



 Difficoltà:
 MEDIA

 Shortcuts:
 Alt + Ctrl + X (extract)
 Ctrl + j (duplica livello)
 E (gomma)
 Alt + Ctrl + D (sfumatura selezione)

 Strumenti:
 Lazo
 Lazo magnetico
 Secchiello
 Gomma

dopo



prima



Il panning: simuliamo il movimento

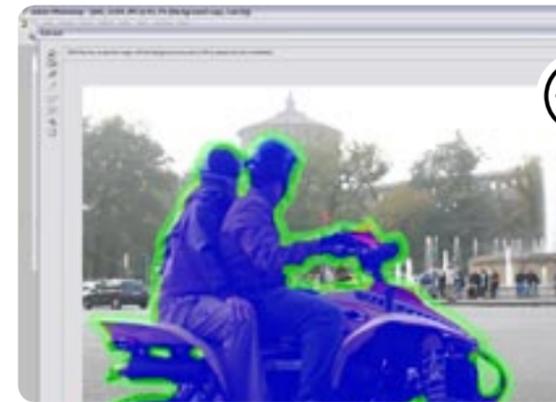
Il panning è una tecnica fotografica che consiste nello scattare seguendo il soggetto in movimento. Non è sempre facile da realizzare con una compatta. Vediamo dunque come simularla in fotoritocco. A cura di **Marco Ricci**

In questo nostro esperimento di fotoritocco proveremo a simulare una classica tecnica fotografica, quella del panning. Il panning normalmente consiste nel seguire il movimento del soggetto con la macchina fotografica, con lo scopo di mantenerlo fermo nell'inquadratura, mentre lo sfondo, utilizzando un tempo di scatto non troppo rapido, risulterà mosso.

Con il panning si riesce a creare dinamismo nella fotografia, riproducendo l'idea di velocità che il soggetto aveva in origine. Nel caso si voglia riprodurre in fotoritocco gli effetti del panning, sarà sufficiente "ritagliare" l'elemento in movimento e applicare un effetto "velocità" sullo sfondo. Questo in linea di principio; vediamo ora nel dettaglio come agire, passo per passo.



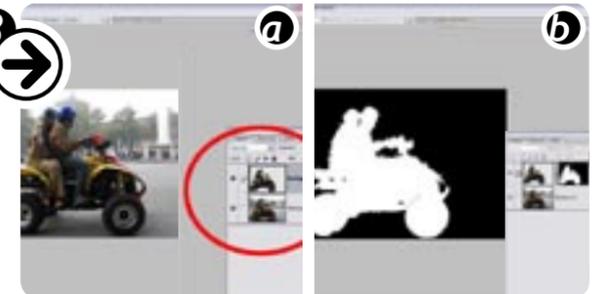
1 Apriamo l'immagine originale. Come prima cosa dobbiamo duplicare il livello dell'immagine, selezioniamo il layer e usiamo Ctrl+j.



2 Dobbiamo adesso isolare il soggetto dallo sfondo. Non esiste un metodo unico e sempre valido, ma di caso in caso e in base alla nostra esperienza possiamo utilizzare il Lazo o il Lazo magnetico (shortcut L) per disegnare il perimetro del nostro soggetto e creare una maschera, o ancora duplicare e modificare uno dei canali RGB, o come in questo caso utilizzare la funzione Extract di Photoshop CS.

Con il livello più in alto selezionato premiamo Alt+Ctrl+x (oppure Filtri/Estrai). Si aprirà la finestra dello strumento Estrai e andiamo a disegnare il perimetro del soggetto, per poi riempire la parte da estrarre con il Secchiello. Al termine dell'operazione accettiamo il nostro lavoro premendo Ok.

3 Se tutto è andato come speravamo, il livello 1 conterrà solo il soggetto "ritagliato" come visibile in figura. La selezione che abbiamo creato, come evidenziato in figura 3b, isola il soggetto dal resto dell'immagine.



4 Applichiamo l'effetto movimento al fondo. Selezioniamo il livello di background e diamo una sfocatura di movimento (Filtri/Sfuoca/Sfocatura di movimento). Nella finestra di impostazione impostiamo una distanza di movimento che sia coerente con la velocità che vogliamo attribuire al soggetto e un angolo di inclinazione vicino allo 0 (nel nostro caso abbiamo impostato 90 pixel di movimento e -8 gradi di inclinazione).

5 Probabilmente il soggetto apparirà troppo "ritagliato" e artificiale su un fondale mosso. Rimediamo con lo strumento Gomma (shortcut E), ed un pennello molto sfumato, andando a cancellare alcune zone del contorno nel livello 1 per amalgamare maggiormente i due livelli. Possiamo applicare un leggero effetto mosso anche sul livello del soggetto (ovviamente molto più leggero di quanto applicato sul fondo al punto 4), per conferire maggior realismo al tutto.



6 Il tocco finale consiste nel dare l'idea del movimento circolare delle ruote. Con il livello più alto attivo, effettuiamo una selezione attorno ad una delle due ruote (una selezione circolare andrà bene) e sfumiamola con il comando Feather (shortcut Alt+Ctrl+d) di una trentina di pixel. Assegniamo la sfumatura radiale (Filtri/Sfuoca/Sfocatura radiale) in modalità Spin, centrando (a occhio) il centro del movimento radiale nell'area di immagine dove si trova la ruota. Ripetiamo la stessa operazione sulla ruota anteriore, il nostro lavoro è concluso.