

# CAMBIARE LE TEXTURE DI DEFAULT

~ SENZA MODIFICARE IL FILE SIMS07.PACKAGE ~

@@

## Note e ringraziamenti:

Questo tutorial è stato realizzato grazie al tutorial in lingua inglese realizzato da WhoGivesAdam (<http://modthesims2.com/member.php?u=32852>) pubblicato su ModtheSims2 (<http://modthesims2.com/showpost.php?p=25449>).

## Strumenti necessari:

1. SimPE (<http://sims.ambertation.de/>): in questo tutorial è utilizzata la versione 0.46c.
2. Nvidia DDS Utilities – [http://developer.nvidia.com/object/dds\\_utilities.html](http://developer.nvidia.com/object/dds_utilities.html).

Prima di iniziare assicuratevi di aver settato il percorso dell' Nvidia DDS Utilities nelle preferenze di Simpe. (Extra→Prefereces)

Spesso appaiono degli errori dovuti a Framework, in caso ve ne appaiano cliccate su "continue".

@@

Per prima cosa definiamo una legenda per capire a cosa mi riferirò nelle spiegazioni:

L – Mi riferisco a quest'area quando parlo di "finestra a sinistra"

R – Mi riferisco a quest'area quando parlo di "finestra a destra"

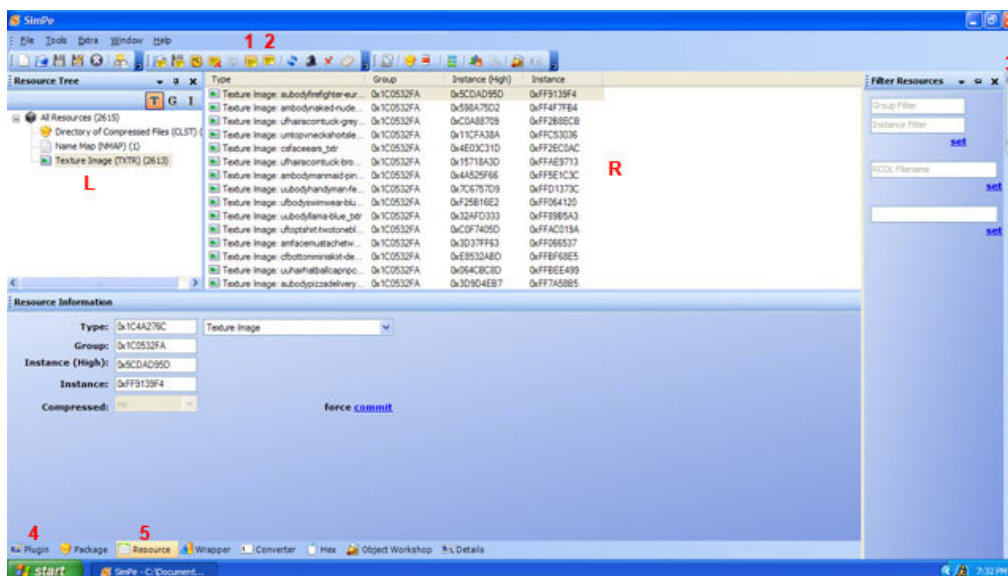
1 – Indica il bottone "Clone" ovvero clona

2 – Indica il bottone "Create Resource" ovvero crea risorse

3 – Indica il bottone "Filter" ovvero filtro, in quest'immagine questo menù è stato espanso

4 – Indica la vista "Plugin"

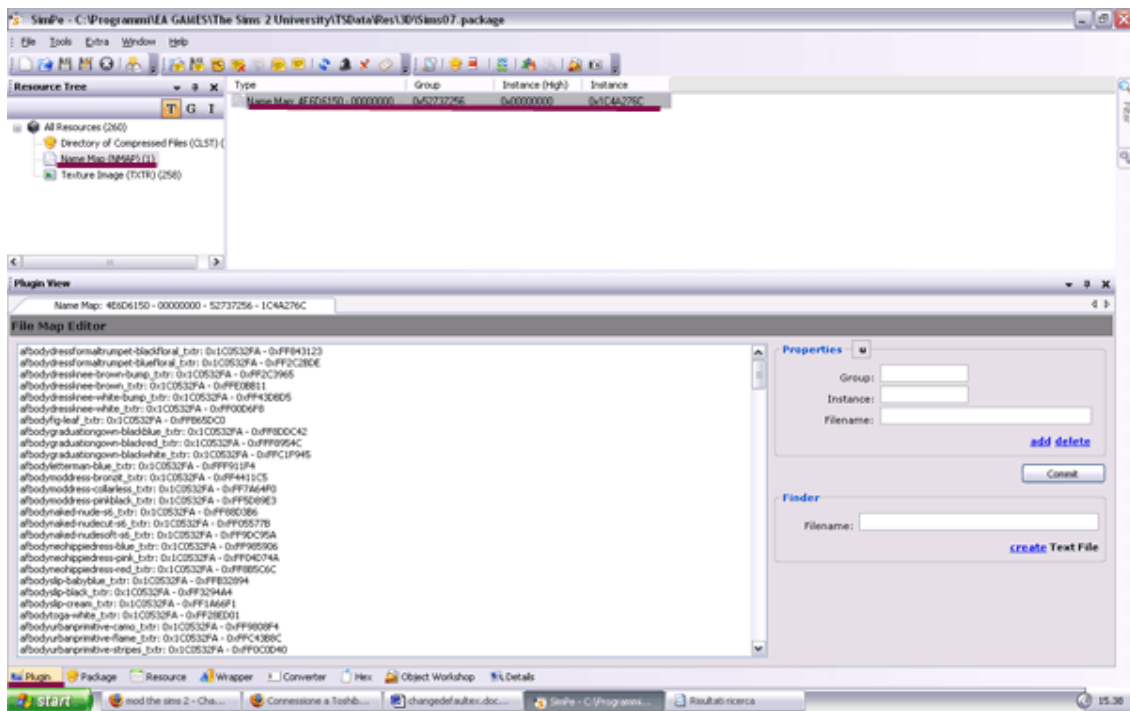
5 – Indica la vista "Resource"



## 1. OTTENERE I VALORI NECESSARI

Aprirete il file Sims07.package (il percorso a cui lo trovate è C:\Programmi\EA GAMES\The Sims 2 University\TSDData\Res\3D, naturalmente la cartella può essere anche The Sims 2 o The Sims 2 Nightlife, a seconda delle espansioni che avete installato), o qualunque altro file al cui interno volete sostituire i file.

Cliccate su "Name Map" nella finestra a sinistra, poi selezionate "Name Map" nella finestra a destra e ora cliccate su Plugin nel caso in cui non sia già selezionato. Ora vi apparirà una lista di nomi di texture con l'indirizzo di ogni file, come nella figura qui sotto.



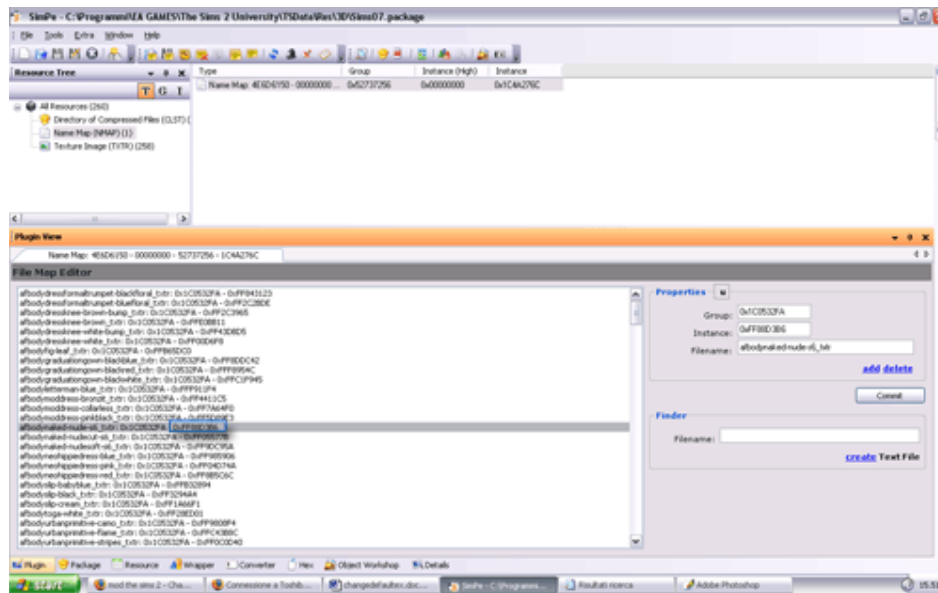
**\*\*Nota: scegliamo "Name Map" e non "Texture Image" perchè questa include tutti i nomi delle texture utilizzate mentre "Texture Image" è semplicemente la raccolta delle texture.\*\***

Ora cercate il file che volete cambiare.

Ad esempio: afbodynaked-nude-s1\_tutr

Quando lo trovate copiate il secondo gruppo di numeri esadecimali, in questo caso 0xFF084205, e potete ignorare 0x1C0532FA.

Ripetete questo per tutti i file di cui avete bisogno.



Ora cliccate su "Texture Image" nella finestra a sinistra in alto, poi in "Filter" (ovvero sulla lente di ingrandimento che trovate sulla parte destra dello schermo), inserite qui il gruppo di numeri esadecimali copiati prima, nel campo in cui trovavate scritto "Instance Filter" nel passo precedente, ovvero il secondo. (Vi consiglio di copiare e incollare i vari numeri da Notepad o da un altro programma, è più veloce e più comodo).

Cliccate sull'immagine risultante nella finestra destra, ora cambiate la vista da plugin a "Resource" e copiate "Instance (High)", "Group", e i valori esadecimali di "Instance". Questi valori vi servono per il package che creerete.

Ripetete l'operazione per ogni immagine che volete rimpiazzare, ricordandovi di scrivervi delle note per ricordare a quale texture i valori corrispondono.

## 2. CREATE IL PACKAGE

Apriete un nuovo file di Simpe, tramite File→New.

Ora, sulla barra degli strumenti, cliccate sul bottone "create resource", poi cliccate sulla nuova voce apparsa nel menù a sinistra e sulla rispettiva voce nel menù a destra. Cambiate la vista in "Resource", nel menù a tendina selezionate "Texture Image" e incollate i valori per "Group", "Instance (High)", and "Instance" corrispondenti alla texture che state rimpiazzando.

Salvate il file, così potete continuare a modificare ogni campo, altrimenti non è possibile. Vi suggerisco di riavviare Simpe a questo punto, così vi apparirà "Texture Image" nella finestra in alto a sinistra anziché generica risorsa, come era comparso quando l'avete creato.

Selezionate Texture Image nella finestra a sinistra e cliccate su Plugin in basso a sinistra. Ora fate click destro sull'immagine a quadretti e scegliete "Buid DXT..."

Aperte l'immagine e mettete il seguente numero nel campo livello:

1 se l'immagine è 1x1

2 se l'immagine è 2x2

3 se l'immagine è 4x4

4 se l'immagine è 8x8

5 se l'immagine è 16x16

6 se l'immagine è 32x32

7 se l'immagine è 64x64

8 se l'immagine è 128x128

9 se l'immagine è 256x256

10 se l'immagine è 512x512

11 se l'immagine è 1024x1024

Etc.

Dopo aver fatto questo cliccate su Build. Tornerete alla finestra normale di Simpe. Qui, nel campo Filename, che al momento contiene "Unknown", mettete il nome della texture che state rimpiazzando, ad esempio "afbodynaked-nudecut-s1\_txtr".

Poi cliccate sull'immagine a destra e rieseguite "Build DXT..." e tutto il passaggio spiegato sopra. Ora cliccate "commit" e salvate il file, magari anche due volte per esserne sicuri. Ora chiudete il file, riapritelo e eseguite nuovamente per la terza volta "Build DXT", cliccate commit e salvate il file.

Se avete bisogno di rimpiazzare molte texture e queste sono della stessa dimensione, come ad esempio i file delle carnagioni, cliccate con il tasto destro del mouse e selezionate "clone", così dovete cambiare solo l'indirizzo esadecimale che trovate con la visualizzazione "Resources" per farlo coincidere con la texture che volete sostituire e poi andate nella vista "Plugin" per cambiare anche il nome del file con quello da sostituire. Siate sicuri di aver selezionato la risoluzione immagine più alta, poi eseguite "Build DXT..." per l'immagine successiva. La cosa positiva di usare l'opzione "Clone" è che così dovete eseguire "Build DXT..." una sola volta, poi cliccare su *commit* e salvare.

**\*\*Note:** Questo procedimento è stato testato solo per immagini con le stesse dimensioni di quelle delle skin, ovvero 1024x1024, quindi non sono certa che l'opzione *clone* funzioni perfettamente con immagini di dimensioni diverse.\*\*

Lo so che ripetere diverse volte l'opzione "Build DXT..." può sembrare ripetitivo, ma per molte ragioni è l'unico modo di avere file senza immagini degradate, anche se non dovreste più usare TXTR Extractor per creare file TXTR separatamente.

Una volta create tutte le texture che volete rimpiazzare mettete il file \*.package nella vostra cartella Downloads (Documenti\EA Games\The Sims 2\Downloads).