



Chiocciola Ricami **Importanza dell'immagine**

Quando si vuole realizzare un ricamo la partenza e' sempre la scelta di un immagine piu o meno adatta al nostro scopo

Esistono vari formati grafici dal piu comune jpg fino ai formati vettoriali realizzati con programmi grafici specifici come Corel draw o Adobe illustrator di seguito trovate uno schema dei formati grafici tra quelli piu comuni:

Bmp - E' un formato bitmap diffuso in ambiente Windows nel quale i files non sono compressi e quindi tendono ad assumere dimensioni notevoli; vengono convertiti abbastanza facilmente in altri formati da quasi tutti i software disponibili

Jpeg - Jpeg è soprattutto un tipo di compressione utilizzato da molti formati grafici ma è anche conosciuto come vero e proprio formato per immagini e' sicuramente il piu comune e il piu diffuso per la leggerezza dei dati e la qualita comunque buona

Gif - (Graphics Interchange Format) - E' un formato compresso appositamente per studiato per ridurre i tempi di trasferimento dei file tramite linee telefoniche quindi utilizzato per le foto ed immagini che vedete nei siti web

Tiff (Tagged Image File Format) - Questo formato può memorizzare immagini ad alta risoluzione a scala di grigio e a colori, ma i file occupano molto spazio.

Eps - (Encapsulated PostScript) - Il file EPS è in pratica un file di testo, scritto nel linguaggio PostScript creato da Adobe, che descrive l'immagine e che ne consente la riproduzione perfetta anche in scala o deformandone le dimensioni.

WMF (Windows' MetaFile) formato grafico di tipo vettoriale, quindi ridimensionabile senza perdita di qualità (tipo le clipart di windows).

EMF I formati Windows Metafile (WMF and EMF) sono formati vettore che possono o non possono contenere raster image (bitmap)

CMX, il formato Corel Presentation Exchange, è una variante di CDR Come CMX vengono salvate tutte le informazioni relative al disegno

PNG Il formato PNG (Portable Network Graphics) è stato sviluppato appositamente per il Web Questo formato senza perdita di informazioni comprime le immagini a 8 bit

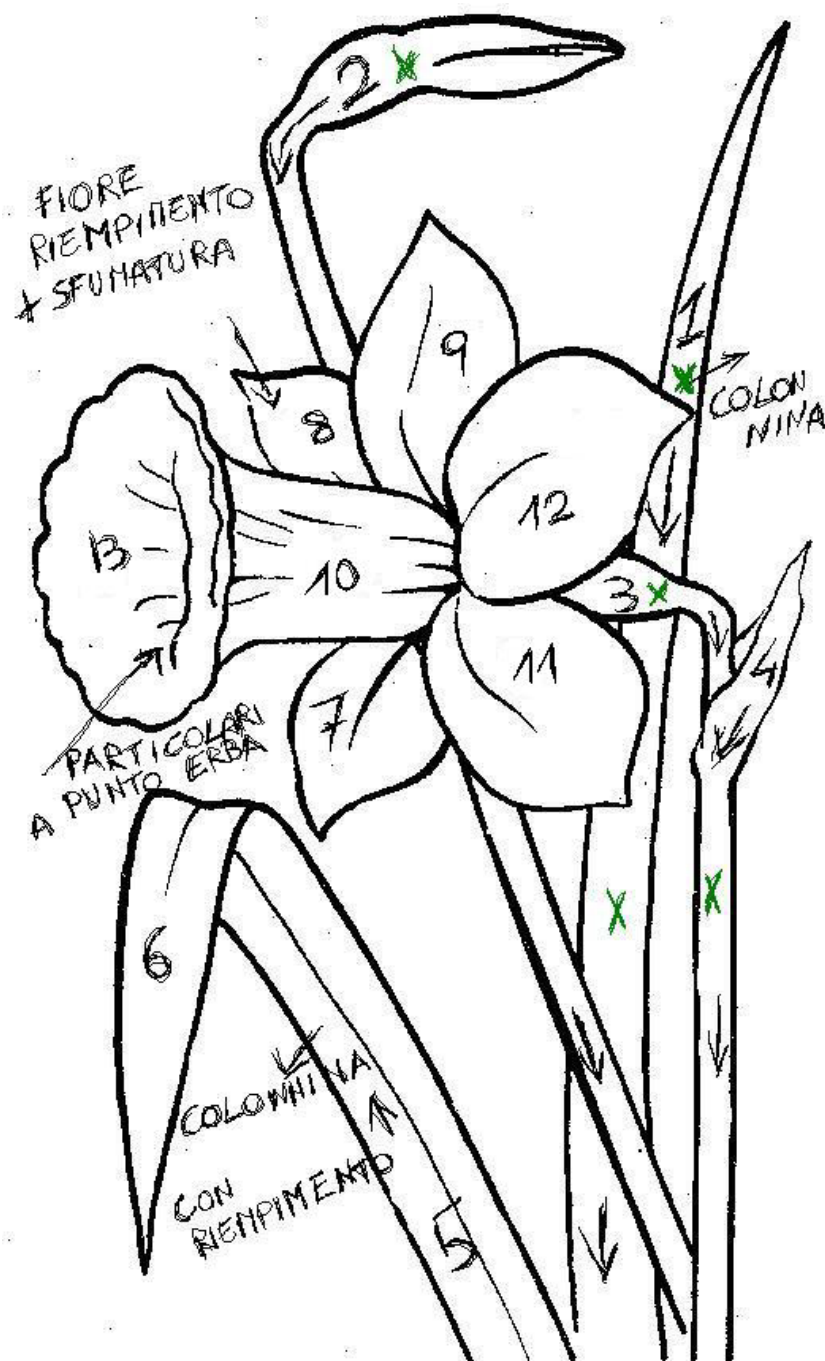
Bisogna distinguere tra le immagini normali e quelle di tipo vettoriale i formati vettoriali grazie alla loro precisione rendono possibile la conversione in ricamo usando un procedimento automatico dando ottimi risultati e riducendo al minimo il tempo di esecuzione della trasformazione da immagine a ricamo L'embroid Digitizing Studio abbinato con il Font Engine può utilizzare, per questo tipo di procedimento, i file di tipo .emf .wmf e .cmx con un solo click si genera il ricamo basta aprire il Digitizing Studio e poi andare su file importa file vettoriale in seguito volendo si possono cambiare i vari parametri di ogni singola area o contorno. Non sempre però avremo a disposizione file vettoriali anzi molto spesso specie se si esguono loghi su richiesta si lavora su immagini di bassa qualità provenienti da biglietti da visita o simili in questo caso possiamo utilizzare la punteggiatura manuale

Quando si prepara l'immagine per il ricamo si dovrà tenere conto di alcuni fattori per prima cosa la misura finale del ricamo che vogliamo ottenere in base a questo valore si deciderà se omettere o no alcuni particolari più è piccola la misura e meno particolari prenderemo in considerazione quando ad esempio si lavorano ricami che di solito non devono superare pochi cm è raro usare sfumature o zone di ombra mentre in disegni di dimensioni più grandi inserire particolari con punti tridimensionali o ombreggiature renderà il disegno quasi realistico altra cosa da considerare è su quale tipo di stoffa verrà eseguito il ricamo in base a questo valore non solo si deciderà in fase di punteggiatura la densità giusta ma si può anche prendere in considerazione se effettuare il ricamo magari in applique o se lavorare il solo contorno esterno magari con punti decorativi particolari questo per renderlo più leggero e per poterlo quindi ricamare su stoffe delicate

Lo studio dell'immagine è fondamentale quando si vuole imparare a digitalizzare manualmente

il consiglio che posso dare è quello di stampare prima l'immagine e tracciare una specie di schema di come vorremmo realizzarla specie per lavori fotorealistici segnando più o meno i tipi di strumento che vorremmo usare i colori e anche una sequenza in modo da avere un piano di lavoro

sembrera una perdita di tempo ma e' un esercizio ottimo per imparare ad esempio a ridurre al minimo le connessioni per non sbagliare i livelli in modo da sapere quale area lavorare per prima e per procedere piu speditamente e piu o meno come giocare con un labirinto segnando le direzioni di lavoro magari anche il tipo di punto che vorremmo usare ed il colore di seguito trovate un esempio di cio che intendo



Fabi