

# RICOLORARE FILE MESH DI OGGETTI

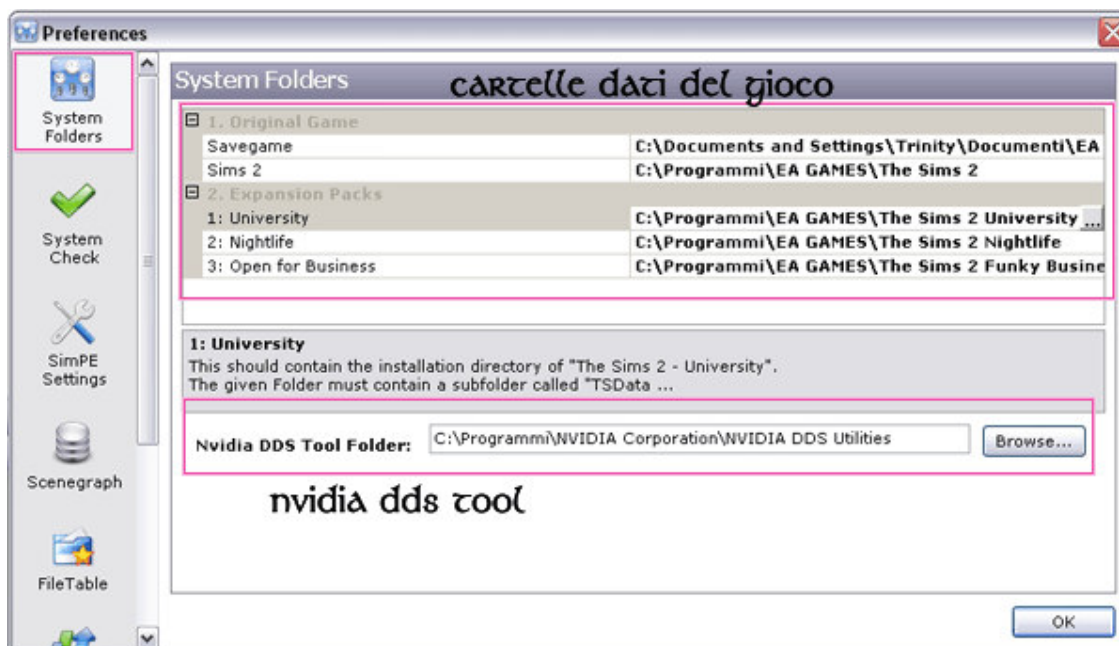
Questo tutorial vuole insegnarvi il processo necessario a ricolorare gli oggetti che scaricate dai vari siti e che non vi compaiono nelle scelte del catalogo degli oggetti da ricolorare. Fate attenzione però non è detto che tutti gli oggetti che scaricate siano ricolorabili. Ma andiamo avanti, scoprirete tutto leggendo.

Per prima cosa vi serve:

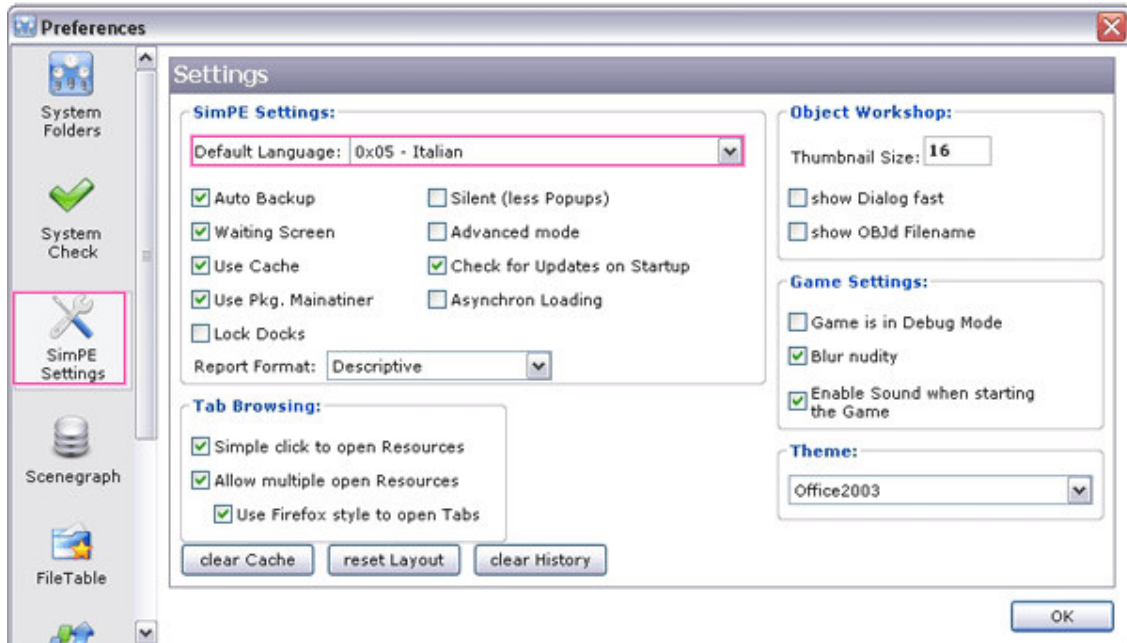
- Simpe 0.56 o superiore <http://sims.ambertation.de/> (in questa guida è stato utilizzata la versione 0.56). Ricordate che per far funzionare Simpe è necessario aver installato .NET Framework scaricabile gratuitamente sul sito di Microsoft (trovate il link dalla pagina in cui scaricare Simpe)
- Un programma 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 prima di iniziare: 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.

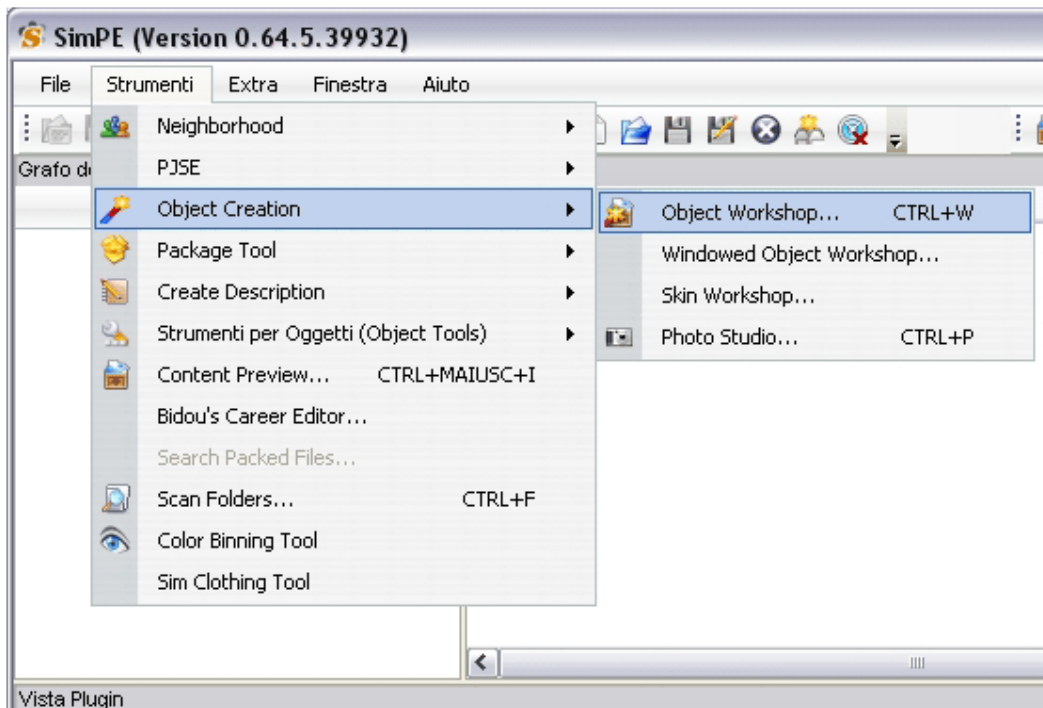


Ora possiamo proseguire e settare la lingua di default, la *0x05 Italian* naturalmente, così dalla prossima apertura del programma i nomi contenuti nell'Object Workshop saranno in italiano.

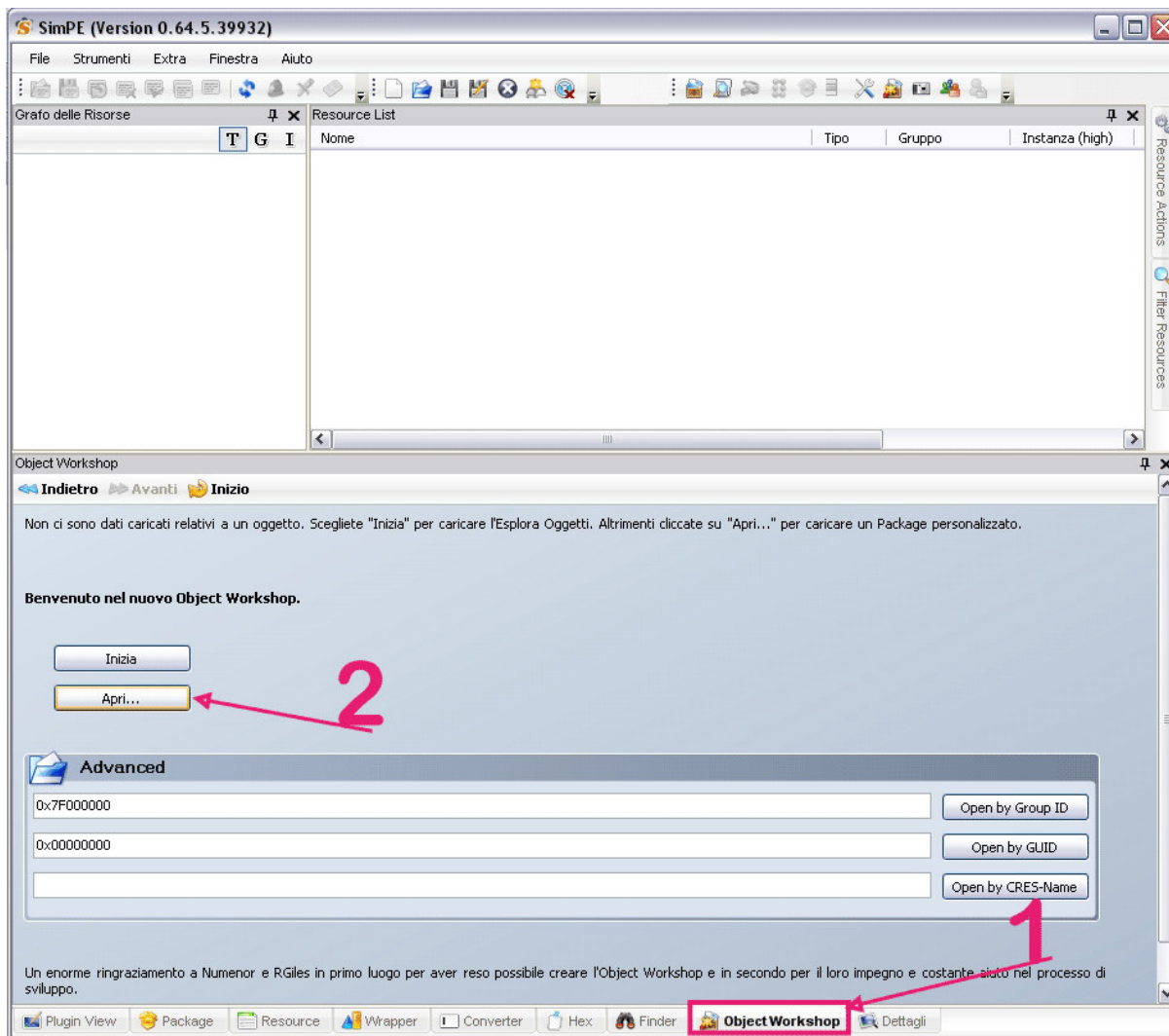


Bene, ora possiamo iniziare.

1) Aprite Simpe, andate in *Strumenti* → Object Creation → OBJECT WORKSHOP

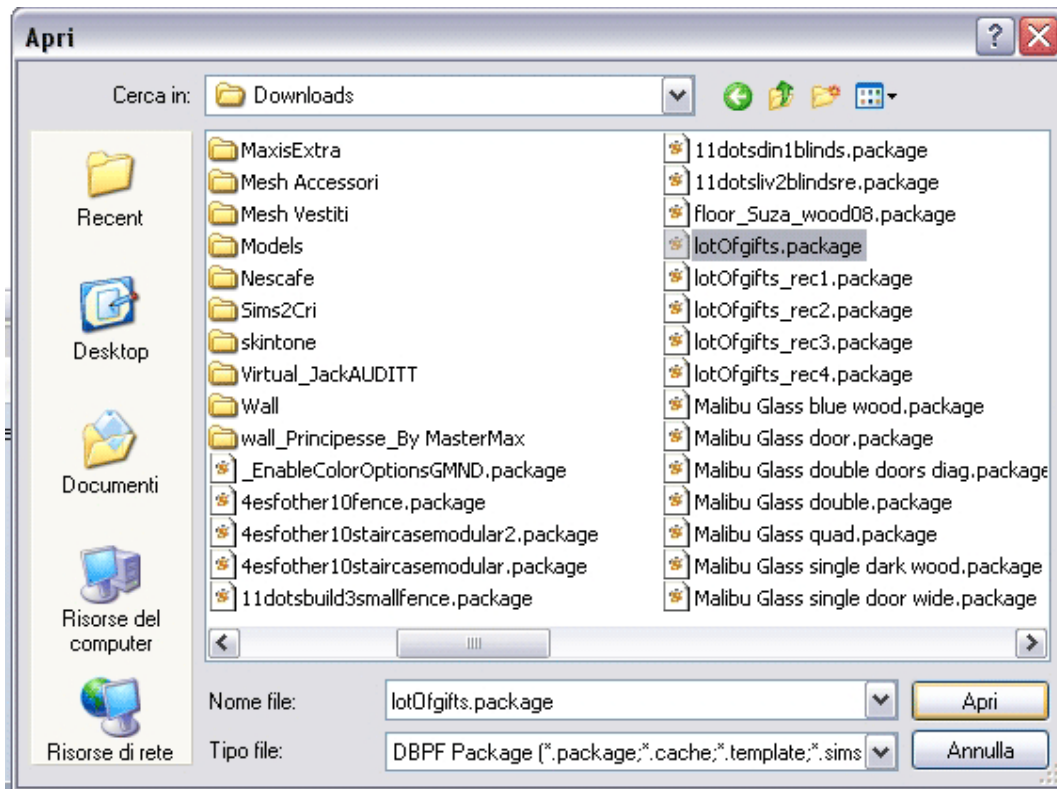


Ora vi si aprirà una nuova parte bassa dello schermo, oppure laterale, a seconda delle impostazioni. Se non vi si apre da sola, noterete comunque una scheda nominata "Object Workshop". Cliccandoci sopra apparirà qualcosa di simile a questo, a seconda della parte dello schermo in cui sarà visualizzata:

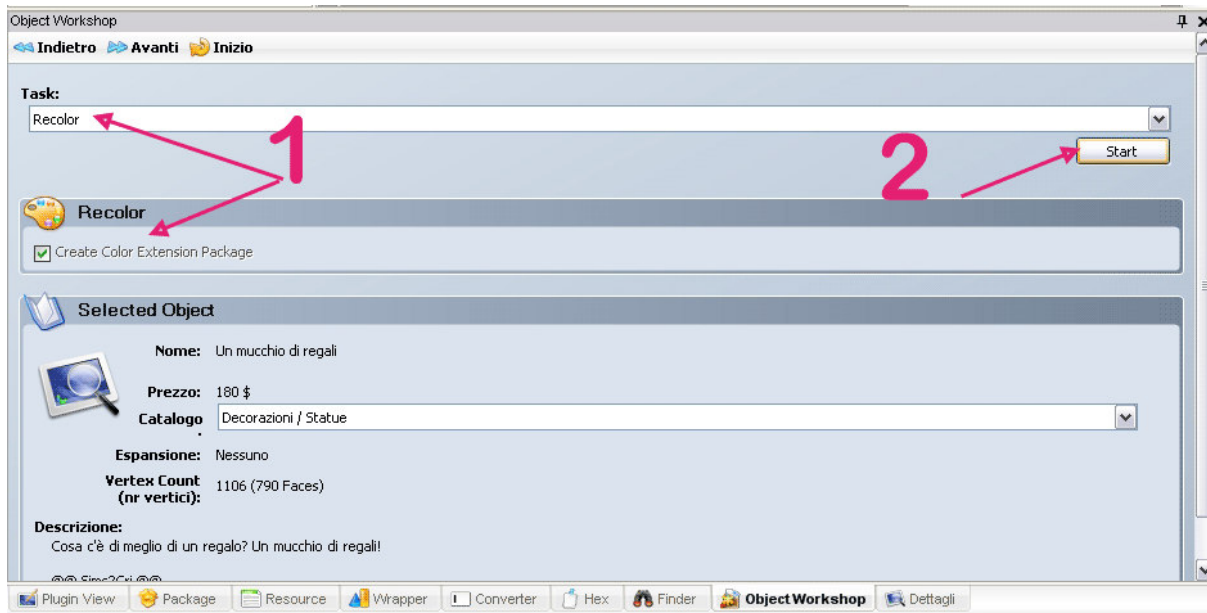


Potete regolare le dimensioni ponendovi con il cursore sulle linee di divisione dei riquadri, in caso le dimensioni attuali non vi permettano di vedere le funzioni.

2) Cliccate ora su Apri e vi si aprirà una maschera di scelta del file da aprire per poi ricolorare.

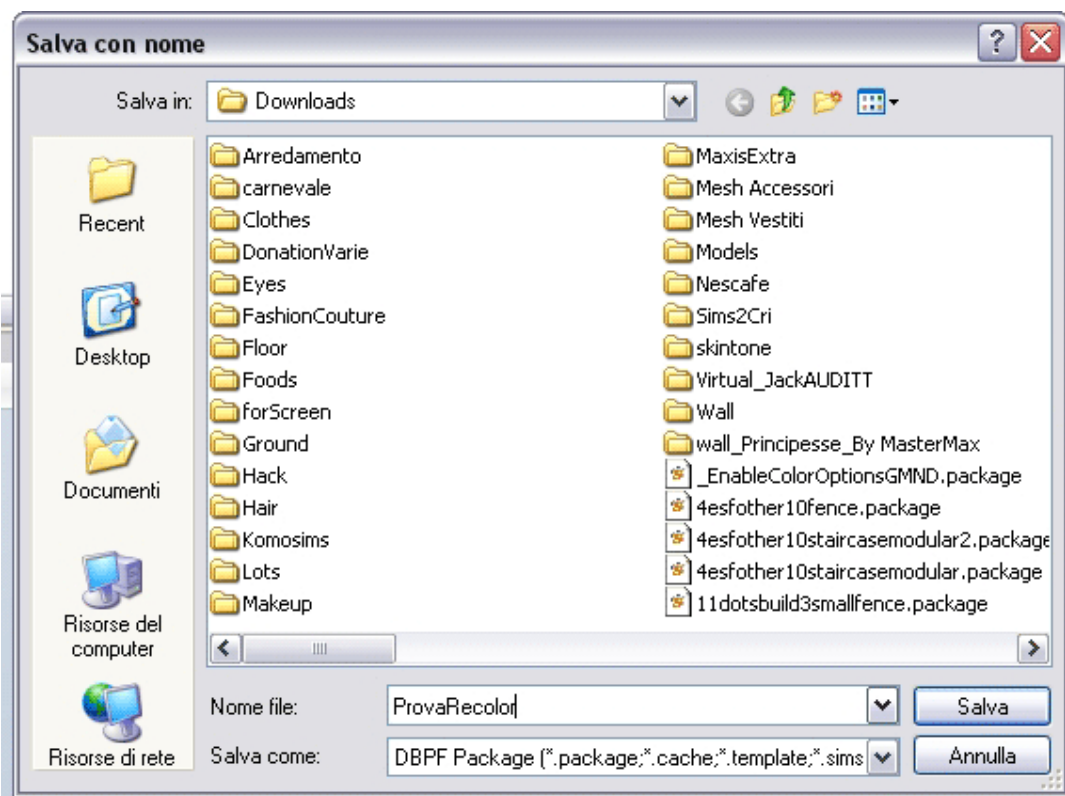


3) Una volta selezionato il file vi apparirà qualcosa del genere:



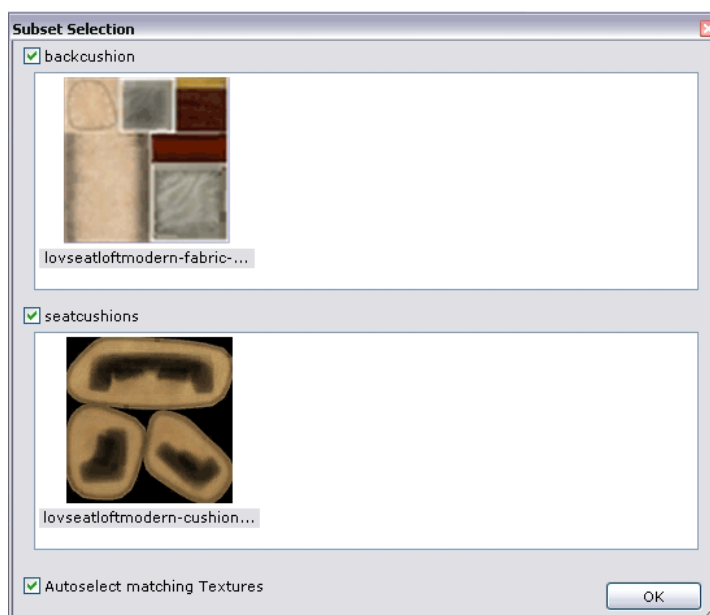
Dal menù a tendina selezionate *Recolor*, e controllate che ci sia il check in "Create Color Extension Package". Successivamente fate click su *Start*.

4) Ora Simpe vi chiederà di salvare il vostro recolor, quale nome volete dare al file e dove salvarlo.



Ora dovete salvare il vostro file ricolorato. Io generalmente lo piazco in una cartella temporanea che contiene tutti i miei progetti, ma questo dipende da voi, fate come vi è più comodo. Ricordate che se poi non metterete il file nella cartella Downloads non lo vedrete quando avvierete il gioco.

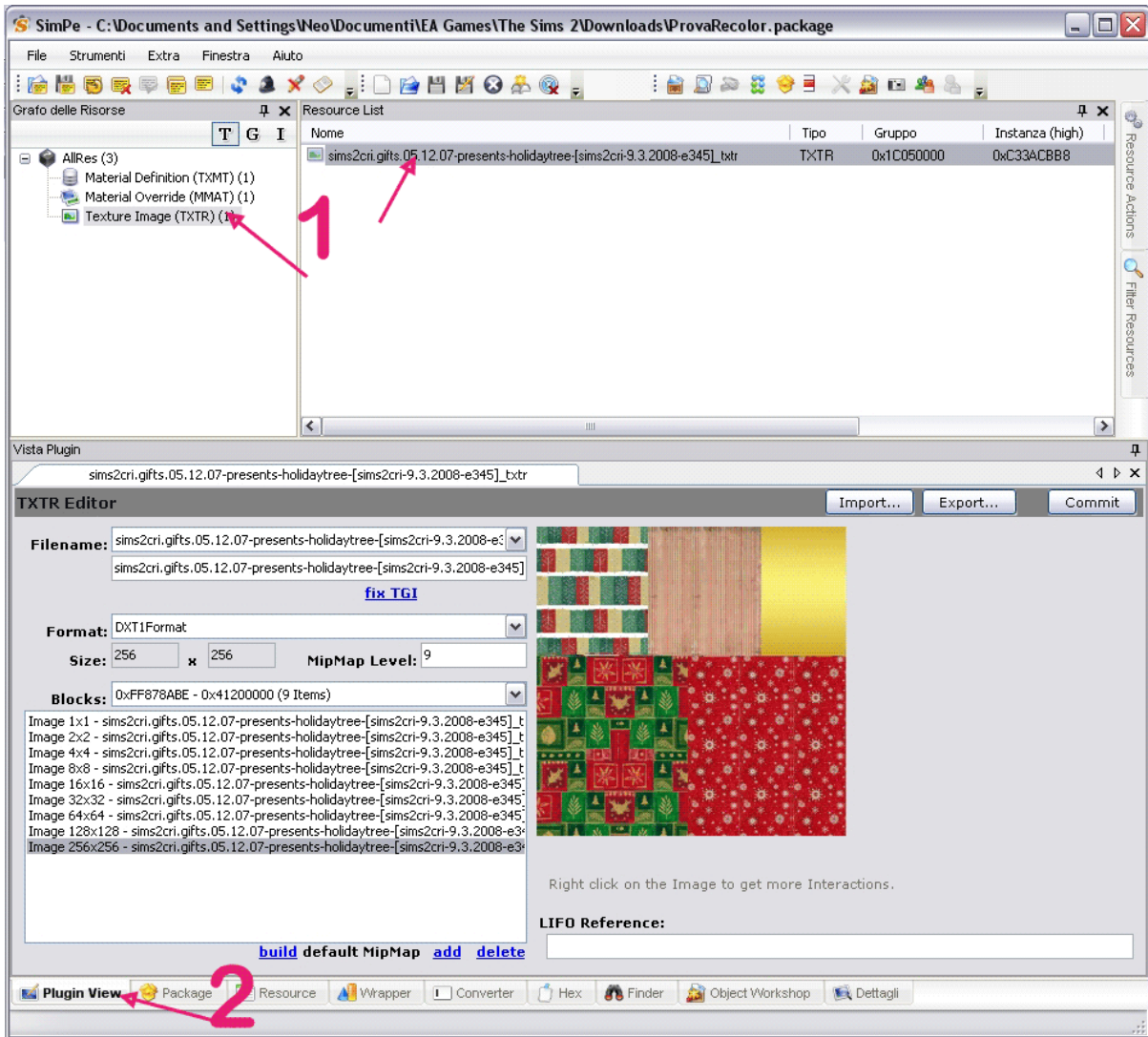
5) Bene, ora dovrete aspettare che SimPE carichi. A volte potrebbe apparirvi questa maschera:



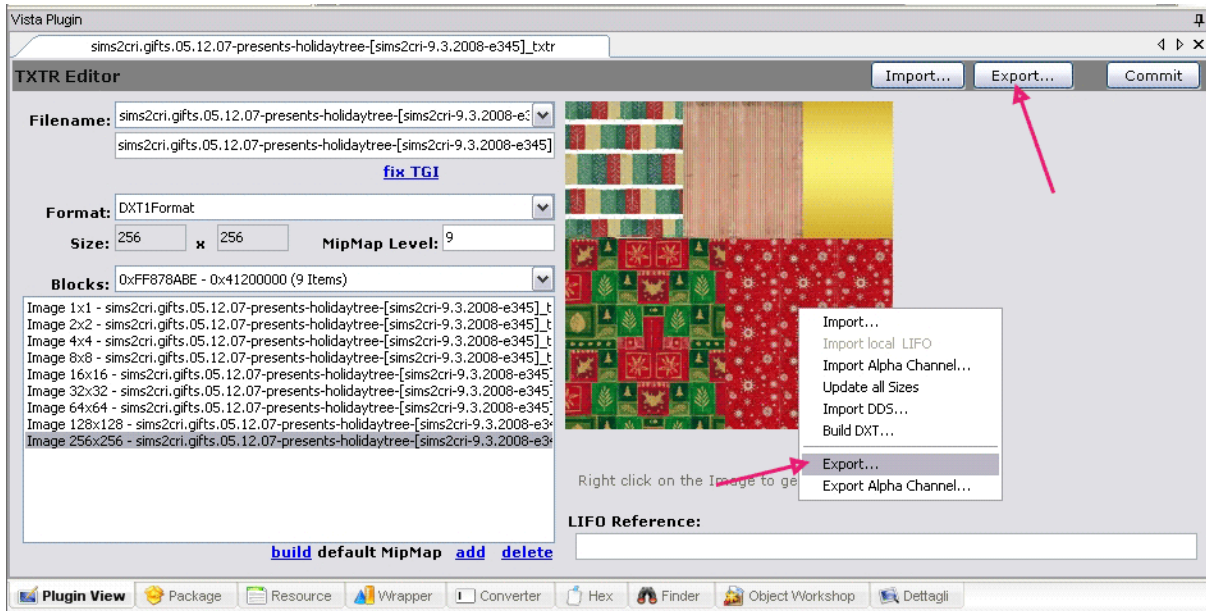


Serve a farvi scegliere quali parti volete ricolorare, potete sceglierne soltanto una oppure entrambe. Non tutti gli oggetti comunque hanno più di una parte da ricolorare, e quindi SimPe potrebbe anche caricare e farvi apparire direttamente la maschera di apertura del file. Una volta che il file è stato caricato, dovete scegliere *Texture Image* dal grafo delle risorse e poi selezionare una risorsa dalla finestra di destra. Nel caso abbiate scelto di ricolorare due parti, dovrete ripetere quest'operazione per ogni parte da ricolorare e avrete due risorse elencate nel *Resource List* (la finestra in alto a destra).

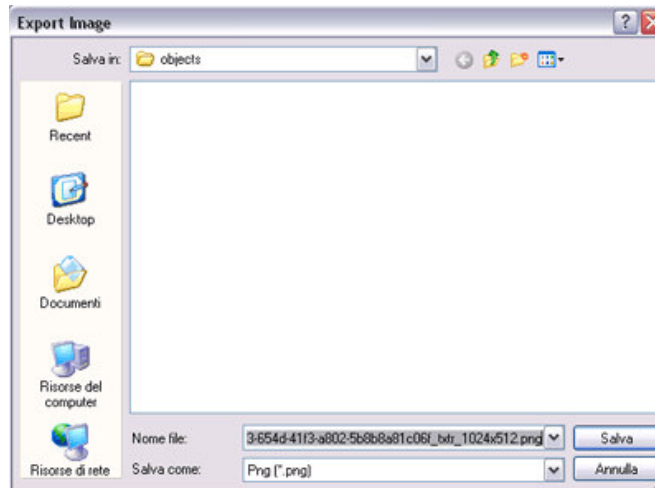
Dopo aver selezionato la risorsa, dal menù schede in basso dovete scegliere *Plugin View*.



6) Ora dovete esportare l'immagine. Per farlo potete cliccare con il tasto destro del mouse sull'immagine e selezionare *Export* oppure cliccare direttamente sul tasto *Export* che vedete in alto.



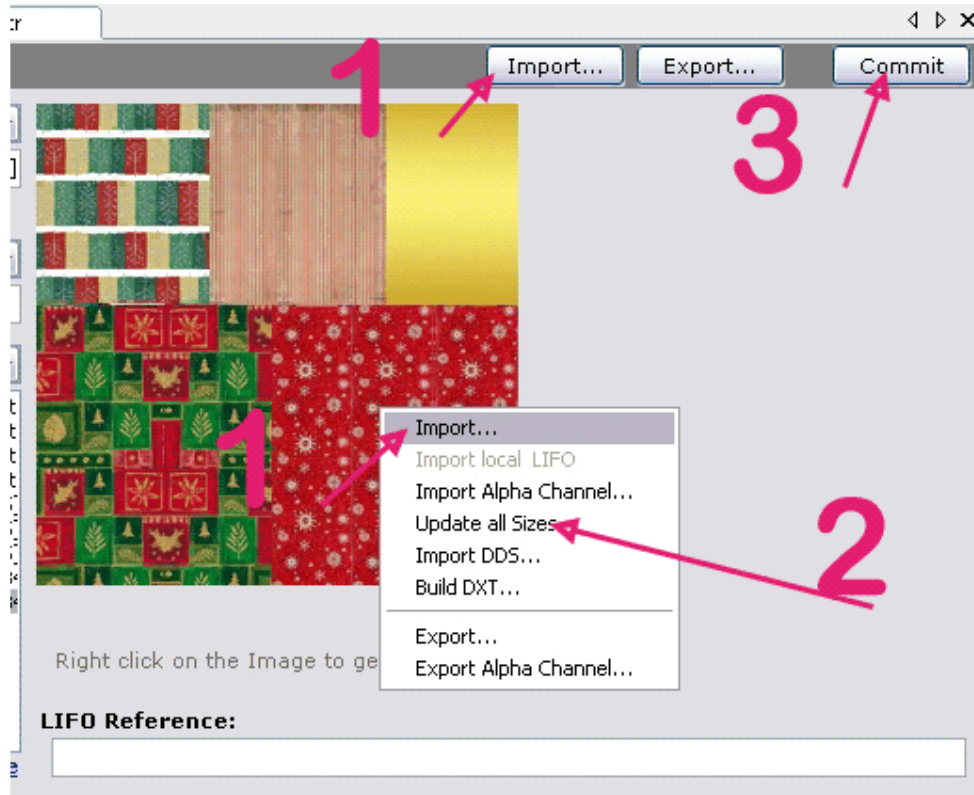
Vedrete aprirsi una finestra di salvataggio, potete cambiare nome al file o lasciargli lo stesso nome, non importa. Salvate dove vi fa comodo, questo file non sarà utilizzato dal gioco, serve solo a voi nel processo di ricolorazione. L'importante è non modificare l'estensione del file, Simpe lavora solo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



Apriete ora l'immagine appena esportata con un programma di editing di immagini, cambiatela e modificatela a vostro piacere e salvate.

7) Ora tornate a Simpe, dovete importare la texture che avete modificato. Per farlo avete due metodi alternativi:

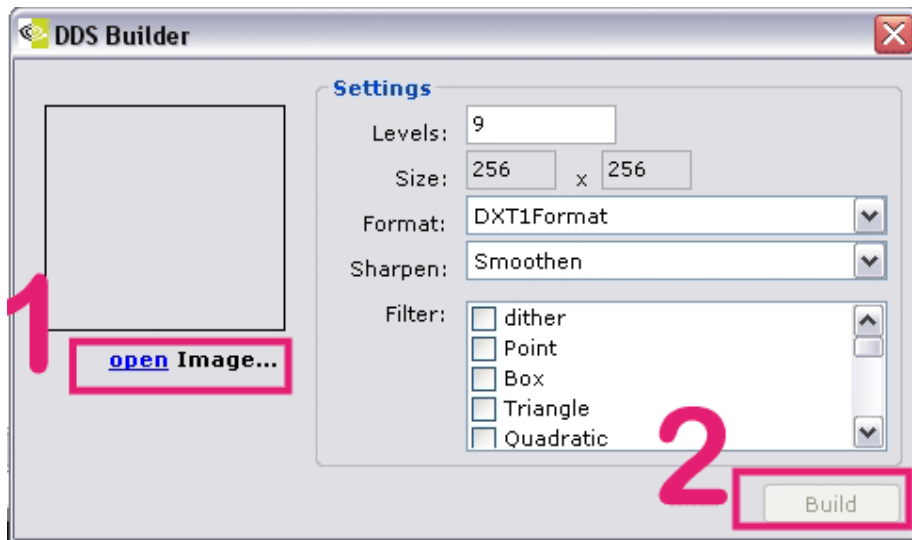
- cliccate su IMPORT tramite click destro sull'immagine o dal bottone in alto, poi scegliete UPDATE ALL SIZES dallo stesso menù.



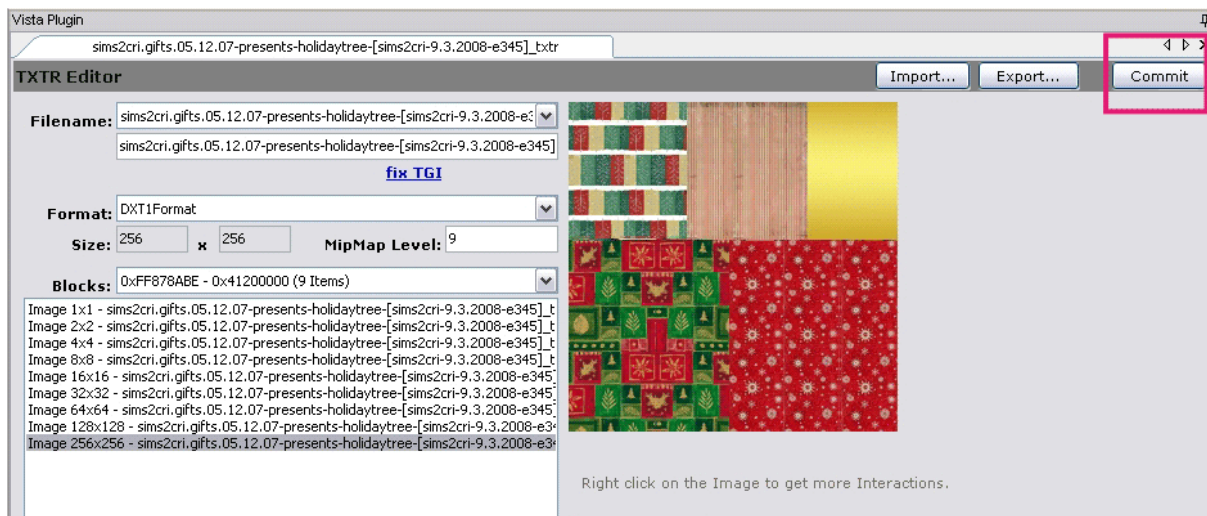
- Cliccate con il tasto destro sull'immagine e selezionate *Build DXT*. In questo ricordate che è necessario installare le Nvidia DDS utilities citate a pagina 1.



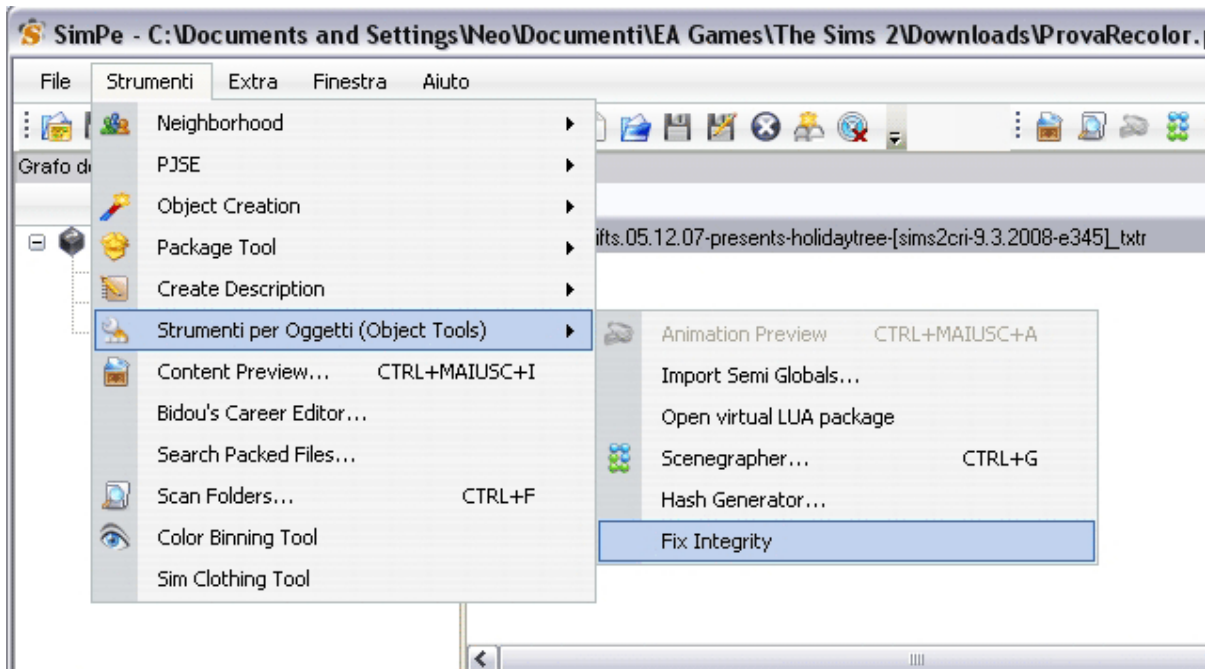




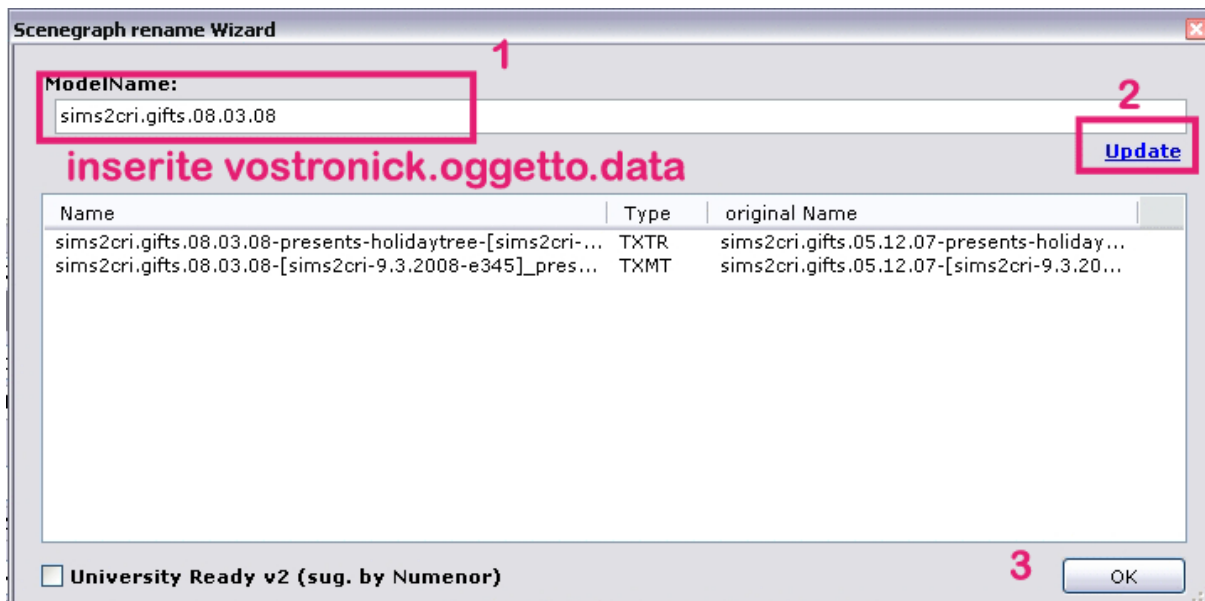
8) ora è necessario confermare i cambiamenti apportati alla texture, indipendentemente da quale metodo avete utilizzato per importarla. Per farlo dovete cliccare sul tasto *Commit*



9) Ora, è bene fissare l'oggetto, per verificare che ogni sua parte sia corretta, e indicizzarlo con il vostro nome. Dovete andare al menù *Strumenti*→*Strumenti per Oggetti*→*Fix Integrity*



Vi apparirà una maschera di questo tipo:



Inserite nel campo *ModelName* il vostronick.nomeOggettoCheStateRicolorando.data. Non è importante seguire questo suggerimento su cosa scrivere, ma è solitamente una buona norma.

Cliccando su *Update* controllate che i nomi nel riquadro sotto vengano effettivamente modificati, e premete poi OK.

10) Ora non vi resta che salvare (*File*→*Salva*) e andare a testare il vostro recolor nel gioco!

