

**Creazione di
lavori realistici
con il
riempimento a
reticolo**





Ariel Garza Díaz

Nato a Montevideo, Uruguay, Ariel vive e lavora in Spagna a Madrid. È designer professionista sin dal 1980 e utente di Corel dal 1989. Ha lavorato per diversi stampatori e service di stampa in Uruguay e in Spagna. Come professore di design grafico, insegna a studenti e docenti. È anche autore e insegnante del primo corso professionale di design grafico in Uruguay, sponsorizzato dall'Associazione stampatori dell'Uruguay (*Asociación de impresores del Uruguay*). Come beta tester e membro del Corel® Advisory Council, Ariel è sempre stato attivamente coinvolto in corsi e forum su CorelDRAW®.

Creazione di lavori realistici con il riempimento a reticolo

Il riempimento a reticolo è lo strumento più potente per la creazione di disegni realistici di oggetti naturali e artificiali. Sulle prime, potrebbe sembrare uno strumento difficile da utilizzare, ma una volta compresi i concetti di base, è possibile ottenere effetti realistici.

Disegno di forme

Il primo passo consiste nel creare un semplice disegno dell'oggetto. Probabilmente starete pensando "Non sono un artista, quindi non posso creare un buon disegno". Ma ad essere sinceri non è necessario essere Leonardo Da Vinci. Tutti noi possiamo creare oggetti partendo da semplici forme (figura 1). Il segreto è utilizzare forme semplici.

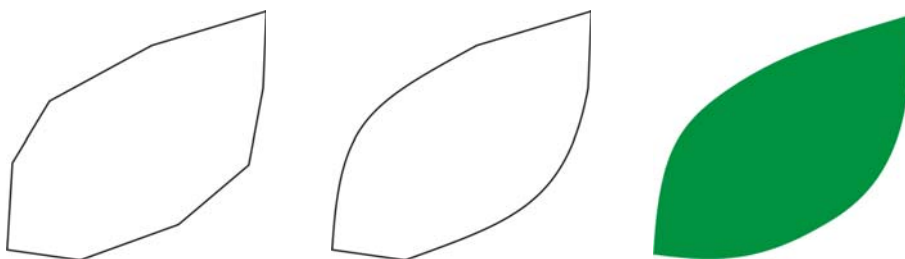


Figura 1: è possibile disegnare facilmente degli oggetti da forme semplici

È possibile disegnare facilmente qualsiasi figura partendo da linee rette. Questa tecnica è ideale per i principianti, ma anche per gli esperti. Uso questo metodo sin dalle prime versioni di CorelDRAW. È semplicissimo: disegnare delle linee rette, quindi selezionarle con lo strumento **Modellazione** e convertire i segmenti in curve. Convertire i nodi selezionati in cuspidi, che sono asimmetriche e consentono di creare gli angoli più facilmente. In base alla forma da disegnare, è possibile convertire i nodi in nodi simmetrici o attenuati per ottenere risultati ottimali.

È necessario rendere l'immagine più semplice possibile. Le immagini complesse sono create da più immagini semplici.

Applicazione di un riempimento a reticolo

Per impostazione predefinita, il riempimento a reticolo viene applicato in direzione verticale oppure orizzontale, quindi potrebbe non avere sempre la direzione desiderata. Se l'oggetto è obliquo, il riempimento orizzontale o verticale potrebbe non funzionare. Per risolvere facilmente il problema, ruotare l'immagine prima di applicare il riempimento a reticolo (figura 2). Un semplice contorno aiuta a vedere la direzione del riempimento nonché la posizione corretta dell'oggetto.

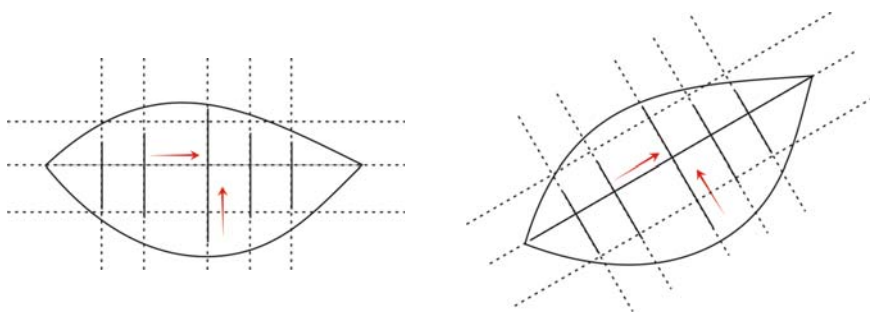


Figura 2: ruotare l'oggetto in posizione orizzontale o verticale per applicare correttamente il riempimento a reticolo. Dopo aver applicato il riempimento, ruotare di nuovo l'oggetto nella posizione originale

Ruotando l'oggetto in posizione orizzontale o verticale prima dell'applicazione del riempimento, si è certi che il riempimento a reticolo sia conforme alla prospettiva, alle ombre, alle direzioni della luce e alle altre proprietà dell'oggetto (figura 3).

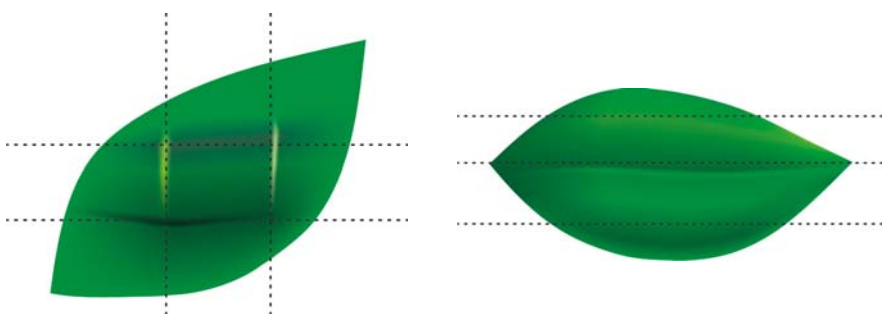


Figura 3: è possibile posizionare correttamente il riempimento a reticolo ruotando l'oggetto. La prima immagine mostra il riempimento a reticolo applicato in modo errato, mentre la seconda mostra l'oggetto ruotato con il riempimento corretto



Figura 4: alle foglie è stato applicato un riempimento a reticolo

Il risultato è buono, ma non abbastanza. L'immagine in figura 4 è migliore di una semplice ClipArt, ma non è ancora come la desideriamo. Possiamo applicare il riempimento a reticolo a un'intera foglia alla volta, ma in questo modo diventerebbe più difficile gestire il riempimento, che sarebbe anche meno preciso. Se si suddivide ciascuna foglia in settori più piccoli, è possibile conseguire risultati migliori (figure 5-7).



Figura 5: un singolo riempimento a reticolo non è realistico ed è difficile da modificare

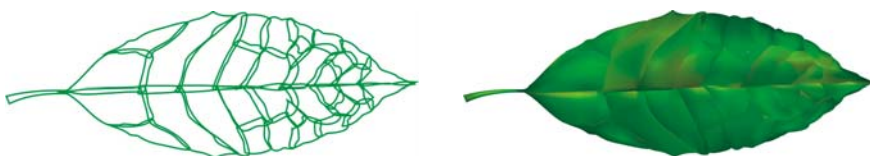


Figura 6: è più facile gestire piccoli settori che una grande immagine

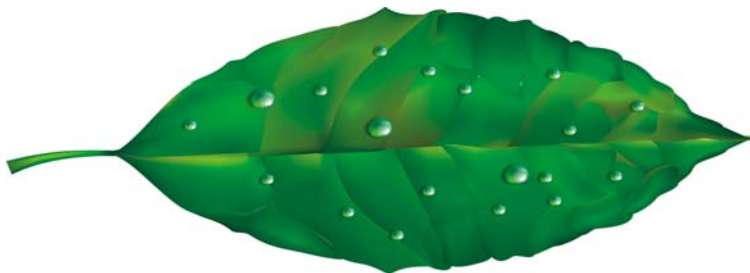


Figura 7: l'applicazione di più riempimenti a reticolo a un singolo oggetto consente di ottenere effetti più realistici

È possibile aggiungere alcuni effetti speciali, come gocce d'acqua, aggiungendo un altro riempimento a reticolo con lo stesso colore. È importante fare attenzione con la direzione della luce e ricordare che l'ombra deve estendersi nella direzione opposta (figura 8).

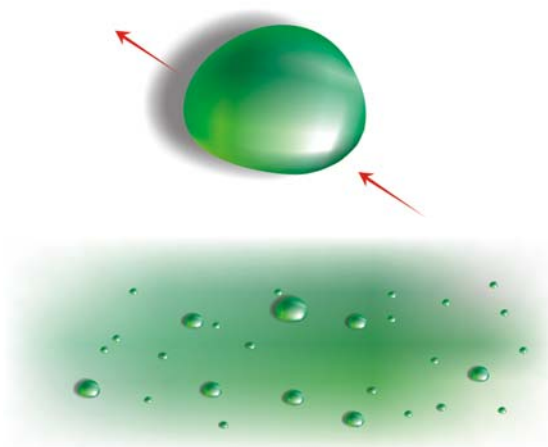


Figura 8: quando si creano gocce d'acqua e riflessi, fare attenzione alla direzione di luce e ombre

Aggiungendo una trasparenza interattiva in modalità radiale, è possibile creare effetti ancora più realistici. I riempimenti a reticolo e la trasparenza sono una potente combinazione (figure 9 e 10).



Figura 9: l'aggiunta di trasparenza a un riempimento a reticolo consente di migliorare l'effetto



Figura 10: la foglia finita

Adesso, con questi elementi, è possibile creare un fiore come questa rosa (figura 11). La versione della rosa può essere semplice o complessa, a seconda delle preferenze. Possono venire in aiuto tutti gli effetti di CorelDRAW; per esempio, un'ombra discendente migliora la luce, il volume e il realismo del disegno.



Figura 11: è possibile creare oggetti molto semplici o molto complessi. L'aggiunta di un'ombra discendente crea un effetto più realistico

Aggiunta dei colori

È possibile aggiungere facilmente colori in punti diversi del riempimento a reticolo trascinando un colore dalla tavolozza. Ma come possiamo aggiungere un colore che non si trova nella tavolozza? La strada più difficile è selezionare un colore con lo strumento **Contagocce** (scegliere **Esempio colore** dalla casella di riepilogo nella barra delle proprietà), quindi applicarlo a un oggetto con lo strumento **Secchio di vernice**. Quindi, aprire la finestra di dialogo **Riempimento uniforme (Maiusc + F11)** e fare clic sul pulsante **Aggiungi a tavolozza colori**.

Esiste tuttavia un modo migliore per aggiungere colori: selezionare un nodo con lo strumento **Riempimento a reticolo** o **Modellazione (F10)**, quindi fare clic su un colore nella tavolozza colori tenendo premuto **Ctrl** per aggiungere il 10% del colore selezionato.

Se si desidera un tono più chiaro, tenere premuto **Ctrl** e fare clic sul bianco. Tuttavia, per un tono più scuro, l'uso del nero CMYK non costituisce la soluzione migliore.

Quando si aggiunge un colore con il tasto **Ctrl**, un colore diminuisce mentre l'altro aumenta. Se si aggiunge il nero al verde, quest'ultimo diminuisce ma il nero non aumenta proporzionalmente, quindi i mezzitoni rimangono grigi e senza intensità. Si possono ottenere risultati migliori se si tiene premuto **Ctrl** e si fa clic sul colore **100C100M100Y100K**, all'estremità della tavolozza CMYK di CorelDRAW. La differenza tra i due metodi può essere vista in figura 12.



Figura 12: viene aggiunto nero CMYK (sinistra). Viene aggiunto il colore 100C100M100Y100K (a destra)

Inoltre, è possibile tenere premuto **Ctrl** e fare clic su un altro colore, ma è necessario tenere presente che se si ha un colore ciano e si fa clic sul magenta, il ciano diminuisce mentre il magenta aumenta. Se si desidera aggiungere magenta senza diminuire il ciano, è necessario tenere premuto **Ctrl** e fare clic sul blu (ciano+magenta) (figura 13).



Figura 13: viene aggiunto magenta CMYK (sinistra). Viene aggiunto il blu (C100, M100, Y0, K0) (a destra)

Aggiunta della texture

Una delle operazioni più complesse è modificare la texture superficiale. Il riempimento a reticolo è ideale per superfici luminose e pulite, ma è molto difficile creare una superficie irregolare utilizzando esclusivamente questo tipo di riempimento. Questo ostacolo è facilmente superabile applicando uno dei tanti effetti di CorelDRAW che completano il riempimento a reticolo e aggiungono una texture; per esempio, una trasparenza con una lente in modalità texture. È possibile creare un duplicato del disegno a cui applicare la trasparenza selezionata e unirlo all'oggetto originale (figura 14).

Per creare una trasparenza con texture, selezionare lo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e scegliere **Texture** dalla casella di riepilogo **Tipo trasparenza** sulla barra delle proprietà. Scegliere **Texturizza** dalla casella di riepilogo **Operazione trasparenza**. Aprire il selettore trasparenza nella barra delle proprietà e fare clic sulla texture da applicare. È possibile scegliere un riempimento texture, a motivo o un altro tipo di riempimento quando si seleziona il tipo di trasparenza dalla barra delle proprietà.

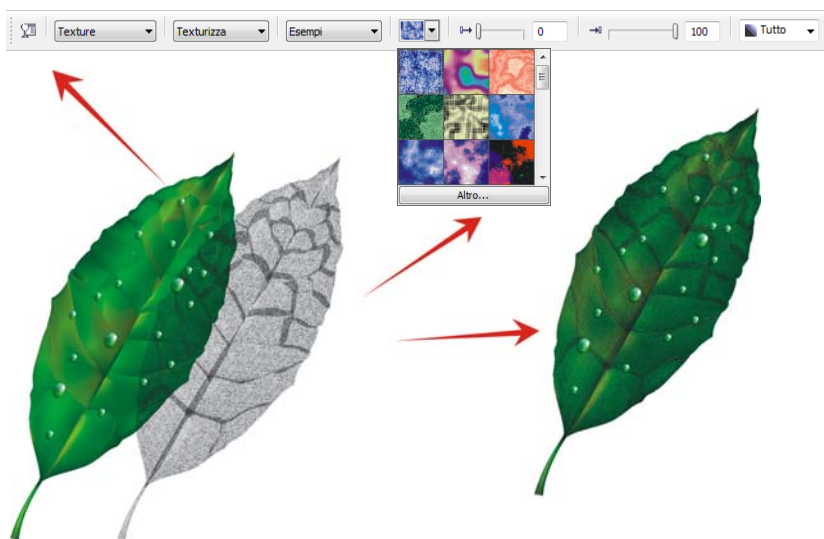


Figura 14: selezionare una texture per la trasparenza e applicarla a un duplicato dell'oggetto. Quindi, unire il duplicato con l'oggetto originale per creare un look "texturizzato"

Le possibilità sono illimitate. È possibile utilizzare diverse modalità di trasparenza per creare effetti altrettanto diversi (figura 15). Ricordare, tuttavia, che gli effetti come la trasparenza interattiva richiedono più memoria e aumentano le dimensioni del file.

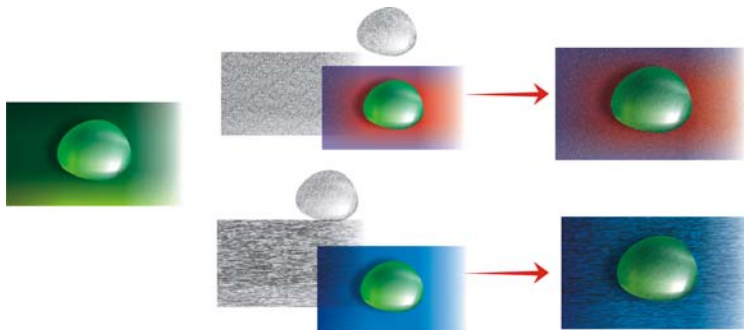


Figura 15: aggiunta di una texture a un riempimento a reticolo

Applicazione degli effetti artistici

Le texture non costituiscono l'unico effetto utilizzabile con i riempimenti a reticolo. Tutte le funzioni di CorelDRAW possono venire in nostro aiuto. Per esempio, lo strumento **Supporto artistico** consente di creare l'effetto dei capelli naturali (figura 16).

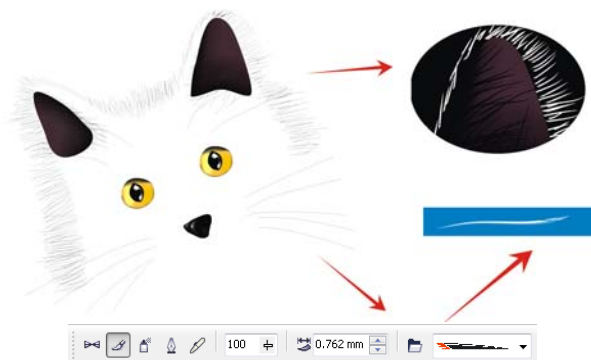


Figura 16: è possibile utilizzare lo strumento **Supporto artistico** con il riempimento a reticolo

Utilizzando lo strumento **Supporto artistico**, è possibile disegnare il profilo di un gatto soltanto con le linee. Applico un altro riempimento a gradiente ai tratti del Supporto artistico per creare un bordo più sfumato e utilizzo il riempimento a reticolo soltanto per i dettagli, come gli occhi. Questi dettagli rappresentano la parte più importante del disegno e, per questo motivo, vogliamo evidenziarli. Uno sfondo nero può aiutare a creare più contrasto (figura 17).



Figura 17: lo sfondo nero evidenzia l'effetto del riempimento a reticolo

Applicazione di un riempimento a reticolo a più oggetti

Lavorare con i riempimenti a reticolo non è sempre facile. Uno dei problemi più comuni è che il riempimento a reticolo può essere applicato a un singolo oggetto e non a più oggetti. Per esempio, è possibile applicare facilmente un riempimento a reticolo alla lettera "E" come singolo oggetto, ma non è possibile applicarlo alla lettera "A" se è formata da più tracciati uniti.

Per risolvere questo problema, creare una lettera composta da singoli oggetti come se fossero i pezzi di un puzzle, quindi applicare il riempimento a reticolo alle singole parti e unirle in una sola. Fare in modo che il riempimento delle singole parti coincida per dare al riempimento a reticolo un aspetto continuo una volta uniti gli oggetti (figura 18).



Figura 18: applicare il riempimento a reticolo alle singole parti dell'oggetto

Un'altra soluzione al problema è l'utilizzo della funzione PowerClip™ (figura 19). Per esempio, è possibile disegnare la lettera "A" seguita da un triangolo delle stesse dimensioni della lettera. Applicare il riempimento a reticolo al triangolo. Con il triangolo selezionato, fare clic su **Effetti** ► **PowerClip** ► **Inserisci nel contenitore**, quindi fare clic sulla lettera "A". La lettera viene così riempita con il riempimento a reticolo.

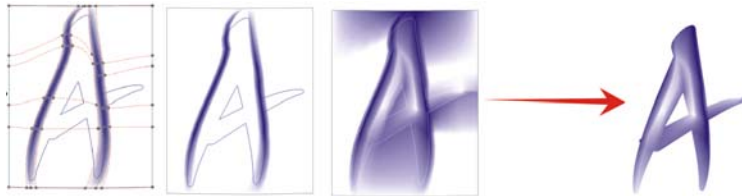


Figura 19: è possibile usare PowerClip per applicare il riempimento a reticolo a un oggetto

Creazione di oggetti naturali e artificiali

Il riempimento a reticolo può essere utilizzato con tutte le tecniche precedentemente descritte per creare effetti realistici in disegni di oggetti naturali e artificiali.

Creazione di oggetti naturali

Ora vedremo come creare un fiore. Innanzitutto, disegneremo il contorno della forma di base (figura 20). Possiamo utilizzare una foto come modello, ma (sfortunatamente) non possiamo copiare la foto (dobbiamo creare i nostri disegni).

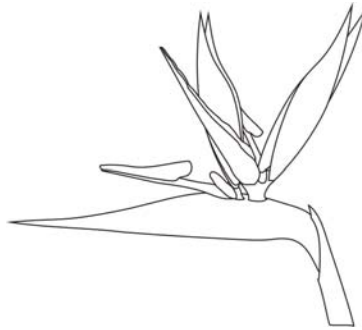


Figura 20: disegnare il profilo del fiore

Ora si aggiungerà un po' di colore. Ruotare ogni oggetto in posizione orizzontale o verticale prima di applicare il riempimento a reticolo. Per ottenere risultati ottimali, il disegno dovrebbe essere il più semplice possibile. Una volta ottenuta la versione a colori di base, è possibile applicare altri colori (figura 21). Ricordare che, se si aggiunge un colore facendo clic sui nodi selezionati mentre si preme **Ctrl**, è possibile ottenere tonalità sfumate e naturali.

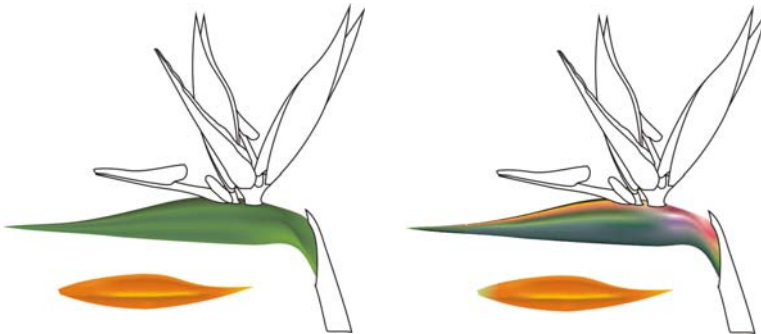


Figura 21: aggiungere colori al riempimento a reticolo

A volte, è possibile copiare i colori e le proprietà del riempimento a reticolo da un oggetto all'altro, ma, nella maggior parte dei casi, i risultati non sono i migliori perché la forma o le dimensioni non coincidono in entrambi gli oggetti. Se si creano più oggetti, è necessario creare un nuovo riempimento a reticolo per ciascuno. Si tratta ovviamente di un metodo più difficile, ma produce ottimi risultati.

È possibile sfocare un oggetto o renderlo più nitido aggiungendo più contrasto ai colori, oppure tonalità più chiare o più scure (figura 22).



Figura 22: scegliere tra una superficie sfocata o nitida

A volte, è necessario creare ombre o luci in disegni più complessi. Ricordare che il modo migliore per farlo è suddividere un disegno complesso in due o più parti più piccole (figure 23 e 24).

Tutte le attività comunemente eseguite con gli oggetti – come la copia, la duplicazione e la rotazione – possono essere usate con i riempimenti a reticolo. Le immagini create sono solo un'illusione. Naturalmente, non si tratta di un vero fiore e non è possibile utilizzarlo come oggetto reale. Non si tratta di un oggetto 3D e quindi non è possibile osservarlo lateralmente o posteriormente ruotandolo. Inoltre, non è possibile mettere un oggetto dentro un altro. È quindi necessario creare un'illusione. Ma, in fondo, anche quello che vediamo intorno a noi è spesso solo un'illusione.

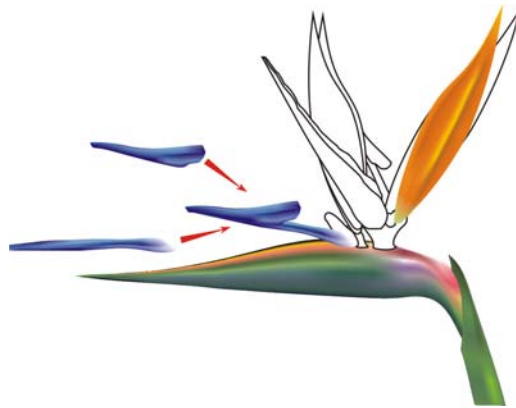


Figura 23: dividere un oggetto complesso in parti più piccole



Figura 24: il fiore finito

Una volta completato il fiore, è possibile aggiungere alcuni effetti speciali, come ombre o sfondi, oppure creare duplicati del disegno (figura 25). Ricordare, però, che i duplicati devono essere leggermente diversi l'uno dall'altro: le copie esatte non sembrano "naturali" (figura 26).



Figura 25: è possibile aggiungere ombre e sfondi



Figura 26: quando si duplica un oggetto, le copie devono essere leggermente diverse

Creazione di oggetti artificiali

Per quanto riguarda gli oggetti artificiali, come parti meccaniche o superfici metalliche, il processo è essenzialmente lo stesso. È necessario disegnare le forme di base come contorni e provare a creare un disegno il più semplice possibile (figura 27).

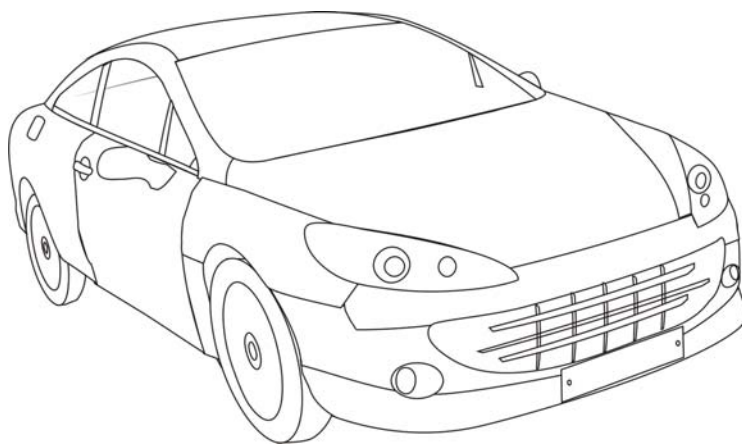


Figura 27: il profilo deve essere più semplice possibile

Applicare il riempimento a reticolo ai singoli oggetti. Un effetto metallico può essere creato con forte contrasto, ombre, luci e bordi nitidi.

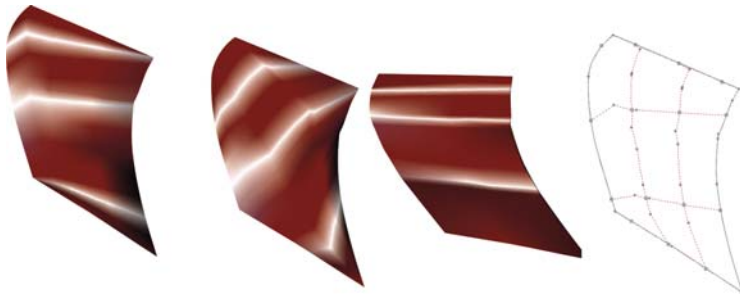


Figura 28: il riempimento a reticolo deve seguire la direzione della luce e delle ombre

Ricordarsi di ruotare ogni oggetto per applicare il riempimento a reticolo correttamente, in modo che corrisponda alla direzione di luci e ombre (figura 28). Una rotazione non corretta crea reticoli mediocri. Se si seleziona il percorso e la direzione corretti, il resto del lavoro sarà un gioco da ragazzi. Altrimenti, si combatterà per ore con un riempimento impossibile.

È altrettanto importante utilizzare gli stessi colori per tutti gli oggetti che fanno parte dello stesso elemento grafico. Quando si uniscono due oggetti, il colore deve estendersi uniformemente da un oggetto all'altro (figura 29).

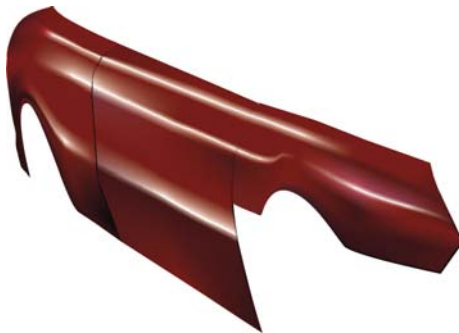


Figura 29: quando si uniscono diversi effetti, assicurarsi che il colore sia continuo



Figura 30: riempimento a reticolo applicato al profilo dell'auto

La prima versione dell'auto è troppo semplice e rozza (figura 30). Nessun problema, possiamo aggiungere alcuni dettagli per migliorare i risultati.

Per il parabrezza, possiamo aggiungere una trasparenza lineare con lo strumento **Trasparenza** (figura 31). Attenzione, però: questo effetto richiede molta memoria e un'eccessiva trasparenza aumenta le dimensioni del file.



Figura 31: applicare la trasparenza in modalità lineare per creare l'effetto vetro

Per scurire le zone selezionate, selezionare un gruppo di nodi, tenendo premuto il tasto **Ctrl**, e fare clic sul colore 100C100M100Y100K (figura 32).

Non è necessario disegnare tutti i dettagli e gli oggetti. È possibile utilizzare un profilo (silhouette) per alcune parti dell'interno dell'auto.



Figura 32: scurire alcune zone per un effetto migliore



Figura 33: l'auto finita

Con l'ultimo dettaglio aggiunto, l'auto finita ha un aspetto più realistico (figura 33).

Raccolta di riempimenti a reticolo

Da solo, o assieme ad altri strumenti e tecniche, il riempimento a reticolo è un potente strumento per la creazione di effetti realistici.

Per creare le seguenti immagini di oggetti naturali e artificiali è stato utilizzato un riempimento a reticolo.







Copyright © 2007 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi o marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.