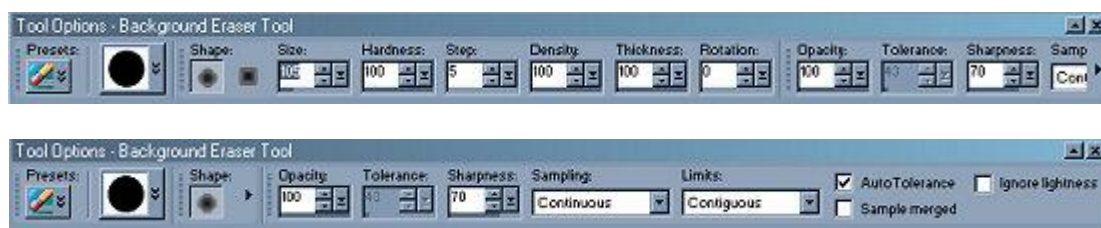


RITOCARE UNA FOTO



Innanzitutto analizziamo la barra delle opzioni che compare quando clicchiamo su *Background Eraser* :





Da qui possiamo scegliere la forma dell'eraser e la sua dimensione, oltre che le solite opzioni di intensità, opacità ed altre cose che di solito non vengono cambiate; usate una forma più grossa per le zone estese, mentre una più piccola per le zone più piccole.

N.B.: Può capitare che cancelliate parte della foto; niente paura, potete sempre in ogni momento annullare l'ultima operazione, che potrebbe essere tutto quello che avete cancellato fino a quel momento se avete cancellato il tutto in unica passata mantenendo sempre premuto il tasto del mouse. Quindi, piccolo consiglio, procedete per piccole zone alla volta in modo tale da non ricominciare sempre da capo !!!

1. Quindi prima cosa da fare è cancellare il background come già spiegato; quando inizierete a cancellare, vi sarà chiesto di convertire tutta l'immagine in un unico Raster Layer e voi cliccate su OK. A tal punto iniziate la fase di cancellazione e state attenti a cancellare effettivamente tutto il background in quanto potrebbero rimanere delle ombre nelle zone cancellate evidenti in Fig. 1; può essere utile fare uno zoom sulle varie aree per vedere il risultato ed eliminare tutte le eventuali ombre.



Fig. 1

- Per eliminare le ombre, sempre se non ci riuscite con il  potete riempire di un colore appariscente il background semplicemente selezionando un colore ed usando lo strumento *Flood Fill* . A tal punto saranno evidenti eventuali ombre e puntini vari. Per rimuoverli dovete selezionare sulla barra dei menù *Selection -> Select All* (Fig. 2) per selezionare l'intera immagine e poi *Selection -> Float* per creare una "Floating Selection", come mostrato dalla Fig. 3.

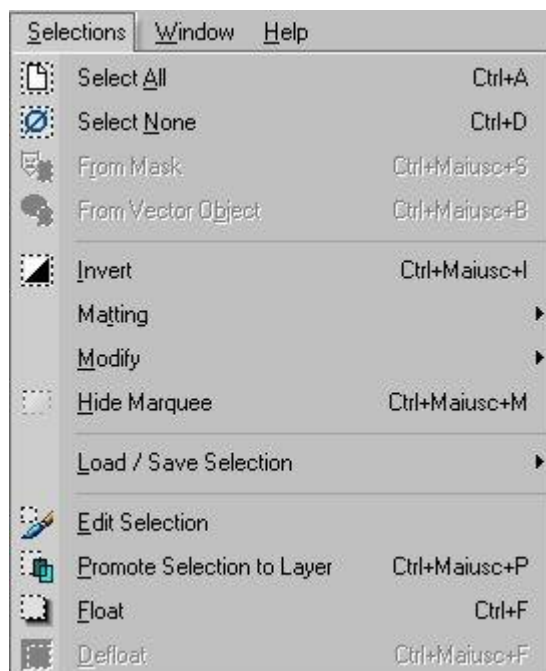


Fig. 2



Fig. 3

3.

A tal punto *Selection -> Defloat* per selezionare solo il contorno dell'immagine; così facendo il tutto verrà trasformato in un Raster Layer come mostra la Fig. 4.



Fig. 4

5.

A tal punto *Selections -> Modify -> Remove Specks and Holes* e seguite i settaggi di Fig. 5. Fatto ciò ripetete *Selections -> Modify -> Remove Specks and Holes* fino a quando non avete ottenuto un risultato soddisfacente, ovviamente cambiando le dimensioni dei pixels.

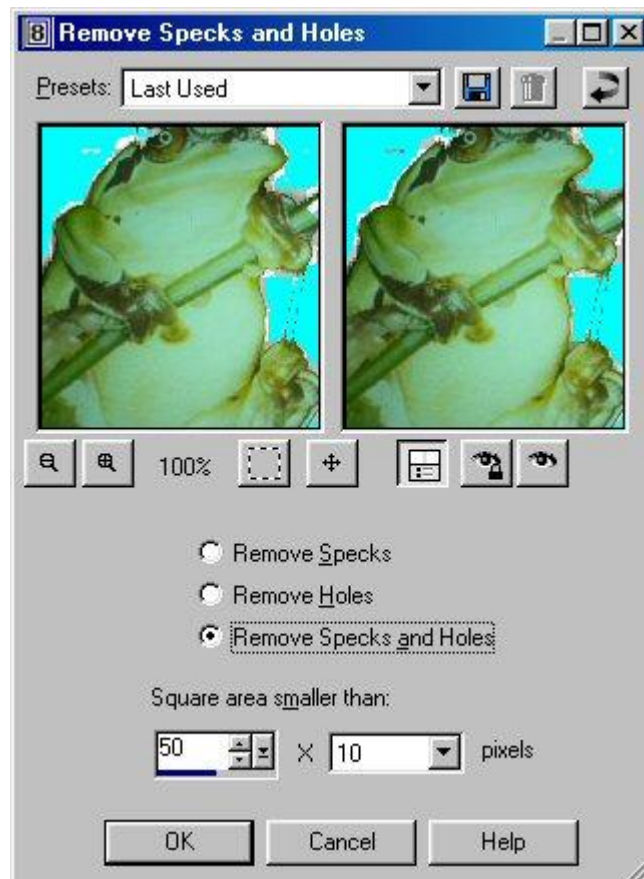



Fig. 5

7.

8. Fatto ciò, deselezionate tutto con *Selection -> Select None*; ora toccherà selezionare a mano libera tutti i contorni della rana, anche quelli interni. Per far ciò dovete usare lo strumento *Freehand Selection* ; selezionate prima tutto il contorno esterno mantenendo sempre premuto il tasto del mouse. Per aggiungere anche i contorni interni, basta tenere premuto la "barra spaziatrice" della tastiera e selezionare la zona, mentre per eliminare delle zone, bisogna tenere premuto il tasto "CTRL".
9. Ora bisogna trasformare la selezione in un nuovo layer: *Selections -> Promote Selection to Layer*.

10. Ora deselezionate tutto, cliccate sul Raster Layer di base per agire su di esso, come mostrato in Fig. 6.



Fig. 6

A tal punto lo sfondo del mare non è altro che un **pattern** (vedete la sezione adibita ad essi per conoscere come usarli e crearli) già creato; basta quindi selezionarlo, e riempirci lo sfondo. L'immagine finale è la seguente.



Fig. 7