

# SCALE INTERNE MODULARI

## Note e ringraziamenti:

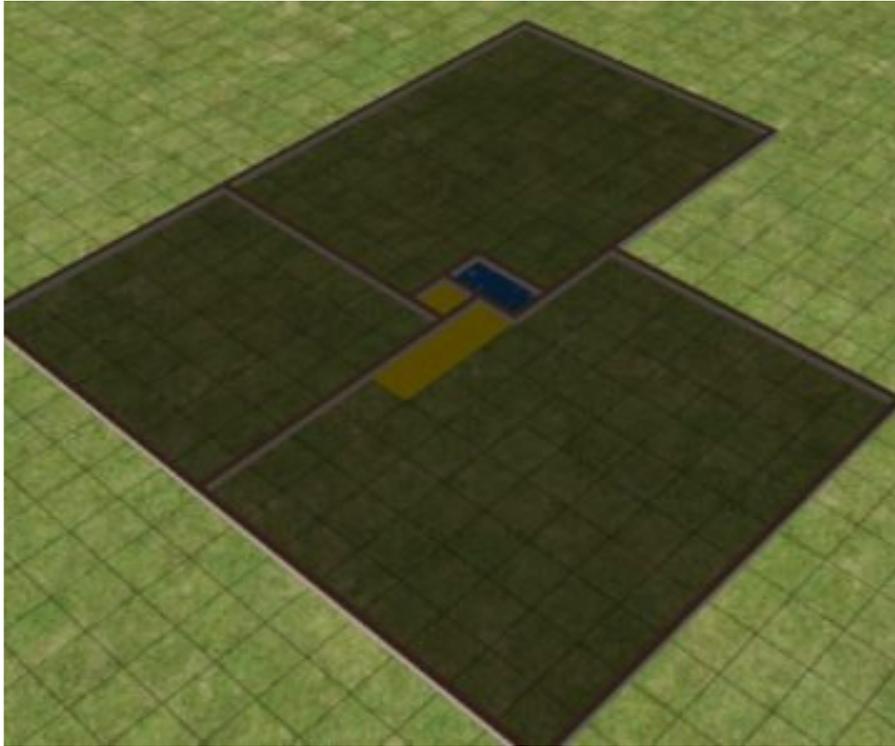
Questo tutorial è stato realizzato grazie al tutorial in lingua inglese realizzato da MikeInside (<http://mikeinside.modthesims2.com/>) lo ringrazio per il permesso di tradurlo in italiano.

Questo tutorial è molto difficile. Vi consiglio di seguire prima il tutorial su come creare scale modulari base prima di provare questo.

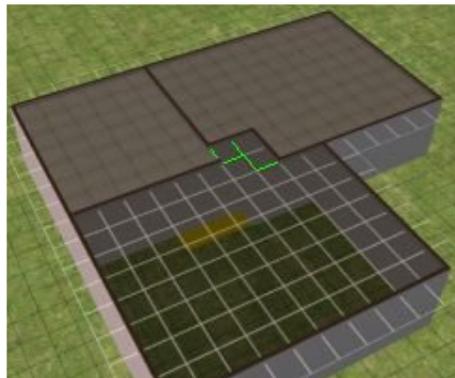
Questa volta inizio mostrandovi il risultato finale. Vi servirà per capire cosa stiamo facendo e per seguire il tutorial.



1) Usate lo strumento muri e provate a ricreare la struttura mostrata nell'immagine qui sotto. Non preoccupatevi se non riuscite a rispettare le dimensioni alla perfezione. Le cose più importanti sono quelle colorate. La parte gialla è quella dove andranno le scale e la parte blu sarà la metà esatta fra i due piani. Quindi accertatevi che la parte in mezzo sia uguale alla vostra costruzione, altrimenti incontrerete dei problemi andando avanti.



2) Andate al secondo piano e ripetete la traccia del piano terra anche su questo, ma non mettete i muri sulle parti che vedete in verde. Queste devono rimanere vuote, così poi potremo aggiungere le scale.

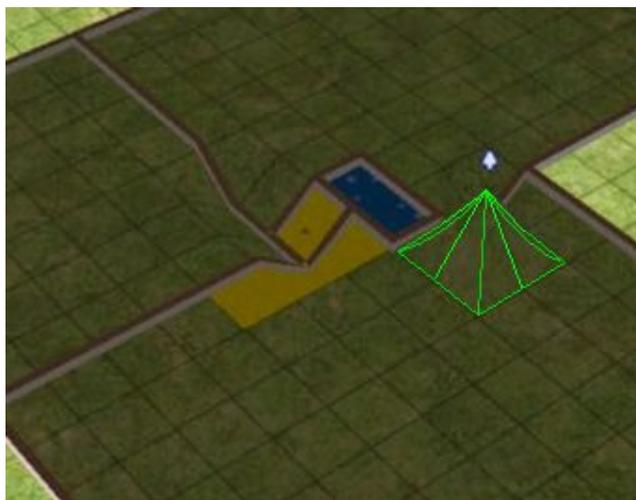


3) Ora è giunto il momento di attivare un cheat. Entrate nella finestra dei cheat premendo **CTRL+SHIFT+C**, nella finestrella che vi appare in alto digitate **boolProp constrainFloorElevation false** e premete invio. Questo codice vi permette di modificare il terreno anche se ci sono degli oggetti su di esso. Attenzione però e usatelo solo quando specificato.

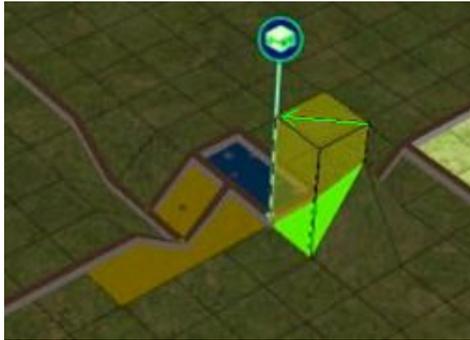
4) Con il cheat attivato potete abbassare il terreno anche se su di esso ci sono dei muri. Dovete abbassarlo 4 volte per ogni muro vicino all'area blu (anche in diagonale). L'immagine vi mostra quello che dovete fare.



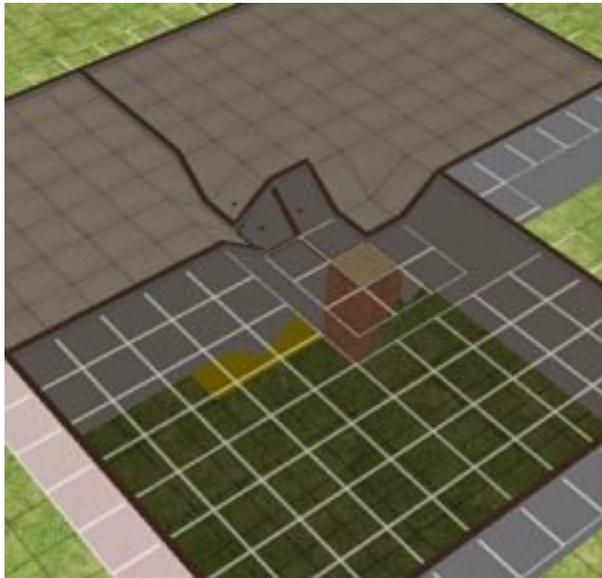
5) Ora alzate il terreno 8 volte. Avete bisogno di uno spazio libero che non sia vicino a nessun muro, tranne quello blu.



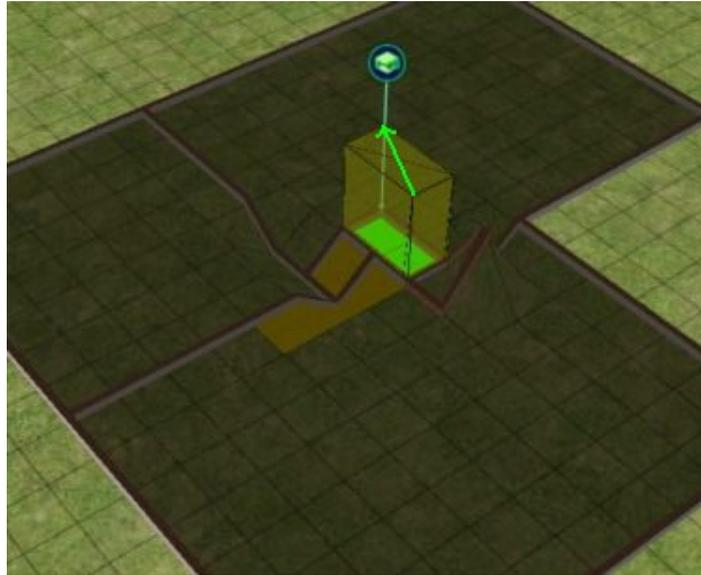
- 6) Usate lo strumento fondamenta e create un blocco di fondamenta che inizi dalla parte alta della collina e che si sposti in modo da toccare la parete blu.



- 7) Dovreste avere ora una casa come questa.



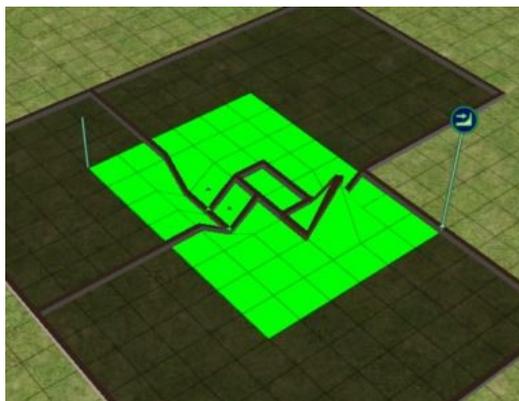
- 8) Usate di nuovo lo strumento fondamenta e trascinate una fondamenta che riempia interamente l'area blu. La direzione in cui trascinarla è importante: accertatevi che questo blocco di fondamenta sia alto come in figura.



- 9) Ora la casa dovrebbe essere qualcosa di simile a questo:



- 10) Usate lo strumento livella terreno e appiattite tutto (al piano terra).



11) Andate al secondo piano e create un muro come in figura.

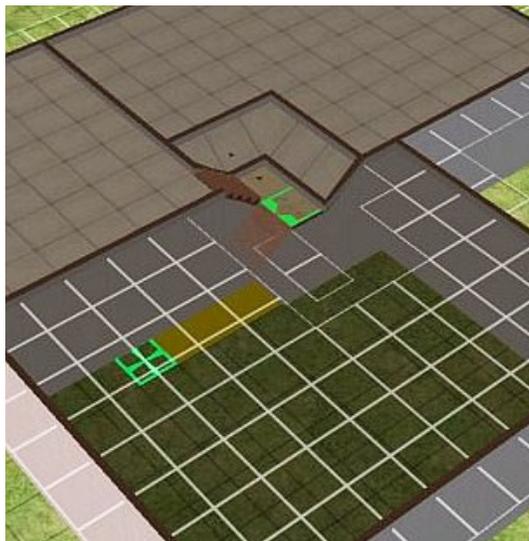


12) Ora potete disattivare il cheat premendo **CTRL+SHIFT+C** e digitando **boolProp constrainFloorElevation true**

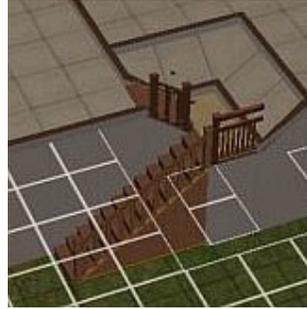
13) Ora potete rimuovere il blocco di fondamenta da cui eravamo partiti selezionando lo strumento fondamenta e tenendo premuto il tasto **CTRL**.



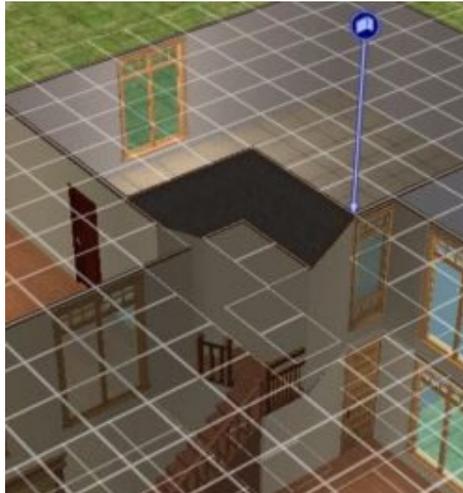
14) Se la vostra struttura è qualcosa di simile a questa siete dei grandi! Ora usate le scale di collegamento per unire il secondo piano alla fondamenta e poi la fondamenta al piano terra.



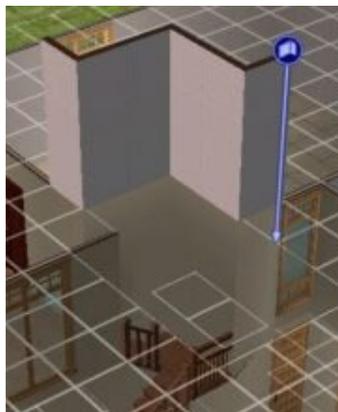
15) Ora aggiungete una recinzione alla vostra scala



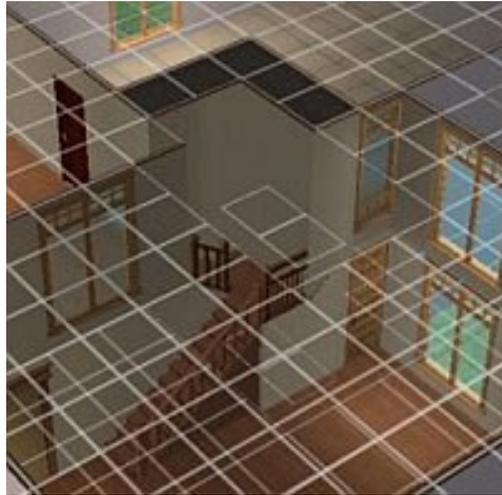
16) Non abbiamo ancora finito, abbiamo rimasto un'altra cosetta. Andate all'ultimo piano e vedrete che i muri non sono come volete. Riattivate di nuovo il cheat **boolProp constrainFloorElevation false**.



17) Create un muro come nella figura qui sotto, per fissare il muro basso e poi disattivate il cheat usando **boolProp constrainFloorElevation true**.



18) Nell'immagine sotto vedete quello che vi dovrebbe apparire. Ora è giunto il momento di aggiungere un tetto come preferite!



19) Ora le vostre scale sono complete e pronte da usare!! Complimenti per aver creato una delle cose più difficili di questo gioco!! Ora che avete capito come fare usate la fantasia e provate a farne di altri tipi!!



---

Ringraziamenti:

Grazie a MikeInside (<http://mikeinside.modthesims2.com/>) per i suoi fantastici tutorial in inglese, i miei non sono altro che le traduzioni del suo duro lavoro.

Le immagini sono state create da MikeInside.