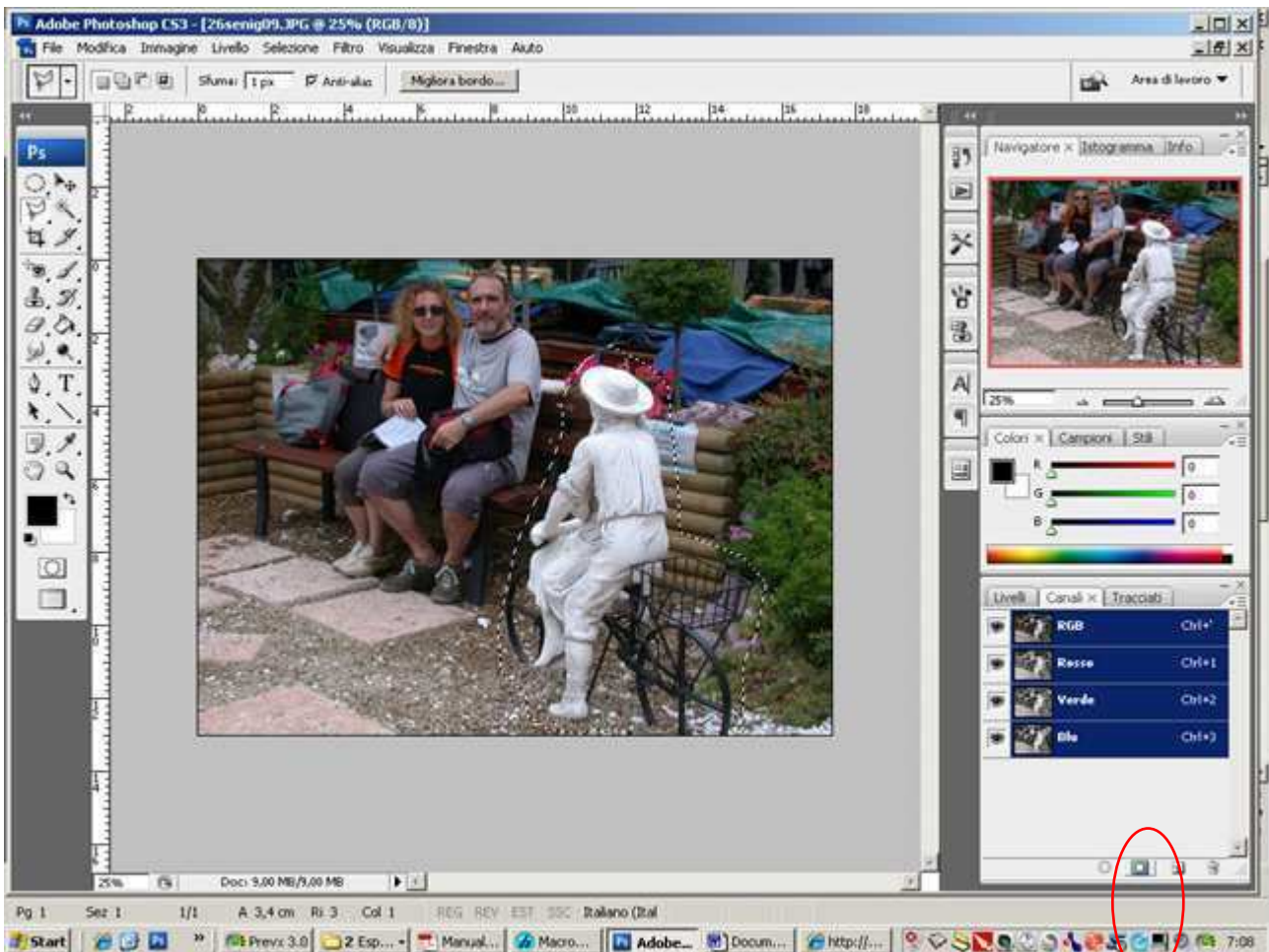
I filtri avanzati possono essere modificati, come si e' detto, grazie alla conversione in oggetto avanzato. Inoltre, e' possibile, usando il pennello, e cliccando sul "riquadro bianco" nella paletta del livello, rimuovere totalmente l'effetto del filtro, solo laddove viene passato il pennello. vedi figura successiva :



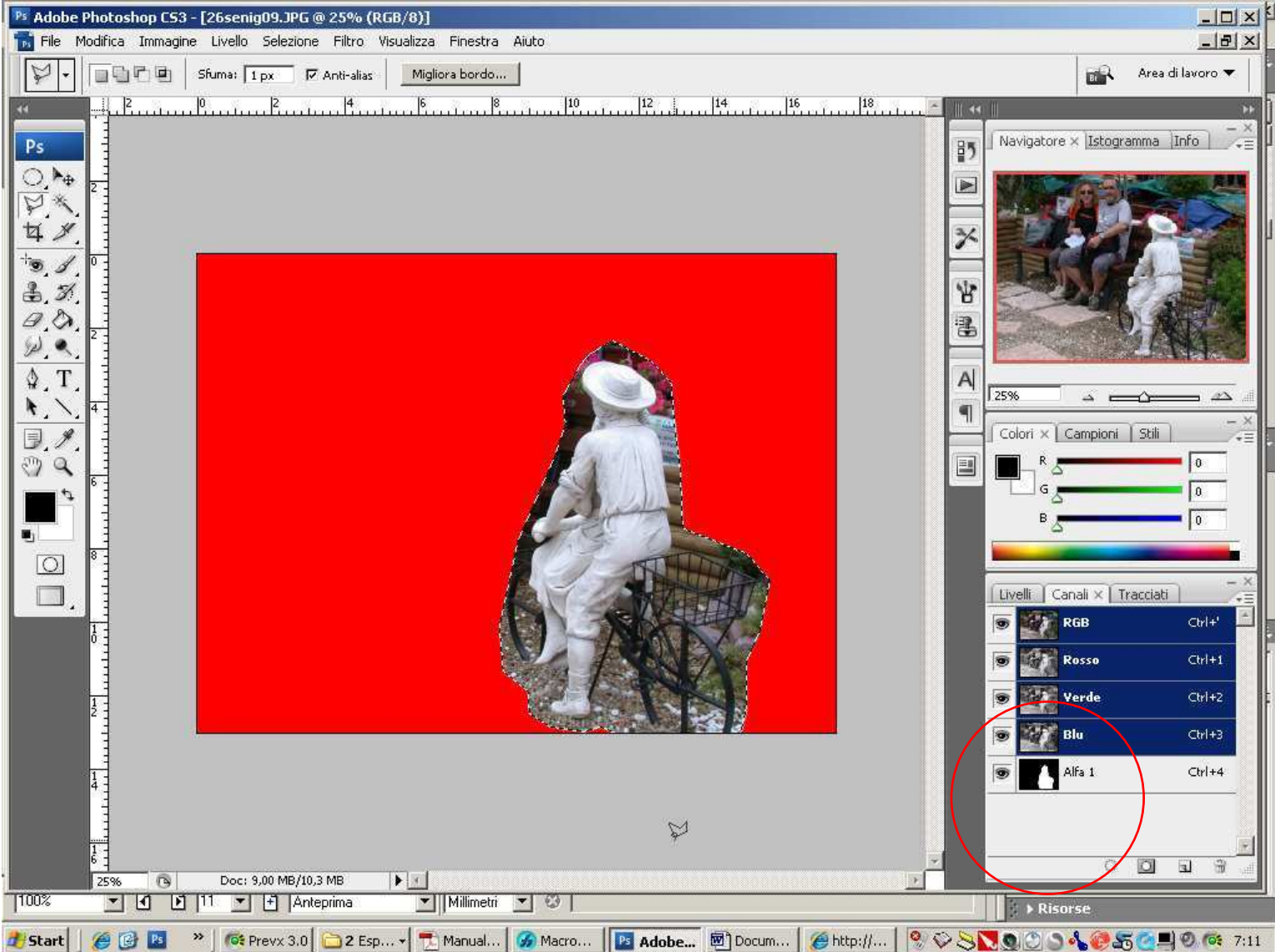
CREARE UNA MASCHERA

Vedi file trasparenze : realizzazione di una maschera veloce,

Dopo aver creato una selezione, da questa si puo' creare una maschera, che non e' altro che un nuovo canale alfa

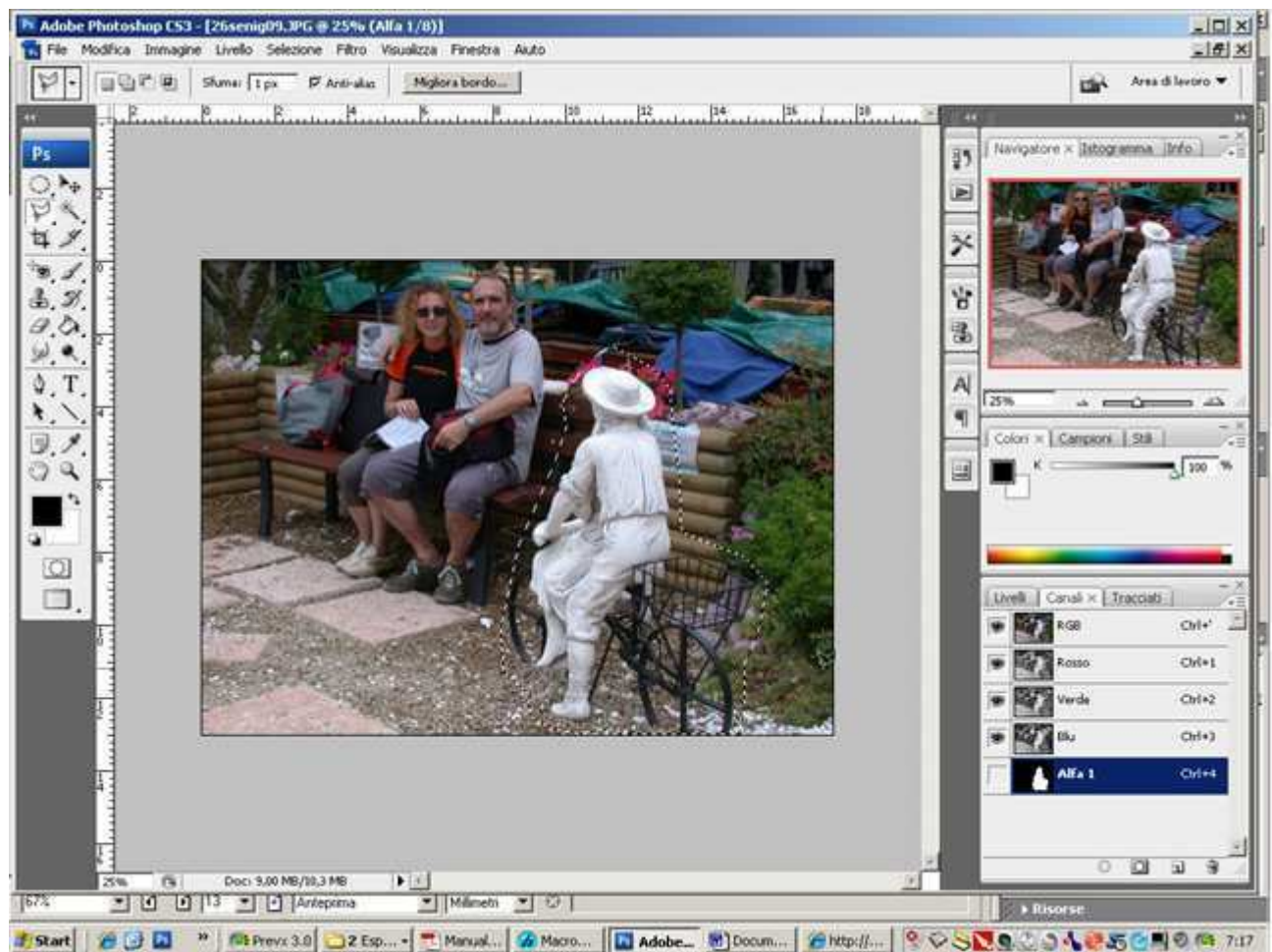
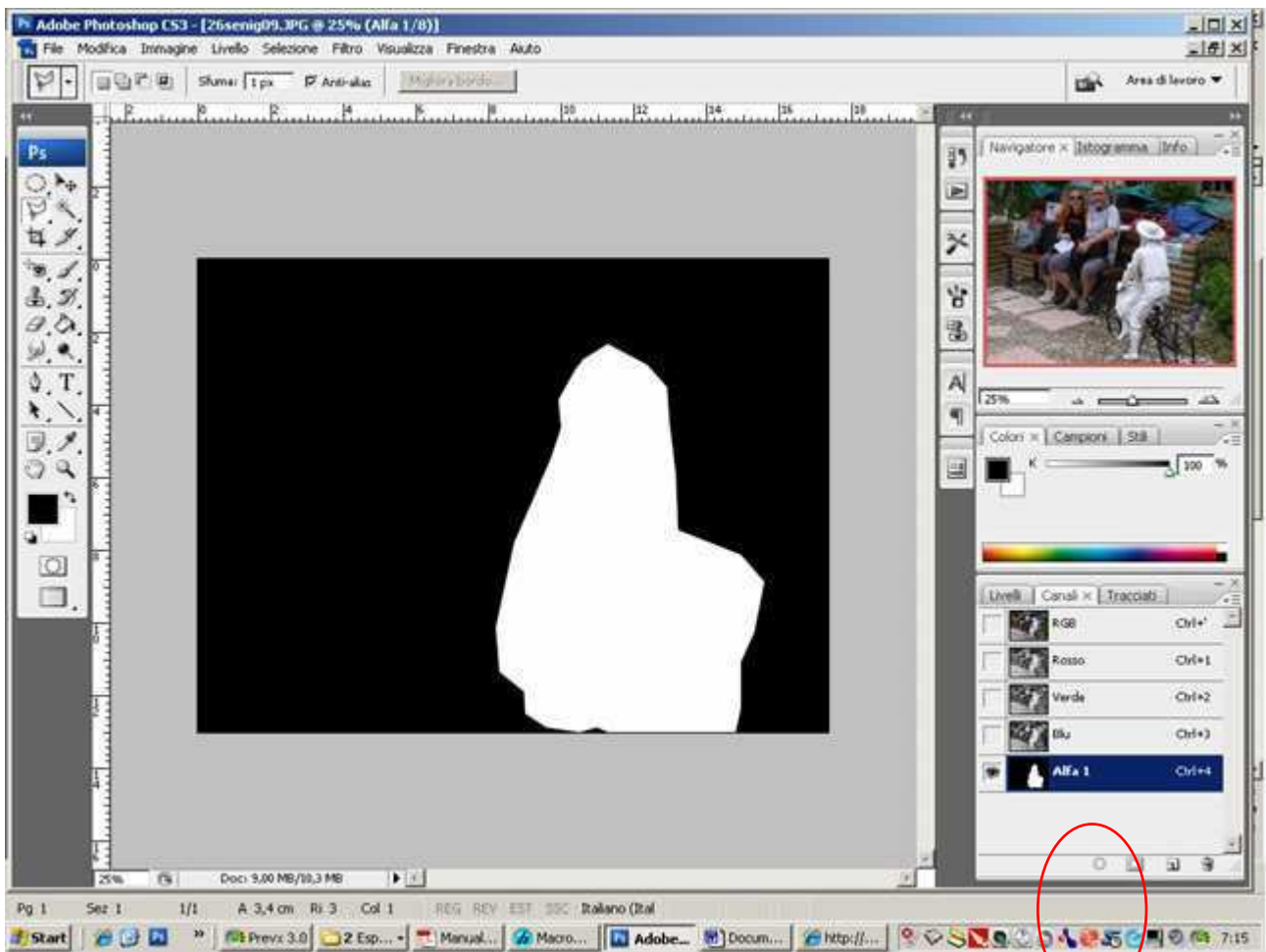


salva selezione come canale



Ne possiamo dedurre che una selezione puo' essere salvata ed essere conservata in un canale alfa e utilizzata come maschera. Piu' selezioni possono essere conservate.(ciascuna nel suo canale alfa)

All'inverso, data una maschera (ossia un canale alfa, si puo' creare da esso una selezione. vedi esempio successivo:



Ritoccare il viso-cambiare colore ai capelli e agli occhi



la foto di destra e' stata ritoccata negli occhi e nei capelli. Ecco come :

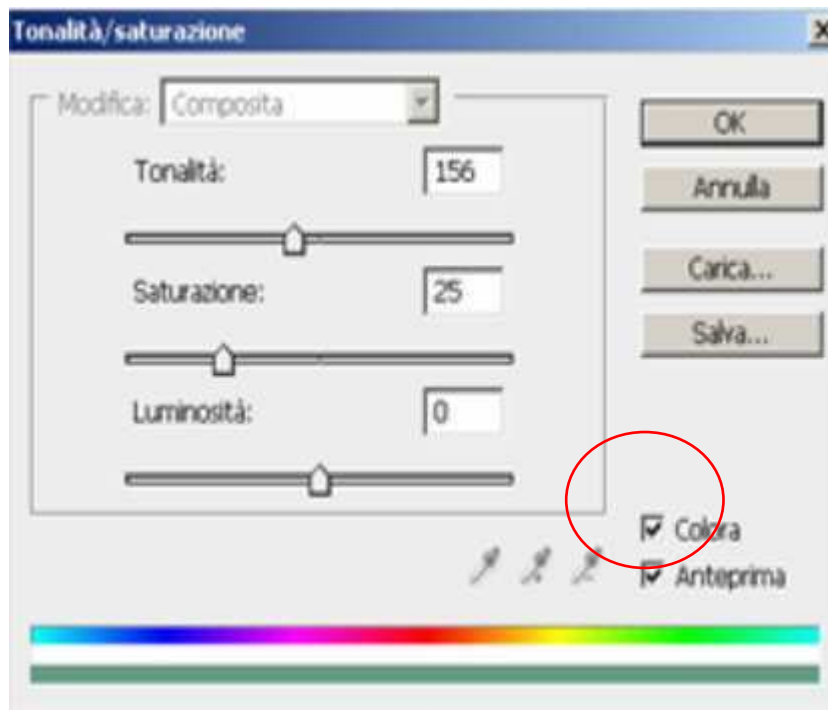
A)occhi verdi :

1)Usando maschera veloce ho colorato gli occhi usando il pennello.

2)cliccando su maschera veloce ottengo la selezione

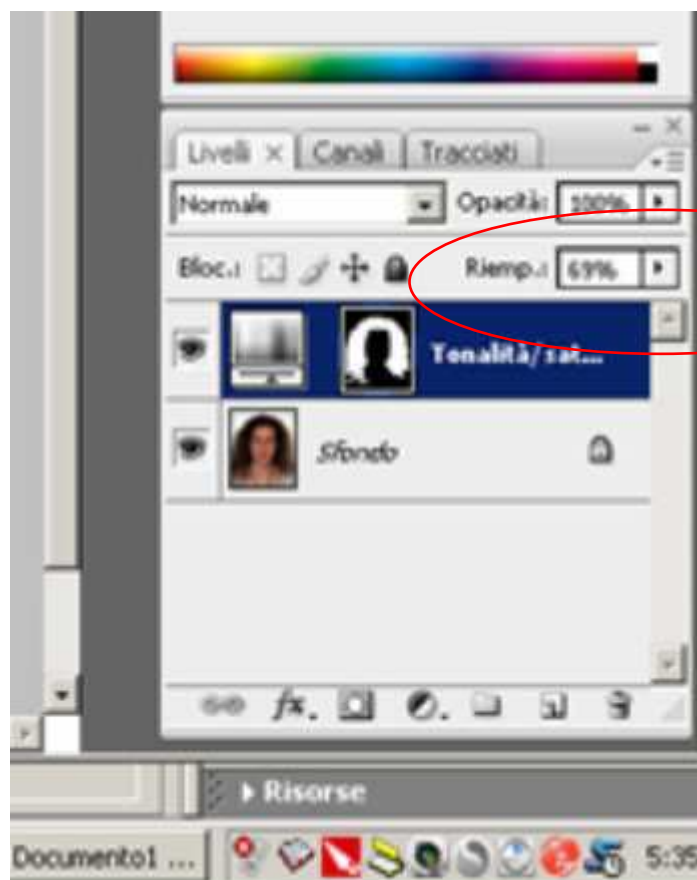
3)invertendo la selezione risultano selezionati gli occhi

4)inserisco livello di regolazione :tonalita' e saturazione e seleziono "colore"
(vedi figura seguente)



5) Agendo sui cursori tonalita'-saturazione e luminosita' si sceglie l'effetto desiderato

6) Alla fine si puo' agire sull'opacita' del livello



B) Cambio colore ai capelli in "rosso rame"

-stesso procedimento di cui sopra



Come scontornare i capelli con Adobe Photoshop CS3

Una delle cose piu' difficili da scontornare in una foto, sono i capelli delle donne, molto belli ma dai contorni troppo irregolari per affidarsi agli strumenti standard di selezione, come fare allora? In questo articolo vedremo un metodo molto semplice per ottenere questo effetto.

Le foto di partenza

In certe situazioni puo' capitare di dover prendere la foto di una bella modella e di doverla sovrapporre a uno sfondo completamente diverso. Quando si scontorna un oggetto dai bordi ben definiti, ci si puo' affidare agli strumenti di selezione standard come ad esempio il **Lazo magnetico**, lo strumento **Penna** o la **Gomma magica**, tuttavia quando si ha a che fare con i capelli delle donne, **questi strumenti diventano pressoché inutili**. In questo articolo vedremo un metodo per affrontare questo tipo di situazioni, vi mostreremo come scontornare una modella e come inserirla in uno sfondo diverso, prima di cominciare, pero' e' bene precisare che lo sfondo dietro alla modella deve essere il piu' uniforme possibile.

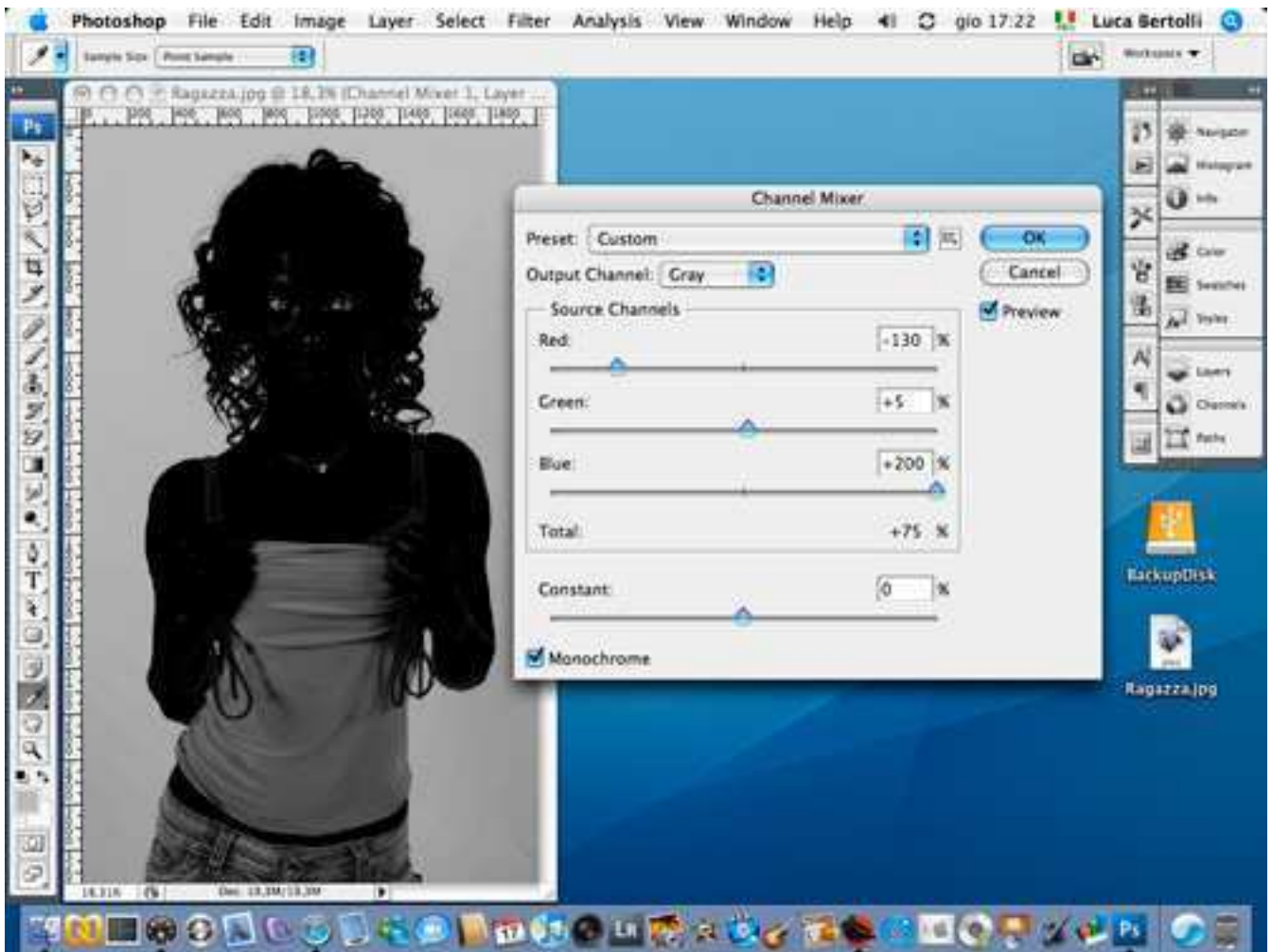
Nelle immagini qua sotto potete vedere le foto di partenza che utilizzeremo per questo articolo, la scelta delle foto e' sempre importante in particolare dovrete prestare attenzione allo sfondo che userete, sceglietene uno che si adatti alla modella come luci e come ambientazione.

Se non siete dei professionisti, e volete fare una prova usando la vostra ragazza, fotografatela davanti a un muro bianco in modo che lo sfondo sia uniforme.



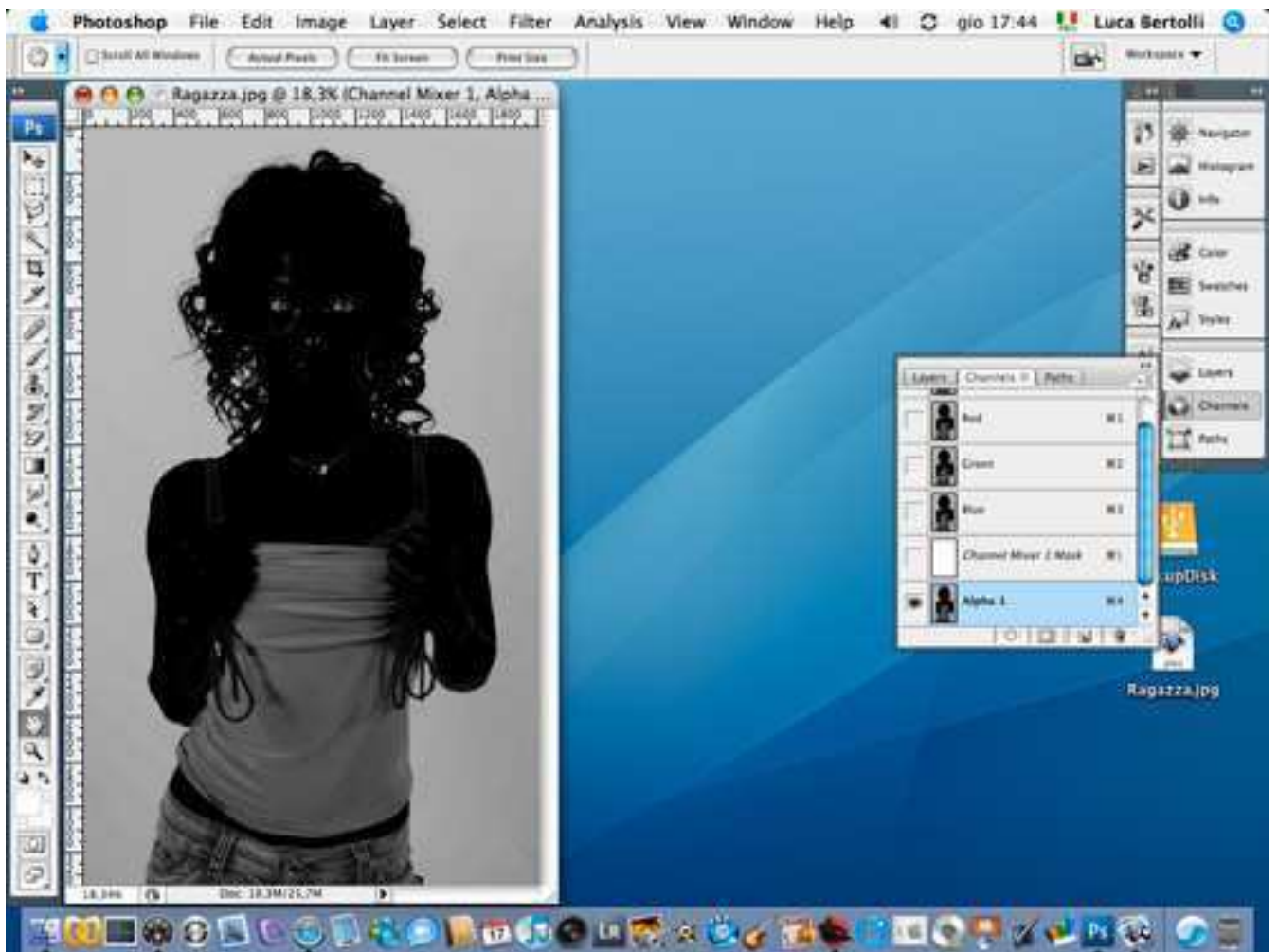
Liberare la modella dallo sfondo

Per ottenere uno scontorno perfetto, bisogna ottenere una maschera che nasconda lo sfondo, come dicevamo gli strumenti di selezione standard non sono adeguati, per cui vediamo come procedere. Per prima cosa nella parte bassa della paletta dei **Livelli (Layers)**, fate clic su **Nuovo livello di regolazione (Create new fill or Adjustment Layer)** e selezionate **Miscelatore canale... (Chanel Mixer...)**, nella finestra che appare bisogna per prima cosa selezionare la casella di controllo **Monocromatico (Monochrome)**. Come si puo' vedere questa finestra permette di regolare i valori dei singoli canali RGB dell'immagine, quello che dobbiamo ottenere e' sbiancare il piu' possibile lo sfondo e annerire l'immagine della modella. In questo caso abbiamo regolato i valori RGB in questo modo: **rosso -130, verde +5 e blu +200**, quello che otterrete e' visibile in *figura 3*. Naturalmente questi valori possono variare a seconda dei casi, fate delle prove per ottenere un effetto simile alla foto dell'esempio, ma attenzione a non esagerare, altrimenti eliminerete i capelli piu' sottili.



Creare un nuovo canale

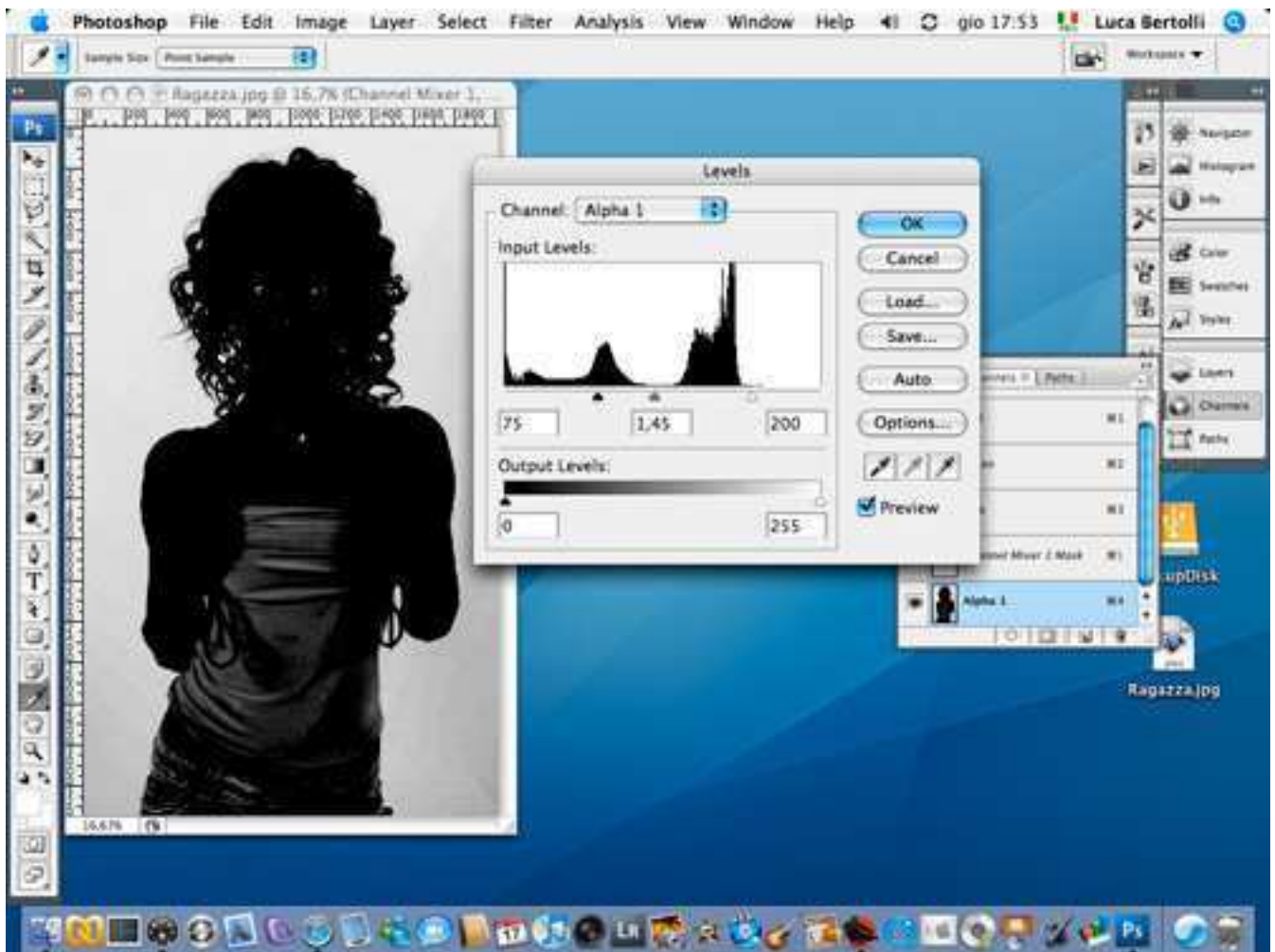
L'operazione successiva consiste nel trasportare il risultato ottenuto, nella paletta Canali, per fare questo, selezionate dal menu **Selezione** l'opzione **Tutto**. Dal menu **Modifica** selezionate **Copia elementi uniti**, nella paletta dei **Canali** selezionate, nella parte bassa della finestra, l'opzione **Salva selezione come canale** e usate la combinazione di tasti **Control V**, per incollare nel canale quello che e' stato copiato precedentemente. A questo punto deselezionate l'immagine con l'opzione **Control D**



Regolare i livelli

Quello che dobbiamo ottenere adesso, e' che la modella sia perfettamente nera e lo sfondo perfettamente bianco, per fare questo e' necessario svolgere diverse operazioni.

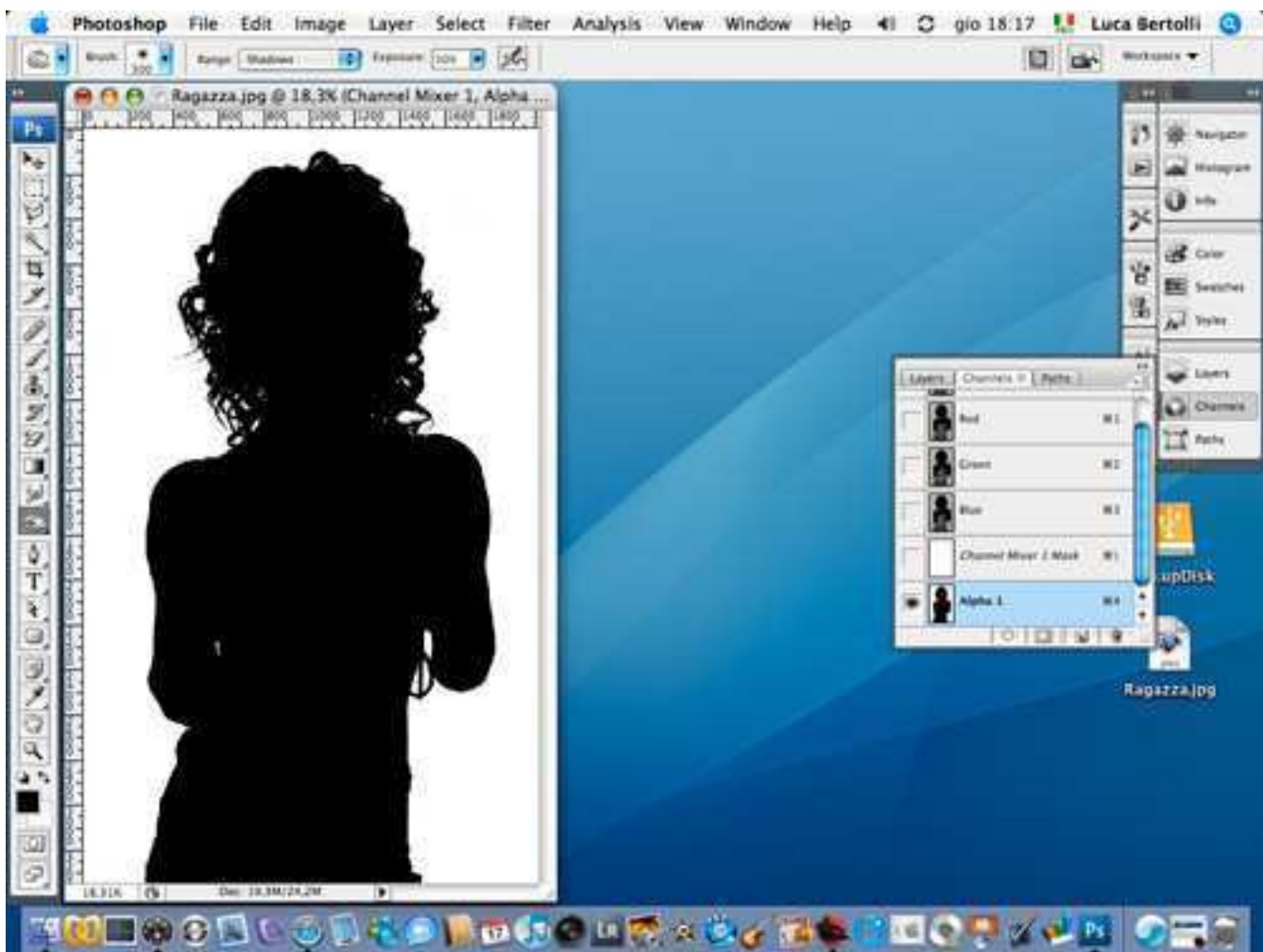
Per prima cosa aprite dal menu **Immagine** il sottomenu **Regolazioni** e selezionate l'opzione **Livelli**, tramite questa finestra, regoliamo le **ombre** con il valore **75**, i **mezzitoni** con **1,45**, e le **luci** con **200**. Come possibile vedere in *figura 5*, la modella e' quasi del tutto nera, mentre lo sfondo e' diventato chiaro, ma permangono delle imperfezioni che andremo a correggere nel prossimo passaggio.



Correzione delle imperfezioni

Come possibile vedere in *figura 5*, per ottenere una maschera in bianco e nero senza zone grigie e' necessario compiere un'ultima operazione.

Nella **Paletta degli strumenti** selezionate lo strumento **Scherma**, nella **Barra delle opzioni**, posta nella parte alta dello schermo, selezionate **Luci** e come **Esposizione 50%**. Con lo strumento **Scherma** impostato in questo modo, pennellate sullo sfondo intorno alla modella, come potrete vedere lo sfondo diventera' bianco lasciando intoccata la modella. Allo stesso modo, selezionate lo strumento **Brucia** impostatelo sulle **Ombre** con **Esposizione 50%**, adesso pennellate sopra alla modella per farla diventare nera. Se qualche zona rimane grigia, usate il pennello con il colore nero per chiudere i buchi. Quello che otterrete sara' simile a quello visibile in *figura 6*.



Eliminiamo lo sfondo

Ottenuto un canale bianco e nero, diventa molto semplice trasformarlo in una maschera, infatti basta **fare clic sull'icona del canale** appena realizzato, **tenendo premuto il tasto Control** su Windows, per avere una selezione. Adesso basta andare nella paletta **Livelli**, **cancellare il livello di correzione** usato precedentemente e selezionare dal menu **Selezione** l'opzione **Inversa**. A questo punto, **fate clic sul livello della modella** e selezionate **Nuova maschera di livello** nella parte bassa della paletta **Livelli**, come per magia vedrete lo sfondo scomparire. In *figura 7*, potete vedere un dettaglio dei capelli, per rendervi conto della precisione dello scontorno.



Sostituire lo sfondo

La sostituzione dello sfondo è molto semplice, ma la qualità' del risultato ottenuto dipende dallo sfondo che avete scelto, come dicevamo all'inizio dell'articolo, l'ideale sarebbe avere uno sfondo con le stesse luci, in modo da ottenere un risultato omogeneo.

Per sostituire lo sfondo, **aprite l'immagine dello sfondo**, selezionate dalla **Paletta degli strumenti** lo strumento **Sposta** e **trascinate la modella sopra alla finestra dello sfondo**, posizionatela e, se necessario, riducete le dimensioni per adattarla alla prospettiva. Nella *figura 8* potete vedere il risultato finale.

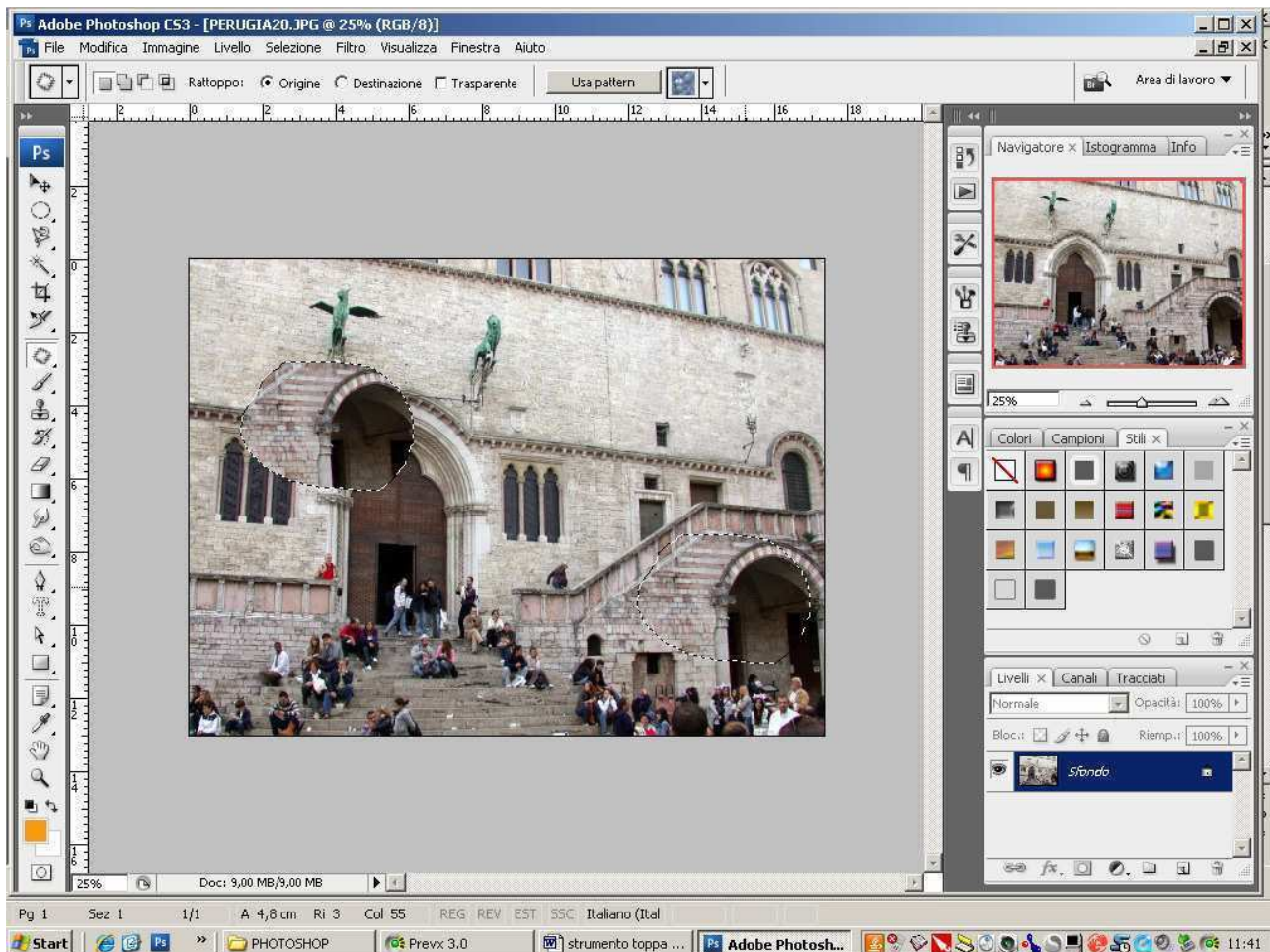


Conclusioni

In questo articolo su Adobe Photoshop CS3, abbiamo visto come scontornare i capelli di una modella e sostituire lo sfondo

STRUMENTO TOPPA

Vediamo qual'è il funzionamento dello strumento toppa:



La toppa è uno strumento che serve per eliminare le imperfezioni dalle fotografie.

Quando è selezionato, compaiono, sotto la barra del menù principale, le seguenti opzioni:



La prima indica lo strumento che si sta utilizzando.

La seconda indica la possibilità di selezionare, aggiungere, sottrarre o intersecare nuove selezioni.

Si può poi scegliere la modalità di utilizzo dello strumento per effettuare il rattoppo: **Origine** o **Destinazione**.

Scegliendo Origine, si procede selezionando l'area che si vuole correggere, e trascinando il cursore (il cursore dello stesso strumento toppa, ndr) al suo interno l'immagine scorre; la si scorre fino ad arrivare alla parte di immagine che si vuole come origine.

Selezionando Destinazione si procede al contrario: si seleziona l'area dell'immagine che si vuole prendere come riferimento e quella sarà l'origine della toppa. Essa potrà essere trascinata lungo l'immagine fino a sovrapporla all'area dell'immagine che si vuole correggere.

Una volta selezionata un'area, si può anche scegliere di sovrapporvi un pattern, che può essere selezionato dal menù a tendina.

MIGLIORA I BORDI

Quando si seleziona una parte dell'immagine, che magari si vuole spostare su un altro livello, puo' essere necessario impostare lo strumento di selezione su sfuma 0 1 o 2 o piu' pixel , secondo il risultato che si vuole ottenere.

una volta eseguita la selezione, si puo' procedere a migliorare i bordi

vai su:
selezione
migliora bordo

si apre una finestra come la seguente:



agendo sui vari comandi si puo' giungere al risultato ottimale.



Si puo' inoltre scegliere il tipo di visualizzazione piu' adatto: esempio su sfondo bianco o nero.

Colorare occhi e capelli, vari metodi:

<http://www.youtube.com/watch?v=7pHoBd8c4uY> (audio-video)

<http://www.youtube.com/watch?v=cCsvrE7C3wQ> (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=6jcBuCIK2uc> (audio-video)

Come fare uscire un soggetto fuori dalla foto: (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=9DkHrYr687I>

Maschere di ritaglio (la schiuma del caffè' a forma di logo apple):(audio-video)

<http://www.youtube.com/watch?v=2I4U8U937BU>

Come scontornare i capelli : (video-audio)

<http://www.youtube.com/watch?v=yfrHSajGkfs>

Fuoco Prospettico (video-audio)

<http://www.youtube.com/watch?v=Dbr8WfS6S9o>

Effetto Dragan

<http://www.youtube.com/watch?v=m8NrRZj9IQE>

Vignettatura (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=uyqDKfWaQvs>

Denti bianchi, ma non troppo (audio-video)

http://www.youtube.com/watch?v=aRX_9p6x8m8

http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/19/xUQwP6v_SvA

Effetto foto strappata (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=vdMUMzPQTNM>

Effetto specchio rotto (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=BnM-Wo3cHzY>

Effetti di luce (audio-video)

http://www.youtube.com/watch?v=_1io1SUJMYE

Dimagrire con la funzione fluidifica (audio-video)

<http://www.youtube.com/watch?v=4VyyYv4sQds>

http://www.youtube.com/watch?v=4nMLU68171Q&feature=player_embedded

Funzione fluidifica applicata ai livelli (audio-video)

<http://www.youtube.com/watch?v=SFhCDzAY1wU&feature=related>

Creare un Bunner con Photoshop

<http://www.youtube.com/watch?v=gtHEQLx6Tug>

Lettere....in fiamme ! (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=wKaGrp6iwbI>

Effetti testo - pattern, sfumature, bagliore esterno, contorno 3D (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=IGFAtbHCBvc>

Effetto nuvole (video)

<http://www.youtube.com/watch?v=IZ5epmFvlok>

Creare un riflesso di testo o di immagine (audio-video)

<http://www.youtube.com/watch?v=SB27iodrRwM>

Abbronzatura della pelle

<http://www.youtube.com/watch?v=8RaV1UKnHTE> (audio-video)

http://www.youtube.com/watch?v=CEjmfylulaac&feature=player_embedded (video)

Il sito di Photoshoppista

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista>

<http://francesco-photoshoppista.blogspot.com/>

Come creare un'azione (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/0/008rCJajfC4>

Come creare un testo 3D (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/1/OtHwf8PMqqY>

Effetto dipinto (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/2/c2zLxinNuR8>

Effetto Neve (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/7/EP1Z6c2FJWY>

Effetto Pixel rotondo (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/5/YjBdA9ee5bk>

Selezionare usando "intervallo colori" (audio-video)

<http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/8/2dDqqgJEtVA>

Creare un'immagine animata con stelline luminose (audio-video)

http://www.youtube.com/user/Photoshoppista#p/u/0/-jjtcD_-LXk

Creare fuochi d'artificio (audio-video) 1 e 2 parte

http://www.youtube.com/watch?v=-B9TBoulayY&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=pKkt2kncy_g&feature=player_embedded

BIANCO E NERO DIGITALE

http://www.andreaolivotto.com/photo_retouch_08.php

COPERTINA pag 01
RISOLUZIONE IMMAGINI pag 02-06
REGOLAZIONE IMMAGINI E LIVELLI pag 07-14
TRACCIATO VETTORIALE pag 15-17
APROFONDIMENTO TRACCIATI E FORME pag 18-28
TRASPARENZE pag 29-36
FILTRO FUOCO PROSPETTICO pag 37-40
FILTRI AVANZATI pag 41-44
CORNICI pag 45-49
MASCHERE pag 50-62
COLORARE OCCHI E CAPELLI pag 63-65
SCONTORNARE I CAPELLI pag 66-72
STRUMENTO TOPPA pag 73
MIGLIORA BORDI SELEZIONE pag 74-75