



# Guida Avanzata su Camera Raw

Marzoli Francesco

Progetto 3° Classificato **Adobe YouGC Contest** Anno 2009-2010 - Categoria White Paper

## Biografia

*Francesco Marzoli nasce a Pescara nell'Aprile del 1985.*

*Fin da piccolo ha mostrato la sua passione per **l'arte e pittura**, passioni che nel corso della crescita si sono convertite in forma digitale, dedicandogli tutto il tempo libero per acquisire esperienza specifica nel settore.*

*Le sue prime esperienze con i programmi di fotoritocco nascono all'età di **14 anni** con l'acquisto del suo primo computer grazie alla frase ... "mi metti un programma per disegnare?" da lì il suo amore per il digital imaging è cresciuto sempre più, fino ad arrivare all'età di **21** in cui ha avuto l'onore di post-produrre il catalogo Autunno/Inverno 06/07 **Miss Sixty, Energy e Killah**.*

*Attualmente ha iniziato a tenere **corsi e workshop** di Photoshop, ha un blog [www.digitalpostproduction.it](http://www.digitalpostproduction.it) dove parla di post-produzione a 360° e un canale su YouTube su cui pubblica periodicamente video tutorial.*

*3° Classificato per **l'Adobe YouGC Contest** – Categoria White Paper con la "Guida Avanzata su Camera Raw", sta dedicando tutto il tempo e l'amore per coronare il suo più grande **sogno**. Diventare un **Adobe Guru**.*

*Persona molto dinamica e schietta, con tanta voglia di mettersi in discussione, sempre alla ricerca di stimoli che gli permettano di esprimere la sua creatività. Amante della tecnologia, e conoscitore dei più importanti programmi di editing fotografico, mette a disposizione la sua esperienza per qualsiasi proposta negli ambiti di sua competenza.*

*Buona lettura,  
Francesco Marzoli.*

# Indice

<b>1</b>	<i>Formati</i>	<b>1</b>
	Raw . . . . .	1
	Jpeg . . . . .	1
	Formati Misti . . . . .	2
<b>2</b>	<i>Adobe Camera Raw (ACR)</i>	<b>2</b>
	Formato DNG . . . . .	2
	Vantaggi del DNG . . . . .	3
<b>3</b>	<i>Importazione immagini</i>	<b>3</b>
	Importazione di foto con Bridge . . . . .	3
	Importazione di foto con Lightroom 2. . . . .	4
<b>4</b>	<i>Modifiche base dell'immagine</i>	<b>5</b>
	Workflow o flusso di lavoro . . . . .	5
	Apertura di una singola immagine . . . . .	5
	Aperture di più immagini . . . . .	6
	Apertura di file raw come Oggetti Avanzati in Photoshop . . . . .	7
	Salvataggio delle immagini da Camera Raw . . . . .	7
<b>5</b>	<i>L'istogramma e l'esposizione digitale</i>	<b>8</b>
	Impostazioni di Camera Raw . . . . .	10
<b>6</b>	<i>Il pannello base</i>	<b>11</b>
	Bilanciamento del bianco . . . . .	11
	Esposizione. . . . .	11

Recupero . . . . .	12	Taglierina . . . . .	22
Neri . . . . .	12	Raddrizza foto . . . . .	22
Luce di schiarita. . . . .	12	Zoom e Mano. . . . .	22
Luminosità e differenza dall'Esposizione . . . . .	13	TAT Target Adjustment Tool . . . . .	23
Contrasto. . . . .	13	Campionatore Colore . . . . .	24
Chiarezza. . . . .	13	Rotazione . . . . .	24
Vividezza e Saturazione . . . . .	13		
<hr/>		<hr/>	
<b>7</b> <i>Il pannello Curva di Viraggio</i>	14	<b>13</b> <i>Menù Impostazioni Camera Raw</i>	23
<hr/>		<hr/>	
<b>8</b> <i>Il pannello Dettagli</i>	14	<b>14</b> <i>Ringraziamenti</i>	24
Nitidezza . . . . .	15		
Riduzione disturbo . . . . .	15		
<hr/>		<hr/>	
<b>9</b> <i>Il pannello HSL/Scala di grigio</i>	16		
<hr/>		<hr/>	
<b>10</b> <i>Il pannello correzione lente</i>	16		
Aberrazione Cromatica . . . . .	16		
Vignettatura lente . . . . .	16		
Vignettatura a seguito di ritaglio . . . . .	17		
<hr/>		<hr/>	
<b>11</b> <i>Il pannello calibrazione fotocamera</i>	17		
ColorChecker . . . . .	18		
<hr/>		<hr/>	
<b>12</b> <i>Strumenti di Camera Raw</i>	19		
Rimozione macchie . . . . .	19		
Rimozione occhi rossi . . . . .	19		
Correzioni localizzate . . . . .	19		
• Pennello di regolazione . . . . .	19		
• Filtro graduato . . . . .	21		

## Formati

Oggi la maggior parte delle foto vengono scattate in digitale nei formati Raw e Jpeg.

Vediamo insieme i più comuni formati per la memorizzazione delle immagini, i vantaggi, gli svantaggi e quando applicarli.

### JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Lo standard più utilizzato per le immagini, lo troviamo ovunque dalle economiche compatte, alle costosissime reflex

Vantaggi

Dimensioni ridotte! Infinità di immagini potranno essere memorizzate nella vostra schedina.

Trasferimento e memorizzazione sul vostro computer ad una alta velocità.

Svantaggi

Perdita di dettaglio e qualità d'immagine.

Applicazioni

In vacanza, tra amici, quando non si ha bisogno di qualità elevata, in genere viene utilizzato dai fotoreporter per avere subito pronti le immagini senza ulteriori tempi di post produzione.

### RAW (Tradotto in italiano significa "grezzo")

E' il file senza aver subito nessuna compressione, appunto, grezzo. Paragonabile al negativo dell'analogico.

Lo troviamo nelle macchine reflex.

Vantaggi

Essendo un formato non compresso e non processato possiamo modificare i nostri valori: spazio di colore, contrasto, bilanciamento del bianco ecc...senza perdita di qualità.

Svantaggi

Dimensioni dei file molto grandi;

Al contrario del JPEG si impiega tempo a trasferirli sul proprio PC e il caricamento di ogni ogni antepri- ma può essere molto lento.

Applicazioni

Quando si ha bisogno di qualità, di post produzione e di stampa.

## Formati Misti

Le più comuni reflex hanno un formato misto di salvataggio delle immagini il RAW+JPEG, salverà la stessa foto con 2 estensioni diverse

Vantaggi

Qualità del Raw e comodità del Jpeg;

Svantaggi

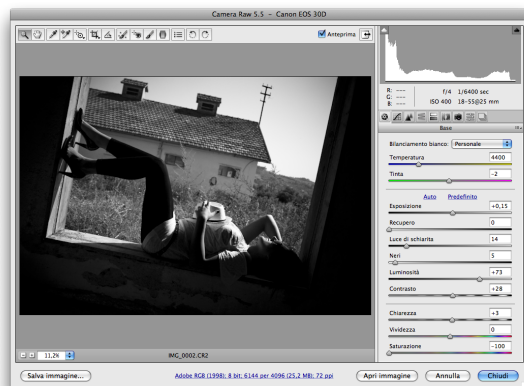
Tempo di riempimento della schedina molto breve!;

Applicazioni

Quando abbiamo la necessità di visualizzare le nostre foto in un pc dove non sono presenti programmi per la visualizzazione dei Raw, o per generare le anteprime delle foto molto più rapidamente e poi successivamente aprire il file Raw per le modifiche.

## Adobe Camera Raw (ACR)

Camera raw è un plug-in nato come elaboratore d'immagini raw ma dalla versione 4.0 è possibile modificare anche i file JPG e TIFF di livello unico in RGB. Esso ci permette di lavorare in modo non distruttivo sull'immagine quindi di apportare i cambiamenti senza sovrascrivere il file originale. Tutte le operazioni e le elaborazioni effettuate vengono salvate in un file d'istruzione con estensione XMP.



Camera Raw è il primo strumento da utilizzare per l'ottimizzazione delle immagini. Dalla versione 5, implementata in CS4, ci sono strumenti aggiuntivi molto potenti (es. regolazioni localizzate) che ci vengono incontro per ottimizzare al meglio la nostra immagine prima ancora di aprirla in Photoshop, in seguito analizzeremo meglio tutti i dettagli.

Camera Raw non supporta originariamente i file Raw di tutte le fotocamere digitali, ma Adobe fornisce periodicamente degli aggiornamenti gratuito per esso, attualmente si trova alla versione 5.6 scaricabile dalla pagina <http://www.adobe.com/download>

E' importante sapere che Camera Raw NON supporta nativamente tutti i file Raw. Questo NON per volere di Adobe, ma perchè ogni casa produttrice di fotocamere ha un suo formato proprietario per la scrittura di file Raw.

## Formato DNG

In poche parole: Il DNG è un formato non proprietario per la scrittura di file Raw.

In altre parole: Stiamo assistendo ad una vera e propria guerra tra produttori di fotocamera digitali, ognuno di essi ha un suo formato proprietario di scrittura, che possono essere CR2 per Canon, NEF per Nikon e così via. Come abbiamo detto all'inizio i raw proprietari sono criptati e si ha bisogno o software in dotazione o di continui aggiornamenti per consentire a Camera Raw di leggere i file ma non tutte le specifiche sono sempre a disposizione. Immaginiamo cosa potrebbe accadere tra qualche anno se i nostri software, non girassero più su sistemi operativi avanzati? Nasce ora la necessità di produrre un formato standard per la scrittura di file RAW, ed in questo Adobe ci viene incontro. Nel 2004 Adobe ha sviluppato il formato DNG (digital negative) che nasce come un formato aperto, in cui le specifiche per la scrittura sono disponibili gratuitamente e possono essere implementate nei software di elaborazione immagini e di scrittura di file Raw da parte delle

stesse fotocamere. Infatti società come Apple e Microsoft hanno già sviluppato software che supporti il file DNG, altre quali Hasselblad, Casio, Samsung e Ricoh consentono la scrittura del formato DNG come formato originario per il salvataggio del Raw usato dal fotocamera (elenco completo disponibile su <http://www.adobe.com/it/products/dng/supporters.html>).

### Vantaggi DNG

I vantaggi offerti dal DNG sono tanti, come poter utilizzare fotocamere diverse ed avere un unico formato, eliminazione dei file collaterali XMP, supporto di sviluppo futuro ed inoltre può contenere anche il file Raw con il formato proprietario, es. all'interno del DNG può essere contenuto il file CR2 a scapito però delle dimensioni del DNG stesso. Se non si possiede una fotocamera che scatti nativamente in DNG è possibile scaricare il DNG Converter dal sito <http://www.adobe.com/it/products/dng/> Quest'ultimo segue di pari passo la stessa versione di Camera Raw e ha le stesse fotocamere supportate.

### Importazione immagini

La prima operazione da effettuare, dopo aver fotografato, è quella di scaricare le foto sul computer. Possiamo utilizzare Bridge o Lightroom. Molti utenti in questo caso non sanno che scelta operare, c'è chi usa Bridge, chi Lightroom, altri scaricano i file direttamente da Finder o Esplora Risorse e poi aprono Photoshop. Bridge, Lightroom e Photoshop utilizzano lo stesso motore di Camera Raw. Quindi non ha importanza con quale software si modifichi il raw, il risultato sarà sempre lo stesso. E' possibile aprire un file, modificarlo in Camera Raw e successivamente aprirlo con Lightroom. Si noterà che mantengono le stesse impostazioni. In Lightroom i controlli di Camera Raw li troviamo sotto la sezione Sviluppo. Quando usare Bridge? Quando usare Lightroom? Qual'è la differenza tra i due? Sebbene pensavo non ci fosse bisogno di parlarne, mi sono reso conto, girando su molti forum, che c'è molta confusione.

Bridge è un browser di file avanzato ed un elaboratore d'immagini. Ci permette di navigare tra le cartelle, selezionare e revisionare file, aprire camera raw, importare foto, applicare metadati, e tanto altro ancora. E' utilizzato da i fotografi, webdesigner, animatori, grafici e tutto ciò ha a che fare con la Creative Suite. Come ci dice il nome Bridge, cioè Ponte, ci permette di effettuare un collegamento ed una gestione avanzata tra tutti i nostri file ed i Software Adobe.

Lightroom è stato pensato esclusivamente per fotografi. Permette di gestire grandi quantità di fotografie e di ridurre al minimo i tempi necessari per l'elaborazione e l'organizzazione del tutto. E' gestito a moduli quali Libreria, Sviluppo, Presentazione, Stampa e Web. Già da questo elenco si può immaginare che il fotografo apre Lightroom e non deve pensare a nient'altro. Ha un unico software per gestire in modo veloce il suo flusso di lavoro. Lightroom lavora usando i cataloghi, con i quali permette l'apertura di file offline, cioè che non devono essere presenti sul disco locale. Oltre a questo, i cataloghi mantengono traccia di modifiche, istantanee, presentazioni e tante altre informazioni.



### Importazione di foto con Bridge

Nel farlo ci viene incontro l'utility di Bridge CS4 chiamata Programma per scaricamento foto, la troviamo sotto il menù file - ottieni foto da fotocamera.

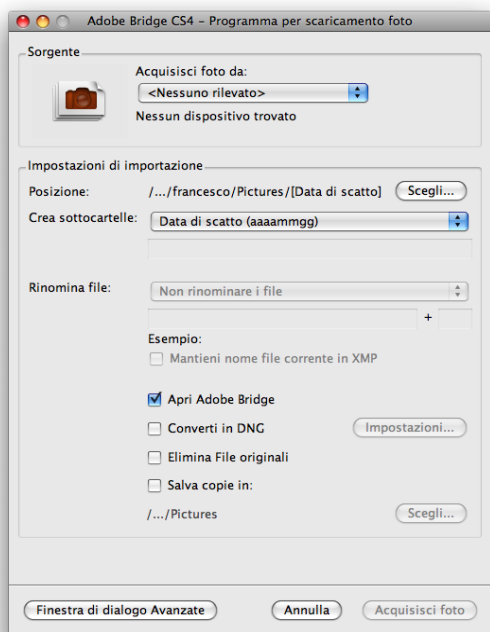
Inserita la nostra schedina all'interno del lettore di card apriamo Bridge CS44 e lanciamo Programma per scaricamento foto.

Selezioniamo la sorgente da cui vogliamo importare le foto e successivamente la posizione su cui voglia-

mo scaricarle. Possiamo far in modo che Bridge rinomini tutti i file da solo e che li elimini dalla schedina selezionando l'opzione Elimina file originali. Altra importante funzione è “Salva copie in” che ci consente di effettuare già un backup delle nostre foto.

Nella finestra di dialogo avanzata è possibile vedere l'anteprima delle fotografie e visualizzare i pulsanti attiva tutto o disattiva tutto.

E' possibile rinominare i file scegliendo una delle impostazioni predefinite seguite, volendo, da una nota personale. Inoltre è possibile mantenere i nomi dei file originali all'interno del file XMP, in modo da poterli recuperare successivamente e applicare il nome dell'autore ed il copyright ai metadati.



Di solito l'opzione apri in Bridge viene lasciata attiva in modo tale da avere già a video il contenuto della cartella al termine dello scaricamento.

Converti in DNG ci consente di convertire tutti i

file raw in DNG durante l'importazione, non tutti la utilizzano, poichè è un'operazione che richiede tempo. Oltre alla conversione viene creata anche un'anteprima in JPEG che si consiglia di lasciare impostata su Dimensione Medie e Compressa all'interno del pannello Impostazioni. Inoltre si consiglia di lasciare impostata la voce Mantieni immagine raw perchè mantiene i dati originali del RAW.

Ora possiamo finalmente premere il pulsante Acquisisci foto e attendere lo scaricamento delle foto.

Una volta completato il tutto, viene aperto bridge, se era stata spuntata la casella elimina file originali, ci viene chiesta la conferma per eliminarli definitivamente dalla scheda. E' buona abitudine formattare la schedina ogni qual volta si esegue una nuova serie di foto onde evitare possibili corruzioni, che fidatevi, avvengono. Tuttavia se state effettuando molti scatti e non volete formattare, è possibile attivare l'opzione ,in modo tale da non farvi sorgere il dubbio: le ho scaricate le altre foto? Qual era l'ultimo file che ho scaricato?

## Importazione di foto con Lightroom 2

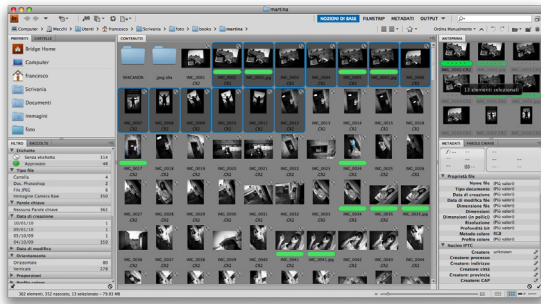
Possiamo impostare Lightroom in modo tale che ogni qualvolta che si inserisce una scheda di memoria, apre il pannello Importa foto. Il pannello Importa foto è molto simile a Programma di scaricamento in Bridge. Anch'esso permette di effettuare backup e aggiungere metadati, inoltre permette di inserire parole chiavi per la ricerca rapida delle foto, e durante la scrittura della parola, esso ci mostra le parole già utilizzate in modo tale da non commette errori nella digitazione. In più Importa foto ha un controllo per evitare che le foto vengano importate due volte. Le miniature delle immagini importate vengono via via visualizzate nell'area centrale, e quando si finisce è possibile rimuovere la schedina e cancellare i file. Anche in Lightroom è possibile impostare direttamente la conversione dei file raw proprietari in file DNG durante l'importazione, ma questo rallenterà il processo stesso.



## Modifiche base dell'immagine

All'interno della finestra di Bridge possiamo navigare tra i file con le frecce e facendo doppio click su di essi, si apriranno in Photoshop. Possiamo anche aprire Camera Raw direttamente in Bridge, senza lanciare Photoshop, selezionando uno o più file e premendo Cmd+R o Ctrl+R in Windows.

Un vantaggio preziosissimo nel lanciare ACR da Bridge è che ci consente di effettuare operazioni in background senza compromettere le prestazioni di Photoshop.



## Workflow o flusso di lavoro

E' importante stabilire un metodo nella modifica delle immagini. Di seguito viene illustrato un workflow da utilizzare in Camera Raw.

1. *Impostazione del punto di bianco*
2. *Impostazione dei punti di ritaglio per luci e ombre*
3. *Compensazione di dettagli luminosi mancanti con Recupero*
4. *Compensazione di dettagli in ombra mancanti con Luce di schiarita*
5. *Regolazioni base per Luminosità e Contrasto*
6. *Regolazione del contrasto dei mezzi toni con Chiarezza*
7. *Regolazione precisa del contrasto nella curva dei toni*

8. *Regolazione precisa della saturazione/brillantezza dei colori*
9. *Regolazione Aberrazioni cromatiche e Vignettatura*
10. *Ritocco con pennello correttivo*
11. *Regolazioni localizzate con Filtro graduato*
12. *Contrasto e Rimozione dei Disturbi*
13. *Regolazione calibrazione fotocamera*
14. *Applicazione di un Ritaglio*
15. *Apertura immagine in Photoshop*

Nel corso di questa guida vengono descritti in dettaglio tutti i punti citati.

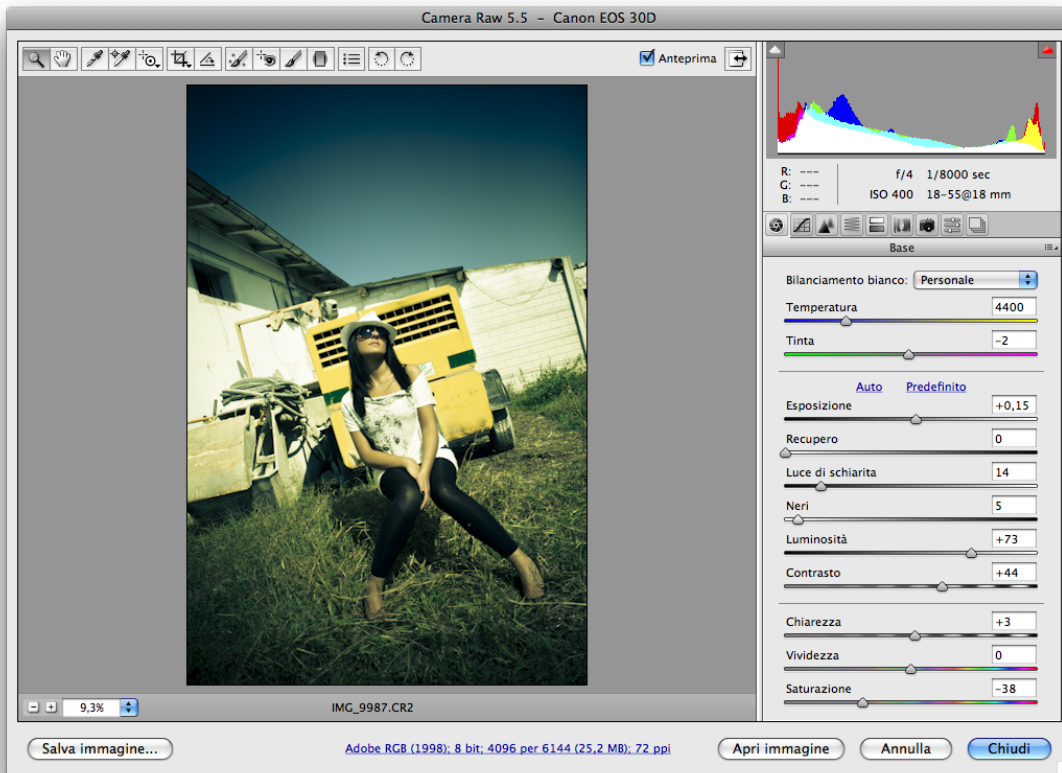
## Apertura di una singola immagine

Aperto un solo file in Camera Raw viene subito visualizzato il nome e la marca della fotocamera sulla barra di stato. Appena sotto, partendo da sinistra, sono visualizzati gli strumenti di Camera Raw, successivamente il controllo sull'anteprima(P) e la modalità a schermo intero(F). A destra troviamo l'istogramma calcolato in base allo spazio di colore impostato nel flusso di lavoro, nel nostro caso RGB. I due triangoli in alto ai bordi dell'istogramma rappresentano gli eventuali ritagli di luce e di ombre effettuati con i comandi Esposizione e Neri. Questi cambiano colore in base ai canali che hanno subito il ritaglio. Se è bianco c'è un ritaglio su tutti e tre i canali. Cliccando su di essi visualizziamo l'area sull'immagine in cui si sta effettuando il ritaglio. Il colore rosso sta per le luci, mentre il blu per le ombre. Subito sotto l'istogramma, troviamo le informazioni sui dati di scatto: il diaframma, il tempo di scatto, gli ISO e la lente utilizzata con la relativa focale. In fondo troviamo: i livelli di zoom, il pulsante Salva con nome, Apri immagine, Annulla e Chiudi. Al centro troviamo delle scritte in blu, cliccando su di esse si apriranno le opzioni per il flusso di lavoro. Spazio corrisponde allo spazio colore di destinazione. Si consiglia di lasciare la profondità impostata su 16bit

(vedremo perchè) per mantenere la profondità anche nell'apertura del file in Photoshop. Le impostazioni di dimensione consentono l'apertura e/o il salvataggio in formati diversi, ciò vale anche per la risoluzione. Inoltre c'è l'opzione contrasta per: nessuna, schermo, carta lucida o carta opaca; questa opzione è utile solo se non si intende aprire la foto con Photoshop e salvarla direttamente da Camera Raw. Infine è presente l'opzione Apri immagini in photoshop come oggetti avanzati che viene descritta più avanti.

## Aperture di più immagini

Selezionando più foto all'interno di Bride e usando i comandi Cmd+O/Ctrl+O (apre camera raw da photoshop) o Cmd+R/Ctrl+R (Apre camera raw da bridge), viene visualizzata la modalità di camera raw per immagini multiple. Si può subito notare che tutte le miniature delle immagini selezionate sono presenti alla sinistra della finestra. E' possibile effettuare una nuova selezione all'interno delle immagini utilizzando i pulsanti Shift o Cmd/Ctrl o premere il tasto sopra le miniature Seleziona tutto. Le immagini selezionate avranno un bordino blu sottile, mentre l'immagine su cui stiamo lavorando e che vediamo nella



finestra principale, avrà un bordino blu più marcato.

Il pulsante Sincronizza consente di sincronizzare tutte le impostazioni e le modifiche effettuate, in un sol colpo su tutte le immagini selezionate! Il pannello sincronizza consente di scegliere quali opzioni applicare a tutte le immagini.

E' possibile effettuare la sincronizzazione in modo più veloce e comodo anche da Bridge. Dopo aver modificato una sola foto in Camera Raw ed aver cliccato sul pulsante chiudi, essa apparirà nella finestra di bridge con il simbolo di camera raw in alto a destra. Questo vuol dire che l'immagine è stata aperta e modificata in Camera Raw. Selezionando la miniatura e cliccando con il destro scegliamo la voce Impostazioni di sviluppo - Copia Impostazioni (Cmd+Alt+C/Ctrl+Alt+C). Successivamente selezioniamo tutte le foto a cui vogliamo applicare le stesse impostazioni e scegliamo Impostazioni di sviluppo - Incolla impostazioni (Cmd+Alt+V/Ctrl+Alt+V), si aprirà così la stessa finestra Sincronizza di Camera Raw.

Utilizzando il comando Sincronizza e successivamente lo strumento zoom è possibile impostare un livello di zoom per tutte le immagini, in modo tale da avere un controllo più dettagliato nella finestra di anteprima. Inoltre è possibile contrassegnare le immagini da scartare con una x rossa, utilizzando il comando Backspace o Canc.

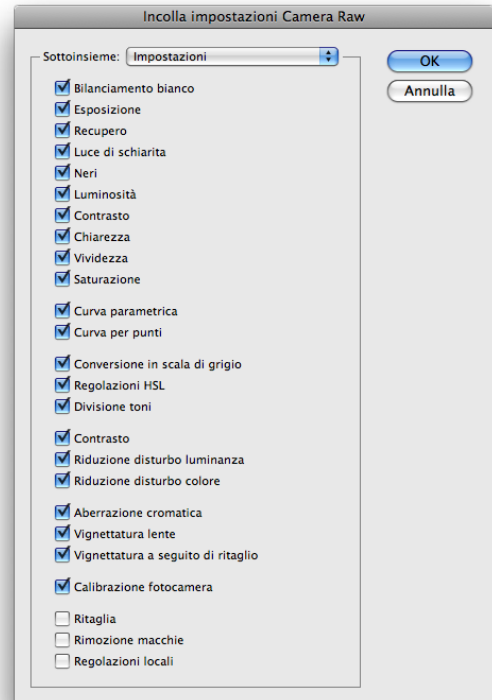
### Apertura di file raw come Oggetti Avanzati in Photoshop

Come detto prima, nelle opzioni del flusso di lavoro, è presente l'opzione "Apri come oggetto avanzato"; se è selezionata, nel momento in cui si apre Photoshop, il primo livello non sarà lo sfondo ma direttamente l'oggetto avanzato contenente il Raw dell'immagine. Se si fa doppio click sulla miniatura del livello, si aprirà di nuovo Camera Raw con il file. Attenzione! Non si tratta del file originale bensì di una copia di esso, salvato all'interno dei file temporanei. Un altro metodo per aprire un oggetto avanzato in Photoshop

è quello di tenere premuto il tasto Shift mentre si clicca il pulsante Apri immagine.

### Salvataggio delle immagini da Camera Raw

Se si clicca il pulsante "Salva immagine..." si apriranno le opzioni di salvataggio. Queste consentono di



selezionare la destinazione del salvataggio, il nome del file ed il formato. Nella sezione Denominazione file, è possibile far rinominare in automatico tutte le immagini aperte in Camera Raw scegliendo le opzioni: Numero Seriale, Lettera Seriale, e Data. Nel momento in cui si clicca su Salva, vengono applicate queste impostazioni, oltre quelle impostate nelle opzioni di flusso di lavoro. Il processo, come già detto, viene effettuato completamente in background e ci lascia liberi di continuare a lavorare. In basso a si-

nistra troviamo un countdown che ci indica quante foto rimangono al termine del salvataggio.

Se utilizziamo Camera Raw per aprire un JPEG salvandolo come DNG, non stiamo utilizzando in modo ottimale lo spazio dell'Hd! Il DNG non acquisterà mai la qualità di un file Raw. Un file JPEG non potrà mai tornare ad essere un raw, perchè è stato compresso e processato.

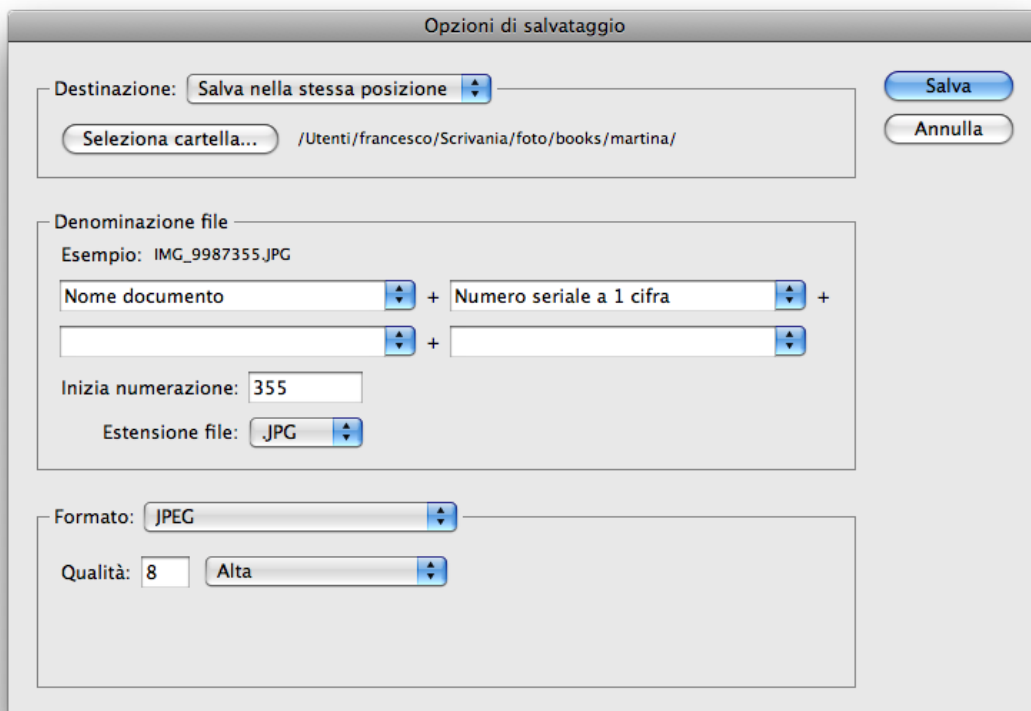
Se stiamo lavorando sullo stesso set, e le opzioni di salvataggio ci sono congeniali alla maggior parte delle foto, possiamo premere il pulsante Alt mentre clicchiamo su Salva... questo farà in modo che non si apra la finestra di dialogo.

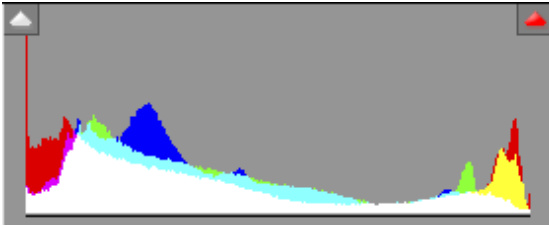
### L'istogramma e l'esposizione digitale

L'istogramma di Camera Raw rappresenta un'anteprima della forma che avrà l'istogramma finale in fase di output. Al variare delle regolazioni esso cambierà e varierà a seconda dello spazio colore impostato nelle opzioni di flusso di lavoro. Per esempio se stiamo utilizzando uno spazio di colore sRGB è molto probabile che ci siano dei ritagli sull'istogramma, quindi è buona norma lavorare in Adobe RGB o Prophoto RGB.

Che significato ha il grafico paragonabile ad una montagna, che si muove se intervengo cambiando qualcosa? Vediamolo nel dettaglio.

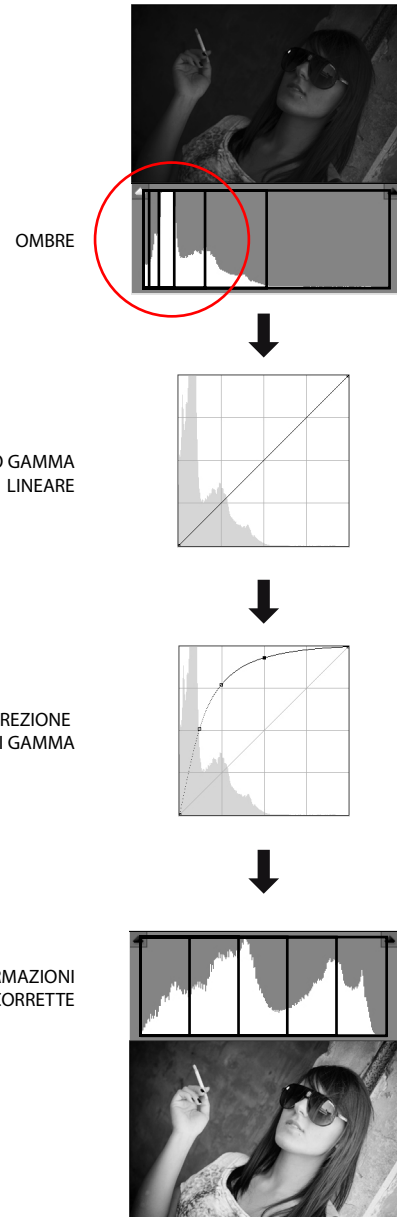
Oggi è possibile acquisire i raw da una fotocamera ad una profondità di 12 bit, equivalente a 4096 livelli per canale registrabile, ed in alcuni casi a 14bit.

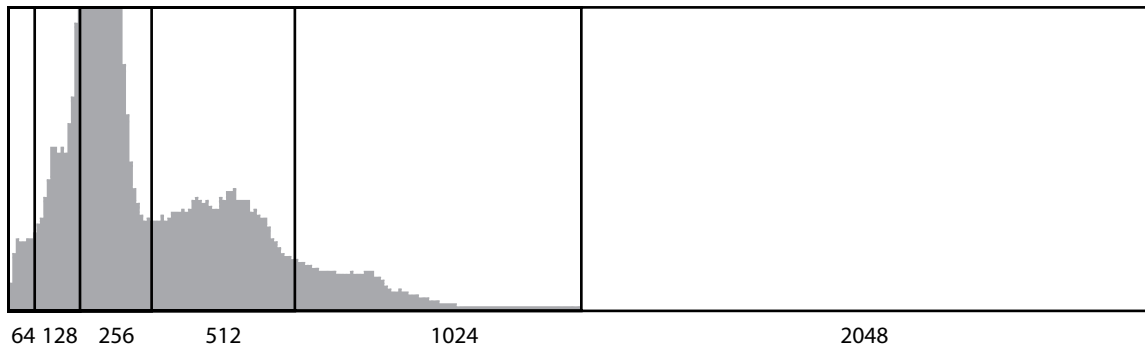




La profondità di colore rappresenta il numero massimo di colori riproducibili. Ogni colore viene creato miscelando i tre canali quali Rosso, Verde e Blu. Se impostiamo la profondità su 16 bit per canale avremo  $16\text{bit} \times 3\text{ canali} = 48\text{ bit}$ . Un bit in informatica corrisponde a 0 e 1, quindi ha all'interno 2 valori. Eseguiamo  $2^{48} = 281474,9$  miliardi di tonalità! Se ripetiamo lo stesso calcolo per le immagini ad 8bit ci accorgiamo che il risultato è solo 16,8 milioni di tonalità contro i 281474,9 miliardi di tonalità. Ecco spiegato il motivo per cui lavorare ed importare immagini sempre a 16bit.

Tornando all'istogramma, nella parte sinistra ci sono i livelli relativi alle ombre, mentre nella parte destra ci sono i livelli relativi alle luci. Se scattiamo una foto sottoposta, notiamo che l'istogramma è spostato tutto a sinistra, infatti tutte le informazioni tonali, quindi i livelli, sono concentrati dalla parte delle ombre lasciando la zona di destra con pochissime informazioni sui livelli di luce. L'occhio umano interpreta la luce in uno spazio gamma non lineare, mentre i sensori digitali lo fanno in uno spazio di gamma lineare. Per ovviare a questo problema o sovraesponiamo in fase di scatto o con Camera Raw si cerca di tirare in avanti il cursore esposizione per schiarire l'immagine. Esso applica una correzione della curva di gamma e i livelli si ridistribuiscono lungo tutta la scala; E' possibile recuperare molti dettagli di luce, rispetto ai dettagli di ombra, perchè occorrono molti meno livelli di informazioni per le luci. Si noti, infatti, che nello schiarire un'immagine troviamo molta più posterizzazione nei dettagli in ombra che in quelli di luce.





È importantissimo determinare l'esposizione corretta, perchè i sensori delle macchine a 12 bit possono registrare fino ad un massimo di 4096 livelli e la maggior parte di essi vengono memorizzati nella gamma più luminosa. Ogni diminuzione di stop fa dimezzare i 4096 livelli, spostare l'istogramma sulla sinistra e perdere informazioni. L'esposizione ideale è quella più luminosa possibile, ma facendo in modo che non avvengano ritagli sulle luci.

### Impostazioni di Camera Raw

Cliccando sul pulsante Preferenze Camera Raw Apre la finestra di dialogo di Preferenze (Cmd+K/Ctrl+K) è possibile settare Camera Raw. Nelle impostazioni Generali troviamo Salva impostazioni immagine in: File collaterali XMP. Nei file XMP vengono salvati tutti i metadati e i settaggi effettuati con Camera Raw. Nei file come i JPEG, DNG e TIFF i metadati XMP possono essere anche scritti direttamente all'interno del file nell'apposita sezione dedicata all'XMP, mentre per il discorso che facevamo prima su i file RAW proprietari, è consigliabile salvare i metadati XMP in file esterni detti File Collaterali XMP.

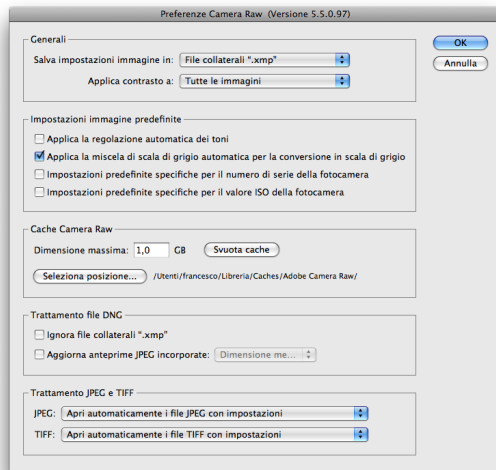
Per spostare i file Raw da una cartella all'altra è consigliabile usare Bridge, perchè nel momento in cui si seleziona il Raw, Bridge seleziona automaticamente, ed in modo nascosto, anche il file XMP, cosa che non farebbe Esplora risorse o Finder.

Se stiamo lavorando allo stesso file, ma su postazioni diverse, è possibile sostituire da una parte all'altra solo il file XMP per aggiornare le impostazioni.

Successivamente troviamo Applica contrasto a: Tutte le immagini o Anteprima, quest'ultima consente l'operazione di contrasto anche con altri software. Nelle ultime versioni di Camera Raw i controlli di contrasto sono notevolmente migliorati è consigliabile lasciare l'opzione selezionata su Tutte le immagini.

Nella sezione delle impostazioni predefinite, troviamo la voce Applica la regolazione automatica dei toni; questa opzione equivale a premere "Auto" nel pannello dei controlli Base, la differenza è che viene effettuata in modo autonomo da Camera Raw, all'apertura di ogni nuova immagine, lasciando invariate quelle precedentemente aperte. Nonostante l'algoritmo sia notevolmente migliorato è consigliabile disattivare tale opzione. La seconda opzione è: Applica la miscela di scala di grigio automatica per la conversione in scala di grigio; attivando questa opzione, nel momento in cui si converte la foto in bianco e nero dal pannello HSL, Camera Raw calibrerà ogni singolo colore per ottenere il risultato ottimale. È consigliabile lasciarla attiva come opzione.

Le ultime due opzioni quali Impostazioni predefinite specifiche per il numero di serie della fotocamera e Impostazioni predefinite specifiche per il valore ISO



della fotocamera, consentono a Camera Raw di applicare delle impostazioni automaticamente in base al tipo di macchina e/o al tipo di ISO utilizzati. È molto utile per esempio salvare le impostazioni predefinite per la riduzione del rumore con diversi valori di ISO, in modo tale che si applichino automaticamente ogni volta che si aprirà un'immagine con ISO differente.

Nella sezione Cache Camera Raw impostiamo la dimensione massima che Camera Raw e Bridge possono utilizzare per salvare le anteprime delle immagini. Possiamo anche selezionare una posizione differente, magari su un hd esterno, per non occupare spazio sull'hd interno del nostro computer.

Nella sezione Trattamento file DNG è possibile dire a Camera Raw di ignorare i file collaterali .xmp per i DNG. Come detto prima è possibile scrivere i metadati XMP all'interno dell'intestazione del file, ma alcuni software creano file collaterali XMP anche per i DNG. Inoltre è possibile impostare le dimensioni dell'anteprima da incorporare all'interno del file.

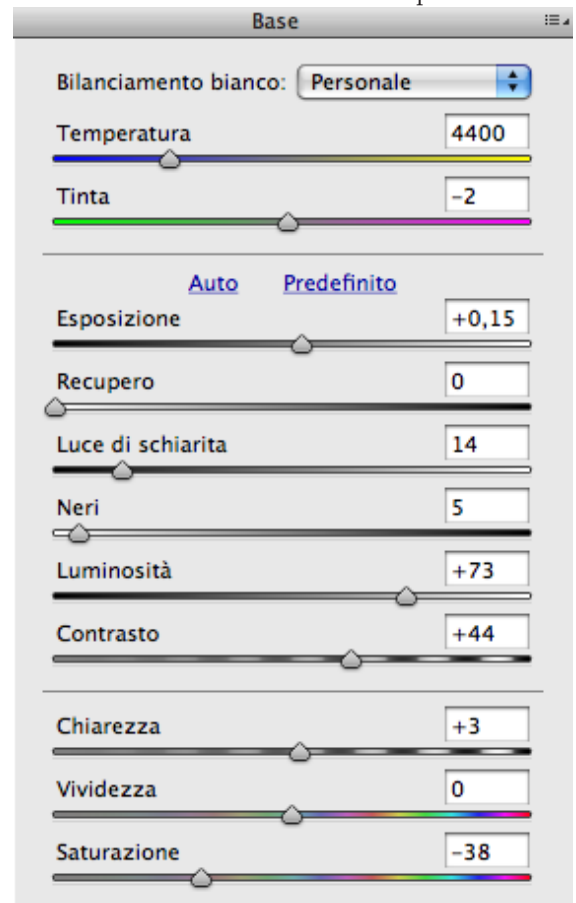
Nella sezione Trattamento JPEG e TIFF è possibile dire a Camera Raw di aprire tutti i file JPEG e TIFF supportati o soltanto quelli con impostazioni cioè

già aperti con l'apertura "forzata" tramite il comando Cmd+R/Ctrl+R da Bridge. Invece se le opzioni sono disattivate i file verranno aperti direttamente in Photoshop.

## Il pannello Base

### Bilanciamento del bianco

La sezione dedicata al bilanciamento del bianco indica il calore o la freddezza della luce presente al momento dello scatto. Se si scatta in formato RAW non è importante impostare il bianco prima, perché Camera Raw ci permette di effettuare regolazioni che vanno da 2000K fino a 50.000K. All'apertura del file



viene sempre impostato su “Come scattato” ma possiamo modificare i valori scegliendone altri dal menù a tendina, spostando il cursore Temperatura. Il cursore Tinta, bilancia la luce verso il verde o il magenta. Un altro modo più veloce e semplice per impostare il bilanciamento del bianco è quello di utilizzare lo strumento bilanciamento bianco e fare click su un'area grigio chiaro. Attenzione! Non selezionate MAI un'area bianca, in quanto potrebbero esserci dei ritagli di canale e causare risultati non desiderati.



Un metodo professionale per bilanciare il bianco è quello di usare un pannello WhiBal durante la fase di scatto, ciò consente di ottenere letture professionali in diverse condizioni di luce. I pannelli sono reperibili sul sito [www.rawworkflow.com](http://www.rawworkflow.com) in diversi formati.

## Esposizione

Questo cursore ci permette di regolare la luminosità generale della foto, spondando il cursore a destra schiariamo l'immagine, a sinistra la scuriamo. Se si tiene premuto Alt mentre si trascina il cursore, si attiverà la modalità Soglia che ci mostra eventuali ritagli sulle luci. Come detto prima un altro metodo per visualizzare i ritagli di luce è controllare il triangolo di destra in alto all'istogramma.

## Recupero

Il cursore recupero ci consente di recuperare un ritaglio sulle luci. Esamina i vari canali, prende le informazioni di luce dal canale migliore e le va a compensare a quello più debole. Grazie a questo strumento a volte, è possibile recuperare fino a uno stop o più di sovrapposizione. Anche qui, tenendo premuto il tasto Alt si attiva la modalità Soglia per poter calibrare

al meglio l'effetto.

In alcuni casi è molto problematico effettuare una buona regolazione delle luci, specialmente quando ci sono molti dettagli bianchi da mantenere (es. un vestito da sposa). Se andiamo in stampa è buona norma spostarsi di poco dal punto di ritaglio delle luci, questo perchè quando si converte in CMYK e si manda in stampa, non tutte le stampanti sono in grado di riprodurre tutta la scala luminosa in modo corretto. In commercio ci sono stampanti che utilizzano inchiostri chiari oltre a quelli standard per riprodurre la foto in modo più fedele possibile allo scatto.

Un'altra tecnica può essere: utilizzare lo strumento contagocce e controllare che i valori RGB siano intorno ai 230.

Nel caso di immagini con superfici metalliche con riflessi, si può procedere tranquillamente con il ritaglio delle luci, in quanto in esse non sono presenti dettagli luminosi.

## Neri

Di solito viene usato anch'esso in modalità Soglia, tenendo premuto il tasto Alt per vedere l'inizio dei ritagli sulle ombre. Esempio può essere utile aumentare questo valore nelle foto da studio con fondali neri, in modo tale da uniformare il tutto e nascondere i disturbi sullo sfondo. Anche qui possiamo usare lo strumento contagocce e vedere se i neri hanno valore RGB 0,0,0. Così facendo siamo sicuri che in stampa i neri saranno pieni. Tempo fa si consigliava di impostare il punto di nero su un valore maggiore di 0, ad esempio 20, in modo tale che in stampa non venisse una foto troppo scura; ma oggi non c'è più bisogno, in quanto il driver di Photoshop compensa automaticamente il valore in base al tipo di carta e alla stampante utilizzata.

## Luce di schiarita

Questo cursore aggiunge delle luci nelle zone scure, funziona in modo molto simile a quello di Ombre/



Luci all'interno di Photoshop. Va usato in modo molto "calibrato" altrimenti si rischiano delle solarizzazioni in alcune aree.

Ricapitolando quanto detto fin'ora:

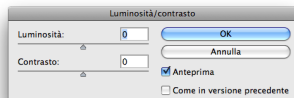
1. *Regolare l'esposizione facendo attenzione alle luci*
2. *Recuperare eventuali luci tagliate*
3. *Impostare un punto per le ombre con il cursore Nero*
4. *Utilizzare in modo "farmaceutico" luce di schiarita.*

### Luminosità e differenza dall'Esposizione

Molti principianti confondono la luminosità con l'esposizione ed a prima vista può sembrare che i due cursori svolgano la stessa funzione. Il cursore esposizione è utilizzato per impostare il punto di bianco, esso infatti mappa tutti gli altri toni quali ombre e mezzitoni, in base al punto di ritaglio delle luci, espandendo l'istogramma, in modo uniforme, lungo tutti i punti. La luminosità, al contrario, è un controllo un pò alla Leonida...diciamo spartano! Infatti esso comprime un' estremità della scala tonale ed espande l'altra, per questo motivo è meglio regolare prima l'esposizione per la luminosità generale, poi il recupero di luci e ombre e solo alla fine regolare la Luminosità in modo "farmaceutico".

### Contrasto

Il cursore contrasto agisce applicando una correzione non lineare alla curva tonale. E' uno strumento sicuro perchè ritaglia i livelli di luce ed ombre alle estremità, al contrario delle strumento Luminosità/Contrasto



all'interno di Photoshop. All'interno di Photoshop CS4 il controllo di Luminosità/Contrasto è stato sostituito con uno molto simile a questo di Camera Raw, ma se clicchiamo su versione precedente possiamo tornare alla vecchia funzione.

Altri metodi per applicare il contrasto sono: utilizzare il pannello viraggio che vedremo più avanti, o il cursore contrasto combinato a quest' ultimo.

### Chiarezza

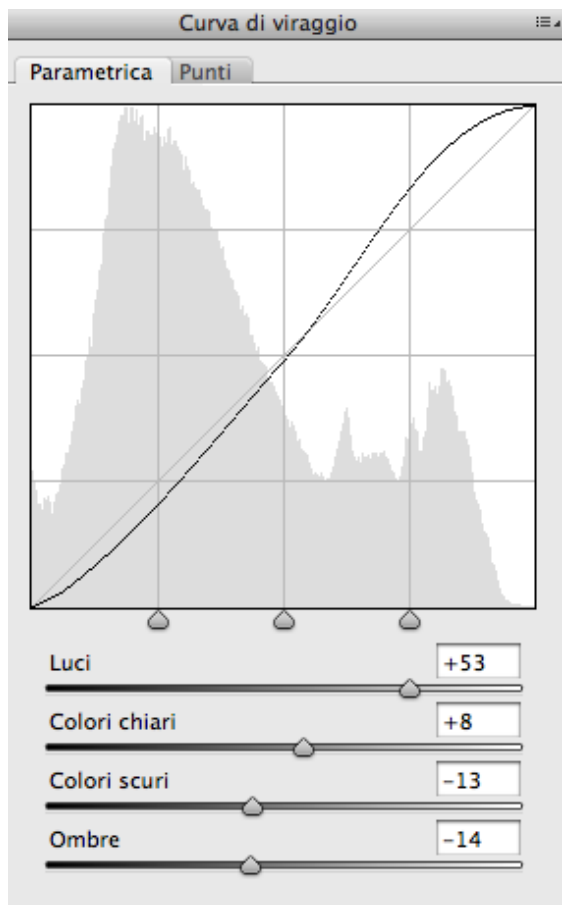
Chiarezza, aggiunge un contrasto localizzato solo sui mezzitoni. E' uno strumento utilissimo, perchè non va a toccare le ombre e le luci, ma aggiunge contrasto solo nelle zone limitrofe. Spostando il cursore in positivo, il contrasto si estende sempre di più. Un utilizzo della Chiarezza positiva può essere usato per creare ritratti con "effetto dragan". Esiste il valore positivo e negativo, come per il contrasto, anche per la Chiarezza. Applicando una Chiarezza negativa si vanno ad ammorbidire i mezzi toni, ed è usato, per il ritocco della pelle nei ritratti e nelle foto di bellezza, combinato con il pennello regolazione.

### Vividezza e Saturazione

Il cursore Saturazione ci consente di saturare l'immagine in tutti i suoi colori in modo lineare, mentre il cursore vividezza ha un controllo della saturazione non lineare e agisce solo sui colori poco saturi, lasciando intatti gli altri. Diciamo che vividezza è un controllo "intelligente" in quanto oltre a saturare i colori deboli, al suo interno ha un controllo, che protegge i toni delle pelle lasciandoli intatti.

### Il pannello Curva di Viraggio

Il pannello Curva di Viraggio ci consente di applicare maggiore contrasto alla foto con precisione. Ci sono due modalità per farlo: la prima è utilizzare la sezione parametrica, dove troviamo cursori per le luci, ombre, colori chiari e colori scuri. Inoltre sotto l'istogramma, troviamo altri tre cursori, che sono i punti di intervallo dei toni, al variare di uno di quest'ultimi cambierà la ripidità della curva, quindi durante la regolazione è importante regolare i cursori con precisione. L'altra modalità è quella di andare a modificare manualmente i punti nella sezione Punti. E' possibile aggiungerli cliccando su una parte della linea e rimuoverli premendo il tasto Canc o Back-

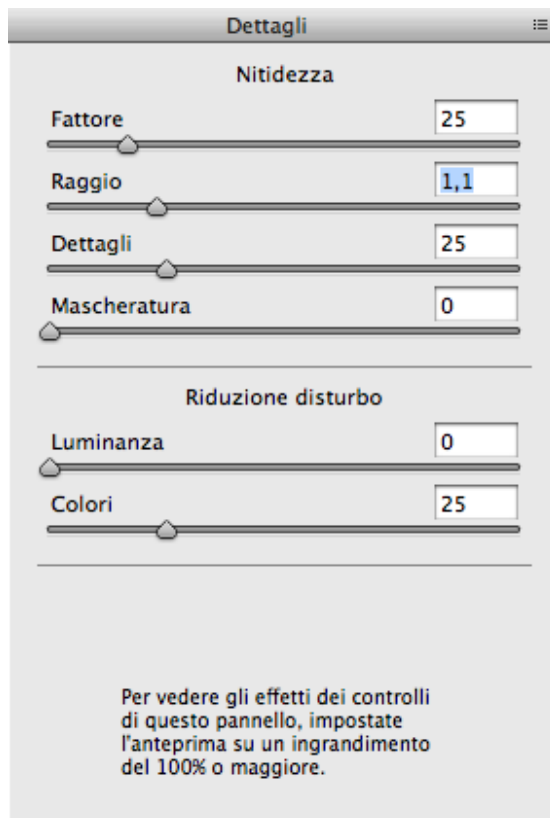


space. Inoltre è possibile applicare delle impostazioni predefinite, quali Lineare, Contrasto Medio e Forte. In base alla forma della “S” cambia il contrasto. Se la pancia superiore della “S” è rivolta verso l’alto si ha un contrasto positivo, se è rivolta verso il basso, si ha un contrasto negativo.

### Il pannello dettagli

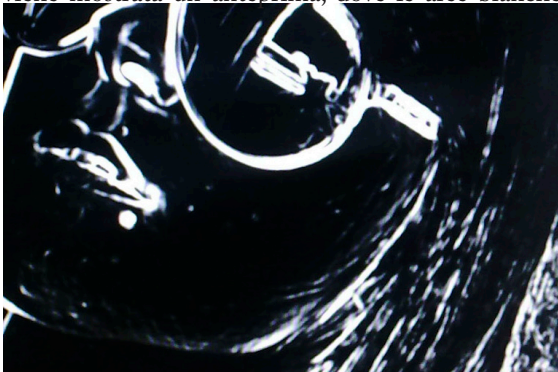
Premessa: D’ora in avanti la parola contrasto, non andrà confusa con il contrasto tonale, visto in precedenza, ma andrà ad indicare la “nitidezza” di un’immagine.

Nel momento in cui scattiamo una fotografia, che si voglia o meno, essa perde di nitidezza. Una causa può essere l’utilizzo di un’ottica di bassa qualità o del filtro antialiasing incorporato nel sensore. La fase che andremo a vedere, viene chiamata “pre-contrasto” e ci consente di ridare nitidezza ad una foto. Molti pensano (io compreso, fino a qualche tempo fa) che il fattore di contrasto da applicare sia uguale per tutte le immagini, cioè sbagliato, perché a seconda del tipo di fotografia va applicato un contrasto appropriato. Per esempio le fotografie scattate in JPEG molto spesso non hanno bisogno di pre-contrasto, in quanto il software della fotocamera imposta già un contrasto all’immagine, infatti aprendo un file JPEG in Camera Raw il fattore Nitidezza è impostato su zero.



## Nitidezza

Apriamo il pannello dettagli, troviamo la sezione Nitidezza e la sezione Riduzione disturbo. Prima di procedere con qualsiasi operazione in questo pannello, Camera Raw ci ricorda che dobbiamo impostare lo zoom al 100%, altrimenti non vedremo gli effetti applicati. Il cursore Fattore indica la quantità di nitidezza da applicare alla foto. Per i file Raw essa viene impostata di default su 25. Aumentando il Fattore, aumenta la nitidezza generale. Il cursore Raggio determina la distribuzione di tale nitidezza cioè determina la dimensione dell'alone prodotto nei bordi. Più è basso e più vengono evidenziati i dettagli piccoli, più è alto e più vengono evidenziati i bordi morbidi. L'impostazione predefinita è 1,0 e di solito ci si scosta poco da questi valori per la maggior parte delle immagini. Il cursore Dettagli ci consente di applicare maggior dettaglio, senza generare disturbi. Se teniamo premuto il tasto Alt mentre trasciniamo il cursore Dettagli o Raggio, visualizziamo l'anteprima del contrasto in un livello isolato con sfondo grigio. Possiamo paragonarlo all'effetto ottenuto in Photoshop quando utilizziamo un livello differente per il contrasto con sfondo grigio 50% e con metodo di fusione impostato su "Sovrapponi". Il cursore Mascheratura applica in modo intelligente la nitidezza, in modo da contrastare le aree con bordi e lasciare intatte aree piatte. Se teniamo premuto il pulsante Alt mentre trasciniamo il cursore Mascheratura, ci viene mostrata un'anteprima, dove le aree bianche



corrispondono alle aree nelle quali la nitidezza viene applicata, le aree nere le zone in cui la nitidezza non viene applicata. La funzione è equivalente a una maschera di livello in Photoshop. Martin Evening nel suo libro, consiglia delle impostazioni di dettagli da poter utilizzare nelle foto:

*Fattore: 35 Raggio:1,2 Dettagli: 20 Mascheratura: 60 per un ritratto in modo da contrastare di più zone come occhi e bocca e lasciare intatta la pelle.*

*per un paesaggio Fattore: 40 Raggio:0,8 Dettagli: 50 Mascheratura: 0*

*per un soggetto con molti dettagli Fattore: 40 Raggio:0,5 Dettagli: 80 Mascheratura: 0.*



Tutti i settaggi effettuati nella sezione Nitidezza, vengono applicati sul canale Luminanza dell'immagine, in modo da non produrre disturbi di colore.

## Riduzione disturbo

I cursori Riduzione disturbo permettono di ridurre il rumore prodotto dalle nostre fotocamere. Più gli ISO aumentano e più il rumore aumenta. Il rumore di luminanza si manifesta con la presenza di una granulosità monocromatica variabile, mentre quello di crominanza presenta un insieme di piccoli punti colorati, maggiormente evidenti in aree monocromatiche ed uniformi. Non ci sono dei settaggi specifici per la riduzione di rumore, in quanto varia a seconda della fotocamera utilizzata.

## Il pannello HSL/Scala di grigio

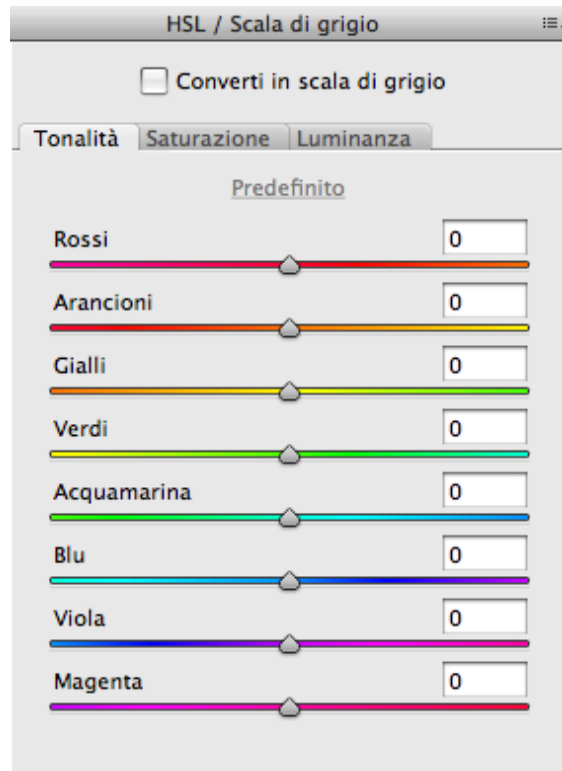
All'interno del pannello, troviamo tre sezioni dedicate alla Tonalità, alla Saturazione e alla Luminanza. Infatti HSL sta per Hue, Saturation, Lightness. Dentro ogni sezione sono presenti 8 cursori per la regolazione dei singoli colori quali: Rossi, Arancioni, Gialli, Verdi, Acquamarina, Blu, Viola, Magenta.

Nel dettaglio, le sezioni Tonalità e Saturazione, ci consentono di regolare con precisione i suddetti valori. Ad esempio: gli arancioni sono molto utili per regolare i toni della pelle o l'Acquamarina per l'acqua, lasciando intatto il cielo. Possiamo utilizzare i controlli di saturazione per desaturare tutta l'immagine, lasciando presente un solo colore. La sezione Luminanza può essere utilizzata per recuperare dei colori fuori gamma che il nostro monitor non riesce a visualizzare, specialmente se si utilizzano spazi di lavoro ampi come Adobe RGB o ProPhoto RGB. In alto, al centro del pannello, troviamo l'opzione Converti in scala di grigio. Attivando l'opzione la foto si converte in bianco e nero e di default viene attivata l'opzione Auto, che regola i cursori di ogni singolo colore, in base al bilanciamento del bianco, effettuato all'inizio. Comunque possiamo intervenire sempre manualmente su ogni cursore e se premiamo su Predefinito, tutti i valori tornano a 0.

## Il pannello correzione lente

### Aberrazione Cromatica

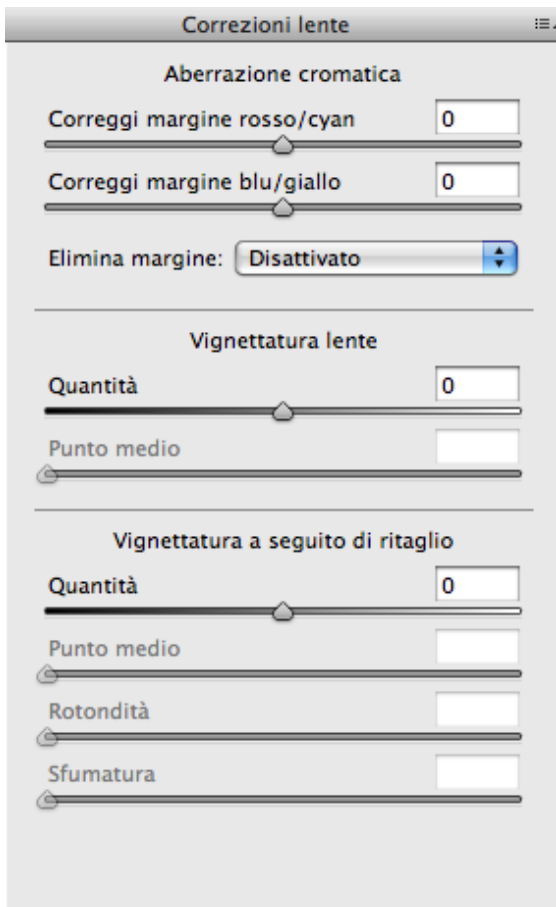
Impostando lo zoom al 100%, possiamo notare delle aberrazioni cromatiche nei bordi di aree con maggiore contrasto. Le aberrazioni cromatiche sono degli aloni colorati causati da un diverso valore di rifrazione della luce. Questo può dipendere da molti fattori come, l'utilizzo di ottiche scarse. Per ovviare a questo problema, possiamo utilizzare il controllo Aberrazione Cromatica. Al suo interno troviamo Correggi margine rosso/cyan e Correggi margine blu/giallo. Spostando i relativi cursori e con un pò di attenzione, possiamo ovviare al problema dell'aberrazione. Inol-



tre è possibile utilizzare il controllo Elimina margine ed impostarlo su Tutti bordi per correggere ulteriori aloni rimasti.

### Vignettatura lente

La vignettatura è la riduzione di luminosità ai bordi di un'immagine. E' causata da ottiche scadenti o da grandangolari spinti. Ed è in sostanza, la luce che non riesce ad arrivare in profondità sul sensore. Per capire l'effetto della vignettatura basti immaginare un pozzo con il sole a mezzogiorno: tutto il fondo è completamente illuminato, mentre con un'altra angolazione la luce che arriva in fondo è minore e non copre tutta l'area. Ciò non è sempre un difetto, anzi viene molto spesso usata come tecnica per effetti creativi e per focalizzare l'attenzione su di un punto. Nella sezione Vignettatura lente troviamo il cursore Quantità che sposta in negativo o in positivo il valo-



re della vignettatura. Se vogliamo correggere, quindi schiarire i bordi dell'immagine, basta spostarlo verso la parte bianca, invece se vogliamo accentuarla, basta spostarla sulla parte nera. Il cursore punto medio imposta quanto deve essere grande l'area su cui applicare la vignettatura.

### Vignettatura a seguito di ritaglio

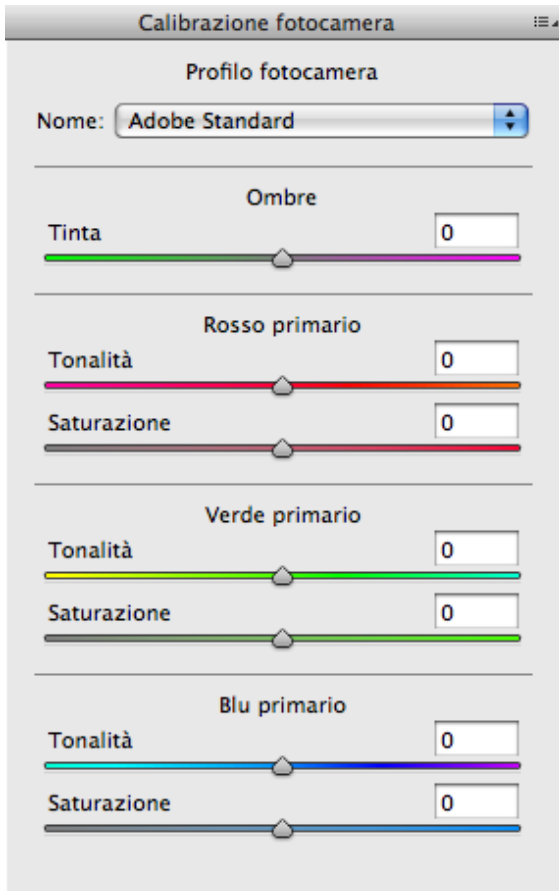
Il controllo vignettatura lente è limitato solo all'intera immagine, mentre, come abbiamo detto prima, la vignettatura viene sempre più utilizzata per effetti creativi, per questo da Camera Raw 5 è stato inserito il controllo vignettatura a seguito di ritaglio. Con-

sente di effettuare regolazioni di vignettatura anche dopo aver utilizzato lo strumento taglierina, quindi dopo aver croppato la foto. Gli strumenti sono gli stessi delle vignettatura lente, in più hanno aggiunto Rotondità, che ci consente di regolare la forma dell'ovale, e Sfumatura che ci consente di creare vignettature nette o più morbide.



### Calibrazione Fotocamera

Camera Raw al suo interno ha già dei profili impostati per molte macchine fotografiche, creati in condizione di luce bilanciata, solare ed artificiale. Questo non basta, perchè un profilo di colore funziona solo sulle stesse condizioni di luce e sarebbe necessario riaggiornare il proprio profilo per ogni cambio di que-



sta. Qui ci viene incontro il pannello di calibrazione fotocamera, che ci permette di regolare in modo più preciso, i colori. E' necessario aggiornare, ad ogni nuova uscita Camera Raw. Questo aggiorna l'elenco delle macchine compatibili ed eventuali nuovi profili. Possiamo notare, che Camera Raw mantiene in memoria lo storico dei profili, ad es. ACR 3.4 e ACR 4.4 (ACR è l'acronimo di Adobe Camera Raw) in modo tale che, se apriamo un vecchio scatto effettuato con un profilo più vecchio, a quest'ultimo non vengano modificati i colori. E' possibile calibrare, la propria fotocamera manualmente, spostando i cursori all'interno di Calibrazione fotocamera, o per una calibrazione professionale e più precisa, utilizzare un

pannello X-Rite ColorChecker combinato con uno script ACR Calibrator.

Un pannello X-Rite ColorChecker è un mosaico composto da 24 tasselli colorati, dove vengono riportati colori naturali, cromatici, primari e grigi, e che si può trovare sul web all'indirizzo <http://www.xrite.com>.



Per calibrare la fotocamera, è necessario effettuare uno scatto a tale pannello in raw e preferibilmente con ISO bassi e luce diffusa. Successivamente scaricare uno script ACR Calibrator disponibile gratuitamente su <http://fors.net/chromoholics/downloads/index.php> ed installarlo. Apriamo il nostro scatto del pannello con Camera Raw ed impostiamo il bilanciamento del bianco sul secondo tassello di colore grigio chiaro. Nelle opzioni flusso di lavoro, selezioniamo la dimensione più piccola e profondità 8bit, infine clicchiamo su apri immagine. Aperto Photoshop, selezioniamo lo strumento Penna con opzione tracciati e clicchiamo sul tassello marrone; Tenendo premuto Shift per tracciare una linea retta, clicchiamo sul bianco, successivamente sul nero ed infine sull'azzurro chiaro, in modo da creare una forma a "U" sul diagramma.

Ora lanciamo lo script dal menu File - Script - ACR Calibrator, questo apre il file molte volte e al termine crea un documento di rapporto di stato. Ignoriamo le prime righe e andiamo nel punto dove troviamo i



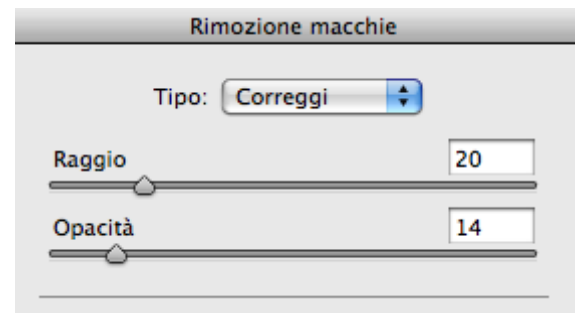
valori Shadow Tint, Red Hue, Red Sat, Green Hue, Green Sat, Blue Hue, Blue Sat, copiamo i seguenti valori e riportiamoli sul pannello di Calibrazione fotocamera. Abbiamo così calibrato la nostra macchina. È importante settare le dimensioni minime nelle opzioni di flusso in modo tale che lo script, aprirà più volte il file, con l'immagine del pannello, impiegandoci meno tempo possibile. In ultimo, è possibile salvare la calibrazione della fotocamera dal menù impostazioni di Camera Raw, in modo tale da riportarla su tutti gli scatti effettuati in quelle condizioni di luce.

### Rimozione macchie

Lo strumento rimozione macchie (B) consente di rimuovere i difetti di una foto. Lavora in due modalità Correggi o Clona in cui Correggi è simile al pennello correttivo, e campiona i dati intorno ad esso fondendoli con quelli campionati mentre Clona è simile ad un timbro clone miscelato con un pennello correttivo. Per correggere l'immagine è sufficiente cliccare sulla macchia, tenere premuto il pulsante sx del mouse ed impostare la dimensione del raggio di correzione. Se si sbaglia basta ricliccare sul cerchio e premere il tasto Canc o Backspace. Premendo il pulsante H o disattivando l'opzione mostra sovrapposizione è possibile nascondere tutti i cerchi generati dal pennello, inoltre



premando P, possiamo disattivare e riattivare l'anteprima per visualizzare la prima e dopo correzione. Lo strumento rimozione macchie è molto utile se usato in modalità sincronizzata per rimuovere lo sporco del sensore o dell'obiettivo sulle nostre foto. Apriamo più immagini in Camera Raw, premiamo seleziona tutto e modifichiamo la prima immagine dell'elenco, automaticamente il pennello sarà applicato a tutte le altre.



### Rimozione occhi rossi

Con lo strumento attivo, basta selezionare un rettangolo intorno l'occhio e Camera Raw riconosce automaticamente l'area da correggere. Inoltre è possibile modificare il cursore Pupilla per stabilire con precisione la dimensione e Scurisci per regolarne la quantità.

### Correzioni localizzate

Le correzioni localizzate consentono di applicare modifiche non distruttive, in determinati punti dell'immagine. A differenza di altri software come Aperture, Camera Raw effettua regolazioni direttamente sul Raw stesso, invece di produrre un'immagine in pixel, quindi è possibile modificare a piacimento la foto senza perdita di qualità. Abbiamo a disposizione sette effetti di regolazione posizionati alla destra dell'immagine.

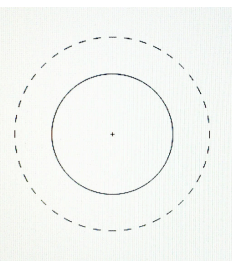
### Pennello di regolazione

Possiamo utilizzare il pennello di regolazione (K) per applicare le regolazioni localizzate presenti nel pannello laterale. Per modificare i valori di regola-



zione basta spostare i cursori a destra e sinistra. Nel momento in cui selezioniamo lo strumento pennello, Camera Raw setta già l'opzione su Nuovo e cliccando e tenendo premuto con il sx su un punto dell'immagine, possiamo applicare la regolazione. Per modificare la dimensione del pennello modificare il cursore Dimensione oppure tenete premuto Ctrl+click sx del mouse e spostarsi a destra o sinistra. Il controllo Sfumatura imposta la durezza del pennello, più il pennello è morbido e più le due circonferenze sono distanti tra di loro. E' possibile modificare le circonferenze, o con il cursore o tenendo premuti i tasti

Ctrl+Shift+click sx. Con il Flusso è possibile simulare un controllo pressione di una tavoletta grafica, serve per creare pennellate sovrapposte, infatti se abbiamo una tavoletta con il controllo pressione, il cursore Flusso segue la pressione della



tavoletta. Densità ci indica l'opacità del livello. Può sembrare uguale al flusso, ma immaginiamo di avere un'opacità impostata al 20% ed un flusso al 100%, possiamo passare anche più volte, ma le sovrapposizioni delle pennellate potranno essere applicate ad un massimo del 20%. Attenzione, se utilizziamo la Densità allo 0% il pennello ci funge da gomma! Se è imposta l'opzione Aggiungi, tutte le pennellate verranno applicate a quel pennello e con quelle regolazioni, mentre se si desidera effettuare un'altra regolazione cliccare sul pulsante Nuovo. Per rimuovere una regolazione basta cliccare sul contrassegno e premere il tasto Canc o Backspace. Si noti, che rimanendo fermi con il mouse sul contrassegno, esso ci mostra la relativa zona in cui è stato applicato il pennello. Per nascondere i contrassegni premere H o per disattivare l'anteprima premere P. E' possibile modificare le impostazioni di pennelli già applicati cliccando sul relativo contrassegno, quest'ultimo avrà al centro un pallino nero che ci indica che è stato selezionato. Da questo momento in poi Camera Raw setta il pennello nella modalità Aggiungi e tutte le modifiche ed ulteriori pennellate verranno applicate soltanto a quel contrassegno. Premendo il tasto Alt si attiva la modalità Cancella, che ci funge da gomma, infatti la Densità è impostata a zero. Oltre ai controlli standard sono presenti Nitidezza e Colori. Il primo serve per applicare ulteriore nitidezza in determinati punti, corrisponde ad aumentare il cursore fattore nel pannello Dettagli. Ad esempio è possibile utilizzarlo per contrastare di più gli occhi, o applicarlo insieme alla chiarezza negativa per il ritocco della pelle. Il rettangolo Colore viene utilizzato per colorare parti di



immagine, viene utilizzato spesso per la colorazione di immagini in bianco e nero e per effetti creativi. Cliccando sul rettangolo, si apre la finestra di dialogo Selettore colore dove è possibile scegliere il colore e la relativa saturazione. Se la saturazione è impostata a zero l'effetto Colore non viene applicato.

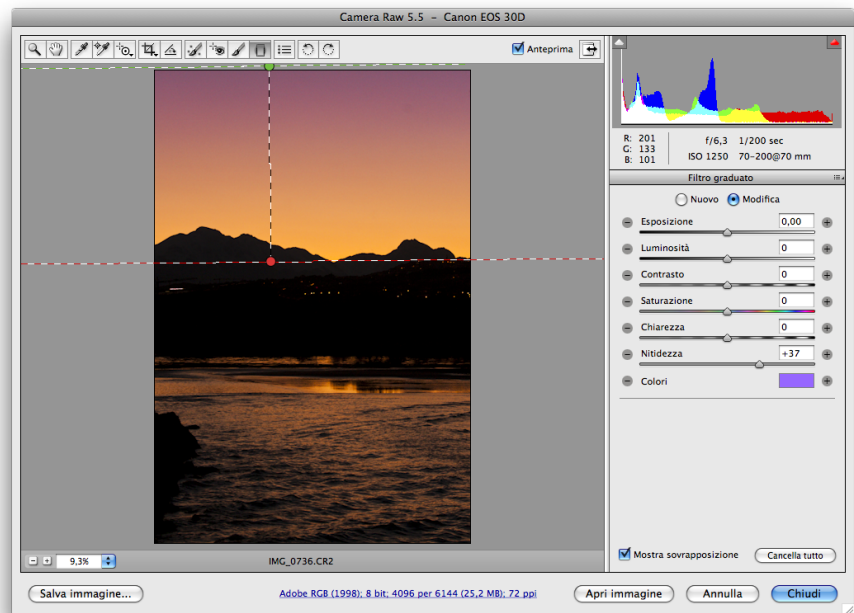


Nel fondo del pannello troviamo due opzioni Maschera Automatica e Mostra maschera, se è selezionata l'opzione Mostra maschera, tutta la zona sui cui è stato applicato il pennello viene colorata del colore situato al suo fianco; mentre modalità Maschera automatica è un controllo intelligente che riconosce le aree con lo stesso tono e colore ed applica le pennellate solo in quelle zone (immaginiamo un pennello con una bacchetta magica inclusa). Se viene usato troppe volte o per vaste aree può portare a rallentamenti di Camera Raw e a sgranature di pixel

sull'effetto applicato.

### Filtro graduato

Il Filtro graduato (G) consente di applicare delle sfumature lineari di regolazioni. Tutti i controlli visti nel pennello di regolazione sono disponibili anche nel Filtro graduato, eccezion fatta per le maschere. Per tracciare una sfumatura basta cliccare sul punto su cui si vuol farla partire e successivamente rilasciare il mouse nel punto in cui deve terminare. Si possono tracciare sfumature oblique, e tenendo premuto il tasto Shift si tracciano sfumature ad angoli di 45°. La linea tratteggiata verde corrisponde al punto massimo di applicazione dell'effetto, la linea tratteggiata rossa corrisponde al punto minimo. Cliccando su uno dei due contrassegni è possibile modificare la dimensione e la rotazione, inoltre cliccando sulla linea tratteggiata nera centrale si può traslare la sfumatura mantenendo inalterate le dimensioni. Un utilizzo pratico sta nell'utilizzare il Filtro graduato con il controllo Colori per aggiustare i cieli di un'im-



magine. Anche qui cliccando sul contrassegno e premendo i tasti Canc o Backspace, possiamo cancellare il filtro, oppure se clicchiamo su Nuovo possiamo aggiungerne un altro. Ad esempio utilizzarne uno per ottimizzare i colori del cielo ed un altro per i colori del mare.

### Taglierina

Lo strumento Taglierina (C) a prima vista può sembrare uno strumento banale, ma al suo interno si celano molti segreti! Per utilizzarlo, basta selezionare lo strumento e tenere premuto il sx del mouse per definire l'area di ritaglio. Se non siamo soddisfatti, possiamo modificarne i bordi, cliccando sugli angoli

Dimensioni ritaglio ha il valore immesso da noi. Ad esempio se si ha la necessità di creare immagini per la una gallery online di dimensioni 600x400, impostiamo nell'opzione personalizza 600x400 e il gioco è fatto! Tutta l'immagine verrà salvata con dimensione 600x400 e se vogliamo cropparla, non verrà salvata più piccola ma verranno tagliate le parti in eccesso mantenendo le dimensioni stabilite. Inoltre se si effettua un salvataggio direttamente da Camera Raw in .psd, ci viene chiesto se vogliamo mantenere i pixel ritagliati. Se è stata attivata la funzione Mantieni i pixel ritagliati, da Photoshop è sufficiente selezionare Immagine - Mostra tutto per rivisualizzare l'immagine intera.



### Raddrizza foto

Lo strumento Raddrizza foto (A) è molto semplice da usare, basta tracciare la retta seguendo la linea che è storta, ma che in realtà vorremmo che fosse dritta, e Camera Raw calcolerà automaticamente l'angolo di rotazione dell'immagine. Se all'interno dello strumento Taglierina è attiva un'opzione di dimensione, anche lo strumento Raddrizza

e premendo Canc o Backspace cancelliamo il ritaglio. Tenendo premuto sull'icona della taglierina, ci vengono offerte più opzioni: 1a1 sta nel mantenere l'area di ritaglio quadrata quindi di un rapporto 1 a 1, 2 a 3 sta nel mantenere il formato sempre di due terzi, e così via tutti gli altri. L'opzione Personalizza... ha dello straordinario. Possiamo impostare direttamente le dimensioni di output finali ed infatti se andiamo a vedere nelle opzioni di flusso di lavoro, notiamo che

foto assumerà questo valore.

### Zoom e Mano

Con lo strumento Zoom possiamo zoommare la foto e con Mano è possibile spostarci all'interno della finestra zoommata. Di solito questi comandi non vengono usati, in quanto lo zoom in avanti è possibile effettuarlo premendo i tasti Spazio+Cmd o Spazio+Ctrl, zoom indietro Spazio+Cmd+Alt o

Spazio+Ctrl+Alt, e mano tenendo premuto Spazio.

### TAT Target Adjustment Tool

Grazie allo strumento TAT Target Adjustment Tool (T) si possono effettuare regolazioni più intuitive, infatti molti utenti lo ritengono più semplice da utilizzare. Basta selezionare quale valore voler modificare: Curva parametrica, Tonalità, Saturazione, Luminanza, cliccare con il mouse su un punto e trascinare a destra o a sinistra per modificarne i valori. Ad esempio possiamo schiarire le luci selezionando Curva parametrica, di seguito clicchiamo su un punto chiaro e trascinare il cursore a destra. È possibile vedere i risultati applicati nel pannello Curva di viraggio.

### Campionatore Colore

Con Campionatore Colore (S) È possibile campionare fino a 9 combinazioni di colore dell'immagine. Essi vengono riportati sopra all'anteprima. Possiamo cancellarli tutti insieme premendo Cancella campioni o tenendo premuto il tasto Alt e cliccare singolarmente su di essi.

### Rotazione

È possibile ruotare l'immagine di 90°, utilizzando i pulsanti appositi o premendo L per Left ed R per Right. Inoltre è possibile ruotare l'immagine direttamente da Bridge premendo i tasti Cmd+U o Ctrl+U per windows.

### Menù Impostazioni Camera Raw

Aperto il menù impostazioni, troviamo: le impostazioni predefinite dell'immagine, che sono le impostazioni correnti; impostazioni predefinite Camera Raw, che ripristina il tutto al momento dello scatto; Conversione precedente che applica l'ultima impostazione presente al momento del salvataggio. Se ci sono attive delle impostazioni personali, queste saranno visibili sotto la relativa voce. Dopo aver modificato un'immagine è possibile creare un'impostazione personalizzata: cliccare sul menù a comparsa di Camera Raw e selezionare Salva impostazioni...

si aprirà la finestra di dialogo dove è possibile selezionare le impostazioni da salvare, infine premere Salva...e dare un nome ai settaggi. Le impostazioni



salvate, vengono visualizzate all'interno del pannello Predefiniti, e nel menù a comparsa di Camera Raw sotto la voce Applica predefinito. Se stiamo lavorando ad uno stesso set, possiamo anche decidere di rendere predefinite, all'apertura di Camera Raw, le impostazioni correnti. Per farlo, selezionare Salva nuove impostazioni predefinite Camera Raw e per ritornare alla normalità Ripristina impostazioni predefinite Camera Raw. Se ancora non siamo sicuri delle impostazioni utilizzate possiamo creare delle istantanee invece che delle impostazioni, basta andare sul menù istantanea e cliccare sul foglio in basso a destra. Come abbiamo visto all'inizio, è possibile scegliere se salvare le informazioni XMP sul Database Camera Raw o creare dei file collaterali. Nel caso in cui sia impostato Database Camera Raw, è comunque possibile salvare su file le impostazioni XMP scegliendo Esporta impostazioni XMP. Aggiorna anteprima DNG ci consente di aggiornare l'anteprima JPEG contenuta nell'intestazione del file DNG, solo se dalle preferenze di Camera Raw è disattivata l'opzione Aggiorna anteprima incorporate.

## Ringraziamenti

Ringrazio:

Stefania, per aver condiviso con me gioie e dolori nel produrre questa guida, anche se per lei sono stati più i dolori che le gioie!

Nico, Stefano e tutti gli altri amici, per aver sopportato e per sopportare ogni mia pazzia!

Stefania<sup>2</sup>, per aver corretto il mio itaGliano...

Marianna Santoni, per avermi indicato il cammino, facendomi conoscere autori straordinari...

Martin Evening, Scott Kelby, Katrine Eissmann per le loro Bibbie!

Giovanna Griffo, per aver pubblicato questa guida nella newsletter di MaxArtis!

Tutti voi, per l'attenzione prestatami.

Buona luce,  
Francesco.

*“Scegli un lavoro che ami, e non dovrai lavorare,  
neanche un giorno della tua vita.”*

Confucio

