

LAVORI

IN CORSO

TECNICA FOTOGRAFICA IN EVOLUZIONE

di Romano Cicognani

■ Nella puntata precedente abbiamo visto una procedura di sviluppo estremamente semplice, costituita da pochi interventi da eseguire sempre nello stesso ordine. Questa volta vediamo una funzionalità molto comoda di Photoshop, studiata per velocizzare le sequenze ripetitive di comandi usati di frequente, automatizzandole del tutto o in parte: si tratta delle *azioni*.

Che cos'è una azione

In Photoshop per *azione* si intende un insieme di interventi su una immagine. Tali interventi vengono codificati in un piccolo file, che al suo interno contiene la successione delle attività messe in quell'azione, come comandi dei menu, valori da inserire nelle finestre di dialogo, utilizzo degli strumenti e così via. In pratica, si può definire un'azione che svolga interventi ben precisi registrandoli mentre vengono eseguiti; al termine si ferma la registrazione ed il gioco è fatto! Ogni volta che eseguiamo quell'azione, tutti gli interventi prestabiliti verranno eseguiti nell'ordine desiderato, con una velocità incredibile, senza possibilità di errori. Ovviamente potremmo riscontrare un errore nelle attività codificate, ma questo dipende da una cattiva progettazione dell'azione stessa. Le azioni possono anche essere concepite e realizzate per eseguire interventi più sofisticati, come prevedere un arresto della procedura per aver modo di inserire dati specifici di una

singola attività (come la larghezza esatta in pixel di un ridimensionamento che può variare ad ogni immagine), oppure per effettuare operazioni non registrabili, come l'uso di uno strumento di pittura che varierà al variare dell'immagine da trattare.

Il pannello Azioni

La gestione delle azioni passa attraverso il pannello omonimo. In Figura 1 si vede il pannello Azioni, che viene aperto col comando *Finestra>Azioni* o con F9. Photoshop viene fornito con un cer-

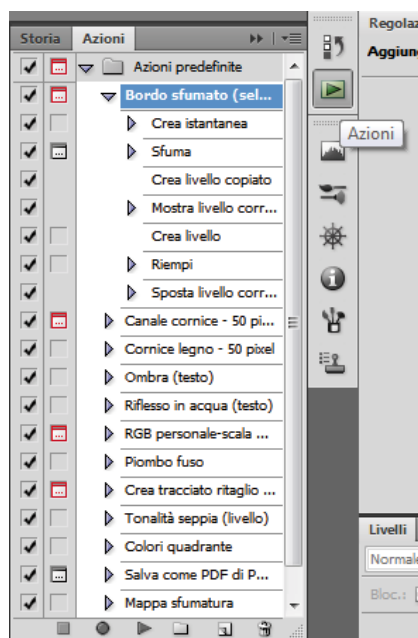


Figura 1 - Il pannello Azioni. Sono visibili alcune delle azioni contenute nella cartella Predefinite.

to numero di azioni predefinite, riunite in una cartella che fa da contenitore di quel set di azioni. Ogni azione è contraddistinta da un nome; ad esempio, in Figura 1 si può vedere l'azione *Bordo sfumato* seguita da *Canale cornice*. La freccia triangolare a fianco del nome serve per espandere o contrarre i comandi contenuti nell'azione; in espansione le frecce sono rivolte in basso, in contrazione sono verso destra. L'utente può definire altri set di azioni; i nomi da assegnare a set e azioni debbono essere indicativi del contenuto, altrimenti si rischia di perdersi. Il pannello Azioni

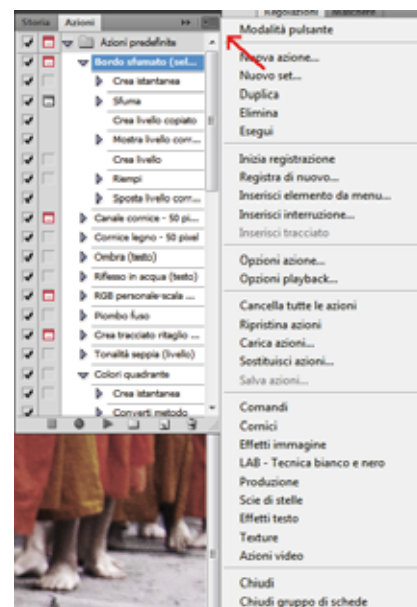


Figura 2 - Per aprire il menu del pannello Azioni cliccare sull'icona indicata dalla freccia.

è dotato di un suo menu; per aprirlo si clicca sull'icona indicata in Figura 2. Le opzioni sono numerose, per consentire ogni tipo di intervento sulle azioni e sui comandi in esse contenuti. La Figura 3 visualizza l'altro aspetto del pannello Azioni, ossia a pulsanti più o meno colorati; per passare dalla modalità normale a quella coi pulsanti si mette o si toglie il segno di spunta sulla prima voce del menu.



Figura 3 - Il pannello Azioni in Modalità pulsante, che viene attivata mettendo la spunta sulla prima voce del menu.

Creare una nuova azione

Dopo avere visto come sono organizzate le azioni, per imparare a farle basta crearne una nuova. Come abbiamo visto, per ogni tipo di lavoro da fare conviene definire un set apposito. Dato che faremo un'azione che serve per automatizzare lo sviluppo visto il mese scorso, definiamo innanzitutto il set Sviluppo. Apriamo il pannello Azioni, riduciamo ad una sola riga il set Azioni predefinite, apriamo il menu e clicchiamo sulla voce *Nuovo set*; nella finestrella che si apre scriviamo il nome *Sviluppo*. In Figura 4 ci si rende conto del risultato finale. Se ricordate, gli interventi visti il mese scorso erano, nell'ordine: Curve, Curve, Luci/Ombre, Tonalità/Saturazione (il primo Curve serve per sistemare

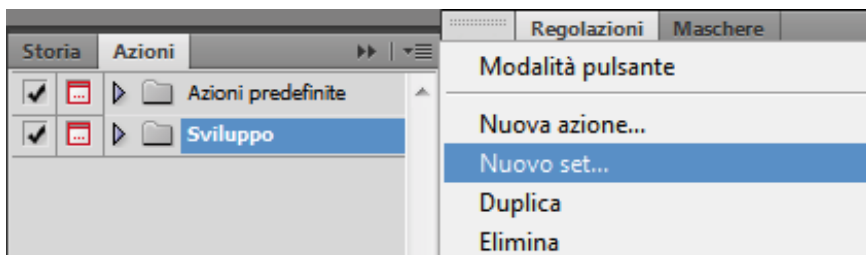


Figura 4 - Definizione del nuovo set Sviluppo.

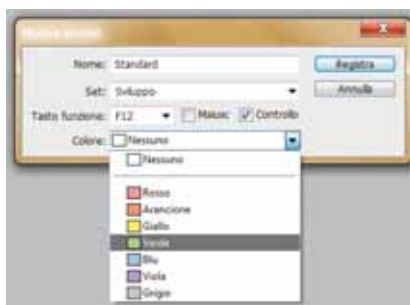


Figura 5 - Definizione dell'azione di nome Standard, appartenente al set Sviluppo, azionabile coi tasti Ctrl+F12 e contraddistinta dal colore verde.

gli estremi sinistro e destro dell'istogramma, il secondo per effettuare la correzione sul suo andamento).

Le azioni sono facili da fare perché non si tratta che di una registrazione dei comandi via via eseguiti, una volta per tutte. Innanzitutto bisogna aprire una foto su cui lavorare, dopodiché siamo pronti per partire con la registrazione dell'azione, che chiameremo *Standard*. La Figura 5 mostra tutti i dettagli (set Sviluppo, attivata dai tasti Ctrl+F12, colore verde). Impartiamo il comando *Inizia registrazione*; nella parte bassa del pannello Azioni si accende la spia rotonda rossa.

- Diamo il comando *Curve* (Ctrl+M), poi procediamo con OK senza fare nulla.
 - Diamo nuovamente *Curve* seguito da OK.
 - Proseguiamo col comando *Immagine>Regolazioni>Ombre/Luci*; qui mettiamo i valori 0/30/30 sia nelle Ombre sia nelle Luci, poi confermiamo con OK.
 - Diamo il comando *Tonalità/Saturazione* e limitiamoci a premere OK.
- Avendo finito coi comandi, fermiamo la registrazione cliccando sull'icona quadrata dello stop a sinistra della spia rossa.

Azioni generiche!

Perché abbiamo dato OK senza fare alcunché? È importante capirlo bene, per risparmiare lavoro in seguito. Se fossimo intervenuti nei vari comandi, avremmo definito dei valori validi per

la foto caricata, che non potrebbero essere gli stessi in altre immagini. In questo caso dobbiamo invece creare una procedura che non faccia niente, poi dovremo fare fermare il processo automatico nei punti in cui si dovrà intervenire. I valori messi in *Ombre/Luci* sono buoni come partenza; avendoli messi nell'azione, li ritroveremo sempre immutati. Se facciamo partire questa azione scegliendo *Esegui* nel menu, non vedremo nulla e l'immagine resterà immutata. Ciò che manca sono gli arresti nei vari comandi, che si ottengono cliccando nel riquadro a sinistra delle voci: comparirà una icona che segnala l'arresto. Mettiamola su tutti i comandi ed otterremo la corrispondenza con la Figura 6. In altri casi potrebbero anche mancare gli arresti, a seconda di quello che si vuole fare in automatico.

Facendo partire la nostra azione con Ctrl+F12, potremo eseguire in automatico i quattro comandi codificati, con tutto il tempo che serve per effettuare gli interventi; ogni pressione di OK farà proseguire al comando successivo, dove faremo l'intervento confermandolo con OK. Così via fino alla fine, quando avremo ottenuto le modifiche del caso, foto per foto, con una procedura che vale per tutte. Non male! ▀

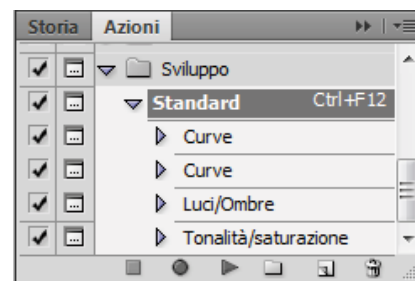


Figura 6 - Situazione alla fine della registrazione dell'azione, con gli arresti ad ogni comando.