

Impariamo a regolare colori e toni con i livelli di Adobe Photoshop CS3

La regolazione dei toni e dei colori di un'immagine è una cosa che con Adobe Photoshop CS3 si può fare utilizzando metodologie diverse tutte efficaci e potenti. Vi abbiamo già spiegato come si utilizzano le curve, in questo articolo invece impareremo a utilizzare la finestra di dialogo livelli e a leggere l'istogramma che li rappresenta.

Letture degli istogrammi

Prima di vedere come si utilizza la finestra di dialogo livelli, è bene comprendere come si leggono gli istogrammi che non sono altro che una rappresentazione grafica di come sono distribuiti i valori dei pixel per ogni grado di intensità del colore di una foto. Tramite la lettura di un istogrammi è possibile vedere se una foto ha un buon rapporto tra luci, ombre e mezzitoni, infatti il grafico che le rappresenta mostra sulla sinistra le ombre, al centro i mezzitoni e a destra le luci. Per capire meglio come funziona osservate la figura 1:

1. La foto è **sovraesposta**, le luci sono troppo elevate e il grafico è sbilanciato a destra
2. il grafico rappresenta una foto con **esposizione corretta**, luci, ombre e mezzitoni sono ben distribuiti
3. La foto è **sottoesposta** e il grafico è sbilanciato a sinistra

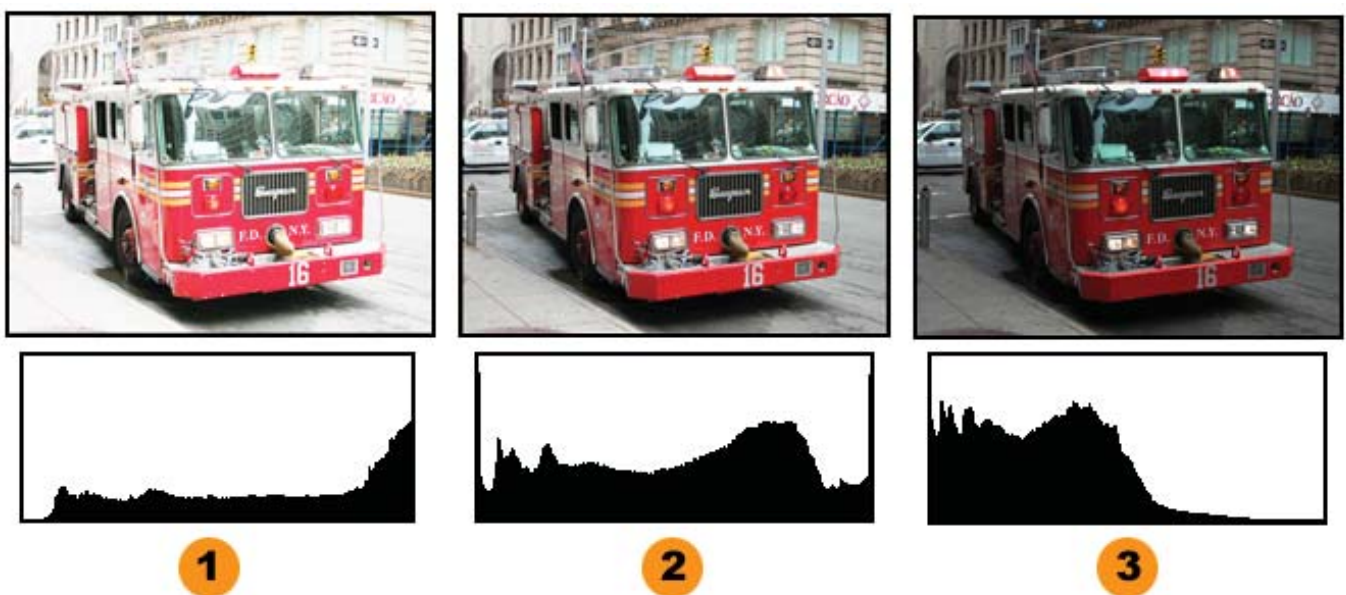


Figura 1: lettura degli istogrammi

La lettura degli istogrammi richiede un po' di esercizio ma non è complicata, per esercitarvi con le vostre foto potete aprirne diverse e osservare il loro grafico che è accessibile dalla paletta **Histogram** (Istogramma) disponibile nel menu **Window** (Finestra). Imparare a leggere gli istogrammi è importante per utilizzare la finestra di dialogo **Levels** (Livelli), ma è anche utile per usare le curve, che abbiamo visto nello scorso articolo, infatti anche nella finestra di dialogo **Curve** è visibile sullo sfondo l'istogramma rappresentativo dell'immagine aperta. Questa può essere un'arma in più, oltre all'osservazione visiva, per capire che tipo di correzioni è necessario fare.

Correggere colori e toni con i Livelli

Una volta compreso come si legge un istogramma, è possibile passare all'uso della finestra di dialogo **Levels** (Livelli). Come per le curve, anche i livelli possono essere applicati direttamente sull'immagine aprendo dal menu **Images** (Immagine) il sottomenu **Adjustments** (Regolazioni) e selezionando l'opzione **Levels** (Livelli), o utilizzando un **Adjustment Layer** (livello di regolazione) accessibile dal menu **Layer** (Livelli).

La finestra di dialogo Livelli

La finestra di dialogo livelli permette di correggere la gamma tonale e il bilanciamento del colore di una foto, tramite la regolazione dei livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci.

L'istogramma presente al centro della finestra **Levels** (Livelli) permette di avere una guida visiva sulle concentrazioni di tonalità della foto, cosa assai utile se si è compreso come leggere gli istogrammi di cui vi abbiamo parlato all'inizio di questo articolo.

Come è possibile vedere in *figura 2*, la finestra dei **Levels** (Livelli) è suddivisa in due zone principali la zona di **Input**, dove è visibile l'istogramma, e la zona di **Output**:

- **Input Levels (Livelli in input)**: presenta tre cursori, alla estremità sinistra si trova il cursore che regola le ombre, al centro quello che regola i mezzitoni e a destra il cursore delle luci. Lo spostamento verso il centro dei cursori delle ombre, impostato a 0 (nero pieno) e delle luci, impostato a 255 (bianco pieno) influenza direttamente l'area che i cursori **Output Levels** (livelli di output) sono in grado di regolare.
- **Output Levels (Livelli di output)**: regola la tonalità dell'immagine nei limiti imposti dai cursori delle ombre e delle luci dell'area Input, i livelli restanti vengono rimappati da 0 a 255, aumentando la gamma tonale e dando un contrasto migliore.

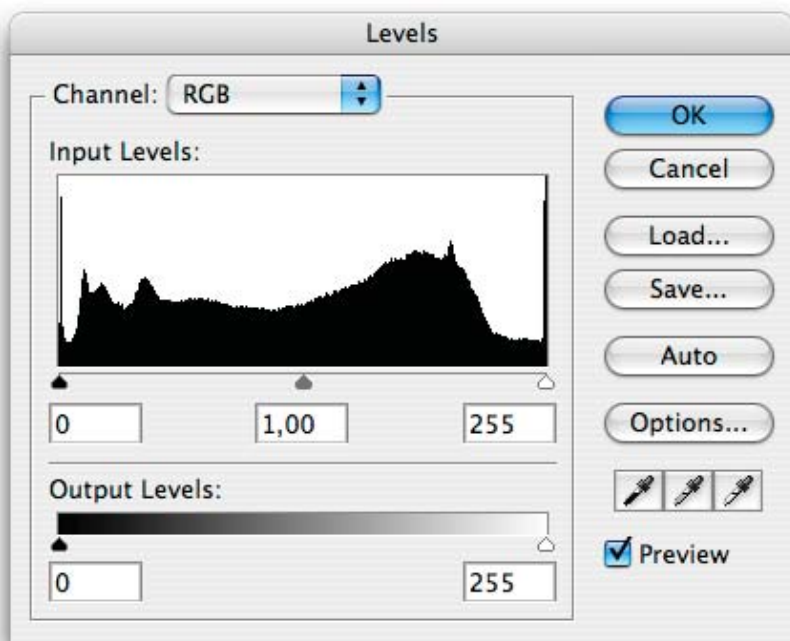


Figura 2: la paletta livelli

Utilizzo dei cursori delle aree di input e di output

L'uso dei livelli di input e di output, è più semplice di quello che si possa pensare, infatti se è selezionata la casella di controllo **Preview** (Anteprima) è possibile vedere sull'immagine il risultato dello spostamento dei cursori.

Se tiriamo verso il centro il cursore di sinistra del riquadro **Input Levels** (Livelli di input), vedremo le ombre dell'immagine che si scuriscono, mentre, se spostiamo verso il centro il cursore di destra, vedremo le luci dell'immagine che si schiariscono aumentando la luminosità. Il cursore di centro, se spostato verso destra, scurisce i mezzitoni, se spostato a sinistra, li schiarisce.

Una volta regolati i livelli di input è possibile regolare quelli di output utilizzando i cursori disponibili nel riquadro **Output Levels** (Livelli di output), tirando il cursore di sinistra verso destra l'immagine si schiarisce, mentre spostando il cursore di destra verso sinistra l'immagine si scurisce.

Correzione automatica

Un ulteriore aiuto viene fornito dal pulsante **Auto** (Automatico) che lascia ad Adobe Photoshop CS3 il compito di regolare in modo corretto l'immagine, utilizzando questa funzione tuttavia non sempre il risultato è ottimale, ma può essere comunque un buon punto di partenza per iniziare a fare le nostre regolazioni.

I contagocce

Nell'angolo destro della finestra di dialogo **Levels** (Livelli) sono presenti tre contagocce il primo a sinistra serve per selezionare il punto di nero di un'immagine, quello al centro i mezzitoni e quello a destra le luci. L'utilizzo è molto semplice si prende il contagocce che si decide di utilizzare e si fa clic sull'immagine nel punto corrispondente, ad esempio con il contagocce dei mezzitoni bisognerà fare clic su un punto di grigio neutro dell'immagine, mentre con gli altri due bisognerà fare clic su delle zone di ombra o di luce a seconda di quello che si sta utilizzando. Questi contagocce servono a fornire una correzione di massima, ma sarà comunque necessario procedere manualmente regolando in modo corretto i cursori.

I canali di colore

Come impostazione predefinita, la paletta **Levels** (Livelli) agisce su tutti i canali disponibili nell'immagine sia essa RGB che CMYK o altro, se si seleziona dal menu **Channel** (Canale) un solo colore si agirà solo su quello. È possibile, se lo si desidera, agire su uno o più canali contemporaneamente selezionandoli, con il tasto maiuscole premuto, nella paletta dei **Channels** (Canali) disponibile nel menu **Window** (Finestra) e aprendo la finestra di dialogo dei **Levels** (Livelli). In questo caso il menu **Channel** (Canale) mostrerà l'abbreviazione dei nomi dei canali selezionati.

Salvataggio delle impostazioni

Capita a volte di avere molte immagini simili e con identiche condizioni di luminosità, è il caso ad esempio di foto fatte in studio, in queste situazioni può essere utile salvare le impostazioni utilizzate facendo clic sul pulsante **Save...** (Salva...) e caricandole con il pulsante **Load...** (Carica...).

Conclusioni

In questo articolo vi abbiamo spiegato come leggere un istogramma che rappresenta come sono distribuiti i valori dei pixel per ogni grado di intensità del colore di una foto e come applicare questo tipo di rappresentazione per la correzione dei livelli tonali di un'immagine attraverso la finestra di dialogo **Levels** (Livelli). Per chi fosse interessato è disponibile anche un articolo sull'utilizzo delle **Curves** (Curve) all'indirizzo: <http://www.comefarea.it/grafica/photoshop/curve/>