

Sezione 6: Fare i finestrini e altre trasparenze

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

Prima cosa, non preoccupiamoci delle trasparenze se il modello che stiamo realizzando non ha un interno. Per questo tutorial noi stiamo andando ad osservare le carrozze GWR che seguono il Pendennis Castle e sono anche la base per il mio set di carrozze BR Blue e Gray.

Le trasparenze sono fatte in qualcosa che è chiamato Alpha Layer (livello Alpha). Queste possono essere fatte solamente in un file TGA (Targa), così ora è il tempo di abbandonare il BMP e fare le nostre texture nel formato TGA.

Nella terminologia di Paintshop Pro, noi guardiamo il 'Mask'.

Senza ulteriori ritardi, muoviamoci facendo un paio di finestrini trasparenti sul rotabile Pendennis GWR. La prima cosa che noi abbiamo bisogno di fare è duplicare la directory, in modo da non modificare quella originale del gioco.

Dopo avere copiato la directory PENDENNIS cancelliamo tutti i file relativi alla locomotiva e poi cambiamo il nome ai file sostituendo 'il gwr' con 'l'ukts' - così, gwrluggcar.wag diviene uktsluggcar.wag.

Attenzione: Non tocchiamo il nome dei file .ACE, non è necessario, occorre rinominare solo i file .S .SD e .WAG!

Avremo bisogno di editare anche i file .SD e il .WAG per modificare le parti GWR in UKTS.

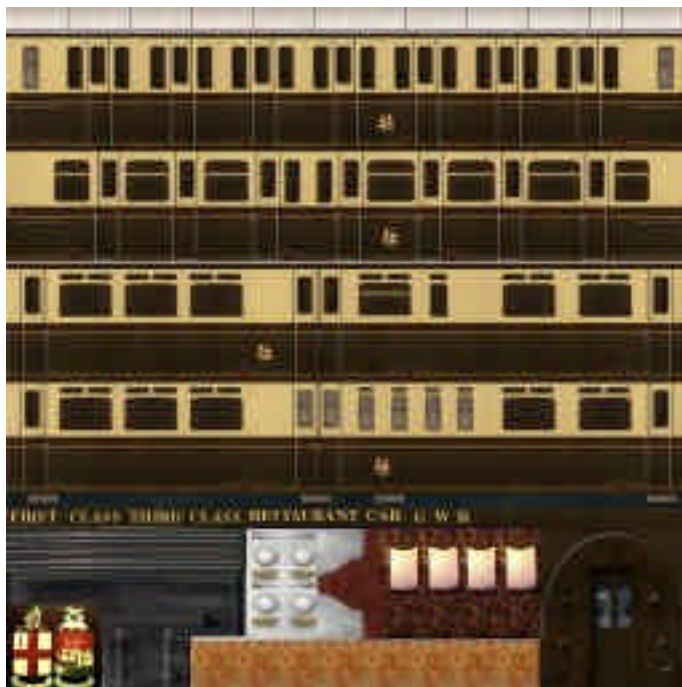
Finalmente, ricordarsi di creare una directory per le immagini e copiarci i seguenti tre file dalla cartella SAMPLES:

GWRCMAIL1.TGA

GWRCARRIAGESMASTERTRANS.TGA

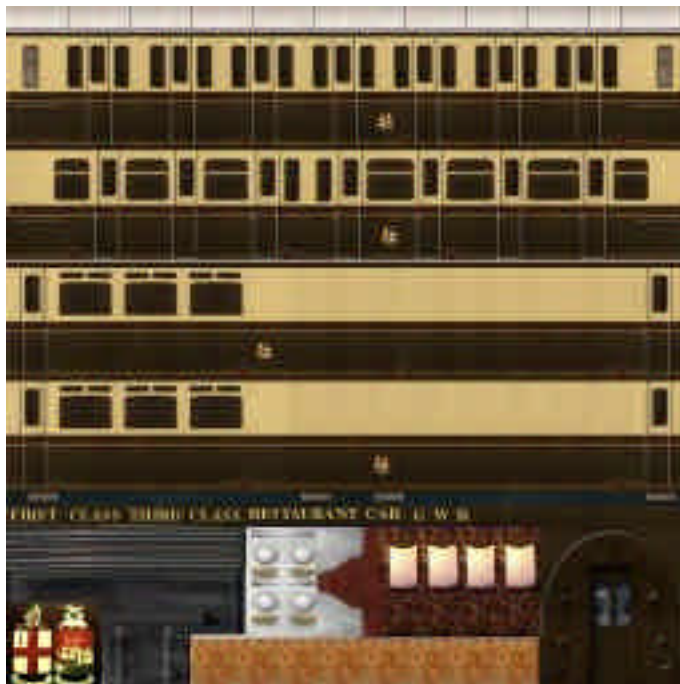
GWRCARRIAGESMASTER.TGA

Diamo un'occhiata a GWRCARRIAGESMASTER.TGA prima di cominciare:

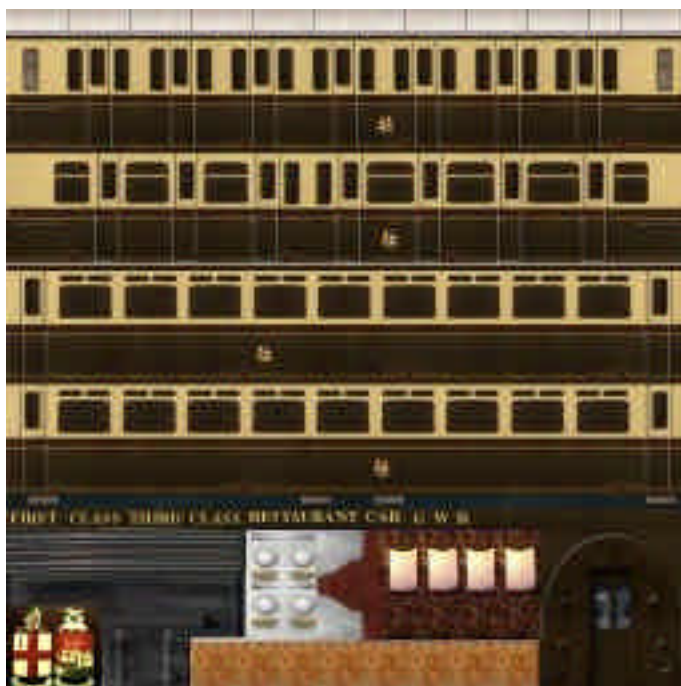


Apriamo GWRCARRIAGESMASTER.TGA in PSP e facciamo alcune modifiche iniziali...

Alcune modifiche veloci ci liberano di un gruppo di finestrini e mezze porte dal vagone buffet...



E finalmente,



Prima di proseguire, vediamo come sono stati realizzati questi passaggi.

Prima ho usato il copia e incolla per prendere un'area del marrone e crema che era libera da finestrini o qualsiasi manufatto speciale e l'ho utilizzata per rimuovere le porte. Poi ho usato solo la porzione crema per rimuovere i finestrini – ho fatto questo perché ci sono dei manufatti lungo il lato più basso del vagone nella porzione marrone.

Questo è il primo passo, il prossimo era copiare e incollare i tre finestrini lungo il vagone. In modo da assicurare la spaziatura corretta ho coperto il finestrino di sinistra con quello di destra.

Proseguiamo cambiando il colore marrone con un rosso cremisi

Per fare questa modifica di colore, ho utilizzato il tool Hue Map. Ho settato tutti gli sliders a Rosso (il settaggio superiore) e poi la Saturazione a 20 e la Luce a 10. Non è il massimo, ma per gli scopi di questo tutorial va bene .



Ho anche applicato un +20 di brillantezza sul giallo per renderlo più luminoso.

Quello è quanto abbiamo fatto sulla carrozza – diamo un'occhiata alla nostra creazione in Train Sim e vediamo se ci sono problemi...

Quando noi applichiamo il comando 'makeace' a questa texture, noi non applichiamo ancora il parametro -trans, almeno non ora...

Quando noi carichiamo il nostro vagone in Train Sim, possiamo vedere che c'è un problema...



Forse non si vede bene in questa immagine ridotta - ma se contiamo i finestrini da sinistra a destra partendo da uno, il 3, 4, 5 e 6 appaiono più scuri del resto. Inoltre tra il 2 e il 3, c'è un segno leggero che ha un aspetto strano. Come mai tutto ciò?

Questo accade dove c'erano le trasparenze nel modello che abbiamo modificato. Per sistemare questo problema dobbiamo utilizzare il Livello Alpha e fare alcune modifiche in modo che i finestrini abbiano il giusto aspetto.

Due Generi

Ci sono due generi di Trasparenza - se convertiamo la nostra texture con l'opzione -trans con MAKEACE avremo l'effetto completamente trasparente o completamente opaco. Questo va bene in alcune occasioni come ad esempio se realizziamo una scala e senza perdere molto tempo nel realizzare tutti i pioli, rendiamo completamente trasparenti gli spazi tra i pioli stessi. Per i finestrini è meglio ottenere un aspetto semitrasparente. Questo è quello che vogliamo qui, e si ottiene convertendo senza l'opzione -trans.

Prendiamo il Canale Alpha così possiamo vedere come questo lavora. Clicchiamo su Mask e poi su Load From Alpha Channel. Questo richiama l'Alpha Channel' così selezioniamolo e facciamo click OK - notare come improvvisamente sono apparse alcune griglie – e, più importante, nei posti *sbagliato* nei nostri vagoni.



Possiamo vedere la griglia dove la trasparenza avrà effetto. Più distintamente vediamo la griglia, maggiore sarà la trasparenza. Se stiamo facendo oggetti con l'opzione -trans per la trasparenza completa, dovremo fare tutti i pezzi trasparenti completamente trasparenti (scopriremo come in un momento) altrimenti il convertitore li tratterà come completamente opachi.

Prima di editarlo, mettiamo la 'View Mask' attiva (è nel menu delle Maschere) in modo da vedere chiaramente dov'è la maschera.

Ora selezioniamo 'Edit Mask' dal menu Mask e la tavolozza dei colori (palette) cambierà in scala di grigio. Questo è fondamentale perché noi ora stiamo dipingendo la trasparenza.

Bianco è opaco, Nero è completamente trasparente. Così se vogliamo qualcosa completamente trasparente dobbiamo farlo molto molto scuro.

Scegliamo il colore (ricordiamoci che si può usare il contagocce per ottenere un colore qualsiasi in un momento, e mentre siamo in 'Edit Mask' il contagocce non leggerà il colore della texture principale ma quello della trasparenza) e cominciamo a colorare.

Ricordiamoci di salvare regolarmente, ma notiamo anche che ogni volta che salviamo, usciamo dalla modalità Edit Mask, così dobbiamo ricordarci di riattivare questa modalità .

Una volta finito di dipingere le trasparenze, otterremo qualcosa simile a questo:



Prima di fare il salvataggio finale, dobbiamo salvare l'Alpha Channel, così clicchiamo Mask e poi Save To Alpha Channel. Cancelliamo l'Alpha Channel esistente e clicchiamo su OK salvare il nostro - quando il programma lo chiede rispondiamo 'Alpha Channel 1 ' l'Alfa Channel 1 ' di nuovo. La ragione di questo è perché MSTS lavora solamente sul primo livello alpha per le sue trasparenze, rimuovere l'originale assicurerà che il nostro è ora l'unico che verrà usato da MSTS.

È tempo di convertirlo di nuovo, ricordandoci di non usare l'opzione -trans, e vediamo quello che accade nel simulatore...



Come si può vedere, tutte i finestrini ora sono completamente trasparenti. Questo consente anche di vedere che il vagone che noi abbiamo usato non era quello giusto - noi abbiamo usato il vagone ristorante e naturalmente questo non ha nulla nella parte centrale interna. Abbiamo comunque verificato come lavora la trasparenza.

Partiamo da zero

Se stiamo facendo la nostra locomotiva, o anche aggiungendo trasparenze dove prima non c'erano, abbiamo bisogno di creare il nostro livello Alpha. Questo è molto facile, basta cliccare 'Mask', seguito da 'New', e poi 'Show All'. Questo creerà una maschera che di default non ha nessuna trasparenza. Ora andiamo nel modo 'Edit Mask' ed editiamo, senza dimenticare 'Save to Alfa Channel' prima di salvare - e salvare sempre le texture che contengono trasparenze come file TGA (Targa), BMP non supporta questa modalità (almeno non in MSTs).

Adesso andiamo a vedere alcuni trucchi in PSP che ci possono aiutare...