

# Bump maps

Questo tutorial è basato sul tutorial in inglese "Bump Maps 101 by Sarha" disponibile all'indirizzo <http://www.simsbysarhra.com>. Ringrazio infinitamente Sarha sia per aver creato il tutorial che per avermi dato la possibilità di tradurlo per la comunità italiana.

Se sapete già come creare skin carine potreste ora imparare come dar loro un aspetto più realistico... Per farlo dobbiamo servirci delle "bump maps" e in questo tutorial imparerete le tecniche di base necessarie a crearle.

Per prima cosa dovete sapere a cosa servono e cosa sono le bump maps.

Con parole mie posso dirvi che le **bump maps** servono a dare una specie di aspetto 3D alle texture. Utilizzando invece una definizione possiamo dire che le bump maps alterano la forma di un oggetto creando dettagli irregolari, determinando il rilievo o la profondità. Colori scuri indicano recessione della forma e colori chiari rilievo della forma. Quest'effetto non è visibile su tutti i computer. E' necessario avere una scheda grafica che supporti l'antialiasing per poterle vedere. Per fare un test e verificare se visualizzate o meno le bump maps vi consiglio il nostro tutorial che trovate alla pagina Tutorial Utility [http://www.sims2cri.com/tutorial\\_utility.php](http://www.sims2cri.com/tutorial_utility.php).

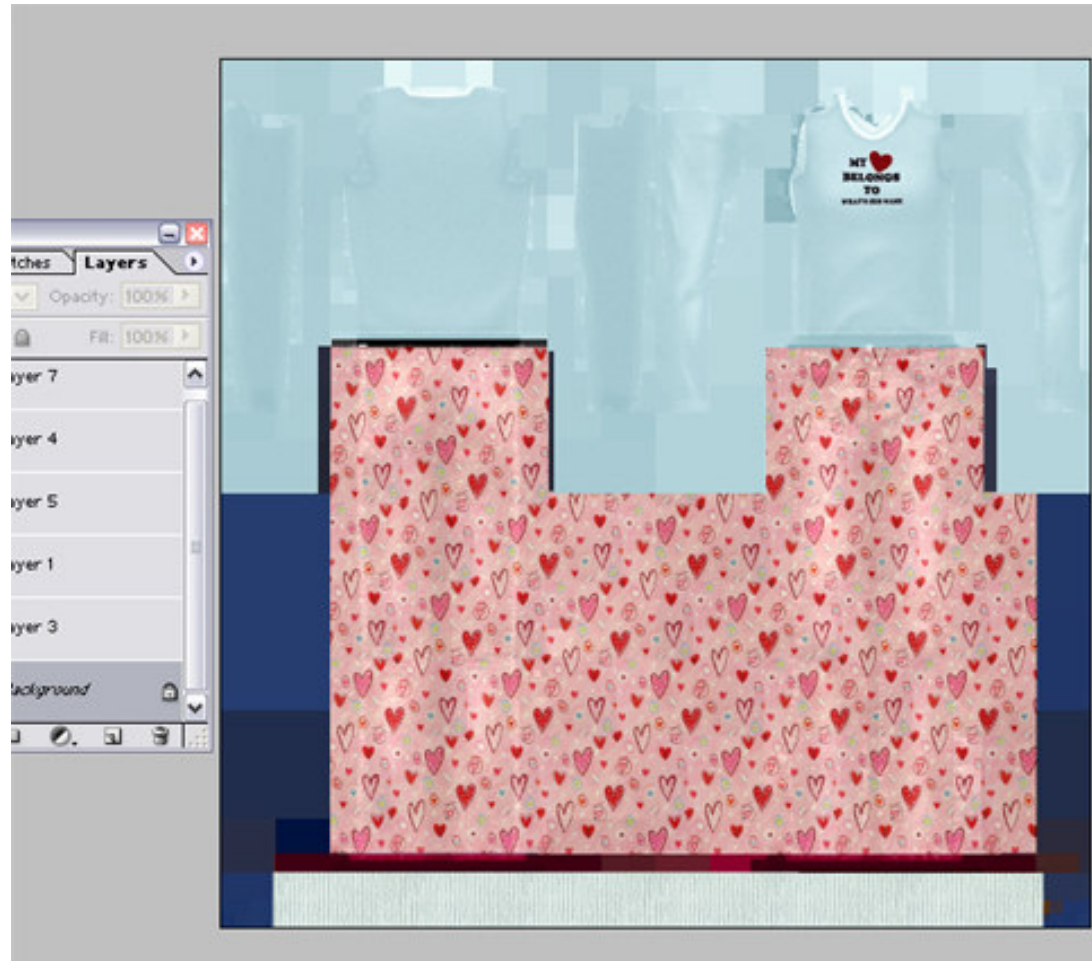
Le tecniche per creare bump maps sono molte, qui trovate illustrate quelle che utilizzo più frequentemente per dare alle mie skin la forma che voglio. Il metodo esposto qui di seguito è il più facile e il più semplice. Ricordate che anche se voi non le vedete altri potrebbero vederle. Questo passaggio vi costa due minuti e guadagnerete che chi ha una scheda grafica più potente della vostra vedrà i vostri vestiti ancora più belli di come li vedete voi!

1. Quando scegliete la base Maxis, o il template per skinner di una mesh creata da altri (non c'è bisogno che vi dica di non basare le vostre skin su skin create da qualcun altro vero?) se siete fortunati potreste esportarne una che contiene una bump map. Dopo aver creato il progetto andate ad aprire la cartella relativa al progetto che trovate in *Documenti\EA GAMES\The Sims 2\Projects\*. Vedrete 4 file (3 .bmp e 1 .package) se contiene la bump map, altrimenti solo 3.

Giusto a livello informativo vi ricordo le corrispondenze dei file:

- *body~stdMatBaseTextureName* ovvero il file colorato, rappresenta la skin ed è quello da modificare per ottenere la vostra creazione;
- *body~stdMatBaseTextureName\_alpha* ovvero il file in bianco e nero, è l'alpha, il nero indica le zone sul sim non ricoperte dalla texture, il bianco le parti ricoperte e il grigio indica qualcosa di trasparente;
- *body~stdMatNormalMapTextureName* ovvero il file in scala di grigi, questo è la nostra Bump Map;
- *.package* al momento non prestiamo attenzione a questo file.

2. Aprite ora la texture e l'alpha con un programma di grafica. Se non sapete quali programmi utilizzare consultate la nostra guida ai programmi <http://www.sims2cri.com/programs.php>. Siate creativi, questa è l'unica raccomandazione. In questo caso ho scelto di creare un pigiama. Modificate il file *body~stdMatBaseTextureName* finché non apparirà come volete. Vi ricordo che lo scopo di questo tutorial è capire come utilizzare e modificare le bump maps, per imparare a creare abiti dovete utilizzare il tutorial che trovate qui [http://www.sims2cri.com/tutorial\\_skinning.php](http://www.sims2cri.com/tutorial_skinning.php)



Questa è la skin modificata... carina vero? Appare già bene, ma sta solo seguendo le impostazioni dettate dall'alpha...

3. Ora soffermiamoci sulla bump map... questo è il file fornito dalla Maxis, non ancora modificato:



Non è davvero niente di speciale e non ci sono molte texture su di essa...

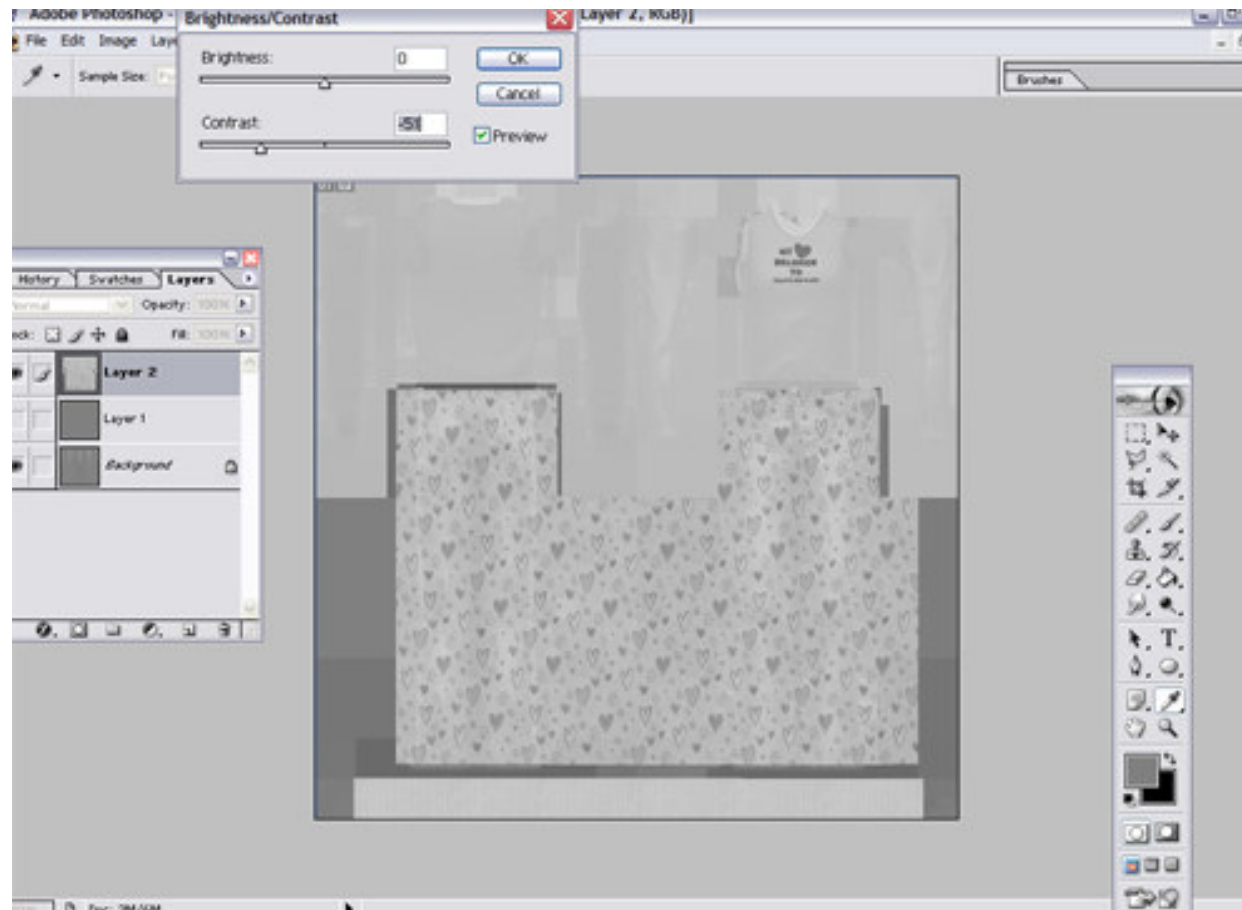
4. Salvate la vostra bitmap colorata (*body~stdMatBaseTextureName*) e importatela nel gioco usando bodyshop. Nell'immagine qui sotto potete vedere come appare sul sim con la bump map della Maxis (che è praticamente inesistente e solo virtuale...)



E' carina ma non spettacolare... ma possiamo cambiarla!!!

© Sims2Cri – [www.sims2cri.com](http://www.sims2cri.com)  
Per contattarmi [info@sims2cri.com](mailto:info@sims2cri.com)

5. Aprite sia il file *body~stdMatBaseTextureName.bmp* che *body~stdMatNormalMapTextureName.bmp*. Selezionate ora la bitmap colorata e copiatela come nuovo livello in quella grigia. Ora dovete trasformarla in scala di grigi, per farlo togliete la saturazione all'immagine (con Photoshop dal menù Immagine/Regolazioni/Togli saturazione oppure premendo Maiusc+Ctrl+U). Non avete ancora finito, ora dovete regolare il contrasto (dal menù Immagine/Regolazioni/Luminosità e contrasto). In genere io abbasso il contrasto portandolo a -45, ma tramite l'anteprima potete vedere quando vi sembra buono e non seguire questo valore. Ora unite i livelli (Livelli/Unico Livello) e salvate, poi reimportate in Body Shop.



L'immagine sopra vi mostra la bump map alterata e qui sotto l'effetto sulla skin



Ora appare molto meglio. Ricordate la regola: **scuro fa recedere l'area e chiaro alza l'area.**

© Sims2Cri – [www.sims2cri.com](http://www.sims2cri.com)  
Per contattarmi [info@sims2cri.com](mailto:info@sims2cri.com)

Visto? Non è così difficile... tutto quello che dovete fare è copiare la vostra skin, togliere la saturazione, ridurre il contrasto e ta-da!  
La bump map dona alla vostra skin un aspetto molto più realistico.

Come ho già detto esistono una marea di modi di creare bump map e questo è il più semplice e più veloce per chi non le conosce.  
È giusto il punto di partenza. Presto spero di riuscire a mettere online anche tutorial con tecniche più avanzate.  
Se avete domande non esitate a contattarmi.