

Sezione 2: Partiamo

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

Il texturing può essere estremamente soddisfacente ed è qualcosa che molte persone possono fare più facilmente di qualsiasi genere di modellistica 3D. Ci sono così un numero grande di variazioni di livree per alcune classi di locomotive.

Senza molte livree diverse per i modelli che sono disponibili, corriamo il rischio di non ottenere il massimo dal simulatore - solo perché c'è una sola Classe 55 disponibile, se non è nella livrea che ci piace, questa è utilizzabile solo parzialmente da noi.

La buona notizia è, come detto, che i texturing possono essere piuttosto facili da realizzare una volta acquisite le conoscenze spiegate in questi tutorial. Vi garantisco che la seconda texture che farete vi renderà piuttosto orgogliosi, ma vi renderete conto anche che è ancora possibile migliorarsi.

Come detto, in questi tutorial viene utilizzato Paintshop Pro 6, che comunque non è molto diverso dalla versione 7.

I file relativi alle texture in Train Simulator sono in formato BMP (Windows, OS/2 Bitmap) o TGA (Targa) e la loro dimensione è sempre un multiplo di 2 – dimensioni valide includono 64x64, 128x128, 256x256 e 512x512. I numeri sono pixels – per esempio se si avvia PSP e si fa click su File/New, si mette 512x512 nelle dimensioni dell'immagine, si otterrà un'immagine su cui lavorare di dimensioni valide per MSTs.

In generale si dovrebbe sempre usare il formato BMP per le texture. C'è una ragione specifica perché si dovrebbe scegliere di non usare un BMP e usare invece un file di tipo TGA che è quella di avere una texture con trasparenze. Parleremo della trasparenza nella Sezione 6. Usando il formato BMP si ottengono molti più colori e ombre, che non sembrerebbero troppo importanti finché non si tratterà l'argomento l'Anti Aliasing in un successivo tutorial.

Vandalizziamo l'Acela HHP, nel nome dell'Istruzione!

Kuju/Microsoft ci hanno fornito una grande collezione di texture originali, che noi possiamo usare per produrre repaint di alcuni treni forniti con MSTs. Se si guarda nella directory SAMPLES di MSTs, si troverà un grande collezione di file BMP, TGA e anche dei file 3DS (3DS è il formato dei file per 3D Studio e questi file contengono i dati 3D che descrivono la forma e la dimensione della locomotiva). Noi stiamo andando semplicemente a scarabocchiare sulla texture dell'Acela HHP.

*Nota: Trattare sempre le marche commerciali con rispetto.
Non mi sognerei mai di rilasciare una realizzazione come
quella che stiamo andando a preparare.*

Prima di iniziare dobbiamo copiare l'Acela HHP esistente (nella directory HHP) in una nuova directory, per poi rivestirla con una nuova texture. Se non si è capaci di fare questo, il consiglio è di leggere dall'inizio alla fine tutto il tutorial per creare le basi per realizzare passo dopo passo la duplicazione e la ricoloritura della locomotiva esistente. Una volta copiata la loco, è possibile rinominarla come si vuole, per questo tutorial io l'ho chiamata UKTSTEX1

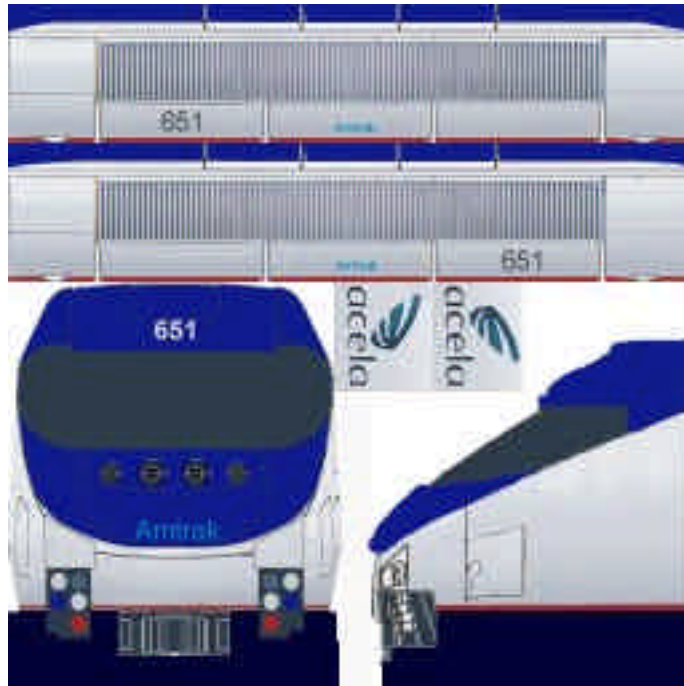
Una volta duplicata la loco, faccio sempre una copia delle directory CABVIEW e SOUND. Lavoro in questo modo per preservare la directory originaria della loco (faccio questo anche per eventualmente rimuovere più facilmente la nuova texture creata o per distribuirla ad altre persone). Successivamente occorre cercare la directory SAMPLES di MSTS e copiare il file della texture per l'Acela HHP (il file si chiama ACELAHHLFINAL1.BMP).

Ok, ora abbiamo la texture – ancora un altro punto e possiamo cominciare a lavorare. Per trasformare i file BMP in file ACE che MSTS utilizza all'interno del gioco, noi abbiamo bisogno di usare il programma convertitore MAKEACE. Poiché è sempre odioso scrivere a mano i comandi per fare questa conversione, conviene creare un semplice file batch da lanciare ogni volta che si vogliono testare le modifiche. Il file batch, che possiamo chiamare come vogliamo, risiede nella directory dove sono le immagini e deve contenere una riga di comando simile a questa:

```
..\..\..\utils\makeace acelahhlfinal1.bmp ..\acelahhlfinal1.ace
```

Ogni qualvolta si crea una nuova texture, occorrerà convertirla da BMP a ACE utilizzando opportunamente il file batch, ricordandosi di lanciarlo naturalmente all'interno della directory immagini.

E' ora di caricare la texture in PSP e dargli un'occhiata. Dovremo vedere una cosa simile a questa:



Editare la texture

È possibile farsi immediatamente un'idea generale, ma guardiamo bene.

Il modo più facile per capire il principio è quello di pensare alla texture come ad un foglio di carta con delle immagini disegnate sopra. Quando il gioco si avvia, MSTS taglierà i pezzi di immagine dalla carta e poi li avvolgerà sul modello 3D. Non è possibile modificare le posizioni dell'immagine dal quale vengono presi i pezzi di texture da mettere sul modello, è possibile fare questo solo attraverso il programma col quale viene creato il modello 3D come ad esempio 3D Canvas, 3D Studio Max, Train Sim Modeler, ecc.

Cosa dobbiamo fare? Quando non è ovvio (come per esempio per i lati e le estremità anteriore e posteriore) occorre fare delle prove. Fare sempre una copia dell'originale e fare le modifiche su questa copia per poi vedere l'effetto nel simulatore.

Per dire che noi abbiamo realizzato la nostra prima texture, dobbiamo andare a prendere l'Acela HHP e mettere del testo su di essa, disegniamo delle linee e dei cerchi e poi andiamo a vedere cosa succede.

Il disegno che realizziamo è piatto, ossia è un'immagine 2D. Quando viene utilizzato per colorare un modello 3D, viene avvolto su esso così da guadagnare la terza dimensione. La maggior parte delle volte questo non causa problemi, anche se a volte ci possono essere delle difficoltà.

Liberate la fantasia e disegnate alcune linee e quadrati, scrivete del testo, usate colori diversi ecc. Questo è quello che ho fatto io:



Lanciamo il file batch visto in precedenza (oppure facciamo la conversione manualmente se preferiamo) e dopo aver lanciato il Simulatore potremo vedere il nostro primo lavoro correre sui binari più o meno così!



Ci sono alcune cose su cui fare attenzione avendo visto la texture nel Simulatore. In primo luogo notate come i finestrini sono trasparenti, non è stata fatta nessuna manipolazione nella texture? Questo effetto si ha perché il modello in questo caso sta lavorando con la trasparenza (cosa che non sempre viene realizzata).

Altra cosa, ci sono davvero le porte nel lato della locomotiva? Queste non erano nella texture che abbiamo utilizzato, ma sono state evidentemente prese da un'altra texture.

Da ultimo notate che il lato mostrato in basso a destra nel file della texture è replicato per i quattro lati del muso della locomotiva.

Da notare che per ottenere il logo del sito sul fianco della locomotiva, a parte la trattazione più completa che verrà sviluppata più avanti, brevemente spiego alcuni concetti. Si cattura il logo con l'apposita funzione di PSP, poi si incolla sulla texture come un livello (*layer*) (CTRL-L e non CTRL-E, o Edit/Paste come Layer non Edit/Paste come Selection). Quando il livello è nella giusta posizione, si fa doppio clic su di esso e nella finestra dei Layers si seleziona **Blend Mode - Multiply**. Generalmente ho visto che la funzione **Multiply** è piuttosto utile – anche se è possibile sperimentare anche le altre funzioni per vedere se l'effetto è altrettanto interessante. Di più su questa tecnica verrà sviluppato più avanti!

Per ora basta, si sono apprese le tecniche di base per ricolorare un Treno in MSTs.

Le stesse tecniche possono essere utilizzate per texturare unità non motorizzate (come vagoni e carri merci). È possibile trovare molte texture originali di vagoni e carri nella directory SAMPLES e divertirsi con esse.

A questo punto si ha tutta la conoscenza richiesta per fare la parte tecnica del lavoro, il prossimo passaggio è quello di vedere come realizzare una locomotiva che sembri vera.

Nella prossima coppia di tutorial guarderemo i due modi principali di costruire la propria texture: usando fotografie e il disegno a mano libera.