

VIDEO7 N.23 - 2008

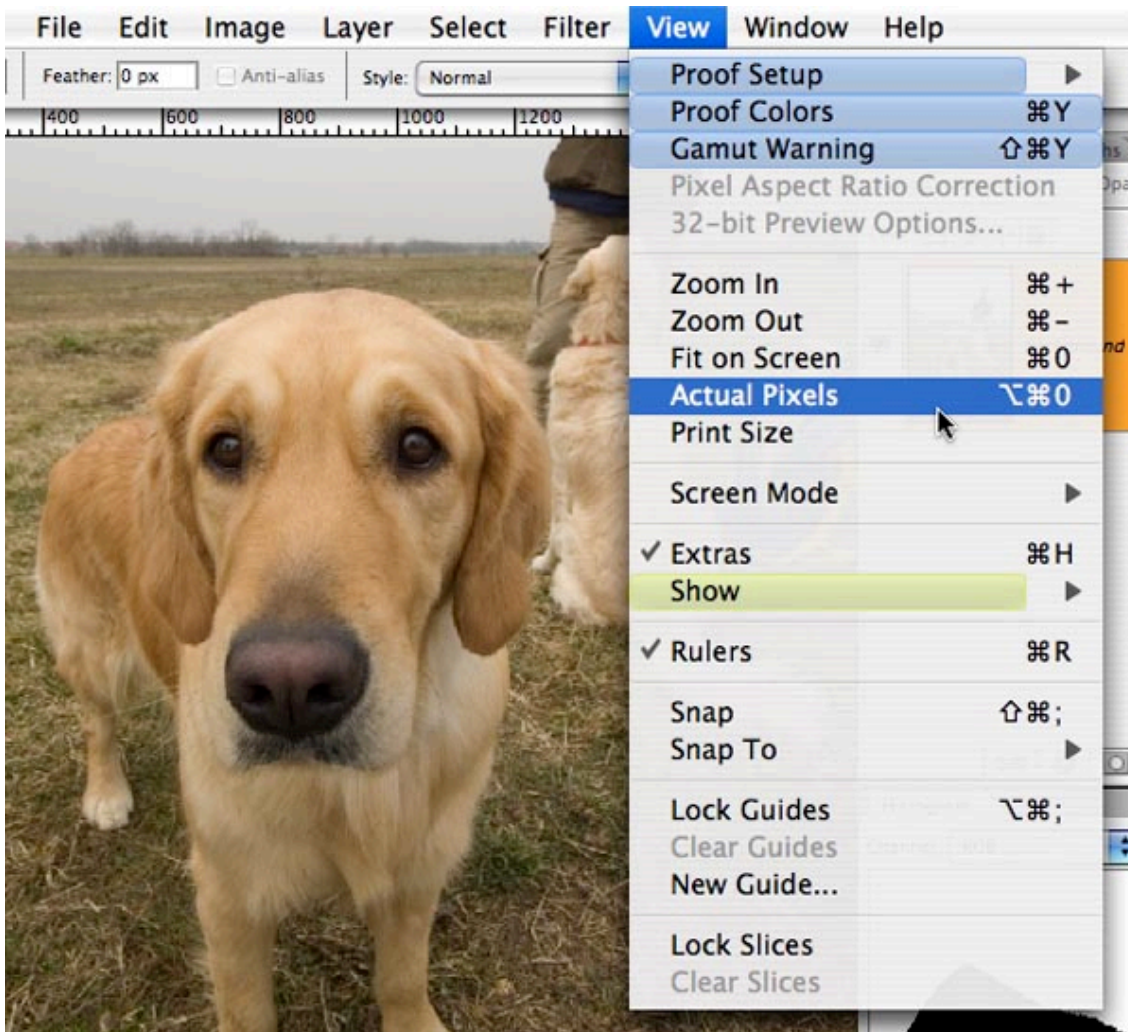
Questo tutorial in filmato video su Youtube PMstunionews
<http://www.youtube.com/profile?user=pmstunionews>

a cura di Daniele Robotti www.robotti.it

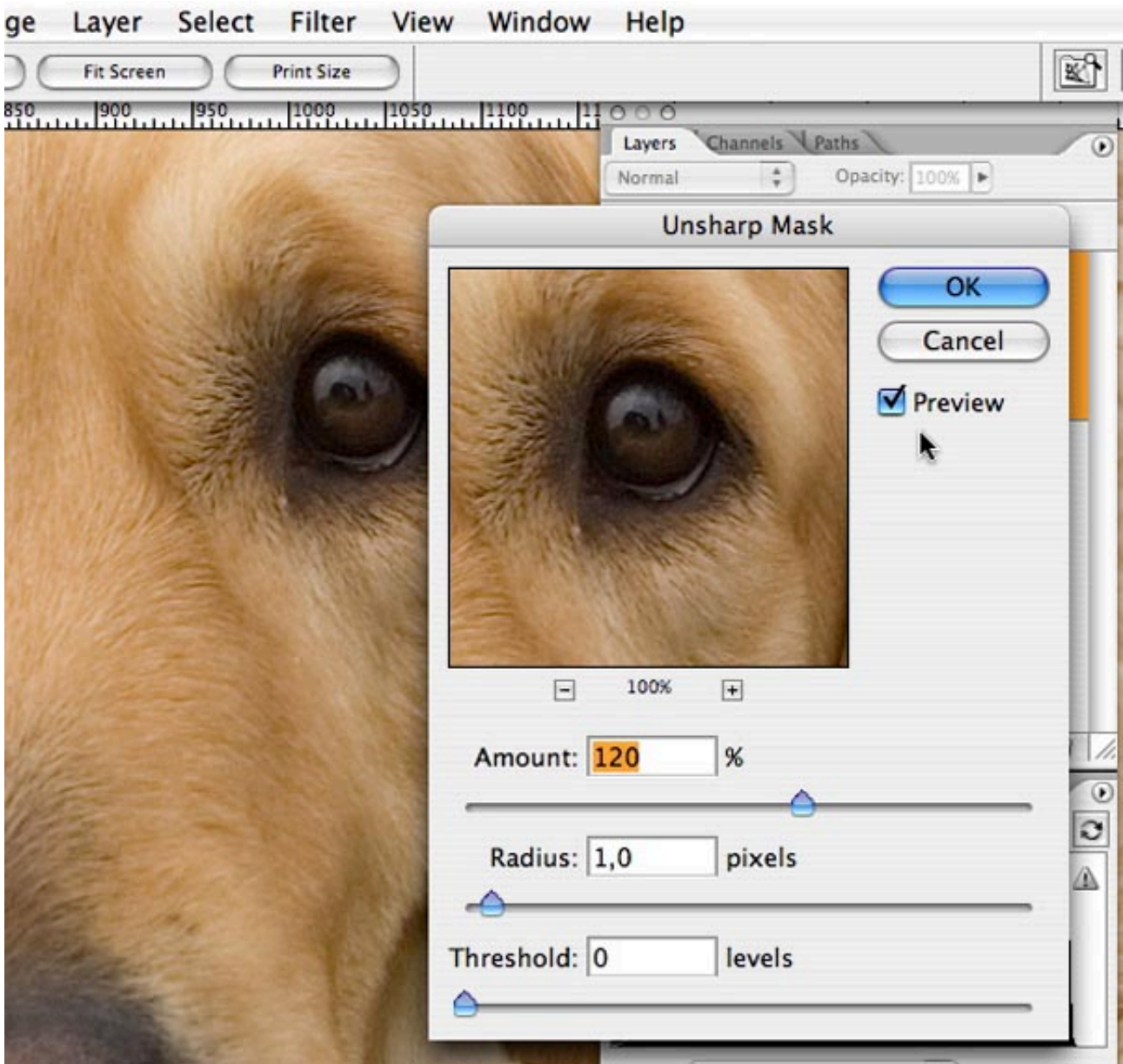
TUTORIAL FOTORITOCO

Maschera di contrasto - Seconda Parte

Iniziamo a lavorare con il Filtro Maschera di Contrasto (USM), per prima cosa dobbiamo visualizzare la nostra immagine al 100% , a Pixel Reali. In questo modo abbiamo a monitor l'esatta visione dei pixel che compongono il file e non un dimezzamento come al 50% o una interpolazione come al 200%. Essenziale la visualizzazione al 100% proprio per una precisa valutazione dell'effetto del filtro su ogni singolo pixel (che agisce sul contrasto tra pixel limitrofi per aumentare la nitidezza dell'immagine).



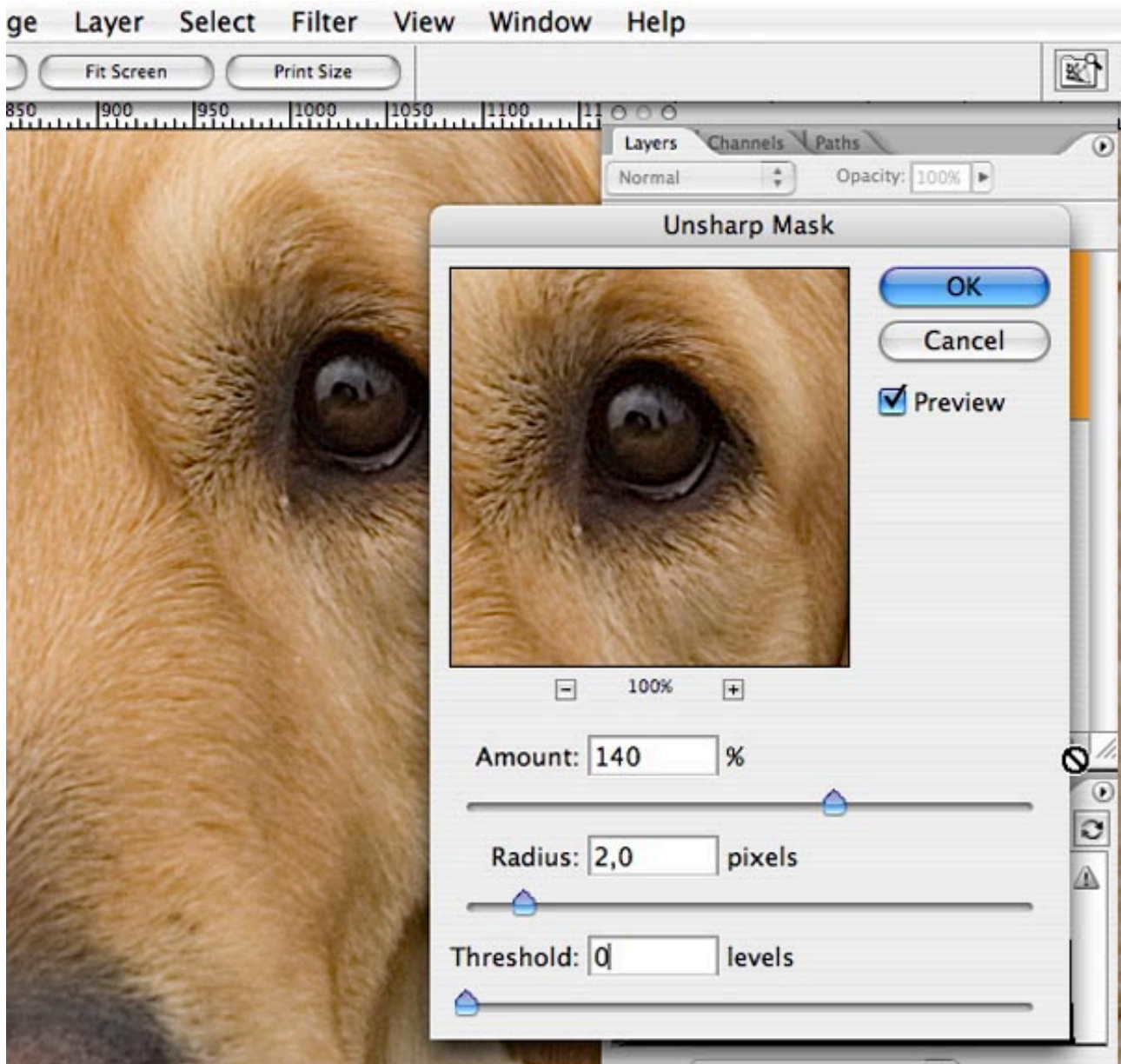
Quando siamo al 100% di visualizzazione, ci concentriamo sul dettaglio principale, quello più importante della nostra foto: nel caso di un ritratto gli occhi. Click sull'occhio per averlo all'interno del quadrato di anteprima.



Per prima cosa regoliamo il valore del Raggio, con un file da 6MP di 3000x2000 pixel partiamo da un valore intorno a 1 con Amount intorno a 120 (ricordo che i valori della USM sono in funzione del dispositivo di stampa e della qualità dello scatto, quindi variano, non ci sono valori buoni per tutto).

Portiamo il Raggio da 1 a 2/3 pixel, vedremo aumentare il contrasto tra pixel adiacenti: a 2, verrà aumentato il contrasto a destra e a sinistra di 2 pixel, per ogni pixel che ha pixel adiacenti di contrasto differente.

Aumentando il valore Amount accentueremo ancora di più questa differenza nel contrasto tra pixel adiacenti (quindi quelli che si sono “schiariti” saranno ancora più chiari, e viceversa).



Notate in questo esempio, sopra, come sia aumentato il contrasto dei pixel sul mantello del cane (la foto ha perso la sua morbidezza originale); questo aumento di contrasto, molto fine su tutte le “linee” di pixel è l’effetto che ci farà percepire l’immagine come più nitida, più incisa.

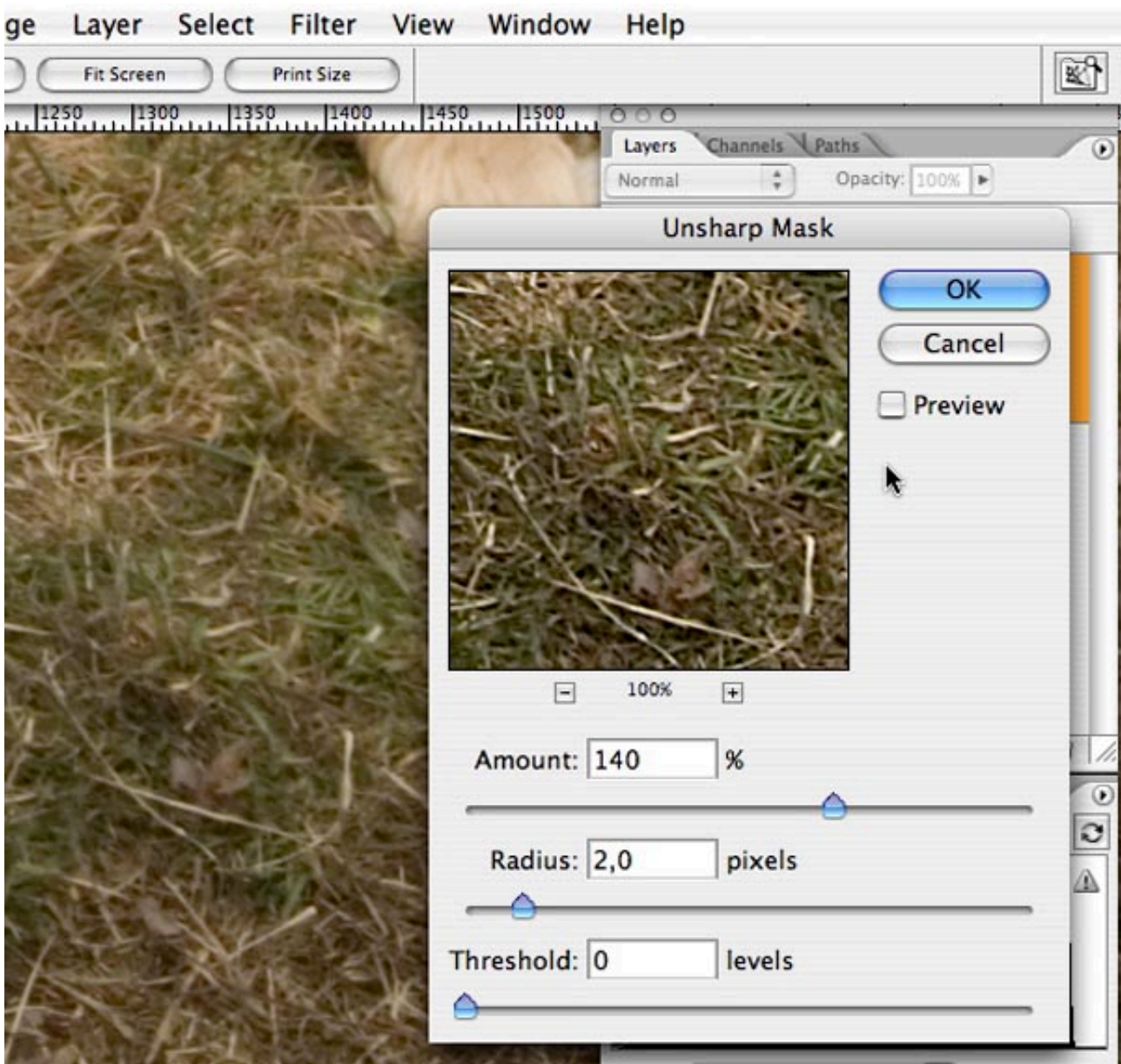
In un certo senso i valori di Raggio e Amount sono proporzionali, nel senso che si possono ottenere risultati simili con un alto valore di raggio e basso valore di Amount e viceversa.

Il terzo slider Threshold/Soglia permette una regolazione fine del filtro, in breve aumentando la soglia si riduce l’intervallo di pixel con uno stesso contrasto soggetti all’intervento del filtro; quindi il filtro andrà ad agire solo sui pixel con luminosità tanto più differenti, quanto più alto sarà il valore di Threshold/Soglia.

Dopo aver lavorato con il Filtro USM sul dettaglio principale è utile andare a verificare l'effetto del filtro anche sulle altre aree dell'immagine, i valori scelti possono essere ideali per il dettaglio principale ma non adatti ad altri dettagli.

Nel nostro esempio il prato ha subito un eccessivo aumento di nitidezza, assumendo un aspetto innaturale con i fili d'erba troppo accentuati, troppo "secchi".

In questi casi sarà necessario intervenire con un doppio livello, e una Maschera di Livello per proteggere le aree che non devono ricevere l'intervento del filtro (o devono ricevere un intervento ridotto). Nel prossimo tutorial vedremo come fare questo passaggio.



Se desiderate ricevere chiarimenti o approfondire le tecniche illustrate in questo tutorial inviate la vostra richiesta a info@robotti.it