

I livelli sono disponibili da anni anche nei programmi di fotoritocco economici, ma molti utenti non ne sfruttano le potenzialità. Vediamo come si usano e mettiamoli al lavoro in due popolarissimi software di fotoritocco: Photoshop Elements e PaintShop Pro.

► Di Nicola Martello

FOTORITOCCHI DA PROFESSIONISTI CON I LIVEL



Un grafico professionista considera i livelli (*layer* in inglese) alla stessa stregua del mouse, della tastiera e della tavoletta grafica: uno strumento ovvio e d'uso quotidiano.

Al contrario, un semplice appassionato di fotoritocco tende a non sfruttarli, perché non vuole complicarsi la vita o magari perché proprio non sa come impiegarli. In effetti è un peccato non ricorrere a questa potente funzione dei programmi per l'elaborazione grafica: le possibilità operative che offrono sono molte, inoltre senza i livelli i lavori di fotoritocco più sofisticati sarebbero complicatissimi, se non addirittura impossibili. In un software per il fotoritocco e l'elaborazione grafica i livelli sono come fogli trasparenti, che si sovrappongono uno sull'altro sul documento originale e possono sia essere scambiati di posto sia resi visibili o invisibili (in gergo si usa dire accesi e spenti, rispettivamente).

I layer possono contenere non solo elementi grafici, testi e maschere ma anche filtri che modificano tutto quello che si trova al di sotto. È facile capire quindi che le possibilità sono veramente notevoli: i livelli sono sempre accessibili, spostabili e modificabili a volontà e sono quindi ideali per costruire documenti complessi. Per esempio, supponiamo di voler ritoccare una parte dell'immagine e di accorgerci, dopo aver compiuto numerose modifiche, che il risultato non è quello sperato. Per annullare il lavoro fatto dobbiamo quindi ricorrere all'Undo, che però è di solito limitato a poche decine di passi (10, 20 o più raramente 30). Se le operazioni che abbiamo compiuto superano questo numero, il documento non è più ripristinabile a meno di chiuderlo senza salvarlo e riaprirlo, con la conseguente perdita delle modifiche che andavano bene. Se invece copiamo la parte da modificare (o anche l'intero documento) su un

nuovo livello, potremo compiere tutte le operazioni che vogliamo, con la certezza di poter tornare sempre indietro: in qualsiasi momento basta eliminare o spegnere il layer elaborato per rivedere subito l'immagine originale.

Ma questo è solo l'inizio. I livelli sono sovrapponibili in diversi modi, ovvero in base ad algoritmi che non si limitano a sostituire il pixel inferiore con il corrispondente superiore, ma possono sommarne i valori Rgb, moltiplicarli, dividerli, sottrarli, oppure possono rendere visibili i singoli punti solo se sono più chiari o più scuri di quelli sottostanti.

Le modalità di sovrapposizione sono molte e permettono di ottenere risultati interessanti, anche sorprendenti e inaspettati, e quando si è alla ricerca di qualche effetto visivo originale vale la pena passarle in rassegna tutte, bastano pochi clic e l'operazione è in tempo reale. Va detto che sono poche quelle usate

comunemente: dopo *Normale*, *Moltiplica* è probabilmente la più sfruttata, seguita dalle *Se più scuro* e *Se più chiaro* (per una breve descrizione del loro intervento vedete la tabella di questo articolo). Alcuni programmi usano nomi diversi per gli algoritmi di sovrapposizione, e anche per questo è una buona idea provarli tutti, per comprenderne l'effetto. Anche l'opacità di un layer può avere può essere gestita in maniera differente nei vari software. Nella maggior parte dei programmi, comunque, la denominazione è proprio *Opacità*: al 100% il livello è totalmente opaco, per diventare sempre più trasparente man mano che questo parametro si avvicina allo zero.

Un'altra caratteristica importante dei layer è la possibilità di agire come filtri veri e propri, che modificano tutto quello che si trova sotto di essi. I software moderni consentono infatti di applicare una regolazione all'intero livello, ad esempio per cambiare la saturazione o il bilanciamento cromatico, e poi aggiungere al di sopra altri livelli che rimarranno inalterati. Il bello è che si può ritornare in qualsiasi momento alle regolazioni del filtro applicato al livello e aggiustarlo di nuovo a volontà, magari per integrare meglio gli elementi sottostanti con quelli inseriti in seguito. Infine, ai layer sono applicabili le cosiddette **maschere**: zone disegnate a mano che permettono di nascondere e regolare a zone la visibilità dell'immagine contenuta nel livello (o la portata dell'intervento del filtro, se si tratta di

Ritocchi "magici"

Senza i livelli, i ritocchi più sofisticati sarebbero complicatissimi o impossibili.

CREARE E USARE UNA MASCHERA

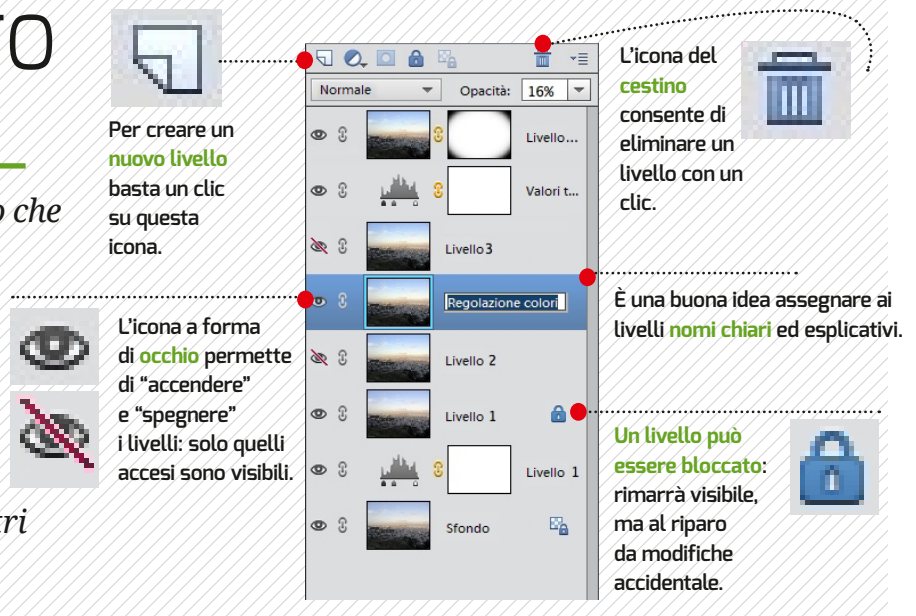
Il procedimento è semplicissimo: in Adobe Photoshop Elements 12 il comando *Livello/Maschera di livello* crea una maschera, che inizialmente può essere trasparente (*Mostra tutto*) oppure opaca (*Nascondi tutto*). Poi con il pennello (che in questo caso è esclusivamente bianco oppure nero) si dipinge sulla maschera, rendendola opaca nel primo caso, trasparente nel secondo. In Corel Paint Shop Pro X6 il comando si chiama *Livelli/Nuovo livello maschera* e il processo è praticamente identico a quello appena descritto per Photoshop Elements.

TIPS



LIVELLI SOTTO CONTROLLO

Tutti i programmi di fotoritocco che supportano i livelli offrono un pannello che permette di svolgere rapidamente le principali operazioni di creazione e modifica. In figura vedete quello di Photoshop Elements, ma i pannelli degli altri software sono molto simili.



un livello di questo tipo).

Nella pratica le operazioni di base con i livelli sono semplici e intuitive. I relativi comandi sono disponibili sia come voci di menu sia come icone nel pannello dei livelli offerto da tutti i programmi di fotoritocco che supportano i layer (potete vedere quello di Photoshop Elements nel riquadro "Livelli sotto controllo". La creazione di un nuovo livello è questione di uno o due clic, mentre per poter intervenire su un layer bisogna prima selezionarlo – con un clic sulla sua miniatura o

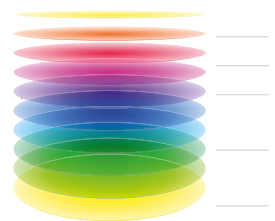
accanto al suo nome – nel pannello citato. A proposito di nomi, è meglio assegnare descrizioni esplicative personalizzate piuttosto che affidarsi all'anonima nomenclatura generata in automatico dal programma: *Parte in primo piano* è sicuramente meglio di *Livello 3 Copia 2*. Sempre nel pannello dei livelli, per nascondere o rendere visibile un layer basta un clic sull'icona a forma di occhio a sinistra di ogni miniatura, e con un semplice drag and drop con il mouse è possibile modificarne l'ordine di sovrapposizione

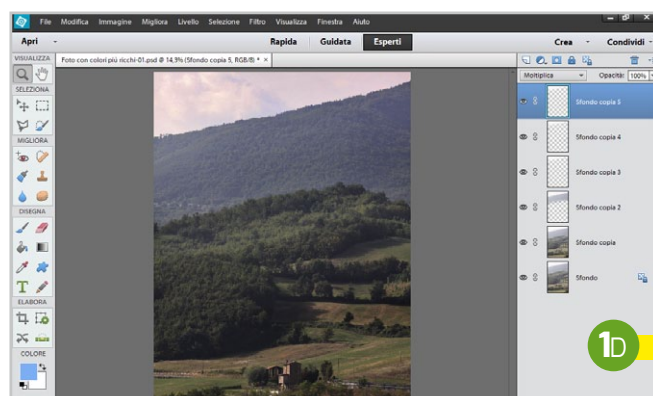
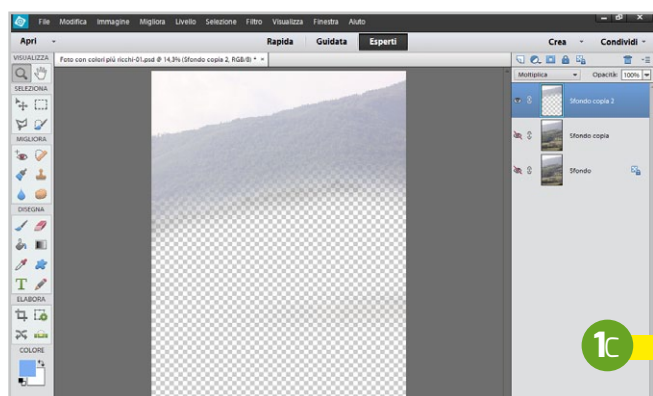
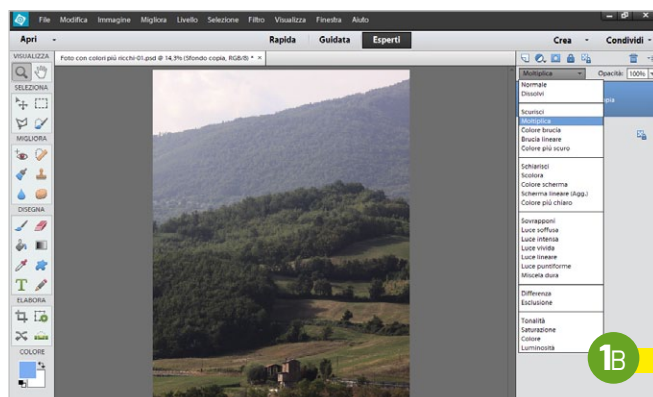
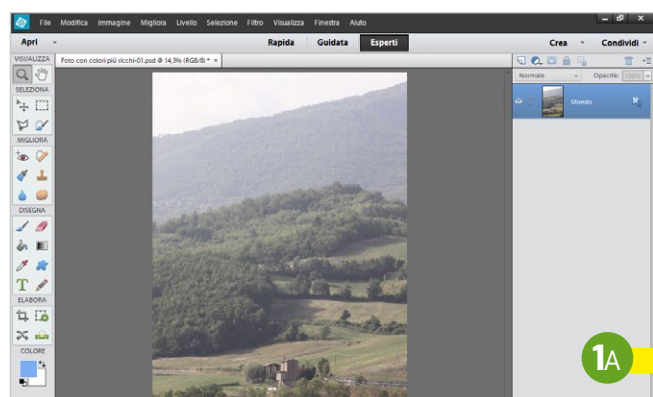
con gli altri livelli. I layer possono essere bloccati con un clic sull'icona a forma di lucchetto: in questa condizione sono visibili ma al riparo da modifiche accidentali. Per eliminare un livello, infine, bisogna selezionarlo fare clic sull'icona del cestino accanto al nome.

Per mostrare la versatilità dei livelli, qui di seguito vi mostriamo sei esempi di elaborazione grafica realizzati con Photoshop Elements 12 e Paint Shop Pro X6, due applicativi potenti, ricchi di funzioni

LE PRINCIPALI MODALITÀ DI SOVRAPPOSIZIONE DEI LIVELLI

NORMALE	I pixel del livello superiore coprono completamente quelli del livello inferiore.
SCURISCI	I pixel del livello superiore sono visibili solo se più scuri di quelli del livello inferiore.
MOLTIPLICA	Il colore di ogni punto del livello superiore è moltiplicato per il colore del corrispondente punto del livello inferiore. Il colore risultante è sempre più intenso.
COLORE BRUCIA	La saturazione dei colori del livello superiore è aumentata in proporzione all'intensità dei colori corrispondenti del livello inferiore.
COLORE PIÙ SCURO	Solo i pixel più scuri, tra quelli del livello superiore e inferiore, rimangono visibili.
SCHIARISCI	Solo i pixel più chiari, tra quelli del livello superiore e inferiore, rimangono visibili.
SCOLORA	Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica il valore inverso del colore superiore e del colore inferiore. Il colore risultante è sempre più chiaro.
COLORE SCHERMA	Il colore dei pixel superiori è schiarito in funzione della luminosità dei pixel inferiori.
SOVRAPPONI	Moltiplica o scolara la tinta dei pixel, mantenendo la luminosità dei pixel del livello inferiore.
LUCE SOFFUSA	Scurisce o schiarisce i colori, a seconda che il colore superiore sia più scuro del grigio al 50% oppure più chiaro, rispettivamente. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto a luce diffusa.
LUCE INTENSA	Simile a "Luce soffusa" ma con un effetto più marcato. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto intenso.
LUCE VIVIDA	Aumenta o diminuisce il contrasto, a seconda che il colore superiore sia più scuro del grigio al 50% oppure più chiaro.
LUCE LINEARE	Diminuisce o aumenta la luminosità, a seconda che il colore superiore sia più scuro del grigio al 50% oppure più chiaro, rispettivamente.
DIFFERENZA	Sottrazione del colore superiore da quello inferiore o viceversa, a seconda di quale dei due è più luminoso.
TONALITÀ	Il colore risultante di ciascun pixel è dato dalla luminosità e dalla saturazione del colore inferiore e dalla tonalità del colore superiore.





e utilizzati da un gran numero di appassionati. Le elaborazioni che abbiamo preso in considerazione sono esempi classici e vogliono essere semplici suggerimenti, punto di partenza per lavori grafici più avanzati.

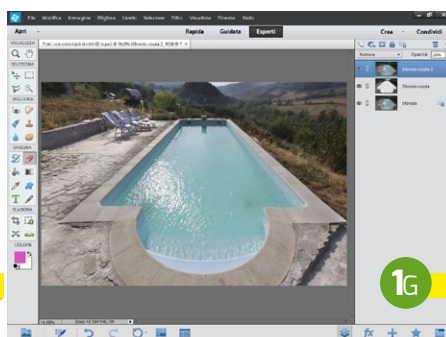
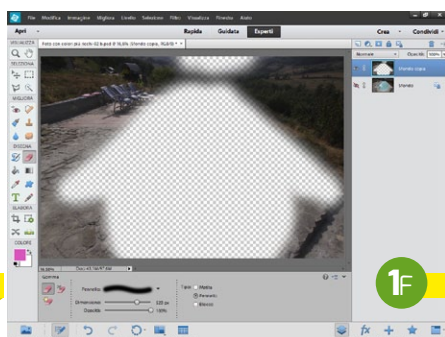
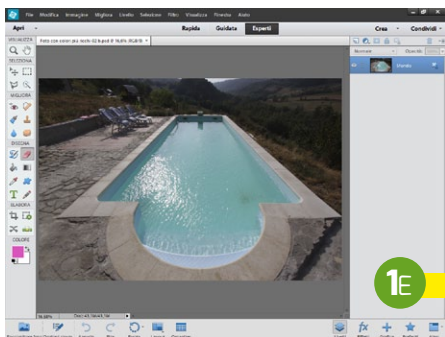
1 COLORI PIÙ VIVIDI

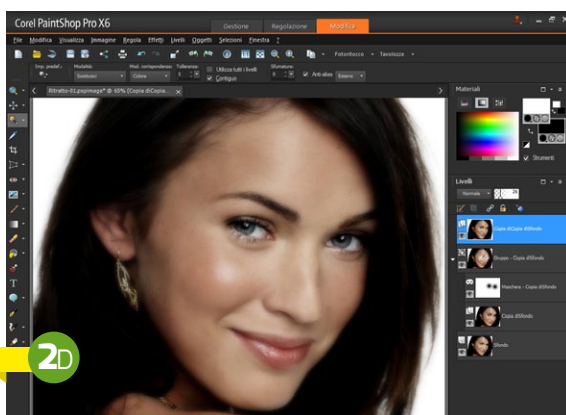
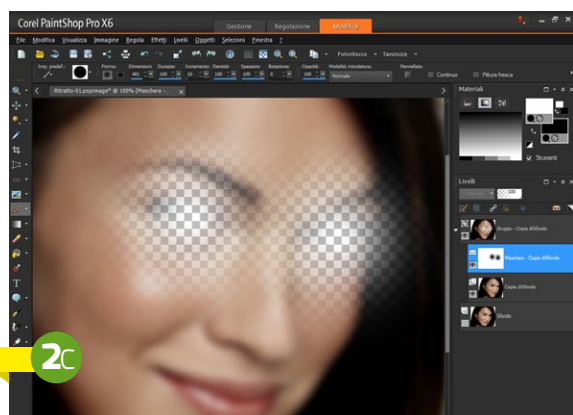
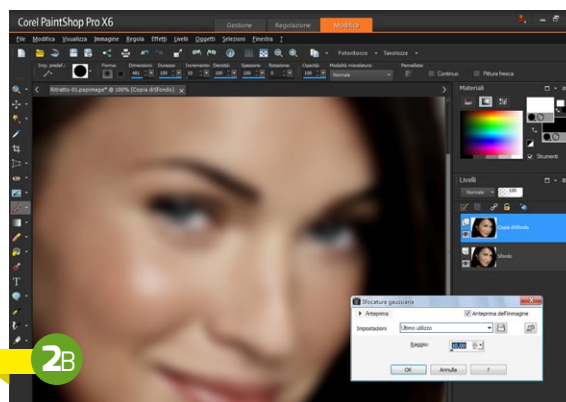
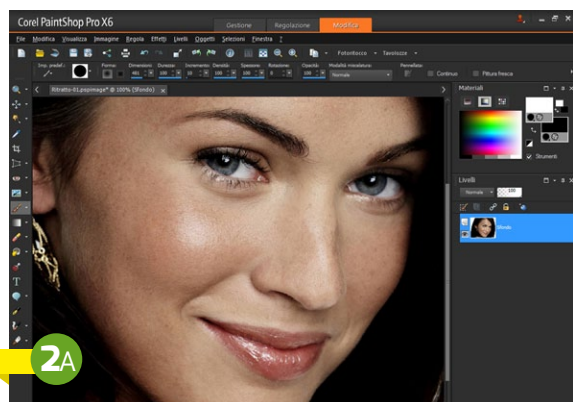
Può capitare che una foto mostri tinte slavate oppure troppo intense, difetti che non è facile correggere senza alterare il contrasto e la luminosità generali. In altre parole, se si usa la classica regolazione della saturazione si ottiene un'immagine sbilanciata ed esteticamente sgradevole, che richiede il successivo aggiustamento della luminosità e del contrasto, per poi magari dover tornare alla saturazione. Ci

si ritrova insomma intrappolati in un circolo vizioso da cui è difficile uscire con risultati veramente soddisfacenti. Grazie ai livelli e alle diverse modalità di sovrapposizione, però, esiste un metodo semplice e veloce, capace di produrre immagini molto accattivanti. Nel caso di una foto slavata (**Figura 1A**), in Photoshop Elements usate il comando *Livello/Duplica livello...*, funzione molto comoda per creare un nuovo layer già caricato con un duplicato dell'immagine originale. A questo punto nel pannello a destra con i livelli selezionate la modalità di sovrapposizione *Moltiplica* per il layer appena creato. Notate come i colori siano diventati più intensi e come il contrasto e la luminosità abbiano valori ottimali (**Figura 1B**). Nel nostro caso, però la parte alta dell'immagine appare ancora troppo slavata a causa

della foschia. Ripetete quindi il processo di creazione di un nuovo layer *Moltiplica*. Adesso la zona superiore va meglio, ma di contro quella inferiore è diventata troppo saturata e contrastata. Con lo strumento *Gomma* dai bordi morbidi e di dimensioni adeguate cancellate la parte inferiore, così da lasciare il livello solo dove serve (**Figura 1C**). Nel caso l'intensità dei colori non sia ancora sufficiente, fate nuove copie dell'ultimo livello creato, eventualmente regolandone la trasparenza per ottenere correzioni intermedie. Noi abbiamo fatto così per il cielo, che ha richiesto tre layer aggiuntivi per rendere visibili le nuvole sullo sfondo (**Figura 1D**).

Grazie alla modalità *Solora* è possibile eseguire il processo opposto, ovvero schiarire una foto troppo scura (**Figura 1E**). Create un livello copia dello sfondo





e scegliete *Scolora*, così l'immagine acquista in luminosità e perde la saturazione eccessiva. Se alcune zone appaiono troppo chiare, basta cancellarle con la Gomma (Figura 1F) oppure si può ridurre l'opacità del nuovo livello (Figura 1G).

In Paint Shop Pro il comando da usare è *Livelli/Duplica* per creare il nuovo layer con una copia dello sfondo, la modalità *Moltiplica* per accrescere la saturazione e lo strumento *Gomma* per cancellare le parti che non servono. La sequenza delle operazioni è identica a quanto visto con Photoshop. Anche il secondo caso, l'immagine troppo satura, richiede le stesse operazioni, con l'unica differenza che la modalità da usare è *Filtra* per ridurre la saturazione.

2 UN RITRATTO FLOU

Nei ritratti non sempre si cerca di avere un soggetto perfettamente a fuoco come nella foto di partenza (Figura 2A). Talvolta si desidera ottenere un effetto morbido o *flo*, che sacrifichi il dettaglio in favore di un'atmosfera romantica e sognante. Per ottenere scatti di questo tipo, una volta i fotografi mettevano una calza di nylon tesa davanti all'obiettivo, poi sono arrivati filtri ad hoc. Oggi con il fotoritocco è facile ottenere un effetto simile, senza spendere

nulla in attrezzature fotografiche. In Paint Shop Pro create un nuovo livello copiato dallo sfondo con il comando *Livelli/Duplica*, in seguito sfocate l'immagine con *Regola/Sfocatura/Sfocatura gaussiana...*, impostando il valore intorno a 10; il valore esatto dipende dalla dimensione dell'immagine originale: più è grande, maggiore dovrà essere l'intensità della sfocatura (Figura 2B). A questo punto riducete l'opacità del livello elaborato portandola a 50 - 40% e osservate il risultato ottenuto. Il viso nella foto ha assunto un aspetto molto morbido e romantico, i dettagli meno evidenti (i pori della pelle) sono quasi o del tutto spariti, mentre quelli più marcati appaiono circondati da un tenue alone che li rende meno incisi. L'effetto complessivo è molto piacevole, ma naturalmente potete cambiare i valori della sfocatura e dell'opacità per ottenere il risultato visivamente più gradevole.

Il lavoro non è però finito: se una sfocatura accentuata va bene per i capelli, i contorni del viso e i bordi dell'immagine, è meno indicata per gli occhi, la zona dove si concentra maggiormente lo sguardo dell'osservatore. Qui è meglio andarci piano e ridurre la sfocatura

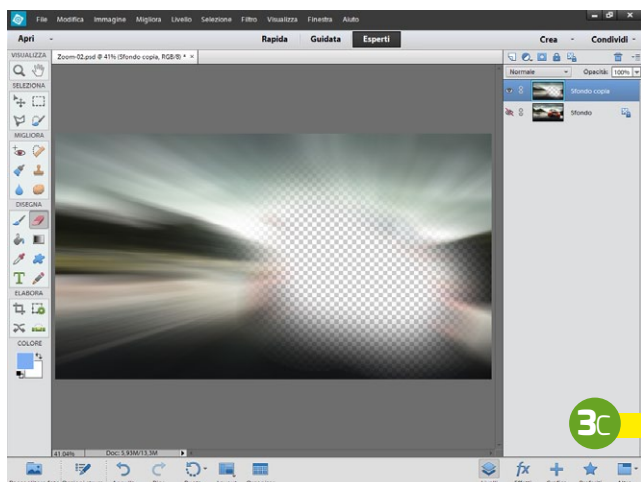
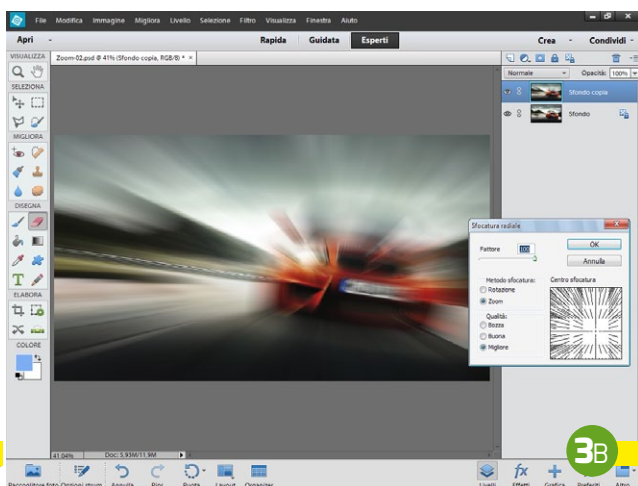
quel tanto che basta per mantenere ben visibili i colpi di luce nelle iridi e le ciglia. Non bisogna nemmeno azzerare l'effetto, però, altrimenti gli occhi si staccerebbero troppo dal resto dell'immagine. Per ridurre la sfocatura intorno agli occhi potete usare la *Gomma* come già visto nell'esempio precedente oppure potete creare una maschera collegata al livello, con il comando *Livelli/Nuovo livello maschera/Mostra tutto*. Dopo,

Atmosfera sognante

Addio calza di nylon davanti all'obiettivo: l'effetto flou ora si ottiene col fotoritocco

con il pennello regolato alla massima morbidezza e con dimensione un po' maggiore di quella del singolo occhio, fate uno o due clic su ciascun occhio (Figura 2C). Avete così reso trasparente il layer in corrispondenza degli occhi e quindi adesso dovete creare

un nuovo livello sfocato, più leggero del precedente. Selezionate quindi lo sfondo, create un altro layer, sfocato e impostate l'opacità al 25% circa. Giocando con la trasparenza dei due livelli potete ottenere l'effetto flou che preferite (Figura 2D). In Photoshop le operazioni da eseguire sono le stesse: create il livello copiato dallo sfondo con *Livello/Duplica livello...*, sfocate l'immagine con *Filtro/Sfocatura/Controllo sfocatura...*, e create la maschera con *Livello/Maschera di livello/Mostra tutto*. I valori da impostare non cambiano, naturalmente.



3 MAGGIORE DINAMISMO

Abbiamo una bella foto di un soggetto in movimento (un'automobile, una motocicletta, un corridore) ma la scena appare statica perché lo sfondo è troppo nitido (Figura 3A). Per risolvere questo problema è possibile applicare allo sfondo una sfocatura radiale, che conferisca dinamicità e movimento allo scatto. Ma come lasciare inalterato il soggetto? Qui ci vengono in aiuto i layer: si applica la sfocatura e poi si cancella la porzione corrispondente al soggetto. In Photoshop Elements create un livello con una copia dello sfondo (*Livello/Duplica livello...*) e poi applicate il filtro *Filtro/Sfocatura/Sfocatura radiale*.... Nella finestra di impostazione dello strumento portate

Alta velocità
Una sfocatura radiale applicata al solo sfondo rende più dinamico lo scatto

il cursore del *Fattore* a 100, scegliete *Metodo di sfocatura: Zoom*, e attivate la qualità *Migliore*. Se necessario trascinate il centro della sfocatura nella piccola anteprima a destra, in modo che coincida il più possibile con la posizione del soggetto. Purtroppo Photoshop Elements non fornisce una preview vera e propria, quindi bisogna accontentarsi di una certa approssimazione ed eventualmente rassegnarsi ad effettuare più tentativi (Figura 3B). A questo punto bisogna riportare in vista il soggetto: per questo potete usare la *Gomma* oppure creare una maschera associata al livello, come descritto negli esempi precedenti. In entrambi i casi è importante usare uno strumento (gomma o pennello) dai bordi molto morbidi e di grandi dimensioni (Figura 3C), in modo da lasciare un po' di sfocatura

radiale lungo il contorno del soggetto, per evitare che si stacchi troppo dal resto della fotografia (Figura 3D). Con Paint Shop Pro il processo è molto simile ma bisogna fare i conti con un'interfaccia del filtro di sfocatura radiale un po' diversa. Innanzitutto create il solito livello copiato (*Livelli/Duplica*) e poi lanciate il comando *Regola/Sfocatura/Sfocatura radiale*.... Nell'interfaccia che appare fate innanzitutto clic sulla scritta *Anteprima* in alto a sinistra e nella preview che appare sempre a sinistra posizionate il crocino al centro del soggetto della foto. Poi scegliete *Zoom* come *Tipo di Sfocatura*, impostate a 20 o 30 l'*Intensità di Sfocatura* (il valore preciso dipende dalla dimensione della foto e dall'effetto che volete ottenere), infine verificate che l'opzione *Ellisse* sia attivata. Una volta applicata la sfocatura radiale, cancellate con la *Gomma* o con una maschera applicata al livello, esattamente come abbiamo descritto con Photoshop.

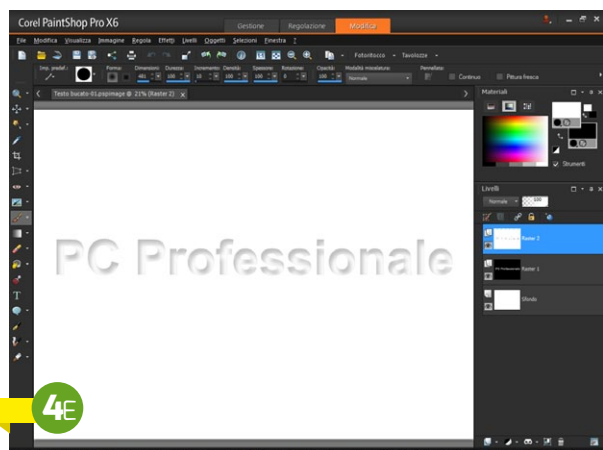
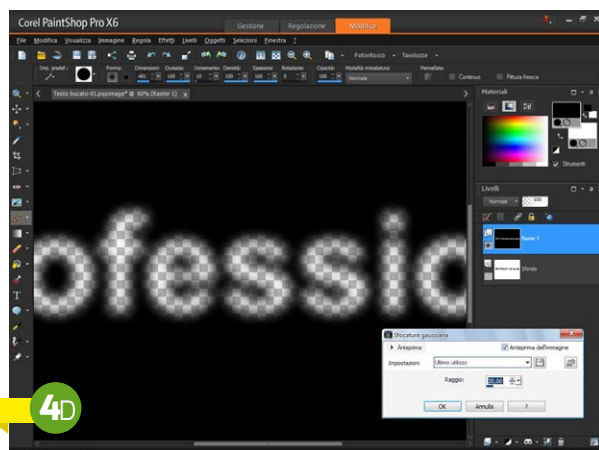
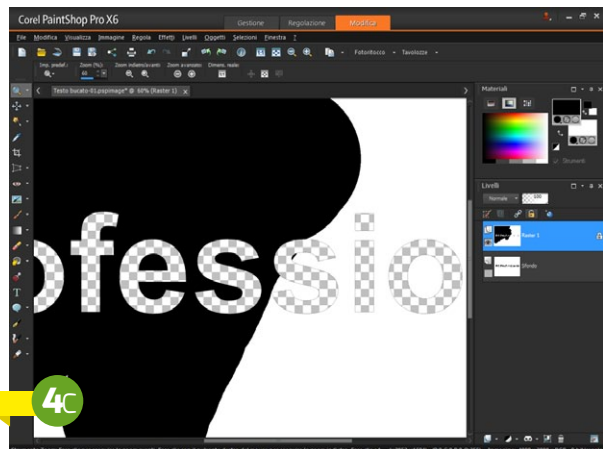
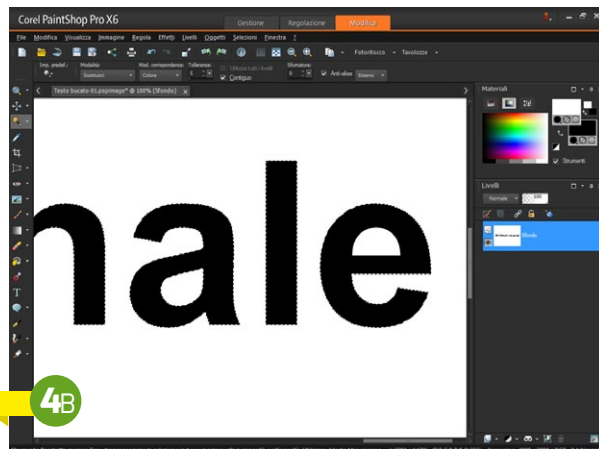
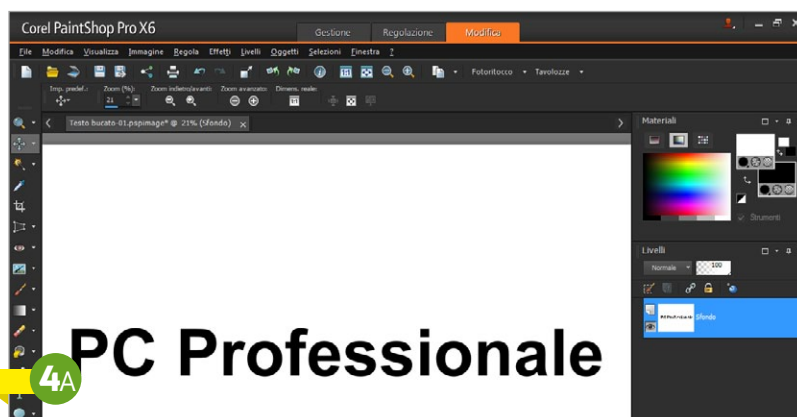
4 UN TESTO BUCATO

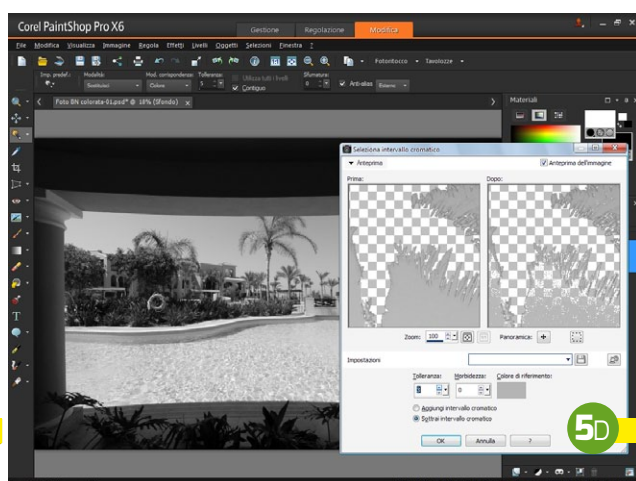
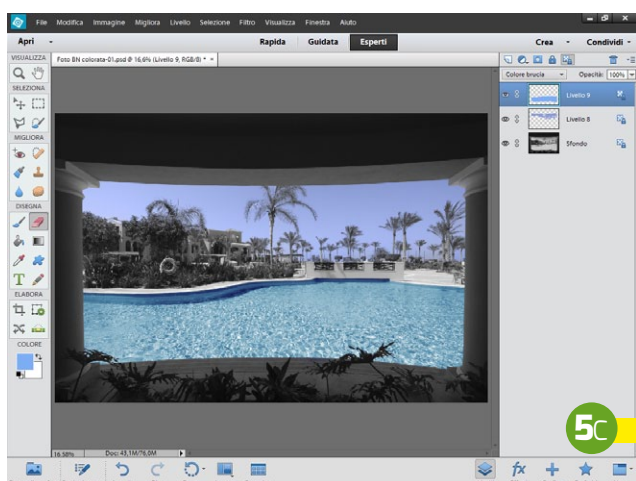
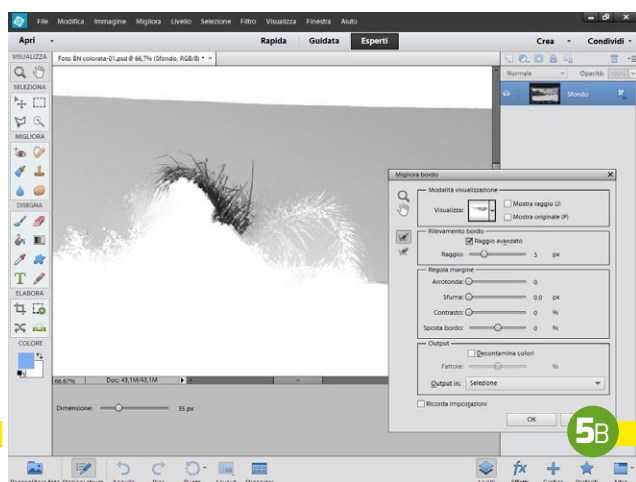
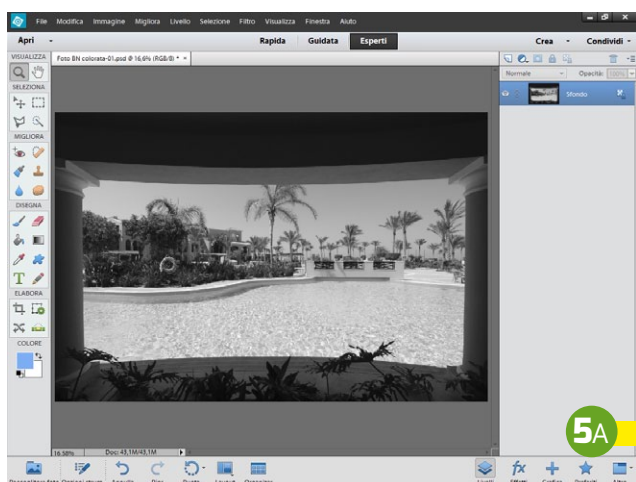
Uno stile grafico per i testi fa apparire le lettere come se fossero ritagliate in un foglio, con la scritta definita unicamente dall'ombra proiettata su uno sfondo staccato e posto poco più sotto. L'effetto è minimalista ed elegante, spesso usato dai grafici professionisti. I programmi più completi, come Photoshop Elements e Paint Shop Pro, offrono funzioni specifiche per creare queste ombre e in

genere sono attivabili nel pannello delle opzioni del layer stesso. In Photoshop Elements dovete lanciare il comando *Livello/Stile livello/Impostazioni stile...* e poi attivare *Ombra esterna*. In Paint Shop Pro aprite la finestra dedicata con *Livelli/Proprietà...*, selezionate la linguetta *Stili livello* e infine attivate la voce *Sfalsa ombra*. Queste funzioni avanzate non sono però disponibili in tutti i software per il fotoritocco, quindi vediamo insieme come ottenere l'effetto senza usare strumenti particolari. In Paint Shop Pro

create un nuovo documento di colore bianco uniforme e poi scrivete il testo preferito, in colore nero. È importante che la scritta sia grande, in modo che non si vedano scalettature lungo le linee inclinate e i tratti curvi. Fondete quindi il livello con il testo allo sfondo, con il comando *Livelli/Unisci/Unisci tutto* (Figura 4A). Di seguito prendete lo strumento *Bacchetta magica*, impostate la tolleranza a 5 e fate clic all'esterno della scritta. Poi, tenendo premuto il tasto *Shift*, fate clic anche all'interno delle lettere con le asole, come le *o* e le *e* (Figura 4B).

A questo punto copiate (*Control C*) e incollate (*Control V*) la selezione in un nuovo livello, che sarà bucato in corrispondenza della scritta. Eliminate la selezione con *Selezioni/Deseleziona tutto* (*Control D*), tornate al livello inferiore originale e cancellate la scritta con il pennello impostato con il colore del foglio. Copiate poi il livello bucato (*Livelli/Duplica*), fate clic sul lucchetto nel pannello dei livelli per bloccarne la trasparenza e dipingete l'intero layer (Figura 4C) di nero (o di un altro colore se volete che l'ombra finale sia





di una tinta particolare). Sbloccate la trasparenza con un clic sul lucchetto e con il comando *Regola/Sfocatura/Sfocatura gaussiana...* applicate una sfocatura, impostando per esempio 20 - il valore esatto dipende dalla dimensione dell'immagine (Figura 4D). Di seguito scambiate di posto questi ultimi due livelli, in modo che quello nero sia sotto. L'effetto ombra è quasi completato: come tocco finale riducete l'opacità del layer nero (per esempio 25%) e spostatelo leggermente, così l'ombra sarà un po' sfalsata rispetto alle lettere (Figura 4E).

Sfruttando i livelli e le loro modalità di sovrapposizione è possibile creare elaborazioni fotografiche molto interessanti.

5 DIVERTIRSI CON IL COLORE

Con i livelli e le diverse modalità di sovrapposizione è possibile creare elaborazioni fotografiche molto interessanti, come per esempio colorare una foto in bianco e nero o assegnare nuove tinte a uno scatto a colori. Per cominciare bisogna selezionare la parte dell'immagine che poi verrà colorata (Figura 5A). Questa fase iniziale può essere laboriosa se l'area ha bordi molto frastagliati, ma Photoshop Elements offre uno strumento che è di grande aiuto in queste situazioni. Nella foto di esempio cominciamo con il selezionare il cielo, che è delimitato da numerose palme dalle fronde sottili. Scegliete lo strumento *Bacchetta magica* e impostate la *Tolleranza* a 20, inoltre verificate che le opzioni *Contigui* e *Anti-alias* siano attive. Adesso fate clic sulle diverse zone del cielo tenendo premuto il tasto *Shift*. Man mano che lavorate tenete d'occhio i bordi della selezione: se sono troppo ridotti aumentate la *Tolleranza*, se invece sono troppo estesi riducetela. Una volta completata questa prima

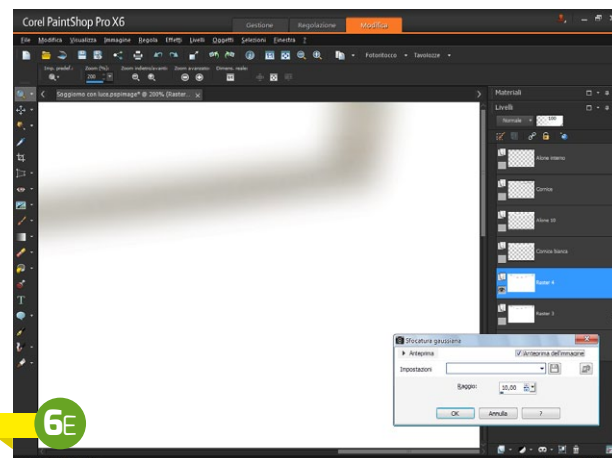
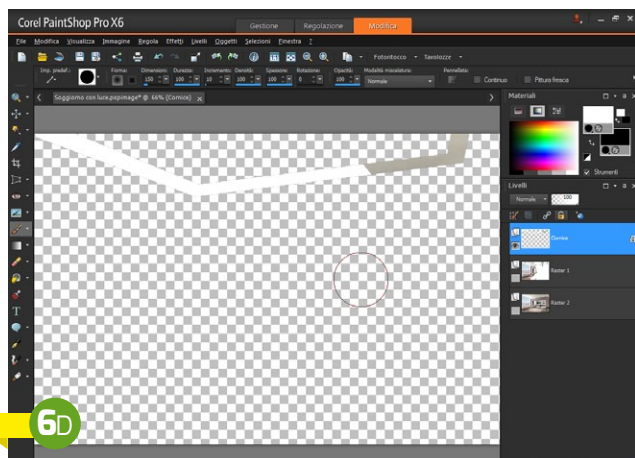
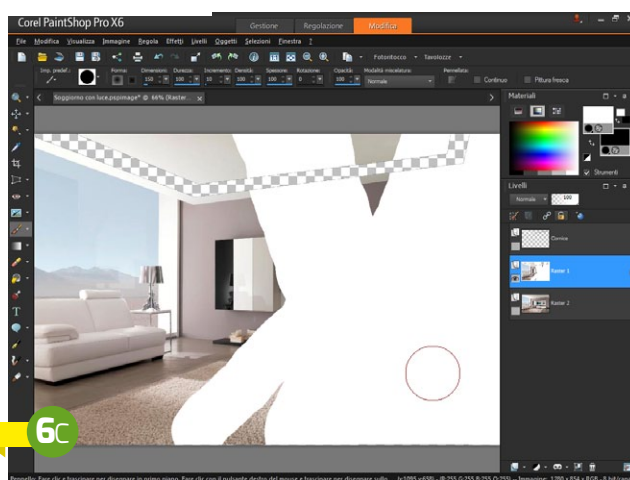
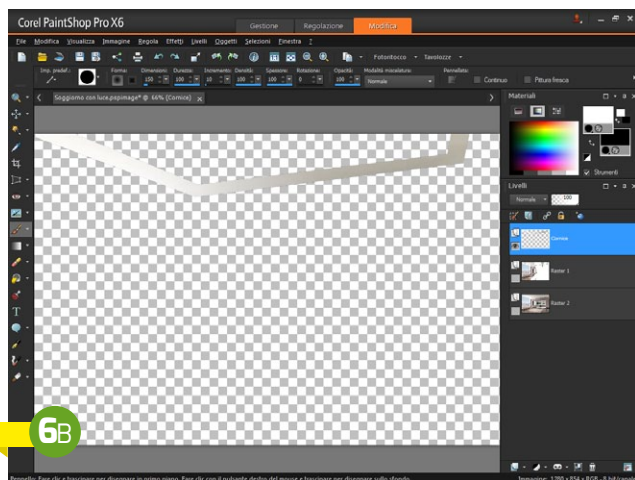
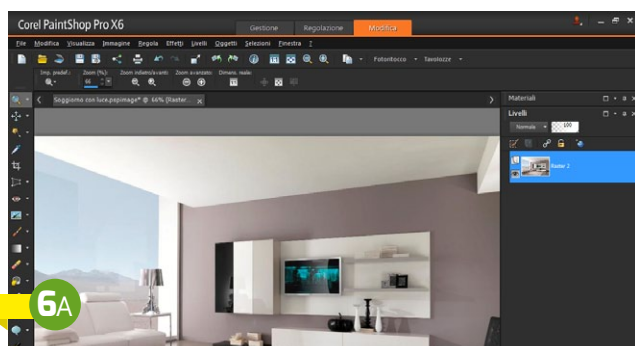
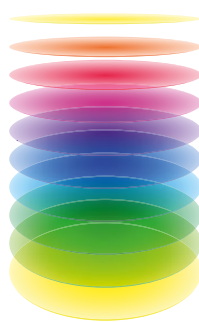
selezione grossolana, fate clic sul tasto *Migliora bordo...* e nel pannello appena aperto attivate *Raggio avanzato* e impostatelo a 5. Di seguito passate il pennello lungo i bordi della selezione, in modo che il programma possa rifinirli (Figura 5B). Per evitare possibili crash, è meglio lavorare per piccole sezioni alla volta, ovvero dipingere un'area limitata e poi aspettare che il software compia il suo lavoro. Al termine di questa fase create un nuovo livello con la selezione, con il comando *Livello/Nuovo/Crea livello copiato* e bloccate la sua trasparenza con un clic sulla quinta icona in alto nel pannello dei layer. A questo punto dipingete con la tinta che preferite, senza preoccuparvi di uscire dai bordi. L'area colorata risultante però si integra male con la foto, perché la tinta è piatta e copre completamente i dettagli originali. Per sistemare le cose cambiate modalità di sovrapposizione e scegliete *Colore brucia* oppure *Colore*: adesso la zona dipinta lascia vedere i chiaroscuri della foto e l'effetto è molto più naturale. Per la piscina procedete allo stesso modo per creare la selezione, per dipingerla e per assegnare la sovrapposizione *Colore* o *Colore brucia*, così le

increspature dell'acqua saranno perfettamente visibili (Figura 5C). In Paint Shop Pro le operazioni sono le stesse. Le uniche differenze sono la funzione di rifinitura della selezione e le modalità di sovrapposizione. Per la prima, dopo aver fatto una selezione grossolana, lanciate il comando *Selezioni/Modifica/Seleziona intervallo cromatico* e impostate una *Tolleranza* bassa, per esempio 2 o 3 (Figura 5D). Gli algoritmi di sovrapposizione dei layer da usare sono *Rafforza* (equivalente a *Colore brucia* di Photoshop Elements) e *Colore (esistente)* (*Colore* in Photoshop).

6 ALONI LUMINOSI CON I LIVELLI

Con i livelli si possono creare effetti di luce e di ombre anche molto sofisticati. I programmi moderni offrono funzioni ad hoc per questo, come abbiamo già detto in precedenza, ma qui vogliamo dimostrare che è possibile ottenere risultati validi con il solo uso degli strumenti di base, disponibili in qualsiasi programma di fotoritocco degno di questo nome.

In Paint Shop Pro vogliamo creare una cornice sul soffitto del soggiorno fotografato (Figura 6A), cornice che nasconde al suo interno luci soffuse disposte lungo tutti i lati. Bisogna quindi creare aloni luminosi che si estendano non solo sul soffitto ma anche un po' sulla cornice stessa, per un effetto realistico e convincente. Cominciate con il ritagliare la cornice con lo strumento *Selezione a mano libera*, l'ideale per tracciati rettilinei composti da pochi segmenti. Una volta chiusa la selezione con un doppio clic, copiatela e incollatela come nuovo livello (*Control C, Control V*) (Figura 6B). Tornate all'immagine originale, invertite la selezione con *Selezioni/Inverti*, copiatela e portatela su un nuovo layer, per avere il soggiorno privo della cornice (non cancellate la selezione, servirà ancora). Copiate nuovamente la cornice con *Livelli/Duplica*, bloccate la trasparenza di una copia della cornice e della copia del soggiorno facendo clic sul lucchetto nel pannello dei layer e dipingetele entrambe completamente di bianco,





poi sbloccate la trasparenza (**Figura 6C e 6D**). Adesso bisogna disporre in maniera corretta i tre livelli appena creati. Nella posizione più bassa, appena sopra l'immagine del soggiorno originale, mettete la cornice bianca, più in alto la cornice ritagliata e infine l'immagine del soggiorno tutto bianco. Con quest'ultimo layer attivo, applicate una sfocatura di 10 pixel con *Regola/Sfocatura/Sfocatura gaussiana...* (**Figura 6E**), poi invertite la selezione fatta in

precedenza, copiatela e incollatela su un nuovo livello e infine cancellate il layer con il soggiorno tutto bianco. Avete così creato l'alone luminoso sopra la cornice. Adesso selezionate il layer con la cornice bianca, fatene diverse copie (noi ne abbiamo create cinque) e applicate a ciascuna una sfocatura crescente, per esempio 10, 20, 30, 40 e 50 (Figura 6F). Questo farà sì che l'alone luminoso esterno alla cornice sia molto ampio, intenso vicino alla

cornice e sempre più tenue man mano che la distanza aumenta. Per rafforzare l'alone interno alla cornice potete copiarlo una o due volte (**Figura 6G**). In Photoshop le operazioni e gli strumenti da usare sono gli stessi, ma hanno nomi diversi. Più in dettaglio, l'attrezzo per la selezione è il *Lazo poligonale*, mentre l'inversione della selezione va fatta con il comando *Selezione/Inversa*. Infine, la sfocatura si ottiene con *Filtro/Sfocatura/Controllo sfocatura...*.



SEGUICI SU

