

# HDR con maschere di luminosità

di Giovanni Albani Lattanzi, fotografo professionista

Benvenuti in questo tutorial dedicato alla tecnica HDR con maschere di luminosità. Vi spiegherò nel dettaglio un flusso di lavoro per fare **HDR** nelle **immagini notturne urbane** utilizzando in primis le **maschere di luminosità**, applicate a una serie di immagini realizzate appositamente per questo fine.



Scherzosamente la chiamo “tecnica Lattanzi”, ma più che una tecnica è un **ragionamento**: per regola nei miei tutorial, come nei corsi, evito di illudere gli altri fotografi



suggerendo l'esistenza di tecniche miracolose, soluzioni buone per ogni occasione, segreti del mestiere.

**No. Non esistono tecniche, metodi e sistemi miracolosi.**

**Esistono solo ragionamenti.**

**Ragionamenti** in cui **si parte da una analisi della realtà**, si decide **a quale risultato vogliamo arrivare** e si **applicano dei procedimenti tecnici** per ottenere questo scopo.

Ogni foto è diversa e non esiste un pulsante magico, un plugin risolutivo, un software miracoloso che trasforma uno scatto qualsiasi in una foto superba. No. Esistiamo noi, con la nostra testa, la nostra esperienza e la nostra capacità di "vedere".

Quello che andremo a vedere non è quindi un "metodo", ma un ragionamento. Quindi siete voi i protagonisti della sua applicazione: non fa tutto da solo con un click.

Il bello è però che funziona in qualsiasi situazione di ripresa notturna e non solo in alcune specifiche.

**PREMESSA: COS'È HDR**

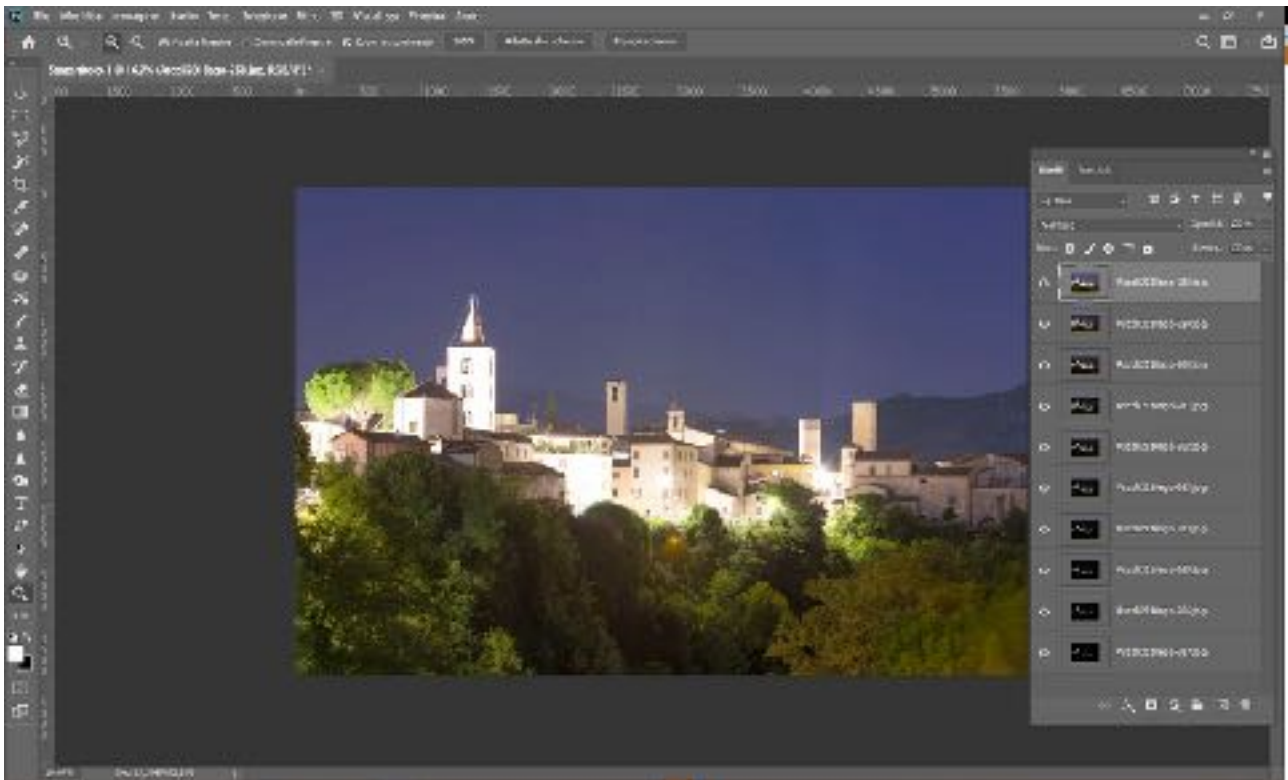
Partiamo dal presupposto che sappiate tutto su HDR e passiamo direttamente alla tecnica proposta in questo tutorial.

Se non avete ben chiare le idee su cosa siano le tecniche HDR, vi rimando prima di tutto al [tutorial](#) specifico

A grandi linee riassumiamo dicendo che sono tecniche usate per ampliare la gamma dinamica, ossia per fare in modo che nella stessa foto siano ben leggibili tanto le ombre scurissime quanto le luci fortissime.

Le tecniche HDR più efficienti si basano su una **multi esposizione**, ossia una serie di scatti della stessa scena fatti variando l'esposizione.





La nostra serie di scatti con diversa esposizione detta appunto “multiesposizione”.

### TEORIA DELLA TECNICA HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ

Esaminiamo prima il presupposto teorico di questa **tecnica HDR**, molto indicata per **foto notturne “urbane”**, ossia di

- città
- paesi
- sezioni di aree urbane
- paesaggio che include in maniera evidente e ampia zone abitate

Non è consigliata per il paesaggio “naturale” notturno, che ha altre problematiche.

La **foto notturna urbana** generalmente è caratterizzata da:

- ampie aree buie
- numerose luci puntiformi, che illuminano in maniera molto forte e locale.

La differenza con una foto diurna è palese.



La foto fatta di giorno è caratterizzata da una sola sorgente luminosa, ossia il sole, e da una minore differenza tra aree illuminate e aree in ombra, dovuta alla diffusione di luce del cielo. Con il cielo coperto questa differenza si riduce ulteriormente.

Il problema di una **foto notturna urbana** è quello di avere molti contrasti locali e spesso di forte intensità. E per contro di non avere alcuna luminosità diffusa che viene dal cielo, dato che esso è nero.

Situazione impossibile da gestire con un singolo scatto in termini di **gamma dinamica**.

Perchè la differenza di stop tra le aree più luminose (dei lampioni e dei fari) e quelle più buie (dove non arriva luce) è enorme: va ben oltre la gamma dinamica di una fotocamera.

#### COME GESTIRE IL CIELO

Abbiamo appena parlato di cielo notturno, vediamo brevemente come gestirlo.

Il cielo notturno è solo una “parete” nera, a meno che non ci siano nuvole rese luminose dalla luce delle città oppure il fotografo ci inserisca uno startrail.

Vero che in quel cielo ci sono le stelle e magari anche la Via Lattea, ma per vederle ben esposte i parametri di scatto renderebbero bruciato il paesaggio urbano al di sotto.

Questo a meno che non si facciano **fotomontaggi**, ma all’occhio umano sarebbero del tutto **irreali**.

Di solito – quindi – si sconsiglia di inserire troppo cielo totalmente buio in una inquadratura urbana notturna: al massimo va bene lasciato come una fascia di cornice in alto. In questo caso l’HDR lo lascia buio o al massimo leggermente luminoso.

Se il cielo non è presente nella foto, il problema non si pone.

#### INQUADRATURA PERFETTA PER HDR PERFETTO

Questa premessa vi fa già capire che la foto notturna urbana va **costruita alla perfezione**, in termini di **inquadratura** e **composizione**, così come nella scelta del soggetto.

Molti confidano nell’effetto speciale dell’HDR per avere una foto spettacolare senza curarsi dell’inquadratura e del soggetto. Ma sbagliano. Quella sarà solo una foto banale di città resa colorata da un effetto speciale.

Scegliete quindi con molta cura il soggetto, sia esso un borgo o una porzione di città, una panoramica piuttosto che un ritaglio da tele.





Trovate le linee, le simmetrie, i punti di attenzione visiva, gli elementi importanti. Create una **composizione**, perfezionate l'**inquadratura**, fate **scatti di prova** fino ad avere l'immagine che vi soddisfa.

Valutate anche tutto quello che è in **movimento** nella scena, come le auto lungo le strade ma anche altri eventuali elementi, come **fontane** o **ruote panoramiche** ad esempio.

Solo a quel punto potete iniziare a lavorare per l'HDR.

### COME SCATTARE PER FARE HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ

La prima cosa da fare, una volta **costruita la vostra inquadratura**, è quella di esporre seguendo le indicazioni della macchina, come se doveste fare un solo scatto che comprende sia luci che ombre. Diciamo uno "**scatto medio**".

Per **scatto medio** si intende quello che fareste se doveste fare solo uno scatto e basta, e usare quello come foto.

La nostra "immagine media" della scena che vogliamo fotografare.

Sul display vedrete quindi che le luci puntiformi o localizzate, come:

- lampioni
- insegne
- zone molto illuminate accanto o davanti ai lampioni

risulteranno sovraesposte o bruciate.

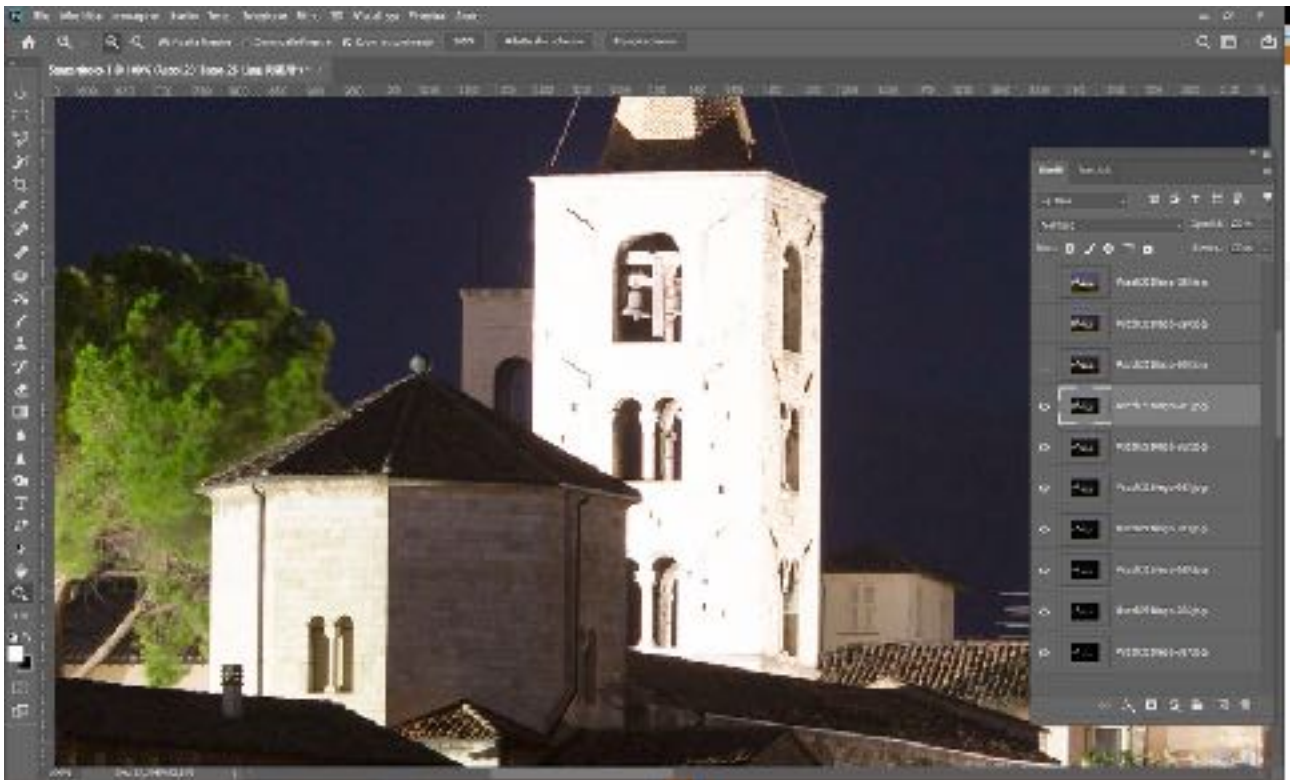
Mentre quelle al buio, dove non arriva alcuna luce, saranno sottoesposte o del tutto nere. Ma tutto è nella norma.

La fotocamera non ha infatti una gamma dinamica sufficiente per gestire allo stesso tempo luci e ombre in una scena così contrastata. Ossia dove la **differenza di stop** tra **luci piu forti** e **ombre piu scure** è tanto elevata.

Ora analizzate questa foto. Vi accorgerete che avete sì le normali aree scure e chiare, che sono comunque leggibili, ma avete anche zone di luce del tutto bruciate e zone totalmente nere.

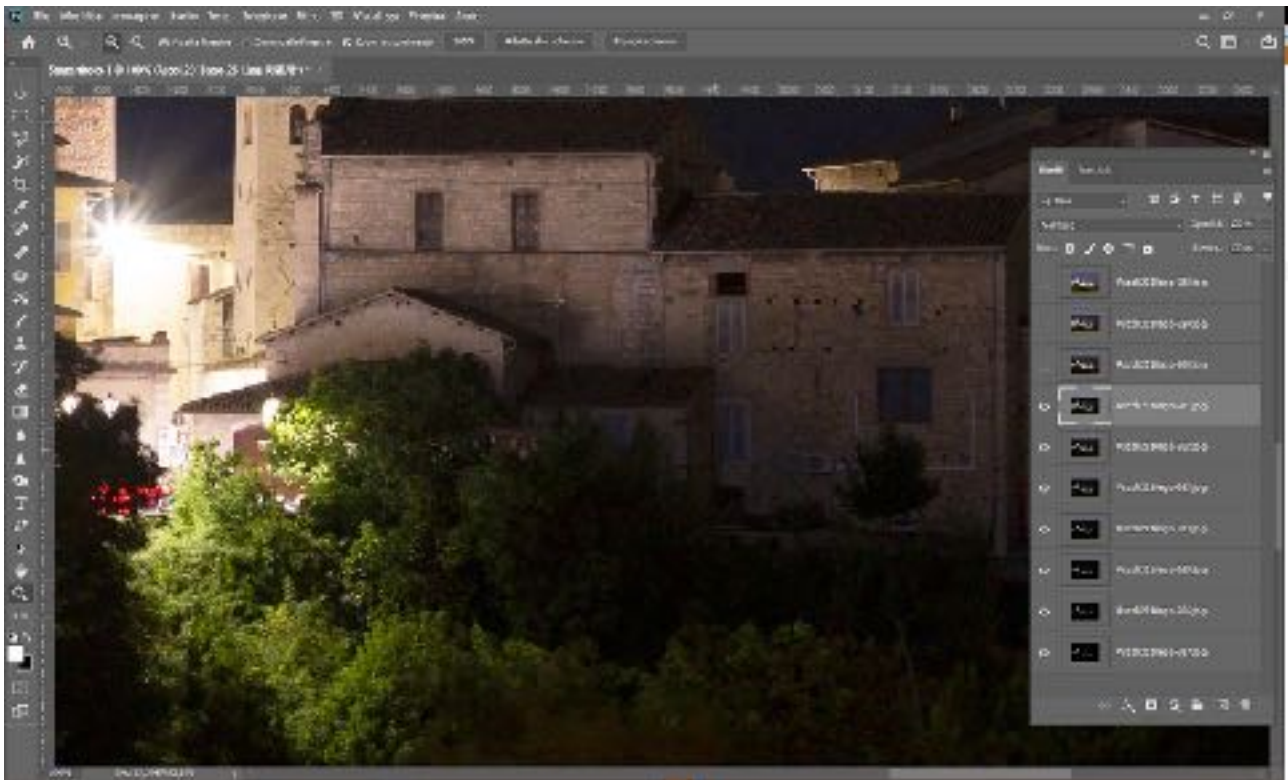
Vi ingrandisco al 100% il nostro scatto medio.





Nello scatto medio le zone illuminate sono bruciate o molto sovraesposte.





Sempre nello scatto medio, le zone dove non arriva la luce sono quasi del tutto nere. In esse non vi sono informazioni visibili, ossia non sono “leggibili” (per spiegare: non si capisce cosa ci sia), e per giunta non possono essere recuperate in PP.

Quelle sono le zone da correggere, e lo facciamo con una tecnica HDR.

**COME FARE LA MULTIESPOSIZIONE PER HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ**

E le correggeremo prendendo le parti ben esposte dagli altri scatti della nostra multiesposizione che stiamo per fare.

Come le prenderemo separandole dal resto della foto? Semplice: usando le **maschere di luminosità!**

Ma andiamo per gradi. Prima di tutto... dobbiamo fare le foto.

Realizziamo quindi la nostra **multiesposizione**.

1) TROVARE GLI ESTREMI





Il primo passaggio è trovare l'esposizione giusta per le luci più forti e per le zone più scure della nostra scena. Quelli che chiamiamo gli estremi.

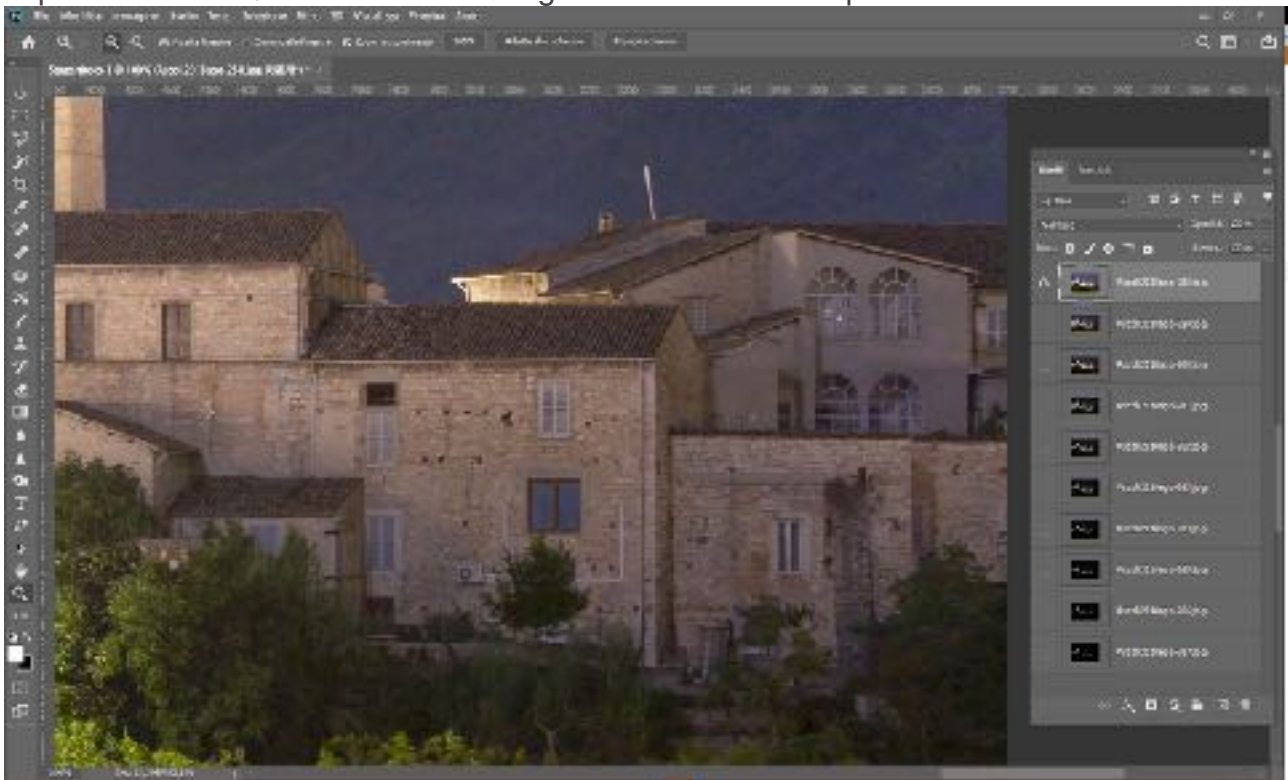
NOTA: la multiesposizione si fa sempre **fissando ISO e diaframma**, e **variando** solamente il **tempo** di scatto.

Indifferente se andate prima a trovare i parametri delle luci o delle ombre. Iniziamo, per esempio, dalle ombre.

Per comodità partite dai parametri di esposizione che avete usato per fare lo **scatto medio** e iniziate ad allungare il tempo per sovraesporre.

Dovete arrivare a un tempo di scatto che vi permetta di avere la zona più scura della foto ben **leggibile**.

Ripeto che **leggibile** non vuole dire **esposta** come se fosse illuminata. Non dovete infatti "esporre per quella zona", ma semplicemente far sì che sia abbastanza luminosa da far capire cosa c'è. Quindi non serve esagerare con la sovraesposizione.

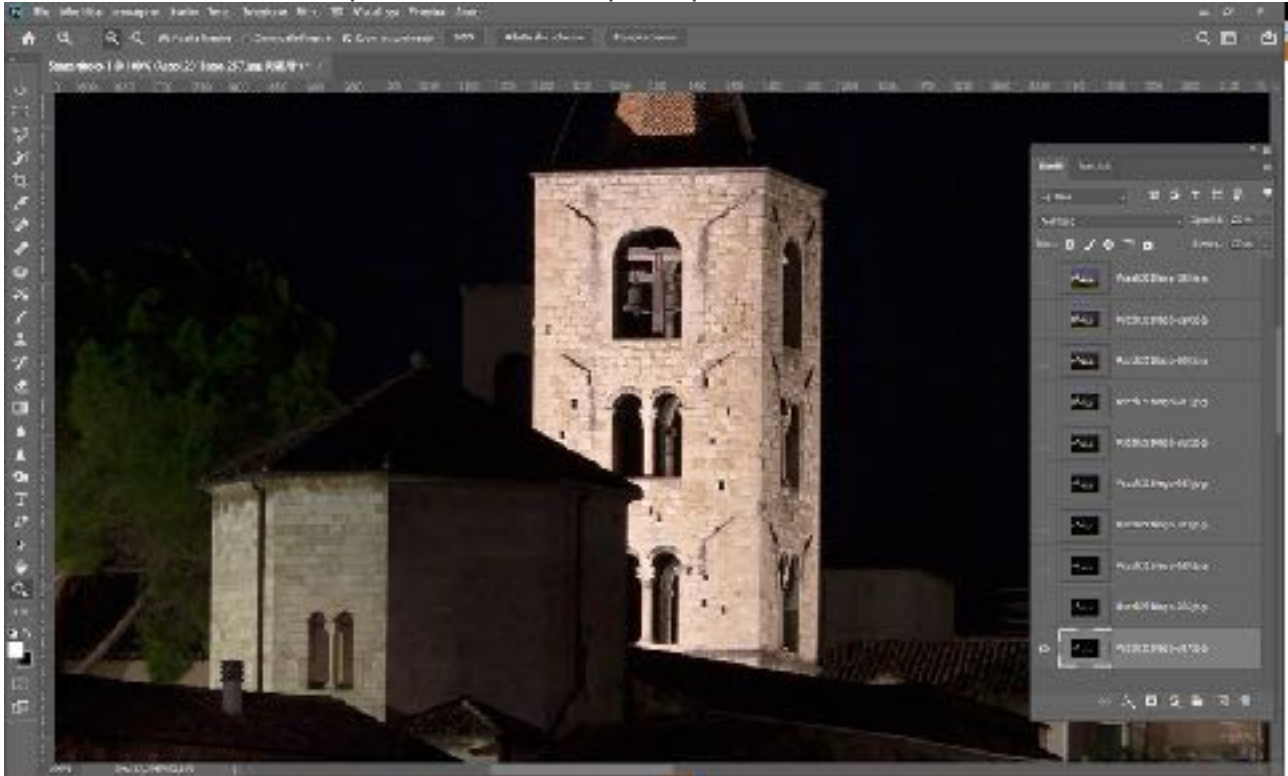




Lo scatto giusto per la zona più scura. Come vedete è leggibile, ma non “ben esposta”. Perché deve comunque conservare il carattere di “zona in ombra”, altrimenti la foto si appiattisce come un acquerello.

Ora tenete a mente quel valore di tempo di scatto e iniziate a scattare **riducendo il tempo per sottoesporre** la scena. Dovete arrivare al punto in cui la sorgente di luce più forte nella scena sia ben esposta, ossia non bruci.

Questo è il secondo tempo di riferimento, quello per le luci.



Lo scatto giusto per la zona più luminosa della scena.

Ora avete i due **estremi** della vostra multiesposizione.

## 2) SCATTARE LA MULTIESPOSIZIONE

Adesso basta fare una serie di scatti con un tempo che va da uno all'altro estremo, a intervalli di 1 stop.

- tempo per le luci



- +1 stop
- +2 stop
- +3 stop
- +4 stop
- +5 stop
- +etc.
- tempo per le ombre

Tutto qui. I maniaci perfezionisti possono procedere anche a intervalli di mezzo stop, ma di solito è solo fatica in più perchè il risultato finale cambia davvero di poco.

Potete anche partire dal tempo per le ombre e andare verso l'altro, non cambia nulla.

Ricordate sempre che tra i vari scatti della multiesposizione **non potete variare**:

- **ISO**, perché avreste differenze di grana tra le foto
- **diaframma** perché avreste differenze di profondità di campo e deformazione

l'unica cosa che **dovete variare** sono i **tempi**.

Quindi suggerisco ISO bassi, diaframma adeguato ma ideale f5,6 o f8 se possibile, e tempo ovviamente non superiore a 30 secondi.

#### USARE IL BRACKETING PER SCATTARE

Personalmente per la serie di scatti della multiesposizione utilizzo la funzione **bracketing** della fotocamera. Canon, ad esempio, offre la modalità a 7 scatti.

Usare il bracketing ha un vantaggio enorme, soprattutto se state scattando con dei tele: non vi costringe a toccare la fotocamera, quindi non rischiate di creare spostamenti tra gli scatti.

Da 100 mm in su evitate di toccare la fotocamera per cambiare i parametri. Usate

- WiFi
- Bluetooth
- bracketing

#### SPIEGAZIONE DEL PRINCIPIO TEORICO DELLA TECNICA HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ

Prima di procedere, vediamo di capire quello che stiamo per fare.

Torniamo al nostro **scatto medio**, ossia la foto con impostazioni "medie" (quella che fareste dovendo fare un solo e unico scatto). Ricordate che aveva le luci forti bruciate e le zone di ombre profonda del tutto nere.

Li si perde la **leggibilità**, ossia i dettagli.



Ma noi abbiamo fatto anche una serie di scatti con esposizioni maggiori e minori rispetto a quello scatto medio, fino a quelli “estremi”:

- scatto più scuro, nel quale tutte le zone di luce più forte risultano ben leggibili
- scatto più chiaro, nel quale tutte le ombre profonde sono ben leggibili

Abbiamo quindi il medio e i due scatti estremi.

Ma quasi sempre la differenza di esposizione (e quindi di situazione luci-ombre nella foto) è troppo grande tra questi tre scatti, per cui si fanno anche vari scatti intermedi in maniera avere un passaggio più graduale tra i due estremi.

Tutto qui. Ora il procedimento HDR è semplicissimo.

Useremo gli scatti più chiari e quelli più scuri per creare delle “toppe” da applicare sullo scatto medio per recuperare aree bruciate e aree nere.

In realtà, si lavora in modo ancora più semplice. Si parte direttamente da uno dei due estremi e su di esso si recuperano man mano le aree non leggibili prendendole come “toppe” dagli altri livelli.

Si può decidere se lavorare a recupero di:

- luci
- ombre

Ossia se mettiamo in basso il livello più scuro e su esso andiamo a recuperare le ombre, o se mettiamo in basso il più chiaro e su esso recuperiamo le luci.

- Più chiaro in basso = recupero di luci
- Più scuro in basso = recupero di ombre

In questo tutorial non entro nei motivi per scegliere uno o l'altro a seconda della situazione fotografica. Ma voi per comodità usate questo principio:

In linea di massima si applica sempre il recupero di luci (abbreviato in RL) . Il recupero di ombre (RO) si usa quando il primo non ha dato un risultato soddisfacente.

Andiamo a vedere come si fa in pratica.

#### POST PRODUZIONE HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ

Una volta tornati a casa, scaricate le foto della vostra multiesposizione, mettetele in una cartella, rinominatele e apritele con Camera RAW.

I passaggi necessari per lo sviluppo dei RAW sono:

- correzione obiettivo
- riduzione rumore adeguata agli ISO
- bilanciamento del bianco (io uso “automatico” e poi correggo a mano)

Non modificate altro.



Sviluppate quindi tutti i **RAW** in TIF (o JPG se volete risparmiare spazio).

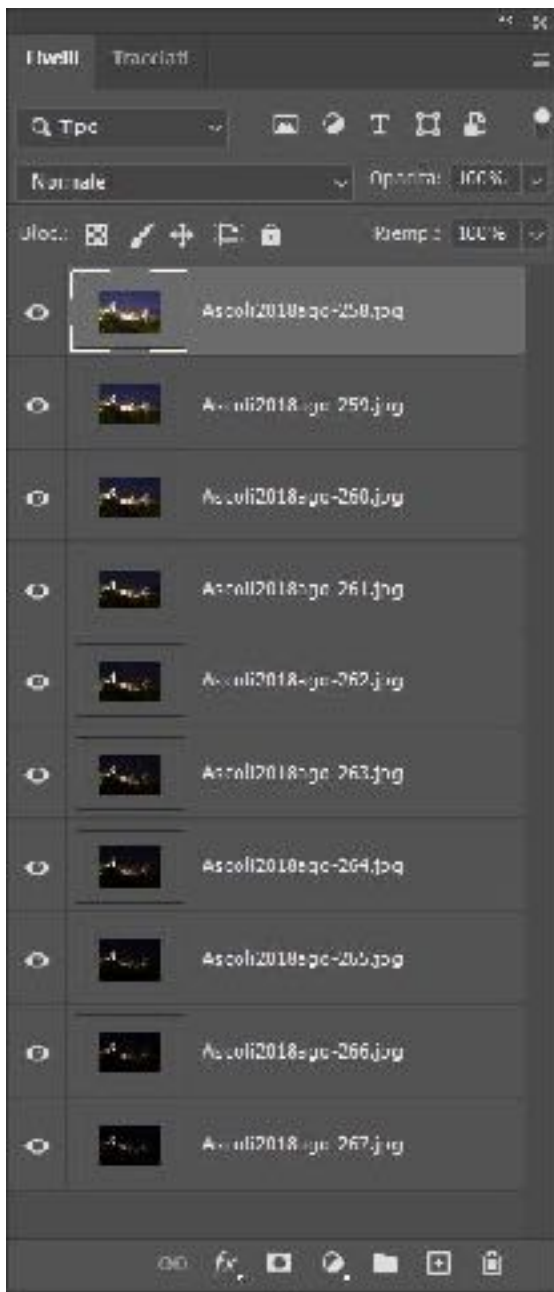
Ora importate tutti i file in PS come livelli e salvate subito la nascente foto HDR, per sicurezza.

NOTA Se lavorate in recupero di luci, i livelli devono essere disposti con la foto più luminosa in basso e la più scura in alto, a scalare secondo l'esposizione. Lavorando in recupero di ombre, ordine opposto.

Se la multiesposizione è stata scattata come vi serve, allora non avrete problemi, l'ordine dei livelli sarà già pronto. Nel caso invece aveste scattato all'inverso di come vi serve, selezionate tutti i livelli e con Livelli>Ordina invertire l'ordine.

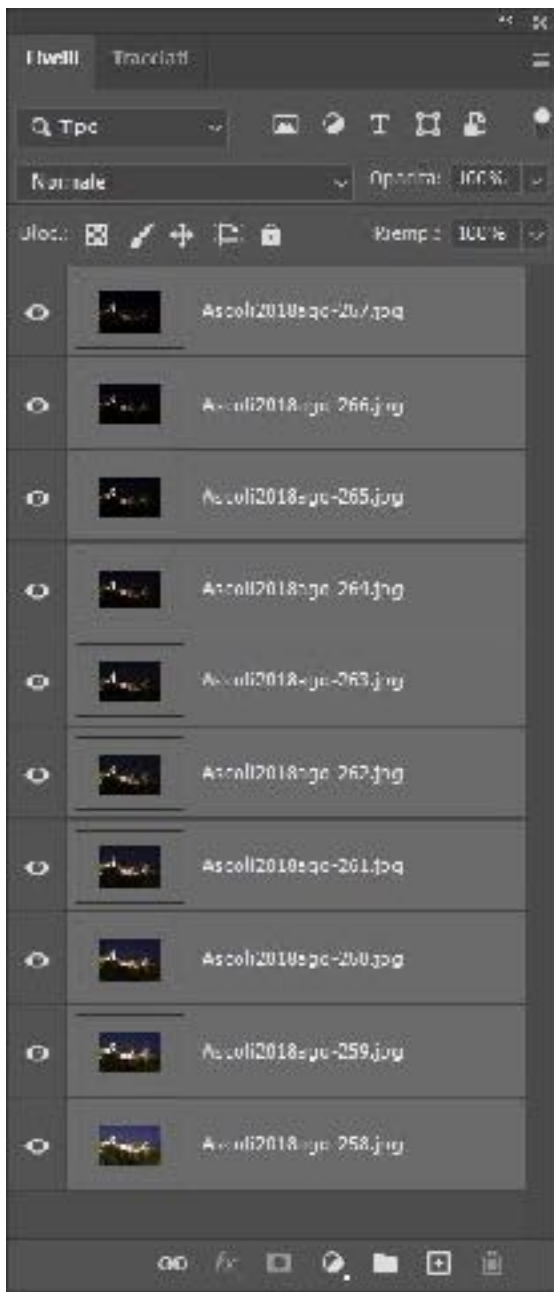






Disposizione del livelli per lavorare a **recupero di ombre**.





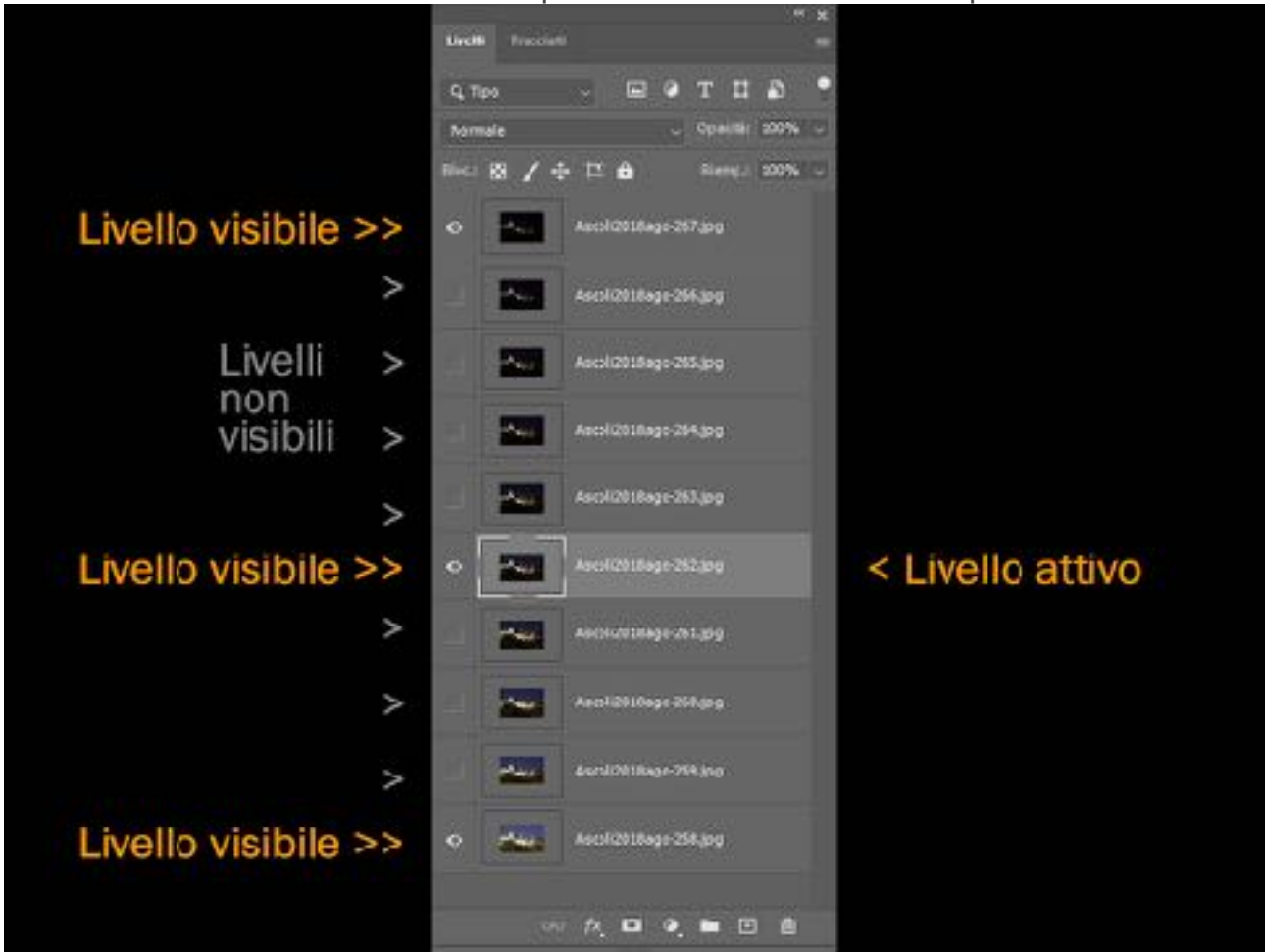
Disposizione dei livelli per lavorare a **recupero di luci**.

**PROCEDIAMO !**

Ma prima una precisazione tecnica su PS. Due termini importantissimi da imparare: **attivare/disattivare un livello**: cliccare sul box del livello e farlo diventare grigio chiaro.

Questo vuol dire che qualsiasi azione verrà fatta, essa avrà effetto solo su quel livello.

**rendere visibile/invisibile un livello**: cliccare sulla casella a sinistra del box, dove vediamo un occhio. Questo rende semplicemente visibile o invisibile quel livello.



Ora rendete **non visibile** (togliete il simbolo occholino) tutti i livelli tranne il più basso.





Attivate il livello subito sopra al più basso. Vediamo la foto per capire meglio.



Il cuore del processo è semplice: su ciascuna foto, salendo dal basso verso l'alto dobbiamo "coprire" le zone non leggibili con una toppa ritagliata dal livello sopra. Se lavoriamo (come in questo caso) a recupero di luci abbiamo in basso la foto più luminosa. Quindi per fare HDR con maschere di luminosità, sulle sue zone bruciate andremo a mettere una toppa sottoesposta di 1 stop prendendola dal livello subito sopra. Se lavorassimo a recupero di ombre avremo in basso la foto più scura. Andremo quindi a prendere toppe dal livello sopra, più esposto di 1 stop, per recuperare le zone nere. Tutto qui. Facile e chiaro.

E come facciamo a ritagliare le toppe? A mano? No di certo. Abbiamo un alleato potente, comodo, efficiente: le **maschere di luminosità!**

Io uso il **pannellino** gratuito **TK**, facile ed essenziale, ma potete usare qualsiasi altro strumento similare. Lo potete scaricare da questa pagina <http://goodlight.us/panels-and-videos.html> scegliendo **TK Basic V6 panel**



Una volta installato, seguendo le istruzioni, si presenta così, come un pannello aggiuntivo del vostro Photoshop.

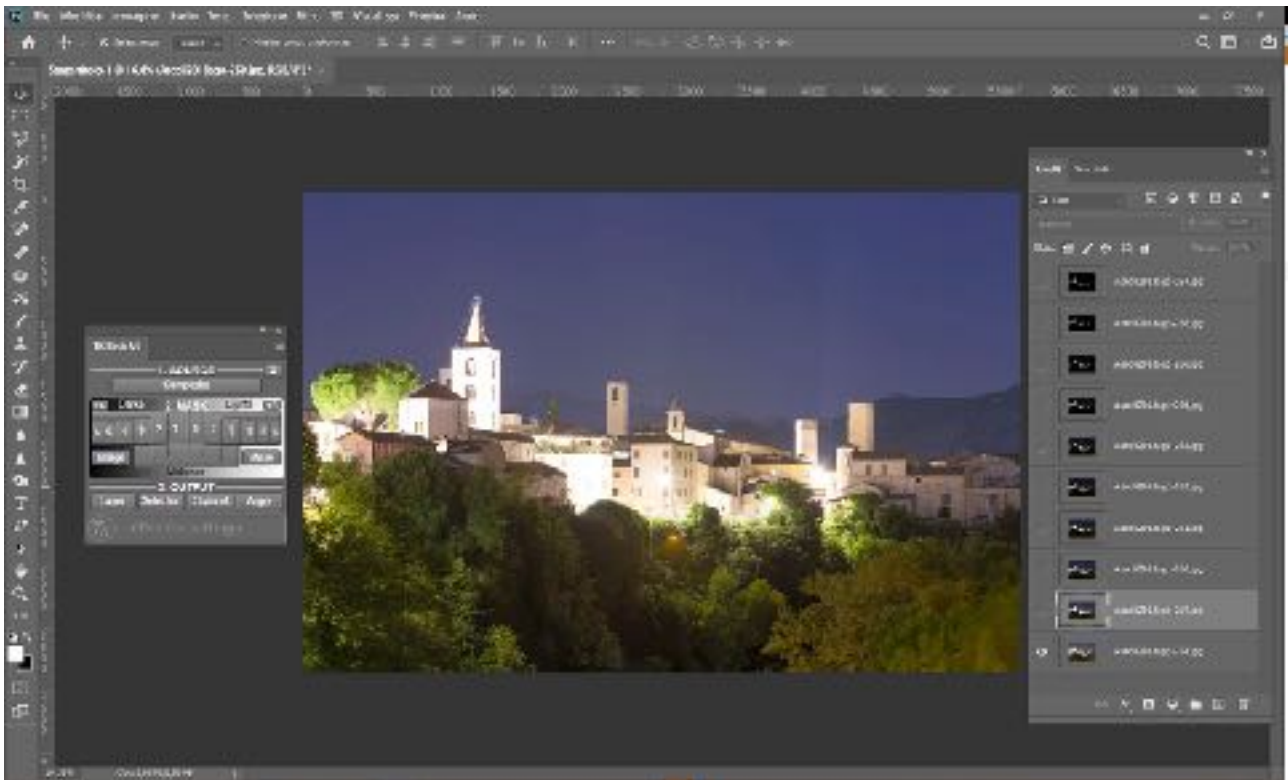


#### PASSAGGI DELLA MASCHERATURA HDR

Il procedimento (da ripetere su ogni livello partendo dall'alto) è molto semplice.

Alla partenza avrete tutti i livelli **non visibili** (simbolo dell'**occholino assente**) tranne il **più basso**. Attivate quindi il livello subito sopra.





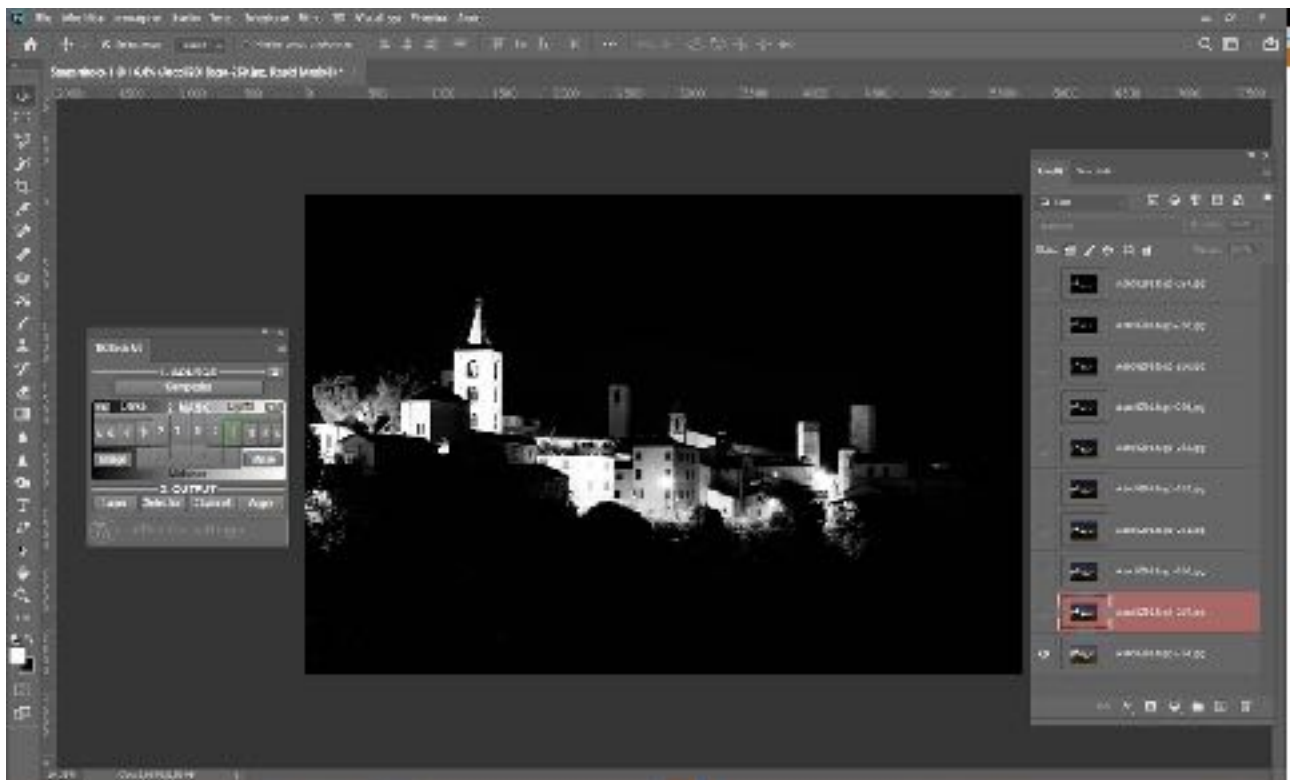
Il livello più basso è **visibile** e quello subito sopra è **attivo** (ma **non visibile**)

Ora siete pronti. Andate sul pannellino e create la “maschera luci”. Di solito va bene la numero 3.

Il segreto sta nel fatto che il pannellino crea la maschera rispetto a **ciò che vede**, ossia **la crea sul livello visibile**, che è appunto quello più in basso. Mentre non considera affatto il livello attivo, quello subito sopra, che è attivo ma non visibile.

Una volta creata la maschera appare sullo schermo al posto dell'immagine come una foto bianco e nero. Non vi allarmate: è normale.

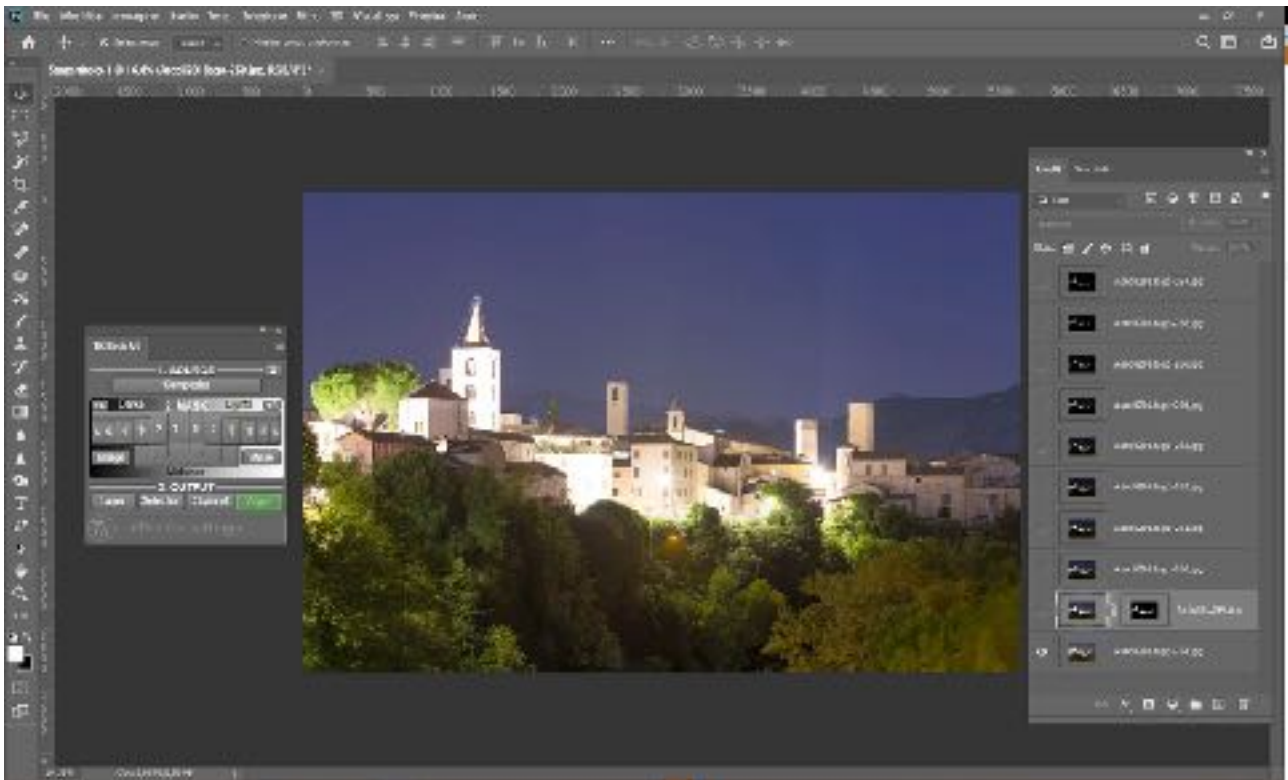




Avete appena cliccato su 3 di **luci** e il pannello TK ha generato la maschera **luci 3**. Essa appare come una versione bianco e nero della foto.  
A questo punto dovete solo applicare la maschera sul livello attivo. Per farlo basta cliccare "APPLY" sul pannello TK e il gioco è fatto.



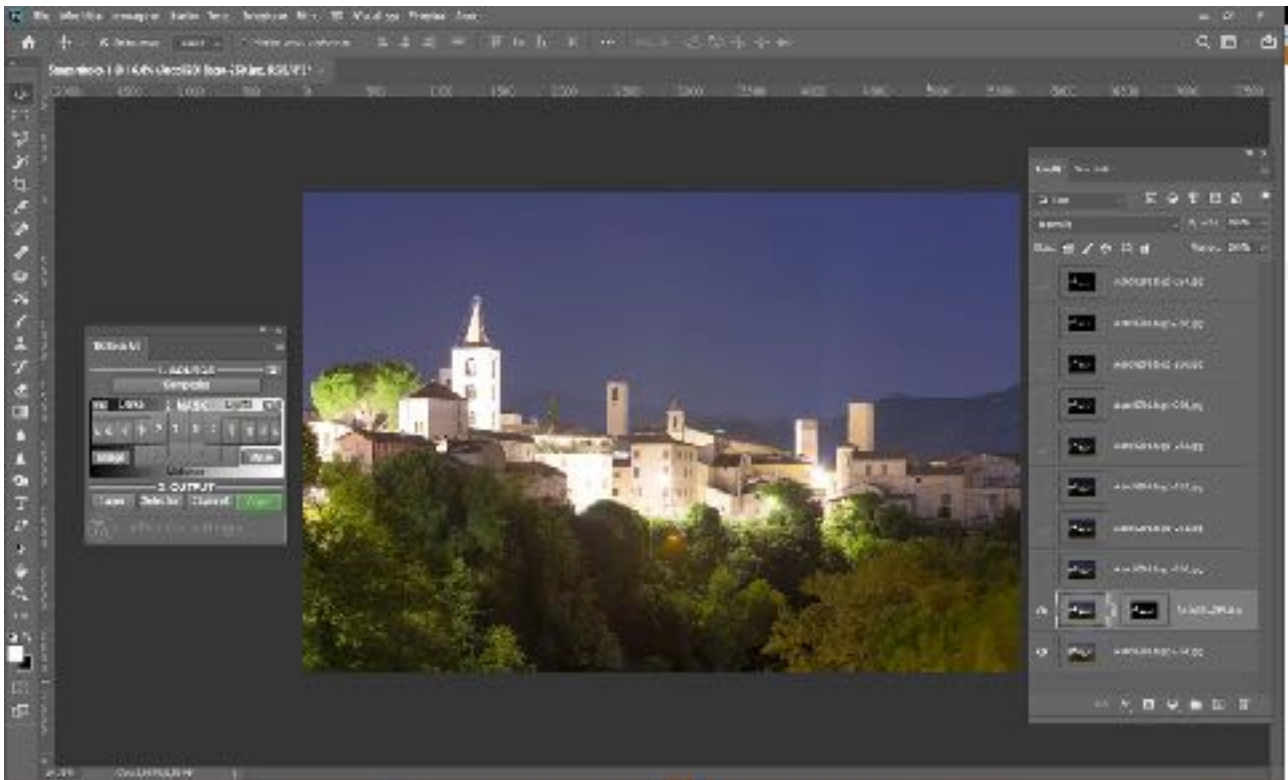




Cliccando su **APPLY** il pannellino ha **applicato** la **maschera** al **livello attivo**. Essa compare evidente nel pannello dei livelli.

Rendete ora visibile il livello appena mascherato e vedrete che attivando l'occholino del visibile/non visibile la foto cambierà aspetto. Le luci più forti si attenueranno leggermente.

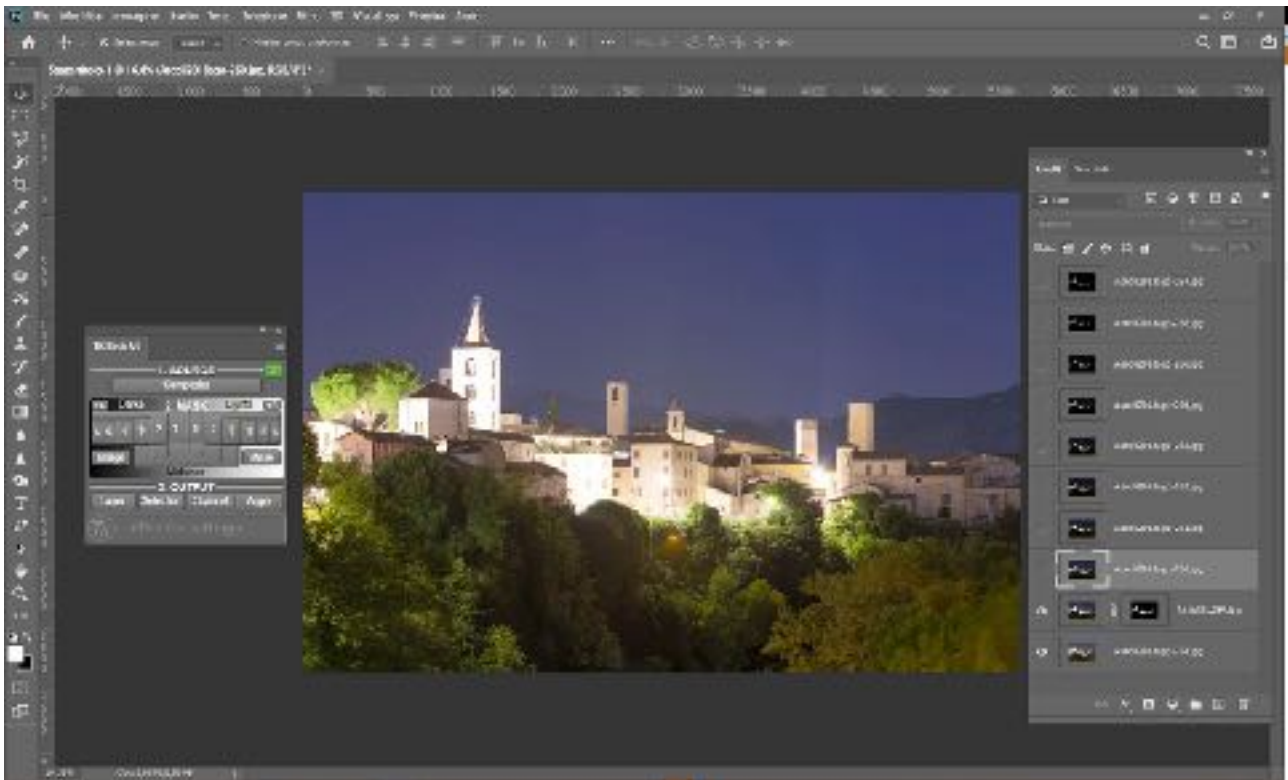




Rendendo visibile il livello appena mascherato la foto cambia aspetto.: le luci forti si attenuano.

Adesso rendete attivo il livello sopra quello mascherato (che – ripeto – resta sempre non visibile) e siete pronti per ripetere il processo di creazione/applicazione della maschera. Prima di farlo però dovete **resettare il pannellino**. Andate sul simboletto X del pannellino TK, in alto a destra, e cliccateci. **Questo passaggio è fondamentale e va sempre fatto prima di creare una maschera.**





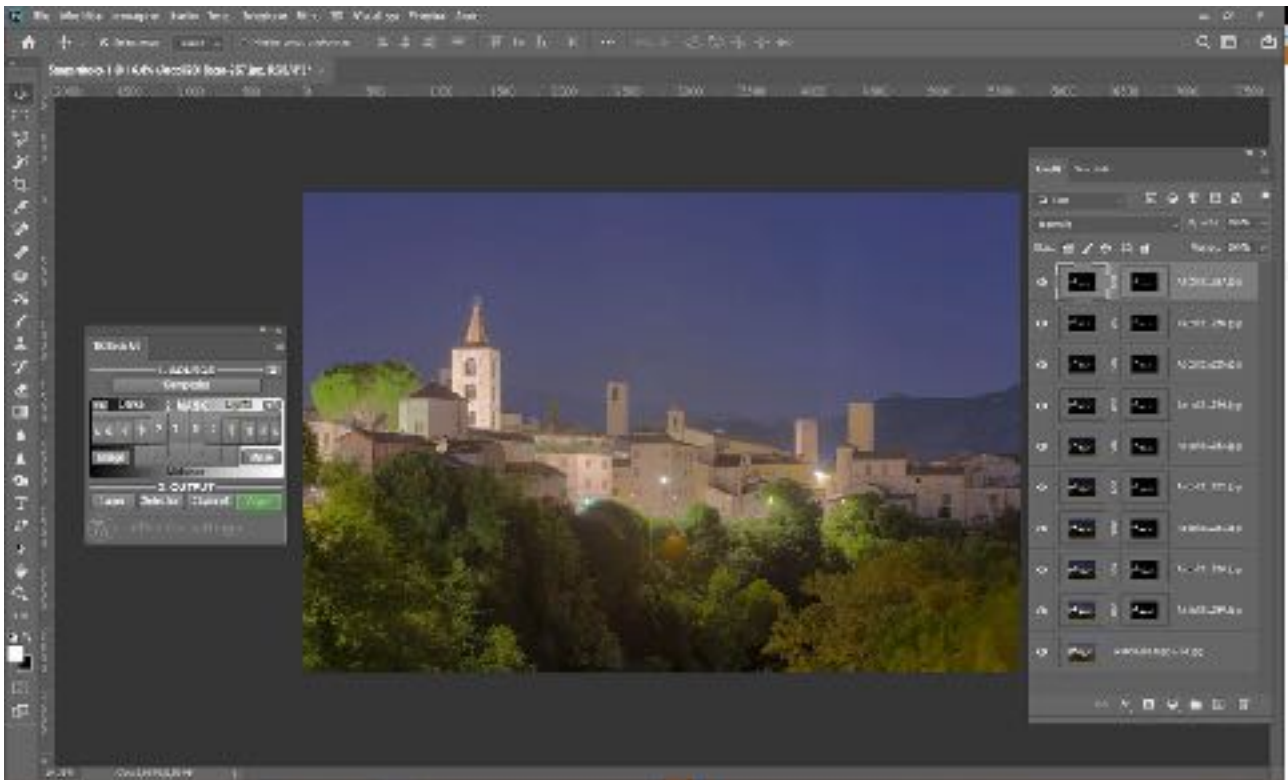
La X del pannellino serve a resettarlo prima di creare la maschera successiva.

### **Operazione fondamentale**

Ora potete creare la nuova maschera luci 3, applicarla con APPLY al livello attivo. Salvate la foto ogni tanto, per sicurezza.

Ripetete la sequenza fino ad applicare la maschera al livello più alto, e rendetelo visibile. A quel punto dovrete avere tutti i livelli mascherati tranne quello in basso, e tutti visibili. La parte di mascheratura e recupero è conclusa!





## PERFEZIONARE LE MASCHERE

La **maschera**, ricordo, è una **immagine bianco/nero**. Se col pennello o la selezione lazo (sfumata) rendete nera una zona, questo non permetterà più che la foto cui è applicata sia visibile in quel punto.

Basta quindi ritoccare la maschera di un livello, tingendo di nero le zone dove fa danno alla foto complessiva, per risolvere i problemi locali senza eliminare il livello dove invece porta beneficio alla foto.

Inoltre, potete applicare i livelli di luminosità (il famoso CTRL+L) a ogni singola maschera.

E il bello è che con questa tecnica, quando applicate una modifica alla maschera di un livello, vedete l'effetto sull'immagine in tempo reale. Potete, ad esempio, aumentare il contrasto della maschera, con effetti sorprendenti.

## RISCHIO EFFETTO ACQUERELLO





Osservando la foto finale che si ottiene da questo processo di fusione a maschere vi accorgete che l'immagine non ha più zone bruciate e zone nere. Anzi, tutto sembra esposto in maniera identica, ma proprio per questo appare terribilmente piatta.

Il rischio "piattume" – detto **effetto acquerello** – infatti è il grosso nemico dell'HDR in generale.



Per "piatta" si intende una foto che è andata ben oltre l'equilibratura tra luci e ombre, anche in funzione HDR, ed è diventata appunto una specie di disegno ad acquerelli. Se tentassimo di eliminare questo orrendo effetto in maniera sbrigativa, con l'uso del **contrasto**, finiremo per tornare alla situazione iniziale, perdendo di fatto gran parte dei



benefici di ampliamento di gamma dinamica ottenuti con il nostro procedimento HDR con maschere di luminosità.

Dobbiamo invece passare per una fase di post produzione mirata, che ci permette di rendere perfetta la nostra foto senza perdere in termini di gamma dinamica.

#### POSTPRODUZIONE FINALE

Una volta che avete compiuto tutti i passaggi tecnici, quindi:

- applicato le maschere a tutti i livelli tranne quello più in basso, ossia il più luminoso usato come **base**
- esaminato ed eventualmente ritoccato localmente le maschere dei livelli che creavano problemi in qualche punto della foto
- eventualmente modificato una o più maschere in termini di contrasto e luminosità (solo se necessario)

esaminate nel dettaglio la vostra foto per vedere se vi soddisfa davvero in ogni singolo elemento.

Ingranditela al 100% e scorretela in ogni direzione. Se ci sono dubbi, intervenite ancora sulle maschere per risolverli.

Se siete soddisfatti possiamo passare alla PP della nostra foto, per renderla perfetta. Per questo abbiamo uno specifico tutorial: [HDR con maschere di luminosità, postproduzione](#)

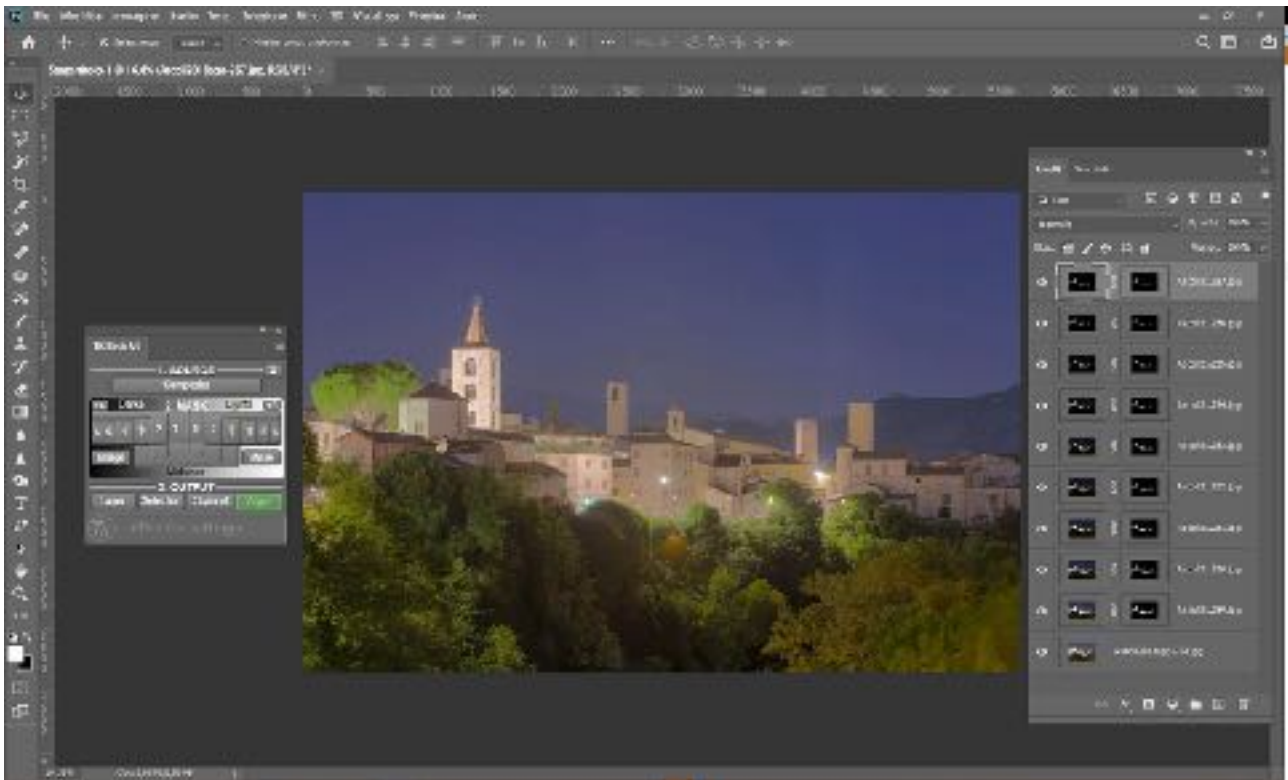
## Postproduzione di HDR con maschere di luminosità

Se siete giunti in questo, dedicato alla postproduzione di HDR con maschere di luminosità, provenite quasi certamente dal primo dei [tutorial](#) di questa coppia. Una mini serie dedicata alla **tecnica HDR con maschere di luminosità** per le fotografie notturne.

Avrete quindi scoperto come fare la serie di scatti e come fonderli tra loro in una sola immagine usando le maschere di luminosità e la funzione livelli di PS.

Praticamente sarete arrivati a questo punto.





L'immagine dopo la mascheratura dei livelli che serve per recuperare le luci bruciate (o le ombre chiuse).

Ora, prima di procedere con la vera e propria postproduzione, salvate la vostra immagine con il lavoro fatto fin qui.

Usate un nome specifico, ad esempio io uso **nomefile-layers-base.tif**

In questo modo conservate il TIF multilivello originale che può sempre servire. E poi procedete lavorando su una ulteriore copia dell'immagine dove applicherete invece i passaggi della postproduzione.

In questo caso, sempre come esempio, io uso **nomefile-layers-lavorata.tif**

#### POSTPRODUZIONE DI HDR CON MASCHERE DI LUMINOSITÀ

La PP delle immagini ottenute con la tecnica HDR con maschere di luminosità si basa su una successione ragionata e valutata visivamente di interventi ai singoli livelli.

Si tratta di aprire in **Camera RAW**



in **PS** si fa con **CRTL+SHIFT+A**

**tutte le foto** di **ciascuno dei livelli** della vostra immagine (aprite le foto, non le maschere, fate attenzione) per **applicare una modifica di uno specifico parametro** di Camera RAW.

Si possono anche applicare modifiche a più parametri, ma si deve fare per passaggi successivi, mai insieme, perchè dovete sempre verificare quali modifiche apporta all'immagine finale la modifica di ciascun parametro.

Se ne modificate più di uno insieme non saprete poi quale di essi ha fatto "qualcosa" all'immagine.

#### LE FASI DELLA POSTPRODUZIONE

Il primo intervento da fare serve per **restituire contrasto** alla nostra foto che, dopo il procedimento di recupero delle luci / ombre con livelli + maschere, è diventata **troppo piatta**. Quel famoso **effetto acquerello** di cui abbiamo parlato nel tutorial precedente.





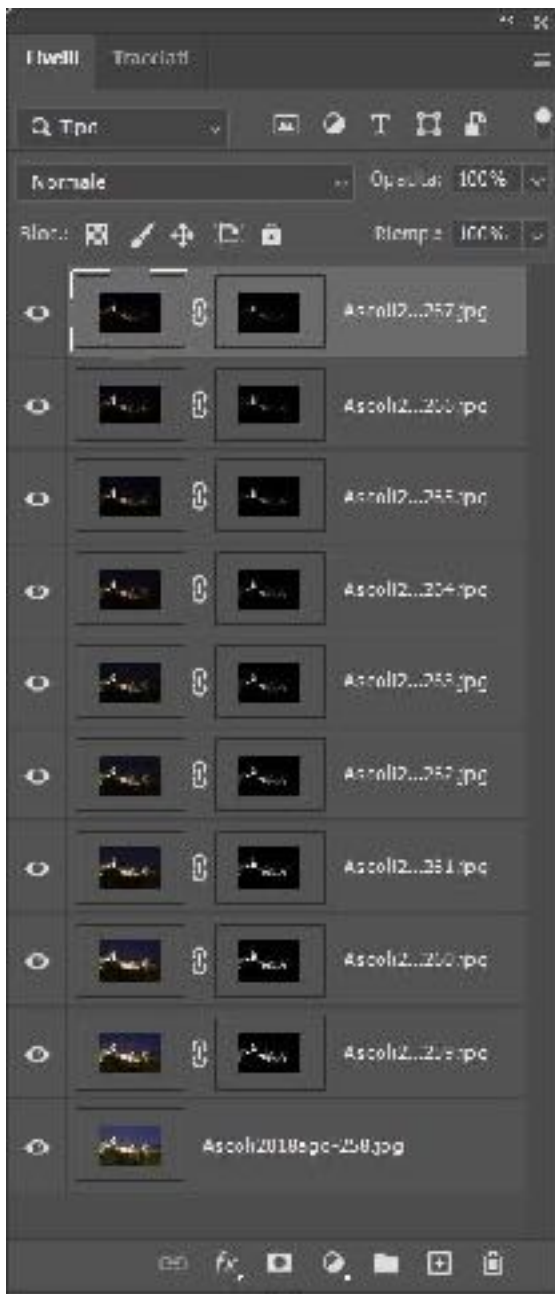


Appena finita la fase di recupero attraverso la mascheratura dei livelli abbiamo una immagine ben equilibrata, ma molto molto piatta. Il famoso “effetto acquerello”. Se però andassimo a unire i livelli per averne uno solo e poi applicassimo brutalmente “**contrasto**” ritorneremo al problema iniziale: luci bruciate e ombre chiuse. Dobbiamo quindi procedere in maniera diversa. E lo facciamo approfittando del fatto che la nostra immagine è scomposta in livelli. Vediamo cosa contengono.

### LIVELLI DI LUCI E OMBRE

Analizziamo la tabella dei livelli della nostra immagine.





Il **livello con la foto più scura** in assoluto contiene le “toppe” per le luci più forti. Mi spiego:

Esso contiene la foto esposta per le luci più forti in assoluto nella nostra scena, quindi contiene le sorgenti più luminose correttamente esposte.

Poi, man mano che si va sui livelli successivi troviamo le luci meno forti.

Dal lato opposto troviamo il **livello con la foto più luminosa** in assoluto: essa contiene le ombre più scure ben esposte.

Quindi possiamo considerare la nostra foto finale, quella che vediamo sullo schermo, come una **immagine composita**.

Essa è formata dalla sovrapposizione di vari livelli, ciascuno contenente una parte dell'immagine che è stata separata in base alla sua luminosità.

Per capire meglio pensate alla tecnica usata da Disney per fare i cartoni animati.

Una volta capito questo si comprende la potenza che abbiamo a disposizione: possiamo intervenire su ciascuna parte (parte intesa come gradazione di luminosità) della foto come vogliamo.

Ossia possiamo fare un qualsiasi intervento permesso dai parametri di Camera RAW agendo solo sulle luci più forti, o su quelle un po' meno forti, e così via. Oppure solo sulle ombre più scure, o su quelle un po' meno scure, etc.

E ogni intervento che facciamo si vede immediatamente, in tempo reale, sulla nostra immagine.

Quello che è molto utile è ingrandire l'immagine al 100% quando andiamo ad agire, ad esempio, sulle forti luci puntiformi. O su specifiche zone buie.

#### RECUPERARE IL CONTRASTO

Il primo intervento di postproduzione da fare è quindi quello che serve a far **recuperare contrasto** alla nostra foto. Ma **senza perdere l'equilibrio dell'esposizione** che abbiamo raggiunto.

Quindi: dobbiamo aumentare il contrasto conservando la gamma dinamica ampliata.

Facile. Basta applicare “chiarezza” ai livelli.

Come si fa in pratica?

Di solito si inizia applicandola a tutti i livelli tranne i due estremi, ossia escludendo quello delle luci più forti e quello delle ombre più scure.

Per farlo andate su uno dei livelli (che non siano i due estremi), attivatelo (fate attenzione ad attivare la foto del livello, non la maschera) e poi aprite Camera RAW.



in **PS** si fa rapidamente con **CRTL+SHIFT+A**

Ora applicate **chiarezza +50** e chiudete Camera RAW.

Ripetete poi su **tutte le foto di tutti i livelli**, tranne gli estremi. Noterete già un bel cambiamento nell'immagine finale.

Se non volete riaprire ogni volta Camera RAW per ogni livello basta fare, da tastiera, **CTRL+ALT+F**. Questo applica di nuovo l'ultimo effetto usato.

Man mano che applicate questa modifica di Camera RAW alle immagini dei livelli potrete seguire a vista quello che accade. Ed è questo il punto forte, anzi, fortissimo di questa procedura: il controllo totale, passo dopo passo, di quello che si fa.

E soprattutto la possibilità di tornare indietro su qualsiasi azione in qualsiasi momento.

Basta usare la **funzione "storia" di PS**.

#### GLI ESTREMI

Pensavate di ignorare i due livelli estremi? Ecco, vi sbagliavate. Ora tocca anche a loro.

Li lasciamo a parte perchè essi vanno a influire notevolmente uno sulle luci forti e uno sulle ombre scure. Applicare la chiarezza a questi due livelli porta variazioni rilevanti all'immagine.

#### Livello con la foto più scura

Controlla le luci più forti in assoluto. Camera RAW con chiarezza +50 va applicato dopo averlo fatto sugli altri livelli intermedi e si fa ingrandendo l'immagine a 100%. Questo perchè dovete vedere cosa accade alle luci puntiformi quando applicate Camera RAW chiarezza +50.

Se vi accorgete che le rende troppo chiare o le brucia, allora non applicatelo a questo livello. E lasciatelo intatto.

#### Livello con la foto più chiara

Questo influisce sulle ombre più scure. Quando gli applicherete Camera RAW con chiarezza +50 vedrete avvenire un forte cambiamento nella foto.

Fate però attenzione che questo cambiamento non pregiudichi il cielo, i bagliori, etc.

A questo punto avrete applicato Camera RAW chiarezza +50 a tutti i livelli (forse escludendo solo l'estremo più scuro).

Osservate la foto e noterete il grande cambiamento avvenuto. E soprattutto il notevole recupero di contrasto, pur conservando la gamma dinamica.







Il cambiamento della foto dopo aver applicato Camera RAW chiarezza +50 a tutti i livelli.  
**ANCORA CHIAREZZA**

Ingrandite la foto al 100% ed esaminatela con cura. Se il contrasto raggiunto non vi soddisfa potete ripetere l'operazione di applicare **Camera RAW chiarezza +50** su tutti i livelli intermedi, questa volta però escludendo del tutto i due estremi.





La foto dopo aver applicato per la seconda volta Camera RAW chiarezza +50 ai livelli intermedi.

#### ESCLUDERE IL CIELO

Può darsi che il contrasto della vostra foto ancora non vi soddisfi. Quindi sarebbe necessario applicare di nuovo **Camera RAW chiarezza +50** anche al livello con la foto più luminosa. Quello che contiene appunto la gran parte delle ombre.

Ma questo livello di solito contiene anche il **cielo**. Esso con una **ripetuta applicazione di chiarezza** può **generare problemi**, come comparsa di aloni, bagliori, aumento del rumore, etc.

Procedete quindi così:

- ingrandite la foto per vedere bene la zona del cielo



- applicate Camera RAW chiarezza +50 al livello con la foto più chiara
- osservate attentamente gli effetti sul cielo e sulla linea di contatto cielo/terra

Se non vedete apparire anomalie o rumore, allora siete a cavallo e avete finito questa fase.

Se invece si verificano problemi, dovete separare il cielo. Procedete in questo modo:

- annullate l'azione di applicare chiarezza +50 al livello con la foto più chiara usando CTRL+Z o "storia"
- con **bacchetta magica** di PS selezionate il **cielo** con cura
- invertite la selezione per avere tutto selezionato tranne il cielo
- fate sfuma selezione di 1 pixel
- ora applicate Camera RAW chiarezza +50

In questo modo la chiarezza viene applicata solo a terreno, case, etc. ma non al cielo, dove dava problemi.

#### ALTRI INTERVENTI DI POSTPRODUZIONE

Quello appena visto, basato sulla chiarezza, è l'intervento base di postproduzione che si applica alla nostra immagine HDR con maschere di luminosità.

Ma ce ne possono essere altri. Essi però, a differenza di questo appena visto che è sempre necessario, sono facoltativi e dipendono da:

situazione fotografica

gusto personale

Dato che noi veniamo da immagini ottenute sviluppando dei RAW di una multiesposizione con la sola applicazione delle regolazioni di base, ossia:

- correzione lente
- riduzione rumore
- bilanciamento del bianco

Abbiamo ancora una vasta gamma di interventi da poter fare. Primo fra tutti quello che riguarda saturazione e soprattutto **desaturazione**, che può essere **generale** o **selettiva** per colori.

Le foto notturne urbane hanno sempre il problema della fortissima dominanza di colore delle luci artificiali,

#### DESATURAZIONE

La **desaturazione selettiva**, usando la funzione **HSL** di Camera RAW, si fa alla fine, una volta uniti tutti i livelli in una sola immagine.



Mentre la **desaturazione generale** può essere fatta tanto sul livello unico finale quanto sui singoli livelli. Questo perchè, ricordo, i singoli livelli contengono ciascuno una parte della foto separata per luminosità.

In entrambi i casi un ottimo metodo per desaturare la foto è quello di agire contemporaneamente su **vividezza** e **saturazione** di Camera RAW.

- **vividezza** +60/+70
- **saturazione** -40

#### ALTRI PARAMETRI

Altri **parametri** interessanti su cui lavorare sono:

- aumentare il **contrasto**
- aumentare la **saturazione** (da sola, senza toccare la vividezza)
- attivare la **riduzione foschia**

Ma potete anche ridurre le luci e/o aprire le ombre.

Tutto dipende dall'analisi visiva della foto e dal vostro giudizio. Se avete dubbi... provate. Se non vi convince, annullate la modifica e riprovate.

Con questo metodo non solo non farete mai danni, ma imparerete tantissimo dall'esperienza.

NOTA Modifica sempre un solo parametro per volta separatamente, su un livello per volta. Evitate di modificare più parametri allo stesso tempo, perchè poi rischiate di non sapere cosa abbia provocato cosa. E ogni volta verificate visivamente l'effetto di quella modifica.

#### CONCLUSIONE

Una volta finito l'intervento di postproduzione, che determina lo stile della vostra foto, salvate l'immagine TIF multilivello e poi salvatela di nuovo con un nome diverso per poterla poi rendere a livello unico.

Io uso **nomefile-layers-lavorata.tif** per la multilivello e **nomefile-flat.tif** per quella a livello unico, che è in sostanza l'immagine definitiva.

Ci troveremo quindi con tre file tif:

- **nomefile-layers-base.tif** (la multilivello prima dell'intervento creativo)
- **nomefile-layers-lavorata.tif** (la multilivello dopo l'intervento creativo)
- **nomefile-flat.tif** (immagine finale)

Sull'immagine finale potete ancora applicare modifiche e regolazioni in Camera RAW, ma anche, se necessario una riduzione rumore in Dfine di Nik, ad esempio. Salvate, esportate in JPG, mettete il vostro logo e postate!





Concludo ribadendo che questa non è Bibbia, non è una tecnica da applicare alla lettera, bensì un percorso mentale, un ragionamento che fissa il punto di partenza e di arrivo, e suggerisce passaggi per arrivarci.



La nostra foto finita

