

# LAVORI

# IN CORSO

## TECNICA FOTOGRAFICA IN EVOLUZIONE

di Romano Cicognani

n Dopo avere presentato Adobe Photoshop CS6, vediamo un altro programma facente parte della nuova suite: Lightroom 4. Invece di fare un elenco più o meno esteso e comprensibile delle nuove funzioni disponibili, illustrerò come si effettua lo sviluppo di una immagine Raw, seguendo la nuova procedura di comandi, unificati con quelli di Adobe Camera Raw 7, già visti.

### Sviluppo facile e intuitivo

Partiamo da una immagine di paesaggio, scattata con una fotocamera EOS 7D (sensore APS). L'aspetto del Raw non sviluppato è quello di Figura 1: non è certamente dei più attraenti. L'istogramma è buono come distribuzione di ombre e luci, coprendo quasi l'intero campo disponibile, senza mostrare sovra o sotto esposizioni. In particolare io espongo, come si suol dire, a destra; ossia cerco di sistemare l'istogramma il più a destra possibile, facendo attenzione a non saturare le alte luci. Questo sistema consente di avere un maggior numero di sfumature di colore nello sviluppo, pur partendo da una immagine che appare fiacca e slavata. Si noti che, avendo disattivato ogni intervento della fotocamera sui file Jpeg per motivi di corretta visione sul display al momento dello scatto, anche un eventuale copia Jpeg di questa immagine avrebbe lo stesso aspetto. La disattivazione degli interventi sui Jpeg è comunque una tutela sulla loro qualità finale; le

foto (tutte le foto!) necessitano assolutamente di interventi di sviluppo. Un Jpeg di aspetto più accattivante allo scatto avrebbe subito un degrado qualitativo che pregiudicherebbe e limiterebbe ogni intervento successivo.

dimensioni notevoli su disco. Qui lo sviluppo comporta solo un piccolissimo file Xmp; ogni eventuale intervento successivo riscrive tale file. Si possono realizzare versioni differenti di sviluppo, salvandole separatamente

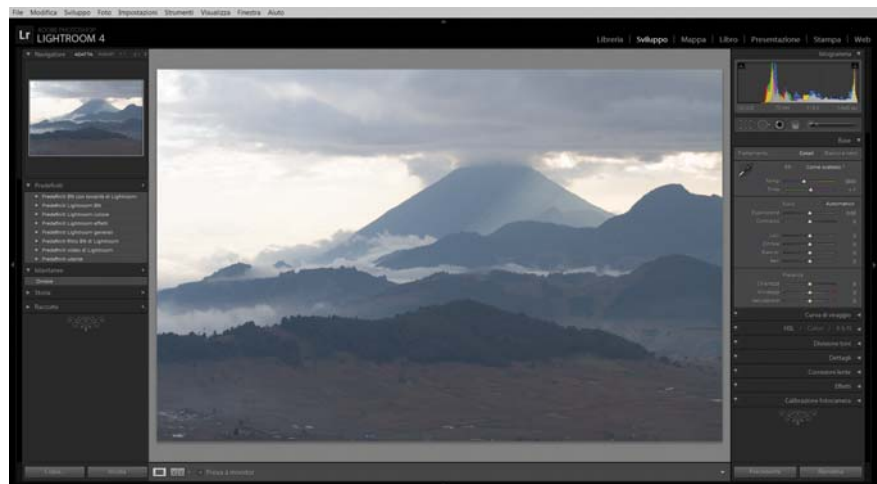


Figura 1 - Il paesaggio di partenza in formato Raw, così come appare in Lightroom 4 nel modulo Sviluppo.

### Come lavora Lightroom

In Lightroom (LR) ogni intervento di sviluppo compare come voce nella Storia; al termine degli interventi avremo una lista delle operazioni; il file originale resta immutato (Raw, Jpeg, Dng, Tiff o Psd che sia); LR compila un piccolo file di appoggio Xmp, dove le modifiche vengono memorizzate sotto forma di istruzioni di testo. Tutto qui. Niente file di sviluppo diversi dall'originale, generalmente in formato Psd con vari livelli e le conseguenti

in file Xmp diversi. Gli interventi fatti su una foto possono essere applicati ad altri scatti, con un semplice clic. E' possibile ritagliare e ruotare le foto, togliere macchie e occhi rossi, applicare filtri graduati e usare pennelli di regolazione. Ogni singolo intervento viene registrato immediatamente; non c'è bisogno di salvare file. Ovviamente alcune operazioni possono essere fatte su Photoshop; i file risultanti possono essere caricati su LR per ulteriori elaborazioni... Che si vuole di più?

## Sviluppo col Pannello Base

Gli otto pannelli di regolazione in sviluppo si susseguono in maniera logica, nel senso che la procedura migliore va fatta partendo dall'alto e scendendo verso il basso; questo vale anche all'interno di ogni pannello. La Figura 2 mostra l'istogramma (si vede l'esposizione a destra) e i pannelli di sviluppo, dove solo quello Base è espanso. Che cosa troviamo partendo dall'alto? Ignorando la striscia degli strumenti sotto l'istogramma, incontriamo la scelta tra sviluppo *Colori* o *Bianco e nero*; più sotto c'è *BB*, ossia Bilanciamento del Bianco, che offre l'opzione *Come scattato*. Consiglio sempre di verificare l'opzione *Automatico* o un'altra delle altre sei predefinite (luce diurna, nuvoloso, tungsteno...); in genere con Automati-

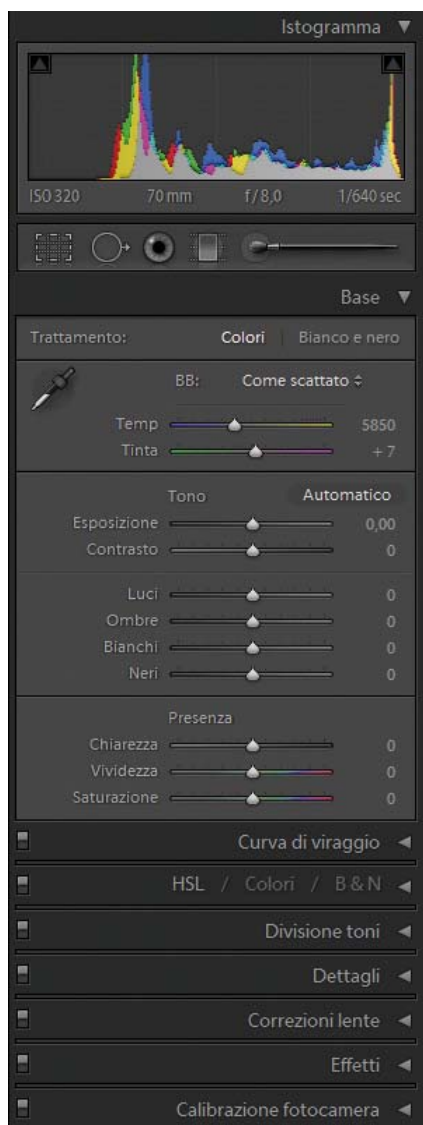


Figura 2 - Modulo di sviluppo, con istogramma ed espansione del primo pannello di regolazione, di nome Base. Più sotto ci sono gli altri pannelli, che vengono espansi o contratti agendo sul rispettivo triangolo.

co si hanno ritocchi interessanti, come avviene nel caso della foto in esame: si ottengono tonalità un po' più calde, che attenuano la preponderanza del blu.

Se l'automatismo non soddisfa si può annullare l'intervento, oppure modificare a mano la temperatura di colore in Kelvin. Scendiamo nel riquadro *Tono*. Anche qui consiglio di provare l'opzione *Automatico*, che regola l'istogramma per fargli coprire l'intera larghezza disponibile. Nel nostro caso l'immagine diventa più scura, sia per l'estensione verso sinistra, sia per uno slittamento simile della zona dei bianchi. Poi agiamo sul cursore *Esposizione* per dare luce a tutta la foto, poi schiariamo ulteriormente solo le *Ombre*. Ora l'equilibrio tonale pare soddisfacente, colori a parte. Vediamo che cosa riusciamo a fare coi tre comandi restanti in questo pannello, seguendo l'ordine a scendere. Con *Chiarezza* si aumenta il contrasto locale, conferendo una notevole profondità alla scena; l'entità dell'intervento varia molto da foto a foto, quindi bisogna verificare con attenzione perché potrebbero sorgere aloni sgradevoli. Non è il caso della nostra immagine, dove ho messo quasi tutta la Chiarezza disponibile. La verifica è immediatamente visibile ad occhio, al muoversi del cursore; in genere conviene arrivare fin dove piace, poi retrocedere un pochino. Va da sé che tutti questi discorsi di regolazione fine delle tonalità hanno

senso esclusivamente se il nostro monitor è profilato. Passiamo a *Vividezza*, comando favoloso, che aumenta la saturazione dei colori in maniera "intelligente": agisce poco sui colori vicini a saturazione, mentre vivacizza quelli più deboli. Agiamo sempre lentamente, tenendo d'occhio il risultato senza strafare. Tocca infine a *Saturazione*, che aumenta l'intensità dei colori in modo lineare; anche qui si cerca il giusto compromesso. La situazione del pannello Base è quella di Figura 3. L'immagine finale è in Figura 4; la volta prossima faremo qualche altro intervento. Per adesso andiamo in vacanza!

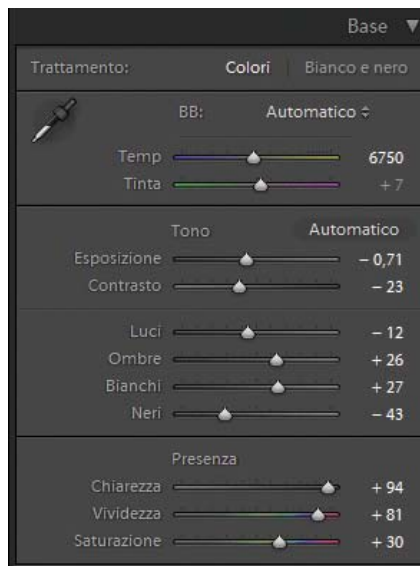


Figura 3 - Entità degli interventi nel pannello Base, dopo i sette interventi descritti.



Figura 4 - Immagine finale, perfezionabile ma già indicativa di quello che c'era nel file Raw.