

# OBJECT RECOLOR

## Prima di iniziare...

Questo tutorial vi insegnerà a ricolorare gli oggetti. Per farlo avete bisogno di:

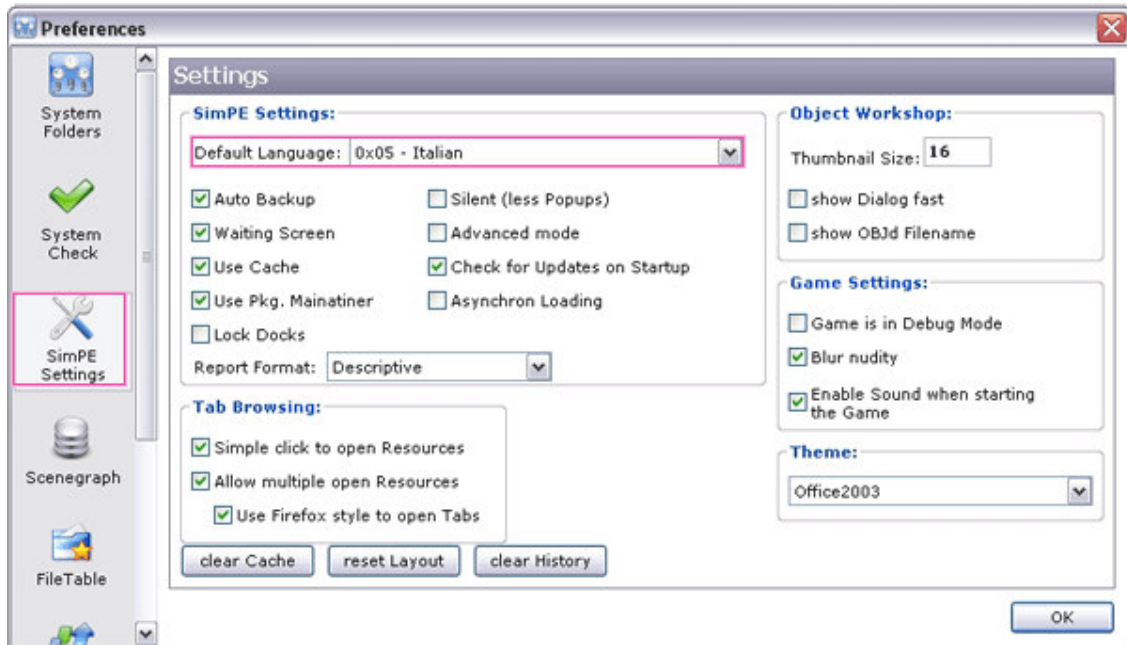
- Simpe 0.56 o superiore <http://sims.ambertation.de/> (in questa guida è stato utilizzata la versione 0.56). Ricordate che per far funzionare Simpe è necessario aver installato .NET Framework scaricabile gratuitamente sul sito di Microsoft (trovate il link dalla pagina in cui scaricare Simpe)
- Un programma per elaborare le immagini (in questa guida è stato utilizzato Photoshop).
- NVidia DDS Tools scaricabile a questo indirizzo [http://developer.nvidia.com/object/dds\\_utilities.html](http://developer.nvidia.com/object/dds_utilities.html)
- CEP <http://sims.ambertation.de/en/cep/> utility che serve a visualizzare gli oggetti ricolorati nel gioco.

Una piccola nota: Sempre prende come lingua di default l'inglese anche nel catalogo degli oggetti. Per chi gioca in italiano logicamente questo è un problema, cui però si può ovviare.

Una volta aperto Simpe, cliccate sul menù "Extra", e scegliete poi "Options". Per prima cosa controllate che abbia caricato le giuste cartelle in cui avete installato The Sims 2 e le DDS Utilities.



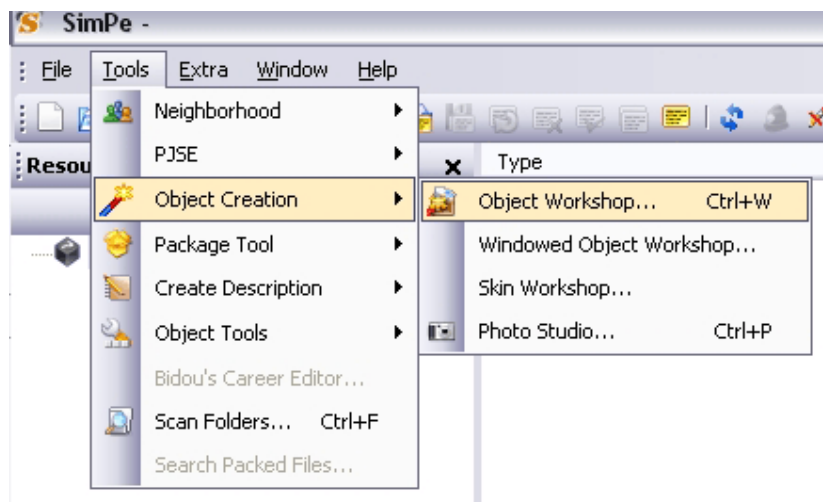
Ora possiamo proseguire e settare la lingua di default, la *0x05 Italian* naturalmente, così dalla prossima apertura del programma i nomi contenuti nell'Object Workshop saranno in italiano.



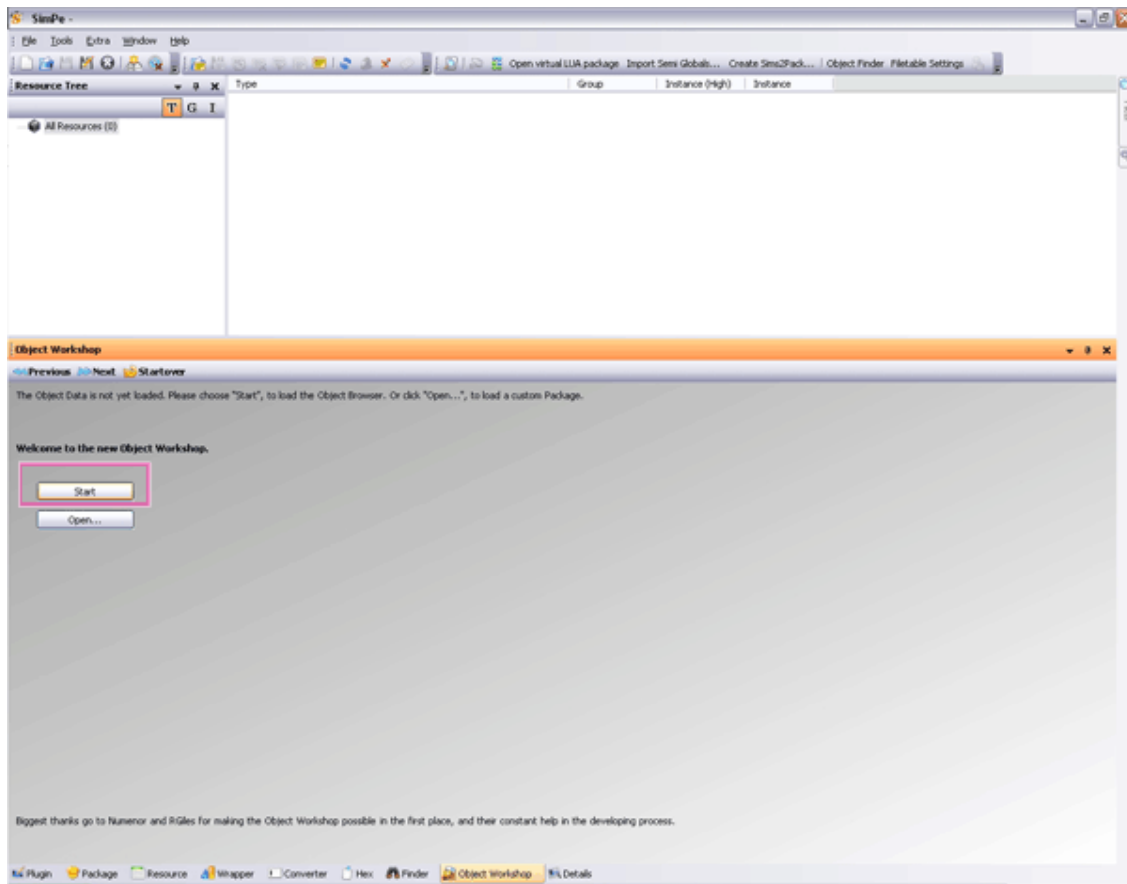
### Prima fase: SimPe

Partiamo con la nostra ricolorazione e decidiamo di ricolorare un divano, in questo caso, sia la struttura che i cuscini.

Il primo passo è aprire l'Object Workshop. Selezionate dal menù *Tools* → *Object Creation* → *Object Workshop*.



Ora vi si aprirà una nuova parte bassa dello schermo. Troverete una cosa di questo tipo:



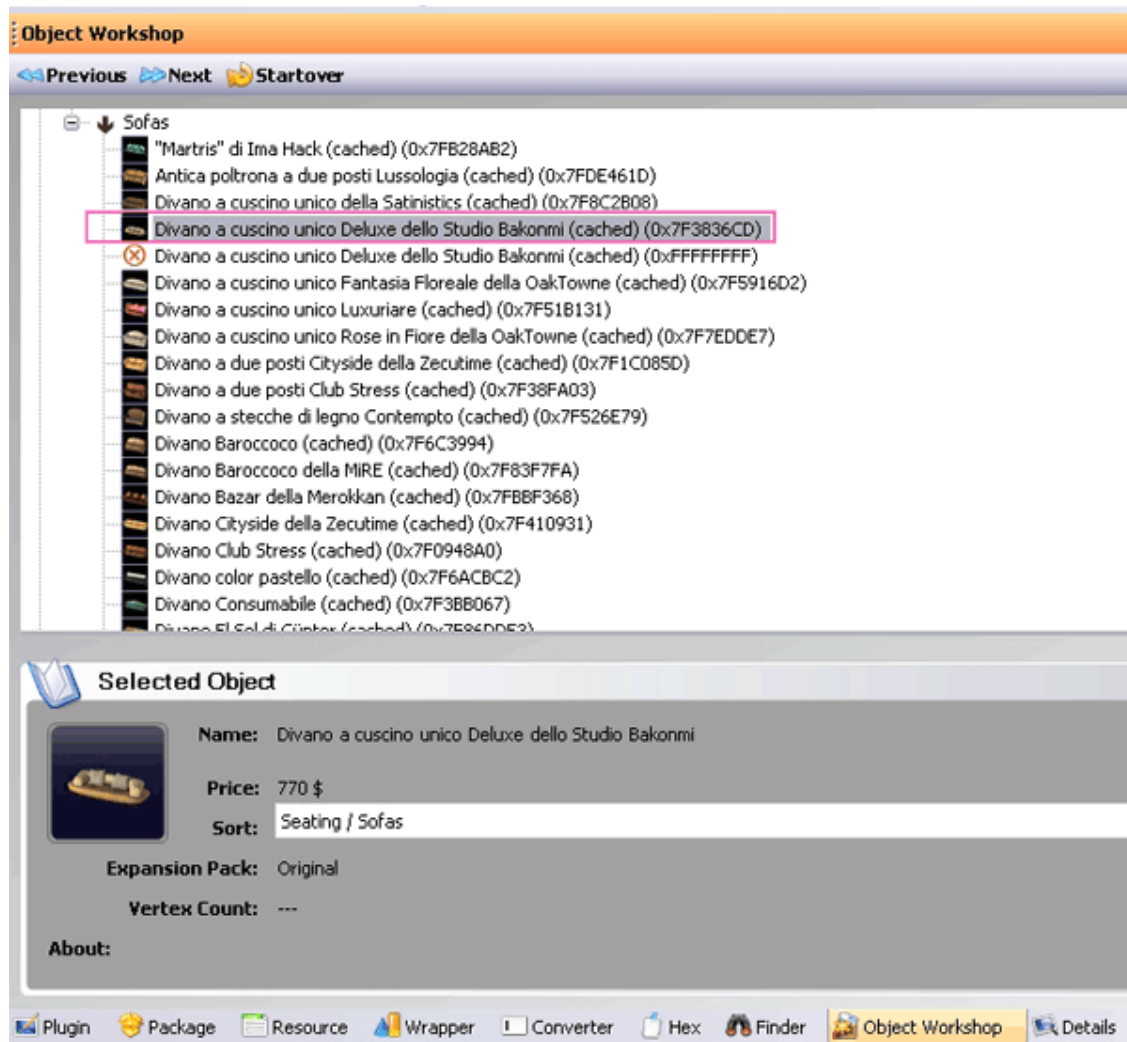
Potete regolare le dimensioni ponendovi con il cursore sulle linee di divisione dei riquadri, in caso le dimensioni attuali non vi permettano di vedere le funzioni.

Ora potete cliccare su *Start*.

Ora si apre il catalogo di oggetti divisi per categoria.

Ora vedrete comparire sotto una barra di caricamento che avanza, il programma sta caricando tutta la lista di oggetti del gioco. Questo procedimento viene ripetuto a ogni avvio di Simpe, per cui se uscite dall'*Object Workshop* e vi rientrate senza chiudere il programma non dovrete aspettare nuovamente il caricamento.

Una volta terminato il caricamento possiamo continuare. Appare un menù che elenca le varie categorie di oggetti. Scegliamo *Seating* e in particolare *Sofas*. In automatico vediamo una piccola anteprima, se selezioniamo un oggetto sotto ci appaiono i dettagli, come potete notare nell'immagine seguente.



Una volta trovato l'oggetto abbiamo due opzioni:

- **Clone Settings**
- **Color Options**

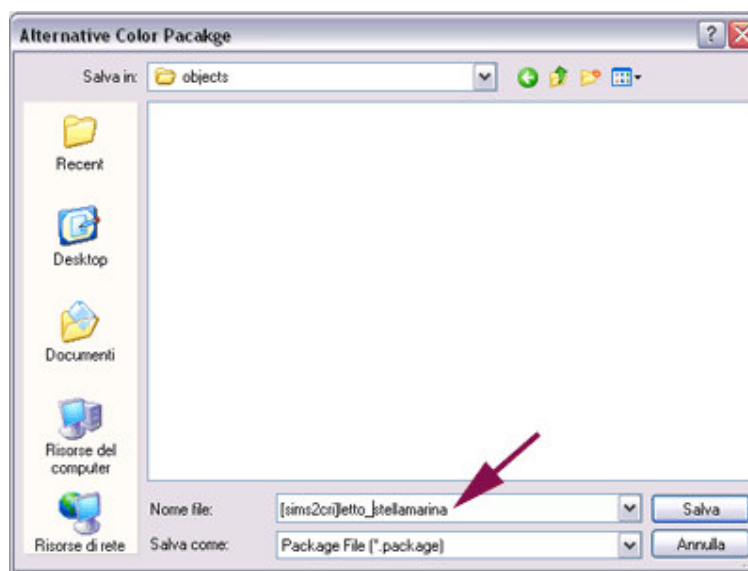
Simpe in automatico ci propone l'opzione recolor, ed è quella che ci serve, clonando oggetti di default del gioco poi finiremmo con il sovrascriverli e non è questo che vogliamo.



Dovete assicurarvi che *"Create Color Extension Package"* sia selezionato, una volta fatto potete premere *Start*.

Potrebbe ora apparirvi una finestra di *Warning*, in cui vi si ricorda che per visualizzare i file ricolorati è necessario aver installato Color Enabled, che questi file sono comunque dei beta file e potrebbero non funzionare correttamente e di testarli prima di ridistribuirli. Vi chiede se volete continuare ugualmente e dovete cliccare *Yes*.

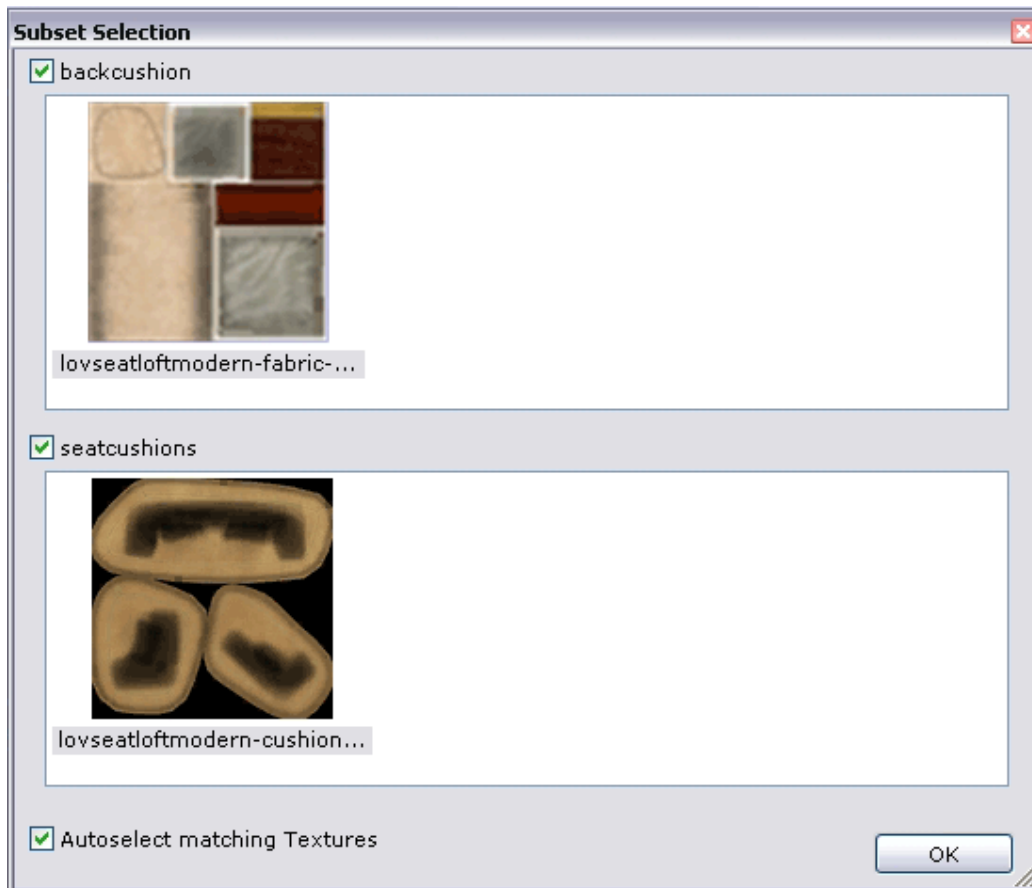
Vi appare ora una finestra di salvataggio. Dovete scegliere che nome dare alla vostra creazione. È importante che il nome sia un nome unico perché i numeri all'interno del package saranno sempre collegati a questo nome e se utilizzate un nome già usato nel gioco creerete interferenze e conflitti. Siate descrittivi e magari inserite anche il vostro nick che ricorderà chi l'ha creato. Non date nomi tipo "letto1".



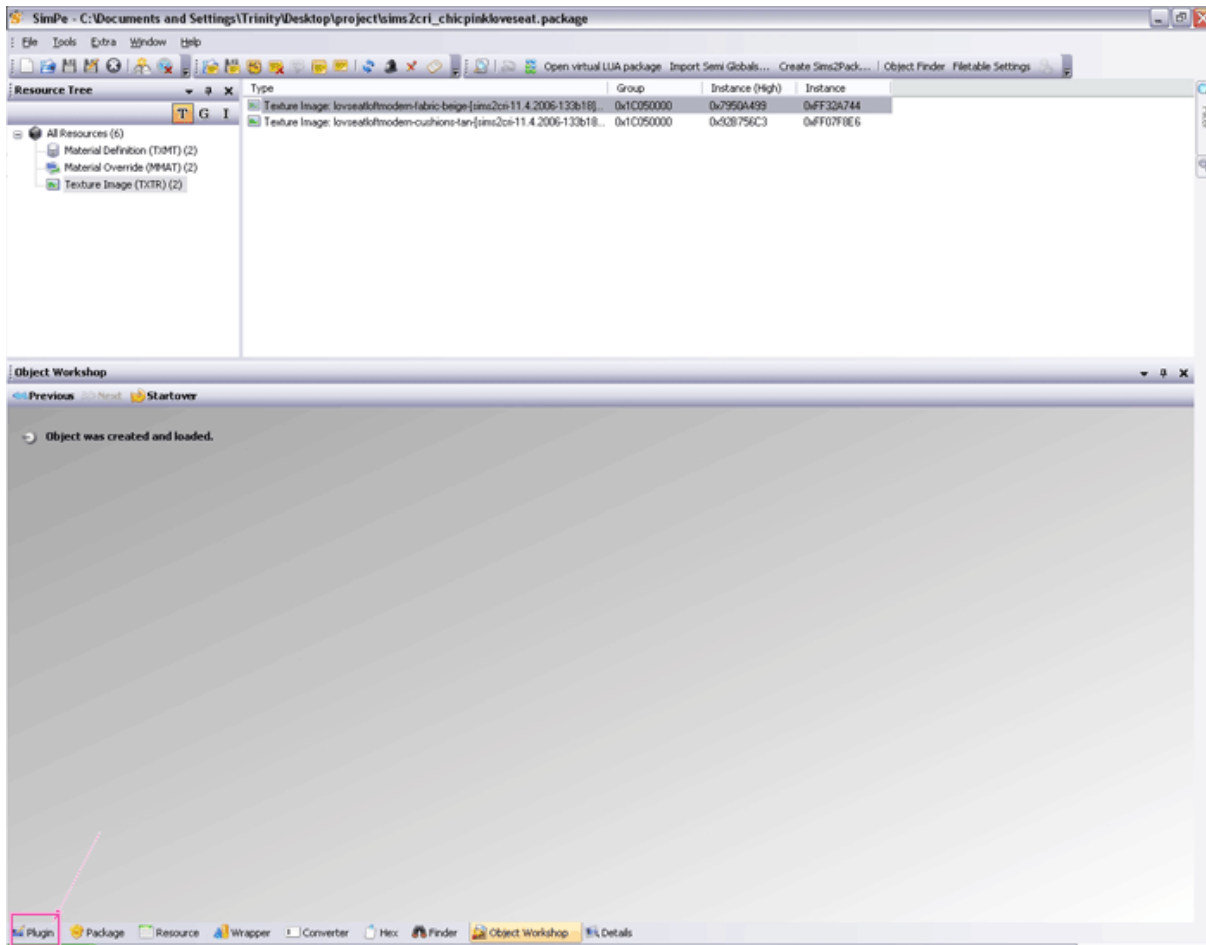
Ora salvate il vostro file e rimanete comodamente seduti nella vostra poltrona per un po', Simpe deve caricare il file e vi sembrerà bloccato, ma non lo è. Aspettando pazientemente vedrete comparire una finestra che vi chiede di scegliere una delle parti del vostro oggetto. Nel caso del divano avrete:

- Backcushion
- Seatcushion

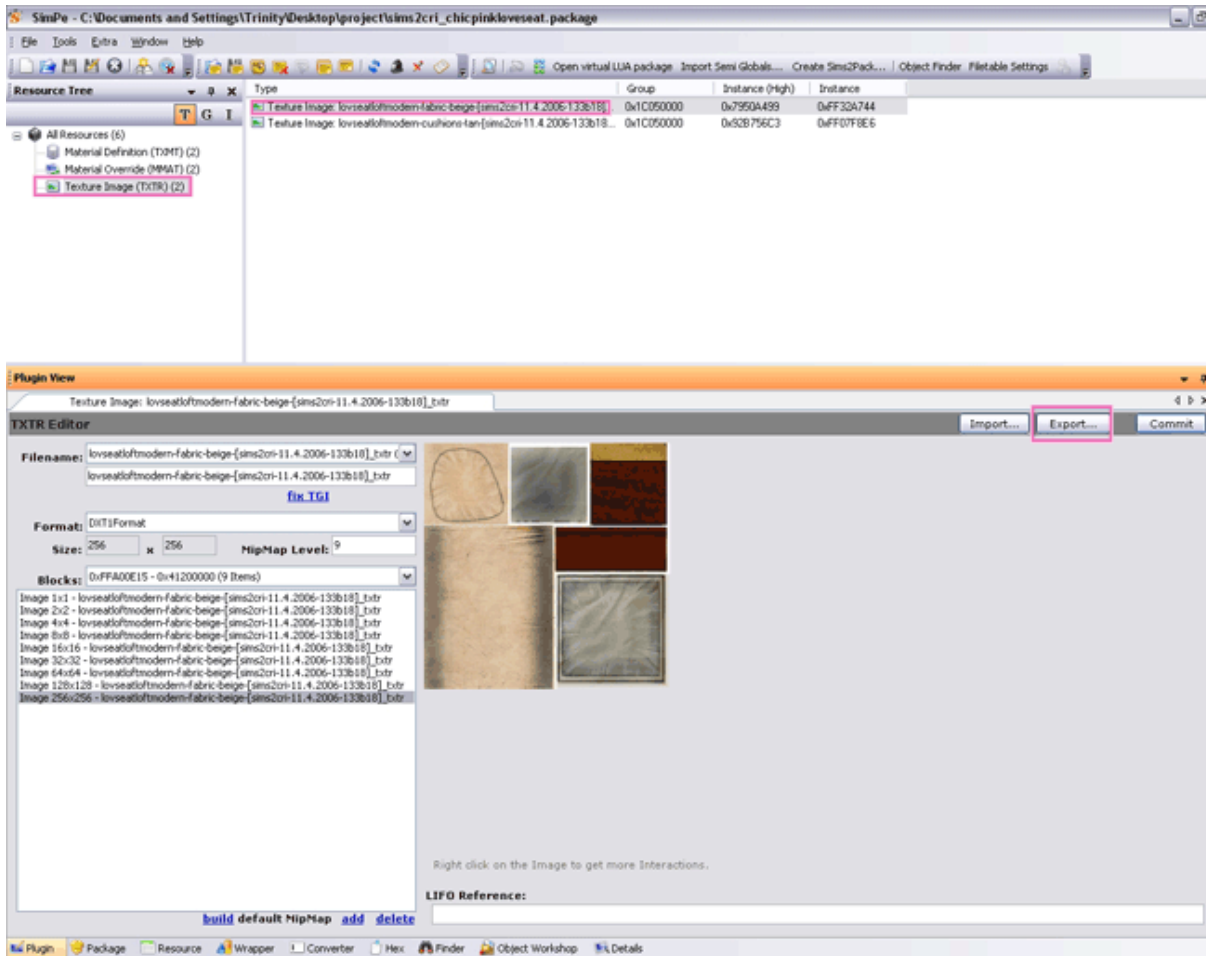
Ricordate che questo menù appare solo per oggetti composti, per quelli semplici che hanno solo una texture non lo vedrete. In questo caso li selezioniamo entrambi, ma ricordate che potete ricolorare anche solo una parte dell'oggetto, per farlo è sufficiente togliere il segno di spunta alla parte che non intendete ricolorare.



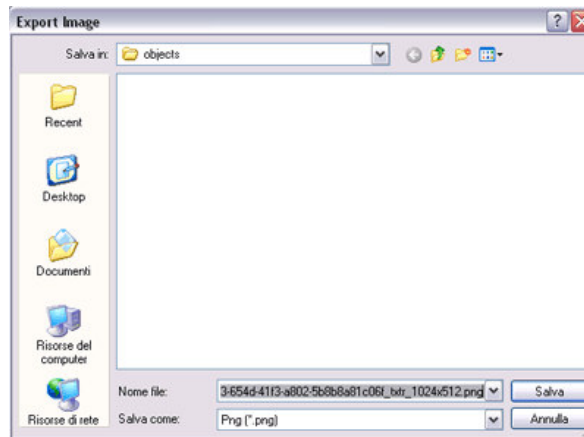
Ora avrete in *Filetypes* una lista di tre file, dovete selezionare *Texture Image*, poi selezionare *Plugin View* nella parte bassa dello schermo di Simpe (ora avete la visione Object Workshop attiva)



Cliccate ora sull'immagine con il tasto destro del mouse, e selezionate *Export* dal menù a tendina che vi appare. Oppure cliccate sul bottone *Export*. Stiamo facendo questo passaggio per la prima texture, ma ricordate che se avete scelto di ricolorare entrambe le parti dovrete selezionare anche il file sotto, ovvero entrambe le texture che vedete in questo elenco.



Vedrete aprirsi una finestra di salvataggio, potete cambiare nome al file o lasciargli lo stesso nome, non importa. Salvate dove vi fa comodo, questo file non sarà utilizzato dal gioco, serve solo a voi nel processo di ricolorazione. L'importante è non modificare l'estensione del file, SimsPe lavora solo con il formato PNG.

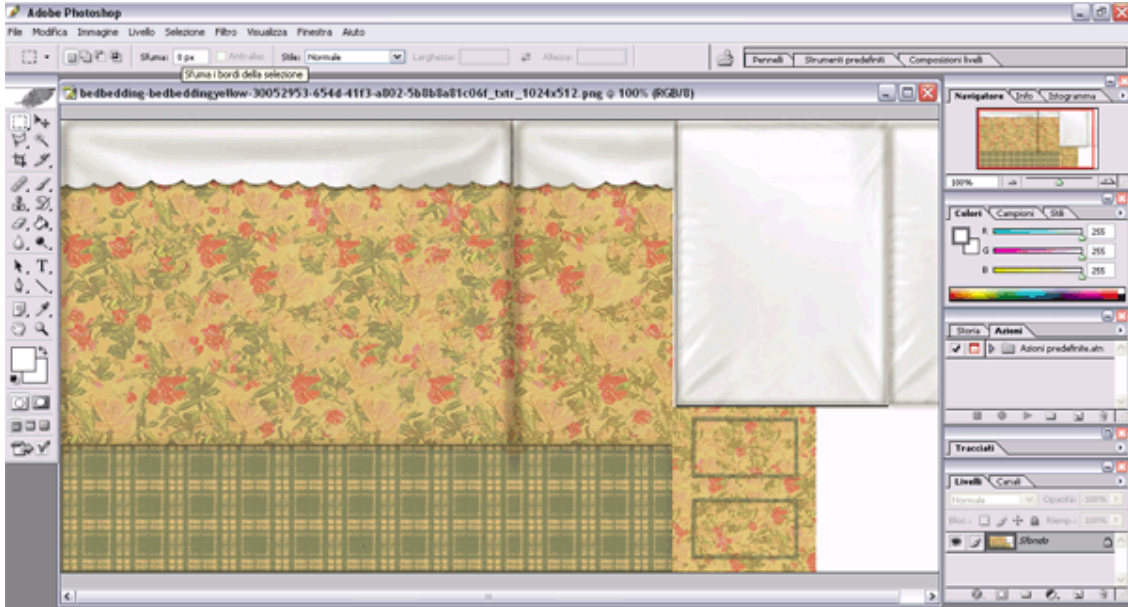




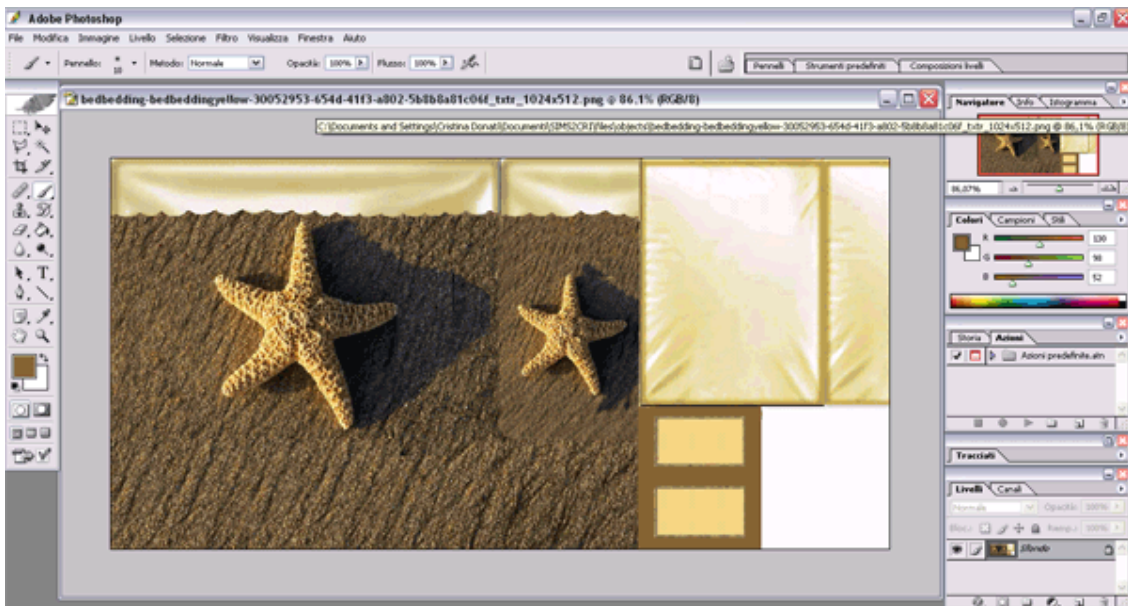
## Seconda Fase: Photoshop

(questa parte è tratta da un precedente tutorial e le immagini che vedete non c'entrano niente con il file che stiamo ricolorando ora, ma servono a farvi capire i concetti)

Ora dovete aprire l'immagine appena esportata con un programma di editing, in questi esempi utilizziamo Photoshop.



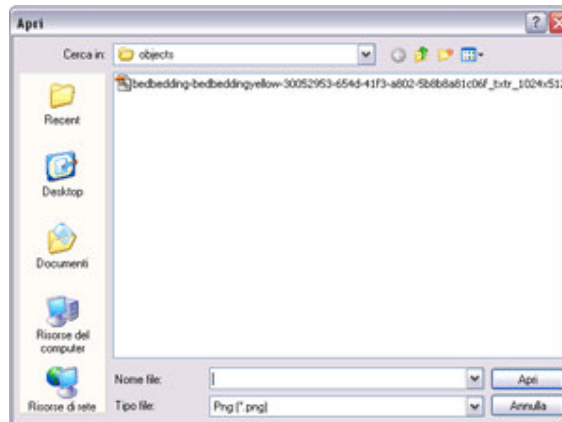
Ora modificate l'immagine a vostro piacere, copiando l'immagine che desiderate vedere sui vostri letti ad esempio.



Una volta terminate le modifiche alla texture dovete salvarla. Potete salvarla o come BMP (dovete scegliere a 24 bit se ve lo chiede) oppure come PNG (non interfacciata). Appena fatto tornate a Simpe.

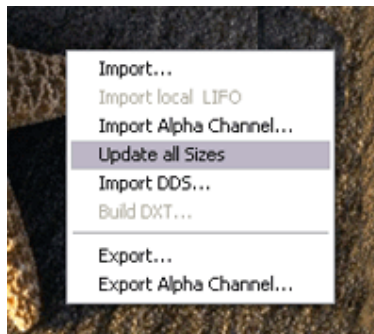
### Terza Fase: Simpe

Cliccate nuovamente sull'immagine con il tasto destro del mouse e questa volta selezionate *Import*. Oppure cliccate sul tasto *Import*.

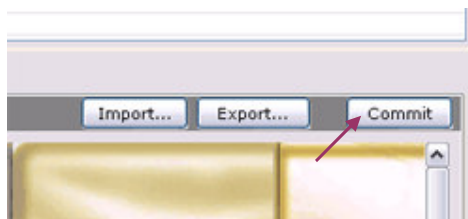


Scegliete l'immagine da voi appena creata e premete *Apri*. La texture del divano creato dalla Maxis sarà ora rimpiazzato dal vostro.

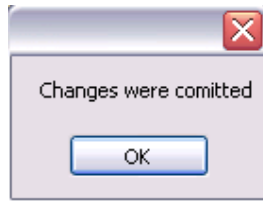
Cliccate sull'immagine con il tasto destro ancora una volta e selezionate *Update All Sizes*.



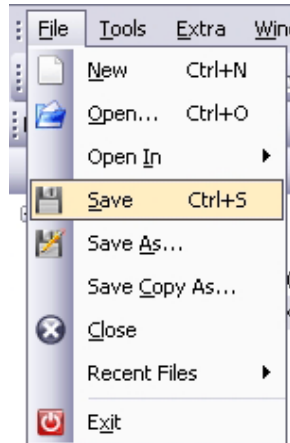
Ora dovete cliccare su *Commit*, nella parte alta a destra della finestra Plugin View.



Simpe aprirà ora una finestra in cui vi dirà che i cambiamenti sono stati inviati.

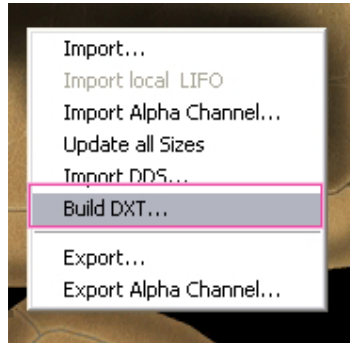


E ora l'ultimo passo: dal menù principale, *File, Save*. Mettete il package nella cartella *Documenti|EA GAMES|The Sims 2|Downloads* ed andate a testarlo nel gioco.

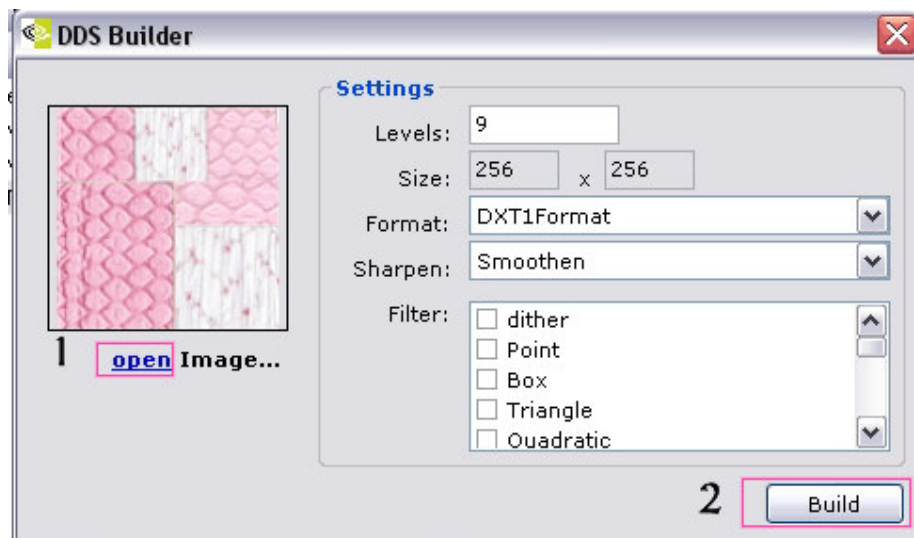


### Terza Fase: Simpe (procedimento alternativo se avete installato DDS Utility)

Cliccate nuovamente sull'immagine con il tasto destro del mouse e questa volta selezionate *Build DXT*.

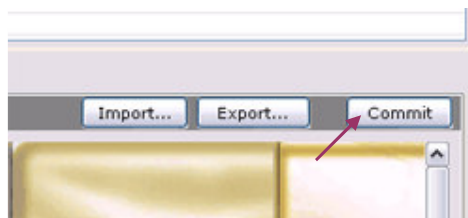


Vi si aprirà ora una finestra di questo tipo:



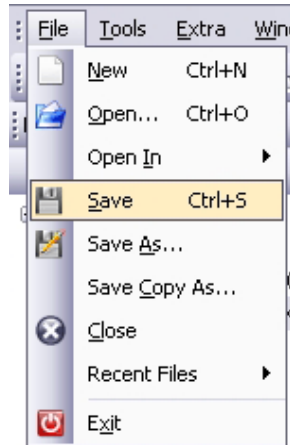
Cliccate su *Open* e selezionate l'immagine che avete modificato. Vedrete l'anteprima nel quadrato aggiornarsi con il file creato da voi. A questo punto cliccate su *Build*.

Ora dovete cliccare su *Commit*, nella parte alta a destra della finestra Plugin View.



Simpe aprirà ora una finestra in cui vi dirà che i cambiamenti sono stati inviati.

E ora l'ultimo passo: dal menù principale, *File, Save*. Mettete il package nella cartella *Documenti\EA GAMES\The Sims 2\Downloads* ed andate a testarlo nel gioco.



### **Ringraziamenti:**

Grazie a:

Simpe <http://www.ambertation.de/>

RGiles e Numenor per aver sviluppato il plugin Object Workshop

RGiles per SimPE Workshop Tutorial

Numenor per aver creato il CEP