

# ***FS REPAINT TUTORIAL***

BY LUCA "BATMAN" DE BATTISTA TAF232

I^ Parte



Cari Tropicani benvenuti in questo mini tutorial sull'uso di FS Repaint e su come fare i repaint dei velivoli in generale.

Il primo passo quando si decide di intraprendere il lavoro di riverniciatura di un velivolo è quello di avere un buon programma per il fotoritocco i più usati sono Photoshop Paint Shop Pro e Corel Photo Paint.

Io personalmente uso quest'ultimo offre le stesse potenzialità degli altri due ma è di uso più facile.

Quindi tutte le tecniche usate faranno riferimento a Corel cercherò comunque di riportare le relative funzioni degli altri due programmi.

Come sapete tutti le texture dei velivoli di Flight Simulator sono in un formato particolare che non permette di essere aperto normalmente ma richiede un programma aggiuntivo.

Esistono due programmi dedicati a questa operazione uno freeware e uno payware.

Il freeware **DXTBmp** ideato da Martin Wright e disponibile sul suo sito  
MW Graphics

<http://www.mnwright.btinternet.co.uk/>

Il payware invece è **FS Repaint** della Abacus reperibile qui

<http://www.abacuspublisher.com/repaint/>

La scelta di quale usare ovviamente è del tutto personale va comunque detto che FS Repaint proprio in virtù del fatto di essere un programma a pagamento mette a disposizione molte funzioni in più rispetto a DXTBmp permettendo lavori molto più precisi e di qualità elevata.

A voi la scelta.

Passiamo allora ad illustrare la creazione di una nuova livrea proprio con l'uso di FS Repaint.

Una volta **acquistato** il programma passiamo ad installarlo tramite il suo eseguibile.

Capita spesso che alla prima apertura il programma dia questo errore

1. *"The system DLL user32.dll was relocated in memory. The application will not run properly. The relocation occurred because the DLL C:\Windows\system32\HHCTRL.OCX occupied an address range reserved for Windows system DLLs. The vendor supplying the DLL should be contacted for a new DLL."*

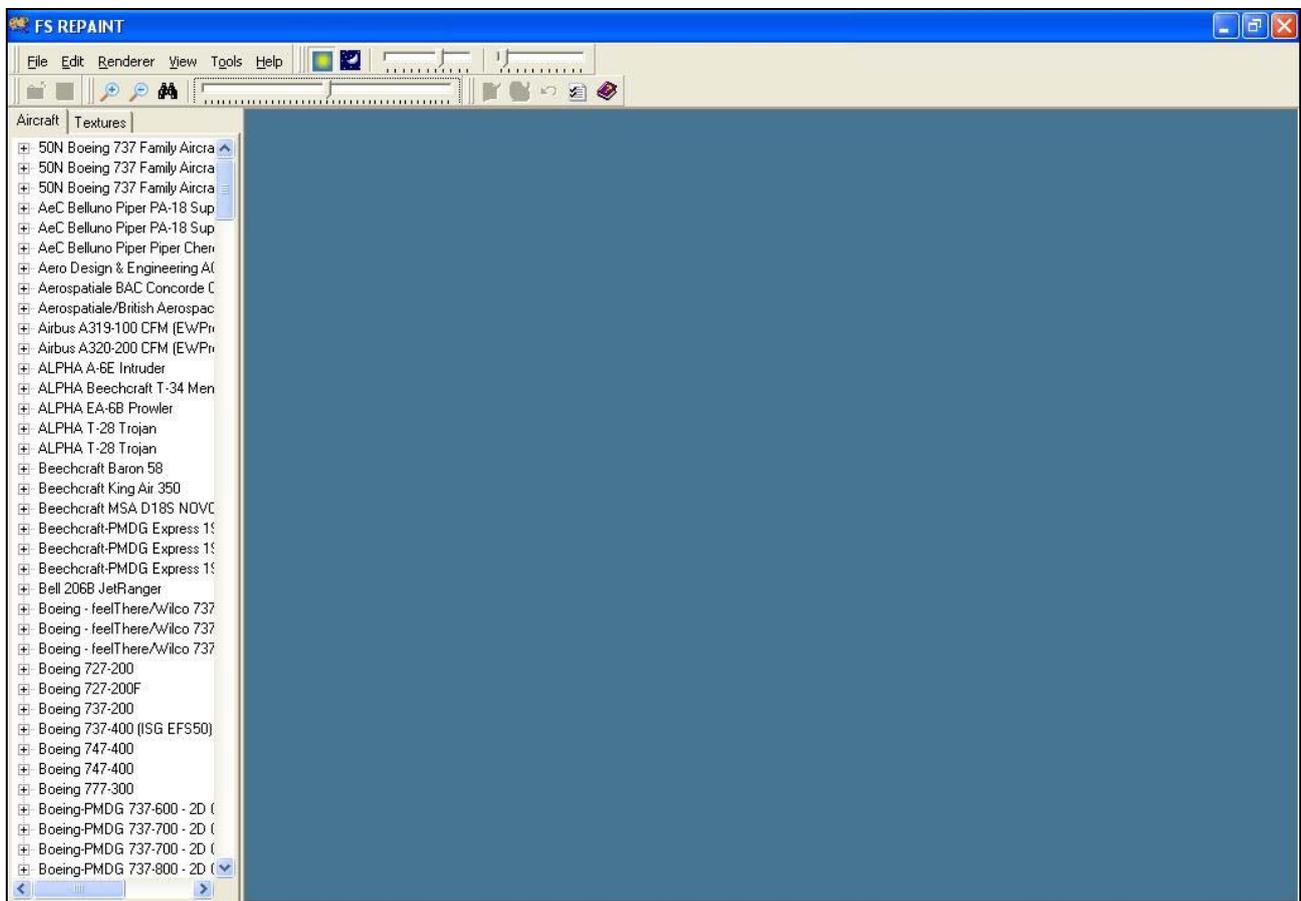
Non preoccupatevi è dovuto al fatto che durante l'installazione viene sovrascritta una libreria di Windows  
La soluzione la trovate

**QUI**

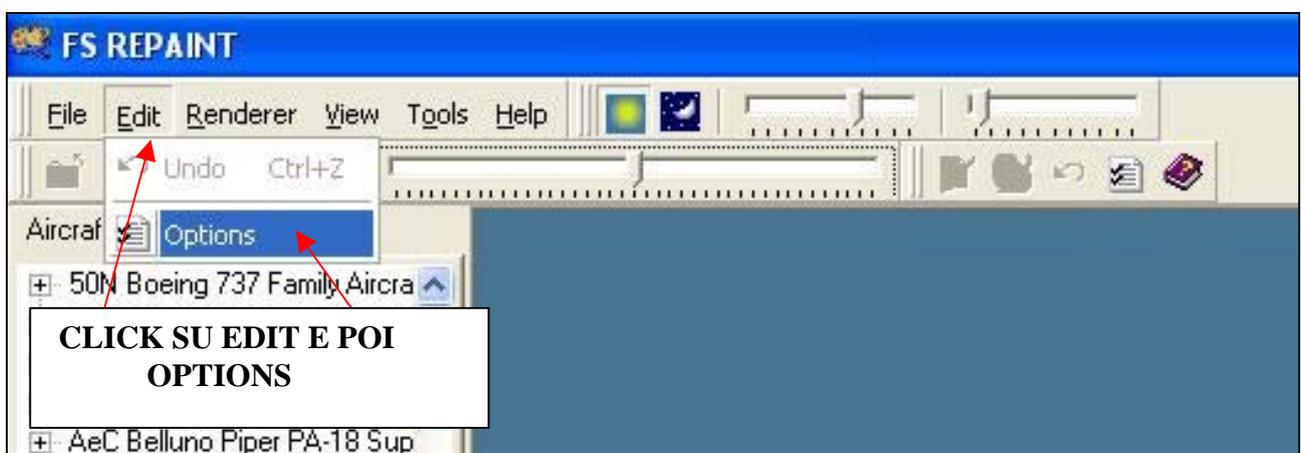
Scaricate il file  
**WindowsXP-KB935448-x86-ENU.exe**  
e lanciatelo

E tutto andrà a posto!!!!!!

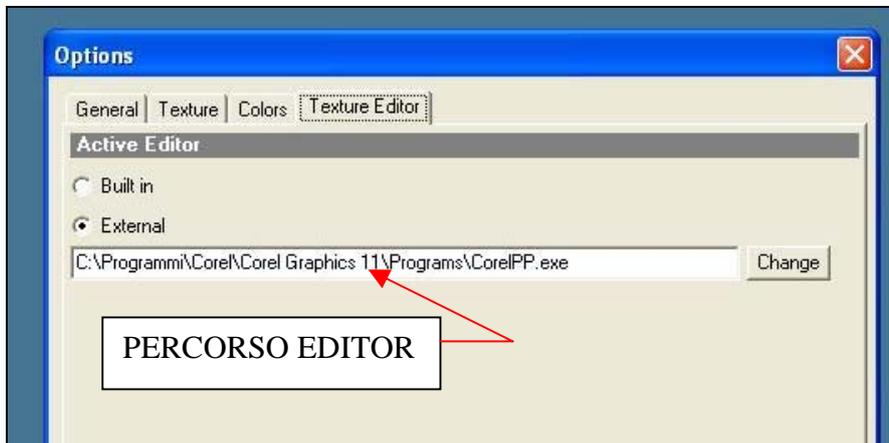
Lanciate il programma e dopo la schermata di benvenuto otterrete questa videata



Dovete ora configurare il programma perché apra le texture con il vostro editor preferito



Si apre quindi questa videata dove inserire il percorso del vostro editor



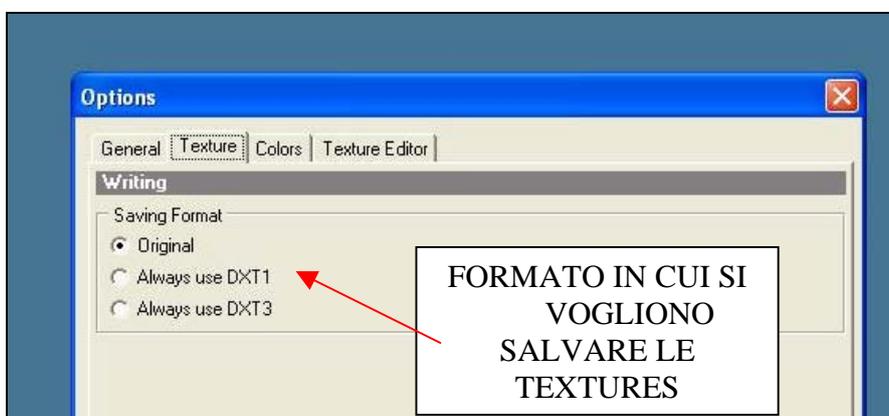
Nella stessa schermata dovete settare il percorso di Flight Simulator in modo che il programma trovi gli aerei presenti e le relative textures.

Vi è anche l'opzione salvataggio della texture nel formato desiderato.

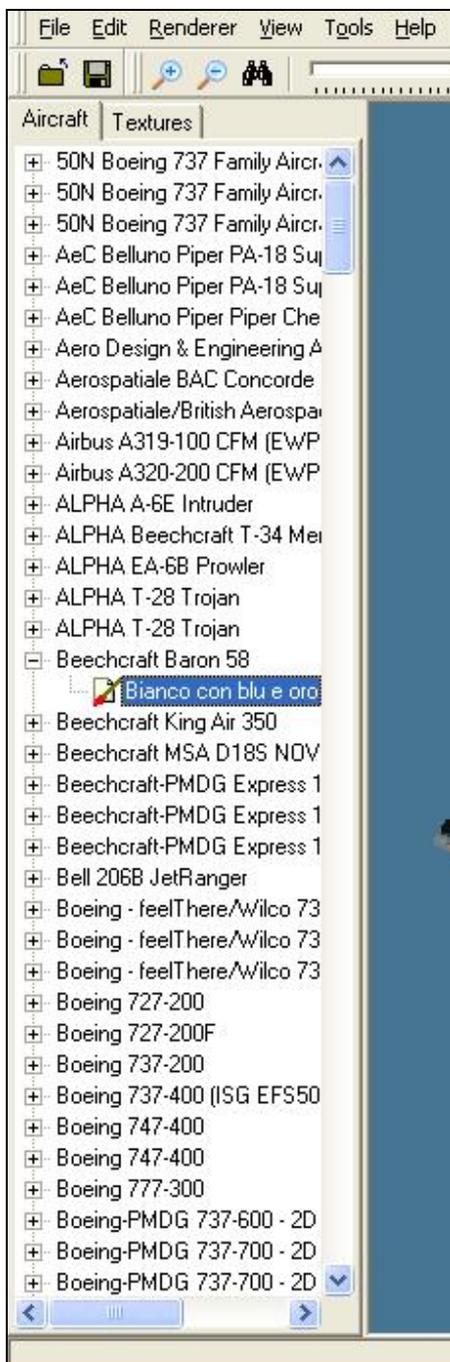
**ORIGINAL**  
ossia viene salvata nello stesso formato

**DXT1**  
Viene salvata in un formato più leggero ma senza la possibilità di ottenere texture con riflessi trasparenze ecc.

**DXT3** formato leggero simile alla dxt1 ma che permette di avere superfici speculari, riflessi, trasparenze ecc.

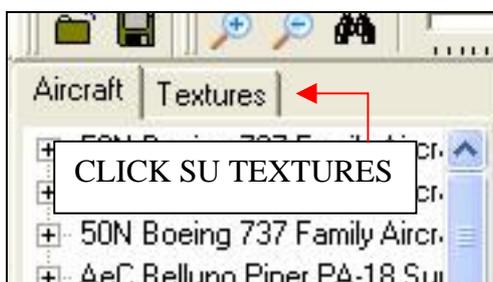
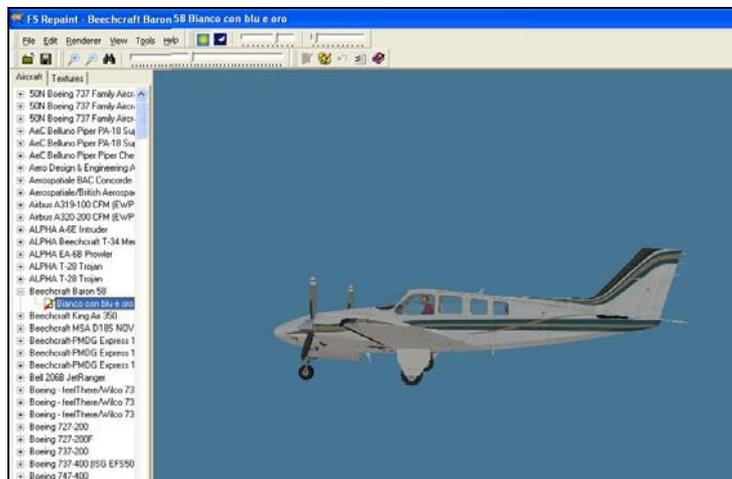


Bene ora il nostro programma è pronto!!  
Cominciamo a colorare il nostro velivolo!!



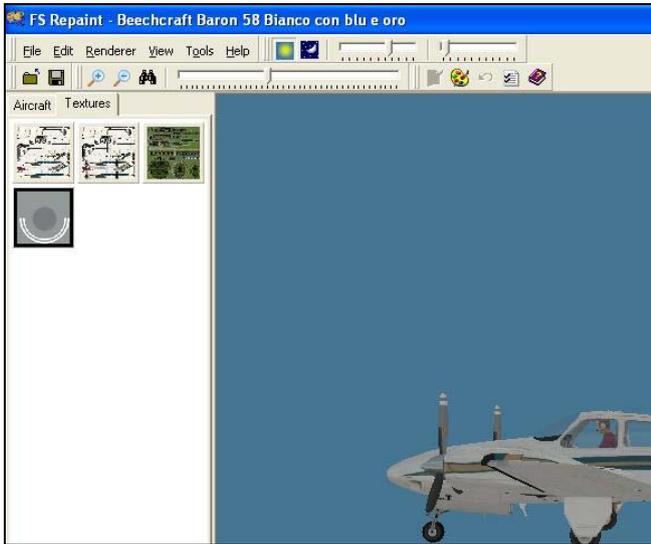
Come potete vedere a sinistra della schermata del programma appare l'elenco dei velivoli installati nel vostro simulatore sia di default che add-on, cliccando sul segno + a fianco del nome del velivolo appaiono le relative versioni o meglio "variazioni" installate.

Come esempio prendiamo il Baron 58 di default nella livrea "Bianco Blu e Oro" Doppio click et volìa come per magia nella schermata blu che fino ad ora era vuota appare l'aereo in vista tridimensionale con la possibilità di ruotarlo con la semplice azione del mouse tenendo premuto il tasto sx e muovendo il puntatore...insomma il classico "drag and drop".

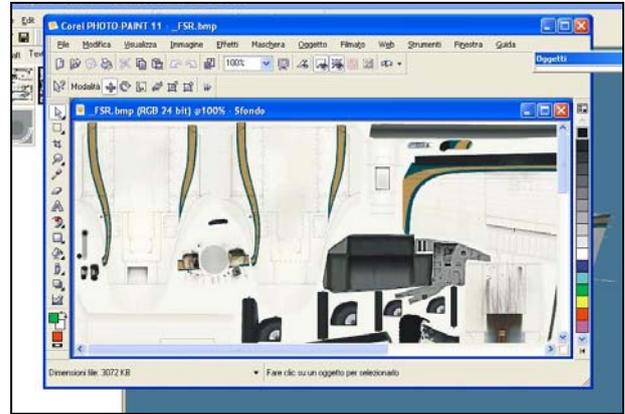


Cliccate quindi sul tag TEXTURES per visualizzare tutte le textures di cui è composta la livrea

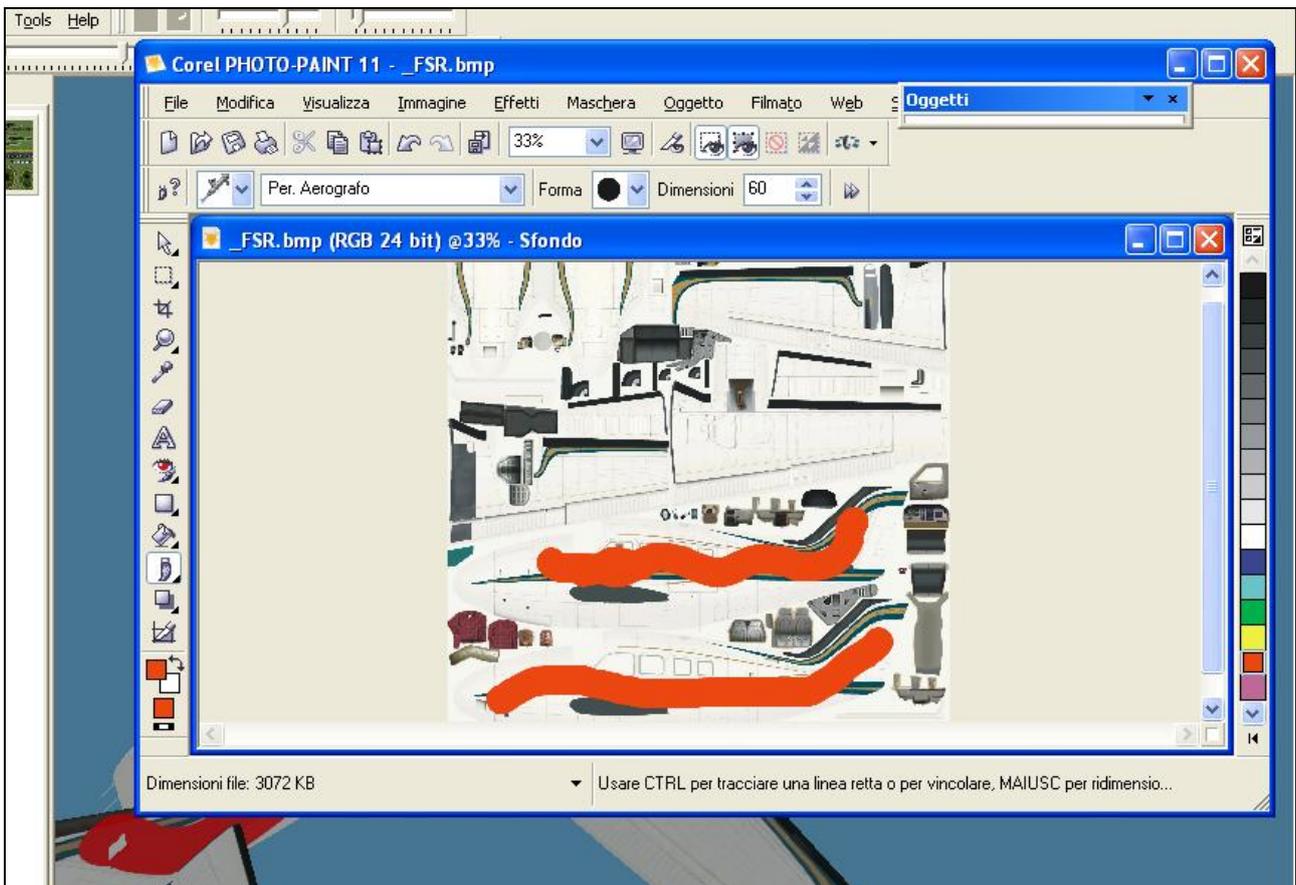
Le texture appariranno sotto forma di quadratini sulla sinistra della schermata



Cliccate 2 volte sulla texture da modificare che si aprirà con il vostro editor preferito! Nel mio caso Corel.

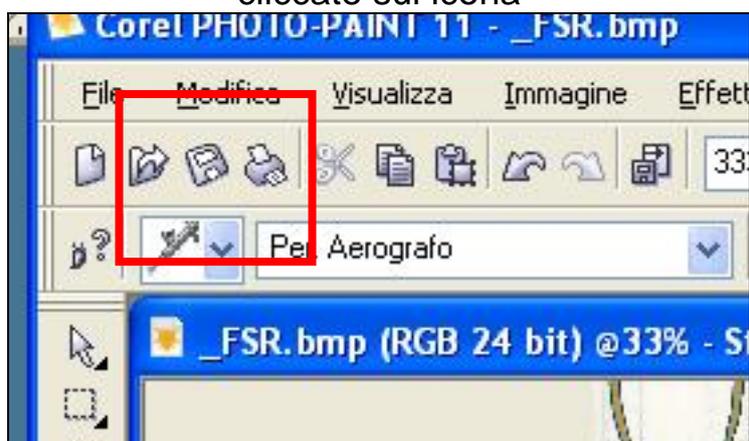


Bene possiamo cominciare a modificare la nostra texture!  
Così per prova diamo un paio di pennellate di rosso!!!

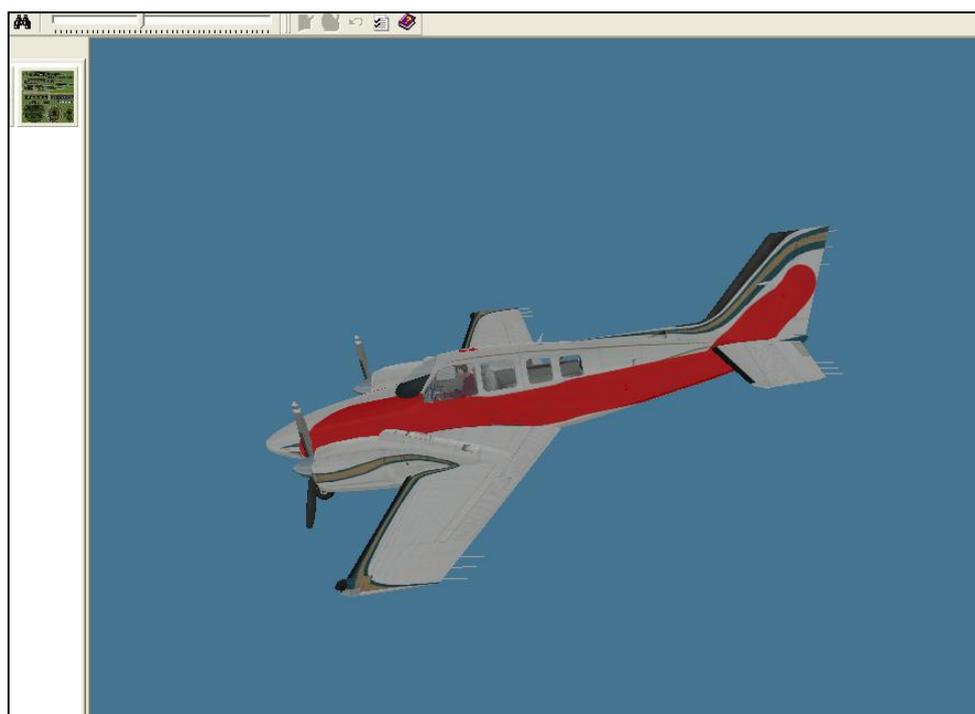


Tutto qui ??...e no adesso viene il bello di questo programma..ok avete dato una mano di rosso alla fusoliera in modo direi pessimo quindi secondo logica se salvo l'immagine mi trovo con una texture rovinata.

Ok proviamo!.. allora dal menù dell'editor scegliamo la voce SALVA oppure cliccate sul icona



Badate bene a fare solo salva e NON salva con nome!!! E attenzione a non chiudere la texture DOVETE lasciarla aperta!!!  
Se tornate a FS Repaint vedrete questo



Oh perdindirindina!!! Che schifezza è mai questa???.  
Scherzi a parte FS Repaint vi permette di vedere in anteprima il lavoro che state compiendo sulla texture

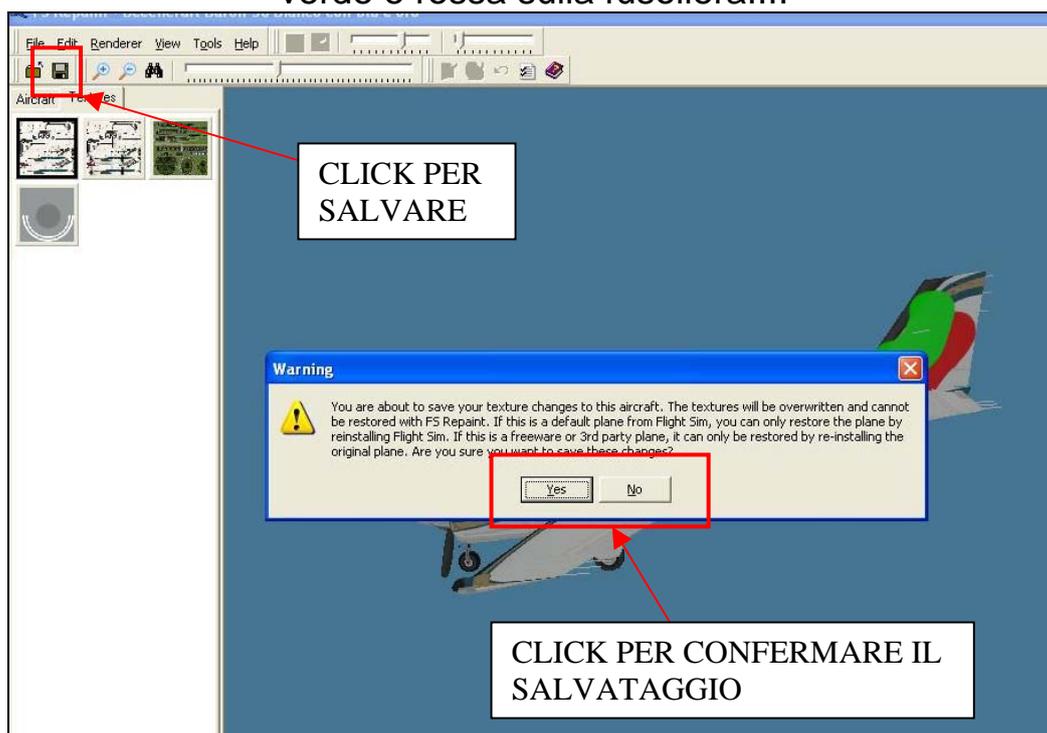
Ora facciamo finta che ci piace mettere anche un po' di verde torniamo quindi all'editor facciamo le modifiche salviamo senza chiudere l'immagine e vediamo che l'anteprima ci mostra gli effetti dell'operazione



Il tutto senza aver fisicamente ancora modificato la texture originale. Infatti FS Repaint crea una copia temporanea della texture che stiamo modificando e agisce su quella finché non decidiamo che siamo sicuri del risultato.

Ok ammettiamo che questo è ciò che volevamo, dobbiamo quindi salvare definitivamente e senza possibilità di ritorno il lavoro.

Bene chiudiamo la texture che stavamo lavorando visto che abbiamo terminato le modifiche e torniamo a FS Repaint, per salvare il lavoro click sull'icona del floppy in alto a sinistra, apparirà un messaggio in inglese che ci chiede se siamo sicuri di voler salvare... Siete sicuri??? Ok click su Yes e il gioco è fatto avrete uno splendido Baron 58 con alcune secchiate di vernice verde e rossa sulla fusoliera!!!!

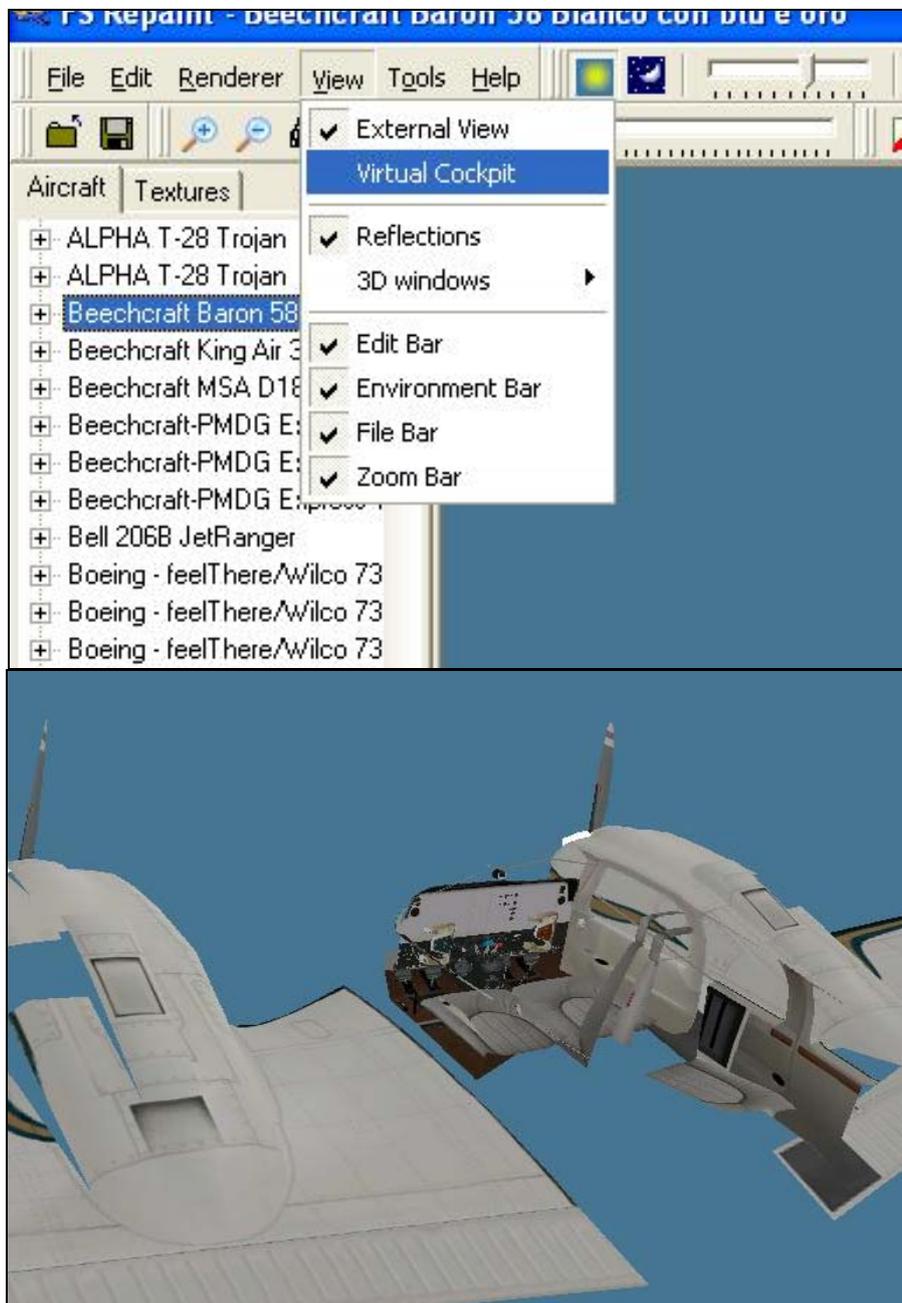


Quindi se noi apriamo Flight Simulator e carichiamo il velivolo lo vedremo con la nuova livrea

Se noi invece quando il programma ci ha chiesto se eravamo sicuri del salvataggio avessimo scelto NO tutte le modifiche fatte sarebbero andate perdute e il velivolo presenterebbe ancora la livrea originale.

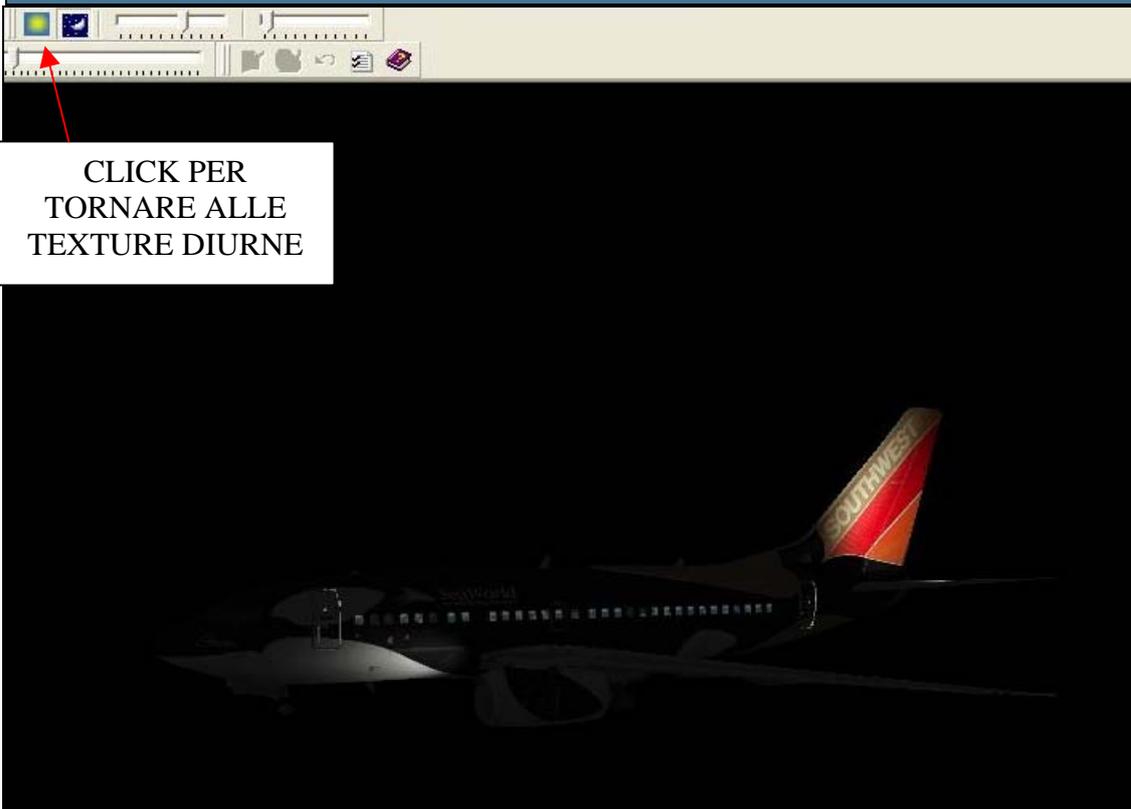
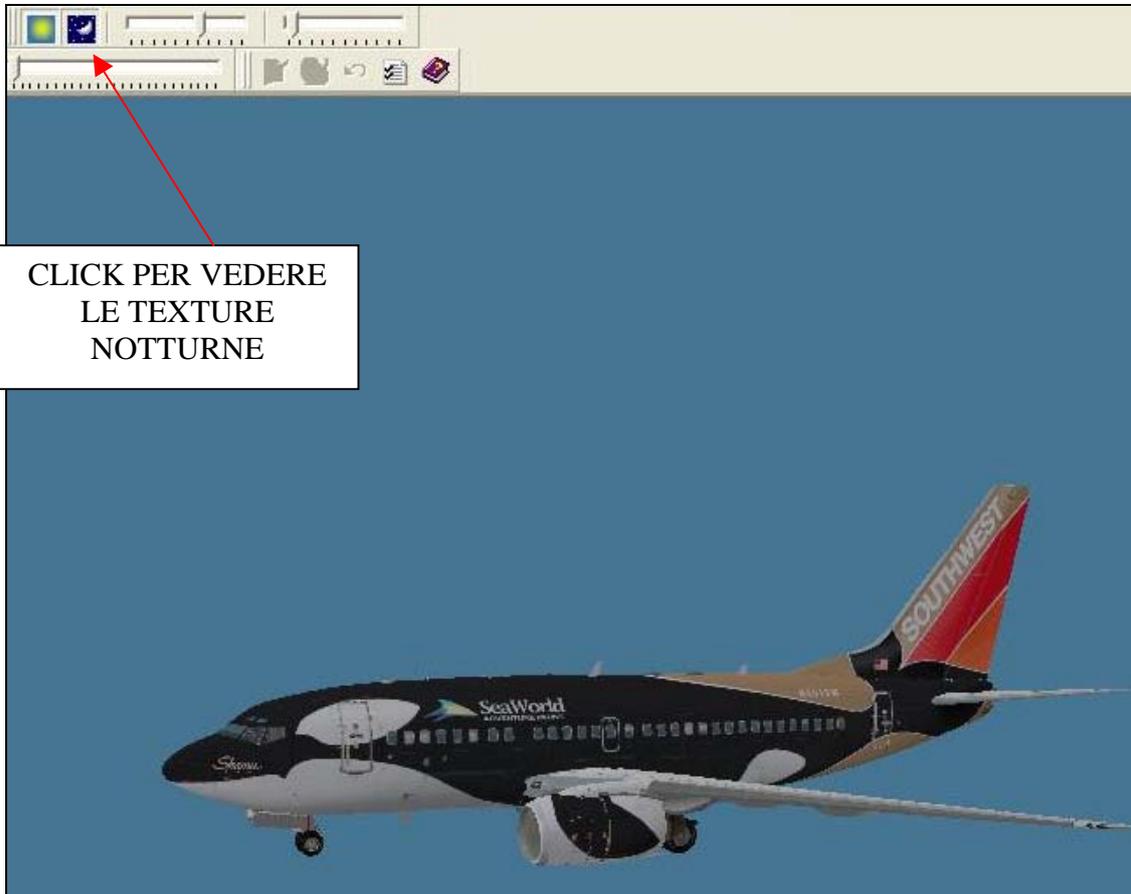
FS Repaint "permetterebbe" di creare anche nuove variazioni editando automaticamente il file Aircraft.cfg, uso il condizionale perché in realtà non lo fa in maniera corretta e quindi preferisco usare il metodo tradizionale editando il file in maniera classica con il notepad.

Tra le funzioni di FS Repaint vi è anche quella di visualizzare in 3D il Virtual Cockpit e ovviamente modificarne le texture basta cliccare sugli appositi pulsantini e poi quando viene richiesto ricaricare il velivolo del quale ovviamente se esistente verrà visualizzato il VC



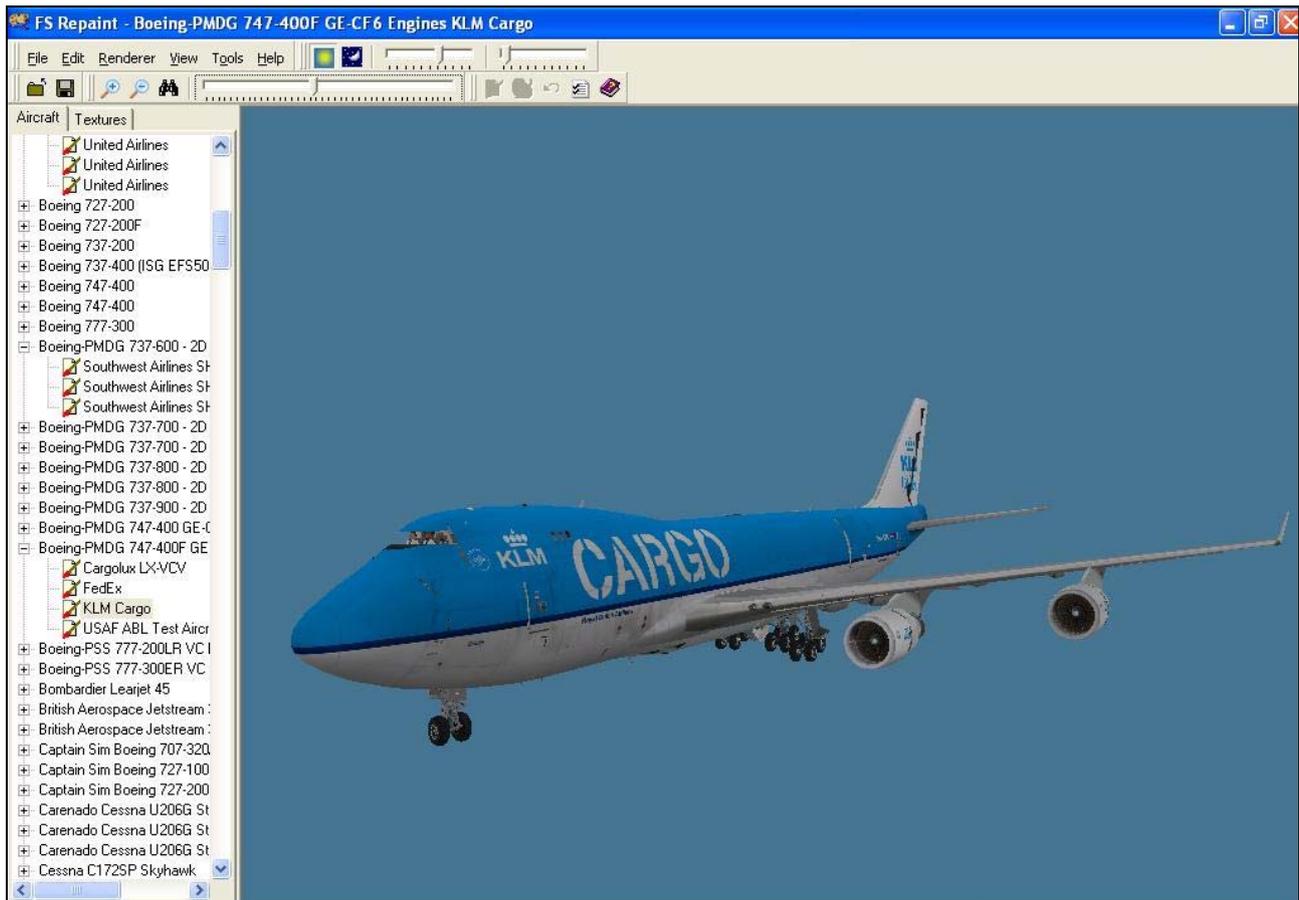
Un'altra interessante funzione è quella per vedere se esistenti le texture notturne di un velivolo e ovviamente se necessario poterle modificare nel solito modo

Per visualizzarle cliccate sull'iconetta della luna in alto per tornare a quelle diurne cliccate sul sole ovviamente



Come vedete questo è un programma estremamente versatile ma di facile uso che ci permette senza eccessiva fatica di muovere i primi passi nel mondo dei repaint e che con un po' di allenamento vi consentirà di creare lavori di cui andare veramente fieri.

Bene con questo finisce la prima parte riguardante l'uso di FS Repaint  
Nella seconda verrà spiegato in maniera più approfondita come creare una nuova livrea per i nostri velivoli



Fine l^ Parte

# ***FS REPAINT TUTORIAL***

BY LUCA "BATMAN" DE BATTISTA TAF232

2^ Parte



Bene dopo una prima parte dedicata all'uso di FS Repaint entriamo nello specifico di come si può arrivare a creare un ottimo lavoro di ricolorazione di un aereo.

Prima di affrontare le tecniche di lavoro è necessario spendere alcune parole sui tipi di texture che compongono una livrea di un aereo

## 1.TIPI DI TEXTURES

Chi ha avuto la fortuna di possedere le prime versioni di FS e precisamente 98 e 2000 ricorderà che era relativamente facile fare i repaint le textures erano tutte a 8 bit e negli aerei più evoluti al massimo a 16 bit.

Bastava un semplice editor si aprivano si modificavano e il gioco era fatto.

Con l'avvento di FS2002 e un nuovo motore grafico più evoluto si affermarono le texture compresse ovverosia le famose DXT che permettevano una maggior nitidezza nei dettagli e la possibilità nella versione DXT3 di ottenere trasparenze e superfici con i tipici riflessi della luce in particolar modo in quelle rappresentanti il metallo non verniciato o l'alluminio per il fatto di inglobare al loro interno una sub-texture alpha.

Per aprirle non bastava più un editor ma era necessario un programmino aggiuntivo come Imagetool o DXTBmp che le convertiva per modificarle splittando i due canali e poi una volta lavorate le riassembleva in modo che venissero lette correttamente dal simulatore.

Con FS2004 si è cominciato ad usare un nuovo tipo di texture quella a 32 bit che offre una nitidezza di dettaglio eccellente ma che di contro presenta una "pesantezza" come file elevata (4Mb) che in PC non potentissimi o con scheda grafica non esagerata può creare rallentamenti e quindi conseguente calo del framerate.

La conclusione di tutto questo discorso è che quando si procede alla creazione di una nuova livrea bisogna tenere conto del fatto che non tutti hanno pc potenti e quindi alla fine il miglior compromesso è quello di realizzare textures in DXT.

## 2.COSA SERVE.

Quando si intende realizzare una livrea bisogna avere ben chiaro "cosa" si vuole rappresentare.

Se si intende realizzare una colorazione "esistente" sia essa di un velivolo militare o commerciale la cosa principale è quella di reperire un'abbondante documentazione fotografica.

Su internet esistono decine di siti come [Airliners.net](http://Airliners.net) o simili dove ci sono centinaia e centinaia di foto e dove troveremo sicuramente quelle che ci servono.

La regola principale è che siano prese da diverse angolazioni e possibilmente con una luce più naturale possibile evitate quelle fatte nelle prime ore della mattina o nel tardo pomeriggio il fatto che il sole sia più basso sull'orizzonte crea delle ombre falsando quindi in certi casi notevolmente la tonalità del colore.

Il secondo problema che il repainter deve affrontare è quello della presenza di loghi, scritte varie, coccarde di nazionalità, ecc, ecc presenti sulla fusoliera del velivolo che si intende realizzare.

Già come rappresentare ad esempio i nomi delle compagnie aeree che so

 o i classici

caratteri delle scritte **USAF** o **US NAVY** oppure che so **BOEING** e simili?

Sempre su internet vera miniera di informazioni e possibile trovare su molti siti che distribuiscono font (caratteri di scrittura) che rappresentano appunto ciò che ci serve, anche Wikipedia è un'ottima fonte nel quale trovare loghi o coccarde o bandiere, non vanno dimenticati poi i siti ufficiali delle varie Compagnie Aeree che nella quasi totalità riportano il Logo.

Un altro metodo è quello di "cannibalizzare" da repaint di altri autori ciò che ci serve siano essi loghi e simili o le tonalità di colore.

Il discorso si fa più semplice nel caso si vogliano realizzare livree di fantasia magari per la propria Virtual Airline in questo caso servono di più la fantasia e il buon gusto che la documentazione.

Qualunque sia la strada che si segue una cosa è necessaria e fondamentale per la buona riuscita del lavoro.

Un paintkit.

### 3. IL PAINTKIT.

Chi di voi si è cimentato in un repaint sa benissimo qual'è la prima difficoltà che si deve superare e cioè quella di creare una nuova colorazione sopra una già esistente senza perdere tutti quei dettagli che compongono la struttura del velivolo, quali rivetti, pannellature scoop prese dinamiche ecc ecc.

E' praticamente quasi impossibile, per ovviare a ciò si fa uso di un paintkit, cioè una serie di textures senza nessuna colorazione cioè bianche e con tutti i dettagli integri.

Se si tratta di velivoli add on a pagamento tipo PMDG PSS Wilco ecc ecc i produttori che li commercializzano nella quasi totalità dei casi sui loro siti offrono la possibilità di scaricare gratuitamente il paintkit relativo al velivolo.

Anche i Freeware più famosi come POSKY IFGD Project Airbus e altri inseriscono nei loro pacchetti un paintkit per dar modo agli appassionati di creare nuove livree.

Per molti altri freeware non sempre è disponibile tale strumento ma prima di scoraggiarci un'attenta ricerca nei vari siti come AVSIM o Flightsim.com e simili magari darà i suoi frutti.

Se proprio non lo si trova nemmeno dopo lunghe ricerche saremo costretti a farcelo da noi.

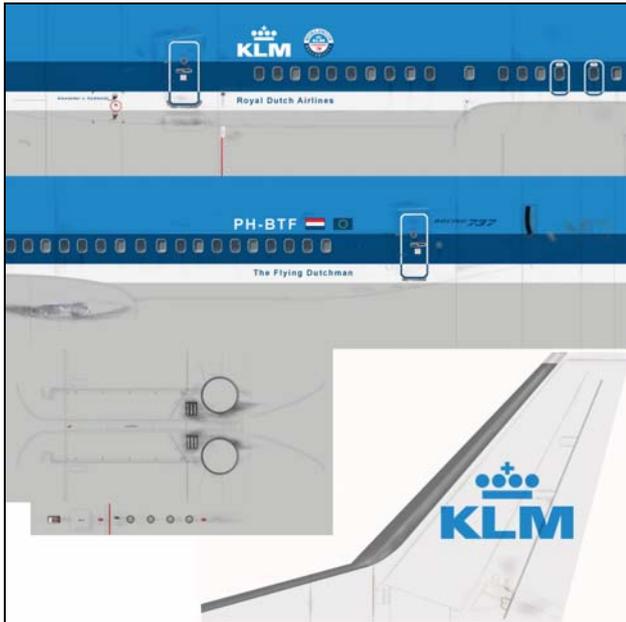
E' un lavoro un po' lungo e certosino ma credetemi ne vale la pena e vi risparmiarà parecchio nervoso in seguito.

Vediamo quindi come creare un Paintkit.

#### 4.CREARE UN PAINTKIT.

Bene come dicevamo siamo costretti a crearcelo da soli,procediamo quindi in questo modo.

Dell'aereo del quale vogliamo andiamo a cercare sui vari siti freeware uno con una livrea più bianca possibile o se non si trova almeno con colori in tinta unita possibilmente chiari evitiamo sempre se si riesce livree bicolori.



**NO**



**SI**

Bene fatto questo apriamo la texture con DXTBmp e la salviamo come una normale bitmap dopodiché cominciamo il certosino lavoro di cancellatura di tutto ciò che non serve procedendo in questo modo nel nostro Editor di immagini (Corel Photoshop Paint Pro) selezioniamo il tool che ci permette di clonare un area dell'immagine in un altro punto





Questo tool permette di clonare in maniera più o meno netta io consiglio di selezionare una modalità più sfumata in modo da non notare troppo l'effetto di ritocco.

Si procede quindi con molta calma ad asportare ciò che non serve lasciando solamente scritte di servizio frecce che indicano uscite d'emergenza linee rivetti e particolari strutturali.

Lo stesso si farà con le texture delle ali e di tutte le parti esterne.

Come esempio di partenza ho usato le texture di un 737 Lufthansa bello bianco come fusoliera ma con un bella deriva blu che ci complica le cose, per ovviare ci cercheremo una livrea con coda bianca o con colori chiari e faremo lo stesso lavoro.

Ma siccome noi siamo sfortunati e livree bianche non ne abbiamo trovate ma solo gialle azzurre insomma chiare ma colorate che facciamo?.

Semplice procediamo a cancellare i dettagli inutili e poi togliamo il colore. E come si fa a togliere il colore.

Ogni editor ha un comando preposto a fare questo in Corel si chiama Desatura in Photoshop Decolora, in parole povere dobbiamo arrivare ad avere un'immagine grigia.

Ora capite perché i colori devono essere chiari, desaturandola assumerà una tonalità grigio-chiara che potrà essere portata più facilmente verso il bianco agendo sui comandi di tonalità luminosità e contrasto fino ad avere un buona approssimazione verso il bianco senza un'eccessiva perdita dei dettagli strutturali





Bene con infinita pazienza abbiamo creato in nostro paintkit e possiamo quindi cominciare a fare la nostra livrea

## 5. INIZIARE A CREARE LA LIVREA

Bene gente è ora di prendere i pennelli in mano!!!

I pennelli..?!?! che sei scemo stiamo lavorando al PC mica su una tela!!  
Embhè il vostro editor non è forse una tela?? E come tale vanno usati i pennelli...vabbè torniamo a fare i seri .

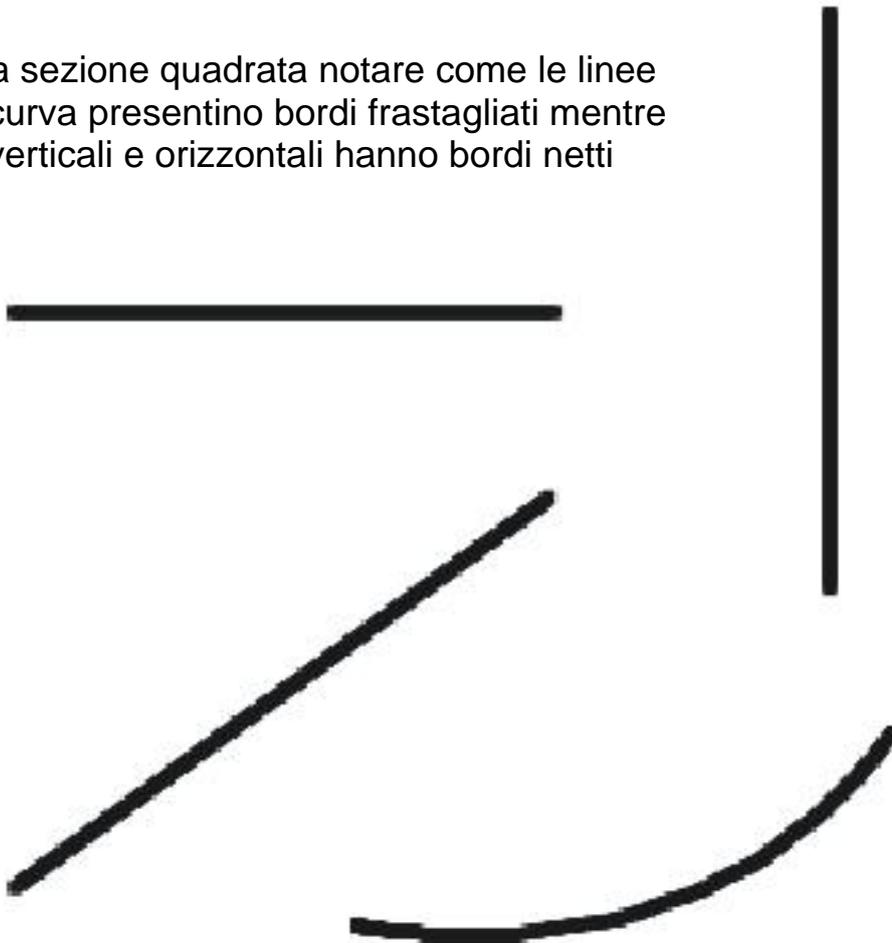
I pennelli di cui parlo sono quelli propri del vostro editor e come tali in base alla forma e al tipo lasceranno un segno particolare che va usato in base a ciò che vogliamo disegnare.

Una linea dritta verticale o orizzontale si farà con un pennello a bordi netti di sezione quadrata una linea obliqua o una curva invece con un pennello tondo con bordi leggermente sfumati.

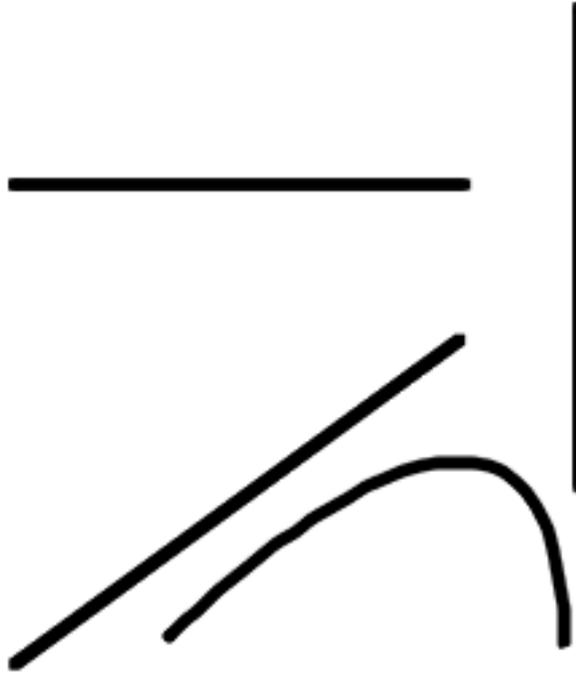
Perché??

Esempio visivo che vi farà capire

Pennello a sezione quadrata notare come le linee obliqua e curva presentino bordi frastagliati mentre quelle verticali e orizzontali hanno bordi netti



Lo stesso con un pennello a sezione tonda leggermente sfumato  
Notare come la linea obliqua e quella curva siano più definite e meno  
frastagliate

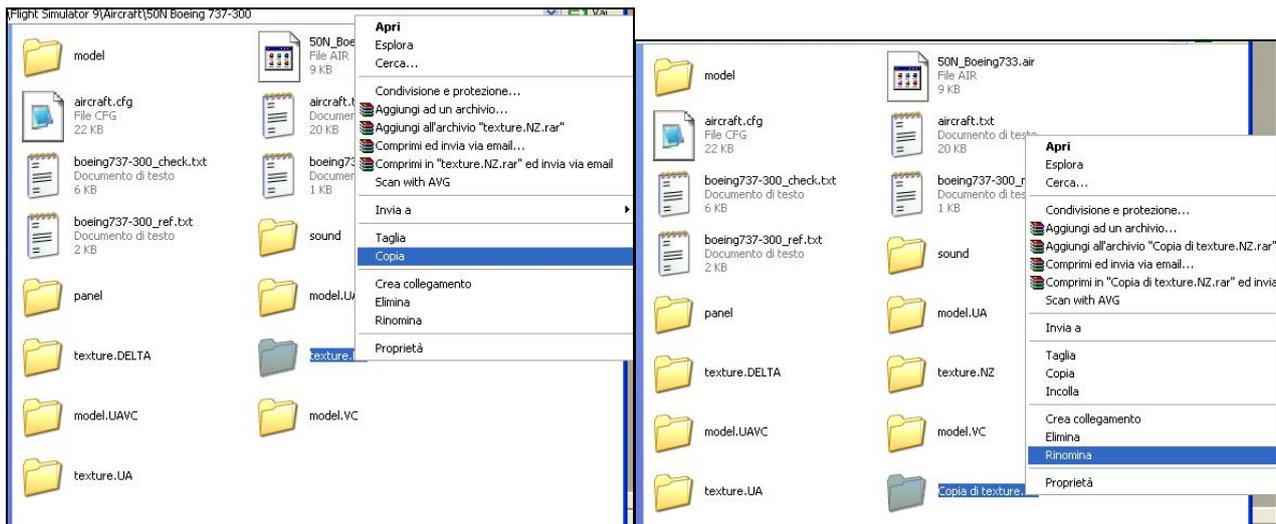


Capite quindi il perché il pennello ha la sua importanza vi permetterà di non  
avere quei fastidiosi effetti pixel in linee oblique e curve che sono molto  
antiestetici.

In sostanza prima di avventurarci nel fare un repaint dobbiamo acquisire la  
completa padronanza dei vari strumenti che il nostro editor ci offre magari  
esercitandoci per un po' in modo da capire bene i vari effetti.  
Bene allora siamo pronti per partire, il paint kit c'è, la documentazione anche e  
abbiamo preso confidenza con i vari programmi da usare, quindi via che  
l'avventura cominci!!!

Allora abbiamo deciso di fare una nuova livrea per il nostro B737 preferito. Installiamo quindi il velivolo in Flight Simulator, apriamo il file Aircraft.cfg e manualmente creiamo una nuova variazione o in alternativa sfruttiamo una livrea già esistente che magari non ci piace, cmq per creare la nuova variazione procediamo in questo modo.

Facciamo copia e incolla di una cartella qualunque di texture e rinomiamola con **texture.prova**



**COPIA**

**INCOLLA E RINOMINA**

Fatto questo nel file Aircraft.cfg aggiungiamo la stringa per la nuova variazione ad esempio così

```
[fltsim.XX]
title=50N Boeing 737-300 PROVA
sim=50N_Boeing733.air
model=
panel=
sound=
texture=PROVA
kb_checklists=Boeing737-300_check
kb_reference=Boeing737-300_ref
atc_id=N311
atc_airline=Air New Zealand
atc_flight_number=1123
ui_manufacturer=50N Boeing 737 Family Aircraft
ui_type=737-300
ui_variation= PROVA
description=FiftyNorth Simulation Boeing 737-300/400/500
Family Aircraft. © FiftyNorth Simulation 2004-2005.
www.fiftynorth.com
```

Dove al posto di XX metteremo il numero sequenziale delle variazioni  
Chiudiamo e salviamo il file Aircraft.cfg

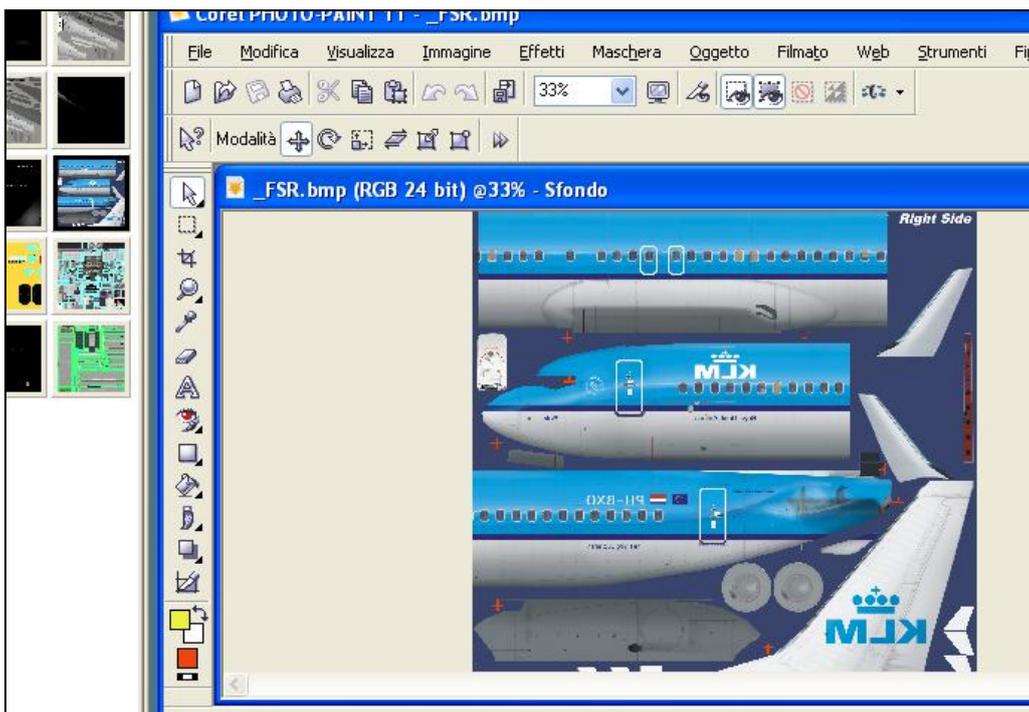
Apriamo quindi FS Repaint e andiamo ad aprire il nostro 737 con la  
variazione PROVA



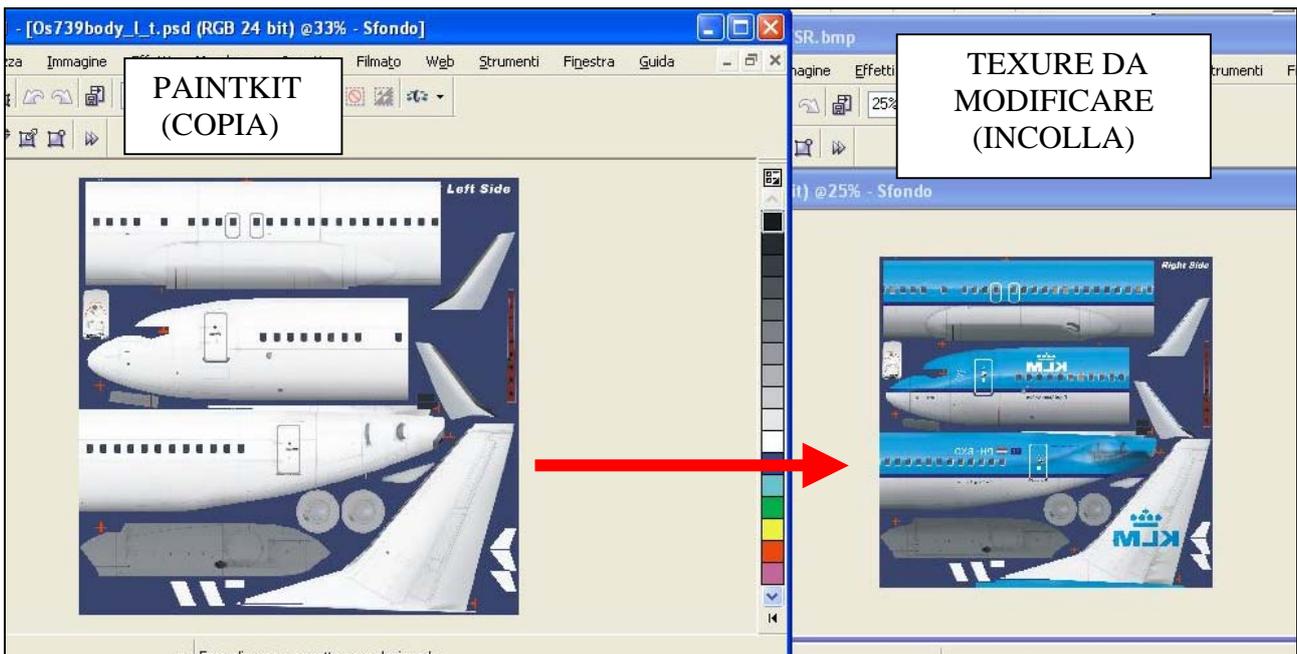
Ovviamente le textures saranno quelle della cartella di cui avete fatto la  
copia, quindi passeremo a modificarle

Come spiegato nella prima parte andiamo ad aprire le texture, cominciando  
come è ovvio con la fusoliera che è la parte principale

Può essere che a seconda di come è stato creato il modello le texture  
rappresentino che magari la parte destra e sinistra sulla stessa texture o le  
due parti su due texture diverse lo stesso dicasi per ali motori e coda nel caso  
del velivolo in esempio le texture della fusoliera sono due.



Come noterete io ho aperto in questo caso la texture destra del 737 e la cosa che si nota subito è che le scritte sono rovescie cosa che non accadrà sulla parte sinistra ,prendetene nota in modo da non trovarvi poi con un aereo con le scritte al contrario,bene dobbiamo rendere quindi le superfici bianche e senza scritte per iniziare a ridipingerle entra quindi in gioco il paint kit.(PK)  
 Allora sei il PK è quello creato da noi il gioco è semplice,apriamolo con l'editor e dal menù file facciamo copia e torniamo alla nostra texture(TX) da modificare e facciamo incolla,essendo PK e TX perfettamente uguali nelle dimensioni essa si sovrapporrà perfettamente alla TX originale



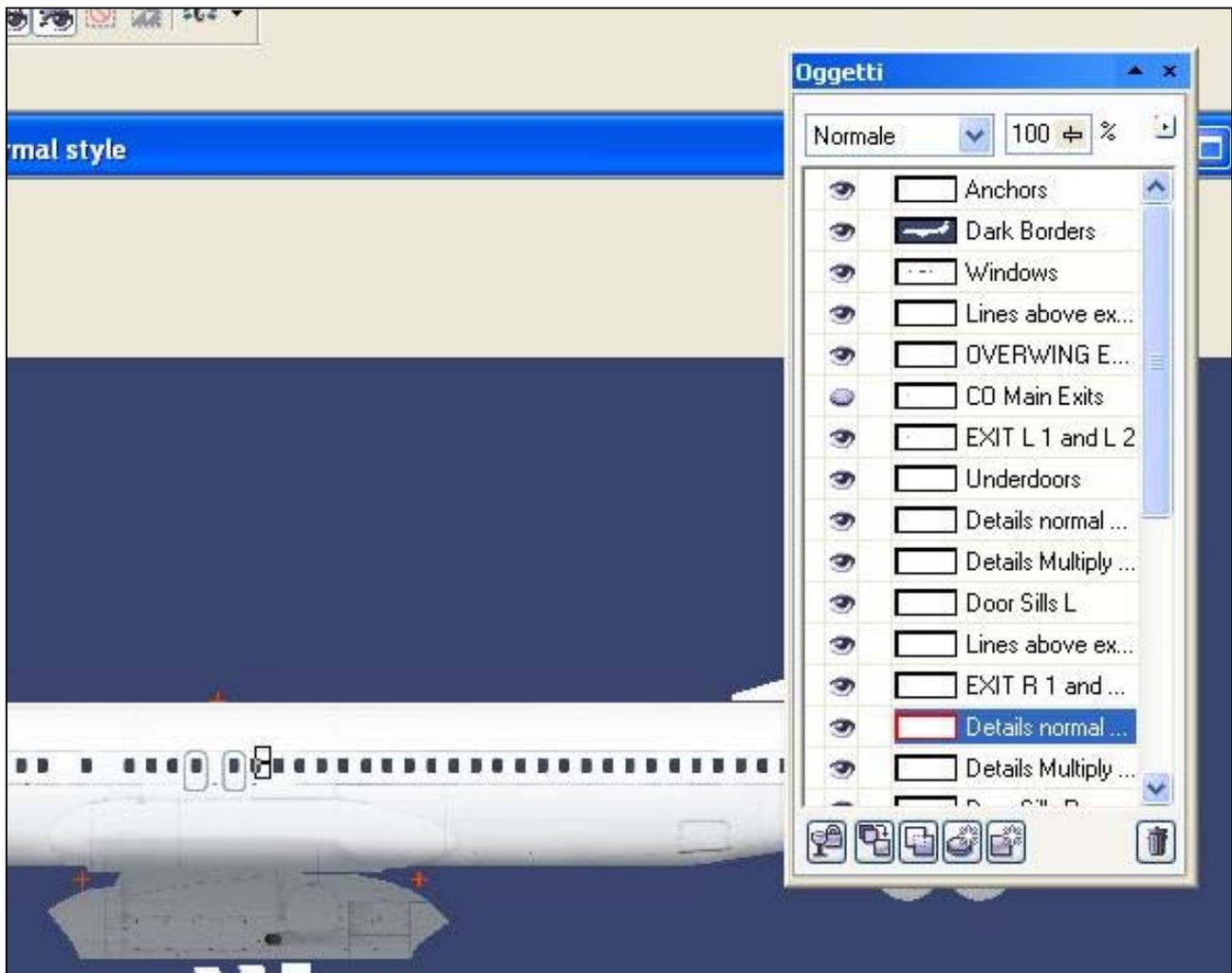
Se il PK è invece è fornito dal creatore del modello spesso può accadere che sia in un formato particolare a seconda dell'editor con cui è stato creato  
 ovvero

Corel Photo Paint = file \*.cpt

Paint Shop Pro = file \*.psp

Photoshop = file \*.psd

Questi tipi di file sono particolari e utilissimi perchè sono composti di più oggetti disposti su layers(livelli) diversi un po' come una torta a strati I livelli più bassi corrispondono alla fusoliera con colore base e man mano che ci si alza nel livello le corrispondenze sono quelle dei vari particolari,portelli rivetti pennellature finestrini ombreggiature effetti di usura e sporco ecc,



Sono di estrema utilità in quanto evitano il noioso lavoro di “ripulitura” della fusoliera.

Se disponiamo quindi di un PK di questo tipo le alternative sono due. Unire tutti i livelli in un'unica immagine e copiarla poi sulla nostra TX oppure lavorare direttamente sul PK per poi una volta finito il lavoro unire tutti i livelli e copiare sulla TX che dobbiamo modificare.

Entrambe le scelte sono valide anche se la seconda può presentare qualche problema.

Ah ancora problemi...!!!...direte voi...eh si...  
...volete fare i repaint..??...bhe beccatevi anche i problemi...

Andiamo avanti...  
Capita che i PK non corrispondono alle TX dell'aereo..e cioè??  
Guardate l'immagine



Bello eh..??

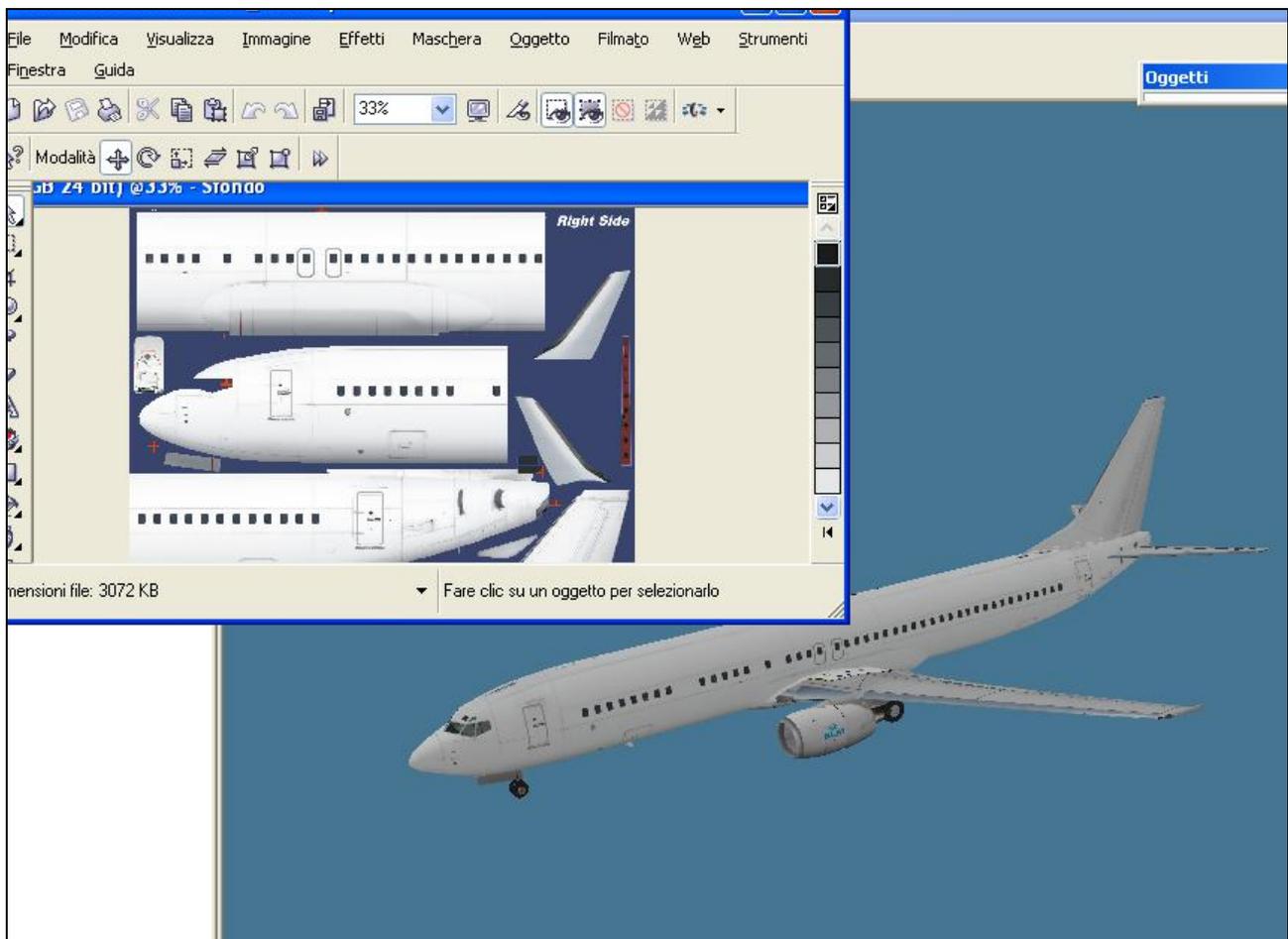
Si in questo caso il PK rappresenta la fusoliera per intero..ma non è un grosso problema se esaminiamo più da vicino il PK noteremo dei crocini di riferimento rossi



Gli stessi crocini sono riportati sulla TX originale è quindi basterà far combaciare i riferimenti e il gioco è fatto

Bene se abbiamo lavorato sul PK e siamo soddisfatti del lavoro incolliamo sulla TX aperta su FS Repaint e una volta verificato in anteprima se il lavoro è venuto bene potremo salvare tutto come spiegato nella prima parte del tutorial.

Immaginiamo di lavorare invece sulla TX,ovvio che tutto ciò che verrà spiegato da qui in avanti è valido anche per lavorare sul PK!!!!



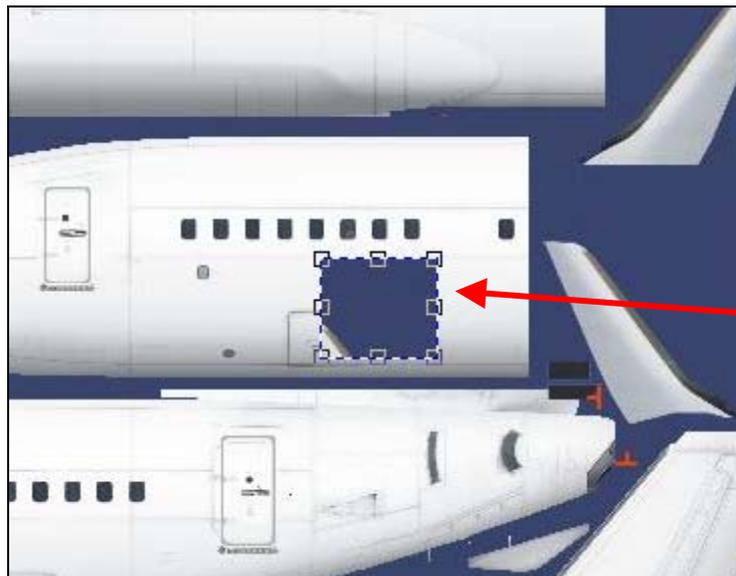
Bene Siamo arrivati ad avere il nostro 737 bello bianco e senza scritte  
Iniziamo quindi a colorarlo

Come abbiamo deciso di farlo ?..beh come esempio faremo una livrea che richiama una colorazione a voi nota e la cui lavorazione ingloba un po' tutti i problemi che un repainter si trova ad affrontare

Diciamo che vorremmo un 737 con la parte antero-superiore bianca e  
ventrale sull'azzurro che sfuma verso il blu ;-))

Ma l'azzurro prosegue verso la parte superiore con una curva !!!

La prima tentazione sarebbe quella di disegnare direttamente sulla superficie  
bianca... corretto ma fino a un certo punto allora facciamo così  
Con lo strumento selezione creiamo un nuovo Oggetto (Layer o livello per  
Photoshop)



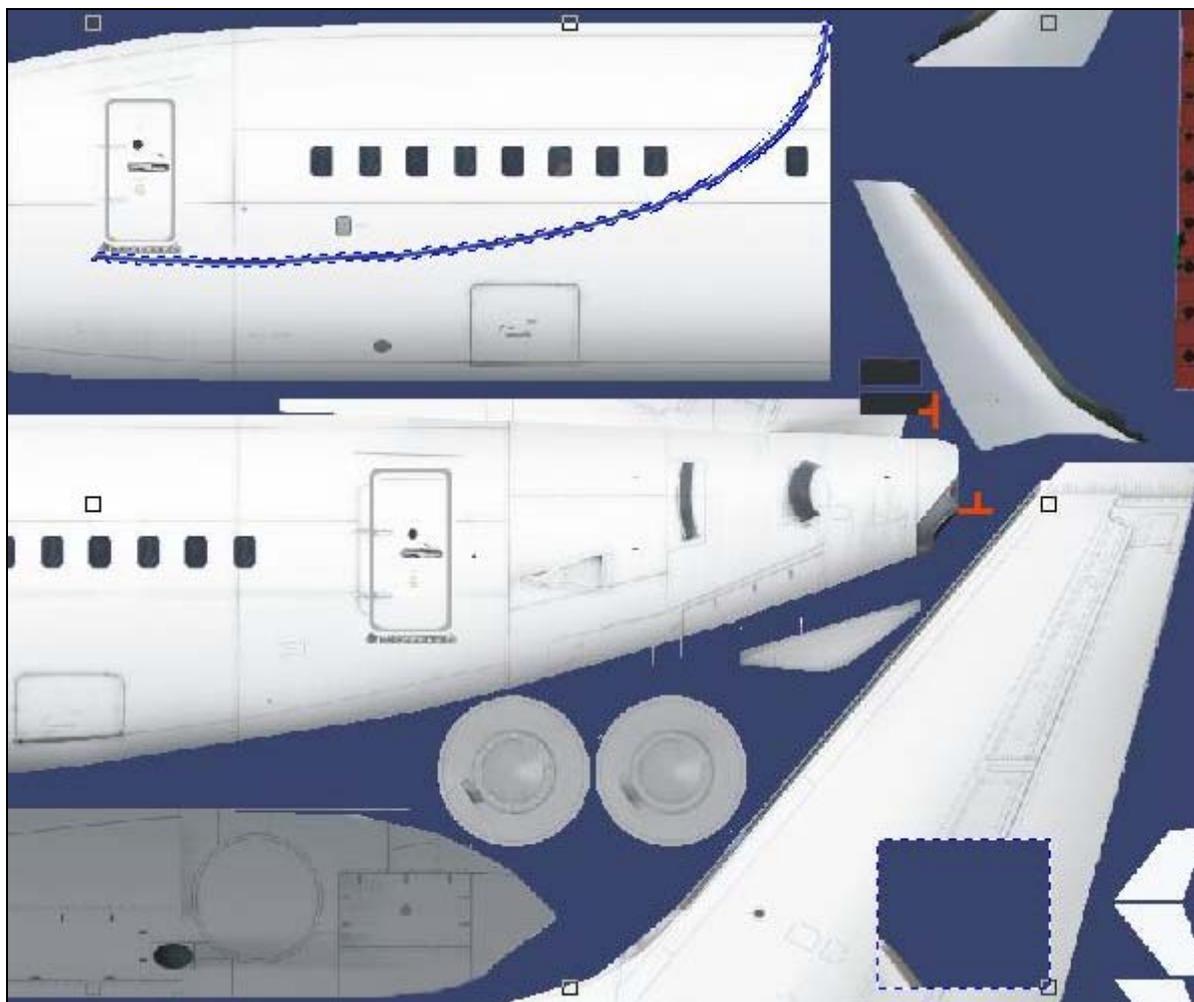
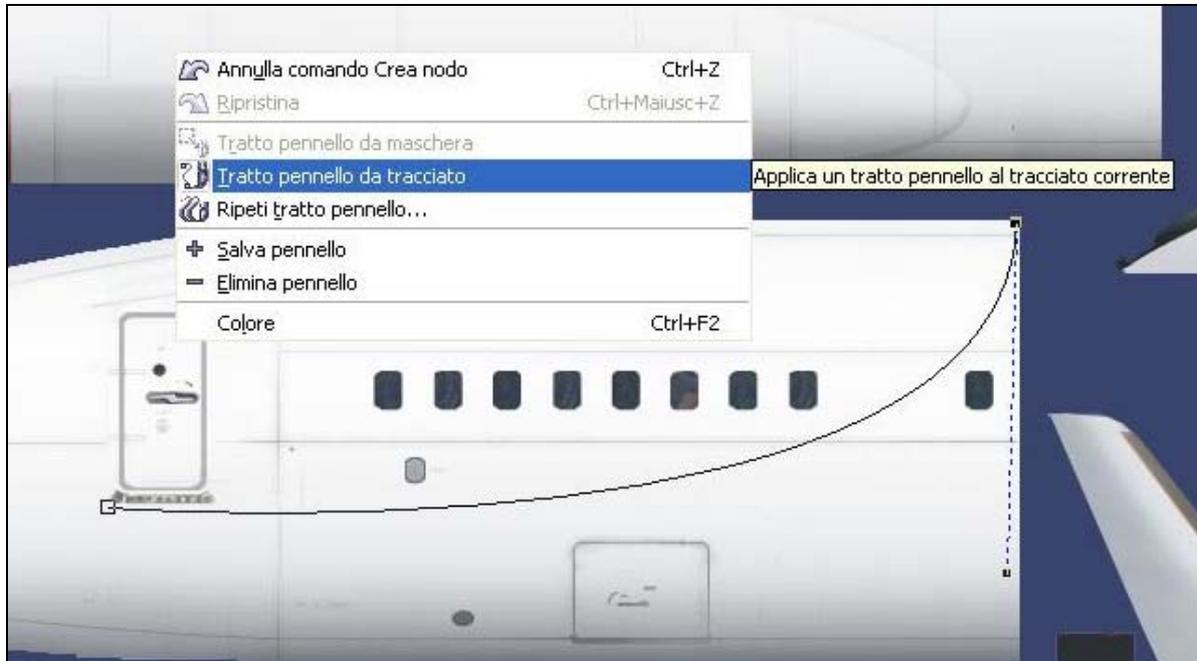
OGGETTO

Tenendolo attivo possiamo creare da quello tutto ciò che ci serve senza  
dover colorare direttamente la bitmap di fondo  
Iniziamo quindi a creare la curva che dal ventre va verso la parte superiore  
della fusoliera



Con quello che in Corel si chiama strumento Tracciato creiamo una curva  
tentando più volte fino a che la sua forma ci soddisfa quindi selezioniamo lo  
strumento Pennello..essendo una curva come spiegato in precedenza

selezioneremo un pennello tondo e leggermente sfumato decidiamo la tonalità di colore che ci aggrada e tramite l'apposito comando che è presente nel vostro editor faremo in modo che il pennello "scriva" sulla curva da noi tracciata



Come notate dalla seconda immagine la curva appare tratteggiata come il quadrato sulla deriva dell' aereo in quanto è divenuta parte di esso come oggetto o livello (in Photoshop) capito il concetto?

Abbiamo creato un oggetto che non è fisso sulla bitmap e quindi non più cancellabile che possiamo quindi posizionare a nostro piacimento

Vogliamo vedere se sul 737 la curva è venuta bene??

Salviamo senza chiudere e andiamo a vedere l'anteprima in FS Repaint

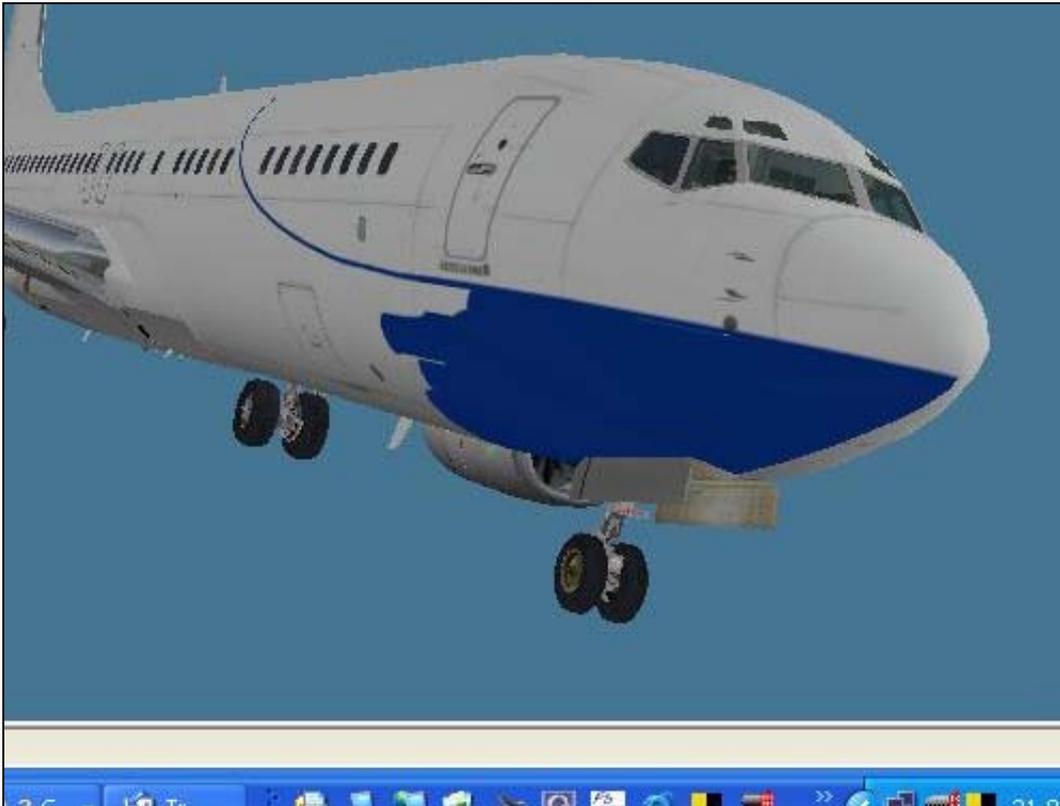


Ottima direi!!!

Bene torniamo alla TX sempre tenendo la curva come oggetto attivo  
espandiamo il blu che andrà a coprire la parte bassa della fusoliera



Controlliamo che vada tutto bene nell'Anteprima



Perfetto procediamo a colorare tutto



Bello..!!!...mah...ueh!!!...ciccio e i finestrini le porte ecc...non ci sono più!!!

Beh un attimo no..!?!?

Infatti ne notate i dettagli sono spariti..e mo che si fa??

Presto detto!

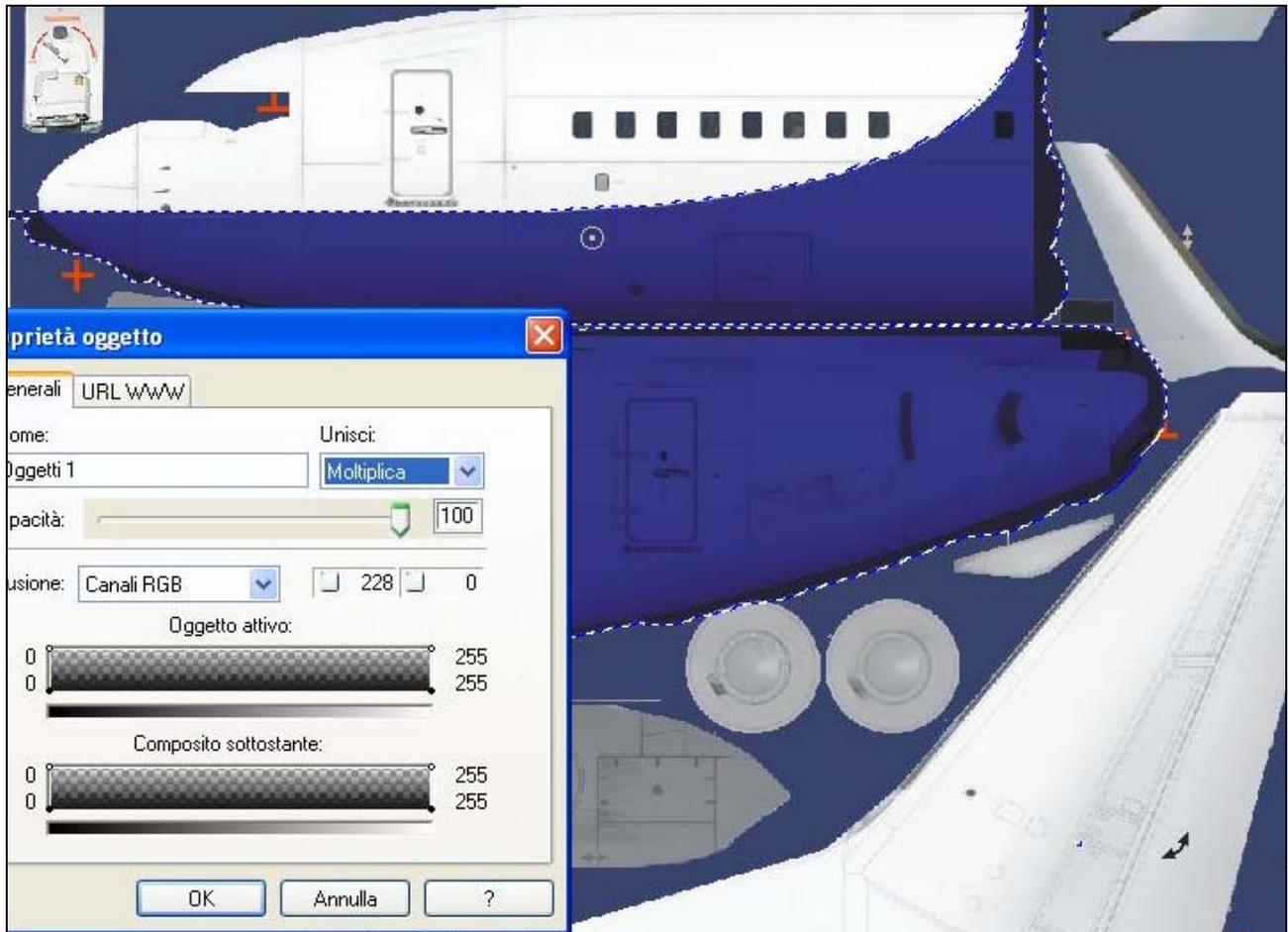
Dunque rammentate che il blu è un oggetto a se e non disegnato?..si!!

Bene allora non resta altro che fare in modo che faccia vedere cosa c'è sotto..!

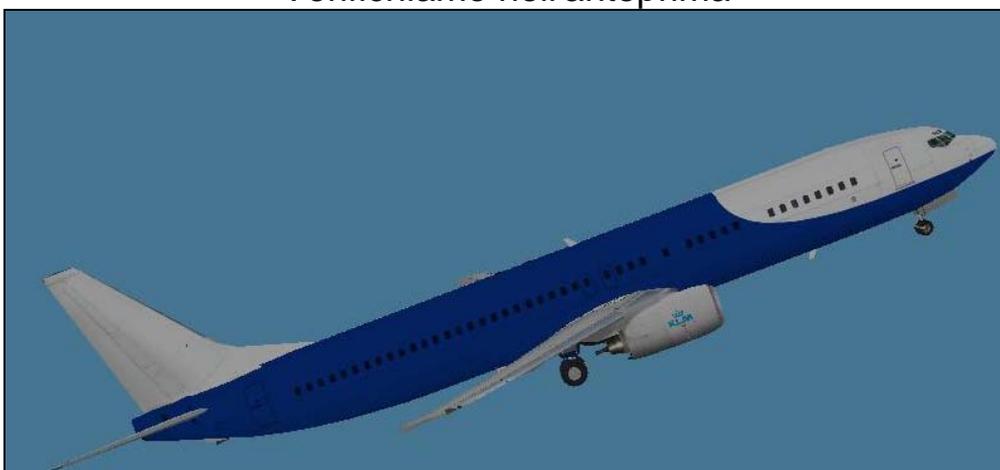
E come si fa?..lo si rende trasparente??

E no altrimenti il blu non si vedrà più.. e allora che si fa? Lo si moltiplica!!

Nelle proprietà oggetto o livello del vostro editor esistono diverse voci che variano appunto l'aspetto dell'oggetto a volte cambiandolo di tonalità a volte rendendolo trasparente senza però cambiare colore ecc la funzione moltiplica ottiene il più delle volte questo effetto

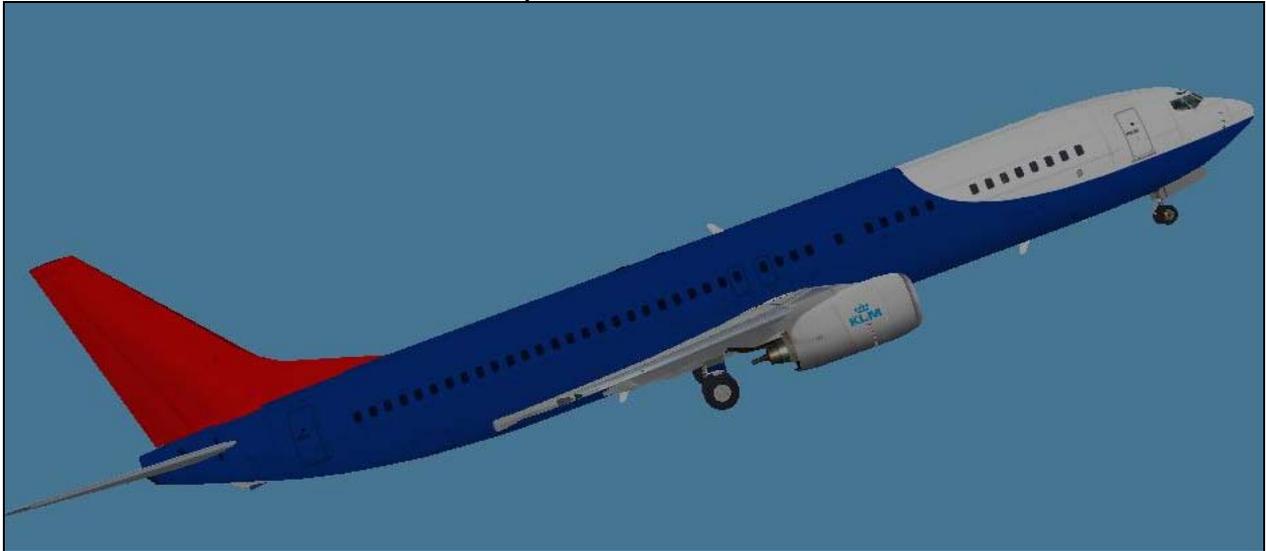


Notate come i particolari sono ora visibili??  
Verifichiamo nell'anteprima



Perfetto!!!!

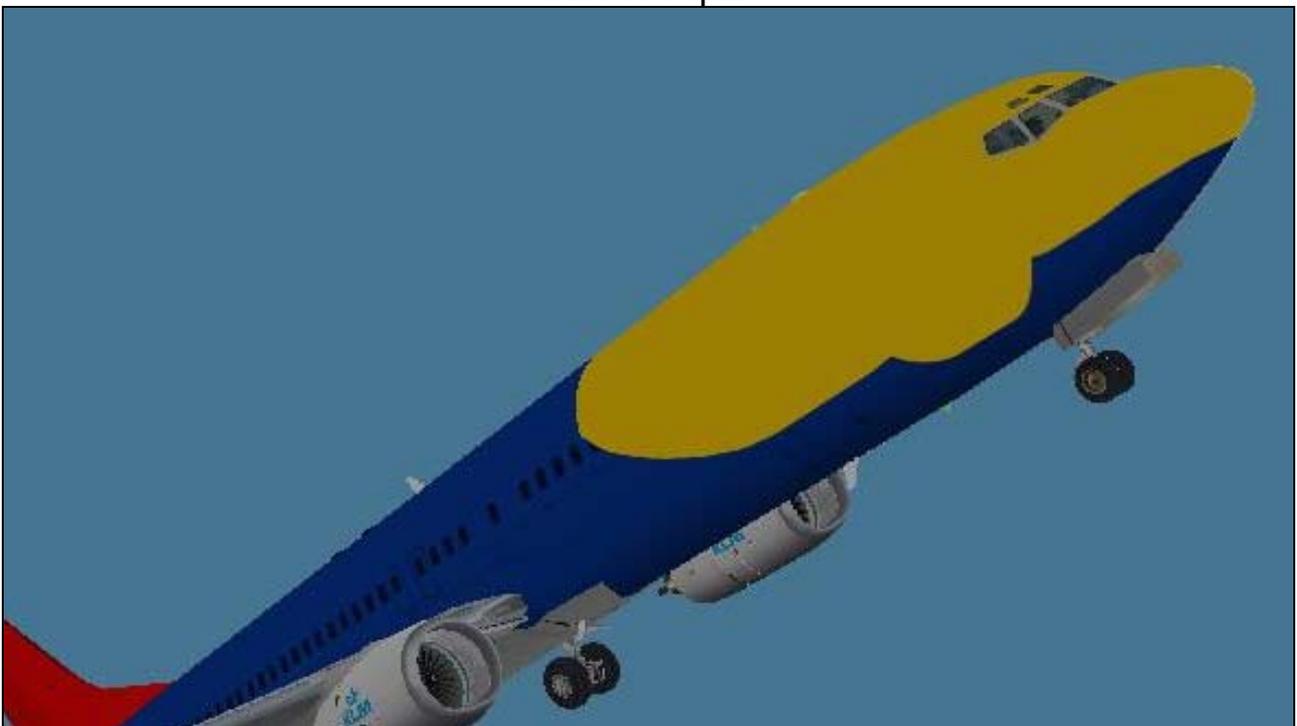
Capito il concetto??..Si??..bene andiamo avanti  
Allora mettiamo che vogliamo la coda di un bel Rosso fuoco Procediamo nel  
medesimo modo Creiamo un nuovo oggetto lo rendiamo trasparente con il  
comando moltiplica et volia' ecco il risultato



Ma abbiamo cambiato idea il muso bianco non ci piace e lo vogliamo giallo  
che si fa??

Facile ormai abbiamo imparato siamo super fighi e sappiamo farlo!!!  
Bene fatelo e fatemi vedere il risultato!!

Ok ecco qui!!

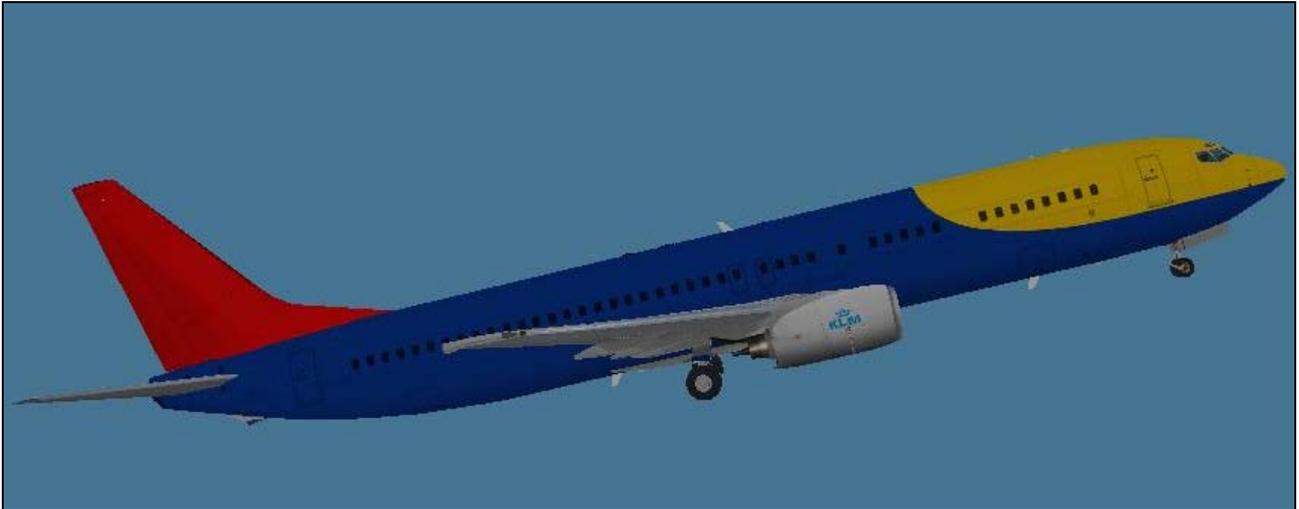


Ehi che pasticcio avete combinato!!!

Boh!!!!

Vabbè ve lo spiego..ricordate la storia degli oggetti (livelli) che sono come  
una torta a strati??..ebbene voi avete creato un oggetto che sta sopra al blu e

che quindi lo copre..per rimediare basterà portarlo “sotto” al blu per ottenere il giusto risultato



Ecco ora va bene ok la colorazione della fusoliera è completa passiamo ora alle varie scritte e loghi

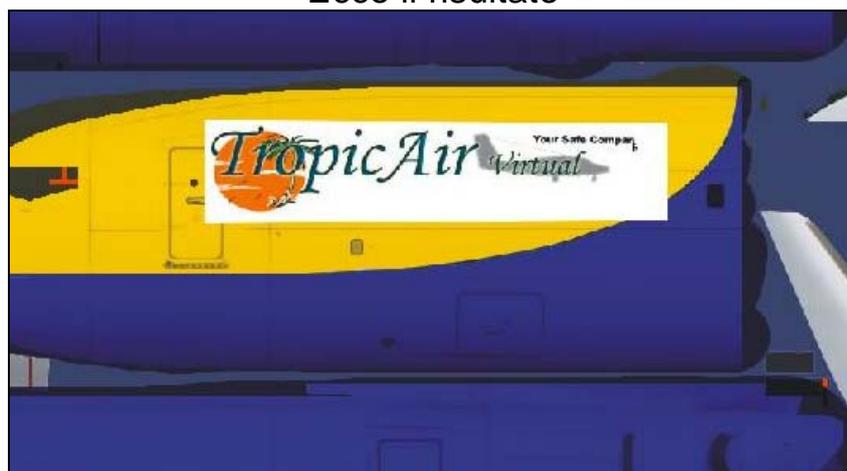
Immaginiamo di voler mettere un bel logo quindi dobbiamo procurarcelo. Dobbiamo avere cura nella scelta rispetto alla nostra TX non deve essere ne troppo grande ne troppo piccolo altrimenti in entrambi i casi apparirà poi sfocato e poco definito,quindi occhio alla scelta.

Un'altra avvertenza è questa voi state lavorando con un'immagine a 24 bit se gli sovrapponete un'altra immagine deve essere anch'essa a 24, le immagini GIF o le BMP a 8 bit vanno trasformate a 24 prima altrimenti avrete dei pessimi effetti di blurring cioè sgranatura molto antiestetici.

Allora ecco il logo che desideriamo inserire ;-))



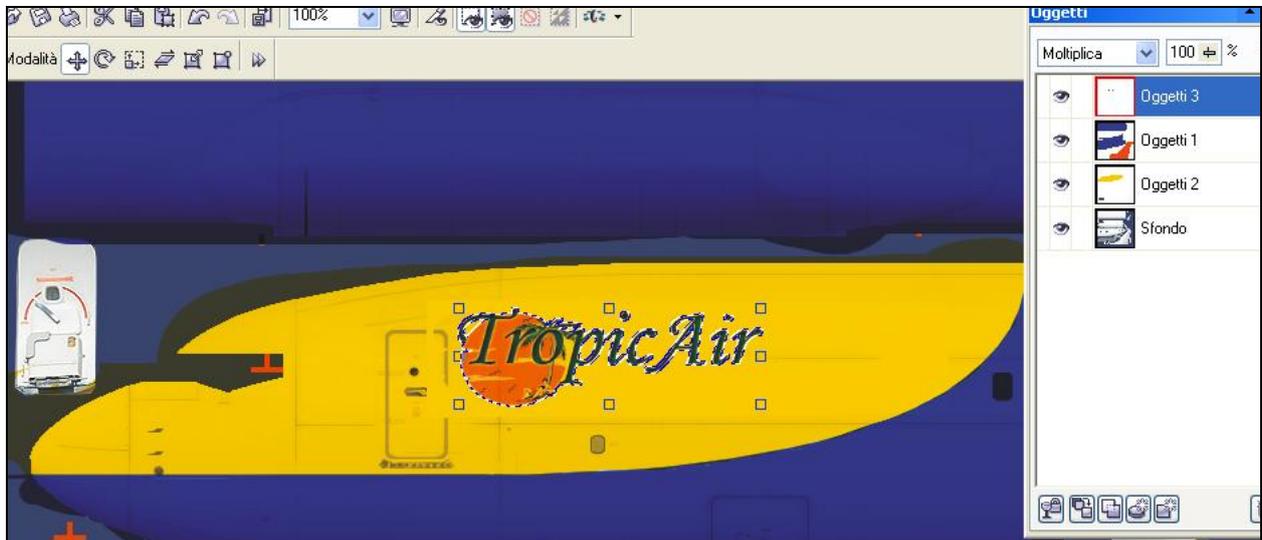
Copiamola sulla TX che stiamo lavorando  
Ecco il risultato



Decisamente non va bene dobbiamo togliere quella parte bianca!!

Come facciamo??

Tramite lo strumento selezione selezioniamo la parte bianca e la "tagliamo"  
Poi le diamo la proprietà moltiplica per rendere visibili i dettagli sottostanti



Il risultato sarà questo



Opsss...non vi siete ricordati che su un lato la scritta va messa rovescia in modo da vederla giusta sull'aereo!!!..Rimediate  
Con il comando rifletti in orizzontale!!!





Ecco così va bene!!!

Quindi allo stesso modo si procede se si vogliono aggiungere che so delle "Nose Art" tipo gli aerei della 2<sup>a</sup> GM o qualsiasi altro oggetto.

Ancora alcuni piccoli ritocchi e il lavoro è terminato

Ora non ci resta che aggiungere le sigle di identificazione che metteremo semplicemente con lo strumento testo ricordandoci sempre il discorso delle scritte rovesciate

Un ultimo tocco di precisione consisterà nel copiare dal Paintkit tutti i particolari quali finestrini presed'aria e simili e copiarle sulla nostra texture sfruttando il discorso dei crocini di riferimento.

Siamo sicuri del risultato si???

Ok salviamo tutto e procediamo con le stesse operazioni su tutte le altre texture una volta terminato il tutto ci godremo il nostro nuovo B737 nei nostri colori preferiti.



Se le textures risultano troppo pesanti perché a 32 bit potete sempre aprirle con DXTBmp e trasformarle in DXT3.

Bene gente questo direi che è tutto ovviamente il presente è un corso basico,ho cercato di riassumere tutte le nozioni principali necessarie per creare un buon repaint...tali e tanti sono i trucchi che si imparano con l'esperienza che sarebbe impossibile spiegarli tutti e quindi non mi sono dilungato ad illustrarli,rischiando di generare confusione.

Mi rincresce di non poter illustrare i comandi di Photoshop e Paint Shop Pro ma non usandoli non li conosco a fondo.

Comunque alla fine di questo corso ho inserito un tutorial dedicato a Photoshop anche se in lingua inglese vi aiuterà senz'altro a capire.

Buoni Lavoro a Tutti  
Luca "BATMAN" De Battista TAF232



# Painting Made Easy

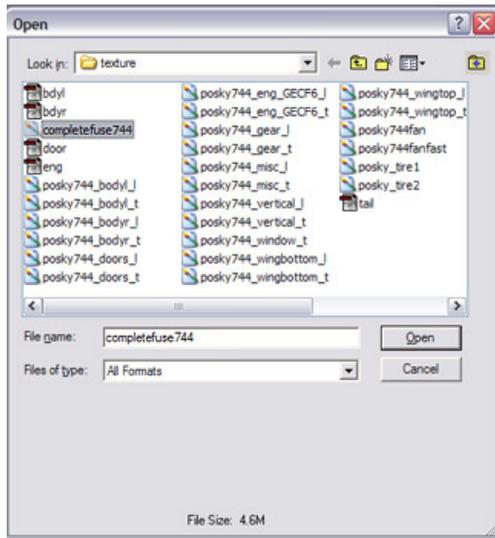
## Lesson Two: Part 1: Painting the fusealage

by: Gary Hayes

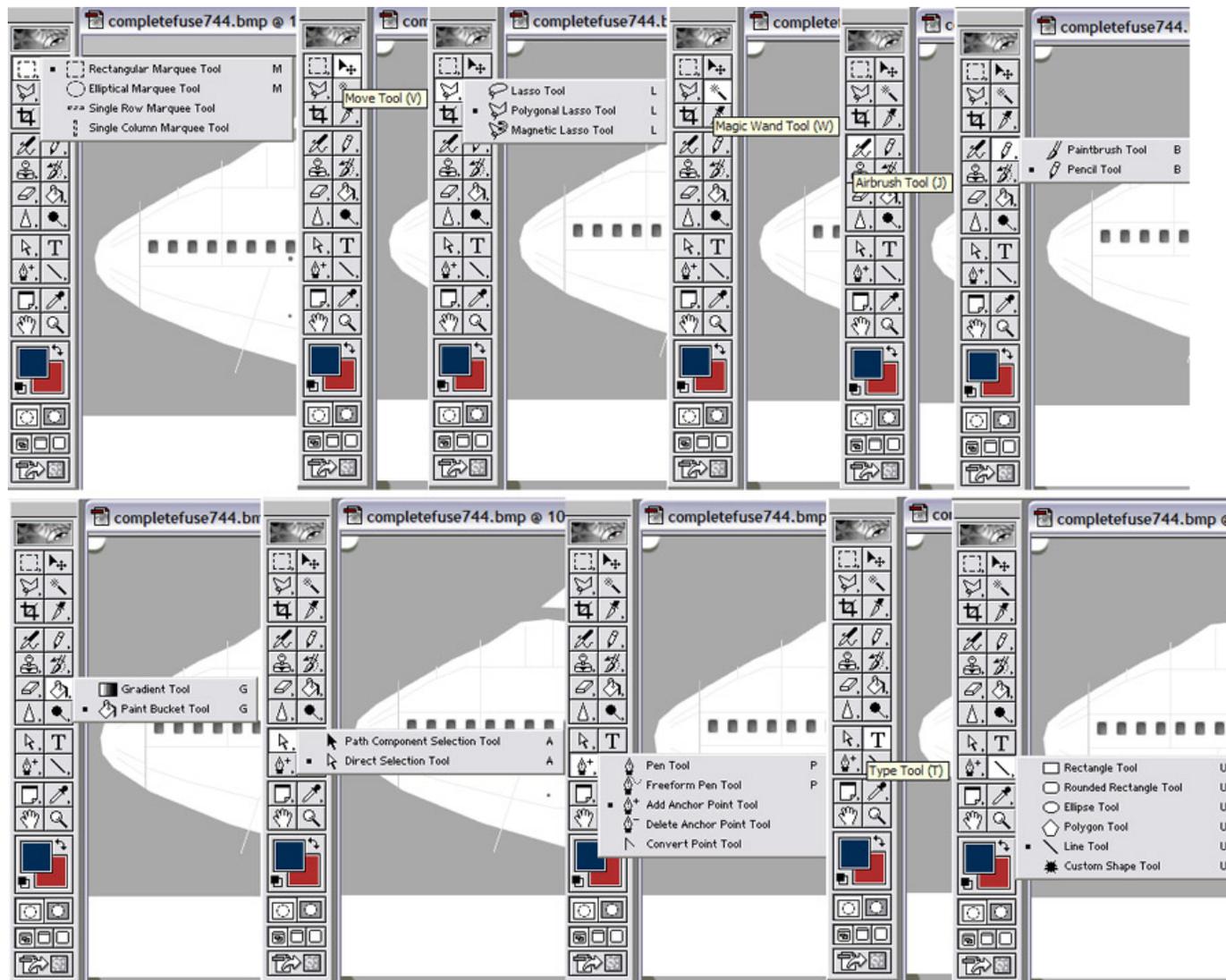
In this lesson you will I am going to show you the many buttons in Photoshop 6.0 and some of their functions. Then we will paste the painted textures on the plane.

To start we will continue form part one. We have our complete fusealage made and it needs some paint.

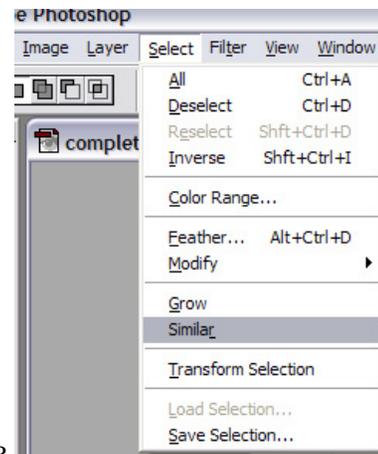
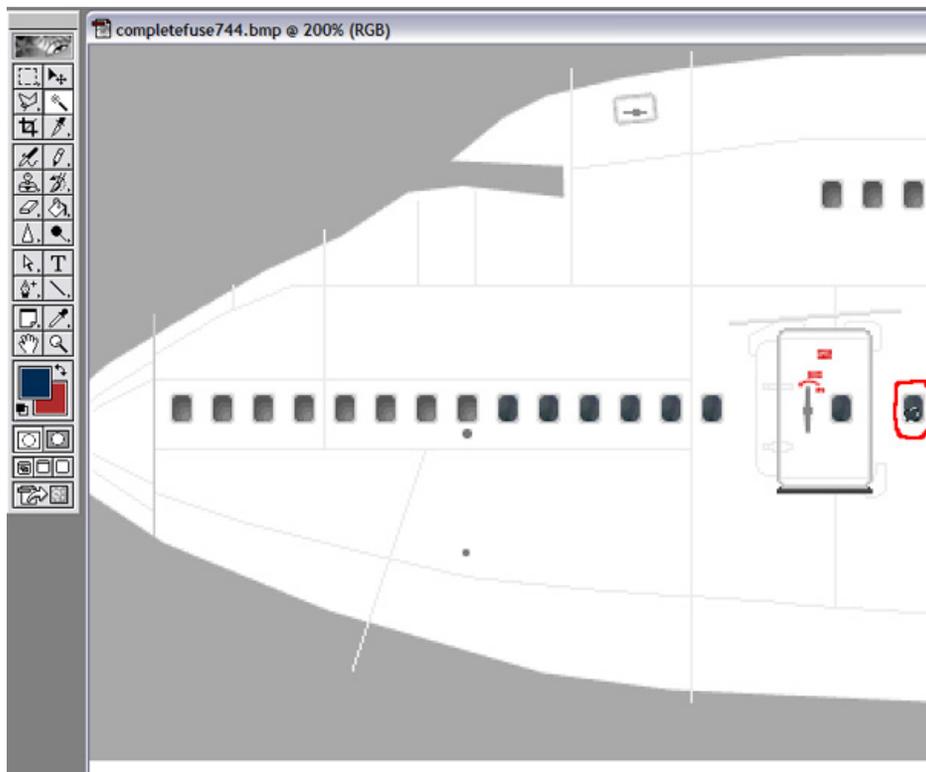
1. Ok now go to FILE > OPEN and select your complete fusealage shown below.



2. Now with that open and out of the way I will take a moment to show you all the tools mainly used for painting. Look at the image below and each has its name in the pic.

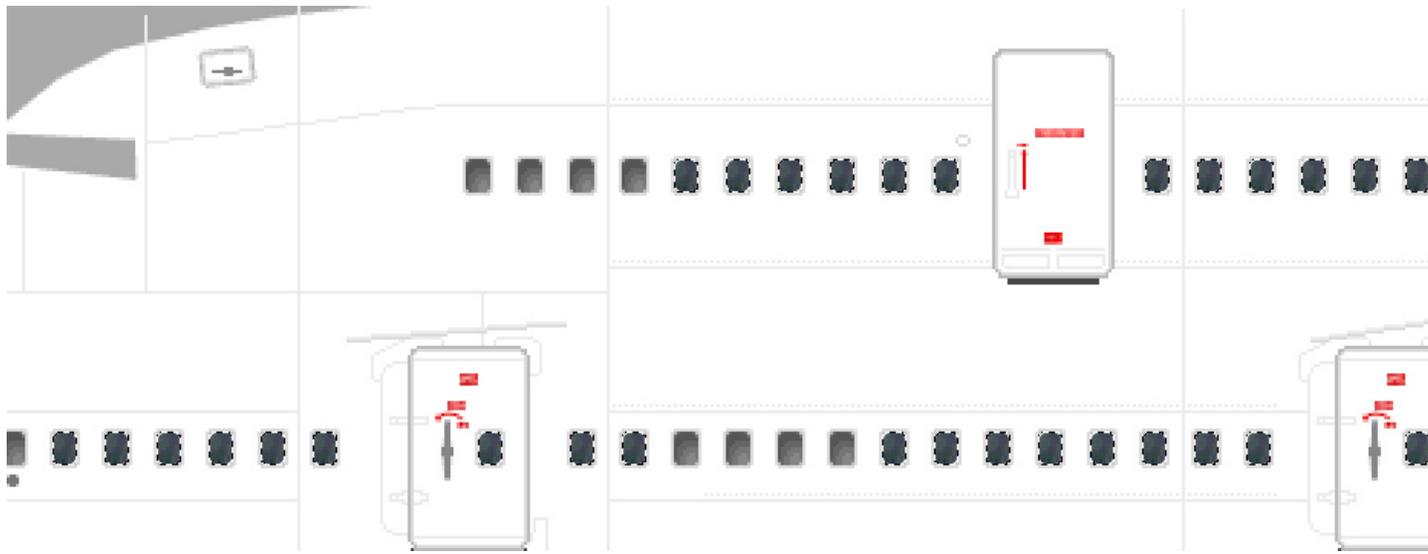


3. I will explain how to use them as WE use them, but for now to save space I will get on with it hehe. As you may have noticed before you paint over windows and it looks bad right? Well We are going to make our windows a new layer so we can paint under them. Neat huh? Select your MAGIC WAND tool and set the tolerance to 10% that should give us a good selection. Now click inside one of the darker windows like the pic below.....you can see inside the red square the ditted line of our selection.

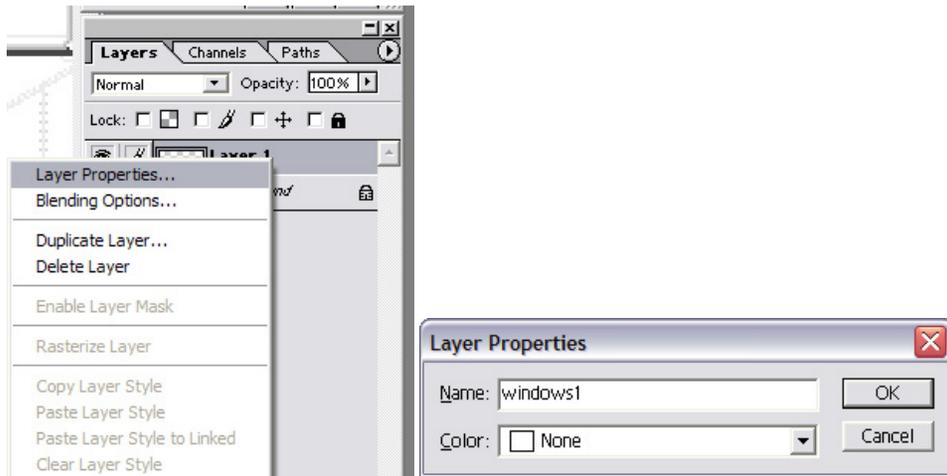


4. We need to make this larger obviously....so here is the trick, go to SELECT then SIMILAR

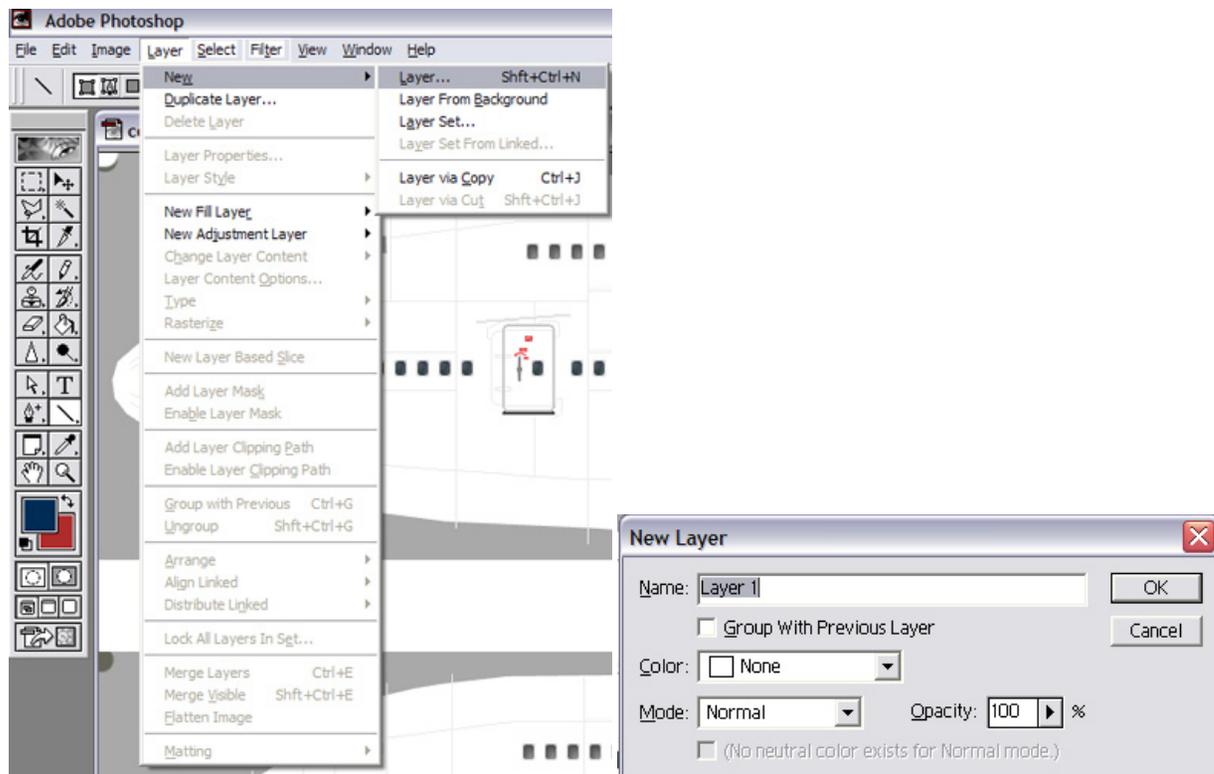
5. This will select anything you DIDN'T click that is the same color shade. seen below it does the job for us....



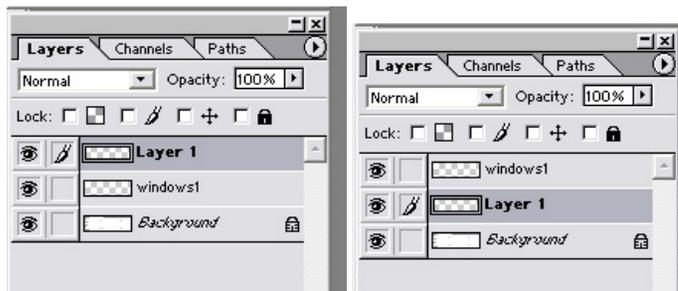
6. Now we need to hit CTRL-C for copy, then CTRL-V for paste..that will paste the layer of windows perfectly over the backgrounds. Now we need to go to our layer viewer and change the name to something that we wont mistake. I chose Windows lol see the two pics below. You will need to RIGHT-CLICK to bring up the menu.



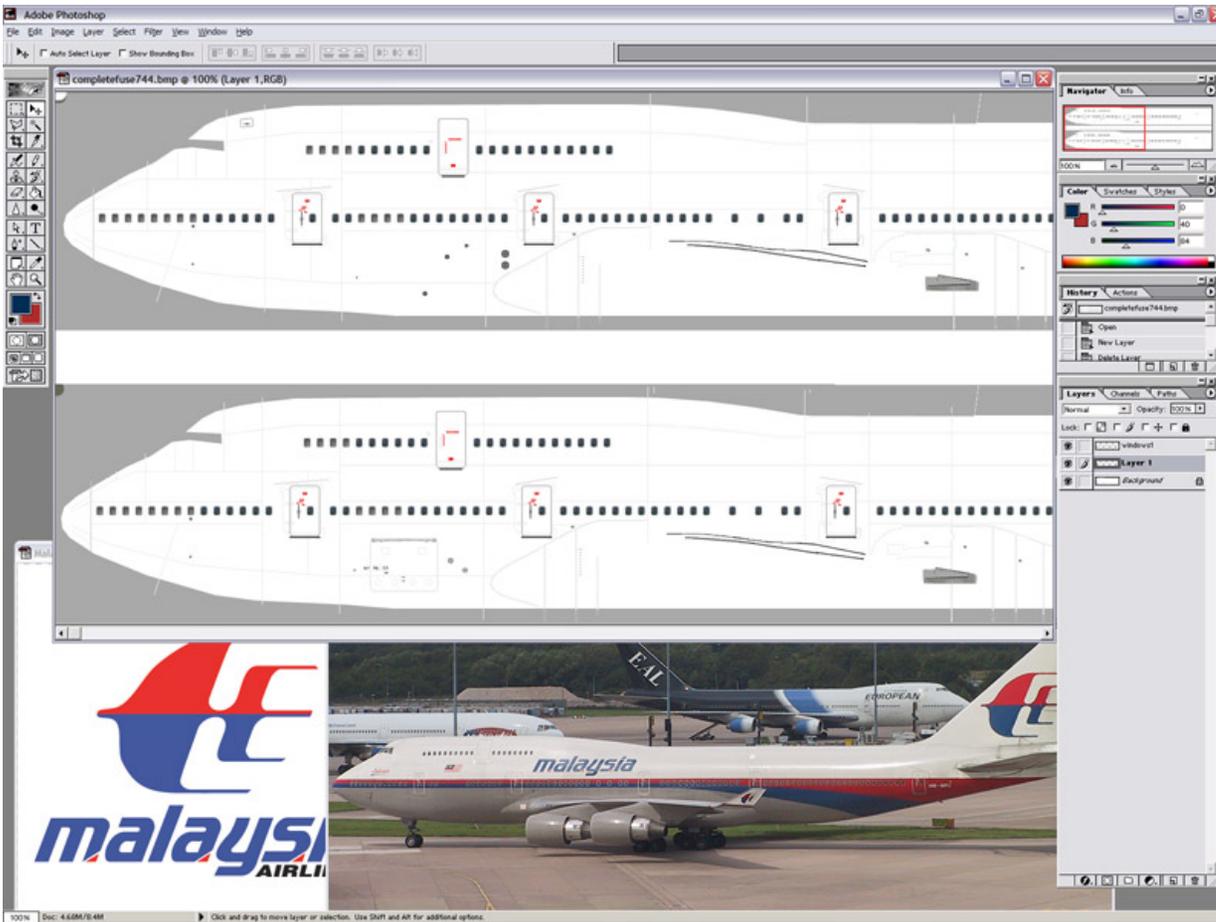
7. Now we need a new clean layer to paint on. So go to LAYER > NEW > LAYER (SHIFT-CTRL-N) now we wil get a box that appears, just say ok. Now we have a new painting layer...see below to compair your results.



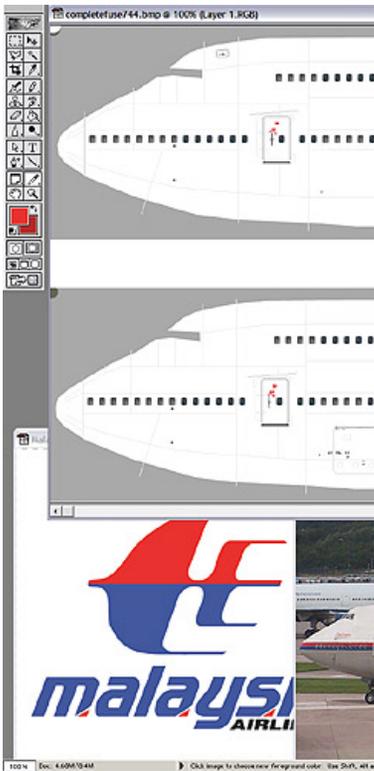
8. Photoshop automatically puts this layer on the top of everything..and since we dont want to paint over our new windows, we will need to move it BELOW the windows in the layers menu. Just LEFT-CLICK and drag it below..seen below.



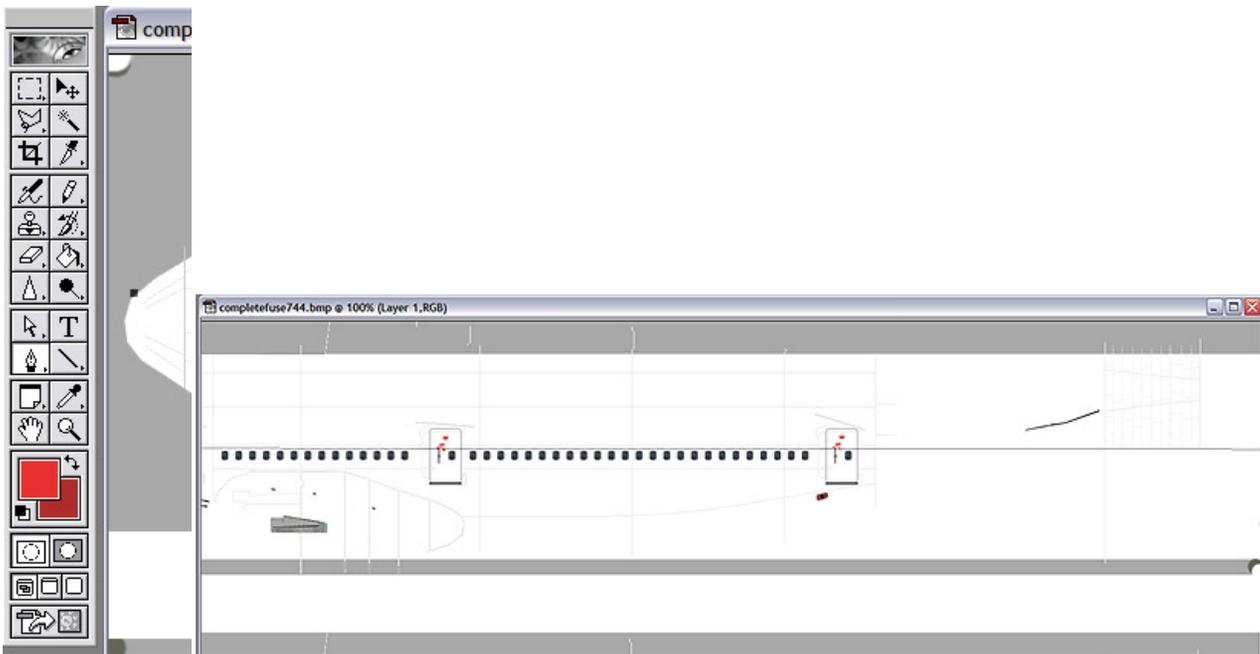
9. NOW we are ready to sling paint. I have closed Malaysia Airlines for this lesson as it has lines, curves and logos. A good livery to show you. Now colors wont be exact..but its just to show you how to get started. i have went to airliners.net and got myself a few pics, also I went to a logosite (address found in painting forum) and got me a Malasia logo. I have all these open below my pallet to look down at for reference. see pic below...



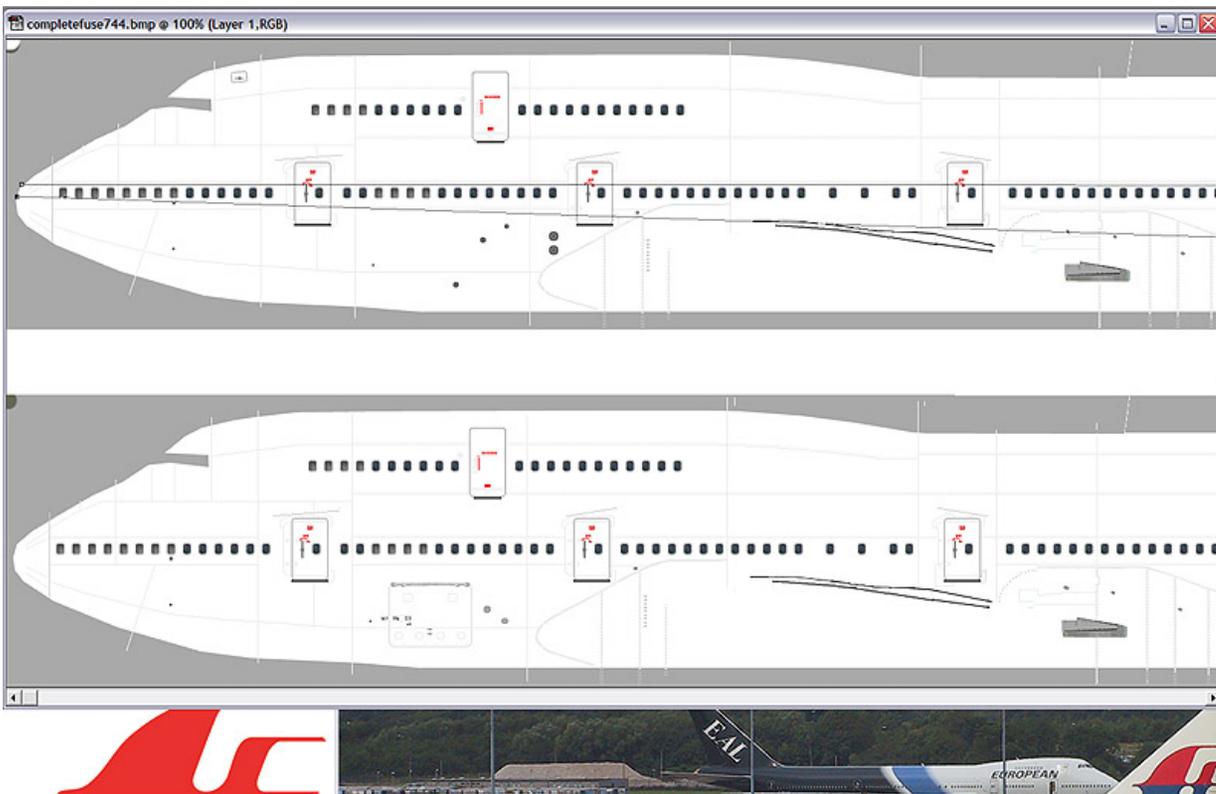
10. Now we will start by drawing the first line which happens to be the red one. First thing we need is the color. We'll take your PAINT DROPPER and then select the red on the logo pic below. see pic below.



11. now we need to draw the line, the best tool for the job seeing that it has a curve in it is the PEN TOOL (first pic below). With this you basically create the outline for the red line. we start the outline by clicking on the part where I think the line's top edge starts *see black square* on the first pic below. then we go to the tail area and click the top back of the line. and go down some for the thickness and click where you feel the curve ends. see second pic below.

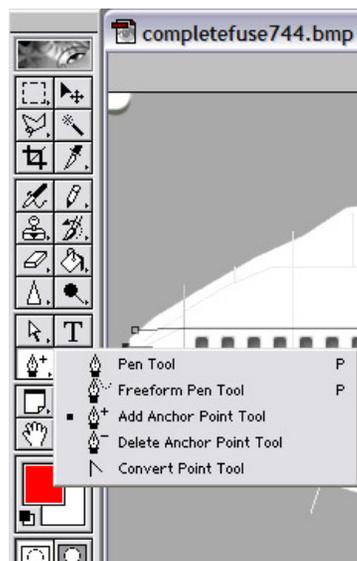


Now we need to complete the line, we will go to the nose and click the area where we feel the line ends, creating a thickness. and then click on the start point to close the line. See below.

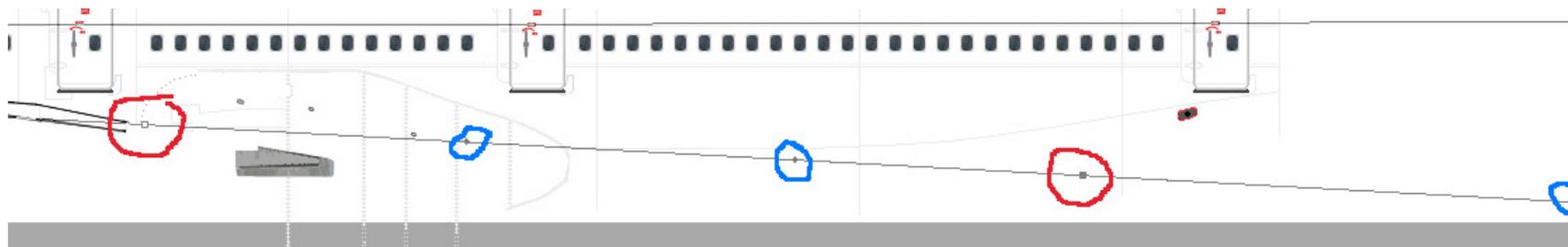




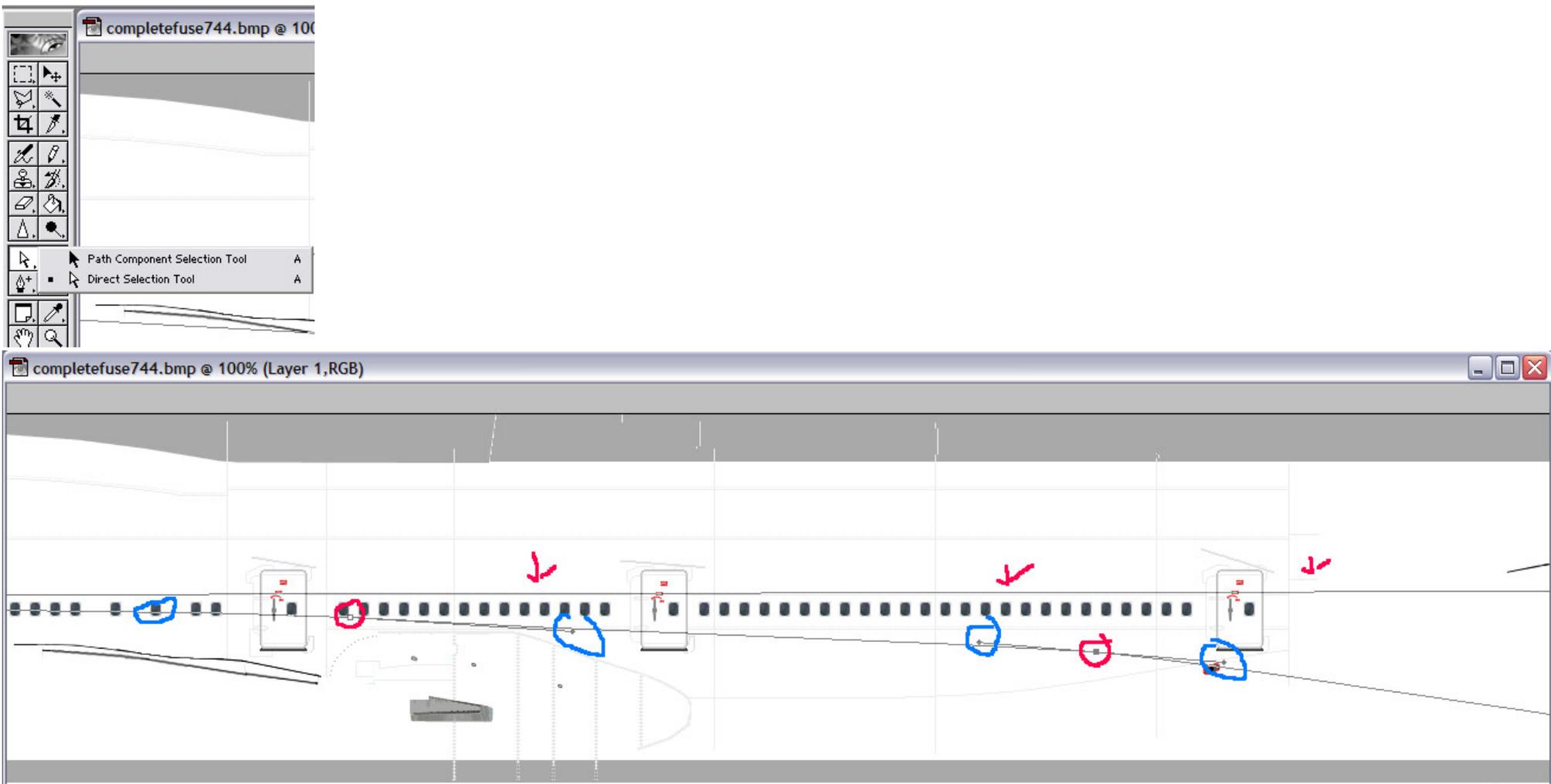
12. I know the line tool is confusing..but after you play with it some you will get the hang of it....Anyways, back on track. Right now we have a funny looking triangle tight? and the line on the plane has a curve. Well to make that we need to ADD POINTS to our pen tool's line we drew. So click and HOLD the clicker then you will get the Pen tools menu, select the one with the PLUS sign..for ADD POINT. see below.



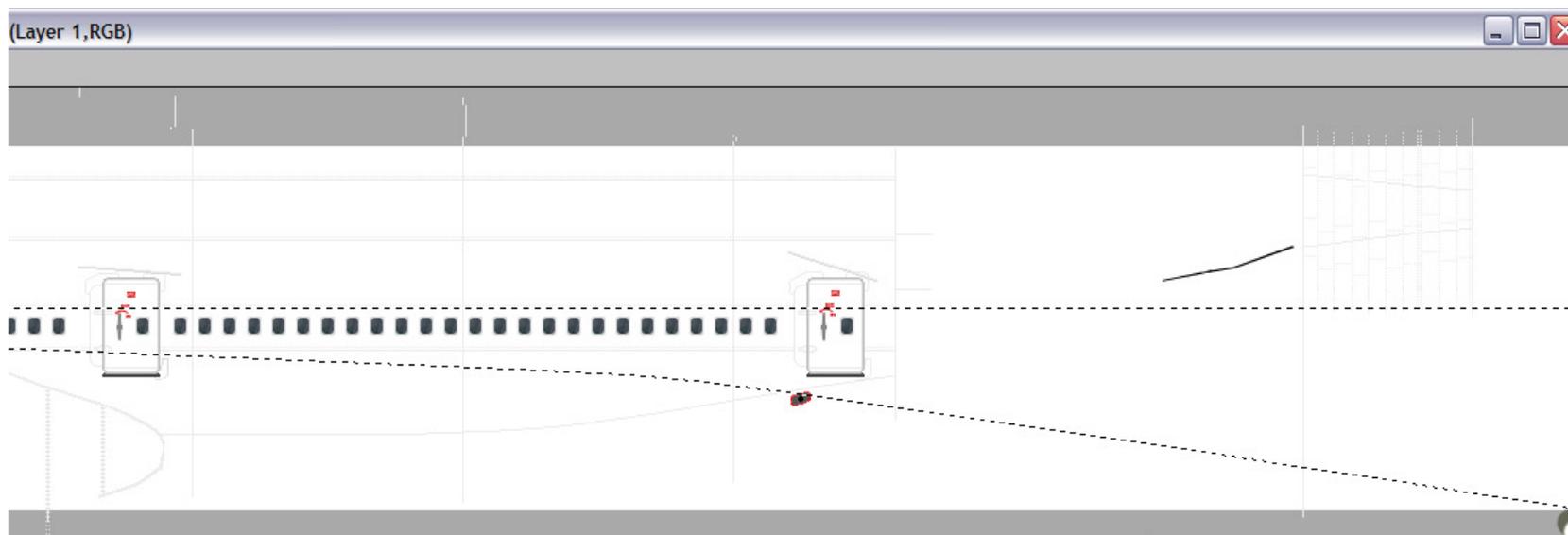
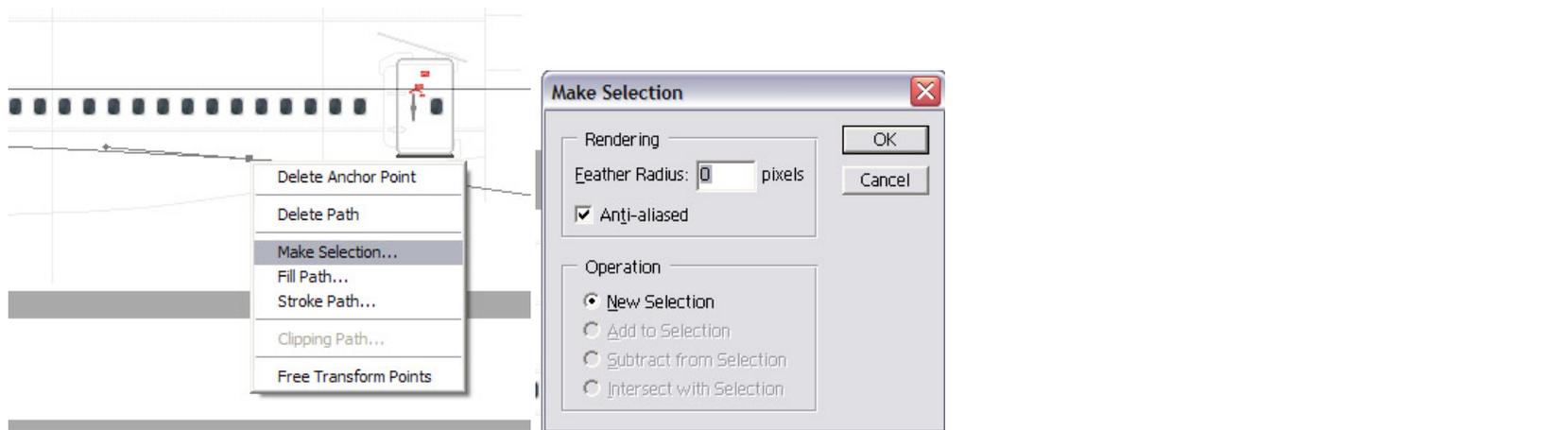
13. We need about 2 points o get a good curve, so just click 2 spots on the line that needs to curve. see below. the curve nodes are red..and their adjustment nodes are blue. Now to move them you need the direct selection arrow...see next step.



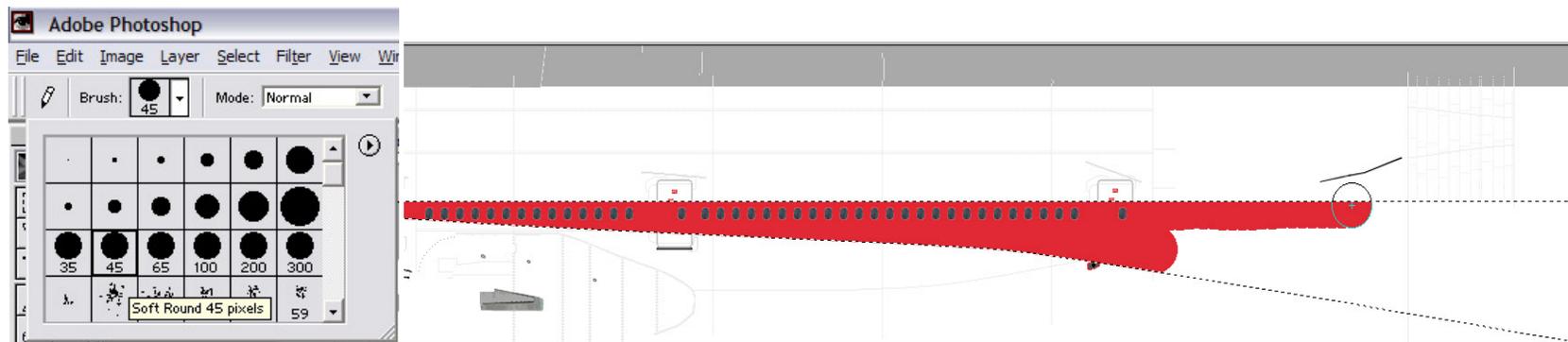
14. You will need to use the arrow to move your nodes and adjust them to get a good looking curve. See first pic below... now we will move and adjust them to match our curve. Use your best judgement. see second pic to see if you got the same results. you will also adjust the top line to make sure its straight....its a lot of trial and error to get right, and as you will see later I STILL get it wrong lol just remember if you mess up..use the history bar to go back and fix it.



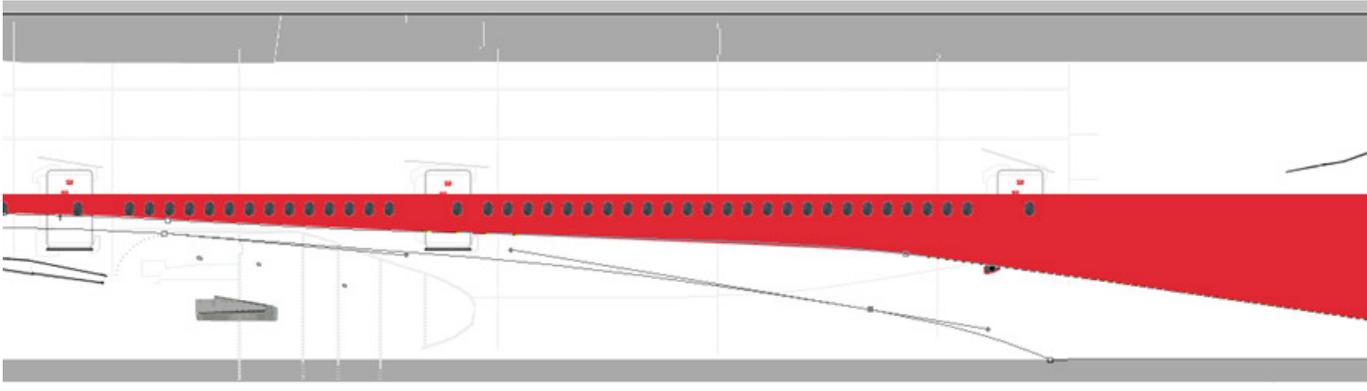
15. Once we are feelin good about our line...we can now fill it. The BEST way to do this and get the best results is to make it a selection then color it in with the pencil tool. To make it a selection you take the direct selection arrow and right click on ANY node. Then you select MAKE SELECTION form the box that appears. Another box will appear, you will need to make it the same settings (default) and click OK. this will give you a good selection of the lin eyou just made. see bottom pic of 3.



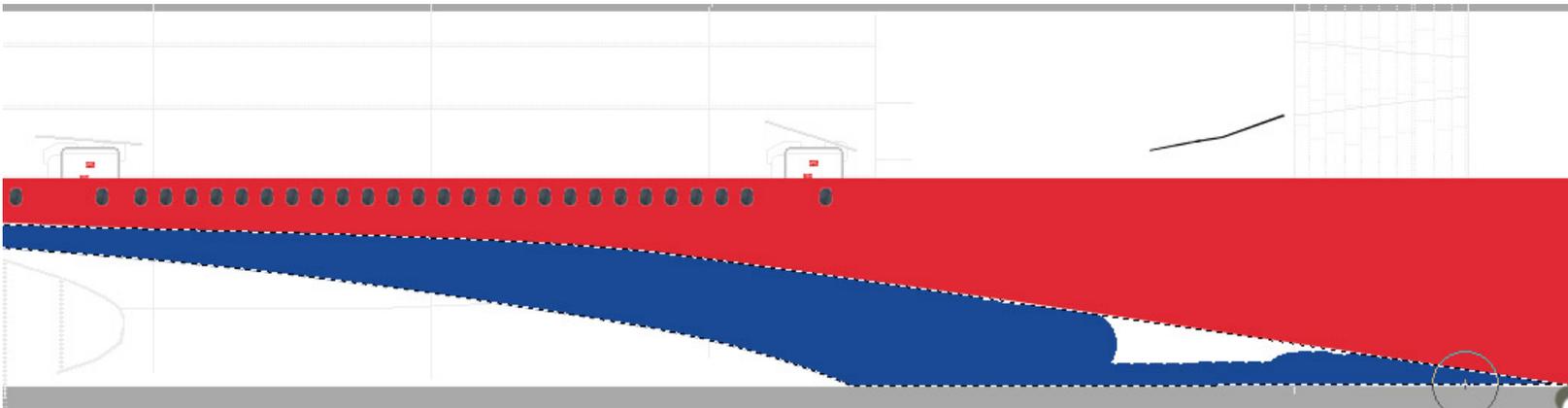
16. Now to color it in.....Select your pencil tool, and get a nice big brush size..or you will be coloring all day. (first pic) then color it...(second pic)



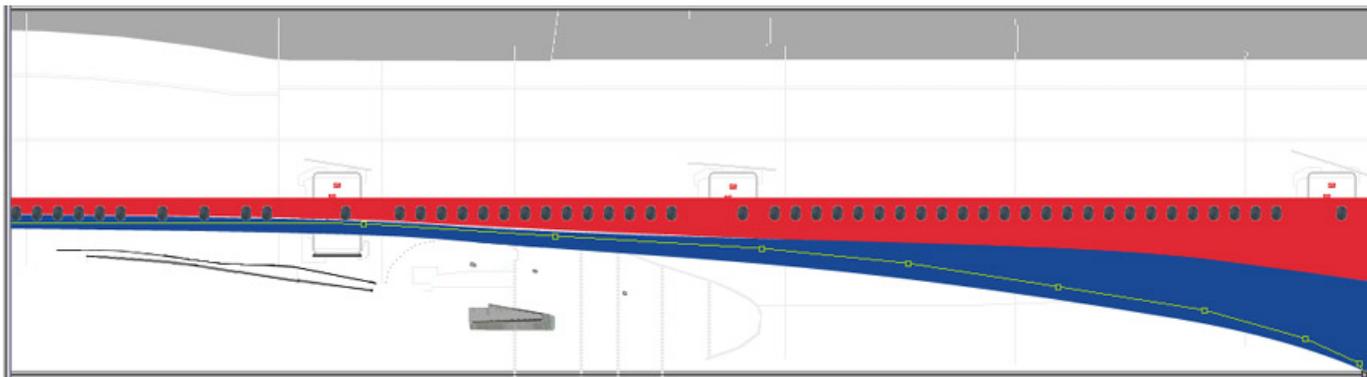
17. Now that you got yourself a nice red line..we need a blue one. Now we will simply repeat the same procedure and create the blue area. I will let you do this one alone and see the pic below to compare your work.



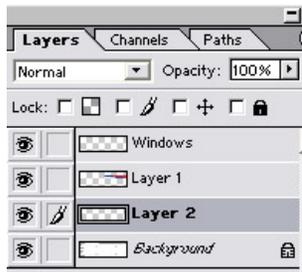
18. Now its time to make the selection, just the same as before.....but now color it blue...see below.



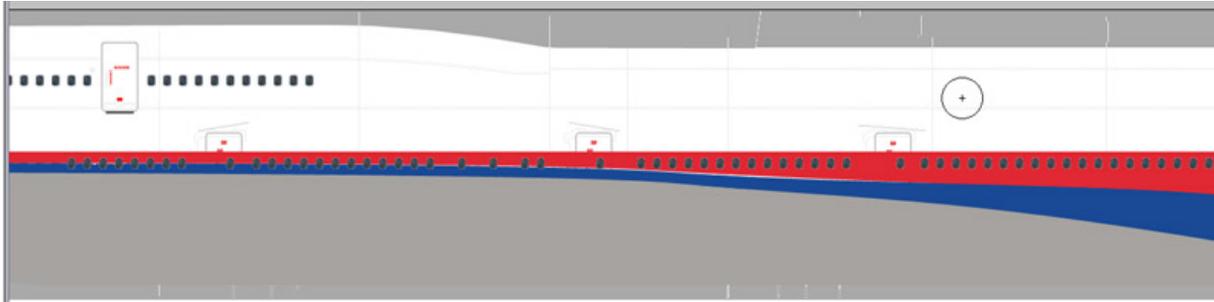
19. Malaysia has a grey belly so we need to create this...pretty much the same way as the red and blue lines. BUT easier. With this you just create a very rough outline of the area to be painted. Then we will create a new layer and put it UNDER Layer 1. This will allow us to color it grey and now worry about painting over the blue line. See pic below for making your pen tool outline. As you can see I didnt worry about staying out of the blue...thats because im gonna paint under it and it wont matter hehe. "work smarter not harder"



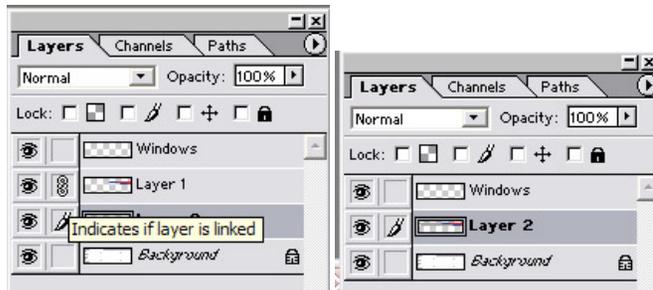
Now create the new layer and move it under the Layer 1 like you did earlier with the window layer. Should look like the pic below when your done.



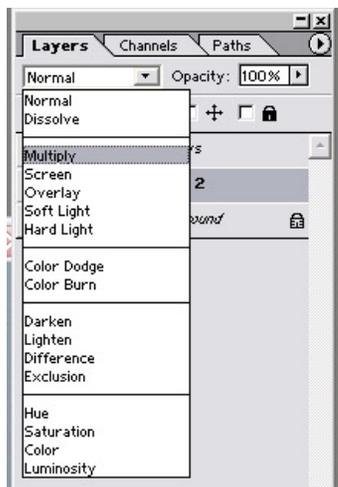
Now just make a selection like before and color it in. pic below



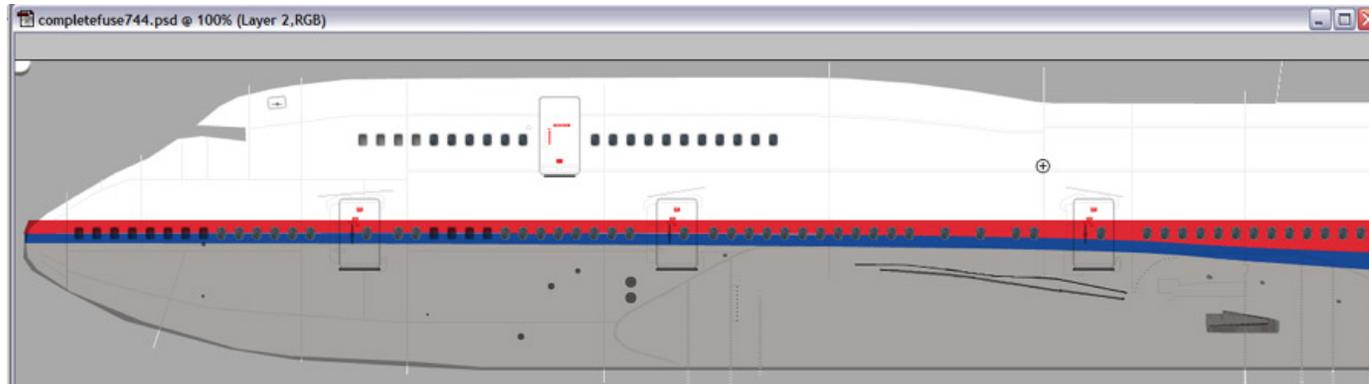
You can now see its nothing but a lot of repeating.....you can adapt your own styles form thi lesson to better help you understand the pen tool and its many functions. Now we are going to merge layer 2 and layer 1 together. the simple way is to have layer 2 selected, then click the little grey box in the layer window to LINK it. see pic 1, Now hit CTRL-E...this will merge the linked layers. pic 2 will show you the finished result.



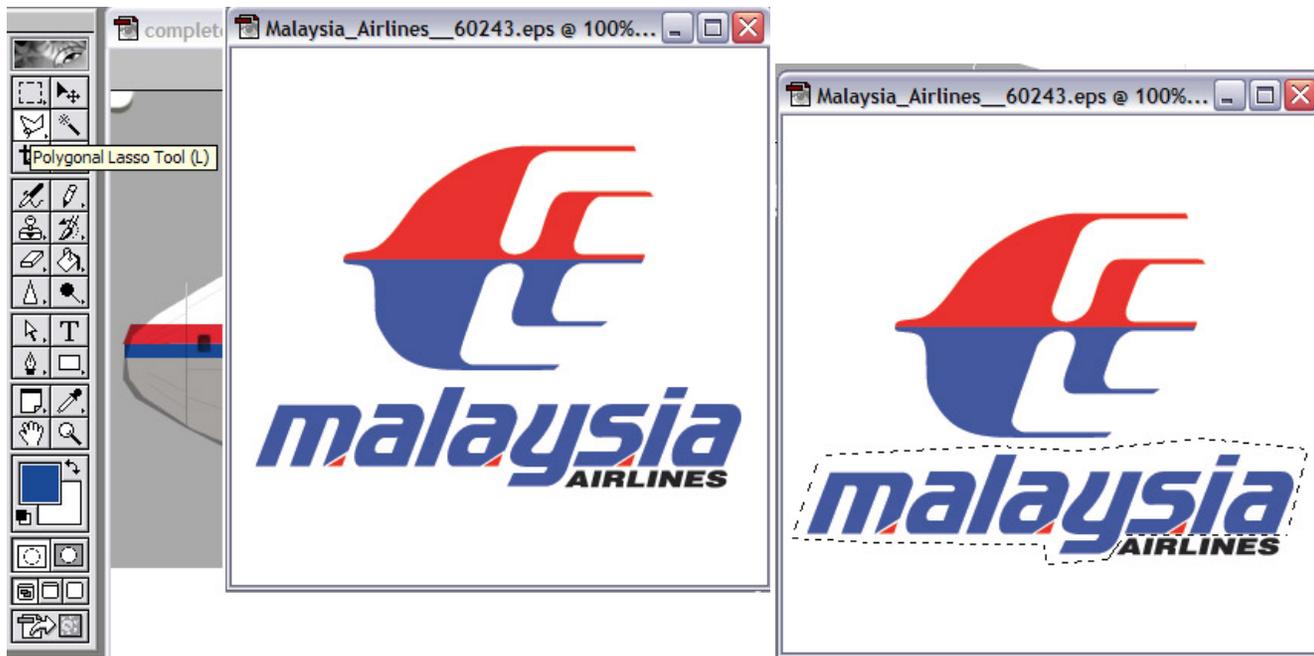
Now we will multipliy this layer so the doors and everything will show thru. See pic below.



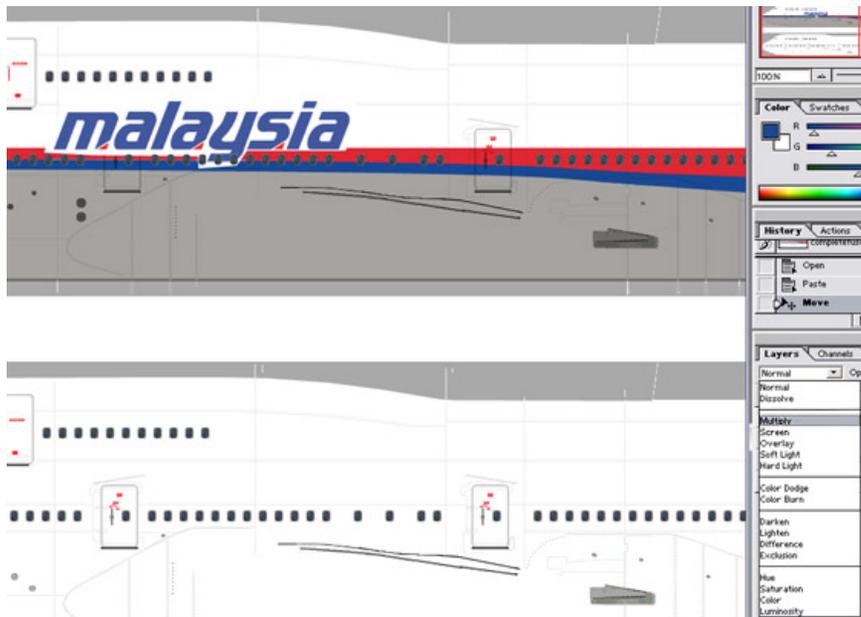
This is what we have up to now. Ugly curves lol sorry but im in a hurry



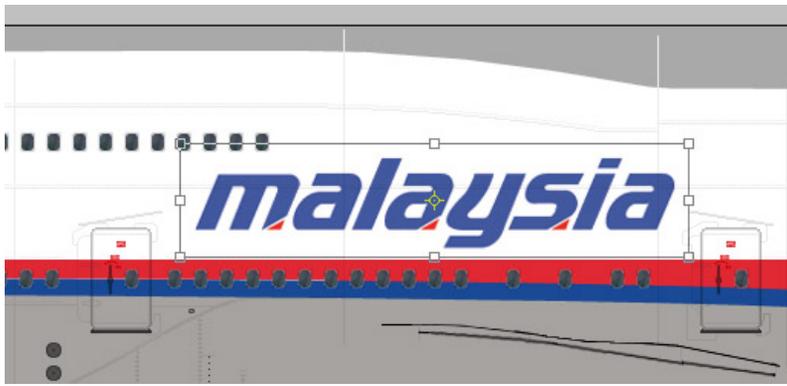
20. Now we need to add the Malaysia text. this is very simple to do, just use the polygonal lasso tool and just outline the text you want on the logo, and when you complete the "circle" it will form a selection...see below



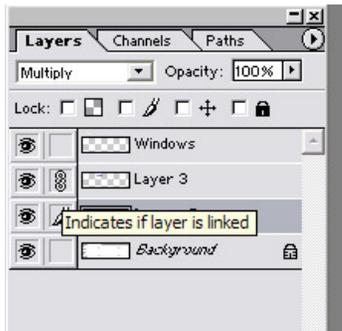
21. Now just CTRL-C (copy), CTRL-V (paste) onto the complete fuselage. Then you will need to set it to multiply. See pic below.



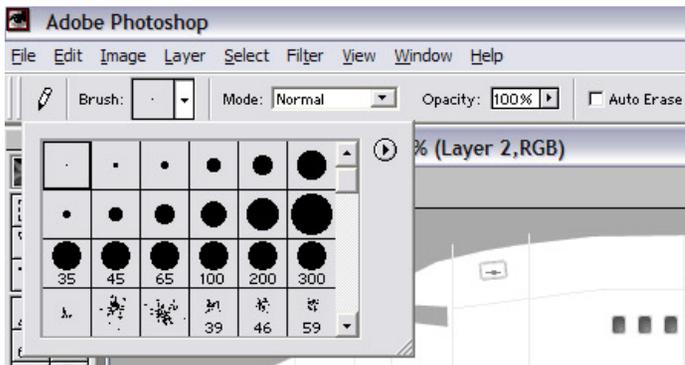
22. Now its a little to large so we need to scale it down to match our pic from A.net. The best way is to hit CTRL-T (free transform) and use the box to scale it to the size you want. When your done hit ENTER to apply the sizing.



23. Now we need to merge this layer with the painted layer...do this JUST like before, click the grey box to link them then CTRL-E (merge linked)



24. Ok now we have one side painted...yes I know we are missing a few logos and reg#..but for this lesson we are keeping it short. To paint the other side..your gonna like this lol. We will copy and paste the top part to the bottom. and to get this aligned we will use a trick I learned a while back that works well. With the painter layer selected in the layers window, use the pencil tool and select the smallest point it has.

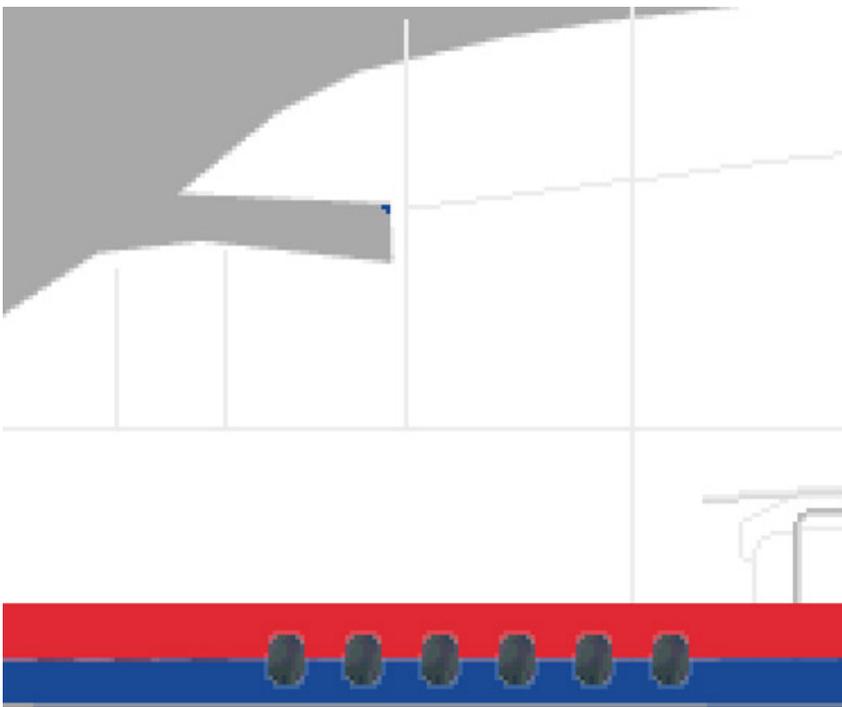


Now zoom way in..about 400% and find the corner of the cockpit window hole. Now draw 2 small lines in the corner so that when we paste it to the bottom we will have a reference for where it goes exactly. see pic below.

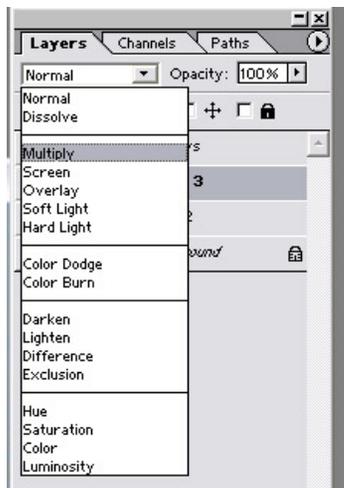


Now zoom out back to normal 100% and hit CTRL-A (select all) CTRL-V (paste) then move it down to the bottom half of our plane and use the little lines to align it to the right sides cockpit windows. See both pics below. (large for a reason)

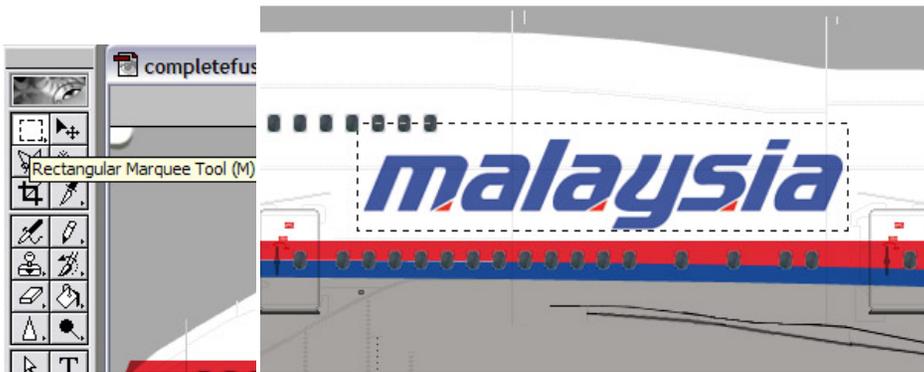




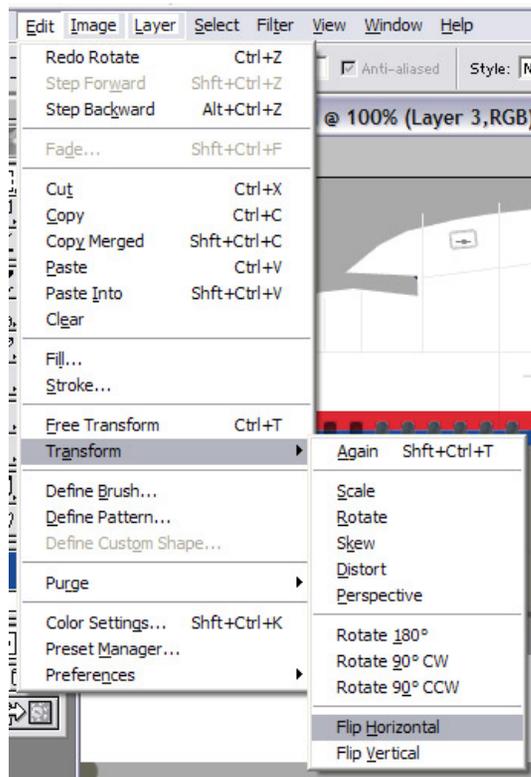
Now just set this new layer to multiply. See pic



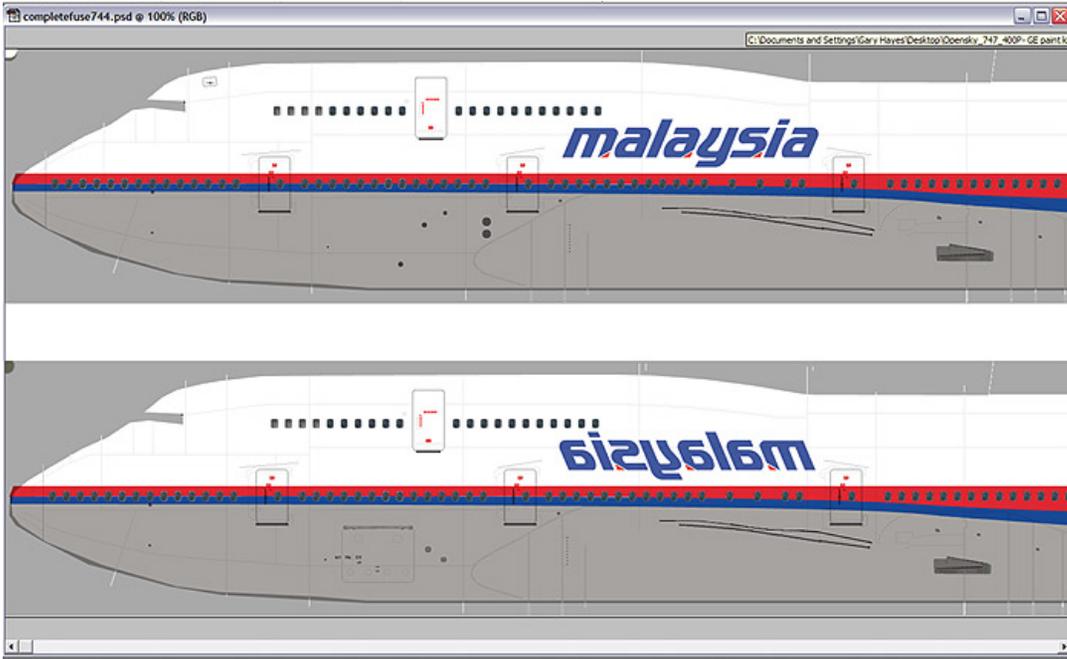
25. Now on the right side of our planes (baggage door sides) the text has to be reversed/mirrored. Just use the square selection tool and select the text.



26. Now go to EDIT > TRANSFORM > FLIP HORIZONTAL



Now your sides are painted. Next we will copy them to the Targas we made in lesson 1 and also paint the tail.



Thank you...stay tuned for part 2 of lesson 2

Gary

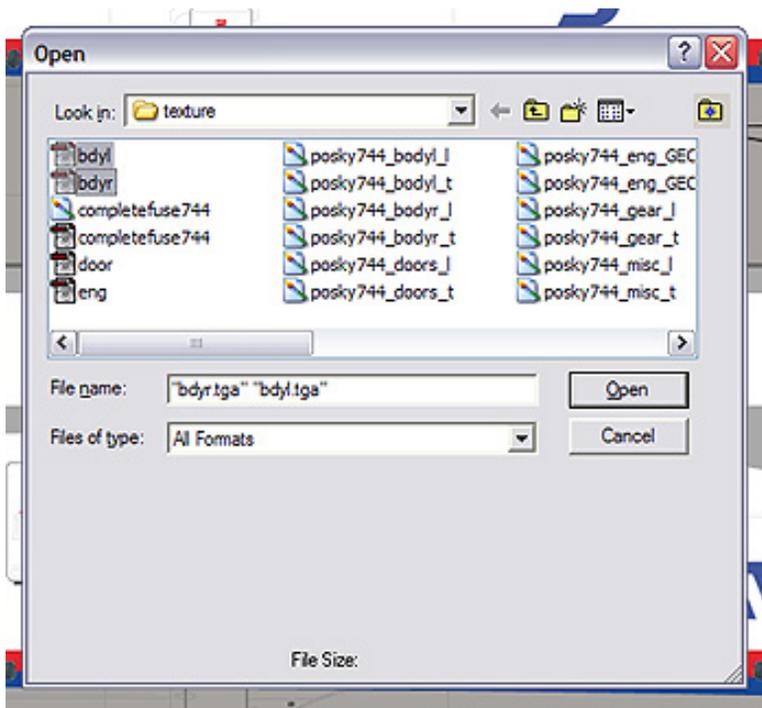
# Painting Made Easy

## Lesson Two: Part 2: Applying and Viewing

by: Gary Hayes

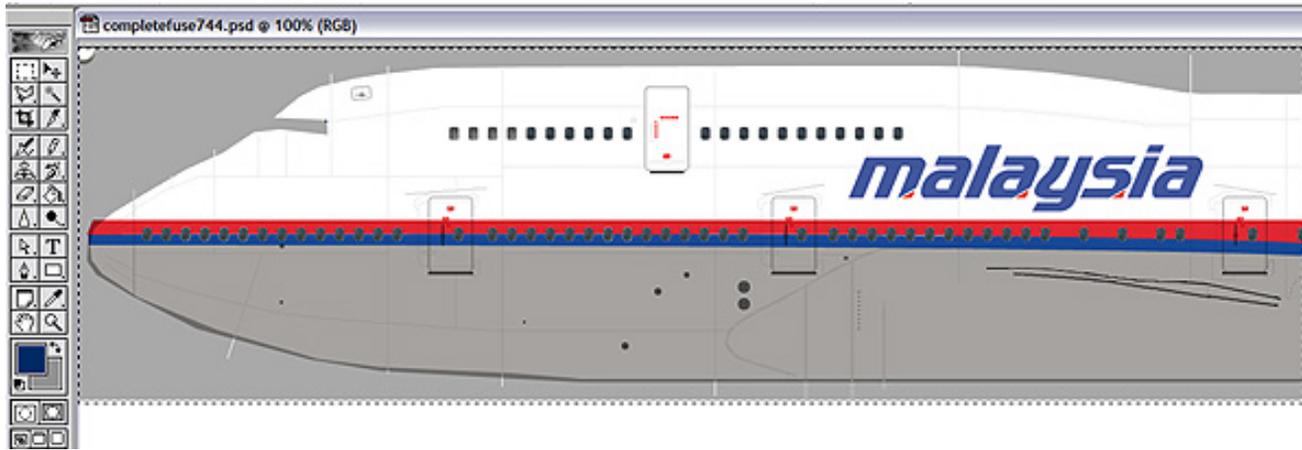
Ok now that you have killed your printer on part one. Lets move on to part 2.

1. No wwhen we ended last we had our complete fuselage all painted and ready to check out. Now to do this we need to open those TARGAs we made a while back in the first lesson. See below. Open all the targas.

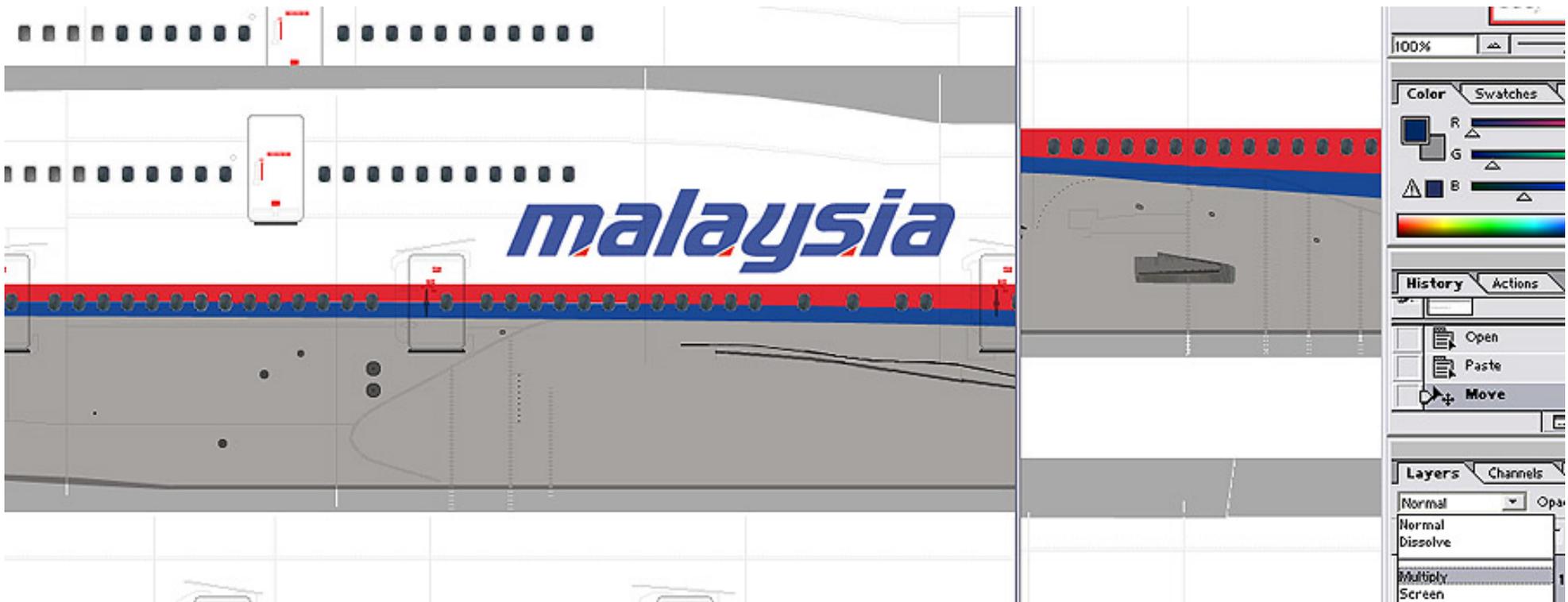


2. Now minimize all the targas an dleave the LEFT SIDE FUSE up. If you look at the top section of the 3 you will see its textures ends just past the 3rd door.... well thats where we are gonna cut our complete left side to paste it on here. Just use the square selection tool and select your area. Now its fine i fyout get to

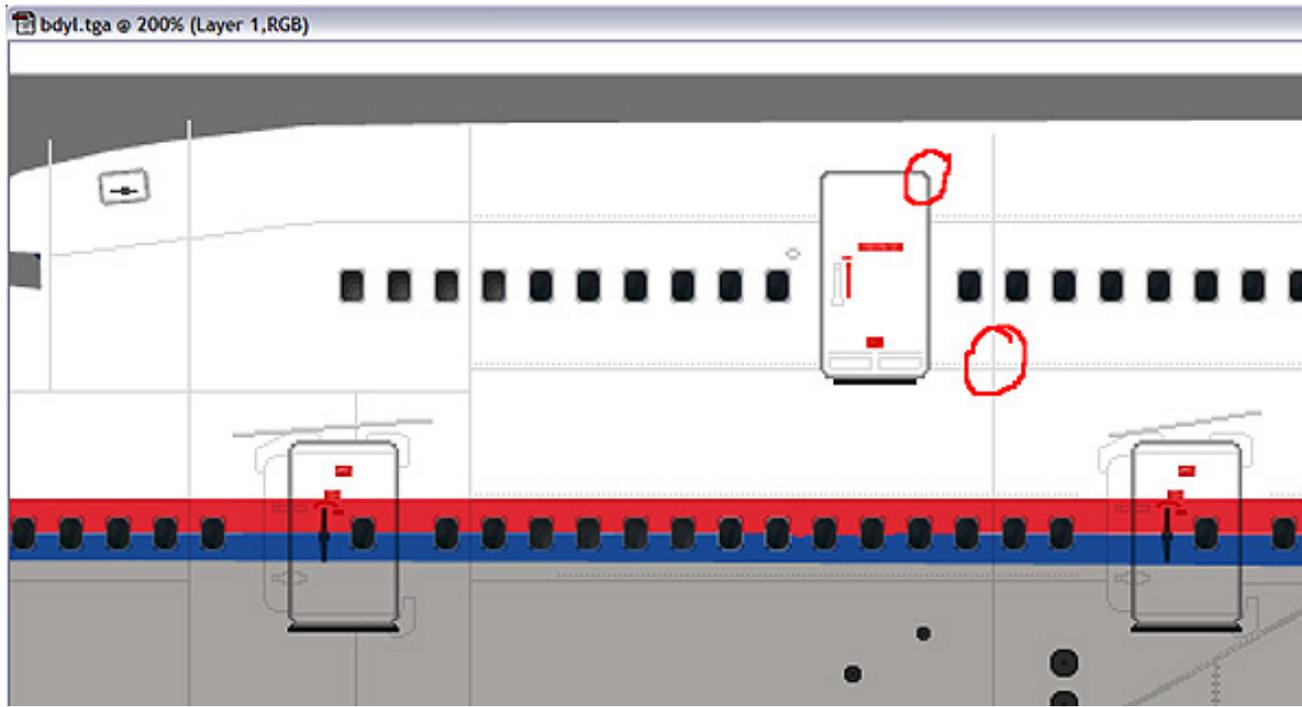
much because it will not fit on the BMP anyways. So select that area SEE BELOW



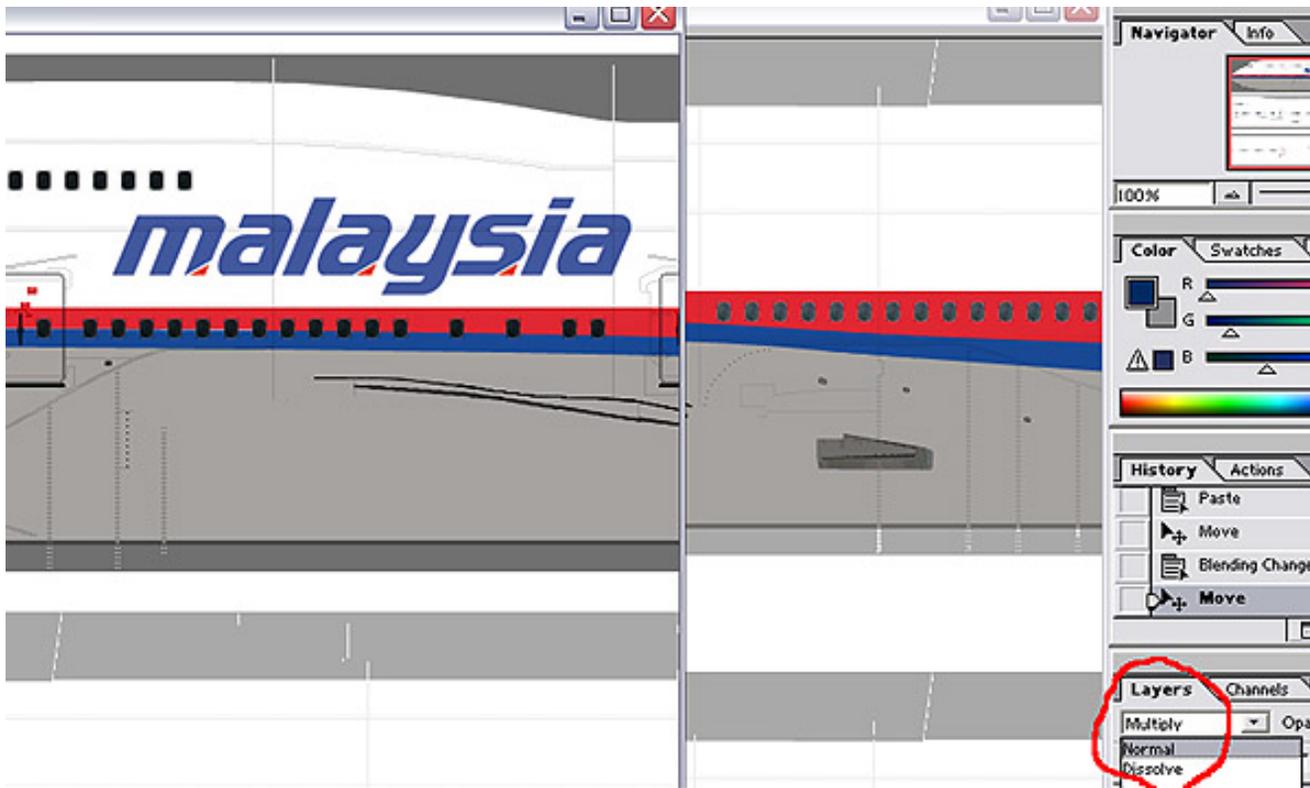
3. Now once its selected COPY and PASTE it onto the TARGA. Then you will have a new layer (your paint) you need to change it to multiply so you can align it. SEE BELOW



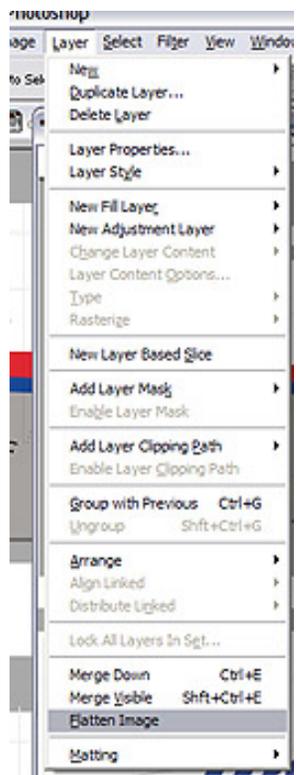
5. Now move it into place line when we made the complete fuse.



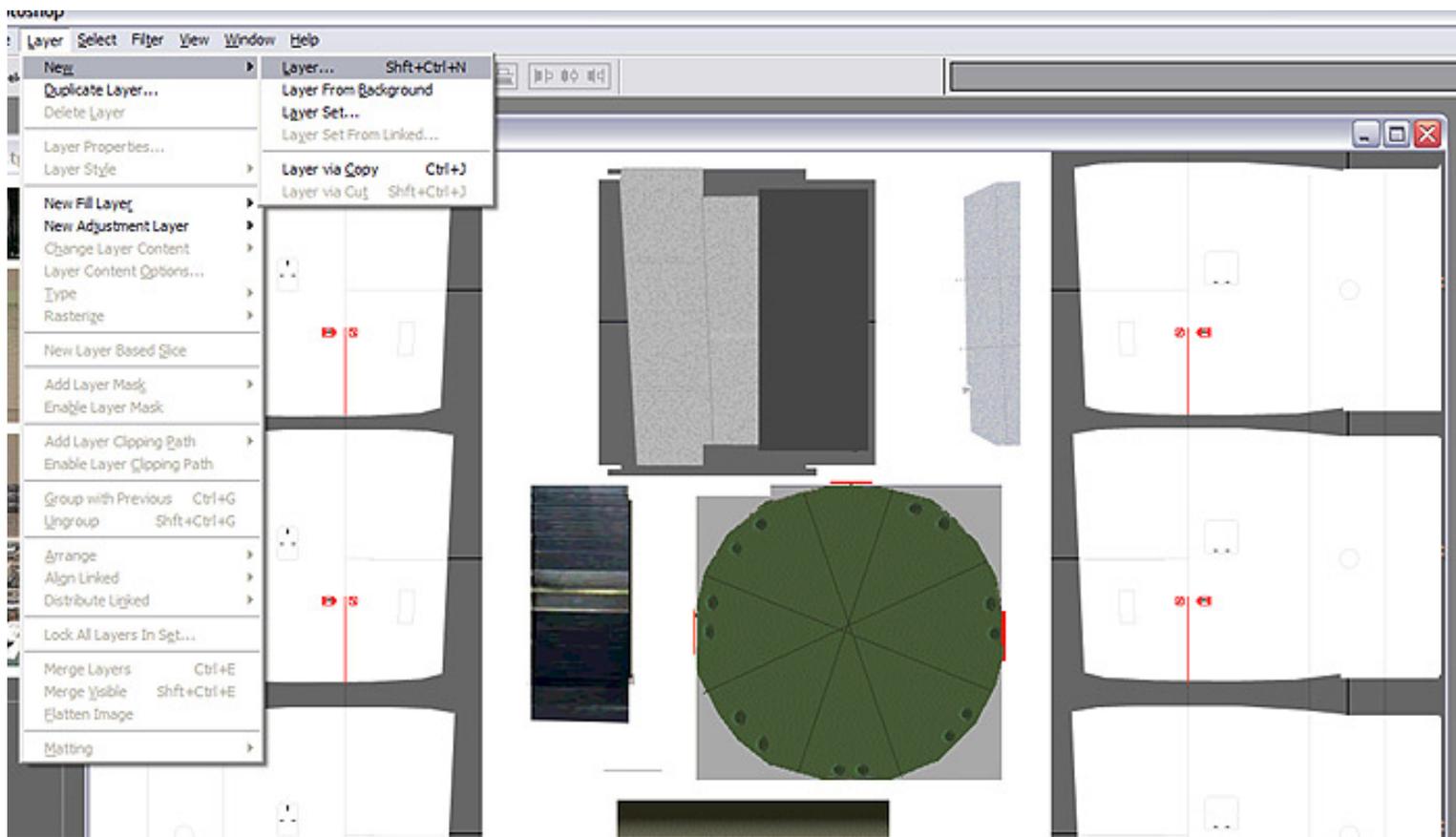
6. Now change it back to NORMAL from MULTIPLY SEE BELOW



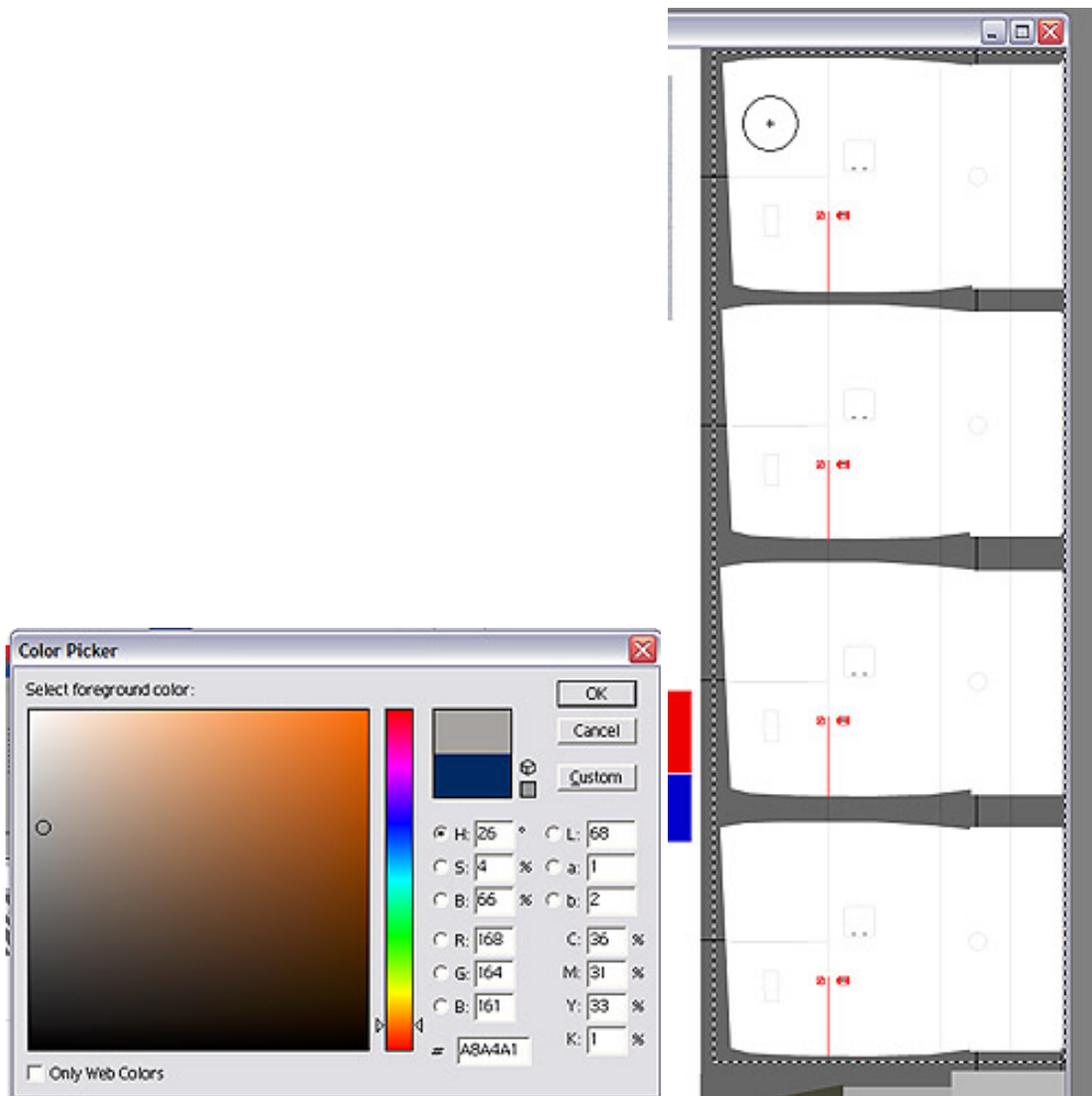
7. Ok now do the other 2 pieces that way.....WOW done already? lol Ok now we need to flatted out this image. So go to LAYER > FLATTEN IMAGE



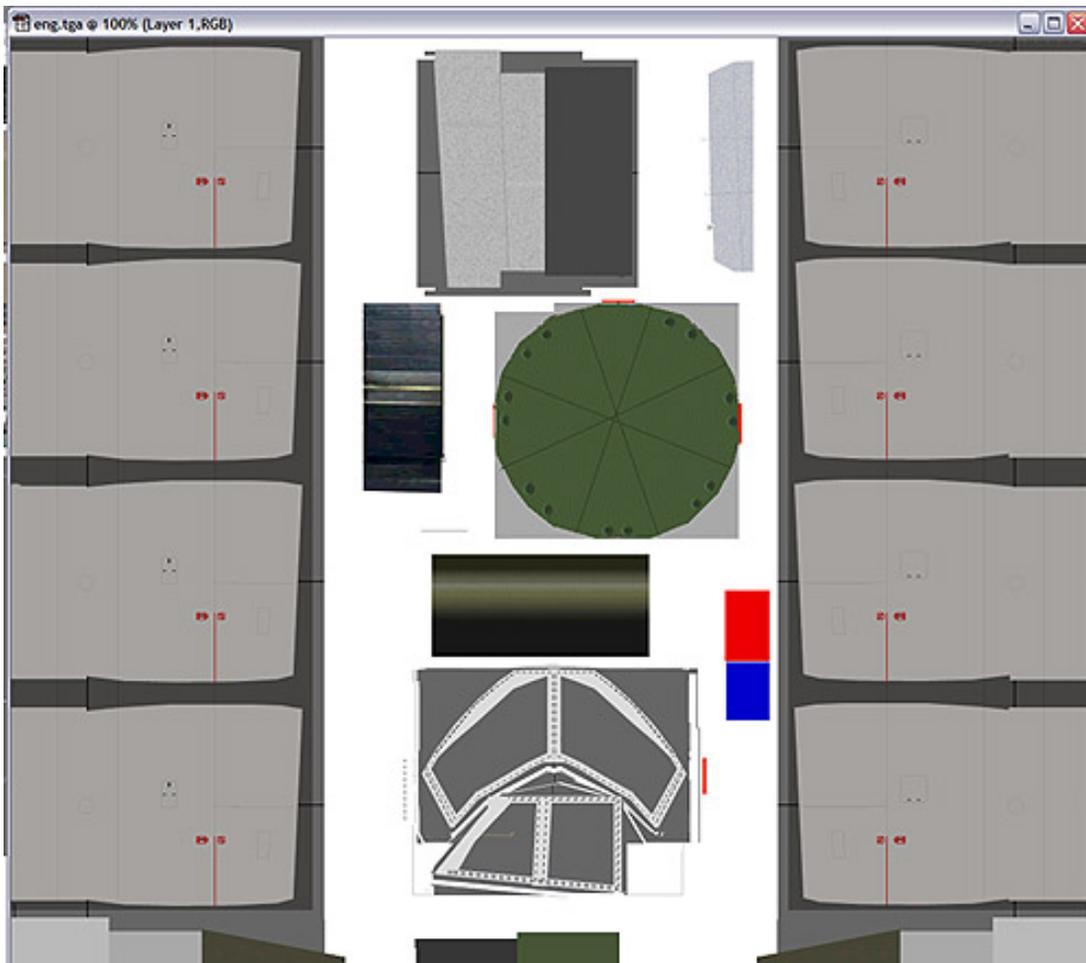
8. Ok now do this for the right side. (steps 2-7). Ok now that your done with those SAVE and CLOSE BOTH of them. Now bring up your ENGINES.tga since they are a solid color it makes our lives easier. Just create a new layer SEE BELOW.



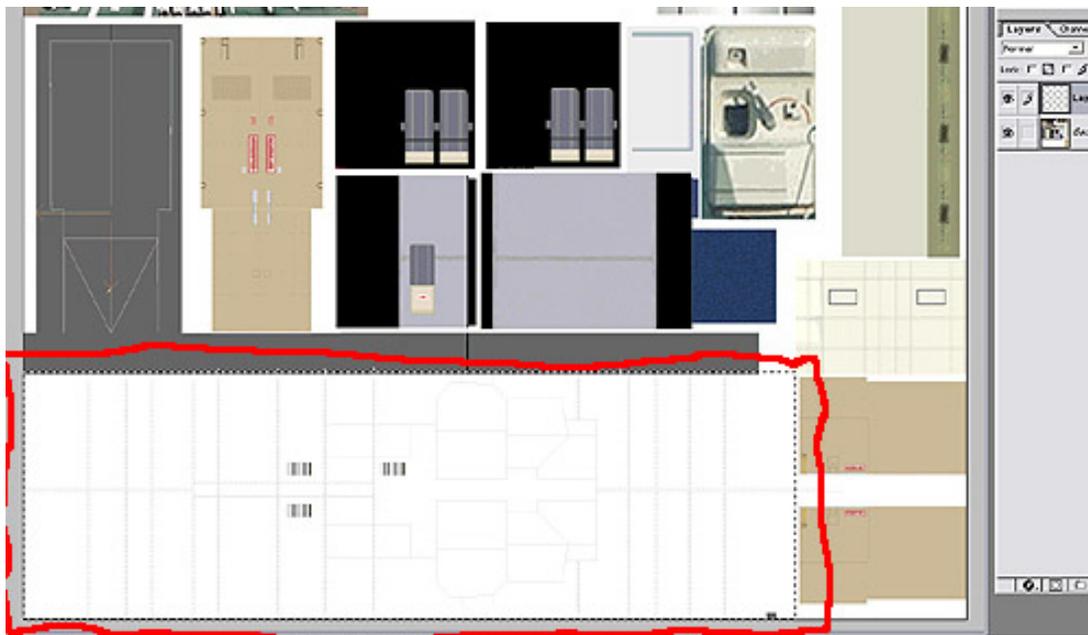
9. Malaysia's engines are the same shade of grey as your planes belly. So use the paint dropper and select the grey from the belly. Now go to your engines and using the square selection tool, select the outline of all 4 right side engines. (just one big square) then select the pencil tool and color the square grey. SEE BELOW.



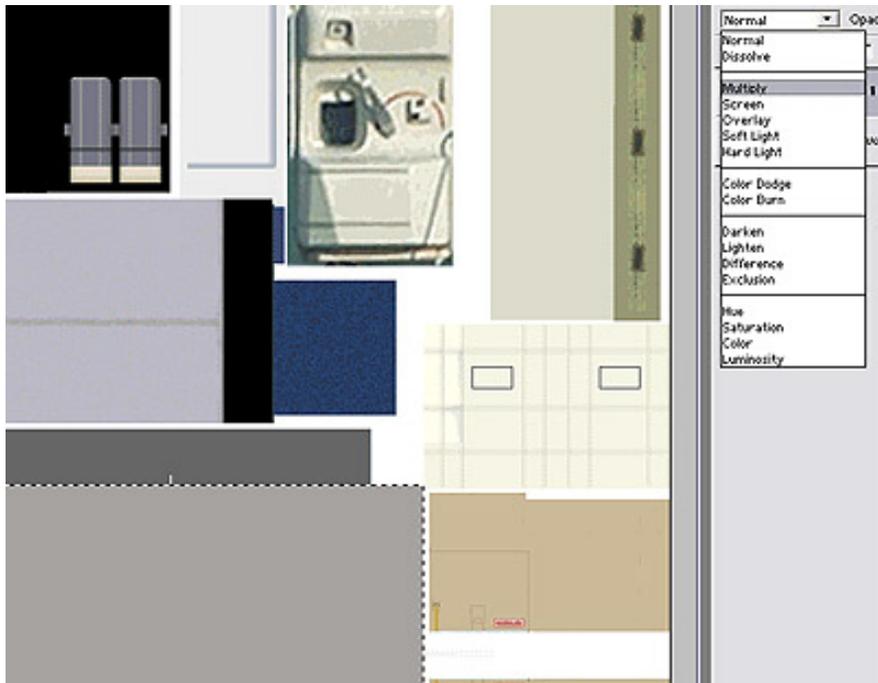
10. Now do the same to the left side engine covers.....Once your done there we can now multiply the layer. And like magic you now have grey engines ;-)



11. Now FLATTEN IMAGE...then FILE > SAVE close Moving right along. Now bring up the DOORS.tga. Here just like the engines, create a new layer; Then select the belly area. SEE BELOW

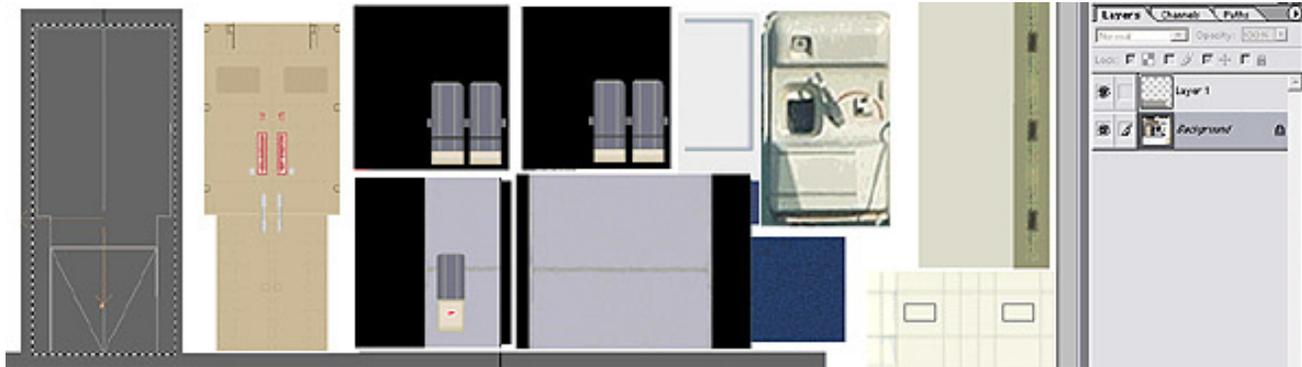


12. Now color it the same grey and then set the layer to multiply. SEE BELOW

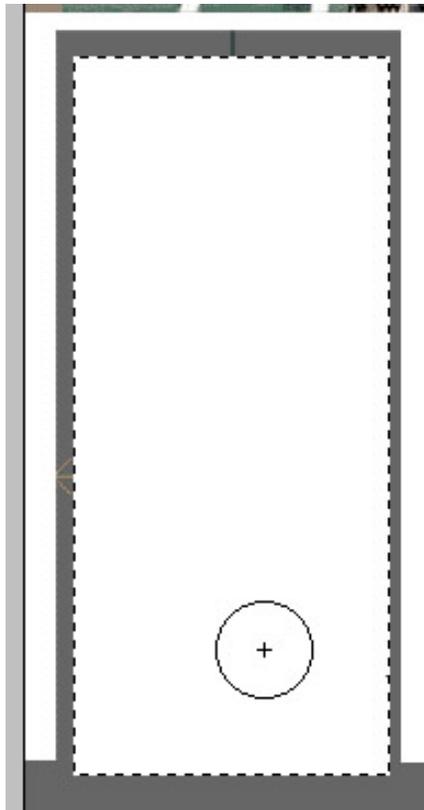


13. Now on the upper right edge of the belly part you see a grey area with Gmax lines in it right? Well who ever made the kit didnt make this white. (cough

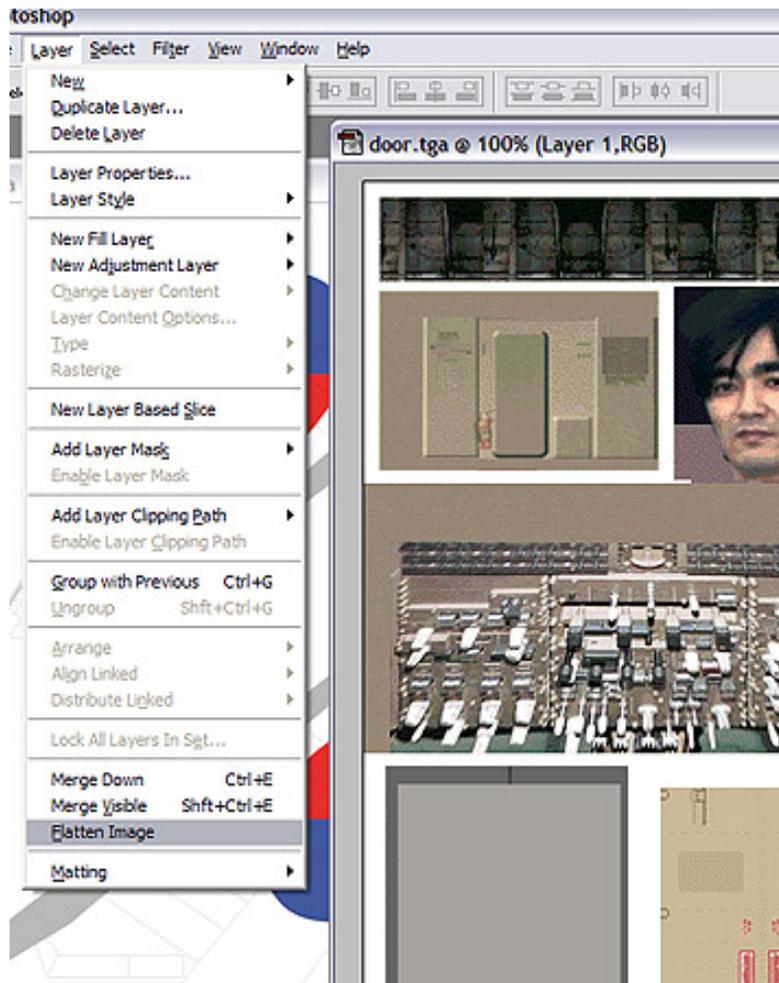
CHOCY) So we will do that. ok with the BACKGROUND slected in the layer window, use the square selection tool to outline the nose gear door. SEE BELOW



14. Now using WHITE color that in. SEE BELOW



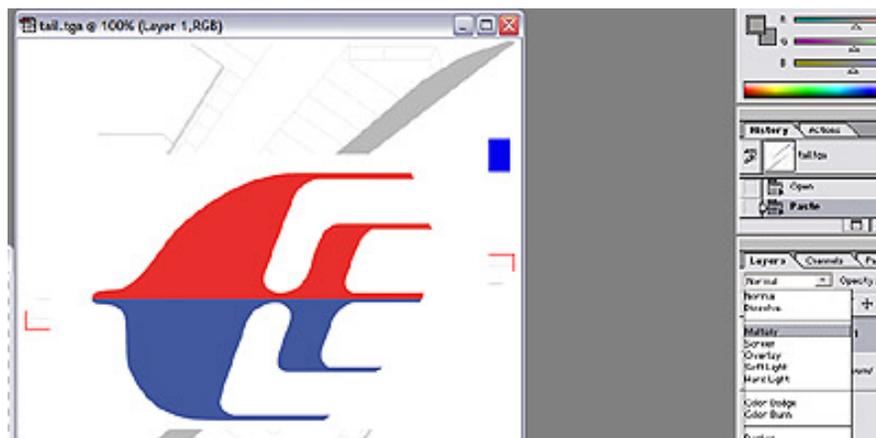
15. Now with LAYER 1 selected on the layer window you can now color that white area grey liek the belly. Now just flatten the image SAVE > CLOSE. SEE BELOW



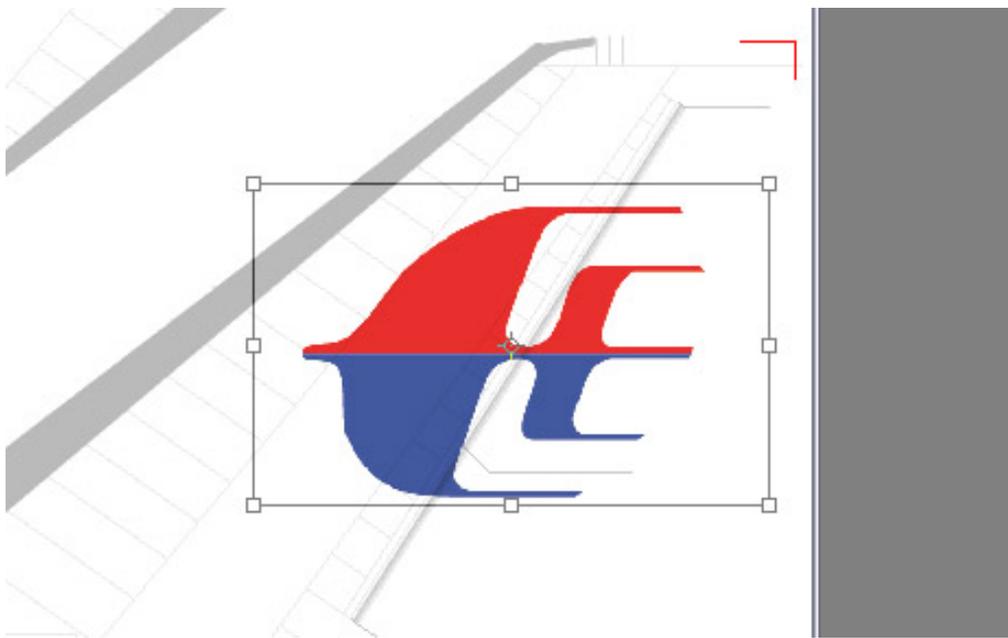
16. The tail is next. We need to bring up our Malaysia logo, select the logo with our selection tool of choice SEE BELOW



17. Now with it selected; COPY > PASTE it onto your TAIL.tga and set to Multiply. SEE BELOW

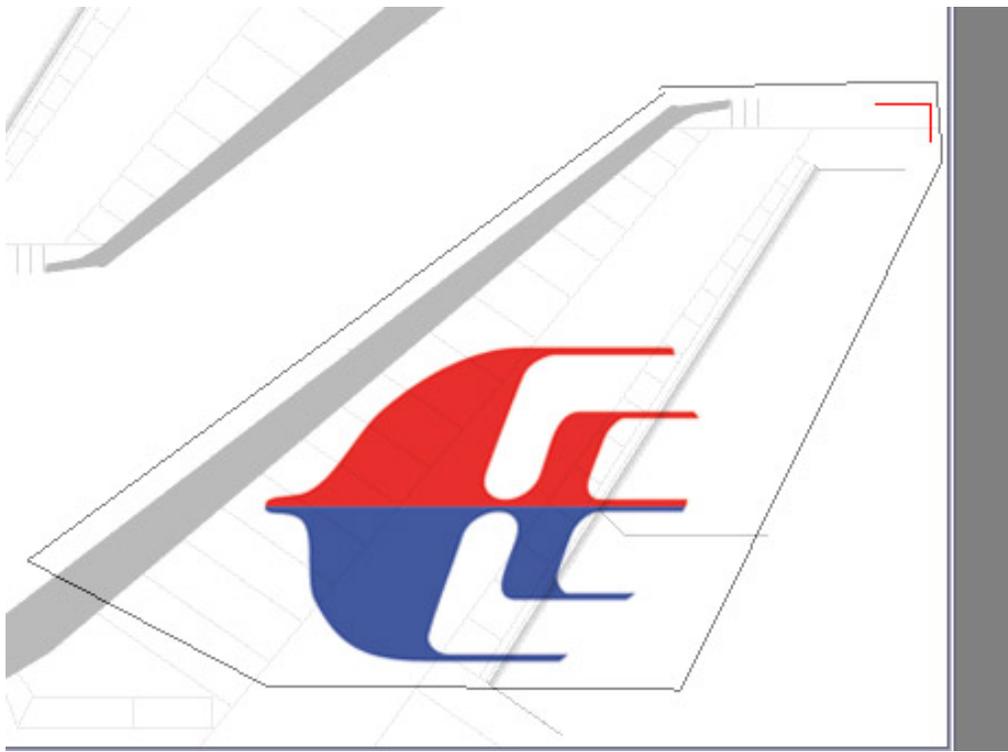


18. As you can see its very large (depending on how big you got the logo) We get to use the transform tool again to get it in shape. CTRL-T brings it up and using the box size it correctly to match the A.net photo. When your done hit ENTER to apply the changes. SEE BELOW

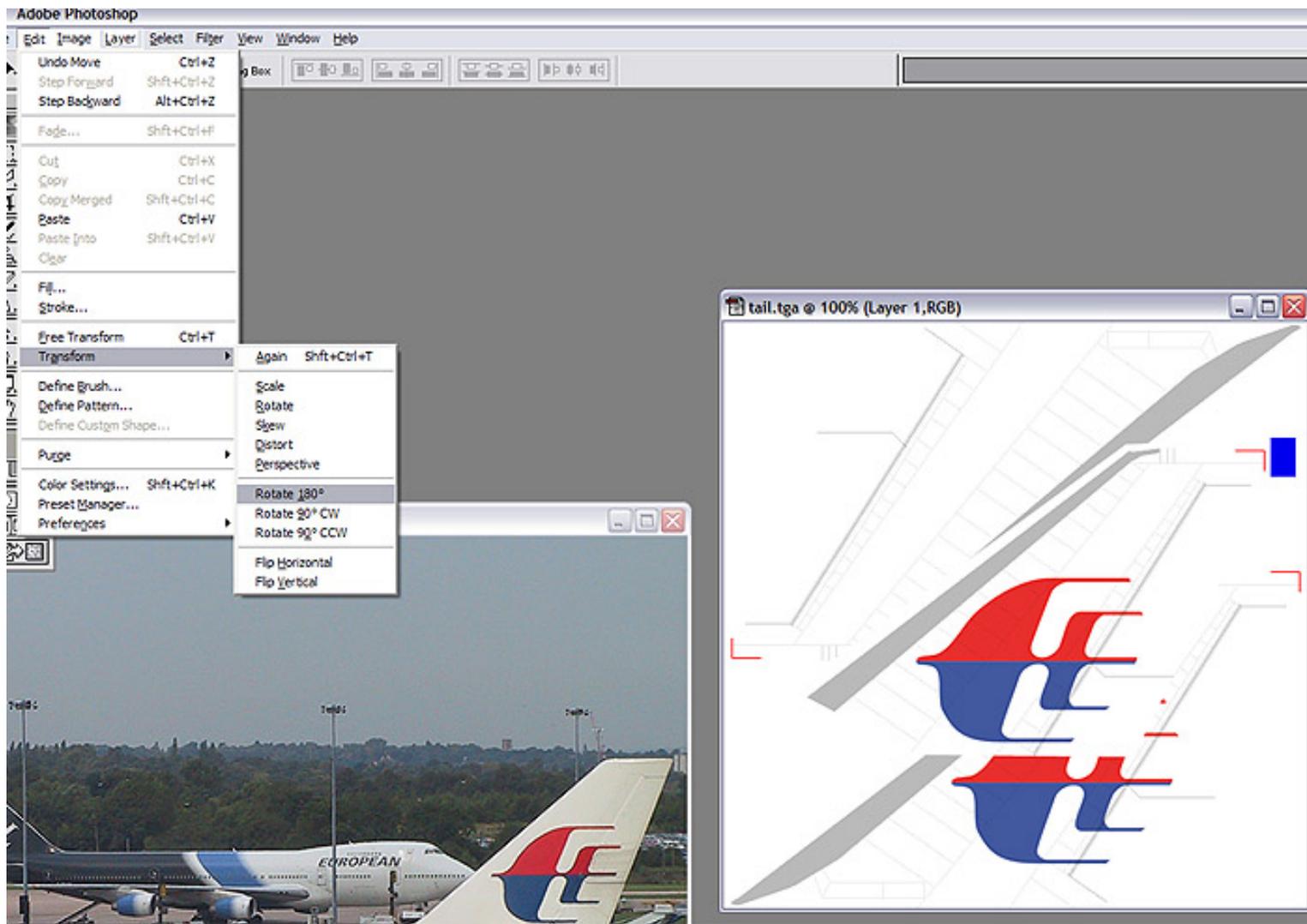




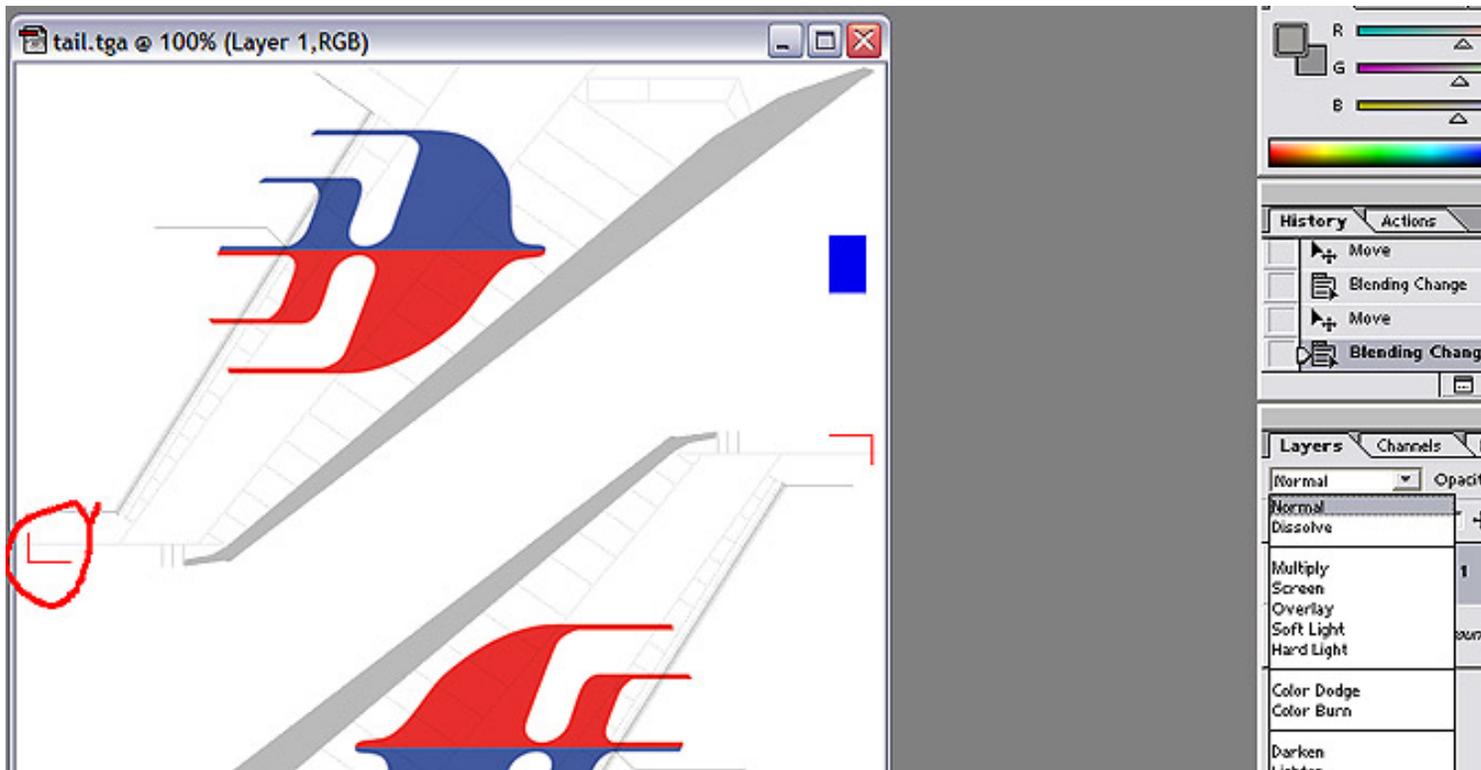
19. Now here we do something a little out of the normal order. FLATTEN the image, then using your point to point selection tool, create a selection around the tail you just made **\*\*NOTE\*\*** make SURE you get the little red mark sin there. They are used for aligning it to the other side



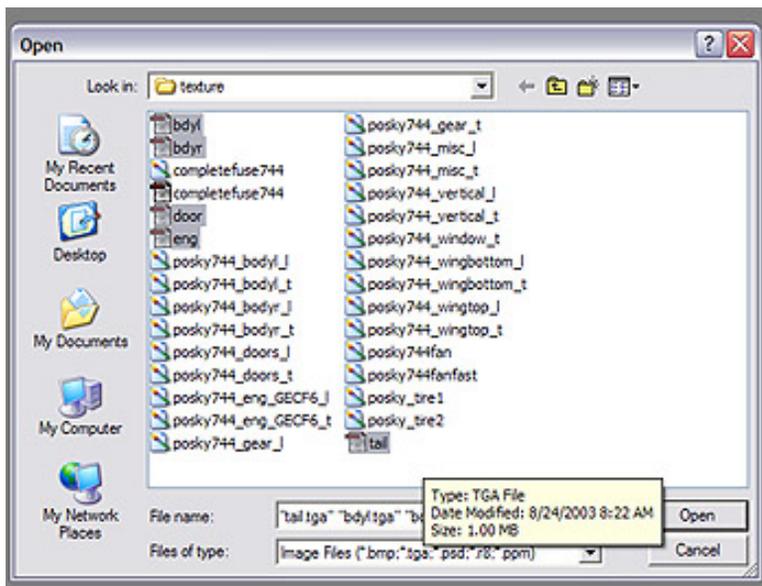
20. Now COPY and PASTE, your selection is now a new layer. We need to rotate it 180 degrees in order to get it on the other side. SEE BELOW



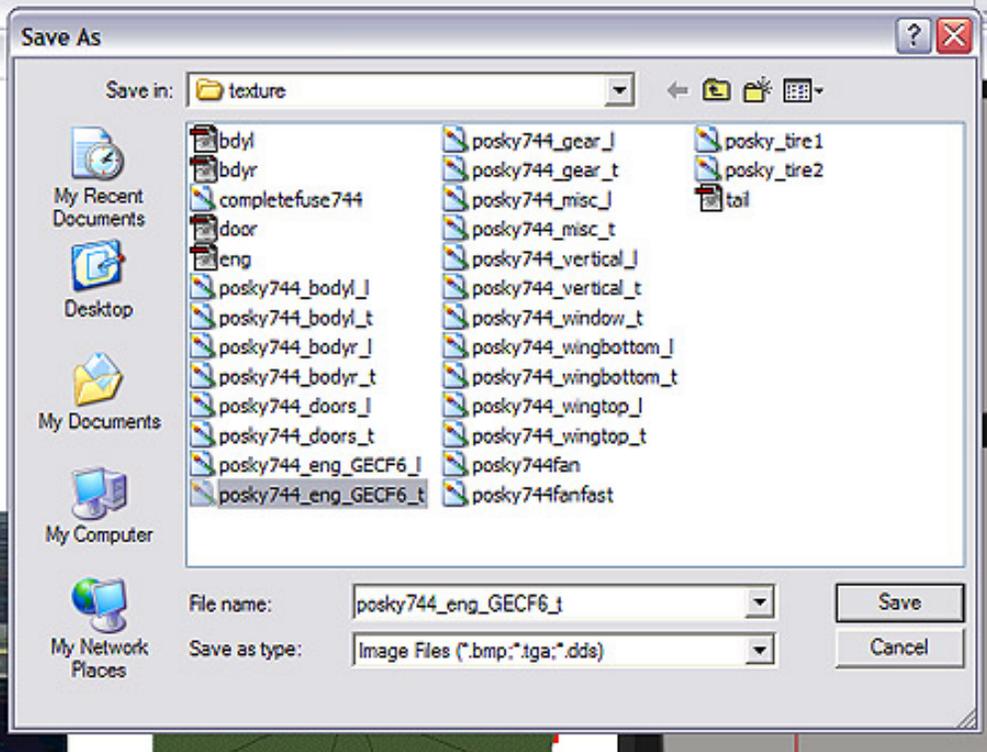
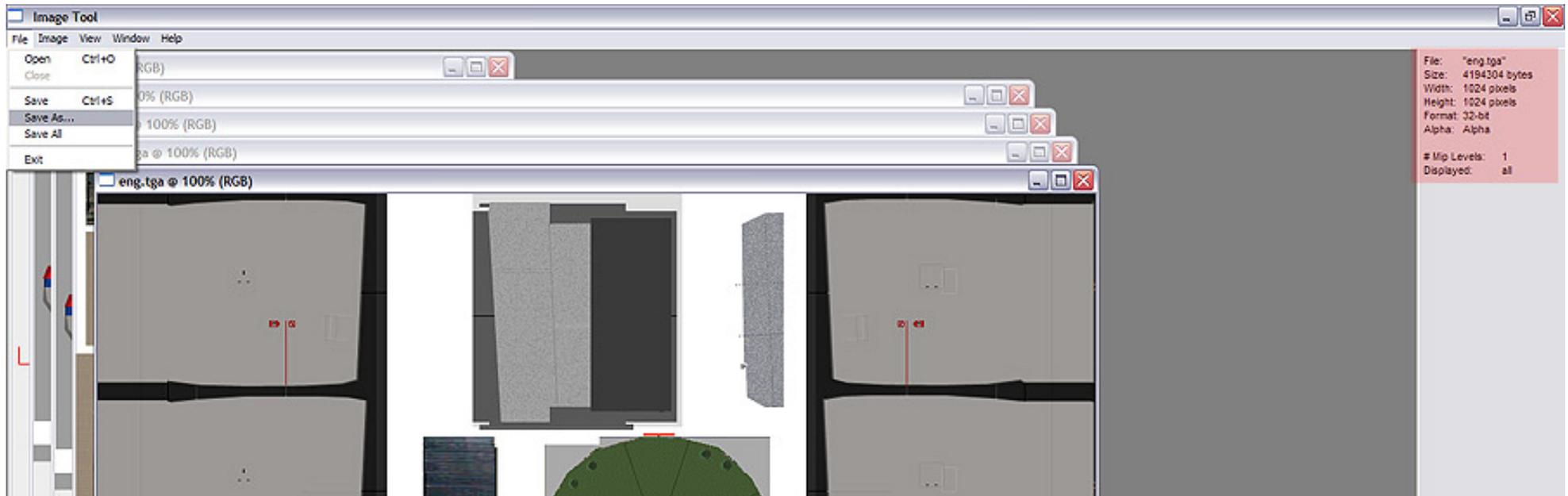
21. Using tricks from before, multiply it, then move it into place using the red lines to align it to the top left texture. then when your in place change it back to NORMAL. SEE BELOW



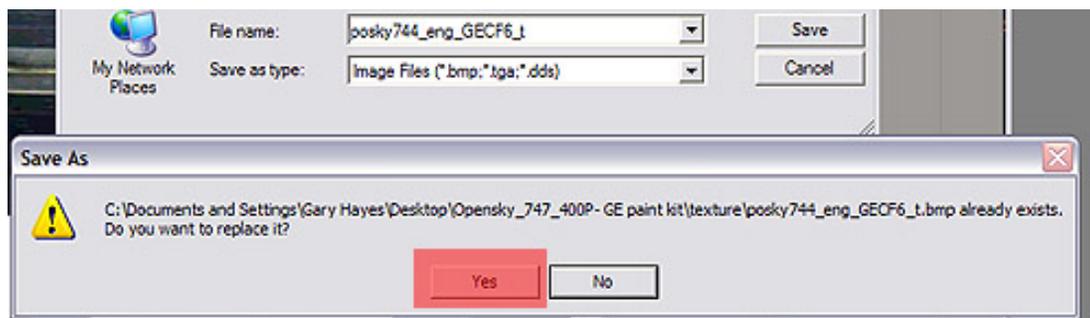
22. Well that's it man, it's painted, let's see how it looks in the game now hehe. Open IMAGE TOOL and open ALL targas.



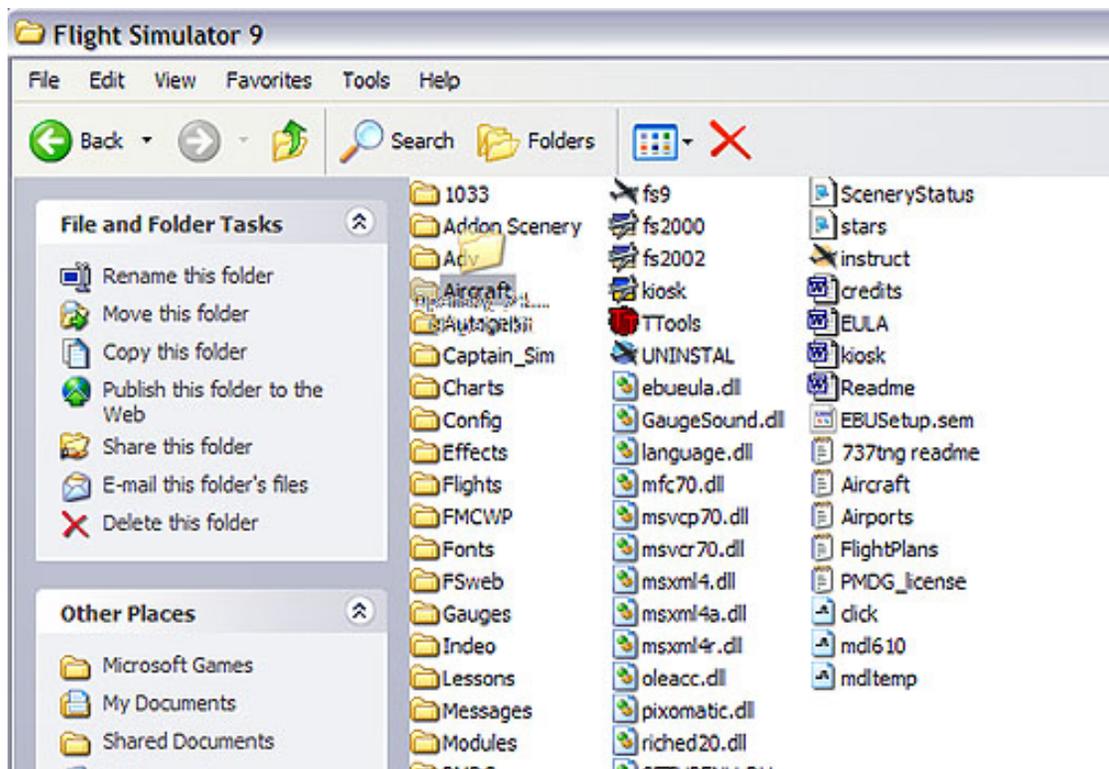
23. Now you need to make sure the alpha is in it, looking on the red shaded area (in pic below) will tell you that. then you will fo to FILE > SAVE AS....fine the engine texture's BMP or what ever one your doing. click on it ONCE and say SAVE. SEE BELOW



24. Now you will get a popup....say YES



25. Do this to the rest of the targas.....save the as their respective BMP. When your done with all those TGAs...and they are now BMPs we can now move the aircraft folder over to flightsim. (if you havent already) SEE BELOW



26. Open your AIRCRAFT.CFG in notepad and edit the red shaded areas to match your livery. Then save and close it.

```
Aircraft - Notepad
File Edit Format View Help
[fltsim.0]
title=Boeing 747-400 Malaysia
sim=747-400-GE-CF6-80C2B1
model=
panel=
sound=
texture=
checklists=

atc_airline=Malaysia
atc_flight_number=7

ui_manufacturer=Project Opensky
ui_type=747-400
ui_variation=Malaysia
visual_damage=1

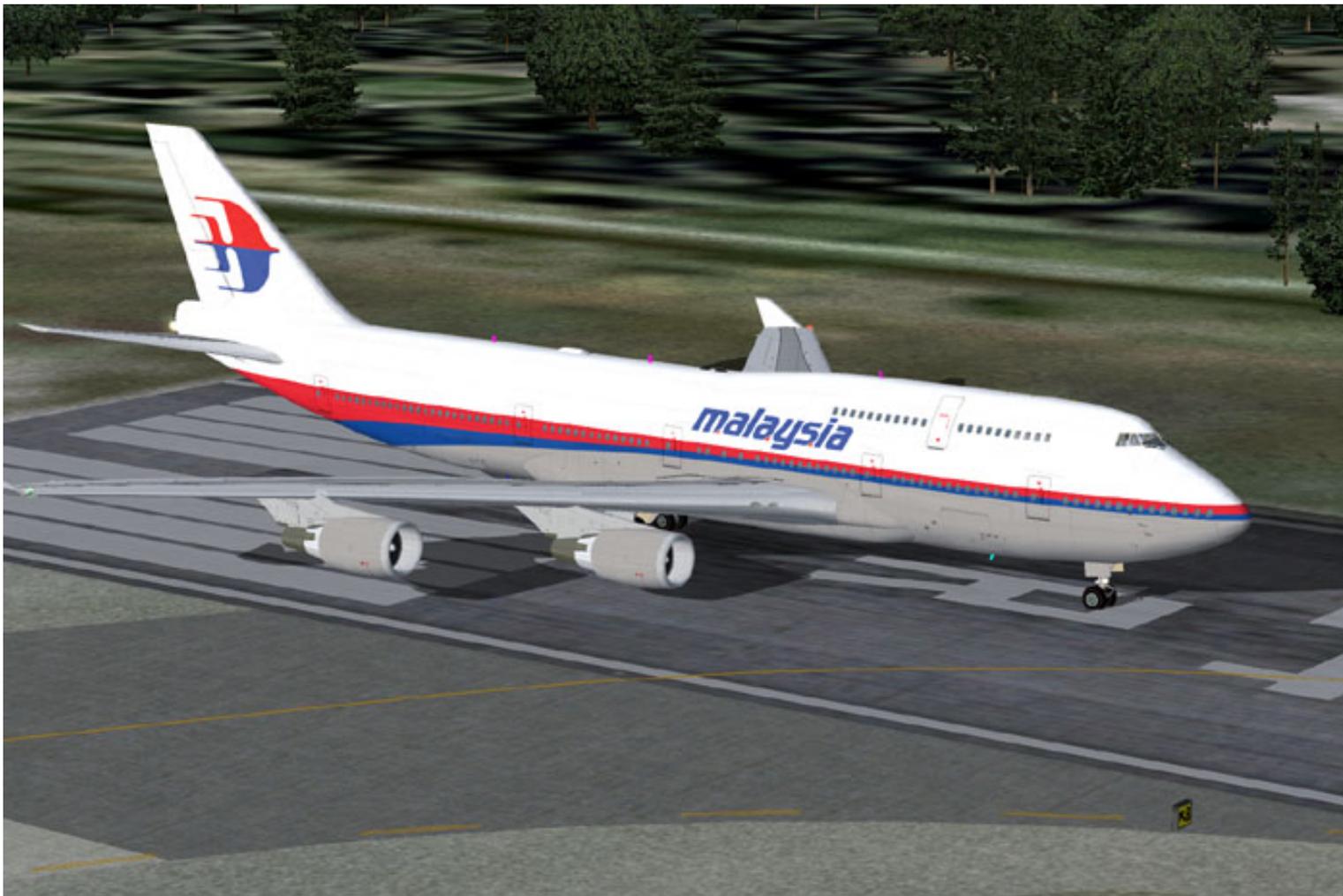
atc_heavy=1
atc_id=1

description=Project Opensky \nBo
```

27. Now open Flight Sim and find your plane...oooOOOoo aaahhhhhh



28. Now start flying.....



Guys/Gals I hope you enjoyed painting your first plane. Its a very addictive thing to get into. When you are painting in the future remember one thing, POSKY worked very hard for months to give you that plane...dont put a CRAP paint job on it. Take your time and do it right, that way it makes our plane look good. Oh and before you upload it, delete your targas...otherwise the texture zip will be HUGE.

Thank you and goodnight

Gary

