

I pattern in Adobe Illustrator

Nell'industria tessile (ma non solo) spesso esiste l'esigenza di ripetere lo stesso motivo continuamente e con rapporto regolare. Ecco come gestire questi disegni con Illustrator

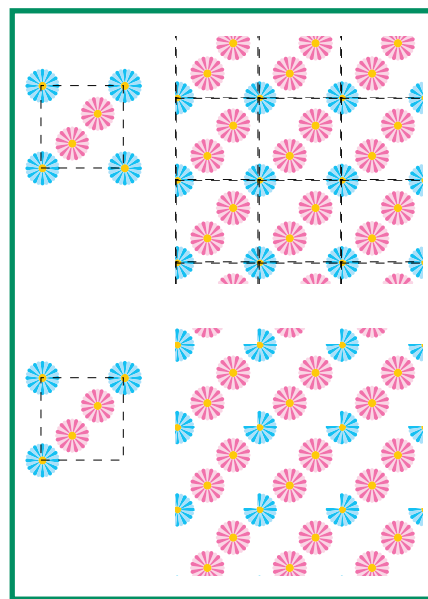
di Enzo Borri

Una delle funzioni di Adobe Illustrator più apprezzate fin dalle prime versioni è senz'altro la possibilità di creare i Pattern.

Il pattern è un oggetto le cui dimensioni sono definite da un'oggetto di forma rettangolare o quadrata. Gli elementi contenuti all'interno di quest'area sono duplicati come se il gruppo di elementi fosse una piastrella quindi creandone delle copie affiancate. Alcuni programmi definivano un tipo di duplicazione simile chiamandola "TILE" che in Inglese significa appunto "Piastrina". Quali sono gli utilizzi di un pattern? I più svariati, dalla creazione di un fondo su cui comparirà l'immagine principale alla realizzazione di un'immagine dove la duplicazione di un soggetto costituirà il risultato finale oppure anche il riempimento di un elemento contenuto nell'immagine principale. Il più semplice disegno realizzabile utilizzando un pattern è senza dubbio un disegno

a pois. Un esempio lampante di quanto possa essere versatile l'utilizzo di Pattern si ha osservando tessuti per abiti femminili, lenzuola, tovaglie, tessuti per rivestimenti. L'osservatore attento noterà che lo stesso motivo

è ripetuto continuamente e con rapporto regolare; infatti questi disegni sono detti "A Rapporto" dove con rapporto si definisce l'elemento o il gruppo di elementi che viene duplicato.



La cellula del pattern

Piazzare correttamente gli elementi all'interno del rapporto è l'operazione che richiede maggiore attenzione in quanto da essa dipenderà il risultato finale. Uno dei sistemi per eseguire correttamente questa operazione sta nel duplicare l'oggetto che fuoriesce muovendolo ad una distanza pari alla dimensione del rapporto.

L'uso dei pattern.

L'utilizzo dei pattern ci evita le tradizionali e spesso lunghe operazioni eseguite con le macchine Rapportatrici anche dette Ripetitrici. Queste macchine, partendo da un originale in negativo su pellicola fotografica; dopo aver creato il modulo da rapportare; eseguono una serie di "Copie a contatto" del negativo, l'una affiancata all'altra. L'operazione può richiedere anche alcune ore, in funzione del numero di ripetizioni da eseguire e; come se non bastasse; questa fase va ripetuta tante volte quanti sono i colori costituenti il disegno. Il corretto utilizzo dei pattern in Adobe Illustrator facilita e velocizza notevolmente il

lavoro ed inoltre permette un controllo immediato del risultato finale. Con i sistemi tradizionali, è sempre stato necessario avere almeno una pellicola pronta o una prova di stampa prima di poter giudicare complessivamente la qualità della realizzazione. Solo quando il disegno è stato rapportato infatti ci si rende conto se gli elementi sono stati piazzati in modo corretto e quindi tale da non creare il cosiddetto effetto "Riga" derivante da elementi o troppo vicini o troppo distanti.

Creare il Pattern.

Creare un Pattern in Adobe Illustrator è sempre stata una cosa molto semplice, nella versione attuale (6.0) sono state apportate alcune modifiche al procedimento ma fortunatamente di piccola entità così che anche gli "Aficionados" non subiscano traumi nel passare a questa nuova versione. Come già accennato i disegni a rapporto sono costituiti da un modulo che viene ripetuto sia in orizzontale che in verticale. Questo modulo ha dimensioni costanti per tutta la superficie del disegno. Il primo passo nella creazione di un modulo da rapportare sta nel definirne le dimensioni. In alcuni tipi di

Passo dopo passo

Dopo aver ampiamente esaminato le problematiche, i vantaggi ed i metodi relativi alla creazione di un pattern, è consigliabile esercitarsi applicando quanto esaminato. Questi i passi da seguire:

Da Adobe Illustrator dopo aver selezionato lo strumento rettangolo, creare un oggetto della dimensione desiderata attribuendo "nessuno" come parametro del riempimento e del contorno.

Prima di deselegionare l'oggetto è consigliabile piazzare delle linee guida in corrispondenza di esso così da sapere esattamente dov'è il rettangolo; essendo infatti trasparente e senza contorno, risulterebbe difficile localizzarlo una volta deselegionato!



Creare gli elementi che comporranno il Pattern e duplicare tutti quelli che proseguono oltre il limite del rettangolo. Lo spostamento sarà pari alla dimensione del rettangolo di fondo: avendo una larghezza di 20 mm, l'oggetto verrà spostato di 20 mm.

Se necessario, in caso di sovrapposizione di oggetti, muoverli avendo l'accortezza quando si muove un oggetto che prosegue oltre il limite di muovere contemporaneamente anche il suo "gemello".



A questo punto, dopo aver selezionato tutti gli elementi ed il rettangolo di fondo del pattern; scegliendo "Pattern..." dal menu "Oggetti"; sarà sufficiente indicare "Nuovo" e di conseguenza il nome da attribuire al pattern.

Il pattern è ora disponibile ed è possibile utilizzarlo dalla palette "Stile disegno" e poter così attribuire questo riempimento agli oggetti specificati.

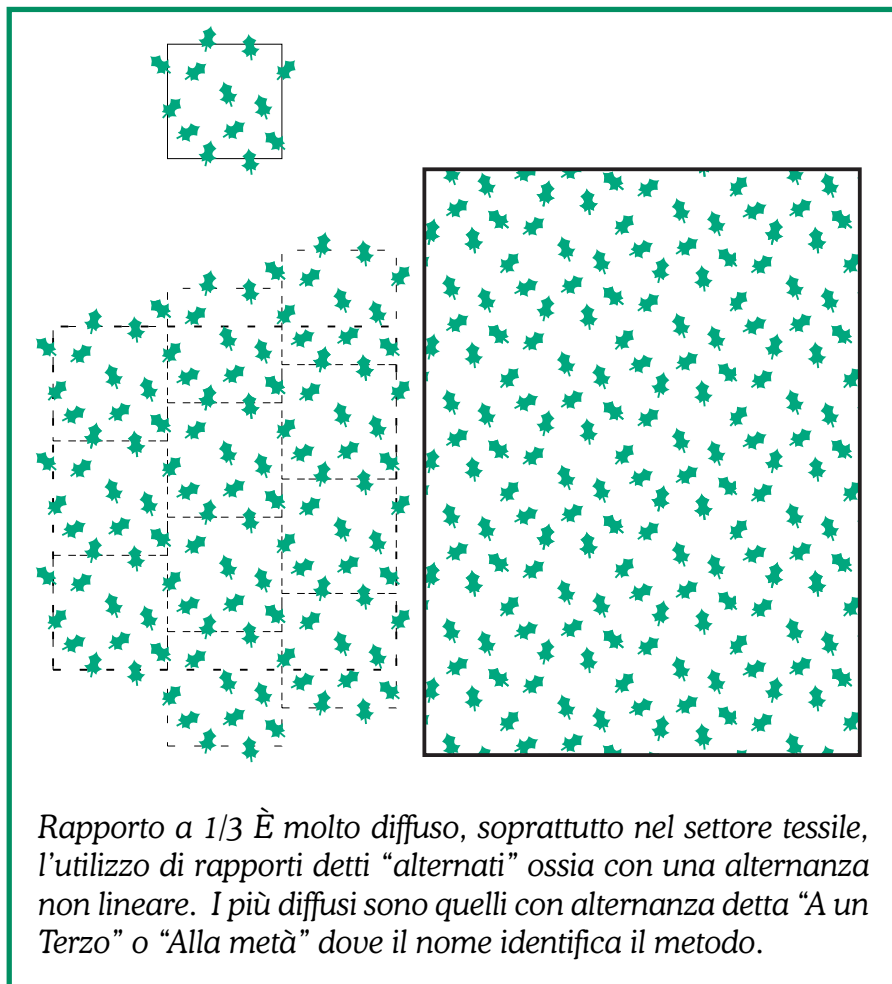


stampa, ad esempio la stampa tessile a cilindro, le dimensioni sono fisse in quanto vincolate al sistema di stampa. In Adobe Illustrator si definisce la dimensione del rapporto tramite la creazione di un Rettangolo che sarà posto Dietro a tutti gli altri elementi ed avrà per dimensioni quelle del rapporto. Proprio in questa parte del procedimento si notano le differenze tra la versione attuale (6.x) di Adobe Illustrator e quelle precedenti. Attualmente per far sì che il rettangolo creato definisca le dimensioni, è indispensabile che esso non abbia alcun attributo riguardante il riempimento ed il contorno mentre nelle versioni precedenti qualsiasi fossero i suoi attributi, il rettangolo di fondo definiva le dimensioni del rapporto. Nel caso con la versione attuale non vi sia alcun rettangolo con le caratteristiche specificate, il rapporto avrà per dimensioni l'ingombro massimo degli elementi selezionati. Per far sì che si abbia un fondo colorato anziché trasparente, sarà sufficiente piazzare anche un rettangolo con attributi di riempimento Sopra al rettangolo che definisce le dimensioni.

Piazzare correttamente gli elementi.

Piazzare correttamente gli elementi all'interno del rapporto è l'operazione che ri-

rio ci saranno degli elementi che saranno troncati con effetti negativi sulla buona riuscita del disegno. Uno dei sistemi per eseguire corret-



chiede maggiore attenzione in quanto da essa dipenderà il risultato finale.

Alcuni particolari degli oggetti costituenti il rapporto potranno proseguire oltre il limite delle dimensioni definite dal rettangolo di fondo, l'importante sta nel far sì che ogni oggetto che continua oltre il limite venga correttamente fatto rientrare dal lato opposto; in caso contra-

tamente questa operazione sta nel duplicare l'oggetto che fuoriesce muovendolo a una distanza pari alla dimensione del rapporto. Ad esempio, avendo un rapporto con Altezza di 45 mm e Larghezza di 60 mm, se l'oggetto piazzato in corrispondenza del lato sinistro del rettangolo fuoriesce alla sinistra di esso, l'oggetto sarà duplicato e la sua copia piazzata ad una distan-

za di 60 mm dall'originale. Occorre specificare che per distanza si intende la distanza tra i centri degli oggetti e non lo spazio tra gli oggetti. Nel caso questi oggetti fuoriescano anche dal lato orizzontale del rettangolo di fondo sarà sufficiente duplicarli ad una distanza pari all'altezza del rettangolo di fondo. Il duplicare gli oggetti impostando la misura anziché trascinare la copia nella nuova posizione consente una precisione assoluta, indispensabile in questo genere di lavori.

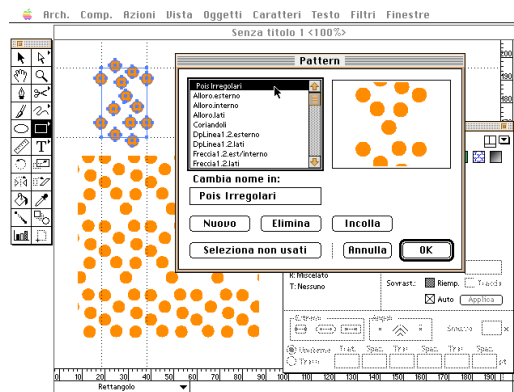
Pattern con rapporti alternati.

È molto diffuso, soprattutto nel settore tessile, l'utilizzo di rapporti detti "alternati" ossia con una alternanza non lineare. Questo metodo permette di ridurre la possibilità di avere delle righe orizzontali più scure o più chiare dovute ad un non perfetto posizionamento degli oggetti. In questo tipo di rapporti ad ogni spostamento in orizzontale di un modulo, corrisponde uno spostamento verticale pari solo ad una frazione di esso. I più diffusi sono quelli con alternanza detta "Ad un Terzo" o "Alla metà" dove il nome identifica il metodo.

Dicendo che con Adobe Il-

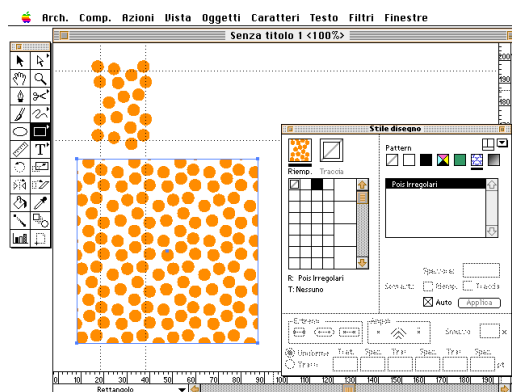
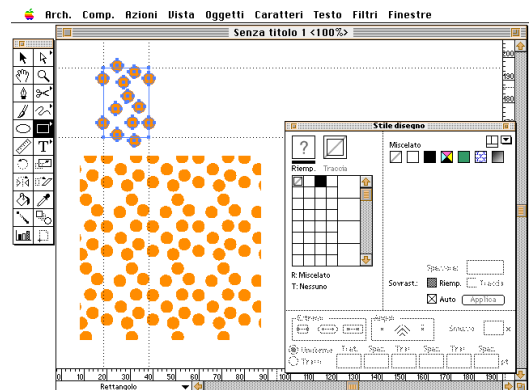
Modificare un pattern

Quando il risultato non sia soddisfacente ed occorre apportare modifiche ad un pattern con le versioni precedenti di Adobe Illustrator si rendeva necessario ridefinire il pattern con un nuovo nome ed attribuire il riempimento a tutti gli oggetti contenenti il vecchio pattern. Attualmente è possibile apportare delle modifiche e far sì che tutti gli oggetti riempiti con la vecchia versione vengano automaticamente aggiornati.



Per far ciò è sufficiente apportare le modifiche, selezionare gli elementi costituenti il Pattern ed il relativo rettangolo di fondo, di conseguenza, scegliendo "Pattern..." dal menu "Oggetti"; sarà sufficiente fare un doppio click sul nome del Pattern.

Automaticamente alla chiusura della finestra "Pattern" esso sarà modificato e con esso anche tutti gli oggetti con esso riempiti. Nell'esempio si nota che vi sono molte zone vuote: possiamo apportarvi modifiche, per ottenere il risultato desiderato, nella maniera descritta.



Ecco che ancora una volta si apprezzano le caratteristiche di semplicità e di precisione di un prodotto come Adobe Illustrator. Con la versione 7.0 l'interfaccia utente simile a quella di Photoshop e PageMaker permetterà, a chi conosce uno di questi prodotti ma non Illustrator, di trovarsi in un ambiente familiare.

Illustrator è possibile solo "Duplicare un modulo come fosse una piastrella quindi creandone delle copie affiancate" sembrerebbe impossibile realizzare questo tipo di rapporti ma con un semplice artificio si oltrepassa l'ostacolo. È sufficiente creare un gruppo di moduli dove la dimensione del rapporto sarà pari ad un multiplo della dimensione del rapporto reale. Se ad esempio lo scopo sarà quello di avere un rapporto alternato ad un terzo, il nostro rapporto sarà in realtà il triplo del vero rapporto e conterrà i moduli con l'alternanza di "Un Terzo."

Inutile specificare che sono possibili anche rapporti in cui l'alternanza potrà essere differente, ad esempio un Quinto o un Settimo, dipende solo dalle esigenze.

I trucchi associati ai Pattern

Come suggerisce Tony Stanley nel suo libro "Lavorare con Adobe Illustrator" edito da Apogeo, è possibile modificare con una velocità estrema l'aspetto di un oggetto riempito con un Pattern. Come tutti gli oggetti, anche i Pattern utilizzati come riempimento possono essere ridimensionati, riflessi o ruotati usando i rispettivi strumenti. Anziché indica-

re nella finestra di dialogo relativa allo strumento le modifiche da apportare e selezionando "Pattern", è sufficiente tenere premuta sulla tastiera la lettera "P" mentre si utilizza lo strumento. Sembrerà di aver modificato l'oggetto completo ma in realtà le modifiche avranno effetto Solo sul Pattern.

Conclusioni

Con un uso accurato dei Pattern di Adobe Illustrator, è possibile creare disegni con una qualità identica o superiore a quella tradizionale ma riducendo sensibilmente i tempi di lavorazione; anche in questo caso la qualità del risultato finale dipenderà molto dal software ma comunque l'abilità e l'esperienza dell'operatore avranno un ruolo fondamentale.

Enzo Borri

Enzo Borri Fornisce consulenza tecnica e corsi di formazione sui prodotti Adobe legati al mondo della stampa e pre stampa e della grafica digitale in generale.

Per informazioni:
enzo@borri.org
www.borri.org

LA PUBBLICAZIONE DI QUESTO ARTICOLO, LA SUA DUPLICAZIONE, DIFFUSIONE SIA PARZIALE CHE IN TOTO, IN QUALSIASI FORMA E CON QUALSIASI METODO, SONO PERMESSE SOLO PREVIA AUTORIZZAZIONE SCRITTA DEL DETENTORE DEI DIRITTI D'AUTORE:

IDG COMMUNICATIONS ITALIA
Via Zante, 16/2
20138 Milano