

Difficoltà:
MEDIAShortcuts:
Ctrl+O = apri file
Mauisc+Ctrl+n = nuovo livelloStrumenti:
Livelli, muovi, bacchetta
magica, pennello,
gomma, brucia

prima



dopo



Effetto notte

L'immagine del promontorio con il faro ripreso in piena luce sembrava un po' banale. Bisognava mettersi all'opera per darle un po' di suggestione. Per farlo è stato necessario lavorare con i livelli, alterando i valori di luminosità, contrasto e tonalità, e sovrapponendone di nuovi per aggiungere la Luna e il cielo nuvoloso. Ora la foto è completamente cambiata, con un'atmosfera notturna appena illuminata dal chiaro di Luna. **Riccardo Pirana**



01 Per prima cosa modifichiamo la tonalità. Le foto notturne di solito contengono poche informazioni sul colore e hanno una forte dominante di blu. Scegliamo **Livelli>Nuovo livello di regolazione>Tonalità/saturazione**; assegniamo un nome al livello e diamo **Ok**.



02 Attivata l'opzione **Colora** nella finestra di dialogo **Tonalità/Saturazione**, impostiamo i valori di tonalità 240, saturazione 25 e luminosità -32. Sono valori di riferimento, quindi consigliamo di sperimentare degli aggiustamenti fino a raggiungere il risultato desiderato.



03 Per dare una nota di "notturno" in più aggiungiamo una foto della Luna piena. Apriamo il relativo file e con lo strumento **Muovi** trasciniamo l'immagine sopra a quella della nostra foto principale, andando così a creare un nuovo livello.



04 Per eliminare il cielo intorno alla Luna possiamo selezionarlo con lo strumento **Bacchetta magica** e premere il tasto **Canc** e saltiamo al passo 6.



05 In alternativa possiamo ottenere l'effetto con i livelli. Approfittiamo del fatto che il cielo è completamente nero per utilizzare le opzioni di fusione dei livelli. Con un doppio clic sul nuovo livello apparirà la finestra degli stili del livello, all'interno della quale si trovano le **Opzioni di fusione dei livelli**. Spostiamo gradualmente verso destra il cursore sfumato della scala fino a veder scomparire la parte nera.



06 Se vogliamo dare l'effetto realistico della Luna dietro il faro, spostiamo verso destra il cursore relativo al livello sottostante. Premiamo il tasto **Alt** per dividere il cursore e trascinarlo ancora un po' lungo la scala.

Raggiunto il livello giusto potremo vedere il faro davanti alla Luna.



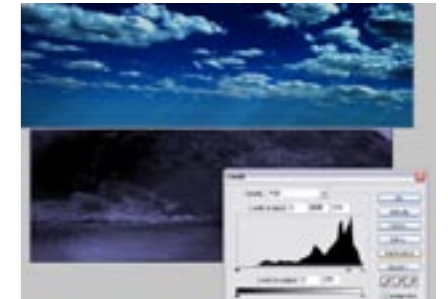
07 Per aggiungere un po' di chiaro di Luna usiamo un metodo semplice. Aggiungiamo un nuovo livello trasparente sopra al livello di regolazione creato in precedenza. Con lo strumento **Pennello** (con un pennello di grandi dimensioni e 100% di colore bianco) stendiamo una pennellata nella zona che vogliamo rischiarare.



08 Ora cambiamo l'opacità del nuovo livello con un valore intorno al 70-75% e il metodo di fusione su **Sovrapponi**, che ha l'effetto di illuminare i toni medi e le zone chiare, lasciando intatte le ombre. Per ottenere un accurato effetto realistico, lavorando sul livello "chiaro di luna" possiamo ottenere diversi giochi di luci e ombre usando gli strumenti **Pennello** e **Gomma**, oltre a diversi livelli di opacità e metodi di fusione, fino a ottenere l'effetto che più ci piace (anche provando a cambiare posizione ai livelli).



09 Ora selezioniamo il livello di sfondo e dalla barra degli strumenti scegliamo lo strumento **Brucia**. Tra le opzioni degli strumenti scegliamo un pennello largo e soffice e impostiamo la voce **Intervallo su Ombre**. Con ampie pennellate scuriamo le parti non illuminate dalla Luna.



10 Infine possiamo anche aggiungere alcuni dettagli relativi alle nubi. Inseriamo un cielo nuvoloso come nuovo livello, magari dopo averne aumentato il contrasto lavorando su **Contrasto/saturazione** e livelli (**Livelli>Nuovo livello di regolazione>Livelli**) in modo da scurire il più possibile le aree blu del cielo. Ora dovremo essere in grado di aggiungere le nubi usando lo stesso metodo descritto al passo 3.



11 Ecco il risultato dopo aver unito i livelli e nuovamente ottimizzato il contrasto con **Curve** e il colore con **Tonalità/Saturazione**.