

# RECOLOR hair

@@

## Strumenti necessari:

**The Sims 2 Bodyshop**, allegato al gioco The Sims 2 per pc, potete avviarlo tramite Start→Programmi→Ea Games→The Sims 2→The Sims 2 Bodyshop

**Un programma di grafica** (consulta la nostra sezione programmi per maggiori informazioni), qui utilizzeremo Photoshop 8 CS

@@

Questo tutorial vi spiegherà come ricolorare dei capelli e come riconoscere i file che dovrete modificare. L'obiettivo non è insegnarvi a utilizzare Photoshop. Se volete imparare ad utilizzare Photoshop leggete il nostro tutorial Photoshop basic alla sezione Tutorial Utility.

1. Per prima cosa aprite Bodyshop.
2. Scegliete l'opzione **Crea Parti**



3. Ora scegliete **Inizia nuovo progetto**



4. Ora scegliete **Crea parti genetiche**



© Sims2Cri – [www.sims2cri.com](http://www.sims2cri.com) –  
per commenti o domande [info@sims2cri.com](mailto:info@sims2cri.com)

## 5. Capelli

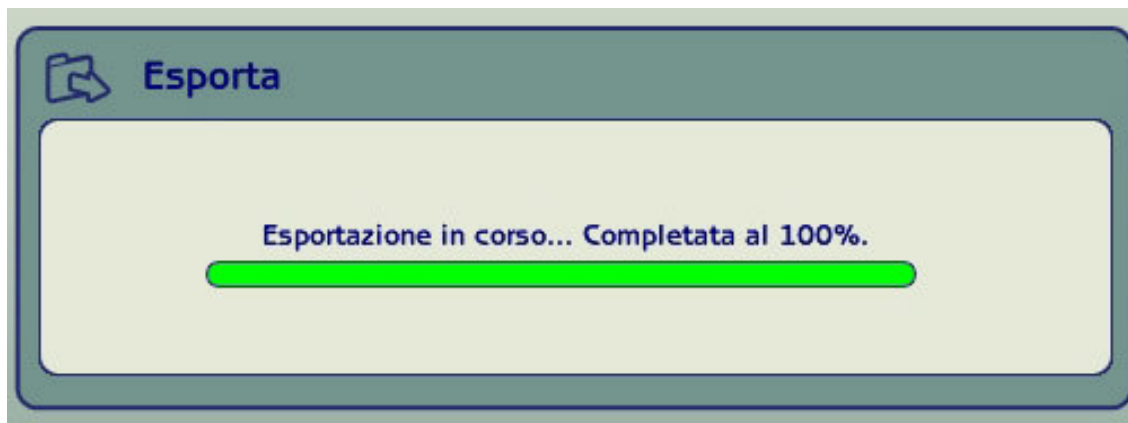
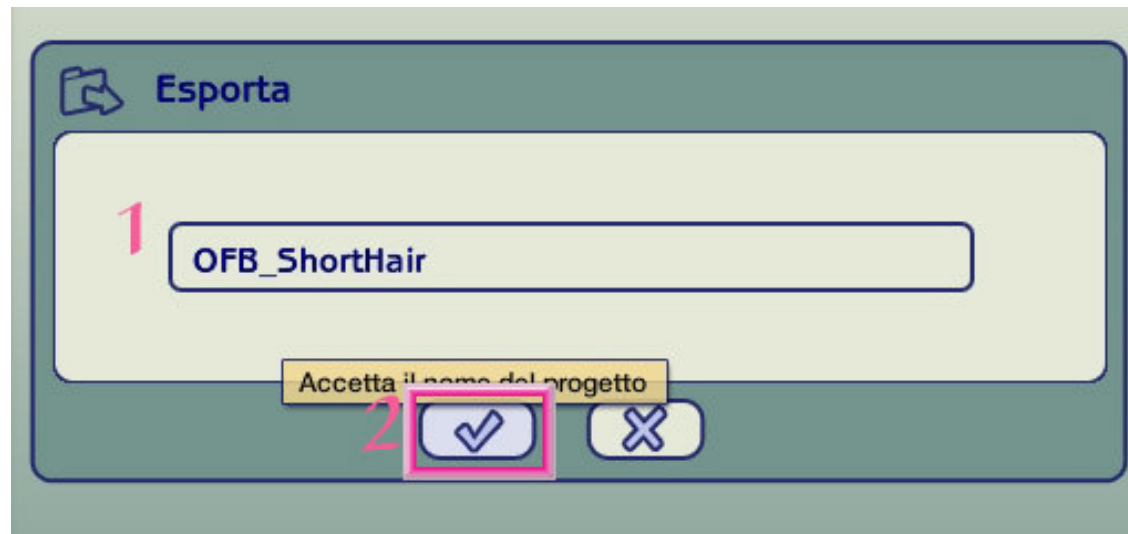


© Sims2Cri – [www.sims2cri.com](http://www.sims2cri.com) –  
per commenti o domande [info@sims2cri.com](mailto:info@sims2cri.com)

6. Selezionate i capelli che volete modificare.



7. **Date un nome al progetto e aspettate che carichi.**

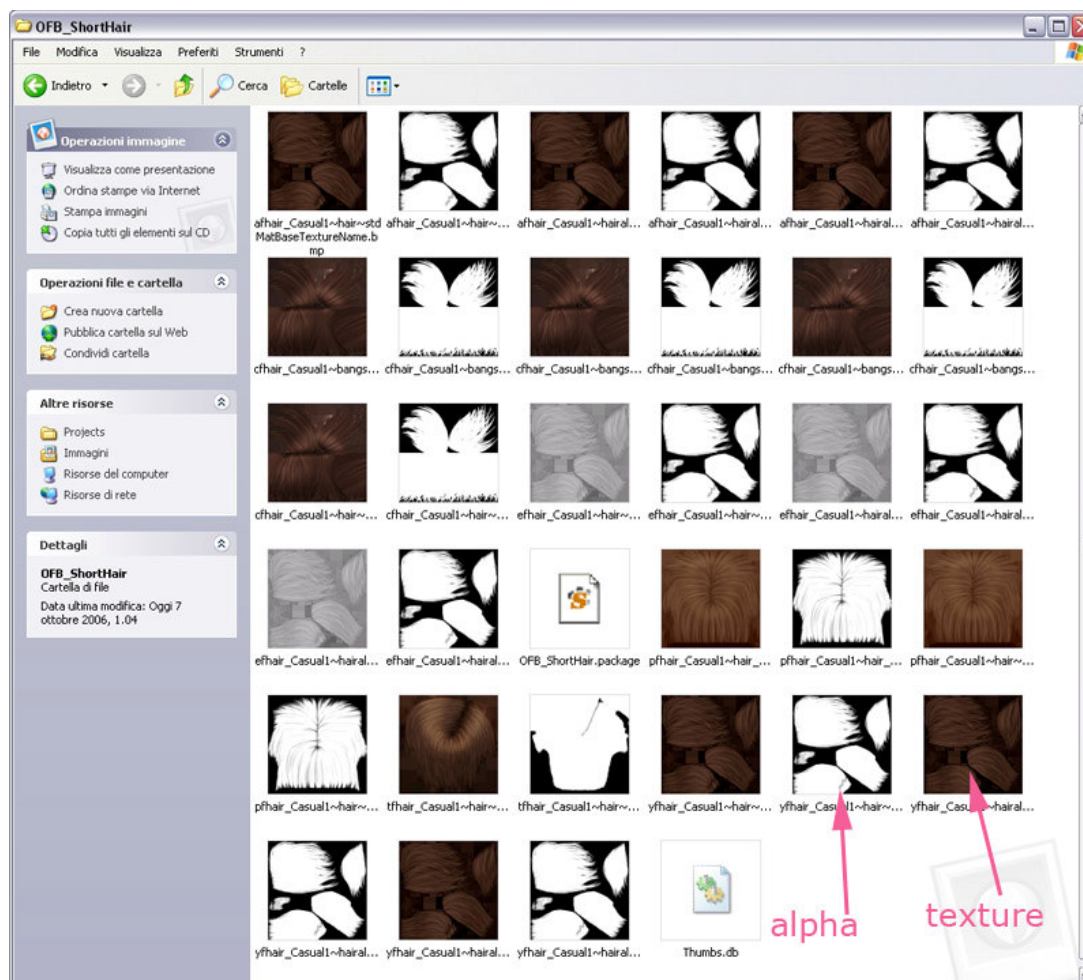


8. La maschera che vi apparirà ora dovrebbe essere qualcosa di simile. Vi ho riassunto le funzioni che ci serviranno indicandole con delle frecce. Le varie anteprime sono una di ogni età, a partire da Toddler fino ad Anziana. Io ho university installato quindi vedete anche di fianco ai teen l'anteprima dell'età Giovane Adulto. La **didascalia** è il messaggio che appare al passaggio del mouse sopra all'oggetto. Il simbolo di **Aggiorna** sarà importantissimo. Dovete premerlo ogni volta che volete vedere i risultati delle modifiche apportate.





9. Ora andate in **Documenti|EA GAMES|The Sims 2|Projects** e aprite la cartella relativa al vostro progetto. Qui sotto ho fatto uno screenshot del contenuto della cartella. I file in bianco e nero sono le **alpha** e quelli a colori le **texture**. L'alpha rappresenta le parti coperte dalla texture (vedi tutorial di base per abiti per capire il concetto).



Passiamo a capire cosa dobbiamo ricolorare. Per prima cosa osservate i file, vedrete che diversi iniziano con la stessa lettera.

A= adulto

C= bambino

E= anziano

P= toddler

T= teen

Y= Giovane Adulto

Nel caso in cui vogliate un recolor solo per adulti dovrete aprire solo i file che iniziano per A. In questo la lettera successiva è

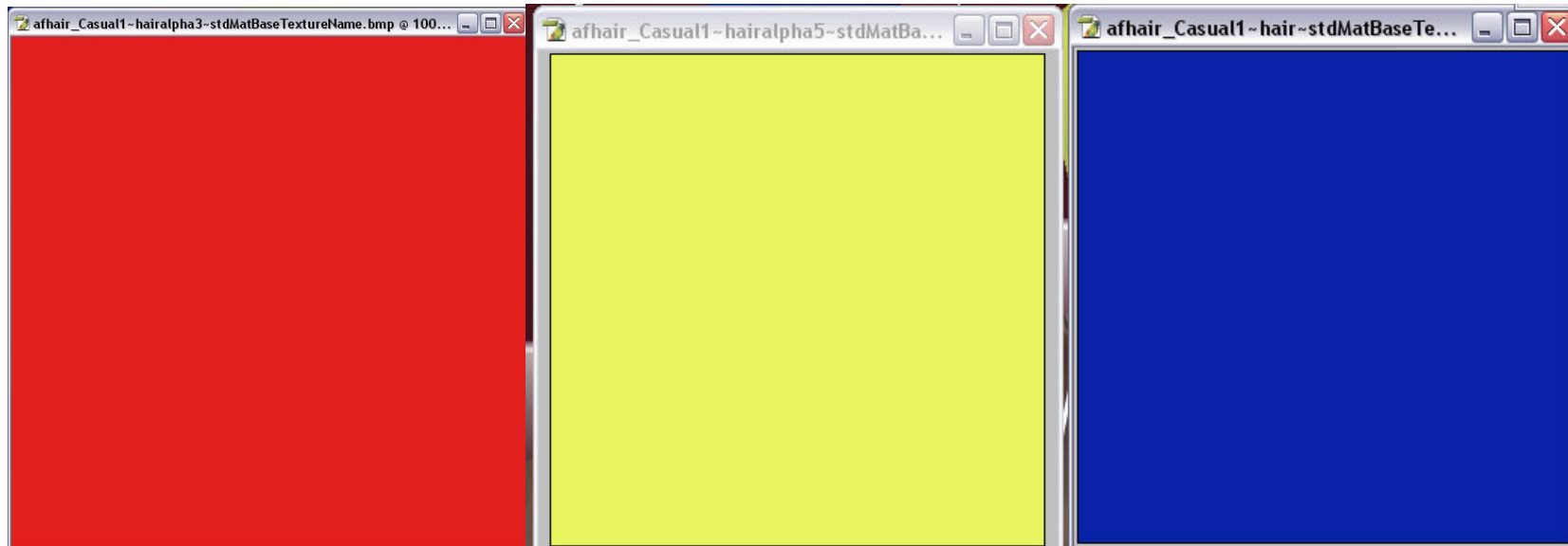
F= femmina

Se avessimo preso dei capelli da uomo avremmo avuto una M= maschio

Ora vi chiederete per quale motivo ci siano 3 alpha e 3 texture da adulta, da anziana e da giovane adulta, mentre solo 2 per teen e 4 per bambina. Non è facile spiegare questo punto. Ogni mesh è diversa in questo caso, e le mesh vengono rivestite in modo diverso dalla texture. La mesh è il file che dà la forma alla pettinatura.

Per farvi capire cerchiamo di fare un esempio.

10. Aprite con Photoshop o con un programma di grafica le 3 alpha e le 3 texture da adulta. Prendete una texture, selezionate tutta l'area e coloratela di un colore a scelta a tinta unita. Poi fate lo stesso con le altre due, ma scegliete colori diversi. Dovrete ottenere qualcosa di questo tipo



Ho colorato di

Blu= afhair\_casual1~hair~

Rosso= afhair~casual1~hairalpha3

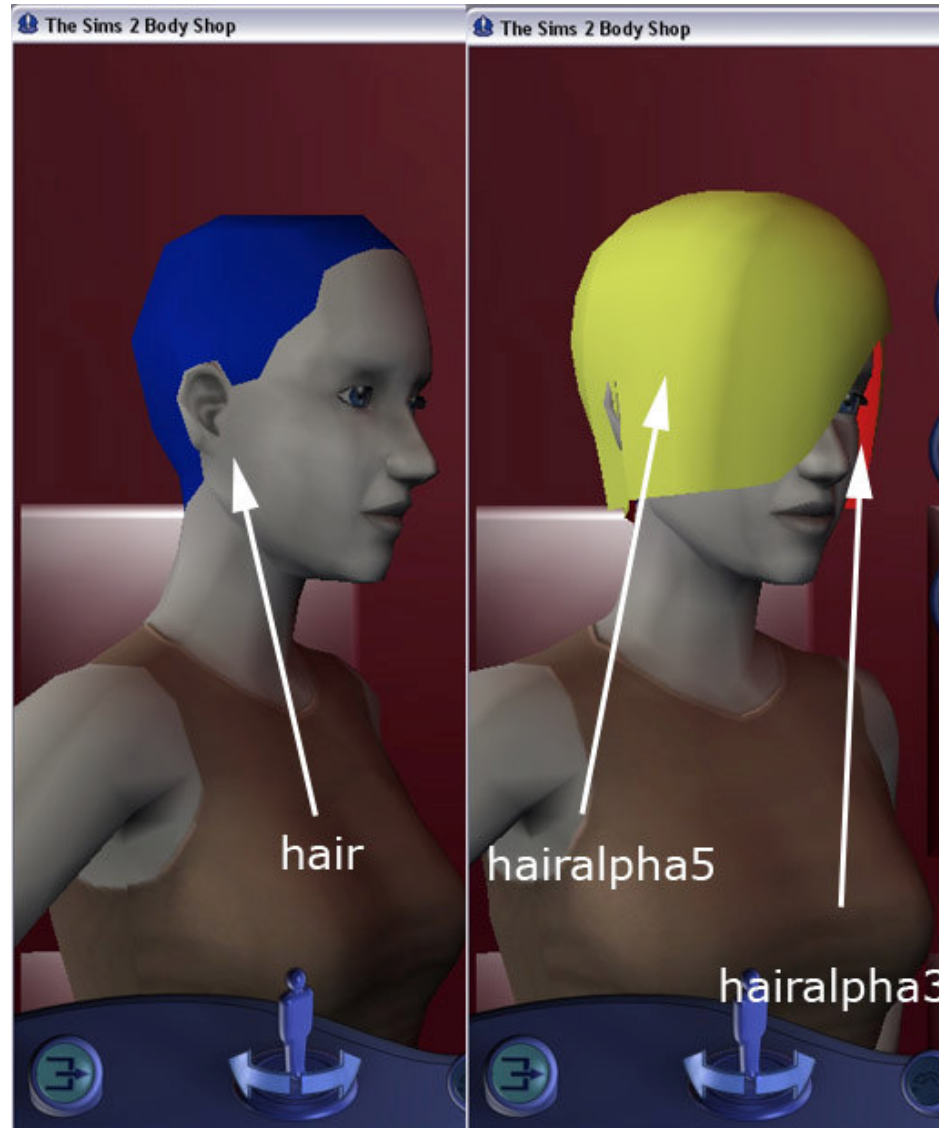
Giallo= afhair~casual1~hairalpha5

11. Ora pensiamo agli alpha. Cerchiamo di capire che forma ha la mesh e per farlo definiamo che tutta l'area dovrà essere coperta dalla texture. Ricordate la regola? Bianco= coperto dalla texture, Nero= parte vuota. Al contrario di quanto accade con i vestiti buchi neri della mesh non lasciano segni. Per intenderci se creando un vestito dovevate preoccuparvi che non rimanesse traccia della mesh utilizzata (le maniche di una maglietta che diventava canottiera ad esempio), con i capelli siete più liberi di giocare e creare nuove pettinature.

Aprite quindi con un programma di grafica le 3 alpha per adulta. Selezionate tutta l'area come avete fatto per le texture ma questa volta scegliete come colore il bianco. Scoprirete così qual è la forma della mesh e poi potrete pensare a come riempirla.

Salvate tutti i file sovrascrivendo gli originali. Adesso tornate a bodyshop e cliccate sul tasto **Aggiorna**. Dovreste vedere qualcosa di simile all'immagine di destra della figura qui sotto. Abbiamo quindi scoperto che hairalpha5 corrisponde alla parte superiore, mentre hairalpha3 alla parte interiore della pettinatura. Ma hair, ovvero il file colorato di blu che fine ha fatto?

Per scoprirlo aprite i file alpha di hairalpha3 e di hairalpha5. Abbiamo capito a cosa si riferiscono e dato che ci impediscono di visualizzare la texture blu ora li neutralizziamo. Per farlo colorate tutta l'area (che dovrebbe essere tutta bianca) di **nero**. Salvate tornate a bodyshop, aggiornate e dovreste vedere qualcosa tipo la parte sinistra dell'immagine qui sotto.



© Sims2Cri – [www.sims2cri.com](http://www.sims2cri.com) –  
per commenti o domande [info@sims2cri.com](mailto:info@sims2cri.com)

12. Ora avete capito a cosa corrispondono i file, quindi potete iniziare a lavorare seriamente a texture e alpha. Vi consiglio di iniziare con modifiche semplici. Modificare l'alpha di un abito è semplicissimo in paragone ai capelli. La parte più difficile è cercare di renderli realistici, e spesso sono necessarie ore.

Il mio tutorial finisce qui. So di non avervi spiegato tutto ma scendere in ulteriori dettagli sarebbe inutile. Ogni pettinatura vive di una vita propria, ogni caso è diverso da un altro. L'unico modo per capire è sperimentare, tagliando e incollando qua e là per capire in quali zone della pettinatura stiamo lavorando. Spiegarvi come modificare esattamente un'alpha o una texture non vi sarebbe d'aiuto la volta successiva. Testando voi stessi invece capirete il meccanismo e la volta dopo farete molto prima!

Modificare tramite le regolazioni del colore una texture è molto semplice e banale, ma prima di farlo su texture create da altri dovete chiedere il loro permesso. È facile cadere in errori che rendono i biondi verdastri o i riflessi di castani e neri troppo bianchi. Bisogna quindi fare attenzione, passare da tappe intermedie di colore ed evitare di stravolgere totalmente le texture passando da un biondo a un nero o viceversa.

@@

Quando avrete creato i vostri primi capelli vi consiglio anche la lettura del tutorial

**Hair Color binned**

Che vi insegna la tecnica per far apparire i recolor nelle giuste categorie (Nero→nero, biondo→biondo, ...) piuttosto che nella categoria **Personalizzati (\*)**

Trovate il tutorial alla pagina [http://www.sims2cri.com/tutorial\\_skinning.php](http://www.sims2cri.com/tutorial_skinning.php)