

Sezione 4: Disegno a mano

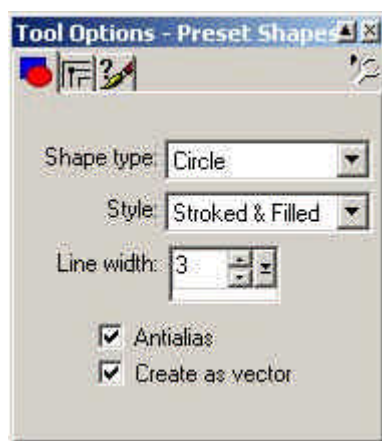
By M. Peddlesden, Copyright ©2001
Versione italiana G. Mileo

Ho sempre avuto modo di verificare, salvo qualche raro caso, che le texture ottenute da disegni a mano danno degli ottimi risultati, migliori di quelle ottenute da foto.

Se si sta ridipingendo poi una texture esistente, raccomando fortemente di iniziare spendendo un po' di tempo per metterla su una base bianca sulla quale poi lavorare. Liberarsi poi di tutti i loghi eventualmente esistenti. L'altro beneficio di questo approccio è che si potrà poi usare la texture con la base bianca per fare texture multiple facilmente.

Ci sono un numero di cose da considerare quando si realizza manualmente una texture, andiamo a scoprirle con un esempio.

L'Anti Aliasing può essere il tuo migliore amico e il tuo nemico peggiore. Usalo sempre su una diagonale, su cerchi, ellissi e sul testo, ma non usarlo per linee diritte (verticale o orizzontale) in quanto offusca leggermente i loro bordi. PSP consente di usare l'Anti Aliasing su ogni immagine a 16 bit o superiore – anche se è necessario settare l'anti aliasing per le linee, cerchi, ecc in **Tool Options** come mostrato qui:



Non fare mai un singolo colore netto del tutto! Se si guarda una fotografia della locomotiva che vogliamo ridisegnare a mano, vedremo diversi generi di ombre dello stesso colore che potremo riprodurre nel nostro disegno con un opportuno lavoro come il copia/incolla in piccole sezioni ripetute più volte, trovando delle differenze notevoli rispetto alla versione senza questi effetti. Una parte del realismo sono le imperfezioni e il trucco è sapere dove il problema della perfezione è col mondo reale o con quello che andiamo a simulare.

La cosa finale da considerare e sulla quale essere accurati, è quella che chiamo la *grid/work*. Questo include pannelli, bulloni, aperture motore, pannelli di accesso ai motori, porte, finestre, e tutte quelle cose che hanno linee leggermente più scure che corrono lungo la locomotiva, questo è un esempio di *gridwork*:



Prima



Dopo

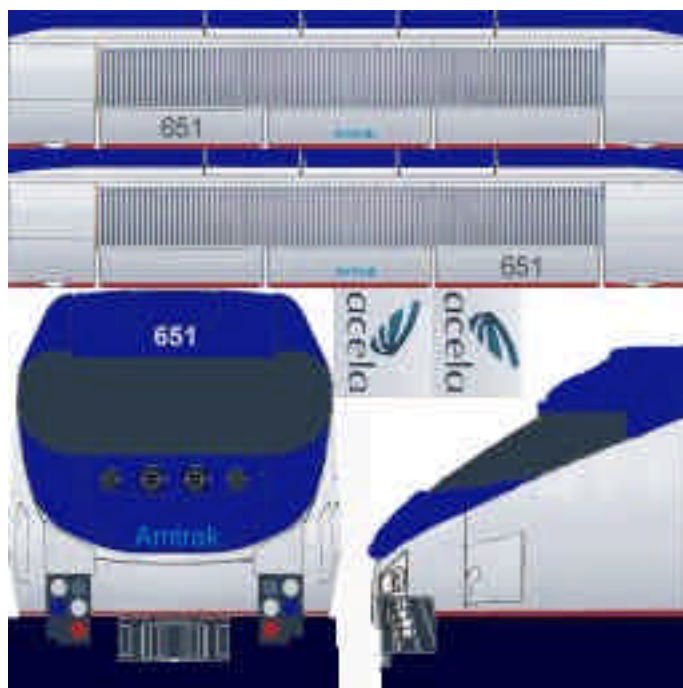
Quella su è una vista ingrandita della ricoloritura non realistica della mia Acela HHP-8 Virgin, dove le griglie del motore sono sul lato. Come si può vedere, molto sforzo è stato fatto per essere sicuri che la grid work rimanesse anche dopo aver ricolorato con la diagonale divisoria rossa e nera. Questo era piuttosto difficile, ma ho ottenuto questo l'effetto come spiegato nella sezione Paintshop Pro 6 Tips and Tricks di questo tutorial.

Se vogliamo ricolorare un'unità esistente, dobbiamo essere molto accurati per assicurare che tutto il dettaglio esistente sia mantenuto, possiamo aggiungere dettagli se pensiamo che manchino all'unità, o modificarli se pensiamo che siano sbagliati, ma non cancelliamoli solo perché li consideriamo troppo marcati - il risultato finale sarà scarso.

Ok con queste poche cose da tenere d'occhio, partiamo con un semplice esempio. Ancora una volta, stiamo andando a ridipingere l'Acela HHP in una livrea nuova - chiaramente questo è un repaint inventato, l'Acela non è una locomotiva britannica. Questo è uno dei benefici della ricoloritura a mano, dove non è necessario che quello che vogliamo ottenere esista realmente!

La livrea scelta è quella della Network Southeast, mi piace perché è brillante e colorata.

Ricordiamo da dove stiamo partendo:



Successivamente osserviamo quello che vogliamo realizzare:

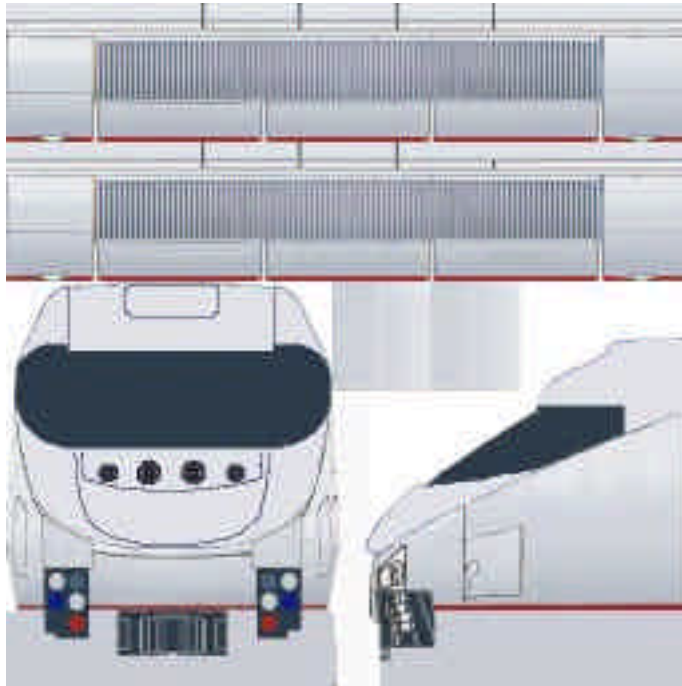



NSE Originale

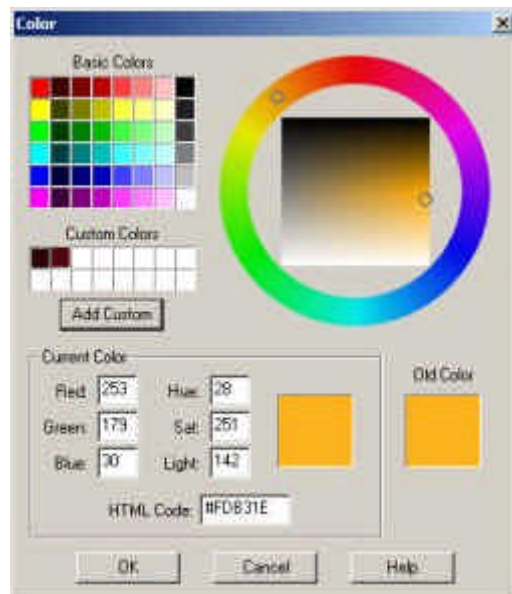
NSE Nuovo

Ci sono due versioni della livrea della Network Southeast Classe 47, come mostrato sopra.. Noi modelleremo il più vecchio, soprattutto perché mi piace di più!

Primo punto, andiamo a rendere bianco chiaro l'originale - questo è anche piuttosto facile perché questa locomotiva ha molte parti bianche.



Notate come tutta la griglia sia ancora là - come regola generale, usare un colore più scuro per le griglie in modo da farle risultare in rilievo. Per esempio, se utilizziamo il bianco, usiamo un bianco più scuro dove ci sono le griglie. Il vero trucco è quando si ha un colore multiplo sulla griglia e PSP può trovare i colori più adatti al nostro scopo. Usiamo il tool colour-dropper  per ottenere il colore esatto e poi clicchiamo sulla barra dei colori a destra così da ottenere il selettore del colore come mostrato sotto:



Guardiamo giù in basso al corretto settaggio dei valori e vediamo 'Light' – per ottenere un qualunque colore più scuro occorre diminuire di 20 il valore corrente.

Per prima cosa dobbiamo progettare e pianificare il lavoro di ricoloritura con la livrea della Network sulla nostra locomotiva. Questa livrea non è mai stata applicata a questo modello di loco, perciò dovremo essere creativi. Non dovrebbe essere troppo difficile....

Sto pensando che le strisce diagonali arriveranno ai finestrini, così questo vuol dire che il bianco sul frontale dovrà diventare giallo, come anche le strisce sui lati. Facciamo queste modifiche e guardiamo i risultati ottenuti. Ricordiamoci le griglie.

Modifica dei Colori

Per fare questo, illustrerò prima i molti tools a nostra disposizione relativi alla modifica dei colori. Questo renderà il lavoro molto semplice, purché si prenda il colore giusto!

Blocchiamo un'area della parte anteriore del muso che deve essere cambiata (non includiamo nessuna luce, nessuna cosa che è colorata di blu ecc). Possiamo, anzi dobbiamo, includere gridwork (griglia). Stiamo andando ad applicare la stessa modifica a molti blocchi, così le varie parti con colori diversi, non ci preoccupiamo se marchiamo piccoli blocchi bianchi. Una volta presa confidenza, cominceremo a capire cosa marcare.

Clicchiamo sul menu Colours e selezioniamo Adjust Red/Green/Blue. Ora settiamo Red a 50, Green a 50 e Blue a -50. Clicchiamo su OK.

Non guardiamo che è brutto, ma che è troppo brillante. Allora clicchiamo su Colours e Adjust Brightness/Contrast. Settiamo a -50 e clicchiamo su OK - ora vedremo che ci piace molto di più. Se includiamo qualsiasi gridwork nella selezione osserveremo che tutti l'anti aliasing sono cambiati nella maniera corretta!

La procedura di base qui è di bloccare grandi aree, più grandi possibili, e quando dobbiamo prendere un singolo pixel intorno ad una curva, ecc possiamo comunque ingrandire in modo opportuno e applicare la modifica di volta in volta su ogni porzione, oppure possiamo usare il contagocce (dropper) per ottenere un pixel vicino e riempire negli spazi vuoti.

Nota: Si può usare **Shift-U** per ottenere la finestra di dialogo Red/Green/Blue, e **Shift -B** per ottenere la finestra di dialogo Brightness. PSP ricorderà gli ultimi settaggi utilizzati, così per applicare le modifiche ai vari blocchi basterà utilizzare **Shift-U <ENTER> Shift - B<ENTER> ' per ciascun blocco.**

Sono anche disponibili le HSV Map, e lo sliders Hue/Saturation/Value - si può avere bisogno di uno, dell'altro o delle combinazioni di alcuni di questi effetti per convertire uno colore nel colore desiderato.

Nota: Un punto per essere accurato non deve ricoprire i blocchi - queste operazioni sono ovviamente additive nel senso che se noi applichiamo la brillantezza più volte nello stesso punto questo risulterà particolarmente brillante rispetto al resto, perciò occorre essere accurati nelle selezioni.

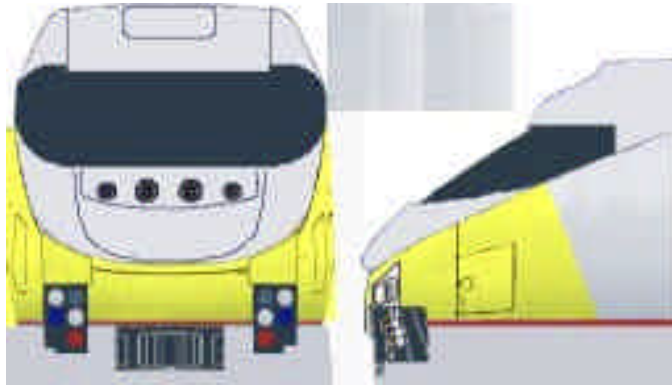
Come sapere cosa mettere nello sliders tra i vari modificatori che sono disponibili? Per l'RGB dovremo aggiustare quello sul quale siamo (colour dropper su un campione della texture di partenza), con quello che vogliamo ottenere (colour dropper su un campione della texture finale) e poi lavorare per ottenere il risultato per esempio aggiungendo molto rosso, un po' di verde, il blu e così via - ricordarsi sempre di schiarire o scurire per dargli il tocco finale

Un punto finale riguardo le modifiche dei colori, è che l'ordine in cui le si applica può essere molto importante. Se applichiamo una modifica del colore su una parte arrotondata in qualche modo (esempio sui bordi) è cruciale che lo si applichi nell'ordine giusto. Così, facendo il texturing per questo tutorial, ho scoperto che facendo prima la modifica dell'RGB e poi la riduzione di Luminosità si ottengono risultati peggiori rispetto a quelli ottenuti facendo l'inverso.

Questo perché la modifica dell'RGB fa la texture troppo brillante – il che fa perdere il dettaglio. Scurendolo prima, e poi usando l'RGB non si perde dettaglio come si può vedere in questo esempio. Provate entrambe le combinazioni e guardate i risultati.

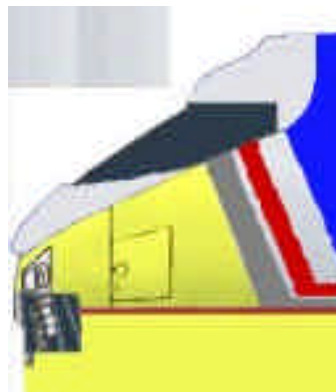
A proposito, il tool colour-swapping può essere molto utile, esso però non dovrebbe essere mai usato dove c'è un effetto di puntini pena la perdita dell'effetto l'anti-aliasing.

Guardiamo dove siamo arrivati...



Una cosa che si può osservare, è che ho aggiunto la prima linea grigia, o almeno un marcatore per la sua origine. Ho fatto questo usando il tool Draw con Anti Aliasing attivo. Disegnare così la linea la mette nel suo livello giusto- questo ha il beneficio aggiunto che se noi cambiamo il pixel sullo sfondo, la versione anti aliased assume la stessa modifica - mantenendo effetto l'anti-aliasing in tempo reale nello stesso momento in cui disegniamo. Ciò rende la vita molto facile!

Dopo un altro passaggio ora possiamo vedere le strisce sul lato della texture del muso:



Il pezzo curvo sulla cima della texture è realizzato usando lo strumento **Bezier Curve**.

Mi piace sempre provare a caricare la texture in MSTS per vedere come funziona.

Questo punto è particolarmente importante, perché il prossimo passo è di realizzare i fianchi ed i lati del muso devono essere giusti, quando noi li allineeremo con loro. Ok, guardiamo:



Occorre essere critici e fare alcune osservazioni. Per primo la finestra grigia non funziona come dovrebbe, noi dobbiamo evidenziarla e farla bianca come il resto del muso. Poi, le linee grigie che vanno tra il giallo e il bianco sul muso guardano in maniera non corretta, così dobbiamo correggerle.

Questo è il primo taglio a misura dove le linee proseguiranno sul lato...



Come si può vedere, non è ancora perfetto ma ci siamo vicini. Ho ottenuto questo copiando il lato destro della texture del lato del muso, (quello in basso a destra dell'immagine della texture), incollandolo in un nuovo file e dimezzando la sua dimensione. È possibile poi incollarlo come *nuovo* sul lato della locomotiva. Questo perché il lato della locomotiva è pressoché (ma evidentemente non completamente) metà del lato del muso. È bene incollarlo come nuovo livello per poterlo rimuovere più facilmente in un secondo tempo. Noi ora dobbiamo rimuovere quei pezzi, è possibile farlo facilmente col CTRL-Z (Edit/Undo) tornando indietro usando una modifica del colore.....

Usando la modifica del colore, ho messo la striscia grigia sul fondo e poi la striscia rossa sopra di esso. Una delle mie tecniche per posizionarle accuratamente è semplicemente quella di utilizzare un modello largo 2 pixels, e poi contare in Train Sim dove dovrebbero andare. Questo mi consente di posizionare la striscia rossa. Ho usato la modifica del colore per entrambe le strisce, e farò così anche per il blu. La striscia rossa è stata fatta con un -70 bright adjustment seguito da un 70, -70, -70 RGB adjustment. La striscia Grigia era semplicemente una bright adjustment negativo di circa -50.

Questo è il risultato:

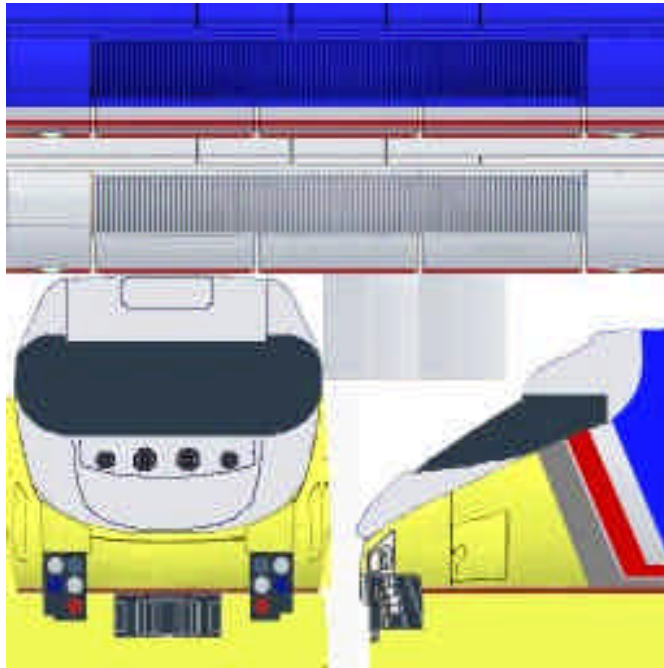


Cominciamo a guardare ora più da vicino!

Penso che il rosso potrebbe essere più scuro e così si applica una riduzione di -10 della luminosità alla linea intera e poi è il momento della sezione principale blu che comprende la maggioranza del lavoro di disegno. Usando la stessa procedura, si applica prima un -85 bright adjustment (ricordate che noi prima avevamo un -70, a abbiamo fatto un -10 al rosso poco fa). Dopo l'aggiustamento della brillantezza ho applicato essenzialmente lo stesso RGB come prima, solamente questa volta focalizzandolo sul blu, così era un aggiustamento -70, -70, 70. Questo è stato applicato nell'area che è in blu.



Volendo essere cattivi non è perfetto ma è sufficiente per gli scopi di questo tutorial. Diamo un'occhiata alla texture che produce questo effetto:



Ora è il momento di mettere il logo del Network Southeast - è solo testo perciò non abbiamo bisogno di tagliare e incollare. Per questa versione della livrea noi abbiamo bisogno di un logo BR bianco (le due frecce) seguito dalla parola ' Network' in bianco solido, e ' Southeast' in bianco contornato.

Sfortunatamente, Paintshop Pro 6 non consente di fare testo bianco contornato che dovrà essere realizzato in altro modo.

Il logo BR è stato fatto da mano utilizzando il tool di disegno con l'anti aliasing *attivo* per la diagonale e *disattivo* per le linee orizzontali.



Come si può vedere, una volta nel simulatore non è un cattivo effetto. Il nome è stato realizzato usando un primo piano grigio e leggero e uno sfondo rossastro, disegnando un rettangolo rotondo (pieno) e poi mettendo il testo all'interno. Finalmente mettiamoli in ordine di grandezza e guardiamo se va bene.

A chi interessa, le mie Class 99 (L'Acela) sono chiamate con i nomi dei continenti perduti. La 99001 era il Virgin Train repaint ed è stato chiamato, chiaramente, **Atlantis** e questo nuovo, il 99002 è stato chiamato **Lemuria**.

Prima di andare avanti, diamo un'occhiata al fianco della texture:



Ora, è tempo di pensare ai finestrini ed al tetto della locomotiva. Molte locomotive sembrano avere un tetto più scuro del resto e questo non è riflesso nel nostro Acela, così vediamo come fare.

Nota: Poiché ora sto facendo un cambio fondamentale al modello, mi sto accingendo a fare un rapido backup. Sarebbe bene fare questo regolarmente in modo da poter recuperare il file in caso di errore...

Ok, qui i finestrini sono bianchi, vediamo se pensiamo la stessa cosa....



Notiamo ora il colore scuro del tetto della locomotiva – si ottiene questo copiando la sezione superiore dell'altro lato (la sezione successiva in giù nel file texture) indietro sopra il pezzo blu in cima a questo lato. Si ottengono buoni risultati semplicemente provando a far diventare bianco il blu scuro e quindi scurendo lo stesso. Entrambi i lati sono così identici. Ora siamo pronti finalmente a duplicare la texture e a metterla sull'altro lato.

Una cosa che ho trovato mentre facevo alcune prove (includendo in maniera idonea l'anti l'aliasing su alcune delle linee nuove per esempio) era che non c'era la striscia bianca tra il blu e il grigio scuro in alto, controlliamo i due 47's mostrati sopra e vedremo che dovrebbe essere là.

Ogni qualvolta si va a fare qualche cosa che deve allinearsi tra le textures, faccio prima i pezzi della congiunzione, non c'è nessun punto che fa solamente la linea intera per trovare che non fiancheggia completamente su. Qui è quello che ho ottenuto dopo avere messo un paio di pixels bianchi al posto giusto sul lato del muso e la texture di lato al corpo:



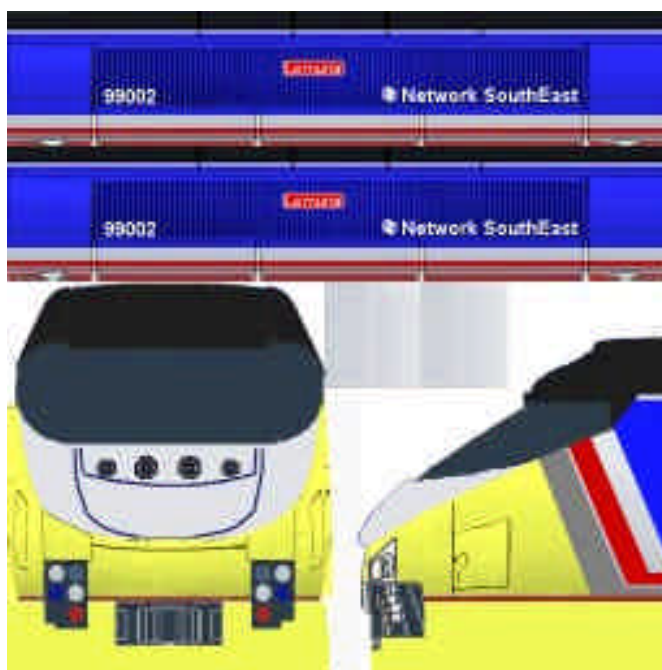
Non è del tutto esatto? La ragione è la risoluzione.... Guardiamo quanti pixels sono stati usati per dare la profondità del lato del muso e ora guardano il lato del corpo. È circa metà.... Così noi abbiamo bisogno di quattro pixels sul lato del naso, o un pixel sul corpo. Mettiamo quattro sul lato del muso per fare la striscia un poco più prominente...

Suggerimento: Quando facciamo grandi quantità di editing come questo, ricordiamoci di fare piccole modifiche alla volta non tenendo premuto a lungo il tasto del mouse. L'effetto UNDO lavora su singoli blocchi e tutto il tempo che si disegna col tasto del mouse premuto rappresenta un blocco. Lavoriamo un po' e rilasciamo il tasto, regolarmente, in questo modo se commettiamo un errore è possibile usare l'effetto UNDO di una modifica senza perdere dieci minuti di lavoro.... Così dice la voce di esperienza: -)

Qui è quello che abbiamo ottenuto:



E per riferimento, qui è il file della texture che stiamo utilizzando:



Per questa parte di tutorial abbiamo finito. Cos'altro potremo fare?

Primo, le porte potrebbero essere ricolorate, se le texture sono disponibili nella directory degli esempi. Poi accertiamoci di aver raccordato bene le linee tra il muso ed i fianchi. Infine potremmo decidere di colorare la parte bianca del muso in giallo...

Per comodità è possibile scaricare i seguenti file che contengono le texture oggetto del tutorial!

1. [Acela HHP-8 Network SouthEast BMP Source Texture](#) (218k)
2. [Acela HHP-8 Plain White BMP Source Texture](#) (254k)
3. [Acela-HHP-8 MS Usable Train Sim Loco](#) (1.7 Meg)

Nel prossimo tutorial vedremo come fondere le tecniche viste finora per rendere il risultato ancora migliore....