

# ADOBE PHOTOSHOP CS4

Lezione 07 Dipingere

# Strumenti Pennello, Matita e Sostituzione colore

In Photoshop, con "dipingere" si intende cambiare il colore dei pixel di un'immagine bitmap, e in questa lezione analizzeremo gli strumenti che ci permettono di farlo. Inoltre, tratteremo anche la creazione di pennelli e pattern.



# Principali strumenti di pittura

---

I principali strumenti di pittura sono:

-  **strumento Pennello;**
-  **strumento Matita;**
-  **strumento Sostituzione colore.**

# Pennello e Matita

Lo strumento **Pennello** ci permette di colorare con tratti dai bordi sfumati, mentre lo strumento **Matita** ci permette di colorare con tratti dai bordi netti. Inoltre, con il **Pennello Sostituzione colore** è possibile cambiare il colore dell'immagine con quello in primo piano in fondo alla barra degli strumenti, nel nostro esempio il rosso.



# Principali strumenti di pittura

Alcune delle opzioni di questi tre strumenti sono uguali tra loro, mentre altre sono esclusive ad uno o due di essi.

Quelle in comune sono:



(gestione e creazione degli strumenti predefiniti);



(impostazioni di diametro, durezza ed altro);

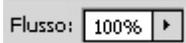


(scelta del Metodo di fusione del colore rispetto ai pixel già esistenti).

Quelle esclusive, invece, sono:



(impostazione della trasparenza del colore che applichiamo);



(impostazione della velocità di applicazione del colore);

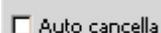


(simulazione della pittura con un aerografo);



(apertura del pannello Pennelli);

# Principali strumenti di pittura



Auto cancella

(applicazione del colore di sfondo alle aree con il colore di primo piano);



(applicazione del Campionamento Continuo, Una volta o Campione sfondo);



Limiti: Contiguo

(sostituzione del colore di tipo Non contiguo, Contiguo e Trova bordi);



Tolleranza: 30%

(impostazione della tolleranza per quanto riguarda l'ampiezza della gamma cromatica dei pixel a cui sostituire il colore);

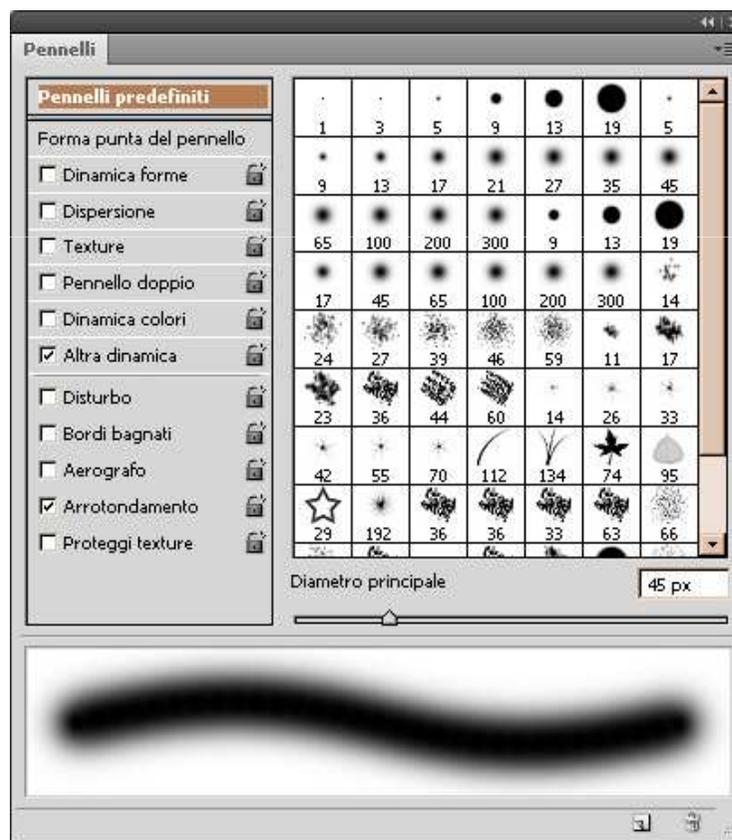


Anti-alias

(definizione di un bordo non scalettato, quindi più morbido, per le aree corrette).

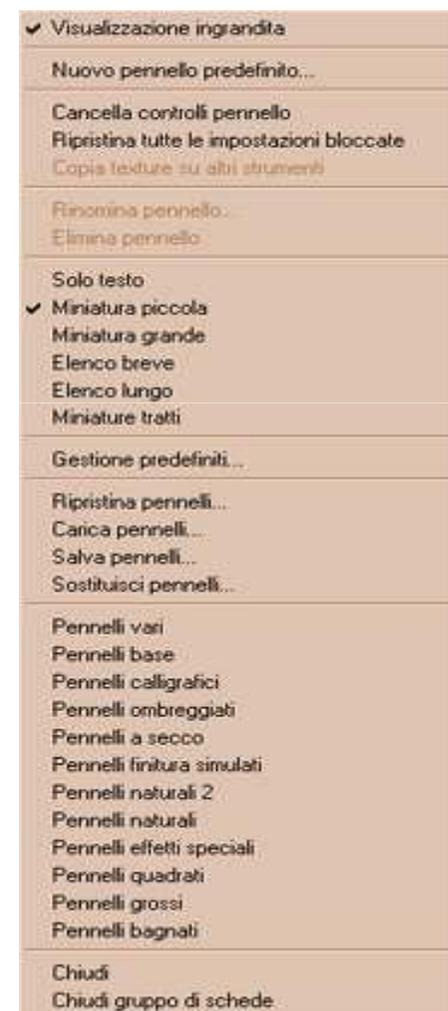
# Il pannello Pennelli

Selezionando **Finestra > Pennelli** sulla barra dell'applicazione, si aprirà il **Pannello pennelli**, che ci permetterà di creare e gestire singoli pennelli o intere librerie.



# Il pannello Pennelli

Inoltre, cliccando sul pulsante si visualizzerà il menu a scomparsa delle opzioni del pannello, tra cui:



# Il pannello Pennelli

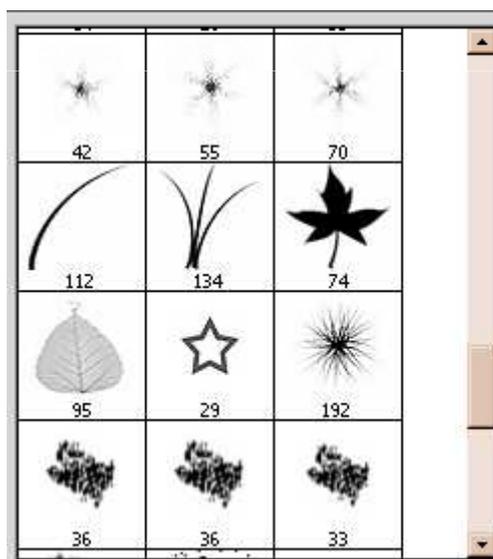
**Nuovo pennello predefinito** per creare un nuovo pennello



# Il pannello Pennelli

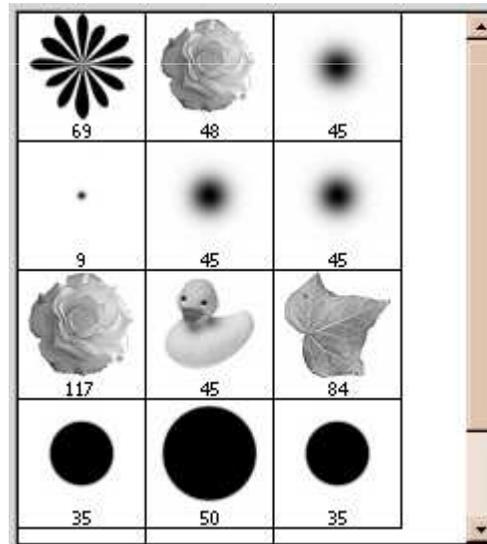
**Solo testo** ed altre opzioni per la visualizzazione delle anteprime dei pennelli nel pannello, ad esempio con icone grandi;

**Carica pennelli** ed altre opzioni per caricare librerie di pennelli, salvarle o ripristinare quelli della libreria predefinita;



# Il pannello Pennelli

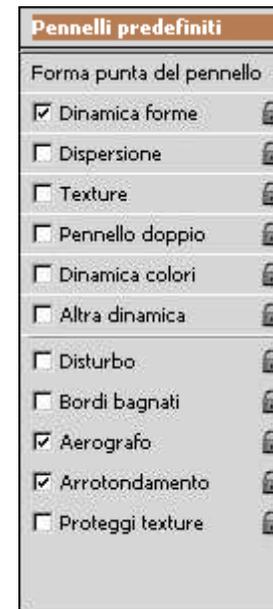
**Pennelli effetti speciali** ed altri già inclusi nell'apposita cartella di installazione del programma, che possiamo intercambiare con la libreria predefinita o una personalizzata.



# Il pannello Pennelli

Come possiamo vedere, qualsiasi immagine, per quanto complessa, può essere utilizzata come pennello o, per la precisione, per definire la punta di un pennello.

Per regolare il tipo di tratto del pennello, invece, dovremo utilizzare le impostazioni nel **Pannello pennelli**



# Il pannello Pennelli

Detto questo, ecco come dobbiamo procedere per creare un pennello la cui punta sia rappresentata da uno dei fiori della nostra figura per gli esempi:  
selezioniamo una parte dell'immagine di massimo 2500 x 2500 pixel (sarà convertita in scala di grigio) e scegliendo il tipo di contorno del pennello (netto o sfumato) tramite **Sfuma**;



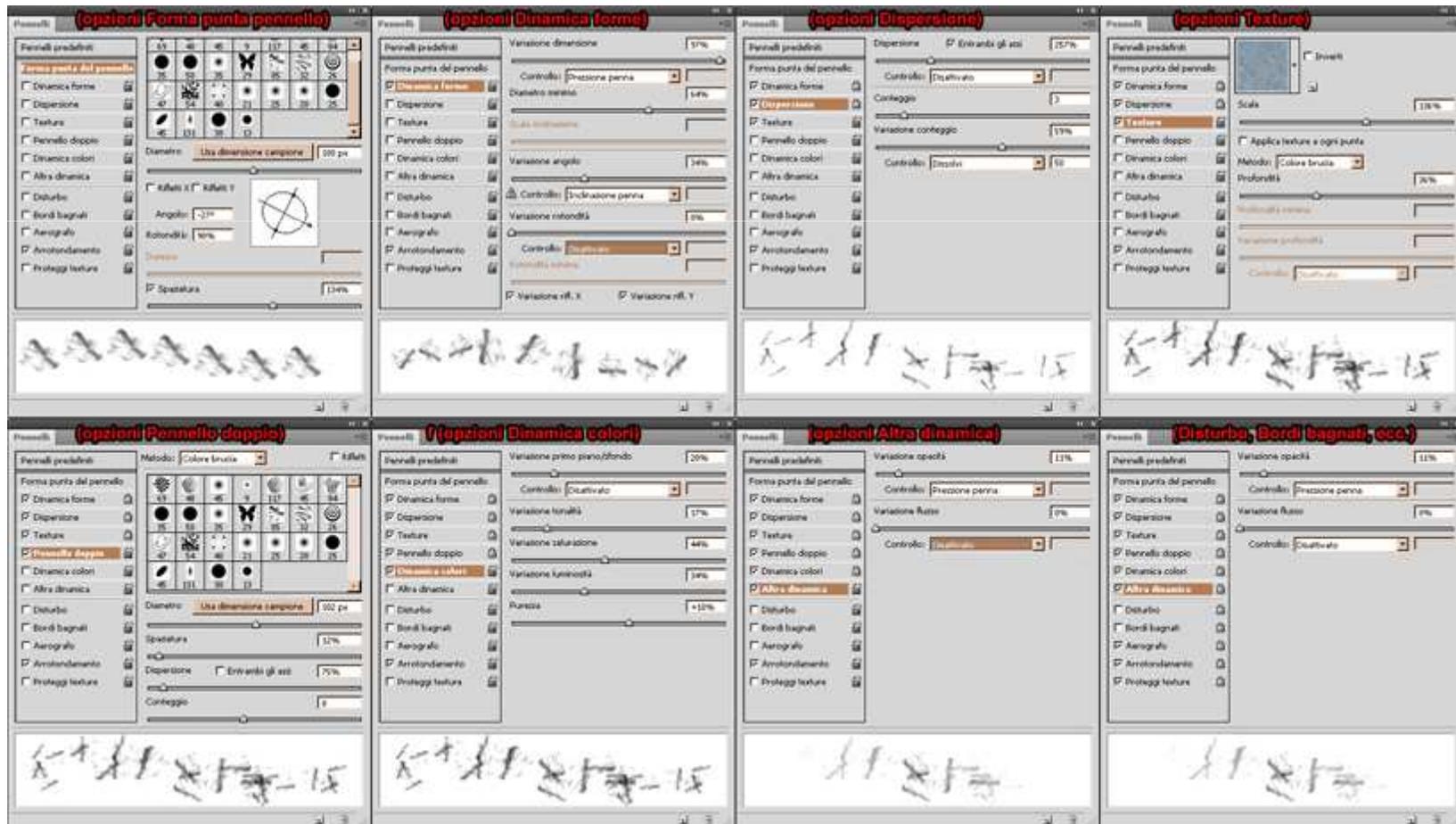
# Il pannello Pennelli

scegliamo **Modifica > Definisci pennello predefinito**, assegniamo un nome al pennello e clicchiamo su OK



# Il pannello Pennelli

regoliamo il diametro principale e le impostazioni del tratto del pennello nel **Pannello pennelli**



# Il pannello Pennelli

infine, con il pennello appena creato, coloriamo sull'immagine usata per gli esempi per controllare il risultato finale

Se ci soddisfa, ricordiamoci di salvare il set di pennelli che contiene quello personalizzato, per non rischiare di perderlo alla chiusura del programma.



# Strumenti di pittura secondari

Utilizzando la stessa immagine di prima



# Altri strumenti di pittura

Gli strumenti di pittura secondari sono:

-  **strumento Pennello storia;**
-  **strumento Pennello artistico storia;**
-  **strumento Gomma;**
-  **strumento Gomma per sfondo;**
-  **strumento Gomma magica;**
-  **strumento Sfumatura;**
-  **strumento Secchiello;**

# Pennelli storia

Il **Pennello storia** ci permette di applicare una copia dell'istantanea o stato selezionato nel **pannello Storia** nella finestra dell'immagine corrente. Per selezionare l'istantanea o stato dobbiamo cliccare sul quadratino a sinistra di essi nel **pannello Livelli** e fare apparire l'icona . Il Pennello artistico storia usa i dati di un'istantanea o di uno stato selezionato per dipingere con tratti che simulano pennellate artistiche.



# Pennelli storia

Le opzioni esclusive del Pennello artistico storia sono:

Stile:

(impostazione di uno Stile per il tratto);

Area:

(impostazione della grandezza dell'area coperta dai tratti e quantità di essi).

# Strumenti Gomma e Sfumatura/Riempimento

La **Gomma** ci permette di sostituire i pixel dall'immagine con il colore di sfondo sulla barra degli strumenti, in questo caso il bianco, oppure di cancellare i pixel del tutto.



# Strumenti Gomma e Sfumatura/Riempimento

Selezionando il quadrato accanto ad uno stato o istanza nel **pannello Storia**, e quindi nella barra delle opzioni, si potrà usare la funzione **Cancella con storia** e tornare allo stato o all'istanza desiderati.



# Strumenti Gomma e Sfumatura/Riempimento

Con **Gomma per sfondo** possiamo cancellare il colore di sfondo mantenendo i bordi di un oggetto in primo piano.

**Gomma magica** ci permette di sostituire i pixel di un'immagine del livello superiore con quelli di un'immagine del livello inferiore.



# Strumenti Gomma e Sfumatura/Riempimento

Ecco quali sono le nuove opzioni introdotte da questi strumenti:

- Proteggi colore di primo piano** (protezione dei pixel dello stesso colore di quello di primo piano nella barra degli strumenti);
- Contiguo** (cancellazione esclusivamente dei pixel contigui a quello selezionato);
- Campiona tutti i livelli** (campionatura del colore cancellato usando i dati combinati di tutti i livelli visibili).

# Sfumatura e Riempimento

Lo strumento **Sfumatura** ci permette di creare una fusione graduale tra più colori. Premendo il tasto **Maiusc**, possiamo vincolare l'angolo della sfumatura ad un multiplo di  $45^\circ$ .



# Sfumatura e Riempimento

Lo strumento **Secchiello** (o **Riempimento**) ci da la possibilità di riempire l'interno di una selezione, un tracciato o un livello con un colore o un pattern, o di colorare il loro contorno.



# Sfumatura e Riempimento

Tralasciando le opzioni già trattate in precedenza, ecco quelle esclusive a questi strumenti:



(selezione di un tipo di sfumatura);



(selezione di uno stile di sfumatura);



(inversione dell'ordine dei colori della sfumatura);



(creazione di una fusione più graduale ed omogenea dei colori della sfumatura);



(uso di una maschera di trasparenza per la sfumatura);



(impostazione di riempimento con il colore di primo piano nella barra degli strumenti o con un pattern);



(selezione del tipo di pattern).

# Sfumature di tipo omogeneo

Dopo aver selezionato lo strumento **Sfumatura**, clicchiamo nel campione  nella barra delle opzioni per aprire la finestra di dialogo **Editore sfumatura**.



# Sfumature di tipo omogeneo

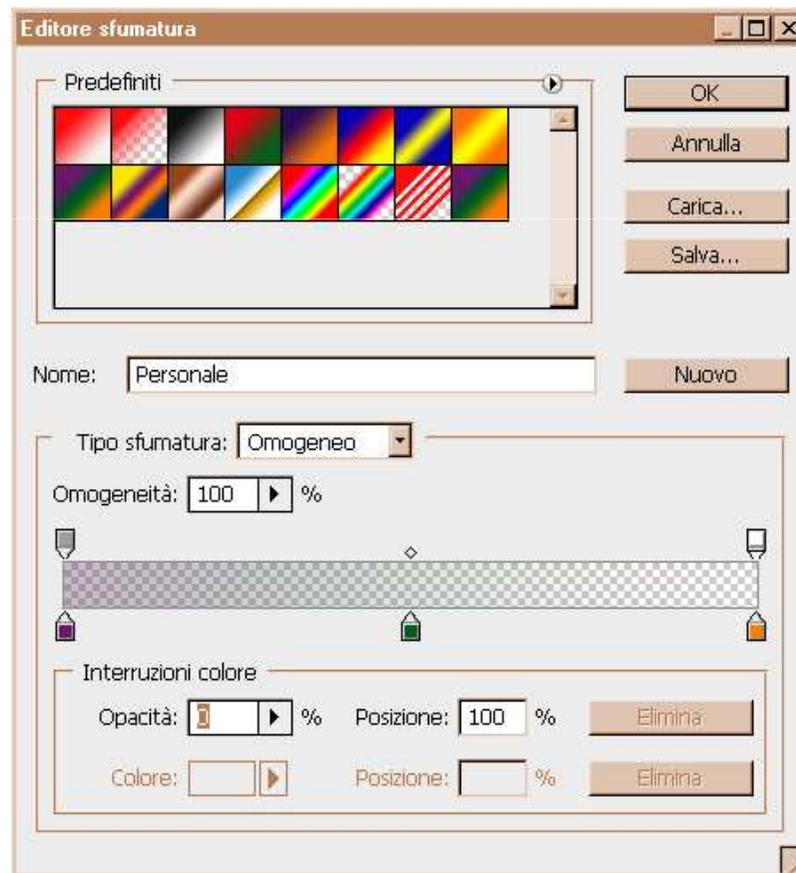
Da qui, possiamo gestire e modificare le sfumature predefinite o crearne di nuove, ed impostare l'aspetto delle anteprime e sostituire la libreria (o set) corrente cliccando sul tasto .

Detto ciò, vediamo passo passo come si procede per creare una nuova sfumatura:

1. per prima cosa, scegliamo una sfumatura predefinita, cambiamo il suo nome (in questo caso, in "esempio sfumatura omogenea") e clicchiamo sul tasto **Nuovo** per salvarla nel set predefinito;
2. la nuova sfumatura avrà le stesse caratteristiche di quella scelta nel precedente passaggio, ma potremo modificare le sue interruzioni opacità e colore, ed anche i suoi punti intermedi (cioè i punti in cui i colori si miscelano esattamente al 50%);

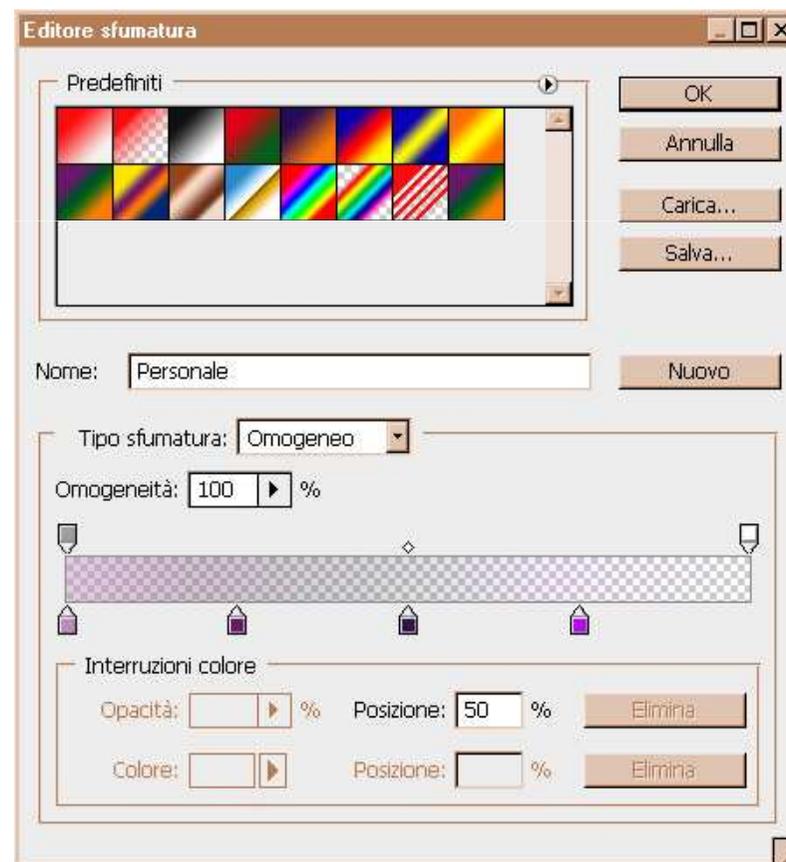
# Sfumature di tipo omogeneo

- ad esempio, impostiamo l'interruzione opacità di sinistra al 50%, e quella di destra allo 0%;



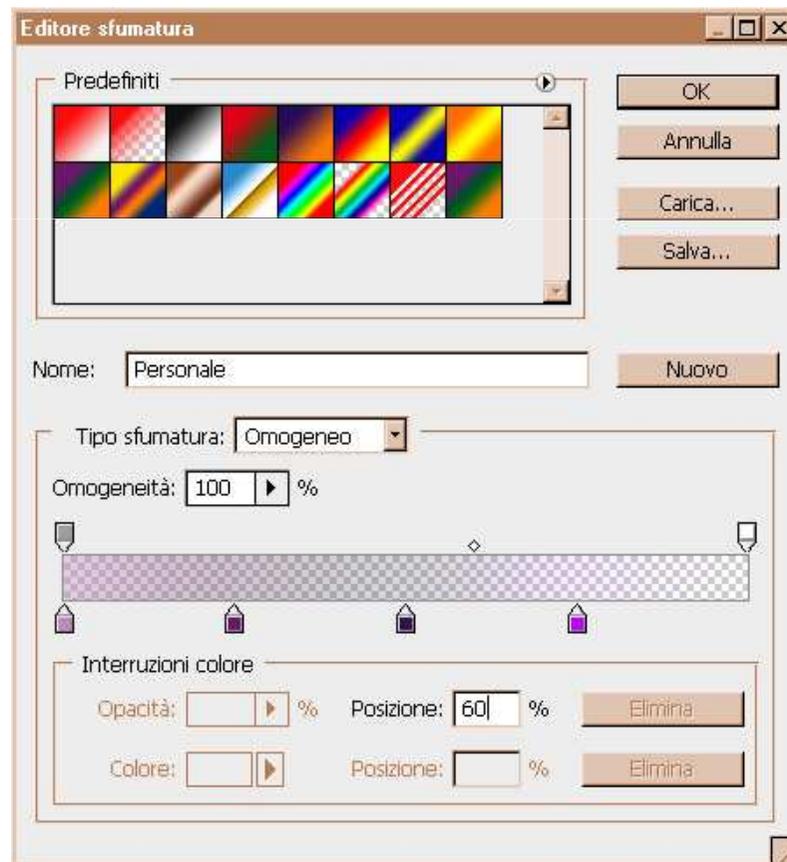
# Sfumature di tipo omogeneo

4. dopodiché, aggiungiamo una quarta interruzione colore e cambiamo i colori a nostro piacimento (figura 3);



# Sfumature di tipo omogeneo

5. quindi spostiamo il punto intermedio delle interruzioni di opacità al 60% e clicchiamo nuovamente sul pulsante **Nuovo** per salvare le modifiche;



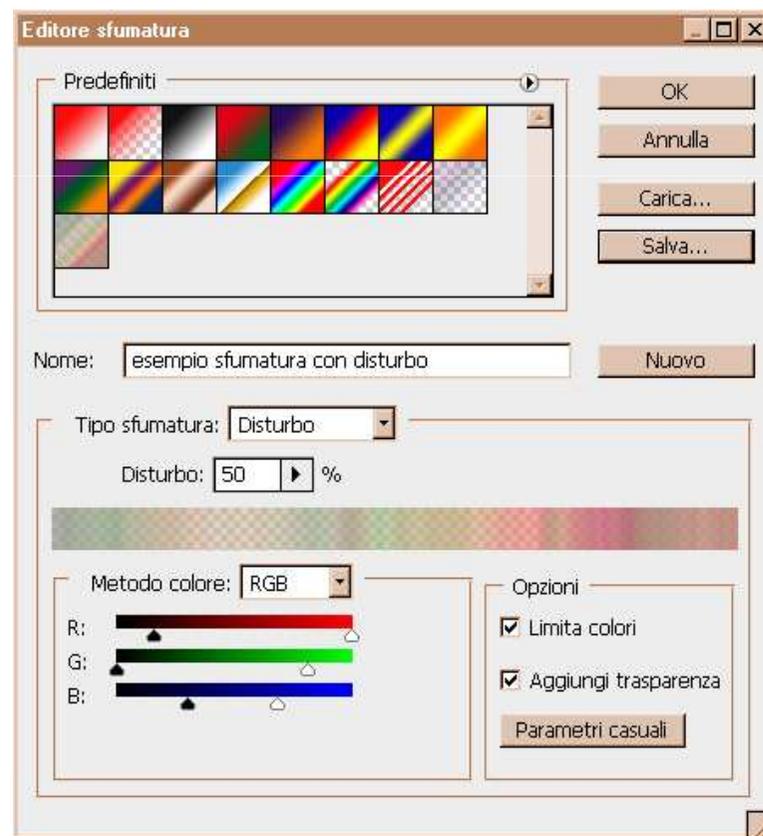
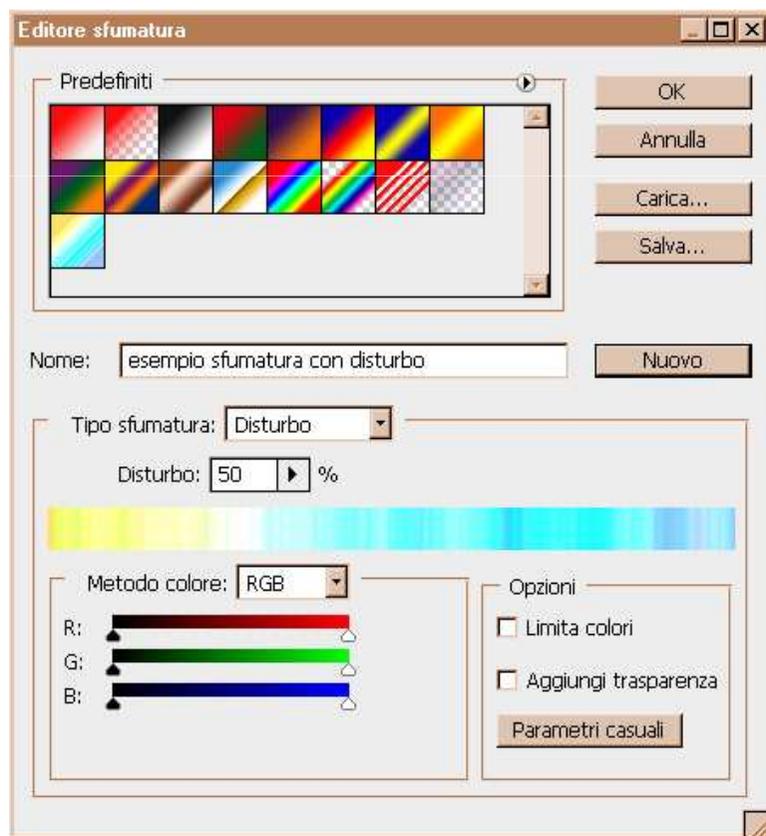
# Sfumature di tipo omogeneo

6. infine, applichiamo la nuova sfumatura sull'immagine che abbiamo usato per gli esempi di questa lezione.



# Sfumature con disturbo

Oltre a quelle omogenee, è anche possibile applicare sfumature con disturbo selezionando la voce **Disturbo** per quanto riguarda l'opzione **Tipo sfumatura** nella finestra di dialogo **Editore sfumatura**.



# Sfumature con disturbo

Anche in questo caso possiamo regolare i colori e la trasparenza della sfumatura, anche se in maniera differente. Una volta scelte le impostazioni desiderate, salviamo la libreria con la nuova sfumatura cliccando sul tasto **Salva**. Infine, applichiamo la nuova sfumatura all'immagine per gli esempi.



# Stili di sfumatura

Le sfumature che abbiamo applicato per gli esempi di quelle personalizzate sono di tipo lineare; vediamo ora quale sarebbe stato il risultato applicando sfumature di tipo diverso:

- sfumatura radiale;
- sfumatura angolare;
- sfumatura riflessa;
- sfumatura a rombi;



# Usare i pattern



In questa lezione del capitolo tratteremo i **Pattern**, cioè le immagini usate per riempire un livello o una selezione.

I pattern si possono utilizzare con gli strumenti **Secchiello**, **Timbro con pattern**, **Pennello correttivo** e **Toppa**). Oltre a quelli predefiniti, in Photoshop è possibile creare nuovi pattern e salvarli in librerie.

# Creare un pattern

Per creare un pattern, procediamo in questo modo:

1. apriamo un documento e selezioniamo con lo strumento **Selezione rettangolare** l'area che desideriamo usare come pattern, impostando l'opzione **Sfuma** su 0 pixel ed evitando di selezionare una porzione di immagine troppo grande;



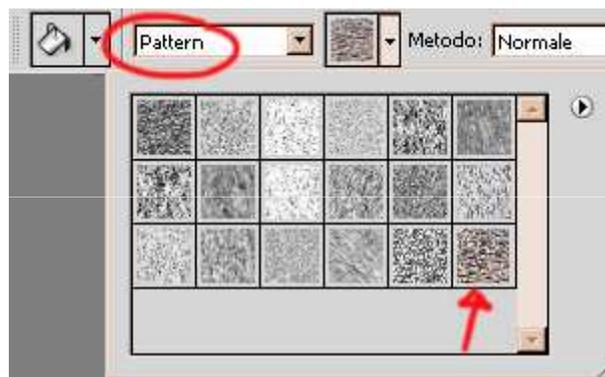
# Creare un pattern

2. selezioniamo **Modifica > Definisci pattern** nella barra dell'applicazione e nominiamo il pattern all'interno della finestra di dialogo **Nome pattern**;



# Creare un pattern

3. infine, selezioniamo lo strumento **Secchiello, Pattern** e quindi il nuovo pattern nella barra delle opzioni, ed applichiamo il pattern su un'immagine.



# Metodi di fusione

L'ultimo argomento che tratteremo in questo capitolo sarà il **Metodo di fusione**, vale a dire il modo in cui i pixel di un'immagine sono influenzati da uno strumento di pittura o modifica.

Possiamo specificare ciò nella barra delle opzioni, tramite un menu a tendina

Normale
Dissolvi
Dietro
Cancella
Scurisci
Moltiplica
Colore brucia
Brucia lineare
Colore più scuro
Schiarisci
Scolora
Colore schermo
Schermo lineare (Aggiungi)
Colore più chiaro
Sovrapponi
Luce soffusa
Luce intensa
Luce vivida
Luce lineare
Luce puntiforme
Sovrapponi colori
Differenza
Esclusione
Tonalità
Saturazione
Colore
Luminosità

# Metodi di fusione

qui sotto potete vedere vari esempi di metodi di fusione utilizzando lo strumento **Pennello** con il colore rosso

