

## ELABORAZIONE COSMETICA

DOPO AVER STRECCIATO L'IMMAGINE QUESTA NON SI TROVA PIU' IN FASE LINEARE E QUINDI LA VEDIAMO GIA' COME SARA' , NATURALMENTE ORA POSSIAMO ANDARE A CERCARE DI MIGLIORARLA PER OTTENERE UNA IMMAGINE PIU' ACCATTIVANTE A SECONDO DEL NOSTRO GUSTO ESALTANDO DEI DETTAGLI E MIGLIORANDONE LA RESA CROMATICA E L'ASPETTO FINALE.

PRIMO PASSO E' QUELLO DI SEPARARE IL SOGGETTO DALLE STELLE , QUESTO CI CONSENTIRA' DI TRATTARLE SEPARATAMENTE , PER QUESTO USIAMO IL PROCESSO "STARNET 2" AVENDO CURA DI FLAGGARE LA VOCE CREATE STARMASK , TRASCINIAMO IL SOLITO TRIANGOLO BLU SULL'IMMAGINE . ORA METTENDO DA PARTE LE STELLE LAVORIAMO SUL SOGGETTO , LA PRIMA COSA APRIAMO IL PROCESSO "CURVE TRANSFORMATION" IN QUESTO PROCESSO SI PUO' UTILIZZARE UN PREVIEW IN TEMPO REALE CHE CI MOSTRA QUELLO CHE STIAMO MODIFICANDO SULLA NOSTRA FOTO , E CONVIENE SEMPRE UTILIZZARLA , LA PRIMA COSA DA FARE E' ATTIVARE LA PREVIEW CLICCANDO SUL CECHIETTO BLU IN BASSO A SINISTRA , DOPO DI CHE SI VA AD AGIRE SULL'RGB/K CREANDO UNA LEGGERA CURVA AD ESSE PER AUMENTARE LEGGERMENTE IL CONTRASTO , E POI ATTIVANDO LA LABELLA "S" AUMENTARE LA SATURAZIONE PORTANDO LA CURVA GRADUALMENTE VERSO IL LATO SINISTRO E SEMPRE CONTROLLANDO LA PREVIEW PER NON ESAGERARE , QUANDO SIAMO A POSTO APPLICHIAMO IL PROCESS QUESTA VOLTA CLICCANDO SUL QUADRATO BLU IN BASSO A SINISTRA , DOPO DI CHE VA SEMPRE RESETTATO IL PROCESSO PER RIPORTARLO A ZERO CLICCANDO SULLA X IN BASSO A DESTRA.ORA SE VOGLIAMO AGIRE SUI SINGOLI COLORI DELL'IMMAGINE PER NON INFLUENZARE CON LE NOSTRE MODIFICHE PARTI CHE INVECE VANNO PRESERVATE DOBBIAMO USARE DELLE MASCHERE CHE APPUNTO MASCHERANDO LE ZONE CHE NON VOGLIAMO TOCCARE LE PRESERVANO DALLE MODIFICHE , TORNANO MOLTO COMODE AL NOSTRO SCOPO LE MASCHERE DI COLORE CHE CI PERMETTONO MASCHERANDO TUTTO IL RESTO DI AGIRE SOLO SUL COLORE CHE CI SERVE MODIFICARE , SI REALIZZANO TRASCINANDO L'ICONA DI PROCESSO NOMINATO CON IL COLORE DELLA MASCHERA , BASATO SU UNA ESPRESSIONE DI PIXEL MATH , IL PROCESSO REALIZZERA' LA NOSTRA MASCHERA DI COLORE CHE DOVRA' ESSERE SFUMATA TRAMITE UN'ALTRA ESPRESSIONE DI PIXELMATH CHE REALIZZA UNA CONVOLUZIONE DELL'IMMAGINE SU CUI L'ICONA DENOMINATA "MASK BLUR" VIENE TRASCINATA , IL PROCESSO VA APPLICATO PIU' VOLTE A SECONDO DI QUANTO DEVE ESSERE SFUMATA LA MASCHERA , ALMENO 2 O PIU' VOLTE.UNA VOLTA OTTENUTA LA MASCHERA DI COLORE LA POSSIAMO APPLICARE ALLA NOSTRA IMMAGINE TRASCINANDO LA LABELLA SULLA BARRA LATERALE SINISTRA DELLA NOSTRA MASCHERA SULLA BANDA LATERALE SINISTRA DELL'IMMAGINE SU CUI VA APPLICATA LA MASCHERA , QUIANDO LA MASCHERA E' APPLICATA SULLA FINESTRA LA LABELLA SULLA BARRA SINISTRA CHE IDENTIFICA L'IMMAGINE DIVENTA ARANCIONE DA GRIGIA CHE ERA. ORA CHE LA MASCHERA E' APPLICATA SULL'IMMAGINE VEDREMO LE PARTI MASCHERATE COLORATE IN ROSSO , CHE IDENTIFICA LA COPERTURA DELLA MASCHERA , SE VOGLIAMO NASCONDERE IL COLORE ROSSO DELLA MASCHERA BASTERA' PREMERE LA COMBINAZIONE DI TASTI CTRL\_ K QUESTI TASTI NASCONDONO O EVIDENZIANO LA MASCHERA . ORA CON LA MASCHERA COLORE APPLICATA POSSIAMO LAVORARE SUL SINGOLO COLORE SEMPRE UTILIZZANDO CURVE TRANSFORMATION O ALTRI PROCESSI TIPO MCOLOR SATURATION ECC.. QUESTO METODO SI PUO' UTILIZZARE PER OGNI SINGOLO COLORE . UNA VOLTA TERMINATA LA MODIFICA DEI SINGOLI COLORI , RICORDANDOCI SEMPRE ALLA FINE DI OGNI STEP DI TOGLIERE LA MASCHERA

APPLICATA SULL'IMMAGINE POSSIAMO SENZA MASCHERE APPLICATE ANCHE AGIRE SULLA LUMINOSITA' DELL'IMMAGINE NELLA SUA TOTALITA' . SE STIAMO LAVORANDO SU UNA NEBULOSA E VOGLIOAMO ESALTARE LE PARTI SCURE PER AUMENTARE IL CONTRASTO DELLA NOSTRA NEBULOSA POSSIAMO UTILIZZARE LO SCRIPT DARK STRUCTURE ENHANCE CHE SI TROVA NEL MENU' SCRIPT>UTILITY>DARKSTRUCTUREENHANCE , QUESTO SCRIPT SI APPLICA SULL'IMMAGINE SENZA MASCHERE E L'UNICO PARAMETRO DA REGOLARE E' L'AMOUNT CHE RAPPRESENTA L'INTENSITA' CON CUI VIENE APPLICATO LO SCRIPT , PER IL RESTO SI PUO' LASCIARE TUTTO COME E' PREIMPOSTATO , IL VALORE DELL'AMOUNT VA TENUTO TRA 20 E MASSIMO 40 PER NON AVERE UN EFFETTO TROPPO PESANTE , NOTERETE CHE DOPO L'APPLICAZIONE LE ZONE SCURE DEL SOGGETTO RISULTANO ACCENTUATE . DOPO QUESTO POSSIAMO ANCHE PER MIGLIORARE IL DETTAGLIO DELL'IMMAGINE APPLICARE LO SCRIPT CONTENUTO NELLA EZ SUITE “ HDR “ CHE CREERA' UN BLEND TRA LA NOSTRA IMMAGINE E UNA VERSIONE HDR RESTITUENDO UN'IMMAGINE CON MIGLIOR DETTAGLIO E CONTRASTO , NORMALMENTE QUI SI REGOLA LA PERCENTUALE DI BLEND TRA LE DUE IMMAGINI + UNA IMMAGINE COMPLETAMENTE IN HDR , MEGLIO NON ESAGERARE PERCHE' IL PROCESSO POTREBBE AUMENTARE IL RUMORE DELL'IMMAGINE QUINDI TENIAMO DEI PARAMETRI BASSINI TIPO MASSIMO 0.15 , QUESTO SCRIPT COME QUELLI CHE STIAMO USANDO IN QUESTA FASE DELLA LAVORAZIONE VANNO NATURALMENTE UTILIZZATI SU IMMAGINI NON LINEARI . ALTRO PROCESSO MOLTO UTILE IN QUESTA FASE SOPRATTUTTO PER ESALTARE LE POLVERI DELLE NEBULOSE E MIGLIORARE IL DETTAGLIO DELLE GALASSIE E' “LOCAL HISTOGRAM EQUALIZATION” CHE VA UTILIZZATO PREVIA REALIZZAZIONE DI UNA MASCHERA CHIAMATA “RANGE MASK “ , PER FARE CIO' DOBBIAMO INNANZITUTTO ESTRARRE DALLA NOSTRA IMMAGINE LA LUMINANZA CLICCANDO SUL PULSANTE IN ALTO A SINISTRA NELLA BARRA DEGLI STRUMENTI CHE ESTRAE IL CANALE \*L DALL'IMMAGINE . ORA PASSIAMO LA LUMINANZA AD UN VELOCE RITOCCHO CON HISTOGRAM TRNSFORMATION PER CLIPPARE UN PO' GLI SCURI PRIMA DI SOTTOPORLA ALLA “RANGE SELECTION “ ALTRO PROCESSO CHE TROVIAMO IN PROCESS>MASK GENERATION > RANGE MASK , QUESTO GENERA UNA MASCHERA SFRUTTANDO LE ZONE LUMINOSE DELL'IMMAGINE , IN QUESTO CASO LA NOSTRA LUMINANZA CLIPPATA DEGLI SCURI IN CUI CI SARA' MAGGIOR CONTRASTO TRA CHIARI E SCURI , ORA APRENDO IL PROCESSO ANDREMO AD AGIRE SUL PRIMO CURSORE IN ALTO SEMPRE DOPO AVER ATTIVATO LA PREVIEW CON IL FAMOSO CERCHIETTO BLU , PORTIAMO IL SECONDO CURSORE TUTTO A DESTRA , POI SUL PRIMO IN ALTO MUOVENDOLO LENTAMENTE VEDREMO FORMARSI LA NOSTRA ZONA DI MASCHERA , REGOLIAMOLO FINO AD ABBRACCIARE TUTTA LA PARTE CHE CI INTRESSA SU CUI ANDREMO A LAVORARE NELLA NOSTRA IMMAGINE , LA RANGE MASK CHE NE RISULTERA' MASCHERERA' TUTTO IL RESTO E LASCERA' SCOPERTA LA PARTE CHE NOI ORA CREIAMO CON LA RANGE MASK , I CURSORI IN BASSO SERVONO PER LE SFUMATURE DELLA MASCHERA , FUZINESS E SMOOTHNESS VANNO REGOLATI PER NON AVERE UNA MASCHERA TROPPO NETTA MA PIU SFUMATA , SPECIALMENTE LO SMOOTHNESS , QUANDO SIAMO A POSTO CON LA NOSTRA PREVIEW APPLICHIAMO IL PROCESSO CON IL QUADRATINO BLU IN BASSO A SINISTRA , OTTERREMO COSI' LA NOSTRA RANGE MASK , CHE POTREMO APPLICARE ALL'IMMAGINE MCHE DOBBIAMO LAVORARE , NOTERMO CHE TUTTO SARA' COPERTO DI ROSSO MENO LA PARTE INTERESSATA DALLA NOSTRA RANGE MASK , APRIAMO ORA IL PROCESSO “ LOCAL HISTOGRAM EQUALIZATION” CHE SI TROVA NEL MENU PROCESS>INTENSITY TRASFORMATION> LOCAL HISTOGRAM EQUALIZATION.

IL PROCESSO SI PRESENTA CON TRE CURSORI , IL KERNELL RADIUS CHE NELLA MAGGIOR PARTE DEI CASI VA BENE IMPOSTATO SUL VALORE 70/90 , IL CONTRAST LIMIT TRA I 2.5/3 , E L'AMOUNT CHE STABILISCE L'INTENSITA' DI APPLICAZIONE DEL PROCESSO , ANCHE QUI CONVIENE ATTIVARE COME SEMPRE DOVE E' POSSIBILE LA PREVIEW DOVE VEDIAMO IN TEMPO REALE LE MODIFICHE CHE FACCIAMO CON IL NOSTRO LAVORO QUINDI POTREMO FARE DIVERSE PROVE PER CORREGGERE MAGARI SE ESAGERIAMO , LA CIRCULAR KERNELL LASCIAMOLA FLAGGATA ,INFINE SI APPLICA IL PROCESSO CON IL QUADRATO BLU.

TERZA RIDUZIONE DEL RUMORE TGV DENOISE

QUESTO PROCESSO SI UTILIZZA SPECIALMENTE SULLE IMMAGINI NON LINEARI SI TROVA NEL MENU' PROCESS>NOISE REDUCTION >TGV DENOISE

APRIAMO IL PROCESS CHE PUO' ESSERE APPLICATO O IN UNA UNICA RISOLUZIONE SUL RGB/K MODE O IN CIE L\*A\*B MODE . NELLA PRIMA OPZIONE PIU' SEMPLICEMENTE IL COLORE E LA LUMINANZA VENGONO TRATTATI ASSIEME MENTRE NELLA SECONDA IPOTESI POSSIAMO LAVORARE SEPARATAMENTE SULLA LUMINANZA E SULLA CROMINANZA .

DI SOLITO IO USO RGB/K PER UTILIZZARE AL MEGLIO QUESTO STRUMENTO CONSIGLIO SEMPRE DI CREARE UNA PREVIEW IN UNA ZONA DELL'IMMAGINE SU CUI FARE TUTTE LE PROVE NECESSARIE IN QUANTO IL PROCESSO NECESSITA INNUMEREVOLI PROVE PRIMA DI TROVARE I CORRETTI VALORI PER LA PROPRIA CAMERA E PER IL SINGOLO CASO , SE IL PROCESSO VIENE APPLICATO A TUTTA L'IMMAGINE I TEMPI SI ALLUNGANO NOTEVOLMENTE QUINDI LA PREVIEW CI PERMETTE DI CONTENERE I TEMPI NELLE VARIE PROVE CHE E' NECESSARIO FARE ANCHE PERCHE' QUESTO PROCESSO E' PIUTTOSTO OSTICO E I RISULTATI POSSONO ESSERE ANCHE PEGGIO DEL RUMORE CHE SI VUOLE RIDURRE , I PARAMETRI DA CUI PARTIRE POSSONO ESSERE : IL FLAG APPLY VA FLAGGATO , IL CURSORE STRENGHT CHE INDICA LA FORZA CON BASE 1 ( IL NUMERO A DESTRA SULLA SUA LINEA)  
80.0000000 – 8.00

EDGE PROTECTION : 0.00080500 –8.05 BASE -4

SMOOTHNESS : 3.0000000 –3.00 BASE 0

ITERATIONS : 500

IL FLAG AUTOMATIC CONVERGENCE VA FLAGGATO

LA LOCAL SUPPORT PERMETTE DI USARE UNA MASCHERA PER L'APPLICAZIONE DEL PROCESSO , TIPO UNA LUMINANZA INVERTITA , SE NON SI VUOLE USARLA SI TOGLIE LA SPUNTA , ALTRIMENTI IL PROCESSO RESTITUISCE UN ERRORE, IL PROCESSO UNA VOLTA TROVATI I VALORI SODDISFACENTI SULLA PREVIEW VA APPLICATO SULL'IMMAGINE NEL SUO COMPLESSO , RICORDIAMOCI CHE OGNI PASSAGGIO PUO' SEMPRE ESSERE ANNULLATO E RIPETUTO TRAMITE IL MENU' TASTO DESTRO

COMANDI UNDO ANNULLA IL PROCESSO APPLICATO

REDO RIAPPLICA IL PROCESSO .

LAVORAZIONE SULLE STELLE

INTANTO APRIAMO LA NOSTRA STAR MASK I RINOMINIAMOLA “STELLE” DE QUESTA IMMAGINE ESTRAIAMO LA LUMINANZA CON IL TASTINO NELLA BARRA IN ALTO A SINISTRA , CI SERVIRA' COME MASCHERA DA APPLICARE ALLE NOSTRE STELLE , LA APPLICHIAMO SULLE STELLE CON IL TRASCINAMENTO DELLA

MASCHERA SULLA BARRA SINISTRA DELL'IMMAGINE DELLE STELLE , ORA CON LA MASCHERA APPLICATA POSSIAMO MODIFICARE LE NOSTRE STELLE AD ESEMPIO AUMENTARNE IL COLORE A LA SATURAZIONE , NATURALMENTE QUESTO VA FATTO CON CRITERIO SEMPRE ATTIVANDO LA PREVIEW CON CURVE TRANSFORMATION , SE INVECE VOGLIAMO DESATURARE UN PO IL FONDO CIELO DA EVENTUALE RUMORE CROMATICO , BASTA INVERTITRE LA MASCHERA APPLICATA CON IL PULSANTE SULLA BARRA IN ALTO , IL GRUPPO DI TRE PULSANTI IL PRIMO A SINISTRA CANCELLA LA MASCHERA , IL SECONDO INVERTE LA MASCHERA E IL TERZO APPLICA LA MASCHERA , INVERTENDO LA MASCHERA LE STELLE SARANNO PROTETTE E SI LAVORERA' SUL FONDO CIELO .

RIUNIAMO LE STELLE CON LA BASE STARLESS

PER RICOMBINARE LE DUE IMMAGINI UTILIZIAMO IL PROCESS PIXELMATH MENU' PROCESS>PIXELMATH LABELLA RGB/K IN CUI INSERIREMO LA NOSTRA ESPRESSIONE , IL CAMPO USE A SINGLE RGB/K EXPRESSION , IN DESTINATION LASCIAMO I PRIMI FLAG COME SONO DI PRESET ANDIAMO INVECE A SELEZIONARE L'OPZIONE CREATE A NEW IMAGE NEL CAMPO SOTTOSTANTE IMAGE ID INSERIAMO IL NOME CHE VOGLIAMO DARE ALLA NOSTRA IMMAGINE FINALE , IL RESTO LASCIAMO COSI' COME'.

NEL CAMPO DELL'ESPRESSIONE INSERIAMO:

NOME DELLA NOSTRA BASE +STELLE

QUINDI CON LE IMMAGINI APERTE TRASCINIAMO IL TRIANGOLO BLU DELLA BARRA SU UNA DELLE DUE IMMAGINI E OTTERREMO LA NUOVA IMMAGINE COMBINAZIONE DELLE DUE PRECEDENTI .

ORA PER ELIMINARE UN RESIDUO CHE DI SOLITO RIMANE DI VERDE FACCIAMO UN PASSAGGIO CON SCNR MENU' PROCESS>NOISE REDUCTION> SCNR

QUI SELEZIONIAMO IL COLORE VERDE , PROTECTION METHOD AVERAGE NEUTRAL

, L'AMOUNT LO TENIAMO ALLO 0.7 FLAGHIAMO ANCHE PRESERVE LIGHTNESS APPLICHIAMO IL PROCESSO CON IL SOLITO TRIANGOLO BLU .

RIDUZIONE STELLE

1° METODO

SCRIPT "EZ STAR REDUCTION " SELEZIONABILE DAL MENU' SCRIPT IN ALTO SARA' SELEZIONATA L'IMMAGINE APERTA SU CUI APPLICARE LO SCRIPT SOTTO SI PUO' SELEZIONARE UNA EVENTUALE MASCHERA SE NON L'ABBIAMO ANCORA CREATA SOTTO C'E' IL PULSANTE PER CREARLA , NELLA VOCE STAR REDUCTION MODE SELEZIONIAMO MORPHOLOGICAL SELECTION E COME NUMERO DI INTERAZIONI METTIAMO 9 , LANCIAMO ORA LO SCRIPT CON IL PULSANTE IN BASSO RUN , LO SCRIPT CREERA' LA MASCHERA POI APPLICHERA' LA STAR NET PER SEPARARE LE STELLE DALL'IMMAGINE PER CREARE LA STAR MASK E DI SEGUITO APPLICHERA' LA MASCHERA E RIDURRA' LE STELLE CON LA MORPHOLOGICAL SELECTION TUTTO IN AUTOMATICO FACENDOCI RISPARMIARE UN BEL PO' DI TEMPO E FATICA.

2° METODO

QUESTO METODO UTILIZZA TRE DIVERSE ESPRESSIONI DI PIXELMATH PER 3 DIVERSI GRADI DI RIDUZIONE STELLARE IN BASE ALLE NOSTRE ESIGENZE ,

STAR REDUCTION METHOD \_1 V3

STAR REDUCTION METHOD \_2 V3

STAR REDUCTION METHOD \_3 V3

PRIMA DI APPLICARE PERO' QUESTI METODI DOBBIAMO CLONARE LA NOSTRA BASE DELL'IMMAGINE CHE ABBIAMO LAVORATO PRIMA DEL MATRIMONIO CON LE STELLE E PER FARE CIO TRASCINIAMO L'ICONA "CLONE FOR STARLESS" SULLA SUDETTA IMMAGINE BASE , PRNDIAMO L'IMMAGINE CLONATA E LA RIDUCIAMO AD ICONA E POI APPLICHIAMO I VARI METODI DI RIDUZIONE STELLARE CHE PREFERIAMO MAGARI PROVANDOLI IN SUCCESSIONE , PER FARE CIO' TRASCINIAMO LE SINGOLE ICONE DI PIXELMATH SULL'IMMAGINE E VEDREMO L'EFFETTO CHE FA SULL'IMMAGINE , IN MODO DA SCIEGLIERE IL METODO MIGLIORE .

A QUESTO PUNTO LA NOSTRA IMMAGINE E' PRESSOCHE' FINITA MA POSSIAMO ANCORA INTERVENIRE SE NECESSARIO PER EVENTUALMENTE SCURIRE UN PO ' IL FONDOCIELO , UTILIZANDO IL PROCESSO ARCSHINSTRETCH  
MENU' PROCESS> INTENSITY TRANSFORMATION >ARCSINHSTRETCH  
IL PRIMO CURSORE STETCH FACTOR VA LASCIATO TUTTO A SINISTRA AD 1  
IL SECONDO BLACK POINT E' QUELLO SU CUI ANDIAMO AD AGIRE PER VARIARE IL PUNTO DI NERO DEL CIELO I DUE FLAG SOTTOSTANTI VANNO ENTRAMBI FLAGGATI . ATTIVIAMO QUINDI LA NOSTRA SOLITA PREVIEW IN TEMPO REALE CON IL SOLITO CERCHIO BLU E A QUESTO PUNTO POSSIAMO ANCHE UTILIZZARE IL PULSANTE PER STIMARE IL PUNTO DI NERO ANCHE SE QUESTO VALORE DI SOLITO E' ESAGERATO E VA RIDOTTO , QUANDO NELLA PREVIEW SIAMO SODDISFATTI DEL RISULTATO BASTA APPLICARE IL PROCESSO CON IL SOLITO QUADRATO BLU .