

FOTORITOCCO AVANZATO CON PHOTOSHOP CS4



a cura di Francesco Marzoli

1. Introduzione	3
Obiettivi	4
2. Punto di Bianco e di Nero	4
Livelli di regolazione	4
3. Ripristino parti	5
Maschera di livello	6
4. Eliminazione dei riflessi	7
Oggetti avanzati	7
5. Rimozione degli elementi di disturbo	11
Pennello Correttivo	11
6. Effetto movimento	12
Filtri Avanzati	12
7. Sostituire il cielo	12
Canali	13
8. Viraggio cromatico	15
9. Conclusioni	16

1. Introduzione

"Amo l'arte fotografica e la post-produzione. Amore che mi ha portato a dedicare tutto il mio tempo libero ad esse. Non mi ritengo un professionista, ma solo un eterno apprendista di questo magnifico software.

Questo tutorial nasce dalla voglia di condividere con voi le tecniche ed i processi che ho appreso fino ad oggi, in modo completamente autodidatta, sulla post produzione. Spero che riusciate ad apprezzare e ad apprendere nuove nozioni."

Grazie per l'attenzione,
buona lettura,
Francesco Marzoli.

L'immagine utilizzata la potete scaricare al seguente indirizzo:
<http://www.digitalpostproduction.it/audi.jpg>

Obiettivi

L'**obiettivo principale** di questa guida è quello di farvi lavorare in modo **non distruttivo**. Ma cosa vuol dire "non distruttivo"? Vi riporto una parte della guida in linea di Photoshop ...*"Le modifiche non distruttive consentono di apportare cambiamenti a un'immagine senza sovrascrivere i dati originali, in modo da conservarli e poter ripristinare l'immagine precedente all'occorrenza. Poiché le modifiche non distruttive non rimuovono fisicamente i dati dall'immagine, la qualità finale non risente delle modifiche via via apportate."*

Oggi lavoreremo in modo non distruttivo con:

Maschere di livello;

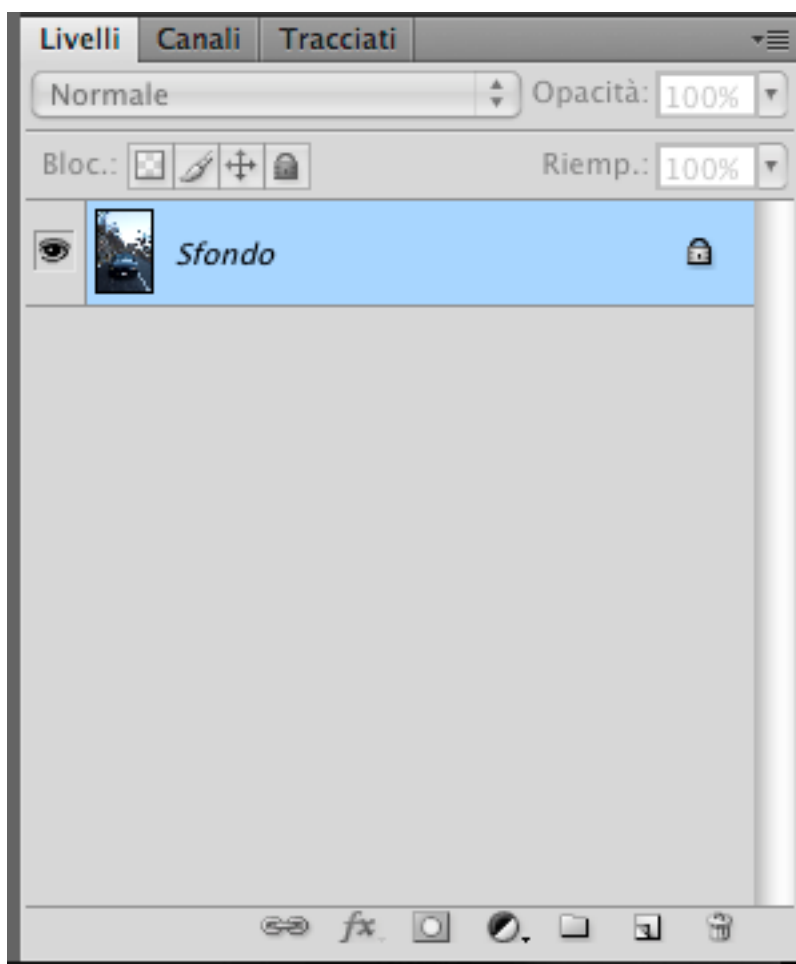
Livelli di regolazione;

Oggetti Avanzati;

Filtri Avanzati;


Canali;

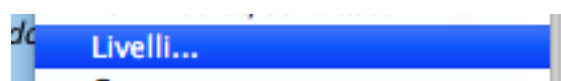
2. Punto di Bianco e di Nero



Di solito questa prima fase viene fatta in Camera Raw, ma con i file JPG possiamo anche utilizzare Photoshop. Faremo in modo che i neri siano neri RGB 0,0,0 e i bianchi siano bianchi 255,255,255 , **senza perdite e ritagli sulle luci ed ombre.**

Apriamo il nostro scatto e creiamo un nuovo "**livello di regolazione¹ livelli**" ed impostiamo il punto di bianco e di nero.

Per creare un nuovo livello di regolazione facciamo click sul cerchio bianco e nero in fondo al  pannello livelli e scegliamo "**Livelli...**".

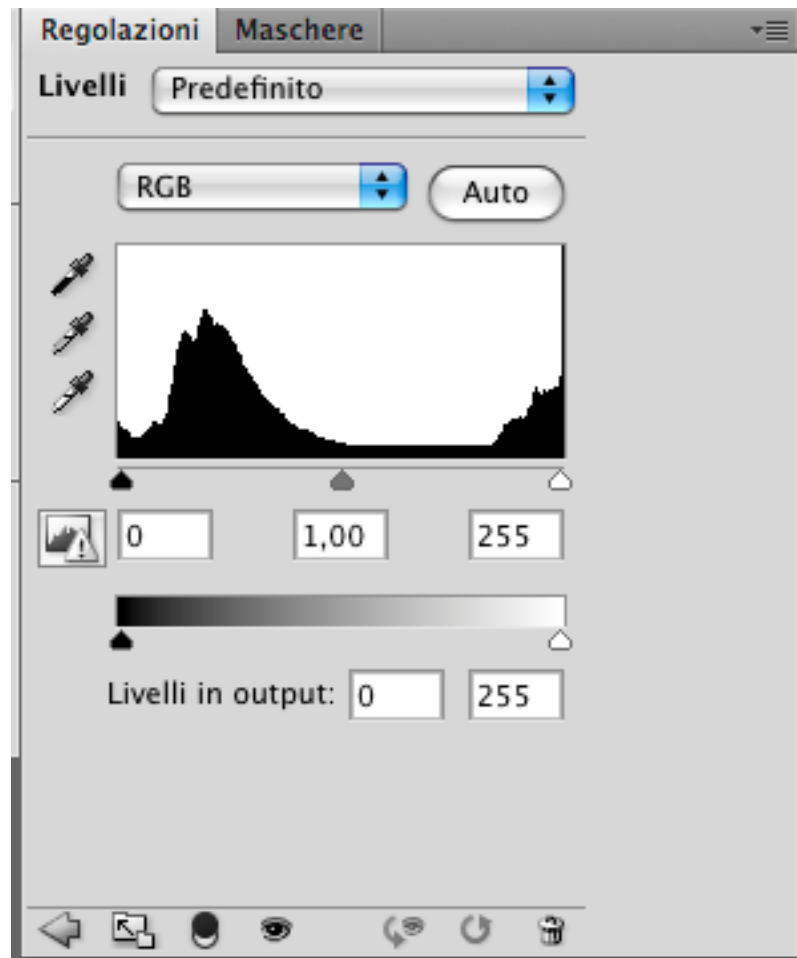


¹ Nota: un livello di regolazione non interviene in modo distruttivo sull'immagine, al contrario di menu immagine | regolazioni | livelli, ma va ad aggiungere soltanto una riga di codice che dice al programma in che modo si devono comportare i livelli sottostanti. E' possibile modificare innumerevoli volte i valori delle regolazioni senza perdita di informazioni del file originale.

Rinominiamo,
Facendo doppio click sul nome Livelli 1
"in punto di bianco e di nero".



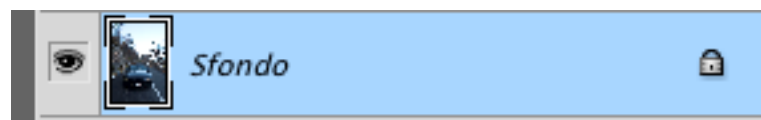
Nel pannello di regolazioni troviamo il **cursore di input nero**, teniamo premuto il pulsante **Alt** e lo trasciniamo verso l'interno fino a quando sull'immagine non compariranno **dei puntini neri**, ripetiamo lo stesso passaggio con l'altro **cursore bianco**, fino a quando sull'immagine non appaiono dei **puntini bianchi** (nel nostro caso il cielo è già bianco così detto "bucato").




3. Ripristino parti




Se zoominamo sulla nostra foto, noteremo che una parte del trapezio e una parte dello stemma sono troppo in ombra. **Selezioniamo il livello** sfondo facendoci click una volta sola.

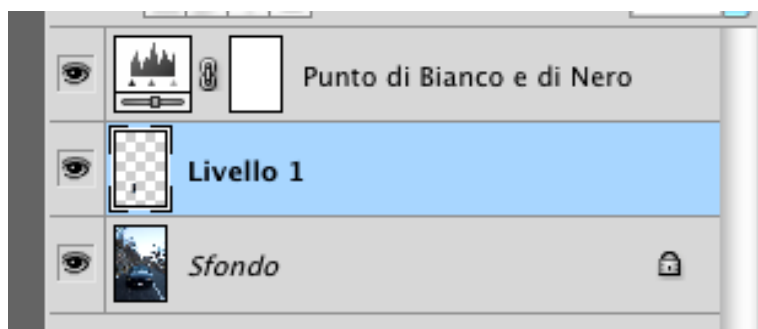
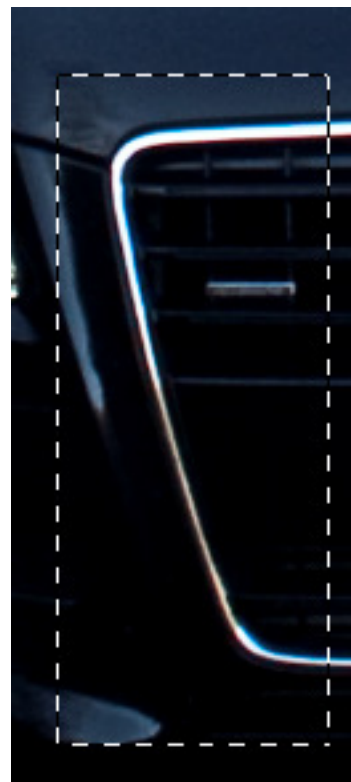


Clicchiamo sullo strumento **Selezione rettangolare** e facciamo appunto una selezione sull'altra parte del trapezio dove è bene in luce. 

Ora clicchiamo sul menù Modifica | Copia e poi Modifica | Incolla (scorciatoie da tastiera **Cmd+C Cmd+V** per Mac | **Ctrl+C Ctrl+V** per Windows) ed avremo così un **nuovo livello** con solo la parte del trapezio che ci interessa.


Sempre dal menu Modifica selezioniamo Trasforma |  **Rifletti in orizzontale** e con il comando **Sposta** (V) trasciniamo la nostra parte di trapezio sulla parte in ombra.

Cerchiamo di accostarlo nel modo più preciso possibile, e creando una **maschera di livello**² andiamo a **nascondere** i particolari che non ci interessano.




Selezioniamo il Livello 1 e clicchiamo sul pulsante a forma di lavatrice in fondo i livelli, chiamato appunto, crea maschera di livello. Come noterete è comparso un **foglio bianco** accanto al nostro livello 1.



 Selezioniamo lo strumento **Pennello** (B) ed impostiamo una dimensione media e una durezza pari allo 0%.

Ora clicchiamo sulla tastiera (D) e noterete che i nostri colori sono diventati **bianco e nero** (D appunto **default**), ora premiamo (X) per invertire i colori, quindi il **nero** è diventato il **colore di primo piano** e iniziamo a **dipingere** sulla nostra maschera di livello per definire la selezione.

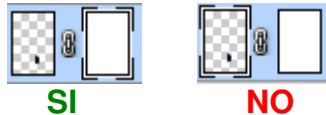


² Nota: Immaginate la vostra maschera di livello come un vetro con effetto fumè davanti ai vostri occhi, dove la parte bianca equivale al vetro trasparente e lascia intravedere, mentre la parte nera è tutta scura coprente. Quindi se avete una maschera tipo questa  riuscireste a vedere solo all'interno del triangolo bianco e non fuori. Nelle maschere di livello è possibile colorare solo con le 256 tonalità in scala di grigio, quindi se abbiamo un colore grigio 80% la visibilità sarà pari al 20%



Come per magia....la **zona dipinta con il nero scompare!!!**
Wow! Non dovete avere paura di sbagliare perchè questo è un processo **non distruttivo** per l'immagine, quindi se **sbagliamo**, selezioniamo il **colore bianco** come primario, ridipingiamo sulla maschera e tutto quello nascosto **apparirà di nuovo**.

ATTENZIONE. Prima di iniziare a dipingere assicuriamoci che sia **selezionata la maschera di livello** e non il livello.

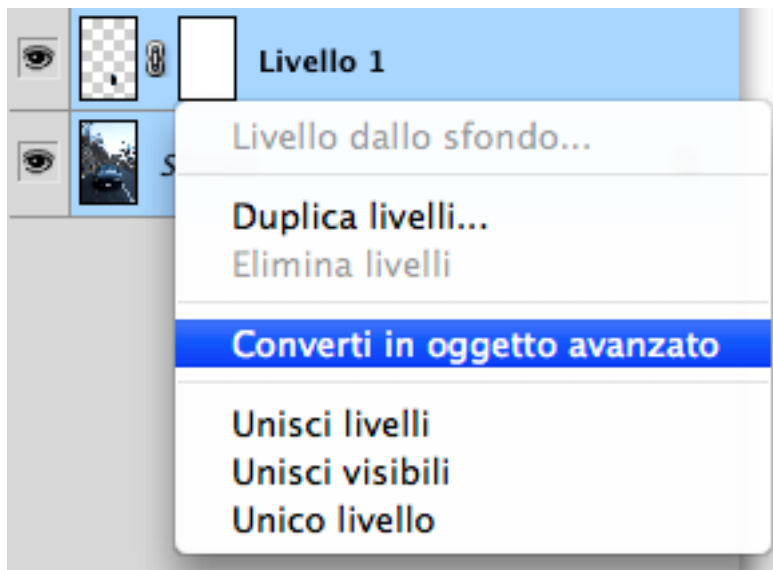


Una volta ridefinito il bordo del trapezio, ripetiamo la stessa operazione per il cerchio dello stemma.



Che sudata eh?...E questo non è niente!!

4. Eliminazione dei riflessi

Questa è una delle **parti più importanti**, richiede molta **pratica e pazienza** e queste purtroppo non possono essere trasmesse attraverso un tutorial, ma io confido in voi!!!



Selezioniamo i due livelli creati fino ad ora tranne il livello di regolazione "Livelli 1"(per selezionarli facciamo click su ognuno di essi tenendo premuto il tasto Shift), clicchiamo con il tasto destro e selezioniamo **converti in oggetto avanzato**³ e rinominiamolo in ElementiOmbra.

 **Creiamo un nuovo livello**, premendo sul **foglietto** in basso a destra.  Selezioniamo lo strumento **Penna** (P) e nelle opzioni dello strumento

in alto, impostiamo **Tracciati** (il pulsante centrale).



³ Nota: Gli oggetti avanzati, sono dei contenitori dove al loro interno sono presenti tutti i livelli precedentemente selezionati. Se avessimo unito i livelli avremmo perso tutte le informazioni riguardanti le maschere create e non solo (quindi processo distruttivo), mentre facendo doppio click sull'oggetto avanzato si aprirà un nuovo file con tutti i livelli precedenti. Il vantaggio più grande dell'uso di questi oggetti è che è possibile alterare, trasformare, ridimensionare applicare filtri senza modificare i pixel, Quindi lavorare sempre in modo non distruttivo.

Ora **creiamo un tracciato** come in figura.



Per crearlo basta cliccare su di un **punto** in cui si vuole far **partire** il tracciato e poi continuare creando altri punti di ancoraggio.

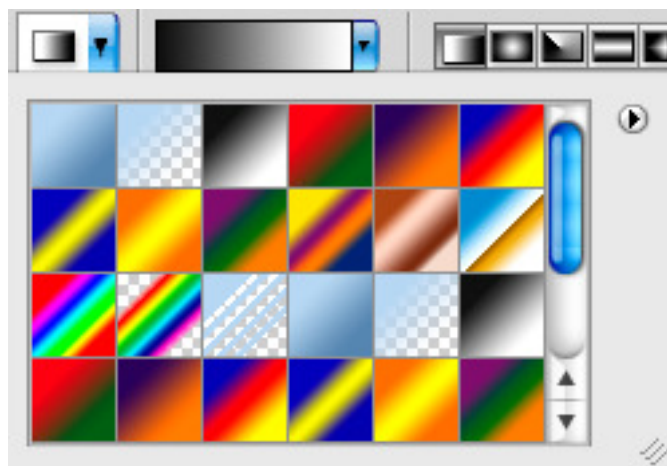
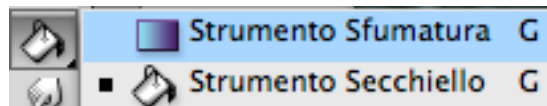
Se teniamo **premuto** il pulsante sinistro del mouse mentre creiamo un nuovo punto possiamo far **curvare** il tracciato in base alla sua **tangente**. Per **modificare** una tangente teniamo premuto **Alt** e clicchiamo sul **pallino** presente sul punto più esterno di essa.



Una volta **chiuso** il tracciato facciamo click con il pulsante dx del mouse e selezioniamo **Crea selezione** con raggio due pixel.



Selezioniamo due **colori** per la nostra sfumatura corrispondenti al colore della **carrozzeria** con il **Contagocce(I)** e tracciamo una sfumatura con lo strumento **Sfumatura** (due volte G).



Nelle **impostazioni** dello strumento clicchiamo sulla **freccetta** e scegliamo la prima sfumatura, poi al fianco impostiamo **sfumatura lineare**.

Dobbiamo prestare molta attenzione a questo passaggio.

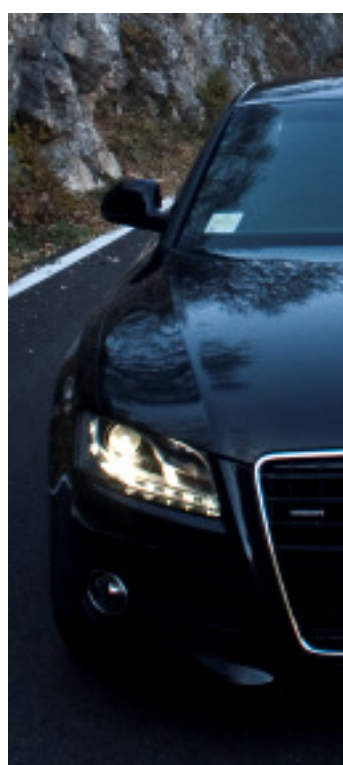
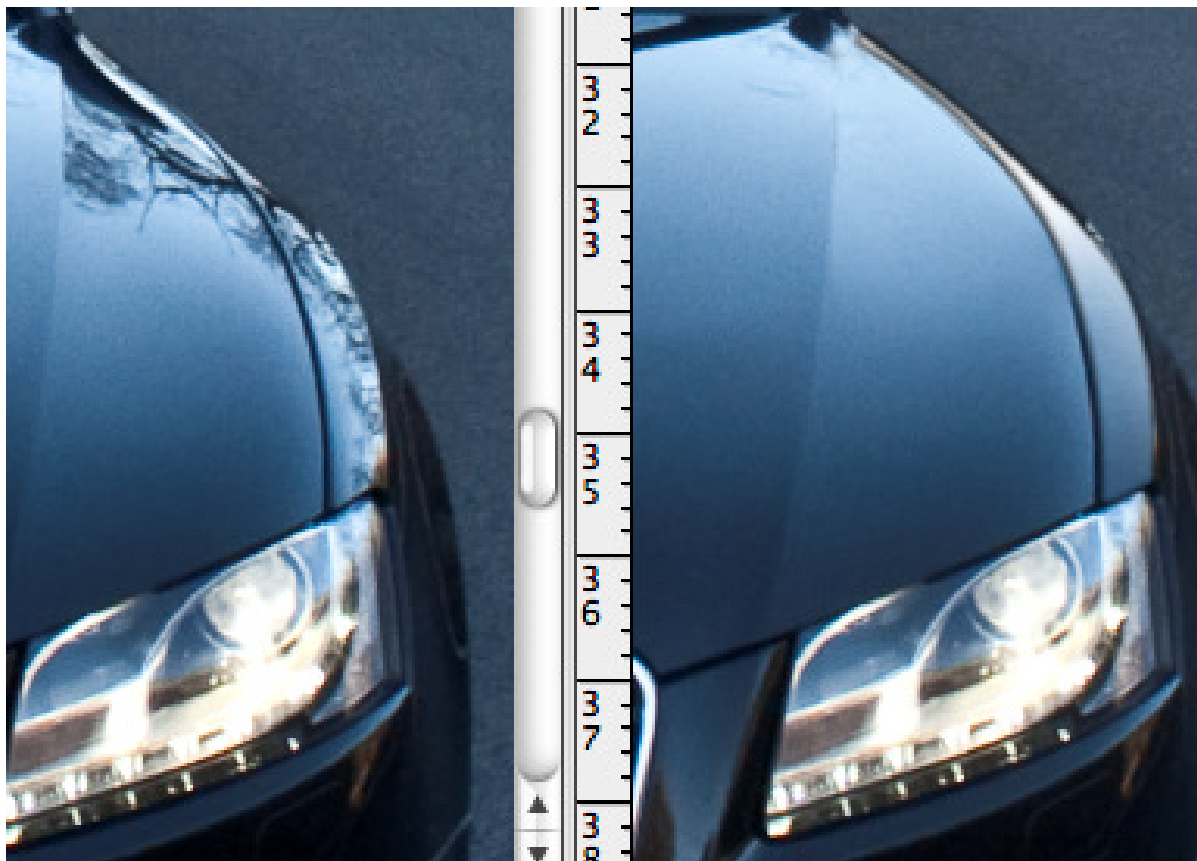
Per tracciare la sfumatura basta cliccare, tenere premuto e **tracciare una retta** in base alla direzione che vogliamo dare alla nostra sfumatura.

Più la retta è **corta** e più la sfumatura è **netta**, più la retta è **lunga** e più la sfumatura è **morbida**. La sfumatura creata deve essere un continuo del colore della carrozzeria, e deve risultare più precisa possibile.

Possiamo modificare la nostra selezione andando su Selezione | Migliora bordo o come nel mio caso creare un maschera di livello ed andare a ritoccare i particolari.

Ripetiamo la stessa operazione anche per la zona più esterna. Ragazzi questa **operazione** è veramente molto **delicata** e richiede "pazienza pratica pazienza pratica pazienza pratica" intesi? Non scoraggiatevi le prime volte e se proprio non riuscite passate al punto successivo :)

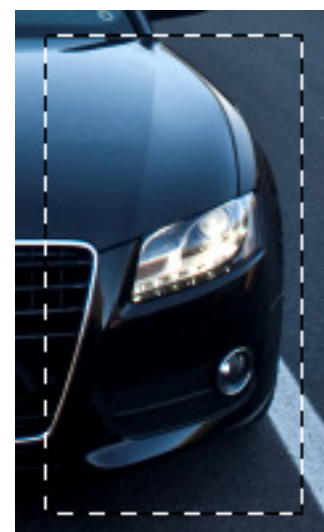




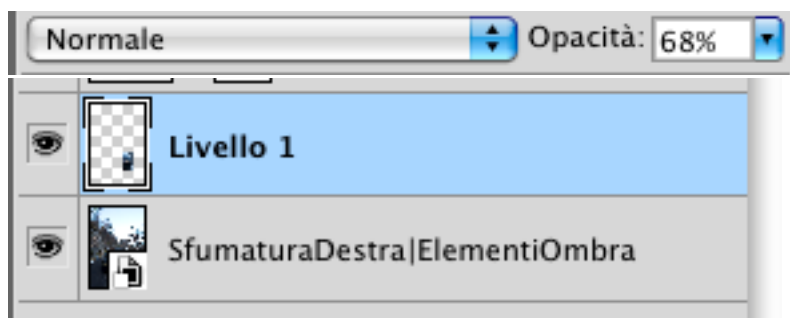
Ora andiamo a **recuperare** tutta la parte sinistra della nostra foto. Selezioniamo tutti i livelli creati fino ad ora tranne il livello di regolazione "Punto di Bianco e di Nero" clicchiamo con il tasto destro e selezioniamo **converti in oggetto avanzato** e rinominiamo il livello in SfumaturaDestra | ElementiOmbra

Selezioniamo l'oggetto avanzato e tracciamo un **rettangolo di selezione** come in figura. Copiamo ed incolliamo il contenuto. Ora sul nuovo livello creato facciamo di nuovo click con il dx e selezioniamo ancora Converti in oggetto avanzato.

Andiamo su Modifica | Trasforma | **Rifletti orizzontalmente** e con lo strumento **Sposta** (V) posizioniamo il livello dall'altra parte in modo speculare.



Per aiutarci al posizionamento possiamo modificare l'**opacità** del livello situata in alto a destra del pannello livelli.



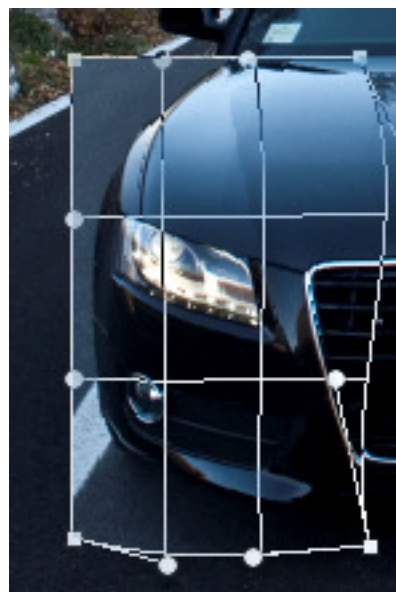
Clicchiamo sul menù Modifica | Trasforma | **Altera** e ricreiamo esattamente la **prospettiva** esatta dell'auto giocando anche qui con i **punti** e le **tangenti**.

Vi ricordo che stiamo facendo tutte queste modifiche su di un **Oggetto Avanzato**, quindi tutte le operazioni le stiamo **applicando** al **contenitore** e **non** effettivamente ad i **pixel**.

Una volta ricreata la prospettiva dobbiamo **nascondere** la parte di strada in eccesso. Anche qui come in precedenza selezioniamo lo strumento **Penna** (P) e creiamo un **tracciato** che passi sul **bordo** dell'auto fino alla parte esterna della strada. Creato il tracciato



clicchiamo con il dx e scegliamo Crea selezione, con bordo 2. Ora tenendo premuto **ALT** clicchiamo sul pulsante **crea maschera di livello** (la lavatrice) facendo così si **creerà** una maschera di livello **invertita**, come vedete la selezione è sparita e il resto in eccesso è stato mascherato.



Uniamo il tutto creando un **nuovo** Oggetto Avanzato chiamato SfumaturaSinistra | SfumaturaDestra | ElementiOmbra⁴

Bene ora ci godiamo una meritata pausa.

⁴ Nota: Abbiamo detto che gli oggetti avanzati sono dei contenitori, quindi per ricordarmi il loro contenuto, creo il nome dell'oggetto come se fosse un albero genalogico. In qualsiasi momento mi ricordo su cosa sto lavorando e quali altri livelli sono contenuti all'interno dell'oggetto. E' molto utile tenere ordinati i nomi dei livelli, specialmente se si lavora in team.

5. Rimozione degli elementi di disturbo

Iniziamo dal vetro, **eliminiamo** la **targhetta** dell'assicurazione ed i vari adesivi. Creiamo un nuovo livello e selezioniamo il **pennello correttivo al volo** (J), il cerotto si con l'archetto, assicuriamoci che nelle opzioni del pennello sia attivata l'opzione **Campiona tutti i livelli** e iniziamo a dipingere sulla targhetta e sul bollino, questa operazione non è molto complicata e ce la sbrighiamo in un **paio di minuti**.

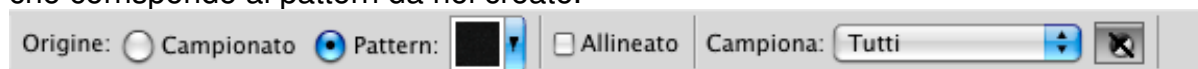


Ora passiamo a ripulire la strada dalle carte. Creiamo un **nuovo** livello, prendiamo lo strumento selezione rettangolare e nelle opzioni Stile: impostiamo **dimensioni fisse**, selezioniamo il livello "SfumaturaSinistra | SfumaturaDestra | ElementiOmbra" e clicchiamo su una parte **pulita** della strada. Facendo così

apparirà un **quadrato** di selezione, quindi apriamo il menu Modifica | **Definisci Pattern** e facciamo click su ok.

Delezioniamo il quadratino premendo Cmd+D | Ctrl+D o menù Selezione | Deseleziona.

Adesso con lo strumento **Pennello Correttivo** (Due volte J) spostiamoci nel pannello di controllo dello strumento, impostiamo come **origine** Pattern e facciamo click sulla **miniatura**, prendendo l'ultima della lista che corrisponde al pattern da noi creato.



Come campionamento livelli selezioniamo **Tutti** e clicchiamo sul cerchietto barrato al suo fianco, questo farà in modo che i **livelli di regolazione** come "punto di bianco e nero" **non vengano campionati**. Creiamo un nuovo livello e iniziamo a dipingere con la grandezza del pennello⁵ pari alla grandezza delle nostre cartacce da cancellare!. E' un operazione molto semplice ma richiede **tempo**, quindi anche qui armatevi di pazienza...

Una volta terminati di fare gli spazzini fotografici, possiamo dedicarci a **scurire** il vetro dell'auto. Creiamo un nuovo livello di regolazione "**Livelli**" che chiameremo "Vetro". Ora spostiamo il **cursore** dei **mezzitoni** verso **destra** in modo da **scurire** il tutto. Clicchiamo sulla maschera del livello di regolazione e sempre con lo strumento **Penna** (P) e con le tecniche descritte in precedenza creiamo una selezione del vetro e la riempiamo di **nero**, poi premiamo cmd+I ed **invertiamo** la maschera.

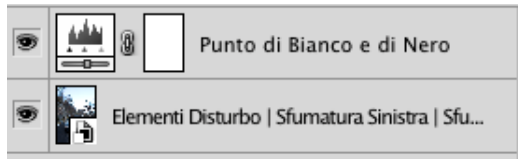


Et voilà! Il nostro livello di regolazione è stato applicato **solo** e **localizzato** sulla parte del vetro grazie alla maschera di livello. Ricordiamoci che dove la maschera è **bianca** equivale a **trasparente**, quindi lascia passare, mentre dove è **nera nasconde**.

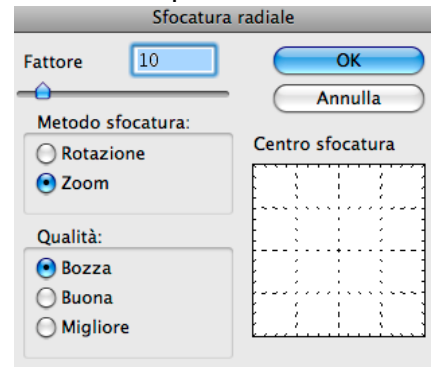
⁵ Nota: Un piccolo trucco per non farvi impazzire nel modificare la grandezza del pennello è quello di usare i comandi rapidi da tastiera. Tenendo premuti i tasti Ctrl+Alt+Click sx del mouse possiamo variare le dimensioni del pennello a nostro piacimento.

6. Effetto movimento

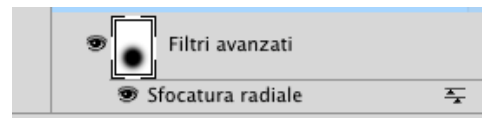
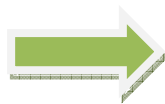
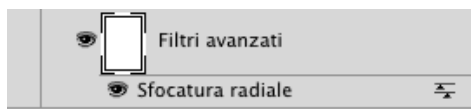
Selezioniamo tutti i livelli tranne il livello di regolazione "punto di bianco e di nero" e creiamo **un'altro oggetto avanzato** dal nome Elementi Disturbo | Sfumatura Sinistra | ecc..ecc., andiamo sul menù Filtro | Sfocatura | **Sfocatura Radiale** impostiamo valore 10, fattore Zoom, e qualità **Bozza**,



cerchiamo di centrare il centro sfocatura con la fine della strada e clicchiamo su Ok. Se siamo **soddisfatti** del risultato riclicchiamo su Sfocatura radiale sotto il **Filtro avanzato** lasciamo i valori così impostati cambiando solo la qualità da Bozza a **Migliore** ed infine clicchiamo su Ok.



Selezioniamo la **maschera del filtro avanzato** e con un Pennello grande morbido di colore nero facciamo un paio click sulla macchina in modo da creare un maschera **solo** sulla zona **centrale**.



7. Sostituire il cielo

Piano piano il nostro capolavoro prende vita, era una bellissima giornata durante lo shooting, peccato per il cielo senza **neanche** una nuvola...come facciamo? Non rimane altro che uscire e fotografare un bel cielo di dicembre!

Secondo voi ci dobbiamo mettere a **scontornare** tutti gli alberelli bellissimi?...E come facciamo ora che abbiamo applicato il **filtro di sfocatura**? Oddio **panico**...!!! Don't cry baby! La tecnica che vi mostrerò ci permette di realizzare **ottimi** risultati in **pochissimo tempo**. Creiamo un nuovo livello ed incolliamoci il nostro cielo. Poi **nascondiamolo** premendo l'**occhio** di fianco l'anteprima.

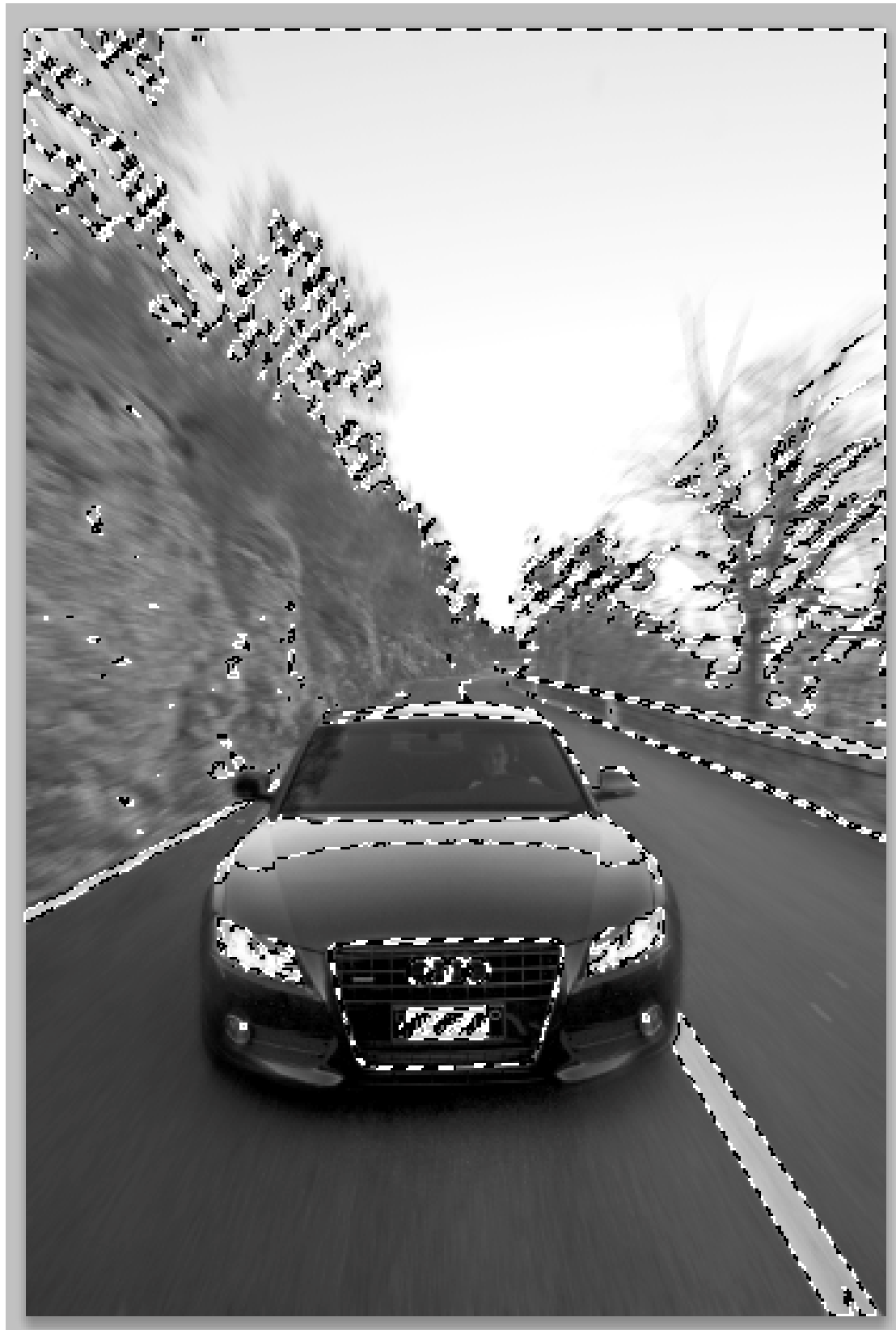
Ci spostiamo nella palette dei **Canali**, posta in alto al centro dopo quella dei livelli. Se non la visualizzate potete sempre andare su Finestra | Canali.

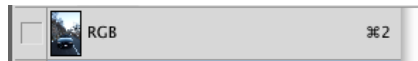
Ora dobbiamo cercare un **canale**⁶ con un bel **contrasto** e che abbia il cielo **bianco**, nel nostro caso il canale **rosso** è molto più contrastato degli altri, selezioniamolo e



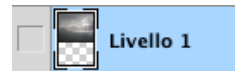
⁶ Nota: Un immagine a 8 bit in RGB, come nel nostro caso, è composta da 3 canali, un canale può essere composto da un massimo 256 tonalità di grigio. Grazie alle sovrapposizione di tutti i canali quali Rosso, Verde e Blu otteniamo una combinazione fino a 16,7 milioni di colori. Selezionando un singolo canale come il Rosso avremo una variazione di tonalità in scala di grigio ed avendo detto che le maschere di livello funzionano con le tonalità dal bianco al nero, è possibile convertire i canali in maschere a tutti gli effetti.

poi clicchiamo sul pulsante in fondo fatto a forma di **cerchietto** vuoto chiamato **Carica canale come selezione**, in alternativa possiamo anche fare click sull'anteprima del canale tenendo premuto il tasto Cmd o Ctrl in windows. Il risultato ottenuto è simile a questo.

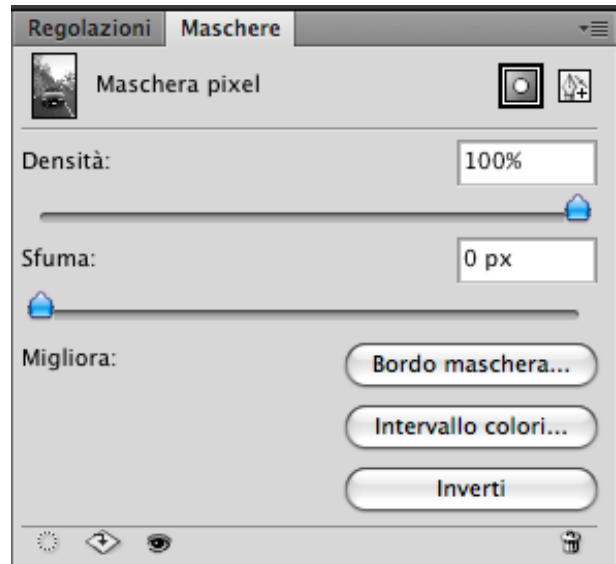




Ricicchiamo su **RGB** e ora sempre con la selezione **attiva**, torniamo nel pannello dei livelli e selezioniamo il livello contenente il nostro **cielo** e lo facciamo tornare **visibile** **riciccando** sullo spazio dove c'era **l'occhio**. Clicchiamo sul pulsante **crea maschera di livello** e..... Voilà!!! Magicamente il nostro cielo si è **sostituito!!!** ma il risultato è ancora da **ottimizzare...giusto?**

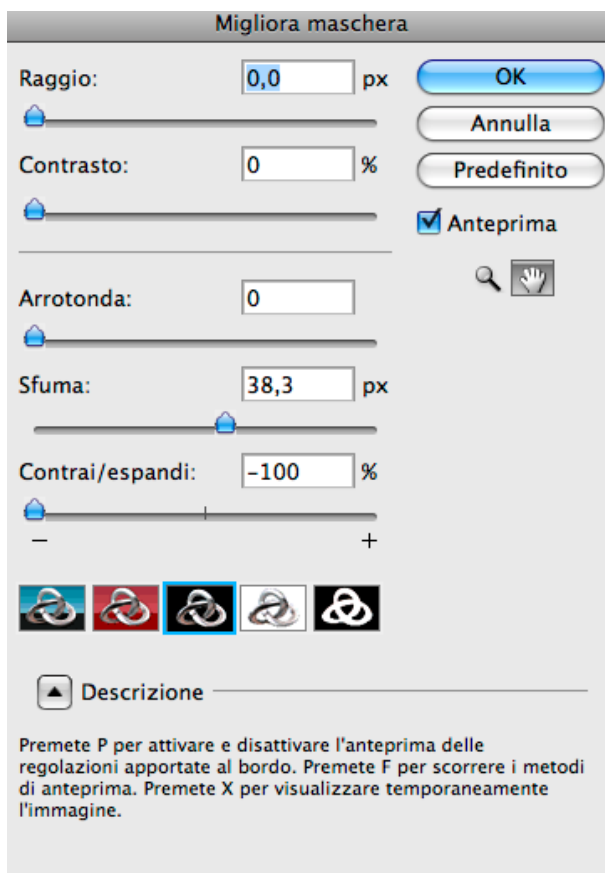


Possiamo **intervenire** direttamente dal **pannello Maschere** posto a fianco Regolazioni, se non lo visualizzate andate su menù Finestra | Maschere, e modifichiamo il **bordo** cliccando su Bordo maschera, o fare doppio click sul livello ed impostare un **ombra esterna** con Opacità 75% e tutti i valori a 0.



Bene ora il **bordo** degli alberi è **sistemato**, non ci rimane altro che cancellare la **linea** netta del livello cielo. Come già detto 2 milioni di volte, cosa succede se coloriamo una **maschera** con il **nero**? il **contenuto** del livello su cui la maschera è applicata viene **nascosto**. Quindi prendiamo il nostro **Pennello** (B) e con il colore nero ed una punta grande

dipingiamo sulla maschera stando **attenti** ad **non** avvicinarci troppo agli alberi. Niente male come risultato vero? **Semplice** e **professionale!**



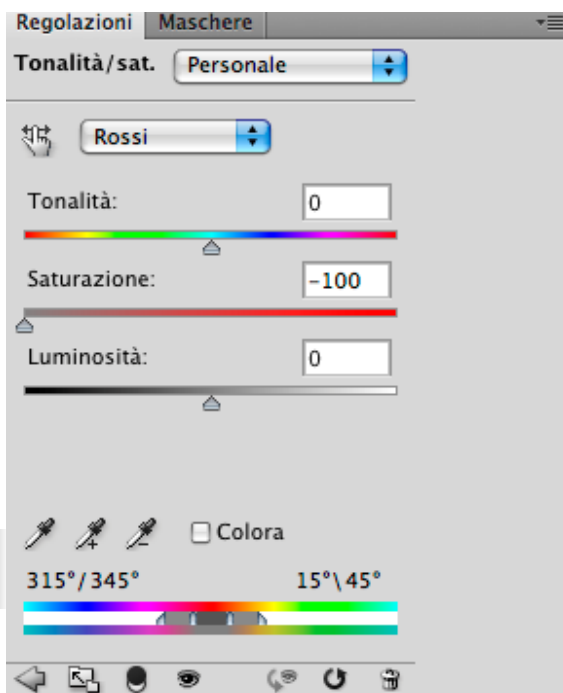
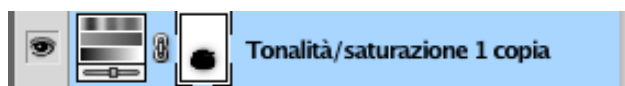
La parte più difficile del nostro tutorial è **terminata**, corriamo lungo la pista ed in fondo riusciamo ad intravedere la bandiera a scacchi, **siamo quasi arrivati!!!**

8. Viraggio cromatico

Premessa, tutti i livelli che andremo a **creare** ora li posizioneremo **sempre sotto** il livello "punto di bianco e di nero".

Creiamo un nuovo livello di regolazione **Tonalità/Saturazione** e desaturiamo il tutto di **50%**.

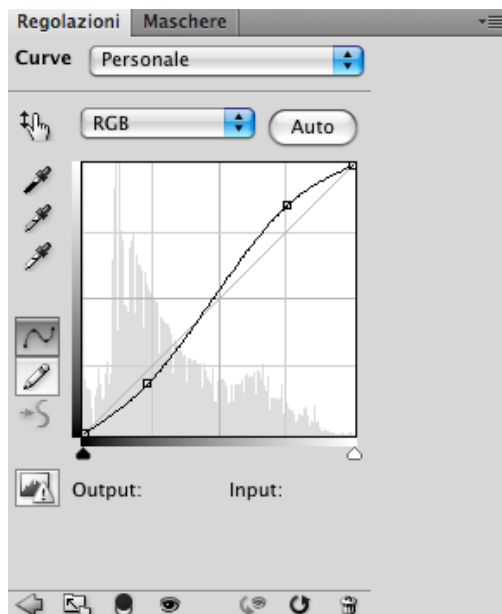
Sopra questo livello ne creiamo un altro **uguale** di Tonalità/Saturazione, passiamo nel menù dei **Rossi** e desaturiamo del **100%**, torniamo su **Composita** ed impostiamo la **Tonalità** a **-30**, e la **Saturazione** a **-40**. Con un pennello dalla punta grande e morbida di colore nero **mascheriamo l'auto**, in modo che questa seconda regolazione venga applicata soltanto **all'ambientazione**.



Creiamo un nuovo livello di regolazione **Bilanciamento colore** sopra quest'ultimo ed effettuiamo un **viraggio** impostando i seguenti valori:

Ombre: +33, +14, +14

Mezzitoni: -14, +20, +18



Infine creiamo un ultimo livello **Curve** e creiamo la classica curva ad **"S"** per contrastare il tutto.

Che ci crediate o no...**abbiamo terminato!!!**
Niente male eh? Una bella faticaccia...ma ne è valsa la pena!



9. Conclusioni

Lo scopo di questo tutorial è stato sì, quello di creare una bellissima immagine pubblicitaria, ma cosa più importante è stata quella di farvi lavorare con gli **oggetti avanzati, livelli di regolazioni e maschere di livello**. In questo modo possiamo modificare e rimodificare ogni singolo pixel senza sovrascrivere il file originale e senza perdita di qualità.

Quindi, **lavorare in modo non distruttivo**.

That's all folks!.



**FOTORITOCO AVANZATO
CON PHOTOSHOP CS4**

Autore: Francesco Marzoli
<http://www.francescomarzoli.com>
<http://www.digitalpostproduction.it>
info@francescomarzoli.com