



Tutorial

DISEGNO DIGITALE





STAGE DI LAVORO



Una volta apprese le conoscenze che permettono di realizzare una illustrazione con tecnica tradizionale, al giorno d'oggi è importante capire anche come apportare le conoscenze acquisite alla tecnica digitale. Gli strumenti in questo senso sono molti: Photoshop, Illustrator, Manga Studio, CorelDRAW, etc.

Prenderemo in considerazione Photoshop per due motivi: è attualmente il programma più utilizzato in ambito di disegno digitale ed ha una struttura tale che ci permette di personalizzare gli strumenti fino al più piccolo dettaglio. Inoltre una volta appresa la conoscenza di Photoshop, potremo tranquillamente muoverci anche negli ambienti di altri software.

La tecnica digitale va considerata uno strumento e come tale può coniugarsi al disegno tradizionale per ritoccare delle tavole, oppure allo stesso tempo può anche essere presa a sè stante per realizzazioni di opere totalmente virtuali.

Andando al cuore del disegno digitale ciò che è importante comprendere è che nel momento in cui si entra in quello che è il meccanismo del computer, ci si potrà accorgere che gli strumenti non cambiano seppur risulti diverso il nome del Programma di lavoro: matita, gomma, pennello, selezioni, riempimenti, sfumature, etc.

Come primo passo, cerchiamo di comprendere la simulazione di un disegno a matita.

Anche se ci troviamo su un pc, il metodo di lavoro non cambia rispetto a come siamo abituati sulla carta.

Quando procediamo sulla carta fondamentalmente i passaggi sono 3:

- SKETCH di studio compositivo
- MATITE per la definizione del tratto
- CHIARO/SCURO per definire le volumetrie

In Photoshop questi 3 passaggi diverranno 3 livelli separati e sovrapposti:



Il programma gestisce i livelli da una apposita finestra chiamata appunto **FINESTRA LIVELLI** che si trova nel percorso:

Finestra >>> Livelli

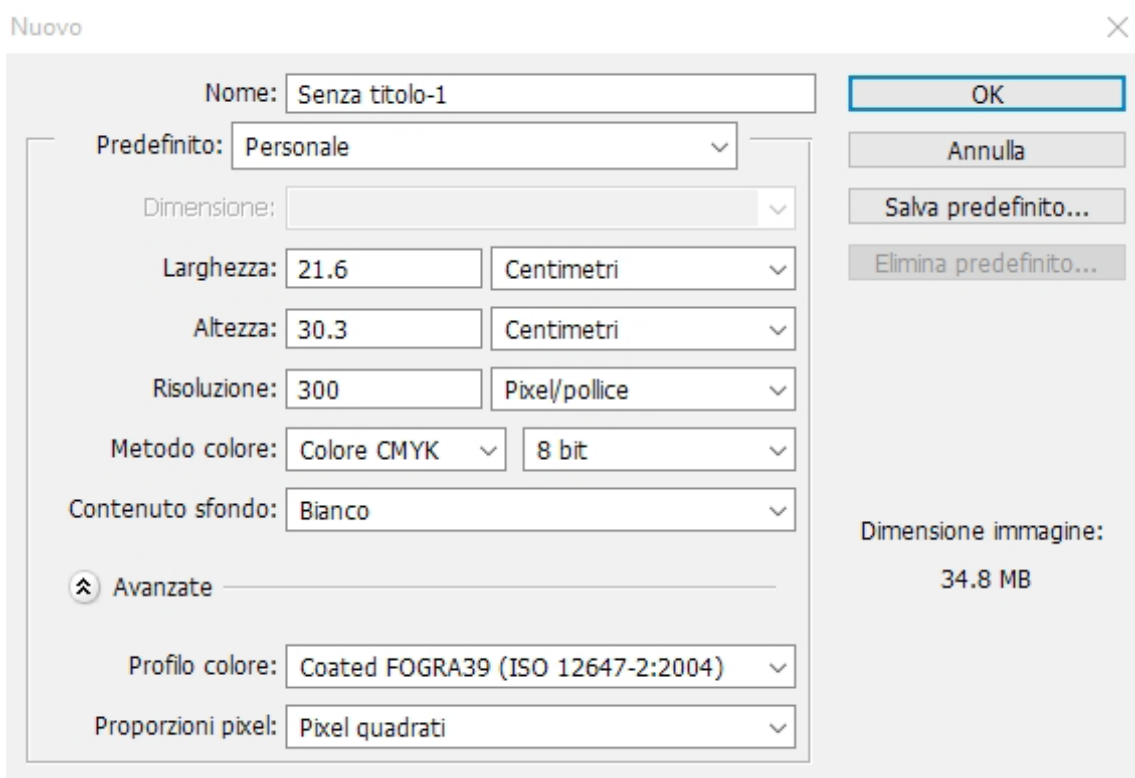


Per meglio comprendere come funziona il primo approccio al programma, partiamo dall'apertura di un nuovo file seguendo il percorso:

File >>> Nuovo

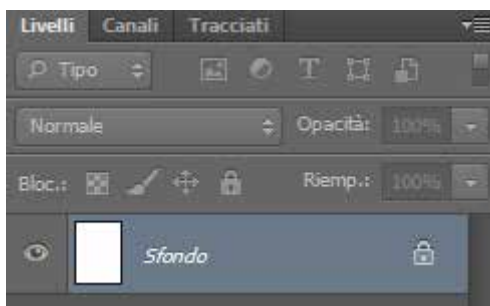
che aprirà una finestra all'interno della quale posso impostare:

- Dimensione del file (in questo caso un A4)
- Risoluzione (sempre a 300dpi)
- Metodo colore (RGB se il file rimarrà a video, CMYK se dovrà essere stampato)
- Contenuto sfondo (in questo caso Bianco)



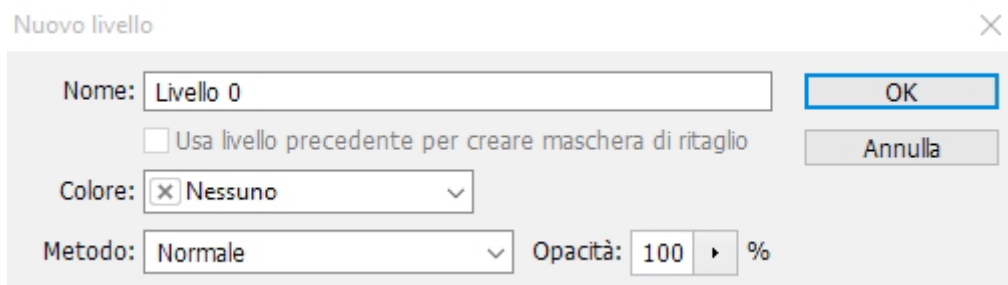
N.B.: se il file dev'essere stampato deve avere dei margini di abbondanza per il taglio tipografico di 3mm per lato, quindi un A4 prenderà una dimensione di 21.6x30.3cm

Nel momento in cui premeremo OK, si aprirà un foglio bianco e nella Finestra Livelli vedremo questa situazione:



Abbiamo quindi creato un foglio bianco, nei livelli definito SFONDO e accompagnato da un lucchetto posto automaticamente da Photoshop per protezione del foglio di lavoro.

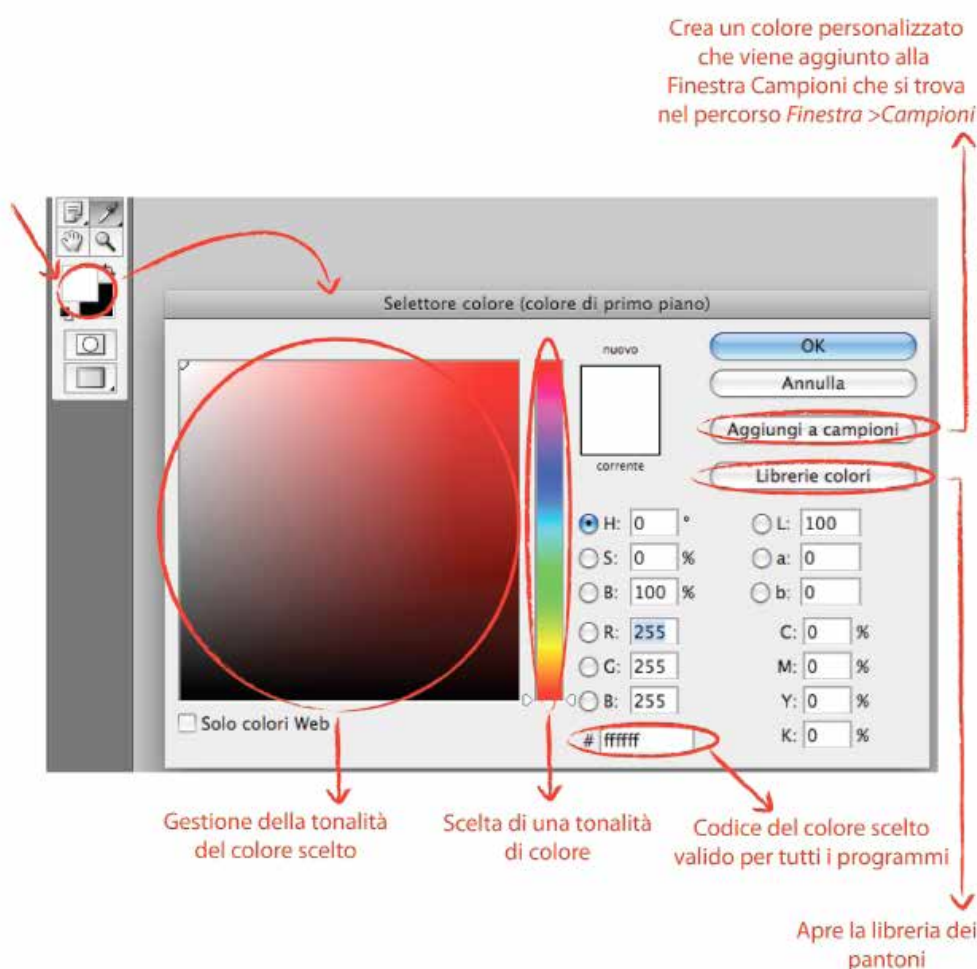
Se a noi va bene lo sfondo possiamo lasciare il livello così com'è, se invece vogliamo cambiare il colore bianco con un'altra tonalità dovremo sbloccare il livello con un *Doppio Click* sul lucchetto che aprirà la seguente finestra:



che sostituirà il nome Sfondo con LIVELLO 0, dopodichè possiamo premere OK per prendere successivamente lo strumento SECCHIELLO



procedendo poi cliccando sul QUADRATO DI COLORE IN PRIMO PIANO (in questo caso il bianco) che aprirà la FINESTRA SELETTORE COLORE, dalla quale posso prelevare un colore a piacimento, da versare con il Secchiello direttamente sul foglio di lavoro





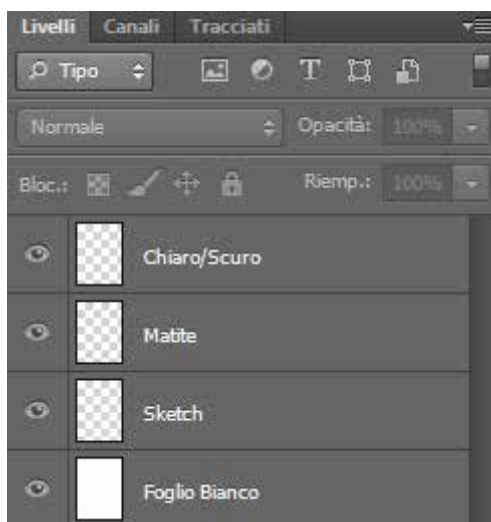
Le voci **HSB**, **RGB**, **Lab**, **CMYK** significano:

- **HSB**, è l'acronimo di **Hue Saturation Brightness** (tonalità, saturazione e luminosità) e indica sia un metodo additivo di composizione dei colori che un modo per rappresentarli in un sistema digitale.
- **RGB** è il nome di un modello di colori le cui specifiche sono state descritte nel 1931 dalla CIE (Commission internationale de l'éclairage). Tale modello di colori è di tipo additivo e si basa sui tre colori **Rosso**(Red), **Verde** (Green) e **Blu**(Blue), da cui appunto il nome RGB, da non confondere con i colori primari sottrattivi giallo, ciano e magenta (popolarmente chiamati anche giallo, blu e rosso).
- **Lab** si basa sulla percezione umana del colore. I valori numerici dello spazio Lab descrivono tutti i colori percepiti da una persona con una visione normale. Il metodo Colore Lab ha una componente di luminosità (**L**) compresa tra 0 e 100. Nel Selettore colore di Adobe e nella palette Colori, le componenti **a** (asse verde-rosso) e **b** (asse blu-giallo) sono comprese tra +127 e -128.
- **CMYK** è l'acronimo per **Cyan**, **Magenta**, **Yellow** e **Key black**; è un modello di colore detto anche **quadricromia**. I colori ottenibili con la quadricromia (sono un sottoinsieme della gamma visibile, quindi non tutti i colori che vediamo possono essere realizzati con la quadricromia

Giunti a questo punto possiamo impostare la situazione ideale di lavoro creando i 3 livelli per Sketch, Matite e Chiaro/Scuro, creando 3 nuovi livelli sovrapposti cliccando sull'icona CREA UN NUOVO LIVELLO



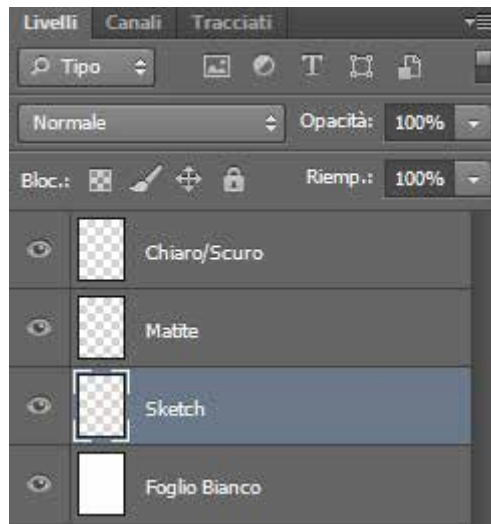
Per ottenere questa disposizione finale:



I livelli possono essere rinominati con un *Doppio Click* sul nome degli stessi.

Fino a questo passaggio il processo può risultare "macchinoso", ma è necessario per poter procedere ora con il lavoro creativo.

Iniziamo ora lavorando sul livello *Sketch*, per essere sicuro di trovarmi sul livello giusto devo controllare che sia evidenziato rispetto agli altri



Se non lo vedo evidenziato, devo cliccare sul livello in modo da selezionarlo.

Nel livello *Sketch* inizierò a creare la mia bozza e, normalmente, se lo facciamo su carta teniamo la mano leggera perchè siamo in fase di studio e ricerca.

Per tenere la mano leggera in digitale è consigliabile abbassare l'*OPACITÀ* del livello che possiamo portare ad esempio a 50%, inoltre lavorando con la tavoletta grafica possiamo attivare la *PRESSIONE PER DIMENSIONE* tramite l'icona

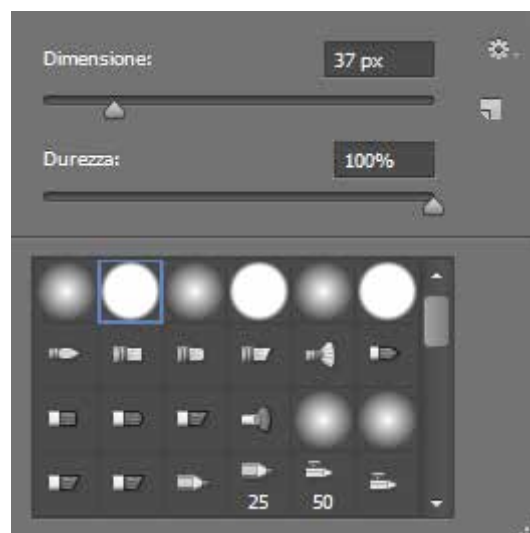


che permetterà a Photoshop di riconoscere la pressione che si effettua con la mano per dare un effetto di tratto più o meno spesso.

Lo strumento che utilizzerò per disegnare sarà il *PENNELLO*



del quale posso controllare la tipologia di tratto dall'apposita finestra che si apre premendo il *Tasto Sinistro* del mouse direttamente sullo stage di lavoro





A questo punto la scelta della tipologia del Pennello dipende solamente dalla matita che vogliamo simulare:

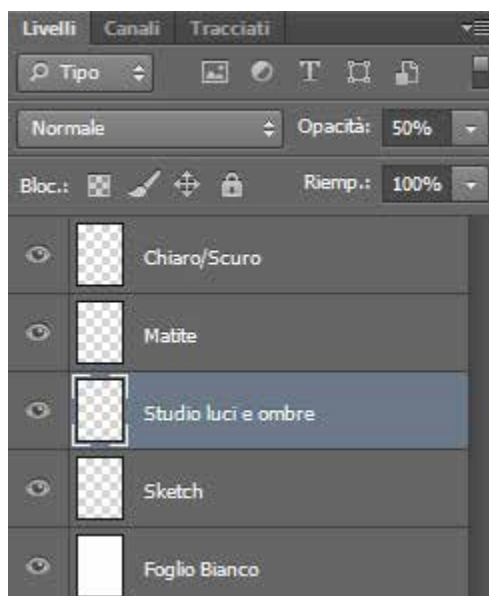
- MINA DURA TIPO H o F, richiede un pennello di dimensione piccolo e bordo secco
- MINA MORBIDA TIPO B, richiede un pennello di dimensione un pò più grande e bordo bagnato

Stabilite queste regole essenziali, possiamo procedere con la creazione della bozza nel livello *Sketch*



ALBERTO BALDISSEROTTO, KEENAN WYNN, DIGITAL DRAW, 2012

Per poi passare alla creazione della base definitiva nel livello *Matite*, prima di effettuare questo passaggio però devo avere ben definito anche le zone di luci e ombre che posso studiare su un livello a parte posto sopra lo Sketch ma al di sotto delle Matite



Anche questo livello può essere portato ad un 50% di opacità per poter mantenere leggero questo studio, non solo: l'opacità può essere portata ad un 50% o meno anche dal menù in alto per quanto riguarda il pennello che si sta utilizzando



In questo modo posso identificare al meglio su un livello separato le volumetrie causate dalla luce

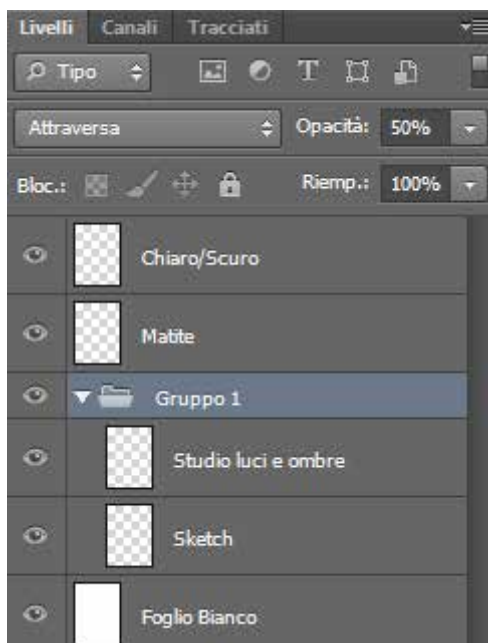


DIFFERENZA TRA LIVELLI SKETCH E STUDIO LUCI E OMBRE ATTIVI E IL SOLO LIVELLO STUDIO LUCI E OMBRE ATTIVO

Una volta definita questa base, posso creare un *Gruppo* cliccando all'interno della Finestra Livelli sull'icona



in cui andrò a racchiudere i livelli Sketch e Studio Luci e Ombre, per abbassare ulteriormente di Opacità di entrambi di modo che diventino visibili in maniera leggera



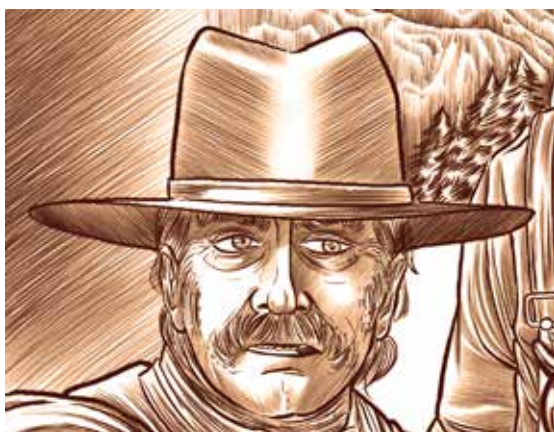
Anche il Gruppo possono essere rinominati con un *Doppio Click* sul nome degli stessi.



permettendomi così di passare al livello *Matite*, in cui definirò il tratto in maniera più precisa se rientra nello stile con cui lavoro.



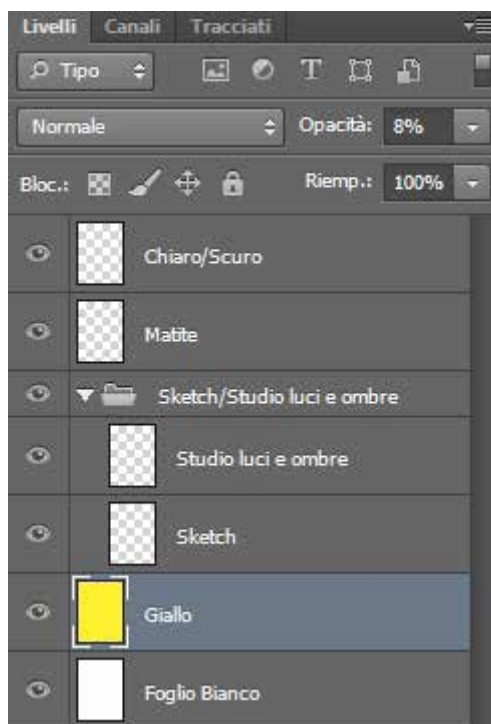
Infine posso passare al livello *Chiaro/Scuro* in cui andrò a definire il tratteggio che mi permetterà di definire le volumetrie



DIFFERENZA TRA LIVELLI *MATITE* E *CHIARO/SCURO* ATTIVI E IL SOLO LIVELLO *CHIARO/SCURO* ATTIVO

Se ho lasciato lo sfondo bianco, volendo posso sovrapporre al di sopra di esso e sotto il Gruppo del livello *Sketch* e *Studio Luci e Ombre* un giallo con opacità molto bassa (anche all'8%) così che il bianco non rimanga puro ma diventi più "caldo".

Questa tecnica è utilizzata anche nei romanzi da leggere per evitare che al lettore il bianco puro aggredisca troppo la vista durante la lettura.



Conoscendo questa tecnica, si può applicare la conoscenza anche con diverse tonalità ad esempio con Foglio nero o grigio antracite e Pennello bianco sia con bordo sfumato che netto.



DR LUKAS BREZAK, BIG FOOT, DIGITAL PAINT, 2012



Si possono anche intersecare tecniche manuale e digitali.



MARCELLO CASTELLANI, CUANDO SE DESVANEZCA LA NOCHE, TECNICA MISTA - DIGITAL PAINT & ACRYLICS ON CANVAS, 2014



Since 2006