



Creazione di un disegno realistico con CorelDRAW

Hugo Hansen



L'autore

Hugo Hansen vive appena fuori dalla splendida città di Copenhagen. Esperto professionista nell'ambito del design grafico, ha assistito alla sorprendente evoluzione degli strumenti per la grafica. Quando venne rilasciata la prima versione di CorelDRAW alla fine degli anni '80, Hugo Hansen sapeva già che la tecnologia computerizzata avrebbe rappresentato il futuro dell'industria del design grafico. Oggi Hugo lavora come istruttore freelance per conto di una società di formazione per applicazioni software. È inoltre autore di diversi libri su software di design grafico, tra cui un libro su CorelDRAW Graphics Suite 12 (disponibile in formato PDF all'indirizzo www.corel.com).

Creazione di un disegno realistico con CorelDRAW

La presente esercitazione illustra come utilizzare alcuni strumenti per la creazione di effetti in un disegno raffigurante mio figlio su una moto.



L'idea è sorta osservando numerose raffigurazioni di moto. Ho notato che tutti i disegni mostravano solo la parte meccanica di questi veicoli; c'era bisogno quindi di un elemento che bilanciassero la componente puramente strutturale e metallica. Cosa meglio di una figura umana in un'atmosfera calda e rilassante?

Pianificazione del disegno

Per la realizzazione del disegno, era necessaria una pianificazione. Gli artisti eseguono solitamente schizzi su carta; nel caso in esame, tuttavia, ho preferito utilizzare foto della moto. Dopo aver noleggiato una moto, io e mio figlio abbiamo quindi scattato diverse foto, sia intere che primi piani.

Nonostante avessi scattato più di 200 foto, nessuna di queste presentava le caratteristiche adatte al progetto. Utilizzando Corel PHOTO-PAINT, tuttavia, è stato possibile combinare parti di diverse foto per creare la foto finale di riferimento. Nella figura sottostante, ho combinato una testa girata di una foto con un'altra immagine.



includendo i seguenti elementi:

- la testa rivolta all'indietro;
- una foto in cui le ruote erano più girate, in modo da allontanare lo sterzo dal centro;
- primi piani dei dettagli del motore e della ruota anteriore.

Ho deciso di non disegnare gli specchietti, poiché avrebbero alterato l'immagine generale.

Realizzazione del disegno

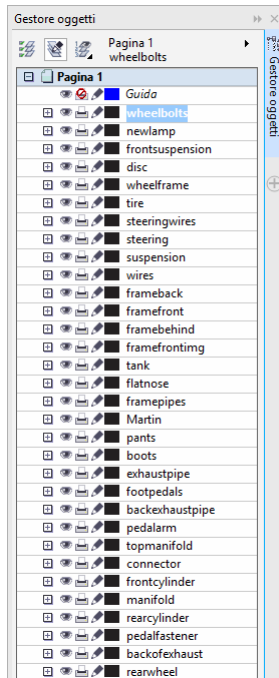
A questo punto inizia la fase più complessa: la realizzazione del disegno sul computer.

Non è sufficiente infatti creare gli elementi del disegno, occorre anche che questo sembri reale. A questo scopo, è necessario imparare a utilizzare i diversi strumenti di CorelDRAW per creare profondità e superficie e, nello specifico, per riprodurre l'aspetto del soggetto e le montagne in lontananza.

Uso dei livelli

L'uso dei livelli è fondamentale per la realizzazione di un disegno sul computer. Per prima cosa, ho tracciato gli elementi dello sfondo, ovvero la struttura base della moto. Successivamente ho disegnato gli altri elementi nello stesso ordine, dando precedenza a quelli sullo sfondo. La gamba è stata raffigurata in ultimo, in quanto elemento in primo piano.

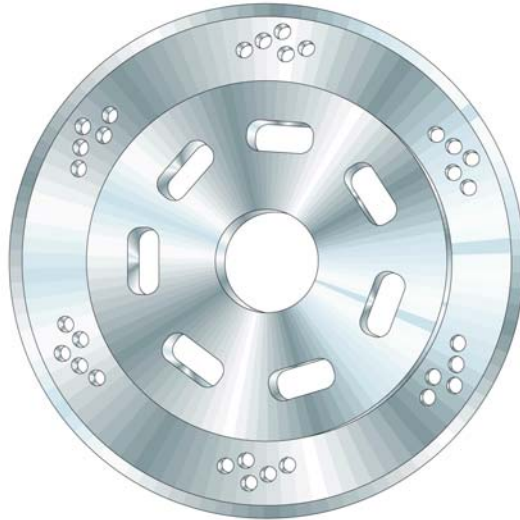
Come si può intuire dalla figura sottostante, è necessario programmare l'uso dei livelli per non incorrere in grosse difficoltà.



Le tavolozze colore

Per creare l'aspetto metallico del disco del freno, ho utilizzato i riempimenti sfumati. Era quindi necessaria una tavolozza di colori metallici, fortunatamente già disponibile in CoreDRAW: Ho fatto clic su **Finestra ▶ Tavolozze colori ▶ Gestore tavolozze colori** e si è aperta la finestra mobile con un elenco di tavolozze colori. Dal momento che avevo bisogno di colori per la stampa, ho aperto **Librerie tavolozza ▶ Processo ▶ CMYK**. Nella cartella **CMYK** ho selezionato la tavolozza **Metallico** dalla cartella **Varie**.

Tutte queste tavolozze colori pronte all'uso sono particolarmente utili.

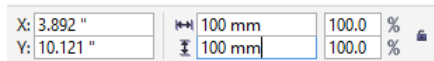


Uso dello strumento Ellisse

Il disco del freno consiste in una serie di ellissi messe insieme.

Per creare le ellissi

- 1 Selezionare lo strumento **Ellisse** e disegnare un cerchio tenendo premuto il tasto **Ctrl**.
- 2 Impostare le dimensioni su 100 × 100 mm nelle caselle **Dimensioni oggetto** nella barra delle proprietà e premere **Invio**. Se l'unità di misura predefinita è in pollici, è possibile digitare ugualmente le dimensioni in millimetri; questi valori vengono convertiti in pollici quando si preme **Invio**.



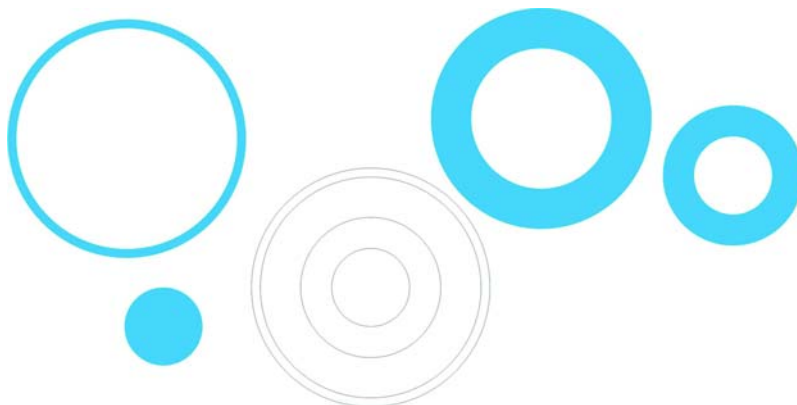
- 3 Deselezionare il cerchio facendo clic su un punto al suo esterno.
- 4 Con lo strumento **Ellisse** selezionato, posizionare il cursore al centro del cerchio. Quando vengono visualizzati il testo "centro" e una croce, disegnare il cerchio successivo. Premendo il tasto **Maiusc** e il tasto **Ctrl**, è possibile disegnare un nuovo cerchio dal centro del primo. Impostare le dimensioni su 95 × 95 mm.
- 5 Procedere nello stesso modo per creare altri due cerchi: 70 × 70 mm e 20 × 20 mm.

In questo modo è stata creata la base del disco.



Uso dello strumento Riempimento assistito

Per creare un disco del freno realistico, era necessario modificare ogni sezione concentrica del disco separatamente, quindi sono stati creati anelli fuori dai cerchi, ritagliando il centro da ciascun cerchio e lasciando una forma di anello all'esterno del cerchio. Successivamente, utilizzando lo stesso metodo, è stato possibile creare i piccoli fori nel disco metallico.

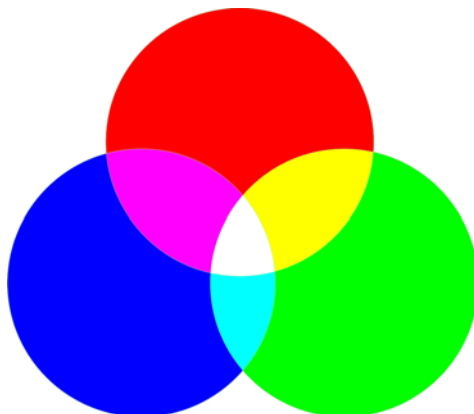


In CorelDRAW, i fori possono essere ritagliati combinando gli oggetti. Un modo per effettuare questa operazione consiste nell'unire i cerchi due a due, in modo che il cerchio interno ritagli un foro nel cerchio esterno. Tuttavia, questo metodo richiede numerosi passaggi, poiché è necessario duplicare alcuni cerchi e poi scegliere attentamente quali unire. Nel caso in esame, quindi, l'unione di oggetti non è il modo più efficiente per effettuare l'operazione. Con lo strumento **Riempimento assistito** ho creato gli anelli molto più velocemente.

Per creare gli anelli

- 1 Applicare un colore a tutti i cerchi per visualizzare l'effetto dello strumento.
- 2 Selezionare lo strumento **Riempimento assistito** e fare clic nei quattro anelli. Questo strumento consente di creare nuovi oggetti dalle sezioni sovrapposte degli anelli (è possibile impostare il colore e il contorno dei nuovi oggetti nella barra delle proprietà). I cerchi vengono tagliati nei punti di sovrapposizione creando gli anelli.

Nel disegno sottostante, è stato utilizzato lo strumento **Riempimento assistito** per ritagliare le sezioni sovrapposte dei tre cerchi e riempirle con i colori appropriati creando la ruota colore.

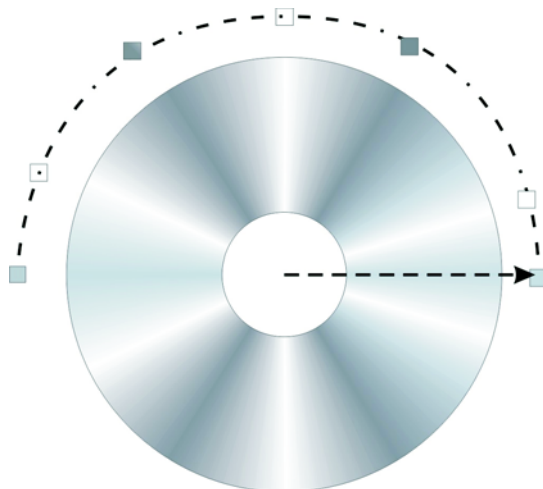


Uso dello strumento Riempimento interattivo

Semplicemente utilizzando lo strumento **Riempimento interattivo**, è stato possibile creare l'effetto di profondità e l'aspetto di superficie metallica sul disco del freno.

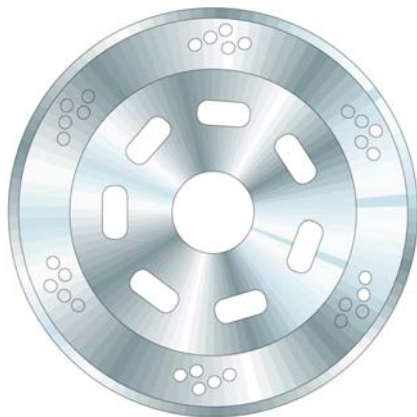
Per creare il disco metallico

- 1 Selezionare lo strumento **Riempimento interattivo** e trascinarlo su uno dei cerchi per creare un riempimento sfumato nell'oggetto. Per impostazione predefinita, il riempimento sfumato è un semplice riempimento lineare. Fare clic sul pulsante **Riempimento sfumato conico** nella barra delle proprietà.
- 2 Trascinare colori diversi dalla tavolozza colori nel riempimento. Quando questi vengono trascinati nei nodi del riempimento conico, i colori iniziali e finali vengono modificati. Quando invece vengono trascinati nella linea tratteggiata, vengono aggiunti nuovi colori al riempimento.



- 3 Aggiungere lo stesso riempimento agli altri anelli tenendo premuto il tasto **Maiusc**, facendo clic con il pulsante destro del mouse e trascinando il cursore dall'oggetto con riempimento a quelli senza riempimento.
- 4 A questo punto, ruotare il riempimento conico per modificare leggermente l'aspetto dei riempimenti degli anelli. È possibile ruotare il riempimento trascinando i nodi finali. La lieve rotazione di ciascun riempimento crea l'illusione di un oggetto 3D.

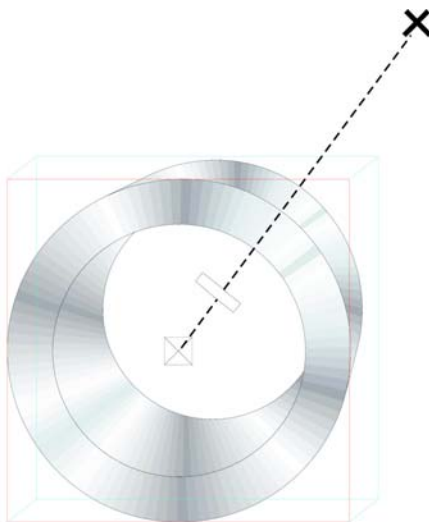
Nel disegno seguente, i riempimenti sfumati sono stati applicati agli anelli e sono stati aggiunti alcuni piccoli fori utilizzando lo strumento **Riempimento assistito** .



Uso dello strumento Estrusione

Lo strumento **Estrusione** consente di creare un'illusione 3D dell'oggetto, nello specifico del disco del freno. Nella figura sottostante, è possibile visualizzare l'effetto su un singolo anello. L'effetto 3D

viene trascinato fuori dall'oggetto. Al termine dell'estrusione, è possibile modificare l'effetto direttamente nel disegno.

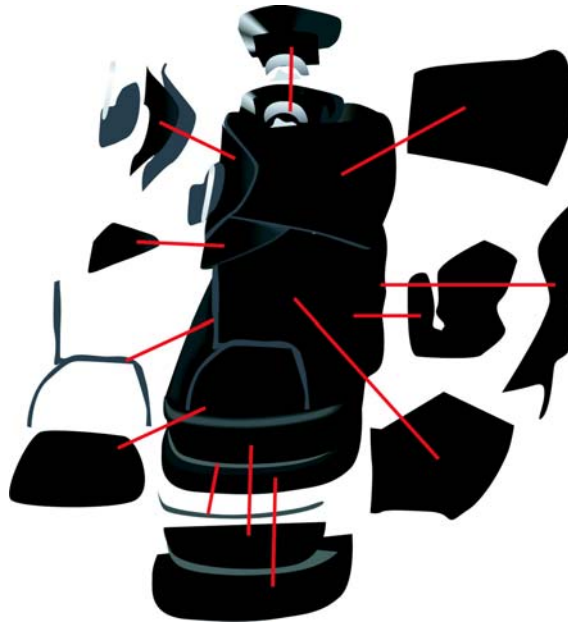


Quando si trascina il punto finale (la croce grande), viene modificato il punto di fuga dell'estrusione. La barra al centro della linea punteggiata determina la profondità dell'estrusione. Più la barra è vicina al centro, più stretta è l'estrusione. Fare delle prove fino a ottenere l'aspetto desiderato.

Una volta trovata la soluzione soddisfacente, è semplice applicare l'effetto agli altri due anelli del disco del freno: selezionare uno dei due anelli e fare clic su **Effetti ▶ Copia effetto ▶ Estrusione da**. Viene visualizzata una freccia nera grande necessaria per selezionare l'estrusione dal primo anello. In questo modo, non occorre creare nuove estrusioni e l'aspetto dell'estrusione sarà lo stesso in tutti gli oggetti. Allo stesso tempo, l'estrusione sarà specifica per ogni oggetto, in modo da rappresentare le diverse profondità e angolazioni delle singole parti del disco.

Uso dello strumento Bézier

Quando si disegna grafica vettoriale, si creano in realtà delle forme come con i ritagli di foglio posti uno sopra all'altro. Nel disegno della moto, tutte le singole parti dello stivale (illustrate di seguito) sono state disegnate con lo strumento **Bézier**.



Uso dello strumento Fusione

Dopo aver disegnato lo stivale, era necessario conferirgli l'aspetto della pelle, creando la forma e un effetto realistico di lucentezza. A questo scopo, ho utilizzato lo strumento **Fusione**.

Questo strumento crea una serie di passaggi intermedi per trasformare un oggetto in un altro. Nel disegno sottostante, è possibile visualizzare come un'ellisse viene trasformata in rettangolo.



Con questa funzione è possibile creare un effetto attenuato, che non è possibile ottenere utilizzando il riempimento sfumato. Nell'immagine successiva, è possibile visualizzare la differenza tra il riempimento sfumato e la fusione. Utilizzando lo strumento **Fusione**, è possibile rendere le transizioni tra i colori più tenui, seguendo la forma dell'oggetto.



La funzione riempimento sfumato consente di creare determinati oggetti, ma, nel caso di altri oggetti, è necessario utilizzare lo strumento **Fusione** per creare luci e ombre che seguono la forma dell'oggetto. In questo caso, ho utilizzato lo strumento **Fusione** per aggiungere effetti di lucentezza alla pelle.

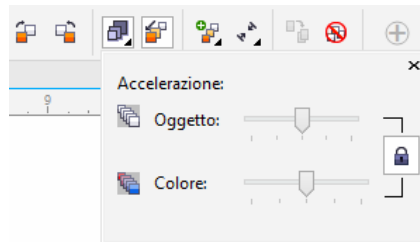


Per creare le luci

1 Disegnare una forma bianca per la luce, come illustrato nella figura sottostante a sinistra.



- 2 Fare una copia della forma ed espanderla attorno alla linea originale. A questo scopo, fare doppio clic sulla copia con lo strumento **Puntatore** per attivare lo strumento **Modellazione**. Trascinare l'oggetto per spostarlo e rimodellarlo fino a ottenere un'immagine simile a quella riportata nella figura centrale sopra.
- 3 Applicare il nero all'oggetto rimodellato in modo da ottenerne la fusione con lo sfondo.
- 4 Selezionare lo strumento **Fusione** e trascinare dall'oggetto bianco originale all'oggetto nero rimodellato. La fusione crea una transizione di colori attenuata dal bianco al nero, seguendo la forma definita per creare la luce (vedere la figura in alto a destra).
- 5 Tuttavia, l'ombreggiatura è troppo uniforme. Per rendere l'ombreggiatura più intensa vicino alla luce e meno intensa in prossimità dello sfondo, assicurarsi che lo strumento **Fusione** sia attivo, fare clic sul pulsante **Accelerazione colore e oggetto** nella barra delle proprietà e spostare i dispositivi di scorrimento. Per spostare i dispositivi di scorrimento in modo indipendente l'uno dall'altro, disattivare il pulsante **Blocca**. I dispositivi di scorrimento consentono di ottenere risultati ottimali nella transizione di forme e colori.



Una funzionalità molto interessante di CorelDRAW è la possibilità di modificare la sfumatura di un colore in piccoli incrementi. Se il colore della luce (bianco) appare troppo luminoso, è possibile modificarlo leggermente. Per prima cosa, selezionare l'oggetto bianco con lo strumento **Puntatore** o lo strumento **Modellazione**, che a mio parere dovrebbe essere rinominato strumento Nuova modellazione, premere il tasto **Ctrl** e fare clic su un colore più scuro nella tavolozza colori. In questo modo, viene aggiunta una tinta del nuovo colore al colore originale, allo stesso modo in cui si aggiunge un po' di colore alla parete bianca per renderla più giallognola. Fare nuovamente clic sul colore per incrementare la quantità di tinta di un altro valore.

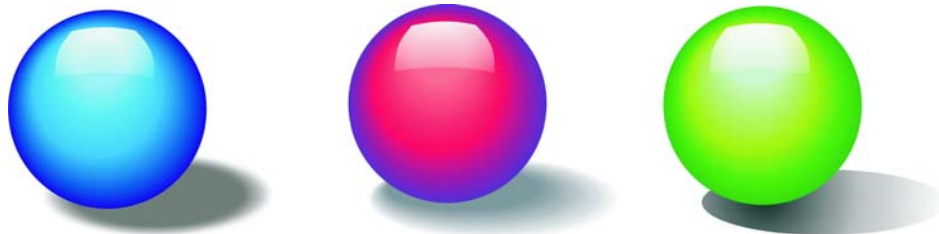
Uso dello strumento Trasparenza

Come avrete probabilmente notato, gli strumenti interattivi di CorelDRAW sono i miei preferiti per la creazione di effetti nel disegno.

Per creare l'illusione dell'ombra della moto, è possibile utilizzare lo strumento **Ombra discendente** o lo strumento **Fusione**; tuttavia, l'operazione risulta più semplice con lo strumento **Trasparenza**. Un'ombra si dissolve man mano che si allontana dall'oggetto che la proietta e lo strumento **Trasparenza** consente di creare questo effetto di dissolvenza. Basta creare un oggetto separato per l'ombra e applicargli la trasparenza. Lo strumento **Trasparenza** funziona nello stesso modo

degli altri strumenti interattivi: è sufficiente trascinare per creare una trasparenza della sfumatura direttamente sull'oggetto.

Non ci sono strumenti migliori di altri: la scelta dei singoli strumenti dipende dall'operazione che si desidera eseguire. Talvolta, lo strumento **Ombra discendente** è la scelta più adatta, a volte lo è lo strumento **Fusione**, mentre altre volte lo strumento **Trasparenza** si rivela essere l'opzione migliore.



Nel disegno della moto, si noti che l'ombra proiettata per terra si dissolve verso lo sfondo. Qui ho utilizzato lo strumento **Trasparenza**. Avrei potuto utilizzare lo strumento **Ombra discendente**, ma probabilmente non lo strumento **Fusione**.

La vasta gamma di strumenti disponibili in CorelDRAW mi ha consentito di sperimentare l'aspetto finale dell'immagine, ritoccando ogni elemento fino ad ottenere un risultato soddisfacente.