

SCONTORNARE, METODI AVANZATI:

Metodo 1: maschera veloce



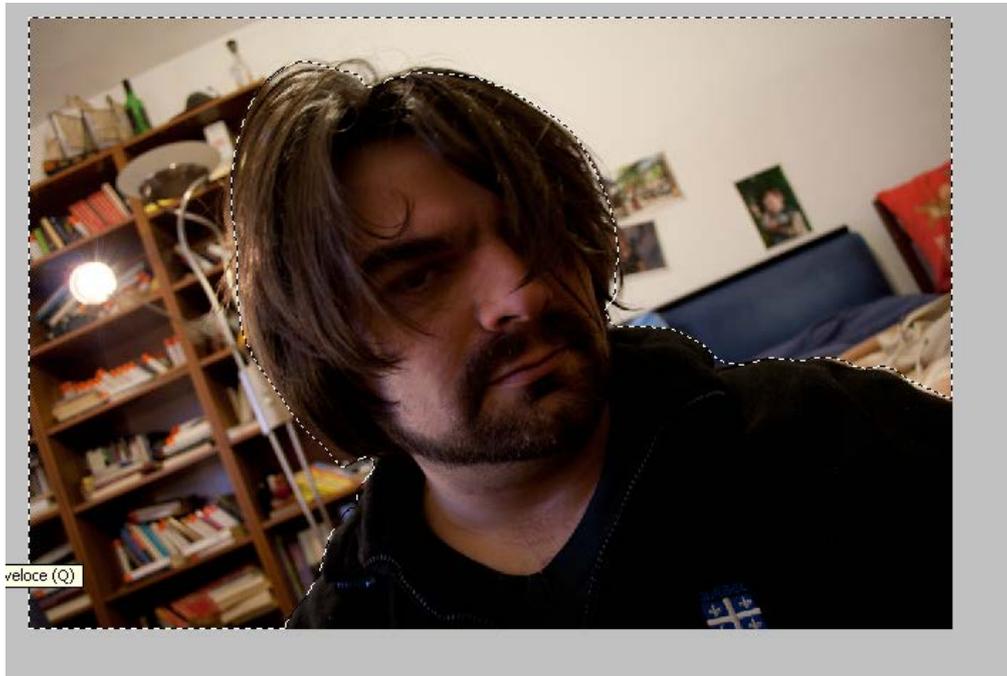
La maschera veloce è un modo comodo e, appunto veloce per selezionare una parte dell'immagine. Apriamo la nostra immagine e selezioniamo lo strumento Maschera Veloce



Selezioniamo quindi lo strumento Pennello e passiamolo sopra l'immagine nelle parti che vogliamo selezionare. Notiamo che l'immagine viene ricoperta da uno strato di rosso



Deselezioniamo ora lo strumento Maschera veloce e noteremo che la nostra selezione.

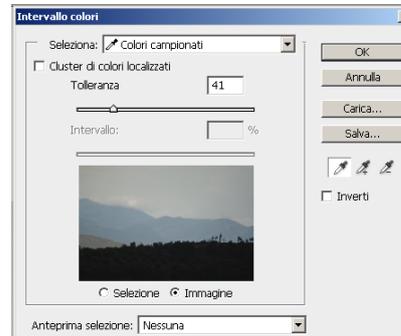


Metodo 2: Intervallo colori

Apriamo la nostra immagine e quindi andiamo sul menù SELEZIONE e quindi scegliamo INTERVALLO COLORI



A questo punto si apre una nuova finestra. Scegliamo il colore che vogliamo che venga selezionato e quindi premiamo OK



Nella nostra immagine risulterà selezionato l'intervallo di colori che abbiamo scelto.



Con lo strumento Selezione Rapida (W) posso definire la mia selezione.

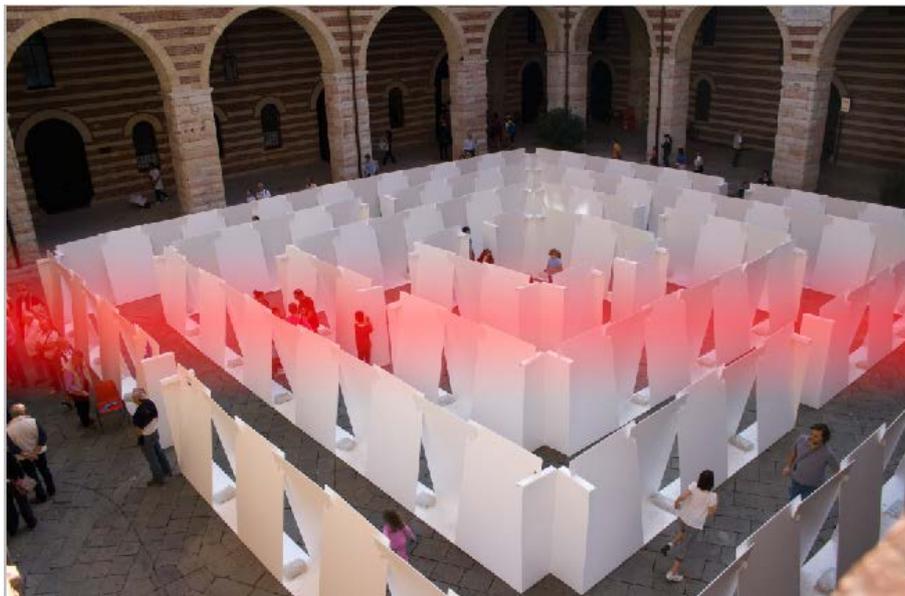


EFFETTO MODELLINO



Selezionare lo strumento MASCHERA VELOCE

Selezionare lo strumento SFUMATURA (g)  e l'impostazione SFUMATURA RIFLESSA 
Tracciare una linea che vada dal centro (circa) dell'immagine fino ai margini
Comparirà una cosa simile a questa.



Deselezionare lo strumento MASCHERA VELOCE e comparirà la selezione della nostra immagine



Adesso andiamo sul menù e selezioniamo FILTRO e quindi SFOCATURE e in fine CONTROLLO SFOCATURA



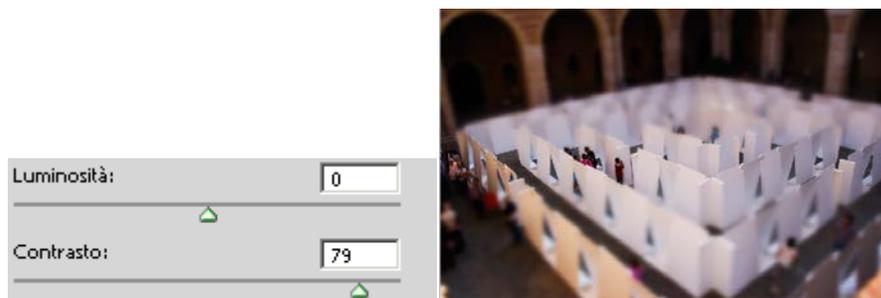
Adesso siamo le impostazioni in modo che la nostra immagine risulti sfocata ai bordi. Le impostazioni variano in base all'immagine che si è selezionata



Eliminiamo ora la nostra selezione (CTRL+D). Aggiungiamo ora un livello di regolazione Tonalità/Contrasto e regoliamo le impostazioni in modo da aumentare leggermente la saturazione (se il caso anche leggermente la luminosità)



Inseriamo adesso un nuovo livello di regolazione LUMINOSITÀ E CONTRASTO  e aumentiamo il contrasto



ELIMINARE PARTI NON VOLUTE DA UNA FOTO

Per eliminare delle parti non volute da una foto si può usare lo strumento PENNELLO CORRETIVO AL VOLO



Esempio

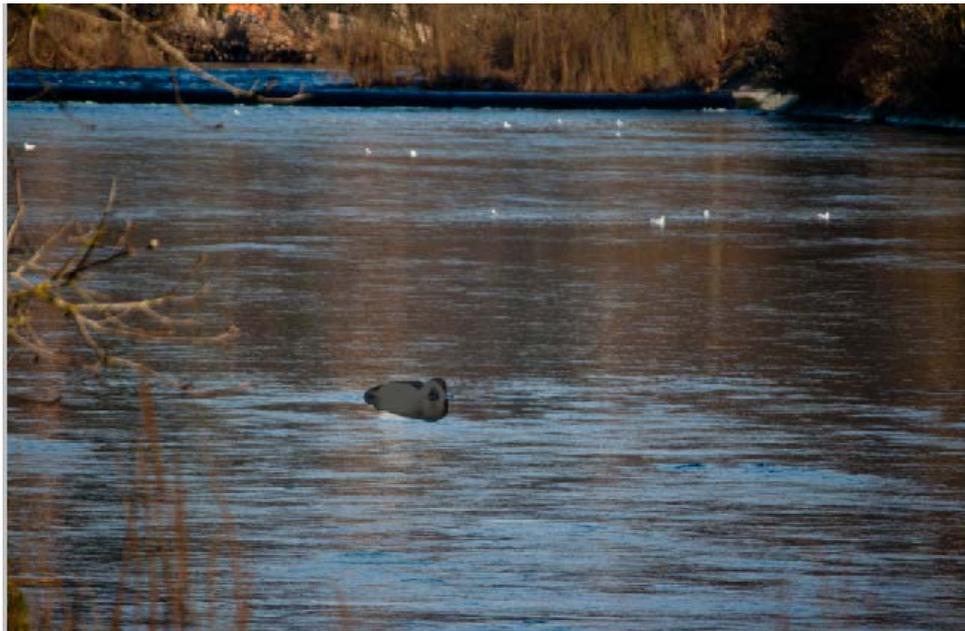


Per fare questo una volta selezionato lo strumento PENNELLO CORRETIVO AL VOLO ed aver regolato l'ampiezza del pennello e la



durezza

lo devo passare sulla parte dell'immagine che voglio eliminare



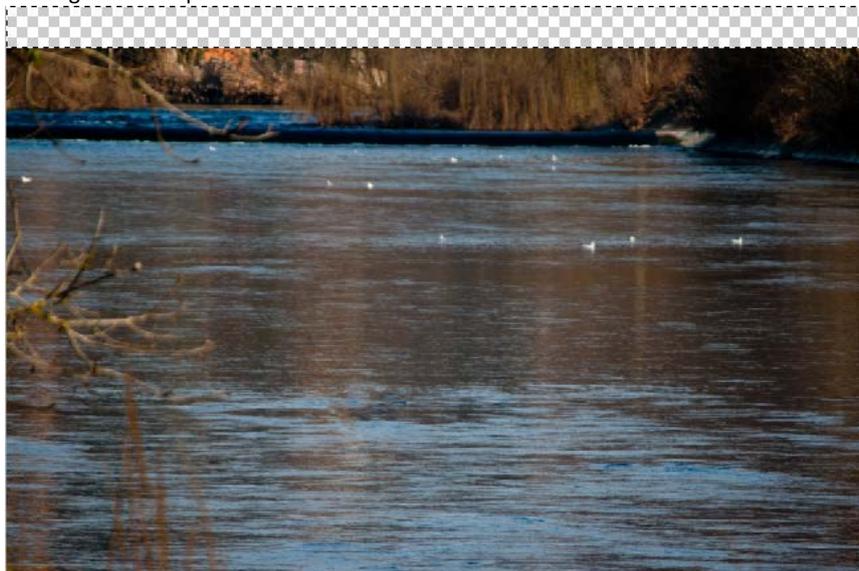
In questo modo l'oggetto o la parte viene eliminata con parti di immagine simili che sono vicine.
Lo stesso che ottengo con lo strumento TIMBRO CLONE.

RIEMPIRE PARTI VUOTE DELL'IMMAGINE IN BASE AL CONTENUTO

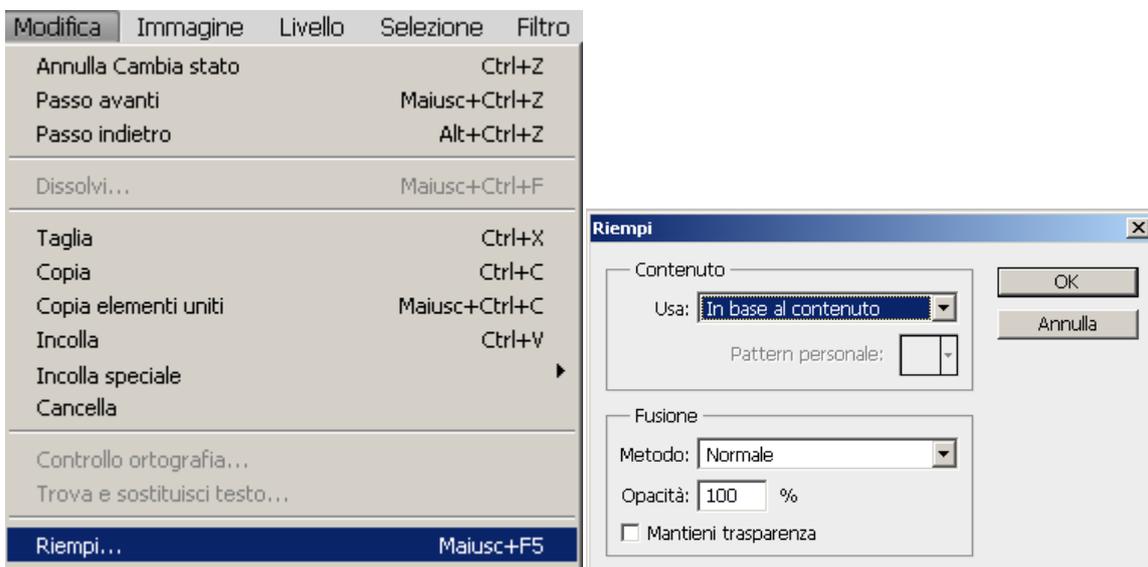


Supponiamo di avere un'immagine con delle aree vuote (esempio quando abbiamo raddrizzato una foto) per riempirle si usa lo strumento RIEMPI IN BASE AL CONTENUTO (SHIFT+F5) dal menù.

Selezioniamo la parte che vogliamo riempire



Poi scegliamo MODIFICA dal menù e dalla finestra che compare scegliamo IN BASE AL CONTENUTO



In base alle dimensioni dell'immagine e alla sua complessità viene eseguita l'operazione

ALTERAZIONE MARIONETTA

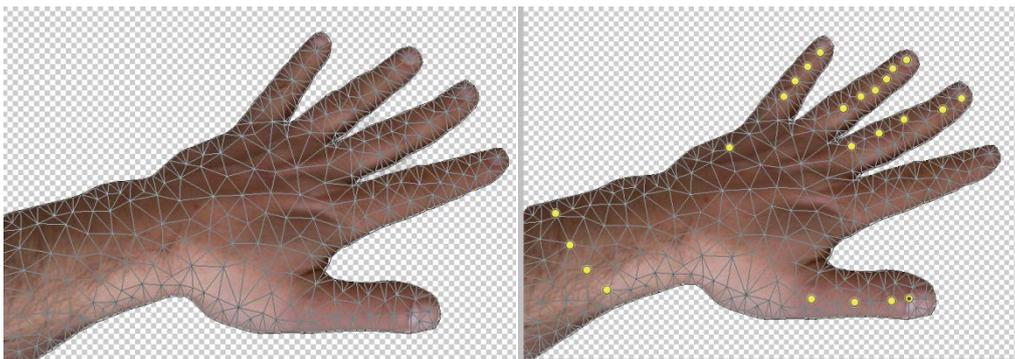
Questa funzione permette la distorsione degli elementi di un'immagine, come ad esempio il cambio di disposizione degli arti di una figura umana.



Per prima cosa bisogna scontornare l'immagine che vogliamo deformare, quindi dal menù MODIFICA scegliamo ALTERAZIONE MARIONETTA



Vediamo che l'immagine viene ricoperta da una griglia. Definiamo la i punti di ancoraggio (molto importante)



Adesso deformiamo i punti come vogliamo e la nostra "marionetta" si muove.

Per ottenere un risultato davvero vicino alle nostre esigenze, si consiglia di visionare le opzioni dell'Alterazione marionetta, disponibili in fase di elaborazione in alto a sinistra. Potremo, ad esempio, stabilire il grado di rigidità o di distorsione per la modifica della nostra immagine.

LEVIGARE LA PELLE (1)

Dopo aver aperto l'immagine duplichiamo il livello e rinominiamolo; quindi correggiamo bilanciamento colore, curve, livelli ecc. In fine diamo un po' luminosità agendo sulle curve. Il risultato dovrebbe essere simile a quello in sotto



Utilizziamo adesso lo strumento TIMBRO CLONE oppure PENNELLO CORRETTIVO AL VOLO (il cerotto) per eliminare eventuali brufoli o imperfezioni.

Duplichiamo il livello e rinominiamolo ad esempio levigatura

Sul nuovo livello, andiamo su filtro\disturbo\polvere e grana  ed impostiamo il raggio ad un valore che copra bene la pelle (io ho usato 20)



Adesso cambiamo la percentuale di fusione (io ho messo a 60%) in modo che sia visibile la nostra figura con la pelle non rovinata. Uniamo i due livelli e con la gomma cancelliamo le parti che vogliamo far risaltare (come occhi o barba in questo caso)

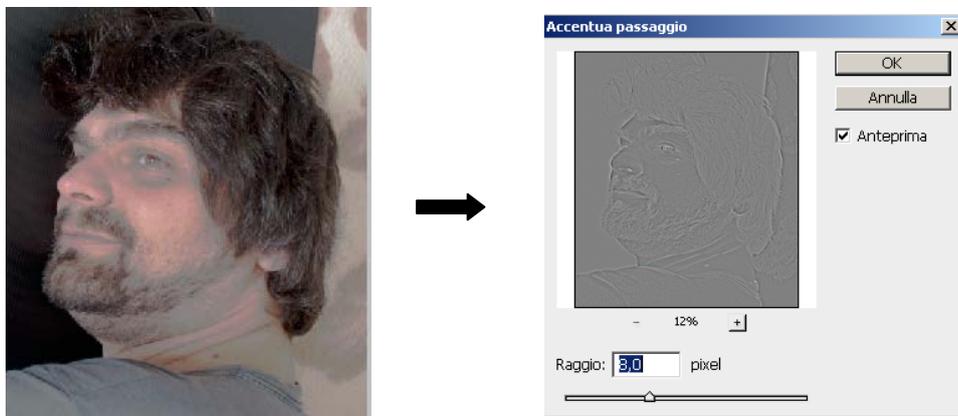


LEVIGARE LA PELLE (2)

Dopo aver aperto l'immagine duplichiamo il livello
Come metodo di fusione scegliamo: SOVRAPPONI.



Adesso andiamo su IMMAGINE -> REGOLAZIONE -> INVERTI (CTRL+ I), quindi FILTRO -> ALTRO -> ACCENTUA PASSAGGIO con un raggio di circa 8-10 (dipende dall'immagine)

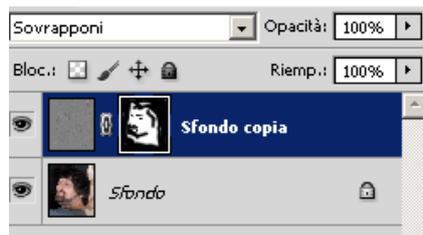


Andiamo adesso su FILTRO -> SFUOCATURA -> CONTROLLO SFUOCATURA e diamo un raggio basso (io ho usato 2,5)

Adesso aggiungiamo una maschera di livello



Adesso prendiamo lo strumento PENNELLO con colore NERO ed opacità 100% e passiamolo sugli occhi, sulle sopracciglia, sui capelli e nelle parti che non sono la pelle.



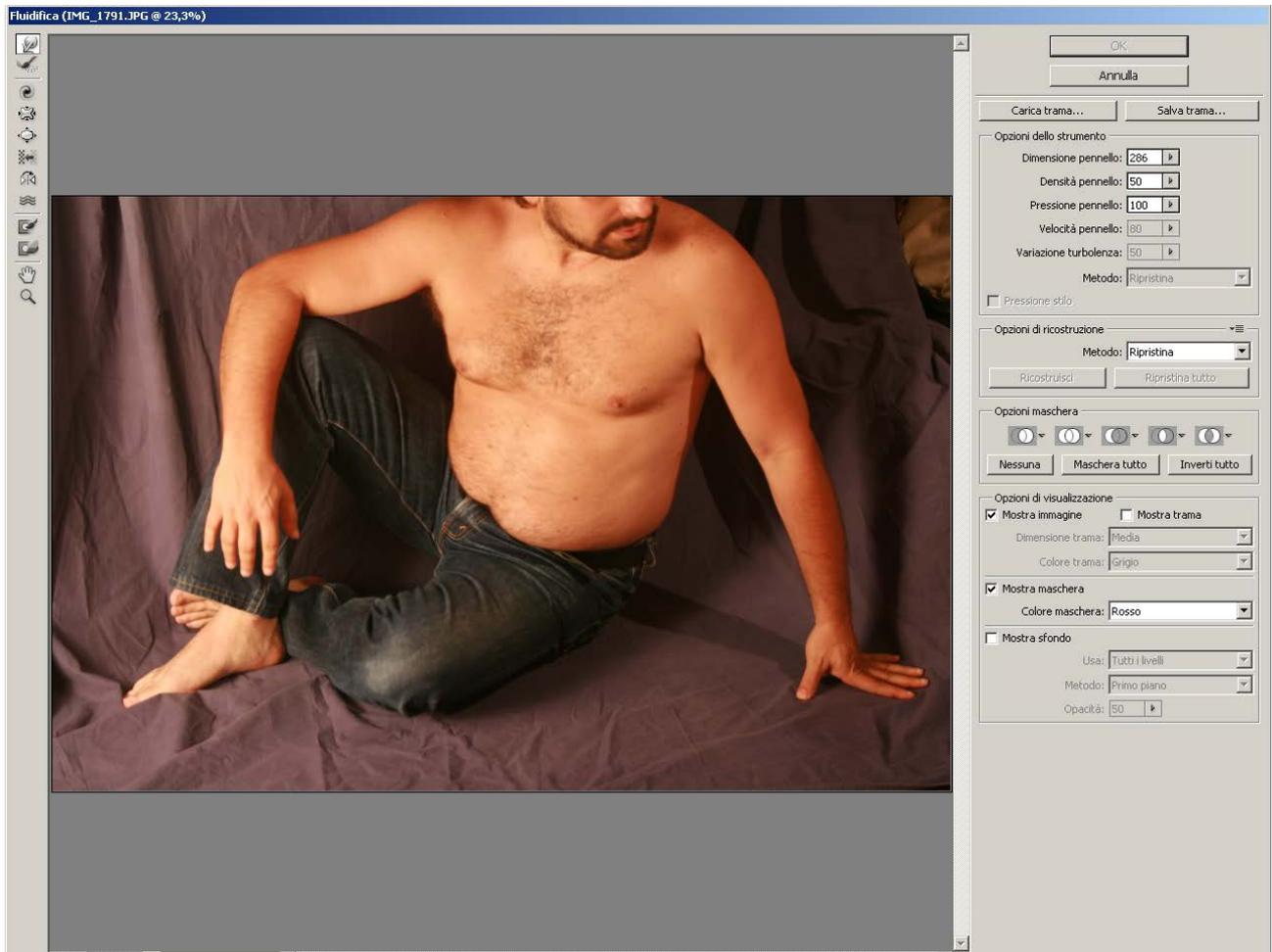
Ecco il risultato finale



SNELLIRE

Aprire l'immagine.

Aprire FILTRO -> FLUIDIFICA



Dalla finestra che si apre scegliere lo strumento ALTERA AVANTI , regolare le dimensioni del pennello e andando sui bordi che si vogliono "RESTRINGERE" spostarli
Finito di sistemare l'immagine premere OK

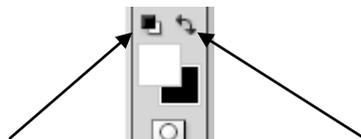


LUCE VOLUMETRICA

A volte vogliamo dare una luce volumetrica ad un'immagine come nell'esempio sotto.



Aprire l'immagine e creare un nuovo livello. Sul nuovo livello disegnare (con lo strumento penna) una forma che segua il fascio di luce, quindi creare una selezione con raggio 0.



Assicurarsi di avere selezionato i colori di base (Bianco e nero) e quindi invertili.

Adesso selezionare lo strumento sfumatura  e quindi una sfumatura dal bianco al trasparente. Con uno stile Lineare (vedi figura sotto)



Adesso riempire la selezione con la nostra sfumatura, partendo dall'inizio della luce e regolando la lunghezza in base alla nostra immagine



Adesso deselectioniamo la nostra selezione (CTRL+D). Il nostro "fascio luminoso" però è ancora molto grezzo. Cerchiamo di crearlo più naturale.



Andiamo sulla galleria FILTRI e scegliamo SFOCATURA quindi CONTROLLO SFOCATURA



Regoliamo la sfocatura in modo che non sia ne eccessiva ne troppo poca.



A questo punto possiamo "rfinire" la nostra luce giocando con il valore dell'opacità tra i livelli o cambiando il metodo di fusione in SOVRAPPONI, questo dipende dalla nostra immagine

Adesso duplichiamo il livello con l'immagine di partenza



Quindi con gli strumenti SCHERMA e BRUCIA regoliamo sulla nostra immagine le zone illuminate e quelle scure della nostra immagine



FUOCO PROSPETTICO

Lo strumento Fuco prospettico aiuta a lavorare con immagine con le prospettive (nel caso si voglia inserire un "murales" in un muro visto di lato o creare finestre su pareti)



Esempio 1

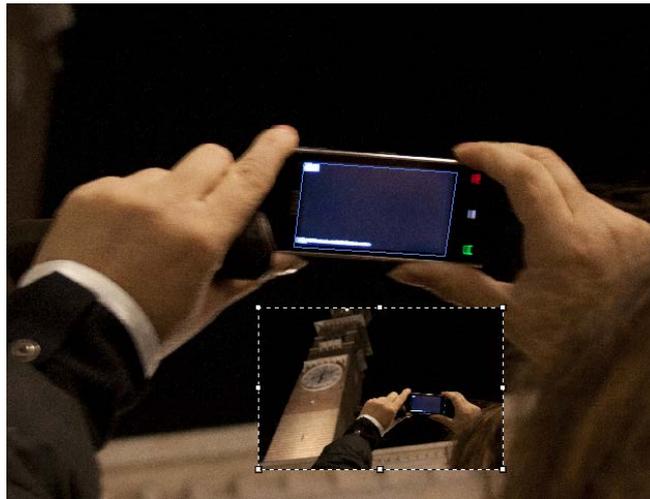
Aprire la nostra immagine, quindi selezioniamola tutta (CTRL + A)
Creiamo adesso un nuovo livello vuoto (CTRL+SHIFT+N) e lo selezioniamo
Adesso andiamo in FILTRI e scegliamo FUOCO PROSPETTICO

Nella finestra che ci si apre assicuriamoci che il tasto  sia selezionato e "disegniamo" la prospettiva nella nostra immagine

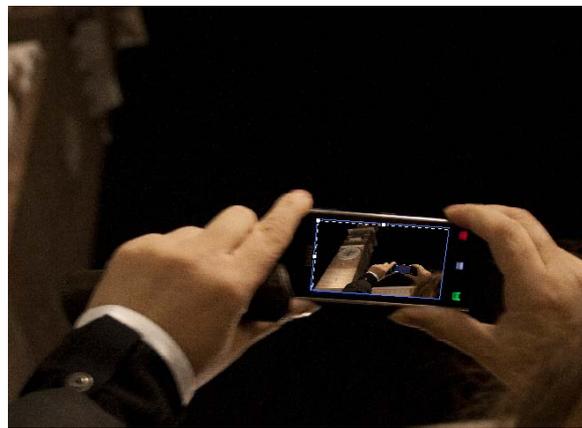
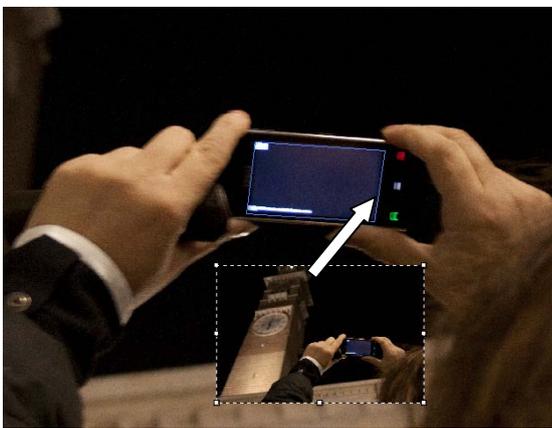


Possiamo sistemare la nostra prospettiva spostando i punti di ancoraggio in modo che sia esattamente sopra il display del telefono
Adesso premiamo il tasto CTRL+V per incollare l'immagine

Premiamo i tasti CTRL+T per ridimensionare l'immagine



Adesso spostiamo l'immagine ridimensionata dentro la nostra prospettiva

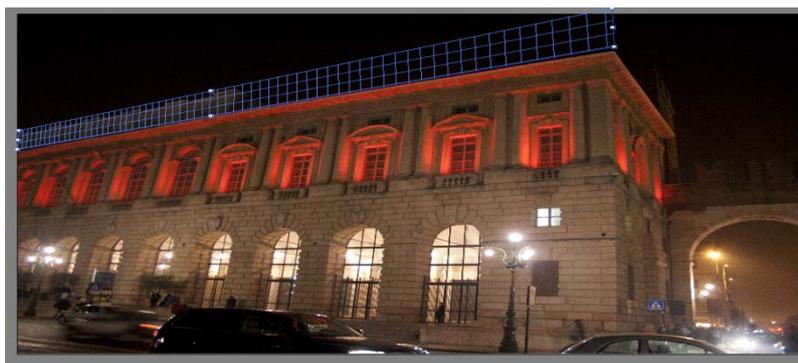


Notiamo che quando sposto l'immagine dentro una prospettiva questa si adatta automaticamente. Finito premo OK e vedo che la mia prospettiva è in un nuovo livello.

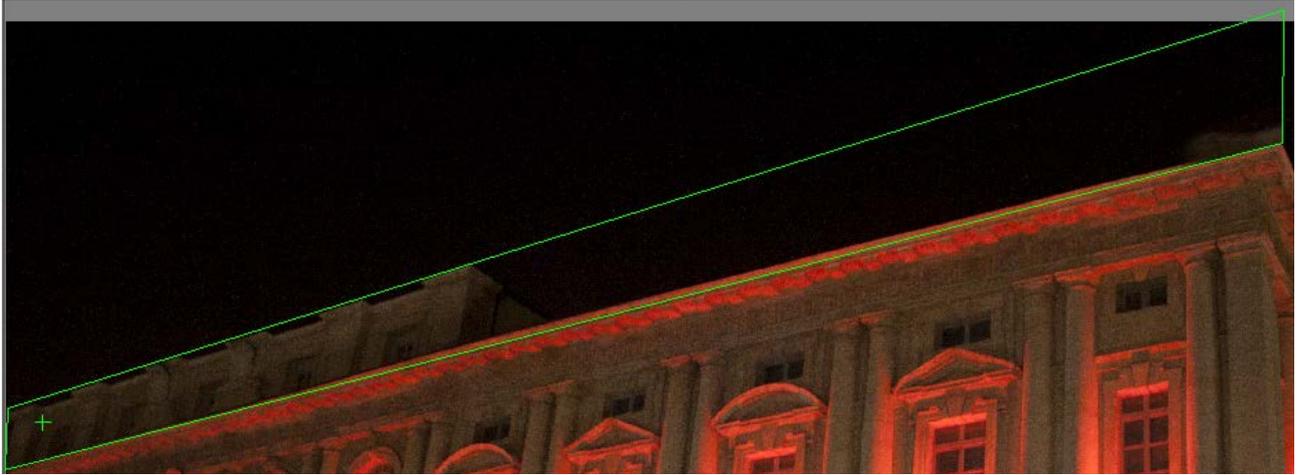


Esempio 2

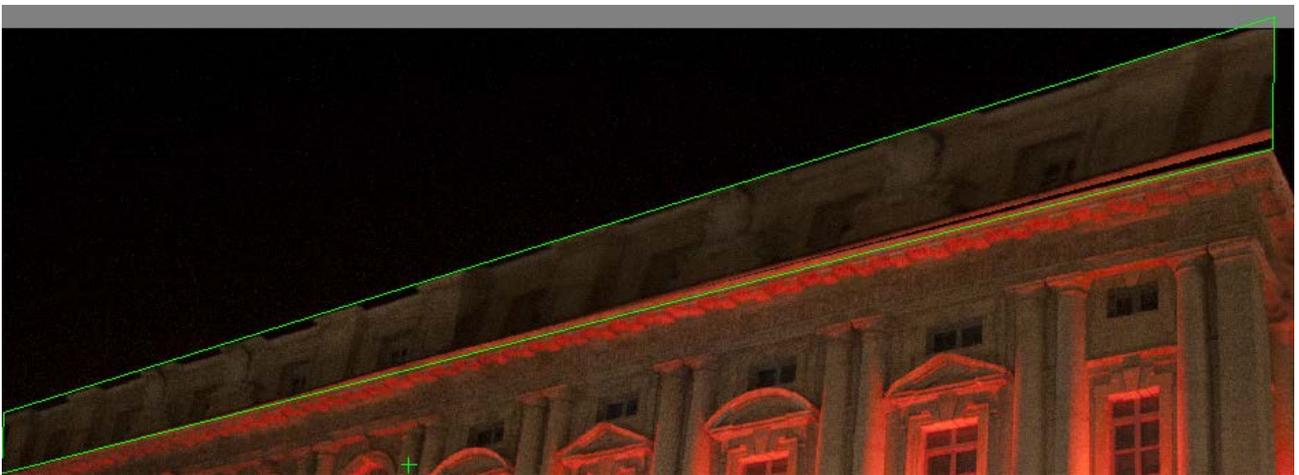
Apriamo la nostra immagine della Gran Guardia di Verona e creiamo un nuovo livello vuoto come in precedenza, quindi lo selezioniamo e andiamo in FILTRI e scegliamo FUOCO PROSPETTICO. Disegniamo la nostra prospettiva sopra il tetto



Selezioniamo lo strumento TIMBRO CLONE  e selezioniamo l'origine (tast ALT + tasto Sinistro del mouse)



Adesso ricreiamo nella parte dove manca la parte superiore



Premiamo OK e torniamo nella nostra schermata di Photoshop e vediamo che nel nostro livello abbiamo la parte clonata in prospettiva.
Non rimane che sistemarla con gli strumenti di Photoshop.