

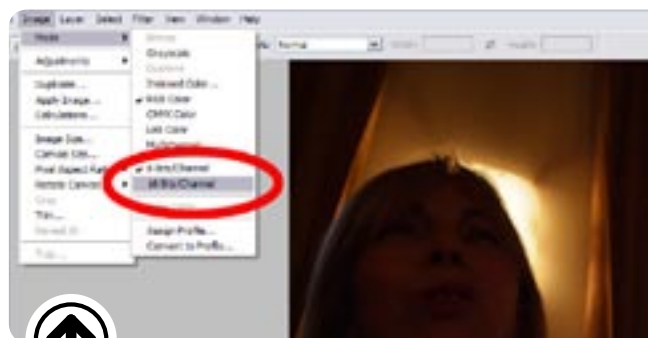


# Recuperiamo l'impossibile

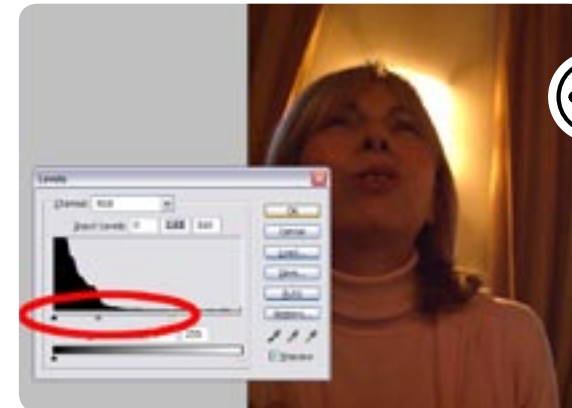
Quante volte ci è capitato di tornare a casa con foto palesemente sbagliate ma potenzialmente interessanti. Vediamo come recuperare insieme a **Marco Ricci**

Errori di esposizione palesi, dovuti alla nostra imperizia o ad un sistema esposimetrico approssimativo, cattivo bilanciamento cromatico per luci non ben gestite e noise elevato sono alcune delle più vistose e fastidiose conseguenze degli scatti effettuati con poca e mal dosata illuminazione.

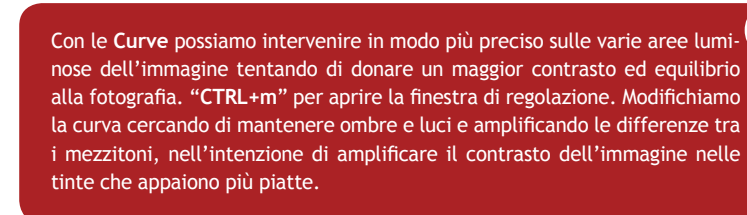
In questo tutorial cercheremo di recuperare il possibile da un'immagine tecnicamente poco "riuscita". Lavoreremo inizialmente sui livelli per un tentativo immediato di ripristinare parte di luci e ombre, affinando in seguito la nostra operazione con l'uso delle curve e, come terzo passo, tenteremo di correggere eventuali dominanti cromatiche dovute ad un approssimativo bilanciamento del bianco. Come ultima operazione (per la quale possiamo utilizzare programmi dedicati che talvolta restituiscono risultati "miracolosi") cercheremo, con il solo ausilio di Photoshop, di ridurre il rumore digitale della nostra immagine.



Dopo aver caricato l'immagine in Photoshop, convertiamola in 16 bit. Questo conserverà maggiori informazioni durante i nostri interventi, che sicuramente saranno piuttosto pesanti. La conversione si effettua seguendo il percorso **Image>Mode>16bit**.



Passiamo ora ad effettuare il primo vero intervento utilizzando i **Livelli**. Con lo shortcut "**CTRL+l**" apriamo la finestra di regolazione e spostiamo i cursori nero, grigio e bianco finché non saremo soddisfatti del nuovo equilibrio tra ombre e luci, cercando di non esagerare con l'intensità dell'intervento che distruggerebbe troppe informazioni. In figura è possibile vedere la posizione dei regolatori di ombre, mezzitoni e luci.



Con le **Curve** possiamo intervenire in modo più preciso sulle varie aree luminose dell'immagine tentando di donare un maggior contrasto ed equilibrio alla fotografia. "**CTRL+m**" per aprire la finestra di regolazione. Modifichiamo la curva cercando di mantenere ombre e luci e amplificando le differenze tra i mezzitoni, nell'intenzione di amplificare il contrasto dell'immagine nelle tinte che appaiono più piatte.



Molto probabilmente la nostra immagine apparirà eccessivamente "satura" di colore e con dominanti cromatiche non volute. "**CTRL+b**" per aprire la finestra di **Bilanciamento cromatico**, che ci permette, nelle aree di ombra, mezzitoni e luci, una fine regolazione cromatica. Spostiamo i cursori per aumentare o diminuire le influenze dei singoli colori, tentando di ribilanciare l'immagine. Per ridurre la saturazione cromatica "**CTRL+u**" e agiamo sul cursore saturazione della finestra di intervento.



Benché esistano software per la riduzione del rumore (ce n'è uno, **Noiseware molto valido e freeware nel CD allegato**) qualcosa è possibile fare anche in Photoshop. Apriamo la finestra dei **Canali** (Finestra>canali) e visualizziamo singolarmente i canali di verde, rosso e blu, cliccando sui singoli livelli. Appliciamo per ogni canale, in base alle esigenze (ci sarà evidente la differenza di rumore tra i 3 canali), un filtro di **Median** "**Filter>noise>median**" (Filtro>disturbo>intermedio in italiano) per appiattire il rumore più vistoso, senza esagerare e distruggere troppe informazioni. Se in alcune zone preferiamo un maggior rumore e più dettaglio, possiamo recuperarlo utilizzando "**History brush**" ("**Pennello storia**" in italiano, che si trova nella palette degli **Strumenti**). Si applica cliccando sul livello della finestra "**Storia**" relativo all'applicazione del filtro e annullando con il "**Pennello storie**" l'effetto del filtro stesso solo in alcune zone dell'immagine.

