

SCONTORNARE L'ACQUA

Acqua e canali vanno d'accordo da sempre, soprattutto per gli scontorni

Le problematiche legate agli scontorni sono molteplici, specialmente quando coinvolgono gli oggetti trasparenti o semitrasparenti. Non sempre è possibile isolare un soggetto da uno sfondo, molto dipende dalle caratteristiche dell'immagine di partenza, tuttavia con gli strumenti e gli scatti adeguati si possono ottenere risultati interessanti

di Tiziano Fruet



Ace (Adobe certified expert) e Aci (Adobe certified instructor) in Photoshop, Illustrator e Freehand, dal 2004 è guru Adobe per il Creative Publishing e come freelance si occupa di graphic design, consulenza e formazione multilivello in tutta Italia.

I procedimenti che analizzeremo sono applicabili a una molteplicità di situazioni, del resto i canali, quelli di Photoshop, non sono certo una novità dell'ultima versione, e sono una sorgente fondamentale di dati immagine. Lo scatto che prendiamo in esame è una tipica immagine di stock: gocce su uno sfondo colorato. L'obiettivo è l'isolamento delle gocce di modo da poterle riapplicare a superfici diverse, per esempio per la progettazione grafica di pack per l'industria alimentare (e non solo). Dimentichiamoci da subito gli strumenti di selezione propriamente detti, se non siete Harry Potter la bacchetta magica non vi servirà a niente, e anche la recente funzione di miglioramento bordo non sarà risolutiva, anzi.

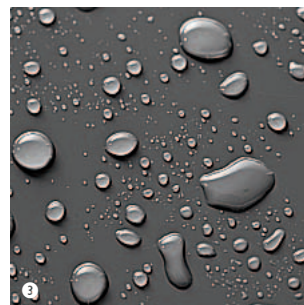
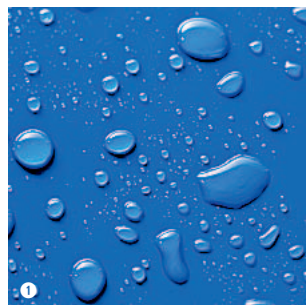
Analisi dei canali

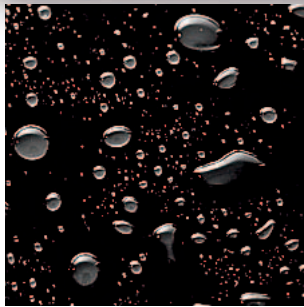
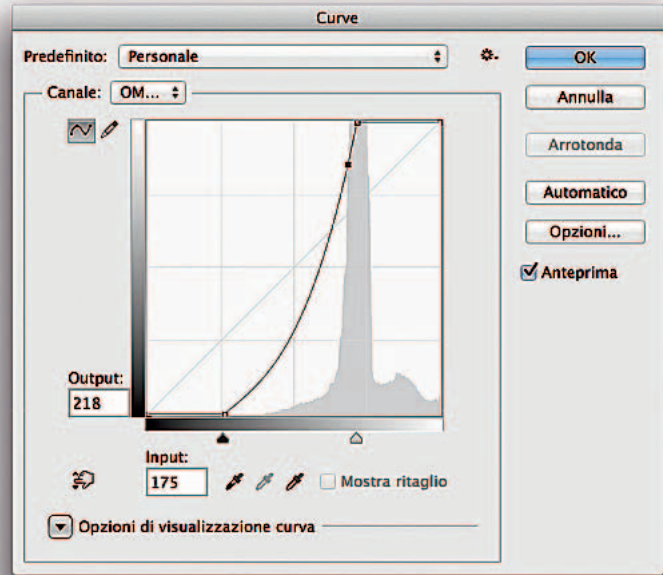
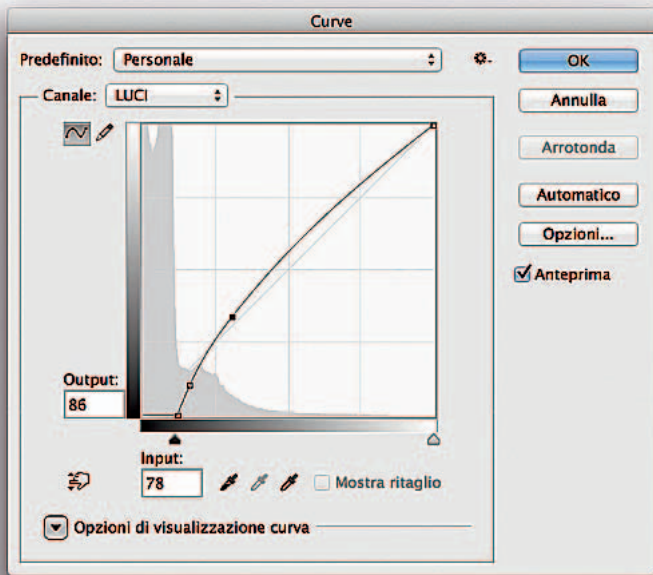
Trattandosi di «oggetti» trasparenti per realizzare uno scontorno verosimile dobbiamo separare le luci dalle ombre, eventuali effetti di distorsione dovuti alla

rifrazione dovranno essere eventualmente ricreati in un secondo momento ma non ce ne occuperemo in queste pagine.

Le gocce sono su sfondo blu ❶, e questo potrebbe semplificare molto la scelta del canale puntando direttamente su quello del rosso, tuttavia anche gli altri due potrebbero avere variazioni di grigio significative quindi andiamo nel pannello «Canali» a visionarli uno per uno.

- ❶ L'immagine di partenza è uno scatto su uno sfondo colorato uniforme, luci e ombre sono ben definite quindi si presta a uno scontorno «scomposto»
- ❷ Il canale del rosso è quasi già pronto per il recupero delle informazioni sulle luci, poche zone dello sfondo non sono già nere quindi non saranno necessarie regolazioni pesanti
- ❸ Il canale del verde è il più bello da vedere ma il più inutile per il nostro scopo
- ❹ Il canale del blu è il più indicato per le ombre, bisognerà schiarire gocce e sfondo e scurire le ombre senza chiuderle eccessivamente





5 Le Curve di regolazione per il canale delle "Luci" vanno ad annerire i grigi scuri dello sfondo e a schiarire i grigi più scuri che danno volume alle gocce
 6 Il canale corretto è molto simile a quello di partenza, inevitabilmente dovremo sacrificare dei mezzitoni
 7 Le Curve di regolazione per il canale delle "Ombre" sono più «critiche», la curva dovrà tenere conto della morbidezza delle ombre altrimenti si rischia di annerirle totalmente
 8 Il canale corretto è decisamente diverso rispetto a quello di partenza, sono spariti via lo sfondo che i volumi



Il rosso è effettivamente quello con più contrasto, lo sfondo è nero o grigio molto scuro, in previsione di una maschera di livello dove le parti nere saranno nascoste questo canale è un ottimo candidato per l'isolamento delle luci 2.

Il verde 3 è una discreta versione in scala di grigio ma non separando nettamente né le luci né le ombre richiederebbe molto lavoro, tra l'altro per arrivare a risultati discutibili.

Il blu 4 è molto chiaro ma con una Curva di regolazione potrebbe restituire le sole ombre bruciando le luci.

Intervento su R per le luci

Duplichiamo il canale del rosso e rinominiamolo "Luci", poi richiamiamo il comando «Immagine>Regolazioni>Curve» scurendo le ombre quel che basta per chiudere le aree più scure fino al nero. Per evitare di perdere eccessive gradazioni di grigio scuro potremmo schiarire leggermente le aree prossime al nero come mostrato in 5.

Per «aprire» maggiormente queste aree una buona alternativa può essere anche il comando «Immagine>Regolazione>Ombre/luci» 6.

Intervento su B per le ombre

Questa volta l'impresa è più delicata, recuperare le ombre prevede lo schiarimento di gocce e sfondo ma dovremmo agire sia sulla destra che sulla sinistra dell'istogramma senza essere troppo aggressivi e chiudere totalmente le ombre.

Duplichiamo il canale del blu, rinominiamolo "Ombre" e sempre con le curve diamo un'impostazione simile a quella in 7.

Anche in questo caso Ombre/luci può aiutare ad ammorbidire il risultato finale 8.

9 Il cambio del metodo di fusione per i livelli di "Luci" e "Ombre" consente l'inserimento verosimile su uno sfondo diverso

Inserimento su un altro sfondo

Il più del lavoro ormai è fatto, rimane solo da portare i due canali sui livelli per poi fonderli correttamente con i metodi di fusione.

Uno dei modi possibili è il banale copia e incolla, quindi:

- attivate il canale "Luci" nel pannello Canali
 - selezionate tutto con Cmd/Ctrl A
 - copiate con Cmd/Ctrl C
 - incollate sul documento di destinazione, nel nostro caso la texture rovinata (si creerà automaticamente un nuovo livello).
- Replicate il procedimento per il canale "Ombre", naturalmente su un livello nuovo.

Se tutto è andato per il verso giusto avete uno sfondo con sopra due livelli.

Cambiate il metodo di fusione del livello "Luci" in Scolora, mentre il livello delle "Ombre" va in moltiplica.

Il risultato è sicuramente migliorabile ma in pochi passaggi abbiamo ottenuto già una buona immagine con luci e ombre separate, in questo modo si può intervenire per valorizzarle in maniera indipendente. 9