

## **Approfondimento: PREPARARE IMMAGINI E VIDEO PER LA PUBBLICAZIONE**

Lavorando con i livelli di regolazione, con le maschere, con le opzioni di fusione ci siamo imbattuti nella possibilità di creare “strati” sovrapposti di immagini (i livelli appunto). Quando ci siamo trovati a salvare il nostro lavoro, Photoshop probabilmente ci ha proposto un certo formato di file. Fino a quando apriamo la nostra immagine con Photoshop nessun problema, ma quando ad esempio vogliamo pubblicarla su Facebook ecco le prime difficoltà.

Per orientarci facilmente possiamo innanzitutto distinguere tra **formati proprietari** e **formati standard**.

Il formato proprietario di Photoshop è il **PSD – PhotoShop Document** (il nostro file avrà come estensione nome.psd). Questo file si apre con Photoshop (e alcuni altri software della casa madre Adobe), ma non è adatto alla condivisione sul web, o potrebbe non essere idoneo all’importazione del nostro lavoro in altri software non Adobe (ad esempio non possiamo inserire un PSD in una pagina scritta in Word).

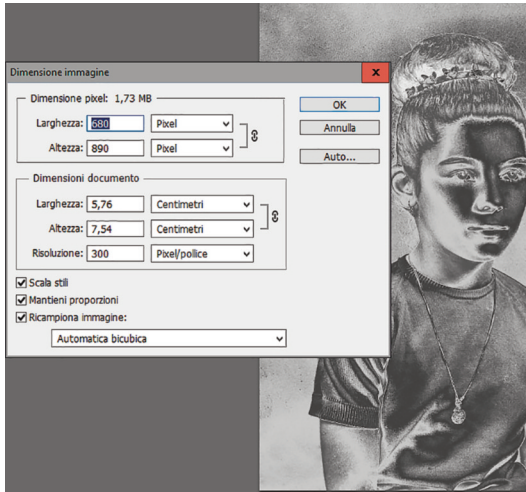
I formati standard (ampiamente condivisibili) sono tutti quelli che favoriscono l’interscambio e la possibilità di apertura con altri software. Ad esempio **JPG** (o JPEG), **GIF** o **PNG**.

Quale scegliere? In linea di massima useremo il formato PSD se vogliamo avere la possibilità di tornare sul nostro lavoro in un secondo momento, conservando i livelli (e relative maschere) separati proprio per operare modifiche successive. Consigliamo di salvare sempre una versione del lavoro in questo formato con i livelli separati per poter facilmente intervenire in futuro per modificare particolari aree o dettagli dell’immagine. Chiamiamo questo formato “**file di progetto**”.

La scelta di uno dei formati standard va invece fatta in base al tipo di immagine e alla sua **destinazione d’uso**. Dobbiamo valutare anche le dimensioni del nostro lavoro, sia quelle in pixel che quelle del documento, oltre che la risoluzione.

È possibile variare queste caratteristiche tramite la finestra di dialogo Dimensione Immagine, raggiungibile facilmente dal menù Immagine di

Photoshop. Possiamo anche utilizzare lo strumento Taglierina impostando preventivamente i valori desiderati (base, altezza, risoluzione) nel caso di dover adattare un formato immagine a una dimensione con proporzioni differenti (taglio).



Le **dimensioni in pixel** si riferiscono al numero di “puntini” di cui è costituita la nostra immagine, la dimensione documento si riferisce alla sua dimensione di stampa. La risoluzione si riferisce alla “densità” dei puntini in una data unità di misura.

In generale, quando creiamo progetti multimediali e ipertestuali dobbiamo anche considerare che stiamo creando contenuti che verranno fruiti necessariamente attraverso un monitor. Le immagini devono essere preventivamente preparate per questo scopo: quindi ridotte a una risoluzione di **72 DPI** (pixel/pollice – letteralmente Dot Per Inch). La risoluzione adatta alla stampa, di qualità migliore ma con un peso maggiore, è pari invece a **300 DPI**.

Possiamo ridurre la risoluzione, per alleggerire il peso dell'immagine (e avere una sua più rapida visualizzazione), ma non possiamo aumentare la risoluzione per avere una qualità migliore. Se l'immagine di partenza è a 72 DPI perché l'abbiamo scaricata da internet, e ha una dimensione di 640x480 pixel, difficilmente otterremo una stampa decente, anche in un formato cartolina. Photoshop completa la nostra richiesta di aumentare la risoluzione ricampionando l'immagine, e cioè andando a riempire la densità richiesta aggiungendo pixel dello stesso colore di quelli di partenza. A monitor potremmo non notare molto la differenza, ma in fase di stampa, e soprattutto negli ingrandimenti, sì.

Le **dimensioni** (base per altezza) vanno decise all'interno di un limite che è quello della risoluzione dei monitor, che arriva al massimo a un lato maggiore di 2560 pixel. Solo in casi particolari, pensando a televisori 4K o proiezioni di film digitali in sale cinematografiche, si arriva a dimensioni maggiori.

Non ha senso realizzare un pulsante di 1200x800 pixel, ad esempio, perché esso sarà comunque ridotto all'interno di una pagina o di una schermata. Semmai si può progettare di queste dimensioni e poi ridurlo per verificarne la leggibilità prima di utilizzarlo.

Allo stesso modo non serve caricare le fotografie così come escono dalla fotocamera digitale, ad esempio di 5184x3456 pixel, a meno di particolari scopi ben ponderati.

Molti degli applicativi che citiamo ridimensionano le immagini quando vengono inserite. Ma lo fanno nei termini dell'anteprima, adattando le dimensioni allo spazio visivo, non agendo sulle effettive dimensioni del file. Grandi quantitativi di immagini generano un elaborato inutilmente "pesante".

Possiamo accedere alle opzioni di esportazione Salva per web per verificare, anche attraverso un'anteprima, i risultati differenti che si ottengono in base alla scelta del formato del file e del valore di compressione impostato e scegliere quello più idoneo alle nostre esigenze.

La scelta tra i 3 formati standard indicati dipende dalla destinazione d'uso.

- **JPG:** formato immagine adatto alla fotografia, visualizza milioni di colori e quindi tutte le sfumature e i passaggi tonali presenti nell'immagine di partenza. È possibile scegliere tra differenti fattori di compressione per limitare il "peso" del file, con conseguenti riduzioni della qualità. Non è disponibile l'opzione "trasparenza" per cui una immagine JPEG dagli angoli arrotondati collocata sopra uno sfondo colorato mostrerà comunque gli angoli bianchi.
- **GIF:** formato immagine adatto a immagini grafiche stilizzate (marchi, logotipi, disegni). Visualizza solamente 256 colori, quindi non è adatto alle fotografie. È disponibile l'opzione trasparenza. Con questo formato è possibile realizzare semplici animazioni a ciclo continuo.
- **PNG:** formato immagine adatto a qualsiasi tipologia di immagine con una buona resa dei passaggi tonali e delle sfumature. È disponibile l'opzione trasparenza con una qualità migliore rispetto al formato GIF, in quanto la non limitazione del numero dei colori permette anche una trasparenza sfumata.

Anche in questo caso consigliamo di fare delle prove per verificare la resa di ciascun formato, confrontando le differenti opzioni della finestra di dialogo Salva per web e dispositivi accessibile dal menù File; in

relazione al peso e alla versatilità (cioè il grado di rispondenza alle nostre esigenze) di ciascuna immagine.

Ci sono anche altri formati standard tra i quali è bene ricordare il **TIFF** e il **PDF**.

Il primo permette di conservare un'ottima qualità delle immagini, anche ad alte risoluzioni. Il secondo consente di creare documenti complessi che integrano testi, link attivi, elementi multimediali che verranno letti attraverso il lettore gratuito Acrobat integrato perfettamente anche dai browser, e quindi molto diffuso.

Per quanto riguarda i **video**, nel caso di progetti multimediali realizzati off line si tratta solamente di verificare la **compatibilità** del formato video rispetto al software di progettazione multimediale, oppure di ricorrere a un applicativo per la **conversione** come il già citato Video2Video Converter ([www.videotovideo.org](http://www.videotovideo.org)). In genere uno **standard web** come il formato mp4/h264 è adatto e offre un buon rapporto qualità/compressione.

Se si tratta di progetti multimediali on line, la soluzione più comoda è utilizzare una piattaforma come **YouTube** o **Vimeo** per caricare il video, quindi ricorrere all'incorporamento quando dobbiamo visualizzarlo su una pagina web.

Per **incorporamento** (*embed*) si intende la condivisione non attraverso un link pubblico (l'indirizzo che compare sulla barra di navigazione del *browser* quando visualizziamo un video su YouTube, ad esempio), ma attraverso una stringa di codice HTML, che permette di creare in una pagina web una sorta di finestra attraverso la quale viene visualizzato il video, che di fatto però si trova su un *server* differente.

Con YouTube si ottiene il codice *embed* dal pulsante di condivisione posto sotto il video: è anche possibile selezionare tra alcune opzioni di visualizzazione (titolo del video, comandi del *player*, miniature di video consigliati al termine della riproduzione).

Su YouTube si possono caricare video selezionando l'opzione Non in elenco, che è una alternativa valida alla opzione di *default* "pubblico" e che significa che il video, seppure caricato sul server di YouTube, non sarà accessibile al pubblico generico, ma visualizzabile solamente dal proprietario. Questa opzione permette di caricare un video con l'unico scopo, ad esempio, di incorporarlo in un sito, ma di non renderlo visibile ai fruitori di YouTube.