

**Appunti di  
Clip Studio Paint  
-v.10-**

## Appunti di Clip Studio Paint (ex Manga Studio)

**Sommario** (clicca su una voce per raggiungere la pagina corrispondente)

<b>Appunto agli appunti</b> .....	<b>12</b>
<b>Informazioni generali</b> .....	<b>14</b>
Clip Studio Paint, Clip Studio, Clip Studio Modeler .....	14
Manuale, <i>Tool Settings Guide</i> e <i>Startup Guide</i> .....	14
<b>Domande frequenti</b> .....	<b>15</b>
<b>L'interfaccia</b> .....	<b>21</b>
<i>Workspace</i> .....	21
<i>Canvas</i> .....	22
<i>Canvas window</i> .....	22
<i>Title bar</i> e <i>Menu bar</i> .....	22
<i>Command bar</i> .....	23
<i>Tool palette</i> .....	24
<i>Sub Tool palette</i> e <i>Tool property palette</i> .....	24
Icane colore .....	24
Icane Chiave inglese.....	24
<i>Color Palette</i> .....	26
<i>Color Mixing palette</i> .....	28
<i>Quick Access</i> .....	29
Spostare le icone nelle varie barre.....	29
Modificare le icone .....	30
<b>Preferences</b> .....	<b>31</b>
<b>Impostare le dimensioni del documento</b> .....	<b>39</b>
<i>Canvas</i> .....	40
<i>Comic settings</i> .....	40
<i>Binding (finish) size</i> .....	40
<i>Default border (inner) size</i> .....	40
<i>Bleed</i> .....	42
<i>E se devo cambiare un progetto in corso d'opera?</i> .....	43
<i>Safety margin</i> .....	44
<i>Story Information</i> .....	45
<i>Folio</i> .....	45

<b>Documenti multipagina – <i>Multiple pages</i></b> .....	<b>46</b>
<b>Struttura del documento</b> .....	<b>48</b>
<b>Esportare</b> .....	<b>50</b>
Quando esporto, quali dimensioni del foglio ottengo?.....	50
Esportare più pagine – <i>Batch export</i> .....	52
<i>3D Preview for binding</i> .....	53
<b><i>Batch process</i></b> .....	<b>54</b>
<b>Layer (Livelli)</b> .....	<b>54</b>
<i>Draft layer</i> .....	54
<i>Reference layer</i> .....	55
Livelli <i>raster</i> e livelli vettoriali.....	55
Usò dei livelli <i>raster</i> e dei livelli vettoriali.....	57
Mostra i tracciati vettoriali – <i>Show vector paths</i> .....	57
Livelli in un nuovo documento.....	57
Collegare i livelli (spunta).....	57
<i>Layer palette</i> .....	58
<i>Command bar della Layer palette</i> .....	58
<i>Property bar della Layer palette</i> .....	59
<i>Merge visible to new layer</i> .....	59
<i>Clip Studio SHARE e Foil layer</i> .....	60
<i>Layer Property palette</i> .....	60
<i>Search Layer palette</i> .....	61
<i>Item bank palette</i> .....	62
<i>Selection layer</i> .....	62
Modificare una selezione.....	62
<i>Layer Mask</i> .....	63
<i>File object</i> .....	67
Duplicare un livello.....	68
Svuotare un livello.....	68
Eliminare un livello.....	68
<i>Move layer</i> .....	68
<b>History palette, Auto Action palette</b> .....	<b>68</b>
<b>Vignette (<i>Frame borders</i>)</b> .....	<b>69</b>
Vignette con <i>Direct draw</i> .....	69
Vignette con <i>Frame</i> .....	70

Vignette con <i>Framing template</i> .....	70
Dividere le vignette .....	71
Metodo di divisione ( <i>Dividing method</i> ) .....	71
<i>Divide frame folder / Divide frame border</i> .....	71
Dividere una vignetta in parti uguali .....	71
Interrompere il bordo di una vignetta .....	72
Unire le vignette .....	73
Altre impostazioni per le vignette .....	74
Spazio tra le vignette .....	74
Editare un <i>Frame border</i> .....	74
Cambiare spessore e colore del <i>Frame border</i> .....	74
Vignette con angoli arrotondati .....	74
Vignette con un solo angolo arrotondato .....	75
Vignetta con doppio tratto e riempimento bianco all'interno .....	76
Inserire vignette particolari .....	77
Un fastidioso bordo viola .....	79
<b>Estrarre le <i>lineart</i>, cioè le linee</b> .....	<b>80</b>
Estrarre le <i>lineart</i> dallo sfondo in un disegno importato .....	80
Metodo 1 .....	80
Metodo 2 .....	80
Metodo 3 .....	80
Estrarre le linee da una fotografia importata .....	81
<i>Convert to lines and tones...</i> .....	81
<b>Togliere il fondo bianco di un'immagine</b> .....	<b>81</b>
<i>Convert Brightness to opacity</i> .....	81
Consigli/aiuto per la scansione di sketch in B/N e colorazione .....	82
Scansione di disegni già inchiostrati .....	84
<b>Pulire la tavola dallo sporco indesiderato: <i>Garbage cleaner</i></b> .....	<b>85</b>
Gli altri strumenti in <i>Garbage cleaner</i> .....	85
<b>Controllare il contrasto</b> .....	<b>85</b>
<b>Controllare il lavoro allo specchio</b> .....	<b>86</b>
<b><i>Balloon</i> (nuvolette o "fumetti")</b> .....	<b>87</b>
<i>Balloon</i> collegati tra loro .....	87
Cambiare le proprietà di un <i>balloon</i> .....	87
I vari tipi di <i>balloon</i> .....	88
Creare un <i>balloon</i> .....	90
Il <i>balloon</i> non si aggancia al testo .....	90

<i>Balloon</i> tagliato.....	90
<b>Ruler</b> .....	<b>94</b>
<i>Linear ruler</i> .....	95
<i>Curve ruler</i> .....	96
<i>Figure ruler</i> .....	97
<i>Ruler pen</i> .....	97
<i>Special ruler</i> .....	98
<i>Parallel line</i> .....	99
<i>Parallel curve</i> .....	99
<i>Multiple curve</i> .....	100
<i>Radial line</i> .....	100
<i>Radial curve</i> .....	101
<i>Concentric circle</i> .....	101
<i>Guide</i> .....	102
<i>Guide</i> (di nuovo?).....	102
<i>Perspective ruler</i> .....	103
<i>Symmetrical ruler</i> .....	103
<i>Snap sul ruler</i> .....	104
Cambio livello, scompare il <i>ruler</i> .....	104
<i>Ruler</i> prospettico .....	105
Nomi e funzioni delle varie parti del <i>Ruler</i> prospettico.....	105
Lo strumento di disegno non si aggancia al <i>ruler</i> .....	107
Cambiare direzione .....	107
Aggiungere un punto di fuga .....	107
Griglie prospettiche.....	107
<i>Fix eye level</i> .....	108
Utilizzo del <i>Four Point Perspective</i> (e del <i>Five PP</i> ) <i>Ruler</i> di Doug Hills.....	110
Salvare un <i>Ruler</i> .....	111
Modificare un <i>Ruler</i> (e anche i segni vettoriali) .....	111
Manga Studio <i>Rulers Help</i> ( <i>888toto su DeviantArt</i> ) .....	111
Per iniziare.....	111
Utenti avanzati.....	111
Le strane regole dei <i>Ruler</i> .....	112
Cancellare i ruler.....	112
Una volta salvato il <i>file</i> , dopo la riapertura il <i>Perspective ruler tool</i> sembra non funzionare .....	112
<b>Trasportare un oggetto da un documento a un altro</b> .....	<b>114</b>
<b>Testo e Font</b> .....	<b>115</b>
Scegliere un <i>Font</i> .....	115

<i>Wrap text at frame</i> .....	115
Come ottenere un testo curvo.....	116
Testo con bordo.....	117
IME control .....	118
<b>Edit text</b> .....	<b>118</b>
<i>Story Editor</i> .....	118
<i>Page area e Text area</i> .....	119
Formattare il testo con lo <i>Story Editor</i> .....	121
Cercare e sostituire .....	121
Spostare una <i>text area</i> .....	122
Dividere una <i>text area</i> .....	122
Unire due <i>text area</i> .....	122
<b>Materiali (Material)</b> .....	<b>123</b>
Aggiungere un materiale alla libreria .....	123
Aggiungere un disegno ai materiali.....	123
Aggiungere un pennello ai materiali .....	123
Aggiungere un <i>ruler</i> ai materiali .....	123
Aggiungere un <i>workspace</i> ai materiali .....	123
Creare una cartella personalizzata di materiali .....	124
Icone dei materiali scaricati.....	124
Pubblicare un materiale negli <i>Assets</i> .....	124
<b>Retini (Tone)</b> .....	<b>125</b>
Aggiungere e modificare un retino .....	125
Usare i retini con lo strumento pennello.....	126
<b>Pennelli (Brushes)</b> .....	<b>127</b>
Colore Pennello.....	127
Colore di un pennello appena creato (o scaricato).....	127
Cambiare colore alle linee ( <i>lineart</i> ) e “ <i>Color holds</i> ” .....	127
Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello vettoriale:.....	128
Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello <i>raster</i> :.....	128
<i>Color Jitter</i> .....	131
Impostazioni dei pennelli .....	132
Dimensioni del pennello e unità di misura .....	134
<i>Tip Shape</i> .....	135
Esempio 1.....	139
Esempio 2.....	139
Esempio 3.....	139

Applicare diversi tipi di pennello alla stesso disegno .....	141
Modificare caratteristiche del tratto già disegnato .....	143
Creare un pennello con materiali diversi .....	144
Impostare la direzione di un pennello.....	146
<i>Dual brush</i> .....	147
Problemi col segno.....	148
Pennelli e gomme .....	148
Strumento <i>Eraser</i> (gomma) .....	150
Gomma e <i>ruler</i> simmetrico.....	150
Importare pennelli da Photoshop.....	151
<b>Sull'inchiostrazione (note sparse, per ora).....</b>	<b>151</b>
<b>Creare un nuovo <i>Tool Group</i>.....</b>	<b>152</b>
<b>Ruotare il foglio - <i>Rotate Canvas</i> .....</b>	<b>153</b>
<b>Zoom del foglio.....</b>	<b>153</b>
<b><i>Flip</i> (Riflessione) .....</b>	<b>153</b>
<i>Flip</i> reale di tutto il documento .....	153
<i>Flip</i> della visualizzazione.....	153
<i>Flip</i> reale del contenuto di un <i>layer</i> .....	153
<i>Flip</i> di un dettaglio .....	153
<i>Flip</i> di un'immagine importata.....	154
<b>Ridurre le dimensioni .....</b>	<b>154</b>
<b>Unità di misura .....</b>	<b>155</b>
<i>dpi</i> e mm .....	155
Divagazioni sul tema .....	155
Righelli.....	157
Zero pagina.....	157
Trovare il centro esatto del foglio.....	158
Centrare un'immagine nel <i>Canvas</i> .....	158
Forme e dimensioni .....	159
<b><i>Direct draw</i>.....</b>	<b>160</b>
Disegnare con lo strumento <i>Bézier curve</i> .....	160
<b>Velocizzare i comandi → <i>Shortcut</i> e <i>Modifier Key</i> .....</b>	<b>162</b>
Problemi.....	163

<b>Colore del <i>layer</i> di riferimento.....</b>	<b>166</b>
<b>Rifilare l'area di lavoro - <i>Crop</i> .....</b>	<b>166</b>
<b>Penna configurazione iniziale .....</b>	<b>166</b>
<b>Selezioni (<i>Marquee</i>).....</b>	<b>167</b>
Selezionare insieme oggetti di tipo diverso.....	167
Mettere un contorno a una selezione.....	167
<i>Reselect</i> .....	167
Salvare una selezione.....	167
Creare una selezione dal contenuto di un <i>layer</i> .....	168
<i>Selection Launcher</i> .....	168
<i>Select Overlapping Vectors</i> e <i>Select Vectors Within Area</i> .....	169
Selezionare un determinato colore – <i>Select Color Gamut</i> .....	169
Selezionare il contenuto di più livelli.....	170
<b>Maschere Veloci: .....</b>	<b>171</b>
Utilizzo la Maschera veloce - <i>Quick mask</i> .....	171
Effetto dissolvenza di un <i>layer (raster)</i> con la maschera veloce .....	172
<b>Colorare le parti bianche .....</b>	<b>175</b>
<b>Colorare senza sbordare .....</b>	<b>175</b>
I metodo: <i>Clip to Layer Below</i> .....	176
II metodo: selezione.....	177
III metodo: <i>Lock transparent pixels</i> .....	177
IV metodo: <i>Reference layer</i> .....	177
<b>Visualizzare il disegno in scala di grigi.....</b>	<b>178</b>
<b>Strumenti (<i>Tool e SubTool</i>) .....</b>	<b>179</b>
È sparito uno strumento! .....	180
<b>Forme chiuse con angoli acuti.....</b>	<b>181</b>
<b><i>Blending mode</i> (Metodo di fusione) .....</b>	<b>183</b>
Prove delle varie impostazioni di <i>Blending mode</i> .....	184
Mantenere il <i>Blending mode</i> se si sposta un <i>layer</i> in una cartella: <i>Blending mode "Through"</i> .....	184
Cambiare il <i>mood</i> di un'immagine.....	185
<b>Applicare un bordo.....</b>	<b>185</b>
<b>Creare un goniometro .....</b>	<b>186</b>

<b>Colore</b> .....	<b>188</b>
CSP non gestisce realmente il metodo <i>CMYK</i> .....	188
<i>CMYK</i> e Manga Studio [ <i>Annukka I</i> ].....	188
Colorazione da <i>RGB</i> a <i>CMYK</i> in Manga Studio [ <i>Annukka II</i> ].....	192
Differenza di tonalità riscontrate dopo il salvataggio .....	196
Il Nero vero.....	197
Ancora su <i>CMYK</i> e nero .....	199
Riempimenti ( <i>Fill</i> ).....	200
<i>Close and fill</i> .....	203
<i>Contour line paint</i> .....	204
Gradienti ( <i>Gradient</i> ).....	204
Gradienti e Mappe gradiente .....	205
<i>Correction Layer</i> .....	205
<i>Gradient map</i> .....	206
<b>Mesh transformation</b> .....	<b>209</b>
<b>Liquify</b> .....	<b>211</b>
<b>Strumenti utili</b> .....	<b>213</b>
<i>Pick screen color</i> .....	213
Contagocce ( <i>Eyedropper</i> ) .....	213
<i>Sub View palette</i> .....	213
<i>Auto Action</i> .....	214
<i>Timelapse</i> .....	215
<b>3D</b> .....	<b>216</b>
Posizionare più oggetti in scena .....	216
Manipolare gli oggetti 3D.....	217
<i>Movement Manipulator</i> .....	217
<i>Object Launcher</i> .....	218
<i>Root Manipulator</i> .....	218
Manichini.....	219
Clip Studio Modeler .....	219
Importare un oggetto .obj da CSM .....	219
Blender.....	219
SweetHome 3D.....	220
<b>Trasferire o ripristinare le impostazioni del programma</b> .....	<b>221</b>
Copia della cartella CELSYS .....	221

Utilizzare il <i>cloud</i> di Clip Studio: fare un <i>backup</i> .....	223
Esportazione/Importazione .....	223
<b>Recuperare i file .....</b>	<b>224</b>
<b>Backup dei file .....</b>	<b>224</b>
<b>Clip Studio .....</b>	<b>225</b>
Assets .....	225
Punti <i>GOLD</i> .....	225
Non riesco a scaricare i materiali dall'Assets.....	225
Pubblicare un pennello negli Assets di Clip Studio .....	226
Pubblicare un <i>Material catalog</i> .....	229
Backup del programma .....	230
Punti <i>GOLD</i> , <i>Clippy tokens</i> e <i>Clippy tickets</i> .....	230
<i>Clippy tokens</i> .....	230
<i>Clippy tickets</i> .....	231
<i>GOLD membership</i> .....	232
Problemi di visualizzazione.....	233
<b>CSP con il cellulare: modalità Companion .....</b>	<b>234</b>
<b>Compatibilità con altri programmi.....</b>	<b>235</b>
Photoshop .....	235
Importare <i>file</i> .....	235
Esportare con i livelli.....	235
Importare pennelli.....	235
Importare ed esportare <i>Color palette</i> .....	235
Esportare testo compatibile con Photoshop .....	235
Illustrator.....	236
Importare ed esportare <i>file</i> .....	236
<b>Importare ed esportare immagini.....</b>	<b>237</b>
Esportare Tiff con i livelli .....	237
Importare un'immagine e ridimensionarla esattamente .....	237
<b>Altre impostazioni personali.....</b>	<b>238</b>
<b>APPENDICE 001 - Come PJ Holden taglia le vignette .....</b>	<b>239</b>
Disegnare Vignette in Manga Studio/Clip Studio Paint – Parte 1 .....	239
Le vignette in Manga Studio - parte 2 .....	251
Le vignette in Manga Studio Parte 3 .....	257
Vignette in Manga Studio parte 4.....	263
<b>APPENDICE 002 - Modelli colore.....</b>	<b>266</b>
HSV e HSL .....	266

<b>APPENDICE 003 – I <i>Blending mode</i></b> .....	<b>267</b>
<b>APPENDICE 004 - Glossario della stampa e pre stampa</b> .....	<b>270</b>
<b>APPENDICE 005 - Scorciatoie da tastiera</b> .....	<b>281</b>
Ordine per tasto o combinazione di tasti .....	281
Ordine per azione .....	283
Ordine per contesto .....	287
Mappa <i>shortcut</i> .....	291
<i>Shortcut pin-up</i> per Cintiq .....	292
<b>Link utili</b> .....	<b>293</b>
Risorse .....	293
Riferimenti video .....	294
<b>Indice analitico</b> .....	<b>295</b>

## Appunto agli appunti

Utilizzando **Clip Studio Paint** (CSP) talvolta incontro delle difficoltà o banalmente dimentico come si fanno anche le cose più semplici. Per questo raccolgo via via le soluzioni che trovo a particolari problemi, da solo o con l'aiuto principalmente del gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia**, del Manuale del programma, di alcuni *forum* o di *blog* di qualche utente, anche straniero.

Questi appunti non sono una traduzione del Manuale (se non in alcune piccole parti) ma piuttosto un insieme di piccoli *tutorial* passo-passo e di spiegazioni di argomenti a volte poco chiari. Alcune cose, specialmente quelle che cronologicamente ho scritto prima, sono un po' banali, poiché dovevo ancora imparare l'ABC del programma, altre per me rappresentano delle vere conquiste nella sua comprensione.

Sono delle note nate per mia consultazione, un lavoro in corso costantemente aggiornato e modificato; ho deciso di condividerle perché alcuni lamentano la mancanza di documentazione per CSP in italiano e, nel loro piccolo, questi appunti sono un po' di documentazione.

Non hanno la pretesa di essere esaustivi, ma credo possano essere d'aiuto. Per quelle cose che ho preso pari pari da siti o *blog* in inglese (col copia e incolla) ho approntato una traduzione (di sicuro migliorabile).

L'ordine degli argomenti era inizialmente casuale; un po' alla volta, dal caos iniziale ho cercato di raggruppare argomenti affini o collegati. Ho inserito poi un sommario e un indice analitico che possono aiutare la ricerca a colpo d'occhio; cliccando su una voce del sommario si viene portati direttamente alla pagina corrispondente.

Cerco di riportare sempre le fonti quando l'origine di quanto scritto non è mia (nome del *blogger*; di chi ha posto una data domanda sul gruppo Facebook e di chi è riuscito a trovare la risposta e talvolta anche il collegamento proprio al *post*; siti in cui ho trovato chiarimenti ai miei dubbi; ecc.), per poterli ritrovare in caso di necessità. Non l'ho fatto fin dall'inizio, per cui mi scuso se mi è sfuggito qualcosa. Si trovano anche alcune cose che sembrano senza senso (non per me, però); d'altra parte, ripeto, questa è la condivisione di una cosa nata per mio uso e consumo. Comunque qualcuna non la capisco manco io.

Sto un po' alla volta eliminando i riferimenti diretti ai numeri di pagina del Manuale, poiché gli stessi argomenti vengono trattati in pagine diverse per le varie *release* del programma, ed è impossibile aggiornare tutto ogni volta. Non solo: da *release* a *release* una stessa caratteristica talvolta cambia di nome pur continuando a svolgere la stessa funzione, cosicché si può trovare un riferimento, che ho scritto nelle stesure precedenti, a una funzione che non ha più lo stesso nome. Cerco di controllare, ma spesso non me ne accorgo.

Al posto dei numeri delle pagine, indico spesso i titoli dei capitoli o dei paragrafi in cui un certo argomento è trattato, cosicché basta cercarli sul Manuale. Dato che anche i titoli cambiano, suggerisco di fare le ricerche sul Manuale anche per parole chiave.

L'edizione di riferimento di CSP in questi appunti è la EX, quella che possiedo, con Windows 10 come sistema operativo (di recente sono passato a Windows 11, ma tutto è come prima). Alcune funzioni non sono disponibili nelle edizioni DEBUT e PRO; per le differenze tra le varie versioni vedi **più sotto**.

Se si sente il bisogno di funzioni trattate qui ma non presenti nel proprio CSP, allora è il momento dell'*upgrade*!

Esistono le versioni di CSP per macOS, iPad, iPhone, Galaxy, Android, Chromebook. Per problemi strettamente legati a questi dispositivi, invito a cercare sul sito **Celsys** o a fare una ricerca nel gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia**. Per informazioni su piani di abbonamento a CSP (al posto dell'acquisto *una tantum*, o *One-Time* come indicato nel sito), leggi **più sotto** e consulta anche le fonti appena citate.

Dalla v.2 degli appunti aggiungo dei commenti lì dove le spiegazioni non frutto del mio sacco mi sembrano un po' carenti. Mi è successo soprattutto traducendo quelle parti prese da *blog* o *forum* in inglese in cui spesso il discorso viene liquidato velocemente, forse dando per scontato che l'utente sappia già di cosa si stia parlando. I commenti aggiunti sono inseriti in parentesi quadre e formattati in corsivo; a volte ho aggiunto la dicitura - *N.d.M.* = Nota di Matt 😊, es.: [*commento - N.d.M.*].

Uno o più asterischi rossi (\* o \*\*) rinviano a brevi puntualizzazioni al termine dello stesso paragrafo.

Spesso introduco degli acronimi per evitare di dover scrivere per esteso molte volte le stesse parole all'interno di un paragrafo; capita poi che riprenda tali acronimi in altre parti degli appunti. La prima volta che uso un acronimo lo scrivo di seguito alle parole usate per formarlo, per stabilirne la corrispondenza, es. "... secondo tasto laterale, STL, ...", oppure "... Sweet Home 3D (SH3D), ...".

Talvolta uso queste abbreviazioni: tx (= tasto), dx (= destro), sx (= sinistro), px (*pixel*), ~ (circa), ≠ (diverso da), prox (prossimo/prossima).

All'interno degli appunti ci sono dei riferimenti ad altre parti degli appunti stessi; generalmente ho inserito dei collegamenti ipertestuali colorati in azzurro (**così**), che riportano il titolo del paragrafo a cui rinviano o al numero di un'immagine o un generico "più sopra/più sotto". Basta cliccarli per essere teletrasportati alla pagina relativa.

Analogamente, sono presenti *link* ad articoli, *post*, a risorse varie ecc. che trattano l'argomento approfondito nel paragrafo in cui sono inseriti. Cliccandoli, si apre il proprio *browser* internet verso la risorsa di interesse.

Ci sono pochi collegamenti a *videotutorial*, essenzialmente perché, anche se mi capita di guardarne, faccio fatica a seguirli; preferisco di gran lunga la spiegazione scritta, che posso scaricare ed eventualmente modificare/integrare se vedo che non mi soddisfa, ecc.

Nel mio CSP l'*Operation tool* si chiama *Select*, non so per quale motivo. Pertanto può capitare che talvolta mi riferisca all'*Operation tool* con *Select*; potrei cambiargli il nome, ma ormai ci sono abituato.

Infine, con CSP è possibile creare e gestire delle animazioni. Non ho mai affrontato queste sue funzionalità, per cui in questi appunti non ci sono riferimenti a problematiche, comandi o strumenti direttamente legati all'animazione.

dicembre 2022

Matt

## Informazioni generali

**Clip Studio Paint**  (CSP) è il programma di disegno digitale sempre più diffuso tra professionisti e non dell'illustrazione e del fumetto. Creato dalla casa giapponese CelSys, è stato commercializzato in occidente dalla Smith Micro con il nome di **Manga Studio** (MS) fino alla versione 5.0.6. In seguito MS è stato chiamato CSP anche in occidente e la versione corrente (a dicembre 2022) è la **1.12.8**; la differenza di numerazione (MS v.5 ≠ CSP v.1) è dovuta al fatto che non c'era corrispondenza nominale tra la versione di MS e quella di CSP.

CSP è potente, versatile e relativamente economico; inoltre, almeno una volta l'anno (generalmente intorno all'inizio dell'autunno o in occasione del **Black Friday**) CelSys mette in offerta il programma con sconti davvero importanti.

### Clip Studio Paint, Clip Studio, Clip Studio Modeler

Dalla versione 1.6.2, con l'installazione Clip Studio Paint viene installato anche un altro programma, **Clip Studio**  (CS), che viene definito come *portal application*, ossia uno strumento di servizio di Celsys per CSP che opera via Internet. È diviso in varie sezioni, la più utilizzata delle quali è sicuramente quella degli *Assets* (= risorse): una specie di magazzino specializzato che contiene i più svariati materiali che si possono scaricare e su cui si possono caricare i propri. Per materiali vengono intesi anche i pennelli e altro (vedi pag. 226).

Ma forse la più importante delle sezioni di CS è quella che permette il *backup* in *cloud* delle impostazioni del programma e dei materiali. Se si deve formattare il computer o se si vogliono tenere allineate due macchine, è decisamente utile. Guarda anche [questo post](#).

Dalla versione 1.8.0 è infine possibile scaricare da Clip Studio il programma **Clip Studio Modeler**  (CSM), che serve a realizzare modelli 3D (o importarli da altri programmi 3D) per poterli poi utilizzare in CSP.

### Manuale, Tool Settings Guide e Startup Guide

Nella pagina di download del programma ([questa](#)) ci sono anche dei *link* al Manuale (*Instruction Manual*) e alla *Tool Settings Guide*; non mi sono accorto quando l'hanno rimossa, ma fino a qualche versione fa c'era anche la *Startup Guide* (l'ultima versione che ho io è della v. 1.9.3 del programma), che è ancora presente sul sito ma per raggiungerla bisogna avere il *link* corretto. Manuale e *Tool Settings Guide* sono presenti sia come pagine HTML che come .pdf da scaricare; della *Startup Guide* si trova solo la versione HTML.

Il Manuale è, come per altri *software*, appunto il libretto delle istruzioni del programma; la *Tool Settings Guide* approfondisce le impostazioni degli strumenti; la *Startup Guide* spiega alcuni concetti di base per approcciarsi all'uso di CSP.

Va da sé che fare riferimento a queste tre guide quando si incontrano dei problemi sarebbe d'obbligo. Alla fine di questi appunti, tra i *link* utili ([più sotto](#)), metto i collegamenti diretti alle versioni HTML delle tre guide (anche la *Startup Guide*).

Quando CSP viene aggiornato, non sempre lo sono le tre guide. Capita così che, ad es., un Manuale possa servire per versioni successive del programma. Basta controllare nella pagina di download: se la versione del Manuale è per una versione precedente di CSP allora ovviamente si deve fare ancora riferimento a questa.

C'era anche un altro documento che ormai si è perso nel tempo, l'*Install Guide*. Francamente, non so quando abbiano smesso di pubblicarlo; probabilmente i suoi contenuti sono stati accorpati al Manuale.

## Domande frequenti

Le risposte a molte di queste domande si trovano anche sparse all'interno di questi appunti, alcune in forma un po' più approfondita. Le raggruppo qui in caso serva una consultazione rapida. Molte di queste sono anche tra le domande che vengono poste più spesso nel gruppo Facebook [Clip Studio Paint Italia](#); ovviamente l'elenco è incompleto.

### Acquisto e installazione

Quanto segue è relativo alla v.1.x.x di CSP; nella prima metà del 2023 uscirà la versione 2.0.

Ho approfondito un po' solo la seconda domanda, in base ai dati che si hanno al momento dell'annuncio dell'uscita della nuova versione.

### Dove posso acquistare CSP?

Da [questa](#) pagina si possono acquistare le varie edizioni di CSP o effettuare l'*upgrade*.

### Una volta comprato è per sempre o è come un abbonamento, da rinnovare ogni tot di tempo?

#### V. 1.x.x *One-time* fino al rilascio della v. 2.0

Se si compra la versione per PC o Mac (acquisto *One-time*, valida per due macchine anche con sistemi operativi differenti), l'acquisto vale per sempre e per tutti i successivi aggiornamenti, fino al rilascio della v. 2.0 (marzo 2023).

Chi ha comprato CSP nel 2022, avrà gratuitamente l'aggiornamento alla v.2.0.

Chi ha già la v.1.x.x, avrà uno sconto per passare alla v.2.0; il passaggio costerà 19,99 \$ per la versione PRO, 56,99 \$ per la versione EX. Vedere anche [qui](#).

Con la v.2.0 il supporto gratuito per nuove funzioni per la v. 1.x.x cesserà, ma rimarrà quello per *bug* o errori dipendenti dal sistema operativo (contrariamente a quanto annunciato inizialmente, sarà così anche dopo il rilascio della v.3: in sostanza, credo che intendano fino al rilascio della v.4).

Sarà però possibile tenere aggiornato CSP all'ultima versione acquistando annualmente un *Update Pass*. Se non si rinnova l'*Update Pass*, sarà possibile tornare a utilizzare la v.1.x.x posseduta prima dell'*update*. L'*Update Pass* potrà essere acquistato anche dopo la scadenza del rinnovo per tornare ad avere le funzionalità complete; in ogni caso sarà possibile continuare a utilizzare la versione 1.x.x indefinitamente.

#### V. 2.0, annunciata a marzo 2023

Celsys ha annunciato che a marzo 2023 verrà rilasciata la versione 2.0 del programma;

La politica di acquisto, al momento, sembra che sarà diversa:

- acquistare *ex-novo* la v. 2.0 con una versione *One-time*, ora definita sul sito *perpetual version* (vedi [qui](#)); la versione PRO costerà 49,99 \$, la versione EX 219,00 \$. Vedi anche [qui](#).

Chi ha comprato CSP nel 2022, avrà gratuitamente l'aggiornamento alla v.2.0.

Chi ha già la v.1.x.x, avrà uno sconto per passare alla v.2.0; il passaggio costerà 19,99 \$ per la versione PRO, 56,99 \$ per la versione EX. Vedere anche [qui](#).

Per ottenere gli aggiornamenti successivi alla versione 2.0 (ossia 2.1, ..., 2.x.x) sarà necessario acquistare annualmente un *Update Pass*, tranne che per gli aggiornamenti relativi a *bug*, che continueranno a essere gratuiti; l'*Update Pass* annuale costerà per la versione PRO 9,99 \$, per la versione EX 28,99 \$; per altri costi vedere [qui](#).

Dal rilascio della futura v. 4.0, verrà cessato ogni supporto anche per la v. 2.x.x.

- se già possessori della v. 1.x.x, acquistare annualmente gli *Update Pass*, che garantiscono tutti gli aggiornamenti. Secondo Celsys, è la modalità raccomandata, dato che è chiaro che, in futuro, CSP sarà utilizzabile solo così o con abbonamento mensile (*Monthly Usage Plan*). Se non si rinnova l'*Update Pass*, sarà possibile tornare a utilizzare la v.1.x.x; l'*Update Pass* può essere acquistato anche dopo la scadenza del rinnovo per tornare ad avere le funzionalità complete;
- se utilizzatori dell'abbonamento mensile (*Monthly Usage Plan*), non cambia nulla: continuando a pagare l'abbonamento, si riceveranno gli aggiornamenti disponibili.

In futuro sarà possibile acquistare le successive versioni “*perpetual*” (fino a quando saranno prodotte), ottenendo CSP allo stato dell’arte al momento della loro uscita. Anche per queste versioni, per avere il programma sempre aggiornato, bisognerà acquistare l’*Update Pass* annuale.

#### Licenze in abbonamento

Al momento si può anche acquistare una licenza in abbonamento valida per un solo dispositivo (Win, macOS, iPad, iPhone, Galaxy, Android o Chromebook), oppure fino a due dispositivi, fino a quattro dispositivi o per un singolo *smartphone* (iPhone, Galaxy o Android), con possibilità di pagamento mensile o annuale. **Qui** si possono vedere le varie combinazioni e il loro prezzo.

Per chi ha già una versione *One-time* (a esempio una EX per PC/Mac) esiste una scontistica dedicata se si vuole avere il programma anche su altri dispositivi, vedi **qui**.

In futuro, con l’uscita delle nuove versioni, questo sistema garantirà di avere il programma sempre aggiornato senza dover acquistare nulla, se non l’abbonamento, appunto.

#### Quanto costerà la v.2.0?

Acquisto *One-time*:

	Acquisto <i>ex-novo</i> della v.2	<i>Upgrade</i> dalla v.1 alla v.2	<i>Update Pass</i> annuale
<b>PRO</b>	49,99 US\$	19,99 US\$	9,99 US\$
<b>EX</b>	219,00 US\$	56,99 US\$	28,99 US\$

Abbonamenti, per un solo dispositivo:

	Mensile	Annuale
<b>PRO</b>	4,49 US\$	24,99 US\$
<b>EX</b>	8,99 US\$	71,99 US\$

Il costo in € dipende dal cambio al momento dell’acquisto. Per altre informazioni sui costi, vedi **qui**.

#### Ho visto che c’è un aggiornamento disponibile: è a pagamento?

No. Al momento e fino all’uscita della versione 2.0 (marzo 2023), gli aggiornamenti del programma non si pagano; basta scaricarli dalla pagina di *download* e installarli.

Quando uscirà la v. 2.0 le cose però cambieranno, vedi domande precedenti.

#### Se ho l’edizione PRO e voglio passare alla EX devo pagare il prezzo intero?

No, per il passaggio dalla PRO alla EX (o dalla DEBUT alla PRO) esistono degli sconti, consultabili **qui** (scendi fino a *Discounted Upgrade from PRO to EX* oppure *Discounted Upgrade from DEBUT to PRO*).

#### Si può installare CSP su più di un computer?

Sì, con l’acquisto *One-Time* (PC o Mac, vedi **qui**) CSP si può installare al massimo su due computer, anche con sistemi operativi diversi, utilizzando lo stesso serial e non usando i due CSP contemporaneamente (se collegati a Internet).

Utilizzando CSP su una terza macchina (un nuovo PC, ad esempio), bisogna disattivare la licenza su una delle altre due. Se non lo si fa, dovrebbe apparire un messaggio nel nuovo computer, con le istruzioni per disattivare la licenza in eccesso. Vedi anche **questo** post.

Con i piani in abbonamento, il numero di dispositivi in cui si può installare va da uno fino a quattro (tra Win, macOS, iPad, iPhone, Galaxy, Android o Chromebook): vedi **qui** e **qui**, leggi **questo** post.

#### Ho cambiato/formattato il PC: posso installare CSP nuovamente o la licenza non è più valida?

Installando CSP su un nuovo PC (o dopo averlo formattato), bisogna disattivare la licenza eventualmente in eccesso, se presente su più di due macchine (vedi domanda precedente). Se non lo si fa, dovrebbe apparire un messaggio nel nuovo computer, con le istruzioni per disattivare la licenza in eccesso. Vedi anche **questo** post, in cui è spiegato che effettuando il *login* prima di inserire il codice di attivazione, il programma riconosce che si è in possesso della licenza valida.

### Quali differenze ci sono tra le edizioni DEBUT/PRO/EX?

Le differenze tra le edizioni riguardano essenzialmente la possibilità di creare file multipagina, la possibilità di convertire modelli 3D in 2D e di creare animazioni superiori a 24 fotogrammi (possibili con la EX). La Debut inoltre non permette di disegnare in vettoriale e di personalizzare gli strumenti.

Non vorrei sbagliare, ma credo che la DEBUT sia la versione che si trova talvolta in **bundle** quando si acquista una tavoletta grafica; in effetti, in vendita sul sito **Celsys** si trovano solo la PRO e la EX, e gli upgrade da una versione all'altra (almeno credo: non ho trovato in vendita la DEBUT sul sito).

Per una lista generale delle differenze guarda **qui**, per una lista dettagliata guarda **qui** (in inglese).

### Quale versione di Clip Studio Paint possiedo?

L'edizione di CSP in uso (DEBUT/PRO/EX) appare sempre nella *Title bar* (vedi Fig. 4); se si vuole sapere il numero della *release* andare in *Help > Version information...*

### Come faccio a sapere che è uscita una nuova release?

Quando esce una nuova versione di CSP, all'avvio del programma appare un avviso. Basta cliccarci sopra per far aprire CS, poi seguire il *link* giusto. Oppure vedi la prossima domanda.

### È uscita una nuova release, come si fa l'aggiornamento?

Vado sulla pagina di *download* del programma (**questa**), clicco sul pulsante del sistema operativo desiderato, scarico il programma e lancio l'installazione. Non occorre disinstallare la vecchia versione; tutte le impostazioni vengono mantenute.

### Dopo un aggiornamento è sparita l'icona di CSP. Cosa devo fare per farla riapparire?

Tasto destro sull'icona a *desktop* di Clip Studio > Proprietà > Apri percorso file. Così facendo ci si ritrova nella cartella di installazione di CS, CLIP STUDIO. Salire di una cartella, arrivando alla cartella CLIP STUDIO 1.5. Entrare nella cartella CLIP STUDIO PAINT, dove si trova l'eseguibile di CSP. Tasto destro > Invia a > Desktop (crea collegamento).

## Recuperare i dati

### A causa di un *black-out* o di un *crash* ho perso ore di lavoro; c'è modo di recuperare i miei file?

Per tentare di recuperare i *file* si può andare nella cartella (nel PC, in Mac credo esista qualcosa di molto simile):

`C:\Utenti\nomeutente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\CLIPStudioPaintData;`  
all'interno di quest'ultima si trovano tre cartelle: *DocumentBackup*, *InitialBackup*, *RecoveryBackup*; all'interno di queste cartelle si dovrebbero trovare gli ultimi salvataggi dei *file* cercati. Senza dover impazzire a scrivere percorsi, la stessa destinazione è facilmente raggiungibile da CS, cliccando *Settings > Maintenance Menu > Open folder with Clip Studio Paint backup data* (l'ho scoperto da poco grazie a **questo** post) :

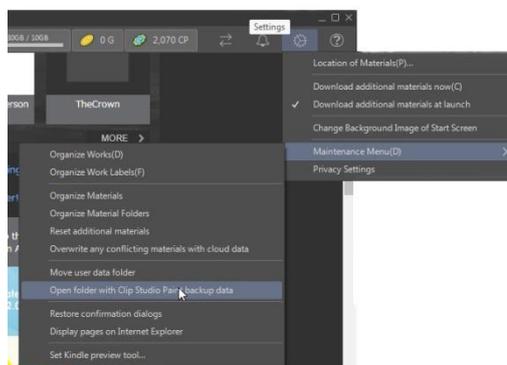


Fig. 1

**Attenzione:** la posizione di queste cartelle è cambiata con le ultime versioni del programma, credo dalla v. 1.10.13. Nelle versioni precedenti il percorso era:

`C:\Utenti\nomeutente\Documents\CELSYS\CLIPStudioPaintData`

### C'è una funzione di salvataggio automatico?

Sì, per abilitarla andare in *File > Preferences > File*, mettere la spunta a *Enable Canvas recovery* e impostare l'intervallo di tempo X adeguato tra i salvataggi con *Save recovery data every: X > minutes*. Vedi anche **più sotto**.

### Aspetto

#### Per errore ho cambiato la disposizione delle finestre, come posso tornare alla configurazione di default?

Vado su *Window > Workspace > Reset to Default*. In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare il *workspace* di *default* e altro (**attenzione**: altri *workspace* eventualmente registrati verranno cancellati).

#### È scomparso uno strumento, come faccio a farlo tornare?

Vado nel menù della barra degli strumenti (in altro a sinistra sulla *tool palette*), seleziono *Add from default...*, seleziono lo strumento da ripristinare e do l'OK. In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare gli strumenti e altro.

#### Le icone sono troppo grandi, posso portarle a una dimensione meno invadente?

da un **post** di Rossana Stanganello nel gruppo FB Clip Studio Paint Italia

Dopo un aggiornamento o dopo aver installato il programma in un altro computer, può capitare che l'interfaccia si mostri con le icone molto grandi e apparentemente non ci sia nessun comando per regolarne le dimensioni.

Cercando tra le FAQ, **qui** si scopre che anche altri utenti sono incappati nel problema.

La soluzione si ottiene andando in *File > Preferences... > Interface > Touch operations*; mettere la spunta a *Adjust interface for touch operations* e selezionare *Default*.

**Attenzione**: riavviare CSP, sennò la modifica non viene applicata.

**Attenzione 2**: cambiando le impostazioni in *Touch Operations* si resetta anche il *workspace* utilizzato. Prepararsi quindi a un'eventuale rottura di scatole per ripristinare le proprie impostazioni; purtroppo non serve a nulla scegliere il proprio *workspace* in *Window > Workspace*.

**Attenzione 3**: il percorso descritto esiste per PC, in Mac questa opzione non c'è (vedi **questo** post).

#### È sparita l'icona di Clip Studio Paint!

Installando la v. 1.6.8, sul desktop è rimasta solamente l'icona di CS: lanciando CS si può poi avviare CSP da lì. Tuttavia a me questa cosa non piace, preferisco avere l'icona di CSP sul desktop e lanciarlo senza dover aprire CS. Nel caso sparisca l'icona di CSP, o se si vuole lanciare il programma separatamente da CS, è possibile estrarre l'icona di CSP nel seguente modo:

- tasto destro sull'icona a *desktop* di CS > Proprietà > Apri percorso *file*. Così facendo ci si ritrova nella cartella di installazione di CS, CLIP STUDIO. Salire di una cartella, arrivando alla cartella CLIP STUDIO 1.5. Entrare nella cartella CLIP STUDIO PAINT, dove si trova l'eseguibile di CSP. Tasto destro > Invia a > Desktop (crea collegamento).

Con l'aggiornamento alla v. 1.7.1 non è sparita nessuna icona.

#### Perché quando esporto c'è sempre dello spazio attorno, più grande della mia pagina?

Al momento dell'esportazione bisogna decidere cosa, della pagina in lavorazione, esportare. Il parametro della finestra *Export settings* che regola "quanta" pagina esportare è *Export range*. A seconda dell'opzione scelta verrà esportato il *Canvas* intero, la pagina più il *bleed* o la pagina effettiva. Vedi **più sotto**.

#### Le immagini in questi appunti non corrispondono a quello che vedo nel mio CSP: perché?

Con la versione 1.9.5 rilasciata a dicembre 2019 l'aspetto di CSP è stato livemente modificato, introducendo delle icone più stilizzate, un ambiente più scuro e più contrastato. Sostanzialmente però non è cambiato nulla, quindi negli appunti ho lasciato per lo più le immagini che ho realizzato nel momento in cui li ho scritti.

Non ho ricontrollato ancora tutto, può essere che non ci sia un perfetto allineamento tra la versione attuale e le precedenti, soprattutto per quel che riguarda il nome dato alle varie funzioni

o l'aspetto di qualche icona: ad esempio, quando si esporta un'immagine, un parametro che si può modificare è, nella versione 1.9.5, *l'Export range*; in precedenza lo stesso parametro si chiamava *Output range*.

Pochi giorni dopo il rilascio della 1.9.5 è stata rilasciata la 1.9.7, con alcune piccole modifiche (ad esempio l'icona dello strumento *Gradient* è stata modificata da circolare a quadrata): capita spesso che dopo una *release* ne segua immediatamente un'altra. In questo caso non mi sono neanche accorto della 1.9.6, se mai c'è stata... (la 1.9.5 è del 5 dicembre, la 1.9.7 del 19).

Un po' alla volta, man mano che tornerò a revisionare gli argomenti, aggiornerò le immagini.

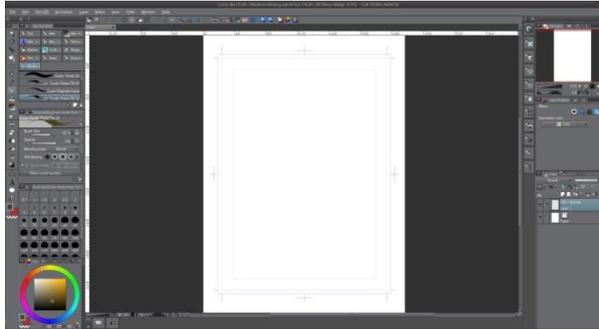


Fig. 2 – Interfaccia fino alla versione 1.9.4

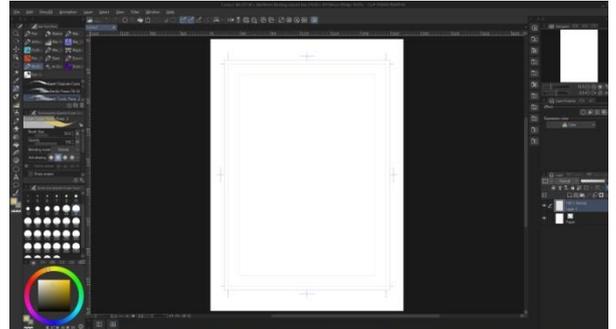


Fig. 3 – Interfaccia dalla versione 1.9.5

#### Posso salvare un *workspace* diverso da quello di default?

Sì, si può salvare la configurazione di un *workspace* in *Window > Workspace > Register Workspace...*, dopodiché il *workspace* salvato sarà disponibile nell'elenco visibile in *Window > Workspace* e selezionabile all'occorrenza.

#### Posso installare il mio *workspace* su un'altra macchina?

Sì, si può registrare come material da *Window > Workspace > Register workspace as material* e, ad esempio, pubblicarlo sugli *Assets*. Sull'altra macchina si può poi scaricare dagli *Assets* e installarlo.

### Funzionalità

#### Vorrei usare un certo *font*: ce n'è uno simile in CSP?

CSP utilizza i *font* presenti nel sistema operativo, non ne ha di propri. Per utilizzare un *font* in particolare bisogna installarlo nel proprio S.O.

#### Posso usare il cellulare come periferica di input mentre lavoro al PC?

Certo, installando CSP sul proprio *smartphone* e utilizzandolo in modalità *Companion*, è possibile utilizzare il cellulare come una sorta di telecomando, per molte funzioni. Usare CSP nel cellulare in *Companion mode* non comporta licenze aggiuntive. Vedi anche **più sotto**.

#### Posso esportare o salvare il mio *file* come *Tiff multilayer*?

No. Al momento non è possibile; per esportare i livelli bisogna esportare in *.psd* e da Photoshop esportare poi in *.tif*. Vedi anche **qui** e **qui**.

### Con la tavoletta grafica

#### Usando la tavoletta grafica con *display* integrato, il cursore non è allineato alla penna. Che si fa?

Problema riportato da più utenti

Spesso viene segnalato il non allineamento tra il punto dove si tocca lo schermo della tavoletta grafica con la penna e il punto dove si trova il cursore. Viene anche riportato che succede solo con CSP, mentre con altri programmi è tutto normale. Provare ad andare in *File > Preferences > Tablet* e cambiare l'impostazione da *Wintab* a *Tablet PC* o viceversa. Se non funziona, provare a reinstallare il *driver* della tavoletta.

#### I pennelli non rispondono alle variazioni di spessore impostate. Che fare?

Provare ad andare in *File > Preferences > Tablet* e cambiare l'impostazione da *Wintab* a *Tablet PC* o viceversa. Se non funziona, provare a reinstallare il *driver* della tavoletta.

### **Non mi appaiono le finestre di dialogo (es. *Preferences*) - Non funziona la penna sulla tavoletta. Che faccio?**

Problema che mi è capitato: ho installato i nuovi *driver* della tavoletta grafica ma hanno in qualche modo interferito con i *driver* della scheda grafica del PC, cosicché non riuscivo a impostare una risoluzione adeguata sia al *monitor* che alla tavoletta. Allora ho installato (già che c'ero) l'aggiornamento anche dei *driver* della scheda grafica. Ho impostato il *monitor* a 1920x1080 e la tavoletta a 3840x2160.

Sembrava tutto a posto ma, utilizzando CSP, non riuscivo a utilizzare la penna sulla tavoletta: mostrava un puntino sotto alla punta, segno che veniva rilevata, ma non appariva la sagoma dello strumento che volevo utilizzare (in genere utilizzo questa visualizzazione del cursore).

Ho pensato a un problema risolvibile con la modifica dell'impostazione *Tablet*, come nel paragrafo precedente, ma andando ad attivare *File > Preferences* non mi appariva la relativa finestra. *Mumble-mumble...* Pensando a qualche scherzo con la risoluzione, ho portato quella della tavoletta a 1920x1080, e così mi è apparsa la finestra *Preferences* sul *monitor*: era nascosta nel limbo tra la visualizzazione del *monitor* e quella della tavoletta.

Ho trascinato la finestra più o meno al centro dell'area di CSP sulla tavoletta e ho riportato la risoluzione a 3840x2160. Ancora non riuscivo a utilizzare la penna. Sono andato su *File > Preferences > Tablet* e ho impostato *Tablet PC*. Tutto è tornato alla normalità.

## L'interfaccia

È bene familiarizzare presto con l'interfaccia del programma, dato che spesso le spiegazioni che si trovano in giro (e anche in questi appunti) fanno riferimento alle sue varie aree. È bene anche ricordare il nome di tali aree, nonché i nomi dei comandi in inglese, poiché al momento non c'è una versione in italiano del programma e quindi anche le spiegazioni in italiano utilizzano perlopiù i nomi in inglese, a meno di aree e comandi analoghi con il nome mutuato da altri programmi, ad esempio da Photoshop. Leggere sul **Manuale** o nella **Startup Guide** il paragrafo CLIP STUDIO PAINT *Screen Configuration* (dalla v. 1.8.0; era *Screen Components* nelle versioni precedenti).

Di seguito (**Fig. 4**), lo schema di *default* delle varie aree della versione 1.9.5. Non c'è la didascalia di tutto, ma direi che è più che sufficiente per chi inizia.

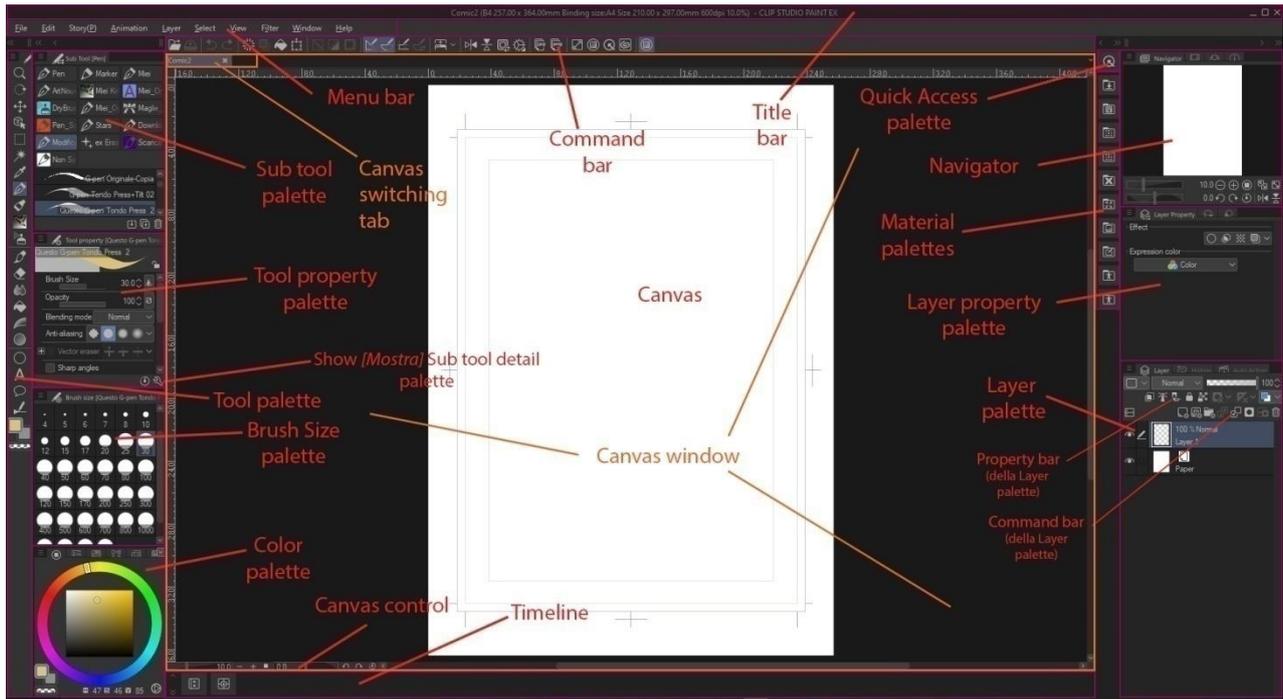


Fig. 4 - Interfaccia di *default*, v. 1.9.5

L'interfaccia è ampiamente personalizzabile spostandone le varie parti (quelle che nella **Fig. 4** sono le varie *palette* ecc.), e ogni riarrangiamento si può salvare in un *Workspace* che può essere richiamato se si desidera.

Con la versione 1.9.5 (dicembre 2019) l'interfaccia è stata lievemente modificata, introducendo una diversa visualizzazione dell'aspetto e delle icone.

Cliccando il tasto Tab le varie *palette* collasano, e le *palette* flottanti scompaiono; ricliccandolo, torna tutto come prima.

## Workspace

Come detto, l'area di lavoro (*Workspace*) si può personalizzare.

Una volta aggiustata come più mi è comodo, posso salvare la configurazione in:

*Window > Workspace > Register Workspace...*

Il nuovo spazio di lavoro verrà aggiunto nella stessa finestra.

Se voglio richiamare un *Workspace* differente da quello con cui sto lavorando vado in:

*Window > Workspace* e clicco sul nome del *Workspace* desiderato. Mi chiederà conferma e darò l'ok.

Nella stessa maniera posso riportare il *Workspace* alle impostazioni di default; vado su:

*Window > Workspace > Reset to Default.*

In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare il *workspace* di *default* e altro (**attenzione**: altri *workspace* eventualmente registrati verranno cancellati).

Ad esempio, questo è il mio *Workspace* nel momento in cui scrivo:

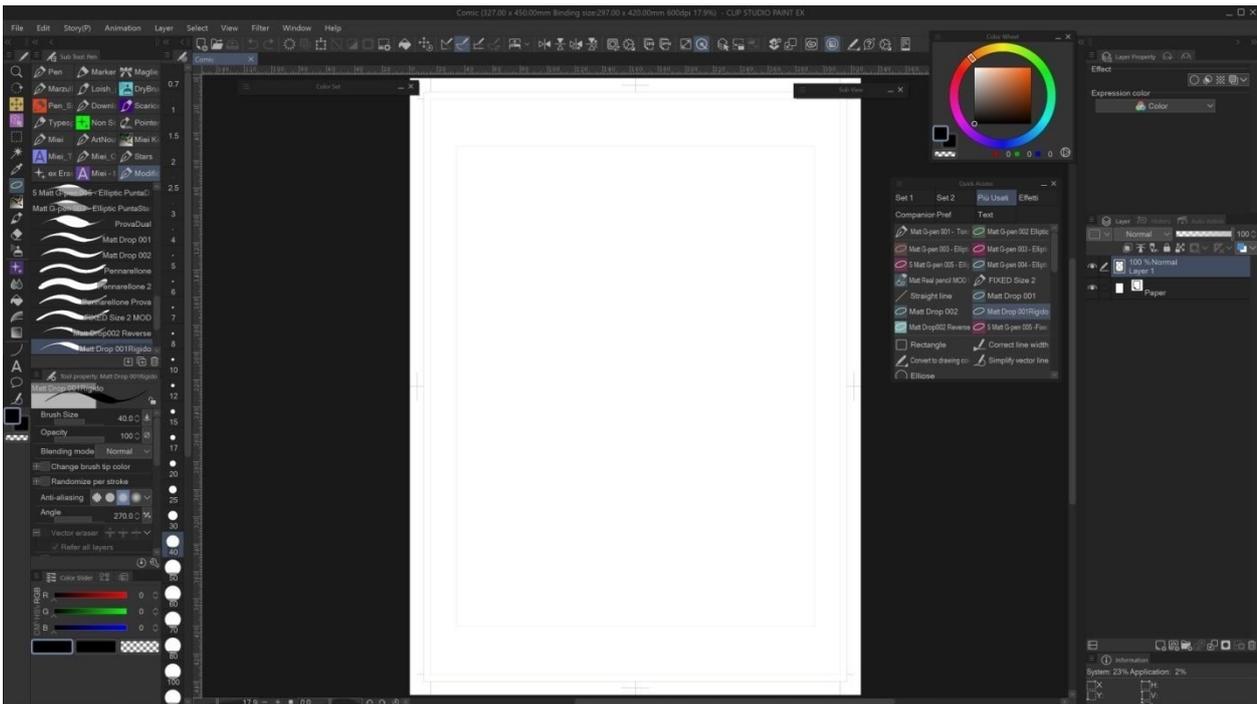


Fig. 5 – Il mio *Workspace*

Ci sono alcune differenze con il *default*; ad esempio, utilizzando una tavoletta grafica con *display* indipendente preferisco tenere il *Navigator* ingrandito sullo schermo del pc piuttosto che averlo (piccolo) sulla tavoletta; ho spostato la *Brush Size palette*; preferisco aver la *Command bar* della *Layer palette* sotto i *layer* e non sopra e ho messo lì sotto anche la finestra *Information*; ho cambiato la visualizzazione dei colori; ecc.

Si può anche salvare il proprio *workspace* e metterlo a disposizione di altri utenti di CSP (o di sé stessi, su un'altra macchina...): si salva il *workspace* come material da *Window > Workspace > Register workspace as material* e poi lo si pubblica sugli *Assets*. Dagli *Assets* si può quindi scaricare e installare su un altro CSP.

## Canvas

Il *Canvas* è la “tela”: dove fisicamente si va a disegnare, il rettangolo bianco del foglio che costituisce il mio documento.

### Canvas window

È la finestra del programma che contiene il *Canvas* (Fig. 4). Dato che posso avere più *Canvas window* aperte, al di sopra di esse si trova la *Canvas switching tab*, in cui posso passare velocemente da una finestra all'altra semplicemente toccando l'etichetta del *Canvas* che mi interessa.

### Title bar e Menu bar

In alto nella schermata del programma ci sono due barre, che corrono per tutta la larghezza della finestra: la *Title bar* e la *Menu bar*.

La *Title bar* contiene alcune informazioni relative al *file* in lavorazione (nome, dimensioni del *Canvas*, dimensioni della pagina, risoluzione e livello di *zoom*), la versione in uso di CSP (PRO o EX) e i classici pulsanti Riduci a icona (*Minimize*), Ingrandisci (*Maximize*) e Chiudi (*Close*); la *Menu bar* è analoga a quelle presenti in quasi tutti i programmi, ovvero una serie di menù a tendina che contengono i comandi del programma.

Cliccando più volte in successione la combinazione di tasti *Shift + Tab*, dapprima scompare la *Title bar*, poi scompare la *Menu bar*, infine riappaiono entrambe.

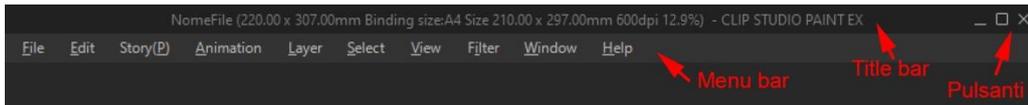


Fig. 6

## Command bar

Anche la *Command bar*, ossia l'insieme di icone che stanno sopra al *Canvas* che danno diretto accesso ad alcuni comandi, è personalizzabile.

Per aggiungere o togliere comandi alla *Command bar* andare su *File > Command Bar Settings...* oppure fare tasto destro sulla *Command Bar* e selezionare *Command Bar Settings...*

Ad esempio, per aggiungere pulsanti per i *Flip* orizzontale e verticale della visualizzazione (analoghi a quelli presenti nel *Navigator*), scendere fino a *View > Rotate/Invert* e scegliere i due pulsanti.

Selezionare il comando scelto e cliccare su *Add*, oppure trascinarlo sulla barra, dove si vuole.

La mia attuale *Command bar* (l'ho divisa qui in due righe, sennò le icone vengono troppo piccole):



Fig. 7

Dalla prima riga e da sinistra, i comandi:

*New; Open; Save/Undo; Redo/Delete; Delete Outside Selection; Scale/Rotate; Deselect; Invert selected area; Show border of selected area; Show selection launcher/Fill/Reset Display/Snap to Ruler; Snap to Special Ruler; Snap to Grid; Toggle special ruler snapping/Show/Hide title bar and menu bar/Flip Horizontal; Flip Vertical; Flip Detail Horizontal\*; Flip Detail Vertical\*/Execute/Cancel quick mask; Pen Pressure Settings/Export in .jpg (JPEG); Export in .png (PNG)/Show/Hide all palette; Display Quick Access Palette/Layer selection/Convert to Selection Layer; Convert Selection Layer to Selection/Duplicate Layer; Merge with layer below/Open CLIP STUDIO/Show color wheel palette/Convert to drawing color/CLIP STUDIO PAINT support; Preferences; Connect to smartphone.*

È possibile aggiungere alla *Command bar* anche dei *Sub tool*: è quello che ho fatto io aggiungendo il comando *Select layer* (ex *Layer selection*, come continua a chiamarsi nel mio CSP), che trovo molto utile per capire su quale *layer* si trova una parte di disegno senza doverli scorrere tutti. Ho semplicemente duplicato il *Sub tool* e l'ho trascinato sulla *Command bar*.

Ho messo nella *Command bar* il tasto *Open Clip Studio* e il *Duplicate Layer*; ho spostato la *Color wheel*, mettendone l'icona sulla *Command bar* selezionandola da *Command Bar Settings > Window > Color Wheel* e rendendola fluttuante.

\* Queste icone non esistono nel programma, le ho personalizzate io. Se vuoi usarle puoi scaricarle [qui](#). Per inserirle nel programma vedi [più sotto](#), dove spiego la procedura (valida anche per altre icone).



### Tool palette

A sinistra nell'interfaccia, posta in verticale, c'è la *Tool palette* ovvero la cassetta degli attrezzi di CSP; questa è forse la *palette* che viene utilizzata maggiormente, soprattutto quando ancora non si preferisce raggruppare gli strumenti altrove (ma anche dopo...). In questa colonna sono raggruppati, per tipo di funzione, gli strumenti di CSP più utilizzati: è qui che si vanno a spulciare i pennelli, ad attivare lo strumento selezione, a scegliere i *balloon*, ecc.

### Sub Tool palette e Tool property palette

Immediatamente alla destra della *Tool palette* trovo altre due *palette*, che in sostanza sono delle sue estensioni, le zone dove andare a raffinare la scelta dello strumento: la *Sub Tool palette* e la *Tool property palette* (vedi Fig. 4).

Nella *Sub Tool palette* scelgo, tra vari strumenti raggruppati per affinità di funzione, quello che più fa al caso mio: un pennello *G-pen* oppure un pennello *Calligraphy*, una matita leggera o una tecnica, un riempimento, un *balloon* o un testo.

Nella *Tool property palette* posso andare a modificare i parametri che caratterizzano lo strumento scelto, così posso impostare una determinata risposta alla pressione della penna o l'opacità del tratto; lo spessore di una vignetta o il raggio di curvatura dei suoi angoli, e così via.

Vedi anche [più sotto](#).

Fig. 8

### Icone colore

Nella parte bassa della *Tool palette* si trovano le icone colore. Sono tre, il *Main color* (1 - colore principale), il *Sub color* (2 - colore secondario) e il *Transparent color* (3 - trasparenza).

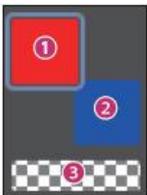


Fig. 9 Icone colore

Durante l'uso di CSP, se premo più volte il tasto X alterno tra Colore principale (*Main color*) e Colore secondario (*Sub color*); se premo più volte il tasto C alterno tra la trasparenza (*Transparent color*) e quello tra *Main* e *Sub color* che era selezionato precedentemente.

### Icone Chiave inglese

In seguito e spesso anche altrove (nella pagina *facebook*, ad es.) si fa riferimento all'icona della chiave inglese: **attenzione!** Fino alla v. 1.9.4 ci sono due icone che rappresentano una chiave inglese (tre in realtà, ma due sono identiche), leggermente differenti e che fanno fare cose diverse.

Una è la *Lock sub tool*, , si trova a fianco della miniatura dello strumento (*Tool*) nella *Tool property palette* e serve per bloccarne le impostazioni.



Fig. 10 -- Miniatura nella Tool property palette

Una volta bloccato, lo strumento si può modificare tranquillamente ma tali modifiche sono temporanee: se si rifeleziona lo strumento dopo esser passati ad altro, le impostazioni tornano a essere quelle impostate quando si è attivata l'icona.

Si può riconoscere uno strumento in cui è stato attivato il blocco dal fatto che la stessa icona appare, più piccola, a fianco della miniatura dello strumento nella Sub tool palette (Fig. 11).



Fig. 11

Dalla versione 1.9.5, questa icona è stata sostituita con quella raffigurante un lucchetto aperto nella Tool property palette , e da un lucchetto chiuso quando è attivata, sia nella Tool property che nella Sub tool palette .

Immagino che inizialmente ci sia un po' di confusione tra Sub tool palette e Tool property palette; se capita basta dare un occhio alla Fig. 4 più sopra.

La seconda icona con la chiave inglese è la Show [Sub Tool Detail palette],  (nella nuova grafica ) , si trova nella parte bassa della Tool property palette (Fig. 12):

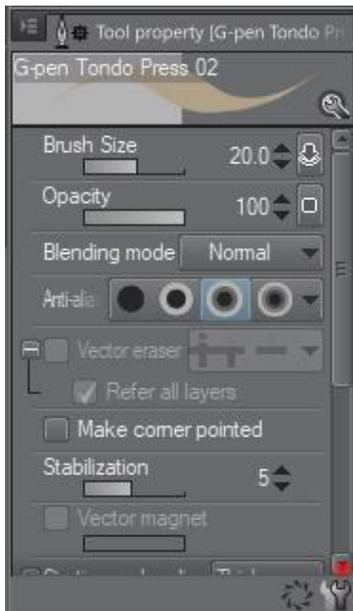


Fig. 12 – Tool property palette; l'icona a chiave inglese è come appare fino alla versione 1.9.4

Serve ad aprire la finestra Sub Tool Detail (Fig. 13), ovvero l'officina dove si può andare a modificare ogni aspetto dello strumento selezionato. Questo è l'antro degli smanettoni!

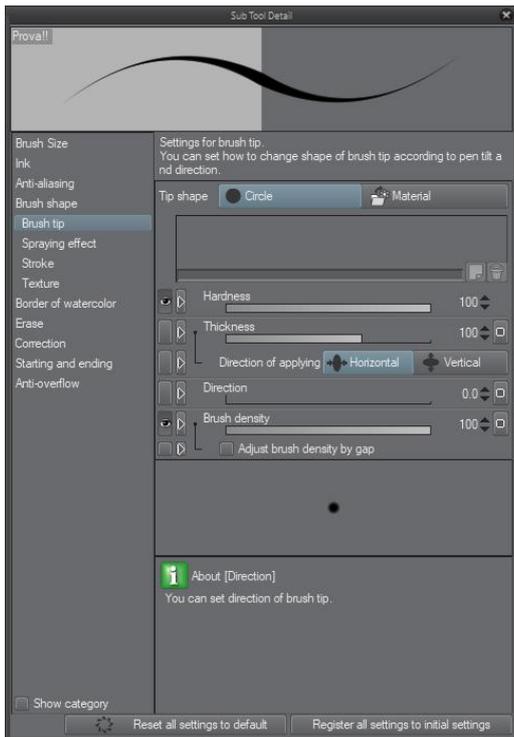


Fig. 13 - Sub Tool Detail palette

Volendo, tutte le proprietà che appaiono nella *Sub Tool Detail palette* possono essere visualizzate direttamente nella Tool property palette, basta attivare l'occhio nel quadratino a fianco di ognuna. Può essere comodo, ma, se si tratta di proprietà a cui non si fa ricorso sovente, si rischia di ingarbugliare inutilmente la visualizzazione con comandi poco utilizzati.

La terza icona a chiave inglese è identica alla seconda, si trova a fianco del nome del *Color set* selezionato nella *Color palette* e serve per editare, appunto, il *Color set* (vedi più sotto):

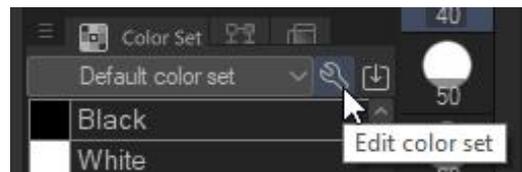


Fig. 14 – Icona a chiave inglese del Color set (nuova visualizzazione)

## Color Palette

La *palette* dei colori si trova in basso a sinistra nello schermo. Se non è presente, basta andare sul menu *Window* e selezionare una delle varie opzioni che iniziano con *Color*, tipo *Color wheel*; l'utilizzo è abbastanza intuitivo.

Scegliendo la linguetta *Color set* viene mostrata l'ultima tavolozza di colori utilizzata: ce ne sono diverse di default selezionabili tramite il menù a tendina:



Fig. 15

ma è possibile creare le proprie e anche esportarle.

Per creare una nuova tavolozza (*Color set*) cliccare sulla chiave inglese a fianco del menu a tendina; si apre così la finestra *Edit color set*:

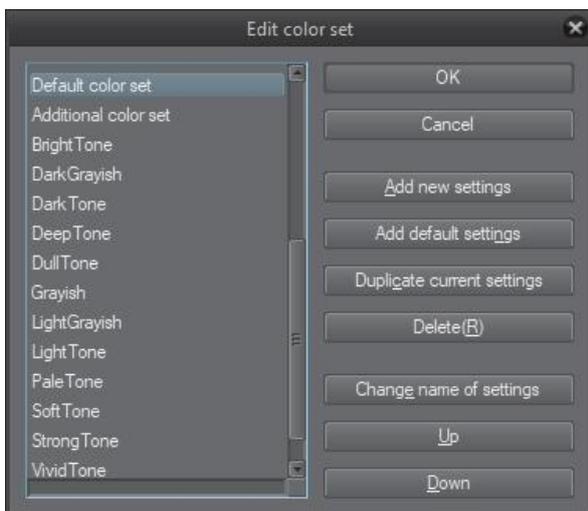


Fig. 16 – Finestra Edit color set

Poi si seleziona *Add new settings*, si sceglie un nome e si dà l'ok. Il nuovo set viene aggiunto agli altri e adesso è possibile aggiungere nuovi colori con il pulsante a forma di goccia:



Fig. 17

La visualizzazione dei colori può essere modificata: di *default* il programma mostra una serie di quadratini, uno a fianco all'altro (credo sia la visualizzazione tipo *Size*).

Cliccando nell'angolo in alto a sinistra della *palette* colori viene visualizzato il menù a tendina delle opzioni:

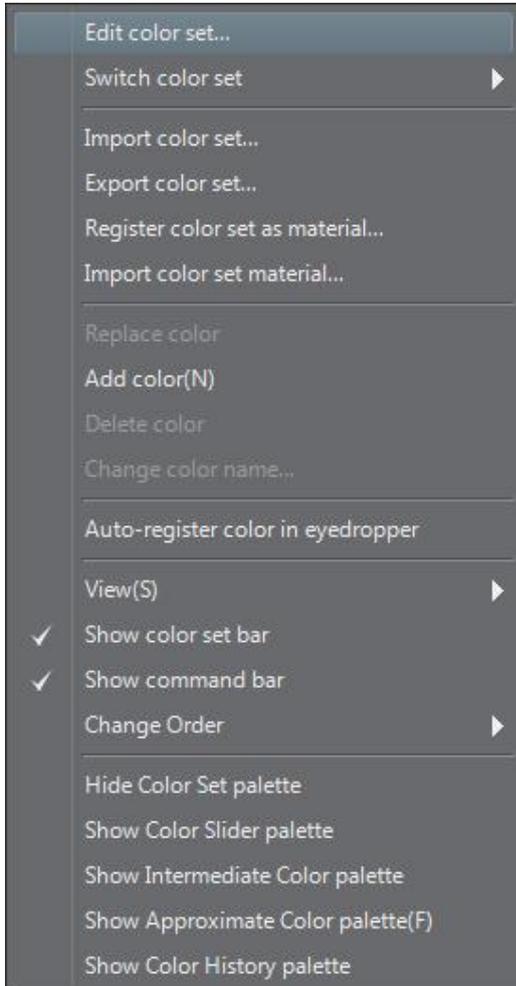


Fig. 18

Se si seleziona *View* è possibile scegliere il metodo di visualizzazione; in genere io utilizzo *List medium*, che mi permette di avere una dimensione dell'anteprima decente e anche di poter dare un nome al colore (ad es. "Pelle del mostro").

I colori, in qualsiasi visualizzazione, possono essere spostati all'interno della tavolozza. Scegliendo *Change Order* è possibile scegliere come spostarli, se solo facendo un *drag* col *mouse* oppure se contemporaneamente al *drag* bisogna premere anche *CTRL*.

Un'opzione interessante è *Auto-register color in eyedropper*. Attivandola, quando si utilizza il contagocce e si clicca su un colore, questo viene automaticamente registrato nel *color set* selezionato.

La tavolozza può essere esportata (e quindi anche importata) e registrata come materiale: nella parte alta del menù a tendina si vedono i comandi per poterlo fare.

La tavolozza di colori può essere esportata nel formato *.aco* di Photoshop. Se si vogliono unire due tavolozze di CSP, operazione che non si può fare direttamente, si possono esportare le tavolozze in formato *.aco*, importarle in PS, unirle (operazione che si può fare in PS), esportare la tavolozza ottenuta e importarla in CSP. Vedi anche [questo](#) post.

## Color Mixing palette

Dalla versione 1.12.0 è presente una nuova *palette*, la *Color Mixing palette*, attivabile da *Window > Color Mixing*.

In pratica, è la versione digitale di una tavolozza del pittore, su cui si possono mescolare i colori per ottenerne di nuovi.

La *Color Mixing palette* è disponibile anche sul cellulare quando lo si utilizza in modalità Companion (vedi **più sotto**), anche se la visualizzazione dell'interfaccia e delle funzioni è leggermente differente da quella sul PC.

È presente un'area di lavoro, in cui miscelare i colori, al di sotto della quale si trova una riga con alcuni colori, ai quali se ne possono aggiungere degli altri (scorrere col cursore verso dx o allargare la palette tirandola per un lato per visualizzare un "+" che permette di aggiungerli).

Toccano uno dei colori, questo diventa il colore selezionato, visibile nell'apposito riquadro, che è il primo spazio della seconda riga. Poi ci sono alcune icone:



Fig. 19 – Color Mixing palette nel PC

Nella *palette* del PC: *Clear* (cancella); *Undo* (annulla); *Redo* (ripeti); *Brush size* (dimensione del pennello: piccolo, medio o grande); *Use the same sub tool as canvas* (utilizza lo stesso strumento che è selezionato per disegnare sul *Canvas*); *Brush* (un generico strumento pennello, se non si utilizza lo strumento già selezionato per disegnare); *Blend* (il miscelatore vero e proprio); *Eyedropper* (il contagocce, per selezionare il colore quando si è soddisfatti del *mix* o per aggiungere altri colori).

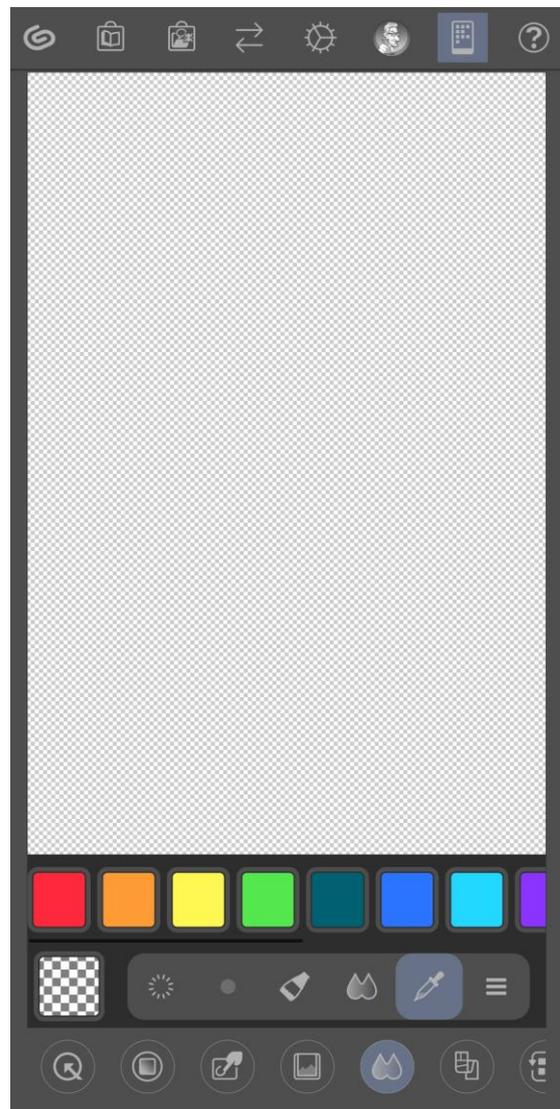


Fig. 20 - Color Mixing palette nel cellulare

Nella *palette* del Companion non ci sono le icone *Undo*, *Redo* e *Use the same sub tool as canvas*.

In alto a sinistra nella *palette* per PC e di seguito alle altre icone nel Companion, è presente l'icona *Display menu* (= tre linee orizzontali), per impostare alcuni parametri di base della *palette*. Le opzioni sono

più numerose nella *palette* per PC, ma non sto qui a descriverle: sono piuttosto intuitive, basta fare qualche prova per prender dimestichezza.

Come si usa la *Color Mixing palette*? Fondamentalmente si sceglie un colore tra i vari disponibili (o lo si preleva dalla *Color Wheel*, o si clicca sull'anteprima del colore selezionato, aprendo così la finestra *Color settings*), si scarabocchia sull'area di lavoro della palette col pennello, si sceglie un altro colore e si scarabocchia nuovamente, vicino o sopra al primo colore; se si vuole si ripete con altri colori. Poi col *Blend* si mescolano fino a ottenere la tinta desiderata e si seleziona col contagocce. Anche qui, la cosa è piuttosto intuitiva.

Se nel programma è selezionato il *Main color* allora la nuova tinta diventerà il colore principale, se è selezionato il *Sub color* diventerà il colore secondario.

## Quick Access

La finestra *Quick Access* si apre cliccando sull'icona , o da *Window > Quick Access*.

Il *Quick Access* raccoglie alcuni comandi di uso frequente per poterli avere a disposizione velocemente senza doverli cercare tra i menù. È possibile organizzare i comandi in più *set*; l'accesso alle modifiche si può fare cliccando su *Quick Access Settings*, nella stessa finestra.

Dopo un'iniziale indifferenza, ora utilizzo la *Quick Access* come modo preferito di accedere agli strumenti e ai comandi che utilizzo maggiormente.

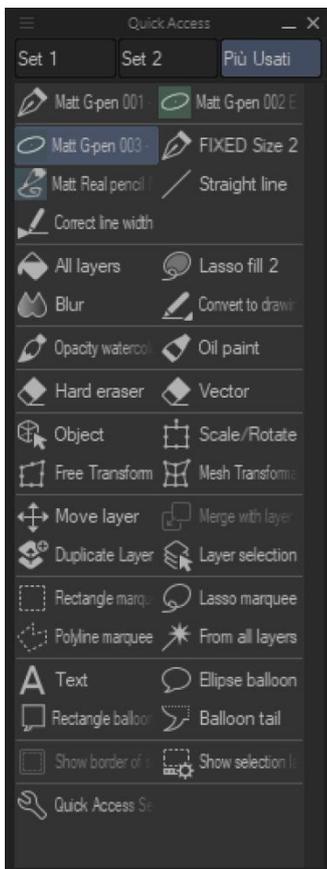


Fig. 21 - Quick Access

Per aggiungere pulsanti alla *Quick Access Palette*

- click su *Quick Access Settings* (dalle tre lineette in alto a sx o dall'icona che si trova tra i comandi del set, nella *palette Quick Access*) > *Menu Commands > Edit > Transform > Flip Horizontal* o *Flip Vertical* e poi cliccare su *Add* oppure trascinare il comando nella *Quick Access palette*.

## Spostare le icone nelle varie barre

Nella *Tool palette* per spostare le icone basta trascinarle nella posizione desiderata con il cursore.

Nella *Command bar*, nella *Quick Access palette*, nel *Selection Launcher* per spostare le icone si può o intervenire in nelle loro impostazioni (*Settings...*) oppure tener premuto *CTRL* e trascinarle nella posizione desiderata.

## Modificare le icone

Moltissime icone di *default* possono essere modificate.

### Tool palette

Se si clicca col tx dx un'icona nella *Tool palette* compaiono tre opzioni: *Tool settings...*, *Delete tool...* e *Add from default*. Con *Tool settings* è possibile cambiare il nome allo strumento; con *Delete tool...* lo si cancella, per cui al momento lascio perdere; con *Add from default...* è possibile aggiungere uno strumento necessario o che si è eliminato per errore.

### Sub Tool

Selezionando col tx dx un gruppo di strumenti nella *palette Sub Tool* (es. *Pen* oppure *Airbrush*) appare l'opzione *Sub tool group settings...* che permette solamente di cambiare il nome al gruppo di strumenti.

Se però clicco col tx dx su uno strumento specifico, es. *G-pen*, compaiono molte opzioni, tra cui *Sub tool settings...* Scegliendo questa, si apre la finestra *Sub tool settings* (chi l'avrebbe detto?), che è dove si possono andare a personalizzare le icone.

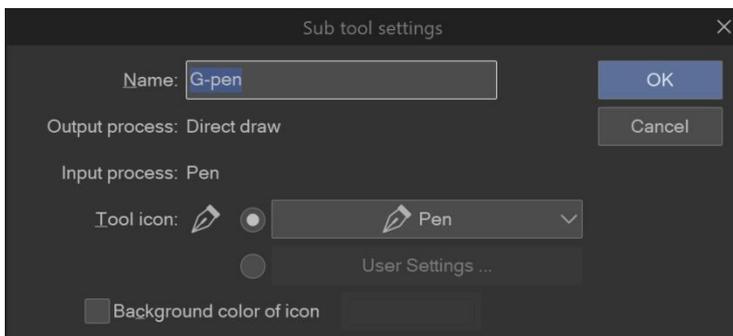


Fig. 22

In *Name* posso cambiare il nome dello strumento; *Input process* e *Output process*, non modificabili, indicano le caratteristiche dello strumento, ossia a che categoria appartiene e cosa va a fare.

Si arriva quindi a *Tool icon*. Viene mostrata l'icona di *default*, che può essere cambiata cliccando sulla finestra a tendina.

Se si seleziona il *radio button* sottostante e si clicca *User Settings...* si apre l'Esplora risorse, col quale si può andare a scegliere un'icona personalizzata, preparata precedentemente e salvata in una cartella in uno dei formati disponibili: .bmp; .jpg, .png, .tif e targa.

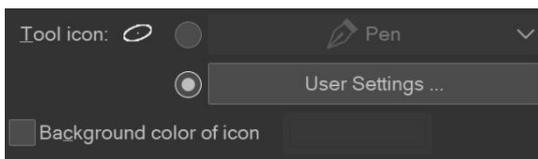


Fig. 23

Spuntando la casella *Background color of icon* è possibile cambiare il colore di sfondo dell'icona, cosa che faccio spesso per ricordarmi quali sono gli strumenti modificati o creati da me oppure quelli che voglio rintracciare a colpo d'occhio. Perché il cambio colore di sfondo funziona anche nelle icone create *ex-novo* bisogna che lo sfondo dell'icona sia trasparente e che sia salvata con un formato che supporti la trasparenza. In alternativa, creando l'icona si sceglie un colore di sfondo, che non sarà però modificabile.

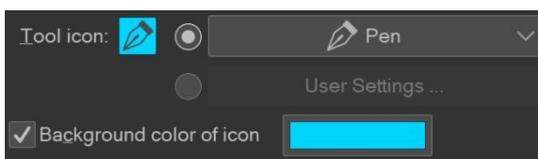


Fig. 24

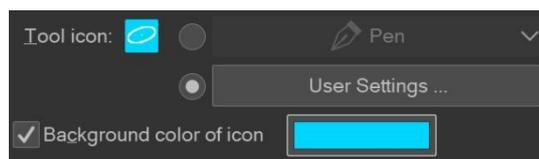


Fig. 25

Anche le icone della *Command bar* e del *Quick Access* possono essere sostituite o modificate, in maniera analoga a quanto spiegato qui sopra e **più sotto**.

## Preferences

Un'altra parte del programma con cui è bene familiarizzare è quella relativa alle impostazioni generali del programma, *Preferences*, le preferenze.

Ho pensato un po' a dove mettere questo paragrafo, dato che tratta anche impostazioni che forse non sono utilizzate fin da subito. Però sono appunto delle impostazioni generali, quelle che in teoria bisognerebbe regolare prima di lavorarci. Le metto qui, all'inizio, ma volendo il paragrafo può essere saltato e consultato al bisogno. Non tratto tutte le opzioni, ma provo a dare una panoramica di quelle che utilizzo o di cui conosco direttamente gli effetti (o che, redigendo il paragrafo, ho scoperto io stesso, mi hanno incuriosito e penso valga la pena sapere cosa siano).

Ricordo che la trattazione è relativa a CSP in ambiente Windows. Alcune delle opzioni possono differire in ambiente MacOS o in *tablet*/cellulari. Nel dubbio, consultare il Manuale, anche se, come diverrà chiaro usando il programma, il Manuale non è aggiornato ad ogni release di CSP, per cui alcune delle opzioni che ho trovato in *Preferences* (al momento in cui scrivo questo paragrafo) non sono ancora state introdotte nel Manuale stesso.

La finestra *Preferences* è attivabile da *File > Preferences*, oppure con la combinazione *CTRL + k*, oppure ancora portandone l'icona nella *Command Bar* e lanciandola da lì (vedi [più sopra](#)). Sulla sinistra trovo, incolonnati, i vari ambiti su cui posso andare a operare, mentre nella parte destra, più ampia, la relativa scheda con le opzioni disponibili.

Di seguito, per alcuni esempi indico lo stilo della tavoletta grafica. Ovviamente lo stilo non è l'unico mezzo di *input* per interagire con CSP: c'è il sempiterno *mouse* e anche le dita, nel caso dei dispositivi *touch*. Tranne quando escludo l'uso di altri mezzi o dove non lo chiarisco esplicitamente, lo stilo va inteso come intercambiabile con il *mouse* o le dita.

### Tool

#### *Switch tool temporarily*

Se la casellina *Switch tool temporarily by pressing and holding shortcut key* ha la spunta, allora è abilitata la funzione che permette di passare a un altro strumento, temporaneamente, tenendo premuto un tasto di scelta rapida assegnato a quello strumento [secondo me, per la terminologia usata altrove in CSP, più propriamente questi sono i Modifier Key, non delle Shortcuts; per l'assegnazione di Shortcuts e Modifier Key vedi [più sotto](#)].

*Length of keypress to switch tools* è il tempo necessario per passare allo strumento temporaneo.

#### *Options*

*Minum drag distance* è la distanza per cui bisogna trascinare il cursore perché il programma capisca che si sta effettuando un trascinamento (*Drag*)

*Auto scroll at edge of Canvas*: come si comporta il cursore quando raggiunge il bordo del *Canvas*: spostando il cursore oltre il margine del *Canvas*, il *Canvas* sta fermo (*None*), oppure spostando il cursore oltre il *Canvas* causa il movimento del *Canvas* in modo da seguire il cursore (*Drag e Drag with mouse*: non trovo differenze tra questi due!),

*Figure tool guidelines*: tipo di visualizzazione in anteprima quando si utilizza lo strumento *Direct draw*.

*Handle size*: dimensione dei punti di controllo, o maniglie.

Per le altre opzioni basta tradurre quanto scritto o consultare il Manuale alla voce *Preferences [Windows]*. Forse l'unica degna di nota è *Preview lines by pressing modifier key (Shift)* che, se spuntata, permette di far vedere un'anteprima della linea retta che verrà creata quando, con uno strumento di disegno, si preme contemporaneamente il tasto *Shift*.

### Tablet

Queste impostazioni differiscono a seconda che si sia in ambiente Windows o Mac. Utilizzando un PC, mi occupo delle opzioni relative a Windows.

#### *Using tablet service*

Sulle differenze tra *Wintab* e *Tablet PC* consiglio l'esauritiva risposta di Luca Malisan in [questo post](#).

In sostanza *Wintab* e *Tablet PC* sono due tipi di *driver* che vengono usati per lo scambio di dati tra il computer e tavoletta grafica. Quello che so a riguardo è che a volte certe impostazioni di CSP

sembrano saltare ed è utile, in questi casi, provare a passare da uno all'altro per ripristinare la piena funzionalità. A esempio, quando il cursore sembra spostato rispetto alla punta dello stilo; vedi anche le Domande frequenti, [più sopra](#).

#### *Coordinate detection mode*

Quando *Using tablet service* è su *Tablet PC*, qui appare *Use more accurate coordinate detection*; se invece è selezionato *Wintab*, qui appare *Use mouse mode in setting of tablet drive*. Togliendo la spunta, possono essere attivate le rimanenti opzioni, ma utilizzando *Tablet PC*, non a cosa si riferiscano.

#### *Tablet Settings*

In *Input frequency* è possibile scegliere la quantità di informazioni da inviare al computer utilizzando la tavoletta. Le opzioni sono *Prefer speed* (velocità) o *Prefer quality* (qualità). Nel mio CSP questa opzione è impostata su *Prefer speed*, penso sia così di *default*, perché non l'ho mai toccata. Vedi anche [più sotto](#), a proposito della risoluzione di un problema con il segno.

#### *Touch gestures*

Non essendo la mia tavoletta una "touch", ignoro questa scheda.

#### *Gesture configuration*

Idem come sopra.

#### *Command*

##### *Transform*

Se c'è la spunta, il comando *Transform* agirà solo sui tipi di livelli elencati; se non c'è la spunta può essere che alcune trasformazioni non funzionino, a seconda del tipo di livello. Da me la spunta non c'è.

##### *Paste*

Copiando della grafica da Illustrator a CSP, questa viene convertita in linee vettoriali o in immagini *raster*, a seconda di ciò che è selezionato nel menù a tendina.

#### *Interface*

Impostazioni relative ai controlli IME, ai colori e altri parametri dell'interfaccia.

##### *IME Control*

IME significa *Input Method Editor* (*Editor* del metodo di *input*); è un'opzione che riguarda il tipo di inserimento del testo e credo regoli l'utilizzo contemporaneo di alfabeti diversi (es. giapponese e latino).

##### *Color*

Qui si imposta il "mood" generale dell'interfaccia, se scura o chiara e quanto luminosa (*Adjust density*: sì, si chiama *density*, ma è come se agisse sulla luminosità dell'interfaccia). Per me, scura a bassa densità.

##### *Touch Operations*

Ok, c'è scritto *touch*, però questo parametro agisce anche se non si ha un dispositivo *touch*. Se si mette la spunta a *Adjust interface for touch operation* e scegliendo un *Interface Scaling* (e ricordandosi poi di riavviare il programma per rendere effettivo il cambiamento) si modificano le dimensioni di icone e *palette*. Capita che, installando un aggiornamento (vedi [più sopra](#)), queste dimensioni cambino e qui è dove rimetterle a posto. In realtà, il parametro serve per dare le dimensioni ottimali per lavorare anche con le dita avendo un sistema *touch*.

Cambiando le impostazioni in *Touch Operations* si resetta anche il *workspace* utilizzato. Prepararsi quindi a un'eventuale rottura di scatole per ripristinare le proprie impostazioni; purtroppo non serve a nulla scegliere il proprio *workspace* in *Window > Workspace*.

Il percorso descritto esiste per PC, in Mac questa opzione non c'è (vedi [questo post](#)).

##### *Layout*

Mettendo la spunta a *Switch to tablet interface* si passa a un *layout* del programma ottimizzato per *tablet*; senza spunta il programma è ottimizzato per *computer*.

### Performance

Analogamente ad altri programmi, qui si regolano quante e quali risorse del computer siano destinate al funzionamento di CSP.

### Memory

Qui si stabilisce il percorso della memoria virtuale e quanta percentuale destinarne al programma.

### Undo

Per impostare quanti livelli di *undo* e quanto tempo, in millisecondi, deve passare tra un'azione e un'altra perché il sistema le riconosca come due azioni separate (e quindi l'*undo* agisca su di loro separatamente e non contandole come singola azione: ad esempio, se faccio dei tratteggi veloci, se l'intervallo è 0 allora ogni tratto sarà considerato individualmente, ma se aumento l'intervallo, tutti i tratti che riesco a disegnare in quel lasso di tempo verranno considerati come una sola azione, e l'*undo* li cancellerà tutti assieme).

### Cursor

Per decidere la forma del cursore.

#### Shape of cursor

Il cursore è impostabile per ogni tipologia di strumento: pennello, penna, gomma, figura, riempimento, vista, correttore; aprendo il menù a tendina si trova l'elenco dei tipi di cursore disponibili, che corrispondono a quelli che si vedono nella prossima immagine (dal Manuale). Non tutti i tipi di cursore sono disponibili per ogni tipo di strumento.

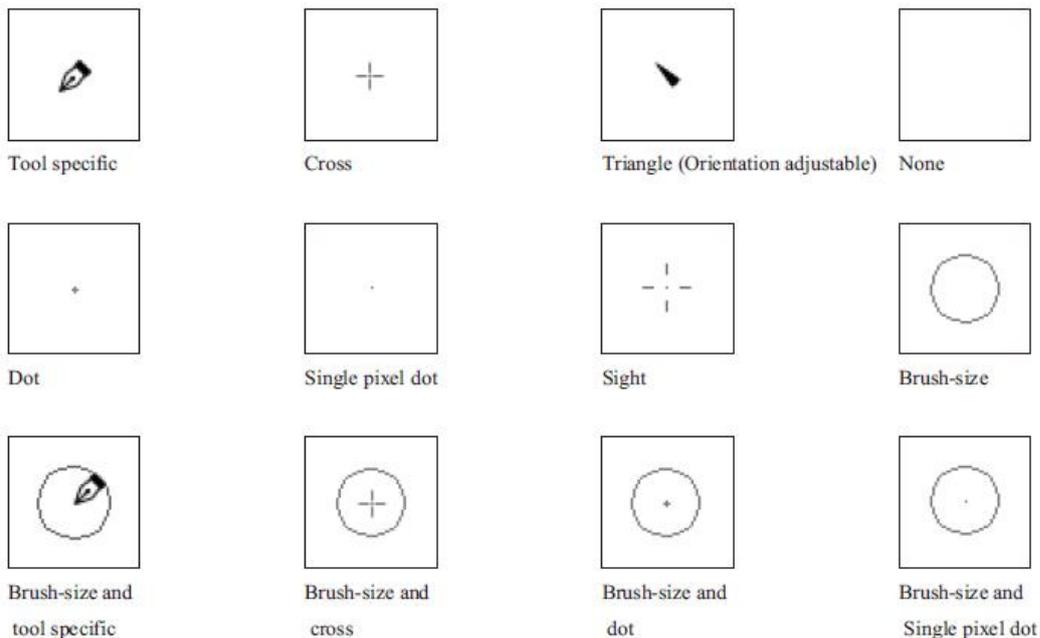


Fig. 26 - Possibili tipi di cursore (dal Manuale)

#### Additional display when brush-size cursor is small

Quando la dimensione è troppo piccola e non è possibile visualizzare la grafica scelta, si può scegliere il tipo di rappresentazione del cursore.

#### Display position for reversed cursors

Qui non capisco molto il nome che hanno dato a questa opzione: non so cosa significhi *reversed cursor\** ma, a ogni modo, l'effetto che si ottiene impostando il *radio button* su *Delay for stabilization* è un rallentamento della velocità del cursore rispetto alla velocità con cui ci si muove realmente sul *Canvas*, cosicché il cursore segue lo stilo (nel caso si adoperi la tavoletta grafica) con un ritardo dipendente dal valore della stabilizzazione. Per le prove che ho fatto, se si disegna col mouse questo effetto non è visibile.

\*cercando un po' nelle FAQ del supporto Celsys, ho trovato che un fatto noto è che con certe tavolette usando nel parametro *Angle*, nella punta dello strumento, l'opzione *Pen tilt*, il cursore risulta rovesciato. La soluzione a questo problema comunque non riguarda il parametro trattato in questo paragrafo, per cui non credo sia questo il significato che si dà qui a *reversed cursor*.

### Cursor details

#### Cursor Options

Come cambia l'aspetto del cursore mentre si sta disegnando; di facile traduzione.

### Layer/Frame

Una serie di impostazioni per i livelli e le vignette

#### Layer

*Name of copies* è il nome da dare al nuovo livello quando lo si crea duplicandone uno esistente.

La spunta *Use [Through] blending mode for new layer folders* serve a impostare in modo *Through* (= attraverso) ogni nuovo *Layer folder* creato. Trovo questa opzione molto utile, perché se non si imposta una cartella, con dentro dei livelli, con questo *blending mode* (vedi **più sotto**) allora eventuali *blending mode* applicati su livelli superiori, al di fuori della cartella, non avranno effetto sui livelli contenuti nella cartella stessa. Prima dell'introduzione di questo parametro spesso dimenticavo di passare la cartella a *Through*, ora lo fa in automatico.

*Opacity of selection layers* imposta la trasparenza dei livelli selezione.

*Vector path opacity* imposta la trasparenza dei tracciati vettoriali, che vengono visualizzati ad esempio quando tocco una linea vettoriale con *Object*.

*How to scale down screentones* imposta come visualizzare un'area riempita coi retini quando il *Canvas* è rimpicciolito. *Show tone* mantiene il retino, ma si può creare del *moiré* (fenomeno di interferenza, vedi **più sotto** e anche **qui** e **qui**); *Show gray* cambia la visualizzazione a grigio.

#### Mask

Imposta colore, trasparenza e visualizzazione dei *layer mask* (vedi **più sotto**).

#### Frame Border

Imposta gli spazi verticali e orizzontali tra le vignette quando vengono create dividendo lo spazio con *Divide Frame border / folder* (vedi **più sotto**), e se mascherare o meno l'area attorno alle vignette. (vedi più sotto **più sotto**).

### Light table

Opzione che si usa in animazione. Non usando CSP per animazioni, salto la scheda. Tuttavia, mi pare piuttosto intuibile.

### Camera path/Camera

Opzioni che si usano in animazione. Non usando CSP per animazioni, salto la scheda.

### Ruler/Unit

#### Ruler/Grid/Crop mak

Per impostare il colore dei *ruler* attivi e non, della griglia, dei segni di taglio, della gabbia e del *Safety margin*, nonché la loro trasparenza.

*When snapping to perspective ruler, reset drawing direction by returning to start point*. Mentre si usa un *ruler* prospettico, se questa casella è spuntata allora, tornando con il cursore lungo il *ruler* verso il punto di partenza (con lo stesso tratto, ossia senza staccare lo stilo dalla tavoletta o senza sollevare il pulsante sx del mouse), il segno tracciato finora scompare e ricomincia ad apparire, sempre dallo stesso punto di partenza, ma nel verso opposto. Incasinato? Meglio fare una prova per rendersene conto. Per quanto mi riguarda, questa casellina la lascio senza spunta.

#### Unit

Per cambiare l'unità di misura delle lunghezze da px a mm o viceversa, e l'unità di misura dei testi da pt (punti) a Q (*Quarter*) o viceversa. L'effetto più evidente del cambiamento delle unità di misura delle lunghezze è che le dimensioni dei pennelli, riportate sotto le anteprime nella palette *Brush size*, si modificano, così come le dimensioni presenti nella *Tool property*. I righelli laterali non

cambiano visualizzazione; per far ciò, bisogna impostare l'unità di misura al momento della creazione di un nuovo documento oppure, se il documento è già aperto, andare su *Edit > Change Canvas Size...* e scegliere un'altra unità di misura.

## Canvas

### View

*Display quality.* Per aumentare la qualità della visualizzazione. Due opzioni, *Default* e *High quality*.  
*Transparent.* Le aree trasparenti sono indicate da una scacchiera colorata a quadratini bianchi e grigi (visibile se il livello *Paper* è spento): qui si possono modificare questi colori.

### Scale

Sono i valori predefiniti di *zoom* quando si utilizza per zoomare o il *Navigator* o con *View > Zoom In/Out* oppure con i comandi *zoom* del *Canvas control*.

Si possono aggiungere, togliere o cambiare i valori. *Revert* riporta la lista ai valori di *default*.

### Angle

Incrementi di angolo quando si effettua la rotazione del *Canvas* col *Navigator* o con la i comandi di rotazione del *Canvas control*.



Fig. 27 - Canvas control

### Display resolution

Questo è molto simpatico. Per calibrare la risoluzione del proprio monitor (o tavoletta), cliccare su *Settings*. Nella finestra che appare ci sono una *slider* e un righello. Prendere un vero righello centimetrato e sovrapporlo a quello virtuale nella finestra; con i controlli dello *slider* far combaciare i due righelli. Quando le misure sono le stesse, si scopre a che risoluzione sta lavorando il proprio monitor, o la propria tavoletta.

Questa cosa può non essere importante, ma lo può diventare se sto cercando di capire quanto sarà grande, una volta stampato, il mio documento. Ho trovato [questo](#) chiarissimo video che spiega la cosa; è in inglese, ma si capisce molto bene e inoltre si possono attivare i sottotitoli.

Analogamente all'esempio del video, se faccio la calibrazione e poi creo un documento e ci disegno sopra e infine vado su *View > Print size*, il documento scala mostrandosi a schermo esattamente grande quanto lo sarà la stampa. Utile. **Attenzione:** valido per lo schermo su cui si fa la calibrazione.

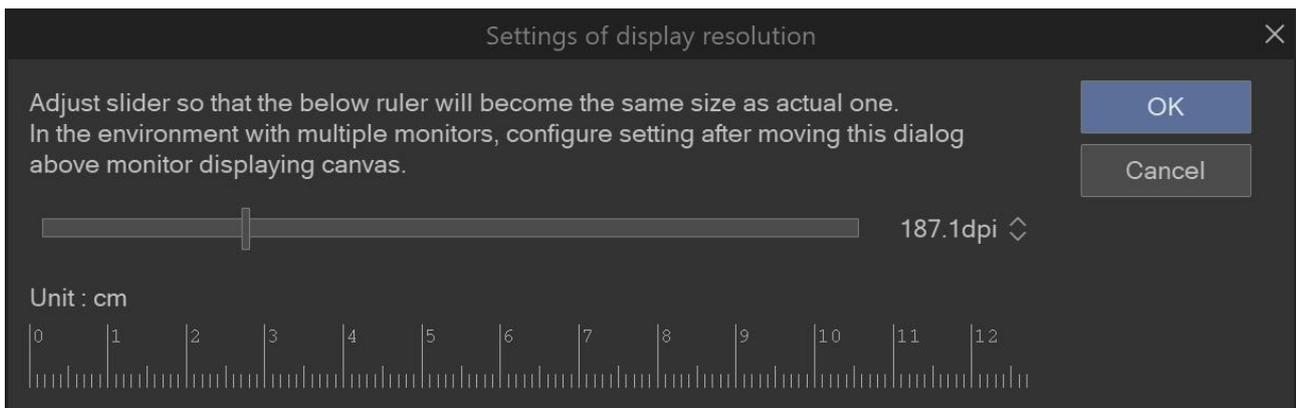


Fig. 28 - Settings of display resolution

## File

### Auto-Recovery

Importante, qui si imposta l'intervallo di auto-salvataggio, in minuti. Utile in caso di *crash* del programma, *black-out* ecc.

### Save

Se è spuntata la casellina *Show save status as pop-up*, quando il documento viene salvato appare sullo schermo, al centro del *Canvas*, in alto, un pop up con la scritta *Saved*.



Fig. 29

La spunta su *Use layer cache when exporting* permette di velocizzare l'esportazione o il salvataggio dei file.

### Import IllustStudio document (xpg )/ ComicStudio page file (cpg)

IllustStudio e ComicStudio sono due vecchi programmi di Celsys, dalla cui unione è nato CSP. Questi sono dei parametri per importare documenti realizzati con questi *software*. Non ci dedico tempo, qualcosa si trova sul Manuale, sempre cercando *Preferences*.

### Page Management

*Auto save when switching page*. Quando si passa a un altro documento automaticamente salva il lavoro sul documento precedente. Credo che funzioni solo con documenti facenti parte della stessa pubblicazione (un documento multipagina, quindi), non con due documenti aperti ma che non hanno nulla in comune tra loro.

*Always open in a new tab when double-clicking or tapping to open a page*. Se spuntato, passando a una nuova pagina (di un documento multipagina), questa viene aperta in una nuova finestra; se non è spuntato, la nuova pagina prende il posto della precedente.

### Color conversion

#### Settings of color conversion

Lo scrivo anche altrove negli appunti, non sono un esperto di colore e l'argomento è piuttosto vasto e dibattuto. Qui si impostano i profili colore RGB e CMYK e come deve avvenire la conversione tra i due sistemi. Se non si hanno già le idee chiare su questo argomento e non si sa già quali profili utilizzare, perché indicati, ad esempio, dall'editore, consiglio di fare una ricerca nel gruppo Facebook Clip Studio Italia ed eventualmente chiedere lumi.

### Edit text

*Edit text* è il nome dato a due insiemi di comandi in CSP, uno presente nelle *Preferences*, trattato qui, e uno nel menù *Story* (vedi **più sotto**). Riguardano entrambi la gestione del testo, ma da prospettive diverse.

#### New text

*How to insert new text*. Se il nuovo testo va creato su un nuovo livello o aggiunto nel livello preesistente.

*New text property*. *Selected text tool property* prende le impostazioni dalla Tool property dello strumento testo; *Copy from current text* invece prende le impostazioni dal testo che è già presente nel documento.

#### Line breaks/Spacing

Impostazioni relative allo *Story Editor* (vedi **più sotto**).

*How to show line break*. Come visualizzare le interruzioni di riga. *Show line break* interrompe la riga nella posizione indicata; *Show symbol only mostra*, nello *Story Editor*, solo un simbolo dove verrà interrotta la riga, ma ciò avverrà solo nel testo sul *Canvas*.

*Paragraph breaks*. Come dividere il testo premendo *Enter* (Invio).

*No paragraph breaks*. Il testo non viene diviso premendo *Enter*.

*Single line space*. Premere *Enter* per dividere il testo.

*Double line space*. Premere due volte *Enter* per dividere il testo.

*Triple line space*. Premere tre volte *Enter* per dividere il testo.

### View

Anche queste sono impostazioni relative allo *Story Editor* (vedi **più sotto**), e riguardano i testi per come appaiono nello *SE*, non come appaiono sul *Canvas* (cioè sulla tavola a fumetti).

*Direction Horizontal / Vertical.* Se nello *Story Editor* il testo verrà visualizzato orizzontalmente o verticalmente.

*Main text font.* Carattere principale e sua dimensione. È il carattere con cui si scrive nello *Story Editor*.

*Reading text font.* Oh, qui ho picchiato un po' la testa, perché non avevo idea di cosa fosse un *reading text*.

Inserisco una parola con lo strumento testo nel *Canvas*, cioè nella tavola



Fig. 30

poi seleziono le lettere che la compongono.



Fig. 31

Vado in *Sub Tool Detail > Reading > Reading setting*, dello strumento testo

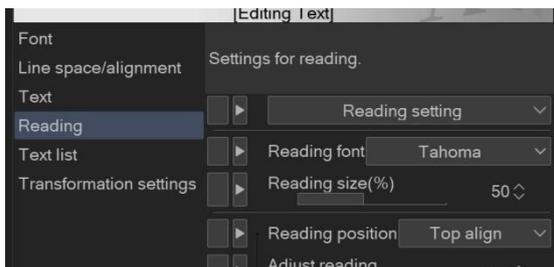


Fig. 32

Si apre una finestra di inserimento

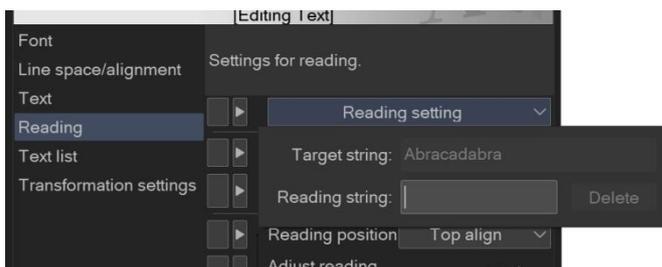


Fig. 33

In *Reading string* digitare un altro testo

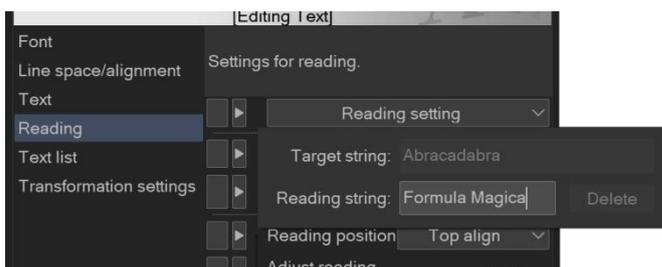


Fig. 34

e dare l'invio.

A questo punto, sopra al testo originale appare un secondo testo: quello inserito nella *Reading string*:



Fig. 35

Non conoscevo l'esistenza di questa opzione, né so in realtà a cosa può servire (forse per visualizzare le pronunce? Boh...); comunque, quanto visto è ciò che accade sul *Canvas* quando decido di visualizzare il *reading text*. Ma anche nello *Story Editor* è possibile visualizzare il *reading text* e, in *Preferences > Edit text > Reading font*, definire come visualizzarlo nello *Story Editor* stesso.

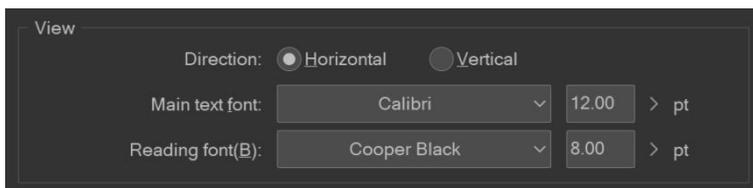


Fig. 36 – File > Preferences > Edit text > View

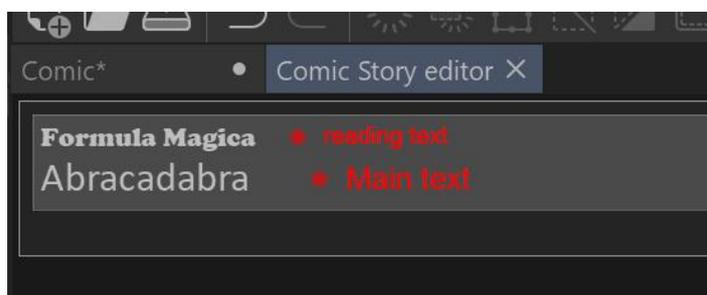


Fig. 37 – Story Editor

Quindi, *File > Preferences > Edit text > View* imposta i caratteri nello *Story Editor*, mentre i caratteri visualizzati nel fumetto possono essere impostati da *Story > Edit text > Story Editor* (vedi [più sotto](#)).

### 3D

#### Model settings

Impostare il modello 3D di *default*.

#### Rendering settings

*Use multi-sampling*. Aumenta la qualità del *render* 3D.

#### Import settings for 3D files

*Import 3D files in format from ver.1.10.13 and earlier*. Per importare file 3D nel formato della versione 1.10.13 o precedente.

#### Privacy settings

*Automatically send anonymous usage logs*. Se c'è la spunta, vengono automaticamente inviate a Celsys informazioni sull'utilizzo del programma, eventualmente utili per risolvere problemi di CSP o dei servizi. Non vengono inviate informazioni personali.

#### Smartphone connection

##### Main device settings

In *Port. No.* è impostata la porta di comunicazione tra il dispositivo principale e il cellulare. Come dice la scritta, se viene cambiata andare sul menù [*File, non indicato*] e cliccare su *Connect to smartphone*. Io ho lasciato tutto com'è.

## Impostare le dimensioni del documento

Per creare un nuovo documento vado su *File > New* e poi scelgo il tipo di documento con una delle sei caselle in *Project* (ex *Use of work*; Fig. 38, 1). I tipi possibili di documento sono: *Illustration*, *Webtoon*, *Comic*, *Printing of Fanzine*, *Show all comics settings*, *Animation*. Tranne *Animation*, che ha delle proprie caratteristiche, le altre opzioni sono simili e rappresentano dei casi particolari dell'opzione *Show all comics settings* (2), che io preferisco.

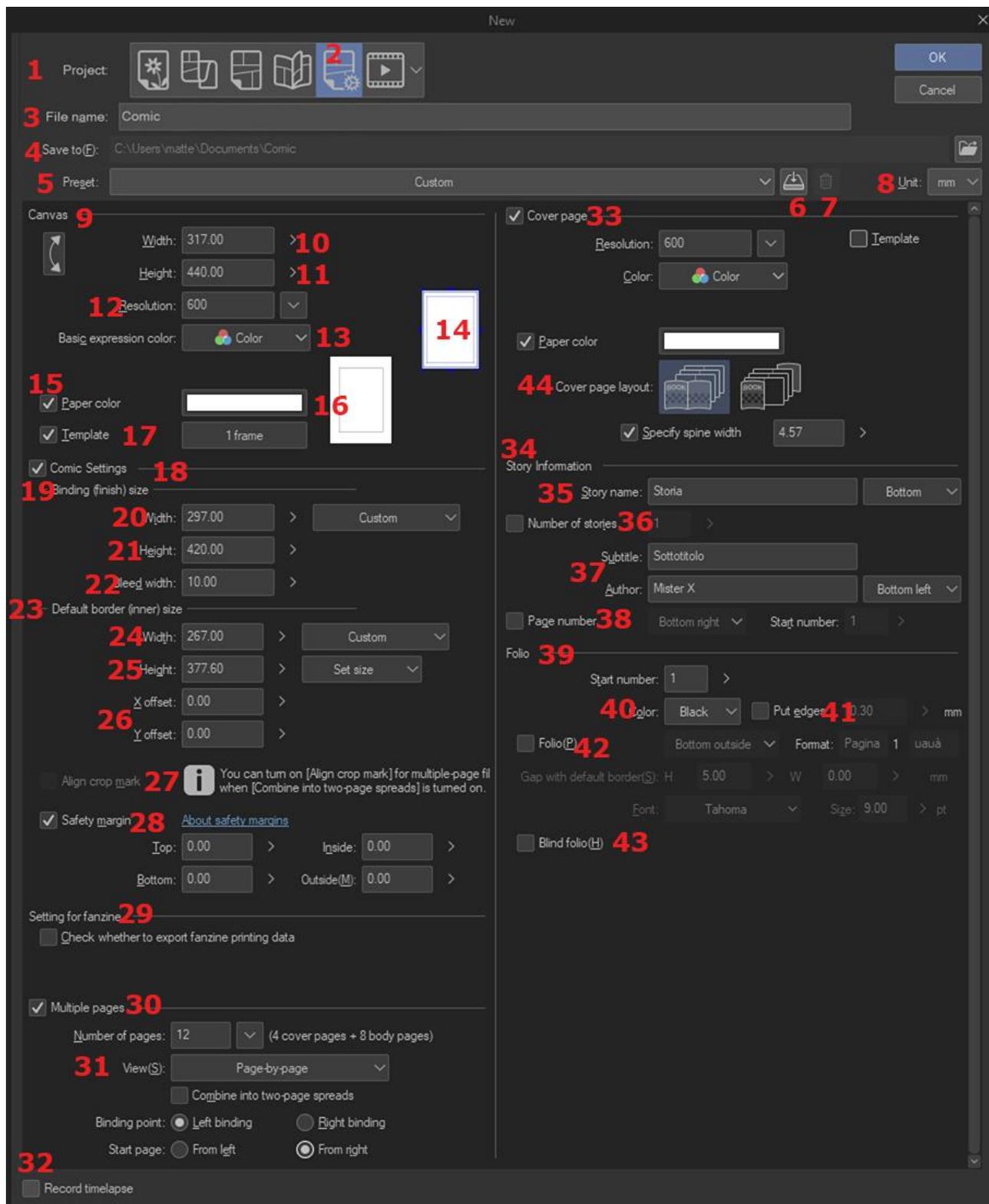


Fig. 38 – Attenzione, questa immagine è una composizione di più immagini; in realtà le opzioni non sono tutte visibili contemporaneamente

Posso dare un nome al *file* (**3**; di *default* il programma inserisce *Comic*). In corrispondenza della lettera (**4**) si può indicare il percorso dove salvare (*Save to*; cliccare sull'icona della cartella a lato): questo spazio appare se si crea un *file* multi pagina (*Multiple pages*, spuntare **30**), altrimenti il percorso si decide al momento del salvataggio.

Quando creo un nuovo documento posso scegliere un insieme di dimensioni proposte dal programma nei *Preset* (che si trovano in **D**) oppure impostare delle dimensioni personalizzate. Questo è molto utile perché il programma non propone *tutte* le opzioni esistenti: non ha ad esempio l'A3 tra i *set* preimpostati; non ha i modelli di pagina delle varie case editrici; o semplicemente propone dei modelli che magari usiamo, ma non come ce li imposta lui (ad esempio posso preferire, se lavoro su un A3, che la dimensione massima del foglio sia effettivamente un A3, e non un A3 più dell'altro spazio che CSP ritiene possa essermi utile).

**Attenzione:** ciascuno degli *Use of work* ha un suo insieme di *Preset*, originali o aggiunti. Se salvo un *preset* personalizzato in *Show all comics settings* e poi, per un altro lavoro, decido di utilizzare *Comic* come *Use of work*, non ritroverò quel *preset* tra le opzioni ma dovrò ricrearlo.

Vediamo quali valori impostare (ricordarsi di settare l'unità di misure in mm in alto a destra, **8**):

**Canvas (9):** le dimensioni dell'area di lavoro vera e propria su cui disegno, come se fosse un grande pezzo di carta; continuando con l'analogia dell'A3, non sono le dimensioni dell'A3 (297x420 mm), ma A3 più una cornice, come se la tela di un quadro fosse più grande di quella che mi serve (larghezza e altezza, **10** e **11**) per un dipinto; è possibile impostare la risoluzione (**12**) del documento e se sarà a colori, scala di grigi o bianco e nero (**13**).

Spuntando la casellina *Paper color* è possibile scegliere per le pagine un colore diverso dal bianco.

Spuntando la casellina *Template* è possibile impostare un modello di gabbia tra i vari a disposizione nella libreria dei materiali (*Material*, vedi **più sotto**). Nel caso di un documento multi pagina, tale modello verrà applicato a tutte le pagine. I *template*, una volta sul *Canvas*, possono essere anche modificati.

**Comic settings (18)** [*ex Manga draft settings*] :

qui vengono impostate le dimensioni del foglio, *Binding (finish) size*, e della gabbia, *Default border (inner) size*.

**Binding (finish) size (19)**, contiene:

- **Width (20)** [*larghezza*] e **Height (21)** [*altezza*] dell'area utile, ad esempio le dimensioni del foglio A3 (297,00 x 420,00 mm); in seguito mi riferirò a queste dimensioni con **Binding**;

- il valore **Bleed width (22)**, ossia un margine di sicurezza di qualche mm (proposto dal programma, ma modificabile), esterno alla dimensione del foglio, su cui si può continuare a disegnare e che rappresenta l'incertezza nel taglio tipografico finale delle pagine;

**Default border (inner) size (23):** è l'ingombro della "gabbia", cioè l'ingombro delle vignette; dipende da quanto margine si vuole lasciare tra le vignette e il bordo pagina (**24** e **25**).

Dalla casellina a fianco della larghezza è possibile scegliere tra varie misure proposte o delle misure personalizzate (opzione *Custom*): basta digitare le misure desiderate. Vicino all'altezza è presente un'altra casellina, che di *default* è impostata su *Set size*. L'altra opzione possibile è *Set margin*: selezionandola, anziché impostare le misure della gabbia, si può impostare quanto distante dal *Binding* deve stare ciascuno dei suoi lati (*Top*, *Bottom*, *Inside*, *Outside*, con *Inside* il lato della rilegatura).

Con *X offset* e *Y offset* (**26** in Fig. 38) si può decentrare orizzontalmente e verticalmente la gabbia sul *Canvas*.

Bisogna fare un po' di attenzione quando si impostano i vari valori personalizzati, sembra di far le cose giuste ma spesso quando si dà l'ok il risultato non è quello che ci si aspettava.

La cosa migliore da fare è impostare per primo il **Binding**, ovvero le dimensioni del foglio (nel nostro caso dell'A3, 297x420mm). Se va bene il **Bleed** da 5mm lasciarlo, sennò modificarlo.

Impostare poi il **Default border (inner) size**, cioè le dimensioni della gabbia, le cui dimensioni saranno minori di quelle del foglio.

A questo punto, se non si hanno particolari esigenze, non occorre far altro: CSP aggiunge un po' di mm al *Binding* (aumentato del *bleed*) e propone delle dimensioni per il *Canvas*. Se si opta per modificare il *Canvas*, ricordarsi che le sue dimensioni non devono mai essere inferiori alle dimensioni del *Binding* più 2 volte il *bleed* (una a sinistra e una a destra; una sopra e una sotto).

In soldoni, con l'esempio dell'A3 (297x420 mm) e con *bleed* da 5 mm, il *Canvas* dovrà essere almeno:

$$297+5 \times 2 = 307 \text{ mm di larghezza (Width 10)}$$

$$420+5 \times 2 = 430 \text{ mm di altezza (Height 11)}$$

Se si imposta il *Canvas* più piccolo il programma dà un messaggio di errore.

Il *set* personalizzato può essere salvato tra i *preset* con il pulsante (6) o cancellato col cestino (7).

Nell'immagine seguente (Fig. 39) si vede il foglio di lavoro impostato con i valori appena visti per il *Default Border Size*, il *Binding size* e il *Bleed*; il *Canvas* è stato lasciato più grande, così da riuscire a vedere i contorni di tutti gli spazi:

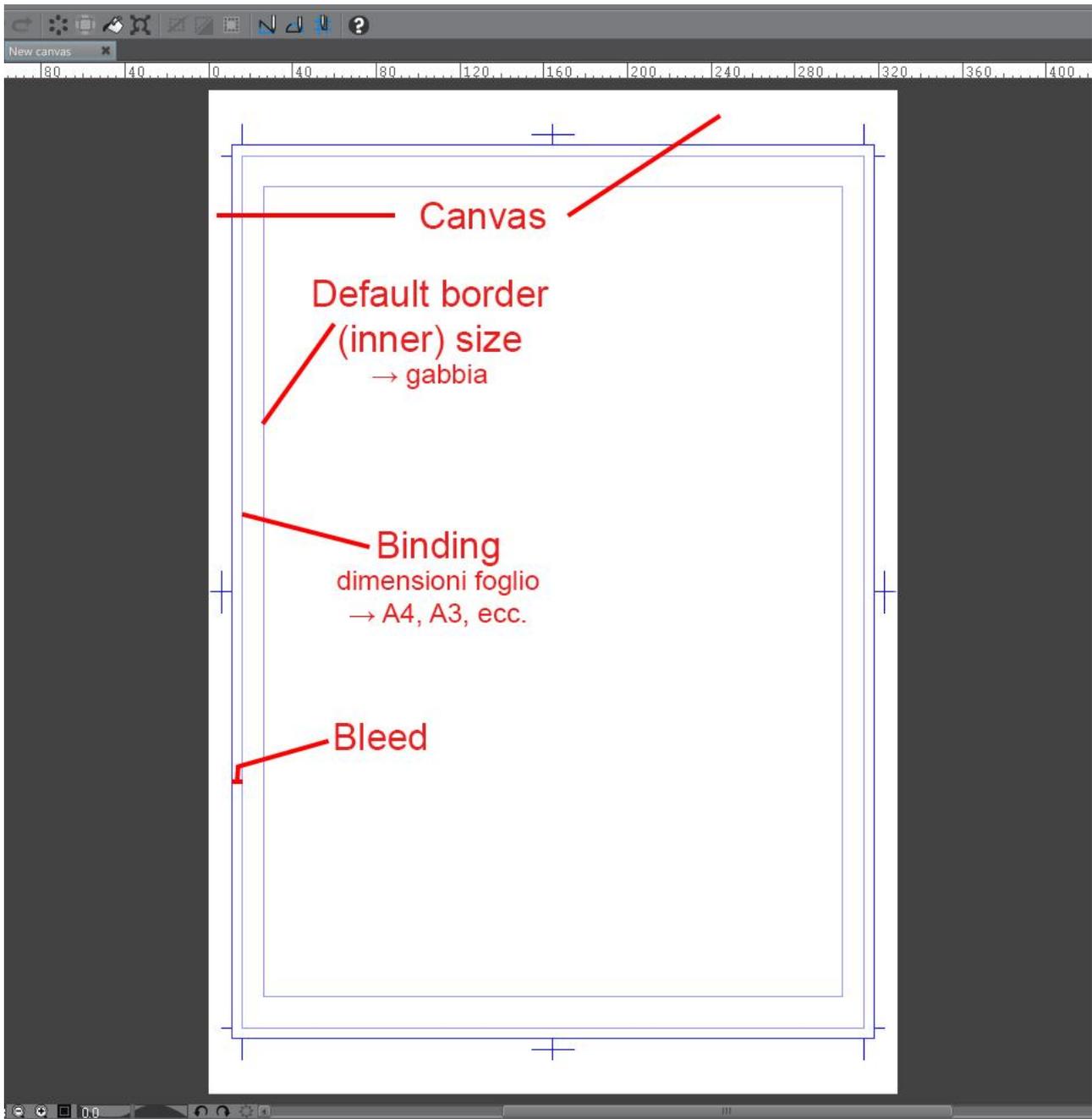


Fig. 39

Meglio che il *Canvas* non sia la semplice somma dei valori appena visti, poiché se voglio aggiungere altre informazioni alle tavole, come quelle indicate nella sezione *Story Information* (vedi **più sotto**), queste hanno bisogno di un po' di spazio per essere visualizzate:

È comunque possibile modificare tali parametri dopo aver creato il documento, andando in *Story > Change basic page settings* oppure *Story > Change basic work settings*.

Ricapitolando, imposto nell'ordine:

- **Binding** (foglio: A4, A3, B4, ecc.);
- **Bleed** (margine di sicurezza):
- **Default border size** (gabbia);
- se serve, alla fine, aggiusto il **Canvas**.

Di seguito un altro esempio di impostazioni:

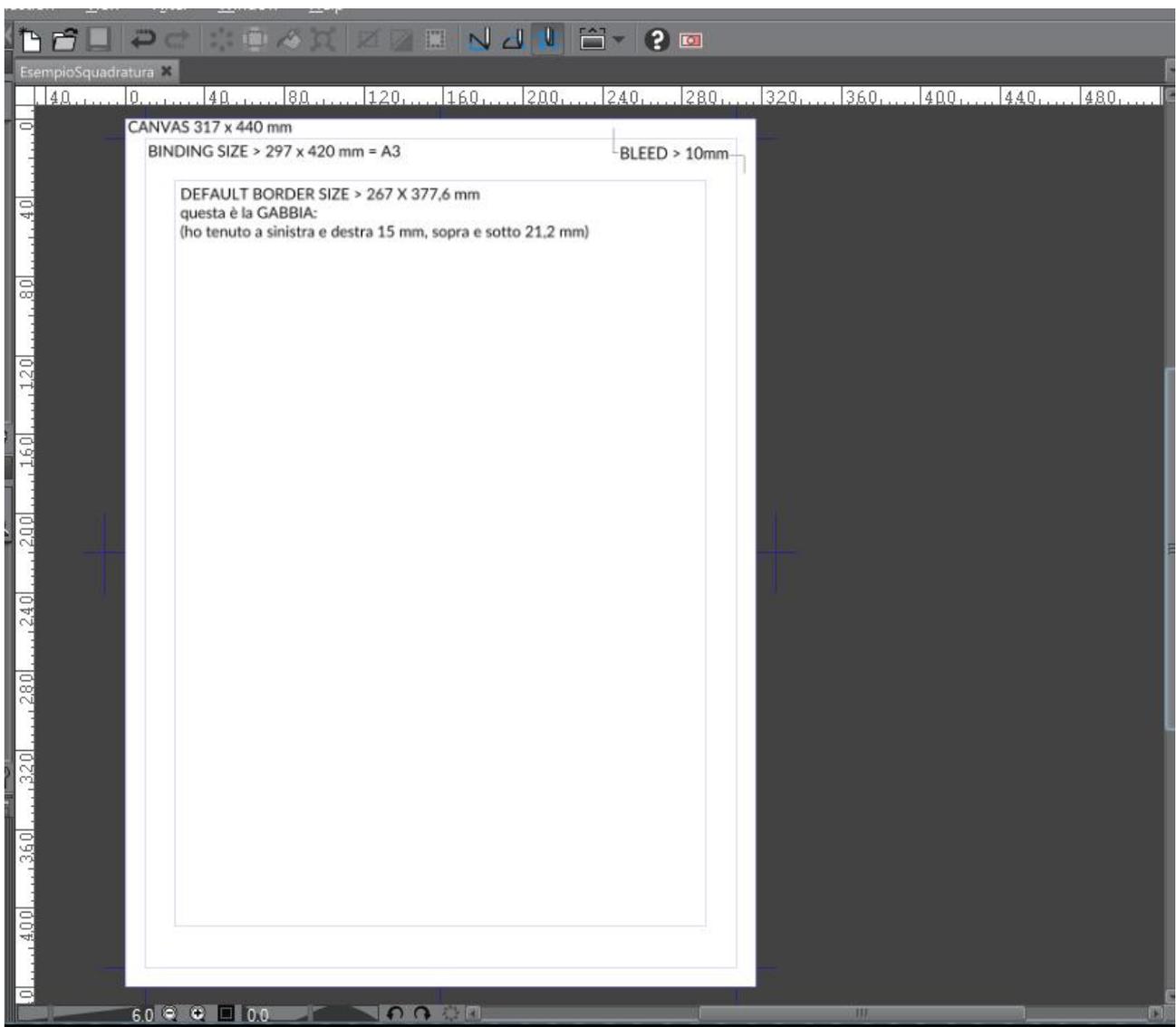


Fig. 40

In questo caso la dimensione del *Canvas* è pari alla dimensione del *Binding size* più due volte il *Bleed*.

## **Bleed**

da Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Bleed\\_\(printing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bleed_(printing))

**Bleed** è un termine di stampa che si riferisce alla stampa che va oltre il bordo del foglio prima della rifilatura [credo che il relativo termine italiano sia "abbondanza"]. In altre parole, il *Bleed* è l'area in cui si può tagliare [cioè la zona di incertezza in cui la lama può fare il taglio]. Il *Bleed* è la parte

laterale di un documento che dà al tipografo un piccolo spazio per tenere conto del movimento della carta e delle incongruenze progettuali. La grafica e i colori di sfondo possono estendersi nell'area di *Bleed*. Dopo la rifilatura, il *Bleed* assicura che nel documento rifilato finale non ci siano bordi non stampati.

È molto difficile stampare esattamente fino al bordo di un foglio di carta o cartone, quindi, per ottenere questo risultato, è necessario stampare un'area leggermente più ampia di quella necessaria e quindi tagliare la carta o cartone fino al formato finale richiesto. Le immagini, le immagini di sfondo e i riempimenti destinati a estendersi fino al bordo della pagina devono essere estesi oltre la linea di rifilatura per permettere il *Bleed*.

I *Bleed* negli Stati Uniti sono in genere eccedono di 1/8 di pollice [3 mm circa] da dove deve essere fatto il taglio. I *Bleed* nel Regno Unito e in Europa sono generalmente da 2 a 5 mm oltre la linea di taglio. Ciò può variare da una tipografia all'altra. Alcuni tipografi richiedono dimensioni specifiche; la maggior parte delle tipografie pongono i requisiti specifici sul loro sito web o offrono modelli già impostati per le impostazioni di *Bleed* richieste.

**Bleed information** Le informazioni di *Bleed* fanno riferimento a elementi esterni al pezzo finito. Spesso uno stampatore richiede le informazioni di *Bleed* dei pezzi che hanno il *Bleed* per consentire il "printer bounce" [non ho trovato traduzione, a occhio potrebbe essere il margine di errore della tipografia... EDIT → Per "bounce" ho trovato una definizione **qui**; traducendo: "Il bounce è un problema di registrazione ricorrente nella fase di stampa della produzione. In altre parole, l'immagine "rimbalza" sul foglio e non viene stampata nello stesso punto su ogni pagina. È possibile avere il bounce di un solo colore."- Probabilmente vuol dire che in ogni foglio la posizione della stampa è leggermente diversa, per cui il taglio sarà in posizione relativa differente, ed ecco perché serve il Bleed - N.d.M.] quando si fa un lavoro su misura. Se non vengono fornite informazioni sul *Bleed* e sui segni di rifilatura (*Crop marks*), i pezzi finiti possono presentare una sottile superficie bianca sul bordo.

**Die-cuts** Le fustellature talvolta richiedono un *Bleed* da 1/4 di pollice [circa 6 mm] da dove la pagina deve essere tagliata; ciò è dovuto al possibile movimento della carta durante la procedura di fustellatura.

**Full bleed** è la stampa da un bordo all'altro della carta senza i bordi standard con cui la maggior parte delle stampanti personali sono limitate. Ciò è utile per la stampa di brochure, manifesti e altro materiale di marketing.

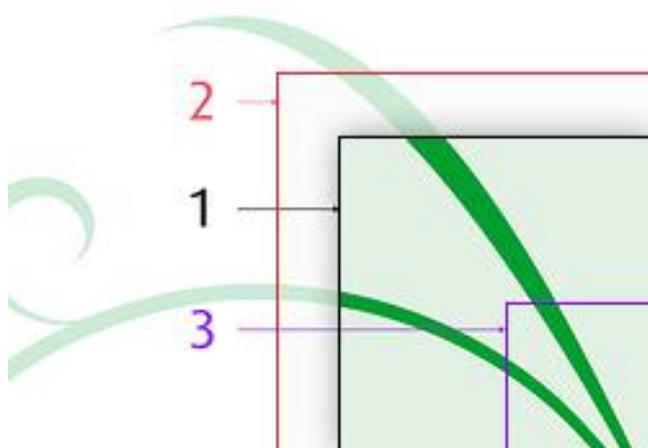


Fig. 41 – adattata da Wikipedia

1. Trim è dove il prodotto verrà tagliato.
2. *Bleed* è la zona al di fuori dell'area di ritaglio.
3. Il margine è la zona all'interno dell'area di ritaglio.

[per me quest'immagine è un po' fuorviante: credo che vada considerata area di ritaglio la zona da 3 a 2, ossia tutta la zona esterna al margine, dove può cadere la lama]

### E se devo cambiare un progetto in corso d'opera?

E se devo cambiare qualche parametro quando ho già iniziato a lavorare? O peggio, quando il mio lavoro è già ben avviato?

È possibile modificare i parametri della pagina da *Edit > Canvas properties...* in cui ritrovo tutti i parametri legati alle dimensioni (una specie di finestra *New* ridotta), che posso andare a modificare.

Rimane valida l'osservazione di stare attenti alla somma delle dimensioni della pagina e del *bleed*: in caso eccedesse quelle del *Canvas*, bisogna modificare anche queste.

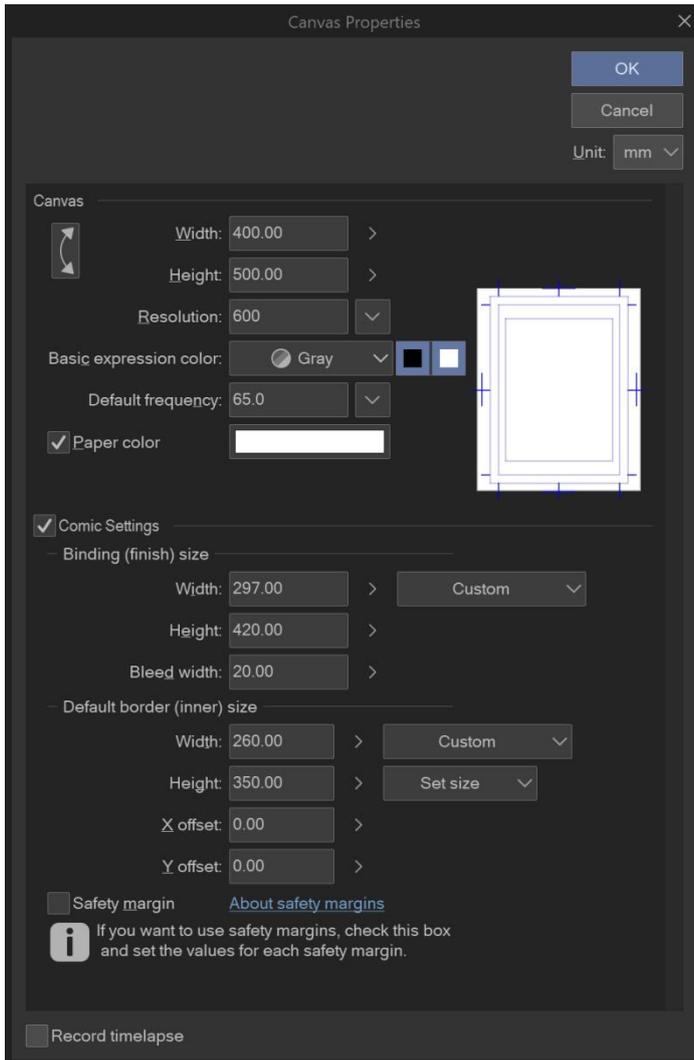


Fig. 42 – Canvas Properties

Può essere che la finestra appaia con dimensioni più ridotte, qui l'ho estesa per mostrare tutti i parametri.

Non ho fatto la prova per questa particolare operazione, ma in teoria se si devono modificare molte pagine si può avviare un processo in *batch* da *File > Batch process...*, che permette di applicare le modifiche a più tavole in un colpo solo, senza dover ripetere le stesse operazioni manualmente. Vedi anche [più sotto](#).

### Safety margin

Dalla versione 1.8.4 (Nov. 2018 ) è presente un'altra impostazione nei settaggi generali del foglio. Si tratta del *Safety margin* (Fig. 43; si imposta in **28** nella Fig. 38). Da quello che ho capito è un bordo di sicurezza esterno alla gabbia che *garantisce* la stampa di ciò che viene disegnato, qualsiasi sia il formato di stampa che verrà utilizzato. Quindi, se si esce dalla gabbia, bisogna ricordarsi di tenere le cose importanti (es. personaggi, dialoghi) all'interno del *Safety margin*.

Vedi anche <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/1375#995c99eb>.

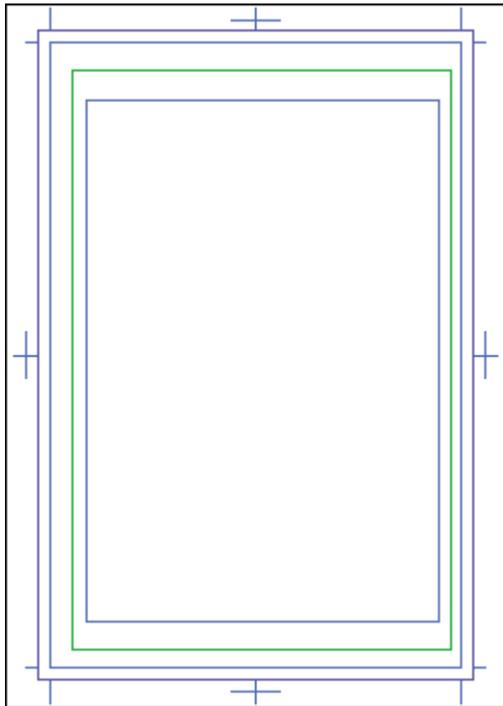


Fig. 43 - In verde il *Safety margin* (immagine dal Manuale online)

### Story Information

La sezione Story Information (34 in Fig. 38) serve a definire alcune informazioni che possono essere visualizzate al di fuori dell'area di stampa, al di sotto del riquadro del *Bleed*. Tali informazioni sono intuitive: *Story name* è il titolo di lavorazione del progetto, *Subtitle* il sottotitolo, *Author* l'autore. Per *Story name* (che porta con sé *Subtitle*) e *Author* si può decidere la posizione: a sinistra, centrale o a destra.

*Number of stories* è, secondo il Manuale, il numero di storie nel progetto. Però, se scelgo ad esempio 3, l'informazione riportata poi sulle pagine è 3 *story*. Mi sembra che questa informazione sia piuttosto il numero della storia nella pubblicazione finale, tipo "è la terza storia nel prossimo numero di Topolino", altrimenti non me ne spiego l'utilità. In realtà, tutte le informazioni in *Story Information* sono facoltative, per cui la loro omissione non pregiudica la creazione del documento.

Ultima casellina che può essere spuntata in questa sezione è *Page number*, che permette di visualizzare il numero della pagina su cui si sta lavorando. È possibile anche qui scegliere la posizione e anche da che numero partire con la numerazione.

Per essere visibili è necessario che le dimensioni del *Canvas* non siano esattamente la somma del *Binding* e del *Bleed*, ma un po' più grandi.

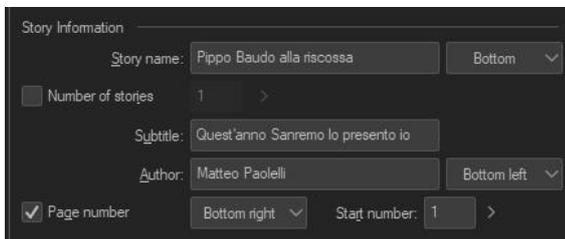


Fig. 44



Fig. 45

### Folio

La sezione *Folio* (39 in Fig. 38) serve per far apparire il numero di pagina all'interno dell'area di stampa.

Si possono decidere varie opzioni per la formattazione e può essere decisa la posizione del numero nella pagina: in alto (*Top*) o in basso (*Bottom*) e se a sinistra, al centro o a destra. Anzi, più precisamente, il programma propone *Top/Bottom inside*, *Top/Bottom* e *Top/Bottom outside*. Con solo *Top* o *Bottom* il numero viene messo al centro orizzontale della pagina; con *inside* (= all'interno) viene messo sul lato della pagina dove si trova la rilegatura, mentre con *outside* (= all'esterno) sul lato opposto al lato rilegatura.

Con *Format* si può aggiungere del testo prima e dopo il numero: ricordarsi di lasciare uno spazio dopo il primo testo e uno spazio prima del secondo testo, in modo da separare il testo dal numero.

*Blind Folio*: quando questa casellina è spuntata, oltre alle altre informazioni della sezione appare il numero della pagina (un'altra volta) nella parte inferiore, nel lato della rilegatura. Per il momento non comprendo l'utilità di questa cosa, penso che siano convenzioni tipografiche, ma è una mia supposizione.

## Documenti multipagina – *Multiple pages*

Ovviamente molto spesso c'è bisogno di realizzare un documento composto da più tavole collegate tra loro. CSP consente di creare un unico documento che raccoglie tutte le tavole del lavoro che si sta realizzando, una specie di documento "cartella" che contiene i "file" delle tavole.

Al momento della creazione del fumetto multipagina, le impostazioni relative alle varie dimensioni della tavola (*Canvas*, *Comic Settings*, *Safety margin*) si impostano come già visto, e sono valide per tutte le tavole del progetto. Spuntando la casellina *Multiple pages* (30 nella Fig. 38) si può inserire il numero di pagine che comporranno il documento: si può inserire il numero manualmente o scegliere tra le possibilità proposte cliccando sulla casellina con la freccetta a fianco.

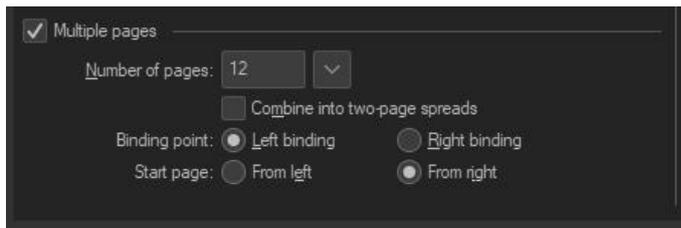


Fig. 46

*Binding point* permette di scegliere se la rilegatura sarà a sinistra (*Left binding* - come nei fumetti occidentali) o a destra (*Right binding* - come nei manga).

*Start page* si usa per stabilire se la pagina iniziale sarà una pagina a sinistra (*From left*) oppure a destra (*From right*); nei fumetti occidentali le pagine a sinistra sono quelle pari, quelle a destra le dispari: generalmente quindi iniziano con una pagina destra (scegliere cioè *From right*).

Spuntando la casella *Combine into two-page spreads* le pagine sinistre e destre vengono unite in modo da poterci disegnare sopra senza soluzione di continuità. Quando si spunta questa casella si rende attiva anche la casella *Align crop mark* (27 nella Fig. 38), che permette di regolare il distanziamento delle due pagine a livello della linea di rilegatura. Se il valore è impostato a 0, all'interno, lungo la rilegatura, non viene riportato lo spazio di *Bleed*.

Con *Resolution* si imposta la risoluzione della copertina, con *Basic expression color* il metodo colore desiderato.

Con *Template* si apre la finestra dei materiali relativa ai *Framing template* (anche se si apre con il solo nome *Template*, sono gli stessi), da cui è possibile scegliere un modello di suddivisione della gabbia.

Una volta impostate tutte le preferenze, premere OK. Dopo alcuni istanti di elaborazione (dipende molto dal numero di pagine scelto) si apre il *Page Manager*: la vista di tutte le tavole che compongono il lavoro. Il *Page Manager* permette di avere sotto controllo tutte le tavole a colpo d'occhio e passare da una all'altra in velocità.



Fig. 47 – Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale destra e opzione “Combine into two-page spreads” attivata



Fig. 48 – Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale destra e opzione “Combine...” disattivata



Fig. 49 – Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale sinistra e opzione “Combine...” disattivata

Attivando l’opzione *Cover page* (33 in Fig. 38), quattro delle pagine verranno destinate alla copertina del progetto: due per la copertina esterna, *Cover page* e *Back cover page*, e due per l’interno di queste, *Cover (inside)* e *Back cover (inside)*; queste denominazioni vengono visualizzate quando verrà creato il documento, dopo aver premuto l’OK.

Notare che, quando viene attivata l’opzione *Cover page*, viene disattivata l’opzione *Binding point* vista poco fa; appaiono invece due miniature per l’opzione *Cover page layout* (44 in Fig. 38), che permette di decidere se la copertina sarà composta da due pagine separate o da una doppia pagina. Se si sceglie questa, si attiva la casella *Specify spine width*, che consente di aggiungere dello spazio relativo allo spessore della costa della pubblicazione.

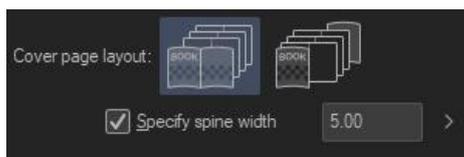


Fig. 50 – Cover page layout, primo layout



Fig. 51 – Page Manager – Documento di sei pagine, pagina iniziale destra, opzione “Cover page” attivata con il primo layout



Fig. 52 – Cover page layout, secondo layout



Fig. 53 – *Page Manager* – Documento di sei pagine, pagina iniziale destra, opzione “Cover page” attivata con il secondo layout

Per lavorare su una tavola cliccare due volte sulla sua anteprima, si apre la relativa area di lavoro. Sia il *Page Manager* che le tavole hanno riportato in etichetta il nome scelto con *Story name* (vedi [più sopra](#)) ma questo non sarà di *default* il titolo che darò al progetto quando lo andrò a salvare: è più un titolo di lavorazione.

A tal proposito, una cosa che faccio subito è selezionare l’etichetta del *Page Manager* del progetto e salvarlo con *Save as...* Si apre la finestra *Create story folder* in cui gli si può dare un nome e scegliere dove salvarlo. Il documento che viene creato è un file .cmc, ed è la “cartella” in cui vengono salvati i vari .clip relativi alle tavole, chiamati page0001, page0002, ecc.

La posizione del *Page Manager* sull’area di lavoro può essere cambiata in *Story > Page Manager Layout*.

Se il *Page Manager* toglie troppo spazio, è possibile o estendere l’area di lavoro delle tavola fino a ricoprirlo quasi interamente, oppure spostarlo in un altro punto dello schermo o anche su un altro schermo.

Quando il lavoro su una tavola è terminato, salvarla col nome che viene proposto: se le si cambia il nome viene salvata, ma quando riapro l’intero documento verrà caricata la versione originale, quella col nome proposto. La tavola con il nome modificato sarà comunque disponibile, però per farla rientrare nel progetto devo salvarla sovrascrivendo la tavola originale. È possibile ovviamente lavorare su una tavola indipendentemente, senza dover aprire tutto il *Page Manager* o lavorando su un altro computer; per poter essere sicuri che poi entri a far parte del progetto bisogna salvarla col nome relativo alla pagina che diventerà, ad es. page0019.clip, e andare a sostituire la 0019.clip originale, creata dal *Page Manager* nella posizione di salvataggio.

## Struttura del documento

Spunto per questo paragrafo nato leggendo [questo](#) post.

Per velocizzare il lavoro, per esigenze del committente, per praticità personale, ecc. può essere necessario organizzare i nuovi documenti in modo che abbiano la stessa struttura: dimensioni, divisione in vignette, ordine, tipo e nome dei livelli e così via.

Poter applicare queste impostazioni al momento della creazione del documento senza doverle reimpostare ogni volta è decisamente utile, e ci sono diversi modi per farlo.

- **Auto Action** – Ad es. per la struttura dei livelli.

Si registra un’*Auto Action* mentre si crea la struttura dei livelli. Successivamente, dopo aver creato un nuovo documento, si fa partire l’*Auto Action*, che ricrea la stessa struttura. Questo metodo non registra eventuali trascinamenti di *Framing template* dai *Material*. Per informazioni su come creare un’*Auto Action* vedi [più sotto](#).

- **Preset** – Ad es. per le dimensioni e la squadratura della tavola (o insieme di tavole).

Si crea un nuovo documento e si impostano tutti i parametri come visto in Impostare le dimensioni del documento. Prima di dare l’OK, salvo queste impostazioni come *Preset* (Fig. 38, 6), che sarà richiamabile quando creerò un altro nuovo documento. La struttura dei livelli e la divisione in vignette non vengono impostate a meno di non spuntare la casellina *Template* e scegliere, appunto, un opportuno *template*.

- **Template** – Ad es. per struttura dei livelli e divisione in vignette.
  - *Framing template*, in un documento appena creato.

È il metodo più semplice per dividere una tavola in vignette. Nei materiali, in *All materials > Manga materials > Framing template*, sono presenti alcuni modelli di divisione della tavola, basta trascinarne uno

sul *Canvas* per ottenere una suddivisione in vignette bell'e pronta\*. La suddivisione si adatta alla gabbia della tavola. È possibile registrare tra i materiali anche delle vignettature personali, per poterle utilizzare successivamente, vedi **più sotto**.

- *Template*, alla creazione di un nuovo documento.

Analogamente ai *Framing template*, gli stessi modelli possono essere scelti al momento della creazione del nuovo documento, quando è ancora presente la finestra *New*. Basta, infatti, spuntare la casellina *Template* perché si visualizzi un pulsante, premendo il quale si apre la finestra *Template* dalla quale si può scegliere il modello desiderato. La cosa interessante è che è possibile salvare come *template* (da *Edit > Register Material > Template...*) una struttura di livelli, con nomi, metodi di fusione, colore del livello, ecc. e poi poterla richiamare in questo momento.

Se una volta creato un nuovo documento, imposto una divisione in vignette\* e una struttura dei livelli, e infine salvo il tutto come *Template*, posso creare ulteriori nuovi documenti scegliendo un *Preset* per le squadrature e dimensioni della tavola e, spuntando la casellina *Template*, aggiungere (se presenti in quel *template*) la divisione in vignette e/o la struttura dei livelli.

- **Duplicazione** - Ad es. per storie multipagina con pagine simili.

Creo il mio documento, imposto tutto quello che mi serve (vignette o vignettona a tutta pagina\* pronta per essere tagliata successivamente, struttura dei livelli, ecc.), poi vado su *Story > Duplicate Page* e mi ritrovo con due pagine con le stesse impostazioni, raccolte nel *Page Manager* che viene visualizzato. Se seleziono entrambe le pagine nel *Page Manager* e ripeto il comando *Duplicate Page*, mi ritrovo con quattro pagine identiche, e così via.

\*Non è detto che la divisione in vignette sia la stessa per ogni tavola, e forse ha quindi più senso creare una predisposizione alle vignette creando una vignettona unica (o importandola dai *Template*) che occupi tutta la gabbia, pronta per essere divisa all'occorrenza con i comandi *Figure > Frame > Divide frame folder / Divide Frame border*. Vedi **più sotto**.

## Esportare

### Quando esporto, quali dimensioni del foglio ottengo?

È la domanda che mi sono posto esportando un disegno che io volevo avesse le dimensioni finali pari al *Binding size* che avevo impostato e che invece risultava avere le dimensioni del *Canvas* (quindi più grande).

Quando esporto in .jpg, la finestra di dialogo mi propone di scegliere un *Export Range* (ex *Output Range*; la finestra per il .png è simile e suppongo che anche per gli altri formati sia analoga; non ho controllato):

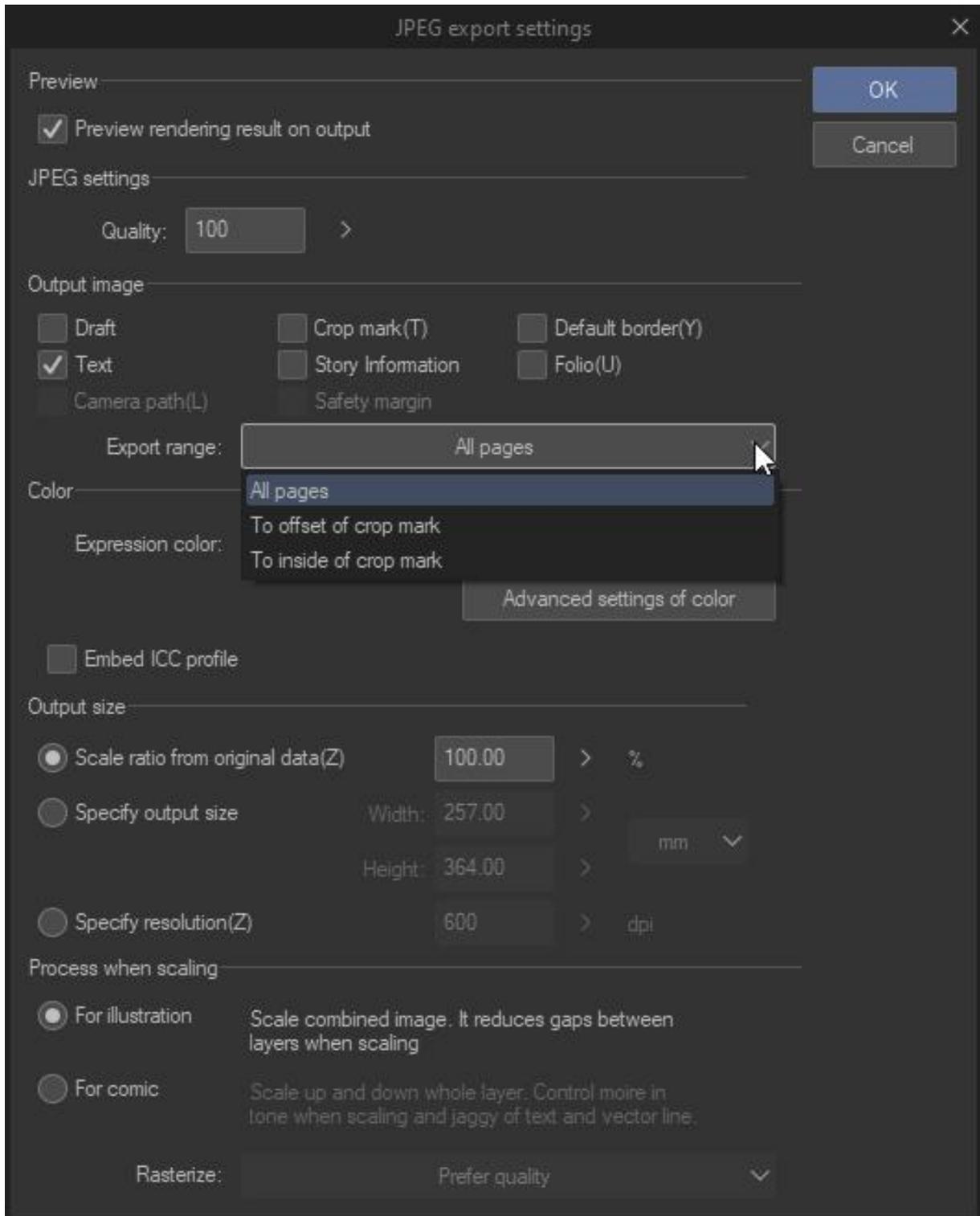


Fig. 54

A seconda di quale opzione scelgo, l'immagine finale avrà dimensioni differenti (*vedi pagine successive*):

Opzione "*All pages*": l'area dell'immagine è quella del *Canvas*

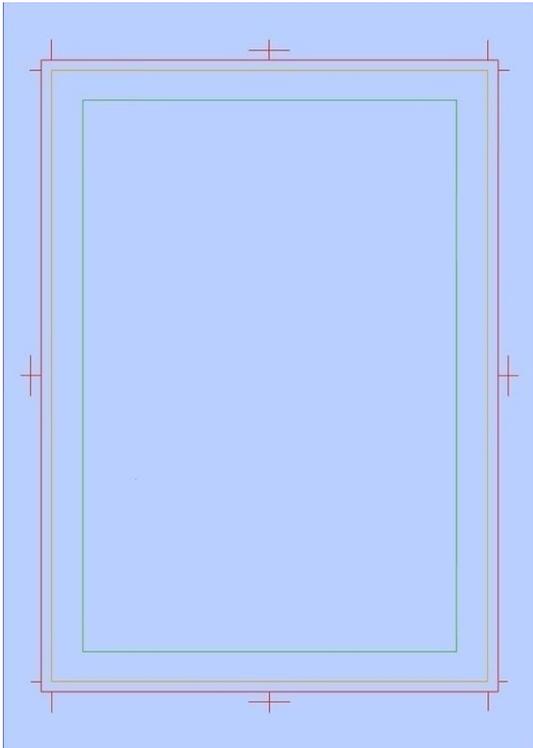


Fig. 55

Opzione "*To offset of crop mark*": l'area dell'immagine è quella del *Binding size* più il *Bleed* (quindi il formato del foglio più il margine di incertezza del taglio tipografico)

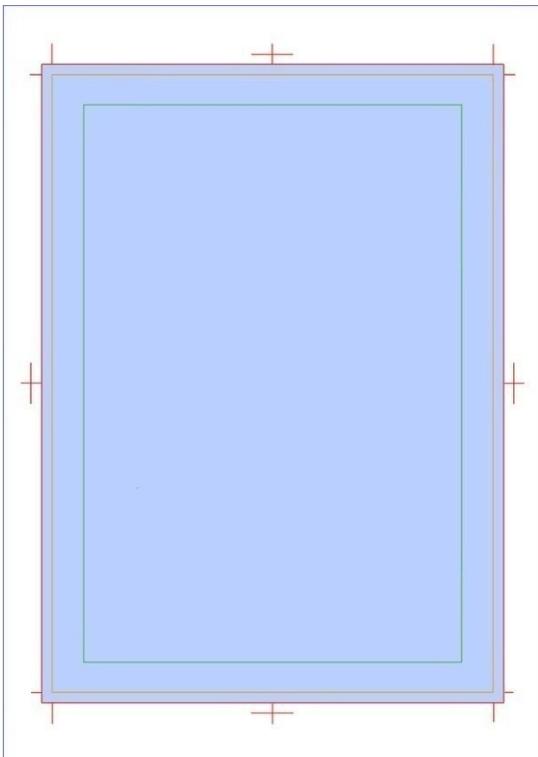


Fig. 56

Opzione "To inside of crop mark": l'area dell'immagine è quella del *Binding size* (quindi solo il formato del foglio)

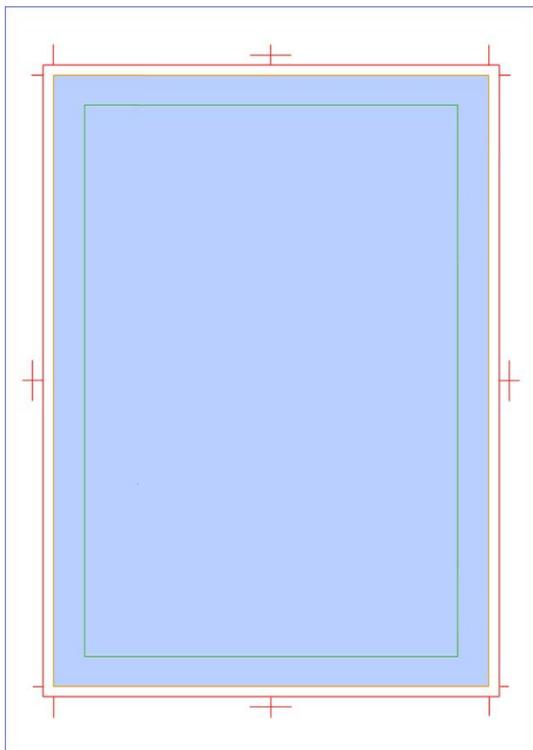


Fig. 57

Per sapere quanto sarà grande il mio documento stampato, vedi [più sopra](#).

### Esportare più pagine – *Batch export*

È possibile esportare più pagine contemporaneamente da un documento multi-pagina (.cmc), cioè esportare "in *batch*".

Selezionando File > *Export multiple pages* > *Batch export...* si apre la finestra di dialogo *Batch export*,

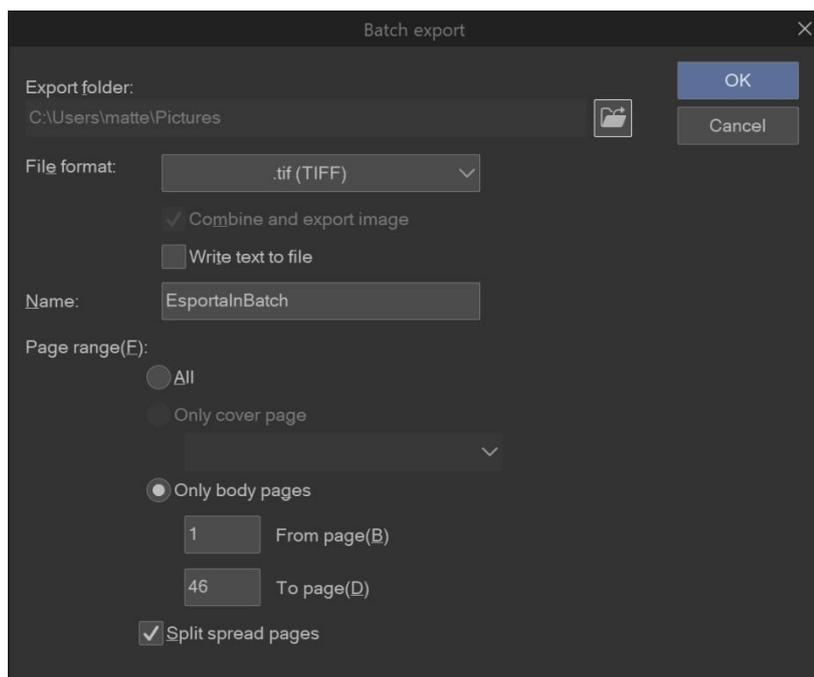


Fig. 58

nella quale si impostano percorso, formato, nome del file e intervallo di pagine da esportare, se esportare i testi in un *file* .txt, e se dividere le pagine *spread*.

Dando l'OK si apre poi la finestra *Export setting* vista **più sopra**, in cui si scelgono le altre impostazioni e infine, scegliendo ancora una volta OK, si lancia l'esportazione del *batch*.

### 3D Preview for binding

Sempre in *File > Export multiple pages*, selezionando *3D preview for binding...* è possibile creare un'anteprima interattiva della pubblicazione che si sta realizzando.

Viene creata una simulazione 3D del volume, ruotabile nello spazio e in cui si possono scorrere le pagine e modificare il tipo di rilegatura. Simpatico!

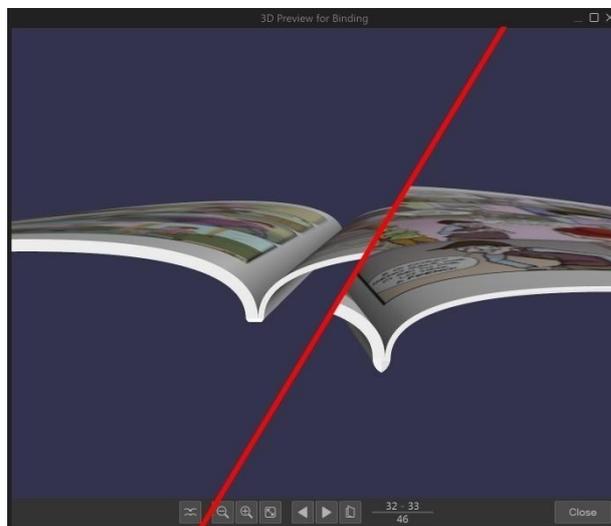
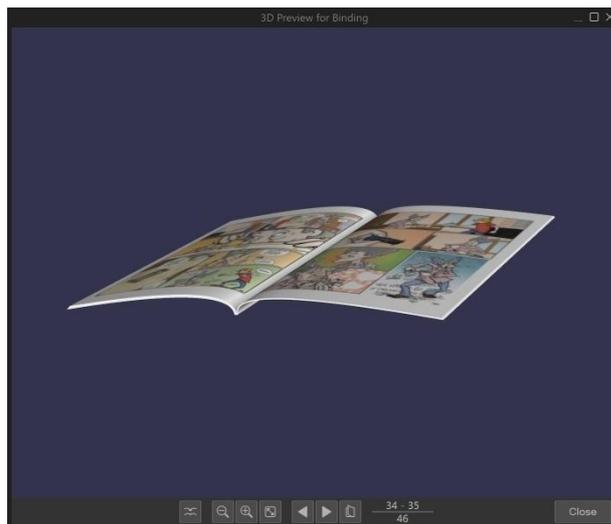


Fig. 59

## Batch process

Come già accennato (vedi **più sopra**), è possibile effettuare delle operazioni su più documenti aperti senza doverle ripetere in ogni documento. Da *File > Batch process...* si seleziona l'operazione da compiere, a quali documenti applicarla e se salvare e chiudere, o meno, i file modificati.

Posto che mi sfugge perché si debbano modificare dei lavori per poi chiuderli senza salvarli (devo fare qualche esperimento...), in sé *Batch process* è un comando molto importante, direi quasi salvavita: penso soprattutto a chi deve cambiare le dimensioni di svariate pagine e trema al pensiero di doverle ridisegnare!

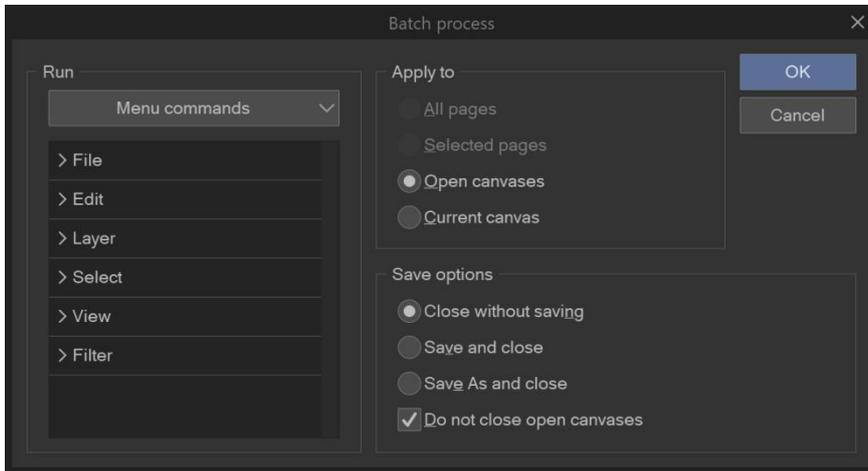


Fig. 60 – La finestra *Batch process*

## Layer (Livelli)

*Argomento vasto, un po' alla volta spero di dare un occhio a tutti gli aspetti.*

Come in molti altri programmi, il lavoro su CSP si organizza in livelli (*layer*). Possono essere immaginati come dei fogli trasparenti sovrapposti su cui posso andare a disegnare, colorare, inserire linee guida ecc.

Tutti i livelli possono essere resi visibili o meno sul *Canvas*: cliccando sull'occhio che si trova a fianco del livello stesso lo si "spegne", ricliccando nello stesso punto lo si "riaccende". Segue che se un livello ha un occhio a fianco allora è visibile; se non l'ha, non è visibile. Visibilità significa anche, per molti aspetti, possibilità di operare nel livello.



Fig. 61 – Il livello è visibile: c'è l'occhio



Fig. 62 – Il livello non è visibile: non c'è l'occhio

Il *layer* editabile (cioè quello che stiamo utilizzando) è contraddistinto dal simbolo di una penna. In altre versioni questo simbolo sembra un coltellino (in realtà credo sia una penna stilografica).

## Draft layer

Un livello può essere impostato come *Draft layer* (= livello bozza). Quando un livello è *Draft*, allora certe azioni possono essere compiute ignorandolo, come quando si impostano dei riferimenti ad esempio per le selezioni. In poche parole, se imposto un livello come *Draft*, posso all'occorrenza fare una selezione che tenga conto del contenuto di tutti i livelli tranne che del *Draft*, che così risulta essere solo un livello di costruzione del disegno.

Allo stesso modo, al momento di esportare un disegno posso escludere l'esportazione del livello *Draft*: lo vedo sul *Canvas* su cui ho disegnato ma non nel file esportato.

Ci può essere più di un livello *Draft*.

In genere imposto come *Draft* il *layer* con le "matite", cioè il disegno non ancora inchiostro. Spesso (specie se non ho realizzato il disegno già con una matita blu) cambio il colore del contenuto del *layer* cliccando sull'iconcina *Change layer color*, nella *Property bar* della *Layer palette*, che di *default* è impostata su un ciano (va da sé che anche questo colore può essere personalizzato). Vedi anche **più sotto**.

Per impostare un livello come *Draft* andare su *Layer > Layer Setting > Set as Draft Layer*, oppure cliccare, nella *Property bar* della *Layer palette*, sull'icona con la matita *Set as Draft Layer* (vedi **più sotto**).

### Reference layer

Un livello può essere impostato come *Reference layer* (= livello di riferimento). Un *layer* impostato come *Reference* può fungere da riferimento per alcuni strumenti o per le selezioni. Ad esempio, posso fare in modo che una selezione fatta su un *layer* in realtà consideri come limite anche il contenuto di altri *layer*. È utile ad esempio quando si fanno i riempimenti, in cui si lavora su un livello ma riferendosi alle linee che stanno su un altro, il *Reference* appunto.

Nel *Reference layer* accanto alla miniature del livello appare l'iconcina di un faro.

Per impostare un livello come *Reference* andare su *Layer > Layer Setting > Set as Reference Layer*, oppure cliccare, nella *Property bar* della *Layer palette*, sull'icona con il faro *Set as Reference Layer* (vedi **più sotto**).

Possono essere impostati come *Reference layer* più livelli contemporaneamente, basta selezionarli (*CTRL* + clic sui singoli livelli, oppure *Shift* + clic sul primo e l'ultimo di una serie di livelli successivi) e cliccare, nella *Property bar* della *Layer palette*, sull'icona con il faro.

### Livelli raster e livelli vettoriali

In CSP è possibile disegnare su due tipi di livello: *raster* e vettoriale.

Se traccio due linee, una su un livello vettoriale e una su un livello *raster*, queste sono simili [io qui ho disegnato la linea in vettoriale, ho duplicato il livello e ho convertito la copia in raster, per questo sono proprio identiche]:

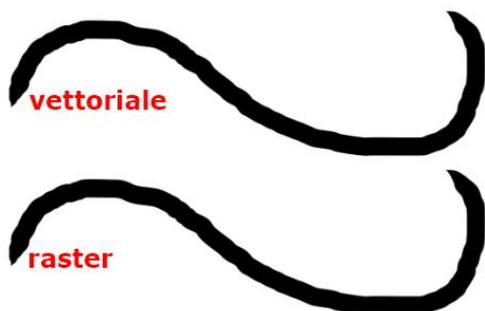


Fig. 63

Ingrandendo il disegno con lo *zoom* possiamo vedere che a un certo punto le due linee “sgranano”:

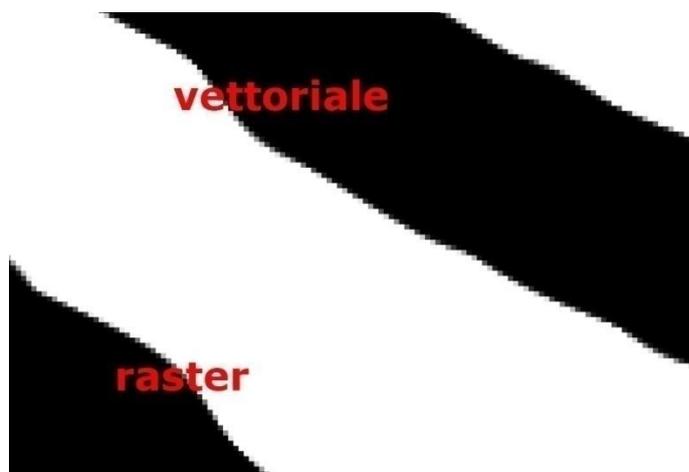


Fig. 64

Questo accade quando ho ingrandito tanto da rivelare la griglia di *pixel* su cui l'immagine è costruita [leggi anche la risposta di Massimo Borri a [questo post](#), "...CSP è un programma di grafica raster (o bitmap, a pixel insomma) e i layer "vettoriali" contengono solo i percorsi del pennello usato, poi vengono disegnati comunque i pixel (tanti o pochi a seconda della risoluzione del lavoro)..."].

Torno indietro con lo *zoom* e ingrandisco le due linee in maniera “fisica” stavolta, cioè andando a modificare effettivamente le loro dimensioni.

Per far ciò per il livello vettoriale creo una selezione attorno alla linea (in realtà per i livelli vettoriali potrei usare lo strumento *Operation > Object*, toccare la linea e trascinare un angolo del rettangolo di inviluppo che appare, ma funziona anche con la selezione), poi vado su *Edit > Transform > Scale* e tenendo schiacciato il tasto *Shift* (per non modificare le proporzioni) trascino la selezione per un angolo fino a ingrandirla per bene. *CTRL+D* per eliminare la selezione e faccio la stessa cosa per la linea sul livello *raster* (in questo caso posso ingrandire solo creando prima la selezione perché lo strumento *Object* non agisce sulle linee dei livelli *raster*).

Tornando poi a guardare una piccola zona con lo *zoom* (Fig. 65), posso vedere come la linea vettoriale non è per nulla diversa rispetto a prima di essere stata ingrandita “fisicamente”, mentre l’aspetto della linea *raster* è decisamente peggiorato, perdendo di definizione.



Fig. 65

Spiegata a grandi linee (😊...), la linea vettoriale è definita da funzioni matematiche che dicono al programma come ricostruirla a ogni ingrandimento “fisico”. Il livello vettoriale in pratica immagazzina non tanto l’immagine della linea come l’ho disegnata, ma come modificare le proprietà della linea tra vari punti chiave ogni volta che la ingrandisco (o rimpicciolisco). La qualità della linea rimane ottimale.

La linea *raster*, una volta disegnata, quella è. Se voglio ingrandirla “fisicamente” devo farlo con quello che ho: ciò vuol dire che se prima un suo punto qualunque mi occupava un *pixel*, da ingrandita quello stesso punto mi deve bastare per, faccio un esempio, nove *pixel*. Si crea la cosiddetta *pixellatura*, ecco perché la qualità si deteriora.

Di una linea vettoriale il programma conosce le proprietà di alcuni punti e le relazioni che intercorrono tra un punto e un altro, cioè ha un insieme di “... istruzioni e parametri per disegnare l’immagine finale, elemento per elemento, a partire da primitive geometriche come linee, curve, poligoni...” (vedi **qui**). Se ingrandisco la linea, le istruzioni per disegnarla rimangono le stesse, varia solo la scala alla quale va disegnata. Tutte queste informazioni sono registrate in termini di funzioni matematiche e il programma non deve immagazzinare i dati ogni singolo *pixel* dell’immagine. A qualsiasi dimensione e risoluzione la linea è ridisegnata in maniera ottimale, senza perdite di definizione.

Un’immagine *raster* è una griglia di punti (i *pixel*), ciascuno con determinati valori di colore e luminosità; disegnando una linea in *raster* si definiscono le proprietà dei vari *pixel* che la compongono. Una volta stabilite, valgono per l’immagine così come è stata creata, cioè per quelle dimensioni e quella risoluzione. Se ingrandisco l’immagine, vengono introdotti dei nuovi *pixel* che non hanno informazioni sulle proprietà che devono avere e il *software*, in qualche modo, gliela crea *ex-novo* sulla base di quello che c’è intorno. L’informazione mancante viene interpolata, più o meno bene: è a questo punto che si creano le *pixellature*.

**Qui, qui e qui** ci sono degli articoli per approfondire l’argomento (comunque in rete si trovano moltissime altre pagine).

CSP non lavora in maniera pura con il vettoriale, ad esempio non permette il riempimento vettoriale di forme chiuse da linee vettoriali. Non è possibile cioè disegnare una superficie colorata in un livello vettoriale, come ad esempio fa Adobe Illustrator.

In CSP, i riempimenti si realizzano utilizzando livelli *raster*.

Per aggiungere un livello raster cliccare sull'icona *New Raster Layer*  nella *Command bar* della *Layer palette* (di *default* sopra ai livelli); per aggiungere un livello vettoriale cliccare sull'icona *New vector layer* .

### Uso dei livelli *raster* e dei livelli vettoriali

Personalmente, utilizzo i livelli vettoriali CSP per le linee, o *lineart*: in sostanza, l'inchiostrazione. I tratti realizzati in vettoriale sono gestibili con facilità: sono scalabili (ingrandibili o riducibili) senza perdita di dettaglio, correggibili e selezionabili velocemente. Per contro, non è possibile fare una campitura (oddio, si può anche riempire con un tratto vettoriale usandolo a mo' di pennarello, ma con risultati a parer mio discutibili e malgestibili).

Uso i livelli *raster* per tutto il resto (e quando ho bisogno di effetti sulle *lineart*, es. *color holds*, vedi **più sotto**), anche se molti anche se molti li preferiscono anche per le *lineart*. Questione di gusti.

### Mostra i tracciati vettoriali – *Show vector paths*

Si può abilitare o disattivare la vista del tracciato che su cui è costruito un tratto vettoriale. Basta andare su *View > Show vector paths > Show vector paths on selected layers*.

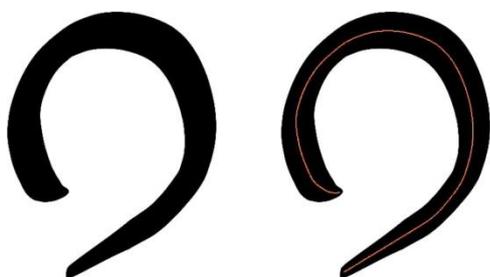


Fig. 66 – A sinistra il tracciato non è visibile, mentre a destra sì.

Sono possibili anche altre opzioni, come visualizzare tutti i tracciati sui livelli vettoriali (*Show all vector paths on vector layers*); mostrare i punti di controllo all'inizio e alla fine del tracciato (*Show control points at beginning and end*) o mostrare tutti i punti di controllo del tracciato (*Show all control points*).

### Livelli in un nuovo documento

Quando si crea un nuovo documento, di *default* questo contiene due livelli: un livello chiamato *Paper* (carta), e un livello *raster*.

Il livello *Paper* sta al di sotto di tutti, ed è anche l'unico livello a non essere trasparente di *default*. Non può essere spostato dalla sua posizione e non può essere messo dentro a una cartella.

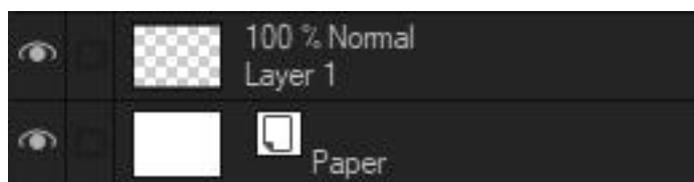


Fig. 67

Creando un nuovo *file*, nella finestra *New* è possibile togliere la spunta alla casellina *Paper color* (vedi **15** in Fig. 38) e così facendo il livello *Paper* non viene creato, oppure è possibile decidere per un colore diverso dal bianco (cliccando nel riquadro **16**); il colore del livello *Paper* potrà essere cambiato anche in un secondo momento.

A questa situazione predefinita posso aggiungere quanti livelli (*raster* o vettoriali) voglio, a seconda della necessità o della complessità del disegno. Per aggiungere un livello *raster* o vettoriale basta cliccare, nella *Command bar* della *Layer palette*, l'icona corrispondente.

### Collegare i livelli (spunta)

Il livello su cui si sta lavorando è quello con il simbolo della matita:

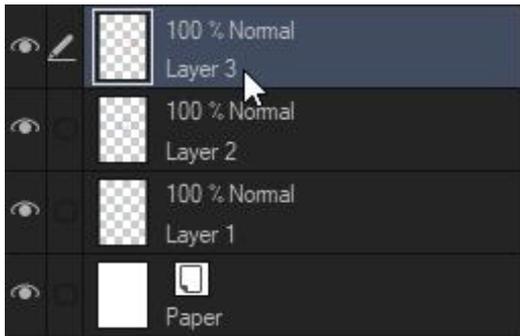


Fig. 68 – Livello su cui sto lavorando

Negli altri livelli in generale non appare nulla. È possibile però collegare più livelli tra di loro, toccando i livelli da collegare con il cursore a fianco dell'occhio corrispondente, facendo apparire un segno di spunta:

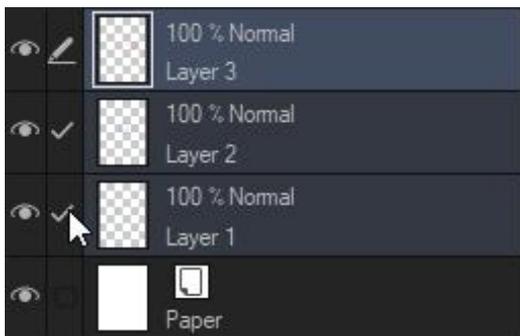


Fig. 69 – Livelli collegati

È possibile così spostare il contenuto, modificare la trasparenza, applicare effetti ecc. di tutti compiendo queste azioni solo sul livello con la matita. Il collegamento è piuttosto labile: se seleziono un livello che non sia quello con la matita, viene perso. Le spunte compaiono anche se seleziono più livelli contemporaneamente, tenendo premuto il tasto *Shift*.

## Layer palette

La *Layer palette* è quella parte del programma in cui sono elencati i livelli e da cui si possono controllare le loro caratteristiche. Di *default*, nella sua parte superiore si trovano la *Property bar* e la *Command bar* della *Layer palette*. Specifico di *default* perché io preferisco tenere la *Command bar* nella parte inferiore.

### Command bar della Layer palette



Fig. 70 - Command bar della Layer palette

Da sinistra, i comandi:

*Show layers in 2 panels; New Raster Layer; New vector layer; New Layer Folder; Transfer To Lower Layer; Combine to layer below; Create layer mask; Apply Mask to Layer; Delete Layer.*

Il primo comando serve a dividere la *Layer palette* in due finestre sovrapposte, uguali tra loro, con tutti i *layer*. Può essere utile se si sta lavorando alternativamente in due *layer* distanti tra loro, per evitare di fare lo scroll di tutta la *palette* per passare da uno all'altro.

Di base i livelli sono indipendenti uno dall'altro, ma è possibile rendere un livello dipendente dal contenuto del livello sottostante, con l'icona *Clip to Layer Below*  (per l'utilizzo di *Clip to Layer Below* vedi anche i paragrafi sui *Color holds*, **più sotto**, e su come colorare senza sbordare, **più sotto**).

### Property bar della Layer palette



Fig. 71 - Property bar della Layer palette

Riga superiore, da sinistra i comandi:

*Change palette color; Blending mode; Opacity;*

Riga inferiore, da sinistra i comandi:

*Clip to Layer Below; Set as Reference Layer; Set as Draft Layer; Lock Layer; Lock Transparent pixels; Enable Mask; Set showing area of ruler; Change layer color.*

Cliccando su *Change palette color* si può contrassegnare il *layer* su cui si sta lavorando con un colore, per renderlo riconoscibile.

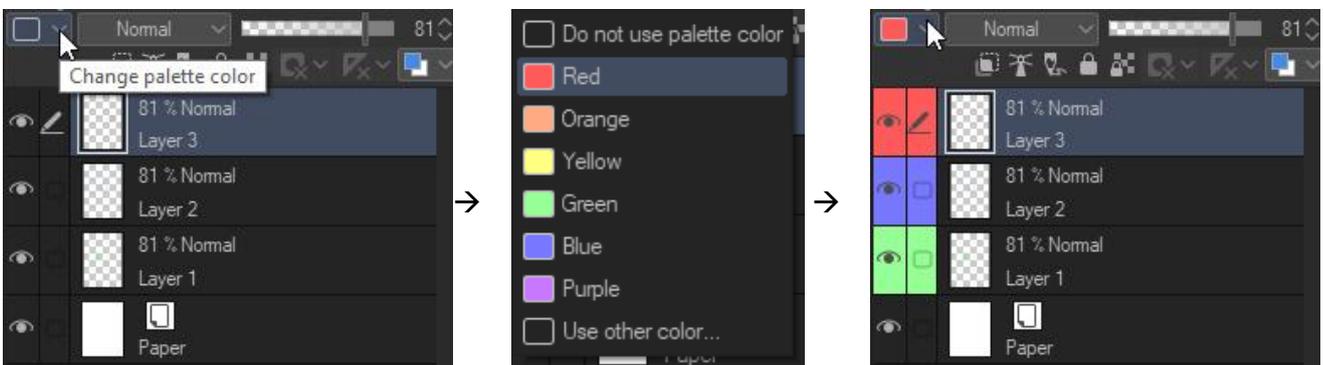


Fig. 72

### Merge visible to new layer

Utilizzando questa opzione viene creato un nuovo *layer raster* che ha il contenuto dei *layer* visibili ma non li elimina, lasciandoli quindi ancora disponibili.

## Clip Studio SHARE e Foil layer

Tra le opzioni elencate quando si crea un nuovo livello troviamo, alla fine, *Clip Studio SHARE > Foil layer*.

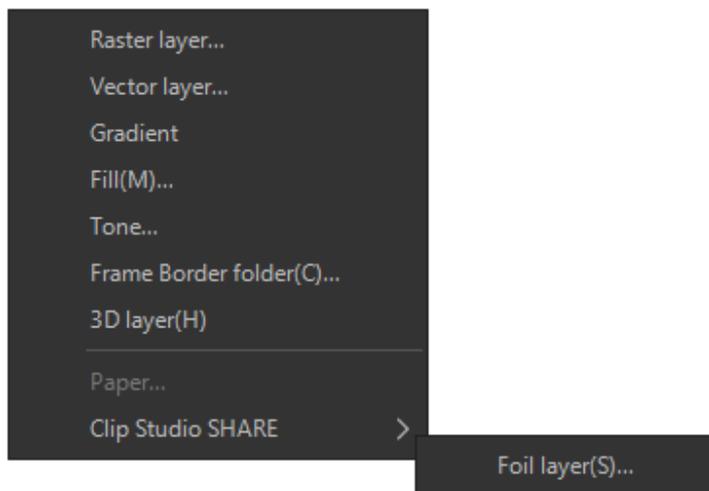


Fig. 73 - I vari tipi di livello

Ho cercato un po' e ho scoperto che *Foil layer* (funzione della versione EX di CSP) permette di riempire una selezione con un effetto "foglio di alluminio", quindi una superficie metallica riflettente, del colore che si desidera (non trasparente), che poi potrà essere stampata. Può servire ad esempio per fare delle scritte con effetto metallico nella copertina di un fumetto, o simulare l'applicazione di una foglia d'oro in un'illustrazione.

Ovviamente una normale stampante casalinga non riprodurrà l'effetto metallo, per cui se si ha intenzione di pubblicare in cartaceo la propria opera con questa particolare caratteristica, bisognerà prima sentire la propria tipografia o il proprio editore per capire come realizzarla.

Fino alla conferma tipografica, l'effetto aggiunto è quindi visibile solo utilizzando il servizio *Clip Studio SHARE* (CSS, vedi [qui](#)), che permette di condividere le proprie creazioni *online*, ad esempio tramite Twitter.

Per creare una zona metallizzata è necessario:

- prima creare una selezione (nel caso, ad esempio, di un testo selezionare la parte occupata dalle lettere);
- selezionare, o dalla *Layer palette* con tasto destro su un *layer*, o dal menù *Layer: New Layer > Clip Studio SHARE > Layer foil*;
- si apre la finestra *New foil layer*, in cui si può cambiare il colore dell'effetto metallico, decidere che tipo di effetto generale creare (di tipo "emboss", sbalzo), ma soprattutto con un visualizzatore 3D con cui vedere l'effetto all'opera;
- dare l'ok;
- viene creato un nuovo livello con maschera, chiamato "*\_SH Shiny Layer*", a cui non bisogna cambiare nome, pena l'annullamento dell'effetto una volta caricato su CSS;
- infine cliccare sull'occhio per spegnere il livello. L'informazione dell'effetto metallico verrà conservata.

Per condividere su CSS aprire *Clip Studio* e cliccare su *Showcase your work* nel menù a sinistra; su CSS si può condividere qualsiasi lavoro, non necessariamente qualcosa di "metallizzato".

Altri consigli per creare una pubblicazione con CSP possono essere trovati [qui](#) (in inglese).

## Layer Property palette

Sopra la *palette* dei livelli si trova la *palette Layer Property*. Contiene alcuni comandi, che variano in base al tipo di *layer* selezionato.

## Search Layer palette

Dietro la *palette Layer Property* si trova la *palette Search Layer*, che permette di visualizzare o meno solo i *layer* con certe caratteristiche. Crea quindi un elenco di *layer* simile a quello della *Layer palette*, ma in cui vengono filtrati i *layer* visualizzati. L'uso è piuttosto intuitivo.

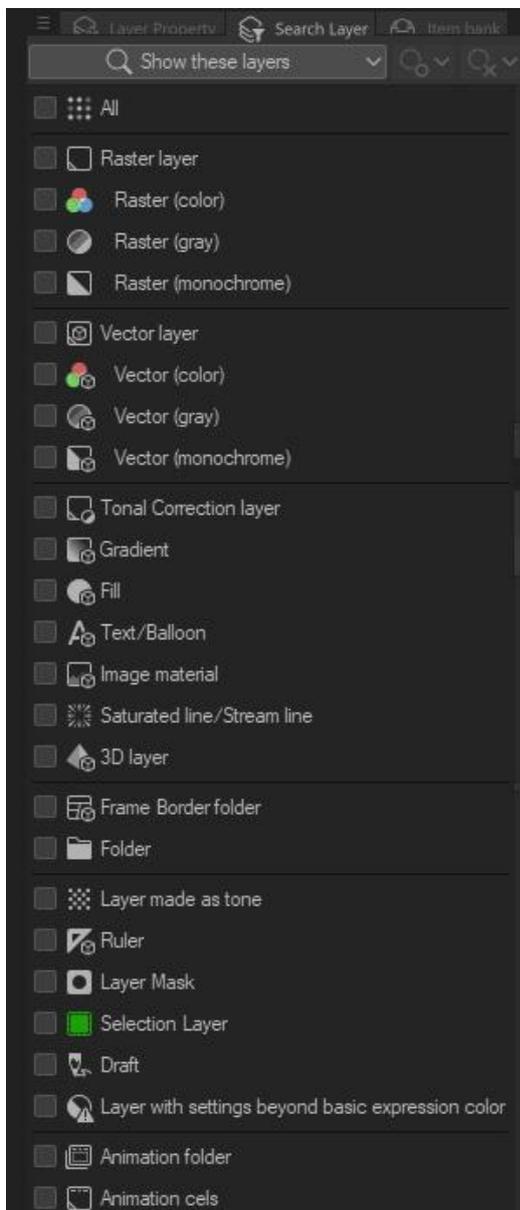


Fig. 74

## Item bank palette

Dietro alle *palette* appena viste si trova la *palette Item bank*, la quale serve a gestire vari *file* come immagini di riferimento, modelli 3D, filmati, *file* audio o altri *file* .clip.

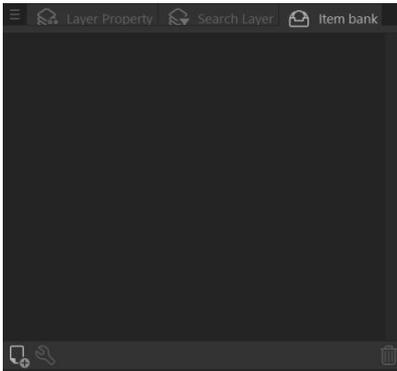


Fig. 75 – *Item bank* vuota

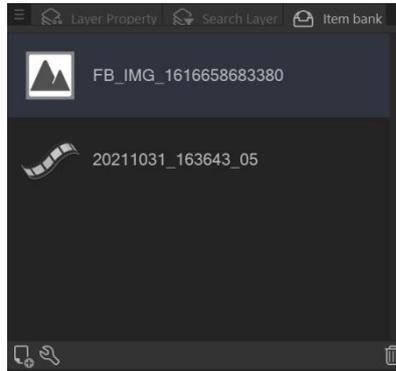


Fig. 76 – *Item bank* con un'immagine e un *file* video

In sostanza, ci posso creare un magazzino di *file* utili che possono essere trascinati sul *Canvas* se necessario, senza dover rovistare nel pc quando ne ho bisogno.

Per aggiungere un *file* all'*Item bank* si deve cliccare sull'iconcina a forma di foglio in basso a sx: si apre una finestra di dialogo che permette di cercare il *file* nel pc. Una volta aggiunto il *file* all'*Item bank*, è possibile cambiargli nome cliccando sull'iconcina a forma di chiave inglese.

Per aggiungere il *file* al *Canvas* basta fare un *drag&drop*, cioè trascinarlo sull'area di lavoro.

## Selection layer

Il *Selection layer* è un *layer* che permette di salvare la forma di una selezione.

Se ho una selezione, magari complessa e composta da più parti, che al momento non mi serve ma che vorrei richiamare più tardi, allora posso convertirla in un *Selection layer* andando in *Select > Convert to Selection layer*. Sopra al *layer* su cui stavo lavorando compare un nuovo livello, chiamato *Selection 1* che contiene la forma della selezione, riempita di verde al 50% di opacità, e la selezione in sé scompare.

Questo livello, all'occorrenza, può essere riconvertito in selezione, andando in *Select > Convert Selection layer to Selection*, oppure, dalla *Layer palette*, tasto destro sul *Selection layer > Selection from layer*. Vedi anche [più sotto](#).

## Modificare una selezione

Utilizzando il *Selection layer* si può anche modificare, indirettamente, una selezione.

Se si disegna all'interno del *Selection layer* con uno strumento colorato, si aggiunge della superficie verde (indipendentemente dal colore utilizzato); se si disegna con la trasparenza, si sottrae superficie.

Oppure, posso applicare tutti i modificatori che servono a modellare una forma (*Scale/Rotate*, *Free Transform*, *Mesh Transformation*, ecc.).

Una volta modificato il *Selection layer*, lo riconverto in selezione con *Convert Selection layer to Selection*.

## Layer Mask

Il *Layer Mask* è uno strumento che serve a mascherare (= nascondere) una parte del contenuto di un livello. Non è un livello vero e proprio, nel senso che quando viene creato non va ad aggiungersi agli altri nella *Layer palette*; viene visualizzato invece all'interno del livello in cui viene creato, diventando una sorta di "modificatore" di quel livello.

Per creare un *Layer Mask* devo innanzitutto creare una selezione sul livello che voglio mascherare (in realtà si può partire anche senza selezione, lo spiego più avanti).

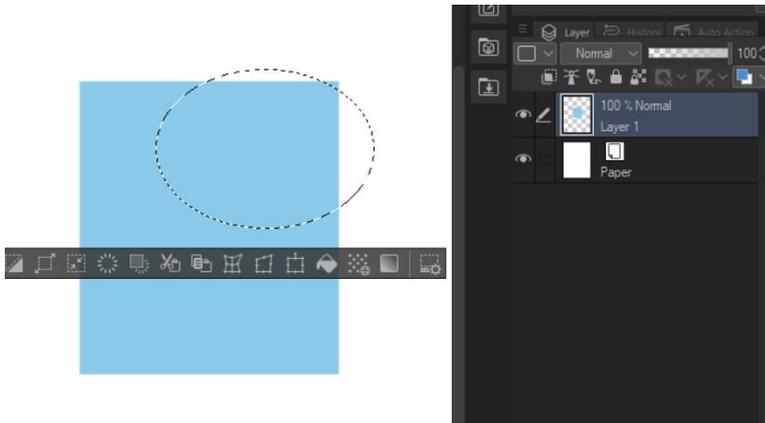


Fig. 77

Dopodiché:

- menù *Layer > Layer Mask > Mask Selection / Mask Outside Selection*, a seconda di ciò che voglio mascherare;  
oppure
- tasto dx sul livello che voglio mascherare > *Layer Mask > Mask Selection / Mask Outside Selction*.

Qui ho seguito la seconda strada.

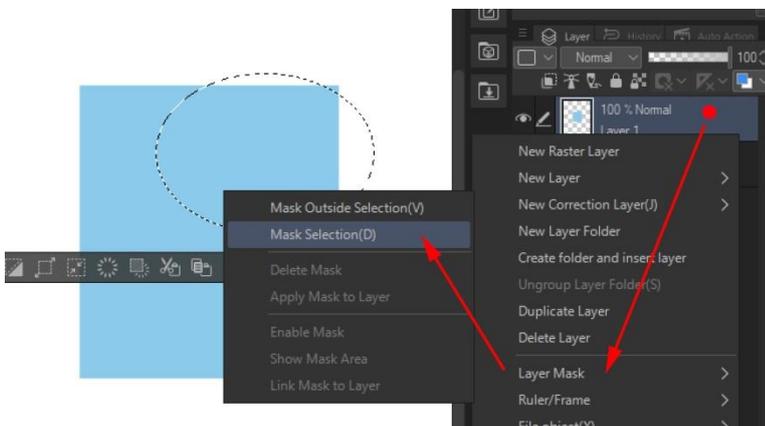


Fig. 78

Ho cliccato su *Mask Selection* e ho ottenuto questo:

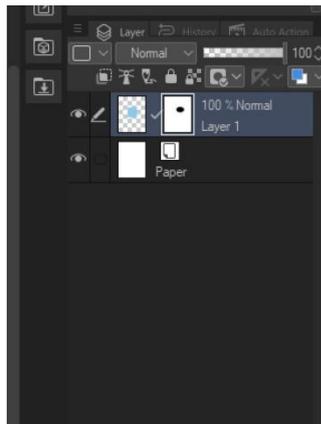
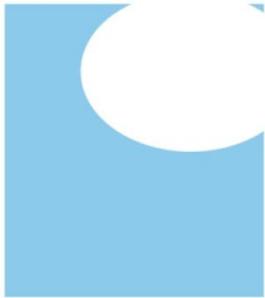


Fig. 79

Per capire meglio ciò che succede, creo un altro livello, sotto al primo, e ci disegno una linea.

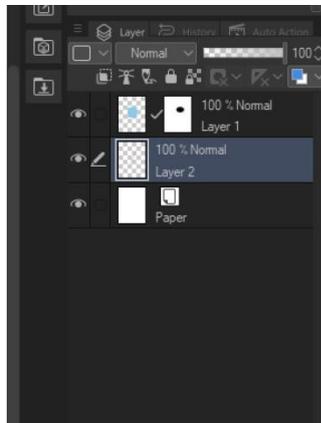
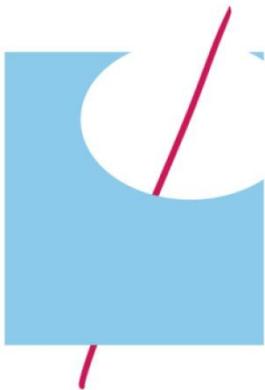


Fig. 80

Il primo livello, quello dove ho applicato il *Layer Mask*, sembra bucato, come se ne avessi cancellato una parte. In realtà non è così, il contenuto del primo livello c'è ancora tutto, ma il *Layer Mask* mi permette di vedere quello che c'è sotto all'area mascherata.

Noto che nella *Layer palette* accanto alla miniatura del livello mascherato si è affiancata la miniatura del *Layer Mask*.



Fig. 81

Altra cosa che noto è che la miniatura del *Layer Mask* ha una cornicetta bianca, il che significa che in questo momento, nel livello, è selezionato il *Layer Mask*.

Ciò è importante perché se voglio modificare il *Layer Mask* devo assicurarmi che sia selezionato questo, altrimenti si va a operare sul contenuto del livello. Questa cosa mi ha fatto imprecare un po' prima di capirla, dato che il Manuale taglia via piuttosto sbrigativamente. Per passare dal *Layer Mask* al contenuto del livello e viceversa basta cliccare sulla miniatura relativa.

Con il *Layer Mask* selezionato, posso operare alcune modifiche. Se ci disegno sopra con uno strumento da disegno impostato con il colore trasparente posso aggiungere alla maschera altre zone, in pratica bucare ulteriormente il livello.

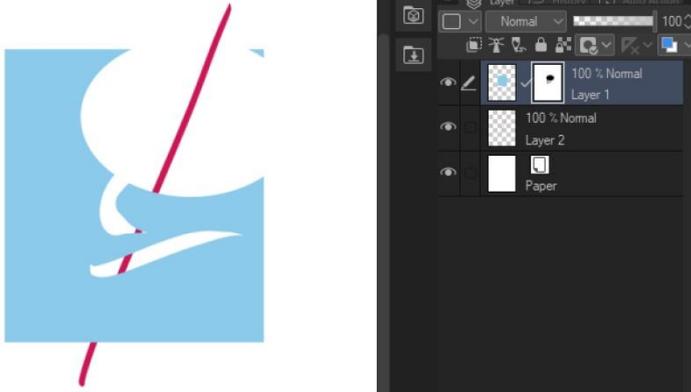


Fig. 82

Se invece lo strumento di disegno ha un colore diverso dal trasparente, allora rimuovo aree alla mascheratura, rivelando nuovamente il contenuto del livello.

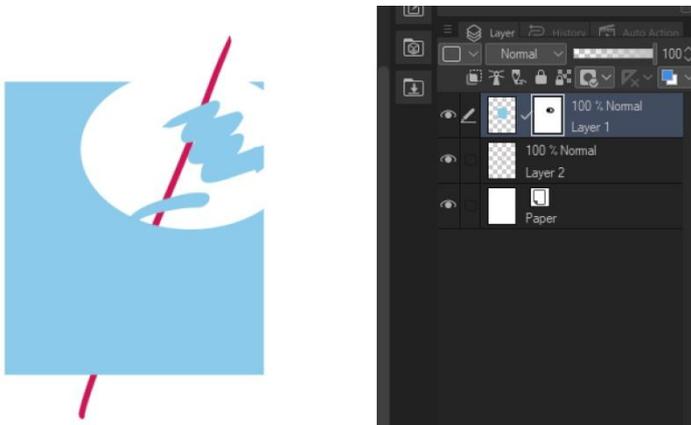


Fig. 83

Poco più sopra dicevo che si può partire a creare il *Layer Mask* senza selezione. Se non creo la selezione e seguo ugualmente i passaggi visti più su, si crea ugualmente un *Layer Mask*, vuoto se utilizzo *Mask Selection*, o che ricopre totalmente il livello se utilizzo *Mask Outside Selection*.

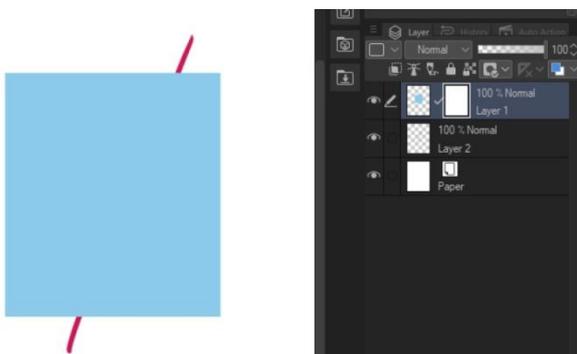


Fig. 84

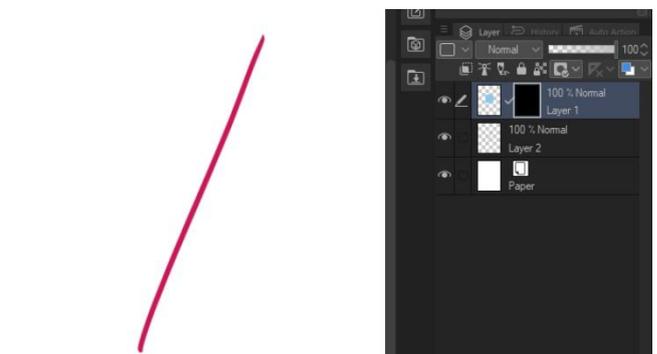


Fig. 85

Restando all'esempio iniziale, con *Mask Selection*, la miniatura del *Layer Mask* è completamente bianca.



Fig. 86

Per creare la mascheratura ora si può disegnare, come appena visto, con il colore trasparente (se avessi utilizzato *Mask Outside Selection* ora lavorerei con il pennello colorato anziché trasparente, per rimuovere la mascheratura).

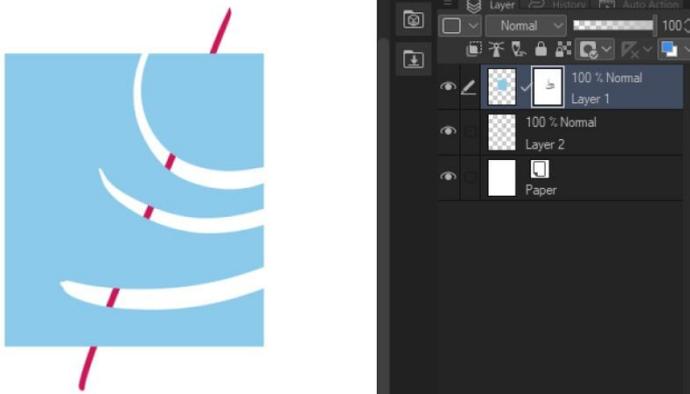


Fig. 87

Variando l'opacità dello strumento da disegno varia anche l'opacità della maschera. Tuttavia, non posso utilizzare un gradiente per ottenere una mascheratura sfumata con *Layer Mask*, cosa che posso invece ottenere in altro modo (vedi **più sotto**).

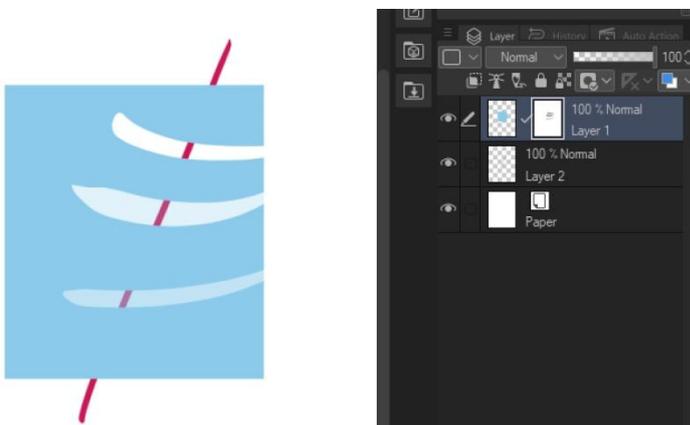


Fig. 88

Sempre da tasto destro > *Layer Mask* o da menù *Layer* > *Layer Mask*, si possono scegliere altre opzioni:

- con *Delete Mask* si cancella il *Layer Mask* e rimane solo il livello com'era all'inizio;
- con *Apply Mask to Layer* si rende reale il buco che il *Layer Mask* sembrava aver creato. Il livello e il *Layer Mask* vengono uniti e il nuovo contenuto del livello diventa ciò che si vedeva quando era presente il *Layer Mask*;
- *Enable Mask* permette di visualizzare o meno il *Layer Mask*;
- *Show Mask Area* colora di viola semitrasparente la zona occupata dal *Layer Mask*;
- *Link Mask to Layer* vincola il *Layer Mask* al livello, così quando si utilizza *Move layer* uno segue l'altro. Quando questa opzione è attiva, tra le due miniature appare un segno di spunta.

## File object

I *File object* sono livelli particolari, molto interessanti e di cui ancora non ho compreso appieno le potenzialità. In pratica sono dei livelli in cui si possono inserire immagini, altri *file* .clip o anche video, ma che possono essere editati solo parzialmente nel *file* in cui si sta lavorando: possono essere trasformati con *Edit > Transform*, ma non se ne può cancellare una parte o disegnarci sopra, ad esempio.

Se importo come *File object* un altro *file* di tipo .clip, di quest'ultimo vedo solo il suo aspetto ma non posso andarlo a modificare. Vedo, in pratica, un'istanza di quel *file*. Per modificare il *file* inserito devo aprirlo, fare le modifiche e, una volta salvato, le variazioni appariranno anche nella sua istanza all'interno del *file* in cui sto lavorando. Lo stesso per un'immagine o un filmato, devo modificarli esternamente al *file* in lavorazione.

Come si crea un livello *File object*?

- Convertendo un livello esistente, facendo tasto destro > *File object > Convert layer to file object...*; si apre una finestra in cui viene chiesto se tenere come riferimento l'area dell'intero *Canvas*, solo l'area occupata dal contenuto del livello che sto convertendo oppure, se è presente una selezione, l'area della selezione.

Ci sono inoltre altre opzioni: copiare o meno le impostazioni del livello *Paper (copy paper settings)*, le impostazioni del *Canvas* (indicatori di taglio e impostazioni dei bordi, *Copy crop mark/default border settings*, opzione disponibile solo se in *Area* è selezionato *Canvas Size*), e la possibilità di mantenere il livello originale (*Keep original layer*).

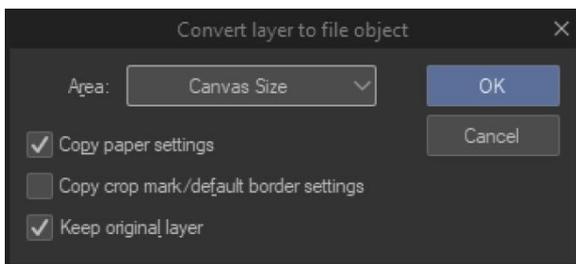


Fig. 89

Quando do l'OK si apre la finestra di salvataggio, in cui si può notare che il *File object* verrà salvato come *file* .clip, esterno al *file* in lavorazione. Accanto alla miniatura del livello viene aggiunta una piccola icona che indica la trasformazione in *File object*, e il livello assume il nome di *ObjectLayer\_001* (oppure ...\_002, ...\_003, ecc.).

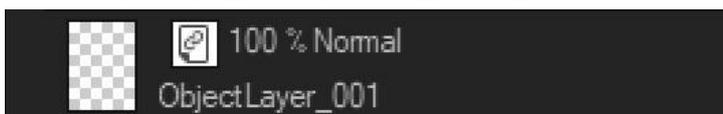


Fig. 90

- Da *File > Import > Create file object...*, si apre la finestra di dialogo dalla quale è possibile scegliere un *file* in uno dei formati supportati (.clip, .bmp, .jpg, .png, .tif, .psb, .psd, .pdd) e importarlo. La sua istanza verrà collocata in un livello col nome del *file* importato.
- Da *File > Import > Movie...*, si apre la finestra di dialogo dalla quale è possibile scegliere un *file* in uno dei formati supportati (.clip, .avi, .mp4, .mov) e importarlo. La sua istanza verrà collocata in un livello col nome del *file* importato e con l'icona caratteristica.

Se è abilitata la *Timeline (Window > Timeline)* allora il filmato vi viene aggiunto come traccia; posso posizionarmi in un suo punto qualsiasi pur non potendolo, come già detto, modificare più di tanto. **Attenzione:** anche se in uno dei formati supportati, è possibile che il filmato non venga importato: dipende dai **codec** presenti nel S.O.

Vantaggi del *File object*? Al momento penso soprattutto alla possibilità di inserire ad esempio una vignetta (o un titolo) che immagino potrà essere modificata o sostituita in futuro senza dover metter mano per forza al *file* principale. Oppure, dato che l'origine del *File object* è modificabile (*File object > Change file of file object...*), poter cambiare al volo un dettaglio (ad esempio una immagine importata) senza apportare modifiche al *file* principale. Sperimentero.

## Duplicare un livello

Per duplicare un livello posso:

- cliccare il tasto destro sul livello e scegliere *Duplicate Layer*;
- trascinare il livello sull'icona *New Raster Layer* nella *Command bar* della *Layer palette*. Funziona sia con livelli *raster* che vettoriali (ottenendo rispettivamente duplicati *raster* e vettoriali), ma entrambi i tipi di livello vanno trascinati sull'icona *New Raster Layer* (strano, ma è così);
- con lo strumento *Move layer*, tenere premuto *Alt* e trascinare il cursore sullo schermo;
- col livello selezionato, usare la combinazione di tasti *Alt + L* [*impostazione personale*];
- col livello selezionato, andare nel menù *Layer > Duplicate Layer*;
- da *File > Command Bar Settings...* estrarre un'icona per il comando, posizionarla sulla *Command bar* e poi utilizzarla, avendo prima selezionato il livello da duplicare.

## Svuotare un livello

Si può voler cancellare il contenuto di un livello, mantenendo però il livello stesso. Un modo veloce è quello di selezionare il livello e poi cliccare l'icona *Delete* nella *Command bar* .

## Eliminare un livello

Selezionare il livello e, in alternativa:

- dal menù *Layer > Delete Layer*;
- cliccare sull'icona del cestino nella *Command bar* della *Layer palette*;
- trascinare il livello nel cestino della *Command bar* della *Layer palette*;
- *tx dx* sul livello *> Delete Layer*.

## Move layer

Nella *Tool property* dello strumento *Move layer* ci sono varie opzioni; oltre al tipo di oggetto da spostare, trovo alcune casellina di spunta:

- senza selezionare nulla nella *Tool property*, clicco in un punto qualsiasi del *Canvas* e muovo: si sposta il contenuto del livello selezionato in quel momento;
- seleziono *Move the object at the clicked position*: indipendentemente dal livello selezionato, muovo tutto il contenuto di un livello toccandone almeno una parte (quindi non basta toccare ovunque nel *Canvas*, ma bisogna toccare dove c'è qualcosa di disegnato);
- seleziono *Move layers in the selected area*: dopo aver fatto una selezione, clicco al suo interno e muovo. Si sposta il contenuto di tutti i livelli racchiuso dalla selezione, mantenendo la gerarchia tra i livelli;
- in entrambi i casi, se metto la spunta anche a *Moved layers become selected*, allora i livelli che sono stati interessati dal movimento vengono automaticamente selezionati nella *Layer palette*;
- se spunto sia *Move the object at the clicked position* che *Move layers in the selected area*, è come se avessi cliccato solo *Move layers in the selected area*.

Se muovendo la selezione con *Move layers in the selected area* mi posiziono sopra altre parti di disegno e poi nuovo nuovamente la selezione, le nuove parti di disegno non vengono spostate: continuo a spostare le parti selezionate al momento della creazione della selezione.

## History palette, Auto Action palette

Nascoste dalla *palette* dei *layer* ci sono le *palette History* e *Auto Action*.

*History* riporta cronologicamente tutti le operazioni effettuate dall'apertura del file.

*Auto Action* permette di eseguire delle operazioni automaticamente: è possibile utilizzare degli automatismi di *default* o crearne dei nuovi (vedi *Auto Action*).

## Vignette (*Frame borders*)

Fermo restando che ognuno trova la sua via per disegnare le proprie tavole, CSP dà la possibilità di usare alcuni strumenti per creare le vignette. Queste possono essere create con lo strumento *Figure*, utilizzando il *subtool Direct draw* o il *subtool* dedicato *Frame*, oppure usando i modelli presenti tra i materiali (*Framing template*).

### Vignette con *Direct draw*

Dire che *Direct draw* è uno strumento per disegnare le vignette è un po' improprio; in realtà con questo metodo si disegnano niente più che delle forme, che poi, se si vuole, possono essere utilizzate come vignette.

1) Selezionare, dallo strumento *Figure*, il *subtool Direct draw*:

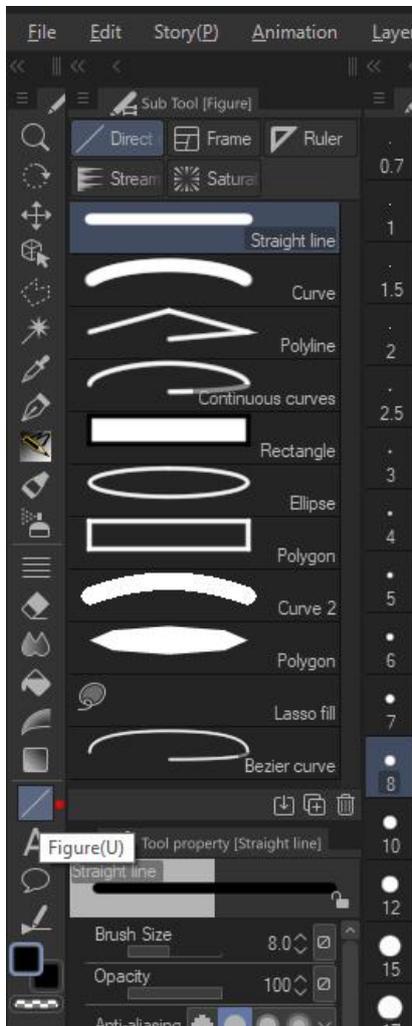


Fig. 91

2) Scegliere il tipo di forma desiderata.

#### Attenzione!

A seconda del *subtool* selezionato, l'icona dello strumento *Figure* cambia:

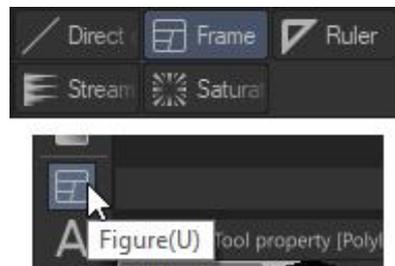


Fig. 92

Non solo, per alcuni *subtool*, l'icona di *Figure* cambia anche a seconda della forma che si utilizza; tenere a mente questa cosa se non si trova l'icona:

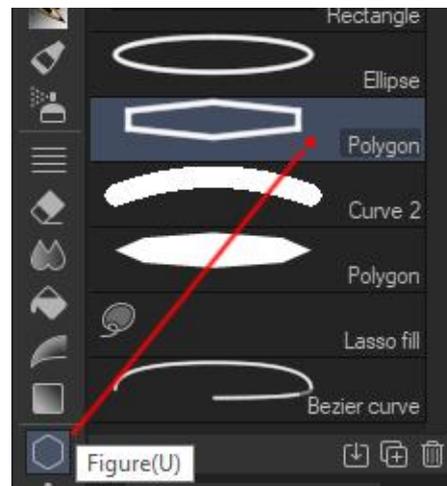


Fig. 93

Se si vogliono inserire delle vignette con delle misure precise, vedi [più sotto](#).

## Vignette con *Frame*

*Frame* (vignetta) è lo strumento dedicato alla creazione di vignette e fa parte sempre del gruppo *Figure*. Selezionandolo vengono visualizzati le varie opzioni di disegno, che vanno dalle figure semplici all'impostazione a mano libera.

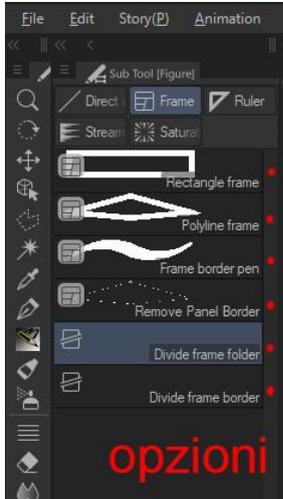


Fig. 94

Creando un *Frame border* viene creato un *layer* [*Frame border folder*].

All'interno vengono creati un livello *raster*, se è spuntata la casellina *Raster layer* nella *Tool property*, e un livello di sfondo, se è spuntata la casellina *Fill inside the frame*.

Inoltre l'area attorno alla vignetta creata si colora in violetto.

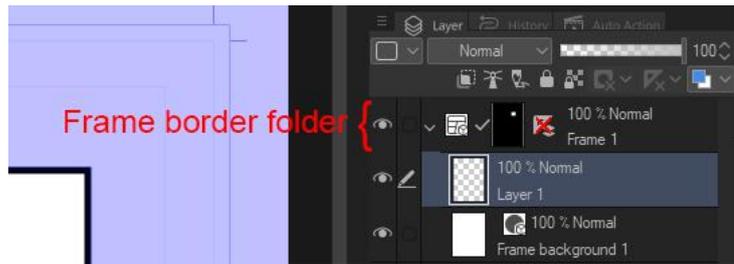


Fig. 95

Quando si usa il metodo [*Polyline frame*], il bordo verrà chiuso cliccando sul punto iniziale o facendo doppio *click*. Per nascondere l'area violetta [*Layer mask*] settare [*Enable mask*] sulla *Property bar* della *palette dei Layer*, oppure cliccare sulla miniatura della maschera (quella con sfondo nero, nel *Frame border folder*) tenendo premuto *Shift*.

Per disegnare una vignetta:

- selezionare il *tool Figure* e il *subtool Frame*;
- selezionare l'opzione per la creazione del bordo della vignetta: *Rectangle*, *Polyline*, ecc.

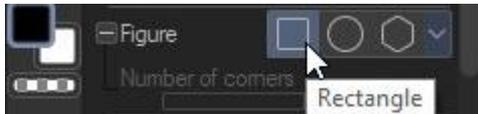


Fig. 96

- selezionare la forma che si desidera nella *Tool property*: *Rectangle frame* ad esempio permette di disegnare anche altre forme oltre al rettangolo; è possibile anche decidere quanti lati deve avere una vignetta poligonale ed eventualmente se avere gli angoli arrotondati;
- configurare il bordo della vignetta, sempre nella *Tool property*;
- disegnare la vignetta

## Vignette con *Framing template*

Esistono anche dei modelli (*Framing template*) di pagine già suddivise in vignette, in *Material > All materials > Manga materials > Framing template*.

Per utilizzare uno dei modelli è sufficiente trascinarlo sulla *Canvas*: si adatterà automaticamente alle dimensioni della gabbia.

È anche possibile salvare un template proprio: dopo aver modificato un template o aver creato una serie di vignette con i metodi sopra descritti, andare su *Edit > Register Material > Template...*; quando si apre la finestra dargli un nome e scegliere una posizione di salvataggio. Infine dare l'OK.

## Dividere le vignette

Quando si utilizza lo strumento *Frame* per creare la propria tavola si può partire col disegnare una grande vignetta che ha come estensione le dimensioni della gabbia e successivamente dividerla in vignette più piccole. Creando la vignetta grande, il programma crea un *layer* (di fatto è una cartella) che si chiama *Frame folder*, con all'interno un altro *layer*, di tipo *raster*.

Per dividere la vignetta in vignette più piccole si utilizzano due *sub tool* che si trovano sotto a *Frame*: *Divide frame folder* e *Divide frame border*. Il primo a ogni divisione crea un'ulteriore cartella (→*folder*) tra i *layer*, strutturata, se si vuole, come la genitrice. Il secondo si limita a dividere solo il bordo della vignetta, non creando alcuna ulteriore suddivisione nei *layer*.

Quello che ci sarà all'interno delle vignette ritagliate viene stabilito dal *Dividing method*, opzione che si trova nel *Sub Tool Detail* del *Sub Tool* scelto.

### Metodo di divisione (*Dividing method*)

(dal Manuale)

Configura come dividere il *layer folder* delle vignette quando viene tagliato il *frame border* (quando creo due vignette più piccole tagliandone una più grande).

- ***Divide frame folder and duplicate inside layer***  
**Divide la cartella della vignetta e duplica i *layer* contenuti**  
Crea tante nuove cartelle quanti sono i *frame border* creati. Ogni cartella include una copia dei *layer* esistenti prima della divisione;
- ***Divide frame folder and create empty folder***  
**Divide la cartella della vignetta e crea una cartella vuota**  
Crea tante nuove cartelle vuote quanti sono i *frame border* creati.
- ***Divide not folder but frame border***  
**Divide il *frame border* ma non crea nuove cartelle**  
Non viene creata né una nuova cartella né un *layer raster* quando divide il *frame border*: divide solo il bordo.

### *Divide frame folder / Divide frame border*

Non riesco a capire qual è, in pratica, la differenza tra *Divide frame folder* e *Divide frame border*. Si può dividere la vignetta ricreando la struttura dei *layer* per ogni nuova vignetta, oppure no, con entrambi gli strumenti, così come con entrambi gli strumenti è possibile dividere una vignetta in modo che sia solo il bordo a essere diviso, ma non la continuità tra le due nuove vignette create (a seconda di come si imposta il *Dividing method*).

Allora perché esistono due strumenti distinti? Ho resettato entrambi gli strumenti e ho scoperto che, in effetti, sono lo stesso strumento.

La differenza sta nelle opzioni che il programma visualizza in partenza:

- *Divide frame folder* mostra i vari *Dividing method* e di default è settato su *Divide frame folder and duplicate inside layer*;
- *Divide frame border* non visualizza di default i *Divide method* ed è settato su *Divide not folder but frame border* (basta aprire la finestra *Sub Tool Detail* con la chiave inglese per rendersene conto).

La divisione tra i due strumenti è quindi solo formale; io, che voglio aver sotto controllo le varie opzioni, probabilmente avevo alla fine visualizzato le stesse per entrambi, ottenendo uno strumento doppio.

### Dividere una vignetta in parti uguali

Ad esempio per creare una striscia con vignette di ugual larghezza. Creare la vignetta, selezionare il *Frame border folder*, poi andare nel menù *Layer > Ruler - Frame > Divide frame border equally*. Nella finestra di dialogo che si apre scegliere le opzioni. La spaziatura tra le vignette che risulta è quella impostata nelle preferenze: *Preferences... > Layer/Frame > Frame Border*.

## Interrompere il bordo di una vignetta

<http://www.pauljholden.com/>

Ad esempio per lasciare la vignetta aperta oppure per fondere i *balloon* con lo spazio bianco attorno alle vignette.

Paul J. Holden lo spiega(-va) nel suo *blog* [ora non più disponibile, ma ho trascritto l'articolo [più sotto](#)]. Si tratta in pratica di applicare una pecetta sul bordo della vignetta, in modo da nascondere; ha anche creato un *tool* (partendo dal *Polyline frame*) che ha chiamato "*Remove Panel Border*" e che velocizza l'operazione\*.

**Attenzione:** Holden taglia le vignette con il "*Divide frame border*", il che permette di tagliare il bordo anche di più vignette con la stessa pecetta. Se le vignette vengono tagliate con il "*Divide frame folder*" funziona solo con una vignetta.

Negli Assets è disponibile uno strumento, *Comabout Ending Pen* o *Komabuchi removal pen* [in tempi diversi ho trovato traduzioni diverse], che ha la stessa funzione, lo si trova **qui**.

## Sullo stesso argomento (dal gruppo Facebook):

23 marzo 2017

### Matteo Paoelli

Non riesco a capire qual è, in pratica, la differenza tra "*Divide frame folder*" e "*Divide frame border*". Si può dividere la vignetta ricreando la struttura dei *layer* per ogni nuova vignetta, oppure no, con entrambi gli strumenti (a seconda di come si imposta il *Dividing method*). Allora perché esistono due strumenti distinti?

### Manuel Bruno

Semplicemente, *frame folder* crea una cartella tra i *layer* dove quando disegni si limita alla sola vignetta. *Frame border* crea solo la vignetta ma il tratto prosegue anche nelle altre vignette 😊:)

### Matteo Paoelli

Non è così. La linea continua nelle altre vignette se come metodo di divisione utilizzo "*Divide not folder but frame border*" sia con uno strumento che con l'altro, così come la linea si blocca se utilizzo come metodo di divisione "*Divide frame folder and duplicate inside layer*" e "*Divide frame folder and create empty folder*". Comunque credo di aver risolto l'inghippo. Ho resettato entrambi gli strumenti e ho scoperto che, in effetti, sono lo stesso strumento! La differenza sta nelle opzioni che il programma visualizza in partenza. Mi spiego:

- 1) "*Divide frame folder*" mostra i vari *Dividing method*, e di *default* è settato su "*Divide frame folder and duplicate inside layer*";
- 2) "*Divide frame border*" non visualizza di *default* i *Divide method* ed è settato su "*Divide not folder but frame border*" (basta aprire la finestra "*Sub Tool Detail*" con la chiave inglese per rendersene conto).

La divisione tra i due strumenti è quindi solo formale; io, che voglio aver sotto controllo le varie opzioni, probabilmente avevo alla fine visualizzato le stesse per entrambi, ottenendo uno strumento doppio.

11 aprile 2017

### Federica Di Meo

Negli ultimi giorni sull'*asset* è spuntato un nuovo bellissimo strumento, il "cancellatore di *frame*" (poi gli diamo un nome figo, ora teniamo questo).

Serve per far fuoriuscire dalle gabbie gli elementi senza dover per forza spostare la *lineart* fuori dalla vignetta (come è consigliato nella guida ufficiale 😊) è davvero molto comodo, dateci un'occhiata, basta andare sul livello vignetta (non sul livello *lineart* all'interno della vignetta) e girare intorno all'area da rendere visibili, come se fosse il lazo.

Ovviamente può esserci anche un elemento che sborda tra una vignetta e l'altra, in quel caso ovviamente la vignetta deve essere stata divisa in precedenza dalla linea "*divide frame BORDER*"

Ecco lo strumento, se volete potete prenderlo da qui o dall'*asset*:

<https://assets.clip-studio.com/en-us/detail?id=1693525>

### Patrizia Mandanici

Io ricordavo di aver linkato tempo fa un *post* di PJ Holden che aveva creato un *tool* simile (e che io ho e uso da tempo), lo ha chiamato *Remove Frame Border* (ma facendo una ricerca nel gruppo non risulta, boh)\*

<http://www.pauljholden.com/.../panel-borders-in-manga.../> [link non più esistente\*]

### PatriziaMandanici

L'ho trovato!

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/844376099006725/?match=Ym9yZGVycyxwYW5lbA%3D%3D> [link al gruppo FB funzionante, ma il successivo link alla pagina di PJ Holden non esiste più]

Patrizia Mandanici ha condiviso un *link* nel gruppo:MangaStudio e Clip Studio Paint.

Metto in rilievo il secondo *tutorial* di Holden sui *Panel Border* (anche se già linkato da Alberto Lingua) perché magari a qualcuno potrebbe sfuggire il *tool* creato da Holden (scaricabile liberamente) che serve a tagliare il panel (è in pratica un *Polyline* modificato); molto comodo (ne parlavamo qui non molto tempo fa). <https://l.facebook.com/l.php...> [idem...]

### Federica Di Meo

Perfetto, grazie!

Mi ero persa quel *post*

### Patrizia Mandanici

Proverò a vedere se ci sono differenze, ma credo di no.

### Matteo Paoelli

C'è qualche differenza, anche se portano a (quasi) risultati simili. Ho studiacchiato un po' lo strumento di PJ Holden qualche giorno fa, perché mi serviva: lui lo fa derivare dallo strumento "*Polyline frame*", sempre nel *Sub Tool "Frame"*, da cui ne eredita lo schema delle impostazioni (vedi *Sub Tool Detail*). Ho dato un'occhiata veloce ma non ho capito da quale strumento deriva questo (forse dalla "*Frame border pen*", ma non corrisponde tutto; magari è originale), ma la differenza più lampante è che lavora con un tratto "a mano libera".

Sia con il "*Remove Panel Border*" di PJ Holden, sia con questo "*コマブチ抜きペン*" (*Comabout Ending Pen*, dalla traduzione), per disegnare senza soluzione di continuità nei varchi che si creano tra due vignette adiacenti la divisione tra le vignette deve essere fatta però con "*Divide frame border*". Se si dividono con il "*Divide frame folder*" si può uscire solo dalla vignetta in cui è applicato il *tool* e bisogna riprendere il disegno nella vignetta successiva selezionandone la cartella.

\*[Lo strumento *Remove Panel Border* di PJ Holden non è più disponibile, ma ne ho copia. Preferisco non linkarlo direttamente qui ma, se dovesse servire, puoi *contattarmi* e posso girartelo].

## Unire le vignette

Se si vogliono unire due vignette dopo aver creato un vignettone con *Frame* e averlo suddiviso con *Divide frame border*, bisogna selezionarle con lo strumento *Object*, poi andare in *Layer > Ruler/Frame > Combine Frames* (per selezionare solo due vignette basta selezionare un vertice di una e un vertice dell'altra).

Se le vignette sono state create dividendo un vignettone con *Divide frame folder*, oppure sono state disegnate una a una (non dividendo una più grande, ma rettangolo dopo rettangolo), o il *template* ha le vignette divise in *folder* separati, questo metodo non funziona; se le vignette stanno su *folder* differenti:

- si possono spostare i vertici (strumento *Object*) di una vignetta fino ad andare a ricoprire l'altra (o le altre), eventualmente aggiungendo *control point* nel caso di vignette con forme particolari. Terminata la modifica, la vignetta eccedente può essere cancellata eliminando il *layer* corrispondente;
- disegnare la nuova vignetta con uno degli strumenti di disegno delle vignette, ad es. *Polyline frame*, al di sopra delle vignette che dovrebbero essere unite e poi cancellare queste ultime.

## Altre impostazioni per le vignette

### Spazio tra le vignette

Come impostare quanto spazio lasciare tra le vignette? Come faccio a calcolarlo se i righelli sono impostati ad es. in *pixel* e io so che lo spazio orizzontale tra due vignette deve essere di tot mm? Vedi [dpi e mm](#) per sapere come calcolare lo spazio in mm.

### Editare un *Frame border*

- 1) Selezionare il *Frame border folder*;
- 2) Nella *palette Tool* selezionare *Operation* (cubo o piano con freccetta);
- 3) Selezionare il *SubTool "Object"* (cubo con freccetta);
- 4) Trasformare il *Frame border*. Sul bordo sono visualizzate le maniglie, che possono essere trascinate per modificare la vignetta.

Trascinando un *control point* si può modificare la forma della vignetta.

Possono essere modificati più *control point* assieme (cerca *Select Multiple Control Points* sul Manuale).

Lo strumento [*Correct*

*line*] permette di editare *control point* e linee (cerca *Editing with the Correct line Tool* sul Manuale).

### Cambiare spessore e colore del *Frame border*

- domanda sulla pagina FB - 16 marzo 2017

dalla *palette [Tool property]*:

**Lazzaro Losurdo** - Salve a tutti! Come si inspessiscono le linee delle vignette una volta tagliate?

**Matteo Paoletti** - Intendi tagliate con il *Divide frame folder/border*? Se selezioni il *layer "Frame"* e attivi lo strumento *Object*, nelle *Tool property* c'è *Brush size*, con il quale puoi controllare lo spessore della vignetta.

**Lazzaro Losurdo** - Si esatto, grazie mille! :)

### Vignette con angoli arrotondati

Se disegno le vignette con lo strumento *Figure > Direct draw*, dalla *palette [Tool property]* selezionare la chiave inglese in basso a destra (non quella inclinata vicino all'anteprima del tipo di bordo, ma quella in verticale più in basso): si apre la *palette [Tool settings]*, selezionare *Figure* e abilitare la vista dell'opzione *Roundness of corner*.



Fig. 97

Sotto lo slider c'è l'opzione *How to specify* che permette di scegliere se arrotondare secondo una percentuale delle dimensioni della vignetta (*Specified ratio*):

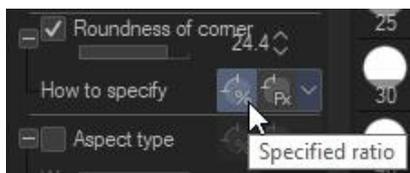


Fig. 98

oppure con una dimensione stabilita (*Specify length*):

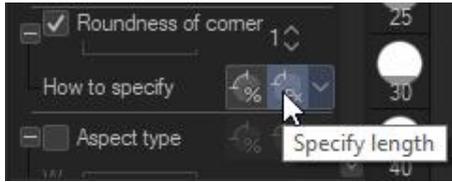


Fig. 99

Nel primo caso, allungando la vignetta gli angoli tendono a deformarsi, a staccarsi:

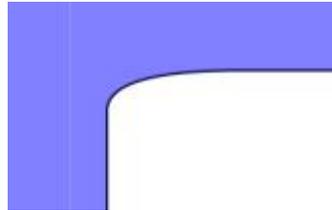


Fig. 100

Nel secondo caso, qualsiasi dimensione darò alla vignetta, questa manterrà costante l'arrotondamento dell'angolo:



Fig. 101

### Vignette con un solo angolo arrotondato

Posso voler arrotondare solo un angolo e lasciare gli altri ad angolo vivo. La procedura è simile per le vignette col *Direct draw* e con il *Frame*, ma differisce lievemente.

Se disegno con *Direct draw*, ingrandisco l'angolo e seleziono il bordo con l'*Object tool*;

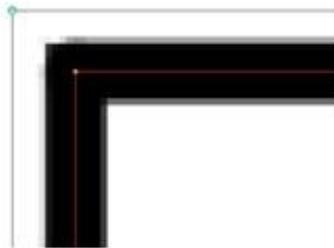


Fig. 102

Devo aggiungere due nuovi *control point*, uno sulla linea orizzontale della vignetta, l'altro sulla verticale, cliccando con il tasto destro e selezionando *Add control point*;

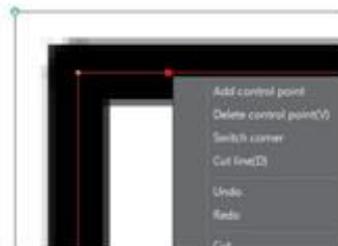


Fig. 103

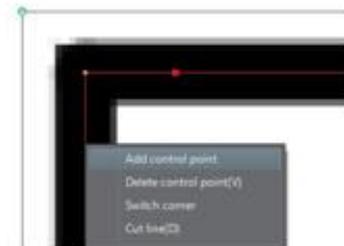


Fig. 104

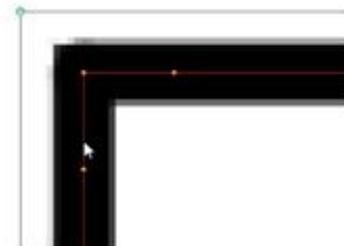


Fig. 105

Poi vado sul *control point* dell'angolo e, sempre con il tasto destro seleziono *Switch corner*;



Fig. 106

L'angolo assumerà una forma curvilinea che bisogna aggiustare trascinando opportunamente il *control point*.

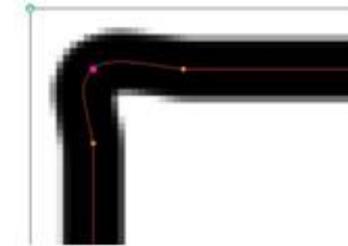


Fig. 107

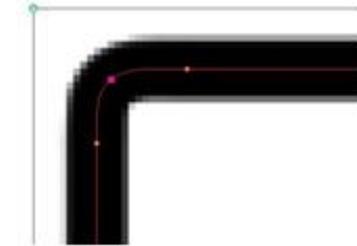


Fig. 108

Se disegno invece con *Frame*, ingrandisco l'angolo (Fig. 109), seleziono con l'*Object tool* il suo *control point*, col tasto destro, seleziono *Switch corner*. L'angolo assumerà una forma curvilinea (Fig. 110) che bisogna aggiustare trascinando opportunamente il *control point* (Fig. 111). In questo caso non devo aggiungere i due *control point* perché ci sono già.

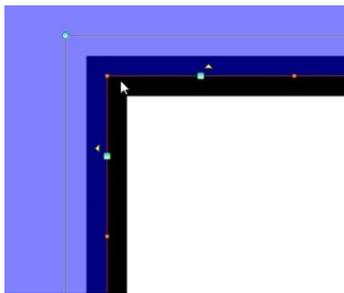


Fig. 109

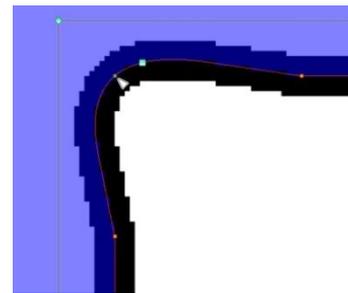


Fig. 110

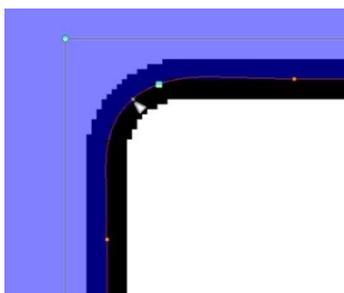


Fig. 111

### Vignetta con doppio tratto e riempimento bianco all'interno

da un quesito posto da Silvio Camboni nel gruppo Facebook, a cui ho trovato questa soluzione. Non era quella che lui cercava ma, per ottenere delle vignette col doppio tratto e bianche dentro, funziona. Per la discussione completa vai [qui](#).

#### Silvio Camboni

Buongiorno amici, piccola domanda: vorrei trovare un modo rapido per ottenere un *frame* con doppio tratto e riempimento bianco all'interno, per sovrapporre vignette in inserto come nell'esempio.

Al momento lo devo fare manualmente, ma perdo troppo tempo.

Qualche idea?

#### Matteo Paoletti

Col *Border effect*. Porti il *template* sull'area di lavoro, poi, tenendo selezionata la cartella che contiene i frames, selezioni il pulsante col *Border effect*, scegli un colore e uno spessore per il

bordo, ad esempio nero, e infine cambi il colore principale della linea per ogni *frame*, impostandola bianca (*Object tool*). Dovrebbe funzionare.

**Osservazioni a mente fredda:** se faccio questa cosa con un *template* di vignette e voglio ottenere una sola di quelle vignette con l'effetto voluto, non ci riesco: o tutte o nessuna, nel senso che riesco a fare l'interno bianco per una sola, ma per poter mantenere l'effetto "bianco all'interno" devo aumentare lo spessore del bordo per tutte le vignette; non lo fa fare singolarmente. Inoltre, man mano che aumento lo spessore del bordo gli angoli delle vignette tendono ad arrotondarsi, perdendo l'angolo vivo. Per ovviare a questi problemi posso, dopo aver portato nell'area di lavoro il *template*, disegnare dove mi serve, ma in un *layer* sopra la cartella del *template* importato, una nuova vignetta con lo strumento *Figure > Frame > Rectangle frame* (o con altra forma, se serve). Per poter poi usufruire dell'effetto *Effect > Edge color*, devo creare una cartella e inserirci tale vignetta: l'effetto non funziona se la vignetta è al di fuori della cartella, non compare nemmeno tra le opzioni del *Layer property*.

Si creano poi alcuni piccoli problemi con lo sfondo della vignetta, ma di facile soluzione per cui non li tratto.

### Inserire vignette particolari

Edmond Dantes, membro del gruppo FB, ha scovato negli *Assets* di CS un'azione molto interessante, che permette di inserire delle vignette con forme particolari all'interno di una tavola. L'azione si chiama *Outer white Action* e si può trovare [qui](#).

Purtroppo i commenti e le spiegazioni a corredo dell'azione sono in giapponese, per cui io ed Edmond ci siamo messi a cercare di capirne il funzionamento, che illustro di seguito. La discussione nel gruppo si può leggere [qui](#). Per utilizzare l'*Auto Action*:

- dopo aver scaricato *Outer white Action*, scaricare e installarla;
- su un documento nuovo, appena aperto, cliccare sull'*Auto Action*. Questa genera una vignettona a tutta pagina e una struttura di cartelle e *layer*, che si possono vedere nel primo filmato associato all'action sugli *Assets*;
- selezionare il *layer* コマ (→ *Koma*, credo voglia dire vignetta) e, con il *Divide frame border* tagliare la vignettona grande in vignette più piccole;
- con lo strumento *Frame*, selezionare la forma, ad es. ellittica, spuntando *Draw border* e togliere la spunta a *Fill inside the frame*. Come *Brush shape* usare ad es. una *G-Pen* con *Brush size* a 48.

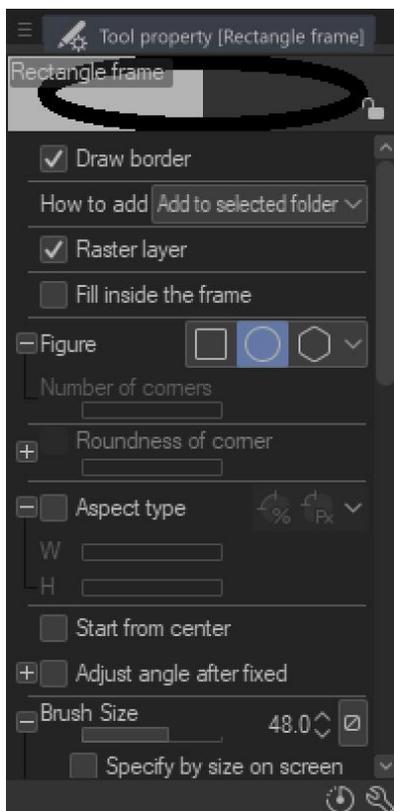


Fig. 1

- disegnare un cerchio (tenendo premuto *Shift* perché sia circolare);

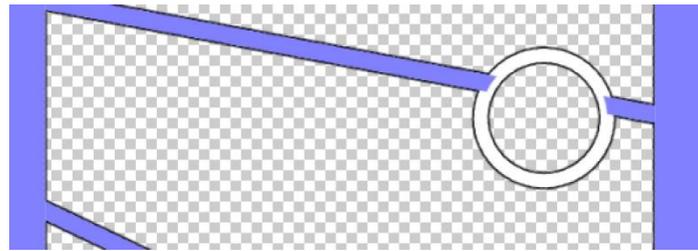


Fig. 112

- per spostare il cerchio, selezionarlo con l'*Object tool* e spostarlo. Attenzione a non selezionare anche i *control point* delle vignette, sennò si deforma tutto.

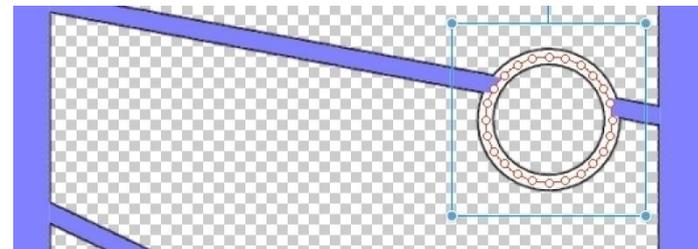


Fig. 113

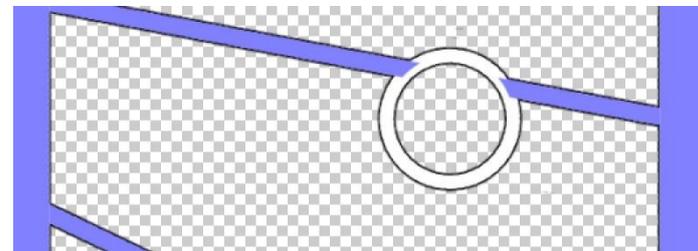


Fig. 114

Se con l'*Object tool* si selezionano i *control point* del cerchio (anche uno solo) e poi si va a modificare il valore di *Brush size*, si può vedere in tempo (quasi) reale lo spessore che varia e quindi fermarsi quando si vuole, senza perder tempo in tentativi. L'operazione sembra non essere velocissima, per cui armarsi di pazienza (il mio PC ha attualmente 32 GB di RAM, ci mette comunque qualche secondo).

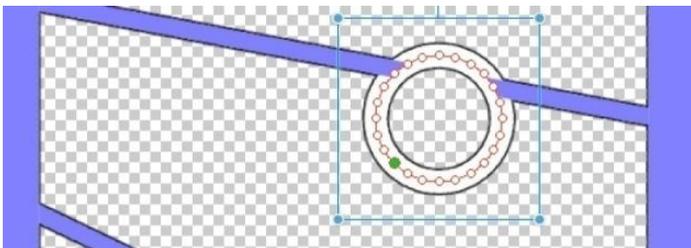


Fig. 115

## Un fastidioso bordo viola

A volte mi capita che il bordo di una o più vignette abbia in semitrasparenza un fastidioso alone viola, che non riesco a togliere. Nell'immagine metto un dettaglio con sfondo grigio, perché talvolta uso uno sfondo grigio per capire dove ho già effettuato dei riempimenti. Con lo sfondo grigio il bordo viola mi sembra più evidente.

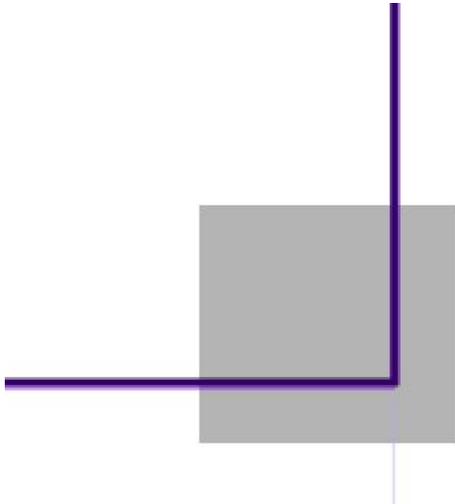


Fig. 116

La linea viola appare perché inavvertitamente ho reso visibile il *ruler* che sta sotto al bordo della vignetta. Per nascondere il bordo viola basta cliccare col tasto destro sull'icona del *ruler* accanto alla miniature della vignetta e deselegionare *Show Ruler*.

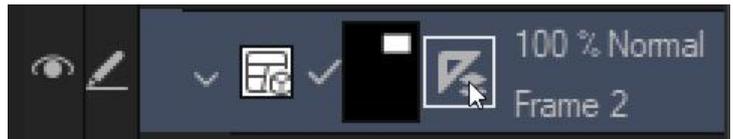


Fig. 117

## Estrarre le *lineart*, cioè le linee

### Estrarre le *lineart* dallo sfondo in un disegno importato

**Metodo 1:** Importare il disegno, convertire il *layer* in *Raster* e poi andare in *Edit > Convert Brightness to Opacity*.

**Metodo 2:** Importa il disegno, converti il *layer* in *Raster, Gray* e spunta il quadratino nero. Poi se si vuole si può riconvertire il *layer* in *Raster, Color*.

In un *videotutorial* di Rob Torres Art, prima di convertire il *layer* si va su *Edit > Tonal Correction > Binarization* e si mette il valore di Threshold a 127, però parte da *lineart* nere, non a matita.

In un altro *videotutorial*, di J Thunder Draws!, si dice di cambiare il tipo di *Layer* da *Normal* a *Multiply*, ma non capisco bene cosa intende perché parla troppo velocemente.

**Metodo 3:** forse il più chiaro. In [questo](#) video, dal canale Youtube ufficiale di CSP, viene spiegato passo passo come fare. Riporto i passaggi. *Attenzione:* il video ha qualche anno (2018), alcuni comandi hanno cambiato nome o sono stati aggiunti.

Per avere un file monocromatico (ossia senza toni intermedi tra neri e bianchi), dopo aver scansionato la tavola e importato l'immagine in CSP, nella *Layer Property palette* cambio l'*Expression color* da *Color* a *Monochrome*. Nella *Layer Property* appaiono degli *slider*: muovere *Color threshold* per regolare l'aspetto delle linee.

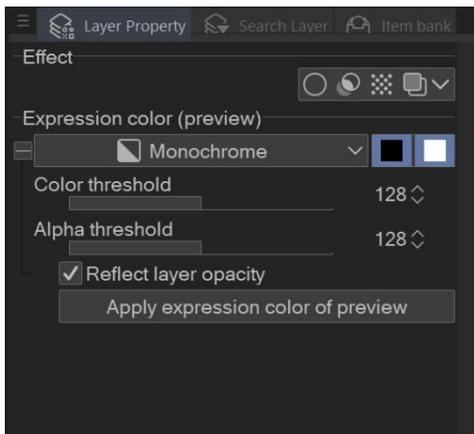


Fig. 118

Premendo poi il quadratino nero, la parte bianca dell'immagine viene resa trasparente.

Se tutto sembra ok, allora premere il pulsante *Apply expression color of preview* per rendere definitiva la modifica: ho così estratto le linee, in modalità *Monochrome*.

Un file monocromatico non permette però gradazioni tra zone bianche e zone nere, gli *antialias* e le ombreggiature saltano. Per evitare ciò, dopo aver importato l'immagine evito il passaggio a *Monochrome* e invece opero in altra maniera.

Dal menù *Layer* scelgo *New Correction Layer > Brightness/Contrast* e muovo gli *slider* finché il foglio appare bianco e le linee risultano accettabilmente visibili, dare l'OK.

Gli stessi passaggi sono fattibili anche cliccando col tasto destro sul livello del disegno e selezionando le stesse opzioni.

Poi selezionare *Layer > New Correction Layer > Level Correction...* Si apre una finestra con l'istogramma dei toni dell'immagine.

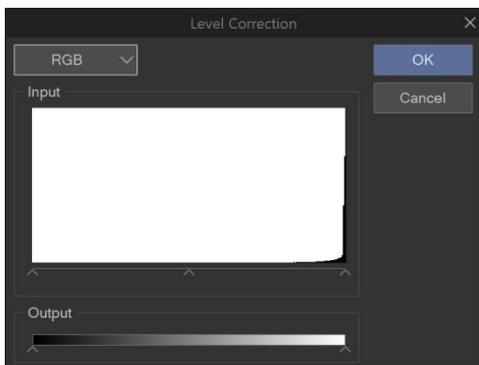


Fig. 119

Muovo i cursori alla base dell'istogramma per regolare lo spessore delle linee.

Infine, vado su *Layer > Merge visible layers (ex Merge layers)* per ottenere un unico livello "aggiustato", oppure seleziono *Merge visible to new layer* (non esistente nel 2018) se si voglio tenere anche i livelli di lavorazione.

A questo punto lo sfondo del livello è bianco ed eventuali livelli sottostanti non sono visibili. Per rendere trasparente lo sfondo andare in *Edit > Convert brightness to opacity*: ho estratto le linee in modalità *Color* oppure *Grayscale*.

Se si vuole, aggiungere un livello *Paper*, bianco, da *Layer > New Layer > Paper...*

## Estrarre le linee da una fotografia importata

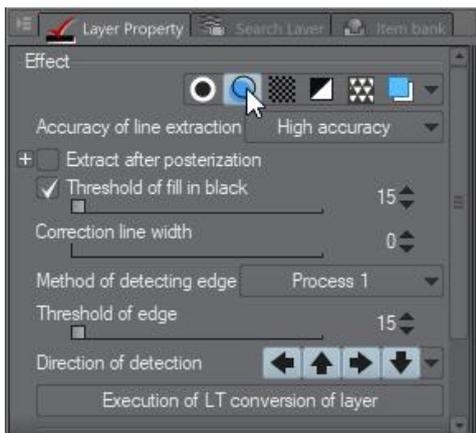


Fig. 120

Per estrarre le linee da una fotografia si possono usare gli stessi metodi oppure, meglio, usare l'apposita funzione *Extract line* nella *palette Layer Property*.

## Convert to lines and tones...

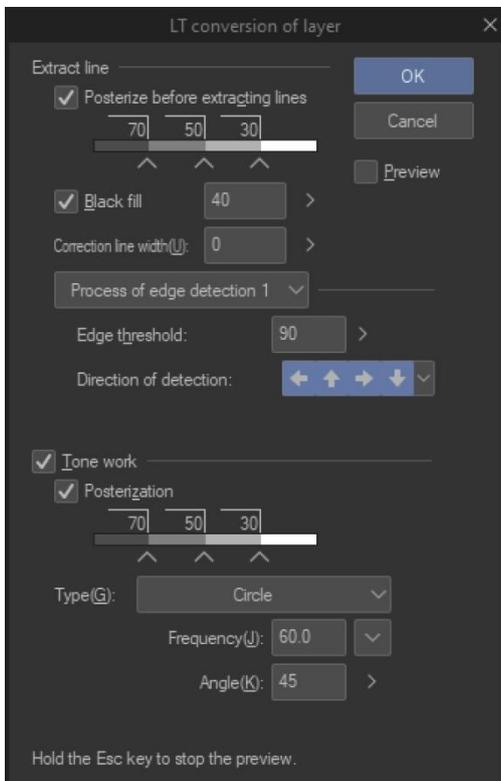


Fig. 121

Un altro metodo per estrarre le *lineart* è utilizzare *LT conversion of layer...*, selezionabile dal menu della *Layer palette* o con tasto destro > *Convert to lines and tones...* (ex *LT conversion of layer...*)

*Convert to lines and tones...* separa il contenuto del livello selezionato in una serie di livelli contenuti in una cartella: il livello *Outline*, ovvero le linee, e tre livelli *Tone* (retini), ciascuno con una diversa densità a seconda della luminosità della parte di immagine che vanno a sostituire.

Quando si clicca su *Convert to lines and tones...* si apre una finestra di dialogo, simile a quella di *Extract Line*, in cui è possibile impostare alcuni parametri e le soglie di luminosità per i retini.

## Togliere il fondo bianco di un'immagine

Domanda su pagina facebook

**Diogo Lopes** - Come si toglie il fondo bianco di un'immagine?

**Patrizia Mandanici** - Vai al menu > *Edit* > *Convert brightness to opacity*.

Sullo stesso argomento vedere [questa](#) pagina del *blog* di Patrizia Mandanici.

## Convert Brightness to opacity

*Edit* > *Convert brightness to opacity* converte i valori di luminosità di un'immagine in zone più o meno trasparenti: più una zona dell'immagine è chiara e più trasparente sarà il risultato in quella zona, mentre più una zona è scura e più opaca sarà, in quell'area, l'immagine. Dato che in genere le matite si realizzano

su un foglio bianco (= maggior luminosità) con una matita più scura (= minor luminosità), operando con *Convert brightness to opacity*, magari avendo prima convertito l'immagine in *Gray*, si rende trasparente la parte bianca (+ *bright*) e opaca la parte scura (- *bright*), di fatto isolando le *lineart* dal resto del foglio.

### Consigli/aiuto per la scansione di sketch in B/N e colorazione.

<http://forum.runtimedna.com/showthread.php?97090-Advice-help-scanning-in-a-Black-and-White-paper-sketch-and-colouring&p=896000#post896000> [--> non più disponibile, il forum di RuntimeDNA ha chiuso :{ ]

#### Hawkangel

##### Consigli/aiuto per la scansione di sketch in B/N e colorazione.

Sono Glenn, dall'Australia.

Sono un tipo da carta, matita e inchiostro e disegnare con il *tablet* non mi dà la precisione che vorrei.

Mi piace molto disegnare con la penna stilografica. Ho deciso di provare MS5 per scansionare e colorare i miei fumetti fatti in A3. Non ho avuto molto successo e non sono sicuro di come fare. Riesco a importare l'immagine, ma non so come colorarla e in che formato inserirla.

Qualcuno può darmi delle istruzioni o indirizzarmi nella giusta direzione?

Il meglio che riesco a fare è usare lo strumento *Magic wand* per sbarazzarmi delle aree bianche e renderle trasparenti, ma rimane sempre una alona frastagliato grigiastro attorno alle linee nere, che rimane anche dopo aver aggiunto un *layer* ed aver colorato.

Capisco che MS sia stato ideato per poterci disegnare direttamente, ma non sono un granché con il disegno digitale. So come fare in PS e in Gimp. In MS non riesco a capire. Qualsiasi suggerimento o risposta è bene accetta.

#### garlam

metti la tua scansione nel *layer* più in alto. Imposta il *layer* come *Multiply* (di default è su *Normal*).

Colora su di un *layer* sottostante.

Oppure puoi andare su *Edit > Convert Brightness to Opacity*. Ciò farà piazza pulita dei *pixel* bianchi e lascerà solo *pixel* neri e *pixel* semitrasparenti sul *layer* delle *lineart*.

#### gaelster

Ciao, permettetemi di rispondere a questo vecchio *thread*, dato che ho avuto lo stesso problema e ora sono al passo successivo.

Ho scansionato un disegno (tiff a 2 colori, a 400dpi), ho applicato *Edit > Convert Brightness to Opacity*, che è uno strumento straordinario.

Ora, sebbene le linee sono inchiostrate chiaramente sul mio disegno, ho dei *pixel* bianchi o trasparenti nelle linee stesse. Non *pixel* di antialiasing attorno alle linee, ma puntini bianchi dentro le linee.

Credevo di aver sbagliato qualcosa scansionando (non so cosa, proverò altre impostazioni), ma mi piacerebbe sapere se MS ha un qualche strumento per correggere questa cosa.

Avete qualche idea se si può, e come, fare?

#### garlam

Prova ad andare sul *Layer Property Palette* e cambia il *Expression color* da *Gray* a *Monochrome*. Quindi clicca sul quadratino nero lasciando il quadratino bianco deselezionato. Questo dovrebbe nascondere i *pixel* bianchi alla vista.

#### gaelster

Grazie mille garlam. Comunque non riesco a trovare qualcosa chiamato *Layer Property Palette*.

Allego uno screenshot, spero vada bene. Credo che il mio *layer* sia già in nero o in *grayscale*, non ho alcuna icona a fianco del nome.

Continua a mostrare il problema, *pixel* vuoti dentro le linee, che non sono proprio bianchi ma trasparenti ora che ho applicato *Edit > Convert Brightness to Opacity*.



Fig. 122

#### garlam

Trovi la *Layer Property Palette* sotto *Window*.

#### bradsho

Sembra che ci siano i punti nelle tue linee perché è un'immagine monocromatica in cui le parti grigie delle tue matite non sono scure abbastanza da venir considerate nere, e quindi vengono rese come bianche. È la tua scansione originale che produce una tiff in B/N? In tal caso potresti utilizzare il filtro *Blur* di MS. Se la tiff è in toni di grigio e i puntini fossero grigi, potresti applicare il filtro *Binarization* (*Edit > Tonal Correction*) e regolare a un valore di soglia a cui i punti scompaiono, prima di applicare *Edit > Convert Brightness to Opacity*.

Nota che la *Layer Properties Palette* è giusto sopra la *palette* dei *Layer*, ma potrebbe essere stata nascosta da un'altra *tab*, tipo *Action* o *History*.

#### garlam

Se non ho capito male, non stai dicendo che ci siano *pixel* bianchi accanto ai *pixel* neri dopo aver eseguito *Edit > Convert Brightness to Opacity*, stai dicendo che ci sono dei *pixel* trasparenti "vuoti" casuali all'interno della tua linea nera.

Bradsho probabilmente ha ragione sui toni di grigio non abbastanza scuri da essere neri. Per rendere i toni di grigio abbastanza scuri da essere neri, è necessario aumentare la soglia di colore delle linee prima di eseguire l'*Edit > Convert Brightness to Opacity*. Ci sono alcuni modi per farlo. Bradsho ne ha suggerito uno con *Tonal Correction*. Un'altra opzione è quella di utilizzare *Layer Property Palette* e i cursori di soglia *Color threshold* e *Alpha threshold*.

Da lì, facendo clic sul quadrato nero (e deselezionando il bianco) si esegue la stessa funzione di *Edit > Convert Brightness to Opacity* (e si possono comunque utilizzare i cursori di soglia senza compromettere i *pixel* trasparenti). Fare tutto questo all'interno della *Layer Property Palette* colloca tutto il necessario all'interno di una *palette* piuttosto che andare avanti e indietro dal menu *Edit*.

Se hai già applicato l'*Edit > Convert Brightness to Opacity*, potresti provare ciò che Bradsho ti ha suggerito circa la sfocatura delle linee (aggiungendo alcuni grigi nei punti vuoti) o puoi importare l'immagine di nuovo e ricominciare da capo. Se i punti vuoti provengono da una scansione bitmap, potrebbe essere necessario comunque eseguire il filtro sfocatura.

#### bradsho

Ecco un altro modo, forse il migliore, per sbarazzarsi di questi punti.

Fallo prima di *Edit > Convert Brightness to Opacity*.

Vai al menu *Edit > Tonal Correction > Reverse Gradient...* questo rende le linee bianche su sfondo nero; i punti bianchi ora assomigliano a polvere nera.

A questo punto, utilizza lo strumento *Garbage cleaner* per rimuovere la polvere.... Trovi il *Garbage cleaner* sotto l'icona dello strumento *Correct Line*. È necessario utilizzarlo in *Mode > Delete point in white background*.

Quindi tornare al menu *Edit* e invertire nuovamente il gradiente per creare linee nere su sfondo bianco

#### garlam

Questo è piuttosto intelligente.

#### rkneefisherman

ACCIDENTI! Ha funzionato! Mi dispiace interrompere, ma ho avuto un problema simile con una scansione in B/N. Queste informazioni mi hanno aiutato enormemente a convertire il mio cervello dalle funzioni di PS.

[doukkali001@yahoo.com](mailto:doukkali001@yahoo.com)

Durante la colorazione con il secchio è possibile utilizzare l'opzione *Area scaling*, si sovrappone i bordi dei tratti neri e quindi copre quei bordi grigi frastagliati.

## Scansione di disegni già inchiostrati

Appunti risalenti a qualche tempo fa, non relativi a CSP ma che si possono adattare con le dovute differenze.

### I Metodo

- Scansiono a 1200 *dpi*, bitmap o testo;
- Porto a greyscale;
- Porto a 300 *dpi* con tutte le spunte;
- Duplico il livello di bkgr;
- Vado su Canali, premo *CTRL* e clicco sulla miniatura del canale (così facendo seleziono i bianchi);
- Torno sul livello duplicato e cancello;
- Nuovo livello sotto la copia del bkgr;
- Trasformo il *file* in *CMYK* senza unire i livelli;
- Blocco i px trasparenti del livello duplicato, seleziono tutto (*CTRL+A*), riempio col secchiello con il colore nero, (o uso l'azione espandi e riempi\*) > così coloro solo i *pixel* non trasparenti del livello duplicato.

Questo metodo ha lo svantaggio di ingrossare leggermente le linee, e quindi modifica leggermente la scansione.

### II Metodo

- Scansiono a 1200 *dpi*, bitmap o testo;
- Porto a greyscale;
- Duplico il livello sfondo;
- Bacchetta magica sul bianco;
- Cancella;
- Porto a 300 *dpi*;
- Porto a *CMYK*
- Creo il nuovo livello intermedio su cui lavoro.

Meglio usare il metodo II

Per creare effetti speciali (aloni, spada laser) usare un livello in modalità Luce Intensa (in CSP ci sono vari *blending mode* che si prestano, bisogna fare qualche prova).

Per creare delle ombre che diano volume (quindi non ombre normali portate) usare un pennello molto grande e sfumato, su di un livello in modalità Moltiplica; scegliere come colore con il contagocce il colore originale dell'oggetto e poi spostarsi, nel selettore colori, verso un colore analogo ma più scuro e desaturato.

\* L'azione "espandi e riempi" è un'azione creata (non da me) per Photoshop che espande di qualche *pixel* la selezione e poi la riempie con il colore selezionato. Questo permette di estendere l'area colorata anche sotto le *lineart*, per evitare che nelle zone di *antialias* delle linee si creino superfici non colorate, molto fastidiose. Con CSP non è necessario creare un'azione simile, perché sia gli strumenti di selezione sia quelli di riempimento permettono di aggirare il problema andando a lavorare su un paio di parametri:

- il primo è l'*Area scaling* (vedi [Area scaling](#)): mettendo la spunta e impostandolo ad esempio a 2-3 (a piacere), al momento della selezione o del riempimento l'area su cui si lavora viene automaticamente allargata di 2-3 *pixel* in ogni direzione. Ciò permette di andare a colorare fin sotto le *lineart*. Sono possibili anche valori negativi, per cui si può decidere di fermare l'area di selezione/riempimento qualche *pixel* prima della *lineart*;

- il secondo parametro su cui si può agire è *Fill up to vector path* (vedi [Fill up to vector path](#)): se le *lineart* sono su un livello vettoriale, la selezione o il riempimento si fermeranno proprio in corrispondenza della mezzera della linea, includendola se si spunta *Include vector path*, oppure no.

## Pulire la tavola dallo sporco indesiderato: *Garbage cleaner*

Nello stesso video visto per estrarre le linee ([questo](#)) è spiegato come ripulire la tavola da piccole tracce di sporco. **Attenzione:** Funziona solo con livelli *raster*.

Selezionare il livello del disegno e dalla *Layer Property palette* cliccare su *Border effect*; cambiare il colore bianco di *Edge color* in un colore più visibile (es. rosso). Tutti i segni del livello verranno contornati di rosso e verrà evidenziato anche quello "sporco" che è più difficile da individuare, come punti o piccole linee.

Ora, con lo strumento *Correct Line > Garbage cleaner* (ex *Remove dust*) è possibile fare delle selezioni attorno ai "granelli di polvere" ed eliminarli. Nella *Tool property* dello strumento è possibile impostare le dimensioni massime dei granelli da cancellare, oltre le quali i granelli viene lasciato sul disegno.

Dopo aver rimosso lo sporco, cliccare nuovamente su *Border effect* per rimuovere i contorni dalle linee: ho ripulito la tavola.

Vedi anche questo *post* di Patrizia Mandanici

(il *post* esiste ancora, ma non riesco a salvarlo da Facebook per mettere qui il *link*, tuttavia si trova facilmente nel gruppo FB con parole chiave "Garbage cleaner"; non esiste più invece il forum del *post* a cui fa riferimento Patrizia. Se ne vede un'anteprima nel suo *post*, ma è irraggiungibile) :

Una soluzione a un problema riguardante la scansione di disegni in bianco e nero trovata sul *forum* inglese di MS/CSP: spesso se la linea non è omogenea, con un nero profondo, è possibile che in monocromo poi rimangano dei puntini bianchi in mezzo alla linea nera.

Se si vogliono togliere questi puntini una procedura possibile è questa: andare in *Edit Menu, Tonal corrections*, scegliere *Reverse gradient*: adesso i puntini bianchi diventeranno neri. A questo punto si può usare lo strumento *Garbage Cleaner* per rimuovere la "polvere" (questo *tool* lo trovare nel gruppo di *tool* con il *Line correction* e il *Control point*), dovete scegliere l'opzione "*Delete point in white background*".

Fatto questo si torna di nuovo in *Edit menu* per scegliere di nuovo *Reverse gradient* e fare tornare "normale" il nostro disegno.

Io non l'ho provato ancora, ditemi se funziona.

Parole chiave: scansione, scansionare, segno, puntini, linea.

### Gli altri strumenti in *Garbage cleaner*

*Fill leftover*: può capitare che in aree colorate rimangano dei puntini trasparenti, piuttosto fastidiosi. *Fill leftover* (= riempi gli avanzi) permettere di riempire questi puntini con il colore dominante attorno ad essi.

*Select garbage*: a seconda del *Mode* indicato nella *Tool Property palette*, questo strumento non cancella nulla, ma seleziona lo sporco presente su sfondi trasparenti o su sfondi bianchi, oppure seleziona i piccoli puntini trasparenti nelle aree colorate.

## Controllare il contrasto

Domanda su pagina facebook a MangaStudio e Clip Studio Paint - 15 aprile 2017

**Nastasia Kirchmayr**

Esiste un modo per avere un livello di "verifica" che posso settare su bianco e nero per verificare i contrasti? per dire, su ph facendo *cntrl-alt-shift-e* e crea un livello che è la somma di tutti i livelli presenti nel documento, che poi converti in b/n. con clip studio c'è un modo svelto per farle una cosa del genere? anche che fosse converti tutto in scala di grigio. che non avrei voglia ogni volta di salvare un jpg, aprirlo e smanettare su quello, altrimenti dovrei continuare a salvarne ogni volta che faccio una correzione.

**Patrizia Mandanici**

Sì, in cima crei un *New Correction Layer* (tasto destro sul livello), *Gradient map*, *Effect*, *White and Black*. Quando non ti serve lo disattivi.

Vedi anche [Visualizzare il disegno in scala di grigi](#).

## Controllare il lavoro allo specchio

Uno dei trucchetti base per vedere se qualcosa non torna in ciò che si è disegnato è osservare il foglio in trasparenza, mettendolo davanti a una finestra o a una lavagna luminosa, oppure mettere a fianco del foglio uno specchio: le imperfezioni risaltano immediatamente. Se la via dello specchio non è impossibile con il disegno digitale, è però un po' difficile mettere un monitor in trasparenza... In realtà è possibile vedere la propria tavola in maniera speculare mentre si sta disegnando in modo normale.

Aprire una seconda finestra del *file* in lavorazione (*Window > Canvas > New window*), trasferirla sul secondo monitor e metterla in modalità "*Flip horizontal*" [*pulsante nel Navigator – N.d.M.*] permette di disegnare e contemporaneamente controllare come viene il lavoro guardato allo specchio. Ma magari lo sapevate già 😊:-)

*[Tip di Roberto Zaghi su gruppo Facebook]*

In pratica, agendo sui comandi del *Navigator* per applicare il *Flip* (vedi **più sotto**), questo agisce solo sulla finestra selezionata, non su entrambe.

## Balloon (nuvolette o “fumetti”)

Per disegnare un *balloon* andare su strumento *Text*, scegliere il tipo di *balloon* e trascinare il cursore sulla pagina.

Per la pipetta selezionare *Balloon tail* (è nel *tool Text*), scegliere il tipo di pipetta (se la si vuole curva usare la *Spline* con più punti) e disegnarla partendo dall'interno del *Balloon*.

## Balloon collegati tra loro

Se voglio due *balloon* collegati tra loro basta mettere entrambi i *balloon* nello stesso livello e collegarli con una pipetta.



Fig. 123

## Cambiare le proprietà di un balloon

Per cambiare le caratteristiche del *balloon* (spessore o colore della linea, colore del fondo, ecc.), basta selezionare il *balloon* con lo strumento *Object* e poi modificare le proprietà nella *Tool property*. Oppure utilizzare il *Tool navigation* della *Layer property*.

Quando si aggiunge un testo, nella *Layer property* che si trova sopra alla *Layer palette* compare la sezione *Tool navigation*, con due icone: *Text* e *Balloon*. Quando si aggiunge anche il *balloon* compaiono altre tre icone, *Balloon tail*, *Control point* e *Adjust line width*.



Fig. 124

Sono gli stessi strumenti che posso trovare nella palette *Sub Tool*. Particolarmente utile, per me, è *Control point*, poiché selezionandolo e poi portando il cursore sopra al *balloon*, ne vengono evidenziati i punti di controllo senza passare per *Object*, che talvolta non è immediato nel visualizzarli.



Fig. 125

A seconda del *radio button* selezionato nella *Tool property*, posso operare diverse azioni sui punti di controllo.

## I vari tipi di *balloon*

Nella *Sub Tool palette* dello strumento *Text* trovo:

**CIAO!** *Text* serve a scrivere il testo delle nuvolette;

Fig. 126



*Ellipse balloon*

crea un *balloon* ellittico. Mentre lo si disegna si possono decidere le dimensioni e l'appiattimento.

Veloce da disegnare, può risultare un po' asettico per la sua geometria perfetta; inoltre si deve giungere a qualche compromesso per far stare il testo in più righe, tale da risultare non proprio piacevolissimo alla vista;

Fig. 127



*Balloon tail*

con *Balloon tail* si aggiunge la "pipetta", che può essere curva se si aggiungono dei punti mentre la si disegna. Se la curva è troppo accentuata la linea si sfalda un po';

Fig. 128



*Thought balloon tail*

altro tipo di pipetta, quella che indica il "pensiero". Non mi piace, preferisco disegnarla diversamente;

Fig. 129



*Balloon pen*

il *balloon* può essere disegnato con la *Balloon pen*, che con un tratto a mano libera permette di creare un *balloon* esteticamente più dinamico. Ho disegnato anche la pipetta con *Balloon pen*: basta disegnare una "V", più o meno curva (a gusto), partendo e finendo all'interno del *balloon*;

Fig. 130



*Curve balloon*

il *balloon* viene creato con una curva, in maniera simile a quanto si può fare per disegnare una forma con *Direct Draw*. Si può scegliere tra *Straight line* (una spezzata), *Spline* (una linea curva con maniglie intermedie; è quella con cui ho disegnato questo esempio), *Quadratic Bézier* e *Cubic Bézier*, a parer mio poco controllabili e quindi per me non interessanti; anche qui ho disegnato la pipetta con la *Balloon pen*;

Fig. 131



*Rectangle balloon*

ok, questo strumento non c'è di *default*, ma se si guarda nella *Tool property* dell'*Ellipse balloon* si vede che si può scegliere anche di disegnare con altre forme, oltre all'ellisse: *rectangle* e *polygon* (se non si vedono bisogna renderle visibili dalla *Sub Tool Detail*). Ho duplicato lo strumento *Ellipse balloon*, ho cambiato la forma base a rettangolo e gli ho cambiato il nome. Pipetta aggiunta con *Balloon pen*;

Fig. 132



*Rectangle balloon con angoli arrotondati*

stesso strumento, ma nella *Tool property* ho attivato *Roundness of corner*, che mi permette di arrotondare gli angoli.

Fig. 133

Sotto allo strumento *Text* c'è lo strumento *Rounded balloon*, che contiene solo il *Sub Tool Rounded Balloon*. Perché si trova qui e non, come gli altri *balloon*, dentro a *Text*? Boh. Forse, come in altri casi, in Celsys hanno pensato che poteva essere più comodo averlo direttamente nella *Tool palette* senza dover andare a cercarlo in *Text*.



*Rounded balloon*

Questo strumento è esattamente come il *Rectangle balloon* con angoli arrotondati che mi sono creato io, però con il parametro *Figure > Roundness of corner* impostato su *Specify ratio* con un valore 100%. Pipetta aggiunta con *Balloon pen*.

Fig. 134

Nella *Tool property* dei *balloon* ci sono, tra le altre, le proprietà *Line color* e *Fill color*, che regolano il colore del contorno e del riempimento del *balloon*. L'icona a sinistra imposta il colore principale (*Main color*) selezionato in quel momento; l'icona centrale imposta il colore secondario (*Sub color*); l'icona a destra consente di impostare i colori (in genere utilizzo nero per il contorno e bianco per il riempimento) con cui disegnare sempre il *balloon*, indipendentemente dai colori selezionati come *Main* e *Sub* in quel momento.



Fig. 135

## Creare un *balloon*

Nei *Material* ci sono molti modelli di *balloon* che è possibile utilizzare semplicemente trascinandoli sul *Canvas*. Ma posso aver bisogno di un *balloon* particolare. Ad esempio, i *balloon* fatti a nuvoletta per rappresentare un pensiero: ci sono dei *balloon* a nuvola, ma per me sono troppo articolati; oppure i piccoli *balloon* di collegamento con la testa pensante: ci sono anche questi, il *subtool Thought balloon tail*, ma questi invece sono troppo semplici...



Fig. 136

Per creare un nuovo *balloon* da inserire poi tra i *Material* e poterlo riutilizzare, si può semplicemente disegnare sul *Canvas* un *balloon* con lo strumento *Text > XX balloon* (dove *XX* può essere uno dei vari tipi di *balloon* a disposizione: *Ellipse balloon*, *Curve balloon*, *Balloon pen*) e poi salvarlo tra i *Material* da *Edit > Register material > Image...*, dargli un nome, una posizione tra i *Material* (ricordarsi, se serve, di creare una cartella nella finestra dei *Material* prima della registrazione, perché non è possibile farlo mentre si registra) e dei *tag*.

Posso utilizzare il mio nuovo *balloon* come uno degli altri preimpostati, trascinandolo sul *Canvas* all'occorrenza, modificarne le caratteristiche, aggiungerci la pipetta ecc..

## Il *balloon* non si aggancia al testo

Generalmente creo prima il testo e poi, con uno degli strumenti *balloon* o trascinando una forma dai *Material*, creo il *balloon*. Normalmente, con lo strumento *balloon*, la nuvoletta si aggancia e si integra al livello del testo, formando un insieme in un solo livello, anche se le sue parti (il *balloon* e il testo) possono essere modificate separatamente, toccandole con lo strumento *Object*.

Trascinando invece la forma dai *Material* succede a volte che la forma venga inserita in un livello differente da quello del testo. Mi par d'aver capito che bisogna fare attenzione, quando si trascina il *balloon*, a toccare con il cursore una parte del testo così da permettere l'integrazione nello stesso livello.

## Balloon tagliato

Devo tagliare un *balloon* in modo che non risulti sopra il bordo della vignetta come in Fig. 137:

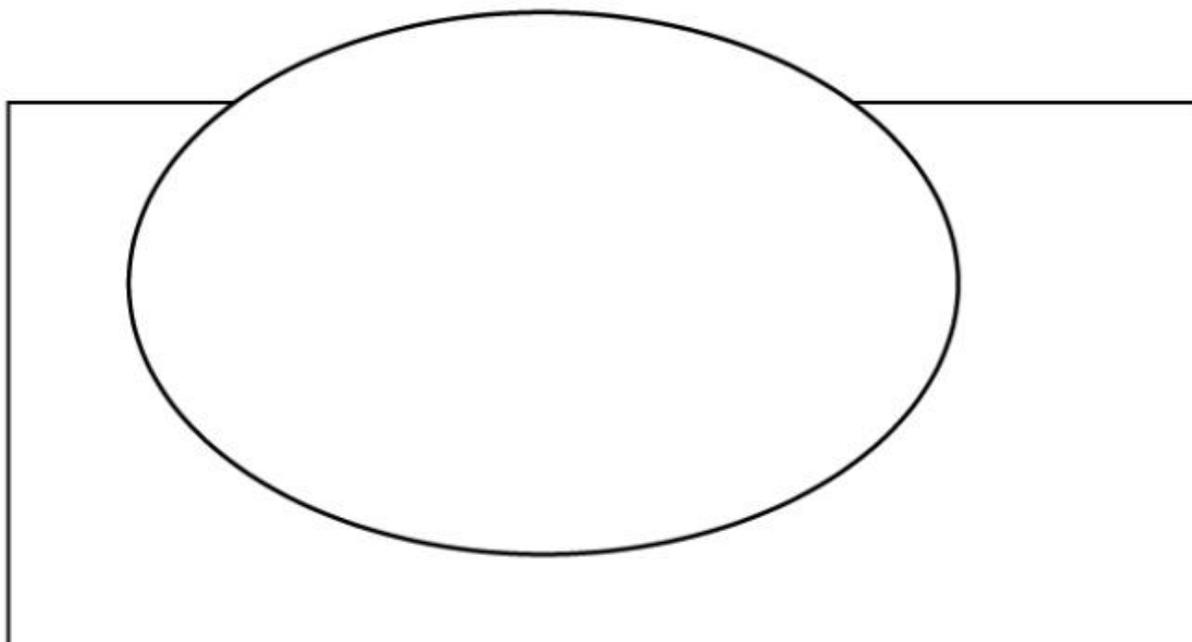


Fig. 137

Se il *balloon* è all'interno del folder della vignetta dovrebbe farlo da solo; se invece metto tutti i *balloon* al di sopra dei *layer* delle vignette, faccio così:

- edito i *Control point* del *balloon* (con lo strumento *Object*, cubo con freccetta), e aggiungo due *Control point* ai due capi della linea di taglio (Fig. 138 e Fig. 139):

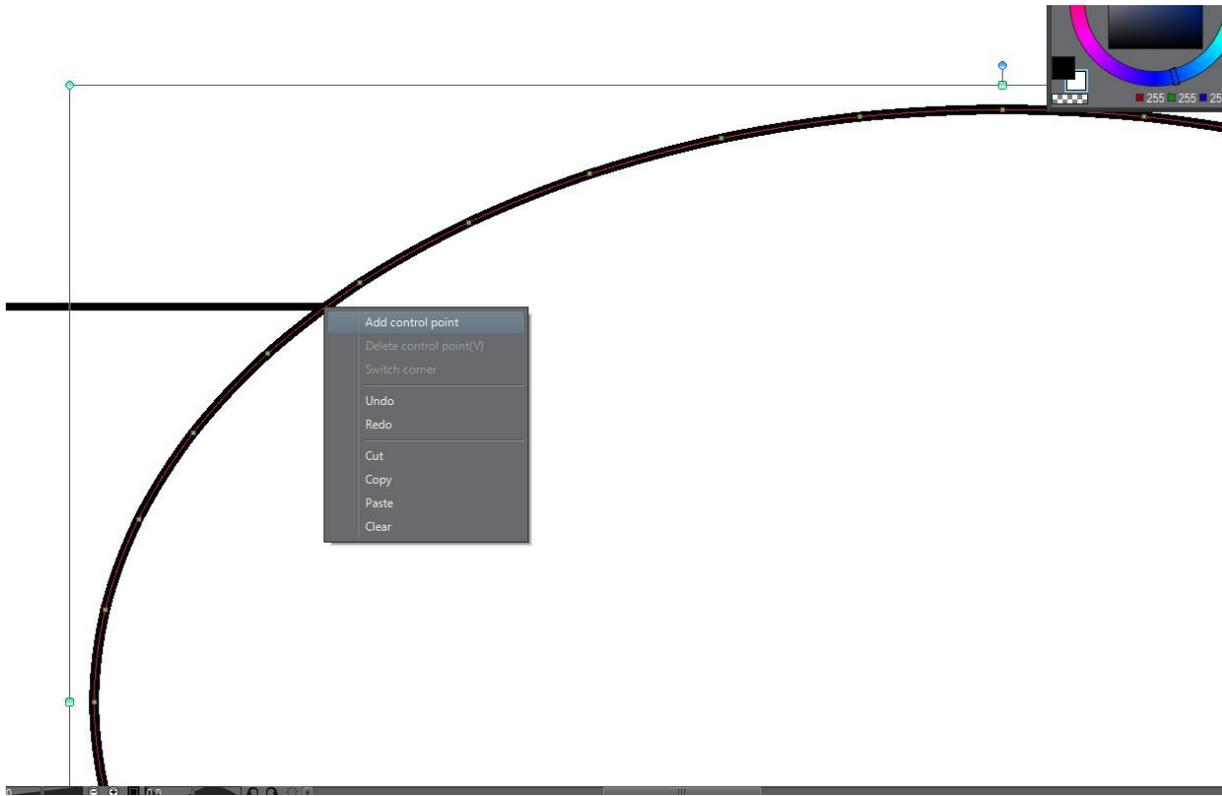


Fig. 138

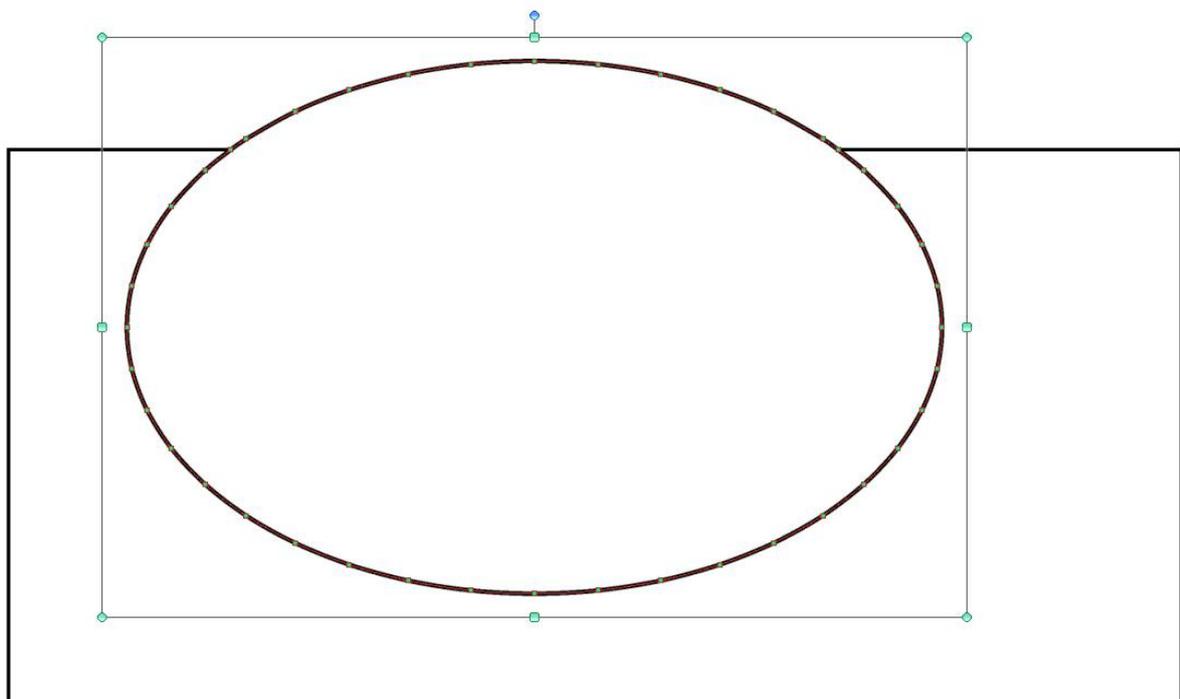


Fig. 139

- seleziono i *Control point* al di sopra della linea di taglio (punti in rosso) e li elimino (Fig. 140):

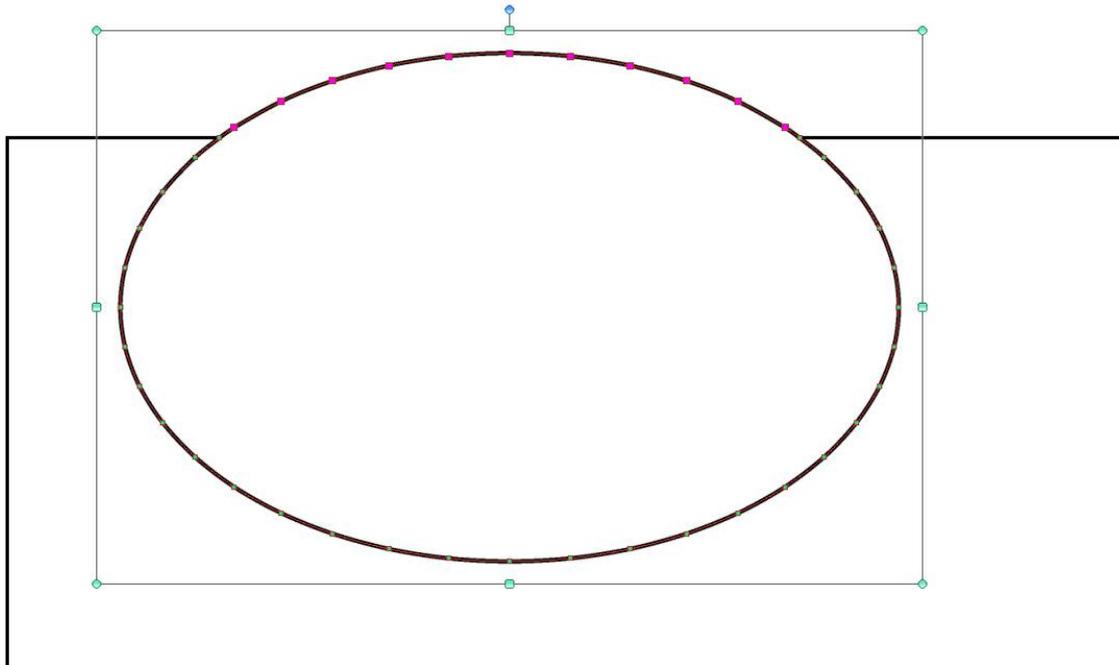


Fig. 140

- poi con lo strumento *Correct line* imposto il *SubTool Control point* in *Switch corner* e tocco i due *Control point* ai capi del taglio (Fig. 141); oppure seleziono il *balloon* con l'*Object tool*, tocco il punto che mi serve e clicco tasto destro > *switch corner*):

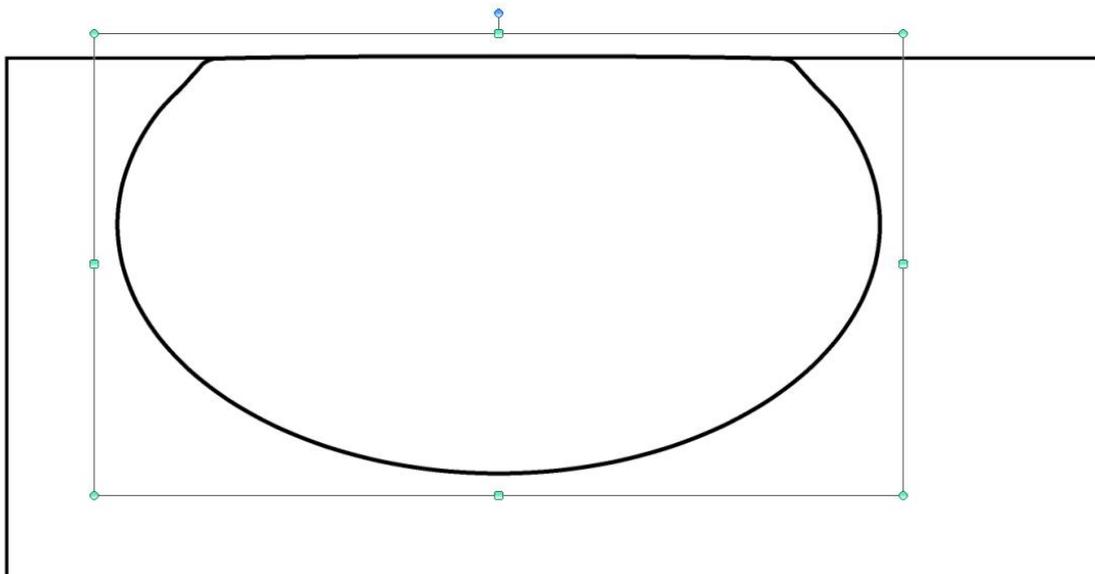


Fig. 141

- se serve, muovo un pochino questi *Control point* per ripristinare la curvatura (Fig. 142).

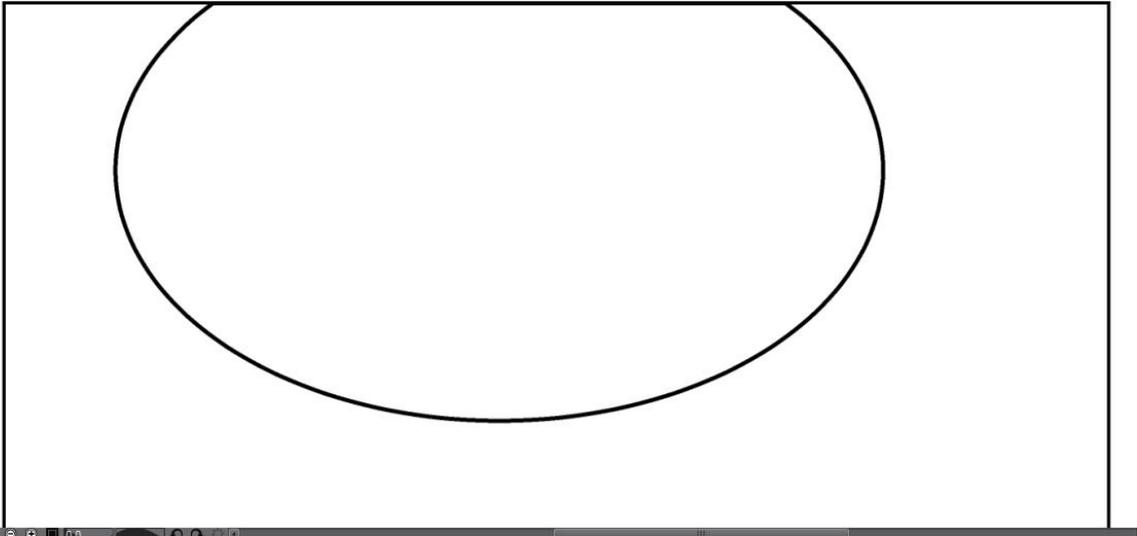


Fig. 142

## Ruler

Maggiori info sui Ruler --> cercare sul Manuale *Explanation: Ruler*

I ruler sono delle guide, delle specie di binari che indirizzano il tratto in quelle situazioni in cui si preferisce non affidarsi alla mano libera. Sono di diversi tipi: i semplici *Ruler*, gli *Special ruler*, il *Symmetrical Ruler* e i *Perspective Ruler*. Il Manuale (almeno nella v. 1.8.4) sui ruler non è molto coerente, perché prima introduce il *Symmetrical* e il *Perspective Ruler* tra gli *Special*, poi li tratta separatamente da questi. Comunque poco importa.

I Ruler semplici sono: *Linear ruler*, *Curve ruler*, *Figure ruler*, *Ruler pen*.

Gli *Special ruler* sono: *Parallel line*, *Parallel curve*, *Multiple curve*, *Radial Line*, *Radial curve (ex Focus line e Focus curve)*, *Concentric circle*, *Guide*.

I *Symmetrical ruler* ripetono un tratto disegnato da un minimo di due fino a un massimo 16 volte, secondo assi radiali di simmetria.

I *Perspective ruler* permettono di aggiungere al disegno dei punti di fuga e relative linee prospettiche, che possono essere utilizzati per costruire dei disegni in prospettiva; oppure apportare modifiche a ruler prospettici già presenti. È possibile inserire nel disegno anche dei ruler prospettici già impostati a 1, 2 o 3 punti di fuga, secondo quanto scritto poco più avanti, vedi **Ruler prospettico**.

In più, ci si può agganciare anche alla *Grid* (non propriamente un ruler) e utilizzarla come guida.

Gli *Special ruler* si possono attivare e disattivare, credo perché potendo agire "a distanza" anziché solo disegnandoci esattamente sopra come i ruler "Ruler", si può evitare di influenzare il tratto in zone del quadro in cui non voglio la loro azione e anche nel caso in cui ho più *Special ruler* sullo stesso livello, per farli agire separatamente.

Se i ruler *Special*, *Symmetrical* e *Perspective* sono attivi sono di colore viola, se non sono attivi sono verdi.

Per attivare o disattivare questi ruler cliccare con il *Sub Tool Object (Operation Tool > Object)* sul ruler e cliccare sul rombo che appare accanto.

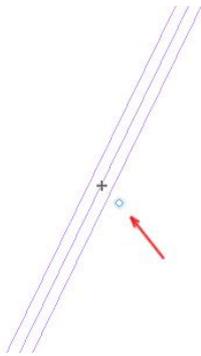


Fig. 143

Di recente la grafica dei modificatori dei ruler è stata notevolmente migliorata e ora sono più visibili. Nelle prossime pagine sono presenti immagini realizzate con la vecchia visualizzazione: mi riprometto di aggiornarle in futuro.

## Linear ruler

Il *Linear ruler* di *default* permette di disegnare un *ruler* lineare, di lunghezza finita. Se nella *Tool property* la casellina *Create at editing layer* è spuntata, allora il *ruler* viene creato nel *layer* selezionato in quel momento, altrimenti viene creato in un proprio livello *raster*. Questo *ruler* ha un raggio d'azione, oltre il quale il disegno è libero.

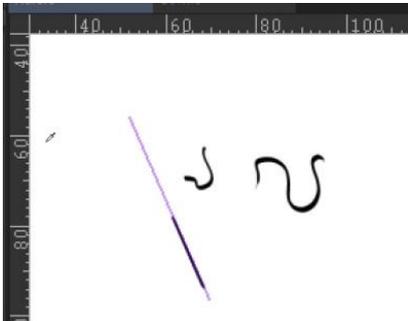


Fig. 144

Lo *snap* è attivato/disattivato dall'icona *Snap to Ruler*  (vedi anche più sotto).

Nella *Tool property* c'è la casellina *Step of angle* che, se spuntata, forza debolmente a disegnare il *ruler* ad angoli prefissati rispetto alle direzioni verticale e orizzontale, con incrementi stabiliti dal valore impostato. La forzatura può essere superata insistendo un po'.

Un'altra casellina mooolto interessante che può essere attivata è *Scale*, che aggiunge delle divisioni sul *ruler*. Le unità di misura delle divisioni possono essere *pixel* (px), cm, mm, pollici (in), punti (pt), Q (*Quarter* un'unità di misura tipografica corrispondente a 0,25 mm, cioè un quarto di mm o circa 0,71 pt), e anche la suddivisione in parti uguali (il cui numero si può impostare) e una divisione secondo il rapporto aureo.

esempio lunghezza

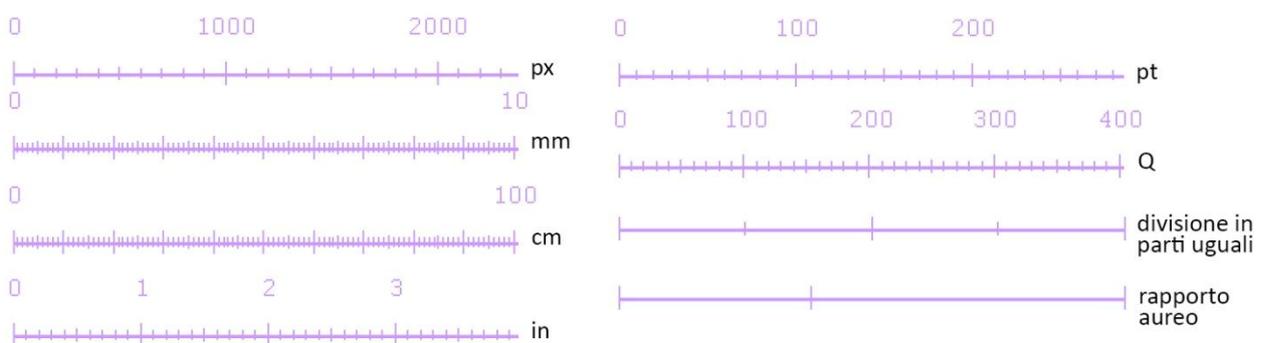


Fig. 145

Con il *Linear ruler* si possono costruire *ruler* curvi secondo curve di Bézier quadratiche o cubiche (*Quadratic Bézier* e *Cubic Bézier*).

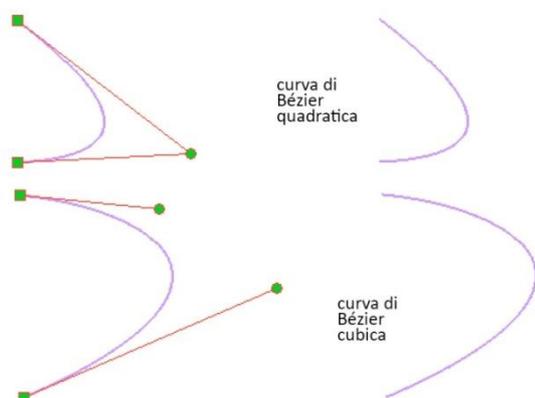


Fig. 146

Anche con le curve di Bézier si può attivare l'opzione *Scale*.

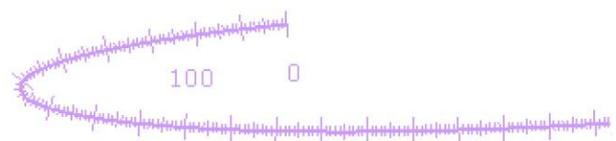


Fig. 147

## Curve ruler

Il *Curve ruler* è molto simile al *Linear*, con la differenza che possono essere aggiunti più punti di seguito, cosicché la linea disegnata può essere una spezzata (*Straight line*) e si possono creare delle curve di Bézier con più "gobbe". Esiste anche un'ulteriore curva, chiamata *Spline*, che è una linea curva che passa per i punti di costruzione (le Bézier non passano per tali punti, tranne che all'inizio e alla fine).



Fig. 148

È possibile inoltre decidere se la curva disegnata sarà chiusa, spuntando *Close line*. In tal caso, anche se l'ultimo punto segnato sarà distante dal primo, automaticamente la linea andrà a chiusura.

*Scale* attivabile, *snap* con *Snap to Ruler*.

Disegnare con le curve di Bézier per me non è immediato, ho scritto quindi qualche riga per ricordarmi i passaggi per utilizzarle per disegnare i *ruler*; analogamente si possono usare le curve di Bézier anche con lo strumento di disegno *Direct draw*, pur con alcune differenze; vedi **più sotto**.

Per disegnare un *Curve ruler* con *Quadratic Bézier*:



Fig. 149

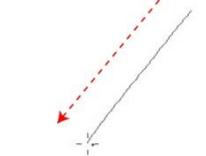


Fig. 150

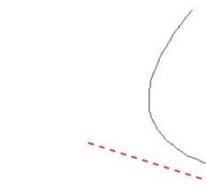


Fig. 151

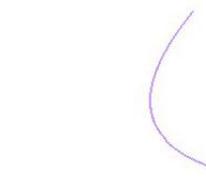


Fig. 152

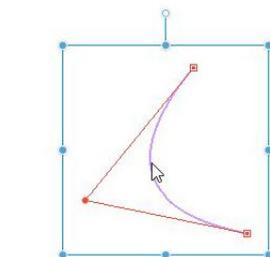


Fig. 153

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o clicco col tasto sx del *mouse*);

**stacco** la penna dalla tavoletta e vado fino al secondo punto (o mi sposto col *mouse*), che sarà il punto di controllo della curva; **tocco** nuovamente la tavoletta o clicco col tasto sx del *mouse* per fissarlo (qui differisce dalla Bézier nel *Direct draw*, dove il secondo punto è il punto finale della curva);

**stacco** nuovamente la penna dalla tavoletta e mi sposto fino al terzo punto (o mi sposto con il *mouse*), facendo bene attenzione a non fare ulteriori movimenti che altrimenti prolungherebbero la curva con un altro arco (beninteso: se la curva è complessa, ovviamente continuare...). Con il *mouse* è più semplice, posso già cliccare sul punto;

Do l'**Invio** per confermare l'arco.

Toccano il *ruler* con lo strumento *Operation > Object* è possibile modificarlo, agendo anche sulla maniglia (...il secondo punto...) che appare. Se il *ruler* è la successione di più archi, per ognuno di essi apparirà un punto di controllo.

Per disegnare un *Curve ruler* con *Cubic Bézier*:



Fig. 154



Fig. 155

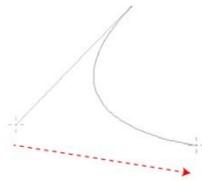


Fig. 156



Fig. 157



Fig. 158

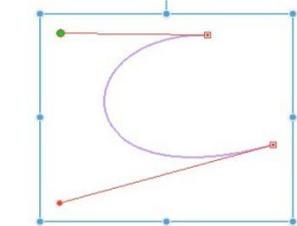


Fig. 159

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sx del *mouse*, senza rilasciarlo);

**senza** staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sx del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che serve a costruire la curva (qui differisce dalla Bézier nel *Direct draw*, dove il secondo punto è il punto finale della curva);

**stacco** la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sx del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio il secondo punto: per fissare il punto **tocco** la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sx);

dopodiché, se voglio che il *ruler* termini qui, do l'**Invio**...

...altrimenti il punto appena segnato sarà il punto iniziale di un altro tratto di *ruler*, da completare analogamente a quanto fatto finora.

Toccano il *ruler* con lo strumento *Operation > Object* è possibile modificarlo, agendo anche sulle maniglie che appaiono.

### Figure ruler

Con il *Figure ruler* si creano *ruler* geometrici: rettangoli, ellissi, poligoni. Per scegliere il tipo selezionare l'icona appropriata in *Figure*, nella *Tool property*: nel caso di un poligono, è possibile scegliere il numero dei lati (da 3 a 32: non di più, ma comunque a 32 è difficile distinguerlo da un cerchio). Per ottenere un quadrato, un cerchio perfetto o un poligono regolare, tenere schiacciato il tasto *Shift* durante la creazione.

I vertici delle figure possono essere arrotondati, analogamente a quanto visto per le vignette, e si può decidere se disegnare la figura dal centro. *Scale* attivabile, *snap* con *Snap to Ruler*.

### Ruler pen

Con *Ruler pen* si disegna un *ruler* a mano libera, come se fosse uno strumento di disegno. Nella *Tool property* è presente la casellina *Post correction*, che permette di ammorbidire le asperità del tratto.

È possibile lo *Scale*, ma la casellina deve essere resa visibile dalla *Sub Tool Detail*.

## Special ruler

*Special ruler* non è un singolo strumento ma raccoglie alcuni tipi di *ruler* con funzioni interessanti. Nella maggior parte di questi *ruler* la rappresentazione è a tripla linea più, talvolta, qualche linea accessoria. Non è presente la possibilità di usare la funzione *Scale*.

Per selezionare il tipo di *special ruler*, sceglierlo nella *Tool property* col menù a scomparsa *Special ruler*.

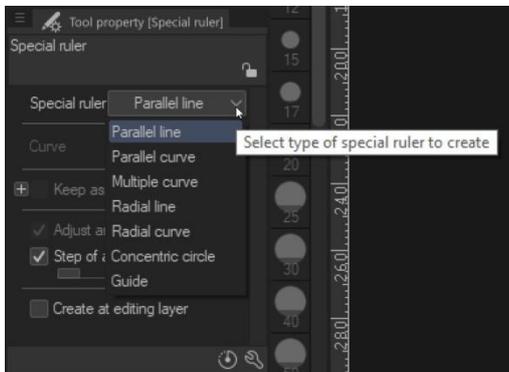


Fig. 160

Gli *Special ruler* sono:

- *Parallel line*
- *Parallel curve*
- *Multiple curve*
- *Radial line*
- *Radial curve*
- *Concentric curve*
- *Guide*

Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* .

### Parallel line

*Parallel line* è un *ruler* lineare, infinito, che obbliga il tratto a essergli parallelo. Come risultato si ottengono una serie di linee parallele al *ruler*.

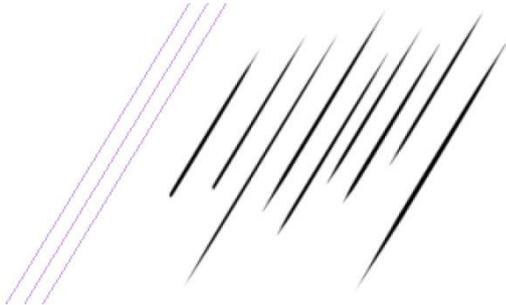


Fig. 161

### Parallel curve

*Parallel curve* è analogo ma permette di creare delle curve parallele. Il tipo di curva che si può selezionare dalla *Tool property* è una spezzata (*Straight line*), una *Spline* o una curva di Bézier quadratica (*Quadratic Bézier*), in maniera simile a *Curve ruler*.

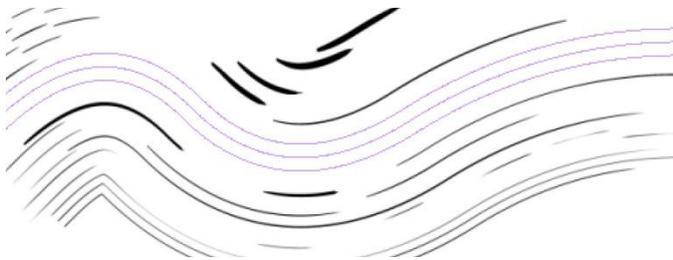


Fig. 162

Anche se, una volta disegnato, questo *ruler* ha un inizio e una fine, i suoi effetti sul tratto si possono considerare "infiniti". Infatti, se disegno oltre a questi due punti, il segno rimarrà parallelo alla direzione del *ruler* nella sua ultima porzione, su tutto il *Canvas*.

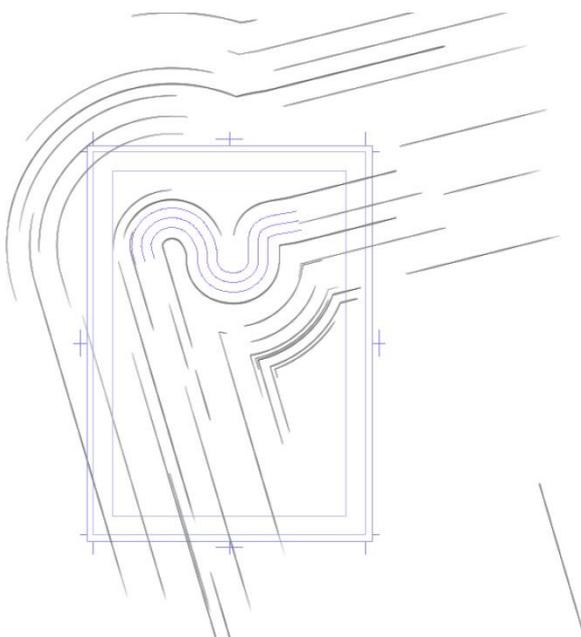


Fig. 163

### Multiple curve

*Multiple curve* è veramente molto simile al *Parallel curve*, ma ha la particolarità di dare una sorta di tridimensionalità alle linee parallele disegnate: con il *Multiple curve* in alcune zone le linee sono distanziate, in altre ravvicinate, creando un effetto “nastro”.

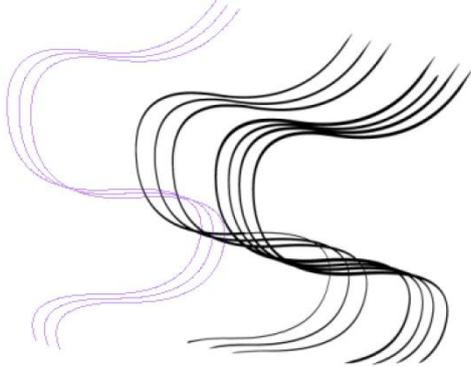


Fig. 164

Creando il *ruler* non è semplice capire dove le curve saranno più distanti e dove più vicine; in genere nella zona iniziale, dove il *ruler* comincia, le linee sono più distanziate, ma a seguito di alcune prove devo dire di non esserne certo.

Tuttavia, selezionando il *ruler* con lo strumento *Object*, appare una maniglia che serve a modificare la direzione di distanziamento delle linee. Disegnando dopo aver ruotato tale direzione, le linee cambiano comportamento.

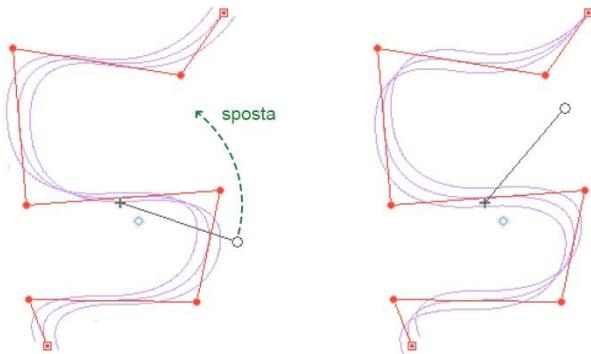


Fig. 165

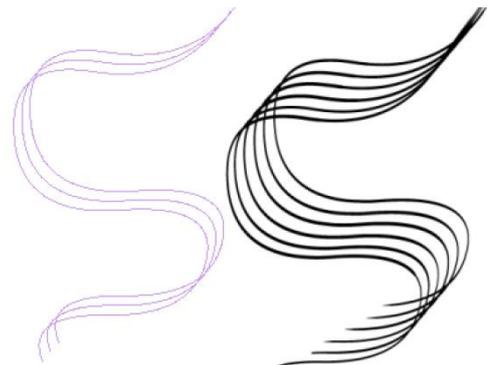


Fig. 166

### Radial line

Con *Radial line* si posiziona un punto, individuato da una serie di piccole linee convergenti, verso il quale convergeranno le linee disegnate successivamente,

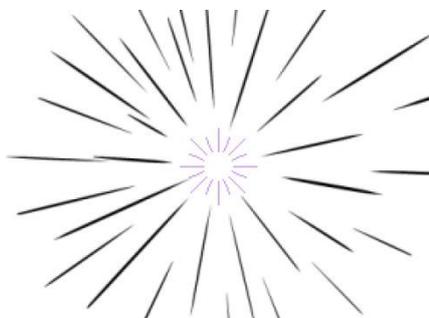


Fig. 167

### Radial curve

Con *Radial curve* si disegna una linea (spezzata, *spline* o Bézier quadratica); una volta terminata, attorno al punto iniziale appariranno le piccole linee convergenti già viste con *Radial line*. Tutte le linee che si disegneranno seguiranno l'andamento della linea disegnata e saranno convergenti al punto radiale.

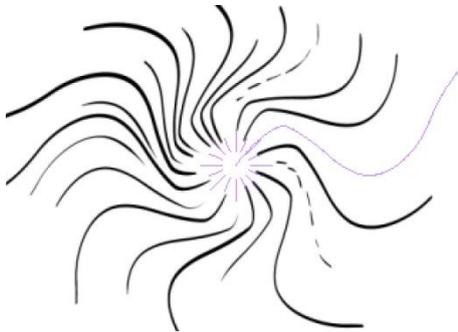


Fig. 168

### Concentric circle

Serve a disegnare ellissi e cerchi concentrici (o archi di questi). Disegnando il *ruler* sul *Canvas* si ottiene un'ellisse generica, inclinabile a piacere (o a passi angolari prestabiliti nella *Tool property*); per ottenere dei rapporti determinati tra le lunghezze dei due assi bisogna spuntare la casellina *Keep aspect ratio* e inserire i valori desiderati. Inserendo per entrambi il valore 1 si ottiene un cerchio. Un altro modo per ottenere un cerchio è tenere premuto *Shift* mentre si disegna il *ruler*.



Fig. 169

È possibile modificare la lunghezza (a spanne...) dei due assi selezionando il ruler con *Object* e agendo sulle maniglie lungo la circonferenza. Anche l'inclinazione è modificabile, agendo sulle maniglie lungo la linea che passa per le ellissi, oppure modificando il valore nella *Tool property* (sempre con lo strumento *Object* selezionato).

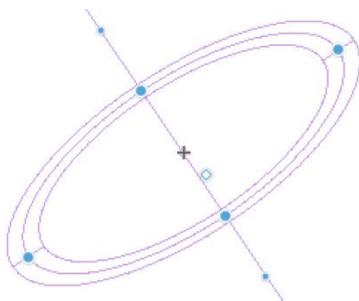


Fig. 170

Per muovere il *ruler* nel *Canvas* la cosa più semplice è, con lo strumento *Object* attivo, posizionare il cursore tra le ellissi e trascinarlo. Alternativamente si possono inserire i valori di X e Y del centro del *ruler* nella *Tool property*. Ricordare che tali valori sono in px, ma nei righelli potrebbe essere visualizzata un'altra unità di misura (es. mm; per cambiarla: *Edit > Change Canvas Size...* e modificare ).

## Guide

Lo *Special ruler Guide* permette di creare delle guide, esclusivamente verticali o orizzontali, che vincolano il tratto solo se si inizia a disegnare sufficientemente vicino a esse. Sono “infinite”, nel senso che sbordano dal *Canvas* e non se ne vedono le estremità. L’unico controllo che si ha su questi *ruler* è la possibilità di crearli su un *layer* a sé stante oppure sul *layer* sul quale si sta disegnando, spuntando la casellina *Create at editing layer*.



Fig. 171

Alle *Guide* appartengono anche le linee guida che si possono far apparire dai righe superiori e laterali: posizionando il cursore su un righello (le scale graduate che stanno a lato e sopra al *Canvas*; **attenzione**: in inglese si chiamano anche questi *ruler*, ci si può confondere) e trascinando sull’area di lavoro, creo una linea guida (verticale o orizzontale). In questo caso, la guida viene creata in un proprio livello *raster*.



Fig. 172

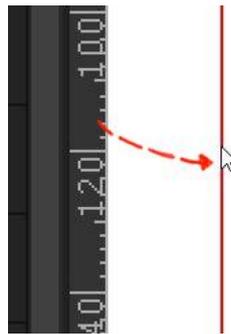


Fig. 173

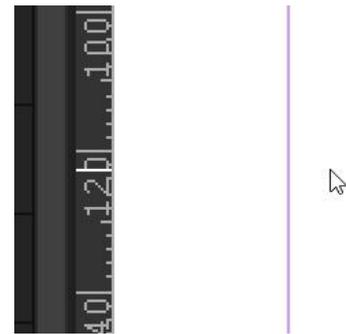


Fig. 174

Queste guide “catturano” (→ *Snap*) il tratto se ci si disegna sufficientemente vicino, lasciandolo invece libero se si disegna più distante. Il raggio d’azione dipende dalla risoluzione e dall’ingrandimento con cui si sta lavorando: credevo di aver scoperto che a 600dpi è di 5 mm (120 px), ma poi ho notato che cambiando ingrandimento tale valore muta e ancora non ho capito con quale criterio.

L’attivazione/disattivazione dello *snap* è data dall’icona *Snap to Special Ruler* .

## Guide (di nuovo?)

In CSP ci sono diverse caratteristiche che si ripetono: nomi, icone, strumenti; talvolta non se ne può fare a meno, poiché lo stesso nome può effettivamente indicare due cose diverse (es. appena visto: *ruler*, che indica sia i *ruler* di questo paragrafo che i righelli che stanno ai lati del *Canvas*), ma spesso sono ripetizioni “per comodità”, come nel caso del *ruler Guide*.

In effetti, *Guide* è l’esatta riproposizione dello *Special ruler*, impostato però già di *default* su *Guide*. Non sono visualizzate alcune opzioni presenti in *Special ruler* ma che servono per gli altri strumenti del gruppo, e se si va a guardare la *Sub Tool Detail* di *Special ruler* e di *Guide* ci si rende conto immediatamente della cosa. Probabilmente, pensando che potesse essere uno strumento molto utilizzato, gli sviluppatori hanno pensato di renderlo disponibile a colpo d’occhio nell’elenco dei vari *ruler* oltre che nascosto all’interno di un sottogruppo, più laborioso da raggiungere.

In sostanza: *Guide* = *Special ruler* > *Guide*.

## Perspective ruler

Un ruler prospettico può essere aggiunto o usando lo strumento *Ruler/Frame* dalla *Layer palette* (vedi **Ruler prospettico**, più avanti), o aggiungendo i singoli Pdf dal *Perspective ruler*, che trovo tra gli *Special ruler*.

Il *Perspective ruler* permette inoltre di compiere alcune operazioni sul ruler prospettico, comunque venga creato. Tali operazioni sono stabilite dalla scelta nel menù *Process*:

- aggiunta di un punto di fuga (*Add vanishing point*); se non ho già un ruler prospettico nel *Canvas*, questa operazione lo crea;  
 l'aggiunta di un Pdf a un ruler prospettico (già esistente) a uno o due Pdf, dà risultati diversi a seconda che la casellina *Change perspective drawingh method* sia spuntata o no.  
 Se *Change perspective drawingh method* **non** è spuntata l'aggiunta di un Pdf non modifica il tipo di prospettiva già presente (ovvero a uno o due Pdf).  
 Se *Change perspective drawingh method* è spuntata, l'aggiunta di un Pdf a un ruler prospettico a un Pdf lo trasforma in un ruler a due Pdf, così come l'aggiunta di un Pdf a un ruler a due Pdf lo trasforma in un ruler a tre.
- la rimozione di un punto di fuga (*Delete vanishing point*);
- aggiunta di una linea guida (*Add guide*), che punterà verso uno dei Pdf presenti sul *Canvas*; per scegliere quale è sufficiente indirizzare il tratto verso il Pdf scelto;
- la rimozione di una linea guida (*Delete guide*);
- bloccare/sbloccare la posizione di un Pdf (*Fix vanishing point*; il Pdf bloccato diventa grigio);
- mandare all'infinito un Pdf e rendere di conseguenza parallele le sue linee guida (*Infinitize*).

Utilizzando lo strumento *Object* su un *Perspective ruler* si attivano altre funzionalità, come *Horizontalize eye level*, che rende orizzontale la linea d'orizzonte su cui giacciono i Pdf, e l'attivazione delle griglie prospettiche (*Grid*), dei supporti visivi al ruler (vedi **più sotto**). Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* .

## Symmetrical ruler

*Symmetrical ruler* pone sul *Canvas* delle linee che partono da un punto, le quali riflettono il tratto disegnato. Il numero minimo di linee impostabile in *Number of lines*, nella *Tool property*, è 2, e il numero massimo è 16. Al numero di linee corrisponde anche il numero di ripetizioni dell'immagine che avrò alla fine.

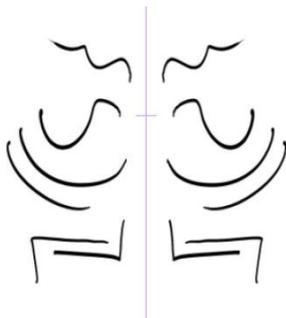


Fig. 175

Se nella *Tool property* è spuntata la casella *Line symmetry*, la riflessione è simile a quella di uno specchio.



Fig. 176

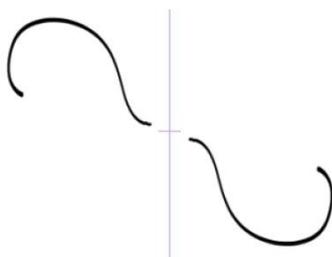


Fig. 177

Se la casella *Line symmetry* non è spuntata, il ruler funziona in maniera centrosimmetrica rispetto al punto di origine delle linee (CSP la chiama simmetria di rotazione).

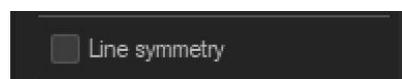


Fig. 178

Se si nota, nel caso di un *Number of lines* pari e l'opzione *Line symmetry* attivata, ogni immagine che si ottiene è il riflesso speculare di quella che la precede o la segue.

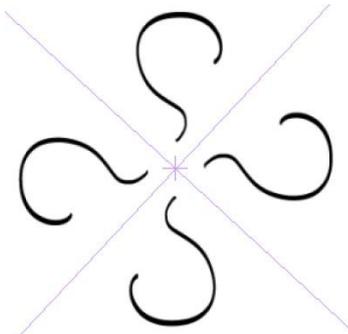


Fig. 179

Questo ovviamente non è possibile nel caso di un numero di linee di simmetria dispari (un tratto dovrebbe essere il riflesso contemporaneamente del tratto disegnato e del suo speculare) e infatti, con *Number of lines* dispari, *Line symmetry* viene disattivata.

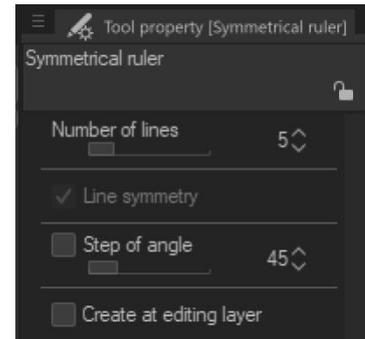


Fig. 180

Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* ; il *Symmetrical ruler* agisce anche quando si fanno dei riempimenti.

### Snap sul ruler

Si può attivare lo *snap* sui ruler con *CTRL+1* per lo *Snap to Ruler*, *+2* per lo *Snap to Special Ruler*, *+3* per lo *Snap to Grid*; oppure cliccando sulle corrispondenti icone nella *Command bar*:



Fig. 181

Io ho aggiunto (Fig. 182) anche l'icona *Change Special Ruler Snap*, , che serve per alternare tra vari *Special ruler* quando ne sono presenti più d'uno; per aggiungerla andare su: *File > Command Bar Settings > View* e scendere fino a *Change Special Ruler Snap*; selezionare un comando sulla *Preview* in corrispondenza del qual si vuole aggiungere il nuovo pulsante e cliccare su *Add*.

Al *Change Special Ruler Snap* corrisponde la *shortcut CTRL+4*.



Fig. 182 – Icone per gli *snap* ai ruler



Fig. 183 – *Snap to Ruler*, *CTRL+1*



Fig. 184 – *Snap to Special Ruler*, *CTRL+2*



Fig. 185 – *Snap to Grid*, *CTRL+3*



Fig. 186 – *Change Special Ruler Snap*, *CTRL+4*

### Cambio livello, scompare il ruler

Per utilizzare un *ruler* anche su un livello diverso dal *ruler* stesso ed evitare che scompaia quando seleziono un altro livello:

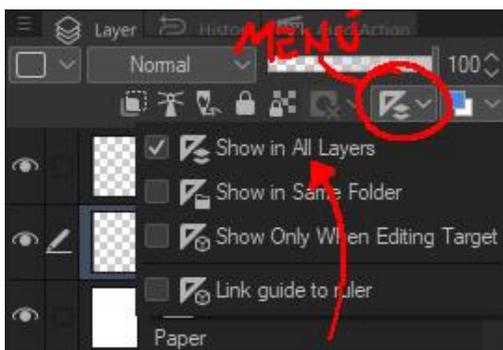


Fig. 187

dal menù a tendina con il simbolo del ruler  (Set showing area of ruler) seleziono *Show in All Layers*

## Ruler prospettico

Per inserire un *ruler* prospettico selezionare un *Layer* nella *palette* dei *Layer*, *tx dx* e dal menu che si apre scegliere *Ruler/Frame > Create Perspective Ruler...*; poi selezionare le opzioni opportune.

Con questo strumento si possono creare *ruler* prospettici a uno, due o tre punti di fuga (PdF).

**Attenzione:** si può attivare il vincolo a ciascuno dei PdF o a tutti e alle linee verticali. Si deve cliccare sul simbolo a rombetto.

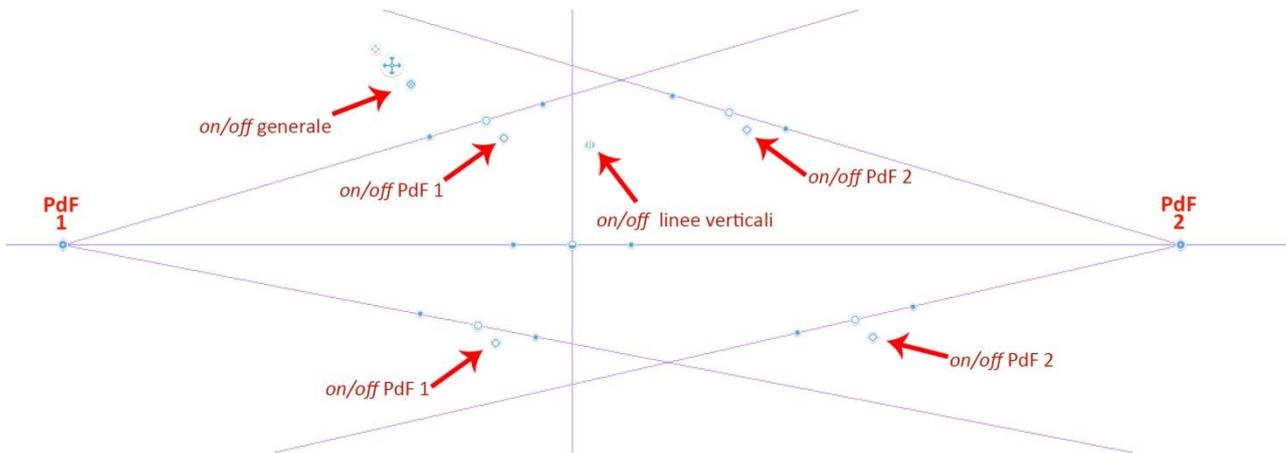


Fig. 188

## Nomi e funzioni delle varie parti del Ruler prospettico

(Traduzione dal Manuale, paragrafo *Names and Functions of Parts of a Perspective Ruler*)

Questa sezione descrive nomi e funzioni di ogni parte quando un *ruler* prospettico è selezionato con *subtool [Object]*.

La seguente descrizione è per il caso di un *ruler* prospettico a un punto.

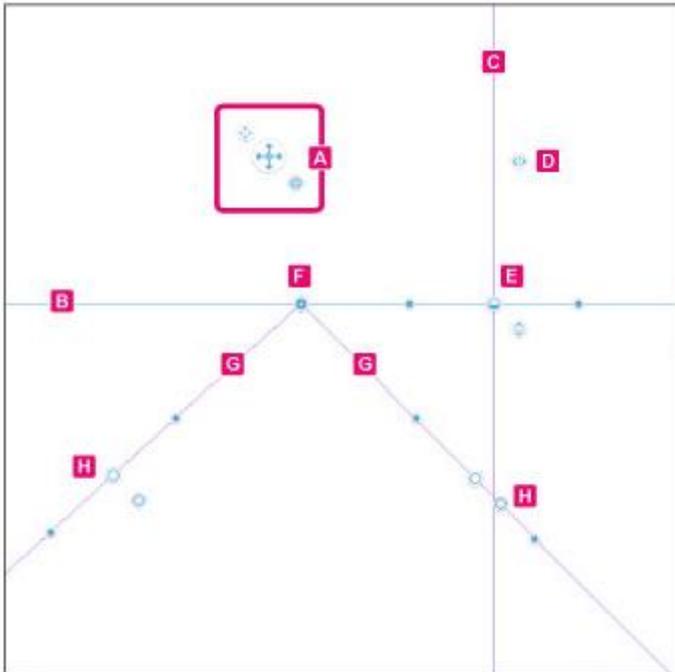


Fig. 189

### A. Maniglia dell'intero ruler prospettico

Permette di spostare la maniglia dell'intero *ruler* prospettico o attivare/disattivare lo *snap* **Sposta [Whole perspective ruler handle]**, cioè sposta la maniglia dell'intero *ruler*

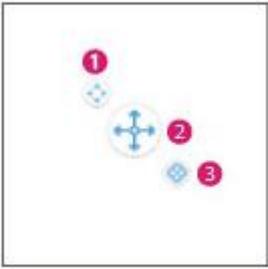


Fig. 190 – Trascinando (1) si può cambiare la posizione della maniglia

**(1) Spostare il ruler prospettico**

Trascinando (2) si sposta tutto il ruler prospettico

**(2) Attivare/disattivare lo snap al ruler prospettico**

Attiva/disattiva lo snap al ruler. Quando è attivato si può disegnare agganciati al ruler prospettico

**B. Eye Level - Linea dell'orizzonte**

È una linea che rappresenta l'altezza alla quale è posto l'Eye Level [livello dell'occhio: è cioè la linea dell'orizzonte - N.d.M.]. Un punto di fuga orizzontale [punto principale - N.d.M.] è posto proprio davanti all'occhio.

**C. Linea ortogonale alla linea dell'orizzonte**

È una linea ausiliaria ortogonale alla linea dell'orizzonte. Questa linea è mostrata per il ruler a 1 un punto e per quello a due punti, non per quello a 3.

**D. Maniglia per la linea ortogonale alla linea dell'orizzonte**

Quando lo snap è attivo, permette di disegnare perpendicolarmente alla linea dell'orizzonte.

**E. Maniglia della linea dell'orizzonte**

Permette di spostare e ruotare la linea dell'orizzonte.

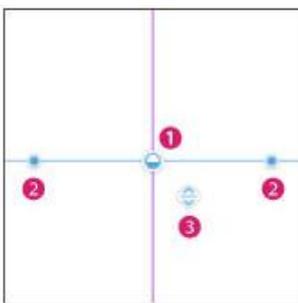


Fig. 192 – Prospettiva a un punto

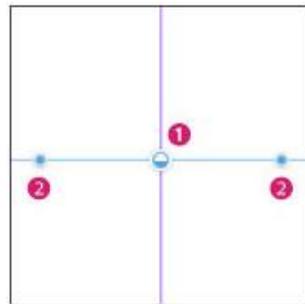


Fig. 191 Prospettiva a due o tre punti

**(1) Sposta la linea dell'orizzonte**

Trascinando (1) si sposta la linea dell'orizzonte

**(2) Ruota la linea dell'orizzonte**

Trascinando (2) si ruota la linea dell'orizzonte

**(3) Attiva/disattiva lo snap alla linea dell'orizzonte (per la prospettiva a un punto)**

Attiva/disattiva lo snap alla linea dell'orizzonte. Questa caratteristica è disponibile solo per la prospettiva a un punto. [disattivando tutti gli altri snap e lasciando attivo questo si disegnano linee parallele alla linea dell'orizzonte - N.d.M.]

**F. Vanishing point - Punto di fuga**

Punto di riferimento per un disegno in prospettiva

**G. Linee guida**

Linee che partono da un punto di fuga a cui ci si può riferire disegnando con un *ruler*.

**H. Maniglia delle guide e del punto di fuga**

Permette di manovrare le guide o il punto di fuga.

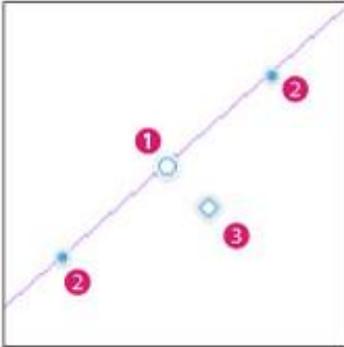


Fig. 193 – Maniglie delle guide e del punto di fuga

**(1) Sposta la guida**

Trascinando (1) si muove solamente la guida. Il punto di fuga non si muove.

**(2) Sposta il punto di fuga**

Trascinando (2) si cambia l'orientamento della guida e il punto di fuga si sposta seguendone la direzione.

**(3) Attiva/disattiva lo *snap* al punto di fuga**

Attiva/disattiva lo *snap* al punto di fuga. Quando è attivo si disegna agganciato al punto di fuga di questa guida [*le linee convergono al punto di fuga – N.d.M.*].

**Lo strumento di disegno non si aggancia al *ruler***

Andare nel menù [View] e selezionare una delle opzioni dello *Snap al Ruler*, oppure cliccare su una delle icone della Command bar (Fig. 182).

**Cambiare direzione**

Se l'opzione [*Decide direction again if coming back to start point while snapping perspective ruler*] è attivata in [*Ruler/Frame/Unit*] nelle [*Preferences*], tornando al punto di partenza, mentre si sta disegnando con lo *snap* attivo a un *ruler* prospettico, si può cambiare direzione al segno.

**Aggiungere un punto di fuga**

Quando si lavora coi *ruler* prospettici si possono aggiungere dei PdF.

Per far ciò selezionare lo strumento *Figure*, selezionare il *sub-tool Perspective ruler* e assicurarsi che "Process" abbia come opzione attivata "Add vanishing point". Disattivare "Change perspective drawing method".

A questo punto si va sul *Canvas* e si tracciano due linee guida, che individueranno il nuovo PdF.

**Griglie prospettiche**

È possibile visualizzare delle griglie prospettiche (*Grid*), che possono aiutare a costruire il disegno in prospettiva. Per attivare le *grid* bisogna prima avere il *ruler* prospettico su un livello, dopodiché lo si seleziona con l'*Object tool* e allora tra le opzioni compare la possibilità di visualizzarle (vedi prox figura, B).

Considerando la larghezza sull'asse X, l'altezza sull'asse Y e la profondità sull'asse Z, premendo i tasti vengono visualizzate: la griglia frontale (piano XY), la griglia laterale (piano YZ) e la griglia basale (piano XZ). È inoltre possibile stabilire le dimensioni della maglia variando il parametro *Grid size*.

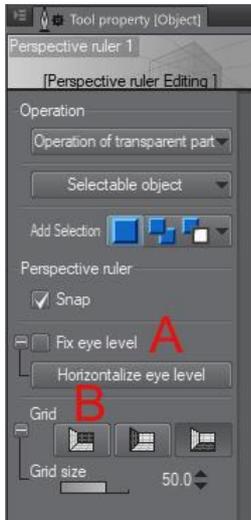


Fig. 194- Attenzione: questa subtool si attiva selezionando *Object tool*

### Fix eye level

In Fig. 194 si vede dove è possibile mettere la spunta a Fix eye level (A).

Sel'opzione è deselezionata, è possibile spostare ogni Pdf in ogni direzione (Fig. 195)

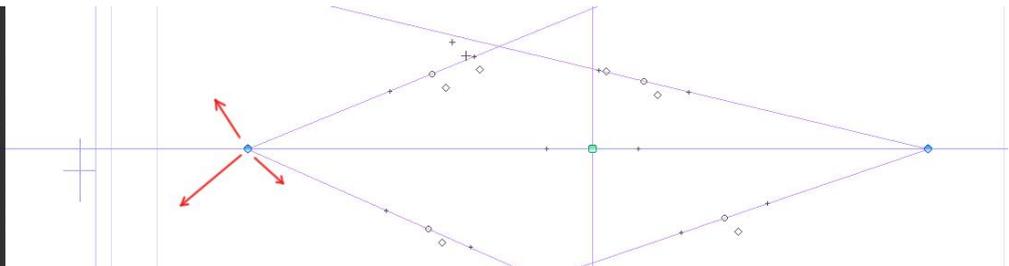
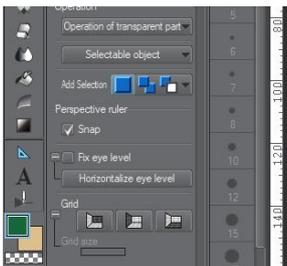


Fig. 195

Con più d'un Pdf la linea d'orizzonte può inclinarsi (Fig. 196).

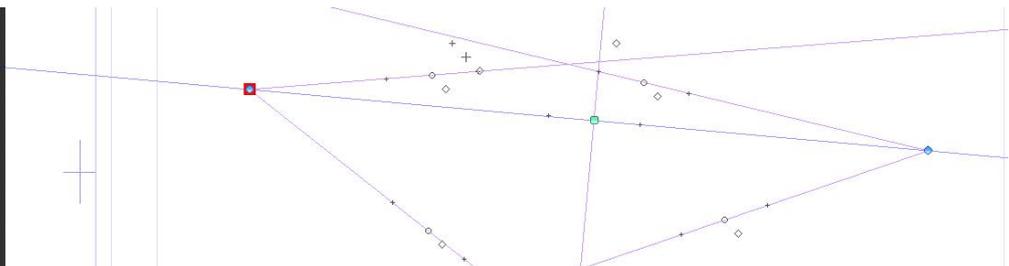
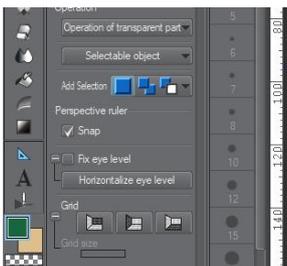


Fig. 196

Se l'opzione è selezionata, allora si obbliga il Pdf a muoversi solo lungo la linea d'ell'orizzonte (Fig. 197), mantenendo quest'ultima fissa.

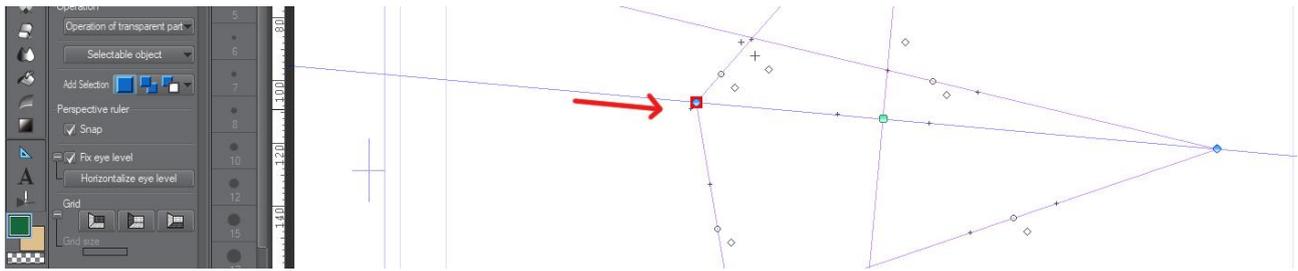


Fig. 197

È possibile rendere orizzontale la linea d'orizzonte premendo su *Horizontalize eye level* (Fig. 198).

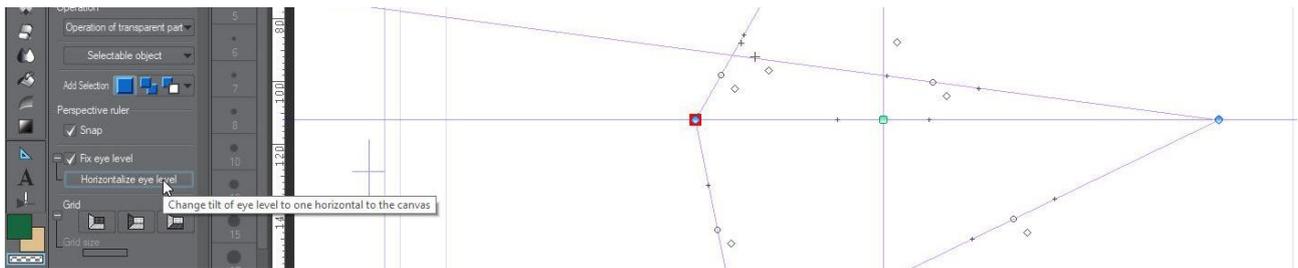


Fig. 198

## Utilizzo del *Four Point Perspective (e del Five PP) Ruler* di Doug Hills

Doug Hills fornisce i due *ruler* come *file* apribili da CSP. Sono, in realtà, un insieme di *ruler* lineari e curvilinei che possono essere utilizzati complessivamente come *ruler* per prospettive a quattro e cinque PdF.

La cosa migliore da fare è salvare il contenuto di questi due *file* nei *Material* per poi poterli utilizzare al bisogno e anche per tenersi il *file* originale per riserva.

Quando apro uno dei *file* mi trovo questa situazione:

4 punti di fuga

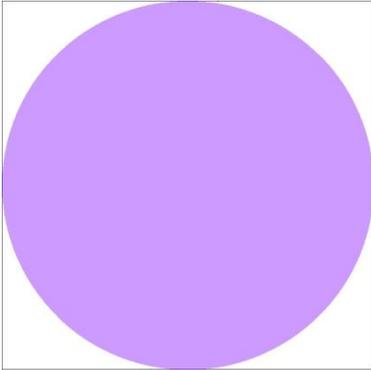


Fig. 199

5 punti di fuga

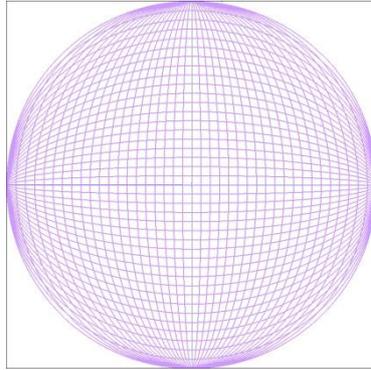


Fig. 200

(consiglio di fare un *Alt+Stamp* dello schermo di CSP, poi *CTRL+N* e *CTRL+V* in Photoshop o equivalenti, per creare un'immagine da poter poi utilizzare come anteprima dei materiali oppure per fare degli appunti come questi 😊).

Con il *ruler* aperto, andare su *Edit > Register Material > Template*, dare un nome e scegliere una posizione nella finestra dei *Material*, e anche delle parole chiave. A questo punto i *ruler* sono utilizzabili semplicemente trascinandoli dai *Material* al *Canvas*, attivandoli e disattivandoli con i pulsanti di *Snap* sulla *Command Bar*. Se si vuole intervenire direttamente sui tracciati, ricordarsi di togliere il lucchetto ai *layer* dove sono contenuti.

Doug Hills fornisce questo [link](#) per youtube in cui visualizzare una sua guida sull'utilizzo dei *ruler*.

-----  
Quanto segue è la mia prima spiegazione sull'utilizzo di questi *ruler*. Devo ammettere che adesso queste righe suonano un po' incomprensibili anche per me. Le tengo perché non si sa mai, magari mi viene in mente cosa volevo dire...

Il *ruler* è a 300 *dpi*; se devo usarlo per realizzare un'immagine che è a 600 *dpi* devo creare un nuovo *Canvas*, utilizzando come *preset* il *FPPR*, cambiare l'unità di misura da *px* a *in*, e inserire come *W* e *H*, 7, ricordando di cambiare poi la *Resolution* a 600. Ora posso disegnare l'immagine su questo *Canvas* e poi copiarla sul *Canvas* definitivo, oppure posso copiare la cartella (nei *layer*) e incollarla sul documento definitivo. Devo capire ancora per il passaggio dai millimetri.

-----

## Salvare un Ruler

È possibile salvare un *ruler* creato per poterlo utilizzare più volte: una volta creato il *ruler* e selezionato, salvarlo come materiale, come spiegato qui sopra per i *ruler* di Doug Hills.

## Modificare un Ruler (e anche i segni vettoriali)

Per modificare un *Ruler* (o un segno vettoriale) senza selezionarlo con l'*Object tool* premere il tasto *CTRL* e toccarlo con il cursore, verrà così selezionato.

## Manga Studio Rulers Help (888toto su DeviantArt)

(traduzione di un post di 888toto su DeviantArt: <http://888toto.deviantart.com/art/Manga-Studio-Rulers-Help-261908842>)

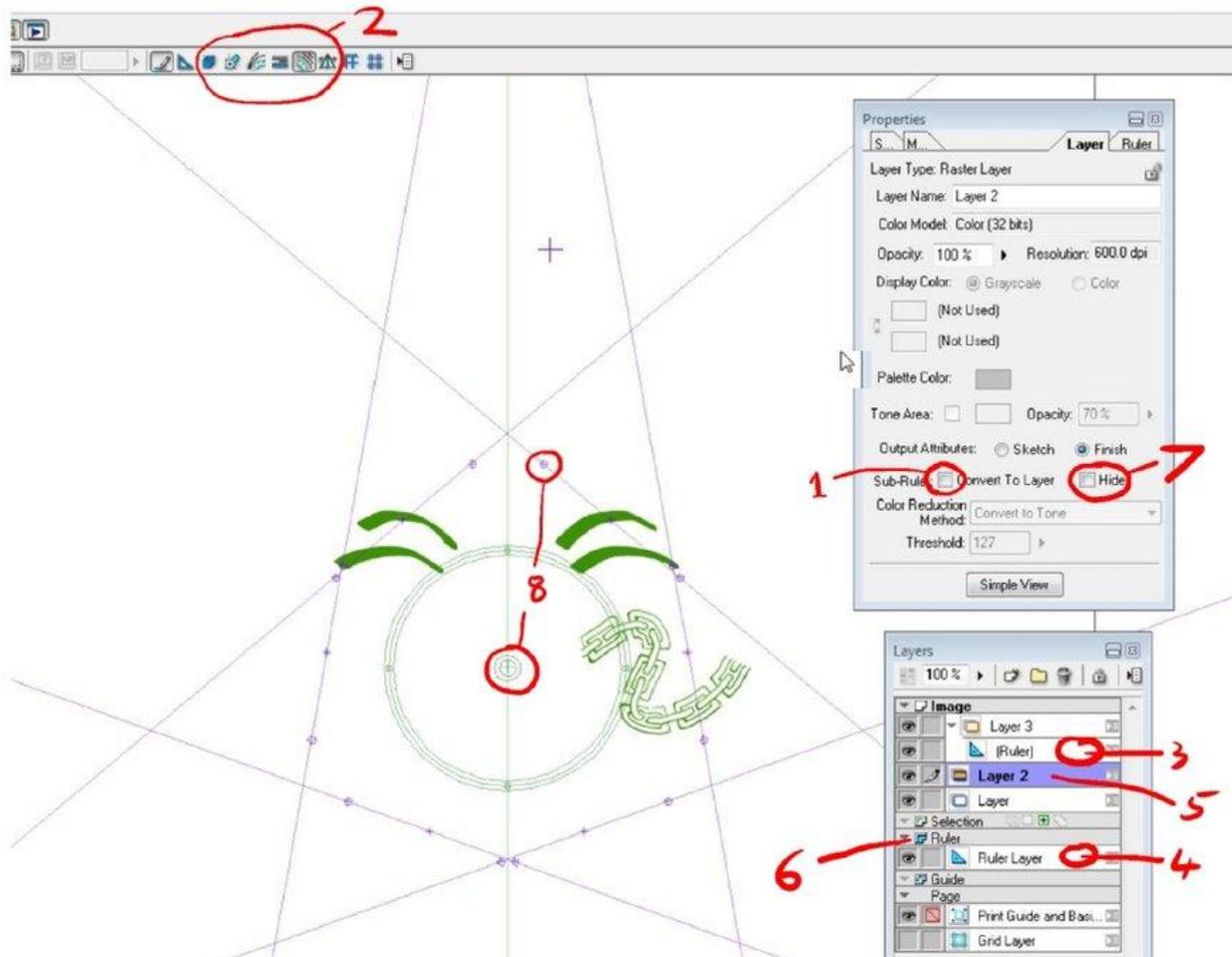


Fig. 201

### Per iniziare...

[Queste indicazioni si riferiscono a una versione precedente alla 5 di MS, forse la 4 - N.d.M.]

Quando si inizia facciamo tutto in maniera semplice, cliccando sul *ruler group* (6) che apre un popup in cui si seleziona la creazione di un *ruler layer*. Metti il tuo *ruler* in questo *layer* e metti un solo *ruler* in ogni *ruler layer*. Nascondi il *ruler layer* quando non lo utilizzi. Mostra il *ruler layer* quando vuoi utilizzarlo e cancellalo quando non ti serve più... semplice! I *ruler* nel *ruler group* (6) controlleranno tutti i *layer* di disegno in cui i *ruler* sono attivi e visibili.

### Utenti avanzati...

Se si adopera un *ruler* che è un *sublayer* o all'interno di un *layer* in cui si trova il disegno, influisce solo su quel *layer* ( e solo quando il *ruler* è attivo e visibile). Se si continua a tenere il *ruler* nascosto all'interno di un *layer* allora si può visualizzare o nascondere con il checkbox (7).

### Le strane regole dei Ruler

- a) Un *ruler* è attivo quando la sua icona (2) è circondata da un box. Si può rendere il *ruler* attivo (o inattivo) cliccando l'icona, oppure automaticamente se si clicca sul *ruler* con il *selection tool* (ad esempio se si muove il *ruler*).
- b) Un *ruler* funziona solo se è visibile e attivo.
- c) Solo un *ruler* alla volta può essere attivo... se un secondo *ruler* diventa attivo allora il primo diventa inattivo.
- d) I pattern *brush* e la *brush* pen ignorano i *ruler* simmetrici (Non so perché).
- e) Il *text tool*, il *vector line tool*, i *tool* riempimento e gradiente ignorano tutti i *ruler*. I *tool* fusione e bruciatura non funzionano per nulla se è attivo un *ruler*.
- f) Il *tool* gomma [*eraser*] è particolarmente strano: il suo movimento non è controllato dal *ruler* attivo ma funziona solo se per caso lo utilizzi nella stessa direzione del *ruler* ;-).

### Cancellare i ruler

Questa cosa ha confuso molte persone... se in un qualche modo selezioni un *ruler* e premi delete... non succede nulla. Se clicchi col tasto destro su un *ruler* non c'è un delete da scegliere... Neanche nel *ruler* menu non c'è un delete... Come ce ne sbarazziamo?

- a) Se hai messo un solo *ruler* per *ruler layer* allora basta cancellare il *layer*... semplice.
- b) In caso contrario, seleziona il nodo sul *ruler* (8) per evidenziare in rosso il *ruler*, quindi cliccare col tasto destro... c'è un'opzione chiamata "Cut Layers"... cliccala e verrà spostata sulla clipboard.... basta non incollarla da nessun'altra parte

Non lasciarti demoralizzare... I *ruler* sono veramente utili e non difficili se segui il metodo sopraindicato.

Lascio i dettagli per regolare i *ruler* prospettici per un'altra volta ma dico qualcosa sul *ruler* linee parallele, che è semplicemente solo un *ruler* per fare linee dritte, semplice e utile ma apparentemente difficile da usare, ma in realtà facilissimo.

Non preoccuparti cercando di muovere il *ruler* dove vuoi o tentando di regolarne l'angolo. Prendi il tuo strumento di disegno e quando sei pronto tieni premuto il tasto *CTRL*. L'icona del cursore diventa il puntatore e puoi trascinare il puntatore nella direzione che vuoi. Appare una linea a elastico e puoi facilmente tirarla esattamente nella direzione voluta; rilascia il tasto *CTRL* e torna il tuo strumento di disegno. Ora, quando disegni il tuo tratto seguirà sempre la stessa direzione. Quando vuoi cambiare l'angolo premi il tasto *CTRL* nuovamente e regola la direzione. Così è veramente semplice.

## Una volta salvato il file, dopo la riapertura il *Perspective ruler tool* sembra non funzionare

<https://forum.smithmicro.com/topic/1500/once-file-is-saved-perspective-ruler-tool-doesn-t-seem-to-work-upon-re-opening>

### storn

Ho sia Clip Studio Art [*Paint?*] che Manga Studio 5 (uno è al lavoro, l'altro a casa) ed entrambi non ri-aprono *file* nativo con lo strumento *Perspective ruler* in una modalità utilizzabile. Lo strumento è ancora presente sul suo livello, ma una volta attivato e visibile, non consente lo *Snap* su alcun livello.

C'è qualcosa da fare a riguardo? Devo fare qualcosa per riattivare il *Perspective tool*? (cliccandoci sopra non diventa verde o mostra nessuna delle maniglie o punti particolari).

### cartoonMike

Ho avuto lo stesso problema. Accertarti che *Snap to special ruler* sia attivo (è nella barra dei comandi, vedi l'immagine sotto). Se funzionava prima del salvataggio e della chiusura del CSP, fai clic sul pulsante *Change Special Ruler Snap* (sempre nella barra dei comandi, non sono sicuro se per *default* o no [non lo è, bisogna tirarselo fuori da *File > Command Bar Settings > View e scendere fino a Change Special Ruler Snap; selezionare un comando sulla Preview in corrispondenza del qual si vuole aggiungere il nuovo pulsante e cliccare su Add - N.d.M*]) e dovrebbe funzionare.

Assicurarsi che l'opzione *Snap* nello strumento sia attivata. A volte l'opzione *Snap* è disattivata e lo strumento è impostato in modo da non conservare alcuna modifica, quindi anche se si rende

attivo lo *snap*, nel momento in cui si cambiano gli strumenti o si esce dall'applicazione e si riapre il *file*, lo strumento tornerà al suo stato salvato. Per questo motivo ho sempre aperto la tavolozza delle proprietà dello strumento e ho l'opzione *Snap* visibile. Vai nel *Sub Tool Detail* per lo strumento e nella categoria *Correction* clicca sulla casellina alla voce *Able to Snap*. Quindi, se lo strumento è esattamente come lo desideri, fai clic sul pulsante *Register to Default Settings* [è *Register all settings to initial settings - N.d.M*] e lo strumento è ora impostato per lo *snap* insieme a qualsiasi altra modifica apportatagli.

Se si disegna su un livello separato, assicurarsi che la modalità per il righello prospettico sia impostata su *All layers* o *layers within a folder* [è *Show in All Layers* o *Show in Same Folder - N.d.M*], a seconda del flusso di lavoro. Ma dalla tua descrizione sembra che non sia questo il problema. Ma potrei sbagliarmi.

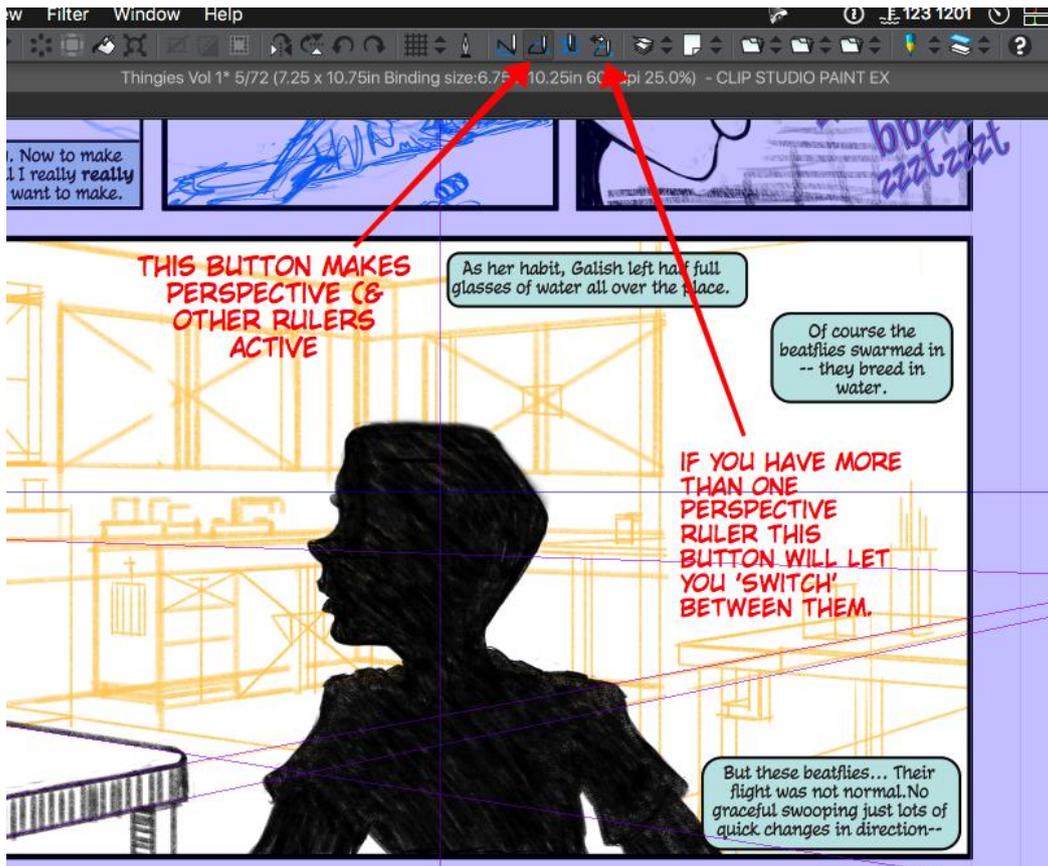


Fig. 202

Una cosa importante è che quando si tratta di Punti di Fuga diagonali o speciali (ad esempio per fare le cose con la stessa larghezza in prospettiva, tetti, ecc), è creare i PF speciali su livelli diversi (assicurandosi di dar loro un nome significativo) e poi si può passare da uno all'altro facendo clic sul pulsante *Change Special Ruler Snap* (oh, i nomi che utilizza CSP...). Poiché questi *layers* e *ruler* per i Punti di Fuga Speciali sono solo di riferimento, li faccio in scala di grigi e imposto il *layer* su cui coloro come *Color*, con colori che non sto usando quando faccio il pencilling (come Fragola e Cantaloupe usando la tavolozza di colori MacOS Crayon) in modo di fare la costruzione su quei livelli e poi sul mio *layer* di pencilling faccio il disegno reale. Uso Cantaloupe per quello che normalmente sarebbe il Bianco, cioè il *Sub-color*, mentre uso Fragola per il Nero, il *Layer color* [credo si riferisca al fatto di passare all'Effect > Layer color su quei layer che usa per la costruzione: invece di usare l'azzurro e il bianco (tipo effetto matita blu) imposta i due colori su Fragola e Cantaloupe - N.d.M]. Ho mappato la tastiera per passare tra colore normale e colore *Layer* al tasto Asterisco (\*) sulla mia tastiera estesa, poiché CSP capisce che il tasto Asterisco si trova nel tastierino numerico della tastiera e non shift-8 [qui precisa che ha impostato il toggle tra il colore normale e l'Effect > Layer color sull'asterisco nel tastierino numerico e non usando Shift + 8 con la tastiera inglese - N.d.M.].

## Trasportare un oggetto da un documento a un altro

Mi è capitato di disegnare un oggetto su un nuovo documento e poi doverlo utilizzare in un altro.

Disegno l'oggetto in vettoriale, poi lo seleziono, copio e incollo nel nuovo documento, ~~lo rifelezione, ad es. con il rettangolo di selezione,~~ e solo ora posso modificarlo. Se lo rasterizzo prima, o lo trasformo in un qualche altro tipo di *layer*, mi è capitato di non poterlo modificare (es. cancellare parti al di fuori della vignetta); anche cercando di modificarlo senza selezionarlo, ad esempio solo con l'*Operation > Object* (Cubo con freccetta).

## Testo e Font

La gestione del testo in CSP è sempre stata un po' carente. Dalla versione 1.9.1 (luglio 2019) è stata introdotta la possibilità di ruotarlo, inclinarlo e rifletterlo; dalla versione 1.12.0 (maggio 2022) il testo può essere esportato come livello modificabile in Photoshop (vedi [più sotto](#)).

CSP non installa dei *font* propri ma utilizza quelli presenti nel sistema operativo. Se si desidera utilizzare un *font* particolare bisogna prima installarlo nel S.O. (poi, per sicurezza, meglio riavviare il pc).

Ci sono diversi siti da cui è possibile scegliere e scaricare *font*: **blanbot**, **myfonts**, **dafont**, **1001freefonts**, solo per citarne alcuni, ma una veloce ricerca sicuramente ne troverà altri. Alcuni *font* sono utilizzabili liberamente, altri sono gratis per uso personale ma a pagamento per uso professionale, per altri serve una licenza, ecc.

Ad esempio, un bel *font* da fumetto, **Anime Ace 2**, ha un prezzo variabile e, secondo l'uso che se ne vuole fare, va dall'essere gratis fino ad arrivare a 400€.

In genere nei siti di *font* accanto all'anteprima c'è, da qualche parte, l'indicazione del tipo di licenza richiesta. Meglio non fermarsi a quell'informazione però, perché spesso è approssimativa (specialmente in quei siti che sembra abbiano tutti i *font* gratis): una volta scaricato il *font*, tipicamente come archivio .zip o .rar, controllare se è presente un file di testo, ad es. *readme* o *license*, poiché è lì che l'autore del *font* stabilisce chiaramente i limiti di utilizzo, a cui attenersi.

## Scegliere un Font

Per aggiungere un testo o modificarne uno già presente bisogna dover scegliere un *font* tra i numerosi a disposizione, talvolta centinaia. Io per prima cosa divido i vari *font* in famiglie, secondo l'affinità o l'utilizzo che ne devo fare, selezionando il menù a tendina col nome del *font* nello strumento "Text" e poi cliccando sull'ingranaggio in basso a destra nella finestra che compare. Posso creare una nuova famiglia selezionando "New font list" in basso a sinistra (l'iconcina con l'A) e poi selezionando i vari *font* che ne faranno parte spuntando le caselline accanto al nome.

Scrivo poi un testo sul *Canvas*, anche a caso, con il primo dei *font* della famiglia scelta. Seleziono il testo e, per modificare il *font*, posso percorrere due strade: la prima, scomoda, è selezionare il *font* successivo aprendo il menù a tendina dei *font*; la seconda più pratica, è mettere il cursore sopra il menù a tendina e scorrere i vari *font* scrollando con la rotellina del mouse.

## Wrap text at frame

Tra le opzioni della *Tool property* c'è *Wrap text at frame*. Quando la casellina è selezionata, appena si inizia a digitare un testo sul *canvas* appare una cornice azzurrina che lo racchiude e che rimane di dimensioni costanti.



Fig. 203

Quando, scrivendo, si raggiunge il bordo a destra, il testo va a capo (senza alcuna regola grammaticale) e quando si raggiunge il bordo inferiore, il testo continua a poter essere scritto, ma al di sotto di tale bordo, senza essere visibile.

Bisogna quindi ridimensionare la cornice con le sue maniglie e adattare il testo al nuovo spazio



Fig. 204

Quando la casellina è deselezionata, la cornice adatta le sue dimensioni al testo digitato, e si può decidere quando andare a capo.



Fig. 205

## Come ottenere un testo curvo.

Post di Patrizia Mandanici 16 settembre 2014 sul gruppo FB Manga Studio [come si chiamava allora]

Tra le funzioni che mancano in Manga Studio rispetto a programmi come Photoshop e Illustrator c'è la gestione avanzata del testo, in particolare la possibilità di usare il testo in maniera più libera - ad esempio seguendo un andamento curvo, o tondo, ecc.

Sul *forum* inglese di MS ho letto un suggerimento su come ovviare un pochino a questa mancanza.

Si scrive la frase che ci interessa con lo strumento *Text*, la si rasterizza (*Convert Layer*), la si seleziona e si "registra" come *Image Material* avendo cura di scegliere "*Brush tip material*" come opzione (date un nome e scegliete una tag personale per trovarla subito dopo).

Si sceglie un pennello (o lo si crea duplicandone uno), si va nelle impostazioni "*Sub Tool Detail*", si carica il nostro *brush* con il testo in "*Brush Tip*", poi bisogna scegliere tra le varie opzioni la direzione Verticale e nella finestra "*Stroke*" selezionare "*Ribbon*". Un esempio nella foto.

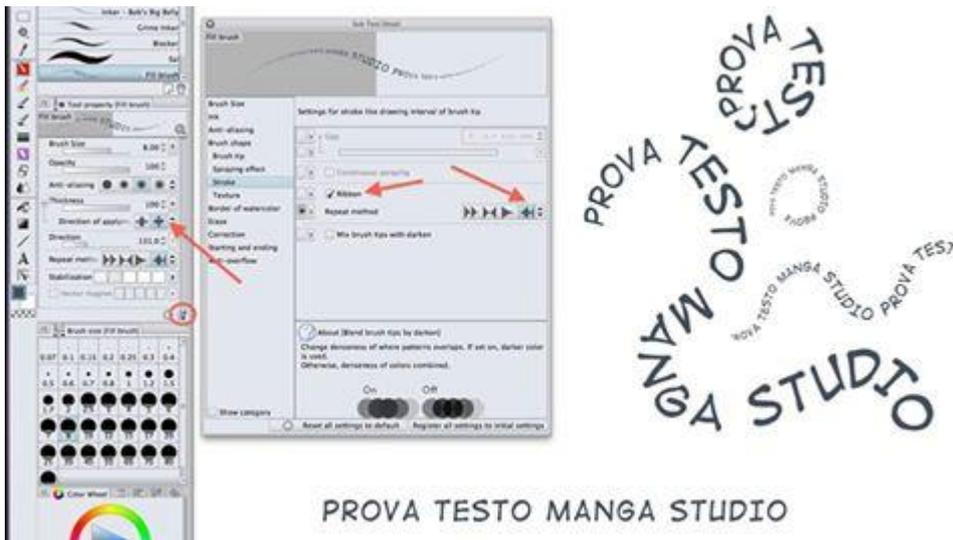
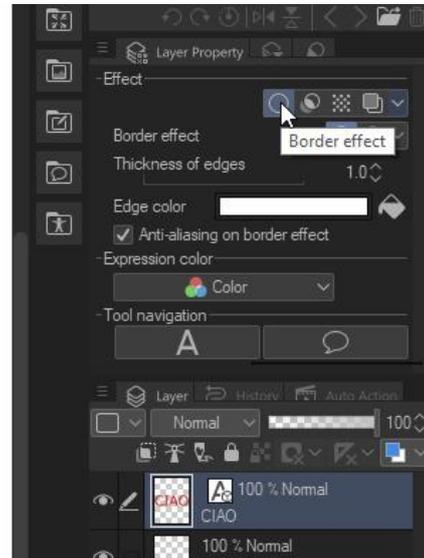


Fig. 206

## Testo con bordo

Si può dotare un testo di un “filo” di colore diverso rispetto a quello del corpo del carattere utilizzando l’effetto *Border effect* presente nella sezione *Effect* della *Layer property palette*:

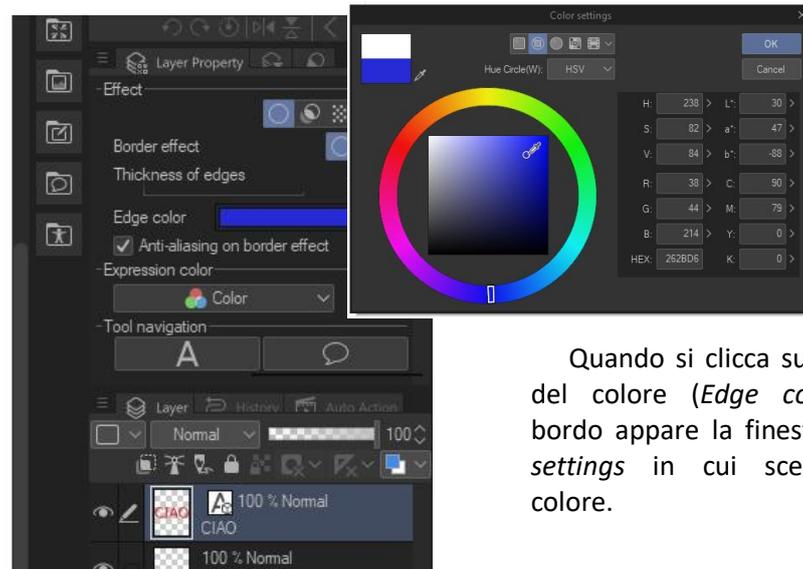
CIAO



Mantenendo selezionato il livello del testo, cliccare sull'icona *Border Effect* nella *Layer property*, quella col cerchio: appaiono le opzioni per questo effetto.

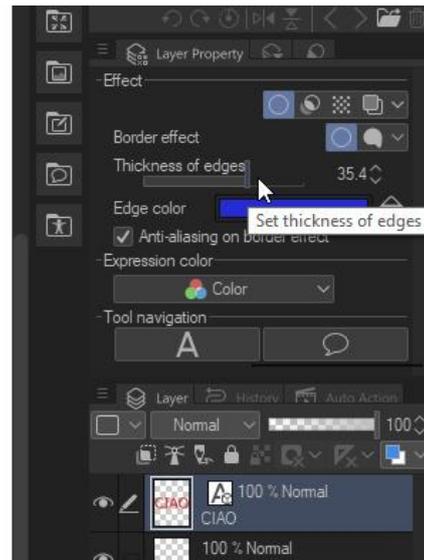
Fig. 207

CIAO



Quando si clicca sulla barra del colore (*Edge color*) del bordo appare la finestra *Color settings* in cui scegliere il colore.

Fig. 208



Cliccando su *Thickness of edges* si può giocare con lo spessore del filo.

Fig. 209

Attenzione: se il testo è in un *balloon*, il filo verrà applicato al *balloon* e non al testo.

## IME control

Tra i parametri che si possono impostare nelle *Preferences*, sotto *Interface* c'è *IME control*. IME significa *Input Method Editor* (*Editor* del metodo di *input*); è un'opzione che riguarda il tipo di inserimento del testo e credo regoli l'utilizzo contemporaneo di alfabeti diversi (es. giapponese e latino).

## Edit text

*Edit text* è il nome dato a due insiemi di comandi in CSP, uno nel menù *Story*, trattato qui, e uno presente nelle *Preferences* (vedi **più sopra**). Riguardano entrambi la gestione del testo, ma da prospettive diverse.

Qui seguo più o meno il Manuale.

*Edit text* è una funzione di CSP che permette di gestire in *batch* parte delle caratteristiche dei testi presenti in un progetto, sia esso mono o multi pagina.

In particolare si possono aggiungere nuovi testi, cancellarli, formattarli, fare delle ricerche di parole ed eventualmente sostituirle.

## Story Editor

*Edit text* si trova nel menù *Story*; da esso si può aprire lo strumento *Story Editor*, *SE* (da *Story* > *Edit text* > *Open story editor*), che permette di visualizzare i vari testi presenti nel progetto. Usando questo strumento insieme al *Page Manager* si può velocizzare il processo di *lettering*.

**Attenzione:** aprendo lo *SE* si cancella la cronologia presente nella *History palette*, e al suo posto vengono registrati i passi compiuti con lo *SE* aperto. Chiudendo lo *SE* viene cancellata anche la sua cronologia nella *History palette*.

Eventuali testi già presenti nel documento aperto, ovvero nel *Canvas*, vengono visualizzati nello *SE*. Il carattere in uso per visualizzare i testi nello *SE* e la sua dimensione, nonché il carattere del *Reading text* visualizzato nello *SE* (per sapere cos'è il *Reading text* vedi **più sopra**) e relativa dimensione, si possono impostare in *File* > *Preferences* > *Edit text* > *View* (vedi **più sopra**). Queste impostazioni nelle *Preferences* sono slegate dai caratteri usati nel fumetto, riguardano i caratteri visualizzati nello *Story Editor* (da *Story* > *Edit text* > *Story Editor*).

Ripeto, *File* > *Preferences* > *Edit text* > *View* imposta i caratteri nello *Story Editor*, mentre i caratteri visualizzati nel fumetto possono essere impostati da *Story* > *Edit text* > *Story Editor*.

In questa figura, presa dal Manuale, si vede come appare lo *SE* e vedo i testi presenti nella pagine 1 e 2 del fumetto, più una riga, tagliata, della pagina 3.

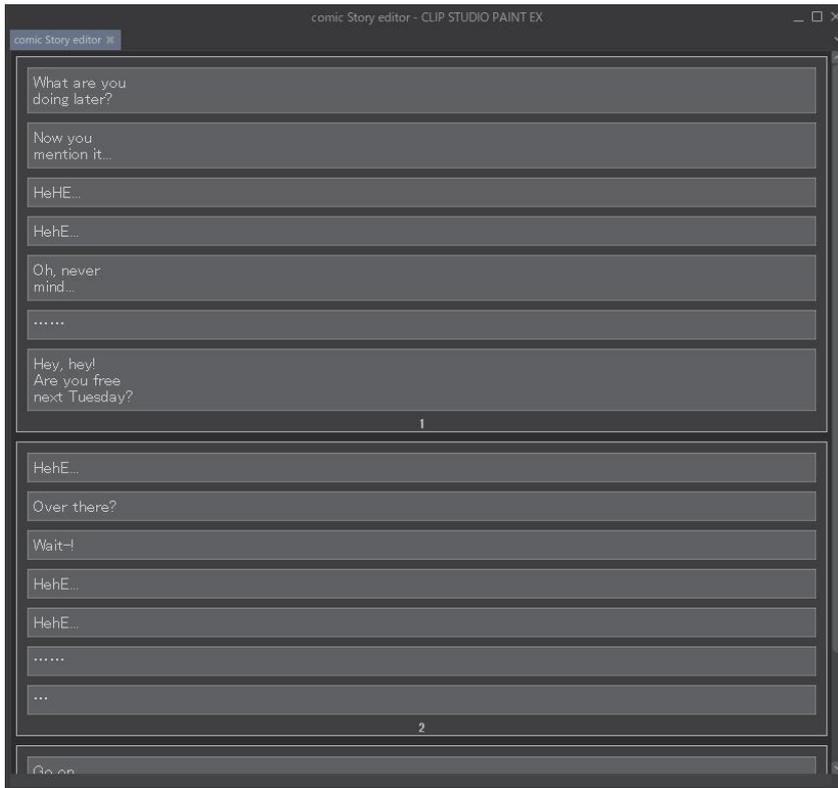


Fig. 210

### Page area e Text area

Il Manuale dice che si può passare a lavorare in una delle pagine cliccando nell'area della pagina interessata, tenendo premuto *CTRL* o *Shift*. Non è così immediato, bisogna cliccare negli spazi intorno alle righe di testo o, più facilmente, nello spazio dove c'è il numero di pagina (chiamata *page area*, area della pagina). Se si clicca su una riga di testo (chiamata *text area*, area di testo) viene selezionata quella riga. Sia per le pagine che per le righe è possibile la selezione multipla, tenendo premuto *CTRL* per selezionare aree non successive, oppure *Shift*, toccando la prima e l'ultima area interessata, per aree successive.

Quando nel documento non è presente nessun testo, lo *SE* si presenta con una sola riga vuota, pronta ad accogliere del testo

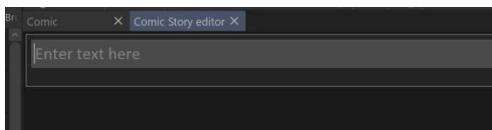


Fig. 211

ci digito dentro

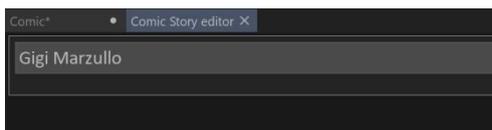


Fig. 212

sul *Canvas* apparirà l'involuppo del testo, con dentro il testo digitato (qui ho spostato e allargato il rettangolo di involuppo, che era nell'angolo in alto a sinistra)



Fig. 213

Se si vuole aggiungere dell'altro testo, non nella stessa *text area* ma nella stessa *page area*, tenendo visibile lo *SE* vado in *Story > Edit text > New text*, oppure fare *tx dx* nella *text area* già esistente e scegliere *New text* (o premere *i*); appare una nuova riga e lì si può digitare il nuovo testo

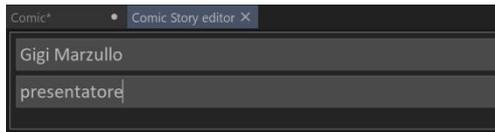


Fig. 214

che apparirà sul *Canvas* (anche in questo caso ho stiracchiato l'inviluppo)



Fig. 215

Se col cursore cancello il testo digitato nello *SE*, la *text area* viene cancellata e il cursore passa alla precedente. Per cancellare la *text area* posso anche tener premuto *CTRL* o lo *Shift* e cliccare all'interno della *text area* stessa, dopodiché *tx dx > Delete text*. Con lo *Shift* bisogna stare attenti nel caso si selezionino più *text area*, perché il comportamento della selezione può non essere intuitivo. Comunque, nulla di trascendentale. Ah, ovviamente è possibile selezionare la *text area* e andare in *Story > Edit text > Delete text*.

## Formattare il testo con lo *Story Editor*

Si può formattare il testo direttamente dallo *SE*, e questo può essere molto comodo quando ad esempio devo cambiare il *font* di tutta la pagina o differenziarlo a seconda di chi pronuncia la frase, ecc.

Seleziono la *text area* di cui voglio cambiare il *font*, faccio le modifiche nella *Tool property*, infine o vado in *Story > Edit text > Apply tool property to text* oppure *tx dx* nella *text area* e clicco su *Apply tool property to text*.

Purtroppo, a quanto ho visto finora, non è possibile formattare velocemente solo una parte del testo in una *text area* dallo *SE*; questo è piuttosto seccante, poiché capita spesso di dover mettere in grassetto, ad esempio, una parola all'interno di una frase. Spero di non aver capito io come si fa o, se non è così, che venga implementata al più questa funzionalità. Ma c'è un trucchetto che permette di aggirare l'ostacolo, vedi (più sotto).

Utilizzando lo *Story Editor*, a ogni inserimento di un testo, la formattazione che verrà assunta dipende da quanto impostato in *Preferences > Edit text > New text*. Se nella casellina *New text property* è impostato *Selected text tool property* allora verranno utilizzate le proprietà scelte di volta in volta nella *Tool property*. Se è impostato *Copy form current text* allora manterrà le impostazioni dell'ultimo testo inserito.

Una cosa particolare che accade è che, se è impostato *Copy form current text*, il primo testo scritto con lo *Story editor* è formattato con la direzione del testo in verticale, posto in alto a destra nel foglio, con un carattere scelto dal programma (nel mio caso *Tahoma*, non so se sia così per tutti). Non so perché faccia così: forse essendo il primo testo e non avendo nulla da cui copiare, inserisce dei valori di default, probabilmente tentando di adattare una formattazione nipponica, ma è solo una mia supposizione.

## Cercare e sostituire

Con lo *SE* aperto, andare in *Story > Edit text > Find and Replace* oppure *tx dx* su una *text area > Find and Replace*, permette di trovare un testo ed eventualmente sostituirlo.

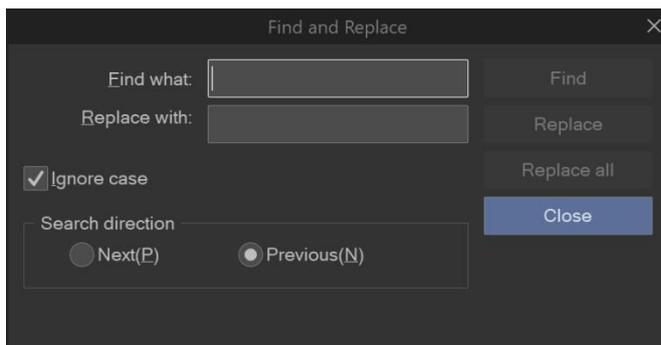


Fig. 216

*Find what* è dove inserire il testo da cercare con il tasto *Find*;

*Replace with* è il testo con cui verrà sostituito se si preme il tasto *Replace*, *Replace all* fa sostituire tutte le occorrenze del testo;

*Ignore case* fa in modo che venga ignorato se le lettere in *Find what* siano minuscole o maiuscole (se metto la spunta e in *Find what* cerco Gigi, troverò Gigi, gigi, GIGI, Gigl, ecc.);

*Search direction* ha [aveva...] un piccolo bug, che ho trovato anche in altre parti del programma: se seleziono il *radio button Next*, in teoria dovrebbe trovare l'occorrenza successiva, così come se il *radio button* selezionato è *Previous* dovrebbe trovare l'occorrenza precedente. È in realtà vero il contrario, non so per quale motivo, e il bello che i programmatori si autodenunciano pure! Infatti accanto a *Next* c'è la *shortcut P* (*p...revious*) e accanto a *Previous* c'è la *shortcut N* (*n...ext*). L'ho segnalato a Celsys (30/10/2021),

vediamo se sortirà effetto [Aggiornamento 2/11/2021: pare di sì, hanno controllato e mi han risposto che lo correggeranno 😊  
- Aggiornamento 4/01/2022: riesco a verificare, purtroppo, solo oggi: l'hanno sistemato!].

Se in *Preferences > Edit text > View > Direction* scelgo *Vertical*, le righe risultano ruotate di 90 gradi, nel caso dovessi utilizzare lo schermo in verticale.

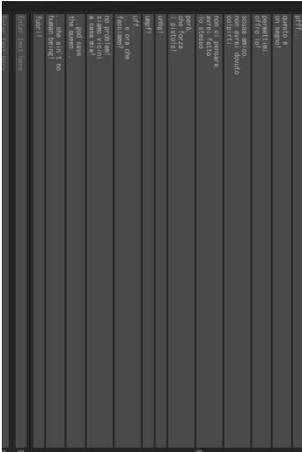


Fig. 217

### **Spostare una text area**

È possibile muovere una *text area* in un'altra posizione, anche in un'altra *page area*. Basta selezionare una *text area* (cliccando col cursore tenendo premuto *CTRL*) e trascinarla dove si vuole.

Ovviamente è possibile selezionare più *text area* e trascinarle (tenedo premuto *CTRL* e cliccando sulle singole *text area* o tenendo premuto *Shift* e cliccando la prima e l'ultima delle *text area* che si vogliono spostare).

Se si muove una *text area* all'interno della stessa *page area*, la posizione del testo selezionato, nel documento, rimane invariata: vedo lo spostamento nello *SE* ma non nella pagina di fumetto.

Se invece la *text area* è spostata in un'altra *page area*, nel fumetto apparirà vicino al testo che si trova vicino nello *SE*. Spesso, più che "vicino" sarà "sopra" 😊.

### **Dividere una text area**

Mettere il cursore nella posizione in cui si vuole dividere la *text area*, tener premuto *Shift* e premere *Enter*. Viene creata una nuova *text area*. Non è possibile dividere una *text area* vuota.

### **Unire due text area**

Mettere il cursore all'inizio della *text area* che si vuole unire con la precedente e premere il tasto *Backspace*. Le due *text area* vengono unite e ognuna delle parti mantiene la formattazione che aveva prima dell'unione.

Questo è il truccetto con cui si può formattare un testo in maniera differente all'interno della stessa *text area*: si isola, dividendo la *text area*, il testo che si vuole formattare diversamente e, una volta riformattato, si uniscono le diverse *text area* fino a formarne una nuovamente. Forse è un po' laborioso e magari si fa prima andando a lavorare direttamente sul *Canvas*, però si può fare.

## Materiali (*Material*)

Sulla parte destra dell'area di lavoro di CSP [nel *Workspace di default*] si trovano i *Material*, cioè la libreria dei materiali, che sono di vario tipo: pennelli o parti di essi, manichini, oggetti 3D, fondali, set di colori, ruler, ecc.

### Aggiungere un materiale alla libreria

CSP è fornito di una libreria di materiali di *default* ma nuovi materiali possono essere aggiunti alla libreria in vari modi. Si possono scaricare dagli *Assets* di Clip Studio (vedi *Assets*) o possono essere creati *ex-novo*.

Alcuni dei materiali presenti nella libreria appaiono con un'iconcina in un angolo, una nuvoletta con una freccina: significa che il materiale non è ancora realmente nella libreria, ma bisogna scaricarlo.



Fig. 218

Per far ciò, trascinare il materiale sul *Canvas*; si apre una finestra con cui CSP chiede se si vuole scaricare. Se si dà la conferma, si avvia CS che procede al *download*, al termine del quale il materiale sarà disponibile.

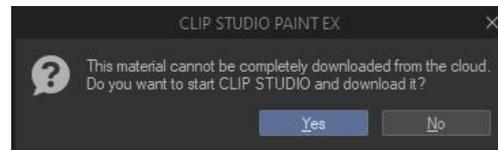


Fig. 219

### Aggiungere un disegno ai materiali

- Fare un disegno;
- Creare una selezione attorno al disegno. Questo passaggio non è sempre necessario perché se sullo spazio di lavoro c'è solo il disegno che voglio inserire nei *Material*, il programma prende gli estremi del disegno come spazio in cui racchiudere il *Material*. Se invece voglio che ci sia dello spazio da qualche parte (sopra, sotto, a dx, a sx) con la selezione posso aggiungere lo spazio desiderato.
- Registrare il materiale: *Edit > Register Image as Material*.

Ricordare che se si vuole creare come materiale una punta di un pennello a cui si possa successivamente cambiare colore, il disegno del materiale va fatto su un *layer* con *Expression color* convertita a *Gray* (vedi anche **più sotto**)

### Aggiungere un pennello ai materiali

Selezionare il pennello che si vuole aggiungere ai materiali, poi Tasto dx > *Register sub tool as material...*

### Aggiungere un ruler ai materiali

Per aggiungere un *ruler* ai materiali, seguire quanto scritto **più sopra**, appena sotto alle immagini.

### Aggiungere un *workspace* ai materiali

Anche un *workspace* può essere salvato tra i materiali (e quindi poi pubblicato negli *Assets*). Cliccare su *Window > Workspace > Register workspace as material...*

## Creare una cartella personalizzata di materiali

Per comodità e ordine preferisco mettere i miei materiali in cartelle personalizzate. La creazione delle cartelle va fatta prima di registrare il *Material*.

Dalla Finestra *Material*, posizionarsi dove si vuole creare la cartella, poi txdx > *Create new*.

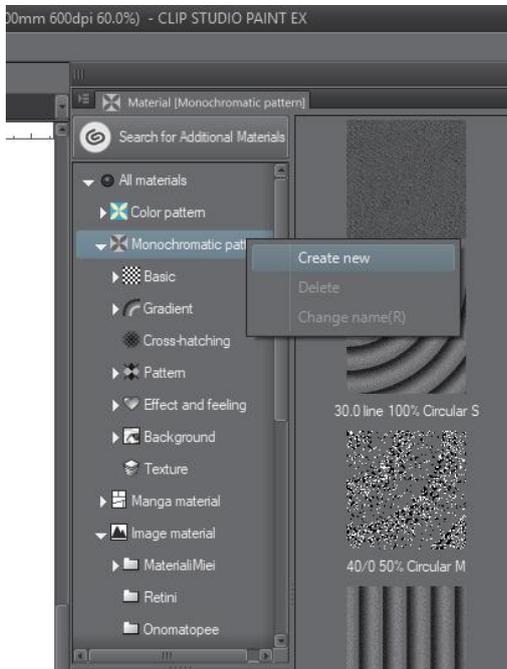


Fig. 220

## Icone dei materiali scaricati

Quando scarico un materiale dall'Asset di Clip Studio, è automaticamente collocato nella cartella *Download* nella finestra *Material* (**attenzione**: devo controllare meglio, ma questo mi sembra che valga per i materiali cercati nell'Assets, non per quelli presenti "virtualmente" nei materiali, con l'iconcina a nuvoletta, di cui ho parlato **più sopra**).

Passando il cursore su un'icona di un materiale scaricato, in alto a destra appare un quadratino con una freccina:

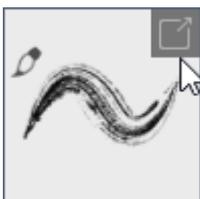


Fig. 221

Sul Manuale non ho trovato nulla a proposito, per cui sembra che l'unica funzione che ha sia quella di riaprire gli Assets di Clip Studio in corrispondenza della pagina di *download* del materiale stesso.

## Pubblicare un materiale negli Assets

Vedi la procedura indicata **più sotto**.

## Retini (Tone)

### Aggiungere e modificare un retino

Una selezione può essere riempita con un retino, aggiungendolo in due modi:

- cliccando l'icona *New Tone* del *Selection Launcher* sotto alla selezione (vedi anche **più sotto**):

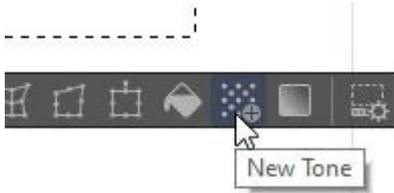


Fig. 222

si apre una finestra con i vari parametri da modificare;

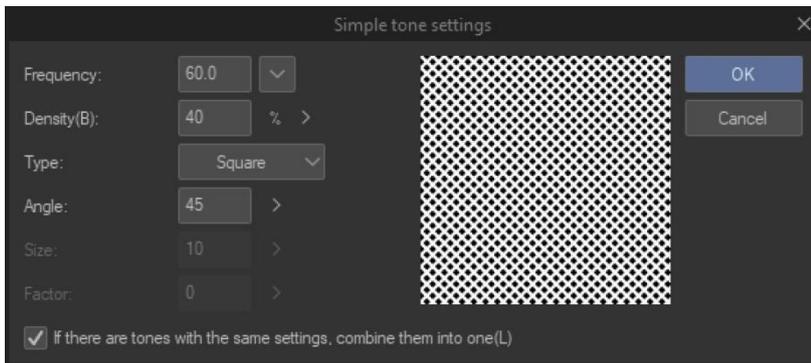


Fig. 223

e si dà l'ok per applicare il retino;

- Trascinando nella selezione un retino dai materiali *Material > All materials > Monochromatic pattern*. I parametri del retino selezionato si possono modificare nel *detail information*, la zona sotto ai materiali, in cui dovrebbe apparire l'anteprima del retino. Accanto a questa, la casellina *Toning* (che dovrebbe avere la spunta) e il pulsante *Setting of toning*, che apre la finestra appena vista. Meglio lavorare su una copia, comunque.

Se non si vede l'anteprima, cliccare la seconda icona *Switch show and hide of detail information of material* al di sotto dei materiali:

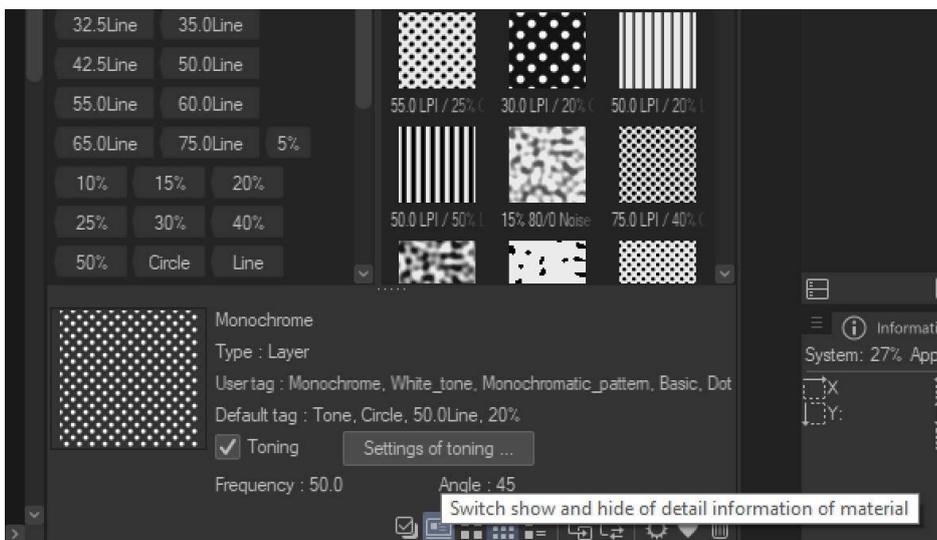


Fig. 224

## Usare i retini con lo strumento pennello

Per utilizzare i retini utilizzando un pennello creo una selezione su un *layer*, trascino nella selezione un retino dalla *palette Material* oppure riempio la selezione dal *Selection launcher* che appare sotto la selezione. La forma della selezione verrà riempita di retino e la selezione scomparirà. Il *layer* si chiamerà ora *Fill in mono 1* e, utilizzando il pennello su quel livello, il segno sarà riempito col retino selezionato.

N.B.: una volta riempita la selezione col retino si può anche cancellare il contenuto del *layer* con il tastino *Delete* sulla Command bar, ma si continuerà a disegnare col retino.



Fig. 225 - Il tastino *Delete*

Più velocemente, su un livello trascino un retino dai *Material*, poi cancello tutto con il tastino *Delete* e poi posso disegnare su quel livello con un pennello, ottenendo un tratto a retino.

## Pennelli (*Brushes*)

Per pennello intendo uno strumento da disegno, non un pennello in senso stretto. Quindi questo paragrafo riguarda i pennelli propriamente detti (*Brush*), ma anche le varie *Pen*, le *Pencil*, gli *Airbrush* e i *Decoration*. Anche la gomma (*Eraser*) funziona come un *Brush*. Ciò che segue vale per tutti questi strumenti.

## Colore Pennello

### Colore di un pennello appena creato (o scaricato)

Dopo aver creato vari pennelli mi sono accorto che alcuni rimanevano neri (o più in generale del colore in cui erano quando li ho creati) nonostante tentassi di cambiarne il colore. Quando si setta il materiale che ne diventerà la punta (*tip*) bisogna prima selezionare il *layer* in cui si trova il disegno della punta (nella *palette dei Layer*), cliccare col tasto dx e selezionare *Convert Layer*: nella finestra che si apre cambiare "*Expression color*" da "*Color*" a "*Gray*".

Devo quindi modificare il pennello creando una nuova punta realizzata in modalità "*Gray*", sostituendo la punta precedente con quella nuova.

- Cerco nei *Material* il materiale con cui ho creato la punta del pennello e lo trascino sul *Canvas*.  
A tal proposito è utile ricordare di dare sempre dei *tag* ai materiali che creiamo per facilitarne la ricerca: se il mio pennello serve per fare esagoni, il materiale lo etichetto, ad esempio, con "esagono", "punta", "pennello".
- Faccio la conversione dell' *Expression color* del layer in cui si trova il materiale da "*Color*" a "*Gray*";
- Registro il nuovo materiale:  
*Edit > Register Image as Material*;  
selezionare la spunta *Use for Brush Tip Shape*;  
aggiungere le parole chiave (*tag*);  
salvare.
- Sostituisco la vecchia punta con la nuova in "*Brush tip*"

Se la punta è composta da più materiali bisogna fare questa cosa per ognuno di essi.

Il nuovo pennello funzionerà se il *layer* su cui si disegna è settato su "*Color*".

Il cambio di colore funziona solo se il materiale è utilizzato come punta di un pennello; diversamente, ad es. se trascino il materiale sul *Canvas*, non riesco a cambiarne il colore.

### Cambiare colore alle linee (*lineart*) e "*Color holds*"

Presupposto: le linee (*lineart*) stanno su un livello diverso rispetto ai riempimenti.

Consiglio: duplicare il livello e lavorare sulla copia, spegnere il livello originale e tenerlo come riserva.

#### Cambiare il colore di tutte le linee su un livello, raster o vettoriale

- seleziono il livello nella *Palette dei livelli*;
- seleziono il nuovo colore nella *Tool bar*;
- vado su *Edit > Convert to drawing color (ex Change color of line to drawing)* .



Con questo metodo, le linee diventano tutte del colore selezionato. In effetti, sui *layer raster* cambia colore a qualsiasi cosa ci sia dentro, linea o meno.

Vedi anche il Manuale (per la versione 1.8.0 di CSP a pag 186).

Oppure:

- selezionare il livello; selezionare lo strumento *Select > Object*; scegliere il colore desiderato. È un metodo molto veloce ma non funziona con i *layer raster*.

Posso anche utilizzare il *Layer color* (**Errore. L'origine iferimento non è stata trovata.**)

- a) dopo aver selezionato il layer con le linee (meglio se la copia...), sulla palette *Layer Property* seleziono *Effect > Layer color*;

- b) clicco sulla freccia della barra (*Set Layer colors*);
- c) si apre la palette dei colori dove scelgo il colore opportuno, do l'ok;
- d) la linea cambia colore.

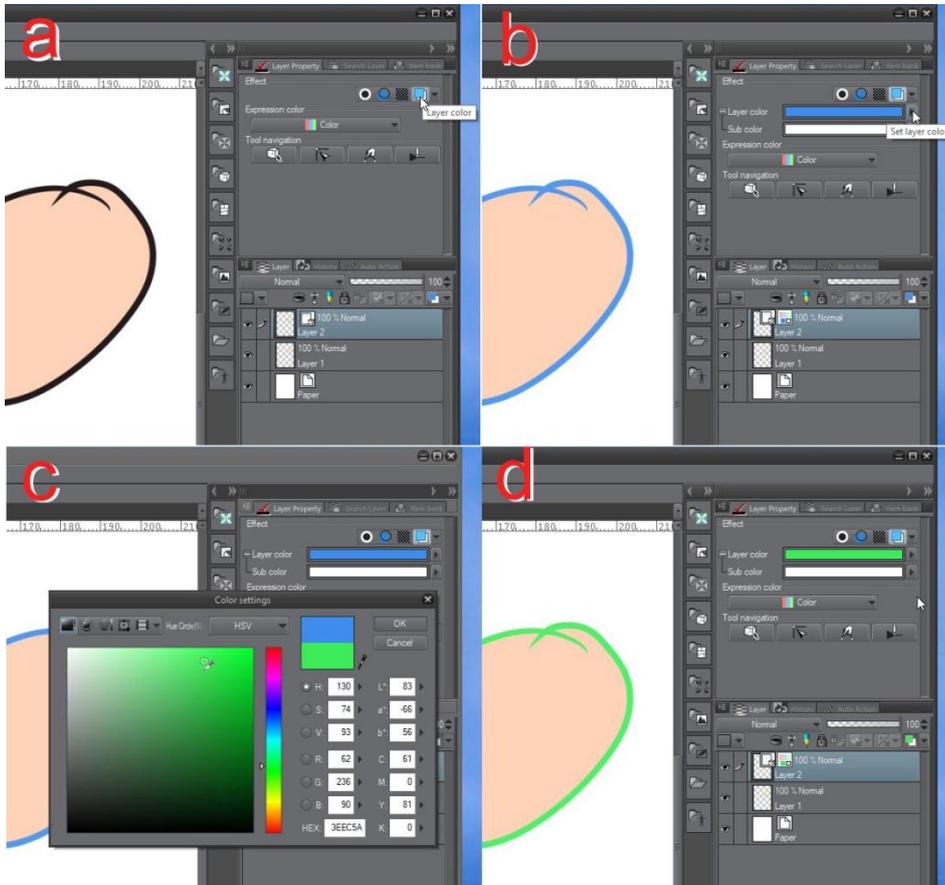


Fig. 226

Notare che quando seleziono *Set Layer Colors* (b) la linea assume il colore che è già presente nella barra del colore.

Posso anche scegliere il colore prima di cliccare su *Layer color*; quando appare la barra, se ci passo sopra il cursore questo si trasforma nel secchiello: basta cliccare sulla barra per farle assumere il nuovo colore e di conseguenza modificare anche il colore delle linee.

Posso voler cambiare in maniera differenziata il colore delle linee, ad esempio perché voglio che la tonalità si accordi con quello che c'è nei diversi riempimenti (voglio realizzare cioè i *color holds*):

#### Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello vettoriale:

- con *Operation > Object* seleziono le linee di cui voglio cambiare il colore;
- Nella *Tool property palette* dell'*Object* vado su *Main color* e clicco sul riquadro *Set color of line*; si apre la finestra *Color settings* e lì seleziono il colore che voglio; do l'OK. Posso anche scegliere il colore nella *palette* dei colori, o da un *Color Set*, ecc. **Attenzione:** se è selezionato il *Sub color* il colore della linea non cambia!

Se si vuole utilizzare un colore specifico, meglio annotarsi uno dei codici colore (RGB, HSV, ecc.) prima dei passaggi indicati, per poi inserirlo nella corrispondente mascherina in *Color settings*.

#### Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello raster:

##### Metodo 1 - bloccare i *pixel* trasparenti:

- duplicare il livello linee;
- rasterizzare il nuovo livello se non è già *raster*
- bloccare i *pixel* trasparenti cliccando su *Lock transparent pixels*;

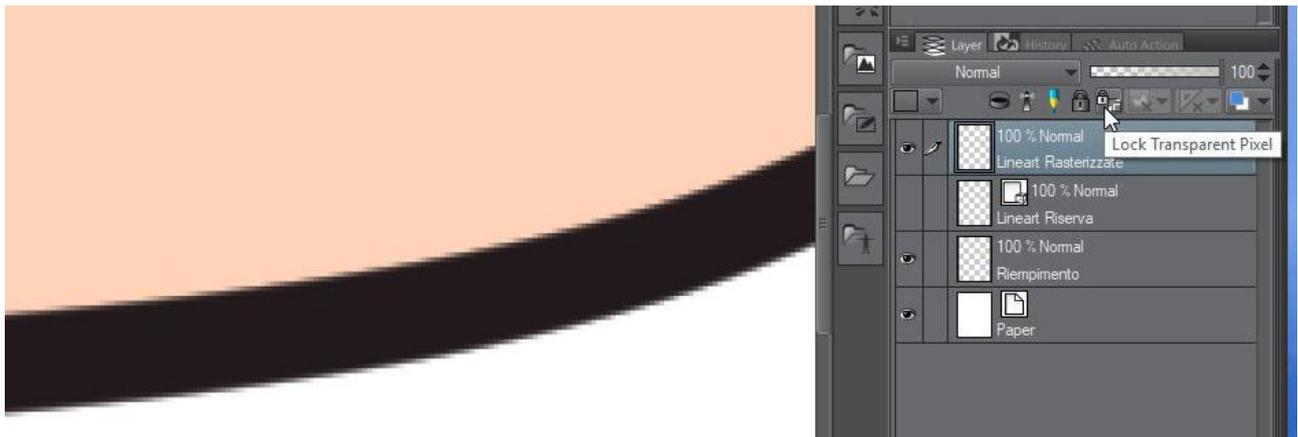


Fig. 227

- scegliere un colore e passare con uno strumento di disegno sulla linea.

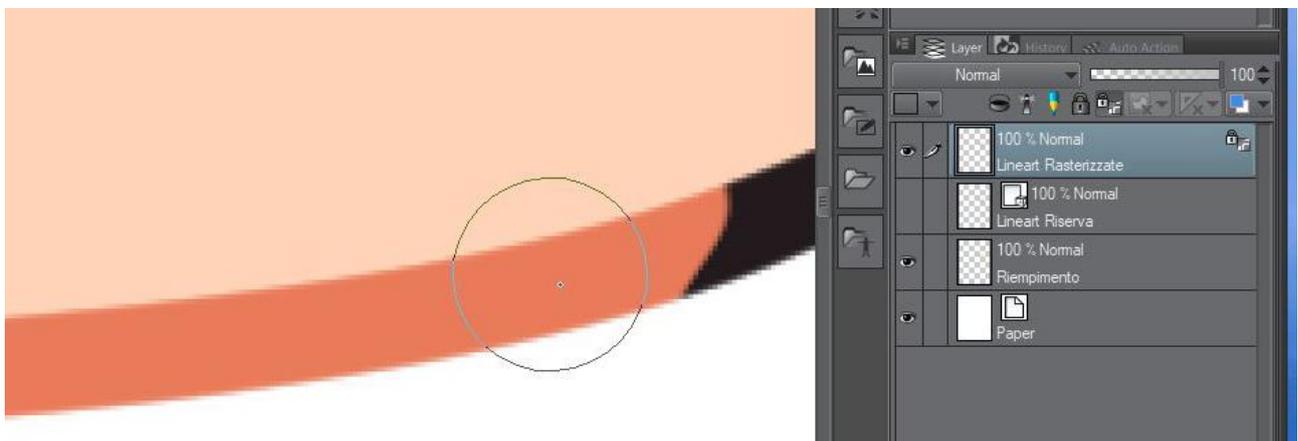


Fig. 228

**Metodo 2 - usare un *Clipping layer*:**

- creo un nuovo livello *raster* sopra il livello delle linee;
- clicco su *Clip to Layer Below* (*Clip at Layer Below* nelle versioni più datate):

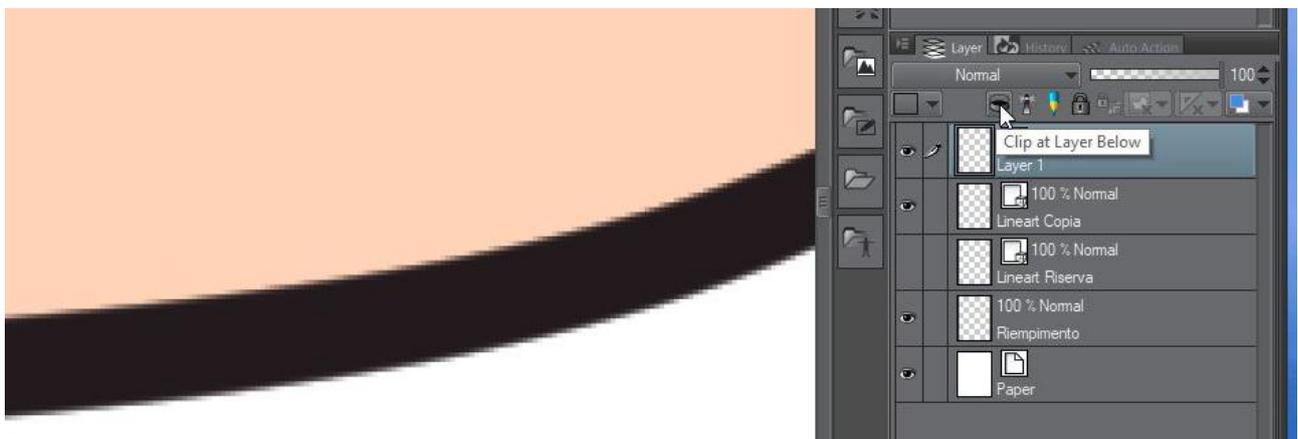


Fig. 229

A fianco del *layer* “clippato” appare una linea colorata che ricorda il suo stato:

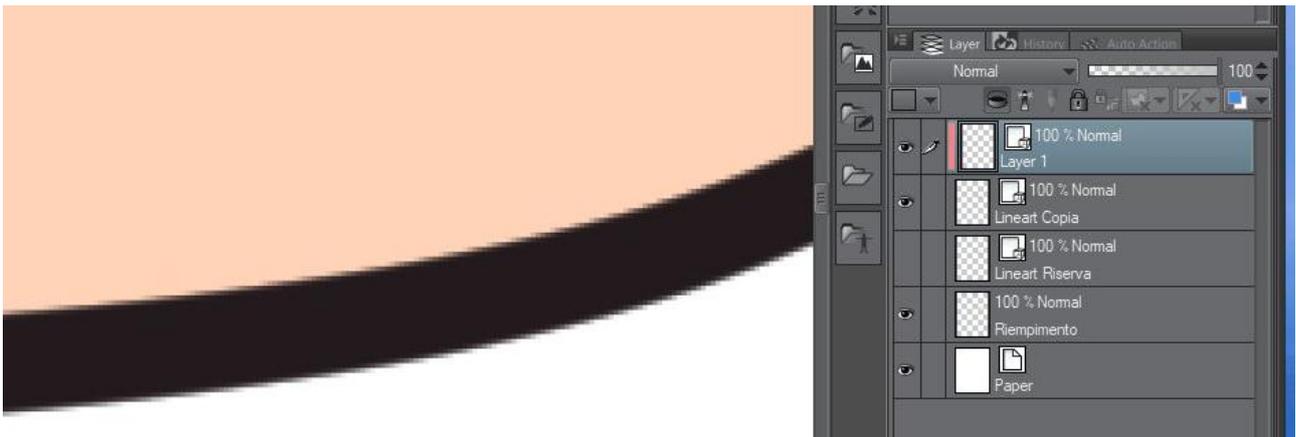


Fig. 230

in questo modo, di quello che disegno sul nuovo *layer* visualizzo solo ciò che sta sopra le zone disegnate sul *layer* delle linee:

- scegliere un colore e passare con uno strumento di disegno sulla linea.

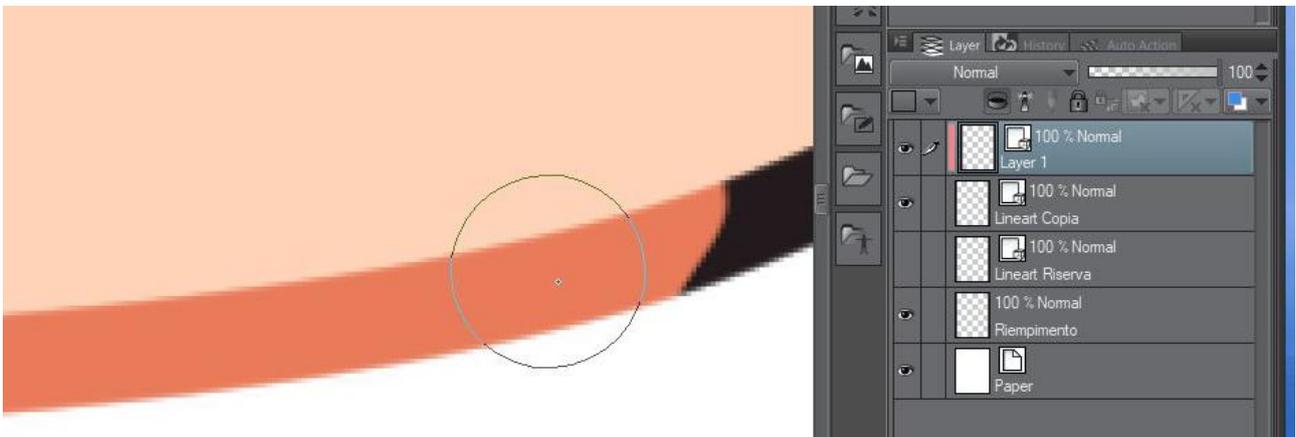


Fig. 231

### **Metodo 3 – usare ancora *Clip to Layer Below*, ma in maniera differente:**

L'utilizzo di un metodo piuttosto di un altro dipende anche da come si sta realizzando il disegno.

I riempimenti possono essere fatti in modo che si estendano completamente al di sotto delle linee, specie da chi usa un approccio più pittorico.

Se i riempimenti si spingono fino al bordo esterno delle linee, posso utilizzare il *Clip to Layer Below* in un altro modo:

- duplico il livello del colore (se ne ho più di uno li duplico tutti e li unisco tra loro) e duplico il livello delle linee;
- sposto il nuovo livello colore sopra il nuovo livello linee e clicco su *Clip to Layer Below*: a questo punto il livello colore viene “ritagliato” sul livello linee, cioè del livello colore ora vedo solo ciò che sta sopra alle linee;
- abbasso la luminosità del livello colore in *Edit > Tonal Correction > Brightness/Contrast* agendo sul cursore *Brightness*;
- Unisco i due livelli con *Merge with layer below* dal livello colore: ottengo un nuovo livello delle linee raster che in alcune zone non sarà soddisfacente, perché risulterà ad esempio più chiaro del riempimento adiacente;

- Sposto questo livello immediatamente sopra al livello colore originale (ricordarsi di cliccare ancora *Clip to Layer Below* quando è nella posizione definitiva), cosicché i vari livelli di ombreggiatura ed effetti soprastanti influiscano anche su questo.

### **Color Jitter**

Per cambiare “dinamicamente” il colore del pennello, nella *Sub Tool Detail* c’è la funzione *Color Jitter*. Ne parlo un po’ **più sotto**, in nel paragrafo Impostazioni dei pennelli.

## Impostazioni dei pennelli

Le opzioni che permettono di modificare un pennello sono molte; una delle cose migliori da fare per imparare a gestirle è selezionare un pennello, duplicarlo (piccola icona con rettangolo bianco sotto la *palette* dei *Sub Tool* "Create copy of currently selected su tool") e modificare i parametri per vedere cosa accade. Per modificare i parametri si deve cliccare sulla chiave inglese nella *palette* Tool property (non quella nell'anteprima del pennello ma quella più sotto, "Show [Sub Tool Detail palette] and edit hidden parameter value and displayed status"). I vari parametri possono essere resi visibili o meno nella *Tool* property, accendendo o spegnendo l'occhio.

### Brush Size

Una delle variabili che utilizzo di più è la *Brush Size*. Generalmente imposto la variazione delle dimensioni con la pressione della penna sulla tavoletta.

Una volta spuntata la casellina *Pen pressure* si può andare a modificare la risposta del pennello alla pressione agendo sul grafico sotto. Come va letto? In ascissa c'è la pressione (*Pen pressure*), in ordinata l'*output*, ossia la dimensione del pennello in risposta. Volendo, si possono aggiungere dei punti di modifica semplicemente cliccando all'interno del grafico per modificarlo in modo più complesso (per eliminare i punti aggiunti basta trascinarli all'esterno del grafico stesso).

Di seguito, il primo grafico indica una risposta lineare: più premo e più grosso è il pennello, meno premo e più il pennello è sottile:

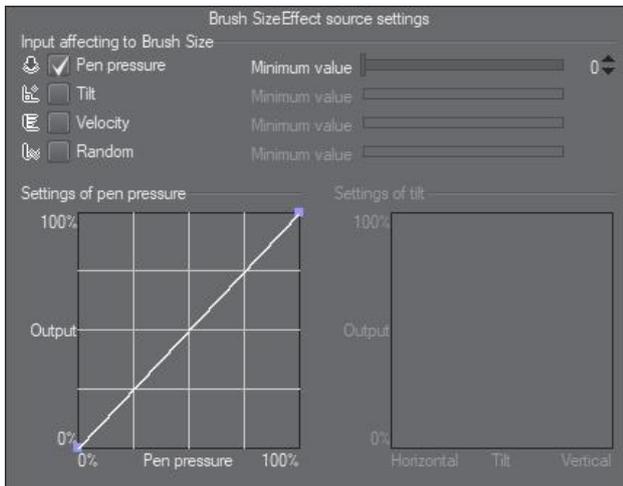


Fig. 232

Il secondo grafico indica una risposta meno intuitiva. La dimensione aumenta (e diminuisce) molto quando premo poco, mentre anche se premo molto la dimensione, già vicina al massimo, non varia di molto:

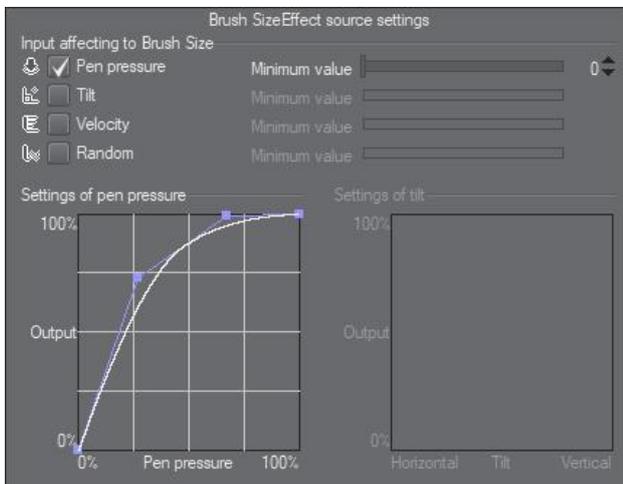


Fig. 233

Un errore da evitare è pensare che il grafico rappresenti a sinistra l'inizio del tratto e a destra la fine. In realtà, generalmente alla fine del tratto, specie se si disegna in velocità, la pressione applicata è minima e quindi rientriamo nella parte sinistra del grafico.

Si potrebbe poi immaginare che il grafico rappresenti grossomodo la metà del reale andamento della pressione mentre disegniamo (con ovvie differenze a seconda dello stile e della mano del disegnatore), cioè che mentre disegno un tratto il grafico rappresenti lo spessore fino a metà circa della sua lunghezza, per poi comportarsi simmetricamente per la restante parte. Non è corretto vederla nemmeno in questi termini: il tratto nella sua interezza può essere modulato, con più o meno pressione, e il grafico riporta l'aspetto del segno in base alla pressione, non in base alla parte del segno in cui ci troviamo.

Si possono fare divertenti esperimenti aggiungendo più punti:

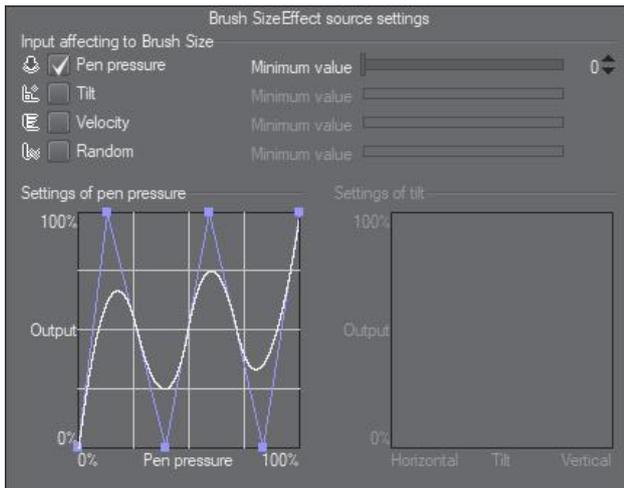


Fig. 234

Con la barra "Minimum value" (*Change scale (%) when pressure is minimum*) è possibile definire la dimensione minima del pennello quando la pressione applicata è minima: più alta è la percentuale e più grossa sarà la punta quando la pressione applicata sulla punta è bassa. È interessante vedere come questo parametro agisca in accoppiata con i parametri "Starting and ending" presenti più sotto nel *Sub Tool Detail*.

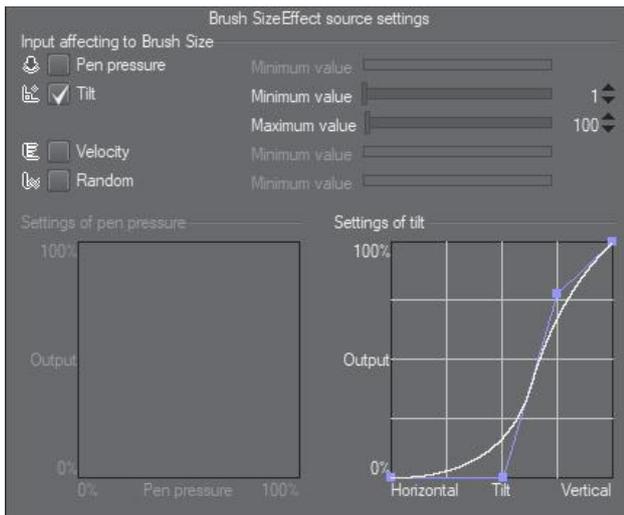


Fig. 235 – Un buon diagramma per il tilt

Piccole differenze nel grafico della pressione possono riflettersi in decise differenze nel comportamento del pennello.

Trovando troppo "morbido" un mio pennello (un *G-pen* modificato), ho provato a correggere il grafico della pressione per avere una risposta più "rigida". Come si vede nelle immagini che seguono, i due grafici

della pressione non sono molto diversi, ma determinano una risposta del pennello apprezzabilmente differente.

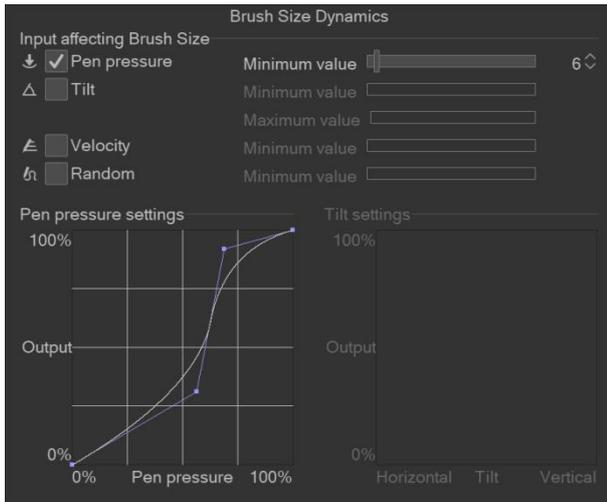


Fig. 236 – Grafico della pressione “morbido”

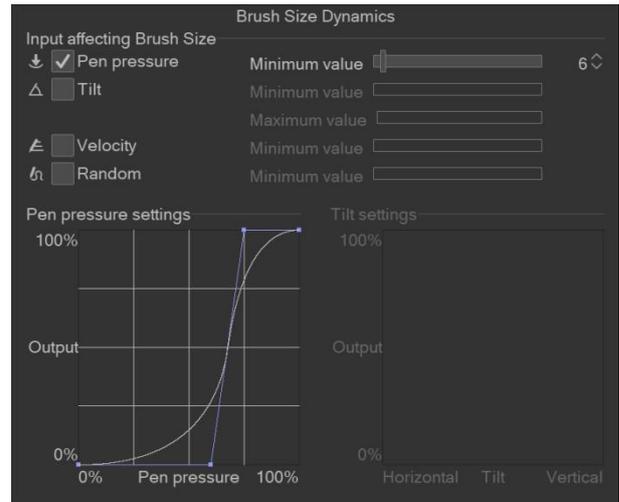


Fig. 237 – Grafico della pressione “rigido”

### Dimensioni del pennello e unità di misura

Se in *Preferences* > *Ruler/Unit* l'unità di misura delle lunghezze (*Unit of length*) è impostata in px, la scala delle dimensioni dei pennelli arriva a 2000; se impostata in mm arriva a 100. Le dimensioni a schermo non variano, cioè al massimo un pennello è di 2000 px o 100 mm.

Oltre alla dimensione, allo stesso modo possono essere regolate altre caratteristiche dello strumento che sto utilizzando, ad esempio *Amount of paint* o *Density of paint* quando si lavora con acquerelli o colori a olio.

### Ink

#### Opacity

Il parametro *Opacity* regola la quantità di inchiostro che si lascia passando sopra allo stesso punto staccando il cursore dal foglio: se il cursore non viene staccato, passando per lo stesso punto la tinta rimane costante (simile al parametro *Opacity* di Photoshop). Per vederne bene gli effetti il valore deve essere basso.

#### Blending mode

Con il *Blending mode* si decide come un segno modifica, dove è tracciato, la visibilità di ciò che è già presente nel disegno. Ciò che si vede dove il contenuto si sovrappone viene determinato da varie funzioni matematiche tra i valori dei pixel sovrapposti, così da dare vari effetti.

Molti pennelli di default sono in *Normal*, che significa che i valori dei pixel esistenti vengono sostituiti dai valori dei pixel dello strumento che sto utilizzando; esempio molto semplice: se ho una G-Pen blu e scarabocchio sopra un acquerello rosa, il tratto dove è passata la G-Pen diventa blu. La situazione inversa, acquerello (in *Normal*) rosa su tratto blu, può portare ad altri effetti (es. di sfumatura), che però non dipendono dal *Blending mode*.

Il *Blending mode* esiste anche per i livelli, vedi **più sotto**.

In **APPENDICE 003** – I *Blending mode* ho messo un elenco dei vari *Blending mode* e di come agiscono (traduzione del manuale).

#### Density

Il parametro *Density* regola la quantità di inchiostro che si lascia ogni volta passando sopra allo stesso punto senza staccare il cursore dal foglio: ogni volta che si passa la tinta si rafforza (simile al parametro *Flow* di Photoshop). Per vederne bene gli effetti il valore deve essere basso.

Queste due note le avevo scritte in base a qualcosa che avevo letto, non sono sicuro che facciano proprio riferimento ai due parametri presenti in *Ink*; anche se ad esempio per *Opacity* funziona, per *Density* non trovo più l'esatta corrispondenza tra il comportamento descritto e il parametro per cui l'avevo annotato.

### Color Jitter

Quello che appare come un tratto continuo in molti strumenti di disegno è in realtà l'apposizione ravvicinatissima di immagini della punta, che nell'insieme dà l'illusione di un'unica linea.

*Color Jitter* permette di far variare casualmente le proprietà del colore (*Hue, Saturation, Luminosity, Blend with sub color*) in modo che il colore di ogni immagine della punta sia differente da quella che la precede (*Change brush tip color*), oppure di far variare, nello stesso modo, tratti diversi fatti con lo stesso strumento (*Randomize per stroke*).

Per valori intorno a 0 dei primi tre parametri la variazione è minima, ma aumentando la distanza da 0 (in più o in meno) l'effetto è molto evidente.

Per il parametro *Blend with sub color* (= mescolare con il colore secondario) è un po' diverso, 0 rappresenta il colore principale, 50 una mescolanza a metà tra il colore principale e il secondario, 100 è solo colore secondario, e l'utilizzo a 100 maschera gli effetti delle impostazioni dei primi tre parametri.

*Color Jitter*, utilizzato ad esempio per far variare leggermente il colore delle pennellate (quindi *Randomize per stroke*) utilizzando strumenti pittorici, può dare un tocco di realismo in più.

### Brush shape

Nella sezione *Brush shape* si possono impostare i vari parametri che controllano la forma e il tipo di punta del pennello utilizzato. Tra queste, la forma del tipo di tratto che il pennello lascerà (vedi immagine seguente).

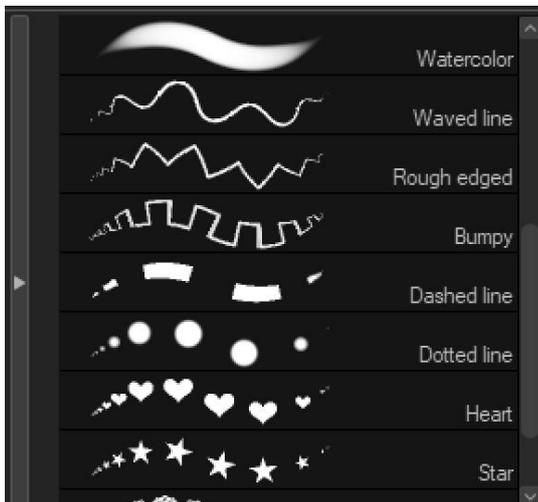


Fig. 238

In *Brush shape* si trovano alcune sottosezioni:

- *Brush tip*: per controllare le proprietà della punta;
- *Spraying effect*: per applicare un effetto spray alle parti che compongono la punta;
- *Stroke*: regola le proprietà del tratto;
- *Texture*: per aggiungere un'immagine alla linea in modo che appaia come una trama, una proprietà intrinseca della linea stessa.

### Brush Tip

Controlla vari parametri della punta: *Tip shape* (forma della punta), *Hardness* (durezza), *Thickness* (spessore, ma non inteso come dimensione della punta, ma come schiacciamento lungo una direzione), *Angle* (angolo di inclinazione), *Flip* (ribaltamento, orizzontale o verticale), *Brush density* (opacità della punta).

### Tip Shape

Se si parte da un pennello già presente in CSP si tratta di andare a sostituire le immagini nelle

proprietà del pennello, chiave inglese  (*Show [Sub Tool Detail palette]*) > *Sub Tool Detail* > *Brush tip*, con altre immagini presenti nei *Material*.

Quando registro un nuovo materiale, è meglio aggiungere anche dei *tag*, cioè delle parole chiave (in *Search tag*, nella finestra *Material property* che si apre quando stai registrando un nuovo materiale), in modo da trovarlo più facilmente dopo.

Una volta nelle proprietà del pennello, in *Brush tip* > *Tip shape* aggiungo con *Add brush tip shape* (icona a forma di foglio), le nuove immagini: si apre la finestra *Select brush tip shape*, che sostanzialmente è quella dei *Material*, e da lì si possono scegliere le immagini da importare nel pennello. Se sono stati aggiunti i *tag* allora basta scrivere una parola chiave in *Type search keywords*. Selezionare l'immagine o le immagini e dare l'OK.

Infine cancellare da *Brush tip* le immagini che non servono, cioè quelle del pennello di partenza: selezionarle e le cestinarle.

Schematicamente

per registrare un *Material*:

- Fare un disegno che rappresenti l'unità da replicare;
- *Edit > Register Image as Material*;
- selezionare la spunta *Use for Brush Tip Shape*;
- aggiungere le parole chiave;
- salvare.

per creare un pennello con una nuova punta:

- Duplicare un pennello esistente, poi entrare nelle opzioni di modifica (chiave inglese );
- nella finestra che si apre selezionare *Brush tip*;
- nella tendina con l'immagine selezionare l'immagine salvata in precedenza richiamandola con le parole chiave, oppure aggiungere altre immagini cliccando sull'iconcina a foglio di carta (*Add brush tip shape*)\*;
- cancellare l'immagine del pennello di partenza.
- Ora si può usare il pennello con la nuova punta.

\*Se il pennello da cui si parte non ha la *Brush tip* realizzata con un materiale, ma ha l'opzione *Tip shape Circle* attivata, allora prima di aggiungere materiali bisogna attivare l'opzione *Material*, a fianco di *Circle*:

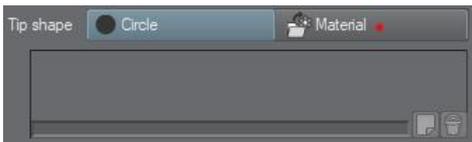


Fig. 239

### Thickness

Non pensandoci troppo, avevo in mente che *Brush Size* e *Thickness* fossero in qualche modo sinonimi; ma allora perché due controlli diversi?

In realtà *Thickness* controlla lo schiacciamento, orizzontale o verticale, della punta del pennello.

In condizioni di *default* il valore è 100 e il pennello, se non è un pennello particolare, ha la forma base circolare. Alterando il valore la punta si comprime nel verso stabilito dal parametro *Direction of applying*. Cliccando sul quadratino a fianco del valore di *Thickness* si apre una finestra che permette di impostare ulteriori controlli, in analogia con quanto si può fare con *Brush Size*.

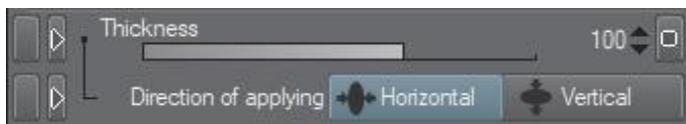


Fig. 240

### Angle

Associato al parametro *Thickness* c'è il parametro *Angle*: questo ruota la punta del pennello del valore che si sceglie (da 0° a 360°) e ovviamente la rotazione si nota solo se il pennello non è perfettamente circolare.

È possibile associare una dinamica a questo parametro, ossia una variazione sulla base del tipo di *input* (direzione della penna, intendendo credo il verso, es. se sto tracciando da un punto verso l'alto o verso il basso; inclinazione della penna; direzione del tratto, es. se traccio una linea che cambia di direzione, avrò uno spessore differente in base alla direzione; casuale; oppure nessuno di questi) che si può scegliere cliccando sul quadratino a destra dello *slider*.

Devo dire che non è sempre facile riconoscere questi effetti.

### Correction

### Taper

*Taper* cambia la lunghezza della parte finale di un tratto, man mano che la pressione dello stilo sulla tavoletta (se la si utilizza) decresce. Più alto è il valore e più lungo è il tratto finale.

### Vector magnet

Se attivato, disegnando due linee vicine in uno stesso livello vettoriale queste verranno sovrapposte (la seconda sarà sovrapposta alla prima). Il raggio d'azione dell'effetto magnete si può modificare con lo *slider* (o l'indicatore, dipende da come si è scelto di visualizzarlo).

Utilizzando lo strumento *Figure > Direct draw > Curve* e abilitando *Vector magnet*, premendo *Shift* è possibile "snappare" e unire i *control points* di linee diverse mentre si disegna.

### Starting and ending

Questo è un parametro del quale faccio molta fatica a riconoscere gli effetti. Le uniche evidenze le ho trovate facendo delle prove con il pennello *Opacity watercolor* (acquerello opaco), mentre con un normale G-pen percepisco qualcosa solo usando diametri molto grandi, cosa che non faccio mai. Al momento penso che difficilmente rientrerà tra le cose che utilizzerò.

Ad ogni modo, con *Starting and ending* si dovrebbero poter modificare le parti iniziale e finale di un tratto (la *Tool Setting Guide* dice che modifica la "forza del tratto all'inizio e alla fine"), secondo varie caratteristiche. Le impostazioni che si trovano nella *Sub Tool Detail* sono tra loro collegate, nel senso che non basta modificare qualcosa nel menù a tendina *Starting and ending* (in *Starting and ending* c'è un menù a tendina che si chiama *Starting and ending*), ma contemporaneamente dovrò andare a modificare anche le voci *How to specify, Starting e Ending* (vedi immagine).



Fig. 241

Nel menù a tendina *Starting and ending* (a), si possono modificare alcune caratteristiche (anche più d'una, oppure nessuna). Accanto a ogni caratteristica è presente uno *slider* in cui impostare un valore minimo di una cosa che la *Tool Setting Guide* chiama *ratio of the minimum strength value*, ossia rapporto del minimo valore della forza, o proporzione del minimo valore della forza (questo se il mio inglese non mi inganna: probabile). Ora, io messa così non capisco molto cosa voglia dire, credo che in realtà significhi semplicemente che il minimo valore che quella caratteristica assumerà all'inizio e alla fine del tratto sarà il tot per cento del valore massimo che ho impostato per quella caratteristica. In effetti, anche la breve spiegazione che appare nella *Sub Tool Detail* sembra confermare.

Faccio un esempio: se sto disegnando con un pennello a cui ho impostato una dimensione di 80px (con variazione alla pressione abilitata) e in *Starting and ending* ho impostato lo *slider* a 16, mi aspetto che il valore minimo che assumerà il tratto all'inizio e alla fine sia il 16% di 80, ovvero circa 13 px. Ho provato con una G-pen a mettere lo *slider* del *Brush Size* sia al minimo che e al massimo, ma non noto nessuna differenza: riesco a modulare comunque il tratto come voglio. Boh.

Nel menù a tendina *How to specify* (b) posso scegliere tra tre opzioni:

- *Specify length*. Il tratto inizia al valore minimo del rapporto appena visto e aumenta per la lunghezza specificata in *Starting* (c), fino ad arrivare al 100%. Terminando invece la lunghezza in cui il tratto diminuisce il suo spessore fino a quello impostato nello *slider* è quella indicata in *Ending*.
- *By percentage*: idem come sopra, ma la lunghezza utilizzata è la percentuale della lunghezza totale della linea indicata in *Starting* e in *Ending*.
- *Fade*. Con *Fade* la voce *Starting* è disabilitata e la linea varia il valore della caratteristica scelta per la lunghezza indicata in *Ending*, fino al minimo dello slider, dopodiché tale valore viene mantenuto fino alla fine del tratto.

L'ultima voce, *Starting and ending by speed* (e; disabilitata di *default* quando *How to specify* è su *Fade*), fa variare l'effetto di *Starting and ending* a seconda della velocità con cui viene disegnato il tratto: in teoria, se si disegna lentamente l'effetto è meno evidente. In teoria, perché personalmente, con le impostazioni che metto qui di seguito, non riesco ad apprezzare granché (provando con alcuni tratti disegnati lentamente e altri velocemente). Ho anche cambiato la punta della G-pen, che avevo sostituito con un'immagine (un disco nero), tornando alla *Circle* originale.

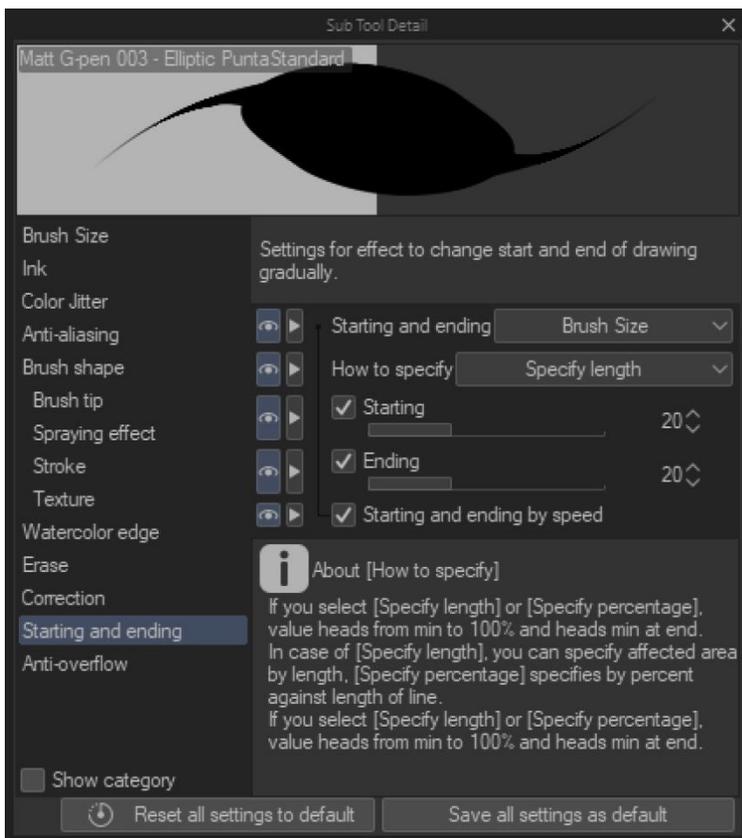


Fig. 242

### Anti-overflow

#### **Do not cross lines of reference layer**

*Do not cross lines of reference layer* (ex *Do not exceed line of reference layer*) è un'opzione che si trova nella *Tool property* degli strumenti di disegno (anche della gomma).

Se attivata, fa in modo che se il centro dello strumento che si sta utilizzando è da una parte di una *lineart* i suoi effetti non oltrepassino la *lineart* stessa.

### Esempio 1

Ho aperto una tavola per fare delle modifiche. Voglio aggiungere dei tratti con il *Soft Airbrush*. Creo un *layer raster* per l'operazione, inizio a disegnare ma non vedo nulla. Spengo tutti i livelli tranne quello nuovo e ripeto l'operazione: il segno viene disegnato. Riaccendo i livelli e riprovo: nulla. Creo allora un livello *raster* sopra a tutti i livelli, ma anche così non succede nulla se non spengo tutti i livelli. Noto che lo strumento che sto utilizzando ha l'opzione *Do not exceed line of reference layer* attivata. La disattivo e tutto funziona normalmente.

### Esempio 2

Devo fare un'ombra all'interno di uno sferoide, tipo l'ombra a un pianeta. Seleziono lo sferoide per colorare solo al suo interno e procedo. Se tengo l'opzione *Do not cross lines of reference layer* attivata, non riesco a disegnare nulla finché il centro del pennello non supera la *lineart* di riferimento



Fig. 243

Se invece l'opzione *Do not cross lines of reference layer* è disattivata, riesco a disegnare all'interno anche col centro al di fuori della selezione



Fig. 244

### Esempio 3

Voglio riempire di colore o di nero dei piccoli spazi tra le *lineart*, oppure aggiungere dei piccoli tocchi di pennello, tipo la lieve ombra sotto un labbro inferiore, ecc. I piccoli spazi non si riempiono e la lieve ombra modifica la propria forma subito dopo averla creata.

Controllo: al pennello è attivata l'opzione *Do not cross lines of reference layer*; disattivo e posso disegnare.

In alternativa posso disattivare l'impostazione di *Reference layer* alle *lineart*.

## Applicare diversi tipi di pennello alla stesso disegno

da un [post](#) di Patrizia Mandanici del 27 Febbraio 2017

**Nota:** Nel post di Patrizia c'è il link a un post in Tumblr che ora (ottobre 2021) sembra non esistere più. Nella sostanza, come si vede dall'immagine sotto, in quel post una scena era disegnata con un tipo di pennello nella prima vignetta e via via con altri nelle successive. Cristiano evidenzia che la scena è in tutte le vignette troppo simile per pensare che sia stata ridisegnata ogni volta con un pennello diverso e intuisce che ci deve essere un modo per cambiare il tratto al volo. Federica infine indica come può essere realizzato il passaggio da un tratto all'altro.

### Cristiano Corsani

Dovrebbe essere certamente utile quando si usano i *ruler*. Ma: qualcuno sa come si fa ad applicare *brush* al rendering di oggetti 3D?

### Patrizia Mandanici

Eh, non ho capito.

### Cristiano Corsani

Quando il sistema renderizza oggetti 3D (nell'esempio del *brush* che hai condiviso c'è l'aula di una classe che fa parte degli environment 3D in dotazione di CSP) deve usare per forza un *brush*. Altrimenti il creatore di questo *brush* come ha fatto a renderizzare quell'oggetto con il suo pennello?

3D背景素材：教室をベクターで線画化しブラシ形状を変更した例

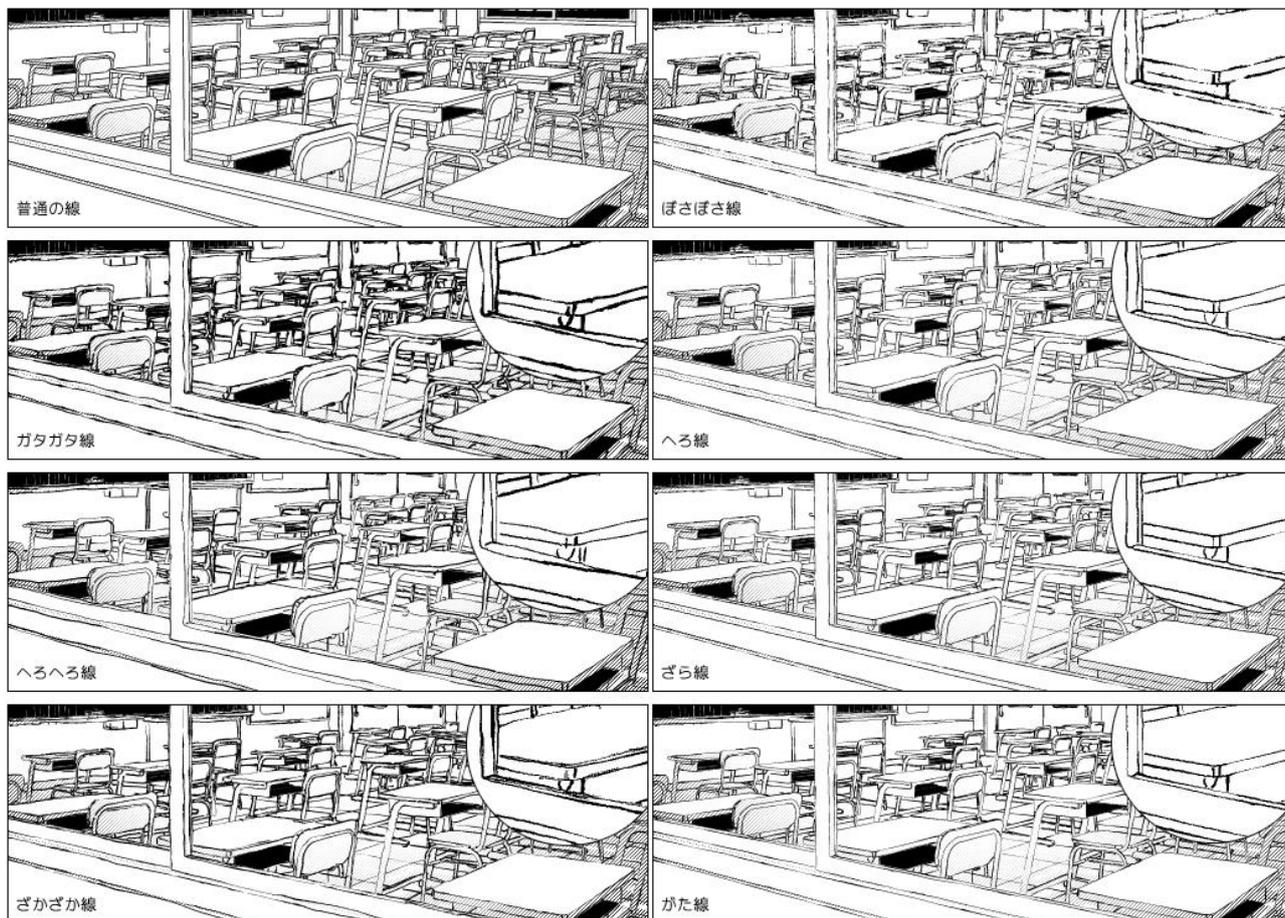


Fig. 245

### Patrizia Mandanici

Non ho visto il *brush*, ma non è che ha estratto la linea con la conversione LT? E poi ha usato il disegno come base per il pennello?

### Patrizia Mandanici

Ah, adesso ho capito: secondo me l'ha ricopiato, non mi sembra ci sia altro modo per usare l'LT inserendogli un nostro pennello.

### Federica Di Meo

in realtà c'è un metodo velocissimo,

- 1 aggiungo il *ruler* ai miei pennelli base tramite il menu con la chiave inglese (vedi immagine sotto)
- 2 prendo un'immagine rasterizzata dell'oggetto, anche solo in jpg da sketchup, e poi dal menu base faccio *layer > convert layer* e la converto in vettoriale. (oppure fate *LT conversion* da un modello interno a Clip, come preferite)
- 3 vado nel comando *Operation* (il mitico quadratino bianco con la freccia nera nei *tool*), seleziono tutte le linee vettoriali dell'oggetto e poi in basso, nel *brush shape*, converto le linee da linea nera *standard* al pennello che ho aggiunto prima in quelli personali e voilà ❤️<3

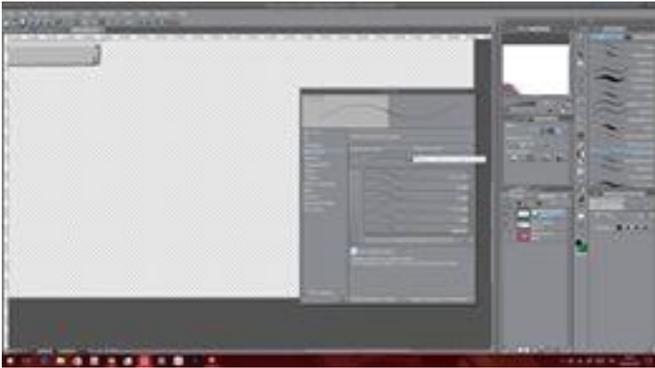


Fig. 246

### Cristiano Corsani

URCA! Mitica.

#### Traduco:

- 1) Aggiungo il *brush ai preset*, cioè seleziono il pennello con il quale voglio modificare le linee, vado in *Brush shape* entrando nel *Sub Tool Detail* con la chiave inglese e clicco su *Register to preset*;
- 2) Se le mie linee sono già in vettoriale tralascio questo punto, sennò seguire quanto scritto;
- 3) Seleziono le linee che voglio modificare (*Object tool*); nella *Tool property* clicco sulla freccetta accanto a *Brush shape*: mi compaiono le varie forme del pennello e seleziono quella appena registrata (*cuore è minore di 3*), oppure seleziono, nel *Sub Tool Detail*, la *Brush shape* appena registrata e clicco su *Apply brush shape*.

**Nota:** questo sistema funziona se lo scambio è fatto tra pennelli appartenenti alla stessa categoria, a esempio entrambi del *Sub Tool "Pen"* (ho provato e funziona). Non sono riuscito a farlo funzionare se lo scambio è fatto tra un *"Pen"* e un *"Oil paint"* ad esempio il pennello *"Pointillism"*. Devo approfondire, suppongo si tratti qualcosa legato alle *texture* o ai materiali delle punte.

Scartabellando tra i vecchi post, ho trovato anche [questo](#).

## Modificare caratteristiche del tratto già disegnato

Gruppo Facebook 24 Novembre 2017

### Angela Parmisano

buonasera a tutti... Ho appena reato un disegno con penna e anti-aliasing attivo al massimo.... è possibile "convertire" questo settaggio oppure devo rifare impostando il valore dall'inizio? Spero di essermi spiegata 😊:D

### Madeleine Verdessini

intendi se è possibile salvare queste impostazioni in un nuovo pennello?

### Patrizia Mandanici

Credevo intenda se si può sostituire il segno del disegno con lo stesso segno ma con antialiasing diverso (presumo sia disegnato in vettoriale *layer*). Credevo di no, ho fatto una prova e non credo si possa fare.

### Bruno Olivieri

Se il tratto è in vettoriale, lo selezioni con *Select Object*, poi vai nelle impostazioni (icona chiave inglese) e dal menù "Anti-aliasing", cambi l'aliasing.

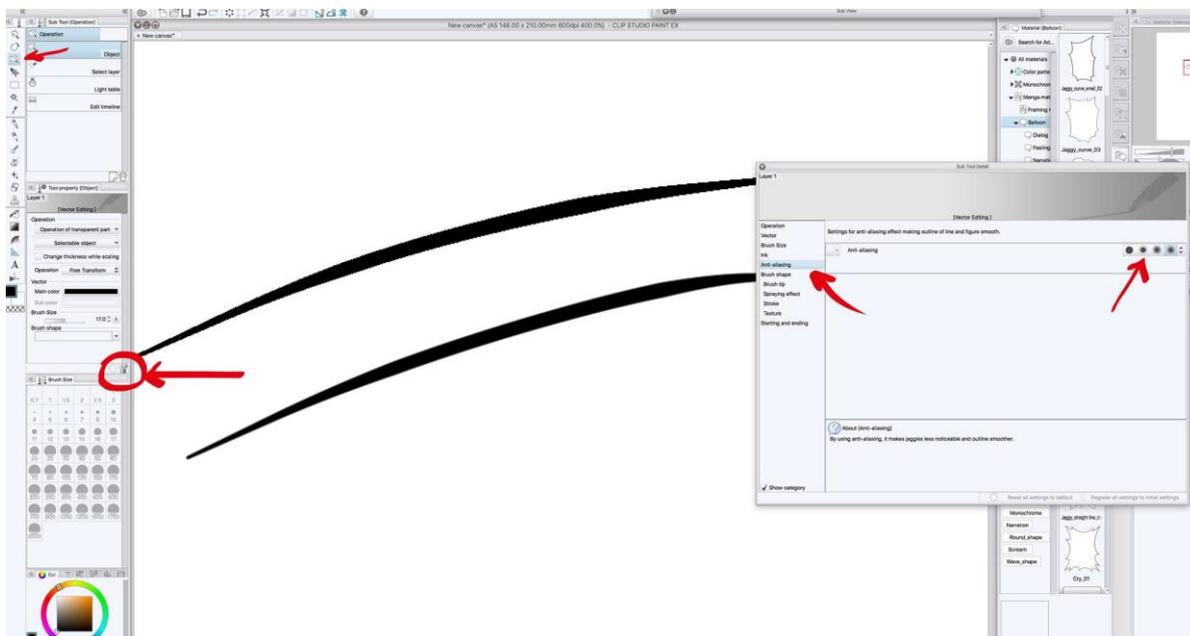


Fig. 247

## Creare un pennello con materiali diversi

Serve ad esempio per disegnare velocemente oggetti simili ma non uguali (es. schegge di vetro, persone tra la folla, ecc.).

Si segue la normale procedura per creare un pennello, ma quando si decide il "brush tip" si aggiungono vari "Material", tanti quanto si vuole diversificato il disegno. Per aggiungere cliccare sul simbolo del foglio, sotto le preview a destra. In più se si vuole che i materiali si alternino in maniera casuale impostare "Brush shape > Stroke > Repeat method > Random"

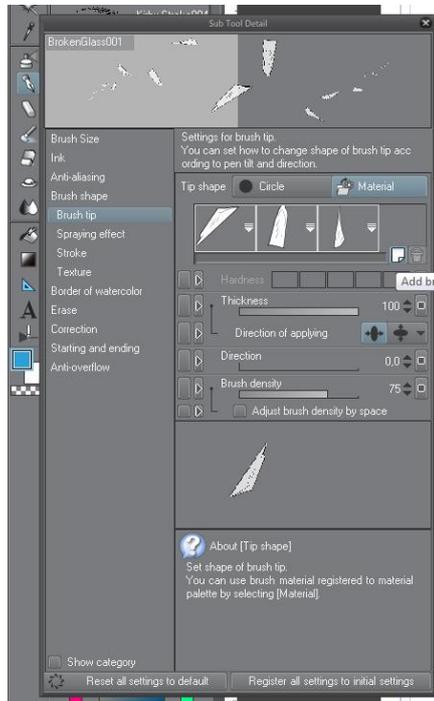


Fig. 248

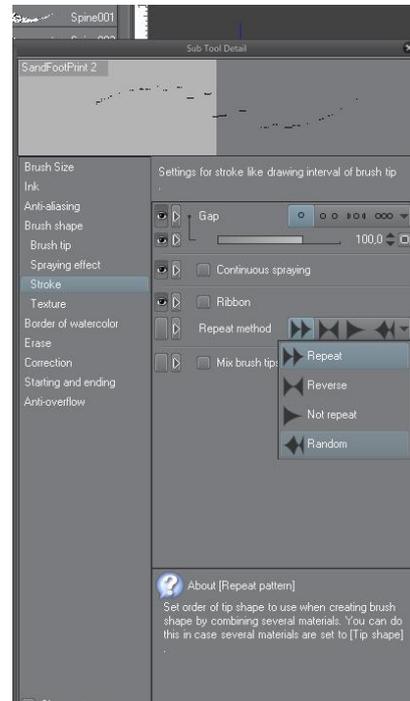


Fig. 249

Attenzione al risultato che si vuole ottenere: nel caso di schegge di vetro può non essere importante la dimensione relativa delle varie schegge, anche perché assegnando una rotazione casuale a ogni elemento, se anche ogni scheggia è circa grande come le altre, può non notarsi molto (e se si assegna la dimensione della punta al variare della pressione si nota ancora meno).

Ci sono dei casi in cui però le dimensioni relative tra gli oggetti che compongono il pennello contano, perché se non ne tengo conto il pennello risulterà poco "dinamico". Se voglio disegnare in velocità una libreria oppure una mensola con delle bottiglie, posso creare un pennello "Libri" o un pennello "Bottiglie" che mi disegna una serie di elementi ripetuti (in modo ordinato o casuale). I singoli elementi vanno comunque disegnati, ma può essere comodo se so di doverne disegnare veramente molti. In tal caso posso creare un certo numero di elementi diversi tra loro e poi usare un pennello per stendere in velocità la mia libreria o la mia enoteca.

Disegno i singoli elementi uno a uno e li salvo come materiali (ricordandomi di unire i livelli se l'ho disegnato in più livelli e di convertire il livello ottenuto in *Type > Raster layer* e *Expression color > Gray*).

Se non uso una piccola accortezza, il mio pennello risulterà però come nell'esempio 1:



Fig. 250

Le bottiglie sono tutte alte uguali, una condizione non realistica e con un forte peso visivo.

Io vorrei una situazione come quella dell'esempio 2, più realistica e "snella":



Fig. 251

Il modo per ottenere questo risultato è di usare dei riferimenti quando si salvano i materiali.

Se disegno su un foglio di lavoro (*Canvas*) le mie bottiglie e le salvo una a una dalla mia area di lavoro così come sono, il programma, nel salvataggio, uniforma la loro altezza a un livello massimo, uguale per tutte, anche se io non disegno su tutta l'altezza del foglio:



Fig. 252 - Il brandy che crea un'atmosfera

Se invece prima di salvare il nuovo materiale creo una selezione attorno al disegno e tale selezione la faccio alta uguale per tutti gli elementi che andranno a comporre il pennello, allora sarà l'altezza della selezione a essere presa come massima; bottiglie che hanno diverse altezze all'interno della selezione manterranno le relative proporzioni:



Fig. 253

Per dimensionare correttamente la selezione ho utilizzato in questo caso come riferimento le linee che definiscono la gabbia (*Default border*), il *Binding* e il *Bleed* (per sapere di cosa sto parlando guarda [Impostare le dimensioni del documento](#)). Ho usato, come linea dove appoggiano sul piano le bottiglie, la linea del *Binding*, come altezza massima della bottiglia più alta la linea superiore della gabbia e come limite superiore e inferiore della selezione le corrispondenti linee del *Bleed*.

Meglio circoscrivere attentamente la selezione anche a destra e a sinistra dell'oggetto, arrivando a pochi *pixel* dal bordo sia da una parte che dall'altra. Questo farà in modo che lo spazio occupato da ogni bottiglia in larghezza sia solo lievemente più largo della bottiglia stessa, evitando poi eccessive spaziature tra una bottiglia e l'altra. Tale spazio sarà possibile poi controllarlo con la variabile *Stroke > Gap* nella finestra *Sub Tool Detail* del pennello che andrò a creare.

Ovviamente ci si può creare il riferimento che si desidera, avendo cura di mantenere l'altezza della selezione costante per tutti gli elementi che comporranno la punta del pennello.

Le mie bottiglie sono bianche, ma se le volessi di un altro colore? Due modi: avendo convertito l'*Expression color* in *Gray* ora posso utilizzare il secondo colore della *toolbar* come colore del riempimento. Funziona, ma in questo caso può essere poco comodo: bottiglie tutte dello stesso colore. Alternativamente, una volta sicuro dell'aspetto della mia cantinetta converto il *layer* su cui ho disegnato la serie (o le serie) di bottiglie in *Raster* (se non avevo già disegnato in *Raster*, ma non lo faccio mai) e poi posso usare il secchiello e andare a riempire ciascuna bottiglia con il colore che voglio.

### Impostare la direzione di un pennello

Se creo un pennello che disegna degli oggetti, posso volere che la direzione degli oggetti segua la linea del segno: a esempio, voglio che le bottiglie appena viste siano coricate lateralmente e non in piedi e parallele. Per impostare in modo che succeda questo, vado in *SubTool > Brush shape > BrushTip > Angle* e imposto un valore adeguato, a esempio 90. Ulteriori aggiustamenti si possono ottenere cliccando sulla

casellina alla destra dello *slider*, *Adjust this setting with dynamics such as pen pressure or stroke speed*; si apre la finestra *Angle Dynamics*, in cui poter intervenire su altri parametri.

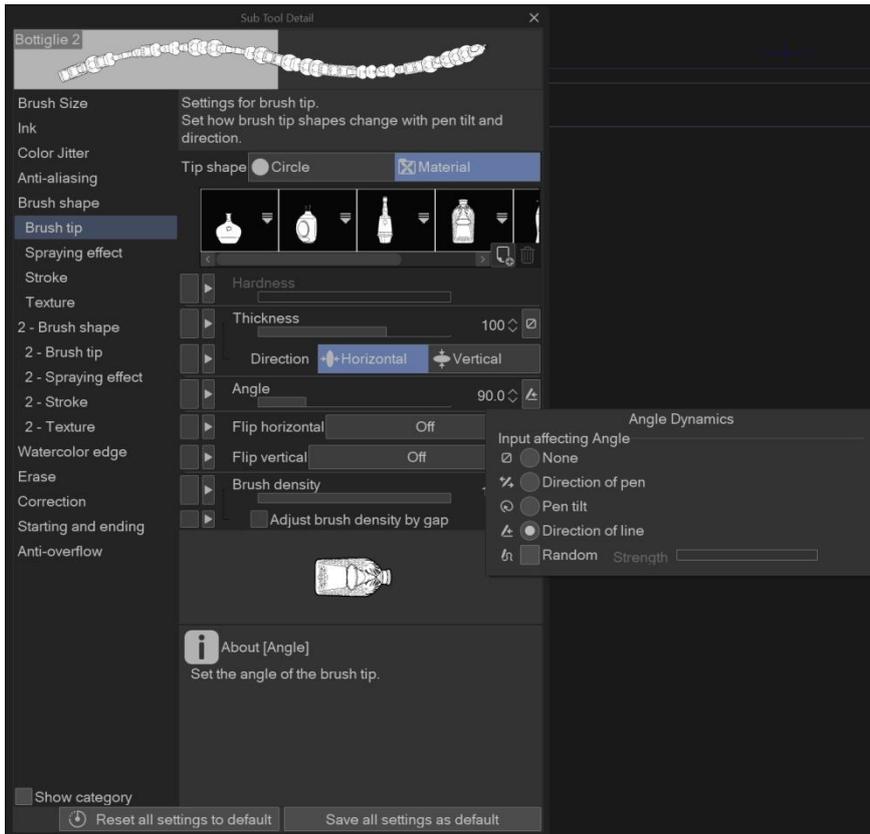


Fig. 254

Dopodiché, se si vuole evitare la sovrapposizione delle singole immagini che compongono la punta, bisognerà modificare la distanza “di rilascio” agendo sul parametro *Brush shape > Stroke > Gap*.

[questo paragraffetto è errato in tutte le precedenti versioni degli appunti. Non me ne sono mai accorto...]

### Dual brush

Nella versione 1.10.10 (27 maggio 2021) è stata introdotto un insieme di impostazioni per gli strumenti di disegno: si tratta della possibilità di trasformarli in *dual brush*, letteralmente “pennello doppio”.

Nella *Sub Tool Detail* è stata aggiunta una sezione, contraddistinta dal numero 2, che duplica i modificatori della sezione *Brush shape*.

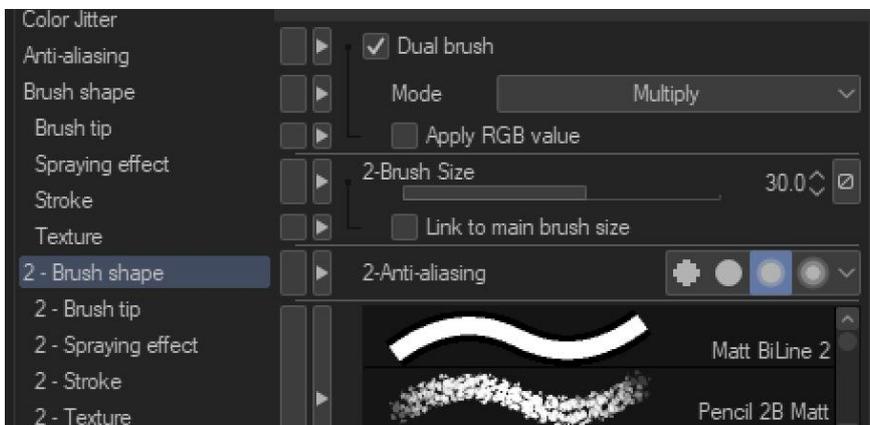


Fig. 255

Spuntando la casellina *Dual brush*, in *2-Brush shape*, si aggiunge una seconda punta allo stesso pennello, che può essere controllata al pari della prima. La prima punta è anche chiamata *main brush*, pennello

principale. Analogamente al pennello principale, per la seconda punta è possibile scegliere la forma anche utilizzando un materiale.

È possibile poi impostare un metodo di fusione (*Mode*) con la prima punta, per potere creare ulteriori effetti. Con la spunta *Apply RGB value*, il valore RGB della seconda punta viene utilizzato per il calcolo relativo al metodo di fusione; se non è spuntata, il valore viene ignorato ed è come se il metodo di fusione fosse *Normal* (almeno da quello che ho capito finora).

La dimensione della seconda punta può essere impostata separatamente e, attivando la spunta *Link to main brush size*, vincolata alla dimensione del pennello principale.

**Questo** articolo (in inglese) offre una buona panoramica su questo strumento. In esso viene detto inoltre che la funzione *Dual brush* non è disponibile nella versione *Debut* di CSP; inoltre non è retroattiva, ossia un *dual brush* realizzato con la v. 1.10.10 o successive non può essere utilizzato con versioni antecedenti del programma, e non è possibile modificare *file* nelle versioni precedenti se sono stati utilizzati *dual brush* in bordi delle vignette, *balloon* o livelli vettoriali.

## Problemi col segno

Nel gruppo FB Clip Studio Paint Italia capita spesso che qualcuno riporti dei problemi di linearità del segno, ad esempio dei tremolii non voluti in alcune parti del tratto. Questo tipo di problemi sono piuttosto frequenti; a volte si tratta di capire bene come impostare le varie caratteristiche del pennello nella *Sub Tool Detail* dello stesso, altre dipendono da conflitti tra i *driver* della tavoletta grafica utilizzata e il sistema operativo. In genere si suggerisce di ricercare nel gruppo con parole chiave tipo “pressione” [*intesa come rilevamento della pressione della penna sulla tavoletta grafica*], “linea”, “segno; in altre occasioni vengono suggerite operazioni di modifica delle impostazioni o sostituzioni di *driver*.

È interessante **questo** post di Vittorio Garofoli in cui viene lamentato il tremolio del segno all’inizio del tratto, apparentemente senza soluzione anche dopo una ricerca tra i vari post.

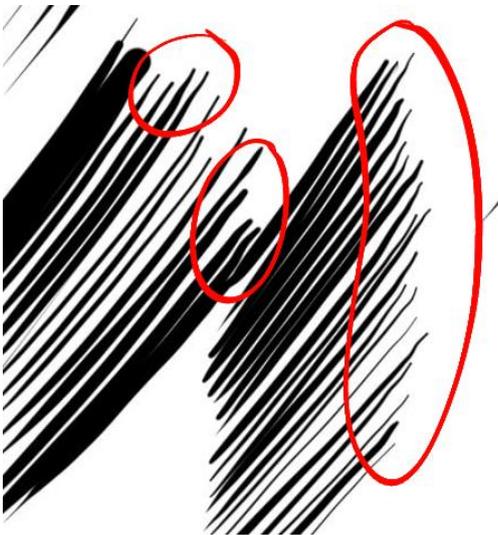


Fig. 256 – Un tremolio non cercato

Dopo qualche prova però, Vittorio ha notato che, andando in *File > Preferences > Tablet > Tablet Settings* e impostando quest’ultima su *Prefer speed*, il problema rientra.

Invece la combinazione *Tablet Settings > Prefer quality* e spunta attiva su *Coordinate detection mode* (più sopra, sempre nella scheda *Tablet*), genera il fastidioso tremolio.

## Pennelli e gomme

Lo strumento gomma (*Eraser*) è strutturato a tutti gli effetti come un pennello e i suoi modificatori funzionano nello stesso modo.

A questo proposito, bisogna fare attenzione ad alcuni comportamenti che CSP adotta quando vengono attivate o meno certe funzioni. Ad esempio, può sembrare strano ma anche con un pennello è possibile

cancellare delle linee. Questo perché molti strumenti di CSP sono costruiti sulla medesima ossatura, e ciò che li rende uno strumento piuttosto che un altro è l'insieme delle funzioni attive e inattive.

Se analizzo un pennello, ad esempio l'usatissimo *G-pen*, e vado ad aprire la *Sub Tool Detail palette* (da qui l'abbrèvio in *STDP*; clicco sulla chiave inglese  sotto la *Tool property palette*), vedo che sulla sinistra sono elencate delle voci, che corrispondono alle varie impostazioni del pennello. Se apro la *STDP* di una gomma, ad es. *Vector Eraser*, vedo che è strutturata allo stesso modo:



Fig. 257 - Sub Tool Detail palette della G-pen

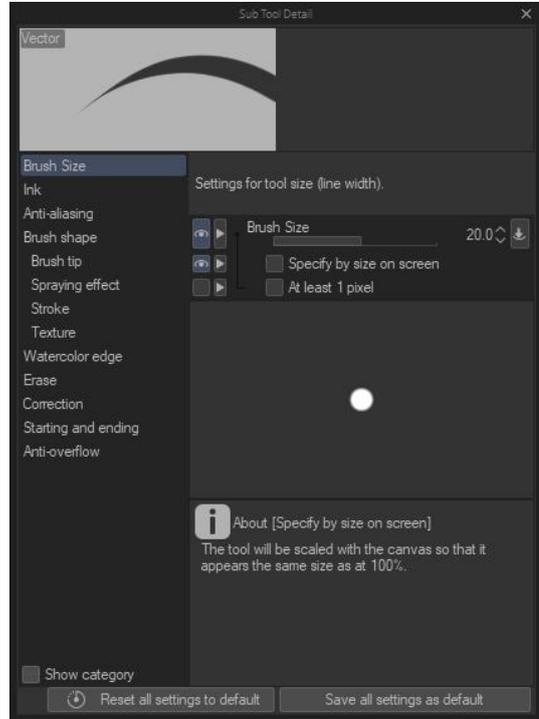


Fig. 258 - Sub Tool Detail palette del Vector Eraser

Se si provano a selezionare le varie voci sia per il pennello che per la gomma si vede che anche la struttura dei vari modificatori è la medesima.

Queste analogie tra strumenti si ripetono varie volte nel programma: alcuni strumenti possono condividere la stessa base e, talvolta sorprendentemente, si possono andare a modificare le opzioni di uno per ottenere un duplicato, o quasi, di un altro.

Così come accennato, se nella *STDP* della *G-pen* seleziono la voce *Erase* posso andare a giocare con delle opzioni che mi permettono di cancellare, quando disegno in vettoriale, altre linee vettoriali sullo stesso livello. Se metto la spunta a *Vector eraser*, quando col tratto incrocio altre linee queste vengono cancellate, in modo diverso a seconda dell'opzione selezionata con le icone accanto:



Fig. 259

## Strumento Eraser (gomma)

Sotto lo strumento *Eraser* (gomma) si trovano numerosi sottostrumenti, ognuno con la sua particolarità: *Hard*, *Soft*, *Block*, *Multiple layers*, *Snap*, *Vector*, *Kneaded*. A proposito di quanto detto più su, tra di loro questi sottostrumenti differiscono solo per qualche impostazione nella *Sub Tool Detail palette*; qualche differenza è minima (es. la *Snap*, di *default*, si aggancia a *ruler*, alla griglia ecc., le altre no; in effetti non capisco perché abbiano scelto di farne uno strumento a sé stante), qualche altra è un po' più di sostanza. *Kneaded* è la gomma-pane. Ha una *texture* e il suo effetto è simile al passaggio della gomma-pane sul foglio, cancella il tratto un po' alla volta, irregolarmente.

Quelli che uso di più sono il *Vector* e l'*Hard eraser*.

*Vector* è utile se si stanno disegnando linee vettoriali: se nella *STDP* imposto *Erase > Vector eraser > Erase up to intersection* e anche *Refer all layers* allora quando tocco un tratto vettoriale questo viene cancellato fino a dove questo incrocia un altro tratto vettoriale, anche se in un livello differente. Io lo trovo utile, ma si può impostare ovviamente secondo le proprie preferenze. Attenzione a tenere la dimensione della *Vector* paragonabile a quella del tratto da cancellare: se troppo piccola infatti si fa più fatica a farla agire. Se utilizzata con *> Erase touched areas* allora cancella solo dove passa, ma non mi piace molto l'effetto che dà, perché i frammenti del tratto dopo la cancellazione mostrano a volte degli "spuntoni" piuttosto brutti. Se utilizzata su un livello raster, *Vector* cancella solo dove passa, ossia per la *Brush size* impostata (a meno di controlli della pressione). Anche il livello di *Anti-aliasing* influisce sul risultato del passaggio delle gomme.

Lo stesso tipo di "spuntoni" a cui mi riferivo talvolta appaiono anche usando *> Erase up to intersection*, e qui spesso intervengo utilizzando l'*Hard eraser*. Questo *Sub Tool* è forse più indicato per i livelli raster; si tratta di una gomma "manichea" che asfalta ciò che incontra al suo passaggio. La utilizzo anche sui tratti vettoriali per correggere appunto "spuntoni" o bozze nel tratto.

Da poco (mentre scrivo questo paragrafo è Aprile 2020, tempi di coronavirus...) ho fatto una scoperta che mi ha un po' scioccato, dato che è da molto tempo che utilizzo questo strumento.

Di recente c'è stata la *release 1.9.9* di CSP, che come spesso accade si è portata dietro qualche *bug* che è stato risolto nel giro di pochi giorni da Celsys, pubblicando la successiva *release 1.9.10*. Disegnando con la nuova versione e utilizzando l'*Hard eraser* ho notato che, andando a cancellare parte di un tratto vettoriale e successivamente selezionandolo con *Object*, nella selezione compariva qualcosa che, per me, non avrebbe dovuto esserci: la traccia vettoriale della gomma.

In diversi anni di utilizzo di CSP non mi ero mai accorto di questa cosa, tanto che ho pensato subito a un altro *bug*. Ho controllato su un PC dove ho una versione precedente di CSP e quello che ho visto sembrava darmi ragione: nessuna traccia della traccia. Ho scritto subito sul gruppo FB per chiedere conferma del *bug*, anche se ormai ero più che convinto di aver scovato qualcosa. Non solo, subito dopo aver scritto su FB ho scritto anche al supporto tecnico di CSP, chiedendo lumi.

Nel giro di qualche ora su FB mi hanno fatto notare (grazie Federica Di Meo!) che, se *Hard eraser* non ha la spunta *Vector eraser* attivata allora il suo comportamento è simile a quello di un pennello vettoriale con colore trasparente: sembra che cancelli ma in realtà rende solo trasparente la zona dove passa, mantenendo la sua identità vettoriale. Se seleziono con l'*Object* la traccia della gomma e la muovo un po', allora vedo che muovo anche la "cancellatura". Con la spunta *Vector eraser* attivata *Hard eraser* diventa in sostanza una gomma *Vector* (strumenti differenti costruiti sulla stessa struttura...).

La rivelazione è avvenuta di notte; la mattina dopo, un po' mesto, ho scritto nuovamente al supporto tecnico di CSP, dicendo di non tenere conto della mia richiesta di chiarimenti e scusandomi. Ho preso un bell'abbaglio! [Qui](#) il mio post fu FB.

Anche le gomme in realtà sono dei pennelli, impostati con *Blending mode > Erase* nella *Tool property*. Pure la gomma *Vector* è un pennello con *Blending mode > Erase*, ma a cui è stata attivata la spunta *Vector eraser* nella *Sub Tool Detail palette > Erase*.

## Gomma e ruler simmetrico

Da notare: usando un *Symmetrical ruler* per disegnare e passando temporaneamente alla gomma per alcune correzioni, se questa funziona solo sulla parte del disegno in cui la adopero, non nella sua

controparte simmetrica, è perché bisogna attivare la spunta *Enable snapping (ex Able to snap)* nelle *Tool property*.

### Importare pennelli da Photoshop

Dalla versione 1.10.5 si possono importare in CSP i pennelli di Photoshop. Vedi **più sotto**.  
Non è al momento possibile esportare i pennelli di CSP verso Photoshop.

### Sull'inchiostrazione (note sparse, per ora)

Ho seguito *online* un corso di inchiostrazione di Robert Marzullo. Dopo aver finito il livello delle chine, Marzullo lo duplica; al duplicato dà un leggero *blur* (4) e gli abbassa l'opacità. Secondo lui aiuta a rendere il segno meno impattante e più naturale.

## Creare un nuovo *Tool Group*

Per creare un nuovo *Tool Group*, trascinare un *SubTool*, ad esempio una nuova penna, tra le icone dei *Tool Group* esistenti.

**Creating a Tool Group** To create a tool group, drag and drop a [Sub tool] to the empty space next to the tool group icons. A new tool group is created. [Cerca sul Manuale Customizing the Sub Tool Palette]

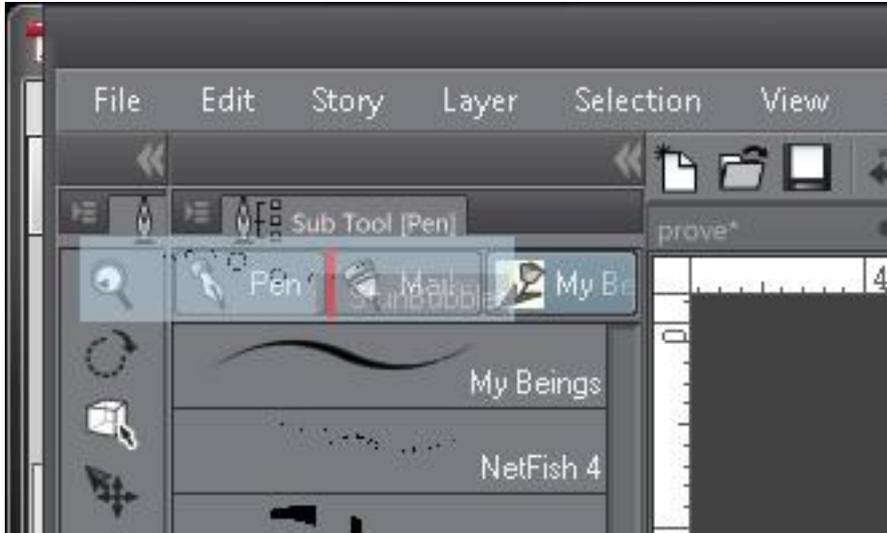


Fig. 260

## Ruotare il foglio - *Rotate Canvas*

Per ruotare comodamente il foglio mentre si sta lavorando si può usare la combinazione di tasti *Shift + Spacebar* e muovendo il cursore trascinandolo sullo schermo con la penna oppure ruotando la rotellina del mouse. Per settare il passo dell'angolo di rotazione selezionare il *tool "Move"* con il *subtool "Rotate"* e impostare a piacimento.

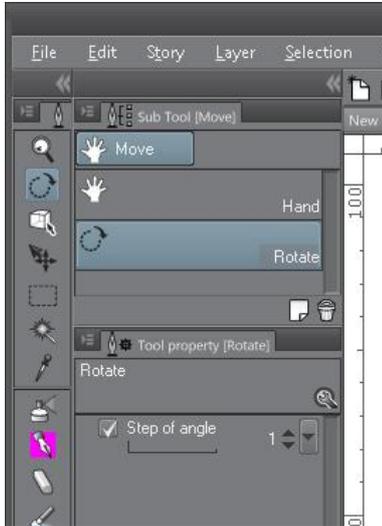


Fig. 261

## Zoom del foglio

Analogamente, con la combinazione di tasti *CTRL+Spacebar* e muovendo il cursore con la penna sullo schermo, si ottiene lo *zoom* del *Canvas*. Se si utilizza il mouse è sufficiente ruotare la rotellina.

## Flip (Riflessione)

### Flip reale di tutto il documento

Per avere un *flip* "fisico" del documento *Edit > Rotate/Flip Canvas > Flip Horizontal* o *Flip Vertical*.

### Flip della visualizzazione

Si possono utilizzare i pulsantini  presenti nella *Command bar* o nel *Navigator*, ottenendo un *flip* solo di visualizzazione, cioè non la riflessione reale del documento ma solo di come viene visualizzato.

Me ne posso rendere conto osservando il contenuto del *Navigator*: quando la riflessione è "reale" allora anche la visualizzazione del *Navigator* si riflette. Quando invece la riflessione è solo della visualizzazione, il contenuto del *Navigator* non si riflette.

È anche quello che si ottiene operando il *flip* dal menù *View > Rotate/Flip > Flip Horizontal* o *Flip Vertical* (non a caso si trova sotto il menù *View...*)

### Flip reale del contenuto di un layer

Seleziono il layer, poi *Edit > Transform > Flip Horizontal...* o *Flip Vertical...*; ho assegnato a queste due opzioni le *shortcut* F e S, che funzionano sia in questo caso che nel successivo.

### Flip di un dettaglio

Voglio riflettere solo un dettaglio all'interno del contenuto di un *layer*, ad esempio copio e incollo un sopracciglio e voglio che la copia sia la riflessione dell'originale.

Traccio una selezione attorno al dettaglio da riflettere, poi vado su *Edit > Transform > Flip Horizontal...* o *Flip Vertical...*. Le *shortcut* F e S che ho assegnato funzionano anche in questo caso.

Se la parte è vettoriale ed è selezionata con l'*Object tool*, queste trasformazioni non funzionano: bisogna fare una selezione con uno strumento del gruppo *Marquee*.

Un altro modo per ottenere il *flip* di un dettaglio è, una volta fatta la selezione, andare in *Edit > Transform > Scale/Rotate*; a questo punto nella *Tool property palette* appaiono una serie di settaggi, tra cui le icone del *Flip Horizontal* e *Flip Vertical* che servono. Queste icone però sono le stesse del *flip* "visuale", anche se operano diversamente.

Per il *Flip* di un *layer* o di un dettaglio, mi sono creato delle icone, modificando leggermente quelle dei *Flip* normali del programma in modo da non confonderle:



*Flip Detail Horizontal*



*Flip Detail Vertical*

I nomi sono solo per comodità, poiché CSP visualizzerà questi comandi sempre come *Flip Horizontal* e *Flip Vertical* [nella *Tool Property palette* purtroppo non riesco a cambiarle, per cui rimangono quelle di default].

Se interessati, le icone si possono scaricare [qui](#); per aggiungerle alla *Command bar* o alla *Quick Access Palette* seguire questi punti:

#### *Command Bar*

- tx dx sulla *Command bar*, quindi *Command Bar Settings... > Menu Commands > Edit > Transform > Flip Horizontal* o *Flip Vertical* e poi cliccare su *Add*. A questo punto viene aggiunta l'icona generica , che va cambiata;
- tx dx sull'icona, scegliere *Icon settings...*, cliccare su *Specify image file...* e scegliere l'icona desiderata dal percorso in cui la si è salvata.

#### *Quick Access Palette*

- click su *Quick Access settings* (dalle tre linee in alto a sx o dall'icona che si trova tra i comandi del set, nella *palette Quick Access*) > *Menu Commands > Edit > Transform > Flip Horizontal* o *Flip Vertical* e poi cliccare su *Add* oppure trascinare il comando nella *Quick Access palette*. Se si sono già cambiate le icone nella *Command Bar*, allora le stesse nuove icone appaiono nella *Quick Access palette*.

Ovviamente queste procedure valgono per la personalizzazione anche di altre icone. Per altre informazioni sulla modifica delle icone vedi [più sopra](#).

---

**Attenzione:** nel caso di un pennello che disegna oggetti (vedi [Creare un pennello con materiali diversi](#)) utilizzare un livello *raster* o rasterizzare il livello vettoriale, altrimenti l'applicazione del *Flip* dà risultati strani: se si utilizza un livello vettoriale, in effetti quello che viene riflesso è il tracciato vettoriale, su cui il programma appone le immagini degli oggetti. A seconda del *Flip* applicato, il tracciato cambia orientamento e gli oggetti che vengono applicati possono risultare ribaltati in maniera non intuitiva.

## **Flip di un'immagine importata**

Se importo un'immagine e devo rifletterla, allora devo prima "rasterizzarla", selezionando il livello in cui si trova, poi tasto dx > *Rasterize*. Poi vado su su *Edit > Transform > Flip Horizontal...* o *Flip Vertical...* [se l'immagine è rasterizzata, le shortcut che ho impostato, F e S, funzionano anche in questo caso].

## **Ridurre le dimensioni**

Per ridurre le dimensioni del *file*: creare un nuovo documento, copiare i *layers* dalla *layer palette* primo (*CTRL + C*) e incollarli nella *layer palette* del nuovo (*CTRL + V*). Si ottiene una notevole riduzione del peso del *file* (es. con un mio *file*: 350.400 kb → 85.200 kb).

## Unità di misura

### *dpi* e mm

*Dpi* significa *dots per inch*, ovvero punti per pollice, ed è una unità di misura utilizzata in stampa che si riferisce al numero di punti che una stampante rilascia in una lunghezza di 1 pollice, cioè circa 2,54 cm.

Nelle immagini digitali teoricamente si dovrebbero usare i *ppi*, *points per inch*, poiché fanno riferimento al numero di *pixel* allineati in un pollice di un'immagine, ma nell'uso comune i *ppi* vengono assimilati ai *dpi*, anche se non sono la stessa cosa. Anche CSP utilizza questa semplificazione.

Vedi anche l'articolo [Differenza tra DPI e PPI](#).

Spesso mi ritrovo a dover capire a quanti *pixel* deve corrispondere, a una data risoluzione, una misura che ho in cm o mm, oppure a quanti mm o cm corrisponde un dato numero di *dpi*, sempre a una certa risoluzione. Ecco un paio di esempi.

- A 600 *dpi* quanto deve misurare in *pixel* lo spazio tra le varie vignette, considerando che utilizzo 5mm tra le righe e 4 mm tra le colonne?

600 *dpi* = 600 punti per pollice = 600 punti ogni 2,54 cm = 600 punti ogni 25,4 mm.

Quindi, in ogni mm ho  $600/25,4 = 24$  punti circa, arrotondando.

Per 5 mm ho  $24 \times 5 = 120$  punti (px); sarebbero 118 se non arrotondassi;

Per 4 mm ho  $24 \times 4 = 96$  punti (px); sarebbero 94 se non arrotondassi.

La formuletta, in pratica, è:

$$\text{misura cercata (in pixel)} = \frac{\text{risoluzione}}{25,4} \times \text{spazio (in mm)} = \frac{\text{risoluzione}}{2,54} \times \text{spazio (in cm)}$$

- Ho un'immagine di dimensioni 946x1409 px a 300 *dpi*. Quanto grande è in centimetri?

A 300 *dpi* in un pollice ( 2,54 cm) ci sono 300 punti; quindi:

per la larghezza:

$946 \text{ pixel sono } 946/300 = 3,153$  pollici, ovvero  $3,153 \times 2,54 = 8$  cm (arrotondando);

per l'altezza:

$1409/300 = 4,7$  pollici, quindi  $4,7 \times 2,54 = 12$  cm (arrotondando).

Qui la formuletta è:

$$\text{misura cercata (in cm)} = \frac{\text{dimensione immagine (in pixel)} \times 2,54}{\text{risoluzione}}$$

Ho creato un piccolo foglio di calcolo per fare questi semplici trasformazioni, si può scaricare [qui](#).

### Divagazioni sul tema

Una domanda interessante è stata posta nel gruppo Fb CSP Italia ([questo](#) post): è possibile sapere quanto misura, in cm, un carattere con un dato valore di grandezza?

I caratteri si misurano in punti (pt); il punto tipografico ha un valore ben definito: 1 pt = 0,0352778 cm = 0,352778 mm (ed è pari a 1/72 di pollice, cioè 2,54 cm / 72). Grossomodo 1/3 di mm, quindi (e da cui 1 cm = 28,3465 pt). Una successiva richiesta nello stesso post era se si debba convertire in *pixel* questa quantità. Curiosità: la risoluzione per le immagini più diffusa nel Web è 72 dpi, per cui ogni pixel è grande esattamente quanto 1 pt; sarei curioso di sapere se si tratta di una coincidenza o se c'è una qualche relazione.

Nei programmi di grafica, in genere, si lavora molto con i *pixel*, ma chiedersi quanto grande è, in *pixel*, un carattere con una data dimensione in punti ha però poco senso se non so (di nuovo!) la risoluzione del documento su cui sto lavorando. Posso cioè effettivamente ricavare la corrispondenza tra le dimensioni in pt del carattere (il corpo) e i cm, ma una volta dentro al *file* questa corrispondenza perde di significato se non tengo conto della risoluzione del *file* stesso.

Il *pixel*, infatti, è un'entità "variabile", nel senso che le sue dimensioni effettive dipendono dalla risoluzione che sto utilizzando: un ipotetico righello in plastica di 10 *pixel* potrebbe essere lungo

un millimetro oppure quattro centimetri (dico numeri a caso), perché il *pixel* come unità di misura è significativo solo se inserito in un contesto di risoluzione, cioè se questa viene specificata.

Dire cioè "questa linea è lunga 523 *px*" ha senso solo in relazione alle dimensioni in *px* dell'intera immagine, ma non dice nulla delle sue effettive dimensioni in cm o in mm. Non conoscendo la risoluzione dell'immagine può voler dire che la linea è piuttosto lunga oppure brevissima. Ad esempio, 10 *pixel* a 300 *dpi* hanno un senso: di questi dieci *pixel* posso sapere qual è la misura (nello specifico 10 *px* a 300 *dpi* sono 0,085 cm, o 0,85 mm).

Ecco che una linea lunga 523 *px* a 300 *dpi* è lunga 4,4 cm; la stessa linea di 523 *px* a 100 *dpi* è lunga invece 13,3 cm, una discreta differenza. Nel primo caso i *px* sono lunghi ~ 0,084 mm, nel secondo ~ 0,25 mm, tre volte più grandi (notare: lo stesso rapporto tra le risoluzioni...)

Così, potrebbe assumere significato un righello in *pixel* a 300 *dpi*, ad esempio.

Per esemplificare, provo a immaginare che invece del sistema imperiale si utilizzi, per la risoluzione, il sistema metrico: concettualmente non cambia nulla, ma è più facile fare i calcoli.

Una possibile risoluzione potrebbe essere, ad esempio, 100 punti per centimetro, li chiamo *dpc* (*dot per centimeter*). Quale sarebbe la dimensione di un *pixel*? Semplice: 1/100 di cm (o 1/10 di mm), dato che in un centimetro ci starebbero 100 *px*. Ma a una risoluzione di 300 *dpc*, un *pixel* sarebbe 1/300 di cm (o 1/30 di mm), tre volte più piccolo. Trasferendomi nel sistema imperiale la cosa è analoga, solo che la mia unità base è il pollice (circa 2,54 cm).

Le dimensioni "fisiche" dei *pixel* dipendono dalla risoluzione a cui stiamo operando, non c'è una corrispondenza diretta tra cm e *pixel*.

Rispondendo alla domanda iniziale: è possibile sapere quanto misura in cm un carattere con un dato valore di grandezza (in pt)?

La conversione da pt a cm è veloce, visto che c'è una corrispondenza diretta tra pt e cm, 1 pt = 0,0352778 cm (0,352778 mm).

Un testo a corpo 12 misurerà  $12 \times 0,0352778 = 0,4233335$  cm.

Se si vuol vedere a quanto corrisponde in *px* in un documento, deve entrare in gioco la risoluzione; per cui:

misura in *px* = 12 pt = 0,4233335 cm =  $0,4233335 \times \text{risoluzione} / 2,54$ ;

a 300 *dpi* sarà:

misura in *px* = 12 pt = 0,4233335 cm =  $0,4233335 \times 300 / 2,54 = \text{circa } 50 \text{ px}$

Andando a fare la prova del nove su CSP, tutto questo discorso sembrava doversi dissolvere.

Ho scritto una "T" in Arial a corpo 12 in un documento a 300 *dpi* e sono andato a misurare col righello laterale l'altezza effettiva in *px*. Risultato: un po' meno di 40 *px*. Cavoli, credevo di aver fatto un bel ragionamento...

Poi però mi son ricordato che in *Edit > Change Canvas Size...* è possibile modificare l'unità di misura dei righelli, e l'ho cambiata in... pt! È risultato che il mio carattere in corpo 12 pt è in realtà poco più di 9,5 pt: ancora qualcosa non torna. Evidentemente nel computo totale del corpo di un carattere vengono compresi anche degli spazi, che ne riducono l'effettiva grandezza: si dice 12 pt, ma in realtà sono un po' meno.

L'avevo immaginato, ma ho voluto andare a controllare: effettivamente è così. La dimensione del corpo non è la dimensione della lettera ma include anche dello spazio riservato agli accenti, alle parti ascendenti o discendenti di alcune lettere e così via (se non fosse così, maiuscole e minuscole, oppure lettere come la "a", la "g" e la "f", ad es., avrebbero tutte la stessa altezza), e corrisponde alla dimensione del blocchetto di metallo su cui, un tempo, veniva fusa la lettera in rilievo.



Fig. 262 – Il corpo e le altre misure di un carattere – dal blog [Giò Fuga Type](#)

Sul corpo del carattere non mi dilungo oltre, se si vuol approfondire leggere [qui](#).

Ho voluto fare un'ultima verifica: ho tracciato due linee orizzontali distanti tra loro 12 pt, ho ricambiato l'unità di misura, portandola a *px*, e ho constatato che effettivamente le due righe distano tra loro 50 *px*: *yesss!* Quindi è possibile sapere quanto grande è un carattere, in cm o in *px*, tenendo presente però che la misura è riferita all'ingombro totale, spazi "di servizio" inclusi, non al solo segno.

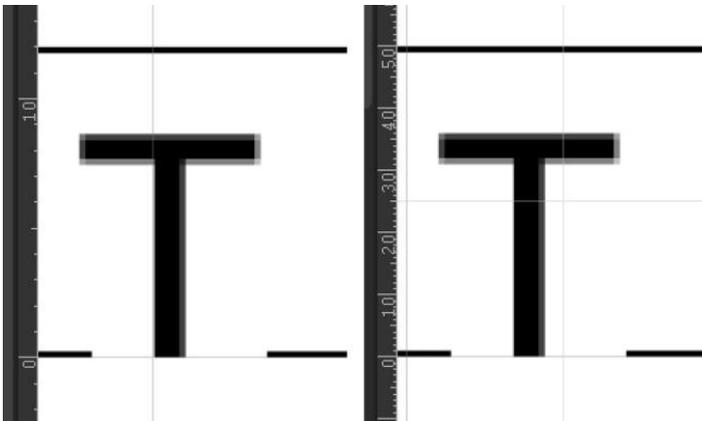


Fig. 263 – A sx misura in pt, a dx misura in *px*

## Righelli

In CSP l'unità di misura (*Unit*), che verrà visualizzata sui righelli, viene decisa al momento della creazione del *file*, selezionandola nella parte alta della finestra di dialogo:

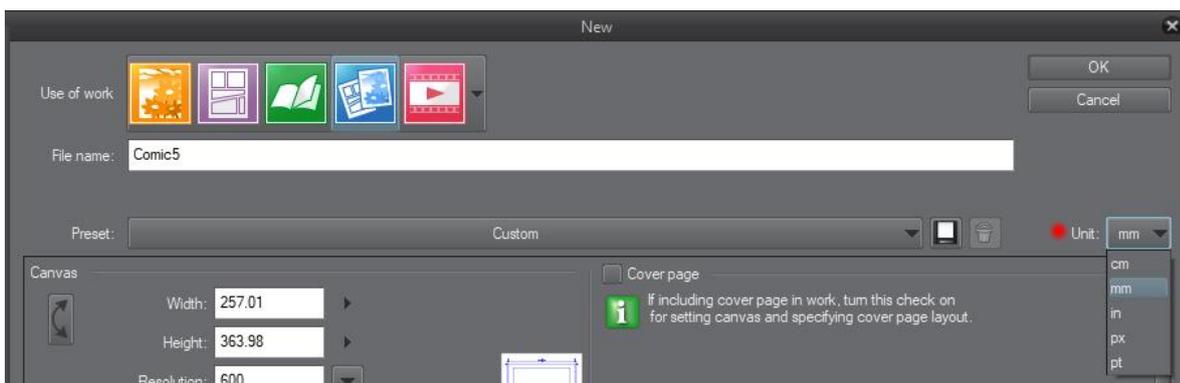


Fig. 264

Per cambiarla in corso d'opera, quando il file è già stato creato, bisogna andare su *Edit > Change Canvas Size...* e selezionare l'unità desiderata. Volendo, anche questo comando è trasportabile sulla *Command bar*.

## Zero pagina

È possibile muovere lo zero dei righelli con lo strumento *Move Layer > Move Grid*.

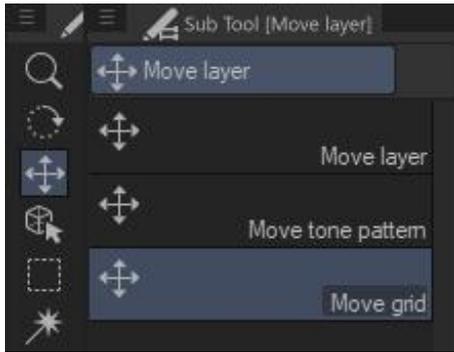


Fig. 265

Posizionarsi nei pressi nel punto in cui si vuol stabilire lo zero; andare su *View* e metter la spunta a *Grid*; utilizzare lo strumento *Move layer* > *Move grid* per muovere la griglia sul *Canvas* e far combaciare l'origine (0, 0) con il punto desiderato. Più si ingrandisce la vista, più preciso è il posizionamento. Non sempre è possibile far combaciare l'origine esattamente con il punto voluto.

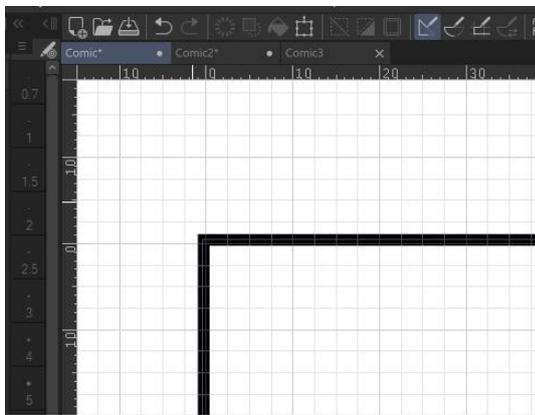


Fig. 266

Prima di scoprire il *Move grid* pensavo che l'unico modo per muovere lo zero-griglia fosse un altro, più complesso:

- ingrandire il foglio al massimo in corrispondenza del punto in cui si vuole fissare l'origine; selezionare uno strumento che abbia la visualizzazione a croce o a puntino (si può cambiare la visualizzazione in *File* > *Preferences* > *Cursor*); portare il cursore sul punto e prendere nota dei valori di X e Y nella finestra *Information* (se non è visibile, abilitarla sotto *Window*);
- andare su *View* > *Grid Settings...*, selezionare *Custom* e inserire i valori annotati in W e H, poi dare l'ok. Adesso l'origine è fissata sul nuovo punto. Per chi si vuole male.

### Trovare il centro esatto del foglio

Con un brush circolare fare un punto ovunque sul *Canvas*. Poi tagliare il livello (CTRL + X), fare un *Reset Display* (CTRL + ò) e poi andare in *Edit* > *Paste to shown position* (CTRL + Shift + V): così si incolla il punto esattamente al centro orizzontale e verticale del *Canvas*.

Se non si fa il *Reset Display*, il punto viene incollato al centro della *Canvas window* (che è la finestra del programma che contiene il *Canvas*), ovvero al centro della vista che si ha in quel momento.

### Centrare un'immagine nel *Canvas*

Analogamente, si può posizionare un'immagine (o un tratto, o una parte di disegno) facendo un *Reset Display* e incollandola con CTRL + Shift + V per centrarla nel *Canvas*, o senza fare il *Reset Display* per centrarla nella *Canvas window*.

## Forme e dimensioni

Può essere necessario disegnare una forma che abbia delle dimensioni precise; pur non essendo il programma più adatto per lavori di fino (almeno per ora), si possono inserire delle misure abbastanza accurate anche con CSP, cosa che ho scoperto grazie alla risposta di Massimiliano Bergamo in [questo](#) post.

Disegnando con lo strumento *Figure > Direct draw*, in molti dei *Sub tool* appare nella *Tool property* la casellina *Aspect type* (se non c'è, attivarla da *Sub Tool Detail > Figure*; **attenzione**: come già detto, non è disponibile per tutte le forme).

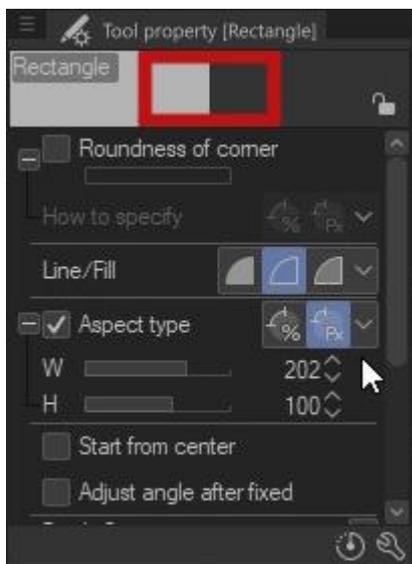


Fig. 267

Con questa casellina si attiva la possibilità di disegnare la forma o con uno specifico rapporto tra i lati del poligono di involuppo (*Specified ratio*) o con l'effettiva misura in *pixel* di tali lati (*Specify length*).

## Direct draw

Figure > Direct draw mette a disposizione una serie di strumenti “di precisione”, per così dire, che consentono cioè di disegnare dei tratti aventi un’accuratezza geometrica che non si può ottenere (o è molto difficile ottenere) a mano libera.

Gli strumenti di questo *subtool* funzionano perlopiù in maniera intuitiva, perciò per il momento mi soffermo su quelli che mi creano qualche problemino, forse perché sono proprio i meno ovvii: le curve di Bézier (**qui** informazioni sulle curve di Bézier). Integrate come modificatori del tipo di curva in altri strumenti di *Direct draw*, ad aprile 2020 sono state “promosse” anche a strumento a sé stante, tuttavia il funzionamento è sempre quello.

## Disegnare con lo strumento Bézier curve

Ogni volta che uso lo strumento di Bézier divento idrofobo: non ricordo mai quando va staccata la penna (o rilasciato il *mouse*) e ottengo curve chiuse o non riesco a controllare le maniglie. Quanto segue illustra come disegnare le curve di Bézier con lo strumento *Direct draw*; con i *ruler* è simile ma leggermente diverso, vedi **più sopra**.

Per disegnare la curva con *Quadratic Bézier*:

  
Fig. 268

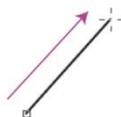


Fig. 269

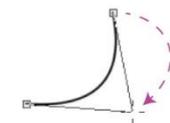


Fig. 270

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sx del *mouse*, senza rilasciarlo);

**senza** staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sx del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che sarà il punto finale della curva;

**stacco** la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sx del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio la maniglia: per fissare il punto tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sx);

Per disegnare la curva con *Cubic Bézier*:

  
Fig. 271

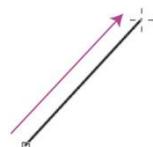


Fig. 272

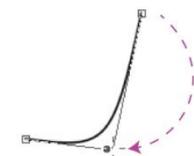


Fig. 273

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sx del *mouse*, senza rilasciarlo);

**senza** staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sx del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che sarà il punto finale della curva;

**stacco** la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sx del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio la prima maniglia (per evitare strane contorsioni del tratto, metterla dalla stessa parte del primo punto): per fissare la maniglia tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sx);

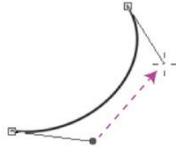


Fig. 274

sposto la penna, **staccata** dalla tavoletta, fino al punto dove voglio la seconda maniglia (o sposto il *mouse*, senza tener premuto il tasto *sx*), e qui tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto *sx* del *mouse*).

Se disegno in un *layer* vettoriale, successivamente posso modificare i vari punti toccando la linea con lo strumento *Operation > Object* .

## Velocizzare i comandi → *Shortcut* e *Modifier Key*

CSP è altamente personalizzabile: si possono impostare tasti e combinazioni di tasti (*Shortcut* e *Modifier Key*) per effettuare determinate operazioni o passare da uno strumento all'altro, anche temporaneamente. Se le *Shortcut* sono più note, vale la pena imparare a impostare anche le *Modifier Key*.

Ad esempio, supponiamo che a un certo punto diventi importante poter passare dalla penna alla gomma in velocità, solo per correzioni puntuali e velocissime, e il dover cambiare strumento cliccando le varie iconcine per poi tornare alla penna sia diventato scomodo.

Ci sono anche delle *Shortcut* già impostate, tipo E per la gomma e P per la penna (che funzionano anche con la tastiera italiana). Il problema è che mentre disegno non guardo la tastiera, uso alcune combinazioni di tasti comode perché tutte nell'angolo in basso a sinistra, a portata della mia mano corrispondente (*Space+Shift*, *Space+CTRL* ecc.). Premere E ma ancor più P significa dover distogliere gli occhi dal lavoro per cercare le lettere (tra l'altro la mia tastiera scivola sotto il piano della scrivania, per cui estrai tastiera > cerca lettere > lavora > cerca lettere > spingi tastiera...).

Con il *Modifier Key Settings* (sotto il menu *File*, o premendo *CTRL+Shift+Alt+Y*), si possono impostare delle scorciatoie, anche temporanee, cioè che attivano un dato strumento solo per il tempo per cui vengono premuti, per i tasti *CTRL*, *Alt*, *Shift* e *Space*, il mouse, la penna e le *Gesture*, o loro combinazioni.

Tale modifica può essere impostata per un singolo strumento (es. la penna) se metto il pallino a *Tool-specific settings* (ex *Settings for each process of tool*, vedi immagine più sotto), oppure per tutti gli strumenti se imposto *General settings* (ex *Common settings*, vedi immagine più sotto). Imposto la combinazione di tasti *CTRL+Shift+Alt* per il passaggio temporaneo alla gomma: mentre sto disegnando, se devo correggere, premendo *CTRL+Shift+Alt* si attiva la gomma; quando rilascio torna la penna. Senza guardare. Potrei anche semplicemente girare lo stilo della tavoletta, ma...

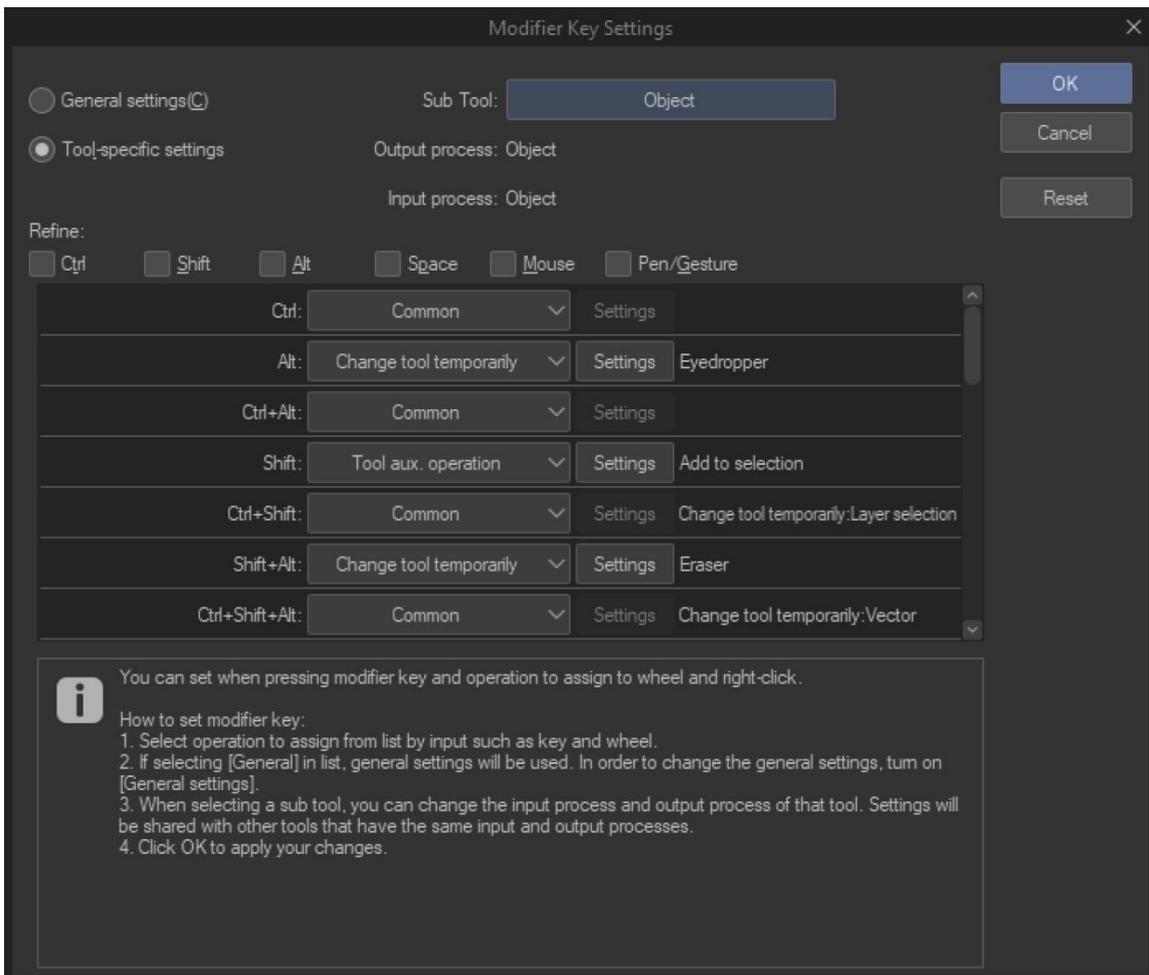


Fig. 275

Come detto, con la *shortcut* E si passa alla gomma in generale (*Eraser*), ma è possibile impostare un determinato tipo di gomma (es. *Vector*).

Se si assegna la stessa *shortcut* a più strumenti allora, premendo più volte sullo stesso tasto, i vari strumenti si alternano; nel mio caso, ho impostato il tasto E a più *Sub Tool* dello strumento gomma.

**Attenzione:** impostando solo *Shift+Alt* si va a generare un piccolo conflitto con Windows. Se sono impostate più lingue nel sistema operativo, ad esempio italiano e inglese, premendo tale combinazione di tasti si alternano anche le lingue scelte (conseguenze: la tastiera viene mappata diversamente). Per ovviare a questo bisogna cambiare combinazione di tasti o disattivare le altre lingue di Windows.

In **APPENDICE 005** - Scorciatoie da tastiera ho inserito delle tabelle con le *shortcut* più utilizzate e uno schema della tastiera italiana con le corrispondenti scorciatoie.

## Problemi

Un'impostazione a me molto comoda è l'attribuzione della gomma al secondo tasto laterale della penna della tavoletta grafica.

Non pensando troppo alla cosa, nelle impostazioni della penna nel programmino di controllo della tavoletta (*Wacom Desktop Center, WDC*), ho impostato il secondo tasto laterale, STL, su "Tavoletta > Cancella"

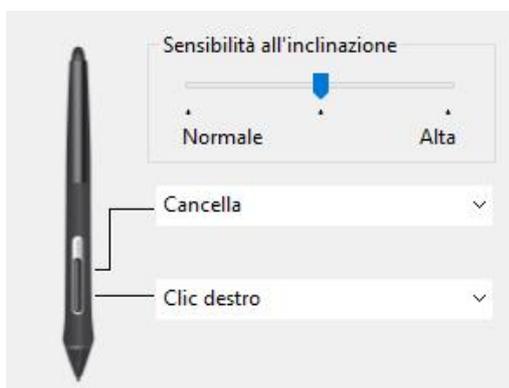


Fig. 276

e, nelle impostazioni di CSP, *Modifier Key Settings...* > *Common settings* > *Pen/Gesture* > *Tail switch* > *Eraser*.



Fig. 277 – Lo stilo Wacom Pro Pen 2; immagine presa da Amazon.it, modificata

Con gli strumenti del gruppo *Direct draw* però queste impostazioni non funzionano: se cerco di cancellare premendo il STL mentre è attivo, ad es., *Straight line* o *Ellipse*, la penna continua a disegnare la linea o l'ellisse.

Posto che non ho ben capito perché per alcuni strumenti le impostazioni nel WDC funziona e per altri no (forse qualche conflitto? boh...), un primo problema è che il secondo tasto laterale NON è il *Tail switch* (= pulsante di coda), ma è appunto il secondo *Side switch* (= pulsante laterale). Quindi, modificare le impostazioni di *Tail switch* non comporta alcun effetto nel premere il STL. Che la gomma funzioni con gli altri strumenti è dovuto al fatto che è impostato Cancella per il STL nel WDC.

Il secondo problema è che, con queste impostazioni, anche utilizzando la *Tail switch* non cambia nulla: se voglio cancellare una *Straight line* o un' *Ellipse* con la gomma posteriore, girando semplicemente la penna durante l'utilizzo di questi strumenti, continuo a disegnare una linea o un'ellisse.

La prima modifica che ho effettuato per risolvere il problema è stata modificare l'impostazione del STL sul WDC: da "Tavoletta > Cancella" sono passato a "Tastiera > Tasto > e". "E" è infatti la *shortcut* di CSP che fa attivare la gomma (*Eraser*): attribuendola al tasto, ogni volta che lo premo trasmetto a CSP l'ordine di passare a "e" e, di conseguenza, di passare alla gomma. Essendo l'effetto della pressione del tasto per sua natura transitorio, rilasciandolo si dovrebbe tornare allo strumento selezionato in precedenza. Si dovrebbe, ma non sempre succede; per evitare di rimanere sulla gomma fare attenzione a tenere premuto il tastino e non fare un semplice click: ho notato che con il solo click lo strumento passa a gomma e lì rimane. Bisogna prendere un po' di mano.

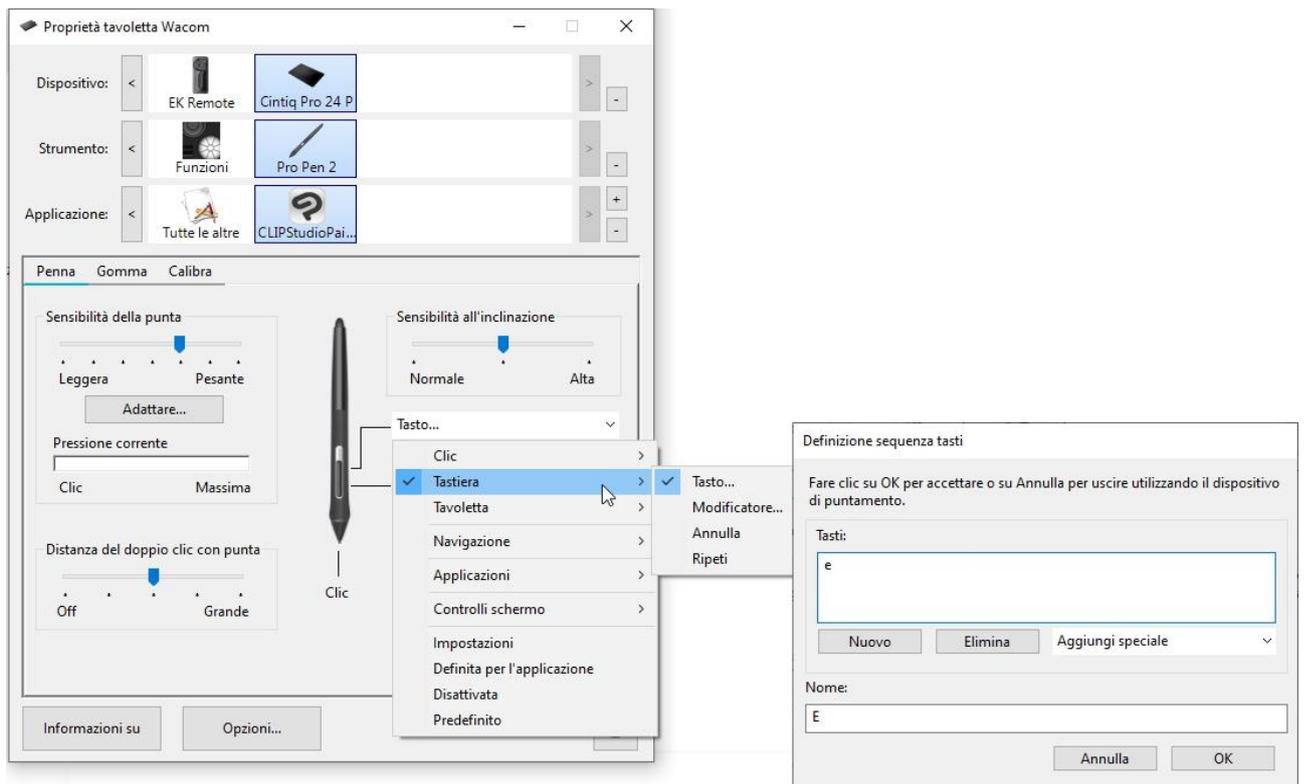


Fig. 278

La seconda modifica è analoga alla prima, ma fatta per il *Tail switch*. Nel WDC, invece di selezionare "Penna" seleziono "Gomma", e applico la stessa modifica. In questo modo qualsiasi strumento abbia attivato, girando la penna e usando il *Tail switch* utilizzerò la gomma.

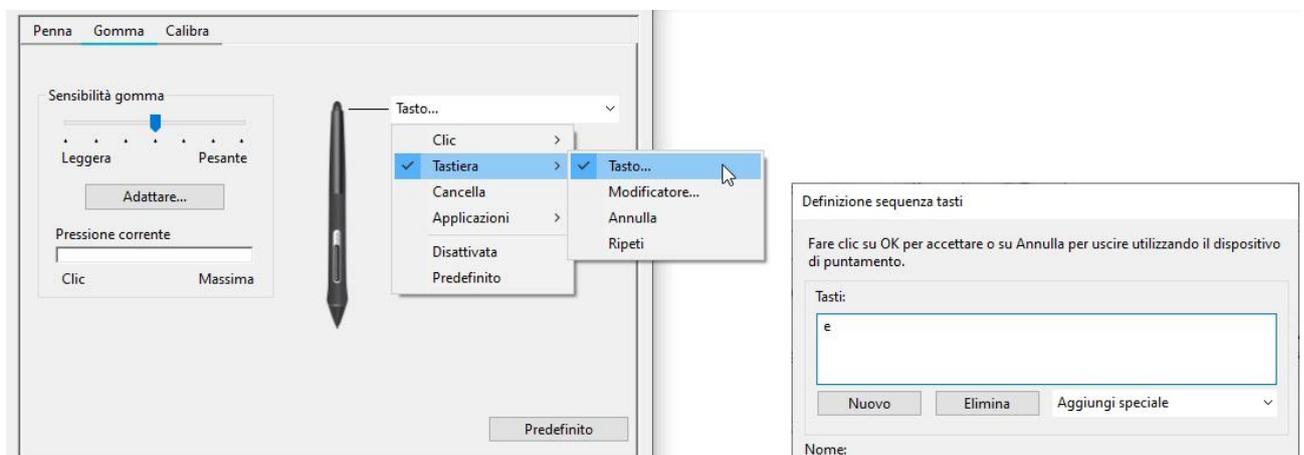


Fig. 279



## Colore del *layer* di riferimento

Il colore blu del *layer* di riferimento è 142 197 140.

Il colore azzurro che si dà ad esempio alle matite per tenerle sotto è 62 140 236.

## Rifilare l'area di lavoro - *Crop*

Per rifilare l'area di lavoro, fare una selezione (che sarà anche l'area che rimarrà dopo il ritaglio) e andare in *Edit > Crop*.

Il programma suggerisce la *shortcut* Z, ma di *default*, con la tastiera italiana, non sembra funzionare. Quindi l'ho impostato come *shortcut* personalizzata, sempre sul tasto Z (quanto scritto nelle precedenti versioni degli appunti riguardo a questa funzione sembra non essere vero: avevo scritto che Z, con la tastiera italiana, imposta il colore principale Nero e il colore secondario Bianco, ma non è così, neanche in versioni datate e neanche con Photoshop. Non so perché l'ho scritto, mah...).

Se si sceglie di usare una selezione non rettangolare (es. un cerchio o di forma irregolare), l'area di lavoro è ritagliata sempre a forma rettangolare, con i lati tangenti alle massime estensioni della forma utilizzata. Il contenuto non è ritagliato in corrispondenza dei bordi della selezione scelta, ma rimane tutto quello che c'è nel rettangolo di inviluppo.

Alternativamente, dopo aver fatto la selezione, cliccare sull'icona *Crop* nel *Selection Launcher* (la seconda da sinistra).

## Penna configurazione iniziale

Tasto in alto: doppio clic.

Tasto in basso: Tasto dx.

## Selezioni (*Marquee*)

### Selezionare insieme oggetti di tipo diverso

Voglio selezionare nello stesso momento oggetti appartenenti a *layer* di tipo diverso, o dello stesso tipo ma su *layer* diversi.

È possibile farlo solo con lo strumento selezione (*Marquee*), non con l'*Object tool*.

Metto i diversi *layer* (*raster* e vettoriali) con gli oggetti da selezionare all'interno di una cartella e poi, tenendo selezionata la cartella, vado a fare la selezione che mi interessa con il *Marquee tool* (quindi un rettangolo, un cerchio, o a mano libera ecc.).

Non è molto pratico, perché mettendo nella stessa cartella i *layer*, porto nella stessa posizione (quella della cartella) *layer* che per costruzione del mio disegno devono stare in posizioni differenti nella *Layer palette*, anche separati da numerosi altri *layer*.

Per mantenere la separazione dei *layer* è possibile selezionare i *layer* interessati nella *Layer palette* prima di usare il *Marquee* e poi effettuare la selezione degli oggetti con il *Marquee*.

### Mettere un contorno a una selezione

Traccio una selezione, in questo caso rettangolare, che racchiuda la parte di disegno che mi interessa, poi vado su *Edit > Outline Selection*. Si apre una finestra (Fig. 280) che chiede se voglio che la linea che verrà creata sia dalla parte esterna della selezione (Fig. 281, a), a cavallo della linea di selezione (Fig. 281, b) o dalla parte interna (Fig. 281, d). Si può impostare lo spessore della linea e il tipo di comportamento della linea agli angoli (angoli vivi o arrotondati; attivo solo su *layer raster*); infine viene richiesta una spunta se si vuole che, nel caso la selezione termini proprio sul bordo del *Canvas*, la linea venga disegnata su tale bordo o meno (Fig. 281, c).

L'ultima opzione, *Anti-aliasing* (l'entità della "sfumatura" della linea) è attiva solo se il *layer* su cui si sta lavorando è vettoriale.

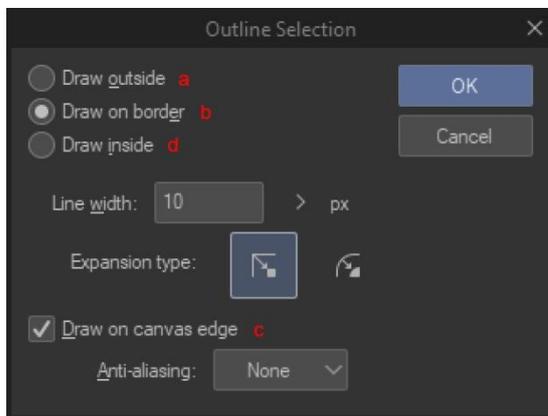


Fig. 280

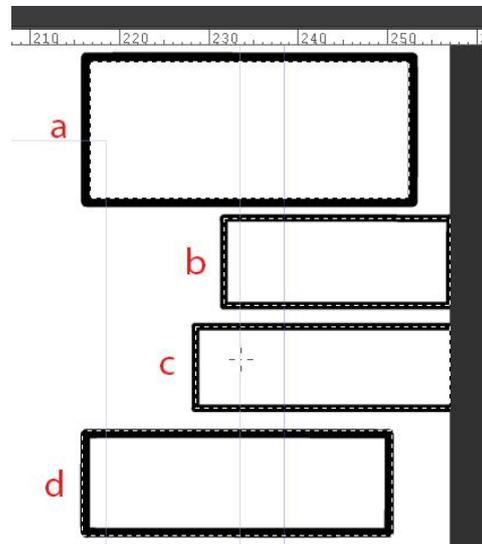


Fig. 281

### Reselect

L'ultima selezione utilizzata rimane nella memoria del programma. Se faccio una selezione e poi deseleziono, successivamente posso richiamarla andando su *Select > Reselect* oppure premendo i tasti *CTRL + Shift + D*.

### Salvare una selezione

E' possibile salvare una selezione, come si fa ad esempio con Photoshop?

Nella sostanza sì. È possibile convertire una selezione in un *layer*, con il comando *Selection > Convert to Selection Layer*. La selezione si trasforma nel contenuto, verde, di un *layer* con trasparenza al 50%. In seguito, per richiamare la selezione dal *Selection Layer* è sufficiente cliccare col tasto dx sul *layer*, scegliere “*Selection from Layer*” e cliccare su una delle opzioni che vengono visualizzate. Trovando questa cosa utile, mi sono creato due *shortcut* nella *Command bar*. Vedi anche [più sopra](#).

## Creare una selezione dal contenuto di un *layer*

Analogamente, la procedura di trasformazione del contenuto di un *layer* è valida con qualsiasi *layer*: si clicca sul *layer* col tasto dx, si sceglie “*Selection from Layer*” e si clicca su una delle opzioni che vengono visualizzate.

## Selection Launcher

Il *Selection Launcher (SL)* è una barra simile alla *Command bar* che appare sotto a una selezione appena questa è stata creata. Anche il *SL* si può personalizzare, aggiungendo comandi che di *default* non sono presenti. Di seguito, la configurazione del mio *SL*, lievemente differente da quello di *default* perché ho aggiunto dei comandi (*Mesh Transformation*, *Free Transform* e *Gradient*):



Fig. 282 – Il *Selection Launcher*

L’ultima icona sulla destra (16) è quella che apre la finestra di configurazione “*Selection Launcher Settings*”, in cui è possibile apportare le modifiche.

Le altre icone, da sinistra, sono:

- |    |                                 |   |
|----|---------------------------------|---|
| 1  | <i>Deselect</i>                 | Deseleziona > toglie la selezione.  |
| 2  | <i>Crop</i>                     | Ritaglia (o meglio, rifila) > elimina tutto quello che c’è al di fuori della selezione; agisce su tutti i livelli e sull’area di lavoro stessa (vedi <a href="#">più sopra</a> ).   |
| 3  | <i>Invert selected area</i>     | Inverte la selezione > quello che c’è all’interno viene deselezionato e viene selezionato tutto il resto.   |
| 4  | <i>Expand selected area</i>     | Esponde la selezione.   |
| 5  | <i>Shrink selected area</i>     | Restringe la selezione.   |
| 6  | <i>Delete</i>                   | Cancella ciò che c’è all’interno della selezione (nel <i>layer</i> selezionato).  |
| 7  | <i>Delete outside selection</i> | Cancella ciò che c’è all’esterno della selezione (nel <i>layer</i> selezionato).  |
| 8  | <i>Cut and paste</i>            | Taglia e incolla > taglia ciò che c’è all’interno della selezione nel <i>layer</i> selezionato, crea un altro <i>layer</i> e incolla all’interno ciò che ha cancellato.   |
| 9  | <i>Copy and paste</i>           | Copia e incolla > copia ciò che c’è all’interno della selezione nel <i>layer</i> selezionato, crea un altro <i>layer</i> e incolla all’interno ciò che ha copiato.  |
| 10 | <i>Mesh Transformation</i>      | Crea un reticolo con delle maniglie nella selezione, muovendo le quali è possibile distorcere il contenuto della selezione stessa. Il numero delle maniglie può essere modificato nella <i>Tool property</i> quando appare il reticolo. |
| 11 | <i>Free Transform</i>           | Crea un inviluppo esterno con delle maniglie che permettono di distorcere il contenuto della selezione. Sembrerebbe analogo ma più limitato della <i>Mesh Transformation</i> , in realtà serve a fare cose diverse.                     |
| 12 | <i>Scale/Rotate</i>             | Ingrandisce/Rimpiccolisce/Ruota il contenuto della selezione nel <i>layer</i> selezionato.  |
| 13 | <i>Fill</i>                     | Riempie con il colore selezionato, nel <i>layer</i> selezionato.  |
| 14 | <i>New Tone</i>                 | Riempie con un retino. Crea un nuovo <i>layer</i> . Se si aggiunge un ulteriore retino con le stesse proprietà, utilizza lo stesso <i>layer</i> , diversamente ne crea un altro.  |
| 15 | <i>Gradient</i>                 | Riempie con l’effetto gradiente. Quando si seleziona questa icona si attiva lo strumento <i>Gradient</i> , e appaiono i vari <i>SubTool</i> .   |

Per spostare le icone del *SL* si può operare dalle sue impostazioni (icona *Selection Launcher Settings*) o tenere premuto *CTRL* e trascinare le icone nella posizione desiderata.

Sebbene sia utile, il *SL* a mio avviso ha il problema di essere di intralcio. Non appena si crea la selezione appare al di sotto della stessa, ma se sto effettuando una selezione multipla, con la bacchetta magica ad esempio, l'apparizione del *SL* ostacola le ulteriori selezioni, perché è sempre a ridosso della selezione più in basso nel *Canvas*. Fino a quando non verrà risolto questo piccolo problema da parte dei programmatori (è stato fatto presente, tra altre cose, con una lettera al supporto Celsys a nome della pagina FB Clip Studio Paint Italia) si può ovviare, se lo si ricorda, iniziando a selezionare dall'elemento che sta più in basso nel *Canvas*.

Perché il *SL* non sia d'intralcio si può disegnare un dettaglio, che poi verrà rimosso, più sotto dell'ultimo dettaglio che invece serve, cosicché il *SL* appaia più in basso e sia meno invasivo. Ovvio che questa soluzione non è sempre applicabile.

Un modo più scaltro per aggirare la questione è disattivare la visualizzazione del *SL* con *View > Selection Launcher* togliendo la spunta (mi pare che qualcuno l'abbia suggerito sul gruppo FB, ma non riesco a trovare il post). Ho attribuito a questo comando la *shortcut Shift + V*.

### Select Overlapping Vectors e Select Vectors Within Area

Quando si utilizzano livelli vettoriali, si possono utilizzare due strumenti, abbinati alle selezioni, che si trovano nel menu *Select: Select Overlapping Vectors* e *Select Vectors Within Area*.

Faccio una selezione che copra, in parte o totalmente, dei tratti vettoriali in un livello. Dopo aver fatto la selezione vado in *Select > Select Overlapping Vectors*: vengono evidenziati i tracciati vettoriali toccati dalla selezione come se fossero stati toccati con lo strumento *Operation > Object*. Più precisamente, lo strumento passa proprio a *Object*.

Se invece, dopo aver fatto la selezione, utilizzo *Select > Select Vectors Within Area*, allora ottengo lo stesso tipo di risultato, ma solo per quei tracciati che sono completamente coperti dalla selezione: se anche una minima parte è al di fuori, quel tratto non viene selezionato.

Volendo, si possono estrarre le icone relative a questi due comandi per posizionarle nella *Command Bar* o nel *Quick Access*; entrambe hanno questo aspetto:  (se si voglio estrarre entrambe, si possono differenziare cambiandone, ad esempio, il colore di sfondo).

### Selezionare un determinato colore – Select Color Gamut

Se voglio creare una selezione con tutte le aree di un determinato colore nel mio documento utilizzo *Select > Select Color Gamut...*

Si passa così automaticamente a uno strumento contagocce con cui selezionare il colore, i cui parametri possono essere modificati con la finestrella che appare:

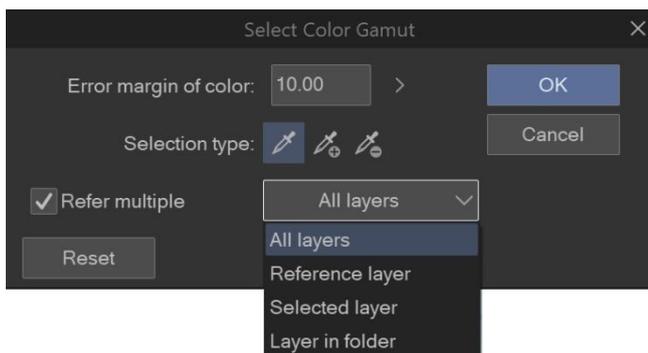


Fig. 283

- con *Error margin of color* si imposta la tolleranza (per selezionare anche colori che differiscono da quello su cui si punta il contagocce);
- con *Selection type* la selezione può essere unica (se si toccano punti diversi ogni volta si crea una selezione differente, sulla base del colore toccato), additiva (si aggiunge nuova superficie a ogni tocco) o sottrattiva (la superficie viene rimossa da una eventuale selezione già presente);
- se si spunta *Refer multiple* si può scegliere a quale livello far riferimento; di *default*, se non è spuntata, il livello di riferimento è quello selezionato;
- con *Reset* si annulla la selezione e si ricomincia.

Una volta ottenuta la selezione voluta, dare l'OK: la finestrella scompare e appare il *Selection Launcher*.

## Selezionare il contenuto di più livelli

In un vecchio **post** che ho trovato per caso cercando altro (eh, la serendipità...) si chiedeva, appunto, se fosse possibile selezionare contemporaneamente il contenuto di più livelli, evitando di andare a toccare con la bacchetta magica i vari dettagli, uno alla volta.

L'unico modo che son riuscito a trovare è mettere i livelli interessati in una cartella, poi cliccare sull'icona della cartella tenendo premuto il tasto *CTRL*. Non sempre è possibile, purtroppo, fare così, perché magari i livelli son già in altre cartelle.

## Maschere Veloci:

- da post su FB:

### Francesca Delfino

Ciao a tutti, qualcuno potrebbe spiegarmi in maniera basilare cosa sono e a cosa servono le maschere (MS5EX)? Ho spulciato un po' il manuale ma non capisco in che modo possono essere utili/comode per velocizzare il lavoro!

Grazie come sempre!!

### Patrizia Mandanici

Qui ci vuole Luigi Coppola!

### Luigi Coppola

Eh, lo so, ma ora mi risulta complicato fare un video esplicativo. Tuttavia la maschera veloce è molto pratica e trova intuitivi utilizzi maggiormente con la cintiq, dato che usare la penna a schermo è più semplice. Immagina di dover creare selezioni complesse, con la maschera veloce la disegni, usi i *pentools*, il secchiello, i righelli. Una volta finita ci clicchi su (sul selettore maschera veloce) e diventa selezione. A questo punto può essere riempita con pattern, retini o colore, come si vuole. Nella barra in alto si deve personalizzare per aggiungere il tasto maschera veloce. Un esempio del suo utilizzo per creare le varie zone retinate.

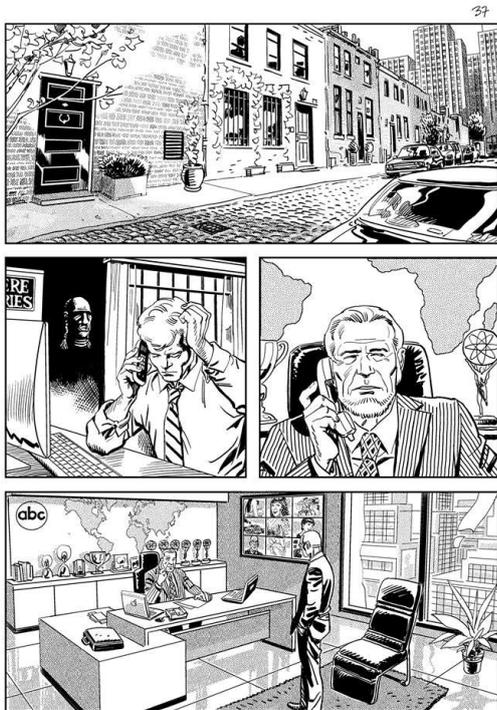


Fig. 284

### Francesca Delfino

ok grazie mille, domani provo a usarla e ti dico!!

## Utilizzo la Maschera veloce - Quick mask

- per prima cosa vado su *File > Command Bar Settings* e aggiungo alla barra di comando il pulsante *Quick Mask* (si trova in *Main Menu > Selection*);
- clicco sul pulsante per aggiungere un *Layer Quick Mask*. Posso quindi disegnare sul *layer* con i vari strumenti (pennelli, selezioni, secchiello, ecc.);
- alla fine riclicco sul pulsante *Quick Mask*, e la maschera si trasforma in selezione. In questa selezione posso trascinare ad esempio i retini e comunque posso utilizzarla come una selezione normale.

## Effetto dissolvenza di un *layer* (*raster*) con la maschera veloce

Il metodo funziona, ma è efficace solo con i *layer raster*. Raggruppando prima in una cartella i *layer* che mi interessa trattare e creo il *layer* di regolazione al di sopra della cartella.

La mia immagine:



Fig. 285

Creo il *layer Quick mask* cliccando sull'icona:

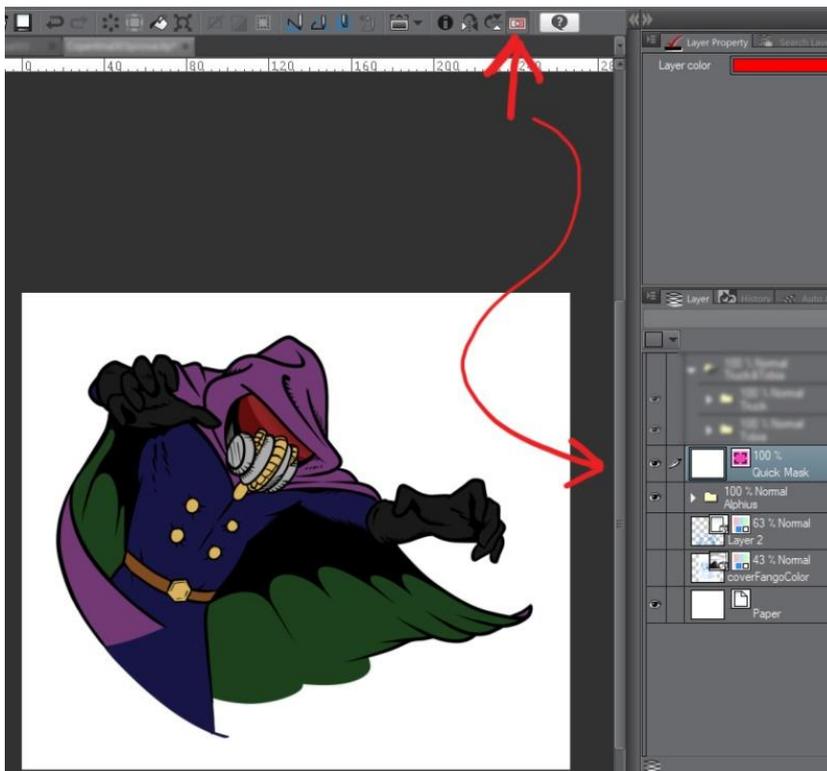


Fig. 286

Riempio con un gradiente del tipo *Foreground to transparent*:

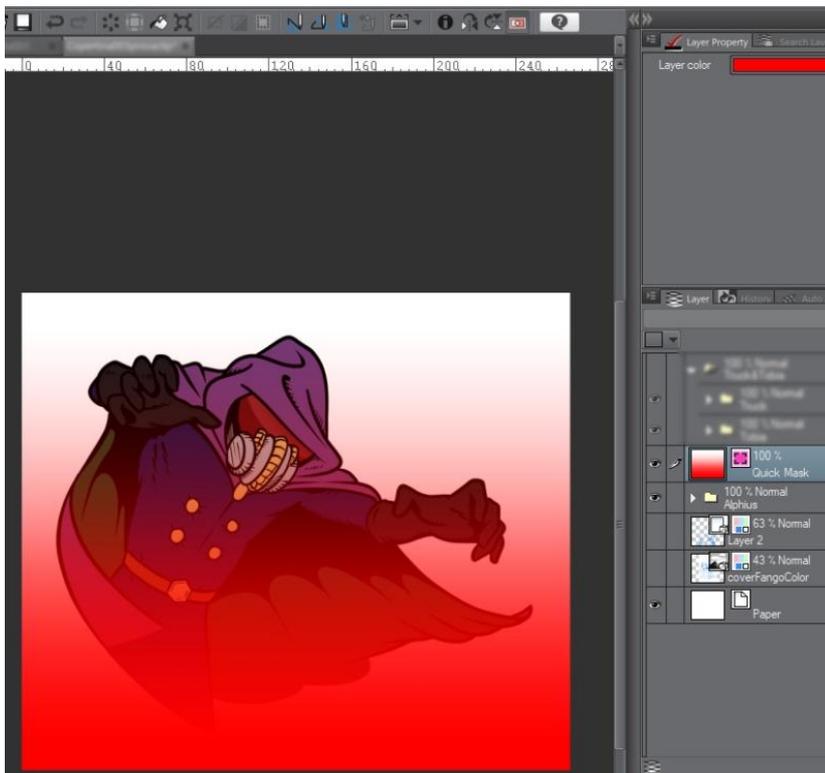


Fig. 287

Cancello il *layer Quick mask* ricliccando l'icona (il rettangolo di selezione appare da solo):

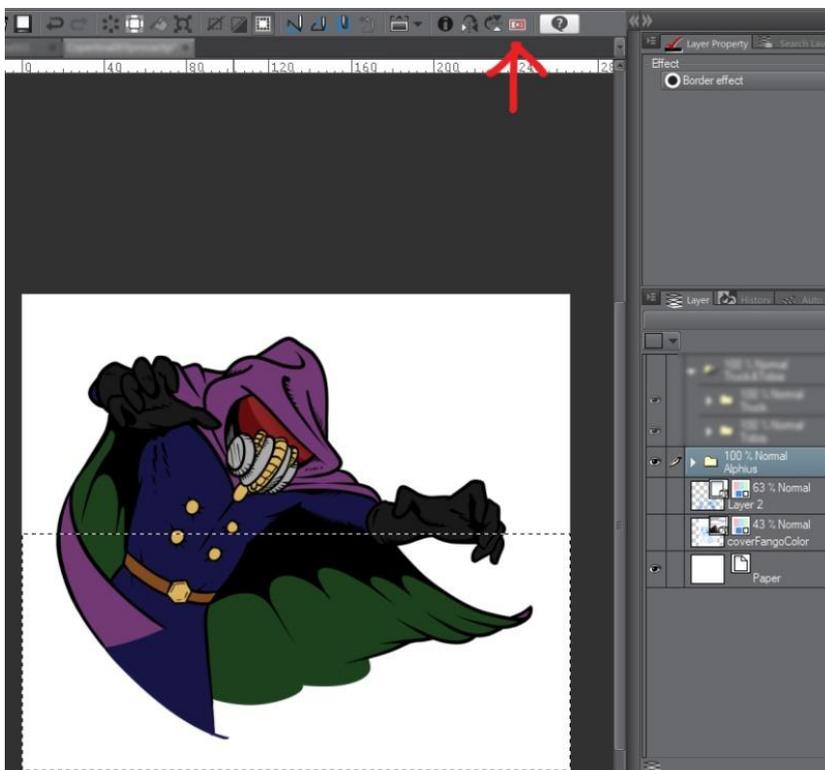


Fig. 288

Cancello con il tasto *Canc*:

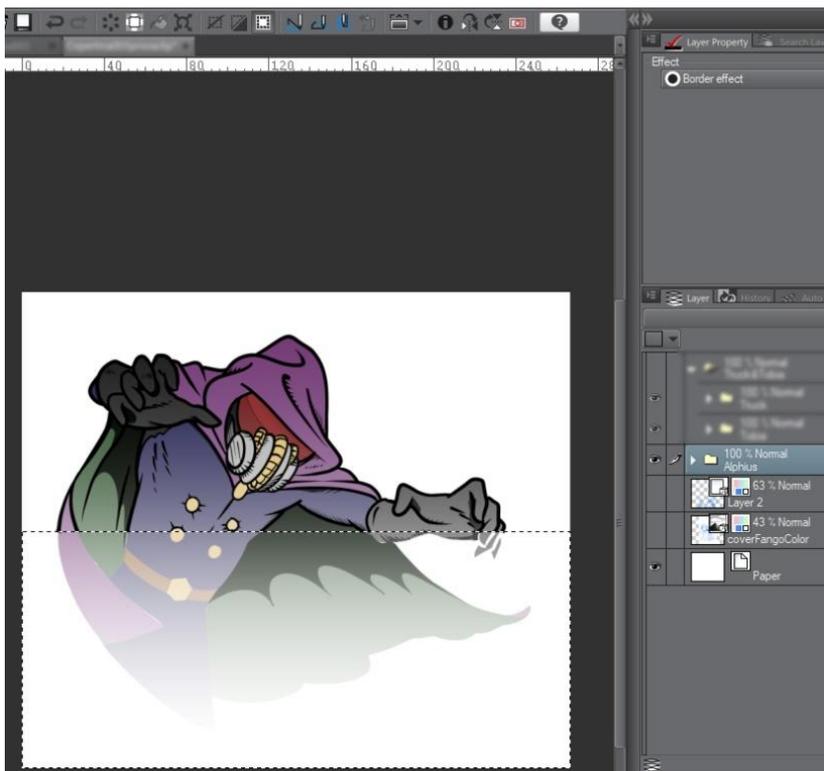


Fig. 289

Deselezione; risultato finale:

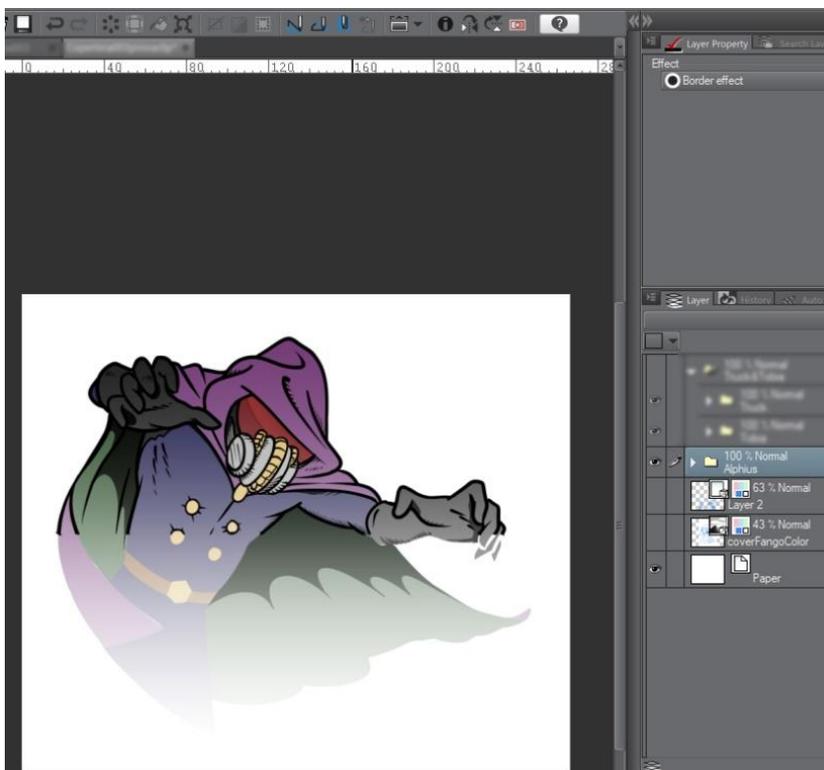


Fig. 290

Come si può vedere i *layer raster* (colore e neri) hanno subito l'effetto che volevo, mentre il *layer* vettoriale (inchiostrazione) sono tagliati di netto. L'unica soluzione che mi viene in mente per ora è di duplicare il livello degli inchiostri e rasterizzarlo prima di applicare la procedura e di farlo alla fine, quando sono sicuro di non dover rimetter mano al disegno (in ogni caso ho l'originale).

## Colorare le parti bianche

Quando si colorano dei dettagli bianchi e anche il colore della carta è bianco, si può cambiare temporaneamente il colore della carta e, una volta colorate le parti interessate, tornare al bianco; oppure si può fare anche così:

- sul *layer* di colorazione attivo, clicco i quadratini colorati del *Change layer color* (questo cambia ciò che è nero in azzurro)

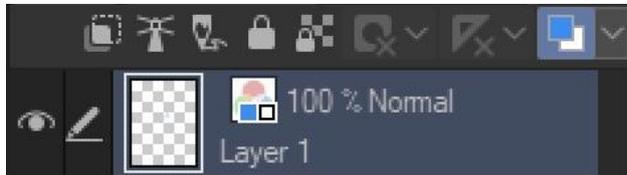


Fig. 291

- nella *Layer Property* > *Effect*, espando il + a sinistra e do un colore al *Sub color*, diverso dal bianco: ad esempio rosso;

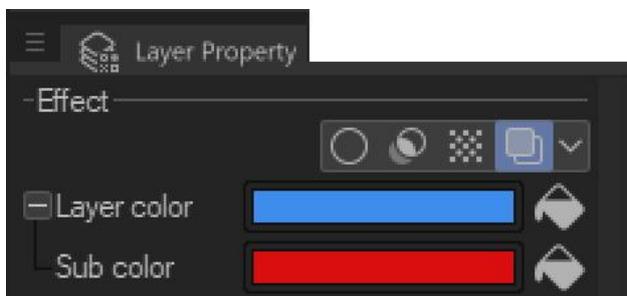


Fig. 292

- Vado a colorare; scelgo come colore primario il nero e come secondario il bianco (i due quadratini delle icone colore nella *Tool palette*)



Fig. 293

- siccome è attivo l'*Effect* sul *layer*, le aree in cui uso il nero appariranno azzurre, quelle in cui uso il bianco appariranno rosse\*. Una volta terminato, disattivo l'*Effect* e le parti rosse appariranno, come dovuto, bianche.



Fig. 294

\*attivando *Layer Property* > *Effect* nella *Layer Property palette*, *Layer color* è il colore con cui apparirà il segno se uso il nero puro, mentre *Sub color* è il colore che assume usando il bianco puro.

Per aggiungere ombre e alte luci solo dove serve impostare il lavoro in modo da avere separate le varie aree colorate (es. pelle, vestito, ecc).

## Colorare senza sbordare

Devo colorare all'interno di una forma con un pennello, ad esempio acquerello o colore a olio (ma funziona anche con gli altri strumenti di disegno).

Dando le pennellate non riesco a stare all'interno della forma ed esco dal contorno; per ovviare a ciò esistono alcuni metodi, ossia: utilizzare il *Clip to Layer Below*, usare le selezioni, bloccare i *pixel* trasparenti, o utilizzare un *Reference layer*. Il *Clip to Layer Below* è analogo, per chi le conosce un po', alle *Clipping mask* di Photoshop; in CSP esiste poi il *Layer Mask*, che è una cosa leggermente diversa.

Con riferimento allo *sketch* sul quale costruisco l'immagine definitiva, disegno accuratamente su un altro livello (meglio se *raster*) il contorno esterno con un colore vivace, ad esempio rosso (solo per poterlo vedere bene); chiamo questo livello, ad es., "forma".

**Attenzione:** il contorno sarà quello definitivo: se ci saranno modifiche non è che non si potranno fare, solo che sarà un po' laborioso.

Riempio l'area delimitata dal contorno con lo stesso colore (ecco perché ho scritto di mettere il contorno su un livello *raster*: per evitare di avere due livelli differenti, contorno e riempimento. Ma è questione di gusti, io ad esempio tendo a disegnare tutto ciò che è composto da linee su un livello vettoriale, perché mi trovo meglio per fare modifiche; poi magari alla fine lo duplico, per averne copia, lo rasterizzo e lo riempio).

Se mi serve ancora il livello *sketch* come guida, posso metterlo sopra a tutti i livelli, magari in *Multiply*; se non serve più lo spengo (*Multiply* è un *Blending mode*, vedi pag. 183).

### I metodo: *Clip to Layer Below*

Creo il livello *raster* su cui andrò a colorare (lo chiamo "colore") e lo metto sopra al livello "forma" (quello rosso). Lo aggancio a quest'ultimo con il *Clip to Layer Below* e posso cominciare a colorare. Le mie pennellate non escono mai dal contorno, o meglio: anche se escono, ciò che si trova al di fuori della forma non si vede.

Svantaggio: se svincolo il livello "colore" dal livello "forma" (ricliccando *Clip to Livello Below*) si rende visibile anche tutto ciò che è esterno alla forma.

**Esempio:** voglio colorare solo all'interno del cerchio rosa (Fig. 295).

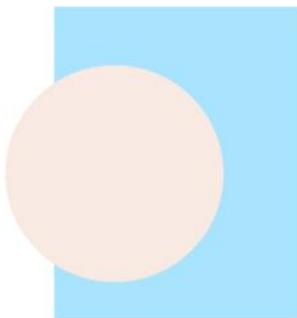


Fig. 295

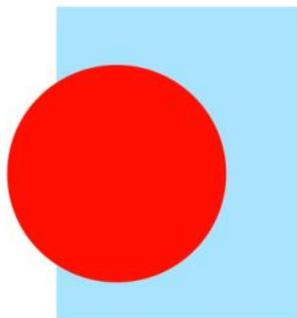


Fig. 296

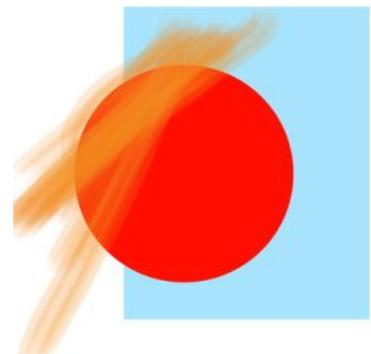


Fig. 297

- Creo un nuovo livello "forma" nel quale riempio l'area del cerchio con un colore ben visibile (Fig. 296, a seconda di come è costruito il mio disegno e del mio livello di confidenza con la tecnica, questo passaggio può anche essere omesso);
- creo un livello *raster* "colore" immediatamente sopra a "forma", nel quale posso colorare (Fig. 297, nell'immagine non ho ancora attivato il *Clip to Layer Below*);

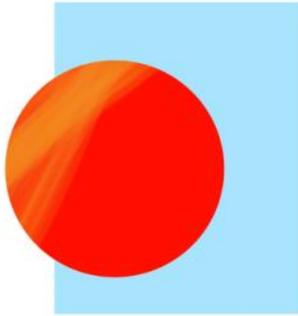


Fig. 298

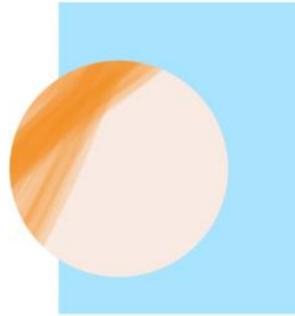


Fig. 299

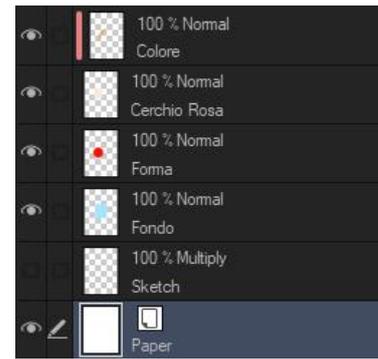


Fig. 300 – situazione finale dei livelli

- attivo il *Clip to Layer Below* sul livello “colore”: la parte che esce dalla forma rossa non si vede (Fig. 298); sto utilizzando una maschera data dal livello “forma”;
- spostato il livello “forma” in modo che immediatamente al di sotto del livello “colore” si trovi il livello col cerchio rosa (Fig. 299); in questo modo il layer colore risulterà agganciato con il *Clip to layer below* al livello del cerchio rosa, ma avendo quest’ultimo la stessa forma del livello “forma” non si noteranno differenze.

Questi passaggi possono differire lievemente in base a come è costruito il disegno. In questo caso ho un livello per il rettangolo azzurro e uno per il cerchio rosa, su cui creo un livello cerchio rosso e un livello di colorazione.

## Il metodo: selezione

Mi accerto che il livello “forma” sia l’unico visibile; creo una selezione con la bacchetta magica cliccando su un punto all’esterno della forma. Quando la selezione è definitiva, invertirla (*CTRL+SHIFT+I*).

Creo il livello “colore” su cui vado a colorare e spengo il livello “forma”.

Le pennellate sono delimitate dalla selezione stessa. Se non si vuole vedere il bordo della selezione si può disattivarne la visibilità in *View > Selection border*. Consiglio di salvare la selezione in modo da poterla richiamare se accidentalmente la si cancellasse; la cosa più facile da fare è usare il *Convert Selection to Layer* (vedi). Dal layer che viene creato poi è possibile richiamare la selezione con *Convert Selection Layer to Selection*.

## III metodo: Lock transparent pixels

Nella *Command bar* dei *Layer* c’è un’icona con un lucchetto al di sopra di un piano a scacchiera: cliccandolo si attiva il *Lock transparent pixels*.

Quest’opzione blocca la possibilità di disegnare su aree trasparenti dei *layer Raster*. Permette di disegnare su aree già disegnate senza disegnare su aree trasparenti. Ricliccando si disabilita.

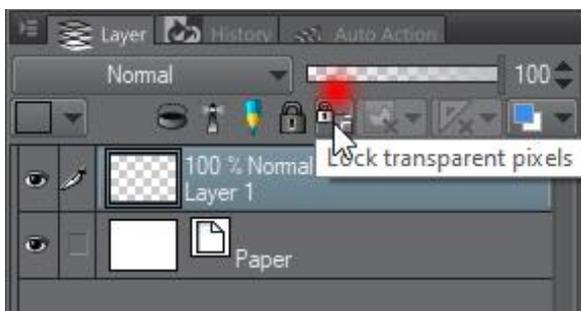


Fig. 301

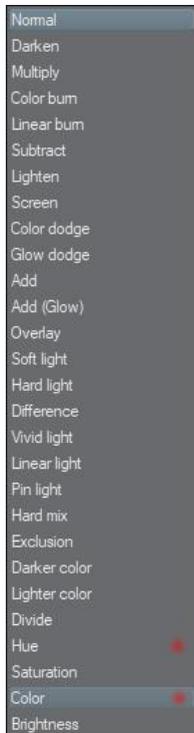
## IV metodo: Reference layer

Se la forma è delimitata da linee (vettoriali o *raster*) in un *Reference layer* (vedi [più sopra](#)), attivando la casellina *Do not cross lines of reference layer* nella *Tool property* dello strumento che si usa per colorare, allora finché il centro dello strumento rimane all’interno della forma la colorazione non oltrepasserà le linee (vedi [più sopra](#))

## Visualizzare il disegno in scala di grigi

Per controllare il bilanciamento generale dell'immagine una regola è quella di convertire l'immagine in scala di grigi e analizzarne quindi i valori tonali.

Posso velocemente dare un occhio a questa cosa in due modi, partendo in entrambi i casi da un livello *raster* che metto in cima alla palette dei livelli.



Nel primo caso riempio questo livello di nero o di bianco e poi imposto come *Blending mode* del livello *Color, Hue* o *Saturation*.

Tenendo visibile il livello, il disegno sottostante apparirà in scala di grigi, spegnendolo tornerà a colori.

Esiste anche un'Auto Action che fa la stessa cosa, scaricabile dagli Assets, [qui](#).

Fig. 302

Vedi anche [Controllare il contrasto](#), più sopra.

Nel secondo caso clicco col tasto destro sul livello e clicco poi su *New Correction Layer > Hue/Saturation/Luminosity...* (Tinta/Saturazione/Luminosità)

Si apre una finestra con tre *slider*, muovo quello della saturazione tutto a sinistra, fino al valore -100. Anche in questo caso, tenendo il livello visibile l'immagine apparirà in scala di grigi; spegnendolo, a colori.

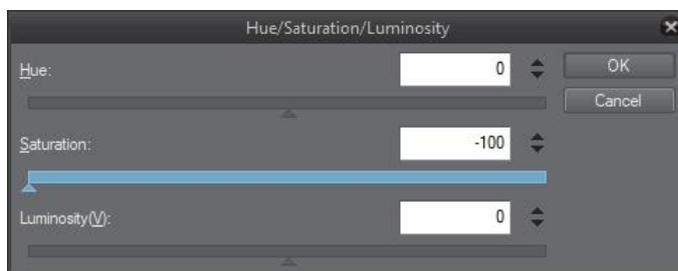


Fig. 303

## Strumenti (*Tool e SubTool*)

A sinistra dell'area di lavoro c'è una colonna di icone, la *Tool palette*, che contiene i *Tool* (strumenti). Qui sono elencati quali *SubTool* (sottostrumenti) di *default* appartengono a ogni *Tool*.

### **Zoom**

Zoom in  
Zoom out

### **Move**

Hand  
Rotate

### **Move layer**

Move layer  
Move tone pattern  
Move grid

### **Select (Operation)**

Object  
Select layer  
Light table  
Edit timeline

### **Marquee**

Rectangle marquee  
Ellipse marquee  
Lasso marquee  
Polyline marquee  
Selection pen  
Clear selection  
Shrink selection

### **Magic wand**

From current layer  
From all layers  
From reference layer

### **Eyedropper**

Color picker  
Pick up from layer

### **Pen**

Pen  
Marker

### **Pencil**

Pencil  
Pastel

### **Brush**

Watercolor  
Oil paint  
India ink

### **Airbrush**

### **Decoration**

Effect  
Hatching and sad pattern  
Cloth pattern  
Pattern  
Flower  
Vegetation  
Artificial scene  
Natural scene  
Ruled line

### **Eraser**

### **Blend**

Blend  
Blend  
Blur  
Finger tip  
Blur by fiber  
Soothing watercolor  
Copy stamp

Liquify

### **Fill**

### **Contour line paint**

### **Gradient**

### **Figure**

Direct draw  
Frame  
Ruler  
Stream line  
Saturated line

### **Text**

Text  
Text  
Curve Balloon  
Balloon pen  
Balloon tail  
Thought balloon tail  
Ellipse balloon

### **Flash**

Beta flash  
Flash  
Dense Flash  
Sea urchin flash  
Firework

### **Rounded balloon**

### **Correct line**

Vector control  
Control point  
Pinch vector line  
Simplify vector line  
Connect vector line  
Correct line width  
Redraw vector line  
Redraw vector line width  
Garbage cleaner

## È sparito uno strumento!

Capita a volte che per errore si compia qualche azione che fa scomparire uno strumento. Per ripristinarlo:

- andare nel menù della barra degli strumenti, in altro a sinistra sulla *toolbar*:

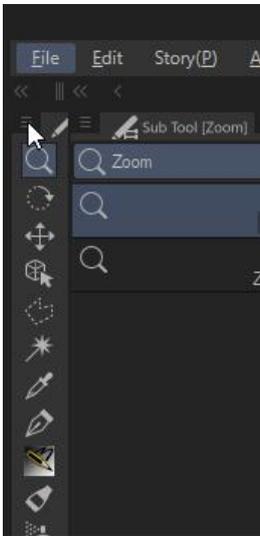


Fig. 304

- selezionare *Add from default...*:

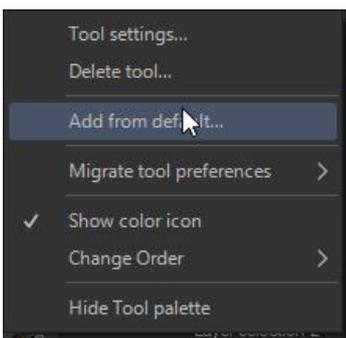


Fig. 305

- selezionare lo strumento da ripristinare e dare l'OK:

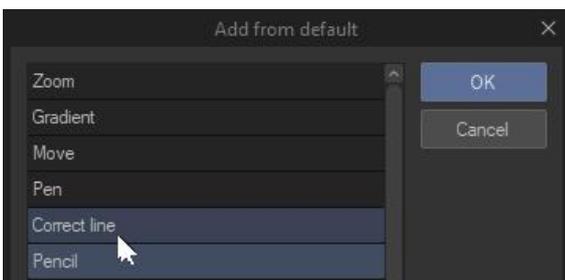


Fig. 306

In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare gli strumenti e altro.

Può capitare che spariscano, per qualche motivo, diversi strumenti, magari tra quelli personalizzati o scaricati, e questa procedura può risultare noiosa o insufficiente. È consigliabile effettuare ogni tanto un *backup* sul cloud di Clip Studio; in teoria un ripristino del programma, sempre da cloud, o la copia della cartella CELSYS nel pc, dovrebbero risolvere il problema. Vedi come fare **più sotto**.

## Forme chiuse con angoli acuti

Se disegno un poligono con uno strumento penna mi arrotonda gli angoli e anche quando scelgo delle impostazioni nel *Sub Tool Detail palette Pen > Correction > Sharp angles (ex Make corner pointed)*, questo funziona (e non bene) solo se modifico la traiettoria della linea mentre sto disegnando e non se utilizzo lo *Shift* per fare linee rette (Fig. 307).

Posso utilizzare un *Curve ruler*, andando poi la disposizione dei *control point* e a correggere con lo *Switch corner* in corrispondenza degli angoli (selezione un punto con *Operation > Object* e poi clicco col *tx dx*; o con la penna della *Cintiq*), e quindi tracciare la linea come di consueto. Se gli angoli "sparano" o sono ancora tondi bisogna verificare attentamente la disposizione dei *control point*.

Per forme poligonali (non curve) posso utilizzare il *Sub Tool Figure > Direct draw > Polyline* per ottenere l'effetto voluto (Fig. 308).

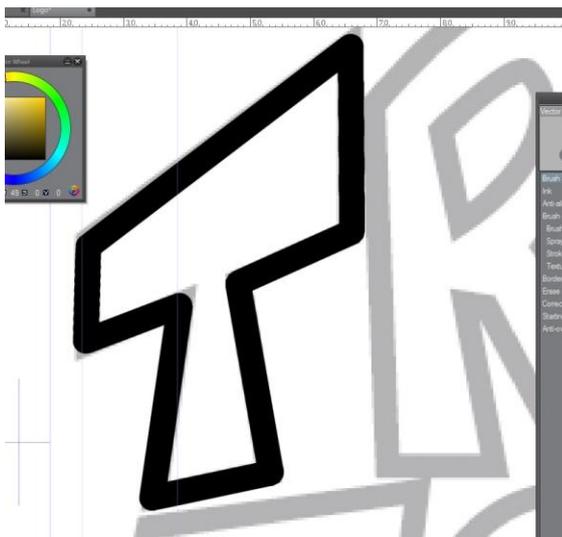


Fig. 307

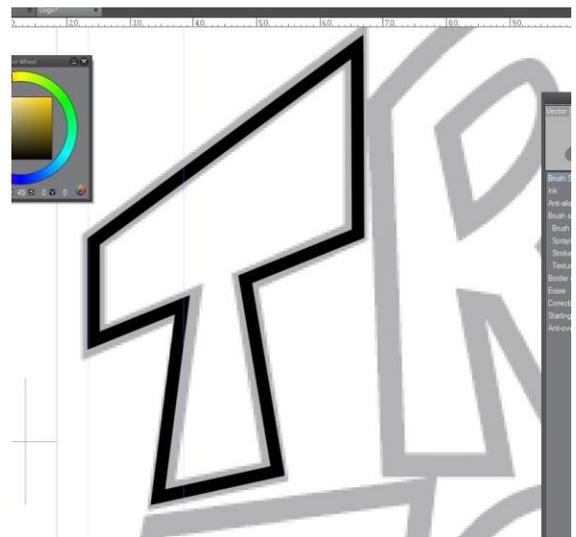


Fig. 308

Per praticità spesso utilizzo *Straight line*, eccedendo leggermente con la lunghezza di ogni tratto per poi tagliarlo via con la gomma *Vector*. Tuttavia, tagliando gli eccessi agli incroci tra due linee disegnate con *Straight line*, talvolta bisogna ancora metter mano ai tracciati vettoriali.

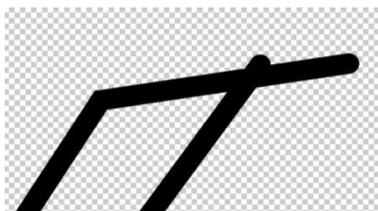


Fig. 309

Qui, a esempio, disegno un poligono con vari tratti di *Straight line*. Eccedo leggermente per poi tagliar via le parti in più con la gomma vettoriale.

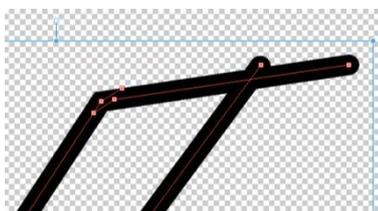


Fig. 310

Seleziono i tratti con *Operation > Object*, per vedere dove sono i *control point* della linea.

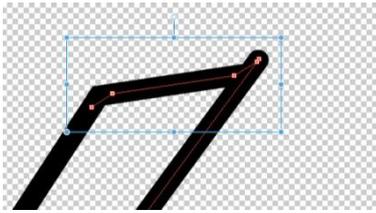


Fig. 311

Taglio via l'eccedenza di una delle linee; il tracciato della linea tagliata cambia direzione in corrispondenza del taglio; viene aggiunto un secondo *control point* al termine della linea

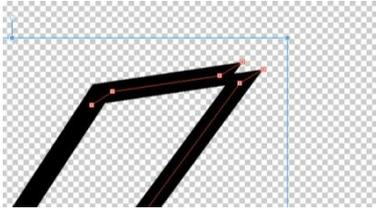


Fig. 312

Taglio la seconda eccedenza. In questo caso devo aver tagliato qualcosa di troppo, anche dell'altra linea: l'angolo mi si presenta così.

Annullo l'operazione e riprovo.

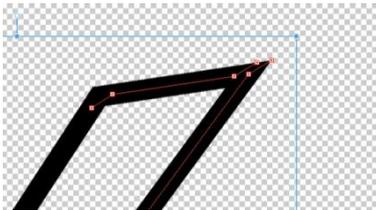


Fig. 313

Cambiando l'angolazione con cui taglio la seconda linea, il risultato è decisamente migliore ed è quello che mi aspettavo. In questo caso credo di non aver tagliato il *control point* finale della prima linea.

Non sempre mi va così di lusso. In altre prove, per avere il risultato voluto, ho provato a spostare entrambi i *control point* finali della prima line tagliata oltre la seconda e a ripetere l'operazione di taglio.

Dovrei utilizzare di più il *Polyline*...

## Blending mode (Metodo di fusione)

Con il *Blending mode* si decide come un livello soprastante gli altri influisce sulla visibilità di questi.

Il metodo di fusione può riguardare i rapporti tra interi *layer* differenti o solo la sovrapposizione di riempimenti in una zona delimitata da una selezione in uno stesso *layer*.

Il metodo di fusione si decide nell'apposito menù a discesa nella *Layer palette*, per i rapporti tra *layer* diversi:

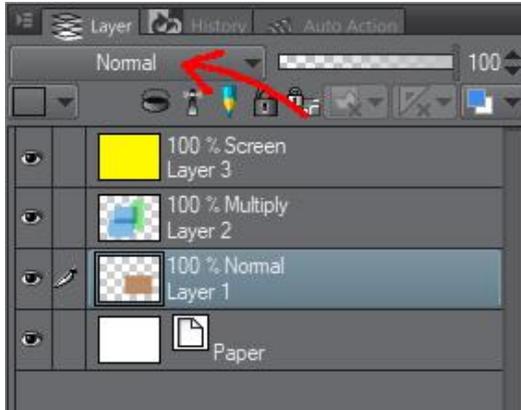


Fig. 314

oppure in *Edit > Advanced Fill...* che aprirà la seguente finestra, per i riempimenti su selezione:

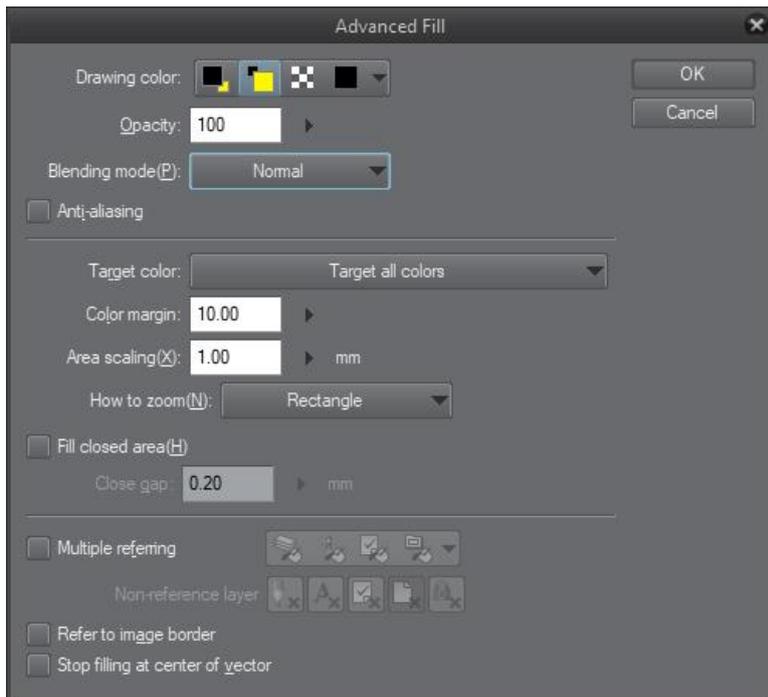


Fig. 315

Volendo, si può provare a fare una selezione su un *layer* vuoto e riempirla con l'*Advanced Fill...* ma in questo modo non funziona: il *layer* su cui ho fatto il riempimento si comporta come se avesse un riempimento normale. Per ottenere l'effetto allora devo andare a cambiare il *Blending mode* del *layer*.

Il metodo con la selezione funziona solo se il riempimento con l'*Advanced Fill...* è fatto sullo stesso *layer* in cui già ci sono delle zone colorate.

Di *default*, i livelli sono in *Normal*, che significa che agiscono intuitivamente: se nel livello sottostante c'è ad esempio un'area colorata di rosso, disegnando nel livello soprastante con un tratto blu, dove il tratto passa sopra all'area rossa vedo il segno blu.

Utilizzando altri metodi di fusione, la visibilità dei livelli dove il contenuto si sovrappone viene determinato da varie funzioni matematiche tra i valori dei *pixel* sovrapposti, così da dare vari effetti.

## Prove delle varie impostazioni di *Blending mode*

A seconda di quale *Blending mode* si imposta su di un *layer*, i *layer* sottostanti vengono visualizzati in varie maniere.

Nell'immagine che segue ho raccolto alcune prove realizzate per ottenere un effetto di luminescenza. Cerca anche "*Setting the Blending Mode*" sul Manuale.

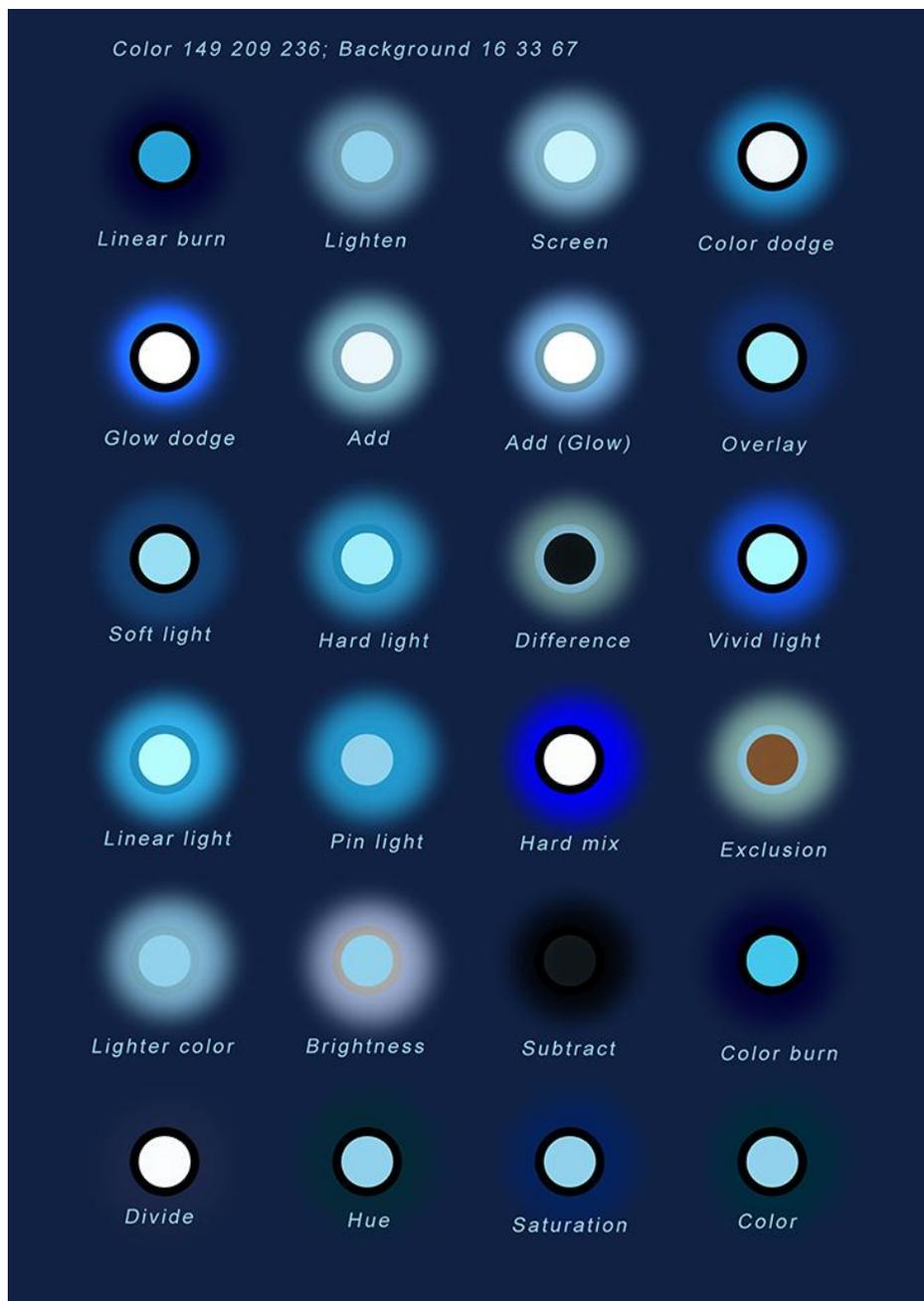


Fig. 316

Il *Blending mode* esiste anche per i pennelli, vedi tra le impostazioni dei pennelli, **più sopra** .

In **APPENDICE 003** – I *Blending mode* ho messo un elenco dei vari *Blending mode* e di come agiscono (traduzione del manuale).

### Mantenere il *Blending mode* se si sposta un *layer* in una cartella: *Blending mode "Through"*

Ho notato che spostando uno o più *layer* con dati *Blending mode* all'interno di una cartella (o creandola con *Create folder and insert layer*) gli effetti dei vari *blending* vengono modificati (→ persi!). Bisogna impostare la cartella a sua volta con *Blending mode "Through"* (che appare nell'elenco solo quando viene creata la cartella).

Cosa interessante: in *File > Preferences > Layer/Frame* si può selezionare la spunta *Use [Through] blending mode for new layer folders*, che automaticamente fa assegnare il *blending mode "Through"* a tutte le cartelle create nella *layer palette*.

### Cambiare il *mood* di un'immagine

Metto un livello posto sopra agli altri e gli attribuisco il *Blending mode Overlay*. Andando a modificare il colore di questo layer cambia il *mood* dell'intera immagine.

### Applicare un bordo

Con il *Border effect* si può applicare un bordo al contenuto di qualsiasi *layer*.

I passi per applicare un bordo sono gli stessi visti nel paragrafo **Testo con bordo**, a cui si rimanda.

Attenzione: cambiando il metodo di fusione (*Blending mode*) del livello, si otterranno per il *Border effect* effetti differenti perché, di fatto, l'effetto è una superficie espandibile (il parametro *Thickness of edges*), che sta sopra a ogni elemento del *layer* e da cui sborda per minimo un *pixel*. Cambiando il metodo di fusione, il colore (*Edge color*) del bordo, e quindi della superficie di cui fa parte, andrà a combinarsi con ciò che sta nel *layer* secondo il metodo selezionato, modificandone il colore.

## Creare un goniometro

<https://forum.smithmicro.com/topic/1719/protractor-or-triangle-tool>

### Protractor or Triangle Tool

**Abe32**

C'è un Goniometro o uno Strumento triangolo in CSP? O uno strumento specifico per calcolare i gradi di un angolo in una forma? Sarebbe davvero utile perché ne ho bisogno di frequente.

Grazie mille.

**garlam**

Creare un *Figure ruler > Ellipse* con l'opzione *Scale* attivata (mm, Q, px o qualsiasi altra). Disegna la figura dal centro [*Start from center selezionato - N.d.M.*] e tieni premuto MAIUSC per fare un cerchio. Clicca sul [*vertice del*] tuo angolo [*ossia dove i due lati dell'angolo si intersecano*] e trascina fuori il cerchio. Seleziona lo strumento *Object*. Cambia le unità di scala in qualcosa che funzioni per la dimensione desiderata, ad esempio px per qualcosa di piccolo, mm per qualcosa di più grande. Afferra la maniglia di rotazione e ruota l'ellisse in modo che lo 0 sia sulla linea [*cioè sul lato dell'angolo da dove vuoi misurare l'angolo - N.d.M.*]. Quindi fare clic su una maniglia d'angolo e poi fare clic e tenere premuto ALT e SHIFT mentre si scala l'ellisse fino a quando 360 si sovrappone allo 0. Boom - goniometro.

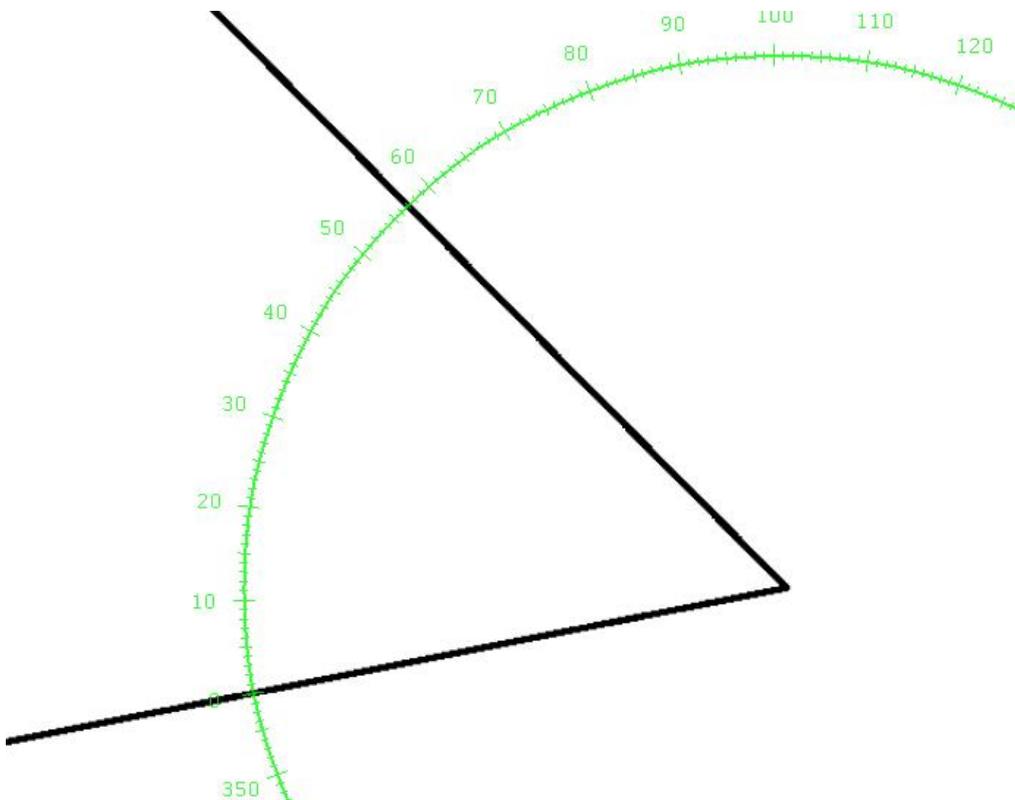


Fig. 317

Ora puoi ingrandire e vedere l'angolo esatto.

[Ho provato, non è facilissimo far combaciare i il 360 e lo 0]

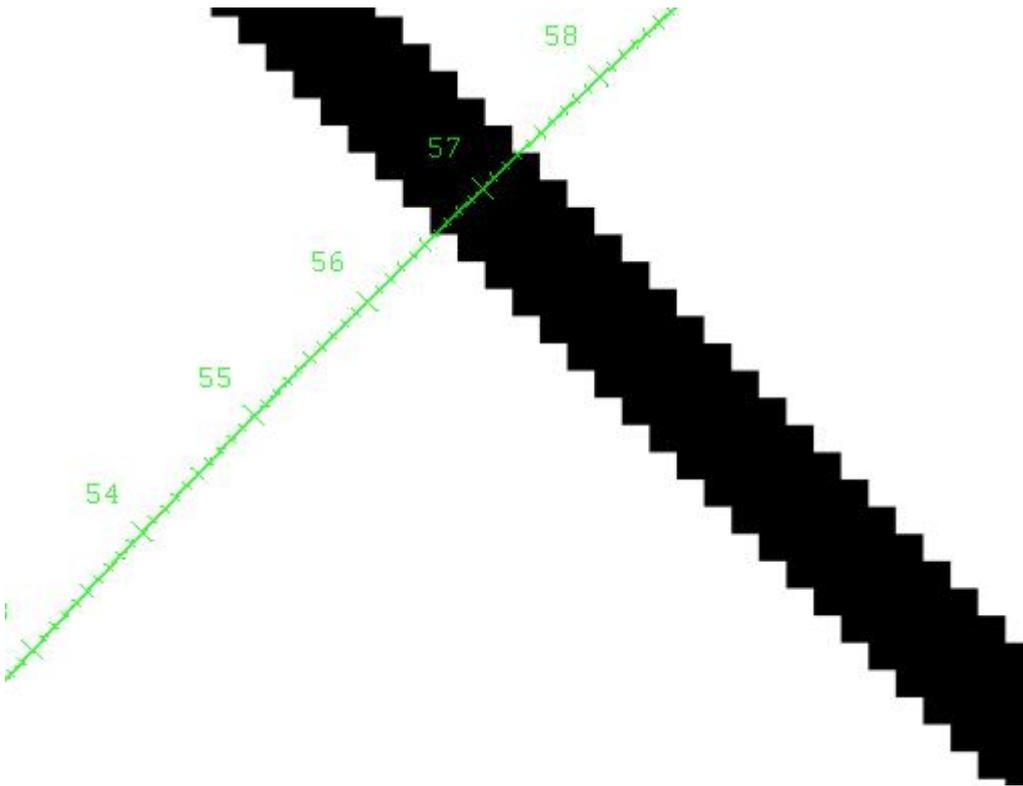


Fig. 318

## Colore

Argomento che meriterebbe da solo un manuale. Raggruppo alcune considerazioni, non esaustive.

### CSP non gestisce realmente il metodo CMYK.

Estratto da

[https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1000403913403942/?comment\\_tracking=%7B%22tn%22%3A%220%22%7D](https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1000403913403942/?comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%220%22%7D) - 5 ottobre 2016

#### Cristiano Corsani

Il discorso è diverso. A CSP manca la gestione CMYK - ho capito che è necessaria - e questo è una mancanza. Non è però uno strumento per lavorare in vettoriale. Quindi non ha senso voler esportare in vettoriale perché CSP nasce per fare altro. Il fatto che internamente memorizzi i dati in forma vettoriale ha i suoi vantaggi: puoi "ritoccare" le linee, occupa meno memoria e così via, ma è fine all'obbiettivo: produrre tavole raster manga. Per fare cose in vettoriale c'è Illustrator o Inkscape.

#### Carlo Sandri

Non gestisce la quadricromia? Ma nel pannello preferenze c'è la voce "color conversion" e sotto view c'è color profile. A che servono se non per una conversione colore?

#### Patrizia Mandanici

A quanto pare il CMYK in Clip studio non è proprio quello "reale", è una specie di forzatura, di approssimazione - non so bene, comunque qui se ne parla: <http://www.annukka.info/rgb-to-cmyk-coloring-in-manga.../>

#### Cristiano Corsani

Tu l'hai detto meglio di me 😊 :-)

#### Patrizia Mandanici

Parli con Annukka credo 😊

Di seguito, due articoli di Annukka sull'argomento (il secondo, **più sotto**, è quello a cui fa riferimento Patrizia Mandanici, ma il primo è necessario alla comprensione del secondo; non ho numerato le immagini):

#### CMYK e Manga Studio [Annukka I]

<http://www.annukka.info/cmyk-and-manga-studio/>

**Aggiornamento 23.10.2017:** Alcune persone su Twitter sospettano che siccome questo è un articolo scritto nel 2015, le cose in CSP potrebbero essere cambiate e che siano stati apportati alcuni miglioramenti. Nessuna paura! ;) L'ho testato oggi e il programma gestisce le cose come prima (ovvero piuttosto male).

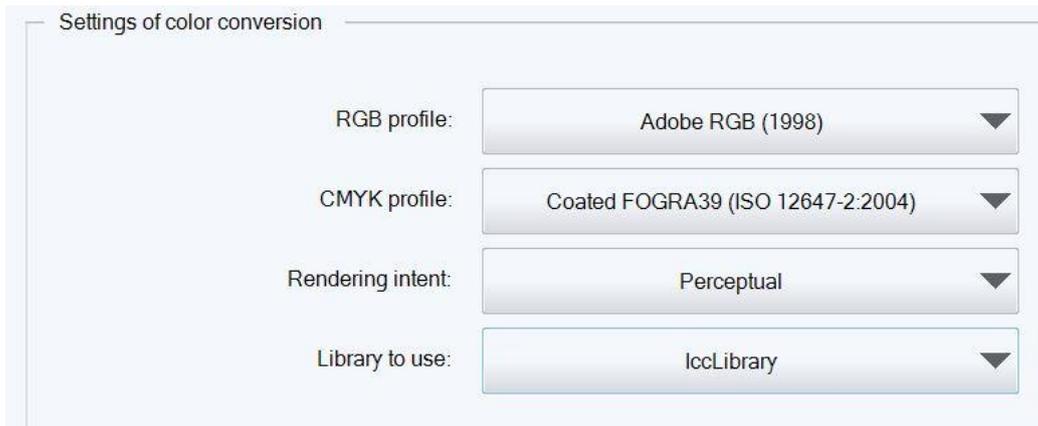
Clip Studio Paint (Manga Studio 5) non supporta nativamente la gestione del colore [in CMYK - N.d.M.] e se si vogliono eseguire lavori di stampa professionali che richiedono CMYK come spazio colore, è bene essere consapevoli di questa limitazione. Non sono un esperto in questo campo; questo articolo riguarda come io affronto Manga Studio, e mi piacerebbe ricevere commenti su come gli altri affrontano il problema. Ci sono soluzioni migliori?

**Nota per i lettori finlandesi/Suom suomalaisen lukija:** Tämä artikkeli su käännös, voit lukea jutun suomeksi tästä [non si sa mai - N.d.M.].

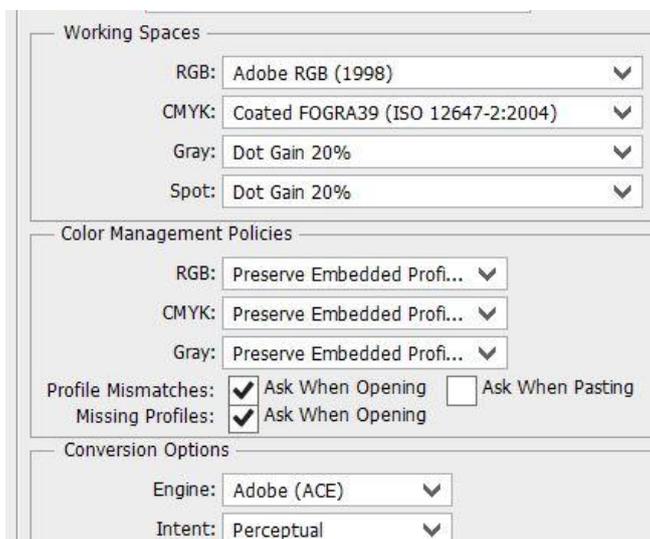
È possibile fare alcuni test da soli, se si possiede anche per esempio Photoshop [--> PS]. Iniziare impostando le opzioni colore di entrambi i programmi nello stesso modo. Queste sono anche delle buone impostazioni generali se si desidera eseguire lavori di stampa con i programmi. (-> qui in Europa. Ma chiedete sempre al vostro tipografo - potrebbe chiedervi di utilizzare un profilo diverso o un proprio profilo).

In MS vai a **File/Preferences/Color conversion**

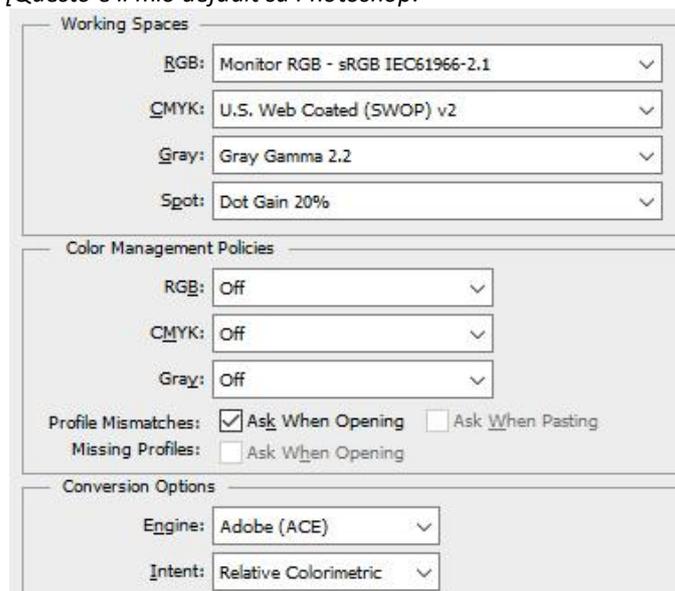
[di default è RGB profile: sRGB IEC61966-2.1; CMYK profile: Japan Color 2001 Coated; Rendering intent: Perceptual; Library to use: Icc Library - N.d.M.]



E in PS **Edit/Color settings**



[Questo è il mio default su Photoshop:



- N.d.M.]

In MS il **Rendering intent** è per impostazione predefinita *Perceptual*. In PS Tendo a usare **Relative colorimetric** (Colorimetrico relativo) perché mantiene più colori originali che *Perceptual*. Ma non c'è alcuna possibilità di impostare il *Black point compensation* [compensazione del punto del nero - N.d.M.] in MS di cui ha bisogno il *Relative colorimetric*, quindi mi accontenterò di

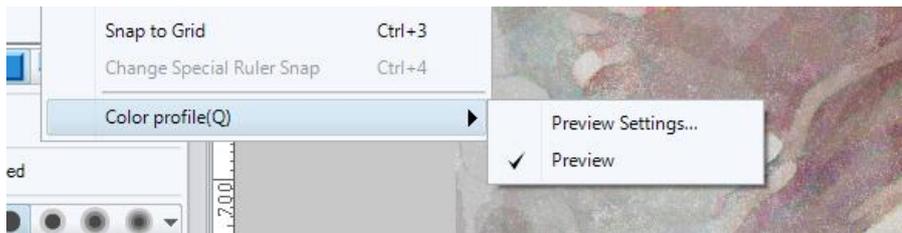
*Perceptual* in entrambi i programmi (e la differenza di solito non è così grande, quale dei due *Intent* venga utilizzato).

Se si apre un'immagine in MS e non ci si assicura che il profilo allegato sia in anteprima, i colori appariranno sbagliati. Date un'occhiata alle due immagini qui sotto. La prima è aperta in PS (l'immagine ha il profilo AdobeRGB) e i colori sono come dovrebbero. L'immagine successiva è aperta in MS senza attivare il profilo di anteprima. I colori appaiono chiaramente fangosi e troppo scuri.



È necessario attivare l'anteprima del profilo colore ogni volta da **View > Color profile > Preview**.

Da *Preview settings* sopra, è possibile impostare il profilo desiderato. Saprete che tale profilo è in uso nella vostra immagine se potete vederne il nome nel titolo.



Ed ecco la nostra immagine con *Color profile* > *preview* in MS. Sembra meglio:



Se l'intenzione è quella di colorare in MS utilizzando valori *CMYK* precisi, tenere presente **che i valori di colore cambiano nelle immagini fatte e poi esportate da MS**. Cambiano anche se si utilizzano i valori *CMYK* per colorare, si usa un certo profilo colore *CMYK* in anteprima e si esporta con quel dato profilo *CMYK*. Ad esempio un ciano puro (100,0,0,0) riceve altri valori quando viene esportato.

MS non può gestire i colori *CMYK*. Se si apre un'immagine *CMYK* realizzata in Photoshop in MS, verrà sempre convertita in *RGB* (viene visualizzata una finestra di avviso in MS). Se si desidera convertirlo in *CMYK*, è necessario esportare l'immagine. Questo non fa mai bene per i colori della vostra immagine.

In PS non c'è mai miscelazione dei valori cromatici, i valori cromatici vengono mantenuti come sono stati creati, se si lavora in modo coerente con un determinato profilo *CMYK*. Personalmente coloro le illustrazioni direttamente nello spazio *CMYK* usando le mie [schede colorimetriche Pantone](#). E così facendo devo potermi fidare del fatto che un programma non cambi quei valori da solo in modo casuale.

Ho quasi consigliato di usare il programma gratuito [Krita](#) (- *Krita* -) per la colorazione, ma ho notato che ha il problema che non è possibile impostare i valori *CMYK* in percentuale (come fanno i libri di riferimento del colore) ma su una scala da 0-255, dove ciano puro è 255 e altri valori 0. Convertire ogni colore da questi valori a % è un lavoro troppo grande e lento. Il che è un peccato, perché le immagini esportate da Krita mantengono i loro valori di colore. Il ciano menzionato è ancora ciano puro quando viene aperto in PS.

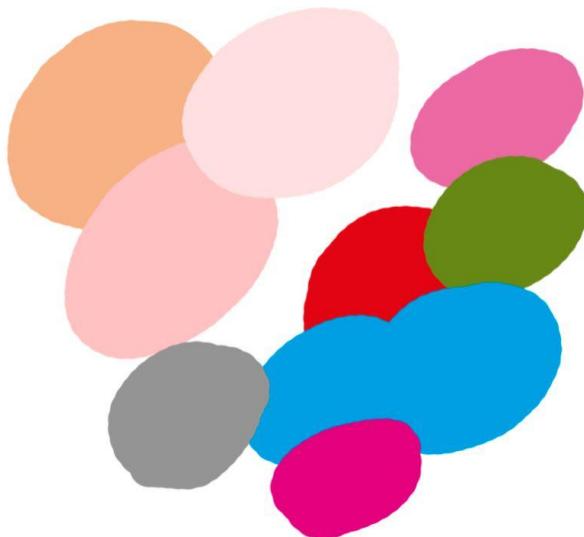
#### **Le alternative in Manga Studio**

Se volessi assolutamente fare la mia colorazione in *CMYK* con MS, non cercherei nemmeno di usare i colori con dei valori *CMYK* predefiniti. (Puoi provarlo tu stesso: fai un semplice magenta

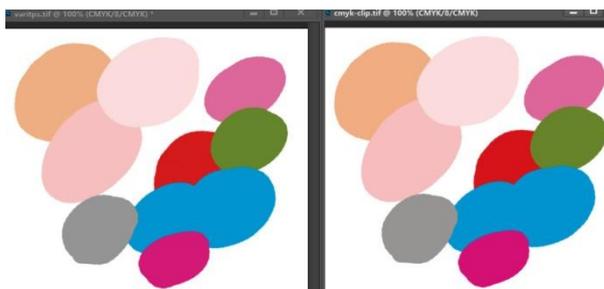
0/100/0/0/0 o Cyan 100/0/0/0/0 ed esportalo. Poi controlla quei valori in Photoshop e ti accorgerai che per esempio il ciano è ora un mix di ciano e magenta.... Quindi, no. Dipingerei "a occhio" (cioè solo usando i colori che mi piacciono sullo schermo) e poi cercherei di metterci mano con PS o qualche altro programma affidabile nella gestione del colore e controllerei i risultati per almeno un paio dei primi lavori.

Una buona, se non migliore, soluzione è fare la colorazione in MS nello spazio *RGB* ed esportare l'immagine come *CMYK*. Utilizzando questo metodo, non c'è differenza in Photoshop o in Manga Studio. Sarebbe comunque bene avere un monitor calibrato e ricordare che non è possibile stampare tutti i colori *RGB* con il processo *CMYK*. Evitare per esempio i colori molto saturi, che saranno probabilmente smorzati.

Ecco un'immagine *RGB* realizzata in Photoshop



Ed ecco le versioni *CMYK* realizzate. A destra si trova la versione MS e a sinistra la versione PS (una schermata in *CMYK* di ognuna):



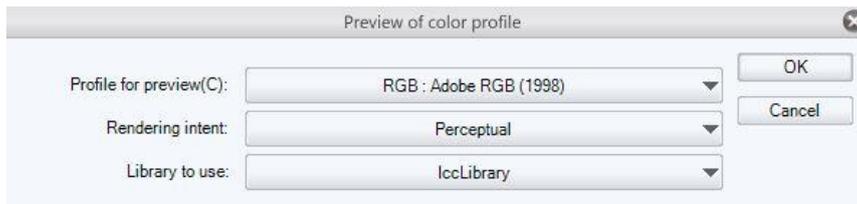
Esattamente lo stesso se misurato con il *Color picker*.

#### Colorazione da *RGB* a *CMYK* in Manga Studio [Annukka II]

<http://www.annukka.info/rgb-to-cmyk-coloring-in-manga-studio/>

Il mio ultimo articolo era la teoria alla base di ciò che faremo in questo articolo, quindi potresti desiderare di leggerlo prima e fare le tue impostazioni, ecc. Coloreremo un'illustrazione in *RGB* ed la esporteremo come *CMYK*. Non andrò a fondo nella gestione del colore e suppongo che abbiate un monitor calibrato e conosciate le cose di base per fare un lavoro per la stampa.

Prima di iniziare a colorare, impostare **Preview > Color profile** come nell'immagine sottostante.



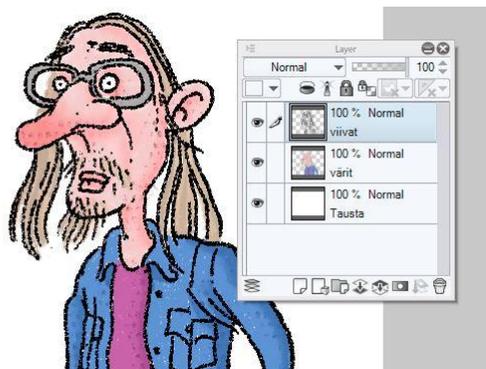
Fate anche attenzione che l'anteprima sia accesa e si veda il nome del profilo colore nel titolo della vostra immagine

napru.jpg\* (700 x 1050px 72dpi 100.0% : RGB:Adobe RGB (1998)) - CLIP STUDIO PAINT PRO

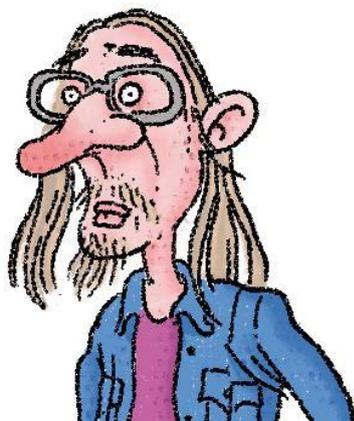
E se non avete ancora impostato il profilo *CMYK* da utilizzare nell'esportazione al momento opportuno, fate anche questo adesso da **File/Preferences/Color conversion**.

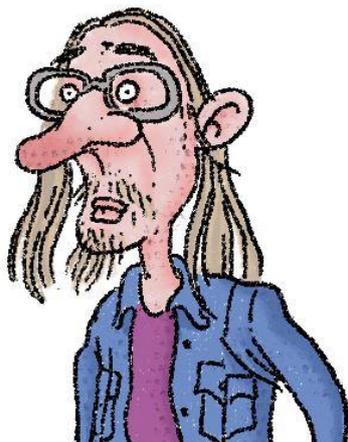
I tipografi professionisti qui in Finlandia mi chiedono di utilizzare i profili *Fogra* praticamente sempre. *Coated* o *uncoated* o a seconda della carta. Accertarsi di conoscere il profilo che il tipografo desidera utilizzare, in quanto questi elementi variano da un tipografo all'altro, da paese a paese.

Poi la colorazione:

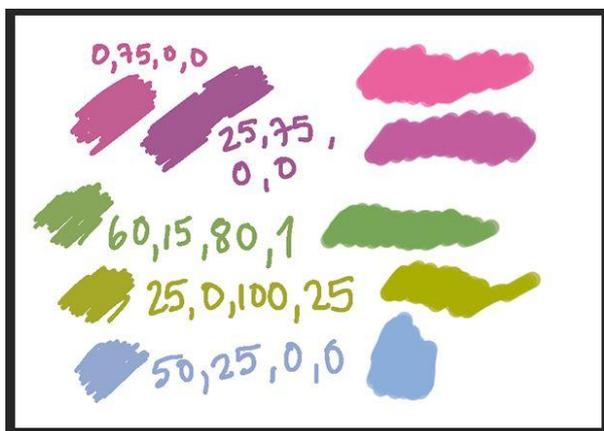


Come indicato nell'articolo precedente, la colorazione in modalità *CMYK* in MS non è buona. Ecco due schermate di prova in *CMYK*. La prima è fatta in PS, dove tutto funziona e il secondo in MS, dove ovviamente non funziona. I colori sono diventati più scuri e smorzati di quanto non lo siano effettivamente:

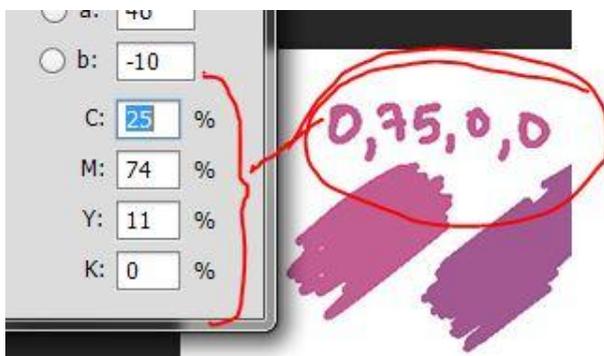




Un'altra immagine di confronto. Ho fatto i colori a sinistra in MS usando lo spazio di anteprima *Coated Fogra*. Ho esportato l'immagine come .tif con lo stesso profilo Fogra. Quando utilizzo quei colori con gli stessi valori in PS, usando lo stesso profilo *Fogra*, ottengo un risultato diverso (i colori sul lato destro). Come potete vedere, soprattutto i magenta prodotti in MS sono stati gravemente influenzati.

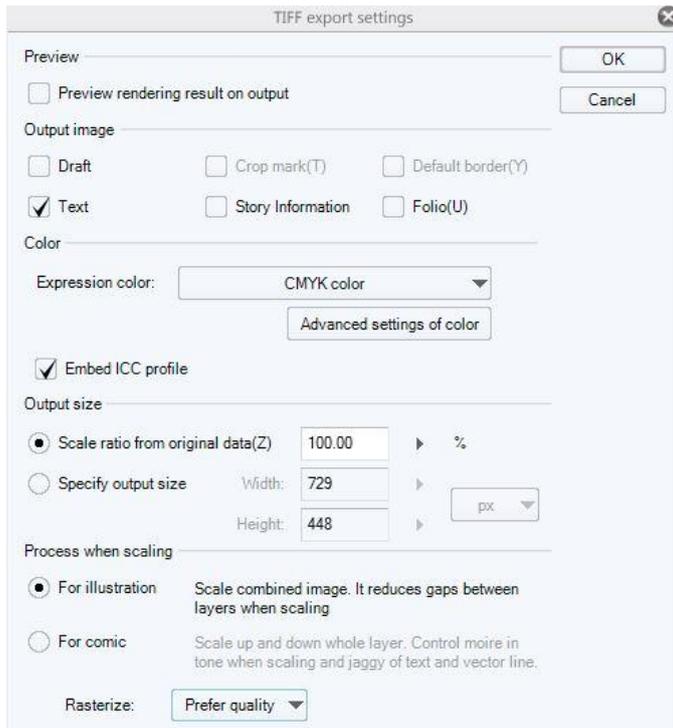


È stato riportato in internet che MS mixa il nero in tutti i colori *CMYK* anche se non si utilizza il canale K. Qualunque cosa faccia, lo fa male. Il colore magenta nella mia immagine nell'angolo superiore sinistro è stato fatto con 75% M e 0% C, Y e K. Ma quando l'ho aperto e misurato in PS ho ottenuto un mix di M, C e Y!



Ma torniamo alla nostra illustrazione. Quando si è pronti, appiattare l'immagine e **File-> Export (Single layer)** come TIF.

Ecco le mie impostazioni per l'esportazione (MS utilizzerà il profilo *CMYK* impostato in *Color conversion (Preferences)* per l'*Expression color*):



Ho anche convertito una copia dell'illustrazione in *CMYK* in Photoshop e ho confrontato i risultati. PS a sinistra, MS a destra. Sembra bene!



#### Commenti

Kris:  
2017/08/30 13:37

Mi piace CSP perché i pennelli sono impressionanti, onestamente preferisco PS ma quando voglio disegnare in uno stile tradizionale come la pittura a olio, PS non funziona bene, CSP ha la capacità di mescolare i colori come se si utilizzasse l'acqua (spessore di pittura) nel mondo reale.

Il problema è che io sono un amante del *CMYK*, non dell'*RGB*, e ho capito che la colorazione di CSP ha un cattivo profilo colore *CMYK*, e non sono sicuro lavorando con *RGB*.

È strano perché Manga Studio/CSP è fatto per creare manga, in cui il *CMYK* è importante.

Annukka Leppänen:  
2017/08/30 14:08

Kris, sono totalmente d' accordo con lei. Spero quindi che CSP lo correggerà nel prossimo aggiornamento del programma. La stampa non è morta :)

Annukka Leppänen:  
2017/10/05 03:59

Grazie per il suo commento Kris e mi dispiace per la risposta in ritardo. Sono totalmente d'accordo con lei sulla questione *CMYK* ma, se possiede PS, potete portare i suoi dipinti in *RGB* in PS e fare la conversione *CMYK* lì.

Spero anche che possano risolvere questo problema nel prossimo importante aggiornamento di CSP.

## Differenza di tonalità riscontrate dopo il salvataggio

**Pierfrancesco Stenti**

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/851638154947186/>

18 febbraio 2016

Chiedo aiuto...

Perchè i colori che utilizzo in Manga Studio, una volta esportati in jpg, cambiano tonalità?

È una questione solo di formato *file*, oppure ci sono dei settaggi che devo fare affinché i colori utilizzati, rendano nella stessa tonalità una volta esportati?

Premetto che per disegnare utilizzo una Cintiq 24hd e un mac...

Ringrazio chi volesse aiutarmi!

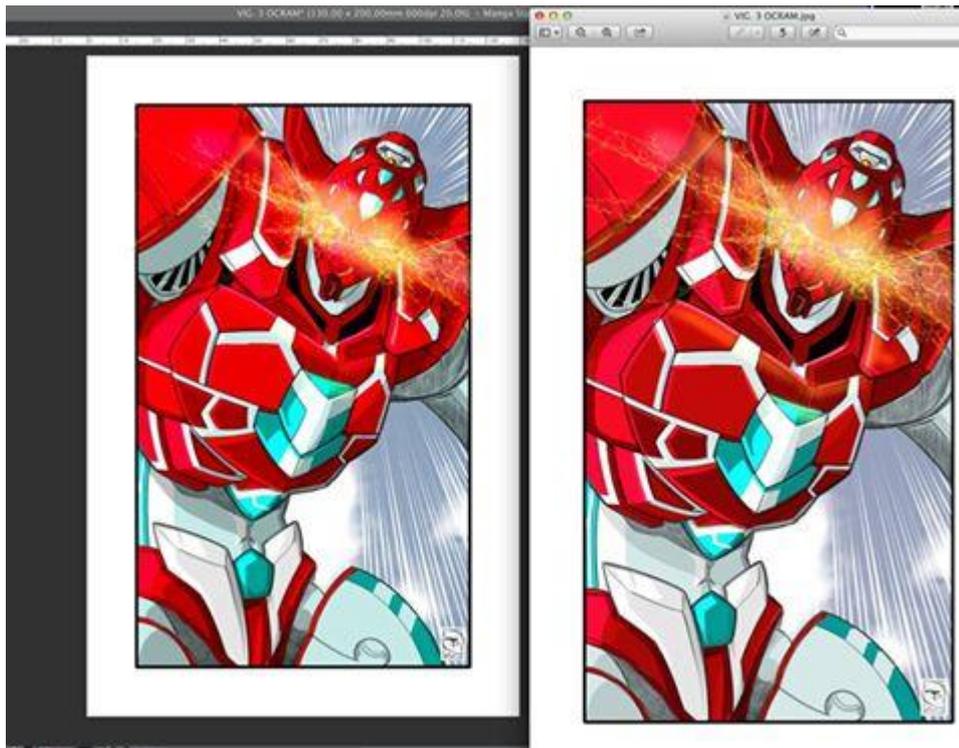


Fig. 319

**Elena Toma**

Potrebbe essere che durante l'exporting in jpeg venga cambiato il metodo colore dell'illustrazione da RGB a CMYK. O almeno questa è l'unica cosa che mi viene in mente, altrimenti non potrei sapere da cosa può dipendere...

**Fabio D'Auria**

Prima di tutto apri la jpg in manga studio per capire se davvero ha cambiato il profilo colore oppure è il programma anteprima che non legge bene la scala colori.

**Pierfrancesco Stenti**

Se apro il jpg, con manga studio, i colori sono gli stessi....

**Fabio D'Auria**

gli stessi di anteprima o gli stessi del *file* originale?

**Pierfrancesco Stenti**

Scusa.... del *file* originale

**Fabio D'Auria**

e allora non cambiano tonalità, vengono visualizzati in modo diverso da Anteprima. Prova ad aprire la jpg in altri programmi (anche chrome, opera o altro) e vedi come li visualizzi.

**Jacopo Mistura**

Prova ad esportare in altri formati. Prova col tif che è uno dei più fedeli e vedi se anteprema fa lo stesso scherzo

**Pierfrancesco Stenti**

ok!!!! Grazie mille!!!!

**Jacopo Mistura**

Comunque il png è preferibile al jpg come formato *file*

**Pierfrancesco Stenti**

Ho aperto il nuovo *file* png, con chrome, ed i colori sono gli stessi di Manga Studio....

Quindi si tratta solo di "Anteprema"

**Pierfrancesco Stenti**

Grazie comunque per la Vs. disponibilità!!!!

**Athos Boncompagni**

includi sempre il profilo icc quando esporti

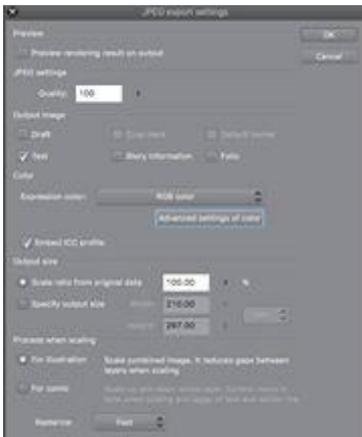


Fig. 320

**Pierfrancesco Stenti** Grazie

Su questo argomento consiglio vivamente [questo](#) video di Luca Malisan sulla gestione del colore da parte dei vari programmi e dispositivi.

## Il Nero vero

[https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1135035543274111/?comment\\_tracking=%7B%22tn%22%3A%220%22%7D](https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1135035543274111/?comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%220%22%7D)

**Mattia Bulgarelli**

Domanda su ESPORTAZIONE FILE IN CMYK:

Esiste un metodo per avere la certezza di avere, nel *file* esportato, almeno un colore che diventi nero standard CMYK 0/0/0/100?

**Patrizia Mandanici**

Mi sa di no, ho anche provato a fare un nero come dici tu con la slide in CMYK che c'è in CSP, ho riempito di questo nero una selezione, l'ho misurata con contagocce e mi veniva fuori un altro colore con altre percentuali! Quelle che poi legge Photoshop se esporto il disegno che penso sia realizzato in nero puro. Il colore in CSP è un casino, specialmente se lo si vuole utilizzare in rapporto a Photoshop.

**Mattia Bulgarelli**

Il fine ultimo è avere *file* di stampa con un nero che finisca su una sola piastra di stampa in CMYK.

Nel lettering di fumetto molti stampatori consigliano il nero standard perché se le piastre non si allineano alla perfezione il testo viene un po' sfocato. Con il colore su una piastra sola, se anche di sposta di poco non succede nulla.

**Patrizia Mandanici**

Non so che dirti, a me sembra che da CSP non esca un nero al 100%, poi non so, bisognerebbe portare un *file* in tipografia e vedere che dicono.

### Mattia Bulgarelli

Se photoshop e CSP leggono un altro valore contenuto nel *file* esportato, quello è, temo. 😞:/

### Patrizia Mandanici

Qui in pratica si parla della stessa cosa, anche se nel secondo commento Garlam parla di esportare il testo in Tiff duotone, ma ribadendo poi che il testo sarà in "rich black" lo stesso (boh, non ho capito allora cosa cambia esportarlo in Tiff): <https://forum.smithmicro.com/.../in-ms5-does-anyone-know...>

### Mattia Bulgarelli

Se tanto mi dà tanto, la domanda al *link* che hai messo qui l'ha posta il mio Cliente per cui mi serviva la risposta... XD

Credo che consiglino il TIFF perché è un formato che include dei metadati sul colore, permette di salvare in *CMYK*, può essere impostato senza compressione, e può includere i livelli, pur non essendo un formato leggibile solo da certi software (nel senso che è uno standard trasversale, anche se non è, tecnicamente, un formato aperto).

### Patrizia Mandanici

Che ne pensi della recente risposta di Garlam che suggerisce un metodo (però ci vuole sempre l'aiuto di un altro programma dopo) <https://forum.smithmicro.com/.../in-ms5-does-anyone.../4>

## In MS5, qualcuno sa come cambiare il colore del testo a "nero standard"?

<https://forum.smithmicro.com/topic/1640/in-ms5-does-anyone-know-how-to-change-the-text-color-to-standard-black>

### boylord

10 months ago

Ho fatto un intero fumetto con gli slider *CMYK* di *default* per il testo impostati come "Rich Black", che significa che C,M,Y, e K sono rispettivamente 70%, 70%, 70%, 89%. Per una stampante ha funzionato bene. Ma una nuova stampante dice che i *font* dovrebbero essere "standard black" (0%, 0%, 0%, 100%). Ogni volta che ho provato a cambiare i valori, MS5 me lo lasciava fare, in teoria, ma poi per qualche motivo gli slider tornavano indietro al Rich Black. In altre parole, il mio testo è piantato su questi valori di *CMYK*, che non possono essere cambiati. Ho provato a selezionare il testo e poi ad andare sulla *palette* dei colori, e anche selezionando tutto il box del testo e poi andando alla *palette* dei colori.

Qualcuno sa come impostare il testo al valore 100% nero, senza altri colori?

Inoltre, come si cambiano i valori di *default* per un nuovo testo?

Grazie!

-Nate

### garlam

10 months ago

Dovresti esportare il testo come TIFF duotone

Non c'è lo spazio colore *CMYK* in CSP. È uno spazio colore *RGB* che è convertito in *CMYK* usando il profilo *CMYK* selezionato. Le *lineart* e il lettering dovrebbero essere sempre esportati come bitmap e quindi impostati come 0,0,0,100 nel programma di impaginazione ["...in the page layout program." ...?]

Puoi impostare il testo al nero nella *palette Sub Tool Detail* (le opzioni sono Main, Sub, e User Defined [principale, secondario e definito dall'utente]), ma sarà sempre un nero *RGB* convertito a "Rich Black" *CMYK* se utilizzi un profilo colore *CMYK* quando esporti.

### boylord

10 months ago

@garlam grazie per l'aiuto e la pronta risposta. Ho un problema con l'esportazione bitmap, non mi crea il testo da solo, aggiunge uno sfondo bianco, il che significa che non posso metterlo su un *layer* sopra il disegno nel programma di impaginazione. Posso comunque esportare il testo e i disegni in un *file PSD*, che funziona bene in Photoshop. Comunque, il color *picker* di Adobe PS non lo mostra come 0,0,0,100.

## garlam

10 months ago

Il TIFF di CSP non supporta la trasparenza. Alcuni programmi di impaginazione permettono di impostare un colore come trasparente e tu potresti selezionare il bianco, ma c'è un modo migliore.

Primo, dato che CSP non produce gli ESP di cui avresti bisogno per fare il trapping del lettering [*per trapping (abbondanza) vedi qui, qui e qui*] nello stesso modo in cui lo fai per le *lineart*. I programmi vettoriali permettono di impostare il knockout dei riempimenti [*bucatura, vedi qui*] e la sovrastampa, ma ciò è necessario perché chi fa il lettering lavora in una catena di montaggio e deve unire le linee del lettering con le *lineart* dei disegni, così come i colori del lettering con i colori dei disegni.

Se fai il lettering da solo questo non è necessario. Puoi fare il trapping dei colori del lettering e aggiungerlo al *file* dei colori, e puoi invece unire il nero del lettering al nero delle *lineart*.

Ciò che accade è questo:

Le *lineart* e il lettering nero devono essere impostati su 0,0,0,100 e impostati per la sovrastampa. Il *layer* dei colori dovrebbe includere le informazioni di colore dal *layer* di lettering e dovrebbe avere un trapping adeguato. Come esempio, i bianchi dei *balloon* e i riempimenti degli effetti speciali dovrebbero essere inclusi nel *layer* colore e diffondersi sotto le linee nere del lettering per qualche *pixel*.

Quindi, le *lineart* e il lettering vengono esportati in un *file* (andranno nella lastra dei neri) e i colori e il lettering colorato in un altro.

Le *lineart* e il lettering si possono esportare in un PNG per mantenere la trasparenza, ma bisogna che sia le *lineart* che il lettering siano stati convertiti in monocromo e masterizzati nelle dimensioni di stampa prima dell'esportazione. Sugerirei di fare una copia delle *lineart* e del lettering uniti e impostati su monocromo con solo la casellina nera selezionata. Quindi rasterizzare. Quando si esporta come PNG, selezionare Choose Best Color Choice [non ricordo le parole esatte [*forse Auto detect appropriate color depth*]] e poi esportare.

Per i colori, porta la parte colorata e il lettering colorato alla risoluzione di stampa (imposta la risoluzione a 300 *dpi*) e fai una prova colore a monitor [*soft proof, vedi qui*] con il corretto profilo *CMYK* per correggere i colori. Quindi esporta come TIFF *CMYK* senza inglobare il profilo colore (sembra che il *file* vada direttamente alla stampante, quindi se si utilizza il profilo corretto quando si esporta va bene)

Nel programma di impaginazione, importa il PNG sopra le *lineart* e modifica il *layer* del PNG in *CMYK* scegliendo 0,0,0,100 per il colore. In pre stampa, assicurati che il nero sia impostato su sovrastampa.

Immagino che tu consegni il tuo *file* alla tipografia in formato PDF. Quando lo fai, il *layer* PNG diventerà un *file* TIFF *CMYK* con solo inchiostro nero.

## Ancora su CMYK e nero

Sulla difficoltà a impostare il nero in modalità *CMYK* leggere:

- [questo](#) post sul gruppo FB Clip StudioPaint Italia che, alla data in cui scrivo (gennaio 2022), taglia definitivamente la testa al toro 😞;
- [questo](#) post.

- 
- Un articolo interessante sulla gestione del colore e il passaggio da RGB a *CMYK*: clicca [QUI](#).

## Riempimenti (Fill)

Riempendo delle forme delimitate da linee sono incappato in due problemi, uno lavorando con linee *raster*, l'altro con linee vettoriali, in entrambi i casi con l'opzione *Antialias* attivata.

Per le linee *raster*, utilizzando anche l'opzione *Area scaling* ho notato che il riempimento non andava ad appoggiarsi per bene al contorno, non occupando i *pixel* sfumati dell'*antialias* (1). Verificando, ho visto che l'opzione *How to zoom* nell'*Area scaling* era impostata su "*To darkest pixel*"; l'ho modificata in "*Rectangle*" e così l'*Area scaling* fa bene il suo lavoro (2) e riempie bene la superficie.

Utilizzando le linee vettoriali ho pensato di utilizzare l'opzione "*Fill up to vector path*" [ex "*Stop filling at center line of vector*"], ma disattivando il *layer* vettoriale ho visto che al di sotto della linea vettoriale rimaneva una linea di un *pixel* senza riempimento (3). Non mi ero accorto che si può attivare anche l'opzione "*Include vector path*" [ex "*Include center line*"]. Attivandola, due riempimenti adiacenti arrivano a toccarsi (4). Nel caso delle linee vettoriali non ho utilizzato il *fill* con l'*Area scaling*.

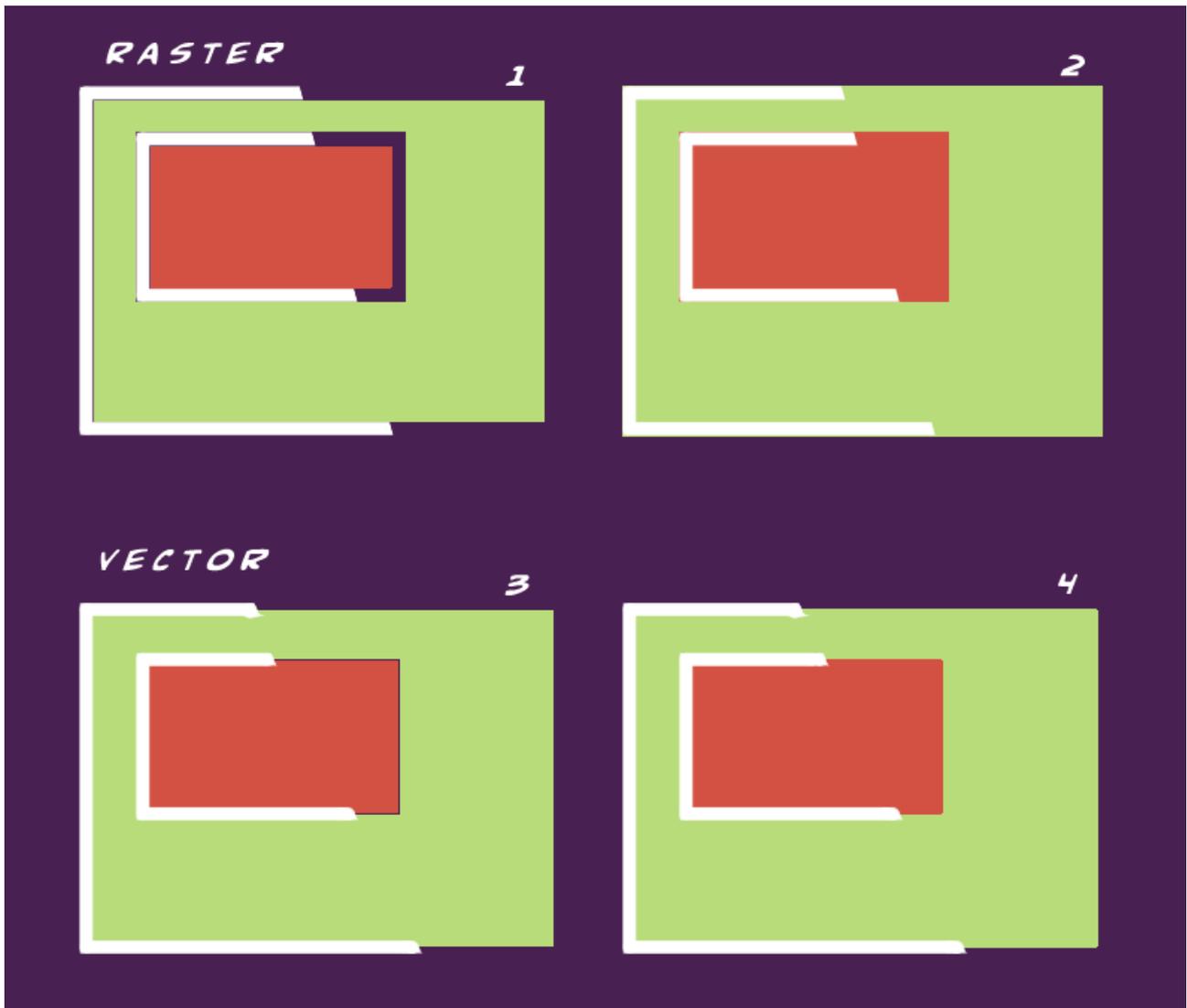


Fig. 321

Di seguito si può vedere come agiscono le opzioni "Area Scaling" e "Stop filling at center line of vector" sul riempimento quando le loro spunte siano (SI) o meno (NO) attivate. La parte in grigio è la linea sul *layer* vettoriale, con opacità attorno al 40% per far vedere attraverso; nell'angolo in basso a destra di ogni immagine c'è un ingrandimento. Per il riempimento ho usato l'opzione *Antialias* attivata.

Nel primo caso (SI-SI), il riempimento arriva alla linea centrale del vettore, e si fa sentire l'effetto dell'*antialias*;

Nel secondo caso (NO-SI), il riempimento arriva ancora al centro del vettore, ma non c'è effetto *antialias*.

In questi due casi è evidente che l'istruzione "Stop filling..." prevale su "Area scaling", portando comunque il riempimento alla linea centrale del segno vettoriale.

Nel terzo caso (SI-NO), si vede come agisce l'*Area scaling*, in questo caso impostato a 2 px: c'è un parziale riempimento (di 2 *pixel* appunto) dell'area occupata dal segno vettoriale.

Nel quarto caso (NO-NO) il riempimento non sopravanza il segno vettoriale e anzi, dato che sia riempimento che segno vettoriale hanno impostato un *antialias*, si genera una linea semitrasparente al contatto tra le due parti.



Fig. 322

L'effetto finale dipende anche dallo spessore del segno vettoriale e dal valore dell'*Area scaling*. Di seguito si vede come tali parametri possano influire. Per il segno ho usato un pennello con diametro 10 *pixel*, impostato con *Antialias* "Middle", premuto bene dove c'è il tratto spesso, mentre ho tenuto la penna leggera dove il tratto è sottile. Così, da una parte ho il tratto pieno a 10 px, dall'altra no. Riempimento con *Anti-aliasing* "Middle". Come nell'esempio precedente, il primo SI/NO è riferito all' "*Area scaling*", il secondo allo "*Stop filling...*"

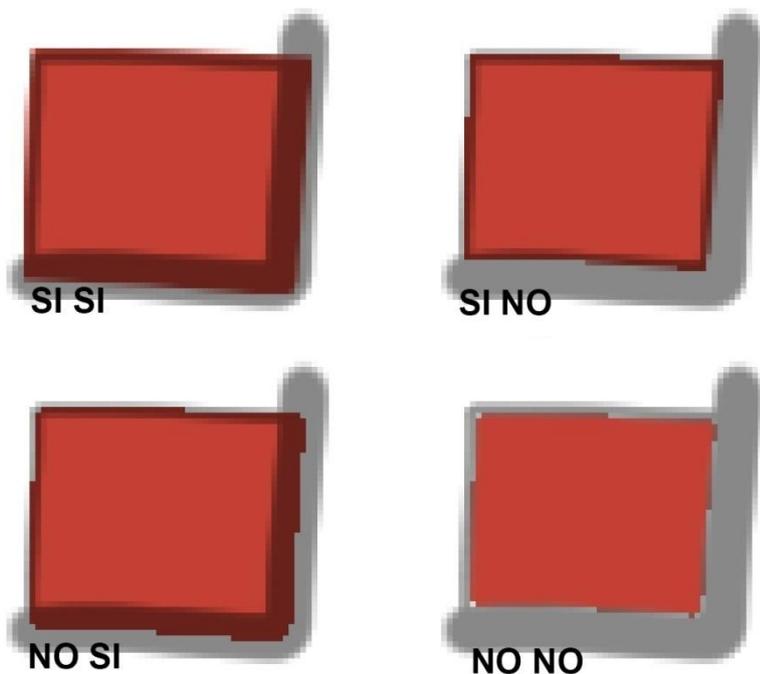


Fig. 323

Riempimento senza Anti-aliasing.

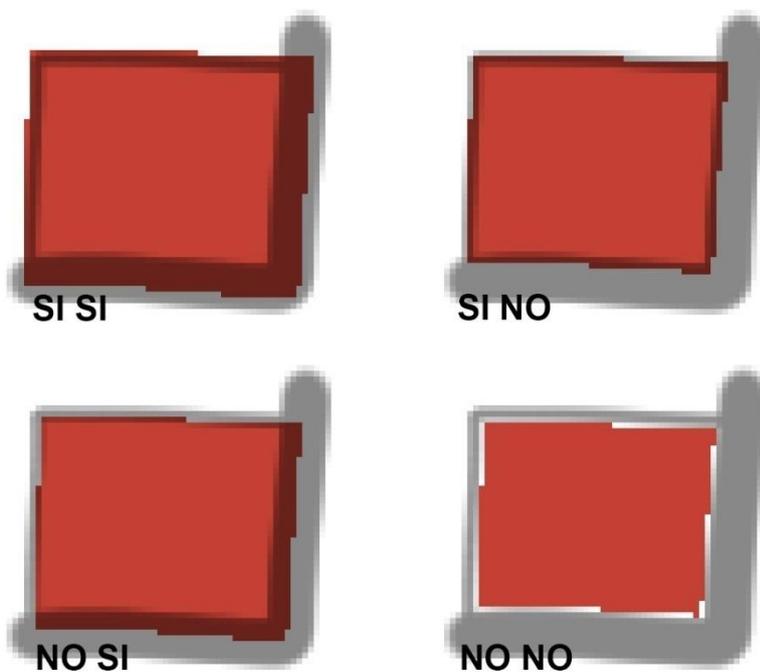


Fig. 324

### Close and fill

Con *Close and fill* si può tracciare velocemente una linea attorno a una superficie chiusa (da linee o da altre superfici) per riempirla con il colore selezionato. È particolarmente utile quando la superficie è difficilmente selezionabile con *All layers* o *Current layers* perché, ad esempio, è troppo piccola.

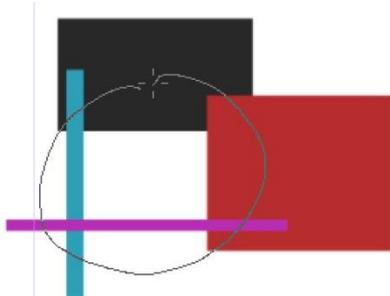


Fig. 325 – Superficie tra superfici

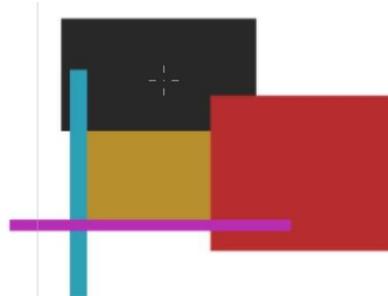


Fig. 326

Prendendo come riferimento la figura sopra, se il riempimento è da fare su un *layer (raster)* diverso da quello dove ci sono le altre superfici colorate, allora prima di procedere bisogna contrassegnare il *layer* con le superfici già colorate come *layer* di riferimento. Bisogna cioè selezionarlo e cliccare in alto nella *Layer palette* sull'iconcina con il faro *Set as Reference Layer*.

Lo stesso si deve fare se ho delle *lineart* in un livello *raster*, se voglio tenere i riempimenti in un livello separato.

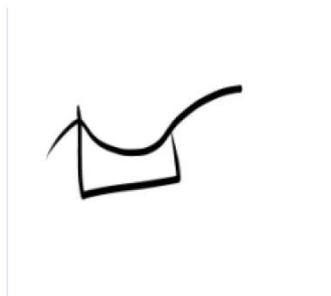


Fig. 327 – Lineart raster = Reference layer

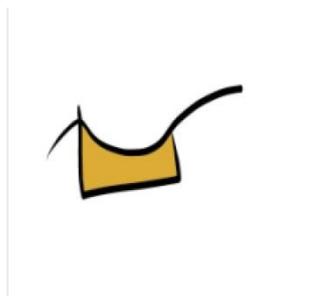


Fig. 328 – Riempimento su un altro livello

Se la superficie è racchiusa tra *lineart* vettoriali è obbligatorio fare i riempimenti su un altro livello, *raster*. Anche in questo caso però bisogna rendere il livello con le *lineart* un *reference layer*.



Fig. 329 – Lineart vettoriali = Reference layer



Fig. 330 – Riempimento su un altro livello

Tuttavia il *Close and Fill* è uno strumento che sembra essere più adatto a colorare aree molto piccole, difficilmente raggiungibili con il classico secchiello; anche il manuale ne consiglia l'utilizzo in questi casi. Personalmente, nelle aree più ampie trovo difficoltà a utilizzarlo: mi sembra che quando ci sono diverse linee che si trovano nei pressi di una superficie da colorare, lo strumento vada un po' in confusione e non funziona.

## Contour line paint

Nella barra degli strumenti è presente il *Contour line paint*, con questa icona: .

Questo è uno strumento di riempimento, ma la sua caratteristica è che se l'area da riempire ha il contorno di due colori diversi, automaticamente il riempimento viene creato con un gradiente che va da uno dei due colori all'altro.

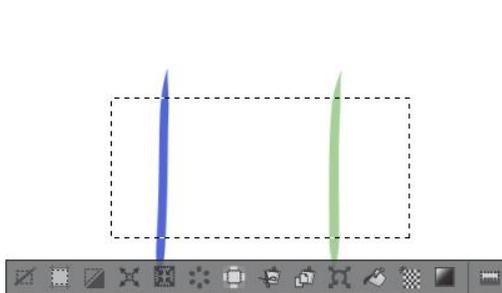


Fig. 331

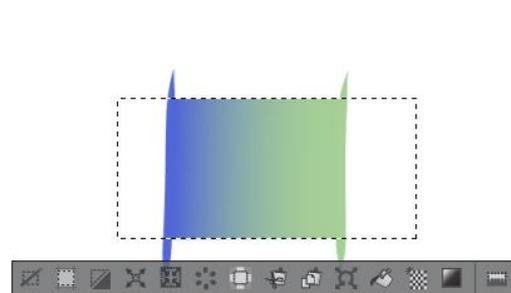


Fig. 332

Il Manuale dice che se le due linee colorate sono tracciate con l'*antialias* lo strumento potrebbe non funzionare. Ciò è vero, ma agendo sui parametri dello strumento, ad esempio aumentando il *Color margin*, si riesce a farlo agire ugualmente.

## Gradienti (Gradient)

Un gradiente è un riempimento con due o più colori, in cui si passa da un colore all'altro con un effetto più o meno sfumato. Se clicco sull'icona *Gradient* nella *Tool palette*, , appaiono nella *Sub Tool* diverse barre colorate con i gradienti proposti di *default* dal programma. In genere ne uso solo alcuni, *Foreground to transparent* e *Foreground to background* per lo più (da colore principale a trasparente e da colore principale a colore secondario), e loro inversi, ma ognuna di essi è modificabile e si possono aggiungere anche più colori. Va da sé che per utilizzare *Foreground to transparent* e *Foreground to background* bisogna prima selezionare, appunto, i colori con cui si vuole operare.

Il gradiente differisce da un riempimento tradizionale (*Fill*): non rispetta i *Reference layer* e se si vuole riempire una zona circoscritta e non tutto il *canvas* bisogna prima delimitare quella zona con una selezione.

Come tutti i riempimenti, opera su un livello *raster*; nella *Tool property* è possibile specificare, alla voce *Where to create*, se colorare nel livello *-raster* appunto- in cui si sta lavorando o se creare un nuovo livello dedicato.

A disposizione ci sono tre tipi di gradiente: uno lineare (*Straight line*) e due radiali (*Circle* ed *Ellipse*), selezionabili nell'opzione *Shape*. Non so perché abbiano messo sia *Circle* che *Ellipse*, dato che usando *Ellipse* e tenendo premuto *Shift* si ottiene un gradiente di tipo *Circle*; forse avanzava posto per un'icona...



Fig. 333

Per riempire con un gradiente, si seleziona una delle *Shape* e si traccia una linea con il cursore, che nel caso di *Circle* e di *Ellipse* farà visualizzare il diametro del cerchio o l'asse maggiore (poi orientabile) dell'ellisse.

Al di sotto della voce *Shape* è presente la voce *Edge process*, che permette di impostare il comportamento del riempimento oltre la lunghezza della linea tracciata col cursore.



Fig. 334

Le varie opzioni sono:

*Do not repeat* tutta la selezione viene riempita con il gradiente, anche oltre la lunghezza della linea (o il diametro/asse maggiore) tracciata con il cursore. Prima del punto di partenza della linea il riempimento sarà con il colore di partenza del gradiente, dopo il punto il finale della linea sarà con il colore finale del gradiente;



Fig. 335



Fig. 336

*Repeat* oltre a punto finale della linea il gradiente verrà ripetuto, mantenendo la lunghezza della linea come unità di ripetizione;

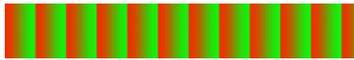


Fig. 337

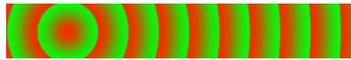


Fig. 338

*Reverse* oltre a punto finale della linea il gradiente verrà ripetuto, mantenendo l'unità di ripetizione ma alternando il verso di riempimento;

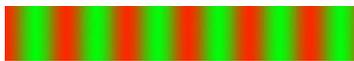


Fig. 339

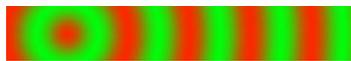


Fig. 340

*Not Draw* il gradiente non viene ripetuto e la sua estensione sarà pari alla lunghezza della linea tracciata.



Fig. 341



Fig. 342

Un'altra voce presente nella *Tool property* è *Dithering* (se non è visibile vuol dire che non è attivato nella *Sub Tool Detail palette*), che permette di "ammorbidire" il passaggio da un colore all'altro introducendo un "rumore" elettronico.

## Gradienti e Mappe gradiente

In CSP esistono due strumenti che utilizzano il nome gradiente: i gradienti (*Gradient*), appunto, e le mappe gradiente (*Gradient map*). Pur condividendo parte del nome, sono due tipi di strumenti diversi, non è immediato l'uso delle *Gradient map* se non si ha già idea di cosa siano. Le *Gradient map* fanno parte dei *Correction layer*.

### Correction Layer

Un *Correction layer* è un livello che serve a modificare la luminosità generale dell'immagine (*brightness*), la tonalità (*hue*), la saturazione (*saturation*), la luminosità di un colore (*luminosity*) o attuare la posterizzazione (*posterization*) dei livelli sottostanti. Si crea a partire da un livello, cliccando su questo col tx dx > *New Correction Layer* (oppure dal menù *Layer > New Correction Layer*) e scegliendo una delle varie opzioni.

Il vero utilizzo di un *Correction layer* non è una mera sostituzione diretta dei colori, ma una correzione, appunto (yeee, ci sono arrivato anch'io!), dell'aspetto generale dell'immagine o di una sua parte, peraltro con il vantaggio di non modificare permanentemente i *pixel* dell'immagine stessa: se non voglio più quell'aspetto, tolgo l'occholino al livello e la modifica scompare.

Nella pratica, si crea un *New Correction Layer*, si sceglie di che tipo lo si vuole e gli si cambia il metodo di fusione in modo che venga, appunto, unito, mescolato con il livelli sottostanti.

Ho scoperto il corretto utilizzo dei *Correction layer* grazie a [questo](#) video di Francesca Urbinati, che mi ha letteralmente aperto gli occhi su di essi. Faccio partire il video nel punto in cui lei comincia a spiegarne l'utilizzo; attenzione: Francesca utilizza Photoshop, ma quello che fa si applica perfettamente anche a CSP. *Attenzione 2:* nel video, Francesca dà molto spazio alla parte disegnata, senza parlarci sopra. Dato che il video è velocizzato (rallenta quando dà le spiegazioni) e fatto su un programma che non è CSP, può

sembrare poco comprensibile, ma non appena Francesca chiarisce quello che vuole fare e lo spiega, i dubbi cadono. In questo caso, più che le azioni sono i concetti che aiutano la comprensione.

### Gradient map

Ad esempio, mi sono imbattuto nelle *Gradient map* perché stavo cercando di dare a un dettaglio la sensazione che fosse realizzato in metallo. Poi ho lasciato perdere, ma dopo aver provato a ottenere l'effetto desiderato mi son detto che forse qualcuno ha già creato un riempimento gradiente che simula i riflessi metallici, quindi sono andato sull'Asset e ho cercato *gradient*. Ho trovato un paio di effetti che potevano andare e li ho scaricati. Uno dei due sono riuscito a trascinarlo nello strumento *Gradient*, l'altro proprio no. Ho controllato, riscaricato, ma nulla. Ho letto meglio e ho scoperto che non si trattava di un gradiente, ma di una mappa gradiente (almeno così riportava la traduzione dal giapponese).

Ho cercato sul Manuale ed effettivamente esiste il *Gradient map*. In pratica si tratta di un *Correction layer* che, sulla base del valore tonale in un'immagine (ombre, mezzitoni, luci; ossia quanto sia chiaro o scuro un punto) associa i colori presenti nella mappa gradiente. Viene creata cioè una associazione univoca tra un valore tonale e un colore, e quel dato valore tonale nell'immagine viene fatto corrispondere con un dato colore della *Gradient map* (dato che il valore tonale è una caratteristica indipendente dal colore, l'applicazione della *Gradient map* funziona sia con immagini in scala di grigio che con immagini a colori).

Come detto però, l'utilizzo dei *Correction layer* e quindi delle *Gradient Map* non è però quello che credevo fino alla v. 8 di questi appunti (cfr. le versioni precedenti), in cui pensavo che l'associazione tra valore tonale dell'immagine e colori associati dalla *ramp* della *Gradient map* si dovesse utilizzare così com'è, cioè una pura sostituzione dei valori dell'una coi valori dell'altra. Cioè, si possono utilizzare anche così e se questo è risultato che si cerca, va benissimo! Così facendo però si possono ottenere dei risultati non molto sensati e/o non voluti, come nell'immagine seguente (effetto *Predator!*).

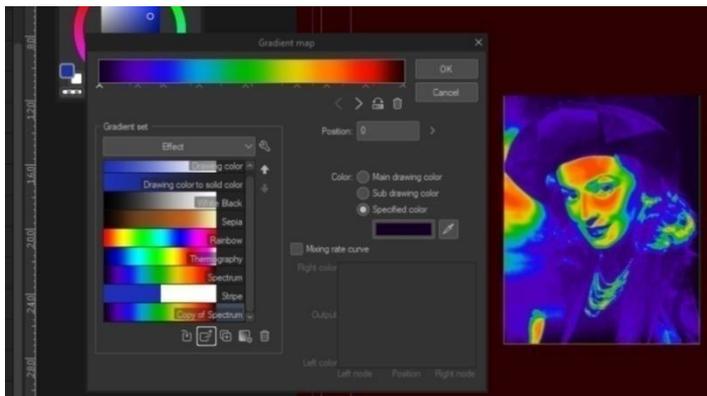


Fig. 343 – Una *Gradient map* e l'attrice Doris Duranti

In teoria, avendo un'opportuna *Gradient map* si può anche colorare un disegno in scala di grigi, o una foto in bianco e nero, ma dubito che il processo risulti alla fine veloce, per via degli aggiustamenti che si dovrebbero fare alle corrispondenze (e che dire di valori tonali uguali da far interpretare come colori differenti?). EDIT > conferma di ciò mi viene data da una risposta di Federica di Meo a [questo](#) post nel gruppop FB : “Non è solo un modo per tonalizzare un'immagine finita, ma sono uno strumento iper potente per la colorazione in scala di grigi! usando un gradiente diverso per ogni parte del disegno (uno pelle, uno capelli, uno per ogni macro"colore") non si vede la differenza con una immagine colorata da zero a mano”. Quello che indica Federica, a cui io non avevo pensato, è di utilizzare non una sola mappa gradiente, ma tante mappe gradienti quanti sono le parti da colorare.

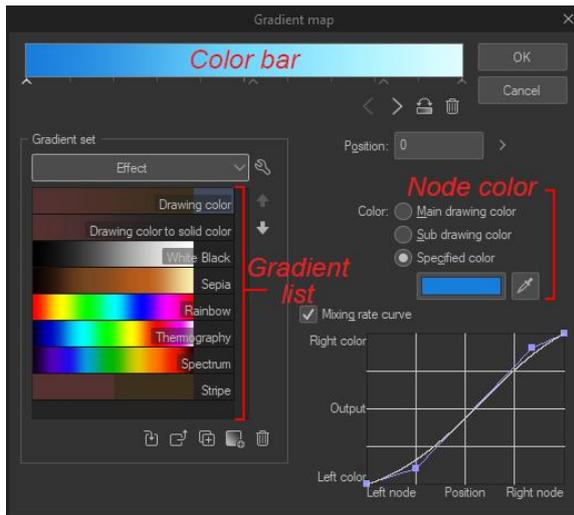


Fig. 344

Quando seleziono un gradiente (che andrà a prendere posto nell'anteprima, in "Color bar"), poi posso andarlo a modificare agendo sui nodi (*nodes*) al di sotto di essa. I nodi possono essere spostati, aggiunti o rimossi e gli si può anche cambiare colore (seleziono un nodo e gli cambio colore, in "Node color"), per creare dei nuovi effetti. Se non si vuole rovinare un gradiente con le modifiche, si può prima duplicarlo, all'interno del *set*, cliccandoci sopra col tasto destro e selezionando *Duplicate Gradient (O)*. Alcuni *set* sono di sola lettura e non permettono alcune azioni sui gradienti.

Ricordare che i nodi sono dei precisi punti che corrispondono ai valori tonali dell'immagine; nello specifico, in un gradiente con soli due nodi, uno all'estremo sinistro e l'altro all'estremo destro della *Color bar*, quello a sx rappresenta i valori più scuri dell'immagine, le ombre diciamo, mentre quello a dx i valori più chiari, cioè le luci. L'applicazione della *Gradient map* attribuisce le sfumature del gradiente ai valori tonali corrispondenti

Lavorando con le selezioni si possono isolare le varie parti del disegno per ottenere effetti differenti in zone differenti. Devo fare delle prove, ma penso che anche lavorando con i livelli e limitando gli effetti ai livelli desiderati e non ad altri (es. con *Clip to layer below*) si possa agire separatamente.

Le *Gradient map* si possono trovare a disposizione nell'*Assets* e quindi essere scaricate e importate, ma il loro utilizzo è un po' arzigogolato; per utilizzare una *Gradient map* scaricata dagli *Assets*:

- vado sul *layer* dell'immagine, tasto destro > *New correction layer > Gradient map...*;
- si apre la finestra di dialogo; clicco sulla chiave inglese > *Add gradient set...* ;
- si apre la finestra dei materiali, scelgo il materiale scaricato e do l'ok. Essendo un *set* di materiali (ossia un insieme di gradienti da poter applicare), scelgo una dei gradienti di colori, poi clicco sulla seconda icona da sinistra sotto il *set*, una quadratino con la freccia, oppure clicco due volte velocemente sul gradiente. L'immagine si colora con la mappa gradiente selezionata.
- Applico la *Gradient map* selezionata, cliccando *OK*.

Dato che le *Gradient map* fanno parte dei *Correction layer*, il loro utilizzo non si esaurisce nella loro scelta e applicazione: servono a modificare quello che già c'è, non a sostituirlo. Beninteso, come detto nulla vieta di usarle come si vuole; per sfruttarle come *Correction layer*, una volta applicata la *Gradient map* scelta, è possibile cambiare il *Blending mode* del livello che la ospita (*Overlay* in genere, o quello che si vuole) e giocare con il valore di opacità del livello stesso. Quanto? Dipende da ciò che si vuole ottenere e dal proprio stile (vedi immagine successiva).

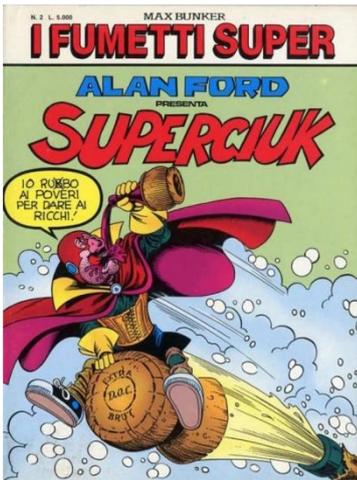


Fig. 345 – Immagine originale (ovviamente non è mia!)



Fig. 346 – Applico una Gradient Map

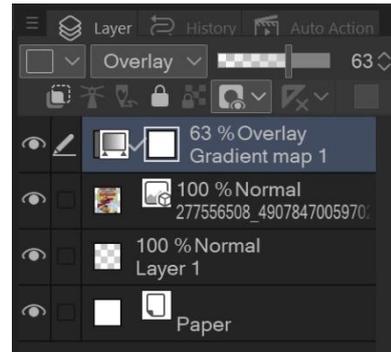


Fig. 347 – Modifico il Blending mode e l'opacità

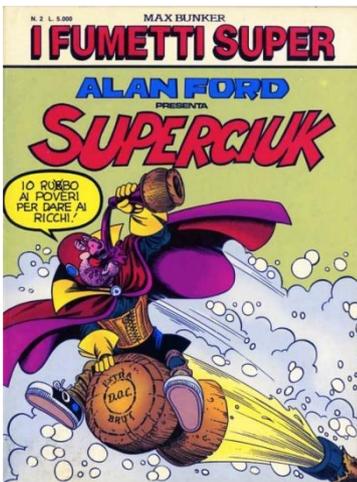


Fig. 348 - Immagine finale: Superciuk!

Le due immagini non sembrano molto diverse, ma questo dipende da quanto voglio intervenire sull'immagine iniziale. La cosa migliore è tentare.

## Mesh transformation

Qualche tempo fa girava su Facebook una campagna di sconti per l'acquisto di CSP, illustrata con la seguente immagine:



Fig. 349

Come si può vedere il mantello e la tuta del personaggio hanno dei particolari che seguono le curvature dei volumi, creando una sensazione di tridimensionalità. Non mi spiegavo come l'illustratore avesse ottenuto questo effetto, ho provato a chiedere nel gruppo Facebook e prontamente mi hanno illuminato: la soluzione è utilizzare *Edit > Transform > Mesh transformation...*

Ecco la discussione:

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1943837015727289/>

**Matteo Paoelli**

Ho una curiosità: da alcuni giorni vedo quest'immagine su FB, associata a uno sconto di CSP. La tuta e il mantello hanno dei decori che si ripetono, dei pattern esagonali, che seguono i volumi del personaggio. Escludendo che chi ha disegnato questa immagine si sia costruito una griglia prospettica a n-mila punti di fuga, non riesco a capire come si possa ottenere un rivestimento simile: è possibile texturizzare così in CSP?

**Patrizia Mandanici**

Certo, usando il mesh transform

**Patrizia Mandanici**

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1834692199975105/>

**Gabriele Moretti**

mah, io ci ho provato ma su una superficie così vasta a risoluzione 600 dpi il Mac mi manda un accidente ogni tre pixel :D

**Fabio D'Auria**

falla a pezzi, così puoi anche gestire "fughe" diverse.

**Gabriele Moretti**

e non si vedono le giunte? hai degli esempi da farmi vedere?

**Fabio D'Auria**

Col disegno qui postato, il mantello è ovviamente una texture unica, ma per il braccio ad esempio puoi dividere la texture in deltoide/braccio/brachioradiale.

**Gabriele Moretti**

ah, ok... no io parlavo della superficie del mantello, che è grossina. Il mio mac non ce la fa. Ok, è vecchiotto, ma son povero :D

**Fabio D'Auria**

è la ram che gestisce queste cose

**Gabriele Moretti**

sì, e infatti ha 8 giga. Una volta erano UN SACCO di ram, oggi ce l'ha il navigatore integrato della Panda.

**Stefano Azzalin**

Il problema è che questo genere di cose da Photoshop, Clip Studio le gestisce veramente male ed è lentissimo. Poco importa la ram, processore o scheda video: è semplicemente lento come la morte di suo.

**Matteo Paoelli**

Grazie Patrizia, non avrei saputo cosa cercare. Si sta sempre a imparare

**Lorenzo Bovo**

per ordini supremi, lavoro a 1200dpi... ma il problema si può in qualche modo aggirare:

1) ti crei una selezione del mantello (in questo caso specifico), parecchio abbondante, con lo strumento Lasso

2) importi un pattern e te lo regoli di conseguenza in termini di scala.

A questo punto ti ritrovi un livello pattern con maschera di livello.

3) rasterizzi il pattern

4) *click* destro sulla maschera di livello>selection from layer>create selection

5) Con la selezione attiva, cancelli l'esterno alla selezione cliccando su "Clear Outside Selection"

Ora ti ritrovi il tuo pattern ridotto all'area del mantello, e lo puoi deformare con più agilità e precisione, con il comando Mesh Transform.

Ben vengano nuovi suggerimenti! :)

**Matteo Paoelli**

proverò quanto prima :)

**Cristiano Gori**

**Lorenzo Bovo** ti conviene però lasciare del pattern al di fuori del mantello, in modo da poter tirare il lenzuolo senza creare buchi ai bordi.

**Cristiano Gori**

Comunque lo strumento transform è troppo limitato.

**Lorenzo Bovo**

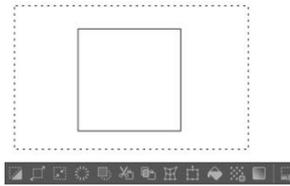
**Cristiano Gori** sì, certo... infatti ho scritto di creare una selezione parecchio abbondante :)

Il *Mesh Transformation* crea un reticolo con delle maniglie in una selezione, muovendo le quali è possibile distorcere il contenuto della selezione stessa. Se nel livello è presente solo l'oggetto che si vuole distorcere, non è necessario creare prima la selezione, basta attivare il *Mesh Transformation*.

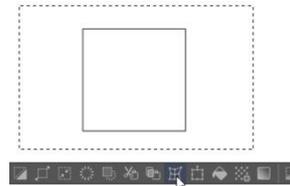
Il numero di maniglie può essere modificato nella *Tool property* quando appare il reticolo.



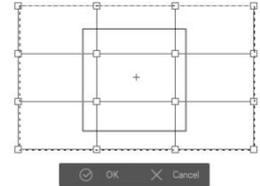
Fig. 350 A – Disegno un oggetto



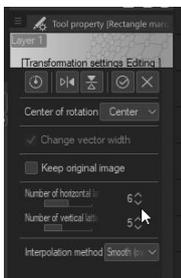
B - Creo una selezione



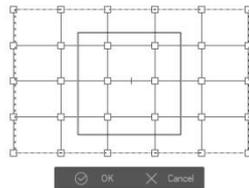
C - Clicco su *Mesh Transformation* (Attenzione: icona non presente di default sul *Selection Launcher*)



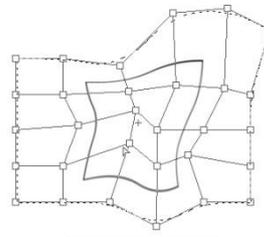
D - Appare il reticolo



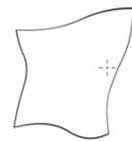
E - Se serve modifico nella *Tool property* il numero delle maniglie



F - Il reticolo modificato



G - Sposto le maniglie per modificare il contenuto della selezione



H - Do l'OK e ottengo l'oggetto trasformato

## Liquify

Dalla v. 1.11.6 è stato aggiunto lo strumento *Liquify*.

*Liquify* (= fluidifica) serve a distorcere localmente il disegno, cioè una parte limitata della sua superficie; non agisce modificandolo tutto. Come suggerisce il nome, sembra "sciogliere" localmente la trama del disegno permettendo, usato correttamente, di aggiustarlo, ad esempio spostando o modificando la grandezza dei particolari.

Funziona su livelli *raster* ma anche sui *selection layer* e sulle *layer mask*.

Nella *Tool property* si può selezionare il tipo di distorsione da applicare con il *Liquify*:

- **Push**, spingi;
- **Expand**, espandi;
- **Pinch**, pizzica;
- **Push Left**, sposta a sinistra;
- **Push Right**, sposta a destra;
- **Twirl Clockwise**, attorciglia in senso orario;
- **Twirl Anti-Clockwise**, attorciglia in senso antiorario

Non inserisco delle immagini di esempio per descrivere ogni effetto, ma rimando ai brevi video, molto efficaci, che si trovano in [questa](#) pagina, che invito a visitare.

Oltre alla *Brush Size*, che definisce l'area di azione dello strumento, *Liquify* ha altri due parametri modificabili, *Strength* e *Hardness*, e una casellina spuntabile, *Only refer to editing area*.

*Strength* è la forza con cui viene applicato l'effetto, più è alta è e più è marcato;

*Hardness* è la durezza, più è alta è più l'effetto è visibile vicino al bordo dello strumento.

Infine, quando la casellina *Only refer to editing area* è spuntata, gli effetti dello strumento al di fuori della sua area sono minimi e ciò che sta al di fuori viene coinvolto marginalmente; se invece non è spuntata, allora anche quello che sta al di fuori dell'area dello strumento viene coinvolto nella distorsione.

Per chi ha iniziato a usare CSP direttamente direttamente con la v. 1.12.0 (quindi una versione successiva alla 1.11.6), *Liquify*  si trova nella *Tool palette* come strumento a sé stante.

Chi invece ha fatto un'upgrade del programma da versioni precedenti, trova *Liquify* nello strumento *Blend*, quello con due gocce affiancate .

## Strumenti utili

### Pick screen color

Nel menù *Edit* è presente una coppia di strumenti che possono essere utili: *Pick screen color* (ex *Obtain screen color*) e *Hide windows and pick screen color* (ex *Obtain screen color by hiding windows*). Facendo una ricerca sui manuali delle vecchie versioni ho scoperto che questi strumenti esistono almeno dalla versione di Manga Studio 5.0.6.

Con *Edit > Pick screen color* ottengo un contagocce che preleva il colore ovunque lo posiziono sullo schermo. *Obtain screen color by hiding windows* è quasi uguale, ma rende temporaneamente invisibile la finestra del programma, rendendo possibile la cattura del colore da ciò che c'è sul *desktop*.

Sono quindi dei *color picker* che permettono di prendere un colore anche da un'area esterna a quella del programma.

### Contagocce (Eyedropper)

Lo strumento *Eyedropper* ha due *Sub Tool*: *Color picker* e *Pick up color from layer*.

*Color picker* ha la classica funzione del contagocce: se sono sopra a un punto colorato, prende quel colore.

*Pick up color from layer* prende invece il colore del punto colorato nel layer selezionato.

Faccio un esempio. Considero un punto nel Canvas che nel *Layer 1* (livello che sta sotto) ha un oggetto verde e nel *Layer 2* (livello che sta sopra) ha un oggetto rosso. Se è selezionato il *Layer 1* (quello sotto), allora con *Color picker* prendo comunque il colore rosso (il colore del livello superiore), mentre con *Pick up color from layer* prendo il colore verde (il colore del livello selezionato).

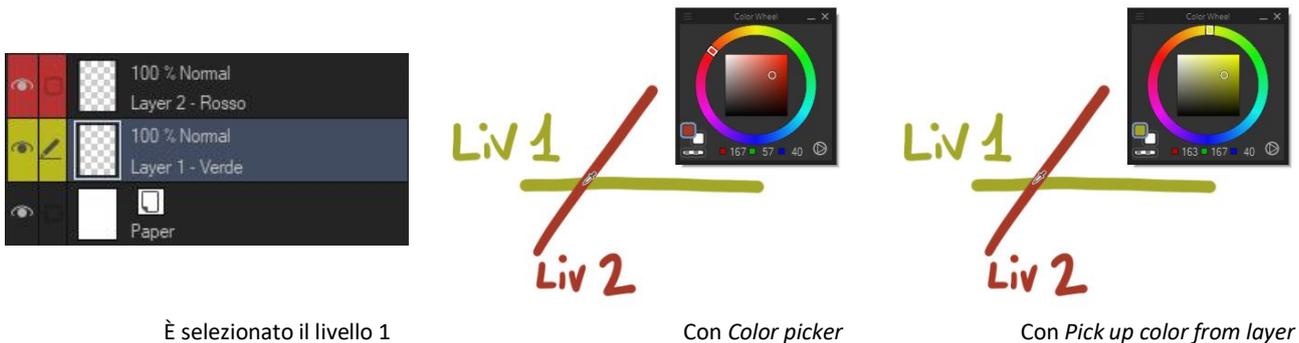


Fig. 351 - Eyedropper

### Sub View palette

Per campionare colori da una immagine di riferimento, può essere utile importarla nella *Sub View palette*. Questa palette si trova, di *default*, dietro al *Navigator*. Eventualmente la si può richiamare anche da *Window > Sub View*.

Dalla palette si può importare un'immagine di riferimento, che apparirà come miniatura, tramite l'icona *Import*, a forma di cartellina. Successivamente selezionando l'icona a contagocce (*Switch to eyedropper automatically*), passando sopra alla miniatura è possibile catturare il colore del punto sottostante.

Nella versione 1.11.9 (febbraio 2022) è stato introdotto l'icona *Open image on canvas*, a fianco di *Import*, che permette di aprire il *file* che si vede nella *Sub View* in un *canvas*, per poterlo modificare. Una volta salvato, le modifiche saranno visibili immediatamente anche nella *Sub View*.



Fig. 352 - Sub View palette [la vignetta è tratta da I classici del Fumetto di Repubblica - Serie Oro - n. 60 - Tiramolla]

## Auto Action

Le *Auto Action* permettono di registrare più operazioni insieme e di replicarle a richiesta, anche su un documento diverso da quello in cui vengono create.

Per creare una nuova *Auto Action* selezionare la *palette Auto Action* che si trova “dietro” la *Layer palette*:

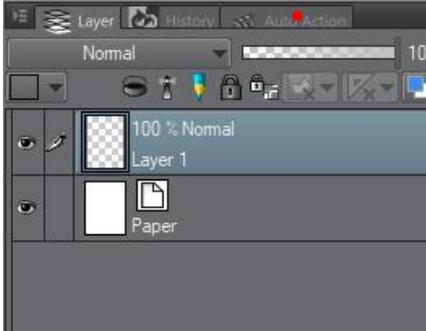
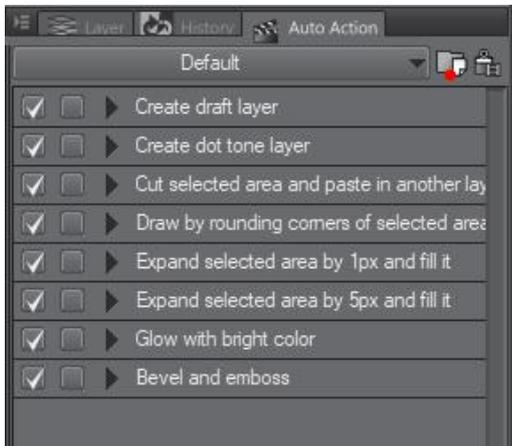


Fig. 353 – *Auto Action palette* (puntino rosso)

Poi *Create new auto action set*:



quindi dare un nome (in questo caso “Prova”).

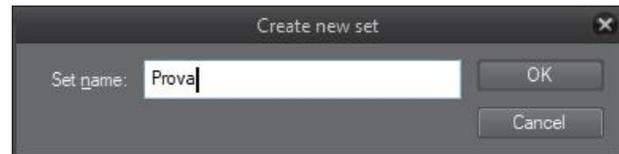


Fig. 355

Fig. 354

Viene creato il nuovo *set* e appare l’etichetta della prima *Auto Action*: dare un nome appropriato anche a questa.



Fig. 356

A questo punto bisogna premere il pallino rosso e tutte le azioni (*command*) che verranno eseguite verranno registrate. Ripremere il punto rosso (che sarà nel frattempo diventato quadrato) per concludere la registrazione.

Per eseguire le stesse azioni automaticamente, anche su un altro progetto, basterà selezionare l’*Auto Action* desiderata e poi lanciare l’esecuzione premendo il triangolino (*Start to play auto action*).

Il *set* di azioni è quindi un insieme di *Auto Action* formate a loro volta da vari *command*.

Le *Auto Action* di un *set* non vengono eseguite una di seguito all'altra, viene eseguita solo l'*Auto Action* selezionata. Il raggruppamento in un *set* viene fatto per comodità, e le varie *Auto Action* possono essere spostate o copiate anche in un altro *set*.

Per eliminare un *set*, selezionarlo e poi cliccare nell'angolo in alto a sinistra, per far apparire il menù. Da qui selezionare *Delete set...*

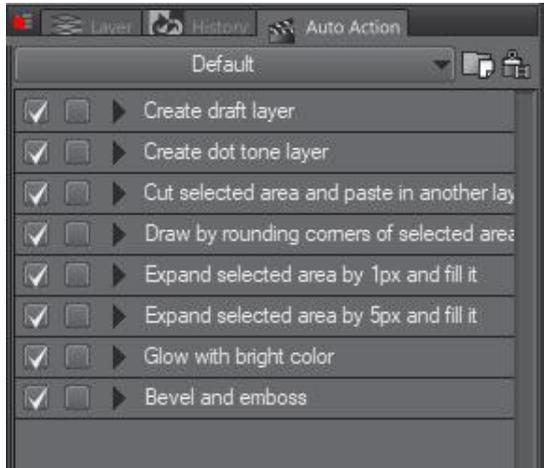


Fig. 357

Per ulteriori informazioni cercare nel Manuale *Auto Action Palette*.

## Timelapse

Dalla versione 1.10.5 è possibile registrare un video in *timelapse* mentre si sta disegnando. È possibile registrare un nuovo lavoro dall'inizio oppure cominciare a registrare a lavoro già cominciato.

Nel primo caso bisogna spuntare la casellina *Record timelapse* nell'angolo in basso a sinistra nella finestra *New* che si apre quando si crea un nuovo documento (32 in Fig. 38). Nel secondo caso selezionare *File > Timelapse > Record timelapse*. Il *timelapse* registra solo il Canvas, non tutta la finestra di CSP. Perciò non è molto utile se si vogliono fare dei video didattici in cui si vogliono far vedere passo passo i vari strumenti utilizzati. Per mostrare l'evoluzione di un proprio lavoro invece è ok.

Quando si è completato il lavoro e si vuole esportare il video, andare in *File > Timelapse > Export timelapse* e dalla finestra che appare scegliere le opzioni di esportazione. Il video esportato ha estensione *.mp4*.

**Attenzione:** il *timelapse* viene incorporato nel *file .clip*, facendone aumentare le dimensioni.

Se si salva il lavoro viene salvato anche il *timelapse*, la cui registrazione riprende una volta che si riprende a lavorare su quel *file*. La cosa interessante è che i tempi morti non vengono registrati.

Quando si è esportato il video, se si vogliono ridurre le dimensioni del file andare su *File > Timelapse* e togliere la spunta a *Record timelapse*. Si apre una finestrella: se si conferma, la registrazione viene cancellata, senza possibilità di poterla recuperare.

### 3D

- Paragrafo in lavorazione -

CSP ha nella propria libreria di materiali numerosi oggetti 3D. Questi possono essere trascinati nel *Canvas*, manipolati e utilizzati come riferimento per disegnare. Personaggi, sfondi, oggetti ecc. possono anche essere scaricati dagli *Assets* di Clip Studio. Non solo, ma CSP supporta anche file come il diffuso *.obj*, per cui se si è in grado di realizzare un modello in un programma 3D che esporta in *.obj*, poi lo si può importare CSP.

È possibile poi utilizzare anche Clip Studio Modeler per importare un oggetto 3D e configurarlo come materiale.

#### Posizionare più oggetti in scena

Per un progetto ho acquistato negli *Assets* i modelli 3D delle varie parti di una batteria (lo strumento musicale). Avevo bisogno però di avere le varie parti raggruppate in un unico oggetto, da muovere a piacimento per ottenerne le varie viste. Cercando soprattutto nel gruppo Facebook ho capito che la gestione del 3D di CSP non è delle più agevoli e bisogna armarsi di un po' di pazienza per ottenere i risultati desiderati. Ho trascinato nel *Canvas* il primo oggetto, creando un nuovo livello di tipo 3D, poi ho trascinato gli oggetti successivi: vengono tutti messi nello stesso livello ma apparentemente vengono disposti a caso.

Per avere dei livelli 3D separati, dopo aver portato il primo oggetto in scena bisogna selezionare un livello non 3D prima di trascinare l'oggetto 3D successivo: trascino il primo oggetto, che crea un livello 3D > mi sposto su un livello non 3D > trascino il secondo oggetto, che crea un secondo livello 3D > mi sposto su un livello non 3D > trascino il terzo oggetto... ecc.

I vari oggetti vanno trascinati il più vicino possibile alla posizione che avranno alla fine e bisogna inoltre cercare di "ragionare in 3D", cioè capire in qualche modo come occuperanno lo spazio a disposizione una volta sul *Canvas*. Col mio primo esperimento ho messo più o meno in posizione le varie parti, salvo poi constatare che in prospettiva apparivano nella posizione corretta ma tentando di girarci attorno ho capito che alcune parti erano enormi e molto distanti, e ho dovuto spostarle e ridimensionarle più volte per ottenere ciò che volevo. Poi ho scoperto una funzione molto utile in questi casi, la finestra *All sides view*: da *Windows > All sides view* si può aprire una finestra divisa in quattro parti, in ciascuna delle quali è visibile la scena da un punto di vista diverso: di *default* da sopra (*Top view*), di fronte (*Front view*), dal lato destro (*Right view*) e in prospettiva (*Perspective view*). Gli oggetti si possono anche controllare da ciascuna di queste sotto-finestre, permettendo una gestione più agevole nel caso di più oggetti in scena. *All sides view* è disponibile solo nella versione EX.

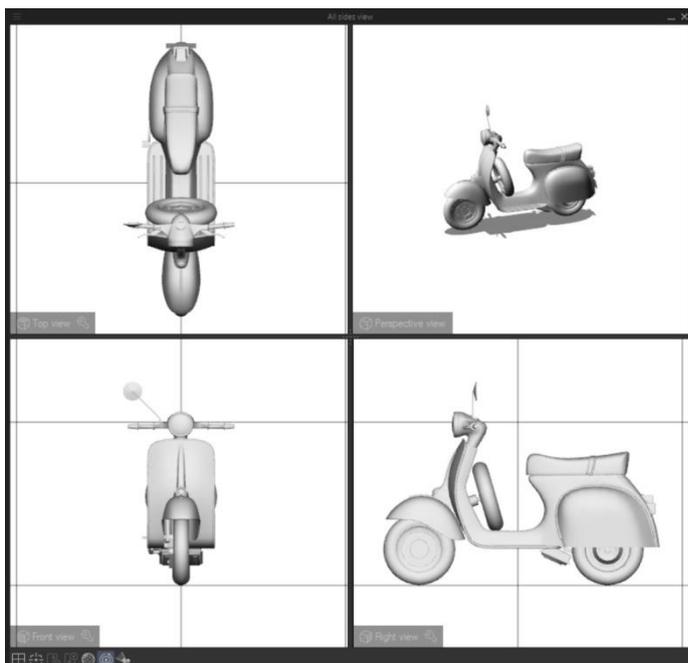


Fig. 358- Il modello dello scooter l'ho scaricato dagli *Assets*

Si potrebbe obiettare che, nell'immagine, nella finestra *Rigth view* in realtà si vede il lato sinistro dello *scooter*. Già, ma questo dipende da come è stato orientato l'oggetto dal suo ideatore al momento della costruzione. Nella barra sottostante ci sono alcuni controlli: la prima icona consente di selezionare quali sotto-finestre visualizzare.

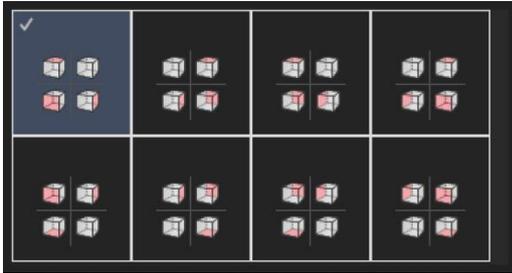


Fig. 359

### Manipolare gli oggetti 3D

A proposito di controllo, quando un oggetto 3d viene trascinato nel *Canvas*, automaticamente appaiono due barre di comandi: una al di sopra dell'oggetto, con i comandi di colore azzurrino (*Movement Manipulator*); una al di sotto dell'oggetto, grigia con i comandi bianchi (*Object Launcher*). Se con il cursore tocco l'oggetto appare un terzo insieme di comandi, il *Root Manipulator*. Alcuni oggetti sono composti da più sotto-oggetti, ciascuno dei quali può avere un proprio *Root Manipulator*. Nell'immagine seguente si vedono tutti i controlli citati.

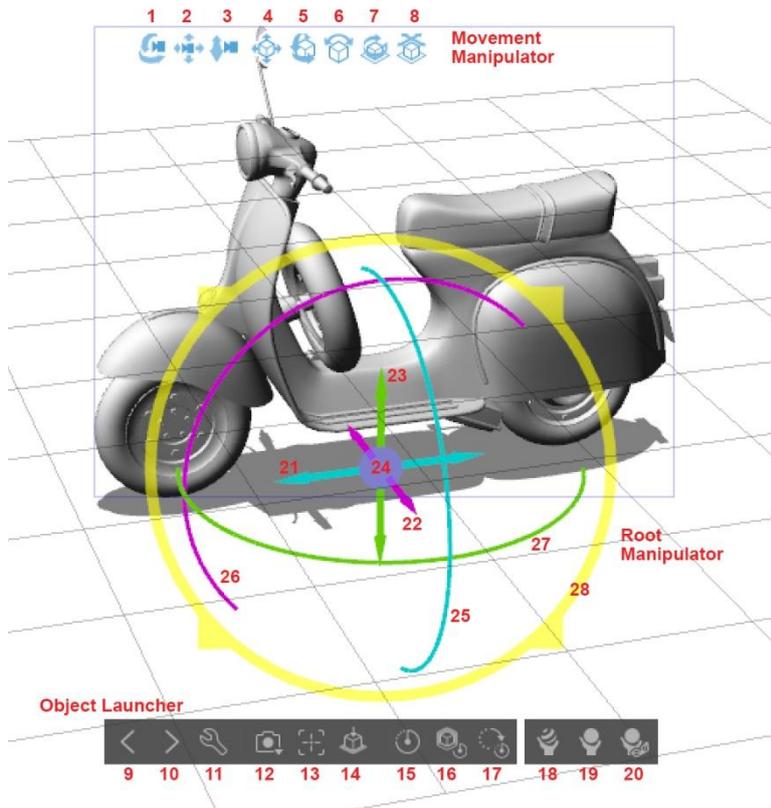


Fig. 360 - La terna degli assi 3D: x= asse orizzontale, sinistra-destra, azzurrino; y= asse verticale, su-giù, verde; z=asse orizzontale, avanti-indietro, viola.

#### *Movement Manipulator*

Le prime tre icone rappresentano dei movimenti del punto di vista (PdV) che guarda l'oggetto. Sono dei "movimenti di camera":

1: Ruota. Ruotare e inclinare la scena attorno all'oggetto; se sono presenti più oggetti la rotazione avviene attorno al primo oggetto messo in scena.

2: *Translate*. Sposta il PdV in alto e in basso, a destra e a sinistra (movimento chiamato anche *pan*): se lo uso per spostare un oggetto, sposta tutta la scena 3D;

3: *Zoom*. Avvicinamento o allontanamento del PdV.

In alternativa, per questi movimenti è possibile utilizzare il *mouse*:

1: tenere premuto il tx sx per ruotare la scena;

2: tenere premuta la rotellina per effettuare il *pan*;

3: tenere premuto il tx dx per fare lo *zoom*.

O ancora, se si ha una tavoletta grafica, si può usare lo stilo, ma i movimenti variano a seconda delle impostazioni assegnate.

Le successive icone agiscono sull'oggetto o su parti di esso (quando divisibile) e quindi consentono movimenti "fisici" nello spazio 3D:

4: movimento sul piano di fronte al PdV: se lo uso per spostare un oggetto, lo muove nella scena 3D, tutto il resto resta fermo;

5: rotazione del piano di fronte al PdV sull'asse verticale y o sull'asse orizzontale x, ovvero rotazione dell'oggetto nella scena; se non si trascina lungo uno di questi assi, si attiva una rotazione "libera";

6: rotazione dell'oggetto sul piano di fronte al PdV;

7: ruota l'oggetto orizzontalmente nello spazio (quindi attorno all'asse verticale);

8: muove l'oggetto nello spazio 3D; la componente orizzontale del trascinamento sposta l'oggetto a destra o a sinistra; la componente verticale lo sposta in profondità.

### **Object Launcher**

9: seleziona l'oggetto 3d precedente;

10: seleziona l'oggetto 3d successivo;

11: *Object List*; mostra una lista di opzioni (contenute nel *Sub Tool Detail*) che possono essere attivate/disattivate;

12: attiva una serie di PdV preimpostati da cui selezionare quello desiderato;

13: posiziona la vista dell'oggetto (o una sua parte se è divisibile) al centro dello spazio 3D;

14: porta l'oggetto a livello del suolo;

15: se un oggetto è composto da più parti e queste sono state spostate, riporta tutto alle posizioni di *default*;

16: se un oggetto è stato ingrandito o rimpicciolito, riporta le dimensioni a quelle di *default*;

17: se un oggetto è stato ruotato, riporta la rotazione alla vista di *default*;

18: un oggetto 3D può (non necessariamente però) essere visualizzato con diversi materiali applicati; questo pulsante consente la scelta del materiale;

19: un oggetto 3D può (non necessariamente però) avere diversi layout; con questo pulsante si può scegliere quale;

20: un oggetto 3D può (non necessariamente però) avere delle parti mobili rispetto alle altre; con questo pulsante si può scegliere una delle parti e con un cursore decidere l'entità dello spostamento rispetto alle altre (es. lo schermo di un *laptop* che può essere chiuso sulla tastiera o più o meno alzato rispetto a questa).

### **Root Manipulator**

Consente di muovere, ruotare e scalare l'oggetto nello spazio:

21, 22, 23: Movimenti lungo l'asse selezionato;

24: se si riesce a beccarlo, consente il movimento lungo tutti gli assi;

25, 26, 27: rotazione attorno all'asse del colore corrispondente;

28: ingrandimento o rimpicciolimento.

Se come oggetto 3D metto sul *Canvas* un manichino (= raffigurazione 3D di un essere umano) queste barre assumono un aspetto livemente diverso (a parte il *Root Manipulator*), mostrando nel caso del *Movement Manipulator* meno icone, e invece nel caso dell'*Object Launcher* più opzioni.

Se utilizzo la rotellina del *mouse* in un ambiente 3D, quello che ottengo è una variazione della lunghezza focale con cui sto osservando la scena e della distanza del punto di vista. Come risultato ho una variazione della prospettiva. Nella *Tool property* è possibile svincolare la variazione della lunghezza focale dalla posizione del punto di vista, togliendo la spunta a *Perspective > Link camera advancing/retreating*.

## Manichini

- *Piccole cose che sto scoprendo* -

È possibile utilizzare dei manichini tridimensionali come aiuto al disegno di personaggi: In *Material > All materials > 3D > Body type* si trova la libreria dei manichini; con lo stesso percorso ma in *Pose* si trova la libreria delle pose, che basta trascinare sul manichino per fargliele assumere. Le pose possono essere anche create dall'utente agendo sugli snodi del corpo del manichino; la posa creata può essere poi salvata tra i materiali. Anche la "fisicità" del manichino può essere modificata, e così si può farlo dimagrire o ingrassare o si può variare la dimensione della testa ecc.

Quando si trascina un manichino sul *Canvas* al di sotto appare una serie di comandi tra cui quelli per salvare le pose create e per far variare i parametri fisici. È presente anche un interessante comando, il *Pose Scanner*, che facendo l'analisi di un'immagine di riferimento (presa ad esempio in rete) fa assumere al manichino la stessa posa della persona nell'immagine. Per far ciò si collega a un server della Celsys, per cui per funzionare serve la connessione a Internet.

Esistono vari programmi che permettono di realizzare dei manichini che poi possono essere importati in CSP. Tra questi **VDroid Studio** (gratis), **Make Human** (gratis), **Poser** (a pagamento).

## Clip Studio Modeler

*Paragrafo in lavorazione*

### Importare un oggetto .obj da CSM

Creare un nuovo documento con *New*. Il programma chiede se creare un oggetto o un personaggio (*Type of work*). Sto creando un oggetto, quindi scelgo l'icona *3D Object*; do l'ok con il pulsante *Create 3D Object*. Sulla destra del *Canvas*, trovo la finestra *Object configuration*:

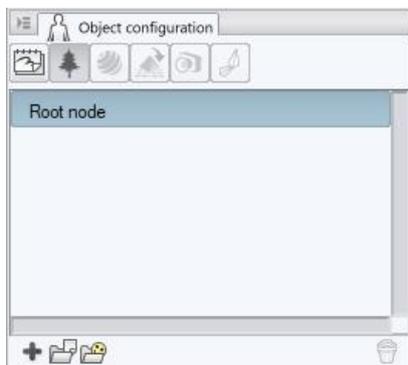


Fig. 361

cliclo sull'icona con l'alberello, *Node* , e poi clicco l'icona *Add from file* . Seleziono l'.obj da importare e confermo con *Apri*. A questo punto posso registrarlo come materiale da *File > Register as new material...*; la libreria dei materiali in cui viene inserito è sempre la stessa, per cui dopo posso ritrovare l'oggetto importato in *Material* e utilizzarlo in CSP.

## Blender

**Blender** è un programma di modellazione 3D gratuito, potente e *open-source*.

Con Blender è possibile realizzare oggetti o intere ambientazioni in 3D e poi utilizzarle in CSP. Il limite, che io non ho purtroppo ancora superato, è dato dalla propria capacità di utilizzarlo.

Sul gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia** si possono trovare numerosi tutorial per il suo impiego abbinato a CSP a opera di **Luca Malisan**, che mi sembra veramente un drago con questo programma.

## SweetHome 3D

Esiste un programmino gratuito, **Sweethome 3D** (SH3D), che permette di disegnare una casa in maniera molto semplice e intuitiva. Si possono creare i muri, aggiungere i serramenti, la mobilia ecc. Per me è stato molto utile in passato per aiutarmi a visualizzare la casa mentre era in costruzione (e quindi a migliorare i rapporti con il piastrellista, l'idraulico ecc. 😊). Mi sono chiesto se fosse possibile utilizzarlo per creare viste dell'interno di abitazioni da utilizzare in CSP, e ho scoperto che si può fare. SH3D esporta in .obj, che si può importare in CSP. Sebbene non sia ancora abile a manovrare il 3D in Clip, mi sembra funzionare.

Per esportare in .obj da SH3D: menù Vista 3D > Esporta in formato OBJ...

## Trasferire o ripristinare le impostazioni del programma

Devo ripristinare il programma dopo aver dovuto formattare il PC o devo trasferire le impostazioni da un pc a un altro. Il problema è particolarmente sentito ad esempio se si hanno un sacco di pennelli modificati o creati da zero, perché vorrebbe dire ricaricarli uno a uno dopo aver reinstallato il programma.

Si può fare nei modi illustrati di seguito.

### Copia della cartella CELSYS

#### Copiare le impostazioni personali su un altro PC (Windows)

Articolo originale [qui](#).

Le impostazioni e i materiali di CSP possono essere trasferiti manualmente, cartella a cartella, su un altro PC. Ciò che segue riguarda il trasferimento delle impostazioni tra due macchine che hanno Windows come OS. A [questo](#) link c'è la procedura per MacOS (pagina in inglese).

Se si vogliono trasferire le impostazioni tra macchine che hanno OS diversi utilizzare il servizio *Cloud* di CSP.

#### 1) Fare un backup della cartella delle impostazioni utente di CSP

##### Passo 1

###### - **Versione 1.10.13 o successive di CSP**

Assicurarsi di avere la cartella CELSYS in questo percorso:

C:/Utenti/NomeUtente/AppData/Roaming/CELSYSUserData/CELSYS

(o, se Win in inglese, C:/Users/Username/AppData/Roaming/CELSYSUserData/CELSYS)

Nota: se si è effettuato l'upgrade da una versione precedente alla 1.10.13 e non si è spostata la cartella, guardare la parte relativa alla versione 1.10.12 e precedenti (tra qualche riga).

Nota: la cartella AppData è una cartella nascosta. Per renderla visibile, in Esplora file (*Explorer*) andare su Visualizza (*View*) e mettere la spunta a Elementi nascosti (*Hidden files*).

Per entrare direttamente in AppData/Roaming, sulla barra degli indirizzi di Esplora File (*Explorer*) digitare: %appdata%

###### - **Versione 1.10.12 o precedenti di CSP**

Assicurarsi di avere la cartella CELSYS in questo percorso: Questo PC/Documenti

(o, se Win in inglese, *This PC/Documents*)

##### Passo 2

Chiudere tutti i programmi Clip Studio e copiare la cartella CELSYS su una chiavetta USB o un Hard Disk esterno.

Nota: assicurarsi che la dimensione della cartella copiata sia la stessa della cartella sorgente. Se le dimensioni non corrispondono, la copia potrebbe risultare incompleta. In questo caso, cancellare la copia della cartella nel supporto esterno e ripetere la procedura.

Precisazione: CSP ha una posizione predefinita dove registra i materiali (*Clip Studio's Materials Location*):  
C:\Users\Username\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\CLIPStudioCommon

La si può vedere in CS da:

CS > icona ingranaggio in alto a destra > *Location of Materials...*

[in CS vedo lo slash, "/", come "¥". Non credo sia preoccupante, dato che funziona; credo sia solo un problema di visualizzazione: se si copia la stringa e la si incolla, ad esempio, in un documento di testo, torna lo slash].

#### Se si è cambiata la posizione dei *Material*

Se si è cambiata la posizione dei *Material* dalla posizione predefinita, copiare nella posizione esterna (chiavetta o *hard disk* esterno) anche la cartella *CLIPStudioCommon*.

[Qui non capisco bene, perché *ClipStudioCommon* è una sottocartella della cartella CELSYS appena vista. Quindi se copio CELSYS in teoria dovrei copiare di già anche *CLIPStudioCommon*.

A naso, penso che per “se si è cambiata la posizione di un materiale...” intenda “se si è cambiata la posizione della cartella *CLIPStudioCommon*”, cioè se si modifica il percorso appena visto. Non lo so; nel dubbio meglio non cambiare percorso ai materiali.

Credo che il dubbio nasca dal fatto che l’articolo parla di UN materiale, al singolare (“*If the storage location of a material has been changed*”), mentre probabilmente dovrebbe riferirsi ai materiali in senso generale. Ho imparato a diffidare dell’inglese della Celsys...]

## 2) Installare CSP su un nuovo PC

Scaricare CSP (da [qui](#)) e installarlo sulla nuova macchina. Evito i dettagli di installazione.

## 3) Copiare le impostazioni precedentemente salvate dal vecchio PC sul nuovo

### Passo 1

Nel nuovo PC chiudere tutti i programmi Clip Studio, se aperti;

### Passo 2

Nel nuovo PC, spostare la cartella CELSYS da:

C:/Utenti/NomeUtente/AppData/Roaming/CELSYSUserData/ [cioè la posizione vista prima]  
al *desktop*.

Se non si trova nel percorso indicato, lanciare CSP e CS affinché venga creata automaticamente, dopodiché chiudere i programmi.

Se si sta utilizzando una versione precedente alla 1.10.13 la cartella CELSYS da spostare sul *desktop* si trova nella cartella documenti (ometto qui gli analoghi percorsi nel caso si stia utilizzando l’OS in lingua inglese).

### Passo 3

Dopo aver spostato la nuova cartella CELSYS dal percorso originale al *desktop*, copiare la cartella CELSYS di backup, cioè quella del vecchio PC, creata al punto 1), e incollarla nel percorso:

C:/Utenti/NomeUtente/AppData/Roaming/CELSYSUserData/  
ripristinare cioè la situazione:

C:/Utenti/NomeUtente/AppData/Roaming/CELSYSUserData/CELSYS, solo che la cartella CELSYS nel nuovo PC è ora quella copiata dal vecchio.

### NOTA:

Assicurarsi di rimpiazzare la cartella anziché sovrascriverla, poiché la sovrascrittura può causare il non perfetto allineamento.

Quindi, ripetendo: spostare la cartella CELSYS del nuovo PC dal percorso originale a un'altra posizione (es. *desktop*) e al suo posto, nel percorso originale, incollare la cartella CELSYS copiata dal vecchio PC.

### Scegliere la posizione dei *Material*

Dopo aver completato i passaggi precedenti, copiare la cartella *CLIPStudioCommon* nel nuovo PC nella stessa posizione dell’originale:

Ad esempio, se si è spostata la cartella originale dal disco D nella cartella “A”, creare una cartella “A” nel disco D del nuovo *computer*, e incollarci dentro la cartella *CLIPStudioCommon*.

Se il nuovo PC ha una configurazione differente da quello vecchio, seguire i seguenti passaggi.

1. Copiare le cartelle *Document* e *Material* che sono all’interno della cartella *CLIPStudioCommon* precedentemente copiata dal vecchio PC e incollarle in *CELSYS > CLIPStudioCommon* nel nuovo PC.

2. Cancellare la cartella *Preference* in *CLIPStudioCommon* del nuovo PC

## 4) Applicare le impostazioni personali sul nuovo PC

### Passo 1

Lanciare CS (solo CS!) e attendere il suo caricamento.

## Passo 2

Una volta caricato, cliccare sull'ingranaggio in alto a destra > *Maintenance Menu* > *Organize Materials* e attendere il completamento del processo. Dopodiché si potrà usare CSP nel nuovo PC con le stesse impostazioni del vecchio.

### Note aggiuntive

#### Se il *Virtual memory path* è cambiato

Se il percorso della memoria virtuale, in *File* > *Preferences* > *Performance* > *Virtual memory path* è stato cambiato nel vecchio PC, si potrebbero verificare dei comportamenti inaspettati una volta che le impostazioni sono trasferite al nuovo PC.

In questo caso, seguire i seguenti passaggi dopo aver completato il punto 4)

1. Lanciare CSP e andare in *File* > *Preferences*
2. Andare in *Performance* e impostare *Virtual memory path* sul percorso di *default*, C:/[Boot disk]
3. Dare l'OK

## Utilizzare il *cloud* di Clip Studio: fare un *backup*

[ -> **attenzione**, Clip Studio, NON Clip Studio Paint, vedi *qui*]

- Chiudere Clip Studio Paint e avviare Clip Studio, effettuare il *LogIn*;
- a fianco del proprio nome c'è il simbolo di una nube (*cloud*): cliccarlo per accedere al servizio di *backup* nella *cloud* di CS, che ha uno spazio di 10 Gb;
- ora, secondo le indicazioni riportate *qui*, si apre una finestra con questi blocchi:

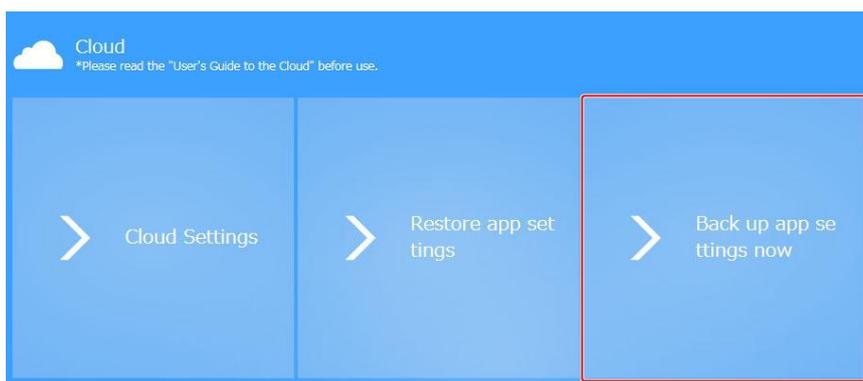


Fig. 362

- Cliccare su "*Back up app settings now*" il servizio si attiva e comincia a trasferire i dati sulla *cloud*;
- Al termine procedere con la formattazione del pc e reinstallo CSP (e CS);
- Apro CS, effettuo il *LogIn*, clicco sulla nuvoletta e poi su *Restore app settings*. [-> **Testato: funziona**]

La prima volta che si effettua il *backup* l'operazione richiede molto tempo, in particolar modo se si hanno molti materiali, molti pennelli ecc. Dalla volta successiva il processo è quasi istantaneo, dato che si limita ad aggiornare solo ciò che è stato modificato [*Non uso questa utility così spesso da capire se questa affermazione è ancora valida; ho fatto un backup dopo diverso tempo dall'ultima volta, ed è stato molto lento. Dall'ultima volta il programma ha avuto alcune release nuove, forse dipende da questo*].

Vedi anche qui: <https://tips.clip-studio.com/en-us/series/73?app=ice&ver=1.8.0>

Leggere questi *post* sull'argomento:

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/840129489431386/>

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1721215151322811/>

<https://www.facebook.com/groups/mangastudioitalia/permalink/1175833662527632/>

## Esportazione/Importazione

Se voglio essere sicuro di mantenere degli strumenti personalizzati o creati appositamente, c'è anche un modo più laborioso ma sicuro: si tratta di esportare ogni singolo strumento e successivamente reimportarlo quando si è reinstallato il programma:

- esportare: tasto destro sullo strumento > *Export sub tool...* e scegliere una cartella dove salvarlo; oppure selezionare lo strumento, cliccare i tre trattini in alto a sx nella *palette Sub Tool* > *Export sub tool...* e scegliere la cartella di esportazione;
- importazione: trascinare lo strumento dalla cartella di salvataggio alla *palette Sub Tool*; oppure cliccare i tre trattini in alto a sx nella *palette Sub Tool* > *Import sub tool...*; oppure posizionarsi su uno strumento esistente nella *palette Sub Tool* > *tasto dx* > *Import sub tool...*

Se si hanno molti pennelli da esportare/importare, questo metodo è rognoso: bisogna armarsi di pazienza... Leggi anche [questa](#) discussione.

## Recuperare i file

Un *black-out* improvviso o il programma che per qualche motivo implode: ore di lavoro svanite nel nulla. Per recuperare i propri *file* perduti in genere si inizia snocciolando le imprecazioni più feroci, accompagnandole, almeno qui in Veneto, con l'enumerazione e la classificazione delle qualità più oscure di varie divinità. Va da sé che questa pratica non sortisce i risultati sperati e bisogna agire in altro modo.

Per tentare di recuperare i *file* che l'improvvisa interruzione ha dissolto, si può andare nella cartella (nel PC, in MAC credo esista qualcosa di molto simile):

C:\Utenti\nomeutente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\CLIPStudioPaintData;

all'interno di *CLIPStudioPaintData* si trovano tre cartelle: *DocumentBackup*, *InitialBackup*, *RecoveryBackup*; all'interno di queste cartelle si dovrebbero trovare gli ultimi salvataggi dei *file* cercati.

**Attenzione:** la posizione di queste cartelle è cambiata con le ultime versioni del programma, credo dalla v. 1.10.13. Nelle versioni precedenti il percorso era:

C:\Utenti\nomeutente\Documents\CELSYS\CLIPStudioPaintData

## Backup dei file

È utile abilitare la funzione di auto salvataggio del programma che si trova in *File* > *Preferences* > *File*, mettendo la spunta a *Enable Canvas recovery* e impostando l'intervallo di tempo X adeguato tra i salvataggi con *Save recovery data every: X > minutes*.

Io ho anche installato nel PC un programmino gratuito che esegue il salvataggio dei file con l'intervallo desiderato, si chiama AutoSave It e si può scaricare da [qui](#). Autosave It in pratica attiva il comando *Save* (CTRL+S) di CSP. Si possono impostare più programmi per cui fare il salvataggio, ognuno con un proprio intervallo.

Un altro programma che ho scovato e che per me è utile è MoveBOT 2020. Questo programma, creato dall'Ing. Antonio Costarella, permette di copiare i *file* da una cartella a un'altra a scelta (nel PC, su chiavetta, ecc.) ad intervallo impostabile, in modo da avere una copia aggiornata del *file* in lavorazione in due destinazioni: quella di salvataggio (scelta con CSP) e un'altra; può essere un modo per sopperire a soluzioni più costose di *backup* dei dati.

MoveBOT 2020 ha alcune funzionalità di base nella versione gratuita, più altre che possono essere sbloccate acquistando i relativi "potenziamenti". In ogni caso, per la versione completa si spendono meno di 30€. MoveBOT 2020 si può trovare [qui](#). Ciliegina sulla torta: l'Ing. Costarella è molto disponibile e in caso di dubbi o problemi basta contattarlo ed egli dà assistenza pressoché immediata.

Infine, se possibile, è opportuno dotarsi di un gruppo di continuità discreto, in modo da poter avere il tempo di salvare il lavoro qualora avvenga un *black-out*.

## Clip Studio

Dalla versione 1.6.2, una volta eseguito il *file* di installazione di CSP ci si ritrova con un programma che si chiama semplicemente Clip Studio (senza Paint), che sembra una specie di *browser* da cui, tra l'altro, si può lanciare CSP e, se lo si è installato, CSM.

Da CS si può gestire la propria libreria di materiali, accedere agli *Assets* da cui scaricare (o caricare) nuovi materiali, e accedere a numerose risorse *online*.

Se nelle intenzioni di CelSys questo programma serve a semplificare l'accesso alle varie risorse, io mi trovo decisamente male a passare da CS per aprire CSP, per cui ho creato un collegamento diretto a CSP (come spiegato al paragrafo "È sparita l'icona di Clip Studio Paint!", in **Domande frequenti**) e per lanciarlo uso quello.

Per il resto, trovo CS concretamente utile.

## Assets

Gli *Assets* (= Risorse) sono un insieme di materiali (con materiali intendo dai materiali veri e propri ai pennelli, dai *color set* agli *workspace*, ecc.) raccolti in una specie di *browser* specializzato, accessibile da Clip Studio.

Tramite una casella si fa una ricerca della risorsa desiderata e, se viene trovata, si può scaricare. I materiali scaricati si trovano dentro alla cartella *Download* nei *Material* di Clip Studio Paint. È inoltre possibile caricare i propri materiali, vedi **più sotto**).

### Punti GOLD

Alcuni materiali sono gratuiti, altri sono scaricabili previo pagamento di punti *GOLD*, a loro volta acquistabili dal sito di Clip Studio (**attenzione**: i punti *GOLD* sono validi per un anno dalla data di acquisto, dopodiché vengono cancellati! Comunque all'inizio del mese in cui scadono, arriva una e-mail che ricorda di spendere i *GOLD* entro la fine del mese e l'avviso appare anche tra le notifiche in CS), oppure di punti *Clippy*, di recente introduzione. Per una panoramica su questi sistemi di punteggio vedi **più sotto**.

Quanto costano i punti *GOLD*? Se in **questa** pagina si clicca su *Enter card information* (senza paura) si apre un'altra pagina in cui viene detto che 1 *GOLD* corrisponde a 1 ¥ e, a sua volta, a grossomodo 0,01 \$ -un *cent*- tasse incluse (dipende dal cambio). Poi si può ricavare il valore in €.

## Non riesco a scaricare i materiali dall'Assets

da un *post* sulla pagina Facebook del 29 Maggio2019

### Sabrina Soldati

Scusate tanto se disturbo ma non riesco a scaricare pennelli ed immagini free dal programma.Come posso fare?

### Patrizia Mandanici

Ciao Sabrina, hai letto il post fissato in alto? Tra le altre cose è importante dire quale versione si ha del programma, che pc, ecc. Probabile che tu abbia una versione antecedente alla 1.6.2 (che ha come novità Clip Assets, da dove scaricare pennelli e materiali); oppure no, e allora è importante sapere altre cose come quelle citate prima

### Sabrina Soldati

Si credo sia la versione precedente...

### Patrizia Mandanici

Aggiorna allora, è gratis

### Patrizia Mandanici

Per maggiori info scarica il documento "argomenti di Manga Studio" e leggi la voce aggiornare (trovi tutto linkato nel post fissato in alto)

### Sabrina Soldati

Grazie mille! Gentilissima!

### Publiccare un pennello negli Assets di Clip Studio

Come si pubblica un pennello o un altro materiale negli Assets? E se il mio pennello ha una punta composta da diversi materiali? Devo caricarli separatamente? Per renderlo disponibile come lo ricompongo?

In realtà è possibile salvare il pennello nella sua interezza come materiale: nella *palette Sub tool* cliccare col tasto dx sulla miniatura del pennello > *Register sub tool as material*. Etichettare e salvare il nuovo material. Se si fa la prova e si trascina il material nella *palette* dei pennelli e poi si va a vedere la *brush tip*, si può verificare che la punta è effettivamente composta da diversi materiali. Nella scheda dei materiali, in un angolo dell'anteprima il pennello viene indicato con una piccola iconcina che indica il tipo di *Sub tool* (es. una penna); tale iconcina si può personalizzare.

Nelle precedenti versioni di questi appunti scrivevo di cliccare [qui](#) per leggere la procedura da usare per caricare i materiali. Questo link è ancora funzionante ma la procedura è leggermente diversa; sinceramente non so con quale versione di CS è avvenuto il cambio.

Con la 1.9.7 la procedura è la seguente:

Aprire CLIP STUDIO; nella colonna a sinistra selezionare *Manage materials*:

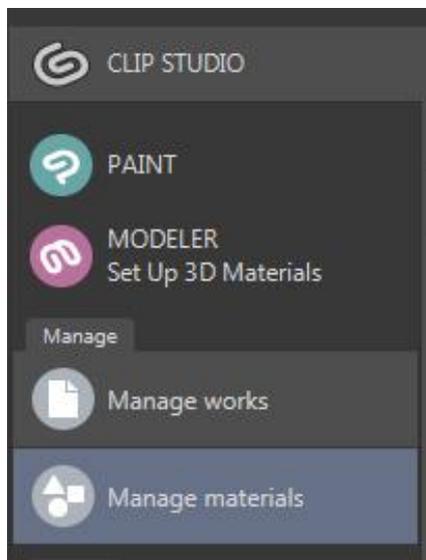


Fig. 363

Verranno mostrati materiali contenuti nella palette *Material*:

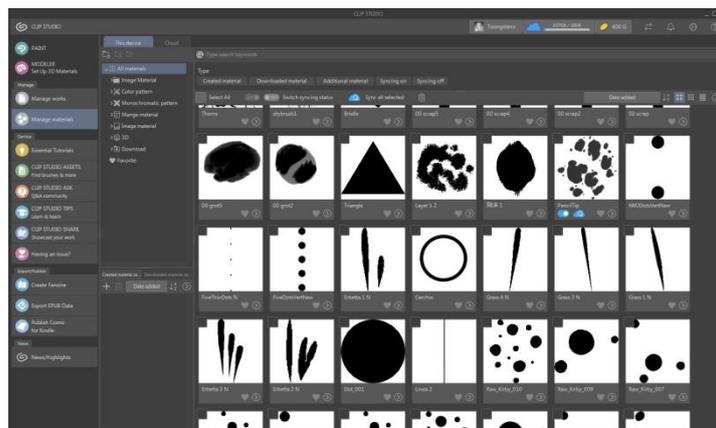


Fig. 364

Fare doppio clic sul materiale da pubblicare oppure fare tasto dx e cliccare su *Manage materials...*, oppure cliccare sull'icona *Show Menu*  e quindi su *Manage materials...*

Dalla finestra che compare scegliere *Publish to ASSETS*:

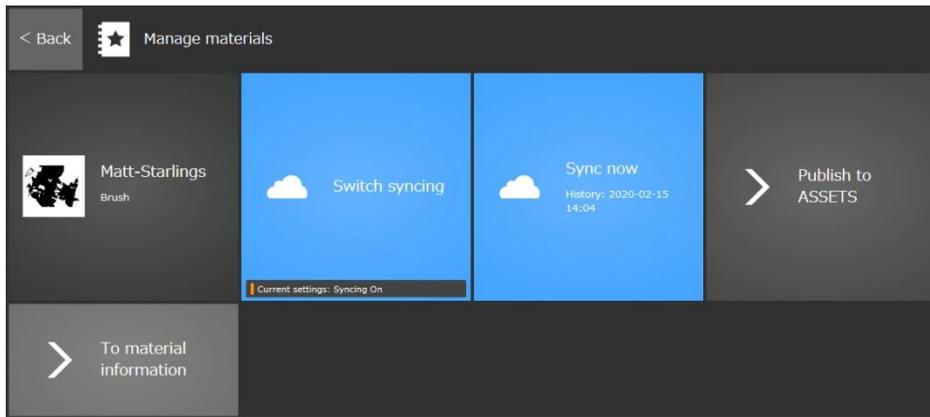


Fig. 365

Nella finestra successiva si può decidere il nome da dare al materiale, cambiare l'anteprima, fornire una breve descrizione, aggiungere dei tag e ulteriori spiegazioni:

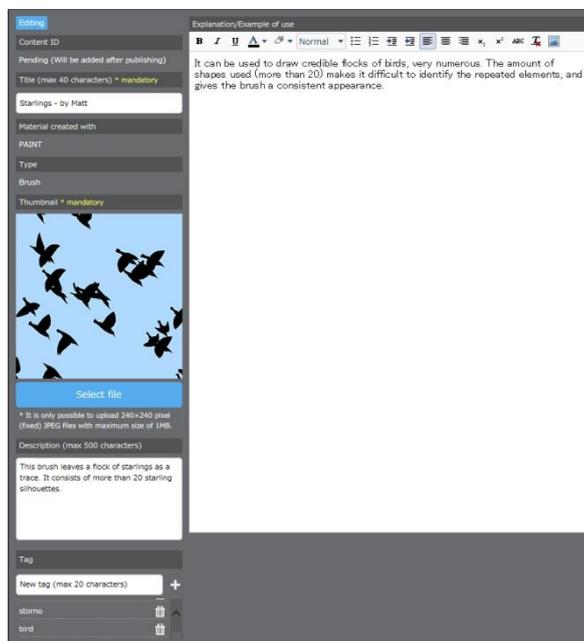


Fig. 366

Se tutto è a posto, cliccare in alto su *Proceed to set content information*, se invece per qualche motivo ci si deve fermare si può cliccare su *Save temporarily*. In questa eventualità, il lavoro può essere ripreso successivamente tornando su *Manage materials > Publish to ASSETS* e scegliendo il materiale:

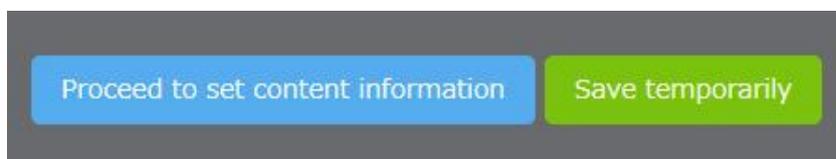


Fig. 367

Nella finestra che si apre successivamente è possibile impostare ancora qualcosa, come la versione di CSP su cui può essere scaricato il materiale creato, stabilire un eventuale prezzo in punti *Clippy* (non in punti *GOLD*, vedi poco più avanti) e chiarire se il materiale ha dei contenuti potenzialmente offensivi (sesso, violenza, ecc): si viene quindi invitati a prendere visione della migliore prassi da utilizzare per pubblicare, e quindi regole da seguire, ecc.

Alla fine cliccare su *Temporary upload*, che salva il materiale nell'attesa della definitiva pubblicazione.

Nella nuova pagina che appare cliccare quindi su *My Uploads* (nel frattempo CS fa l'*upload* negli *Assets*, lo si può vedere nell'icona del *Communication Management*, cioè le due frecce contrapposte in alto a destra.

Appare l'ultima finestra in cui si ha un'anteprima di come apparirà il materiale negli *Assets*:

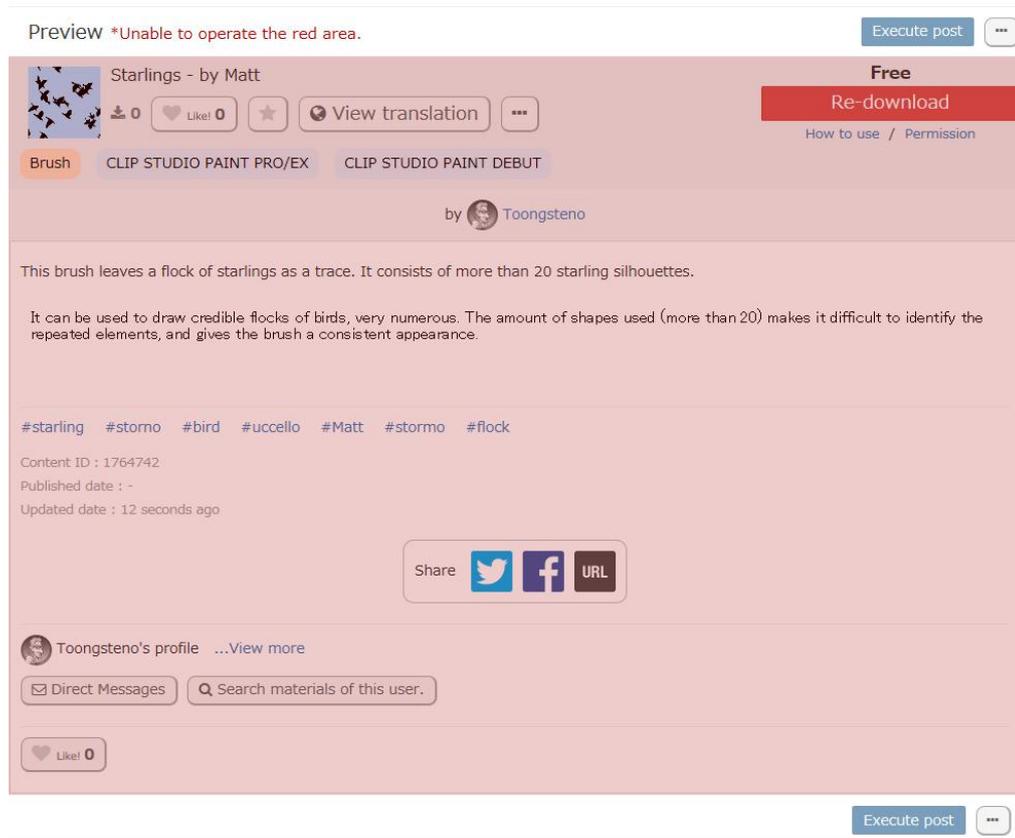


Fig. 368

Cliccare infine su *Execute post*; un'ultima pagina dà la conferma dell'avvenuta pubblicazione e dice che ci vorrà una decina di minuti perché sia visibile sugli *Assets*.

Nell'esempio mostrato, ho seguito la pubblicazione di un mio pennello che crea uno stormo di uccelli (*Starlings – by Matt*); volevo provare a metterlo a pagamento, a un prezzo in punti *GOLD* puramente indicativo giusto per capire la procedura, ma non ci sono riuscito. Non so, forse i pennelli non si possono mettere a pagamento? Indagherò.

→ *Edit*: Ho chiesto in *Clip Studio Ask*, la comunità di utenti di CSP dedicata a chi ha dubbi di qualche sorta. A quanto pare, al momento gli unici che possono fornire i propri materiali dietro corresponsione di punti *GOLD* sono gli utenti giapponesi (con un conto corrente reale in una banca giapponese!), quindi qualsiasi materiale venga messo a disposizione da non giapponesi apparirà come gratuito (= *free*).

↓

Sono passati 10 minuti e, hey, sono stato pubblicato! 😊

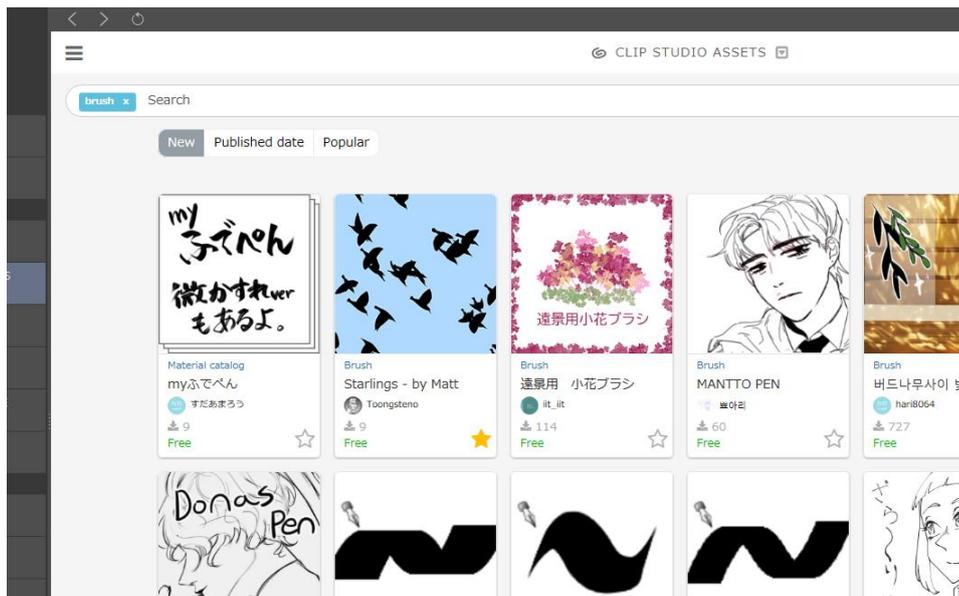


Fig. 369

### Publicare un *Material catalog*

Se si vogliono pubblicare negli *Assets* più materiali contemporaneamente, perché sono affini e si vuole evitare di caricarli uno per volta (es. una serie di pennelli a tema floreale, ognuno con un fiore diverso), si può decidere di creare un *Material catalog*. I tipi di materiali raggruppati possono essere diversi, ad es. pennelli, oggetti 3D, ecc., basta che non siano in numero maggiore di 200, che non si superino i 2 GB per l'invio e che non ci siano più di cinque oggetti 3D. L'icona negli *Assets* che indica un *Material catalog* sembra una sovrapposizione di più icone: nell'immagine qui sopra, ad esempio, la prima icona è quella di un *Material catalog*.

Publicare un *Material catalog* è simile a pubblicare un qualsiasi materiale. **Qui** c'è la pagina con la procedura da seguire. Le immagini che si vedono a corredo sono lievemente differenti da quello che si vede realmente in CS, probabilmente per qualche aggiustamento tra le versioni, ma in sostanza non cambia molto.

Si deve premere a sinistra *Manage materials* e poi scegliere la cartella dei propri materiali dove si trovano quelli da caricare. Al di sotto dell'elenco delle cartelle si trova un altro spazio, con due etichette. Di *default* è attiva l'etichetta *Created material catalog*: premere il + o l'icona con il > per cominciare, dare un nome al *catalog* e infine trascinare all'interno i materiali che ne faranno parte.

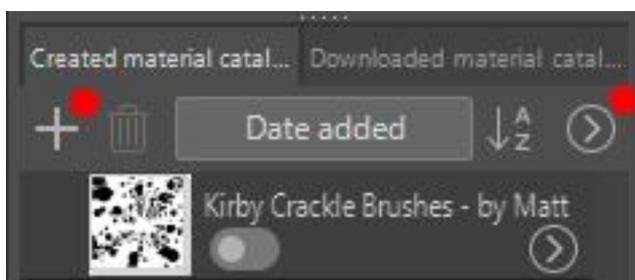


Fig. 370

Poi seguire quanto scritto nella pagina appena indicata. In breve, dato che le informazioni nella pagina indicata non sono molto chiare:

- cliccare su *Manage* in alto a destra;



Fig. 371

- nella schermata che appare, cliccare su *Publish to Assets*.  
Qui si può aggiungere una descrizione, modificare il titolo, l'ordine dei materiali, aggiungere un'immagine di anteprima, aggiungere un nome di Categoria;
- cliccare su *Proceed to set content information*  
Ora si può stabilire se è gratis o a pagamento, decidere il prezzo, con quale versione di CSP può essere usato, se contiene materiale sensibile. **Attenzione:** quando si imposta il prezzo, CS aggiunge già uno zero: se voglio dare al mio materiale un prezzo di 50 *Clippy* allora dovrò digitare solo 5, poiché lo zero è aggiunto di *default*; ciò significa che il prezzo minimo per un materiale è di 10 *Clippy point*;
- cliccare su *Temporary upload*;
- aprire il menù *Operation*, sulla destra, e premere su *Preview and post*;
- attendere la pubblicazione.

## Backup del programma

Vedi **più sopra**.

## Punti **GOLD**, *Clippy tokens* e *Clippy tickets*

Per i punti **GOLD** vedi **più sopra**; riassumendo, negli *Assets* si possono trovare vari materiali, che si possono scaricare gratuitamente (= *free*) o dietro corresponsione di punti **GOLD**, una specie di valuta interna a CS. I punti **GOLD** si possono acquistare dal sito di CS e sono validi per un anno dalla data del loro acquisto. In teoria sarebbe possibile vendere anche dei propri materiali e farsi pagare in punti **GOLD** ma, dopo aver chiesto nella comunità *Clip Studio Ask* ho scoperto che per poter vendere i propri materiali bisogna avere un conto corrente in una banca giapponese e questo annulla le mie velleità di diventare ricco.

Nell'estate 2020 è stato lanciato un nuovo sistema a punti, parallelo ai **GOLD**, denominato *Clippy points* (CP), accessibile da chi ha un account Clip Studio. In **questa** pagina si trovano le informazioni per il loro utilizzo; ho provato a tradurla e a metterla un po' in ordine.

Il sistema *Clippy* è composto da due tipi di punti: i *Clippy tokens* (= gettoni) e i *Clippy tickets* (= biglietti); entrambi si possono accumulare utilizzando i servizi di CS, ma sia i *Clippy tokens* che i *Clippy tickets* non possono essere acquistati.

### *Clippy tokens*

I *Clippy tokens* possono essere guadagnati:

- diventando un membro **GOLD** di CS (si guadagnano tra i 1500 e i 1980 *Clippy tokens* con un abbonamento **GOLD** mensile da 200 punti **GOLD**, vedi **più sotto**);
- pubblicando del materiale gratuito negli *Assets* (si guadagnano 100 *Clippy tokens*);
- accedendo a CS e cliccando su *Login Bonus* (a sinistra, nel menù) in determinati periodi, dei quali si viene avvisati tramite email (si guadagnano 15 *Clippy tokens* al giorno per un massimo di 20 giorni nel periodo indicato, quindi un totale massimo di 300 *Clippy tokens*\*). Il primo di questi periodi limitati è stato dal primo Settembre al primo Ottobre 2020. Dopo la fine del periodo dei Login Bonus, i *Clippy tokens* rimangono comunque disponibili.

I *Clippy tokens* sono memorizzati in uno speciale *Clippy wallet* (= portafoglio *Clippy*), raggiungibile da CS premendo l'iconcina dei punti *Clippy* nella barra in alto (dalla versione 1.10.0, nelle precedenti bisogna cliccare sull'iconcina dei punti **GOLD**):



Fig. 372

I *Clippy tokens* possono essere spesi:

- per comprare materiali *Clippy* (*Clippy materials*) negli *Assets*, vedi **qui**, a partire da 10 *Clippy tokens*;
- lasciandoli come regalo nei materiali di un altro utente presenti negli *Assets*, da 10 a 50 *Clippy tokens*;
- estendendo l'abbonamento a CSP per iPhone, 30 *Clippy tokens*.

I *Clippy tokens* scadono dopo sei mesi che sono stati guadagnati..

Non scadono se si ha una *GOLD membership*, vedi **più sotto**.

\* Anche se non è sempre così. Nel *Login Bonus* di inizio 2021 (tra l'1 e il 31 gennaio), ogni cinque giorni il *bonus* valeva di più: 50, 100, 150 e 200 *token* rispettivamente.

### Clippy tickets

I *Clippy tickets* invece possono essere guadagnati pubblicando materiali negli *Assets* e possono essere riscattati per ottenere dei premi.

Per riscattare i *Clippy tickets*:

- una volta guadagnato un certo ammontare di *Clippy tickets* si va alla pagina *Uploads* degli *Assets*, per vedere i premi e riscattarli\*;
- scambiare i *Clippy tickets* con i *Clippy tokens* (a gruppi di 10) dal *Clippy wallet*.
- la pagina che spiega l'utilizzo dei punti *Clippy* dice anche "You can also redeem your earned *Clippy tickets* for rewards from this page (Limited to 200,000 per month for *GOLD* charge codes)", letteralmente "Puoi anche riscattare i tuoi *Clippy tickets* guadagnati per ottenere premi da questa pagina (limitato a 200.000 al mese per i codici di addebito *GOLD*) \*\*".
- Se si elimina un materiale, i *Clippy tickets* legati a quel materiale sono convertiti in *Clippy tokens*.

Se un materiale negli *Assets* è ritenuto inappropriato da un amministratore può essere eliminato. I *Clippy tickets* legati a quel materiale non sono validi.

Si possono guadagnare *Clippy tickets*:

- postando materiali *Clippy* negli *Assets* (da 10 a 20.000 *Clippy tickets*). Se un altro utente acquista un materiale *Clippy* postato, si guadagnano i relativi *Clippy tickets*, che successivamente possono essere riscattati.
- ricevendoli in regalo. Un altro utente può lasciare in regalo dei *Clippy tickets* per dei materiali, che poi possono essere riscattati.

Si può vedere l'ammontare dei propri *Clippy tickets* da *My Uploads* negli *Assets*. I *Clippy tickets* sono convertiti in *Clippy tokens* un anno dopo che sono stati guadagnati; non scadono se si ha una *GOLD membership*, vedi **più sotto**.

\* Su questa parte ci ho veramente sbattuto la testa, e ora cerco di spiegare. Prima di tutto, credo che con "un certo ammontare" intenda il prezzo stabilito per il materiale moltiplicato per il numero di volte in cui il materiale è stato scaricato. Ovviamente, non avendo i materiali tutti lo stesso prezzo e non potendo sapere quante volte un materiale verrà scaricato, sta sul vago...

Per premi invece credo intenda i vari metodi per convertire i *tickets*: *Clippy tokens*, punti *Gold* e materiali..

Ho caricato un *Material catalog* sugli *Assets* a 50 CP, ma nonostante fin da subito fosse scaricato da alcuni utenti, l'ammontare nel *wallet* rimaneva stabile.

Per quanto riguarda la pagina *Uploads* degli *Assets*, il collegamento a questa si trova cliccando sulla miniatura del proprio profilo, in alto a destra nella pagina *Assets* di CS:

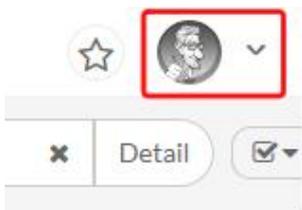


Fig. 373

Nella pagina *Uploads* si trovano i propri materiali caricati negli *Assets*, con informazioni sui *download* effettuati e i *like* e *gift* ricevuti. Inoltre è riportato l'ammontare dei CP guadagnati e un tasto, *Redeem*, per poterli aggiungere al proprio portafoglio. Con il tasto *Operation* si possono effettuare altre operazioni di *editing* sul materiale, di immediata comprensione.

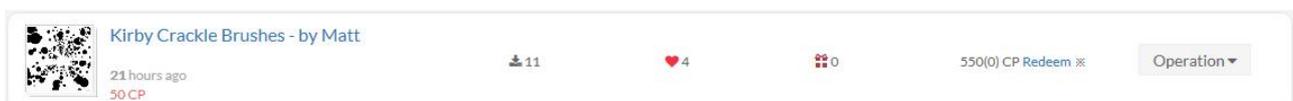


Fig. 374

Cliccando su *Redeem* si apre un'altra pagina, *Redeem Clippy Tickets*, in cui ci sono le opzioni per riscattare il valore dei ticket: convertirli in *tokens*, in *Gold* o in un codice di attivazione per estendere il tempo di utilizzo del programma (quando si utilizza un piano mensile). Solo dopo aver convertito i *tickets* in *token* o in *Gold* l'ammontare nel portafoglio viene aggiornato.

\*\* Poco chiaro, non si capisce a quale pagina si riferisca, di sicuro non quella dove questa frase è scritta. Però mi sembra di capire che faccia riferimento sempre alla pagina *Redeem Clippy Tickets*.

### **GOLD membership**

La *GOLD membership* (= sottoscrizione *GOLD*) è un servizio a cui ci si può iscrivere per 200 punti *GOLD* al mese e genera *Clippy tokens* ogni mese.

- si ottengono 1500 *Clippy tokens* ogni mese. Con il primo mese di sottoscrizione si ottengono 1500 *Clippy tokens* e, nei mesi successivi altri 1500 *Clippy tokens* più altri 20 *Clippy tokens* al mese (1500 *Clippy tokens* il mese della sottoscrizione, 1520 *Clippy tokens* il secondo mese, 1540 *Clippy tokens* il terzo mese e così via, fino a 1980 *Clippy tokens*). Più a lungo si mantiene l'iscrizione, più *Clippy tokens* si guadagnano ogni mese. Attualmente, la quantità massima di *Clippy tokens* che si possono ricevere in un mese è 1980.
- I *Clippy tokens* e i *Clippy tickets* non scadono. I *Clippy tokens* e i *Clippy tickets* hanno una data di scadenza: i *Clippy tokens* scadono alla fine del mese, sei mesi dopo essere stati guadagnati. I *Clippy tickets* vengono spostati nel *Clippy wallet* e trasformati in *Clippy tokens* un anno dopo che sono stati guadagnati. Con una sottoscrizione *GOLD*, i *Clippy tokens* non scadono e i *Clippy tickets* non vengono trasformati in *Clippy tokens*.

Per acquistare una *GOLD membership* andare [qui](#) (richiede prima il *login*, se non lo si è già fatto).

Non amo molto tutto questo sistema di *token* e *tickets*, mi sembra cervellotico e per me crea una gran confusione. A parer mio bastava allargare un po' le maglie dei punti *GOLD*. Boh, spero di ricredermi.

## Problemi di visualizzazione

Per molto tempo l'interfaccia di Clip Studio, in particolar modo la finestra della gestione del *cloud*, mi è apparsa così:

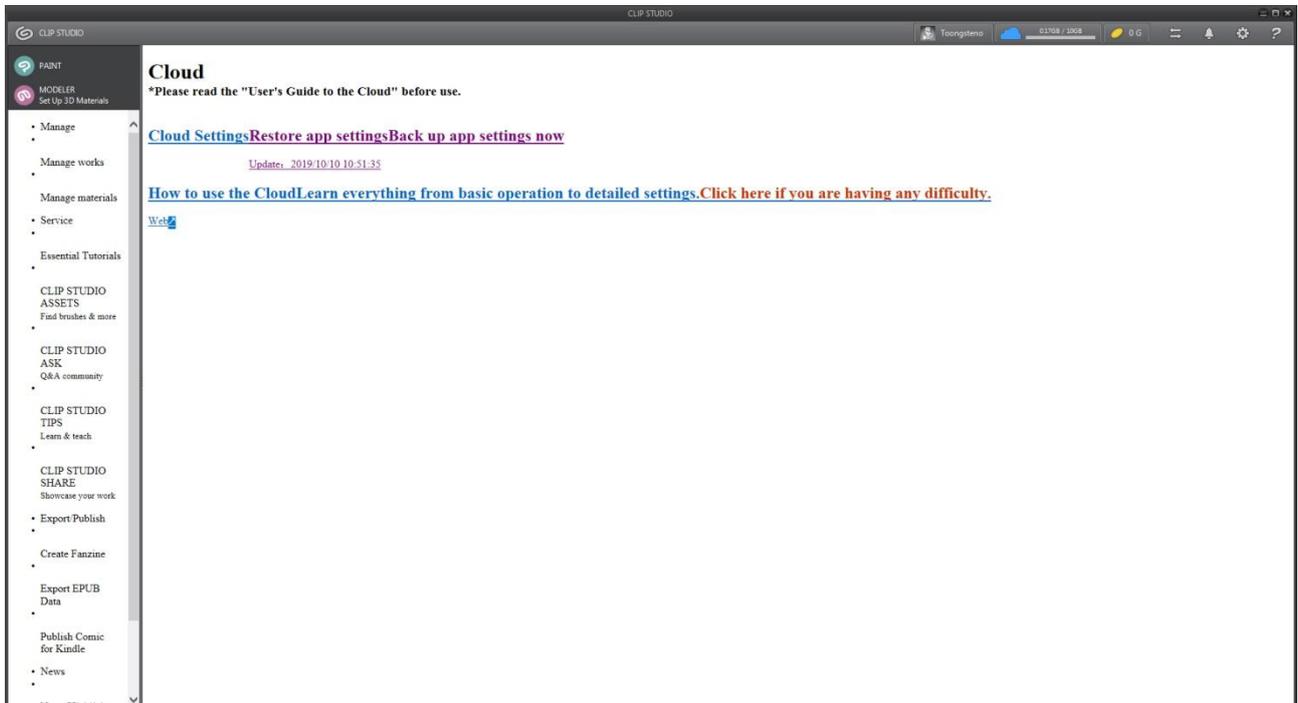


Fig. 375

In pratica, nessuna veste grafica. Dopo uno stretto scambio di *email*, il supporto Celsys è riuscito a risolvere il problema. Si trattava di un conflitto che CS ha con un altro programma che era installato nel mio PC, Macromedia Dreamweaver. Rimosso quel programma, l'interfaccia è tornata a essere quella normale:

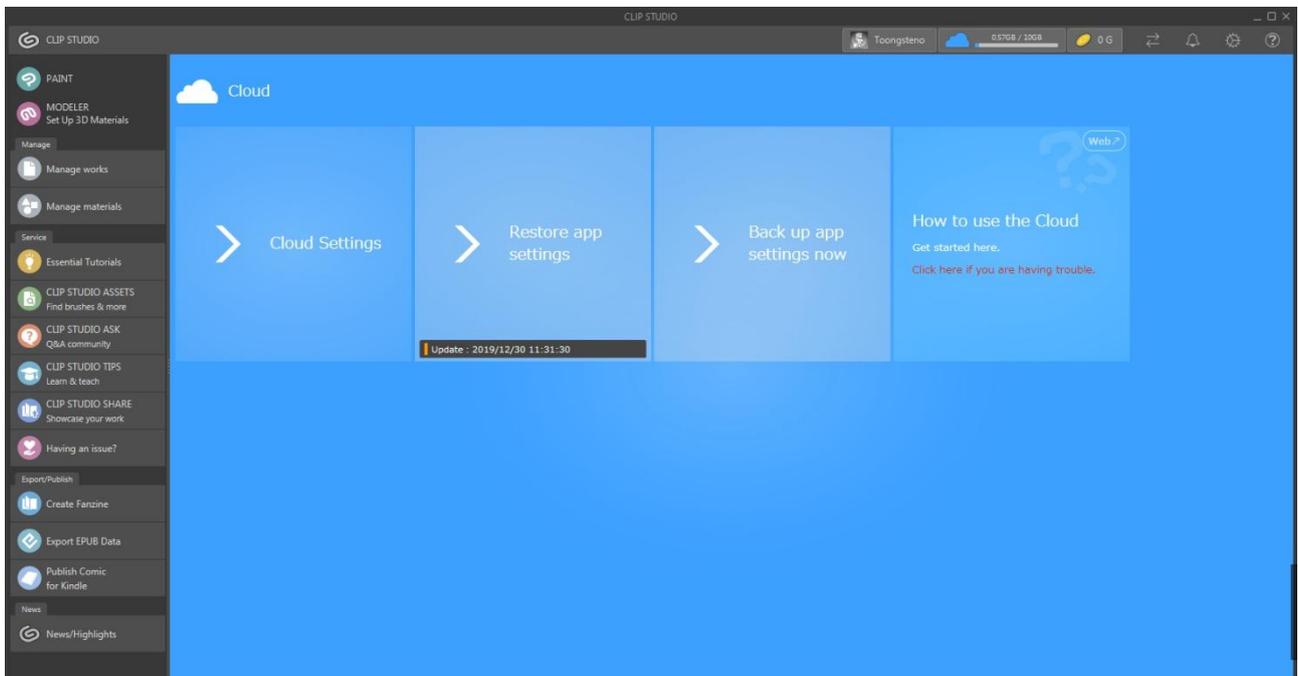


Fig. 376

## CSP con il cellulare: modalità Companion

Come visto, CSP è disponibile per vari dispositivi: *computer*, *tablet*, cellulari.

Nei cellulari, oltre a poter usare l'applicazione in sé, o gratuitamente per un'ora al giorno o a pagamento con una licenza dedicata, è possibile utilizzare CSP in modalità Companion (*Companion Mode*).

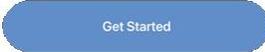
Con questa modalità il cellulare si trasforma in una sorta di telecomando per il CSP sul *computer* o sul *tablet*, su cui vengono duplicate alcune funzioni del programma che magari è più comodo non utilizzare direttamente sullo schermo principale.

L'uso della modalità Companion non fa scalare il tempo di utilizzo gratuito di CSP né richiede l'acquisto di una licenza, ma permette l'uso combinato con il dispositivo principale per tutto il tempo che si vuole. Se però si sta utilizzando CSP solo con il cellulare e, mentre si ha un *canvas* attivo (sempre sul cellulare), si passa alla modalità Companion per connettersi a un *PC/tablet*, il *timer* non viene sospeso ma continua a scalare il tempo, scaduto il quale per continuare serve la licenza (in realtà, i primi sei mesi di licenza per cellulare sono gratuiti).

*Companion mode* può essere comoda, se ci si abitua a utilizzare il cellulare come periferica; ha però un piccolo scotto da pagare: le dimensioni del file. CSP per il cellulare è piuttosto pesante (il *download* della v. 1.12.1 è di 309 MB), ma se ciò non costituisce un problema, perché no?

### Come usare la modalità Companion

La prima volta:

- scaricare CSP sul cellulare, assicurarsi che sia sul cellulare che sul *PC/tablet* ci siano le versioni aggiornate del programma e collegare sia cellulare che il dispositivo principale alla stessa rete;
- lanciare CSP sul *PC/tablet*;
- cliccare sull'icona *Connect to smartphone*,  , presente nella *Command bar*: verrà visualizzato un *QR code*. Può essere che venga richiesta un'autorizzazione per la trasmissione dei dati la prima volta che si utilizza *Connect to smartphone*;
- lanciare CSP sul cellulare;
- cliccare sull'icona *Get Started*,  ; attendere che appaia la schermata *Manage works*,

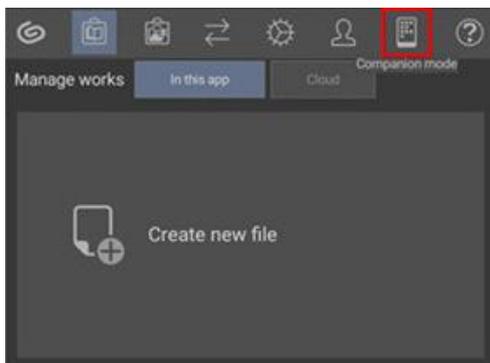


Fig. 377

- quindi cliccare sull'icona *Companion mode* (identica alla *Connect to smartphone* del *PC/tablet*);
- quando appare il messaggio di conferma, cliccare *Scan QR code*; scansionare il *QR code* sul *PC/tablet*.
- nell'app della fotocamera del cellulare appare quindi un *link*: cliccarlo per avviare CSP nel cellulare in modalità Companion.

Dalle volte successive alla prima:

avviare CSP sul *PC/tablet*, avviare CSP sul cellulare, cliccare *Get Started* e quando appare la schermata *Manage works* cliccare sull'icona *Companion mode*.

Se non dovesse funzionare, probabilmente si è sbagliato l'ordine delle operazioni o la rete non funziona.

Per quanto riguarda le funzionalità del *Companion mode*, dare un occhio a [questo link](#) e fare delle prove.

## Compatibilità con altri programmi

### Photoshop

#### Importare file

Con CSP si possono aprire direttamente i file di Adobe Photoshop (.psd o .psb) con la loro organizzazione in livelli. Basta andare in *File > Open* e scegliere il file desiderato. È possibile importare un file PS in un documento aperto con la funzione *File > Import*, ma in questo caso viene importato il contenuto del file come unico livello. Vedi a proposito:

da un [post](#) di Luigi Giordano del 3 dicembre 2019 nel gruppo FB Clip Studio Paint Italia

Luigi Giordano

Buonasera a tutti. Grazie per avermi accettato. Ho una domanda. Sono passato da manga studio4 a clip studio. Una cosa non mi è chiara: con manga studio, dopo aver importato un *file* da Photoshop in bianco e nero (non scala di grigio), era possibile intervenire con gli strumenti del *software* (es. Pennino, gomma) fare eventualmente correzioni ed esportare. Ora, con clip studio, il livello che si crea quando nel progetto importo un file esterno non accetta simili interventi. Ricordo anche che era possibile importare in livelli separati, invece, ora, tutti i livelli vengono uniti in uno solo. C'è una soluzione alternativa? Grazie.

Patrizia Mandanici

Clip Studio Paint apre i *file* di Photoshop con livelli, direttamente. E naturalmente si può intervenire su tutti i livelli con tutti gli strumenti. Se invece scegli *"Import"* si crea un *file* "immagine" che non è modificabile se non quando si converte in *file raster* (di solito si usa *"Import"* per aprire all'interno del nostro *file* qualche foto, e bisogna sempre convertire il *layer*).

Luigi Giordano

grazie! ora provo..

#### Esportare con i livelli

**Attenzione:** salvare ed esportare sono due operazioni differenti. Si può salvare un file CSP con un formato PS (.psd o .psb). Se si salva da *File > Save as...*, il file manterrà la struttura dei livelli (anche se i livelli vettoriali non saranno più tali ma *raster*); se si esporta invece, da *File > Export (Single Layer)*, scegliendo ancora .psd o .psb, il documento risultante avrà i livelli uniti.

#### Importare pennelli

Dalla versione 1.10.5 si possono importare in CSP i pennelli di Photoshop (estensione .abr). I pennelli si importano o trascinando il *file* .abr all'interno della finestra *Sub Tool*, oppure cliccando sulle tre linee in alto a sinistra nella finestra *Sub Tool* e scegliendo l'opzione *Import sub tool...*

Dopo aver importato il pennello è possibile che l'aspetto in CSP sia differente da quello che aveva in PS. Bisogna armeggiare un po' con le impostazioni nella finestra *Sub Tool Detail* per ottenere un aspetto simile.

In [questo](#) video (in inglese) sono spiegate le novità introdotte con la versione 1.10.5; lo faccio partire dal punto in cui viene spiegata l'importazione dei pennelli, al minuto 18:44. Una decina di minuti dopo, dal minuto 27:05 più o meno, viene spiegato che col pennello importato bisogna appunto giocare un po' con le opzioni. In particolar modo, se si seguono i sottotitoli, fare attenzione a quanto scritto quando dice che all'opzione *Scatter(-ing)* di PS corrisponde l'opzione *Spring effect* in CSP. Qui c'è un errore dei sottotitoli (generati automaticamente): l'opzione corrispondente è *Spraying effect*.

Non è al momento possibile esportare i pennelli di CSP verso Photoshop.

#### Importare ed esportare Color palette

Vedi il paragrafo [Color Palette](#).

#### Esportare testo compatibile con Photoshop

Il comparto testo di CSP è giudicato spesso macchinoso e poco flessibile; i testi sono di non immediata manipolazione e volendo esportarli in PS (.psb o .psd), che ha una gestione più fluida, fino alla versione 1.12.0 di CSP era inutile perché tutti i livelli risultavano rasterizzati. Un'altra ragione per gestire i testi con

PS, non meno importante stando a quanto dicono **qui**, era dovuta al fatto che è sempre più necessario tradurre in più lingue i testi dei fumetti per raggiungere un pubblico più vasto e, dopo la traduzione, riscrivere i testi nelle nuvolette nelle lingue non originali. Con PS risulta più semplice (e quindi più economico) affrontare queste riscritture, non fosse altro che per la sua estrema diffusione, che CSP ancora non ha.

Dalla versione 1.12.0 di CSP (maggio 2022) è possibile esportare il livelli testo mantenendo la compatibilità con PS, utilizzando i comandi *Save Duplicate* o *Batch export*.

#### **Save Duplicate**

- *File > Save Duplicate > .psb o .psd*;
- appare la finestra *psb/psd export settings*;
- mettere la spunta alla casella *Text*;
- in *Text layer* scegliere *Text only*;
- dare l'OK.

#### **Batch export**

- *File > Export multiple pages > Batch export*;
- appare la finestra *Batch export*;
- scegliere il formato PS desiderato, *.psb o .psd*;
- togliere la spunta alla casella *Combine and export image*;
- dare l'OK;
- appare la finestra *psb/psd export settings*;
- mettere la spunta alla casella *Text*;
- in *Text layer* scegliere *Text only*;
- dare l'OK.

La casella *Text layer* ha tre opzioni:

*Image only*: per ogni *balloon* con testo nel file CSP viene creato un livello *raster*, con *balloon* e testo uniti;

*Image and text*: per ogni *balloon* con testo nel file CSP viene creato un livello *raster* con *balloon* e testo uniti, al di sotto del quale viene creata una cartella (non visibile di *default*) che contiene il livello testo modificabile e un livello *raster* per il *balloon*;

*Text only*: per ogni *balloon* con testo nel file sotto viene creata una cartella (visibile) che contiene il livello testo modificabile e un livello *raster* per il *balloon*.

Il testo esportato per PS mantiene il font, la dimensione e il colore scelti in CSP, ma non gli altri tipi di formattazione o effetto, come ad esempio il grassetto o il bordo attorno. Se si esporta come *Image and text*, formattazioni ed effetti saranno solo sul livello *raster*; se si esporta come *Text only*, verrà esportato solo il livello testo modificabile senza formattazioni ed effetti che, non essendo esportato un livello *raster*, verranno persi.

Per altre informazioni vedi [questo](#) articolo (in inglese).

## **Illustrator**

### **Importare ed esportare file**

Dalla versione 1.10.0 è possibile l'interscambio di file vettoriali *.svg* con Adobe Illustrator.

Da quello che ho visto, è possibile copiare un livello vettoriale da Illustrator e incollarlo in CSP, però su un livello *raster*.

Le note di rilascio parlano di "copiare immagini da AI e incollare le loro linee e riempimenti convertiti in *.svg* in CSP come vettori"; inoltre dicono che si possono "copiare i layer vettoriali in CSP e incollarli in AI con i *control point*". Sembrerebbe che in realtà non si possono copiare/incollare come vettoriale (perché così fa la conversione in *raster*), ma bisogna passare per esporta/importa.

Da alcune prove ho notato che se copio una linea vettoriale da un file CSP in cui ci sono vari livelli (*raster* e vettoriali), quando vado a incollarlo in AI me ne incolla, come *raster*, solo un pezzo. Per avere tutta la linea in AI, nel file CSP ci deve essere solo il livello che copio.

Se da Illustrator esporto in *.svg* un vettoriale con linea e riempimento, viene importato in CSP solo come linea. Se esporto da Illustrator solo il riempimento, in CSP viene importato il contorno (quindi la linea), che ha però il colore del riempimento.

Non so se questo corrisponda alle intenzioni degli sviluppatori; molto probabilmente devo capire meglio io.

## Importare ed esportare immagini

È possibile importare delle immagini in un file .clip, da *File > Import > Image...*; le immagini importate vengono posizionate in un livello di tipo chiamato *Image material layer*, con limitate possibilità di gestione: una volta importata, è bene rasterizzare l'immagine (> convertirla in un livello di tipo *raster*) con il comando *Rasterize* (tx dx sul livello > *Rasterize*) o convertendo il livello con tx dx > *Convert Layer (H)...* e scegliendo *Raster Layer in Type*.

Si possono convertire anche in livelli vettoriali, ma bisogna giocare un po' con i parametri in *Vector settings* nella finestra che appare, non ho fatto molte prove e non so che qualità si possa ottenere.

Infine si possono convertire le immagini in linee e toni (> retini), da tx dx sul livello > *Convert in lines and tones...*: anche qui, se interessati, fare delle prove; io non mi ci sono dilungato troppo.

Una cosa interessante è che finché un'immagine non è stata convertita e voglio ad esempio copiarne una selezione e incollarla su un livello vuoto (che verrà bellamente ignorato), viene creato un livello, sempre *Image material layer*, mascherato, in cui vedo effettivamente solo la parte selezionata dell'immagine, ma che in realtà la contiene interamente.

Se si apre direttamente un'immagine (intendo un'immagine *raster*, tipo una .jpg) con *File > Open...* viene creato un documento che ha un unico livello di tipo *raster*, contenente l'immagine, che poi può essere integrato e lavorato come un qualsiasi file .clip .

L'esportazione di un'immagine viene utilizzata ad esempio alla fine di un lavoro, quando tiro le somme di tutto il processo creativo. In parte ne ho parlato [più sopra](#), aggiungo solo che ci sono varie modalità di esportazione: con *File > Save as...* o con *File > Export (Single layer)*; ce ne sono altre, ma parlando di immagini mi fermo qui. Se si vogliono mantenere i livelli nell'immagine finale, gli unici formati che lo consentono sono *Photoshop Document*, .psd, e *Photoshop Big Document*, .psb, selezionati da *Save as...*, negli altri casi i livelli vengono unificati.

Con *Export (Single layer)* si possono impostare le varie opzioni di esportazione (ad esempio, scegliere di non esportare i *Draft layer*), cosa non possibile con il *Save as...*

## Esportare Tiff con i livelli

Non è possibile esportare Tiff *multilayer*; per esportare i livelli bisogna esportare in .psd e da Photoshop esportare poi in .tif .

## Importare un'immagine e ridimensionarla esattamente

Se voglio che un'immagine abbia in CSP determinate dimensioni c'è da star freschi: se la importo con *File > Import > Image...* poi non ho modo di vedere quali sono le sue dimensioni effettive sulla pagina, anche rasterizzandola. Posso usare il comando *Scale/Rotate*, ma dalla *Tool property* posso tener d'occhio il ridimensionamento solo percentualmente, il che è un po' scomodo.

C'è un modo però per aggirare l'ostacolo e impostare le dimensioni di un'immagine con precisione (vedi [questo](#) post di Gloria Spinelli sul gruppo FB e relativa risposta di Federica Di Meo): basta aprire l'immagine direttamente in CSP, cioè non aprendo un file e importando l'immagine, ma proprio aprire l'immagine con il comando *File > Open...*

Una volta aperta l'immagine andare in *Edit > Change Image Resolution...*; nella finestra che appare sono riportate le dimensioni e la risoluzione dell'immagine, che possono essere modificate a piacere (mantenendo però le proporzioni).

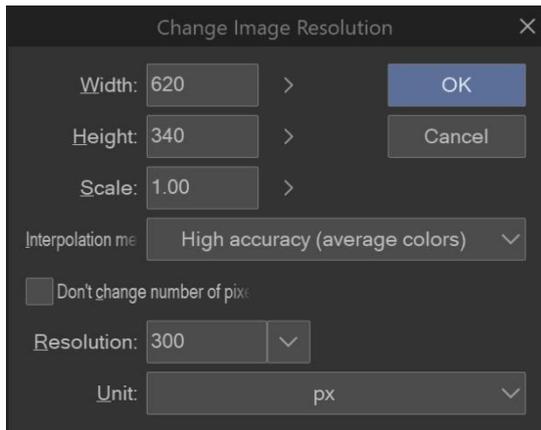


Fig. 378

Poi si salva l'immagine e la si può importare nel file di lavorazione come spiegato più su.

Se si vogliono modificare le proporzioni dell'immagine prima di importarla, allora bisogna utilizzare un editor di immagini che lo permetta.

## Altre impostazioni personali

\*Ignorare tranquillamente\*

Sfondo icone strumenti aggiunti v. 1.10.10: RGB 162.188.210 HEX A2BCD2

Sfondo icona Object. 157.89.180

Sfondo icona Move layer: 195.170.84

## APPENDICE 001 - Come PJ Holden taglia le vignette

*Dic. 2018 - Ho tradotto finalmente questi post di PJ Holden. Di recente ho seguito un webinar di PJ su questi stessi argomenti (lo trovi [qui](#) su Youtube) e ho fatto un po' di fatica a stargli dietro perché parla molto stretto e un po' si mangia le parole (certo, io non sono una cima in inglese...). Le stesse difficoltà le ho avute con questi articoli, perché a mio modo di vedere PJ usa la punteggiatura un po' a caso... Se qualcuno volesse fare una traduzione più accurata della mia, posso girargli il testo originale. Ricordo che tutto quello che si trova tra parentesi quadre sono mie note personali. Non ho numerato le immagini.*

### Disegnare Vignette in Manga Studio/Clip Studio Paint – Parte 1

Sunday 31st January, 2016

Ok, per prima cosa mettiamoci d'accordo sulla nomenclatura...

*Panel*, cornici, *box* [Panels or frames or boxes nell'originale – N.d.M.] o... quelle cose rettangolari o quasi che ospitano il contenuto di una parte di un fumetto. Io le chiamo panel (e le linee attorno: bordi dei panel) ed è così che le chiamiamo nel Regno Unito.

*[Va da sé che essendo questi appunti in italiano e che in italiano si chiamano vignette, da ora in poi tradurrò panel ad ogni altro termine equivalente con "vignetta", e panel borders "bordi" ecc.*

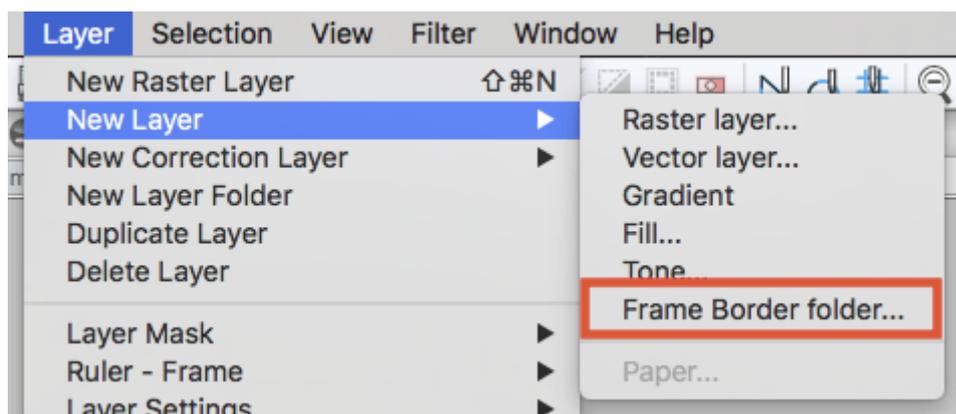
*PS: A metà della traduzione ho notato che spesso PJ usa panel border anche come sinonimo di vignetta, costringendomi a una noiosa revisione: ho cercato di usare il termine più adatto affidandomi al senso del discorso - N.d.M.]*

Manga studio È Clip Studio Paint. Mi riferirò normalmente a Manga Studio, perché l'ho usato con questo nome per anni. Però potrei riferirmi al programma con MS, o MS/CSP. Ma attenzione: di fatto sono lo stesso programma con due nomi differenti. Non c'è differenza, valgono le stesse cose.

Ok, le parole sono sistemate, vediamo alcune nozioni di base.

Manga Studio ha alcuni strumenti veramente forti per disegnare le vignette. Però una cosa che fa di *default* è creare un nuovo *layer* per ogni vignetta. Io questa cosa la detesto, preferisco che il numero delle mie cartelle sia basso (una per le matite, una per le chine, una per i bordi delle vignette e talvolta una per le tinte piatte e una per gli effetti).

Per creare la gabbia di partenza si va sul menù *Layer*.

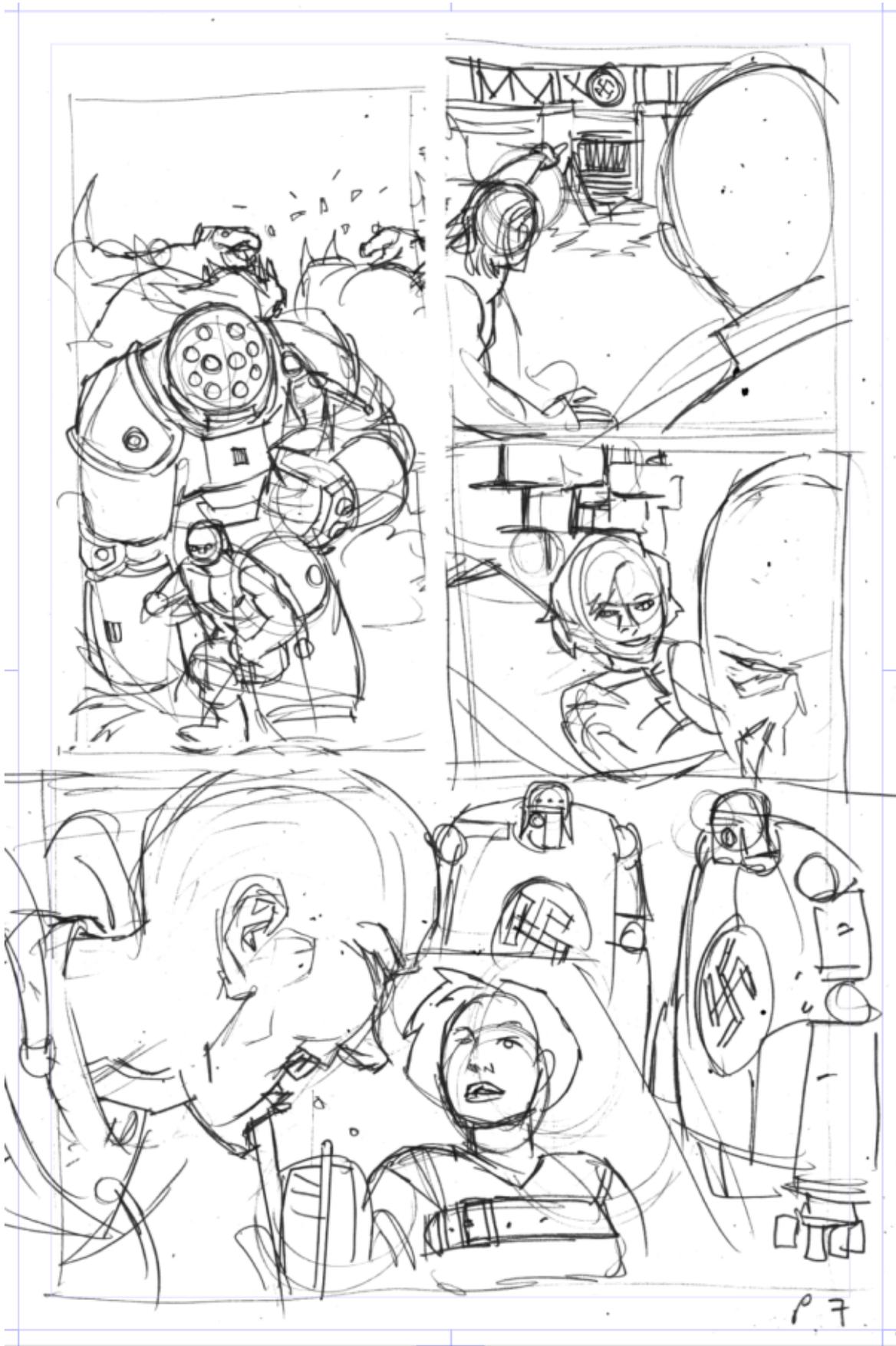


Questo crea un nuovo *Frame folder*. Ciò che verrà inserito in questa cartella verrà mostrato come limitato dai bordi della vignetta e non ne uscirà.

*[Non è esattamente quello che scrive JP ("anything dropped in to this folder will, cleverly, ONLY show the contents of the drawing."), ma è quello che accade - N.d.M.]*

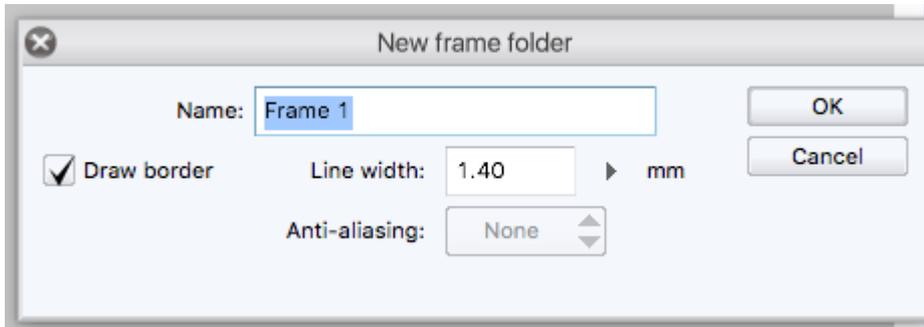
Per questo esempio userò una pagina da *Monsterology Book 2: Sabbaticals* (dovresti comprarlo nella tua fumetteria di fiducia, è fantastico...)

Qui ci sono le mie matite grezze:



Dunque, il primo passo è creare un nuovo *Frame folder*. Si aprirà una finestra con alcune impostazioni:

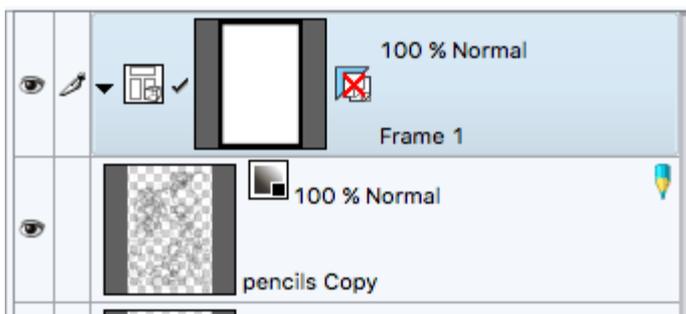
- il nome della cartella (che cambio raramente, dato che tendo a lavorare con un'unica cartella, mantenendone il nome);



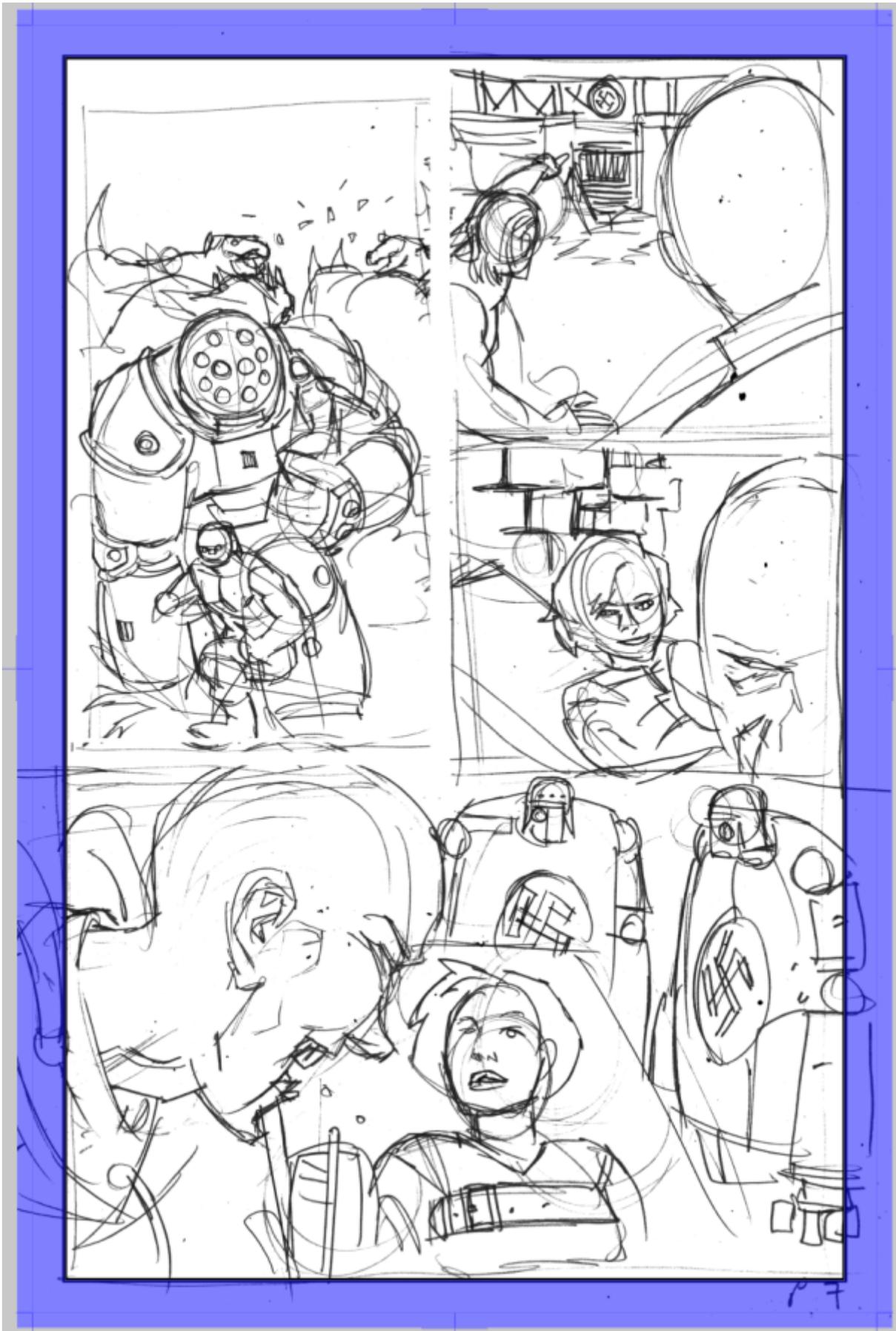
- *Draw border* [disegna il bordo]: dato che sto facendo tutto questo solo per avere i bordi delle vignette, beh, mi assicuro che sia spuntata;
- *Line width* [spessore della linea], impostato come si ritiene opportuno. Mi piacciono i bordi belli grossi, e uso 1,4 mm di spessore (il programma mi chiede la misura in mm perché tutto il documento è impostato nel sistema metrico, il tuo potrebbe essere impostato in pollici). Inoltre ho un rapido Rotring da 1,44 mm che ho usato per decenni per disegnare i bordi, e questo ha contato nella mia scelta.
- *Anti-aliasing* Qui è disabilitato perché il mio tipo di *layer* di *default* è in bianco e nero e quindi questa opzione (ovvero il processo che usa i toni di grigio per simulare una definizione più alta) non è disponibile.

Ciò crea una nuova cartella con una maschera; una cartella con la maschera contiene aree trasparenti e aree opache, in cui i disegni contenuti si vedono solo attraverso le zone trasparenti. Personalmente lo trovo un po' limitante quando sto facendo le matite, ma è utile per mantenere il lavoro pulito e aiuta a non distrarmi.

La mia cartella ora appare così:



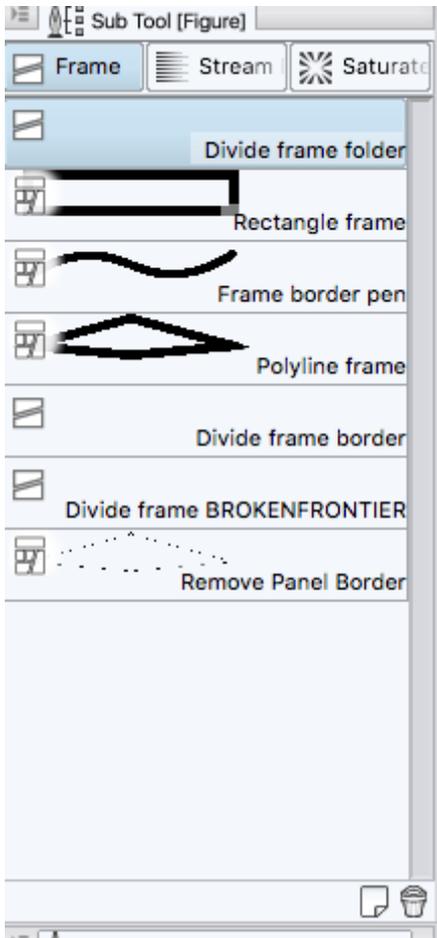
E i miei disegni appaiono così (la zona blu è la maschera, che ancora non nasconde i disegni perché i disegni non sono DENTRO il *frame folder* ma sono sotto, e la maschera quindi non ha effetti su di essi):



Ora comincio a tagliare i bordi!

Manga Studio/Clip Studio Paint ha una serie di *subtools* [sottostrumenti] utili per tagliare i bordi delle vignette.

Questi sono i miei (incluso uno nuovo che ho creato io e che è molto utile!)

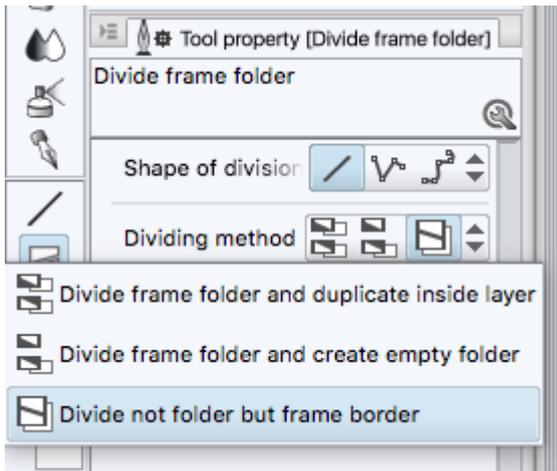


Un *subtool* è fondamentalmente uno strumento [tool] a cui sono stati modificati i parametri e questi parametri sono stati registrati, cosicché se ne possono creare un sacco di versioni differenti, ciascuna specifica per il proprio lavoro o le proprie preferenze.

Lo strumento più utile è tuttavia il "Divide Frame Folder", che permette di suddividere la vignetta appena creata in maniera arbitraria (se si preme lo *SHIFT* mentre si taglia la vignetta la direzione sarà forzata a rimanere orizzontale o verticale).

Se hai mai letto i [2000AD 10 commandments](#), potresti voler tenere uno spazio tra le vignette di 5 mm (come faccio io) e il "Divide Frame Folder" ha un'impostazione che permette di specificare tale spazio sia in orizzontale che in verticale (io uso 5 mm per entrambi; per qualche strano motivo, probabilmente legato ai manga, di *default* il programma tiene uno spazio verticale maggiore di quello orizzontale. Io lo trovo... sconvolgente).

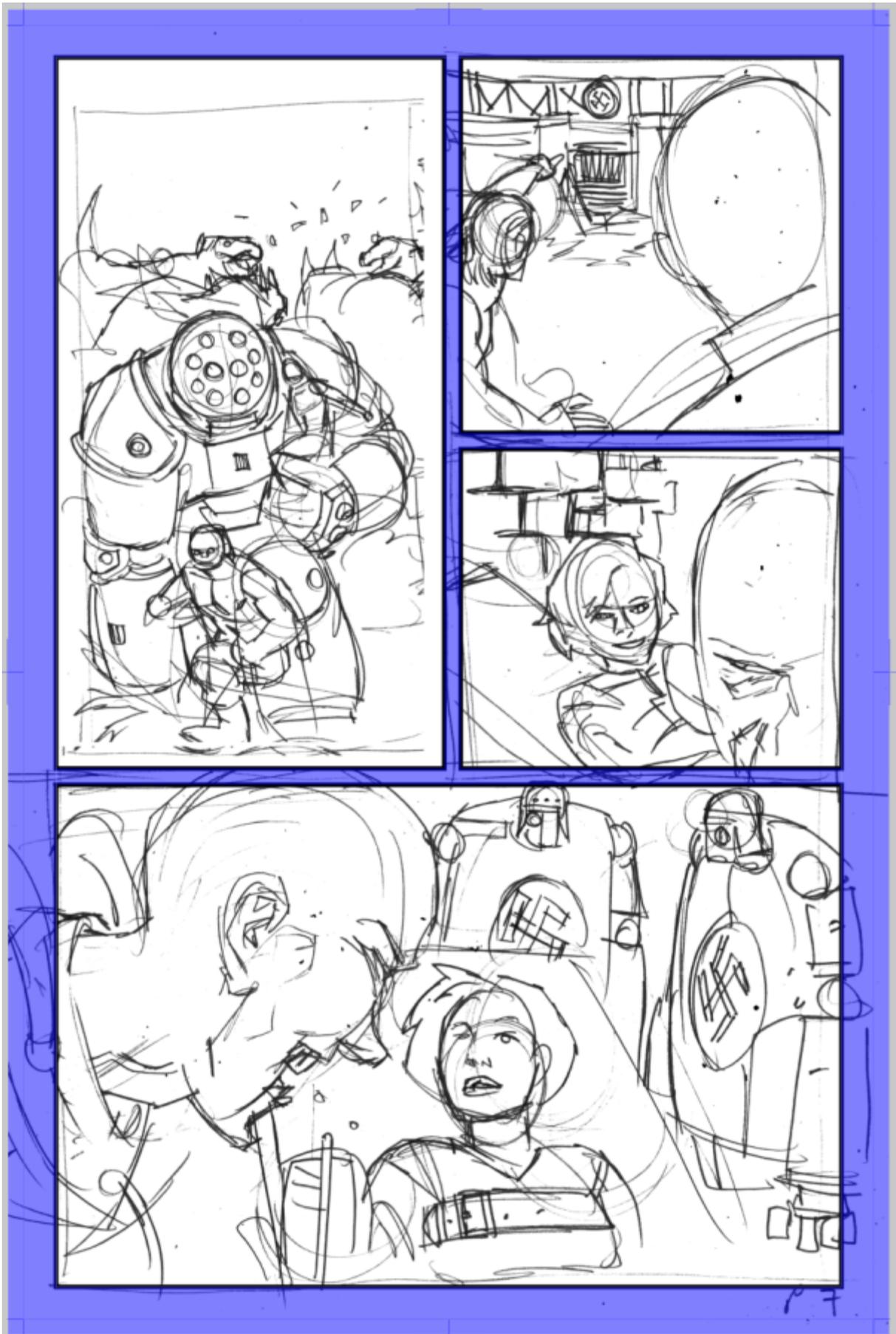
Di *default*, lo strumento "Divide frame folder" creerà una nuova sottocartella per ogni vignetta, quindi se si divide una pagina in due vignette alla fine avremo due cartelle separate, ognuna con la propria mascheratura, e ciò che contengono potrà essere spostato senza interferire con l'altra vignetta. La mascheratura nasconderà le parti di disegno che non si vogliono far vedere. Il che sembra utile, se è così che si lavora. Ma io non lavoro così, quindi la prima cosa che faccio è cambiare il comportamento di *default* nel seguente modo...



(A questo punto potresti trovarti a pensare "l'inglese delle opzioni di questo menu è piuttosto... strano"... già, concordo)

AGGIORNAMENTO: E' stato sottolineato, correttamente, che le impostazioni che ho cambiato hanno trasformato "*Divide Frame Folder*" nello strumento esistente "*Divide Frame Border*", cosa che non avevo mai notato prima. Quindi potete scegliere di cambiare le impostazioni o semplicemente usare "*Divide Frame Border*"... 😊 [qui PJ conferma quanto notato anche da me, vedi [qui](#) – N.d.M]

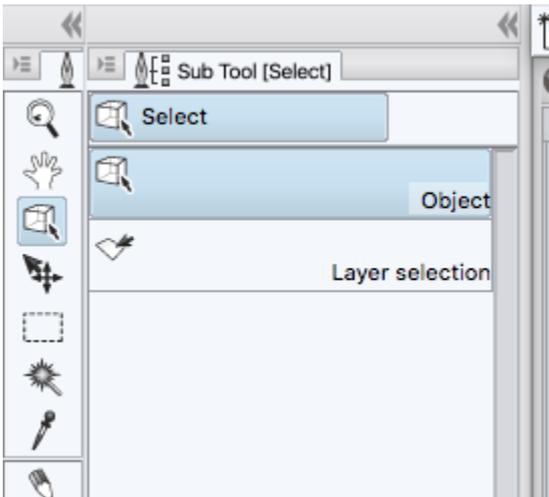
Quindi, ora, usando questo strumento, faccio tagliuzzo tutto come preferisco e la faccio finita qui...:



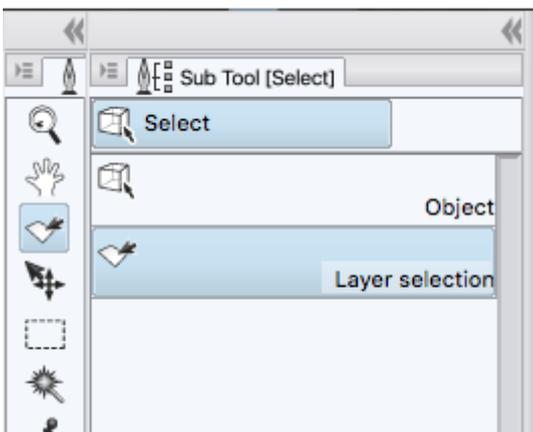
(consiglio veloce: se si preme lo *SHIFT*, cliccando all'incirca a metà di dove si vuole posizionare il bordo e muovendo leggermente su o giù, la vignetta sarà tagliata perfettamente lì dove si trova il mouse, il tutto in pochi secondi). [*boh, l'aveva già detto...*]

Ora, non è esattamente dove lo voglio. Per esempio, vorrei che la prima vignetta fosse aperta sopra, vorrei che la testa del nostro *villain* nell'ultima vignetta sbucasse un po' fuori e che i bordi destro e sinistro dell'ultima vignetta andassero fuori pagina.

Per prima cosa occupiamoci dell'estensione dell'ultima vignetta. Selezioniamo il *Select tool*, o più precisamente l'*Object Select tool* (che appare così: ) , che si trova qui:

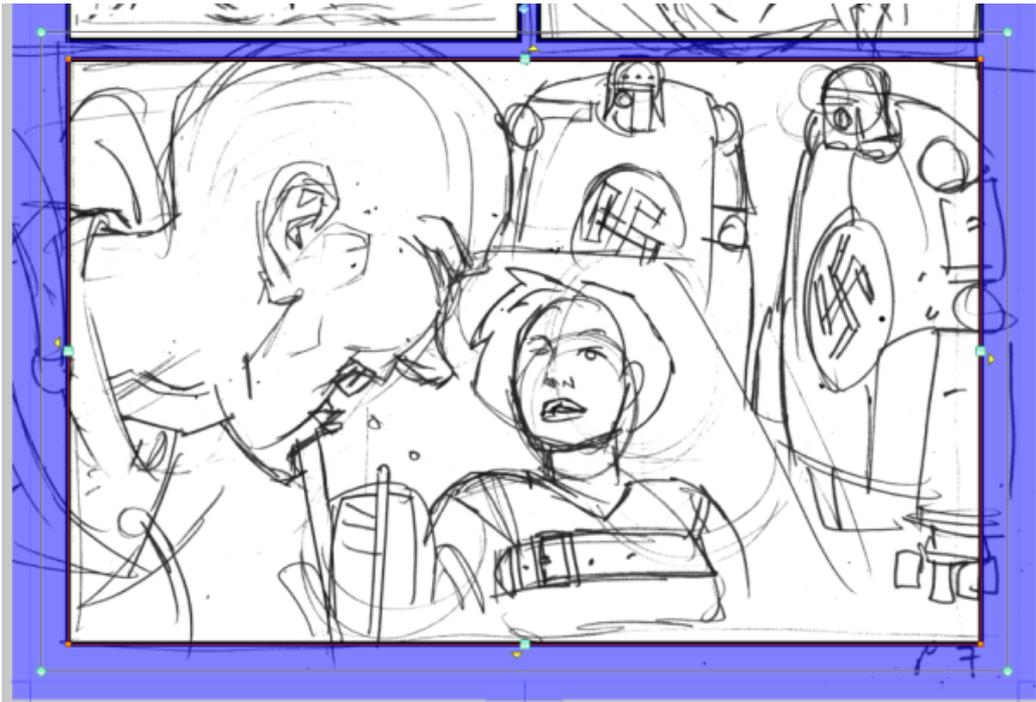


(Una cosa frustrante è che la *toolbar* sulla sinistra mostra il *subtool* usato più di recente di ogni strumento, rendendo talvolta dannatamente impossibile trovare lo strumento che stai cercando se hai UN SACCO di *subtool*... Ad esempio, questo menù può apparire anche così:

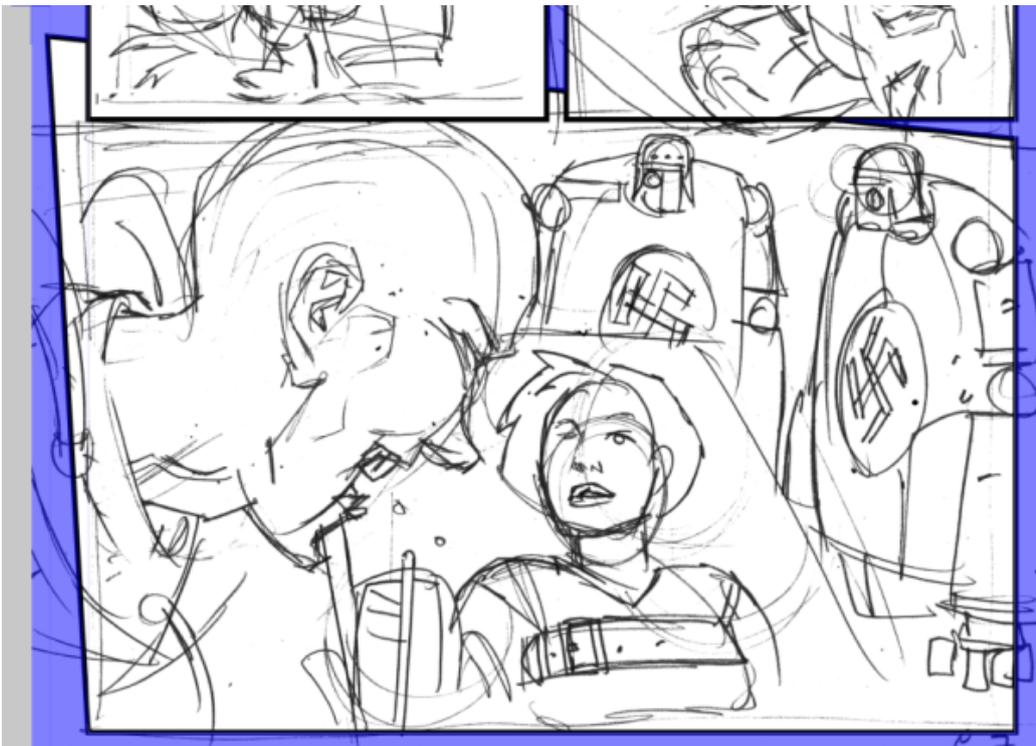


È per questo che la gente spesso si lamenta di non riuscire a trovare un particolare *ruler*: è perché il *ruler* è un *subtool* di una serie e la *toolbar* attualmente ne mostra l'icona di un'altra. Un giorno qualcuno intelligente aggiungerà un comando "cerca" al menù degli strumenti solo per cercare tra i milioni di fantastici strumenti di disegno che ho comprato da [frenden...](#))

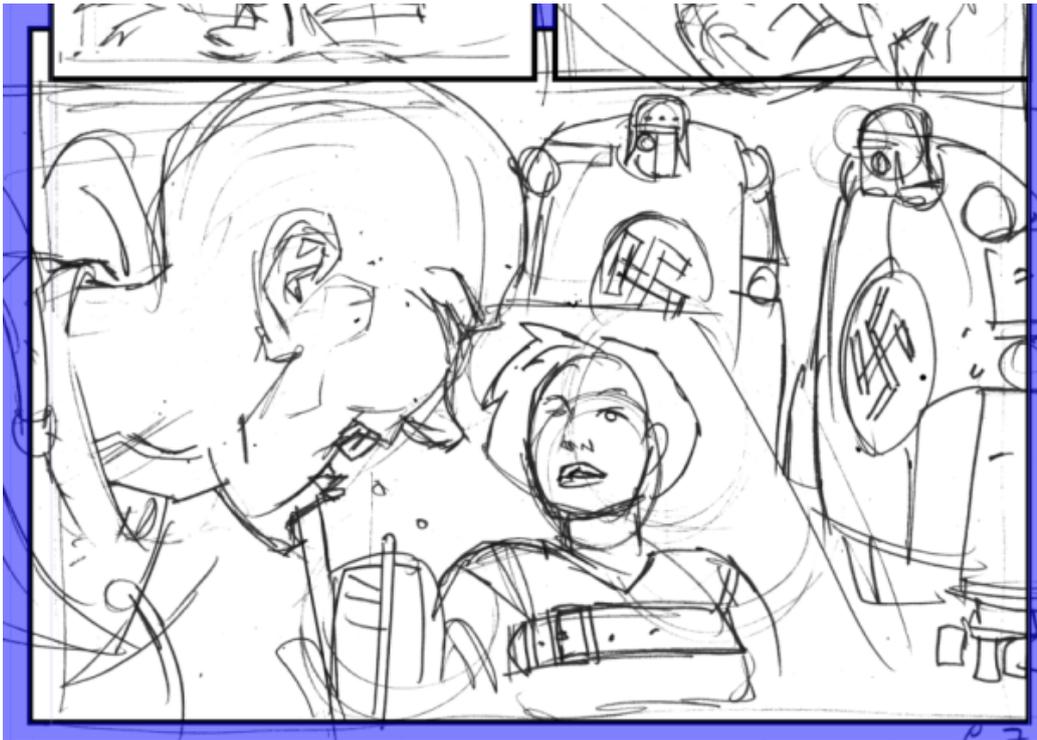
Ok, sto divagando. Dopo aver selezionato lo strumento *Object Selection* (ricorda, appare così: ) si può selezionare la vignetta che si vuole estendere fuori pagina. Ci sono più modi per estendere i bordi delle vignette, vediamoli velocemente.



Ci sono due serie di maniglie per muovere la vignette: la più esterna si collega rigidamente alle altre vignette o al lato della pagina; la più interna è più flessibile, per esempio si può prendere la maniglia dell'angolo superiore sinistro e tirarlo su, così:



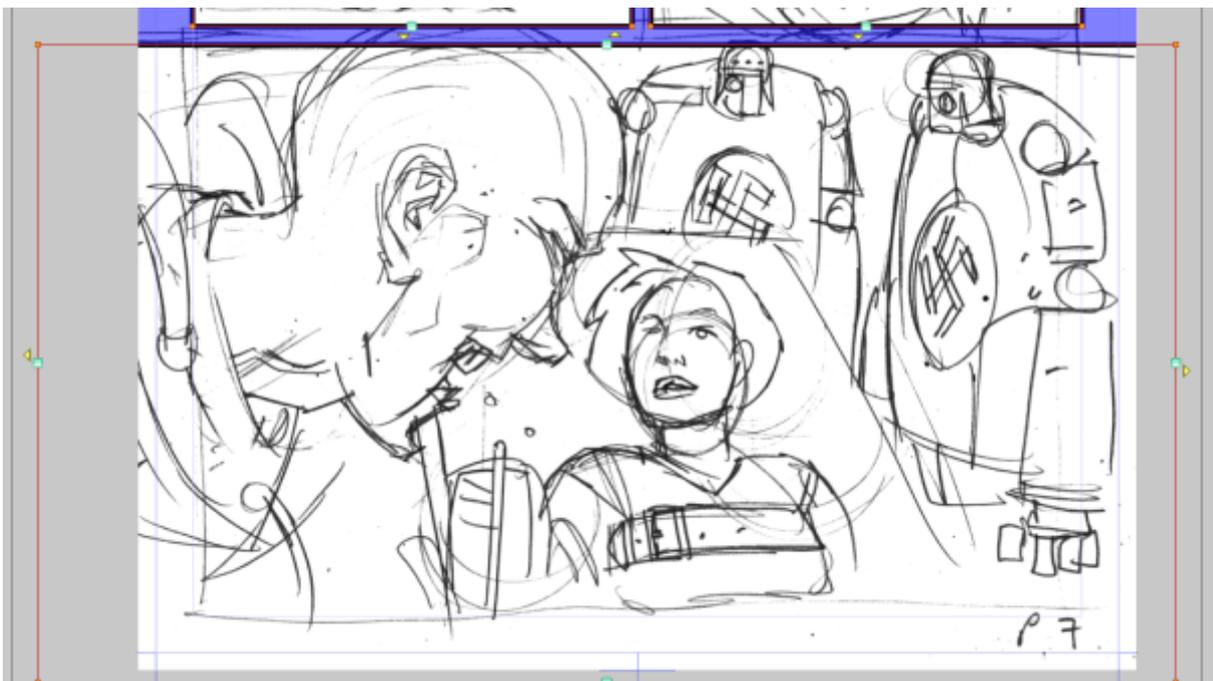
Invece, muovendo la maniglia corrispondente della serie esterna semplicemente si stira verso l'alto la vignetta senza deformarla:



Se ci si limita a bordi delle vignette quadrati e abbastanza semplici, allora le maniglie esterne fanno bene il loro lavoro (anche se, come me, potreste non trovarvi mai nemmeno a pensare a queste maniglie e a usarle solo per limitare l'area della vignetta. A essere sinceri, dopo anni di utilizzo di MS questa è la prima volta che ho bisogno di pensare a cosa servono queste maniglie...)

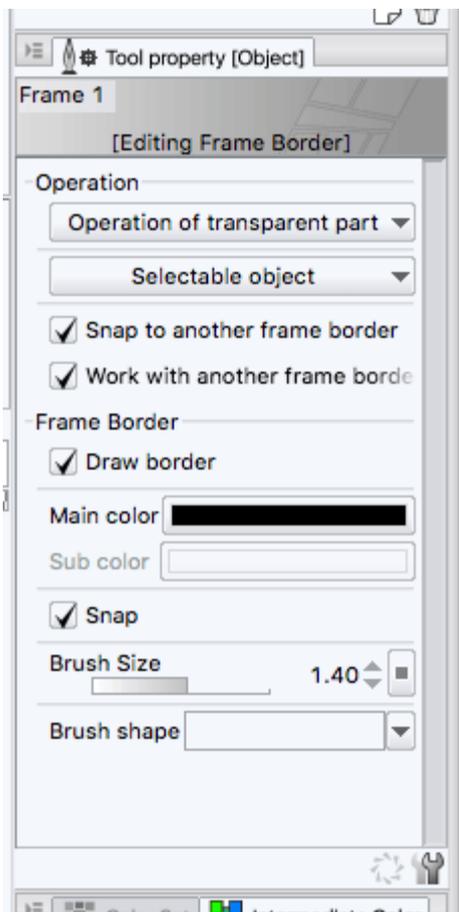
Quindi afferro le maniglie esterne e tiro la vignetta fino a che i bordi sono fuori dalla pagina.

[originale: "...are off the hook. I mean page. Off the page.", trad. "...sono fuori dai guai. Voglio dire dalla pagina. Fuori dalla pagina."]



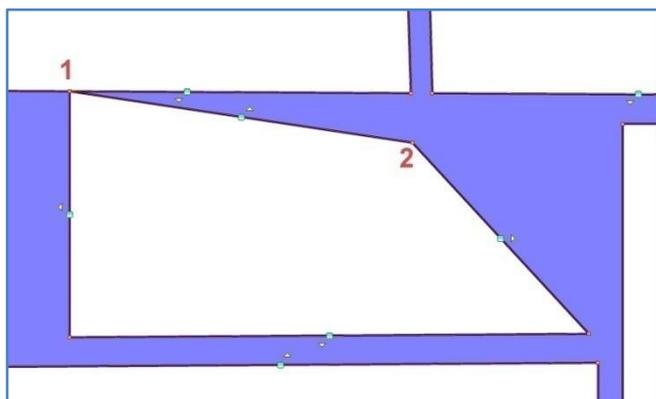
Normalmente, trascino le maniglie fuori dalla pagina. Si possono lasciare a filo pagina, ma a seconda di come è impostata la pagina per la stampa, si potrebbero trovare i bordi della vignetta visibili a bordo pagina. Meglio tirarli fuori fino alla zona grigia che non si vede mai.

Lo spostamento dei bordi delle vignette può essere un po' complicato. Manga Studio ha alcuni grandi trucchi per affrontarlo, anche se può essere un po' frustrante provarli. Nelle proprietà del *Select Object* si possono trovare alcune caselle di controllo utili...



*Snap to Another Frame Border* [Aggancia a un altro bordo]. In realtà si aggancia sia ai bordi della vignetta che allo spazio invisibile impostato a tra loro (nel mio caso i 5 mm).

*[qui credo voglia dire che se muovo una maniglia questa si aggancia sia al bordo di un'altra vignetta sia al prolungamento, che non vedo, dei bordi delle vignette, cioè lo spazio invisibile impostato. Vedi questa immagine, in cui la maniglia 1 si aggancia al bordo vignetta, la maniglia 2 si aggancia al prolungamento dello spazio (invisibile) tra le due vignette in alto.]*



- N.d.M.]

*Work with another frame border.* Permette di muovere il bordo di una vignetta e tenere il bordo della vignetta vicina sempre alla distanza impostata per lo spazio tra vignette (il bordo della vignetta vicina si muove parallelamente a quello della vignetta che si sta modificando). Se si vogliono vignette che si sovrappongono deselezionare l'opzione.

*Frame Border / Draw Border.* Sì, grazie. A meno che non si voglia il bordo attorno...

*Snap.* Deselezionandolo si è liberi di posizionare i bordi come si vuole, anziché mantenere quei rigorosi 5 mm che ci siamo autoimposti.

Ok, abbiamo trattato l'estensione di una vignetta oltre la pagina. Dato che questo argomento ha occupato più spazio di quanto mi aspettassi, la prossima volta parlerò di come spezzare il bordo: portare un disegno al di fuori della vignetta. C'è un modo intelligente di farlo che non comporta il disegnare oltre il bordo, sbianchettare [nell'originale tippexing, da Tipp-Ex, una marca di correttore bianco... Ah, l'inglese!] il bordi che non ci interessano e riscansionare il disegno. Avrei solo voluto capirlo prima...

## Le vignette in Manga Studio - parte 2

Monday 1st February, 2016

Una piccola aggiunta alla prima parte: quando si tagliano le vignette con il *"Divide Frame Folder / Divide Frame Border"*, se si trascina lo strumento di taglio attraverso più vignette (e si devono tagliare tutte fino all'altra parte) si vede l'anteprima del taglio mentre lo si fa e alla fine tutte queste vignette risultano tagliate. È un buon modo per assicurarsi che i tagli siano allineati

Ok, questa volta parleremo di come spezzare il bordo: lo si può fare se si vuole. Qui c'è un esempio di cosa sto parlando:



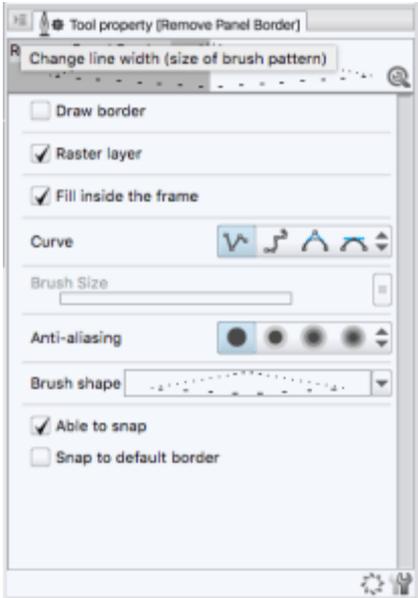
Qui il piede di Harry (il robottone gigante) rompe il bordo della vignetta e irrompe nell'altra. Non faccio di frequente questo genere di cose, più spesso faccio queste:



dove taglio via un pezzo di bordo per lasciare la vignetta aperta. Ci sono più modi di far ciò. Il vecchio metodo che utilizzavo (in cui lasciavo che il programma disegnasse tutto il bordo e poi lo cancellavo) funzionava ma era piuttosto rigido. Il nuovo metodo (o almeno il metodo che uso per il momento) mantiene il bordo altamente editabile, ma richiede di pensarci un po' di più.

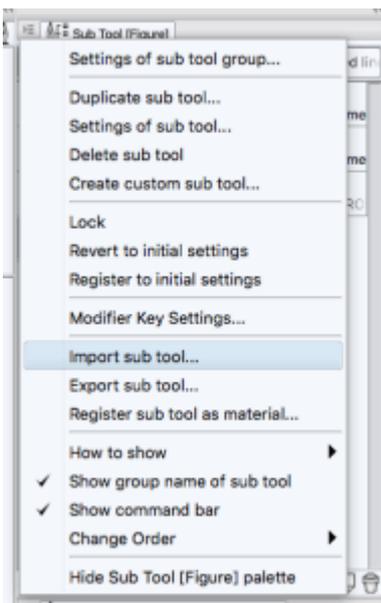
*[ok, qui mi sono arrampicato un po' sugli specchi: PJ scrive "...I "render" the panel frame and then erase the border"; quel "render" è ovvio che si riferisca al processo con cui il programma disegna il bordo attorno alla vignetta, ma dovevo tradurlo in qualche modo... - N.d.M.]*

Questo metodo si basa sul fatto che le vignette possono sovrapporsi e possono avere i bordi invisibili e, per aiutare, ho creato un *subtool* speciale, chiamato "Remove Panel Border" [rimuovi i bordi della vignetta]. Per crearlo, ho duplicato il *subtool* "Polyline Frame" e ho modificato i parametri come segue, e infine l'ho salvato come nuovo *default*:



(in realtà l'ho anche esportato e si può importare in Manga Studio per il proprio utilizzo. Per importare innanzitutto scaricare e dezippare il file "Remove Panel Border.sut.zip" e poi trascinare il file .sut nel *toolset* che si preferisce, oppure dal menù *Sub Tool* selezionare *Import* e importarlo da lì).

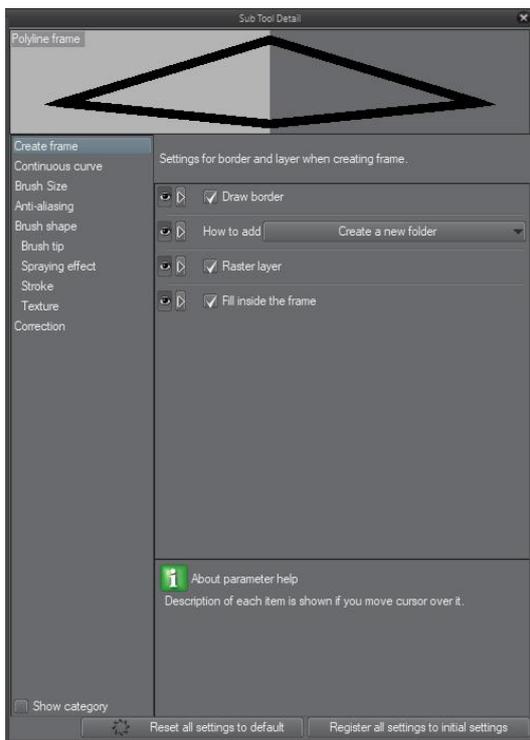
*Sub Tool* menù:



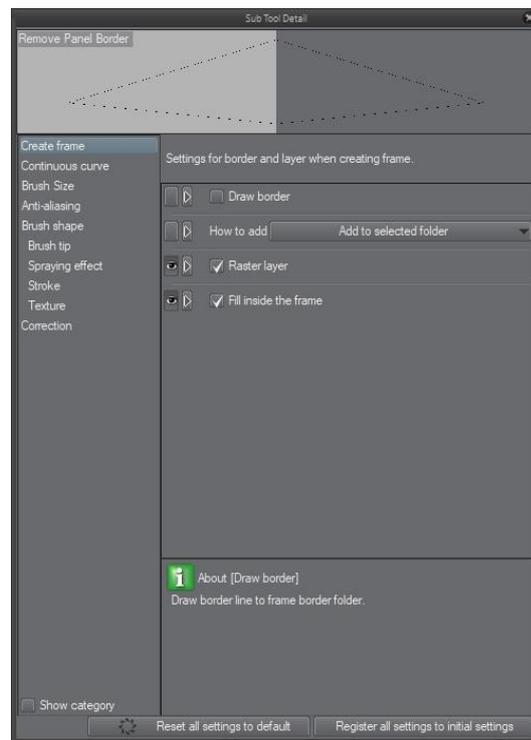
[Il link che fornisce PJ Holden è relativo al suo vecchio sito, che non esiste più, in cui c'erano anche questi post che fortunatamente ho copiato. Lo strumento che ha creato non è più disponibile, ma è facilmente ricreabile ripercorrendo i suoi passi, come ha spiegato:

- duplico lo strumento Polyline frame e lo chiamo Remove Panel Border;

- imposto i parametri come li ha impostati lui; l'interfaccia è un leggermente cambiata da quando PJ ha scritto il post, metto di seguito i Sub Tool Detail per il Polyline frame e per il Remove Panel Border come appaiono nella versione 1.8.5 di CSP:



Polyline frame

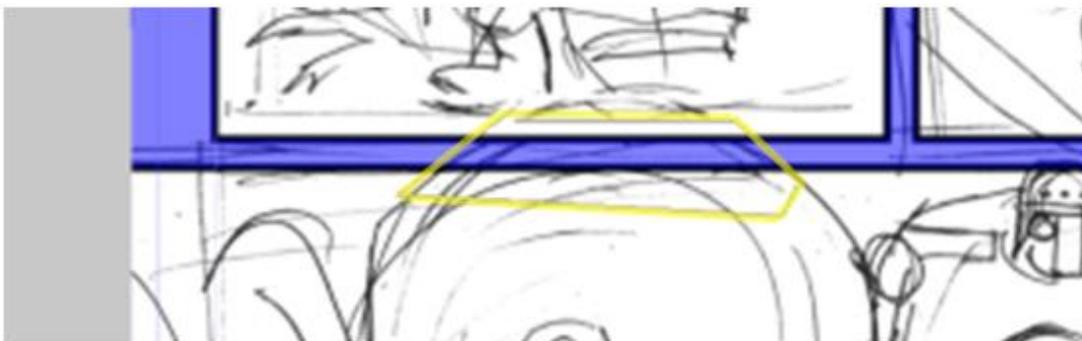


Remove Panel Border

- N.d.M.]

Ora, per usarlo, semplicemente selezionare il subtool "Remove Panel Border" e quindi disegnare attorno alle parti di bordo che si vogliono escludere...

Disegnare l'area da escludere:

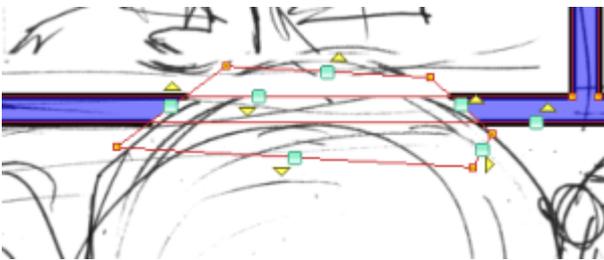


segue...

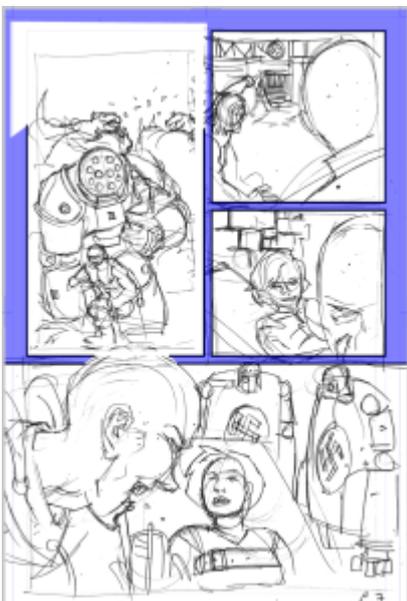
L'area è stata esclusa:



E se si vuole, si può tornare indietro e editare la forma per renderla più accurata:



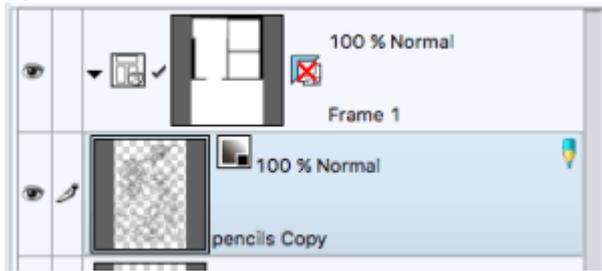
E I nuovi bordi delle vignette appaiono così:



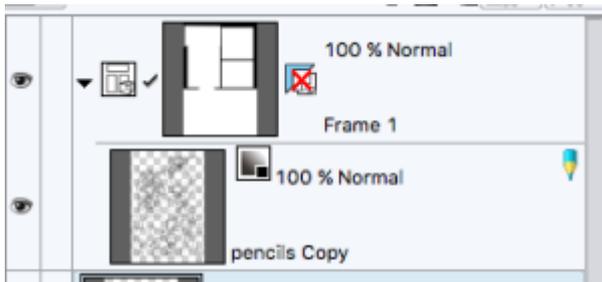
Notare: l'area blu è la zona mascherata delle vignette; la parte dei disegni che sta nella parte sottostante la maschera non viene mostrata.

Quindi, qui sopra, i disegni stanno su un *layer* AL DI SOTTO della cartella della vignetta [*frame folder*], ma non NELLA cartella. I miei *layer* hanno questa struttura:

segue...



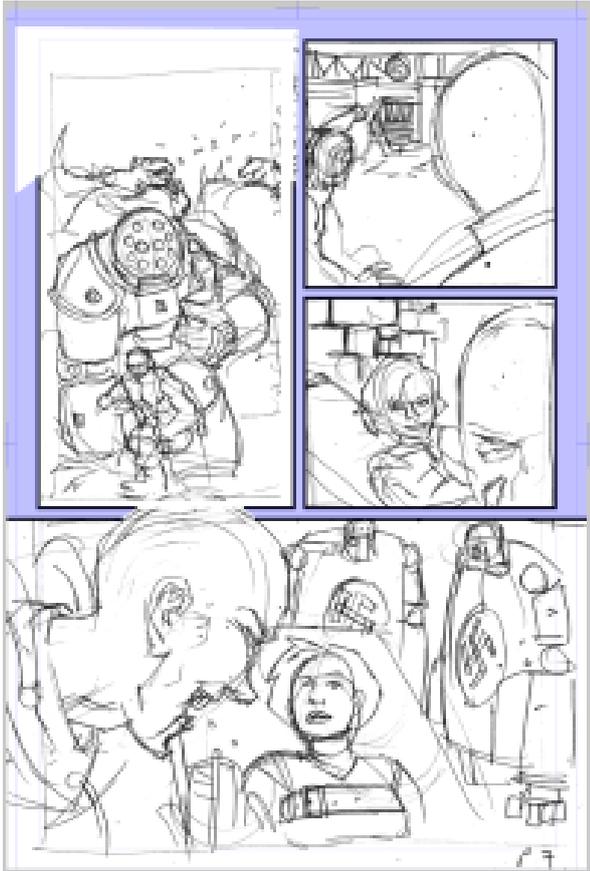
Questo significa che mentre la maschera blu funziona appunto da maschera quando il mio livello delle matite [pencil layer] è all'interno del *Frame folder*, non ha nessun effetto se questo livello non è contenuto nel *Frame folder*.



Già, la differenza è minima, ma si vede che il *layer* delle matite è leggermente più rientrato e il suo destino è ora legato al destino del *Frame folder*. Quindi, se si spegne il *Frame folder*, cliccando sull'occhio a sinistra del *Frame 1*, la vignetta diventa invisibile, così come QUALSIASI cosa sia contenuta nel *Frame folder* (ad esempio le nostre matite).

Alla fine, ottengo questo:

segue...



Il blu chiaro qui indica che ho selezionato il livello delle matite, ma c'è una MASCHERA nella cartella in cui si trova. Se si guarda nel *gutter* (lo spazio tra le vignette), si nota che lì non si vede nulla (ci sono un sacco di scarabocchi nei miei *gutter*, ma la mascheratura li toglie dalla vista).

Prossimo argomento: sovrapporre le vignette e capire con quale ordine son disegnate veramente (e son dolori...)

## Le vignette in Manga Studio Parte 3

Tuesday 2nd February, 2016

Fino ad ora, se siete arrivati in ritardo, abbiamo parlato di come **Disegnare Vignette** e di come **spezzare il bordo**.

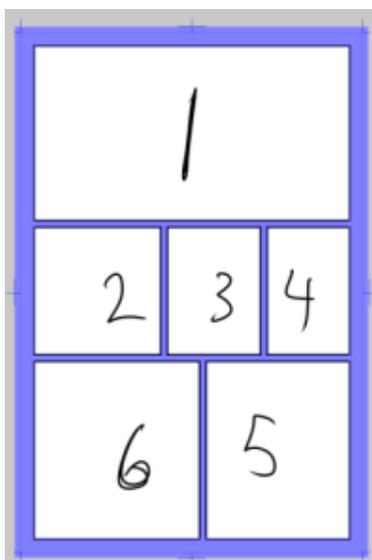
Questa volta parleremo di come sovrapporre bordi di vignette diverse, nel caso si volessero fare cose del genere:



Queste tavole sono tratte da *Dept of Monsterology, book 2: Sabbaticals* (disponibile per l'acquisto online su comixology [UK](#) o [US](#) (o ovunque, in realtà), o potresti trovare il primo e il secondo libro nella tua fumetteria, su [amazon](#) o dall' [editore](#) (o da me se mi becchi a qualche *convention*).

Ok, basta pubblicità, andiamo avanti...

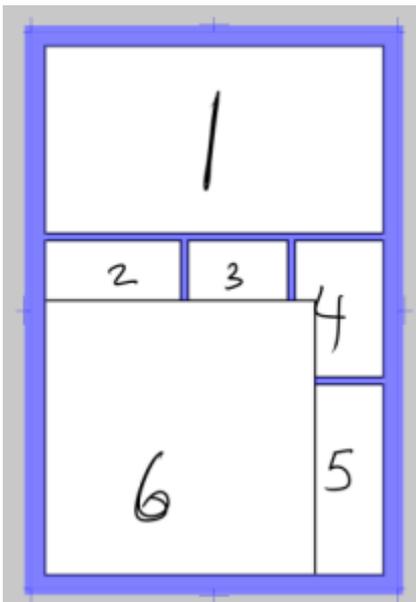
Quando si creano delle vignette, Manga Studio (o Clip Studio Paint, sono lo stesso programma) cerca di fare due cose: creare una maschera per nascondere qualsiasi cosa nello spazio tra le vignette e disegnare il bordo delle vignette stesse. Sovrapporre delle vignette implica qualcosa di più complesso e nell'affrontare questo problema, MS, all'insaputa dell'utente, registra uno speciale diario segreto di quale vignetta disegnare per prima. Che non è la stessa cosa dell'ordine di lettura, dato che, per esempio, a seconda di come si disegnano le vignette, Manga Studio può registrarle nel seguente ordine:



So cosa state pensando.. state pensando “MACCHECXXX PJ???”. Ok, ecco quello che accade: l’ordine di Manga Studio riflette l’ordine in cui le vignette sono state create. Usando lo strumento “*Divide Frame Folder/Divide Frame Border*”, una singola vignetta viene divisa in due (in realtà possono venir divise anche più vignette) e questo crea una numerazione che ha senso per il computer ma non ha molto senso per noi come lettori.

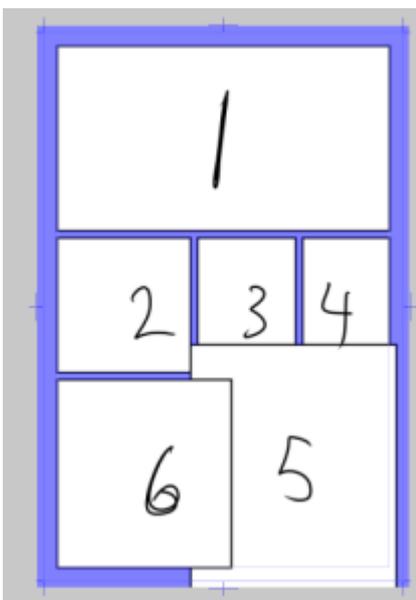
Però quest’ordine è importante, perché determina il modo in cui verranno disegnate le vignette quando si sovrappongono.

Il numero più alto in questo diagramma rappresenta ciò che sta in cima. Quindi, trascinando la vignetta 6 (così come l’ho numerata io, piuttosto che la vignetta 6 che vi sareste aspettati in quanto umani) sopra le altre vignette, risulta che sta sopra tutte le altre, così:



Questo è esattamente il tipo di cosa che vorreste e che vi aspettereste...

Ma diciamo che io voglia che la vignetta 5 stia sopra la vignetta 6; se trascino semplicemente i bordi della vignetta 5, ottengo questo:



segue...

Ora, come artista vorrei che la vignetta 5 fosse al di sopra della vignetta sei, e che le vignette 3 e 4 fossero al di sopra della vignetta 5, ma per il computer la vignetta 5 non rappresenta l'ordine in cui questa verrà letta, ma rappresenta l'ordine con cui deve disegnarla, quindi la vignetta 5 sta ESATTAMENTE dove il computer si aspetterebbe che sia.

Quindi, come risolvere il problema? Bene, molto semplicemente, andiamo sul menù *Layer > Panel Order > Move Panel Back...*

AHAH! Pesce d'aprile! No, non esiste una via semplice. Diversamente da altri programmi che hanno affrontato problemi simili (ad esempio, Powerpoint), apparentemente non esiste un modo di riorganizzare l'ordine delle vignette. Vi siete imbattuti in una delle poche opzioni poco soddisfacenti...

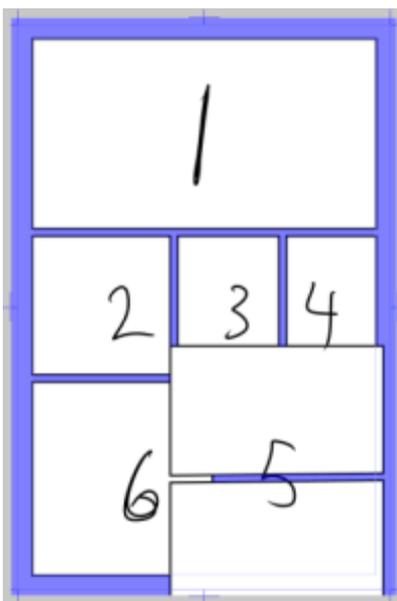
*[Attenzione, in realtà il sistema Layer > Panel Order > Move Panel Back funziona egregiamente se la divisione della vignetta è stata fatta con il Divide Frame **Folder**. Cambia l'ordine dei layer ma ne mantiene il nome. Ciò che JP spiega di seguito è come fare se la divisione della vignetta è stata fatta con Divide Frame **Border**, che non crea una cartella separata per ogni vignetta, ma divide solo il bordo della vignetta di partenza – N.d.M.]*

1. Ridisegna le vignette, ricordandoti di disegnarle nell'ordine che VUOI (quindi, in questo caso, vorrei disegnare la vignetta 5... uhm, no aspetta, devo ridisegnare la vignetta 6 come seconda vignetta, quindi, uhm... la vignetta 5 dovrebbe essere la terza? Diavolo, è troppo complicato...)
2. Smettere di provare a fare qualcosa che Manga Studio non sa fare bene e riposizionare le vignette in modo tale che non sia doloroso (strada che ho percorso più di una volta...)
3. Un po' più facilmente... si può usare un trucchetto.

Il trucchetto...

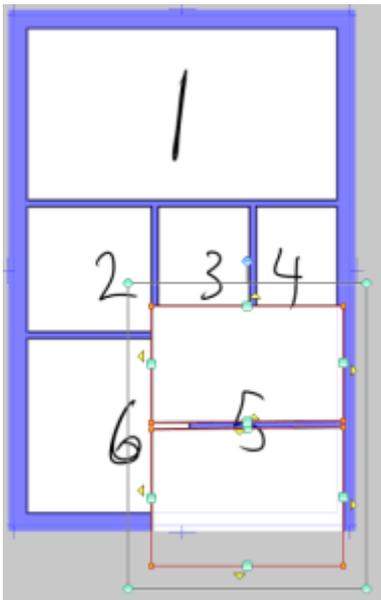
Il trucco sta nel dividere a metà la vignetta che si vuole sopra le altre e poi unire le due metà. Questo sposta QUELLA vignetta in cima... Dato che in questo esempio voglio che la vignetta 5 stia SOTTO la vignetta 6, ma sopra le vignette 3 e 4 [2 and 3 nell'originale, un errore] applico questo trucco nel seguente ordine:

1. Spostare la vignette 5 in cima (ciò implica tagliare la vignetta a metà e poi unire le due metà)
2. Spostare la vignetta 3 e poi la vignetta 4 in cima (con lo stesso sistema)
3. Si può tagliare la vignetta facilmente usando il "Divide Frame Border", questo semplicemente taglia la vignetta 5 a metà; le due metà quindi saltano IN CIMA all'ordine di disegno...



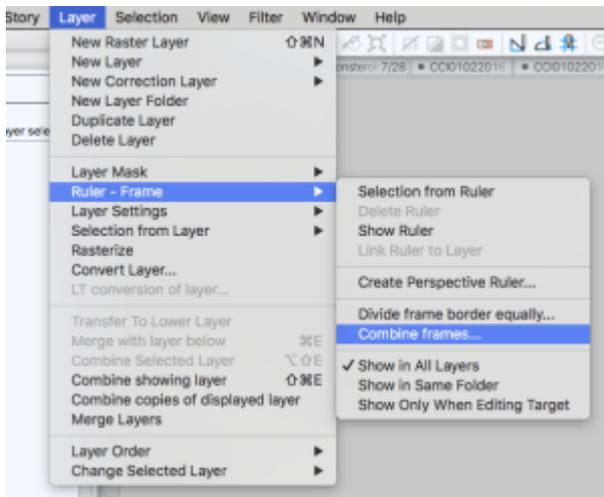
segue...

Quindi, usando lo strumento *Select Object*, seleziono le due metà della vignette 5 (tenendo premuto *SHIFT* mentre si sta usando lo strumento *Select Object* si possono selezionare più oggetti):



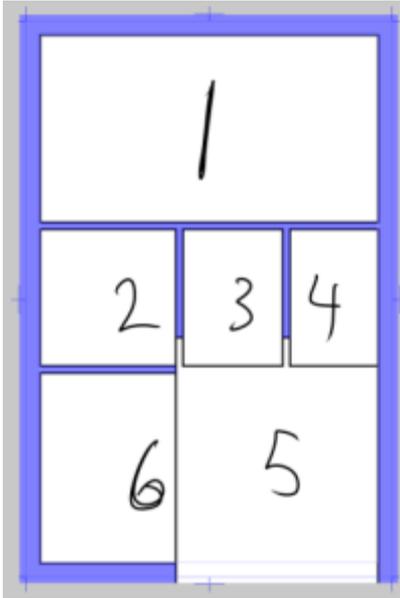
(qui ho selezionato le due metà della vignetta)

Quindi usare *Layer > Ruler Frame > Combine-Frame* (ricordare, quelli che io chiamo “panels” Manga Studio li chiama “Frames” [qui entrambi “vignette” – N.d.M.], e quello che io chiamo Manga Studio io lo chiamo pure Clip Studio Paint)

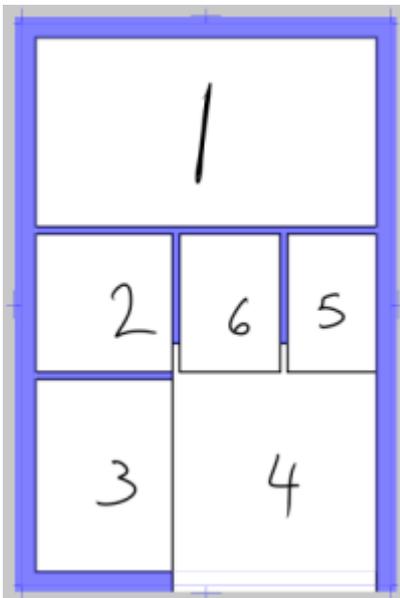


Usando lo stesso trucchetto sulle vignette 3 e 4 (non vi annoio rifacendo la spiegazione, perché è la stessa cosa vista più sopra...) alla fine si arriverà a questa situazione:

segue...



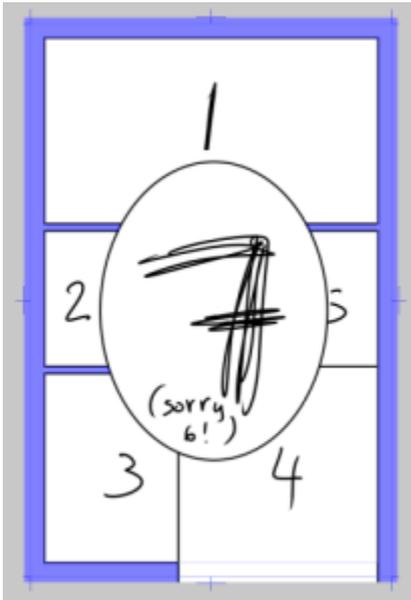
Qui ho mantenuto la numerazione delle vignette perché il tutto risulti il più semplice possibile (e mi scuso perché probabilmente questa cosa crea comunque confusione, ma così è), ma MS adesso probabilmente ridisegna le vignette in questo ordine:



Questo trucchetto per portare in alto una vignetta funziona veramente bene solo su vignette rettangolari, che possono essere unite facilmente. Forme strane si comportano in maniera strana, e non c'è una maniera semplice di spedire una vignetta sotto, se non forse muovendo tutte le altre sopra. E anche se alla fine non si utilizza questo trucco, si spera che il motivo per cui Manga Studio disegna le vignette sovrapposte nel modo in cui lo fa abbia un senso.

segue...

Ovviamente, se avessi voluto disegnare una bella vignetta circolare, questa sarebbe diventata la vignetta 7 e sarebbe stata sopra tutte le altre, così:



Nella prossima parte rallenterò un po' e mostrerò come tagliare una singola vignetta in varie vignette tutte uguali (TUTTI COL RETICOLO DI NOVE VIGNETTE! YEEHA!)

## Vignette in Manga Studio parte 4

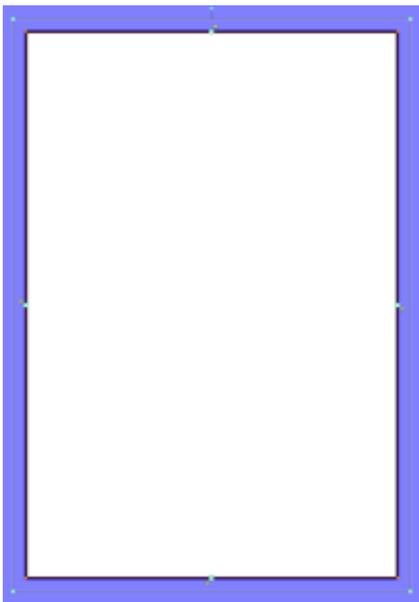
Wednesday 3rd February, 2016

Hey, stavolta una cosa veloce e semplice, prometto.

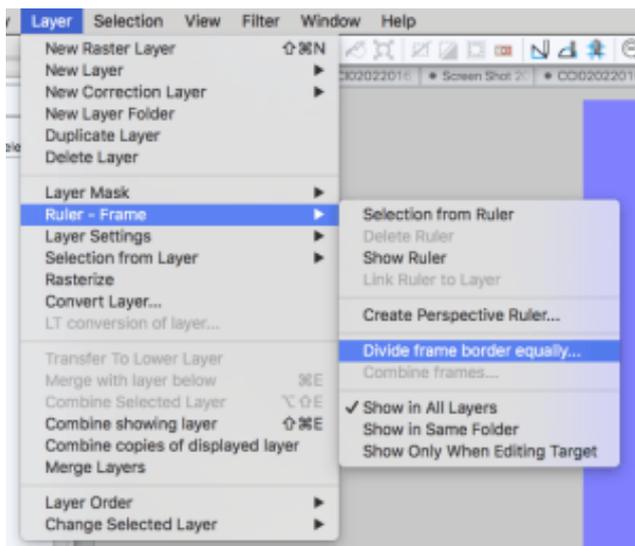
Diciamo che vogliate disegnare una di quelle eleganti tavole con 9 vignette. Ecco come Manga Studio (o Clip Studio Paint, dato che sono la stessa cosa) può venire in aiuto!

Passo 1: Creare un nuovo *Frame folder* (vedere come nella [Parte 1](#)).

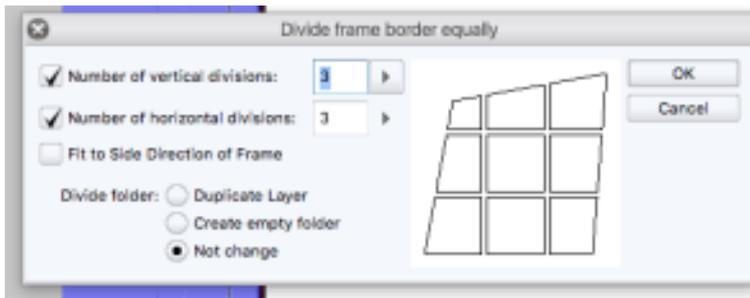
Passo 2 : Selezionare lo strumento *Object Selection* (anche questo si può vedere nella prima parte), e cliccare sulla vignetta sul *Canvas*.



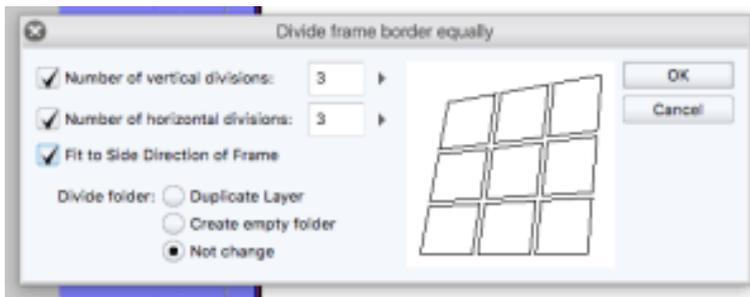
Passo 3: Selezionare dal menu *Layer: Layer > Ruler Frame > Divide Frame Border Equally*



Passo 4: Si aprirà una nuova finestra che chiede come si vuole dividere la vignetta, e per un reticolo ordinato di nove vignette dovrete avere una cosa così:

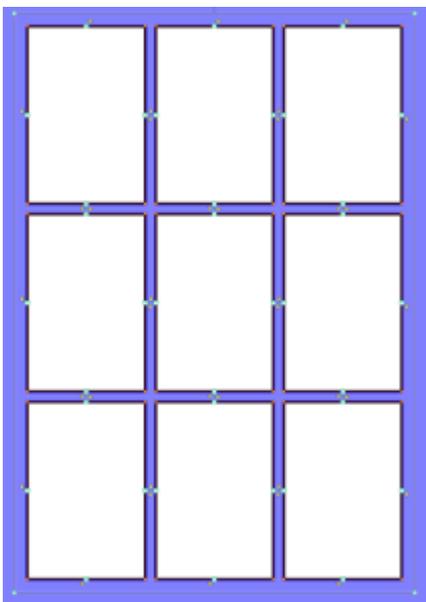


La piccola grafica è solo un esempio di come funziona la divisione: NON È un'anteprima di quello che accadrà. "Fit to side Direction of Frame" permette di giocare col modo in cui le divisioni operano su vignette che sono leggermente distorte, per esempio. Selezionandolo, la grafica cambierà così:



Ma, ancora, la grafica aiuta a capire cosa accadrà, ma non è un'anteprima. Se si sta tagliando una vignetta perfettamente rettangolare, entrambe le opzioni daranno lo stesso risultato.

Che è questo:



Come sempre, preferisco tenere le mie vignette in una sola cartella, per cui ho utilizzato "Divide folder: Not change". Si possono dividere come meglio si crede.

Questo strumento è in realtà molto utile, ad esempio per dividere un singolo livello in tre/quattro (o qualsivoglia) vignette di dimensioni uniformi. È un trucco che uso molto

Sto programmando di fare prossimamente un veloce video su *Youtube* dove metterò queste cose, per cui se avete domande che vi piacerebbe farmi sulle vignette, cose poco chiare o che non ho trattato, lasciate un commento qua sotto, grazie!

E questo conclude la mia trattazione sulle vignette. La prossima volta? Magari diamo un'occhiata a come fare i *flat* su Manga Studio.

*[I post originali sono stati pubblicata PJ Holden giorno dopo giorno, per cui i riferimenti alle varie parti non erano con "la prossima volta" ma "domani" ecc., così come la trattazione dei flat era prevista per la settimana successiva a quella delle vignette. Ho cambiato i riferimenti per dar continuità alla trattazione così come è presentata qui. Ho salvato alcuni dei post di JP Holden, ma non tutti, per cui molti sono "...perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia...". Qualcosa si può trovare nel suo canale Youtube [PJ Holden](#) – N.d.M.]*

Torna a parte 1, pag. **239**

Torna a parte 2, pag. **251**

Torna a parte 3, pag. **257**

Torna a inizio parte 4, pag. **263**

## APPENDICE 002 - Modelli colore

*Non sono un esperto di colore, ho solo raccolto qui alcune informazioni che ogni tanto torno a rileggere. L'argomento andrebbe di sicuro approfondito più di quanto abbia fatto in queste righe.*

### HSV e HSL

In CSP troviamo, oltre a RGB e CMYK, anche i modelli HSV e HSL (chiamato HLS).

HSV = *Hue, Saturation, Value* > Tinta, Saturazione, Valore. Sinonimi: HSB (B= *Brightness*), HSI (I=*Intensity*).

HSL= *Hue, Saturation, Lightness* > Tinta, Saturazione, Luminosità.

HSV e HSL sono rappresentazioni alternative del modello di colore RGB, progettato negli anni '70 per la computer grafica con lo scopo di essere più fedele alla percezione dei colori dell'occhio umano.

Il modello HSV (Fig. 379) rappresenta il modo in cui diversi colori si mescolano tra loro, con il parametro Saturazione che rappresenta i vari gradi di pienezza del colore [*se è vivo o smunto*] e il parametro Valore che rappresenta la miscela di questo colore con diverse quantità di nero o bianco.

Il modello HSL (Fig. 380) tenta di assomigliare a modelli di colore più percettivi come il sistema di colore naturale (NCS) o sistema Munsell, mettendo colori completamente saturi intorno ad un cerchio, posto a un valore di luminosità di  $\frac{1}{2}$ , in cui il valore 0 è completamente nero e 1 è completamente bianco.

[trad. e adattato da [Wikipedia](#)]

I due sistemi si possono rappresentare come dei cilindri in cui i tre parametri sono rappresentati dalle tre dimensioni. Lungo la circonferenza trovo i valori di *Hue* (tinta, tonalità; cioè il colore: lungo la circonferenza trovo tutti i colori); lungo il raggio trovo la *Saturation* (saturazione: quanto il colore è "pieno". Ad esempio il rosa è un rosso poco pieno; il rosso si trova sulla circonferenza, il rosa più all'interno viaggiando lungo il raggio).

Lungo l'altezza del cilindro, nel modello HSV trovo V, *Value* = valore, cioè quanto il colore si scosta dal nero, con 0 = nero e 1 = colore pieno.

Nel modello HSL troviamo L = *Lightness*, luminosità: quanto un colore è "luminoso". La variazione va dal nero al bianco, con il colore saturo che si trova a metà strada. Infatti un valore di L pari a 0 significa nero, 1 significa bianco, mentre il colore saturo ha un valore di 0,5.

In pratica sembrerebbe che, mentre il cilindro HSV si ferma a metà dell'altezza (cioè al colore saturo) del cilindro HSL, quest'ultimo prosegue invece fino al bianco. Non sono sicuro sia corretto vederla così, perché *Lightness* e *Value*, da quello che ho capito, sono due cose diverse.

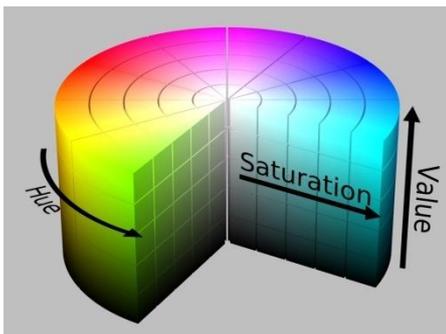


Fig. 379 – Modello colore HSV, da Wikipedia

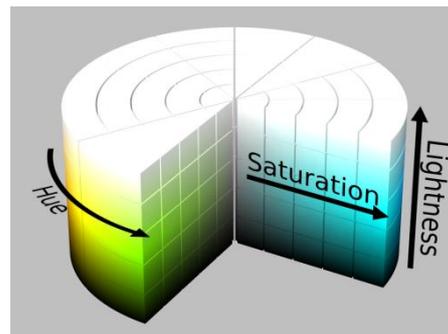


Fig. 380 – Modello colore HSL, da Wikipedia

Alcune risorse su questo argomento:

[Sopra le righe](#);

[Wikipedia](#) (in inglese); la stessa pagina c'è in [italiano](#) ma è inspiegabilmente incompleta. C'è la traduzione completa [qui](#): non so cosa esattamente sia questa pagina, ma la traduzione è catastrofica (automatica, voglio sperare), da lasciar perdere;

[Gianluca Tramontana Blog](#);

[Boscarol.com](#); leggere anche i commenti a fine pagina, in cui Maurizio Boscarol dà ulteriori chiarimenti rispondendo a una domanda.

[Questo](#) video di Luca Malisan.

## APPENDICE 003 – I *Blending mode*

Di seguito ha tradotto la parte del Manuale che spiega come agiscono i vari metodi di *fusione*.

Con l'asterisco \* indico le voci presenti solo nell'elenco dei metodi dei pennelli. In verde ho indicato i corrispondenti comandi in Photoshop, quando hanno un nome diverso; non tutti i metodi esistono in entrambi i programmi;

Configura come sovrapporre il riempimento sui colori originali. Selezionare un metodo dai vari modi di unione descritti sotto.

I metodi di fusione sono spiegati nel Manuale in *Layer Palette > Layer Operations > Setting the Blending Mode*.

### **Normal** → Normale

Sovrappone il riempimento così com'è sopra il colore originale.

### **Darken** → Scurisci

I valori *RGB* del riempimento e il colore originale sono confrontati e viene mostrato il valore più basso

### **Multiply** → Moltiplica

I valori *RGB* del riempimento vengono moltiplicati per quelli del colore originale. Dopo la fusione, i colori sono più scuri degli originali. Quando il colore di riempimento è bianco il colore nella *layer* sottostante viene mostrato così com'è.

### **Color burn** → Brucia

Produce un effetto simile alla "bruciatura" nella fotografia tradizionale, I colori originali sono dapprima scuriti per aumentare il contrasto e poi uniti al colore di riempimento. Quando il colore di riempimento è bianco, il colore originale rimane com'è.

### **Linear burn** → Brucia lineare

I colori originali sono dapprima scuriti e poi uniti al colore di riempimento. Quando il colore di riempimento è bianco, il colore originale rimane com'è.

### **Black burn** → Bruciatura scura \*

Scurisce l'area di disegno producendo un effetto simile alla sottoesposizione in fotografia. L'effetto non viene applicato quando il colore originale è trasparente.

### **Subtract** → Sottrai

I valori *RGB* del colore di riempimento sono sottratti da quelli del colore originale. Dopo l'unione, i colori sono più scuri degli originali. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale rimane com'è.

### **Lighten** → Schiarisci

I valori *RGB* e il colore originale sono confrontati e viene mostrato il colore con il valore più alto.

### **Screen** → Schermo Scolora

I colori originali sono dapprima invertiti e poi moltiplicati per il colore di riempimento. Dopo l'unione, i colori sono più luminosi degli originali. Comunque, quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale viene mostrato com'è. Quando il colore di riempimento è il bianco, viene mostrato il bianco.

### **Color dodge** → Schermatura colore Colore Scherma

Così come il "Dodge" nella fotografia tradizionale, rende più luminosi i colori della *layer* sottostante diminuendo il contrasto. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale è mostrato com'è.

### **Glow dodge** → Scherma Bagliore Scherma

Produce un effetto sulle aree semitrasparenti più forte del [Color dodge]. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale è mostrato com'è.

### **White burn** \*

Al momento in cui scrivo (Novembre 2022) non è presente nel Manuale. Da prove, vedo che schiarisce il colore sottostante, non ho capito con quale criterio.

### **Add** → Somma

I valori *RGB* del colore di riempimento vengono sommati a quelli del colore originale. Dopo l'unione, i colori sono più luminosi degli originali. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale è mostrato com'è.

### **Add (Glow)** → Somma (Bagliore)

Sulle aree semitrasparenti produce un effetto più forte dell' [Add]. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale è mostrato com'è.

### **Overlay** → Sovrapponi

Unisce applicando il [Multiply] o lo [Screen] a seconda dei colori sovrapposti. Dopo l'unione, le aree più luminose sono ancor più luminose, le zone più scure ancora più scure.

### **Soft light** → Luce soffusa

Produce risultati differenti a seconda della luminosità del colore di riempimento. Quando il colore di riempimento è più luminoso del grigio al 50%, il risultato è più luminoso del colore originale, come nell'effetto Dodge. Quando il

colore di riempimento è meno luminoso del grigio al 50%, il risultato è più scuro del colore originale, come nell'effetto Burn. Quando il colore è luminoso come il grigio al 50% il colore originale non viene modificato.

**Hard light → Luce forte Luce intensa**

Produce effetti differenti a seconda della luminosità del colore di riempimento. il colore di riempimento è più luminoso del grigio al 50%, il risultato è un colore luminoso che assomiglia a quello dell'effetto [Screen]. Quando il colore di riempimento è meno luminoso del grigio al 50%, il risultato è un colore che ricorda quello dell'effetto [Multiply]. Quando il colore è luminoso come il grigio al 50% il colore originale non viene modificato.

**Difference → Differenza**

Sottrae il colore di riempimento dal colore originale e sostituisce il colore originale con il valore assoluto della differenza.

**Erase (ex Clear) → Pulisci Cancella \***

Il disegno è cancellato nell'area riempita

**Background → Sfondo \***

Mette il colore di riempimento sotto il colore originale. Il colore di riempimento si comporta come se fosse applicato per primo.

**Replace alpha → Sostituisci alfa \***

Sovrappone il colore di riempimento al colore originale. L'opacità dell'area sovrapposta è convertita nell' [Opacity] specificata nella finestra di dialogo.

**Compare density → Confronta la densità \***

Riempie solo quando l'opacità del colore di riempimento è maggiore di quella del colore originale.

**Erase (compare) → Cancella (confronta) \***

Cancella il disegno solo quando il risultato della sottrazione dell'opacità del riempimento da 100 è più piccolo dell'opacità del colore originale.

**Vivid light → Luce vivida**

Il contrasto è rafforzato o indebolito a seconda del colore di riempimento. Se il colore di riempimento è più brillante del grigio al 50%, è applicato il Brucia e l'immagine è resa più luminosa. Se è più scuro del grigio al 50%, è applicato il Dodge e il contrasto dell'immagine aumenta.

**Linear light → Luce lineare**

La luminosità è aumentata o diminuita a seconda del colore di riempimento. Se il colore di riempimento è più luminoso del grigio al 50% l'immagine è resa più luminosa. Se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine è resa più scura.

**Pin light → Luce puntiforme**

I colori dell'immagine sono sostituiti a seconda del colore di riempimento. Se il colore di riempimento è più luminoso del grigio al 50%, il colore originale è sostituito dal colore di riempimento solo se il colore originale è più scuro. Se il colore di riempimento è più scuro del grigio al 50%, il colore originale è sostituito dal colore di riempimento solo se il colore originale è più chiaro.

**Hard mix → Miscela dura**

I valori RGB del colore di riempimento sono sommati a quelli del colore originale. Se il totale di uno dei valori RGB è maggiore di 255, è convertito a 255. Se il totale di uno dei valori RGB è minore di 255, è convertito a 0.

**Exclusion → Esclusione**

Un effetto simile a [Difference], tranne che per un contrasto minore. Se il colore di riempimento è il bianco, il colore dell'ayer sottostante è invertito quando avviene la fusione. Quando il colore di riempimento è il nero, il colore originale rimane com'è.

**Darker color → Colore più scuro**

La luminosità del colore di riempimento e quella del colore originale vengono confrontate ed è mostrato il colore con il valore più basso.

**Lighter color → Colore più chiaro**

La luminosità del colore di riempimento e quella del colore originale vengono confrontate ed è mostrato il colore con il valore più alto.

**Divide → Dividi**

I valori di RGB del colore originale sono moltiplicati per 255 e poi divisi per i valori RGB del colore di riempimento.

**Hue → Tonalità**

È applicata la tonalità del colore di riempimento, mantenendo la luminosità e la saturazione del colore originale.

**Saturation → Saturazione**

È applicata la saturazione del colore di riempimento, mantenendo la luminosità e la tonalità del colore originale.

**Color → Colore**

Sono applicate la tonalità e la saturazione del colore di riempimento e viene mantenuta la luminosità del colore originale.

**Brightness Luminosity → Luminosità**

È applicata la luminosità del colore del riempimento mantenendo la tonalità e la saturazione del colore originale.

## APPENDICE 004 - Glossario della stampa e pre stampa

Ho trovato [questo](#) utile glossario sul blog di [Mauro Boscarol](#) e sulla pagina Wikipedia "[Glossario della stampa e pre stampa](#)", che credo sia sempre frutto dello stesso autore o altro che a lui si ispira (sono scritte le stesse parole...). Riporto qui una fusione delle due fonti; per gli originali vedere i link appena indicati.

### A A

La serie "A" è uno standard di formati carta ISO internazionale (ISO 216), che va dal formato A0 (più grande) al formato A10 (più piccolo). Ogni misura piegata in due perpendicolarmente al lato lungo rappresenta il formato della misura successiva. Vedi anche Formato carta.

#### **Abrasion**

Il processo di logoramento per attrito. Danneggiamento della superficie a causa dello strofinamento di una parte contro un'altra parte o superficie.

#### **Abbondanza (di rifilo)**

(*eng. Trapping*) Tecnica che minimizza gli effetti del "fuori registro" in stampa, consistente nel sovrastampare di poco le aree di stampa i cui bordi sono adiacenti per evitare che il fuori registro di un colore in foratura evidenzii il classico *filetto* bianco sul foglio stampato (vedi immagine qui sotto). Talvolta il termine viene usato con il significato di rifilo [in questo caso credo sia il "bleed"] e in tal caso il *trapping* viene chiamato compensazione o sormonto (terminologia sconsigliata).



#### **Allargamento del punto**

(*eng. Dot Gain*) Vedere anche *Tone Value Increase*, allargamento del valore tonale.

#### **Allestimento dello stampato**

Complesso delle operazioni di finitura di un semilavorato per ottenere il prodotto finito. Si divide in cartotecnica, legatoria e confezionamento finale.

#### **Angolo di retino**

È l'angolo che la linea dei punti forma con la verticale.

#### **Anilox**

Cilindro retinato che serve per il trasferimento e la dosatura dell'inchiostro, secondo volumi variabili e definiti, dal calamaio/serbatoio al cliché e quindi al supporto stampato. La quantità di colore trasferito dipende da:

rapporto fra alveoli e bianchi interalveolari

finezza del retino

angolazione dell'alveolo

profondità dell'alveolo

forma dell'alveolo

In base a questi parametri è possibile calcolare l'entità del trasporto ossia il volume degli alveoli in cm<sup>3</sup>/mq.

#### **Assorbenza**

Capacità di un supporto cartaceo di assorbire un liquido. Nel caso degli inchiostri si fa riferimento ad un test con nero porometrico, nel caso di liquidi acquosi, all'indice di Cobb (gr di acqua/mq). Concettualmente, minore è l'assorbenza di un supporto maggiore dovrà essere la velocità d'essiccazione dell'inchiostro da utilizzare.

#### **Astralon**

(*eng. Astralon*) Foglio di plastica indeformabile utilizzato per il montaggio manuale delle pellicole al fine di incidere lastre offset.

### B B

La serie "B" è uno standard di formati carta ISO internazionale (ISO 216), che va dal formato B0 (più grande) al formato B10 (più piccolo). Ogni misura piegata in due perpendicolarmente al lato lungo, rappresenta il formato della misura successiva.

### **Biadesivi**

Servono per montare e far aderire le matrici sul cilindro di stampa (manica). Le caratteristiche di spessore, comprimibilità, densità (alta, media, bassa) e resilienza (rapidità di ritorno alla condizione iniziale dopo l'uscita di pressione) influenzano sensibilmente la qualità della stampa. Esempio: biadesivi a bassa densità riducono normalmente il dot gain dei retinati ma possono causare effetto di perlinatura nei pieni. Quelli a media densità producono pieni più uniformi ma maggiore dot gain mentre i biadesivi ad alta densità sono maggiormente adatti per pieni di grandi dimensioni.

### **Bianco (grado di)**

(*eng. brightness*). Esprime la porzione di luce blu (457 nm) riflessa dalla superficie della carta in condizioni definite (ISO 2470 Illuminante C) e viene percepita come effetto di chiarezza, bianchezza collegata alla presenza di sostanze fluorescenti, azzurranti che riflettono nella zona dei blu.

### **Bianca**

Facciata del foglio di stampa opposta alla Volta, che riporta la pagina 1 della segnatura.

Bianco tipografico

La parte di una matrice di stampa che non trasferisce inchiostro. Contrografismo.

### **Bianchezza**

(*eng. whiteness*). Definisce la sensazione di bianchezza della carta e dei supporti in genere all'osservazione umana. Si misura rilevandone il colore superficiale per mezzo di un colorimetro (ISO 11475 D65/10°).

### **Bicromia**

Stampa a due colori.

### **Bilanciamento dei grigi**

Usato per valutare obiettivamente i colori poiché l'occhio umano rileva facilmente gli spostamenti di neutralità quando le aree neutre sono confrontate fianco a fianco e non c'è alcuna fusione di colori nell'area neutra. Nel sistema di riproduzione dei colori, il bilanciamento dei grigi è la condizione in cui i valori dei colori primari sono bilanciati per dare un grigio visivamente neutro. Un grigio visivamente neutro non può essere ottenuto utilizzando valori uguali di ciascun colore CMY. I valori di bilanciamento dei grigi di una serie data di inchiostri, di una carta e delle caratteristiche di trasferimento tonale descrivono le relazioni reciproche dei 3 colori, necessarie per mantenere un grigio in tutta la scala tonale.

### **Bleed**

(*eng.*, letteralmente "sanguinare") → rifilo

### **BMP**

È il formato standard per la definizione delle immagini *bitmap* in ambiente Windows. Supporta i metodi *RGB*, scala di colore, scala di grigio e *bitmap*; non supporta canali alfa. Si può specificare il formato Microsoft Windows o OS/2, una risoluzione in bit e, per le immagini a 4 e 8 bit è possibile usare la compressione RLE.

### **Brochure**

(*eng. [→ fr!]*) si può tradurre con opuscolo, spesso di prestigio per l'uso di immagini, la carta impiegata, l'uso sintetico del testo.

### **Bucatura o Foratura**

(*eng. Knockout*) Eliminazione di una parte di un grafismo per fare in modo che un altro grafismo non sovrastampi. per esempio, nell'immagine più su, la stella ciano "buca" lo sfondo magenta; opposto di → sovrastampa;

## **C**

### **C**

La serie "C" è uno standard di formati carta ISO internazionale (ISO 216), che va dal formato C0 (più grande) al formato C10 (più piccolo). Ogni misura piegata in due perpendicolarmente al lato lungo, rappresenta il formato della misura successiva.

### **Calibro**

Spessore del supporto secondo Tappi T411, su [imisrise.tappi.org](http://imisrise.tappi.org).

### **Carattere**

(*eng. Font*) Identifica una serie di caratteri tipografici aventi una comune caratteristica stilistica. I *Font* sono dei *files* codificati mediante un formato.

### **Cartotecnica**

Allestimento di stampati extralibrari come: *packaging*, cartelli espositori, rubriche, scatole, buste, *shopper*, etichette etc.

### **Ciano**

(*eng. Cyan*) Il colore di uno dei quattro inchiostri di quadricromia (gli altri sono magenta, giallo e nero).

### **Cianografica**

(*eng. Proof, Blueprint*) Indica una prova di stampa realizzata con una stampante digitale valida solo per il posizionamento e il montaggio, non valida come prova colore.

### **CIE XYZ**

CIE XYZ è uno dei primi spazi colori definito matematicamente dalla Commissione internazionale sull'illuminazione (CIE) nel 1931. Questo spazio colore deriva da una serie di esperimenti fatti alla fine degli anni venti del XX secolo da W. David Wright e John Guild. I loro risultati sperimentali furono combinati nelle specifiche dello spazio di colore CIE RGB, dal quale CIE XYZ fu derivato.

### **Cliché**

Matrice in zinco per la stampa di illustrazioni in tipografia o nella stampa a caldo. Zincografia. In tempi recenti sono state introdotte le più economiche matrici di fotopolimeri.

### **Cliente finale, Committente**

(*eng. Consumer Product Company*). Azienda che richiede un prodotto stampato, ne definisce le caratteristiche e ne ordina l'esecuzione.

### **CMYK**

È la sigla di *Cyan, Magenta, Yellow, Key black*; è un modello di colore detto anche di quattricromia o quadricromia.

### **CMS (Color Management System)**

Software ideati per facilitare l'uso della gestione del colore nelle applicazioni. Su Mac OS abbiamo ColorSync, su PC ICM o WCS. Questi CMS comprendono un motore di colore, un modo per organizzare la memorizzazione e il recupero dei profili ICC, un modo per assegnare (ed eventualmente modificare) il profilo del *monitor*.

### **Colore Pantone**

Colore a tinta piatta indicato con una sigla proveniente da una delle librerie di colori proposte dalla società americana Pantone oggi acquisita da X-Rite.

Pantone fornisce due tipi di librerie: librerie di colori spot e librerie di colori equivalenti in colori di quadricromia; tipicamente con il termine "colore Pantone" si intende un colore spot e non di quadricromia; la parola Pantone rimane invariata al plurale, come euro.

### **Colore Spot**

(*eng. Spot Color*) Colore ottenuto con un singolo inchiostro speciale, non con inchiostri di quadricromia. Anche detto: tinta piatta, colore dichiarato, colore di barattolo, colore di scatola, quinto colore, colore di calamaio.

**Compensazione** →abbondanza

### **Composizione**

(*eng. typesetting*) [da inserire]

### **Contrasto di stampa**

Calcolo che confronta le letture di densità di un retino al 70 o 80% con il 100% di superficie piena dello stesso colore. Un buon contrasto di stampa indica la capacità di un sistema di stampa di tenere aperte le zone non stampanti pur continuando a mantenere un'alta saturazione dei pieni (densità).

### **Contrografismo**

Zona non stampante.

### **Conversione in quadricromia**

[da inserire]

### **Converting**

Insieme delle lavorazioni, materiali, prodotti attinenti al *packaging*

### **Copertura inchiostro**

(*eng. total ink limit*) [da inserire]

### **Creativo**

Azienda, Persona, che crea il progetto esecutivo.

### **Cromalin**

È un sistema di prova contrattuale a colori della DuPont, in origine analogico (nato nel 1972 ed utilizzava le pellicole e toner colorati), successivamente il sistema analogico è stato sostituito da una serie di stampanti digitali.

Impropriamente il termine "cromalin" viene talvolta usato per indicare qualunque prova colore.

### **CTF**

*Computer to Film*. Sistema computerizzato di scrittura diretta della pellicola.

### **CTP**

*Computer to Plate*. Sistema computerizzato d'incisione diretta della matrice.

### **CTP LAMS**

vedi LAMS.

### **Curvatura**

Deformazione della carta o del cartone causata da tensione disuniforme delle due superfici. Il fenomeno è collegato alle condizioni di umidità relativa.

### **D DCS (Desktop Color Separation)**

È una versione dello standard EPS sviluppata da Quark. DCS1.0 supporta *file* CMYK; DCS2.0 supporta *file* multicanale CMYK con un canale alfa e più canali di tinte piatte.

**Digitaldruck (deu.)** → stampa digitale

**Digital proof (eng.)** → prova digitale

**Downsampling (eng.)** → ricampionamento

### **DPI**

(*eng. DPI*) Unità di misura. Sigla di *Dots Per Inch*, ossia punti per pollice. È la misura della risoluzione (orizzontale o verticale) dei punti di stampa di una periferica di stampa; per esempio una stampante laser ha tipicamente una risoluzione di 300 punti per pollici e un *platesetter* (incisore di lastra) o *imagesetter* (incisore di pellicola) ha una risoluzione di 2400 punti per pollice.

### **Durometro**

È lo strumento che permette di misurare la durezza della matrice in gradi Shore A per determinare, ad esempio, le differenze di livello di polimerizzazione. In funzione dello spessore della matrice (inferiore a 6 mm che è il valore minimo previsto dalla norma DIN 53505 per la misurazione della durezza della gomma) le misurazioni non avranno carattere assoluto ma consentiranno di avere un ottimo riferimento relativo per il controllo del processo.

### **E Elastomero**

Materiale capace di ritornare alla dimensione precedente a seguito di una deformazione.

### **Emulsificazione**

Dispersione dell'acqua di bagnatura nell'inchiostro.

### **EPS o EPSF (Encapsulated PostScript)**

È un formato grafico in grado di descrivere sia immagini vettoriali che *bitmap* ed è riconosciuto da quasi tutti i programmi di grafica e di impaginazione. Il formato EPS può contenere tracciati di ritaglio per mascherare le immagini una volta importate in un programma di impaginazione. Supporta i canali alfa.

### **F File digitale**

Contenitore di informazioni digitali.

### **Finissaggio**

Parte finale dell'allestimento: Inscatolamento, pallettizzazione, etc.

### **FIRST**

*Flexographic Image Reproduction Specifications & Tolerances*, su [flexography.org](http://flexography.org): Specifiche e tolleranze per la riproduzione delle immagini in Flessografia. Sono le linee guida, dati e tolleranze di lavorazione preparate dall'Associazione FTA, su [flexography.org](http://flexography.org). per i propri associati.

### **Flessografia o Flexografia**

La flessografia o, più comunemente chiamata flexo, è un metodo di stampa rotativa diretta, che usa lastre matrici a rilievo di gomma o di materiali fotopolimerici, detti cliché.

### **Foratura o Bucatura**

(*eng. Knockout*) Eliminazione di una parte di un grafismo per fare in modo che un altro grafismo non sovrastampi.

### **Fotopolimerico**

Materiale ottenuto per fotopolimerizzazione, vedi Fotopolimero. In ambito flessografico il termine identifica prodotti adatti alla realizzazione di matrici rilievografiche per la stampa tramite incisione laser diretta.

### **Fotopolimero o Cliché**

Con il termine fotopolimeri si indicano i materiali fotosensibili adatti alla realizzazione di matrici flessografiche su cui l'immagine viene trasferita tramite diversi metodi (pellicola, *toner* ablativo) e dove la creazione dei grafismi viene realizzata tramite un processo fotochimico che prevede l'esposizione alla luce UV e lo sviluppo per la rivelazione del rilievo stampante.

**Foratura** → bucatura

### **Forma di stampa**

Dispositivo atto a trasferire o ad attivare un elemento di contrasto su un supporto di stampa.

### **Frequenza di retino**

Il numero di punti per unità di misura. In genere espresso in punti al cm o punti al pollice.

#### **FTA**

*Flexographic Technical Association*, su [flexography.org](http://flexography.org), Inc. È l'Associazione tecnica tra flessografi che si interessa della definizione e diffusione di standard di lavorazione nel settore.

#### **G Gamut di una periferica**

Insieme di colori producibili da una periferica: un monitor o una stampante; non "gammut" come si legge spesso

#### **GCR (Grey Component Replacement, rimozione del componente di grigio)**

Tecnica che ha un effetto ingrigente con l'inchiostro nero usato per sostituire gli inchiostri dei colori di processo. Il componente grigio di un colore stampato è determinato dall'inchiostro complementare che scurisce un colore (per esempio, la quantità di giallo nel blu, di ciano nel rosso o di magenta nel verde). GCR identifica gli effetti combinati dei tre inchiostri e li sostituisce con un nero unico. Ciò stabilisce i neutri nelle illustrazioni, poiché il grigio non dipende più dal preciso bilanciamento di CMY. Se l'inchiostro nero non raggiunge una densità sufficientemente alta, alcuni CMY possono essere riportati indietro per supportare le ombre molto scure (vedere UCA).

#### **GIF (Graphics Interchanges Format)**

È un formato grafico compresso utilizzato per la definizione di immagini in scala di colore destinate ad essere utilizzate principalmente sul *Web* o in altri documenti Html. In questo caso si utilizza la compressione reversibile LZW. Supporta fino a 256 colori e consente di ottenere buoni risultati con immagini a tinte piatte o al tratto contenenti un numero limitato di colori, mentre è sconsigliabile per fotografie o immagini che contengono sfumature. Può includere in un unico *file* più immagini in modo da creare animazioni di cui è possibile specificare la temporizzazione (GIF animate). Consente di memorizzare le immagini con una struttura tale che, all'atto della consultazione via *Web*, appaiano con una definizione via via migliore durante la fase di caricamento e visualizzazione (GIF interlacciate). Può assegnare una trasparenza ad uno qualsiasi dei colori della *palette*, in modo tale che attraverso le aree occupate da tale colore risulti visibile lo sfondo su cui l'immagine si trova (GIF trasparenti).

#### **Grado di liscio**

Si intende la rugosità superficiale di un supporto, quindi ampiezza e profondità delle asperità superficiali. Il grado di liscio si determina con il metodo Bekk (per flusso d'aria) e può influenzare la copertura del supporto da parte del film d'inchiostro. Con supporti molto rugosi è indispensabile utilizzare alte cariche d'inchiostro (anilox profondi e di bassa lineatura) per coprire gli avvallamenti più profondi.

#### **Grafismo**

Zona stampante.

#### **Giallo**

(*eng. Yellow*) Il colore di uno dei quattro inchiostri di quadricromia (gli altri sono ciano, magenta e nero).

#### **H Half-tone proof print**

(*eng.*) → prova colore retinata

#### **Hard proof**

(*eng.*) → prova colore

#### **K Knockout**

(*eng.*) → bucatura

#### **I ICC (International Color Consortium)**

Organizzazione indipendente fondata nel 1993 allo scopo di sviluppare e mantenere uno standard aperto, a livello di sistema operativo e multiplatforma per la gestione digitale del colore e a questo scopo pubblica proprie specifiche di modalità di costruzione e uso dei profili di colore.

#### **Inchiostro di stampa**

Elemento di contrasto, liquido, solido od in polvere, trasferito o attivato sul supporto di stampa per costituire il grafismo.

#### **ISO**

*International Standards Organization*. È l'organo preposto a livello internazionale alla definizione e sviluppo degli standard internazionali. Il Comitato Tecnico di ISO per le Arti Grafiche è TC 130.

#### **J JFIF (JPEG File Interchange Format) o JPEG o JPG**

Si tratta di un formato grafico compresso secondo lo standard JPEG, largamente utilizzato per la definizione di immagini destinate ad un utilizzo sul *Web* o in altri documenti Html. JFIF, comunemente chiamato JPEG, supporta i metodi *RGB*, *CMYK*, scala di grigio, ma non i canali alfa utilizzabile per immagini fino a 16,7 milioni di colori. L'algoritmo di compressione utilizzato per generare questo formato consente di ridurre drasticamente le dimensioni dei *file*, ma porta inevitabilmente ad una perdita di dati che ne compromettono in parte la qualità. Il fattore di compressione è variabile e può essere selezionato dall'operatore nei programmi che supportano tale

metodo in un range che va da un fattore 2:1 (compressione senza perdita di dati) ad un fattore di 40:1. Naturalmente maggiore è il grado di compressione, minore è la qualità dell'immagine e viceversa. Una variante del JPEG è il JPEG progressivo che fornisce più rappresentazioni della stessa immagine corrispondenti a diversi valori di compressione via via meno elevati; all'atto della visualizzazione via Web un JPEG progressivo appare via via più definito man mano che procede il suo caricamento. Le immagini JPEG si decomprimono automaticamente all'apertura.

**JPEG (Joint Photographic Experts Group)**

Formato di compressione dati. Tecnica lossy supportata dai formati JPEG, PDF e *Postscript*. Garantisce i migliori risultati con immagini a tono continuo come le fotografie.

**L**

**Lab**

Lo Spazio colore Lab o CIELAB o CIE 1976 (L\*, a\*, b\*) è uno spazio colore-opponente con la dimensione L per la luminosità e a e b per le dimensioni colore-opponente, basato sulle coordinate dello spazio colore non lineare compresso CIE XYZ. Le coordinate di Hunter 1948 sono quindi L, a e b.

**LAMS (Laser Ablation Mask System)**

(*eng. LAMS*) L'immagine da trasportare sul polimero viene costruita ablando una superficie di colore nero stesa sopra il polimero vergine.

**Lastra (offset)**

La lastra litografica , o lastra *offset* , è il supporto (forma) utilizzato nella stampa *offset* che fisicamente trasferisce l'inchiostro su un supporto gommato (caucciù) che a sua volta lo trasferisce, per contatto, sulla carta.

**Legatoria**

Allestimento di stampati librari e simili: libri, opuscoli, riviste, depliant, cataloghi, etc.

**Libro**

Prodotto stampato composto da interno e copertina unite tra loro da colla (brossura e/o cartonato).

**LPI (Lines Per Inch)**

(*eng. LPI*) unità di misura. Esprime in numero di linee per ogni pollice.

**LZW (Lempel-Ziv-Welch)**

Formato di compressione dati. Tecnica *lossless* supportata dai formati TIFF, PDF, GIF e *Postscript*. Ideale per comprimere immagini al tratto o a tinte piatte con un numero limitato di colori.

**M**

**Magenta**

(*eng. Magenta*) Il colore di uno dei quattro inchiostri di quadricromia (gli altri sono ciano, giallo e nero).

**Manica**

Cilindro cavo utilizzato per il montaggio della matrice in macchina da stampa.

**Marezzatura o Moiré**

(*eng. [→fr!] Moirée*) Effetto ottico di iterazione geometrica conseguente alla sovrapposizione o alla sovrastampa di retinati aventi le stesse caratteristiche di ripartizione.

**Matrice di stampa**

Elemento che permette il trasferimento ripetitivo dell'inchiostro sul substrato. Può essere di tipologia diversa a seconda del sistema di stampa.

**Matrice Flessografica**

È una forme di stampa rilievografica che presenta zone stampanti (grafismi) a rilievo rispetto alle zone non stampanti (contro-grafismi). La struttura del materiale utilizzato, gomma o materiali fotopolimerici, resiliente e flessibile è la caratteristica principale che ha dato il nome alla stampa flessografica.

**Mezzatinta**

[da definire] forma del punto.

**Microscopio**

Per la verifica della riproduzione dei grafismi è opportuno utilizzare un microscopio con un coefficiente di ingrandimento nella gamma tra ~50x fino a ~800x. Questi strumenti consentono una verifica bidimensionale del grafismo e non consentono la verifica di profondità.

**Misuratore di valore tonale**

Per la misurazione del valore tonale, ovvero del rapporto tra l'area della superficie stampante e quella non stampante, si utilizzano delle telecamere dotate di un sistema di calcolo che è in grado di analizzare l'effettiva area stampante del grafismo. Questi strumenti possono essere basati su telecamere con focali oppure da veri e propri sistemi interferometrici che consentono di calcolare la topografia della superficie della matrice. È inoltre necessario disporre di un densitometro in bianco/nero (possibilmente con filtro UV) per la verifica dei materiali in pellicola e del toner nero sulle lastre digitali ablative.

**Moirée** → Marezzatura

**Monocromia**

Stampa ad un solo colore.

**Montaggio**

(*eng. imposition*) [da definire]

**N**

**Nero**

(*eng. Black*) Il colore di uno dei quattro inchiostri di quadricromia (gli altri sono ciano, magenta e giallo).

**O**

**Offset**

Sistema di stampa piana indiretta, in quanto i grafismi ed i contrografismi sono sullo stesso piano, che si basa sulla repulsione tra acqua ed inchiostro grasso.

**Opuscolo**

Prodotto stampato e allestito con cucitura a punto metallico, termoplastici o similari.

**Orfano**

Titolo di un capitolo nell'ultima riga della pagina precedente.

**Originale**

Soggetto da riprodurre.

**P**

**Packaging o Imballaggio**

Operazioni attinenti alle tecnologie di produzione di imballi rigidi o flessibili.

**Perlinatura**

(*eng. mottle*) mancanza di uniformità di un pieno di colore stampato. Si usa anche il termine "buccia d'arancio".

**PCX**

È un formato grafico ormai caduto ormai in disuso ma che ha rappresentato per lungo tempo uno standard per le applicazioni grafiche su piattaforma PC. Supporta i metodi *RGB*, scala di colore, scala di grigio e bitmap, ma non i canali alfa. Le immagini possono avere risoluzioni di 1, 4, 8 o 24 bit; è possibile usare la compressione RLE.

**PDF (Portable Document Format)**

È una formato creato da Adobe e utilizzato da Adobe Acrobat, un pacchetto software per l'editoria elettronica utilizzabile su piattaforma Windows, Macintosh, Unix e DOS. I *file* PDF possono essere visualizzati con l'applicazione Acrobat Reader. Come tutti i formati PostScript, il PDF può contenere sia immagini *bitmap* che vettoriali, oltre a funzioni di ricerca e navigazione all'interno del documento. Supporta i metodi *RGB*, *CMYK*, scala di colore, scala di grigio, *bitmap*, LAB, ma non i canali alfa. Supporta altresì le compressioni JPEG e ZIP. Il PDF rappresenta l'ossatura di una nuova filosofia sviluppata da Adobe per la gestione e lo scambio dei documenti elettronici (e-paper) e che ha portato in breve tempo questo formato a rappresentare uno standard riconosciuto in diversi Paesi.

**PICT (Macintosh Picture)**

Standard per la definizione di *file* grafici su piattaforma Macintosh. Supporta il metodo *RGB* con un canale alfa e i metodi scala di colore, scala di grigio e bitmap senza canali alfa. PICT2 supporta il colore a 24 bit. Efficace nella compressione di immagini che presentano grandi aree di colore uniforme e dei canali alfa. Le immagini *RGB* possono avere risoluzioni di a 16 o 32 bit, quelle a scala di grigio 2, 4 o 8 bit per *pixel*.

**Piegatura**

Operazione che trasforma i fogli stesi in fogli piegati o in signature.

**PNG (Portable Network Graphics)**

Formato compresso pensato come alternativa al GIF, a differenza di quest'ultimo supporta immagini a 24 bit con una gamma fino a 16,7 milioni di colori e può produrre sfondi trasparenti di buona qualità. Supporta i metodi scala di grigio, *RGB* con un solo canale alfa, bitmap e scala di colore senza canali alfa. Progettato appositamente per consentire la compressione di *file* grafici senza alterazioni di qualità è adatto a qualsiasi tipo di immagine, ma non è supportato da tutti i browser.

**Policromia**

Stampa a più colori.

**PPI (Pixel Per Inch)**

(*eng. PPI*) Unità di misura. Rappresenta i *pixel* per pollice. È la misura di risoluzione (orizzontale o verticale) di una immagine *raster* (cioè una immagine composta di *pixel*) quando visualizzata su un *display* o stampata con una periferica di stampa; anche misura di risoluzione di un *display raster* (cioè composto di *pixel*); la risoluzione orizzontale di una immagine o di un monitor è in relazione con la sua dimensione e con il numero di *pixel*: numero di *pixel* di base / base dell'immagine o del *monitor* in pollici = risoluzione in *pixel* per pollice (analogamente per la verticale).

**Prematrice**

Modello intermedio fra l'originale e la matrice necessario per ottenere la formatura grafica.

### **Prestampa**

(*eng. Prepress*) Complesso di operazioni che, partendo dall'originale, porta, attraverso la progettazione grafica, alla realizzazione di prematrici, matrici e forme di stampa.

### **Procedimento grafico**

Gruppo di processi finalizzati ad ottenere un prodotto stampato.

### **Processo grafico**

Operazioni svolte in pre stampa ed in stampa per ottenere un prodotto stampato.

### **Profilo ICC**

Un profilo ICC è un insieme di dati che descrivono, secondo regole e standard promulgate dall'ICC (*International Color Consortium*), il modo in cui i colori sono rappresentati numericamente in un determinato spazio dei colori.

### **Profilo colore**

File contenente informazioni utili ad identificare lo spazio colore di riferimento.

### **Progressiva a colori**

Sequenza delle stampe dei monocromi dei colori primari di stampa e delle diverse combinazioni fra loro.

### **Prova colore**

(*eng. hard proof*) Simulazione di una immagine stampata, fatta con una diversa periferica di stampa, allo scopo di riprodurre il colore dell'immagine entro tolleranza stabilite.

### **Prova colore a monitor**

(*eng. soft proof*) Simulazione digitale di una immagine stampata, fatta su un *monitor*, allo scopo di riprodurre il colore dell'immagine.

### **Prova colore certificata**

(*eng. certified color proof*) Una prova colore digitale tecnicamente corretta ed entro le tolleranze della normativa (attualmente la ISO 12647-7) la cui correttezza è certificata da un ente terzo.

### **Prova colore retinata**

(*eng. half-tone proof print*) È una prova colore ottenuta usando la stessa tecnologia di retinatura dello stampato da simulare.

### **Prova concettuale**

Prova non profilata e quindi non copiabile in Stampa. Utilizzata dal Creativo/Grafico per visionare il lavoro e concordarne le caratteristiche di contenuto con il Cliente.

### **Prova contrattuale**

Prova profilata, cioè eseguita con le caratteristiche del processo e sul supporto previsto per la stampa finale. Utilizzata per le verifiche e l'approvazione del prodotto da parte del Cliente e accettata dallo Stampatore che ne garantisce la copiatura in macchina.

### **Puntino**

Elemento di densità costante e dimensione variabile di un soggetto retinato.

## **Q** **Quadricromia**

Stampa in quattro colori. Tre colori primari sottrattivi (ciano, magenta, giallo) e il nero. Sigla *CMYK*.

## **R** **Rasterizzazione**

La rasterizzazione è il lavoro di conversione di un'immagine bidimensionale descritta da vettori (in grafica vettoriale), in un'immagine *raster* o *bitmap*, ovvero formata da *pixel*.

### **Resilienza**

È la capacità di un materiale di assorbire energia di deformazione elastica, ritornando allo stato precedente

### **Retino di stampa**

Sistema di rappresentazione dei toni di grigio tramite piccoli elementi stampanti di dimensione diversa ed uguale densità. Essendo elementi molto piccoli l'occhio li integra riformando una sensazione di valore tonale equivalente.

### **Retinatura**

Operazione ottica od elettronica atta a trasformare un elemento a tono continuo in uno a tono discontinuo, cioè costituito da grafismi di uguale densità ed area variabile (retino tradizionale, AM) oppure da grafismi di area e densità costanti e frequenza (numero di punti per unità di superficie) variabile (vedasi retino stocastico).

### **Registro**

Condizione di posizionamento ottimale dei vari elementi stampanti.

### **Retino Ottico**

Mezzo ottico impiegato per ottenere la retinatura fotografica.

### **Retino Stocastico**

Vedi: Stocastico.

### **Ricampionamento**

Tecnica informatica applicabile ai *file raster* finalizzata a ridurre od aumentare la risoluzione.

### **Rilievografia**

Procedimento ad impatto che impiega forme con grafismi in rilievo.

### **RIP (Raster Image Processor)**

Dispositivo hardware o software che traduce i dati di *file* elettronici in un insieme di punti e linee che possono essere stampati.

### **RLE (Run Length Encoding)**

Formato di compressione dati. Tecnica *lossless* supportata dai formati Photoshop e TIFF.

### **Rotocalco o Rotocalcografia**

Sistema di stampa diretta incavografica, dove i grafismi sono in incavo.

## **S**

### **Sleeve**

Vedi: Manica

### **Silografia o Xilografia**

È un processo di stampa rilievografica con forma di legno. L'incisione consiste nell'abbassare il livello nelle zone non stampanti con bulini, sgorbie ed altri attrezzi.

### **Soggetto al tratto**

Soggetto costituito da elementi di immagine privo di variazioni tonali.

### **Sovrastampa**

(*eng. overprint*) Stampa di un grafismo sopra un altro; in stampa *offset* gli inchiostri sono semitrasparenti e dunque un grafismo sovrastampato ha un aspetto (un colore) diverso dallo stesso grafismo non sovrastampato.

### **Solid Ink Density (SID), densità inchiostro a fondo pieno**

Misura della quantità di luce complementare (filtro maggiore) che è assorbita da una porzione di fondo pieno in una barra di colore: è ottenuta con un densitometro per riflessione.

### **Soluzione di bagnatura**

Additivi chimici aggiunti all'acqua nella soluzione di bagnatura della macchina da stampa.

### **Sormonto (trapping)**

L'efficienza con cui uno strato di pellicola di inchiostro umido è accettato dallo strato di inchiostro umido sottostante.

### **Spessimetro**

È lo strumento che permette di misurare lo spessore dei diversi livelli sulla matrice, dallo spessore totale a quello della base. La precisione dello strumento deve consentire una lettura a 0,01 mm.

### **Squadra**

È il lato del foglio di stampa, che con il lato pinza forma un angolo di 90° e che viene utilizzato dal registro della macchina da stampa; esso servirà come riferimento per tutte le successive lavorazioni di allestimento.

### **Stampa**

Riproduzione iterativa dei grafismi della forma o dispositivo stampante su un supporto di stampa, mediante il trasferimento o l'attivazione di un elemento di contrasto.

### **Stampa diretta**

Condizione di trasferimento diretto dell'inchiostro od elemento stampante, dalla forma al supporto di stampa.

### **Stampa indiretta**

Condizione di trasferimento intermedio dell'inchiostro od elemento stampante, ad un elemento interposto tra forma e supporto di stampa.

### **Stampato**

Oggetto finale di uno o più processi grafici costituito da un supporto riportante grafismi.

### **Stampatore**

(*eng. Printer*) Azienda di stampa e finissaggio che provvede ad eseguire (o a far eseguire) le matrici e ad effettuare la produzione secondo quanto stabilito con il Cliente.

### **Stocastico**

È un tipo di Retino di stampa dove la variazione del tono è ottenuta modificando la distribuzione dei punti cambia in frequenza (retino FM) e non in ampiezza (retino AM).

### **Supporto di stampa**

Materiale in grado di trattenere il grafismo ricevuto o attivato dalla forma di stampa.

## **T**

### **TAC (Total Area Coverage), copertura totale zona**

Definisce in percentuale la zona di punto *CMYK* (valore tonale) aggiungendo i valori di ciascun colore nella zona più scura della selezione. In teoria, deponendo i fondi pieni al 100% di ciascun colore (TAC del 400%) si ottiene la zona nera migliore, ma ciò causa variabilità del colore. Il TAC viene misurato sul *file* originale e controllato durante la preparazione dell'immagine. Il TAC va controllato nelle zone più scure della pellicola o del *file*

elettronico e letto nello stesso punto per ciascun colore sulla pellicola finale o sul *file* del CTP. Il TAC massimo è influenzato dal supporto.

**Taglio di rifilo**

Operazione di taglio per ottenere il formato finito del prodotto stampato.

**Tensione superficiale**

È la proprietà di una superficie solida di lasciarsi bagnare da un liquido. La tensione superficiale rappresenta l'energia libera superficiale di un solido rispetto ad un liquido. In pratica la bagnabilità di un solido è misurata dal valore della sua tensione superficiale espressa in dynes/cm. Essa è in relazione con l'angolo di contatto che si crea tra una goccia di liquido ed un solido. Per ogni coppia "liquido-solido" esiste un valore detto tensione superficiale critica che per la stampa flexografica è 38 Dyne al di sotto della quale viene compromessa l'adesione dell'inchiostro al supporto.

**TIF o TIFF (Tagged-Image File Format)**

È un formato sviluppato principalmente per essere utilizzato da applicazioni per l'impaginazione, è supportato anche dai principali programmi per l'elaborazione di immagini e disegno ed è trasferibile su diverse piattaforme. Supporta i metodi *RGB*, *CMYK*, scala di grigio con canali alfa, i *file* *LAB* in scala di colore e *bitmap*. I *file* *TIFF* possono essere compressi utilizzando la codifica *LZW* che non provoca perdita di dati e riduce le dimensioni dei *file* fino al 50%. Il formato *TIFF* può memorizzare la separazione dei colori *CMYK* all'interno di un unico *file*, generando automaticamente la selezione dei colori quando il *file* viene inserito all'interno di un documento destinato alla stampa.

**Tinta piatta**

Vedi: Colore *Spot*.

**Tipografia**

È un processo di stampa rilievografica; la forma, piana o curva, può essere unitaria o composta da più elementi combinabili di metallo, lega ternaria, legno, gomma e polimeri; vengono impiegati inchiostri ad elevata viscosità.

**Tipometro**

Il tipometro è uno strumento utilizzato per la misurazione del corpo e della giustezza dei caratteri in tipografia.

**Tono continuo**

Percezione tonale di valore variabile senza soluzione di continuità.

**Tono discontinuo**

Percezione tonale di un soggetto ripartito in elementi di densità costante e di area variabile (retino AM) oppure di densità costante e frequenza variabile (retino FM).

**Trattamento corona**

Al fine di migliorare la capacità di adesione dei film, in particolare quelli poliolefinici (Polipropilene, polietilene ecc) le loro superfici devono essere sottoposte ad un processo di "ossidazione" superficiale ottenuto con il "trattamento corona" che producendo una scarica elettrica ad alto voltaggio ionizza l'aria producendo "ozono" che provoca reazioni di ossidazione superficiali con formazione di gruppi polari ,aumentando superficialmente cariche e dipoli idonei per l'adesione.

**Tricromia**

Stampa a tre colori.

**TVI (Tone Value Increase, incremento del valore tonale) o allargamento del punto**

Allargamento fisico dei punti di mezzatinta, durante la creazione dell'immagine, dovuto al processo di stampa e all'assorbimento dell'inchiostro da parte della carta (allargamento meccanico del punto); leggero spargimento intorno e sotto i punti (allargamento ottico del punto). La combinazione di entrambi dà come risultante il valore tonale per l'allargamento apparente del punto durante il processo di stampa.

**U UCA (Under Colour Addition, addizione del sotto-colore)**

Addizione di colori di quadricromia per assicurare il TAC nelle zone d'ombra.

**UCR (Under Colour Removal, rimozione del sotto-colore)**

Riduce i contenuti di colore di quadricromia nelle zone scure e neutre della riproduzione e li sostituisce con del nero extra. L'UCR può essere eseguito soltanto nelle parti scure e neutre dell'illustrazione.

**UV**

Parte dello spettro elettromagnetico non visibile, indicativamente al di sotto di dei 380nm, la definizione ISO per UV indica dai 400 ai 100nm.

**V Valore tonale**

Intensità luminosa di un colore deposto su un supporto. Rapporto percentuale tra la parte assorbita di un flusso luminoso incidente su un'area ed il flusso totale.

**Viraggio**

Condizione chimica che riverifica 3-5 giorni dopo la stampa, quando la superficie dell'immagine diventa opaca e senza vita. Le cause comprendono un TAC più alto di quello raccomandato, un non corretto allargamento del punto e temperature di macchine fuori della norma.

**VOC**

*Volatile Organic Compound*: indica le sostanze organiche volatili emesse nell'ambiente in presenza e con l'impiego dei solventi.

**Volta**

Facciata del foglio di stampa opposto alla Bianca.

**Z**

**ZIP**

Formato di compressione dati. Tecnica lossless supportata dal formato PDF. Ha caratteristiche simili alla compressione LZW. Comprimento un qualsiasi *file* in formato ZIP, questo viene ridotto in dimensioni (Kbytes). Per il riutilizzo di un *file* compresso, è necessario decomprimerlo e riportarlo al suo stato originale.

## APPENDICE 005 - Scorciatoie da tastiera

Molte scorciatoie per la versione Windows; per la versione Mac sostituire *Alt* con *Option* e *CTRL* con *Command* (almeno credo: mi fido di quanto dice il Manuale in merito).

È riportato anche l'utilizzo di tasti con determinati *Tool* o *SubTool*. Per una lista completa, vedere **qui**. Tutte le *shortcut* si trovano alla fine del Manuale di istruzioni, capitolo *Shortcut list*.

Alcune delle *shortcut* trovate nel Manuale non funzionano (non le ho riportate); in qualche caso dovrebbe trattarsi della mappatura della tastiera: ricordo infatti che le scorciatoie riportate nel Manuale sono pensate per la tastiera in configurazione ENG; molte sono valide anche per la configurazione ITA, ma non tutte (es. non si possono usare combinazioni di tasti con le parentesi quadre perché nella tastiera italiana anche le parentesi quadre si ottengono con una combinazione di tasti). Per passare da una configurazione all'altra premere *Shift + Alt* (bisogna aver installato la tastiera US nel sistema operativo). In altri casi invece sospetto che si tratti della mia tastiera, già tempo addietro ho visto che non supporta alcune combinazioni di tasti. Vabbé.

Ho raccolto le *shortcut* secondo due ordinamenti diversi, perché a volte cerco il significato di una combinazione di tasti, altre l'azione che voglio ottenere. Infine ho fatto una raccolta per contesti, perlopiù corrispondenti alle voci della barra dei menù, come fa il manuale e come ho trovato più volte in giro.

### Ordine per tasto o combinazione di tasti

<b>Tasto o combinazione di tasti</b>	<b>Azione</b>
' (apostrofo)	diminuzione dimensioni pennello
ì	aumento dimensioni pennello
<b>W</b>	bacchetta magica ( <i>Magic Wand</i> )
<b>E</b>	Passa a gomma ( <i>Eraser</i> ) (poi alterna tra <i>Hard eraser</i> e <i>Vector</i> , imp. personale)
<b>R</b>	<i>Move &gt; Rotate</i>
<b>T</b>	testo ( <i>Text</i> )
<b>Y</b>	correzione segno (passa all'ultimo <i>Sub Tool</i> selezionato dello strumento <i>Correct line</i> ); alterna tra <i>Pinch vector line</i> e <i>Correct line width</i> (imp. personale)
<b>U</b>	strumento <i>Figure</i> (cioè <i>Ruler</i> ecc.)
<b>I</b>	contagocce ( <i>Eyedropper</i> )
<b>O</b>	<i>Operation &gt; Object</i> (da me <i>Select &gt; Object</i> )
<b>P</b>	passa a penna ( <i>Pen</i> ) e poi alterna tra penna ( <i>Pen</i> ) e matita ( <i>Pencil</i> )
<b>A</b>	Colora con il colore selezionato ( <i>Convert to drawing color</i> , (imp. personale)
<b>S</b>	riflessione verticale ( <i>Flip vertical</i> , imp. personale)
<b>D</b>	<i>Operation &gt; Select layer</i> (da me <i>Select &gt; Layer selection</i> )
<b>F</b>	riflessione orizzontale ( <i>Flip Horizontal</i> , imp. personale)
<b>G</b>	passa a <i>Gradient</i> , poi alterna tra <i>Gradient</i> , <i>Fill</i> e <i>Contour line paint</i>
<b>H</b>	<i>Move &gt; Hand</i> temporaneo: sposta il foglio di lavoro (come con <i>Spacebar</i> )
<b>J</b>	<i>Blend</i>
<b>K</b>	Muove il contenuto del <i>layer</i> ( <i>Move layer</i> ): premi e muovi con frecce / tasto <i>sx mouse</i> / stilo
<b>L</b>	<i>Operation &gt; Light table</i> (da me <i>Select &gt; Light table</i> ), poi alterna tra <i>Light table</i> e <i>Edit timeline</i>
ù	zoom
<b>Z</b>	<i>Crop</i> : rifila l'area di lavoro lungo i bordi di una (imp. personale)
<b>X</b>	alterna tra Colore principale ( <i>Main color</i> ) e Colore secondario ( <i>Sub color</i> )
<b>C</b>	alterna tra Colore trasparente ( <i>Transparent color</i> ) e quello tra <i>Main</i> e <i>Sub color</i> che era selezionato precedentemente
<b>B</b>	passa a <i>Brush</i> e poi alterna tra <i>Brush</i> , <i>Airbrush</i> , <i>Decoration</i>
<b>M</b>	selezione ( <i>Marquee</i> )
, (virgola)	scorre i diversi <i>subtool</i> del <i>tool</i> selezionato, verso l'alto
. (punto)	scorre i diversi <i>subtool</i> del <i>tool</i> selezionato, verso il basso
à	ruota foglio in senso orario dell'angolo prefissato
- (lineetta)	ruota foglio in senso antiorario dell'angolo prefissato
<b>Alt + Zoom</b>	zoom -
<b>Alt + Move layer</b>	duplica livello

<b>Alt + Operation</b> o strumenti di disegno	<i>Eyedropper</i> temporaneo (cioè attivo finché è premuto)
<b>Alt + Add to selection</b>	toglie dalla selezione
<b>Alt + Backspace</b> o <b>Canc</b>	riempi
<b>Alt + L</b>	Duplica livello ( <i>imp. personale</i> )
<b>Alt + `</b>	Livello sopra
<b>Alt + ' </b>	Livello sotto
<b>Backspace</b>	cancella il contenuto del layer o della selezione
<b>Spacebar</b> (Barra spaziatrice)	<i>Move &gt; Hand</i> temporaneo: sposta il foglio di lavoro (come premendo H)
<b>CTRL + cursore:</b>	con <i>layer raster</i> , <i>Move</i> temporaneo); con layer vettoriali, <i>Object</i> temporaneo.
<b>CTRL + 0</b>	adatta la vista alla finestra attiva
<b>CTRL + 1</b>	attiva/disattiva lo <i>snap</i> al <i>ruler</i>
<b>CTRL + 2</b>	attiva/disattiva lo <i>snap</i> allo <i>Special ruler</i>
<b>CTRL + 3</b>	attiva/disattiva lo <i>snap</i> alla <i>grid</i>
<b>CTRL + 4</b>	alterna i vari <i>Special ruler</i> presenti
<b>CTRL + A</b>	seleziona tutto
<b>CTRL + B</b>	Cambia il colore del livello
<b>CTRL + D</b>	deseleziona
<b>CTRL + E</b>	unisce al layer sottostante
<b>CTRL + I</b>	colora gli oggetti nel layer con il colore complementare
<b>CTRL + J</b>	<i>All sides view</i> ( <i>imp. personale</i> )
<b>CTRL + K</b>	apre le <i>Preferences</i>
<b>CTRL + O</b>	apre un documento ( <i>Open</i> )
<b>CTRL + P</b>	stampa
<b>CTRL + Q</b>	chiude il programma ( <i>Quit</i> )
<b>CTRL + R</b>	attiva/disattiva i righelli
<b>CTRL + S</b>	salva ( <i>Save</i> )
<b>CTRL + W</b>	chiude il documento corrente
<b>CTRL + Y</b>	ripristina ultima azione
<b>CTRL + Z</b>	annulla ultima azione
<b>CTRL + ò</b>	ripristina vista
<b>CTRL + +</b>	ingrandimento foglio
<b>CTRL + -</b>	rimpicciolimento foglio
<b>CTRL + Shift</b>	<i>Object &gt; Select layer</i> temporaneo (toccare un oggetto del <i>layer</i> col cursore per selezionare il <i>layer</i> )
<b>CTRL + Alt + 0</b>	<i>Zoom</i> al 100%
<b>CTRL + Alt + G</b>	<i>Clip to Layer Below</i> : limita la visualizzazione di un <i>layer</i> al contenuto del <i>layer</i> immediatamente sotto: Es. se una linea in un <i>layer</i> incrocia una linea nel <i>layer</i> sotto e attivo questa opzione, allora continuo a vedere la linea del <i>layer</i> sotto, mentre della linea del <i>layer</i> "clippato" vedo solo le parti che toccano la linea sottostante. Poco chiaro? Fare una prova 😊
<b>CTRL + Alt + S</b>	salva con nome ( <i>Save as...</i> )
<b>CTRL + Spacebar + stilo</b>	<i>zoom</i>
<b>CTRL + Shift + Alt</b>	<i>Eraser</i> temporaneo
<b>CTRL + Shift + E</b>	unisce i livelli visibili
<b>CTRL + Shift + D</b>	riseleziona (carica l'ultima selezione creata)
<b>CTRL + Shift + I</b>	inverte la selezione
<b>CTRL + Shift + S</b>	salva con nome (stessa funzione con <i>Shift + Alt + S</i> )
<b>CTRL + Shift + T</b>	trasformazione libera
<b>CTRL + Shift + Alt + K</b>	apre impostazioni <i>Shortcut</i> ( <i>default</i> , ma a me non funziona)
<b>CTRL + Shift + Alt + M</b>	apre impostazioni <i>Shortcut</i> ( <i>imp. personale</i> ): ho aggiunto questa scorciatoia perché con la tastiera che uso non funziona la combinazione precedente
<b>CTRL + Shift + Alt + Y</b>	apre impostazioni <i>Modifier Key</i>
<b>Shift + V</b>	visualizza/nascondi il <i>Selection Launcher</i> ( <i>imp. personale</i> )
<b>Shift + B</b>	visualizza/nascondi il bordo della selezione ( <i>imp. personale</i> )

<b>Shift + Tab</b>	toglie la <i>Title bar</i> > toglie la <i>Menu bar</i> > ripristina entrambe
<b>Shift + Del</b>	cancella al di fuori della selezione
<b>Shift + Alt</b>	Seleziona dalla selezione, utilizzandolo con uno strumento selezione
<b>Shift + Alt + S</b>	salva con nome (stessa funzione con CTRL + Shift + S)
<b>Shift + Spacebar + stilo</b>	rotazione foglio
<b>Tab</b>	nasconde/visualizza le palette
<b>Del</b> oppure <b>Canc</b>	cancella, pulisci; se è presente una selezione opera all'interno della selezione
<b>AltGr</b> o <b>CTRL + Alt</b>	ha diverse funzioni temporanee, a seconda del <i>tool</i> selezionato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zoom</b> : passa da temporaneamente da ingrandimento a rimpicciolimento e viceversa (se selezionato <i>Zoom in</i> passa a <i>Zoom out</i>, e viceversa);</li> <li>• <b>Operation, Fill, Gradient, Contour line paint, Text</b> : passa a <i>Eyedropper</i>;</li> <li>• <b>Magic Wand</b> : in modalità <i>Select new, Select additionally</i> e <i>Select already selected part</i> passa a <i>Deselect</i>;</li> <li>• <b>Pen, Pencil, Brush, Airbrush, Decoration, Eraser, Blend, Correct line</b> : trascinando la penna o il mouse aumenta o diminuisce la dimensione dello strumento.</li> </ul>
<b>F1</b>	aiuto. Premendolo, si apre la versione online del Manuale (è stato corretto l'indirizzamento della scorciatoia, che precedentemente portava altrove);
<b>F2</b>	taglia
<b>F3</b>	copia
<b>F4</b>	incolla

## Ordine per azione

Ci sono delle ripetizioni perché alcune azioni le ho riportate sia in italiano che in inglese.

Dove, in **Azione**, ci sono più descrizioni separate da >, significa che premendo più volte il tasto indicato si alternano le azioni descritte.

Dove, in **Tasto o combinazione di tasti**, sono presenti più righe, significa che esistono più vie per compiere quell'azione, una per ogni riga.

<b>Azione</b>	<b>Tasto o combinazione di tasti</b>
<b>A</b> Adatta lo <i>zoom</i> allo schermo	CTRL + 0
Aggiungi, a una selezione, la selezione del contenuto di un altro livello	CTRL + Shift + click sulla miniatura dell'altro livello
Aiuto	F1 ( <i>apre il manuale online</i> )
All sides view	CTRL + J ( <i>imp. personale</i> )
Alterna colore principale/secondario	X
Alterna <i>Special ruler</i>	CTRL + 4
Alterna trasparenza e colore selezionato	C
Annulla	CTRL + Z
Apri	CTRL + O
<b>B</b> Bacchetta Magica	W
<i>Blend</i>	J
Bordo selezione ( <i>mostra/nascondi</i> )	Shift + B ( <i>imp. personale</i> )
<i>Brush &gt; Airbrush &gt; Decoration</i>	B
<b>C</b> Cambia il colore del livello	CTRL + B
Cancella	Canc
	Backspace
	CTRL + Canc
	CTRL + Backspace
Cancella fuori dalla selezione	Shift + Canc
	Shift + Backspace
Canvas precedente**	CTRL + Shift + Tab
Canvas successivo**	CTRL + Tab
Chiude documento	CTRL + W
<i>Clip to layer below</i>	CTRL + Alt + G

<i>Close document</i>	CTRL + W
Collegare un livello	CTRL + click sul livello ( <i>nella Layer palette</i> )
Colora con il colore selezionato	A ( <i>imp. personale</i> )
Colore complementare ( <i>inverte i colori del contenuto del livello</i> )	CTRL + I
Contagocce	I
<i>Convert to drawing color</i>	A ( <i>imp. personale</i> )
Copia	F3
	CTRL + C
	Y
<i>Correct line (passa all'ultimo Sub Tool selezionato dello strumento Correct line); alterna tra Pinch vector line e Correct line width (imp. personale)</i>	
<i>Create Folder and insert layer (quelli selezionati)</i>	CTRL + G ( <i>imp. personale</i> )*
Crop	Z ( <i>imp. personale</i> )*
Cut	F2
	CTRL + X
<b>D</b> Delete	Canc
	Backspace
	CTRL + Canc
	CTRL + Backspace
<i>Delete outside selection</i>	Shift + Canc
	Shift + Backspace
Deseleziona	CTRL + D
Densità +	CTRL + ' ( <i>imp. personale</i> )
Densità -	CTRL + ` ( <i>imp. personale</i> )
Dimensione pennello -	' ( <i>apostrofo</i> )
Dimensione pennello +	`
Duplica livello	Alt + trascina il livello
	Alt + L ( <i>imp. personale</i> )
	L
<b>E</b> <i>Edit timeline &gt; Light table</i>	CTRL + Shift + Alt ( <i>imp. personale</i> )
<i>Eraser temporaneo</i>	CTRL + Q
Esci	I
<i>Eyedropper</i>	U
<b>F</b> <i>Figure (passa all'ultimo Sub Tool selezionato dello strumento Figure)</i>	
Fill	Alt + Canc
	Alt + Backspace
<i>Fit to screen</i>	CTRL + O
<i>Flip orizzontale</i>	F ( <i>imp. personale</i> )
<i>Flip verticale</i>	S ( <i>imp. personale</i> )
<i>Free transform</i>	CTRL + Shift + T
<b>G</b> Gomma > <i>Hard eraser &gt; Vector</i>	E ( <i>il passaggio a Gomma è di default, gli altri imp. personali</i> )
Gomma temporanea	CTRL + Shift + Alt ( <i>imp. personale</i> )
<i>Gradient &gt; Fill &gt; Contour line paint</i>	G
Gradiente > Riempimento > <i>Contour line paint</i>	G
Gradiente inverso	CTRL + I
<b>H</b> <i>Hand (per muovere il foglio)</i>	Spazio
<i>Help</i>	F1 ( <i>apre il manuale online</i> )
<i>Hide Title Bar &gt; Hide Menu Bar &gt; Mostra tutto Hue/Saturation</i>	Shift + Tab
	CTRL + U
<b>I</b> Impostazioni delle <i>Modifier Key</i>	CTRL + Shift + Alt + Y
Impostazioni delle <i>Shortcut</i>	CTRL + Shift + Alt + K
Incolla	F4
	CTRL + V
Incolla su un nuovo livello, al centro del <i>Canvas</i>	CTRL + Shift + V
<i>Instruction Manual</i>	F1
Inverti selezione	CTRL + Shift + I
	Shift + F7

<b>L</b>	<i>Layer selection</i>	D + <i>click</i> su elemento del livello
	<i>Light table &gt; Edit timeline</i>	CTRL + Shift + <i>click</i> su elemento del livello
	Livello sopra	L
	Livello sotto	Alt + ì ( <i>imp. personale</i> )
<b>M</b>	<i>Magic wand</i>	Alt + ´ ( <i>imp. personale</i> )
	Mano ( <i>per muovere il foglio</i> )	W
	Manuale di istruzioni	Spazio
	<i>Marquee</i>	F1
	<i>Merge selected layers</i>	M
	<i>Merge to layer below</i>	Shift + Alt + E
	<i>Merge visible layers</i>	CTRL + E
	Modifica la <i>timeline</i> > Tavolo luminoso	CTRL + Shift + E
	<i>Modifier Key Settings</i>	L
	Mostra > Nascondi tutte palette	CTRL + Shift + Alt + Y
	Mostra solo un livello > Mostra tutti i livelli	<i>Tab</i>
	Muovi contenuto livello <i>raster</i> ( <i>temporaneo</i> )	Alt + <i>click</i> sull'icona occhio del livello
	Muovi il foglio = <i>Move</i> = Mano	CTRL + tocca il contenuto di un livello <i>raster</i>
		Spazio + sposta col cursore;
		H + sposta col cursore
		K + sposta col cursore
		Shift + <i>Tab</i>
		Shift + <i>Tab</i>
		CTRL + Shift + N
		CTRL + Shift + M ( <i>imp. personale</i> )
		CTRL + <i>Tab</i>
		CTRL + N
		CTRL + Shift + N
		CTRL + Shift + M ( <i>imp. personale</i> )
<b>N</b>	Nascondi la <i>Title Bar</i> > Nascondi la <i>Menu Bar</i> > Mostra tutto	O
	Nascondi varie barre	CTRL + tocca il contenuto di un livello vettoriale
	<i>New Raster Layer</i>	CTRL + O
	<i>New Vector Layer</i>	Alt + ´ ( <i>imp. personale</i> )
	<i>Next Canvas**</i>	Alt + ì ( <i>imp. personale</i> )
	Nuovo documento	F4
	Nuovo livello <i>raster</i>	CTRL + V
	Nuovo livello vettoriale	CTRL + Shift + V
<b>O</b>	<i>Object</i>	
	<i>Object</i> su livello vettoriale ( <i>temporaneo</i> )	P
	<i>Open</i>	B
	Opacità +	CTRL + K
	Opacità -	CTRL + Shift + <i>Tab</i>
<b>P</b>	<i>Paste</i>	CTRL + P
	<i>Paste to shown position</i> ( <i>incolla su un nuovo layer, al centro del Canvas</i> )	CTRL + P
	Penna > Matita	CTRL + Q
	Pennello > Aerografo > Decorazioni	Shift + Spazio + doppio <i>click</i> sul foglio
	<i>Preferences</i>	CTRL + Y
	<i>Previous Canvas**</i>	CTRL + Shift + Z
	<i>Print</i>	CTRL + ò
<b>Q</b>	Quit	
<b>R</b>	Raddrizza il foglio	Alt + Canc
	<i>Redo</i>	Alt + Backspace
		CTRL + R
		CTRL + Y
		CTRL + Shift + Z
		CTRL + Shift + D
	<i>Reset display</i> ( <i>se il foglio è ruotato e zoomato, lo raddrizza e lo adatta allo schermo</i> )	R
	Riempi	Shift + Spazio
		à
	Righelli laterali graduati ( <i>attiva/disattiva</i> )	
	Ripristina	
	Riseleziona ( <i>carica l'ultima selezione creata</i> )	
	<i>Rotate</i>	
	<i>Rotate clockwise</i>	

	<i>Rotate counterclockwise</i>	- (lineetta)
	<i>Rulers laterali (attiva/disattiva)</i>	CTRL + R
	Ruota	R
		Shift + Spazio
	Ruota antiorario	- (lineetta)
	Ruota in senso orario	à
<b>S</b>	Salva	CTRL + S
	Salva con nome	CTRL + Shift + S
		CTRL + Alt + S
		Shift + Alt + S
	<i>Save</i>	CTRL + S
	<i>Save as...</i>	CTRL + Shift + S
		CTRL + Alt + S
		Shift + Alt + S
	<i>Scale/Rotate</i>	CTRL + T
	<i>Select all</i>	CTRL + A
	<i>Selection border (mostra/nascondi)</i>	Shift + B (imp. personale)
	<i>Selection Launcher (mostra/nascondi)</i>	Shift + V (imp. personale)
	Seleziona dalla selezione	Shift + Alt + click su selezione
	Seleziona il contenuto di un livello	CTRL + click sulla miniatura del livello
	Seleziona <i>overlap</i> ( <i>Seleziona l'area del contenuto di un livello che si sovrappone alla selezione del contenuto di un altro livello: uff... complicato ma corretto</i> )	CTRL + Shift + Alt + click sulla miniatura del livello
	Seleziona livello	D + click su elemento del livello
		CTRL + Shift + su click elemento del livello
	Seleziona tutto	CTRL + A
	Selezione	M
	<i>Shortcut settings</i>	CTRL + Alt + Shift + K
	<i>Show/Hide all palettes</i>	Tab
	<i>Snap to grid</i>	CTRL + 3
	<i>Snap to ruler</i>	CTRL + 1
	<i>Snap to Special ruler</i>	CTRL + 2
	Sposta	H
	Stampa	CTRL + P
	<i>Subtool precedente</i>	, (virgola)
	<i>Subtool successivo</i>	. (punto)
<b>T</b>	Taglia	F2
		CTRL + X
	Tavolo luminoso > Modifica la <i>timeline</i>	L
	Testo ( <i>passa all'ultimo Sub Tool selezionato dello strumento Text</i> )	T
	Tinta/Saturazione	CTRL + U
	Togli la selezione del contenuto di un livello	CTRL + Alt + click sulla miniatura del livello
	Trasformazione libera	CTRL + Shift + T
<b>U</b>	<i>Undo</i>	CTRL + Z
	<i>Ungroup Layer Folder</i>	CTRL + Shift + G
	Unisci i livelli visibili	CTRL + Shift + E
	Unisci i livelli selezionati	Shift + Alt + E
	Unisci sotto	CTRL + E
<b>V</b>	Vista da tutti i lati	CTRL + J (imp. personale)
	Visualizza la finestra di dialogo <i>New Raster Layer</i>	Alt + click sull'icona <i>New Raster Layer</i> (nella Command bar della Layer palette)
	Visualizza la finestra di dialogo <i>New Vector Layer</i>	Alt + click sull'icona <i>New Vector Layer</i> (nella Command bar della Layer palette)
<b>Z</b>	<i>Zoom</i>	ù
		CTRL + Spazio + trascina a dx/sx
		Alt + Spazio + trascina a dx/sx

<i>Zoom –</i>	<i>CTRL + -</i>
<i>Zoom +</i>	<i>Alt + Spazio + click</i>
	<i>CTRL ++</i>
<i>Zoom al 100%</i>	<i>CTRL + Spazio + click</i>
<i>Zoom finestra (adatta allo schermo)</i>	<i>CTRL + Alt + 0</i>
	<i>CTRL + 0</i>

**AltGr**  
**CTRL + Alt**

Diverse funzioni temporanee, a seconda del *tool* selezionato:

- *Zoom*: passa da temporaneamente da ingrandimento a rimpicciolimento e viceversa (se selezionato *Zoom in* passa a *Zoom out*, e viceversa);
- *Operation, Fill, Gradient, Contour line paint, Text*: passa a *Eyedropper*;
- *Magic Wand*: in modalità *Select new, Select additionally* e *Select already selected part* passa a *Deselect*;
- *Pen, Pencil, Brush, Airbrush, Decoration, Eraser, Blend, Correct line*: trascinando la penna o il *mouse* aumenta o diminuisce la dimensione dello strumento.

-----  
\* *Crop* ha Z come *shortcut*. Però di *default* non funziona (nella mia copia almeno, ma credo che sia così per tutti, suppongo che dipenda dalla mappatura della tastiera italiana). Ho così riassegnato Z a *Crop*, che diventa quindi un'impostazione personale.

La stessa cosa vale per il comando *Create Folder and insert layer* indicato nel manuale con la *shortcut* CTRL + G, ma non presente, di *default*, nel mio CSP.

\*\*L'ordine con cui vengono selezionati i *canvas* non dipende dall'ordine di creazione/apertura, ma dall'ordine in cui sono stati selezionati precedentemente all'uso di questo comando.

## Ordine per contesto

Valgono le stesse note riportate precedentemente.

	<b>Shortcut</b>
<b>FILE</b>	
<i>New</i>	<i>CTRL + N</i>
<i>Open</i>	<i>CTRL + O</i>
<i>Close</i>	<i>CTRL + W</i>
<i>Save</i>	<i>CTRL + S</i>
<i>Save as</i>	
	<i>CTRL + Shift + S</i>
	<i>CTRL + Alt + S</i>
	<i>Shift + Alt + S</i>
<i>Print</i>	<i>CTRL + P</i>
<i>Preferences</i>	<i>CTRL + K</i>
<i>Shortcut settings</i>	<i>CTRL + Shift + Alt + M (imp. personale)</i>
<i>Modifier Key Settings</i>	<i>CTRL + Shift + Alt + Y</i>
<i>Quit CLIP STUDIO PAINT</i>	<i>CTRL + Q</i>
<b>EDIT</b>	
<i>Undo</i>	<i>CTRL + Z</i>
<i>Redo</i>	<i>CTRL + Y</i>
<i>Taglia</i>	<i>CTRL + X</i>
	F2
<i>Copia</i>	<i>CTRL + C</i>
	F3

Incolla	CTRL + V
<i>Paste to shown position</i>	F4
<i>Delete</i>	CTRL + Shift + V
	Canc
	Backspace
	CTRL + Canc
	CTRL + Backspace
<i>Delete Outside Selection</i>	Shift + Canc
	Shift + Backspace
<i>Fill</i>	Alt + Canc
	Alt + Backspace
<i>Convert to drawing color</i>	A ( <i>imp. personale</i> )
<i>Crop</i>	Z ( <i>imp. personale</i> )
<i>Flip Verticale</i>	F ( <i>imp. personale</i> )
<i>Flip Orizzontale</i>	S ( <i>imp. personale</i> )
<i>Scala/Ruota</i>	CTRL + T
<i>Trasformazione libera</i>	CTRL + Shift + T
<b>SELECT</b>	
Seleziona tutto	CTRL + A
Deseleziona	CTRL + D
Riseleziona	CTRL + Shift + D
Inverti selezione	CTRL + Shift + I
	Shift + F7
Cancella (nella selezione)	Canc
	Backspace
	CTRL + Canc
	CTRL + Backspace
	Shift + Canc
Cancella al di fuori della selezione	CTRL + Shift + click sulla miniatura dell'altro livello
Aggiungi, a una selezione, la selezione del contenuto di un altro livello	
Seleziona <i>overlap</i> (Seleziona l'area del contenuto di un livello che si sovrappone alla selezione del contenuto di un altro livello)	CTRL + Shift + Alt + click sulla miniatura del livello
<b>VIEW</b>	
<i>Zoom +</i>	CTRL + +
<i>Zoom -</i>	CTRL + -
<i>Zoom 100%</i>	CTRL + Alt + 0
<i>Zoom adatta allo schermo</i>	CTRL + 0
<i>Reset display</i>	CTRL + ò
<i>Snap to ruler</i>	CTRL + 1
<i>Snap to Special ruler</i>	CTRL + 2
<i>Snap to grid</i>	CTRL + 3
<i>Alterna Special ruler</i>	CTRL + 4
<i>Mostra/Nascondi righelli laterali</i>	CTRL + R
<i>Mostra/Nascondi Selection Launcher</i>	Shift + V
<b>WINDOW</b>	
<i>Canvas successivo</i>	CTRL + Tab
<i>Canvas precedente</i>	CTRL + Shift + Tab
<i>Mostra/Nascondi Palette</i>	Tab
<i>Mostra/Nascondi Title Bar - Menu Bar</i>	Shift + Tab
<i>All Sides View</i>	CTRL + J
<b>HELP</b>	
Manuale	F1

### **SUB TOOL**

Sub Tool precedente  
Sub Tool successivo

,  
.

### **BRUSH SIZE**

Pennello +  
Pennello -

ì  
'

### **TOOL PROPERTY**

Aumenta opacità  
Diminuisci opacità  
Aumenta densità  
Diminuisci densità  
Attiva/Disattiva *Refer multiple* (strumento *Fill*)

CTRL + ì (*imp. personale*)  
CTRL + ' (*imp. personale*)  
Ctrl + Shift + è (*imp. personale*)\*  
Ctrl + Shift + O  
0

### **COLORE**

alterna tra Colore principale (*Main color*) e Colore secondario (*Sub color*)  
alterna tra Colore trasparente (*Transparent color*) e quello tra *Main* e *Sub color* che era selezionato precedentemente  
Colore complementare (*inverte i colori del contenuto del livello*)

X  
C  
CTRL + I

### **LIVELLI**

Duplica livello  
  
Cambia il colore del livello  
Collegare un livello  
Incolla su un nuovo livello, al centro del *Canvas*  
Seleziona il livello  
  
Seleziona il contenuto di un livello  
Aggiungi, a una selezione, la selezione del contenuto di un altro livello  
Seleziona *overlap* (*Seleziona l'area del contenuto di un livello che si sovrappone alla selezione del contenuto di un altro livello*)  
Cancella la selezione  
Mostra un solo un livello/Mostra tutti i livelli  
Muovi contenuto livello *raster* (*temporaneo*)  
Muovi livello  
Nuovo livello *raster*  
Nuovo livello vettoriale  
*Create folder and insert layer*  
*Ungroup Layer Folder*  
*Clip to Layer Below*  
*Merge with layer below*  
*Merge selected layers*  
*Merge visible layers*  
Livello sopra  
Livello sotto  
*Object* su livello vettoriale (*temporaneo*)  
Visualizza la finestra di dialogo *New Raster Layer*  
  
Visualizza la finestra di dialogo *New Vector Layer*

Alt + trascina il livello da duplicare  
Alt + L (*imp. personale*)  
CTRL + B  
CTRL + click sul livello (*nella Layer palette*)  
CTRL + Shift + V  
D + click su un elemento nel livello  
CTRL + Shift + click su un elemento del livello  
CTRL + click su miniatura livello  
CTRL + Shift + click sulla miniatura dell'altro livello  
  
CTRL + Shift + Alt + click sulla miniatura del livello  
  
CTRL + Alt + click sulla miniatura del livello  
Alt + click sull'icona occhio del livello  
CTRL + tocca il contenuto di un livello *raster*  
K + sposta il livello col cursore  
CTRL + Shift + N  
CTRL + Shift + M (*imp. personale*)  
CTRL + G (*imp. personale*)  
CTRL + Shift + G  
CTRL + Alt + G  
CTRL + E  
Shift + Alt + E  
CTRL + Shift + E  
Alt + ì  
Alt + '  
CTRL + tocca il contenuto di un livello vettoriale  
Alt + click sull'icona *New Raster Layer* (*nella Command bar della Layer palette*)  
Alt + click sull'icona *New Vector Layer* (*nella Command bar della Layer palette*)

### **LAYER MASK**

Abilita/Disabilita la maschera	<i>Shift + click</i> sulla miniatura della maschera
Mostra/Nascondi l'area mascherata	<i>Alt + click</i> sulla miniatura della maschera
Maschera la selezione	<i>Alt + click</i> sull'icona <i>Create layer mask</i> nella <i>Command bar</i> della <i>Layer palette</i>
Duplica la maschera	<i>Alt +</i> trascina la miniatura della maschera

### **RULER**

Attiva/Disattiva	<i>Shift + click</i> sull'icona del ruler**
Duplica	<i>Alt +</i> trascina l'icona del ruler

\*Secondo varie fonti, la *shortcut* è *CTRL + Shift + P*. Oltre a non averla di *default*, non riesco neanche a impostarla come *shortcut* personalizzata, per cui ho ripiegato su *CTRL + Shift + è*.

\*\*Nel Manuale, la *shortcut* riportata è *CTRL + Shift + click* sull'icona, ma non funziona, mentre funziona così come l'ho scritta.

Per la tastiera italiana, ho raccolto varie *shortcut* nell'immagine seguente (Fig. 381), da me realizzata sulla base di quella realizzata da [czartmop](#) e pubblicata su Deviantart (Fig. 382).

## Mappa shortcut

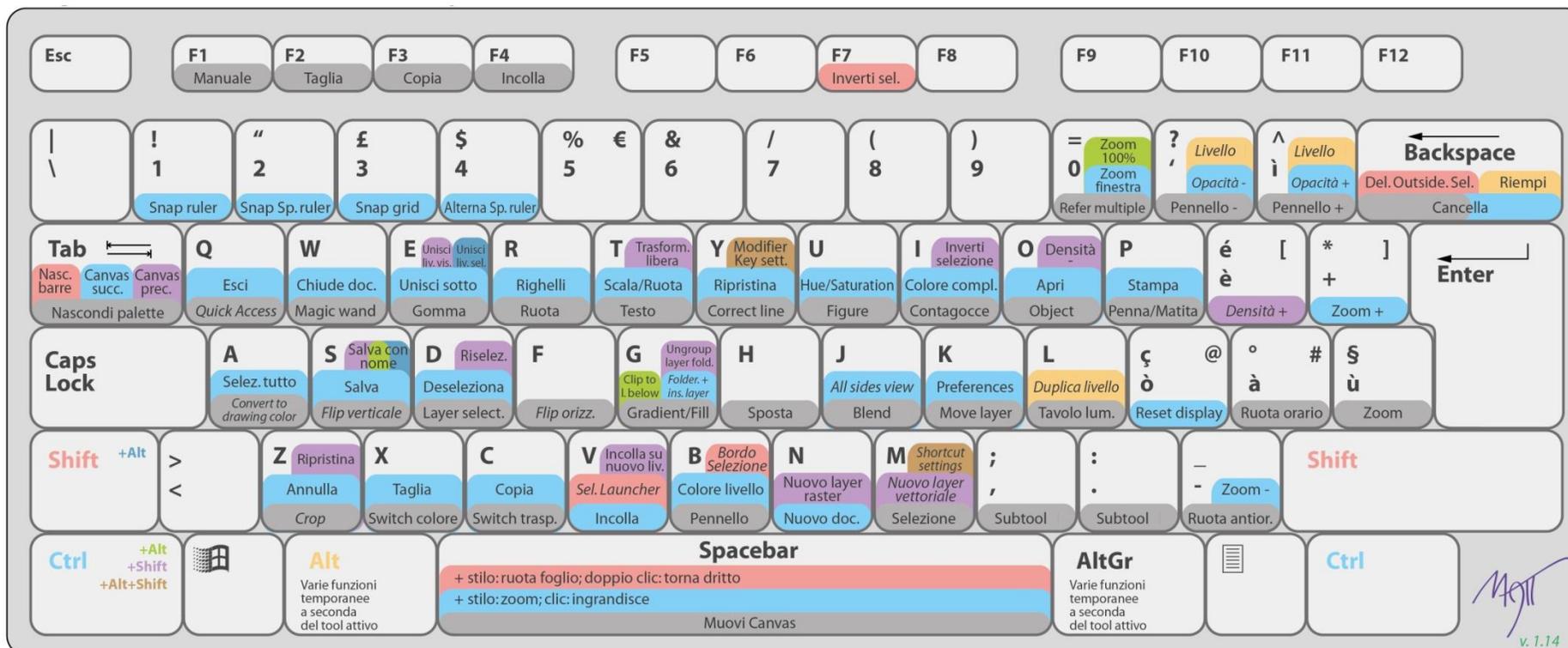


Fig. 381- Mappatura delle shortcut con Windows - tastiera italiana – Clicca qui per scaricare la versione stampabile, a 300 dpi

- Per i comandi con sfondo grigio basta premere il tasto corrispondente;
- per quelli con sfondo ciano chiaro bisogna premere contemporaneamente **CTRL**;
- con lo sfondo salmone premere insieme lo **Shift**;
- sfondo giallo: premere contemporaneamente **Alt**;
- per quelli con sfondo viola premere insieme a **CTRL** e **Shift**;
- per quelli con sfondo verde premere insieme a **CTRL** e **Alt**;
- sfondo marrone: premere anche **CTRL + Alt + Shift**;
- sfondo blu: premere anche **Shift + Alt**.
- **Alt** e **AltGr** svolgono varie funzioni, a seconda del **tool** attivo.

Non tutti sono in italiano, per questioni di spazio e/o comodità; quelli formattati in corsivo sono relativi a impostazioni personali, non di *default*. Non sono riportati i comandi temporanei.



Fig. 382 - Mappatura delle shortcut con Windows - tastiera US (da <https://www.deviantart.com/czartamop/art/CMYKEYBOARD-Clip-Studio-Paint-PRO-526473404>)

### Shortcut pin-up per Cintiq

Della Mappa ho poi fatto una versione da appiccicare alla tavoletta Wacom Cintiq da 24 pollici che utilizzo, ordinando i tasti che abbiano almeno una shortcut in maniera arbitraria in due colonne. Una volta stampata, ho tagliato le due colonne e le ho attaccate ai lati dello schermo della Cintiq per avere le scorciatoie più vicine; essendo miope, sono d'aiuto. Clicca [qui](#) o sull'immagine per scaricare la versione stampabile, a 300 dpi.

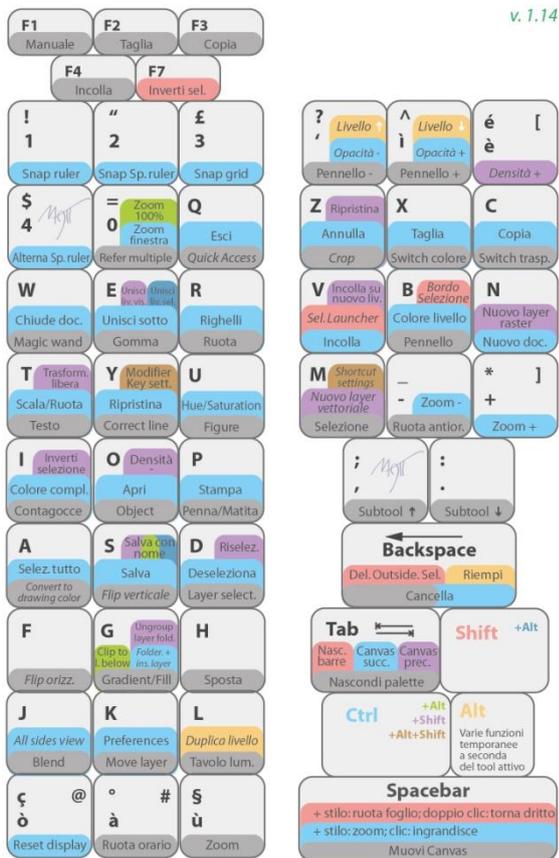


Fig. 383 Shortcut pin-up per Cintiq- Clicca qui o sull'immagine per scaricare la versione stampabile, a 300 dpi

Oh, scrivo per Cintiq 24 pollici perché l'ho ottimizzata per la mia tavoletta; ovviamente nulla vieta di utilizzarla su altri dispositivi, se si adatta.

La versione riportata è la stessa della Mappa shortcut più sopra, perché deriva da quella e tenderò a tenerle allineate.

## Link utili

### Risorse

- **Manuale.** Se ci son problemi, per prima cosa consultare il **Manuale!**
- **Startup Guide.** Altro documento utilissimo è la **Startup Guide**, da leggere soprattutto se si inizia a usare il programma da zero.
- **Tool Settings Guide.** È la guida alle impostazioni degli strumenti, una specie di approfondimento del Manuale dedicato alle funzioni che hanno strumenti (*Tool*) e sottostrumenti (*Sub tool*). La trovi **qui**.
- **Clip Studio Ask.** È la *community* di supporto ufficiale in cui trovare risposta alle proprie domande e risolvere i problemi. Se si sa un po' di inglese, quando si incappa in un problema ci si può dare un occhio. **Clip Studio Ask**
- **Gruppo Facebook Clip Studio Paint Italia** (ex Manga Studio e Clip Studio Paint), amministrato dagli ottimi Patrizia Mandanici, Luigi Coppola e Federica di Meo (e con me come umile moderatore 🗣️), in cui molti professionisti e appassionati si danno una mano a vicenda. Molto importante e utilissimo, da sfruttare!  
I problemi più comuni sono stati trattati più volte nel gruppo e la maggior parte delle volte basta cercare nella casellina di ricerca con qualche parola chiave per trovare risposte ai propri dubbi (PS. Leggere il primo post a questo **link**).
- **Documento** redatto da **Patrizia Mandanici** e scaricabile da **qui** (gruppo FB Clip Studio Paint Italia), in cui ci sono informazioni importanti su colore, uso del programma, installazione, ecc.; risoluzione dei problemi più comuni. In italiano, aggiornato periodicamente.
- **La Fumettista Curiosa**, *blog* di **Patrizia Mandanici**. In **questa** pagina, *post* e *tutorial* raccolti da Patrizia e costantemente aggiornati.
- **Graphixly.com**, partner di Celsys, organizzano spesso dei **webinar** gratuiti (perlopiù in inglese, ma anche in spagnolo, tedesco, portoghese e italiano) in cui alcuni professionisti svelano i loro segreti. Consiglio di iscriversi alla loro newsletter per sapere quando sarà il prossimo.
- **Pagina Facebook Wacom.** Wacom è una ditta produttrice di tavolette grafiche; nella loro pagina pubblicano *tutorial* o organizzano *webinar* legati all'uso delle loro tavolette, qualche volta specifici per l'uso con CSP ma che possono essere seguiti anche da chi la tavoletta non ce l'ha.
- A chi ha problemi con tavolette grafiche Wacom può essere utile il **gruppo Facebook Wacom User Group Italia**.
- Il **mio** spazio su **DeviantArt**. **Qui** alcune risorse (pennelli, *ruler*) create da me.
- Alcune risorse create da me per CSP, sugli Assets. **Qui**.
- Il **sito** di **P.J. Holden** e il suo canale **Youtube**.
- Lo spazio di **888toto** su DeviantArt. **Qui** numerose risorse.
- Il sito ufficiale di **Clip Studio Paint**, prodotto dalla CelSys.
- Qualche *tutorial* dal sito ufficiale: **Official Tips & Tutorials**
- Il blog di **Mauro Boscarol** sulla gestione digitale del colore, molto interessante.
- L'*account* Twitter non ufficiale **Clip Studio Paint Artist**. Brevi *tutorial* e trucchetti per CSP, in inglese.
- **Elenco di tutorial**, su Google Drive, curato da Patrizia Mandanici. Raccolta di vari *tutorial*, video e non, raggruppati per argomento.

## Riferimenti video

**Youtube:** su Youtube si trova veramente tantissimo, basta inserire le giuste parole chiave per la ricerca e si apre un mondo.

Il canale di **Alejandro Garcia**, ci sono alcuni video molto interessanti;

Il canale di **Graphixly**, dove vengono pubblicati i webinar (vedi più su) poche ore dopo la diretta.

Il canale di **Wacom**, dove pubblicano tutorial e webinar anche legati all'uso di CSP.

Il canale di **Luca Malisan**, in cui spiega tra l'altro come utilizzare Blender in funzione di CSP.

Il canale di **Virtual SG**, in cui si trovano alcuni tutorial per CSP, molto chiari.

**Udemy:** piattaforma di *e-learning* in cui trovare numerosi corsi. Nonostante la mia avversione all'apprendimento tramite video, ho trovato alcuni corsi molto economici (li propongono sempre iperscontati, tanto che penso che in realtà non siano mai a prezzo pieno) e tutto sommato utili.

Ho seguito qualcosa di **Ed Foychuk** e di **Robert Marzullo**.

**21 Draw:** altra piattaforma di corsi online, specificatamente tarata per il disegno, in particolar modo in digitale. Ho acquistato a una sessantina d'euro l'accesso per un anno a tutti i corsi del catalogo (sono, nel momento in cui scrivo, una trentina) quando uno ne costa in media 25. Consigliato.

**Domestika:** anche questa è una piattaforma per corsi, a tema generalmente artistico. L'offerta è molto varia e i corsi sono generalmente molto economici.

Su Domestika si trova, da Maggio 2022, un **corso base** in italiano proprio su CSP, tenuto dal fumettista Giacomo Bevilacqua.

**Artstation:** nella sezione **Learning** di questa piattaforma è disponibile un breve corso gratuito, di 47 minuti circa: **Making Comics in Clip Studio Paint: Tools, Tips, and Tricks**.

In otto brevi tutorial vengono affrontati alcuni aspetti dell'utilizzo di CSP. È in inglese, con sottotitoli in inglese; talvolta l'audio è un po' veloce e magari occorre ripetere alcuni passaggi, ma tutto sommato è piuttosto chiaro. Una cosa che mi ha colpito è che spesso si addentra in veloci spiegazioni tecniche che non ho visto trattare altrove. Le stesse lezioni si possono trovare anche nel canale Youtube di CSP, con sottotitoli anche in italiano: per trovarle facilmente, cercare nella barra di Youtube "Jake Hercy Draws", l'autore del corso.

Sempre su **Artstation** si trovano anche **altri corsi** dedicati a CSP.

*Tutti i nomi, i marchi, loghi, immagini ecc. presenti appartengono ai legittimi creatori o proprietari, li ho utilizzati solo a scopo esplicativo. Questi appunti sono realizzati e condivisi senza scopo di lucro; tranne dove diversamente indicato, il l'autore e il redattore degli appunti sono io, Matteo Paolelli.*

*Se vuoi suggerirmi delle modifiche, segnalarmi degli errori o offrirmi una birra, scrivimi all'email [info@paolelli.com](mailto:info@paolelli.com).*

Se ti va, seguimi su:

- [www.paolelli.com](http://www.paolelli.com)
- [Instagram](#)
- [Facebook](#)
- [Blogger](#)
- [DeviantArt](#)
- [Twitter](#)
- [Wittygraphy](#)
- [Cartoonist Club](#)
- [Toons Mag](#)
- [Youtube](#)
- [Society6](#)
- [Red Bubble](#)

## Indice analitico

### 3

3D.....	216
<i>All sides view</i> .....	216
comandi.....	217
manichini.....	219
manipolare gli oggetti .....	217
<i>Movement Manipulator</i> .....	217
<i>Object Launcher</i> .....	217; 218
<i>Root Manipulator</i> .....	217; 218
SweetHome 3D .....	220
variazione prospettiva.....	219
<i>3D Preview for binding</i> .....	53

### A

Abbreviazioni .....	13
abr .....	<i>Vedi</i> Importare ed esportare
Acquisto di CSP .....	15
<i>All sides view</i> .....	216
Allineamento cursore .....	19
Angoli appuntiti .....	181
Animazioni .....	13
Annukka.....	188
Applicare un bordo.....	185
Area di lavoro.....	<i>Vedi</i> <i>Workspace</i>
<i>Area scaling</i> .....	84; 200
<i>Assets</i> .....	14; 123; 225
pubblicare un <i>Material catalog</i> .....	229
pubblicare un materiale .....	226
scaricare materiali.....	225
<i>Auto Action</i> .....	48; 214
<i>palette</i> .....	68

### B

Backup	
cartella CELSYS.....	221
<i>file</i> .....	224
impostazioni .....	223
manuale.....	221
<i>Balloon</i> .....	87
agganciare al testo.....	90
<i>Balloon pen</i> .....	88
<i>Balloon tail</i> .....	88
cambiare le proprietà.....	87
collegare due <i>balloon</i> .....	87
creare un <i>balloon</i> .....	90
<i>Curve balloon</i> .....	88
<i>Ellipse balloon</i> .....	88
<i>Fill color</i> .....	89
<i>Line color</i> .....	89

<i>Rectangle balloon</i> .....	88
<i>Rounded balloon</i> .....	89
tagliare un <i>balloon</i> .....	90
<i>tail</i> (=pipetta).....	87
<i>Text</i> .....	88
<i>Thought balloon tail</i> .....	88
<i>Batch</i>	
<i>export</i> .....	<i>Vedi</i> Esportare in <i>batch process</i> .....
.....	54
Bézier .....	<i>Vedi</i> Curve di Bézier
Bilanciamento dell'immagine	<i>Vedi</i> Visualizzare in scala di grigi
.....	40
<i>Binding</i> .....	40; 42
<i>Bleed</i> .....	219
Blender .....	267
<i>Blending mode</i>	
elenco.....	183
nei <i>layer</i> .....	134
nei pennelli.....	117; 185
<i>Border effect</i> .....	144
Bottiglie .....	<i>Vedi</i> Pennelli
<i>Brushes</i> .....	

### C

<i>Canvas</i> .....	22; 40
<i>switching tab</i> .....	22
trovare centro.....	158
<i>window</i> .....	22
Cellulare .....	<i>Vedi</i> Uso con il cellulare
Centrare	
un'immagine nel <i>Canvas</i> .....	158
Centro	
del <i>Canvas</i> .....	158
<i>Change brush tip color</i> .....	<i>Vedi</i> Pennelli > <i>Color Jitter</i>
<i>Clip at Layer Below</i> .....	<i>Vedi</i> <i>Clip to Layer Below</i>
Clip Studio.....	14; 225
<i>cloud</i> .....	223
problemi di visualizzazione.....	233
<i>Clip Studio Ask</i> .....	228; 293
Clip Studio Modeler.....	219
importare .obj.....	219
<i>Clip Studio SHARE</i> .....	60
<i>Clip to Layer Below</i> .....	58; 129; 130; 176
<i>Clipping layer</i> .....	129; 130
<i>Clippy points</i> .....	230
<i>Clippy tickets</i> .....	231
<i>Clippy tokens</i> .....	230
<i>Clippy wallet</i> .....	230
CMYK.....	188; 199

<i>Color holds</i> .....	Vedi <i>Lineart</i> : cambiare colore
<i>Color Jitter</i> .....	Vedi Pennelli > <i>Color Jitter</i>
<i>Color Mixing palette</i> .....	28
<i>Color palette</i> .....	26
importare ed esportare .....	27
unire .....	27
<i>Color picker</i> ....	Vedi Contagocce; Vedi <i>Pick screen color</i>
<i>Color set</i> .....	Vedi <i>Color palette</i>
Colore .....	188
campionare .....	Vedi <i>Sub View palette</i>
prelevare .....	Vedi <i>Pick screen color</i>
<i>Command bar</i> .....	23
aggiungere pulsanti .....	23; 154
spostare icone .....	29
<i>Companion mode</i> .....	234
Compatibilità .....	235
Comprare CSP .....	Vedi Acquisto di CSP
Contagocce .....	213
registrazione automatica colori .....	27
<i>Contour line paint</i> .....	204
Contrasto .....	85
<i>Control point</i> .....	181
<i>Convert brightness to opacity</i> .....	81
<i>Convert to lines and tones</i> .....	Vedi <i>Lineart</i>
<i>Correction layer</i> .....	205
<i>Crop</i> .....	Vedi Rifilare l'area di lavoro
Curve di Bézier .....	95; 160
<i>Cubic</i> .....	95; 97; 160
disegnare con <i>Direct Draw</i> .....	160
disegnare <i>ruler</i> .....	96
<i>Quadratic</i> .....	95; 96; 160
<b>D</b>	
<i>Default border (inner) size</i> .....	40
Dimensioni <i>file</i> .....	154
Dimensioni icone .....	18
<i>Direct draw</i> .....	69; 160; 181
Disegni geometrici .....	Vedi <i>Direct draw</i>
Dissolvenza .....	172
<i>Dividing method</i> .....	71
<i>Do not cross lines of reference layer</i> .....	139
Documenti multipagina .....	46
<i>Align crop mark</i> .....	46
<i>Binding point</i> .....	46
<i>Combine into two-page spreads</i> .....	46
<i>Cover page</i> .....	47
<i>Specify spine width</i> .....	47
<i>Start page</i> .....	46
Domande frequenti .....	15
Doug Hills .....	110
<i>Dpi</i> .....	155

dimensioni del carattere .....	155
<i>Draft Layer</i> .....	Vedi <i>Layer</i>
<i>Duplicate Page</i> .....	49

## E

<i>Edit text</i> .....	118
Edizione	
Debut - Pro - Ex .....	17
<i>Eraser</i> .....	150
e <i>ruler</i> simmetrico .....	150
Esportare .....	50
Anteprima 3D .....	53
dimensioni del foglio .....	50
in <i>batch</i> .....	52
livelli Photoshop .....	235
tavolozza colori .....	27
Tiff .....	237
<i>Eye Level</i> .....	Vedi <i>Linea dell'orizzonte</i>
<i>Eyedropper</i> .....	Vedi Contagocce

## F

<i>File object</i> .....	67
<i>Fill</i> .....	200
<i>Fill leftover</i> .....	85
<i>Fill up to vector path</i> .....	84; 200
<i>Flip</i> .....	153
<i>Foil layer</i> .....	60
<i>Folio</i> .....	45
Fondo bianco	
togliere .....	81
<i>Font</i> .....	Vedi Testo
<i>Frame borders</i> .....	Vedi <i>Vignette</i>
<i>Framing template</i> .....	46
Fumetti .....	Vedi <i>Balloon</i>

## G

<i>Garbage cleaner</i> .....	85
Glossario della stampa .....	270
<i>GOLD</i> .....	Vedi <i>Punti GOLD</i>
<i>GOLD membership</i> .....	232
Gomma .....	Vedi <i>Eraser</i>
Goniometro .....	186
<i>Gradient</i> .....	204; 205
<i>Dithering</i> .....	205
<i>Gradient map</i> .....	205; 206
<i>Grid</i> .....	Vedi <i>Ruler prospettico</i> > Griglie prospettiche
Gruppo Facebook .....	293

## H

<i>Hide windows and pick screen color</i> .....	Vedi <i>Pick screen color</i>
---	-------------------------------

<i>History palette</i> .....	68	cambiare colore .....	127
HLS .....	<i>Vedi</i> Modelli colore	estrarre con <i>Convert to lines and tones</i> .....	81
HSB .....	<i>Vedi</i> Modelli colore	estrarre da un disegno .....	80
HSI .....	<i>Vedi</i> Modelli colore	estrarre da una fotografia .....	81
HSL .....	<i>Vedi</i> Modelli colore	Linee guida .....	<i>Vedi Ruler</i>
HSV .....	<i>Vedi</i> Modelli colore	<i>Link</i> utili .....	293
<b>I</b>		<i>Liquify</i> .....	211
Icona		Livelli .....	<i>Vedi Layer</i>
colore .....	18	Lock transparent pixels .....	128; 177
Icone		<i>LT conversion of layer...Vedi Convert to lines and tones...</i>	
chiave inglese .....	24	<b>M</b>	
colore .....	24	Manipolare oggetti 3D .....	<i>Vedi 3D</i>
modificare .....	30	Manuale .....	14; 293
Illustrator .....	236	Mappa <i>shortcut</i> tastiera .....	291
IME <i>control</i> .....	118	Mappe gradiente .....	<i>Vedi Gradient map</i>
Importare ed esportare		Maschera veloce .....	<i>Vedi Quick Mask</i>
<i>Color palette</i> .....	<i>Vedi Color palette</i>	<i>Material</i> .....	124
<i>file</i> da Illustrator.....	236	<i>Material catalog</i> .....	229
<i>file</i> da Photoshop .....	235	Materiali .....	124
immagini.....	237	aggiungere.....	123
immagini con dimensioni esatte.....	237	pubblicare sugli <i>Assets</i> .....	124
pennelli da Photoshop .....	235	<i>Menu bar</i> .....	22
un filmato .....	67	<i>Mesh transformation</i> .....	209
un <i>timelapse</i> .....	215	Metodo di fusione.....	<i>Vedi Blending mode</i>
Inchiostrazione.....	151	Modelli colore.....	266
Installare.....	16	HSV e HSL .....	266
Interfaccia.....	21	Modificare una pagina .....	43
<i>Item bank</i> .....	62	<i>Modifier Key</i> .....	162
<b>L</b>		<i>Settings</i> .....	162
<i>Layer</i> .....	54	<i>Monitor</i>	
<i>Draft layer</i> .....	54	risoluzione .....	20
duplicare.....	68	<i>Mood</i> .....	185
eliminare .....	68	<i>Move layer</i> .....	68
<i>File object</i> .....	67	<i>Multiple pages</i> .....	<i>Vedi Documenti multipagina</i>
in un nuovo documento .....	57	<b>N</b>	
<i>Layer Mask</i> .....	63	Nero vero.....	197
<i>Layer Property</i> .....	60	Nuovo aspetto .....	18
<i>Merge visible to new layer</i> .....	59	Nuovette.....	<i>Vedi Balloon</i>
<i>raster</i> .....	55	<b>O</b>	
<i>Reference layer</i> .....	55	<i>Outer white Action</i> .....	<i>Vedi Vignette particolari</i>
<i>Search Layer</i> .....	61	<i>Outline Selection</i> .....	167
svuotare .....	68	<b>P</b>	
vettoriali .....	55	<i>Page Manager</i> .....	46
<i>Layer palette</i> .....	58	Penna Wacom.....	163
<i>Command bar</i> .....	58	<i>Side switch</i> .....	163
<i>Property bar</i> .....	59	<i>Tail switch</i> .....	163
Libreria dei materiali .....	123		
Linea dell'orizzonte .....	106		
<i>Lineart</i> .....	80		



contenuto di più livelli.....	170
un colore <i>Vedi Select Color Gamut; Vedi Select Color Gamut</i>	
Selezione .....	167
contorno..... <i>Vedi Outline Selection</i>	
creare da un <i>layer</i> .....	168
modificare .....	62
salvare una selezione .....	167
Selezioni	
<i>Reselect</i> .....	167
<i>Select Overlapping Vectors</i> .....	169
<i>Select Vectors Within Area</i> .....	169
<i>Selection Launcher</i> .....	168
<i>Selection Layer</i> .....	168
<i>Sharp angles</i> .....	<i>Vedi Angoli appuntiti</i>
<i>Shortcut</i> .....	162; 281
mappa sulla tastiera .....	291
ordine per azione.....	283
ordine per contesto .....	287
ordine per tasto .....	281
<i>Show vector paths</i> .....	<i>Vedi Tracciati vettoriali</i>
Sito ufficiale .....	293
Sommario .....	2
Specchio .....	86
<i>Startup Guide</i> .....	14; 293
<i>Story Editor</i>	
<i>Page area</i> .....	119
text area .....	119
Strumenti.....	179
scomparsi .....	180
Struttura del documento.....	48
<i>Sub Tool</i> .....	179
<i>Sub Tool Detail palette</i> .....	25
<i>Sub Tool palette</i> .....	24
<i>Sub View palette</i> .....	213
svg .....	<i>Vedi Importare ed esportare</i>
<b>T</b>	
Tavoletta	
<i>driver</i> .....	20
penna .....	20; 163
risoluzione .....	20
Tavolozza .....	<i>Vedi Color palette</i>
<i>Template</i> .....	40; 49
<i>Framing template</i> .....	46; 48
Testo.....	115
con bordo .....	117
curvo .....	116
esportare per Photoshop .....	236
font.....	115
wrap.....	115

Tiff	
<i>multilayer</i> .....	19; 237
<i>Timelapse</i> .....	215
<i>Title bar</i> .....	22
<i>Tone</i> .....	<i>Vedi Retini</i>
<i>Tool</i> .....	<i>Vedi Strumenti</i>
<i>Tool palette</i> .....	24; 179
spostare icone .....	29
<i>Tool property palette</i> .....	24
<i>Tool Settings Guide</i> .....	14; 293
Tracciati vettoriali	
mostra.....	57
Trasferire o ripristinare le impostazioni .....	221
Trasportare un oggetto .....	114
<b>U</b>	
Unità di misura.....	155
dpi e mm .....	155
Righelli.....	157
<i>Use of work</i> .....	39
Uso con il cellulare .....	234
<b>V</b>	
<i>Vanishing point</i> .....	<i>Vedi Punto di fuga</i>
Versione	
1.x.x.....	15
2.0.....	15
Debut – Pro - Ex.....	<i>Vedi Edizione</i>
Vignette.....	69
angoli arrotondati .....	74
area violetta .....	70
bordo viola .....	79
disegnare con <i>Direct draw</i> .....	69
disegnare con <i>Frame</i> .....	70
dividere in parti uguali .....	71
<i>Framing template</i> .....	70
interrompere il bordo .....	72
modificare il bordo.....	74
particolari .....	77
spazio tra le vignette.....	74
spessore .....	74
unire.....	73
Visualizzare in scala di grigi.....	178
<b>W</b>	
<i>Wacom Destop Center</i> .....	163
<i>Workspace</i> .....	21
<b>Z</b>	
Zero pagina.....	157
<i>Zoom</i> .....	153

