

ADOBE PHOTOSHOP CS4

Lezione 06 Il Ritocco

Ritagliare un'immagine



Photoshop CS4 mette a disposizione una vasta gamma di strumenti per modificare le immagini. Possiamo ritagliarle, applicare effetti, manipolarle e molto altro ancora. Tutto ciò permette un controllo completo dei documenti e la possibilità di aggiungere creatività alle nostre composizioni.

Taglierina

Lo strumento **Taglierina (C)**  lo troviamo sulla barra degli strumenti. Questa funzione ci consente di rimuovere una parte dell'immagine per modificarne la composizione.

Selezioniamola, clicchiamo e trasciniamo i rettangolo



Taglierina

Come possiamo vedere si è creata una zona scura all'esterno del rettangolo; quest'area verrà eliminata una volta confermata l'operazione.

Se non siamo soddisfatti del risultato possiamo agire sulle maniglie che troviamo ai vertici e sui lati del rettangolo di ritaglio. Clicchiamo sulla maniglia e trasciniamo



Taglierina

Se clicchiamo e teniamo premuto all'interno del rettangolo potremo spostarlo a nostro piacimento



Taglierina

Una volta soddisfatti premiamo **Invio** per confermare. Vedremo l'area scelta perfettamente ritagliata



Comando Ritaglia

Un'alternativa alla taglierina è il comando **Ritaglia**. Scegliamo un qualsiasi strumento di selezione    ; selezioniamo l'area del documento che vogliamo conservare. Andiamo ora nel menu **Immagine > Ritaglia**: vedremo la nostra area ritagliata.

Comando Rifila

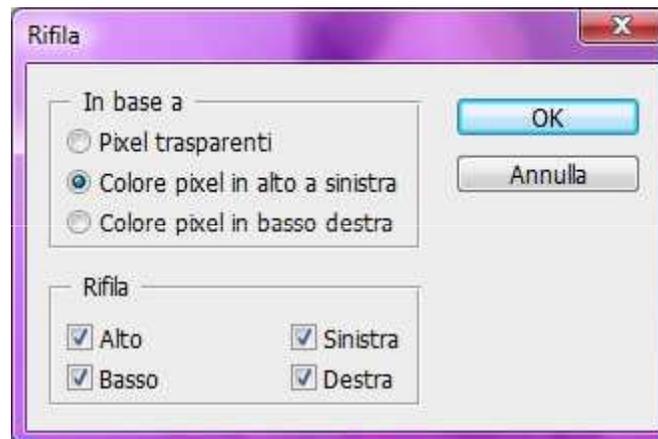
Se vogliamo ritagliare la parte di un'immagine con pixel di colore uniforme possiamo servirci del comando **Rifila**.

Vogliamo tenere solamente la parte con il viso della ragazza. Andiamo nel menu **Immagine > Rifila**:



Comando Rifila

Nella nuova finestra avremo la possibilità di scegliere quale parte dell'immagine rifilare in base al colore o alla trasparenza dei pixel:



Comando Rifila

Scegliendo **Colore pixel in alto a sinistra** daremo il comando di rifilare l'immagine prendendo come campione il primo pixel in alto a sinistra, nel nostro caso di colore bianco. La foto sarà ritagliata escludendo i pixel indesiderati



Strumento Timbro Clone

Lo strumento **Timbro clone (S)**  lo utilizzeremo per copiare parte di un'immagine su un'altra parte. Selezioniamo lo strumento **Timbro Clone** e scegliamo grandezza, forma e durezza della punta del pennello andando sulla barra delle opzioni che troviamo nella parte alta dello schermo



Strumento Timbro Clone

Spostiamoci ora sull'immagine e, tenendo premuto il tasto **Alt**, vedremo il cursore cambiare. Questo indica che stiamo copiando la parte dell'immagine al di sotto di esso



Clicchiamo, rilasciamo il pulsante del mouse e spostiamoci sulla parte dell'immagine sopra la quale vogliamo incollare la parte precedentemente copiata.

Strumento Timbro Clone

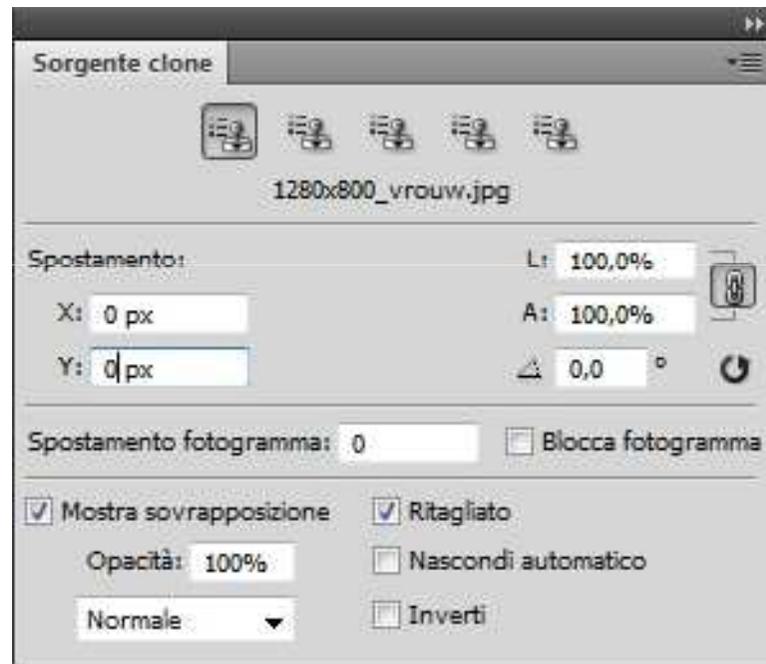
La nuova versione **CS4** ci dà la possibilità di avere un'anteprima della zona copiata, una volta trovata la posizione adatta clicchiamo per incollare



Un'opzione molto utile per modificare la porzione copiata è **Sorgente Clone**; la troviamo sulla barra delle opzioni in alto a destra ed è riconoscibile da questa icona 

Strumento Timbro Clone

Una volta cliccato su **Sorgente Clone** si aprirà un menu



Strumento Timbro Clone

Sulla parte alta vediamo cinque icone, ogni icona è una sorgente copiata. Avremo quindi la possibilità di clonare fino a cinque parti dell'immagine e tenerle in memoria sino alla chiusura del documento.

Appena sotto, sulla destra, possiamo immettere i valori di Lunghezza (L) e Altezza (A) per modificare le dimensioni della zona copiata. La piccola icona  se premuta, mantiene le proporzioni quando modificheremo le dimensioni della sorgente.

Possiamo inserire il valore dell'angolo di rotazione della sorgente nel campo di fianco all'icona . Per ripristinare i valori iniziali è sufficiente cliccare l'icona .

Se vogliamo incollare il nostro punto sorgente in una posizione specifica rispetto al punto di campionamento, possiamo indicare lo spostamento dei pixel rispetto agli assi x e y. Immettiamo i valori espressi in pixel di fianco ai campi X e Y sono la dicitura **Spostamento**.

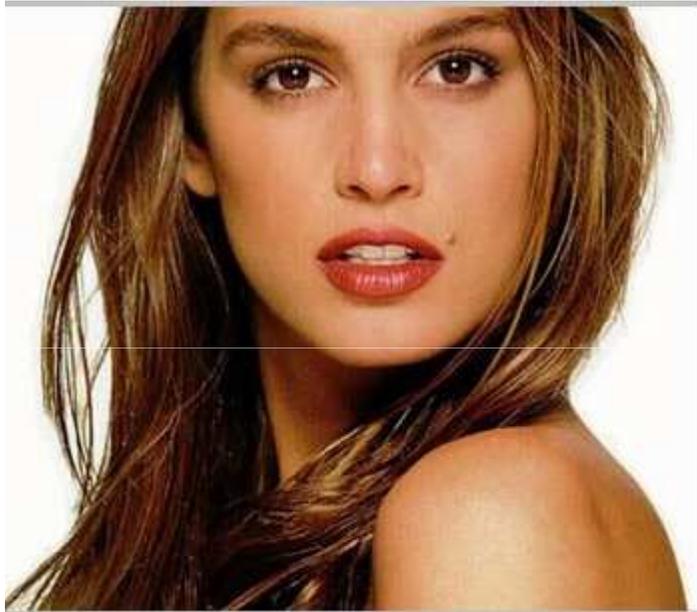
Strumento Pennello correttivo

Lo strumento **Pennello correttivo** (J)  lo useremo per correggere ed eliminare le imperfezioni dalle immagini.

Come il **Timbro clone**, anche il **Pennello correttivo** copia una parte dell'immagine su di un'altra. La differenza è che quest'ultimo campiona anche trasparenze, luci, ombre e texture.

Selezioniamo il **Pennello correttivo**, scegliamo la dimensione e la durezza della punta, teniamo premuto il tasto **Alt** e clicchiamo sul punto di origine da usare per correggere l'immagine. Spostiamoci ora sulla zona da correggere e clicchiamo nuovamente

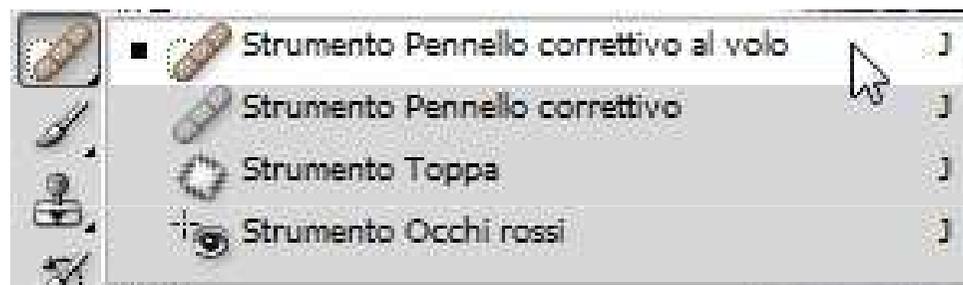
Strumento Pennello correttivo



Come possiamo vedere l'imperfezione è stata totalmente rimossa. Ovviamente, per avere un risultato ottimale, dovremo prendere come punto sorgente un'area dello stesso colore e con la stessa texture della zona che vogliamo riparare.

Strumento Pennello Correttivo al volo

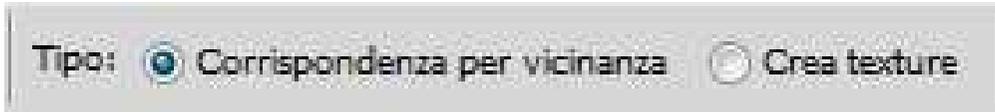
Lo strumento **Pennello correttivo al volo**  lo troviamo nel sotto menu che compare tenendo premuta l'icona del **Pennello correttivo**



Come il **Pennello correttivo** anche lo strumento **Pennello correttivo al volo** ci consente di eliminare le imperfezioni delle immagini. La differenza sostanziale è che non potremo selezionare un punto di origine da campionare ma lo farà **Photoshop** automaticamente; copierà le proprietà dei pixel in prossimità del punto da correggere e le incollerà sulla zona con l'imperfezione.

Strumento Pennello Correttivo al volo

Sulla barra delle opzioni troviamo due possibili metodi di campionamento

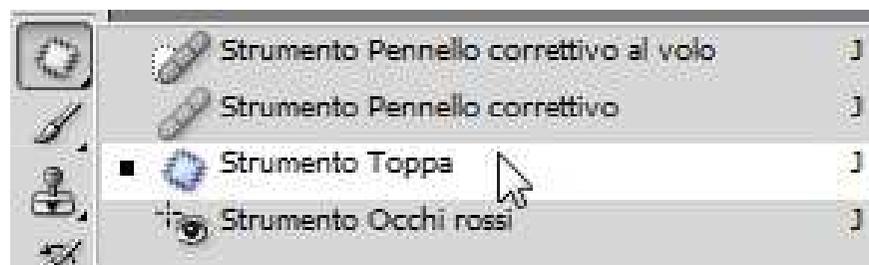


Tipo: Corrispondenza per vicinanza Crea texture

L'opzione **Corrispondenza per vicinanza** userà i pixel attorno all'area da correggere e applicherà le proprietà alla selezione. **Crea texture** creerà un texture partendo dai pixel all'interno dell'area da modificare.

Strumento Toppa

Lo strumento **Toppa** , che possiamo trovare nel menu a comparsa che si apre cliccando lo strumento **Correttivo al volo** ci consente di riparare un'area usando pixel di un'altra area.



Strumento Toppa

Nell'esempio di seguito riportato, vogliamo rimuovere le nuvole dal cielo. Selezioniamo lo strumento **Toppa**, spostiamoci sulla zona da correggere, premiamo e tracciamo attorno ad essa una selezione



Strumento Toppa

Trasciniamo ora la selezione su un'area dell'immagine che vorremo campionare



Strumento Toppa

Rilasciando il pulsante del mouse vediamo che l'area con la nube è stata sostituita dalla parte di cielo limpido tenendo inalterate le texture, le ombre e le luci



Strumento Toppa

Continuando con questo procedimento rimuoviamo totalmente le nuvole



Strumento Toppa

Sulla barra delle opzioni possiamo scegliere come il avverrà il campionamento



Con l'opzione **Origine** selezionata dovremo selezionare prima la zona da riparare e successivamente la zona da campionare. Come abbiamo fatto nell'esempio sopra. Al contrario, se selezioniamo **Destinazione**, dovremo prima selezionare l'area da campionare e dopo la zona da riparare.

L'opzione **Trasparente** farà in modo che la *toppa* lasci intravedere in trasparenza il soggetto che era presente prima della modifica.

Sulla sinistra troviamo le opzioni per **aggiungere**, **sottrarre** e **intersecare** la selezione creata. A riguardo rimandiamo la spiegazione dettagliata di queste modalità di selezione al capitolo dedicato alle selezioni.

Rimuovere gli occhi rossi

L'effetto "occhi rossi" che abbiamo visto parecchie volte nelle foto ora è possibile correggerlo con lo strumento **Occhi rossi**.

Questo fenomeno si presenta quando obiettivo e flash della macchina fotografica sono molto vicini, come nelle macchine compatte, e le condizioni di luce sono scarse. Un esempio



Rimuovere gli occhi rossi

Rimuoviamo questo effetto selezionando lo strumento **Occhi rossi**  che troviamo nel sottomenu dello strumento **Pennello correttivo al volo**, spostiamoci sull'immagine e tracciamo attorno alla pupilla del soggetto una selezione



Rimuovere gli occhi rossi

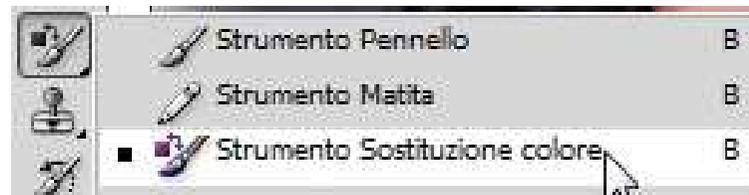
Rilasciamo e vedremo la pupilla ritornare nera



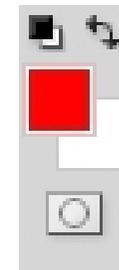
In alto, sulla barra delle opzioni, troveremo due metodi per variare il risultato qualora non fossimo soddisfatti. **Dimensione pupilla** aumenta o diminuisce l'area su cui agisce lo strumento **Occhi rossi**. **Scurisci** imposta il fattore di scurimento della correzione. Più il valore è alto più la pupilla tenderà al nero.

Strumento Sostituzione colore

Lo strumento **Sostituzione colore**  che troviamo nel sotto menu dello strumento **Pennello** ci permette di sostituire selettivamente un determinato colore dell'immagine con un colore a nostra scelta.



Apriamo l'immagine e scegliamo un colore di primo piano; questo sarà il colore che andrà a sostituire quello del documento



Strumento Sostituzione colore

Poniamo di dover sostituire il verde dei pantaloni nella vignetta qui sotto



Strumento Sostituzione colore

Selezioniamo lo strumento **Sostituzione colore**, scegliamo la punta e la durezza del pennello, clicchiamo sulla barra delle opzioni **Campionamento: una volta**  e poi dipingiamo sul colore che vogliamo sostituire



Strumento Sostituzione colore

Come possiamo notare il pennello andrà ad agire solamente sul verde. Questo perché abbiamo selezionato **Campionamento: una volta**; questa opzione sostituisce il colore di destinazione solo nelle aree contenenti il colore selezionato per primo, nel nostro caso il verde. Continuiamo sino a raggiungere il risultato voluto



Strumento Sostituzione colore

Vediamo ora le altre possibili opzioni a disposizione sulla barra.

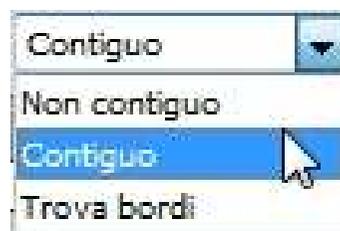
Campionamento contiguo  campiona i colori in modo continuo durante il trascinamento. Se nell'esempio sopra avessimo scelto questa opzione la pennellata non avrebbe agito solo sul colore verde ma anche sui colori circostanti.

Campione sfondo  sostituisce il colore solo nelle aree contenenti il colore di sfondo corrente. Se avessimo impostato come colore di sfondo il verde che è nei pantaloni e, ad esempio, l'azzurro come colore di primo piano lo strumento avrebbe dipinto di azzurro solo il colore verde e lasciato intatti gli altri



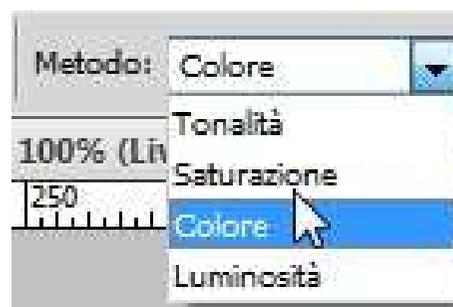
Strumento Sostituzione colore

Vediamo poi il menu a tendina



Non contiguo sostituisce il colore campionato in qualsiasi area sotto il puntatore. **Contiguo** sostituisce i colori contigui con il colore immediatamente sotto il puntatore. **Trova bordi** sostituisce le aree collegate contenenti il colore campionato e mantiene il contrasto dei contorni.

Per quando riguarda la spiegazione dei metodi di fusione rimandiamo alla lezione dedicata ad essi.



Strumento Sfumino

Selezionando lo strumento **Sfumino**  possiamo creare l'effetto che si ha quando premiamo e trasciniamo col dito del colore fresco. Apriamo un'immagine



Strumento Sfumino

Scegliamo lo strumento dal menu a comparsa che appare quando clicchiamo lo strumento **Sfoca**:



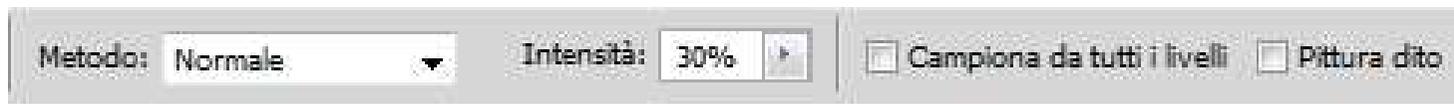
Possiamo ora usare lo strumento per sfumare i tratti e aggiungere effetti creativi agli oggetti.

Scegliamo la punta del pennello adatta al nostro scopo e con lo sfumino andiamo a trascinare i contorni



Strumento Sfumino

Come vediamo nella barra in alto ci sono alcune opzioni:



Il valore dell'**intensità** determina quanta pressione verrà data a ciascuna pressione. Più inseriamo valori alti maggiore sarà il colore che Photoshop sposterà.

Strumento Sfumino

Campiona da tutti i livelli permette, se selezionata, di agire su tutti i livelli visibili; se l'opzione viene deselezionata lo strumento lavorerà solamente sul livello corrente. Con l'opzione **Pittura dito** attiva lo strumento utilizzerà all'inizio della sfumatura il colore di primo piano



Strumento Sfoca

Dal menu che troviamo sotto l'icona dello strumento **Sfumino**  possiamo accedere allo strumento **Sfoca** . Con esso possiamo ammorbidire i contorni netti di un'immagine e ridurne i particolari.

Una volta selezionato lo strumento scegliamo dal menu delle opzioni in alto il pennello adatto al nostro scopo, spostiamoci sull'immagine, clicchiamo e, tenendo premuto sulla zona di nostro interesse, trasciniamo il puntatore



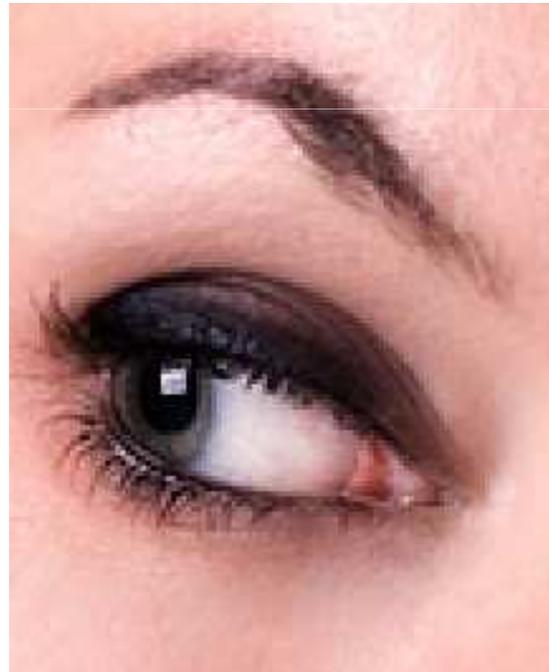
Strumento Sfoca



Agendo sull'opzione **Intensità** possiamo rendere la sfocatura più o meno forte. Se **Campiona tutti i livelli** è selezionata la sfocatura agirà su tutti i livelli del documento, in caso contrario lavoreremo solo sul livello corrente.

Strumento Contrasta

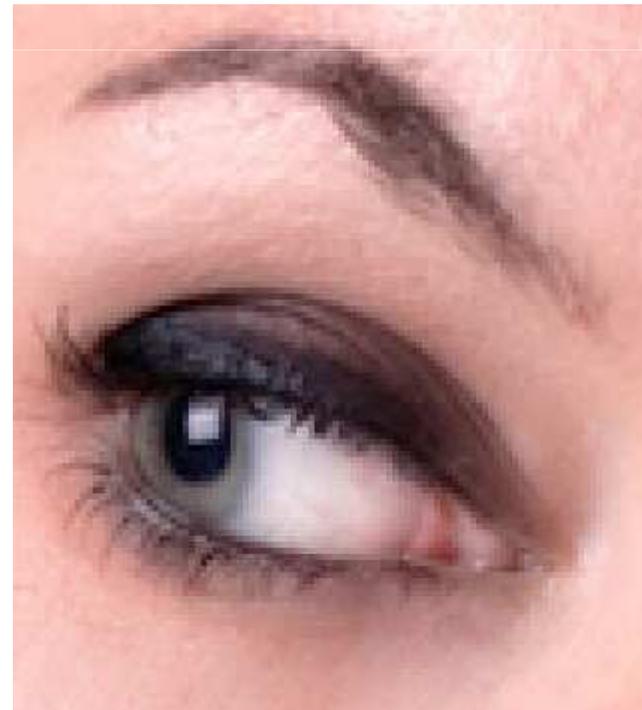
Lo strumento **Contrasta**  , al contrario dello strumento **Sfoca**, aumenterà la nitidezza dell'immagine. L'uso di questo strumento è identico al precedente. Selezioniamolo, scegliamo la punta del pennello dal menu delle opzioni e andiamo a lavorare sull'immagine



Strumenti Scherma, Brucia e Spugna

Gli strumenti **Scherma**  e **Brucia**  (O) li useremo qualora volessimo schiarire (schermare) o scurire (bruciare) parti dell'immagine.

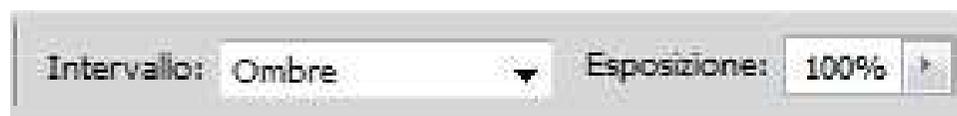
Scegliamo lo strumento **Scherma** e selezioniamo un pennello dal menu delle opzioni. Spostiamoci sull'area dell'immagine che vogliamo schiarire, clicchiamo e trasciniamo il puntatore



Strumenti Scherma, Brucia e Spugna

Come possiamo vedere le aree di colore scuro dell'immagine sono state schiarite dallo strumento **Scherma**.

Dal menu opzioni è possibile scegliere, agendo sui parametri di **Intervallo**, quali zone lo strumento andrà a schiarire.



Ombre consentirà di modificare le aree scure; **Luci** le aree chiare; **Mezzi-toni** l'intervallo medio di **grigi**.

L'opzione **Esposizione** ci permette di scegliere quanto sarà forte lo schiarimento. **Proteggi tonalità** limiterà il ritaglio alle sole zone di luce ed ombra ed eviterà uno scostamento marcato di tonalità nei colori.

Strumenti Scherma, Brucia e Spugna

Lo strumento **Brucia**  ha le stesse opzioni dello strumento **Scherma**; la differenza è che scurirà le zone su cui esso andrà ad agire.

Scegliamo la punta del pennello, settiamo le opzioni di **intervallo** ed **esposizione** e lavoriamo sulla parte del documento interessata



Strumento Spugna

Dal menu a comparsa dove abbiamo gli strumenti **Scherma** e **Brucia** possiamo trovare lo strumento **Spugna** . Questo strumento serve per modificare il contrasto dei colori in una zona del documento. Una volta selezionato, scegliamo dalla barra delle opzioni se **Saturare** o **Togliere la saturazione** all'immagine



Strumento Spugna

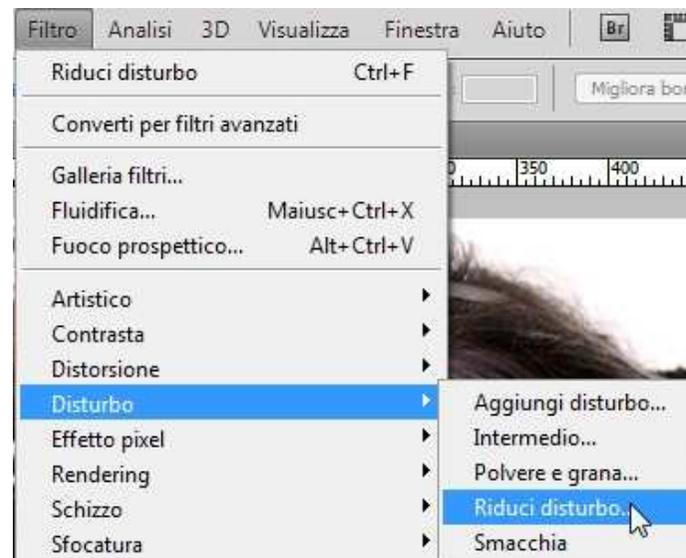
Scegliamo ora un pennello e andiamo a lavorare sulla zona che vogliamo modificare



Selezioniamo l'opzione **Vividezza** per ridurre il ritaglio per colori completamente saturi o insaturi; **Flusso** per aumentare o diminuire la l'intensità con cui agirà la spugna.

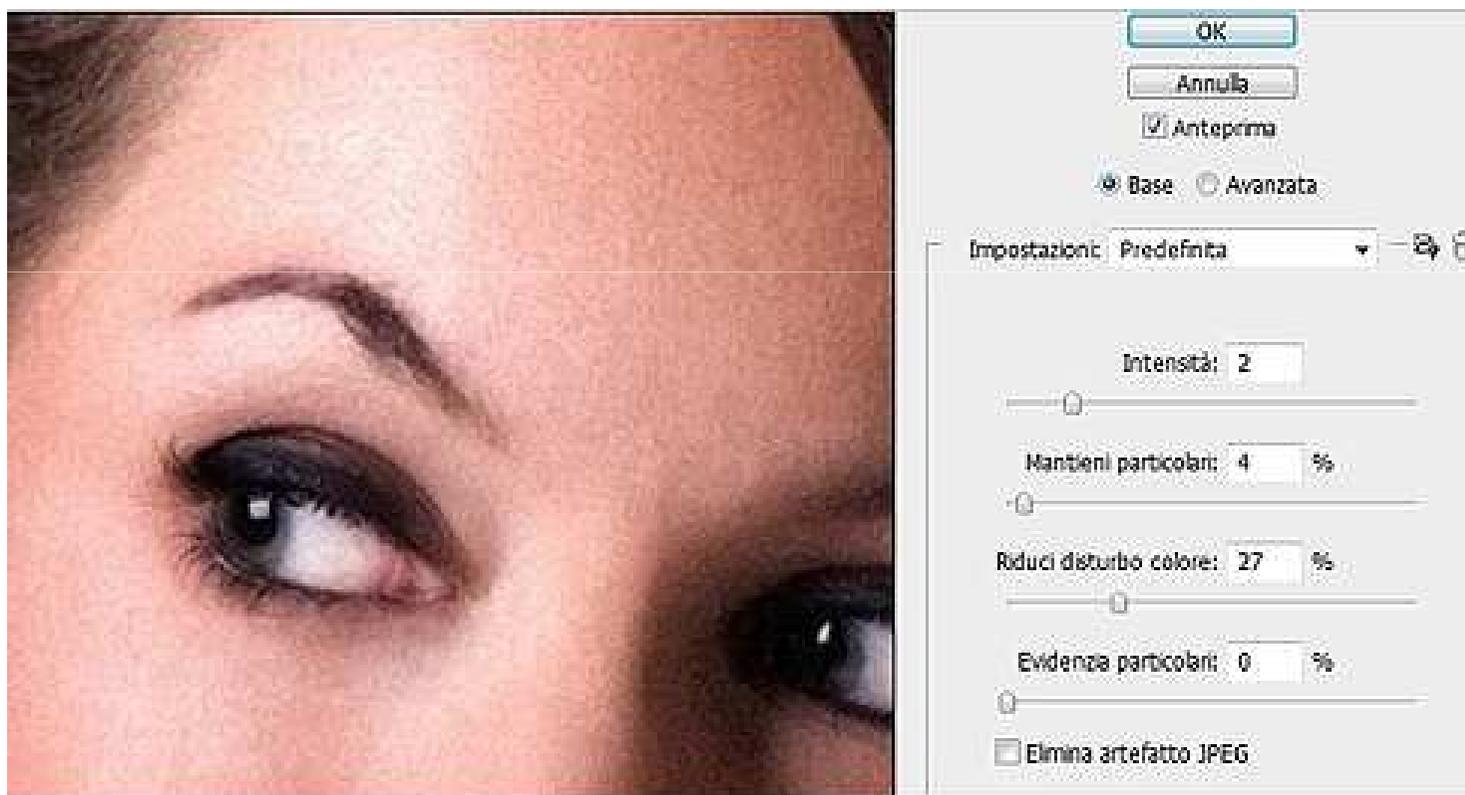
Ridurre il disturbo delle immagini

Le foto scattate in particolari condizioni di illuminazione, setting della fotocamera e scansione possono presentare artefatti visivi e disturbi. Per ovviare a questo problema Photoshop mette a disposizione il filtro **Riduci Disturbo**. I disturbi dell'immagine possono apparire in due forme: disturbo di luminanza che rende un'immagine granulosa, e disturbo di croma, che produce nell'immagine degli artefatti a colori. Apriamo la fotografia che vogliamo elaborare e andiamo nel menu **Filtro > Disturbo > Riduci Disturbo**



Ridurre il disturbo delle immagini

Si aprirà una nuova finestra che ci consentirà di agire su diverse opzioni



Ridurre il disturbo delle immagini

Intensità controlla la riduzione del disturbo di luminanza applicata a tutti i canali dell'immagine. L'opzione **Mantieni particolari** mantiene i particolari e i bordi e dell'immagine, come capelli e oggetti con texture. **Riduci disturbo colore** rimuove i pixel di colore casuali. Più alto è il valore, maggiore sarà la riduzione del disturbo cromatico.

Evidenzia particolari aumenta il contrasto dell'immagine. **Elimina artefatto JPEG** rimuove gli artefatti dell'immagine causati dai salvataggi in formato JPEG con qualità scarsa.

Per perfezionare la riduzione del disturbo bilanciamo controlli **Intensità** e **Mantieni particolari** in modo tale da ottenere un buon compromesso tra particolari e riduzione del disturbo.

Ridurre il disturbo delle immagini

Qui di seguito un'immagine prima e dopo l'applicazione del filtro **Disturbo**

