

## VIDEO7 N.22 - 2008

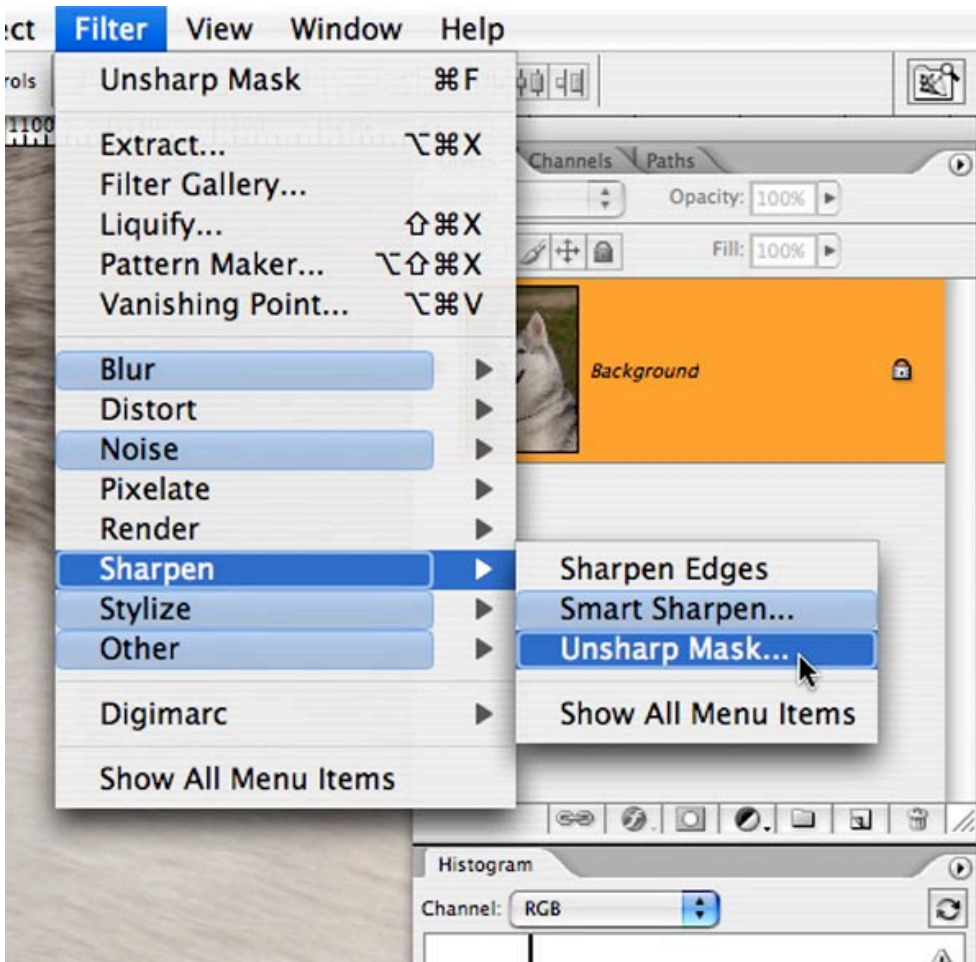
Questo tutorial in filmato video su Youtube PMstudionews  
<http://www.youtube.com/profile?user=pmstudionews>

a cura di Daniele Robotti [www.robotti.it](http://www.robotti.it)

### TUTORIAL FOTORITOCO

## Maschera di Contrasto - Prima parte

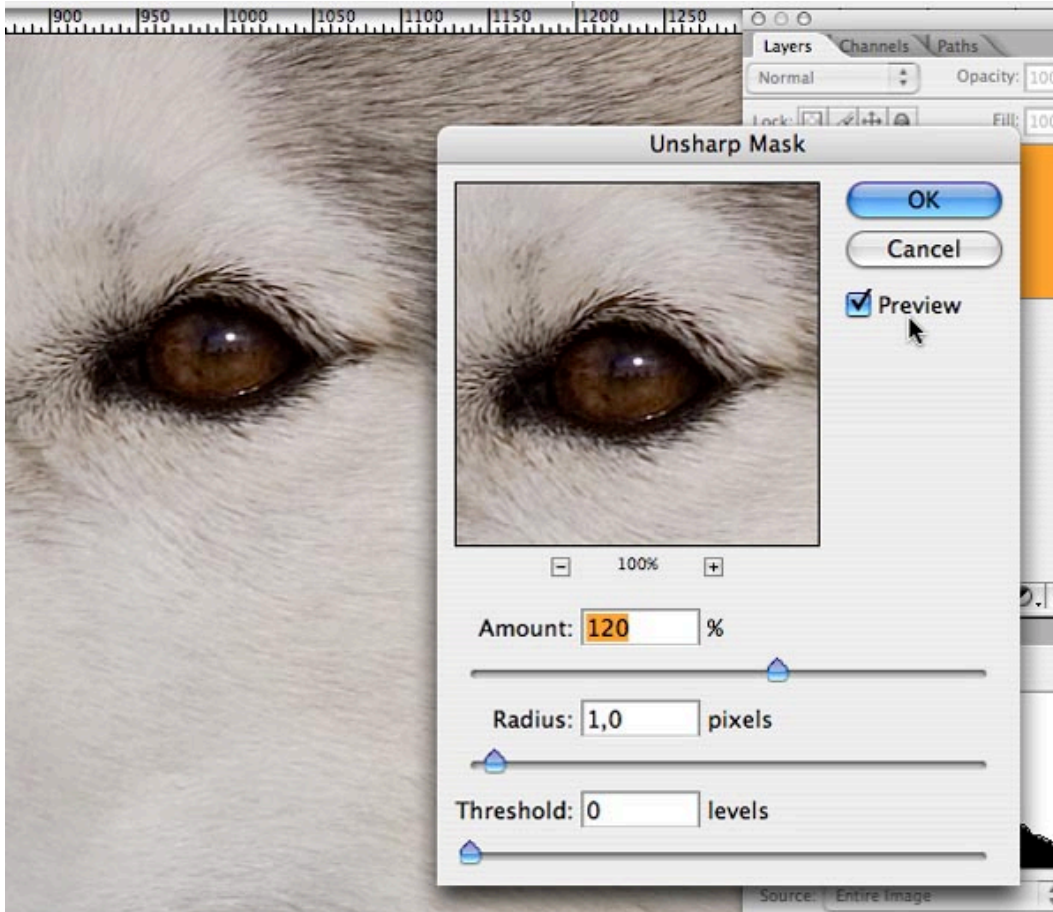
Il filtro Maschera di Contrasto serve per aumentare la nitidezza dell'immagine, attraverso l'aumento del contrasto tra pixel adiacenti. Apriamo il nostro file e visualizziamo al 100% (pixel reali).



Abbiamo già visto il filtro Smart Sharpen in un precedente tutorial (nitidezza.pdf), qui vediamo come operare con il filtro USM (UnSharp Mask) classico.

Trovo particolarmente utile USM per interventi di aumento della nitidezza per evidenziare dettagli, come ad esempio aumentare la nitidezza degli occhi.

La finestra del filtro USM presenta un comodo pulsante di check Preview utile per vedere l'intervento su tutta l'immagine.



Se fate click su di un dettaglio, in questo esempio l'occhio del cane, l'area con il dettaglio verrà visualizzata nel quadrato di preview all'interno della finestra del filtro. Fate click all'interno dell'area, tenete premuto e visualizzate il dettaglio senza l'applicazione del filtro, rilasciate per visualizzare il dettaglio con l'applicazione del filtro USM.

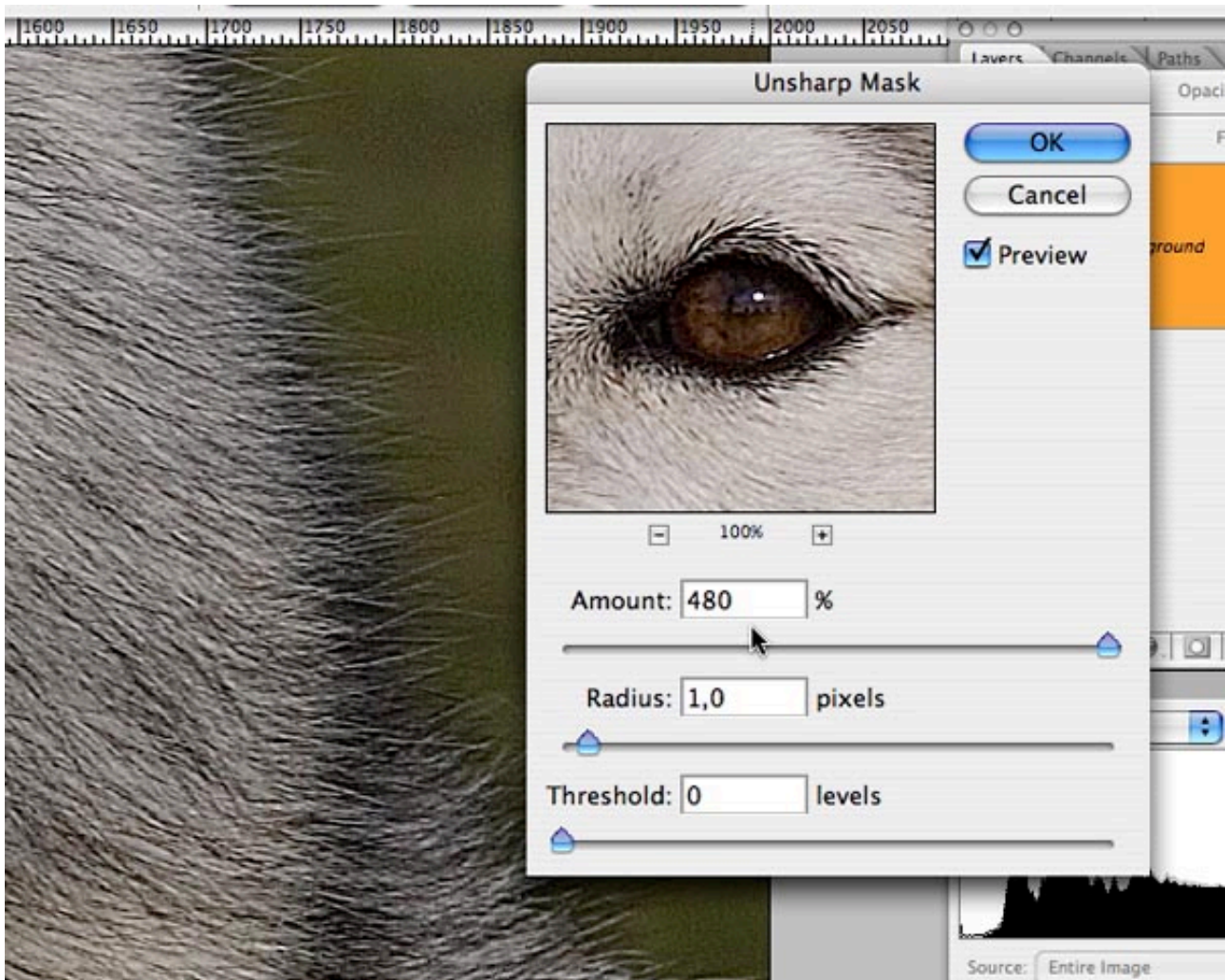
#### NOTA

Per un file prodotto da una fotocamera da 6/10 MP i valori di Amount intorno a 110/140 e di Radius intorno a 1/1,4 sono ideali per un aumento di nitidezza generale, per stampe da fotolab nel formato 20x30cm.

Per formati inferiori dovete ridurre questi valori di circa un 30%.

Questi valori indicativi sono da utilizzare per file che escono dalla fotocamera **SENZA** un aumento di nitidezza in camera, e per fotolab che **NON APPLICANO** correzioni standard sulla nitidezza ai file in lavorazione.

Potete fare click sull'occhio, e visualizzarlo nell'area preview, scegliere i valori giusti per aumentare la nitidezza dell'occhio e poi con lo strumento Mano (che avrete precedentemente selezionato nella palette strumenti) spostatevi all'interno dell'immagine per verificare l'intervento su altri dettagli, tenendo come riferimento il dettaglio dell'occhio che rimane nel quadrato dell'area preview.



Come in questo esempio, dove ho sotto controllo il dettaglio importante: l'occhio, e contemporaneamente il dettaglio dello sfondo (area di colore verde), dove è evidente il "rumore" provocato dall'applicazione del filtro USM.

Lo sfondo non è più morbido e sfocato, ma ha acquisito l'aumento di nitidezza dato dai valori impostati per l'occhio. Un aumento di nitidezza troppo forte su di uno sfondo morbido è da evitare, proprio per non perdere l'effetto sfocato utile per far risaltare il soggetto.

Se desiderate ricevere chiarimenti o approfondire le tecniche illustrate in questo tutorial inviate la vostra richiesta a [info@robotti.it](mailto:info@robotti.it)