

# PER SAPERNE DI PIÙ

GIANFRANCO ZANINI,  
*Manuale di creazione visiva*, A.Mondadori Editore, 1989

AA.VV.,  
*Il grande libro del disegno*, Edizioni Usborne, 1995

AA.VV.,  
*La tecnica del fumetto*, Editiemme, 1982

AA.VV.  
e titoli/argomenti diversi, *tutti relativi al disegno*,  
sono pubblicati da Newton & Compton Editori

Gunter Ugo Magnus,  
*Manuale del grafico*, Longanesi, 1989

Ettore Maiotti,  
*Manuale pratico di grafica*, Fabbri Editori, 1985

## Siti Internet:

[www.barrysclipart.co](http://www.barrysclipart.co):  
per scaricare clipart  
(=immagini)

[www.html.it/grafica.htm](http://www.html.it/grafica.htm):  
per spiegazioni su programmi

[www.html.it](http://www.html.it):  
per manuali di prodotti soft-  
ware grafici

[www.risorse.net/font/](http://www.risorse.net/font/):  
per scaricare fonts

Per avere  
informazioni sui  
manuali scout editi  
dalla  
**Nuova  
Fiordaliso**  
potete contattare  
direttamente  
la casa editrice  
tel. 06/68809208 fax 06/68219757  
e-mail:  
[editoria@fiordaliso.it](mailto:editoria@fiordaliso.it)  
Trovate il catalogo  
aggiornato in  
[www.fiordaliso.it](http://www.fiordaliso.it)

Agesci • Specialità e Brevetti n. 16

# Animazione Grafica



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.3 di APRILE 2004

a cura della redazione di SCOUT Avventura • [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it)

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma  
Progetto grafico  
e Impaginazione:  
Technograph - TS  
Testi di:

Giorgio Cusma,  
Marco Cusma,  
Riccardo Francaviglia,  
Chiara Franzoni,  
Jean Claudio Vinci,  
Disegni di:  
Giorgio Cusma,  
Riccardo Francaviglia,  
Stefano Sandri,  
Jean Claudio Vinci,  
Archivio

## La nostra creatività e le nostre avventure su carta.

di Chiara Franzoni

Quante volte vi è capitato di comunicare non usando le parole ma piuttosto disegnando i concetti su di un pezzo di carta. Spesso è più facile e più incisivo fare uno



schemino e uno schizzo per spiegare un progetto o un'

idea alla nostra Squadriglia invece che affannarci gesticolando per spiegarla a parole.

Ci accorgiamo infatti che le immagini rimangono più impresse e sono più incisive, come se anche solo un semplice segno possa contenere mille significati contemporaneamente.

Ma saper rappresentare sulla carta la realtà che ci circonda, un'avventura vissuta oppure una che stiamo ancora ideando spesso non basta, ci vuole capacità di organizzare le idee sul foglio bianco, sapere come riempirlo in modo che contenga tutto in modo comprensibile e

completo magari accompagnando le illustrazioni a qualche scritta o descrizione.

In realtà spesso testo scritto e immagine viaggiano uno accanto all'altro proprio per completarsi a vicenda, proprio come nei fumetti, nei quotidiani, nelle riviste, nei libri, ma possiamo verificarlo anche andando ad un museo o sulle

locandine che presentano i film al cinema, nella pubblicità.

Se questo campo ci affascina e desideriamo impegnare la nostra creatività nel saper diventare competenti in questo tipo di comunicazione allora decisamente ci possiamo impegnare nella conquista del **brevetto di animazione grafica**.

Per iniziare questa nostra avventura possiamo cominciare a lavorare



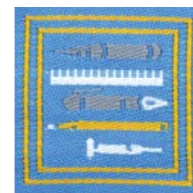
sulle specialità di **disegnatore** che è indispensabile per il brevetto. Potremmo iniziare divertendoci a rappresentare con carta e matita piccoli oggetti che stanno nella nostra casa, per poi prendere un supporto rigido e uscire fuori magari provando a fare uno schizzo della nostra



svista, della nostra casa, della nostra sede o del nostro angolo di Squadriglia. Per ottenere buoni risultati ci vuole pazienza e spirito di osservazione delle proporzioni, delle luci, della prospettiva.

Importante è conoscere gli strumenti che utilizzeremo: che tipo di matita ci serve per fare uno schizzo piuttosto che un progetto, che tipo di gomma per cancellare i vari tipi di grafite, a cosa sono utili i pennarelli e a cosa le tempere, saper usare un compasso o un tipo di carta diverso. **Dattilografo, stenografo e redattore** sono utili per lavorare che oltre ai disegni utilizzano testi. Saper fare una locandina per pubblicizzare uno spettacolo di Reparto,

trovando il tipo di carattere adatto per il titolo e la quantità di testo da inserire. Saper progetta-



re un giornale di Squadriglia o di Reparto, saper decidere che spazio dare ad un argomento piuttosto che ad un altro, saper dare a ciascun pezzo una forma e una grandezza nella pagina, usando una o più colonne, uno stile grafico piuttosto che un altro.

Molto utile sarà la specialità di **fotografo** per studiare come fissare con occhio e fedeltà i momenti vissuti nelle uscite o al campo, tracciare con le immagini la storia di un'avventura, mostrarne i volti, i colori, le luci; di **informatico** per saper digitalizzare le fotografie, come portare nel computer un disegno fatto e modificarlo nei colori e nei tratti. Raccontare e rappresentare un popolo studiato per uno spettacolo o un luogo dove faremo il cam-



po quest'estate, queste sono abilità delle specialità **d'osservatore** e di **folklorista**.

A tre delle precedenti specialità sarà opportuno aggiungere una delle seguenti, tutte di mani abili: **ceramista, canestroiaio, elettricista, falegname, fa tutto, lavoratore in cuoio, sarto**. Un grafico, infatti, possiede innanzitutto una fantasia creativa e vivace ma anche una spiccata abilità manuale che va seguita ed allenata.

Con l'aiuto di buoni maestri di specialità e qual-



che Capo competente potremo conseguire le quattro specialità richieste e sviluppare tutti gli aspetti che questo affascinante e divertente brevetto offrirà, grazie al nostro impegno, alla

nostra Squadriglia e al Reparto la possibilità di esprimere tutta la creatività delle cose ben fatte.

**BUON LAVORO!!!!**

## Occhio alla penna”

testo e disegni di Riccardo Francaviglia

Qualcuno sostiene che basta poco per essere un bravo disegnatore, anzi, pochissimo: un foglio e una matita. Beh, vi dico che sicuramente chi sostiene questo non ha mai preso una matita in mano, perché come recita un proverbio dalle mie parti: “I ferri fanu mastro” cioè “gli attrezzi fanno il mastro”, è un proverbio che viene usato nella carpenteria pesante o in falegnameria, ma la regola mi sembra adattissima anche per chi fa il disegnatore o il grafico, come noi.

Gli attrezzi che usiamo sono importanti perché la nostra bravura e il nostro talento comunque necessitano di un mezzo per esprimersi: un musicista ha bisogno del violino o del pianoforte, noi abbiamo bisogno di gomme matite, pennarelli e pastelli, compassi e cartoncini. Bisogna però saper scegliere l'attrezzo giusto per l'occasione giusta, secondo le necessità in cui mi trovo e delle cose che voglio fare.

Per esempio: le cas-

sette di cancelleria nelle Squadriglie sono sempre piene di pennarelli a spirito di tutti i colori, ottimi per un cartellone su cui scrivere un canto o fare un bel disegno al calduccio della nostra sede, ma assolutamente inservibili ad un campo estivo dove la sera l'umidità scioglierà i colori trasformando il nostro bel cartellone colorato in un alone fantasma asciugato dal sole dell'indomani mattina. È quindi importante avere anche dei pennarelli indelebili che, anche se la sera l'umidità farà di tutto

per rovinare il nostro cartellone, i colori rimarranno tenaci, limpidi e chiari senza sbiadire nemmeno un pochino. Ecco allora un piccolo elenco di materiali che dovremmo conoscere ed avere nelle nostre cancellerie ... prendete nota...

### CARTA E CARTELLONI:

Quando acquistate un cartellone tenete conto delle misure e della grana del foglio, infatti esistono cartelloni lisci e cartelloni che sono da un lato lisci e dall'altro ruvidi. La ruvidità del cartellone può esserci utile se vogliamo usare dei pastelli o dei colori acrilici.

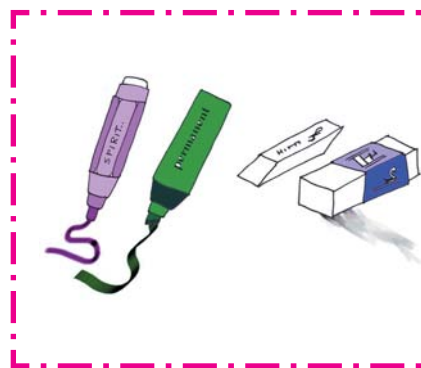


### MATITE:

Sembrerebbe che le matite siano tutte uguali eppure ci sono differenze importanti. Oltre alla “durezza” o “morbidezza” che va dall'H (dura e ancor più dura se il numero accanto all'H è alto) alla B (morbida e ancor più

morbida se il numero accanto alla B è alto), l'HB è la media. Le matite hanno una resistenza differente a seconda della qualità, ci sono matite in cui la mina si rompe più volte temperandole..

Esistono anche le micromine da disegno tecnico, ottime per la carta millimetrata, ma praticamente scomode su un cartellone.



### GOMME:

Le gomme sono importantissime e non bisogna aver paura di usarle. Al momento dell'acquisto si deve tener conto di alcuni fattori: La morbidezza e il materiale di cui si compongono. Personalmente vi consiglio le gomme bianche in caucciù, perché sono morbide, economiche e molto flessibili e si

prestano a rimuovere la grafite anche in profondità, a differenza delle gomme da disegno tecnico che sono rigide e spesso contribuiscono a sporcare il nostro cartellone spalmando la grafite indelebilmente sul foglio. Evitate pure le gomme profumate e quelle colorate.

### PENNARELLI:

I pennarelli più usati agli scout sono quelli a spirito: significa che il pigmento colorato è diluito nell'alcool e che quindi evaporando lo spirito il pigmento rimane impresso nel foglio. La praticità di questi pennarelli consiste nella loro facile reperibilità e nella loro convenienza, spesso si trovano in offerta al supermercato o nei cas-

setti delle nostre scrivanie. I pennarelli a spirito durano poco e si sciolgono con l'acqua e il sudore, se ne trovano però di tutti i colori.

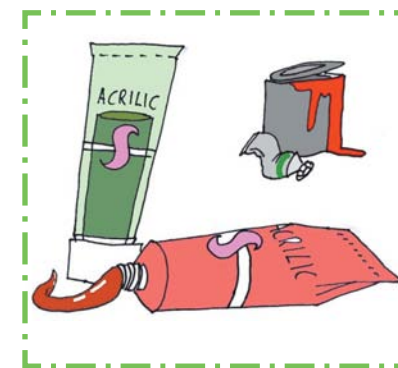
I pennarelli

indelebili a differenza di quelli a spirito non sono a base d'alcool, ma di solventi alternativi che consentono al pigmento di imprimerli sulle superfici con più tenacità. È infatti possibile scrivere o disegnare su molte superfici e anche la pioggia o l'umidità non riuscirà a scioglierli. Utili per scrivere cartelloni al campo o sul legno (purché ben levigato). Non esiste però molta scelta sui colori che sono veramente pochi: nero, rosso, verde, blu.

Occhio alla grossezza della punta ne esistono di vari tipi, dalla più piccola alla più grande.

### COLORI:

In genere i colori che usano gli scout sono tempera e smalti. Le tempera per dipingere su carta e cartone e gli smalti per dipingere sul legno.



I colori che vi consiglio di adoperare sono i colori acrilici in tubetto. Ne esistono di varie marche e anche se non sembrano molto economici in realtà sono ricchi di pigmento e questo consente di poter dipingere molto usandone poco. Inoltre i colori acrilici si diluiscono in acqua e non puzzano come gli smalti, sono però tenacissimi e si possono adoperare su tutte le superfici, anche sulla stoffa...attenzione però a non macchiarvi.

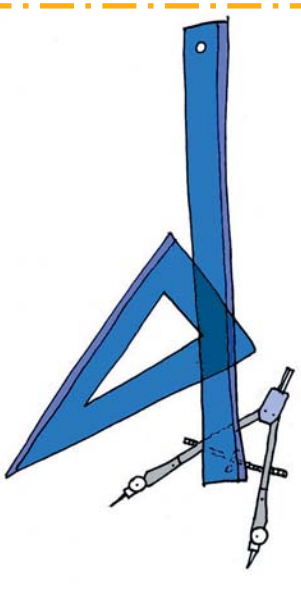
**PENNELLI:**

I pennelli che usiamo a scuola sono spesso di scarsa qualità: troppo molli o troppo duri, e poi la cosa più fastidiosa è che perdono in continuazione i peli rovinan-

do i nostri capolavori. Comprate pennelli in pelo sintetico ma non "pennelli scolastici". Un pennello sintetico dura di più. Ricordatevi di sciacquare il vostro pennello quando avrete finito di dipingere e di non lasciarlo a mollo a testa in giù, si deformerebbe la punta rendendolo inservibile.

**RICHE COMPASSI E SQUADRETTE:**

È inutile dire che non devono mancare le

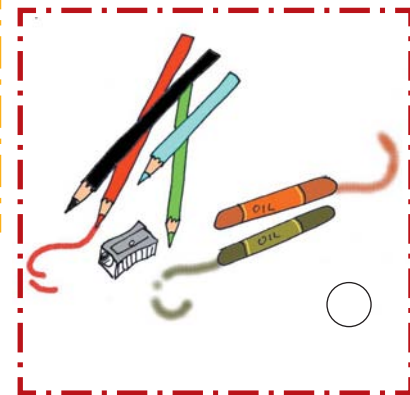


squadrette e il compasso. In alcuni casi è necessaria pure la riga che ci aiuta a fare le linee dritte su cui maga-

ri scrivere un canto, oppure, nel caso in cui ci è più facile disegnare figure geometriche piuttosto che a mano libera, il compasso e le squadrette ci possono venire in aiuto, non è difficile disegnare una figura umana se si fa ricorso alle forme geometriche e anche se non siamo bravissimi riusciremo comunque a cavarcela.

**PASTELLI E MATITE:**

I colori a matita e i pastelli a cera o ad olio sono molto diffusi nelle nostre case. Entrambi si prestano a fare sfumature o effetti particolari, sono però molto fragili e, nel caso delle matite colorate, non bisogna scordarsi di avere un temperino.



**Creazione di un CARTELLONE**

testo e disegni di Jean Claudio Vinci

Con questo breve articolo cercherò di darvi dei consigli, spero utili, per la creazione di un cartellone. Fare un cartellone sembrerebbe una cosa semplice...ma credetemi ragazzi, non è così! Vogliamo stupire il resto del reparto e dimostrare che ci siamo meritati il nostro brevetto? Allora ecco come muoverci.

1° Primo passo: individuiamo cosa intendiamo comunicare attraverso il nostro cartellone. Prepariamo quindi una scaletta dell'argomento e stiliamo una lista dei punti da evidenziare: questi sono i punti chiave nei quali vogliamo focalizzare l'attenzione del lettore. Vi consiglio di non appesantire troppo il cartellone: la comunicazione deve essere immediata, chi guarda deve subito capire di cosa si parla. Il nostro cartellone è



come una pagina pubblicitaria: basta una foto o un semplice slogan e si arriva subito al nocciolo della questione!

2° La scelta della tecnica e del materiale da utilizzare è sicuramente un passo molto importante nella creazione del nostro cartellone. Pennarelli,

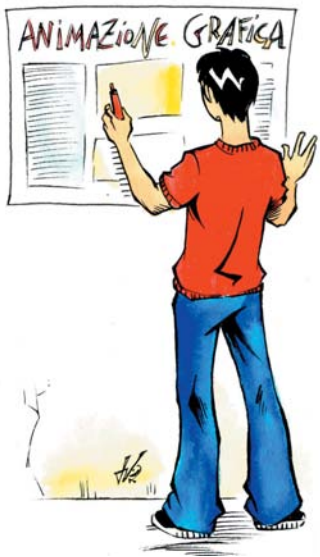


matite colorate, acquarelli, stampa computerizzata...ogni tecnica ha un impatto visivo differente. Scegliete quello più adatto all'argomento che dovete trattare.

3° Arriviamo al passo più sottovalutato dai grafici alle prime armi: il bozzetto o struttura. Prima di mettervi subito al lavoro sulla carta, la cosa più importante è



progettare il lavoro finito! Verificate lo spazio che avete a disposizione, come disporre titolo, scritte, disegni, foto: date un senso di ordine, di simmetria a ciò che rappresentate. Vi consiglio quindi di fare



te in stampatello. Infine il carattere più piccolo va ad eventuali articoli o didascalie. Usate colori forti e accesi: scrivere in giallo su carta bianca non è certo l'ideale! È importante l'equilibrio tra testo e immagini: tutto deve essere disposto nelle giuste dosi e nei dovuti modi. Se avete ad esempio un articolo e 4 disegni, disponete le immagini a cornice intorno al

testo... o magari alternate parti di testo ai disegni. È proprio qui che entra in gioco la vostra creatività.

Bene, spero che queste poche regole vi siano utili nei vostri lavori di Squadriglia o di Reparto. Ricordate sempre che non è importante la quantità di colori, scritte o decorazioni che rendono bello un cartellone, ma la qualità degli stessi! Buon lavoro!

un bozzetto del cartellone su un foglio di carta e provare a disporre tutto il materiale che avete raccolto. Eviterete così di trovarvi alla fine del lavoro con spazi vuoti o, addirittura, con spazi in meno!

Ora che abbiamo strutturato il lavoro, è tempo di metterci all'opera. Chiaramente usate sempre la matita, MAI iniziare con i pennarelli! Scegliete bene grandezza e colori delle scritte: per il titolo un carattere grande e ben definito è l'ideale. Per eventuali sottotitoli, scegliete un carattere di media grandezza, ben leggibile, preferibilmente



### La grafica chiede aiuto all'informatica di Marco Cusma - immagini clipart dalla rete

Diamo un'occhiata a quello che il mondo dell'informatica, computer&C. mette a disposizione di chi ha voglia di produrre volantini, depliant, cartelloni, presentazioni, effetti speciali!!!

Prima di tutto: stiamo attenti e ricordiamo che il **computer** (e tutti gli accessori di cui parleremo), deve essere utilizzato solo se ci porta a risparmiare tempo e a migliorare la qualità del nostro lavoro, altrimenti rischiamo di sprecare tempo, denaro ed anche di non raggiungere il nostro scopo!

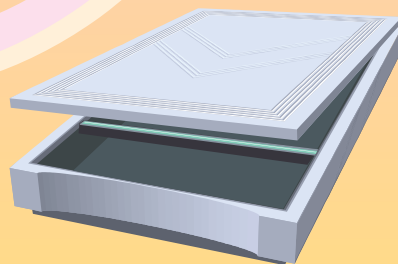
Credo che molti di voi abbiano già utilizzato un **programma di videoscrittura** (WinWord è uno tra i più diffusi) per stampare un annuncio, un invito, una copertina, un foglio di canzoni, e tanto altro!

Già con il solo testo possiamo giocare molto,

**cambiare i colori, le grandezze dei caratteri e soprattutto utilizzare dei**

**fonti differenti,** e se non ci bastano quelli che il nostro PC ci offre, possiamo aggiungere tanti altri.

Iniziamo ad aggiungere qualcosa ai nostri documenti, un semplice **scanner** ci permette di inserire



ad esempio, le nostre foto, delle immagini che abbiamo trovato su qualche libro o qualsiasi cosa vogliamo trasferire dalla carta al video!

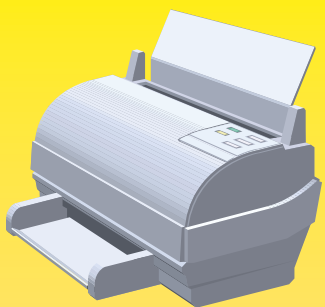
Non possiamo limitarci a parlare soltanto delle nostre vecchie foto



o delle diapositive, ma dobbiamo fare i conti anche con le **macchine fotografiche digitali** ormai diffusissime (anche per il costo contenuto). Con una digitale, abbiamo la fortuna di avere sul nostro PC, la foto pochissimi istanti dopo lo scatto; ma questo non è l'unico vantaggio, infatti possiamo permetterci di scattare quante foto vogliamo e scegliere di salvare, utilizzare, stampare, soltanto quelle che ci sono riuscite meglio e che più ci piacciono!

Se il disegno acquisito da scanner, o la foto scaricata dalla digitale non ci soddisfano, allora perché non cambiare qualcosa con un **programma di "fotoritocco"**? (sul mercato ve ne sono molti, forse i due più diffusi sono Photoshop e Paintshop per le innumerevoli funzioni a disposizione a prezzo contenuto).

Un altro pezzo importante da attaccare al nostro PC è una **stampante!** In questo caso il mercato è veramente un giungla, tra



stampanti a getto d'inchiostro e laser; con diverse risoluzioni, velocità, qualità! Un suggerimento però ve lo diamo... esistono delle stampanti "multifunzione" che possiamo utilizzare come stampante, come scanner ed addirittura come fotocopiatrici! E nella giungla di cui parlavamo, questo aggeggio non svuoterà di molto le nostre casse: informatevi!

E per quelli di voi che hanno una mano d'oro in fatto di disegno, è giusto far sapere che esi-



stono le **tavolette grafiche**, dotate di una "penna ottica" a cui

potete anche cambiare la punta per ottenere dei tratti diversi. I segni tracciati sulla tavoletta si trasformeranno immediatamente in disegno sul vostro PC ed anche in questo caso si potranno ritoccare, completare, colorare.

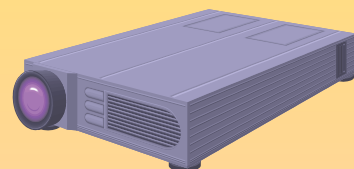


I programmi di fotoritocco hanno un elenco di funzioni lunghissimo; in questo modo si potranno 'mescolare' insieme le foto, i disegni, aggiungervi dei testi per creare qualcosa di nuovo, unico e soprattutto... nostro!!!

Argomento a parte è il mondo di **Internet**, un universo in cui potremo trovare molte cose utili per la nostra "grafica informatica casalinga": caratteri di testi nuovi, immagini, disegni, simboli ed anche

siti da cui possiamo imparare ad utilizzare al meglio i programmi di fotoritocco leggendo delle vere e proprie lezioni o delle schede che, passo dopo passo, ci aiuteranno a sfruttare al meglio il nostro PC, grazie a semplici esempi.

Per i più intraprendenti, per chi utilizza già al meglio tutte queste tecniche, per i Reparti che spesso producono presentazioni, risultati di imprese, supporti per conferenze (anche di Gruppo), si potrebbe pen-



sare ad un **videoproiettore**; utile e d'effetto - ma non economicissimo -, lo si collega al PC con un semplice cavo e permette di proiettare su grandi schermi le nostre creazioni!



## Immagini e testo

di Giorgio Infante - disegni di Paolo Vanzini

Provate a fare un piccolo esperimento. Prendete una qualsiasi rivista e cominciate a sfoglarla. Non ci vuole un occhio particolarmente allenato per vedere come il testo occupi solo una piccola percentuale rispetto all'interezza di ogni pagina.

Ogni giornale, rivista o pubblicazione è diretta ad un *target*, ovvero un pubblico che andrà a leggere. Molto spesso però non si legge tutto, per vari motivi, e quindi il lettore si troverà a dover selezionare le parti che riterrà più interessanti, tralasciandone altre. In un ipotetico giornale solo testuale l'unica fonte di scelta assegnata al lettore per determinare cosa leggere risiederebbe nel titolo, nell'occhiello e nel sommario.. Ma una pagina solo di testo attirerebbe l'attenzione? Sarebbe appetibile?



bilità l'uso di una fotografia del luogo incriminato, magari con tanto di macchine incolonnate, renderà il nostro pezzo sicuramente più immediato e chiaro, oltre a fungere da richiamo per quanti riconoscendo il luogo raffigurato si possono interessare alla tematica.

Da questa semplice constatazione troviamo una prima funzione che ha l'uso delle immagini, ovvero attrarre l'attenzione del lettore che avendo un riscontro visivo immediato già pre-gusta il contenuto del testo. L'uso appropriato di un'immagine può essere quindi un buon incentivo alla lettura del "pezzo".. Se ad esempio viene scritto un commento

Un'altra importante funzione è di tipo espositivo. L'immagine può chiarire con semplicità ciò che il testo non riuscirebbe nemmeno a far immaginare. Provate ad immaginare un libro di origami senza immagini. In questi casi le immagini sono al centro dell'interesse espositivo, e il testo si può limitare a delle didascalie.

Ma come fare a scegliere le immagini corrette



te. Per prima cosa alla base c'è sempre la domanda che ogni buon grafico si pone: "cosa si vuole comunicare con questo pezzo? A chi?". Rispondendo a queste apparentemente banali domande otterrete già un buon ventaglio di risposte operative per ricercare l'immagine giusta.

L'immagine si può ricercare in due modi: se pensate di usarne una già pronta per l'uso dovreste guardare negli archivi, nelle banche dati. Anche in internet. Viceversa l'immagine potrebbe essere creata per l'occasione e in tal caso bisognerà ingegnarsi per creare ciò che ci serve.

Vi potrebbe capitare di scegliere come immagine un'illustrazione. L'arte del disegno, ora possibile anche con mezzi informatici, può

esprimere benissimo quanto volete comunicare e renderlo molto interessante. Ma ci sono anche illustrazioni molto particolari. Pensate alle prime pagine dei quotidiani. Si fa spessissimo uso delle vignette, un abile stratagemma per far pensare i lettori su un argomento facendoli anche sorridere (e attraendoli!!).

L'illustrazione ha inoltre l'indubbio vantaggio di essere "un modo per rappresentare", non è la realtà vera vista attraverso una fotografia, ma è un'immagine filtrata dalla mente e dalla matita dell'illustratore. Un pezzo illustrato ha quindi un fascino molto particolare!!

Alle illustrazioni si somma la possibilità di scegliere come immagine una fotografia. La fotografia si può usare quan-

do si vuole dare invece una rappresentazione reale a quanto si sta raccontando. Come l'esempio precedente del traffico, rende immediatamente riconoscibile l'oggetto del problema: aiuterà a passare il messaggio con maggiore chiarezza e semplicità. Non è comunque detto che si debbano usare le fotografie esattamente nel formato in cui le abbiamo in mano. Spesso si sceglie di rappresentarne solo una parte. Squadrare una fotografia quindi consiste nel delimitare la parte che ci interessa pubblicare. La squadratura una volta avvenuta con le forbici, mentre ora vengono usate le tecnologie informatiche, sicuramente più adatte specialmente per l'inserimento nella pagina: ma questa è già impaginazione...



## Manipolare le immagini

testo e disegni di Giorgio Cusma

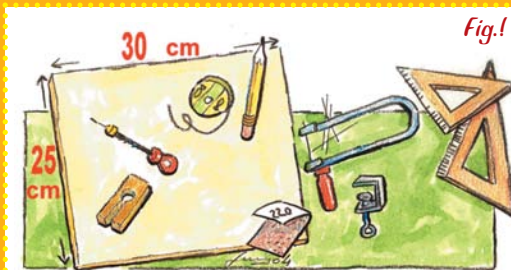
Parlando di grafica in generale e di immagini in particolare la maggior parte dei lettori, E/G ma anche Capi, ascolta, legge e poi ... si scoraggia!

Calma non dovete rinunciare a metterci tutti i disegni che volete e che farete voi stessi!

Sarà sufficiente imparare le tecniche per le riproduzioni e gli ingrandimenti con il sistema del **reticolo** e costruirsi uno strumento che, di solito, viene usato dagli E/G per fare gli schizzi panoramici. Vediamo come costruirlo, poi come usarlo ed infine come ingrandire a piacere qualsiasi disegno.

## IL RETICOLO PER SCHIZZI

**MATERIALE NECESSARIO:** ( fig.1) Una tavoletta di normalissimo compensato di cm 30 x 25 cm, tutto l'equipaggiamento per il traforo (archetto, lame, trapano, morsetto), carta vetrata (grana 220, fine), filo di nylon (quello da lenza), matita, 2 squadrette.



1. Tracciate sul compensato il disegno del reticolo (fig.2). L'unico accorgimento da tener presente è che la divisione del riquadro interno dovrà essere composta da quadrati tutti uguali. Procedete al taglio del compensato per ottenere il supporto del reticolo, finitelo scartavetrandolo. Segnate le

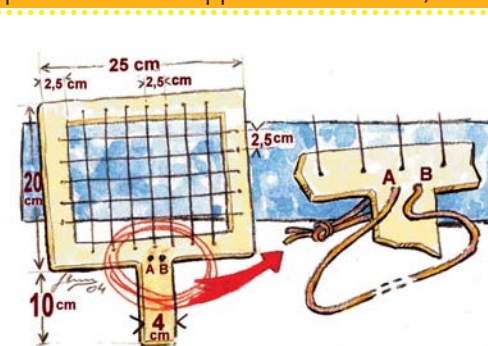


Fig.2

posizioni dei fori in cui far passare il filo di nylon ed eseguiteli con il trapano. Fate passare il filo di nylon nei fori appena fatti e saldatelo come preferite (nodo o colla). Praticate due fori nella posizione (A) e (B) e fateci passare dello spago, lasciate lo spago abbondante. **IL RETICOLO È PRONTO!**

## COME SI USA IL RETICOLO

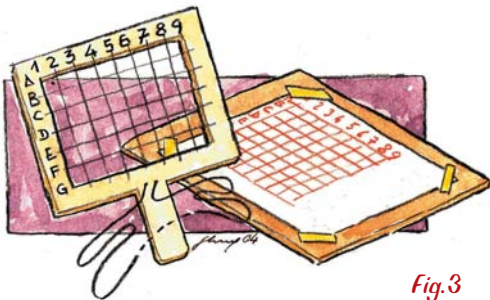


Fig.3

il reticolo appena costruito, una base su cui appoggiare i fogli da disegno, delle puntine da disegno (va bene anche dello scotch) e fogli da disegno su cui riportare esattamente la riproduzione dei quadrati fatti con il filo di nylon), matita, squadrette e gomma.

Preparatevi un foglio di disegno che riproduca fedelmente lo schema del reticolo. (fig.3) Passate lo spago attorno al collo, regolatelo in modo da poter impugnare il reticolo con lo spago in giusta tensione.

(fig.4)

Inquadrate il soggetto che volete riprodurre, (non solo paesaggi!) e prendete due precisi riferimenti: fate attenzione che il reticolo deve essere posizionato sempre con i punti di riferimento (A e B) esattamente al loro posto altrimenti sbalzerete tutto. Iniziate a disegnare i riferimenti nelle stesse posizioni che risultano dalla visione nel reticolo. Tralasciate eccessivi dettagli, siate sintetici. Procedete finché siete soddisfatti del risultato e non avete altro da disegnare.

Fig.4



Sul vostro foglio, ora, dovrebbe esserci uno schizzo validissimo da esporre al pubblico senza fare brutte figure. (fig.5) Ma se il disegno fosse troppo piccolo? Non preoccupatevi, ora vi insegnerò un altro trucco.

Ma se il disegno fosse troppo piccolo? Non preoccupatevi, ora vi insegnerò un altro trucco.

Ma se il disegno fosse troppo piccolo? Non preoccupatevi, ora vi insegnerò un altro trucco.

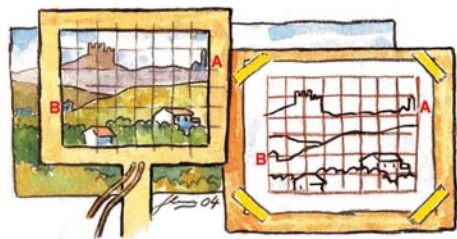
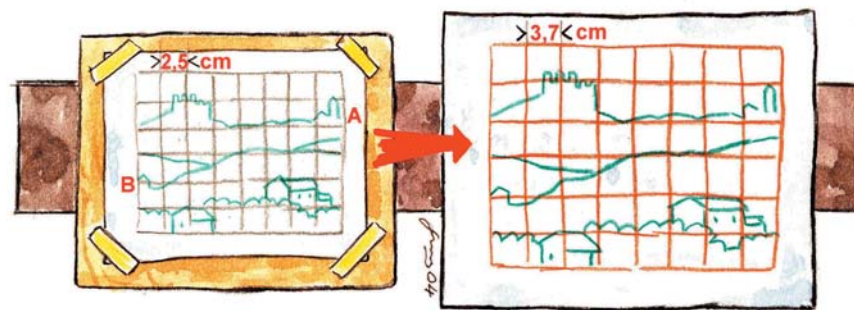


Fig.5

## COME SI INGRANDISCE UN'IMMAGINE

Questo sistema veniva usato già nel Rinascimento (forse prima??) da insigni pittori che in prima battuta eseguivano le loro opere in piccolo/medio formato e poi lo ingrandivano quanto serviva per riempire pareti, soffitti, volte o comunque grandi superfici.

La base del gioco è sempre il reticolo:



Avete già il vostro schizzo panoramico tutto bello inquadrato, ma se dovete ingrandire qualche altro disegno si traccia un reticolo in tutto simile a quello già visto: tenete presente che più saranno i suoi quadrati e più semplice sarà il lavoro di duplicazione.

Su un foglio bianco, che conterrà il disegno ingrandito, si riporterà un reticolo uguale al primo per numero e proporzioni di quadrati solo che questi saranno più grandi, di quanto? Quanto deciderete voi... ma credo sarà sufficiente ottenere dimensioni tali da poterlo inserire in un normale tabellone. Ridisegnare, ingrandita, la vostra figura diventa un'operazione semplicissima: buon lavoro!