

Introduzione a

Photoshop CC

V.14

Con esempi pratici

www.filoweb.it

Photoshop

LE BASI: LE IMMAGINI

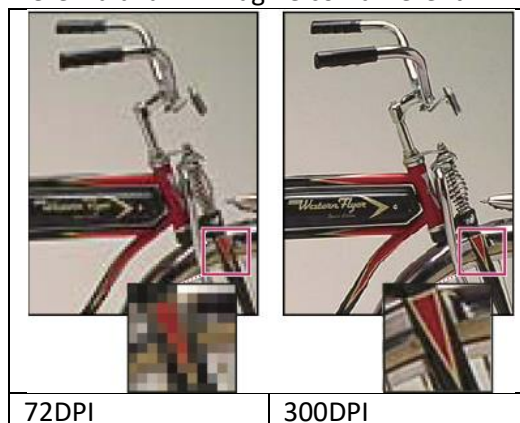
Photoshop è un programma di grafica raster o bitmap. A differenza della sua cugina la grafica Vettoriale in questo tipo di grafica l'immagine è composta da una griglia di punti, detti pixel, di forma quadrata; ognuno di quei pixel possiede determinate informazioni di colore che nell'insieme creano un'immagine.

Una delle proprietà più importanti di un'immagine bitmap è la risoluzione, che è data dal numero di pixel contenuti in una certa unità di misura, che per convenzione è il pollice inglese chiamato inch che corrisponde a 2,54 cm.

Questo rapporto prende il nome di DPI (Dot per Inch) ovvero punti per pollice; maggiore è il numero dato da questo rapporto più alta è la risoluzione dell'immagine e quindi la qualità della stessa. Per fare un esempio una risoluzione di 300 dpi è considerata lo standard di qualità per una buona stampa mentre per lo schermo sono sufficienti 72 dpi per ottenere una buona qualità visiva.

Tutto questo si trasforma, in pratica che una foto fatta con un telefono cellulare ad una risoluzione di 2560x1440 ad 72DPI avrà una qualità inferiore ad una fatta, ad esempio con una macchina fotografica, alla stessa risoluzione ma con 300 DPI: La prima la potrò ingrandire e stampare fino ad una certa dimensione, la seconda di più.

La foto che segue ci mostra la differenza di un'immagine con differenti DPI ingrandita al 200%



Le immagini raster possono essere salvate in svariati modi a seconda del tipo di utilizzo che si vuole fare.

- Tra i formati non compressi troviamo:
 - Raw** – letteralmente “grezzo”, è il file solitamente utilizzato dalle macchine fotografiche per mantenere intatta la qualità di un'immagine.
 - Bmp** – Windows Bitmap è veloce da leggere e da modificare ma comporta un maggior peso in termini di byte.
- I formati compressi in modalità “lossless” ovvero di minor peso ma senza perdita di risoluzione e qualità comprendono:
 - Png** – acronimo di Portable Network Graphics, uno dei più usati formati compressi, pesa poco e mantiene le eventuali trasparenze ed è quindi perfetto per il web.
 - Gif** – Graphics Interchange Format, uno tra i primi formati grafici, tra i suoi punti di forza c'è la possibilità di creare delle immagini animate ma ha una limitata gamma di colori (256 massimo)
 - Tiff** – Tagged Image File Format, mantiene numerose informazioni importanti anche dopo la compressione ed è quindi usato principalmente per scanner e stampanti ed anche da alcune macchine fotografiche digitali.
- **Jpeg** (Joint Photographic Expert Group) – In questo metodo le immagini sono compresse in modalità *lossy* ovvero perdono qualità ogni volta che vengono salvati e che crea una potente compressione principalmente sul colore che, pur non essendo visibile dall'occhio umano è percepita dalla stampante.

LE BASI: I METODI COLORE

Un'altra nozione fondamentale per la gestione delle immagini è il metodo del colore utilizzato che, chiamato anche metodo di immagine, determina in che modo i colori si uniscono in base al numero di canali in un modello di colore. Diversi metodi di colore generano diversi livelli di dettaglio colore e dimensione del file. Ad esempio, si tende ad utilizzare il metodo di colore CMYK per le immagini in una stampa tipografica di qualità mentre il metodo di colore RGB per le immagini per il Web o e-mail in modo da ridurre le dimensioni del file mantenendo l'integrità dei colori.

I principali metodi colore sono:

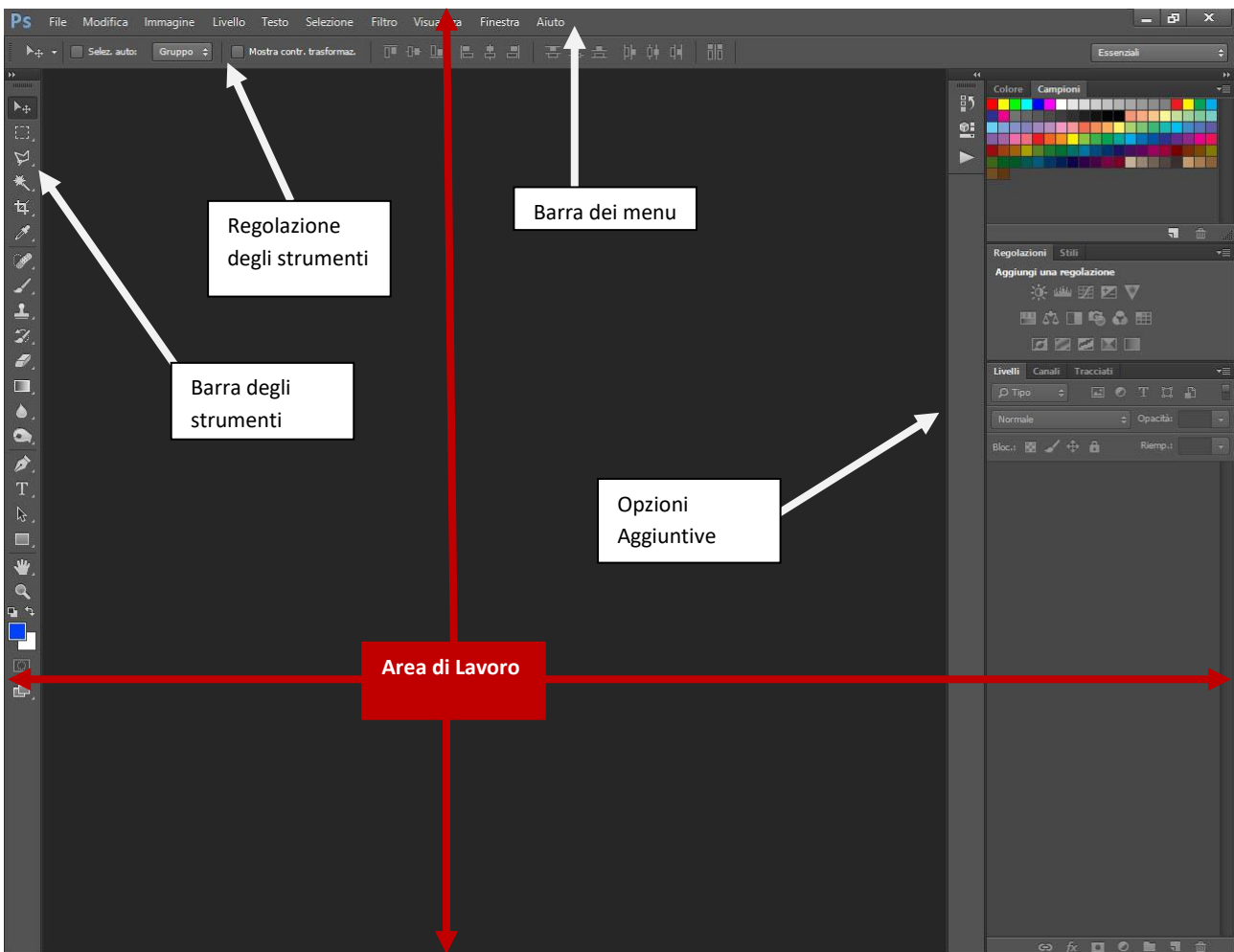
- **Metodo di colore RGB** (milioni di colori): il modello RGB assegna un valore di intensità a ogni pixel che compone l'immagine. Nelle immagini a 8 bit per canale i valori di intensità sono compresi tra 0 (nero) e 255 (bianco) per ogni componente RGB (rosso, verde, blu) di un'immagine a colori. Ad esempio, un colore rosso acceso ha un valore R di 246, un valore G di 20 e un valore B di 50. Quando i valori di tutti e tre le componenti sono uguali, il risultato è una tonalità di grigio neutro. Quando il valore di tutti e tre le componenti è 255, si ottiene il bianco puro; quando il valore delle tre componenti è 0, il nero puro. Le immagini RGB usano tre colori o canali per riprodurre i colori sullo schermo. Nelle immagini a 8 bit per canale, i tre canali generano 24 bit di informazioni sui colori per pixel (8 bit x 3 canali). Nelle immagini a 24 bit i tre canali consentono di riprodurre fino a 16,7 milioni di colori per pixel. Nelle immagini a 48 bit (16 bit per canale) e a 96 bit (32 bit per canale) è possibile riprodurre un numero di colori per pixel addirittura superiore
- **Metodo di colore CMYK** (a quattro colori stampati Cyan, Magenta, Yellow, Black): a ogni pixel viene assegnato un valore percentuale per ognuno degli inchiostri di quadricromia. Ai colori più chiari (luci) vengono assegnate percentuali basse dei colori degli inchiostri di quadricromia, mentre ai colori più scuri (ombre) vengono assegnate percentuali alte. Un rosso acceso, ad esempio, può contenere 2% di ciano, 93% di magenta, 90% di giallo e 0% di nero. Nelle immagini CMYK il bianco puro si ottiene assegnando il valore 0% a tutte e quattro le componenti. Questo metodo è utilizzato per le stampe di immagini professionali a 4 colori.
- **Metodo Colore Lab**: questo metodo si basa sulla percezione umana del colore. I valori numerici dello spazio Lab descrivono tutti i colori percepiti da una persona con una visione normale. Poiché lo spazio Lab descrive l'aspetto di un colore piuttosto che la quantità di colorante necessaria per la riproduzione dei colori da parte di una periferica (quale un monitor, una stampante desktop o una fotocamera digitale), viene considerato un modello di colore indipendente da periferica.
- **Metodo Scala di colore** (256 colori): Il metodo Scala di colore produce file di immagini a 8 bit con al massimo 256 colori.
- **Metodo Scala di grigio** (256 grigi): Il metodo Scala di grigio usa diverse sfumature di grigio in un'immagine. Le immagini a 8 bit possono avere fino a 256 sfumature di grigio. Ogni pixel di un'immagine in scala di grigio ha un valore di luminosità compreso tra 0 (nero) e 255 (bianco). Nelle immagini a 16 e 32 bit, il numero di sfumature è molto più elevato rispetto a quello delle immagini a 8 bit.
- **Metodo Bitmap** (2 colori): Il metodo Bitmap usa uno di due valori cromatici (bianco o nero) per rappresentare i pixel di un'immagine. Nel metodo Bitmap le immagini sono a 1 bit, in quanto hanno una profondità di bit pari a 1.



LE BASI: L'INTERFACCIA

L'interfaccia di Photoshop segue il cambiamento scelto da Adobe per la fotografia digitale, da tempo già avvenuto su altri software come Lightroom. Questa scelta è stata fatta dalla Adobe perché un'interfaccia dal colore scuro mette in risalto lo scatto, premiandone la brillantezza e ottimizzando la saturazione delle tonalità.

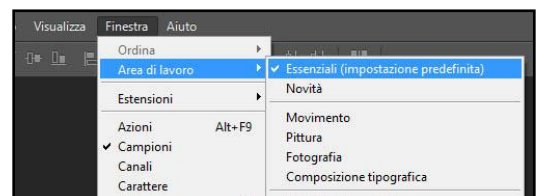
Una volta aperto Photoshop troviamo sulla sinistra la barra degli strumenti di ritaglio, fotoritocco, testo e via dicendo, sulla destra, l'area delle opzioni aggiuntive, come la lista dei livelli e delle maschere, le azioni, l'istogramma e molto altro ancora, mentre sulla barra in alto verranno visualizzate le possibili regolamentazioni dello strumento in uso ed i menù. Tutto quanto è raggruppato nell'Area di lavoro. Tutte le finestre sono modificabili ed è possibile renderle mobili.



L'area di lavoro è una serie di impostazioni di strumenti e finestre predefinite e modificabili e personalizzabili in base al tipo di lavoro che si vuole fare.

Per fare questo è sufficiente andare nel menù

Finestra -> **area di lavoro** e selezionare quello voluto.

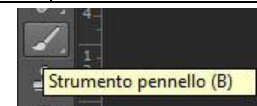


LE BASI: BARRA DEGLI STRUMENTI

La finestra degli strumenti (o barra degli strumenti) di Photoshop, è quella finestra che ti permette di eseguire selezioni, digitare e inserire testo, colorare, disegnare, ritoccare, sfumare e altro ancora su Photoshop ed è barra è suddivisa per “sezioni”:

Selezionare, tagliare, campionare i colori	Correggere, Colorare, Dipingere, Clonare, ecc.	Strumenti vettoriali, testo, forme, ecc.	Utilità: Zoom, Colore, sposta, ecc.

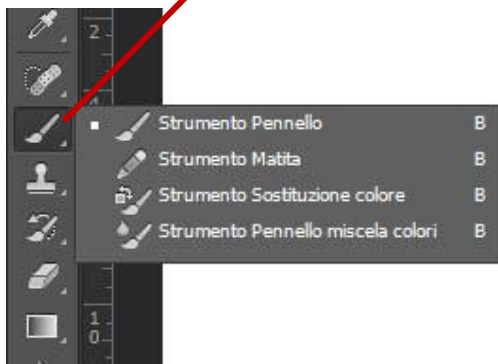
È possibile sapere la descrizione di ogni singolo strumento semplicemente posizionandovi sopra il cursore ed attendere qualche secondo.



Molte icone che identificano gli strumenti hanno delle “*sotto scelte*” e sono identificate tramite un piccolo triangolino nell’angolo in basso a sinistra.

Ad esempio se tengo premuto il tasto sinistro del mouse sullo strumento pennello mi comparirà la lista degli altri strumenti disponibili.

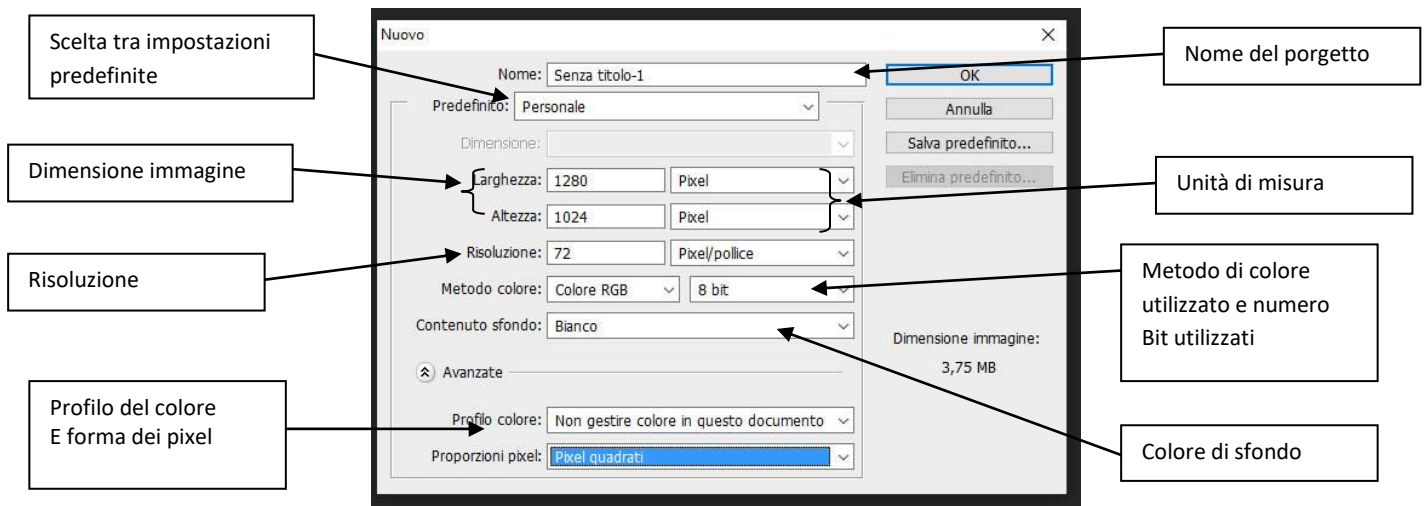
Per ogni strumento che seleziono nella barra di regolazione degli strumenti si apriranno le relative impostazioni (dimensioni pennello, opacità, metodo di fusione, ecc.):



INIZIAMO AD USARE PHOTOSHOP

Dopo aver avviato il programma iniziamo a creare un primo disegno. Premiamo i tasti CTRL+N oppure andiamo alla barra dei menù e selezioniamo File -> Nuovo.

Mi si apre una finestra che mi permette di impostare i parametri per la mia immagine.



Se uso prevalentemente sempre le stesse impostazioni conviene utilizzare la possibilità di salvare come modello predefinito in modo che poi lo trovo nella lista dei predefiniti senza ogni volta reimpostare le impostazioni.

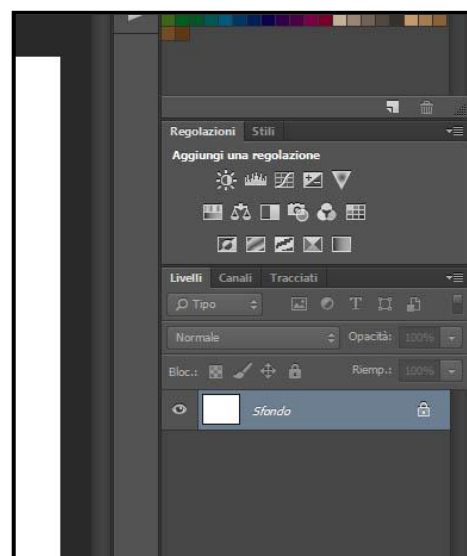
NOTE: A seconda della versione di Photoshop utilizzata la schermata per creare un nuovo documento potrebbe essere leggermente diversa (sotto l'esempio di Photoshop cc 2017)



Appena creato il mio nuovo progetto mi si presenta un "Foglio" vuoto sul quale posso iniziare a lavorare e noto che nella destra della mia area di lavoro, nella paletta dei livelli compare un nuovo livello chiamato sfondo.

I LIVELLI

I livelli sono una parte essenziale di Photoshop: si possono considerare come una sorta di lucidi sovrapponibili in una sequenza preferita e in quantità il cui limite risulta essere quasi indefinito; la caratteristica dei livelli (chiamati anche layer) è che possono essere creati duplicati, eliminati, fusi con quelli sotto e nascosti alla vista se non necessari.



Tramite i livelli posso tenere separate le diverse parti della mia immagine, spostare gli oggetti che la compongono, modificare luce o contrasto, il tutto senza dover modificare in maniera distruttiva la mia immagine originale.

La paletta dei livelli si trova a destra dell'area di lavoro e, quando apro un'immagine con Photoshop oppure quando creo un nuovo disegno, in automatico il programma mi crea un livello base chiamato Livello1 o sfondo.

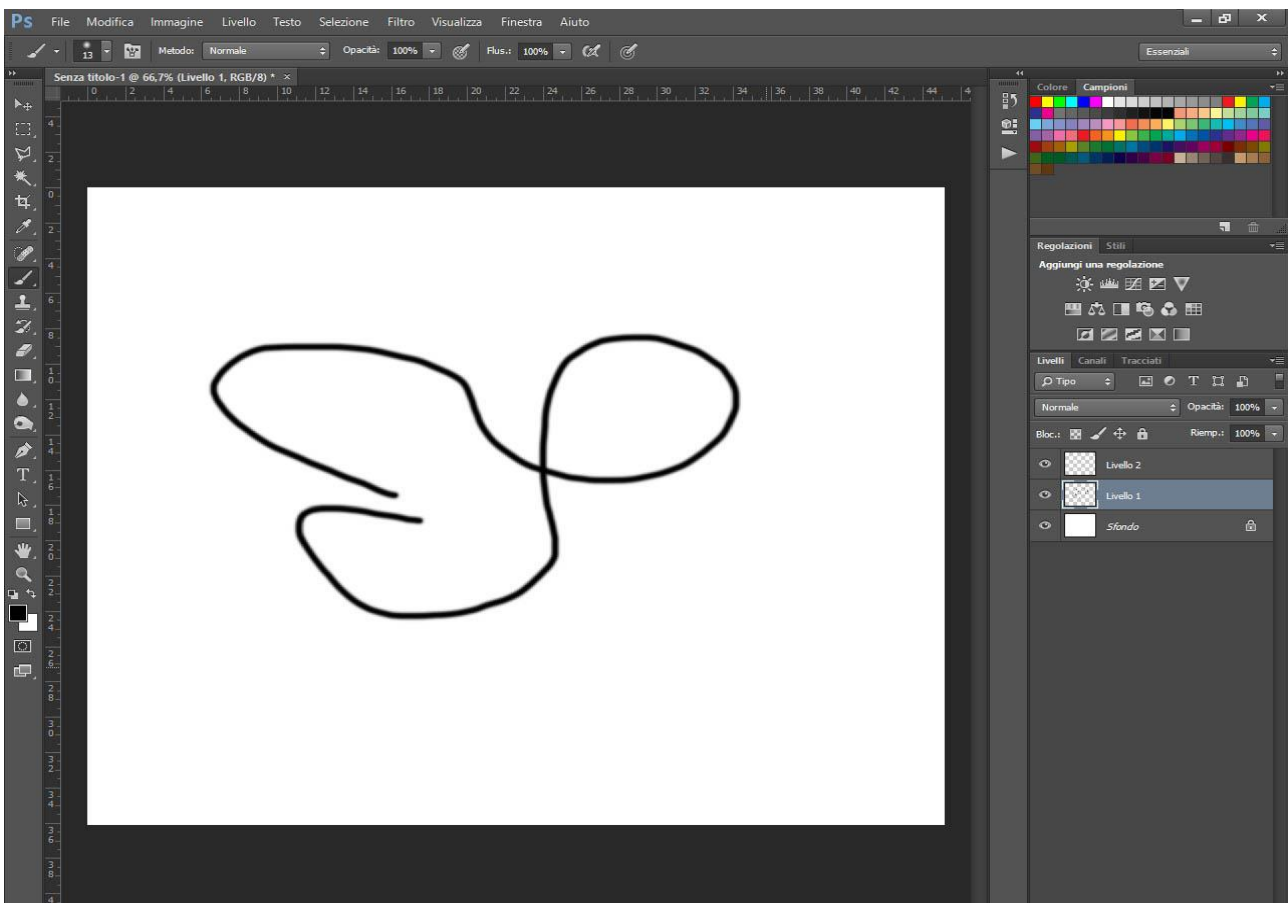
Un lucchetto a destra del nome del livello indica che quel livello è "Bloccato" ovvero non è possibile disegnarsi sopra, mentre l'occhio a sinistra del livello lo renderà visibile o meno nel nostro disegno.

Possiamo aggiungere nuovi livelli a quelli già presenti tramite la combinazione dei tasti SHIFT(maiuscolo) +ALT+N oppure tramite il menu Livello -> Nuovo -> Livello.

Nel momento che creo un nuovo livello mi viene chiesto il nome del livello, il colore che lo identifica nella lista dei livelli ed il metodo di fusione.

Per adesso non ci soffermiamo ad analizzare queste opzioni che vedremo più avanti ma ci limitiamo a creare due livelli vuoti.

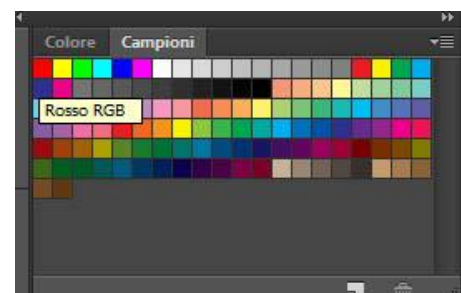
Una volta fatto questo dalla paletta dei livelli ci posizioniamo sul *Livello 1*, quindi selezioniamo lo strumento pennello dalla barra degli strumenti e disegniamo una figura a caso (premendo il tasto sinistro del mouse sopra il foglio bianco mentre muovo il mouse)



Nella figura sopra vedo che il livello dove sto lavorando risulta selezionato, così come lo strumento Pennello.

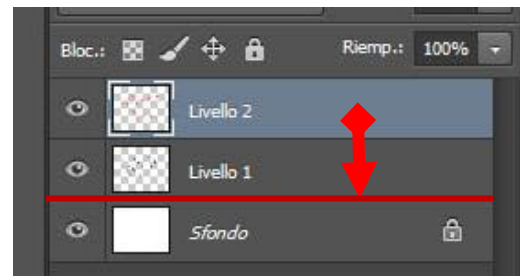
Andiamo adesso a disegnare sul *Livello2* con un colore diverso: sempre tenendo selezionato lo strumento pennello andiamo a selezionare il livello 2 nella paletta dei livelli e dalla tra le opzioni aggiuntive selezioniamo il rosso.

Una volta selezionato il rosso vedo che anche nella barra degli strumenti il colore in primo piano diventerà rosso (e non più nero). Adesso disegniamo una forma nel nostro disegno sul *Livello2*.



Se tutto è andato come doveva avremo i nostri due disegni su due livelli differenti. L'anteprima di quello che è presente su di un livello lo posso vedere nella paletta dei livelli sul relativo livello.

Proviamo a spostare il Livello 2 sotto il Livello 1 trascinandolo, vediamo che il disegno nero sarà sovrapposto a quello rosso, al contrario di quello che accadeva prima.



Adesso che abbiamo capito cosa sono i livelli e come si usano vediamo di analizzare nel dettaglio alcune opzioni che ci permette la paletta dei livelli: partendo dall'alto verso il basso vediamo che abbiamo una serie di opzioni. Le prime che analizziamo sono il metodo di fusione e l'opacità.



L'opacità determina la trasparenza del livello selezionato nei confronti dei livelli sottostanti. Selezionando il livello 2, proviamo a spostare il cursore da 100% (ovvero pienamente visibile) ad un 50% e vediamo che diventerà trasparente, portandolo a 0 scomparirà.

I metodi di fusione rappresentano il modo come si "fonde" appunto il livello selezionato nei confronti dei livelli sottostanti. Le opzioni disponibili sono:

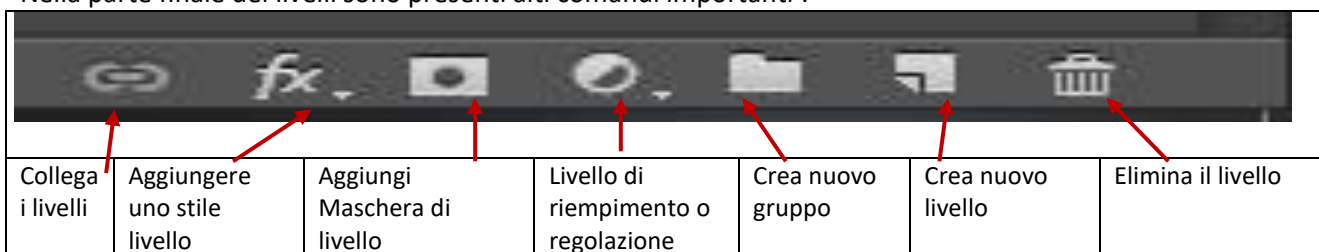
- **Normale:** Questo è il metodo predefinito. Il metodo normale si chiama Soglia quando si lavora con un'immagine bitmap o in scala di colore.
- **Dissolvi:** modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante. Il colore risultante, tuttavia, viene creato sostituendo in modo casuale i pixel con il colore di base o quello applicato, secondo l'opacità in ogni posizione dei pixel.
- **Scurisci:** esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato, il più scuro dei due, come colore risultante. I pixel più chiari del colore applicato vengono sostituiti, quelli più scuri non cambiano.
- **Moltiplica:** esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica il colore di base per quello applicato. Il colore risultante è sempre più scuro. La moltiplicazione di un colore con nero produce nero; la moltiplicazione di un colore con bianco non cambia il colore. Se state applicando un colore diverso dal nero o dal bianco, i tratti sovrapposti creati con uno strumento di pittura producono colori gradualmente più scuri. L'effetto è simile a quello ottenuto disegnando sull'immagine con più evidenziatori.
- **Colore brucia:** esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e scurisce il colore di base per riflettere quello applicato aumentando il contrasto tra i due. L'uso del colore bianco non produce alcun cambiamento.
- **Brucia lineare:** esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e scurisce il colore di base per riflettere quello applicato diminuendo la luminosità. L'uso del colore bianco non produce alcun cambiamento.
- **Schiarisci:** esamina il colore in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato, il più chiaro dei due, come colore risultante. I pixel più scuri del colore applicato vengono sostituiti e quelli più chiari non cambiano.
- **Scolora:** esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica l'inverso del colore applicato e del colore di base. Il colore risultante è sempre più chiaro. Scolorando con il nero, il colore resta invariato. Scolorando con il bianco, si ottiene il bianco. L'effetto è simile a quello ottenuto proiettando più diapositive l'una sull'altra.
- **Colore schermo:** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e schiarisce il colore di base per riflettere quello applicato riducendo il contrasto tra i due. La fusione con nero non produce alcun cambiamento.

- **Scherma lineare:** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e schiarisce il colore di base per riflettere il colore applicato aumentando la luminosità. La fusione con nero non produce alcun cambiamento.
- **Sovrapponi:** Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore di base. I pattern o i colori si sovrappongono ai pixel esistenti mantenendo le luci e le ombre del colore di base. Il colore di base non viene sostituito ma viene miscelato con il colore applicato per riflettere la luminosità o l'oscurità del colore originale.
- **Luce soffusa:** Scurisce o schiarisce i colori, a seconda del colore applicato. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto a luce diffusa. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita, come se venisse schermata; se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita, come se venisse bruciata. Colorare con nero o bianco puro produce un'area distintamente più scura o più chiara ma il risultato non è nero o bianco puro.
- **Luce intensa:** Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore applicato. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto intenso. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita come se fosse scolorata. Ciò è utile per aggiungere zone di luce all'immagine. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita come se fosse moltiplicata. Ciò è utile per aggiungere le ombre all'immagine. L'uso del nero o del bianco puro produce il nero o il bianco puro.
- **Luce vivida:** Brucia o scherma i colori aumentando o diminuendo il contrasto, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita diminuendo il contrasto; se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita aumentando il contrasto.
- **Luce lineare:** Brucia o scherma i colori diminuendo o aumentando la luminosità, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita aumentando la luminosità; se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita diminuendo la luminosità.
- **Luce puntiforme:** Sostituisce i colori, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, i pixel più scuri rispetto al colore applicato vengono sostituiti mentre quelli più chiari restano inalterati. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, i pixel più chiari rispetto al colore applicato vengono sostituiti mentre quelli più scuri restano inalterati. Questa opzione è utile per aggiungere effetti speciali a un'immagine.
- **Sovrapponi Colori:** Aggiunge i valori dei canali rosso, verde e blu del colore di fusione ai valori RGB del colore base. Se la somma risultante per un canale è maggiore o uguale a 255, il valore ricevuto è 255; se è minore di 255, il valore è 0. Pertanto tutti i pixel fusi hanno valori dei canali rosso, verde e blu pari a 0 o 255. Tutti i pixel vengono modificati in colori additivi primari (rosso, verde, blu), bianco o nero.
- **Differenza:** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e sottrae il colore applicato da quello di base oppure il colore di base da quello applicato, a seconda di quale dei due ha il valore di luminosità maggiore. La fusione con bianco inverte i valori del colore di base; la fusione con nero non produce alcun cambiamento.
- **Esclusione:** Crea un effetto simile al metodo Differenza ma con un contrasto minore. La fusione con il bianco inverte i valori del colore di base; La fusione con nero non produce alcun cambiamento.
- **Sottrai:** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e sottrae il colore applicato da quello di base. Nelle immagini a 8 e 16 bit, eventuali valori risultanti negativi vengono ritagliati su zero.
- **Dividi:** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e divide il colore applicato per quello di base.
- **Tonalità:** Crea un colore risultante con la luminanza e la saturazione del colore di base e la tonalità del colore applicato.
- **Saturazione:** Crea un colore risultante con la luminosità e la tonalità del colore di base e la saturazione del colore applicato. Applicando questo metodo a un'area con saturazione pari a zero (grigia), non viene prodotto alcun cambiamento.

- **Colore:** Crea un colore risultante con la luminosità del colore di base e la tonalità e la saturazione del colore applicato. In questo modo vengono mantenuti i livelli di grigio nell'immagine; ciò risulta utile per la colorazione di immagini monocromatiche e per tingere immagini a colori.
- **Luminosità:** Crea un colore risultante con la tonalità e la saturazione del colore di base e la luminosità del colore applicato. Questo metodo crea un effetto inverso rispetto al metodo Colore.
- **Colore più chiaro:** Confronta il totale di tutti i valori dei canali per il colore di fusione e di base, e visualizza il colore con valore più alto. Colore più chiaro non genera un terzo colore, che può essere ottenuto tramite la fusione Schiarisci, ma crea il colore risultante scegliendo i valori dei canali più alti dal colore base e dal colore di fusione.
- **Colore più scuro:** Confronta il totale di tutti i valori dei canali per il colore di fusione e di base, e visualizza il colore con valore più basso. Colore più scuro non genera un terzo colore, che può essere ottenuto tramite la fusione Scurisci, ma crea il colore risultante scegliendo i valori dei canali più bassi dal colore base e dal colore di fusione.

Per adesso non ci soffermiamo ad analizzare ogni singolo metodo di fusione ma si consiglia di fare delle prove per vedere i risultati.

Nella parte finale dei livelli sono presenti altri comandi importanti :



Collega i livelli: permette di collegare due o più livelli in modo, ad esempio, da spostarli insieme selezionandone solamente uno.

Aggiungere uno stile livello: Permette di selezionare una serie di opzioni per creare effetti sul livello interessato, come ad esempio un contorno, sovrapporre un colore, creare dei bordi eccetera.

Aggiungi Maschera di Livello : Serve per creare una maschera di livello (che spieghiamo a breve).

Livello di riempimento o regolazione : Serve per creare un livello di regolazione o di riempimento (che spieghiamo a breve).

Crea nuovo gruppo: permette di creare una cartella dove mettere i livelli, utili quando si lavora con molti livelli.

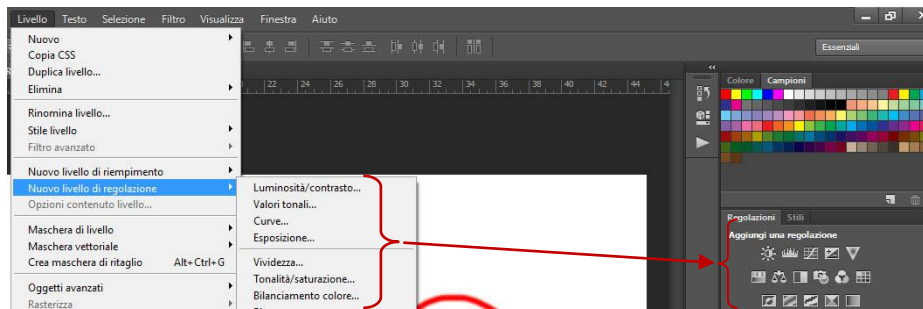
Crea nuovo livello: crea un nuovo livello sopra il livello selezionato, come nel caso si usi SHIFT(maiuscolo) +ALT+N oppure tramite il menu Livello -> Nuovo -> Livello.

Elimina il livello: elimina il livello selezionato

ALTRI TIPI DI LIVELLI

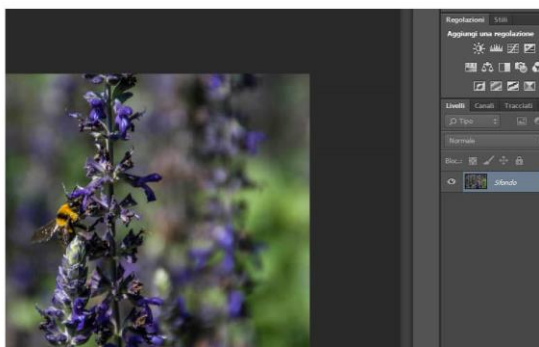
I **livelli di regolazione** sono speciali livelli che permettono, come dice il nome, di applicare delle regolazioni quali la luminosità, il contrasto, esposizione, ecc. ai livelli sottostanti.

Si possono inserire livelli di regolazione in due modi: tramite il menù Livelli o tramite il pannello Regolazioni:

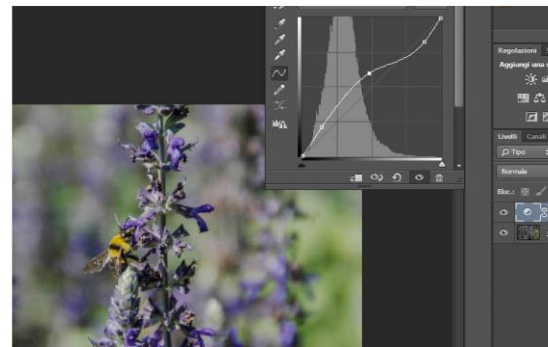


Questo tipo di livelli risulta particolarmente utili quando di devono sistemare delle foto o le immagini dove è necessario correggere la luminosità, la tonalità, contrasto, eccetera.

Ad esempio, tramite il livello curve si regola l'intera gamma tonale, dalle luci alle ombre, permettendo di accedere anche ai singoli canali che compongono l'immagine.



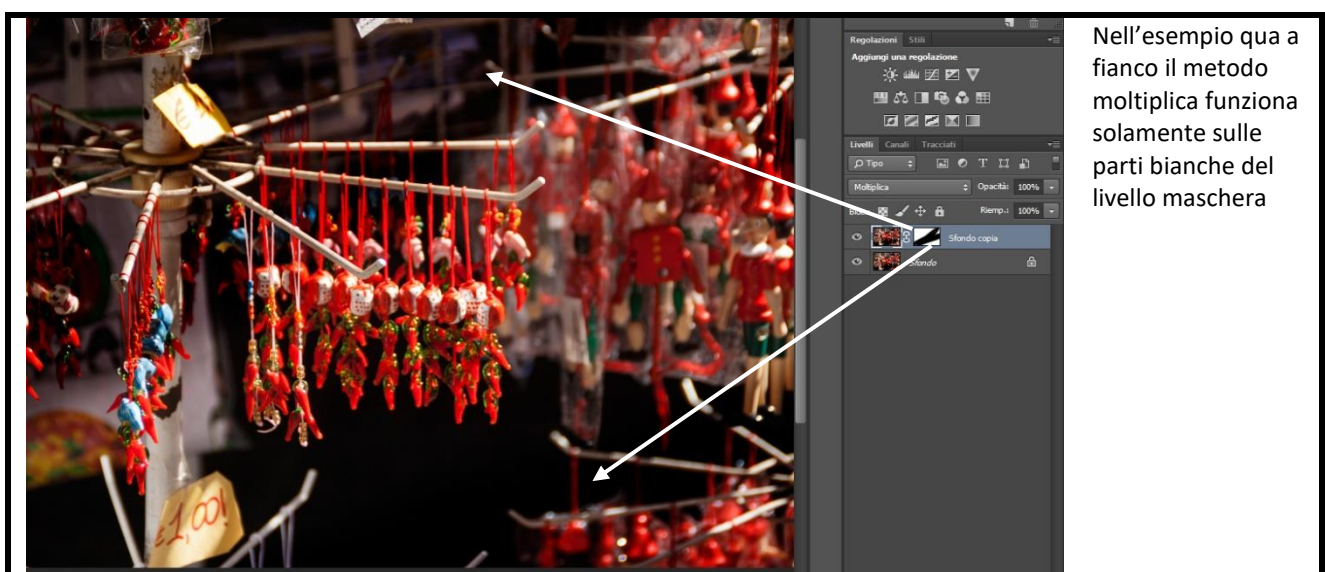
ORIGINALE



LIVELLO CURVE

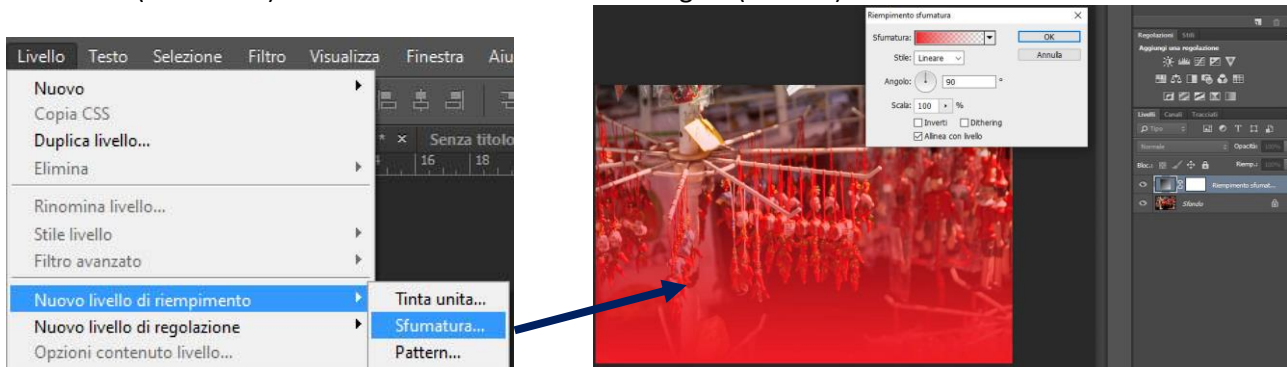
Le **maschere di livello** sono uno degli strumenti creativi che Photoshop ci mette a disposizione: quando si applica una maschera ad un livello si decide che solo una parte dell'intero livello avrà effetto sui livelli che si trovano sotto. Per inserire una maschera di livello basta cliccare sul tasto in basso a destra che raffigura un cartoncino grigio di forma rettangolare con un foro tondo al centro.

Una volta aggiunta la maschera al livello compare un rettangolo bianco di fianco al livello. La parte bianca della maschera è trasparente, la parte nera della maschera nasconde. Tutti i livelli di grigio intermedi lasciano trasparire il contenuto del livello con una intensità pari all'intensità del grigio.



Nell'esempio qua a fianco il metodo moltiplica funziona solamente sulle parti bianche del livello maschera

I **livelli di riempimento** permettono, in fine, di creare un livello che riempie l'immagine o una selezione. Questo tipo di livello permette di creare o un livello con il colore uniforme (Tinta unita) o con una sfumatura (sfumatura) o utilizzando un modello di immagine (Pattern).



Photoshop

GLI STRUMENTI: SPOSTA



Il primo strumento che andiamo ad analizzare ed è uno dei più utilizzati è lo strumento **Sposta**.

Questo strumento permette di spostare un oggetto o una selezione di pixel all'interno del nostro disegno: tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sopra l'oggetto nel livello interessato lo sposto in un altro punto.

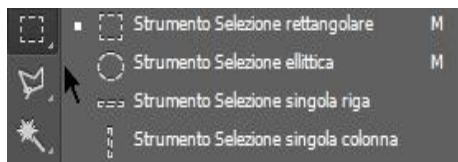
NOTA: Per poter spostare un oggetto deve essere selezionato anche il livello sul quale l'oggetto giace.



GLI STRUMENTI: SELEZIONE

Analizziamo adesso gli strumenti di selezione. Questi strumenti sono molto importanti perché permettono di selezionare parti del disegno o del livello per poterle rimuovere, copiare, spostare, ecc.

Sono divisi in tre tipi:

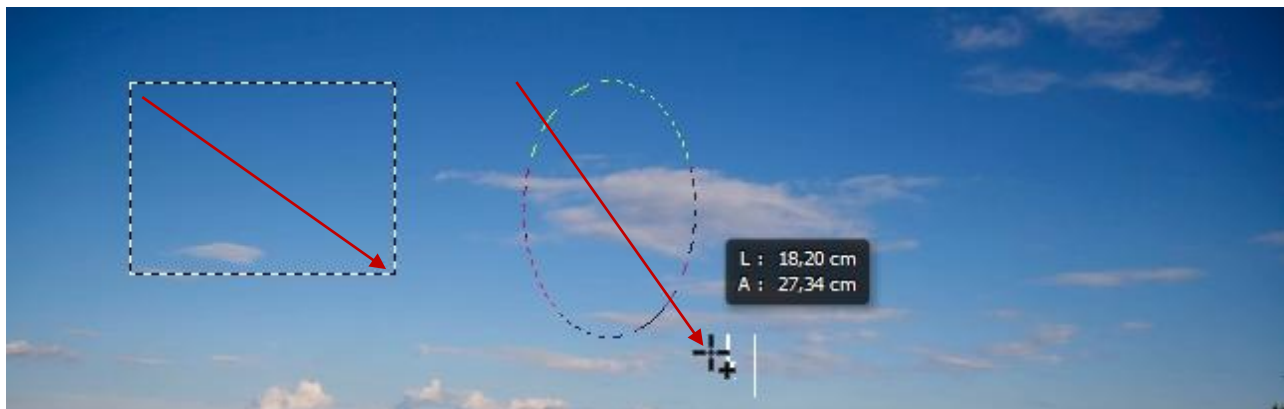


I primi che analizziamo sono quelli che permettono di selezionare delle forme: quadrati, cerchi, singole righe o colonne.

Sono disponibili solitamente appena sotto lo strumento Sposta e per default viene visualizzato lo strumento Selezione Rettangolare o l'ultimo utilizzato.

Per utilizzare lo strumento di selezione rettangolare o di selezione ellittica è sufficiente selezionarlo, posizionarsi sull'immagine e sul livello desiderato, quindi, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, tracciare la diagonale della selezione interessata.

Photoshop ci aiuta "disegnando" delle linee tratteggiate che ci mostrano la nostra selezione e mostrando le dimensioni di quest'ultima.



La barra di regolazione degli strumenti ci permette di migliorare la selezione



La prima opzione in questo caso non è importante perché non ha nessuna funzione, più interessanti sono il gruppo di 4 opzioni che lo seguono:



A **B** **C** **D**

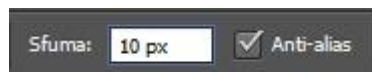
A. Nuova selezione: è l'opzione predefinita. Quando questa opzione è selezionata ogni volta che creo una selezione, con qualsiasi strumento di selezione, le selezioni precedenti vengono eliminate e se ne crea una nuova.

B. Aggiungi alla selezione: quando questa opzione è selezionata posso selezionare più parti dello stesso livello dell'immagine. Quest'opzione si può attivare tenendo premuto il tasto **SHIFT** sulla tastiera mentre si crea una selezione.

C. Sottrai dalla selezione: quest'opzione permette di sottrarre una selezione ad una selezione presente. . Quest'opzione si può attivare tenendo premuto il tasto **ALT** sulla tastiera mentre si crea una selezione.

D. Interseca con la selezione: quando è attiva questa opzione è possibile intersecare la selezione con una già esistente; la selezione risultante è l'intersecazione delle due selezioni e non la loro somma.

Il secondo gruppo di opzioni mi permette di selezionare come voglio che il bordo della mia selezione sia creato.



L'opzione **Sfumatura** mi permette di determinare il livello di sfumatura, espresso in pixel, del bordo della selezione, mentre **Anti-alias** permette di creare una selezione con bordi più uniformi



Il terzo gruppo permette di definire le "dimensioni" della selezione.

La prima opzione (**normale**) è quella che si usa sempre e non ha nessun vincolo, la **seconda Proporzioni fisse** permette di determinare il rapporto tra larghezza e altezza della selezione, mentre la terza (**Dimensione fissa**) permette di impostare larghezza e altezza personalizzate della selezione.



L'altezza della selezione sarà la metà dell'altezza



La selezione sarà o di un rettangolo di 50px di larghezza per 200 per altezza o di un'elisse di pari dimensioni



Il tasto con le due frecce permette di invertire i valori

L'ultima regolazione presenta solamente un tasto chiamato **Migliora bordo** Migliora bordo... e viene utilizzato solamente dopo che una selezione è già stata effettuata per fare quelle regolazioni che potremmo chiamare "di fino".

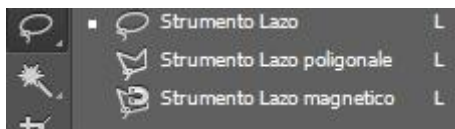
The screenshot shows the 'Migliora bordo' dialog box with the following sections and callouts:

- Modalità visualizzazione:** Includes a 'Visualizzazione' dropdown menu and checkboxes for 'Mostra raggio (J)' and 'Mostra originale (P)'. A callout box on the right explains: "Permette di determinare il modo di anteprima della selezione. Io, personalmente preferisco utilizzare "su livelli" tasto M".
- Rilevamento bordo:** Includes a checked 'Raggio avanzato' checkbox and a 'Raggio' slider set to 6.8 px. A callout box on the left explains: "Tramite il raggio avanzato posso determinare il livello di morbidezza della/e selezione/i".
- Regola margine:** Includes sliders for 'Arrotonda' (29), 'Sfuma' (56,0 px), 'Contrasto' (0 %), and 'Sposta bordo' (+16 %). A callout box on the right explains: "Questo gruppo di opzioni permette di determinare il comportamento del margine della nostra selezione come la sfumatura, l'arrotondamento dei bordi (utile in selezioni complesse), il contrasto del bordo e lo scostamento".
- Output:** Includes a 'Decontamina colori' checkbox, a 'Fattore' slider, and an 'Output in:' dropdown menu set to 'Selezione'. A callout box on the left explains: "Imposta come verrà creata la selezione, se su di un livello, su di una maschera di livello, se su una nuova immagine, ecc. Di default la selezione rimane sul livello e sull'immagine corrente".

At the bottom, there are 'Annulla' and 'OK' buttons, and a 'Ricorda impostazioni' checkbox.

Non vi è una regola fissa sull'uso del miglioramento dei bordi, ogni selezione ha bisogno di impostazioni personali e, a volte, non è nemmeno necessario utilizzare questa opzione.

I secondi strumenti di selezione che analizziamo sono quelli che si chiamano **Lazo**.



Questo tipo di strumenti permette di fare delle selezioni che sono indipendenti da una determinata forma geometrica. Anche per questo gruppo di strumenti esistono dei sottotipi ed è possibile selezionare l'ultimo utilizzato premendo il tasto **L** sulla tastiera.

Per utilizzare lo strumento **Lazo** (semplice), dopo averlo selezionato è sufficiente trascinare il cursore attorno all'area che si vuole selezionare e tornare al punto di partenza per chiudere la selezione.

Lo strumento Lazo, se si devono fare selezioni complesse non è molto semplice da utilizzare e richiede molta esperienza, pratica ed una mano molto ferma se si usa il mouse.

Lo strumento **Lazo Poligonale** permette di selezionare delle forme libere seguendo delle linee e creando dei poligoni. Per usare lo Strumento Lazo poligonale bisogna, dopo aver selezionato lo strumento, cliccare sull'immagine per impostare il primo punto di partenza, quindi si traccia una linea nel nuovo punto e si clicca nuovamente il tasto sinistro del mouse. Viene così creata una linea retta tra i due punti; Si continua a creare linee rette fino a tornare al primo punto per chiudere la selezione.

Questo tipo di selezione è utile nel caso si debbano fare selezioni di tipo geometrico

Lo Strumento **Lazo Magnetico** è il più complesso degli Strumenti Lazo, risulta utile per creare veloci selezioni di oggetti che presentano contorni marcati su fondo ad alto contrasto.

Per utilizzarlo si clicca il punto dove si vuole iniziare la selezione, quindi tenendo premuto il tasto sinistro del mouse si sposta il cursore lungo il bordo che si vuole selezionare; lo strumento tenterà

automaticamente di agganciarsi al bordo e creare punti di ancoraggio per la selezione. Si continua a spostare il cursore lungo il bordo e completare la selezione rifacendo click sul primo punto di ancoraggio.



Selezione Lazo



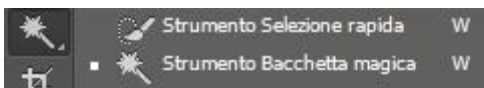
Selezione Lazo Poligonale



Selezione Lazo Magnetico

Anche per questo gruppo di selezione esistono strumenti che permettono di migliorare la selezione che sono, gli stessi presenti nelle selezioni geometriche, con qualche piccola modifica.

NOTE: Quando si utilizza questo tipo di selezione è molto utile l'utilizzo delle opzioni migliora bordo.



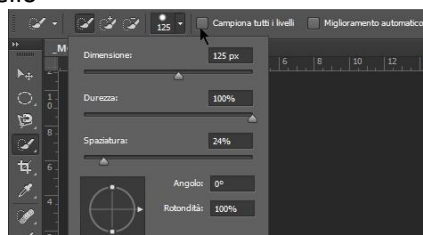
L'ultimo gruppo di strumenti per la selezione è composto da due strumenti: la **bacchetta magica** e la **selezione rapida**; questi due strumenti lavorano in base alla tonalità del colore.

Lo strumento **Bacchetta Magica** è una delle funzioni fra le più utilizzate: permette di isolare automaticamente delle porzioni di un'immagine in base alle tonalità di colore.

Per utilizzare la Bacchetta Magica è sufficiente cliccare su un punto qualsiasi della zona dell'immagine di proprio interesse. L'opzione più importante, disponibile nella barra delle opzioni della Bacchetta Magica, è quella relativa alla Tolleranza, rappresentata da un valore numerico che modificato varia il livello di precisione con cui viene campionato il colore che determina la selezione. In pratica più è basso il valore e maggiore sarà il livello di dettaglio e quindi più piccola e frastagliata la selezione.

Lo strumento **Selezione Rapida** si utilizza per selezionare velocemente una porzione dell'immagine prescelta agendo sulle aree di colore del livello su cui si agisce selezionando le aree dalla stessa tonalità.

Per utilizzare questo strumento, una volta selezionato, è sufficiente trascinare il cursore nell'area interessata. Si può aumentare o diminuire la dimensione del pennello che disegna l'area tramite i tasti **ò** e **à** della tastiera oppure tramite l'icona nel pannello delle impostazioni dello strumento che permette di impostare anche la forma del pennello.



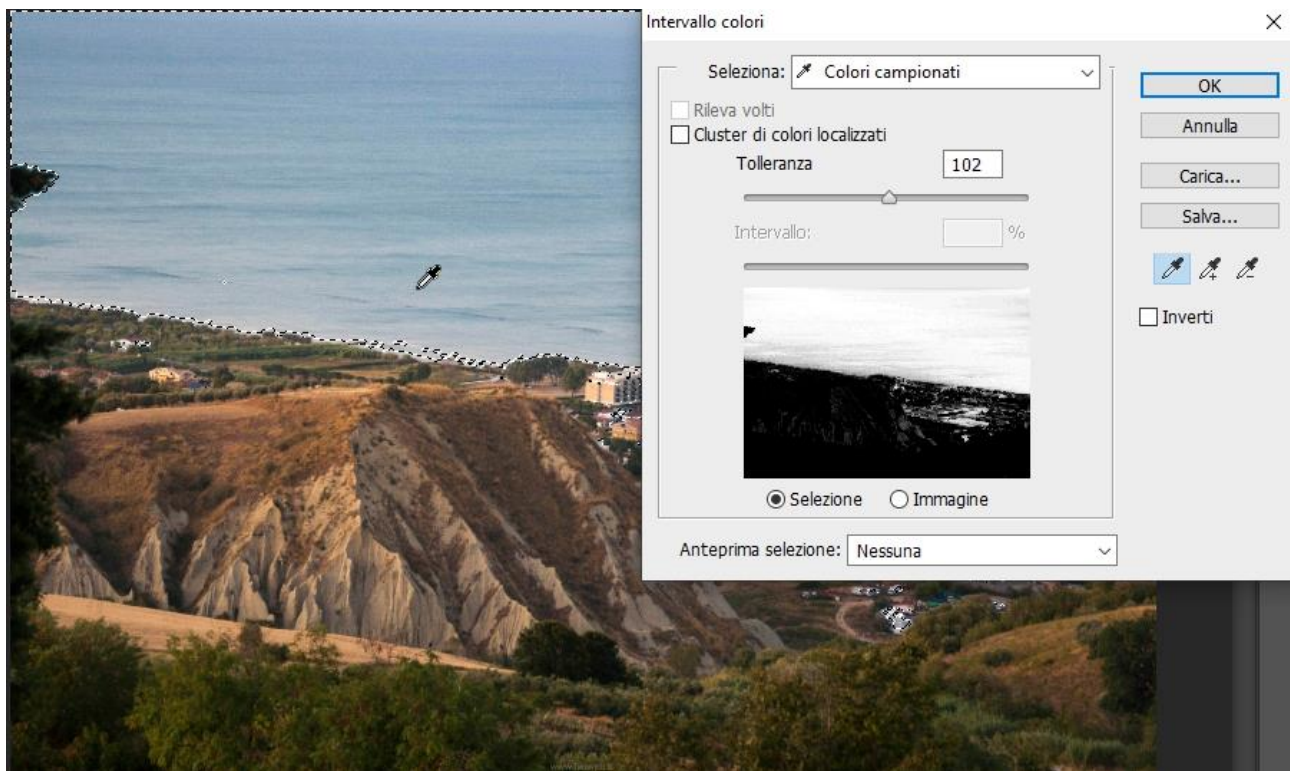


Selezione bacchetta magica

Selezione Rapida

Per tutti gli strumenti di selezione è possibile aggiungere o sottrarre altre selezioni a quelle presenti. Ad esempio per poter fare più selezioni sullo stesso livello sarà sufficiente mantenere premuto il tasto **SHIFT**. Per eliminare una selezione si può utilizzare la combinazione di tasti **CTRL+D** oppure dalla barra dei menù **Seleziona -> Deseleziona**. Per invertire la selezione si deve premere la combinazione di tasti **SHIFT+CTRL+I** oppure sempre dal menù **Seleziona-> Inversa**.

Uno degli strumenti più interessanti ed utili presenti nel menu **seleziona** è quello che mi permette di selezionare parti di un livello in base ad un intervallo di colori e prende il nome di **intervallo colori**. Tramite questo comando posso selezionare una gamma di colori e con l'opzione **tolleranza** determinare quando sensibile sarà la selezione in base al colore.



Vista la sensibilità di questo tipo di selezione si può interagire con altri tipi di selezione.

ESERCIZIO RIEPILOGATIVO

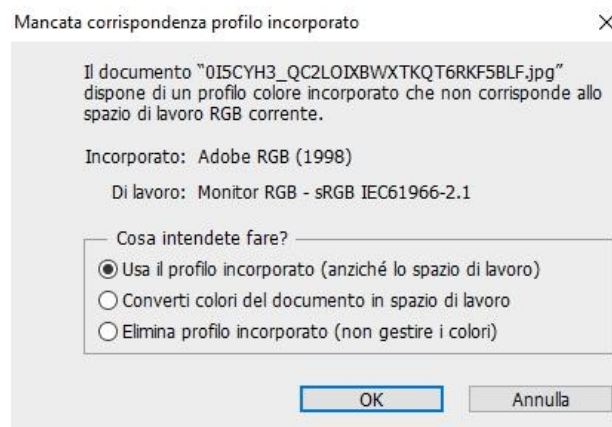
Vediamo adesso di utilizzare quello che abbiamo imparato fino ad adesso.
Per il nostro esercizio consiglio di utilizzare l'immagine (anche se non necessario):



Reperibile al dal sito: https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/0I5CYH3_QC2LOIXBWXTKQT6RK5BLF.jpg

Carichiamola in Photoshop tramite FILE -> Apri.

Se il profilo dei colori utilizzato non è lo stesso dell'immagine Photoshop ci chiede come vogliamo agire. Adobe RGB è consigliato se si lavora con immagini a 16-bit, e sRGB per immagini a 8-bit.



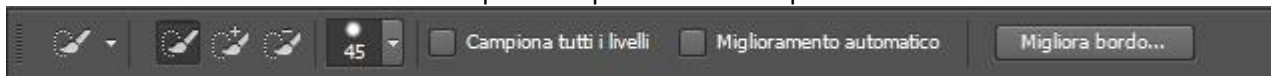
In questo caso lavoriamo su una fotografia che ha uno spazio lavoro AdobeRGB proveniente da un file RAW quindi meglio mantenere questo spazio di lavoro anche se più "pesante".

Visto che Photoshop ce lo consente è meglio lavorare in maniera non distruttiva sull'immagine: andiamo nelle palette dei livelli e duplichiamo il livello sfondo.
Per fare questo abbiamo due possibilità: premiamo il tasto destro del mouse sopra il livello e selezioniamo Duplica Livello



Oppure, con il livello selezionato, andiamo nella barra dei menù e selezioniamo Livello -> Duplica Livello.

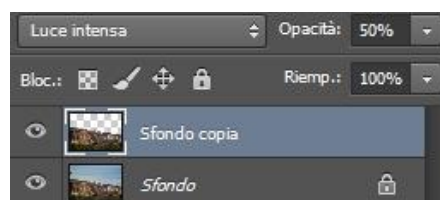
Selezioniamo lo strumento Selezione Rapida e impostiamolo a 45 pixel come dimensione



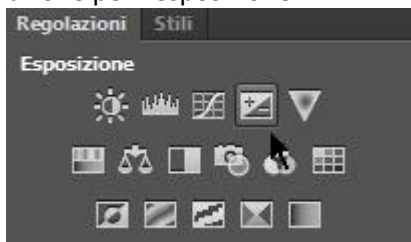
Quindi selezioniamo il mare



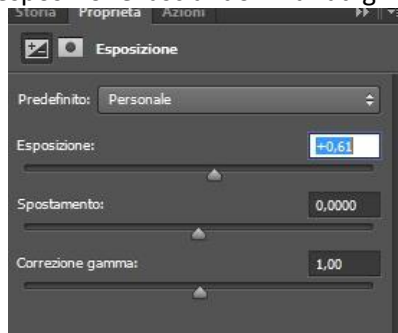
A questo punto premiamo il tasto CANC sulla tastiera in modo da eliminare il mare dal livello copiato.
Nella paletta dei livelli vediamo che lo sfondo del livello copiato è sparito.
Sempre tenendo selezionato il livello Sfondo copia impostiamo il metodo di fusione a Luce intensa ed una opacità al 50%.



Vedo che il colore dei calanchi è diventato più intenso.
Creiamo ora un nuovo livello di regolazione per l'esposizione



Ed impostiamo il valore a +0,61 dell'esposizione lasciando invariati gli altri



Notiamo che le aree luminose dell'immagine risultano "bruciate"



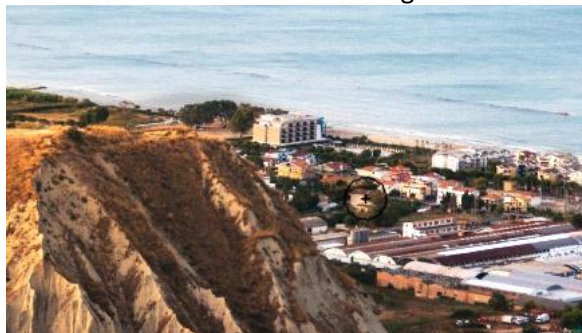
Selezioniamo quindi il livello di regolazione



e poi lo strumento pennello



Con questo selezionato passiamolo sulle aree chiare dell'immagine e vediamo che si scuriscono



NOTE: se il pennello dovesse risultare troppo grande o piccolo posso ridimensionarlo tramite i tasti \uparrow e \downarrow della tastiera.

Per finire impostiamo il livello di fusione del livello esposizione a Luce Puntiforme con opacità a 100%



Originale



Modificata

Possiamo salvare il nostro file tramite File -> Salva con nome.

Le opzioni che Photoshop mi mette a disposizione mi permette di salvare in vari formati:

- Il formato **PSD, PDD** è quello predefinito che salva il file con tutti i livelli e le impostazioni, consiglio di salvare in questo formato almeno una copia del lavoro per poterlo modificare in seguito.
- Il formato **PSB** viene utilizzato per file che superano i 2 GB.
- Il formato **GIF** è quello per immagini di questo formato (vedere la prima parte della lezione)
- Il formato **EPS** è utile per trasferire grafica PostScript tra diverse applicazioni. I documenti PS sono file speciali per la stampa, impostare i file su vettori.
- Il formato BMP è il formato Bitmap a 16 milioni di colori non compresso
- **IFF** e **TDI** (Interchange File Format) sono un formato di archiviazione dati a uso generico, che possono associare e memorizzare più tipi di dati. IFF è flessibile e ha estensioni che supportano immagini fisse, audio, musica, video e testo. Il formato include Maya IFF e IFF (in passato noto come Amiga IFF)
- I file **MPO** (Multi Picture Object) vengono utilizzati per visualizzare immagini su dispositivi che supportano la tecnologia 3D, di solito su TV 3D. Le immagini memorizzate come file MPO possono essere convertite in immagini anaglifi (immagine digitale 3D stereoscopica) con un software di elaborazione di immagini stereoscopiche e visualizzate utilizzando speciali occhiali 3D.
- **PNG** è formato di file per le immagini raster che supporta la compressione senza perdita . Questo è stato originariamente progettato per sostituire il formato di file GIF e supporta le trasparenze.
- **TGA** è un tipo di file non compresso che mantiene intatte le informazioni dell'immagine. Non tutti i programmi sono in grado di aprirli
- **JPG** è il tipo di file più utilizzato per le immagini, permette di salvare i file scegliendo il grado di compressione e quindi di perdita di qualità. Praticamente supportato da tutti i dispositivi esistenti.
- Il formato **JPEG 2000** consente di comprimere immagini in modo molto efficiente con una minima perdita di qualità. Non è un formato molto supportato.
- **JPS** sta per Jpeg Stereo e, come il formato MPO, permette di salvare due immagini stereoscopiche o anaglifiche.
- **PCX**, era il formato standard del programma Paintbrush che funzionava sotto DOS.
- **PDF** (Portable Document Format), è il formato standard ideato da Adobe utilizzato per mostrare documenti in un formato elettronico indipendente dal tipo di software, hardware o sistema operativo con cui viene visualizzato.
- **PXR** è il formato utilizzato dalle workstation Pixar. È stato utilizzato per l'animazione al computer e scopi di imaging medico.

Quando si salva un documento conviene utilizzare file standard quindi utilizzare JPG, PNG, GIF o PDF salvo diversamente indicato e sempre una copia in formato PSD per poter lavorare sul file successivamente.

Provare a rifare l'esercizio scegliendo altri metodi per selezionare il mare e altri tipi di fusione e di livelli di riempimento

Photoshop

GLI STRUMENTI: RITAGLIA

Photoshop mette a disposizione degli utilizzatori diversi strumenti per ritagliare un'immagine.



Il primo e più semplice è lo strumento **taglierina**, raggiungibile tramite il tasto C della tastiera.

Tramite questo strumento viene creato un rettangolo che rappresenta l'area che si vuole ritagliare.

Anche per questo strumento esistono delle opzioni



A. Imposta delle aree o dei rapporti predefiniti per il ritaglio.

B. Cancella la selezione per il ritaglio corrente

C. Raddrizza foto

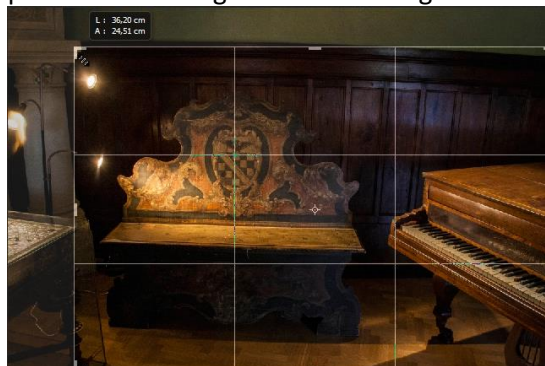
D. Imposta il tipo di griglia da utilizzare come riferimento per il ritaglio ad esempio si può utilizzare come riferimento la regola dei Terzi, la spirale o i quadrati Aurei, ecc.


E. Varie impostazioni per l'utilizzo dello strumento.

L'opzione **Raddrizza Foto** è una delle più comode in quanto, come dice il nome permette di raddrizzare una foto che si può presentare storta, tracciando una linea



Il tipo di griglia viene utilizzato per aiutare nei tagli della foto e migliorarne l'inquadratura



Una volta selezionato il ritaglio è sufficiente scegliere lo strumento sposta per confermare l'operazione oppure selezionare l'apposito comando () nella barra delle opzioni

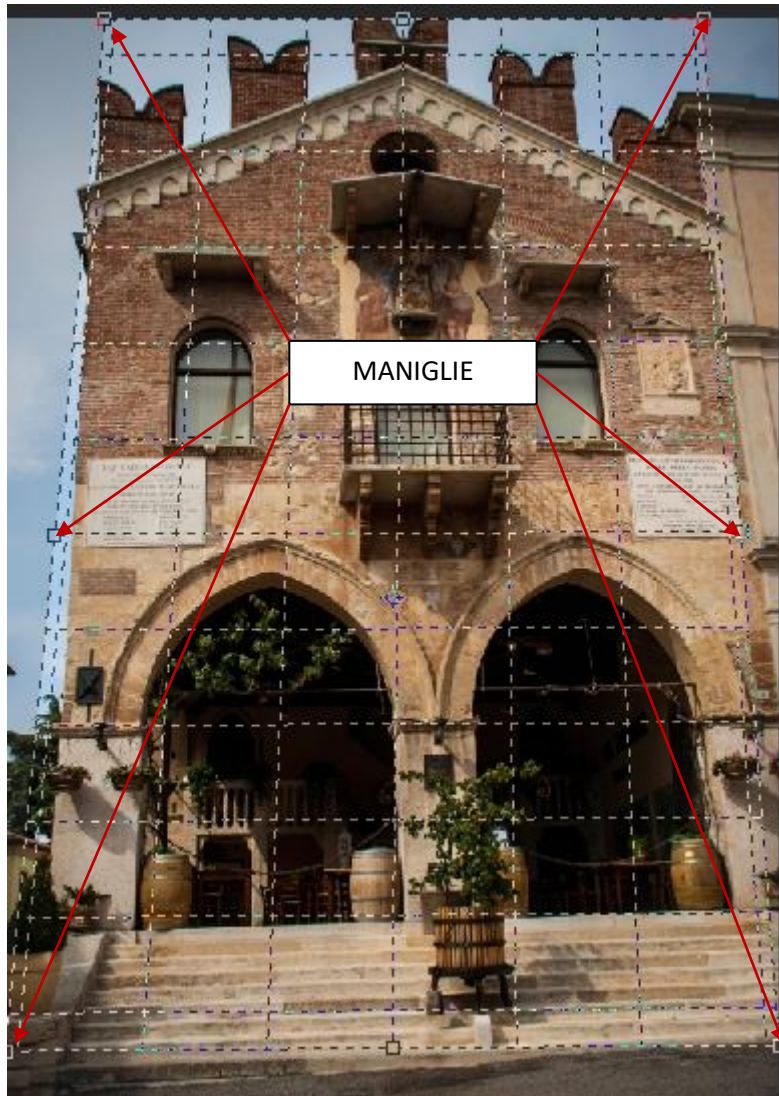
Lo strumento di ritaglio può essere utilizzato insieme allo strumento di selezione: Una volta creata una selezione è sufficiente premere l'icona di ritaglio e verrà creato il ritaglio in base alla selezione fatta.



Lo strumento **Ritaglio Prospettico** è raggiungibile come sottoselezione dallo strumento taglierina.

Lo scopo di questo strumento è quello di creare un ritaglio che permetta di ricostruire o creare una prospettiva.

Quando seleziono questo strumento e creo riquadro di ritaglio mi viene creata una griglia con 6 punti di ancoraggio che mi permettono di deformare il riquadro stesso.



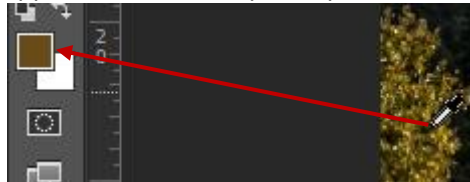
Lo strumento sezione (così come sezione di sezione), infine, permette di suddividere un'immagine in più sezioni per creare una pagina web. È un metodo di creare pagine web ormai superato e deprecabile per cui, a meno che non strettamente necessario, è meglio non considerarlo.

GLI STRUMENTI: SELEZIONARE UN COLORE, CAMPIONARLO, MISURARE

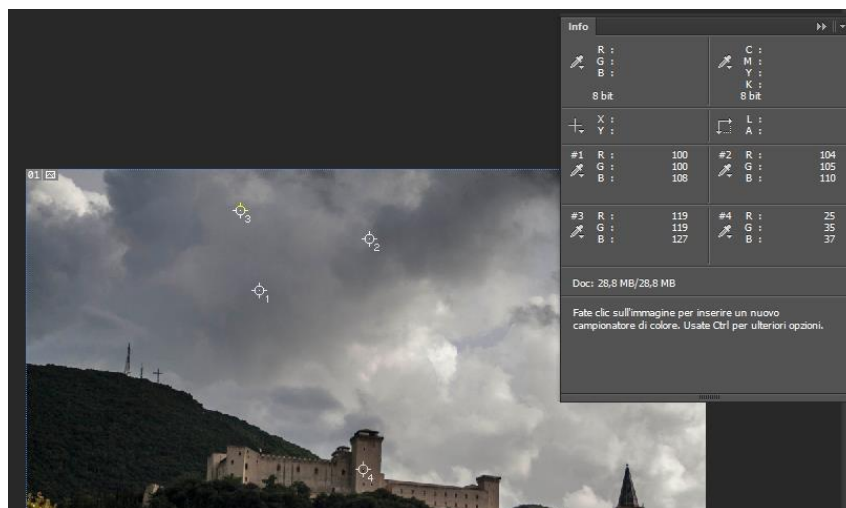
L'ultimo insieme di strumenti di questo primo gruppo che andiamo ad esaminare comprende un insieme di strumenti di utilità.



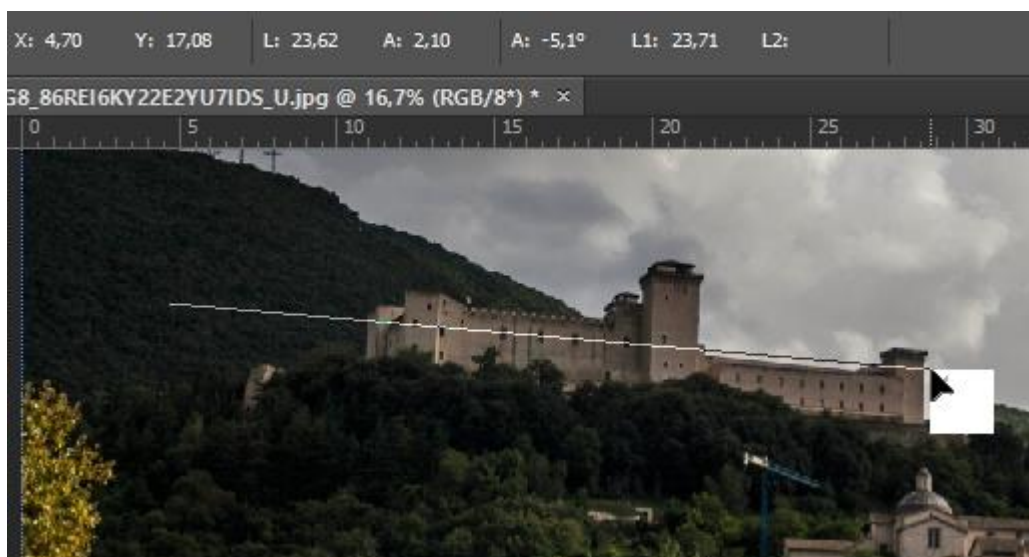
Il primo che andiamo ad esaminare è lo strumento **Contagocce** (tasto **I** della tastiera). Quando si posiziona lo strumento contagocce su un'area di pixel e si fa clic con lo strumento contagocce, i valori di colore dell'area vengono applicati al colore di primo piano.



Lo strumento **Campiona Colore** che si trova nel sottogruppo contagocce, permette di avere le informazioni del colore fino a 4 aree dell'immagine



Lo strumento **Righello** permette di misurare la distanza tra due punti. I valori sono visualizzati nella barra delle opzioni, dove è anche presente il tasto **Raddrizza Livello** che funziona come Raddrizza Foto ma lavora solo sul livello e non su tutta l'immagine.

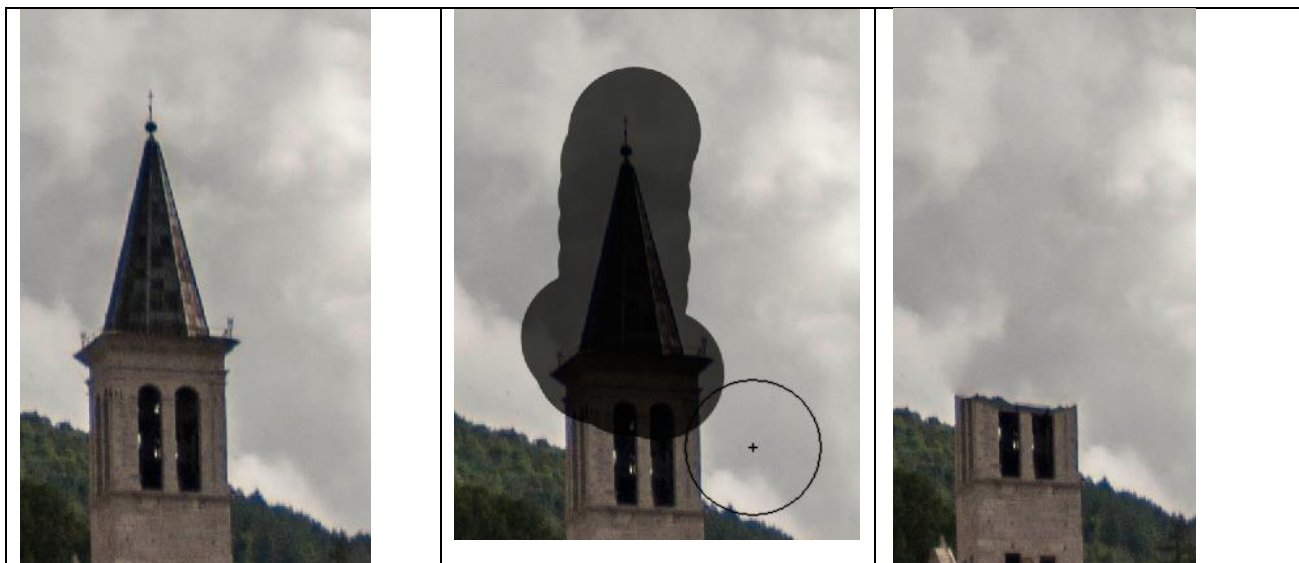


GLI STRUMENTI PER CORREGGERE

Gli strumenti per correggere di Phosothop permettono di applicare delle correzioni veloci ad un immagine o foto, vi si accede tramite il tasto J della tastiera o tramite l'icona a forma di cerotto.



Lo strumento **Penna Correttiva al Volo** (o cerotto come viene comunemente chiamato) serve per eliminare delle parti non volute da una foto o un'immagine riempiendole con l'area adiacente. Il calcolo di come riempire l'area è fatto automaticamente dal programma. Una volta scelto lo strumento posso impostarne le dimensioni tramite i tasti **ò** ed **à** della tastiera o tramite la barra delle opzioni dove posso anche scegliere il tipo di fusione voluta (come tra i livelli) e il tipo di riempimento dell'area.



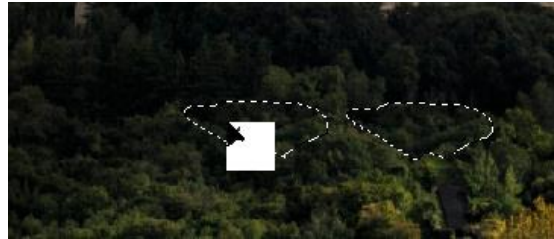
Lo strumento **Pennello Correttivo** funziona in maniera simile al timbro Clona (che vedremo più avanti) mi permette di correggere parte dell'immagine prendendo una zona da un altro punto. Dopo aver selezionato il comando vado nell'area che voglio avere come origine e tenendo premuto il tasto ALT premo il tasto sinistro del mouse. Una volta fatto questo sarà sufficiente posizionare il cursore nella posizione dove voglio "ridisegnare" l'immagine e, tenendo premuto il tasto sinistro muoverlo ridisegnando. Photoshop mi mostra l'anteprima del risultato che ottengo.





Lo strumento **Toppa** appartiene agli strumenti di correzione in base al contenuto. Si usa a mano libera e per attivarlo lo si seleziona dall'icona Penna Correttiva al Volo.

Una volta selezionato si disegna una selezione intorno all'oggetto che si vuole rimuovere, quindi si sposta nell'area dalla quale si vuole prender il riempimento



Lo strumento Sposta in Base al Contenuto permette di spostare una parte dell'immagine riempiendone lo spazio lasciato vuoto ricostruendone lo sfondo.

Per prima cosa, dopo aver selezionato lo strumento, bisogna selezionare la parte da spostare creando una selezione. A questo punto è sufficiente spostare la selezione fatta nella nuova posizione e rilasciarla. Il programma farà tutto da solo



GLI STRUMENTI DI PITTURA

Gli strumenti di pittura applicano tratti di colore all'immagine o al livello.

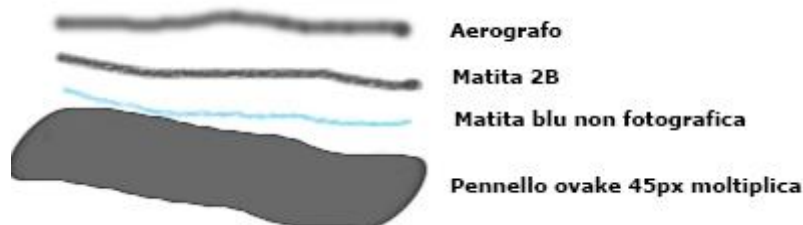


Il primo che analizziamo è lo **Strumento Pennello**; abbiamo già visto, quando parlavamo dei livelli che questo strumento è importante non solo per disegnare ma anche per altre funzioni.

La prima caratteristica che salta all'occhio è che questo strumento crea tratti di colore con i bordi sfumati; un'altra caratteristica è che si possono scegliere tra più stili e forme di pennelli rendendo quindi molto importante la conoscenza della barra delle caratteristiche dello strumento.



- A.** Quest'opzione permette di impostare il tipo di pennello da utilizzare. Per default è impostato l'aerografo (che permette appunto di creare un pennello sfumato ai bordi) ma si può, ad esempio, scegliere una matita 2B ed il tratto sarà simile a quello appunto di una matita 2B.



- B.** Il secondo gruppo di opzioni permette di lavorare sulle forme e dimensioni del pennello e si compone di due parti.



Il Selettore di Pennelli contiene un set di opzioni dei pennelli come predefiniti e permette di accedere rapidamente al pennello con le caratteristiche che usate più frequentemente; Gli strumenti predefiniti permettono di salvare le caratteristiche della punta insieme alle impostazioni della barra delle opzioni, quali opacità, flusso, la forma della punta, ecc. e modificare velocemente quella in uso al momento

Forma del pennello: attraverso le maniglie posso determinarne la forma e ruotarlo

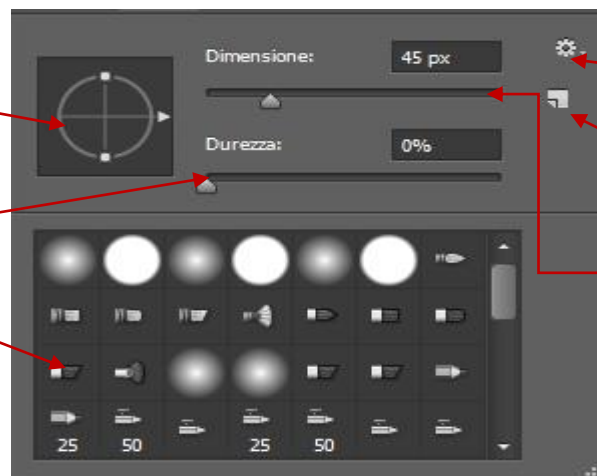
Durezza del tratto

Selettore delle forme del pennello più utilizzate

Impostazioni del pannello predefinito

Permette di salvare le impostazioni del pennello

Dimensione del pennello. Si può impostare le dimensioni anche tramite i tasti **ò** ed **à** della tastiera



Durezza 0

Durezza 100






L'icona affianco a quella del selettore di pennelli permette di aprire il **Pannello dei Pennelli** che permette di aumentare le opzioni disponibili per la creazione del pennello e la scelta di questi ultimi. I pennelli sono salvati nella cartella:


`C:\Users\<UTENTE>\AppData\Roaming\Adobe\<Versione Adobe>\Presets\Brushes`

I file che contengono i pennelli hanno estensione .ABR e per caricarli è sufficiente "trascinare" il file in Photoshop, cliccare due volte sul file, oppure tramite il gestore predefiniti presente nel pannello dei pennelli e quindi scegliere il tasto carica



- C. Il terzo gruppo di comandi permette di impostare il metodo di fusione del pennello e la sua opacità. Particolarmente interessante è l'icona  che permette di impostare l'opacità in base alla pressione nel caso si lavori con la tavoletta grafica o una penna.
- D. Permette di impostare la velocità del flusso dell'inchiostro nello strumento.



Mentre l'icona  permette di attivare l'effetto cumulativo: in pratica, tenendo premuto in un punto del disegno il tasto sinistro del mouse senza muoverlo Photoshop continuerà a "disegnare" inchiostro sul punto come un aerografo che continua a emettere il suo flusso.

- E. Se presente una tavoletta grafica permette di impostare le dimensioni del pennello tramite le pressioni sulla matita.



Lo **Strumento Matita** agisce come lo strumento pennello a parte il fatto che il tratto che disegna è quello di una matita, quindi risulterà più deciso e preciso e non avrà sfumature.

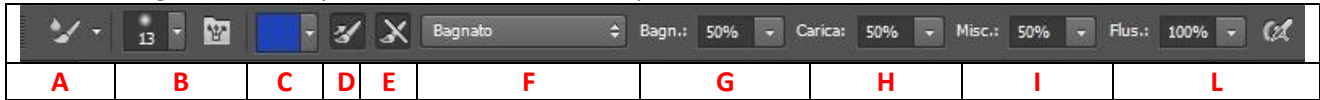
Anche la barra delle opzioni è la medesima anche se più limitata nelle scelte.



Lo **Strumento Miscela Colore** permette di mescolare il colore su un livello con quello dello strumento come se su di un dipinto con i colori ancora freschi venisse passato un pennello con altri



La barra degli strumenti qua assume delle nuove impostazioni:



- A. Permette di selezionare il tipo di strumento utilizzato (aerografo, cotone, pennello, ecc.)
- B. Imposta la forma ed il tipo di pennello.
- C. Permette di scegliere quale colore verrà miscelato.
- D. Se quest'opzione è selezionata dopo ogni tratto il pennello verrà ricaricato, altrimenti non vi sarà nessun caricamento del colore:



- E. Se questa opzione è selezionata ad ogni tratto il colore selezionato per essere quello da miscelare verrà ricaricato, proprio come se il pittore ad ogni tratto re intingesse il pennello nella tavolozza.
- F. Il tipo di miscelazione che viene fatta (bagnato, a secco, molto bagnato, ecc.).
- G. Imposta la quantità di pittura che viene prelevata dal livello e miscelata
- H. Imposta la quantità di colore (C) che è presente sul pennello
- I. Imposta la quantità di miscelazione tra i due colori ad ogni tratto



L'ultimo strumento dei pennelli è lo **Strumento Sostituzione Colore** che permette di sostituire un colore con un altro.



Lo **Strumento Timbro Clone**, è uno dei più utilizzati per i fotomontaggi e permette di copiare una parte dell'immagine del livello in un altro punto.

Una volta selezionato lo strumento bisogna posizionarsi nell'area che si vuole copiare e, premendo il tasto **ALT** sulla tastiera si preme il tasto sinistro del mouse, dopo di che sarà sufficiente rilasciare il tasto **ALT** e spostarsi nell'area dove si vuole che venga copiata la selezione e disegnarla premendo il tasto sinistro. Per selezionare una nuova area basta ripetere l'operazione. Anche per lo strumento Timbro Clone è possibile impostare le dimensioni del pennello, il metodo di fusione, l'opacità tramite il menu delle opzioni come per i pennelli normali.



Lo strumento **Strumento Timbro Clone con Pattern** permette di riempire un'area dell'immagine tramite un pattern. Cosa sono Pattern lo vedremo più avanti.



Lo strumento **Strumento Pennello Storia** permette di "annullare" le modifiche apportate con il pennello passando sopra l'area interessata.



Lo **Strumento Pennello Artistico Storia** consente di dipingere con tratti stilizzati. Si consiglia di provare varie opzioni per capire come utilizzarlo in base alle proprie necessità.

GLI STRUMENTI PER CANCELLARE

I principali strumenti per cancellare sono raggruppati tra le gomme e sono considerati tra gli strumenti per il disegno, proprio come i pennelli ed hanno un comportamento analogo.



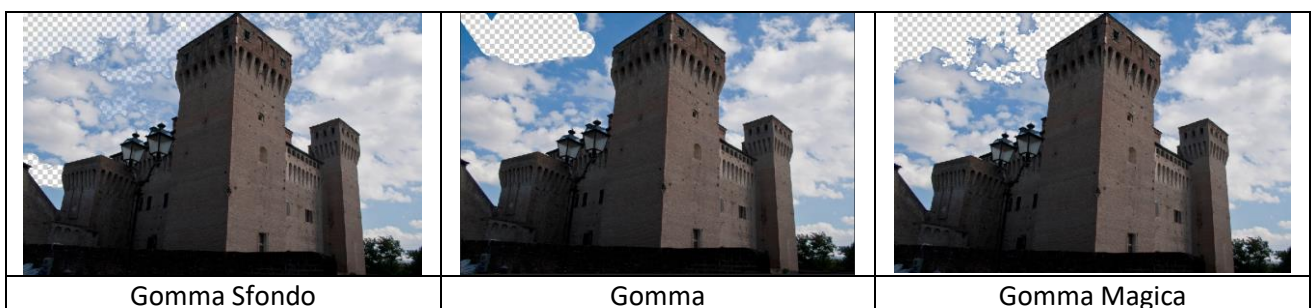
Il primo che troviamo è lo **Strumento Gomma** che serve per cancellare una parte delle immagini presenti sul livello selezionato; le impostazioni sono le stesse di un pennello, quindi posso impostare le dimensioni, il tipo di pennello e l'opacità.



Lo **Strumento Gomma Sfondo** serve per cancellare parte dell'immagine partendo da un colore selezionato. Dopo aver attivato lo strumento il mouse diventerà un cerchio con una croce all'interno. La croce è il mirino è dove stiamo andando a selezionare il colore che vogliamo cancellare. Tutto il resto all'interno di quel cerchio che ha lo stesso colore verrà cancellato.



Con lo **Strumento Gomma Magica**, vengono cancellati tutti i pixel simili fino alla trasparenza. A differenza dello strumento Gomma Sfondo con lo strumento Gomma magica è sufficiente selezionare il colore che si vuole eliminare nel livello interessato.



Anche per gli strumenti Gomma, come per i pennelli è possibile impostare le dimensioni anche tramite i tasti **ò** ed **à** della tastiera.

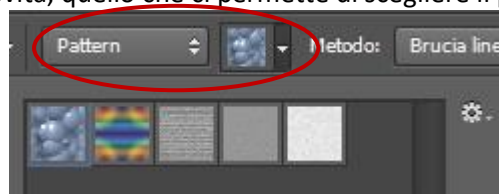
GLI STRUMENTI PER COLORARE

Gli strumenti per riempire un livello, una selezione o una parte dell'immagine in Photoshop sono due: il secchiello e lo strumento sfumatura.

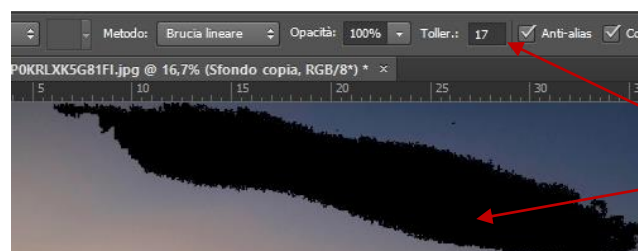


Il **Secchiello** permette di riempire un livello o una selezione di colore con un colore predefinito od un pattern (ovvero un'immagine che viene ripetuta fino al riempimento di un'area).

Tra le opzioni dello strumento oltre alle solite che riguardano l'opacità ed il metodo di fusione del riempimento troviamo, come novità, quello che ci permette di scegliere il pattern che vogliamo.



I pattern di Photoshop possono essere creati o anche importati allo stesso modo dei pennelli. La cartella dove si trovano è: **C:\Users\<Utente>\AppData\Roaming\Adobe\<Versione Adobe>\Presets\Patterns**
Un'altra opzione importante è l'opzione di *tolleranza* di riempimento: visto che il riempimento lavora a livello di pixel/colore posso impostare il livello di tolleranza del colore da riempire



Tolleranza 17%
sul colore del
cielo selezionato



Lo **Strumento Sfumatura** (al quale si accede tramite l'icona del secchiello) crea una fusione graduale tra più colori.

Nella barra delle opzioni di questo strumento, notiamo la presenza di due nuove opzioni: quella per selezionare i colori della sfumatura e quelli per selezionare la forma della sfumatura.

Per creare una sfumatura, dopo aver selezionato lo strumento bisogna definire il punto iniziale (dove si preme il mouse) e il punto finale (dove si rilascia il mouse).



Per selezionare i colori della sfumatura di riempimento ho due metodi: il primo, che permette di selezionare i colori della sfumatura in base a delle impostazioni predefinite e si attiva selezionando l'icona che apre il menù (freccia verso il basso), l'altro vi si accede semplicemente selezionando la sfumatura:



Se decido di creare una mia sfumatura mi si apre una nuova scheda (chiamata Editor di Sfumature) che mi permette di personalizzare i colori da utilizzare o di caricare sfumature.

The 'Editore sfumatura' dialog box contains the following elements and labels:

- Predefiniti:** A grid of pre-defined gradient swatches. Label: *Sfumature predefinite*
- Nome:** A text field containing 'Personale'. Label: *Gestione file delle sfumature*
- Tipo sfumatura:** A dropdown menu set to 'Omogeneo'. Label: *Tipo di sfumatura (omogeneo o disturbato)*
- Omogeneità:** A slider set to 100%. Label: *Opacità*
- Colori:** A horizontal gradient bar with a color gradient from blue to yellow. Labels: *Colore iniziale e poizione* (pointing to the start), *Colore/i Centrale e poizione* (pointing to the center), and *Colore finale e poizione* (pointing to the end).
- Interruzioni colore:** A section for adding color stops. It includes a color picker, a position field (set to 6%), and an 'Elimina' button. Label: *Punto dove inserire un nuovo colore*
- Buttons:** 'OK', 'Annulla', 'Carica...', 'Salva...', and 'Nuovo'.

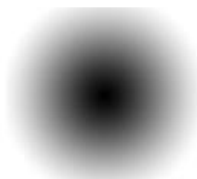
Per inserire un nuovo colore o trasparenza nella sfumatura è sufficiente posizionarsi nel punto dove lo si vuole inserire e premere il tasto sinistro del mouse. Per modificare un colore o una opacità si preme il tasto sinistro sopra il colore o l'opacità, e si cambiano i relativi parametri; per eliminarlo lo si seleziona e si preme il tasto Elimina.

Affianco alla scelta dei colori della sfumatura sono presenti una serie di opzioni per il tipo di sfumatura che si vuole applicare:

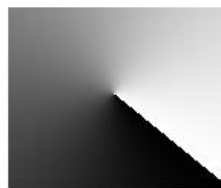
- **Sfumatura lineare:** crea una sfumatura dal punto iniziale a quello finale, in linea retta.
- **Sfumatura radiale:** crea una sfumatura dal punto iniziale a quello finale, con progressione circolare.
- **Sfumatura angolare:** crea una sfumatura con progressione antioraria attorno al punto iniziale.
- **Sfumatura riflessa:** crea una stessa sfumatura lineare su entrambi i lati del punto iniziale.
- **Sfumatura a rombi:** crea una sfumatura al centro agli angoli esterni di un motivo a rombo.
-



Lineare



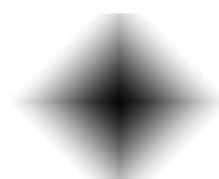
Radiale



Angolare

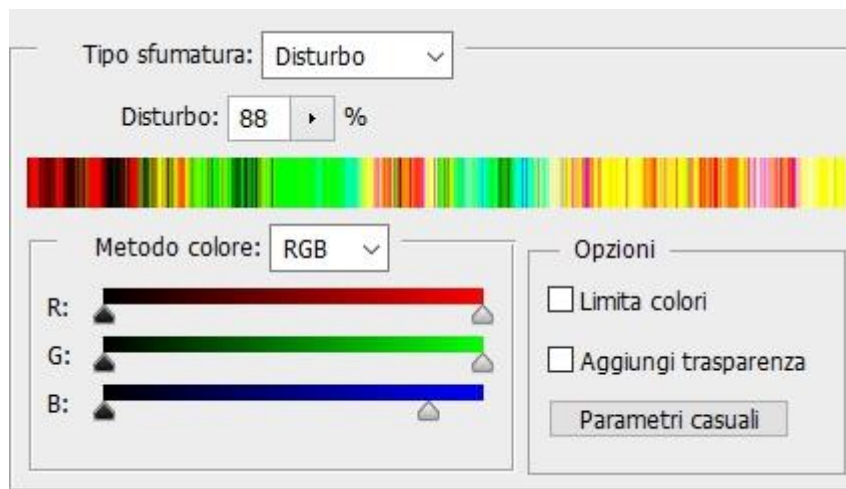


Riflessa



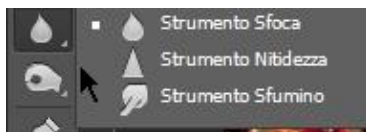
Rombi

Una sfumatura con disturbo, a differenza di una sfumatura omogenea, è una sfumatura che contiene colori distribuiti in modo casuale all'interno di una gamma di colori specificata. Vi si accede tramite l'editor di sfumature selezionando il tipo di sfumatura.



GLI STRUMENTI MIGLIORIE ALL'IMMAGINE

Gli ultimi strumenti che appartengono al gruppo dei pennelli sono strumenti che permettono di creare delle migliorie all'immagine.



Il primo gruppo comprende gli strumenti Sfoca, Nitidezza e Sfumino e sono raggruppati insieme.

Lo **Strumento Sfoca** serve per sfocare una parte dell'immagine; la barra delle impostazioni è simile a quella degli strumenti pennello.



Originale



Sfumato

Lo **Strumento Nitidezza** permette di rendere più nitida una parte dell'immagine



Originale



Nitido

Lo **Strumento Sfumino** simula l'effetto del trascinamento di un dito sul colore fresco.



Originale



Sfumino



Il secondo gruppo di strumenti comprende gli strumenti Scherma, Brucia e Spugna; che permettono di schiarire o scurire alcune aree dell'immagine.

Questi strumenti si basano su una tecnica di fotografia tradizionale utilizzata nella camera oscura per regolare l'esposizione di specifiche aree di una stampa.

Tramite lo **Strumento Scherma** è possibile schiarire alcune aree dell'immagine mentre tramite lo **Strumento Brucia** è possibile scurirle.

Entrambi gli strumenti, oltre alle classiche impostazioni della forma del pennello hanno le stesse impostazioni aggiuntive: intervallo ed esposizione.

Tramite intervallo scelgo in quali parti dell'immagine sulla quale passo con il cursore operare:

- *Mezzitoni*: Consente di modificare l'intervallo medio dei grigi.
- *Ombre*: Consente di modificare le aree scure.
- *In evidenza*: Consente di modificare le aree chiare.

Esposizione permette, appunto di specificare l'esposizione per lo strumento

Lo **Strumento Spugna** permette di lavorare in maniera selettiva sulla saturazione dell'immagine.



Originale



Togli saturazione



Satura

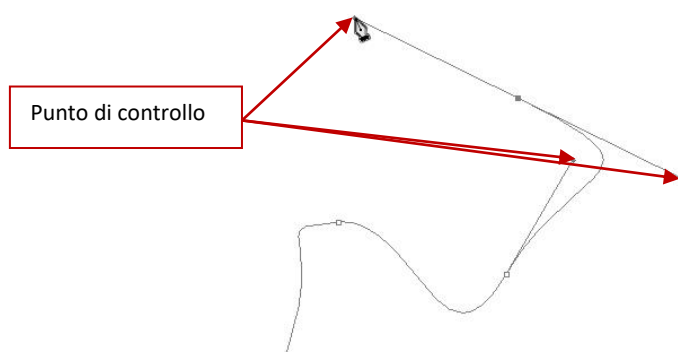
Note: Per tutti gli strumenti che utilizzano il gruppo dei pennelli posso impostarne le dimensioni da tastiera con i tasti **ò** o **à**, mentre se premo il tasto **SHIFT** mentre disegno o creo riempimenti avrò delle **linee diritte**.

Photoshop

GLI STRUMENTI NON RASTER: PENNA

Avere la totale padronanza dello strumento Penna (P) è essenziale per poter disegnare con Photoshop. Quando si disegna con l'utilizzo della penna (o delle forme) si creano forme vettoriali e tracciati; i tracciati sono contorni che si possono trasformare in selezioni o a cui è possibile applicare un riempimento o una traccia di colore. Per le forme ed i tracciati possono essere modificati tramite dei punti di ancoraggio.


In effetti, anche se Photoshop è un programma di grafica Raster ha al suo interno gli strumenti per poter disegnare grafica vettoriale tramite l'uso delle **curve di Beziér** (dal loro inventore l'ingegner Pierre Bezier 1910-1999). L'idea che sta dietro queste curve è quella di unire coppie di punti mediante curve piane che però abbiano una traiettoria "controllata" da alcuni punti intermedi.



Impraticarsi con l'uso dello strumento Penna non è semplice ma diventa molto intuitivo una volta capito il procedimento.

Disegnare con lo strumento Penna.

Per prima cosa vediamo adesso come disegnare utilizzando lo strumento Penna:

- Selezioniamo lo strumento tramite l'apposita icona. 
- Assicuriamoci che nella barra delle impostazioni sia selezionata l'opzione tracciato



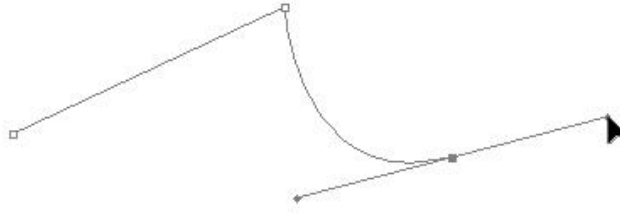
Note: a differenza di quanto fatto fino ad ora andremo ad analizzare le varie funzioni della barra delle opzioni in un secondo momento.

- Adesso, posizionandoci su di un punto vuoto del nostro disegno premiamo il tasto sinistro del mouse in modo da creare il primo punto di ancoraggio, poi, dopo aver rilasciato il tasto, ci spostiamo in un altro punto del disegno e premiamo nuovamente il tasto sinistro. Vediamo che viene creata una retta che collega i due punti

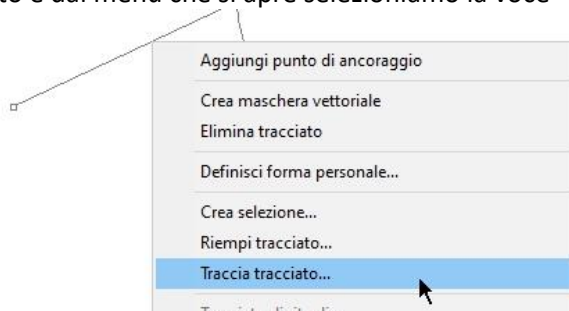


- Posizioniamoci ora in un nuovo punto del foglio e premiamo sempre il tasto sinistro del mouse ma, questa volta, tenendolo premuto ci spostiamo nel voglio lentamente.

Si creano in questo modo due linee che si allontanano dal punto e la nostra linea inizia a prendere una forma curva che si modifica a seconda della lunghezza dei due punti e della direzione.



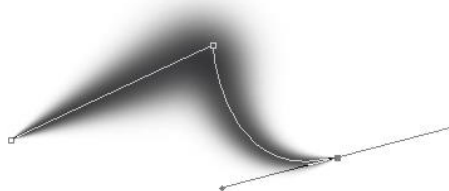
- Trasformiamo adesso il nostro tracciato in un disegno. Sempre assicurandoci di aver selezionato lo strumento penna premiamo il tasto destro del mouse su di un punto qualsiasi delle linee che compongono il tracciato e dal menù che si apre selezioniamo la voce “Traccia tracciato”



- Nella finestra che si apre ho la possibilità di scegliere quale strumento pennello utilizzare (Pennello, Matita, Gomma, Pennello Artistico, Sostituzione del Colore, ecc.). Selezioniamo Pennello e simula pressione



Il risultato sarà un disegno simile a quello mostrato



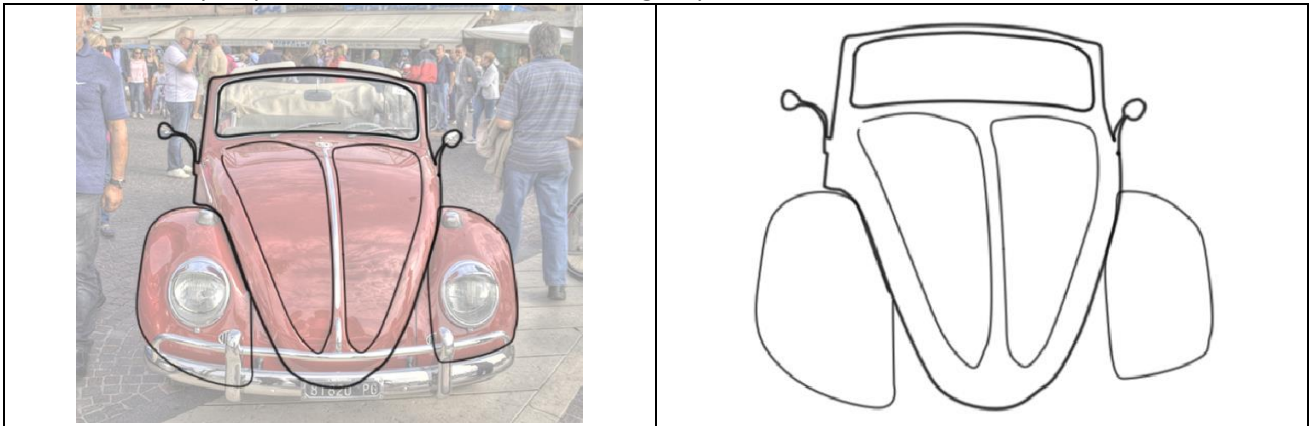
Quando creo un tratto con lo strumento penna e decido di utilizzare un determinato strumento per disegnarlo le impostazioni (dimensione, colore, pennello, ecc.) vengono automaticamente prese dalle impostazioni utilizzate in quel momento dallo strumento. Posso cambiare tali impostazioni prima di disegnare o prima di creare tracciato, ma mai dopo che quest'ultimo è stato tracciato.

L'opzione simula pressione serve per creare, appunto, la simulazione della pressione nel disegno del tracciato.



Uno dei metodi dove si può utilizzare questo metodo è nel “ricalcare” i profili delle immagini per creare delle immagini Line Art.

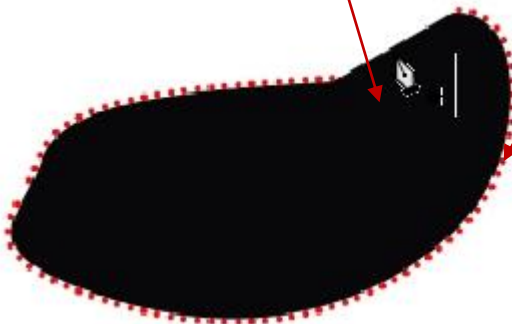
Per esercizio si può provare a creare dei tracciati lungo il profilo di una foto.



L'immagine che è stata usata è disponibile all'indirizzo:

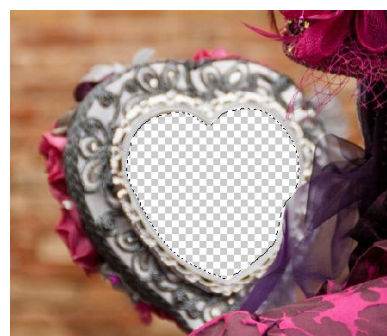
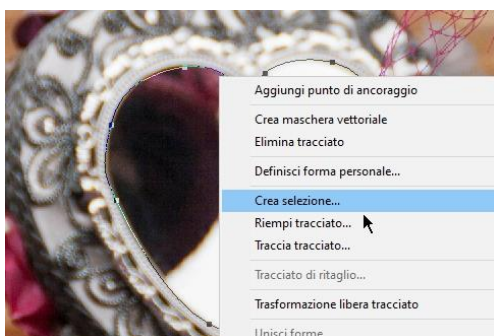
https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/ IB4PVYKVDQGN_07UC9SAOCN.jpg

Tramite lo strumento penna posso anche creare delle forme chiuse, è sufficiente che nella barra delle opzioni, invece che tracciato selezionare forma: in questo caso vengono aggiunte le opzioni per selezionare il colore di riempimento (se voluto) e la forma, dimensione e colore del contorno



Creare selezioni con lo strumento Penna.

Un altro caso dove lo strumento penna risulta particolarmente utile è nel creare selezioni quando gli altri metodi possono risultare troppo limitativi. In questo caso sarà sufficiente creare il contorno (avendo impostato l'opzione tracciato) della selezione che mi interessa e dal menù che mi si apre tramite il tasto destro selezionare **Crea Selezione**.

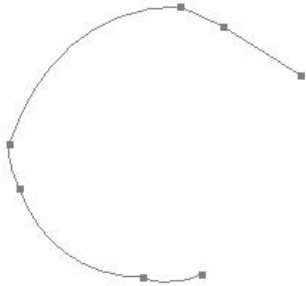


Questo metodo, seppur più laborioso di altri, offre una precisione ed una qualità migliore.

GLI STRUMENTI NON RASTER: GLI ALTRI STRUMENTI PENNA



Lo **Strumento Penna a Mano Libera** serve per creare dei tracciati non tramite le curve ma come se si trattasse di un normale pennello. Una volta creato il tracciato interessato i punti di ancoraggio vengono creati automaticamente.



Tramite lo **Strumento Aggiungi Punto di Ancoraggio** è possibile aggiungere punti ad una curva o forma già creata. Per fare questo è sufficiente, dopo aver selezionato lo strumento posizionarsi nel punto dove si vuole creare il punto e premere il tasto sinistro del mouse.



Lo **Strumento Rimuovi Punto di Ancoraggio** viene utilizzato per rimuovere un punto di ancoraggio dalla nostra forma o curva. Una volta selezionato lo strumento è sufficiente andare sul punto che si vuole rimuovere e premere il tasto sinistro.



Con lo **Strumento cambia punto di ancoraggio** è possibile modificare i punti di ancoraggio e la loro curvatura.




Note: mentre si sta utilizzando lo strumento penna si può tranquillamente switchare ad un altro strumento (ad esempio pennello, lente o penna) e poi tornare nuovamente ad aggiungere tratti al nostro tracciato. Quando si crea una forma con la penna viene creato automaticamente un nuovo livello.

GLI STRUMENTI NON RASTER: TESTO

Per scrivere del testo tramite Photoshop si utilizza lo strumento **Testo Orizzontale** e **Testo Verticale**.

La differenza tra i due sta solo nella direzione nella quale il testo viene scritto mentre le impostazioni dello strumento sono uguali.

 Una volta selezionato lo strumento testo e posizionatomi sul punto dell'immagine dove voglio poter scrivere, quando premo il tasto sinistro del mouse, viene creato automaticamente un nuovo livello sopra quello attivo e posso iniziare a scrivere.

La barra delle opzioni è la classica barra per gestire il testo simile a quella che si trova nei più comuni editor wysiwyg.



- A. Imposta la direzione del testo (orizzontale o verticale).
- B. Seleziona il font da utilizzare e lo stile del font.
- C. Permette di selezionare la dimensione ed il metodo utilizzato come anti-alias (ovvero per ridurre la scalettatura dell'immagine).
- D. Permette di impostare l'allineamento del testo.
- E. Seleziona il colore del testo
- F. Apre una maschera che permette di determinare lo stile di come verrà disegnato il testo sullo schermo



- G. Apre la maschera delle impostazioni avanzate del testo, permettendo di ampliare i tipi di formattazione, di stile del font, l'interlinea, la spaziatura tra i caratteri ecc.

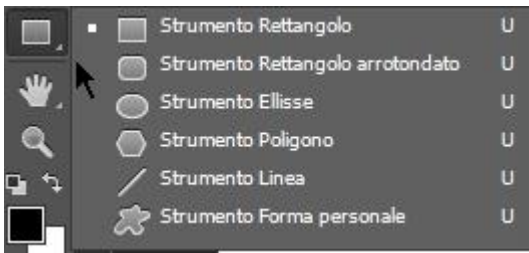


Lo Strumento **Maschera Testo Orizzontale** (o verticale), viene utilizzato per creare una maschera sul testo e si creano delle selezioni con la forma dei caratteri.

Per utilizzarlo si seleziona lo strumento e ci si posiziona sull'immagine, quindi si edita il testo come se si trattasse di un testo normale. Una volta confermato il testo l'area contenuta nel testo risulta selezionata e la si può lavorare come si desidera.



www.filoweb.it

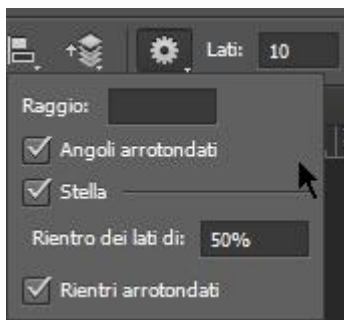


L'ultimo gruppo di strumenti che appartengono agli strumenti non raster sono: **Strumento Rettangolo, Rettangolo Arrotondato, Ellisse, Poligono, Linea e Forma Personale.**

Questo gruppo di strumenti crea delle forme che possono avere le stesse caratteristiche delle forme create con lo strumento penna; anche le impostazioni sono molto simili e differiscono solamente per gli strumenti Forma Personale e

Poligono, mentre vediamo che abbiamo un'opzione in più tra le modalità, pixel, che permette di disegnare immediatamente la forma.

Nelle impostazioni dello strumento poligono è presente l'opzione per selezionare il numero di lati e la curvatura degli angoli, nonché la possibilità di creare un poligono a forma di stella.



Nelle impostazioni dello strumento forma, invece, è possibile selezionare la forma da utilizzare

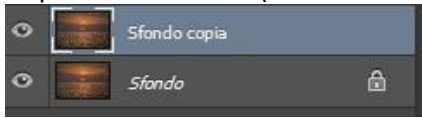


Visto che questi strumenti si possono comportare come lo strumento penna si possono utilizzare per creare selezioni o linee..




Esercizio: Prendiamo un immagine (se si vuole seguire l'esempio passo passo consiglio di utilizzare questa: https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/VRWLVVRRRA_5CKEITVVJU.jpg).

- Duplichiamo il livello (tramite il tasto destro sul livello sfondo o tramite il menu livelli)

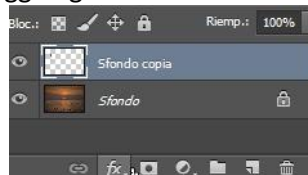


- Posizioniamoci sul livello Sfondo copia e selezioniamo lo strumento Testo su maschera verticale e scriviamo I LOVE ITALY in un punto

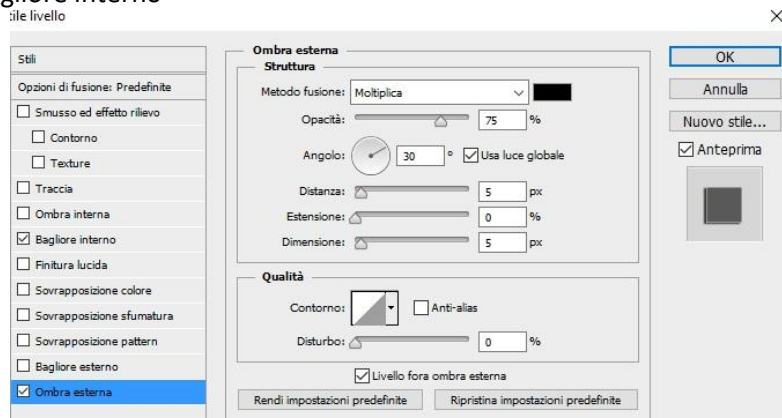


Quindi confermiamolo con il tasto  presente nella barra delle opzioni oppure selezionando lo strumento sposta.

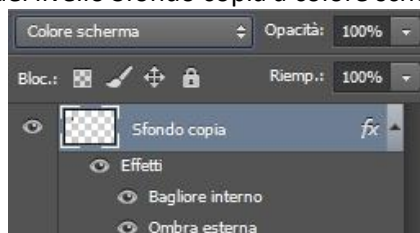
- Invertiamo la selezione premendo la combinazione di tasti CTRL+SHIFT+I (oppure dal menu selezione -> Inversa), quindi premiamo il tasto CANC sulla tastiera
- Annulliamo la selezione tramite i tasti CTRL+D oppure dal menu selezione -> deseleziona.
- Rimanendo sul livello Sfondo copia aggiungiamo uno stile livello **ombra esterna**



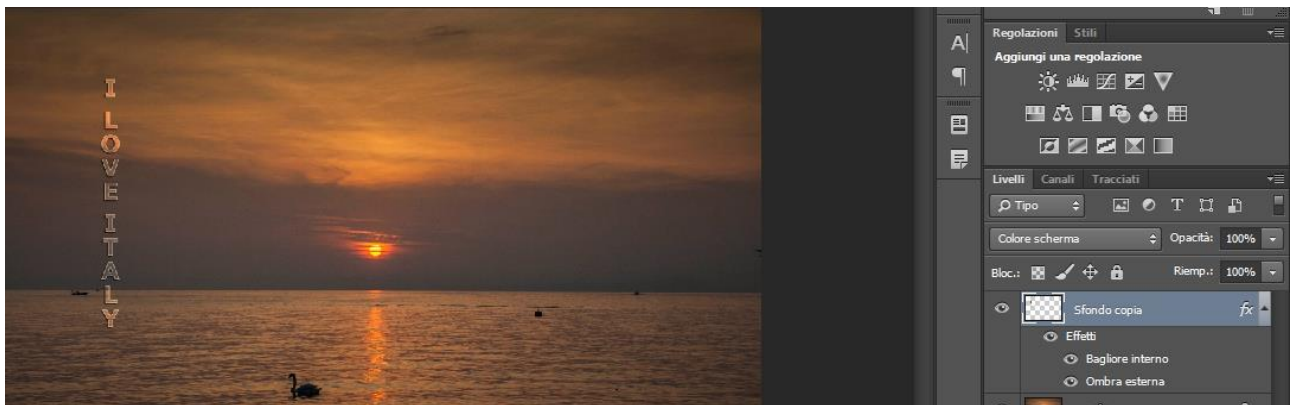
- Dalla maschera che si apre lasciamo inalterate le opzioni per l'ombra e selezioniamo anche l'opzione bagliore interno



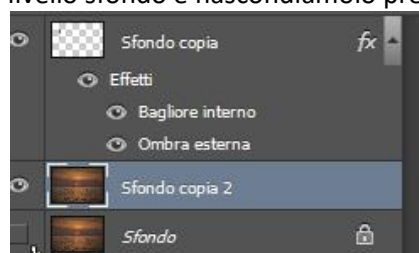
- Impostare l'opzione di fusione del livello Sfondo copia a colore schema e opacità 100%



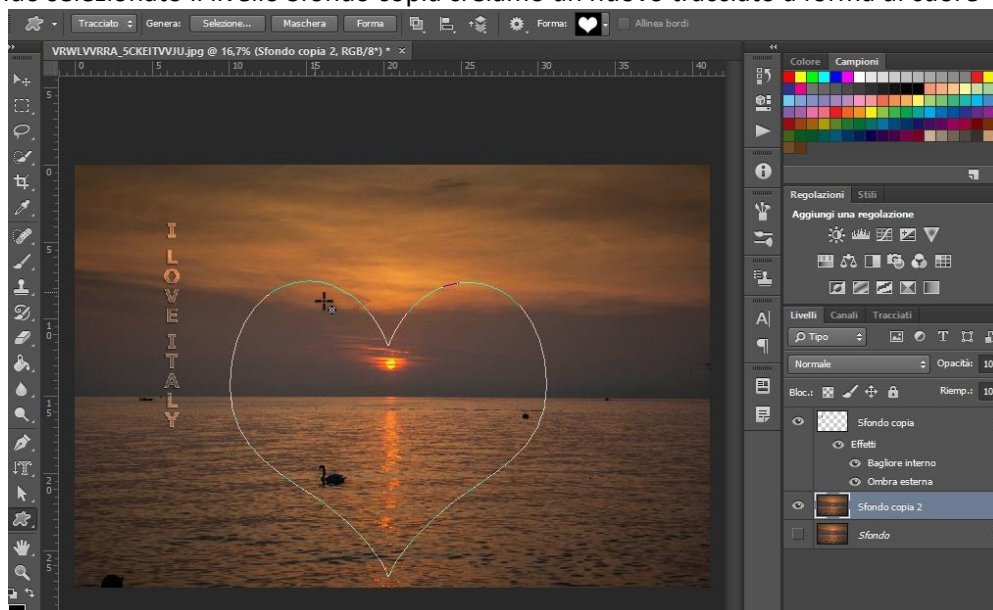
Se tutte le operazioni sono state fatte correttamente a questo punto dovrei avere questo risultato:



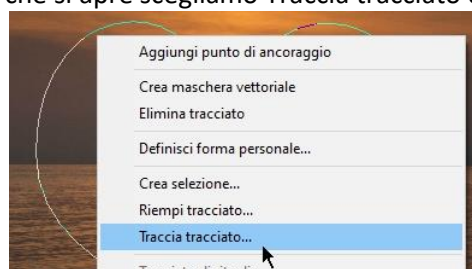
- Duplichiamo nuovamente il livello sfondo e nascondiamolo premendo l'icona a forma di occhio



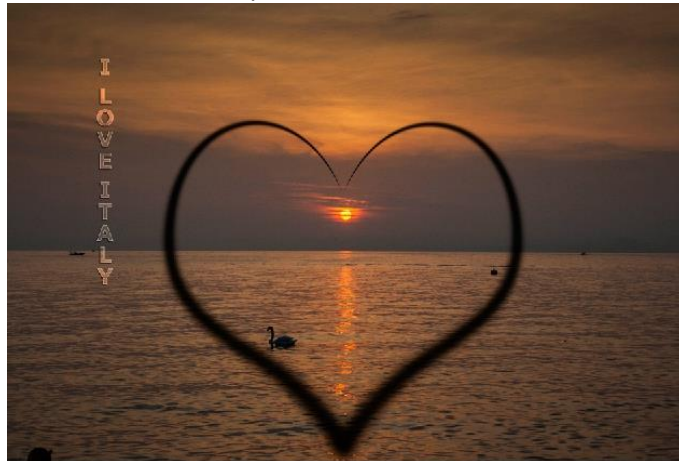
- Tenendo selezionato il livello Sfondo copia creiamo un nuovo tracciato a forma di cuore



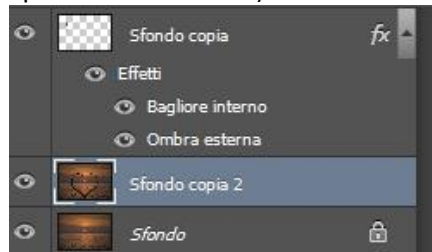
- Selezioniamo adesso lo strumento penna e, posizionandoci sopra la forma cuore premiamo il tasto sinistro del mouse. Dal menù che si apre scegliamo Traccia tracciato con l'opzione simula pressione



Premiamo il tasto CANC sulla tastiera per eliminare il tracciato e vediamo il nostro risultato:



- Impostiamo adesso l'opzione di fusione del livello Sfondo copia due a Scolora e rimettiamo visibile il livello sfondo (premendo dove prima c'era l'occhio).



Ed ecco il risultato finale:



Photoshop V

I FILTRI

I filtri sono uno strumento di Photoshop che servono a creare effetti speciali alle immagini, pulirle, o creare effetti artistivi. Sono solitamente suddivisi per categoria e facilmente raggiungibili dal menu filtro.



Come per i pennelli anche per i filtri è possibile aggiungerne di nuovi che sono disponibili come plug-in ed una volta installati vengono mostrati alla fine della lista dei filtri.

Vista la vastità dei filtri si rimanda per una spiegazione alla guida ufficiale di Adobe: <https://helpx.adobe.com/it/photoshop/using/filter-effects-reference.html>

ESEMPI PRATICI: CREARE UNA LUCE VOLUMETRICA

L'illuminazione volumetrica consente di generare effetti come la dispersione della luce con della nebbia o del fumo, o enfatizzare le luci di una lampada o di un lampione. Con Photoshop creare questo effetto è molto semplice. Si parte da un'immagine che abbia una o più fonti di luce e sia; per il nostro esempio utilizziamo la foto recuperabile all'indirizzo: <https://filoweb.it/galleria2015/foto/4U56PCOPD3W1J1T.jpg>




ed andremo a creare l'effetto voluto sulle tre luci a sinistra della foto.



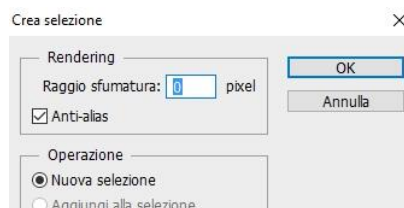


Per prima cosa, una volta aperta la nostra immagine creiamo un nuovo livello vuoto e su quel livello disegniamo la traccia della nostra luce volumetrica tramite lo strumento penna sulla luce più lontana prospetticamente; non deve essere una traccia precisa ma è bene che sia il più possibile accurata.

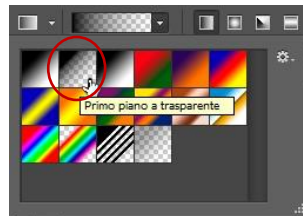
Nota: Assicurarsi che nelle impostazioni dello strumento sia impostato tracciato e non forma ()



Una volta fatto questo creiamo una selezione dalla forma con il raggio di sfumatura di 0 pixel.



Assicuriamoci di essere sul livello appena creato e che questo livello sia vuoto e, dopo aver appurato di aver selezionato il nero come colore dei pennelli ed il bianco come sfondo, scegliamo lo strumento sfumatura e come impostazioni prendiamo quella predefinita "da primo piano a trasparente".



Riempiamo la nostra selezione e quindi deseleggiamola (CTRL+D).

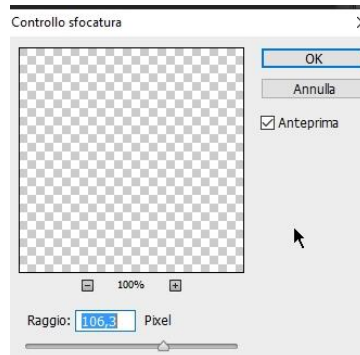


Vediamo che la nostra luce volumetrica sta prendendo forma anche se molto grezza.

Selezioniamo il livello dove abbiamo creato la e selezioniamo il filtro Controllo sfocatura:

Filtro ->Sfocatura ->Controllo sfocatura

Nella finestra che mi si apre diamo un raggio di circa 100 pixel (o quando necessario affinché sia il più possibile naturale).



A questo punto, se la mia selezione era abbastanza accurata la luce dovrebbe essere esatta. Posso eventualmente correggerla tramite la trasformazione libera (CTRL+T): Modifica -> Trasformazione Libera e selezionando l'opzione alterazione:



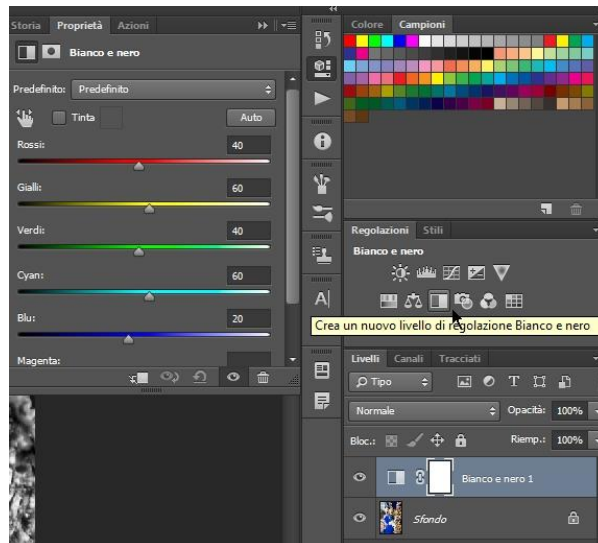
Mi viene creato un rettangolo grigliato nella mia luce volumetrica, modificandone le maniglie posso deformarla in modo che si adatti all'immagine.



Per ogni luce che voglio creare è sufficiente creare il livello e ripetere il procedimento.

ESEMPI PRATICI: EFFETTI BIANCO E NERO, SEPPIA E ALTRE SFUMATURE PERFETTE PER INVECCHIARE LE FOTO

Sicuramente il metodo più semplice per convertire un'immagine in bianco e nero è quello di utilizzare il livello di regolazione Bianco e Nero e poi lavorare sui singoli colori fino ad ottenere un risultato che ci soddisfi.



Una valida alternativa, che permette anche di scegliere altri colori come tonalità (creando quindi anche l'effetto seppia e vecchia foto) è quello di creare un livello Mappa Sfumatura, creare un punto intermedio con il grigio (se voglio il bianco e nero) e regolare le "distanze" tra i vari punti a piacere fino ad ottenere un colore che mi soddisfa.

Tramite questa tecnica possiamo anche trasformare una foto in una foto antica...

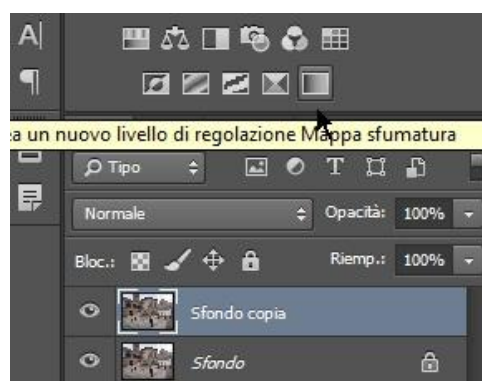


Per questo esempio abbiamo preso la foto di Bologna al link:

https://filoweb.it/galleria2015/foto/14_K3TXCF1RAC9FJZF2IOQ4LSHR8K9.jpg

Per prima cosa duplichiamo il livello contenente la nostra foto in modo da lavorare su di una copia e nascondiamolo.

Creiamo adesso un nuovo livello di regolazione mappa sfumatura



Nelle impostazioni mettiamo un punto al 50% e impostiamo il colore #888756 (un giallo sporco!)



Se i passaggi sono stati eseguiti correttamente il risultato è quello di una foto con i colori “Seppia”!



Anche se già adesso la nostra immagine sembra “antica” vediamo come possiamo migliorarla e darle anche un’aria rovinata dal tempo.

Selezioniamo il livello copia ed il livello Mappa sfumatura e uniamoli (CTRL+E)

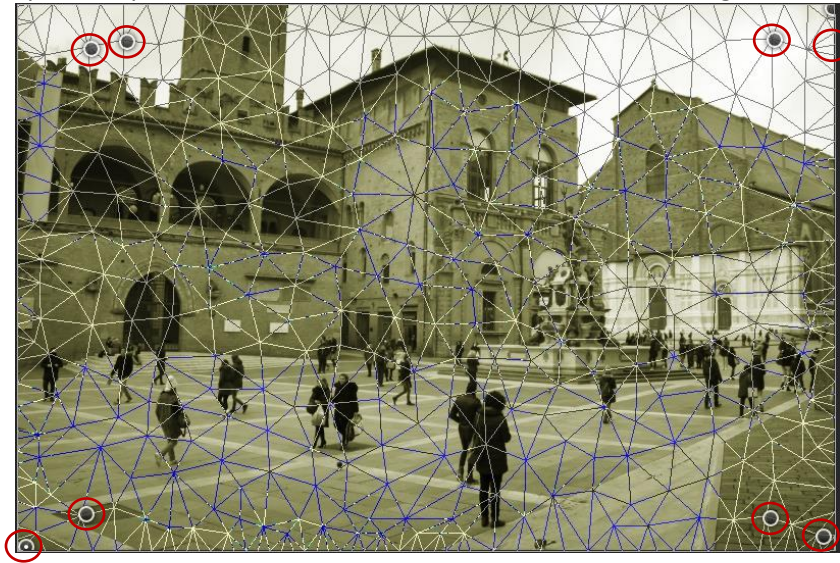
Vediamo adesso di deformare la nostra foto come se fosse stata in un cassetto. Per fare questo utilizziamo l’alterazione marionetta.

In realtà la funzione alterazione marionetta è nata con lo scopo di agire sulla figura proprio come se fosse un burattino, di modificare le nostre immagini mantenendo la proporzione fra i vari elementi che le compongono, ma nulla vieta di utilizzarla per modificare un’intera foto.

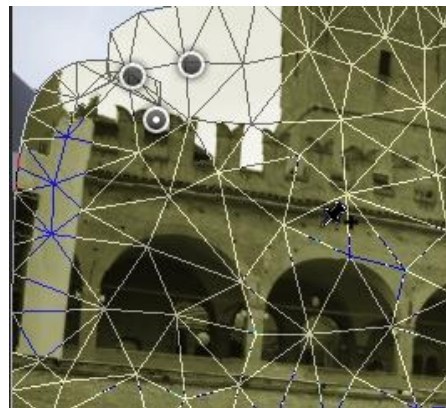
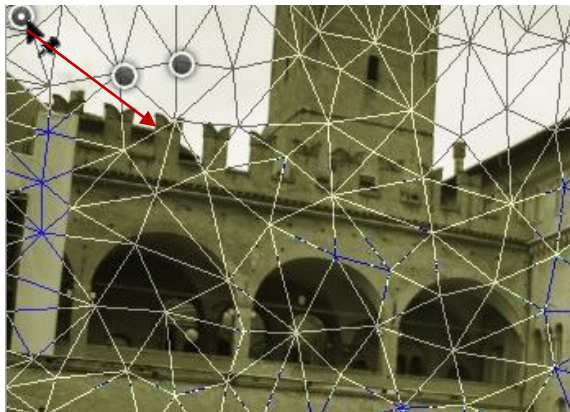
Una volta attivata questa funzione dal menu Modifica -> Alterazione marionetta la nostra figura viene ricoperta da una griglia



Premiamo il tasto sinistro del mouse nelle intersezioni della griglia per creare i punti di ancoraggio; questi punti sono molto importanti perché andranno a stabilire i baricentri dell'immagine.



Assicuriamoci di aver creato dei punti anche negli angoli, poi prendiamo quello in alto a sinistra e spostiamolo leggermente verso il centro in modo da creare l'idea di una piega

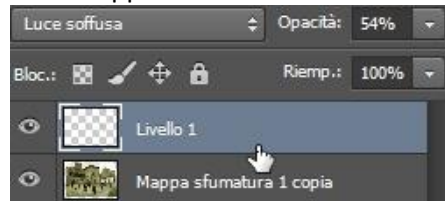


Ripetiamo l'operazione con punti sparsi al centro e in un altro uno o due angoli in modo da creare un effetto rovinato sui bordi.

Creiamo adesso un livello vuoto e disegniamo, tramite lo strumento penna, delle tracce che sembrano segni fatti casualmente, assicurandoci che sia impostato "Simula pressione" quando creo la forma.



Per finire impostiamo la fusione del livello appena creato a luce soffusa e 54% l'opacità



Se tutto è andato correttamente la mia immagine dovrebbe assomigliare quella che segue



ESEMPI PRATICI: CREARE EFFETTO NEBBIA

Creare effetti di nebbia con Photoshop è molto semplice, l'importante è avere una foto che si presta.



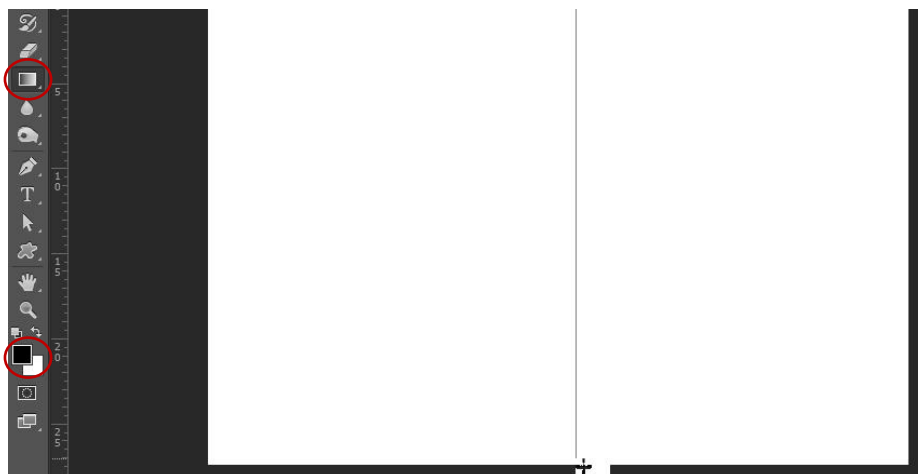
Per il nostro esempio utilizziamo la foto di Venezia reperibile al sito:

https://filoweb.it/galleria2015/foto/_1ZDEM84SOMHGN_MIIJVCPP9.jpg

Per prima cosa duplichiamo il livello, quindi creiamo un nuovo livello di regolazione ed impostiamo saturazione a +100 e luminosità a +100, il risultato sarà che il mio livello sarà completamente bianco



Assicuriamoci di avere i colori predefiniti impostati (nero per la matita e bianco per lo sfondo) e selezioniamo lo strumento riempimento sfumatura con l'impostazione primo piano trasparente, quindi tracciamo una linea che attraversa la foto dall'alto al basso



Adesso selezioniamo un pennello con dimensioni intorno al 700px (dipende dalle dimensioni della foto e dall'effetto che si vuole dare), opacità 50%, flusso 50%, quindi dipingiamo sulla nostra maschera (importante selezionarla) per rimuovere le parti di nebbia in eccesso.

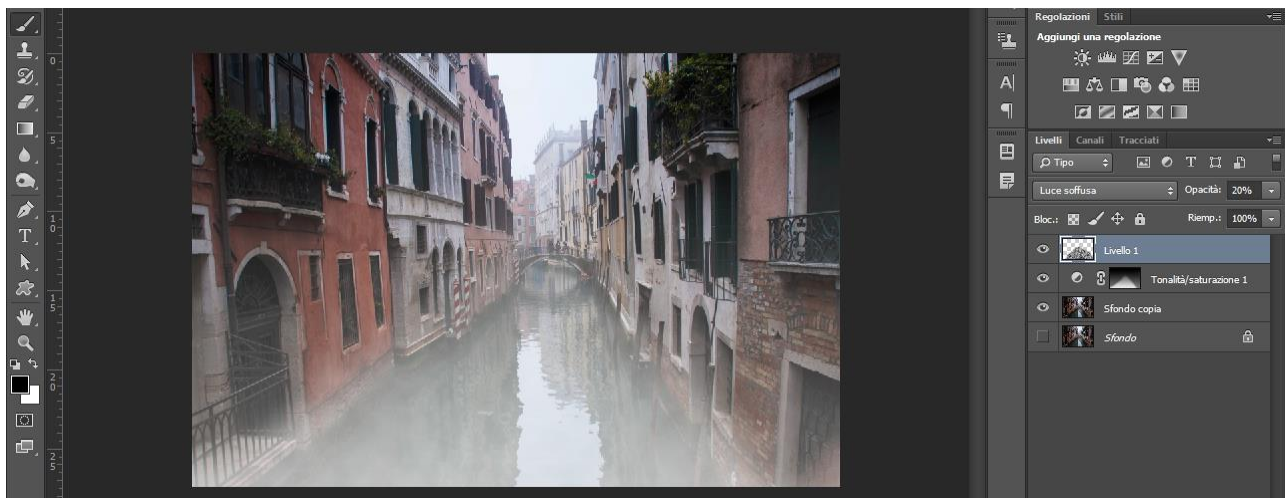


Impostiamo l'opacità del livello a 75%.

Creiamo un nuovo livello e inseriamo il filtro nuvole sul nuovo livello (filtro -> Rendering -> Nuvole).

Impostiamo come metodo di fusione Luce soffusa a questo livello ed opacità al 20%.

Per finire con la gomma eliminiamo le parti superflue delle nuvole



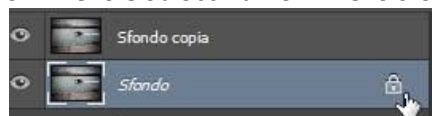
Photoshop VI

ESEMPI PRATICI: EFFETTO OUT OF BOUND

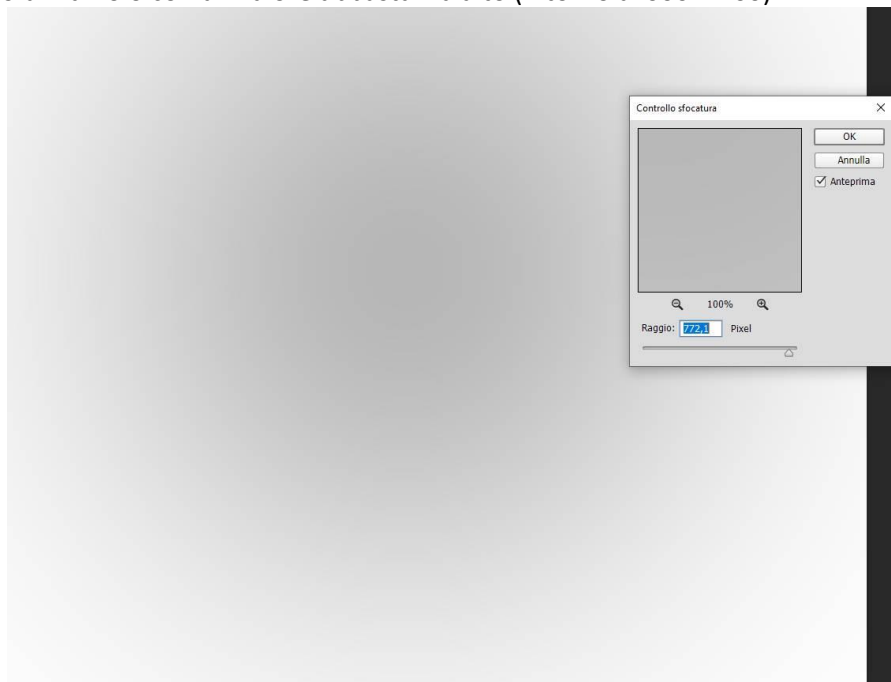


L'effetto fuori dai bordi consiste nel dare l'impressione di una figura che esce dalla foto. Per il nostro esempio utilizzeremo la foto: <https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/JSOPB94TNH2HCBVD195EM0XGVDQKE.jpg>.

Una volta aperta la foto duplichiamo il livello e sblocciamo il livello sfondo premendo sul lucchetto.



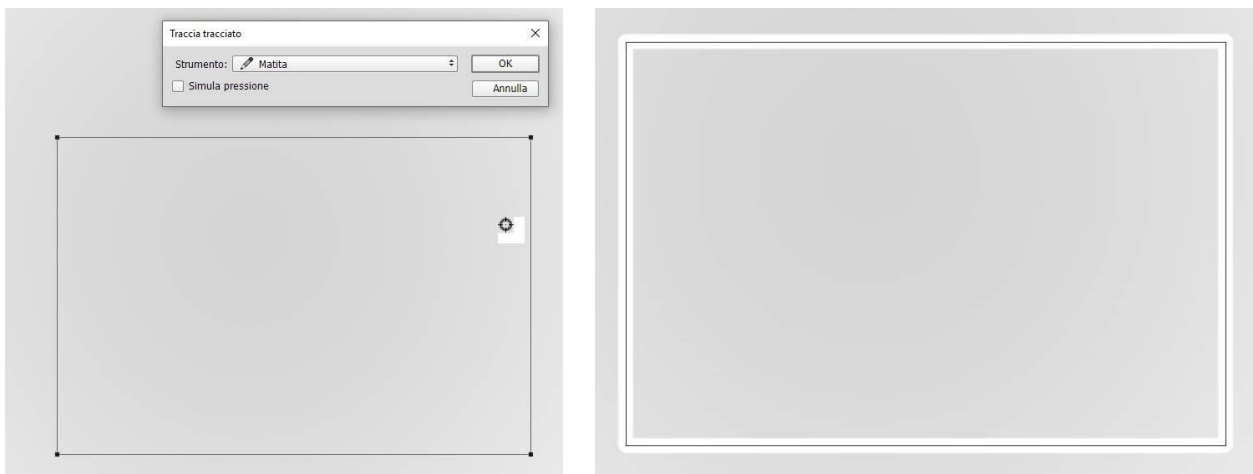
Adesso ingrandiamo la nostra area di lavoro tramite **immagine -> dimensione quadro** oppure CTRL+ALT+C e diamo come dimensioni 25cm di larghezza per 20 di altezza in modo da avere una forma rettangolare. Creiamo ora un nuovo e riempiamolo con il colore bianco e poi lo riempiamo con la sfumatura radiale bianco e nero e sfumiamolo con un valore abbastanza alto (intorno al 600 – 700).



In questo modo abbiamo creato il nostro sfondo

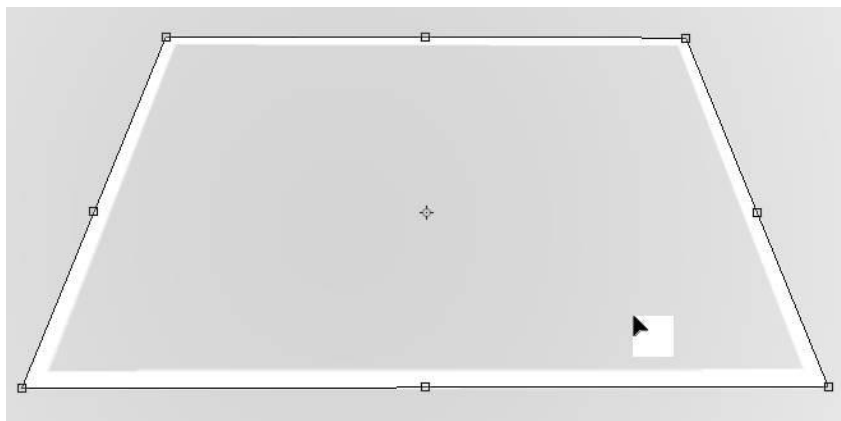
Creiamo un nuovo livello e assicuriamoci di avere una matita con una punta sufficientemente grande (30px), quindi disegniamo tramite lo strumento rettangolo un tracciato e creiamo la forma.

Nota: assicurarsi di non aver selezionato Simula pressione.



Eliminiamo il tracciato e trasformiamo a mano libera la nostra forma: CTRL+T oppure **modifica -> Trasformazione mano libera**.

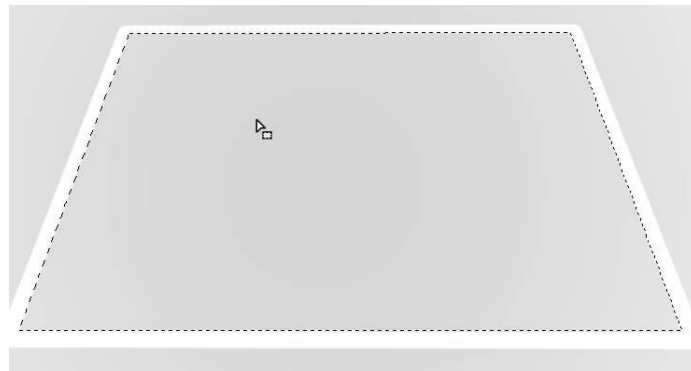
Tenendo premuto il tasto CTRL selezionare le maniglie e spostarle fino ad ottenere una forma che sia prospettica.



Assicuriamoci che il nostro quadrato prospettico sia contenuto all'interno delle nostre immagini, nel caso spostarle e ridimensionarle (attenzione se si ingrandiscono alla qualità della foto) affinché siano sistemate correttamente.



Adesso tramite l'oggetto bacchetta magica selezioniamo la parte interna del quadrato, quindi invertiamo la selezione SHIFT+CTRL+I e spostiamoci sul livello della foto quindi cancelliamo quello che esce dal quadrato mantenendo il bordo bianco.



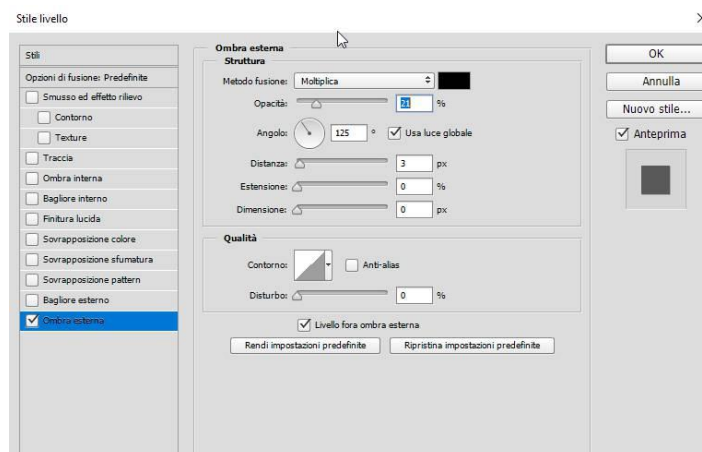
Spostandoci adesso sul livello della seconda foto (dopo averla resa nuovamente visibile) selezioniamo la befana sulla moto d'acqua con tanto di scia nel mare



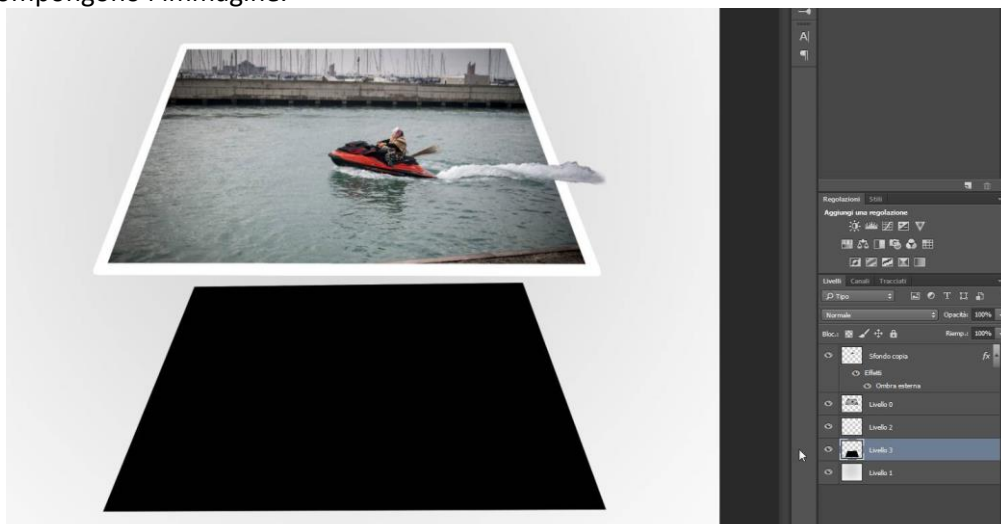
Invertiamo la selezione e cancelliamo lo sfondo, quindi tramite lo strumento gomma rifiniamo la fine della scia in modo che sia arrotondata




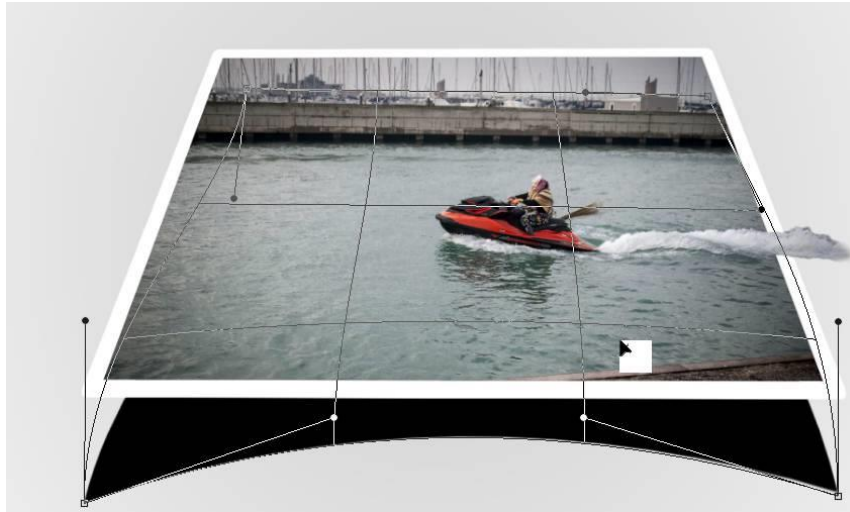
Sul livello che contiene la nostra befanca adesso creiamo un nuovo effetto ombra esterna con le impostazioni: angolo 125° opacità 21% distanza 3 (se necessario adattare le impostazioni all'immagine) in modo da creare un effetto di tridimensionalità.



Mettiamo adesso un'ombra sotto la nostra foto: creiamo nuovamente una forma rettangolare che riempiamo di nero e la adattiamo ad avere la forma della nostra foto out of border e che deve stare sotto i livelli che compongono l'immagine.



Adesso deformiamo nuovamente la nostra forma ma questa volta tramite la griglia  e pieghiamo i bordi verso il basso.



Infine risimensioniamola e diamo un'opacità intorno al 19% al livello

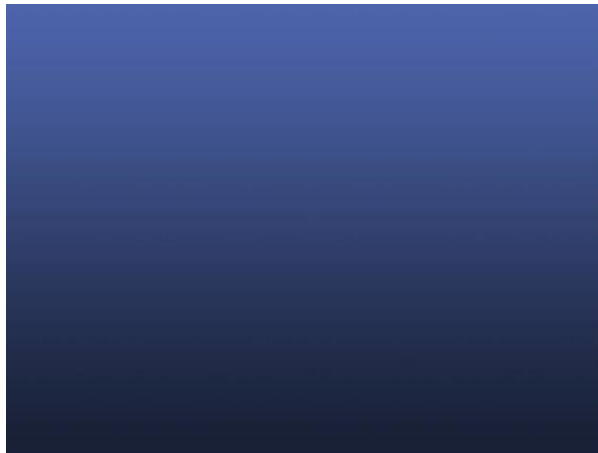


ESEMPI PRATICI: FONDO MARINO

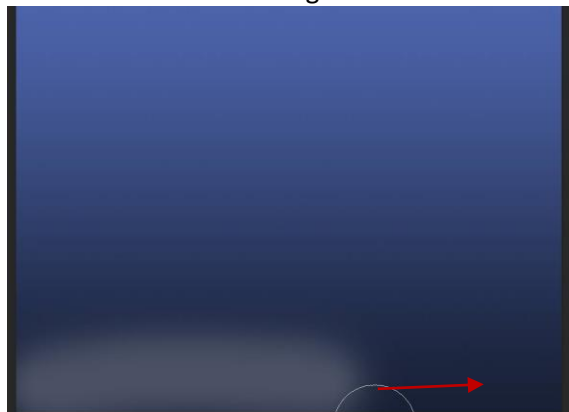


Creare un nuovo documento (1024x768) con sfondo bianco.

Selezionare lo strumento sfumatura e scegliere i colori che vanno dal # 182035 al #4c64ab e creare una sfumatura lineare con il colore scuro in basso.



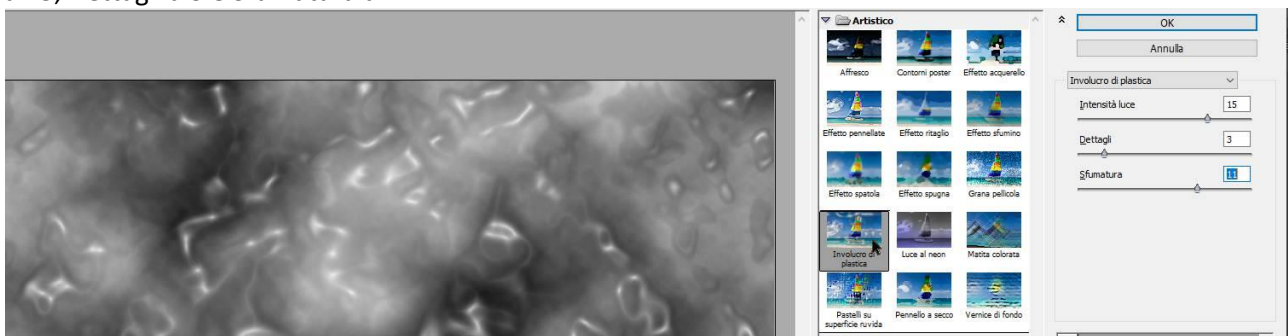
Creiamo adesso il fondale, selezioniamo un pennello con la punta circolare, diametro 200px e durezza 0%, poi impostiamo il colore del pennello a # 4a5165 e disegniamo il fondo...



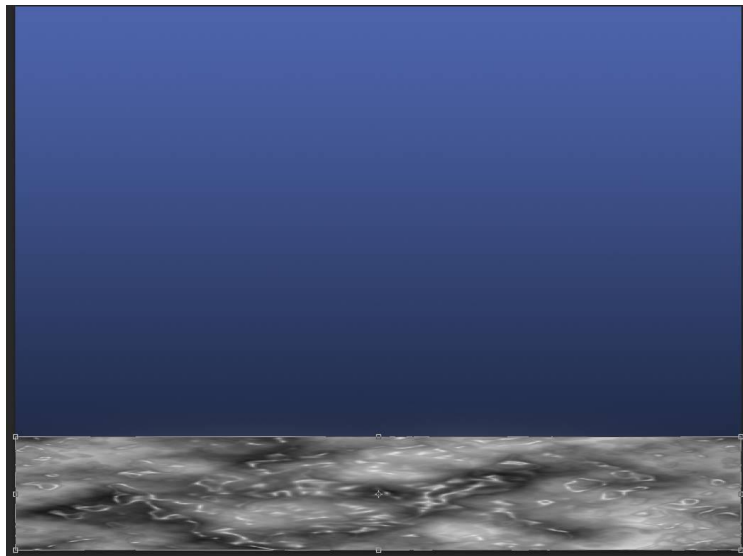
Creiamo adesso un nuovo livello e su questo livello creiamo un rettangolo.



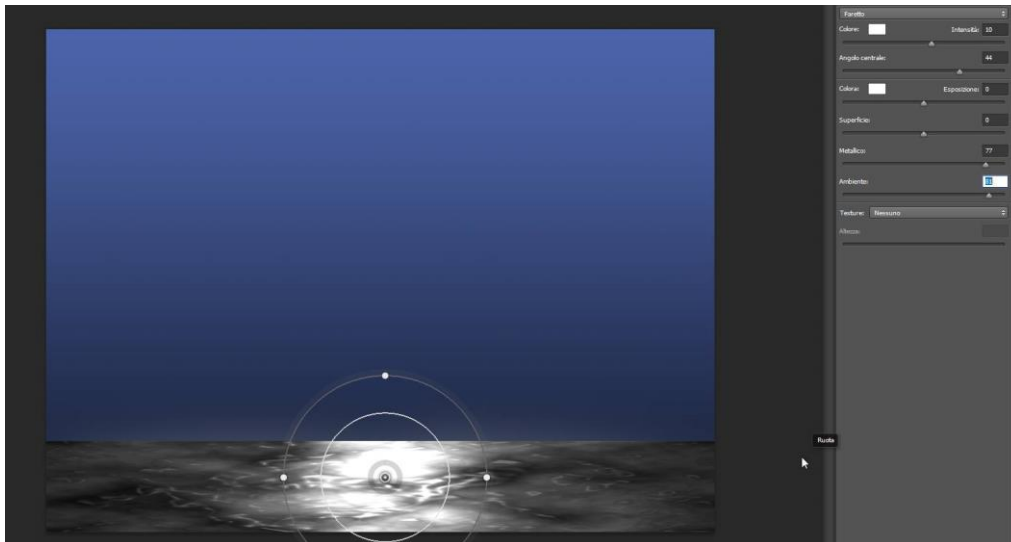
Adesso andiamo su **Filtro->Rendering->Nuvole** e quindi su filtro -> Galleria Filtri. Nella finestra che si apre selezioniamo l'opzione **Artistico** e dalla scelta selezioniamo **involucro di plastica** impostando intensità luce a 15, Dettagli a 3 e Sfumatura a 11.



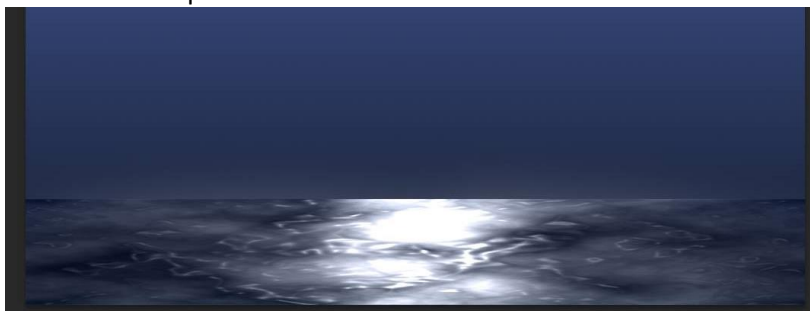
Poi ridimensioniamo il livello texture in modo da creare un fondale.



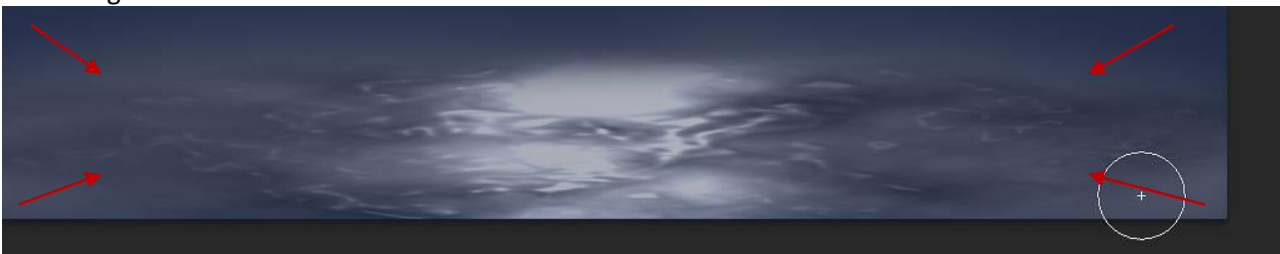
Adesso andiamo **filtro -> Rendering -> Effetto luce** e selezioniamo faretto modificando le maniglie e la posizione in modo che sia nel mezzo del nostro fondo e con una forma circolare, impostando colore intensità a 10, metallico a 77 e Ambiente a 81(i valori sono solo di riferimento) in mode assomigli a quanto mostrato in figura sotto.



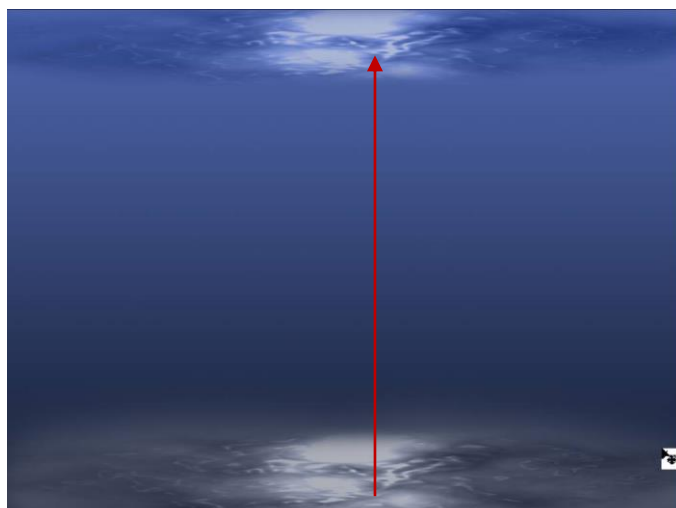
Cambiamo il metodo di fusione di questo livello in luminosità



Con una gomma cancellare ed "arrotondare" la nostra texture



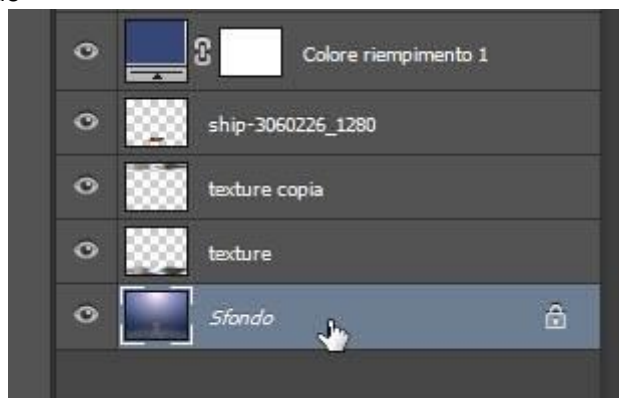
Duplicare il livello e spostare il livello duplicato in modo da creare i riflessi di luce del mare, correggendo con la gomma anche questo se necessario



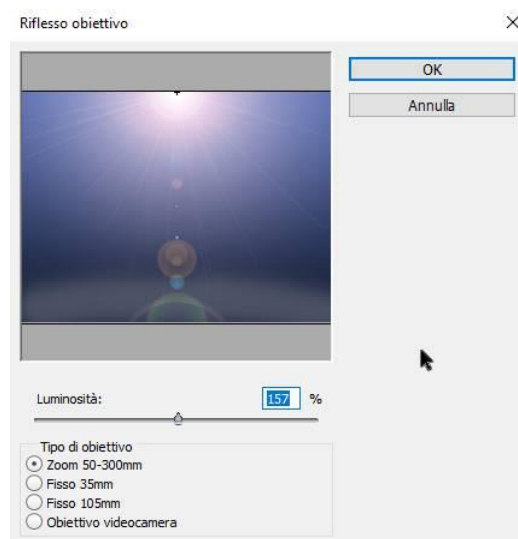
Posizioniamo adesso un relitto. Scarichiamo l'immagine da: https://storage.needpix.com/thumbs/ship-3060226_1280.png e posizioniamola sul fondo del nostro disegno, adattiamola e come metodo di fusione del livello utilizziamo luminosità.



Adesso sopra tutti i livelli ne creiamo uno nuovo livello -> riempimento -> tinta unita e impostiamo colore di questo livello a **#354677** e il metodo di fusione a colore. Selezioniamo il livello sfondo



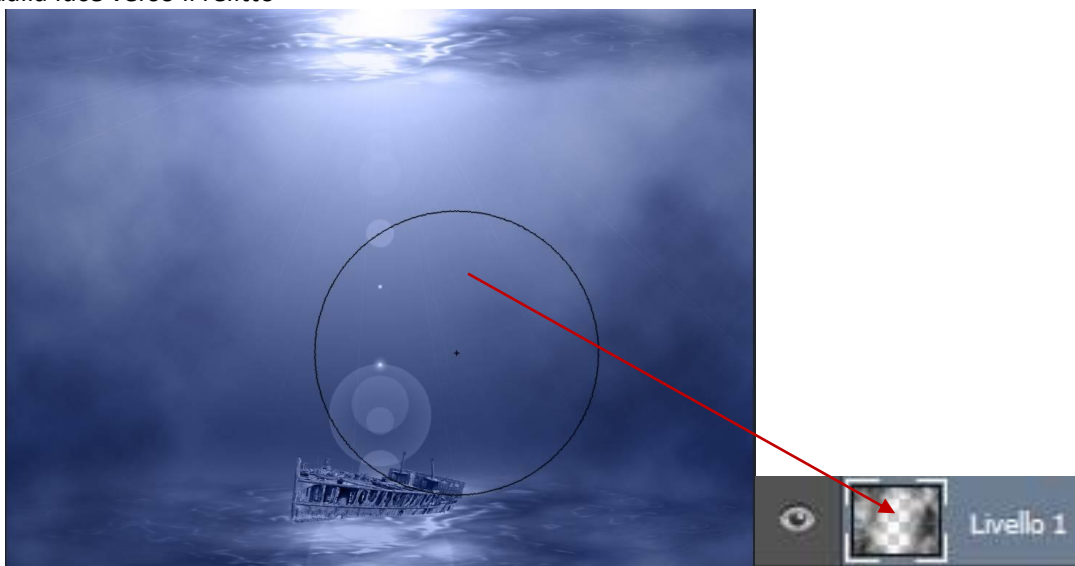
e inseriamo un riflesso (filtro -> rendering -> riflessi obiettivo) impostando come luminosità tra il 150% ed il 160% ed il tipo di obiettivo su Zoom 50-300mm e mettendo il riflesso al centro in alto sulla nostra immagine



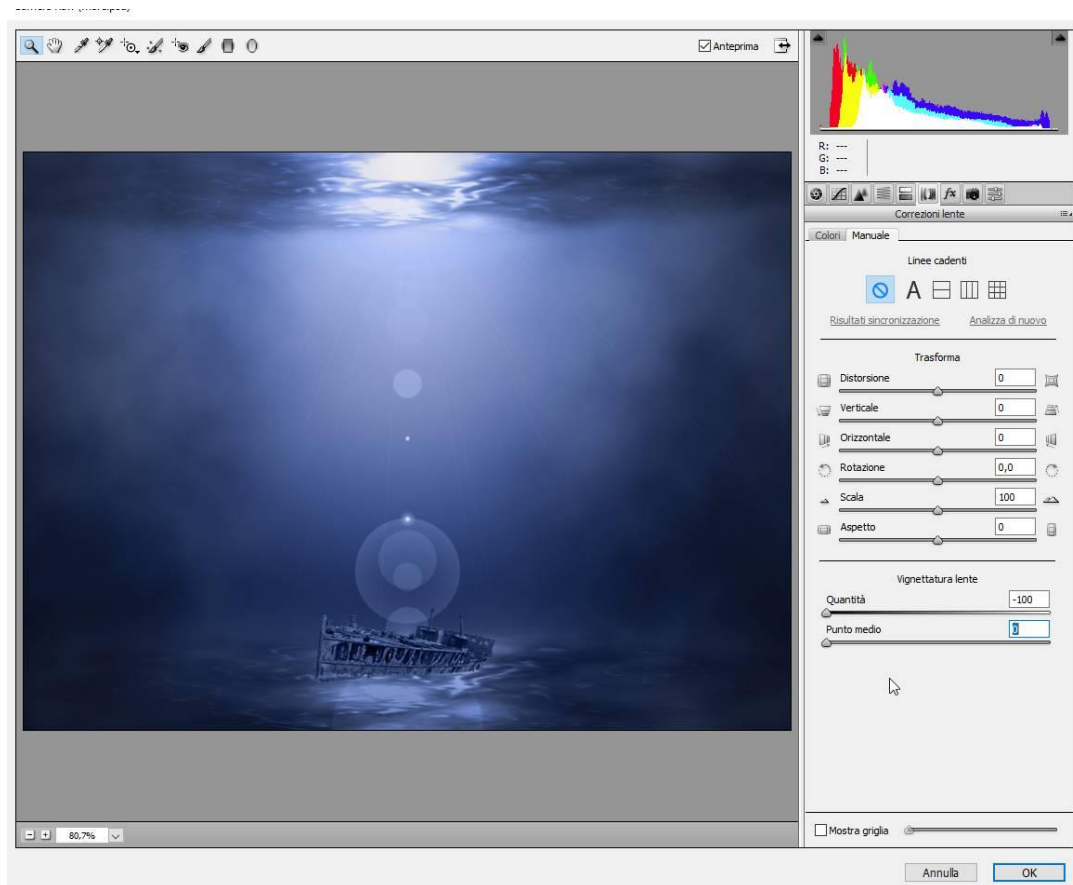
Il risultato dovrebbe assomigliare a quanto segue



Creiamo adesso un nuovo livello sopra la pila dei nostri livelli e quindi nuovamente un filtro nuvole ed impostiamo il livello di fusione a Luce Soffusa e la trasparenza a 50%.
In fine, con una gomma sufficientemente grande (500px circa) cancelliamo una linea immaginaria che scende dalla luce verso il relitto



Posso dare un tocco da maestro unendo i livelli e andando su **filtro** -> **Filtro Camera Raw** (SHIFT+CTRL+A) e impostare su **correzione lente** l'opzione vignettatura lente quantità -100 e punto medio a 0.



Ripeto l'operazione un'altra volta se voglio dare un effetto ancora più scuro ai bordi

Photoshop VII

ESEMPI PRATICI: CREARE UNA SCENA FANTASTICA



Per il nostro esempio utilizzeremo le foto:

<https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/XJY96QJ95AMROZ5QE1BDA0NY9IBN2E.jpg>,

https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/Y_TWSRXLV9HX21_6767V9_9J5XVQSO.jpg e

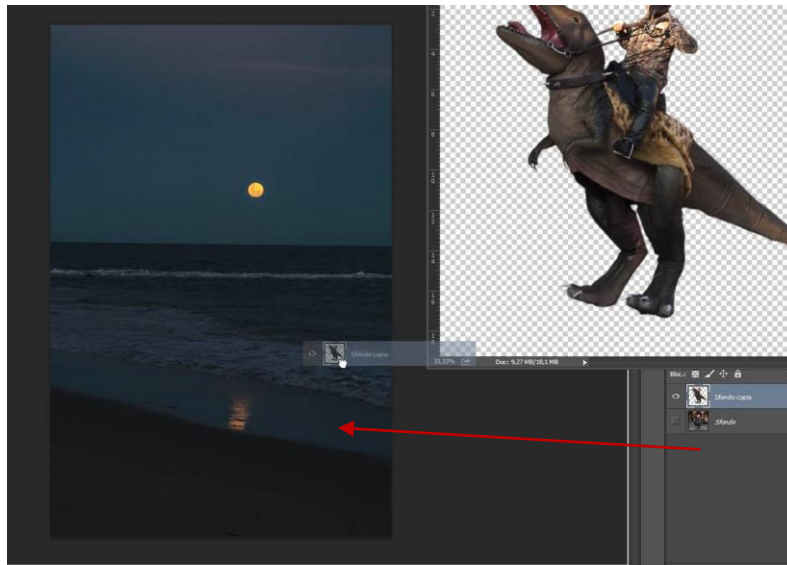
<https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/ZVH2QB0YSEDE585.jpg>.

Aprire le immagini in Photoshop, dopo di che spostarsi nella foto con il dinosauro, duplicare il livello sfondo e scontornare (con il metodo che si preferisce) il dinosauro ed il suo cavallerizzo dallo sfondo.



Dopo di che si sposta il dinosauro ed il cavallerizzo nell'immagine con la luna sul mare.

Per fare questo trascino il livello del dinosauro sull'immagine e viene creato un nuovo livello nell'immagine con la spiaggia



Adesso, tramite il menù modifica, prima riflettiamo l'immagine lungo l'asse verticale (**modifica -> trasforma -> rifletti orizzontalmente**) quindi la ridimensioniamo e fino a darle le dimensioni volute
Creiamo adesso il riflesso del dinosauro sulla spiaggia bagnata.
Duplichiamo il livello con il dinosauro e riflettiamolo lungo l'asse orizzontale (**modifica -> trasforma -> rifletti verticalmente**) e posizioniamolo sotto il dinosauro e poi lo distorciamo (**modifica ->trasforma -> distorci**) in modo che abbia la forma di un riflesso...



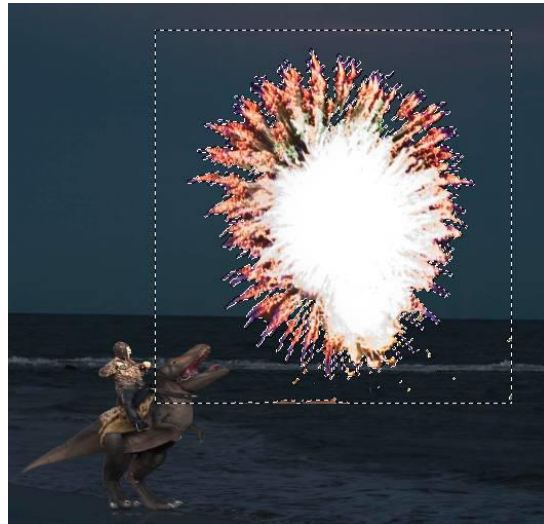
Creare una maschera di livello sul livello del riflesso e, dopo aver selezionato lo strumento sfumatura ed aver impostato come colori quelli predefiniti **Primo piano a sfondo**, (da nero a bianco) tracciare una sfumatura che copra il riflesso



Adesso andiamo sull'immagine con i fuochi d'artificio e selezioniamo il fuoco



Quindi copiamolo (CTRL+C) e, spostandoci nella nostra immagine di lavoro dove la incolliamo (CTRL+V)
Poi con lo strumento bacchetta magica rimuoviamo lo sfondo



Con la gomma refinire la nostra esplosione

Adesso tramite le trasformazioni (ruota, scala, ecc.) deformiamola per farla sembra una palla di fuoco



Creiamo adesso due stili di livello sul livello della fiamma: **bagliore interno** e **bagliore esterno** con le seguenti impostazioni

Bagliore interno
 Colore: #fefef6
 Opacità: 33%
 Disturbo: 0%
 Riduci: 1%
 Dimensione: 24%

Bagliore esterno
 Colore: #ffffbe
 Opacità: 75%
 Disturbo: 0%
 Estensione: 0%
 Dimensione: 54%

Per finire duplichiamo il livello della palla di fuoco e creiamo il riflesso sulla spiaggia come abbiamo fatto con il dinosauro.

Duplico il livello, lo sposto e lo trasformo



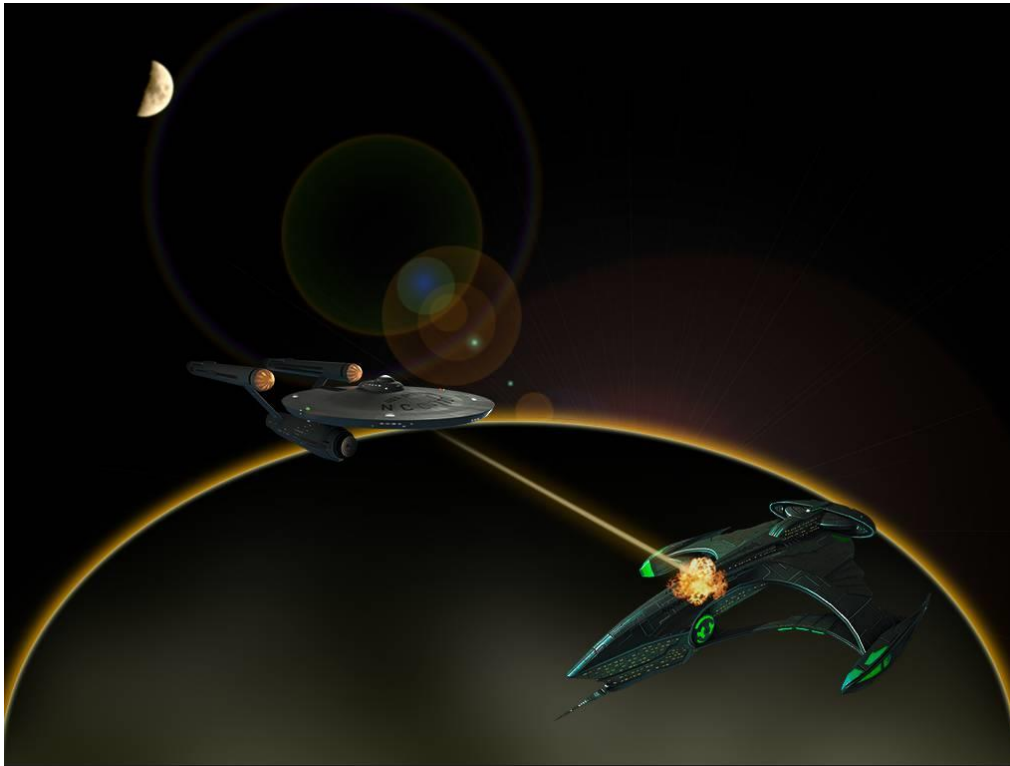
Creo una maschera di livello sfumata



Risultato finale



ESEMPI PRATICI: SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA



Per questo progetto ci serviranno le seguenti immagini:

<https://i.pinimg.com/originals/32/e7/ba/32e7ba1dfcb3f7d4a1f2331391fe2893.png> (astronave Klingon)

http://www.vhv.rs/file/max/5/51825_mlg-explosion-png.png (esplosione)

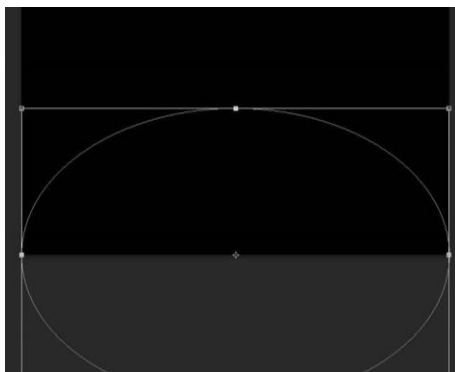
<https://www.filoweb.it/galleria2015/foto/PYAJGRZ963N2LVW.jpg> (luna)

<http://clipart-library.com/clip-art/uss-enterprise-silhouette-24.htm> (scaricare l'astronave Enterprise)

Creiamo un nuovo progetto di dimensioni almeno 1024 x 768 px.

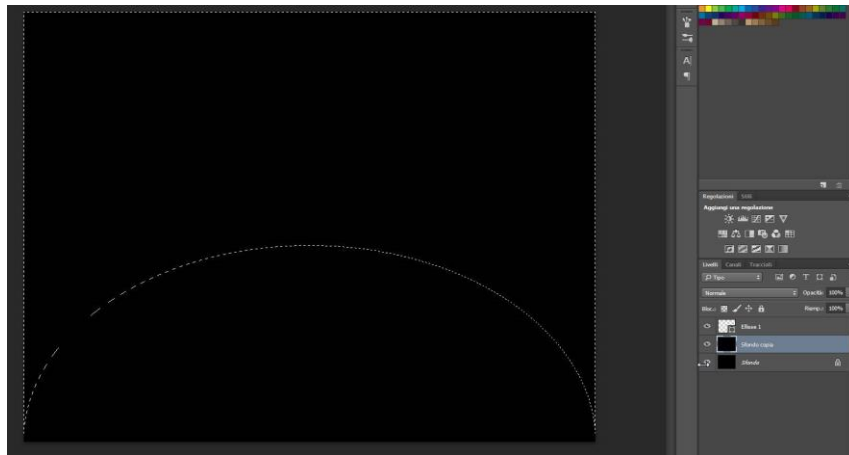
Iniziamo a creare un pianeta sul quale sta sorgendo il sole: coloriamo lo sfondo di nero e duplichimolo.

Selezioniamo lo strumento ellisse e creiamo una selezione che prenda la parte inferiore dell'immagine

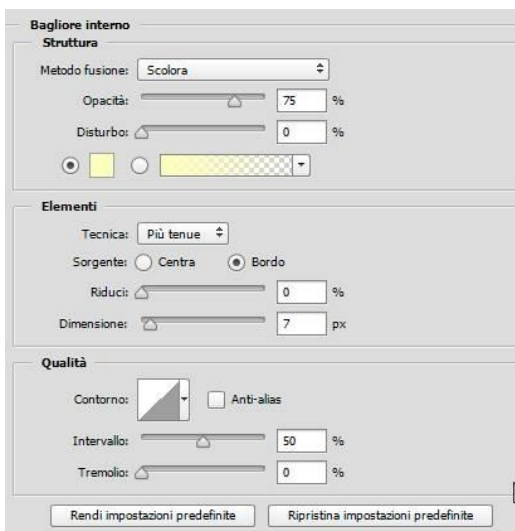


Creiamo adesso una selezione con raggio di sfumatura a 0px.

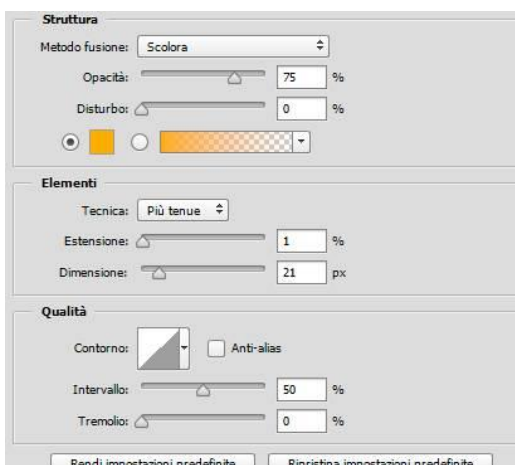
Invertiamo la selezione e spostiamoci sul livello della copia dello sfondo e cancelliamo quello che sta fuori.



Eliminiamo la selezione (CTRL+D) e, rimanendo sul livello copia, creiamo due stili: Bagliore Interno e Bagliore Esterno con le seguenti impostazioni:



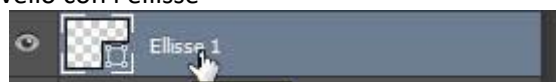
Bagliore interno.
 Opacità: 75%
 Disturbo: 0%
 Dimensione: 7px
 Sorgente: Bordo
 Colore: #ffffbe



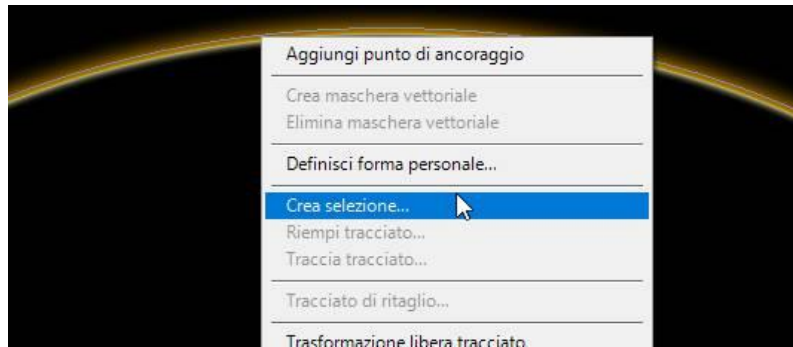
Bagliore esterno.
 Opacità: 75%
 Disturbo: 0%
 Estensione: 1%
 Dimensione: 21px
 Colore: #ffae00

Spostiamo la nostra falce di luce in basso in modo da eliminare la striscia colorata finale
 Creiamo adesso un nuovo livello e ricreiamo la selezione di prima:

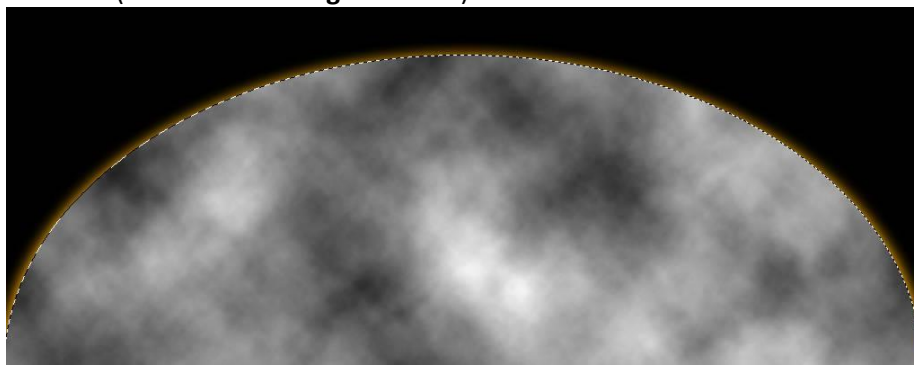
selezioniamo nuovamente il livello con l'ellisse



e selezioniamo nuovamente lo strumento ellisse (o penna), ci posizioniamo sulla circonferenza e premendo il tasto destro del mouse selezioniamo Crea selezione.

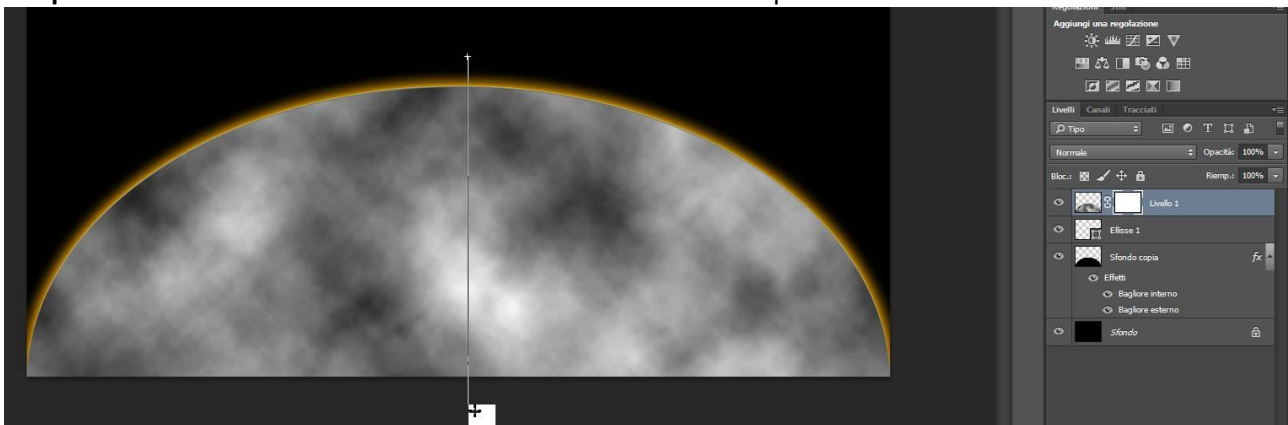


Creiamo un nuovo livello e posizioniamoci su di esso assicurandoci che ci sia la selezione attiva, quindi creiamo un filtro nuvole (**filtro -> rendering -> nuvole**).



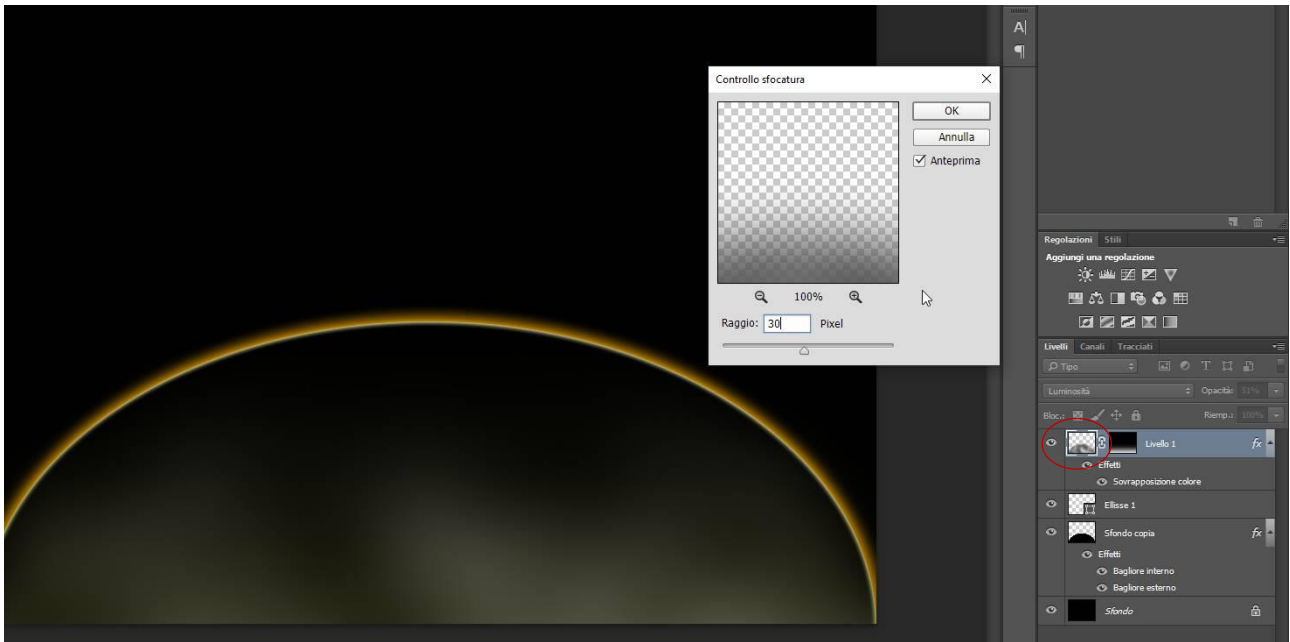
Eliminiamo la selezione (CTRL+D) e spostiamo il semicerchio in basso come abbiamo fatto con il contorno luminoso in modo che lo circonda.

Creiamo un nuovo livello di regolazione e con lo strumento sfumatura impostato con i colori **primo piano trasparente** tracciamo una sfumatura dall'alto al basso subito sopra le nuvole.

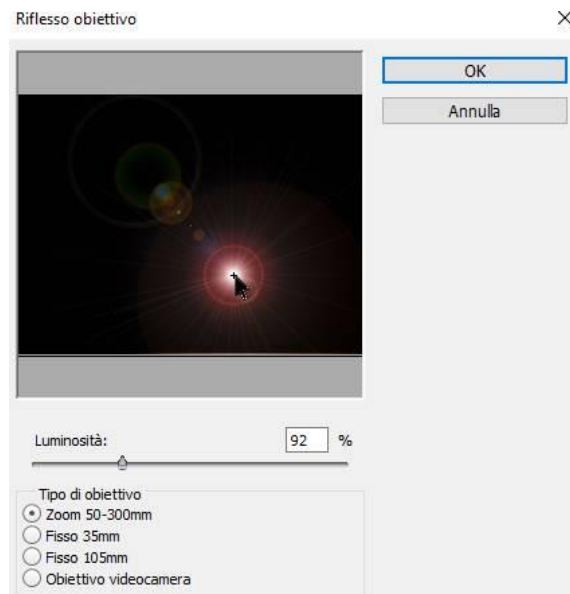


Creiamo adesso un nuovo stile di livello di sovrapposizione di colore impostando come colore #0d0e4b ed opacità al 60%.

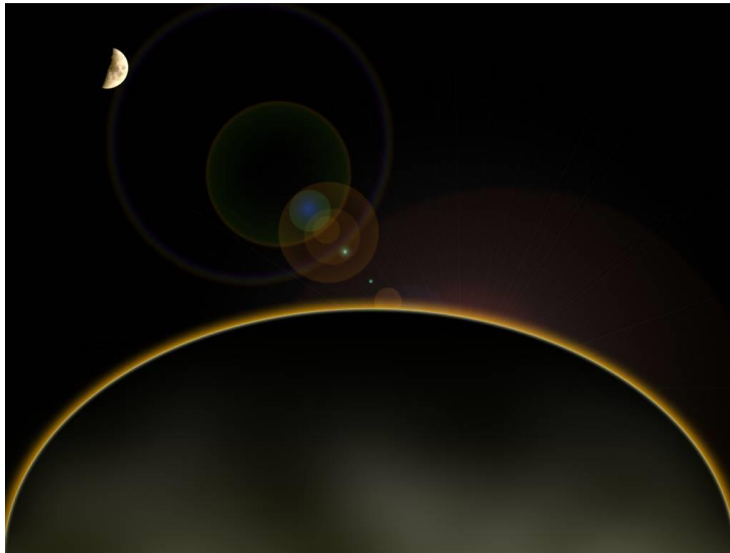
Adesso selezioniamo il quadro con le nuvole e impostiamo un filtro di sfocatura con un raggio di 30px.



Adesso creiamo il bagliore del sole che sta sorgendo dietro al pianeta. Selezioniamo il livello sfondo, duplichamolo e sul nuovo livello duplicato inseriamo **un filtro -> rendering -> riflesso obiettivo**. Avendo l'accortezza di posizionare il centro luminoso dietro il pianeta (anche se non lo vedo) ed impostando come zoom 60-300. La luminosità dovrà essere tra 90% e 100% a seconda dell'immagine



Mettiamo adesso la luna. Apriamo l'immagine con la luna, selezioniamola e copiamola nell'immagine che stiamo creando come abbiamo fatto prima con il dinosauro.



Sfociamo adesso il livello della luna con un raggio di 0,5px.
 Importiamo adesso l'astronave Enterprise e ridimensioniamola posizioniamola dove vogliamo
 Quindi apriamo il **Filtro -> Filtro Camera Raw** e impostiamolo come segue:

<p>Base</p> <p>Bilanciamento bianco: Come scattato</p> <p>Temperatura 0</p> <p>Tinta 0</p> <p>Auto Predefinito</p> <p>Esposizione -0,80</p> <p>Contrasto +25</p> <p>Luci 0</p> <p>Ombre 0</p> <p>Bianchi +43</p> <p>Neri +1</p> <p>Chiarezza +24</p> <p>Vividezza +18</p> <p>Saturazione 0</p>	<p><u>Impostazioni di base</u></p> <p>Esposizione: -0,80</p> <p>Contrasto: +25</p> <p>Luci: 0</p> <p>Ombre: 0</p> <p>Bianchi: +43</p> <p>Neri: +1</p> <p>Chiarezza: +24</p> <p>Vividezza: +18</p>
<p>Correzioni lente</p> <p>Coloni Manuale</p> <p>Linee cadenti</p> <p>Risultati sincronizzazione</p> <p>Analizza di nuovo</p> <p>Trasforma</p> <p>Distorsione 0</p> <p>Verticale 0</p> <p>Orizzontale 0</p> <p>Rotazione 0,0</p> <p>Scala 100</p> <p>Aspetto 0</p> <p>Vignettatura lente</p> <p>Quantità -100</p> <p>Punto medio 0</p>	<p><u>Correzione Lente</u></p> <p>Su vignettatura lente</p> <p>Quantità: -100</p> <p>Punto medio: 0</p>

In questo modo le luci dell'astronave sembrano simili a quelle ricevute dal sole e l'astronave più naturale.



Importiamo adesso l'astronave Klingon, ridimensioniamola e riflettiamola, quindi apriamo nuovamente il **Filtro** -> **Filtro Camera Raw** e impostiamolo come segue:



Impostazioni di base

Esposizione: -0,95

Contrasto: -6

Luci -12

Ombre: +12

Bianchi: +21

Neri: +1

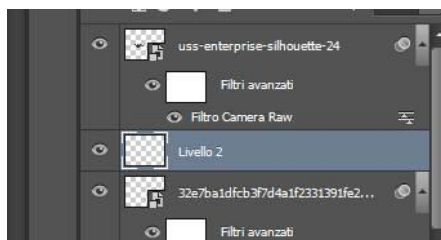
Chiarezza: +38

Vividezza: +28

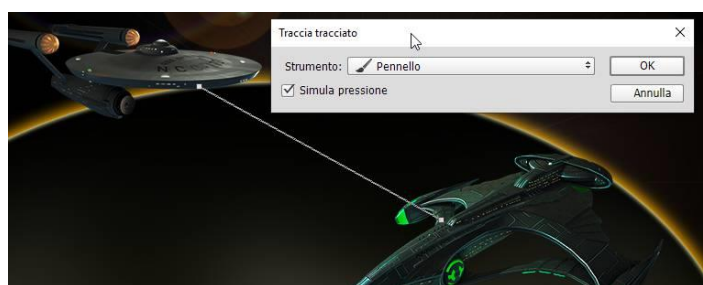
Mentre nella sezione correzione lente impostiamo ancora la vignettatura come per l'astronave Enterprise.



Adesso dobbiamo spostare il livello dell'Enterprise sopra il livello della nave Klingon e tra i due creiamo un nuovo livello.



Impostiamo il pennello con un raggio di 5px, impostiamo il colore di primo piano a # c48a22 e tracciamo un tracciato linea che va dall'Enterprise alla nave Klingon. Tracciamo il tracciato (Tasto Destro sul tracciato e selezionare Traccia Tracciato) con lo strumento pennello e l'opzione Simula pressione



Copiamo gli stili di livello del pianeta (Sfondo copia) ed incolliamoli nello stile di livello del raggio.

Per finire mettiamo l'esplosione.

Prendiamo l'immagine dell'esplosione, posizioniamole dove arriva il raggio, ridimensioniamola e diamo come metodo di fusione normale ed opacità 85%.