

# ELABORAZIONE IMMAGINI DIGITALI

Miriam Genchev

## diario di un'elaborazione



Immagine originale: luglio 2010, Wewelsburg - Germania (scatto amatoriale con Canon 500D)



## IMMAGINE I - VIRTUAL TOUR IN WEWELSBURG CASTLE

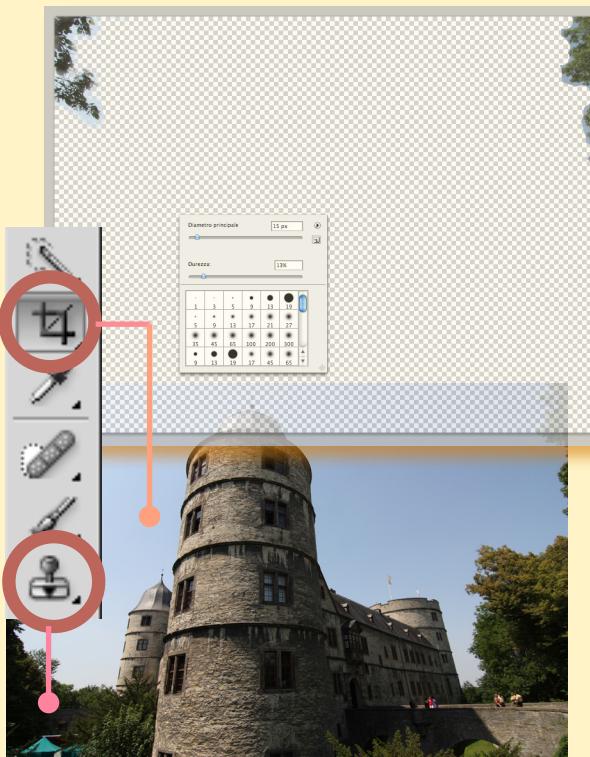
**Modifica della foto per un sito web specializzato nei Virtual Tour dei monumenti storici.**

Usando la tecnica **TILT SHIFT**, si può ottenere un effetto “cannocchiale” (lente d’ingrandimento con un fuoco molto selettivo) come se si vedesse l’oggetto da vicino. Il risultato è l’impressione che questo sia più piccolo di quel che è in realtà, specie se l’inquadratura è posta dall’alto. In questo caso l’effetto è minore, quasi contrario, ma da modo di far sentire l’osservatore come pronto ad entrare in questa struttura, poiché se ne sente molto l’altezza, grazie al grandangolo (che accentua la prospettiva) e alla sfocatura.

Quest’elaborazione è pensata proprio per un utilizzo in un’interfaccia interattiva, per una **panoramica immersiva** (Virtual Tour) dove si può esplorare il castello muovendo il cursore in diverse direzioni partendo da quest’immagine statica.



Innanzitutto, occorre sistemare l'inquadratura e i contenuti dell'immagine. Per lo scopo preposto, ovvero quello di accentuare la prospettiva, la si può tagliare sui lati, lasciando però la presenza delle foglie in alto che chiudono meglio lo spazio della visuale. Per fare questo, si duplica il livello di sfondo e si cancella tutto il suo contenuto, all'interno degli oggetti che ci interessa mantenere e che sparirebbero dopo il ritaglio. Spostandoli poi verso il centro li si posizionerà sui lati in modo da riproporre la stessa immagine originale, ma più stretta.



Se sono presenti degli oggetti che non si addicono all'ambiente, coprirli con lo strumento **timbro clone**.

Se necessario, aggiungere un livello di regolazione, in questo caso delle curve, per aumentare leggermente il contrasto dei chiari e degli scuri.

Una volta sistemata l'immagine, creare un nuovo livello dall'unione di tutti i precedenti (visibili) e duplicarla due volte.

## Si vuole ora applicare l'effetto di sfocatura differenziata in diverse zone (messa a fuoco selettiva).

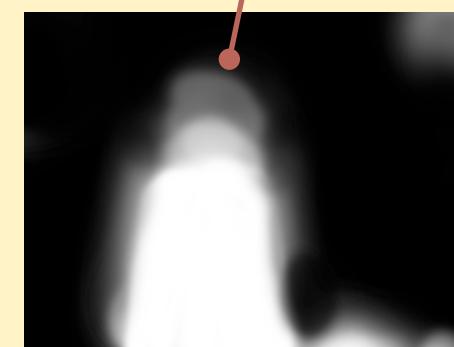
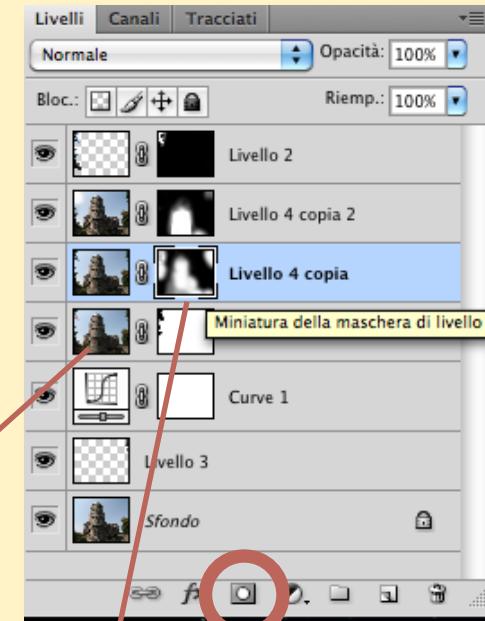
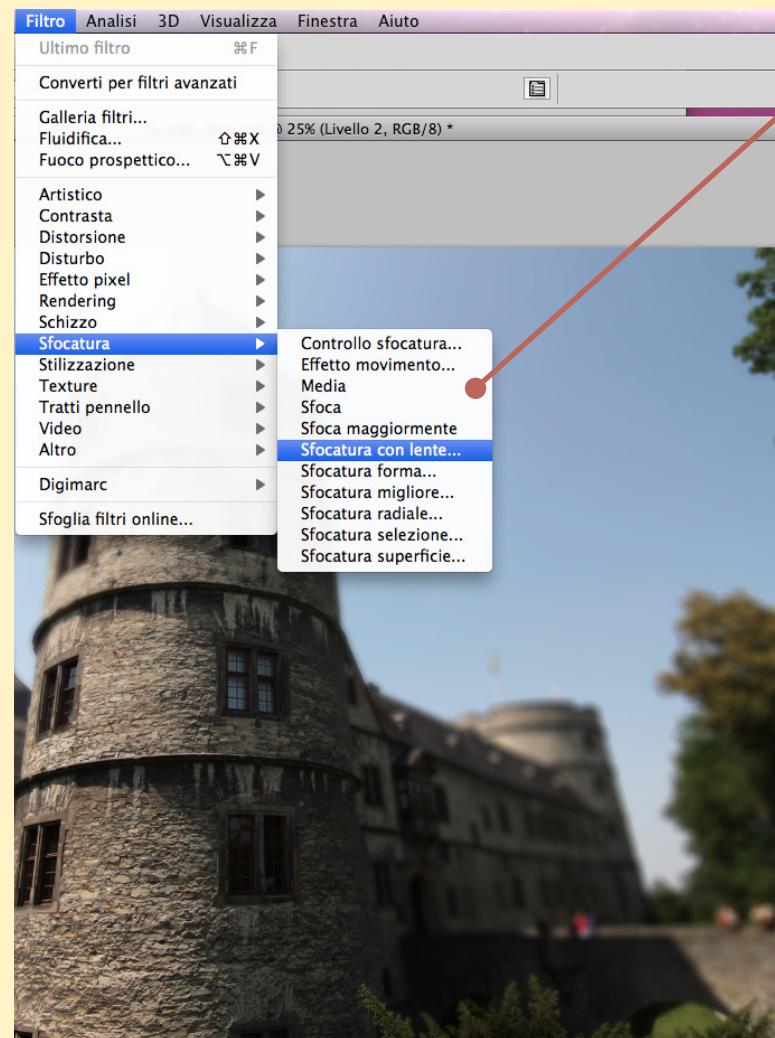
Per fare questo, si deve accedere allo strumento “**Sfocatura con lente**”, selezionando il menu “**Filtro**” e poi “**Sfocatura**” (vedi sotto).

Si applicherà la sfocatura nella maniera seguente:

- livello più basso dei tre - filtro sfocatura con lente molto alta
- livello medio tra i tre - filtro sfocatura con lente media
- livello più alto (sopra) dei tre - nessuna sfocatura

Fatto questo, si deve procedere con le **maschere di livello**.

Aggiungere una maschera al livello più in alto (senza sfocatura), ovvero quello che rimane in primo piano nell'immagine. Per mantenere solo parte centrale della torre si usa lo strumento **pennello** (nero, opacità 100%) e si colora tutto quello che non si vuole mantenere del livello.



Successivamente, si passa al livello mediano, con una maschera che viene colorata un po' di meno, in questo caso deve restare bianca la torre intera, i suoi dintorni, il ponte e le foglie in alto a sinistra, (pennello opacità 100%).

Il terzo livello, il più sfocato, rimane intero.

Confrontando l'immagine risultante con la schermata di visualizzazione della maschera (Alt+click sulla maschera) si può effettuare una correzione delle aree dipinte e non in entrambe le maschere, usando un pennello di opacità minore per amalgamare meglio i due gradi di sfocatura.

Cercare la soluzione migliore per ottenere l'effetto desiderato che calzi al meglio con lo scopo preposto.



## IMMAGINE 2 - WEWELSBURG CASTLE, THE HIDDEN STORY

### Modifica della foto per una rivista specializzata negli approfondimenti storici di tipo occulto

La foto, in questo caso, è stata pensata per un utilizzo a livello tipografico dove si va a ricercare nella storia di un dato luogo per scoprirne i fenomeni occulti che ne stavano alla base o dietro le quinte.

Inizialmente ho pensato ad uso per un gioco di ruolo ambientato sempre in quest'ottica, dove la foto sia un punto di partenza per l'ambientazione esterna. In entrambi i casi, comunque, l'elaborazione è la medesima: dare un tono vecchio alla foto e renderla un po' più "disegnata", nel primo caso senza intaccarne il realismo, nel secondo accentuando di più questo secondo aspetto. Ho optato per la prima scelta, per il semplice motivo che la seconda non aveva uno stile così ben delineato e rischiava di esser giudicato troppo aperto e libero, ai fini dell'esercizio, dal momento che spesso nei giochi di ruolo si trovano più illustrazioni che foto.



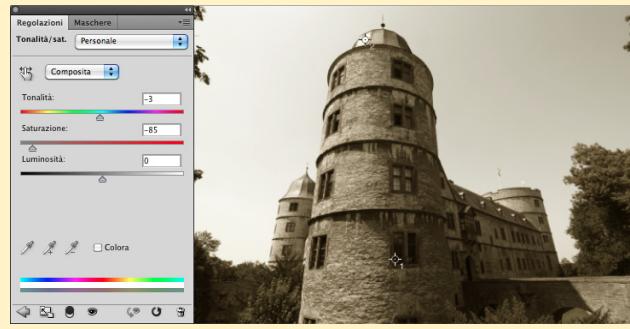
Il filtro fotografico che ho inserito serve a rendere la foto vecchia, ma non così tanto da apparire rovinata, dal momento che il castello, così come si presenta ora, è stato ricostruito nei primi decenni del 1900, quando già si andava implementando le prime macchine fotografiche a colori (benché ancora abbastanza rare).

Grazie allo strumento **timbro clone** è possibile rimuovere le tende in basso a sinistra e le persone sul ponte a destra, che stonerebbero con la destinazione della foto, ambientata decine di anni fa.

Su un nuovo livello, sistemare i **livelli** per dare la tonalità giusta calibrando i grigi su un colore come l'azzurro del cielo e i bianchi più bassi (tenui).

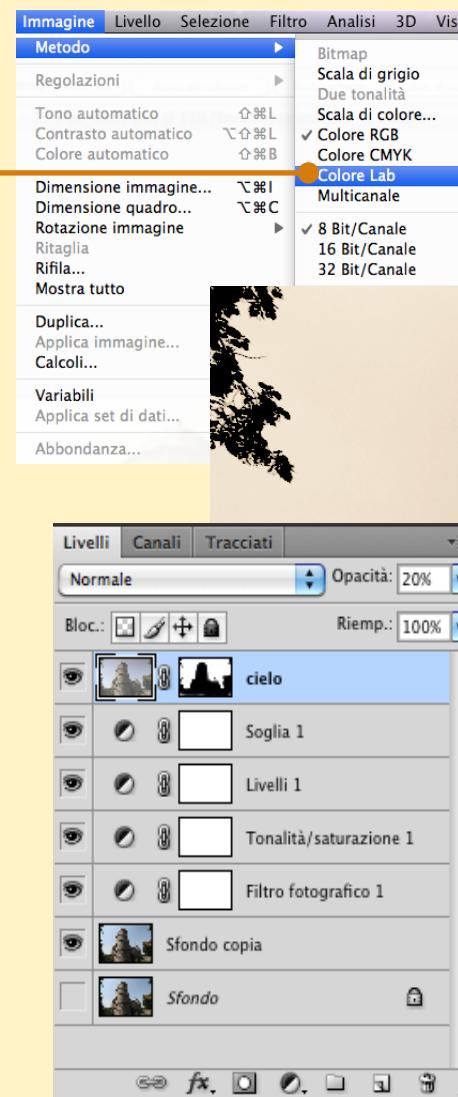
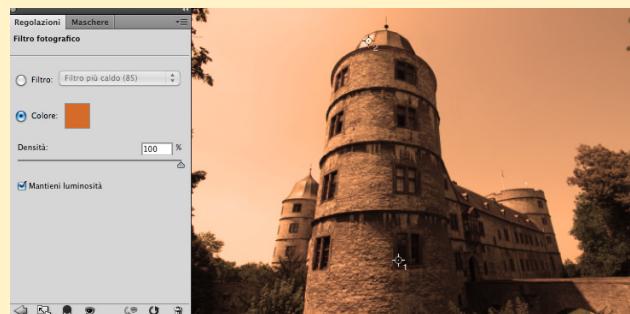


In seguito, con un livello di regolazione di **tonalità/saturazione** desaturare i colori e sui canali dei singoli colori primari regolare leggermente la tonalità verso il rosso (canale Red), il magenta (canale Green) e il giallo (canale Blue).

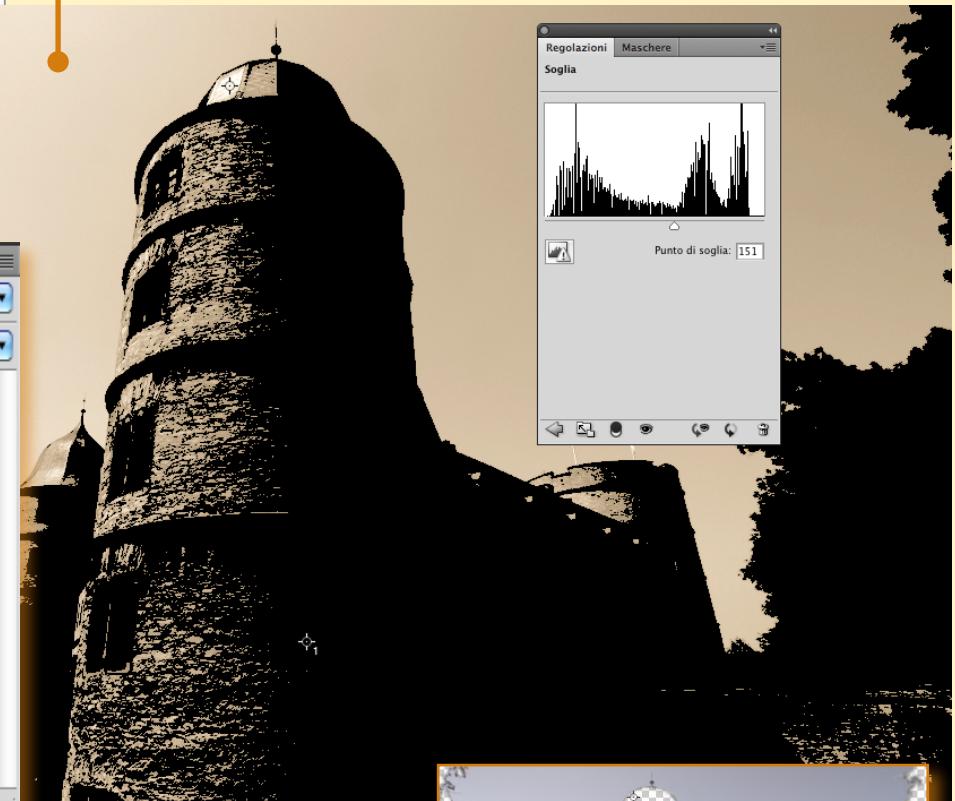


Per un'ulteriore regolazione mirata solo al contrasto e alla luminosità attivare il **canale Lab** (menu immagine - metodo) e poi fare ritorno sul canale RGB.

Accentuare l'effetto seppia con un ulteriore livello di regolazione: **filtro fotografico** di colore arancione-marrone.



Sempre su un altro livello, correggere anche la **soglia** per far sembrare la foto disegnata a china, così che si adegui allo stile della rivista e a quello dell'epoca. Per non perdere alcune informazioni dell'immagine, rendendo tutte le ombre nere piene, basta impostare a questo livello un'opacità del 45%.



Infine, creando un nuovo livello dall'immagine originale (sfondo copia), aggiungere una **maschera** dove si seleziona solo il **cielo**. In questo caso bisogna passare con lo strumento pennello in modo preciso delineando i contorni del castello e degli alberi.

In questo spazio, aggiungere una sfumatura nera dall'alto con lo strumento **gradiente** ad un'opacità del 33% Sempre in modalità normale, aggiungere una sfumatura rossiccia con la stessa opacità e poi un'altra ancora identica ma in modalità moltiplica, per regolare la sfumatura in maniera bilanciata tra rosso e nero. Per completare l'operazione, regolare l'opacità del livello cielo, così da fonderla con l'immagine modificata (questo livello deve stare in primo piano), attorno al 20%.

