

TUTORIAL – AJOUTEZ UNE TEXTURE GRISEE A VOS VÊTEMENTS Par TOTO & NONO.

Voici un tutorial qui permet de rajouter des formes («Bump maps») aux vêtements qui n'en n'ont pas. Le résultat est ensuite éditable et peut servir à créer d'autres vêtements.

Vous avez besoin du SimPE, de BOÎTE @LOOK et d'un programme de retouche d'images.

1) Exportez depuis la Boîta@look le vêtement auquel vous voulez ajouter un «Bump map».

2) Dans votre logiciel de retouche, ouvrez le fichier *body~stdMatBaseTextureName.bmp*. Sauvegardez-le au format "PNG". Puis convertissez-le en «Bump map» et sauvegardez-le en tant que "*body~stdMatNormalMapTextureName.PNG*".

3) Dans la Boît@look, exportez un vêtement similaire ayant déjà une texture BMP (par exemple, une robe si vous voulez modifier une robe.....). Faites en sorte d'avoir le même sexe et le même âge. Importez celui-ci immédiatement dans le jeu. Le fichier doit se trouver soit dans le dossier «Downloads», soit dans «Saved Sims».

4) Fermez la Boît@look et ouvrez SimPE.

5) Ouvrez le projet créé à l'étape 3 - celui qui a la texture «Bump map» - qui doit donc se trouver dans les dossiers «Dowloads» ou «Saved Sims», et être le fichier le plus récent. Triez par «Modifier le» au cas où vous ne lui auriez pas donné un nom reconnaissable.

6) Dans «Resource Tree», cliquez sur «Texture Image», puis à droite sur le premier «Texture Image». Si vous voyez la texture en couleur, faites un clic droit sur l'image, choisissez «Import», et ouvrez le fichier *body~stdMatBaseTextureName.PNG* que vous avez sauvegardé à l'étape 2. Faites un clic droit sur l'image, cliquez sur «Update all Size», puis cliquez sur Commit.

Si vous voyez un fichier en grisé «Bump map», faites un clic droit, choisissez «Import», et ouvrez le fichier *body~stdMatNormalMapTextureName.PNG* que vous avez créé à l'étape 2. Faites un clic droit sur l'image, cliquez sur «Update all Size», puis cliquez sur «Commit».

En bref : vous avez remplacé l'image en couleur par l'image appelée *body~stdMatBaseTextureName.PNG* et la texture grisée par la texture appelée *body~stdMatNormalMapTextureName.PNG*.

7) Sauvegardez !

8) Ouvrez le fichier *.package* qui se trouve dans votre dossier «Project», et qui n'a pas de «Bump map». Dans «Resource Tree», cliquez sur «3D ID Referencing File».

Vous verrez plusieurs lignes d'informations sur le tableau en bas à gauche. Cliquez sur la ligne commençant par «Resource Node» et attendez jusqu'à ce que les informations soient chargées dans le tableau à droite.

Notez sur papier les codes qui correspondent à «Instance» et «SubType/Class ID».

Par exemple :

Instance - 0xFF1F0698

SubType/Class ID - 0xE332EAC4

Maintenant, cliquez sur la ligne commençant par «Shape & Write».
Notez sur papier les codes qui correspondent à Instance et «SubType/Class ID».

Par exemple :

Instance - 0xFF3A6384

SubType/Class ID - 0xA40FD840

Fermez ce fichier et ré-ouvrez celui qui est dans «Downloads» ou «Saved Sims».

9) Dans «Resource Tree», cliquez sur «3D ID Referencing», puis à droite sur «3D ID Referencing». Dans «Plugin View» (la fenêtre en dessous), cliquez sur la ligne commençant pas «Resource Node» et changer le numéro dans «Instance» par celui que vous avez noté. Cliquez sur «Commit». Faites la même chose pour «SubType/Class numbers». Cliquez sur «Commit» à chaque fois ! Cliquez sur la ligne «Shape line» et remplacez le code «Instance» par celui noté à l'étape précédente, puis cliquez sur «Commit». Faites la même chose pour «SubType/Class numbers». Cliquez sur «Commit». Vous devez donc avoir cliqué quatre fois sur «Commit». Sauvegardez le fichier et sortez de SimPE.

10) Ré-ouvrez la Boît@look à nouveau et choisissez «Nouveau Projet» puis «Créer des vêtements». Retrouver le vêtement modifié (parfois la miniature est toujours celle de l'ancien vêtement). Commencez un nouveau projet avec et faites les modifications que vous souhaitez. Notez que maintenant, il y a une texture grisée «Bump map». Exportez dans votre projet dans le jeu.

Vous pouvez maintenant effacer les fichiers créés dans le dossier «Projects», ainsi que le premier fichier créé, qui se trouve dans le dossier «Saved Sims» ou «Downloads».

Bonnes créations !

TOTO & NONO 2006