

Photoshop: Simulare una retinatura

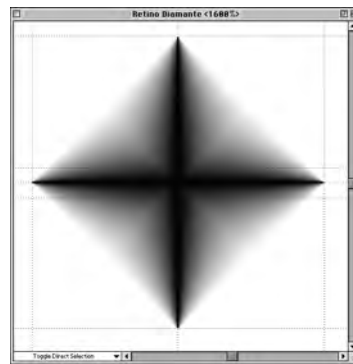
A volte avere un effetto retino su un'immagine può arricchire una pagina web o un'illustrazione. È possibile ricorrere ai filtri di Photoshop per ottenere questo effetto ma non sempre ciò che si ottiene è ciò che si desidera.

Infatti i filtri di Photoshop creano un'effetto retino molto simile a quello della stampa e non sempre ben controllabile. Inoltre, i vari canali formano un'immagine a colori sovrapponendosi e formando un'effetto moiré molto fastidioso. Una simulazione di effetto retino usando una tecnica simile a quella di camera oscura - ovvero sovrapponendo all'immagine originale un retino - consente un maggiore controllo e non causa a schermo effetti di moiré. Sebbene si possa ottenere un effetto simile mettendo l'immagine in modo "Bitmap" e scegliendo gli opportuni parametri, tenere anche il colore per un migliore effetto grafico non è possibile.

Per ottenere questi effetti - come in camera oscura - si è deciso di sovrapporre un retino creato in Photoshop all'immagine da "retinare". L'effetto finale simulerà la retinatura, si potrà controllare la dimensione del retino e, se lo si desidera, si potrà convertire l'immagine in bianco/nero nel caso la si voglia sfruttare per realizzare una pellicola. I vantaggi di questa tecnica stanno nel potere creare retini anche dalle sagome fantasiose usando programmi come per esempio Illustrator. Alla base dovrà sempre esserci un modello che contenga una scala di grigio e che sia rapportabile ovvero che giunti perfettamente su tutti i suoi lati. Sagome come una stella, un'ellisse, un diamante sono facilmente realizzabili e ciascuna di queste darà all'elaborato un tocco personale.

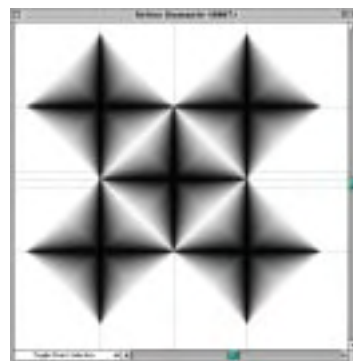
1 - La creazione del singolo punto di retino

La creazione del singolo punto di retino sta alla base della "retinatura" e dell'effetto ottenibile poi come risultato definitivo. Si possono creare sagome geometriche di diverso tipo, retini che si ripetono in modo regolare su ll'asse orizzontale e verticale oppure che si ripetono con andamenti diversi. Il limite è solo la fantasia!



In questo esempio si usa Illustrator per definire una sagoma iniziale che con lo strumento "fusione" andrà a trasformarsi nel quadrato a 45° che definisce lo spazio de-

dicato a ciascun singolo punto di retino. (Fig. 1) Si usa un quadrato a 45° dato che si vuole una ripetizione identica in orizzontale e in verticale. In seguito si duplicherà il medesimo gruppo di oggetti che costituisce il punto di retino anche sui quattro angoli



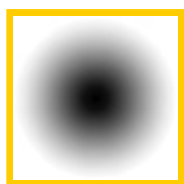
per ottenere il risultato qui sotto (Fig. 2) che dovrà essere opportunamente mascherato per fare sì che assuma una sagoma quadrata una volta aperto in Photoshop.

Il documento di Illustrator infatti verrà rasterizzato da Photoshop all'atto dell'apertura (Fig. 3) e definito come pattern.

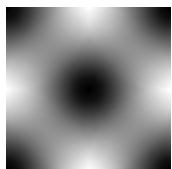


È anche possibile creare dei "retini" direttamente in Photoshop. In questo caso è stato creato un nuovo documento di 256 x 256 pixel in

scala di grigi, sono state inserite delle guide al centro del documento per poter creare una sfumatura radiale (fig. 4)



Il passo successivo, per non lasciare spazi vuoti e per dare al retino l'aspetto di un retino inclinato a 45°, sarà di duplicare il livello contenente la sfumatura. Grazie al filtro "Sposta" si sposterà l'immagine di una distanza pari alla metà della larghezza e dell'altezza dell'immagine. Usando per questo secondo livello il metodo "moltiplica" si otterrà (Fig. 5) il punto che sarà definito come pattern.



Se da questo si volesse ricavare un punto ellittico, sarà sufficiente ridimensionare l'immagine prima di definirla come pattern.

2 - L'assemblaggio

Dopo avere aperto l'immagine da retinare, si creerà un nuovo livello di riempimento (Photoshop 6 o 7) che conterrà il pattern creato in precedenza.



(Fig. 6) Nel nostro caso, questo è stato creato attribuendo al pattern una dimensione pari al 5% dell'originale.

Il Pattern sarà posizionato sotto il livello dell'immagine a cui si attribuirà il metodo "Colore Scherma" dalla palette dei livelli. Questo renderà l'immagine visibile

solo in funzione del colore dell'immagine e dell'intensità del retino.

Chi desiderasse usare quest'immagine per produrre una pellicola che sfrutta il retino creato, dovrà innanzitutto invertire le posizioni dei livelli e attribuire al livello del retino il metodo "Luce intensa" quindi potrà applicare la "soglia" (Menu Immagine > Regola > Soglia) per trasformare l'immagine in Bianco/nero scegliendo il risultato più consono. Infine, se necessario convertirà il risultato ottenuto in metodo Bitmap, Prima di passare alla stampa.

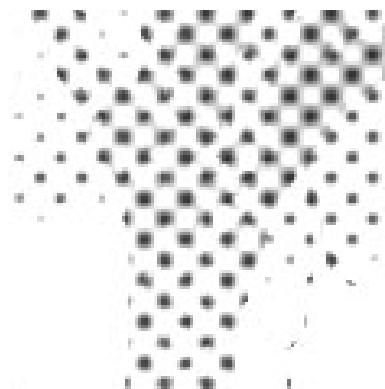
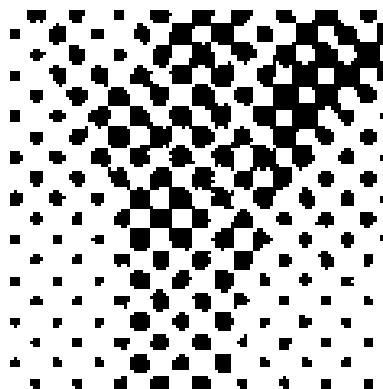
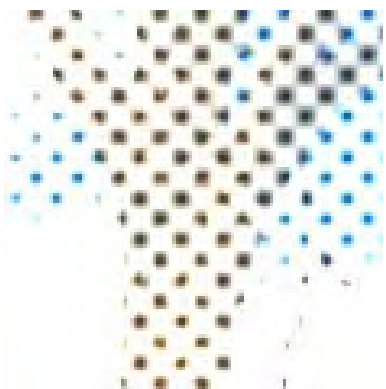
I passi sin qui indicati, sono puramente indicativi. È possibile usare dei diversi metodi d'applicazione dei livelli o disporli in modo differente per ottenere risultati nuovi. Per chi ha familiarità con le maschere dei livelli, va anche detto che i pattern con un simil-retino danno ottimi risultati anche se usati come maschera di livello.

3 - I risultati

I risultati ottenibili sono molteplici e ben si addicono a creare effetti grafici sia per la stampa che per il Web.



Risultato 1: un effetto di retino a diamante su una foto a colori.



Risultato 2: come il precedente ma con retino a punto tondo.

Risultato 3: La simulazione di una pellicola

Risultato 4: l'effetto retino ma in scala di grigi.

Enzo Borri

Enzo Borri è uno dei beta tester ufficiali di Photoshop, programma su cui abitualmente tiene corsi.

enzo@borri.org