

Sezione 3: Usare le fotografie

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

L'uso delle foto per la coloritura di un modello non è un sistema che amo. Fate attenzione che parlo dell'uso delle foto per la colorazione del modello e non per l'uso come riferimento e guida che di queste si può fare.

Può essere molto difficile usare le foto come texture, ma se le utilizzate correttamente, i risultati possono essere stupendi- quando le usate male i risultati sul Simulatore possono essere veramente scarsi. Ricordate infatti che MSTS non è un ambiente corretto per l'utilizzo di foto. Ho visto degli usi orribili di texture fotografiche, ma ho visto anche esempi dove la fotografia è stata usata con risultati meravigliosi.

Attenzione:

- ricordarsi che non si può cambiare il modello 3D, a meno che si abbia accesso alla sorgente dei file del modello stesso e l'abilità richiesta con i programmi e le tecniche per fare queste modifiche.
- le fotografie usate devono essere appropriate allo scopo. Se è possibile fare personalmente le foto necessarie con le giuste angolazioni e distanze, si è sicuri così di poter ottenere ottimi risultati. Se ciò non è possibile e occorre accontentarsi di quello che si riesce a ricavare da varie fonti, probabilmente i risultati alla fine saranno insoddisfacenti.
- se si usano fotografie di altri, chiedere preventivamente l'autorizzazione relativa.
- anche se è sempre possibile ridimensionare una foto, è sempre meglio non dovere fare troppe modifiche all'originale, cercando quindi foto con una dimensione idonea ai propri scopi.
- disporre di immagini che hanno caratteristiche di illuminazione e contrasto adatte ai nostri scopi, una fotografia con un'ombra di un albero o di un recinto che ci seguono dappertutto sul nostro treno non è il massimo.

Qui c'è una fotografia di esempio che andremo ad usare in questo tutorial. Utilizzeremo il rivestimento della mia Class 55 Deltic ricavato dalla fotografia mostrata sotto.

Questa fotografia proviene dall'archivio fotografico ferroviario di Steve Jones - una raccolta magnifica di oltre 3500 foto di quasi tutti i treni.



Per prima cosa abbiamo bisogno di ritagliare il giusto particolare che andremo ad utilizzare, poi attentamente lo puliremo rimuovendo ombre, erba o recinti. È possibile rimuovere anche le persone dalla fotografia (come i conducenti).

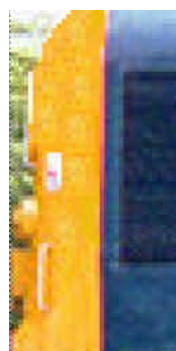
In seguito, dobbiamo aggiustare la fotografia in modo da adattarla alle aree della locomotiva che dovrà ricoprire. In questo esempio, il tetto del Deltic è in un colore diverso da quello che noi vogliamo, perciò noi rimuoveremo il lato superiore della vista ridimensionandolo a quello di cui noi abbiamo bisogno - similmente, noi non abbiamo bisogno di quello che sta sotto il corpo principale come i carrelli o i serbatoi del combustibile.



Se cerchiamo di eliminare da una foto dei fili d'erba che sono di fronte alla locomotiva, dobbiamo eliminare piccole porzioni di area e farlo in più volte, se si guarda il risultato da vicino saranno ancora visibili, ma dovremmo ancora perfezionare la "pulizia" a meno che non siamo degli artisti della grafica che riescono a fare questo lavoro molto velocemente, ma che comunque non hanno bisogno di leggere questo tutorial. Questo è un esempio di quanto descritto, prima e dopo il nostro lavoro:



Prima



Dopo

Ho realizzato questo copiando ripetutamente piccole porzioni di giallo più scuro sulle aree coperte dal giallo brillante fino a ricoprirlo completamente ed infine replicando il colore dei pixel più vicini nelle posizioni in cui questo necessitava.

Ok così abbiamo ripulito ed aggiustato la fotografia. Ora incolliamola nel posto giusto sulla texture (ridimensionandola se necessario).



Infine convertiamo la texture nel file .ace e avviamo Train Simulator per dargli un'occhiata



Non è un granché, soprattutto per la mancanza di impegno ed abilità da mia parte in questa particolare ricoloritura, anche perché non ho avuto il tempo per farlo in maniera migliore. Dopo alcune operazioni ripetute di ripulitura, ritoccandolo e riordinandolo opportunamente, avremo probabilmente un risultato molto migliore. Il problema viene, comunque, quando ora si cercherà di trovare una buona visuale del tetto della loco - qualche cosa che è molto difficile da reperire e che io ho avuto difficoltà a trovare.

Questa è la versione con la texture disegnata a mano della stessa Deltic, 55015 "Tulyar" :



Questo è tutto per la texture da fotografia su cui torneremo di nuovo nella Sezione 5, ma ora guardiamo come ottenere una texture da un disegno a mano.