

Introduzione

Ho trovato questo tutorial, nella versione originale in lingua inglese, sul sito **UKTrainSim** (<http://www.uktrainsim.com>). Il tutorial è stato realizzato da Matthew Peddlesden, noto autore di splendidi lavori per Train Simulator, che ha collaborato anche alla realizzazione del manuale di Train Sim Modeler.

La guida è dedicata a tutti gli appassionati che vogliono realizzare texturing di modelli per Microsoft Train Simulator (MSTS), ma essendo in lingua inglese può non essere facilmente comprensibile, soprattutto per chi non mastica bene tale lingua.

Ho pensato di tradurre il tutorial in italiano, in modo da poterlo leggere e utilizzare più speditamente durante i lavori di coloritura dei modelli da me realizzati. Alla fine del lavoro di traduzione, ho pensato di renderlo disponibile per gli altri appassionati che, come me, si dedicano alla realizzazione di modelli per MSTS.

Ho perciò contattato l'autore, Matthew Peddlesden, e gli ho chiesto l'autorizzazione alla traduzione ed alla pubblicazione via web del tutorial. Matthew gentilissimo e disponibilissimo si è detto contento della cosa e mi ha autorizzato alla diffusione della sua guida in versione italiana.

Il manuale per il texturing è diviso in sezioni, ognuna riguardante uno specifico aspetto.

Spero che questo lavoro possa servire ad altri appassionati come è servito a me!

Ringrazio Matthew Peddlesden per la realizzazione della guida originale e per avermi consentito di tradurla e pubblicarla in italiano.

Il tutorial originale è di proprietà dell'autore Matthew Peddlesden, la traduzione da me curata può essere distribuita solo dietro mia autorizzazione.

Giacomo Mileo

g.mileo@tin.it

Sezione 1: Contenuti

*By M. Peddlesden, Copyright ©2001
Versione italiana G. Mileo*

Questo tutorial ci condurrà attraverso i principi tecnici di re-texturing, per esempio quali file caricare e dove e poi come fare per fare in modo che essi lavorino come vogliamo. Una volta che abbiamo creato la copertura, cominceremo a lavorare attraverso alcuni argomenti avanzati, per vedere veramente come si possa estendere nel modo migliore la texture che stiamo creando. Il realismo è la nostra meta, teniamolo sempre in mente.

Anche se sembrerebbe utile usare il programma di grafica più completo e avanzato (es. Adobe Photoshop), a meno che non si abbia già esperienza con esso, raccomando personalmente qualche cosa di più semplice come Paintshop Pro di JASC (PSP). Uso PSP versione 6 - e tutti i tutorial e gli screenshots saranno presi da quello, comunque le differenze tra questo e la versione 7 (o qualsiasi altra ci sia al momento di leggere questo tutorial) dovrebbero essere minime e tali da rendere il lavoro simile. Photoshop e PSP non sono funzionalmente simili (anche se hanno capacità equivalenti), per quello che noi stiamo andando ad usare, la diversità rispetto a Photoshop sono i Layers (livelli).

Questo è un lungo tutorial e noi andremo passo--passo a ridipingere l'Acela HHP nella livrea UK Network Southeast . È un repaint non reale, poiché questa locomotiva non circola in Inghilterra, ma avendo avuto esperienze nel passato con essa, la reputo facile da ri-texturare e credo sia bene cominciare con lei. Per non menzionare il fatto che non ci sono molte texture originali disponibili per treni inglesi.

L'indice dei tutorial è il seguente:

- Sezione 2: **Partiamo**
- Sezione 3: **Usare le fotografie**
- Sezione 4: **Disegno a mano**
- Sezione 5: **Miscelare le fotografie con i nostri disegni a mano**
- Sezione 6: **Fare i finestrini e altre trasparenze**
- Sezione 7: **Paintshop Pro 6 Tips and Tricks**