

Photoshop



Difficoltà:
**MEDIO/
ALTA**



Strumenti:
Livelli e Fusioni, Pennelli,
Curve di regolazione



Shortcuts:

Ctrl+e (Merge layer), Ctrl+j (Duplica livello)
Alt+click (Visualizza maschera)

Limitiamo i danni da flash!

L'utilizzo del flash in condizioni d'illuminazione scarsa si rivela spesso indispensabile, ma può anche produrre risultati inattesi e spiacevoli. Figure evanescenti e con inquietanti occhi rossi sono sempre in agguato. Vediamo come modificare un'immagine "bruciata" dal lampo del flash. **Marco Ricci**



Probabilmente a tutti sarà capitato di dover scattare qualche foto in condizioni di scarsa illuminazione, magari ad un compleanno dove le candeline erano ancora troppo poche, o in esterni quando la luce solare non era più sufficiente. Spesso in queste situazioni l'unica possibilità che abbiamo, e sicuramente la più facile da mettere in pratica, è utilizzare il flash.

Gran parte delle fotocamere compatte, e alcune reflex moderne, integrano un piccolo flash, ma i sistemi esposimetrici utilizzati raramente sono abbastanza sofisticati per garantire una corretta valutazione della scena nel momento in cui il lampo viene sparato.

In queste situazioni i risultati più probabili sono quelli di ottenere un'immagine con il soggetto troppo illuminato per l'eccessiva vicinanza, ed uno sfondo buio perché distante e non raggiunto dal fascio luminoso. Il nostro compito sarà quello di attenuare le differenze di illuminazione tra sfondo e soggetto, e tra le parti "bruciate" e le zone scure, cercando di recupe-

rare i dettagli dove e quando possibile. Il procedimento è tutt'altro che automatico e comporta da parte nostra l'impegno e la capacità di valutare il giusto equilibrio tra i vari elementi al fine di ottenere un risultato che non dia l'impressione di essere artefatto per l'eccessiva invadenza del fotoritocco.

L'operazione di livellare i forti contrasti di luce sarebbe fattibile in modo più immediato utilizzando le curve di correzione, ma a favore della tecnica che vedremo, sebbene un po' più complessa, si deve annoverare un maggior controllo su luci e ombre che potranno essere dosate in modo selettivo e più preciso, ed inoltre è un buon modo per fare pratica con i livelli di Photoshop.

Nella seconda fase, avvalendoci dei Pennelli e dello strumento di Bruciatura, elimineremo gli antiestetici occhi rossi, ripristinando una pupilla credibile e migliorando notevolmente un'immagine che, altrimenti, avrebbe un look quantomeno innaturale. L'operazione è relativamente semplice e il risultato è garantito.

Occhi rossi e numero guida: come comportarsi in ripresa

In questa esercitazione vedremo come sia possibile riparare parzialmente alcuni degli sbagli più comuni nell'uso del flash, ma comprendere maggiormente questo utile accessorio può esserci d'aiuto a non commetterli in futuro. La prima cosa da tenere in considerazione è che un flash, per quanto professionale e potente, emetterà un lampo con una portata limitata, quindi dimentichiamoci di risolvere situazioni estreme, come una foto ad un concerto stando a 50 o più metri dal palco, magari con il piccolo flash di una compatta. Capiamo ora quanto limitata sia la portata del nostro flash e come dosarlo in modo corretto. La potenza del flash è espressa con un nume-

ro, il **Numero Guida (NG)**.

Il Numero Guida è un valore numerico che è ottenuto moltiplicando la distanza (d) del soggetto illuminato con il diaframma (f) necessario per una corretta esposizione.

$$N. G. = d \times f$$

Naturalmente il numero guida varia e dipende dalla sensibilità impostata; normalmente l'indicazione del numero guida è riferita alla sensibilità di un sensore impostata a 100 ISO. Ecco quindi che, ipotizzando di disporre di un flash con NG 10, all'apertura di diaframma F/2,8 dovremo posizionare il soggetto a circa 3,5 metri di distanza, se più vicino risulterà

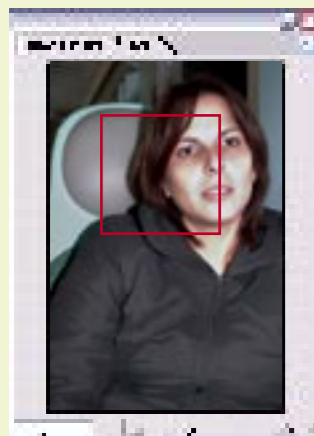
troppo illuminato, a distanze maggiori troppo in ombra.

Altro tipico problema del flash è il "misterioso" effetto occhi rossi. Questo fenomeno è causato dal lampo del flash che, se coassiale all'asse fotocamera/soggetto, passa attraverso la pupilla del soggetto ed illumina la retina e i vasi sanguigni dietro di essa (ovviamente di colore rosso).

Molte fotocamere prevedono dei dispositivi anti occhi rossi che, tramite una serie di lampi o l'accensione di un piccolo faretto prima dello scatto, provocano il restringimento della pupilla dilatata per il buio, evitando di illuminare la retina in modo troppo deciso.

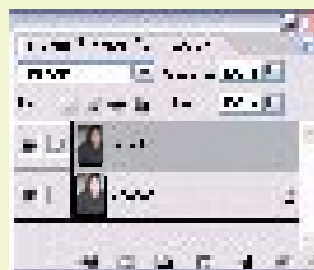
suggerimenti

1. IL NAVIGATORE

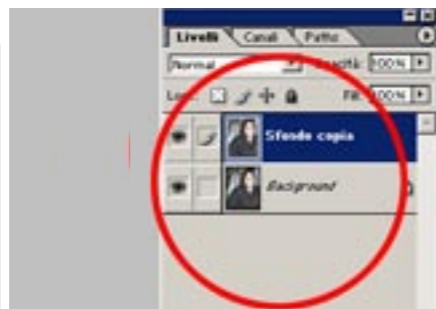


È una delle palette più utili di Photoshop: consente di spostarsi all'interno della miniatura e di individuare in quale parte dell'immagine ci troviamo.

2. I LIVELLI

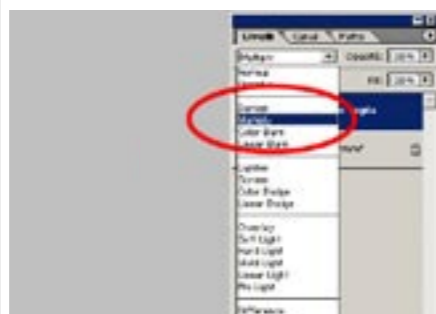


Sono degli strati che si possono sovrapporre per creare un'immagine complessa o un effetto particolare. È come lavorare con dei lucidi che si possono sovrapporre.

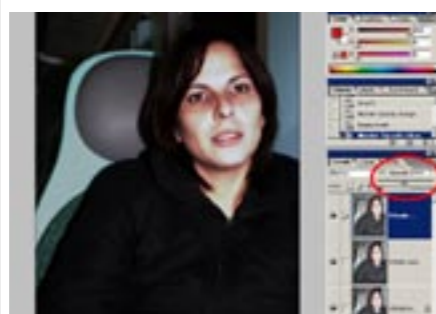


01 L'operazione fondamentale per iniziare il lavoro è caricare in Photoshop l'immagine che abbiamo deciso di ritoccare.

Duplichiamo l'immagine su un nuovo livello, usando lo shortcut **Ctrl+j**. Otterremo due livelli identici sovrapposti.



02 Qui comincia la fase di modifica vera e propria della fotografia. Photoshop offre svariati metodi di fusione tra livelli che possono essere utilizzati per scurire, schiarire, colorare, ecc. Il metodo Moltiplica (Multiply nella versione inglese) fa al caso nostro. Selezioniamo il livello superiore, e dal menu della tipologia di fusione scegliamo "Moltiplica". L'effetto sarà quello di scurire tutta l'immagine, e maggiormente le parti già scure. Al momento non curiamoci di questo e concentriamoci solo sul viso da "riparare".



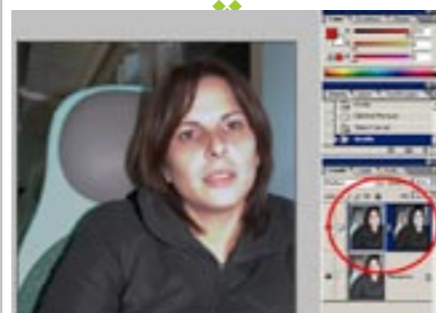
03 Se il volto risultasse troppo scuro, alleggeriamo l'effetto regolando l'opacità del livello; se, invece, risultasse ancora sbiadito possiamo ripetere l'operazione aggiungendo un terzo livello, e sovrappoendolo ancora in Moltiplica. Nel caso si decida di aggiungere il terzo livello, quando siamo soddisfatti del risultato, uniamolo con il livello sottostante **Ctrl+E**.



04 Al termine di questa fase dovremmo avere un volto con una resa soddisfacente e ritrovarci nella situazione di figura 5 con il livello della foto originale sotto al livello con il volto corretto.



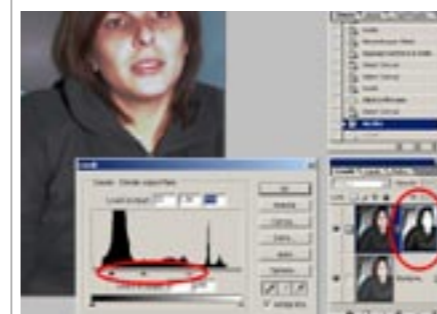
05 Recuperiamo ora dall'immagine originale le parti scure "integre". La qualità del risultato dipende dalla capacità di valutare come miscelare le due immagini. Solo l'esperienza e il nostro gusto possono aiutarci. Quello di cui abbiamo bisogno adesso è uno strumento che valuti la luminosità dell'immagine facendo trasparire il livello sottostante solo nelle parti scure e mantenendo coperti le parti chiare. Questo è esattamente quello che fa una maschera di livello. Creiamo una maschera sul livello superiore, dal menu *livello/aggiungi maschera di livello/mostra tutto*.



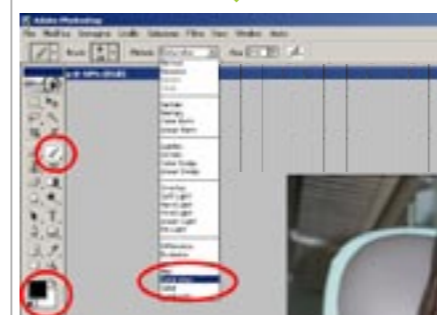
06 Con il livello superiore selezionato (cliccando sull'icona del livello), selezioniamo il contenuto **Ctrl+a** e copiamolo **Ctrl+c**, visualizziamo ora la maschera, cliccando sul rettangolo bianco, con il tasto **alt** premuto, e copiamoci il contenuto della clipboard **Ctrl+v**. Il risultato sarà che l'immagine, automaticamente convertita in toni di grigio, verrà riportata all'interno della maschera. Clicchiamo nuovamente sull'immagine del livello per vedere che cosa è successo e de-selezioniamo tutto **Ctrl+d**.



07 Nella zone dove la maschera è scura sarà presente l'immagine originale, mentre nelle zone chiare il livello corretto. Avendo la maschera una serie di tonalità grigie, il passaggio sarà graduale. In questo modo anche le zone del volto che nelle prime fasi del tutorial avevamo messo a punto, verranno lievemente contaminate. Regoliamo quindi la maschera di livello per limitare al massimo questo effetto non voluto. Clicchiamo sull'icona della maschera, ed accertiamoci che stiamo lavorando su di essa osservando che l'indicatore di disegno commuti da un pennello ad un quadratino con un cerchio inscritto.



08 Apriamo la regolazione dei livelli **Ctrl+I** e spostiamo i 3 cursori delle soglie di ombre/mezzitoni/luci fino a trovare un'immagine equilibrata. L'icona della maschera cambierà di conseguenza e ci aiuterà a capire cosa sta succedendo. Quando siamo soddisfatti accettiamo le modifiche premendo "OK".

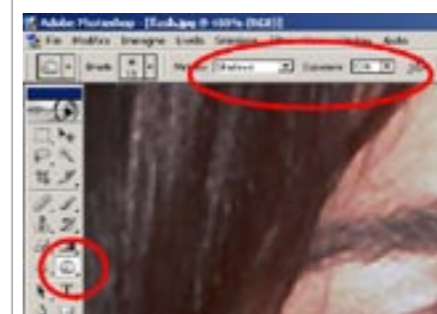


09 Procediamo ora all'ultima fase, l'eliminazione degli occhi rossi. Uniamo i livelli, dato che ormai non ne abbiamo più bisogno **Shift+Ctrl+E** prendiamo il tool Pennello, e premiamo il tasto "d" per accertarci di avere attivi i colori nero e bianco rispettivamente per front e di back. Dal menu del metodo d'uso del pennello scegliamo saturazione.



10 L'intento è quello di eliminare la saturazione dal rosso della pupilla per ottenere un tono grigio.

Con una misura di pennello adeguata, de-saturiamo le due pupille. In questa fase zoomiamo l'immagine al 100% per lavorare al meglio, con un doppio click sull'icona della lente nella barra degli strumenti o avvalendoci del navigatore.

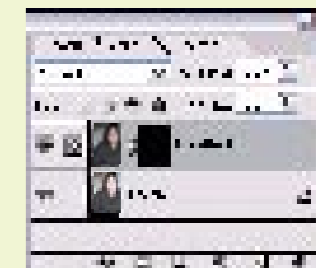


11 Al termine di questa operazione la pupilla avrà perso il suo colore rosso, ma probabilmente sarà grigia e spenta. Selezioniamo lo strumento brucia ed impostiamo per lavorare sulle ombre, con una opacità del 10%.



12 Scegliamo una dimensione dello strumento che copra tutta o quasi la pupilla, senza invadere altre parti dell'occhio (la misura precedentemente impostata per il pennello dovrebbe andare più che bene) e andiamo a scurire la zona interessata. Al termine di questa operazione l'intervento di ritocco è concluso e l'immagine può essere salvata.

3. LA MASCHERA



Le maschere consentono di isolare aree dell'immagine da proteggere da modifiche al colore, dai filtri o da altri effetti che applicate al resto dell'immagine.

nel sito



Sul sito di FotoComputer, (www.fotocomputer.it) trovate il link per scaricare le immagini da usare per realizzare questo tutorial.