

ALCE2

Advanced Local Contrast Enhancer



Manuale Utente

Versione 2.1

E' necessario leggere questo documento con
Adobe Acrobat (Reader o Professional)
per attivare tutti gli elementi interattivi.

Indice

Introduzione	3
1. Lanciare ALCE2 in Photoshop™	4
1.1 - Il Pannello e gli Script	4
1.2 - Novità della versione 2.1	6
2. Come applicare ALCE2	7
2.1 Tipi di immagini supportate	7
2.2 Un click e via	7
2.3 Struttura del livelli	8
3. Il Raggio	9
3.1 Globale contro Locale	9
3.2 Quanto Locale è il tuo Contrasto?	11
3.3 Gamme di Raggi (piccolo, medio, grande)	12
3.4 Raggi piccoli	13
3.5 Raggi medi	14
3.6 Raggi grandi	14
4. Personalizzare l'effetto	16
4.1 BASE - Opacità	16
4.2 BASE - Saturazione	17
4.3 INTERMEDIO - Modalità di fusione	18
4.4 INTERMEDIO - Maschere di livello	20
5. Video training	23

Introduzione

In questo manuale verranno affrontati gli argomenti necessari per fornire all'utente una conoscenza di base sull'uso di ALCE2. Si presuppone che il Pannello (per Photoshop CS4 o CS5) e/o gli Script (per CS3) siano già installati correttamente (riferirsi alla documentazione di installazione in caso di dubbi)

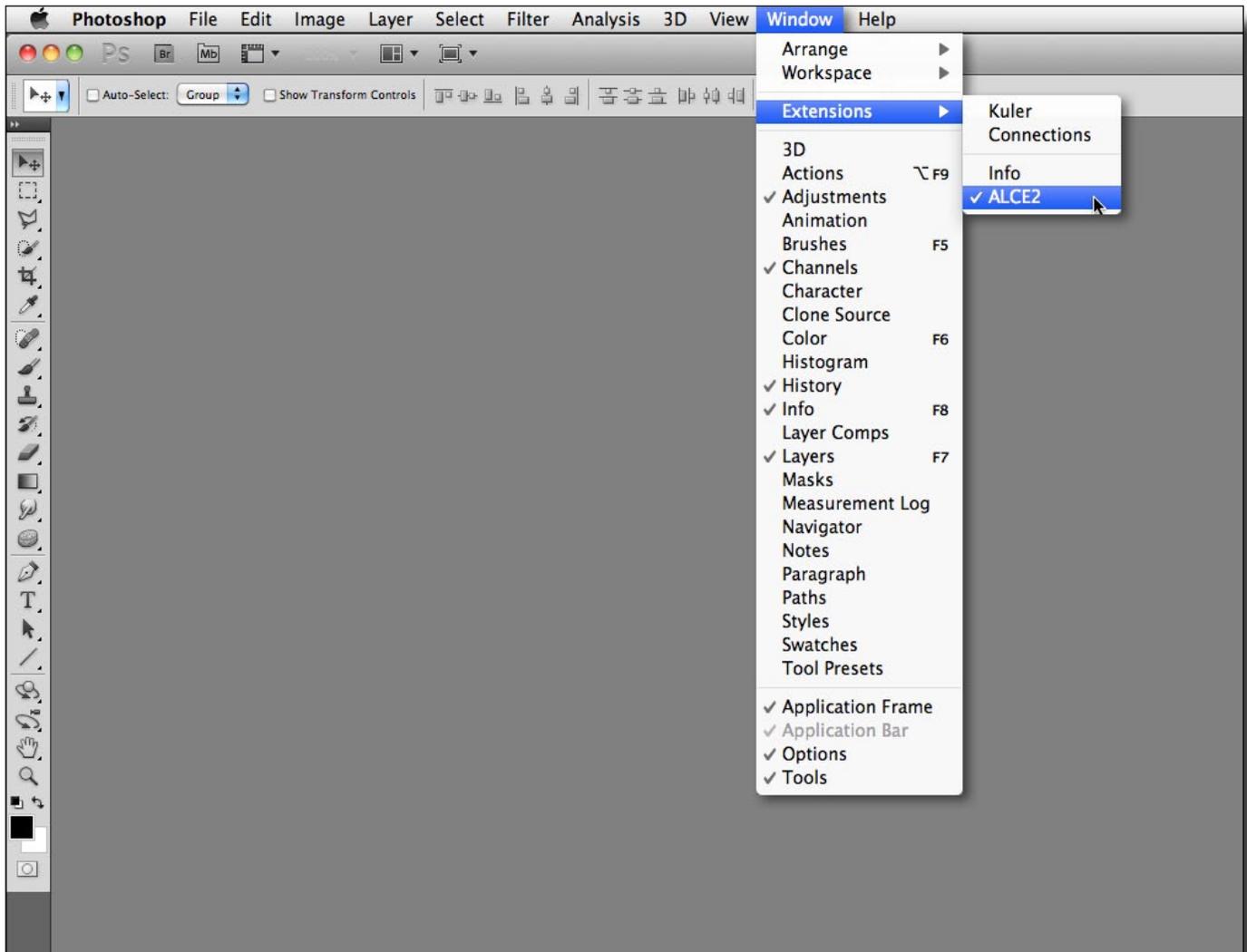
Vedremo come accedere al Pannello e agli script in Photoshop; come processare un'immagine; come funziona l'algoritmo; come modificare il risultato a seconda del proprio gusto (usando alcune tecniche di base ed intermedie.

Due set di video formativi a cura di Marco Olivotto sono online sul nostro sito: www.bigano.com/ALCE e sono caldamente suggeriti agli utenti esperti e non.

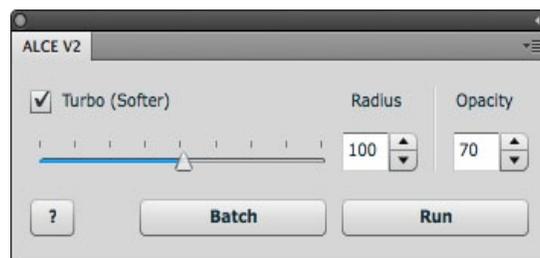
1. Lanciare ALCE2 in Photoshop™

1.1 - Il Pannello e gli Script

Il pannello ALCE2 è accessibile dal menu Finestra - Estensioni (se è stato appena installato e non è visibile nel menu, chiudere e riavviare Phothoshop):

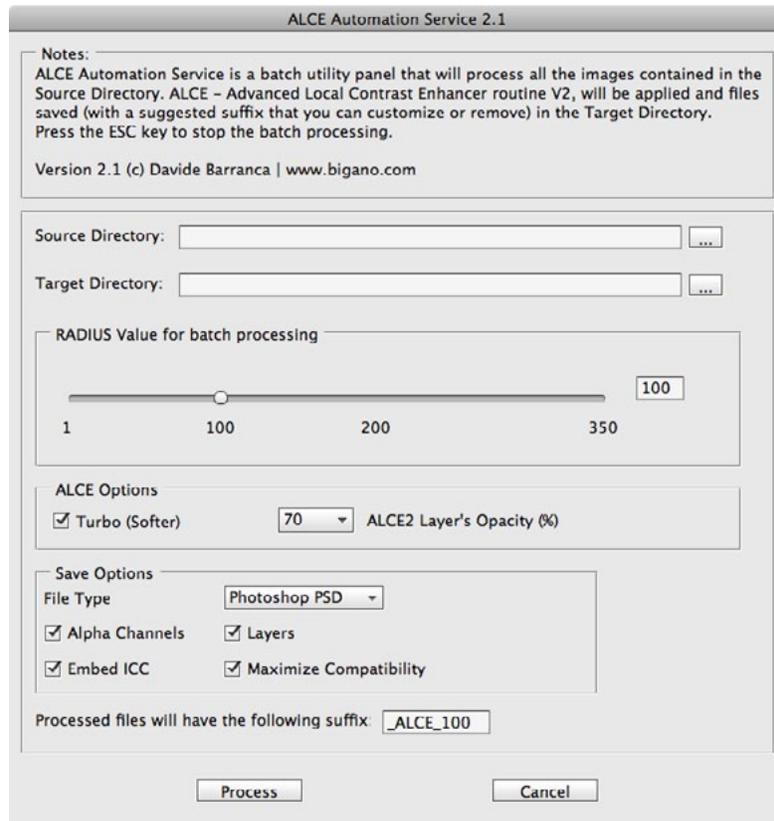


Comparirà il pannello ALCE2:

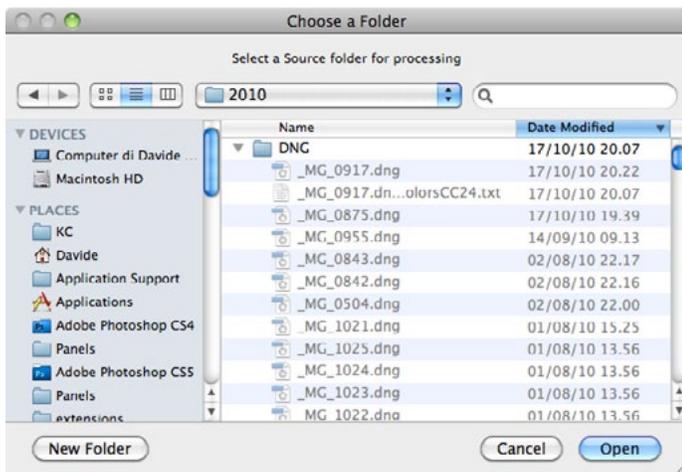


Cliccando il pulsante "Run", ALCE2 verrà applicata all'immagine aperta in Photoshop (vedi la sezione "Come applicare ALCE2" per maggiori dettagli).

Il pulsante "Batch" aprirà "Alce Automation Service", una utility per processare gruppi di immagini:



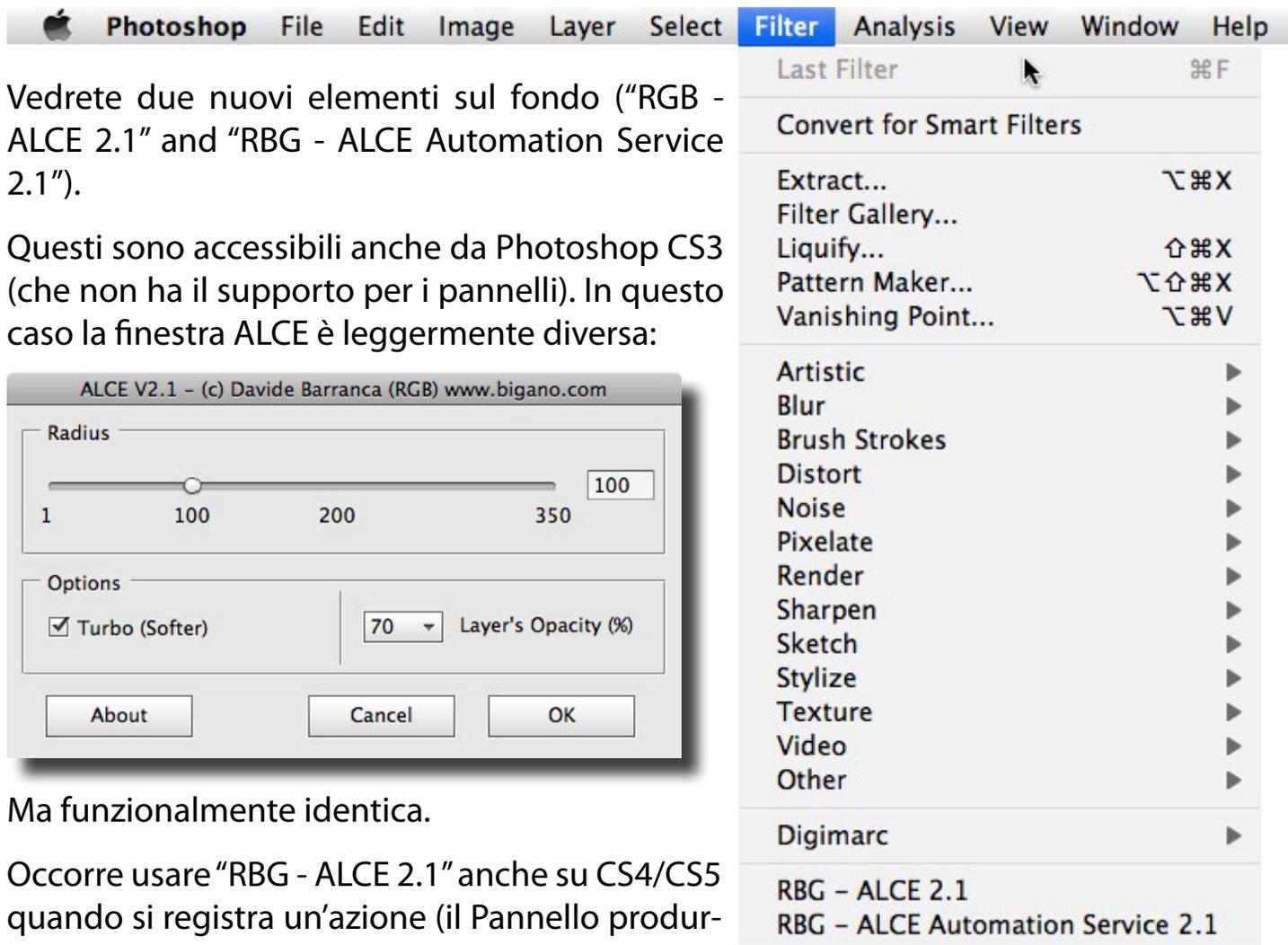
Nella finestra di batch occorre selezionare una cartella sorgente (Source Directory) ed una di destinazione (Target Directory) cliccando i pulsanti "...". (la finestra standard del Sistema Operativo apparirà per permettere la scelta):



Tutti i files nella cartella sorgente saranno processati con ALCE2 di raggio selezionato, e salvati nella cartella destinazione secondo le opzioni di salvataggio scelte (formato del file, come PSD, TIFF e JPG, ecc.). Infine, è possibile personalizzare un eventuale suffisso che sarà aggiunto al nome del file processato.

Cliccando il pulsante "Process", Alce Automation Service aprirà ogni file riconosciuto come immagine nella cartella sorgente e lo processerà, eventualmente rinominandolo col suffisso scelto, e salvandolo nella cartella destinazione. Attenzione: su Mac, i file immagini privi di estensione non verranno riconosciuti.

Nella versione 2.1 è possibile accedere anche dal menu **Filtri**.



Ma funzionalmente identica.

Occorre usare "RBG - ALCE 2.1" anche su CS4/CS5 quando si registra un'azione (il Pannello produrrà un comportamento scorretto)

1.2 - Novità della versione 2.1

Opzione Turbo (Softer): quando è selezionata (lo è di default) l'algoritmo è sensibilmente più rapido, specialmente sui raggi alti. Come effetto secondario, il risultato è leggermente più morbido, comparato con ALCE senza il Turbo. La differenza in velocità è sensibile, mentre l'effetto più "soft" (che spesso è gradito) appena percepibile.

Controllo Opacità: la routine crea un nuovo livello ALCE, la cui opacità di default è al 70% (è possibile cambiare il valore direttamente dalla finestra) - ovviamente a seconda del proprio gusto, l'opacità può essere regolata anche dopo aver lanciato ALCE

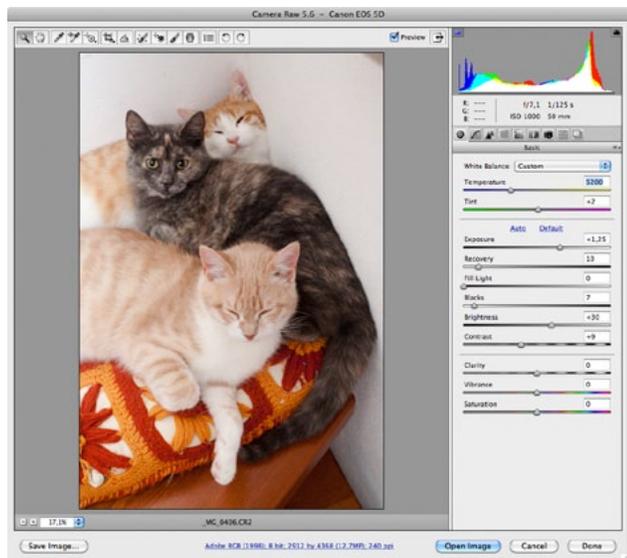
Azioni: finalmente è possibile registrare ALCE in un'azione. E' però necessario lanciare ALCE dal menu Filtri (vedi sopra in questa pagina) e non dal pannello, altrimenti l'azione non si riprodurrà correttamente.

2. Come applicare ALCE2

2.1 Tipi di immagini supportate

ALCE2 funziona con ogni immagine raster che sia aperta in Photoshop (ad esempio PSD, TIFF, JPEG, etc.)

Per processare files raw (DNG, CR2, NEF, ecc) occorre prima aprirli con Adobe Camera Raw o il convertitore raw preferito, ed importarli in Photoshop:



Appena l'immagine "entra" in Photoshop, come nella seconda figura qui sopra, è possibile elaborarla.

ALCE2 supporta le seguenti modalità: RGB, CMYK, Scala di Grigio, Lab; in 8bits e 16 bits; non è possibile processare Duotone, Bitmap, Multicanale o file a Scala di Colore.

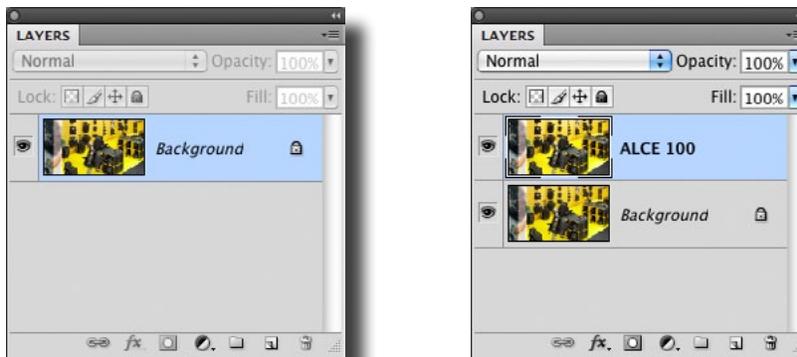
2.2 Un click e via

Per avere un'idea del risultato di ALCE2, apri un'immagine, lancia l'interfaccia di ALCE2 e semplicemente clicca il pulsante "Run" con il valore di default di 100. La routine si avvierà (ci può impiegare un po' a processare l'immagine, a seconda della sua dimensione e del computer su cui gira Photoshop), ed il risultato dell'elaborazione verrà prodotto in un nuovo livello posto in cima agli altri.

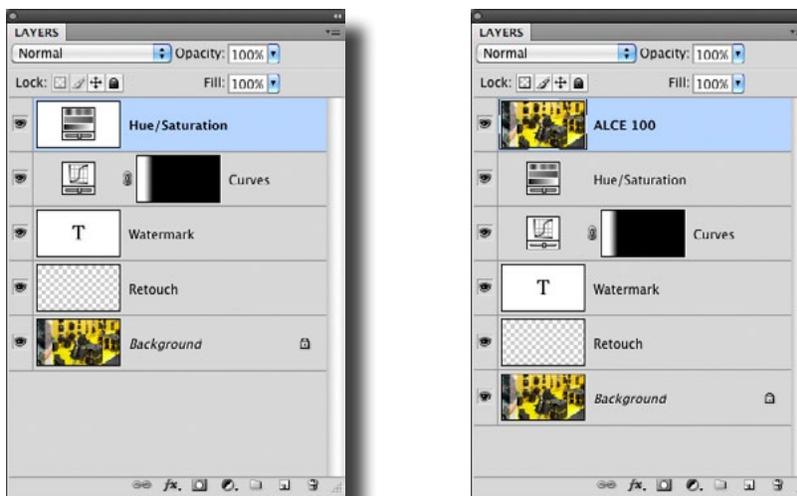
La versione di ALCE2 è migliore dell'originale? Probabilmente sì. Per capire meglio il perché ed ottenere il massimo da ALCE2, prosegui nella lettura. Prima di addentrarci nell'argomento, diamo però uno sguardo al modo in cui il risultato si integra con la struttura dei livelli delle immagini.

2.3 Struttura dei livelli

Lanciando ALCE2, ad esempio con valore 100, viene creato un nuovo livello che si chiama "ALCE2 100" in cima ai livelli già esistenti. Se l'immagine è già a livelli uniti, la palette dei livelli avrà questo aspetto (prima e dopo):



E' ovviamente possibile applicare ALCE2 ad un file che ha una struttura di livelli più complessa, senza rischio di compromettere le correzioni in alcun modo:



ALCE2 non applica la sua routine basandosi sul livello selezionato, ma considerando la somma di tutti i livelli visibili. Il risultato viene poi incollato in un nuovo livello, posizionato in cima a tutti gli altri, rinominato di conseguenza al valore scelto (in questo caso: "ALCE2 100").

Nella prossima sezione parleremo del valore (che in realtà è un raggio), e di come scegliere il più appropriato e corrispondente al proprio gusto ed esigenze.

3. Il Raggio

3.1 Globale contro Locale

Applicare una correzione di contrasto globale significa, tra l'altro, introdurre e definire un punto di luce ed un punto di ombra in un'immagine che, in alcuni casi, ne è priva.

Non mancano i modi per farlo (Curve o Livelli, ad esempio). L'immagine ne guadagna, il contrasto globale è migliore: usiamo un'immagine in BN come esempio, per focalizzarci solo sul contrasto senza altre distrazioni.

Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori l'immagine per vedere il prima/dopo (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

Tutta l'immagine ci guadagna, ma esistono singole zone che potrebbero essere ulteriormente migliorate. Non è possibile farlo in maniera globale, probabilmente si introdurrebbero bruciature nelle luci e chiusura estrema nelle ombre; non possiamo rovinare tutta l'immagine per favorire qualche singolo particolare.

Sarebbe bello se potessimo selezionare piccole zone all'interno dell'immagine; e poi modulare il contrasto in maniera personalizzata in ogni zona, a seconda delle sue speciali caratteristiche. In questo modo il contrasto sarà migliorato non globalmente, ma localmente.

L'immagine che segue ha il medesimo soggetto, ma la comparazione questa volta è tra la versione già corretta di prima (contrasto globale), e l'elaborazione ALCE2 (contrasto locale).

Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori l'immagine per vedere il prima/dopo (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

La differenza è notevole, il contrasto locale fa sembrare piatta la versione che, comparata all'originale, sembrava già così migliore.

ALCE2 in verità non seleziona nulla in un'immagine (l'algoritmo è più sofisticato), ma ci è servito per veicolare l'idea: suddividere l'immagine in piccoli settori, e modulare il contrasto in ognuno in maniera indipendente. Vedremo come l'area di questi settori ed il raggio siano collegati, e collegati alla "località" dell'effetto.

3.2 Quanto Locale è il tuo Contrasto?

Brevemente: dipende dal tuo raggio. Più piccolo il raggio, più Locale il Contrasto: sposta il puntatore del mouse dentro e fuori i pulsanti seguenti per vedere il confronto tra l'originale, ALCE_80 ed ALCE_20 (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

Ora, almeno intuitivamente, è più facile capire che il raggio controlla l'area delle zone nelle quali, metaforicamente, stiamo dividendo l'immagine; cioè più piccolo il raggio, più fine è la suddivisione, minore l'area delle zone e più locale il contrasto; al contrario, più grande il raggio, meno fine la suddivisione, maggiore l'area delle zone e meno locale il contrasto.

Nota bene: il raggio non è un valore relativo (ad es. percentuale), ma assoluto, ed espresso in pixels. Che si traduce nel fatto che l'effetto dipende dalla dimensione (in px) dell'immagine: applicare ALCE2 a raggio 50 su di un file da 6MP o da 39MP produce risultati diversi. Il soggetto della fotografia ovviamente va tenuto in considerazione, ma per ora stiamo occupandoci solo di dimensioni.

Come regola, occorre usare raggi più grandi su immagini più grandi, per avere percettivamente l'effetto di raggi più piccoli su immagini piccole. Ad esempio, ALCE_50 su un file di 3000x4000px è percettivamente equivalente ad ALCE_25 sulla stessa immagine (ricampionata prima dell'elaborazione) a 1500x2000px.

3.3 Gamme di Raggi (piccolo, medio, grande)

Con un po' di pratica, sarà immediato capire che tipo di raggio applicare per ottenere l'effetto voluto: di seguito una comparazione:



La dimensione del file non è l'unica cosa di cui tenere conto. A meno di non cercare volontariamente un effetto molto drammatico, non è indicato (ad es.) usare un raggio piccolo sul ritratto appena visto (enfattizza troppo i difetti dell'incarnato); mentre scegliere la seconda o terza versione è una questione di gusto personale.

Tenendo idealmente fissa la dimensione del file, è possibile definire tre gamme di raggi (espressi in px):

1. Piccoli: approssimativamente da 1px a 10px
2. Medi: approssimativamente da 20px a 80px
3. Grandi: approssimativamente da 100px fino al massimo di 350px

Ho lasciato apposta molta distanza tra ogni gamma: è impossibile definire un range teorico di raggi in maniera troppo stretta. Dipende dalla dimensione e soprattutto dal soggetto.

3.4 Raggi piccoli

Un raggio piccolo, di 1px o poco più, restituisce un risultato simile alla maschera di contrasto tradizionale, un po' meglio secondo alcuni, sicuramente migliore in alcune circostanze. Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori l'immagine per vedere il prima/dopo (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

3.5 Raggi medi

La gamma media è quella nella quale l'effetto di "località" è più forte - può portare ad aloni indesiderati a volte, ma fortunatamente ci sono molte tecniche per eliminarli. Il video "ALCE all'opera" di Marco Olivotto sul [nostro sito](#) è ricchissimo di esempi e proposte - si veda la sezione Video Training in fondo al documento.

Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori l'immagine per vedere il prima/dopo (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

3.6 Raggi grandi

Quasi tutte le immagini traggono beneficio dall'applicazione di ALCE2 a raggi grandi. A seconda della dimensione del file, con una certa scioltezza si possono applicare raggi fino a 350px (nota bene: è necessario spuntare il box "Radius Extended Rance" per accedere a valori superiori a 200px).

La routine può impiegare un po' per completare l'elaborazione di un file molto grande a raggio elevato, a seconda delle performances del computer sul quale gira Photoshop, ma il risultato in genere vale l'attesa.

Di seguito due esempi. Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori l'immagine per vedere il prima/dopo (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

4. Personalizzare l'effetto

Una successiva elaborazione del risultato di ALCE2 può essere utile non solo per risolvere qualche eventuale problema, ma anche per personalizzare l'effetto. Vedremo qui alcune tecniche di livello base ed intermedio. Per le tecniche avanzate, fare riferimento alla sezione 5, Video Training.

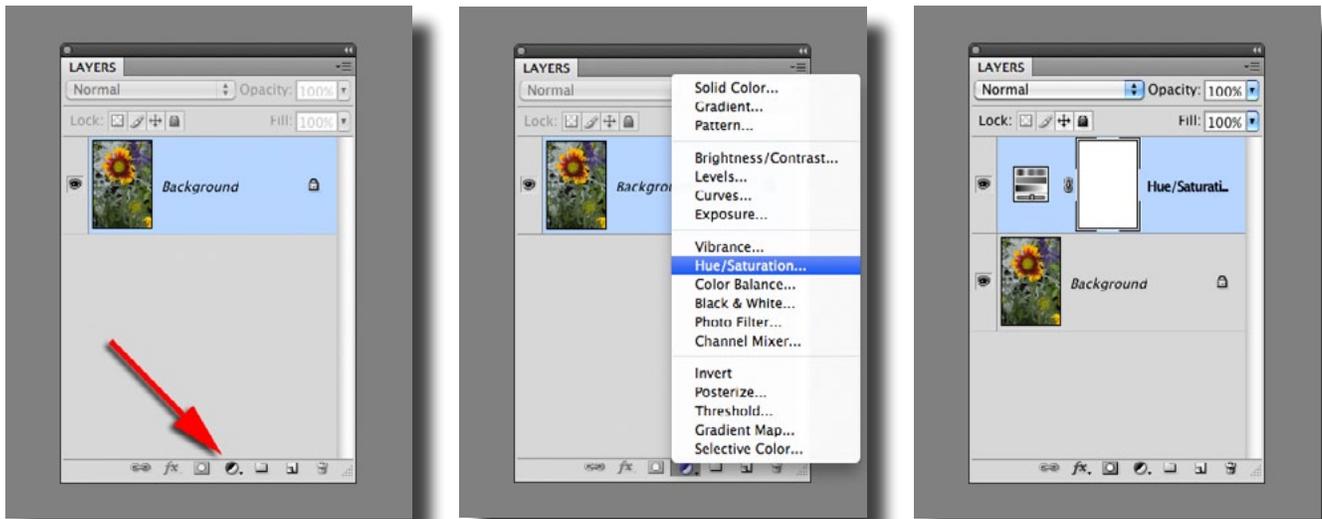
4.1 BASE - Opacità

Il raggio sembra essere giusto, ma l'effetto è troppo forte. In questo caso è possibile diminuire l'opacità del livello ALCE2. Il controllo dell'opacità si trova nell'angolo in alto a destra nella palette dei livelli (vedi riquadro nell'immagine seguente). Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori i bottoni seguenti per vedere il confronto tra l'originale, ALCE_60 al 100% di opacità ed ALCE_60 al 60% di opacità (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

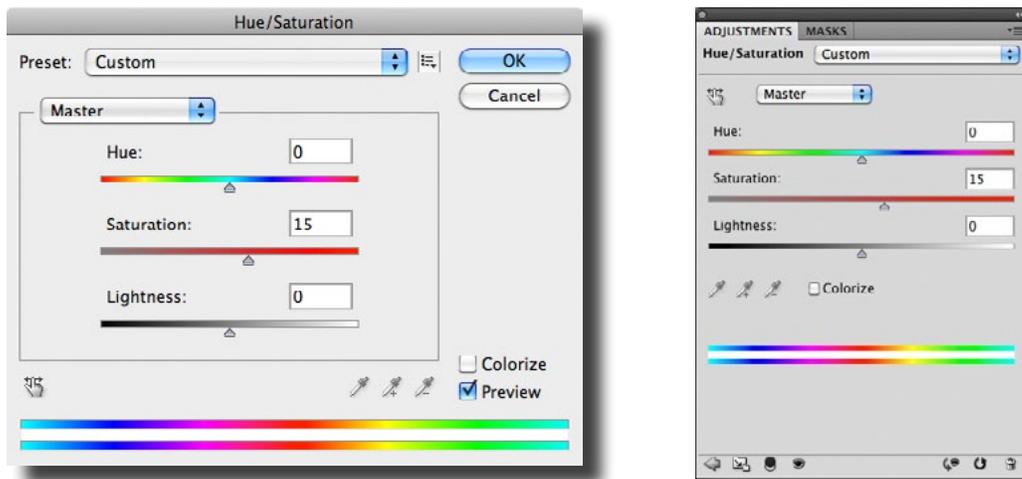
4.2 BASE - Saturazione

Può succedere che il risultato di ALCE2, pur guadagnando in contrasto, perda apparentemente in saturazione. In verità non è un baco: contestualmente ad un incremento di contrasto, percettivamente ci aspettiamo un aumento di saturazione. ALCE2 non lo fa (per alcune buone ragioni). In caso lo si trovi necessario occorre compensare, a proprio gusto, con un livello di regolazione Tonalità/Saturazione. Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori i pulsanti per vedere la comparazione tra l'originale, ALCE2 ed ALCE2 con compensazione di saturazione (richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro):

In passato usavamo suggerire una pre-saturazione con un livello di regolazione, cliccando sull'icona della palette dei livelli come in figura e selezionando Tonalità/Saturazione.



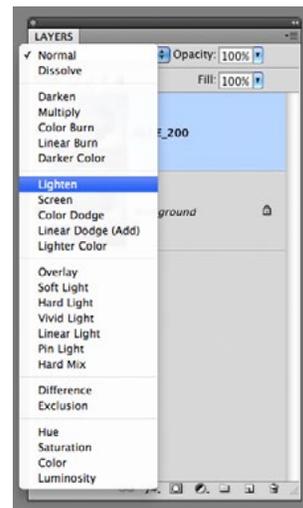
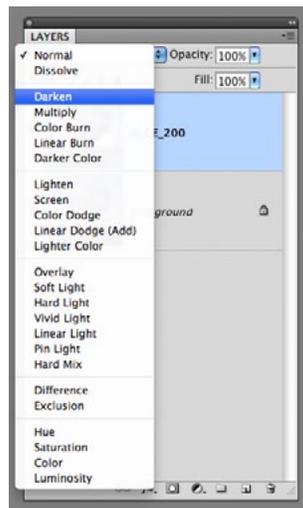
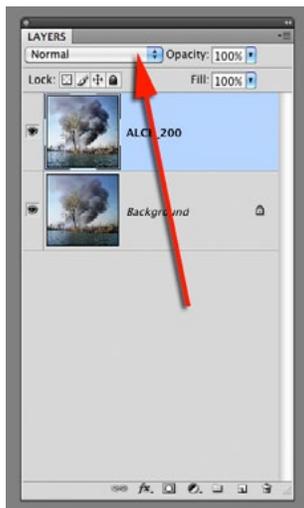
Siamo ora più propensi alla post-saturazione (applicata cioè dopo ALCE2). Quanto? Dipende dall'immagine e dal proprio gusto. Un punto di partenza potrebbe essere:



Nota bene: ci sono modi molto più sofisticati di controllare la saturazione (che esulano dallo scopo di questo manuale). Prima di salvare il file è sempre meglio controllare le aree più chiare e sature per evitare eventuali problemi di sovraturazione.

4.3 INTERMEDIO - Modalità di fusione

Nel caso in cui l'applicazione di ALCE2 produca uno scurimento o schiarimento eccessivo (a vostro gusto) di alcune aree dell'immagine, è possibile controllare l'effetto tramite le modalità di fusione - la lista è accessibile nella palette dei livelli. Prenderemo qui in considerazione solo "Scurisci" e "Schiarisci" (vedi immagini seguenti):



Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori i pulsanti per vedere la comparazione tra l'originale, ALCE2 (in modalità Normale), ALCE2 (in modalità Scurisci) ed ALCE2 (in modalità Schiarisci). E' richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro.

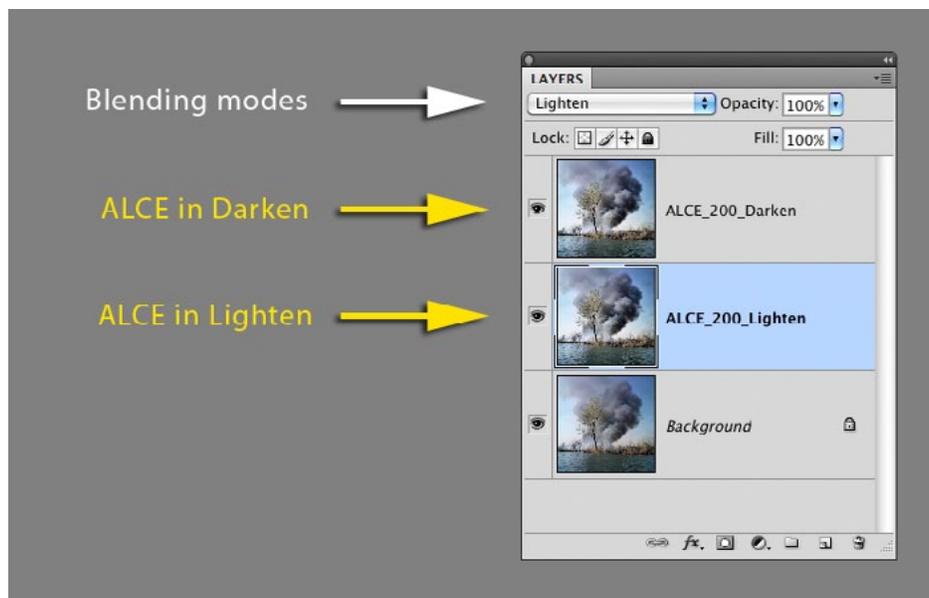
Cerchiamo di capire cosa mostra questo esempio.

La modalità di fusione Normale è quella di default. Il livello è opaco: mettendo ALCE2 sopra l'originale, quest'ultimo è "coperto" e non si vede.

La modalità Scurisci applicata al livello ALCE2 mantiene quest'ultimo laddove esso è più scuro dell'originale (in pratica, rimangono solo gli aloni scuri e si perdono quelli chiari). Scurisci potrebbe essere chiamato: "non schiarire".

La modalità Schiarisci applicata al livello ALCE2 mantiene quest'ultimo laddove esso è più chiaro dell'originale (in pratica, rimangono solo gli aloni chiari e si perdono quelli scuri). Schiarisci potrebbe essere chiamato: "non scurire".

Un modo un po' più articolato di usare le modalità di fusione è di lanciare ALCE2, duplicando poi due volte il livello elaborato; si avranno dunque il livello originale e due copie identiche di ALCE2. A questo punto rinominiamo i due livelli ALCE2 in ALCE_Scurisci ed ALCE_Schiarisci, modificando le loro modalità di fusione rispettivamente in Scurisci e Schiarisci:



L'effetto dovrebbe essere identico al singolo livello ALCE2 in modalità Normale. Bene, e allora?

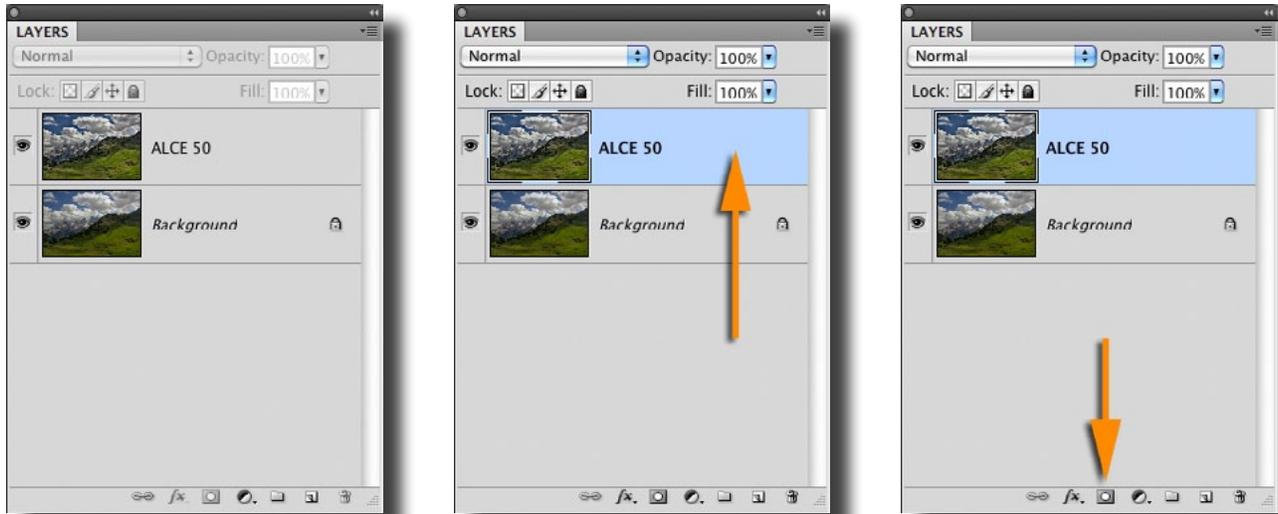
Il bello viene adesso: è possibile modulare separatamente gli aloni chiari e scuri dell'effetto modificando indipendentemente l'opacità dei livello ALCE_Schiarisci (aloni chiari) ed ALCE_Scurisci (aloni scuri), ad esempio ALCE_Schiarisci 50% ed ALCE_Scurisci 80%.

4.4 INTERMEDIO - Maschere di livello

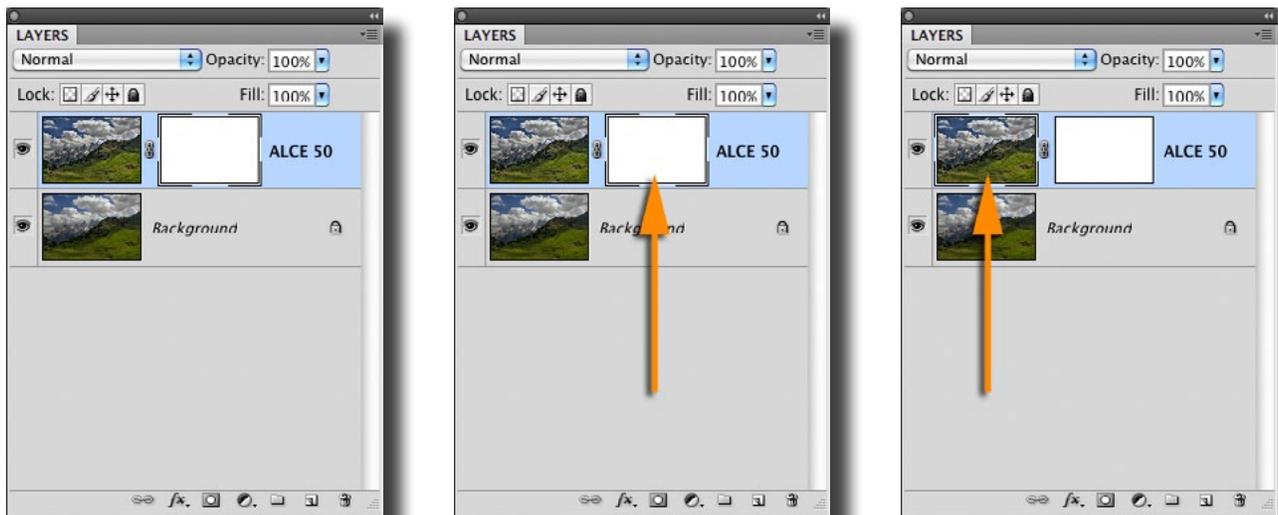
Può darsi che l'effetto di ALCE2 sia molto buono in tutta l'immagine eccetto in una zona

particolare (ad esempio può aggiungere dettaglio indesiderato, o introdurre aloni). Un modo per controllare localmente l'elaborazione di ALCE2 è attraverso le maschere di livello: per molti utenti di Photoshop sono uno strumento intermedio/avanzato, per cui ne farò una breve introduzione.

Supponiamo di avere due livelli, originale ed ALCE2. Per aggiungere una maschera di livello ad ALCE2, selezioniamo il livello ALCE2 (cliccandoci una volta nella palette dei livelli, diventerà azzurro), poi clicchiamo sull'icona in basso come illustra la terza immagine:



In questo modo abbiamo aggiunto una maschera di livello vuota (bianca) al livello ALCE2. Nota bene: gli angoli della maschera sono evidenziati da un bordo, il che significa "la maschera è selezionata". Cliccando una volta sull'icona del livello o su quella della maschera, spostiamo la selezione da uno all'altra:



Con una maschera bianca, nulla sembra cambiare. Bianco, in una maschera di livello, significa che il livello a cui è collegata è interamente visibile. Selezioniamo dalla barra

degli strumenti il pennello, e cominciamo a dipingere col nero sulla maschera di livello (clicchiamo una volta sull'icona della maschera di livello nel caso in cui ci accorgessimo di star dipingendo di nero sull'immagine e non sulla maschera). Quello che dovremmo vedere è che, dove abbiamo annerito la maschera, l'effetto di ALCE2 sparisce, cioè: il nero, in una maschera di livello nasconde il contenuto del livello a cui è associata. In pratica, è possibile creare una maschera di livello ad ALCE2 e dipingere di nero la maschera laddove vogliamo nascondere l'effetto (che possiamo ripristinare usando il bianco).

Sposta il puntatore del mouse dentro e fuori i pulsanti per vedere la comparazione tra l'originale, ALCE2 ed ALCE2 mascherato (è richiesto Adobe Acrobat, Reader o Pro).

Dunque, il nero nasconde, il bianco svela; ma il grigio? Dipingere la maschera con il grigio medio è equivalente a diminuire l'opacità del livello al 50% (dunque i vari grigi non rappresentano altro che vari livelli di opacità).

Con questo suggerimento, termina in questo breve manuale la sezione dedicata alle tecniche di base per essere operativi con ALCE2. Nel prossimo ed ultimo capitolo, un consiglio per tutti coloro che vogliono imparare di più.

5. Video training

The screenshot displays a Vimeo video player interface. At the top, the video title is "01_01 Introducing ALCE and the Roberto Bigano Group (RBG). By Marco Olivotto." Below the title, there's a play button and a progress bar showing 02:10. The video title is repeated in large red letters: "Introducing ALCE" with the subtitle "an instructional video by Marco Olivotto". Below the video player, there's a "Video gallery (15)" section showing thumbnails for other videos in the series. The channel page below the gallery includes a description of ALCE, a moderator profile for Roberto Bigano, and a shout box with user comments.

Siamo orgogliosi di offrire gratuitamente due set di video formativi registrati da Marco Olivotto, membro del RBG - Roberto Bigano Group e vincitore dell' Adobe YOUNGC contest 2009-2010 nella sezione Demo (primo posto) e Tutorial (secondo posto).

Il set di video #1, "Primi passi con ALCE", ha come argomenti l'installazione, la teoria e l'uso di base (contiene anche un'efficace e facile spiegazione del significato del raggio).

Il set di video #2, "ALCE all'opera", presenta tecniche (da semplici a molto sofisticate) di elaborazione dei risultati di ALCE2. Marco ha raccolto 10 immagini e dimostra per ognuna una diversa strategia di intervento.

I video sono ospitati sul [nostro sito](#) e nel [Canale Vimeo](#) dedicato.

Grazie per aver acquistato ALCE2: vi auguriamo di trovare modi sempre nuovi, creativi ed intelligenti di elaborare le vostre immagini. Buon divertimento! ;-)