

Lezione 07 del 08-02-2024



# Corso

# Post Produzione Fotografica



Docenti Ing. Massimo Terrosu- Dott.ssa Roberta Lai

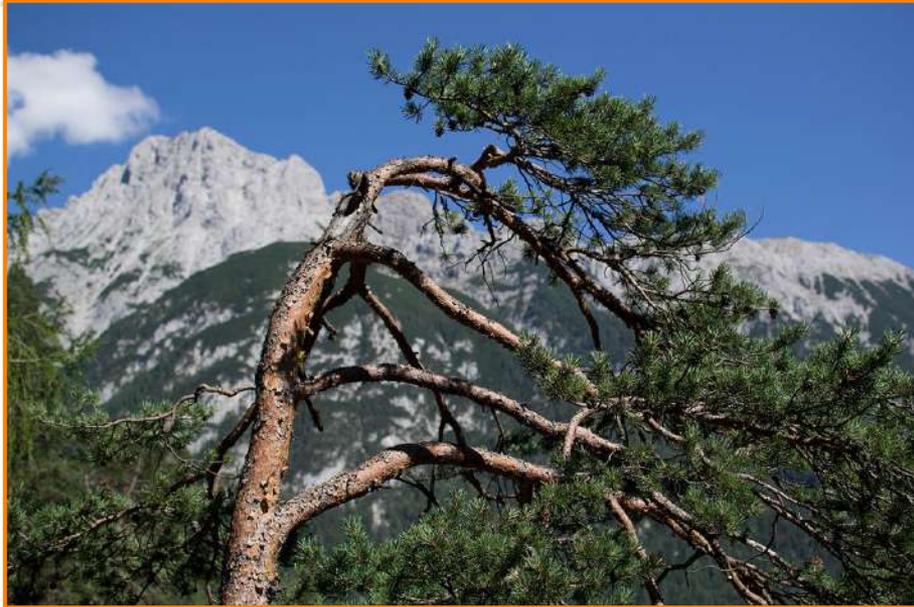


[cadadie.it](http://cadadie.it)



## Selezione cromatica: selezione per colore

Dal giorno alla sera



- 1 Aprire l'immagine cielo.jpg,duplica livello
- 2 selezionare il cielo con lo **Strumento selezione per colore**
- 3 riempire la selezione con colore rgb (3,4,48) o HTML (#030430) e deselezionare
- 4 modalità di fusione >moltiplica e opacità 85



# Metodo colore HSL (Tonalità, Saturazione e Luminosità)

0..100 0.255 LCh HSV

Saturazione

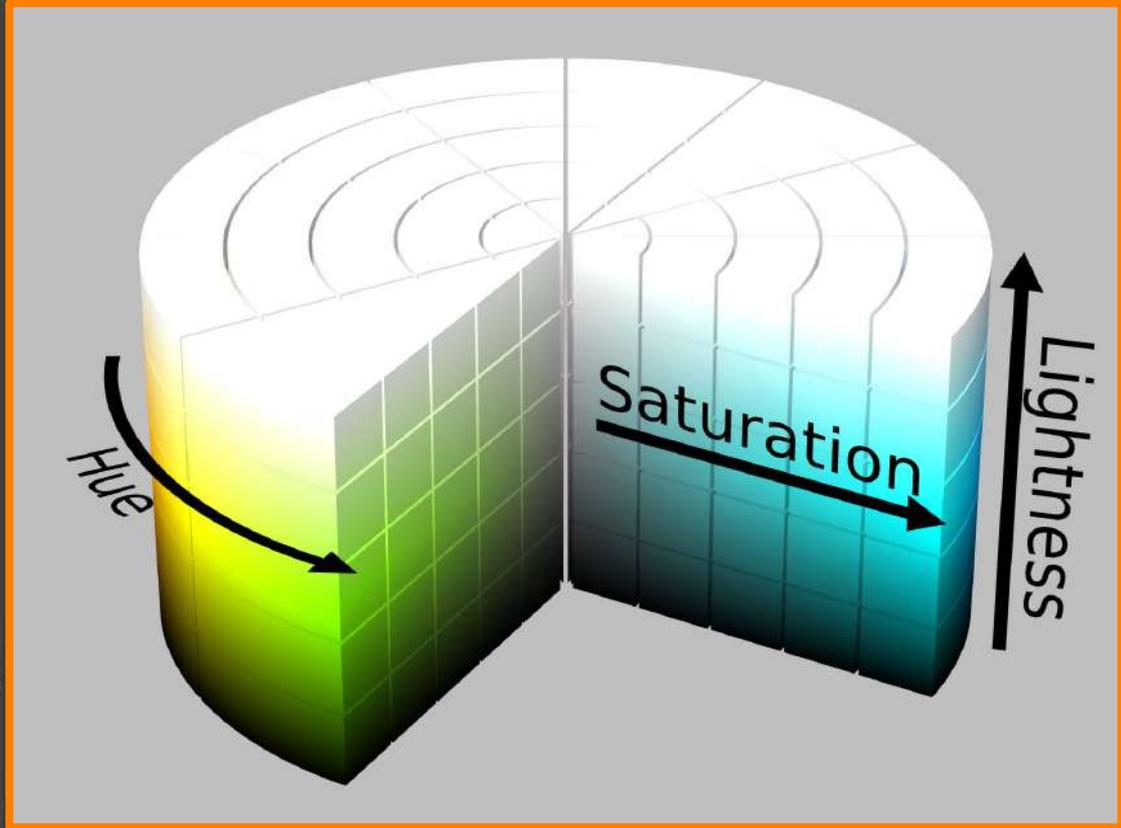
Luminosità

Tonalità

Attuale:

Precedente:

Aiuto Reimposta OK Annulla



The diagram illustrates the HSL color model as a 3D cylinder. The vertical axis is labeled 'Lightness', ranging from black at the bottom to white at the top. The horizontal axis is labeled 'Saturation', ranging from grayscale in the center to full color on the outer edge. The circular face of the cylinder is labeled 'Hue', showing a color gradient from red to yellow to green to cyan to blue. The interface includes a color selection area with a saturation gradient and a tonality gradient, and a 3D visualization of the color wheel.



# Spazio colore HSL (Tonalità, Saturazione e Luminosità)

## Selezione cromatica Ruota dei colori

1 aprire l'immagine macchine\_rossa\_blu.jpg  
2 colori>mappa >ruota colori



291,82  
55,27  
Seleziona tutto  
0,00  
90,00  
Seleziona tutto  
0,00  
Change to this  
0,00  
0,00

291,82  
55,27  
Seleziona tutto  
193,71  
225,88  
Seleziona tutto  
0,00  
Change to this  
0,00  
0,00  
Rimpiazza



# Spazio colore HSL (Tonalità, Saturazione e Luminosità)

## Tonalità e saturazione



1 aprire l'immagine macchine\_rossa\_blu.jpg

3 colori > tonalità e saturazione

4 bloccare il rosso e mandare avanti la tonalità di -145



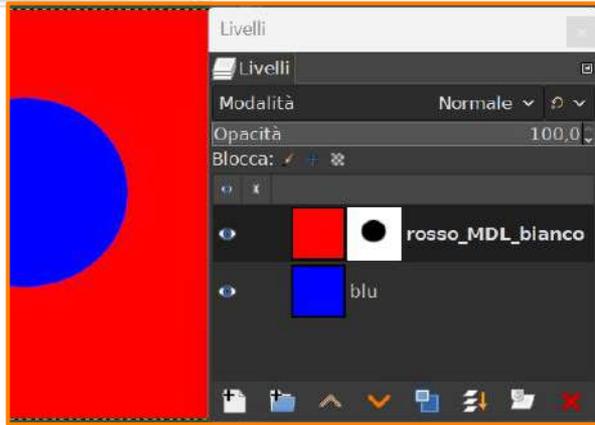
# Spazio colore HSL (Tonalità, Saturazione e Luminosità) strumento tonalità e saturazione



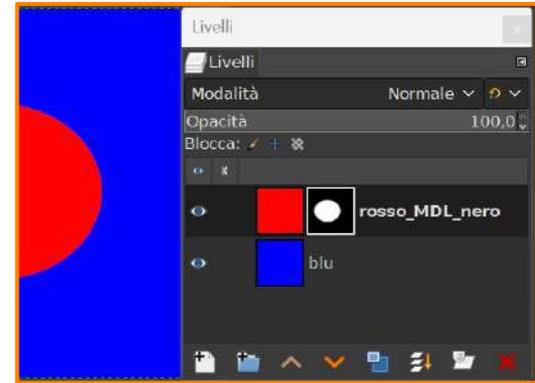
- 1 aprire cespuglio.jpg
- 2 duplicare il livello
- 3 colori>tonalità e saturazione
- 4 bloccare il rosso e mandare avanti la tonalità di 120 gradi
- 5 agire su sovrapposti per ampliare il range dei rossi
- 6 risultati analoghi si ottengono con la ruota dei colori



## Maschera di Livello (MdL)

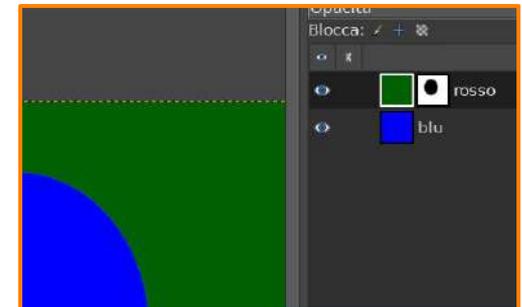


**Bianco** (opacità totale - vedo il livello - NON FILTRA), una maschera bianca rende il livello completamente visibile.



**Nero** (opacità zero - vedo il livello sottostante -BUCA), una maschera nera rende il livello completamente trasparente.

- 1 File > nuova > 600 x 600 px
- 2 scegliere come colore di pp il blu
- 3 tasto destro sul livello > **aggiungi canale alfa**
- 4 creare un altro livello e scegliere come colore di pp il rosso
- 5 clic livello rosso tasto destro aggiungi **maschera di livello**
- 6 nella finestra **aggiungi maschera di livello** selezionare **bianco**
- 7 clic sulla maschera di livello, creare una selezione circolare poi **riempirla col nero**, togliere la selezione
- 8 clic sull'immagine del livello (appare una cornicetta bianca) scegliere un altro colore, per esempio il verde, e riempire col colore di pp verde.





## Maschera di Livello (MdL)

Le MdL permettono di nascondere parti di un livello per apportare modifiche reversibili.

Le MdL permettono di isolare una porzione di foto: rende visibile un'area e ne occulta un'altra (appunto, la maschera).

Le MdL permettono di definire che parti del livello siano opache, semi-trasparenti o completamente trasparenti.

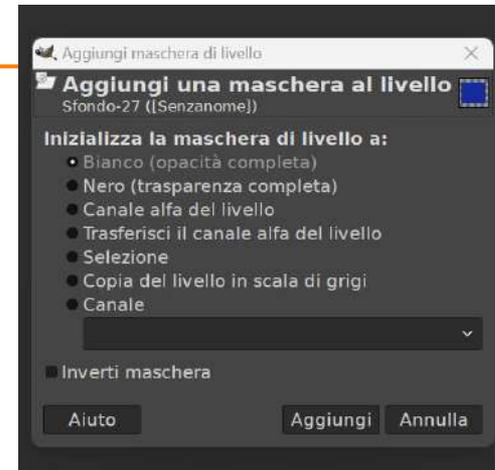
### Tipi di maschere:

**Bianco** (opacità totale - vedo il livello - NON FILTRA), una maschera bianca rende il livello **completamente visibile**.

**Nero** (opacità zero - vedo il livello sottostante - BUCA), una maschera nera rende il livello **completamente trasparente**.

**Selezione** per convertire la selezione in una maschera.

**Copia del livello in scala di grigi** i toni più chiari corrisponderanno a regioni più visibili, mentre i toni più scuri renderanno quelle regioni più trasparenti.



Fare attenzione quando si usa la **maschera di livello**:

**alt+clik** sulla maschera (cornice verde) entra in modalità **mostra maschera** e rende l'immagine del livello non visibile, per uscire ripetere alt+clik.

**ctrl+clik** sulla maschera (cornice rossa) modalità maschera disabilitata per uscire ripetere ctrl+clik

**clik** sulla maschera (cornice bianca) **modifica maschera**, posso modificarla vedendo i risultati sull'immagine per uscire clic sull'icona del livello che si incornicia di bianco