

## Sezione 7: Paintshop Pro 6 Tips and Tricks

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

Una buona comprensione delle capacità del programma di grafica utilizzato, ci aiuterà ad ottenere il meglio dal nostro lavoro di colorazione. La conoscenza dei tasti-scorciatoia per le attività applicate di frequente, ci consentirà di risparmiare molto tempo.

### Scorciatoie da tastiera

#### Spazzola (Brush) e Contagocce (Colour Dropper)

Sapete che potete andare dalla spazzola al contagocce senza cambiare tool? Molti dei tool in PSP consentono di andare rapidamente al contagocce e tornare indietro di nuovo semplicemente premendo **CTRL**. Mentre CTRL è premuto saremo in modalità contagocce, possiamo ottenere il colore voluto e poi rilasciare CTRL e cominciare a dipingere. Questo è utile specialmente quando si sta facendo un rapido ritocco su di un'area dopo (per esempio) un'operazione di 'incollaggio' non accoppiata perfettamente.

#### Aggiustamento del colore

Shift+B ci propone la finestra di aggiustamento della brillantezza.

Shift+U ci propone la finestra di aggiustamento di Red/Green/Blue.

Shift+H ci propone la finestra di aggiustamento di Hue/Saturation/Value.

Non esiste scorciatoia da tastiera per la finestra Hue Map.

Quando stiamo facendo molte modifiche di colore, possiamo usare le scorciatoie e poi premere ENTER per vedere l'effetto delle modifiche.

#### Taglia e Incolla (Cut and Paste)

CTRL-C copia una zona selezionata negli appunti, CTRL-X taglia l'area corrente negli appunti rimpiazzandola con il colore di fondo.

Ci sono alcuni modi per incollare. CTRL-V incolla in una nuova finestra, CTRL-E incolla in un'area mobile nella finestra corrente, e CTRL-L incolla in un nuovo livello (layer) nella finestra corrente.

#### Specchio (Mirroring)

CTRL-I ruota verticalmente e CTRL-M rispecchia orizzontalmente.

Come esempio, se blocchiamo un'area marcata che vogliamo ruotare e muovere in un'altra parte della locomotiva (per esempio i finestrini visibili sulla cima della locomotiva) si può fare semplicemente:

CTRL-C, CTRL-V, CTRL-I, CTRL-C. Ora torniamo indietro alla finestra principale della texture e clicchiamo CTRL-E ed è fatto!

Imparare ad usare efficacemente le scorciatoie della tastiera richiederà del tempo, ma una volta fatto renderà il nostro lavoro molto più veloce.

## Delimitazione di un'Area

Abbiamo un'area all'interno della quale dobbiamo applicare delle modifiche di colore, non è delimitata da una semplice linea dritta, non ci sarebbero problemi – è delimitata da una linea diagonale o peggio, è ancora più complessa. Come si può fare facilmente questo? Solamente marcando un'area (come se stessimo andando a copiare e incollare).

Mentre un'area è marcata non si può dipingere fuori di quella area. Ci sono un paio di modi per marcare un'area, o come un semplice quadrato o usando il tool Freehand, con questo si può specificare punto - punto (è buono per le linee diagonali, e per forme più complesse) o il tool ' Smart Edge' che cercherà di trovare i bordi degli oggetti e di marcarli.

Una volta fatte le modifiche, è possibile tornare indietro semplicemente al tool di marcatura e poi premere il tasto destro per liberarci della delimitazione.

## Layers (Livelli)

Imparare ad usare propriamente i livelli ci aiuterà in modi che mai avevamo pensato che fossero possibili (e qui non sto esagerando :-) )

Ci sono due esempi principali ai quali posso pensare dove il Layering mi hanno aiutato smisuratamente. Il primo è nell'unione di due livelli così che uno concerne in qualche modo un altro, e il secondo consiste nel portare insieme due livelli e congiungerli ad un angolo. Brevemente guardiamo al primo.

### Merging Layers (Livelli uniti)

Si può usare il Multiply blend (miscelazione multipla) per realizzare l'effetto che stiamo cercando, diamo un'occhiata all'effetto in azione....

**No Blend**



**Multiply Blend**

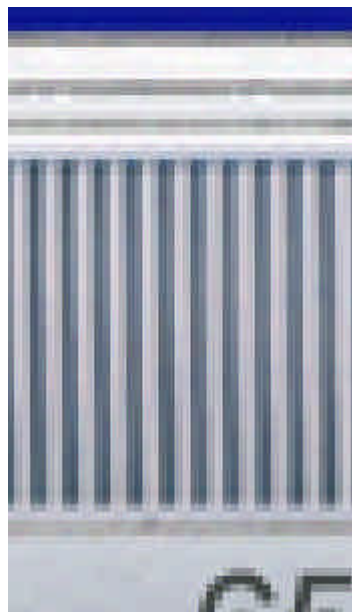


Questo è molto più facile che tagliare manualmente il logo dallo sfondo bianco e applicarlo dove vogliamo. Inoltre noi otteniamo in questo modo anche l'effetto Anti-Aliasing.

Per settare i layers blend, dobbiamo avere aperta la vista Layer (Layer view) - se non è possibile vederla andare a View, Toolbar e selezionare Layer Palette. Ricordiamoci, se si vuole mescolare insieme oggetti, occorre incollarli come un nuovo livello (new layer) (CTRL-L) non come una nuova selezione (CTRL-E). Semplicemente doppio click sul livello che si vuole unire (in questo caso sarebbe quello con il logo) e selezionare il Blend Mode che vogliamo - ho trovato che normalmente Multiply va sempre bene, ma di quando in quando anche altre modalità danno degli ottimi risultati, dipende solamente da quello che stiamo facendo e in che condizioni lo stiamo facendo(light/dark ecc).

### Fancy Layer Tricks

Diamo un'occhiata da vicino al mio Virgin Acela e compariamolo con l'Acela visto nell'originale Amtrak.



**Prima**



**Dopo**

Queste due viste sono pressoché della stessa area dell'Acela. Volevo capire come cambiare il bianco il Nero e le forme Rosse, (finché non cominciai a giocare con il Colour Adjustment) ma la più grande sfida fu quando venne la volta della linea diagonale! Avevo provato inizialmente disegnando manualmente la griglia ma il risultato era estremamente scarso paragonato all'originale, così dovevo trovare il modo di adattare l'originale al risultato voluto...

Questo è il resoconto passo-passo di come questo effetto è stato realizzato....

Per prima cosa ho copiato l'area che servirà per la linea diagonale creando due copie del file. A ciascuno ho applicato una modifica del colore. Il primo era un -70 brillante seguito da un 70,-70,-70 RGB adjustment - questo crea il lato rosso. Il secondo era una -150 bright adjustment per creare il lato più scuro.

**Scuero**



**Rosso**



Di seguito, ho marcato un triangolo usando il tool Freehand (in modalità Punto-punto), e l'ho copiato.



Finalmente ho incollato il nuovo oggetto scuro triangolare sull'oggetto rosso quadrato sul lato dell'Acela come **layers** e ho riordinato i livelli così che quello triangolare era sopra a quello rosso, ottenendo questo risultato:



Questo è quanto – è enormemente più facile farlo una seconda volta: -)

## **Frazionamento del Colore (Colour Splitting)**

Il trucco finale è qualche cosa che ci aiuterà con il logo. Ancora una volta useremo il logo della Virgin.

Questo è il logo scaricato dal sito web:



Come si può vedere, è rosso su bianco. Questo non è molto utile per noi perché sui vagoni è bianco su nero, e sull'Intercity 125 è Bianco su Rosso! Che cosa dobbiamo fare??

Come sempre c'è il modo facile e il modo difficile. Il modo difficile è ingrandirlo e cominciare a cambiare il colore manualmente. Leggermente difficile, si potrebbe usare il tool di colour swapping ma c'è il problema dell'effetto Anti Aliased.

Se noi lanciamo il colour swapper vedremo che il risultato sui bordi sarà orribile e gli stessi saranno irregolari.

Qual è la soluzione? Bene, uno giorno stavo guardando nei menu in cerca di una ispirazione - spesso ho trovato che la maggior parte dei problemi che ho con PSP hanno una soluzione già pronta, così giro per i menu in cerca della soluzione ai miei problemi. Quella volta trovai 'Colour Channel Splitting'.

Questo è usato convenzionalmente per dividere la lavorazione della stampa professionale. Molte delle più grandi stampe commerciali hanno canali separati per i canali Ciano, Magenta Giallo e Nero (provate a guardare sul bordo di un giornale e vi potrebbe capitare di vedere i blocchi dei colori di prova che sono usati per fare i colori completi). Nel nostro caso comunque noi possiamo usarlo in combinazione con la funzione di Channel Combine - abbiamo bisogno di fare la scissione dei canali, fare le modifiche (in nero e bianco) a ciascun canale e poi ricombinarli per ottenere l'effetto desiderato. La domanda è, che modifiche dovremmo fare?

Dopo avere scisso il logo, otteniamo i seguenti quattro file:



Se volessimo solo Bianco su Nero salviamo il tutto senza Magenta e Giallo ed abbiamo finito.

Se volessimo qualche cos'altro, diciamo Bianco su Rosso, noi abbiamo bisogno di fare qualche operazione in più.

La prima cosa che abbiamo bisogno di fare, è capire che queste sono quattro mezze immagini. Per ciascun colore, mezzi Bianchi 'molti di questi' e mezzi Neri 'nessuno di essi'. Da adesso, noi stiamo cercando nessun nero per lo sfondo (da adesso noi vogliamo un sfondo bianco) e noi stiamo guardando a molto Magenta e Giallo per il logo che ci dà il rosso. Quello che noi vogliamo, è molto Magenta e Giallo

per lo sfondo, così proviamo a vedere cosa succede. Negativizziamo le due immagini - quello è un altro vantaggio essendo in scala di grigio...

Usiamo la funzione Channel Combine per riportare insieme i quattro canali in una singola immagine a colori. Quando si seleziona la scelta del menu verrà mostrata una dialog box che ci chiede quali immagini vogliamo caricare per quali sorgenti di colore. Selezioniamo le immagini che vogliamo usare e poi premiamo OK e verrà creata un'immagine nuova che rappresenta l'insieme di quelle singole, nel nostro caso noi abbiamo realizzato questa:



Perfetta per l'inserimento sul fianco dell'Intercity 125. Osservate che tutti gli effetti dell'Anti Aliasing sono ancora a posto - questo logo avrà un effetto buono sia da vicino che da lontano.

Vi starete chiedendo, non potevamo negativizzare solo l'immagine originale? Dopo tutto, noi stiamo cambiando solo due colori! Questo è il risultato che avremmo ottenuto se avessimo fatto così:



Quello è tutto per il tutorial del texturing! Whew!