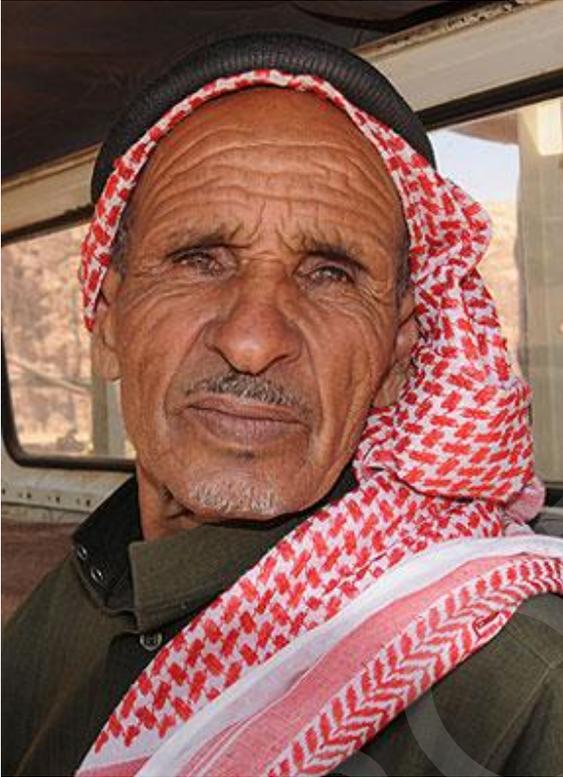


Aspetti psicologici nel ritratto

La **fotogenia** benché se ne dica è un dono naturale, poco se non nulla è acquisibile con l'esperienza, e non ha nulla a che vedere con la bellezza.

Vi sono persone esteticamente piacevoli che ritratte appaiono sgraziate o inespressive, altre magari meno piacevoli a vedersi o magari fuori dai canoni comuni della bellezza rendono magnificamente, è fotogenico quel volto che immortalato in una espressione statica tende a **mantenere la stessa "presenza"** e **carica emotiva** che rappresenta la sua figura dal vivo.



Generalizzando i visi più fotogenici sono quelli non eccessivamente mobili cioè, coloro che **trasmettono** di più le loro **sensazioni** attraverso lo **sguardo** che non attraverso la loro mimica facciale.

La fotogenia di una persona è solo in una piccola parte prevedibile, spesso e a volte troppo, occorrerà guardare i primi scatti fatti per accorgersi delle potenzialità della persona ritratta ed eventualmente porre i dovuti rimedi nel caso che gli scatti risultino "freddi".

Personalmente trovo basilare lavorando con la figura umana, creare un ottimo **approccio emotivo**, entrare in confidenza ed in sintonia con il nostro soggetto ci permetterà di abbattere quel muro di diffidenza e di imbarazzo che c'è ogni qualvolta un non professionista intende farsi ritrarre.

Mettere a proprio agio i nostri modelli è il primo punto di lavoro su cui dobbiamo concentrarci, riusciti in questa impresa metà del lavoro è già fatto.

Ora non è che noi fotografi professionisti o non, dobbiamo prendere una laurea in psicologia per ritrarre una persona, ma di certo la nostra **sensibilità** e **disponibilità** nell'interagire con il nostro modello/a sposterà l'ago della bilancia da una immagine tipo "fototessera" ad un'immagine dove l'animo del soggetto traspare in tutta la sua pienezza.

I nostri potenziali soggetti **adulti**, e dico adulti perché l'argomento bambini lo tratterò più in seguito, si dividono sostanzialmente in **due categorie**: quelli sicuri di se coscienti delle loro potenzialità, e quelli insicuri convinti di venire

sempre male nelle foto.

Le **persone sicure di se** possono dar l'idea di essere soggetti più facilmente fotografabili, ma spesso non è così, convinti della loro immagine piacevole spesso esordiscono con catalogo di pose, infinitamente provate, che alla fine gli fanno perdere la loro **spontaneità**, regalandoci così un bell'esempio di maschere stereotipate anziché di se stessi.

Anche qui un buon dialogo preliminare ed il sentirsi a proprio agio li aiuterà togliersi la maschera e far trasparire ciò che sono realmente.

I **soggetti timidi** spesso invece sono dei falsi modesti, solitamente si vedono molto meglio di come si vedono in foto ed il loro **orgoglio** li blocca reputando che l'immagine eseguita sia inferiore all'immagine che hanno di loro stessi.

È indispensabile con questi soggetti rassicurarli che la loro scarsa fotogenia non lederà il risultato finale, anzi.

Con essi sarà utile mostrarle via via il lavoro eseguito (benedetto sia il digitale) in modo da renderli sempre più naturali e disponibili alle nostre indicazioni.

Una **tecnica** che spesso usavo quando scattavo ancora in analogico, era quella di fare almeno una trentina di scatti senza pellicola, in modo da abituare il soggetto all'ambiente a lui inconsueto che è la sala posa, dopodiché spiegando con molta diplomazia e con toni scherzosi l'avvenuto si iniziava il lavoro vero.

Molto importante specialmente con le donne, l'evitare di toccare il soggetto per fargli assumere delle pose, molto meglio **spiegargli le pose** che vogliamo che essa assuma rendendola così partecipe del risultato finale evitando inoltre il conseguente "congelamento" causato dal nostro contatto fisico.



Foto di Valerio Dondi (PAS)

Ritrarre invece i "cuccioli" termine che io uso per i **bambini** la cosa è un po' più complicata , mentre l'obiettivo intimidisce gli adulti per i bambini l'incuriosisce, risultato anche qui è la mancanza di spontaneità, l'ideale per fare ottime foto e **coglierli al volo**, cerchiamo soluzioni che lascino il minor margine d'errore possibile – durata della posa e diaframma - nel caso di un servizio in studio usare la **luce continua** e non quella flash, la continua emmissione di lampi se non li intimorisce li blocca comunque in maniera irreversibile.

Può servire specie se siamo estranei alla famiglia prendere confidenza e familiarizzare con esso, cioè creare sul nostro set un ambiente familiare, no è detto che siamo costretti a fare un po' i pagliacci in modo da ingraziarci le sue attenzioni.

Più riusciamo a far sì che il tutto per il bambino diventi un gioco più il nostro risultato sarà eccellente.

Gli obiettivi da ritratto

L'errore più grossolano è quello di utilizzare focali corte senza che esista una esplicita volontà nel trasgredire ai canoni comuni legati al ritratto.

L'uso di **grandangolari** se non è limitato alla ripresa della figura intera è sempre da evitare perché dovendoci avvicinare molto al soggetto da ritrarre otterremo una **deformazione dei lineamenti** del viso cosa sicuramente non gradita dal nostro soggetto.

Uso dei **mediotele** in questo campo è **tassativa** perché restituiscono correttamente le proporzioni del viso e grazie anche alla ridotta profondità di campo consentono di isolare il soggetto dallo sfondo.

In linea di massima si tenderà ad utilizzare obiettivi le cui focali siano come minimo il doppio della diagonale del negativo esempio:

Formato pellicola 35 mm

- 150 mm per il primissimo piano
- 85 mm per il primo piano
- 55 mm per la figura intera

Formato pellicola 6 x 6

- 150 mm per il primo piano
- 80 mm per la figura intera

Qui sotto sono rappresentati **due esempi** riguardante l'uso di una focale corta e di un mediatele, come potete notare nel caso dell'uso del grandangolare come i lineamenti del viso vengono travolti fino a diventare grotteschi. Cosa inversa se utilizziamo un mediatele avremo una rappresentazione perfetta del viso.

Il rischio che spesso accade con gli obiettivi zoom durante la ripresa è che invece di fare qualche passo indietro per gestire la nostra inquadratura, a volte per pigrizia o a volte per abitudine ci si limiti ad agire sulla focale variabile dell'obiettivo, la conseguenza è che se non si sta attenti finiamo per utilizzare la focale grandangolare ottenendo così un'immagine sfalsata del soggetto.



Grandangolare



Mediatele

Nella maggior parte dei casi è meglio far ricorso a ottiche la cui incisione non sia ai massimi livelli, non è molto piacevole evidenziare la struttura della pelle e spesso anche i difetti.

Nel passato era quasi una legge l'utilizzo di ottiche a fuoco morbido o anteporre sul nostro obiettivo svariati tipi di filtri flou al fine di **ammorbidire l'immagine**.

L'attuale evento della fotografia digitale e quindi ad una infinita serie di programmi dedicati al fotoritocco ha sotto certi aspetti ancora più esasperato questa sensazione di morbidezza e perfezione, siamo ormai tutti abituati alla visione di visi o corpi praticamente "plastificati" tanto da renderli quasi inumani e sempre più simili a delle bambole di plastica.

Personalmente non amo molto questa eccessiva esasperazione di perfezione, di certo è che i vari software dedicati al ritocco fotografico hanno aiutato molto a renderci tutti un po' più belli, se vogliamo, nasi imperfetti, brufoli cicatrici, con un click del mouse li eliminiamo per sempre.

BOZZA

Tipologie d'illuminazione

Dovendo fare un ritratto in un ambiente chiuso e senza l'ausilio della luce naturale che interviene attraverso una finestra o lucernario siamo per ovvi motivi costretti rivolgerci a due tipologie di soluzioni - la **luce continua** o quella **flash**.

La prima è sicuramente quella più economica ed è di semplice utilizzo di contro a fronte della scarsa potenza luminosa prodotta nasce la necessità di sensibilità alte nel lavorare con tale luce che creano conseguentemente l'aumento della grana nel caso si usi la pellicola o del rumore nel caso della foto in digitale, oppure di lavorare con tempi di posa lunghi e diaframmi molto aperti.



Foto di Dario Broch Ciaros

<http://www.nital.it/experience/lastolite.php>

Non meno importante è l'**effetto calore** prodotto dalla lampade ad incandescenza in primo luogo ne limita l'uso di accessori da anteporre al nostro illuminatore perché o si scioglierebbero o prenderebbero fuoco, in secondo luogo poi provate a fotografare per oltre un ora in un ambiente chiuso, magari tra giugno e settembre, dove sono presenti due o più illuminatori da 1000 watts, e vedrete che il vostro locale da improvvisata sala posa passerà a una fastidiosa sauna finlandese, a parte gli scherzi, la temperatura sarà così fastidiosa da rendere insofferente il nostro soggetto che se poi è una donna renderà anche ingestibile la tenuta del trucco...

La seconda cioè quella **flash** dal punto di vista economico è più dispendiosa e leggermente più difficile da gestire agli inizi ma tutte le problematiche legate alla prima tipologia di luce vengono eliminate. Possiamo lavorare con sensibilità più basse tempi più veloci e diaframmi più chiusi senza contare poi l'infinita serie di accessori che possiamo utilizzare su di essi atti a concentrare ammorbidire dirigere la fonte di luce.

Per chi vuole cimentarsi nell'uso di flash elettronici senza andare a spendere dei capitali in quelli professionali da studio, ideale per noi Nikonisti in questo caso è l'utilizzo di flash dedicati come **SB-600** o **SB-800** che attraverso il sistema CLS e l'uso di accessori quali il bank della Lastoline possiamo tranquillamente ricreare un'ottima sala posa anche nel nostro salotto contando inoltre che il tutto può essere riposto a fine lavoro in uno spazio minimo.

Le luci di base

La luce che andremo ad utilizzare nel nostro ritratto ha una **importanza basilare** sul risultato finale, con essa possiamo **accentuare, stravolgere** i tratti o il carattere della persona fotografata.

La padronanza nel gestire le luci va di pari passo alle implicazioni psicologiche ed interpretative che ogni tipologia di luce porta con se.

Nel momento che decidiamo di lavorare con delle luci artificiali indipendentemente siano flash o luce continue dobbiamo già avere ben chiaro nella nostra mente il risultato finale e l'impatto emotivo che vorremmo ottenere, dall'idea quindi di base partirà il nostro allestimento delle luci.

Luce principale

Si definisce luce principale la sorgente luminosa che **caratterizza l'intera immagine** e spesso è anche l'unica fonte di luce che noi utilizziamo.

Anche se non esiste una regola precisa per il suo posizionamento ed i limiti sono legati alla nostra creatività, di norma è bene che la luce giunga sul soggetto con una **inclinazione** che vari tra i **45%** e **60%**. Questa regola non nasce da una mera fantasia, ma è entro tali angolature che proviene la maggior parte della luce solare, quindi conferisce una sensazione di naturalezza.

Una regola non scritta cita che la luce si percepisce più naturale nel momento in cui sul occhio del soggetto il punto luminoso compare a ore 11 o a ore 13 immaginando che iride sia il quadrante di un orologio.

Essa può essere **puntiforme** o **diffusa**, nel primo caso essa va usata con cautela perché tenderà evidenziare le

rughe di espressione e gli eventuali difetti della pelle, nel secondo caso la luce diffusa tenderà a mitigare ed alleggerire i vari difetti presenti.



Foto di Luigi Denardis ([nonnoGG](#))

Luce complementare

Ad essa è destinato il compito di **mitigare le ombre** ed a rendere leggibile tutte le parti non illuminate dalla luce principale normalmente si usa una luce diffusa e comunque di intensità inferiore a quella principale.

Luce d'effetto

La luce d'effetto ha il compito di **conferire profondità** e rilievo all'immagine, posta alle spalle o leggermente decentrata dal soggetto fa sì che il soggetto si "stacchi" dallo sfondo conferendo anche volume e dettaglio ai capelli.

Luce di sfondo

La luce di sfondo è quella luce che punta direttamente sul **fondale** che noi utilizziamo in modo da renderlo disomogeneo.

Nel caso volessimo dare un effetto controluce all'immagine, essa dovrà essere di intensità superiore di quella principale, stesso discorso nel caso noi volessimo riprodurre un'immagine high key il fondo dovrà riflettere una quantità di luce superiore di circa due stop di quella principale.

Tecniche base ed effetto psicologico

Premettendo che la nostra fantasia non lasci limiti nel disporre le luci, esiste comunque una piccola codifica riguardante le tecniche di illuminazione di base, qui a seguito un breve elenco.

■ Illuminazione piena

Essa è quella più frequente, consiste nel disporre la luce principale in modo che illumini completamente la parte del soggetto rivolta verso la fotocamera.

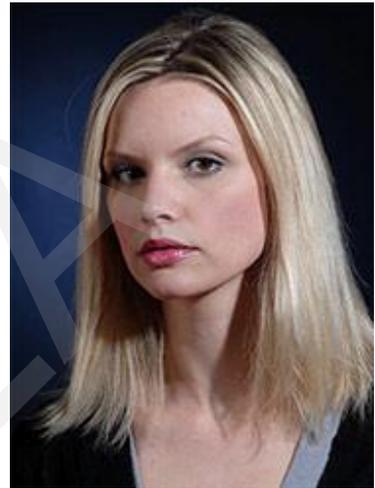
La luce piena è tranquillizzante, non interpreta in maniera dura ed inquietante il ritratto ed è quella più usata per i ritratti canonici.



Luce piena



Luce piena +
luce complementare



Luce piena +
luce complementare +
luce di sfondo

■ Illuminazione di taglio

Praticamente è quella speculare a quella piena ed esalta la forma del viso, essa illumina la porzione del viso non rivolta verso la fotocamera.

La luce di taglio dà un'immagine decisa e con molto carattere, non molto adatta a visi eccessivamente spigolosi.



Luce di taglio



Luce di taglio +
luce complementare



Luce di taglio +
luce complementare +
luce di sfondo

■ Illuminazione Rembrandt

Già il nome spiega la tipologia di luce usata, prende il nome dal noto pittore olandese che ritraeva i suoi soggetti

come se fossero illuminati da un lucernario posto al di sopra del soggetto.

Essa è posta sul lato del viso non rivolto verso la fotocamera.

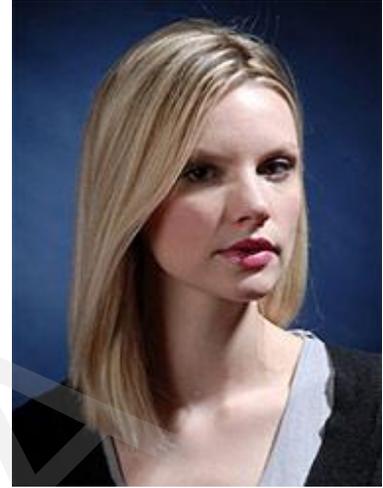
L'effetto psicologico che crea è molto romantico ma contemporaneamente ricca di una carica emozionale.



Luce Rembrandt



Luce Rembrandt +
luce complementare



Luce Rembrandt +
luce complementare +
luce di sfondo

■ Illuminazione a farfalla

Il nome un po' naif è determinato dal fatto che sul soggetto, ed esattamente sotto il naso si forma un'ombra che ricorda appunto una farfalla.

La luce principale di qualità diffusa va posta davanti al soggetto in una posizione abbastanza alta, tanto appunto da creare la sopraccitata ombra.

Essa è abbastanza descrittiva anche se ha più carattere di quella piena pur essendo simili.



Luce a farfalla

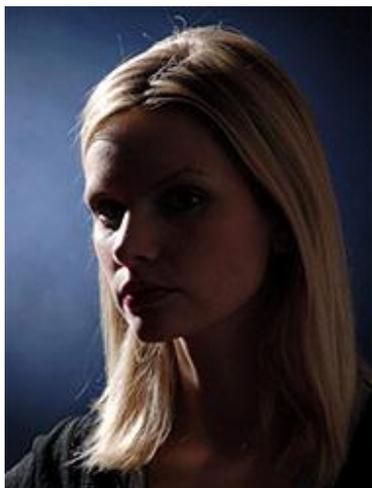


Luce a farfalla +
luce complementare

■ Luce a fessura

Simile a quella di taglio ma decisamente più esasperata, in sostanza questo tipo di luce illumina solo una parte del viso lasciando completamente in ombra l'altra porzione.

Luce molto drammatica con un forte impatto emotivo, non adatta a visi duri con pelle difettosa o rugosa.



Luce a fessura



Luce a fessura +
luce complementare

■ Luce Bounce (riflessa sul soffitto)

Forse è la luce più utilizzata per chi inizia a cimentarsi nel campo della foto ritrattistica, specialmente attraverso l'uso di un flash elettronico portatile.

Si tratta di puntare la sorgente luminosa sul soffitto, sempre che esso sia bianco, per poi farla riflettere sul soggetto dall'alto.

La luce così creata ha un sapore moderno ma non di facile utilizzo a causa delle ombre che spesso crea sui visi.



Luce bounce



Luce bounce +
luce complementare

■ Luce diffusa

Come impostazione di base è simile alla luce piena, ma con la differenza che la luce principale non è puntiforme ma è ammorbidita attraverso l'uso di un ombrello o di un bank anteposto al flash.

La luce diffusa è una luce tranquilla, non molto caratterizzante, molto adatta per ammorbidire i lineamenti del viso e gli eventuali difetti.



Luce diffusa



Luce diffusa +
luce complementare



Luce diffusa +
luce complementare +
luce di sfondo

BOZZA

Correzione dei difetti attraverso l'illuminazione

Il ritratto oltre ad avere la sua funzione di base che è quella descrittiva ha anche la funzione di migliorare la rappresentazione di quest'ultimo.

Il posizionamento delle luci a questo fine e balilare per una sua buona riuscita, qui in seguito vi descrivo in base alla tipologia del viso le luci ed il loro posizionamento più adatte:

■ VISO LARGO

Luce Rembrandt o di taglio – ruotare il viso di un $\frac{3}{4}$

■ VISO MAGRO

Luce piena o diffusa - ruotare frontalmente il viso

■ NASO IMPORTANTE

Ruotare il viso frontalmente e sollevare il mento

■ NASO SCHIACCIATO

Luce Rembrandt o a farfalla – ruotare il viso di $\frac{3}{4}$

■ DOPPIO MENTO

Luce diffusa - centrare la luce principale – sollevare il mento

■ ORECCHIE A SVENTOLA

Evitare qualsiasi luce d'effetto – ruotare il viso in modo che l'orecchio non sia in asse con l'obiettivo

■ RUGHE

Luce diffusa – ruotare il viso $\frac{3}{4}$

■ OCCHI INCASSATI

Luce diffusa – abbassare la luce principale



Foto di Luigi Denardis ([nonnoGG](#))

Riprese in esterni

Se in prima analisi possa sembrare più semplice eseguire in esterni un ritratto visto che non occorre sistemare fondali posizionare le luci ecc. nella realtà non è poi così semplice.

Nel fotografare in esterni si corre il rischio di fidarsi troppo dalle capacità dei nostri occhi di bilanciare le varie luci presenti sulla scena.

La luce solare diretta e quindi con un conseguente **contrasto eccessivo** tra le alte luci e le basse luci non sono indicate per ottenere un discreto ritratto per il quale come già accennato i rapporti di illuminazione devono essere tenuti abbastanza bassi.

Il sole quando illumina direttamente il soggetto deve avere un posizionamento ed una angolatura simile agli schemi di illuminazione in precedenza descritti.



Gaetano Belverde

La soluzione più ovvia è quella in cui vede il soggetto con il **sole alle spalle** in modo che il viso non ricevi direttamente i raggi solari e dove sia possibile ridurre il rapporto di illuminazione attraverso l'ausilio di un pannello riflettente posizionato di fronte al soggetto in modo che la luce riflessa dal pannello vada a schiarire il viso abbassando quindi il rapporto di illuminazione.

Si può anche utilizzare un **flash elettronico** per arrivare a questa soluzione, ed è anche più pratico visto sotto vari aspetti, primo aspetto che non occorre nessun assistente che piloti la luce riflessa dal pannello sul viso del soggetto, basta tenere il lampeggiatore montato sulla nostra fotocamera.

Secondo aspetto è che utilizzando un pannello riflettente specie durante una giornata di sole pieno il fascio di luce riflesso sul viso del soggetto porterà quest'ultimo ad essere innaturale e nel peggiore dei casi fare smorfie o "strizzare" gli occhi a causa del fastidioso riflesso.

Nel utilizzare in maniera propria il flash dobbiamo far sì che la luce emessa sia inferiore di almeno due diaframmi di quella presente sulla scena, in breve, se il nostro soggetto è inserito in un contesto dove come esposizione avremmo per esempio un diaframma 11 il nostro flash dovrà essere tarato in modo che emetta un fascio di luce pari ad un diaframma 5,6.

Ho omesso volutamente di parlare di **tempi di esposizione**, perché è ovvio che dovremmo sempre lavorare con velocità che non superino il tempo massimo di sincro flash della vostra fotocamera, caso contrario si otterrà un'immagine dove l'effetto del flash sarà limitato ad una sola porzione dell'immagine.



Foto di Monia Mura

È utile, utilizzando il flash in funzione schiarita che la luce venga "ammorbidita" magari facendola filtrare attraverso un diffusore o più semplicemente un fazzoletto bianco posto dinanzi al lampeggiatore, inoltre se lavoriamo in condizioni di luce solare calda tipo un tramonto od un'alba, sarebbe opportuno anche qui anteporre davanti al lampeggiatore un **filtro colorato** che bilanci la temperatura colore presente sulla scena con la temperatura colore emessa dal flash, lo sbilanciamento tra la luce calda presente sulla scena nell'ipotetico caso di un tramonto e la luce più fredda emessa dal lampeggiatore non sempre assume un gradevole effetto finale.

BOZZA

Come migliorare un ritratto con Photoshop

A cura di Stefano Maselli

Per rendere un ritratto più accattivante, non serve modificare pesantemente i tratti somatici basta soltanto **enfaticizzare** le peculiarità ed i lineamenti del viso con interventi mirati e non invasivi.



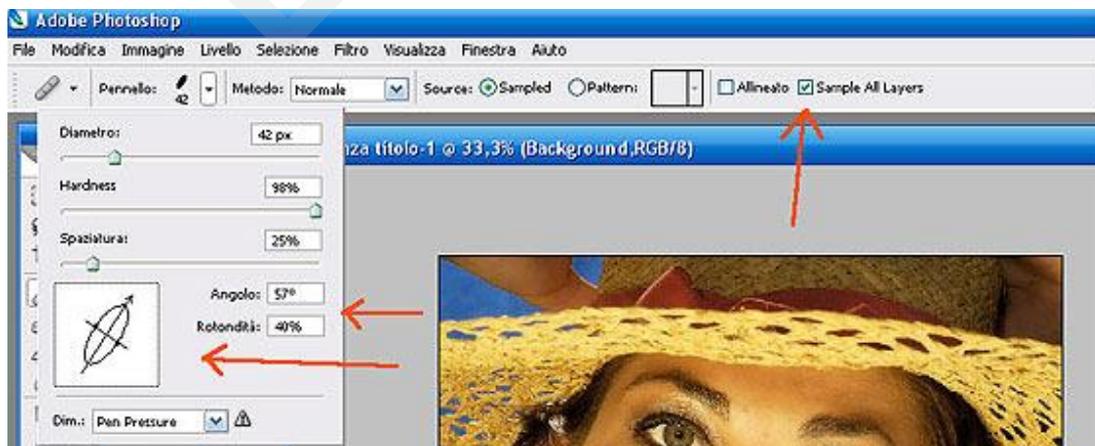
LISCIARE LA PELLE

Molte volte piccole imperfezioni epidermiche, cicatrici, o semplicemente i segni del tempo possono fare la differenza tra un buon ritratto e una semplice foto. Sarebbe auspicabile nasconderli in fase di ripresa, ad esempio cercando di non riprendere lateralmente un viso con un naso curvilineo o giocando con l'illuminazione, ma a volte per svariati motivi, ci troviamo di fronte ad un ritratto sul quale un piccolo intervento in Post Produzione può risolvere ciò che in fase di scatto non è stato possibile attenuare.

Procediamo innanzitutto con il rimuovere le imperfezioni della pelle, per fare questo utilizziamo lo strumento **Pennello correttivo «cerotto»** che a differenza del timbro clone lascia invariata la tonalità e non riproduce i difetti eventualmente presenti nel punto campionato, inoltre, il Pennello correttivo mantiene inalterata la texture presente nel punto da modificare.

COME PROCEDERE:

Creare un **nuovo livello** che chiameremo "pelle", selezionare Pennello correttivo e flaggare l'opzione campiona tutti i livelli. È bene usare il Pennello correttivo della dimensione più appropriata all'intervento da operare con rotondità di circa 40% e angolo 55° circa durezza massima, in questo modo l'intervento è meno visibile.



Operare le correzioni del caso in modo grossolano cercando di rimuovere le asperità e ciò che a nostro avviso rovina il viso (es. brufoli, cicatrici, etc.). Ovviamente le operazioni vanno operate selezionando il nuovo livello e campionando il **punto più prossimo** alla zona del viso da modificare. È buona norma variare di volta in volta il punto campionato al fine di evitare ripetizioni e texture antiestetiche.

Nel caso di errori si può operare direttamente sul nuovo livello creato cancellando con la **gomma**. Infatti tutti gli interventi che operiamo vengono evidenziati nel livello nuovo creato.

Quando si utilizza il pennello correttivo in prossimità di zone scure può accadere che vengano creati degli artefatti consistenti in striature scure/chiare, questo è dovuto al fatto che con il pennello correttivo Pshop fonde la parte campionata con la texture sottostante creando annerimenti o bagliori antiestetici.

Nel caso di **sbavature nere**, si può operare schiarendo mediante il pennello (metodo fusione schiarisci) opacità 25%, o analogamente nel caso di **sbavature chiare** scurendo avendo cura di modificare il metodo fusione scurisci, in entrambi i casi campionare il **colore della pelle chiara** (colore primo piano) in modo che la schiarita/scurita che verrà operata tenda a questa tonalità.



Dopo aver rimosso il grosso dei difetti, utilizzare **Filtro/sfoca superficie** (solo CS2), questo filtro liscia la pelle mantenendo inalterati i bordi. Utilizzarlo con Raggio basso (es. 1) e soglia alta, agire su soglia fin quando i bordi rimangono definiti e secondo il proprio gusto. Tenere come riferimento la finestra di anteprima al fine di meglio individuare i giusti valori di riferimento per preservare i bordi. Utilizzare metodo fusione normale e opacità intorno a 30-40%. È possibile anche **mascherare** occhi e bocca al fine di applicare il filtro sfoca superficie solo sulla pelle, lasciando inalterate le altre parti del viso.

Un altro metodo potrebbe essere quello di creare un altro livello, applicare il filtro su quest'ultimo e bucare (cancellare) le parti su cui non vogliamo intervenire con lo strumento gomma con pennello sfumato, della dimensione adeguata e opacità intorno al 40%.

Quando si utilizza questo filtro e se stiamo utilizzando più livelli il PC potrebbe rallentare visibilmente, per ovviare a tale inconveniente possiamo creare un nuovo livello unendo tutti i livelli che ci interessano (Ctrl+Alt+Shift+E unisce i livelli visibili e crea un nuovo livello sopra i visibili) e applicare a questo nuovo livello il filtro suddetto. Ricordo che il filtro non va applicato all'eventuale livello curve presente nel flusso di lavoro, quindi prima di unire tutti i livelli è bene spegnere eventuali livelli curve utilizzati per poi riattivarli dopo che il filtro è stato applicato.

Dopo aver applicato il filtro al nuovo livello creato, trascinare quest'ultimo nel livello di riferimento su cui stavamo operando prima dell'unione. In questo modo Pshop nell'applicare il filtro lavorerà su un unico livello senza necessariamente tenere conto di tutti i livelli creati durante il flusso di lavoro. Considerato che il canale del rosso rappresenta il canale della pelle il filtro potrebbe anche essere applicato soltanto su questo. E sempre buona norma non usare il comando copia/incolla per lavorare sui livelli in quanto la cache verrebbe fortemente penalizzata, cosa che non accade usando il comando trascina.

OCCHIAIE E RUGHE ETC.

A questo punto se il filtro utilizzato non ha esaudito le nostre aspettative possiamo procedere ulteriormente per attenuare le rughe ancora troppo visibili. Ovviamente procedere in base ai propri gusti e tenendo presente l'obiettivo che vogliamo raggiungere. È bene **non rimuovere del tutto** quelle rughe o quei segni che riteniamo espressivi e peculiari di un volto, basterà in questo caso **attenuarli leggermente** (es. le piega di fianco alle labbra), ma questo dipende dal nostro gusto.

PRIMA



Come procedere:

Creare un nuovo livello vuoto denominato "rughe", utilizzando il **pennello correttivo** andiamo a rimuovere le rughe avendo l'accortezza di aver flaggato l'opzione campiona tutti i livelli.

Giocare sull'**opacità livello** per determinare l'incidenza dell'intervento. Se vogliamo soltanto attenuare leggermente una ruga ripetiamo l'operazione suddetta creando un nuovo livello solo per questa ma avendo l'accortezza di utilizzare un'opacità più lieve.

DOPO



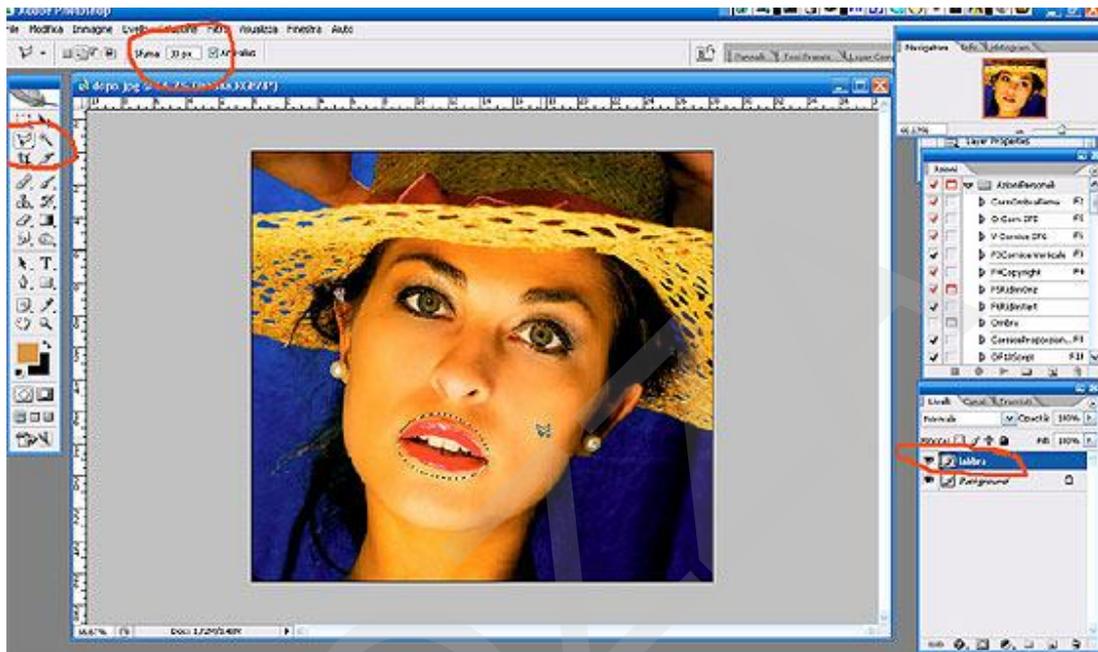
LABBRA

Sulle labbra si agisce cercando di renderle croccanti, incantevoli ed attraenti.

Come procedere:

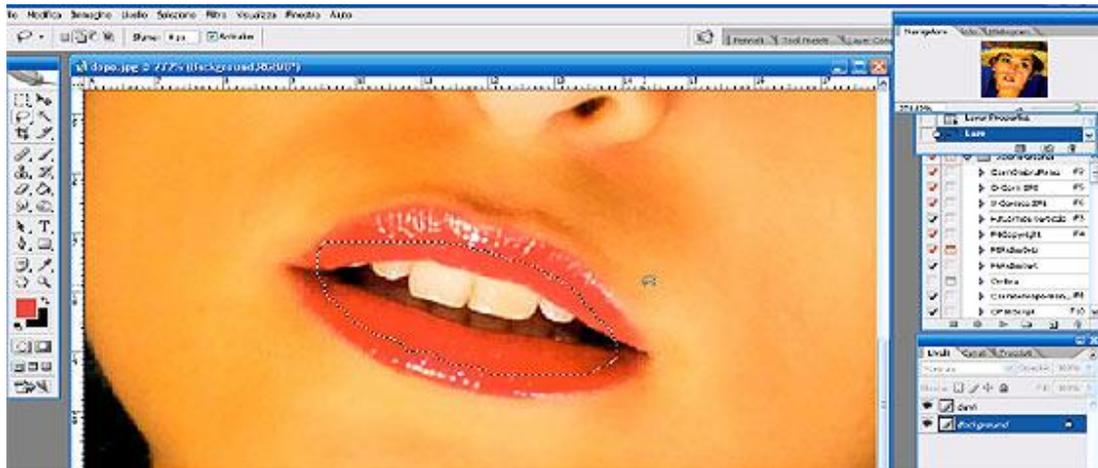
Duplichiamo il livello denominandolo labbra.

Effettuiamo una selezione della labbra, utilizzando il **lazo** con sfumatura 30.

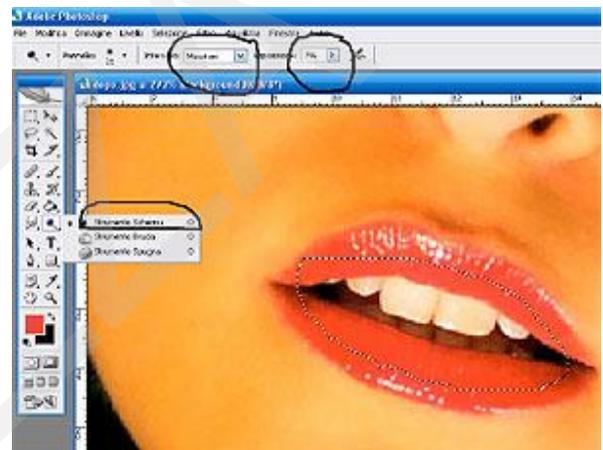


A questo punto utilizzando la **maschera di livello** applichiamo una **maschera di contrasto** con raggio alto e fattore basso secondo gusti (es. fattore 10, raggio 60).

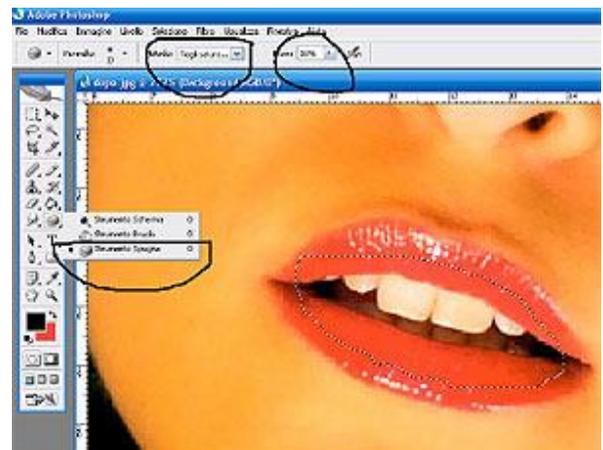
Ora selezionando il **pennello con metodo fusione luce soffusa** opacità 50%, campioniamo un colore già presente sulle labbra, lo intensifichiamo saturandolo leggermente agendo sul **selettore colore** (spostandolo sulla destra in linea orizzontale nello schema dei colori da A verso B) e andiamo a passare sulle labbra.



Con lo strumento "Scherma", intervallo mezzitoni al 7% circa, andremo a **schiarire localmente**.



Successivamente utilizzeremo lo strumento "spugna", metodo **togli saturazione** al 50% circa, e andremo a desaturare leggermente i denti passando su di essi questo strumento.



OCCHI

Gli occhi in un ritratto ricoprono un **ruolo importante** e possono rendere viso molto accattivante. Vanno resi **vivi** ed **espressivi** ma senza aggiungere artefatti luminosi o strane colorazioni, basta **enfaticizzare** la **luce** ed i **riflessi** che gli occhi hanno catturato.

Per far si che gli interventi siano mirati e precisi è bene lavorare al 100% sull'immagine.

Come procedere:

Per un lavoro veloce:

Applichiamo selettivamente una **maschera di contrasto**, come per le labbra, con alto raggio fattore basso. Per fare questo possiamo effettuare una selezione grossolana degli occhi copiandola in un nuovo livello che chiameremo ovviamente "occhi" e solo su questa applicheremo la maschera di contrasto.

Per un lavoro più preciso:

Duplichiamo il livello e lo denominiamo "occhi".



Cornea

Utilizzando lo strumento "**pennello correttivo**" andiamo a rimuovere le eventuali imperfezioni e le vene particolarmente visibili agendo sul nuovo livello "occhi".

Sarebbe opportuno non rimuove completamente le vene in quanto il risultato finale potrebbe essere troppo lontano dalla realtà.

Utilizziamo invece lo strumento "**spugna**", metodo togli saturazione al 50%, per attenuare le venuzze rosse che non abbiamo eliminato con il precedente procedimento (cfr. Denti).

Se vogliamo possiamo schiarire il bianco della cornea effettuando una **selezione morbida** (sfuma pixel) agendo poi su **desaturazione** e **luminosità** (menu immagine/adjustments/ tonalità-saturazione) secondo il proprio gusto.

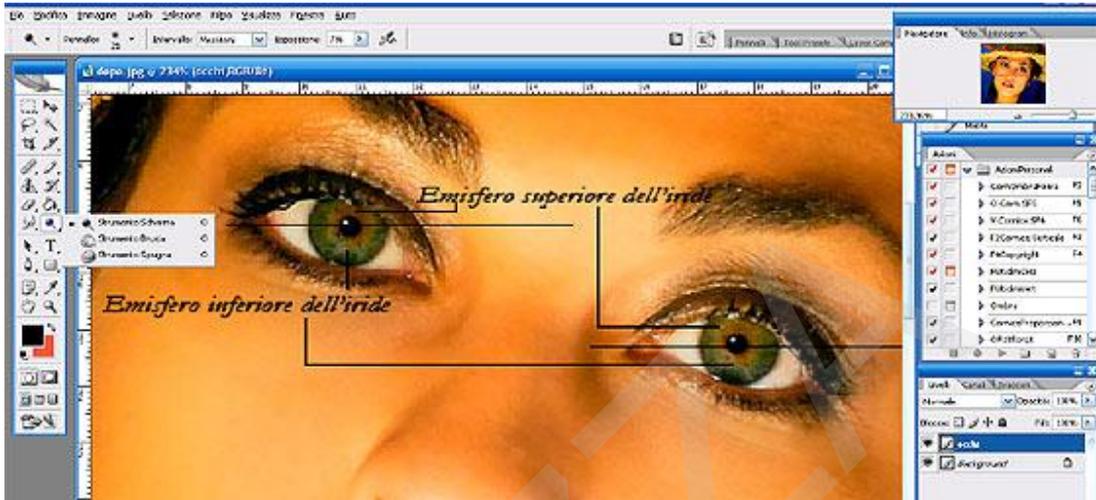


Iride

Suddividendo idealmente l'occhio in due emisferi (inferiore e superiore) andremo ad agire singolarmente su queste due porzioni.

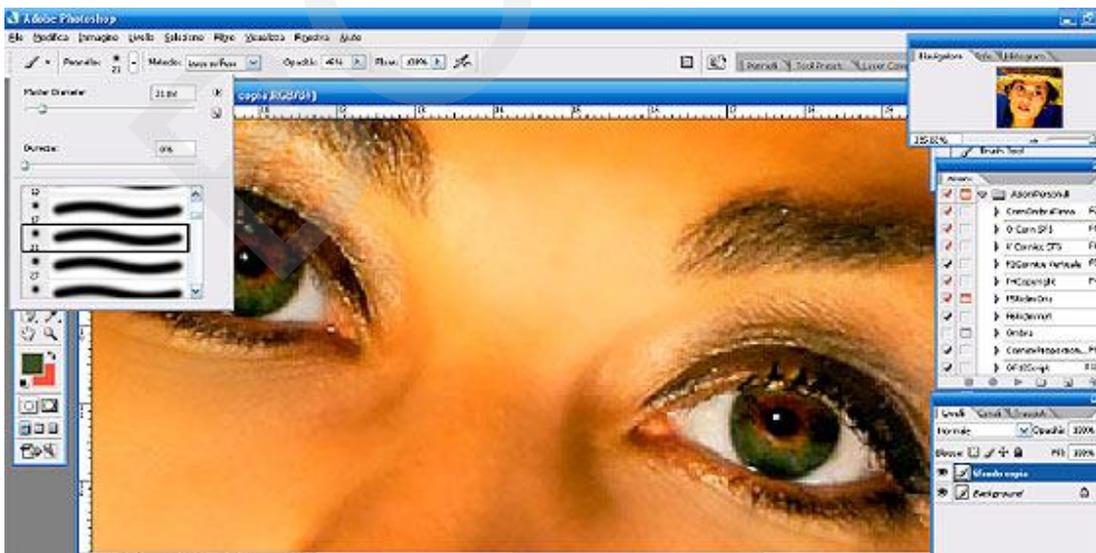
Possiamo agire sul livello creato "occhi" o crearne uno nuovo.

Per la parte superiore dell'iride utilizzeremo lo strumento "brucia" di grandezza adeguata, **intervallo ombre esposizione 12% circa**, e andremo a **scurire** passando sulle zone scure (pupilla, palpebra superiore ed emisfero superiore dell'iride).



Per la parte inferiore utilizzeremo lo strumento "schermata" di grandezza adeguata, **intervallo luci esposizione 8% circa**, andremo quindi a **schiarire** passando sulle zone da schiarire (emisfero inferiore dell'iride e palpebra inferiore). Così facendo daremo luce all'iride e daremo un colore rosa tenue alla palpebra inferiore al contrario della palpebra superiore che abbiamo in precedenza scurito con lo strumento "brucia".

A questo punto utilizzando il **pennello morbido** e della grandezza adeguata, **metodo luce soffusa al 40%**, campioniamo un colore già presente nell'iride (es azzurro, verde), lo intensifichiamo **saturandolo** leggermente agendo sul selettore colore (spostandolo sulla destra in linea orizzontale nello schema dei colori – cfr labbra).



Fatto ciò andremo a passare con il **pennello morbido sull'iride** enfatizzando il colore dell'occhio. Con questo procedimento ci limitiamo ad **enfatizzare** quanto già presente nell'occhio senza aggiungere alcunché. Ecco come si presentano gli occhi della modella dopo aver applicato quanto detto e con interventi molto leggeri. Ovviamente si può intervenire secondo il proprio gusto.

PRIMA



DOPO



Quanto detto nel presente documento ha solo lo scopo di dare una visione complessiva su come migliorare i propri ritratti, ovviamente è uno spunto su cui lavorare a proprio piacimento e secondo i propri gusti.

Ecco il risultato finale:

PRIMA



DOPO



Come migliorare un ritratto con Capture NX

A cura di Francesco Fiorenza

Il risultato che vedete di seguito non ha alcuna pretesa di essere perfetto; il mio intento è quello di dimostrare come con un pò di pratica si possono effettuare interventi più sofisticati del semplice agguastamento del WB o dell'applicazione della maschera di Contrasto e quant'altro legato allo sviluppo dei NEF.

Il frutto della mia iniziativa è illustrato nel filmato.

Visualizza i video:



Scarica il video completo (22Mb)

PRIMA



DOPO

