

## Fireworks: come lavorare con le textures?

Prendendo spunto da [questo](#) articolo di Arianna, oggi vorrei mostrarti gli ottimi strumenti che Fireworks ci mette a disposizione per lavorare con le textures.

Anche in questo caso il nostro amico Fireworks ci permette di ottenere buonissimi risultati ottimizzando notevolmente i tempi. Naturalmente se dobbiamo realizzare dei giochi di textures abbastanza elaborati è indispensabile utilizzare Photoshop, ma per i lavori semplici e le operazioni di routine Fireworks è una manna dal cielo.

### Pennello con texture

Creiamo un nuovo documento di 1680px x 1500px.

Disegniamo un rettangolo delle stesse dimensioni dell'area di lavoro ed assegniamogli un riempimento uniforme di una tonalità che richiama la carta, io ho utilizzato #E7DCCA.

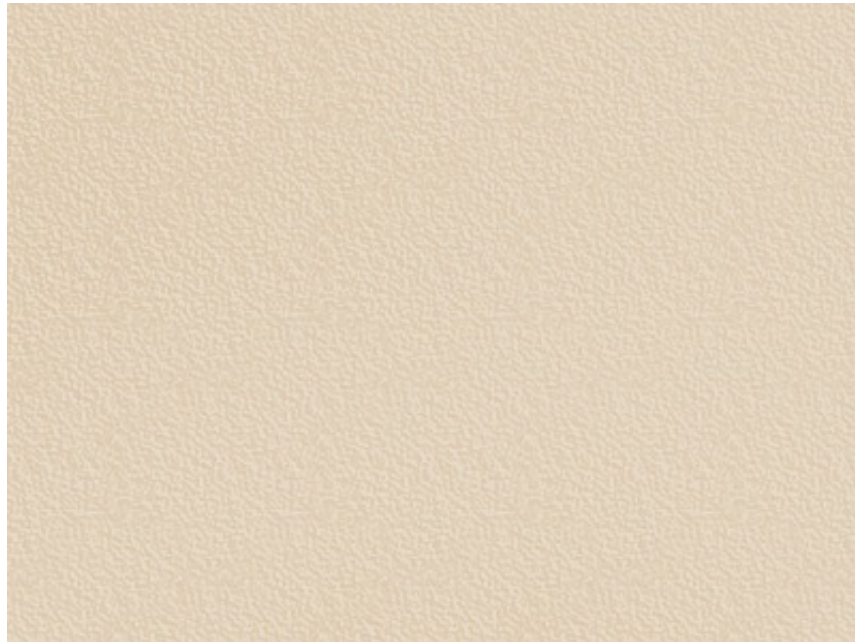
Blocchiamo questo livello.

Selezioniamo lo strumento **Pennello**.

Nel pannello delle proprietà impostiamo come colore del tratto #D9AA7B e come dimensione 800. Dal menù a tendina selezioniamo il pennello *Aerografo con texture*.

Infine come texture scegliamo *Carta vetrata* con opacità 100%.

~~Selezioniamo le pennellate con la freccia nera, impostiamo come metodo di fusione *Moltiplica* ed~~  
abbassiamo l'opacità al 30%.



La nostra texture comincia a prendere forma.

Possiamo sovrapporre tante pennellate alternando diverse textures e giocando con metodi di fusione e opacità, fino ad ottenere il risultato desiderato.

Prima di applicare una nuova pennellata dobbiamo sempre bloccare il livello precedente: Fireworks infatti crea automaticamente il nuovo livello soltanto per gli oggetti vettoriali, dato che il pennello è uno strumento bitmap la pennellata verrebbe sovrapposta all'oggetto sottostante.

Tracciamo una nuova pennellata, questa volta utilizziamo la texture *Stucco*.

Come metodo di fusione impostiamo *Moltiplica* al 30%.

Selezioniamo il pennello *Carboncino con texture*, come colore scegliamo un marrone scuro (#573820) e come texture *Stucco*.

Clicchiamo sull'area di lavoro in modo da creare delle macchie, impostando diverse dimensioni del pennello.

Come metodo di fusione scegliamo *Sovrapponi* al 50%.

Ripetiamo la stessa operazione utilizzando la texture *Annerito* con un'altra tonalità di marrone (#804A31).

Anche in questo caso applichiamo il metodo di fusione *Sovrapponi* al 50%.

Per finire proviamo a dare un tocco più realistico al nostro effetto carta.

Selezioniamo nuovamente il pennello *Aerografo con texture*, con dimensione 600 e colore del tratto #D8AC7B, e scegliamo la texture *Pergamena*.

Applichiamo le nostre pennellate su tutta l'area di lavoro, insistendo particolarmente nella parte centrale del foglio e attorno alle macchie, in modo da sfumarle.

Impostiamo come metodo di fusione *Scolora* al 40%.

Ecco come appare la grana della texture:



Con poche semplici spennellate siamo riusciti ad ottenere una texture effetto carta invecchiata.

Anche Photoshop ci permette di applicare le textures ai pennelli, ma con Fireworks il lavoro è decisamente più immediato.

## Riempimento con texture

Creiamo un nuovo documento e disegniamo un rettangolo delle stesse dimensioni dell'area di lavoro.

Applichiamo un riempimento uniforme sempre di un colore che richiama la carta, ma stavolta più scuro (#9CAD92).

Nel pannello delle proprietà, sotto le impostazioni relative al **riempimento**, troviamo la voce **texture**.

Possiamo scegliere una delle textures predefinite oppure, cliccando su *Altro*, possiamo selezionarne una dal nostro computer.

Io ho scelto una texture effetto “carta vintage” scura, piuttosto graffiata e con delle scritte in nero.

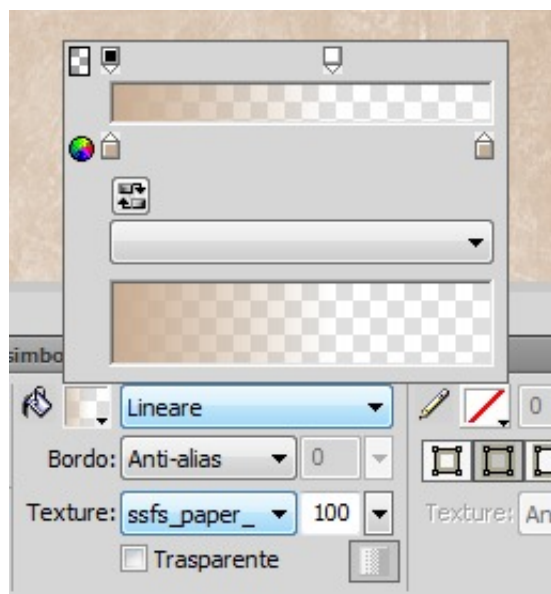
Con questo metodo la texture viene “fusa” con il colore di riempimento.

Possiamo regolare l'opacità in modo da ottenere un effetto più o meno evidente.

E' possibile applicare le textures anche alle **sfumature**.

Disegniamo un altro rettangolo di 1680px x 1500px.

Applichiamo un *gradiente lineare* con entrambi i cursori dello stesso colore (#9CAD92), al primo impostiamo l'opacità al 100% e al secondo a zero. Spostiamo il secondo cursore verso il centro.



Infine applichiamo una texture quadrettata.

**Your Inspiration Web**

Web Design Community, ispirazione, tutorial, guide e risorse gratuite  
<http://www.yourinspirationweb.com>

---

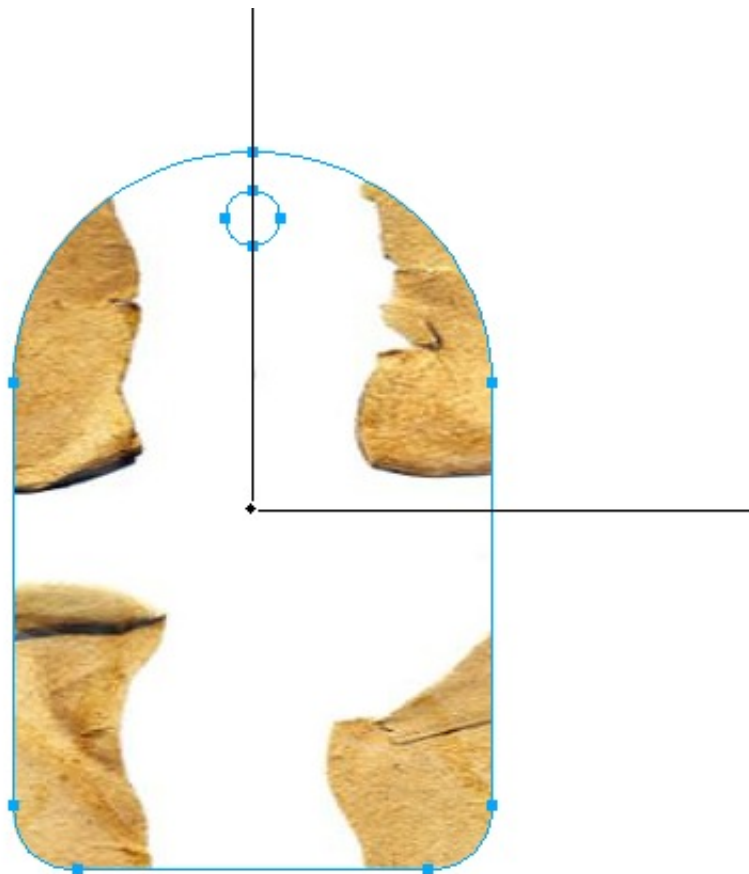


## Riempimento con motivo

Quest'ultimo metodo ci consente di ottenere risultati interessanti soprattutto per quanto riguarda i piccoli elementi grafici.

Disegniamo un rettangolo arrotondato e diamogli la forma di un cartellino, come abbiamo visto nello scorso tutorial su Fireworks.

Come **opzione di riempimento**, invece che uniforme o gradiente, selezioniamo **motivo**.



Trascinando il cursore possiamo muovere la texture all'interno del nostro cartellino fino a trovare la posizione che più ci piace.



E tu che programma utilizzi per lavorare con le textures?