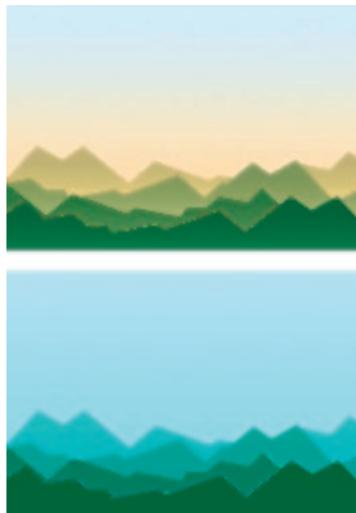


*In una post elaborazione il disegnatore si trova di fronte alcuni problemi, tipici del resto, di ogni artista che lavori senza un modello ed uno sfondo reale cui far riferimento. Questi problemi, se non tenuti presenti, possono pregiudicare il risultato finale facendolo sembrare falso. Per prima cosa, come ogni persona con buone competenze pittoriche e/o fotografiche, il disegnatore dovrà considerare l'intera immagine come costituita, preferibilmente, da almeno tre zone diverse: **primi piani, piano intermedio e sfondo**. Ovviamente, il piano intermedio sarà quello importante con gli elementi progettati; gli altri due piani hanno funzione complementare e servono specialmente per dare profondità al disegno. In primo piano andranno collocati personaggi, oggetti, auto, alberi, etc. scelti e collocati strategicamente rispetto all'elemento progettato. Basterà semplicemente incollare le immagini adatte su uno dei layer disponibili.*

Il maggiore o minore realismo, per quanto attenuato da uno stile personale, è dipendente dall'esperienza visiva quotidiana che condiziona la lettura che il cervello compie delle immagini. A tale proposito può essere utile richiamare e mettere in evidenza principi e fenomeni ormai ben conosciuti - legati alla presenza della luce - che potranno permettere una post elaborazione senza "errori":

Figura 87
Sfondi con percezione di profondità.
(Effetti atmosferici)



Luci, Ombre ed Effetti atmosferici

- **Luce ambiente, riflessi ed ombre:** Per ottenere un minimo di effetto realistico, non si potrà prescindere da un posizionamento virtuale della sorgente luminosa primaria e, nel caso di una partenza da file con contorni in B&N, da un minimo di previsione delle ombre secondo la relativa teoria. Sarà necessario pensare a posizione, tipo e qualità coloristica di ogni prevedibile sorgente di luce compreso ogni importante riflesso (da superfici attigue speculari od opache) che possa determinare variazioni di colore.
- **Effetti atmosferici:** Leonardo da Vinci studiò gli effetti visivi propri degli oggetti più lontani definendo "**prospettiva aerea ... la prospettiva che dipende dallo spessore dell'aria**". Oggi conosciamo meglio il fenomeno causato dalla dispersione della luce nelle particelle di fumo, polvere e acqua mescolate nell'atmosfera, esso si comincia a manifestare intorno ai 50 metri e diventa sensibile dopo i 750 raddoppiando linearmente col raddoppiarsi della distanza. Gli effetti attribuiti, tradizionalmente, allo spessore dell'aria sono duplici: uno **spostamento verso il colore blu** per gli oggetti più lontani e un **offuscamento dei bordi dell'oggetto**. Il primo asserto è vero specialmente per i paesaggi (distanti) sopra l'orizzonte; meno vero per le zone più vicine e sotto l'orizzonte dove il fumo, la polvere o lo smog spostano il colore verso bianco, giallo, marrone o grigio. La velatura dipende, anche, dall'angolo di illuminazione solare: più intensa con sole basso o alle spalle. L'offuscamento oscura l'immagine e produce una riduzione del contrasto in modo che bianchi e neri fondono verso il grigio medio: i bordi meno distinti aumentano la fusione dei particolari in un colore omogeneo. In fotografia, per evitare la "piattezza" e separare i *piani dell'immagine* si effettua una sfuocatura per zone sfruttando le caratteristiche di *profondità di campo* degli obiettivi. In Photoshop, analogamente, si potranno **Sfocare (Blur)** gli sfondi ed eventualmente regolare la nitidezza di altri piani. In base a quanto sopra si potranno, anche, velare con dominanti di colore diverse alcune zone dell'immagine.