

Ieri ho ricevuto da un giovane appassionato questa richiesta; forse un tantino male espressa, ma comprensibile:

"ciao! volevo sapere come faccio ad avere dei vetri trasparenti in train simulator. Quando in tgatool2a metto l'opzione create new alpha channel ed esporto tutto, il treno diventa tutto trasparente!!! potresti spiegarmi come devo fare per non avere il treno trasparente ma solo i finestrini?"

ah potresti anche dirmi come faccio per avere dei finestrini "realistici" ovvero sporchi o macchiati?"

Visto che l'argomento può interessare ad altri, posto qui la risposta. Prendiamo come esempio la E189-932 "Bosphorus". Normalmente appare così (ho usato Shape Viewer), con i vetri azzurrati:



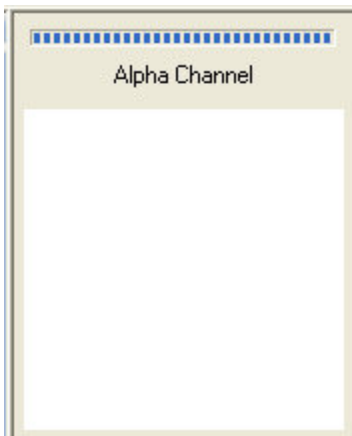
La texture che usiamo per questa discussione è la "189_fr096.ace", che in Tgatool2a appare così (l'immagine è leggermente ridotta, per non ingombrare troppo):



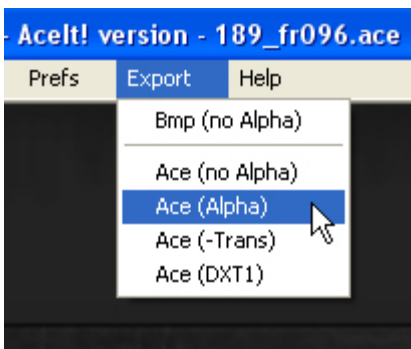
In alto a destra appare la miniatura del canale alfa.

Ora vorrei farvi notare anzitutto che l'amico sbaglia dicendo "Quando in tgatool2a metto l'opzione create new alpha channel ed esporto tutto, il treno diventa tutto trasparente!!!".

Se in Tgatool2a si preme il pulsante "Create Alpha Channel" il programma crea un nuovo canale alfa vuoto, che appare così:



Proviamo ora ad esportare la texture:

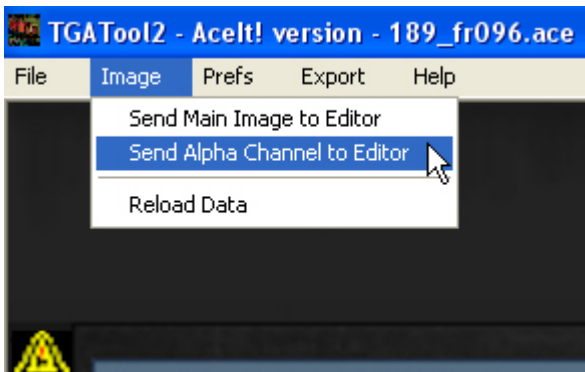


e a ricaricare la shape in Shape Viewer con [F5].

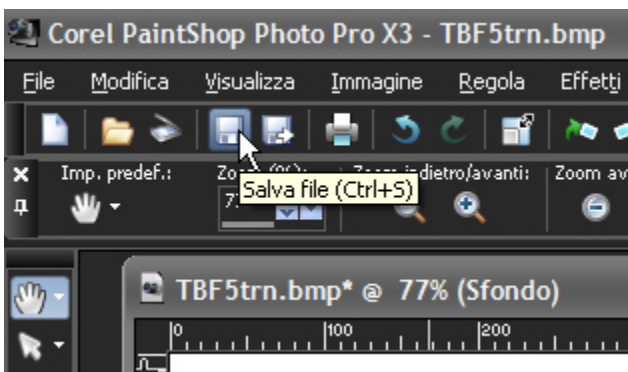
Essendo tutto bianco, il canale alfa annulla qualsiasi trasparenza nella zone corrispondenti della shape, che quindi appare così:



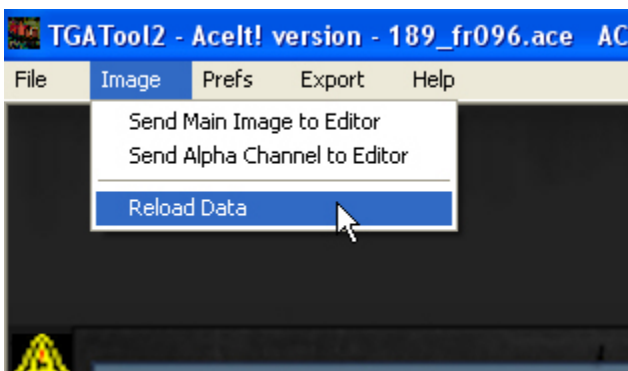
Per avere (erroneamente) la trasparenza totale, avremmo dovuto inviare il canale alfa al programma predisposto come editor:



farne il negativo (ottenendo così un'immagine tutta nera), salvarlo:



ricaricarlo in Tgatool2a:



e riesportarlo. Risultato:



Fine della digressione!

Allora, abbiamo visto che un canale alfa totalmente bianco corrisponde ad avere la totale assenza di trasparenza nella texture corrispondente; un canale alfa totalmente nero corrisponde ad avere la completa trasparenza.

Nel caso reale della texture in esame, se inviamo il canale alfa all'editor vediamo che, ad esempio, le zone corrispondenti ai 2 finestrini frontali sono grigie:



Il valore dei tre canali Rosso, Verde e Blu è per tutti 147: un grigio leggermente chiaro.

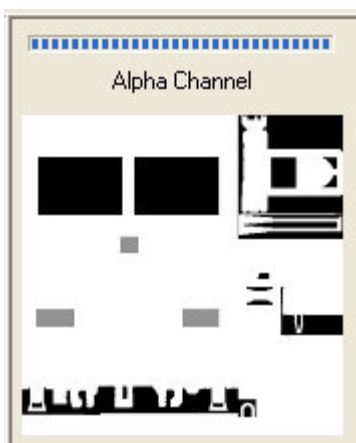
Pertanto i finestrini appariranno semi trasparenti; dato che il colore di questi nella texture è grigio-azzurro, i finestrini avranno il tipico aspetto dei vetri azzurrati o "fumé", come si vede all'inizio.

Se volessimo i finestrini frontali completamente trasparenti, dovremmo modificare il canale alfa così:

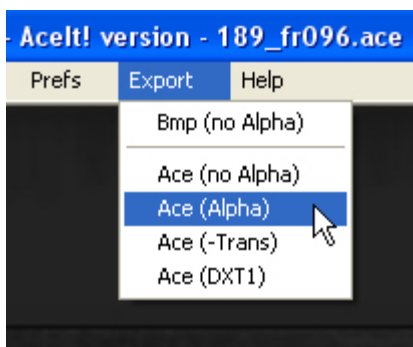


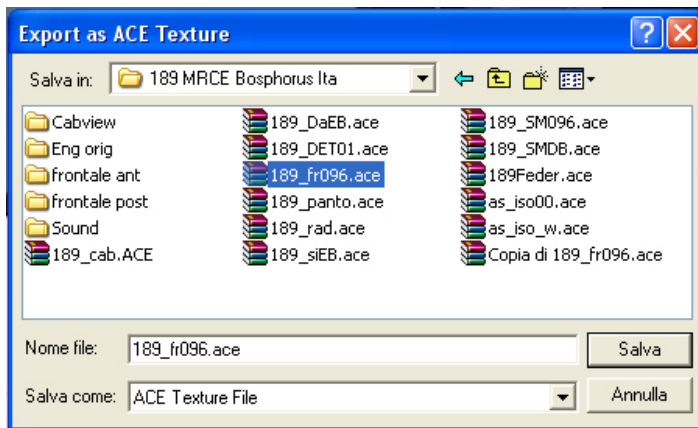
Ricordiamoci sempre che, una volta terminate le modifiche all'immagine principale o al canale alfa, l'una e/o l'altro devono essere salvate con la funzione "**Salva**", e non "Salva come...":

Ricaricando la shape in Tgatool2a, il canale alfa appare così:

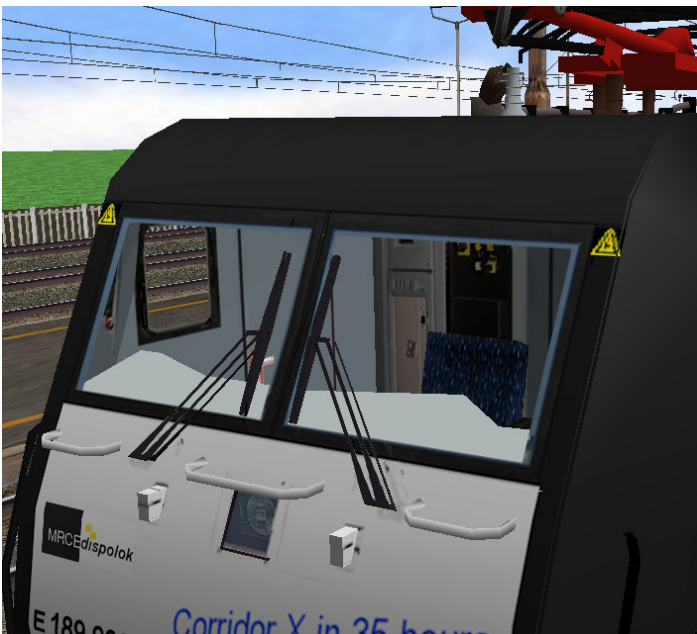


Ora esportiamo la texture:





Ricarichiamo la shape in Shape Viewer **[F5]**:



Ecco i finestrini trasparenti!

Ora è chiaro che, avendo una texture corrispondente ad una zona del modello 3D che presenti parti più o meno trasparenti, bisogna creare una "mappa" di queste trasparenze, con tonalità di grigio più chiare o più scure in corrispondenza di trasparenze minori o maggiori. Come si fa? Un modo può essere questo. Premetto che mi riferisco a "Corel PaintShop Pro X3"; credo però che chi usa altri programmi non avrà difficoltà ad adattare il procedimento.

Immaginiamo di avere la texture "189_fr096.ace" già pronta, ma senza il canale alfa. Che sarebbe da creare, come nel caso citato.

Ovviamente, il canale alfa sarebbe vuoto; dobbiamo quindi crearne uno.

Caricata la texture in Tgatool2a, clicchiamo il pulsante "Create Alpha Channel":



Ora esportiamo sia l'immagine principale (Main Image) che il canale alfa (Alpha Channel).

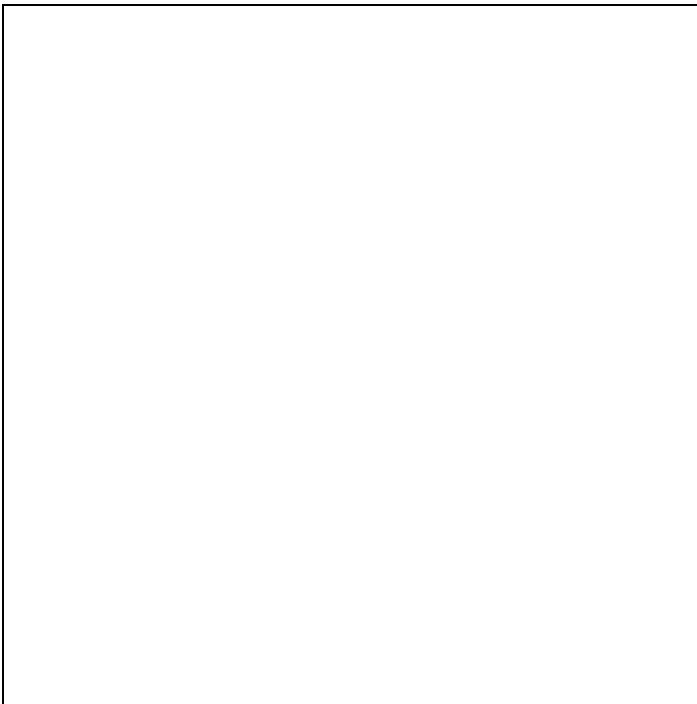


Si otterranno così un'immagine del tipo "T8BAimg.bmp" per l'immagine principale e "T8BAtrn.bmp" per la trasparenza [trn]. T8BA può essere in realtà una qualunque sequenza di 4 caratteri.

Ecco l'immagine principale:



e la trasparenza (si, è tutto bianco):

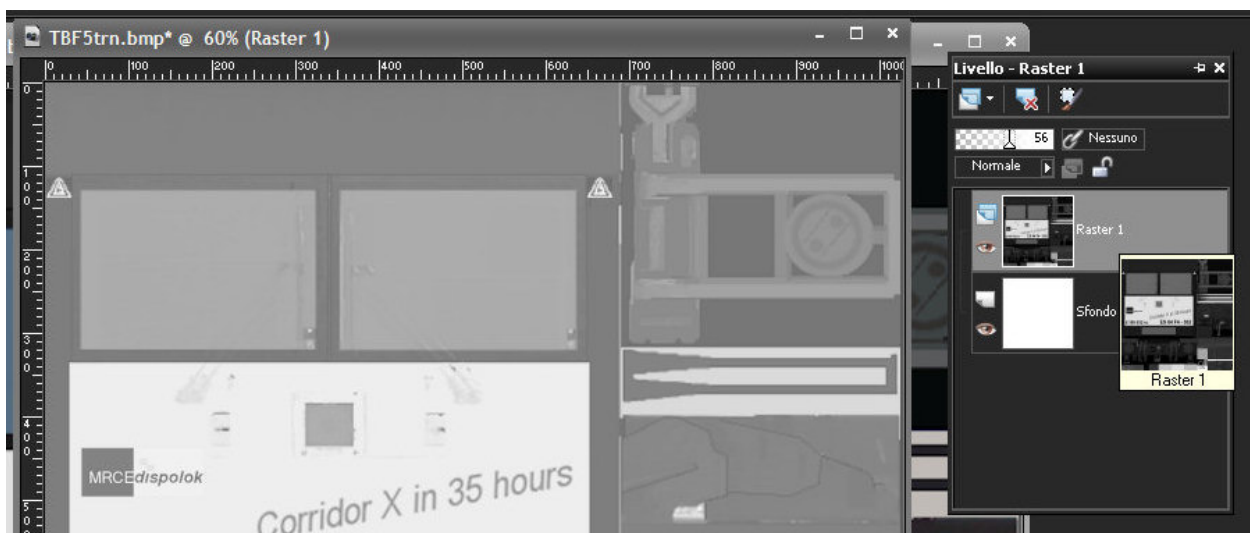


Portiamo in primo piano l'immagine principale "T8BAimg.bmp", selezioniamola tutta e copiamola negli Appunti (Modifica - Copia). Ora portiamo in primo piano la trasparenza "T8BAtrn.bmp", e incolliamo gli Appunti come nuovo livello. La situazione sarà simile a questa:

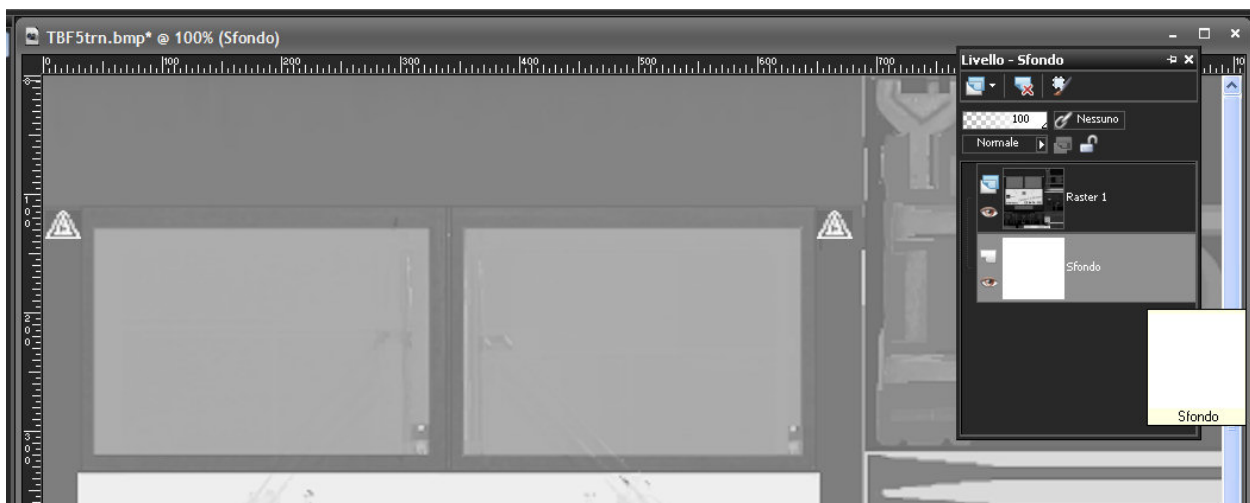


E' visibile solo il livello superiore, corrispondente all'immagine principale, ma in scala di grigi (come è in realtà la trasparenza).

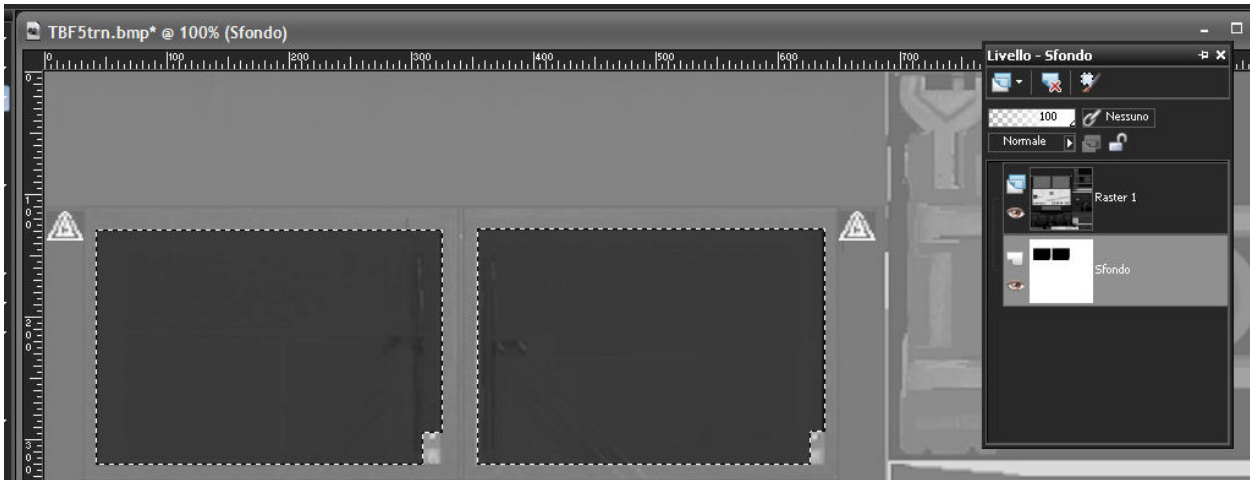
Visualizziamo la tavolozza "Livelli", e riduciamo a circa metà l'opacità del livello superiore, per vedere meglio quello che si sta facendo, cliccando sulla sua rappresentazione (Raster 1):



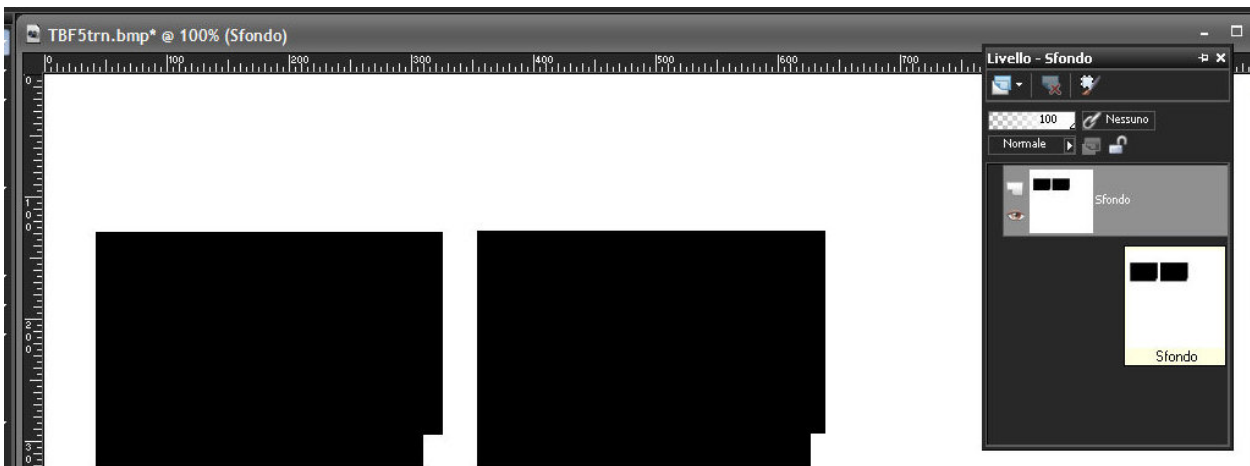
Ora clicchiamo sul livello della trasparenza (Sfondo) perchè dobbiamo lavorare su questo:



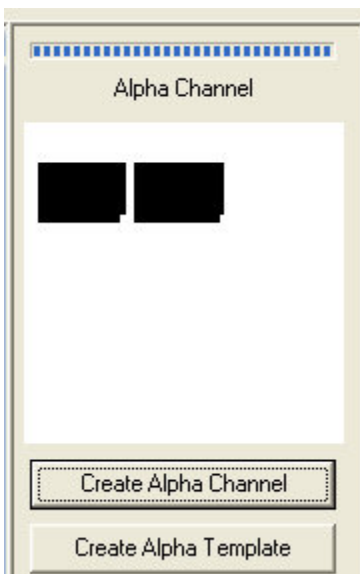
Con lo strumento "Selezione" selezioniamo la zona corrispondente ai finestrini, e la cancelliamo (Modifica - Cancella):



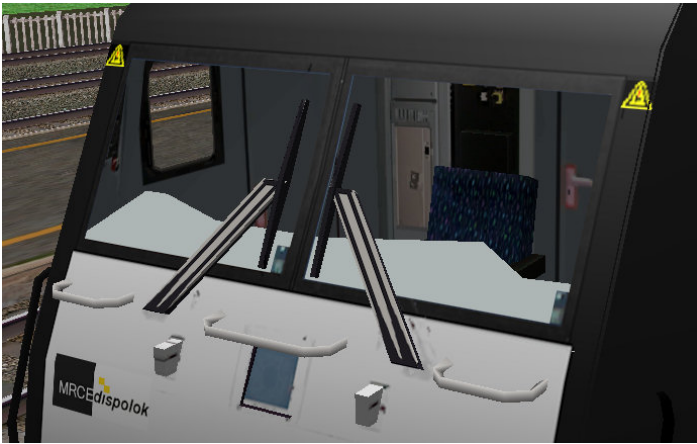
Fingendo, per questa volta, di non dover realizzare altre trasparenze, torniamo alla tavolozza dei livelli ed eliminiamo quello dell'immagine principale (Raster 1):



Ora possiamo salvare l'immagine e ricaricarla in Tgatool2a. Ecco il canale alfa:



E il risultato in Shape Viewer, dopo aver esportato la texture:



In realtà dovremmo realizzare anche le altre trasparenze, usando la traccia Raster 1 come riferimento... Ma per la spiegazione, basta così!
Cioè... no!

C'era ancora questo:

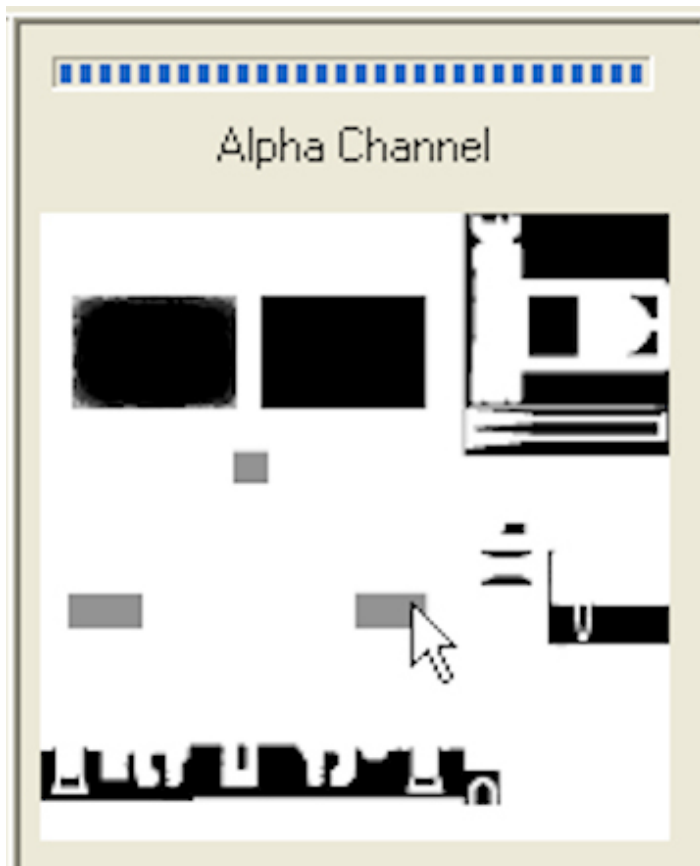
ah potresti anche dirmi come faccio per avere dei finestrini "realistici" ovvero sporchi o macchiati?

E sporchiamoli, questi finestrini!

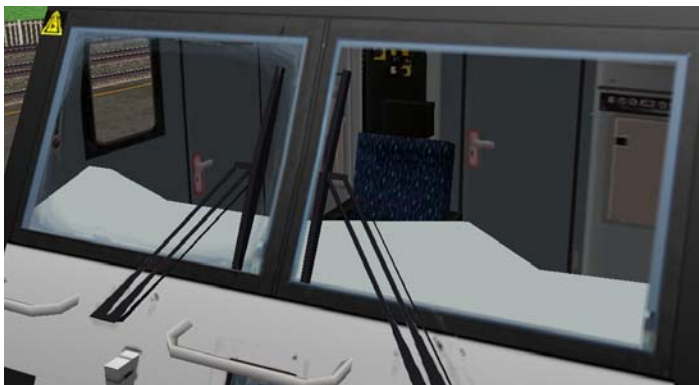
Riprendiamo l'esempio del canale alfa con i finestrini totalmente trasparenti. Utilizzando gli strumenti "Pennello", "Sfumino", e simili, impostando un colore grigio chiaro, spennelliamo la maschera nera del primo finestrino nelle zone che vogliamo "sporche", sfumando l'effetto verso le parti centrali nere. Per capirci, dovremmo creare qualcosa di simile:



E' come se il conduttore avesse pulito alla meglio il vetro, passando uno straccio principalmente nella zona centrale, e tralasciando gli angoli. L'effetto? Lo verificiamo salvando la trasparenza e ricaricandola in Tgatool2a, dove il canale alfa appare così (l'ho ingrandito ad arte, per evidenziare la presenza delle sfumature):



Infine riesportiamo la texture e ricarichiamo la shape in Shape Viewer:

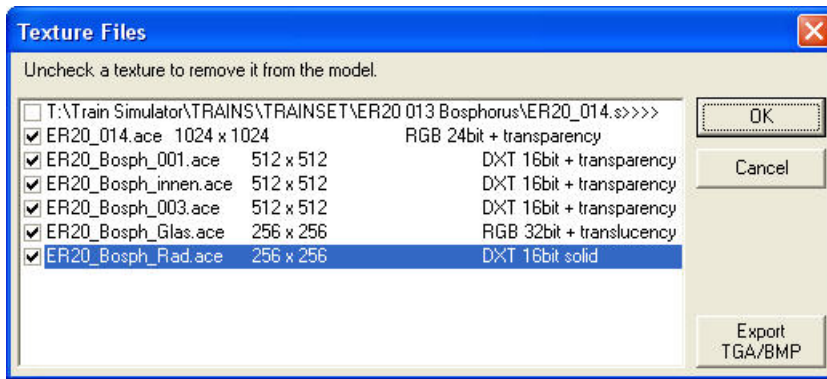


L'effetto è quello di un vetro originariamente trasparente, non azzurrato, ma sporco agli angoli.

Se invece vogliamo sporcare il vetro azzurrato della texture originale, dobbiamo procedere analogamente, ma spennellando un grigio molto più chiaro, o al limite il bianco, sulla parte già grigia.

Attenzione però: se i vetri non sono semitrasparenti nella shape a cui la texture appartiene, ma completamente opachi, se noi proviamo a renderli trasparenti o semitrasparenti potrebbe capitare che non otterremo nessun risultato: molto infatti dipende dal materiale settato nel 3D...se è trans allora funziona, ma se è solid non c'è nulla da fare.

Più precisamente, si può realizzare la trasparenza se il materiale settato nel 3D è un tipo che permette l'uso dei canali alpha:



L'immagine rappresenta ciò che appare in Shape Viewer selezionando "View - Textures..." Si noti che questa informazione non sta dentro il file .ace della texture; sta nella zona (o nelle zone, visto che quasi sempre varie parti di una sola texture colorano zone diverse della shape) del file .s a cui la texture è messa in relazione.

Le textures che riportano la caratteristica "solid" non si possono rendere trasparenti.

Quelle "+ transparency" o "+ translucency" si possono rendere trasparenti. Normalmente si definiscono: "BlendTexDiff" (conosciuto anche come AlphaNorm o Translucent) che supporta trasparenze totali o semitrasparenze (con text a 32 bit);

"BlendATexDiff" (+ Trans) (conosciuto anche come TransNorm o Transparent) che supporta solo le trasparenze (text a 24 o 32 bit);