

Nome tutorial: **modifica colore occhi in digitale**

Software: **Photoshop**

Difficoltà: ●●●○○

Rivolto a: **utenti con sufficiente manualità in Adobe Photoshop**

Tempo medio di realizzazione: **poco meno di 10 minuti**

Questo piccolo tutorial, anche se apparentemente avanzato maggiormente per chi è alle prime armi con **Adobe Photoshop** (ma non di certo complicatissimo da realizzare), si preoccupa di descrivere in buona sostanza come applicare "lenti a contatto colorate" tramite pochi passaggi in digitale, ovvero come cambiare colore agli occhi, o più in generale, come cambiare colore ad una selezione dell'immagine che noi desideriamo modificare o nello specifico, "ricolorare", senza necessariamente provvedere con contorte operazioni od onerose elaborazioni.

Come sempre, è banale pensare che in Photoshop, come in altri software di fotoritocco o simili, esistono metodi assoluti ed empirici per arrivare ad un determinato risultato, invece coesistono differenti metodologie per raggiungere simili risultati, tutto ruota intorno alla creatività ed alla voglia di imparare e di adattarsi a metodologie di ragionamento differenti per ciascuna delle utenze.

Obiettivo di questo tutorial, quindi, è illustrare nuove (o per alcuni utenti ormai conosciutissime) possibilità di intervento nella fotografia digitale, presentando ottimi stimoli per crescere e scoprire nuovi orizzonti, non come meta di arrivo ma come punto di partenza, ricordarsi sempre che non si finisce mai di imparare....

Partiamo dunque dall'**aprire l'immagine originale** in Photoshop ed impostiamo un **nuovo livello trasparente** sul livello principale dell'immagine, che lasceremo bloccato in modo da non rischiare di corromperlo anche perchè lavoreremo sempre sul nuovo livello...

come esempio ho utilizzato una mia foto di partenza (ringrazio Benedetta B. per la gentile collaborazione):



analizzando l'immagine, notiamo quindi che essendo non completamente aperto, l'occhio richiede una selezione piuttosto precisa, non di certo applicabile con un solo strumento. Se fosse stato completamente aperto, avremmo potuto selezionare l'occhio con una sola selezione ellittica (cliccabile come seconda scelta nella prima icona della palette strumenti di photoshop), ed

impostare alla selezione una giusta dose di sfumatura, ma in questo caso occorrono ulteriori precisazioni partendo tuttavia dalla stessa **selezione ellittica**, quindi assicuriamoci di lavorare sul layer (livello) appena creato e clicchiamo sul centro dell'occhio premendo contemporaneamente Shift+Alt da tastiera (in modo da formare un cerchio avente come centro proprio il punto selezionato), estendiamo col mouse la selezione fino ad includere interamente l'iride, quindi abbiamo creato la nostra prima selezione, e non ci resta che eventualmente spostarla con i tasti direzionali da tastiera per centrarla in base ad eventuali distorsioni fotografiche, errori di selezione od imperfezioni naturali.

Ora premiamo Q da tastiera in modo da intervenire nella modalità **maschera veloce**, vedremo una maschera rossa che evidenzia tutto ciò che NON è selezionato, e con i nostri colori originali tutto quello che in realtà stiamo evidenziando ai fini del nostro progetto, quindi il nostro obiettivo è isolare l'iride, non la pupilla o altri elementi che abbiamo precedentemente incluso nella selezione circolare.

Non ci resta che selezionare lo **strumento pennello** (tasto B da tastiera), impostare la durezza al 50%, con metodo di fusione normale, adeguare il diametro principale della punta in base alle nostre esigenze, aiutandoci con uno zoom ad esempio 200% sull'occhio, spennelliamo delicatamente sulle zone che NON ci interessano includere nel nostro obiettivo, quindi andremo a dipingere su ciglia, pelle e tutto quello che fuoriesce dall'iride, ivi compreso un tocco centrale sulla pupilla (in modo da non includerla nel lavoro di colorazione che verrà di seguito), del giusto diametro in modo da selezionarlo in una sola volta, discorso contrario lo si effettua con lo **strumento gomma**, casomai ci interessa includere qualcosa nella nostra selezione, facendo molta attenzione ai dettagli, tuttavia per ogni passaggio sbagliato è sufficiente premere Ctrl+Z per annullare l'ultima operazione. Se fatto bene, siamo a metà dell'opera, vi dovrete trovare con una maschera simile...



ora non ci resta che tornare in modalità standard ripremendo Q da tastiera, e cominciare il processo di colorazione, che lo dividiamo in due metodologie distinte e separate, (l'uno esclude automaticamente l'altro)...

Possiamo, ora che abbiamo l'iride ben isolato, colorarlo tramite uno strumento già noto tramite altri tutorial, ovvero selezionabile da menu **Immagine->Regolazioni->Tonalità/Saturazione** (oppure

Ctrl+U da tastiera). Cliccare quindi l'opzione colora e dar spazio alla fantasia, questo passaggio è di facile maneggevolezza ma personalmente non mi sembra molto realistico come effetto finale.

Altro metodo, un pò più oculato e preciso, è quello di lavorare di livelli, ovvero **selezioniamo il livello trasparente** precedentemente creato, **selezioniamo il colore** che desideriamo applicare nella palette colori, e con il **pennello sfumato** copriamo completamente l'area dell'iride precedentemente ed accuratamente selezionata con il passaggio descritto poche righe sopra. Ricordiamoci di cambiare la modalità di **fusione del livello**, da Normale a Luce Soffusa (Soft Light), intervenendo se necessario, anche nell'opacità del livello. Molto interessante è la creazione di nuovi livelli sovrapposti ed impostati con lo stesso metodo ma colori diversi, giocando di opacità si ottengono effetti davvero molto creativi e suggestivi.

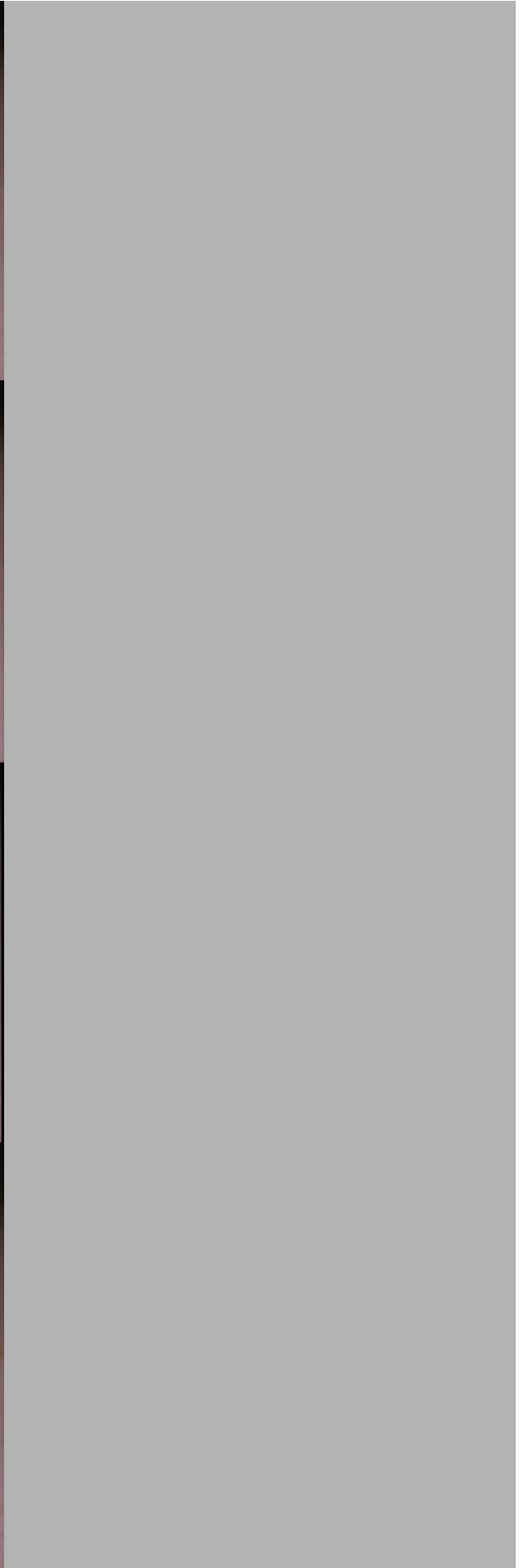
Il soggetto, in questo caso l'occhio di Benedetta, ha colore ceruleo, splendido già di suo, ma se ad esempio volessimo scurirlo per renderlo mediterraneo, dovremmo adottare come metodo di fusione l'Overlay (sovrapposizione), anche in questo caso sarebbe opportuno mixare i livelli anche con opacità e metodi diversi, ad esempio marrone in overlay e viola in soft light per ottenere un marrone intenso quasi cioccolato, oppure combinazioni di verde e blu con diverse intensità di opacità.

Molta attenzione bisognerebbe prestare invece per occhi che già in partenza sono scuri. In questo caso conviene effettuare un lavoro di preparazione che consiste nello schiarire l'iride mediante il pennello impostato con colore bianco ed in modalità Soft Light ovvero luce soffusa, con parametri di bassa opacità, circa 10-20%, cercando di non toccare le parti che devono restare scure, come la pupilla, stesso caso di prima, si rischierebbe di avere un occhio troppo spento.

Stessa accortezza per garantire luminosità al "nuovo" occhio, sarebbe quindi opportuno lavorare su nuovi layers spennellando con pennello bianco impostato in modalità Soft Light qualora il nuovo colore si presenti un pò troppo spento in relazione al contesto, avendo l'accortezza di spennellare "a petalo" dall'interno verso l'esterno.

Per questo esempio veloce, non ritoccato con soft light, ho utilizzato un solo occhio in un ritaglio di foto, ma sarebbe interessante applicarlo ad entrambi gli occhi in un contesto completo di scatto, stesso metodo è valido per cambiare colore a qualsiasi altro oggetto contestualizzato all'interno di una foto o di un rendering.

Di seguito alcuni esempi di colore sullo stesso ritaglio:



Questo documento è di proprietà esclusiva di *Vincenzo Fratepietro*, non è consentita alcuna forma di divulgazione, presentazione o pubblicazione se non espressamente consentita, ed è impedito qualsiasi atto di copia (anche se parziale), modifica e stampa dello stesso, così come previsto dalle attuali norme sul copyright.

Per qualsiasi tipo di informazione o suggerimento in merito, si prega di contattare l'autore tramite il seguente indirizzo di posta elettronica: info@vfdesign.net o visitare il sito internet: www.vfdesign.net