

# Photomatix Essentials

Versione 3.0



## Manuale Utente

In questo manuale vengono utilizzati i seguenti simboli e convenzioni per identificare:



Informazioni utili, suggerimenti, raccomandazioni

**File**

Voci relative a menù o elementi cliccabili di Photomatix sono in ***italico bold***

**Link**

Collegamenti interni al manuale o hyperlink a pagine web sono colorati in **azzurro**



**Accessibilità a informazioni dall'interno di Photomatix Essentials**
























Oltre al presente Manuale Utente, dall'interno di Photomatix Essentials avete accesso a:

- ▶ Una video-guida che mostra come usare il programma, descrivendo i vari metodi e le impostazioni utilizzate per ottenere e salvare l'immagine combinata delle vostre foto. Accessibile dal pannello del Passo 1 (*richiede connessione Internet*).
- ▶ Testi esplicativi (richiamabili dalle voci "Cosa sono le foto bracketed?" e "Posso usare una singola foto?") presenti nella finestra del Passo 1 che si apre al lancio dell'applicazione.
- ▶ Sintetiche informazioni contestuali: nel pannello delle impostazioni (Passo 2), soffermando il puntatore del mouse sui vari cursori, appare un breve testo informativo relativo al parametro da regolare.
- ▶ Vari altri link esterni richiamabili da pagina 16. (*richiede connessione Internet*)

# Indice



clicare sui bottoncini azzurri  per spostarsi rapidamente alle principali sezioni del manuale

	<i>Introduzione</i> .....	2	
<b>Sezione 1</b>	<b>Fotografia HDR (High Dynamic Range)</b> .....	2	
1.1	Riprendere foto per HDR .....	3	
1.1.1	<i>Impostazioni della fotocamera</i> .....	3	
1.1.2	<i>Scattare foto “bracketed”</i> .....	4	
<b>Sezione 2</b>	<b>Uso di Photomatrix Essentials</b> .....	5	
2.1	Caricare e gestire le foto (Passo 1) .....	5	
2.1.1	<i>Trascinare i file (drag &amp; drop)</i> .....	5	
2.1.2	<i>Ricerca dei file</i> .....	6	
2.1.3	<i>Gestione delle foto</i> .....	7	
2.1.4	<i>Annullare e ripetere</i> .....	7	
2.2	Modificare l'immagine con Fusione o Mappatura Toni (Passo 2) .....	8	
2.2.1	<i>Passo 2 in sintesi</i> .....	8	
2.2.2	<i>Lavorare con i Predefiniti</i> .....	9	
2.2.3	<i>Rivelatore Dettagli (Mappatura Toni) - Impostazioni</i> .....	9	
2.2.4	<i>Compressore Toni (Mappatura Toni)- Impostazioni</i> .....	10	
2.2.5	<i>Fusione Esposizioni - Impostazioni</i> .....	10	
<b>Sezione 3</b>	<b>Preferenze</b> .....	11	
	Opzioni di Allineamento .....	11	
	Opzioni per la rimozione di Artefatti Fantasma (deghosting) .....	11	
	Opzioni di rimozione del Rumore (noise) .....	12	
<b>Glossario</b>	<i>Mini-glossario dei termini più utilizzati</i> .....	13	
<b>Risorse</b>	<i>Collegamenti utili</i> .....	15	

## Introduzione

Photomatix Essentials combina ed elabora foto multiple di una scena, riprese con impostazioni di esposizione differenziate, spesso indicate come *bracketed*, vale a dire, Esposizione Automatica a Forcella (*AEB - Auto Exposure Bracketing*) disponibile su molti modelli di fotocamere, per ottenere una singola immagine ad alta dinamica (HDR).

Questo manuale è organizzato in tre principali sezioni:

- ✦ Fotografia HDR in generale e come effettuare le riprese fotografiche delle immagini sorgente.
- ✦ Guida dettagliata all'uso di Photomatix Essentials.
- ✦ Funzioni di Photomatix Essentials: Allineamento e rimozione di Artefatti-Fantasma e Rumore.

Nella parte finale è presente un breve glossario con la definizione di alcuni termini inerenti l'HDR.



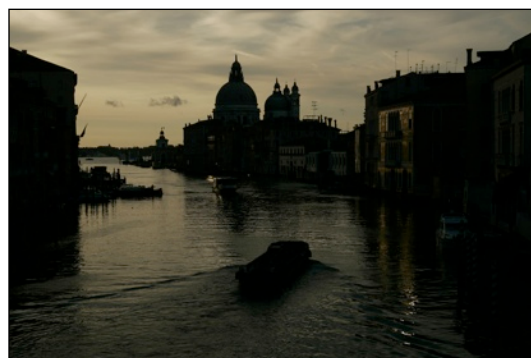
Il termine **bracketed** in questo manuale si riferisce per brevità a immagini della stessa scena scattate con differenti valori di esposizione, anche quando sono state riprese manualmente, cioè senza l'uso della funzione AEB della fotocamera.

### Sezione 1 **Fotografia HDR (High Dynamic Range)**

La premessa centrale della fotografia HDR è la constatazione che vi sono pochissime situazioni dove una singola foto possa catturare accuratamente la completa gamma dinamica di una scena, vale a dire la gamma totale di luce, dalle ombre più profonde alle alte luci.

In altre parole, le attuali fotocamere digitali non sono in grado di esporre accuratamente tutte le condizioni di luce allo stesso tempo, anche nelle scene con un moderato rapporto dei contrasti. Ciò determina due principali problemi, talvolta presenti entrambi nella stessa foto:

- ✦ **Sovraesposizione delle Alte Luci:** quando l'esposizione viene tarata per assicurare la corretta rappresentazione di primi piani o del soggetto, le zone molto luminose della scena vengono spesso "bruciate" e pertanto risultano bianche poiché prive o carenti di contrasti al loro interno.
- ✦ **Perdita di dettagli nelle Ombre:** Per contro, quando il dettaglio delle zone luminose viene preservato con un'adeguata esposizione, si determina una carenza di luce che, impedendo al sensore della fotocamera di catturare i particolari nelle aree più scure della scena, le fa apparire come zone di ombra profonda o totalmente nere, generando in ogni caso un eccessivo livello di rumore.



La fotografia HDR risolve questi problemi mediante la ripresa del numero di scatti necessario (solitamente 3) con cui catturare l'intera gamma dinamica della scena. Con queste estese informazioni, Photomatix Essentials combina le diverse esposizioni e le elabora per estrarne i dettagli nelle zone d'ombra (dalla/e foto più sovraesposte), preservando al contempo i dettagli nelle alte luci (della/e foto più sottoesposte).

A lato di questa fondamentale utilità, la fotografia HDR rappresenta per fotografi e foto-ritoccatori un nuovo, potente strumento con cui riprendere e "sviluppare" le proprie immagini, migliorandole e aggiungendo gli effetti voluti in modo creativo.

## 1.1 Riprendere foto per HDR

Riprendere foto per HDR è facile. Tutto ciò che richiede è un approccio differente dalla tradizionale riprese fotografica, basata sulla ripresa e l'elaborazione del singolo scatto indipendente dagli altri.

Invece di scattare una singola esposizione della scena, per l'HDR occorrono al minimo 3 esposizioni: una ottimizzata per i Toni Medi (normale) e due rispettivamente ottimizzate per Alte Luci e Ombre profonde.

La tecnica per catturare una più estesa dinamica della scena - ed ottenere quindi un maggior realismo - mediante esposizioni sopra e sotto il livello normale, è definita "Esposizione Automatica a Forcella" (*Auto Exposure Bracketing* o *AEB*).

Il gruppo delle foto *bracketed* contiene, nel suo insieme, le informazioni di una più estesa e realistica gamma dinamica di quanto possa essere acquisita con un solo scatto.

Lo scopo del software HDR come Photomatix Essentials è quello di combinare ad arte le foto *bracketed* in una singola immagine per ottenere maggior aderenza e accentuato realismo della scena ripresa e/o effetti artistici applicati ad essa.

Ma le scelte artistiche seguono. Il primo, importante passo è produrre un gruppo di foto *bracketed* di qualità.

### 1.1.1 Impostazioni della fotocamera

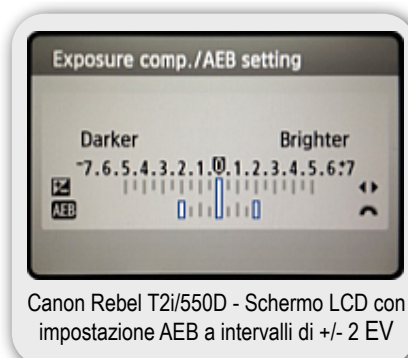
La fotografia HDR richiede impostazioni della fotocamera un poco diverse da quelle usuali:

- Impostare la fotocamera con **priorità Apertura** ("A" sul selettore) in modo che fra i diversi scatti venga variato solamente il tempo di posa (velocità dell'otturatore).
- Selezionare un valore ISO non superiore a 100.
- Disattivare il flash, poiché potrebbe bilanciare l'esposizione di tutte le immagini, quando invece si vuole mantenere la loro differenziazione.
- Montare la fotocamera su uno stativo per quanto possibile. Anche se Photomatix Essentials incorpora l'allineamento automatico di esposizioni riprese a mano libera, è sempre preferibile evitare oscillazioni, anche minime, fra gli scatti.

Le fotocamere DSLR (ovvero *Digital Single Lens Reflex* con obiettivo intercambiabile) e talune compatte digitali dispongono della funzione **AEB** (*Automatic Exposure Bracketing*).

Ciò permette di riprendere automaticamente tre o più scatti in rapida sequenza: uno con esposizione corretta, uno o più sottoesposti ed uno o più sovraesposti. Seguite questi passi se la vostra fotocamera dispone della modalità AEB:

- Selezionate la modalità **Scatto Continuo** (o "a raffica"). Consultate il manuale del vostro modello di fotocamera per specifiche istruzioni d'uso di questa modalità.
- Attivate la **modalità AEB** (*Auto Exposure Bracketing*).
- Se possibile, abilitate l'autoscatto o usate il telecomando di scatto per ridurre al minimo le oscillazioni della fotocamera.
- Impostate un incremento ottimale del valore di esposizione (EV) a +/- 2. Se non fosse possibile, selezionate il massimo valore consentito dalla vostra fotocamera e verificate nel suo manuale specifiche istruzioni d'uso.



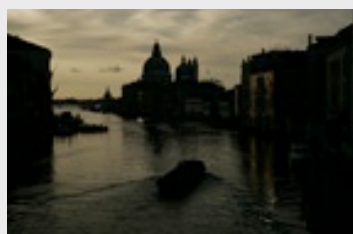


### 1.1.2 Scattare foto “bracketed”

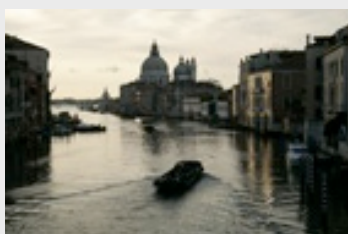
In termini semplici, la modalità *bracketing* consente di estendere la gamma dinamica della vostra fotocamera, in modo che possa catturare l'intera gamma di luci di una determinata scena. Operativamente, ciò consiste nel riprendere foto multiple in rapida sequenza, con differenti impostazioni di esposizione.

Anche se non esiste per ogni situazione un singolo metodo preferenziale rispetto ad altri (le fotocamere hanno prestazioni differenziate che complicano una scelta univoca), una buona regola pratica è quella di scattare tre foto, separate di 2.0 EV (*Exposure Value*) usando la modalità AEB. Tuttavia, non tutte le fotocamere hanno le stesse capacità di intervallo EV; alcune limitano il massimo intervallo a 1 EV o meno. Sarà quindi necessario un maggior numero di esposizioni per ottenere la stessa gamma dinamica della tipica sequenza -2, 0, +2 EV.

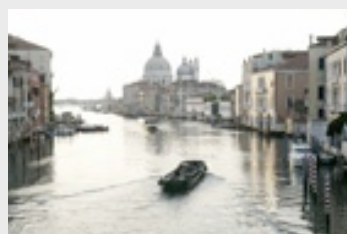
Potete riprendere più o meno scatti separati da valori EV più o meno elevati. Il risultato finale può variare considerevolmente in base alla vostra strategia di ripresa *bracketed*.



**Sotto-esposta (-2 EV)**  
• Cattura dettagli nelle Alte Luci



**Normale (0 EV)**  
• Cattura dettagli nei Toni Medi



**Sovra-esposta (+2 EV)**  
• Cattura dettagli nelle Ombre



immagine HDR elaborata con Photomatix Essentials a partire da 3 scatti *bracketed*

## Sezione 2 Uso di Photomatix Essentials

Il flusso di lavoro di Photomatix Essentials è costituito da due passi principali:

Passo 1. Caricare le vostre foto *bracketed* in Photomatix Essentials

Passo 2. Regolare l'immagine combinata a vostro piacimento e procedere con l'elaborazione e la registrazione dell'immagine finale.

### 2.1 Caricare e gestire le foto (Passo 1)

Per usare Photomatix Essentials, selezionate anzitutto la/le foto che volete usare e caricatele scegliendo fra le seguenti modalità:

- **Drag & Drop:** trascinate le foto dalla loro attuale dislocazione nella finestra iniziale (Passo 1) di Photomatix Essentials.
- **Esplora:** usate la finestra-dialogo di apertura dei file per ricercare e caricare le foto sorgenti in Photomatix Essentials.

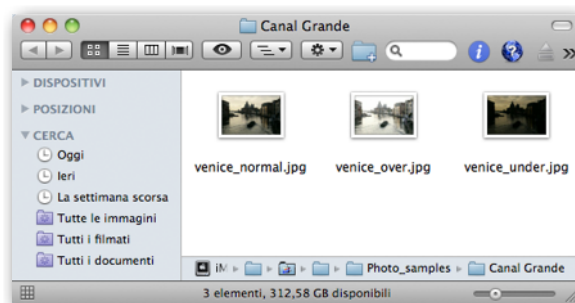
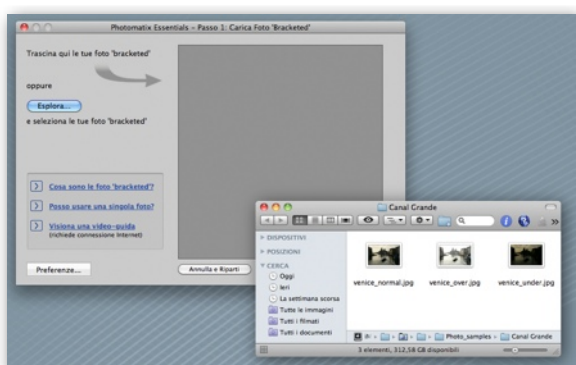


Nota: è possibile selezionare anche una singola foto. Cliccate sul link **Posso usare una singola foto?** nella finestra iniziale di Photomatix Essentials per istruzioni più dettagliate.

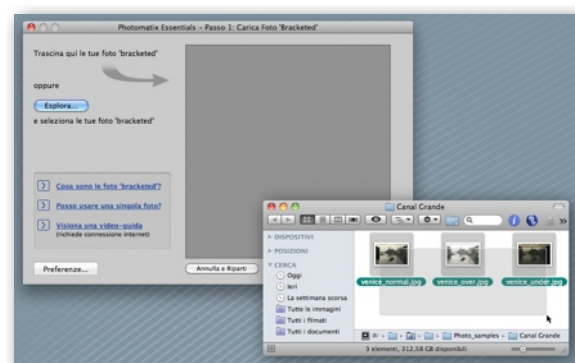
#### 2.1.1 Trascinare i file (drag & drop)

Per trascinare una o più foto in Photomatix Essentials, seguite questi passi:

1. Lanciate Photomatix Essentials.
2. Aprite la cartella o la directory che contiene le foto che volete usare.



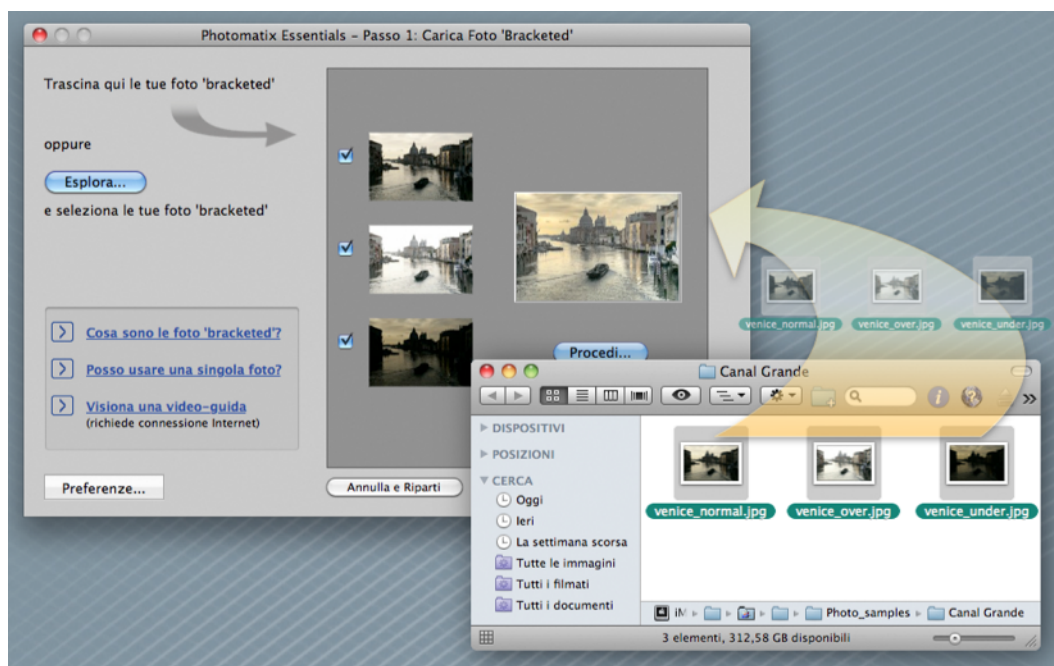
3. Disponete la finestra con le foto e quella di Photomatix Essentials in modo da poter agevolmente trascinare i file lasciandoli cadere nell'apposito box indicato dalla freccia.



4. Selezionate il/i file nel modo usuale.

**segue** Caricare e gestire le foto - Drag & Drop

5. Trascinate i file, uno alla volta o in gruppo, nel box di Photomatix Essentials e rilasciate.

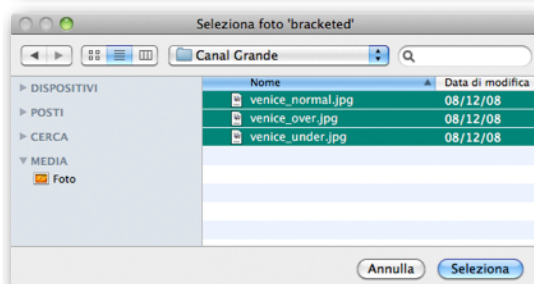
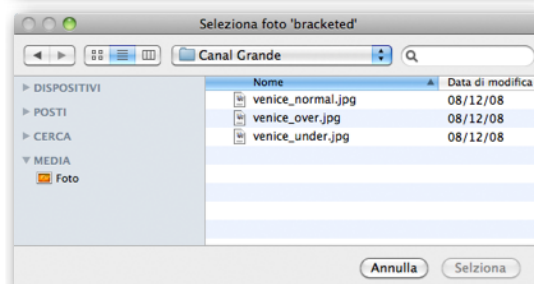
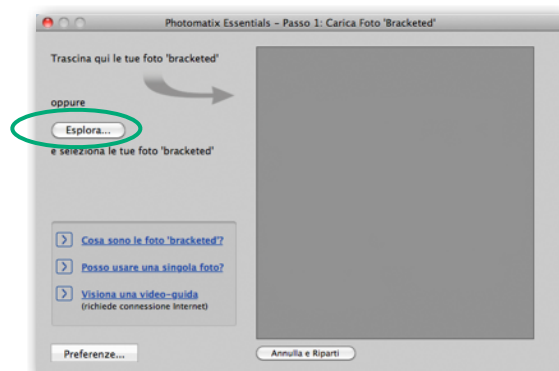


### 2.1.2 Ricerca dei file

Per individuare una o più foto usando la normale selezione file, seguite questi passi:

1. Lanciate Photomatix Essentials.
2. Cliccate il bottone **Esplora...**
3. Navigate nella locazione del vostro sistema dove sono state archiviate la/le vostre foto.
4. Selezionate normalmente il/i file.
5. Cliccate il bottone: **Seleziona** (Mac) o **Apri...** (Windows)

Indipendentemente dal metodo utilizzato potete ripetere l'operazione e aggiungere altre foto, sia trascinandole direttamente nell'apposito box di Photomatix Essentials che ricercandole e scegliendole con la convenzionale ricerca file, anche mischiando i due metodi.

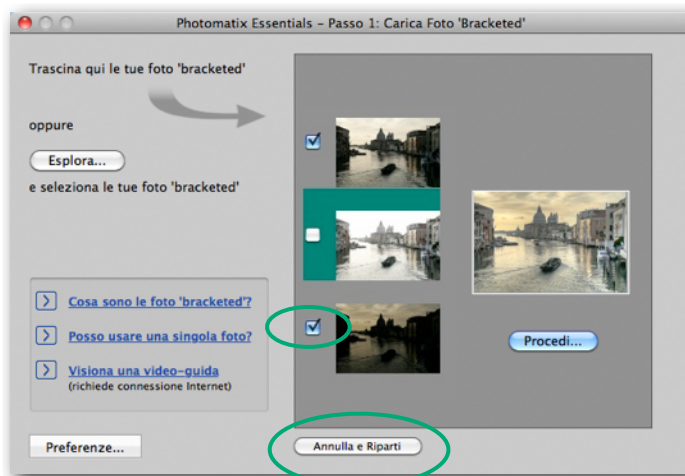




### 2.1.3 Gestione delle foto

Una volta caricate le vostre foto in Photomatix Essentials, noterete che:

- Ognuna delle foto caricate è rappresentata da una miniatura, per poter agevolmente verificare che si tratti del medesimo soggetto e vedere le relative esposizioni comparate con gli altri scatti del gruppo *bracketed*.
- Alla destra delle foto-sorgente, una miniatura più grande mostra l'anteprima del risultato di combinazione delle foto.
- A lato delle miniature di ognuna delle foto-sorgente noterete un **checkbox** (attivato di default a meno che abbiate caricato una sola foto). La spuntatura significa che la foto è inclusa nel processo di combinazione. Per escluderla, disattivate il suo **checkbox** e osservate l'effetto della modifica nella miniatura di anteprima. Attivate nuovamente il **checkbox** per re-includere la/le foto precedentemente disattivate.



### 2.1.4 Annullare e ripetere

Per annullare e ripetere, ricaricando *ex novo* le vostre foto, cliccate il bottone **Annulla e Ripeti**. Per confermare la vostra scelta e procedere con il passo successivo, cliccate sul bottone **Procedi...**



Qualora abbiate impostato nel pannello delle Preferenze l'opzione **Chiedimi se allineare** e/o **Chiedimi se rimuovere gli Artefatti-Fantasma**, nel proseguire al Passo 2 verranno mostrate due finestre-dialogo con cui scegliere se applicare o meno i trattamenti.

Finestra-dialogo per la conferma dell'**Allineamento** delle foto-sorgente con il metodo prescelto



#### Vuoi allineare le tue foto 'bracketed'?

L'allineamento è necessario per foto 'bracketed' riprese a mano libera e consigliato anche con l'uso di uno stativo.

(Nota: in Preferenze è possibile scegliere l'opzione di default per l'allineamento)

Non allineare

Allinea

Finestra-dialogo per la conferma della rimozione di **Artefatti-Fantasma**



#### Vuoi rimuovere gli artefatti-fantasma (ghosts)?

Clicca 'Si' se la scena include persone o cose che si sono mosse fra gli scatti 'bracketed', altrimenti clicca 'No' per non ridurre la qualità dell'immagine combinata.

(Nota: in Preferenze è possibile disattivare questo messaggio)

No

Si

## 2.2 Modificare l'immagine con Fusione o Mappatura Toni (Passo 2)

Il cuore di Photomatix Essentials è nel Passo 2, dove vengono scelte le impostazioni per l'elaborazione delle vostre foto *bracketed*.



### 2.2.1 Passo 2 in sintesi

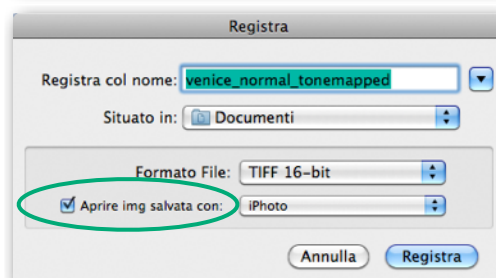
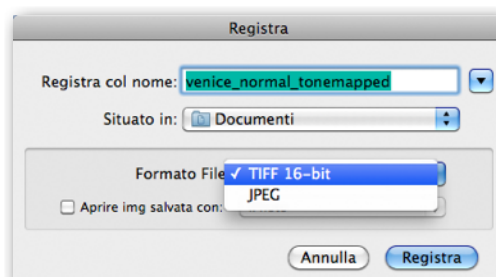
Al Passo 2 seguite questi punti per completare l'elaborazione dell'immagine:

1. Cliccate le miniature sulla destra per selezionare un Predefinito che corrisponde alle vostre aspettative (consultate la sezione 2.2.2 per i dettagli riguardanti i Predefiniti).
2. Se occorre, regolate i cursori di sinistra per perfezionare gli effetti desiderati.
3. Una volta raggiunto il risultato voluto, cliccate su **Elabora e Salva**.

4. Assegnate un nome all'immagine elaborata e selezionate il formato del file in uscita:
  - **TIFF 16-bit**: massima qualità disponibile, adatta per successive elaborazioni con editor grafici.
  - **JPEG**: miglior opzione per l'uso sul Web o altri media, senza ulteriore elaborazione.

5. Se volete aprire automaticamente l'immagine in uscita con un editor esterno, selezionate **Aprire img salvata con:** e scegliete l'editor di immagini preferito.

6. Scegliete **Registra**.  
Photomatix Essentials allinea ed elabora le vostre foto alla risoluzione originale mediante Mappatura Toni o Fusione Esposizioni. Se impostate nelle Preferenze, verranno anche applicate la riduzione del Rumore e la rimozione di Artefatti Fantasma (*deghosting*).



## 2.2.2 Lavorare con i Predefiniti

Photomatix Essentials mostra le miniature dei Predefiniti sulla destra della finestra del Passo 2. Ogni miniatura è un'anteprima degli effetti applicati alla vostra immagine. Cliccandola, si seleziona un determinato Predefinito e si applicano le sue impostazioni all'anteprima principale, aggiornando nel contempo i cursori dei vari parametri presenti alla sinistra dell'immagine.

Questi Predefiniti, rappresentati dalle miniature, sono incorporati nel software. Photomatix Essentials offre 27 Predefiniti per l'elaborazione di gruppi di foto *bracketed* e 23 per foto singole.

I Predefiniti nativi usano combinazioni di differenti impostazioni che offrono un'ampia e diversificata tipologia di effetti e rappresentano un buon punto di partenza per una prima ricerca del risultato desiderato, perfezionabile mediante successivi aggiustamenti dei singoli parametri.

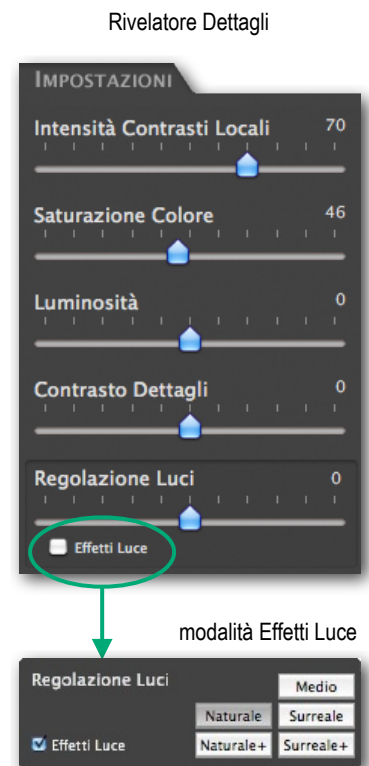
Differenti combinazioni delle impostazioni producono un ampio spettro di effetti e stili di immagine. Una volta trovata l'ottimale combinazione per una data immagine, potete salvarla nei predefiniti Personalizzati e riutilizzarla successivamente per altre immagini simili. Per procedere in tal senso:

1. Cliccate il menù a tendina **Personalizzati**.
2. Selezionate **Salva Predefinito...**
3. Assegnate un nome al Predefinito e cliccate **Salva o Registra**.

Se salvate il Predefinito nella cartella di default (*Presets*), viene automaticamente listato nel menù a tendina dei Predefiniti. Se salvato in una diversa cartella, potrete accedervi dalla voce **Carica Predefinito...** del menù a tendina dei Predefiniti, ricercandolo nel vostro archivio.

## 2.2.3 Rivelatore Dettagli (Mappatura Toni) - Impostazioni

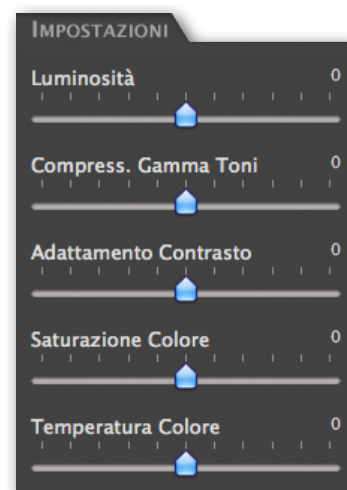
- **Intensità Contrasti Locali:** determina il grado di accentuazione di contrasti e dettagli dell'immagine. Un valore di 100 produce la massima accentuazione. Per un effetto più naturale, spostare il cursore verso sinistra. Il valore di default è 70.
- **Saturazione Colore:** controlla la saturazione dei canali-colore RGB, intensificando i colori in rapporto al valore di saturazione impostato. Un valore 0 produce un'immagine in toni di grigio. Il valore impostato ha pari effetto su tutti i canali-colore. Il valore di default è 46.
- **Luminosità:** Luminosità: controlla la compressione della Gamma Tonale, che ha l'effetto di regolare globalmente il livello di luminosità. Verso destra, il cursore incrementa il dettaglio nelle Ombre e schiarisce l'immagine. Verso sinistra si ottiene l'effetto contrario, conferendo all'immagine maggior 'naturalità'. Valore di default = 0.
- **Contrasto Dettagli:** Contrasto Dettagli: controlla il livello di contrasto applicato ai dettagli dell'immagine. Verso destra il cursore aumenta il contrasto dei dettagli e conferisce maggior definizione all'immagine. Notare che il maggior contrasto scurisce l'immagine. Viceversa, muovere il cursore a sinistra per ridurre il contrasto nei dettagli e schiarire l'immagine.
- **Regolazione Luci:** influenza globalmente l'immagine, conferendo un aspetto più o meno naturale oppure surreale. Con il *checkbox* di "Effetti Luce" disattivato, muovere il cursore verso destra per una immagine più naturale o verso sinistra per renderla più 'pittorica' o surreale.
- **modalità Effetti Luce:** permette di alternare due modalità, ognuna delle quali produce risultati leggermente differenti. Attivando il bottone, tende a produrre un effetto 'Luce Magica'. Notare che tale modalità non consente una regolazione fine del risultato.



## 2.2.4 Compressore Toni (Mappatura Toni) - Impostazioni

- **Luminosità**: regola globalmente la luminosità dell'immagine trattata con Mappatura Toni. Il valore di default è 0.
- **Compressione Gamma Tonale**: controlla la compressione della Gamma Tonale. Muovendo il cursore verso destra si spostano sia le Alte Luci che le Ombre dell'immagine trattata con Mappatura Toni verso i toni medi. Il valore di default è 0.
- **Adattamento Contrasto**: regola l'influenza della luminosità media, in rapporto all'intensità dei pixel elaborati. Spostando verso destra il cursore si ottengono colori più marcati, mentre verso sinistra si ottiene un aspetto più 'naturale'. Il valore di default è 0.
- **Temperatura Colore**: regola la temperatura-colore nella Mappatura Toni, in relazione a quella dell'immagine sorgente HDR. Con il cursore verso destra si ottengono toni più caldi tendenti al giallo-arancio, a sinistra toni più freddi, verso l'azzurro-blu. Il valore 0 di default preserva la temperatura dell'immagine sorgente HDR.
- **Saturazione Colore**: regola la saturazione colori dell'immagine trattata con Mappatura Toni, intensificando i colori in rapporto al valore di saturazione impostato. Ciò produce pari effetto su ognuno dei canale-colore. Il valore di default è 0.

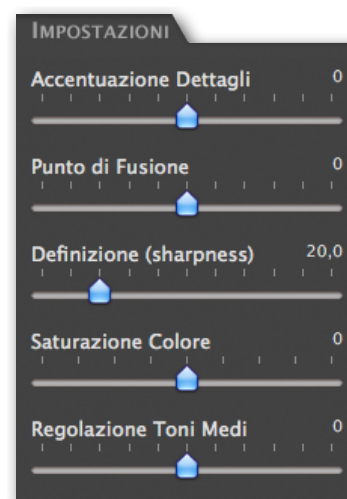
Compressore Toni



## 2.2.5 Fusione Esposizioni - Impostazioni

- **Accentuazione Dettagli**: regola la forza di accentuazione dei contrasti locali.
- **Punto di Fusione**: determina il grado di prevalenza degli scatti sottoesposti rispetto a quelli sovraesposti. Portando il cursore verso destra prevalgono gli scatti sovraesposti, determinando una maggior luminosità. Verso sinistra, si ottiene il risultato opposto.
- **Contrasto Locale**: incrementa definizione e contrasto nei dettagli dell'immagine. Può avere l'effetto di rendere più visibile il rumore e di creare sottili effetti-alone attorno a bordi molto luminosi. Un valore zero non ha alcuna influenza, mentre un valore prossimo al massimo conferisce all'immagine un aspetto surreale. Il valore di default è 2.
- **Saturazione Colore**: controlla la saturazione dei canali-colore RGB, intensificando i colori quanto più elevato è il suo valore. Un valore di -10 produce un'immagine in toni di grigio.
- **Regolazione Toni Medi**: agisce contemporaneamente su luminosità e contrasto. Valori positivi schiariscono l'immagine e riducono globalmente il contrasto, mentre valori negativi la scuriscono ma incrementano globalmente il contrasto.

Fusione Esposizioni

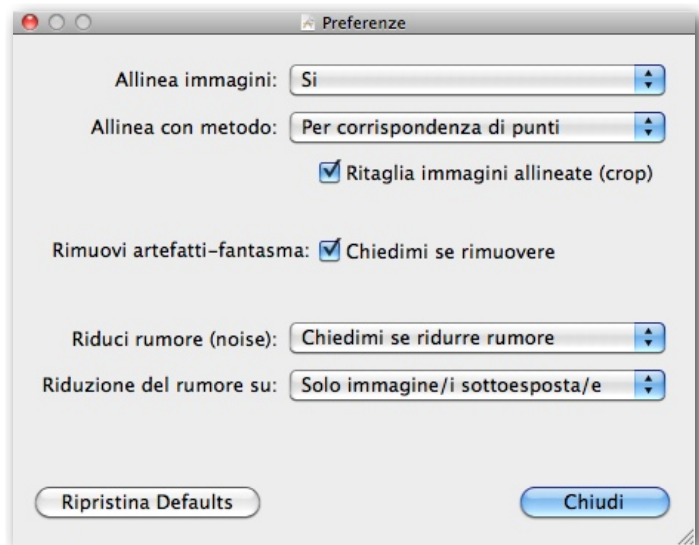




## Sezione 3 Preferenze

Photomatix Essentials incorpora le funzioni di Allineamento delle immagini-sorgente, la Rimozione degli Artefatti-Fantasma (*ghosts*) e la Rimozione del Rumore (*noise*). Potete scegliere queste funzioni e impostare le loro opzioni nel **Pannello delle Preferenze**.

Nel pannello iniziale di Photomatix Essentials (Passo 1 - Apertura delle foto), cliccate il bottone **Preferenze...** per aprire il suddetto pannello e accedere alle varie impostazioni.



### Allineamento - Opzioni

L'allineamento delle immagini-sorgente è un importante aspetto della preparazione all'elaborazione di immagini HDR poiché le foto *bracketed* sono sempre disallineate quando riprese a mano libera e possono esserlo, in misura minore, anche quando sono state riprese con la fotocamera fissata ad uno stativo.

La funzione di allineamento è attiva di default, ma è possibile disattivarla selezionando l'opzione **No** alla voce **Allinea immagini**. Dallo stesso menù a tendina, potete anche scegliere **Chiedimi se rimuovere** per attivare l'apparizione di una finestra-dialogo di conferma, per procedere o meno all'allineamento.

L'allineamento delle immagini-sorgente è sempre raccomandato nell'elaborazione di foto *bracketed*, ma ci sono alcuni casi in cui non dovrebbe essere eseguito, come ad esempio nel caso si stiano usando differenti esposizioni derivate da un unico file RAW mediante variazione dei parametri di esposizione del vostro convertitore RAW. Oppure quando state elaborando un'immagine 'Pano'.

I due metodi di allineamento delle immagini-sorgente sono:

- Il metodo di correzione dei **Movimenti assiali (orizz./vert.)** è rapido ma corregge solo gli spostamenti di traslazione. Questo metodo è raccomandato anche quando la sequenza di foto *bracketed* viene ripresa con l'uso di uno stativo.
- La correzione **Per corrispondenza di punti** corregge rotazioni, traslazioni assiali, differenze di scala, nonché distorsioni prospettiche.

L'opzione **Ritaglia immagini allineate (crop)** rimuove i bordi perimetrali non coincidenti che appaiono quando le immagini vengono allineate con spostamenti assiali. Lasciate questa opzione disattivata quando occorre che l'immagine in uscita debba avere le stesse dimensioni delle immagini-sorgente.

### Rimozione di artefatti-fantasma (*deghosting*) - Opzioni

L'opzione di rimozione degli Artefatti-Fantasma risolve il problema degli artefatti che appaiono nella combinazione degli scatti di una scena dinamica. Ad esempio, delle persone che camminano e quindi si spostano fra i vari scatti, generano nell'immagine combinata delle immagini-fantasma, da cui i termini Inglese *ghosting* e *deghosting*, riferiti rispettivamente all'effetto e alla sua rimozione.

Dopo l'apertura delle foto *bracketed* e all'avvio del Passo 2, viene mostrata di default una finestra-dialogo per la conferma o meno del trattamento di *deghosting*. Per evitare tale richiesta, disattivate l'opzione **Chiedimi se rimuovere** nel pannello delle Preferenze.



**segue** Preferenze di Photomatix Essentials

## Riduzione del Rumore - Opzioni

La Riduzione del Rumore è utile soprattutto quando viene impiegato il metodo **Rivelatore Dettagli** per elaborare l'immagine HDR poiché, con l'accentuazione dei dettagli locali, viene amplificato il rumore più o meno presente nelle immagini-sorgente.

Il trattamento è particolarmente raccomandato quando i file RAW vengono elaborati direttamente in Photomatix, oppure nell'elaborazione di una singola immagine-sorgente, in special modo se sottoesposta.

Dal pannello delle Preferenze potete attivare o disattivare la Riduzione del Rumore oppure scegliere l'opzione di far apparire una finestra-dialogo di conferma o diniego del trattamento. Essendo un trattamento che allunga i tempi di elaborazione, potete anche limitarne l'operatività ad una parte delle immagini-sorgente, scegliendo dal menù a tendina **Riduzione del rumore su:**.



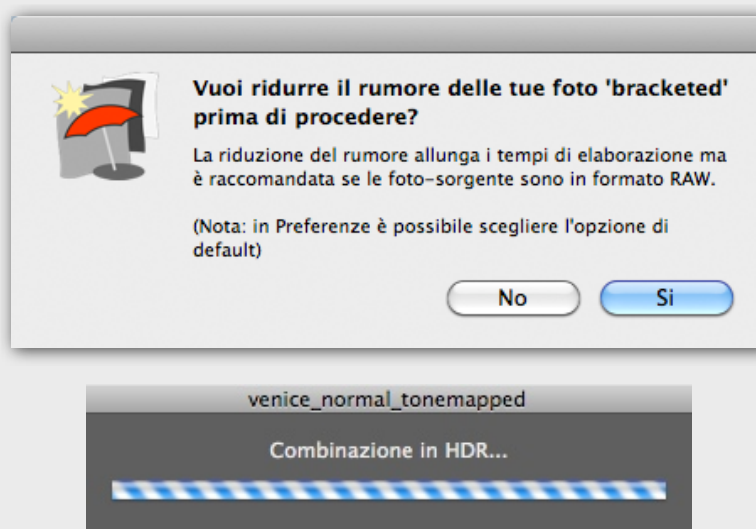
Il metodo Rivelatore Dettagli rende il rumore presente nell'immagine alquanto più visibile. È pertanto consigliabile assicurarsi che la funzione di Riduzione Rumore sia attiva (verificabile nel pannello Preferenze). La Fusione Esposizioni è disponibile solamente quando sono state caricate immagini *bracketed*, mentre per una singola immagine è disponibile solo il trattamento mediante Mappatura Toni (metodi Rivelatore Dettagli o Compressore Toni).



Qualora abbiate impostato nel pannello delle Preferenze l'opzione **Chiedimi se ridurre Rumore**, nel proseguire alla elaborazione finale (Esegui e Salva) verrà mostrata la finestra-dialogo con cui scegliere se applicare o meno la riduzione del Rumore sulle foto-sorgente con le impostazioni prescelte, e una barra di progressione dell'elaborazione.

Finestra-dialogo per la conferma della **Riduzione del Rumore**.

Barra di progressione dell'elaborazione dell'immagine in uscita, con indicazione dei trattamenti in esecuzione



## Mini glossario dei termini più utilizzati

<b>Alta Gamma Dinamica</b> HDR - High Dynamic Range	Elevata differenza fra luci e ombre che rappresentano l'intera gamma dinamica della scena reale. Non catturabile dalla fotocamera, né rappresentabile a video o in stampa. Vedere voce seguente.
<b>Alta Gamma Dinamica</b> (elaborazione di) HDR - High Dynamic Range (processing of)	Elaborazione volta a rendere rappresentabile una immagine HDR con mezzi aventi una più ridotta gamma dinamica (monitor, stampa). Vedere voce precedente.
<b>Alte Luci</b> Highlight(s)	Zone chiare di una immagine. La loro sovraesposizione porta alla perdita di dettagli.
<b>Alte Luci</b> (taglio delle) Highlights Clipping	Eliminazione delle informazioni relative alle Alte Luci, che risultano essere al di sopra di una soglia massima arbitrariamente impostata.
<b>Artefatti Fantasma</b> (o Effetti-Fantasma) Ghosting Artifacts	Artefatti causati da movimento di elementi della scena (persone, animali, cose) che si sono spostati fra i diversi scatti di una sequenza di immagini.
<b>Artefatti Fantasma</b> (eliminazione) Deghosting	Strumento che riconosce ed elimina gli Artefatti-Fantasma.
<b>Bilanciamento del Bianco</b> White Balance	Funzione di misurazione basata sulla temperatura-colore, sulla cui base vengono rappresentati i colori.
<b>Bit</b> Bit (binary digit)	Ha valore di "0" o "1". Un'immagine JPEG a 24-bit (8-bit x canale-colore), dispone di 16.7 milioni di colori ((2 <sup>8</sup> ) x (2 <sup>8</sup> ) x (2 <sup>8</sup> )).
<b>Bit Depth (profondità-colore)</b> (binary digit depth)	Il numero di bit che un file usa per rappresentare un pixel di colore ad una determinata posizione di un'immagine.
<b>Canale (colore)</b> Channel (color)	Singolo elemento di colore nell'ambito dello spazio-colore. Ad esempio, una immagine in RGB (modello additivo) dispone di tre canali: Rosso, Verde (Green) e Blu.
<b>Colori Primari</b> Primary Colors	Nel modello sottrattivo CMYK sono Ciano, Magenta, Giallo (Yellow) e Nero (key color = nero). Nel modello additivo RGB sono Rosso, Verde (Green) e Blu.
<b>Compressione dei Toni</b> Tone Compression	Comprime i valori di luce di immagine HDR 32-bit in modo da renderli rappresentabili in immagini a 16 o 8-bit.
<b>dSLR</b> Digital Single Lens Reflex camera	Si riferisce a fotocamera con obiettivi intercambiabili, dotata di specchio mobile che riflette l'immagine verso il mirino ottico attraverso un pentaprisma.
<b>Esposizione</b> Exposure	Quantità di luce ammessa ad incidere sul sensore o sulla pellicola durante lo scatto, successivamente elaborabile sulla base del valore di EV.
<b>Esposizione Automatica a Forcella</b> AEB (Auto Exposure Bracketing)	Tipicamente, 3 immagini scattate automaticamente in rapida sequenza, a Valori di Esposizione differenziati con -n EV / 0 EV / +n EV, ove "n" rappresenta l'intervallo fra i valori di EV.
<b>Esposizione Multipla a Forcella</b> Bracketing (multiple exposures)	Serie di immagini scattate in sequenza con Valori di Esposizione (EV) differenziati. La loro esecuzione può essere realizzata manualmente o automaticamente,
<b>EV - Valore di Esposizione</b> EV - Exposure Value	Combinazione di velocità di otturazione e apertura del diaframma che produce la stessa esposizione. 1 EV corrisponde a un "full-stop" di esposizione.
<b>EXIF</b> EXIF (Exchangeable Image File)	Dati inglobati nel file immagine (metadata), in cui vengono memorizzate le informazioni della ripresa con la fotocamera (data/ora, apertura, tempo, ISO, ecc.).
<b>Fusione delle Esposizioni</b> Exposure Blending	Composizione di una immagine attraverso la fusione di differenti esposizioni della stessa scena, allo scopo di estendere la gamma dinamica al di là della capacità di ripresa della fotocamera.
<b>Gamma Tonale</b> Tonal Range	La Gamma Tonale di una immagine è rappresentata dal numero disponibile dei toni per descrivere la sua Gamma Dinamica.
<b>Gamut</b> Gamut	Gamma di colori che possono essere riprodotti mediante l'uso di un dato sistema di visualizzazione (monitor, stampante).
<b>HDR - High Dynamic Range</b>	Elevata differenza fra luci e ombre che rappresentano l'intera gamma dinamica della scena reale. Non catturabile dalla fotocamera, né rappresentabile a video o in stampa. Vedere voce seguente.
<b>Immagine fusa, combinata</b> Blended image	Immagine ottenuta dalla fusione di più immagini della stessa scena, scattate con diverse impostazioni, allo scopo di elevarne la gamma dinamica. Vedere Fusione delle Esposizioni.
<b>Istogramma</b> Histogram	Rappresentazione quantitativa (asse vert.) dei livelli di luminosità 0-255 (asse orizz.) presenti in una immagine.
<b>JPEG</b> Joint Photographic Expert Group	Comune f.to di immagine, compresso (lossy), che riduce la dimensione del file a detrimento della qualità, in rapporto al livello di compressione. Sconsigliato per successive rielaborazioni.
<b>Luminanza</b> Luminance	Intensità luminosa riflessa da una superficie il cui valore, espresso in candele per m <sup>2</sup> (cd/m <sup>2</sup> ), non cambia con la distanza
<b>Luminosità</b> Brightness	Intensità apparente di una sorgente di luce. Termine usato anche per indicare (relativamente) l'apertura massima di un obiettivo.

## Mini glossario dei termini più utilizzati

<b>Mappatura Toni</b> Tone Mapping	Tecnica per mappare una gamma di toni ad un'altra, per approssimare l'apparenza di alte gamme dinamiche su sistemi di uscita con gamma dinamica limitata (monitor, stampa).
<b>Ombra(e), Zone scure</b> Shadow(s)	Zone scure di una immagine. La loro sottoesposizione porta alla perdita di dettagli.
<b>Ombre (taglio delle)</b> Shadows Clipping	Eliminazione delle informazioni relative alle Ombre estreme, che risultano essere al di sopra di una soglia massima arbitrariamente impostata.
<b>Paesaggio</b> Landscape	Sinonimo di immagine con orientamento orizzontale - lato lungo di base. Vedere "Ritratto"
<b>Panorama (Pano)</b> Panorama	Fotografie multiple, estese orizzontalmente mediante giunzione, per realizzare viste molto ampie.
<b>Primo Piano</b> Foreground	Principale oggetto di interesse presente in una immagine, contornato dallo sfondo.
<b>Priorità Apertura (Diaframma)</b> Aperture priority (AV)	Impostazione della fotocamera che fissa un dato valore di apertura del diaframma mentre vengono adattati altri parametri (tempo, sensibilità ISO) per garantire una corretta esposizione.
<b>Priorità Tempi</b> Speed (Time) Priority	Impostazione della fotocamera che fissa un dato tempo di esposizione mentre vengono adattati altri parametri (apertura, sensibilità ISO) per assicurare una corretta esposizione.
<b>Rapporto di contrasto</b> Contrast Ratio	Un diverso modo per descrivere la gamma dinamica di una scena. Il rapporto fra l'area più scura e quella più luminosa.
<b>RAW (file)</b> RAW files	Formato di registrazione dei dati grezzi provenienti dal sensore di una fotocamera digitale che fornisce la massima qualità, elaborabile successivamente per mezzo di apposito software.
<b>Risoluzione (dell'immagine)</b> Image Resolution	Quantità di pixel in orizzontale e verticale. Ad es. immagine (f.to 4:3) da 5 Megapixel composta da 2560x1920 punti, pari esattamente a 4.915.200 pixel.
<b>Ritaglio (dell'inquadratura)</b> Cropping	Rimozione di parti esterne di una immagine per modificarne/ridurne/migliorarne l'inquadratura o eliminare difettosità presenti nei bordi perimetrali.
<b>Ritratto</b> Portrait	Sinonimo di immagine con orientamento verticale - lato corto di base. Vedere "Paesaggio"
<b>Rumore, disturbo</b> Noise	Indesiderate variazioni di luminosità introdotte in varia misura dai sensori di fotocamere digitali, specialmente presente in aree uniformi, sottoesposte e/o riprese con elevati valori ISO.
<b>Saturazione (dei colori)</b> Saturation (of colors)	Si riferisce alla vividezza ed intensità dei colori - La minima saturazione produce una scala di grigi.
<b>Scatto continuo (a raffica)</b> Continuous shooting (Burst mode)	Modalità per riprendere "n" scatti in rapida e automatica successione, usata per oggetti in movimento o, con variazione di parametri, per ottenere immagini con esposizioni differenziate.
<b>Scena ad alto contrasto</b> High contrast scene	Luci / ombre intense presenti nella medesima scena, preservabile e rappresentabile attraverso i passi necessari a realizzare una immagine ad alta gamma dinamica (HDR).
<b>Sfondo, Fondale</b> Background, Backdrop	Porzione secondaria di una immagine, al di fuori del o di sfondo al principale oggetto di interesse.
<b>Sottoesposizione</b> Underexposure	Esposizione con tempo troppo breve o diaframma troppo chiuso per una data intensità luminosa. Produce immagini troppo scure e perdita di dettagli nelle zone d'ombra.
<b>Sovraesposizione</b> Overexposure	Esposizione con tempo troppo lungo o diaframma troppo aperto per una data intensità luminosa. Produce immagini troppo chiare e perdita di dettagli nelle alte luci.
<b>Spazio-colore</b> Color Space	Modello matematico che descrive una modalità per rappresentare i colori come combinazioni di numeri. Spazi colore sono ad esempio Adobe RGB e sRGB
<b>Taglio</b> Clipping	In termini generici, l'eliminazione di parti (periferiche) di un'immagine o valori (estremi) ad essa correlati, che risultano essere al di fuori di una determinata area o soglia.
<b>TIFF</b> Tagged Image File Format	Formato di immagine non compresso o compresso mediante algoritmi lossless (PackBits, LZW, MH). Preserva un'elevata qualità dell'immagine, che consente successive rielaborazioni.
<b>Tono Medio, Toni Medi</b> Midtone (medium tone)	I toni di una immagine compresi fra Alte Luci e Ombre profonde.

## Risorse



Potete reperire ulteriori suggerimenti, tecniche d'uso e informazioni aggiornate nelle *FAQ* (domande frequenti), sul sito web di HDRsoft, cliccando il seguente *link*:

[http://www.hdrsoft.com/it/faq\\_photomatix.html](http://www.hdrsoft.com/it/faq_photomatix.html)



Potete richiedere assistenza via *email*, anche in lingua Italiana, inviando il vostro quesito a Photomatix Support Team, cliccando il seguente indirizzo *email*:

[email to: Photomatix Support Team - IT](#)



Se avete necessità di reperire alcune sequenze di foto scattate con esposizioni differenziate (*bracketed*) per poter effettuare un'elaborazione di prova con Photomatix Essentials, scaricatele dalle pagine di *download* [Mac](#) oppure [Windows](#) del sito *web* HDRsoft



[www.hdrsoft.com](http://www.hdrsoft.com)