

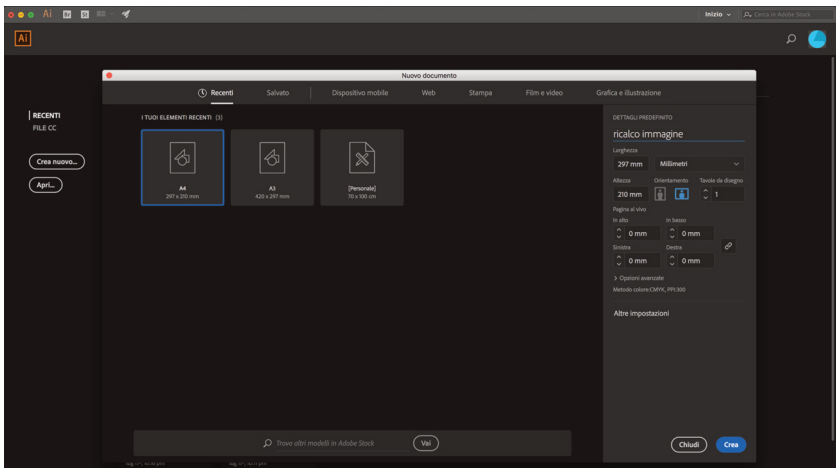
# Tutorial: COME RICALCARE A MANO LE CURVE DI BÉZIER

## IL DISEGNO VETTORIALE

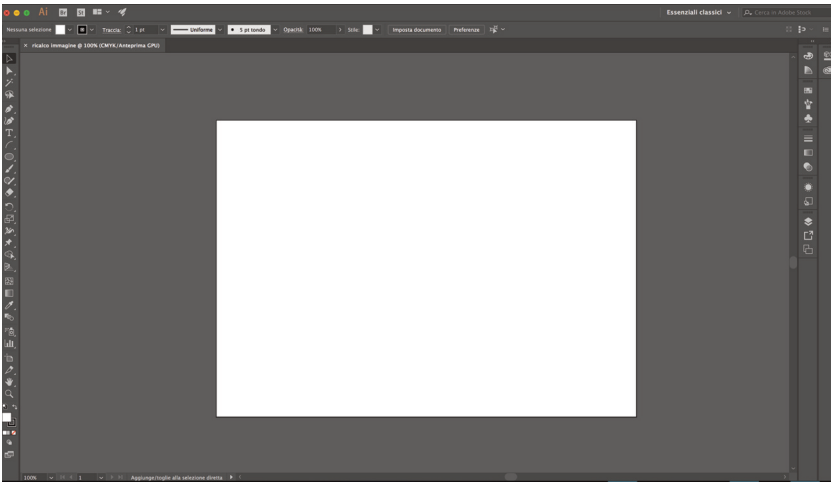
---

Disegnare con le curve di Bézier è una competenza alla base di qualsiasi progetto creativo da realizzare con un programma di grafica vettoriale come Illustrator o Inkscape.

Quando si apre la schermata iniziale del software, per disegnare dobbiamo per prima cosa aprire un foglio di lavoro in un formato corrispondente al formato di stampa che abbiamo a disposizione e in questo nostro tutorial lavoreremo con un foglio A4 con orientamento orizzontale.



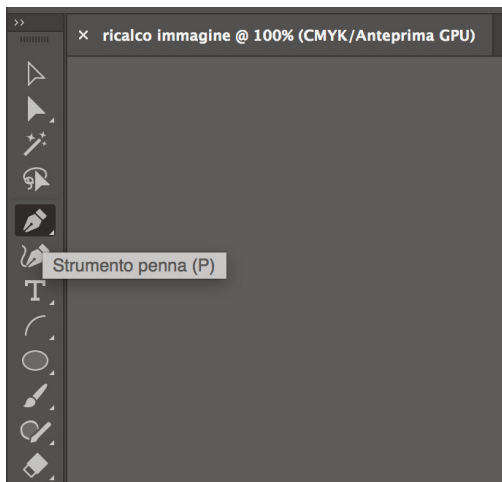
Una volta cliccato su crea ecco la schermata che ci si presenta:



## **LO STRUMENTO PENNA**

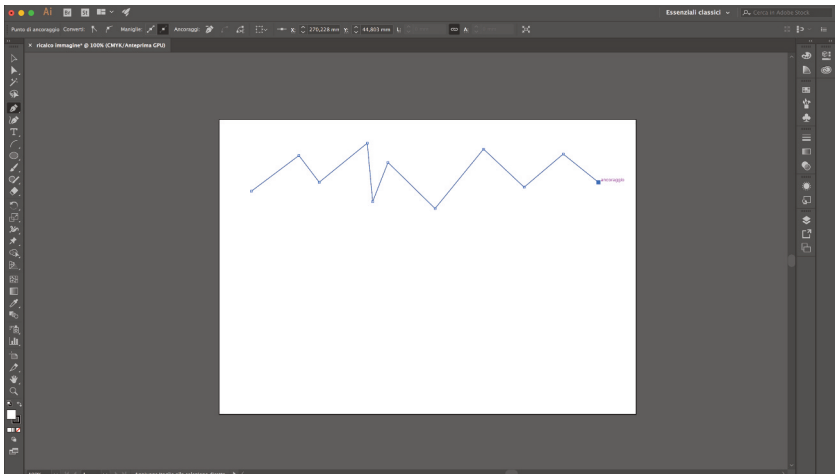
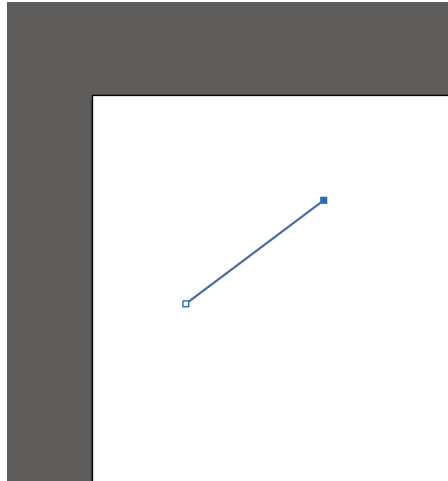
---

Ecco lo strumento con cui dobbiamo prendere confidenza per muovere i primi passi nella grafica vettoriale:

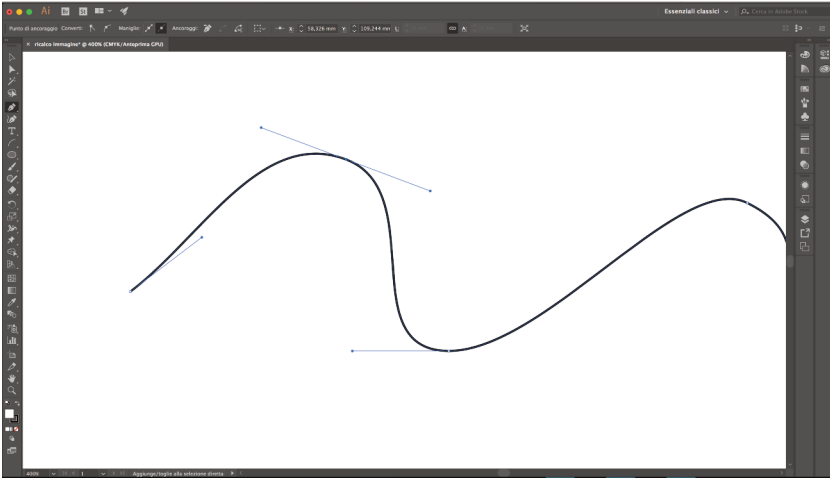


Come ricalcare a mano le curve di Bézier

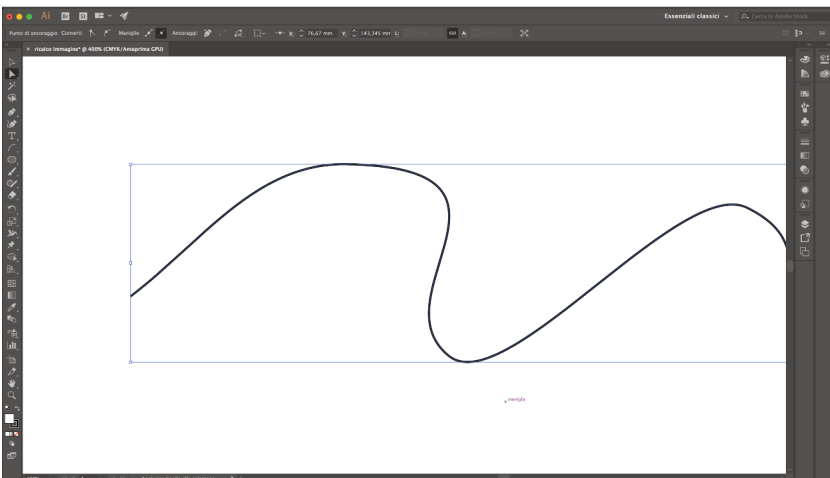
Selezionando la Penna ci posizioniamo sul foglio e proviamo a formare una semplice linea cliccando in diversi punti del foglio e cliccando invio appena vogliamo concludere la linea spezzata che si creerà come nell'esempio sottostante:



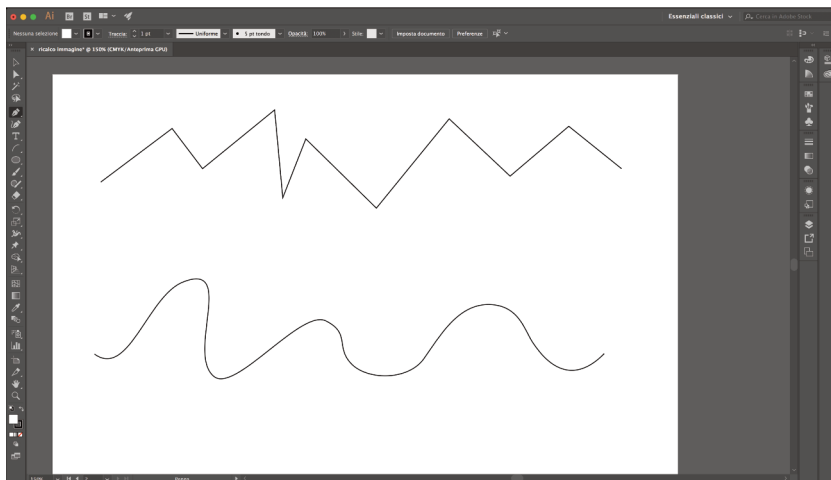
Ora proviamo a rifare la stessa cosa ma mentre clicchiamo con lo strumento Penna teniamo premuto il mouse e spostiamoci, accadrà questo:



Si formeranno delle linee curve con delle linee tangenti che si chiamano “maniglie” che possiamo poi modificare a nostro piacimento utilizzando la freccia bianca e selezionando il singolo punto finché la linea finale nera non avrà la forma che vogliamo.

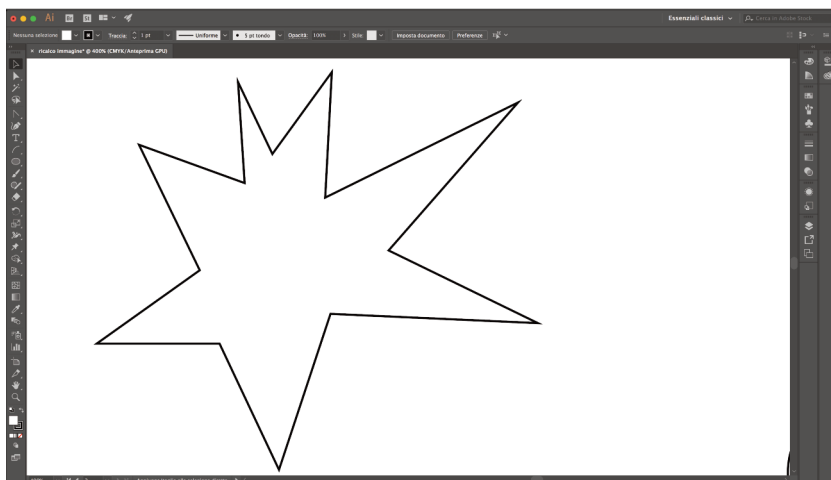


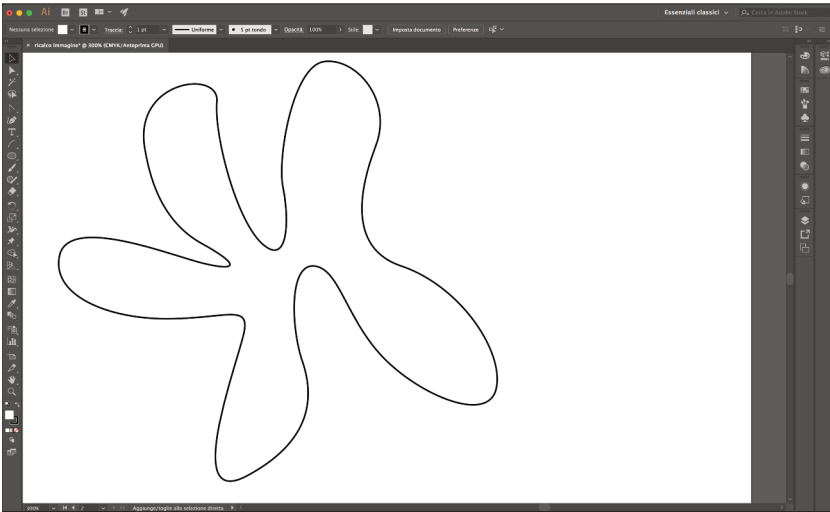
## Come ricalcare a mano le curve di Bézier



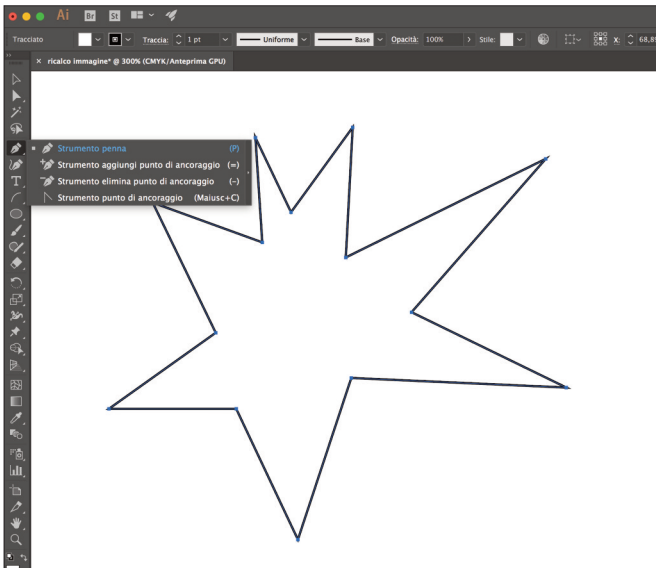
### **REALIZZIAMO FORME CHIUSE**

Per continuare la conoscenza basilare del disegno vettoriale proviamo ora a realizzare delle forme chiuse con linee rette e altre con linee curve muovendoci sul foglio con la Penna e avendo cura di tornare al punto iniziale in modo che il tracciato venga chiuso.



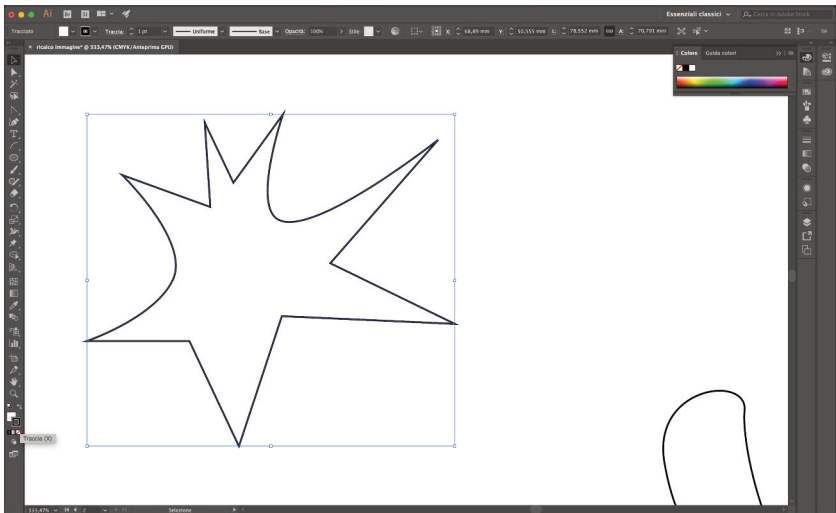
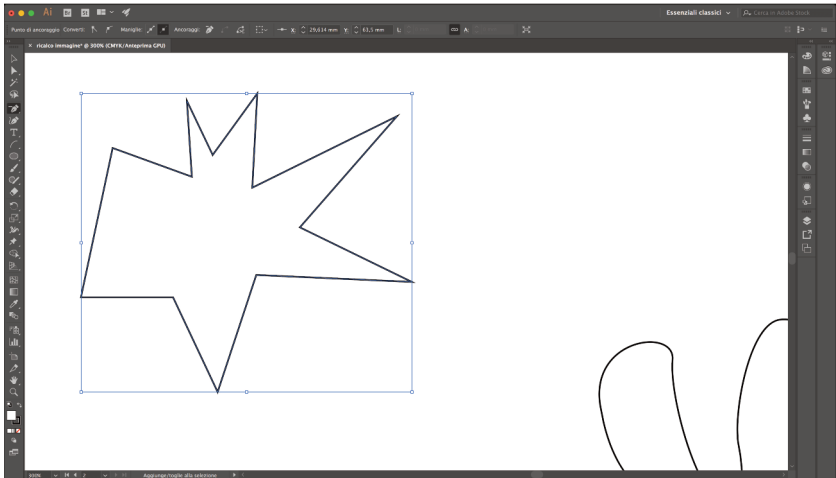


Nel menù dello strumento Penna troviamo altri strumenti che ci permettono di aggiungere punti di ancoraggio, eliminare punti o convertirli da punti retti a punti curvi (o viceversa).



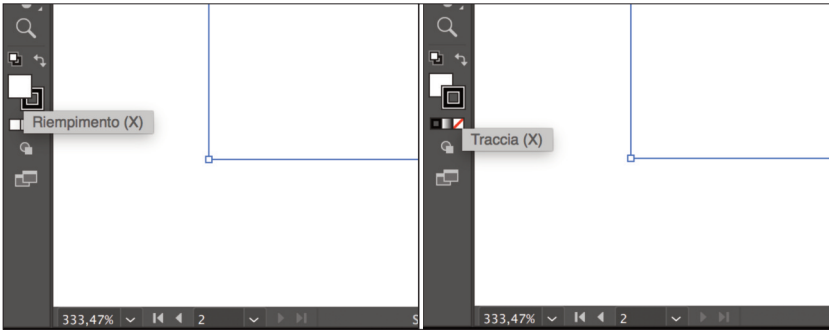
## Come ricalcare a mano le curve di Bézier

Divertiamoci a sperimentare le diverse possibilità modificando le due forme chiuse che abbiamo appena disegnato.

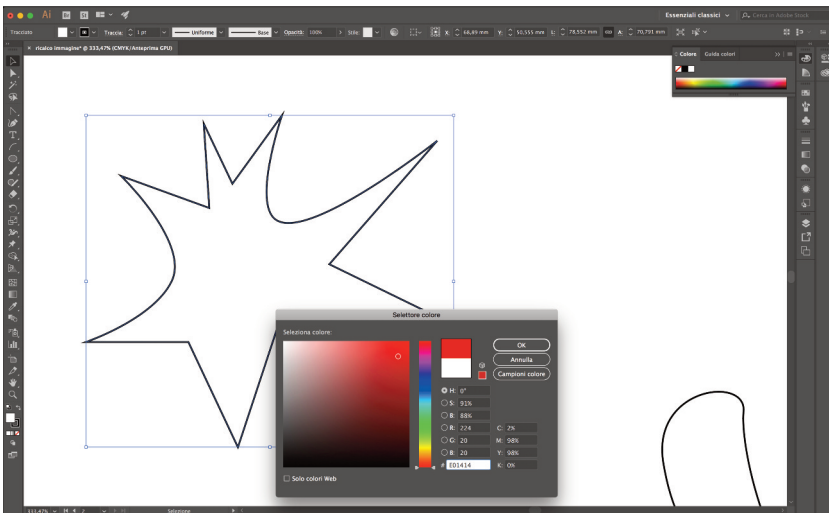


## COLORIAMO

Ora con le forme chiuse che abbiamo appena realizzato impariamo a colorare con lo strumento riempimento e traccia:

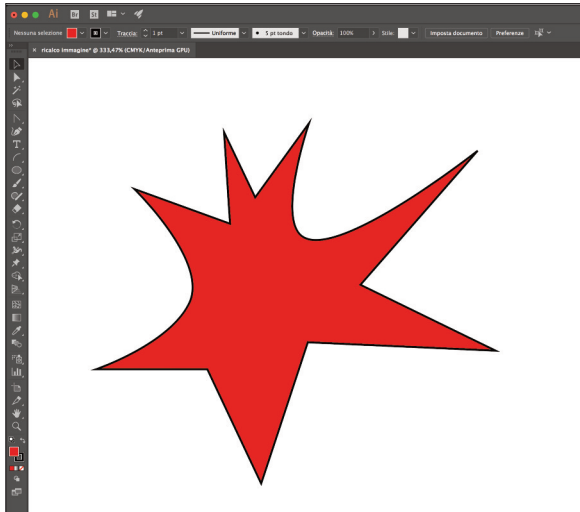


Clickando sul riempimento si aprirà il pannello per scegliere il colore e basterà sceglierne uno per vederlo applicato alla parte interna della nostra forma.

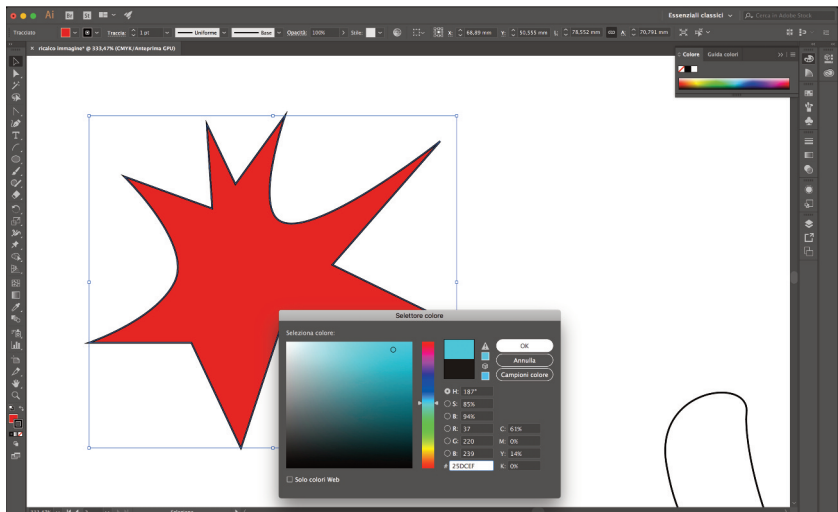


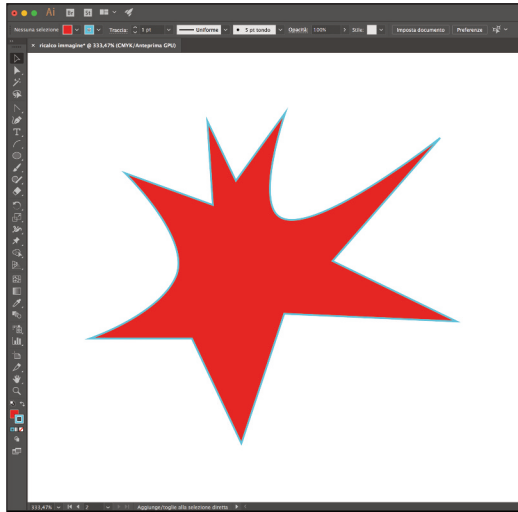


## Come ricalcare a mano le curve di Bézier



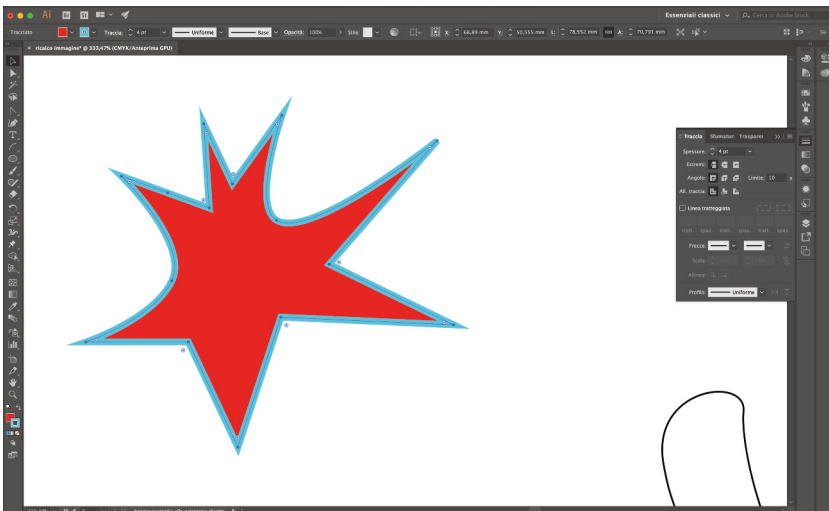
Allo stesso modo cliccando sulla traccia sceglieremo il colore per il suo contorno.



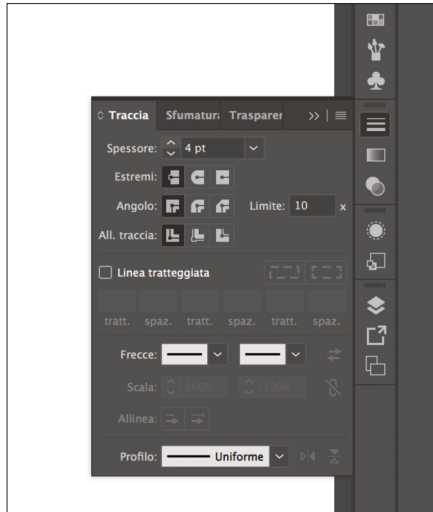


## LA TRACCIA E I PENNELLI

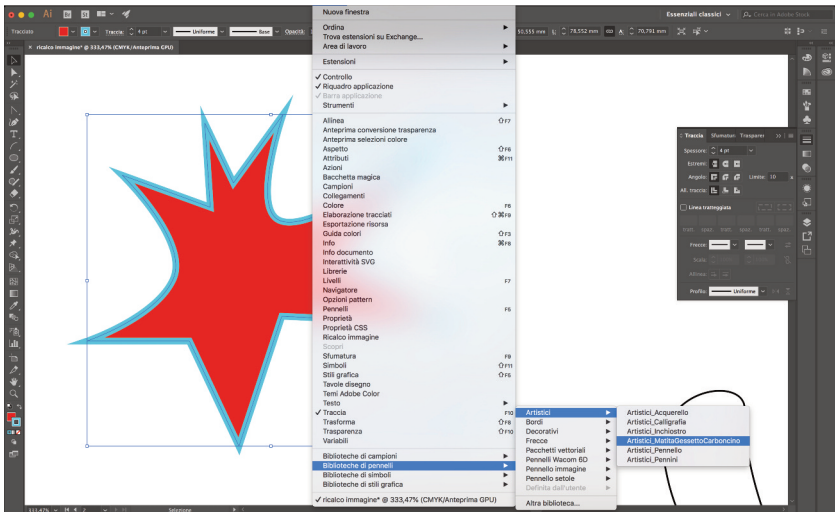
La traccia del contorno di una forma può essere caratterizzata da uno spessore più o meno sottile scegliendo il parametro di riferimento del pannello che troviamo nel menù sulla destra o attraverso il percorso Finestra > Traccia.



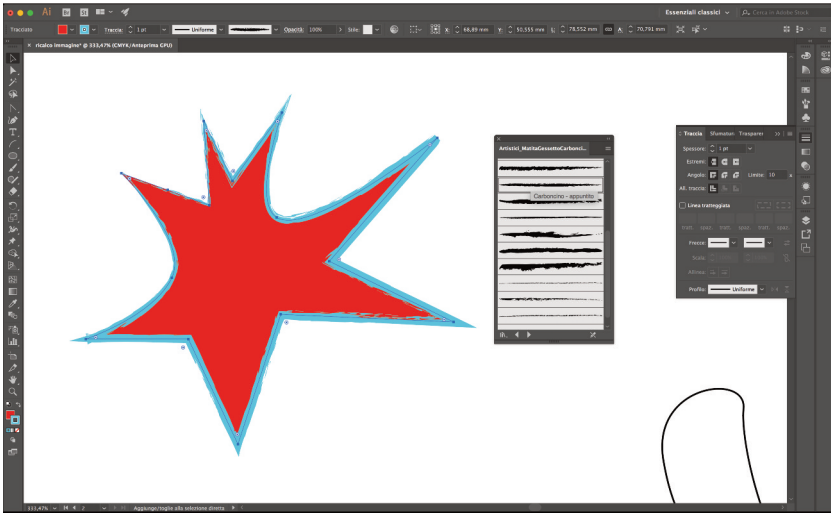
## Come ricalcare a mano le curve di Bézier



Se vogliamo poi applicare un contorno pittorico possiamo scegliere tra le possibilità che troviamo nel percorso Finestra > Biblioteca pennelli > Artistici (ad esempio) > MatitaGessettoCarboncino.

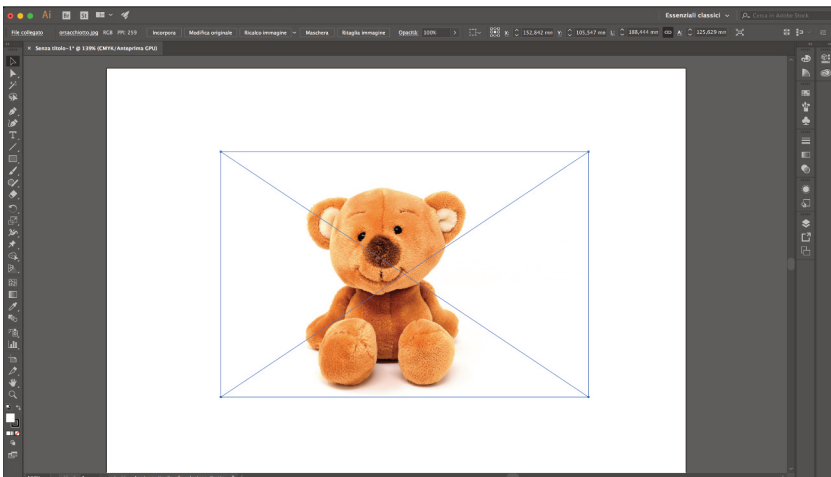


Ecco l'effetto finale che possiamo ottenere sul contorno della forma:



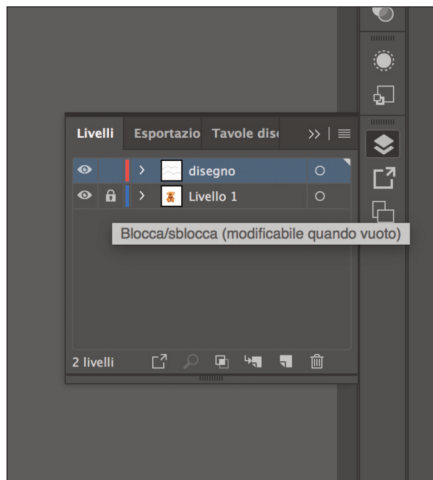
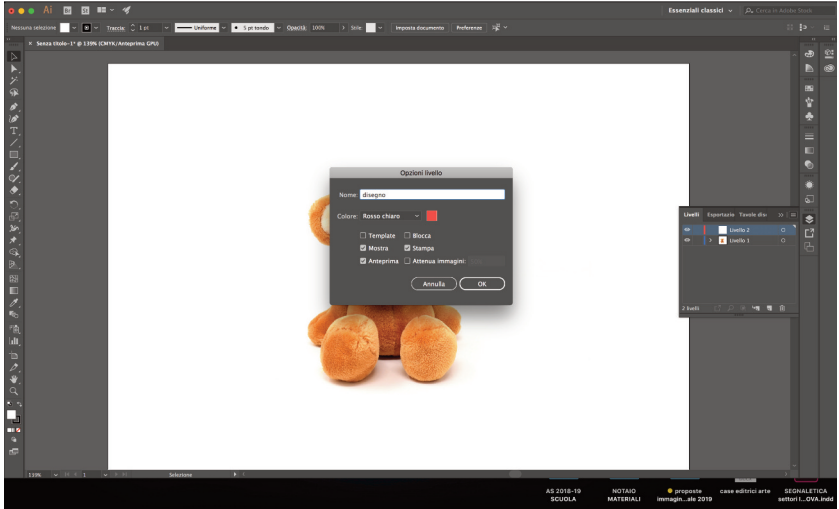
## RICALCARE UN'IMMAGINE

Ora siamo pronti a iniziare a ricalcare un'immagine scelta su Pixabay che inseriremo in un nuovo documento con File > Inserisci:

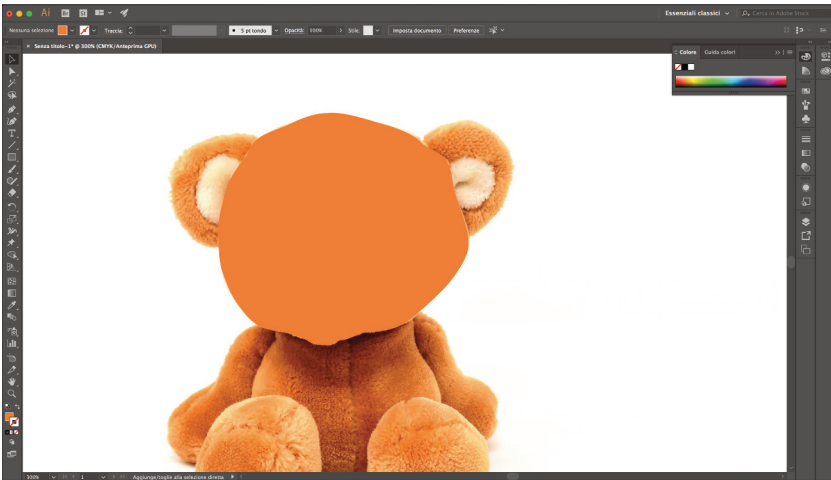
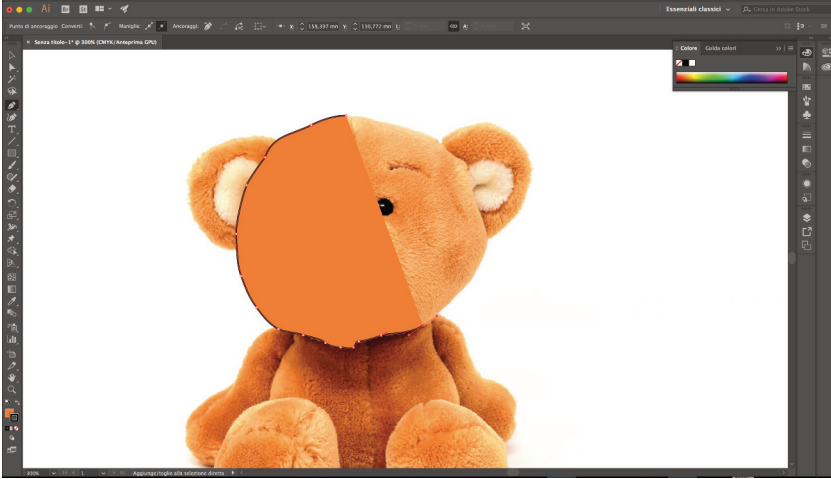


## Come ricalcare a mano le curve di Bézier

Per procedere correttamente creeremo ora un nuovo livello che utilizzeremo per il disegno in modo che l'immagine possa essere bloccata per rendere più agevole il ricalco con Finestra > Livelli > Crea nuovo livello attribuendo a esso il nome di “disegno”.

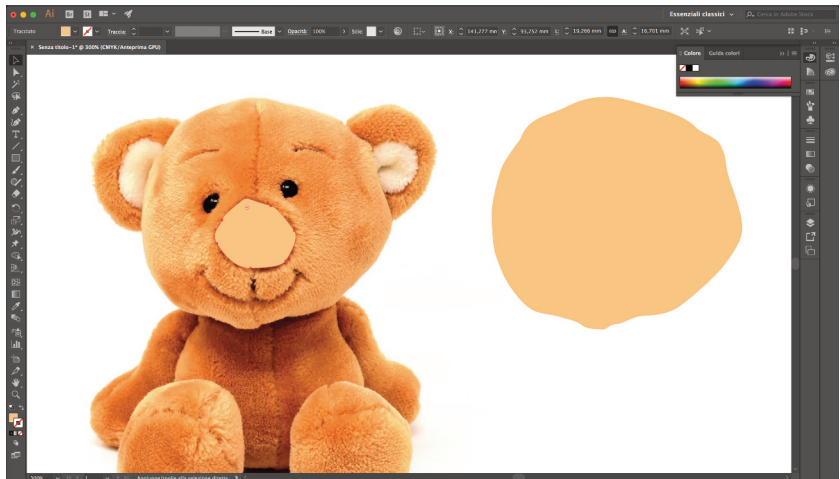
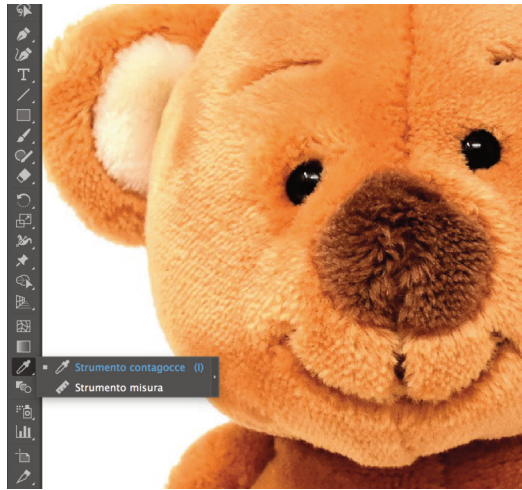


Per il disegno dell'orsacchiotto dobbiamo ora, con pazienza e precisione, usare la Penna per seguire i contorni delle forme che compongono l'immagine.

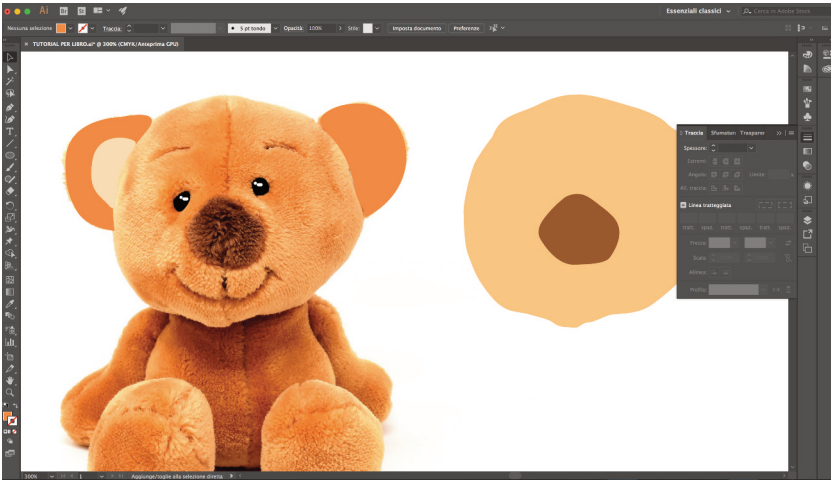


Come ricalcare a mano le curve di Bézier

Man mano che chiudiamo le forme le spostiamo sul foglio e con il contagocce attribuiamo a esse il colore più idoneo.



Dopo aver disegnato tutte le forme necessarie per caratterizzare il muso le possiamo sovrapporre avendo cura di rispettare le posizioni avanti/dietro per ottenere l'immagine corretta col comando del tasto destro Ordina > Porta avanti o Porta indietro.



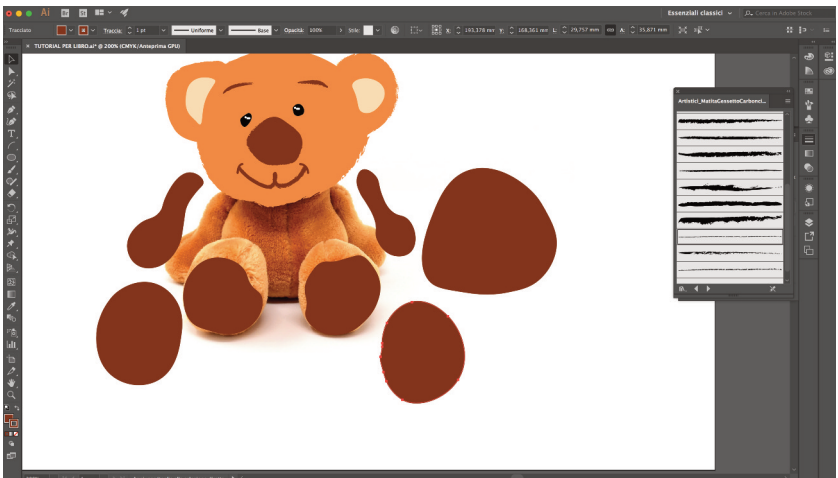


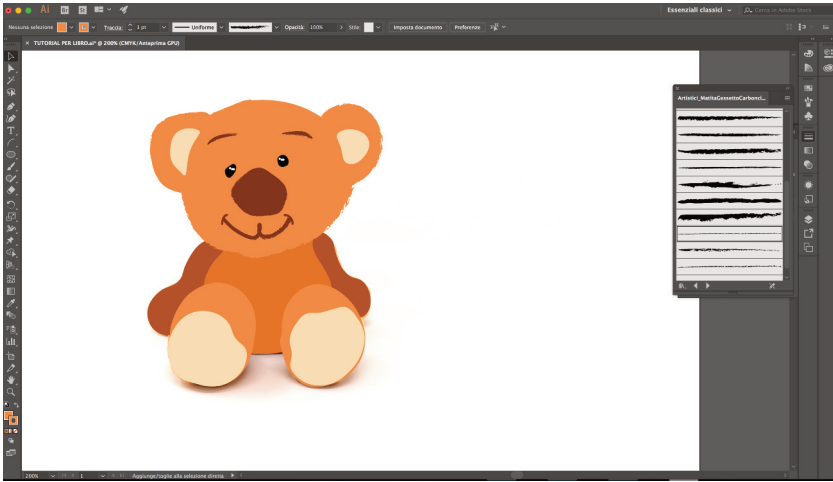
## Come ricalcare a mano le curve di Bézier



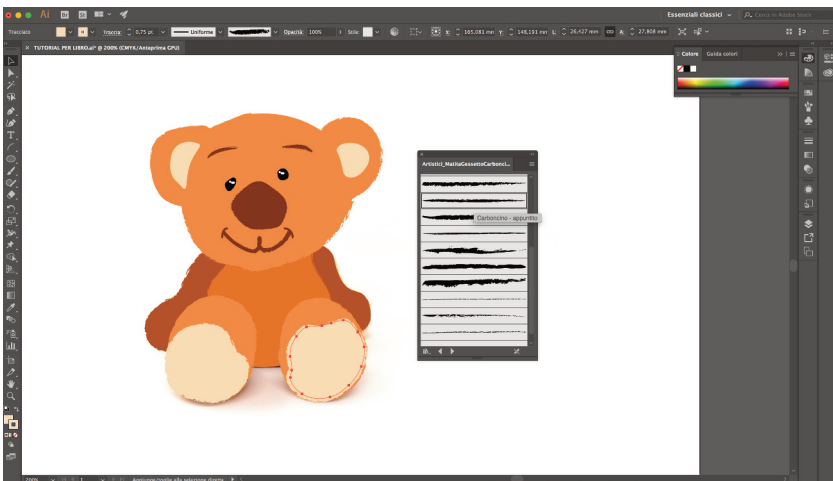
Per ottenere l'effetto del peluche possiamo caratterizzare la traccia con i pennelli artistici come abbiamo imparato a fare in precedenza conferendo all'immagine più realismo.

Per completare l'immagine procediamo a disegnare le forme del corpo come abbiamo fatto per il muso dell'orsacchiotto.





Applichiamo anche a queste forme il pennello sulle tracce e completiamo così il lavoro.



Come ricalcare a mano le curve di Bézier



In seguito quando si prenderà confidenza con il disegno vettoriale si potrà caratterizzare il disegno con le luci e le ombre all'interno delle forme rendendo l'immagine sempre più dettagliata e realistica.