

DA MANUALE

Non è facile comprendere le infinite potenzialità dei software grafici dell'ultima generazione. Indaghiamo la manualistica di Photoshop, cercando di capire che cosa ci insegna e come

2 DI MASSIMO CREMAGNANI
MASTER@CAPITOLOUNO.COM

I software, soprattutto quelli dedicati alla grafica e alla comunicazione, hanno il "difetto" di evolversi troppo velocemente. Questo, se da un lato incentiva incredibilmente la sperimentazione, impedisce o quantomeno sfavorisce l'identificazione di una scuola, di un metodo d'insegnamento e di un criterio d'apprendimento coerenti. Il processo creativo legato a queste tecnologie è spesso diverso da quello classico

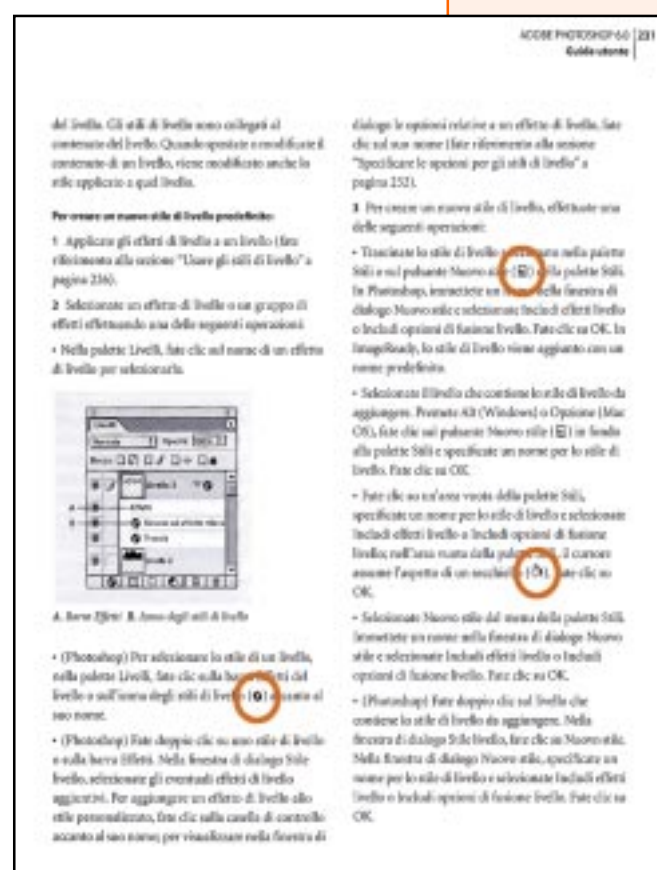
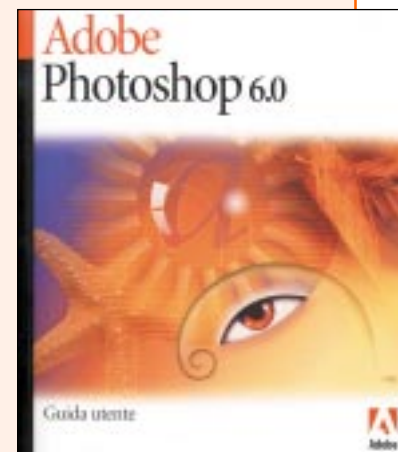


da cui derivano, così come diverso è l'approccio dell'apprendista verso gli strumenti: poca manualità, asetticità dei materiali, iconografia inedita che solo ora e solo in alcuni casi tende leggermente a uniformarsi.

Ne consegue che imparare a utilizzare propriamente, produttivamente e in maniera creativa

ADOBE PHOTOSHOP 6 GUIDA UTENTE

Autore: AAVV
Editore: Adobe Systems Inc.
Pagine: 434 b/n
Prezzo: incluso nella confezione
Una frase: "Sono disponibili altre risorse di apprendimento, non incluse con l'applicazione"



8 L'identificazione delle icone degli strumenti è fondamentale per l'uso dei programmi; solo pochi manuali le evidenziano adeguatamente.

Nella foto, una pagina del manuale originale Adobe: le poche figure in bianco e nero sono fortunatamente supportate dalla presenza dei simboli all'interno del testo

Tutti i discorsi sulla libertà d'azione creativa del programma,

pubblicati e pubblicizzati in ogni contesto, sono completamente esclusi dal freddo e schematico manuale incluso nella confezione. Completamente in bianco e nero e corredato da pochissime immagini (mediamente una ogni tre pagine), il testo si limita praticamente a descrivere le funzioni dei diversi strumenti, tralasciandone il lato pratico. Quest'impostazione, pur completa nell'analisi del programma, può creare qualche difficoltà ai meno esperti, mentre chi proviene da una versione precedente del software faticherà a identificare i cambiamenti più sottili, poco evidenziati; i più pignoli, infine, potrebbero considerare insufficiente la sezione dedicata ai profili colore. Un pregio raramente riscontrabile in altre pubblicazioni è l'inserimento, a seguito delle descrizioni testuali, delle icone corrispondenti ai comandi illustrati; una brossura a parte, inoltre, divide in pratici schemi le diverse funzioni, corredandole di relative icone e scorciatoie da tastiera. Si sente la mancanza di una simile soluzione per l'uso dei filtri.

Le nozioni basilari di grafica digitale sono appena accennate e ancor più raramente si parla di flussi di lavoro o di interazione con software o hardware di terze parti. Per sopperire a queste mancanze, fan dalla pagina 4 (vedi citazione) Adobe invita ad acquistare altri testi specifici o a iscriversi a corsi di diverso livello.

Ma la documentazione offerta da Adobe non finisce qui. Nel Cd-Rom d'installazione troviamo innanzitutto una versione Pdf dello stesso manuale, in cui possiamo finalmente vedere le immagini a colori e una copia degli schemi di riferimento veloce. Sempre in Pdf, e in italiano, abbiamo quindi a disposizione una guida alle funzioni inserite nella sesta release.

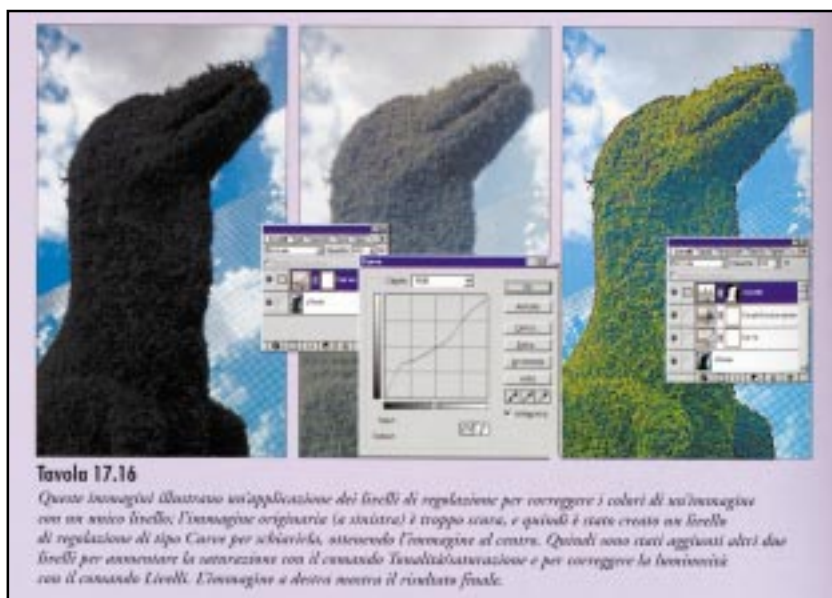
La guida in linea, sviluppata in Html, è rapida nella ricerca degli argomenti, ma non troppo ergonomica: il frame di ricerca, a sinistra, non è ridimensionabile e costringe a impostare il "carattere molto piccolo" in Explorer; in questo modo, però, sarà ancor più difficile puntare il mouse sui link di riferimento, scomodamente suddivisi in numeri di pagina. Il contenuto è un sunto di quanto già detto del manuale: stessa povertà di immagini, ma spiegazioni ancor più ermetiche.

programmi come Photoshop non è semplice, né tantomeno ci si può basare su tecniche d'insegnamento "classiche".

In quest'articolo prenderemo in esame la manualistica di Photoshop: quello originale confrontato con nove produzioni indipendenti, dai tascabili ai mattoni di ottocento pagine, passando attraverso diverse edizioni intermedie.

2 IMPARARE: TUTTO NO, MA QUASI

Photoshop è un programma professionale in grado di elaborare e gestire immagini raster ai massimi livelli. Nell'ultima versione ha inte-



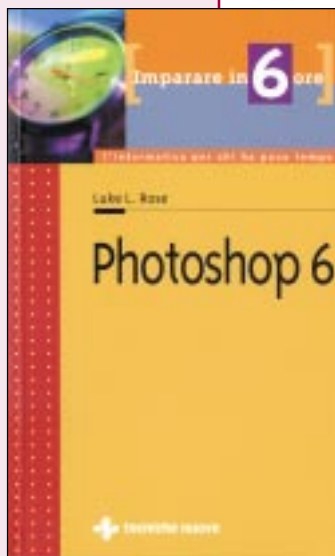
8 La potenza dello strumento Curve illustrata in Photoshop 6 Tutto & Oltre

grato funzioni vettoriali e di editing di testo, consentendo la realizzazione di progetti ad ampio spettro. Poliedrico nelle funzionalità, copre le necessità di diverse fasce d'utenza: fotoritocco, grafica pubblicitaria, web design e computer painting, solo per citare gli usi più comuni. Partecipa quindi a ogni forma di comunicazione contemporanea, unendo diverse tipologie espressive in un unico strumento.

Ciononostante, raramente un professionista specializzato arriverà a sfruttare ogni singola funzione del software, preferendo invece ottimizzare le risorse dedicate alle operazioni più utili al proprio lavoro: a un web designer poco interesseranno le opzioni di stampa, così come un fotografo utilizzerà raramente le funzioni di

IMPARARE IN 6 ORE PHOTOSHOP 6

Autore: Luke L. Rose
Editore: Tecniche Nuove
Pagine: 184 b/n
Prezzo: 15.000 lire (7,75 euro)
Una frase: "L'obiettivo è di consentirvi a cominciare a lavorare con Photoshop nel più breve tempo possibile"



Chi non ha mai avuto il piacere di confrontarsi con Photoshop può anche credere di poterne apprendere il funzionamento in sole sei ore. Forse un titolo più adatto potrebbe essere "Introduzione a Photoshop in 6 lezioni (più 4)", poiché il libro è effettivamente strutturato in questo modo. Il formato tascabile e il linguaggio molto generico – talvolta impreciso, direbbero i professionisti più pignoli – fanno di questo volume una buona introduzione per i neofiti e i curiosi, che potranno godere della panoramica tra un impegno e l'altro, decidendo in seguito se approfondire l'argomento. Alcuni accenni alle funzioni avanzate susciteranno infatti l'interesse ai più attenti, che dovranno però ricorrere ad altre fonti d'informazione per migliorare le proprie cognizioni. Il rapporto qualità-prezzo resta comunque interessante: le immagini, anche se in bianco e nero, sono molto chiare per comprendere i principali funzionamenti del programma e la struttura ben delineata per argomenti facilita decisamente la lettura.

disegno vettoriale, o l'editor di testo.

Anzi, questi esempi si manifestano spesso nella più assoluta misconoscenza delle funzioni relativamente "inutili", senza contare che anche alcuni "specialisti" poco approfondiscono gli strumenti adatti al loro lavoro, illusoriamente convinti di sapere già tutto.

Talvolta incide la pigrizia, altre la mancanza cronica di professionalità; ma potrebbe anche essere colpa di una documentazione insufficiente, scorretta o semplicemente poco stimolante.

Un manuale, in questo caso, può aprire gli occhi su dettagli che abbiamo sempre ignorato, an-



8 Le coloratissime pagine di Photoshop 6 No Problem sono uno stimolo all'elaborazione delle immagini. Anche i consigli e le note rimangono ben evidenziati

che se in buona fede.

Dobbiamo inoltre tener conto di coloro che non sono ancora convinti, che stanno valutando l'acquisto e/o l'onere di padroneggiare il programma: alcuni curiosano sulla demo a tempo limitato, trovata in un cd allegato a una rivista oppure scaricata da internet (solo in inglese e priva di manuale cartaceo); altri sono magari studenti che dispongono di documentazione numericamente inadeguata, o consultabile so-

lamente a scuola, a turno; aggiungiamo anche i numerosi corsisti privati, ai quali viene spesso suggerito un testo di riferimento in base ad accordi commerciali più

PHOTOSHOP 6 NO PROBLEM E MINI NO PROBLEM

Autore: Enrico Zonca

Editore: McGraw-Hill

Pagine: 274/202 a colori

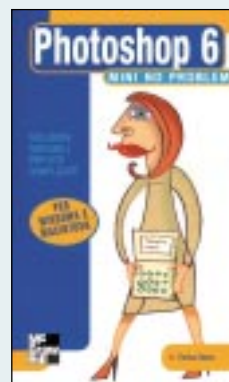
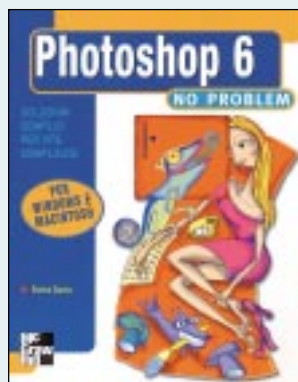
Prezzo: 40.000 lire (20,66 euro) 19.000 lire (9,81 euro)

Una frase: "Non è utile elencare uno a uno i comandi se poi non si "produce" nulla di concreto, non si toccano i veri problemi che il designer deve affrontare quotidianamente"

Duplica edizione dello stesso progetto per McGraw-Hill, una di dimensioni standard e l'altra in formato tascabile. Il testo è pressoché lo stesso, così come le immagini di riferimento, tutte a colori, decisamente più godibili nella versione più grande. In quest'ultima, inoltre, sono inseriti anche pratici ed ermetici "riassunti" dei singoli capitoli e delle operazioni principali. Il pregio maggiore dell'opera resta comunque la struttura narrativa, di carattere pratico ma scorrevole, riccamente inframmezzata da suggerimenti di buon livello, da avvertimenti e da elementi di terminologia grafica generale, di

utilità polivalente. Mancano solo le icone dei tasti di comando, talvolta di difficile identificazione sulla base del solo testo. Tra gli argomenti trattati, spiccano in questi volumi alcuni riferimenti alla gestione interna del colore, spesso tralasciata nelle pubblicazioni di questo target; sono inoltre ben trattate le sezioni dedicate alla stampa e agli stili di livello, introdotti in questa versione del programma.

La panoramica sul programma risulta quindi esaustiva, sia per neofiti assoluti che per autodidatti e appassionati e stimola a eventuali approfondimenti.



che per la sincera validità del prodotto, e i semplici curiosi che si chiederanno: "Ma si possono veramente fare tutte quelle cose?". Ognuna di queste persone ha uno scopo, un'idea creativa da figurare, anche se forse non sa come e contemporaneamente ha una personalità particolare, che necessita di un approccio adeguato.

5 Le barzellette incluse in Photoshop 6 For Dummies ne rivelano l'indirizzo fotoamatoriale

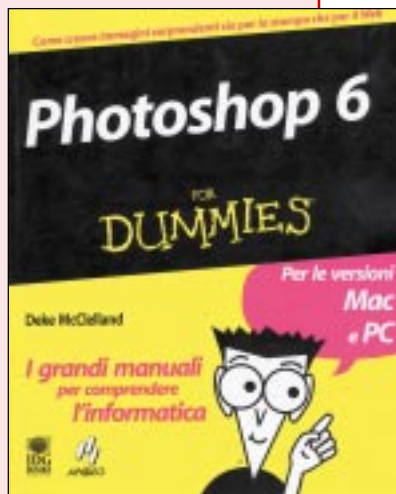


2 ANCHE LE PAROLE SONO IMPORTANTI

In queste analisi è stato tenuto conto della completezza (e ovviamente della correttezza) dei testi

PHOTOSHOP 6 FOR DUMMIES

Autore: Deke McClelland
Editore: Apogeo
Pagine: 422 b/n + 16 a colori
Prezzo: 36.000 lire (18,59 euro)
Una frase: "Ogni volta che si parla di una caratteristica di Photoshop, si è tentati di dire: "Ma aspettate, c'è dell'altro!", come uno di quei venditori di coltelli giapponesi"



Spiritosamente aneddotico com'è consuetudine in questa collana, *For Dummies* si presta ottimamente a una lettura facile da parte di qualunque utente, pur riferendosi esplicitamente a (foto)amatori e prosumer. Lo stile dell'autore si sbizzarrisce qui in ritocchi divertenti, mantenendo la formula di professionalità riconoscibile nelle solite peculiarità: spiegazione immediata dei comandi rapidi ed esclusione di quelli (da lui considerati) inutili o distruttivi.

Il testo scorre quindi allegramente, inceppandosi solo nella mancanza di riferimenti iconici in relazione alle descrizioni dei comandi. Sono trattati tutti gli argomenti, compreso lo spazio colore e altre funzioni avanzate sconosciute ai più, come l'Assistente esportazione immagini con trasparenze.

Sono segnalate vistosamente le novità della versione 6, tattiche particolari e suggerimenti vari. Numerosi i consigli di contorno, tra i quali spiccano quelli relativi alla reperibilità delle immagini e alla gestione di Kodak Photo CD.

esaminati, seppur in relazione al costo e alle dimensioni dell'opera; ritengo fondamentale avere almeno una panoramica di tutte le possibilità offerte da un software che è parte spesso integrante di un flusso di lavoro, ma è anche uno strumento di per sé in grado di concretizzare diverse forme espressive. I manuali più esaurienti qui esaminati sono ovviamente **Inside Photoshop 6** di Mondadori Informatica, e

Photoshop 6 Tutto & Oltre di Apogeo, in virtù delle loro ottocento pagine; ma anche **For Dummies e Look & Learn** (sempre di Apogeo, dello stesso autore), **Photoshop 6 No Problem** di McGraw-Hill e lo stesso manuale Adobe sono piuttosto esaurienti, forse più adatti a chi non vuole dedicare alla lettura un tempo eccessivamente lungo.

Lo stile narrativo si differenzia

moltissimo da un'edizione all'altra, proprio perché ognuno di noi è portato a percepire meglio determinati linguaggi. Un gergo estremamente tecnico e di conseguenza molto sintetico può andar bene per persone molto pratiche, mentre altri potrebbero esserne annoiati più che stimolati, se non addirittura confonduti.

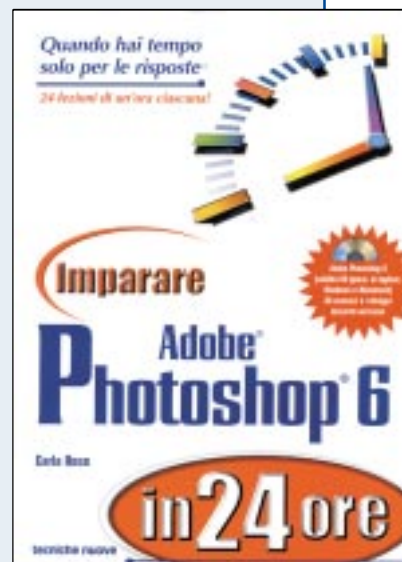
Tra i volumi più ermetici abbiamo sempre l'Adobe, **Look & Learn e Imparare Adobe Photoshop 6 in 24 ore** di Tecniche Nuove. Dall'altro lato, il più leggero è **For Dummies**, ricco di amenità allegoriche, ma anche gli altri libri scritti da McClelland contengono una giusta dose di humour; **Inside** si pone all'incirca a metà, presentando sezioni tecniche alternate a un linguaggio più familiare.

Altro elemento importante riguarda il layout. L'impaginazione, l'iconografia, le immagini di riferimento e l'impostazione degli im-

IMPARARE ADOBE PHOTOSHOP 6 IN 24 ORE

Autore: Carla Rose
Editore: Tecniche Nuove
Pagine: 376 b/n, Cd-Rom
Prezzo: 55.000 lire (28,41 euro)
Una frase: "Il rettangolo arrotondato è un ottimo strumento per la mascheratura delle fotografie"

Comodo riferimento per un corso base, questo libro presenta le principali funzioni di Photoshop suddivise in 24 lezioni, che terminano con quiz e riassunti come se vi trovaste in classe, davanti alla maestra. I temi trattati si rivolgono più a un utente amatoriale che a un professionista della grafica, e si notano alcune ingenuità – per non dire imprecisioni – che possono confondere chi desideri approfondire ulteriormente la sua esperienza nella computer grafica. Lo stile è piuttosto freddo, fortemente schematico nella semplice definizione delle operazioni più comuni e nella descrizione degli strumenti; la sperimentazione non viene né accennata né stimolata in alcun modo. Le immagini, tutte in bianco e nero, sono sufficientemente visibili, anche se un o' di contrasto non avrebbe guastato; molto più nitidi gli schemi dei comandi, ulteriormente riassunti in appendice per comodità. Il Cd-Rom allegato, corredato da una comoda interfaccia in Html, contiene tutte le foto utilizzate durante gli esercizi e una versione tryout del programma, sia per Pc che per Mac.



7 I pulsanti di comando, con tanto di scorciatoie da tastiera, nella brochure inclusa nella confezione di Photoshop

mancabili suggerimenti hanno il compito di esemplificare al massimo la teoria, poiché il monitor è l'unica vera interfaccia che abbiamo con il programma.

Stupendamente realizzato nell'economia dei due toni è **Look & Learn**, in cui ogni pagina è una lezione a sé stante. I due **No Problem** sono invece coloratissimi, particolare che agevola maggiormente il volume più grosso; Photoshop 6 visto da vicino di McGraw-Hill, invece, si presenta fiabesco, decorato all'acquarello, per i lettori più sensibili.

Nella cura dell'impaginazione, è stato riscontrato che i volumi più

8 Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo stile**, dove potete assegnare il nome che preferite per descrivere il livello.



Mantenete attivate le opzioni predefinite se desiderate che lo stile includa gli effetti e le opzioni di fusione del livello.

7 Uno dei teneri personaggi di contorno che affollano le pagine di Photoshop 6 visto da vicino

n'è per tutti i gusti. Per coloro che non hanno mai affrontato quel mostro di Photoshop, sono incuriositi ma non si vogliono impegnare troppo, ci sono gli economici volumetti tascabili. Per lo più di livello base, si occupano solo di illustrare le funzioni più comuni: un po' più di un depliant ma meno di un corso della Regione.

Imparare in 6 ore Photoshop 6 di Tecniche Nuove vince il premio per il titolo più ottimistico del mese, ma nonostante questo e per sole 15.000 lire, offre una panoramica più che discreta del programma. In bianco e nero ma con immagini molto chiare, è sufficiente da solo a farvi muovere i primi passi nell'ambito del fotoritocco.

Al suo opposto abbiamo **Mini No Problem**, versione ridotta nelle dimensioni ma non nel contenuto (che è praticamente identico) di **No Problem**.

Il piccoletto ha anche dovuto rinunciare agli schemi pratici e ai riassunti del fratellone e le immagini, più piccole, risentono dei leggeri fuori registro. Ma per diciannovemila lire cosa pretendevate? Del resto, da un libro ne hanno fatti due: la panoramica è più completa e il layout più curato rispetto ai diretti concorrenti.

grossi sono più difficili da controllare: sia **Inside** che **Tutto & Oltre** presentano infatti un buon numero di errori di stampa, che a volte possono confondere la lettura.

2 MANUALI DATASCA

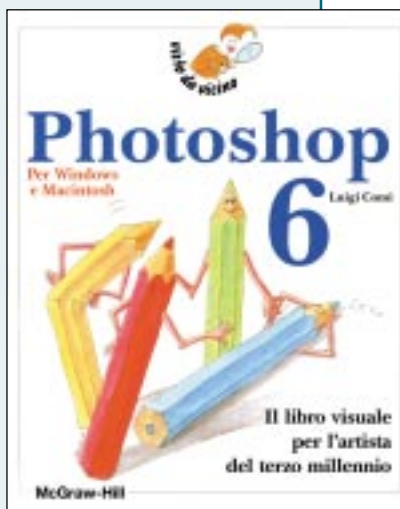
In Italia le case indipendenti pubblicano differenti tipologie di manuali per i software più diffusi e ce

PHOTOSHOP 6 VISTO DAVICINO

Autore: Luigi Comi
Editore: McGraw-Hill
Pagine: 242 a colori
Prezzo: 38.000 lire (19,63 euro)
Una frase: "Nella lettura sarete accompagnati da una serie di simpatici personaggi che vi offriranno suggerimenti, avvertenze e note importanti"

Se già da ora desiderate che il vostro bambino diventi un esperto di computer grafica, regalategli questo libro.

Tutto a colori, redatto in un linguaggio semplice ma preciso, corredato di teneri personaggi naif (stranamente dipinti ad acquerello; potevano almeno disegnarli al computer), il libro si muove per gradi nella conoscenza di base del programma. Le immagini sono chiarissime, a prova d'errore, mentre i (pochi) tentativi di approfondimento su alcune funzioni potrebbero confondere l'ingenuo lettore.



2 I MANUALI ALTERNATIVI

Ovvero in alternativa all'originale. Abbiamo già accennato prima ai motivi per cui si possa non



7 La struttura "a colpo d'occhio" di Photoshop 6 Look & Learn include in un'unica immagine lo strumento, il modo di attivarlo, le opzioni e il risultato conseguito. L'impaginazione a due colori è immediata e di facile lettura

avere a disposizione il manuale originale, e non vorremmo esagerare. Ma ci può essere anche un'altra ragione: quello originale non ci piace. Pochissime immagini (e in bianco e nero) eccessiva freddezza, poco stimolo alla creatività e alla sperimentazione. In una linea comune che caratterizza tutti i suoi prodotti, i manuali di Adobe sono la negazione all'estrosità promessa dai suoi programmi. Per quanto cerchino di illustrare ogni funzione, manca sempre una scintilla che invogli l'utente a lasciarsi andare, a esagerare con la fantasia. Partiamo quindi con **Photoshop 6 For Dummies**, lo spiritoso – ma non per questo meno profes-

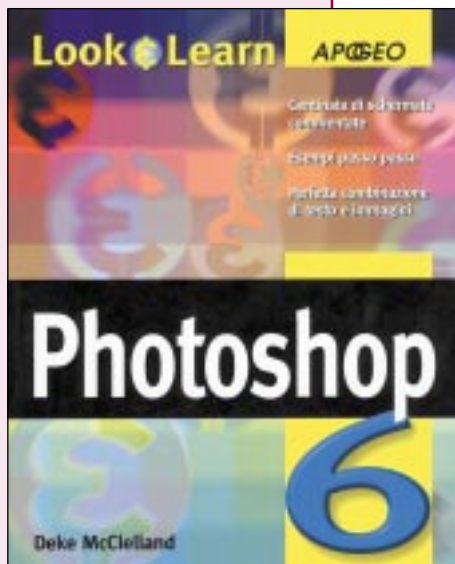
sionale – manuale di fotoritocco che può essere letto anche per svago; forse qui esagero, ma non prendersi troppo sul serio, a volte, può aiutare l'apprendimento. **Imparare Photoshop 6 in 24 ore**, invece, riprende i toni di Adobe, ma con più leggerezza; dedicato a chi non ne vuole sapere di impegnarsi troppo, compie comunque il suo dovere propedeutico. Stesso discorso – scelte gra-

PHOTOSHOP 6 LOOK & LEARN

Autore: Deke McClelland
Editore: Apogeo
Pagine: 324 b/n con icone azzurre
Prezzo: 42.000 lire (21,69 euro)
Una frase: "Ovviamente descriverò i comandi migliori e lascerò da parte quelli meno efficaci"

Sintesi della praticità in virtù degli obiettivi più comuni, lo spirito Look & Learn – guarda e impara - colpisce per la sua immediatezza.

Ogni argomento è affrontato in una, massimo due pagine compresse sotto forma di tutorial; le immagini concentrano in un unico campo risultati grafici e palette degli strumenti, perfettamente interpretabili grazie a segnali alfabetizzati. Lo stesso indice analitico consente di risolvere immediatamente il problema di raggiungere e capire l'argomento in discussione; molto utile, inoltre, l'appendice contenente un ampio elenco delle scorciatoie da tastiera, sia per Mac che per Pc. I suggerimenti sono impostati alla velocizzazione delle operazioni, nel pieno stile dell'autore. Le funzioni avanzate dell'editor di testo sono illustrate pienamente e un intero capitolo è dedicato alla personalizzazione del programma: il tutto in maniera sufficientemente approfondita per un libro di sole 300 pagine. Indicato per chi già mastica qualcosa di grafica digitale, magari provenendo da altri programmi, merita il premio per la praticità, oltre a quello qualità/prezzo.



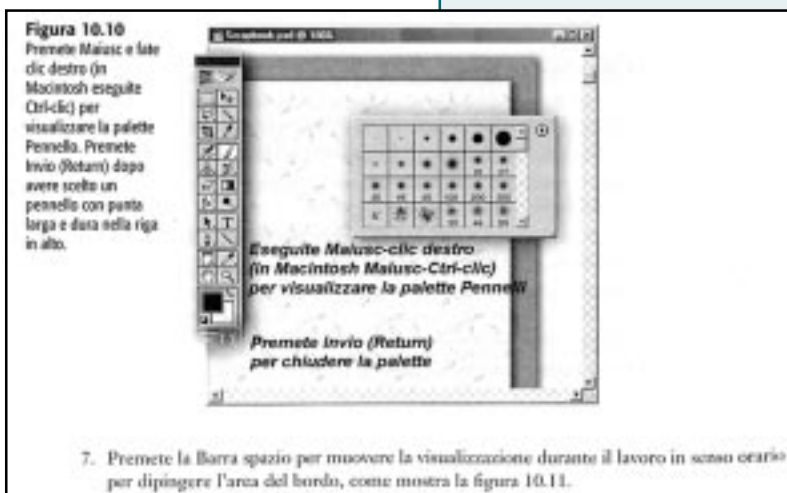
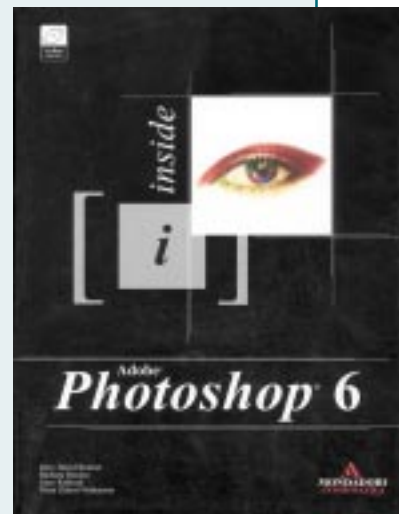
fiche a parte – per **Photoshop 6 visto da vicino** di McGraw-Hill, mentre a **No Problem** abbiamo accennato prima, parlando della versione ridotta. Anche **Look & Learn** rientra in questa categoria, distinguendosi per l'immediatezza stilistica con cui risolve ogni possibilità di elaborazione.

2 LE BIBBIE

Dulcis in fundo, due esemplari da tenere sempre nel cassetto o, se preferite, sul comodino. Un chilo e mezzo di nozioni distribuite in ottocento pagine, sia per **Inside Photoshop 6** che per **Tutto & Oltre**: due volumi (per forza) completi che parlano non solo del programma, ma anche di tutto il

INSIDE ADOBE PHOTOSHOP 6

Autore: G.D. Buton, B. Buton, G. Kubicek, M.Z. Nathanson
Editore: Mondadori Informatica
Pagine: 756 b/n + 16 a colori, Cd-Rom
Prezzo: 100.000 lire (51,65 euro)
Una frase: "Photoshop è tutto tranne che un giocattolo; se volete sfruttare il suo potenziale, dovete possedere un computer dotato delle caratteristiche appena elencate"



8 Le immagini di Inside Photoshop 6 perdono parte del loro impatto a causa delle didascalie, che a volte sembrano far parte della schermata

mondo che gli ruota intorno: integrazione con scanner e stampanti, conversione degli spazi colore, scambio, gestione e archiviazione dei file.

Un po' più tecnico il primo, più accattivante e spiritoso il secondo, entrambi danno un'interpretazione del software visibilmente maturata sul campo.

Il mastodontico volume si

apre con un'interessante storia di Photoshop e della sua evoluzione; segue un'ampia sezione dedicata alla poliedrica potenza del programma, utile per iniziare il lettore all'apertura mentale necessaria a sviluppare ciò che un manuale può solo introdurre. La terminologia è accurata e viene costantemente illustrata da definizioni specifiche, così da rendere il testo comprensibile anche ai novizi. A questo scopo, viene inoltre dedicato ampio spazio alla grafica digitale in generale, ai software alternativi o complementari, ai diversi flussi di lavoro e alle risorse hardware.

La struttura narrativa è lineare progressiva, partendo da funzioni base che verranno approfondite nel corso dell'apprendimento generale; nonostante questo, non sempre i passaggi consigliati sono i più veloci o i più ergonomici possibili. Il testo, per quanto completo, pecca talvolta di godibilità, per via dello stile tecnico/pratico; la gestione del colore, soprattutto, è analizzata in maniera tanto precisa da risultare complessa anche per gli utenti più esperti. Le difficoltà aumentano quando si incorre nei numerosi errori di stampa, spesso causa di equivoci e incomprensioni.

Le diverse opzioni degli strumenti sono visivamente poco evidenziate nel testo, così come risultano, nelle immagini in bianco e nero, confuse con il disegno in questione; un layout più marcato avrebbe sicuramente giovato a un'opera tanto complessa.

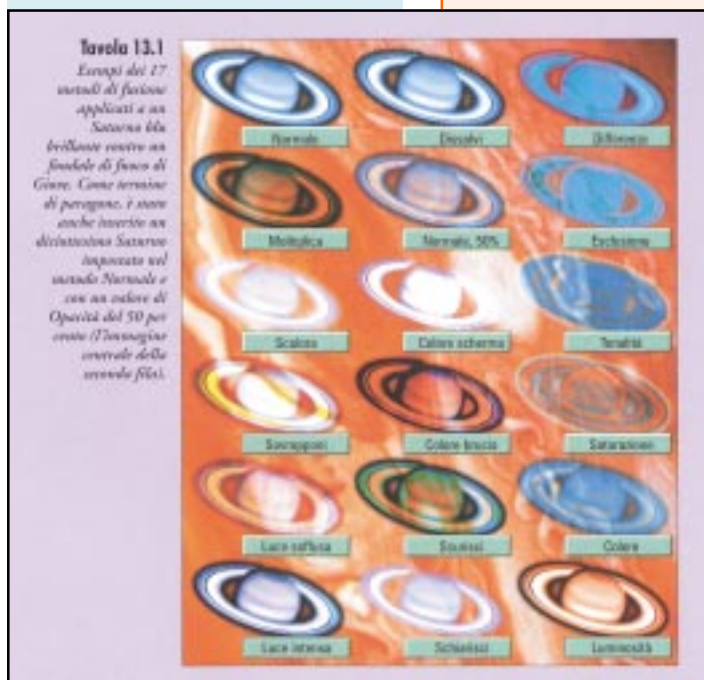
Gli strumenti di testo sono ben analizzati, tanto da includere anche un paragrafo dedicato alla giusta scelta dei caratteri da utilizzare nelle diverse occasioni. Il Cd-Rom allegato, interamente in inglese, contiene numerosi plugin in versione demo, una galleria di clip art creata dagli autori, un glossario in formato Pdf e le immagini necessarie allo svolgimento di tutti gli esercizi del libro. Un libro completo, soprattutto per chi lavora in workflow, ma che può migliorare in leggibilità.

G-BOOK

Dal prossimo numero nasce una nuova rubrica, un appuntamento fisso con i libri dedicati alla computer grafica. Cercheremo di valutare le pubblicazioni più utili e stimolanti, non solo dal punto di vista tecnico ma anche in funzione della creatività, della comunicazione e dell'espressione.

Se a volte vi sembrano eccessivamente soggettivi, non preoccupatevi: sono solo dei libri, non possono obbligarvi a fare cose che non volete; sono però un ottimo punto di partenza per confrontarvi a 360 gradi con il mondo del fotoritocco. 

8 La pratica tavola sui metodi di fusione inclusa in Photoshop 6 Tutto & Oltre



PHOTOSHOP 6 TUTTO & OLTRE

Autore: Deke McClelland
Editore: Apogeo
Pagine: 858 b/n + 32 a colori, Cd-Rom
Prezzo: 98.000 lire (50,61 euro)
Una frase: "La persona intelligente studia i fondamenti della modifica delle immagini prima di dare la prima pennellata"

L'imponente bibbia del fotoritocco si apre con la personalizzazione del software: alla descrizione di tutte le possibilità offerte, seguono i consigli dell'autore, dalle idee ben precise e motivate, che si rispecchieranno nell'intero volume; i suoi "must" - coi quali però non sono sempre perfettamente d'accordo - creano una stabilità coerente con il suo modus operandi e con l'iter d'apprendimento. Ben 170 pagine (4 capitoli) sono dedicate alla grafica in generale, prima di affrontare direttamente il software: una scelta che forse non incontrerà i favori di tutti, ma fondamentale per ottenere la maggior libertà d'azione in seguito. La creatività è sempre in primo piano e più si approfondiscono gli argomenti, più si è stimolati a sperimentare.

Ogni tema viene sviscerato nei minimi dettagli, includendo divagazioni su procedimenti alternativi e suggerimenti per i relativi processi di lavoro; ampio spazio è dedicato all'integrazione in workflow con altri programmi. Decisamente accurate le sezioni dedicate alla gestione e alla mappatura dei colori e alla

fusione avanzata dei livelli; meno comprensibile, in alcuni punti, la formattazione del testo. Alcune trascuratezze purtroppo rovinano l'opera, che si dimostra in maniera palese un aggiornamento della versione precedente: i consigli sulle risorse hardware risalgono ad almeno tre anni fa e alcuni comandi, ora evoluti, si presentano nelle vesti della versione 5. Non mancano inoltre errori di stampa e d'impaginazione, che creano confusione nella comprensione di alcune figure. Poca cosa, comunque, in proporzione alla vastità di informazioni offerte. Nel Cd-Rom allegato sono presenti sia le immagini (di ottima qualità) utilizzate negli esempi, sia diverse gallerie di artisti americani più o meno noti. Inoltre, alcuni software in versione demo, come Pc-MacLan - uno dei pochi software in grado di creare una rete tra Pc e Mac - e numerosi filtri di terze parti, più alcuni filmati di Total Training, un'azienda che organizza corsi su videocassetta. Il prezzo è alquanto elevato, ma in linea con il contenuto. Un investimento, forse, ma che potrà esservi sempre utile. Almeno fino alla prossima release.

