

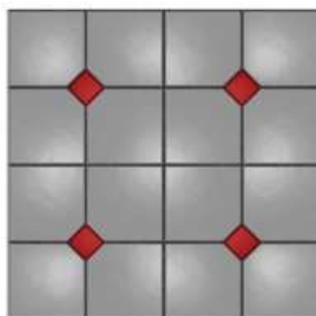
Generazione di una pavimentazione

L'esercizio prevede la generazione di una Texture: un pavimento.
Per texture s'intende un elemento, spontaneo o geometrizzato, ripetuto sistematicamente, ad esempio nella direzione dell'altezza e della larghezza dell'oggetto che l'accoglierà.

Esempi di texture:

Pavimentazioni

In piastrelle



In piastrelle



In pietra da taglio



In legno parquet



In opus incertum

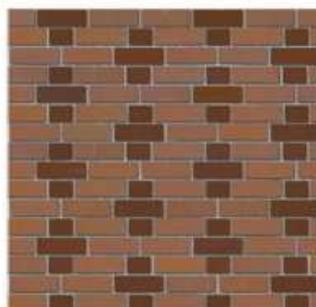


In autobloccanti

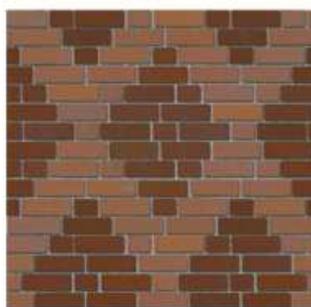


Murature e rivestimenti

In mattoni



In mattoni



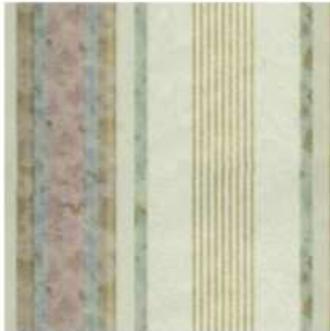
In pietra



In tappezzeria



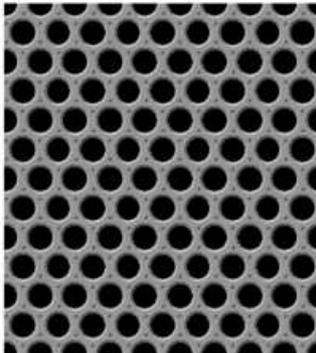
In tappezzeria



In tessuto



Griglia metallica



In tegole



Genereremo l'elemento basilare della nostra texture, ossia la piastrella comprensiva delle linee di fuga.

Apriamo una nuova sessione di lavoro in Photoshop, con un foglio dimensionato 800x600 pixel e con 100 pixel di risoluzione per cm.

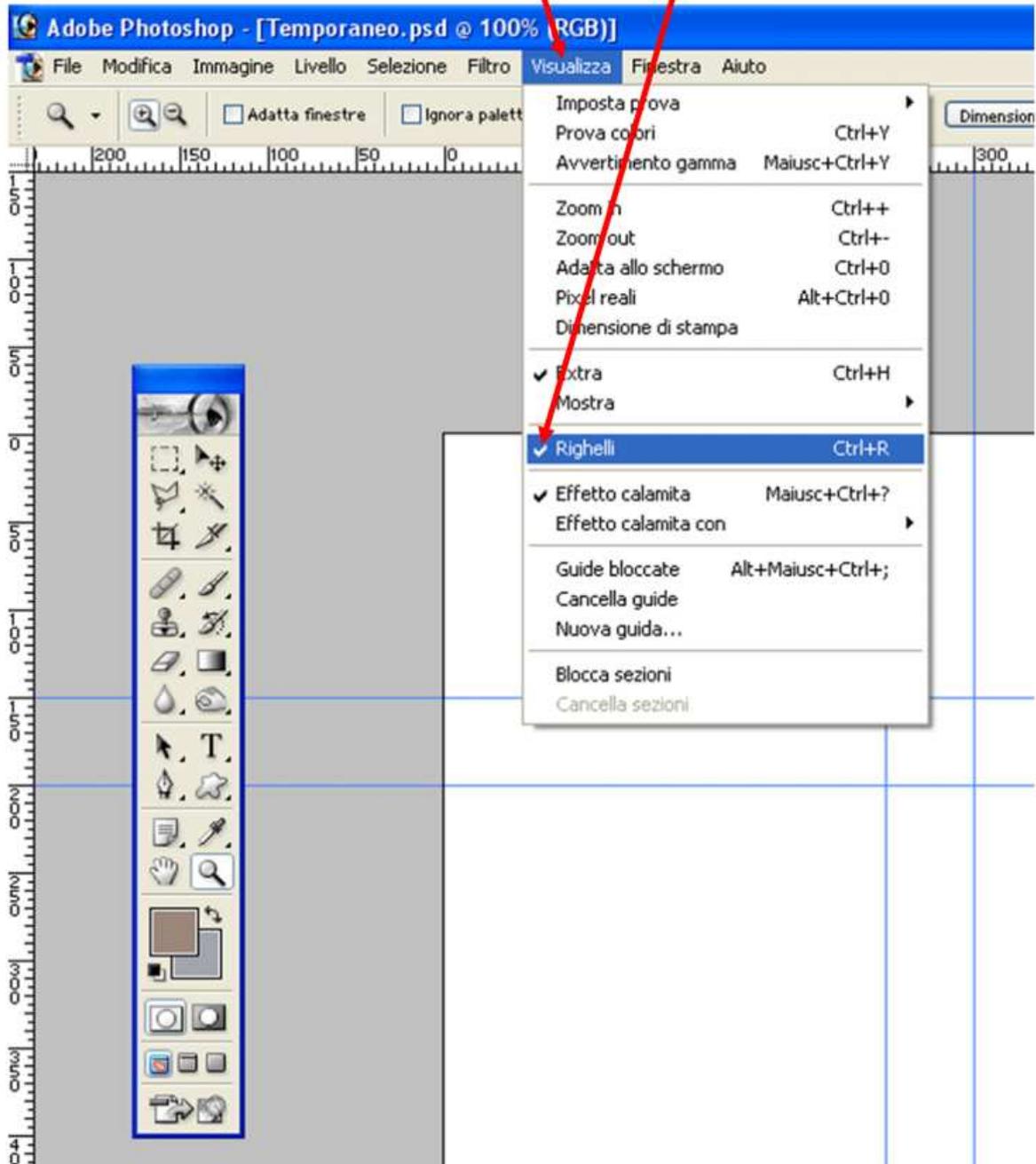
Con iò cursore del mouse, trasciniamo dai *righelli Orizzontale* e *Verticale*, due *linee guida* orizzontali e due verticali.

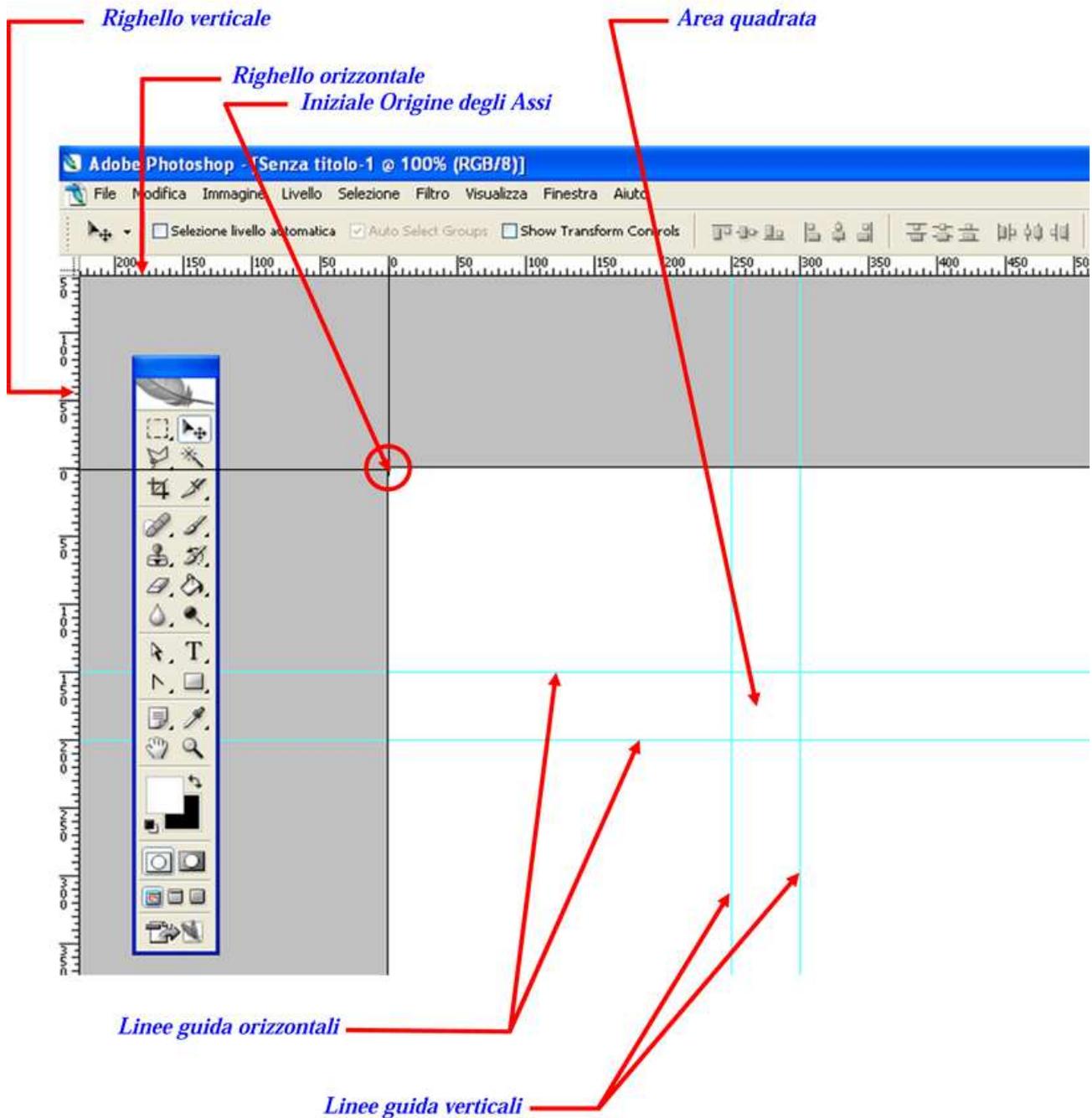
Tali linee serviranno a definire un'area quadrata di riferimento per la costruzione della nostra piastrella.

Nell'eventualità rammentiamo, che per visualizzare i Righelli, basta cliccare sul menu Visualizza e spuntare la voce Righelli che compare sul menu a tendina.

Menu Visualizza

Attivazione dei Righelli





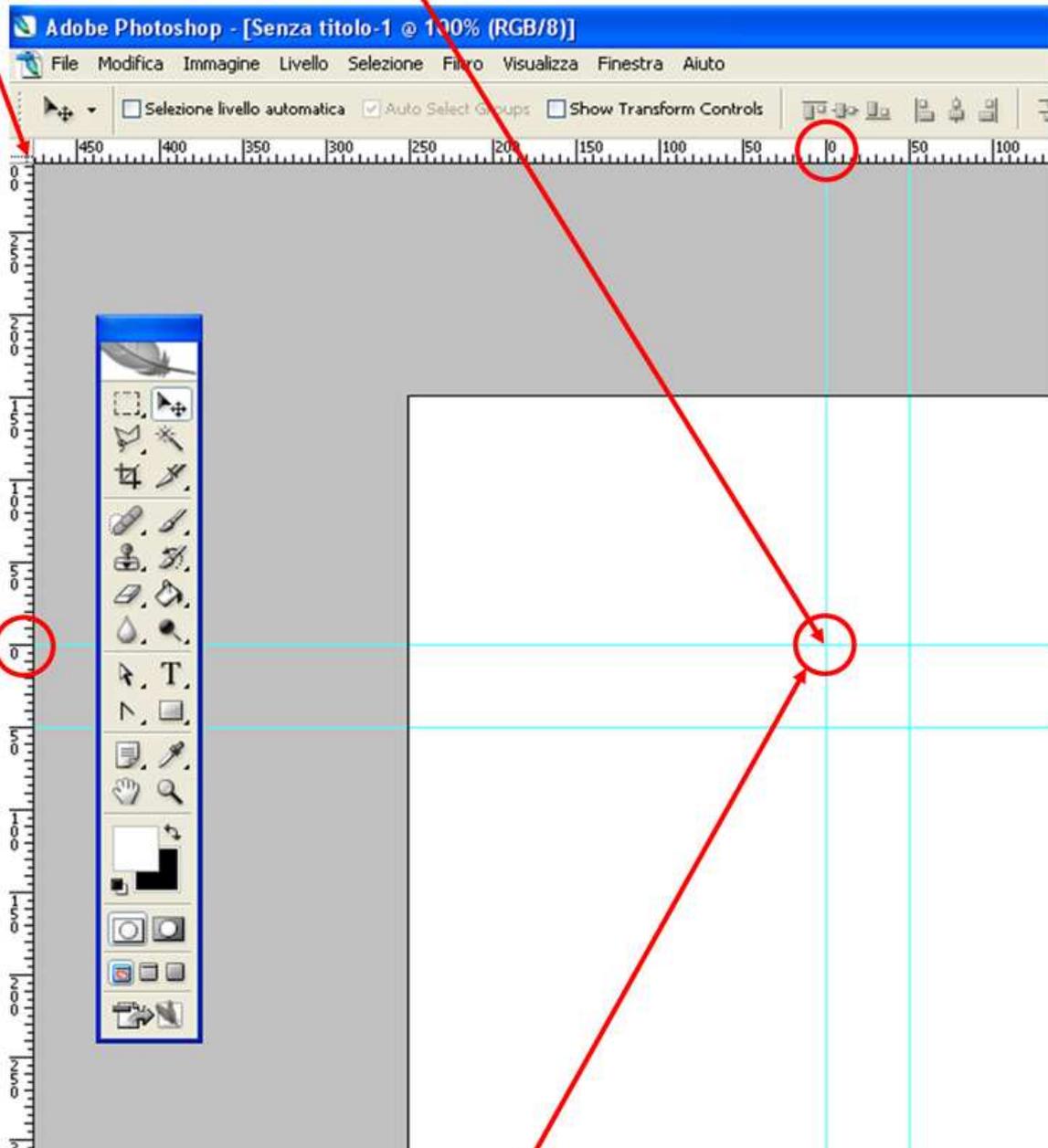
Per agevolare la successiva costruzione delle linee di fuga della nostra piastrella, spostiamo *l'origine degli assi* (0,0), che inizialmente si trova nell'angolo in alto a sinistra, all'incrocio delle due linee guida, verticale ed orizzontale, che intersecandosi formano il riferimento per il vertice in alto a sinistra della piastrella.

Esercitazione di Photoshop – Pavimentazione

Lo spostamento viene effettuato cliccando con il mouse sull'area d'incontro dei due righelli Orizzontale e Verticale e trascinando all'incrocio delle suddette linee guida.

Area d'incontro dei due righelli Orizzontale e Verticale (Cliccare qui e trascinare con il mouse)

Incrocio delle due linee guida, riferimento per il vertice in alto a sinistra della piastrella



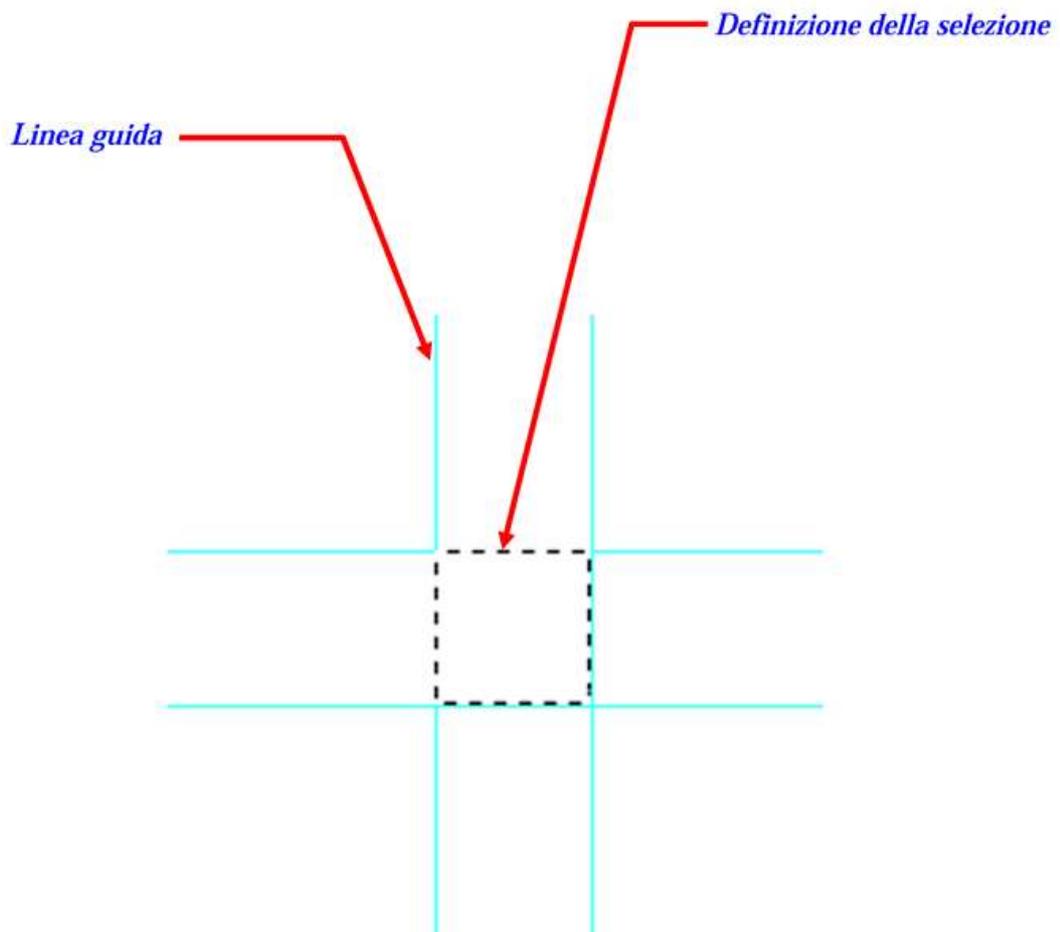
Nuova origine (0,0) degli assi

Strumento di selezione Rettangolare



Dalla barra degli strumenti prelevare lo **strumento di selezione Rettangolare**.

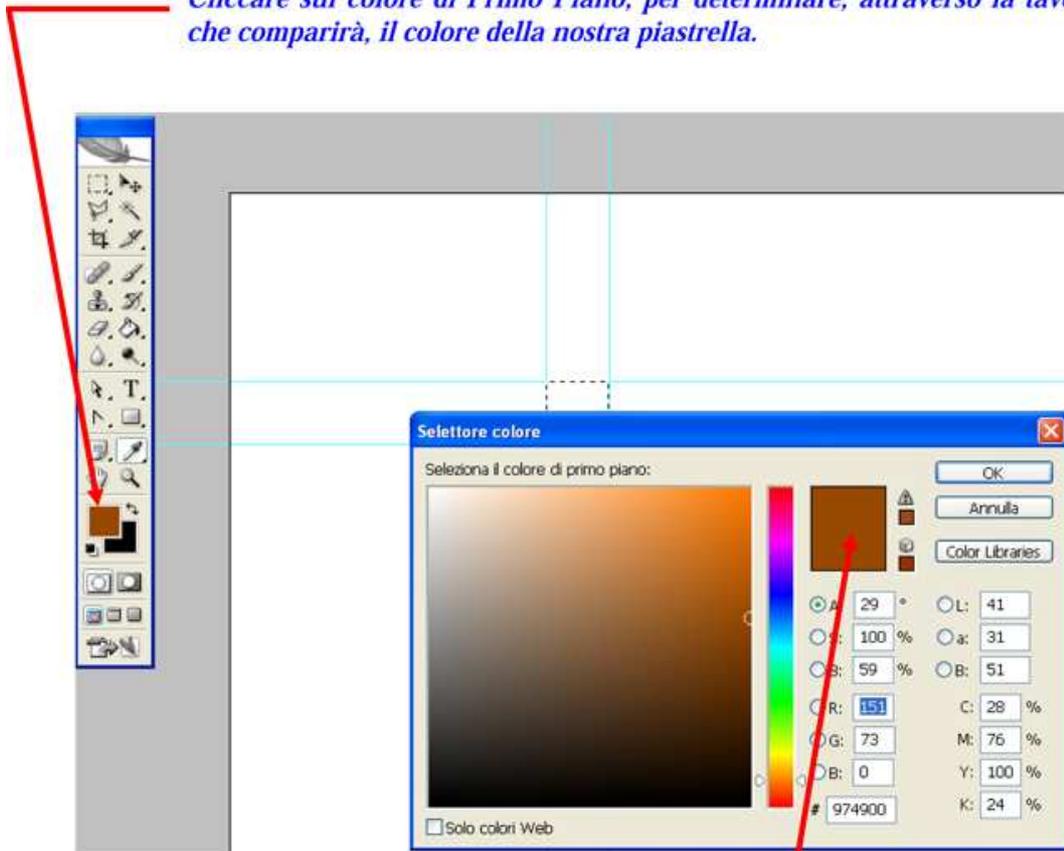
Aprire una selezione agganciandosi alle **linee guida** precedentemente ubicate.



Prima di versare un colore all'interno della selezione, sarà utile creare un **nuovo livello** denominandolo **Piastrella**.

Scegliere dunque un colore adatto ad esempio per una piastrella in cotto.

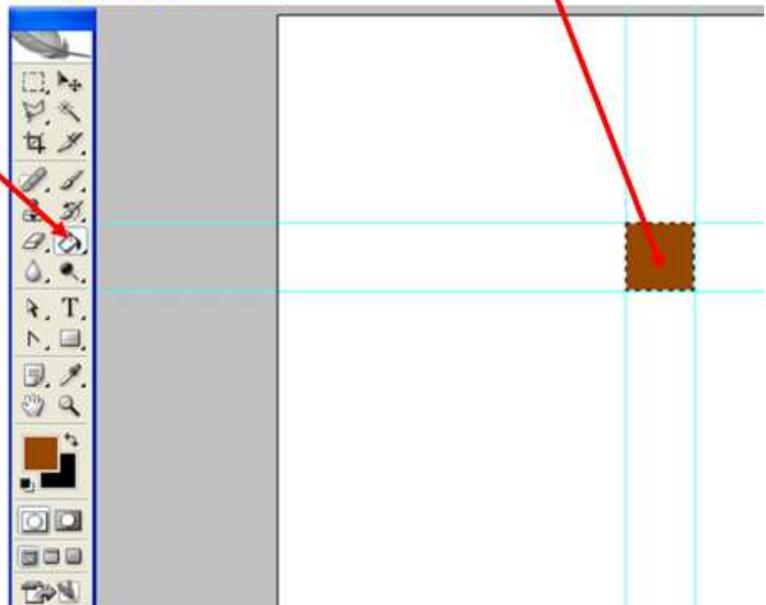
Cliccare sul colore di Primo Piano, per determinare, attraverso la tavolozza dei colori che comparirà, il colore della nostra piastrella.



Colore scelto

*Versamento del colore
Con lo Strumento Secchiello*

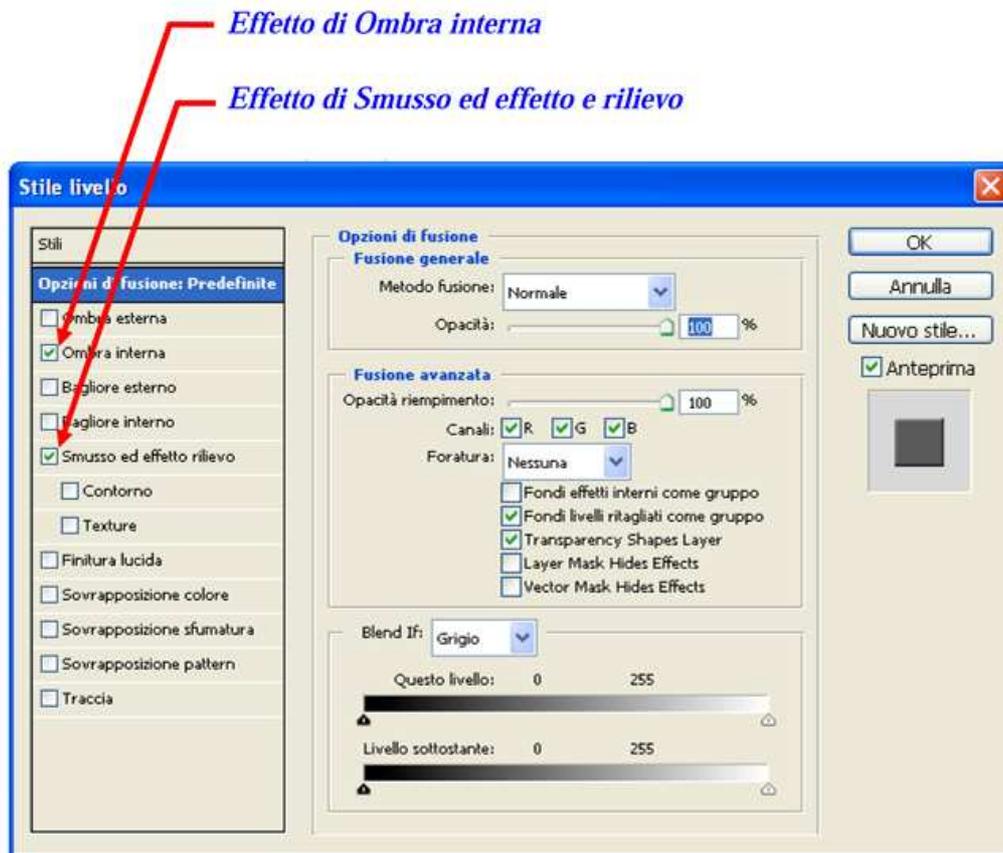
Colore versato



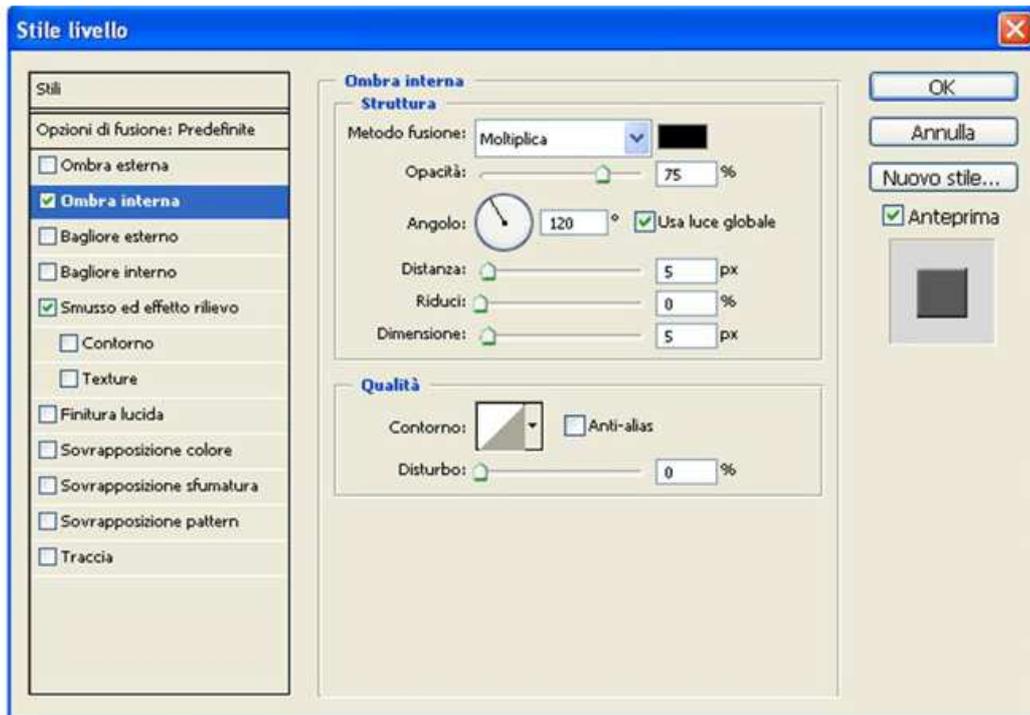
Disabilitare la selezione.

Per creare una piastrella “maggiormente realistica” ci avvarremo degli **Stili di Livello**.

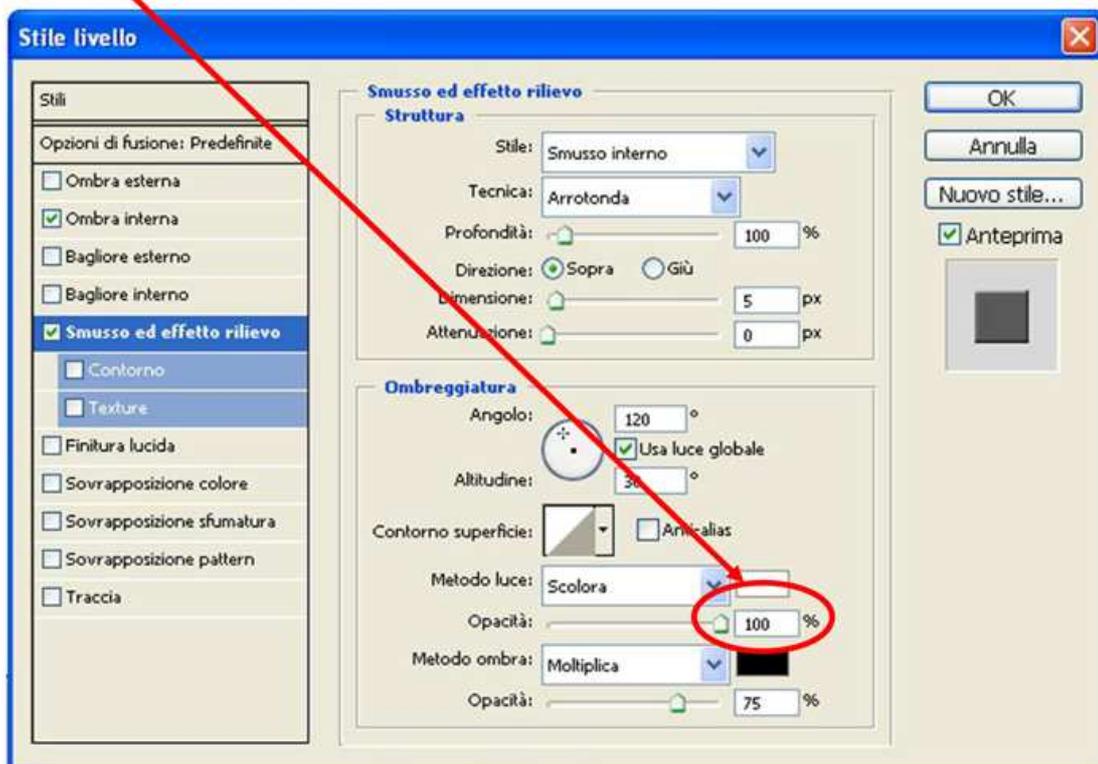
Attiviamo un effetto di **Ombra interna** ed uno di **Smusso ed effetto e rilievo**.



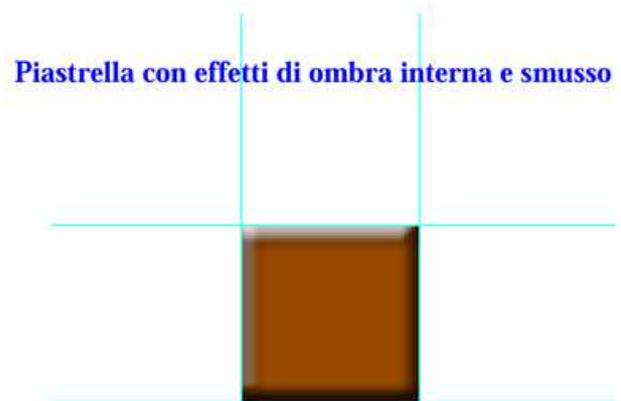
Impostazioni dei parametri relativi all'effetto Ombra interna



Per i parametri dell'**Ombra interna** accettate le impostazioni che vengono stabilite. Mentre per l'effetto di **Smusso ed effetto rilievo** portate al **100%** il valore di opacità del bianco del **Metodo luce**.

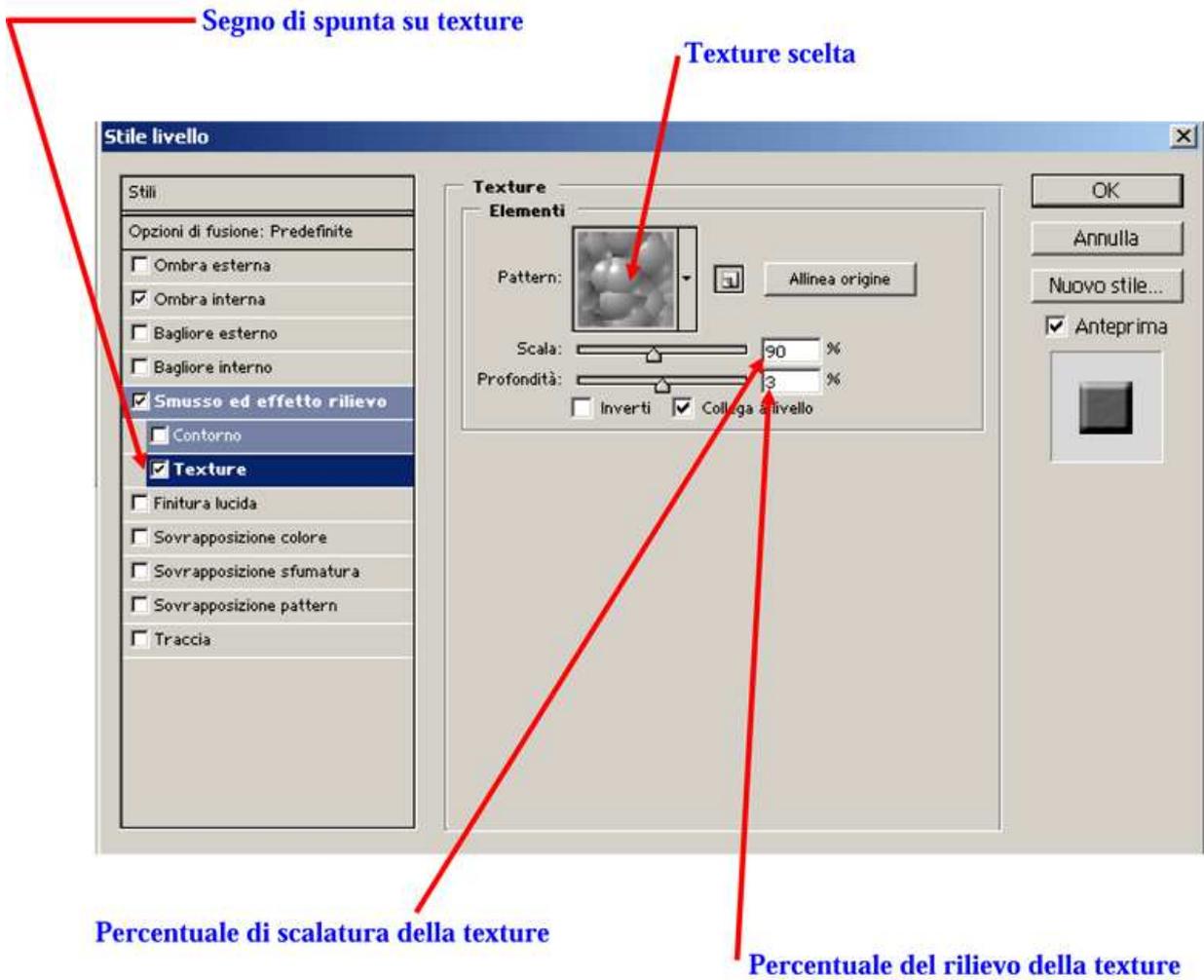


Proponiamo il risultato dell'attivazione degli effetti di livello, Ombra e Smusso:



Agli effetti di stile di livello impostati poc'anzi, possiamo aggiungere una texture, ossia una leggera corrugazione alla superficie della piastrella per renderla più realistica.

Poniamo un segno di spunta su Texture, racchiusa all'interno dell'effetto Smusso ed effetto rilievo. Impostiamo le percentuali di scalatura e di profondità della texture come indicato da figura:

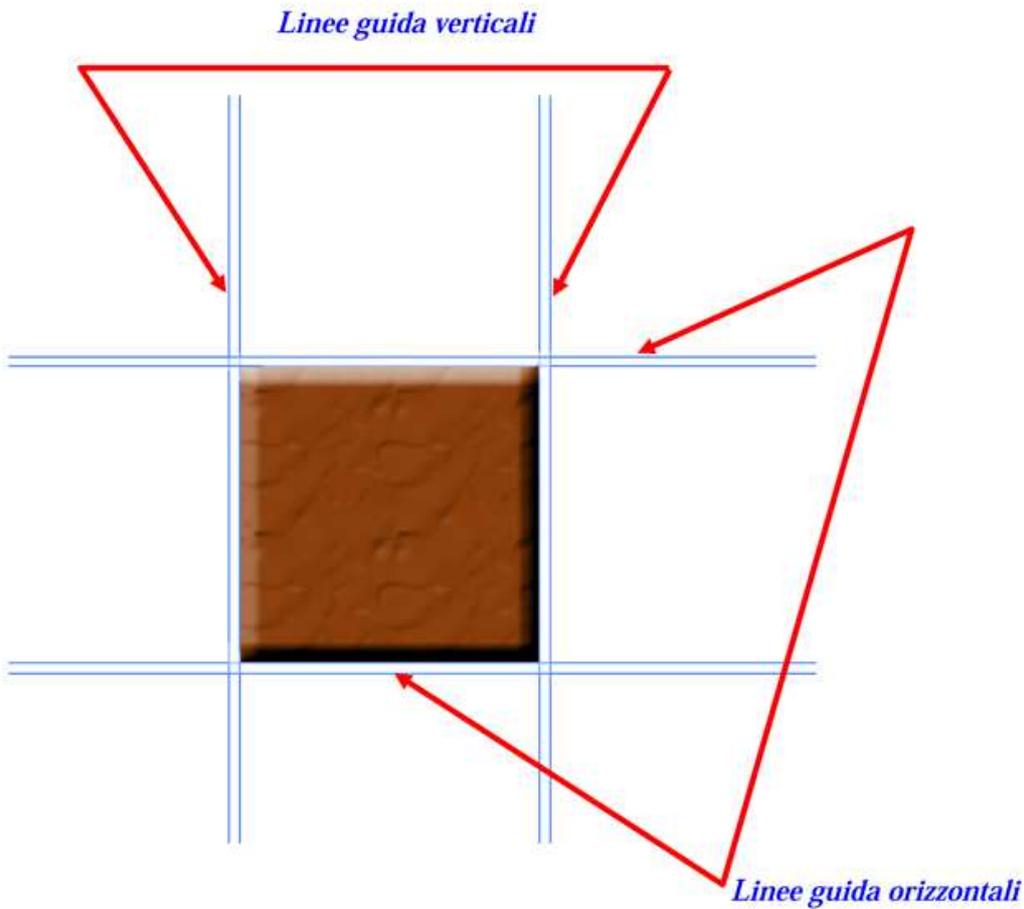


Piastrella con applicazione della texture

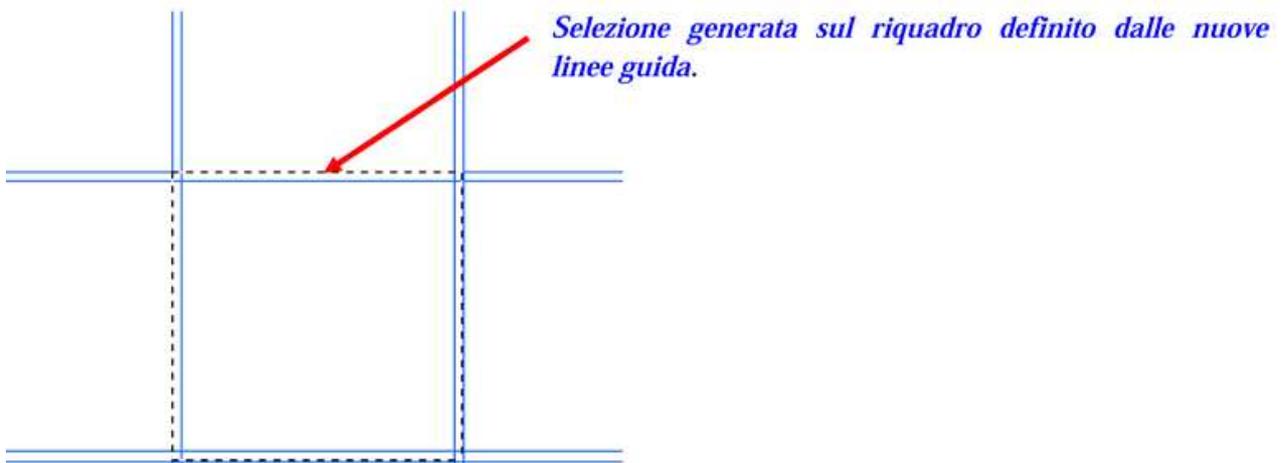


La piastrella completa dovrà essere contornata dalle linee di fuga.
Alle linee guida esistenti aggiungiamone ancora due orizzontali e due verticali ad una distanza proporzionalmente simile a quella rappresentata nella seguente figura:

Linee guida aggiunte

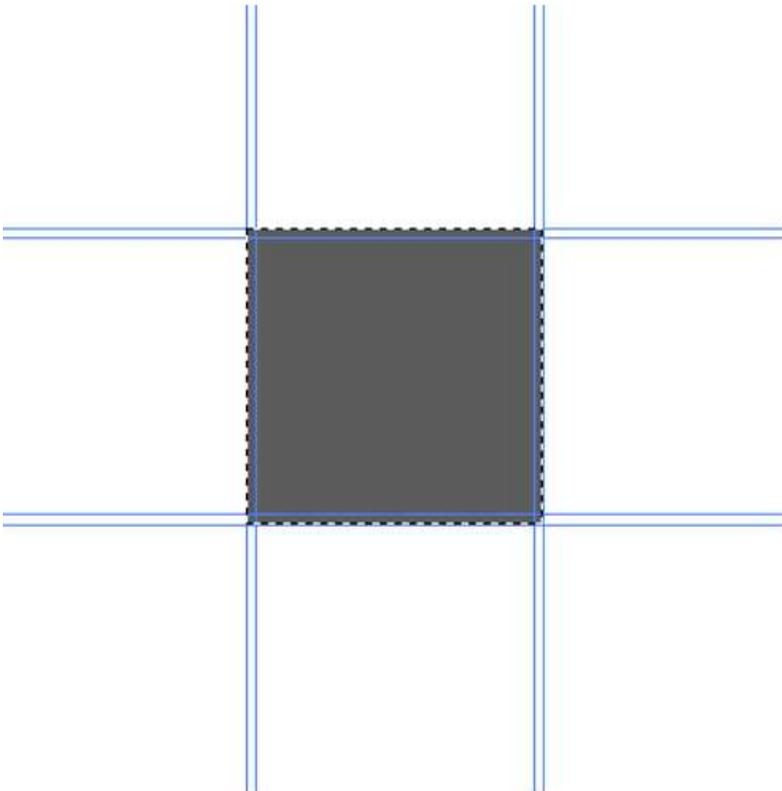


Spegniamo il livello **Piastrella** e sul riquadro definito dalle nuove linee guida apriamo una selezione di tipo rettangolare.



Creiamo un nuovo livello soprastante il **Livello di sfondo** e denominiamolo **Linee di fuga**.
 Scegliamo come colore di primo piano un grigio di tono scuro e con lo strumento **Secchiello** versiamolo all'interno della selezione.

Versamento con lo strumento secchiello del grigio scuro

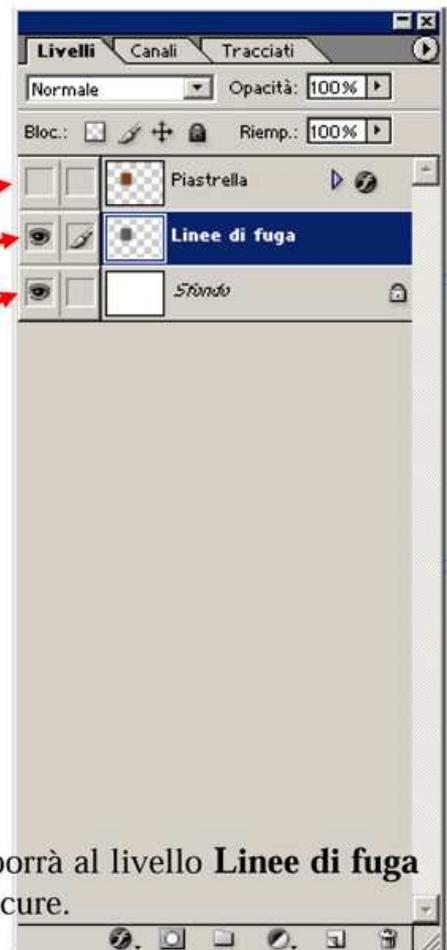


Stato dei livelli

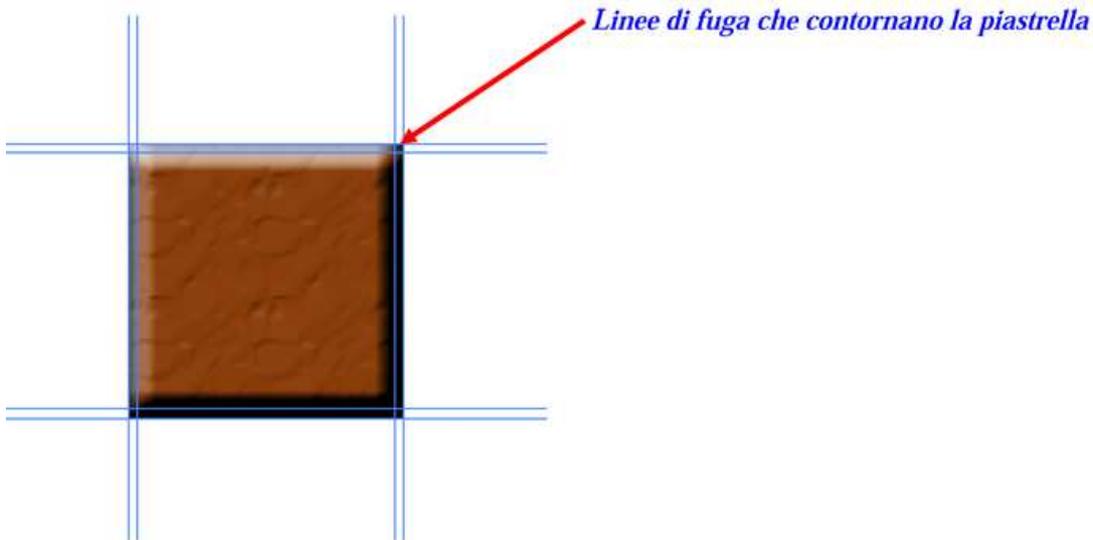
Livello Piastrella spento

Nuovo livello

Livello di Sfondo



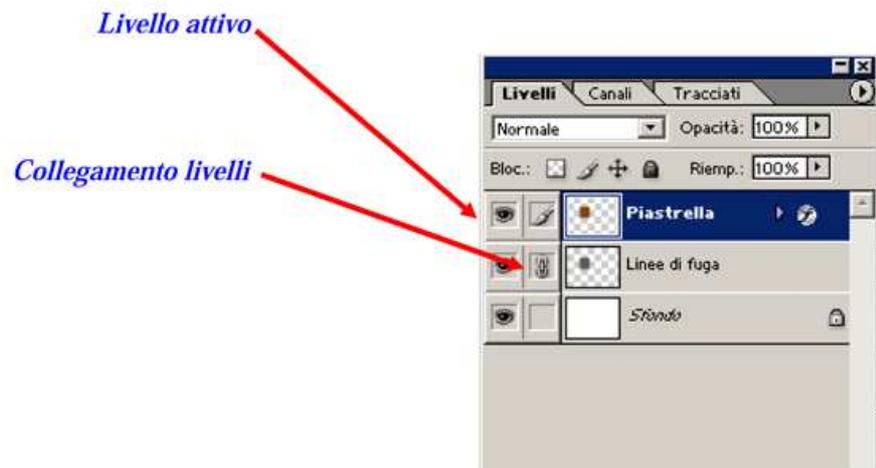
Riaccendiamo ora il livello **Piastrella**; questo si sovrapporrà al livello **Linee di fuga** lasciando trasparire solo le effettive linee di fuga grigio scure.



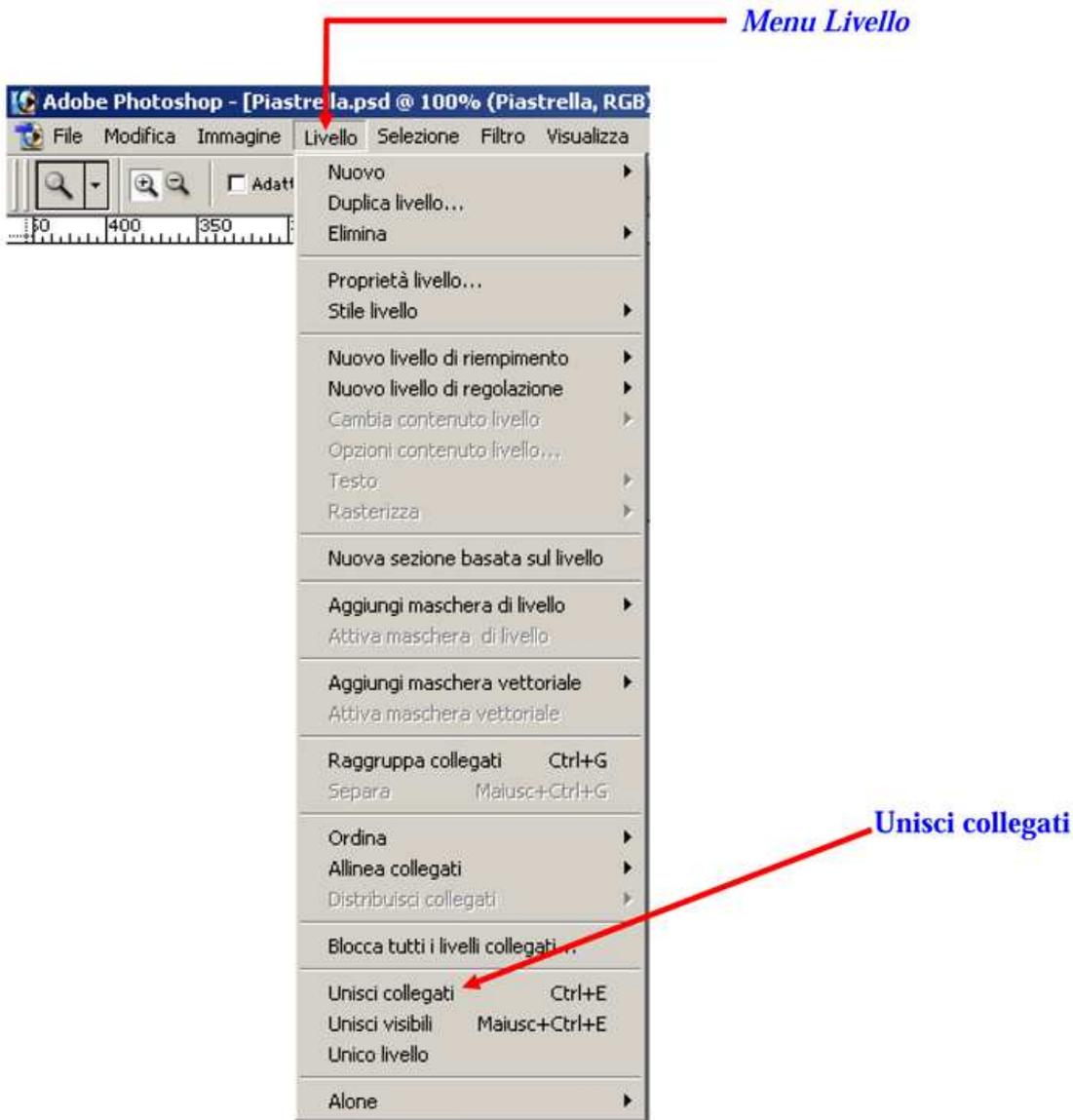
Abbiamo creato un modulo, ossia l'elemento minimo ripetibile, utile per la generazione di un pavimento.

Il nostro intento, nel prosieguo dell'esercitazione, è quello di dar luogo ad una pavimentazione in prospettiva contenuta tra una parete normale ed una parete vetrata. Eliminiamo le linee guida che sono servite a dar origine alla nostra piastrella.

Ricorriamo al menu **Visualizza** e selezioniamo dal menu a tendina **Cancella guide**. Uniamo i due livelli **Piastrella** e **Linee di fuga**: verifichiamo che il livello attivo sia **Piastrella** e attiviamo a lato del livello **Linee di fuga** un collegamento di unione livelli.

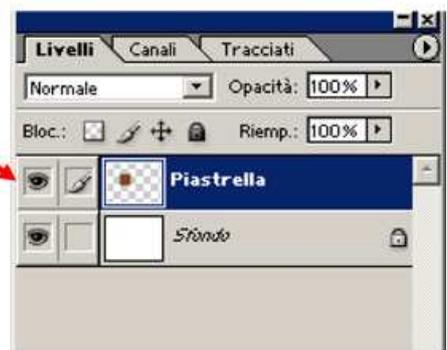


Sulla barra dei menu clicchiamo il menu **Livello**, scegliendo dalla tendina **Unisci collegati**.

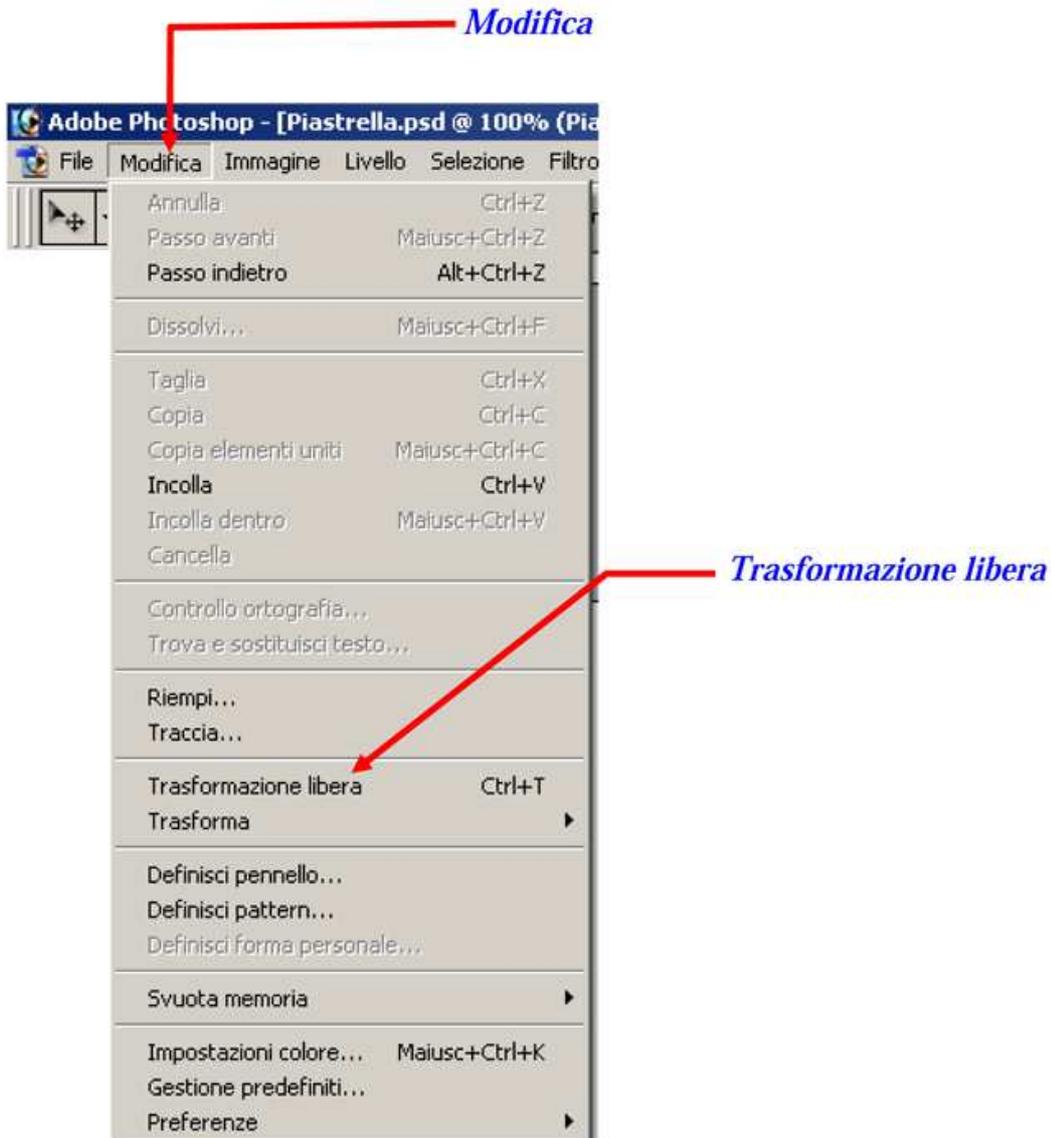


I due livelli verranno fusi in un unico livello recante il nome **Piastrella**:

Livello risultante



Con **Modifica/Trasformazione libera**, rimpiccioliamo la **Piastrella**.



Cancelliamo ora le linee guida che sono servite per la costruzione della piastrella.
Definiamo un **selezione** attorno a essa.

Selezione



Apriamo il menu **Modifica** e definiamo il **Pattern**.

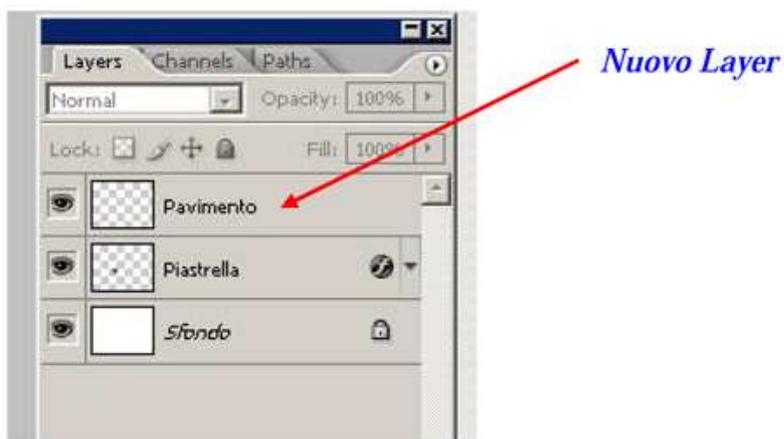


Definizione del Pattern

Associamo al pattern il nome Piastrella.



Creiamo un nuovo **Layer** con il nome Pavimento.



Scegliamo lo strumento **Secchiello**.



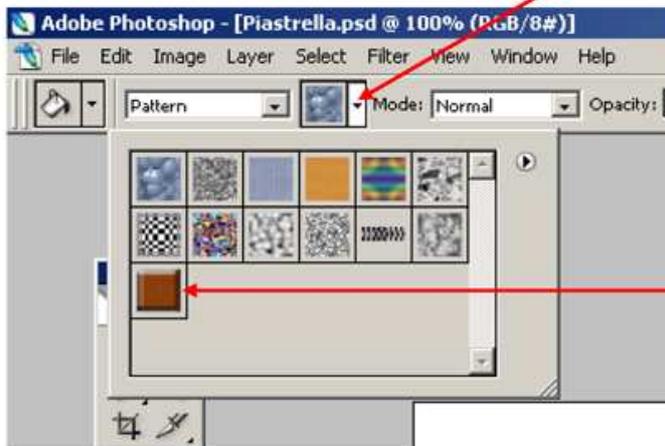
E sulla **Barra delle caratteristiche** impostiamo **Pattern**.

Barra delle caratteristiche



Abbassiamo l'elenco dei pattern predefiniti e scegliamo l'ultimo raffigurato, consistente nella nostra piastrella.

Cliccare per abbassare l'elenco dei patterns

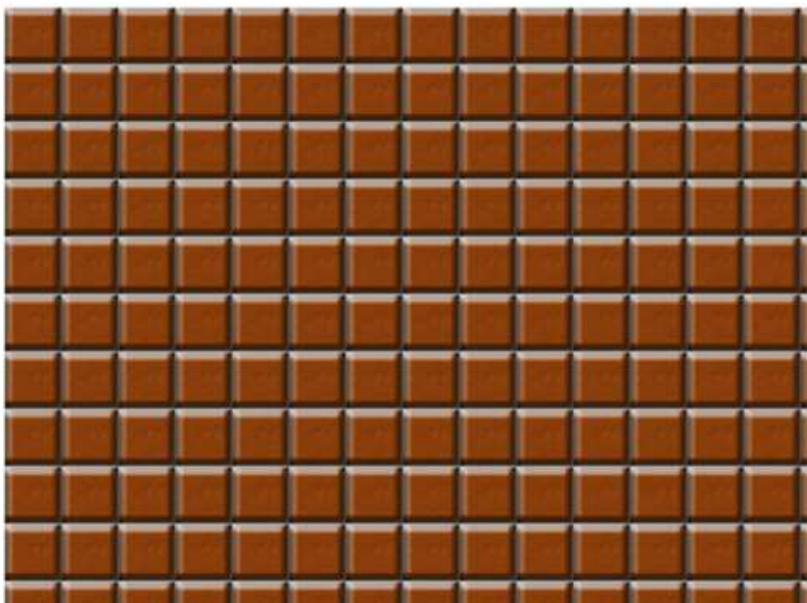


Piastrrella nell'elenco dei patterns predefiniti

Assicurarsi che il livello attivo sia **Pavimento**. Spegner il livello **Piastrrella** e versare con il secchiello il pattern memorizzato in precedenza.

Il foglio verrà riempito di piastrelle:

Pavimento generato con il versamento del Pattern



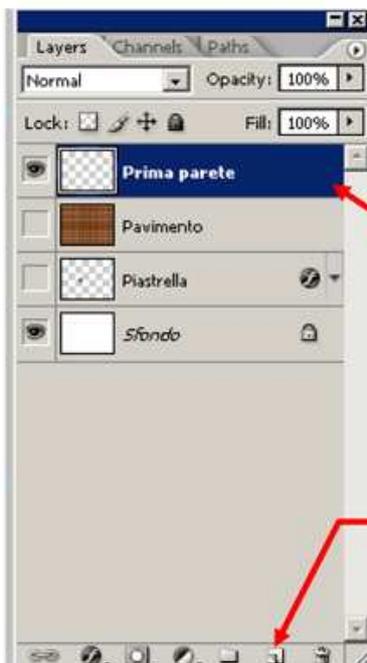
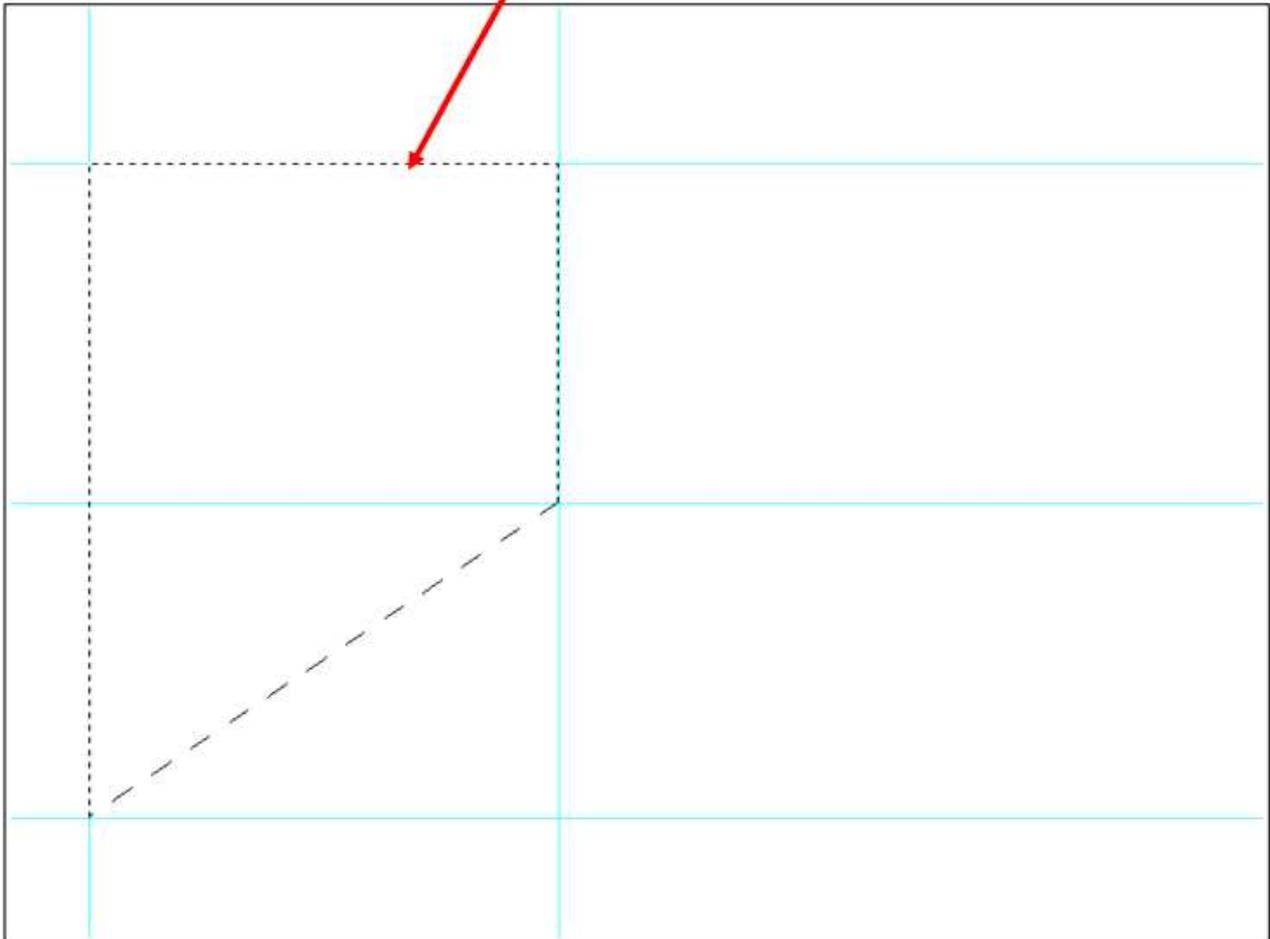
Spegnere momentaneamente il **Livello Pavimento** poc' anzi generato e creare una griglia di linee guida come riferimento per la costruzione di due pareti di contenimento della pavimentazione.

Linee guida



Delinare una selezione poligonale, generandola con il Lazo poligonale, per la delimitazione della prima parete.

Selezione poligonale per la creazione della prima parete



Creare un nuovo Layer a cui associare il nome: **Prima parete**.

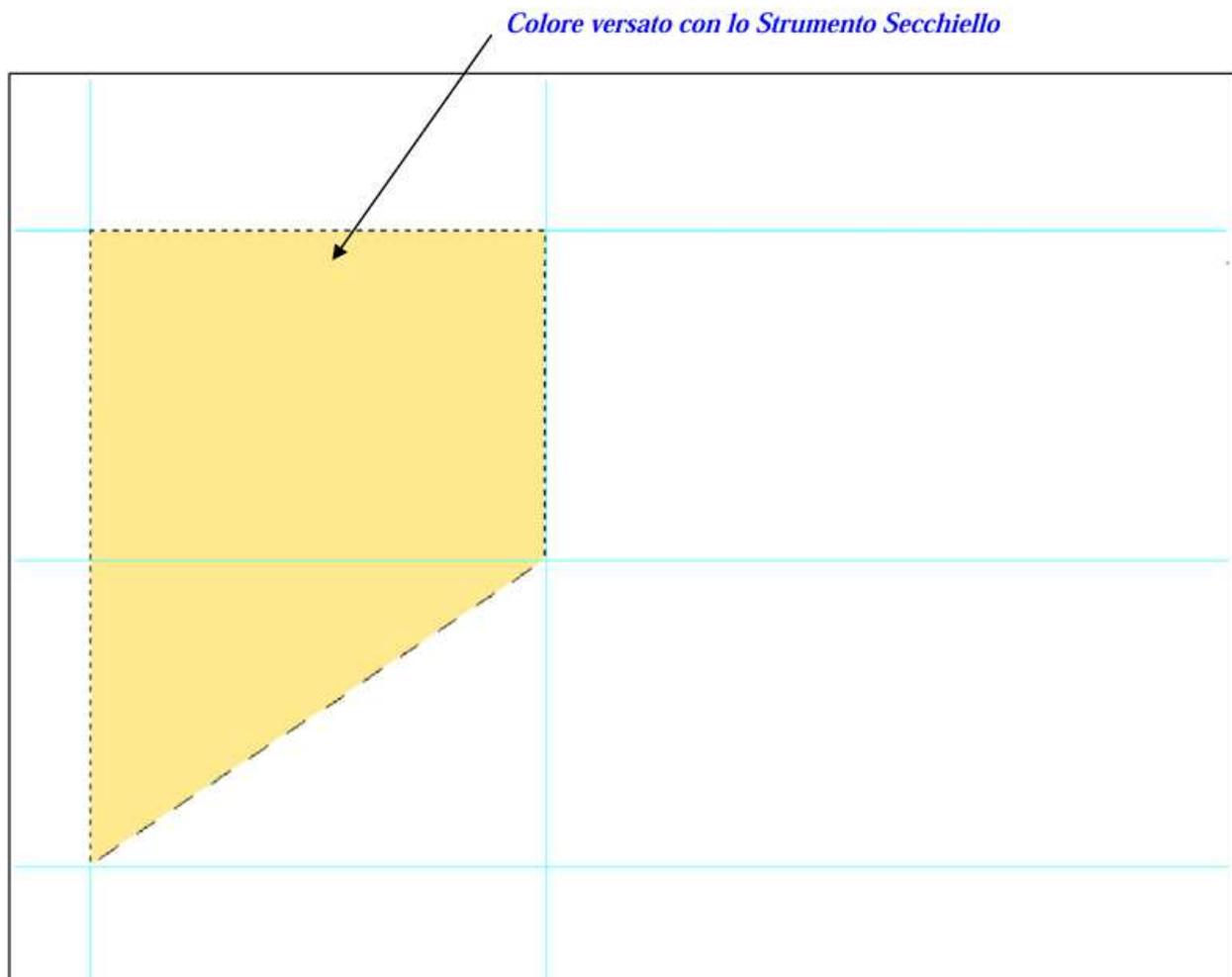
Nuovo Layer "Prima parete"

Per la creazione del nuovo Layer utilizzare questa icona

Ora dalla tavolozza del colore di Primo piano scegliere un colore per la campitura di tale parete.

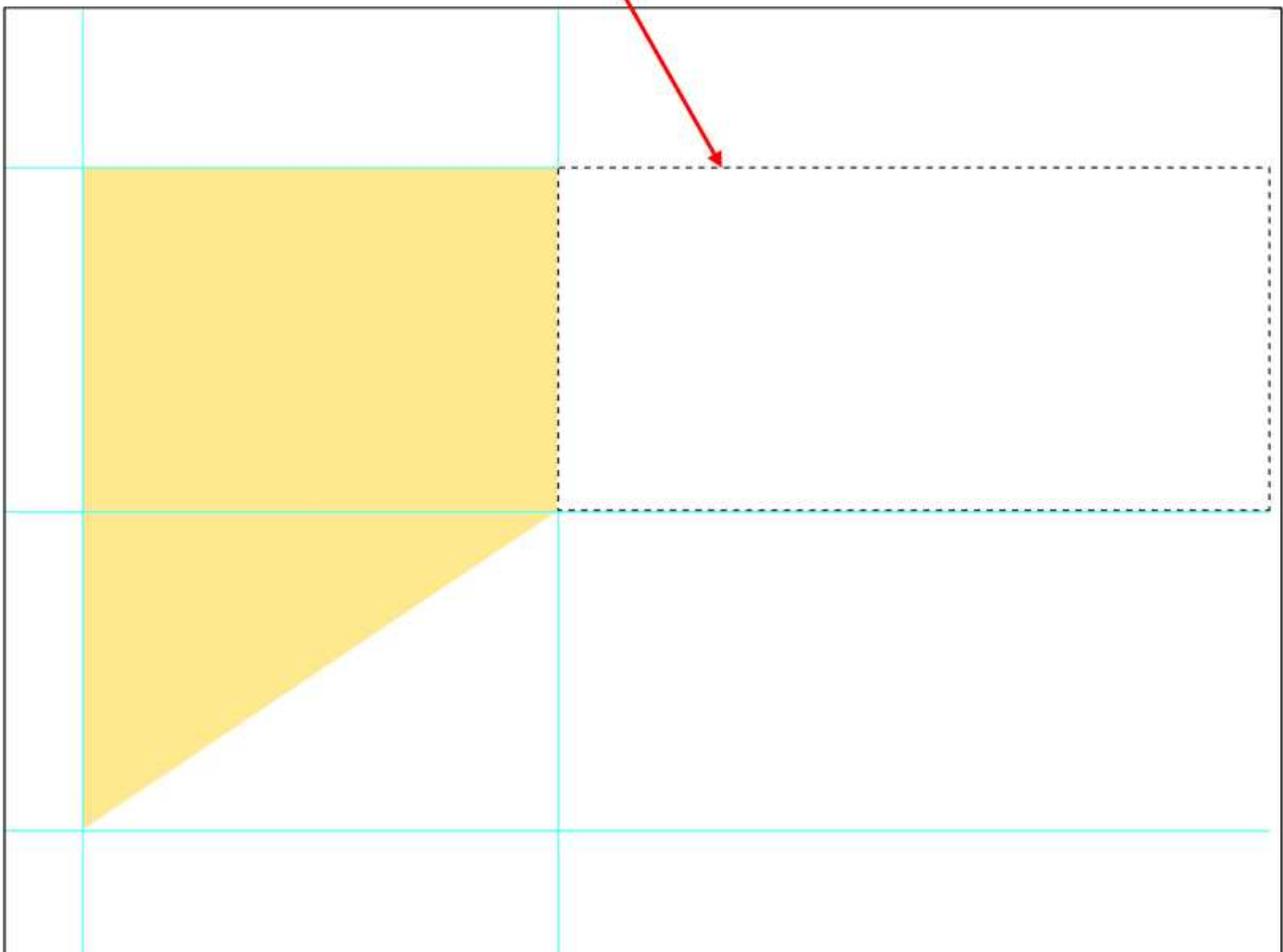
Il colore può essere un colore indicativo utilizzato per la definizione della superficie della parete stessa; tale colore potrà essere cambiato a seconda del contesto grafico che si andrà delineando.

Versare il colore all'interno della selezione.



Creare un ulteriore nuovo livello con il nome: Seconda parete.
Definire una selezione rettangolare come mostrato dalla figura seguente:

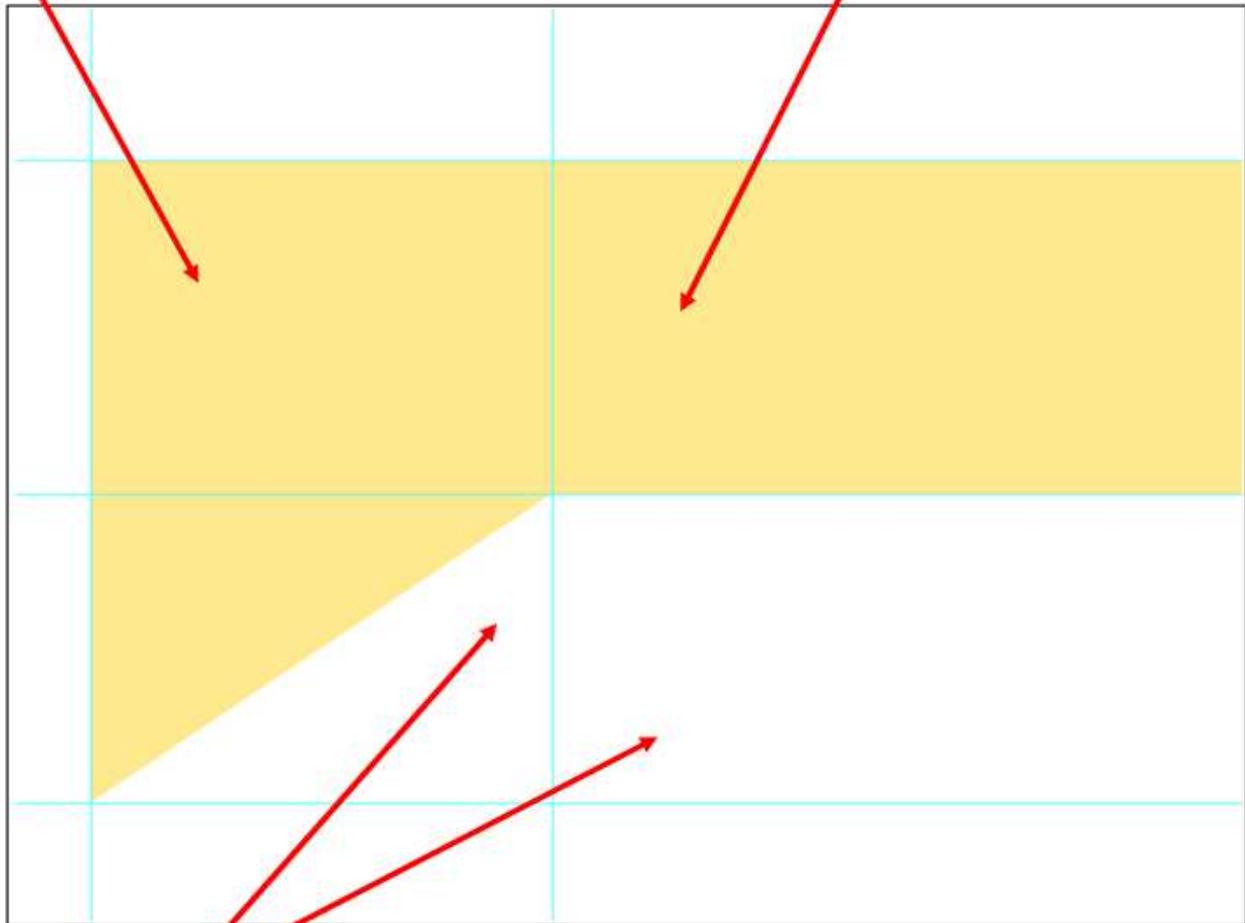
Nuova selezione per la Seconda parete



Versare il colore di Primo piano all'interno della superficie selezionata.
 Deselezionare!

Prima parete

Seconda parete

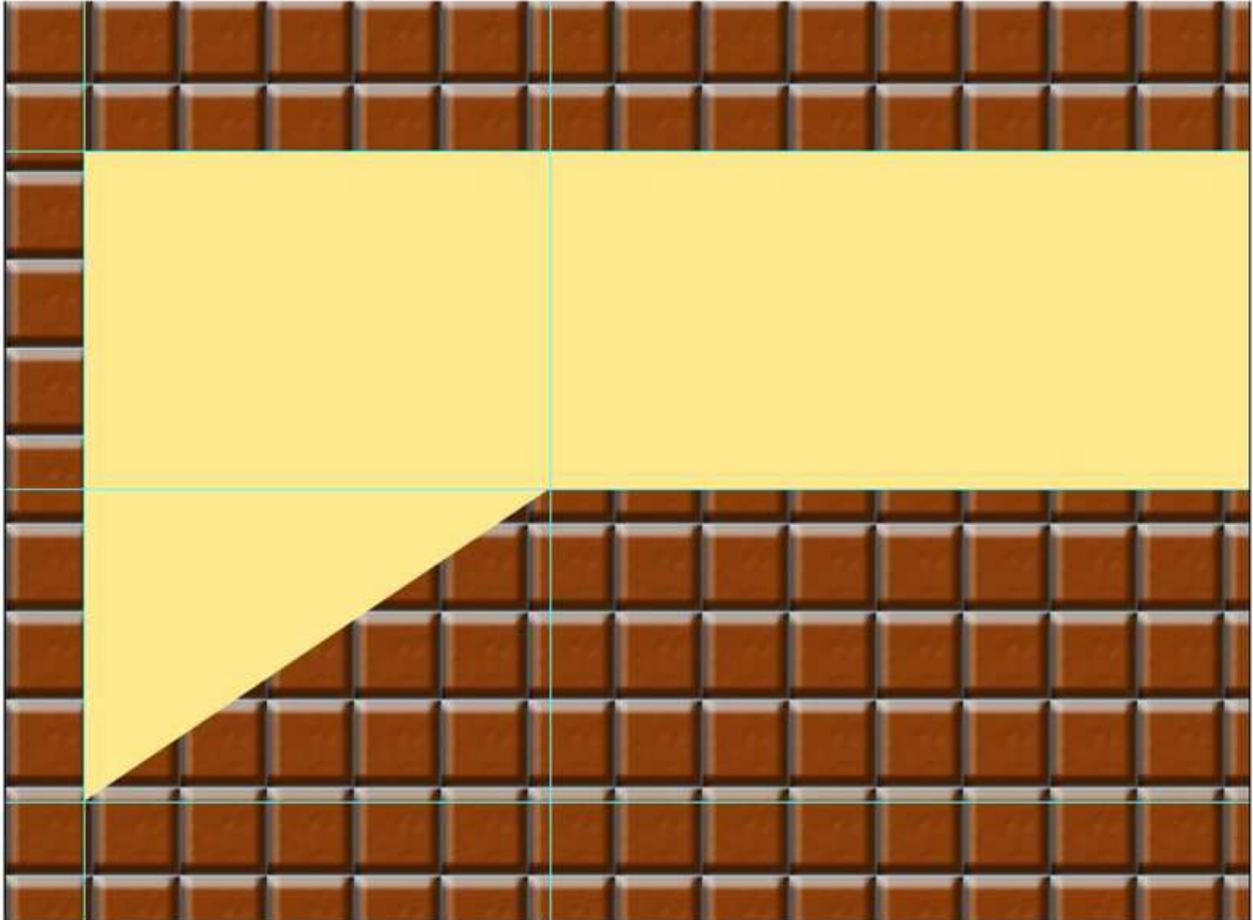


Porzioni di delimitazione del pavimento

Situazione dei Layer creati



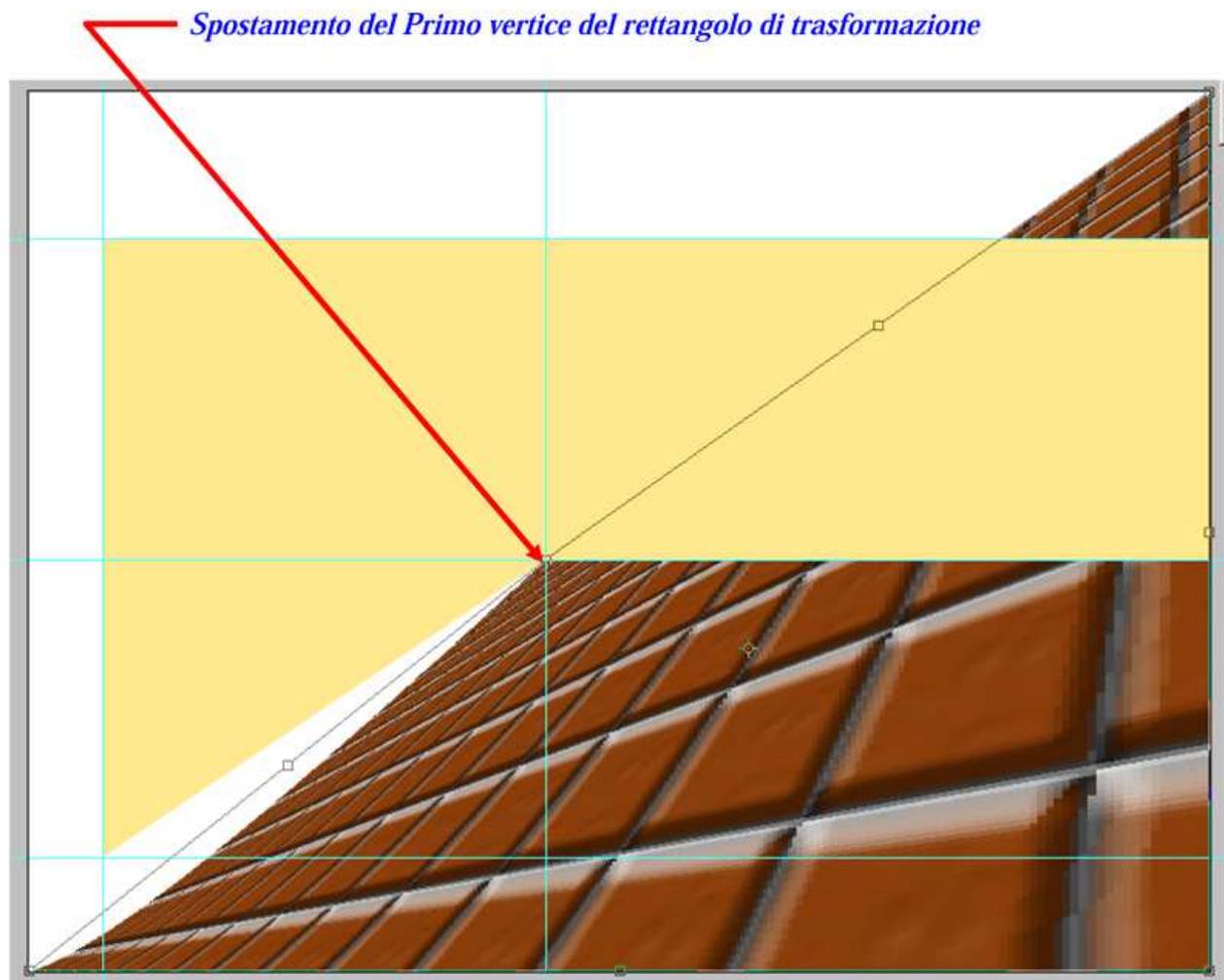
Ora seguirà la prospettivizzazione del pavimento e la sua ubicazione fra le due pareti. Riaccendiamo il **Layer Pavimento** e rendiamolo corrente, ossia selezioniamolo nella **Palette Livelli**.



Dal **menu Modifica**, attiviamo il comando di **Trasformazione libera**. Il pavimento sarà contornato dal rettangolo di Trasformazione.

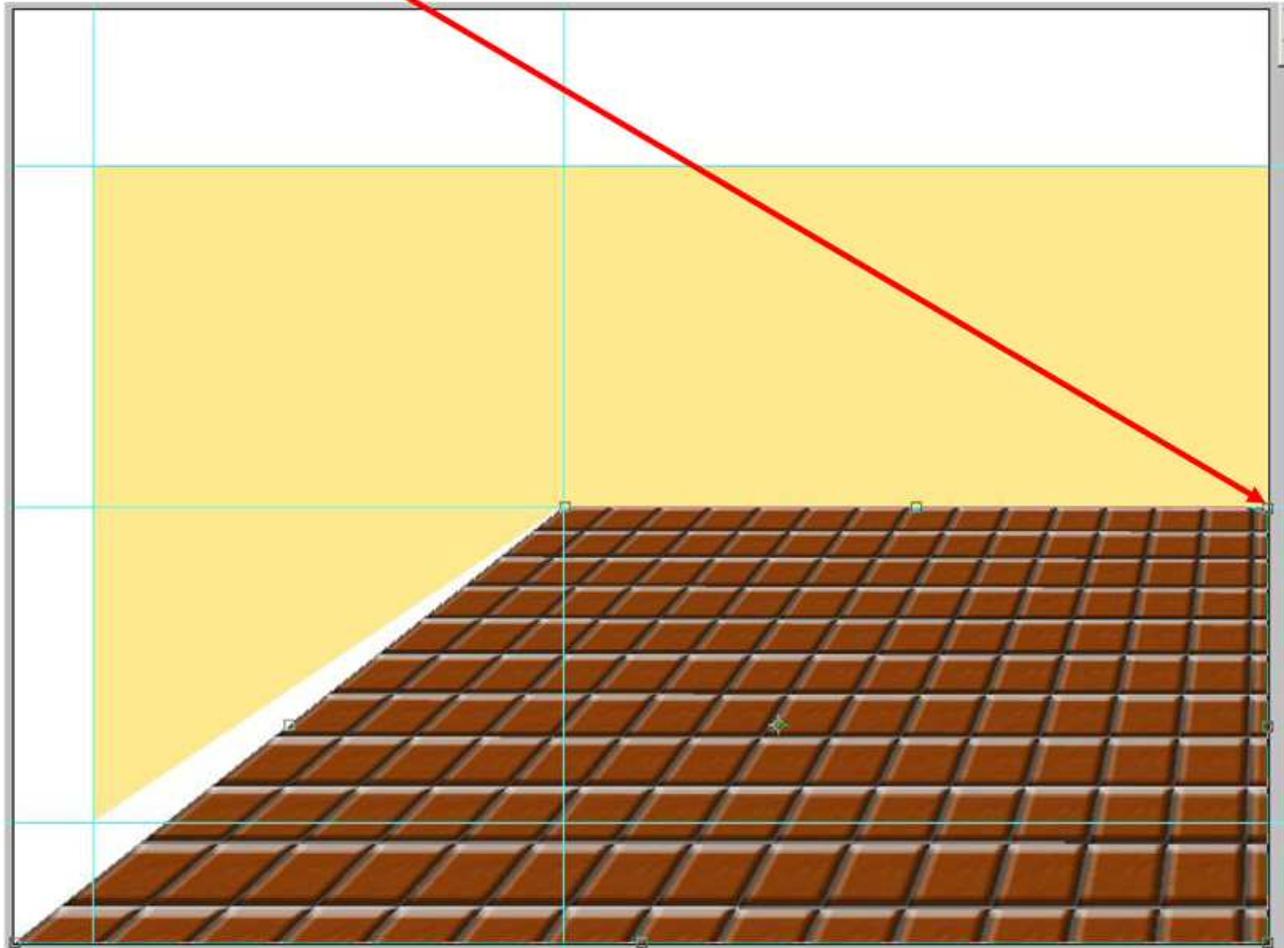
Spostiamo ora, uno ad uno i vertici del rettangolo fino a contenerli fra le pareti.

Spostiamo il Primo vertice.



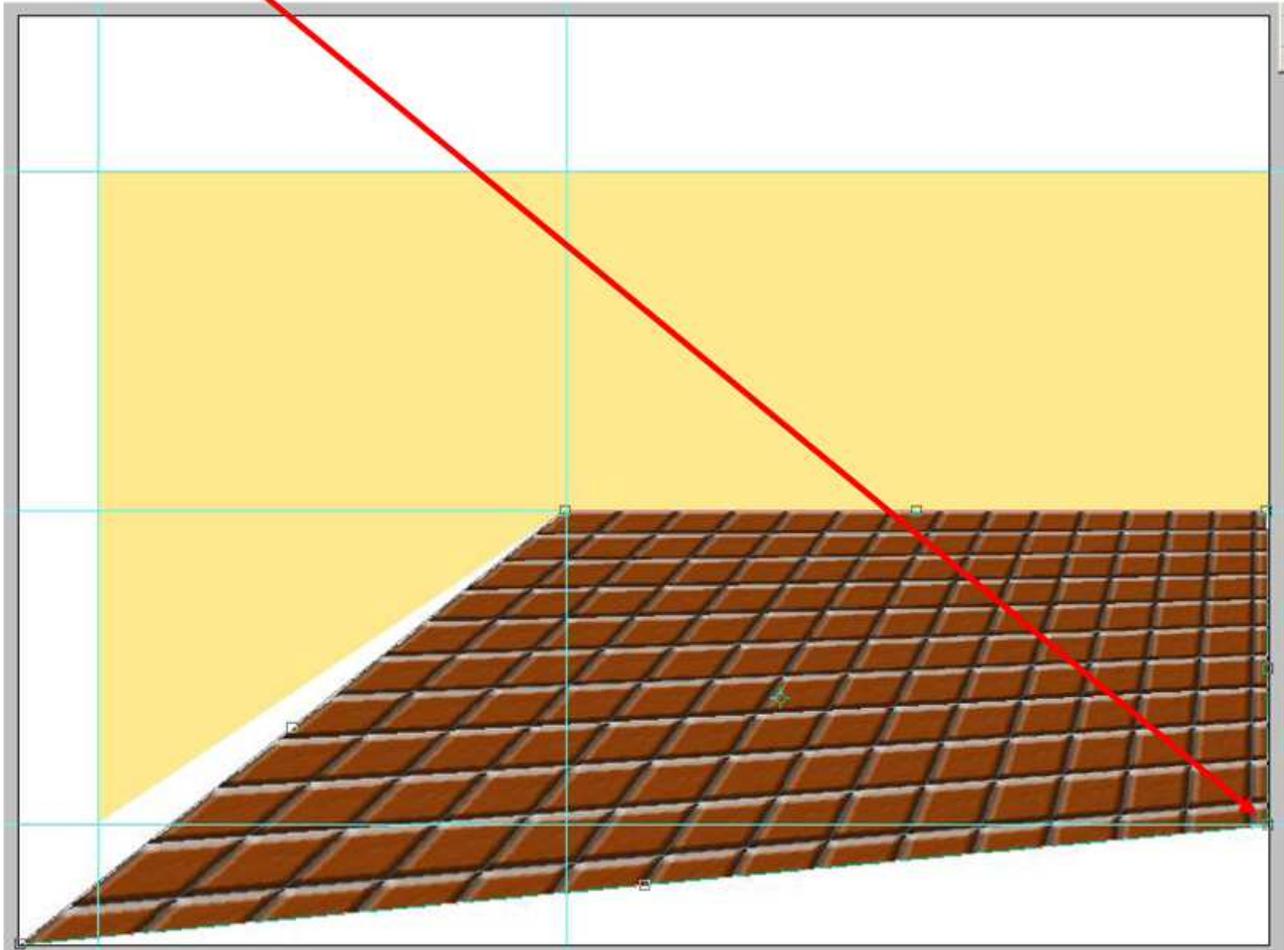
Spostiamo il Secondo vertice.

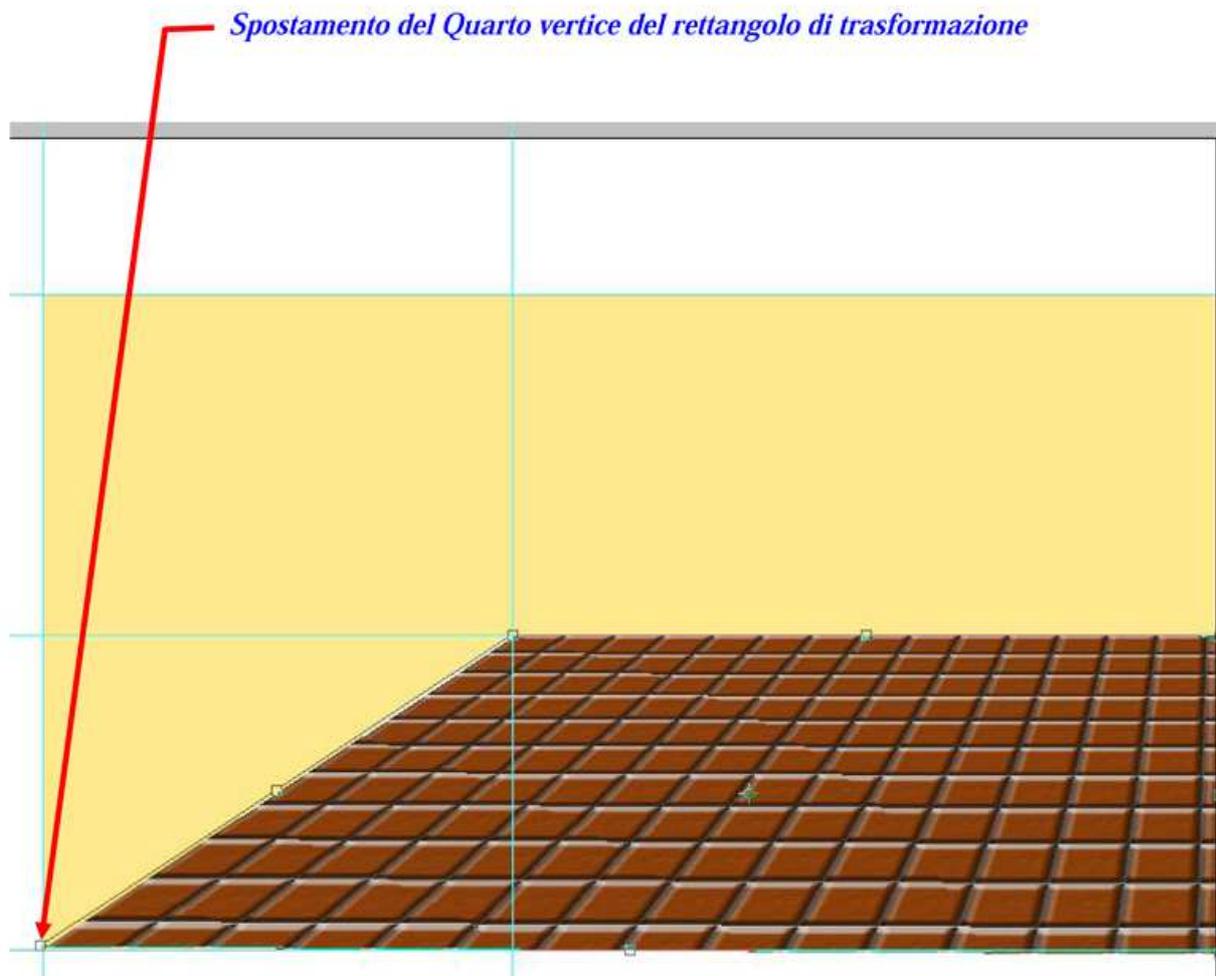
Spostamento del Secondo vertice del rettangolo di trasformazione



Spostiamo il Terzo vertice.

Spostamento del Terzo vertice del rettangolo di trasformazione



Spostiamo il Quarto vertice.

Si rammenta che lo spostamento dei vertici del rettangolo di trasformazione, sar  possibile tenendo premuto il tasto CTRL e contemporaneamente premendo e trascinando il tasto sinistro del mouse.

La prospettivizzazione del pavimento   stata conseguita!
Si potr  proseguire infine alla generazione di un'ambientazione secondo il proprio gusto.