

## **Premessa**

**“PHOTOSHOP tutorials – Volume 1”** è un pdf contenente le versioni testuali dei primi **26 videotutorial su PHOTOSHOP** pubblicati gratuitamente da Francesco Milanese sul suo canale Youtube e sul sito [www.francescomilanese.com](http://www.francescomilanese.com) .

L'ebook, che consta di 230 pagine in formato A4, ha un prezzo volutamente basso perché si rivolge a chi ha seguito i videotutorial gratuiti (in particolare, tutti quelli pubblicati prima del 2015), li ha trovati interessanti e desidera avere un testo in pdf (con screenshots) da poter consultare facilmente, mediante le funzioni di ricerca o stampandolo... oppure a chi desidera ringraziare in maniera concreta l'autore dei video, ottenendo comunque una piccola raccolta di tutorial su alcuni principi di base e operazioni effettuabili con PHOTOSHOP.

## SOMMARIO

### ***Prima parte: elementi di fotoritocco (10 tutorial)***

1. I canali	1
2. Livelli e maschere	10
3. Correzione colore	23
4. Riduzione sfocatura	31
5. Rimozione oggetti	37
6. Cambiare il colore della pelle	45
7. Cambiare il colore degli occhi e dei capelli	55
8. Invecchiare una foto	67
9. Le Actions per registrare le operazioni	79
10. Risoluzione e dimensione delle immagini; profili colore	87

### ***Seconda parte: altri tutorial (pubblicati prima del 2015)***

1. Disegnare schemi e diagrammi	96
2. Effetto “vignette” per scurire i bordi di un'immagine	102
3. Cambiare i colori di una maglia con i canali-colore RGB	110
4. Uso creativo dei pennelli	115
5. Disegnare Charlie Brown	129
6. Halloween Special: come creare un pennello personalizzato	158
7. Tre modi per disegnare cornici	163
8. Disegnare la testa di Stewie	168
9. Disegnare forme vuote	182
10. Rimuovere elementi ed oggetti indesiderati dalle fotografie	189
11. Creare un bersaglio per il tiro a segno	196
12. Recuperare i colori originali di una foto in pochi secondi	205

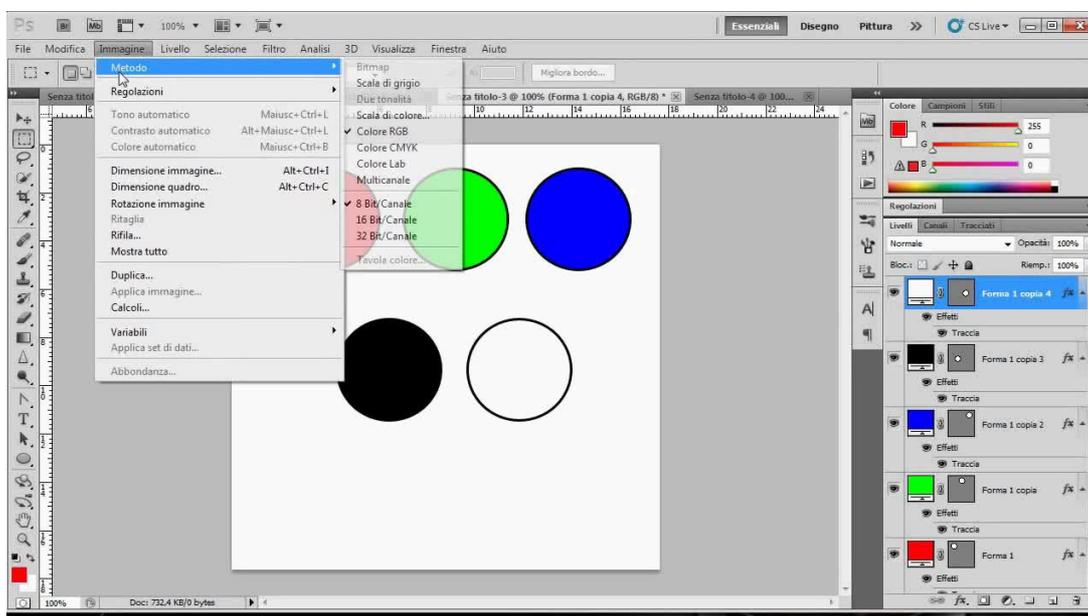
13. Cambiare tonalità e colore agli oggetti nelle foto	210
14. Consigli sulla risoluzione delle immagini per la stampa	217
15. Creare un testo ondulato	221
16. Creare immagini HDR da più foto e salvarle in JPEG (8 bit)	225

\* \* \*

## *Elementi di fotoritocco – 1: i canali*

In questa prima lezione parleremo dei **canali** e delle **modalità di colore**.

In questo corso useremo sostanzialmente **due modalità: RGB e LAB**.

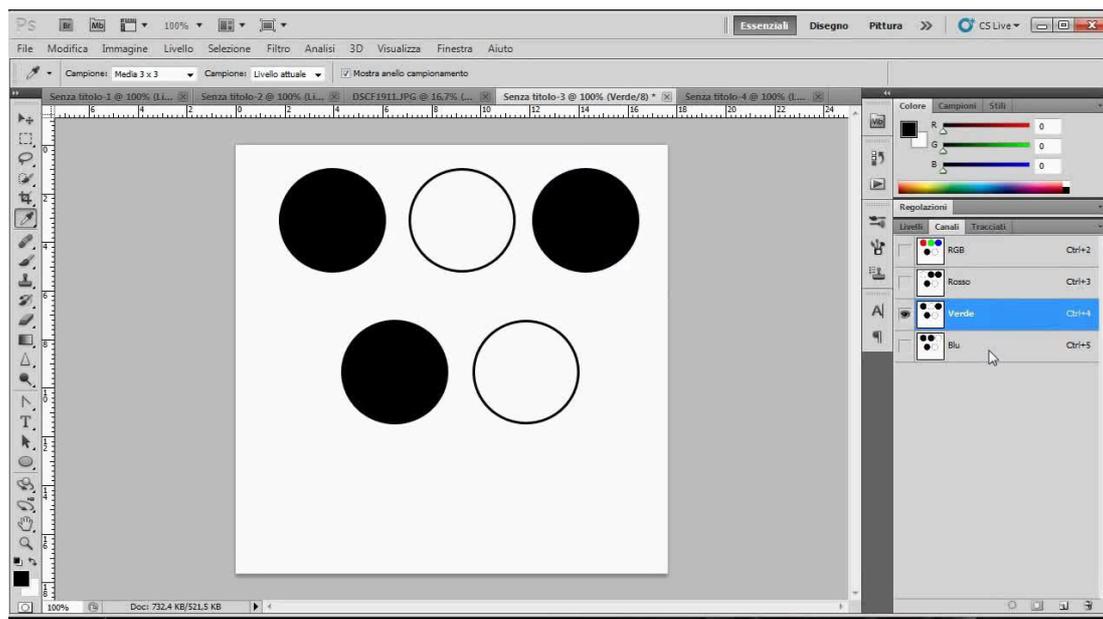


La modalità **RGB** divide i colori nelle **tre componenti: Rosso, Verde (Green) e Blu**.

Come ci mostra lo **strumento contagocce**, ciascuno di questi canali può assumere **un valore tra 0 e 255**. Il colore **nero** si ha quando i 3 valori sono a 0, il **bianco** quando sono tutti a 255, il **grigio** quando hanno tutti lo stesso valore.

Dal pannello canali possiamo vedere **i canali separatamente**. Ogni canale è un'immagine in bianco e nero in cui il bianco rappresenta il 255 di quel colore, il nero lo 0.

Il **cerchio bianco** (nell'immagine nella pagina seguente), avendo valore 255, 255, 255, sarà bianco per tutti i canali.



Passiamo adesso alla **modalità LAB**. (scegliendola da *Immagine – Modalità – LAB*).

La modalità **LAB** opera secondo un criterio più simile a quello dell'occhio umano, **separando il colore dalla luminosità**.

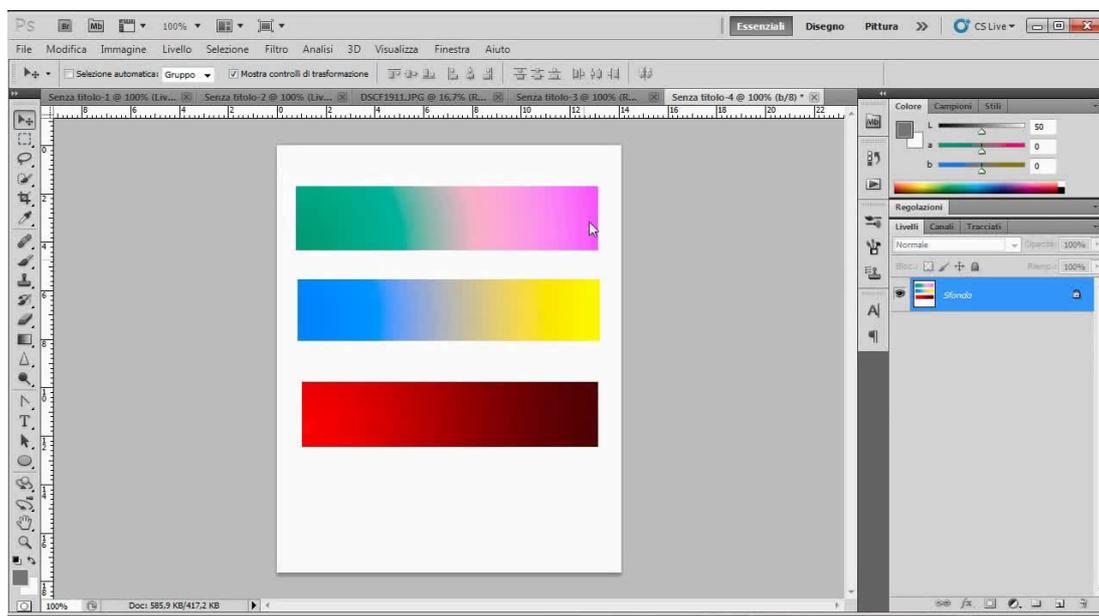
Abbiamo, in particolare, due canali per il **colore** (a e b) e uno per la **luminosità**.



I canali **a e b** possono assumere valori tra -128 e +127. Il canale **luminosità** va da 0 a 100.

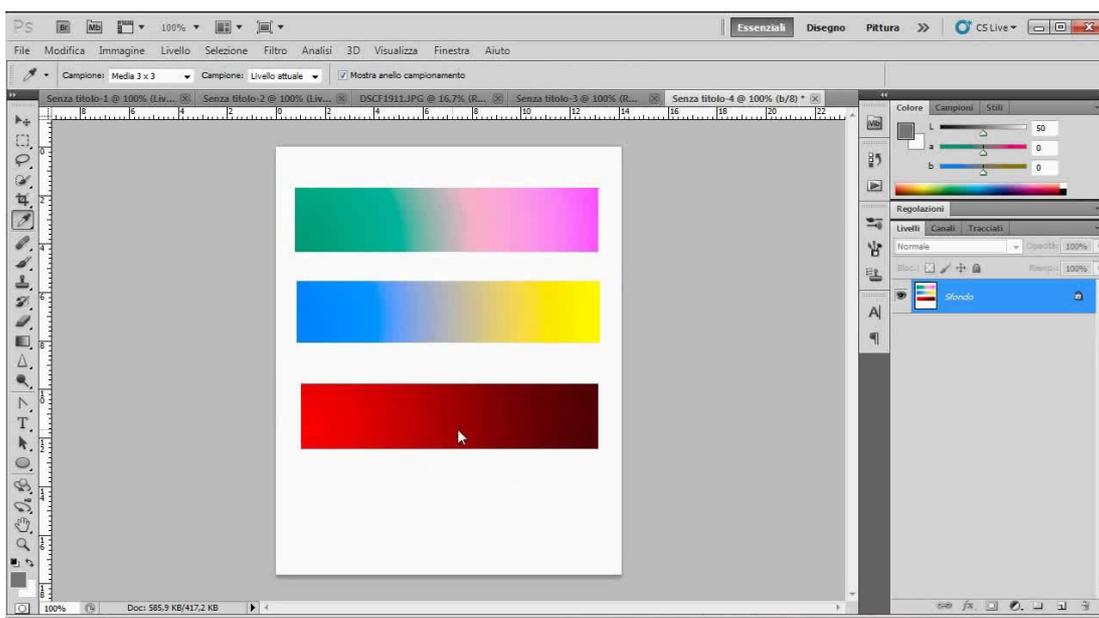
Il primo rettangolo rappresenta il **canale A da -128 a +127** con luminosità a 50. La **gamma dei colori** varia dal verde al magenta.

Il secondo rettangolo rappresenta il **canale B** secondo gli stessi valori. In questo caso andiamo dal blu al giallo. Vediamo come sono visualizzati i singoli canali.

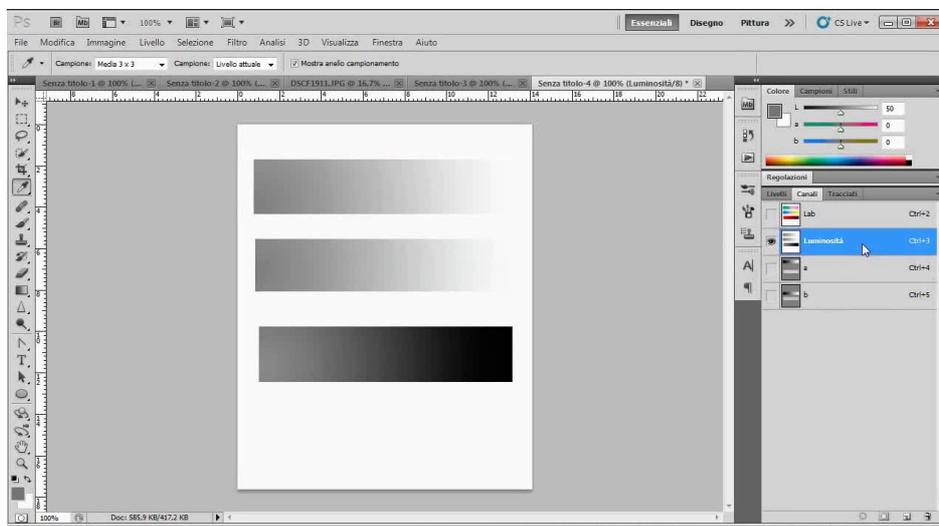


Come trucco mnemonico possiamo ricordare che **i valori positivi corrispondono ai colori caldi e i negativi ai freddi.**

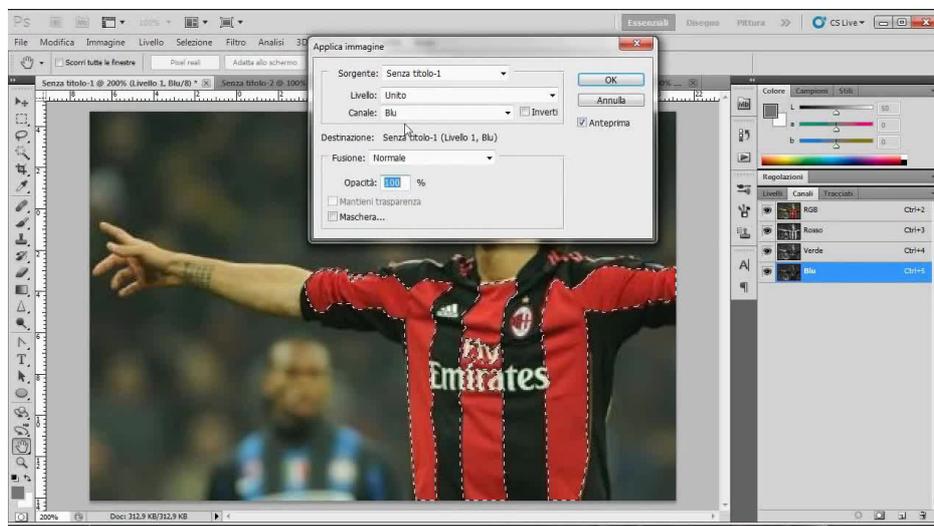
L'aspetto interessante riguarda però il terzo rettangolo. Si tratta di un rettangolo rosso a cui abbiamo applicato una sfumatura nera. Come possiamo vedere, **LAB** si "accorge" che si tratta dello **stesso colore**, infatti **i canali a e b sono piatti e la sfumatura l'avremo solo in luminosità.**



Invertendo, quindi, il rettangolo luminosità **invertiremo la direzione della sfumatura senza toccare il colore di base**. Questo rende il **metodo LAB** molto adatto per operare **variazioni di colore** (occhi, capelli) lasciando **inalterata la luminosità dell'immagine**.



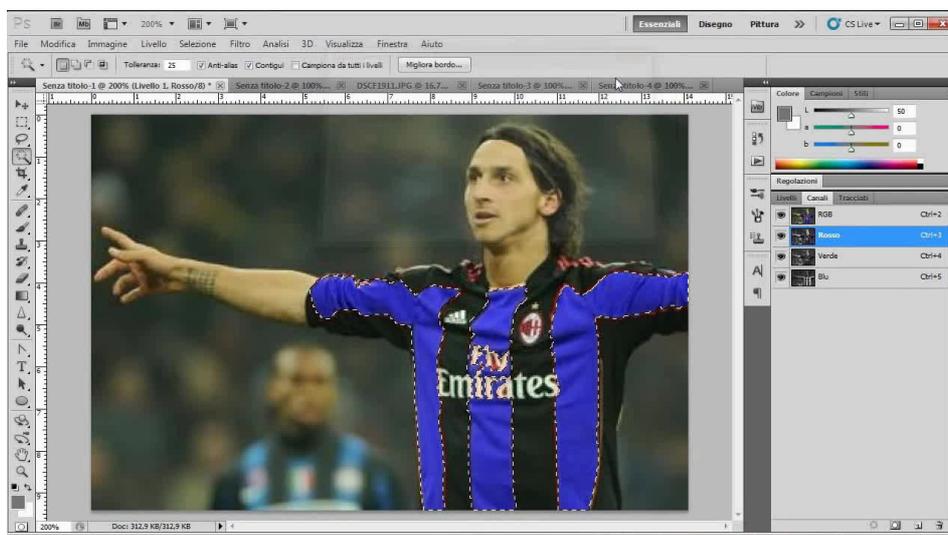
Esaminiamo ora alcune **operazioni che possiamo fare con i canali**. Il canale rosso sarà ovviamente chiaro nelle zone delle strisce rosse (immagine sotto); vogliamo renderle blu, quindi dovremo scurire questo canale e schiarire quello del blu. Selezioniamo le strisce rosse con la bacchetta magica.



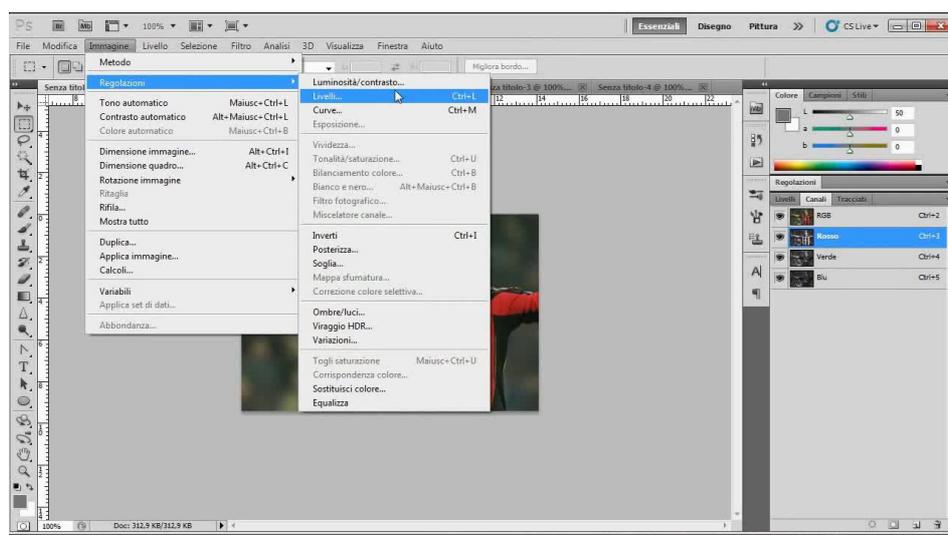
Il nostro scopo è **applicare il canale rosso a quello blu, e quello verde al rosso**. Possiamo lavorare su un solo canale pur vedendo il suo effetto su tutta l'immagine cliccando sul quadrato accanto a RGB assicurandoci però che un solo canale sia selezionato.

Adesso andiamo su **Immagine/Applica immagine** e diciamo a **Photoshop** di applicare, sul canale Blu, il canale Rosso con **modalità di fusione normale** e **opacità al 100%**. Le nostre strisce hanno cambiato colore.

Per completare l'opera ripetiamo la stessa operazione applicando il canale Verde a quello Rosso.  
Ecco che **le nostre strisce sono diventate blu**.



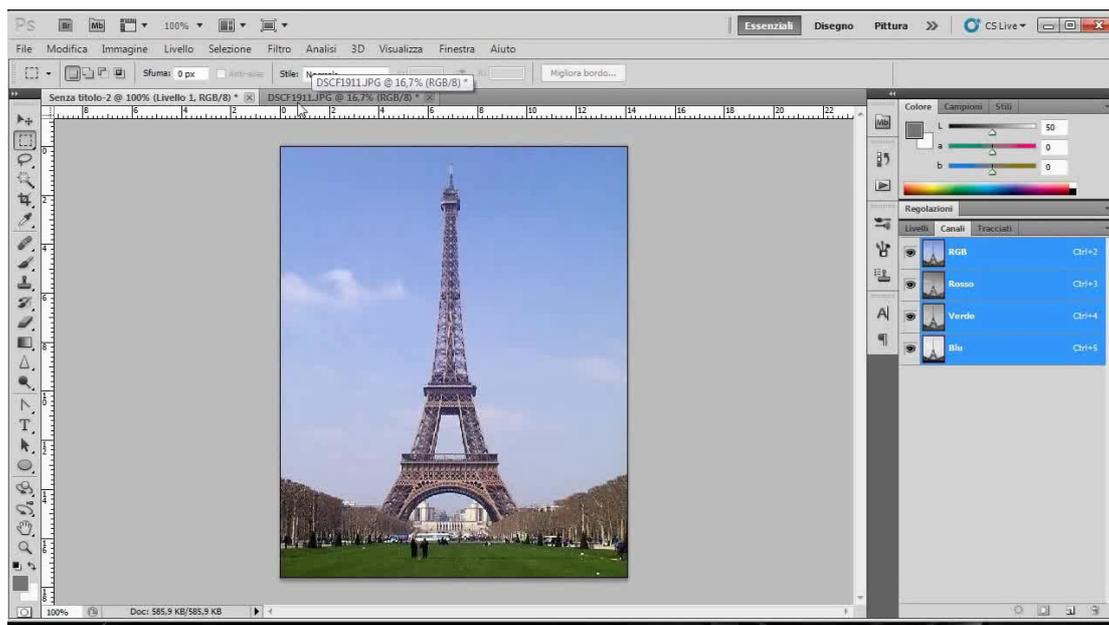
Possiamo applicare alcuni **effetti di Regolazione al singolo canale**, ad esempio possiamo usare la **regolazione Livelli** e agire selettivamente sul canale rosso.



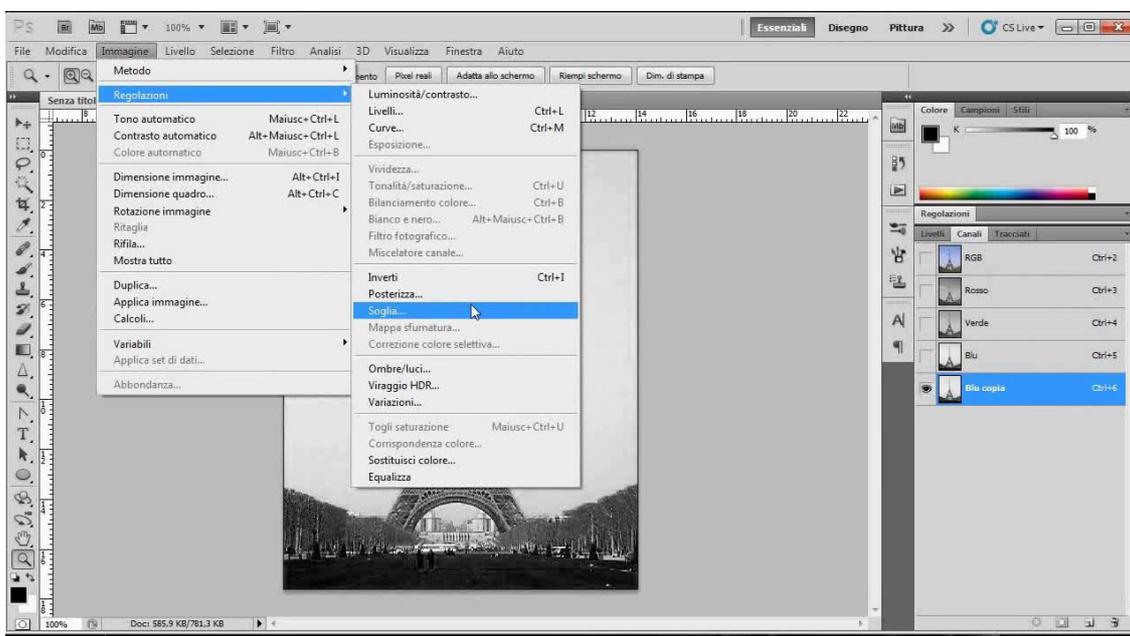
Lasciando **la vista sul solo canale**, possiamo vedere le modifiche che operiamo esclusivamente su questo, senza considerare l'effetto sull'immagine finale.

Passiamo adesso ad un altro uso che possiamo fare dei canali, ovvero **una selezione complessa**, utilizzando la fotografia della Torre Eiffel visibile nella pagina seguente.

La nostra **Torre Eiffel** non è esattamente l'oggetto che si può selezionare con la **bacchetta magica** per via degli spazi trasparenti lasciati dalla struttura.

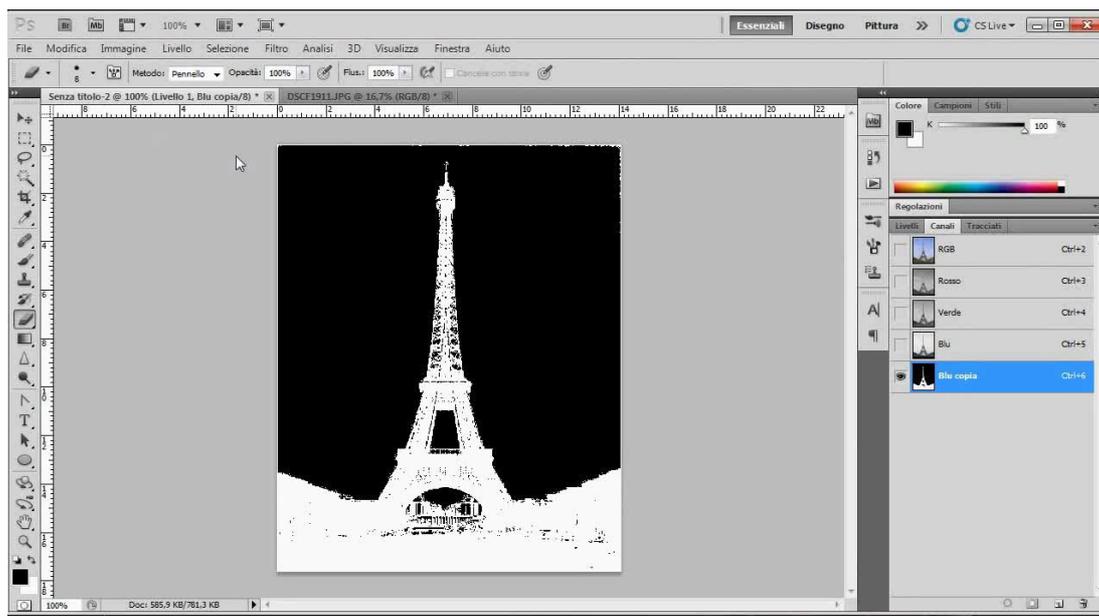


Guardiamo tra i canali qual è quello che ci dà il **maggior contrasto**: per via del cielo, è per forza il Blu. Clicchiamo col destro e **duplichiamo il canale**. Selezioniamolo e applichiamo **Regolazioni/Soglia** finché siamo non siamo soddisfatti della parte nera.



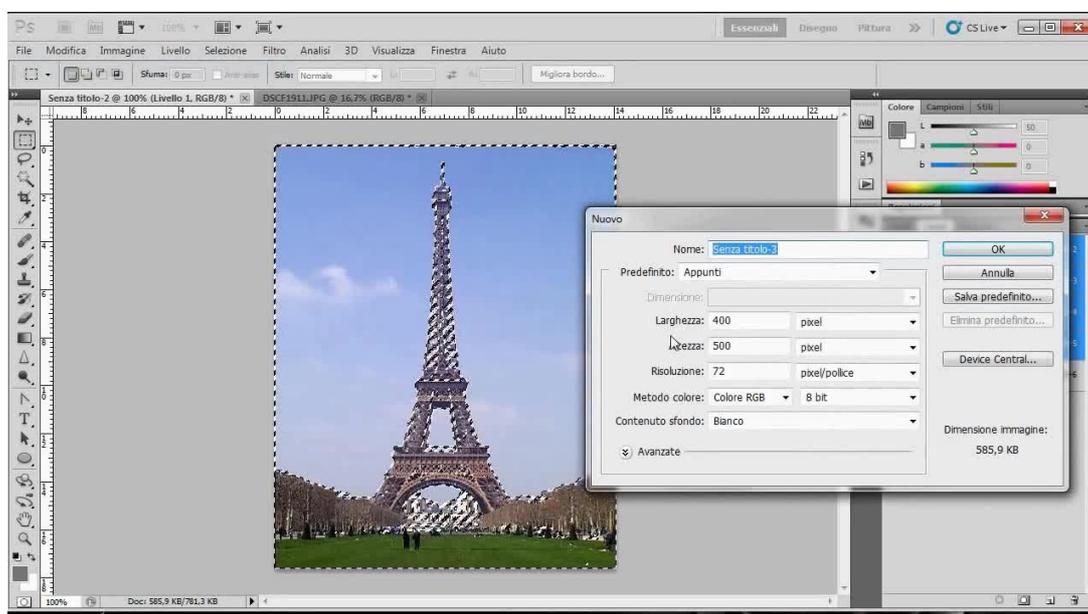
**Invertiamo la maschera.**

Per ora non preoccupiamoci se oltre alla torre abbiamo selezionato tutti gli elementi di terra. Tenendo premuto **CTRL** clicchiamo sul **canale Blu copia** e avremo la **selezione**.

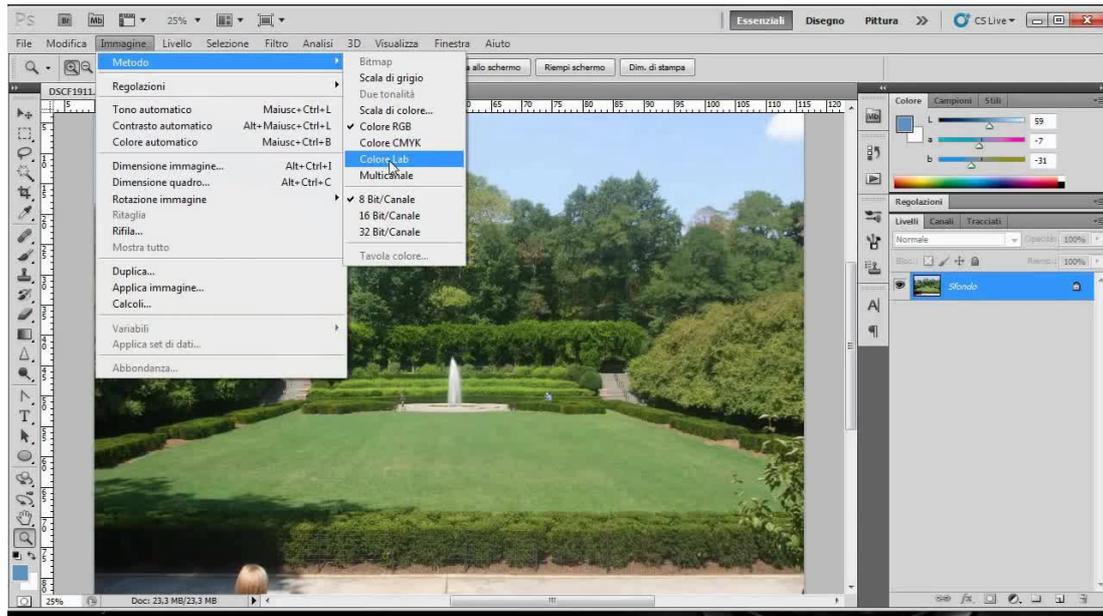


Impostiamo sia la vista che la selezione sul **canale RGB**, apriamo un nuovo file e **incolliamo la selezione**. Il grado di precisione dipende da quanto siamo stati precisi con lo strumento soglia.

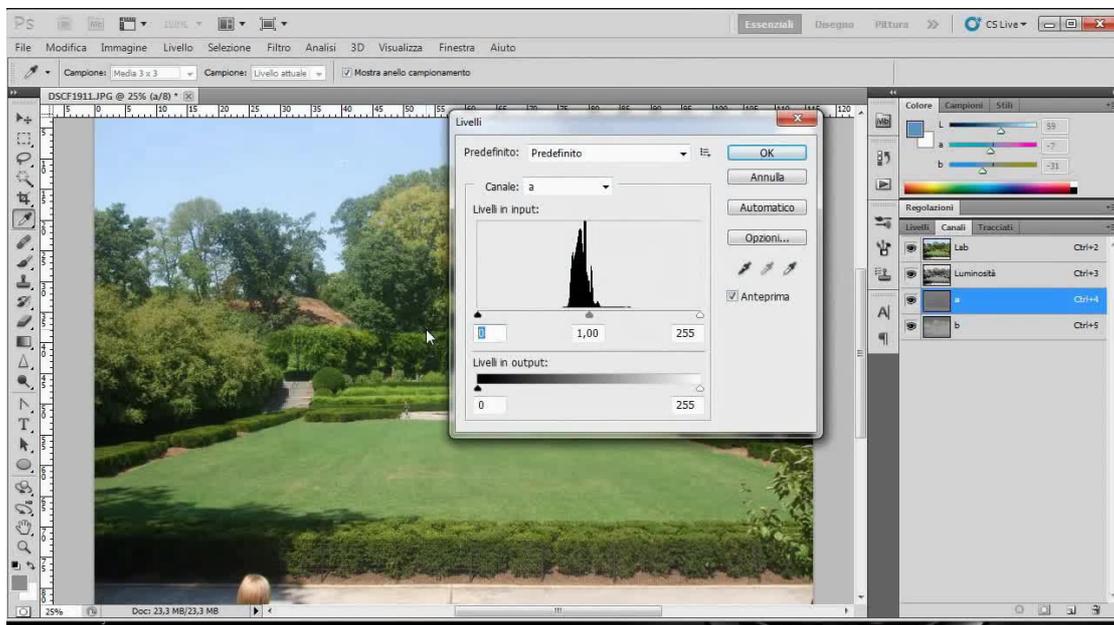
Adesso **la torre è isolata e possiamo applicare lo sfondo che vogliamo**.



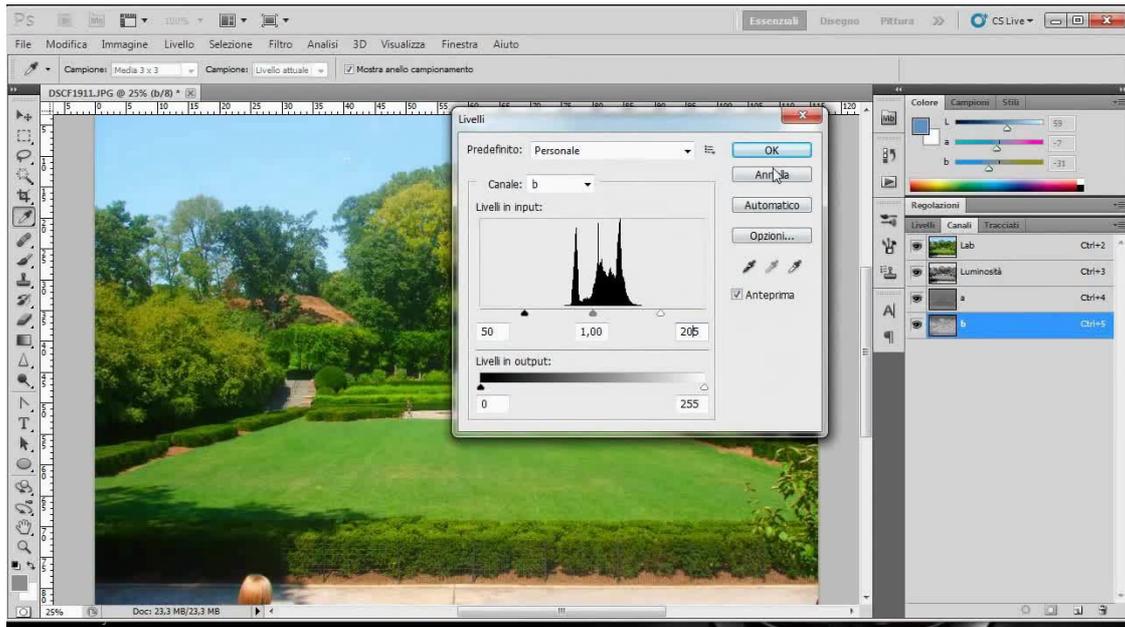
Vediamo infine un trucco di **manipolazione del colore che riguarda la modalità LAB**, utilizzando come esempio l'immagine visibile nella pagina seguente.



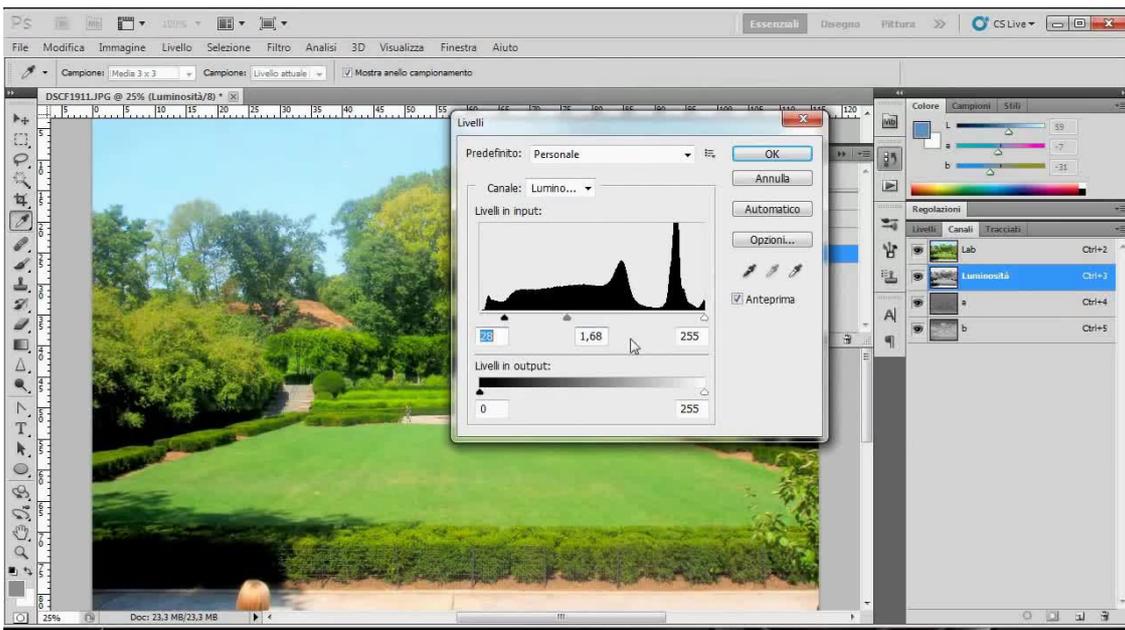
Possiamo **rendere più vivida la nostra immagine** restringendo i livelli dei **canali a e b** in misura uguale. Col **canale a** selezionato andiamo su **Regolazioni/Livelli** e operiamo un **restringimento uguale**, ad esempio 50 a sinistra e 50 a destra. Facciamo lo stesso col **livello b**.



In pochi click abbiamo **accesso il colore della fotografia**, come visibile nell'immagine nella pagina seguente.



Possiamo poi agire sul **canale luminosità** per ulteriori aggiustamenti o effetti particolari.



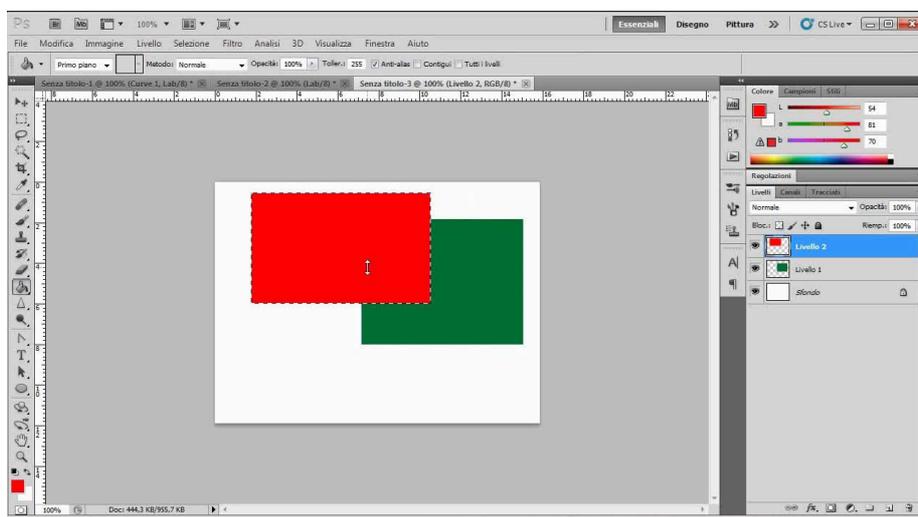
Come abbiamo visto, imparare a gestire le **modalità di colore** e i **canali** può aiutarci a ottenere risultati importanti col minimo sforzo.

\* \* \*

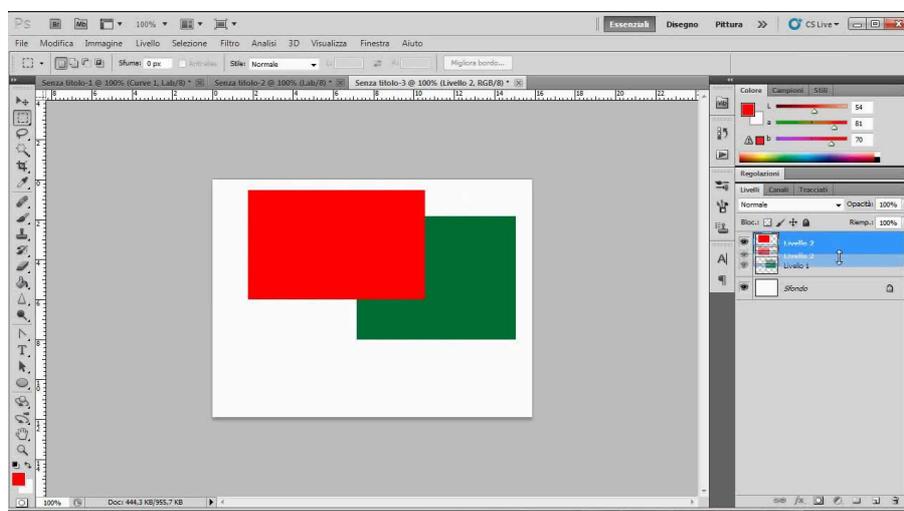
## *Elementi di fotoritocco – 2: livelli e maschere*

In questa seconda puntata parleremo dei **livelli** e di alcune semplici operazioni che possiamo fare su di essi. **Per creare un nuovo livello** usiamo il penultimo pulsante della parte inferiore del **pannello livelli**, sulla destra.

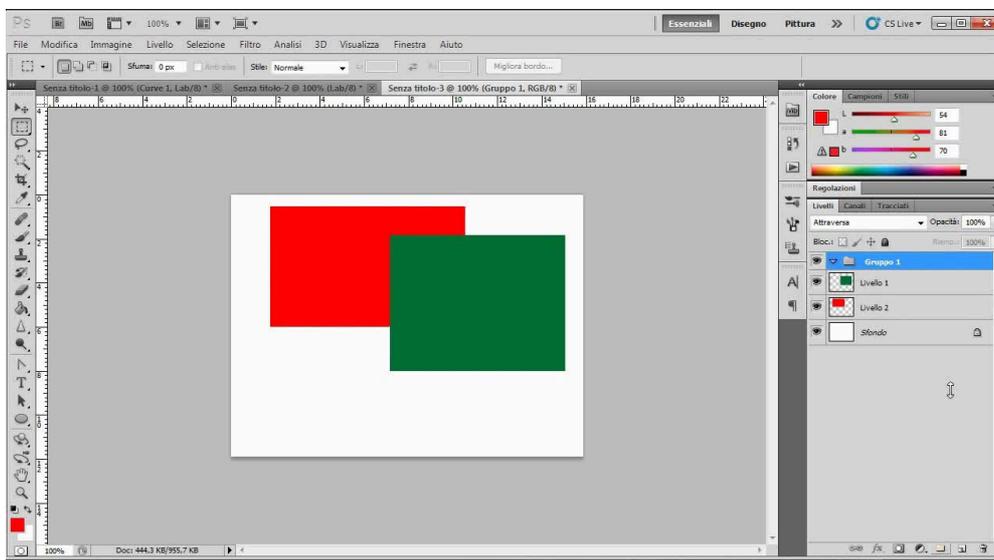
Per lavorare su un livello, **clicchiamoci sopra**. Disegniamo un rettangolo verde nel livello uno e un rettangolo rosso nel livello 2.



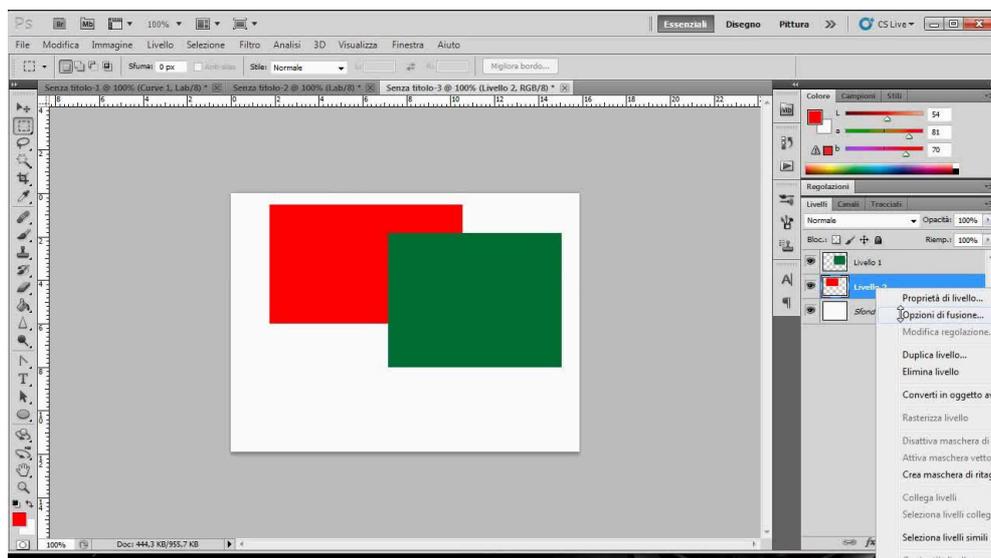
Il livello più alto è quello che sta in primo piano. Possiamo **trascinare il livello 2 sotto il livello 1** per far apparire in primo piano il rettangolo verde.



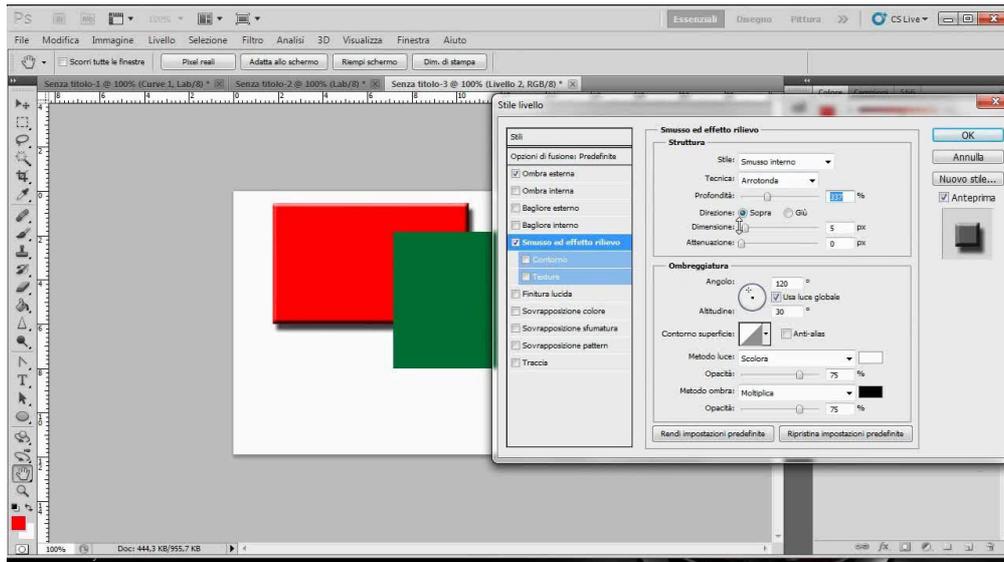
Col terzultimo pulsante, a forma di cartella, possiamo creare i **Gruppi** in cui inserire, per **trascinamento**, i nostri livelli. I gruppi fanno risparmiare tempo e **riducono il disordine** quando i livelli diventano molti.



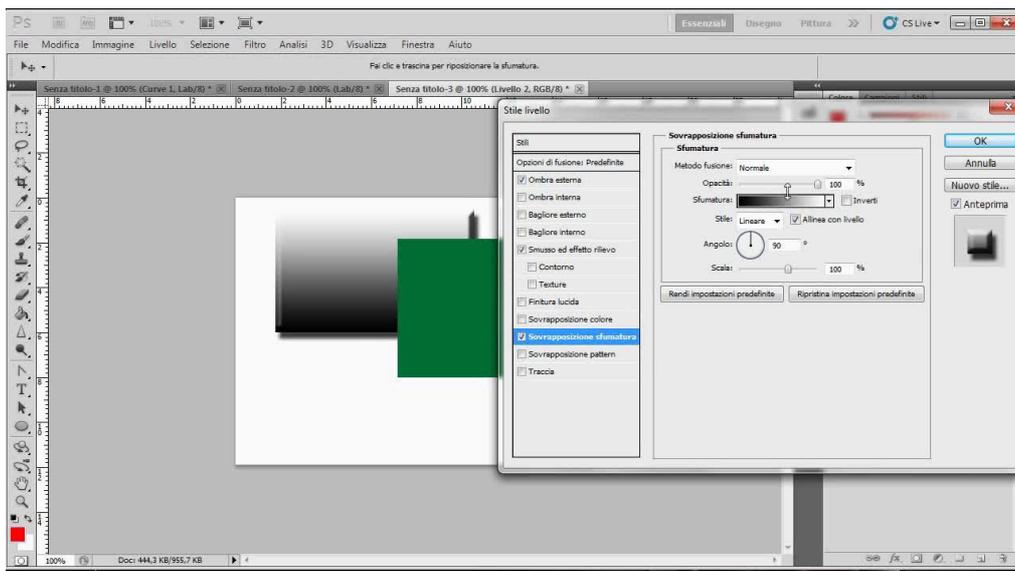
**Cliccando col destro su un livello** applicheremo le **opzioni di fusione**, semplici elaborazioni che in poco tempo possono dare notevoli risultati. Possiamo **creare e modificare un'ombra esterna** definendo opacità, dimensione, **provenienza della luce**.



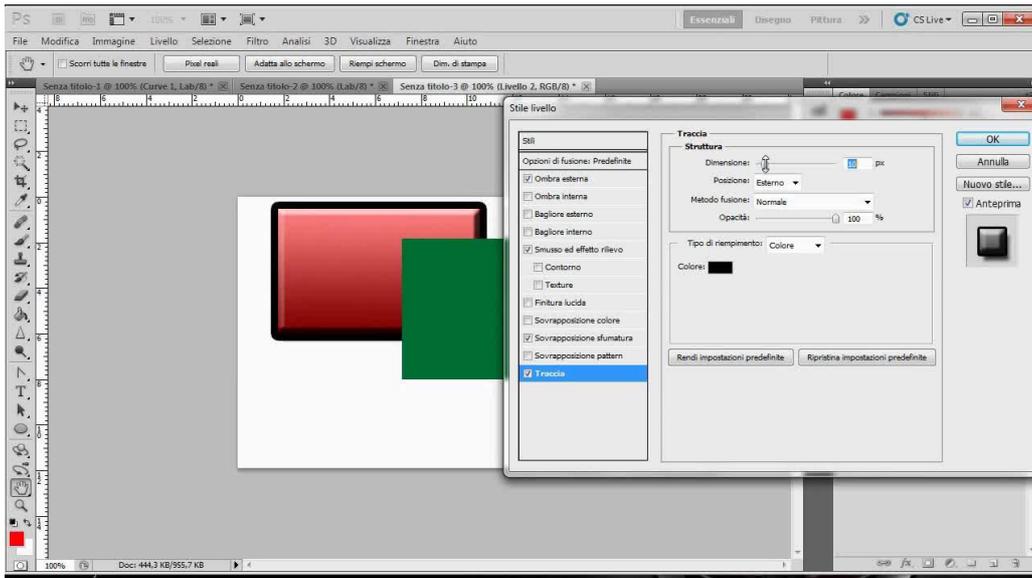
Possiamo **creare un effetto rilievo**, ad esempio se vogliamo creare un pulsante.



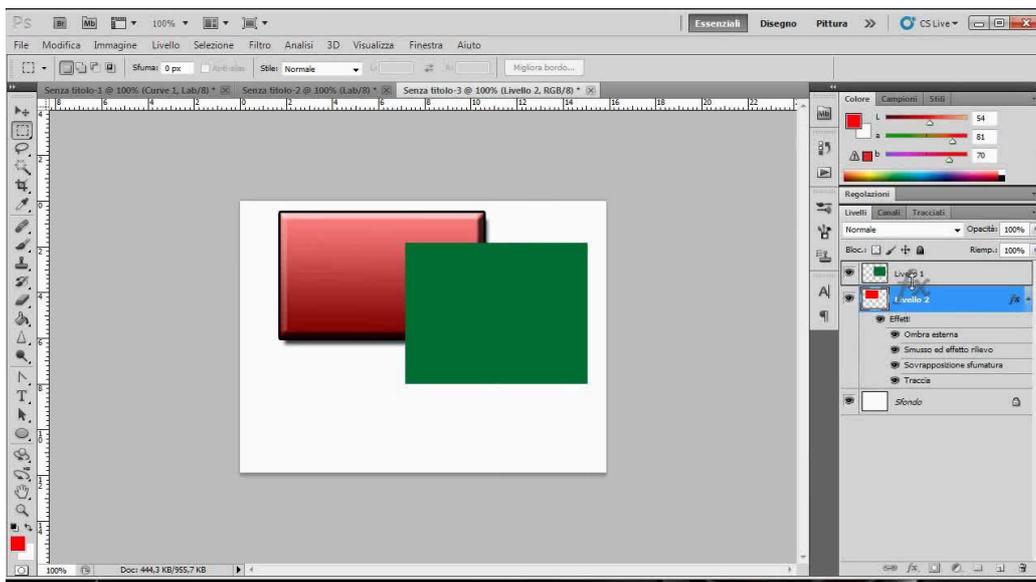
Possiamo sovrapporre una sfumatura più o meno opaca.



Possiamo creare una traccia, ovvero un bordo monocromatico esterno o interno all'oggetto.

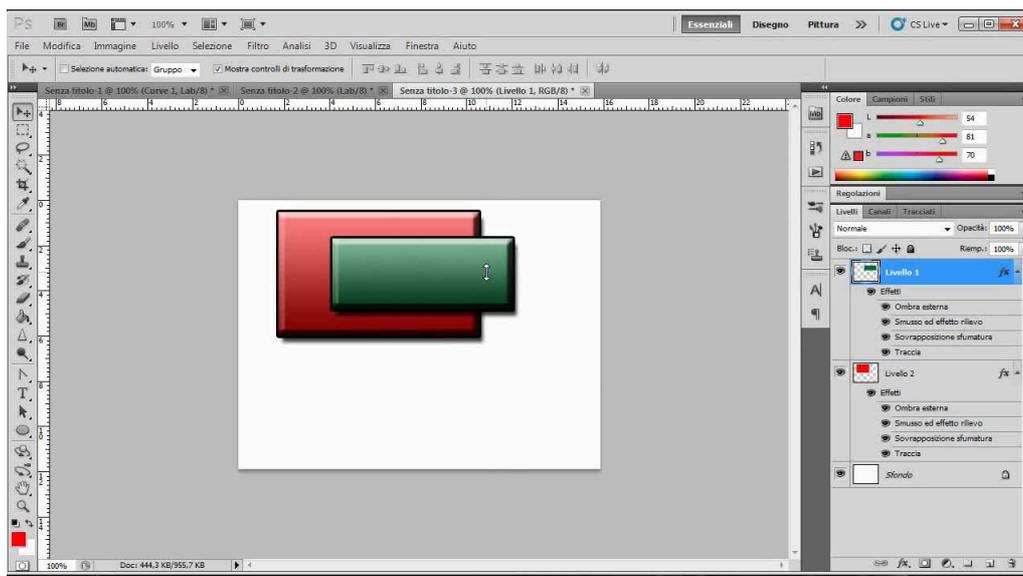


Tenendo premuto **ALT** e **trascinando**, possiamo **copiare tutti questi effetti** sul livello del rettangolo verde.

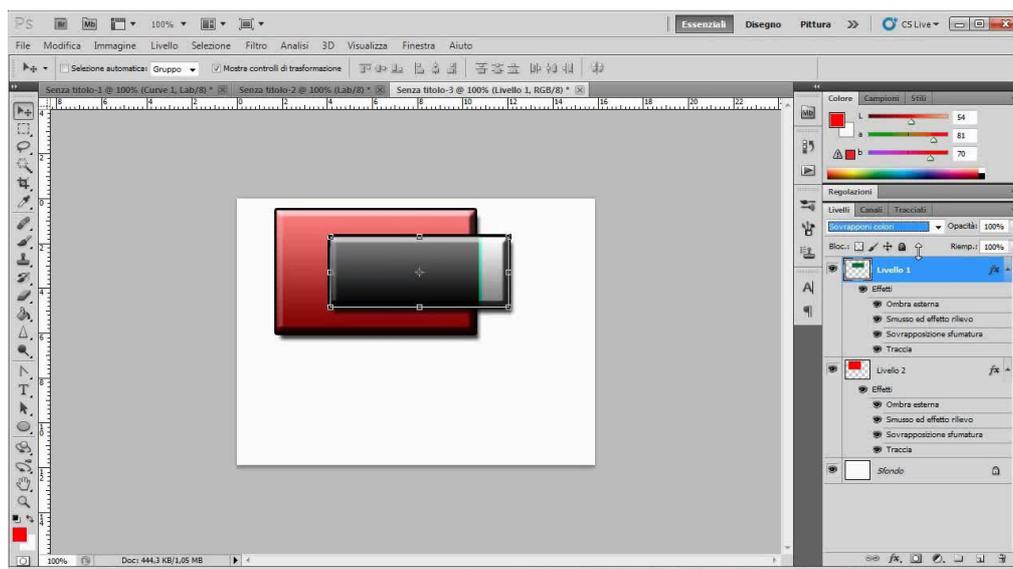


Se opereremo delle **trasformazioni su un livello**, le **opzioni di fusione** si modificheranno di conseguenza.

Possiamo **ridurre l'opacità** per rendere l'intero **livello semitrasparente** o operare sugli stili di fusione per far interagire il secondo livello su quello sottostante con modalità particolari.



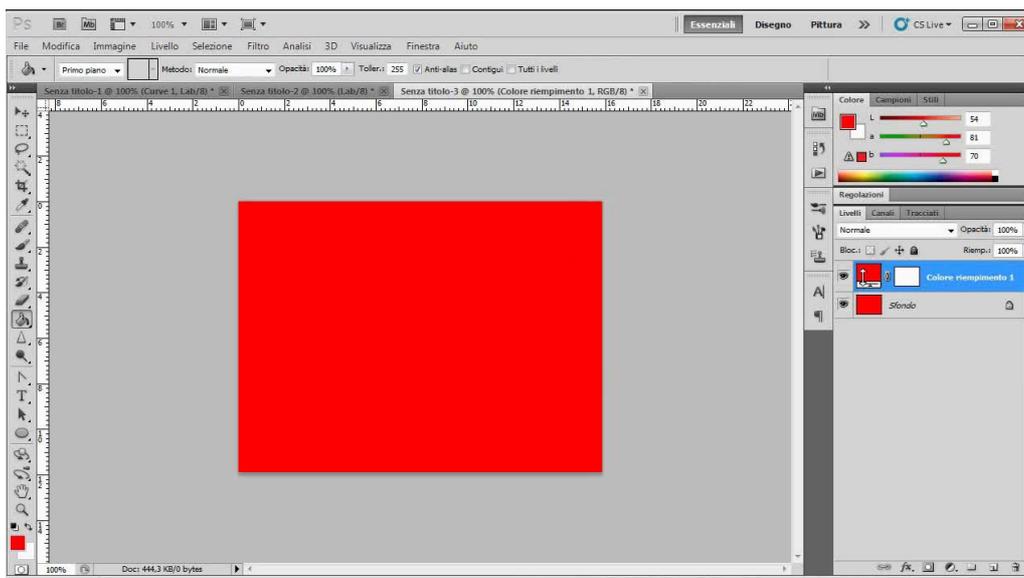
Possiamo creare **tipi particolari di livelli** attraverso il quarto pulsante.



Il **livello tinta unita**, come suggerisce il nome, ci consente di **creare un livello monocromatico**.

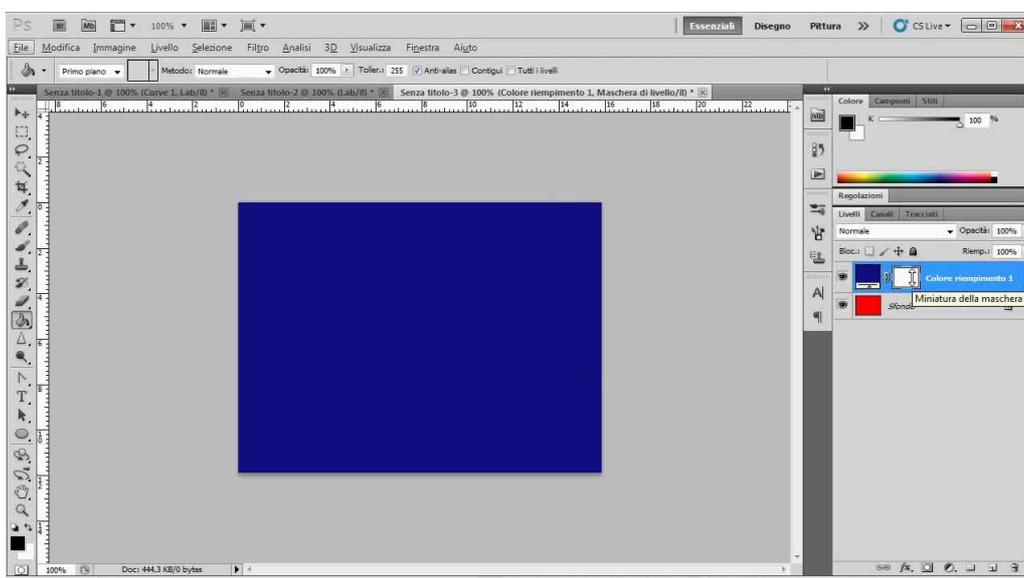
La differenza tra il colorare lo sfondo di rosso e il creare un livello tinta unita rosso, è che quest'ultimo **possiamo modificarlo dinamicamente**.

In **Photoshop** conviene sempre lasciare la possibilità di **modificare ogni parametro**, ovviamente in compatibilità con le risorse di memoria.

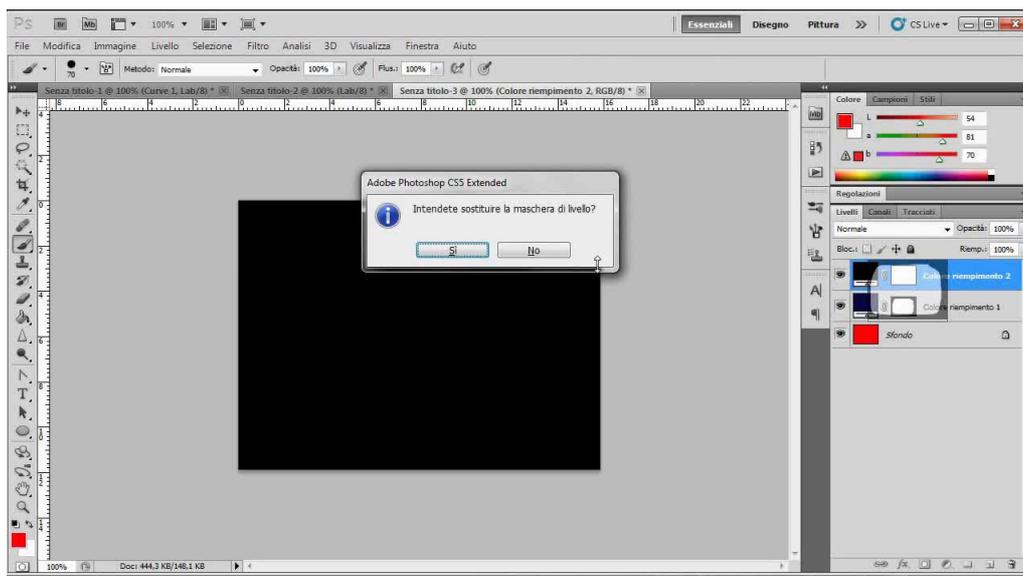


Questa miniatura di livello presenta un rettangolo bianco, chiamato **maschera di livello**. La maschera di livello ci consente di **scegliere quale parte del livello rendere opaca e quale trasparente**. Facendo **ALT + CLICK** sul rettangolo **accederemo alla maschera**. Coloriamo di **nero** le parti che vogliamo **nascondere** e lasciamo bianche quelle che vogliamo lasciare opache.

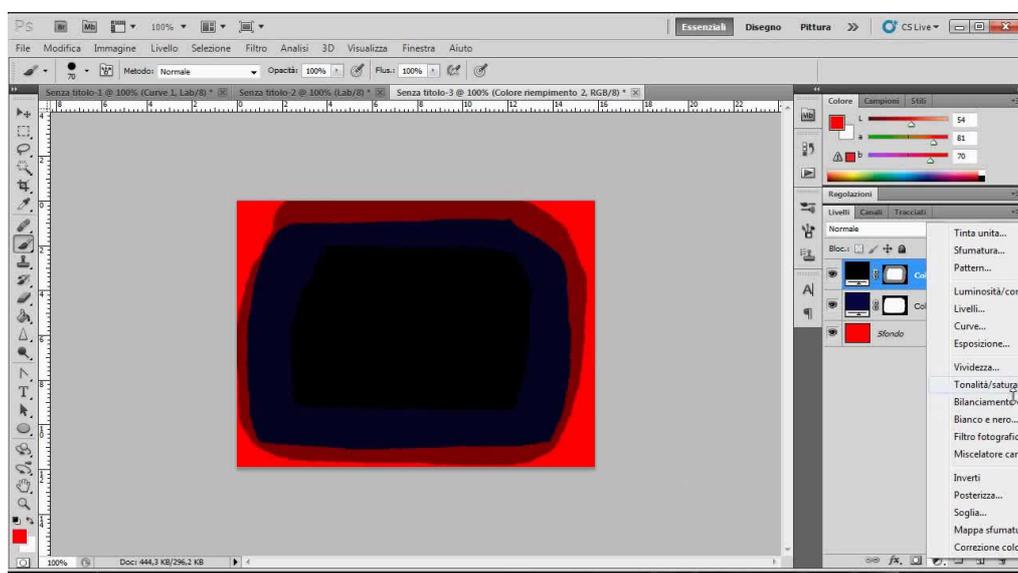
**Clicchiamo nuovamente, tenendo premuto ALT**, e osserviamo l'effetto.



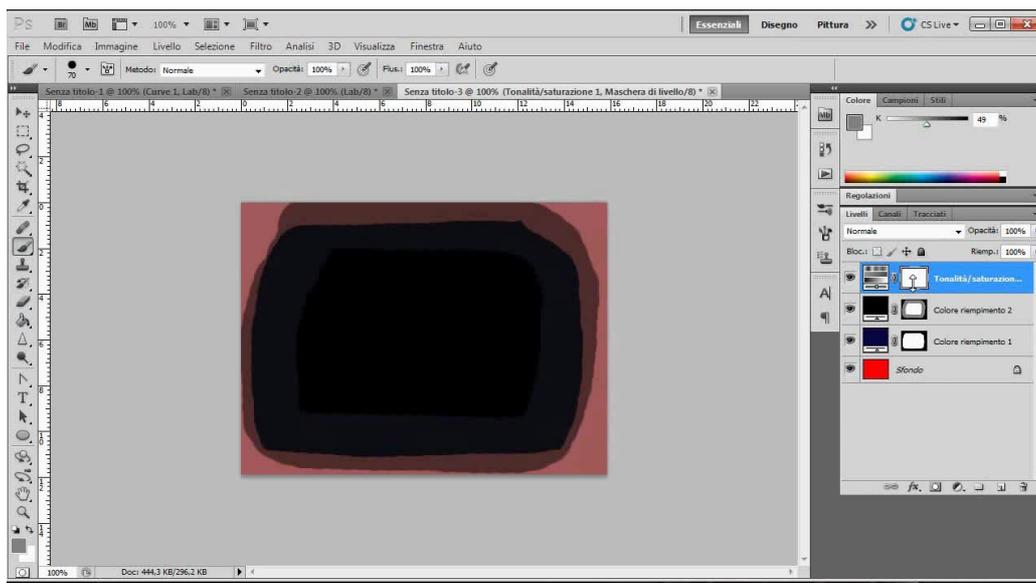
Creiamo un **nuovo livello a tinta unita**, ad esempio nero, e trasciniamo la maschera sottostante tenendo premuto **ALT** per copiarla. Ora aggiungiamo su quest'ultima **una striscia grigia**. Se il nero è il trasparente e il bianco è l'opaco, le sfumature di grigio rappresentano la **semitrasparenza**.



Possiamo anche creare **livelli** che non siano immagini, ma **regolazioni**. Ad esempio, possiamo creare un **livello Tonalità/Saturazione** e portare quest'ultima a 0, eliminando i colori.



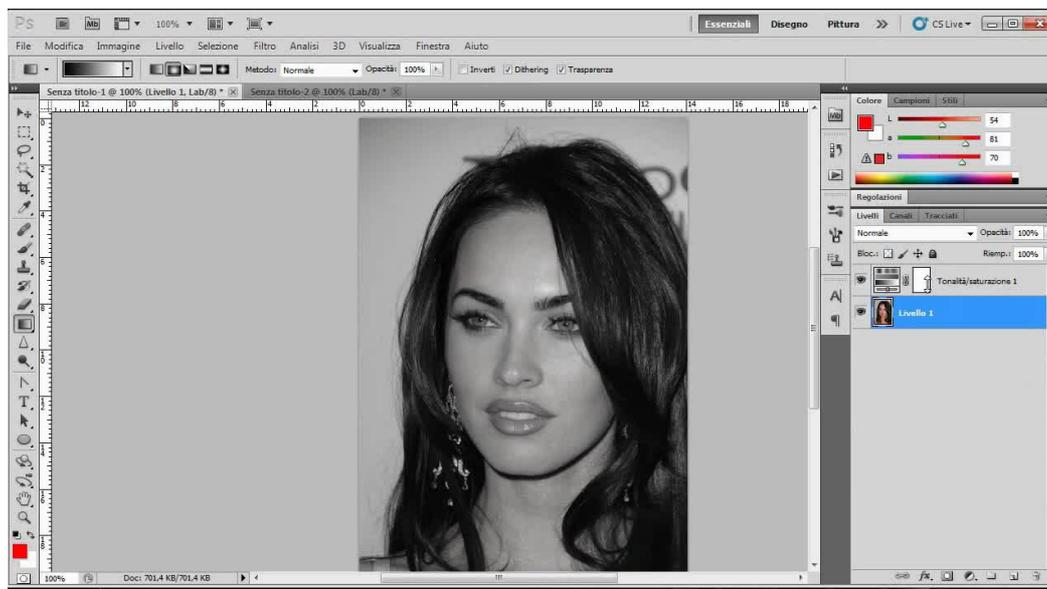
Anche di quest'ultima possiamo modificare la trasparenza lavorando con la maschera di livello. **Le combinazioni tra i diversi tipi di livelli, gli stili di fusione e le trasparenze con le maschere sono praticamente infinite.** Attraverso l'esperienza propria e altrui si troverà il modo più rapido per ottenere un determinato effetto.



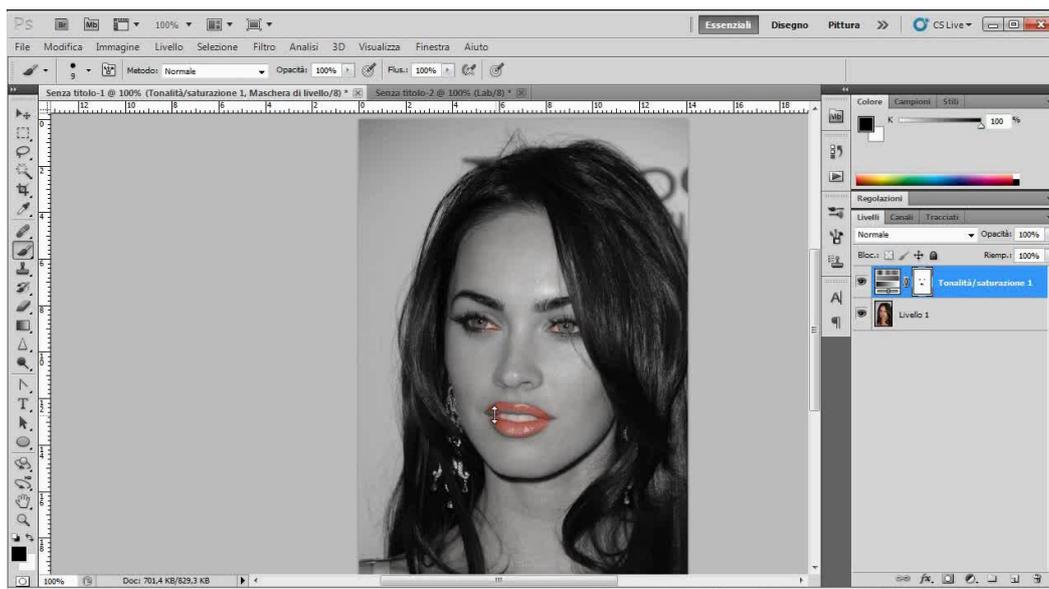
Vediamo adesso qualche effetto relativo ai livelli applicato a una foto.

Se applichiamo una **desaturazione** come semplice **regolazione** non avremo la possibilità di **modificarla in futuro** né di applicarla solo a parte dell'immagine. **Creando un livello e una maschera a parte**, invece, risolviamo il problema.

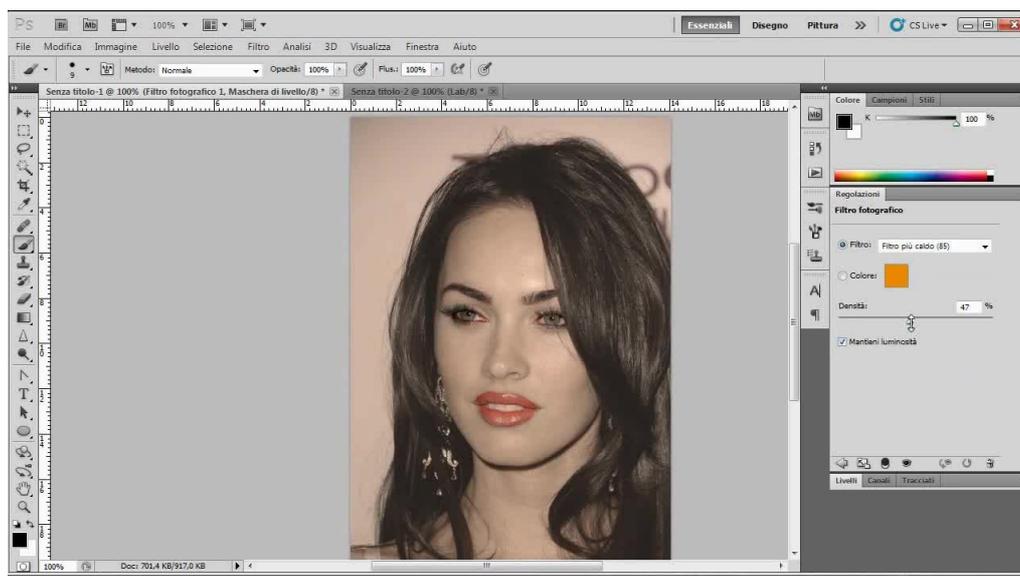
In questo caso **escludiamo occhi e bocca dalla desaturazione**.



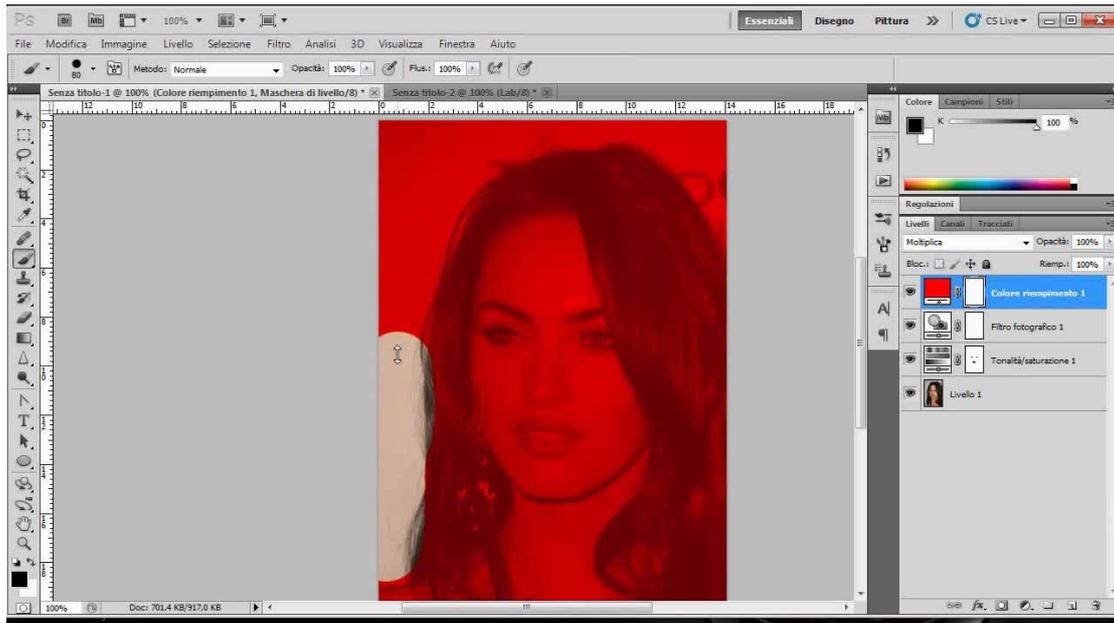
Anche dopo queste operazioni potremo **aumentare la saturazione** per ripristinare un minimo di colore.



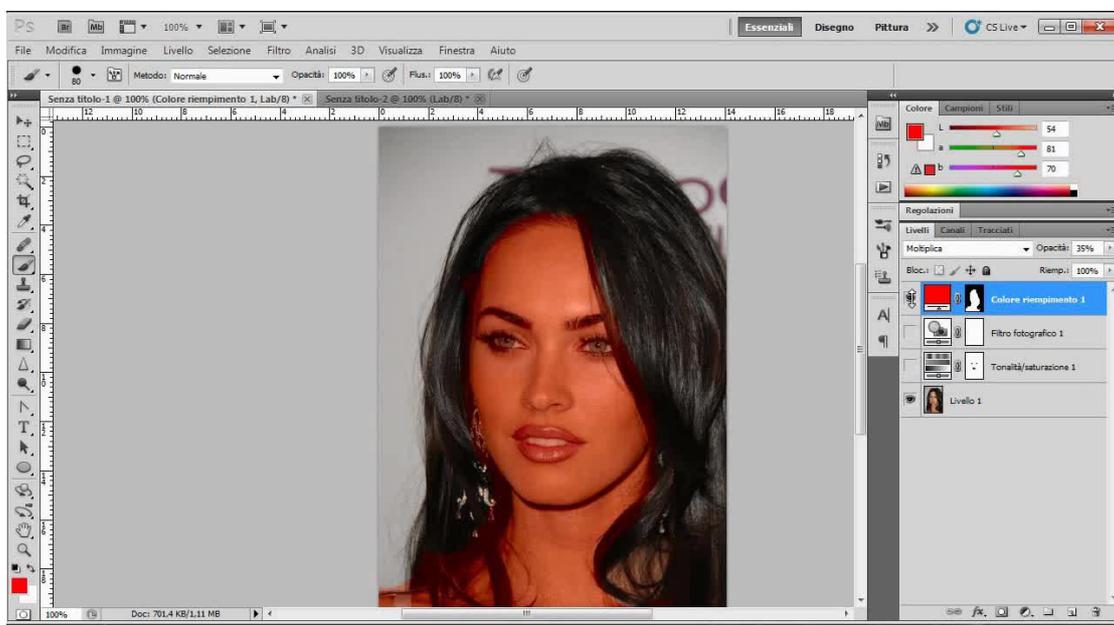
**Applicando un filtro fotografico**, invece, potremo rendere la nostra foto più calda o più fredda in una misura che saremo noi a determinare attraverso la densità.



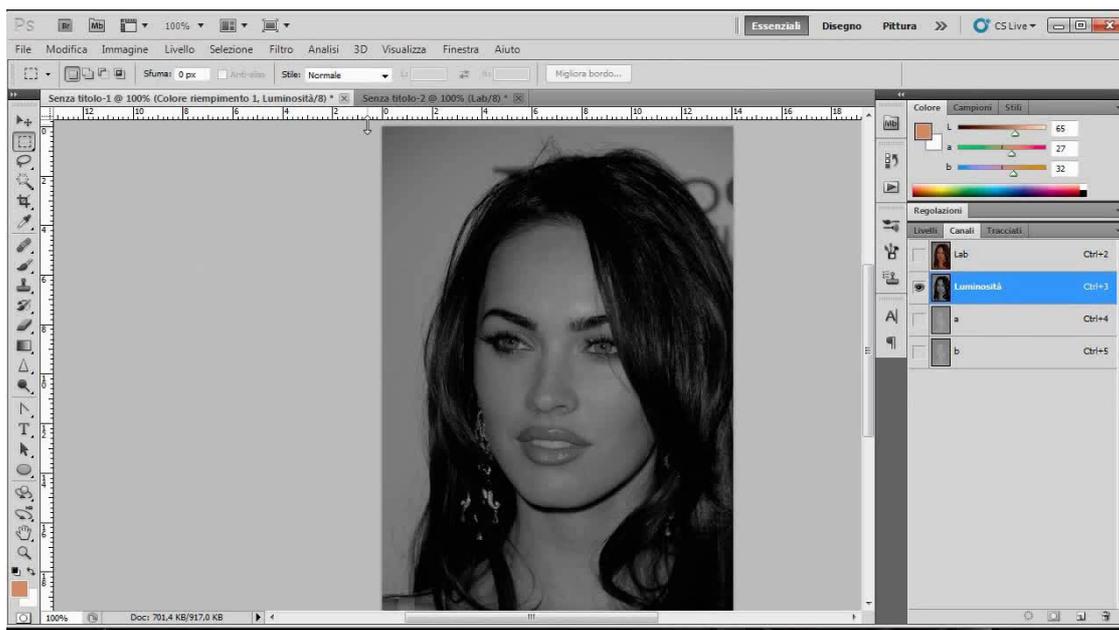
Possiamo ancora scegliere di **applicare un livello tinta unita cambiando lo stile di fusione**, ad esempio **moltiplica**, e selezionando le aree da escludere. Ovviamente in futuro ci ripromettiamo di ottenere risultati molto più precisi di questo, ma è importante intuire le **potenzialità dei livelli sovrapposti**. Dobbiamo tenere a mente che potremo recuperare i singoli livelli solo **se il file sarà salvato in PSD**. Se salveremo in **JPEG** o **PNG**, quando riapriremo l'immagine tutti i livelli saranno uniti e perderemo la possibilità di modificarli singolarmente.



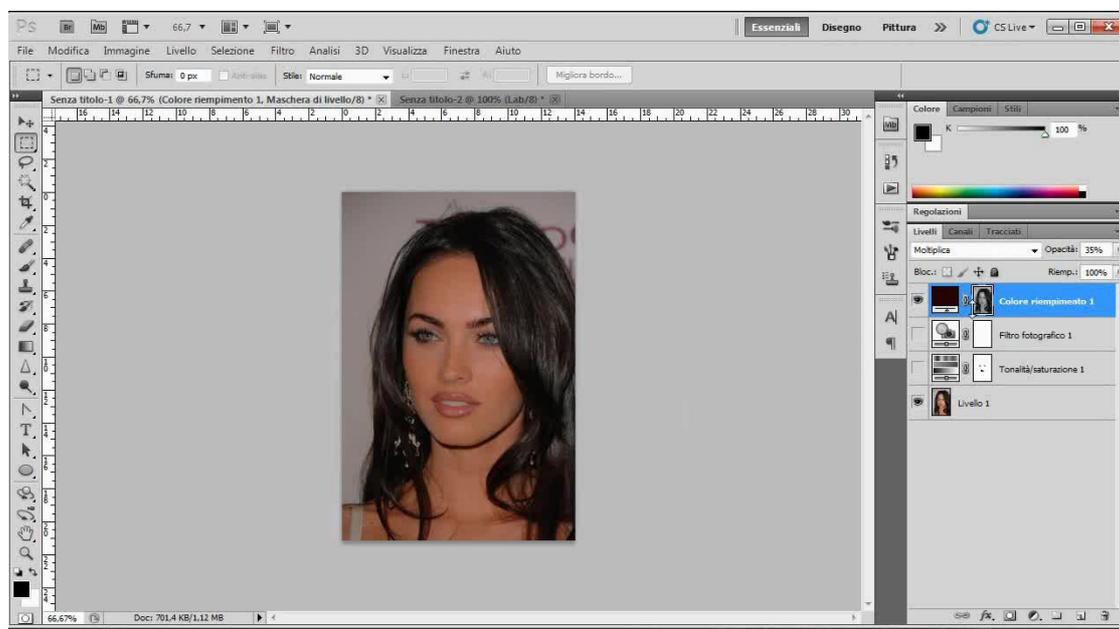
Possiamo **disattivare temporaneamente la visualizzazione di un livello** cliccando sul quadrato a sinistra della miniatura così come avviene per i canali. Stiamo anche attenti perché **col contagocce possiamo selezionare sia il colore che vediamo (campiona: tutti i livelli), sia quello del livello selezionato (campiona livello attuale) indipendentemente da ciò che visualizziamo.**



Possiamo vedere come **la maschera di livello**, così come la classica selezione, altro non sia che un **canale Alfa applicato a un livello**, e quindi la ritroveremo nel **pannello dei canali**.

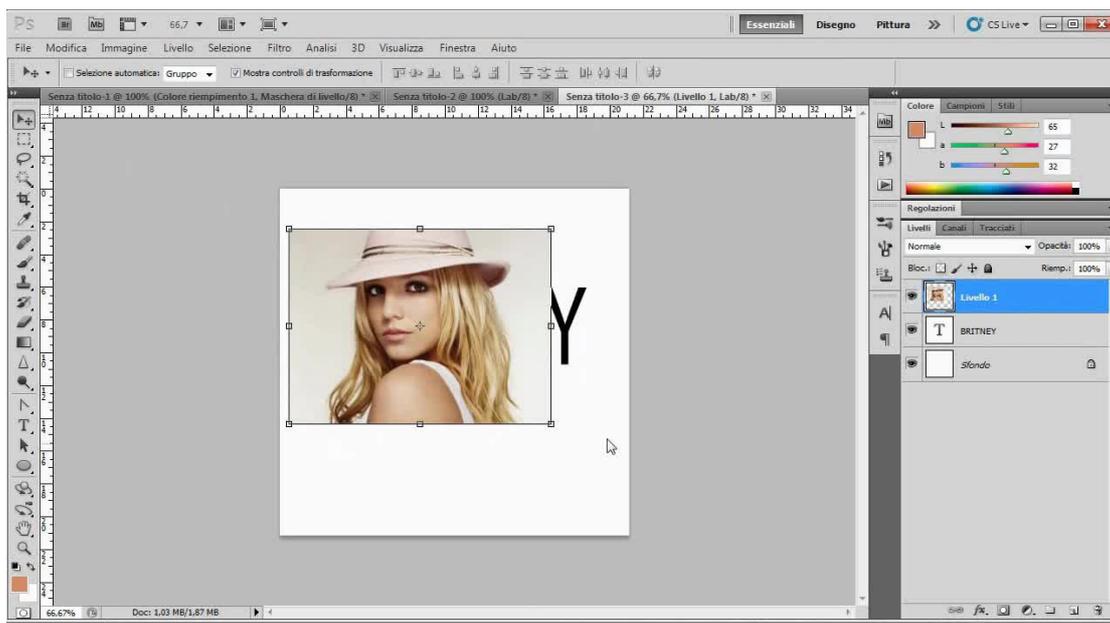


Possiamo anche giocare sui **singoli canali** e **trasformarli in maschere di livello**, mentre un effetto molto utilizzato è quello di selezionare l'immagine di base, impostarla come maschera di livello di un **livello tinta unito nero in modalità moltiplica** con opacità molto alta e **invertire i colori della maschera premendo CTRL I**. L'immagine guadagnerà moltissimo nei **mezzitoni**.

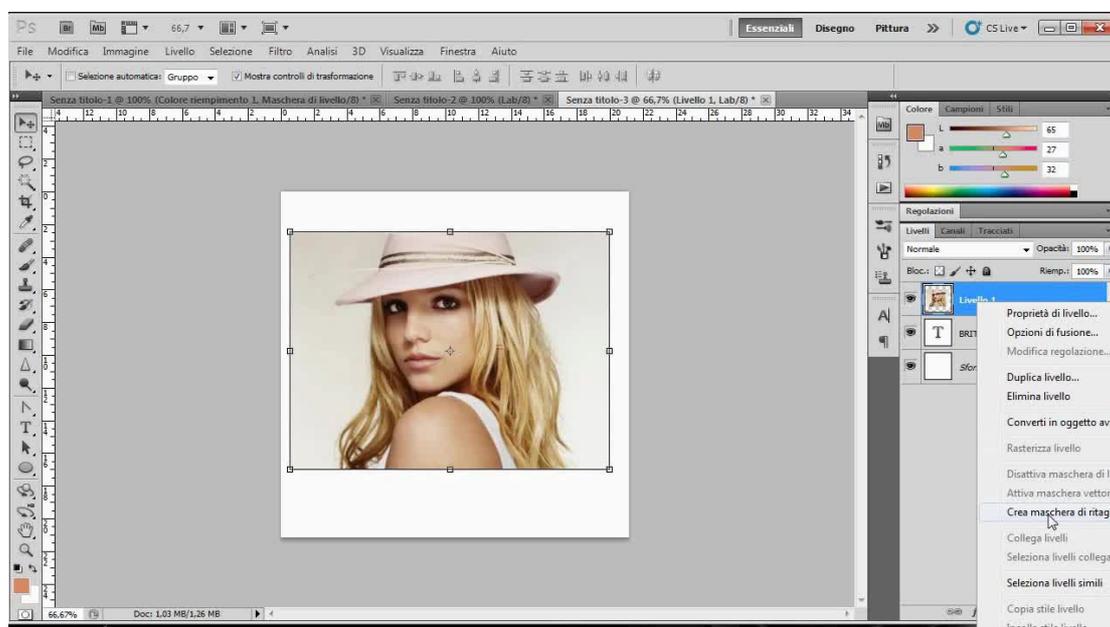


Infine, vediamo l'ultimo effetto, ovvero **la maschera di ritaglio**. Con lo strumento **testo** scriviamo una parola sul nostro foglio vuoto.

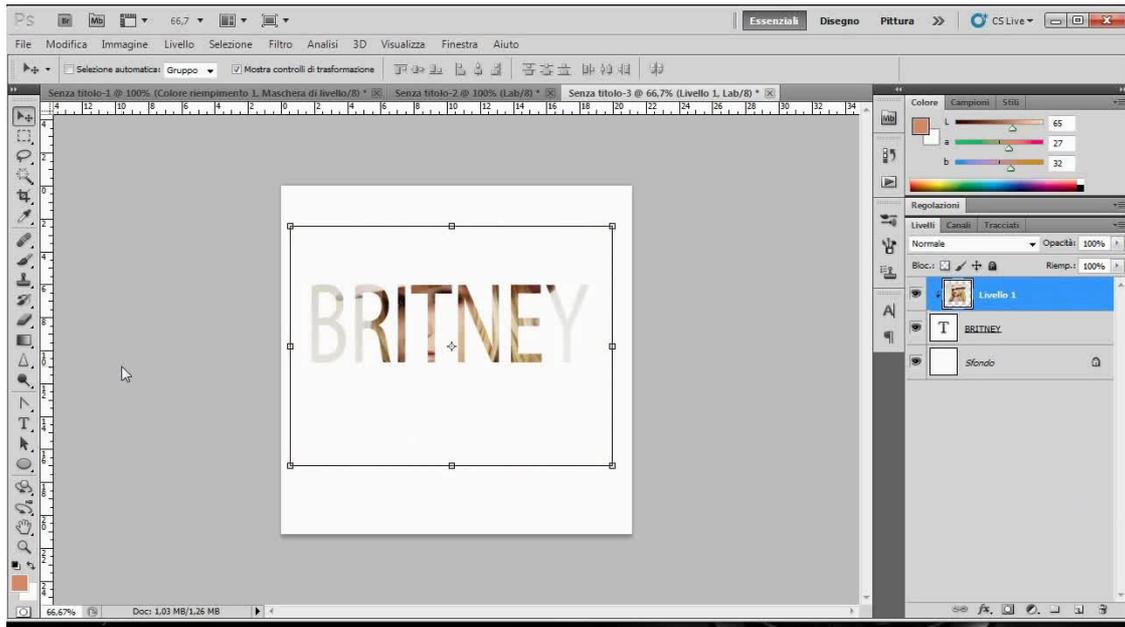
## Incolliamo un'immagine qualunque.



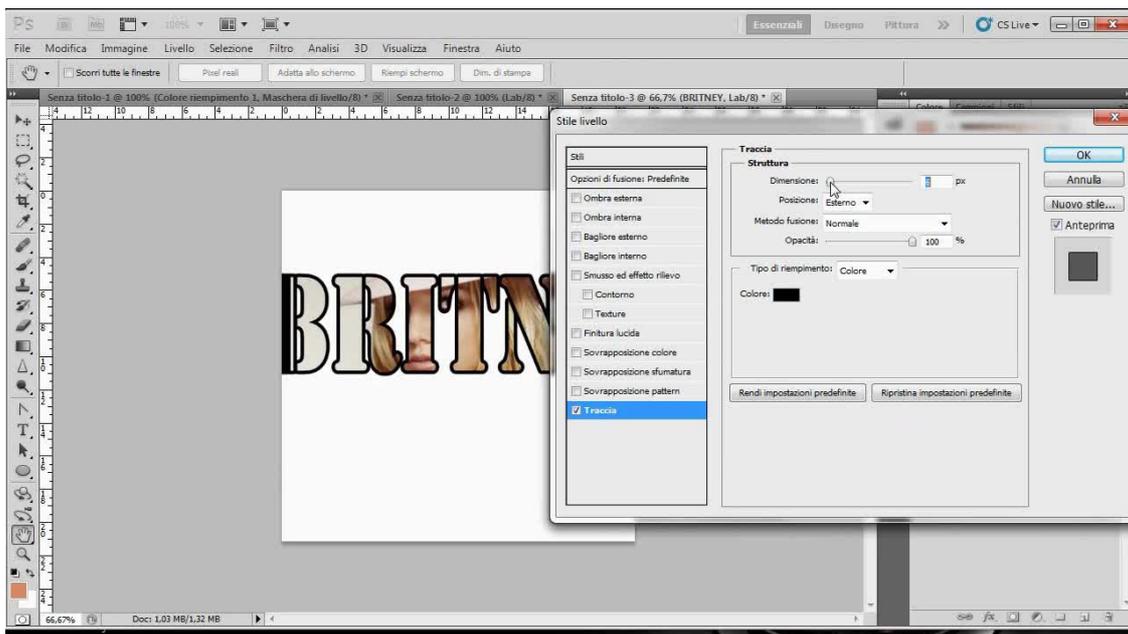
Il nostro scopo è limitare **l'immagine alle dimensioni della scritta**. Esistono tanti modi per farlo, ad esempio usando una maschera di livello, ma senza dubbio il più veloce è **Crea maschera di ritaglio**. Clicchiamo col destro sul livello più alto e selezioniamo **Crea maschera di ritaglio**.



Come potete vedere anche dalla miniatura, **la visibilità del Livello 1 è ancorata all'estensione del livello del testo**. Modificando quest'ultimo, modificheremo anche l'area visibile dell'immagine.



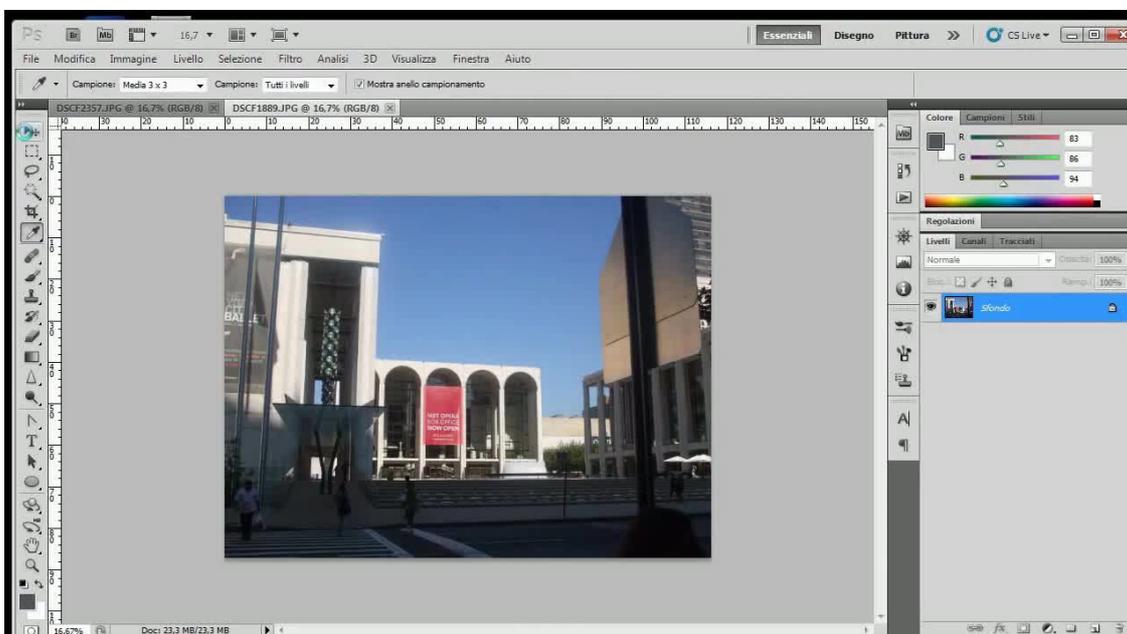
Possiamo poi **refinire il livello applicando una traccia nera che faccia da bordo.**



\* \* \*

## ***Elementi di fotoritocco – 3: correzione colore***

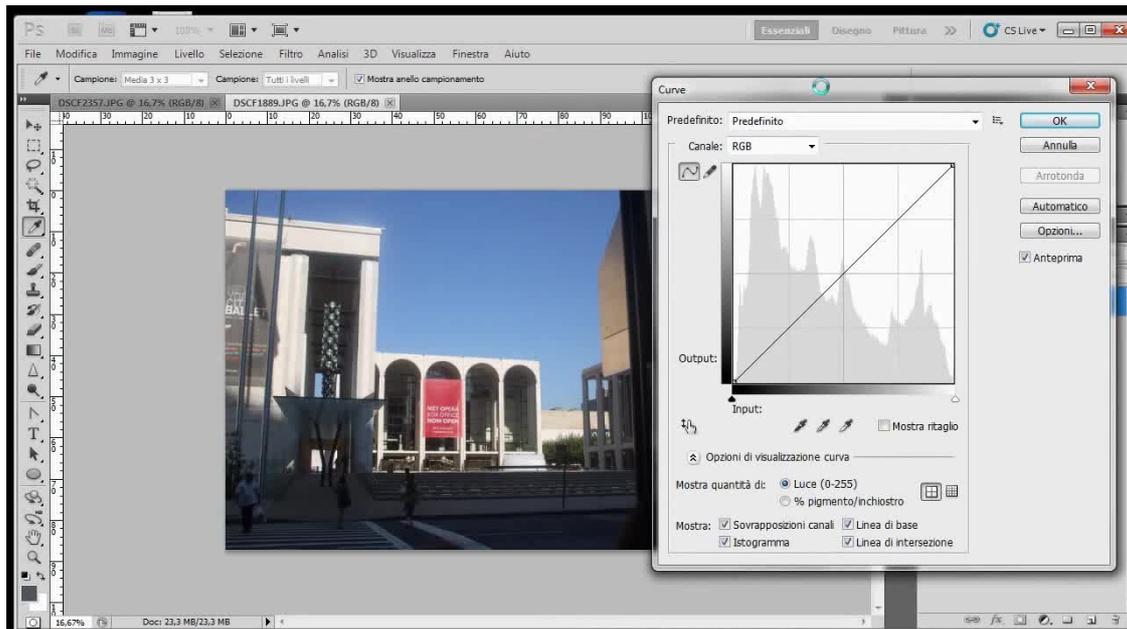
In questa terza lezione vedremo alcuni semplici **strumenti per correggere il colore nelle nostre fotografie**. L'immagine seguente è **sbilanciata** per quanto riguarda le **luci e le ombre**: abbastanza chiara in alto, molto più scura nella metà inferiore (lo vediamo sia a occhio nudo sia con lo **strumento istogramma**).



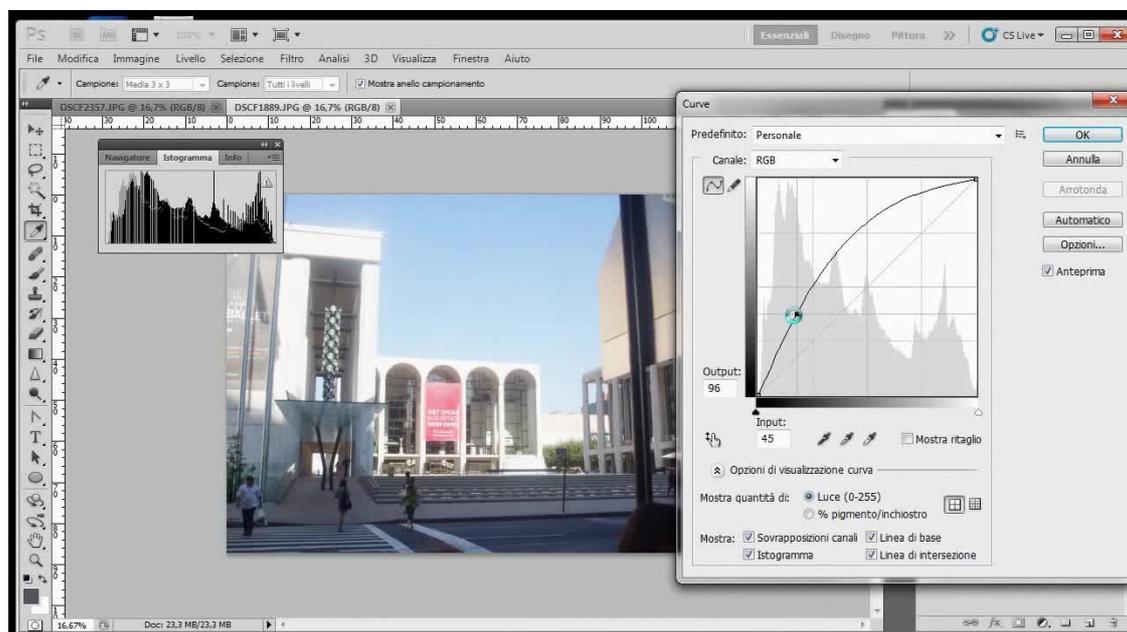
Se nella metà superiore abbiamo la **prevalenza dei toni medi**, in quella inferiore scompaiono sia i medi che i chiari. Se facciamo **equalizzare a Photoshop** la nostra immagine in automatico, infatti, sarà la parte di sotto a essere schiarita.

Cerchiamo di ottenere da soli un effetto simile attraverso **Immagine/Regolazioni/Curve**.

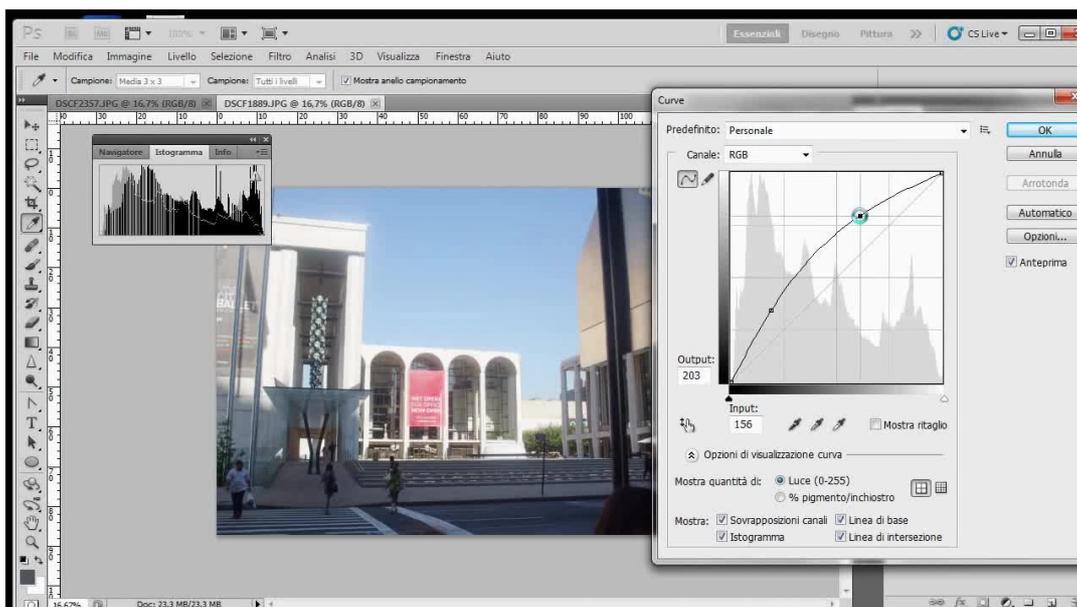
La curva parte in basso a sinistra dal nero e arriva in alto a destra al bianco. Come possiamo vedere (nell'immagine nella pagina seguente), è impossibile modificare la curva appiattendone una zona senza far diventare più ripida un'altra. **Ciò che si guadagna in una tonalità, si perde in un'altra.**



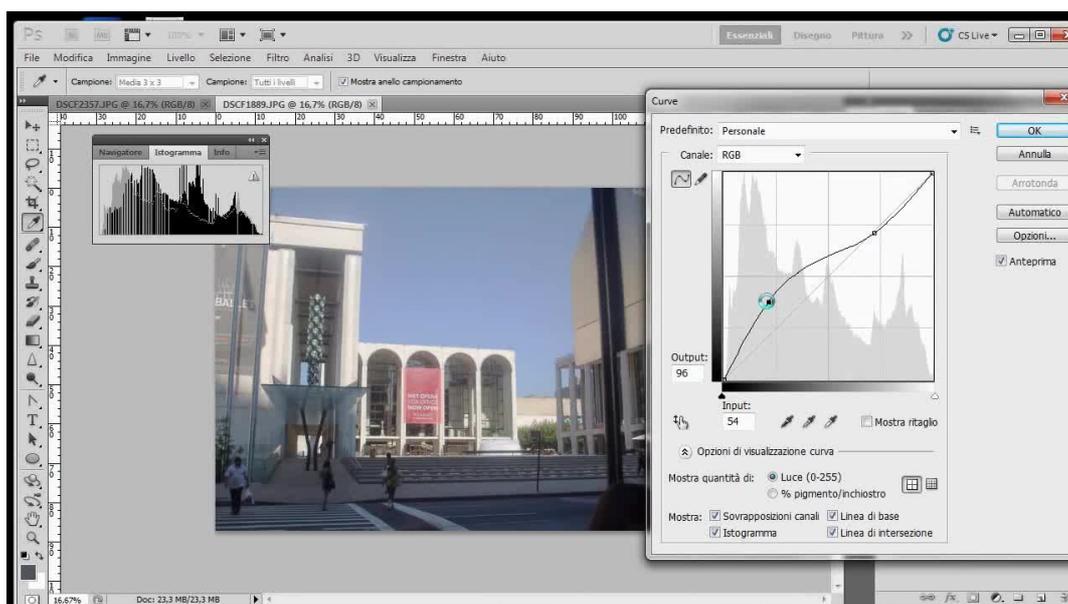
Guardiamo, intanto, come **l'istogramma varia a seconda delle modifiche che apportiamo.**



Scegliendo di alzare la **curva verso sinistra**, privilegiamo i **toni intermedi e chiari**, perdendo un po' di **toni scuri**.

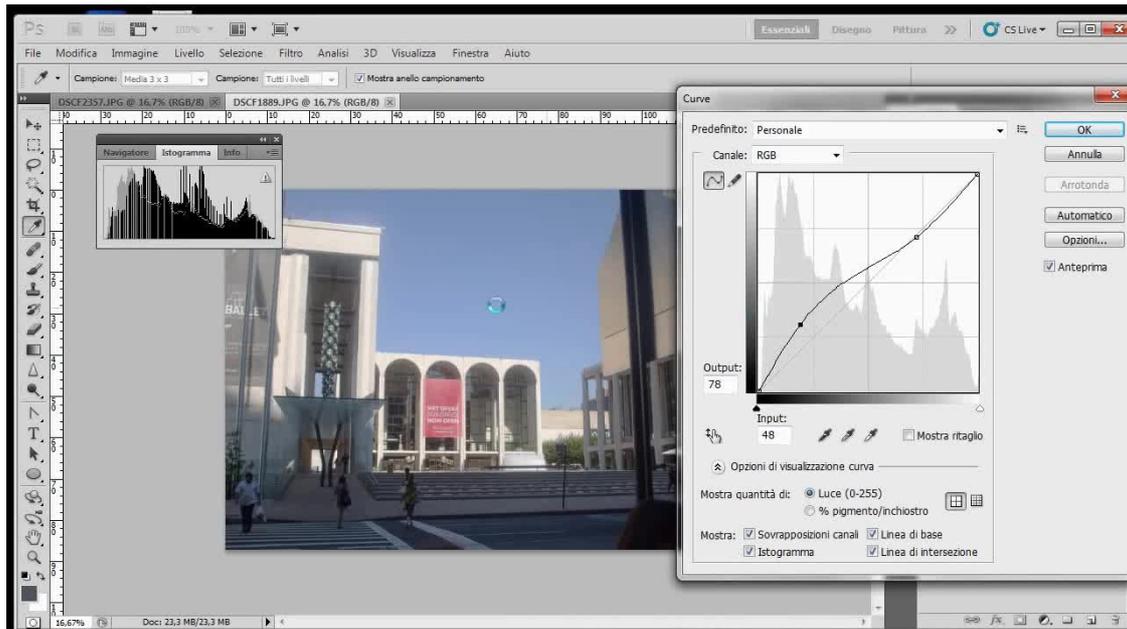


Possiamo creare più punti per, ad esempio, avere un maggior **guadagno nei mezzitoni** a discapito delle **tonalità estreme**.

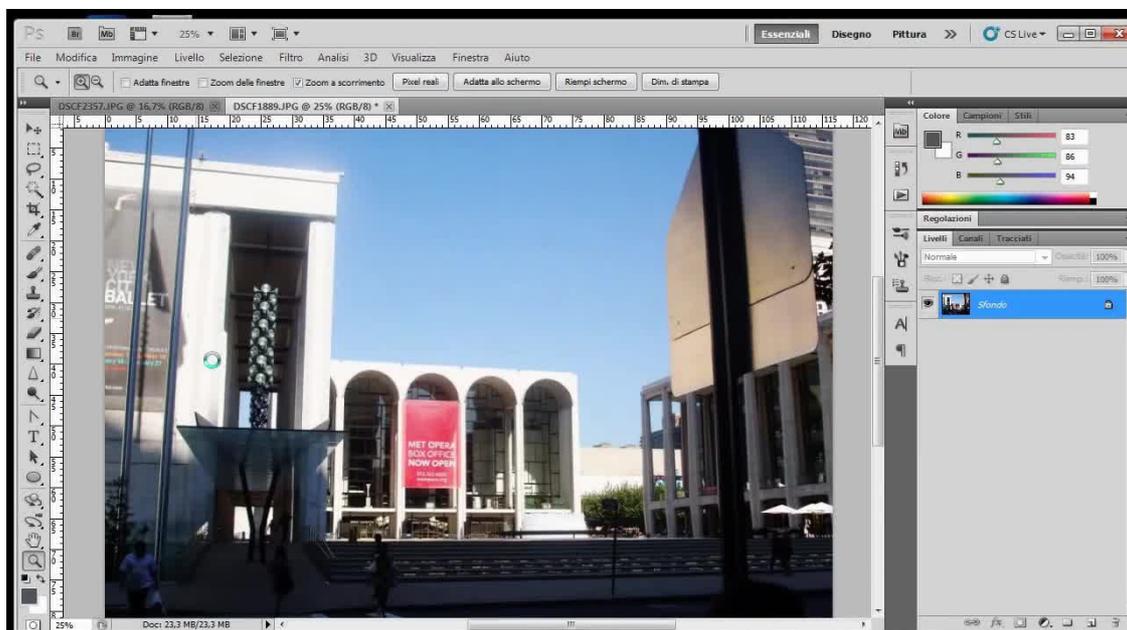


Questa curva è ripida nella prima metà e quasi orizzontale sui colori chiari. Stiamo, insomma, **rinunciando all'area scura** della metà inferiore dell'immagine.

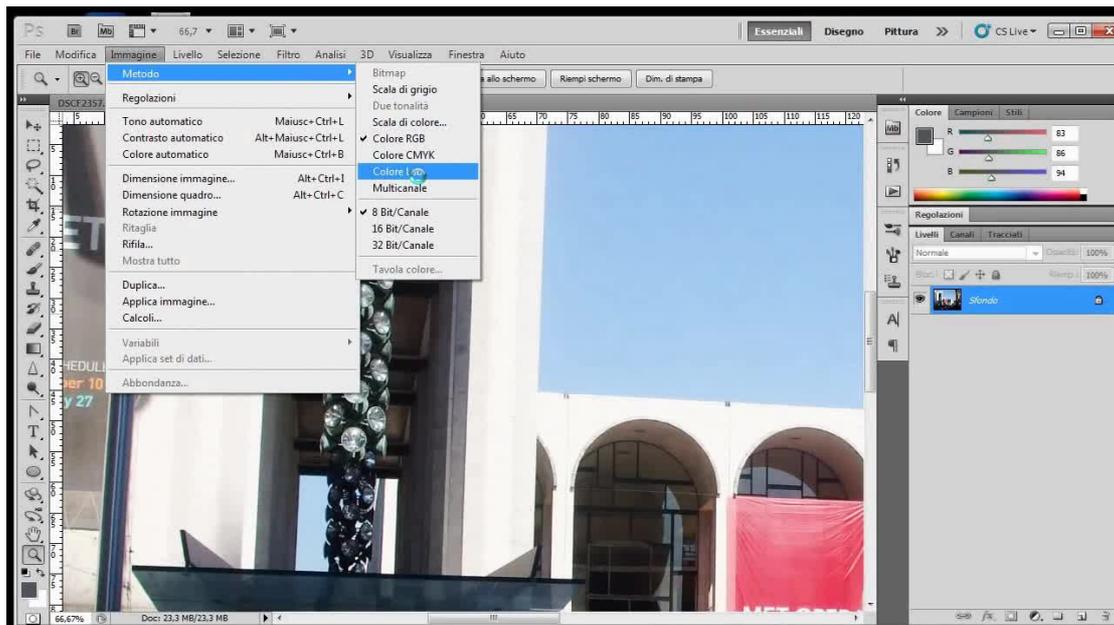
Ora **la curva è più piatta nei toni intermedi**, infatti abbiamo perso la parte più chiara del cielo. Il **nuovo istogramma** ci confermerà lo spostamento complessivo sui mezzitoni. Una soluzione intermedia, insomma.



Immaginiamo ora di partire **da un'immagine (sotto) con un contrasto molto alto**, dove quindi abbiamo perso i toni **intermedi**. Come fare a **ripristarli**? Guardando il dettaglio della parete, vediamo come stia scomparendo la profondità per colpa di un'area luminosa troppo estesa.



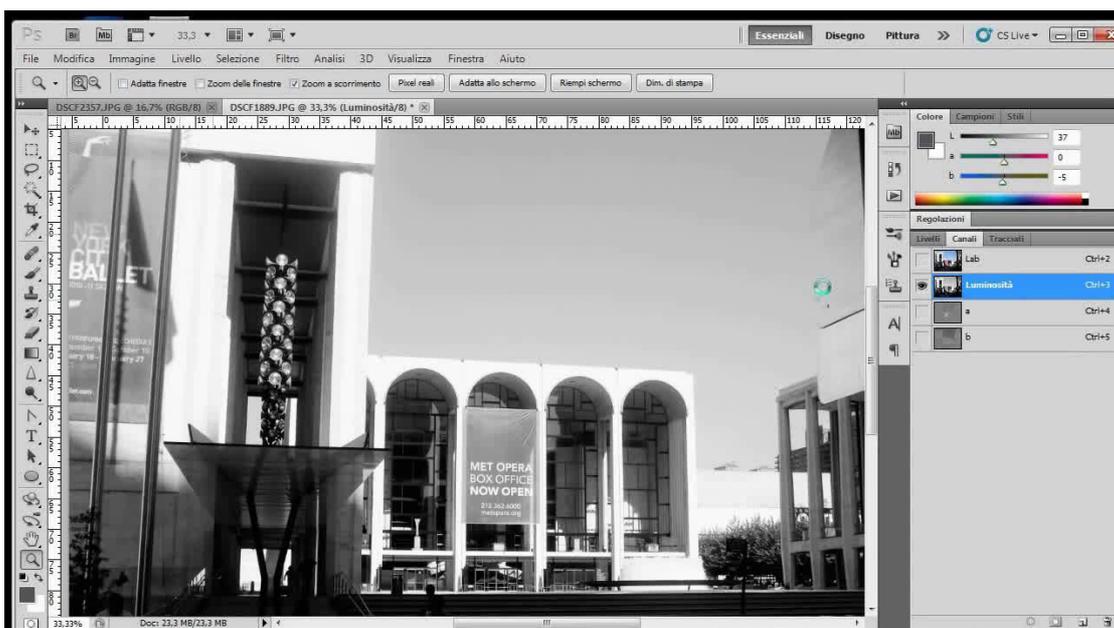
**Cambiamo la modalità della nostra immagine in LAB.**



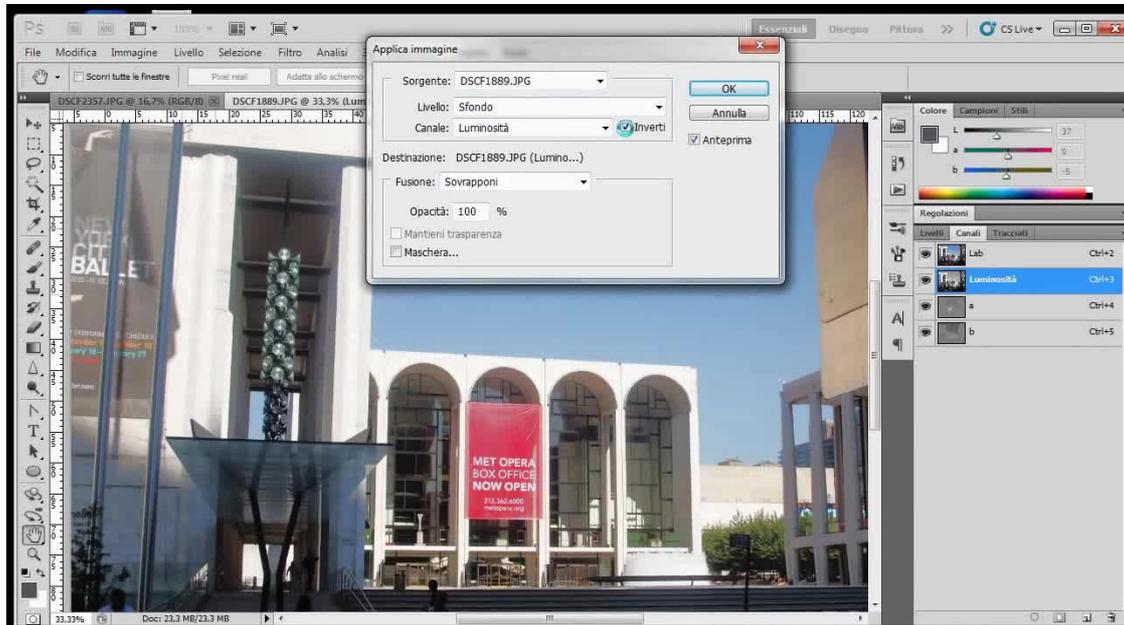
I canali **LAB**, infatti, **separano la componente cromatica (canali a e b) dalla luminosità**. Agendo solo su quest'ultima **non modificheremo il colore**.

Il nostro scopo è **sovrapporre un livello luminosità a colori invertiti**, per avere i **mezzitoni** che ci mancano.

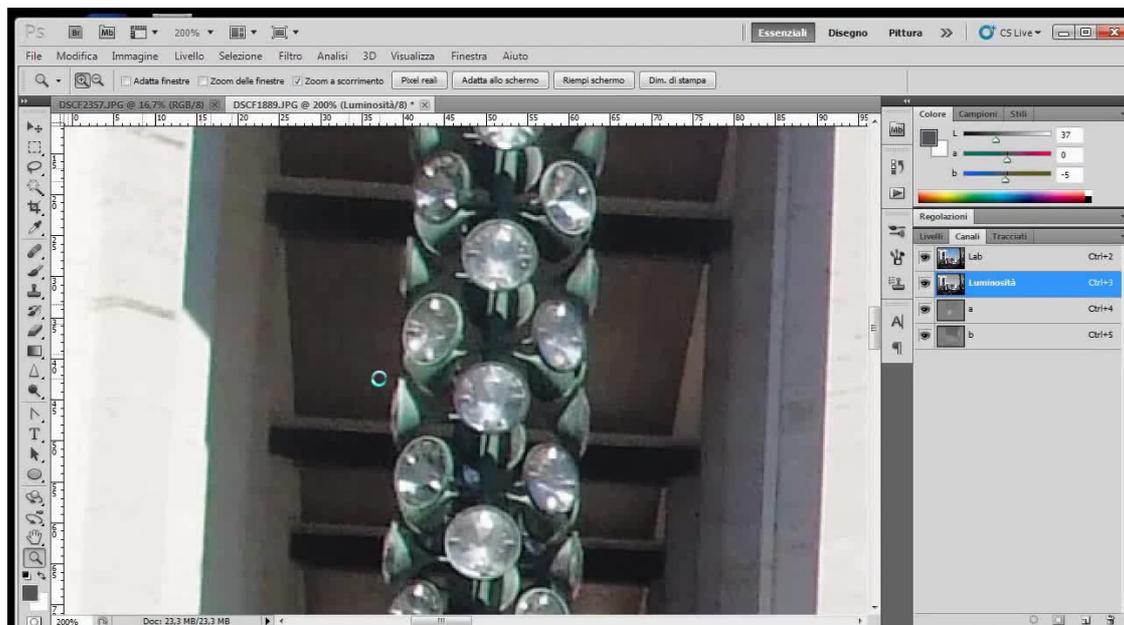
Clicchiamo sul quadrato accanto al **livello LAB** per vedere l'immagine nel complesso, ma stiamo attenti a lasciare **selezionato solo il canale luminosità**, perché è solo su quello che vogliamo agire.



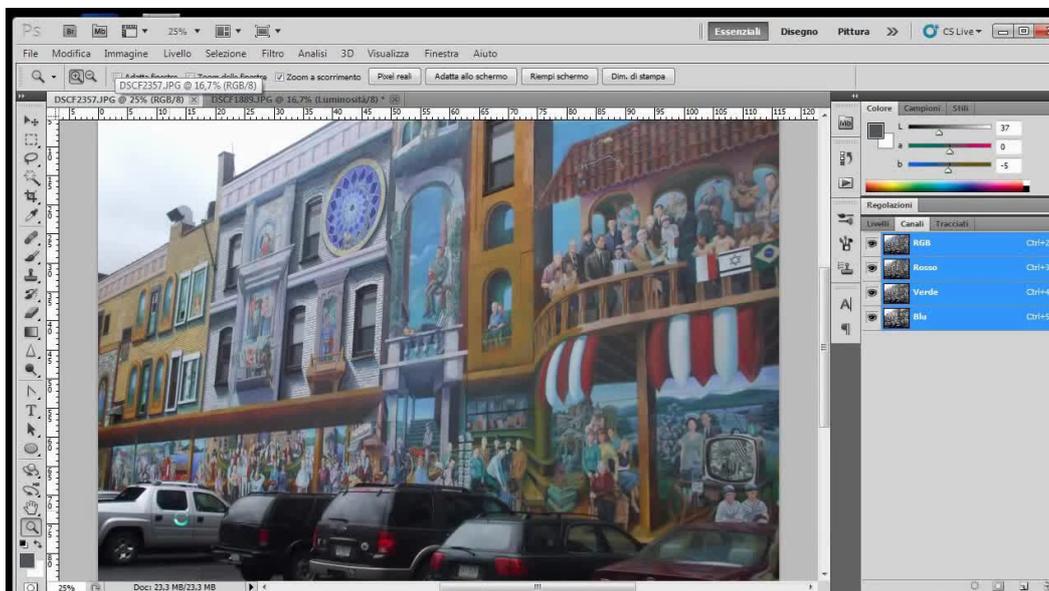
Andiamo su **Immagine/Applica Immagine** e selezioniamo come canale "**Luminosità**", come fusione "**Sovrapponi**" e spuntiamo "**Inverti**". Regoliamo l'opacità per avere l'effetto migliore.



Vediamo dal confronto che **abbiamo recuperato un po' di mezzitoni** sia sulla parete che nel resto dell'immagine.

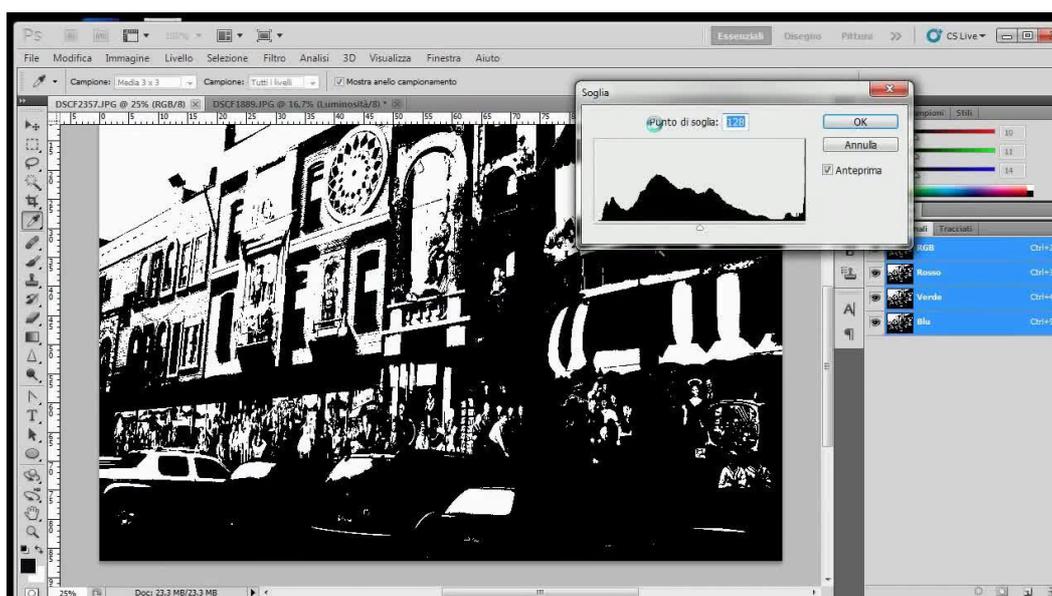


Passiamo adesso all'ultima tecnica che ci consente di **rimuovere una dominante di colore presente in una fotografia**. Nell'immagine seguente, infatti, c'è una leggera patina di blu che copre uniformemente la fotografia. Lo vediamo sia a occhio sia attraverso lo **strumento contagocce**. Sia sul bianco che sul nero che sul grigio il valore del blu è leggermente più alto degli altri due.



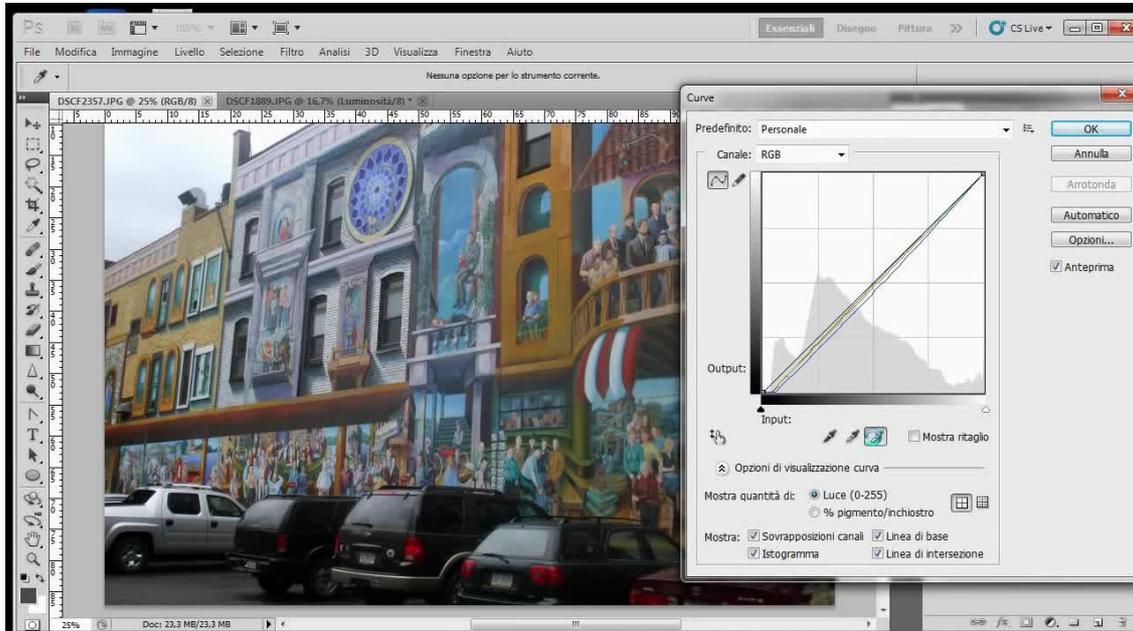
Il nostro obiettivo è **eliminare la dominante attraverso lo strumento curve** che ci consente di **selezionare il punto nero, il punto grigio e il punto bianco** della fotografia... ma come facciamo a sapere quali sono le aree più chiare e più scure?

Lo **strumento soglia** ci permette di **evidenziare le aree più scure** (indicatore totalmente a sinistra) e **quelle più chiare** (indicatore totalmente a destra). L'area più scura è sotto il copertone della macchina, quella più chiara è sicuramente il cielo.

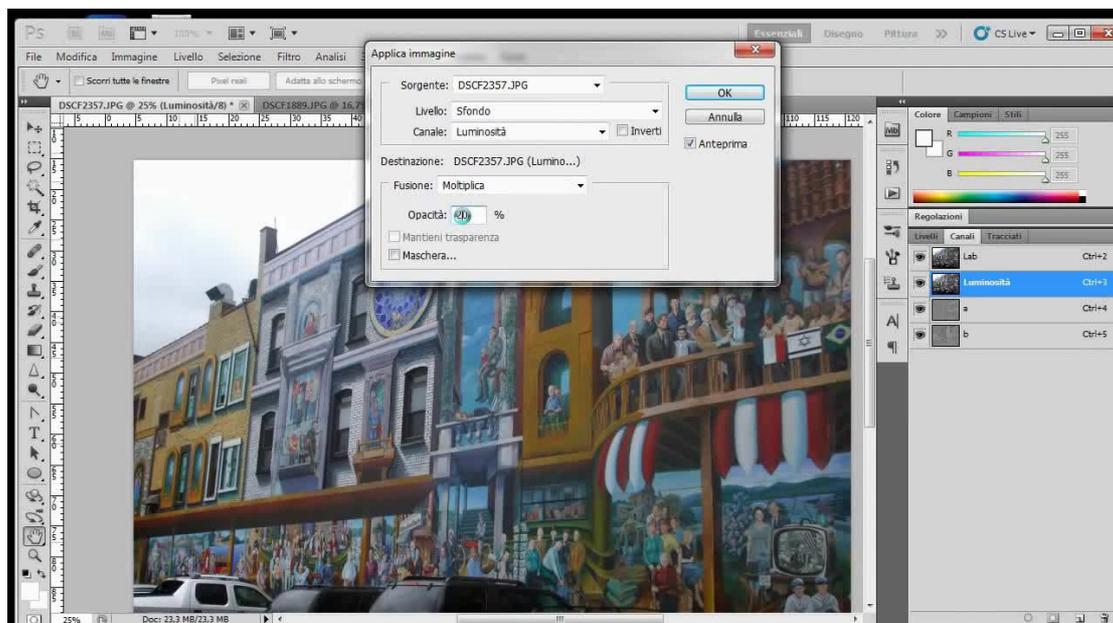


Usiamo allora lo **strumento Curve** e selezioniamo come **punto nero** l'area più scura, come **punto grigio** l'asfalto e come **punto bianco** la parte più alta del cielo. **I colori cambieranno mentre opereremo queste selezioni.**

Dal confronto emergerà che la leggera patina azzurra è scomparsa e **i colori sono più vivi.**



Possiamo **rafforzare ulteriormente il contrasto** andando in **modalità LAB**, selezionando il **canale luminosità** e applicando su esso un **altro canale luminosità con fusione "Moltiplica"** e **opacità sotto il 40%.**

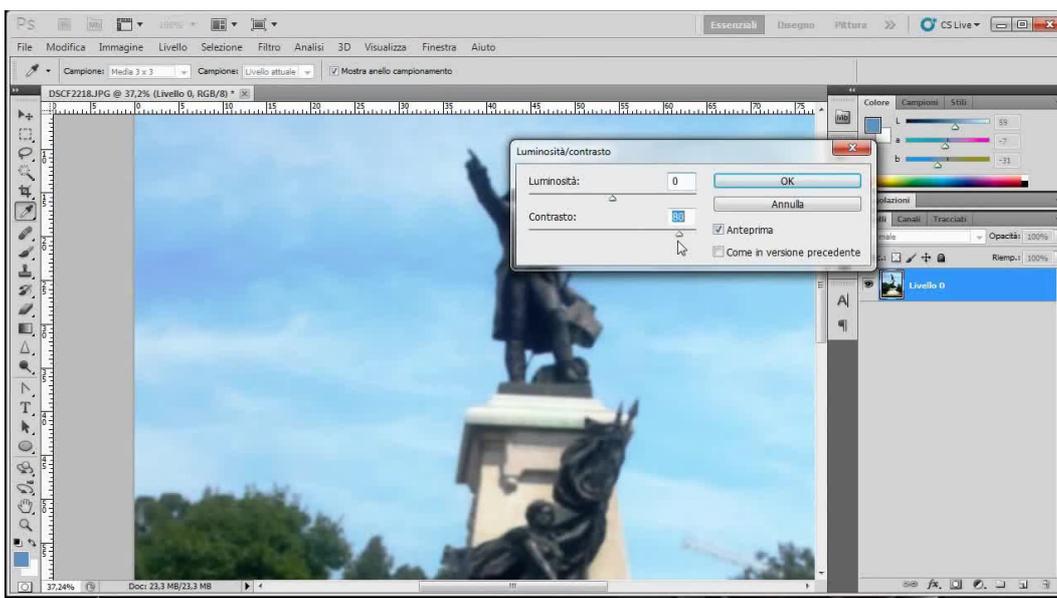
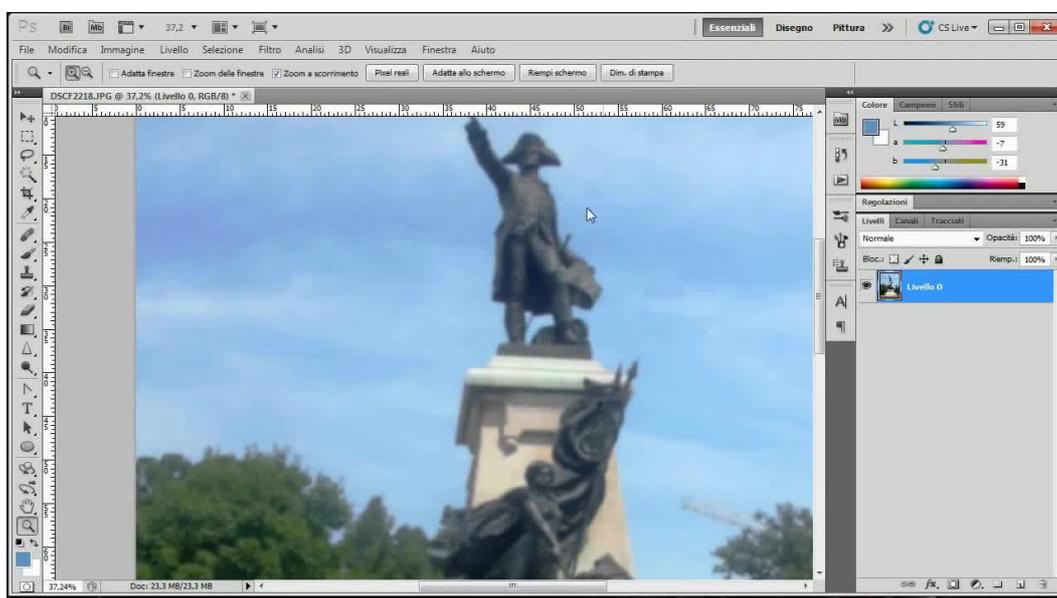


\* \* \*

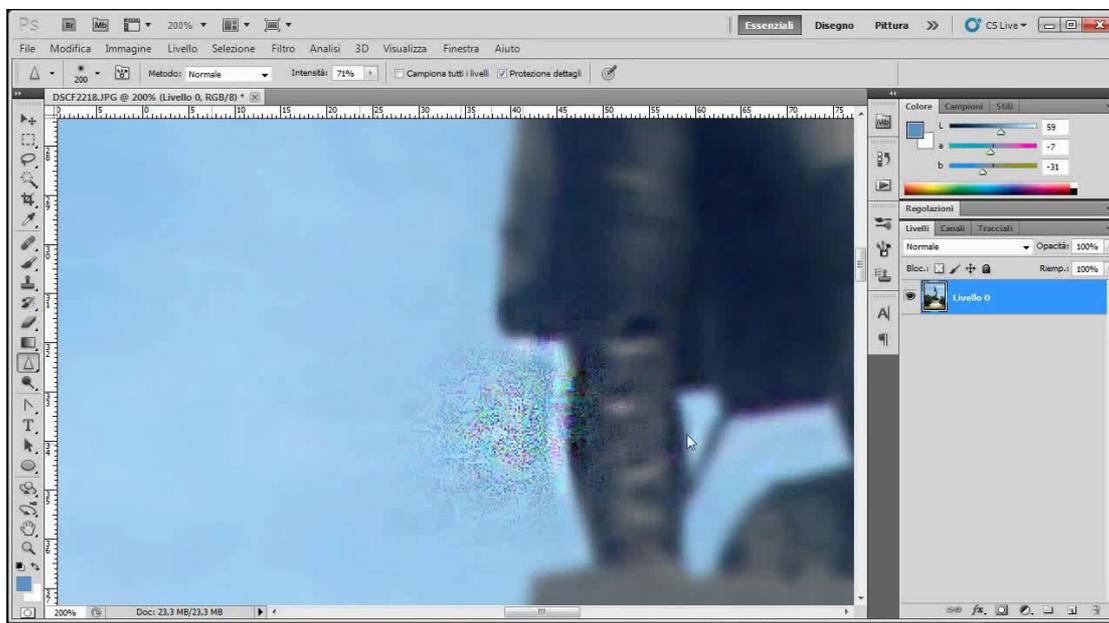
## *Elementi di fotoritocco – 4: riduzione sfocatura*

In questa puntata vedremo alcune **tecniche per ridurre la sfocatura di un'immagine**.

Il primo strumento è un semplicissimo **aumento di contrasto** dal menu **Immagine – Regolazioni – Luminosità - Contrasto**. Si tratta di un **passaggio preliminare**, non aspettiamoci granché.

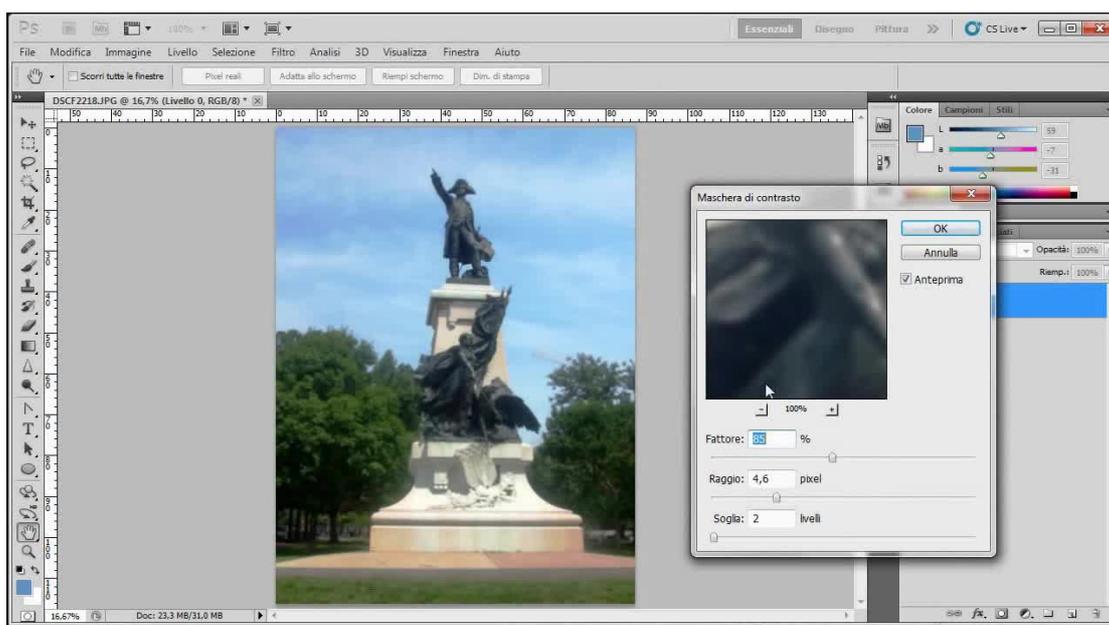


A partire da **Photoshop CS5** è stato potenziato anche il **pennello contrasta**, che ci permette di fare **correzioni selettive**. Usiamolo con parsimonia perché, oltre a richiedere molta memoria, è anche molto drastico se si fanno più passate. Ecco, infatti, nel dettaglio cosa succede.

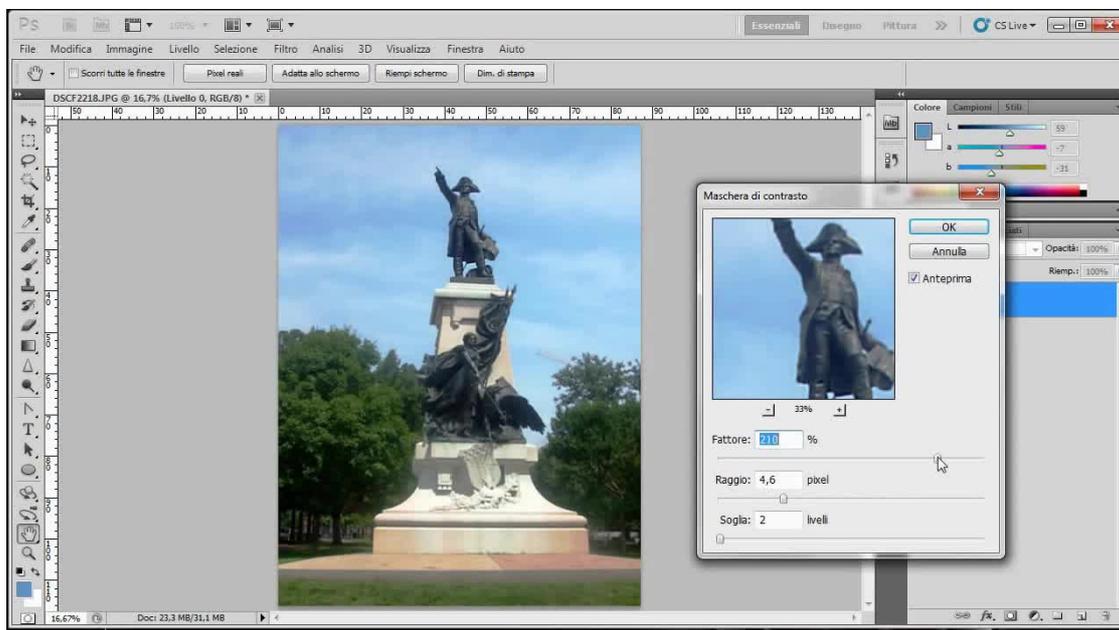


I due strumenti migliori si trovano nel **menu filtri**, alla voce **contrasta**.

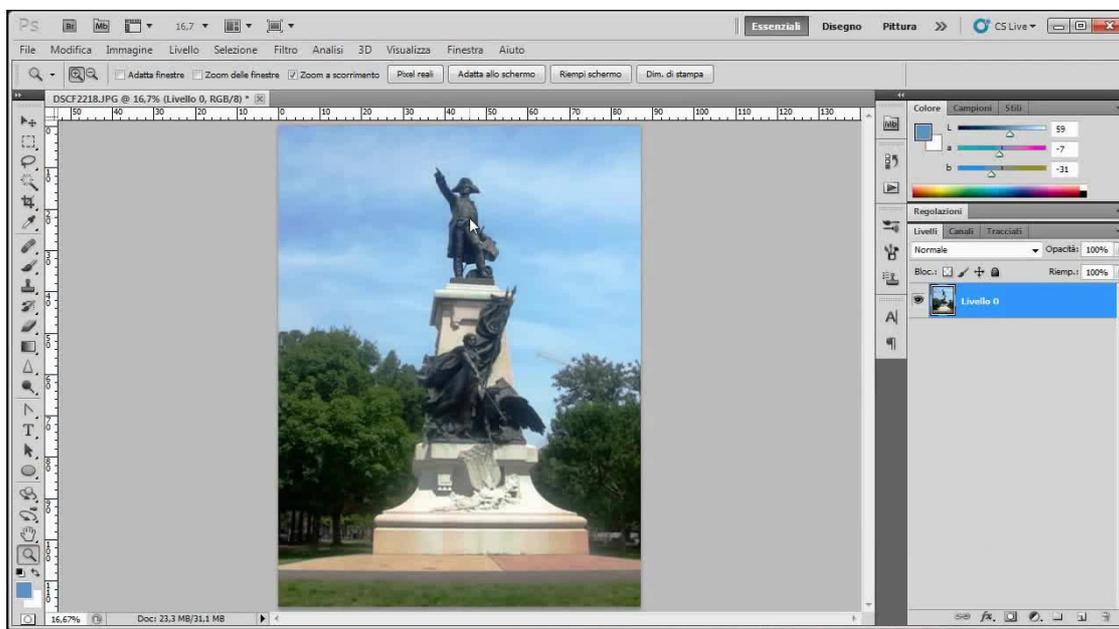
Il primo è la **maschera di contrasto** di cui adesso imposteremo i valori.



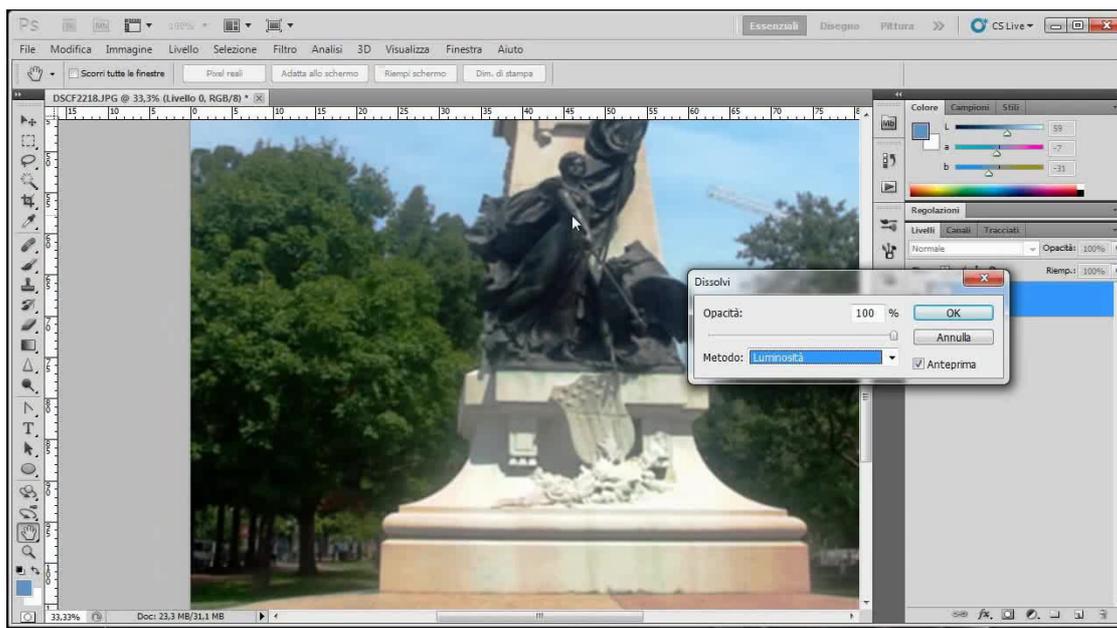
Generalmente è bene tenere **un valore basso per il raggio**, mentre più alta sarà la **soglia**, più **sfocata** sarà l'immagine.



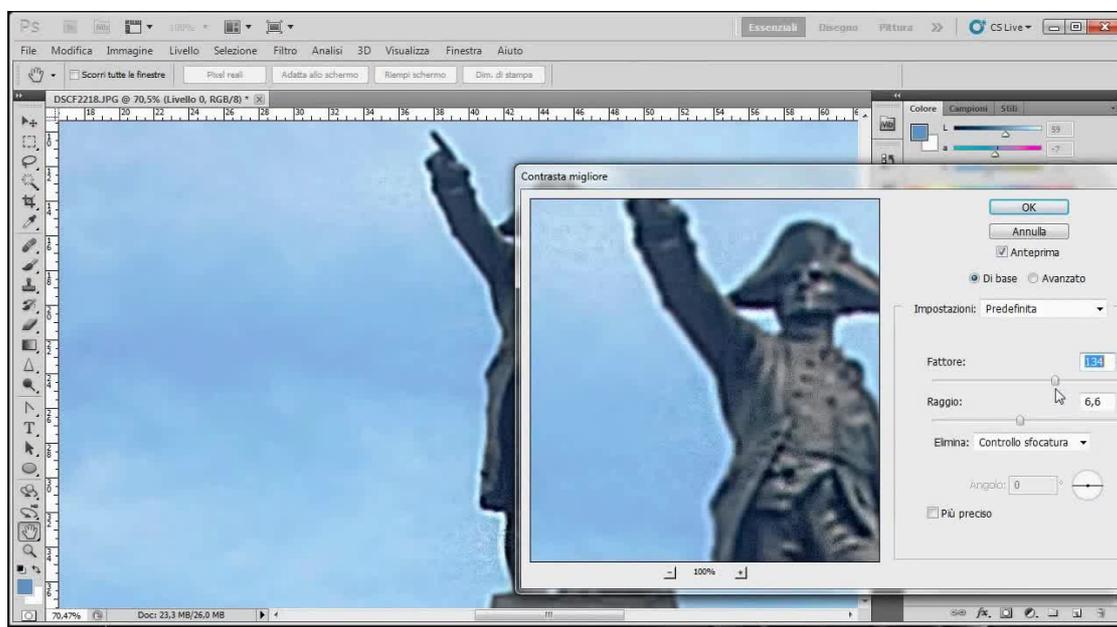
Abbiamo già ottenuto un discreto miglioramento, soprattutto nel **contrasto** tra i bordi della statua e il cielo.



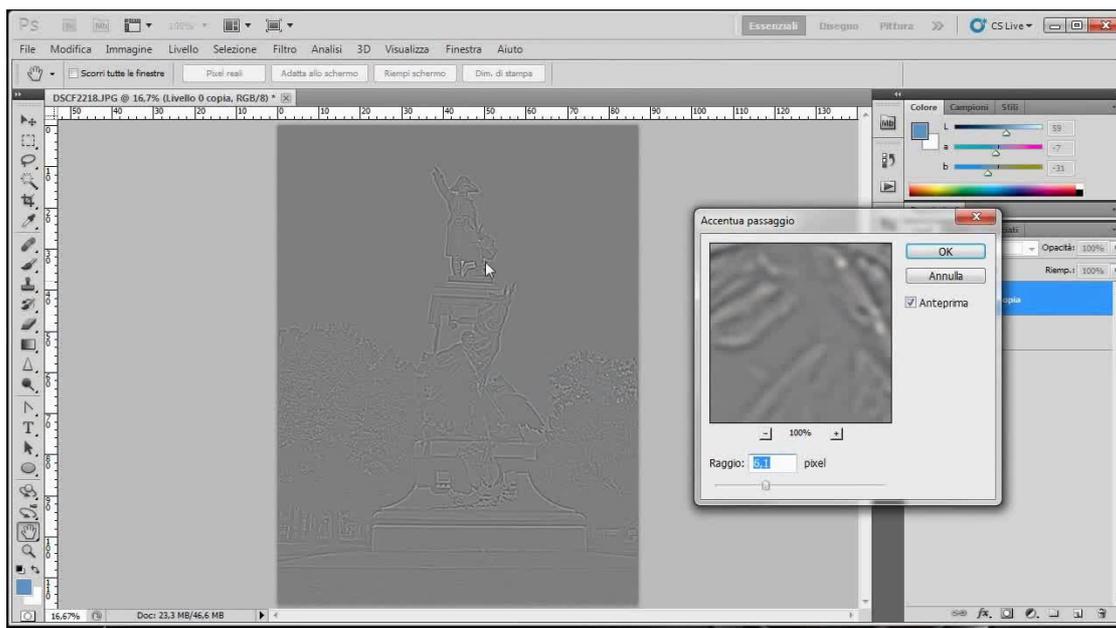
Adesso andiamo su **Modifica/Dissolvi maschera di contrasto** e impostiamo il **metodo** a **Luminosità**, in modo da **contrastare solo i pixel delle aree luminose**, lasciando stare le ombre.



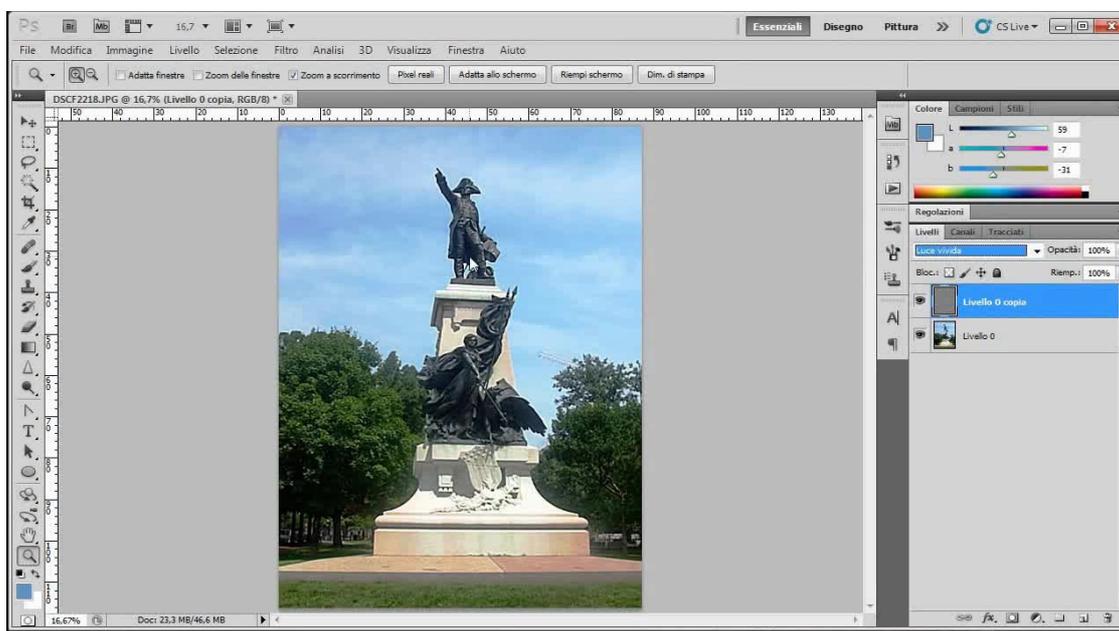
Adesso applichiamo il **secondo filtro**, sempre alla voce **contrasta**: è il **contrasta migliore**. Anche in questo caso regoliamo **fattore e raggio** per ottenere il risultato preferito. Si può selezionare anche **Avanzato** per agire **distintamente su luci e ombre**.



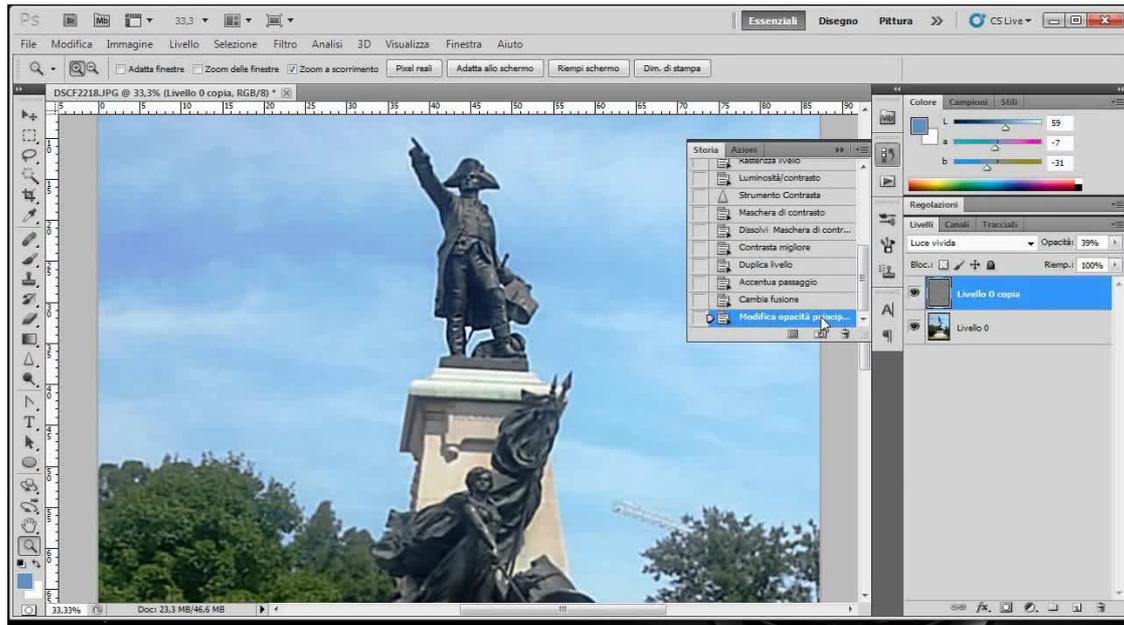
Infine, l'ultima tecnica per **enfaticizzare i bordi**. Duplichiamo il livello e selezioniamo **Filtro/Altro/Accentua passaggio**. Diamo OK.



Selezioniamo come **modalità di fusione "Luce vivida"**. I nostri **bordi** adesso sono **più marcati...** forse anche troppo, quindi **diminuiamo un po' l'opacità**.



Dando un'occhiata dal punto di partenza vediamo quanto abbiamo guadagnato in termini di **nitidezza**. Non tutte le immagini richiedono questi passaggi né quei valori nei **filtri di contrasto**. Con **l'esperienza** sarà possibile riconoscere i passaggi e la quantità di interventi necessari per ottenere **la miglior riduzione della sfocatura possibile**.

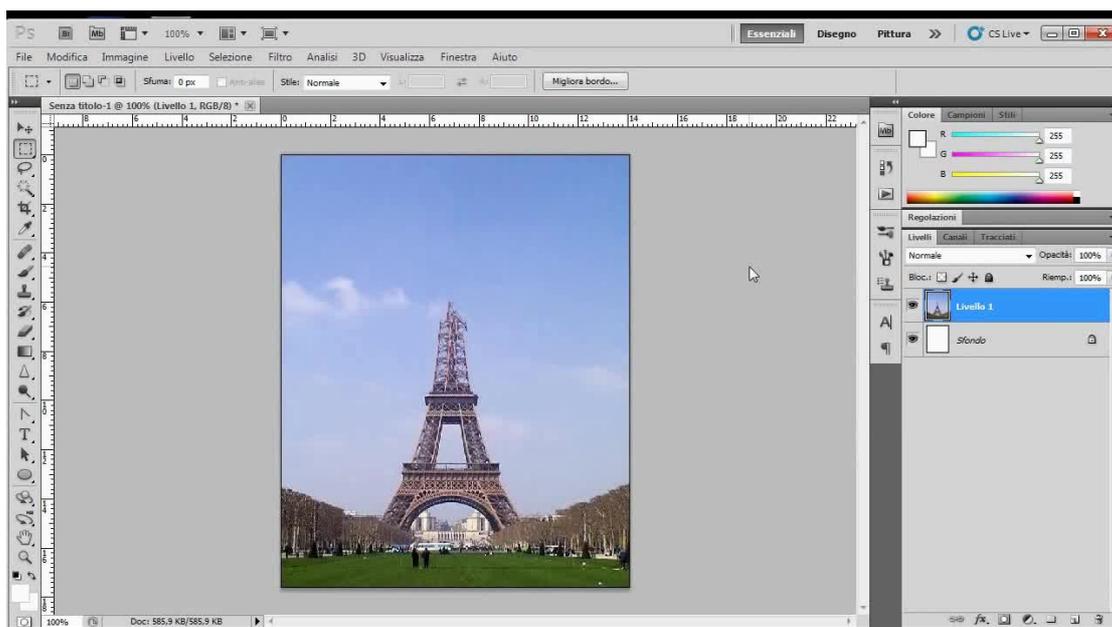


\* \* \*

## ***Elementi di fotoritocco – 5: rimozione oggetti***

In questa lezione vedremo due tecniche per **rimuovere un oggetto da una foto**.

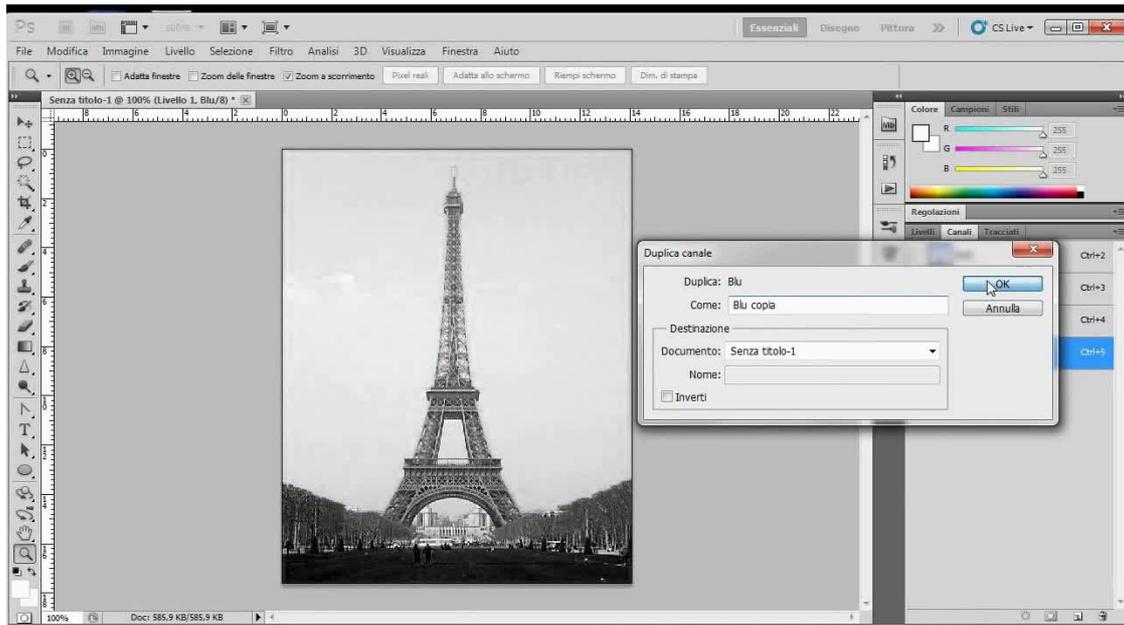
Il **riempimento in base al contenuto** è una tecnica "intelligente" introdotta dalla **versione CS4** grazie al quale **Photoshop** cerca di **eliminare l'oggetto presente in un'area** ricavando informazioni dai pixel intorno. Come potete vedere dallo screenshot qui sotto, se la selezione è precisa o se siamo vicini a un bordo l'effetto può non essere quello desiderato.



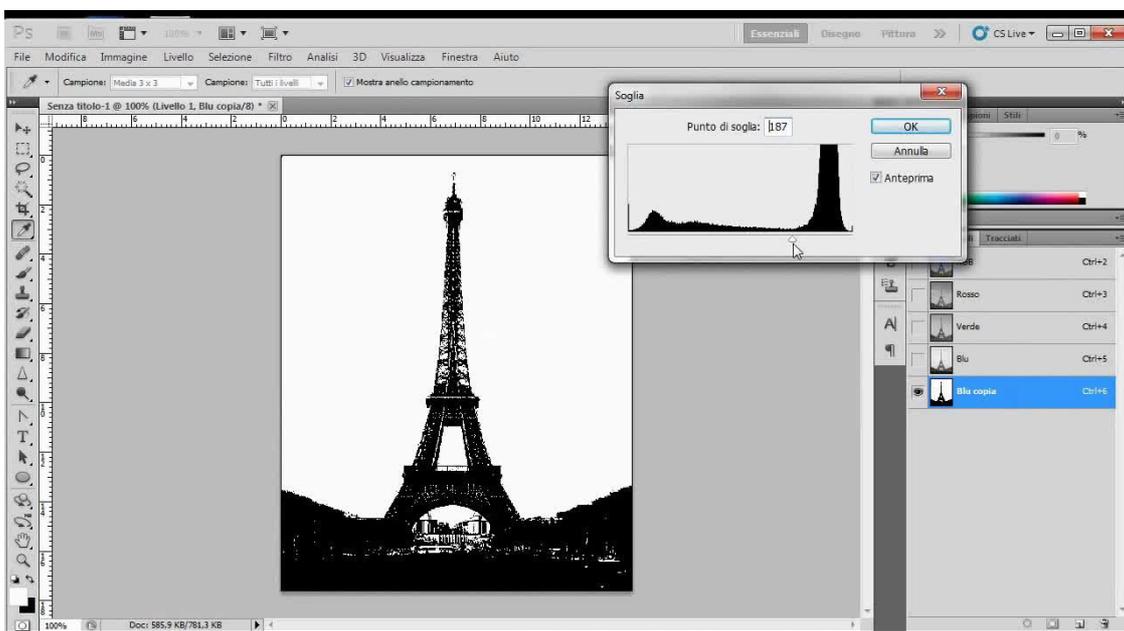
In altri casi può essere già più accettabile ma non proprio perfetto, per questo dovremo affidarci a **un altro strumento: il timbro Clone**.

**Per eliminare la nostra Tour Eiffel** avremo bisogno di una **selezione accurata**.

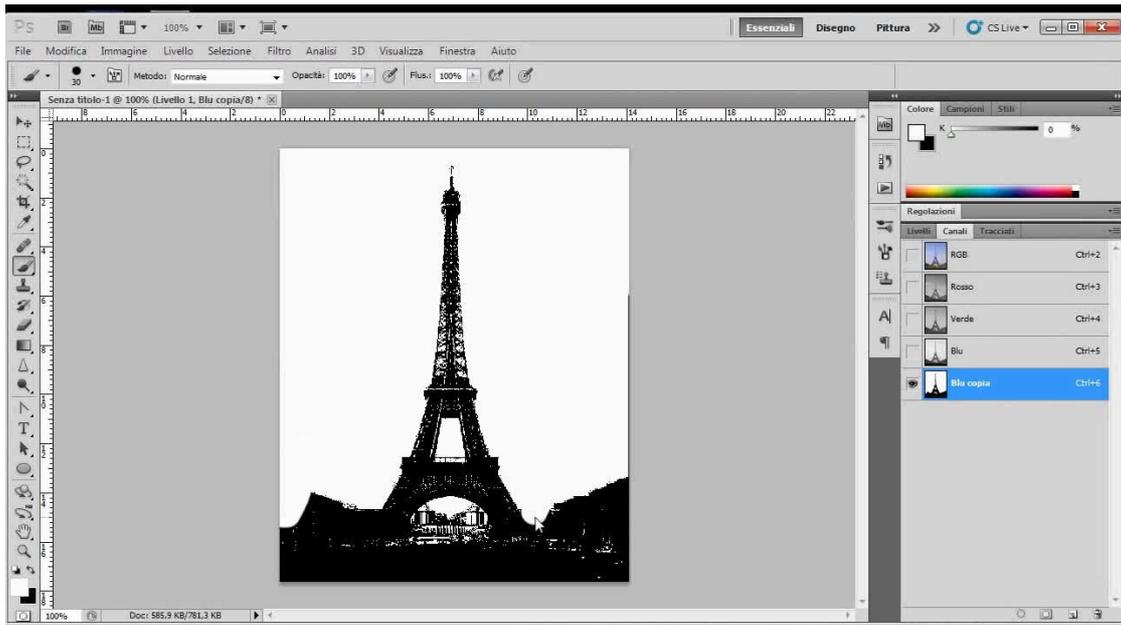
Andiamo su **canali** e scegliamo quello **col maggior contrasto – il blu – e duplichimolo**.



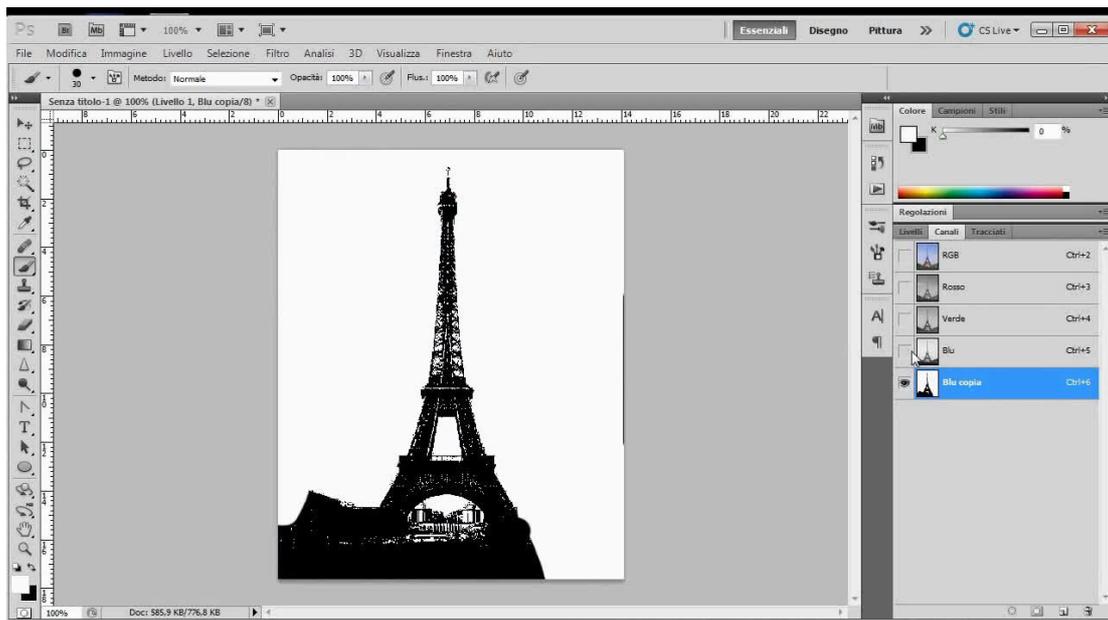
Andiamo su **Immagine/Regolazioni/Soglia** e scegliamo una soglia che includa un buon numero di dettagli della torre.



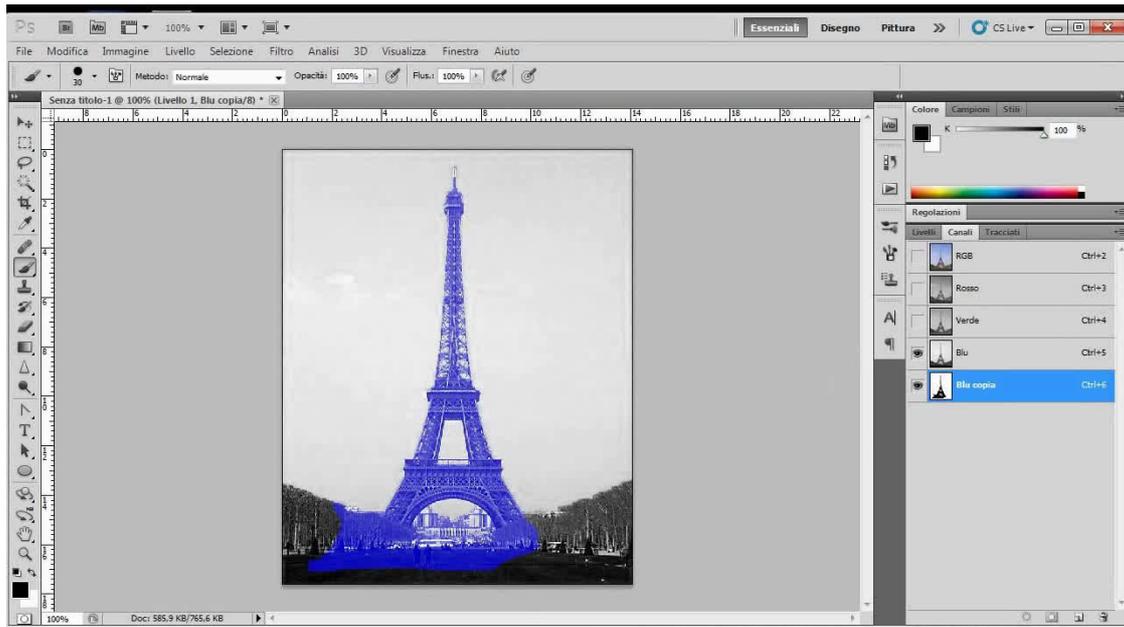
Con un pennello bianco **rimuoviamo le parti nere in eccesso.**



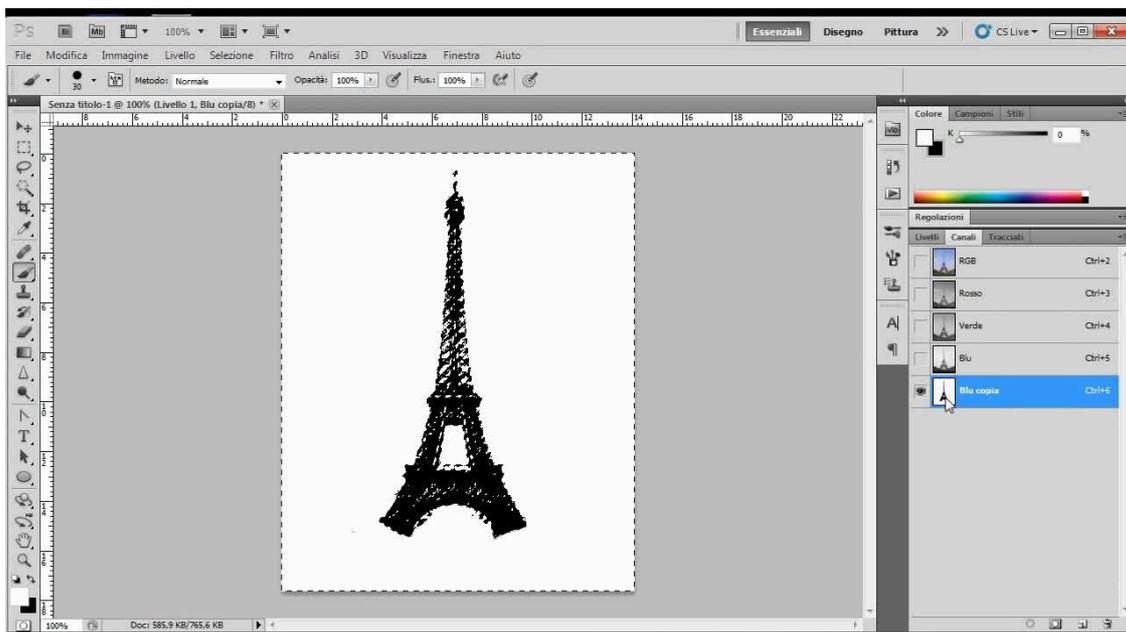
Effettuare quindi più passate per eliminare la maggior quantità possibile di parti nere in eccesso.



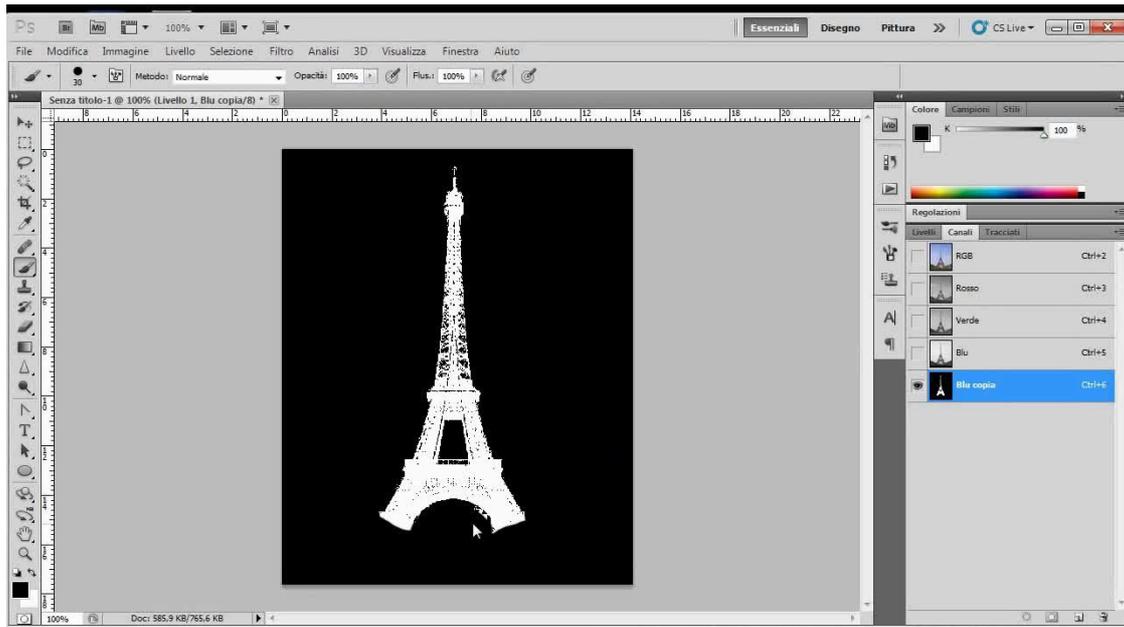
Possiamo aiutarci visualizzando momentaneamente il livello blu (come visibile nella prima immagine nella pagina seguente) ma **tenendo la modifica sul Blu copia**.



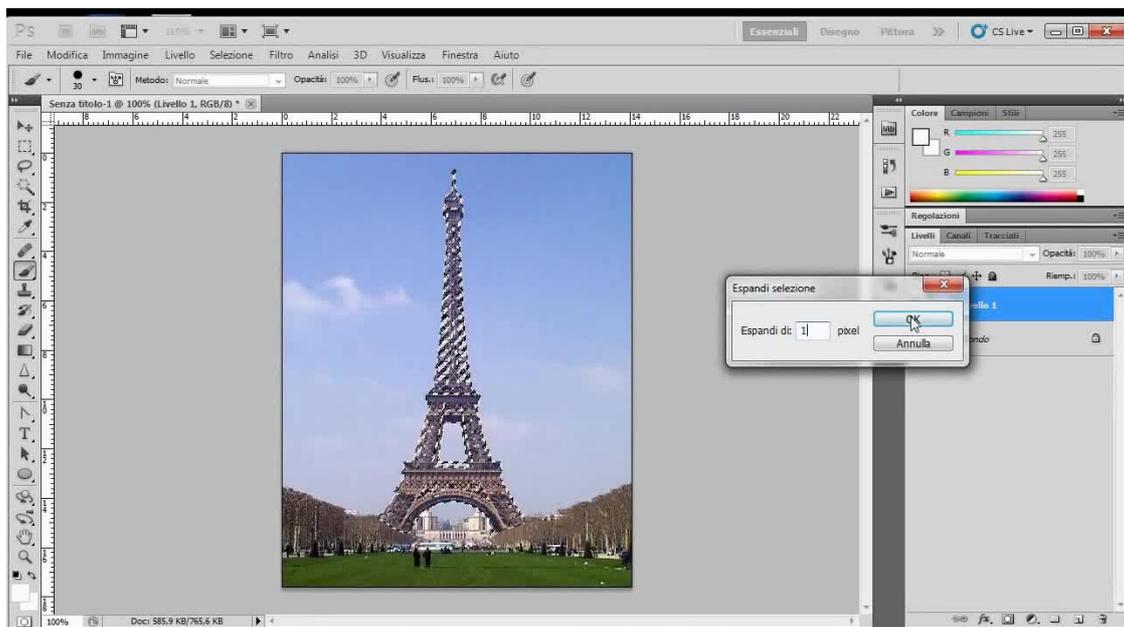
La selezione della torre è praticamente perfetta.



**Invertiamo l'immagine** in modo da avere **la torre bianca**, poi clicchiamo tenendo premuto **CTRL** sul livello per avere la selezione e **nascondiamo Blu copia**.

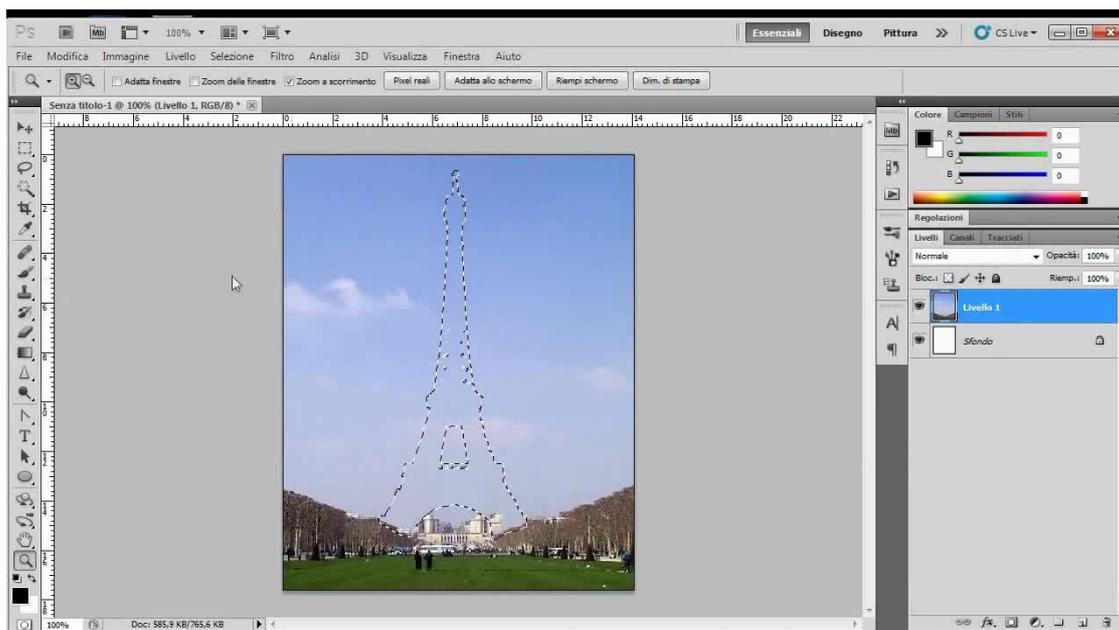


Andiamo su **Selezione/Modifica/Espandi** per allargare la selezione di 1 pixel.

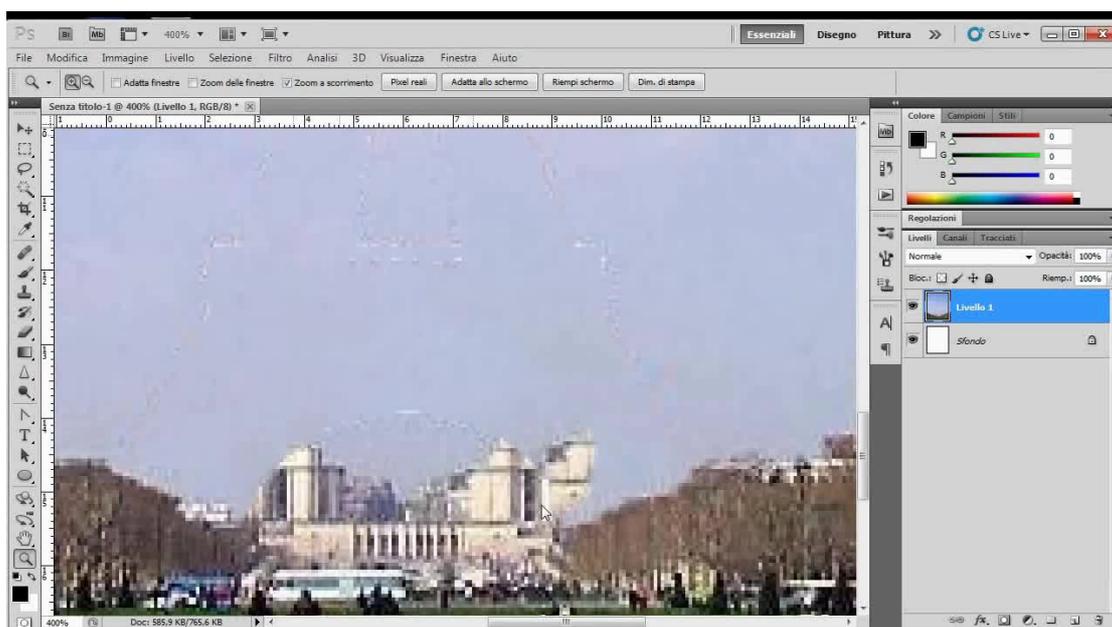


Facciamo finalmente **Modifica/Riempi/In base al contenuto**.

Il risultato parziale (visibile nell'immagine nella pagina seguente) è molto buono ma non perfetto.



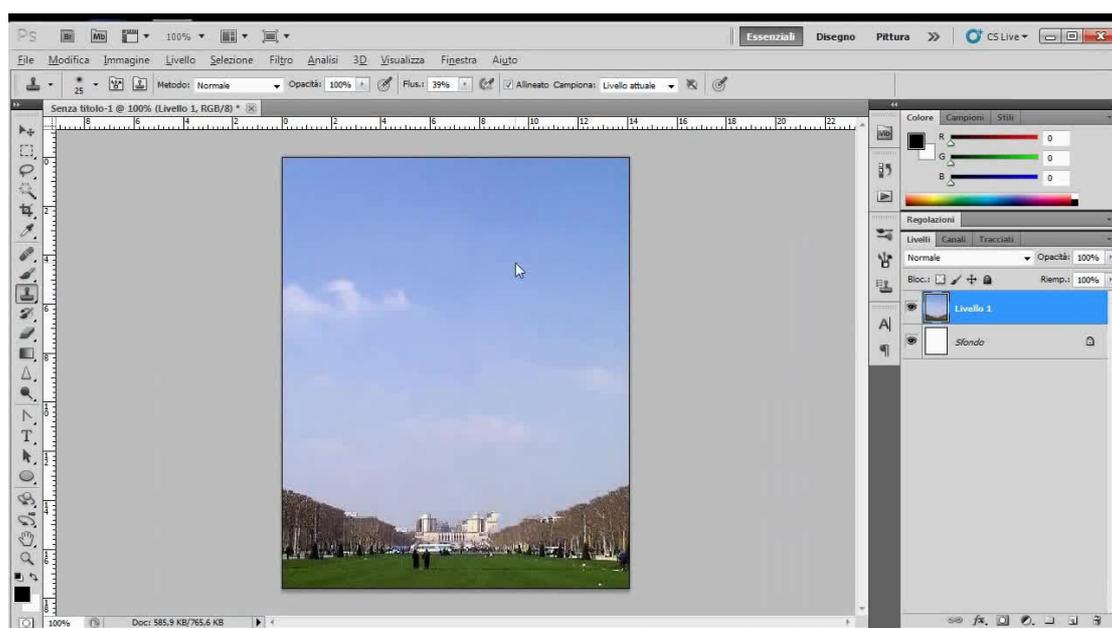
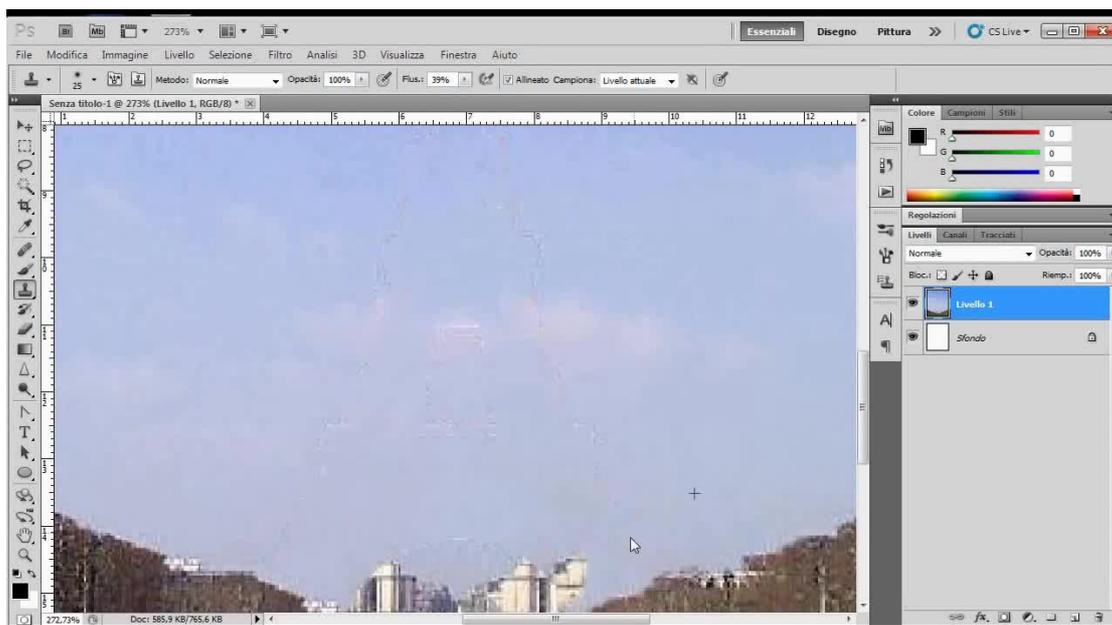
Oltre alla zona degli edifici, infatti, resta **una sorta di "sagoma" della Torre.**



Per questo motivo usiamo ora lo **strumento Timbro Clone.**

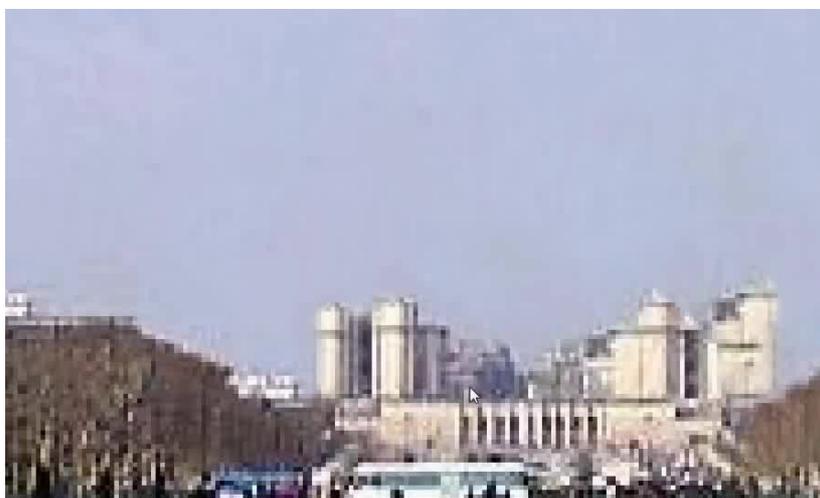
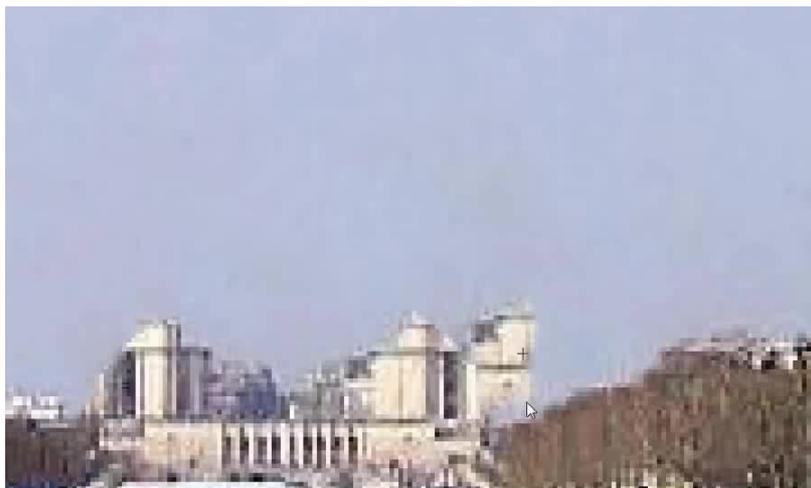
Selezionato tale strumento, clicchiamo **tenendo premuto ALT** nella zona da cui vogliamo **prelevare l'immagine**, e clicchiamo in quella in cui vogliamo incollarla. La fonte, indicata da una croce, **seguirà i nostri spostamenti.**

Le due immagini seguenti mostrano i risultati ottenuti lavorando come descritto con **Clone**.



Proseguiamo in questo **lavoro di clonazione** anche per gli edifici. Tenendo premuto **SHIFT** daremo al cursore dei **movimenti rettilinei, in orizzontale o in verticale**. Questo ci torna utile, ad esempio, per le **pareti e gli elementi verticali**.

Come è possibile vedere dai due screenshot nella pagina seguente, infatti, possiamo usare **Clone** per **“ricostruire”** porzioni di edifici (che, in origine, erano coperti dalla Torre).



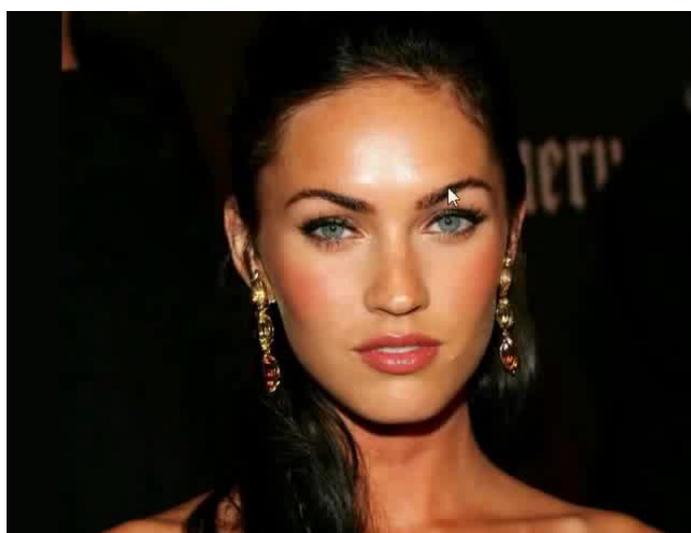
Col **riempimento** e il **timbro clone** la torre è finalmente rimossa e il risultato è ottimo.



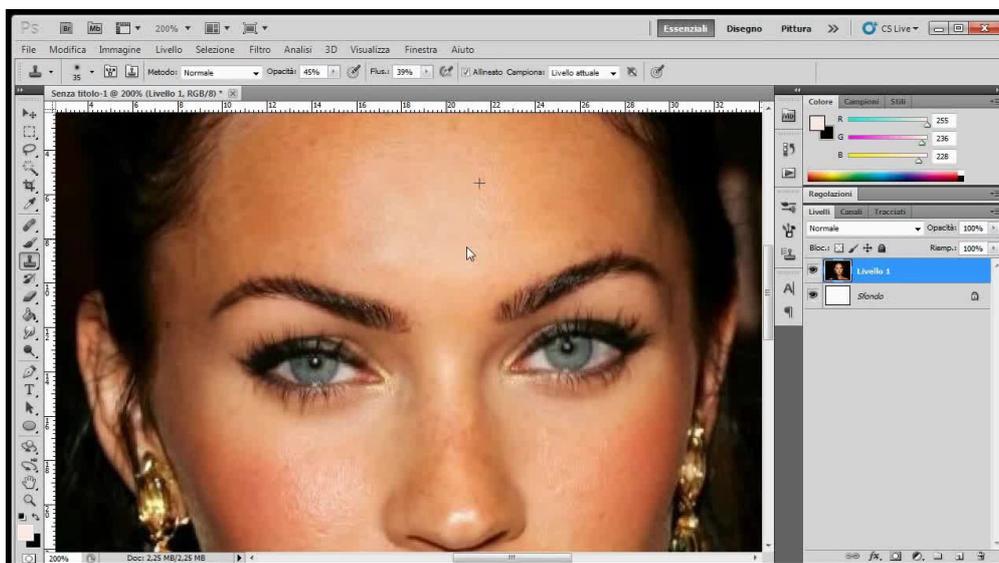
\* \* \*

## ***Elementi di fotoritocco – 6: cambiare il colore della pelle***

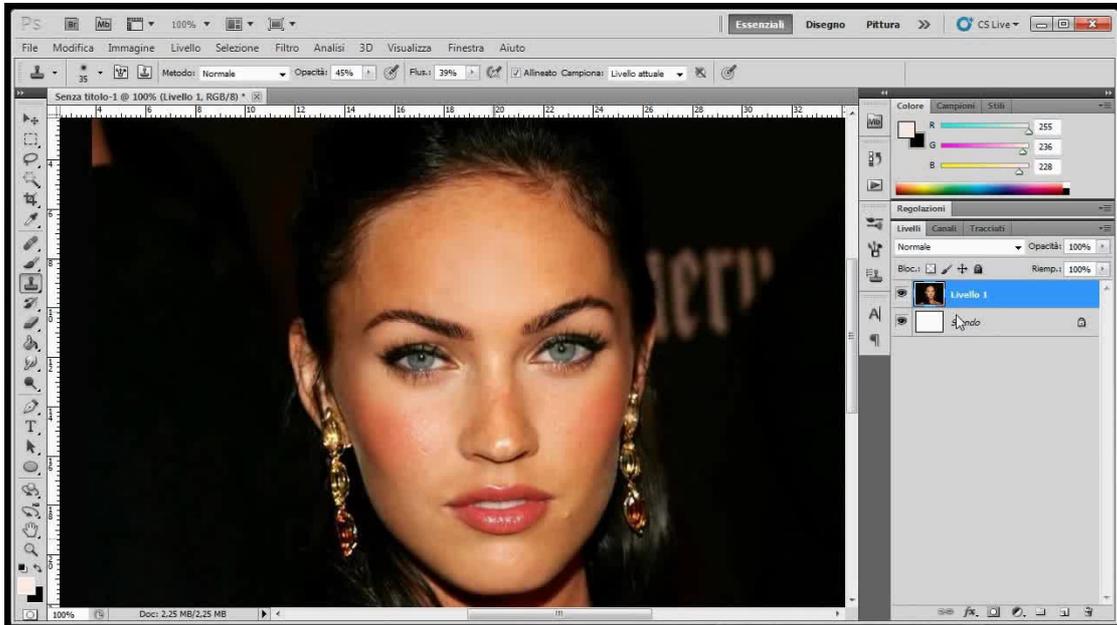
In questa lezione vedremo una tecnica che ci consente di **cambiare il colore della pelle in modo dinamico...** per prima cosa, però, voglio **rimuovere questo riflesso del flash** che crea un bianco eccessivo sulla pelle.



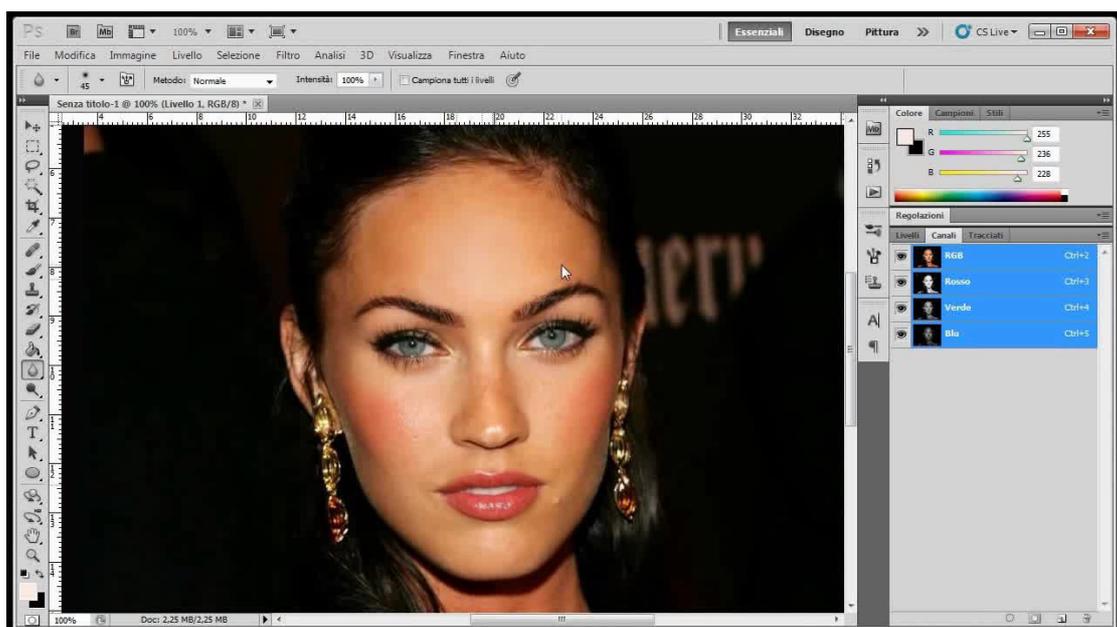
Userò lo **strumento clone** facendo **ALT + CLICK** sulla sorgente da clonare e click semplice sulla destinazione. **L'opacità** non è al massimo perché vogliamo **solo scurire un po' la pelle**. Non importa che il risultato sia perfetto, perché **tra un po' sfumeremo il tutto**.



Ora che abbiamo ottenuto un risultato soddisfacente, **passiamo al lavoro vero e proprio sulla pelle**. Avremmo potuto usare metodi più accurati con **un mix di lavoro sui canali, le curve e le fusioni**, ma in questo caso quello che abbiamo appena fatto è più che sufficiente.

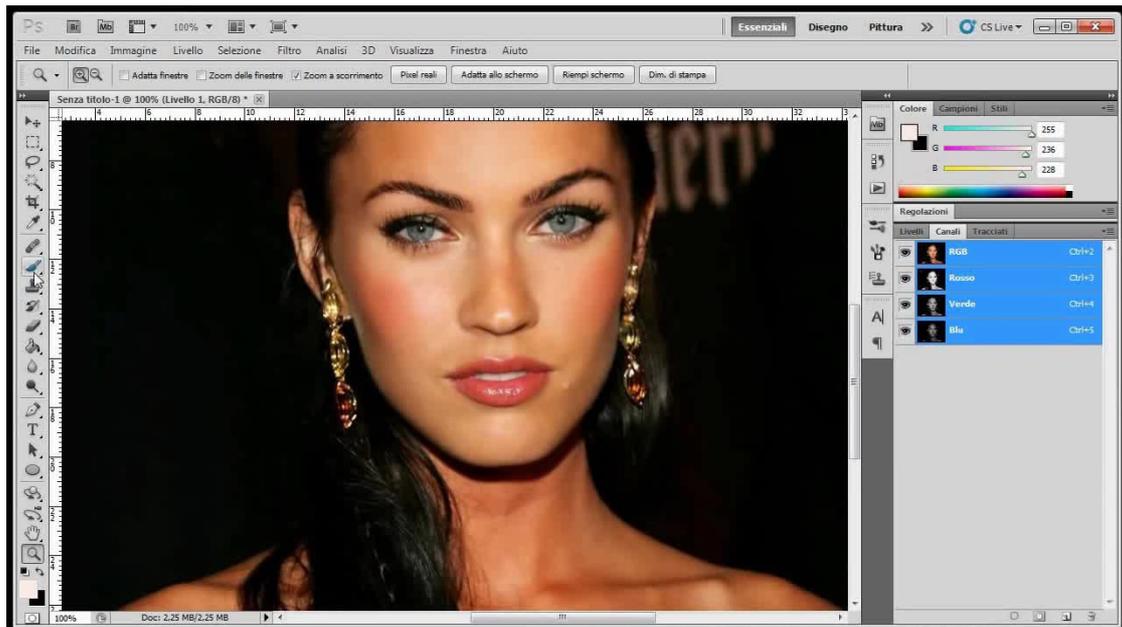


Per prima cosa andremo a **sfocare un po' tutto il volto**. In questa lezione **escluderò inizialmente il collo e le spalle** per avere un'idea dei miglioramenti. Selezioniamo dalla **barra degli strumenti lo strumento sfoca** e applichiamo alla pelle.

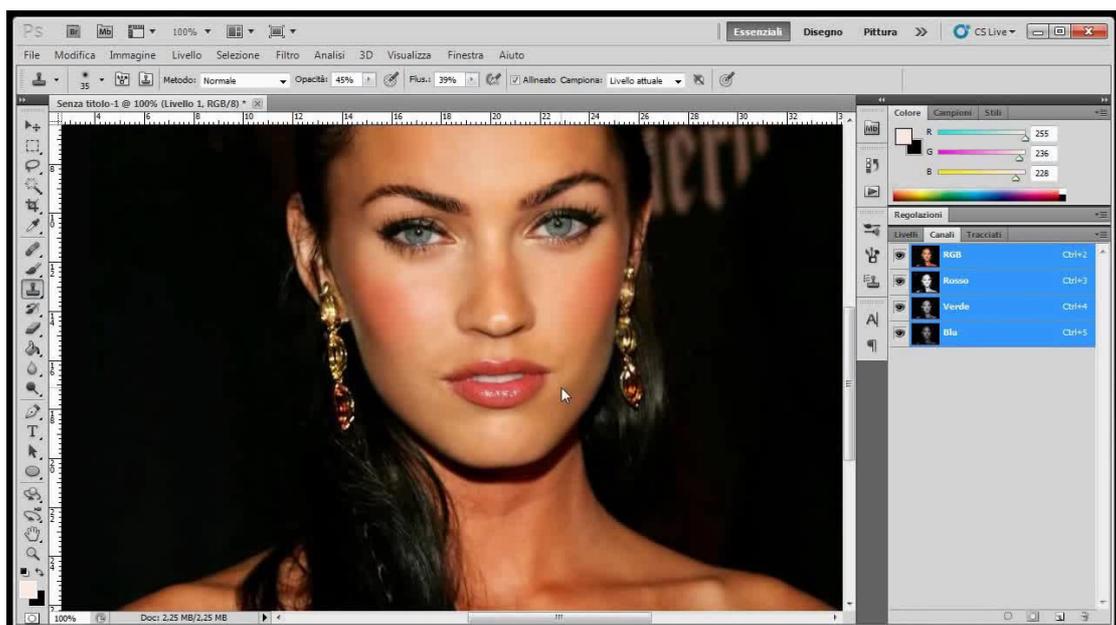


Per un lavoro di precisione potremmo usare **intensità diverse per ogni canale** a seconda della compromissione. In questo caso lavoriamo direttamente sui tre canali. Per le parti più piccole possiamo **ridimensionare dinamicamente lo strumento con i tasti ò e à**.

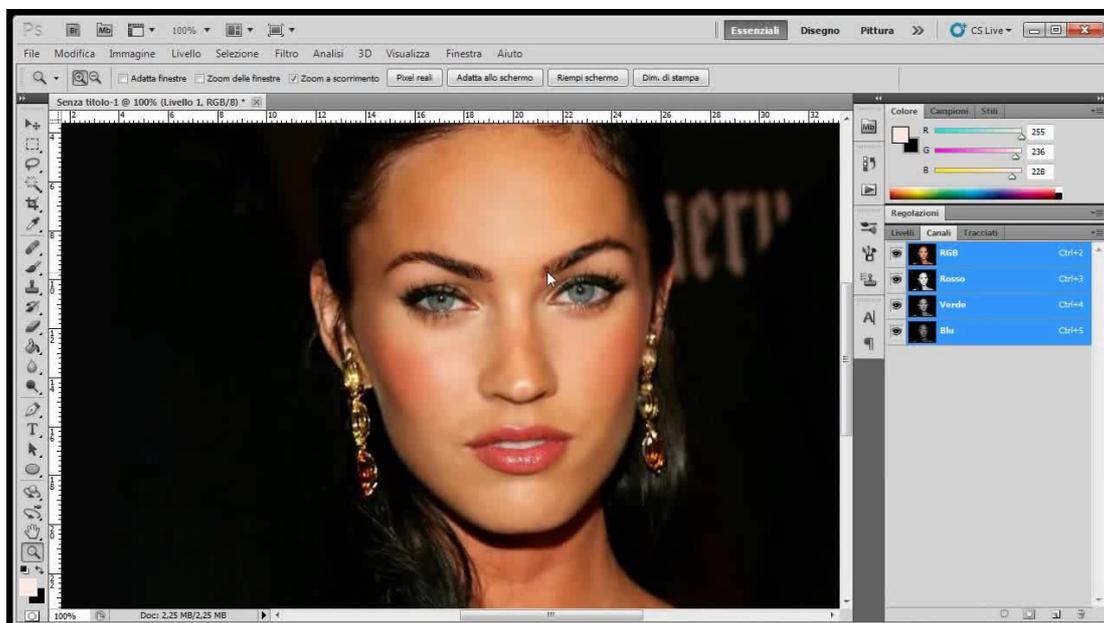
Potete vedere già a colpo d'occhio la **differenza tra la grana della pelle del collo e quella del volto**.



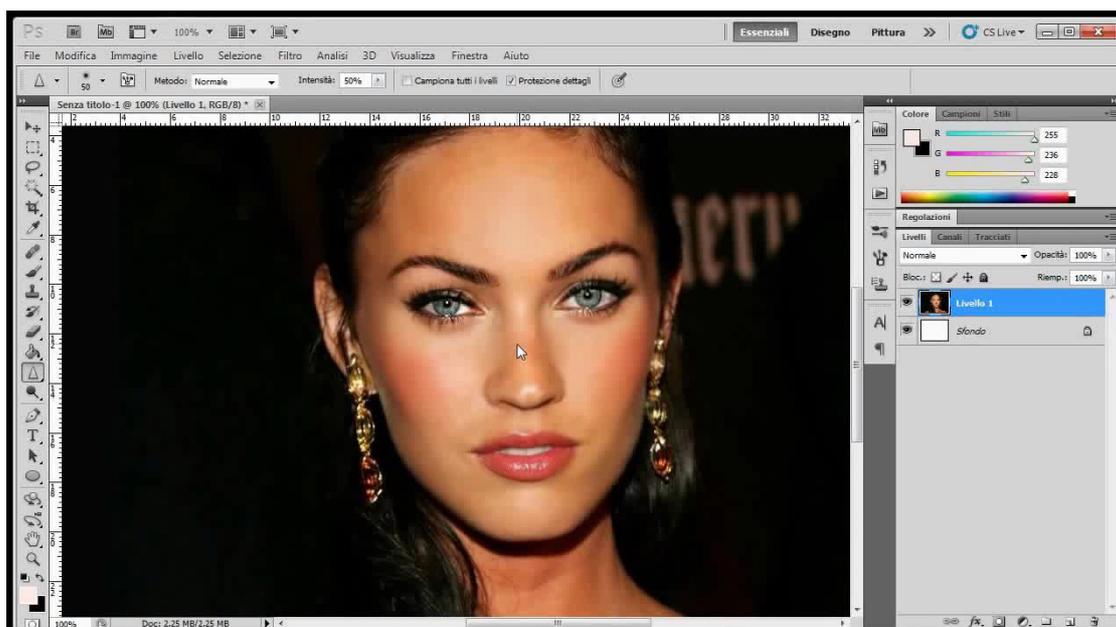
Rimuoviamo una **piccola imperfezione** usando il **timbro clone**.



La **sfoatura complessiva** ha praticamente eliminato le differenze tra il centro della fronte, precedentemente ritoccato, e il resto della pelle del volto.



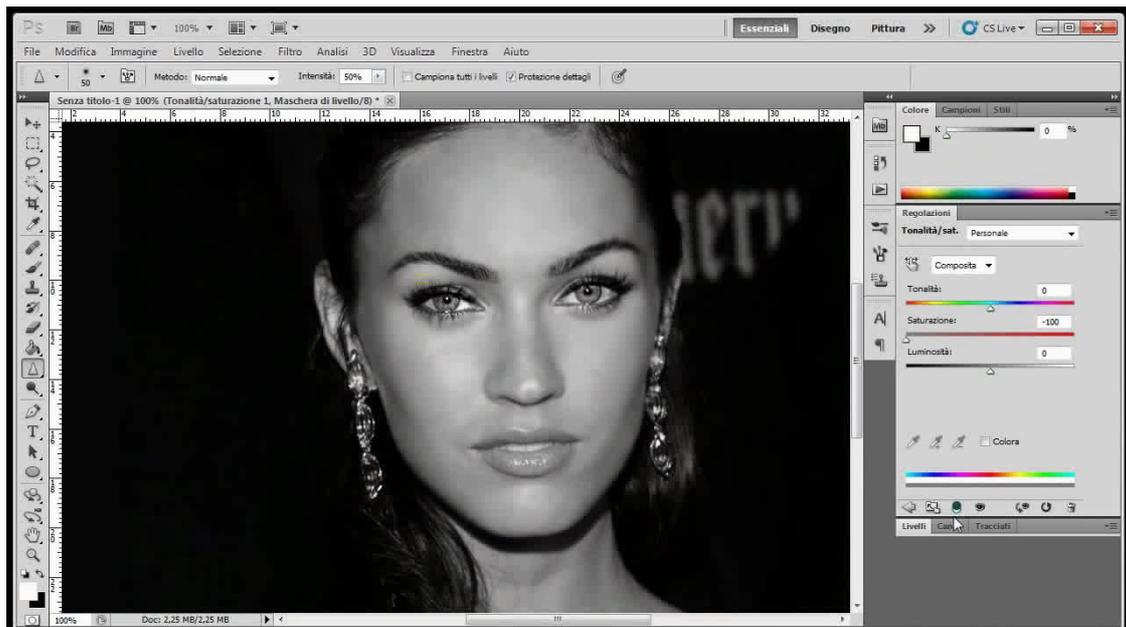
Una cosa che faccio spesso è **aumentare il contrasto degli occhi per farli risaltare**. Per questo seleziono lo **strumento contrasta** dalla barra degli strumenti e lo applico all'area degli **occhi**.



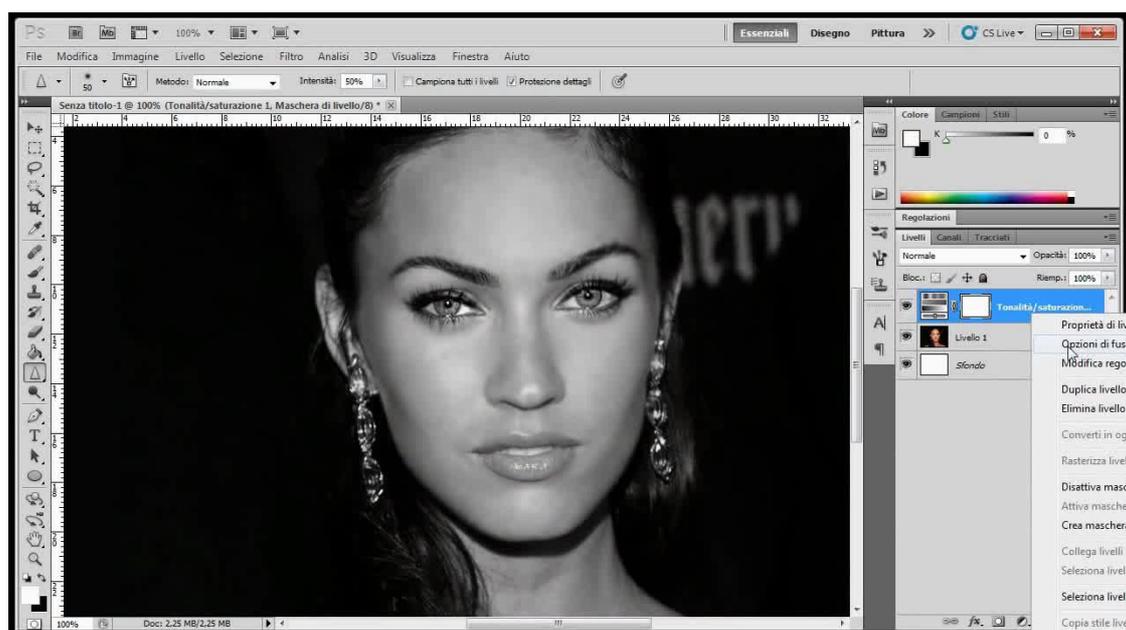
Passiamo adesso alla **variazione della tonalità della pelle**.

Esistono molti metodi, per cui vi mostrerò quello che considero più efficace in quanto consente di **modificare dinamicamente il colore della pelle**.

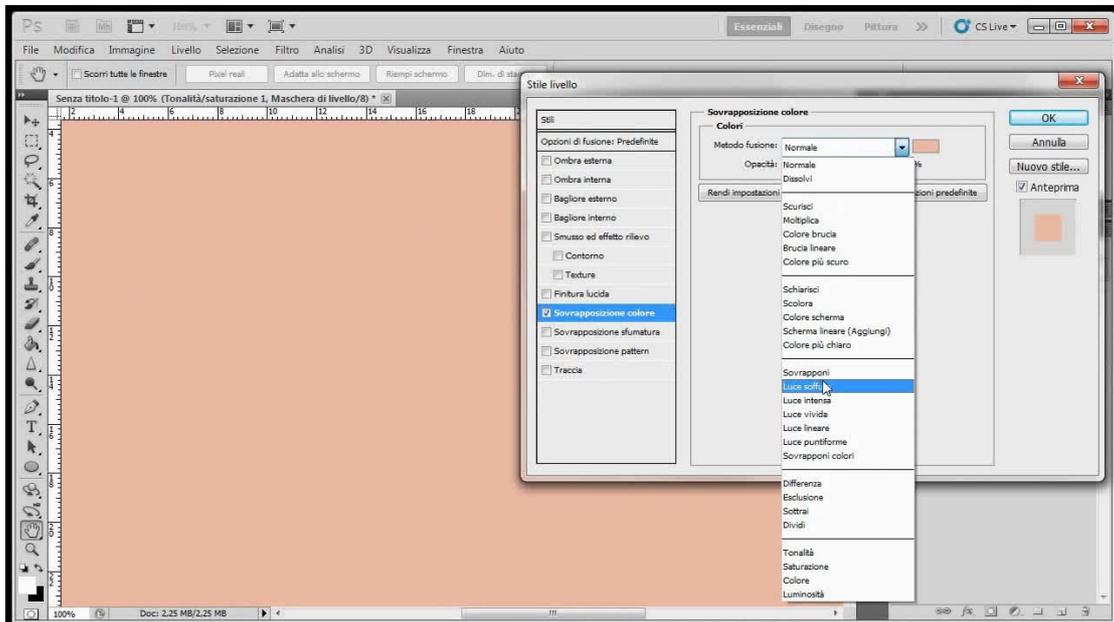
Creiamo un **nuovo livello Tonalità/Saturazione** e portiamo quest'ultima a **zero**.



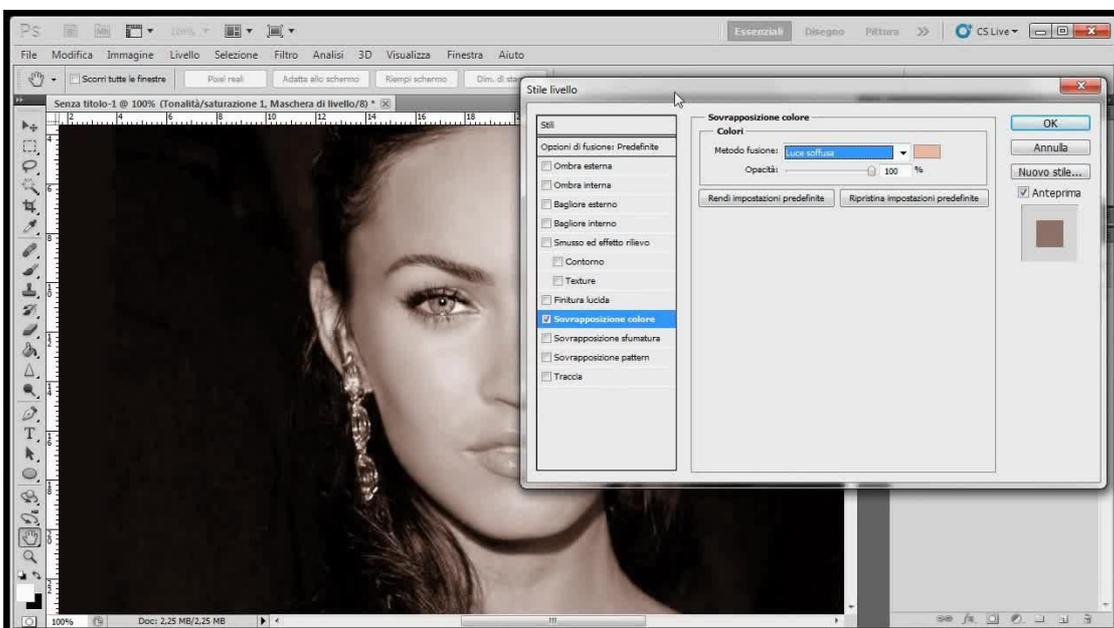
Clicchiamo col destro e selezioniamo **Opzioni di fusione**.



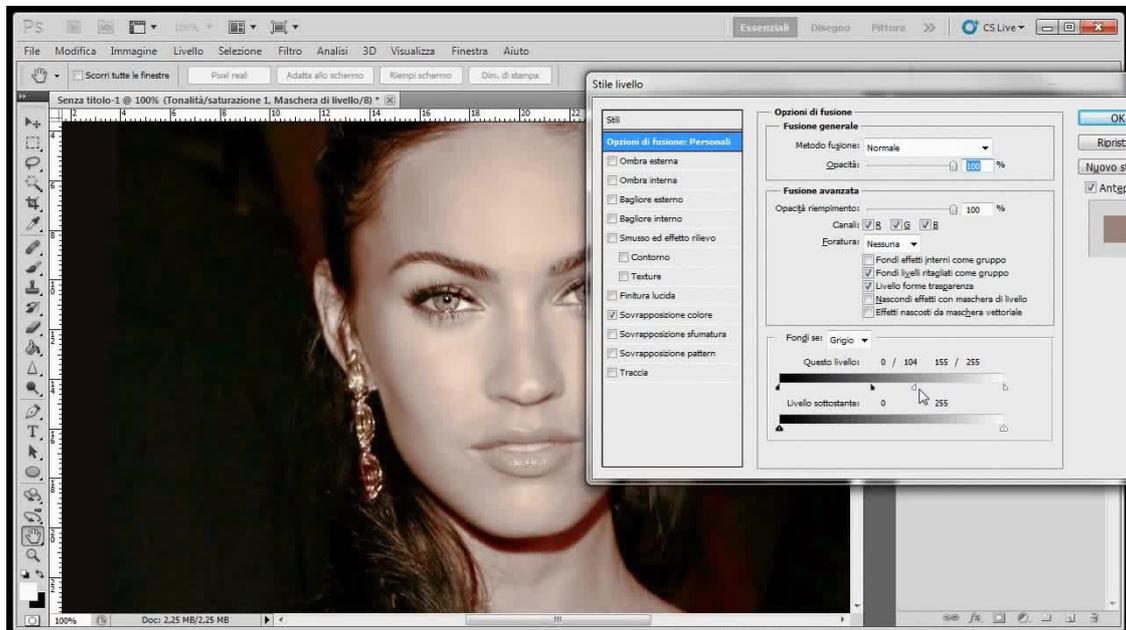
A sinistra selezioniamo **Sovrapposizione colore** e scegliamo un **color pelle**.



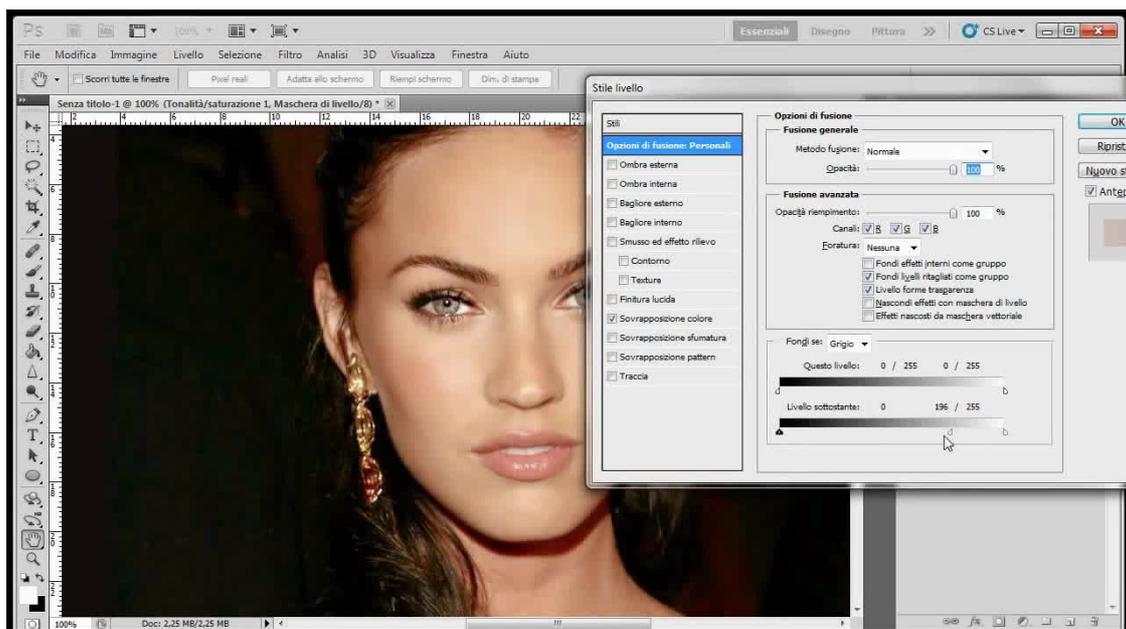
Come **modalità di fusione** scegliamo **Luce soffusa**.



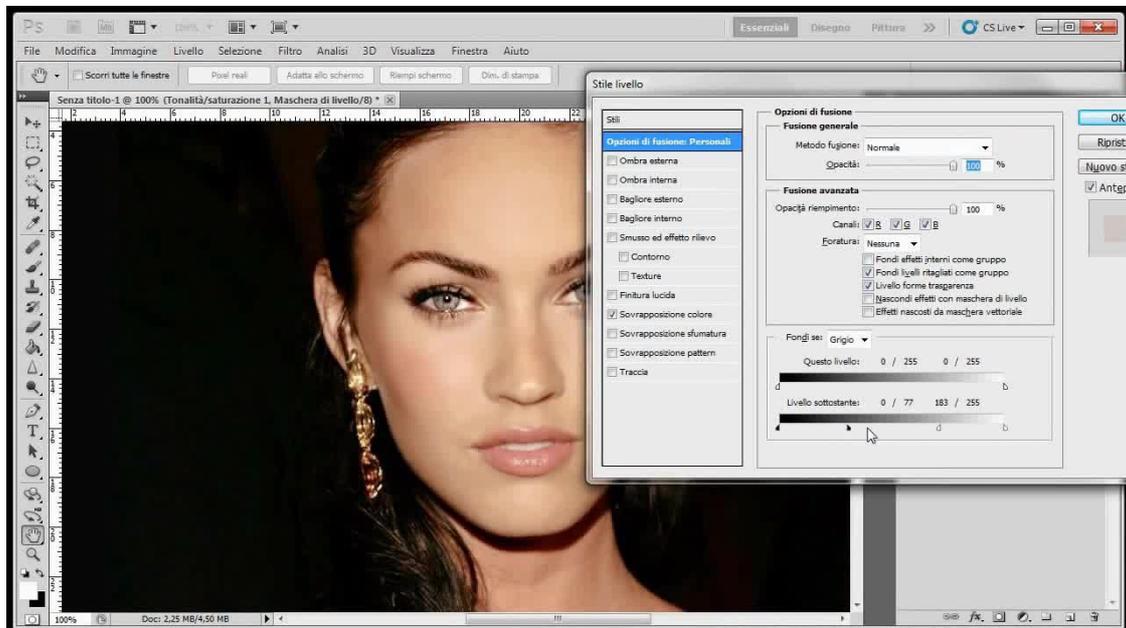
Nelle **opzioni di fusione predefinite** andiamo nel riquadro più basso e selezioniamo il modo in cui deve avvenire la fusione per le luci e le ombre. Cliccando sul triangolo **tenendo premuto ALT sblocciamo le maniglie** che ci permettono di definire i range.



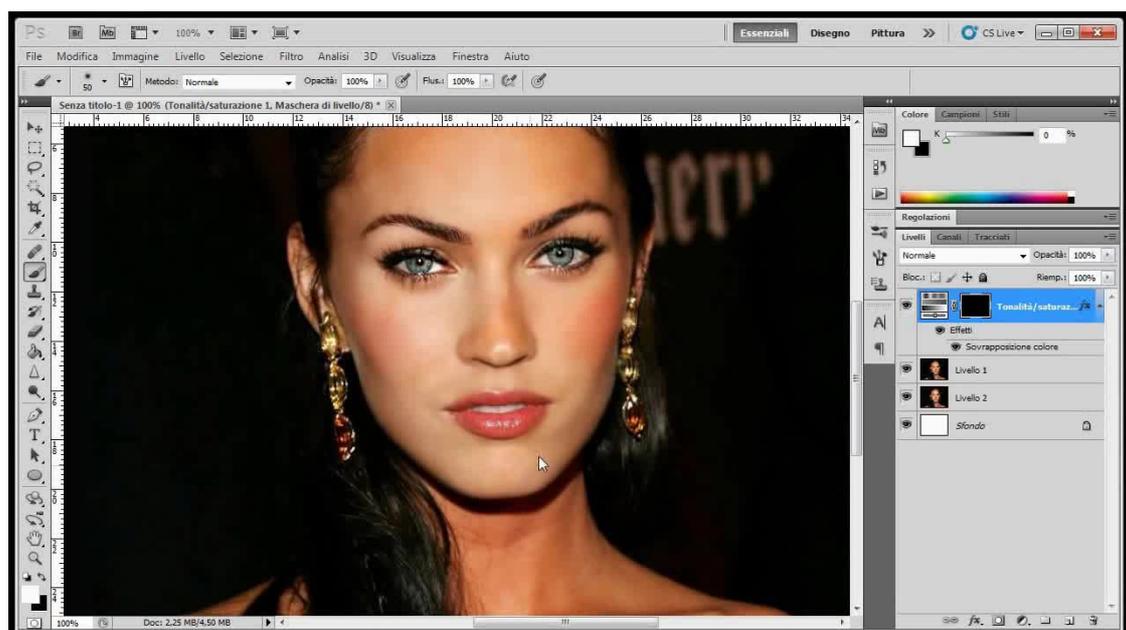
La **maniglia a sinistra** è particolarmente importante perché ci consente di scegliere **quanta ombra far trasparire dal livello sottostante**. Vediamo cosa succede lasciandola **al minimo**.

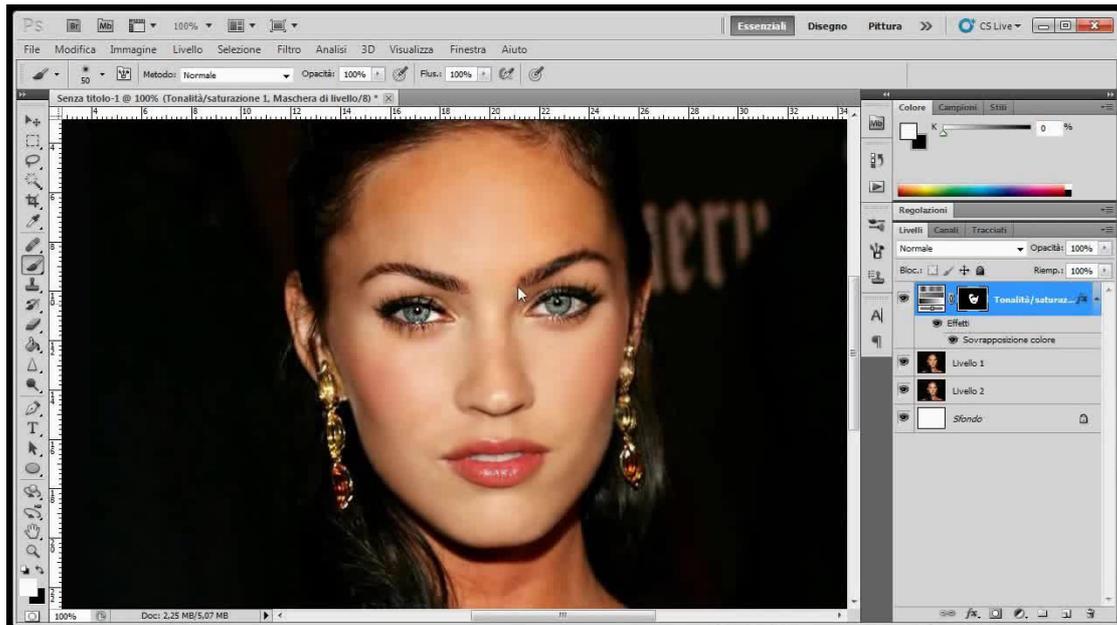


Rispetto a come appariva la nostra immagine all'inizio, notiamo che ai lati del volto c'erano delle aree scure che stiamo perdendo; per questo motivo, **trasciniamo la maniglia di sinistra per far emergere un po' di tonalità scura dal livello sottostante.**



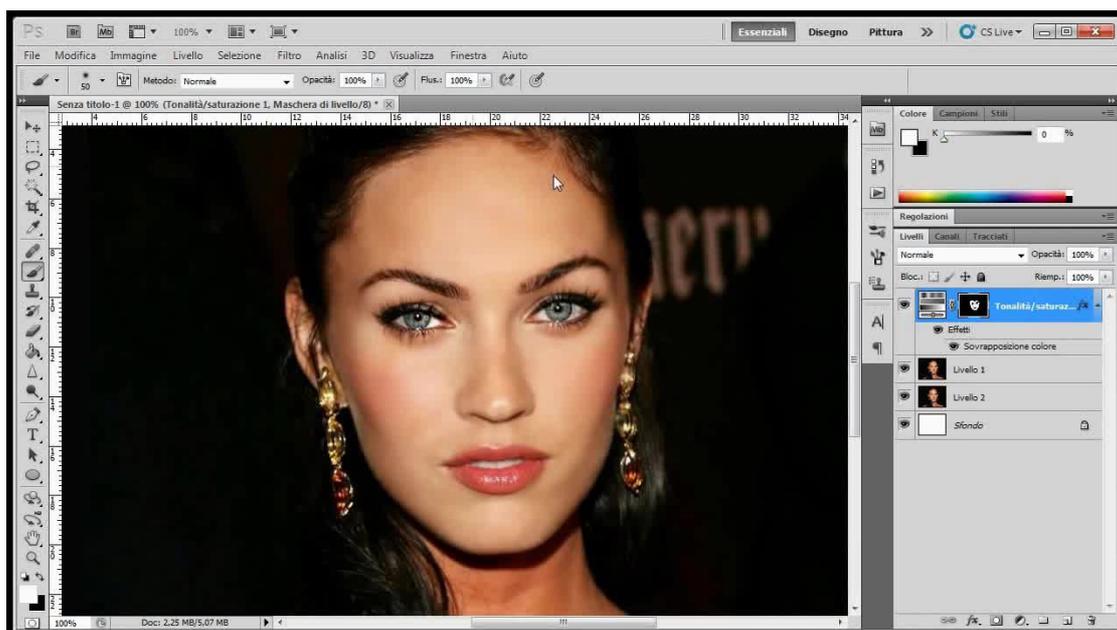
In questo momento abbiamo applicato l'effetto a tutta la fotografia. Per limitarlo alla sola faccia dobbiamo **selezionare la maschera di livello** (il quadrato bianco accanto alla miniatura del livello **Tonalità/Saturazione**), colorarla di **nero** e, col **pennello bianco**, selezionare solo le aree del **volto** stando attenti a **escludere gli occhi**. A poco a poco la miniatura della maschera si colorerà.

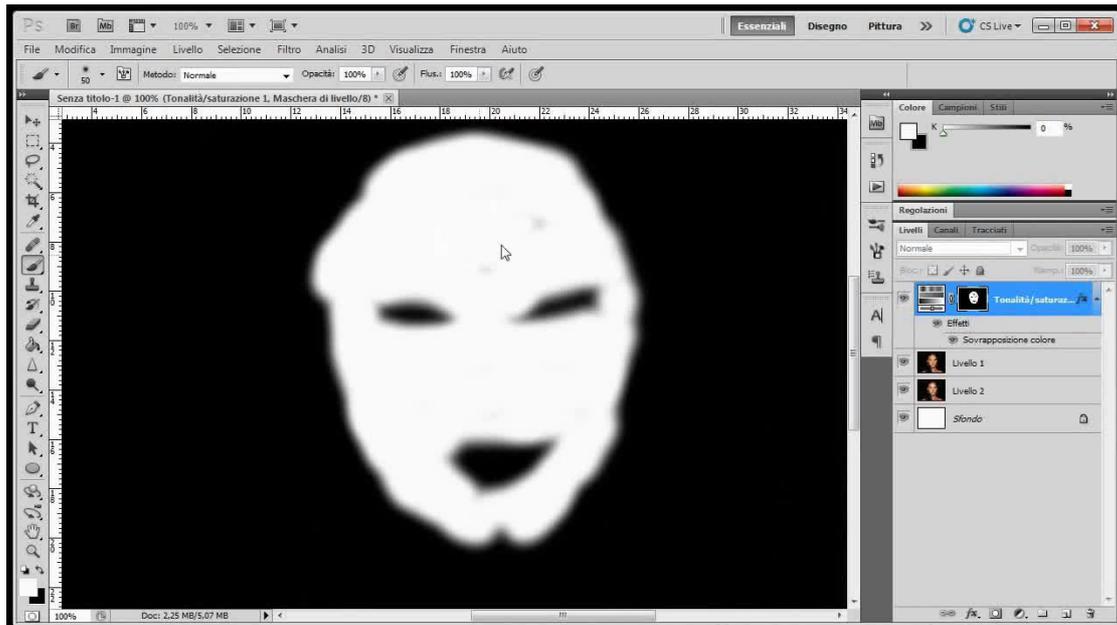




Se abbiamo commesso un errore possiamo agevolmente passare dal pennello bianco a quello nero premendo **X** (che inverte colore di primo piano e di sfondo) e dare qualche “passata”.

Per verificare quello che abbiamo fatto clicchiamo, **tenendo premuto ALT**, sulla **maschera di livello** (che apparirà, come visibile nel primo screenshot nella prossima pagina) e coloriamo le aree mancanti che non siano occhi e bocca.

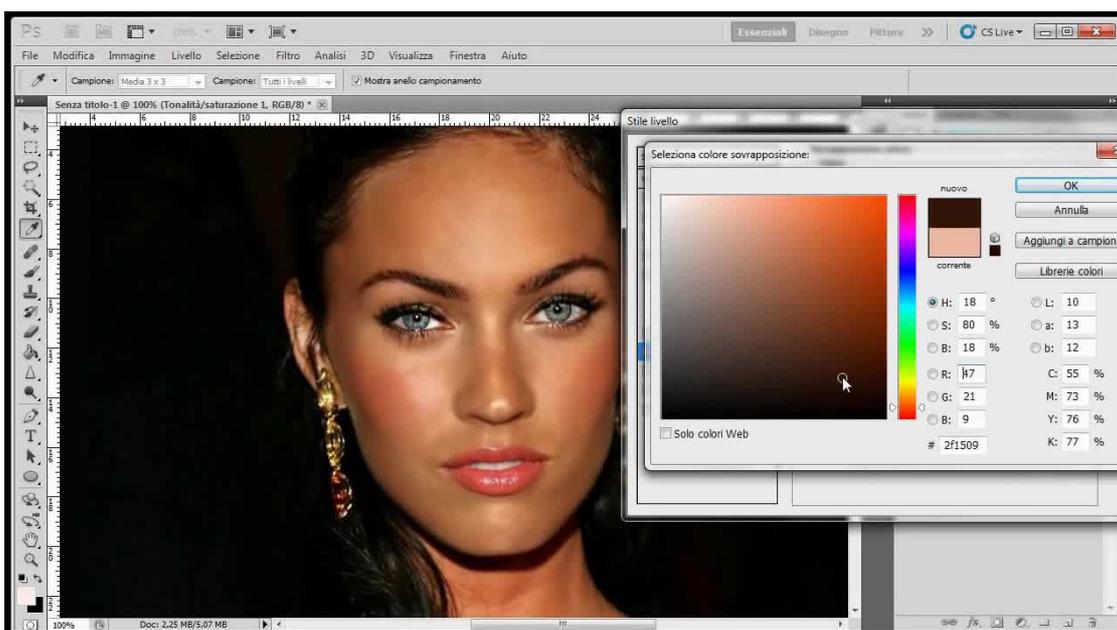




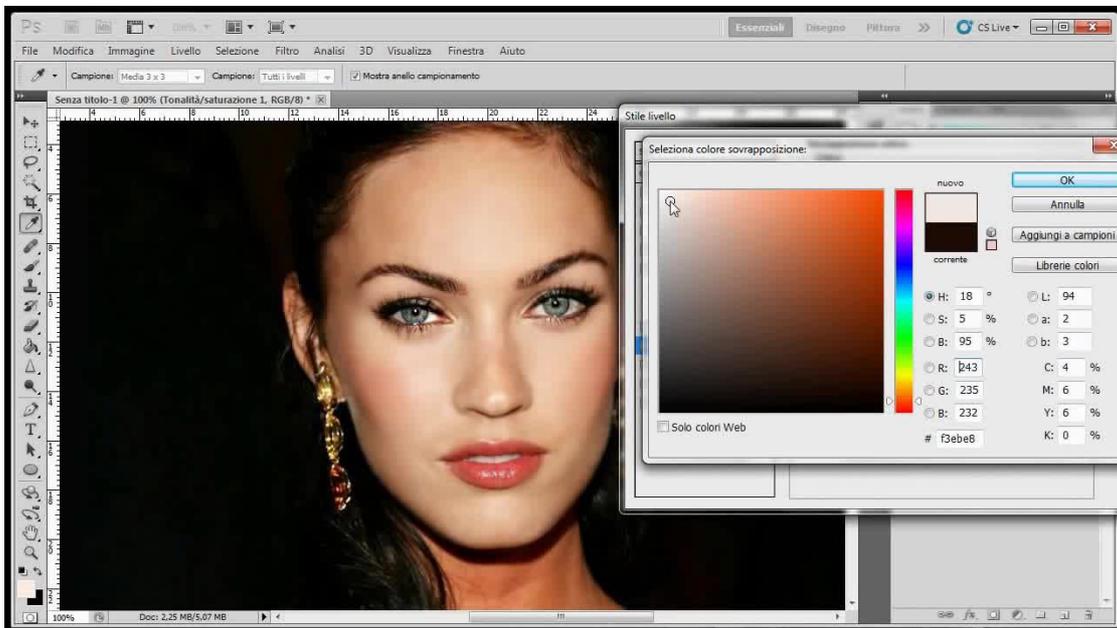
Per tornare alla foto, premiamo nuovamente **ALT + CLICK**.

Un altro metodo consiste nello **scegliere momentaneamente un colore molto scuro per la pelle** in modo che eventuali aree trascurate risultino molto chiare. Potete già iniziare a vedere **il vantaggio di poter lavorare dinamicamente sul colore della pelle**.

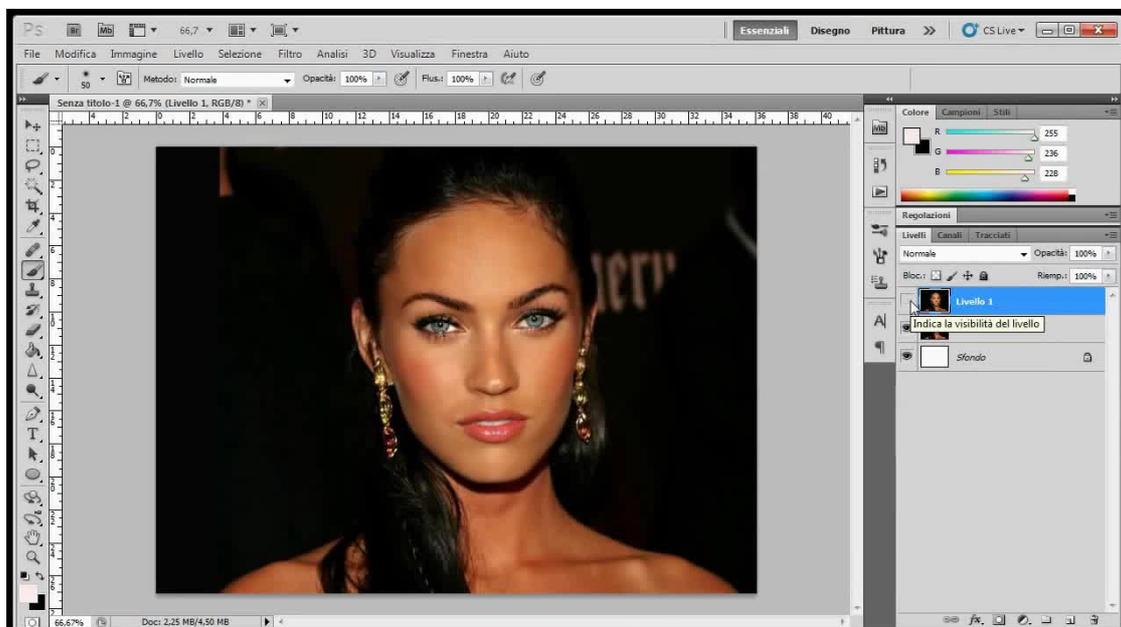
Questo **contrasto di colori** può aiutarci anche ad **amplificare gli effetti dell'applicazione della fusione** sulle luci e le ombre.



Rispetto ai classici metodi di pittura con un **pennello impostato su "moltiplica"**, questa tecnica ci permette di modificare il colore della pelle **con un solo click**, passando da un colore molto chiaro a uno scuro per arrivare anche a una tonalità più giallastra. In questo caso teniamo **come riferimento originale il colore del collo**.



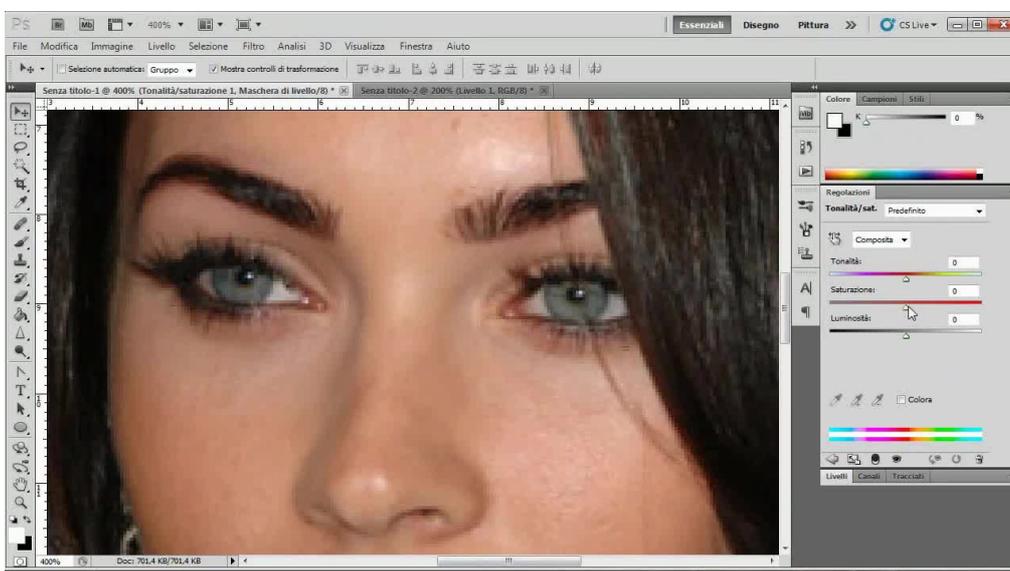
Possiamo ultimare il lavoro **estendendo la sfocatura e la maschera di livello al collo e alle spalle**.



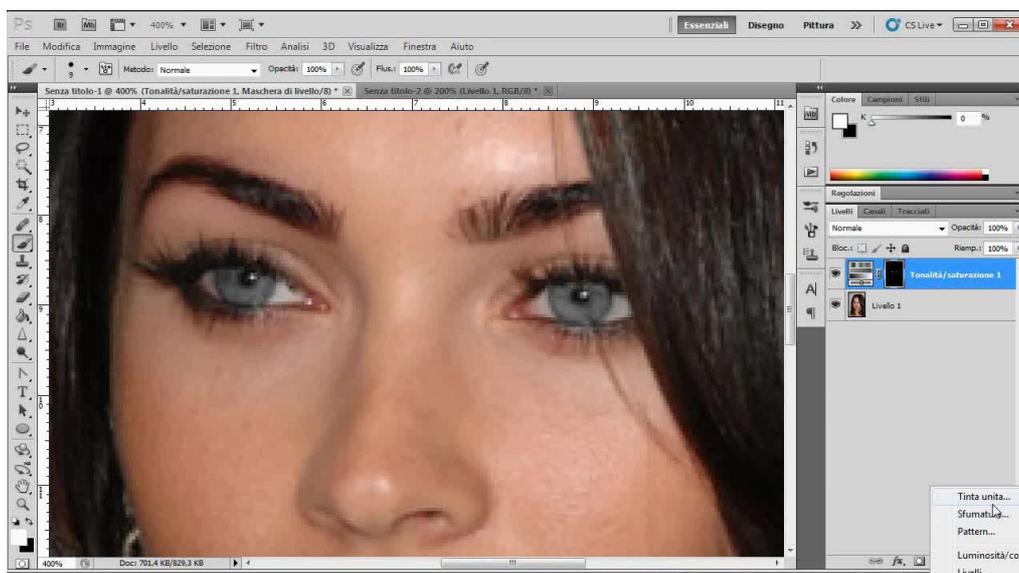
\* \* \*

## ***Elementi di fotoritocco – 7: cambiare il colore degli occhi e dei capelli***

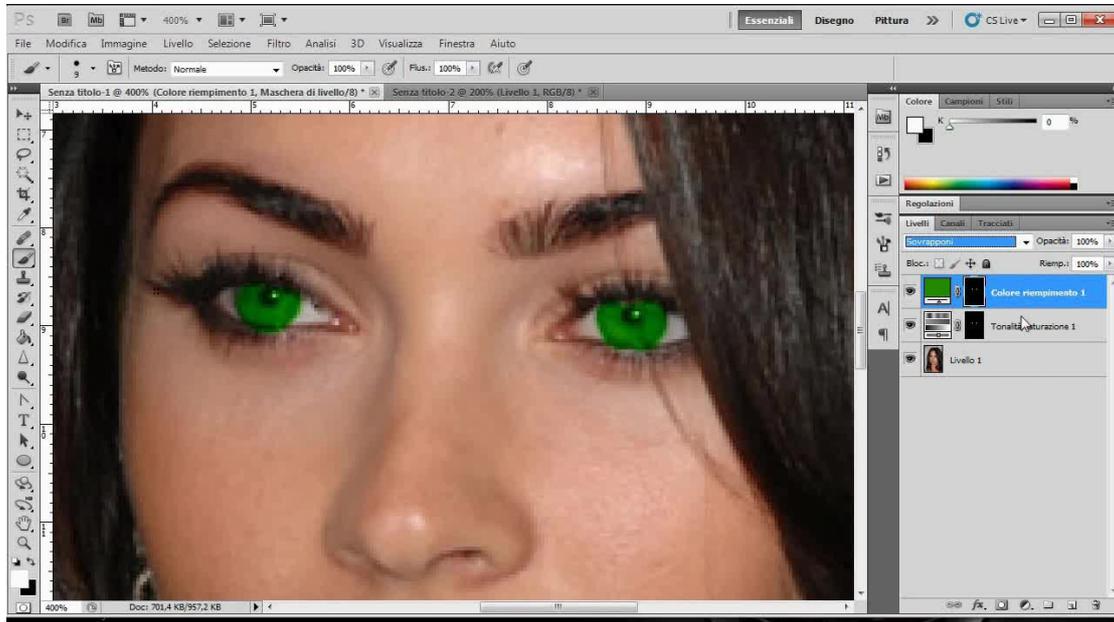
In questo capitolo vedremo **come modificare il colore degli occhi e dei capelli in una fotografia**. Un metodo molto usato è quello di **desaturare l'area** che ci interessa per poi **colorarla con la modalità sovrapponi, moltiplica o colore**.



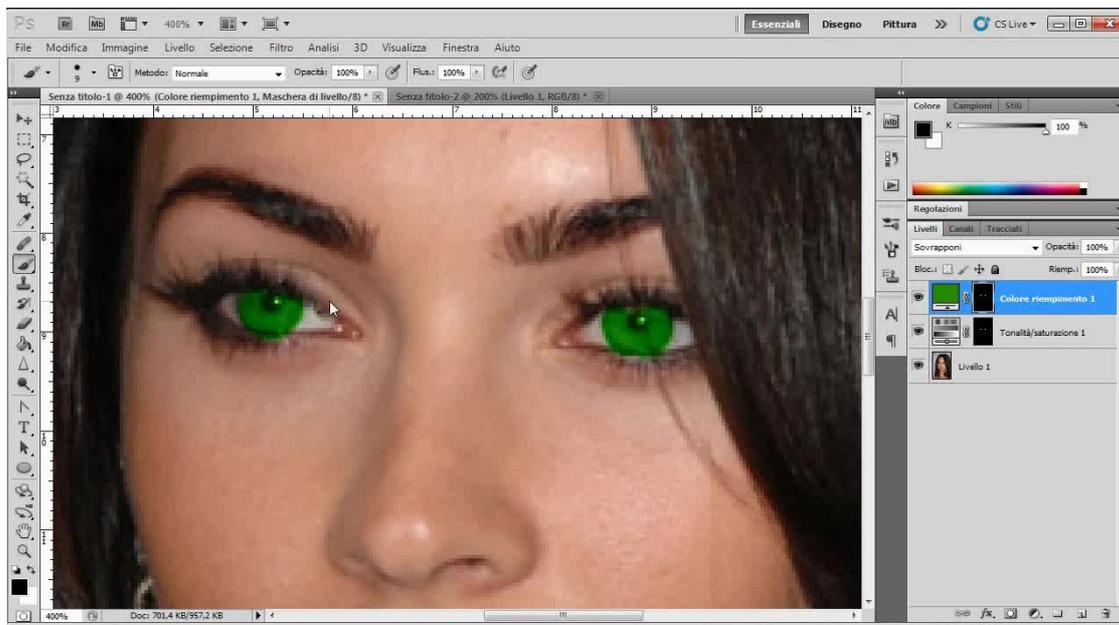
Si crea la **maschera di livello** per limitare la **desaturazione** ai soli occhi e con la stessa maschera si crea un **livello a tinta unita**.



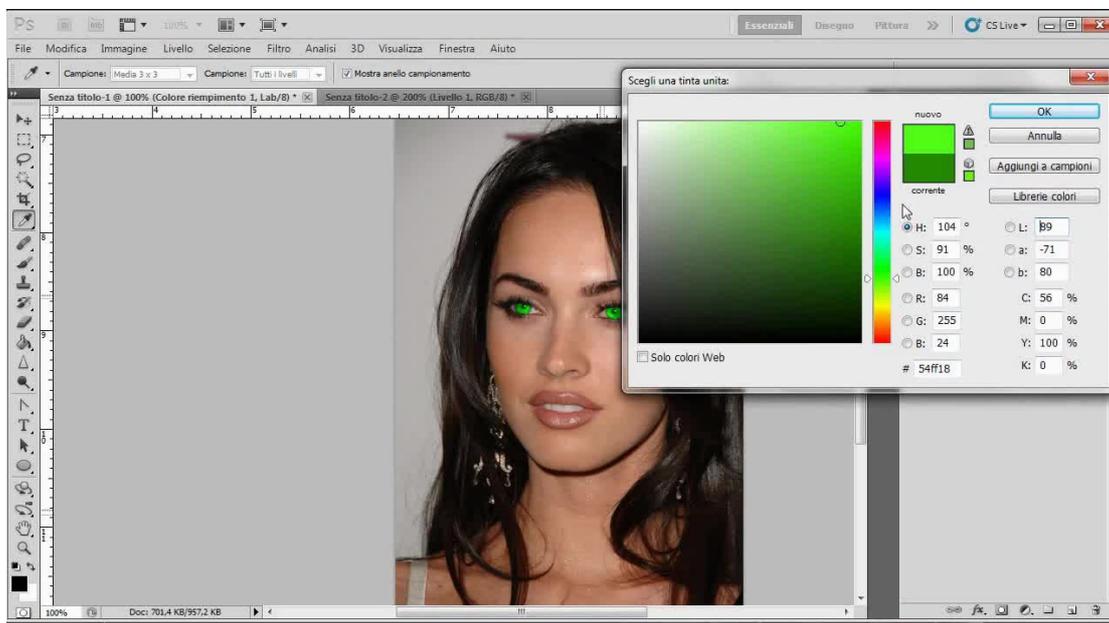
Ricordiamo che **per copiare una maschera** è necessario tenere premuto **ALT** mentre si trascina. Applichiamo la **fusione sovrapposti** e modifichiamo eventualmente l'**opacità**.



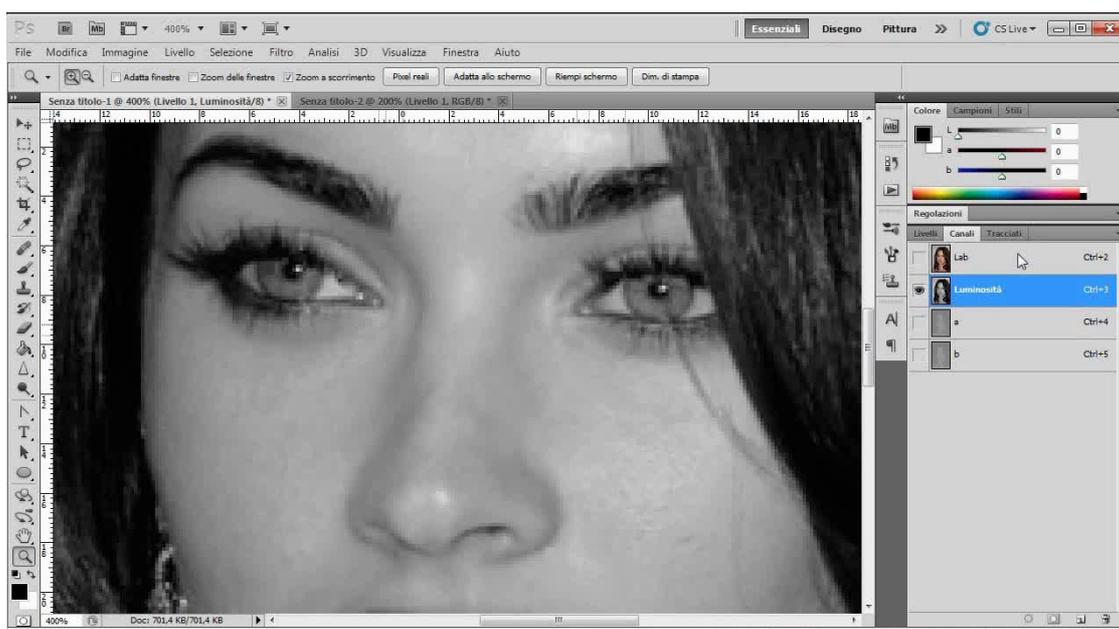
Possiamo rifinire ulteriormente la selezione lavorando sulla **maschera di livello**.



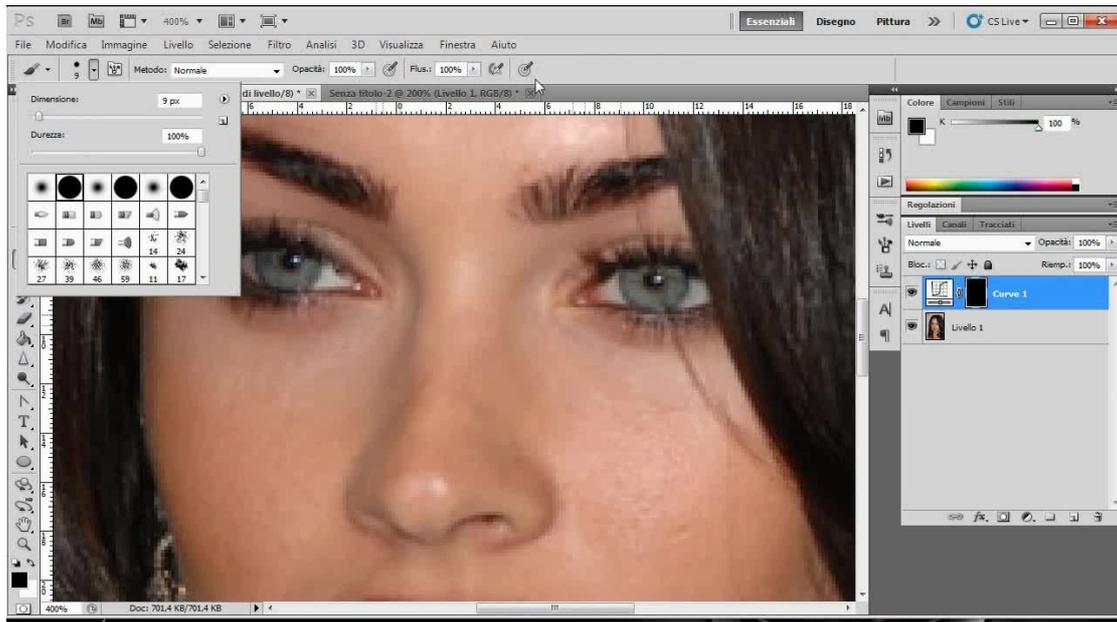
Questo metodo, seppur molto rapido ed efficace, **non rispetta del tutto la luminosità originale**. Tra i suoi vantaggi abbiamo però quello di poter **modificare dinamicamente il colore degli occhi**.



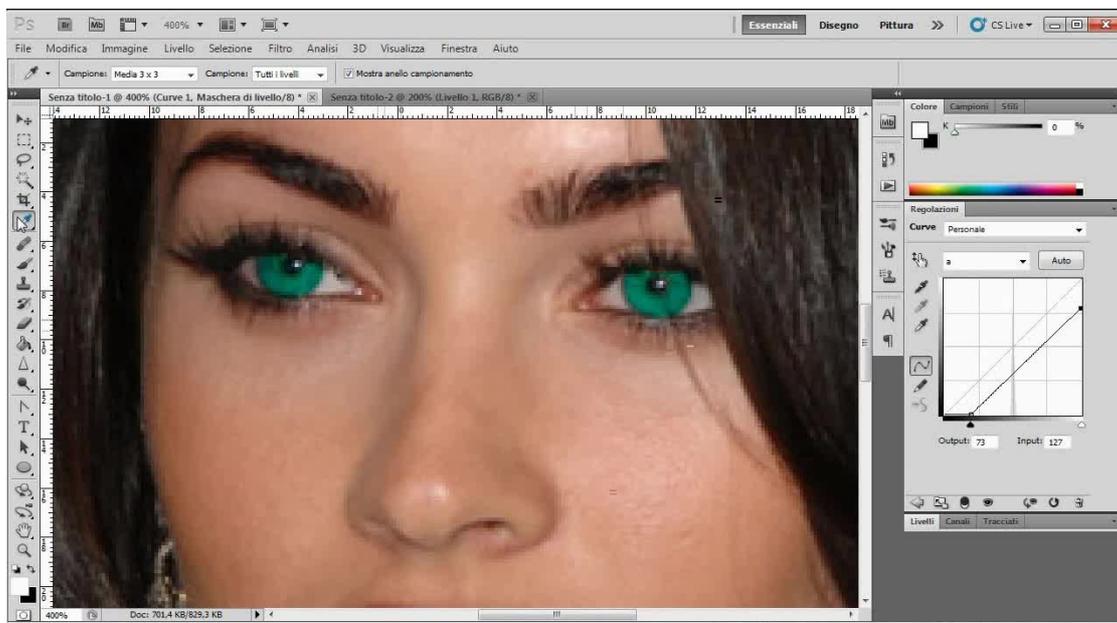
Il **secondo metodo**, invece, si avvale della **modalità di colore LAB**. Il vantaggio del **LAB** è quello di tenere **separati i livelli del colore (a e b) da quello della luminosità**. Agendo sui primi due, insomma, **non modificheremo la luminosità di base dell'immagine**. Andiamo quindi in **Immagine/Metodo/Colore LAB**. Notiamo che anche i canali sono cambiati di conseguenza.



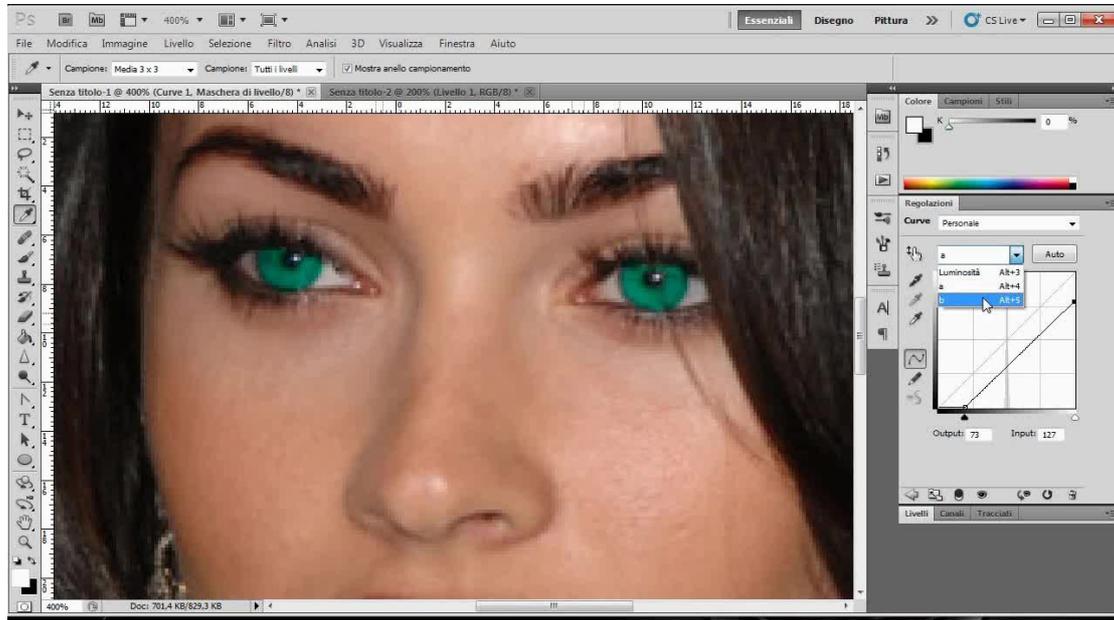
Creiamo un **livello Curve** e attraverso la maschera **limitiamo la selezione ai soli occhi**.



Dal pannello **regolazioni** modifichiamo le **curve per i canali A e B**. È necessario avere dimestichezza con questi valori per ottenere un risultato specifico.

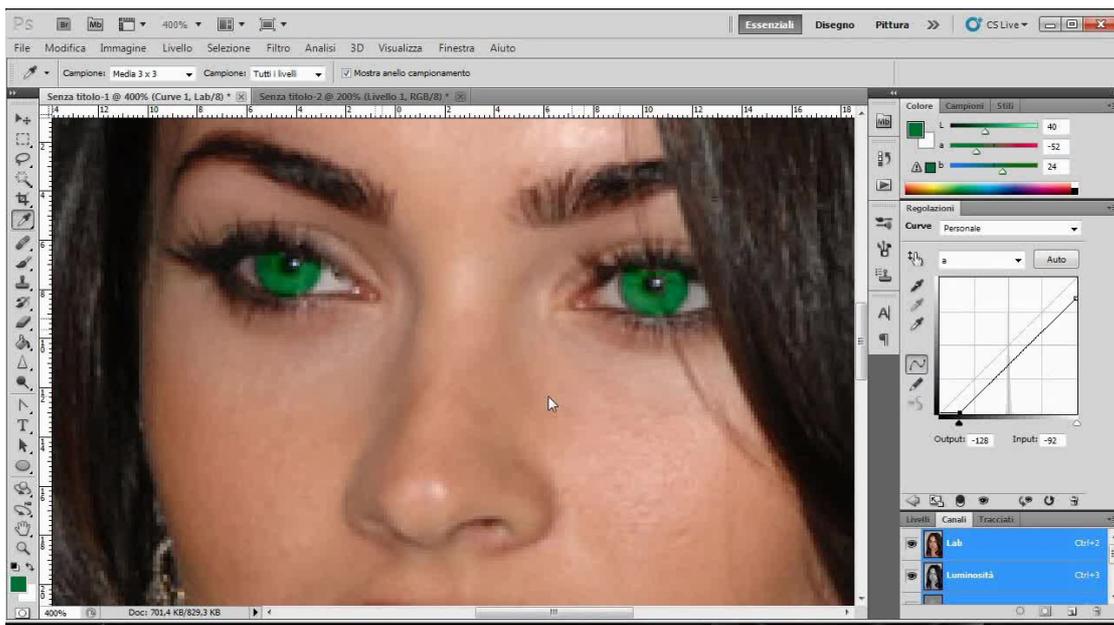


Ricordiamo che **il canale A va dal verde al magenta, il canale B dal blu al giallo. A valori positivi corrispondono colori caldi, a valori negativi colori freddi.**

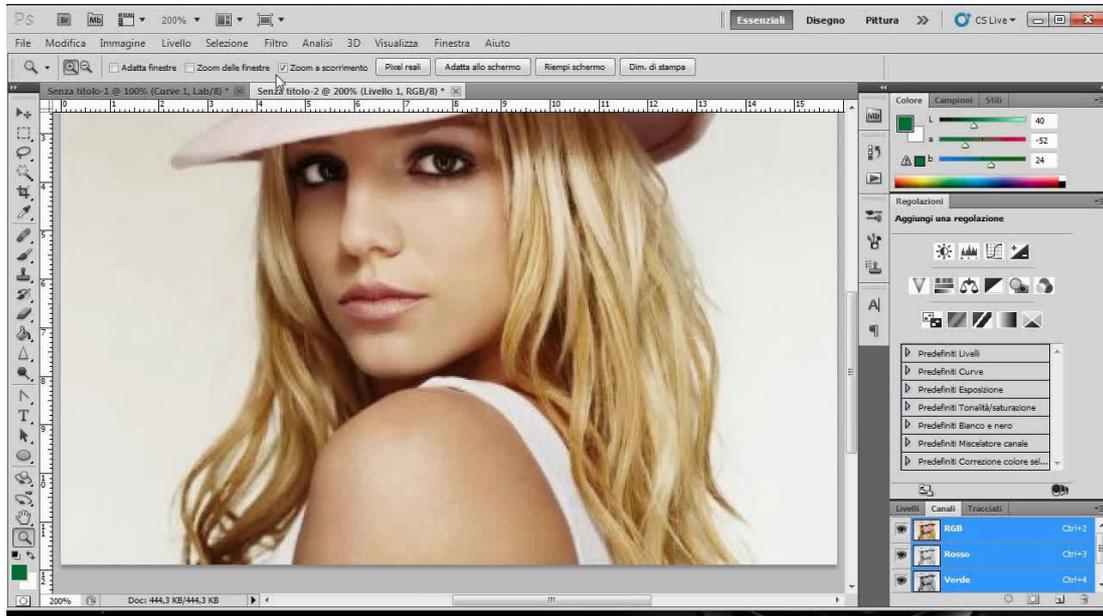


In tutte queste operazioni la luminosità è rimasta intatta.

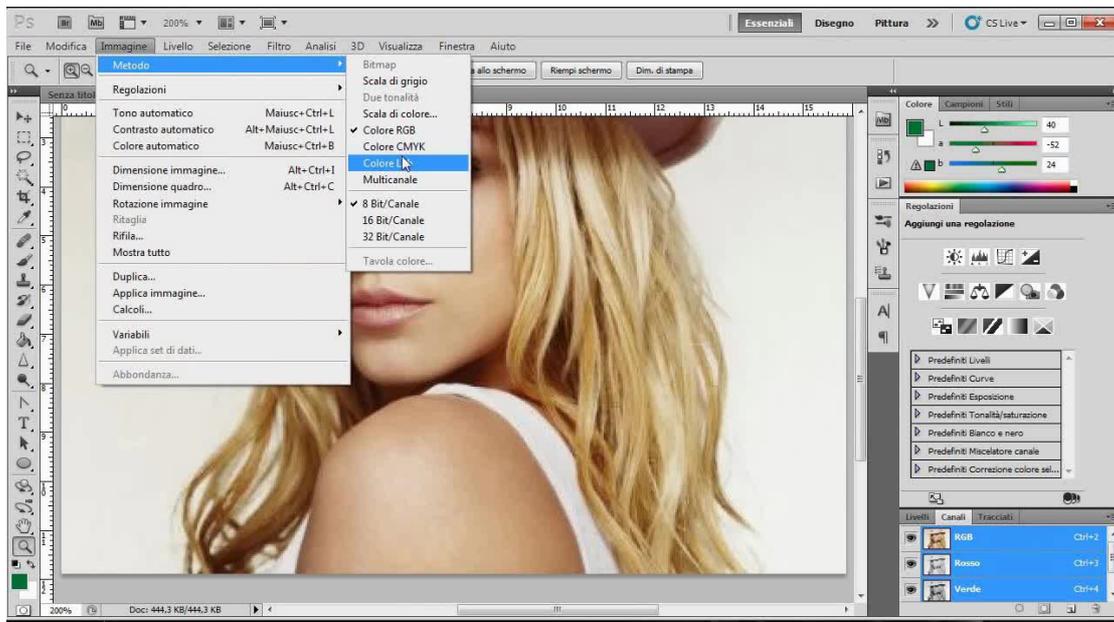
Anche in questo caso, **con pochi click** possiamo modificare dinamicamente il colore degli occhi.



Passiamo adesso ai **capelli**. L'aspetto più problematico, spesso, non è il cambiamento del colore quanto la **selezione**.



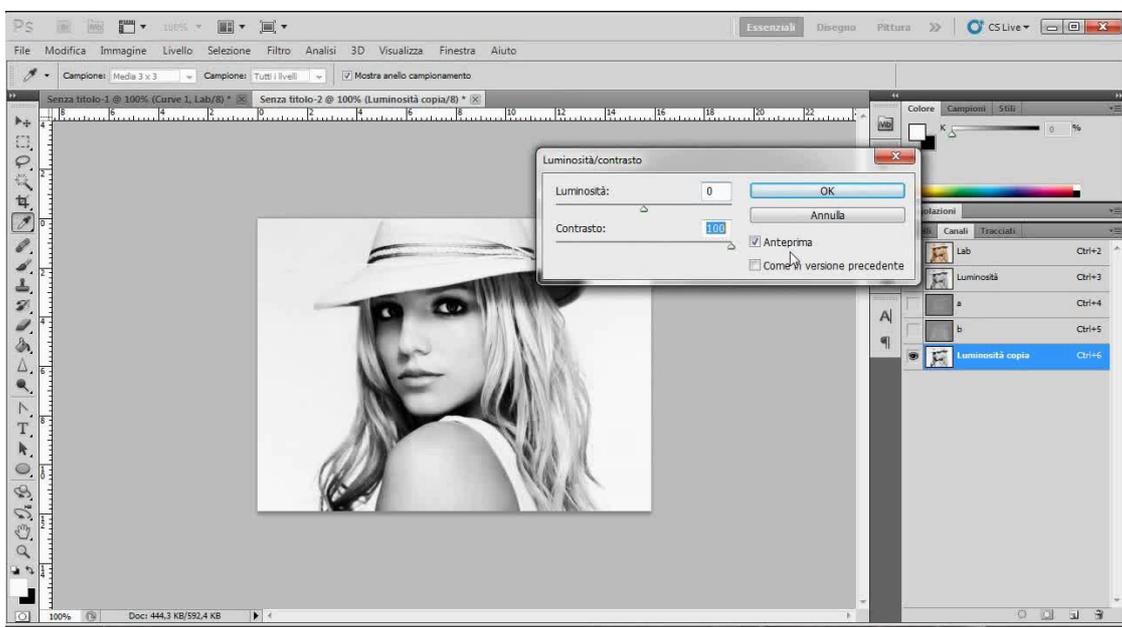
Torniamo ancora una volta al **metodo LAB**.



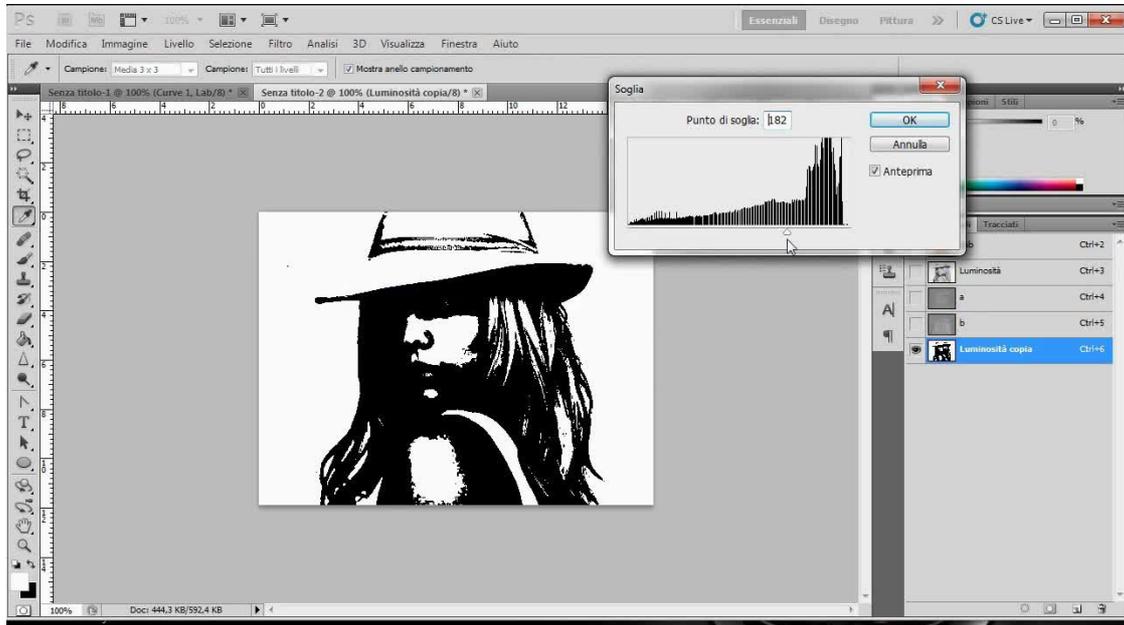
Il nostro scopo è **creare una selezione partendo dal canale luminosità** che andremo a duplicare.



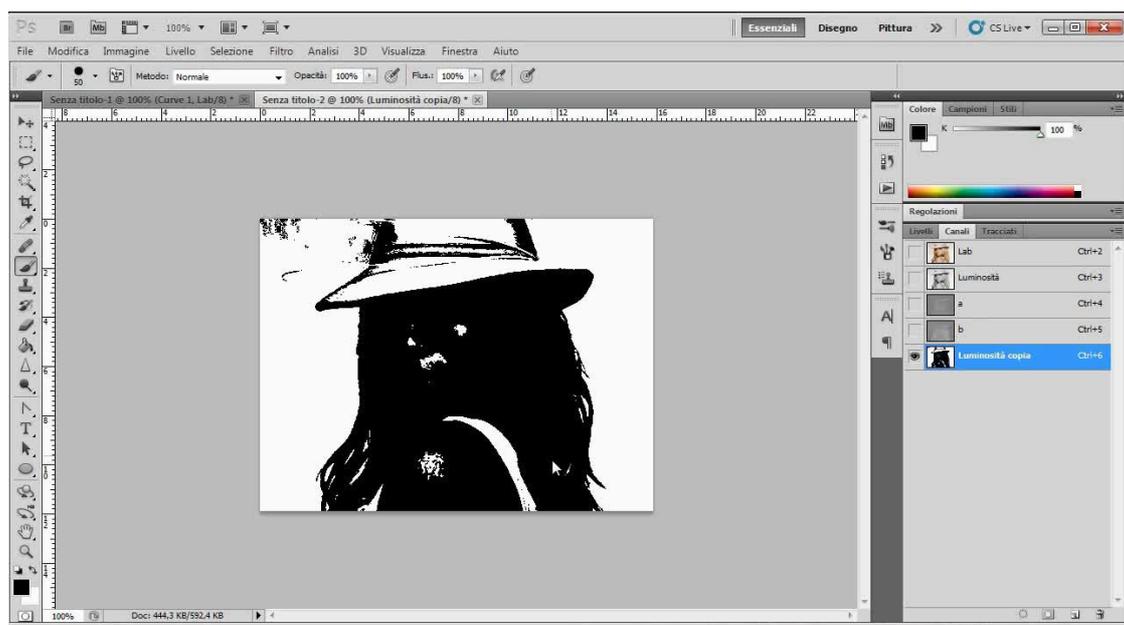
**Aumentiamo il contrasto** per avere una maggior differenza con lo sfondo.



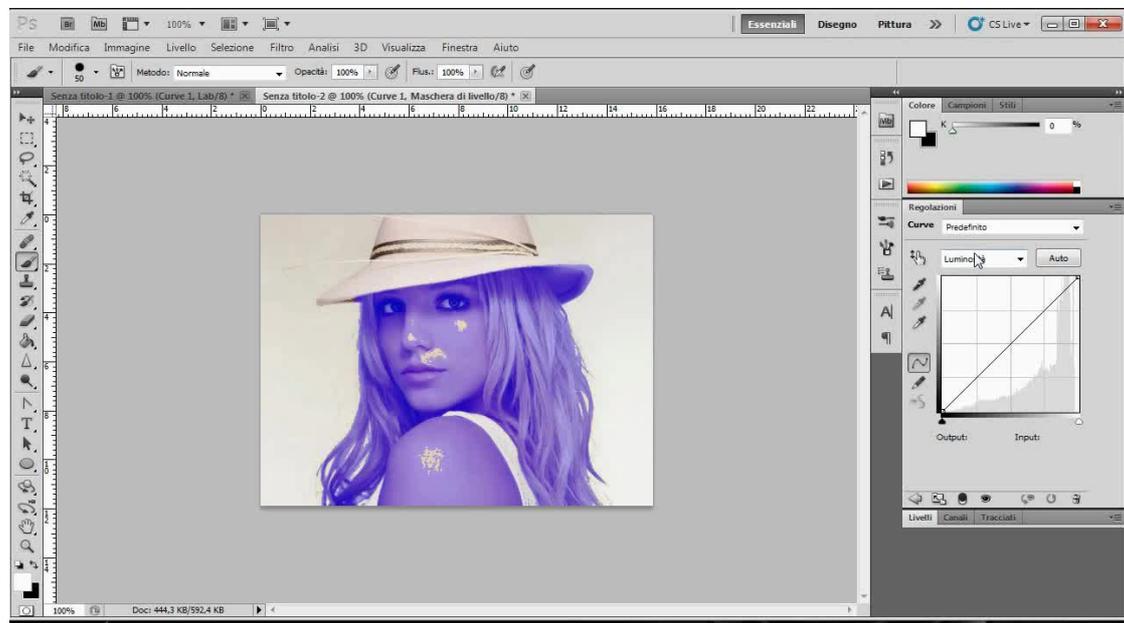
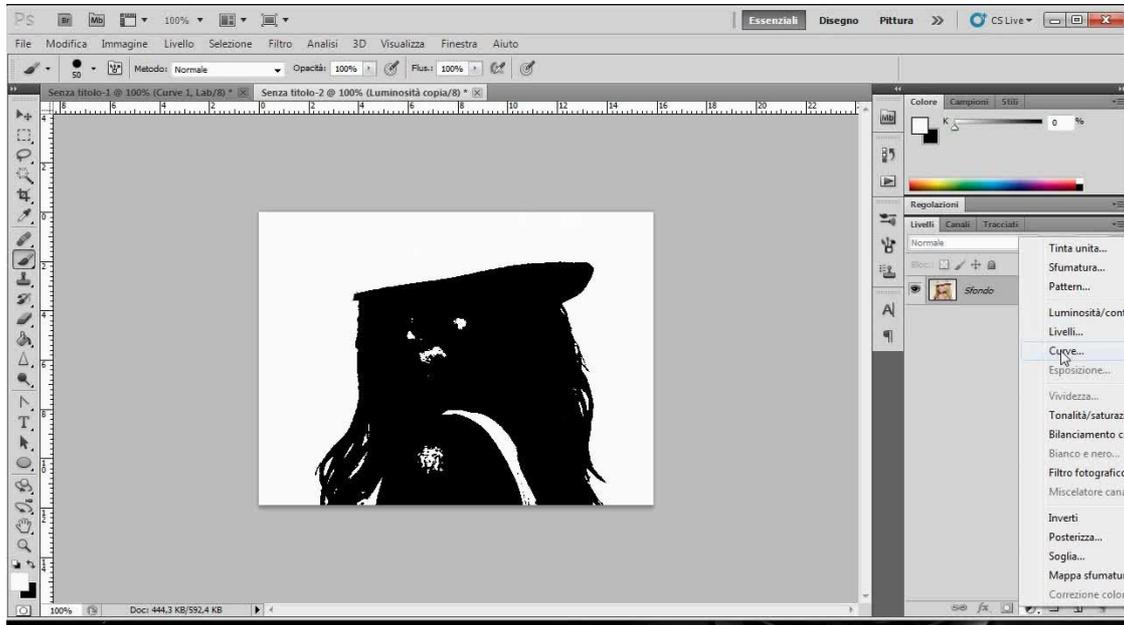
Ora selezioniamo **Immagine/Regolazioni/Soglia** e muoviamo il cursore in modo da avere il bordo dei capelli nero.



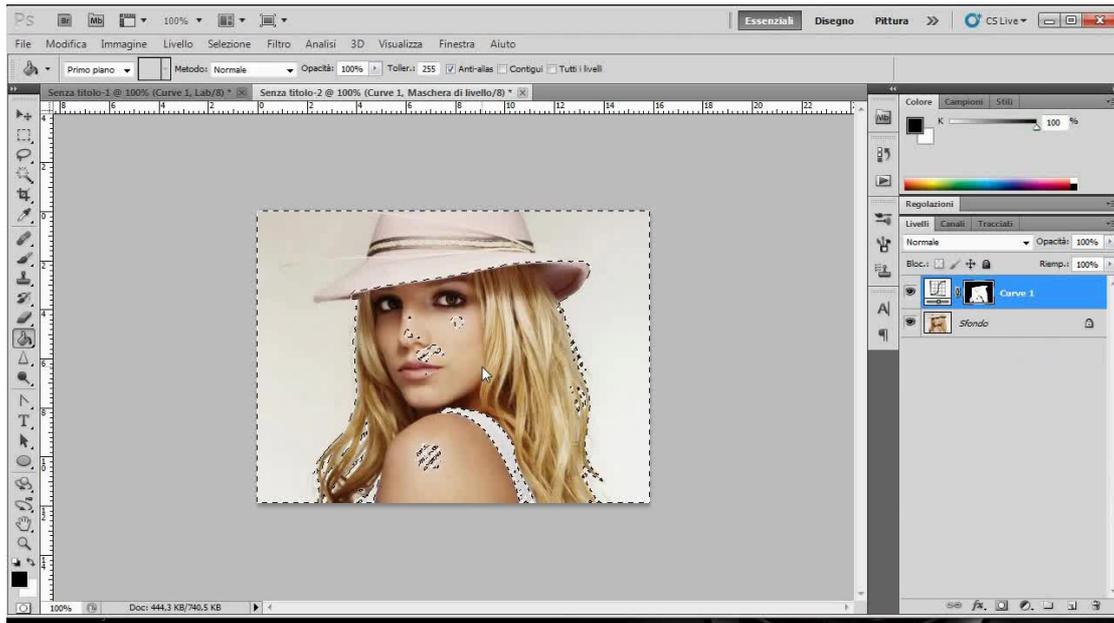
Con un pennello nero riempiamo le aree centrali, con quello bianco escludiamo la parte in alto a sinistra e il cappello.



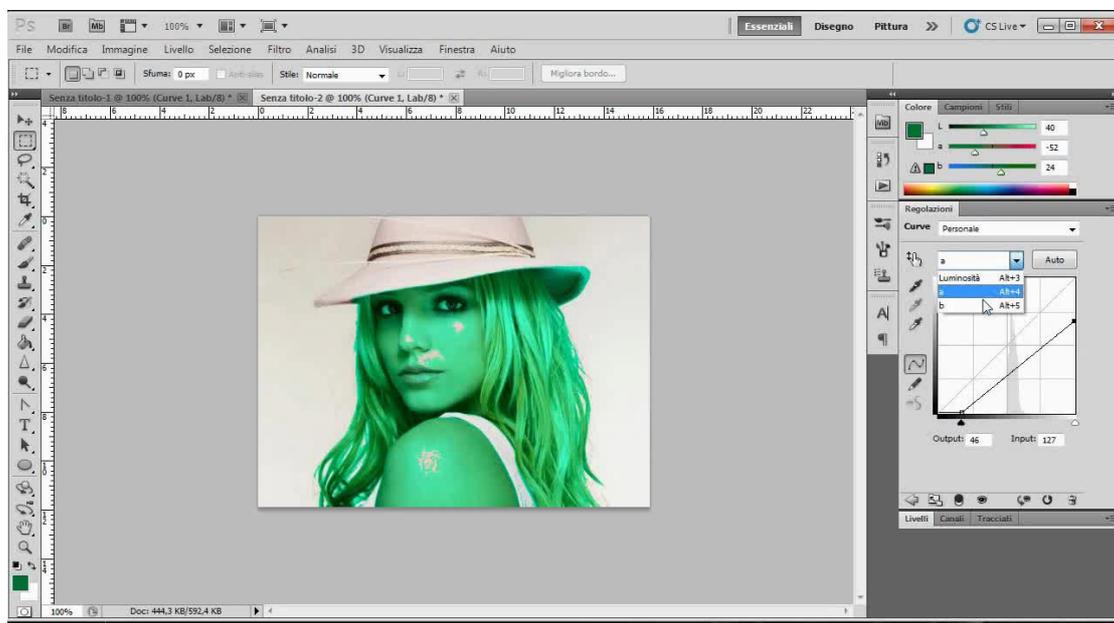
Creiamo un livello Curve e, per ora, non modifichiamolo. Quello che vogliamo fare è applicare a questo livello la maschera bianca e nera appena creata.



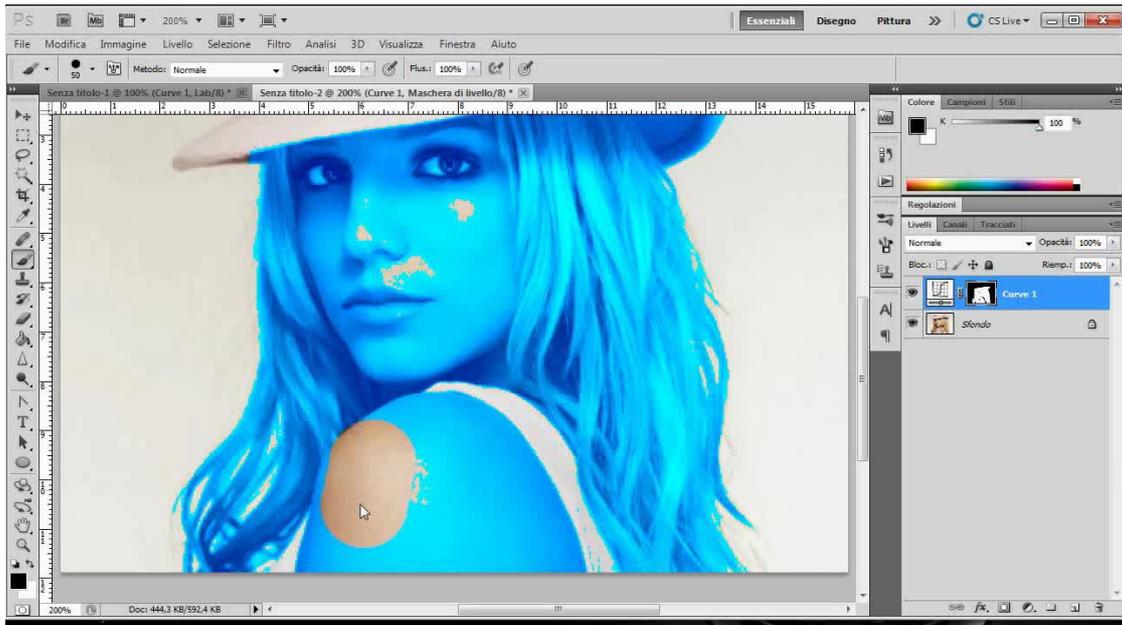
Clicchiamo **tenendo premuto CTRL** sulla miniatura del canale copiato per attivare la selezione. Andiamo sulla **maschera di livello del canale curve** e usiamo il **riempimento nero** per colorare di nero la parte esterna.



Eliminiamo il livello raddoppiato, quindi **modifichiamo la curva** per ottenere il colore desiderato. Anche in questo caso la padronanza dei **valori di A e B** è fondamentale. Come potete vedere, **la luminosità resta costante**.

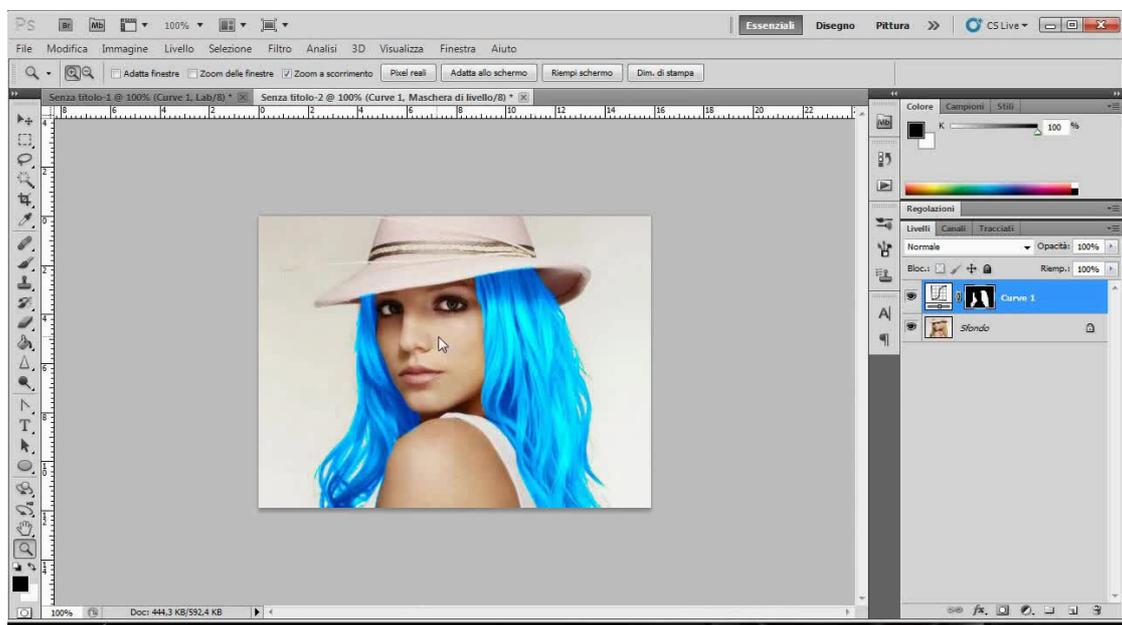


Col **pennello nero** andiamo a **rifinire la maschera di livello** eliminando le parti relative al volto, al corpo e al vestiario.



Diamo diverse “pennellate” fino ad arrivare al risultato finale (sotto).

Notare le differenze nelle maschere di livello per l'immagine tra prima e dopo.



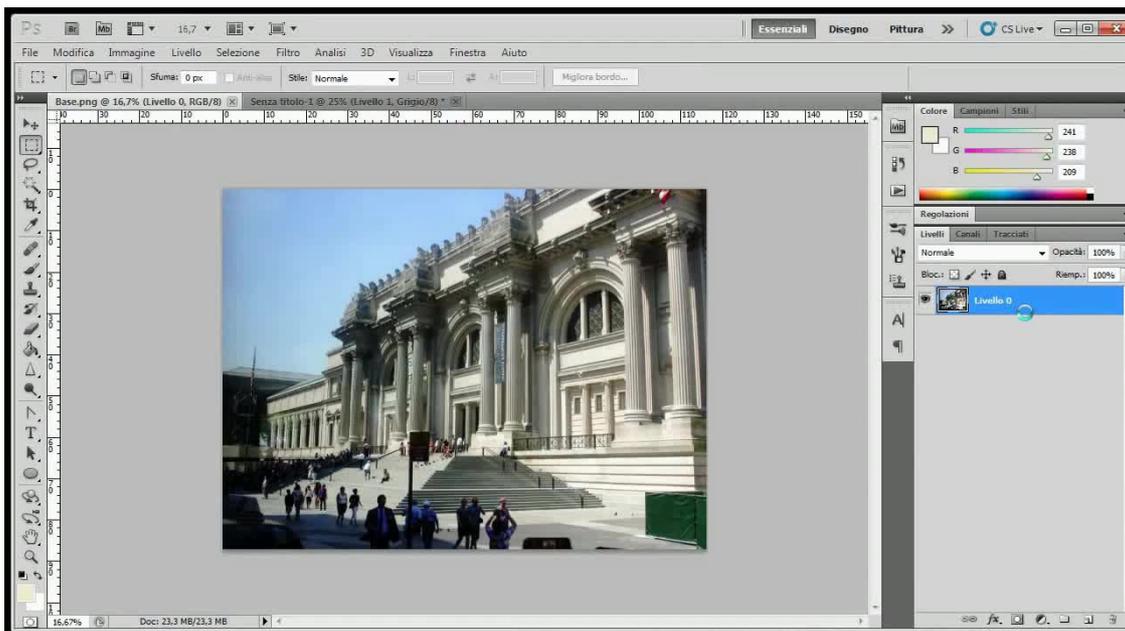
Anche in questo caso possiamo **continuare a modificare dinamicamente il colore dei capelli.**

Salvando il file in **PSD** quest'operazione sarà sempre possibile.

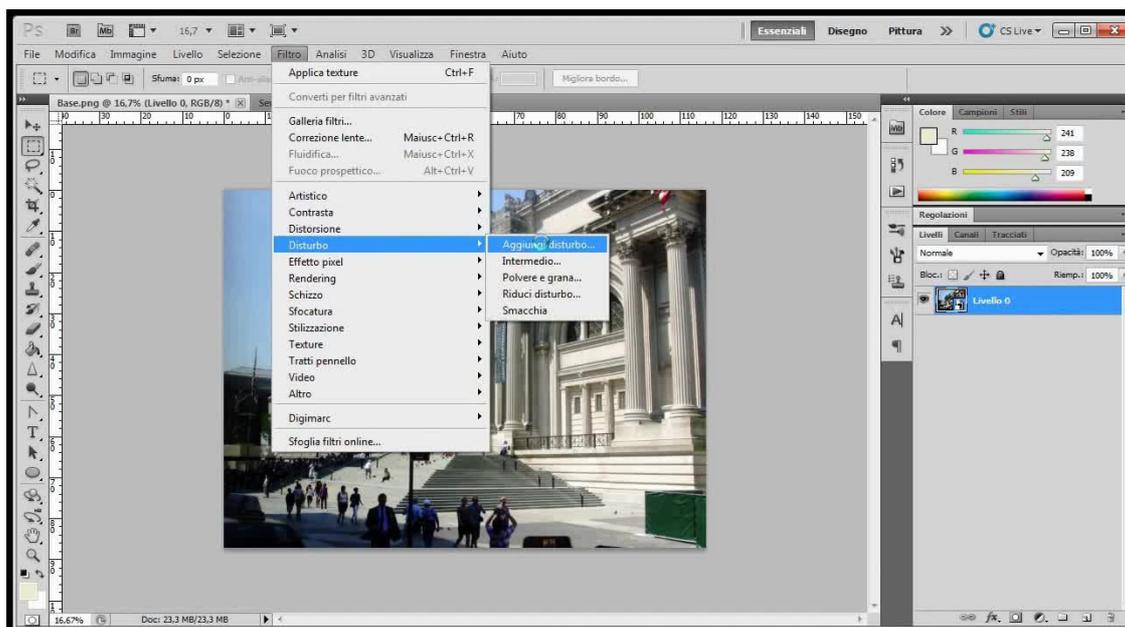
\* \* \*

## *Elementi di fotoritocco – 8: invecchiare una foto*

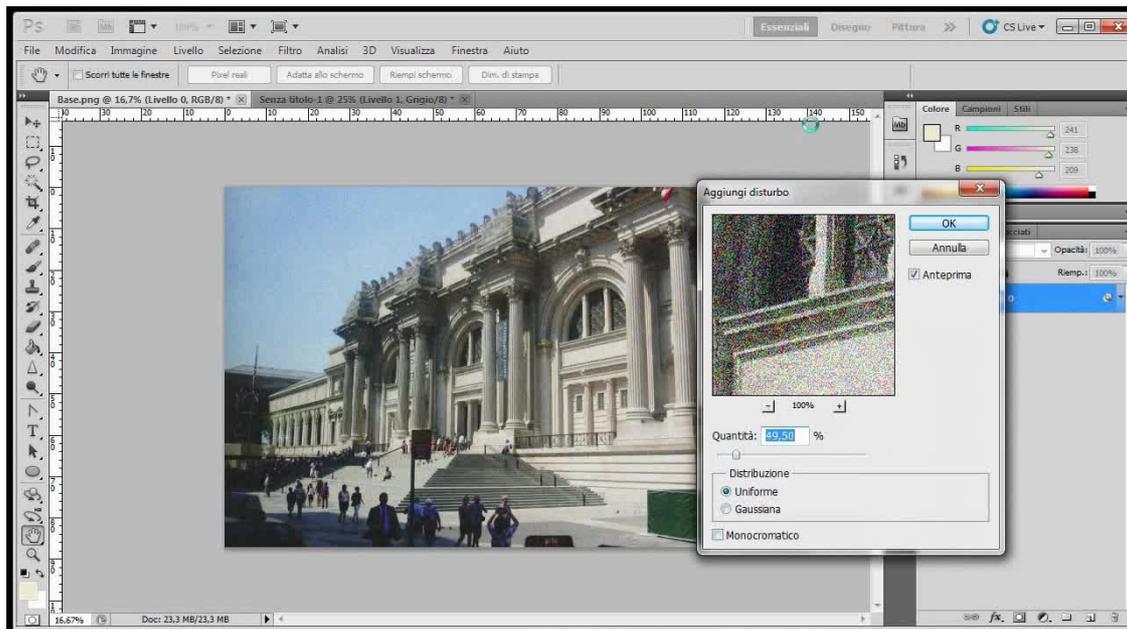
In questa lezione vedremo alcune **tecniche per invecchiare una fotografia**.



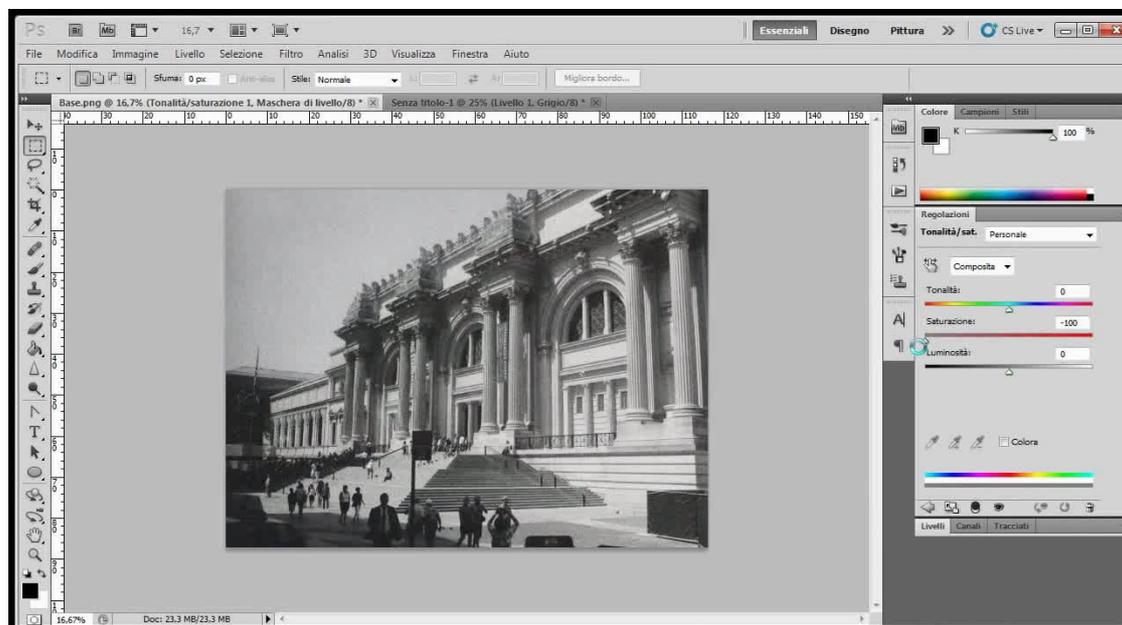
Per prima cosa clicchiamo col destro sul nostro **livello** e scegliamo **Converti in oggetto avanzato**, poi applichiamo un semplice **filtro Aggiungi disturbo**.



Nell'immagine seguente: la maschera del filtro di disturbo, con l'anteprima dell'effetto.



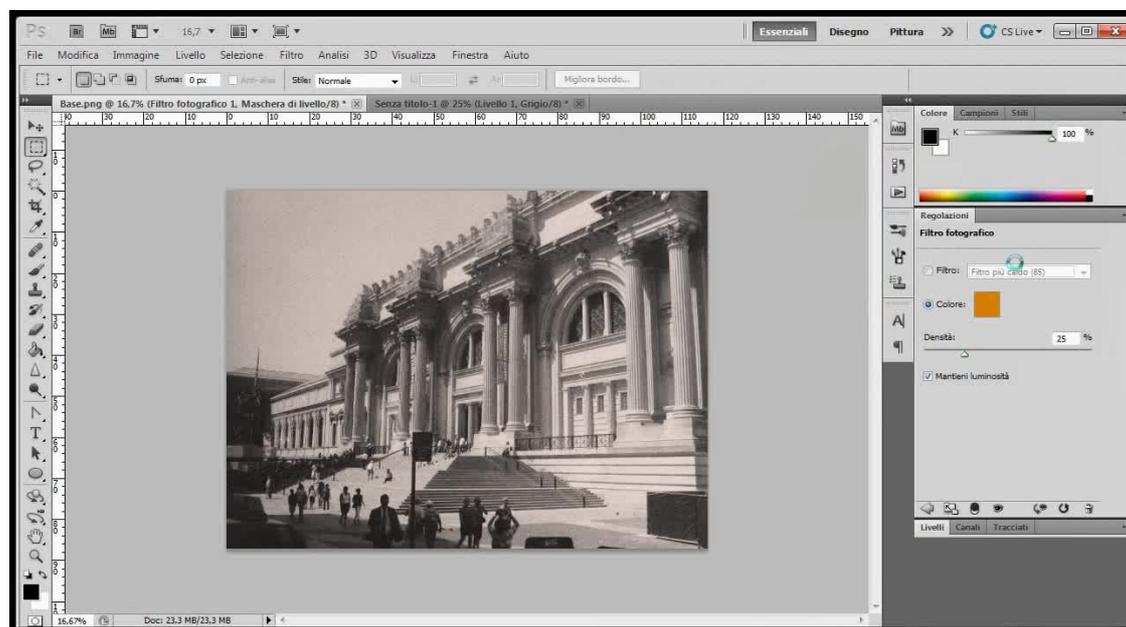
Creiamo un **nuovo livello Tonalità/Saturazione** e dalle **Regolazioni** portiamo la **Saturazione a 0** per eliminare i colori.



Lasciando una minima saturazione e portando la tonalità sul giallo avremo già un effetto interessante, che però in questo caso tralasciamo.

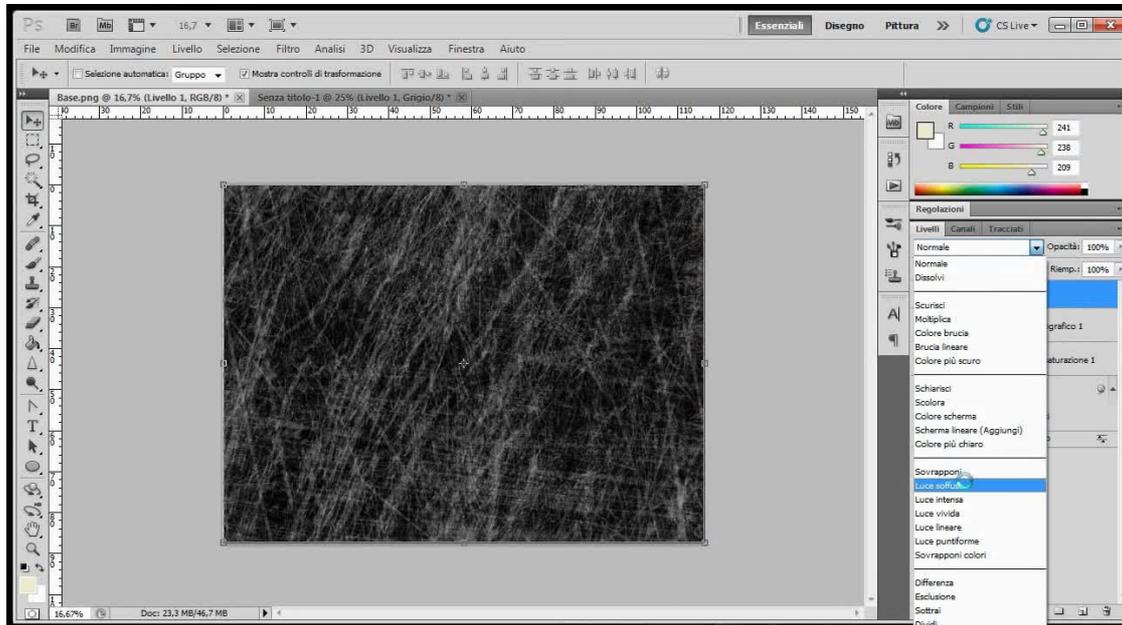


Creiamo un **nuovo livello filtro fotografico** e scegliamo un **colore sull'arancione** da sovrapporre alla fotografia, oppure selezioniamo un **filtro più caldo** tra quelli predefiniti di Photoshop.

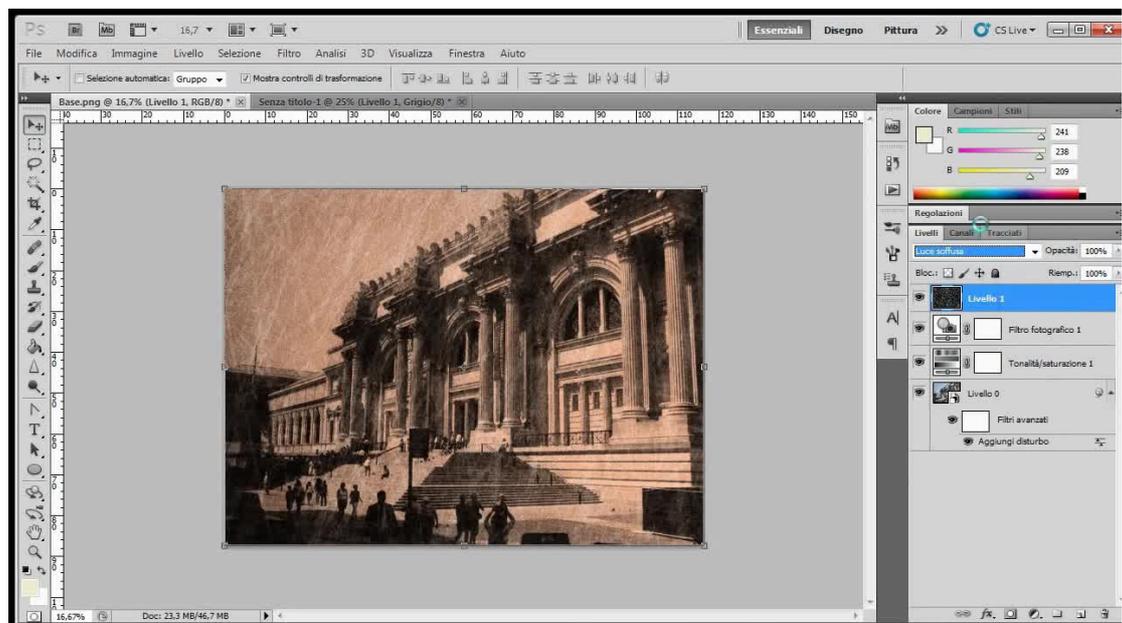


Per creare delle zone rovinate dal tempo, cerchiamo su Google Immagini **Scratch Texture** e prendiamone una.

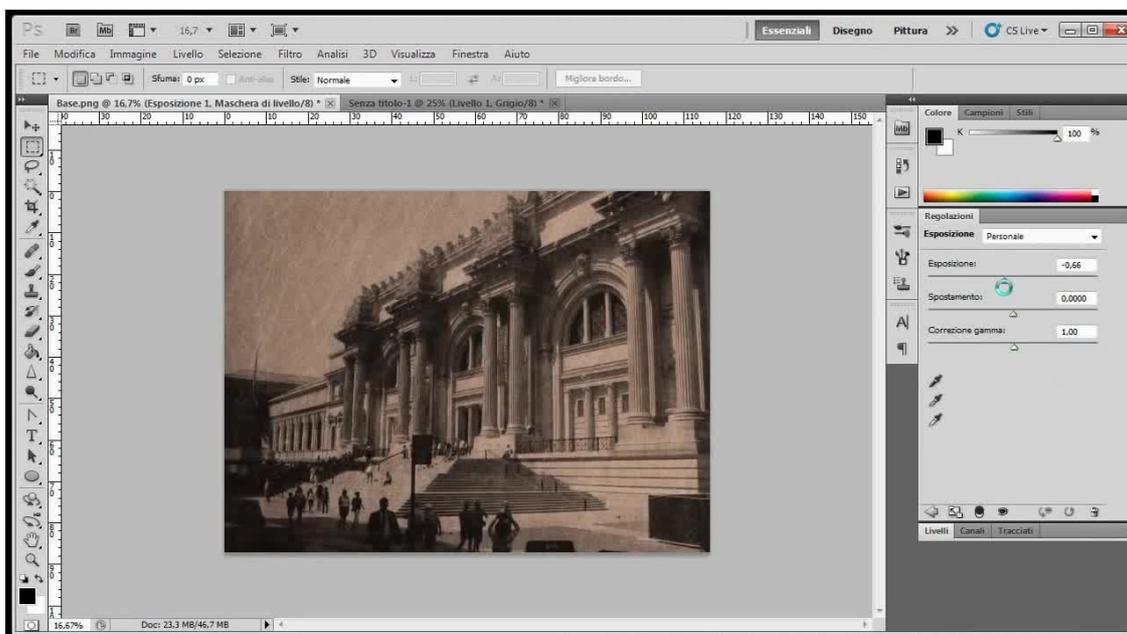
Quella qui sotto è, ad esempio, un'immagine interessante. **Copiamola sulla nostra fotografia** e impostiamo la **modalità di fusione su Luce Soffusa**, riducendo eventualmente l'opacità.



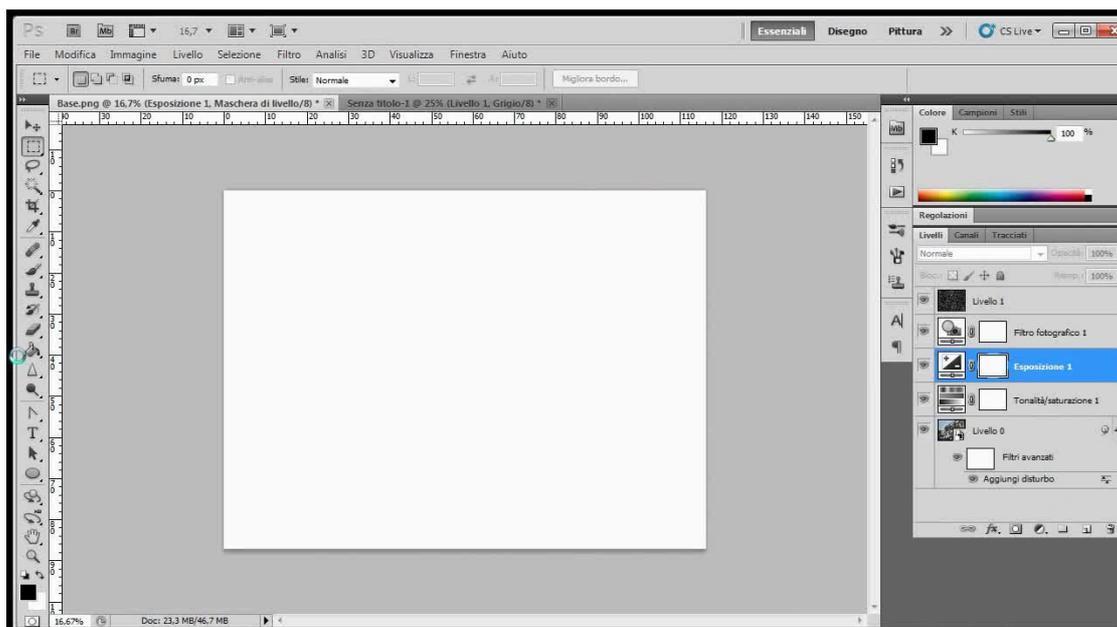
Nell'immagine seguente è possibile osservare l'effetto dell'applicazione diretta dell'immagine dei “graffi” alla foto pre-elaborata.



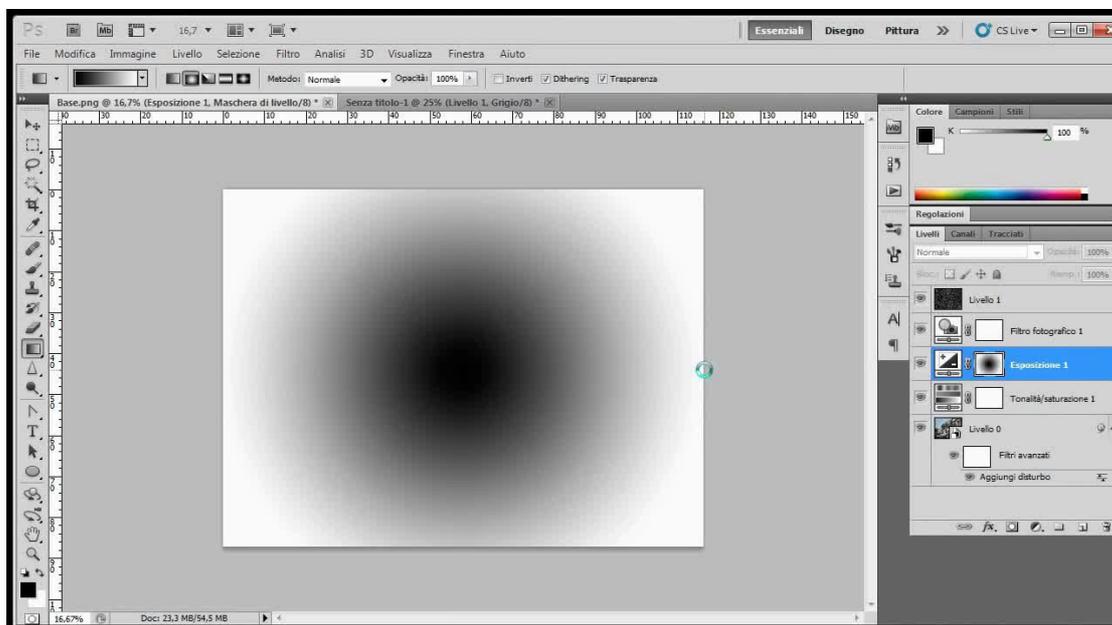
Ora creiamo un nuovo livello **Esposizione** e **abbassiamo** il valore dell'esposizione per **scurire** l'immagine; il nostro intento, però, è quello di **scurire solo i bordi**, quindi creiamo una **maschera di livello**, facciamo **ALT + CLICK** su di essa e creiamo un **cerchio dal nero al bianco**. L'effetto sarà applicato, insomma, **solo agli angoli** a seconda del raggio che diamo al cerchio.



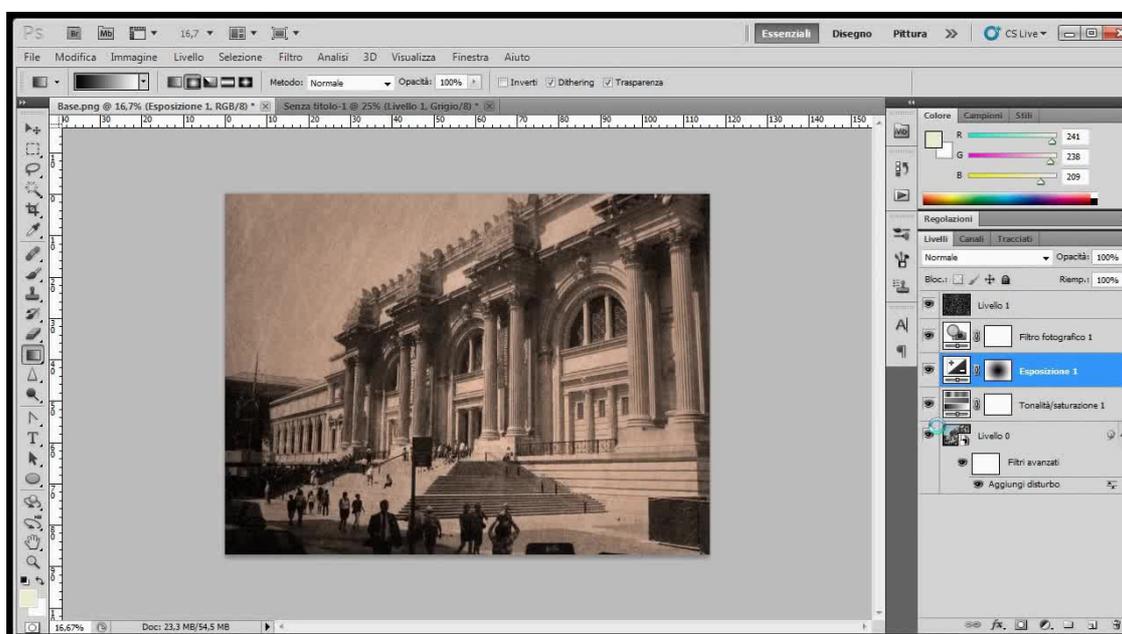
Il nuovo livello sarà, inizialmente, completamente bianco (immagine qui sotto).



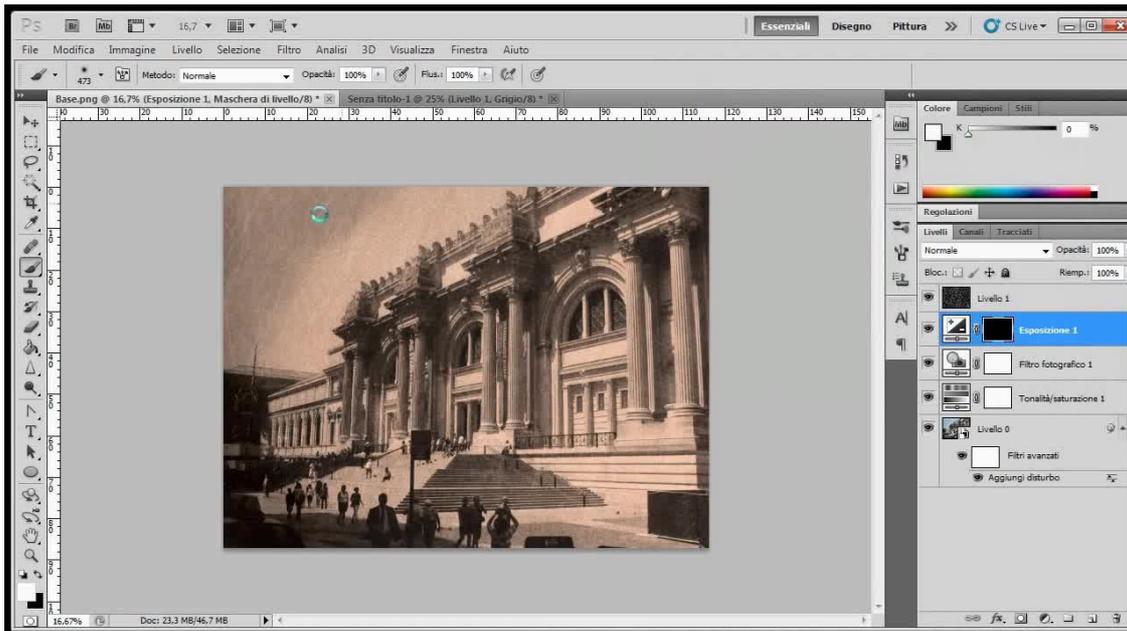
Aggiungiamo quindi un cerchio dal nero al bianco, con i bordi molto sfumati, ottenendo l'immagine visibile qui di seguito.



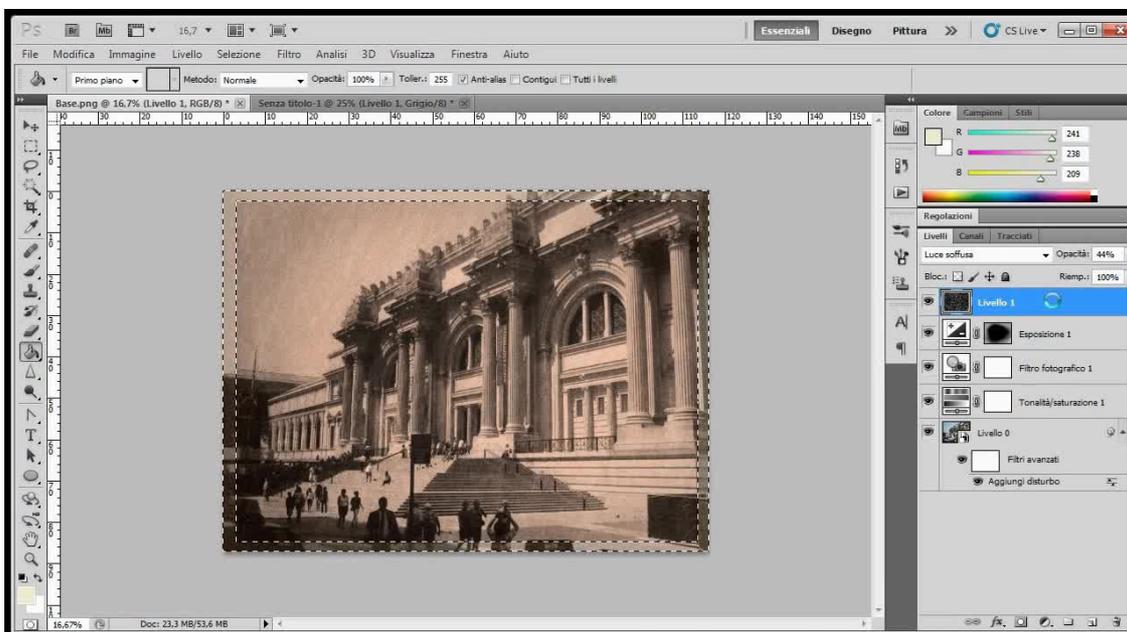
Tale immagine è, come detto, la maschera di livello, per cui determina il modo in cui verrà scurita l'immagine elaborata (immagine sotto).

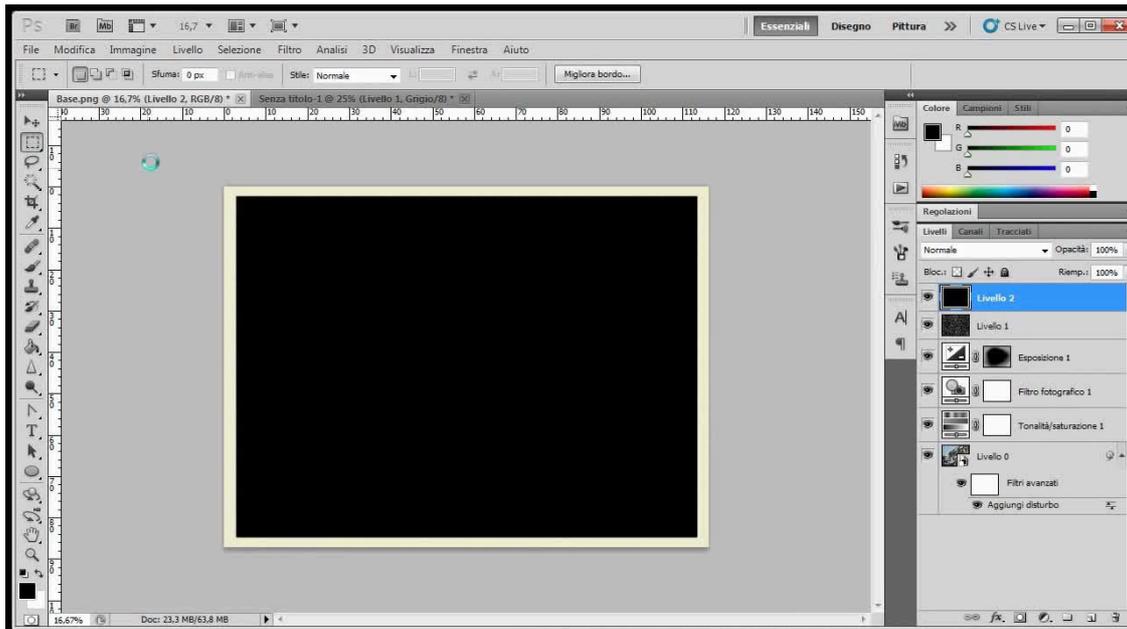


Per avere un maggior controllo, però, possiamo colorare la maschera con un pennello bianco a cui daremo **un'opacità ridotta per non avere bordi troppo marcati.**

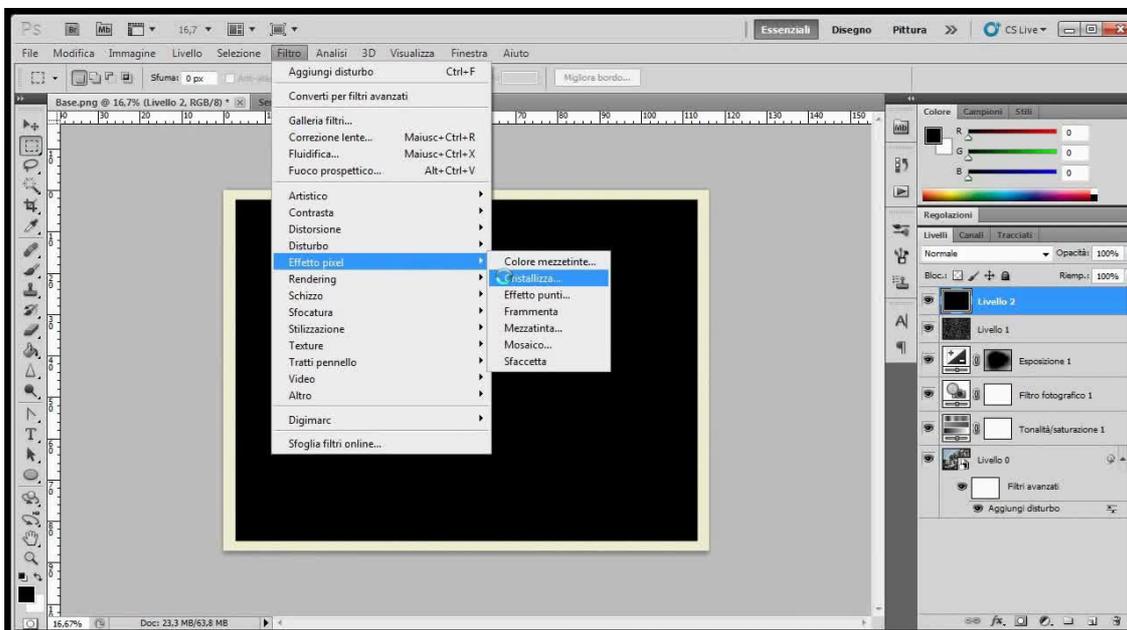


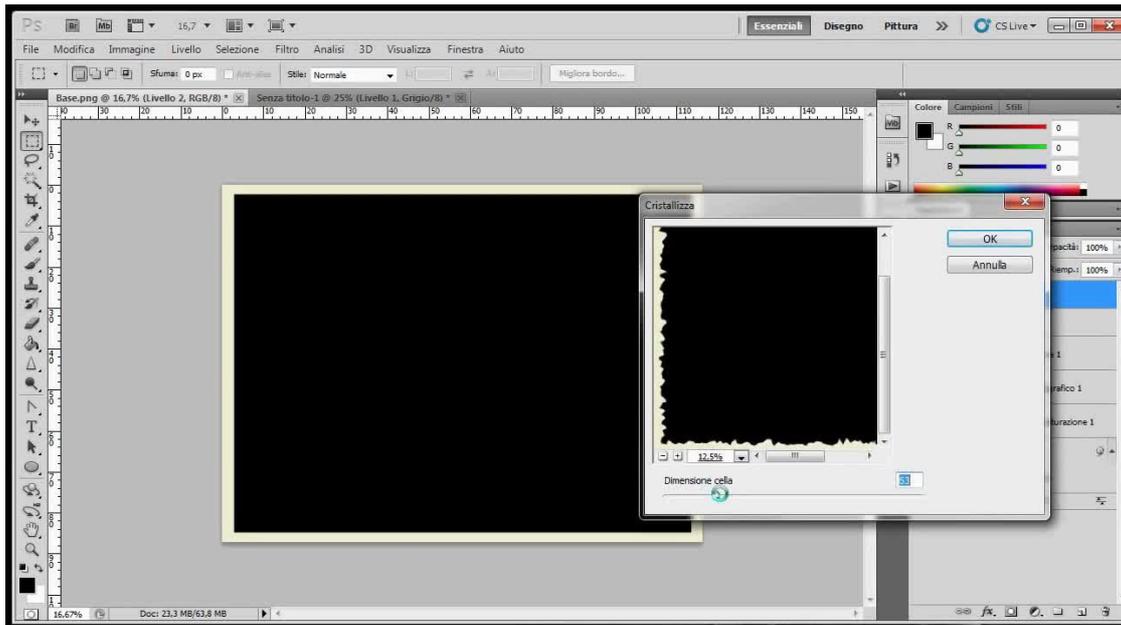
Possiamo rapidamente **creare una cornice** con una **selezione** da colorare di giallo su un nuovo livello. **Invertiamo la selezione** e coloriamo la parte interna di nero.



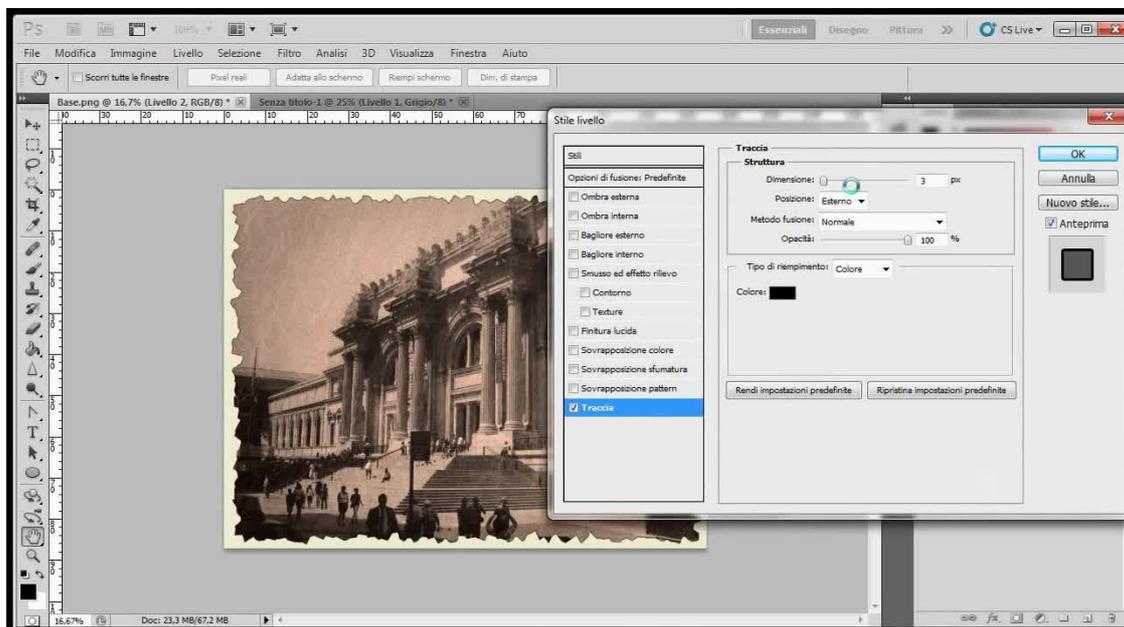


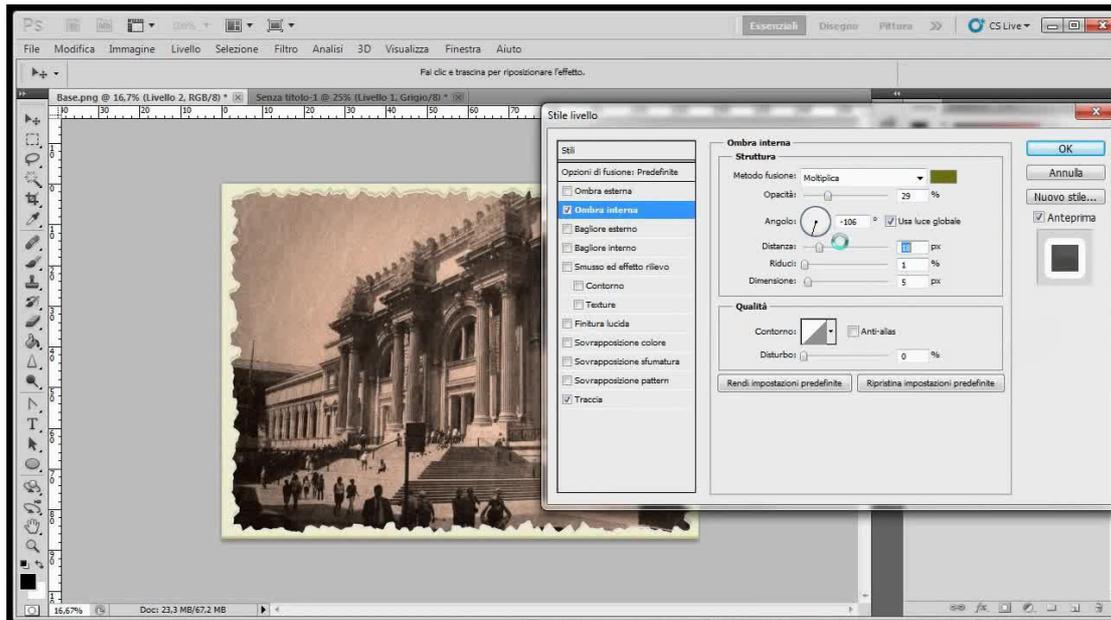
Clicchiamo su **Filtro - Effetto pixel - Cristallizza** e scegliamo una **dimensione cella adeguata**.  
Eliminiamo la parte nera.



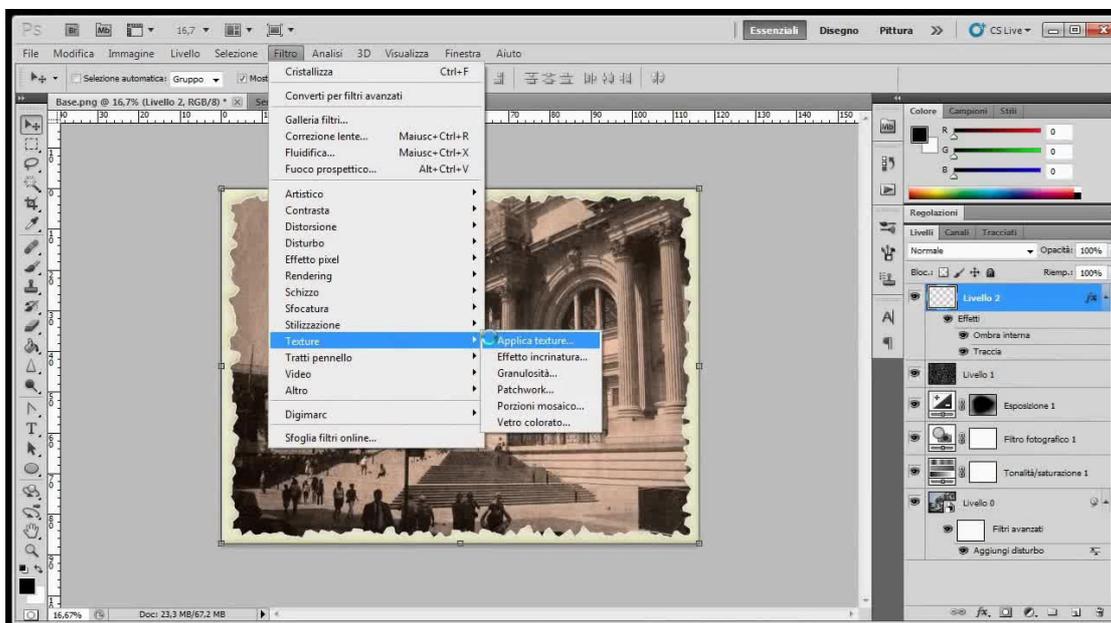


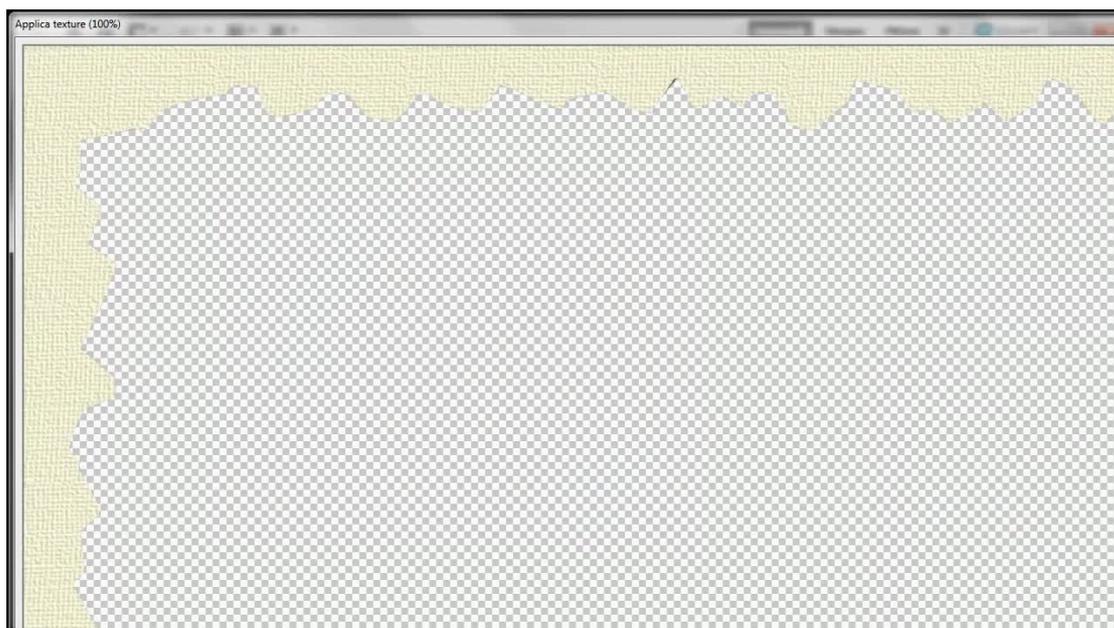
Abbiamo **un effetto carta strappata** che possiamo rifinire ulteriormente **creando una traccia bianca** e un'**ombra** interna di colore giallo scuro con le **opzioni di fusione**.



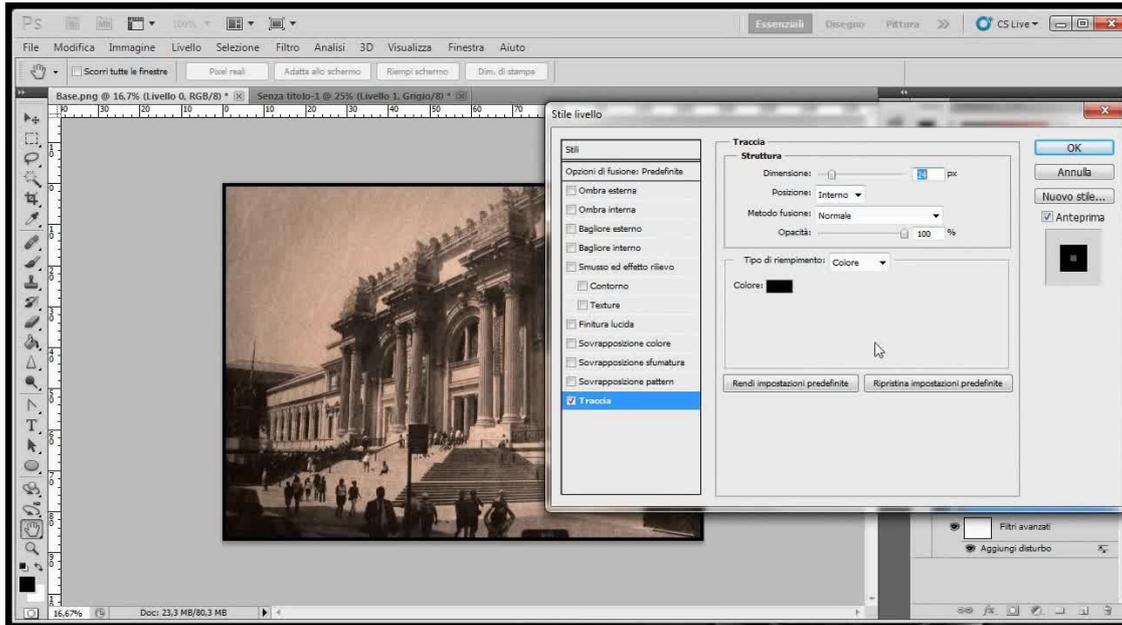


Possiamo anche **aggiungere una texture** per dare un po' di rilievo e movimento alla carta.





Se invece vogliamo un **classico bordo nero** possiamo selezionare il **livello di base**, cliccare col **destro** e selezionare le **opzioni di fusione** e impostare una **traccia interna** della dimensione che vogliamo.



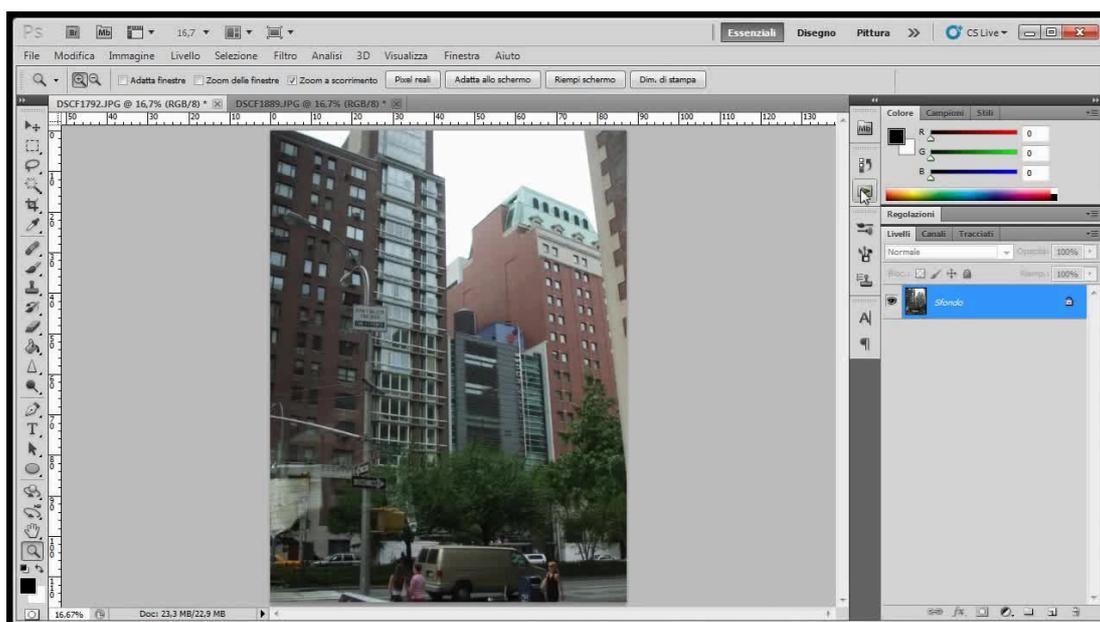
\* \* \*

## *Elementi di fotoritocco – 9: le Actions per registrare le operazioni.*

### *L'effetto Orton*

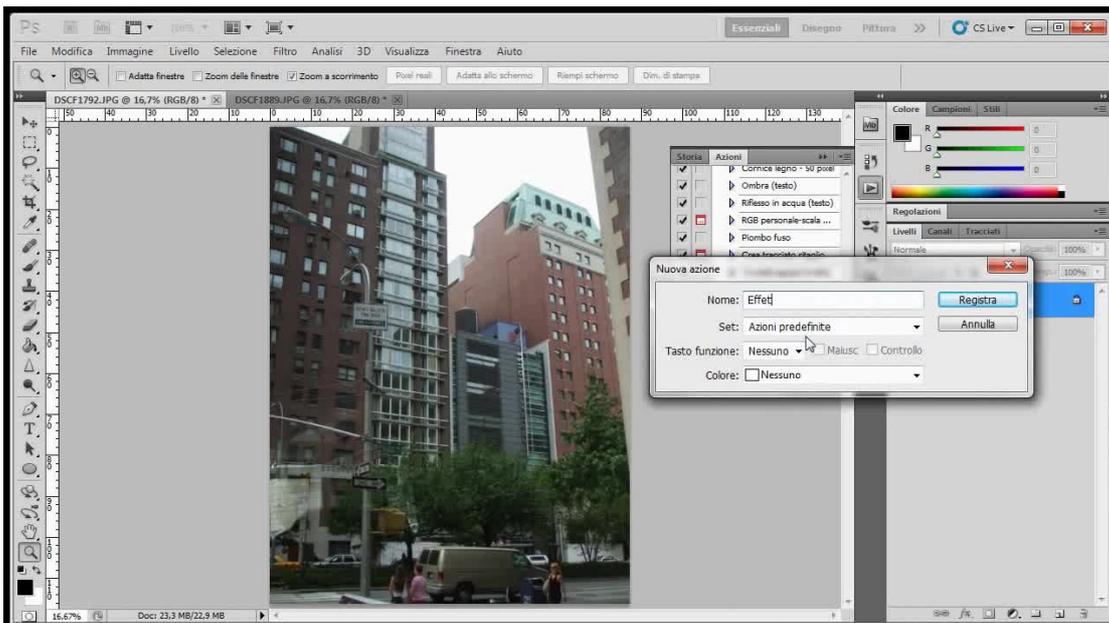
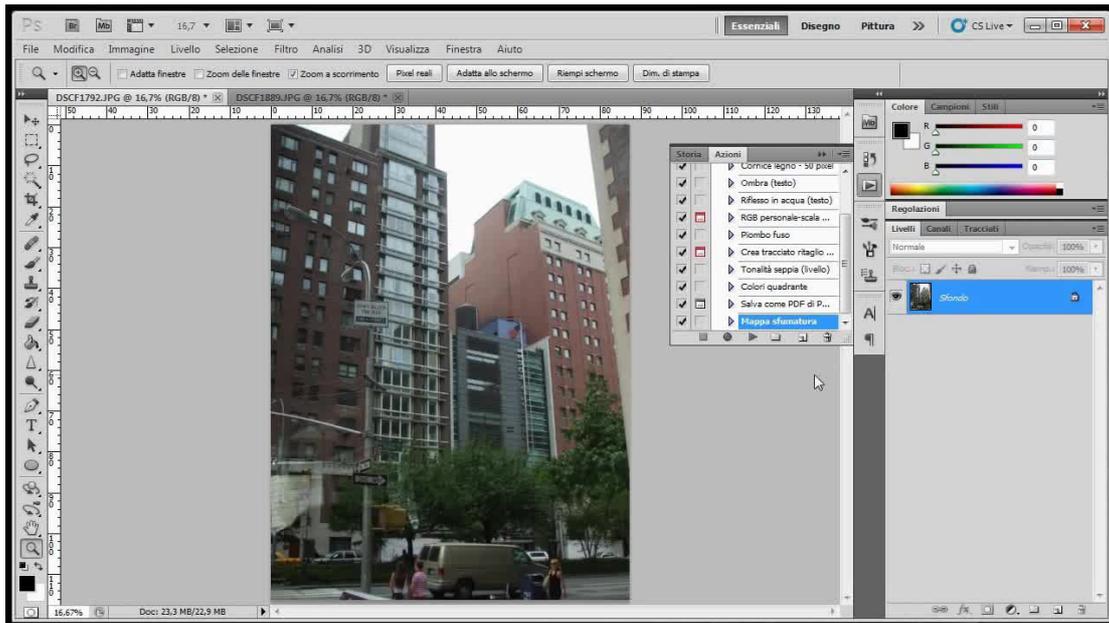
In questa breve lezione parleremo **delle Azioni e dell'effetto Orton**, effetto che prende il nome dal suo ideatore, **Michael Orton**, che ha ottenuto un effetto suggestivo **sovrapponendo un'immagine sovraesposta e una fuori fuoco**.

Vedremo come applicare **questo effetto in automatico** a più di una immagini mediante le **Actions**.



Andiamo quindi sul **pannello Azioni** e clicchiamo su **Nuovo**.

Chiamiamo questa **nuova azione "Effetto Orton"**. **Photoshop** ha già iniziato a **registrare** quello che stiamo facendo.



Per prima cosa **duplichiamo due volte il nostro livello di base.**

Possiamo farlo anche tramite tastiera premendo **CTRL + J.**

Applichiamo al **livello più alto la modalità Scolora.**



Premendo **CTRL + E** uniamo il livello più alto a quello sottostante, chiamandolo "Scolora".



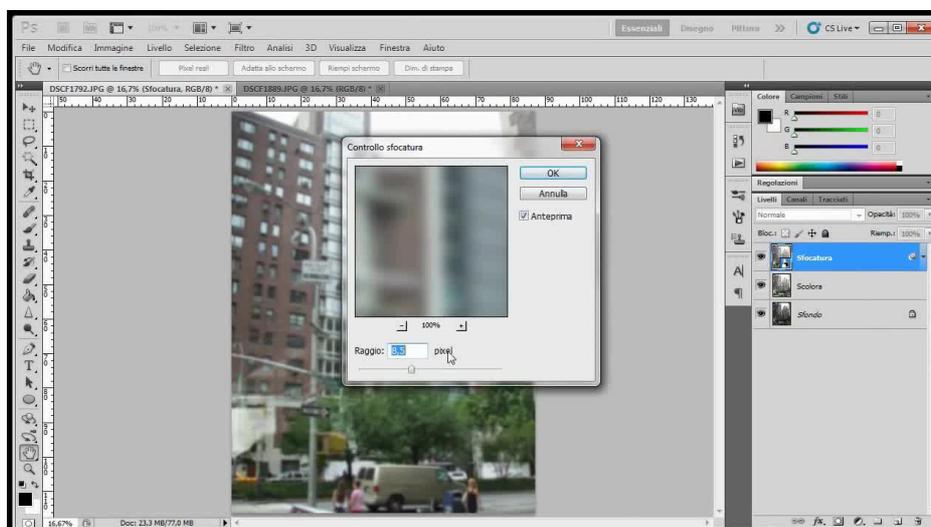
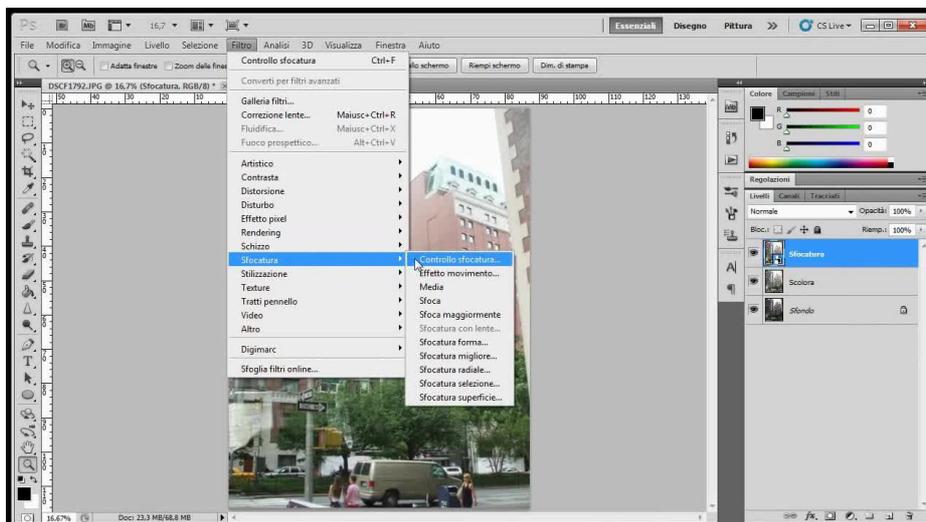
Premendo nuovamente **CTRL + J** duplichiamo questo livello e lo chiamiamo "Sfocatura".

Cliccando col destro selezioniamo "Converti in oggetto avanzato".





Ora applichiamo una sfocatura andando su **Filtro – Sfocatura - Controllo sfocatura** e applichiamo un livello medio.

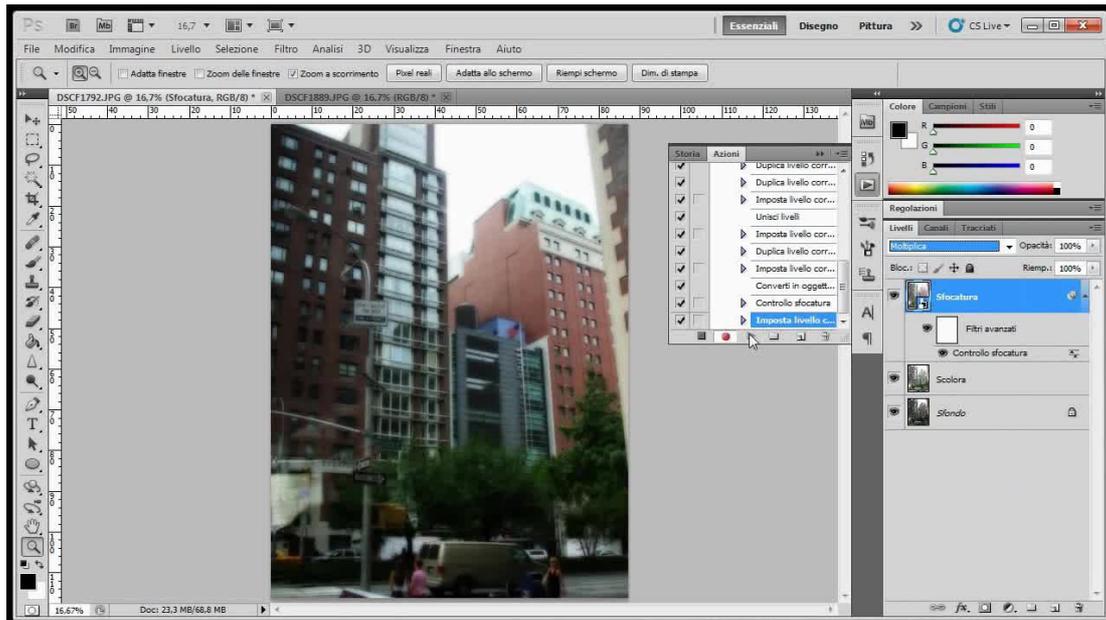


Selezioniamo come **opzione di fusione** la modalità "Moltiplica".



Tornando al **pannello Azioni** vediamo che **Photoshop ha registrato tutte le nostre operazioni.**

Premiamo **stop.**



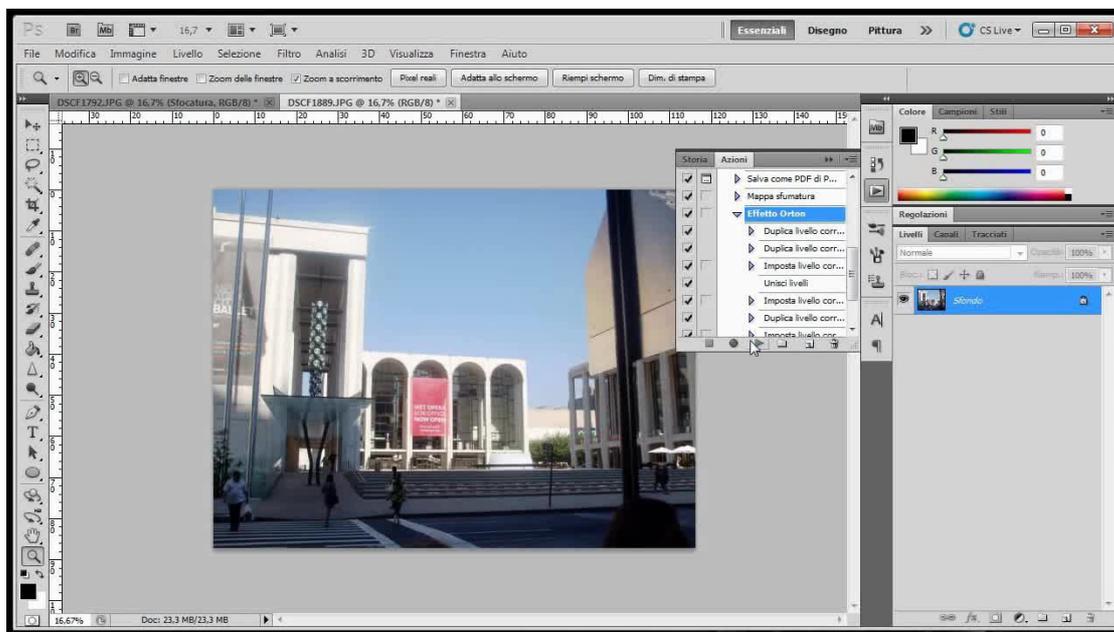
Ora possiamo **unire tutto in un unico livello**. Questo è l'**effetto finale**. Abbiamo convertito il livello più alto in **oggetto avanzato** in modo da avere la possibilità di **modificare dinamicamente il livello di sfocatura**.



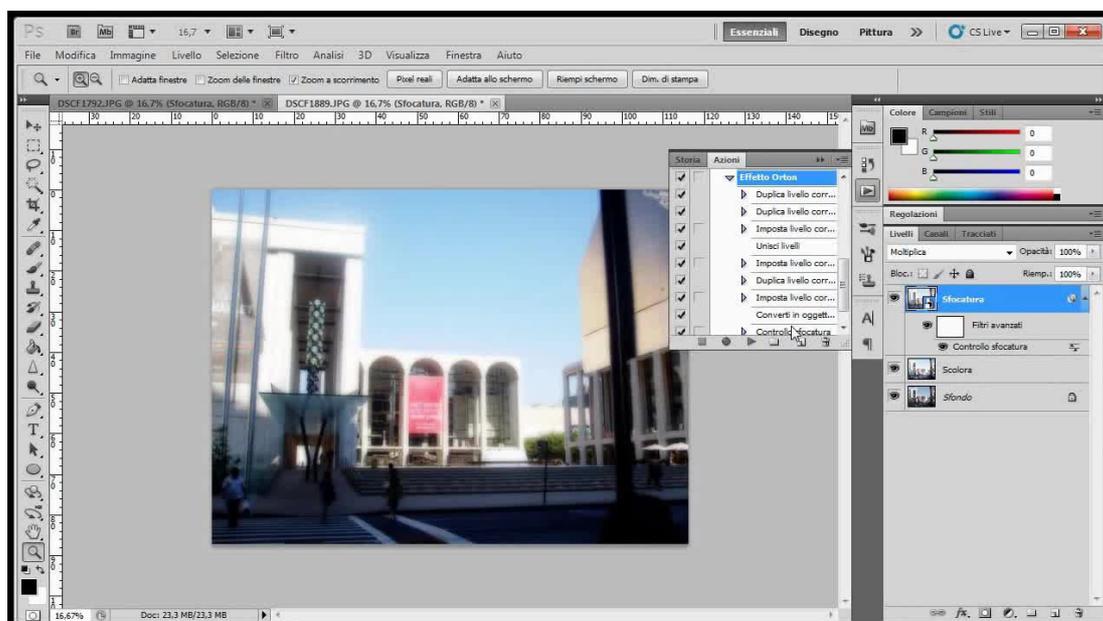
Ora **prendiamo una nuova fotografia** e applichiamo di nuovo l'effetto **Orton**.

Ci basterà cliccare sul **pannello Azioni**, selezionare quella che abbiamo appena creato e **cliccare Play**: **Photoshop eseguirà le azioni per noi**.

Partendo dall'immagine seguente e cliccando su Play per le azioni registrate, quindi, ...



... Photoshop produrrà velocemente il risultato finale!

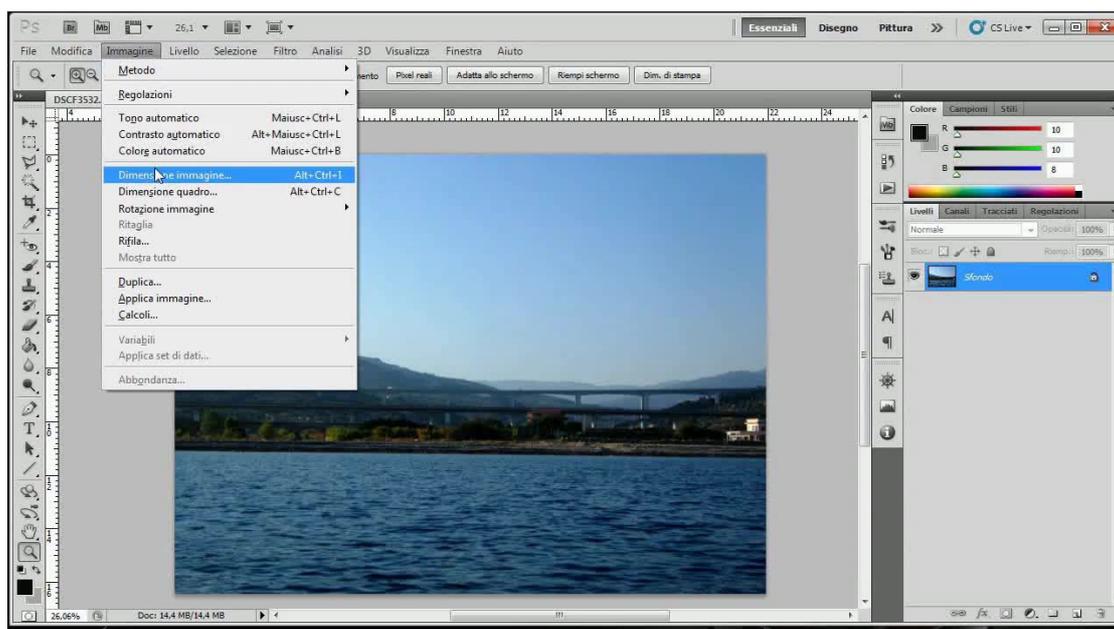


\* \* \*

## ***Elementi di fotoritocco – 10: risoluzione e dimensioni delle immagini; profili colore***

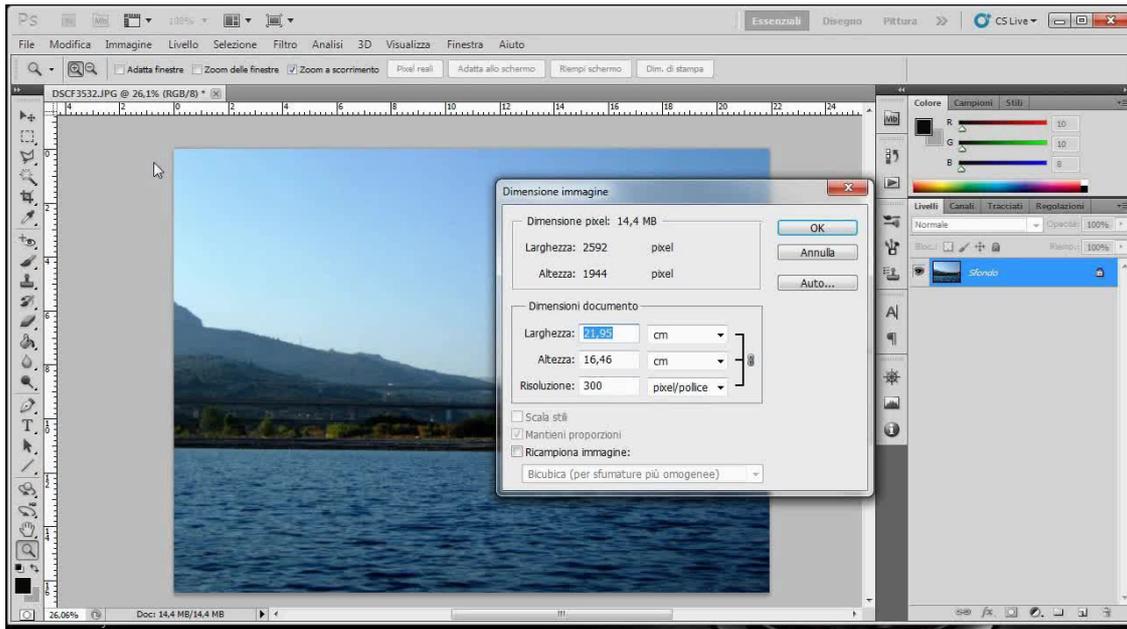
In quest'ultima puntata sugli elementi di fotoritocco in Photoshop parleremo di **dimensioni dell'immagine e profili colore**.

Per visualizzare e **modificare le dimensioni della nostra immagine** andiamo su **Immagine/Dimensione immagine**.



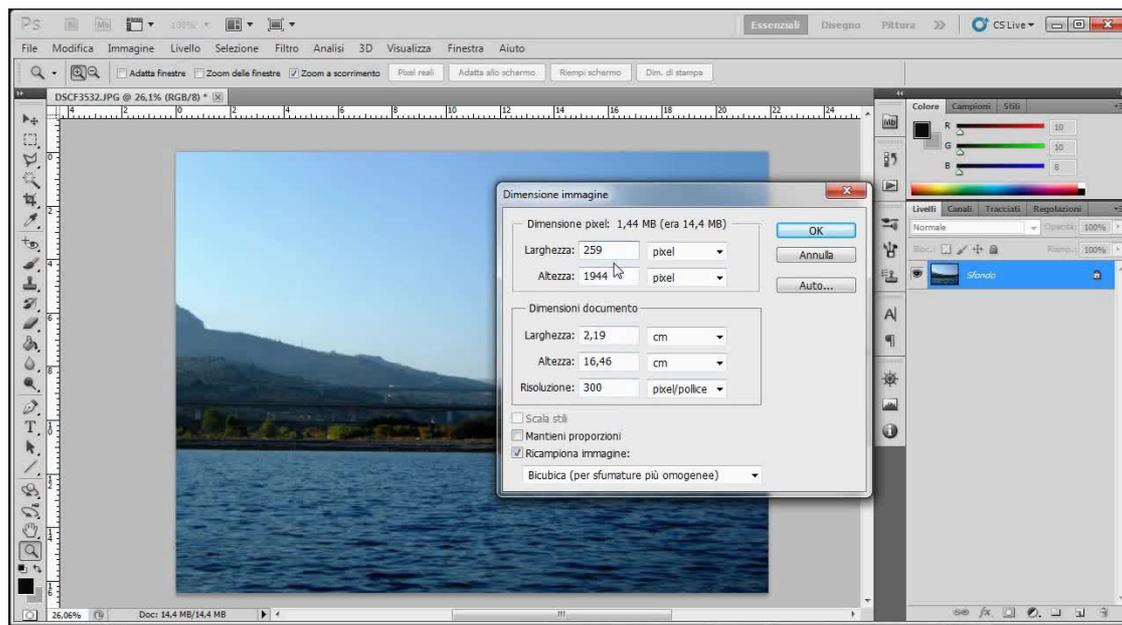
Qui troveremo tutte le informazioni relative alle **dimensioni in MB**, dimensioni in **pixel**, dimensioni del **documento** e **risoluzione**.

Possiamo modificare sia il dato in sé, sia **l'unità di misura** in cui è visualizzato.

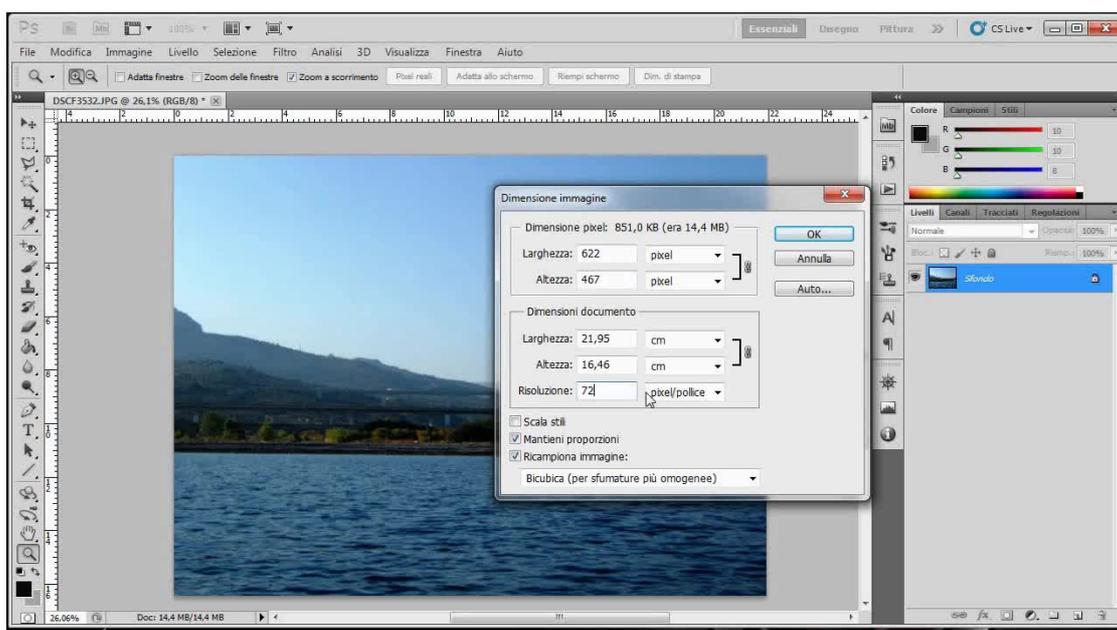
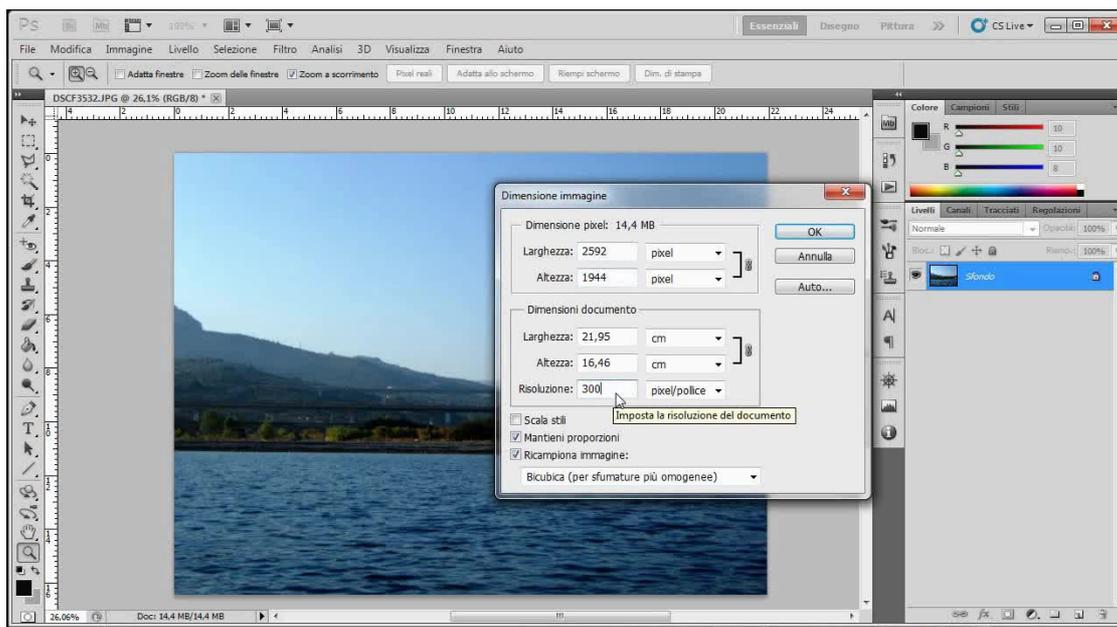


Possiamo scegliere se **mantenere o no le proporzioni dell'immagine**.

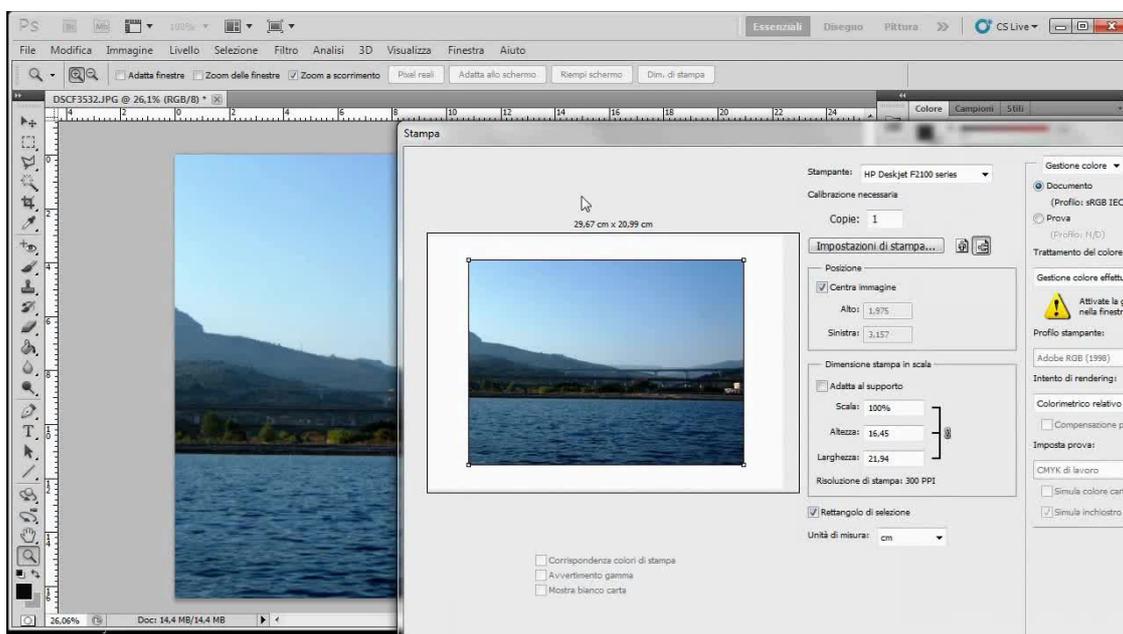
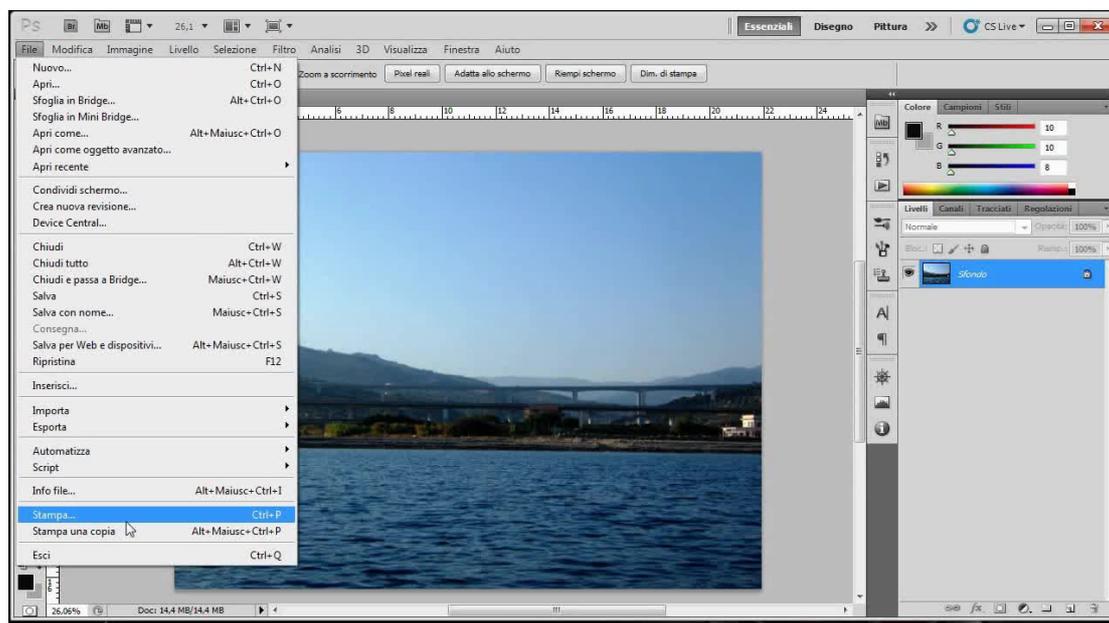
Deselezionando questo comando, infatti, potremo **modificare una sola dimensione** senza influenzare l'altra; viceversa, **Photoshop** calcolerà il valore dell'altra dimensione per **mantenerne uguale il rapporto**.



**Cambiando la risoluzione**, invece, diremo a **Photoshop** quanti **pixel** vogliamo in ogni pollice di immagine. I valori di riferimento sono **72 per le immagini visualizzate a monitor** e **300 per quelle destinate alla stampa**. Se cambiamo la **risoluzione**, automaticamente cambierà il **numero dei pixel**, mentre le **dimensioni** del documento resteranno invariate. Inoltre, come vediamo, un'immagine a **risoluzione più bassa**, occuperà **meno spazio sul computer** (a discapito ovviamente della **qualità**). Aumentando la risoluzione avremo l'effetto opposto.

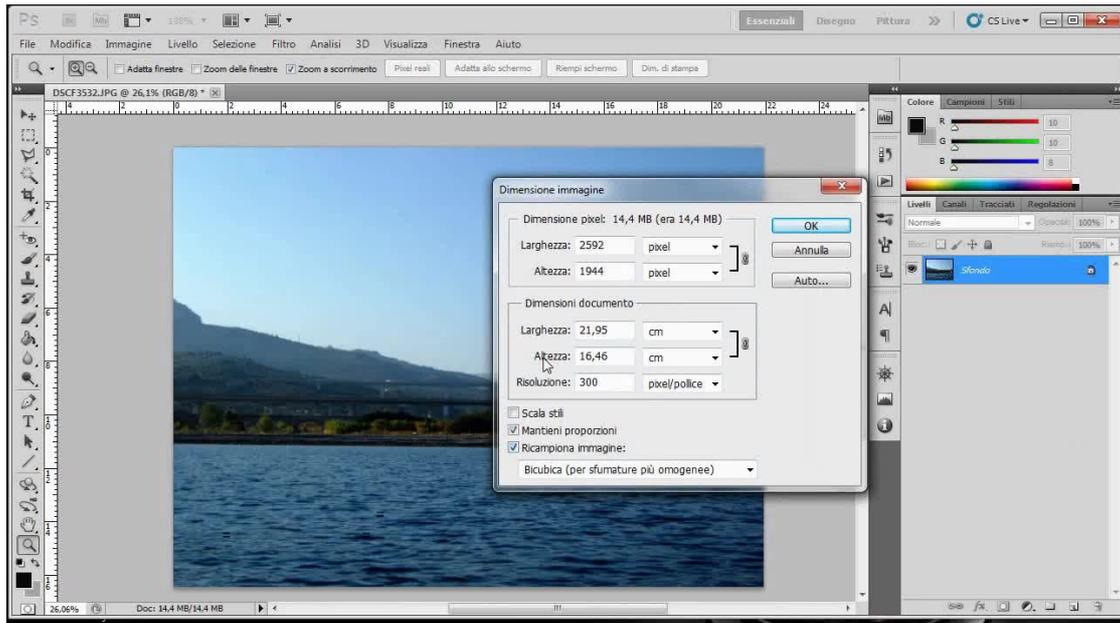


Ora guardiamo per un attimo quanto è grande la nostra immagine in stampa.



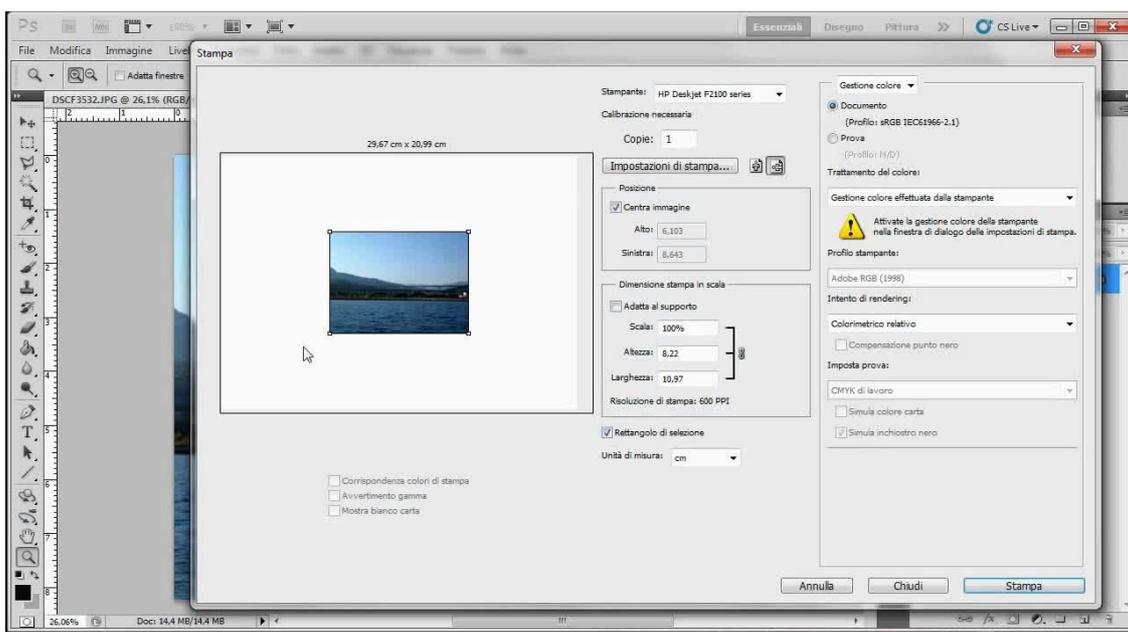
Noi possiamo dire a **Photoshop** di lasciare **inalterato il numero dei pixel** ma di "affollarli" in uno spazio minore, **umentando la risoluzione** ma bloccando il ricampionamento.

**Le dimensioni in pixel restano uguali, così come la grandezza del file.**



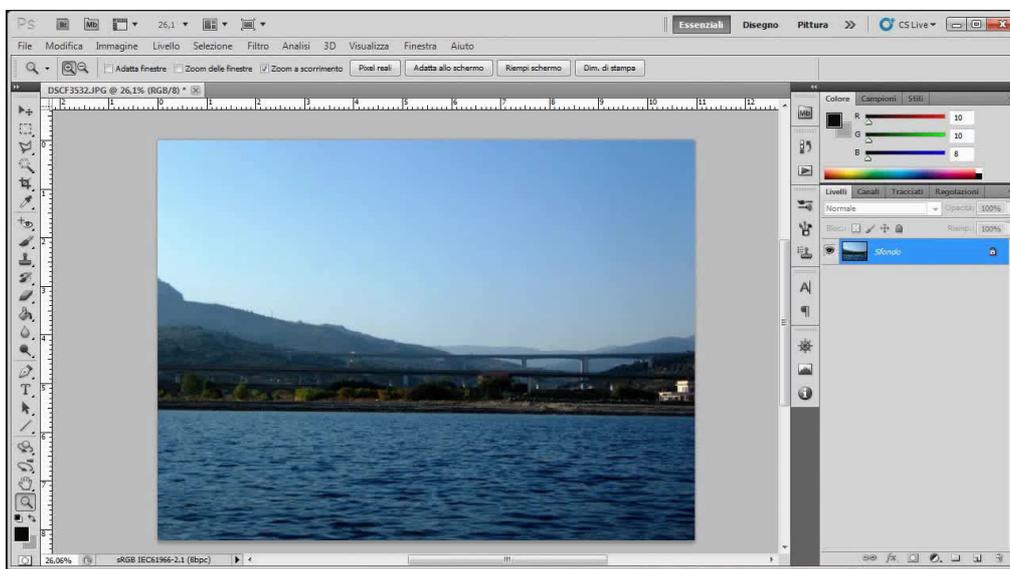
Anche se sembra che nulla sia cambiato, basta andare in **stampa** per vedere che **la nostra immagine occuperà la metà dello spazio**.

Questo ci porta a concludere che **la grandezza in pixel è una grandezza relativa**, che **va sempre accompagnata alla risoluzione dell'immagine**: anche se a schermo due immagini 800x600 occuperanno la stessa grandezza, **se avranno una differente risoluzione avranno anche differenti dimensioni in stampa**.



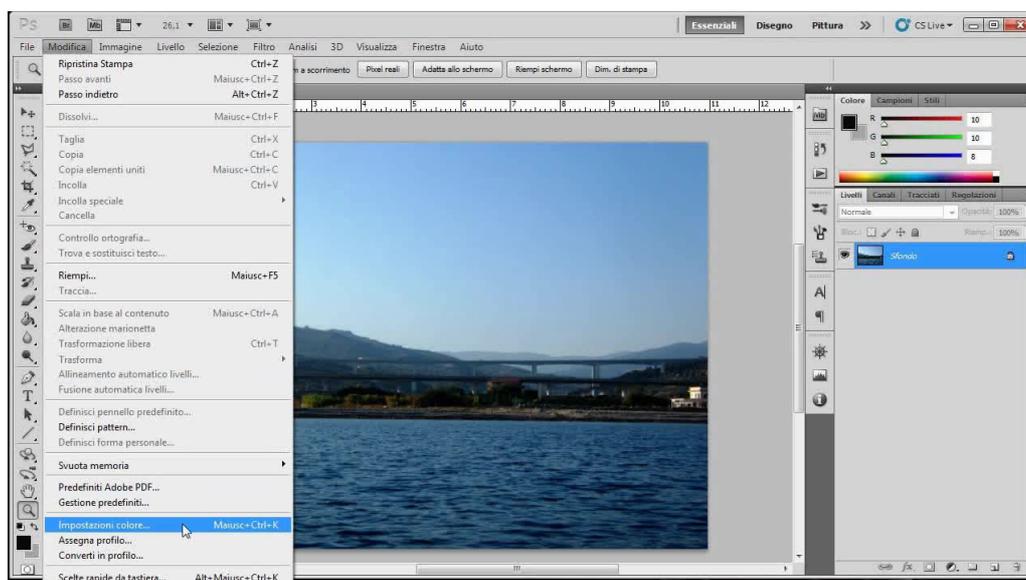
Passiamo adesso ai **profili colore**, ovvero il modo in cui **Photoshop** gestisce i **colori** delle nostre immagini. Possiamo visualizzare il profilo colore della nostra foto cliccando sul **triangolo nero in fondo**, accanto alla barra di scorrimento orizzontale, e scegliendo **"profilo documento"**.

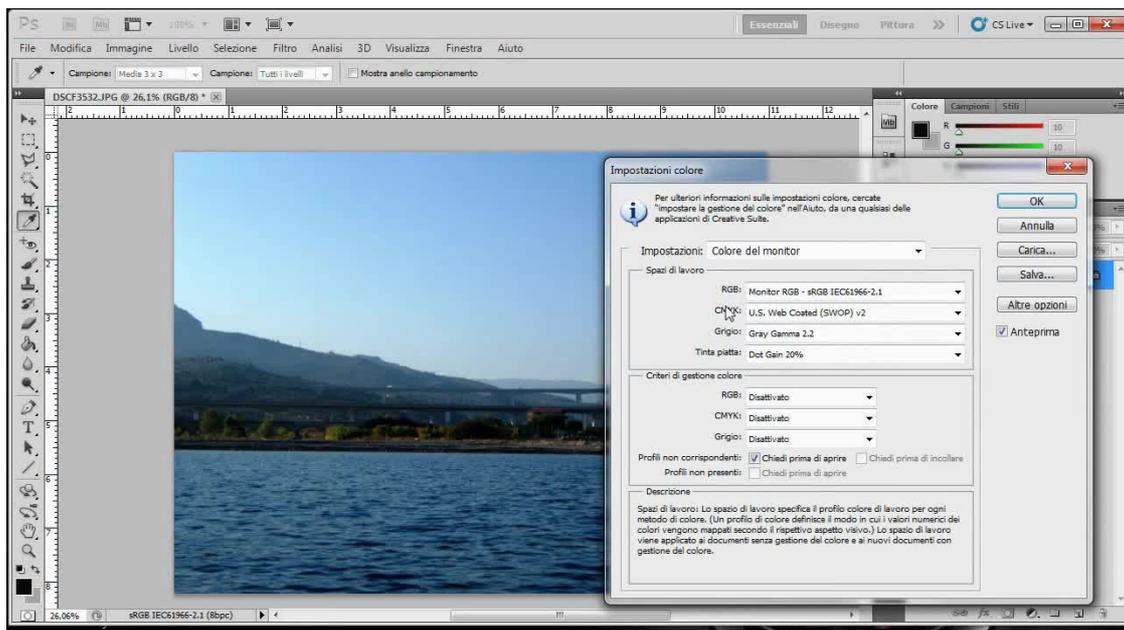
I due profili più comuni sono **sRGB** e **Adobe RGB**.



Possiamo **gestire le impostazioni dei profili** andando su **Modifica/Impostazioni colore** e dire a **Photoshop** con che criterio scegliere il profilo. Semplificando molto, si può dire che **sRGB** è il più adatto per le immagini da mostrare a **video**, mentre **Adobe RGB** dà risultati migliori in **stampa**.

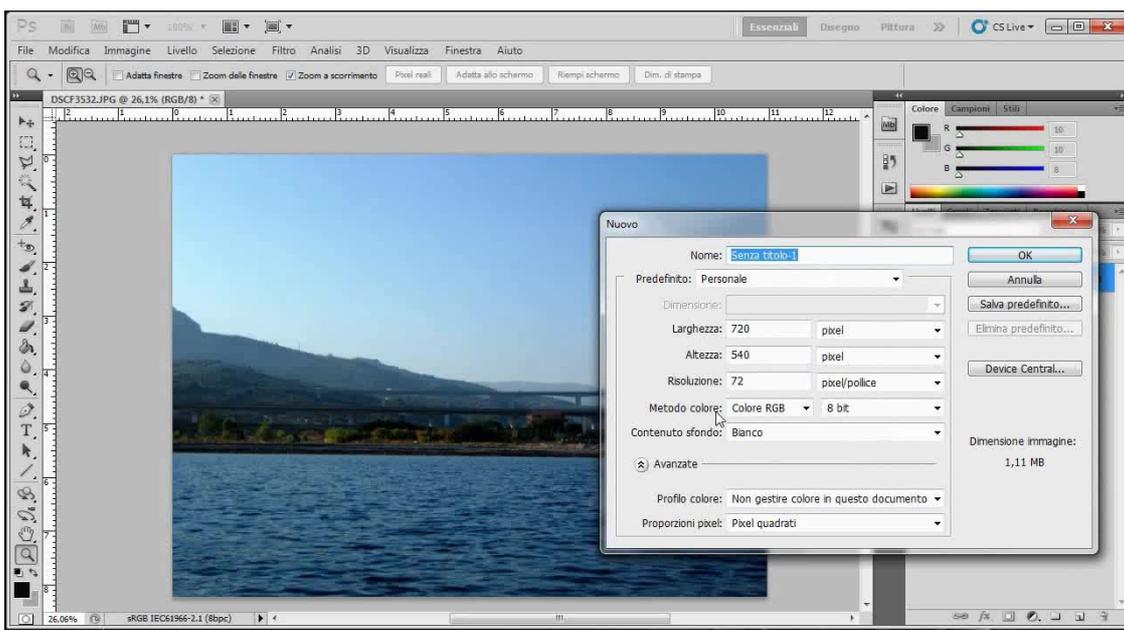
La cosa importante, però, è che **il profilo adottato dalla stampante corrisponda a quello che abbiamo scelto per l'immagine**, altrimenti potremmo avere **su carta colori non corrispondenti a quelli che vediamo sullo schermo**.

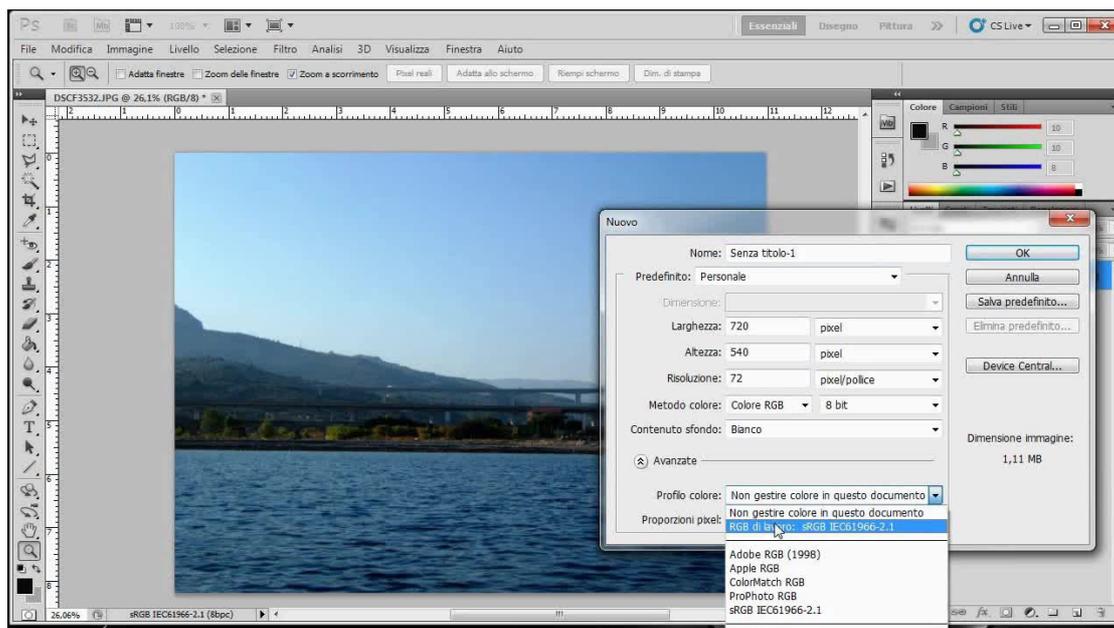




Possiamo anche impostare **un profilo di default** per le immagini che creiamo da zero andando su **File/Nuovo/Avanzate** e scegliendo **il profilo di lavoro**.

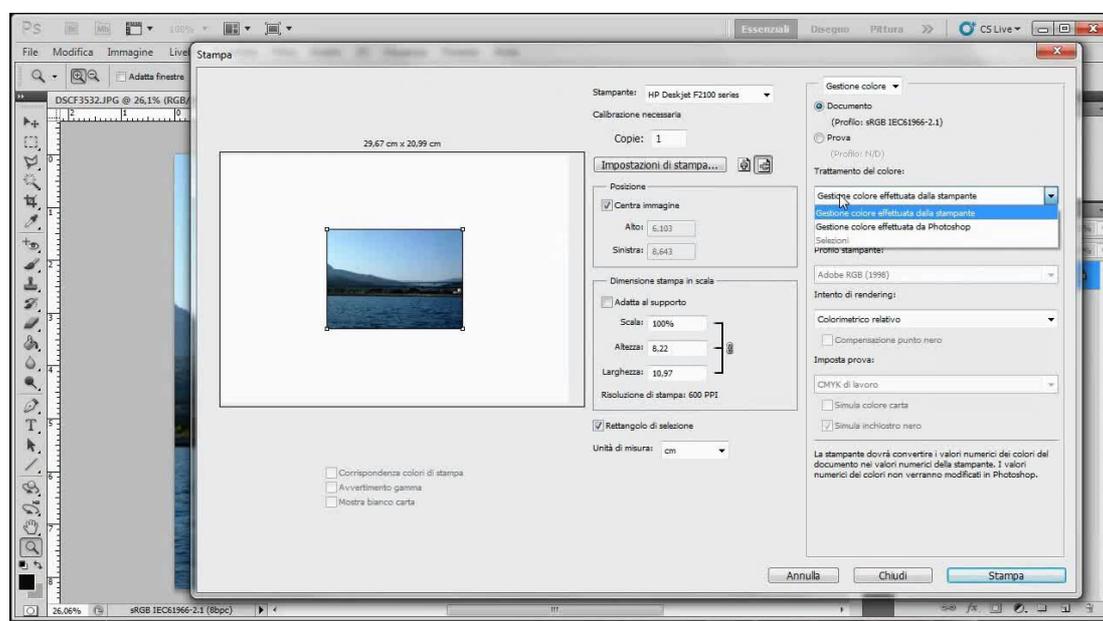
È buona norma e regola, infatti, **far avere allo stampatore un'immagine con un profilo già incorporato**.

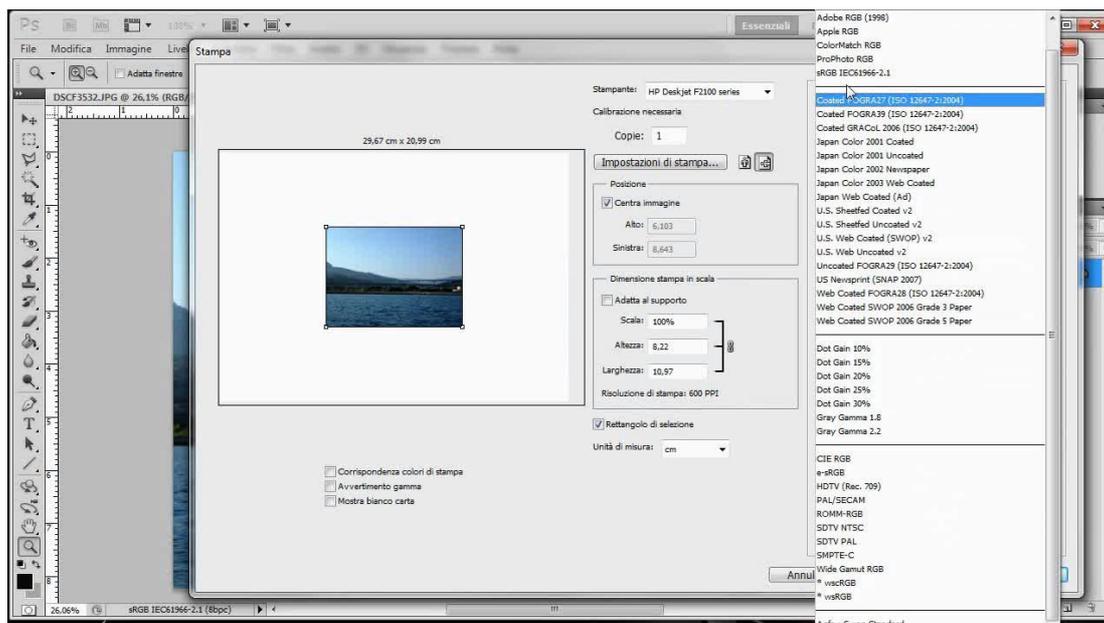




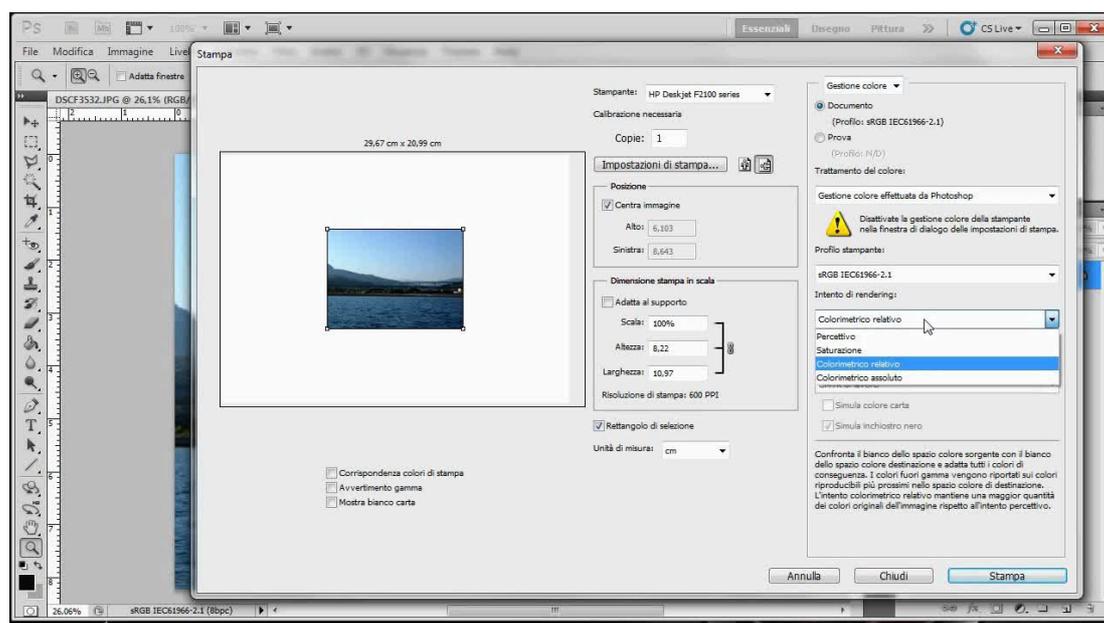
Andiamo adesso in **Stampa** per vedere la **corrispondenza** di cui parlavamo prima.

La cosa migliore sarebbe **lasciare la gestione del colore alla stampante**, ma possiamo anche scegliere di utilizzare un **profilo stampante diverso** da quello dell'immagine: le alternative sono davvero numerose.





Su "intento di rendering" abbiamo **quattro opzioni (perceptivo, saturazione, colorimetrico relativo e colorimetrico assoluto)**, ciascuna ben spiegata nel box rettangolare in basso (basterà tenere il mouse sull'opzione selezionata e apparirà la descrizione).



Un ultimo aspetto da tenere a mente è quello della **carta: tipi diversi di carta** implicano una **diversa gestione del colore**, quindi informiamo la nostra stampante se stiamo usando della **carta fotografica** anziché della **carta comune**.

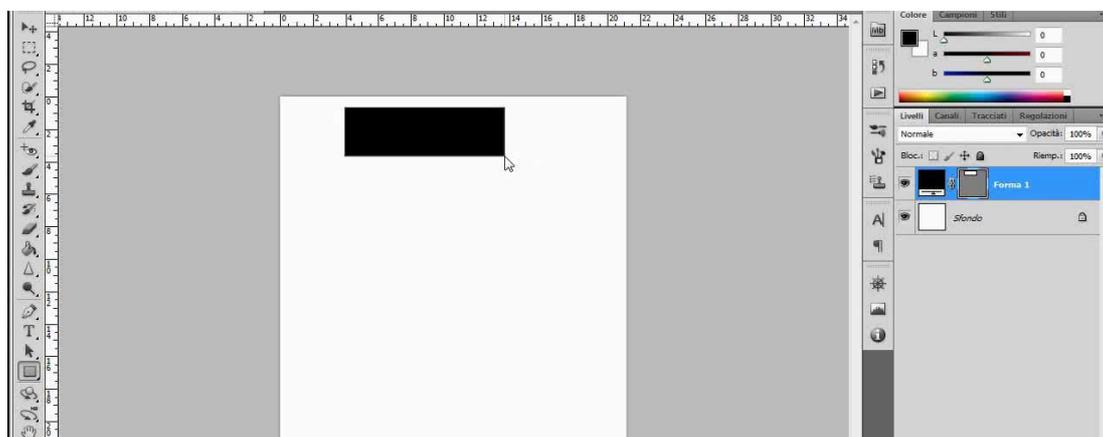
\* \* \*

## *Disegnare schemi e diagrammi*

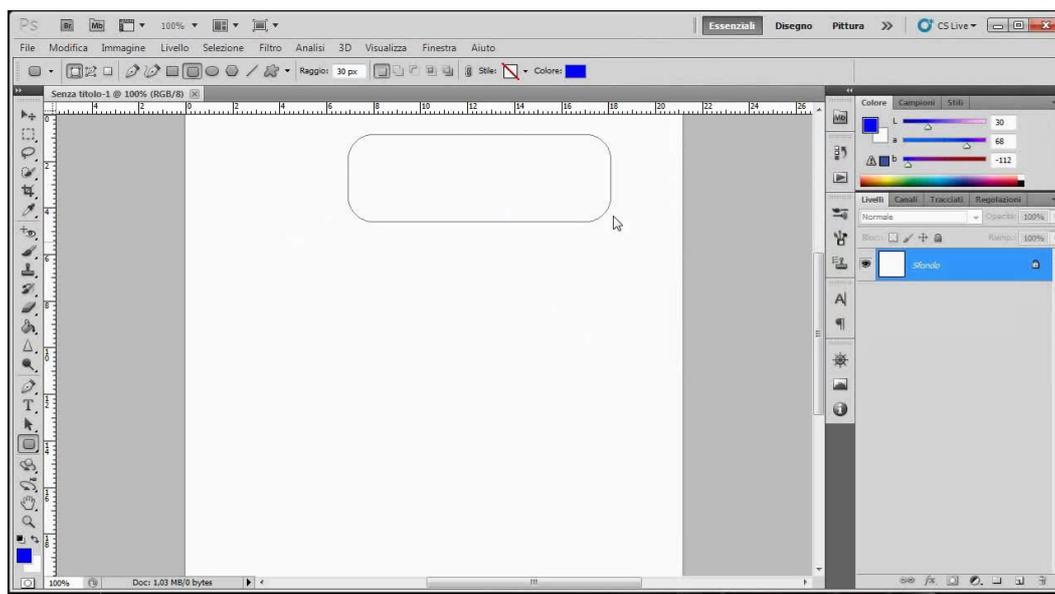
In questo **tutorial** parleremo di **come realizzare schemi e diagrammi con Photoshop**.

Anche se questo programma non è nato per questo scopo, grazie ad alcuni semplici strumenti possiamo **creare un diagramma ad albero** e inserirlo nel nostro testo Word o in una pagina web.

Possiamo creare **il primo box** con una **forma Rettangolo** o, per un effetto graficamente migliore, con un **rettangolo arrotondato** di cui possiamo definire il **raggio** e il **colore**.

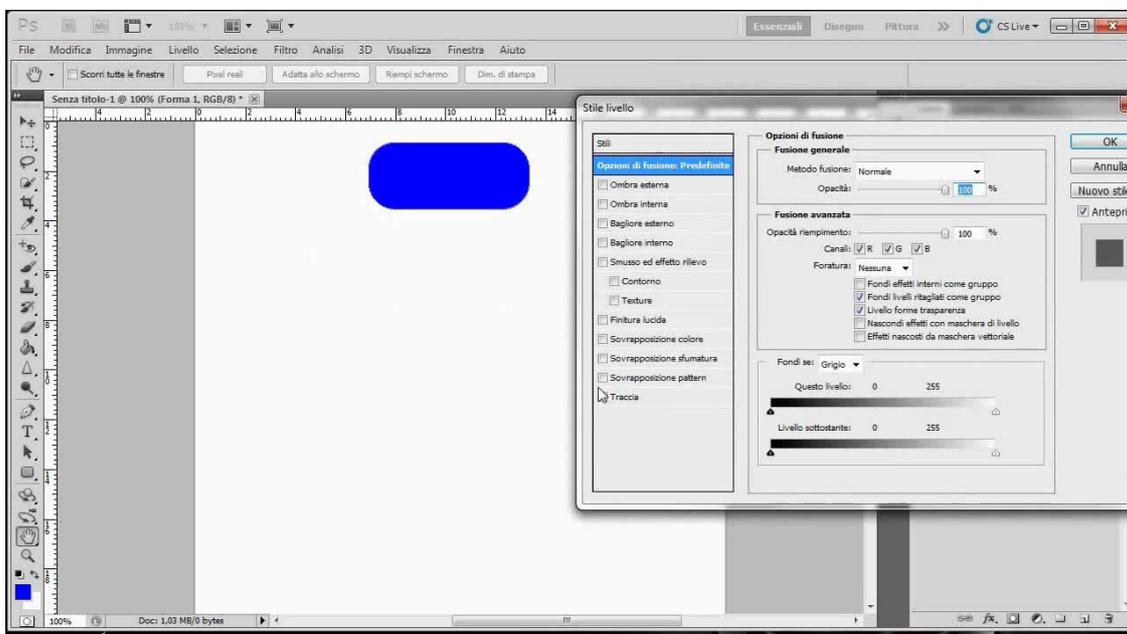


Tenendo premuto **SHIFT** otterremo un **quadrato**, altrimenti otterremo un rettangolo della dimensione voluta.



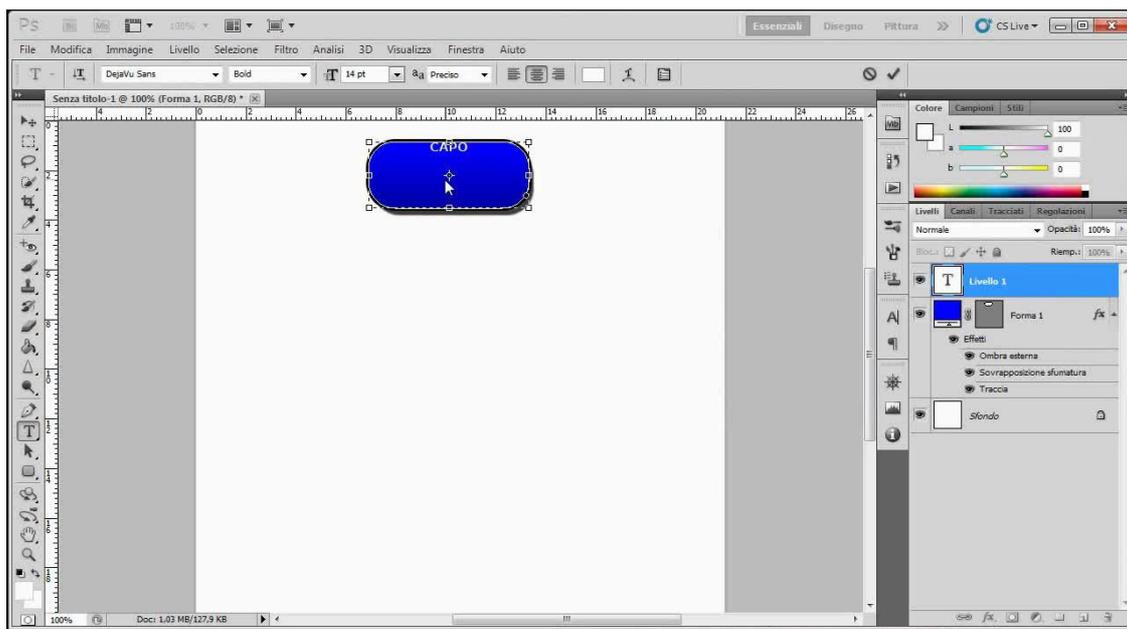
Attraverso le **Opzioni di fusione** possiamo gestire le **caratteristiche** del nostro rettangolo.

Con lo strumento **Traccia** creeremo un **bordo colorato**. Possiamo poi aggiungere **altri effetti grafici** come una **sfumatura** o un'**ombra esterna**.



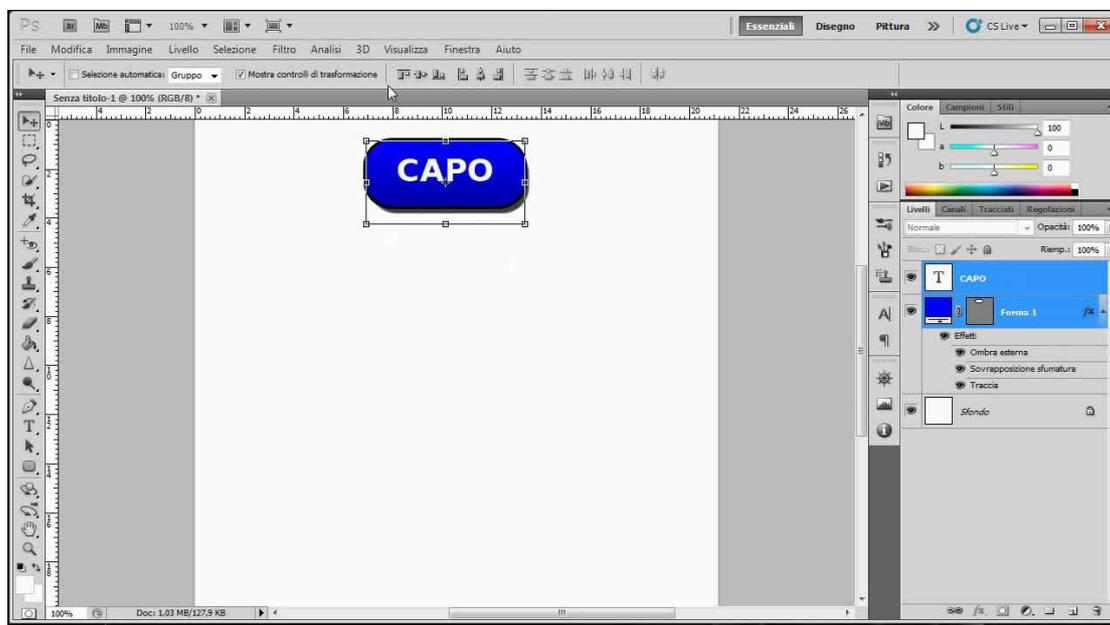
Aggiungiamo ora un **testo**.

Selezionando la forma dal **pannello Livelli** e spostando il cursore sul rettangolo blu, vedremo che **Photoshop** creerà un'**area di testo** grande esattamente quanto il nostro rettangolo.

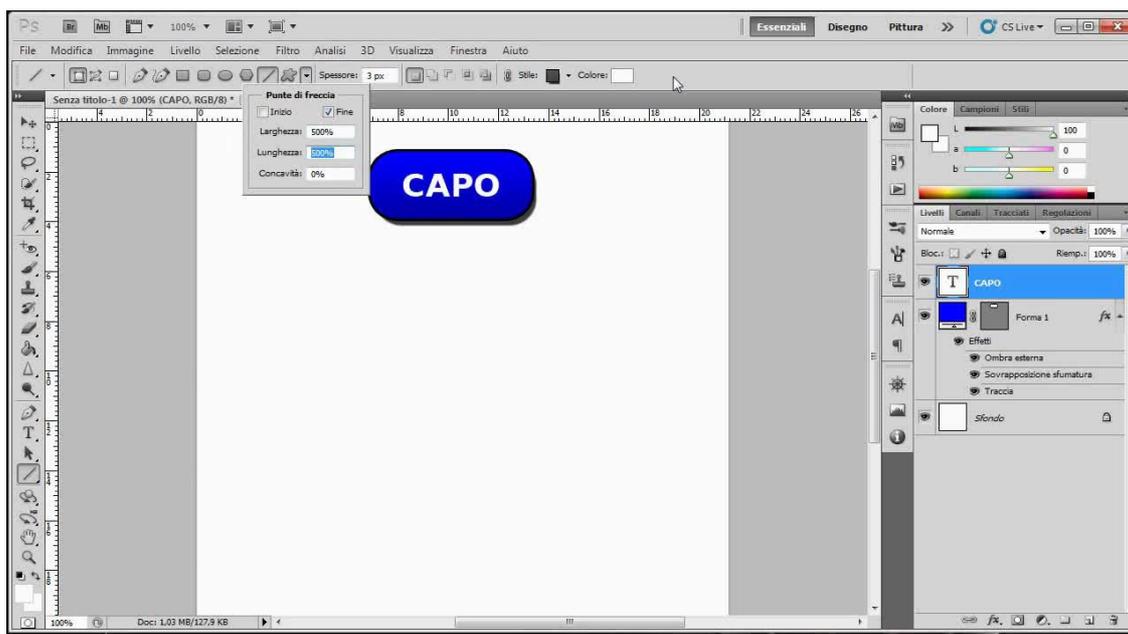


Tenendo premuto **SHIFT** e **trascinando in basso**, sposteremo il testo solo verticalmente.

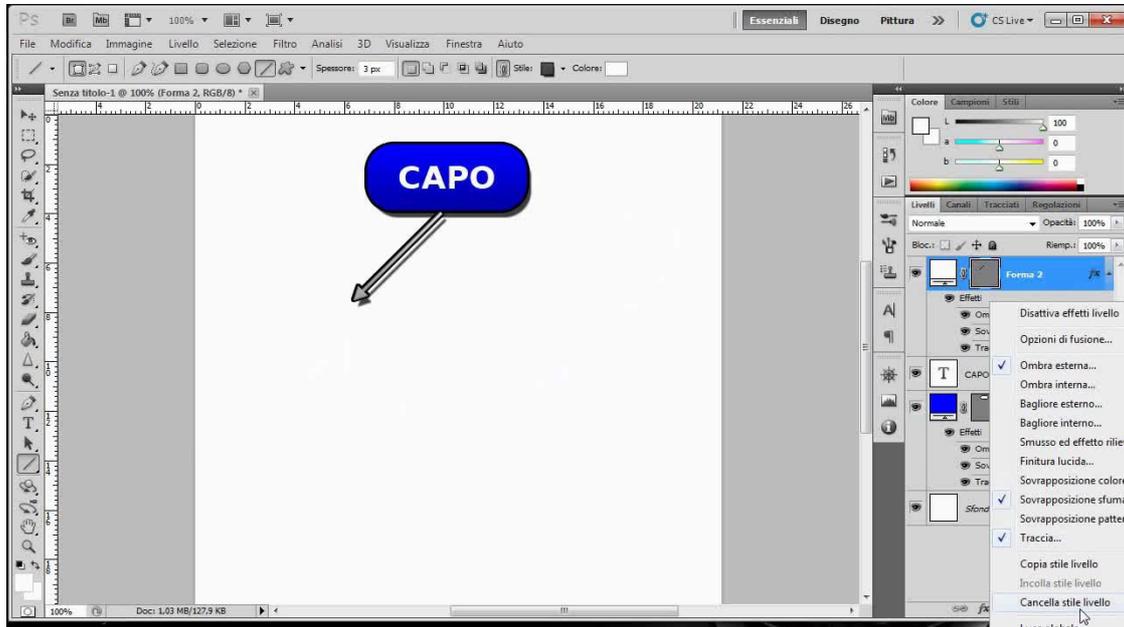
È possibile **usare anche gli strumenti di allineamento**, dopo aver selezionato il **livello della forma** e quello del **testo**.



**Aggiungiamo adesso una freccia.** Photoshop permette di creare frecce dalla **punta personalizzata** partendo dalla semplice **Linea**: basta cliccare sul triangolo nero nella barra degli strumenti in alto, selezionare **Punta di Freccia/Fine** e stabilire le **dimensioni**. Tracciamo adesso la nostra **Linea**.

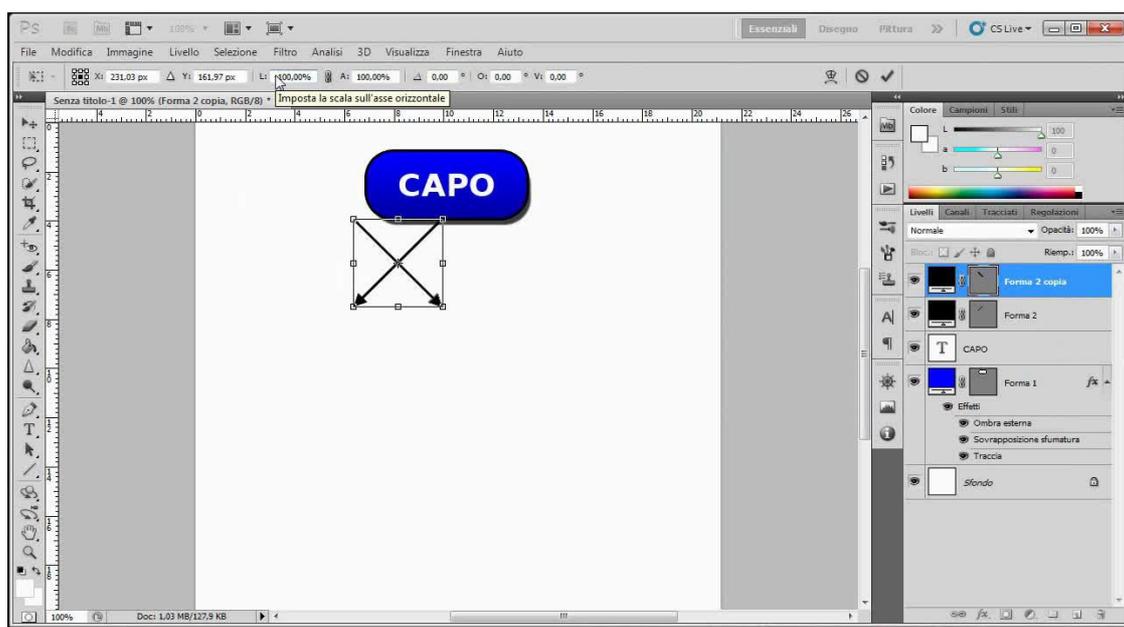


In questo caso la linea ha ereditato gli effetti di livello del rettangolo. Per eliminarli facciamo **click destro/Cancella stile livello**. Cambiamo poi il colore in nero.



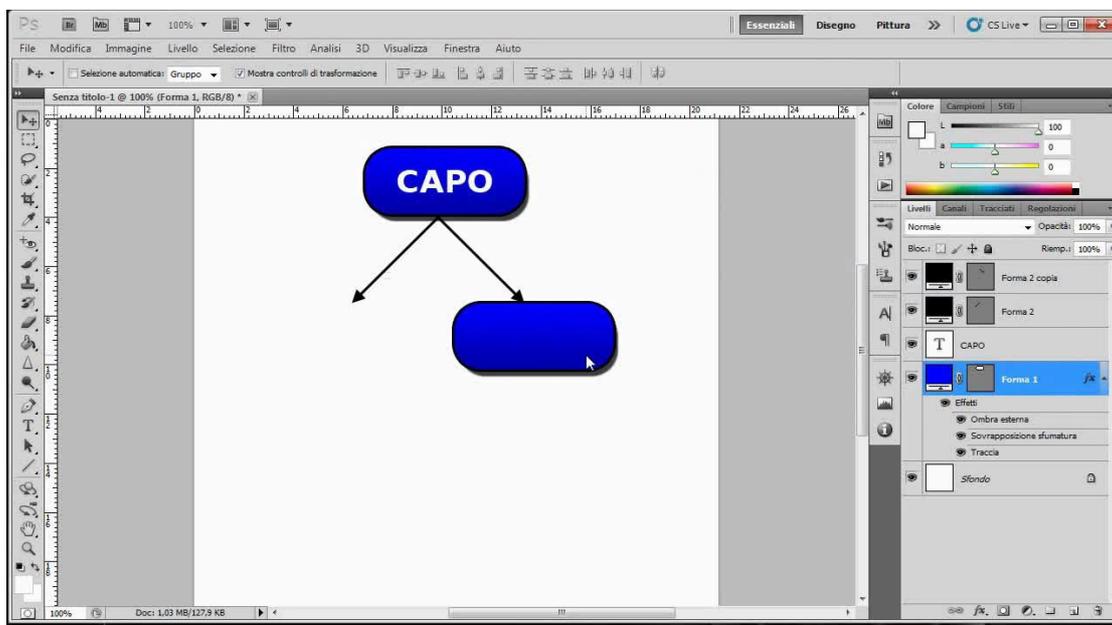
Per creare **una freccia speculare** duplichiamo il livello, selezioniamo i controlli di trasformazione e **aggiungiamo un “-” davanti a L:100%**.

Tenendo premuto **SHIFT**, **trasciniamo** orizzontalmente.



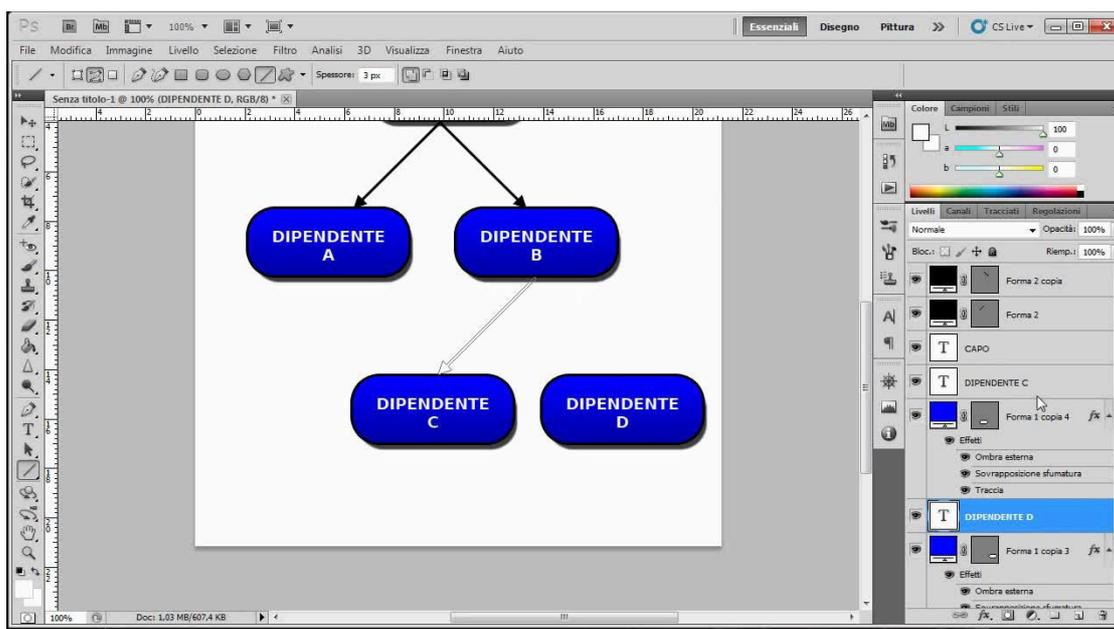
Selezioniamo il rettangolo e trasciniamolo **tenendo premuto ALT** per crearne una o più copie.

Creiamo un testo anche per gli altri due rettangoli. Anche il testo può essere **duplicato tenendo premuto ALT e trascinando**. In questo caso, tenendo premuto **anche SHIFT**, opereremo uno spostamento sul solo asse orizzontale.

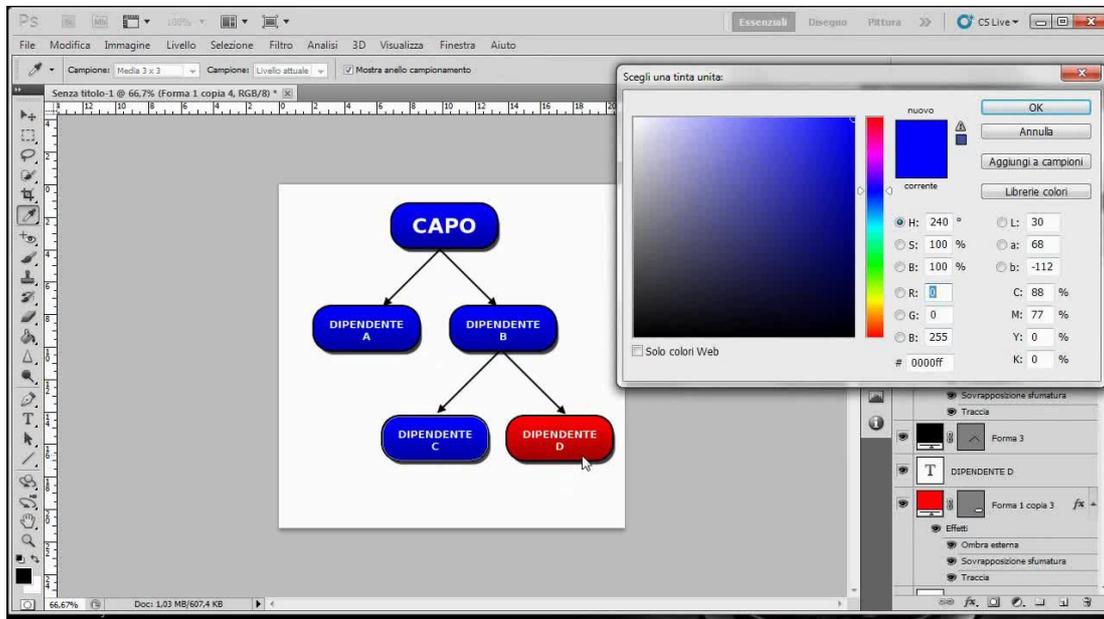


Possiamo anche duplicare testo e rettangolo **selezionando entrambi i livelli (tenendo premuto CTRL)** e facendo **click destro/Duplica livelli**.

Aggiungiamo le ultime **frecc**.



**Il nostro schema è pronto.** Possiamo modificare forme, colori, numero e dimensione delle frecce con pochissimi click. Ricordiamoci di **salvare una copia in psd** per poter sempre modificare ogni parametro in seguito.

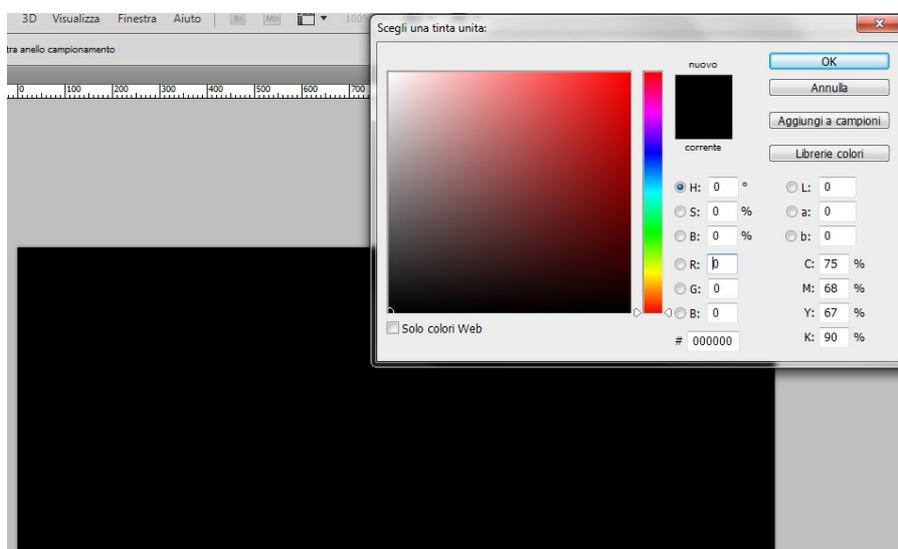
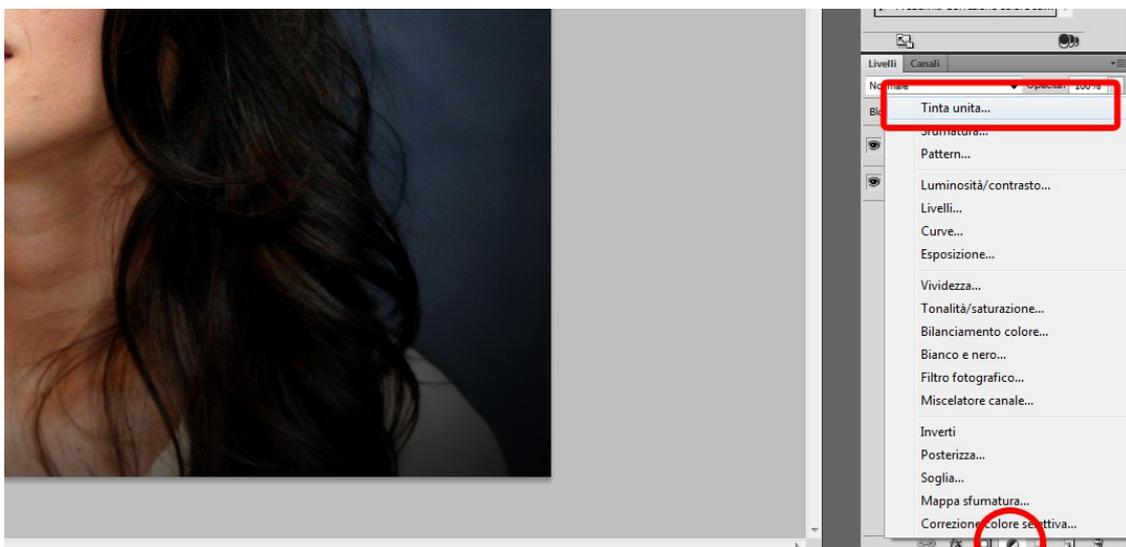


\* \* \*

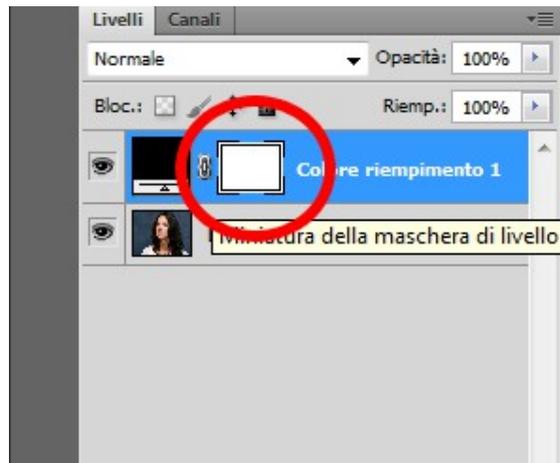
## *Effetto “vignette” per scurire i bordi di un’immagine*

In questo tutorial vedremo come realizzare un effetto “vignette” o “vignettatura” (in pratica, scurire in maniera sfumata) i **bordi di un’immagine**, in **Photoshop**.

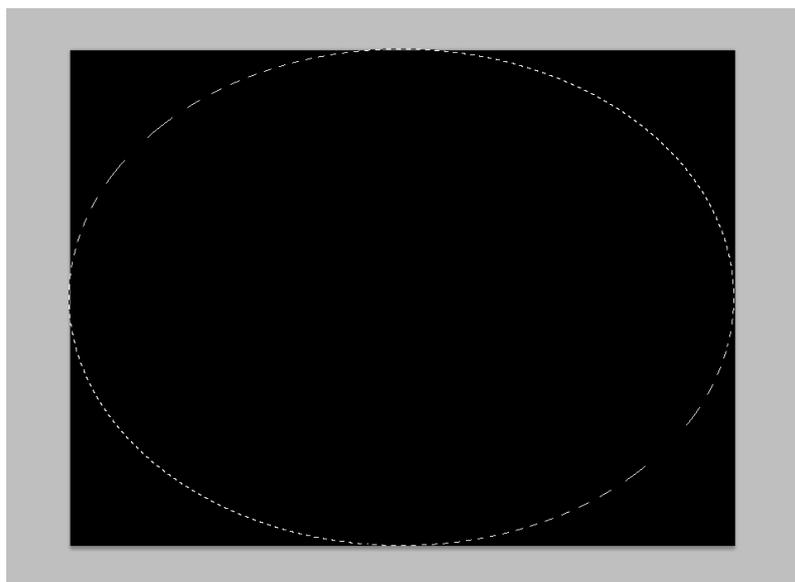
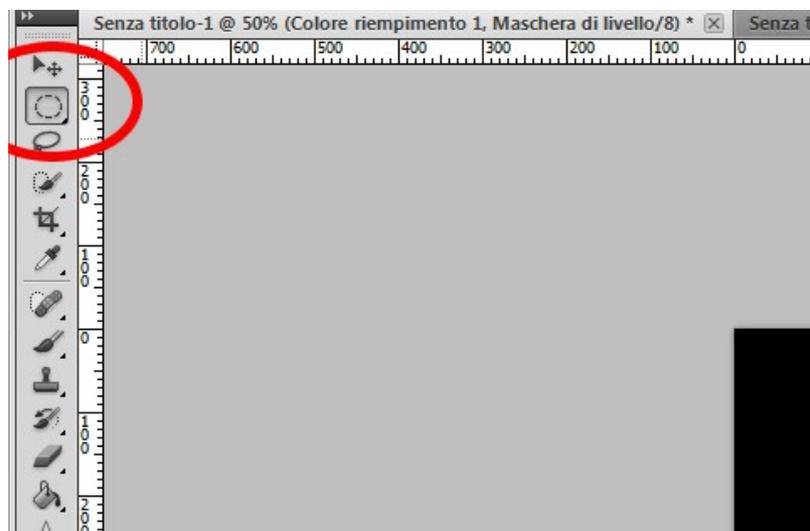
Caricata un’immagine in Photoshop, quindi, aggiungiamo un nuovo livello “Tinta unita” cliccando sul pulsante “Crea nuovo livello di riempimento o di regolazione” e selezioniamo il colore nero.



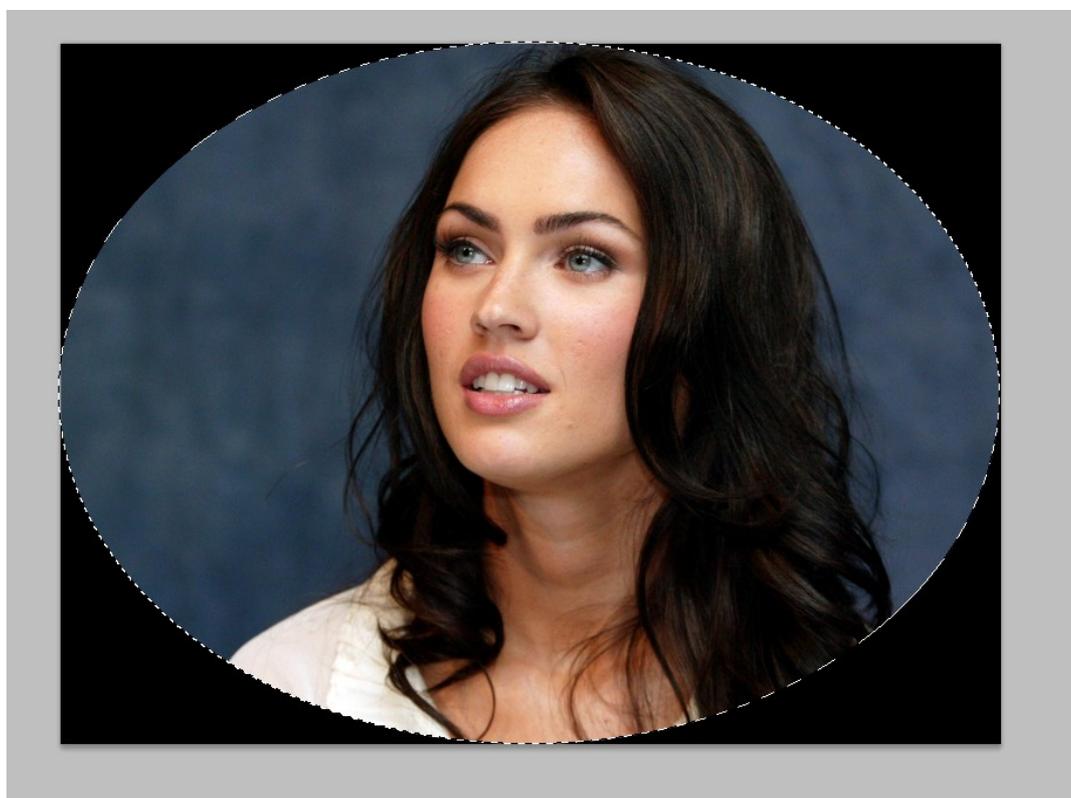
Adesso clicchiamo sulla **miniatura della maschera di livello** per selezionarla.



Clicchiamo sullo **strumento selezione ellisse** e tracciamo un ovale grande quanto l'immagine.

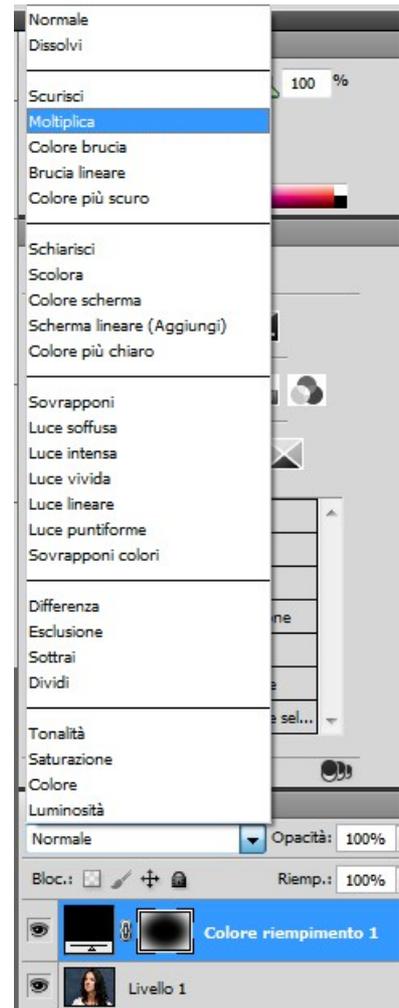
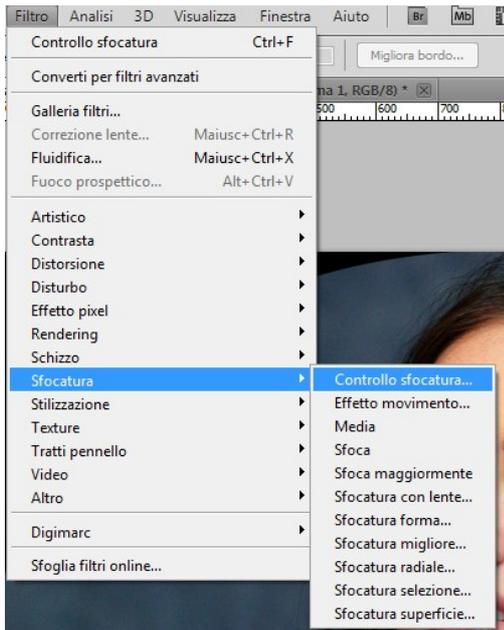


Selezioniamo lo strumento **Riempimento** e, assicurandoci che il colore in primo piano sia il nero, clicchiamo sul **centro dell'ellisse**, rivelando l'immagine sottostante.

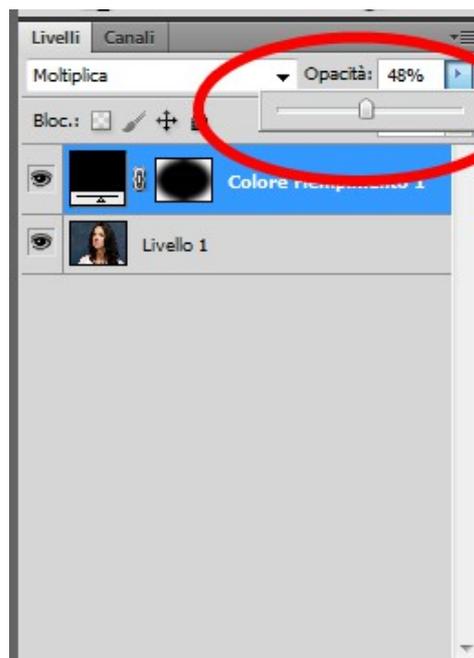


Adesso, nel pannello dei **livelli**, cambiamo la modalità del livello da **Normale** a **Moltiplica** (immagine a destra).

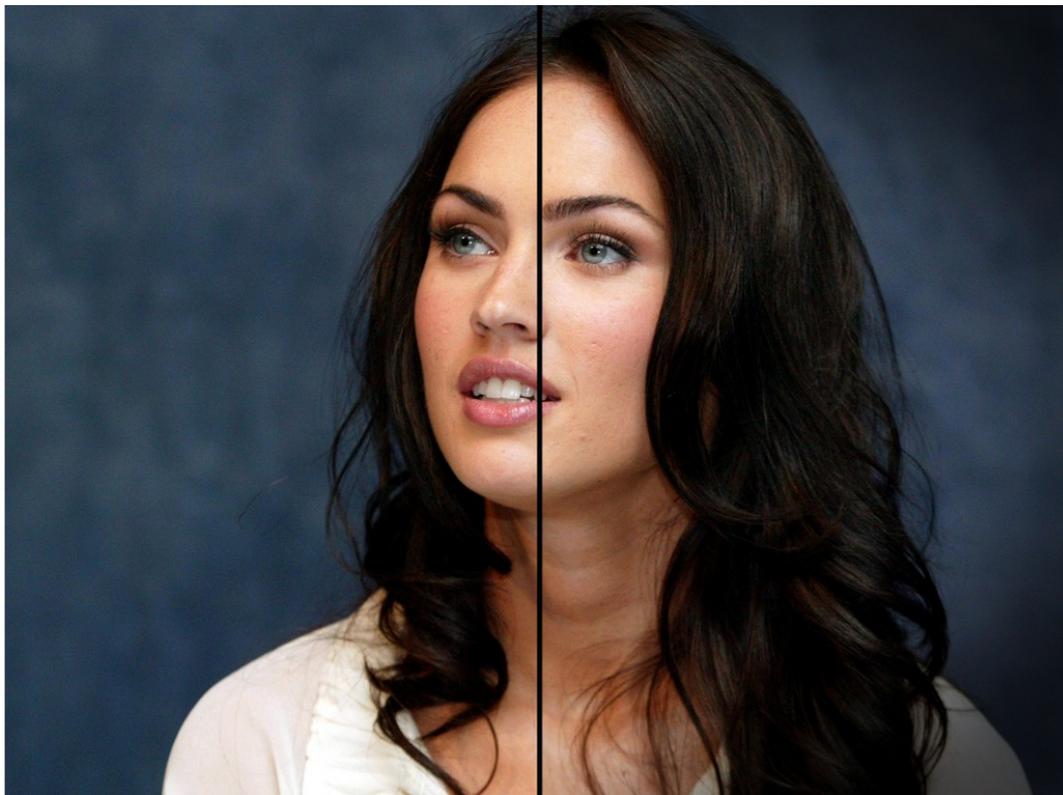
Dal menu **Filtri**, selezioniamo **Sfocatura** e **Controllo sfocatura**, impostando il **valore** che ci dà un effetto visivo migliore (immagine qui sotto).



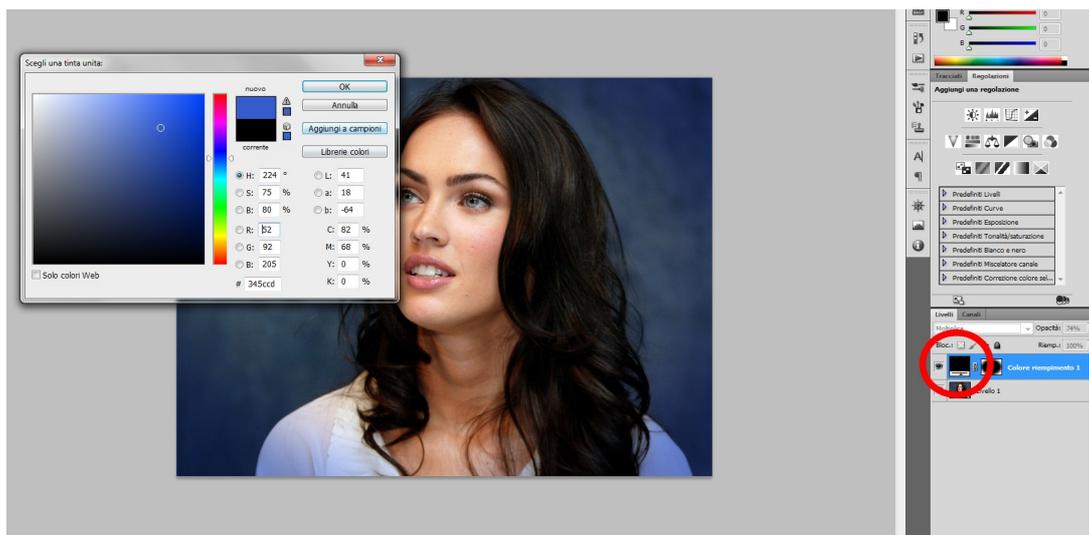
Infine, sempre dal pannello dei livelli, diminuiamo l'**opacità** per avere un effetto più morbido.



Il risultato finale è una **vignetta nera sfumata**.



L'aver utilizzato una **maschera di livello** ci permette di tenere separato il **colore della vignetta** e di poterlo cambiare dinamicamente con un semplice click.



Ok, abbiamo visto la parte pratica, ora veniamo alla parte **“teorica”** per spiegare l'effetto e partire da questo punto per ottenere altre combinazioni e tecniche.

Le immagini sono costituite da pixel e a ciascun pixel sono associati dei valori numerici per rappresentare colori, trasparenza e altre proprietà. Esistono varie “unità di misura” per il colore ma in genere, nei programmi di grafica 2D, si usano i canali **RGB**, per le componenti Rossa, Verde (la G sta per Green) e Blu, con valori da 0.0, 0.0, 0.0 a 1.0, 1.0, 1.0 (anche se in genere noi vediamo la scala 0 – 255, mentre la 0.0 – 1.0 è usata internamente dagli algoritmi).

Il **nero puro** è identificato con 0.0, 0.0, 0.0; il **bianco puro** con 1.0, 1.0, 1.0; in generale, se i tre valori dei tre canali sono uguali, ad esempio 0.5, 0.5, 0.5, avremo un **grigio**.

Sulle immagini è possibile quindi effettuare **“operazioni matematiche”**, nel senso che, ad esempio, è possibile prendere i pixel uno per uno e **“sommargli”** o **“moltiplicarli”**, sommando e moltiplicando i valori dei colori per i singoli pixel.

**Se moltiplichiamo un'immagine**, ossia i suoi pixel, per un'immagine nera, ossia con tutti i pixel a 0.0, 0.0, 0.0, otterremo un'immagine nera, perché stiamo moltiplicando per zero; moltiplicandola per un'immagine bianca otterremo l'immagine di partenza, perché la stiamo moltiplicando per 1; moltiplicandola per dei grigi, quindi, otterremo l'immagine di partenza ma più scura, tanto più scura quanto più saranno scuri i pixel grigi corrispondenti.

Noi abbiamo moltiplicato l'immagine originale per una nera, quindi teoricamente dovremmo vedere tutto nero, tuttavia abbiamo modificato, con riempimento e sfocatura gaussiana, **la maschera di livello** associata all'immagine nera, quindi il risultato cambia: la maschera di livello definisce infatti con che “intensità” verrà utilizzata e applicata (qui, in modalità Moltiplicazione) l'immagine associata, ed in particolare questa verrà applicata con intensità massima dove i pixel della maschera saranno bianchi (ossia, con valore 1.0), nulla dove saranno neri (valore 0.0) e con intensità diverse nelle zone grigie... in pratica, lo stesso concetto di moltiplicazione di immagini!

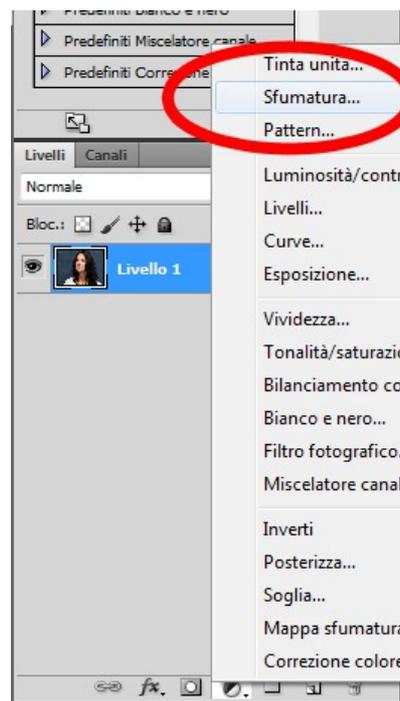
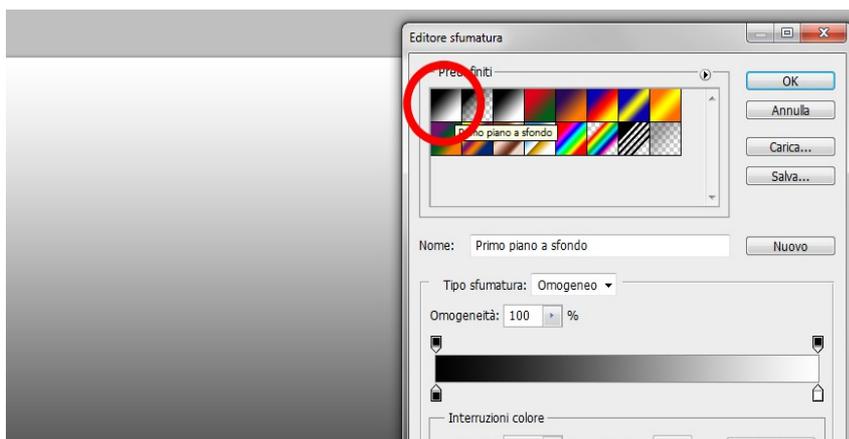
Dal momento che **la maschera di livello è nera al centro, bianca ai bordi** e sfumata in grigio nelle zone intermedie, l'immagine nera verrà moltiplicata all'immagine originale (scurendola) con intensità massima ai bordi, nulla al centro e graduale nelle zone di confine, seguendo la “mappa” in scala di grigi della maschera di livello.

Intuitivamente, **l'effetto può essere applicato con forme diverse** da quelle del cerchio o dell'ovale; come detto all'inizio, è possibile provare con varie forme, livelli di sfocatura e altre combinazioni, tenendo a mente che il principio è quello che una moltiplicazione per un grigio scurirà l'immagine originale fino a farla diventare nera (con una moltiplicazione per nero, appunto).

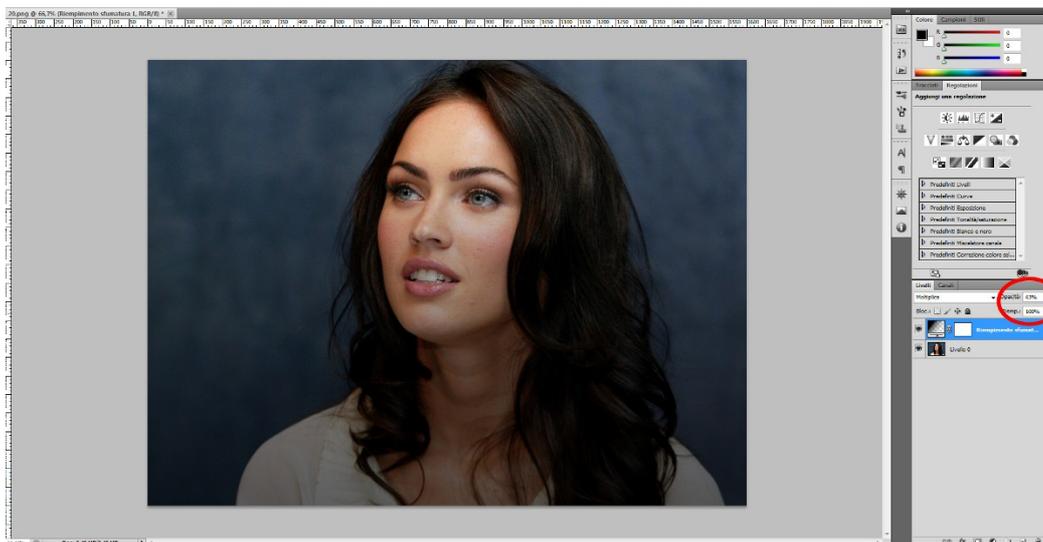
### Vediamo un altro effetto al volo.

Clicchiamo sul pulsante **Crea nuovo livello** di riempimento o di regolazione e selezioniamo **Sfumatura** (immagine a destra).

Nella finestra che ci apparirà (immagine sotto), clicchiamo sulla **sfumatura** per cambiare il colore e selezioniamo quella da nero a bianco.



Ancora una volta, cambiamo la **modalità del livello su "Moltiplica"** e diminuiamo l'opacità.



Abbiamo creato un'immagine più scura in alto. Anche in questo caso, possiamo **modificare dinamicamente l'estensione** e il colore della **sfumatura** interagendo con l'icona del **livello**.

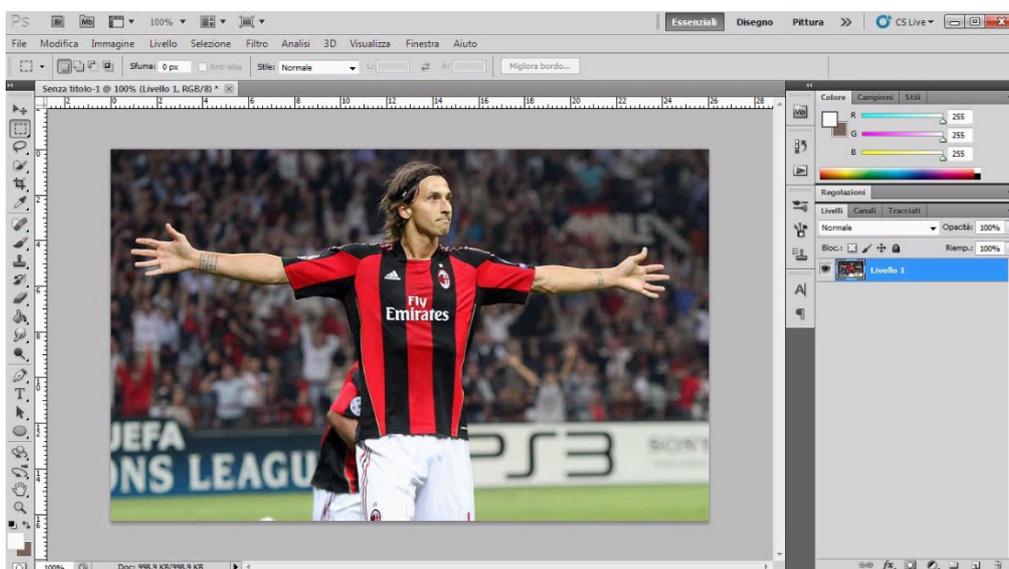


Da notare, però, che questa volta **non abbiamo modificato** la scala di grigi della **maschera** di livello, che è bianca (quindi effetto applicato completamente), ma **direttamente l'immagine originale**: in questo caso i risultati sono equivalenti, visto che alla fine si trattava di una moltiplicazione per grigi che può essere fatta modificando direttamente l'immagine originale, ma in generale l'utilizzo della maschera di livello può essere utile per definire l'applicazione “a zone” di un'immagine che, anziché una sfumatura o una tinta unita, potrebbe presentare dei pattern o altre caratteristiche.

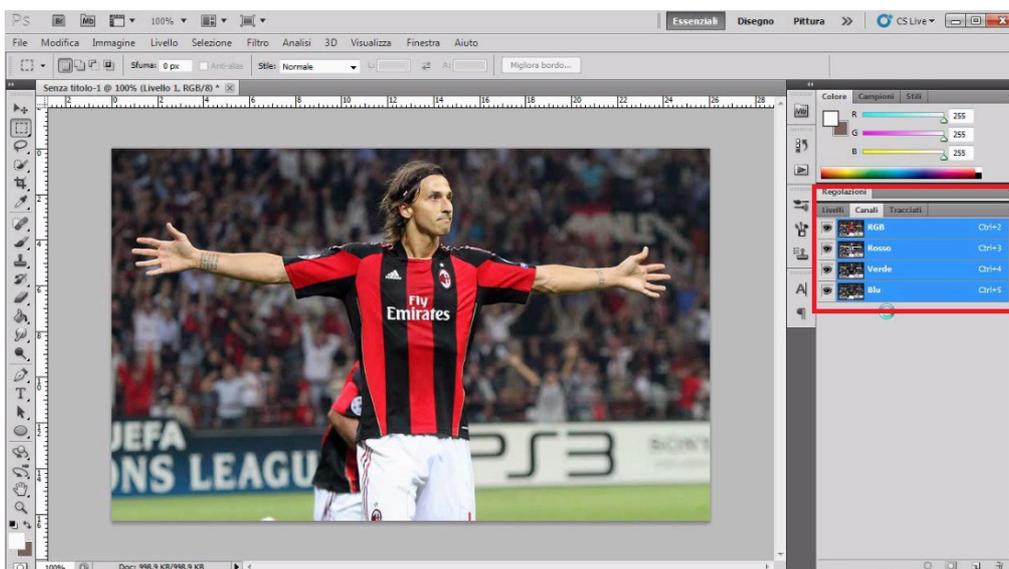
\* \* \*

## *Cambiare i colori di una maglia con i canali-colore RGB*

In questo breve **tutorial** vedremo un semplice ma potente strumento relativo ai canali per **cambiare il colore di una maglia in Photoshop**.

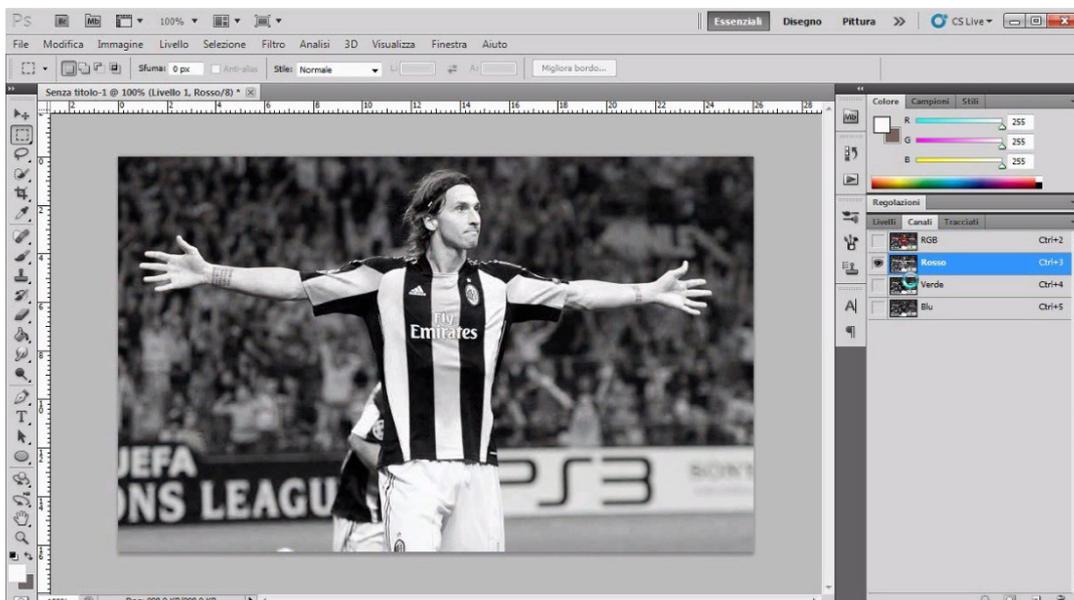


Come possiamo vedere dal **pannello Canali**, siamo in **modalità RGB**, quindi avremo un canale per il **Rosso**, uno per il **Verde** e uno per il **Blu**.

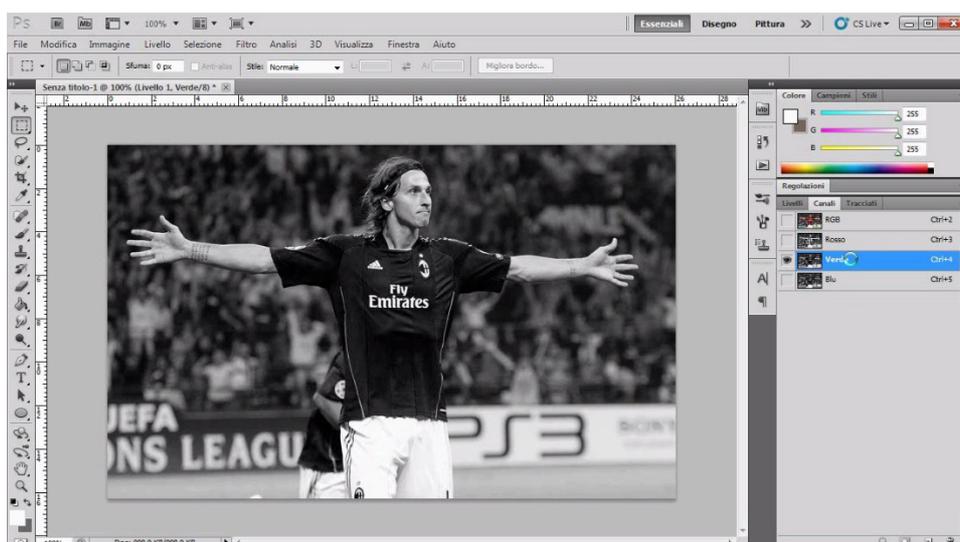


**Ogni canale è un'immagine in bianco e nero.**

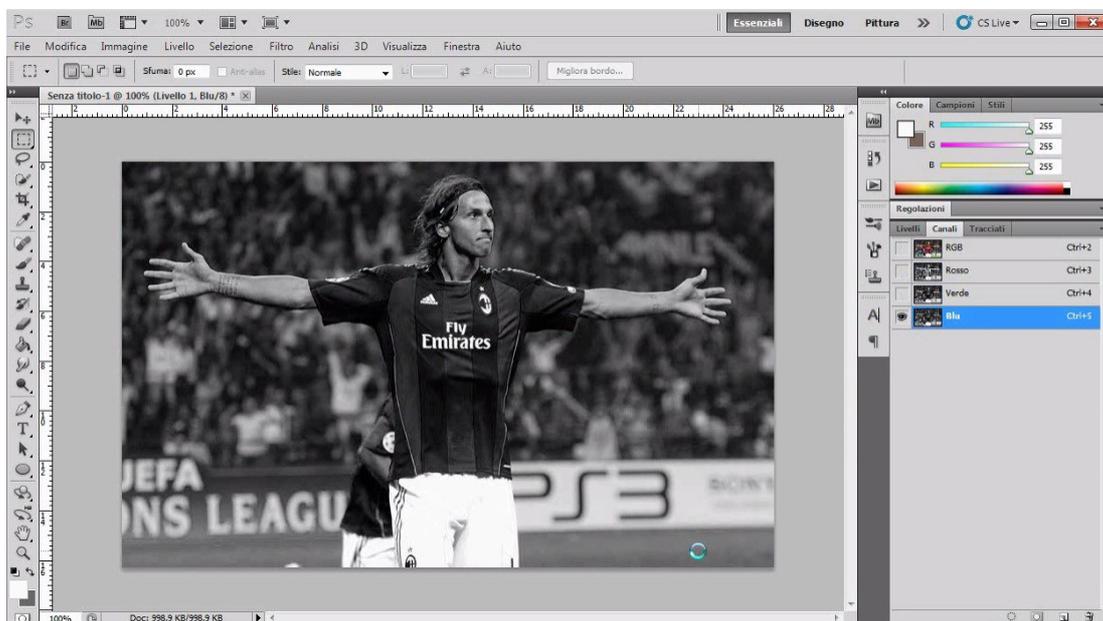
Nel canale Rosso, il **bianco rappresenta la presenza del colore**, il nero l'assenza e il grigio le possibilità intermedie. La maglia dell'immagine scelta, infatti, è **bianca nel canale rosso**.



Il **canale verde**, come possiamo vedere, è praticamente assente nella maglia, ma ha una buona **tonalità chiara nell'erba**.

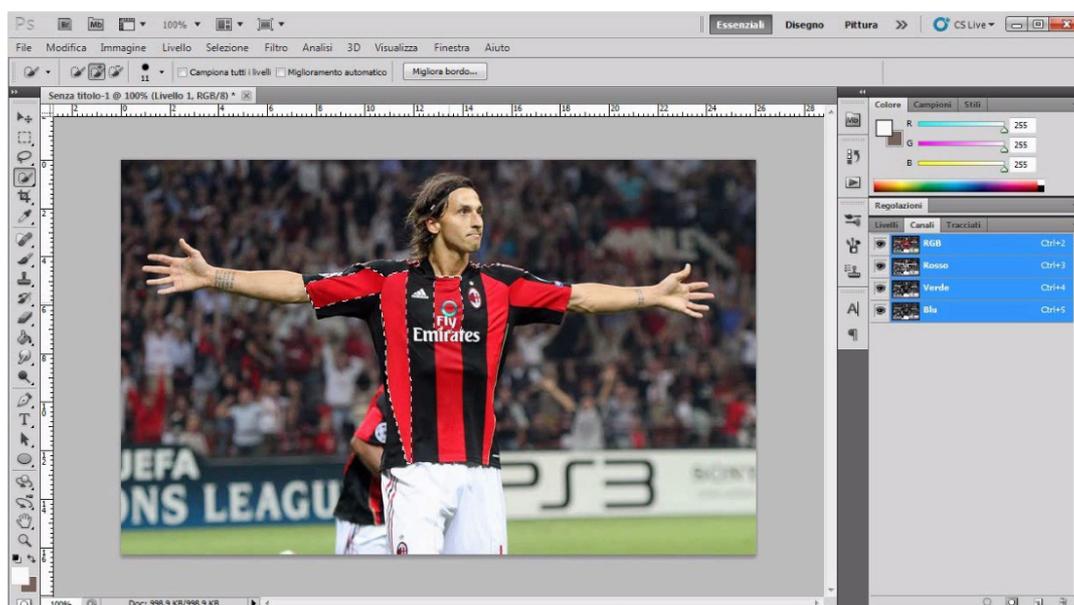


Nella **modalità RGB**, la **somma** dei tre colori dà il **bianco**, infatti i pantaloncini sono **bianchi in tutti e tre i canali**.

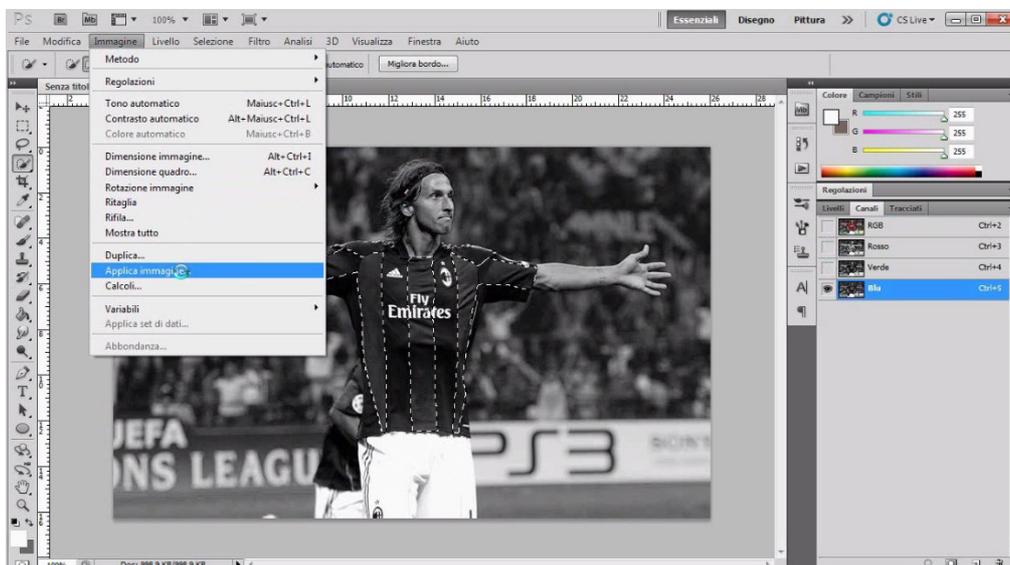


Il nostro obiettivo è quello di **far diventare scura questa parte bianca del canale Rosso** e di far diventare **chiare le strisce del canale Blu**, in modo che la maglietta diventi **nerazzurra**.

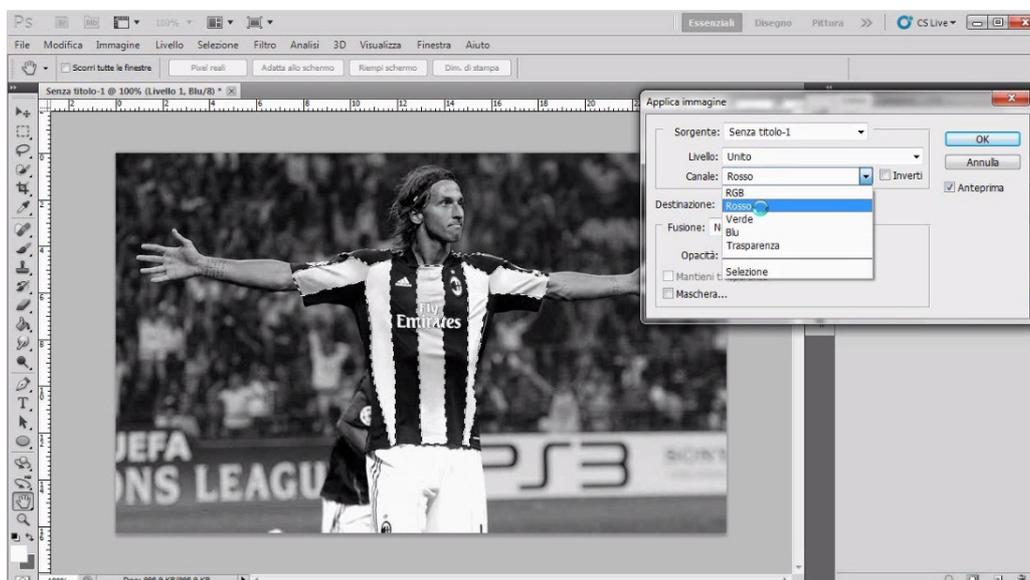
Con lo **strumento selezione rapida** selezioniamo le **bande rosse**. Per controllare direttamente l'effetto finale possiamo **selezionare il canale su cui operare** mantenendo però la visibilità di tutti i canali.



Per questa volta, però, manteniamo la vista solo sul rosso, per vedere esattamente cosa stiamo facendo ai singoli canali. **Selezioniamo il canale** e clicchiamo **Immagine/Applica immagine**.

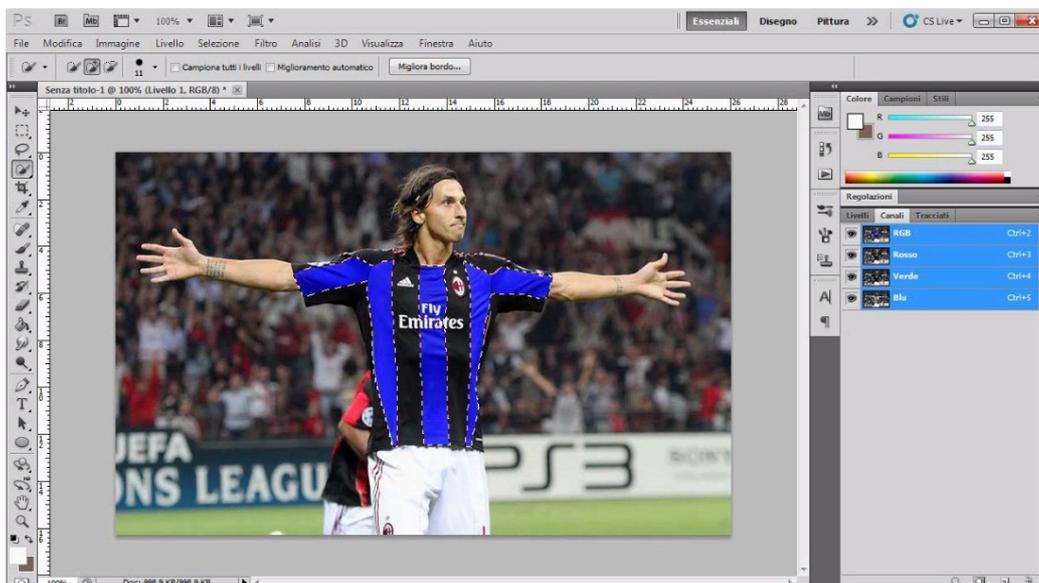


Assicuriamoci che la **fusione** sia su **"Normale"** e selezioniamo il **canale Rosso**.



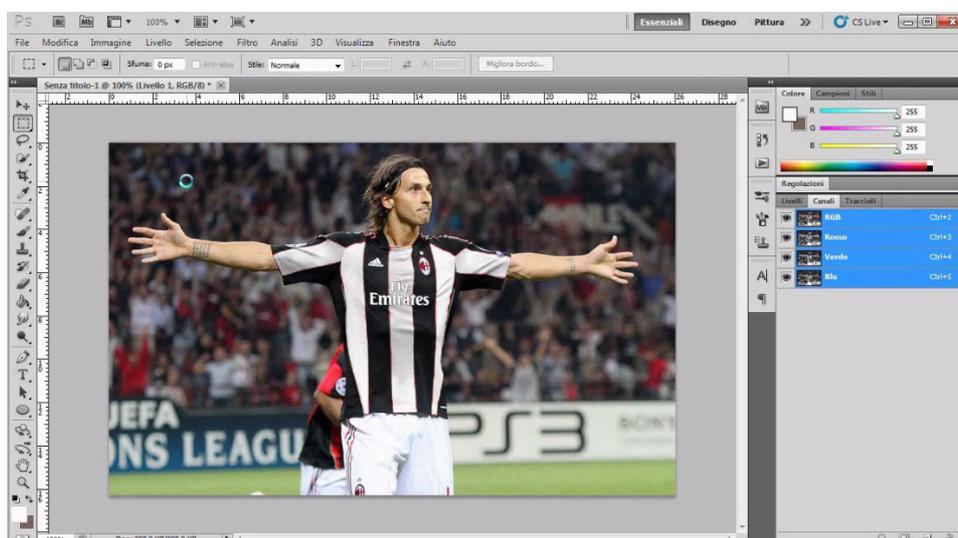
Abbiamo **aumentato il blu** delle nostre strisce.

Ora andiamo sul **canale Rosso** e clicchiamo sempre **Immagine/Applica immagine** e scegliamo, questa volta, il **canale Verde**, che era molto scuro. Abbiamo **tolto il rosso**.



L'effetto finale è una **maglia nerazzurra**. Possiamo però cambiare ancora una volta il **colore delle strisce**. Torniamo indietro.

Come detto precedentemente, in **RGB** il **bianco** è dato dal valore massimo di tutti i colori. Quindi, **applicando il canale Rosso a quello Verde e a quello Blu**, avremo un bianco...



...infatti, è proprio così: abbiamo **trasformato il rosso in bianco** lasciando inalterate le **pieghe della maglia**.

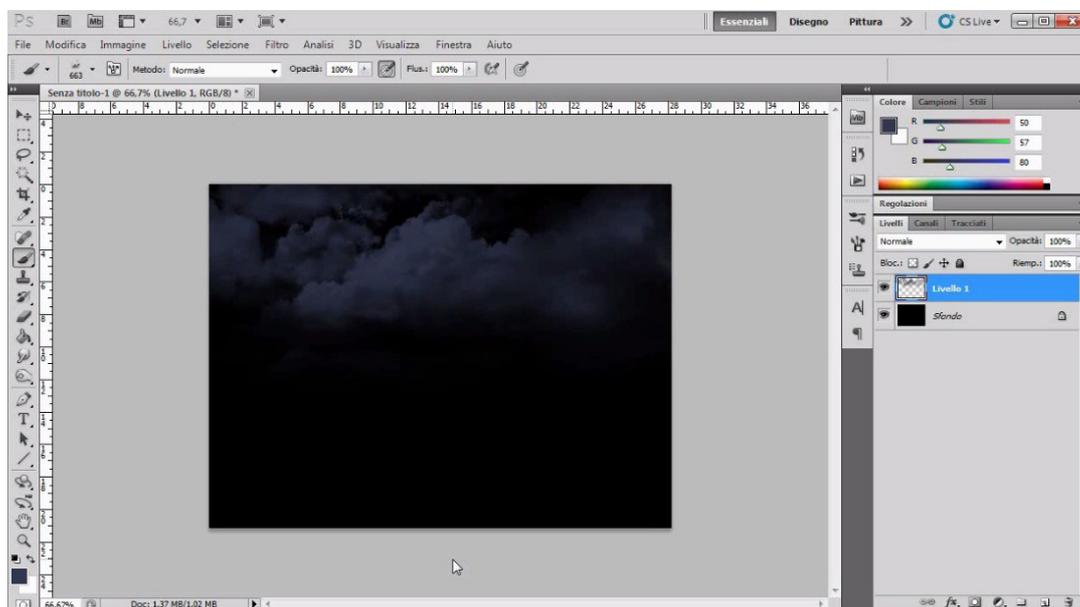
\* \* \*

## *Uso creativo dei pennelli*

In questo **tutorial** vi mostrerò alcuni degli usi più comuni dello **strumento pennello**.

Cercando su Google o su siti specifici come DeviantArt, troverete migliaia e migliaia di **pennelli personalizzati** che potrebbero arricchire le vostre immagini.

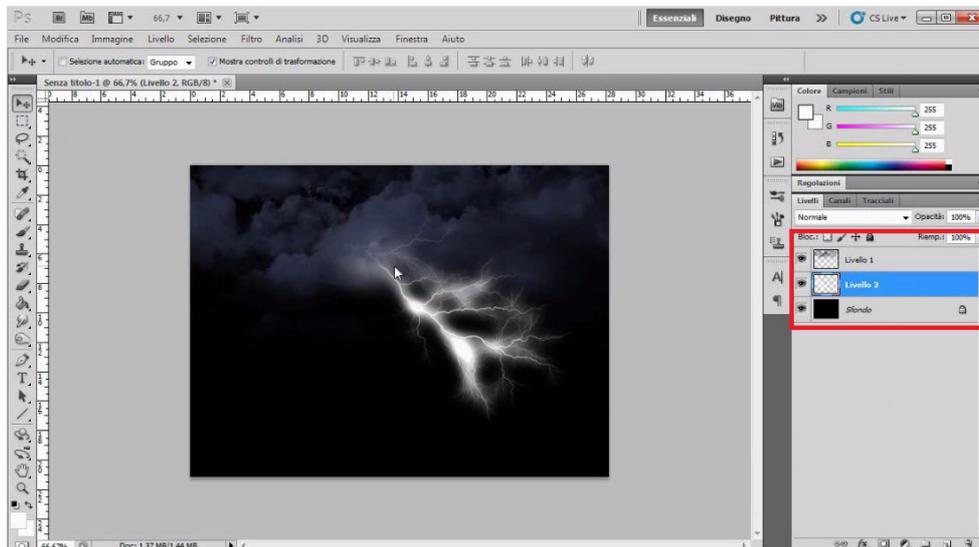
Vediamo infatti come un semplice **pennello a forma di nuvola**, scaricato da DeviantArt, dia con un solo tocco un **effetto davvero realistico** e per cambiare il colore della nuvola basterà **cambiare il colore del pennello**.



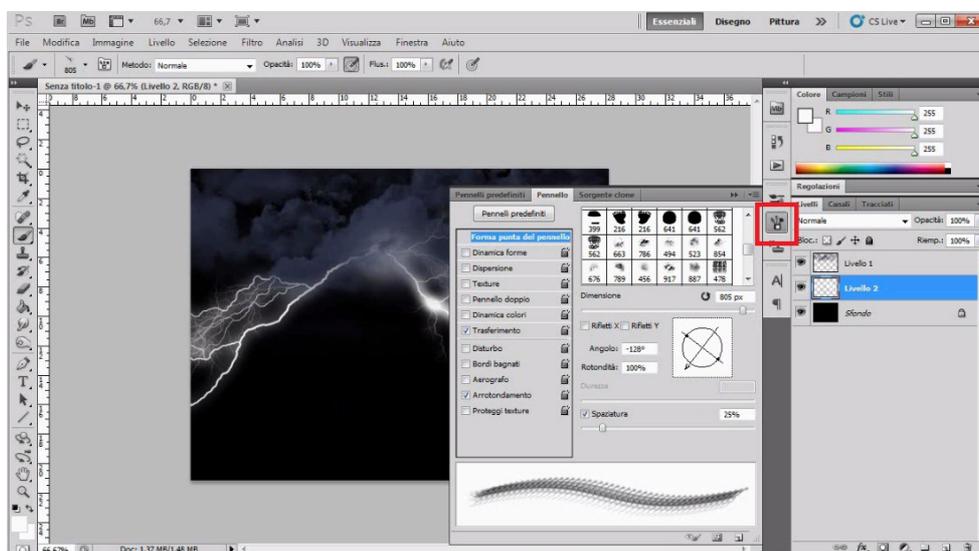
Possiamo **combinare l'effetto di più pennelli** tra loro, come nel caso di questo **pennello a forma di lampo**.



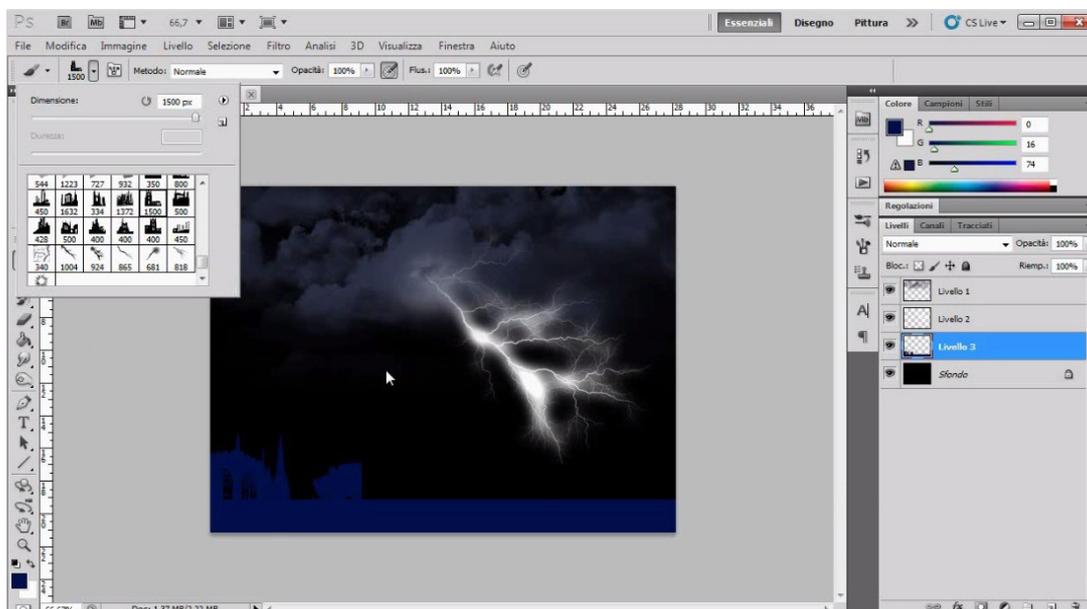
Spostando il livello in basso, metteremo il lampo dietro alla nuvola.



Possiamo usare il pannello "Pennelli" per modificare grandezza e orientamento dei nostri lampi.

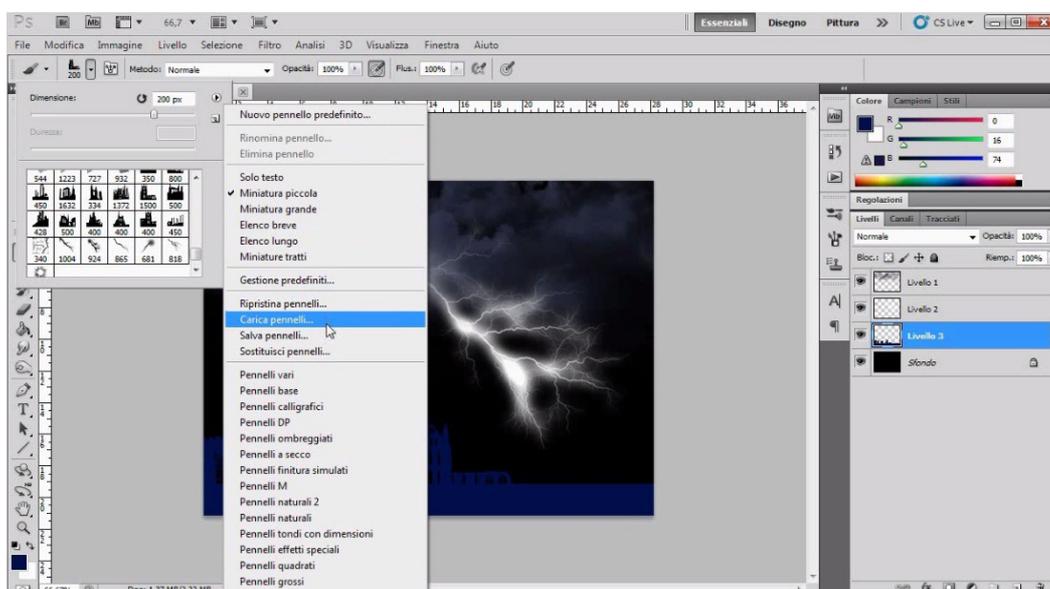


Un altro tipo di **pennello** che può essere applicato "così com'è", è quello che riguarda le **sagome**, sia che si tratti di **persone, animali o edifici**.



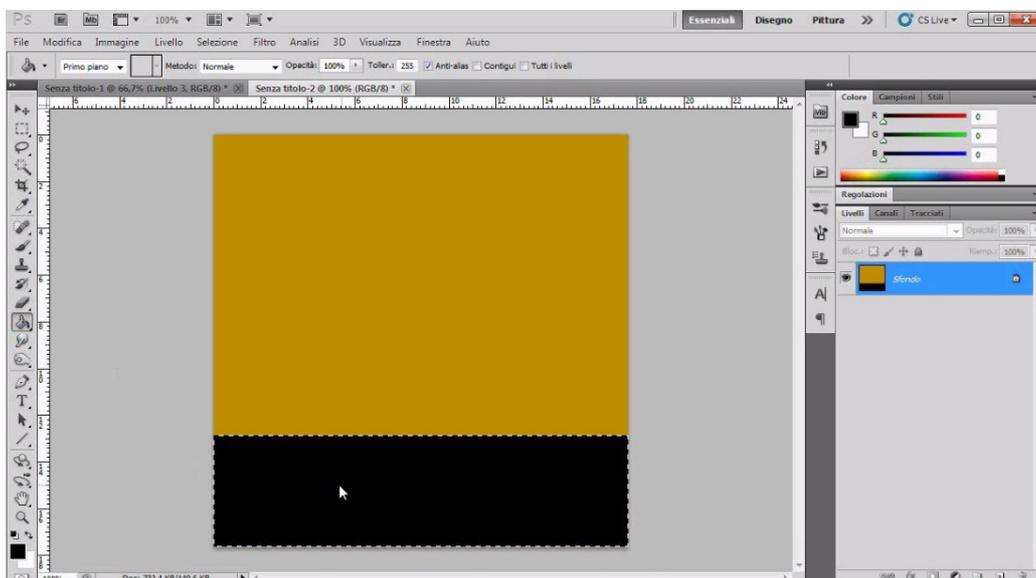
L'unico accorgimento sarà quello di **ridimensionare il pennello**, cosa che può essere fatta dinamicamente con i tasti **ò** e **à**.

Il **formato dei file dei pennelli** è **ABR**. Non importa in quale cartella li salviate, potete recuperarli attraverso la funzione **"Carica pennello"**. Vediamo come.

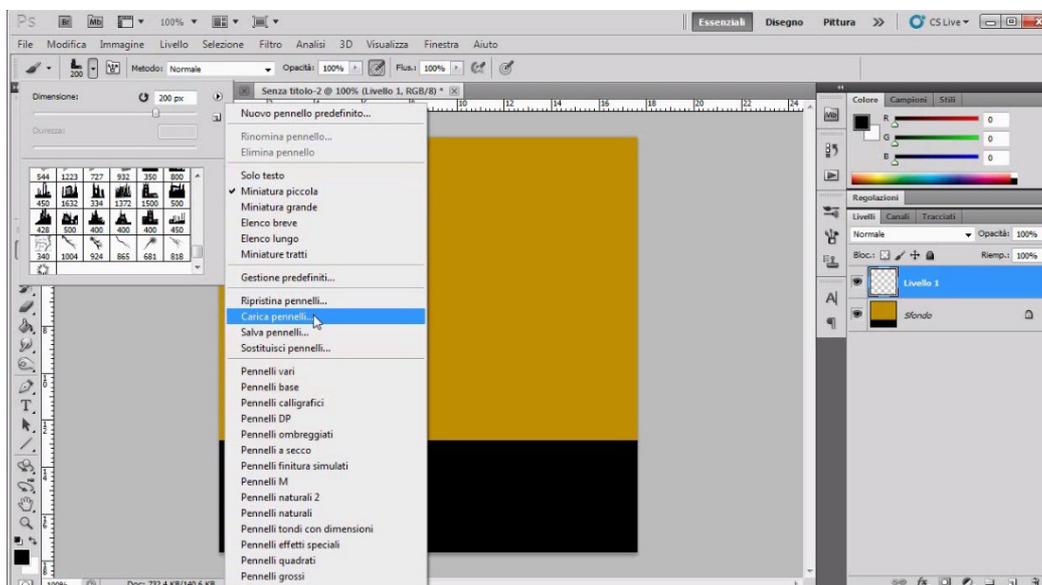


Immaginiamo di aver già scaricato **un pennello con le sagome degli alberi** e di averlo salvato nella cartella di default dei **Download**.

Creiamo un semplice **scenario di base**.



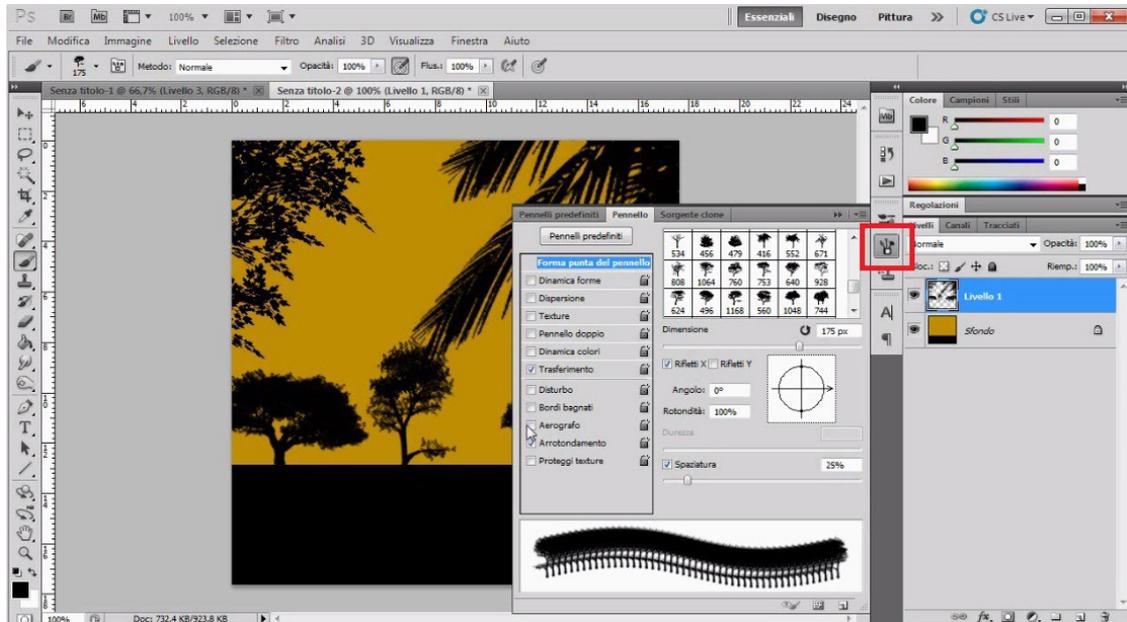
Ora aggiungiamo il file coi pennelli.



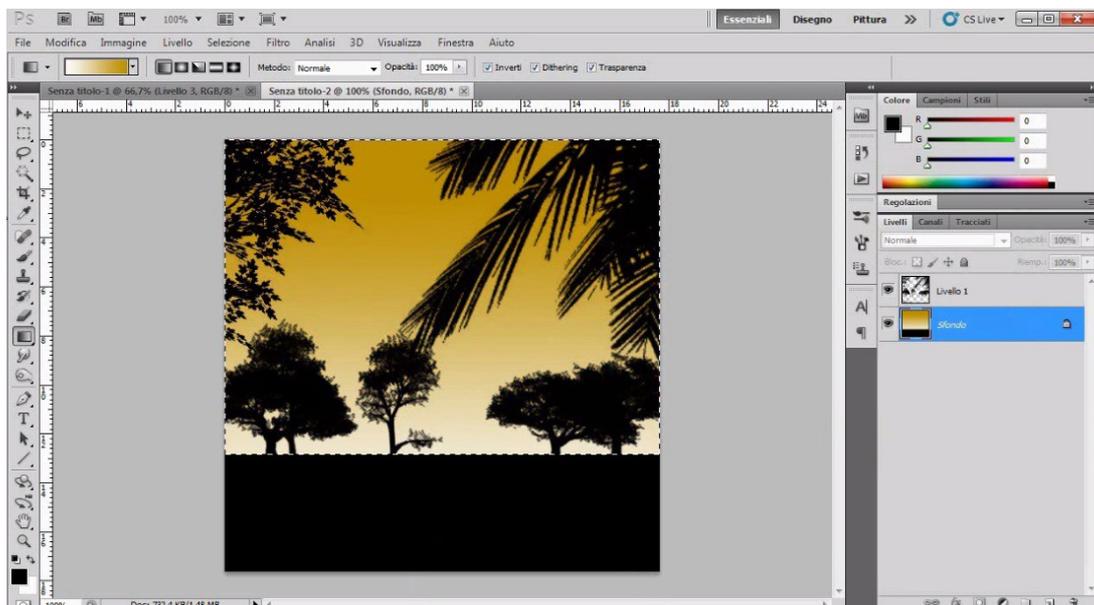
I pennelli verranno aggiunti **in fondo alla lista**.

Prendiamone uno, ridimensioniamolo e inseriamolo in un nuovo livello. **Ogni set contiene più pennelli** che possiamo usare insieme per avere una **maggior varietà**.

Possiamo usare anche qui le **funzioni per modificare i pennelli**, ad esempio con *Rifletti X* ne avremo uno speculare.

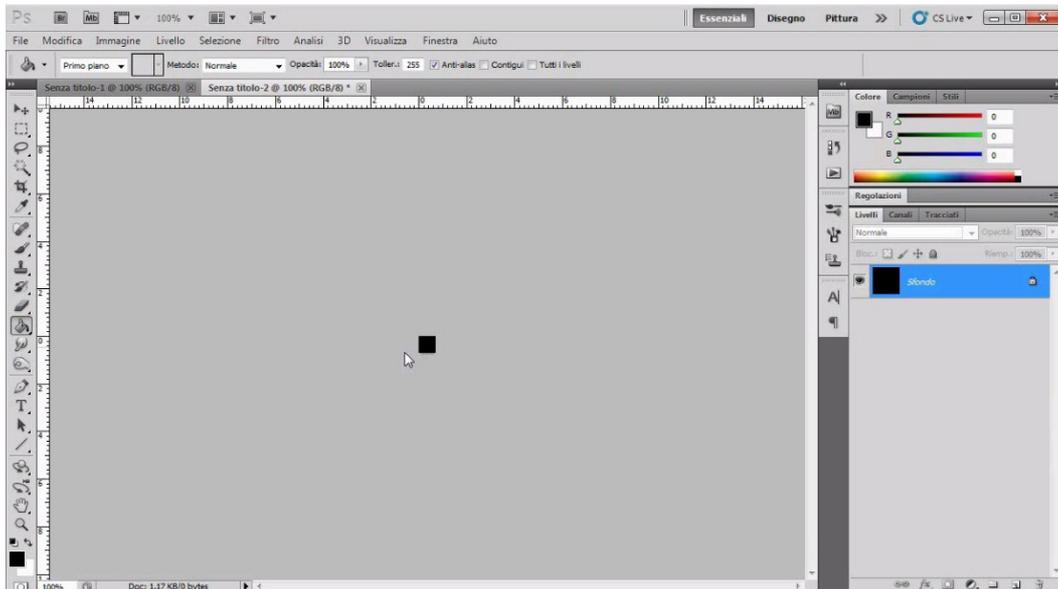


Ed ecco in pochi click una **semplice alba primordiale**. Avendo anche **pennelli sugli storni di uccelli** ne avremmo potuti aggiungere alcuni in alto nel cielo.

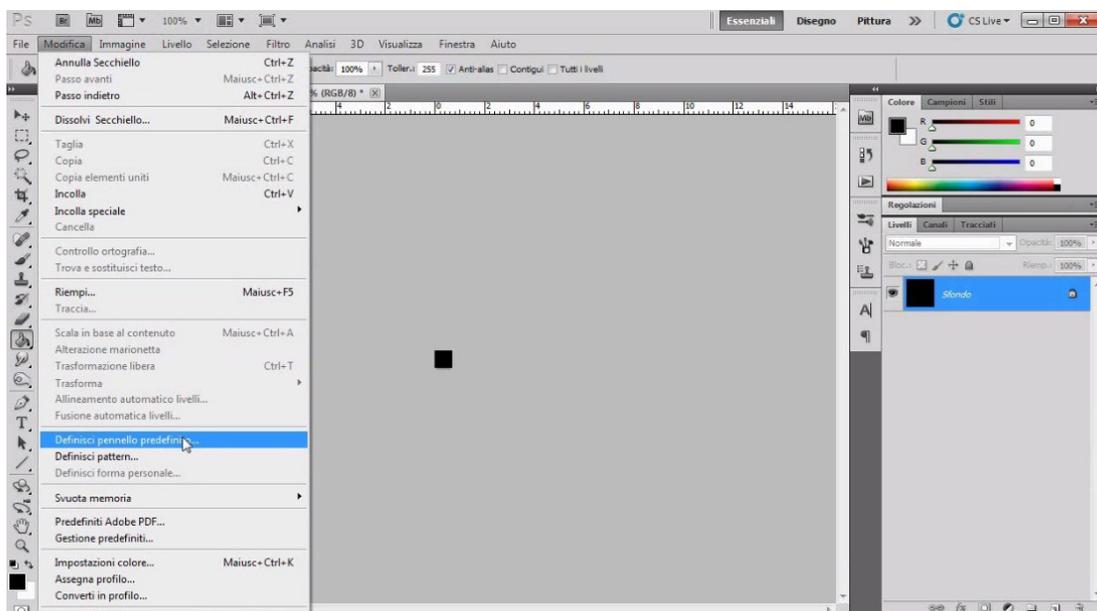


Passiamo ora a un uso un po' diverso, ovvero **usare un pennello per creare una linea tratteggiata.**

Creiamo un **quadrato nero 20x20.**

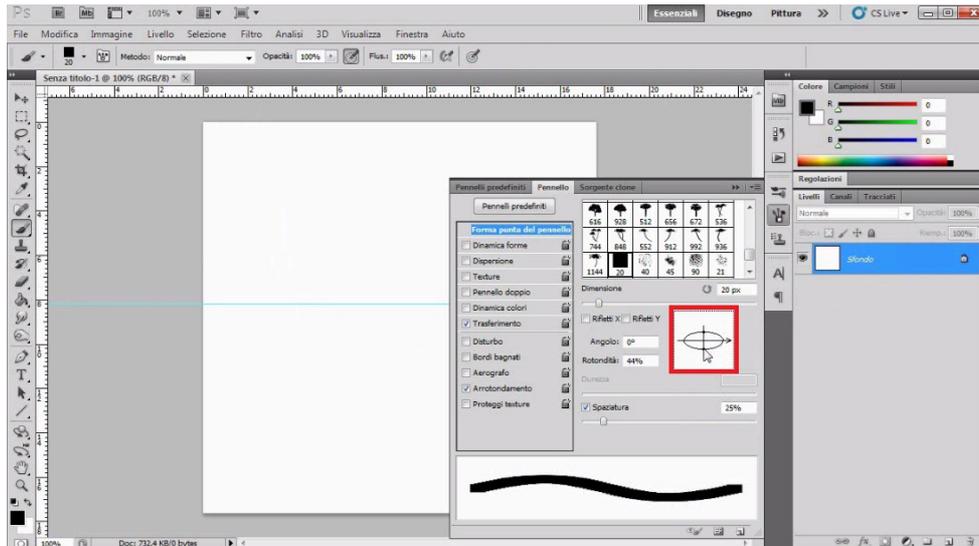


Clicchiamo su **Modifica/Definisci Pennello Predefinito** e chiamiamolo **Quadrato.**

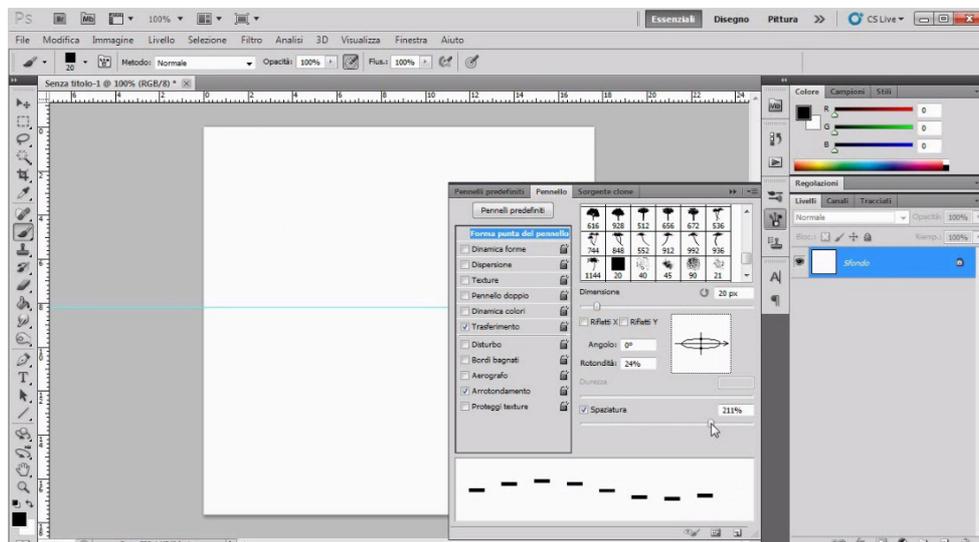


Ora (anche senza creare la guida) **clicchiamo sul pennello e modifichiamolo** riducendone l'altezza.

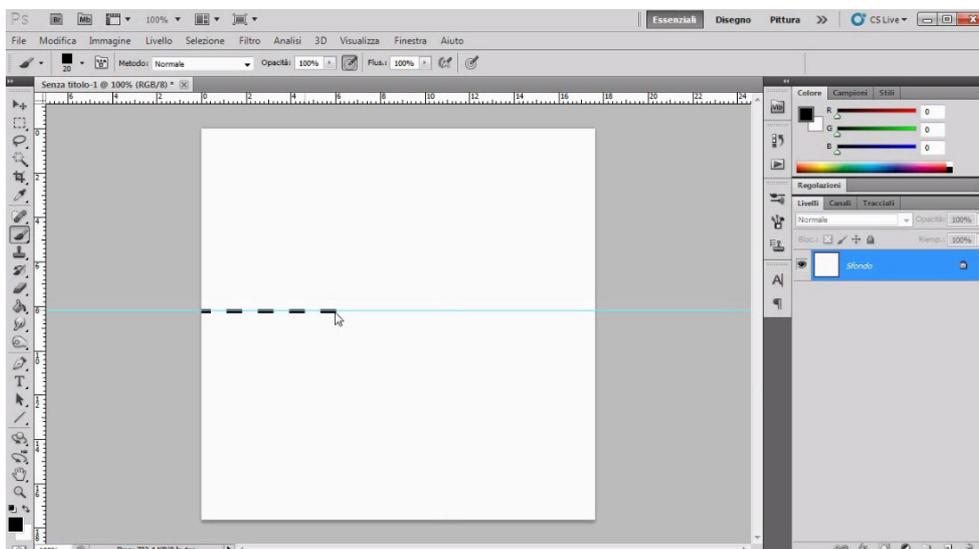
Avremo così un **rettangolo.**



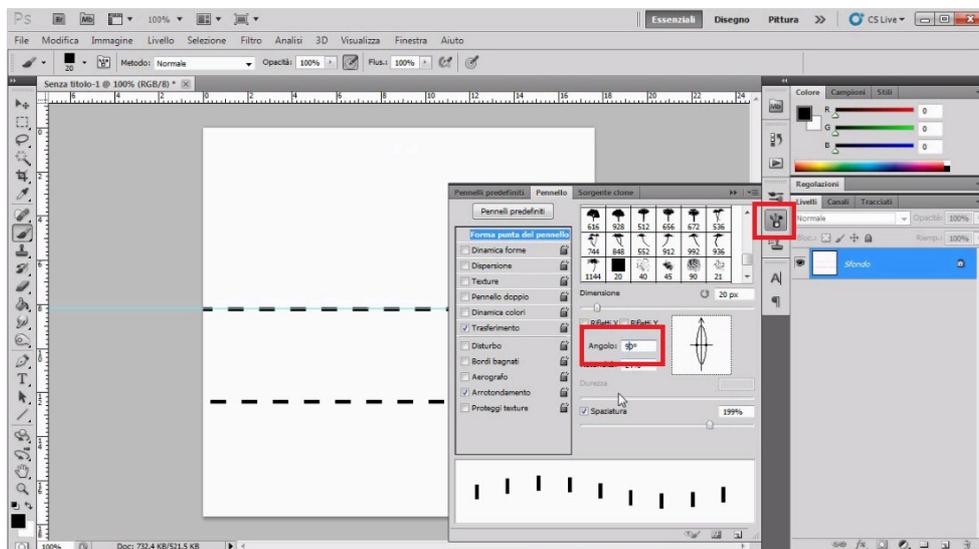
Portiamo la **spaziatura** al **200%**.



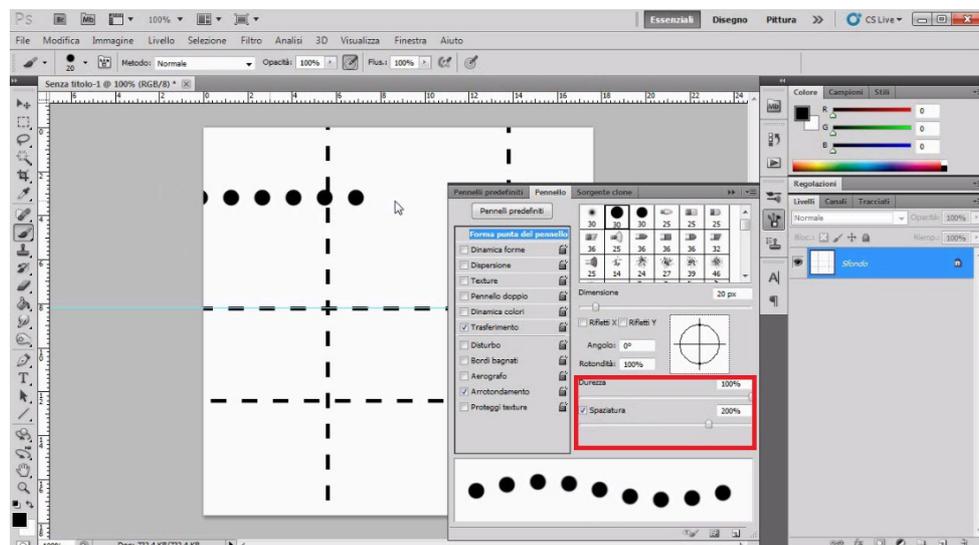
Ora clicchiamo e trasciniamo tenendo premuto **SHIFT** per avere una linea dritta: ecco il **tratteggio**.



Cambiando l'orientamento del pennello potremo fare anche l'analogo verticale.

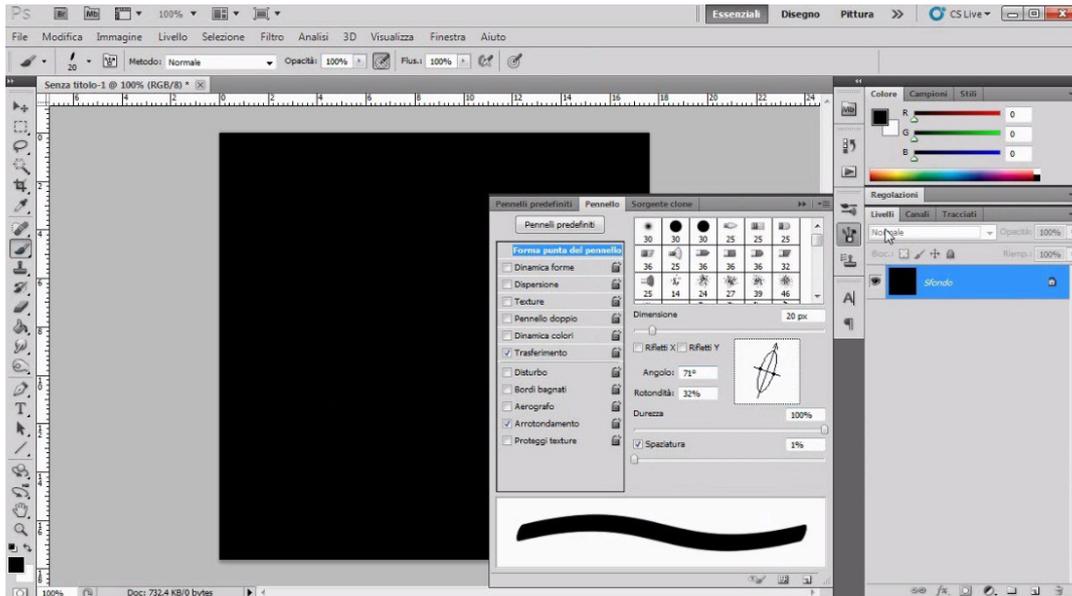


Cambiando la **forma** potremo avere anche **una linea fatta di puntini**.

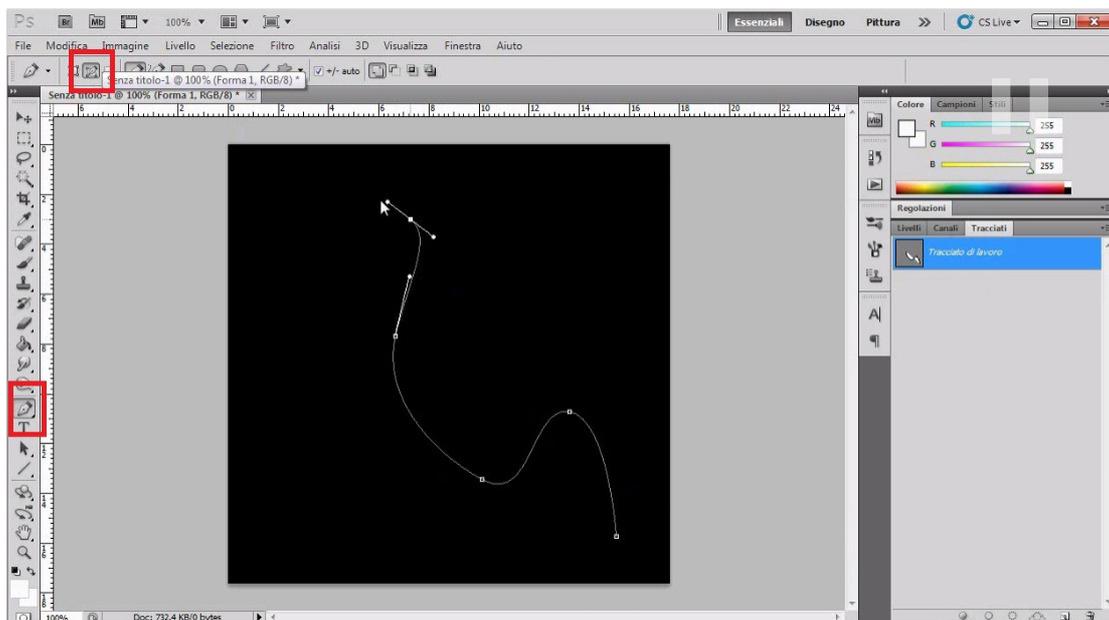


Passiamo adesso a un uso ancora diverso dei pennelli, stavolta uniti allo strumento *tracciato*.

Prendiamo il pennello a forma di cerchio, schiacciamolo e ruotiamolo, poi annulliamo la spaziatura in modo da avere un tratto continuo.

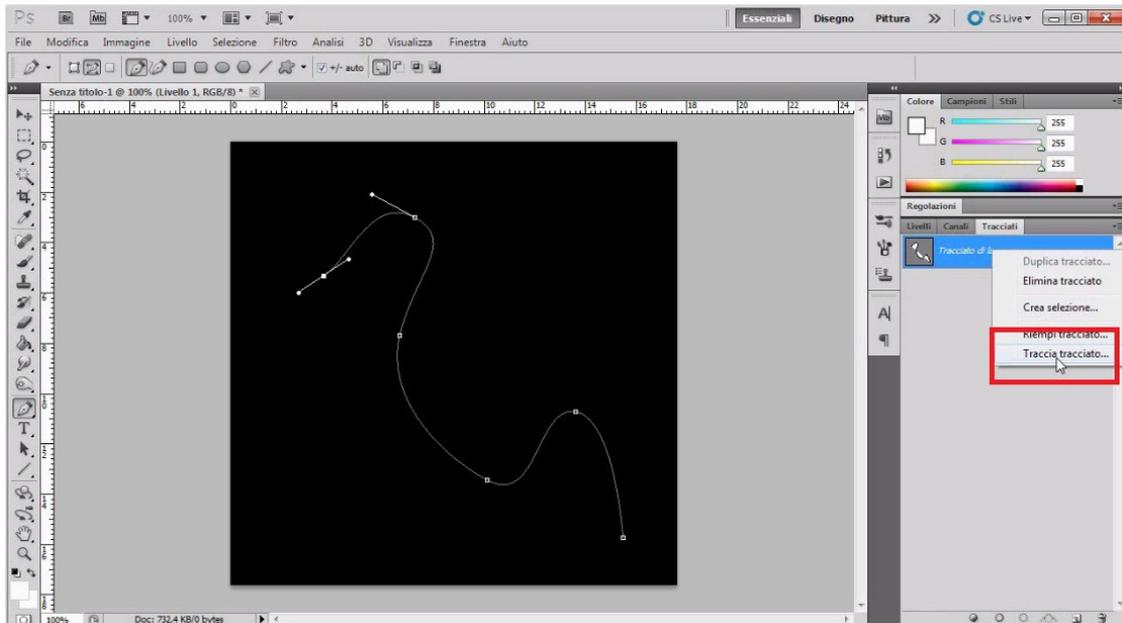


Selezioniamo il secondo pulsante, **Tracciato**, e facciamo una **linea**.



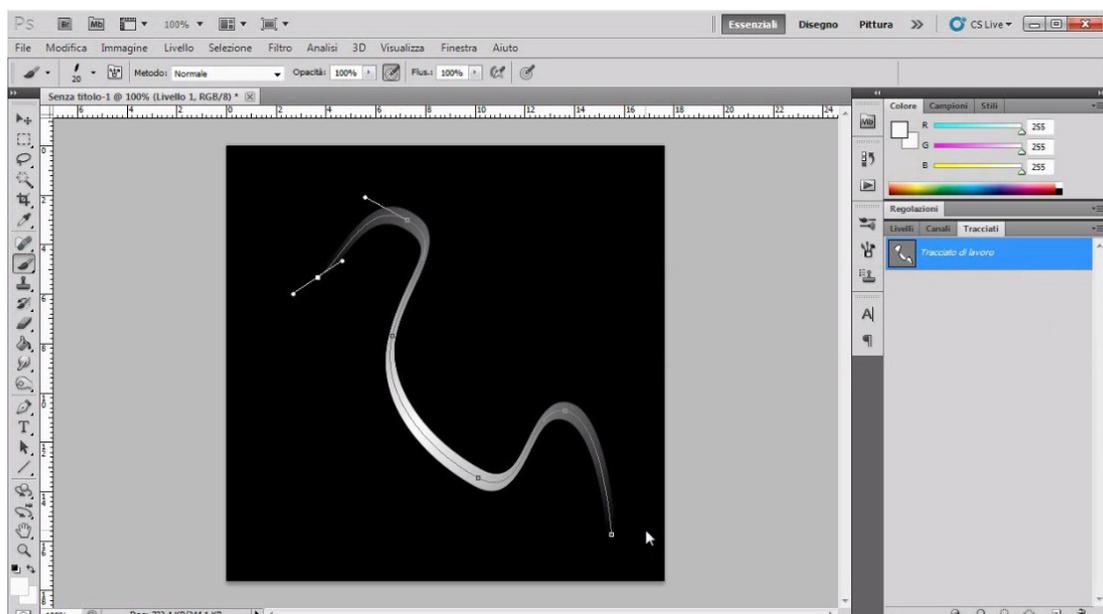
Creiamo quindi un **nuovo livello**.

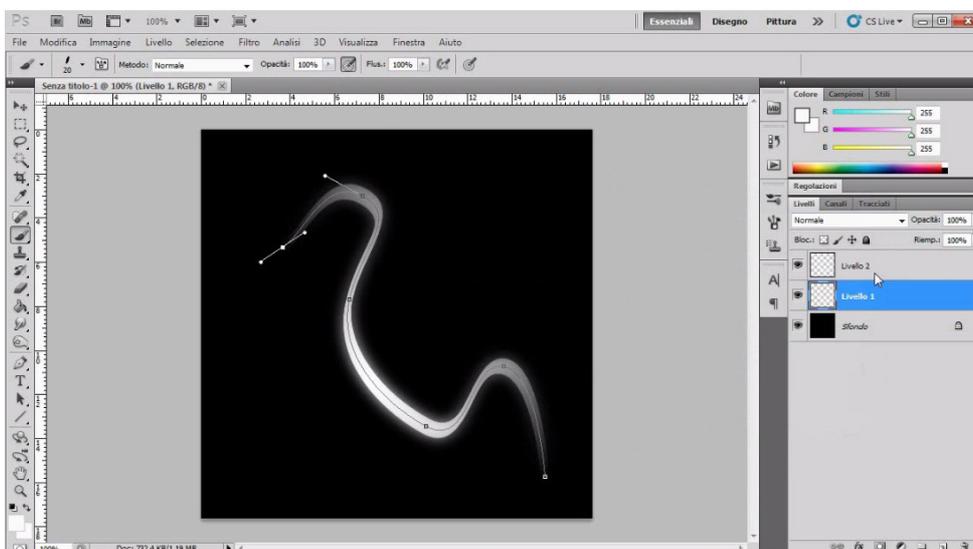
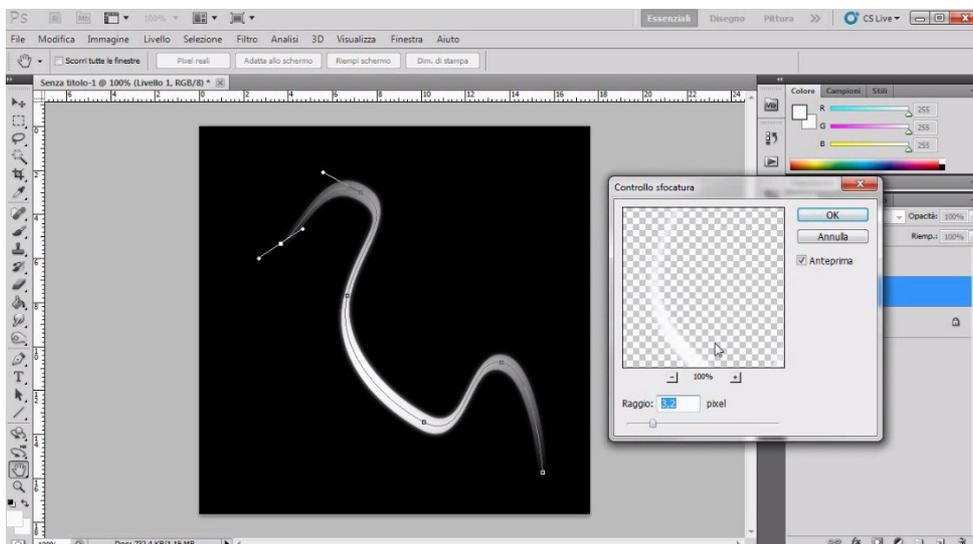
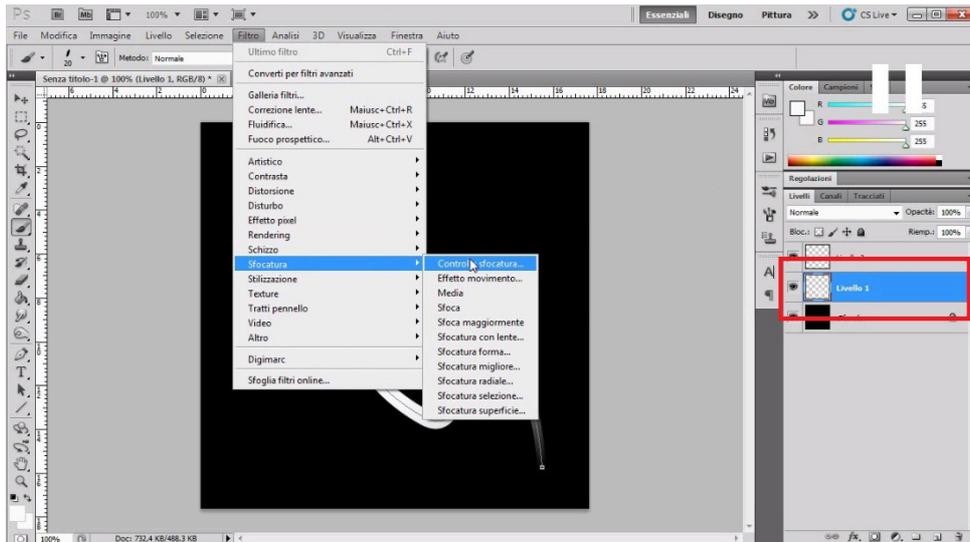
Torniamo sul **tracciato** e clicchiamo **Traccia tracciato**, stando attenti a **selezionare pennello** e "**simula pressione**"; ovviamente, è fondamentale che il **pennello non sia nero**!



Avremo **un effetto nastro da ginnastica artistica.**

Possiamo però trasformarlo in **qualcosa di luminoso** duplicando il livello (o tracciando il tracciato in un nuovo livello) e impostando, per quello più basso, una **sfumatura**, in modo da avere **un effetto bagliore.**

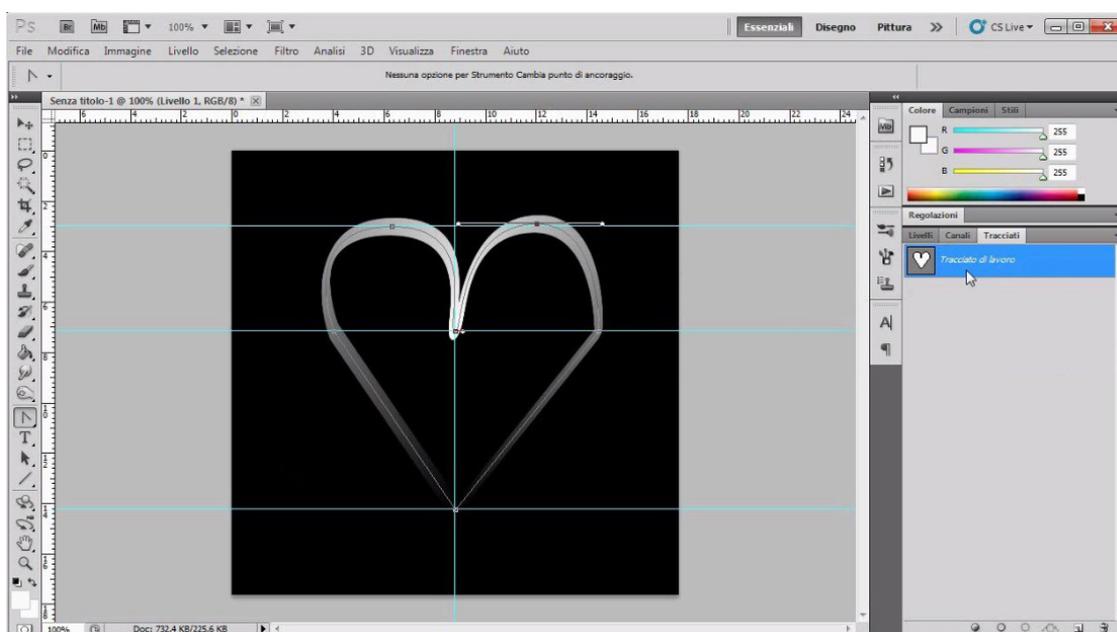




Possiamo **sfocare un po'** anche il livello più alto.

L'aspetto più funzionale di questi fasci di luce è che possiamo dar loro **la forma che vogliamo** semplicemente **modificando il tracciato e ri-tracciando il disegno**; ad esempio, possiamo creare **un cuore** che abbia l'effetto precedente.

Se abbiamo molto tempo a disposizione possiamo **impostare le distanze attraverso le guide** e poi lavorare pazientemente con le **maniglie**.

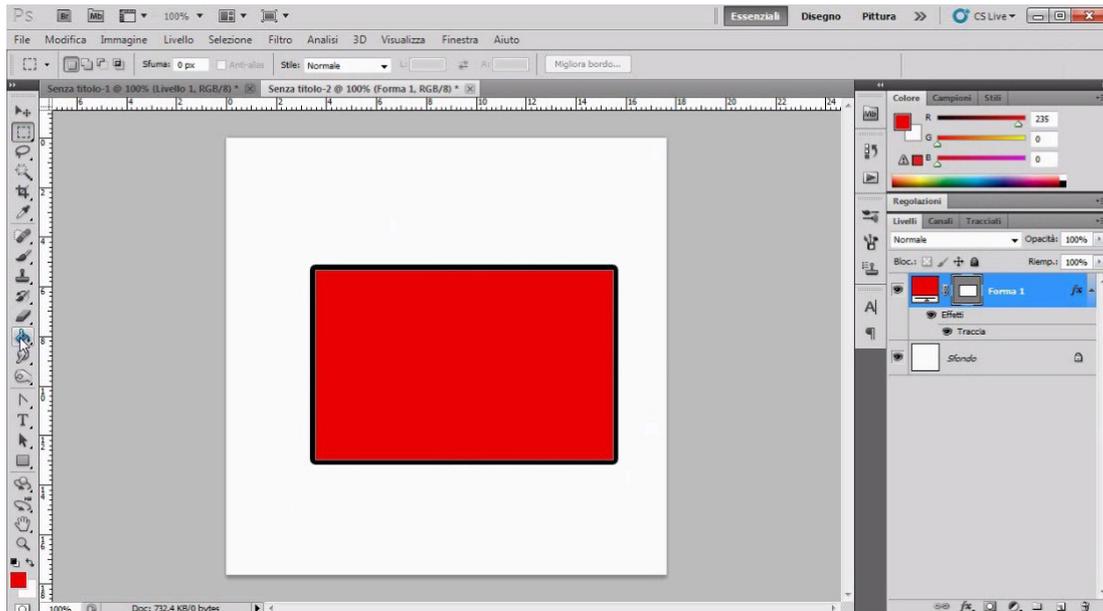


Un uso classico di questi effetti è quello di simulare **il raggio in uscita da una bacchetta magica**.

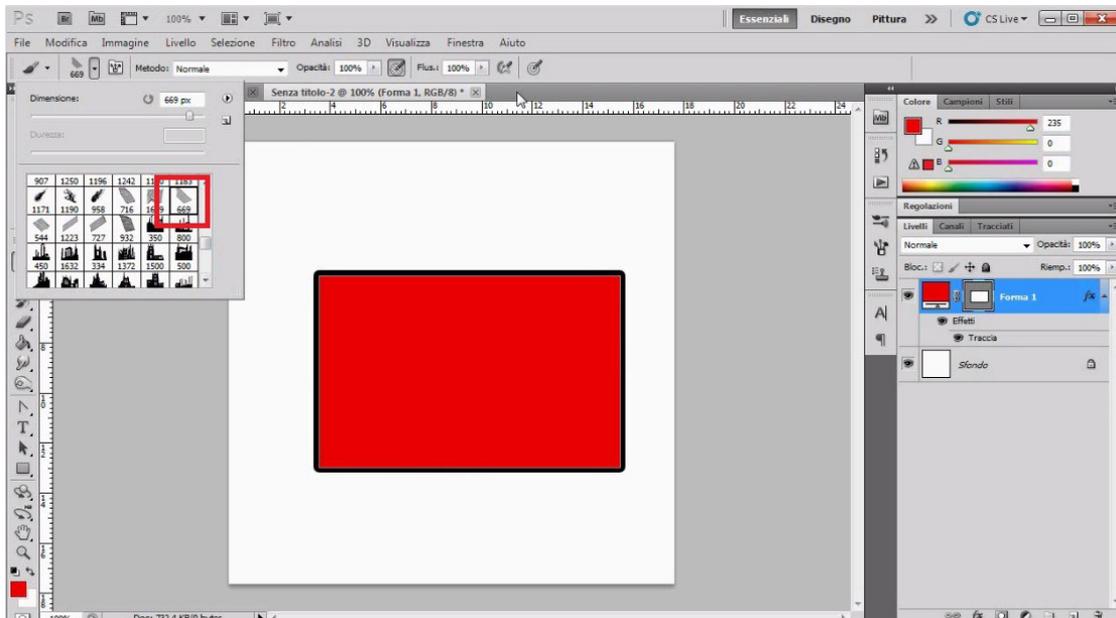
La possibilità di **personalizzarne la forma**, anche **ricalcando** un'immagine reale, può portare a ottimi risultati.

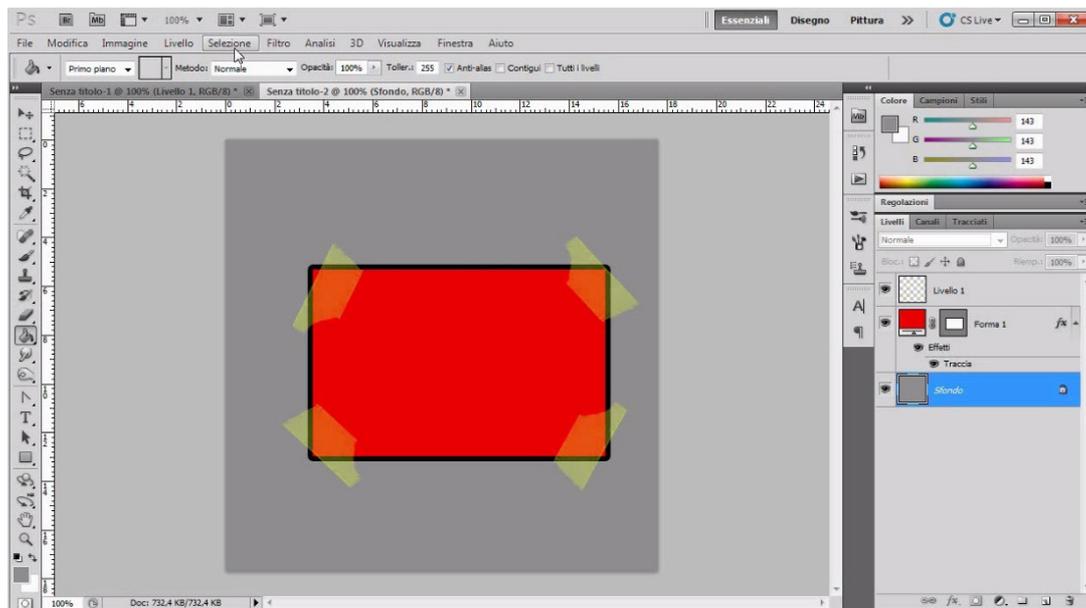
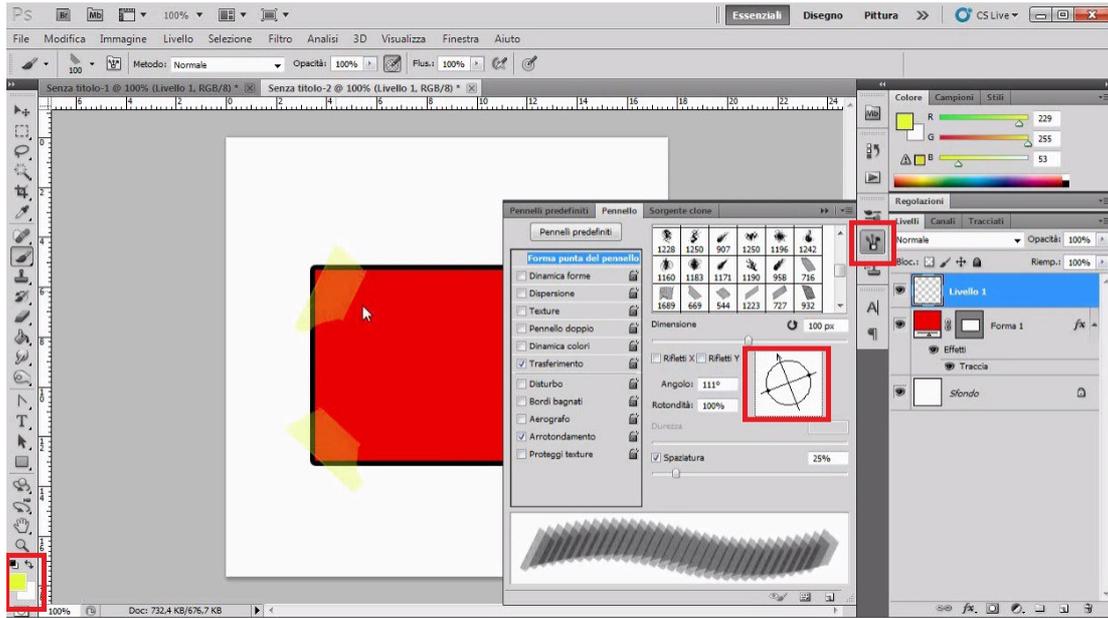
Un ultimo lavoro che possiamo fare con i pennelli è quello di **creare effetti classici da fotoalbum**.

Immaginiamo che la **forma rossa** nell'immagine nella pagina seguente sia una **fotografia**.



Scaricando un **pennello a forma di nastro di scotch** posso **"appiccicare la mia foto"**; gli unici aspetti che dovrò tenere d'occhio saranno i colori dello scotch, un po' di trasparenza e andare a modificare l'angolo dei vari pezzi.

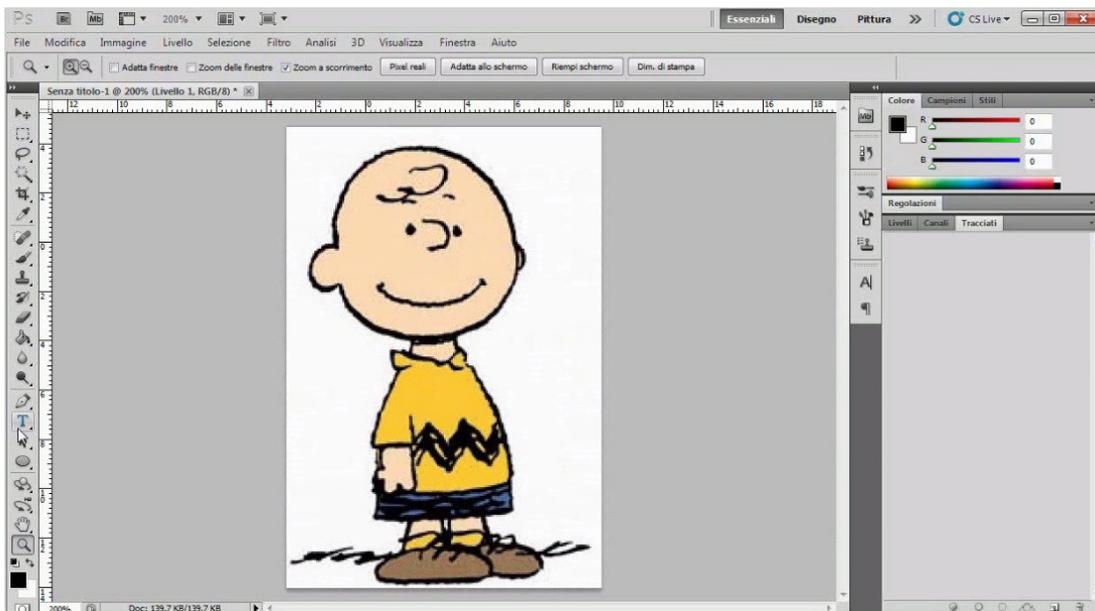




\* \* \*

## Disegnare Charlie Brown

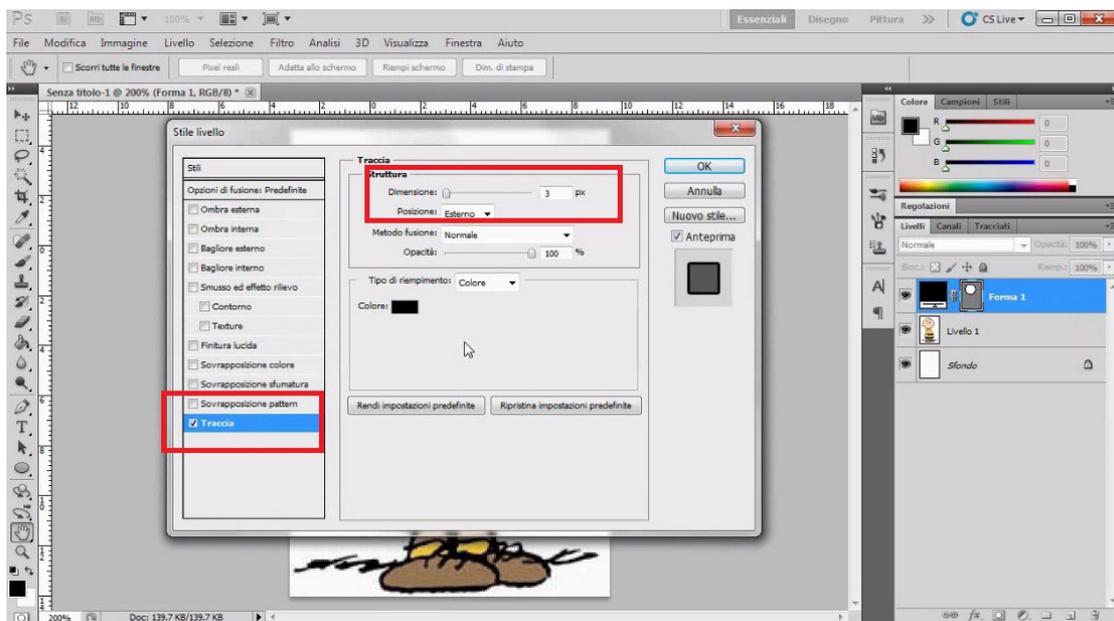
In questo **tutorial** vedremo come disegnare il buon vecchio Charlie Brown.



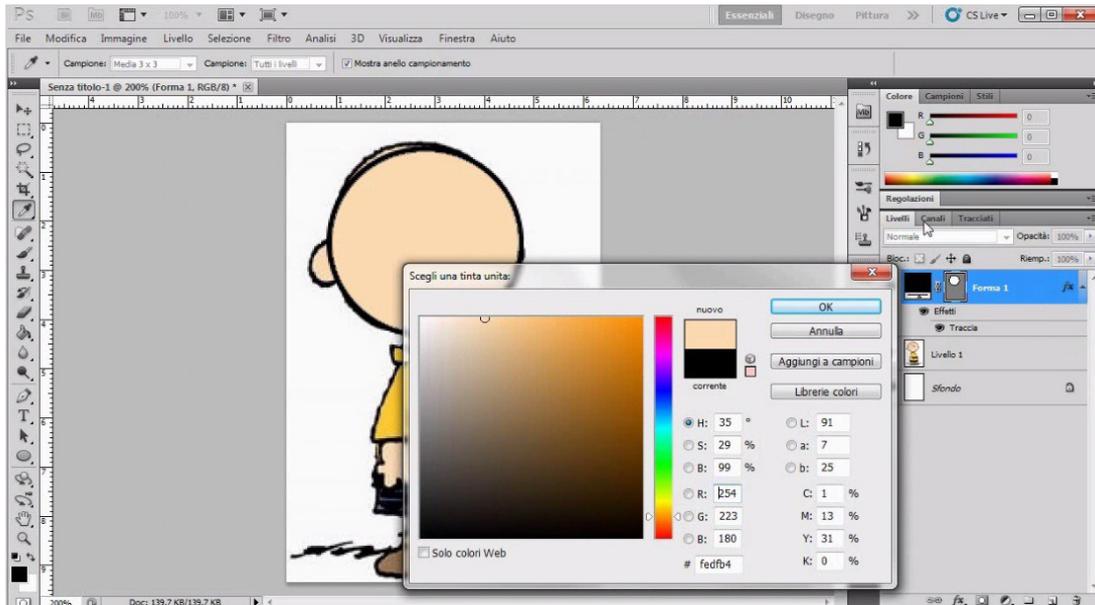
Per prima cosa, creiamo una **forma “ellisse”** grande più o meno quanto la testa.



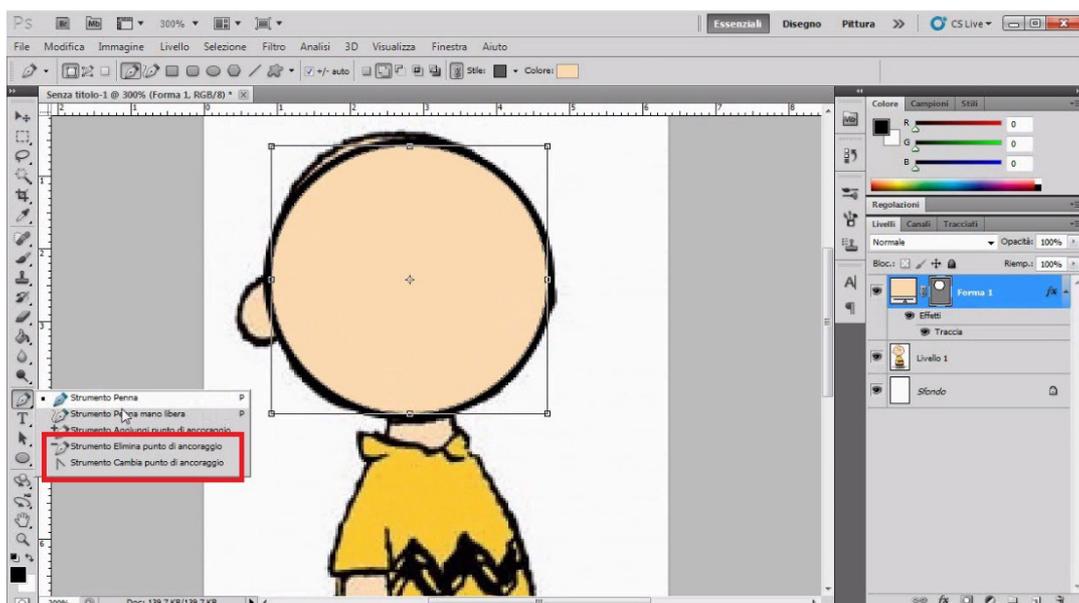
Selezioniamo **Opzioni di fusione** e impostiamo la **Traccia** a 3 per avere il contorno della testa.



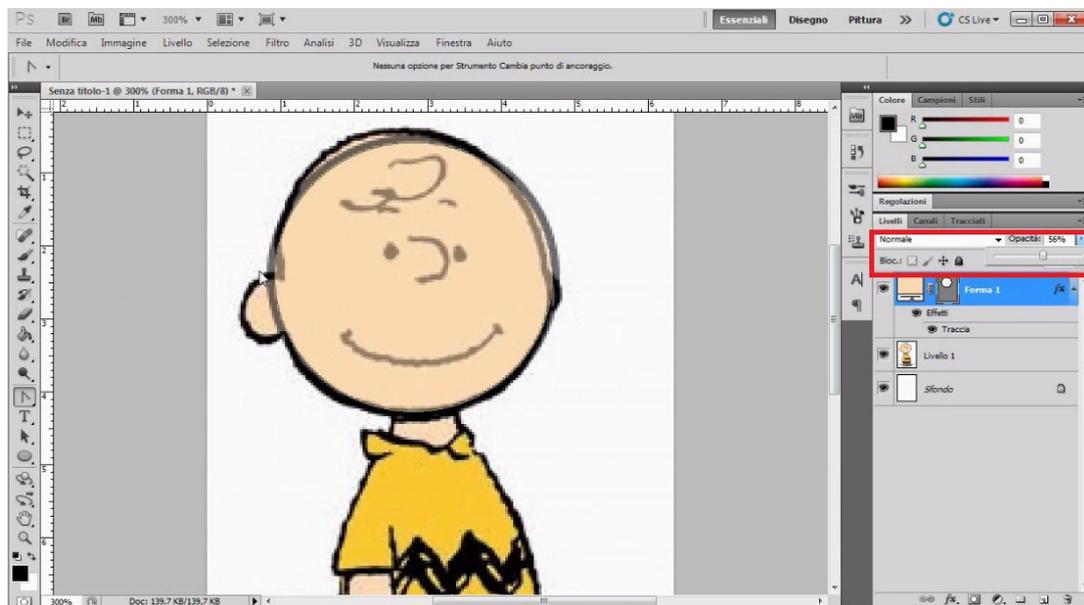
Cambiamo il **colore della testa** selezionando quello dell'immagine sottostante.



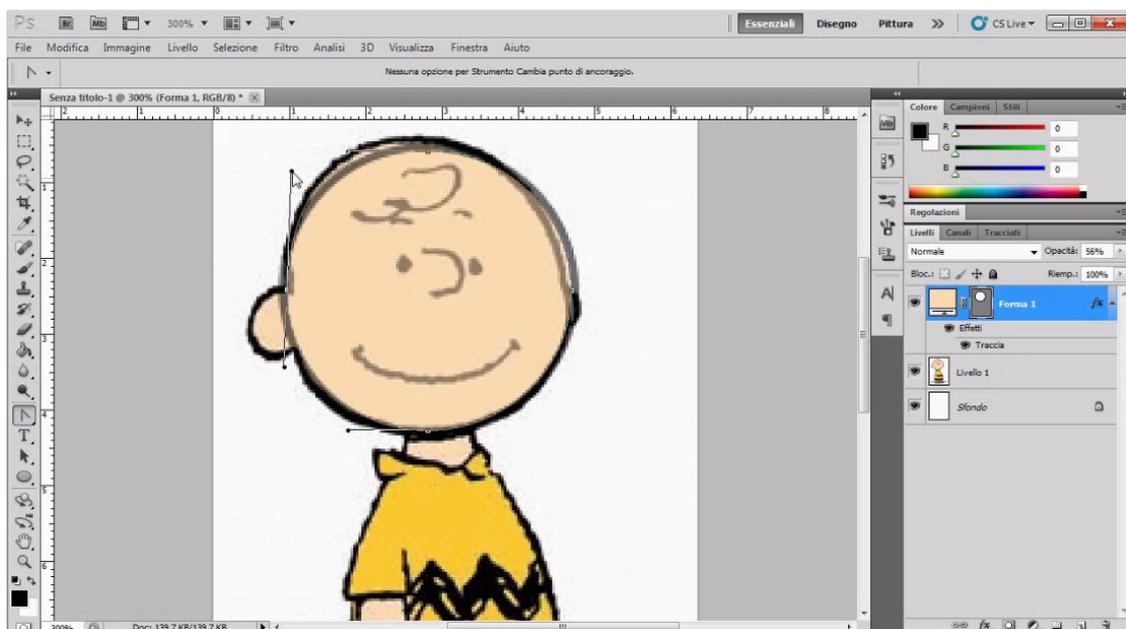
Scegliamo **Cambia punto di ancoraggio** per adattare il cerchio alla testa.



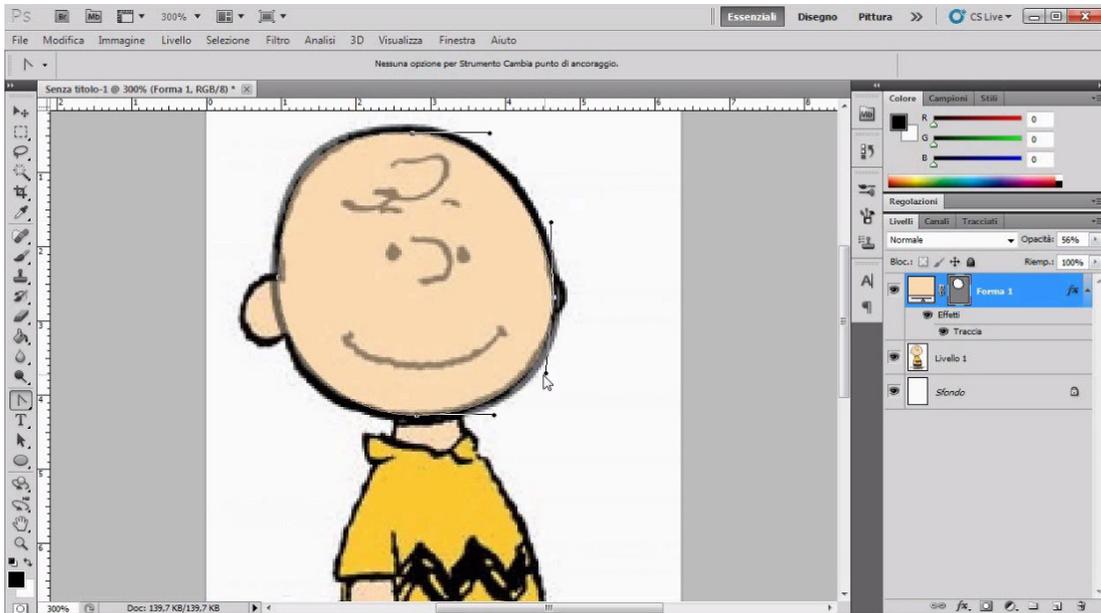
Diminuendo l'**opacità** del livello vedremo l'immagine sottostante.



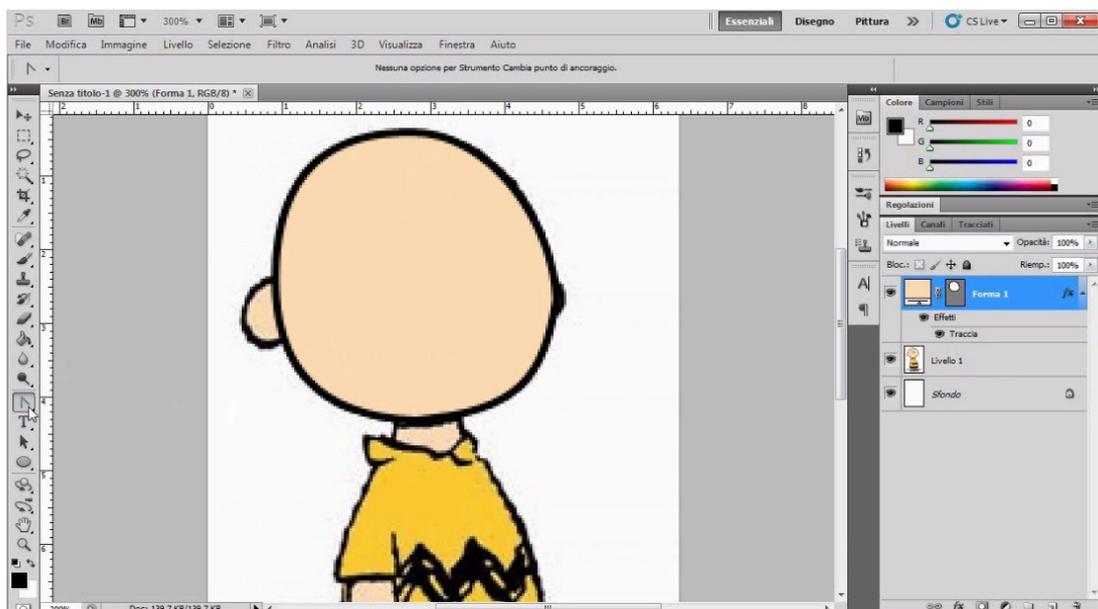
Spostando le **maniglie** cambieremo l'angolatura del cerchio, in modo da poterlo far coincidere con la testa sottostante.



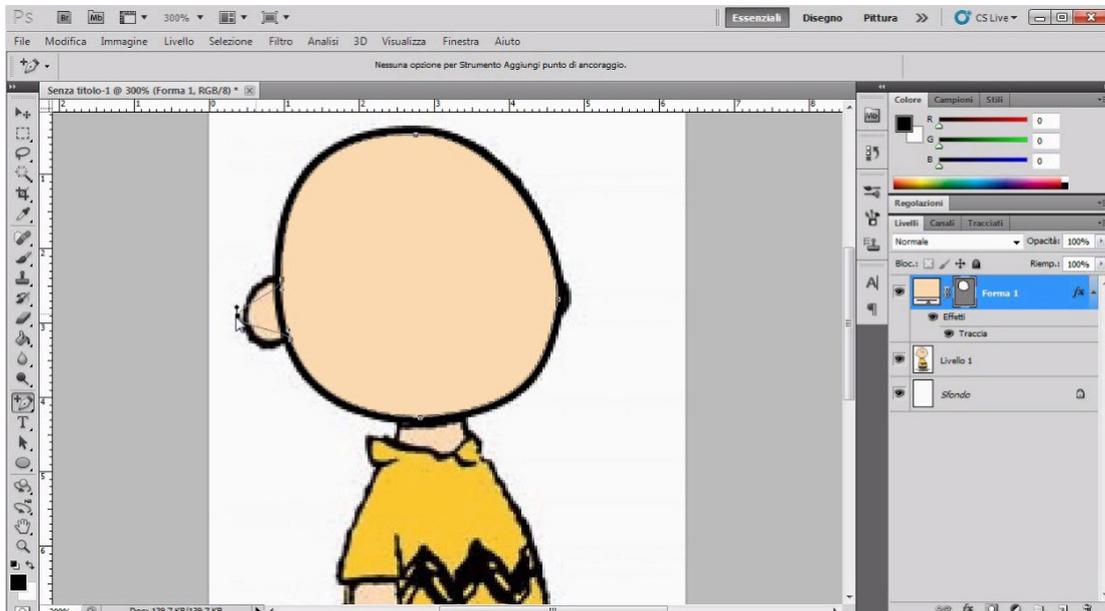
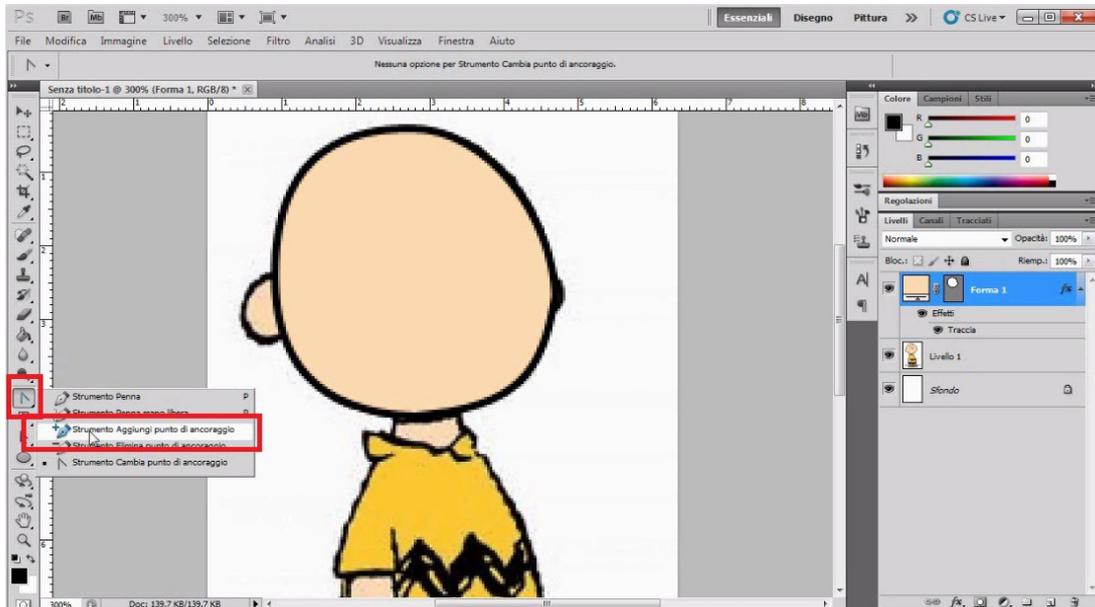
Per spostare un punto teniamo premuto **CTRL** e **trasciniamo**, se vogliamo cambiare l'angolo di una sola maniglia teniamo premuto **ALT**.



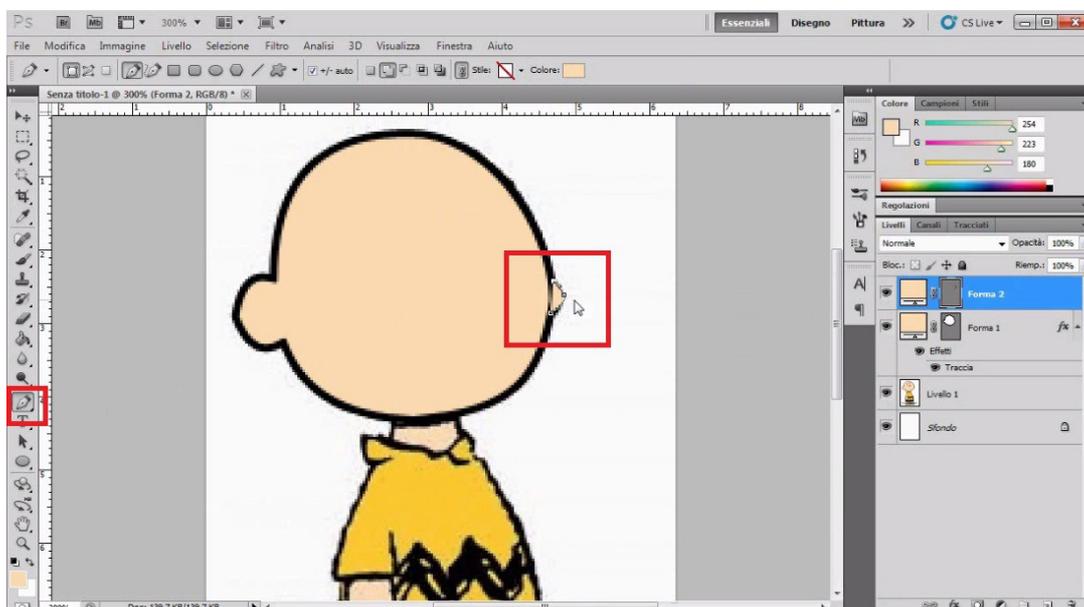
Riportiamo l'opacità al massimo e osserviamo il risultato.



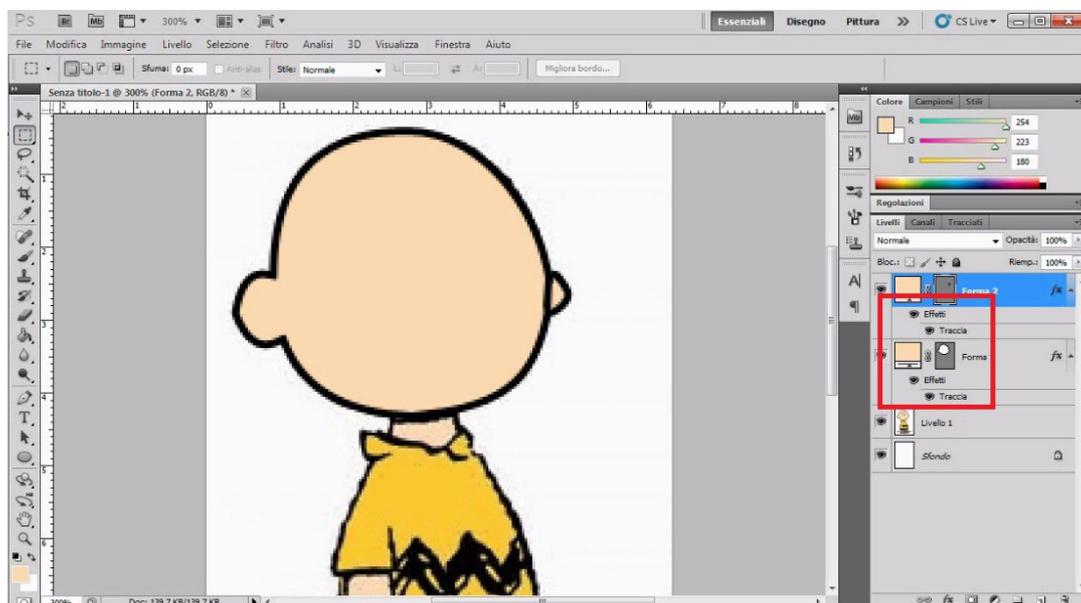
Usiamo lo strumento **Aggiungi punto di ancoraggio** per creare tre nuovi punti in corrispondenza delle orecchie e modelliamo come abbiamo fatto per la testa.



Creiamo una **nuova figura** con lo strumento **Penna** per fare l'altro orecchio.



Per aggiungere l'effetto *Traccia* anche a questo livello, trasciniamo quello del **livello sottostante** tenendo premuto **ALT**.



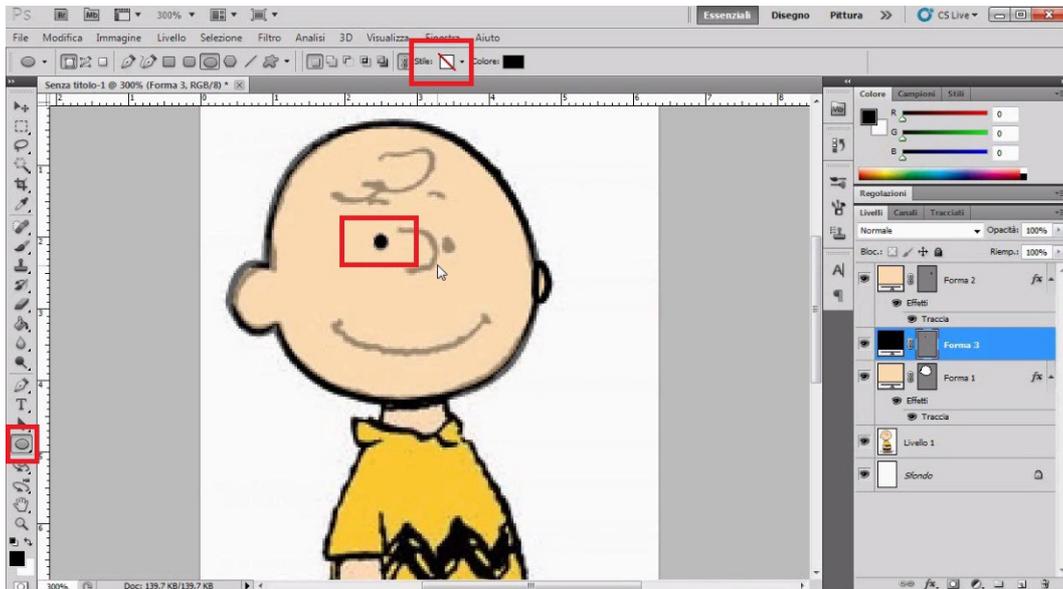
Ora ripristiniamo la trasparenza della faccia per vedere le parti sottostanti.

Ci aiuteranno a posizionare le nuove parti che disegneremo.

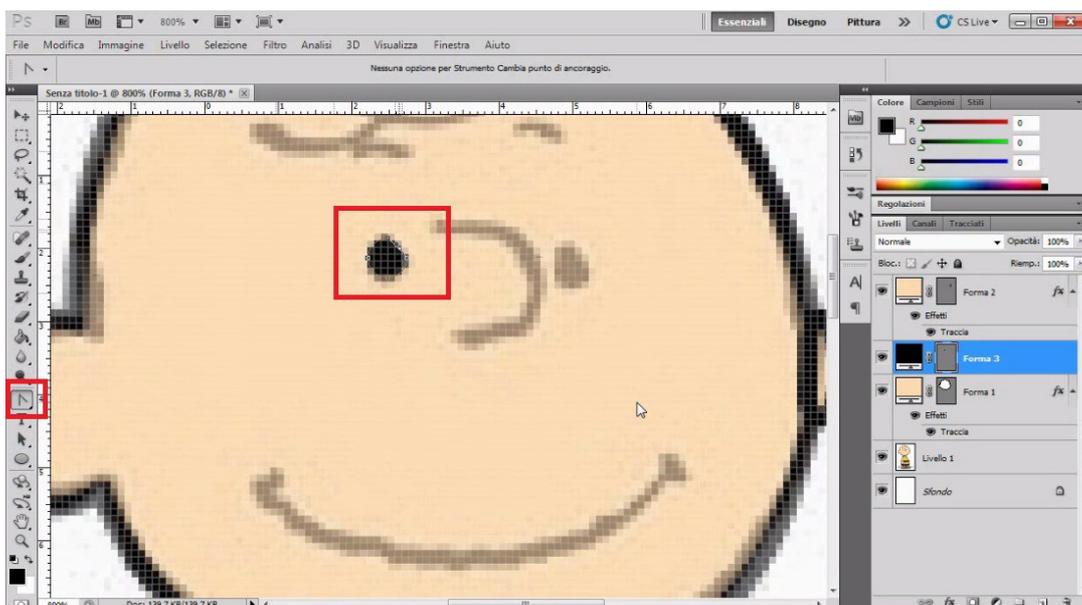
Disegniamo un **piccolo cerchio** per fare il primo occhio.

Togliamo lo **"stile"** perché non vogliamo la **traccia di contorno** e selezioniamo il colore nero.

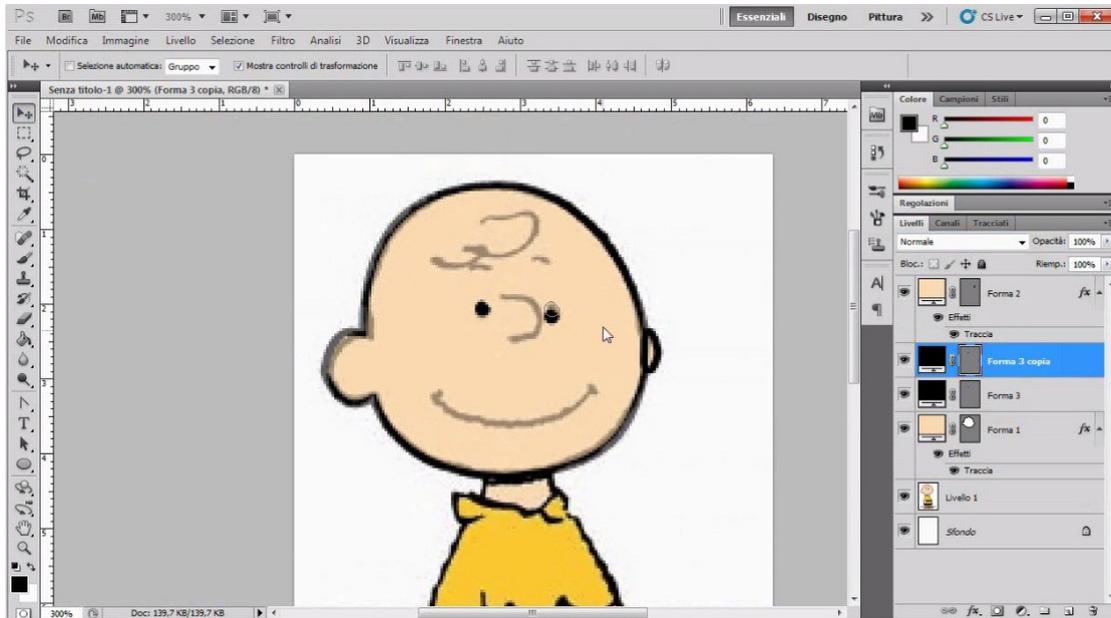
Disegnamolo in corrispondenza dell'occhio sottostante.



Io riduco sempre l'angolo in alto a destra per farlo somigliare al tratto di **Schulz**.

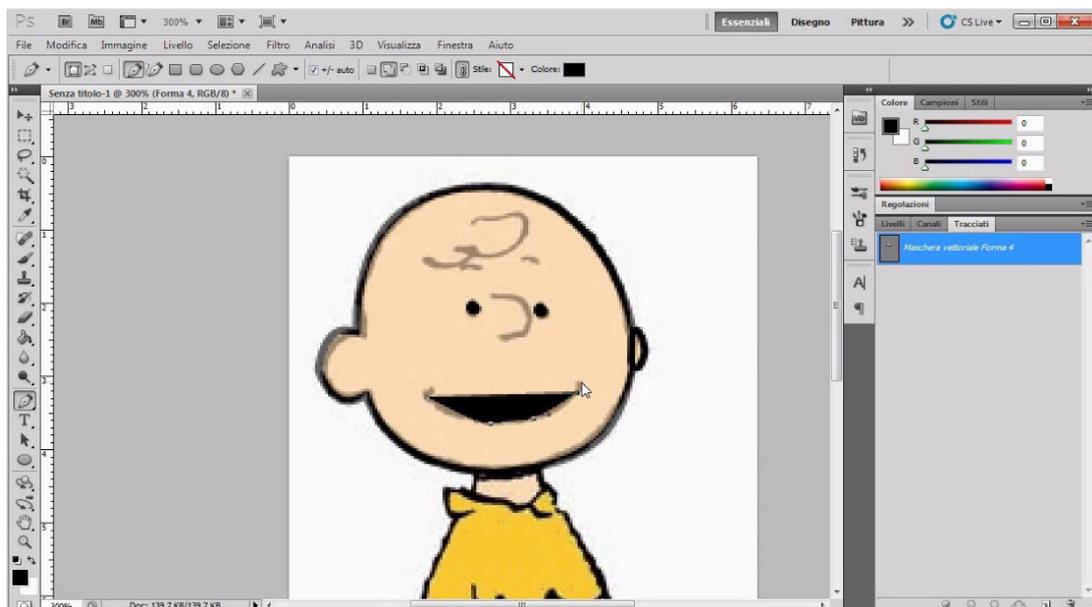


Duplichiamo il livello e, tenendo premuto **SHIFT**, spostiamolo a destra per avere il secondo occhio.

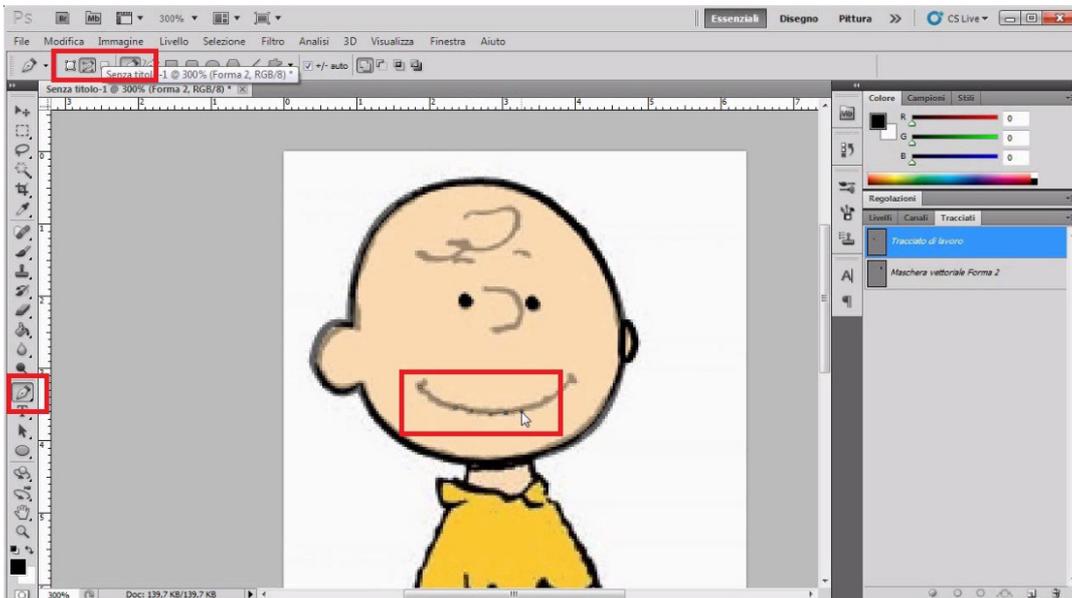


Creiamo un **nuovo livello** su cui metteremo capelli, sopracciglia, naso e bocca.  
Tutte figure che creeremo con lo **strumento tracciato**.

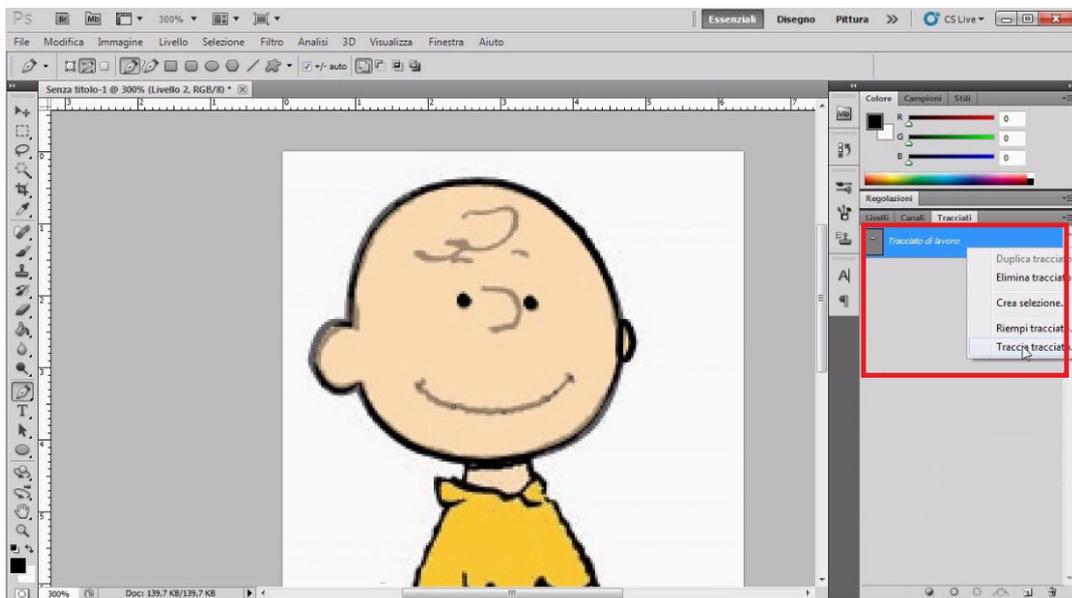
Lo strumento **forma**, come vedete, ci dà **figure piene**, per questo non è adatto allo scopo.



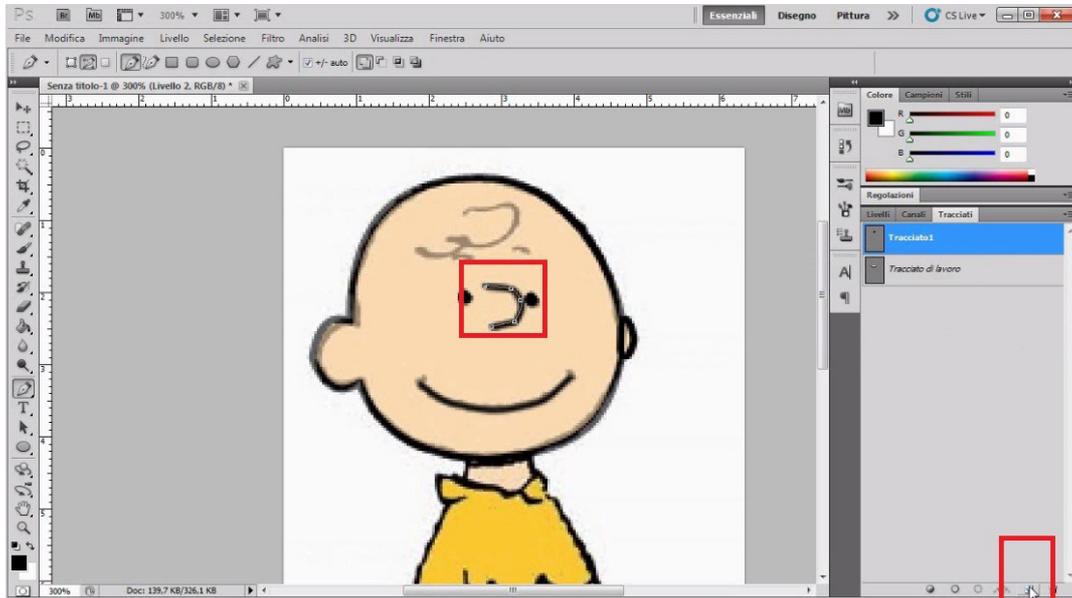
Selezioniamo quindi il secondo pulsante in alto a sinistra, **"Tracciato"**, e rifacciamo la selezione.



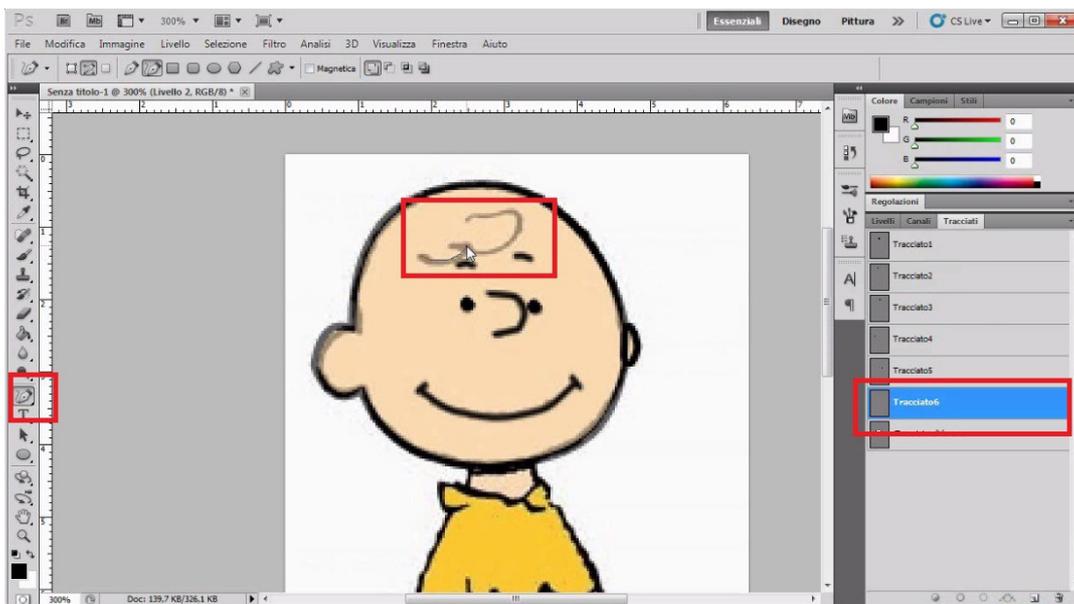
Assicurandoci che il pennello sia un cerchio nero di dimensione 3, clicchiamo col destro sul tracciato e premiamo **"Traccia tracciato"**.



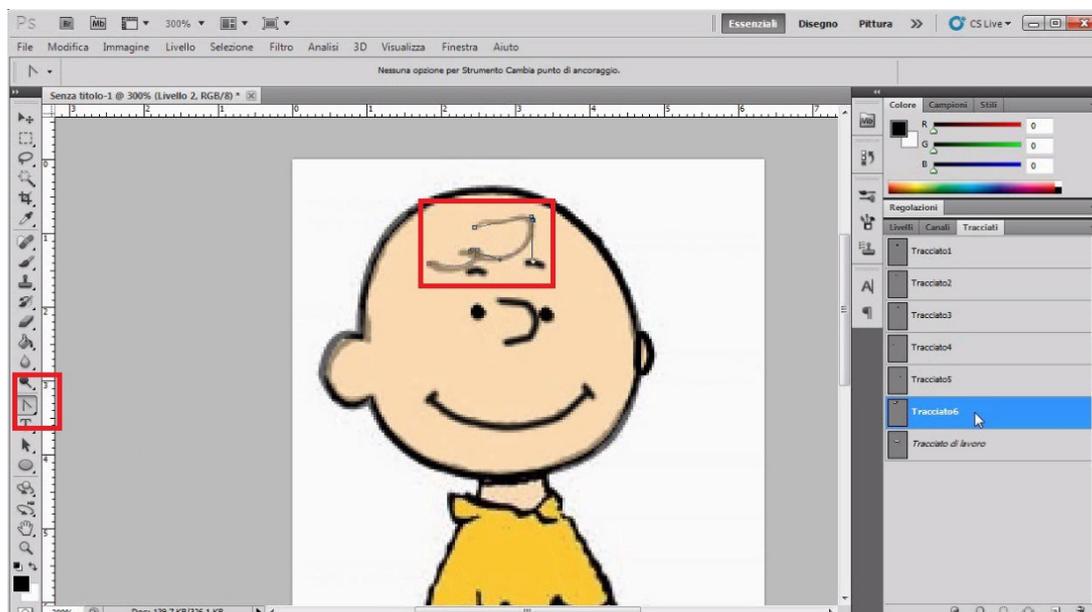
Creiamo **nuovi tracciati** (cliccando sul pulsante "Nuovo" in basso a destra), per naso, sopracciglia e bordi della bocca.



Creiamo sempre un tracciato, ma stavolta con lo **strumento penna a mano libera**, per i capelli.

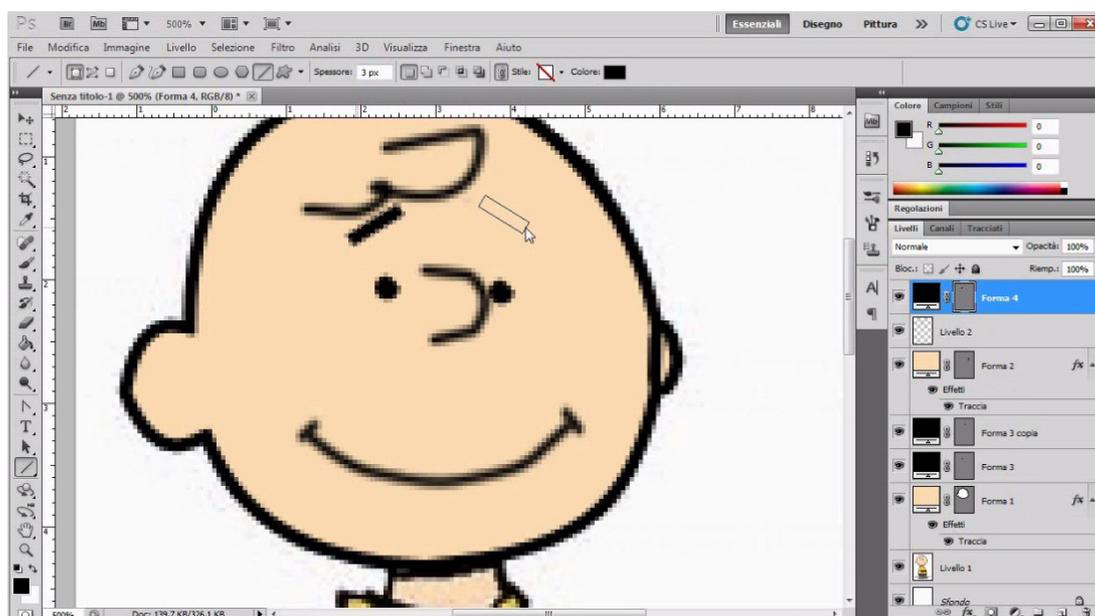


Anche i disegni a mano libera possono essere corretti con lo strumento **"Cambia punto di ancoraggio"**.



Ora che abbiamo finito gli elementi del volto, rimettiamo l'opacità della faccia al massimo.

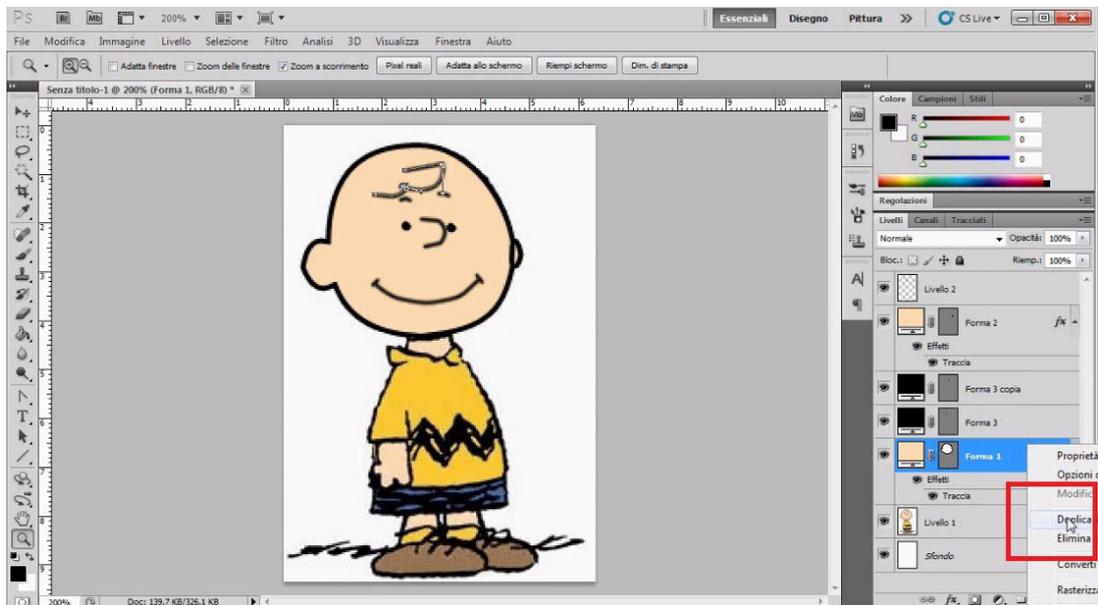
Il vantaggio dell'aver disegnato gli elementi in **Photoshop** sta nella facilità con cui possiamo **modificarli**, come avviene in questo caso per le sopracciglia.



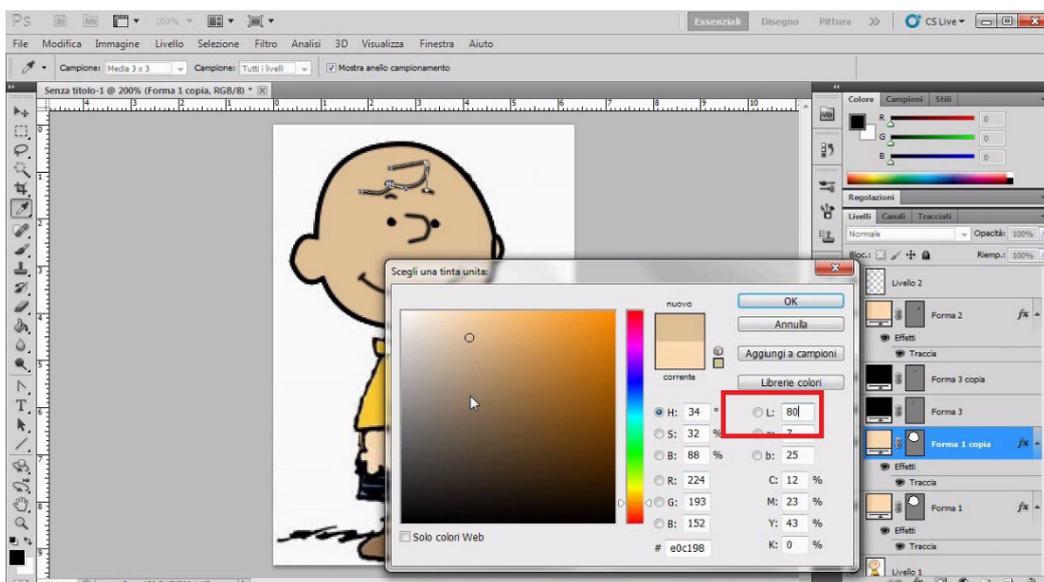
Riprendiamo il nostro disegno.

Possiamo scegliere di fare una **leggera ombreggiatura** sulla testa del nostro **Charlie Brown**.

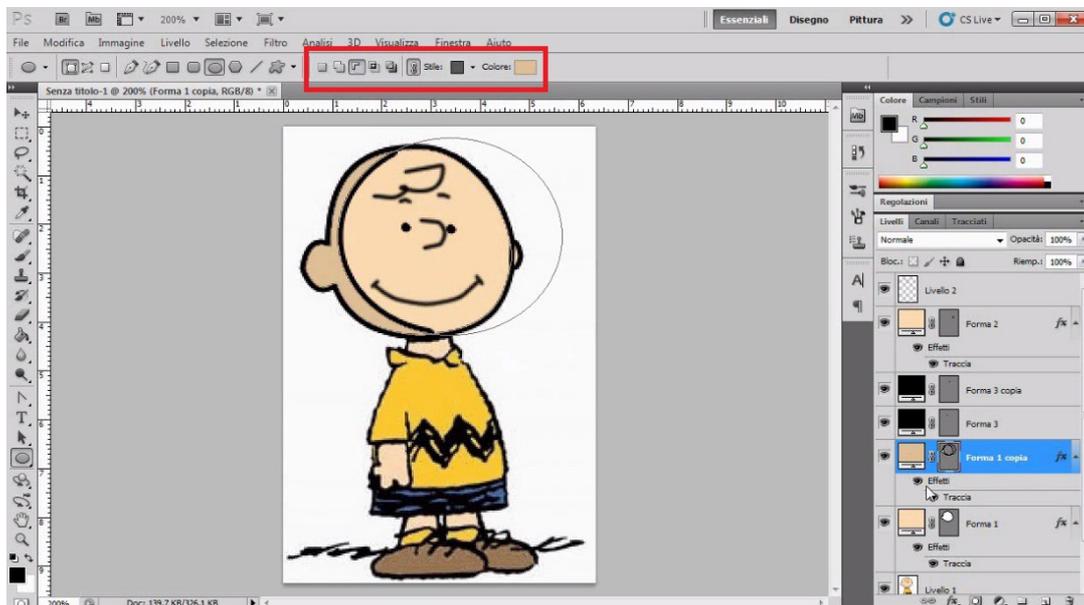
**Duplichiamo** il livello della faccia e **cambiamo il colore**.



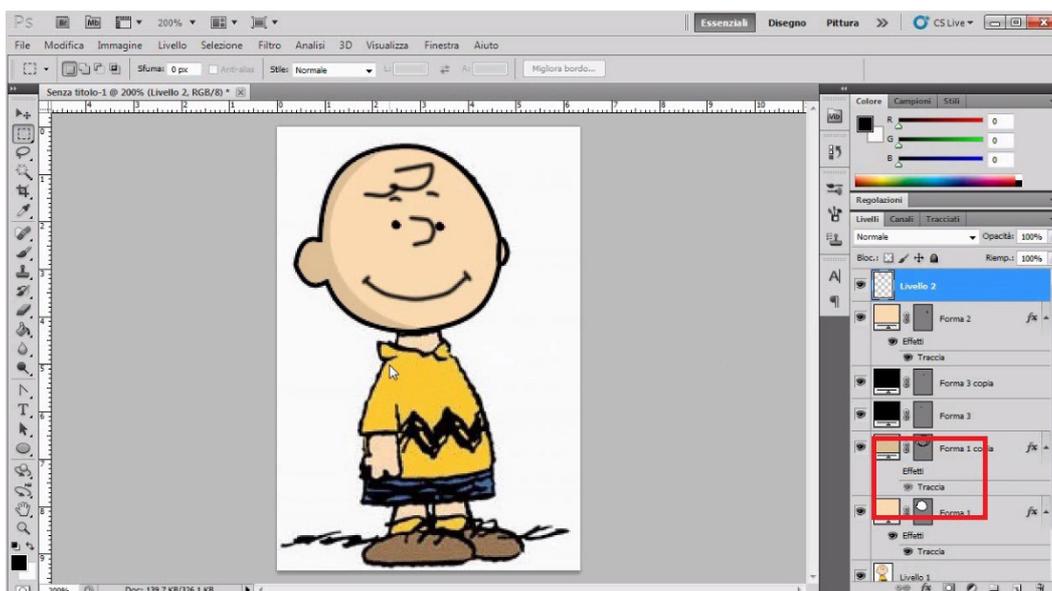
Per farlo leggermente più scuro **abbassiamo il valore L della modalità LAB**, dove L sta per **luminosità**.



Ora andiamo in modalità **sottrattiva** e disegniamo un'ellisse sull'area che vogliamo ritagliare, facendo attenzione che lo strumento **Forma** non sia rimasto su **Tracciato**.

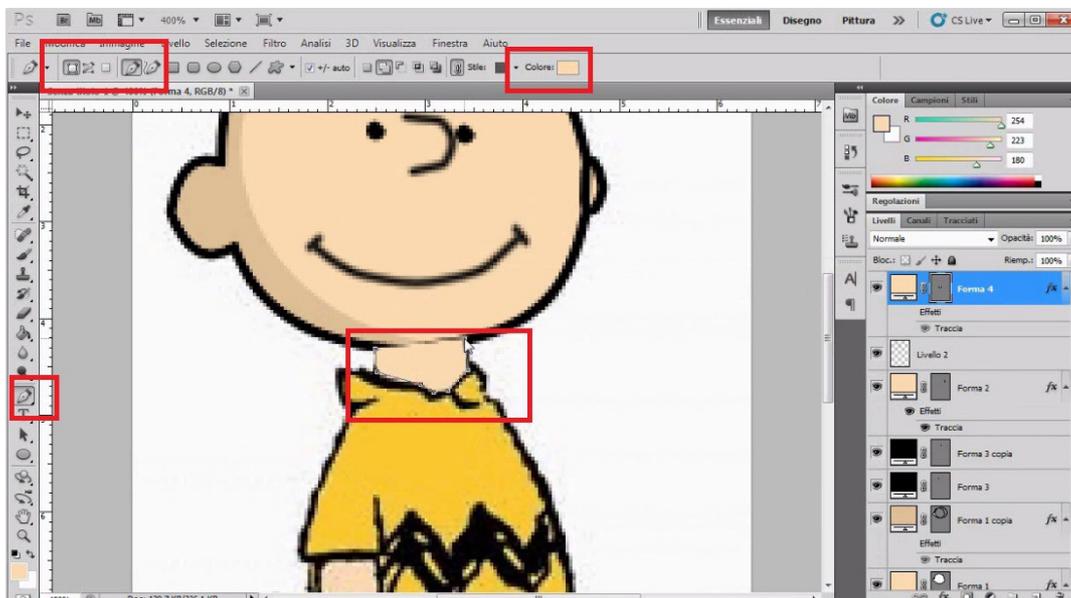


Nascondiamo la traccia visto che non vogliamo un bordo così netto.

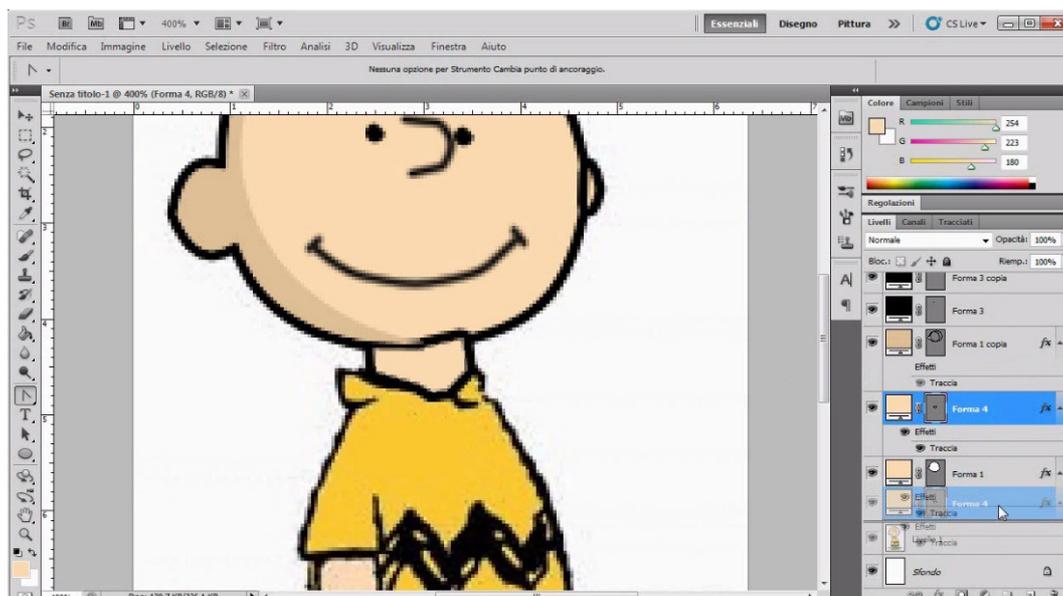


Passiamo adesso agli elementi del resto del corpo.

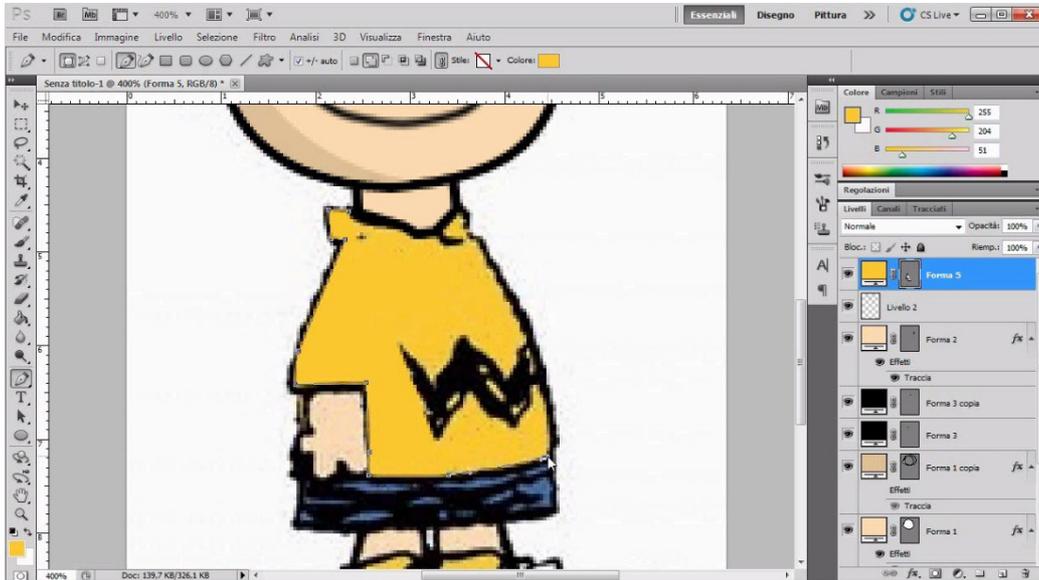
Il collo è una semplice **forma con bordo 3 e colore rosa**.



Per un risultato migliore, spostiamo il **livello in basso**, in modo da mettere il collo dietro il livello faccia.

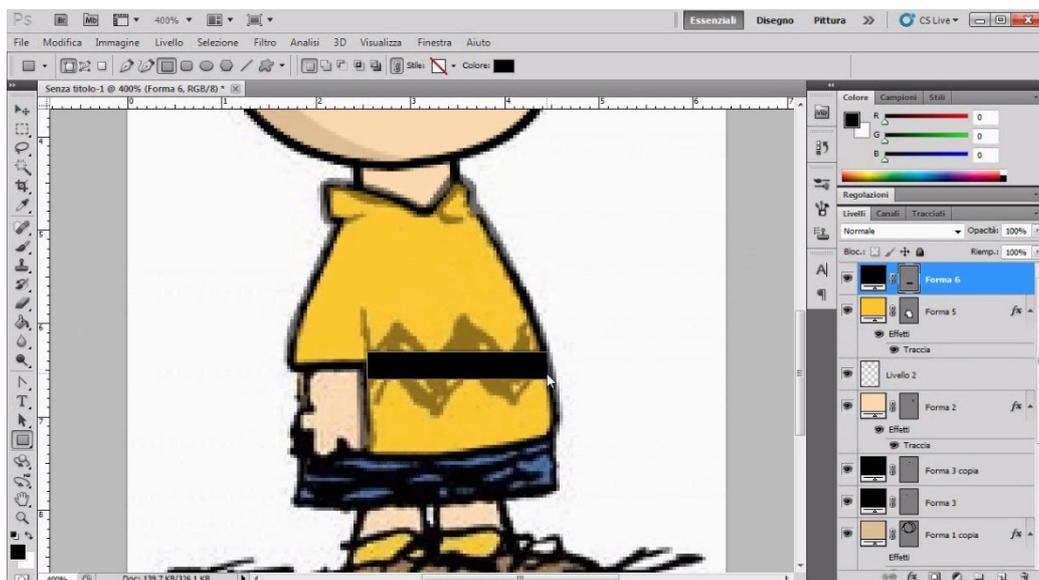


Anche la maglietta, almeno per quanto riguarda la base, è una semplice forma, seppur leggermente più complessa. Prendiamoci dunque tutto il tempo che vogliamo e giochiamo sulla trasparenza, per ottenere il risultato migliore.



Disegniamo adesso il motivo della maglietta di **Charlie Brown**.

Partiamo da un **rettangolo nero**.

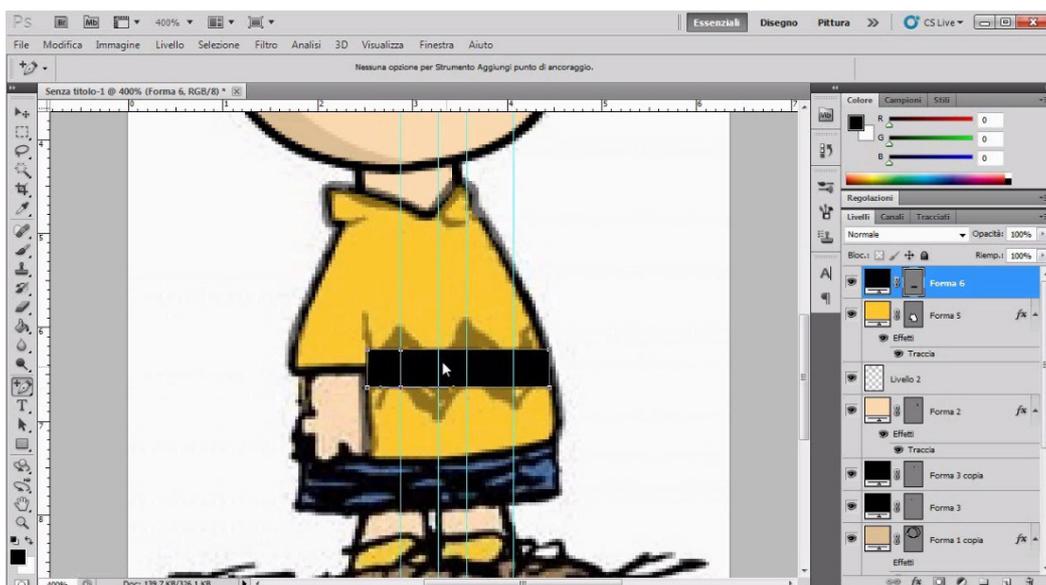


Clicchiamo sul **rigello di sinistra** e trasciniamo sull'immagine per ottenere le **Guide**.

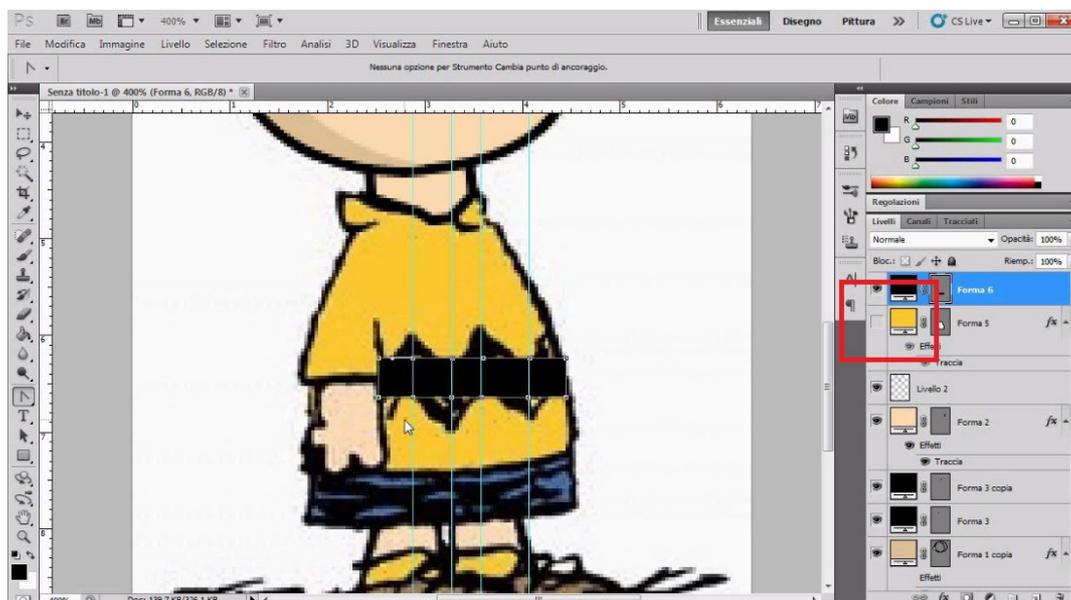
Userò una guida per ogni punto in cui devo **cambiare l'angolo della linea**.



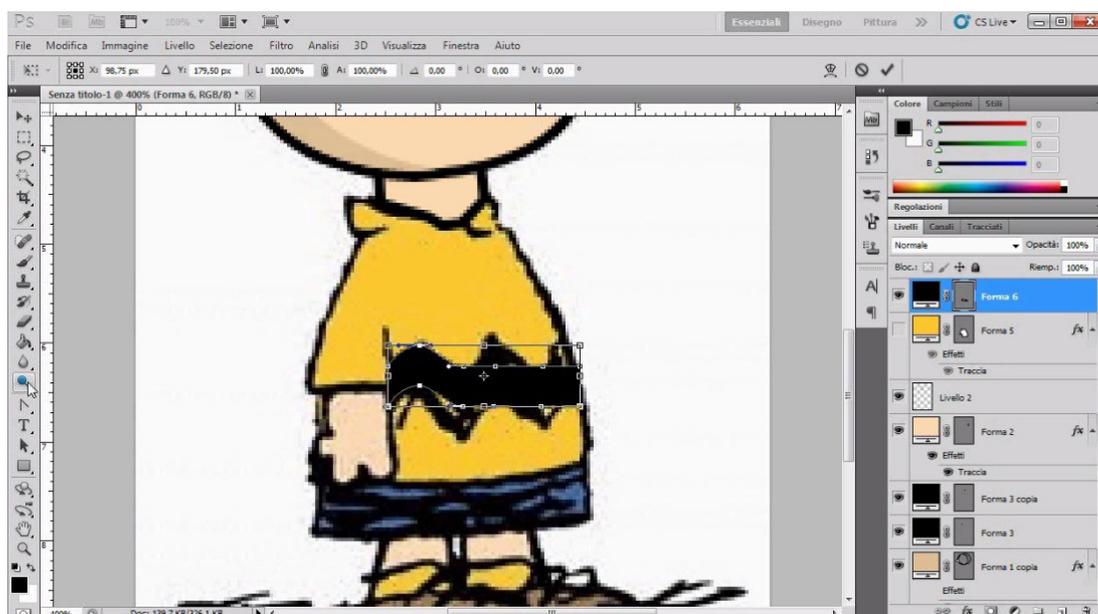
Adesso dovremo aggiungere i **punti...** nei punti in cui la **guida** incrocia il **rettangolo**.



Non riusciremo però a selezionare i nostri punti perché abbiamo l'ingombro del livello della maglietta, che dunque dovremo rendere invisibile cliccando sul **piccolo occhio accanto al livello** corrispondente. Solo in quel modo potremo selezionare liberamente la **coppia di vertici** che sposteremo per fare la linea frastagliata.



Selezioniamo dunque i vertici e, **tenendo premuto CTRL**, li spostiamo in alto.

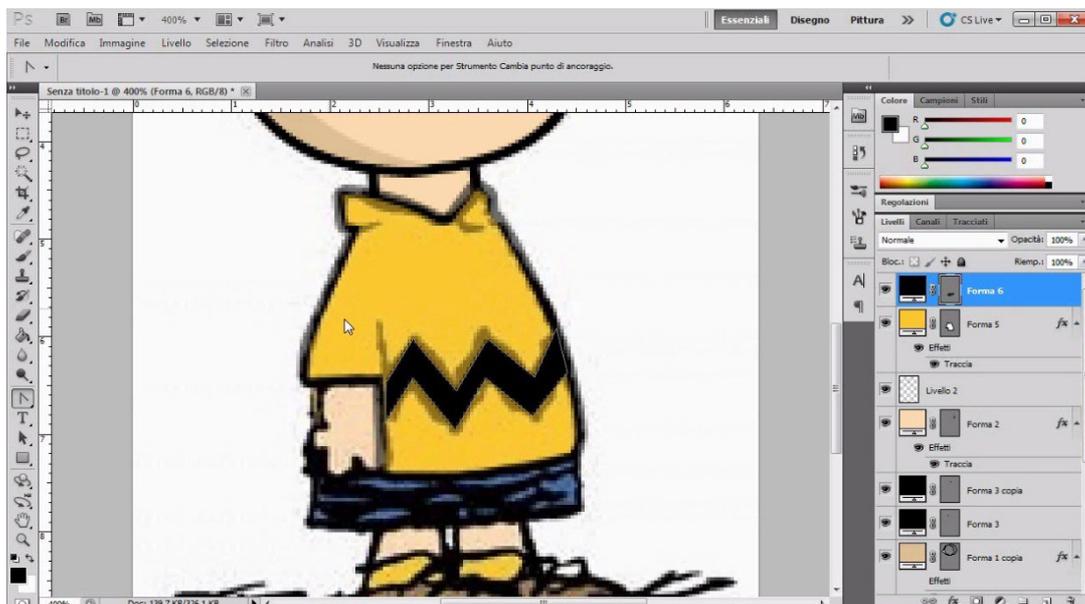


Rimuoviamo le **Guide**, che adesso sono solo un impaccio per lo spostamento, portandole sul righello di sinistra.

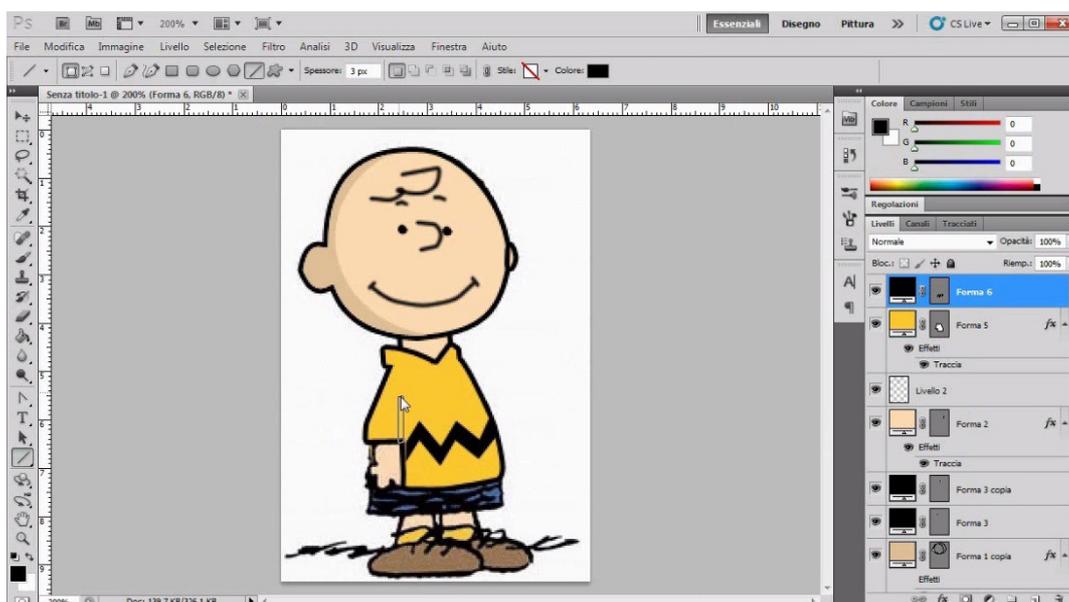
Spostiamo finalmente i punti in alto, poi facciamo un singolo click sul punto per **trasformare la curvatura in un angolo netto**.

Ripetiamo l'operazione per gli altri punti.

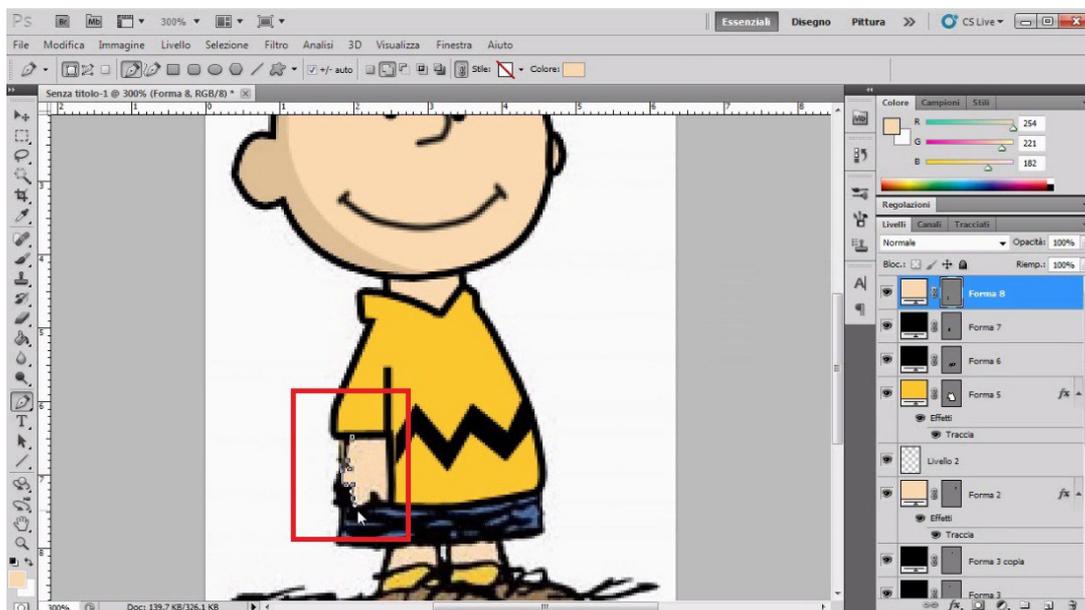
Ripristiniamo la visibilità e l'opacità della maglietta.



Con lo strumento **linea** aggiungiamo la linea del **braccio di Charlie Brown**.

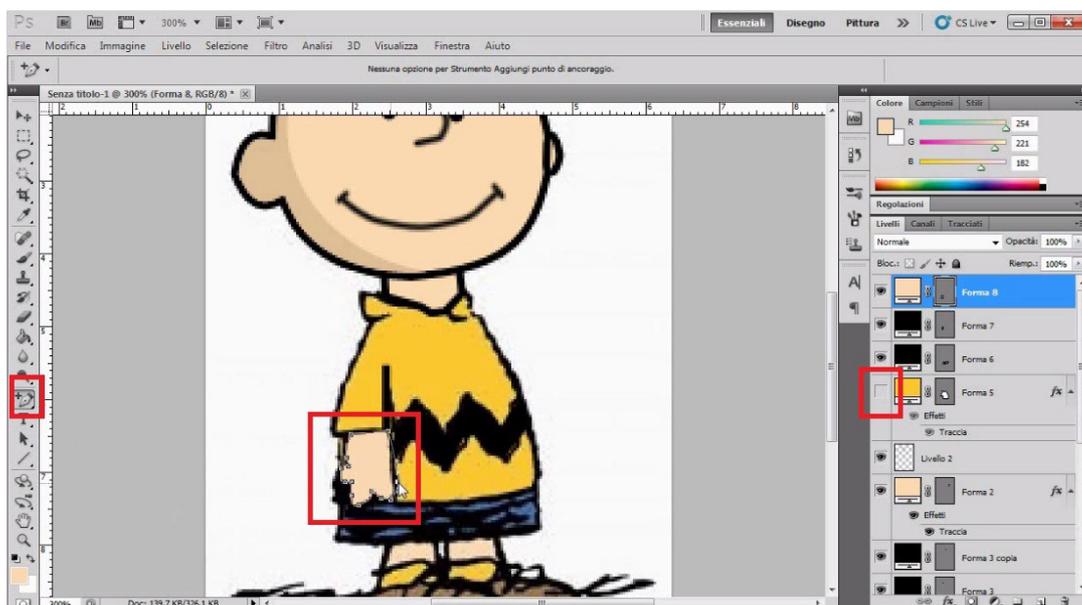


Ora **disegneremo la mano e le gambe** del nostro personaggio, e lo faremo con un unico oggetto.



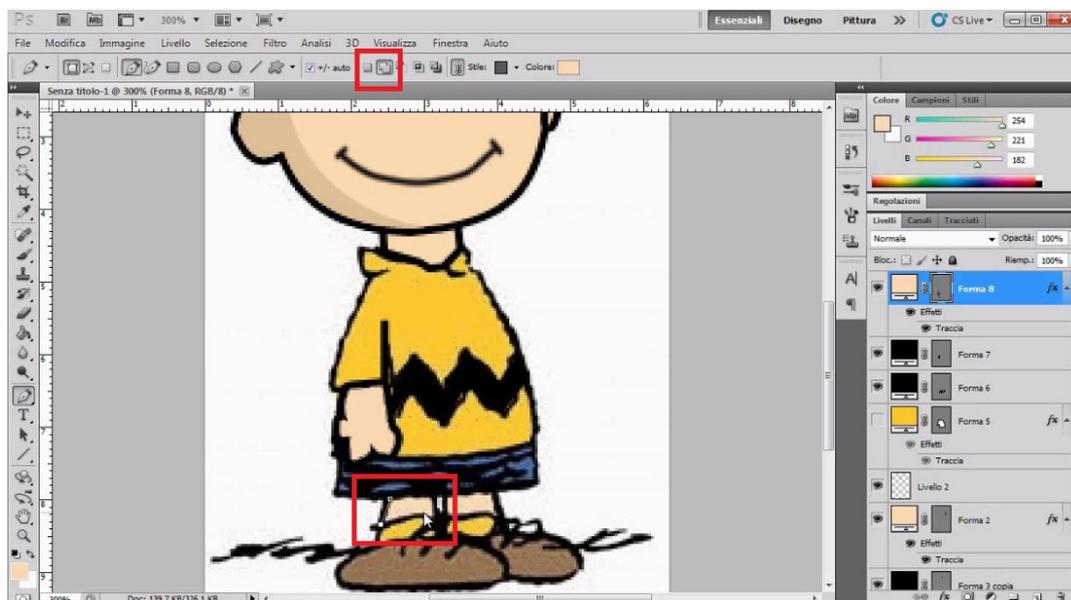
Se, come in questo caso, vi accorgete che l'oggetto è nascosto, non preoccupatevi perché ogni forma, in **Photoshop**, può essere modificata.

Rendiamo quindi invisibile la maglietta, vediamo che profilo segue la mano, **aggiungiamo un paio di punti alla nostra forma** e completiamola.



Assicurandoci che la **maschera** sia in forma **additiva**, disegniamo anche le gambe.

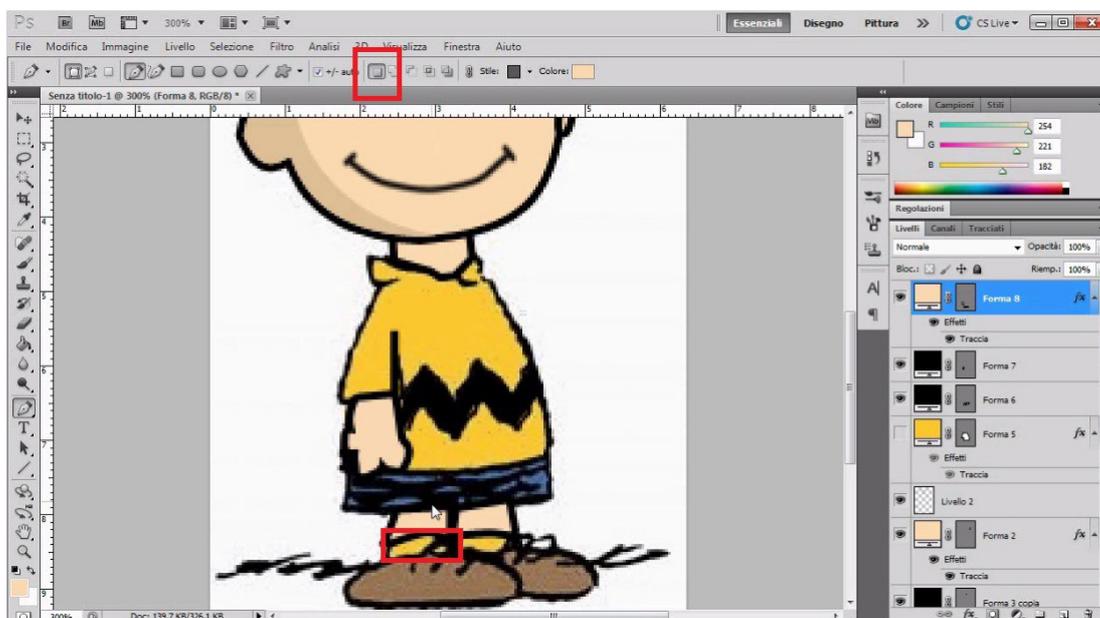
Se avessimo disegnato tutte le parti del corpo, quindi anche la testa e il collo, sullo stesso livello, come abbiamo fatto per mano e gambe, avremmo potuto cambiare la carnagione del nostro **Charlie Brown** con un solo click.



**Completiamo il disegno** con le calze.

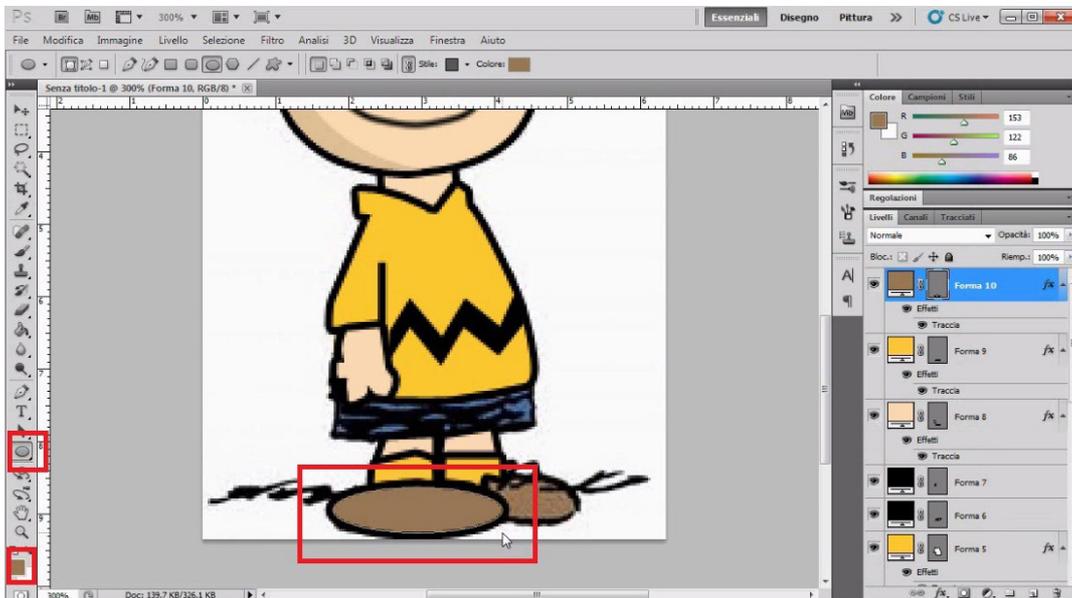
Osservate che, essendo ancora in modalità **additiva**, **Photoshop** aggiungerà la nuova forma a quella di gambe e mano... non è esattamente ciò che vogliamo!

Premiamo il primo dei cinque pulsanti in alto per avere **una nuova forma indipendente**.

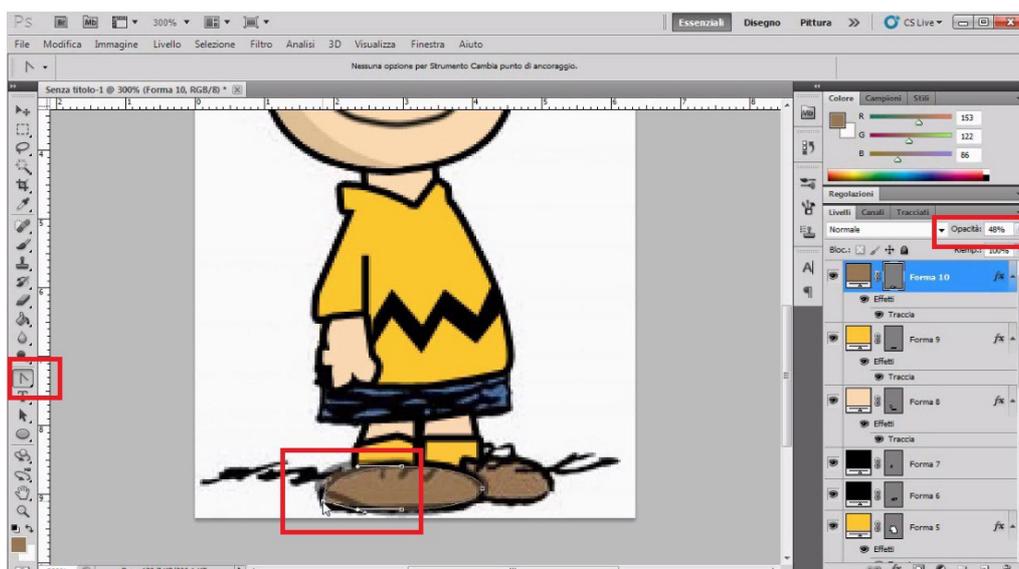


Adesso possiamo tornare alla **forma additiva** per fare l'altra calza sullo stesso livello.

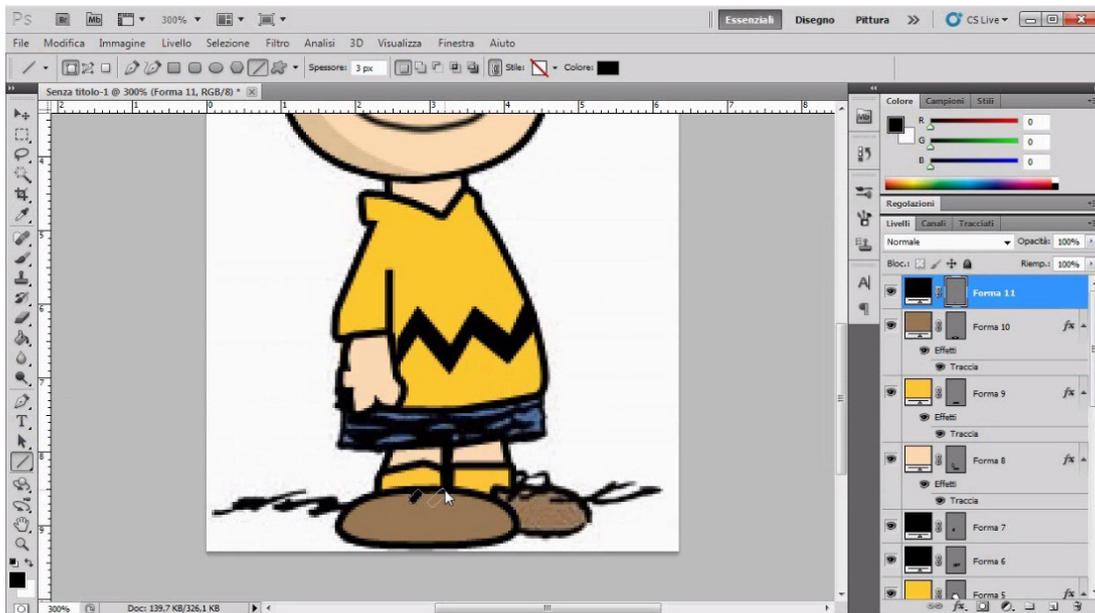
Tralasciamo per ora i pantaloncini e facciamo le **scarpe**, che saranno formate da **due forme ellisse** modificate.



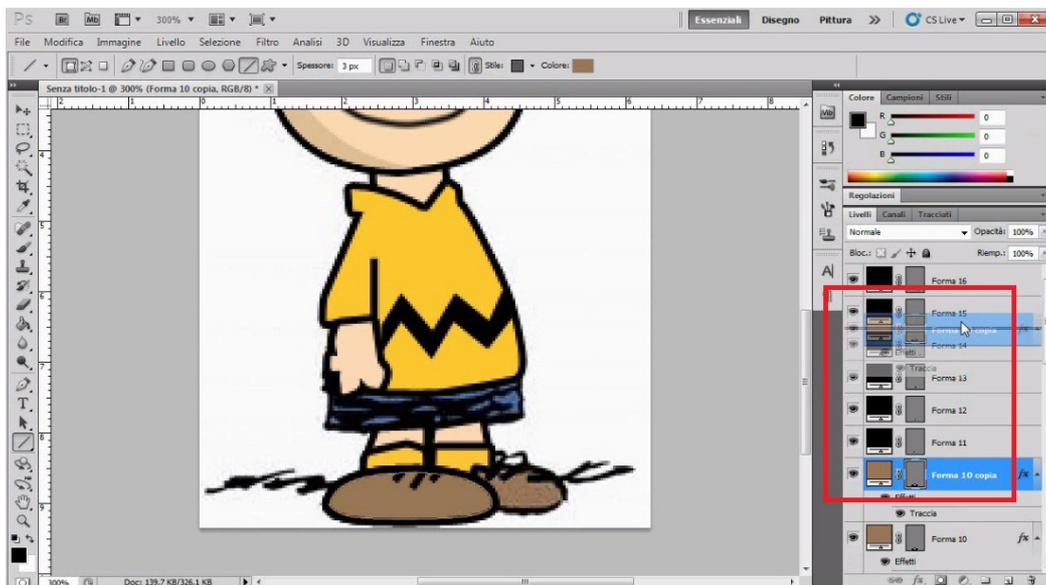
Lavoriamo sempre con **trasparenza e maniglie** per adattare alla forma originale.



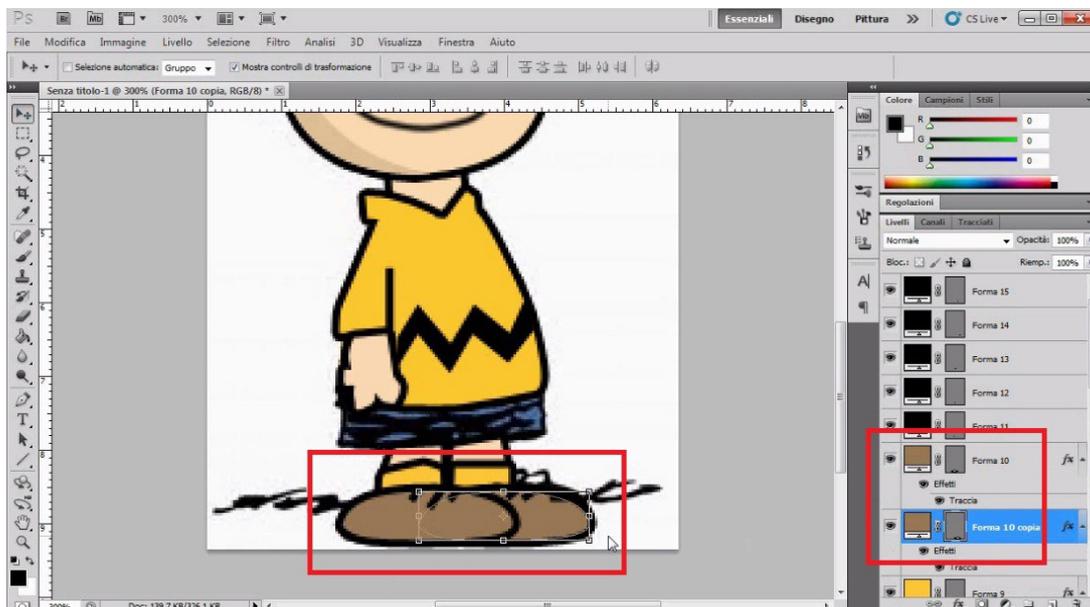
Creiamo delle **linee per i lacci** di tutt'e due le scarpe.



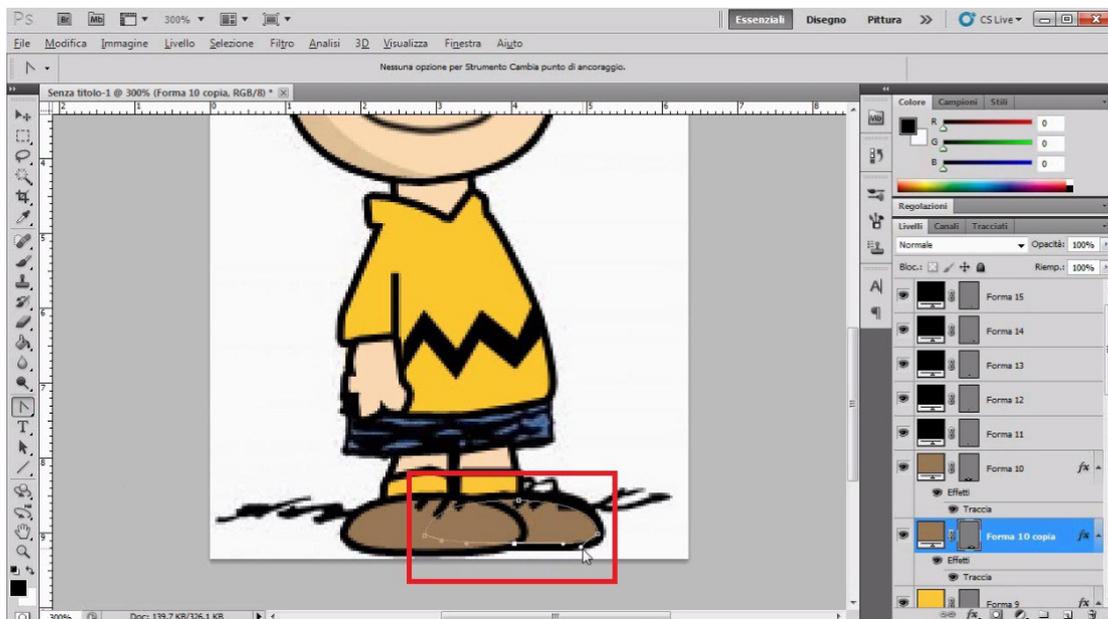
Duplichiamo e modifichiamo la prima scarpa per fare la seconda.



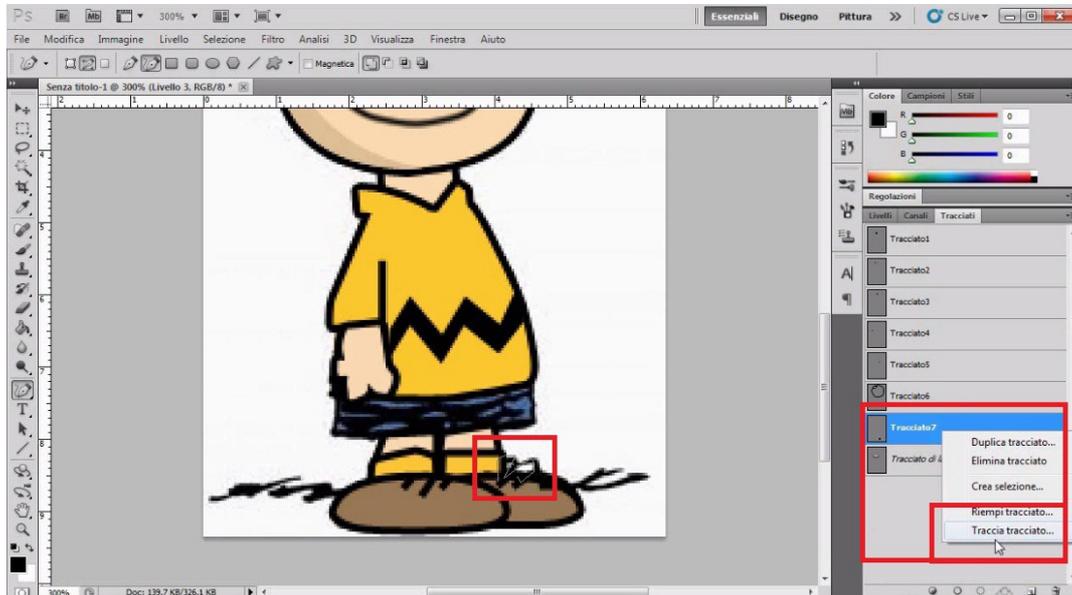
Spostiamo il livello in basso per metterla dietro la prima scarpa e i lacci.



Modifichiamola per farla sembrare diversa dalla prima.



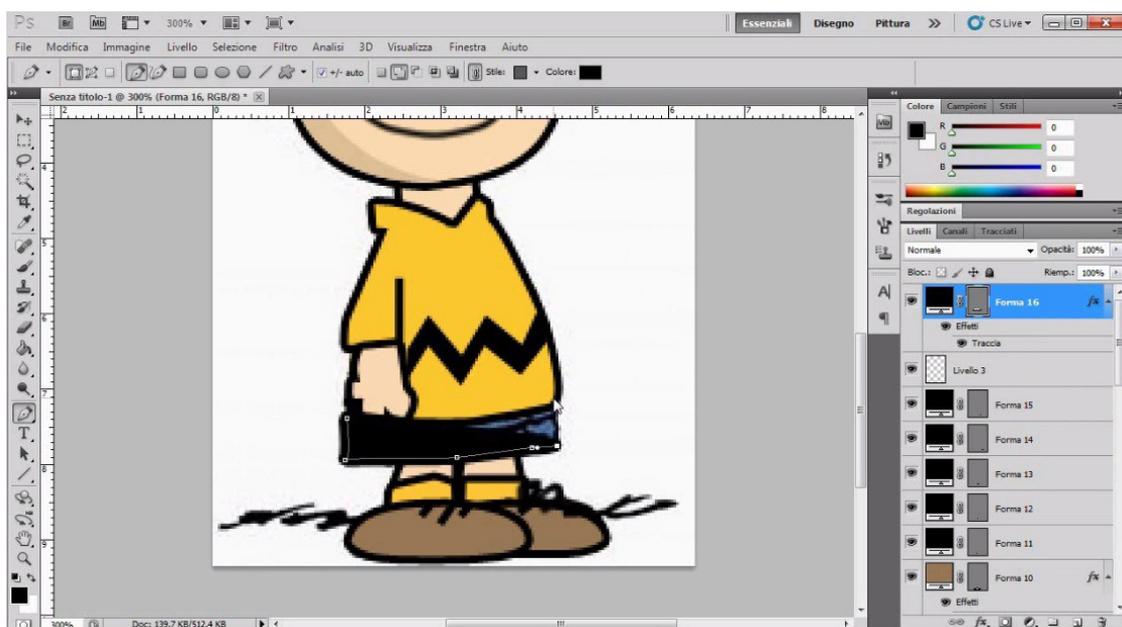
Con la **penna a mano libera**, creiamo un **nuovo livello** e un **tracciato** per fare il laccio della scarpa sinistra.



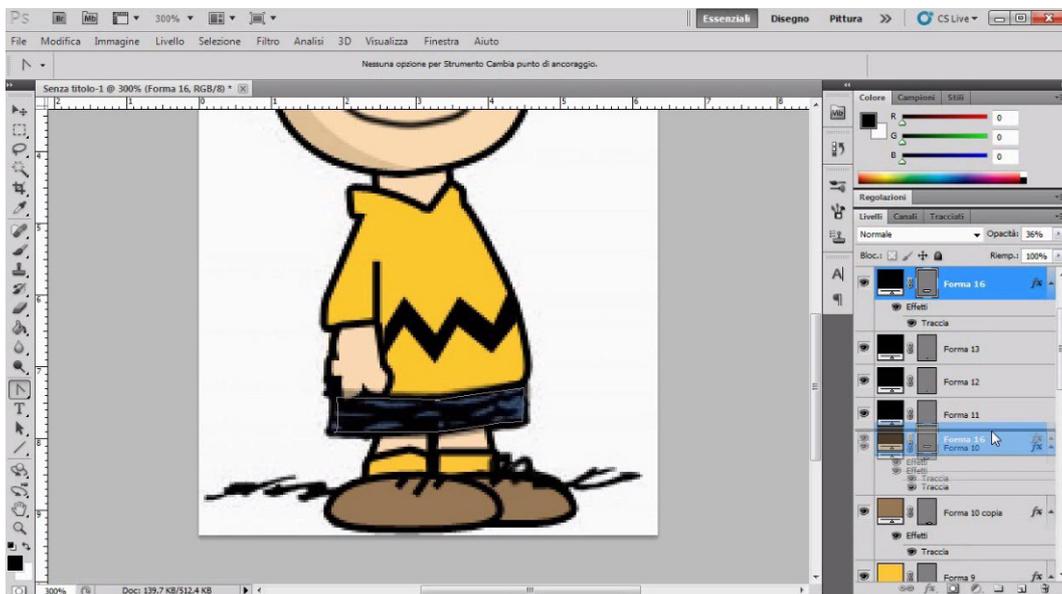
Ed ecco, alla fine, i **pantaloni**.

Per ricreare quell'effetto di colore, userò **due livelli**. Creiamo il primo, nero.

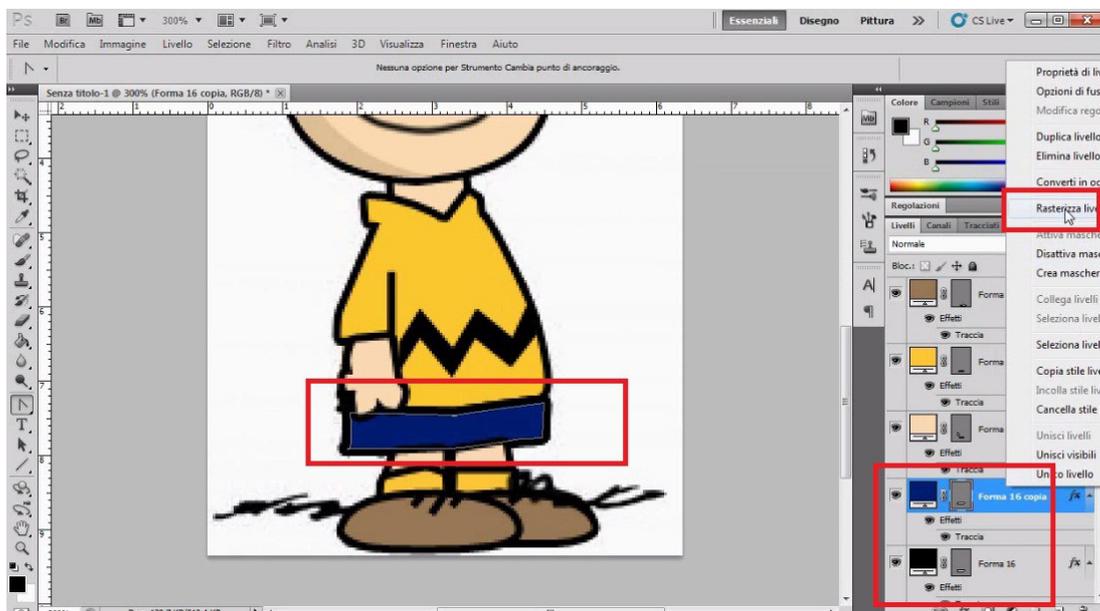
Assicuriamoci sempre che la **modalità** sia su **forma** e non su **tracciato**!



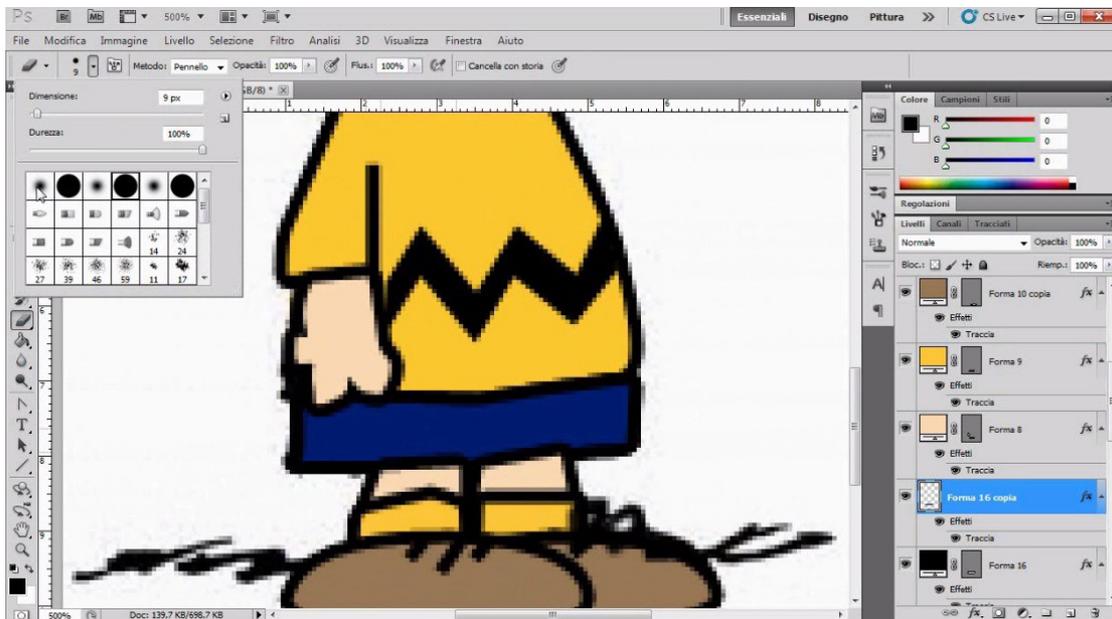
Portiamo il livello dei pantaloni in basso per farli passare dietro il livello della mano.



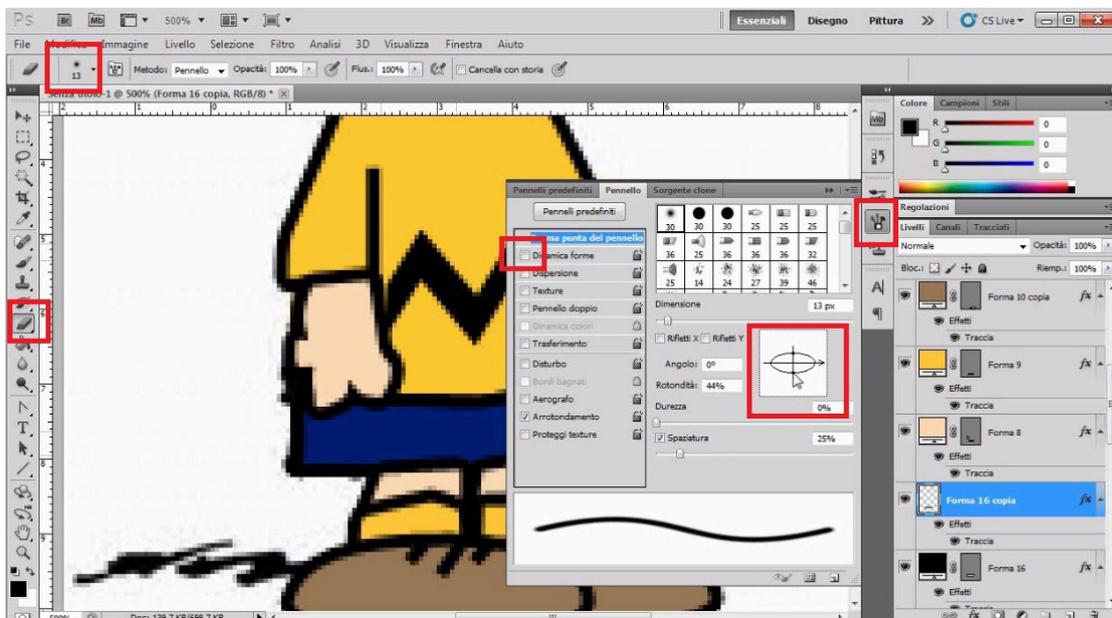
Duplichiamo il livello, coloriamolo di blu e, col click destro, **Rasterizziamo**.



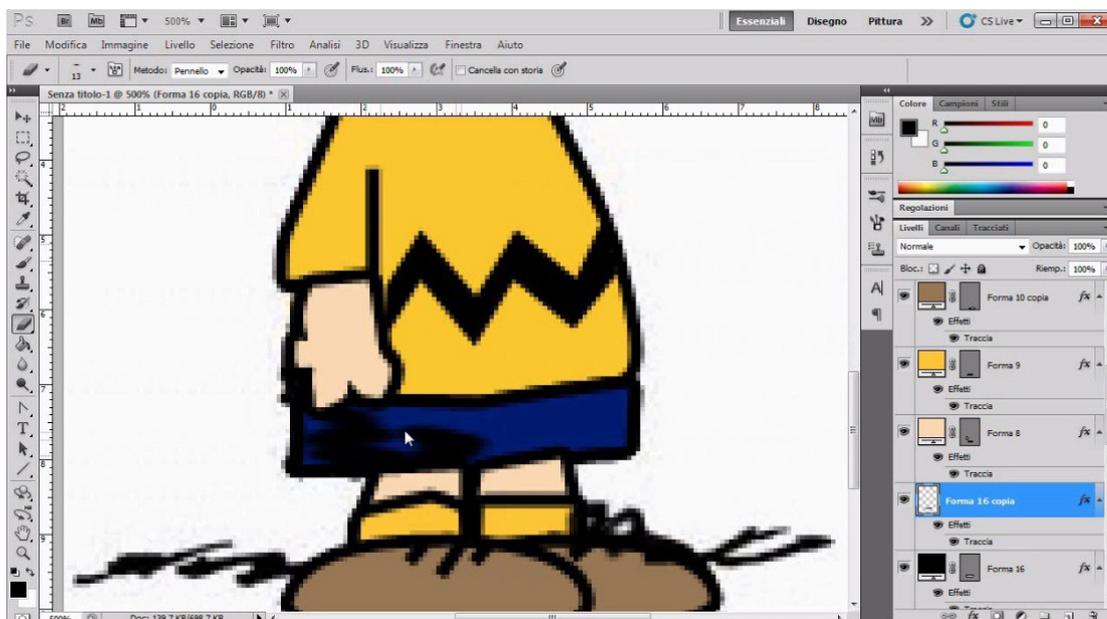
Impostiamo lo **strumento gomma** in modo da **cancellare delle parti blu** lasciando il nero di sfondo.



Scegliamo un **pennello a forma di cerchio** ma poi, attraverso l'apposito pannello, rendiamolo più schiacciato.



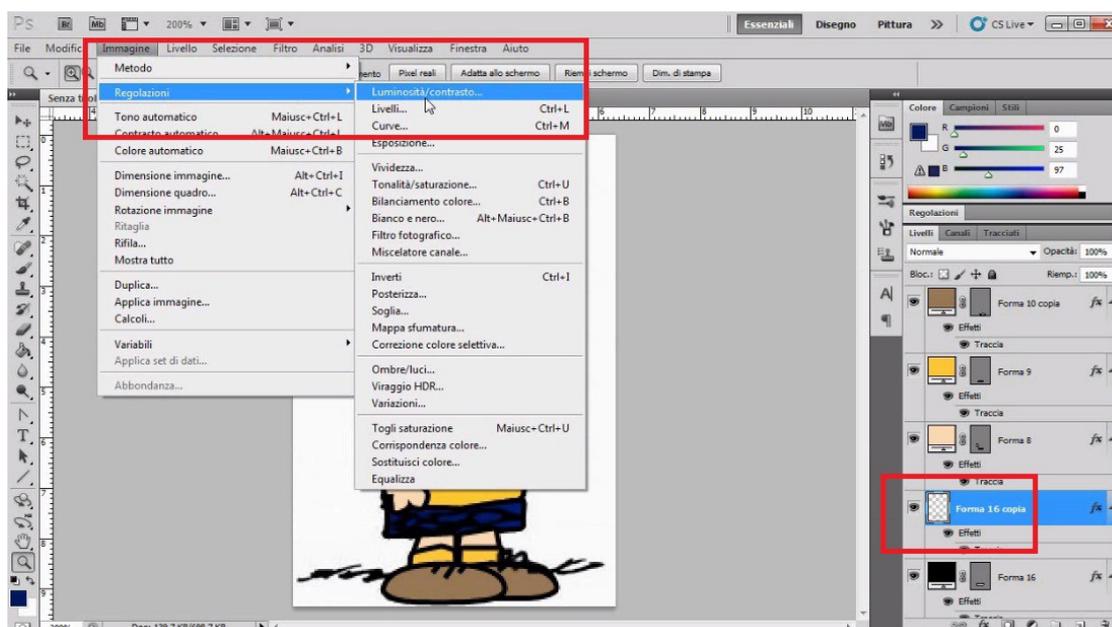
Iniziamo a **cancellare** tenendo in mente il motivo dell'immagine originale.

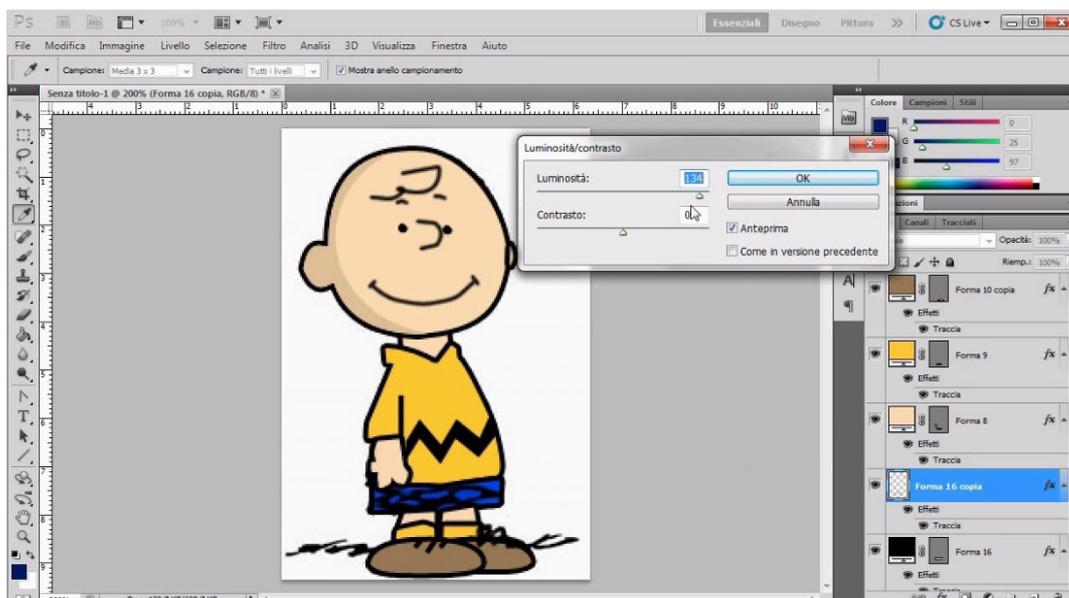


Avremmo potuto fare un'operazione inversa colorando col blu attraverso lo strumento pennello anziché andare a sottrarre.

Anche in questo caso avremmo potuto approfittare di tutti gli **strumenti di modifica del pennello**; alcuni di questi, anche se in questa sede non ci servono, sono davvero importanti e permettono ad esempio di **modificare la dispersione** (ottimo per degli **effetti a pois**) o la dinamica delle forme, dunque una **variazione dinamica di grandezza e rotazione** del nostro pennello.

Vediamo che nell'immagine originale **Charlie Brown** ha dei pantaloni più chiari, quindi **aumentiamo la luminosità di questo livello**.





Bene, ritocchi finali a parte, per questo **tutorial** è tutto.

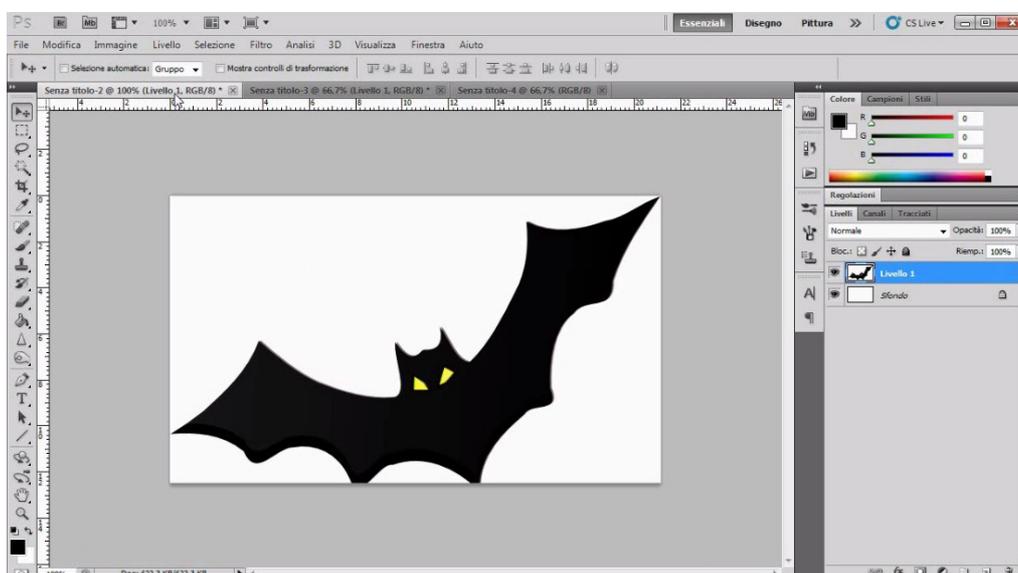
Possiamo aumentare i **dettagli**, come il colletto della maglietta, o aggiungere **ombreggiature aggiuntive** come quella della testa.

Il vantaggio di aver definito gli elementi è quello di **poter cambiare in pochi click** l'espressione, il colore o la posizione del nostro Charlie Brown.

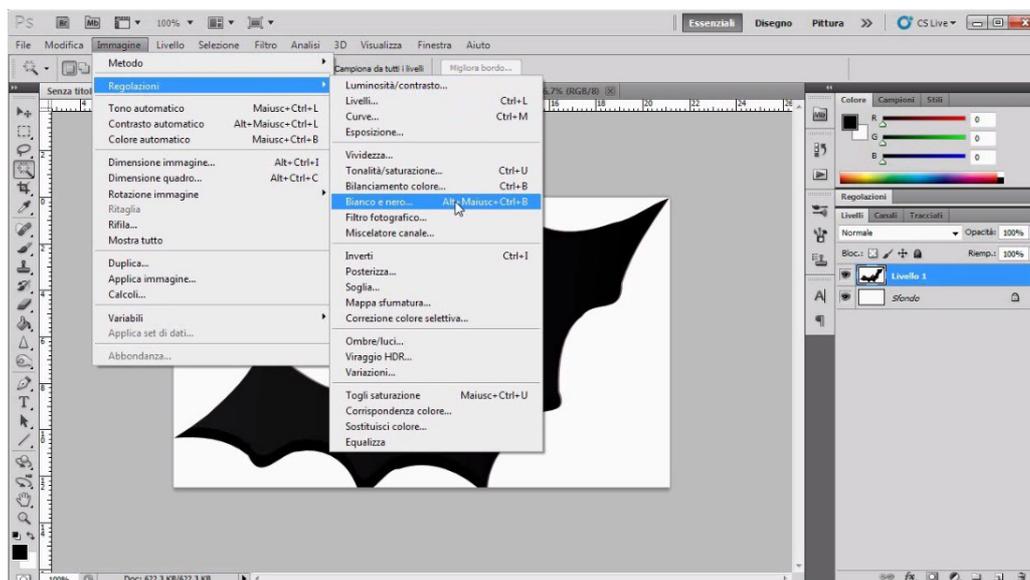
\* \* \*

## *Halloween Special: come creare un pennello personalizzato*

In questo breve **tutorial** vedremo come **creare un pennello personalizzato** con **Photoshop** a partire da un'immagine. Quella che ho scelto oggi l'ho presa da Internet, ma si tratta di una **semplice forma** che può essere fatta in pochi minuti con lo **strumento penna**.

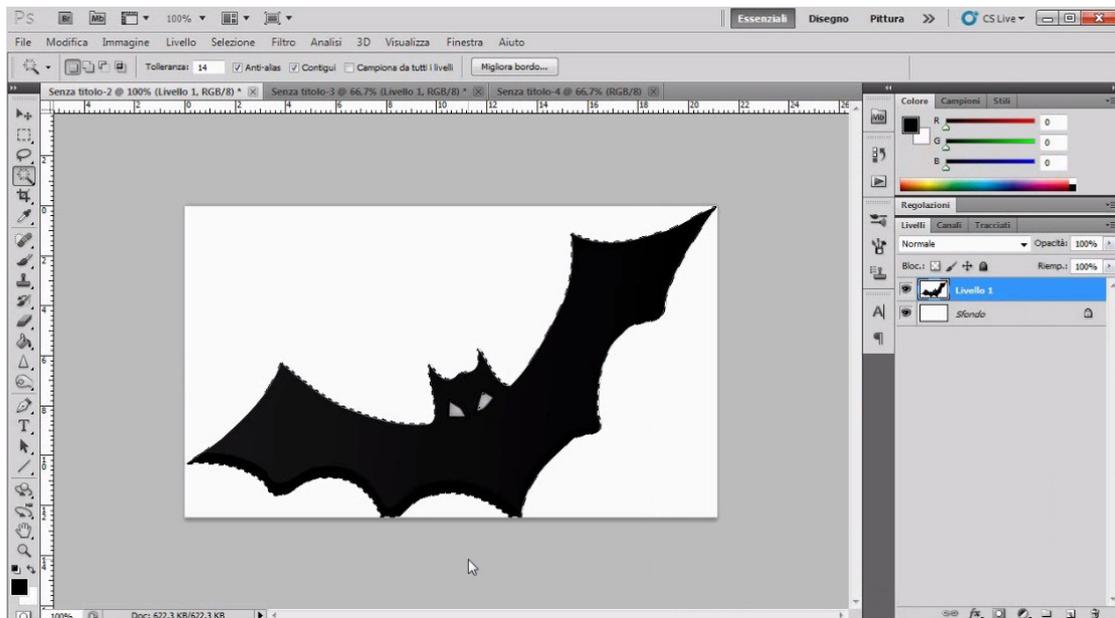


Prima di tutto, andiamo su **Immagine/Regolazioni/Bianco e nero** per avere l'immagine in scala di **grigi**.

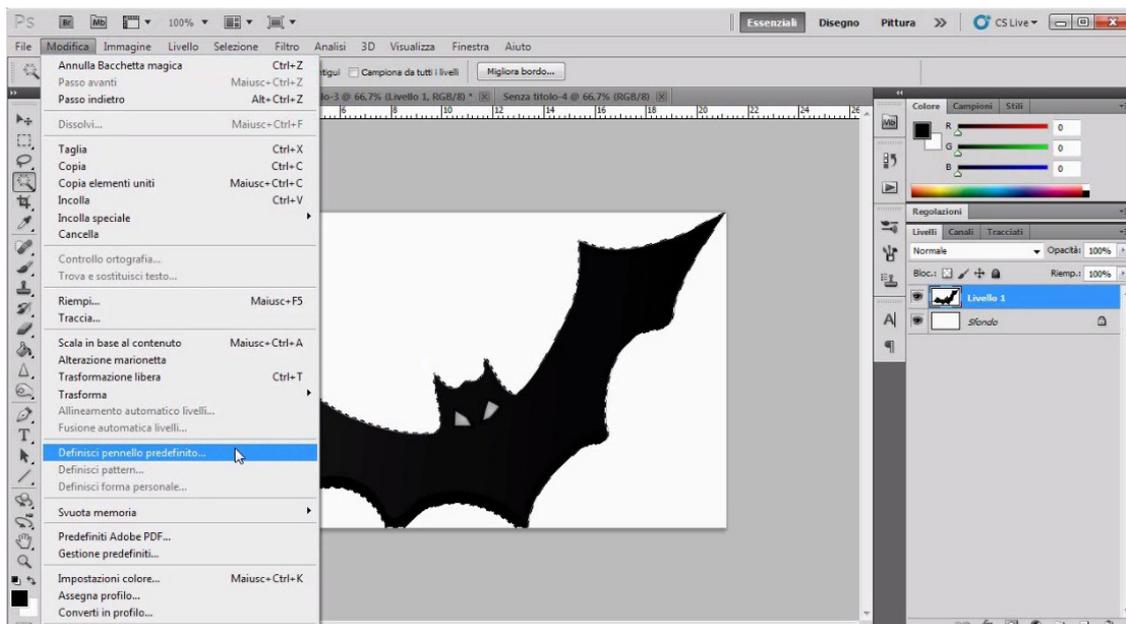


Il pennello interpreterà il **bianco** come trasparente, il nero come totalmente opaco e il grigio come semitrasparente.

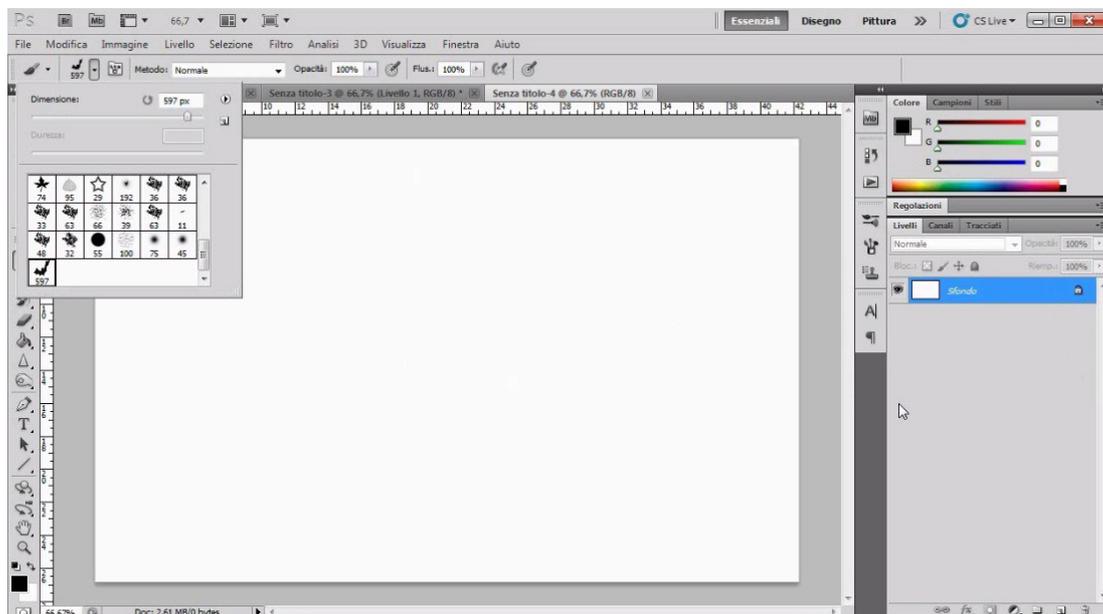
Selezioniamo tutta l'immagine con la **bacchetta magica**.



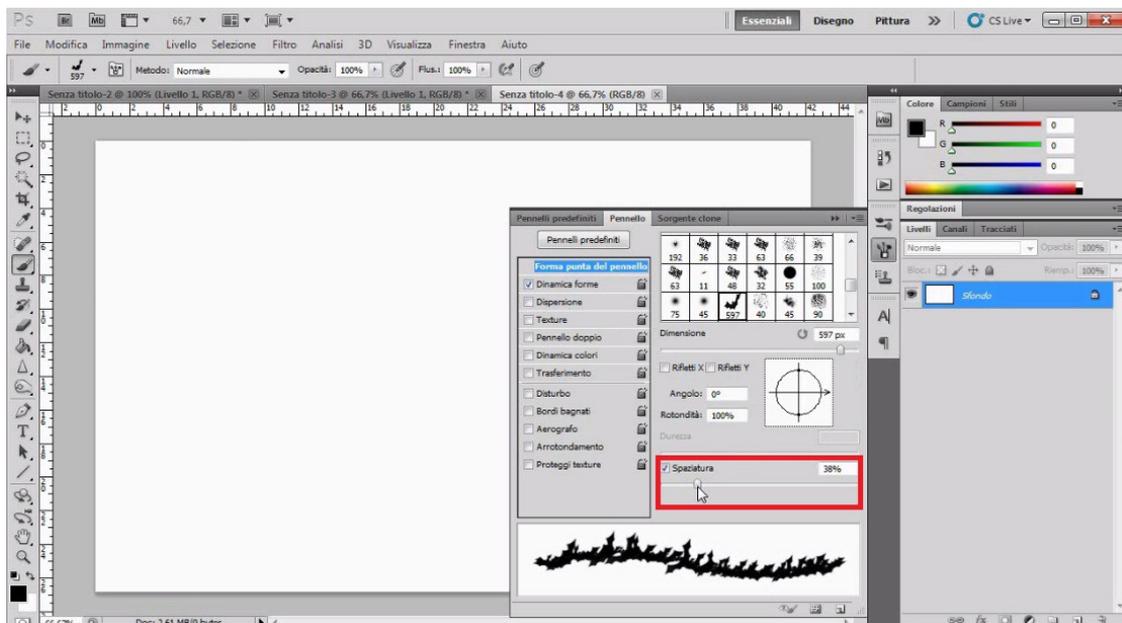
Poi andiamo su **modifica/definisci pennello predefinito** e chiamiamolo **Bat**.



Abbiamo adesso il nostro **pennello a forma di pipistrello**.



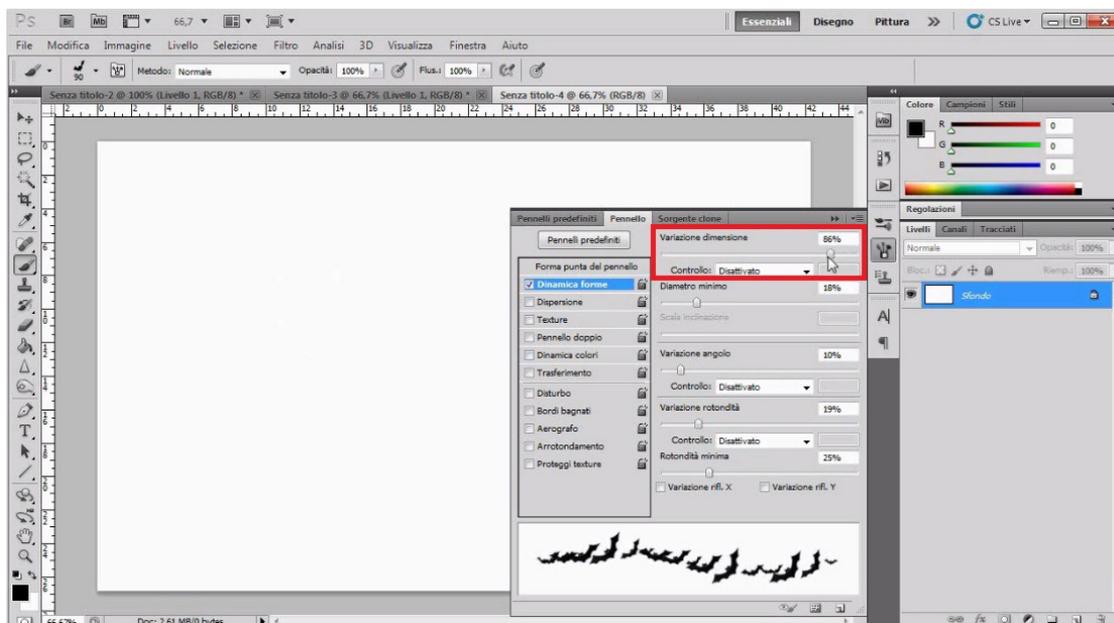
Per creare una **scia di pipistrelli** di varie dimensioni modifichiamo gli **attributi del pennello**.



Aumentando la **spaziatura** aumenteremo la **distanza** tra un'impressione di pennello e un'altra.

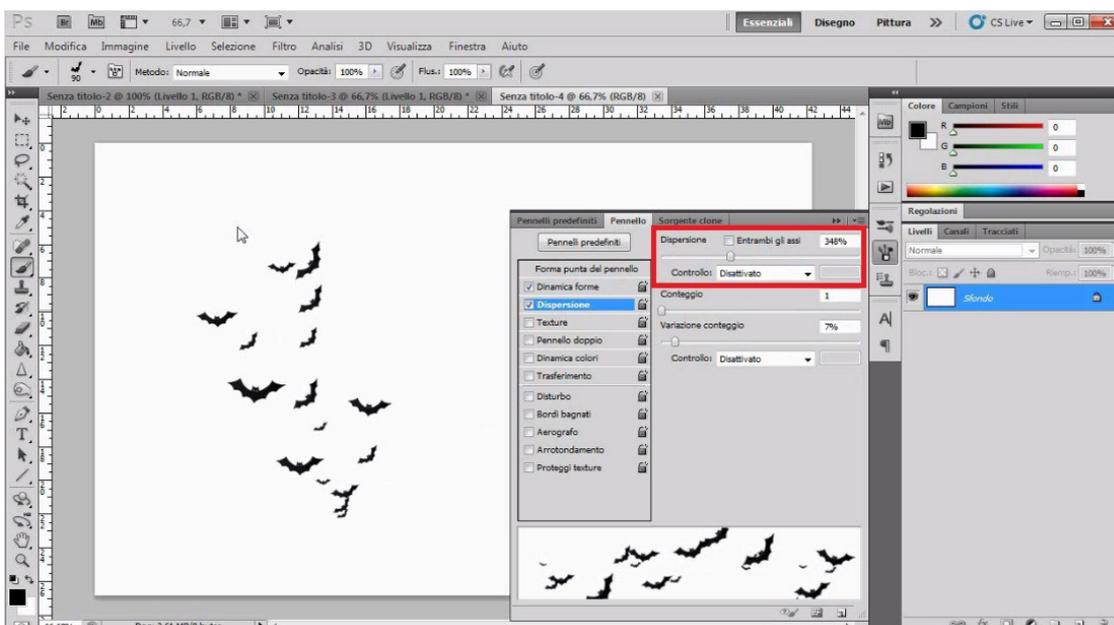
Cambiando la **variazione dimensione**, invece, cambieremo il range di grandezza che potranno assumere i nostri pipistrelli rispetto alla grandezza del pennello.

Se la mettiamo a **zero**, tutti i pipistrelli avranno la **stessa dimensione** del pennello.



La **dispersione** ci permette di distribuire i nostri pipistrelli su uno o due assi.

Con **dispersione zero** saranno tutti allineati lungo il passaggio mouse. Più alto sarà il valore, invece, meno controllo avremo sul risultato finale.



Facciamo varie **prove**, cambiando i valori, per trovare la **combinazione di dispersione e variazione dimensione** che più ci soddisfa.

Proviamo a inserire i nostri pipistrelli in uno **scenario notturno**.



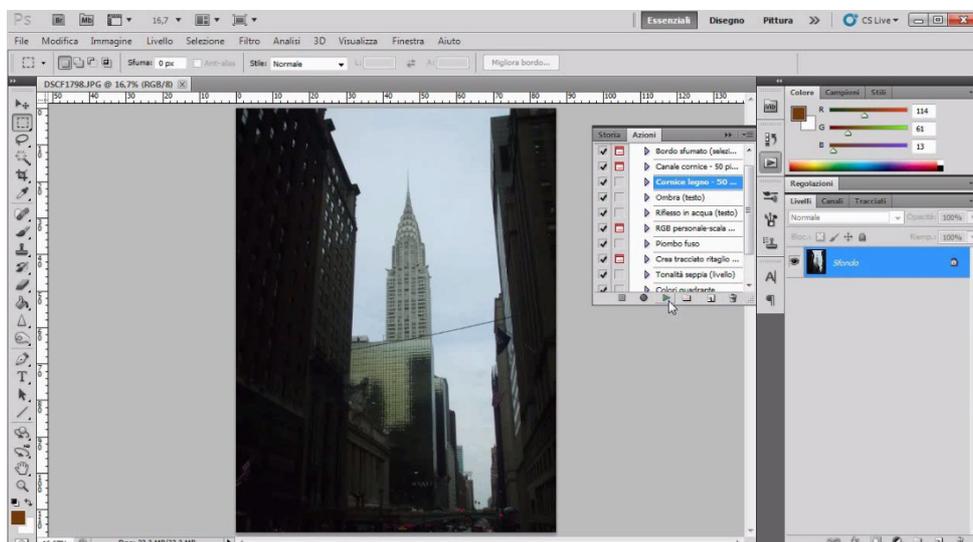
In rete esistono moltissimi **pennelli gratuiti**, ma prima o poi potrebbe capitarvi di dover **creare da voi un pennello**. Come avete visto la procedura è **molto semplice** e i risultati molto particolari, soprattutto se alla forma del pennello applichiamo dei **buoni effetti dinamici**.

\* \* \*

## *Tre modi per disegnare cornici*

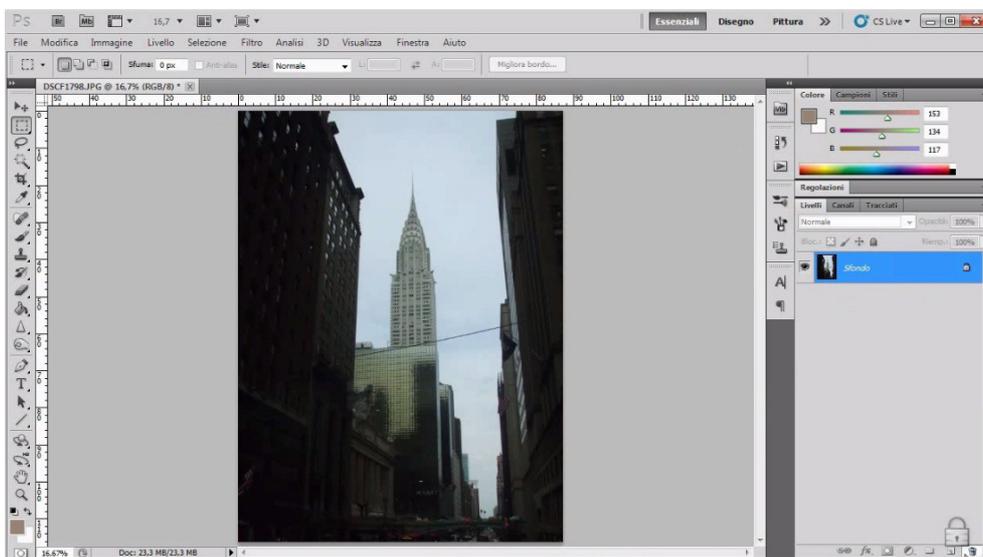
In questo breve **tutorial** vedremo tre semplici metodi per **creare cornici in Photoshop**.

Il **primo metodo** fa affidamento a una delle azioni predefinite di **Photoshop**: cliccando sul pulsante **Azioni**, selezioniamo **Cornice legno 50 pixel**. Clicchiamo su **ok** e **Photoshop** eseguirà una serie di **operazioni automatiche** che ci daranno, alla fine, **una cornice**.

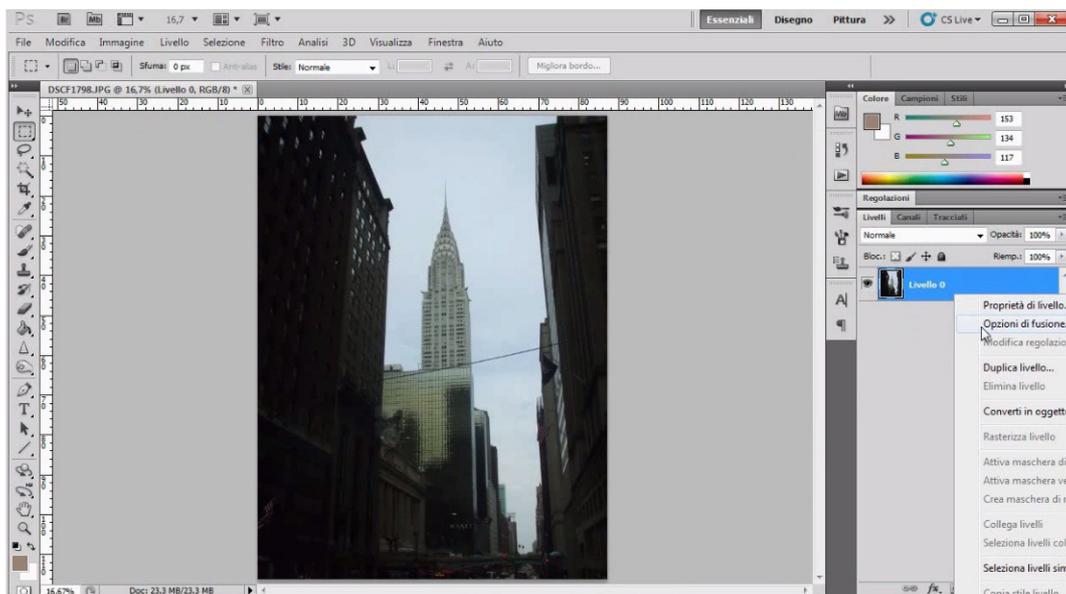


Il **secondo metodo** permette di avere in due click una **cornice monocromatica**.

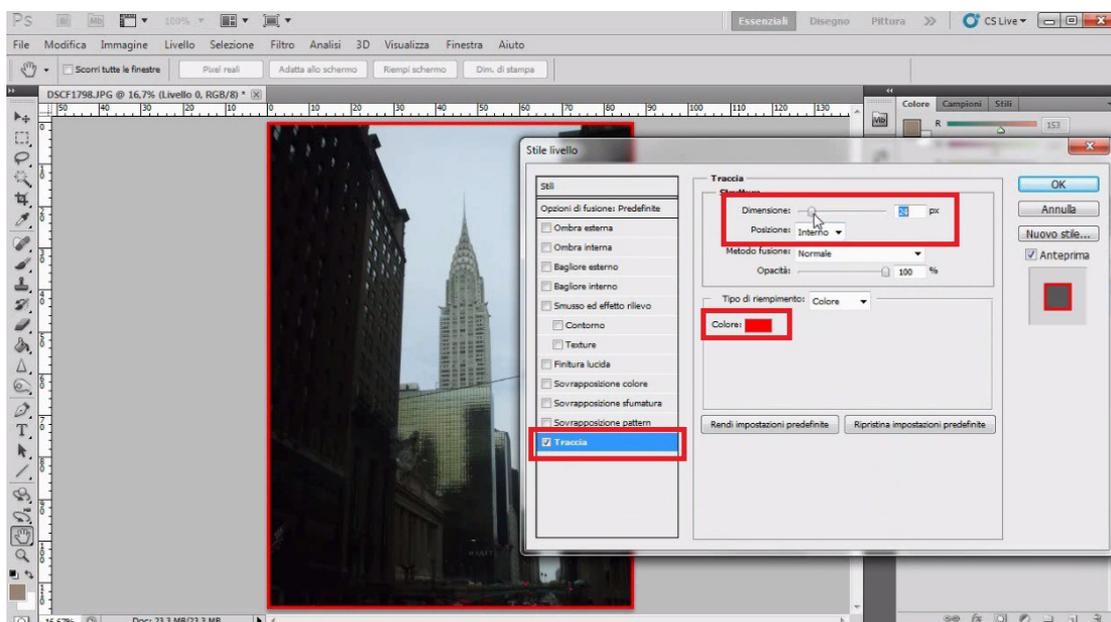
Trasformiamo lo **sfondo** in un **livello** trascinando il **lucchetto** sul cestino...



... poi clicchiamo col destro e premiamo **Opzioni di fusione**.



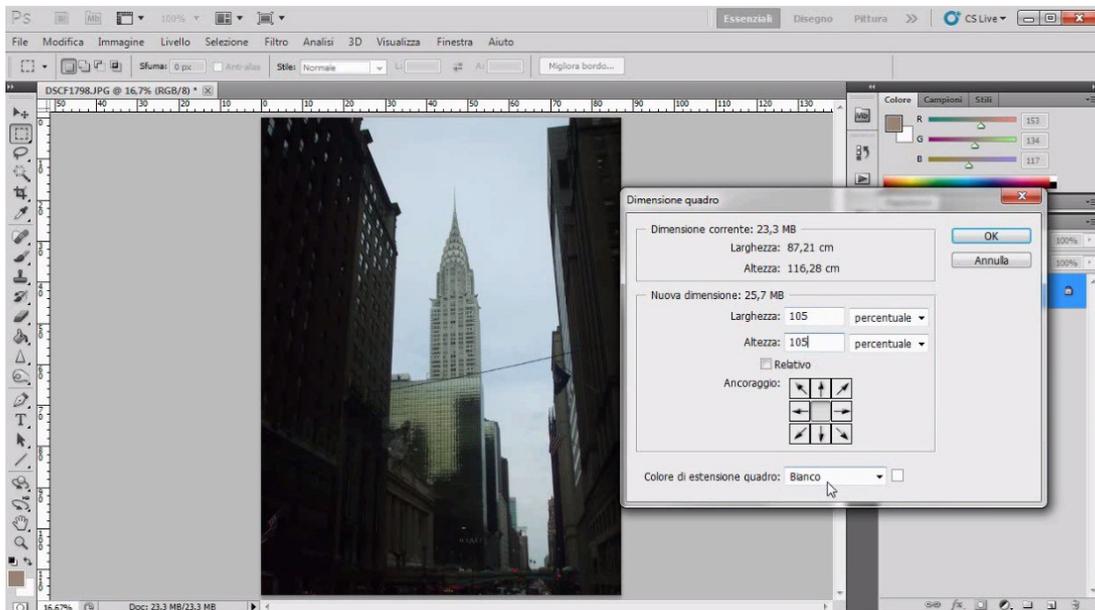
Selezioniamo "**Traccia**" e impostiamo il **colore** della nostra cornice, stando attenti a indicare come **posizione "Interno"**, modifichiamo quindi la **dimensione**.



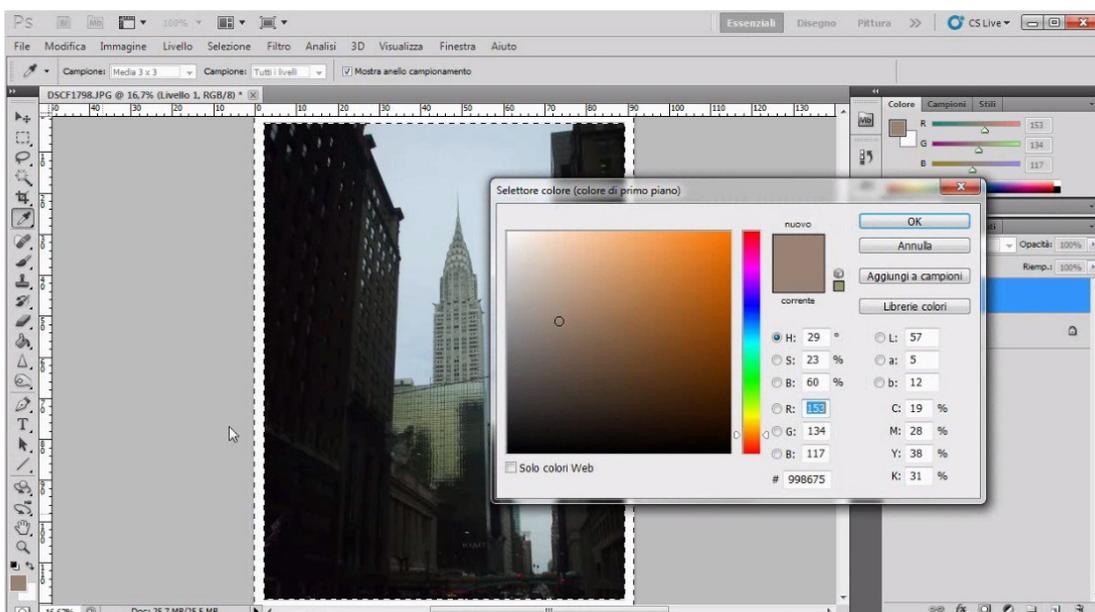
Mentre il primo metodo, essendo automatico, era poco personalizzabile e dava **una cornice di 50 pixel** indipendentemente dalla grandezza della fotografia, il secondo è più personalizzabile, pur presentando il limite non indifferente del **colore unico**.

Il **terzo metodo** è un po' una via di mezzo tra la **rapidità** e la **personalizzazione**.

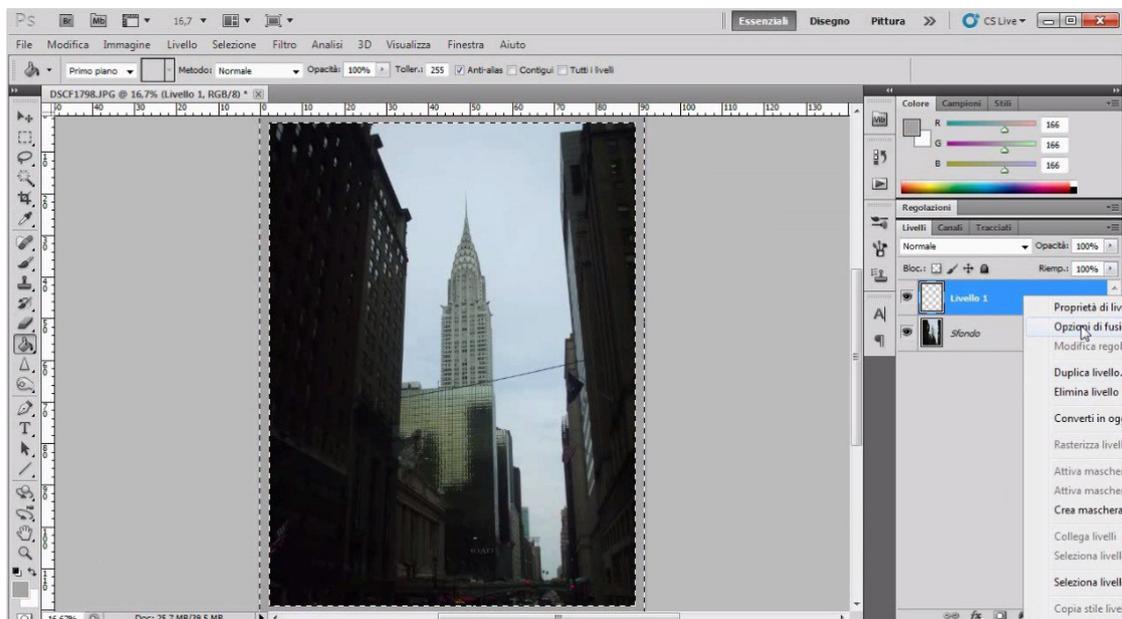
Clicchiamo su **Immagine/dimensione quadro** e impostiamo la nuova **grandezza a 105%**, sia in orizzontale che in verticale e **colore di estensione bianco**.



Con la **bacchetta magica** selezioniamo l'area bianca, creiamo un **nuovo livello** e scegliamo il colore o la texture da applicare.

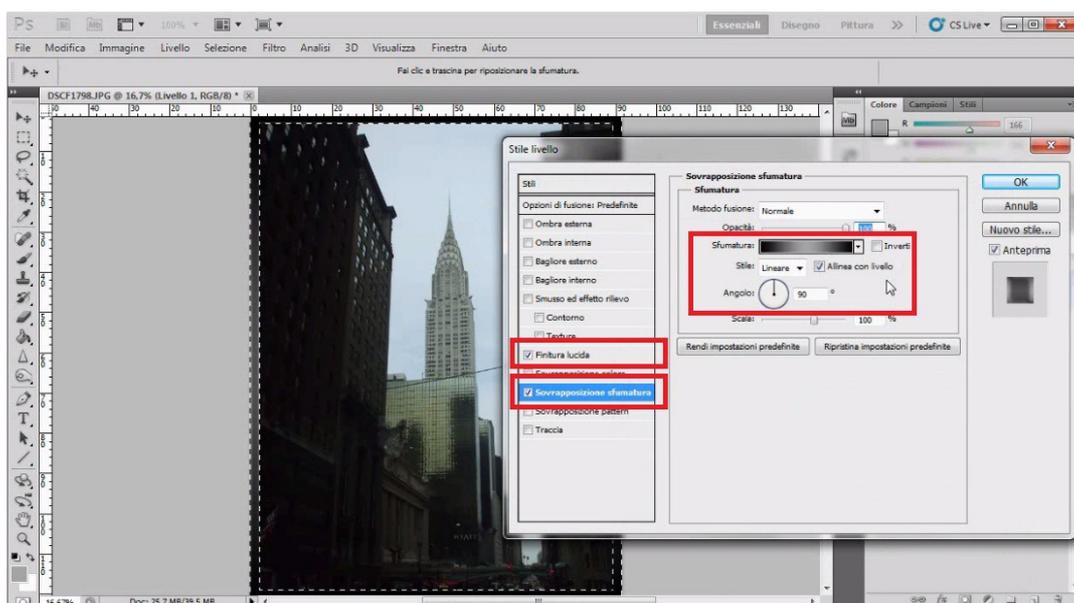


Clicchiamo col destro sul nuovo livello e selezioniamo **Opzioni di fusione**.

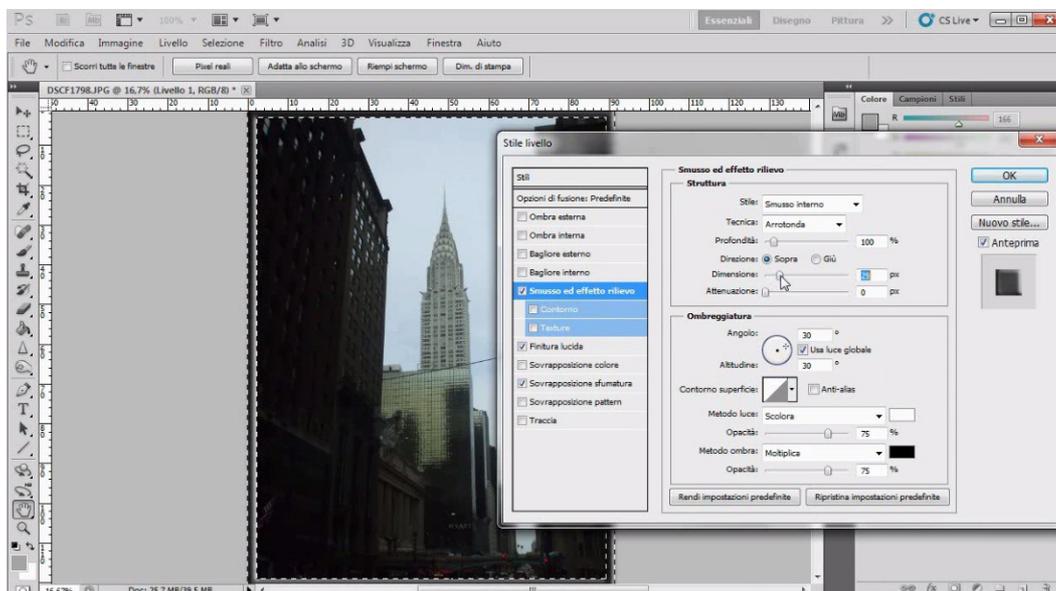


Applichiamo una **finitura lucida**.

Possiamo poi **sovrapporre una sfumatura nero/grigio/nero** in diagonale per dare un **effetto metallico**.



Infine applichiamo lo **smusso** e l'**effetto rilievo**, scegliendo i parametri di profondità che preferiamo.



Per questo **tutorial** è tutto. Anche se le tre tecniche mostrate danno risultati diversi, è importante ricordare che **non esiste un metodo migliore in senso assoluto**, dipende tutto dall'effetto che vogliamo ottenere e dal tempo a nostra disposizione.

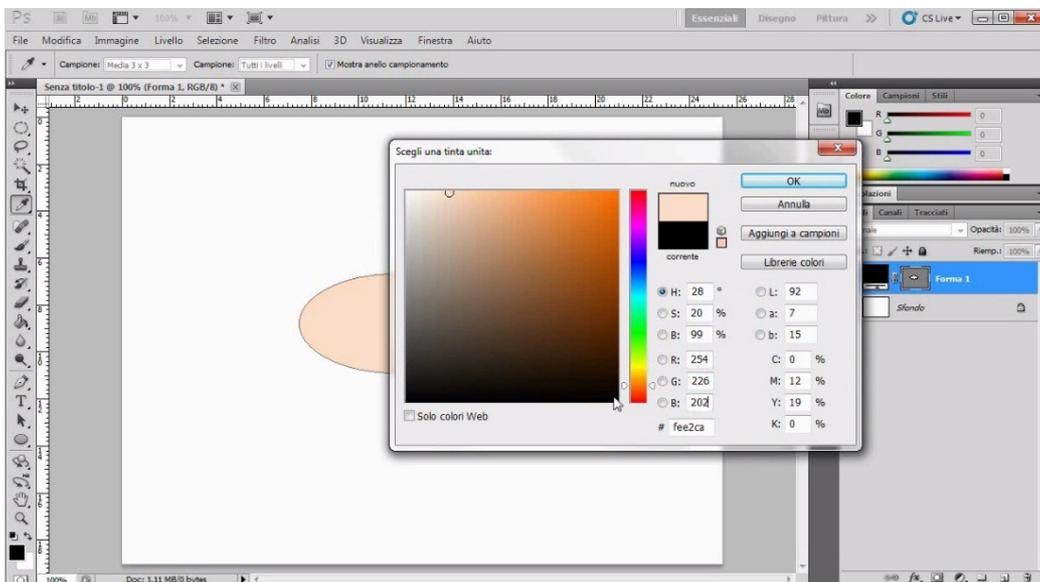
\* \* \*

## Disegnare la testa di Stewie

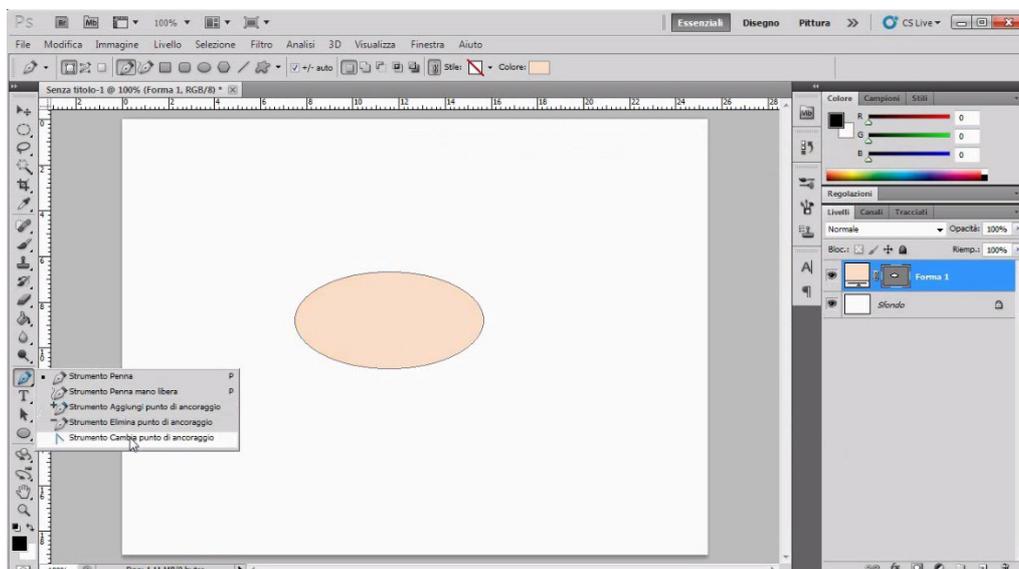
In questo **tutorial** vedremo un modo per **disegnare la faccia di Stewie Griffin**.

Iniziamo da una semplice **forma ellisse**, alla quale daremo il colore della pelle di Stewie.

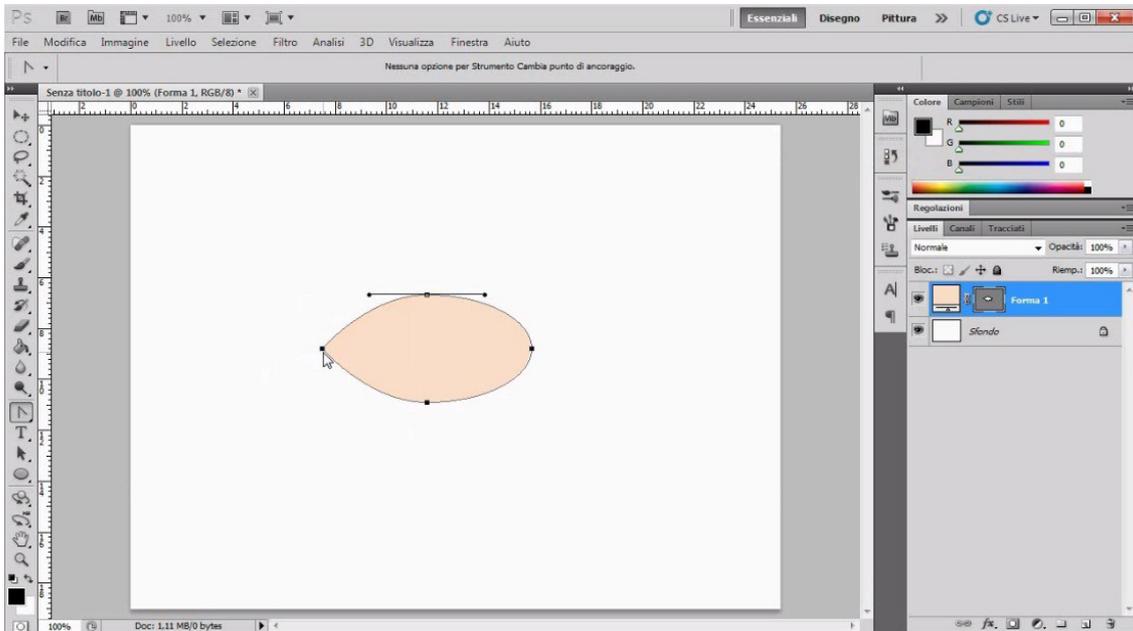
I valori RGB sono 254, 226 e 202.



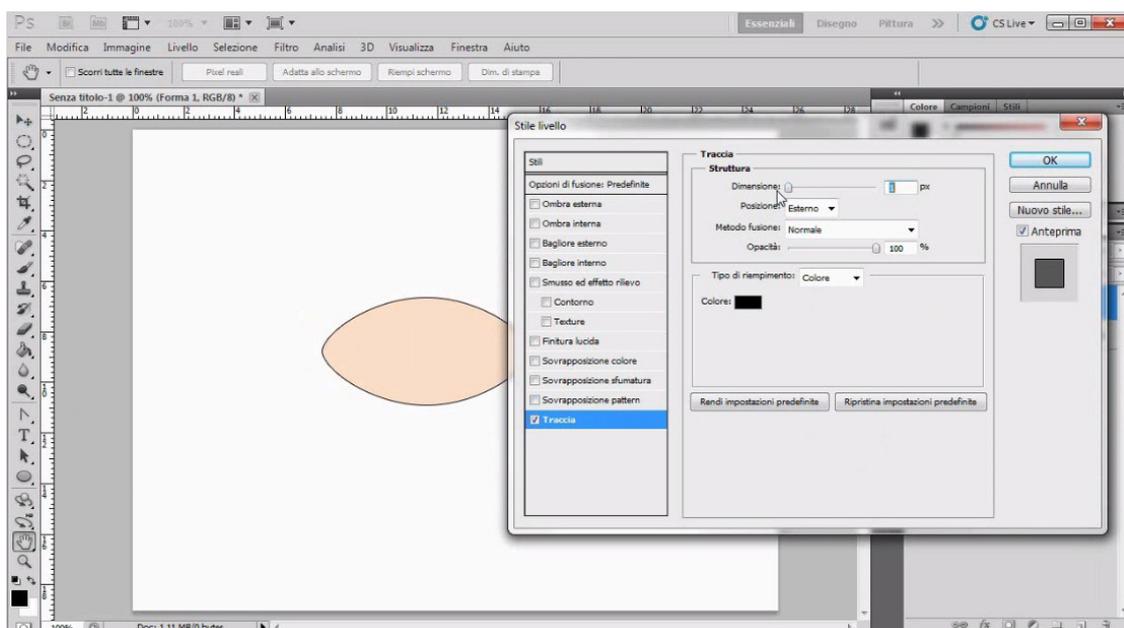
Adesso daremo alla testa la **forma** del pallone da rugby. Clicchiamo su **Cambia punto di ancoraggio** e clicchiamo sul punto a sinistra: diventerà uno spigolo appuntito.



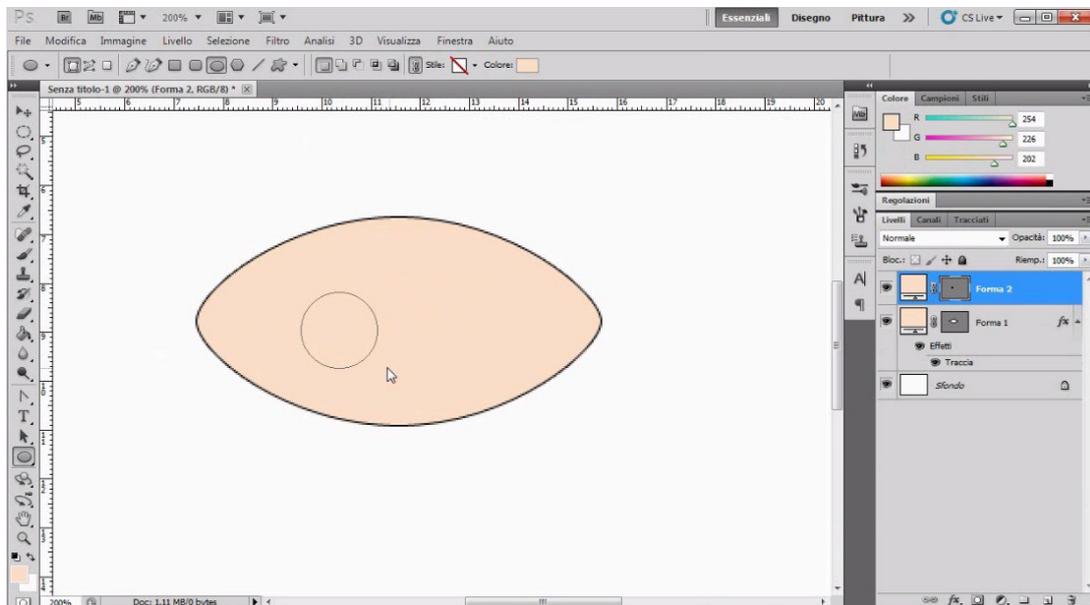
Clicchiamo lo **spigolo** e, tenendo premuto **SHIFT**, trasciniamolo in alto per dare una **leggera rotondità**. Facciamo lo stesso dall'altro lato.



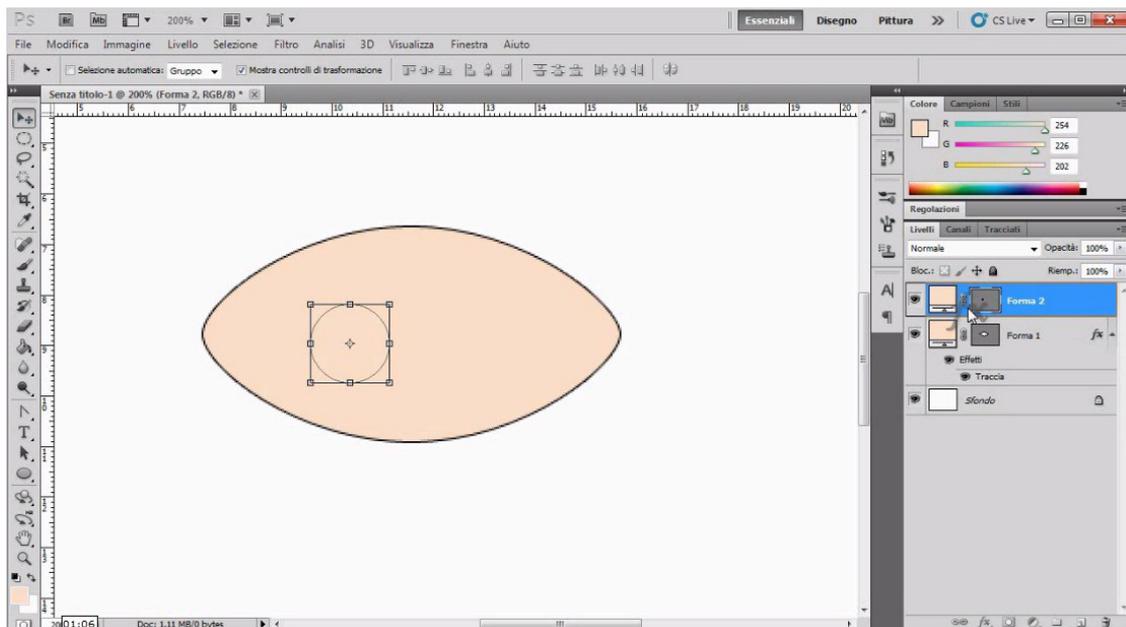
Per aggiungere un **bordo nero** clicchiamo col destro sul **livello**, andiamo su **Opzioni di Fusione e** impostiamo una **traccia nera a 1**.



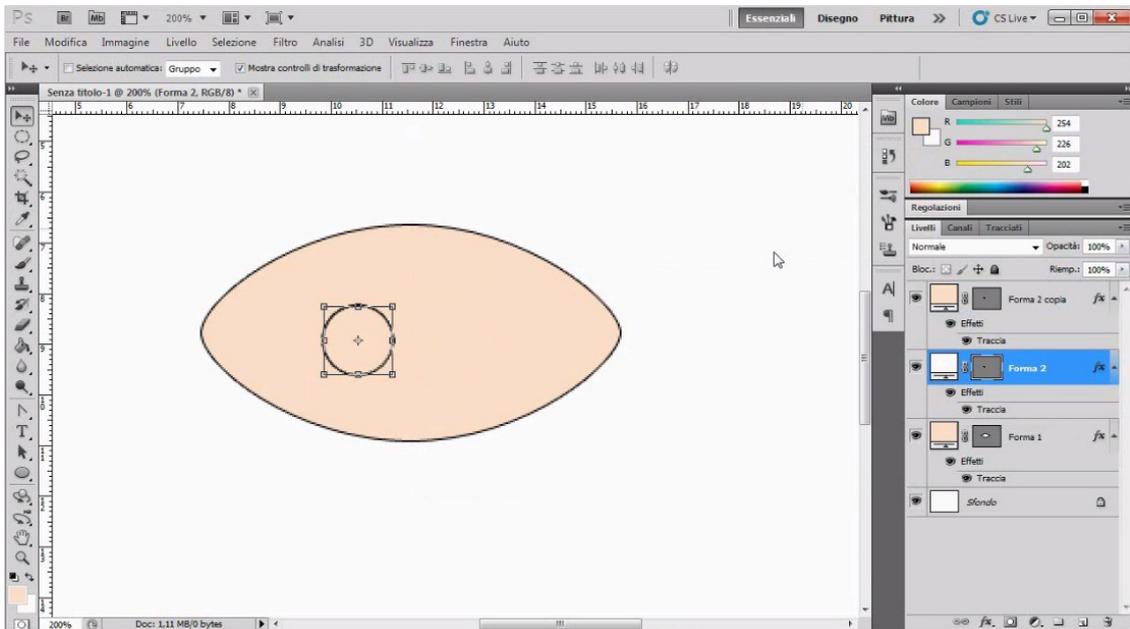
Adesso faremo le palpebre, che dovranno avere lo stesso colore della pelle. Per fare un cerchio, usiamo lo **strumento ellisse** ma teniamo premuto **SHIFT** mentre creiamo la figura.



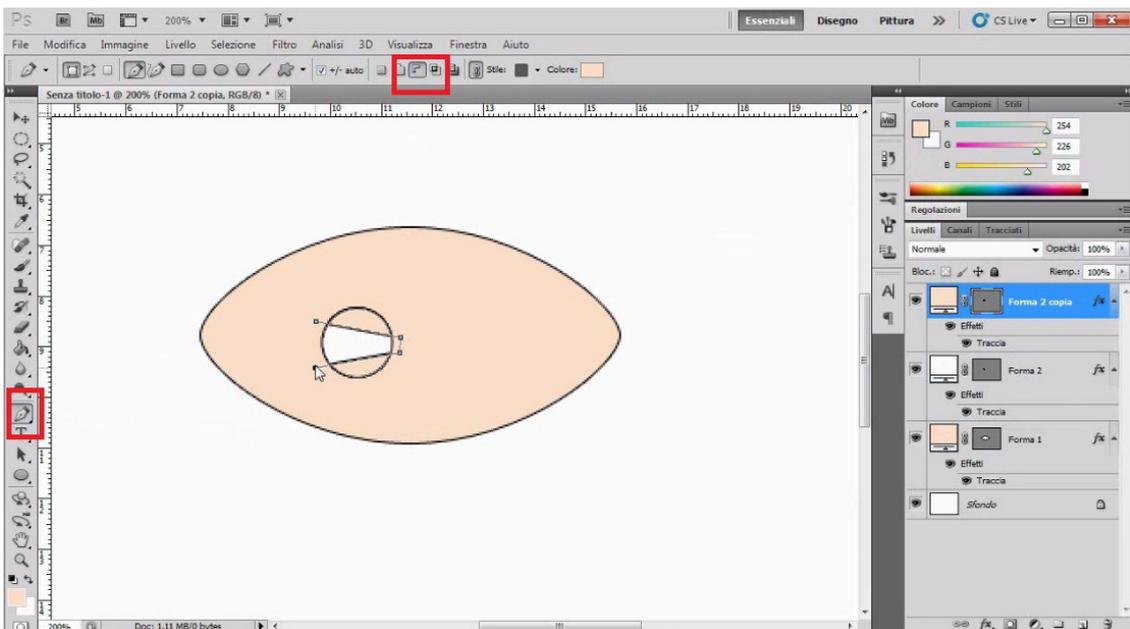
Premendo **ALT** mentre trasciniamo l'effetto **traccia**, copieremo quest'ultimo nel livello appena creato.



Adesso **duplichiamo il livello** e diamo a quello di sotto il colore bianco.

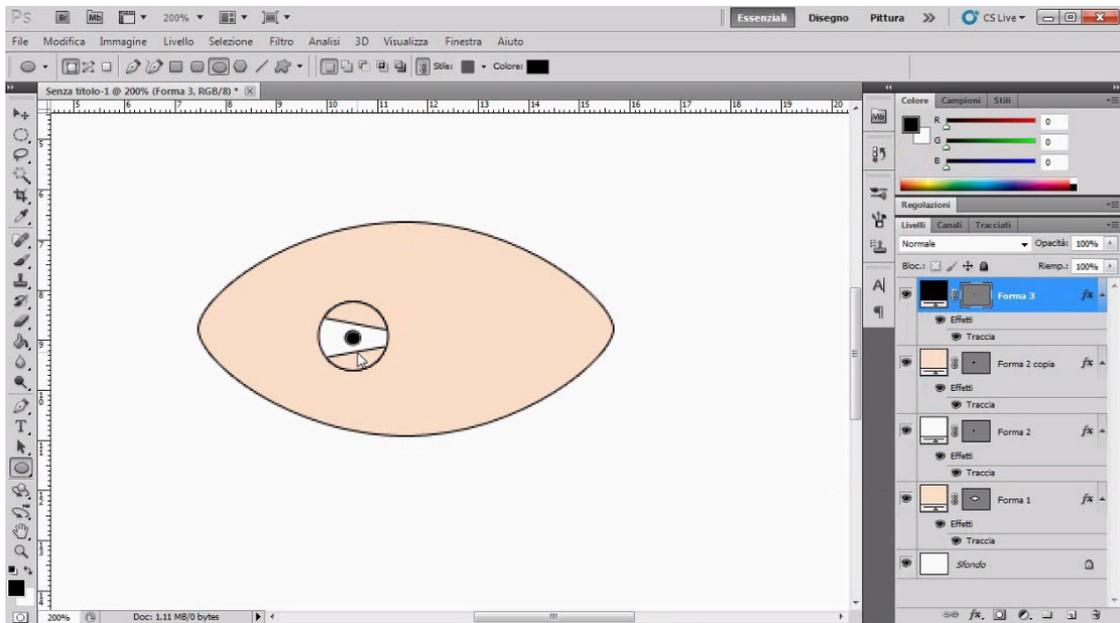


Selezioniamo lo **strumento penna**, andiamo in **modalità sottrattiva** e disegniamo una figura che, sottratta all'area dell'occhio, ci darà la palpebra.

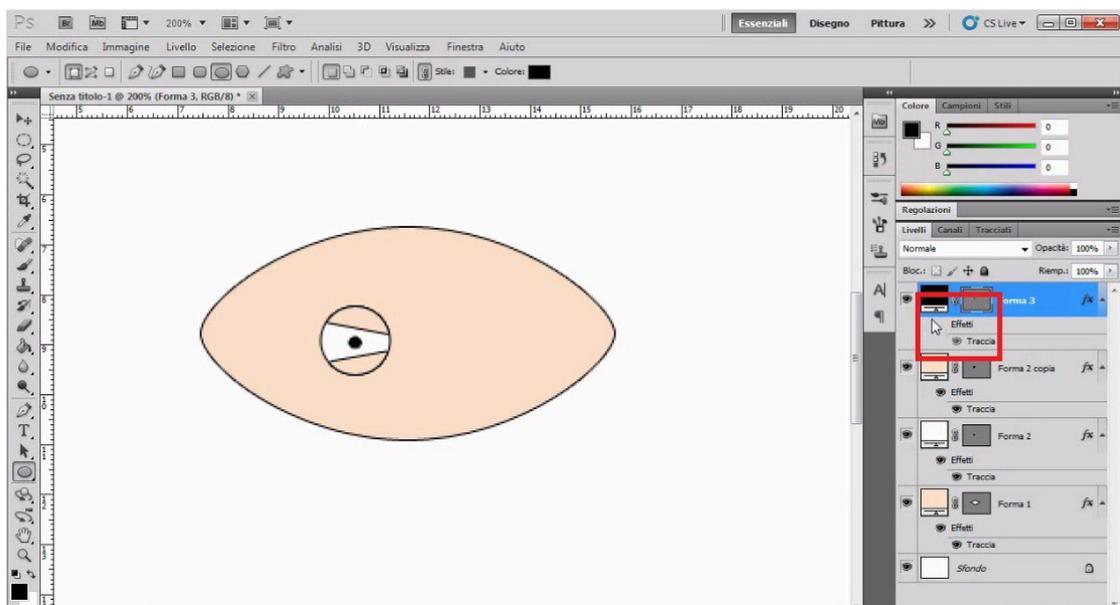


Come vedete, sotto emergerà l'occhio vero e proprio.

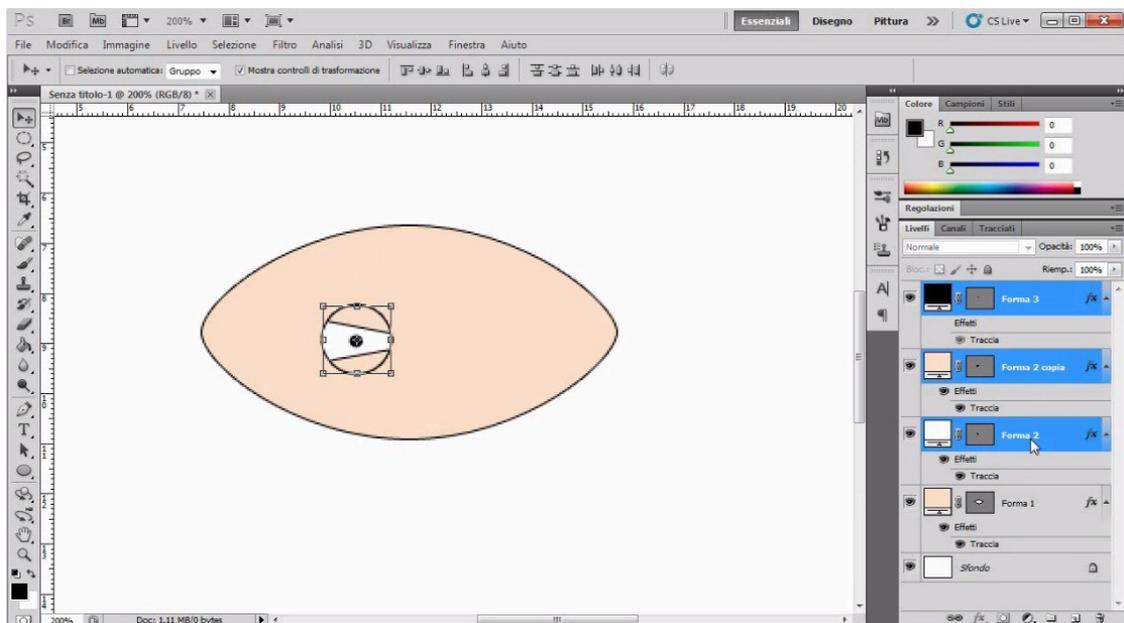
Ora, tornando in **modalità normale** e scegliendo il colore nero, faremo la pupilla, sempre tenendo premuto **SHIFT**.



Nascondiamo l'effetto **traccia** perché non vogliamo il bordo nero.

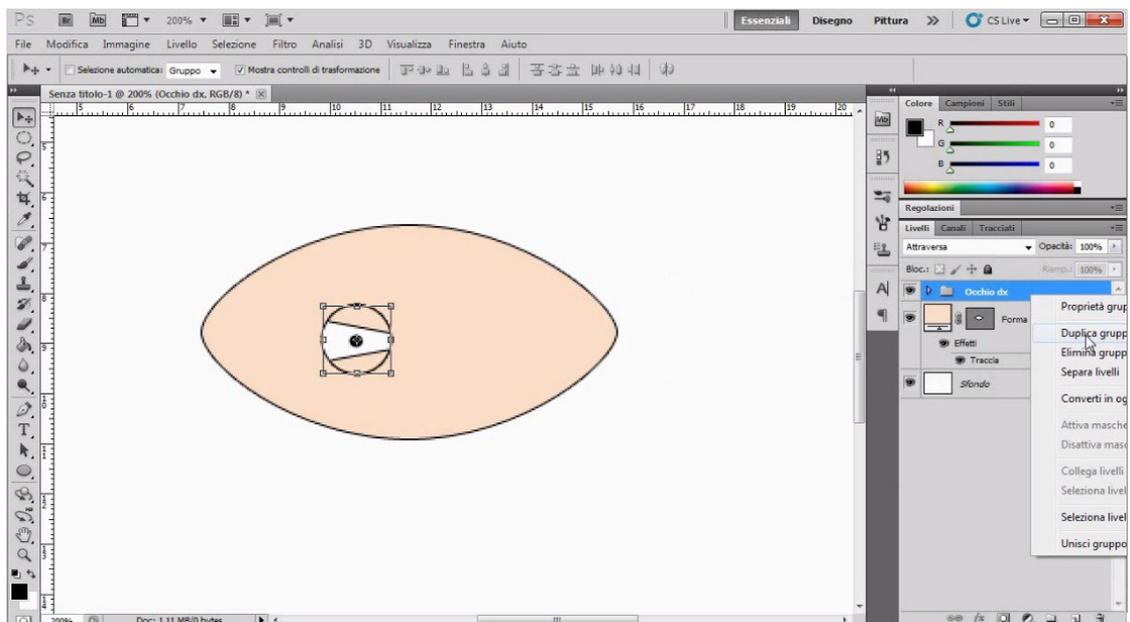


Tenendo premuto **CTRL**, selezioniamo gli ultimi tre livelli e premiamo **Ctrl+G** per raggrupparli.

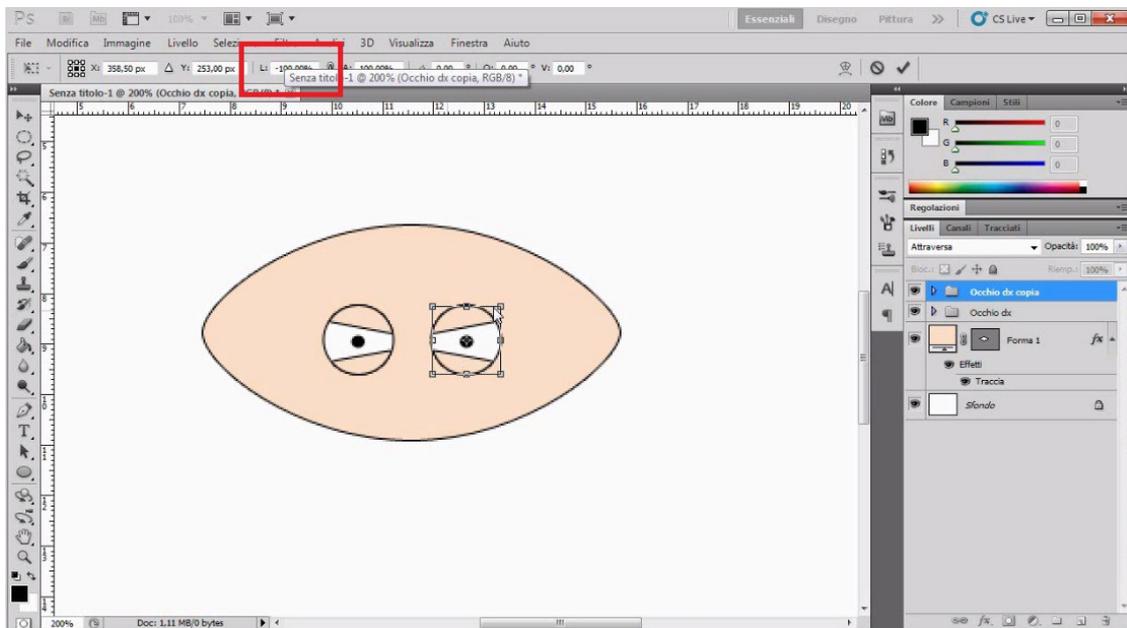


Chiamiamo il **gruppo "Occhio destro"**.

Duplichiamo il gruppo per fare l'occhio sinistro.



Andando sui **controlli trasformazione** e aggiungendo un "meno" al **100%** del parametro **lunghezza**, otterremo la **copia speculare** dell'occhio.

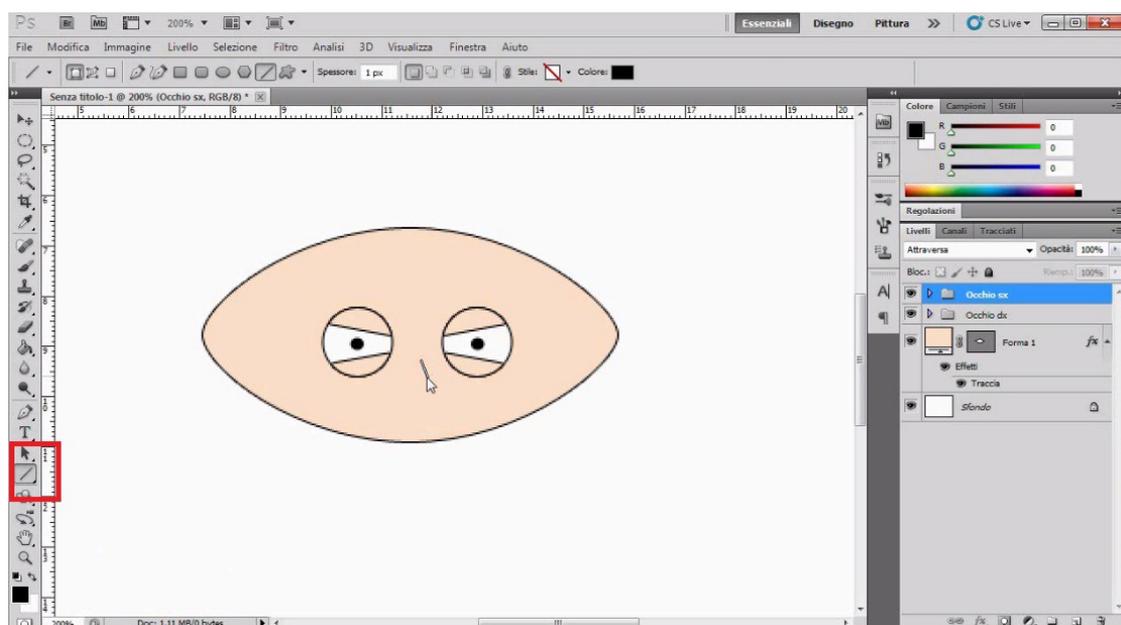


Tenendo premuto **SHIFT**, lo spostiamo a destra.

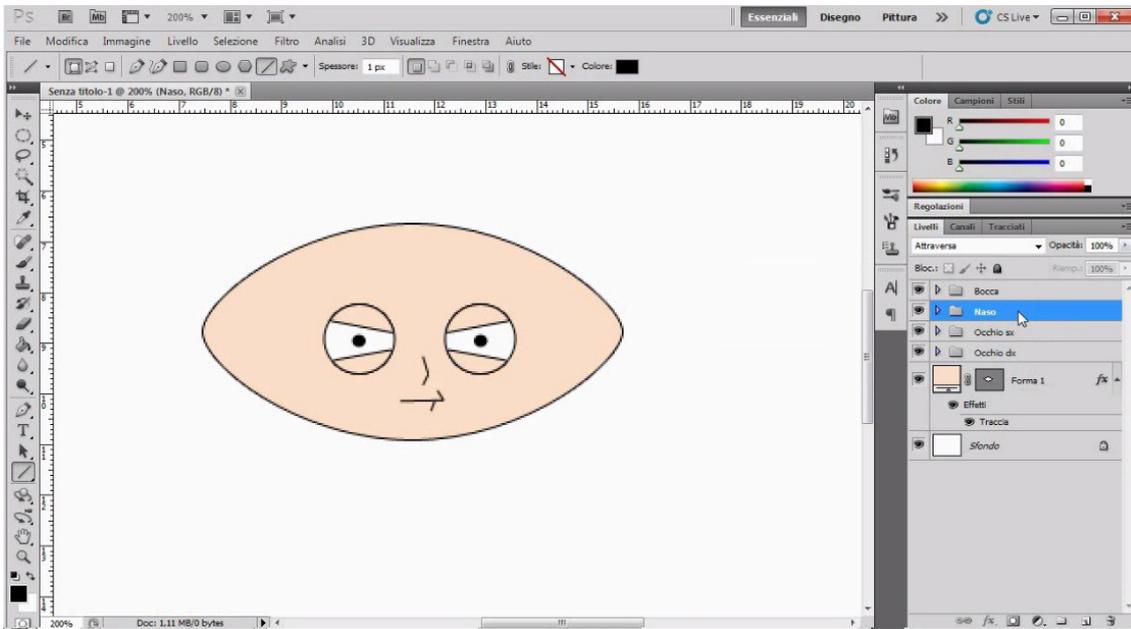
Chiamiamo questo **gruppo "Occhio sinistro"**.

Per evitare che **Photoshop** aggiunga l'effetto traccia alle nostre prossime forme, **eliminiamo lo "Stile"**.

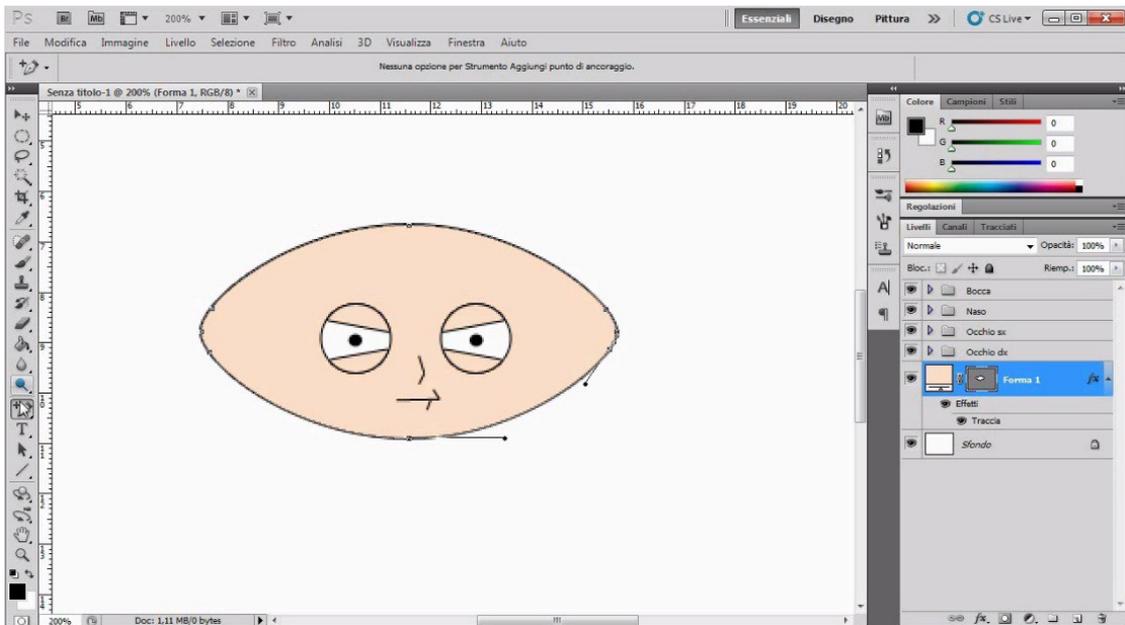
Con lo **strumento linea** creiamo il naso e la bocca di **Stewie**.



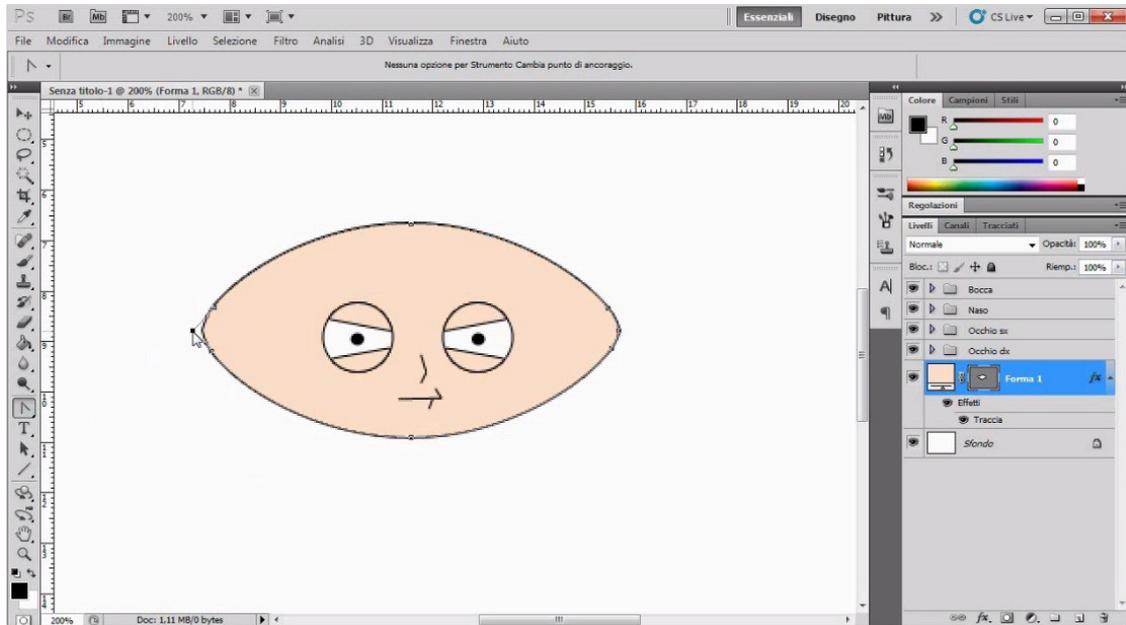
Per fare ordine, **raggruppiamo i vari livelli e rinominiamoli.**



Per creare le orecchie andiamo sullo strumento **Aggiungi punti di ancoraggio**, e aggiungiamo 4 punti sui lati della faccia.

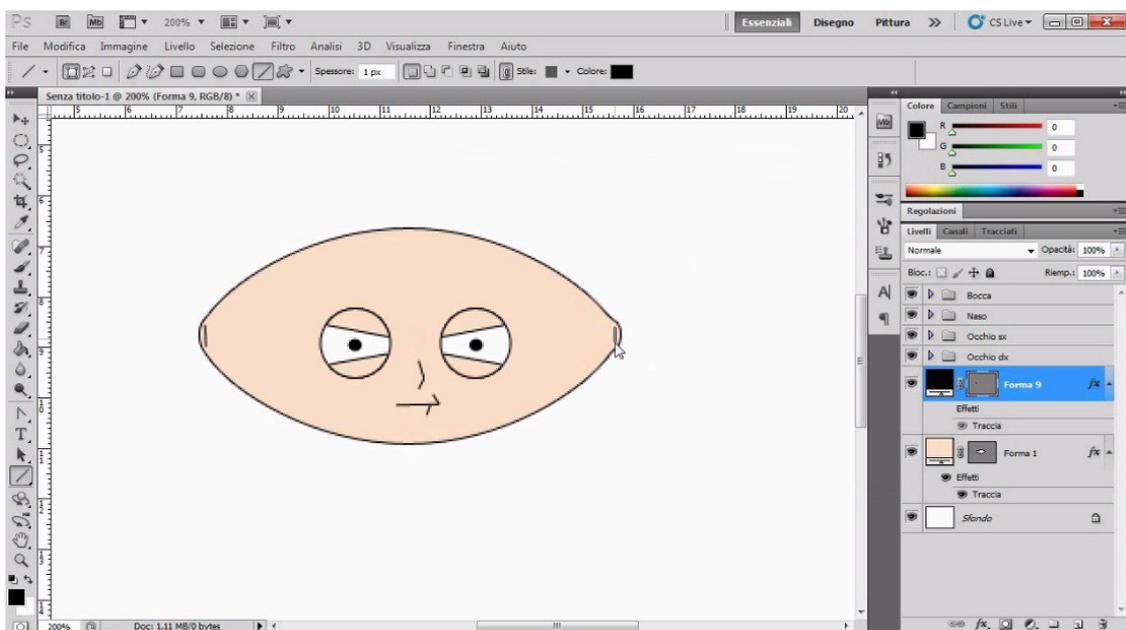


Selezioniamo **Cambia punto di ancoraggio** e, tenendo premuto **CTRL**, spostiamo il punto centrale per allargarlo rispetto all'ovale.



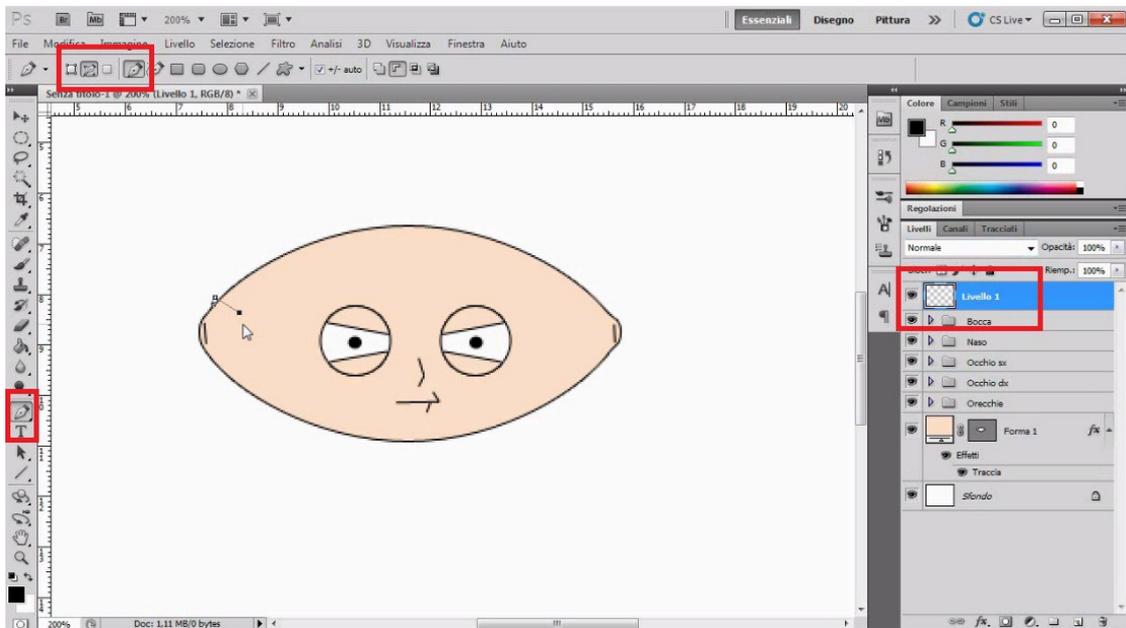
Possiamo usare lo **SHIFT + trascinamento** per modificarne la **rotondità**.

Con lo **strumento linea** creiamo i solchi delle orecchie.



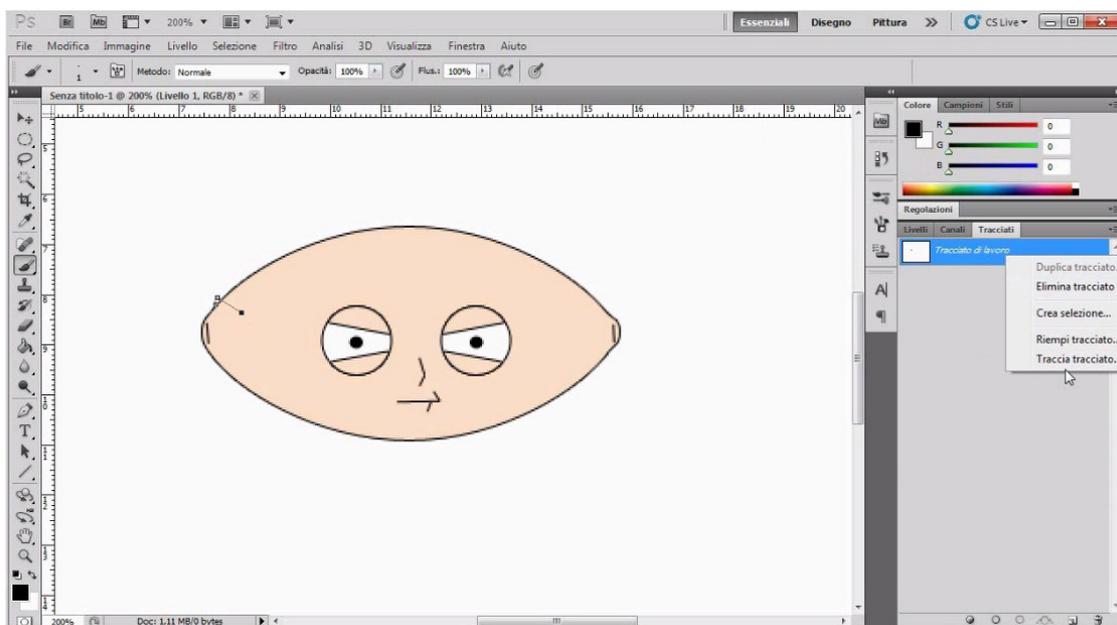
Chiamiamo questo **gruppo "Orecchie"**.

Per creare i capelli selezioniamo lo **strumento penna** ma impostiamo il **tipo di forma su "Tracciato"**.

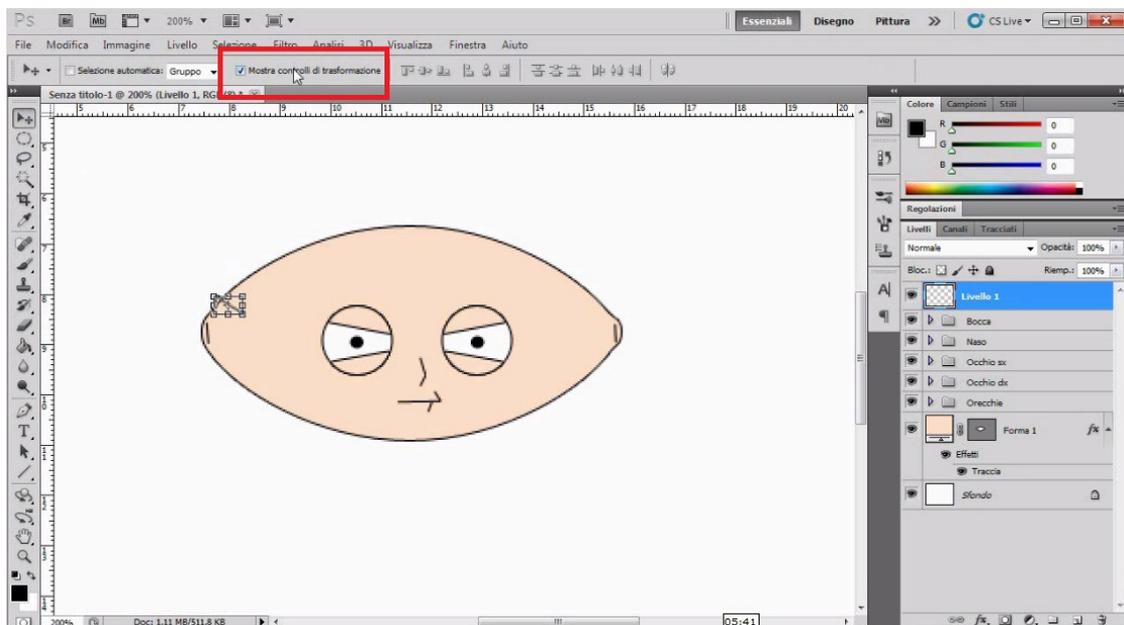


Creiamo un **nuovo livello** e disegniamo la forma del capello.

Ora sul **pannello tracciati**, assicurandoci che il nostro pennello sia largo 1 pixel e sia di colore nero, clicchiamo su **Traccia tracciato**.



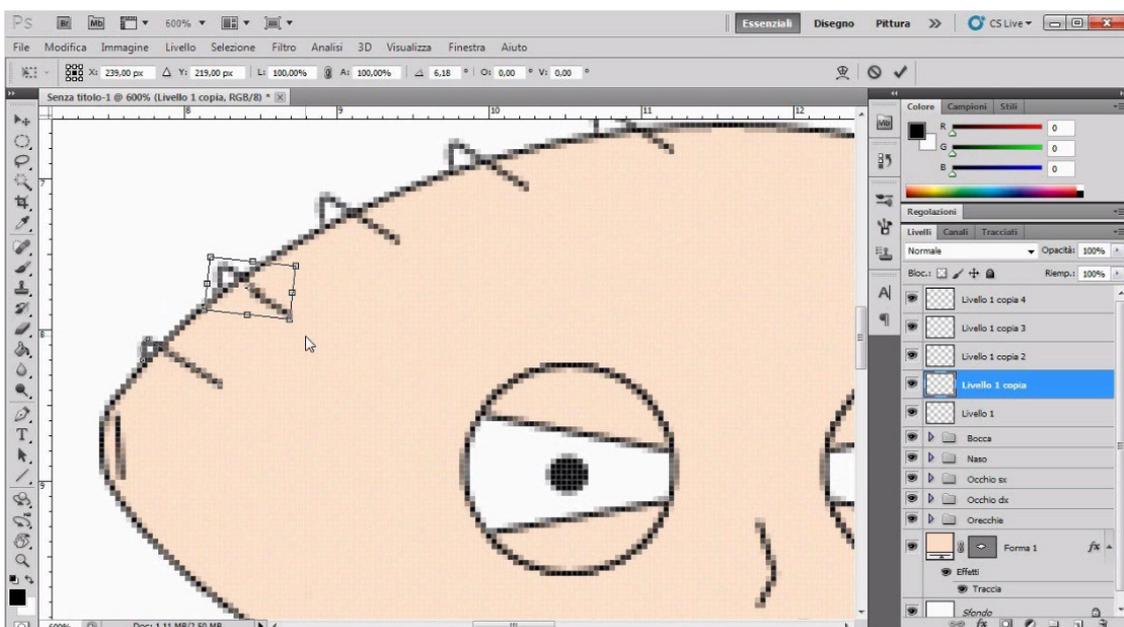
**Disabilitiamo** la scritta "Mostra controlli di trasformazione" e, tenendo premuto **ALT** e **trascinando**, creeremo dei nuovi capelli.



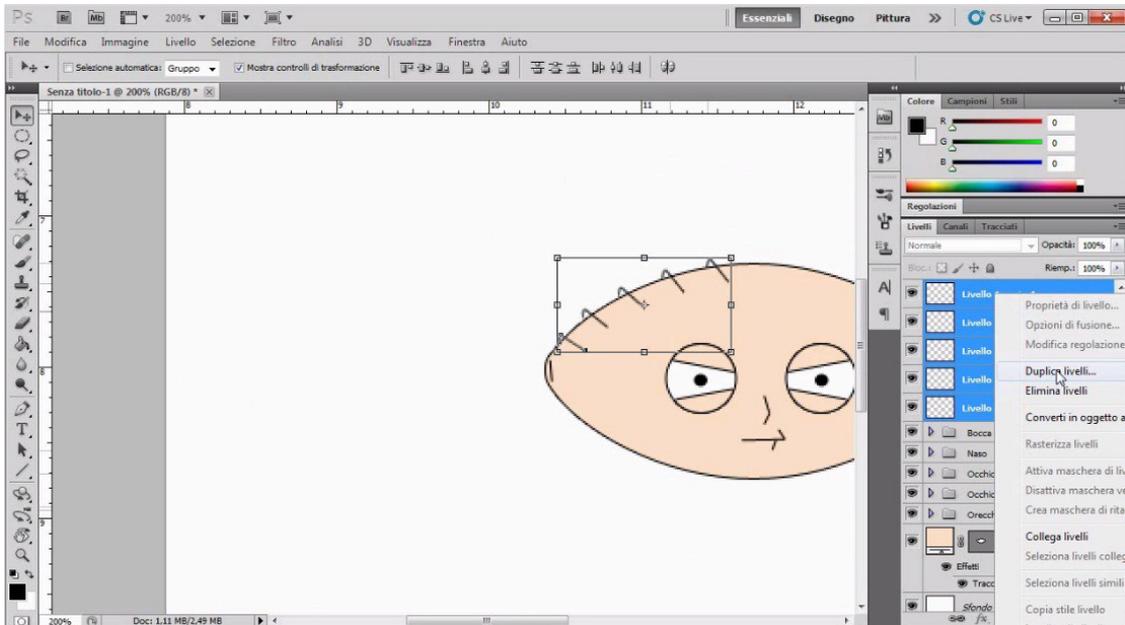
Non preoccupiamoci eccessivamente della precisione in questa fase.

Ora agiremo su ogni singolo capello per definirne la posizione e il grado di restringimento progressivo, per dare un'idea di tridimensionalità.

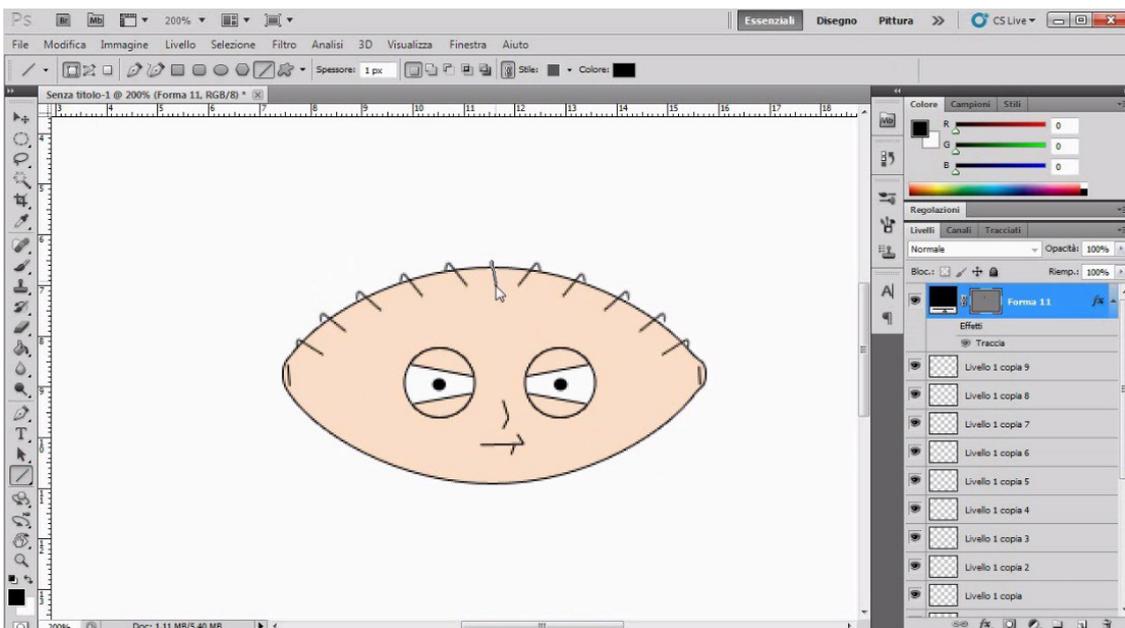
Posizionandoci leggermente sotto le **maniglie**, possiamo anche **ruotare** il capello, come suggerito dal cursore.



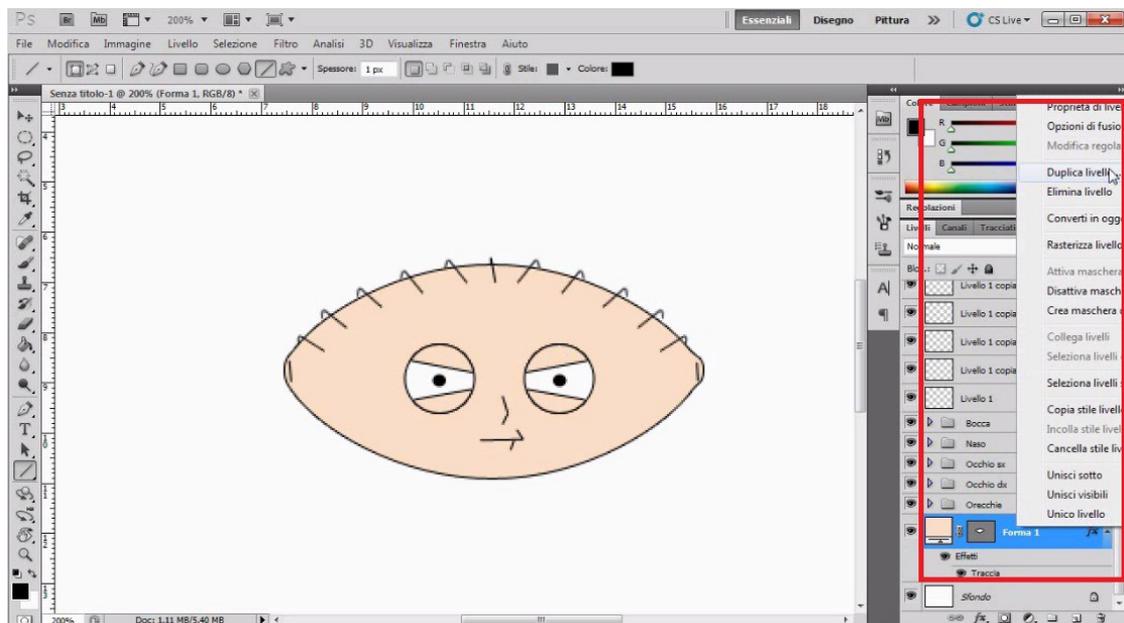
Selezioniamo **tutti i livelli contenenti i capelli** e duplichiamoli. Ancora una volta mettiamo un **meno** davanti al 100% della **L** per avere la **copia speculare**.



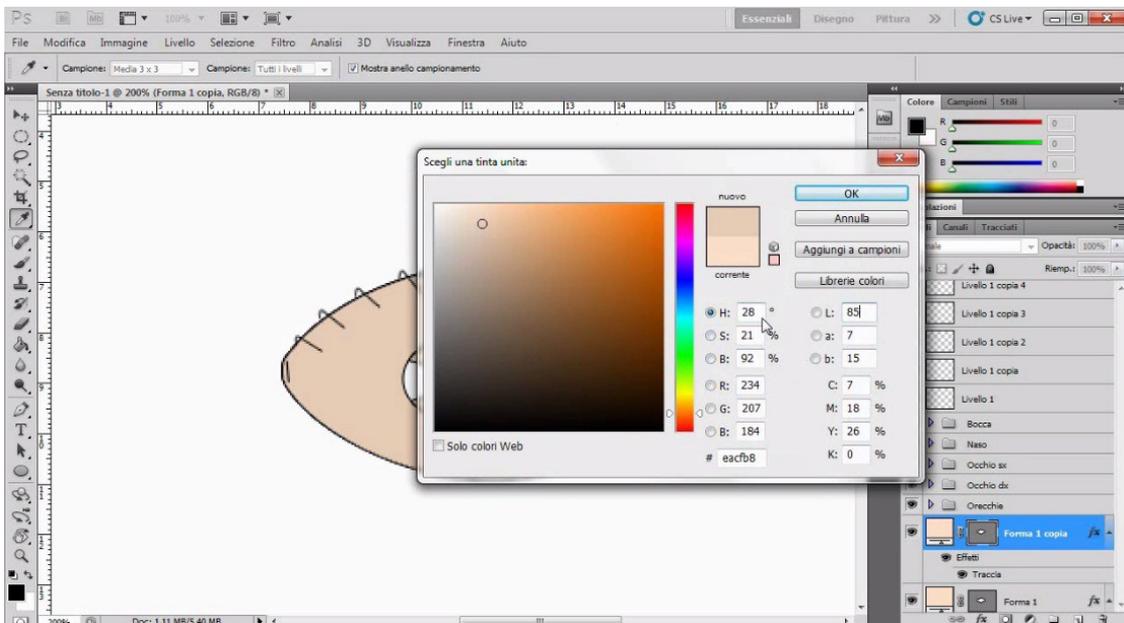
Con lo **strumento linea** possiamo aggiungere un capello centrale.



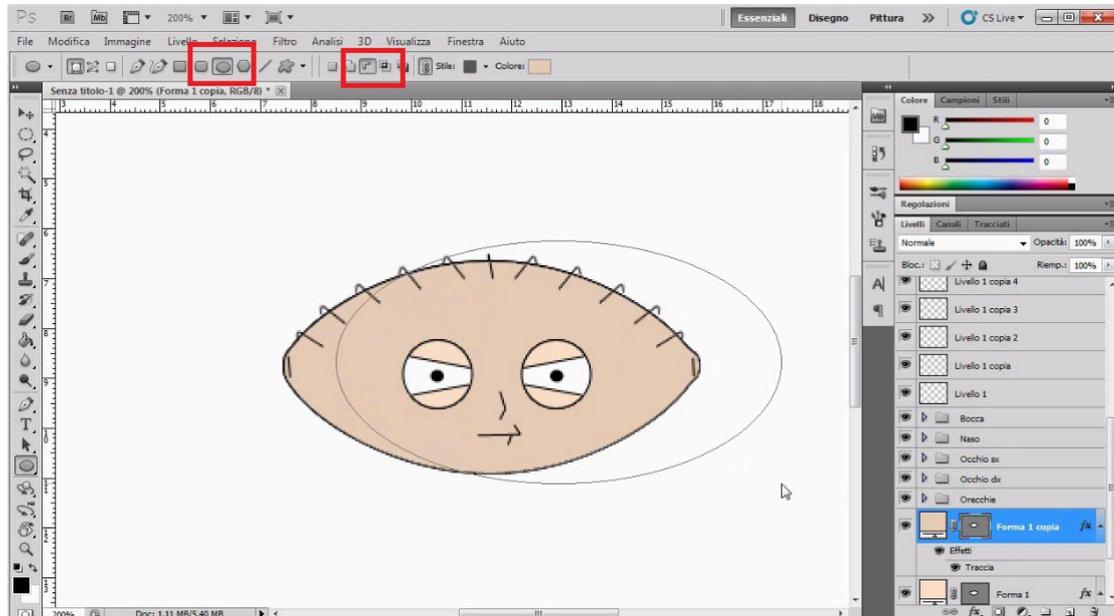
Per ombreggiare il volto di Stewie, selezioniamo il livello dell'ovale e **duplichiamolo**.



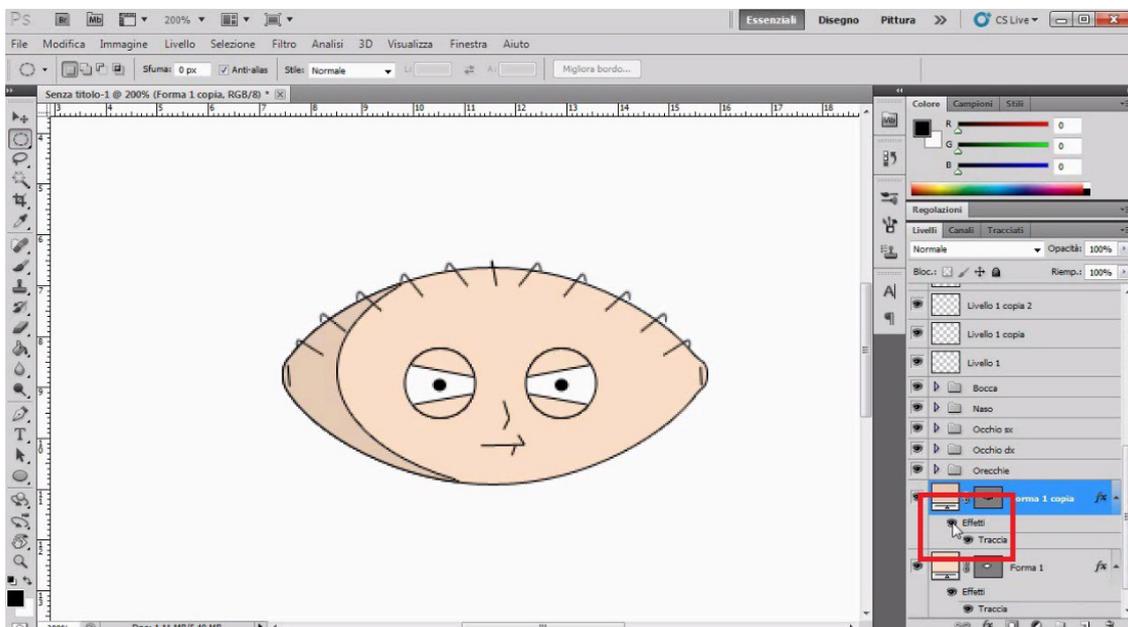
Usiamo un colore leggermente più scuro **abbassando il valore L (luminosità) della modalità Lab**.



Andando in **modalità sottrattiva**, usiamo lo **strumento ellisse** per limitare l'area scura a uno spicchio della faccia.



Eliminiamo la **traccia** perché non vogliamo **bordi...** ed ecco il risultato finale.

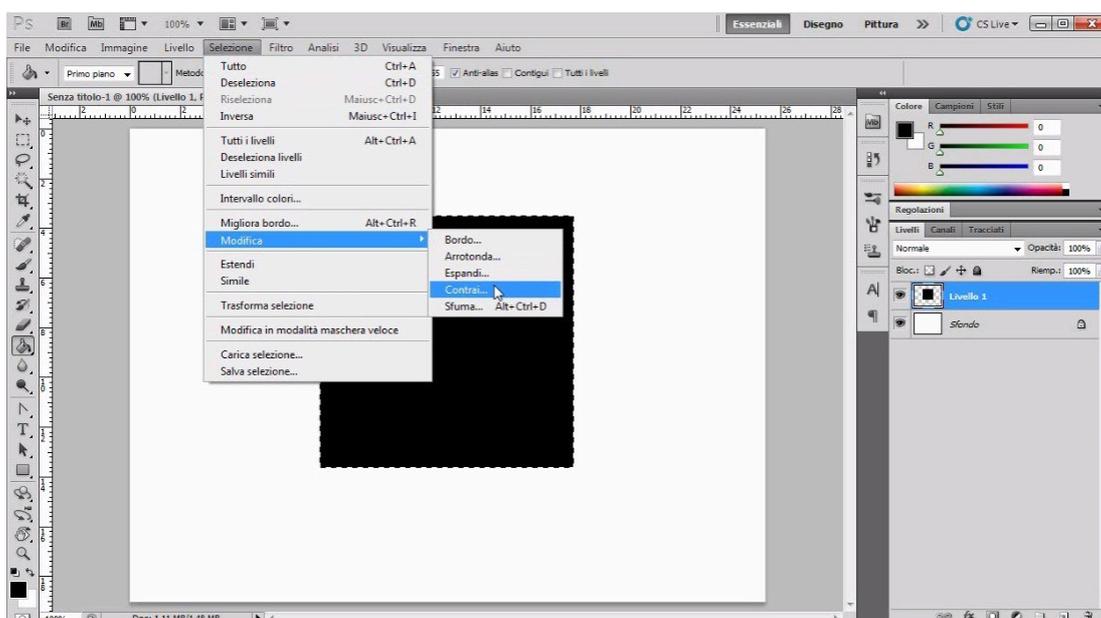


\* \* \*

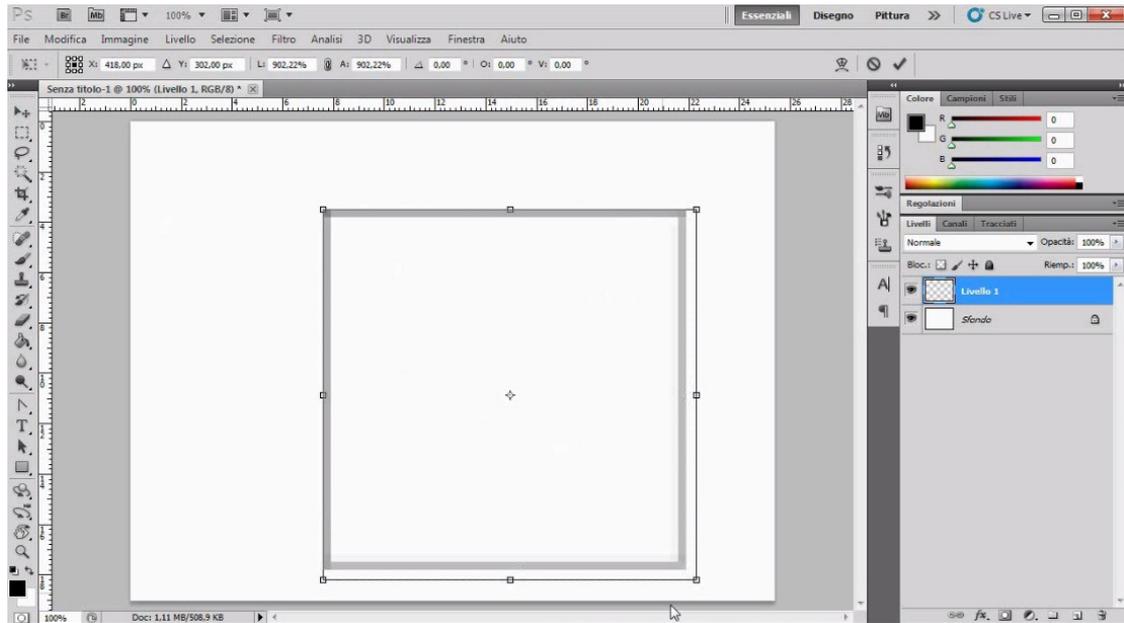
## *Disegnare forme vuote*

In questo **tutorial** vi mostrerò un modo efficace per **disegnare un cerchio, un quadrato o un rettangolo vuoto** in Photoshop.

Questo metodo non è molto intuitivo, infatti molti utenti alle prime armi usano un **metodo meno efficace**, che è quello di creare una **selezione quadrata** (tenendo premuto lo **SHIFT** mentre usano la **selezione rettangolare**), andare su **Selezione/Modifica/Contrai** e impostare un valore che darà il **bordo** del quadrato.

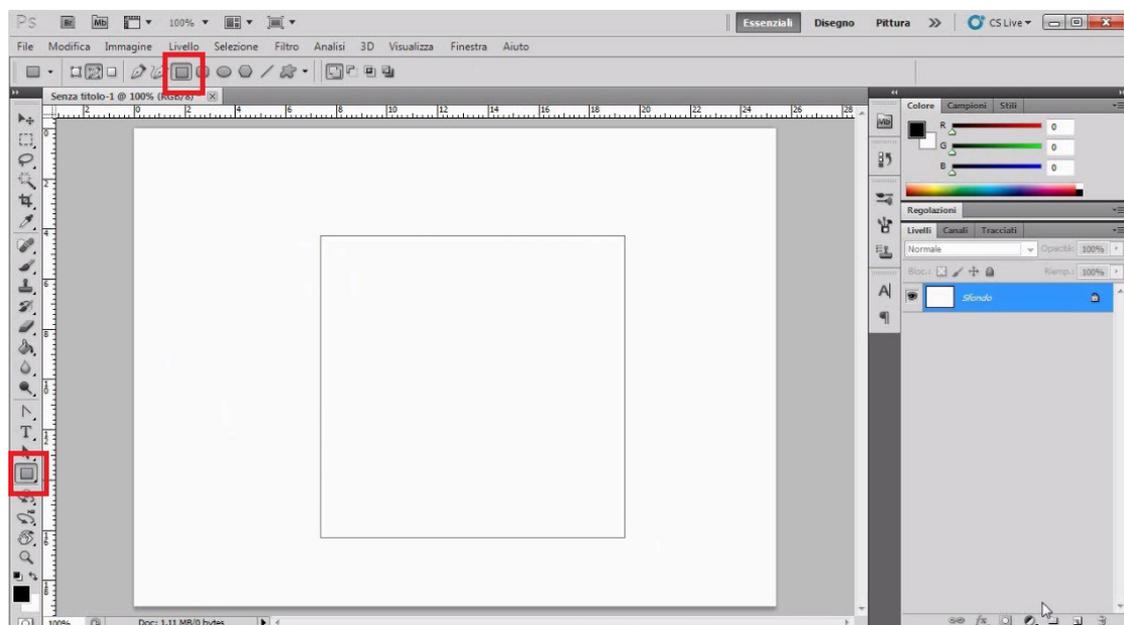


Questo, però, **non è un bordo che si mantiene nel tempo**: bastano infatti poche operazioni di **scaling** su questo quadrato per far perdere al bordo nero il suo colore e la sua **dimensione originale**.

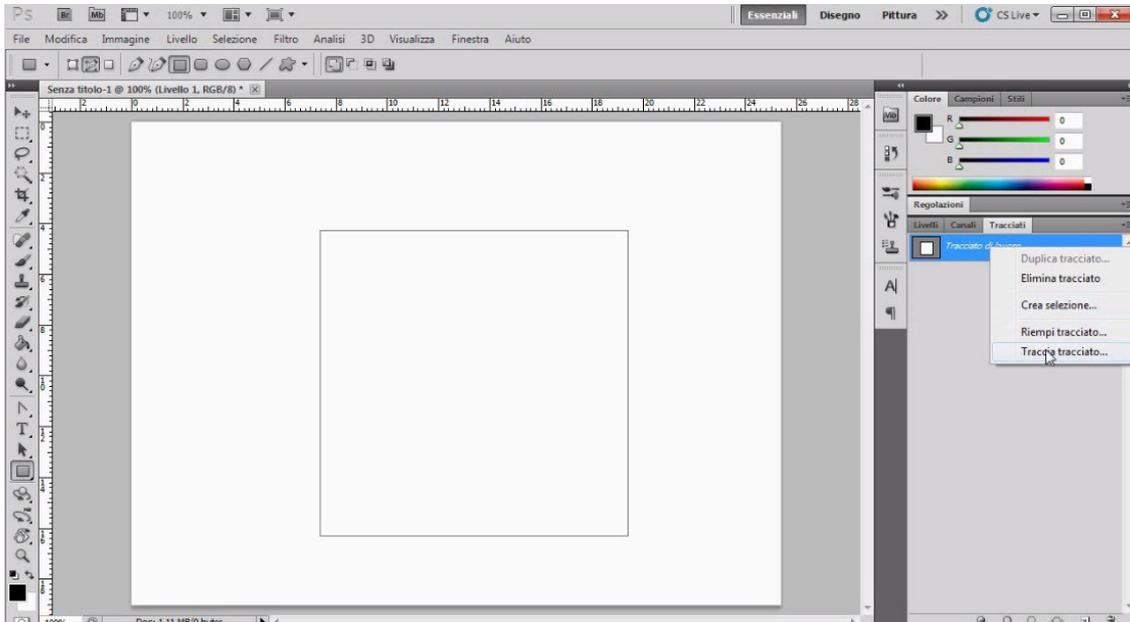


Un modo estremamente più versatile è dato dallo **strumento tracciato**. Selezioniamo la **forma quadrato** e, in alto, la seconda modalità: **tracciato**, appunto.

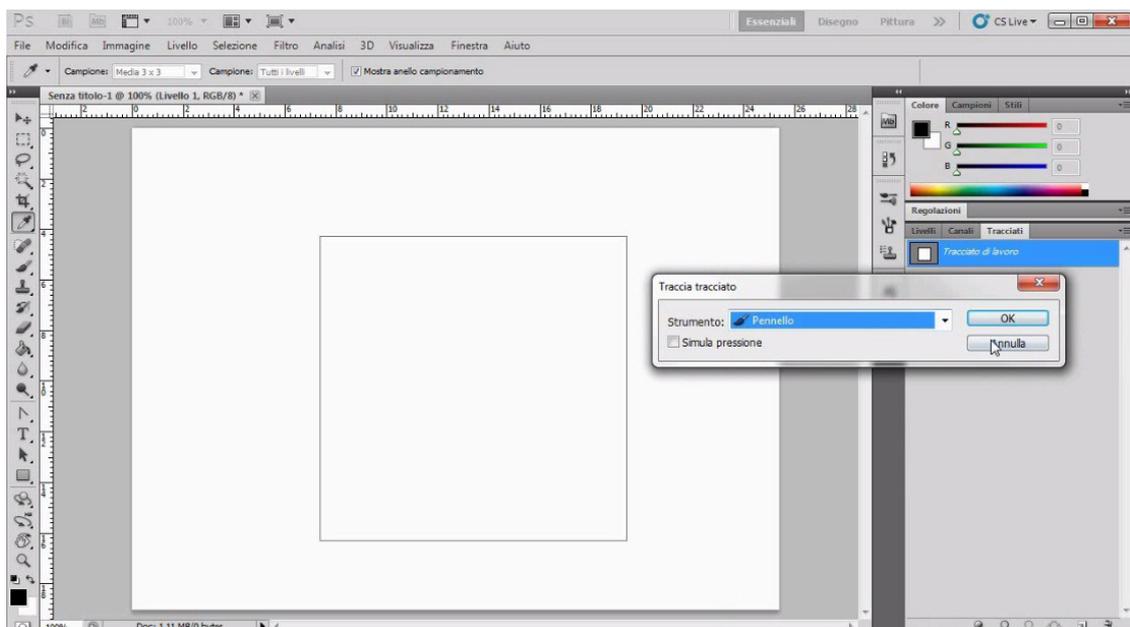
Tenendo premuto **SHIFT**, tracciamo il nostro quadrato.



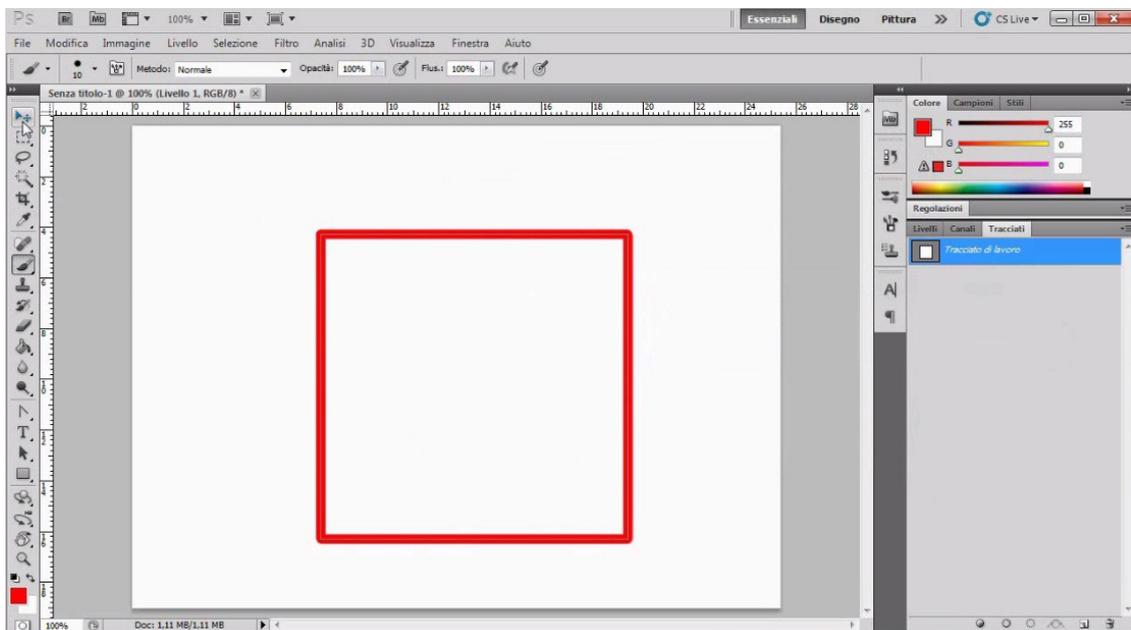
Creiamo un **nuovo livello**, andiamo sul **pannello Tracciati**, clicchiamo col destro e selezioniamo **Traccia Tracciato**.



Vediamo quanti **strumenti** possiamo usare per **disegnare sul tracciato**. Limitiamoci al **pennello**.

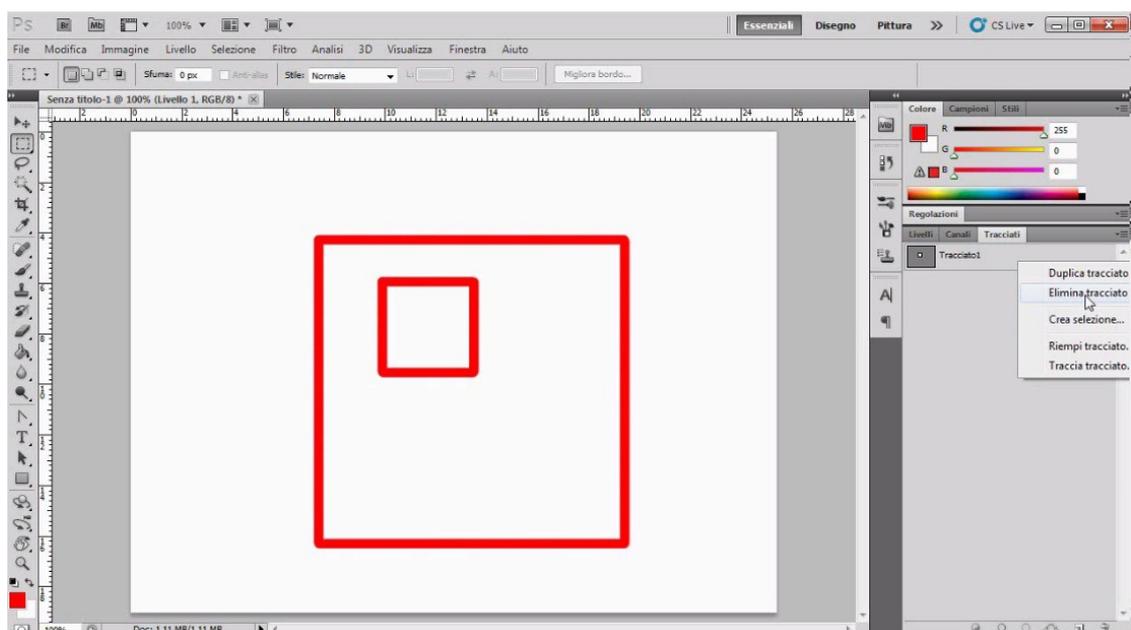


Cambiamo il colore, andiamo su **traccia tracciato**, diamo ok e vediamo il risultato.



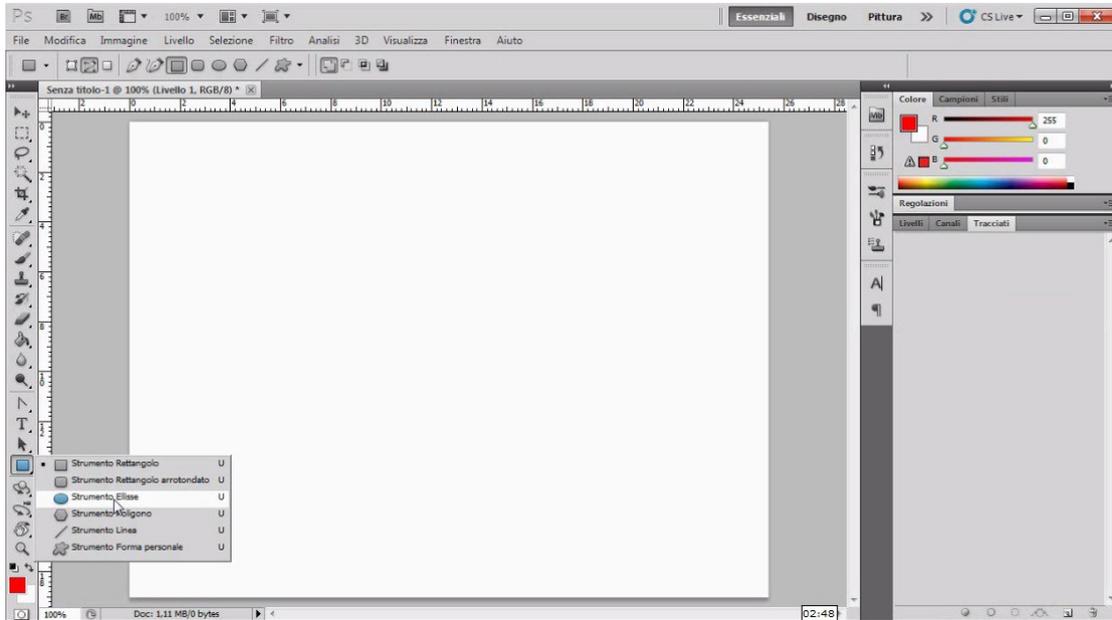
Il **bordo** è delle dimensioni e del colore del pennello. Proviamo a farne un altro.

Possiamo **eliminare i tracciati** mantenendo comunque i disegni, che infatti sono stati fatti sul livello che abbiamo creato.

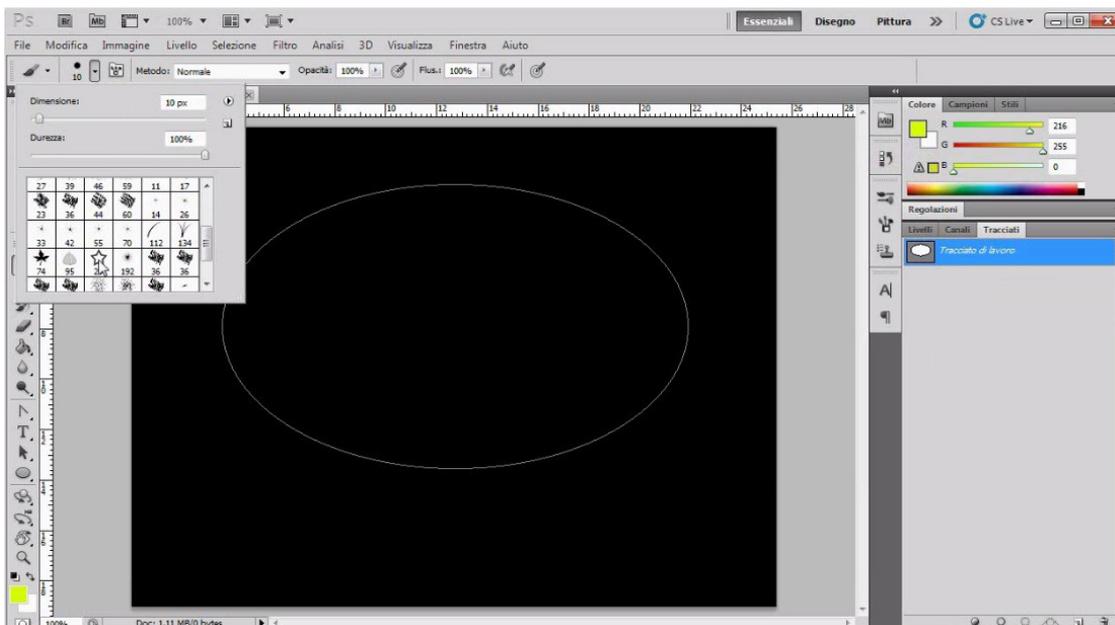


Proviamo a esplorare un'altra possibilità, ovvero quella di **modificare la forma del pennello**.

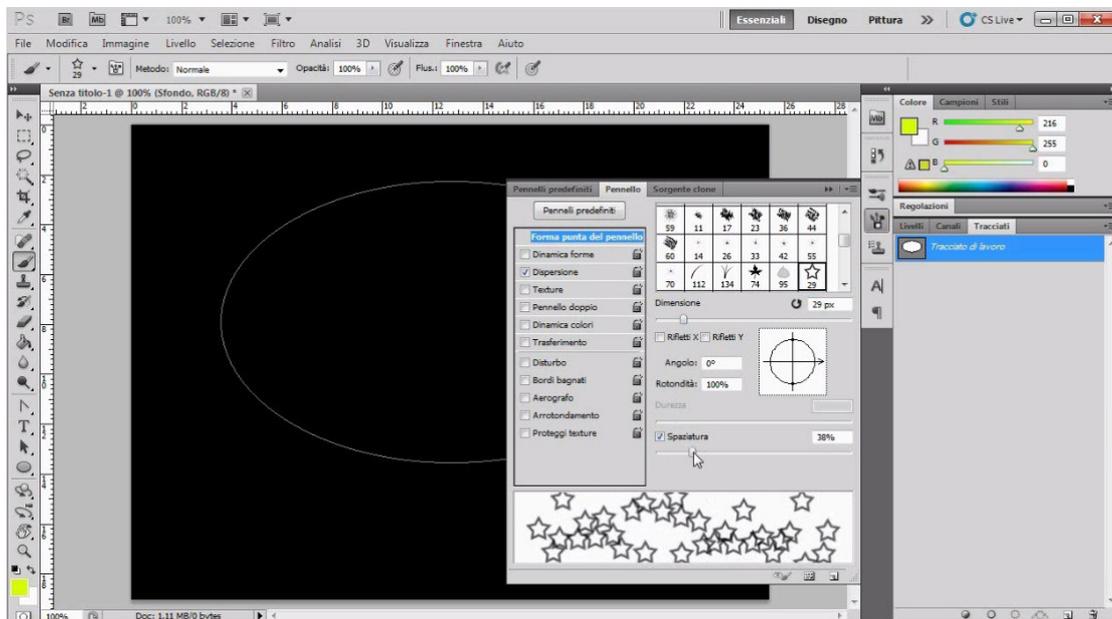
Creiamo un **tracciato ellittico** e mettiamolo su un **nuovo livello**.



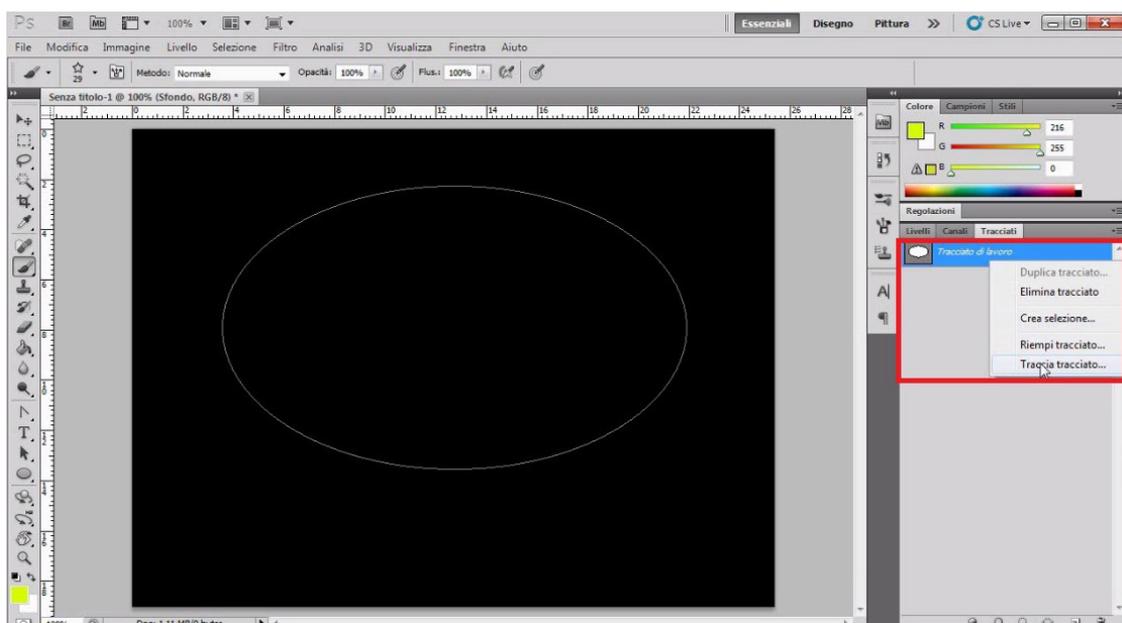
Su sfondo nero, scegliamo un colore giallo per il **pennello** e selezioniamo la **forma a stella**.



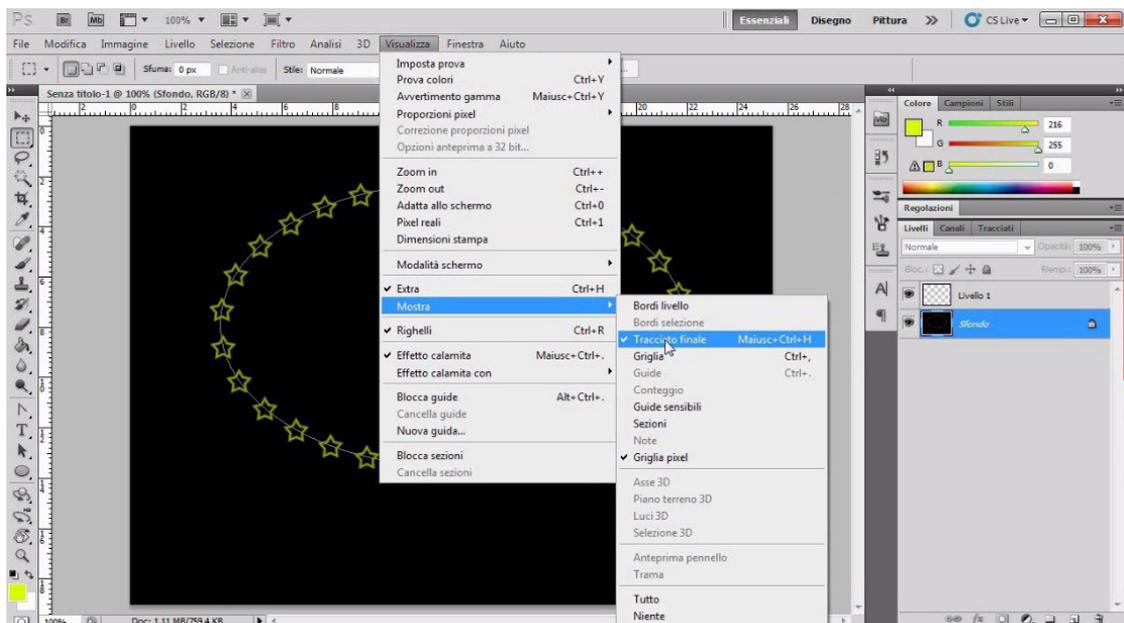
Modifichiamo i parametri del pennello in modo da **ridurre la spaziatura** tra una stella e l'altra ed **eliminarne la dispersione**: avremo così una fila di stelle ben distanziate.



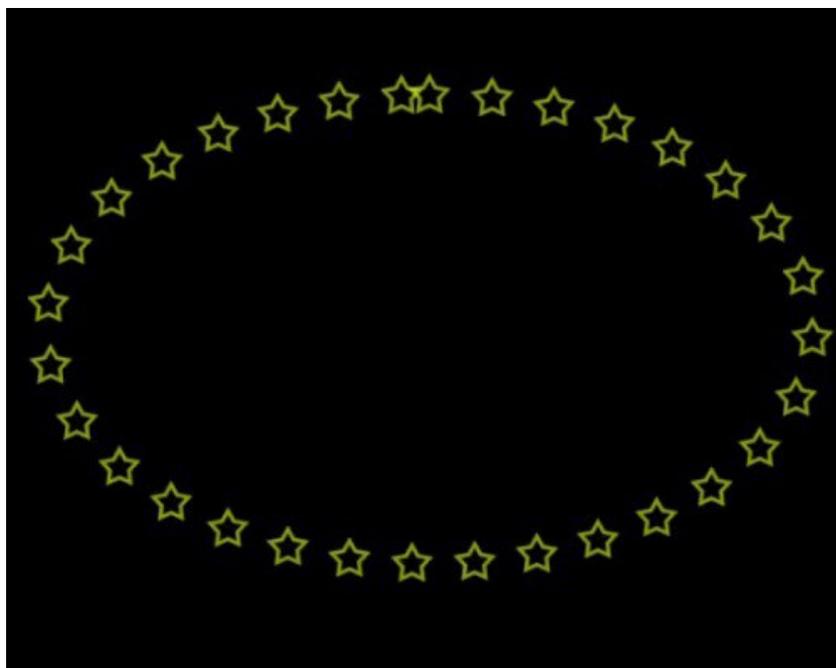
Tracciando il tracciato otterremo proprio una serie di stelle che seguono l'ellisse.



Per nascondere il tracciato possiamo andare su **Visualizza/Extra** e **deselezionare Tracciato finale**.



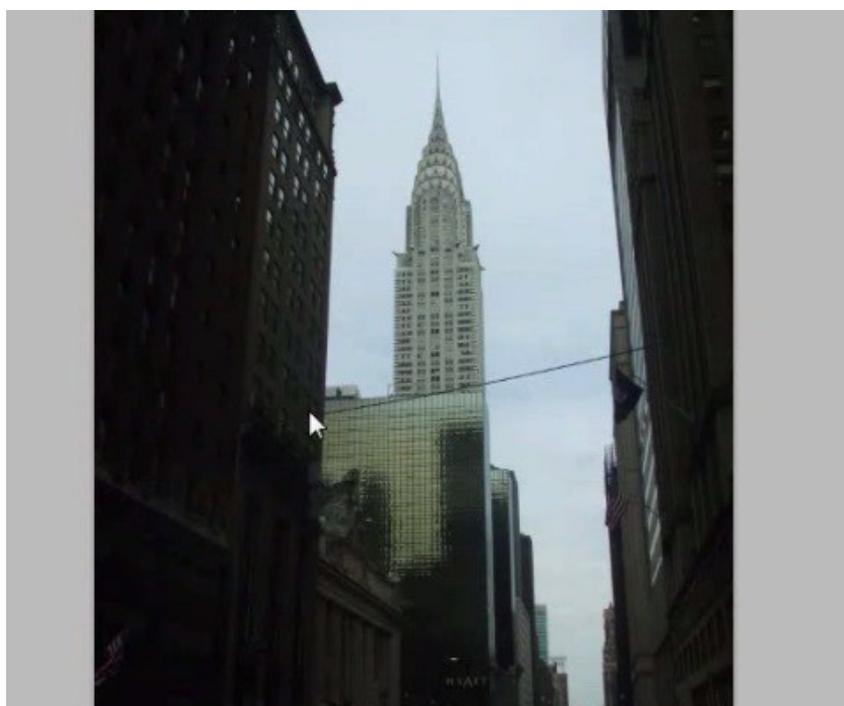
Il **tutorial** finisce qui, ma potete esplorare voi stessi tutte le possibilità che questa tecnica offre, anche con **forme diverse dal quadrato o dal rettangolo**, sperimentando tutte le **combinazioni di forme, dimensioni e tipi di pennelli** che Photoshop ci mette a disposizione.



\* \* \*

## *Rimuovere elementi ed oggetti indesiderati dalle fotografie*

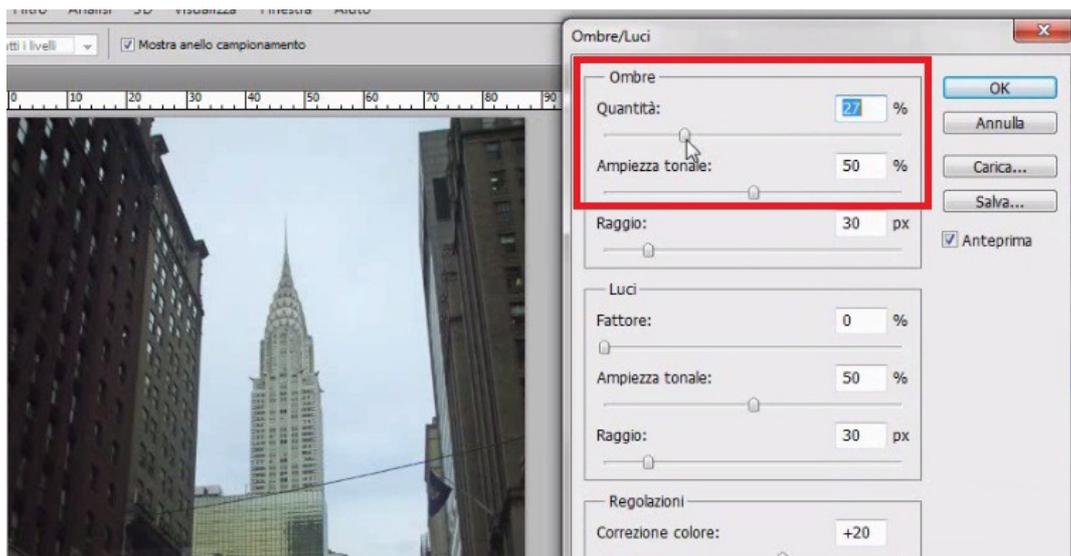
L'obiettivo di questo **tutorial** è **rimuovere un oggetto indesiderato dalla nostra fotografia**, ovvero il filo che taglia in diagonale.



Per farlo useremo **tre metodi** più o meno raffinati.

Nessuno di loro può essere definito **il migliore in assoluto**; al contrario, un buon risultato è dato dalla **combinazione** dei tre.

Dato che l'immagine è **poco bilanciata** e presenta delle **zone d'ombra troppo scure**, la prima cosa che faremo è **lavorare sulle ombre** in questo modo:



Ora che abbiamo ben chiaro dove inizia e finisce il nostro filo, scegliamo un metodo per **selezionarlo**.

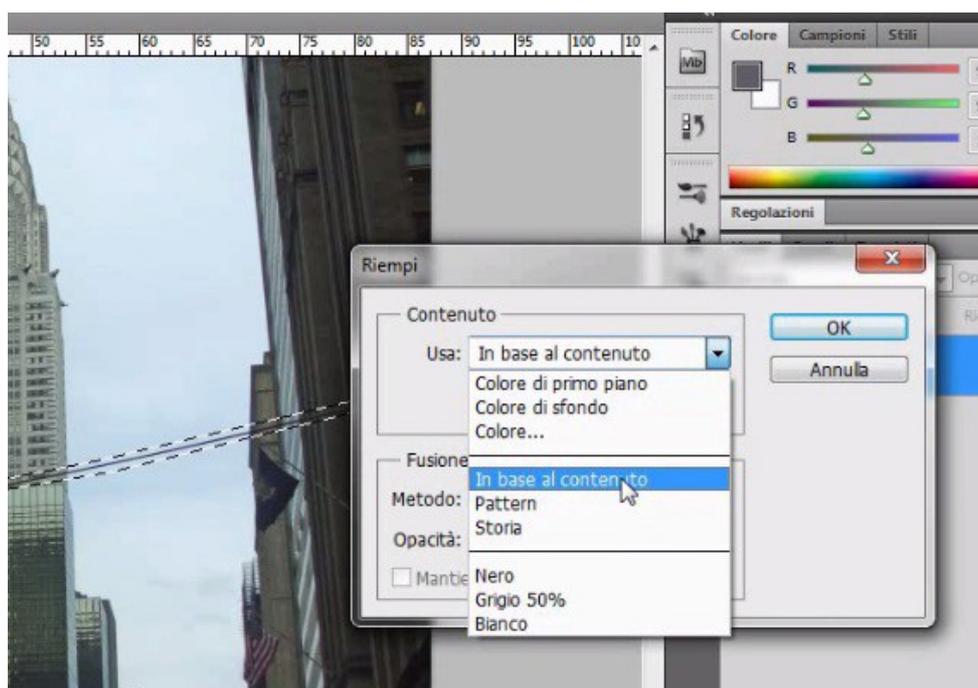
Se il filo fosse stato dritto, avremmo potuto tracciare un **rettangolo verticale** e cliccare su **Selezione/Trasforma selezione** che, come potete vedere, ci consente di **muovere e ruotare la nostra selezione** senza modificarne il contenuto; come potete vedere, però, **il filo non è dritto** e la nostra selezione è inefficace.



Proviamo allora con un altro strumento, ovvero il **lazo poligonale** e clicchiamo in modo tale da avere **una selezione stretta del nostro filo**.



A questo punto usiamo un potente strumento presente **dalla versione CS4 in poi**. Andiamo su **modifica/riempi** e selezioniamo **"Usa in base al contenuto"**.



A colpo d'occhio il risultato **sembra perfetto**, ed effettivamente **Photoshop** è riuscito a interpolare queste aree in modo molto efficace, ma se ci spostiamo un po' **a sinistra iniziano a emergere i difetti**; questo perché, tornando indietro, vediamo come questa sia **una zona di confine tra due strutture**, e **Photoshop** ha provato a interpolare finché poteva.

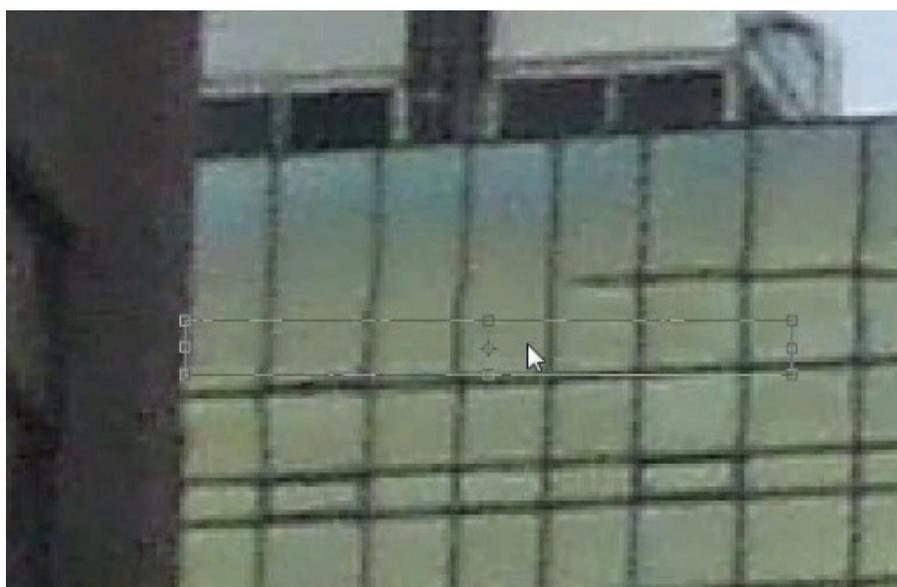
Dovremo quindi **arrangiarci con qualche strumento manuale**.



Il primo strumento è un semplice **copia e incolla**, approfittando della regolarità dell'edificio.

Selezioniamo un'area, premiamo **Ctrl+C** e **Ctrl+V** ed eventualmente **allunghiamo l'oggetto**, poi clicchiamo di nuovo sul **livello di sfondo** e ripetiamo l'operazione.

Si tratta di un metodo grossolano da usare **solo per dettagli molto piccoli**.



Siamo arrivati a un'area più impegnativa, ovvero quella del palazzo che si trova alle spalle.

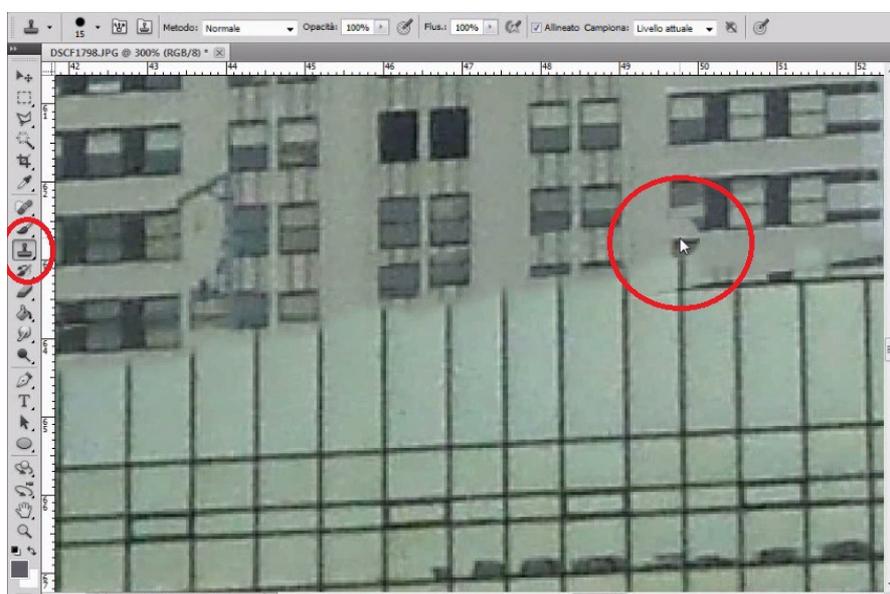
Ancora una volta, cambieremo strumento usando il timbro Clone, che permette di copiare dinamicamente un'area su un'altra.

Premiamo **Alt** e clicchiamo sull'area che vogliamo copiare, poi spostiamoci sull'area da riempire e premiamo semplicemente il pulsante sinistro, come se fosse un normale pennello.

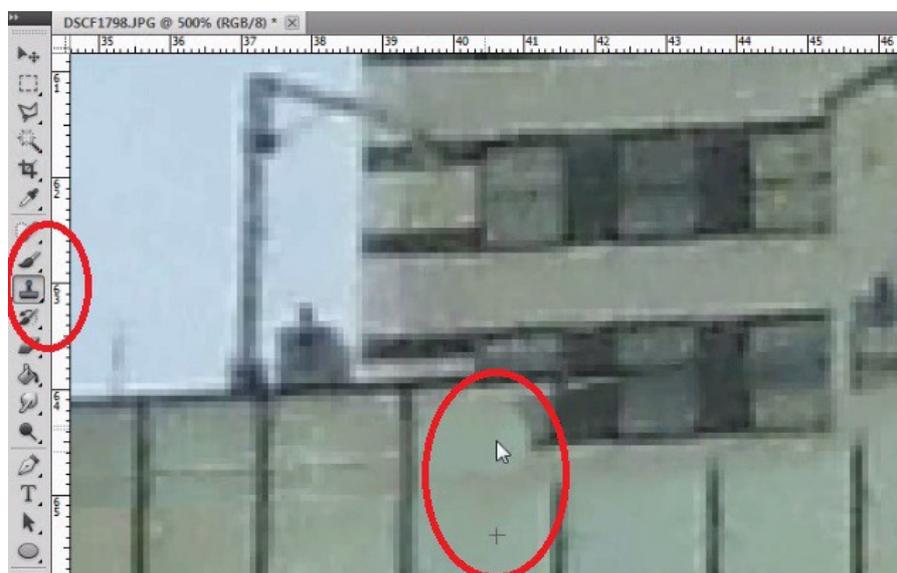
Man mano che ci sposteremo, copieremo il corrispettivo dell'area selezionata.

Come un pennello, lo strumento timbro clone può essere ridimensionato secondo le esigenze.

Osservate come la croce si sposta man mano che ci muoviamo col pennello.

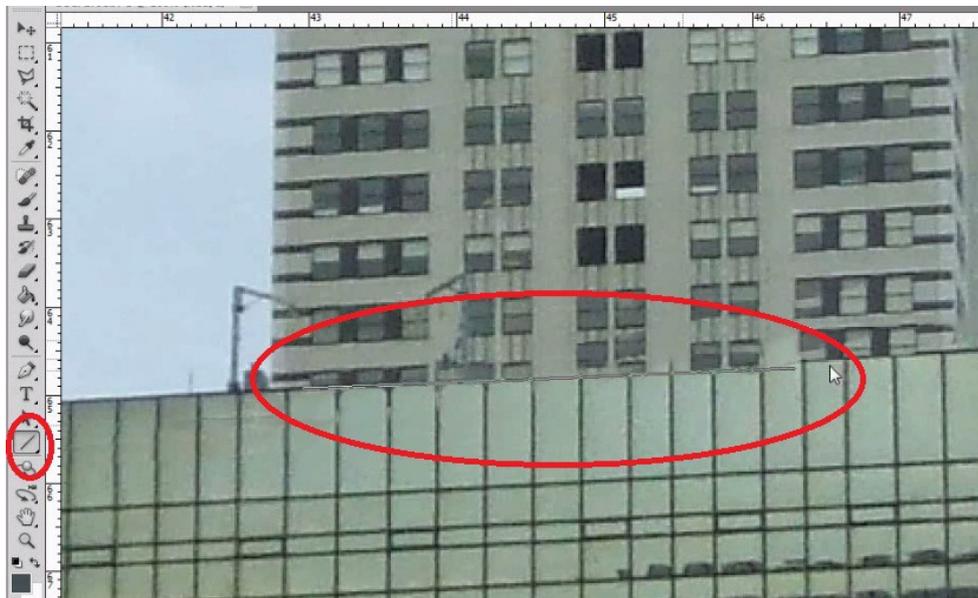


Eseguiamo la stessa operazione anche per alcune aree del palazzo più in basso.



Ora possiamo **ricreare il bordo superiore del palazzo**.

Selezioniamo col **contagocce** il **colore del bordo** e con lo **strumento linea** creiamo una o più linee per **coprire la parte mancante**.



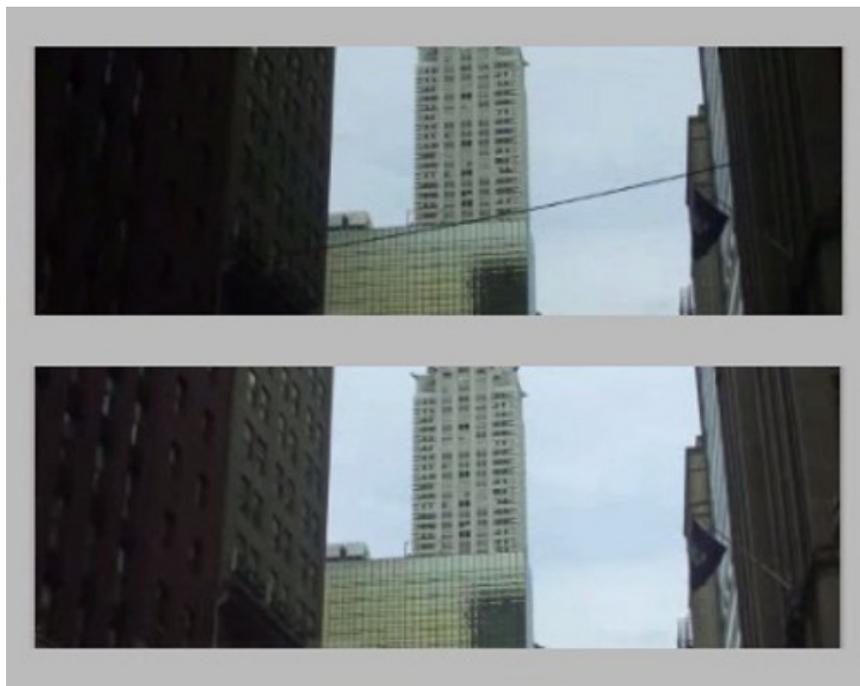
Anche in questo caso, più sarà il tempo a disposizione più accurato sarà il risultato.

Teniamo sempre d'occhio le dimensioni effettive della nostra immagine.

Molto spesso, per immagini da ridimensionare, **non è necessario un lavoro di ritocco perfetto fino al pixel**. In questo caso non so quanti noterebbero, guardando l'immagine di sfuggita, che i due gruppi di finestre in basso a destra del **Chrisler Building** sono state **clonate**.



Il **lavoro di rifinitura** potrebbe riguardare l'edificio più in primo piano. Si tratta, ancora una volta, di **usare il timbro clone con molta precisione.**

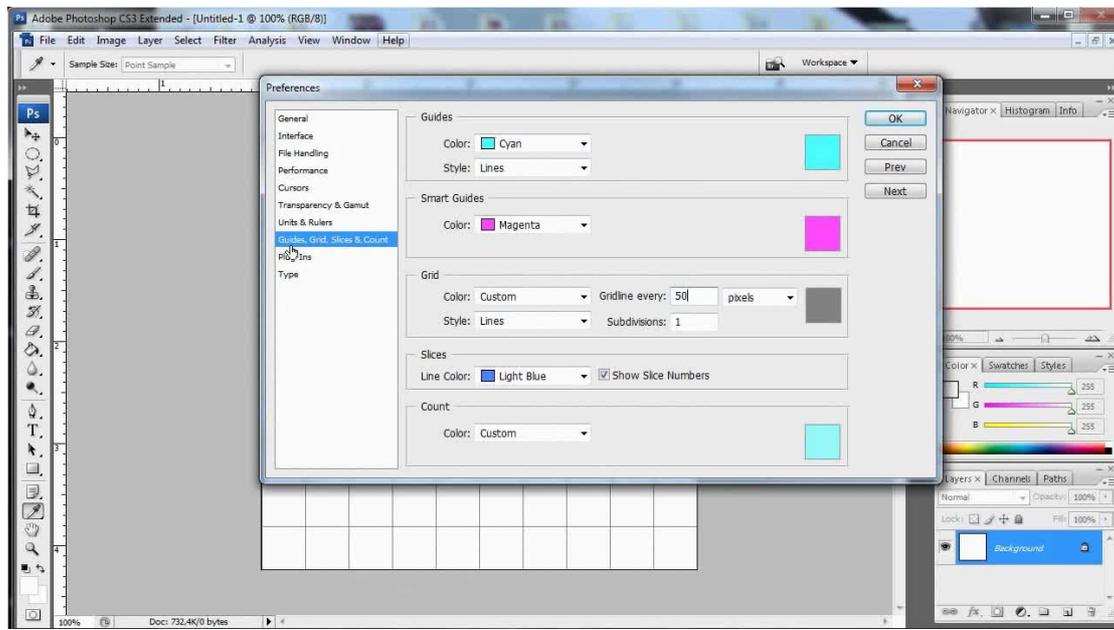


\* \* \*

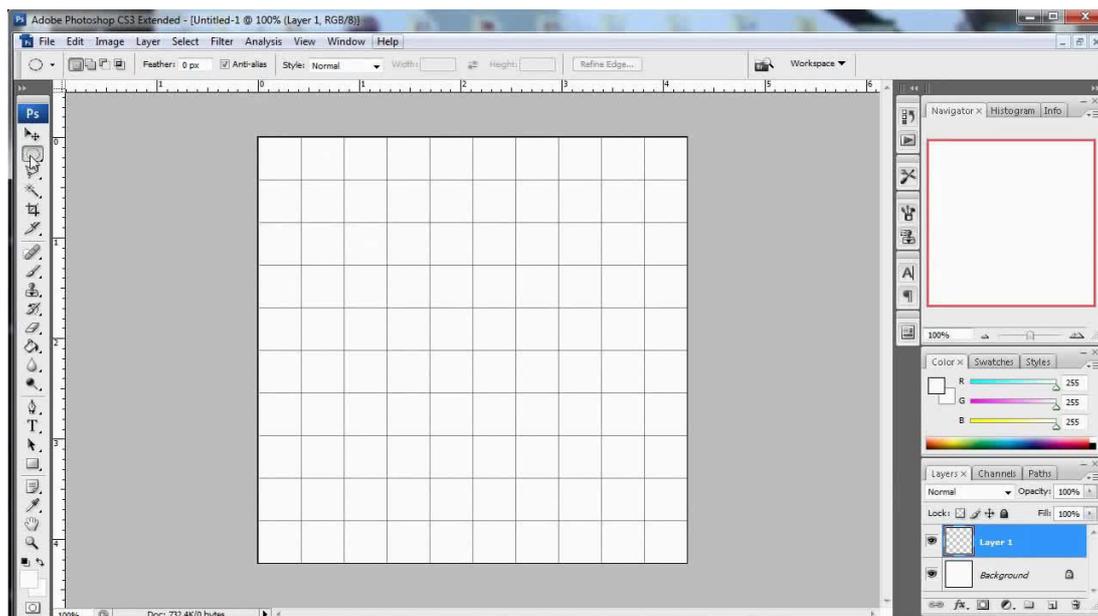


Andiamo adesso a impostare le **dimensioni della griglia** cliccando su **Modifica/Preferenze/Guide, griglie e selezioni**.

Nella finestra che si aprirà, impostiamo **"Griglia ogni 50 pixel"**.

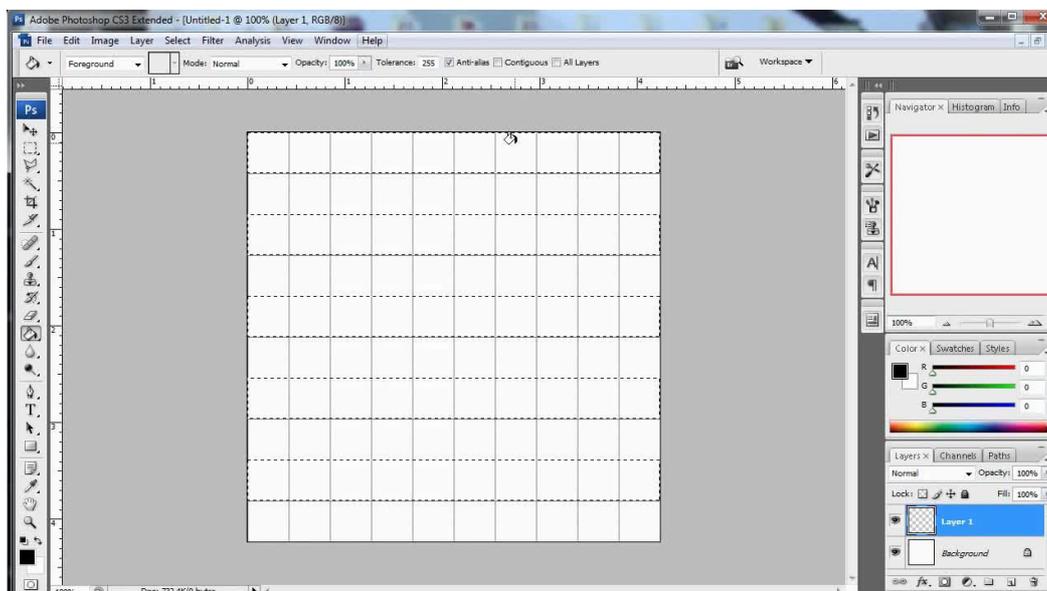


Ora creiamo **un nuovo livello**.



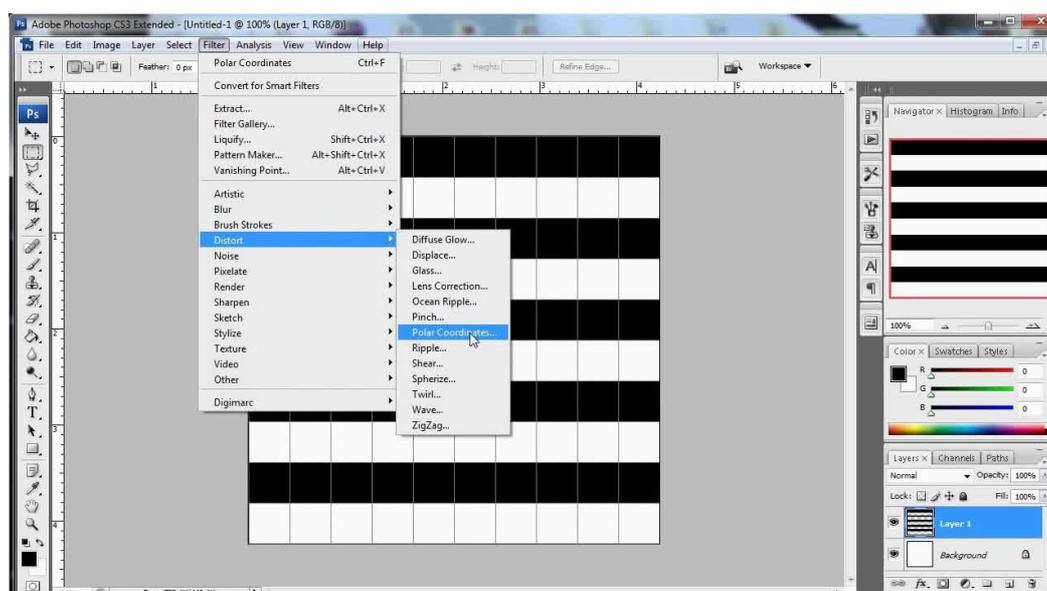
Impostiamo la **selezione rettangolo** e, tenendo sempre premuto **SHIFT**, facciamo delle **selezioni rettangolari** orizzontali un quadrato sì e uno no.

L'opzione **"Effetto calamita con griglia"** ci permette di non essere molto precisi nella selezione, dato che **Photoshop "guiderà" la maschera rettangolare**.



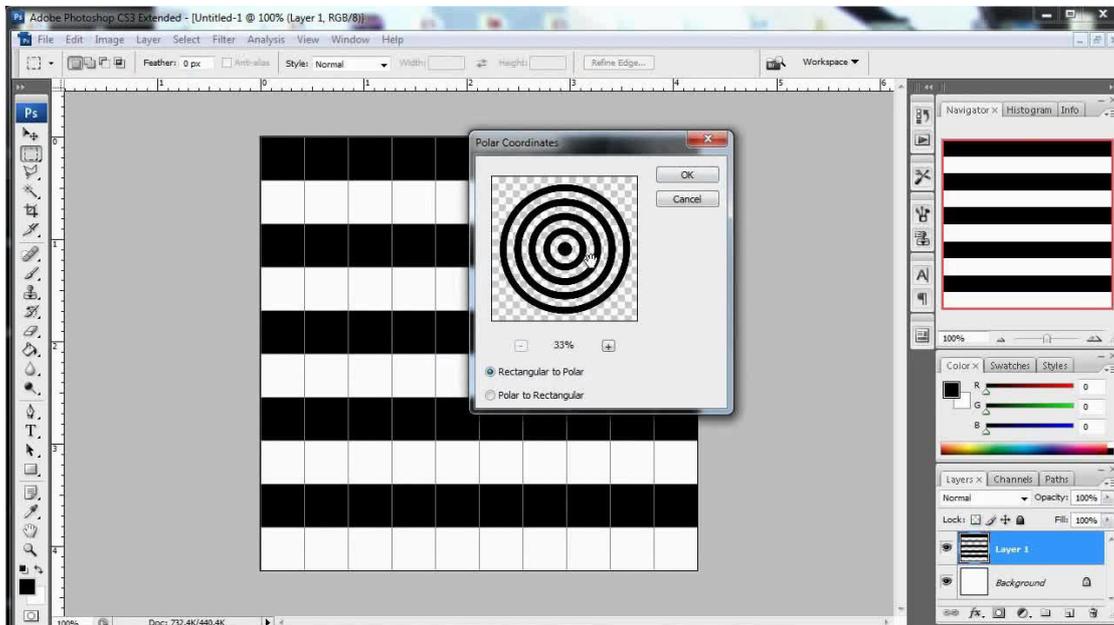
Selezioniamo lo **strumento riempimento** e, se il colore primo piano non è impostato su **nero**, premiamo **D**.

**Togliamo la spunta** dalla casella **"Continui"** in modo da poter **colorare tutti i pixel** della nostra **selezione con un solo click**.



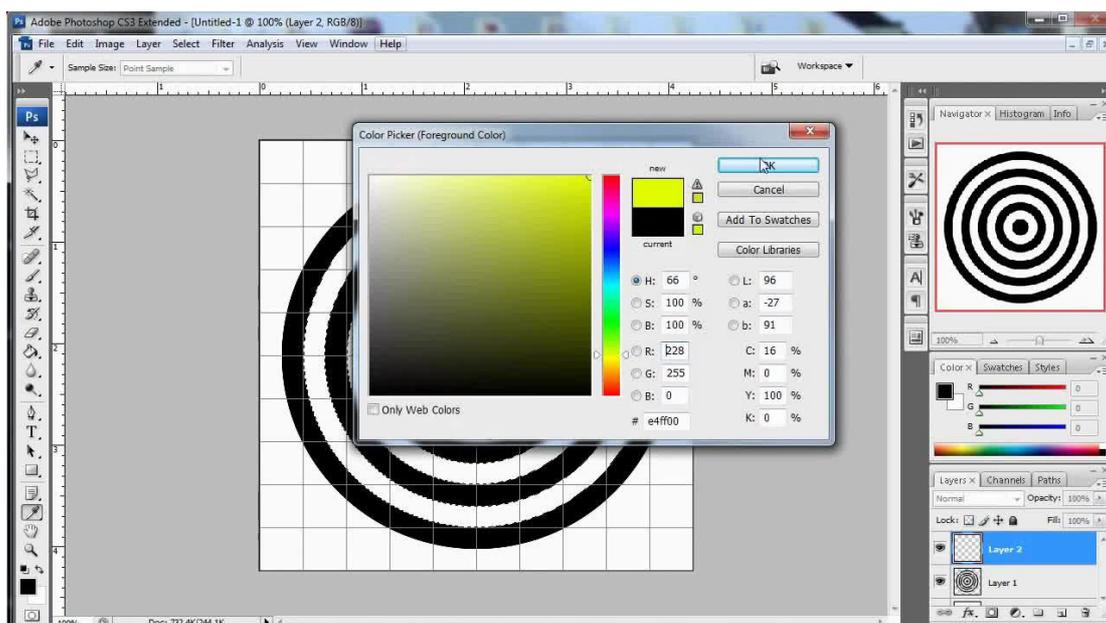
**Rimuoviamo la selezione** cliccando all'esterno del documento e andiamo su **Filtro/Distorsione/Coordinate polari**.

Clicchiamo su **Ok**.

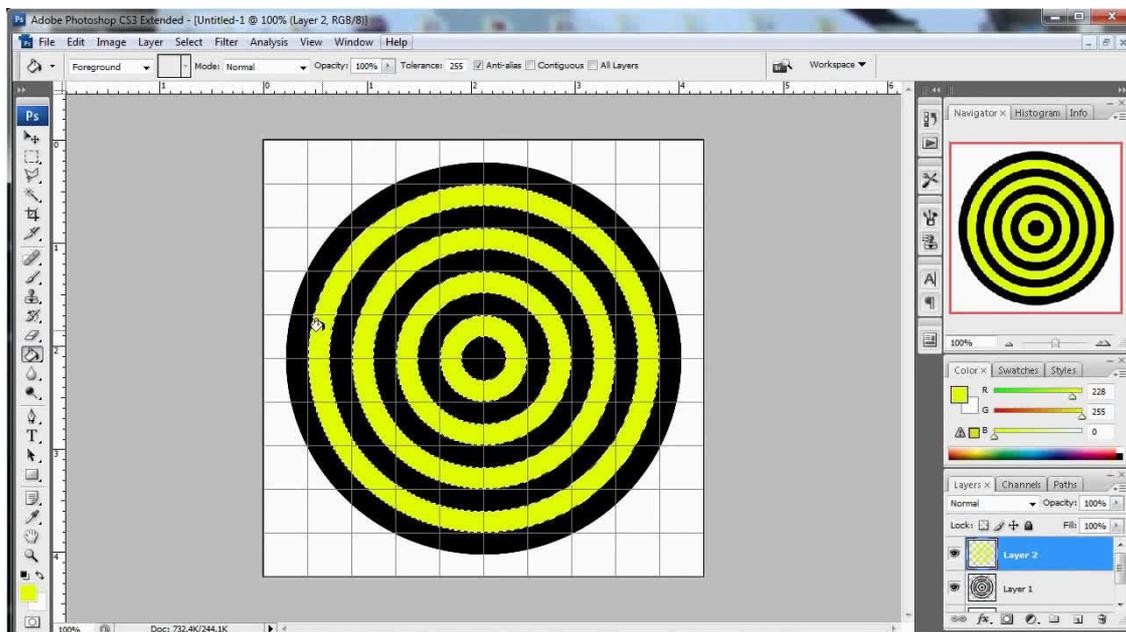


Ora creiamo **un nuovo livello**, clicchiamo sulla **bacchetta magica** e, tenendo premuto **SHIFT**, selezioniamo le **aree bianche tra un livello e un altro**.

Selezioniamo il **colore giallo**.



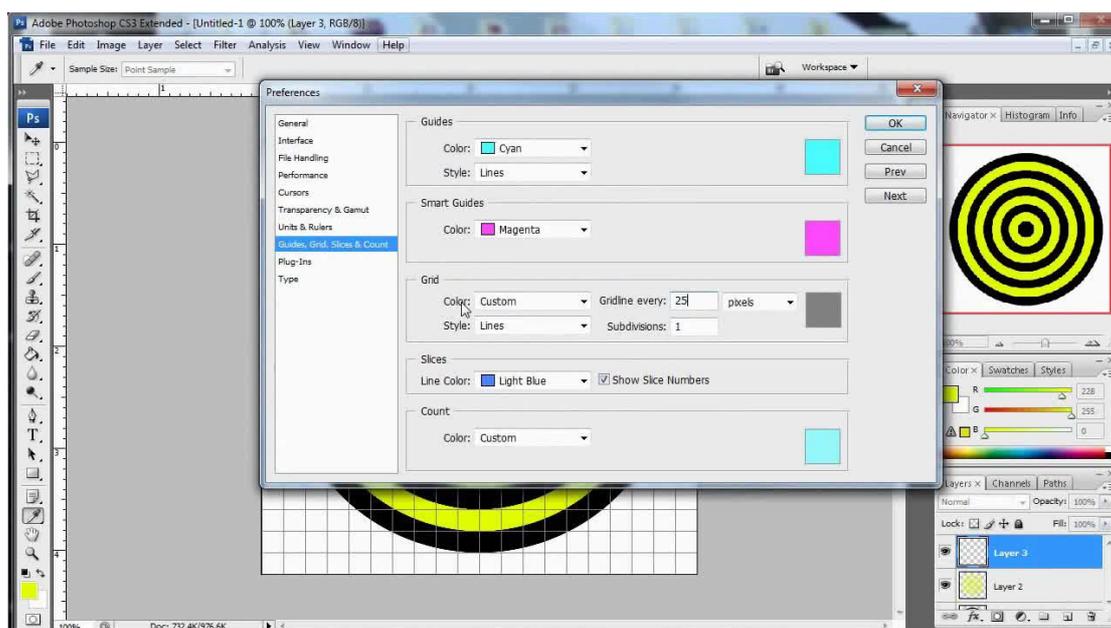
Clicchiamo sullo **strumento riempi**.



**Togliamo la selezione.**

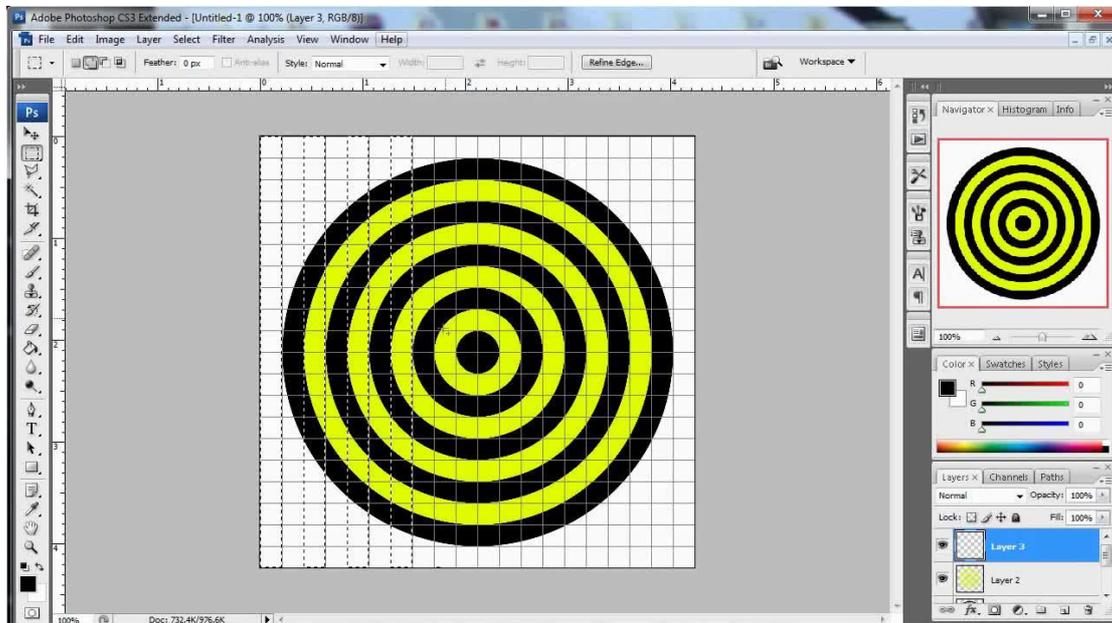
Creiamo **un nuovo livello** e torniamo su **Modifica/Preferenze/Guide, griglie e selezioni.**

Creiamo **una griglia più stretta**, stavolta ogni **25 pixel**.

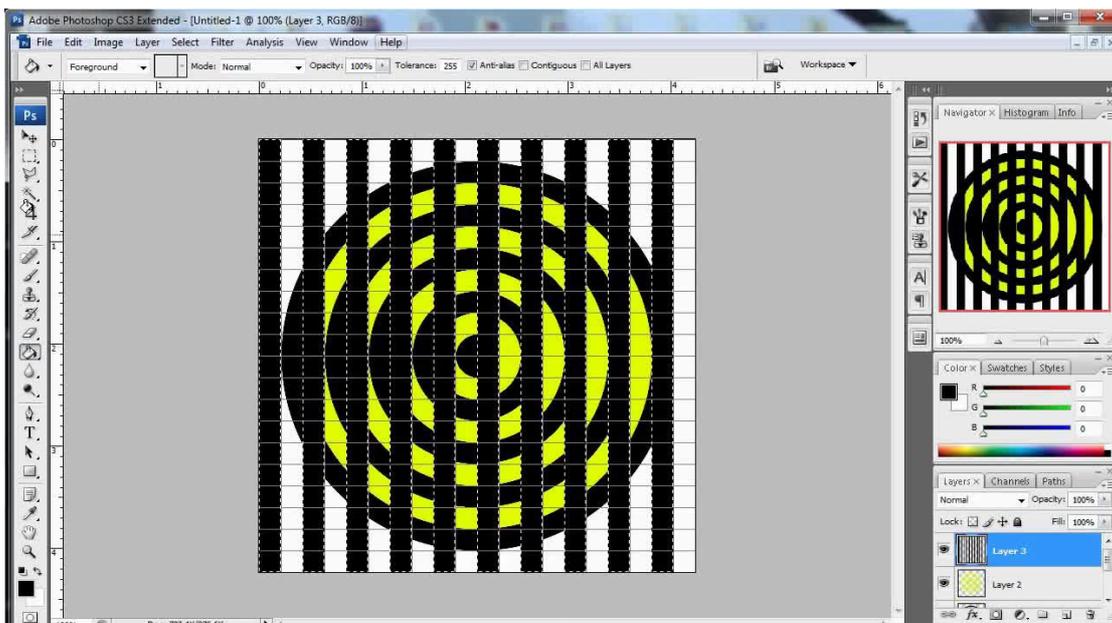


Premiamo nuovamente **D** per riportare il colore di primo piano a nero.

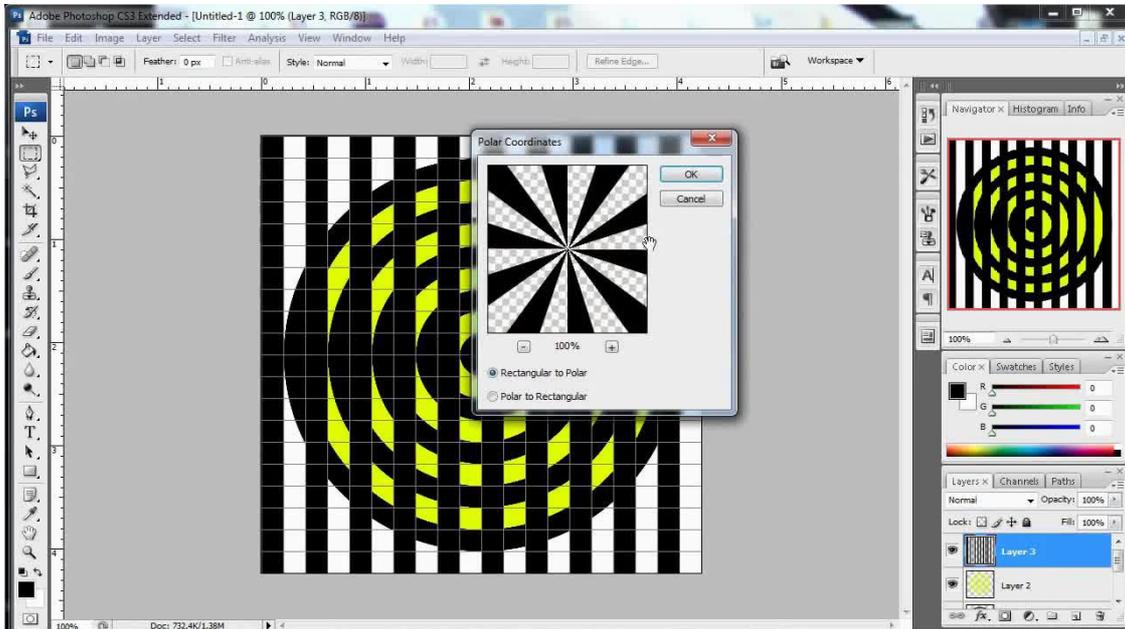
Tenendo premuto **SHIFT**, facciamo delle **bande alternate, stavolta verticali**.



Clicchiamo sullo **strumento riempimento** e, poi, sulla **selezione**.

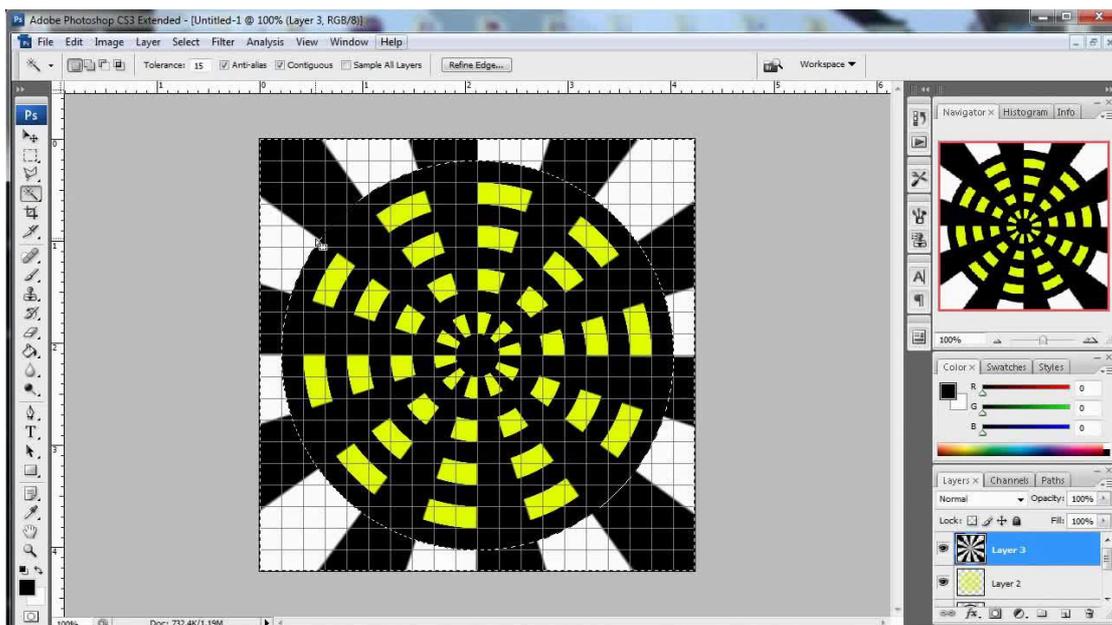


Rimuoviamo la selezione cliccando all'esterno e poi torniamo su **Filtro/Distorsione/Coordinate polari**. Clicchiamo su **Ok**.



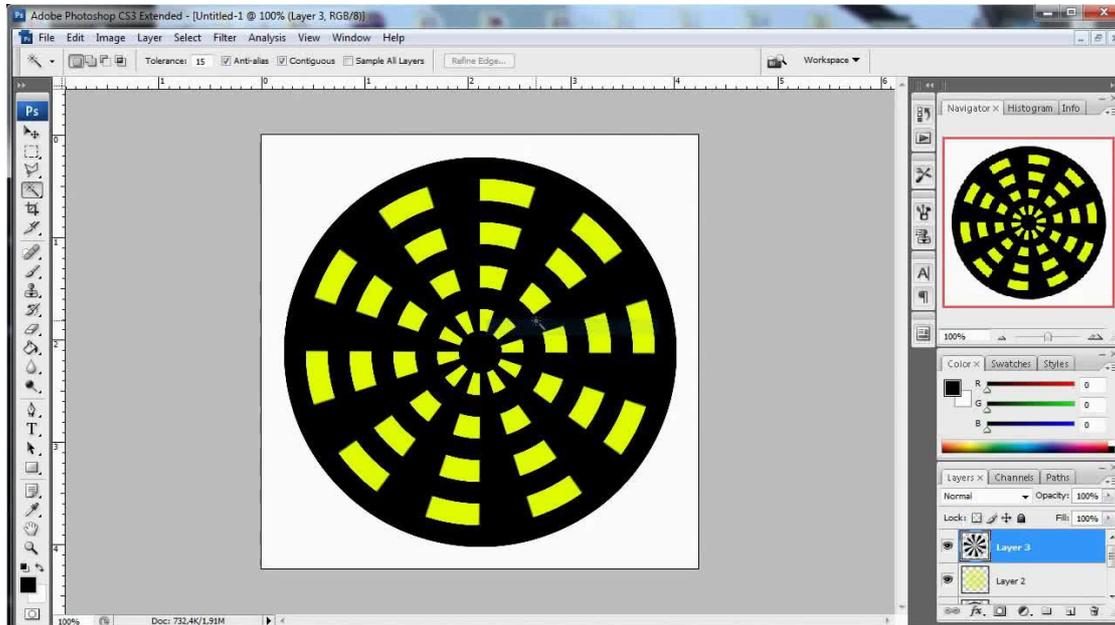
Selezioniamo lo **strumento bacchetta magica**.

Andiamo sul **livello dei cerchi neri** e clicchiamo sull'**area bianca esterna**, poi torniamo sul **livello più alto** e premiamo **canc**.

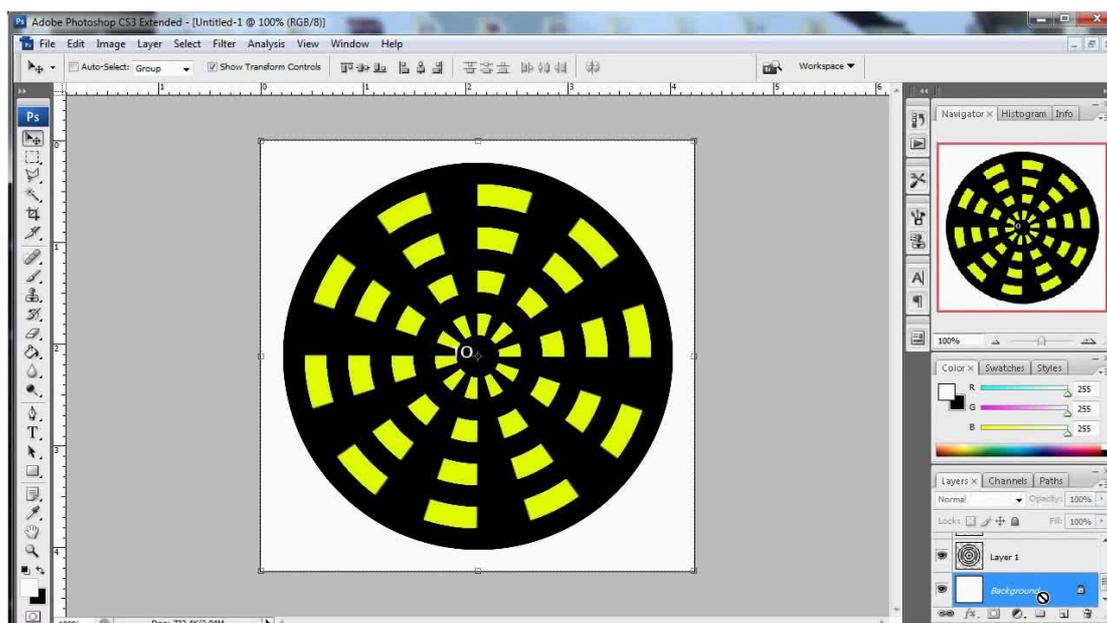


**Rimuoviamo la selezione.**

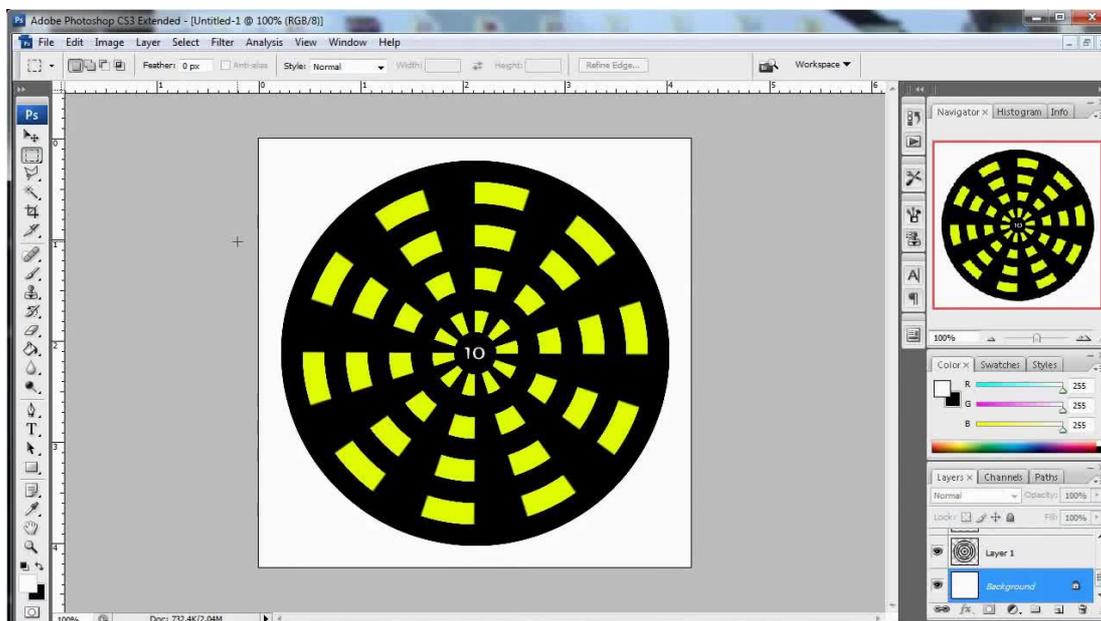
Ora andiamo su **Visualizza/Mostra/Griglia** per rimuovere quest'ultima.



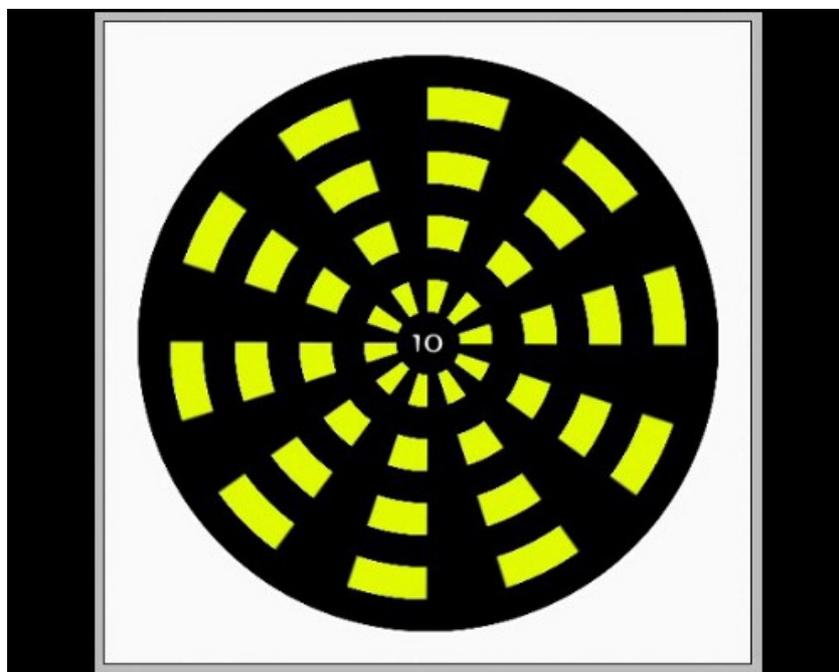
Clicchiamo sullo **strumento testo** e scriviamo "10"; eventualmente, **ridimensioniamo il carattere**.  
Per confermare, **selezioniamo lo strumento Sposta**.



Tenendo premuto **CTRL**, selezioniamo **anche il livello bianco di sfondo** e clicchiamo in alto sui pulsanti **Allinea centri orizzontali** e **Allinea centri verticali** per posizionare la scritta **al centro del bersaglio**.



A questo punto **il nostro bersaglio è finito**. Possiamo lavorare con le selezioni per **cambiare i colori** dei diversi cerchi o inserire altri numeri.



\* \* \*

## ***Recuperare i colori originali di una foto in pochi secondi***

In questo **tutorial** vedremo una delle tecniche più rapide per **recuperare i colori originali di una fotografia**. Il **tutorial** è stato realizzato con la **versione CS4 di Photoshop** ma lo strumento di **regolazione curve** si trova in **tutte le versioni del programma**.

Capita che delle **condizioni meteorologiche sfavorevoli** o una **lampada alogena troppo invadente** possano far virare la **tonalità** della fotografia verso l'azzurro o il giallo, con conseguente **perdita dei colori originali**.

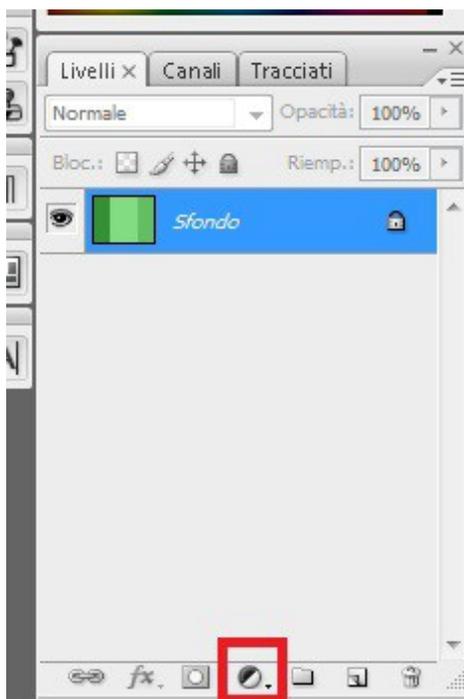
Per mostrare la potenza di questo semplice strumento, caricheremo una immagine divisa in tre parti (una nera, una bianca e una grigia), la modificheremo simulando una **illuminazione sfavorevole** e infine recupereremo i colori originali.



Facciamo finta che questi siano i **colori naturali della foto** che abbiamo scattato.

Ora **sovrapponiamo una tonalità verde**, fingendo che sia dovuta a cause esterne, come **una luce ambientale sfavorevole**.

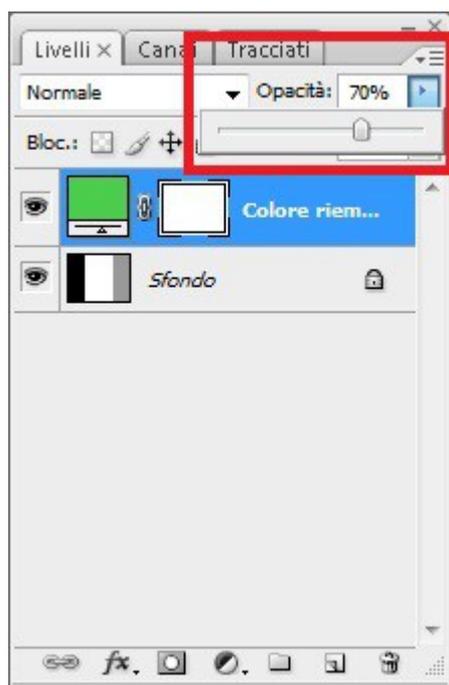
Per fare questo dobbiamo creare **un nuovo livello a tinta unita**.



In questo **tutorial** abbiamo scelto una tonalità di verde, ma è possibile ripetere l'esperimento con qualunque altro colore.

Per avere un effetto analogo a quello dell'esempio, potete copiare i valori di R, G e B: 77,205,77.

Adesso abbassiamo l'**opacità** del livello al 70% e **uniamo** i due livelli.



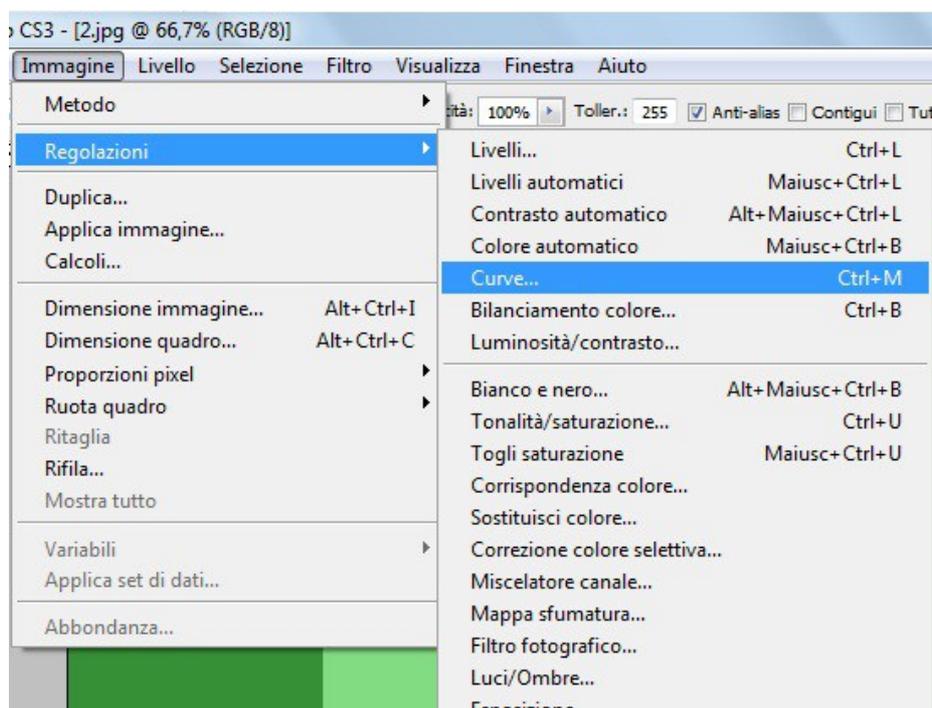
Il risultato finale dovrebbe essere questo: una foto in cui i colori sono stati **alterati da una tonalità verdognola**.



Come facciamo a **recuperare i nostri colori originali** (nero, bianco e grigio)?

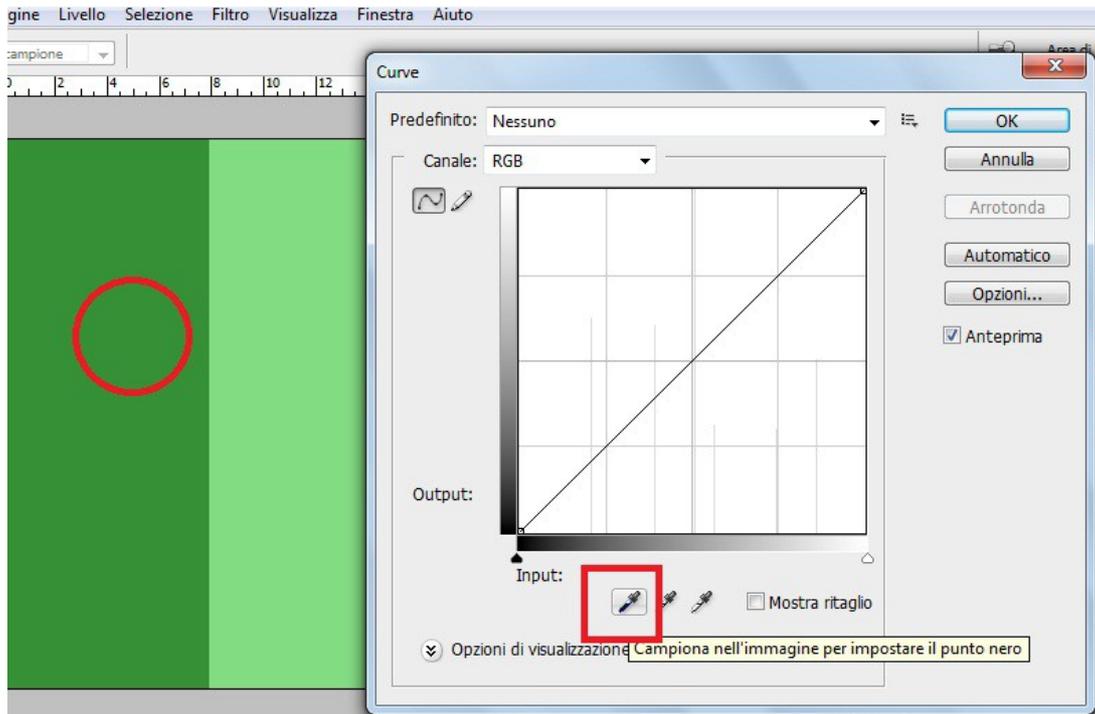
Ecco che **Photoshop** ci viene in aiuto con questa semplice ma potente funzione.

Clicchiamo su **Immagine/Regolazione/Curve (Ctrl+M)**.



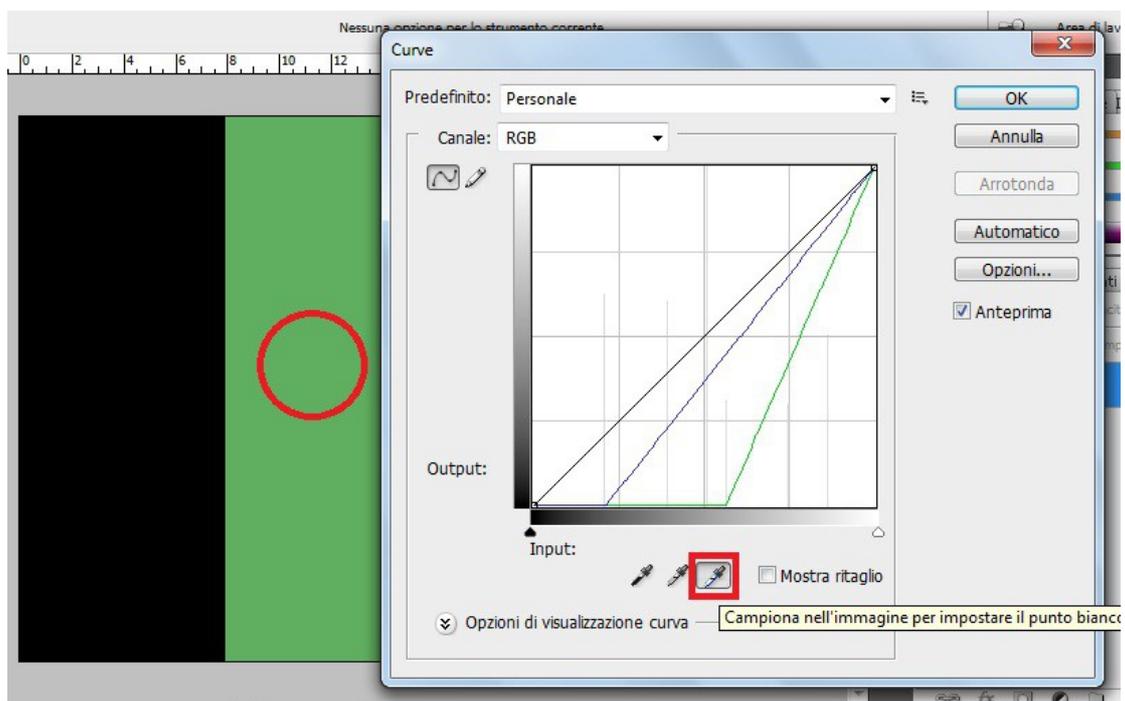
Adesso dobbiamo scegliere quello che vogliamo far diventare **il punto nero** dell'immagine.

Clicchiamo prima sul pulsante nel **quadrato rosso**, poi sull'area **cerchiata** in rosso.



Ripetiamo l'operazione per il **punto bianco** e quello **grigio** (centrale).

Osserviamo come **il grafico delle curve** cambia per contrastare il verde in eccesso, mentre **l'immagine recupera i suoi colori originali**.





Avremo recuperato, così, i colori di partenza. Un'ottima applicazione di questo metodo, come già detto, riguarda le **fotografie in interni** quando sono presenti le **lampade alogene**, o comunque fonti che tendano a **ingiallire le pareti**. In questo caso è bene selezionare la **parete** stessa come **punto bianco**, e andare a trovare un elemento che si sa essere **grigio**, e infine uno **nero**. Gli oggetti **recupereranno i loro colori originali**.

Infine, ecco una fotografia scattata in una giornata uggiosa. Alcuni colori avevano **perso la brillantezza iniziale**, soprattutto per quanto riguarda il **verde dell'erba**. Nella metà di destra potete vedere i colori così come apparivano dal vivo.



\* \* \*

## ***Cambiare tonalità e colore agli oggetti nelle foto***

In questo **tutorial** vedremo la coppia di strumenti più utile per **manipolare i colori delle nostre immagini**: lo strumento **Campionatore colore** e le **Curve**.

A chi di noi non è capitato di **scattare una foto in interni** e vedere le nostre **bianche pareti** diventare improvvisamente **giallognole**? In questi casi un colore fondamentale, il **Giallo** (o in certi casi addirittura il **Verde**), supera gli altri in proporzione, e diventa **colore dominante**. In foto scattate **sulla neve**, ad esempio, **la dominante è il blu**. Nelle foto al **tramonto**, **il rosso**.

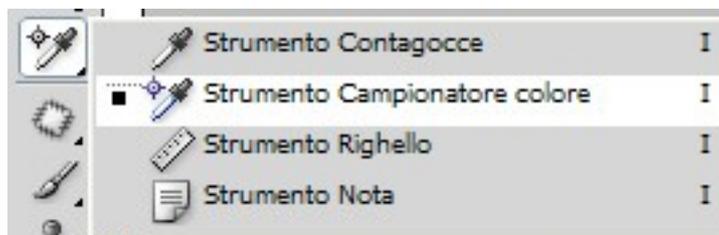
La **dominante** non è di per sé negativa: nel caso appena citato dei **tramonti**, ad esempio, conferiscono una **particolare atmosfera**; tuttavia, nei casi in cui dobbiamo **preservare i colori originali**, dobbiamo **liberarci della dominante**.

L'occhio esperto nota subito **quando una fotografia vira verso un particolare colore**. Ad esempio, la foto che appare qui sotto **vira verso il verde**:



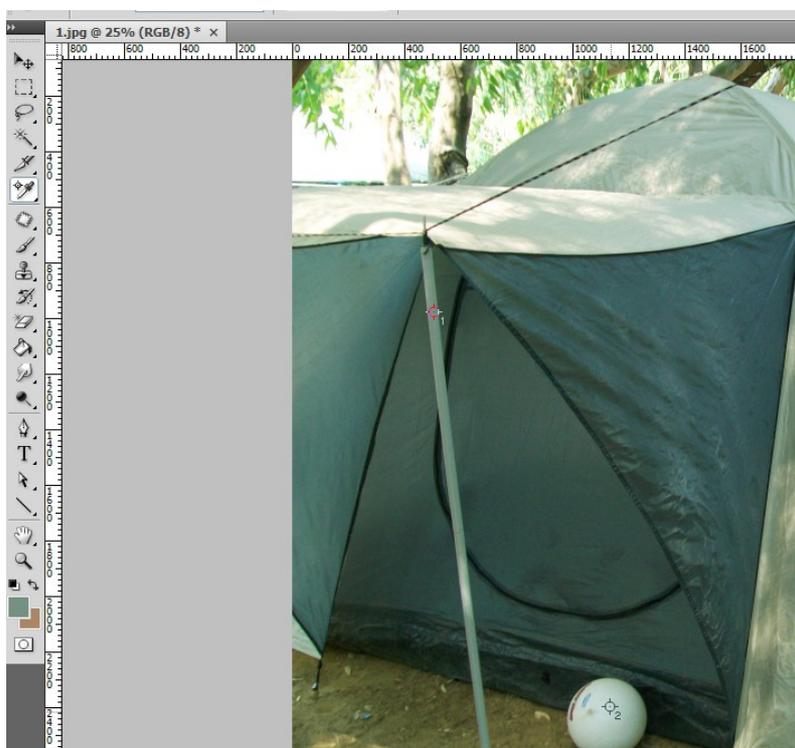
Come facciamo a capire che **questa immagine vira verso il verde** se non siamo esperti?

Niente paura, arriva in nostro soccorso un **piccolo ma prezioso strumento di Photoshop**: nella barra degli strumenti selezioniamo lo **strumento Campionatore colore**:



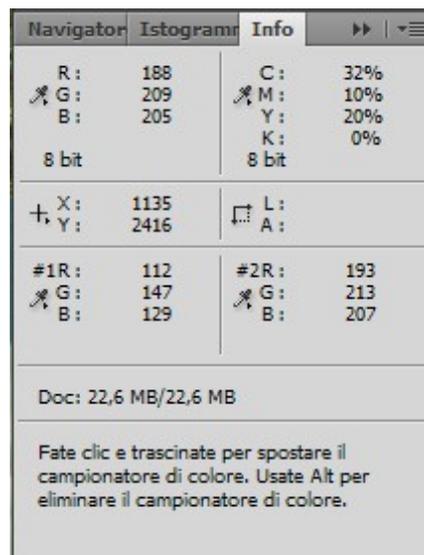
Adesso **selezioniamo due punti** dove dovrebbero esserci, in condizioni normali, il bianco e il grigio. Nel primo caso **scegliamo la palla**, nel secondo il **sostegno della tenda**.

Lo **strumento Campionatore colore** permette di selezionare fino a **quattro punti distinti**.



Appena avremo selezionato i **due punti** si aprirà il **pannello Info** (immagine a destra).

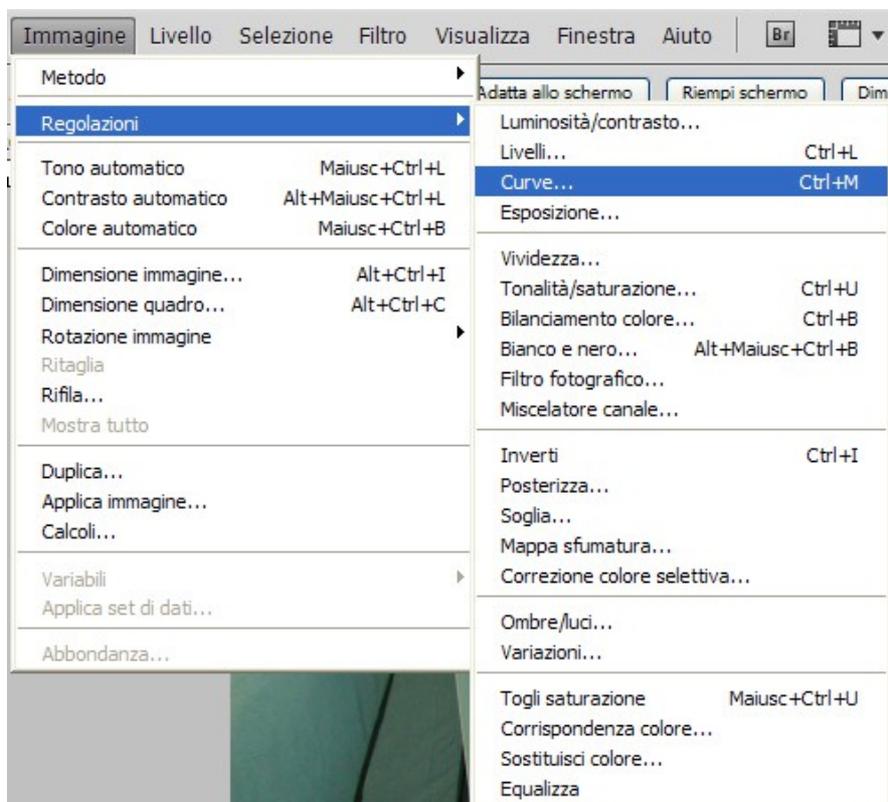
Il **pannello Info** ci dice che il colore della prima zona che abbiamo selezionato (il sostegno) è composto da 112 di Rosso, 147 di Verde e 129 di Blu. Il secondo, quello sulla palla, è composto da 213 di Verde, 193 di Rosso e 207 di Blu.



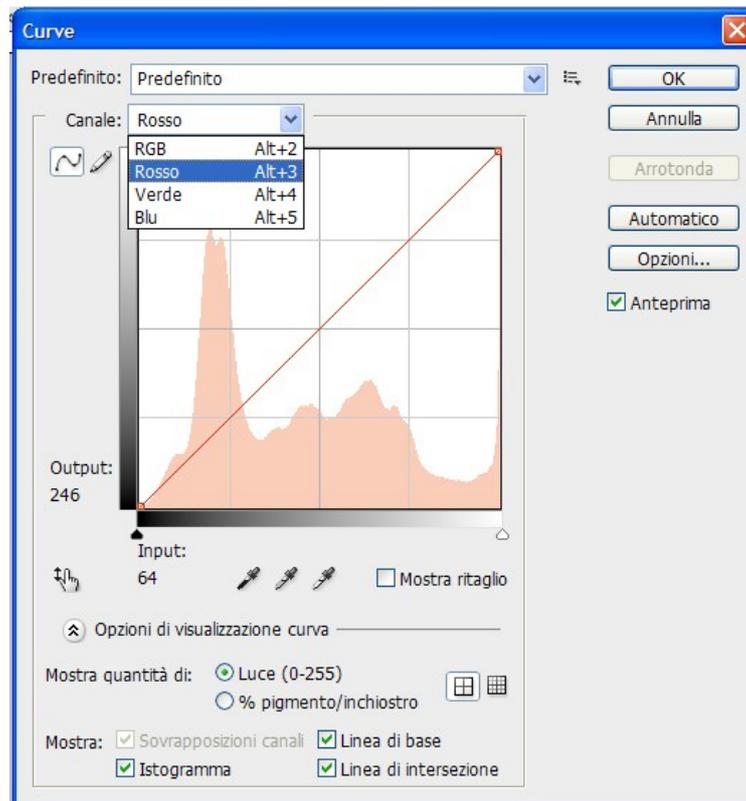
Visto che nel bianco e nel grigio le quantità di questi tre colori **dovrebbero essere uguali**, dobbiamo **modificare il colore** in modo da avere un grigio e un bianco bilanciato.

Vedete già da ora che il verde presenta un valore superiore in entrambi i punti, e questa è la conferma che l'immagine sta virando al verde.

**Come cambiare i colori? Modificando le curve.**

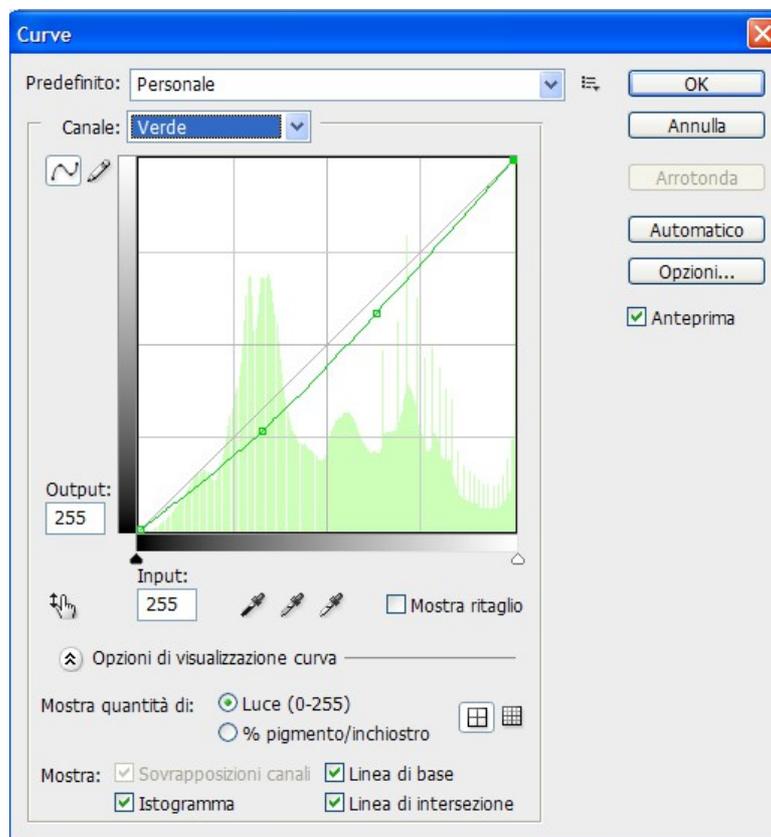


Una volta aperto il **pannello delle Curve**, selezioniamo nel menu a tendina il canale che vogliamo modificare.



Ovviamente, per avere valori uguali, dobbiamo **modificarne almeno due**.

Prendiamo ad esempio il **verde**:



Noterete che, **spostando la curva**, modificherete i **valori del pannello Info**.

Fate molti tentativi per **trovare il valore giusto**.

Modificando la parte bassa della curva modificherete i valori tra 0 e 85, modificando la parte mediana quelli tra 85 e 170 e modificando la parte alta quelli tra 170 e 255.

Per ottenere dei valori uguali per i due punti ho dovuto abbassare **sotto la diagonale mediana** ben due punti.

Dopo vari tentativi, si arriva al risultato visibile nell'immagine a destra (**pannello Info**).

Navigator	Istogrammi	Info	▶▶   ▼☰
R:		C:	
✖ G:		✖ M:	
B:		Y:	
8 bit		K:	
		8 bit	
+ X:		L:	
Y:		A:	
#1R: 112/ 133		#2R: 193/ 207	
✖ G: 147/ 133		✖ G: 213/ 207	
B: 129/ 133		✖ B: 207/ 207	
Doc: 22,6 MB/22,6 MB			
Fate clic sull'immagine per scegliere un nuovo colore			

Ora che **i grigi sono davvero grigi**, l'immagine è bilanciata, almeno per quanto riguarda la **dominante**.

Ecco il nostro risultato:



In questo caso l'immagine non virava molto e il risultato è quasi impercettibile, ma **guardiamo nel dettaglio la differenza tra prima e dopo:**

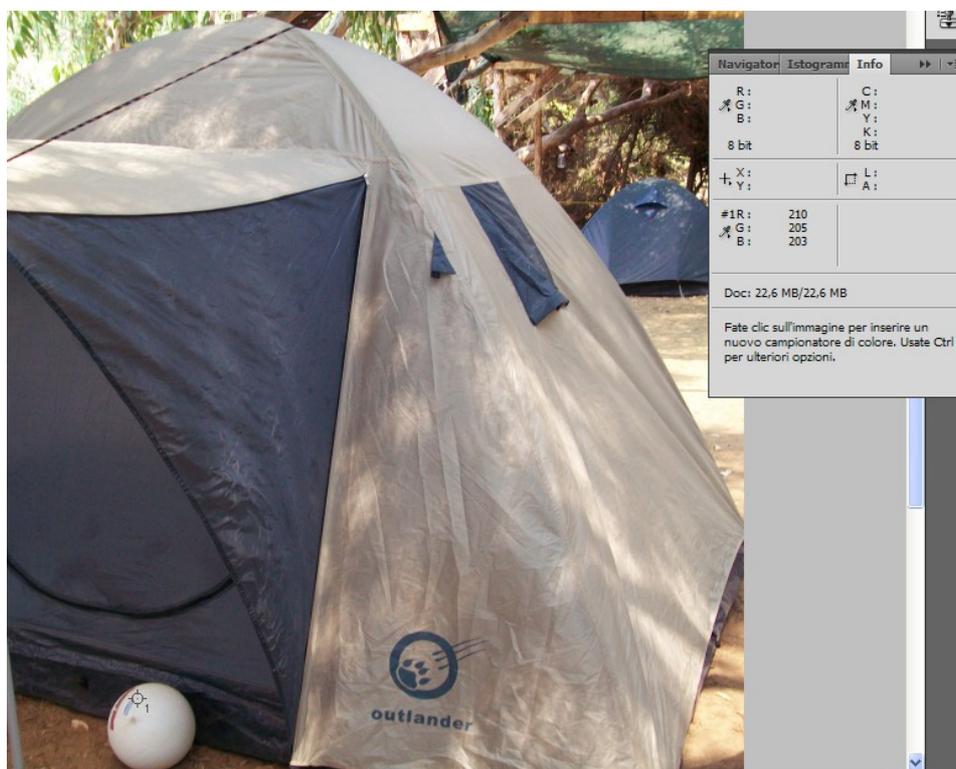


La parte a sinistra è decisamente **più verde**... beh, il **tutorial** finirebbe qui, ma voglio approfittare dell'argomento **Curve** per illustrarvi un'altra potenzialità di **Photoshop**.

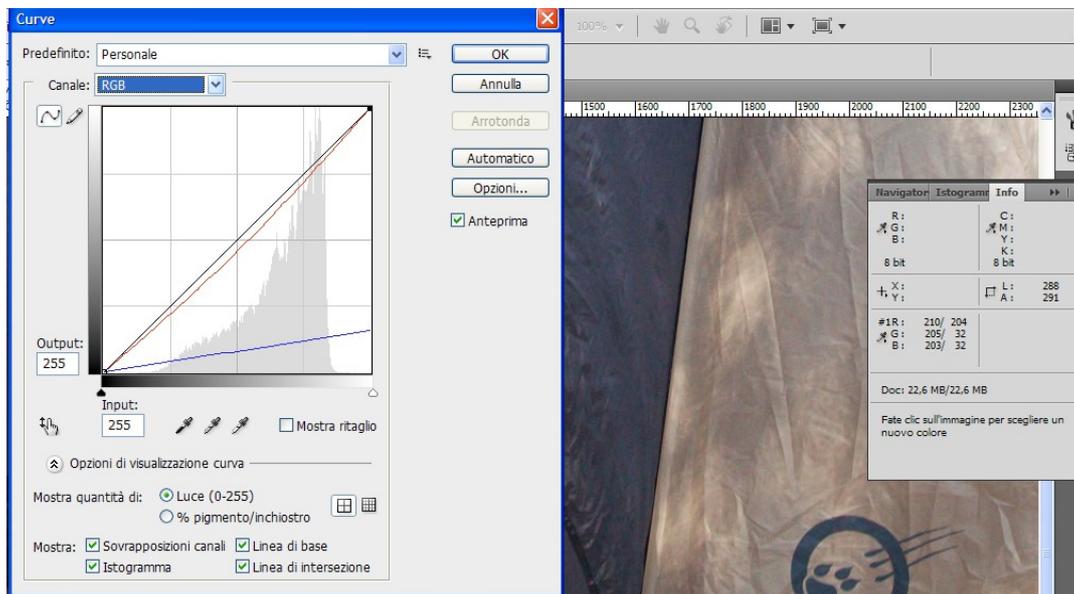
Vogliamo **cambiare il colore di un oggetto** della nostra immagine, ad esempio il pallone.

Lo vogliamo, ad esempio, del colore rosso con valori RGB R:204, G:32, B:32.

Selezioniamo il pallone e, con lo **strumento Campionatore colore**, selezioniamo un punto su di esso.



I valori sono molto alti. Dovremo lavorare un po' per portarli a quelli del rosso, ma con un po' di pazienza, **modificando le curve**, possiamo arrivare a questo:



Adesso, il punto sul pallone ha assunto proprio i valori del rosso, e infatti in quel punto il rosso sarà quello da noi desiderato:



\* \* \*

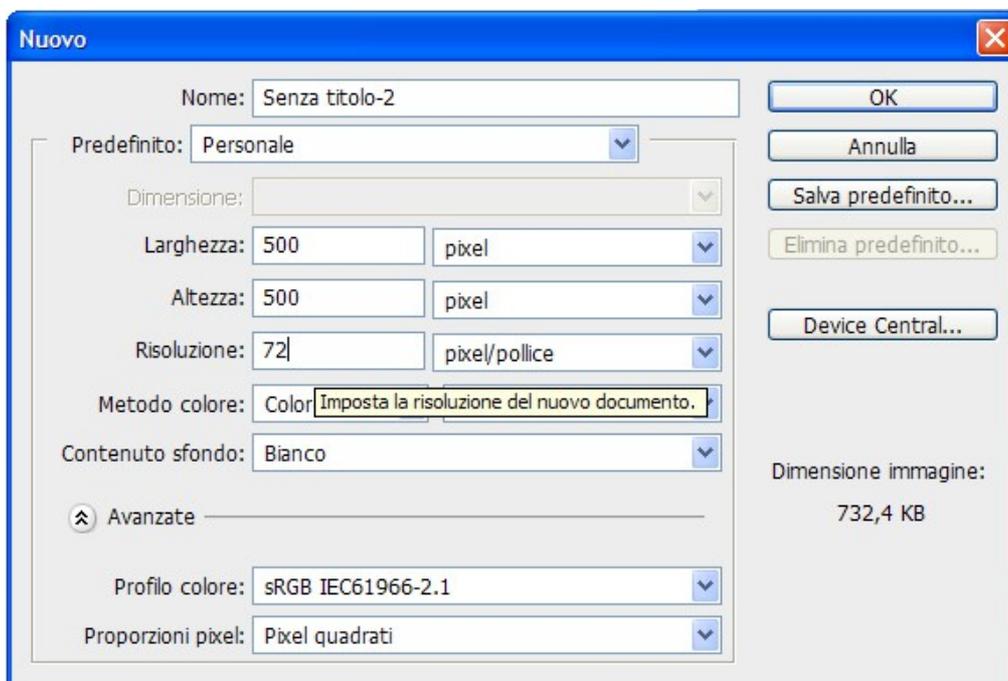
## ***Consigli sulla risoluzione delle immagini per la stampa***

Capita, a volte, di creare o aprire un'immagine in **Photoshop** e scoprire che, al momento della stampa, le sue **dimensioni** sono **enormi**; così come capita, al contrario, di lavorare su un'immagine grande quanto lo schermo ma che, una volta **su carta**, **si rivela minuscola**.

La risposta a questo problema sta in quella che in gergo si chiama **risoluzione** dell'immagine.

La **risoluzione** ci dice una cosa importante: i **pixel** non hanno una diretta corrispondenza con **centimetri** o **millimetri**. Nello stesso centimetro possono convivere 10, 100 o 1000 pixel, ed è la quantità di questi pixel a determinare la definizione dell'immagine.

Ad esempio, creiamo un **nuovo documento di Photoshop**:



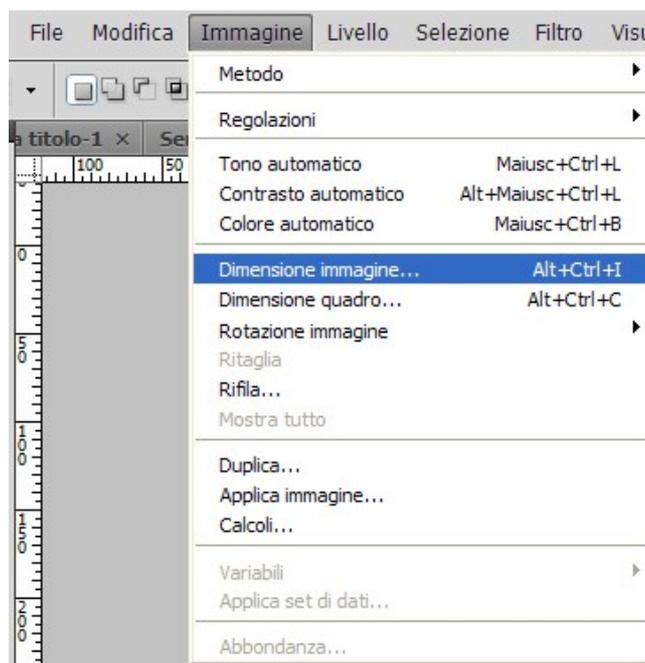
L'immagine è grande **500x500 pixel**. A quanti centimetri corrispondono? Dipende.

Se la nostra **risoluzione** è **72 dpi** (ovvero 28,34 pixel per centimetro, la risoluzione ideale per i lavori che andranno a **video**), l'immagine sarà grande 17,64 x 27,65 centimetri; se aumentiamo la risoluzione a **300 dpi** (118 pixel/centimetro, la risoluzione ideale per avere **immagini gradevoli su carta**), allora 500 pixel basteranno appena a ricoprire una immagine di 4,23 x 4,23 centimetri:

Grandezza (in Pixel)	Risoluzione (dpi)	Dimensione (in cm)
500 x 500	72	17,64 x 27,65
500 x 500	300	4,23 x 4,23

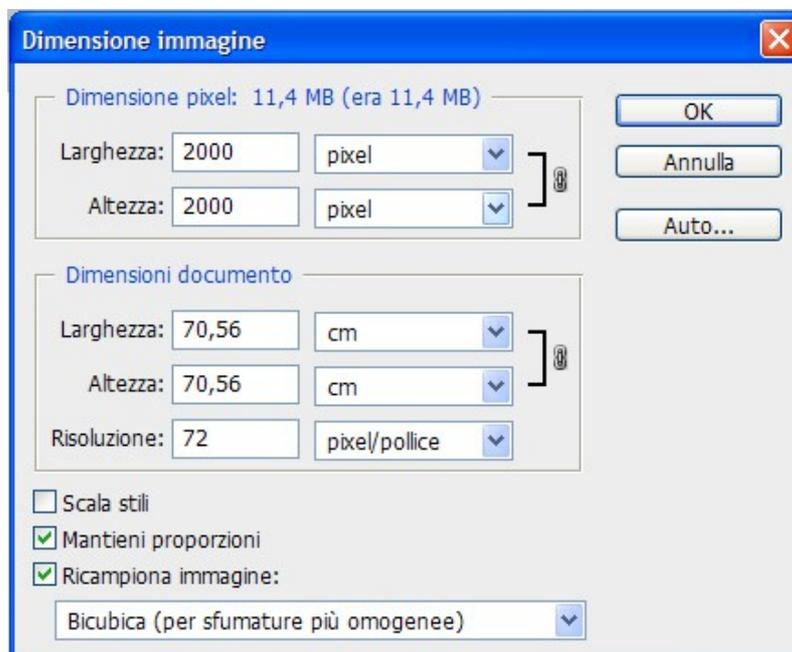
La differenza è che la prima immagine sarà **molto meno definita della seconda**: è come se avessimo allargato l'immagine di 4 centimetri per fargliene occupare 17, mantenendo **lo stesso numero di pixel**.

Entrambe le immagini, a video, occupano **500x500 pixel**, e questo può causare problemi a chi non ha dimestichezza con il concetto di **risoluzione**. Immaginiamo un utente che ha lavorato finora con una **risoluzione a 72 dpi**, poi scarica un'immagine a **300 dpi** e le impostazioni di default di **Photoshop** si settano su quel valore. Quando creerà **una nuova immagine di 500x500 pixel** non si accorgerà della differenza finché, al momento della stampa, si troverà un'immagine minuscola... come fare? Dal **menu Immagine** clicchiamo su **Dimensione immagine**:



Nel box che ci apparirà avremo tutte le informazioni che ci servono.

Possiamo fare scelte diverse a seconda che vogliamo **modificare la dimensione in pixel**, quella in **centimetri** o la **risoluzione in dpi**.



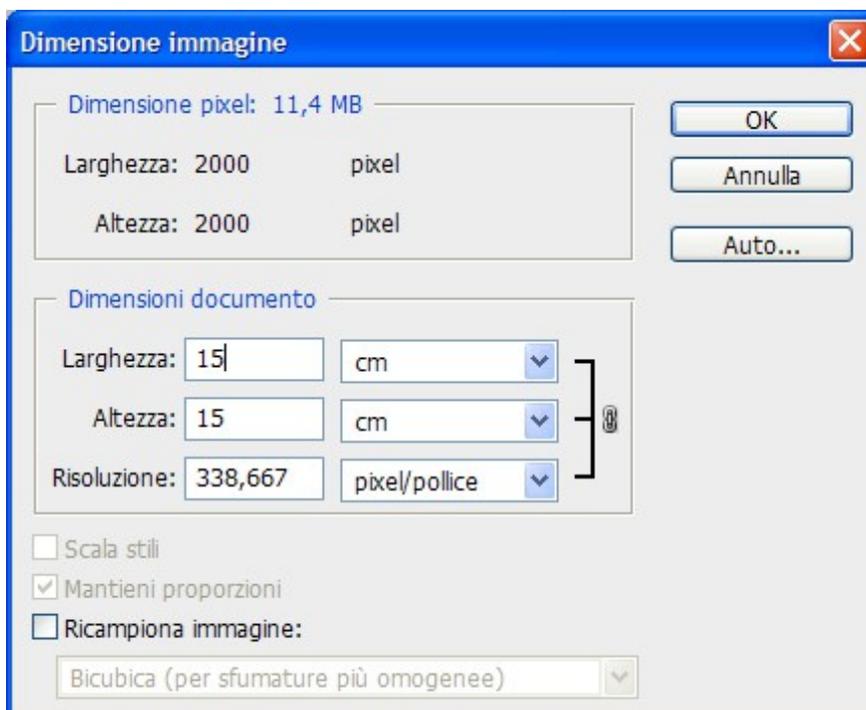
Ecco **tre possibilità**:

- **Lasciare la risoluzione invariata:** aumentando il numero di pixel aumenteremo il numero di centimetri, e viceversa. Questa operazione consiste semplicemente nell'ingrandire o ridurre l'immagine, senza modificare la risoluzione. È ovvio, però, che ingrandendo troppo un'immagine la sgraneremo.
- **Cambiare la risoluzione:** la dimensione in centimetri risulterà invariata, mentre quella in pixel cambierà. Come abbiamo visto, se a 72 dpi 17 cm sono coperti da 500 pixel, a 300 dpi lo stesso numero di centimetri richiederà 2083 pixel. Questo può essere utile quando vogliamo lavorare su un'immagine di una data grandezza (es: un logo di 3x5 centimetri) ma vogliamo avere una maggiore qualità: lavorando a 300 dpi avremo sicuramente un logo più definito. Ovviamente, a parità di grandezza in centimetri, una maggiore risoluzione occupa più spazio in memoria.
- **Bloccare la grandezza in pixel e modificare solo quella in centimetri:** è la soluzione migliore quando abbiamo un'immagine che, stampata, occuperebbe decine di fogli A4. Vediamo come ridimensionarla senza perdere qualità...

**Esempio:** abbiamo un’immagine di 2000x2000 pixel. Con una risoluzione di **300 dpi**, questa immagine occuperebbe ben 70x70cm: **troppo grande per essere stampata**.

Deselezionando la voce **“Ricampiona immagine”** bloccheremo il **numero di pixel**.

Adesso modifichiamo la **dimensione in centimetri**: ad esempio, 15x15cm.



Apparentemente non è cambiato nulla, perché **Photoshop** visualizzerà sempre un’immagine di 2000x2000 pixel, ma **gli effetti si vedranno a stampa**: non solo non avremo bisogno di **un lenzuolo per stampare l’immagine** (basterà un semplice foglio A4), ma la qualità ne guadagnerà notevolmente.

La **risoluzione** dovrebbe essere diminuita solo quando abbiamo **problemi di spazio** (vedete che l’immagine continua a occupare 11,4 MB, un po’ troppo se vogliamo **pubblicarla su internet**) o se **non dobbiamo stamparla**. I nostri occhi considerano come buona, **a video, una risoluzione di 72 dpi**, mentre **su carta** è meglio averne **300**.

A voi, dunque, la scelta tra un maggior numero di pixel, o di centimetri o di dpi.

Un buon mix permette di avere immagini leggere, non eccessivamente grandi, e che **possano essere stampate senza brutte sorprese**.

\* \* \*

## ***Creare un testo ondulato***

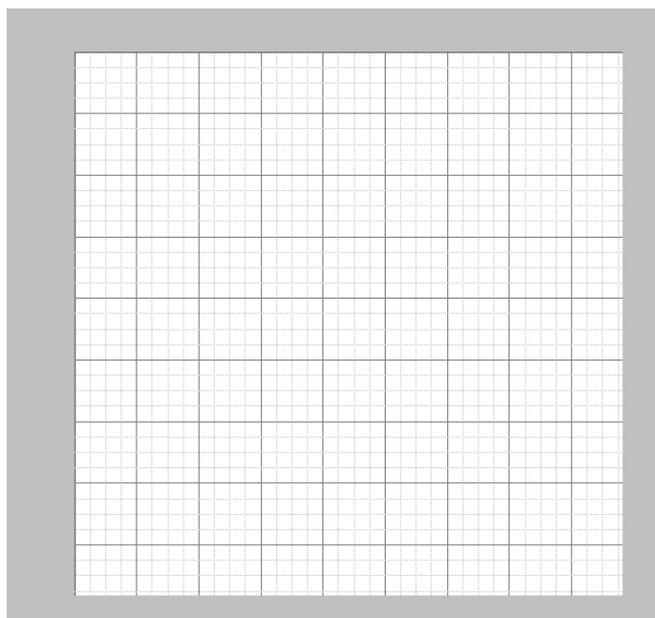
In questo **tutorial** impareremo a creare rapidamente un **testo ondulato**.

Creiamo **un’immagine 500x500px**.

Dal menu **Visualizza**, selezioniamo **Mostra / Griglia**.

Sempre dal menu **Visualizza**, selezioniamo **Effetto calamita con/Griglia**.

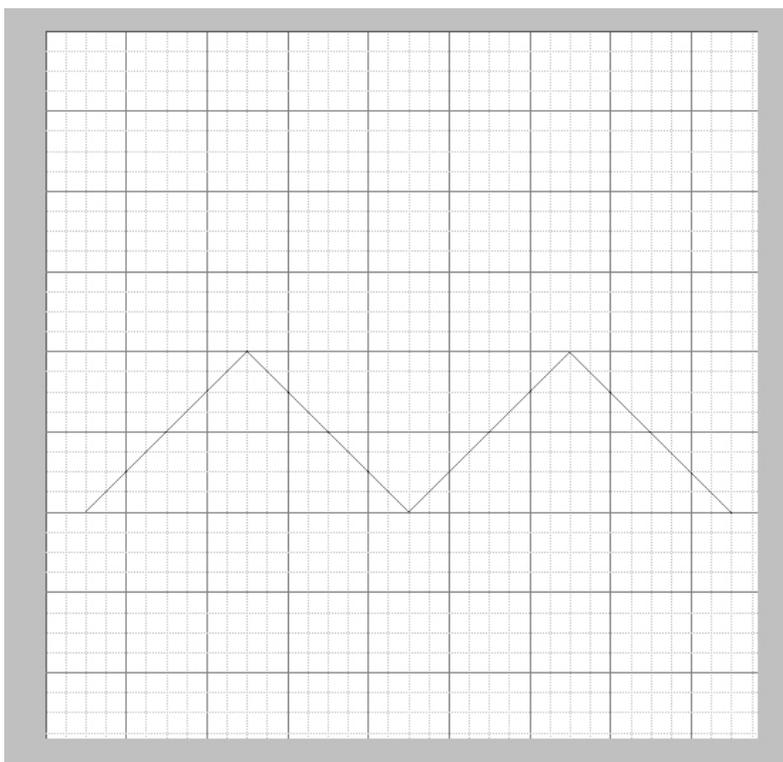
L’effetto sarà questo:



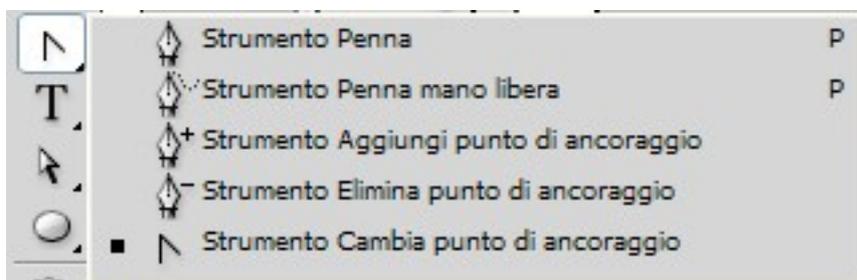
Nella **barra degli strumenti** (quella sulla sinistra) selezioniamo lo **strumento Penna**.

Grazie alla **griglia** e all’**effetto calamita**, possiamo disegnare una **perfetta linea spezzettata** (quando abbiamo tracciato l’ultima linea, premiamo **CTRL** e clicchiamo in un punto qualsiasi per **deselezionare lo strumento**).

Dovremo ottenere qualcosa di simile a questo:

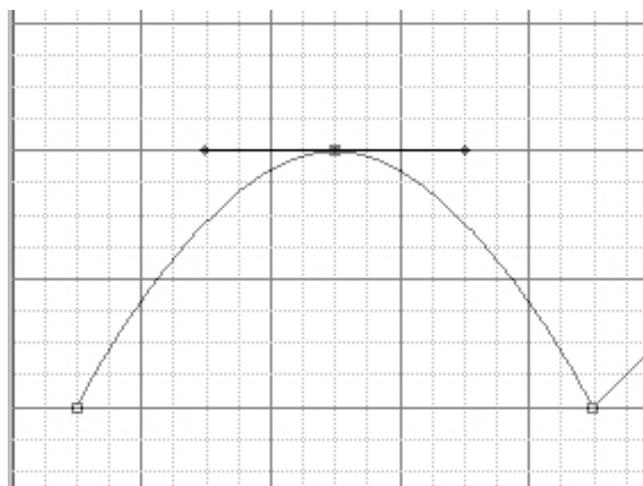


Adesso selezioniamo, sotto lo **strumento Penna**, lo **strumento Cambia punto di ancoraggio**:



Selezioniamo uno dei vertici, teniamo premuto **SHIFT** e **muoviamo il mouse in orizzontale**.

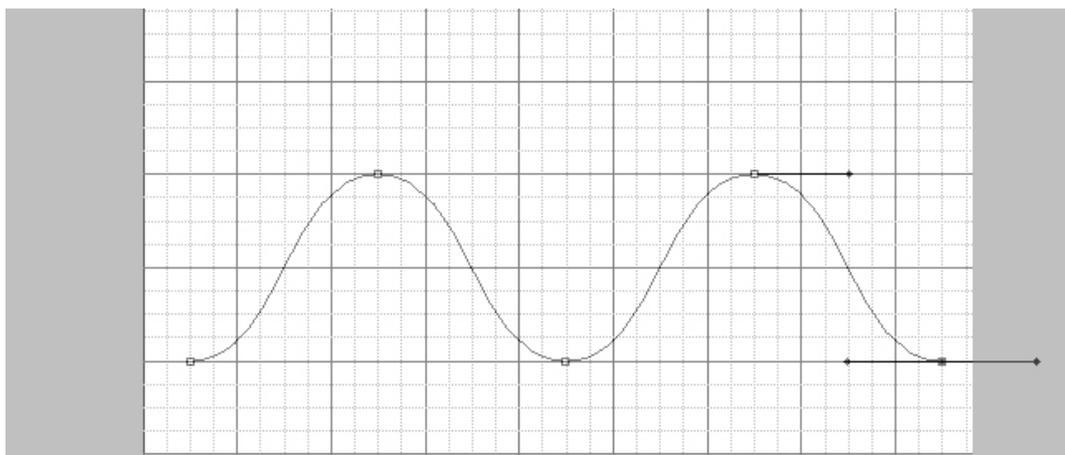
La linea inizierà ad arcuarsi.



Ripetiamo **la stessa operazione per tutti i vertici** (compresi quello iniziale e quello finale).

Per ottenere la **sinusoide perfetta** dobbiamo **“stiracchiare” tutti i vertici** per lo stesso numero di quadretti (nel nostro caso, otto).

Ecco l'effetto finale:



Adesso **nascondiamo la griglia**, selezioniamo lo **strumento “testo”** e posizioniamolo **sopra il tracciato** (noterete che **il cursore cambierà forma**).

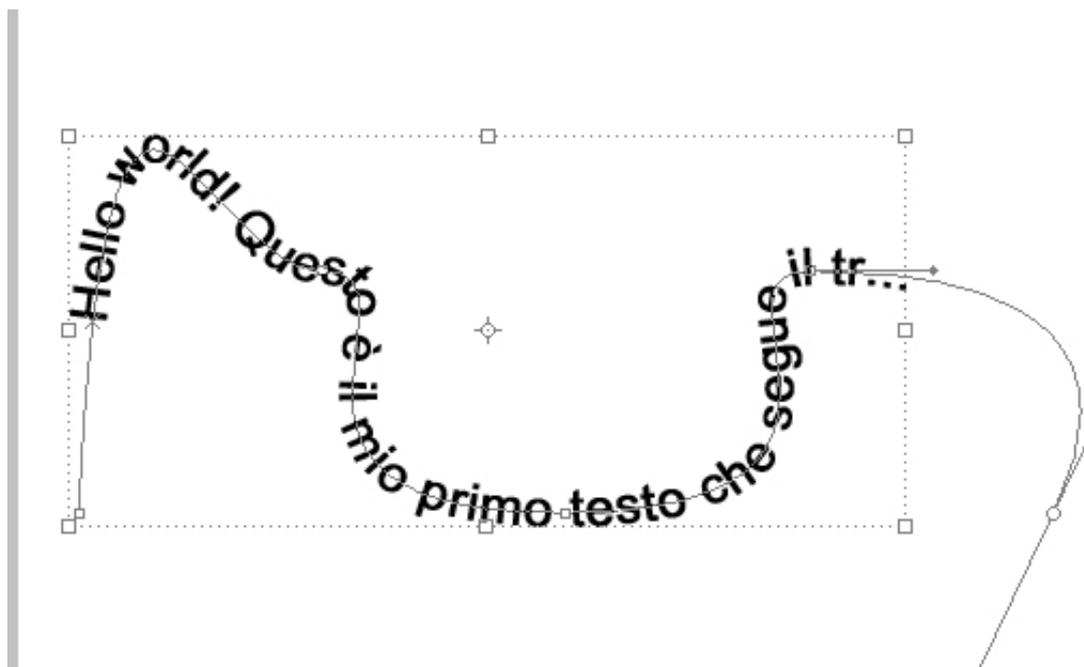
Adesso, iniziamo a scrivere. **Il testo seguirà il tracciato:**

Hello world! Questo è il mio primo testo che segue il tr...

Dopo aver scritto la frase, **il testo è ancora selezionabile**.

Potrete **modificare** colore, grandezza dei caratteri, crenatura e qualunque altra opzione.

Alla fine, non resta che **nascondere il tracciato** con **SHIFT CTRL H**. È possibile, infine, **modificare i vertici del tracciato**, e Photoshop ricalcolerà il movimento del testo:



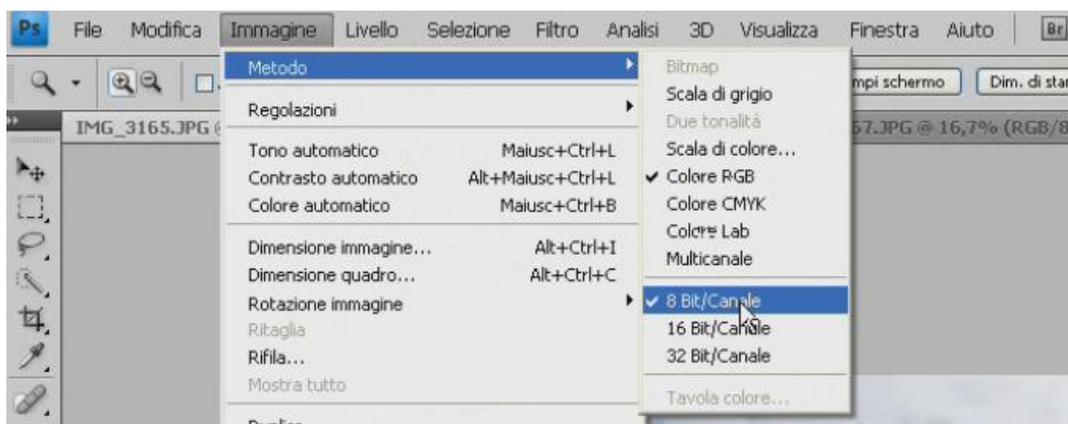
\* \* \*

## *Creare immagini HDR da più foto e salvarle in JPEG (8 bit)*

In questo **tutorial**, realizzato con **Photoshop CS4**, esamineremo la funzione **“Unisci come HDR”** che, come suggerisce il nome, ci consente di creare **immagini HDR** a partire da varie **fotografie** con **esposizione** differenti.

Quando scattiamo una **fotografia** con una macchina **digitale**, il valore di **luminosità** di ciascun **pixel** viene memorizzato con un certo numero di **bit**, quindi con un valore in **cifre** che può variare da 0 ad un massimo dato dal **numero di bit utilizzati**, ad esempio da 0 a 255 per le immagini in **8 bit** come **JPEG** o **Bitmap**, oppure da 0 a 4095, cioè 2 alla dodicesima, per le immagini a **12 bit**, e così via.

Le immagini **HDR** memorizzano i valori di **luminosità** di un **pixel** con **32 bit** ma non possono essere visualizzate correttamente su tutti i dispositivi, né possono essere salvate così come sono in **PNG** o **JPEG**, perché bisogna comprimere i valori nel **range 0-255** per poterlo fare.



Con **Photoshop** e altri programmi di **fotoritocco** è possibile **creare delle immagini HDR** unendo più **fotografie** di una stessa **scena** scattate con **esposizione** differenti, in modo da raccogliere più informazioni sulla **luminosità** dei vari **punti**, ed è possibile poi **convertirle in immagini a 16 o 8 bit** per salvarle come **JPEG** o **PNG**, ed in questo **tutorial** vedremo come fare entrambe le cose.

Ci servono quindi due o più **immagini** con **esposizioni differenti**, realizzate magari tarando **l'esposizione** su parti diverse della stessa scena.

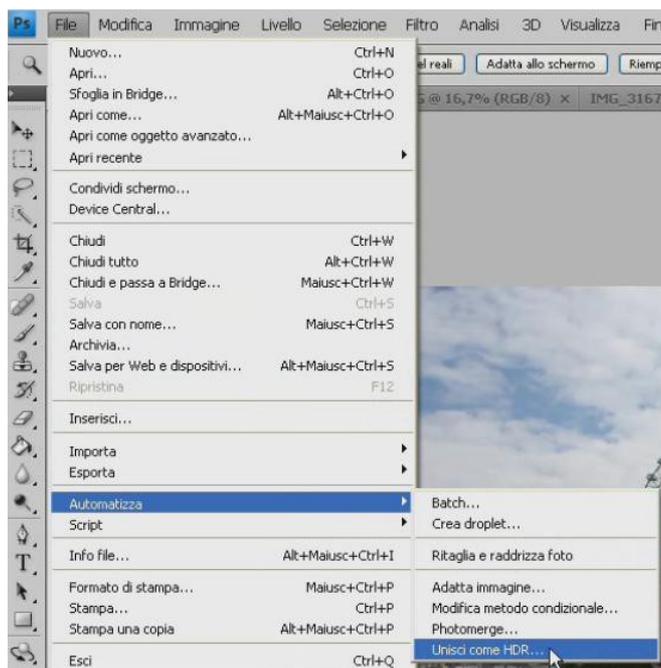
Ovviamente, le **foto** devono essere effettuate da un **unico punto di vista** e possibilmente con **pochi oggetti in movimento**, per evitare la presenza di **“fantasmi” nel risultato finale**, per cui consiglio di utilizzare il **treppiede** o comunque di **appoggiare la macchina fotografica** su un **supporto stabile** e scegliere, come soggetti, paesaggi, edifici, nature morte e così via.

Dalla **versione CS2** in poi, **Photoshop** mette a disposizione lo strumento **“Unisci come HDR”**, presente nel menù **File**, sotto-menù **Automatizza**.

Le **immagini** che vedete qui sotto sono quelle che utilizzeremo per **creare un'immagine HDR**.

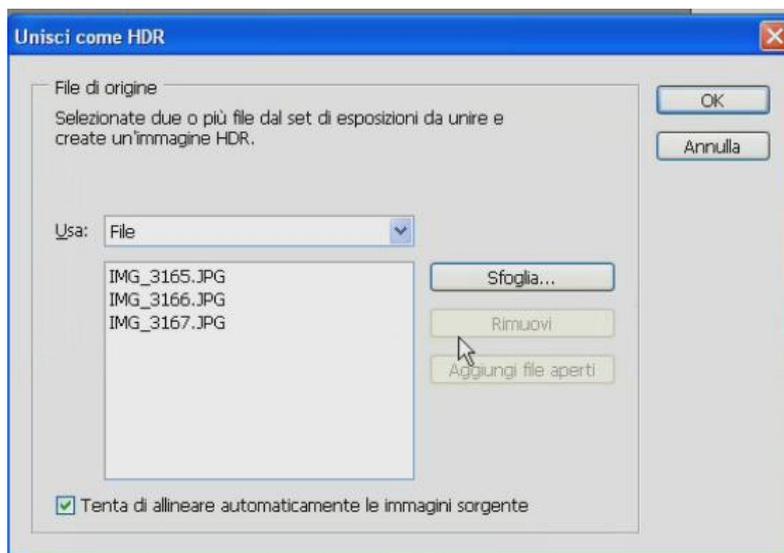


Scegliamo quindi **Automatizza-->Unisci come HDR** dal menù **File** e, nella maschera che apparirà a video, scegliamo **Sfoglia** per selezionare le **immagini** da utilizzare tra quelle presenti su disco.



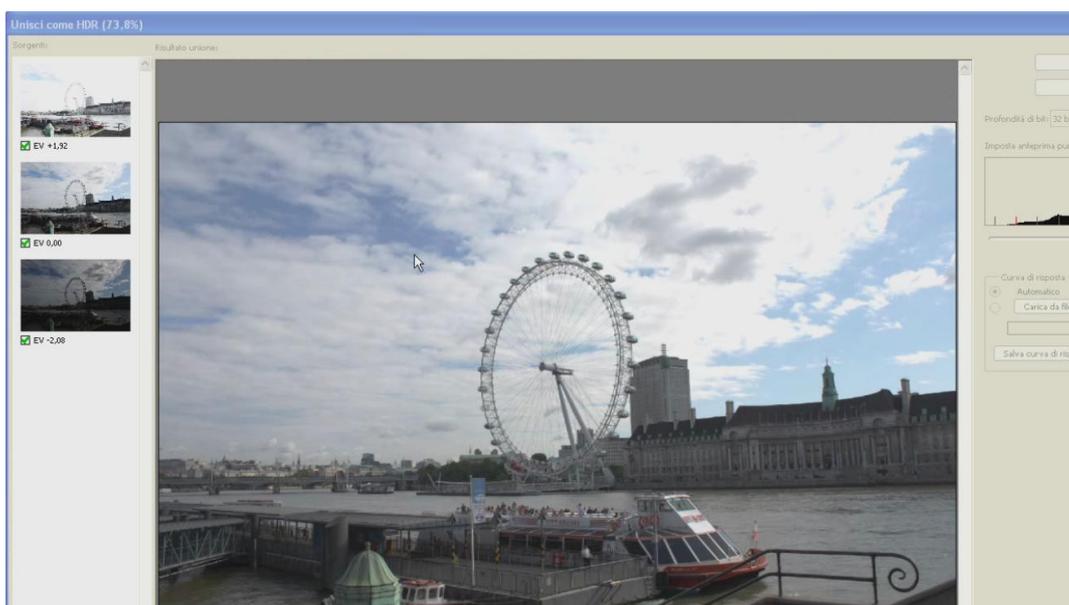
In questa maschera è presente, in basso, l'opzione **“Tenta di allineare automaticamente le immagini sorgente”**: conviene selezionarla, anche se ciò ci farà perdere un po' di tempo, in modo da **allineare** il più possibile le **immagini**, specialmente se non abbiamo fatto uso di un **treppiede** e di un **flessibile** per lo **scatto**.

L'operazione potrà richiedere un po' di tempo.



Nella **finestra dei livelli** vedrete apparire, in **livelli differenti**, le **foto sorgenti** e il nuovo livello **“Unisci come HDR”**, che rappresenta l'immagine finale.

A video apparirà quindi una **finestra-anteprima del risultato**, con a **sinistra** le immagini originali con le **indicazioni sull'esposizione** – informazioni ricavate dai **dati EXIF** presenti nei file immagine – e informazioni sulla **profondità**, il **punto bianco** e la **curva di risposta** sulla **destra**.



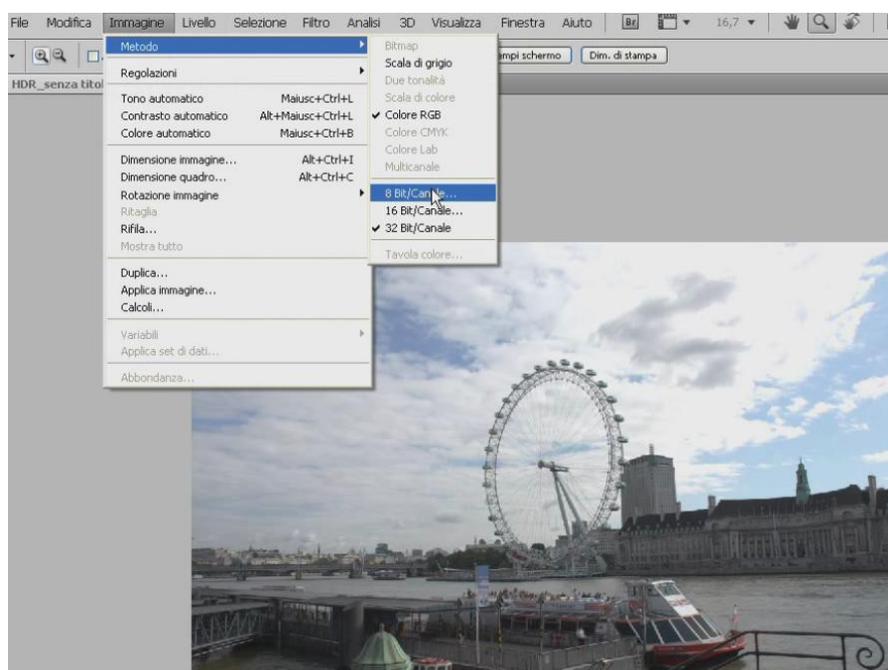
In questa fase conviene lasciare tutto così com'è, a parte il **punto bianco**, e cliccare su **OK**.

Seguirà un'altra fase di elaborazione: le immagini originali verranno scartate e **l'immagine HDR così creata** verrà considerata come layer **sfondo**.

L'immagine visibile a video è a **32 bit**, per cui può essere **salvata come TIFF, EXR, HDR, RGBE** o altri **formati a 32 bit**; per salvarla come **PNG** dobbiamo convertirla in **16 o 8 bit**, mentre per salvarla in **JPEG** o **Bitmap** dobbiamo convertirla in **8 bit**.

Vediamo proprio **come effettuare la conversione in 8 bit**, in modo da mostrare anche i **metodi di conversione HDR** messi a disposizione da **Photoshop**.

Dal menù **Immagine**, scegliamo **Metodo** e, quindi, **8 Bit/Canale**.



A questo punto si aprirà una nuova **finestra** dal titolo **Conversione HDR**.



Abbiamo a disposizione **4 metodi di conversione**: **esposizione e gamma**, **compressione luci**, **equalizzazione istogramma** e **adattamento locale**; in realtà, **compressione luci** ed **equalizzazione istogramma** non ci consentono di variare **parametri ed opzioni**, fanno tutto **automaticamente**, per cui concentriamoci su **esposizione e gamma** e **adattamento locale**.

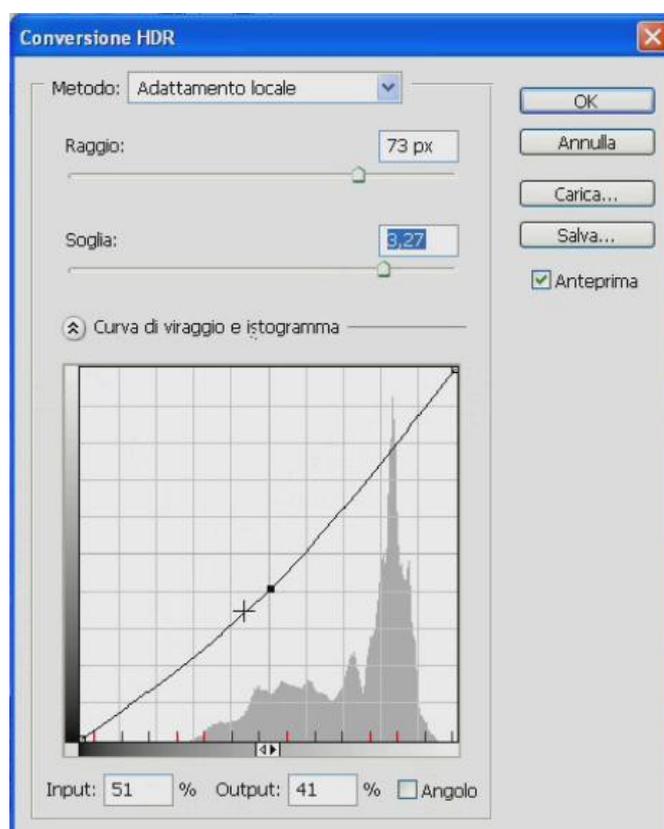
**Esposizione e Gamma** mette a disposizione due slider che ci consentono, banalmente, di variare **l'esposizione** e il valore per la **Gamma Correction** dell'immagine finale.

In **Adattamento Locale**, i parametri da variare sono **Raggio** e **Soglia**.

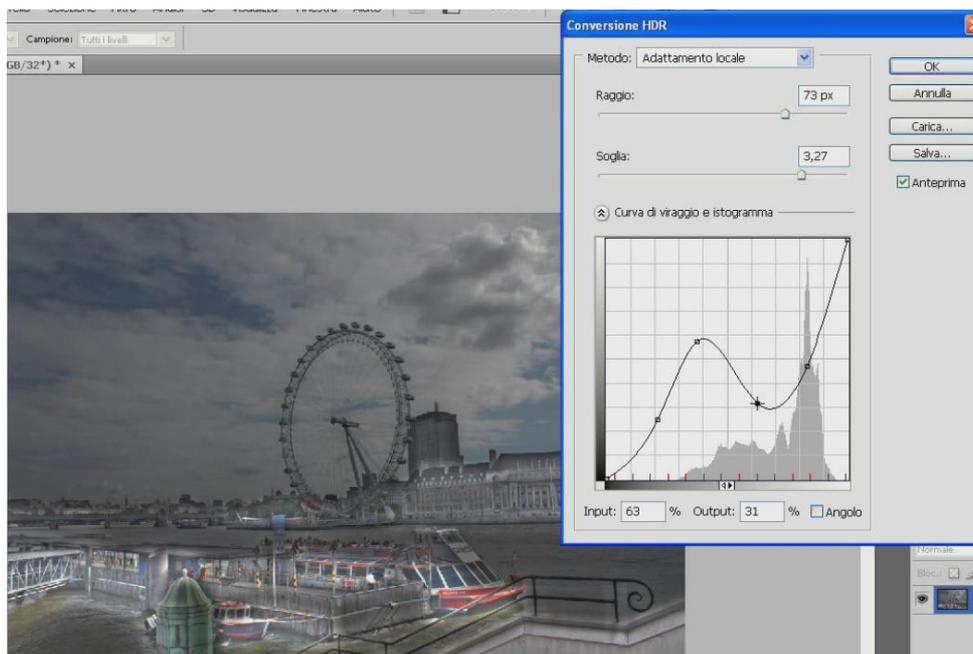
**L'adattamento locale** procede infatti considerando un **intorno**, di un dato **raggio**, per i vari **pixel**, e modificando i **pixel** in base ad un valore di **soglia**; generalmente, adottare **valori elevati per raggio e soglia** comporterà un **aumento del contrasto**.

Con **Adattamento Locale**, inoltre, possiamo variare **l'istogramma** dell'immagine finale, cosa che ci consente di ottenere altri **effetti**.

Possiamo inserire un nuovo **punto di controllo** nella **curva** o selezionarne uno esistente con un click del tasto sinistro del mouse, mentre per cancellarlo è sufficiente selezionarlo e premere **CANC**.



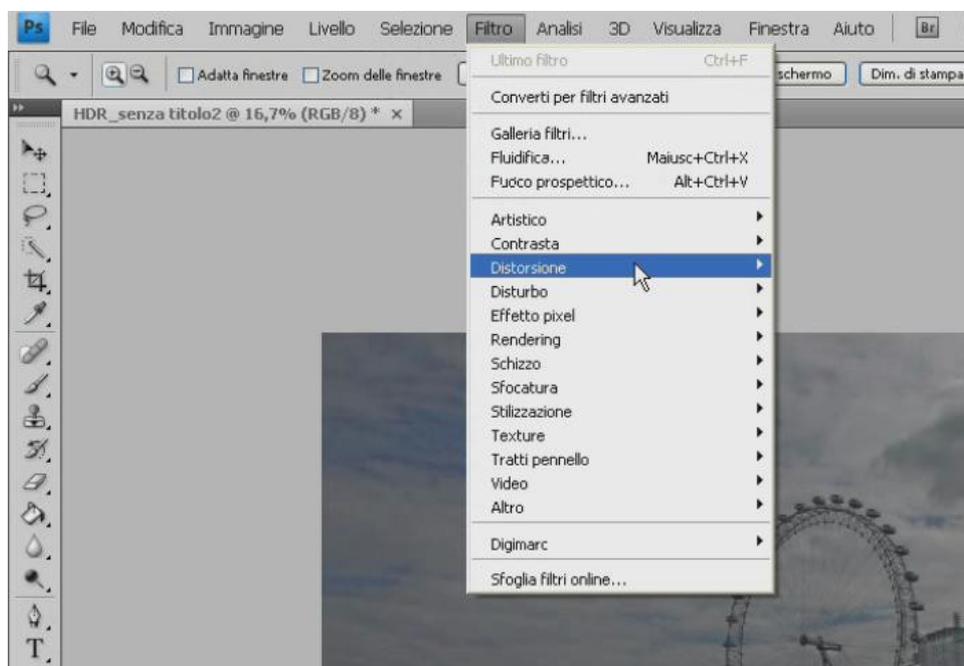
Inserendo un punto di controllo al **centro** del grafico e muovendolo in alto o in basso, ad esempio, potremo **schiarire o scurire l'immagine**, mentre con **due o più punti di controllo** potremo ottenere **effetti più particolari**.



Dopo aver variato la **curva dell'istogramma** possiamo cambiare nuovamente i **valori di raggio e soglia**, e viceversa, per cui possiamo fare **varie prove** prima di ottenere **l'effetto** desiderato.

Cliccando su **OK** confermeremo le scelte ed applicheremo le modifiche all'immagine.

L'immagine è pronta per essere **salvata** su pc come file **JPEG, Bitmap, PNG** o altro ancora, anche se – ovviamente – è ancora possibile **modificarla con altri filtri**.



\* \* \*  
\* \* \*