

Strumento 6: Correzione selettiva dei colori

Correzione da colore-a colore



La correzione selettiva dei colori è conosciuta per scanner ad alto rendimento ed è una correzione «da colore-a colore». Le alterazioni possibili riguardano i 6 colori rosso, verde, blu, celeste, magenta e giallo e i 6 colori intermedi ad essi. È possibile, ad esempio, rimuovere un colore spurio (complementare) e marcare invece il colore puro corrispondente. Si tengano presenti in queste operazioni, le relazioni di complementarità: rosso con celeste, verde con magenta e blu con giallo.

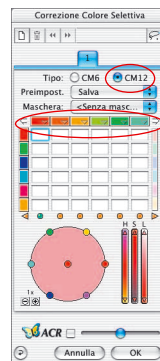
In SilverFast si può visualizzare questo tipo di correzione dei colori come una correzione operante su settori del cerchio dei colori di 60° o di 30°, a seconda della matrice utilizzata (in Appendice sono riportati ulteriori ragguagli sul modello cromatico)



I 6 settori cromatici nell'utilizzazione della «Color Matrix 6»



I 6 settori cromatici nell'utilizzazione della «Color Matrix 12»



Panoramica

Attivazione della correzione selettiva dei colori



Pulsante per l'apertura della finestra di dialogo.



Il pulsante è colorato in grigio per segnalare una correzione effettuata

Manipolazione degli strati



Inserisce un nuovo strato



Elimina lo strato attuale



Sposta lo strato al di sotto di quello precedente



Sposta lo strato al di sopra di quello successivo

Impostazione delle maschere

Cambio dello strumento di mascherazione: cliccare sul pulsante e tenere il mouse premuto; passare quindi allo strumento desiderato e rilasciare il mouse.



Pennello



Poligono



Corda

Preimpostazioni del canale

(triangolo )

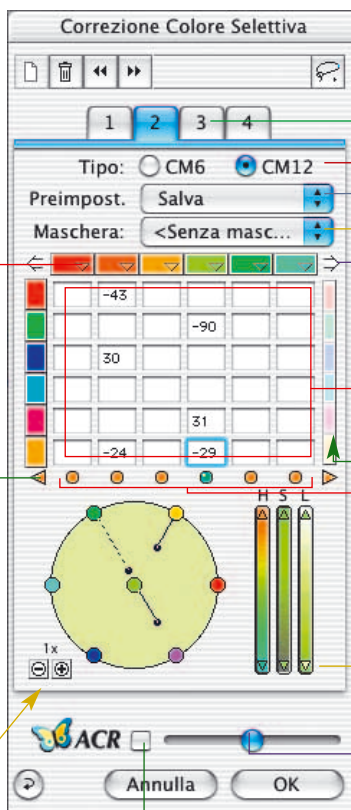
Caricamento e salvataggio di parametri per il solo canale attivo.

Triangolo di segnalazione ()

Verde: a destra (sinistra) si trova ancora almeno un canale attivo; Rosso: a destra (sinistra) tutti gli ulteriori canali sono disattivati.

Zoom nello spazio dei colori

Ingrandisce (/ riduce) il settore attivo dello spazio cromatico permettendo così correzioni più dettagliate (/ grossolane).



OK

Applica i parametri e chiude il dialogo

Reset

Riporta i parametri al valore originario.

Cancella

Chiude il dialogo senza applicare i parametri

Strati

Palette dei singoli strati.

Tipo CM6 o CM12


Commutazione tra matrice dei colori 6x6 e 12x12.

Preimpostazioni

Salva o carica le impostazioni.

Maschera

Salva o carica le maschere.

Canali cromatico di supervisione (freccia )

Presente solo dopo la selezione della matrice CM12! Mostra gli ulteriori canali che si trovano a destra o a sinistra.

Matrice dei colori

Tabella dei valori per tutti i canali cromatici.

Modifica di tutti i colori

Se attiva, è possibile rendere uniformemente più chiari o più oscuri tutti i colori del canale attivo mediante trascinamento con il mouse nel cerchio dei colori.

Commutatore di attivazione / indicazione ()

Verde: il canale è attivo;

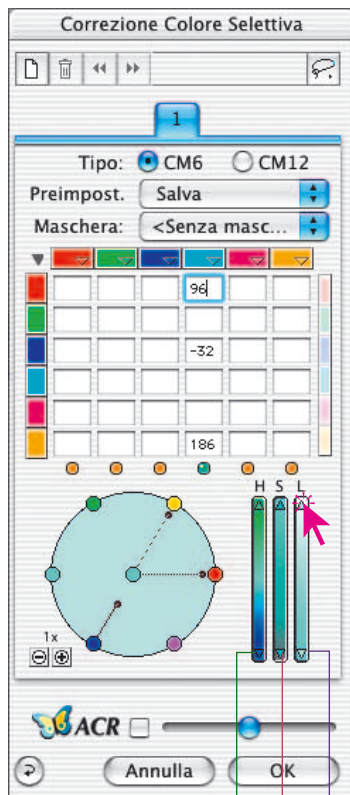
Rosso: il canale è disattivato.

Cursore HSL

Modificazione per trascinamento con il mouse del triangolino di indicazione.

Cursore ACR

Commutatore ACR On/Off



Regolatore di tono

Regolatore di saturazione

Regolatore di luminanza

Scopo della correzione cromatica selettiva

Lo scopo della correzione cromatica selettiva è quello di indebolire, nella misura in cui è necessario, i colori spuri e di rafforzare colori primari. Il vantaggio di questo tipo di correzione sta nella possibilità di agire solo sul colore che si vuole correggere senza alterare gli altri.

1. Matrice dei colori

Nella prima riga della matrice dei colori, ordinati orizzontalmente, sono rappresentati i colori RGB-CMY sui quali si può agire: questi vengono corretti mediante i colori ordinati verticalmente. Così, per esempio, la zona magenta può essere corretta verso il rosso inserendo un +10 nel primo campo di input in alto a sinistra.

2. Regolatori HSL

Questi controlli agiscono sul tono (H), sul livello di saturazione (S) e sulla luminosità dei colori.

3. Cerchio dei colori

Attraverso il cerchio dei colori, si può agire su quest'ultimi in modo molto intuitivo attraverso addizioni e sottrazioni di colori.

Determinazione del colore di correzione

SilverFast è capace di riconoscere quale è il colore da correggere. Dato che a volte può risultare difficile, per l'occhio, decidere se un determinato tono di colore appartiene al magenta o al rosso, all'azzurro o al blu ecc. Con *SilverFast* è sufficiente cliccare sull'immagine in corrispondenza del colore che si vuole correggere e la correzione selettiva verrà automaticamente impostata sul colore selezionato.

Il settore cromatico riconosciuto viene rappresentato nel centro del cerchio dei colori. Viene inoltre attivata la corrispondente colonna della matrice dei colori.



Correzione HSL tramite cursori

Correzione del tono cromatico (H): Cliccate sul triangolino all'estremità superiore, o inferiore, del regolatore di tono sinché avrete ottenuto l'effetto desiderato (premendo il tasto «Shift» i passi di correzione sono più ampi).

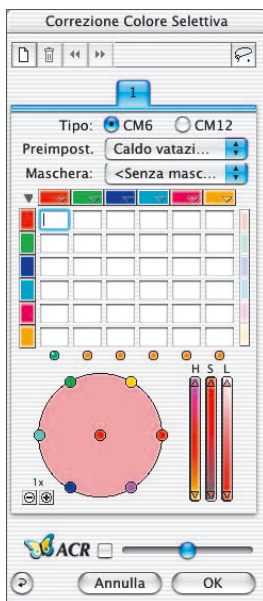
Correzione della saturazione (S): Il regolatore è un comodo strumento per agire sulla saturazione.

Correzione della luminanza mediante i cursori (L): Anche la chiarezza dei colori (luminanza) può essere facilmente controllata con questo strumento.

Correzione cromatica selettiva di un'immagine

Vediamo ora, con un esempio, come operare una correzione cromatica selettiva:

1. Nella barra degli strumenti di *SilverFast* cliccate sull'icona della correzione selettiva: comparirà la finestra di dialogo che vedete a sinistra.

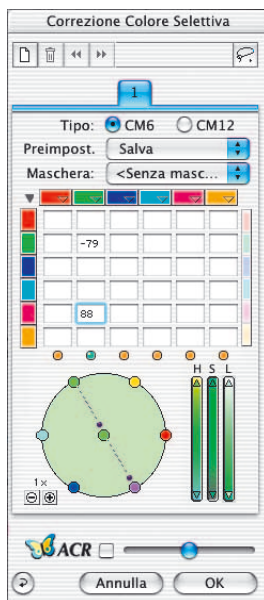


Questo verde è il colore che si vuole correggere



2. Cliccate sulla blusa verde della ragazzina al centro della foto. Al centro del cerchio dei colori e nei regolatori HSL comparirà il colore verde.

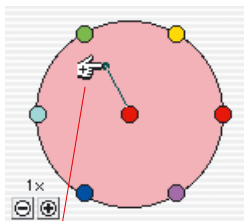
3. Adesso portate il cursore del mouse sul verde del cerchio dei colori (il cursore diventa una mano con un segno meno).



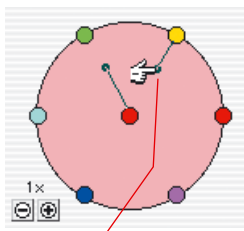
Il colore verde è stato cambiato in blu



4. Schiacciate il pulsante del mouse e spostate il mouse al centro del cerchio (comparirà una linea che esce dal verde e la blusa e il sari della ragazzina diventeranno di un verde più pallido).
5. Portate il cursore sul punto verde al centro del cerchio dei colori e trascinatelo, tenendo schiacciato il pulsante del mouse, sul magenta del cerchio esterno: la blusa e il sari diventeranno di colore blu.



Correzione «+»
(aggiunta di colore)



Correzione «->»
(sottrazione di colore)

La ruota dei colori

Per aggiungere un colore a quello che si trova nel centro del cerchio spostate il cursore del mouse, con il pulsante schiacciato, dal centro verso il colore che volete aggiungere (apparirà il cursore a forma di mano con il segno). Nell'esempio a sinistra il colore rosso viene rafforzato con l'aggiunta di rosso.

Se volete sottrarre un colore, selezionatelo dal cerchio e trascinatelo verso il centro (comparirà la mano con il segno). Il colore selezionato verrà così sottratto dal colore da correggere (colore al centro del cerchio). Nell'altro esempio il colore primario rosso viene indebolito tramite la sottrazione di rosso.

Il settore cromatico riconosciuto viene rappresentato nel centro del cerchio dei colori. Viene inoltre attivata la corrispondente colonna della matrice dei colori.

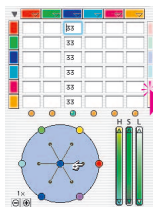
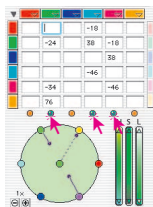
Selezione dei colori

Premendo il tasto «Shift» e cliccando contemporaneamente sui LED oppure direttamente su un colore nel prescan, esso viene aggiunto all'insieme dei colori sinora selezionati. In questo modo è possibile, ad esempio, selezionare e manipolare tre colori vicini nello stesso momento: in una operazione di questo tipo sarà opportuno utilizzare il cursore HSL per innalzare un po' la soglia di saturazione dei colori.

La selezione di tutti i colori è anche possibile e si effettua con la combinazione di tasti «Comandi»-A (PC: «Ctrl»-A).

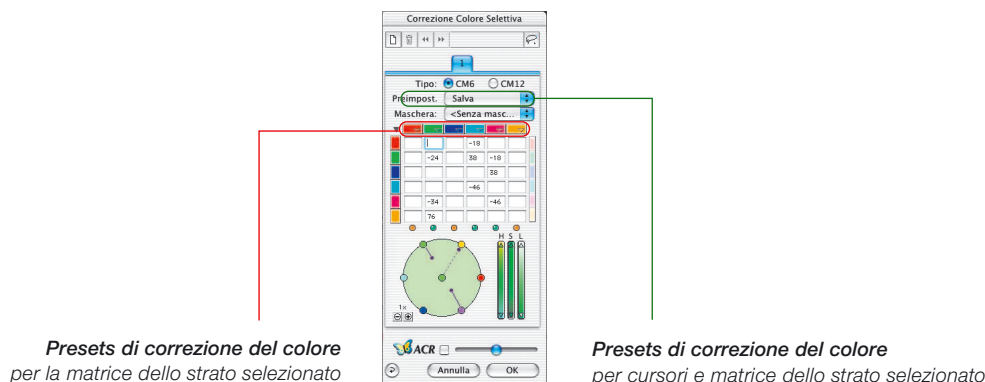
A destra della matrice si trova una barra di colori mediante la quale tutti i colori da comprendere o da escludere dalla correzione vengono mescolati con un click del mouse. L'utilizzazione di questa barra ha effetto solo quando i cerchi nella ruota dei colori vengono utilizzati in correzione. Se, per esempio, con accoppiamento attivato si cerca di aggiungere del giallo al rosso (spostando il cerchietto rosso centrale verso l'esterno sul giallo), si otterrà invece l'aggiunta di tutti i colori al rosso, che diventerà di conseguenza più scuro.

Mac: +
Win: +



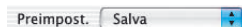
Presets della correzione dei colorimatica

Nella correzione selettiva dei colori si può salvare, e ricaricare in ogni momento, un numero arbitrario di procedimenti di manipolazione (Presets) sotto ciascuno dei 6 (o 12) colori utili. Oltre a ciò, delle correzioni combinate possono essere salvate sotto un nome e ricaricate.



Preset per la matrice dei colori

I piccoli triangoli indicano le preimpostazioni della matrice dei colori. Qui si possono intraprendere le correzioni corrispondenti ad ogni singolo colore.



Presets per cursori e combinazioni di matrice

Con il pulsante «Salva» della finestra di dialogo viene salvata l'intera matrice insieme con le impostazioni di tutti i cursori relativi allo strato attualmente selezionato.



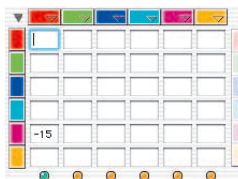
Lavoro con le preimpostazioni di correzione cromatica

Si apra il dialogo della correzione selettiva dei colori e si clicchi con il mouse sulla matrice dei colori oppure sull'icona dei preset (triangolo) in rosso.



Aprendo il preset comparirà un menu «pull-down». Selezionando una delle correzioni e lasciando il pulsante del mouse, nella matri-

Rosso Magenta +
 Rosso più forte
 Rosso più velato
 Rosso più caldo
 Rosso più freddo
 Rosso più brillante
 Rosso Magenta -
 Rosso più debole
 Salva



ce dei colori verrà automaticamente importata la correzione corrispondente.



Allo stesso modo potrà essere caricata una correzione per ognuno dei sei colori della matrice.

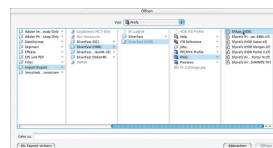
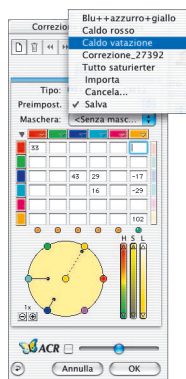
Per cancellare uno dei preset della lista selezionate con il mouse il nome corrispondente tenendo premuto il tasto «Alt» (PC: tasto «Shift»): il preset viene cancellato nel momento in cui lasciate il pulsante del mouse.

Combinazioni di preset per una correzione globale

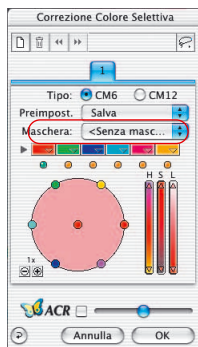
Tutti i preset desiderati possono essere combinati per effettuare una correzione globale e quindi salvati, con un nome, in una lista. Lo stesso vale per le impostazioni dei regolatori HLS.

Tramite la funzione di importazione è possibile leggere impostazioni salvate con un qualsiasi prodotto della famiglia *SilverFast* e caricarle nella versione attualmente adoperata.

I presets verranno letti dal file «SFApp(...)» della cartella *SilverFast* della versione sorgente.



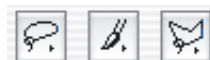
Utilizzazione delle maschere



Normalmente i parametri che si impostano durante una correzione selettiva dei colori vengono applicate all'intera immagine. Se invece si vuole che le modifiche agiscano solo su determinati settori di essa, si deve far uso della tecnica di mascherazione.

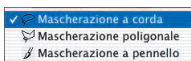
La maschera viene tracciata «a mano libera» con il mouse nella finestra di anteprima. A questo scopo sono disponibili tre strumenti distinti.

Per determinare e delimitare il settore di un'immagine sul quale deve aver luogo una correzione, sono stati realizzati gli strumenti di disegno «laccio», «pennello» e «poligono».



Dopo aver tracciato la maschera, le correzioni di colore vengono applicate all'interno del settore attivo di essa. Esse sono visibili solo quando il settore attivo di mascherazione si trova internamente alla cornice di scan.

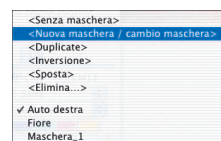
Gli strumenti a laccio, pennello e poligono si possono applicare indifferentemente sia con la matrice a 6 che con quella a 12 colori.



Scelta dello strumento

Tenendo premuto il pulsante del mouse sull'icona del primo strumento visibile, accanto ad esso compariranno anche i rimanenti. Per selezionare uno strumento si porti il mouse, sempre con il pulsante premuto, sull'icona dello strumento che si desidera adoperare e lo si rilasci.

Il menu di mascherazione si imposta subito a «Nuova maschera / Estensione maschera» in modo da poter cominciare subito con il disegno della maschera.

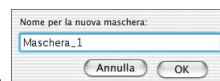




Produzione di una nuova maschera a corda

La zona attiva da mascherare deve essere tracciata con un solo trascinamento, tenendo premuto il pulsante del mouse. La zona contenuta nella maschera così tracciata, dopo aver lasciato il pulsante del mouse, viene subito visualizzata con le correzioni selettive di colore eventualmente già impostate, oppure, se si tratta di una nuova correzione, essa viene subito applicata alla zona attiva.

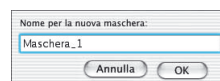
Dopo il tracciamento compare subito un dialogo che permette di salvare la maschera. In questo modo è anche possibile darle un nome.



Produzione di una nuova maschera poligonale

Il settore attivo della maschera viene determinato tramite click successivi ed isolati del mouse. Von Mausklick zu Mausklick wird jeweils eine gerade Linie gezogen. La maschera viene fissata nella forma tracciata, dopo il posizionamento dell'ultimo punto, cliccando ancora una volta sul punto iniziale. La zona contenuta nella maschera così tracciata, dopo aver lasciato il pulsante del mouse, viene subito visualizzata con le correzioni selettive di colore eventualmente già impostate, oppure, se si tratta di una nuova correzione, essa viene subito applicata alla zona attiva.

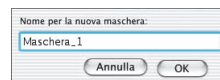
Dopo il tracciamento compare subito un dialogo che permette di salvare la maschera. In questo modo è anche possibile darle un nome.



Produzione di una nuova maschera con lo strumento a «pennello»

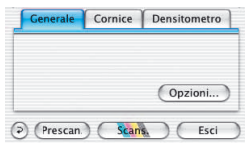
Con lo strumento pennello è possibile tracciare direttamente la linea di contorno della maschera. La correzione avrà luogo sul settore che essa rinchiede.

Dopo il tracciamento compare subito un dialogo che permette di salvare la maschera. In questo modo è anche possibile darle un nome.



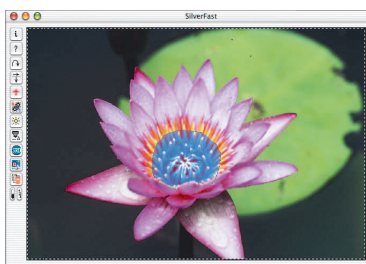
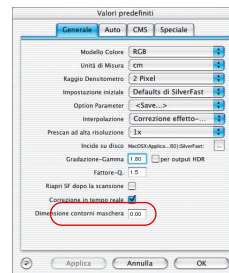
Bordi di mascherazione netti o sfumati

Per i contorni della maschera tracciata si può impostare una ampiezza di sfumatura. Nelle impostazioni standard il contorno è sempre definito in modo netto: l'impostazione di una sfumatura consente però di definire liberamente la larghezza della zona nella quale ha luogo il passaggio dalla zona interna a quella esterna della mascherazione.



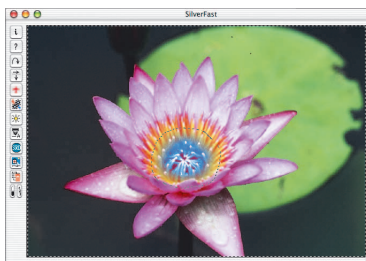
Nella tavola «Generale» si clicchi sul pulsante «Opzioni ...». Nella finestra «Preimpostazioni» che viene aperta, si selezioni la tavola «Generale» al menu «Mask Edge Size».

Il valore preimpostato in questo menu è «0.00», che definisce un bordo di maschera netto.



Mask Edge Size = «0.00 »

L'effetto conseguente alla modificazione del parametro può essere direttamente verificato nella finestra di anteprima cliccando sul pulsante «Applica».



Mask Edge Size = «0.05 »

Se l'effetto è soddisfacente, si può chiudere il dialogo con il pulsante «OK».

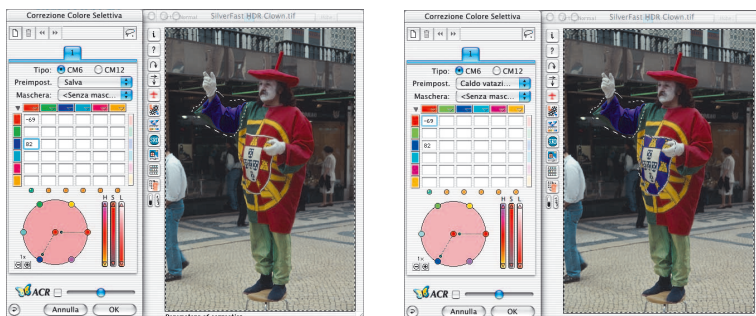
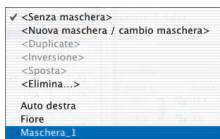
Le impostazioni qui effettuate vengono immediatamente applicate ai contorni di mascherazione.

Modificazione di un maschera

In qualsiasi momento è possibile modificare maschere già tracciate. Per fare questo è prima necessario selezionare, nel menu delle maschere, la maschera che si vuole modificare.

Espansione della maschera: ulteriori settori dell'immagine possono essere aggiunte alla zona delimitata dalla mascherazione tenendo premuto il tasto «Shift». Nel cursore del mouse comparirà intanto il segno «più».

Riduzione della maschera: tenendo premuto il tasto «Alt» si possono sottrarre settori dell'immagine alla porzione attiva della maschera. Nel cursore del mouse comparirà intanto il segno «meno».

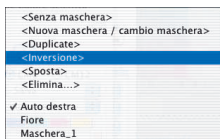


Inversione a posteriori di una maschera: <Inverti>

La voce «<Inverti>» del menu è in realtà un commutatore che trasforma la zona di mascherazione sinora attiva in inattiva e viceversa.

Tracciamento diretto di una maschera invertita

Dopo aver scelto uno degli strumenti di disegno, la funzione di mascherazione può essere invertita tenendo premuto il pulsante Opzioni (tasto «Alt»): quello che si ottiene è, per così dire, il negativo della maschera. Dopo l'inversione vengono selezionati per la correzione con lo strumento impostato i settori dell'immagine che NON giacciono nella zona attiva della mascherazione e che dovrebbero rimanere inalterati. Lo stesso effetto, solo in modo più immediato e semplice, si ottiene anche attraverso la voce «Inversione maschera» del menu.



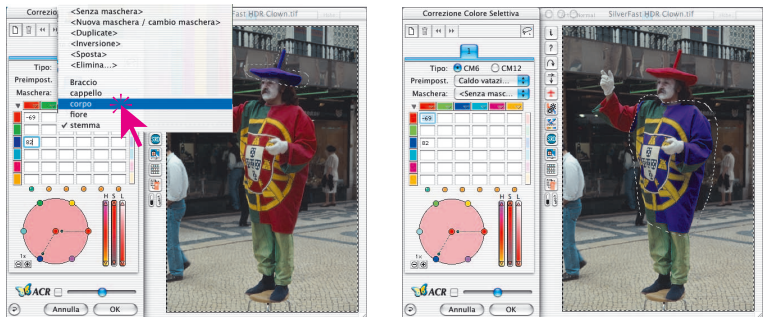
Cambiamento della maschera

Tutte le maschre che vengono tracciate vengono anche elencate nel menu «Maschera»: su di esse è anche possibile effettuare ulteriori operazioni.

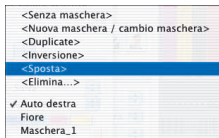
La maschera attualmente attiva viene segnalata nel menu da una «V» davanti al nome corrispondente.

L'attivazione di una maschera diversa ha luogo selezionando nel menu il nome che corrisponde ad essa.

Chiudendo il dialogo il contenuto della finestra di anteprima verrà immediatamente aggiornato.

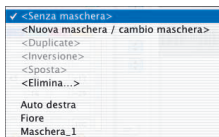


Cambiamento della maschera
Al livell 3 si passa dalla maschera originaria «Braccio» alla maschera «Cappello».



Modificazione della posizione di una maschera: <Sposta>

Cliccando sopra una maschera è possibile spostare la zona mascherata attivamente in modo rigido all'interno della cornice di scan.



Disattivazione di una maschera: <Nessuna maschera>

Con la voce «<Nessuna maschera>» viene disattiva una maschera eventualmente presente nello strato attuale.

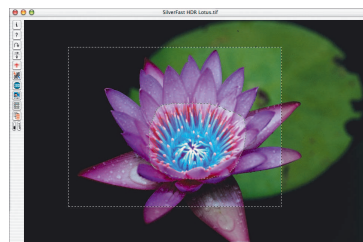
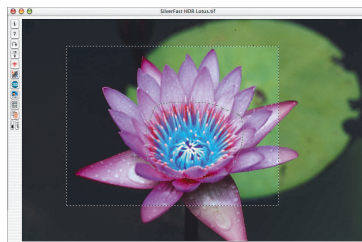
La maschera non viene però cancellata.

Indicazione della zona di mascherazione inattiva

Se il dialogo per la correzione selettiva dei colori è stato chiuso con «OK», tenendo premuti insieme i tasti «Comandi» + «Alt» («Ctrl» + «Alt» in Windows), il settore di mascherazione inattivo dell'immagine viene oscurato.

I settori attivi vengono rappresentati senza oscuramento.

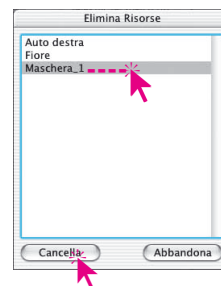
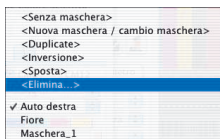
Mac:  + 
Win:  + 



Eliminazione di una maschera: <Elimina>

Con questo comando è possibile aprire una finestra di dialogo nella quale vengono visualizzate tutte le maschere sinora salvate.

Cliccando su una maschera, oppure su molte maschere premendo il tasto «Shift», oppure l'intera fila di maschere premendo il tasto «Comandi», si possono eliminare dal menu scegliendo «Cancella».



Esempio di applicazione di una

Maschera singola



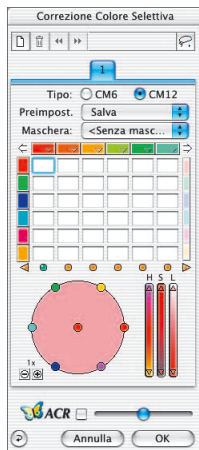
Maschera invertita



Maschera con diverse zone

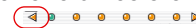


Differenziazione di 12 colori

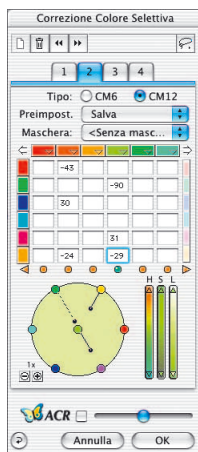


Nella seconda scheda di dialogo della finestra di correzione selettiva viene resa possibile la distinzione di 12 colori. In questo modo è possibile correggere singolarmente anche i «colori intermedi» (Viola, arancio...). Questo tipo di correzione può essere usata in sostituzione della correzione a 6 colori.

Dato che i 12 colori non possono essere rappresentati contemporaneamente nella matrice, agli estremi della prima riga della matrice sono presenti delle frecce che permettono lo scorrimento orizzontale delle colonne. Se, nell'immagine del prescan, si clicca su di un elemento il cui colore non è visibile nella matrice, le colonne di essa vengono automaticamente traslate in modo da mostrare la colonna relativa al colore in questione. Sotto la matrice, a destra e a sinistra dei LED, delle frecce indicano se è stato selezionato per la correzione un colore la cui colonna non è, per il momento, visibile.



Correzione selettiva dei colori con utilizzazione di più strati e maschere

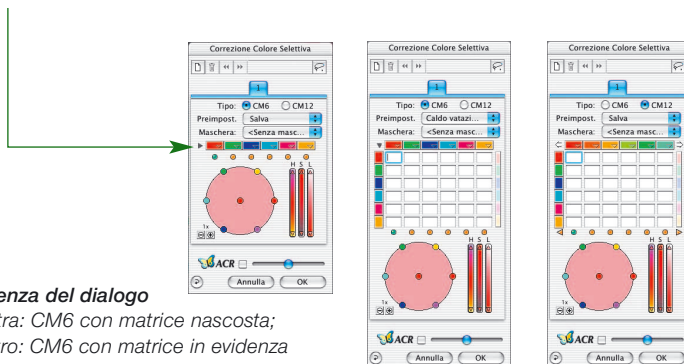


La nuova funzione di correzione selettiva dei colori in *SilverFast* versione 6 può fare uso di un numero massimo di quattro strati. La correzione, maschere comprese, si può effettuare in modo indipendente su ognuno degli strati. In questo modo è possibile, ad esempio, trasformare senza problemi oggetti aventi in origine lo stesso colore in quattro differenti colori finali. Grazie alla nuova funzione, anche operazioni molto complesse potranno venire effettuate in modo semplice ed agevole.

La correzione selettiva è la funzione base in qualsiasi operazione di riproduzione dei colori. La nuova correzione selettiva presenta una differenziabilità notevolmente superiore che però non appesantisce la elaborazione delle immagini nel suo complesso. In *SilverFast* un semplice click sul punto dell'immagine che l'utente sceglie, è sufficiente ad individuarne il colore. La utilizzazione di opportuni cursori è sufficiente a modificare il colore selezionato nel modo voluto. In aggiunta la introduzione di strati e maschere permette di modificare separatamente e in modo individuale oggetti dell'immagine che nell'originale presentano lo stesso colore.

Attraverso il parametro speciale di «Ampiezza di sfumatura della maschera» che si trova nella scheda «Generale» del dialogo «Opzioni ...», è possibile inoltre impostare la morbidezza della sfumatura in corrispondenza dei contorni della maschera.

L'apparenza del dialogo di correzione selettiva dipende dal tipo di matrice dei colori che l'utente sceglie. Nel caso sia stato scelto il tipo «CM6», la matrice dei valori può essere mostrata o nascosta cliccando sul triangolino a sinistra della riga del canale cromatico.



Apparenza del dialogo

A sinistra: CM6 con matrice nascosta;

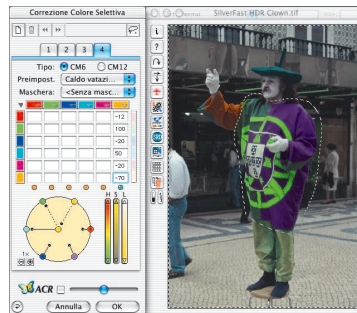
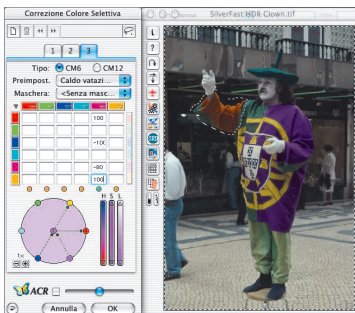
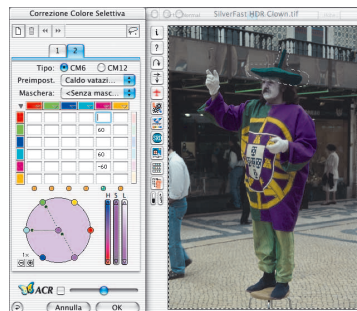
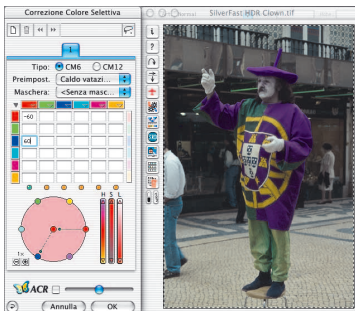
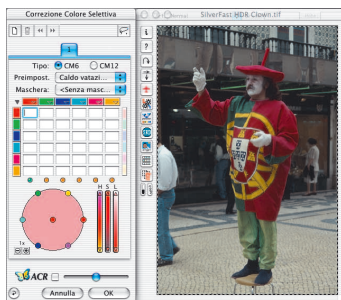
Al centro: CM6 con matrice in evidenza

A destra: CM12

Creazione di un nuovo strato



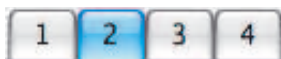
Nouvi strati vengono aggiunti cliccando sul pulsante degli strati. Complessivamente si possono produrre sino a quattro strati. Ogni nuovo strato presenta in origine le impostazioni base, corrispondenti però allo stato di elaborazione dello strato precedente. Se, come nell'esempio, nel primo strato il rosso viene convertito in blu, nella ruota dei colori del (nuovo) secondo strato verrà indicato il blu e non più il rosso.



Aggiunta di strati

A partire dall'originale (sopra a sinistra) vengono prodotti e modificati cromaticamente quattro strati. Agli strati 2-4 sono anche state inserite maschere per modificare il colore solo in parti del costume.

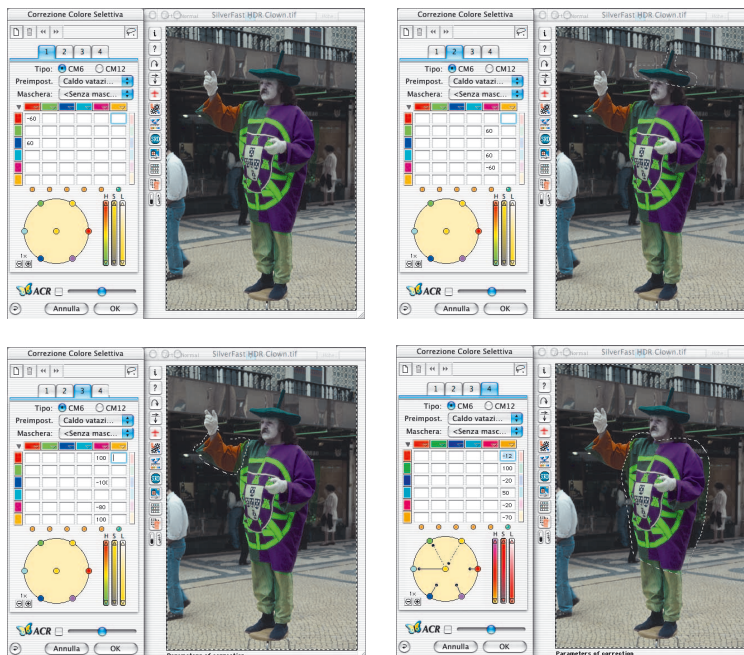
Tutte le impostazioni effettuate all'interno di uno strato sono indipendenti da quelle dello strato precedente, ma emergono dal risultato della elaborazione di esso. Per questo motivo è così importante tener presente la differenza tra le operazioni di «spostamento» e quelle di «cambiamento» degli strati.



Cambiare da uno strato all'altro («Sfogliare»)

Cliccando sulla numerazione degli strati, la veduta viene commutata alla rappresentazione dell'immagine secondo le impostazioni relative allo strato selezionato. Anche eventuali maschere applicate sullo strato vengono visualizzate mentre le cornici di mascherazione relative ad altri strati vengono eliminate dalla rappresentazione.

L'immagine di anteprima stessa, e in particolare la sua rappresentazione cromatica, non cambiano passando da uno strato all'altro! A cambiare visibilmente sono solo i contorni delle maschere che appaiono nelle posizioni che esse hanno nei rispettivi strati.



Sfogliare tra i diversi strati

A partire dal primo, i quattro strati vengono mostrati uno dopo l'altro.

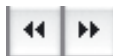
Cancellazione degli strati



Ogni strato attivo può essere eliminato con il pulsante «Cancella» (cestino).

Dato che almeno uno strato deve rimanere, in cancellazioni successive non sarà possibile eliminare lo strato che rimane con il numero 1.

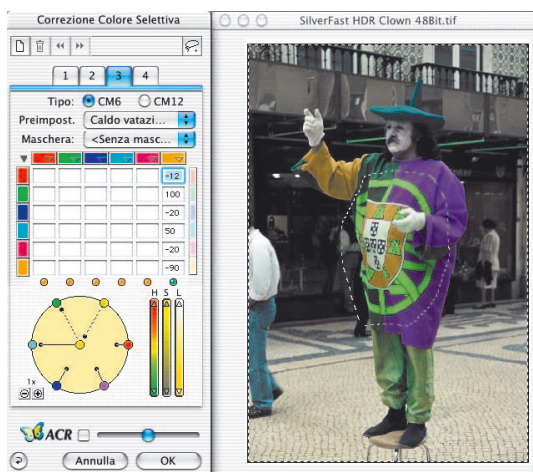
Spostamento degli strati («mescolamento»)



Cliccando sul pulsante con l'icona della doppia freccia viene modificata la sequenza degli strati.

Nel caso, p.e., si abbiano quattro strati, cliccando sul pulsante con la doppia freccia verso sinistra si può spostare lo stato numerato con il 4 verso il basso, portandolo «prima» dello strato 3: gli strati 3 e 4 si scambiano quindi di posto nella sequenza.

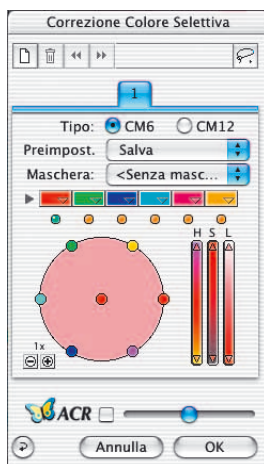
Nel caso siano state impostate maschere negli strati, con lo spostamento si darà in luogo ad effetti interessanti quando siano presenti sovrapposizioni tra le maschere. Dato che le quantità medie nelle maschere vengono sempre calcolate su tutti gli strati coinvolti, l'immagine avrà un aspetto completamente diverso dal precedente. L'immagine rimane però invariata nei settori di mascheramento che non hanno sovrapposizioni con maschere di altri strati.



Spostamento degli strati

Qui viene scambiato lo strato 3 con lo strato 4. Le maschere tracciate sui due strati si sovrappongono in corrispondenza dello stemma nel costume. Lo spostamento degli strati dà luogo ad una diversa colorazione di questo settore.

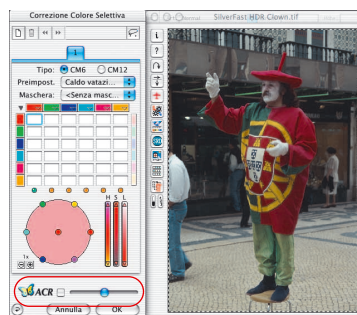
SilverFastACR® (Ripristinazione adattiva dei colori)



SilverFastACR (ACR =Adaptive Colour Restoration) è una componente del dialogo per la correzione selettiva dei colori e viene attivata e disattivata mediante l'apposita casella che si trova in questa finestra.

Questa funzione automatica consente di recuperare colori che nel documento originale di scansione appaiano sbiaditi o, al contrario, fortemente saturati. La saturazione del colore risultante può inoltre essere regolata tramite un cursore apposito.

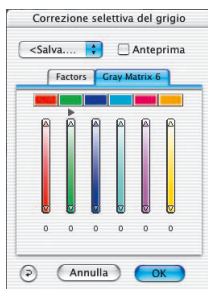
Naturalmente la funzione ACR può anche essere usata in diretto collegamento con la correzione selettiva dei colori. In questo caso l'impostazione di tutti i parametri sarà influenzata dall'attivazione della ACR. Se, per esempio, si desidera che la correzione produca colori più o meno saturi, sarà sufficiente agire sul cursore ACR. In questa operazione la relazione tra i colori, così come determinata dalle impostazioni della correzione selettiva, rimane tuttavia inalterata.



Cursore ACR

Con il cursore nella posizione intermedia, l'immagine rimane pressoché inalterata; spostando il cursore verso sinistra l'immagine viene desaturata mentre, spostandolo verso destra la saturazione viene accentuata.



SilverFast SC2G®**(Conversione selettiva da colore a scala di grigi)**

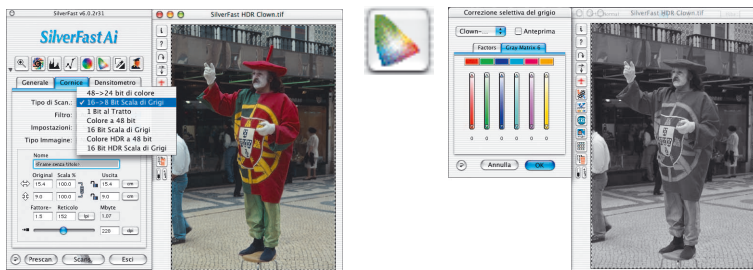
SC2G (Selective Colour to Grey) è un particolare strumento per convertire in modo controllato i colori in toni di grigio. Avendo il controllo diretto sulla trasformazione dei colori primari e secondari in ombre di grigio, l'utente ha la possibilità di rendere chiaramente distinte tonalità vicine tra di loro.

In quotidiani e riviste le foto in bianco e nero presentano spesso un numero alquanto ridotto di tonalità del grigio. Anche quando l'originale a colori presenta una buona differenziazione tra i diversi colori, i dettagli tonali fini andranno perduti quando si adotta un inadeguato processo di trasformazione in bianco e nero.

La funzione SC2G di SilverFast di «conversione selettiva da colore a scala di grigi» è in grado di mantenere la varietà completa delle tonalità di grigio controllando direttamente il processo di trasformazione. Per ognuno dei sei colori (rosso, verde, blu, azzurro, magenta e giallo) l'utente è in grado di fissare in modo preciso la tonalità di grigio nella quale il colore deve essere trasformato. Dato che si può intervenire sull'immagine a scala di grigio durante l'intero processo di conversione, l'utente è messo nelle condizioni di raggiungere il risultato voluto in modo rapido e sicuro.

Attivazione della SC2G

La prima cosa da fare è l'impostazione della modalità cromatica a scala di grigi sotto «Modalità immagine». Cliccando poi sul pulsante «Correzione selettiva dei colori» verrà aperta la finestra di dialogo SC2G.



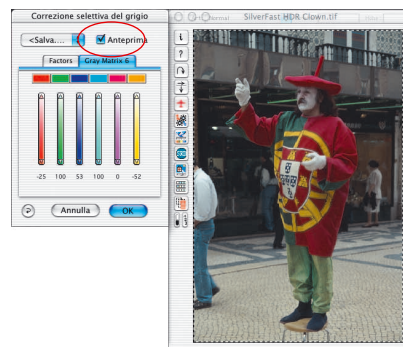
Conversione di un'immagine a colori in scala di grigi

Cliccando con il mouse su un punto dell'immagine la cui tonalità si vuole ancora correggere, *SC2G* permette di riconoscere di quale colore di uscita si tratta. Al di sopra del canale cromatico corrispondente sarà visualizzato un triangolino di segnalazione.



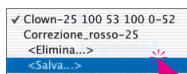
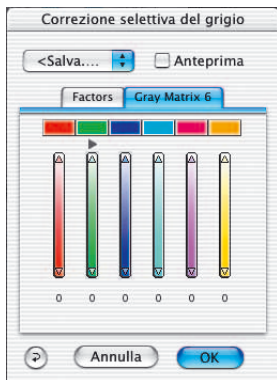
Si può a questo punto intraprendere la correzione della tonalità del grigio. Per fare questo si usino i triangolini di scorimento del canale cromatico in questione. Il triangolino superiore aumenterà la chiarezza della tonalità, mentre quello inferiore la abbasserà. L'effetto risultante sull'immagine sarà visibile in tempo reale nella immagine di anteprima.

A riprova e controllo della precisione di un determinato colore, si può commutare in qualsiasi momento la rappresentazione di anteprima tra la modalità RGB e scala di grigio cliccando sulla casella «Anteprima RGB».

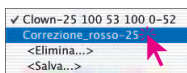


Come salvare, caricare e cancellare le impostazioni

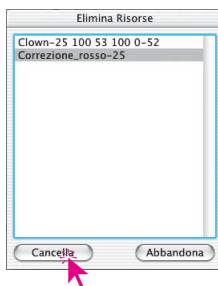
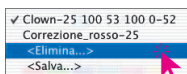
Una volta che si siano determinate le condizioni di lavoro corrette, è –come al solito– possibile salvare le impostazioni per poterle in seguito riutilizzare.



Per passare da un'insieme di impostazioni ad un altro basterà semplicemente selezionare la voce corrispondente del menu.



Insiemi di impostazioni che non servono più possono essere facilmente eliminate.



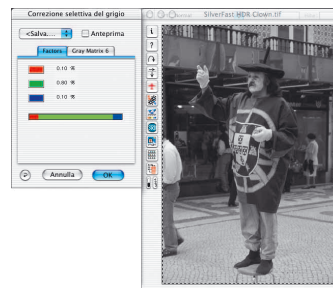
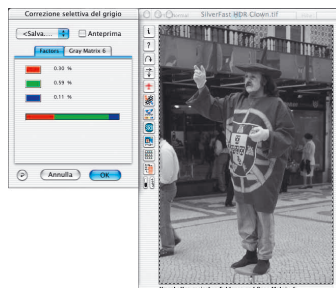
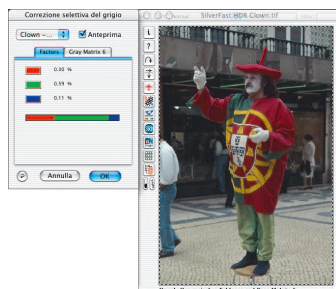
Modifica dei fattori di conversione

Nel dialogo SC2C è presente la scheda alternativa „Fattori“ per la conversione da colore a scala di grigi. Qui viene stabilito il rapporto tra il colore originale RGB e la tonalità di grigio risultante. Nella parte superiore sono rappresentati i tre colori fondamentali accanto ai corrispondenti valori percentuali attualmente utilizzati.

Nella parte inferiore della scheda è riprodotta una barra colorata che rappresenta graficamente le relazioni tra i tre colori. La somma delle percentuali relative dei tre colori deve sempre essere pari a 100. Quanto maggiore è la percentuale relativa ad un colore, tanto più chiara risulterà la tonalità di grigio che corrisponde ad esso.

Nell'esempio di conversione riportato a sinistra le quantità relative dei colori sono state fissate a 30% per il rosso, 59% per il verde e solo 11% per il blu. Questo significa che il colore verde risulterà in una tonalità di grigio più chiara rispetto al rosso. Il colore blu darà origine ai toni più oscuri dell'immagine.

Nella barra colorata è anche possibile spostare con il mouse i bordi delle zone colorate (tra rosso e verde e tra verde e blu) in modo da cambiare le quantità relative di ogni colore.



In questa immagine le impostazioni standard convertiranno i colori del costume in toni di grigio pressoché identici. Nell'esempio è ben visibile l'effetto sull'immagine finale provocato dalla modifica della percentuale di rosso (immagine centrale) o di verde (immagine a destra).