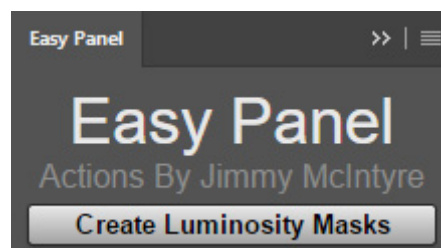


Modifiche selettive con le maschere di luminosità

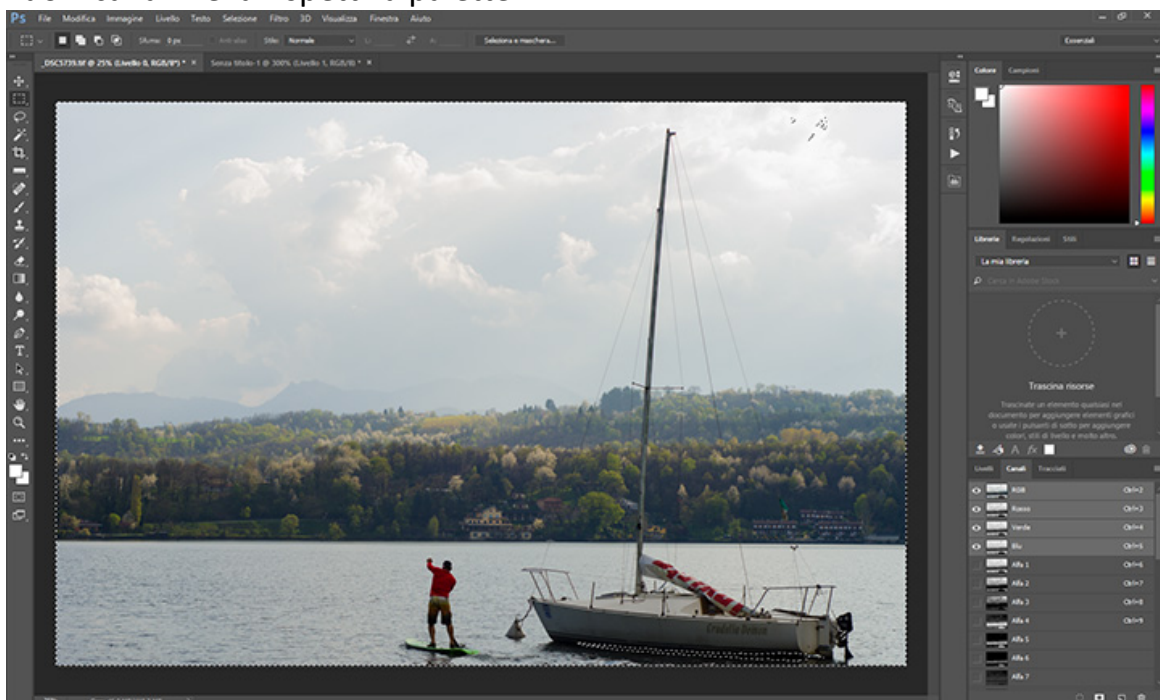
In questo articolo vedremo come poter effettuare modifiche locali all'interno della nostra foto attraverso un potente strumento di selezione: le maschere di luminosità. Nelle puntate precedenti abbiamo avuto modo di vedere come si creano le maschere di luminosità sia [manualmente](#) sia attraverso una [procedura automatica](#).

Ecco i passaggi da seguire quando vogliamo applicare delle modifiche solo ad alcune zone dell'immagine.

1. Dunque, apriamo il nostro file RAW in Photoshop e generiamo le nostre maschere. Nell'esempio sottostante, abbiamo creato i canali attraverso il pulsante *Create Luminosity Masks* di Easy Panel.



2. Per cui avremo una situazione di questo tipo, con una selezione attiva e tutti i nuovi canali nella rispettiva palette:



© Angela Munno – Foto scattata ai Laghi di Avigliana (TO)

Se non vogliamo utilizzare Easy Panel, basterà selezionare la nostra azione personalizzata e cliccare sul pulsante *Esegui selezione*, come visto [precedentemente](#).

3. Le aree tratteggiate della foto ci indicano che è attiva una selezione. Deselezioniamo tutto con **CTRL+D**.

4. Se guardiamo attentamente le maschere, vediamo che si dividono in aree nere ed aree bianche. Ricordiamo il principio “**bianco rivela e nero nasconde**”. Ciò vuol dire che i nostri interventi interesseranno solo le aree bianche della maschera selezionata di volta in volta.

Quale maschera usare? Dipende dalla foto e dal tipo di operazione che vogliamo fare. Una maschera per le alte luci preserverà le ombre e farà in modo che non siano intaccate dalla nostra regolazione. Per le maschere che isolano le ombre vale il ragionamento contrario. Proviamo le varie selezioni per scegliere quella più restrittiva a seconda di quanto il nostro intervento debba essere circoscritto ad una specifica area dell'immagine.

5. Ora, mettiamo che vogliamo agire soprattutto sul cielo dell'immagine mostrata nell'esempio, per recuperare più dettaglio. Dobbiamo sicuramente lavorare con le maschere relative alle luci. Per fare ciò, creiamo un [livello di regolazione](#), in questo caso “[Curve](#)”.

I livelli di regolazione consentono di apportare modifiche all'immagine facendo in modo che queste siano *reversibili*, proprio perché le modifiche non vengono applicate al livello che contiene la nostra foto ma vengono salvate all'interno di un nuovo livello che può essere poi modificato tutte le volte che lo riteniamo opportuno. Utilizziamo “Curve” a mo' d'esempio ma possiamo ricorrere a tutti i livelli di regolazione che preferiamo.

Dedicheremo ai livelli di regolazione un approfondimento nei prossimi articoli. Per adesso, teniamo a mente che il livello Curve ci permette di agire sul contrasto e sull'esposizione, quindi sulla luminosità di un'immagine. Possiamo dare alla curva la famosa forma a S, in modo da aumentare il contrasto e, quindi, abbassare le luci. Oppure possiamo semplicemente tirare più giù il punto centrale della curva. O altro ancora.

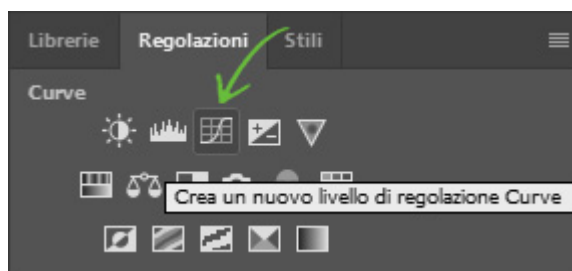
Come creiamo il livello di regolazione curve sulla nostra selezione? La risposta è nei prossimi paragrafi.

6. Nel caso specifico, abbiamo scelto di usare la maschera “Brights 4” perché restringeva la selezione ad una porzione di cielo sovraesposta, senza toccare l’acqua e la barca. Abbiamo operato questa scelta selezionando le varie maschere con CTRL+click su un canale alla volta e verificando come cambiava la selezione. Ricordiamo che possiamo deselezionare attraverso Ctrl+D.

7. Quindi selezioniamo il canale Brights 4 con CTRL e il click su di esso. Con la selezione Brights 4 attiva, torniamo nella palette Livelli.

8. Clicchiamo sulla voce di menu Finestra e poi su **Regolazioni**, così da visualizzare il relativo pannello.

9. Scegliamo il livello di regolazione Curve:



10. Vedremo sparire le linee tratteggiate perché abbiamo creato un livello con la selezione attiva e possiamo così procedere alla modifica dell’immagine attraverso lo strumento Curve. In questo caso, abbasseremo la curva per abbassare la luminosità del cielo e aumentare la gamma dinamica.

11. Possiamo anche usare il **Filtro Camera Raw** in maniera selettiva. Andiamo nella palette Canali, selezioniamo di nuovo Brights 4 con CTRL+click su questo canale. Torniamo nella palette Livelli, selezioniamo il livello che contiene la nostra foto (in questo caso Livello 0), clicchiamo su CTRL+J per creare un duplicato della selezione e poi su Filtro / Filtro Camera Raw. Apportiamo quindi le modifiche alla selezione (esposizione, luci, ombre, chiarezza e così via) e clicchiamo su OK. Anche se non vediamo l’anteprima delle modifiche in Camera Raw, al termine della nostra elaborazione, ovvero dopo aver cliccato su OK, ci accorgeremo del risultato e apprezzeremo il fatto che il filtro è stato applicato in maniera locale, non all’intera immagine.

Nota bene, le maschere tendono ad aumentare man mano che sperimentiamo i loro effetti sulla foto finale. Questo fa sì che le dimensioni del nostro file aumentino notevolmente. Pertanto, al termine del lavoro, si consiglia di cancellare tutte le maschere che non abbiamo utilizzato nella nostra elaborazione. Quindi, controlliamo la palette Canali e cancelliamo le maschere che non abbiamo adoperato.

Nel compiere i vari passaggi possiamo notare, poi, strani effetti di visualizzazione quando passiamo alla palette dei Livelli, perché magari su un qualsiasi canale è attiva la visualizzazione. Quindi noteremo una sovrapposizione di una patina colorata sulla foto. Per disattivare la visualizzazione di un qualsiasi canale, ricordiamo di dare la visibilità solo al canale RGB nella palette dei canali e clicchiamo sull'icona che raffigura un'occhio. L'icona precede la miniatura in scala di grigio del canale interessato:



Per un approfondimento, guarda questa risorsa video:

<https://www.youtube.com/watch?v=kr3n4GRh1EE>

Nel prossimo articolo, invece, vedremo come fondere diverse esposizioni attraverso le maschere di luminosità o luminanza.