

## Applicazione di una fascia colorata su una griglia

Si presuppone l'uso di PaintShop Pro versione 9 (in inglese); ma anche Photoshop può essere utilizzato allo stesso modo.

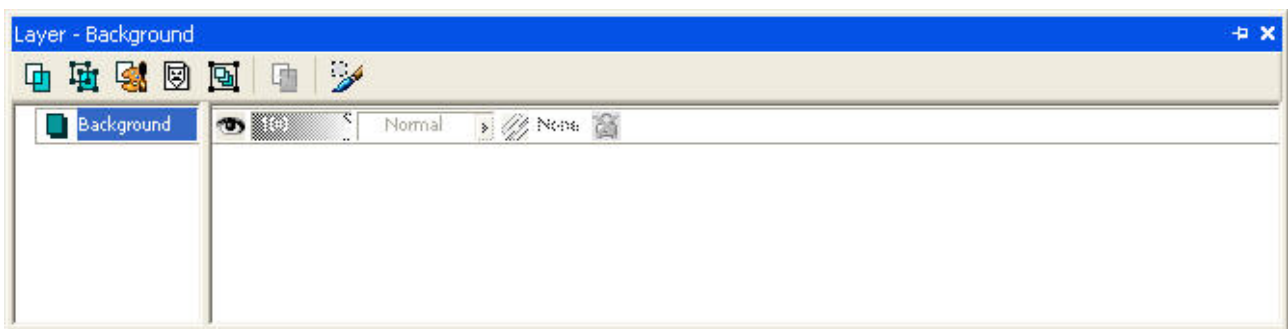
Si parte per questo esempio dalla texture E652-A.ace della locomotiva 652 143. Si applicherà una zona di colore rosso su parte di una delle griglie.

Caricata la texture con Tgatools2a la si esporta in PaintShop; per semplicità qui ne ritagliamo una parte corrispondente alla griglia da ritoccare.



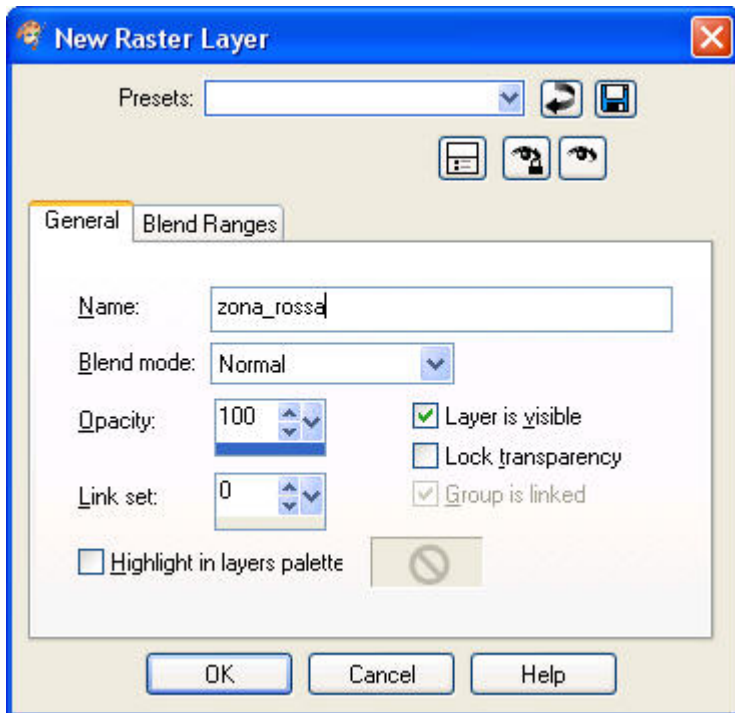
Ingrandiamo la figura a sufficienza per lavorare; diciamo all'800%.

Usiamo il metodo dei "layers" (in italiano dovrebbe essere strati o livelli). In pratica i livelli sono come fogli di carta da lucidi sulla scrivania del disegnatore, su ognuno dei quali possiamo realizzare una parte differente dell'immagine che andremo a costruire, suddividendola in blocchi funzionali. Terminati i livelli, questi si possono mescolare insieme producendo l'immagine finale. Se visualizziamo la tavolozza dei livelli (Layers") abbiamo questa situazione:

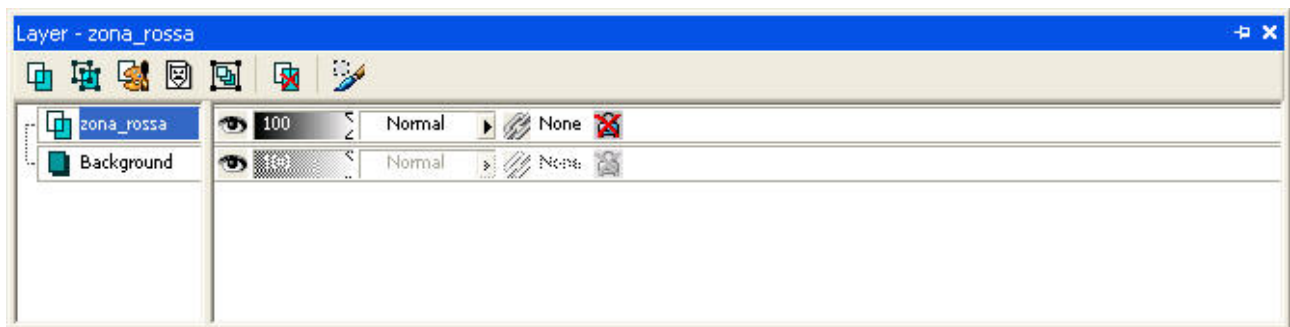


Vediamo che l'unico livello presente è lo sfondo (Background).

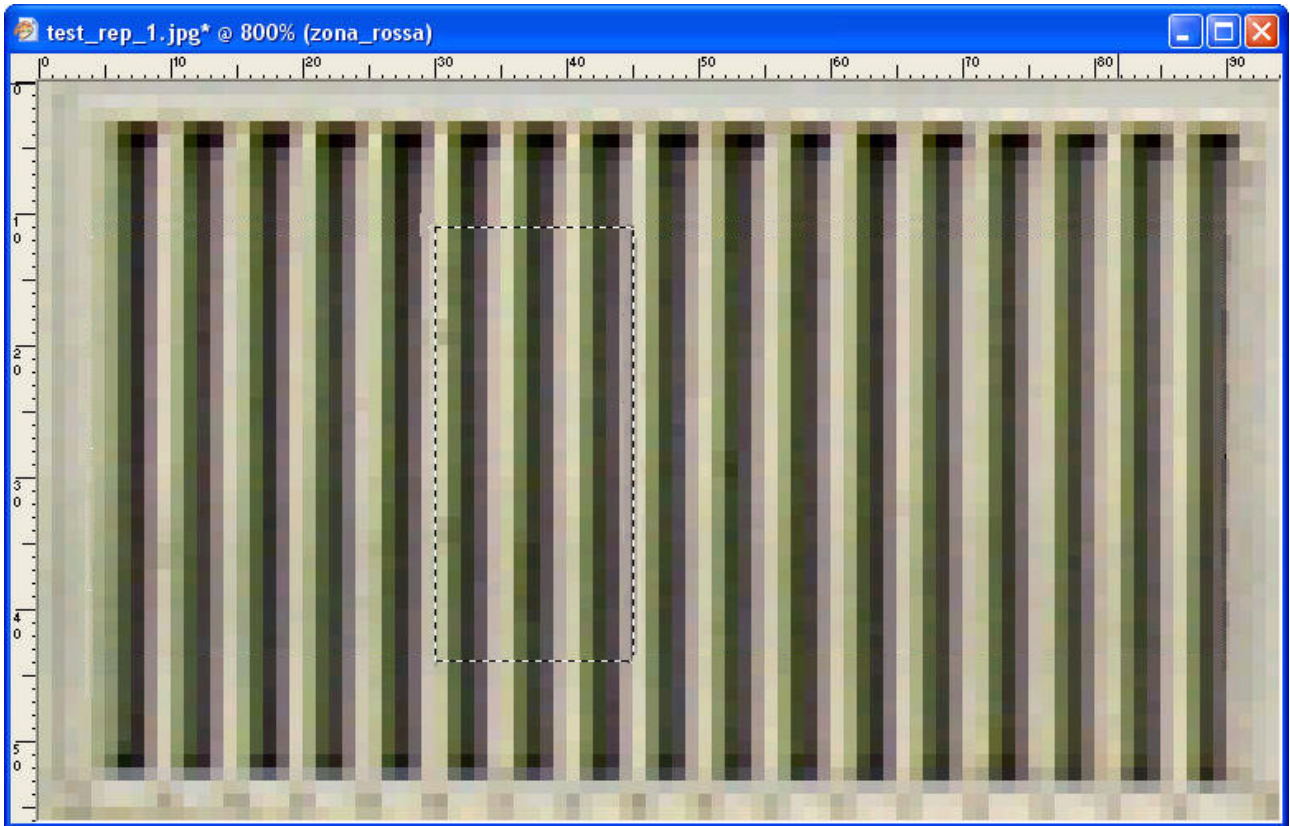
Applicheremo la fascia rossa su un nuovo livello; questo ci consentirà di creare i chiaroscuri necessari alla simulazione della griglia usando quelli già presenti sullo sfondo come traccia. Creiamo un nuovo livello, a cui diamo un nome per chiarezza, anche se in questo caso non è strettamente necessario:



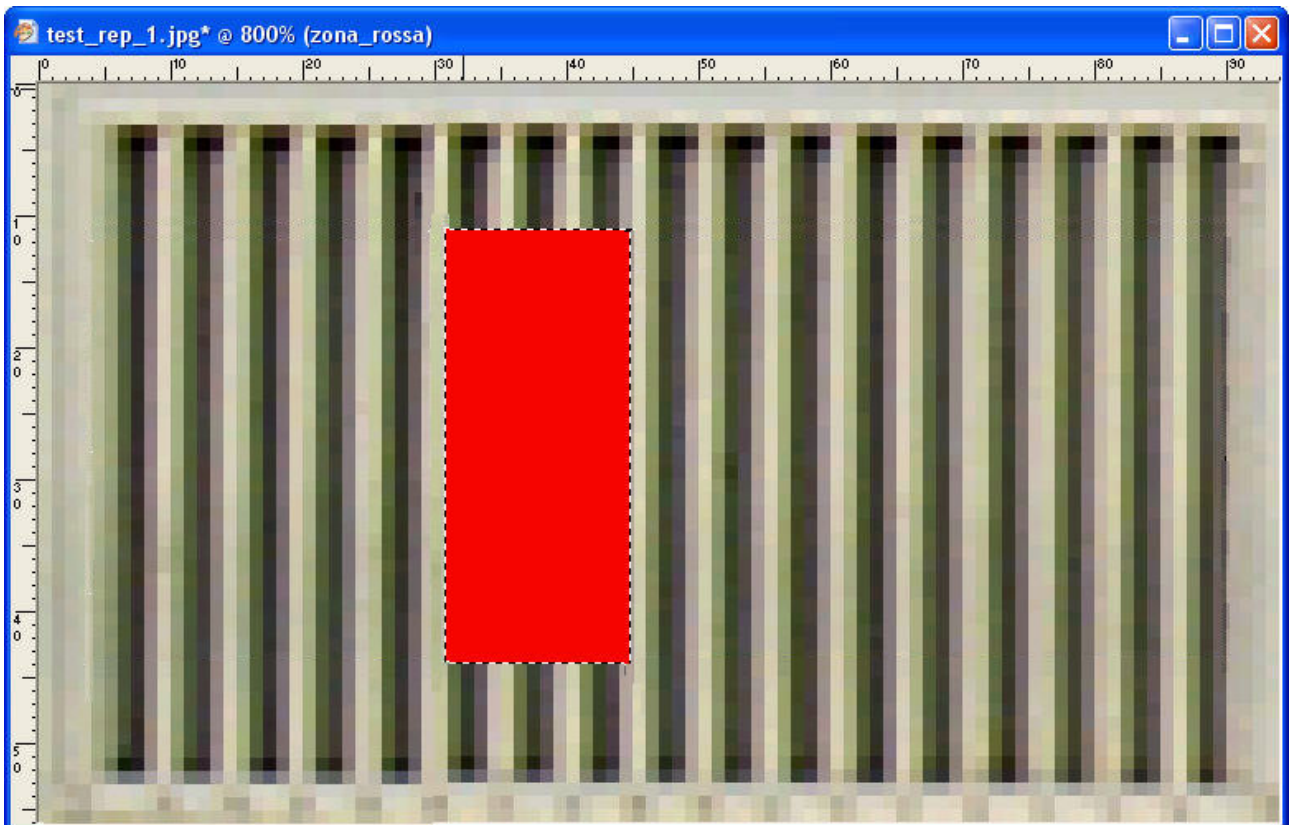
Se ora riapriamo la tavolozza dei livelli, la situazione è questa:



Vediamo il nuovo livello al di sopra dello sfondo. L'icona dell'occhio di ciascun livello, se cliccata, lo nasconde (o lo ripresenta); il cursore permette di variare l'opacità del relativo livello. In pratica, al 100% copre quello sottostante; allo 0% diviene completamente trasparente. Per lavorare su un livello, lasciando gli altri immutati, lo si deve selezionare (come nella figura). Selezionata la zona rossa nella tavolozza, passiamo alla figura e selezioniamo una zona corrispondente alla fascia che vorremo colorare:



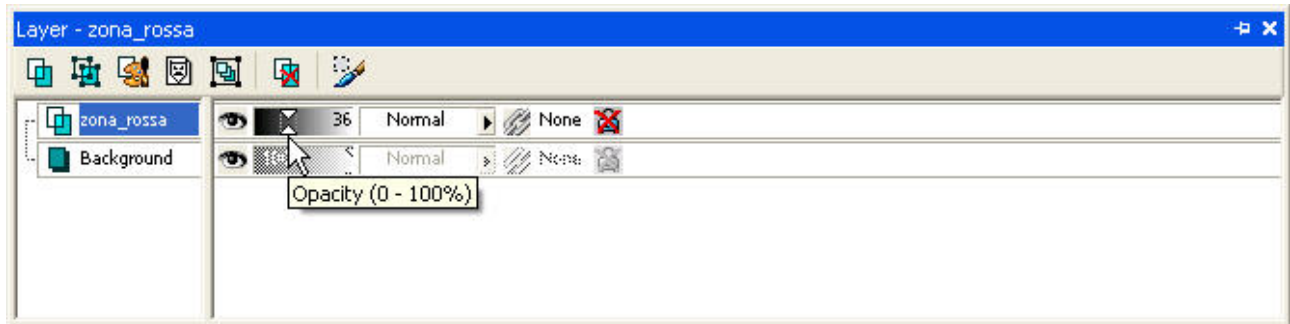
Nella tavolozza “Materiali” scegliamo il colore rosso; poi, lasciando la zona selezionata, la riempiamo di colore con l’imbuto (Funnel):



Come si vede, il rosso copre completamente la griglia sottostante; per dare l'impressione che il colore non stia su un piano sovrapposto, ma sulla griglia stessa, dobbiamo tracciare le stesse zone più scure che si avrebbero in realtà.

Dobbiamo rendere il rosso piuttosto trasparente, in modo da vedere lo sfondo sottostante come traccia.

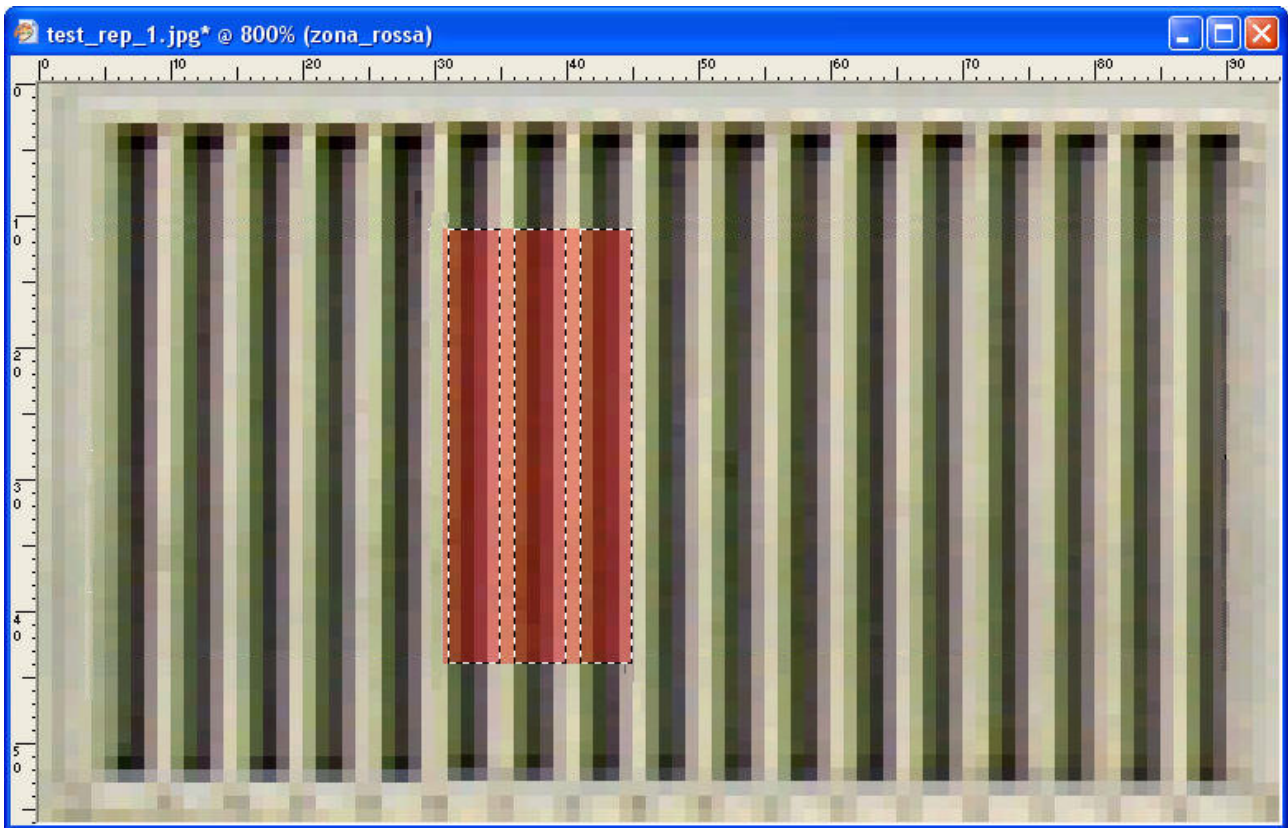
Nella tavolozza dei livelli spostiamo il cursore dell'opacità molto a sinistra:



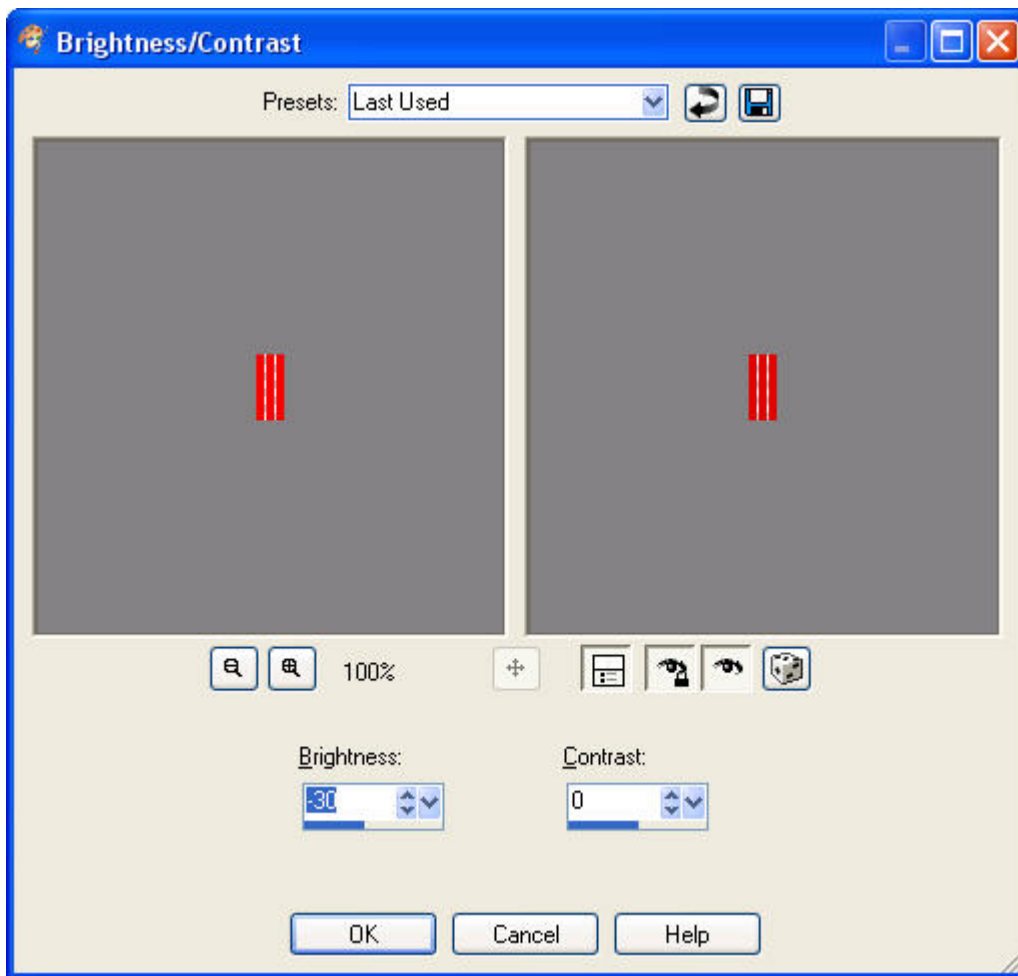
In questo modo si continuerà a vedere la griglia sotto il rosso, divenuto semitrasparente.

Se si osserva la griglia con attenzione, si noterà che le zone "incavate" sono più scure, in quanto in ombra; anzi, le zone d'ombra sono 3, di cui la centrale (di ampiezza pari a 2 pixel) molto scura, quella a sinistra (1 pixel) più chiara, e quella a destra (1 pixel) ancora più chiara. In realtà non tutte le zone hanno esattamente queste ampiezze; ma per il nostro scopo le potremo tracciare tutte uguali. Il trucco consiste nel selezionare dapprima tutte le tre zone insieme (4 pixel) scurendole al punto che dovrebbe avere la zona di destra; poi selezionare quella di sinistra (1 pixel) e scurirla ulteriormente; infine selezionare quella di centro (2 pixel) e scurirla a sua volta. Il livello di "scurimento" si troverà per tentativi (o per esperienza...).

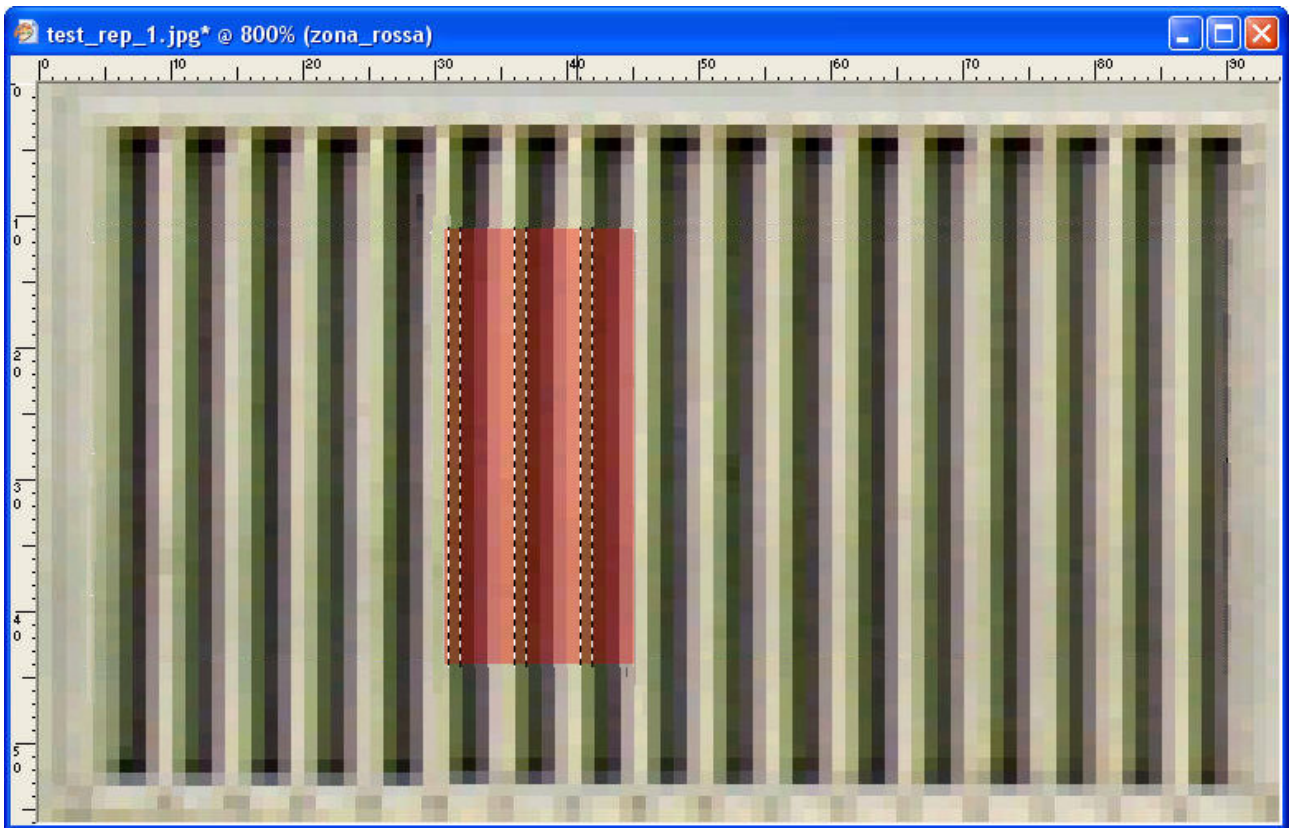
Controllando che la zona rossa sia sempre selezionata nella tavolozza, dobbiamo anzitutto selezionare sull'immagine, contemporaneamente e separatamente, tutte le zone incavate (4 pixel). Questo si ottiene selezionandole successivamente tenendo premuto il tasto Maiusc (Shift).



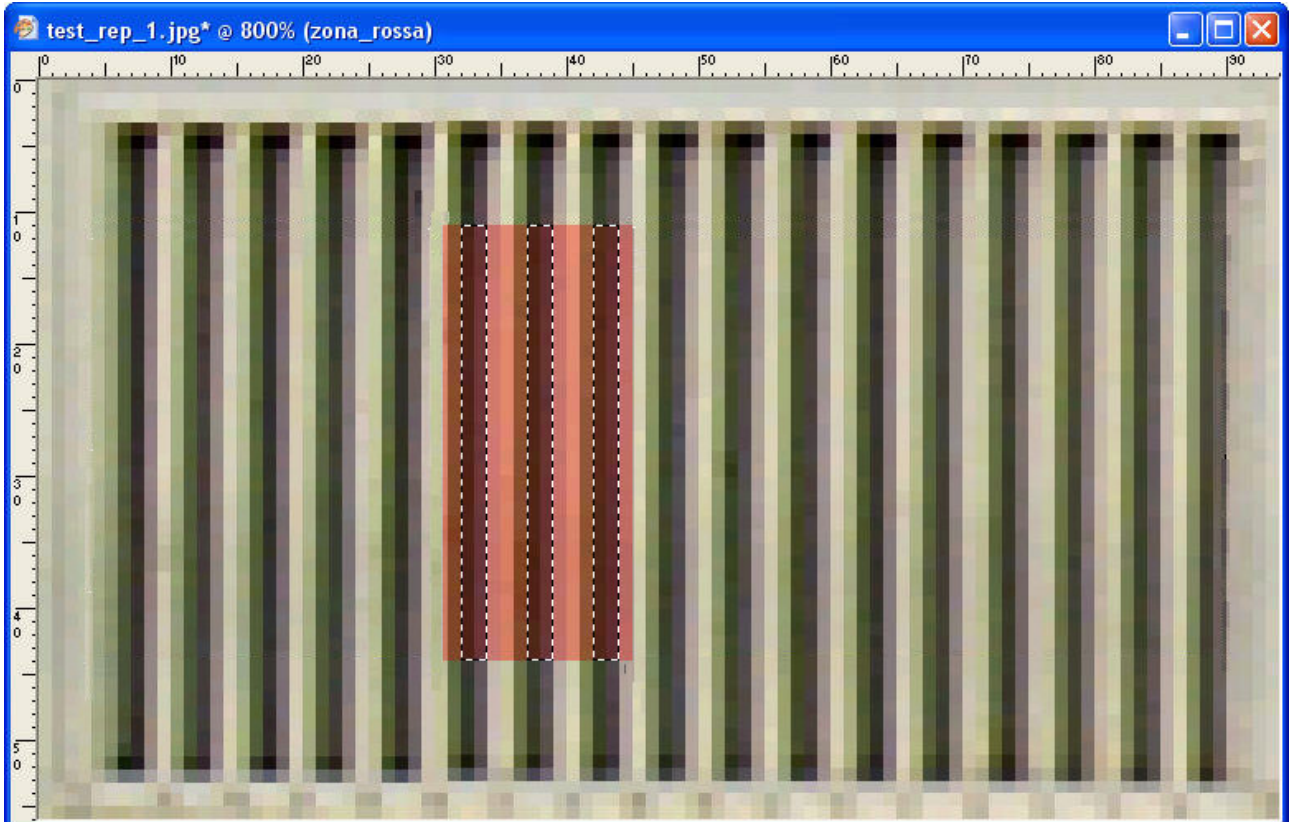
Si noti la zona rossa semitrasparente; sono selezionate le tre zone incavate complete.  
Ora le dobbiamo scurire; usiamo lo strumento “Luminosità e Contrasto” (Brightness and Contrast) e portiamo la luminosità ad un valore negativo; diciamo -30:



Selezioniamo ora contemporaneamente le tre zone più scure di sinistra (1 pixel), e riapplichiamo il valore di luminosità di -30:

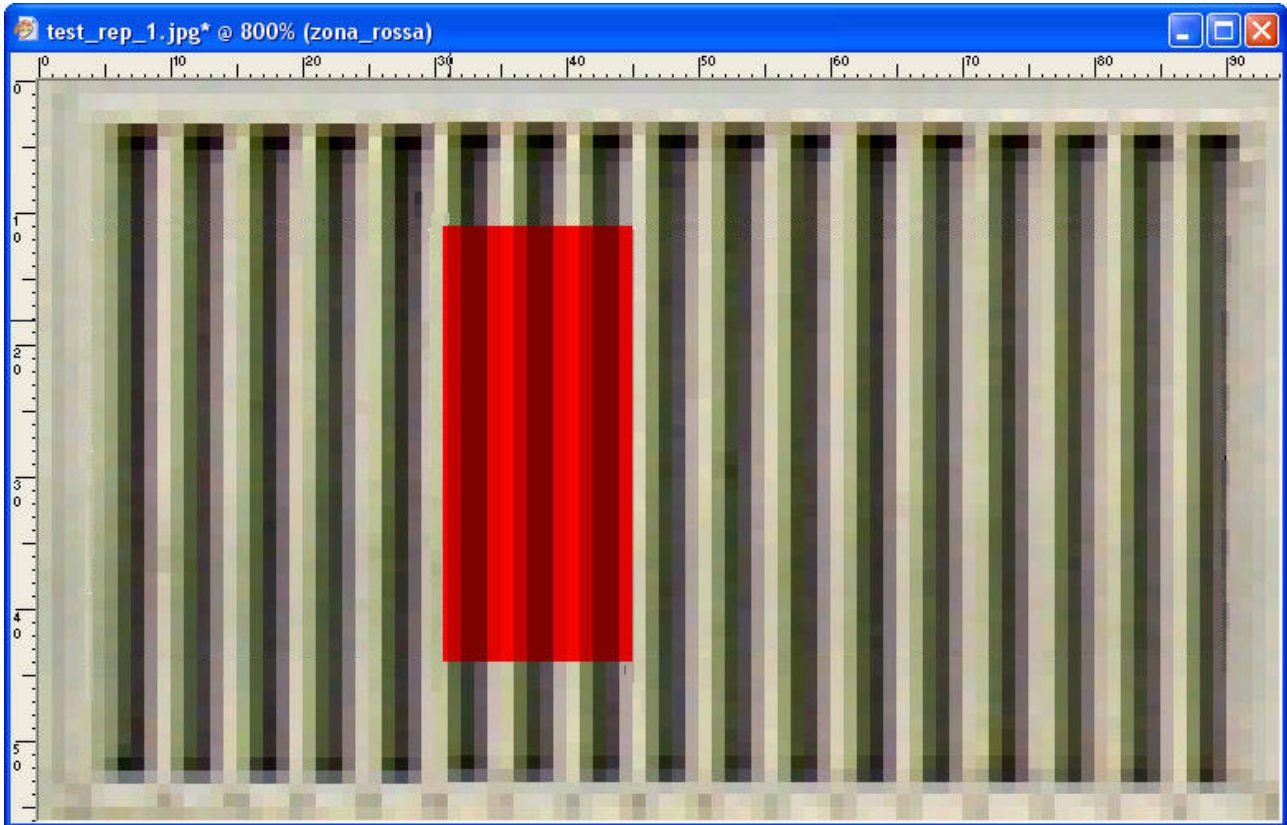


Infine selezioniamo le tre zone di centro (2 pixel), e scuriamo ancora a -30:

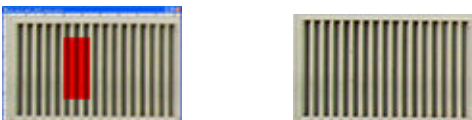


Abbiamo sempre utilizzato il valore di -30 per la luminosità; questo non è tassativo, e non è detto che debba essere uguale nelle tre zone. Il valore corretto lo si trova per tentativi, iniziando dalle zone meno scure.

Alla fine deseleggiamo le zone, e riportiamo il cursore dell'opacità della zona rossa a 100. Ecco il risultato:



Riportiamo l'ingrandimento al 100%, e confrontiamo il risultato con l'immagine dell'inizio:



A questo punto si devono riunire i livelli, usando l'apposito comando "Livelli - Mescola tutti - Appiattisci" (Layers - Merge all - Flatten). E l'immagine è pronta.

Ricordo che questo è solo un esempio, ed è stato realizzato unicamente a scopo istruttivo, senza tutta la precisione, attenzione e meticolosità che si richiederebbero in un lavoro reale.