

TECNICA FOTOGRAFICA IN EVOLUZIONE

di Romano Cicognani

■ Ecco il punto in cui siamo giunti con la preparazione dell'audiovisivo Maya con Lightroom: abbiamo stabilito i file del montaggio (foto e video), quindi abbiamo attivato la Presentazione in Lightroom delle immagini per verificare se il lavoro organizzativo fin qui fatto ci soddisfa. Tuttavia in ogni operazione svolta con LR operiamo sui file grezzi Raw, Jpeg e Mov, così com'erano stati generati dalla macchina fotografica al momento dello scatto. A questo punto possiamo considerare finito il lavoro fatto in LR? Molti penseranno di sì, ma non è vero: infatti in questa puntata vedremo come effettuare lo sviluppo delle foto, rimanendo al suo interno. Nella prossima e probabilmente ultima parte degli articoli dedicati all'allestimento di un audiovisivo con LR, vedremo che possiamo ancora effettuare un'ultima operazione molto utile. Il resto del lavoro sull'audiovisivo verrà fatto in Photoshop (faremo solo un cenno); per ultimo passeremo al programma di montaggio, il cui trattamento esula da questa serie di articoli.

Sviluppo delle immagini in LR e PS

La prima funzionalità che i progettisti hanno messo in LR è l'archiviazione delle foto, ossia il modulo Libreria, sul quale non mi dilungherò, se non per asserire con forza che ogni fotografo dovrebbe dedicare molta attenzione all'organizzazione e alla conservazione delle immagini (foto, filmati, stampe, portfolio, libri, web...) collegate all'uso delle fotocamere digitali. Per queste cose LR è lo strumento principe.

Il secondo modulo per importanza è senza dubbio lo Sviluppo, che nacque anni fa direttamente in modalità parametrica lasciando intatti gli originali. Con le versioni 4 e 5 abbiamo uno standard di sviluppo formidabile, che spesso può fare evitare il ricorso a Photoshop. Attualmente LR (con tutti i file in archivio, indipendentemente dal loro formato) e PS (partendo da file Raw, quindi usando Adobe Camera Raw) usano lo stesso procedimento di sviluppo, semplificando di molto la procedura: stessi identici interventi, nel medesimo ordine. Ovviamente le foto sviluppate in LR possono essere lette correttamente da PS e sottoposte da questo a ulteriori modifiche; a loro volta, queste ultime verranno interpretate senza problemi da LR, che le archiverà come copie dei file originali già presenti in archivio. In sintesi, LR è perfetto per sviluppare bene e velocemente le foto; si ricorre a PS per fare ulteriori interventi non possibili in LR, come ricavare file Png con zone trasparenti o creare diversi livelli per elaborazioni varie.

I file Jpeg

L'unica attenzione da porre è se si scattano gli originali in formato Jpeg; essi non vengono toccati nello sviluppo con LR, che come sappiamo salva gli interventi in un piccolo file di testo Xmp. Se il file Jpeg originale viene elaborato in PS e salvato nuovamente come Jpeg senza cambiargli il nome, vengono mescolati i trattamenti con i due programmi. Ma chi legge sa già che scattare in Jpeg, sviluppare in PS e salvare in Jpeg senza cambiare il nome è una grandissima stupidagine perché ogni salvataggio in Jpeg comporta una perdita di qualità, che si somma a quella già compromessa dello scatto originale. Chi vuole scattare in Jpeg e sviluppare in PS, deve salvare le elaborazioni in Tiff o Psd, per conservare l'originale. Questa cautela LR la prende per definizione, dal momento che lascia intatti i file che tratta; sotto questo aspetto LR non offre il fianco ad alcuna critica, dal momento che ci fa esportare i file nei vari formati esistenti, nessuno escluso, partendo dal formato originale di scatto.

Come sviluppare in LR

Per parlare di sviluppo, selezioniamo una delle foto di montaggio, visibile in Figura 1. Poi clicchiamo in alto su Sviluppo, per vedere comparire il pannello di Figura 2. Procediamo col Tono Automatico, facciamo qualche intervento correttivo ed il gioco è fatto, come mostrano le restanti figure. Divertitevi a fare le vostre prove!



Figura 1 - Immagine Raw come appare non sviluppata in Lightroom.



Figura 2 - Pannello di sviluppo della foto di Figura 1. Si noti che è aperto solo il pannello Base, il primo da usare in ordine logico. Notare l'ottimo istogramma, che copre l'intero asse orizzontale senza debordare né a sinistra (freccia rossa, neri con dettagli) né a destra (fr. gialla, bianchi con dettagli). Questa è una esposizione perfetta per un file Raw. In basso, chiusi, ci sono altri pannelli dedicati a ulteriori funzioni di sviluppo (fr. viola).

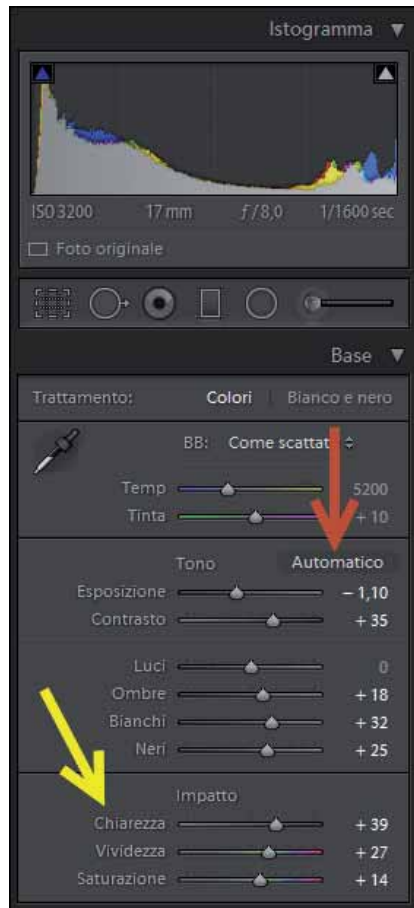


Figura 3 - Lasciamo stare le opzioni di BB (bilanciamento del bianco, buono com'è) e proviamo a cliccare sull'opzione di Tono Automatico (freccia rossa), perché spesso si ottengono risultati già ottimi. Con questo comando LR ha aggiustato abbastanza bene i comandi di tono, appena un po' ritoccati per regolare al meglio ombre e luci. I tre comandi Chiarezza, Vividezza e Saturazione danno una forza finale formidabile, ottima nelle proiezioni (fr. gialla).

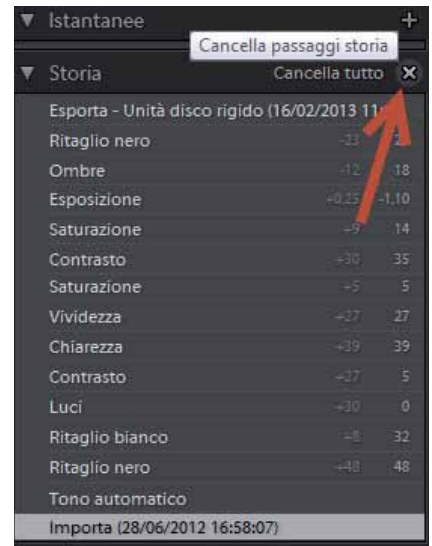


Figura 4 - Mentre si è in Sviluppo, sul pannello di sinistra compare la Storia degli interventi via via fatti, dall'importazione all'esportazione. Alcuni interventi sono stati ritoccati per ottimizzare l'immagine, poi direttamente usata nella proiezione. Con il comando indicato dalla freccia si può cancellare la storia di sviluppo; cliccando su un intervento intermedio, quelli superiori non sono applicati: comodo per vedere le differenze.



Figura 5 - Immagine finale, dopo lo sviluppo.