

## VIDEO7 N.13 - 2008

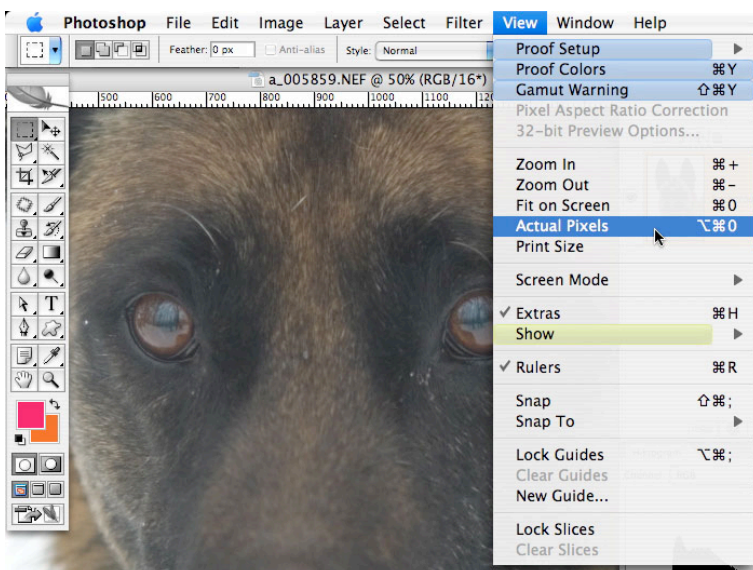
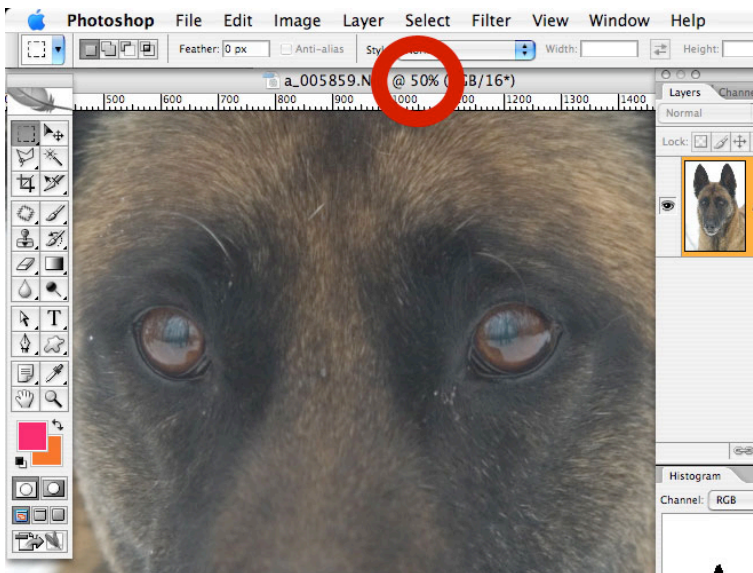
Questo tutorial in filmato video su Youtube PMstunionews  
<http://www.youtube.com/profile?user=pmstunionews>

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

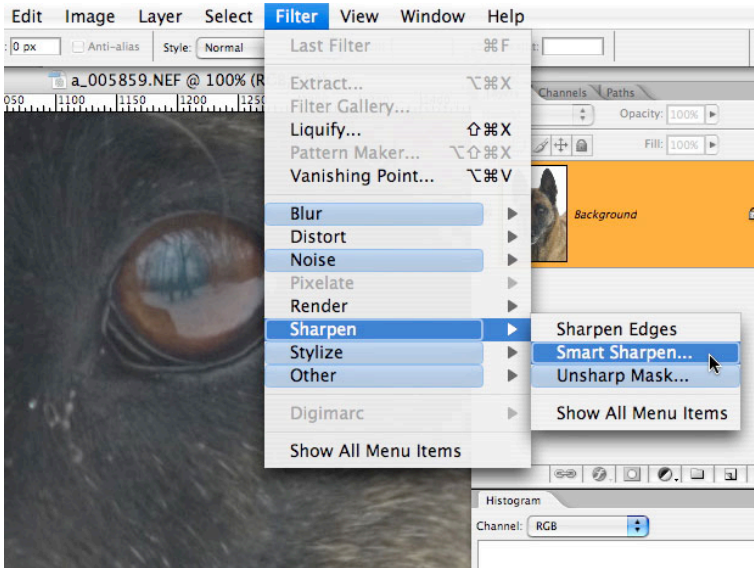
### TUTORIAL FOTORITOCO

## Aumentare la nitidezza. La Maschera di Contrasto, Parte 1

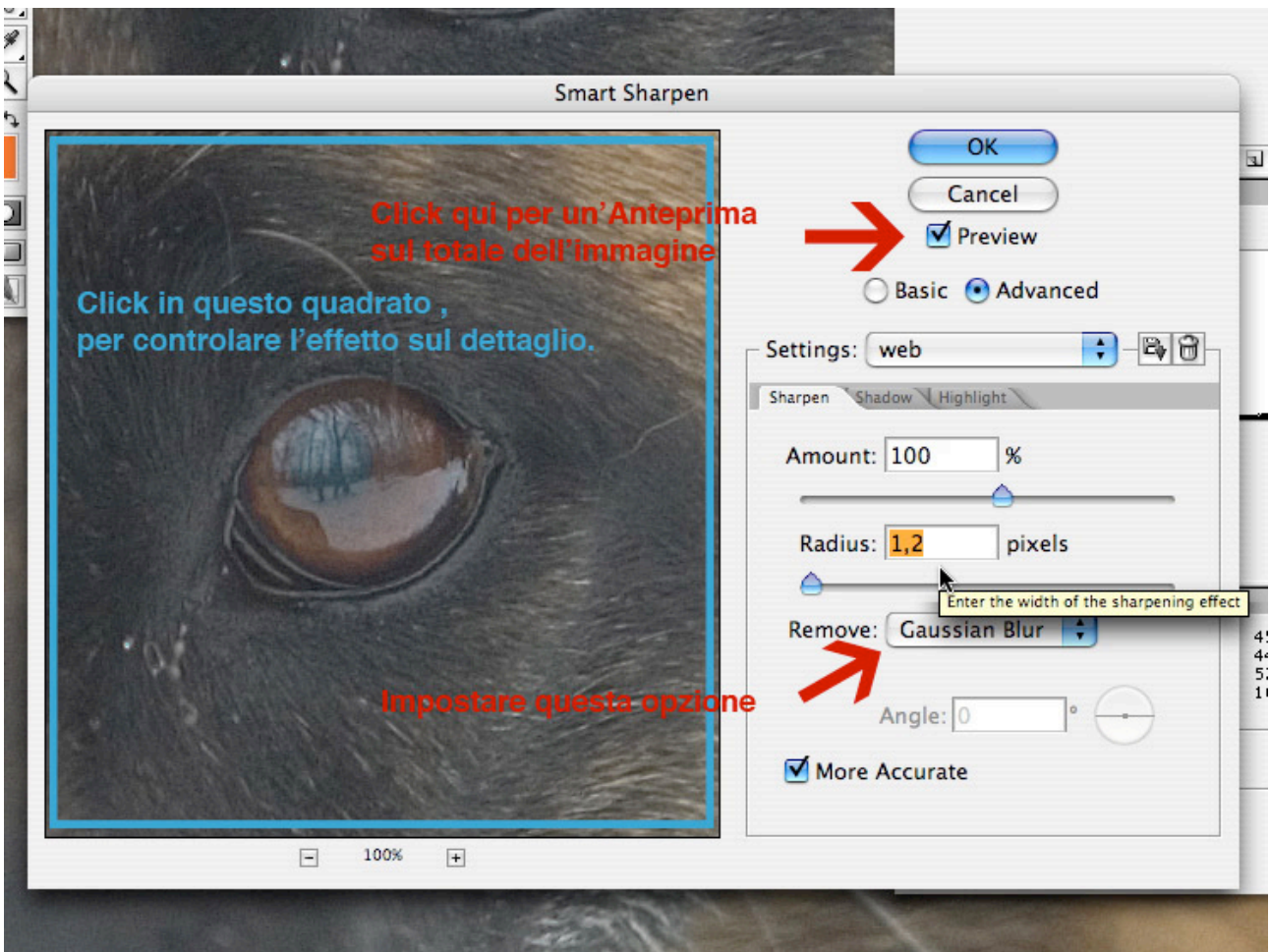
Lo strumento Maschera di Contrasto (abbreviato in USM - UnSharp Mask) ci serve per aumentare la nitidezza delle nostre immagini digitali. Per un corretto utilizzo della USM vi consiglio di portare la vostra immagine all'ingrandimento del 100%



Vi consiglio di utilizzare il filtro Smart Sharpen, più intuitivo ed efficiente rispetto alla classica Maschera di Contrasto (Unsharp Mask nel menù qui sotto).



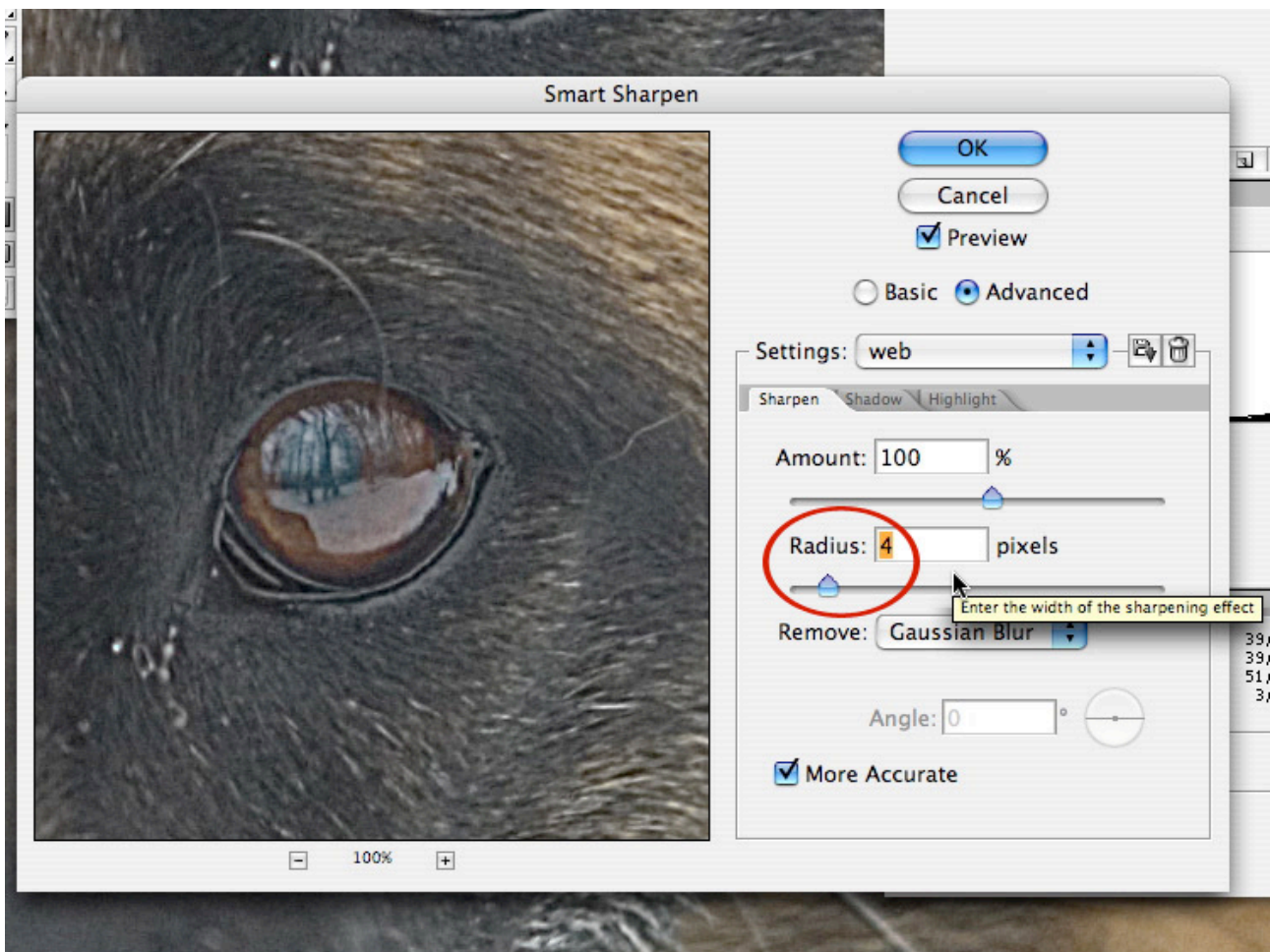
Qui la finestra del filtro:



Il bottone Preview è utile per vedere l'effetto sul totale dell'immagine, mentre cliccando sul quadrato potete esaminare l'intervento sul dettaglio importante dell'immagine, quello che va evidenziato con l'aumento della nitidezza (di solito gli occhi per un ritratto).

Il valore che fa la differenza, tra un'applicazione leggera e una più evidente e marcata della USM è il Raggio. In breve: la USM aumenta il contrasto dei pixel adiacenti, nel caso del nostro occhio ad esempio, il contrasto del passaggio grigio chiaro/grigio scuro lungo la linea curva del bordo dell'occhio portando il grigiochiaro verso il bianco e il grigioscuro verso il nero. Un raggio elevato (4/5 pixels) andrà a considerare anche i pixel più distanti (appunto a 4/5 pixels da quelli iniziali dove trova un contrasto).

Vedi l'anteprima qui sotto:



Quindi Raggio trova i pixel, mentre Amount regola la forza dell'intervento di aumento del contrasto nei pixel trovati dal Raggio.

I valori che andremo a indicare variano a seconda del tipo di stampa a cui destinare il nostro file, la soluzione migliore è trovare una coppia Radius/Amount che ci convince a monitor e poi verificare con una stampa.

Ancora meglio mandare in stampa tre/quattro files con valori differenti.

Ricordate di avvertire il fotolab che il file ha già USM, e quindi di **NON MODIFICARLO** applicando la loro di USM.

I fotolab applicano USM a tutti i file in lavorazione, con fotolab seri o professionali questa operazione può essere evitata.

### **IMPORTANTE**

Come scritto sopra, la USM viene applicata a tutta l'immagine, quindi in un ritratto dei valori che vanno bene per esaltare ed evidenziare gli occhi possono "rovinare" la morbidezza dell'incarnato (magari evidenziandone, visto che aumenta la nitidezza, i difetti...).

Nei prossimi tutorial vedremo come applicare la USM in modo localizzato: ad esempio solo su gli occhi, senza toccare la pelle.

### **NOTA**

Per immagini di 2000x3000 pixel (più o meno) valori intorno a 0,9/1,2 di Radius e 100/120 di Amount sono adatti a stampe 20x30cm. da fotolab.

Stampe di dimensioni diverse richiederanno valori differenti.

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