

Comment recolorer un objet avec SimPE

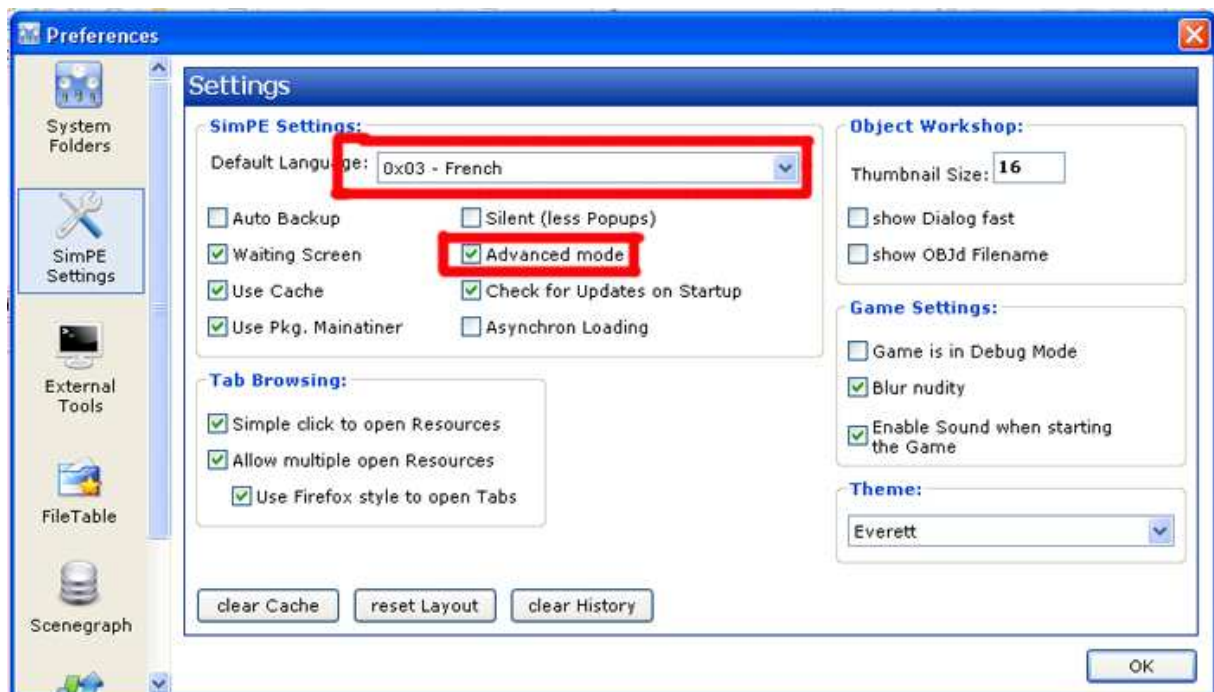
Par TOTO & NONO

Matériel requis :

- **SimPE** (programme de création Sims)
<http://sims.ambertation.de/en/download/realdownload/>
- **CEP** (nécessaire pour les recolorations)
<http://sims.ambertation.de/en/cep/>
- **PhotoShop** ou **PaintShop** (programme de retouches d'images)
PhotoShop (30 jours gratuits)
http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/creation_graphique/fiches/24035.html
PaintShop (60 jours gratuits)
http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/creation_graphique/fiches/276.html
- **Le jeu « Les Sims 2 »** et un tout petit peu de patience !...

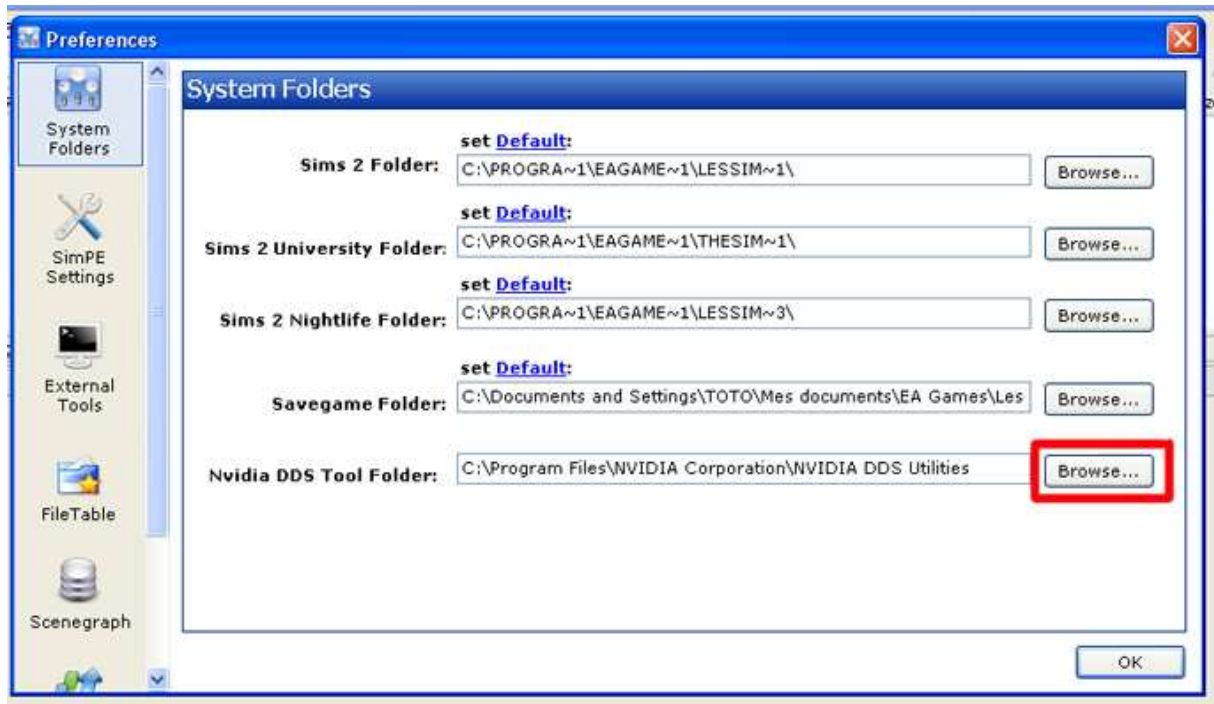
Avant toute chose, nous conseillons de déplacer le dossier *Downloads* car le temps de chargement est proportionnel au nombre de téléchargements. Ne placer que le mesh de l'objet à recolorer dans le dossier *Downloads*.

Ouvrir SimPE. Dans *Extra* puis *Preference*, puis *SimPE Settings*, changer la langue (cela ne change que le nom des objets et de quelques actions), puis cocher *Advanced mode*.



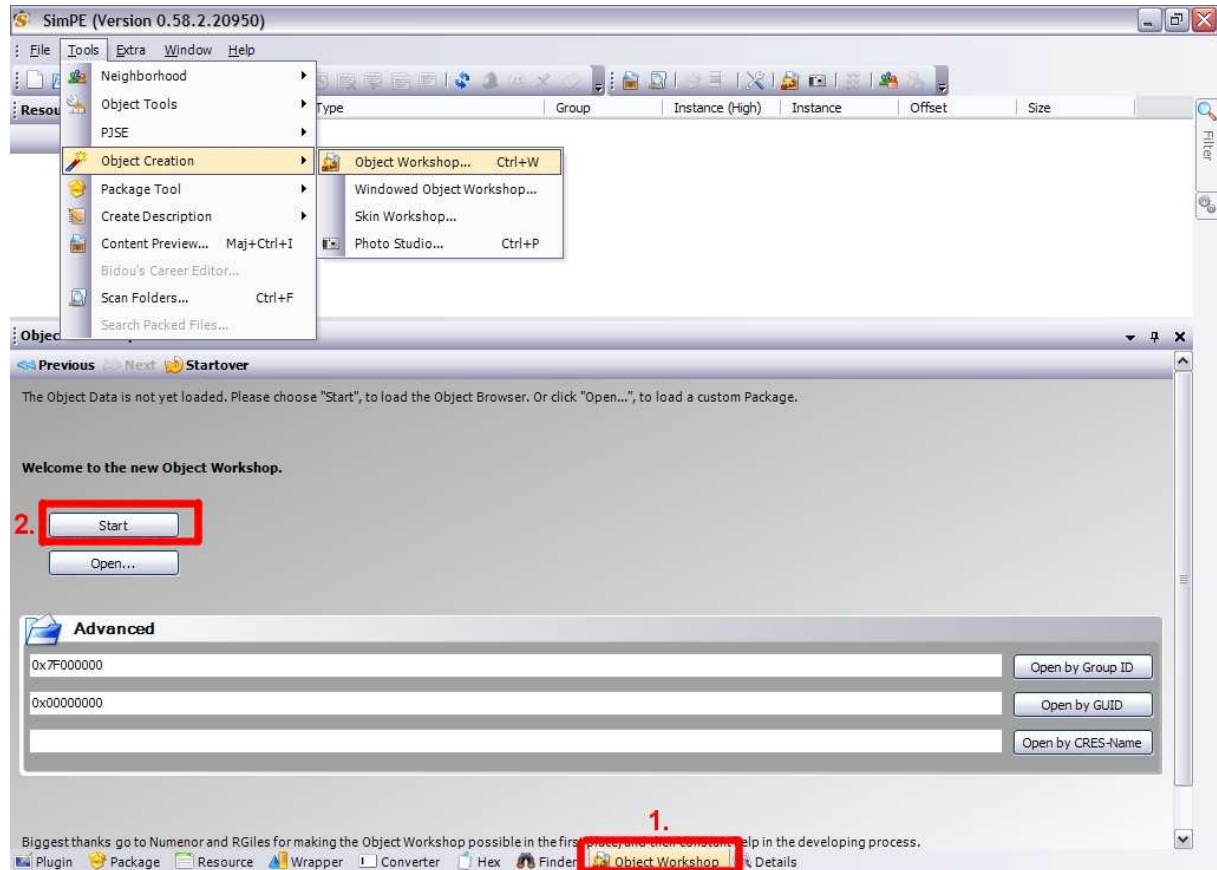
Télécharger le Nvidia DDS Utilities à cette adresse :
http://developer.nvidia.com/object/dds_utilities.html

Une fois téléchargé, installer le programme en double-cliquant dessus.
Dans SimPE, cliquer sur *Extra*, *Preferences*, puis *System Folders*. Sur la dernière ligne, cliquer sur *Browse* et rechercher où se trouve le Nvidia DDS utilities. Par défaut, il se trouve dans *C:\Program Files\NVIDIA Corporation\NVIDIA DDS Utilities*.

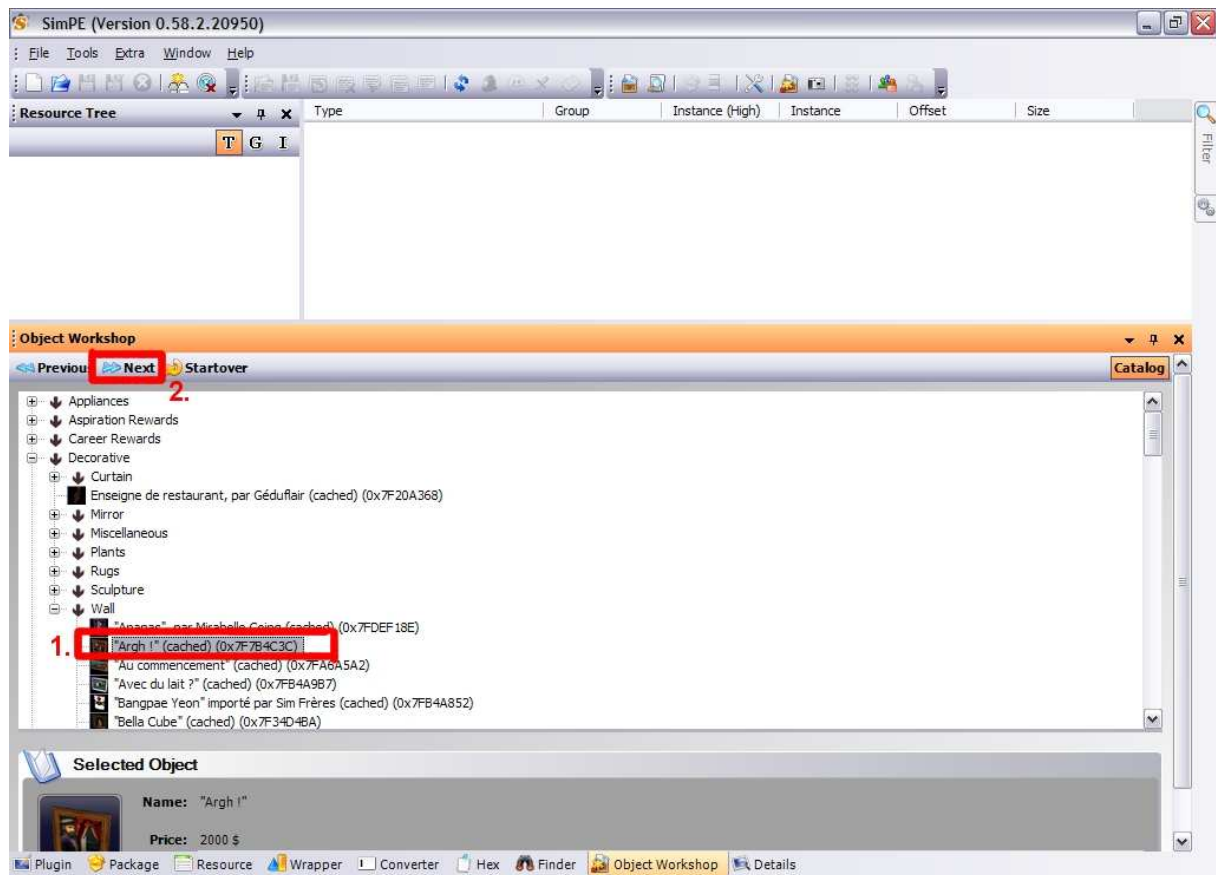


1. Création du fichier .package

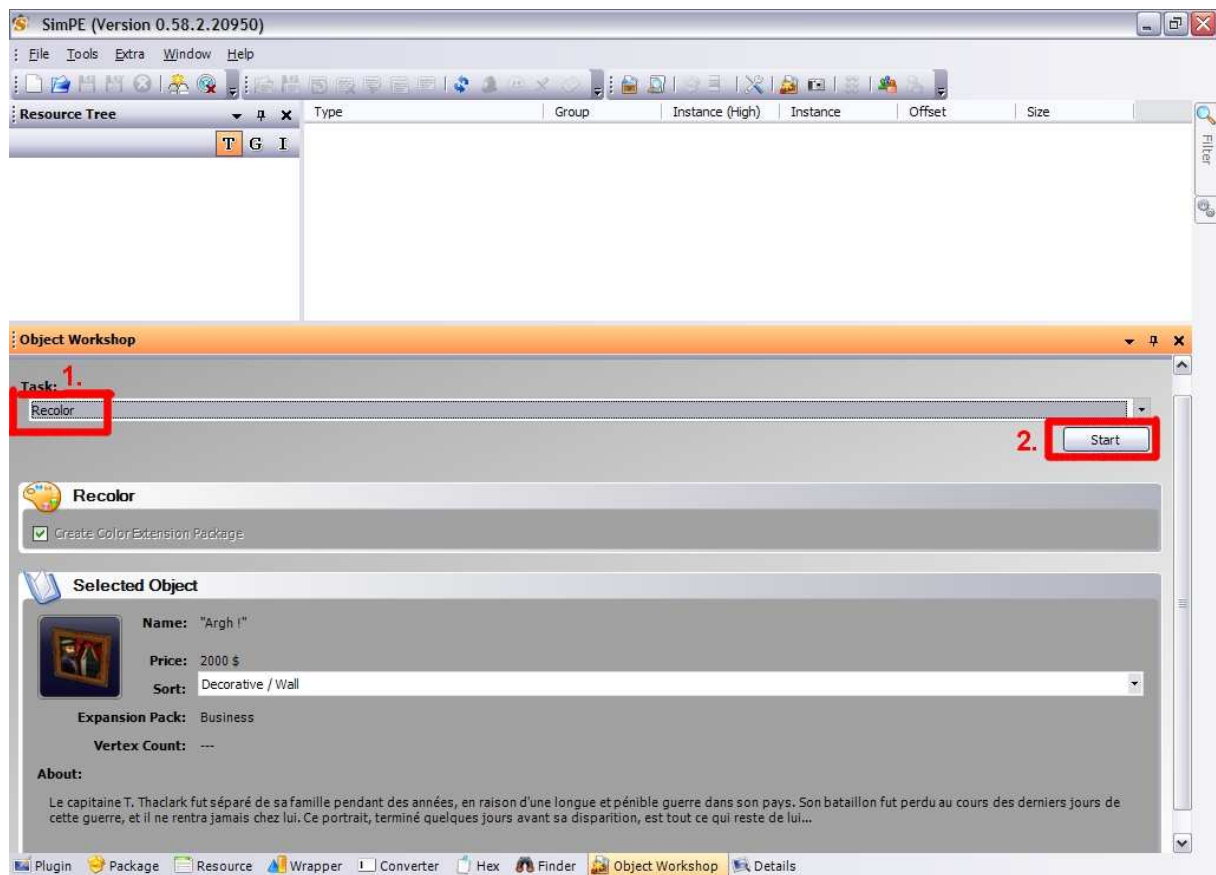
Ouvrir SimPE, puis *Object Workshop* soit en cliquant en bas à droite, soit en en faisant *Control + W*, soit en cliquant sur *Tools*, puis cliquer sur *Object Creation*, puis sur *Object Workshop*. Dans la fenêtre du dessous, cliquer sur *Start*.



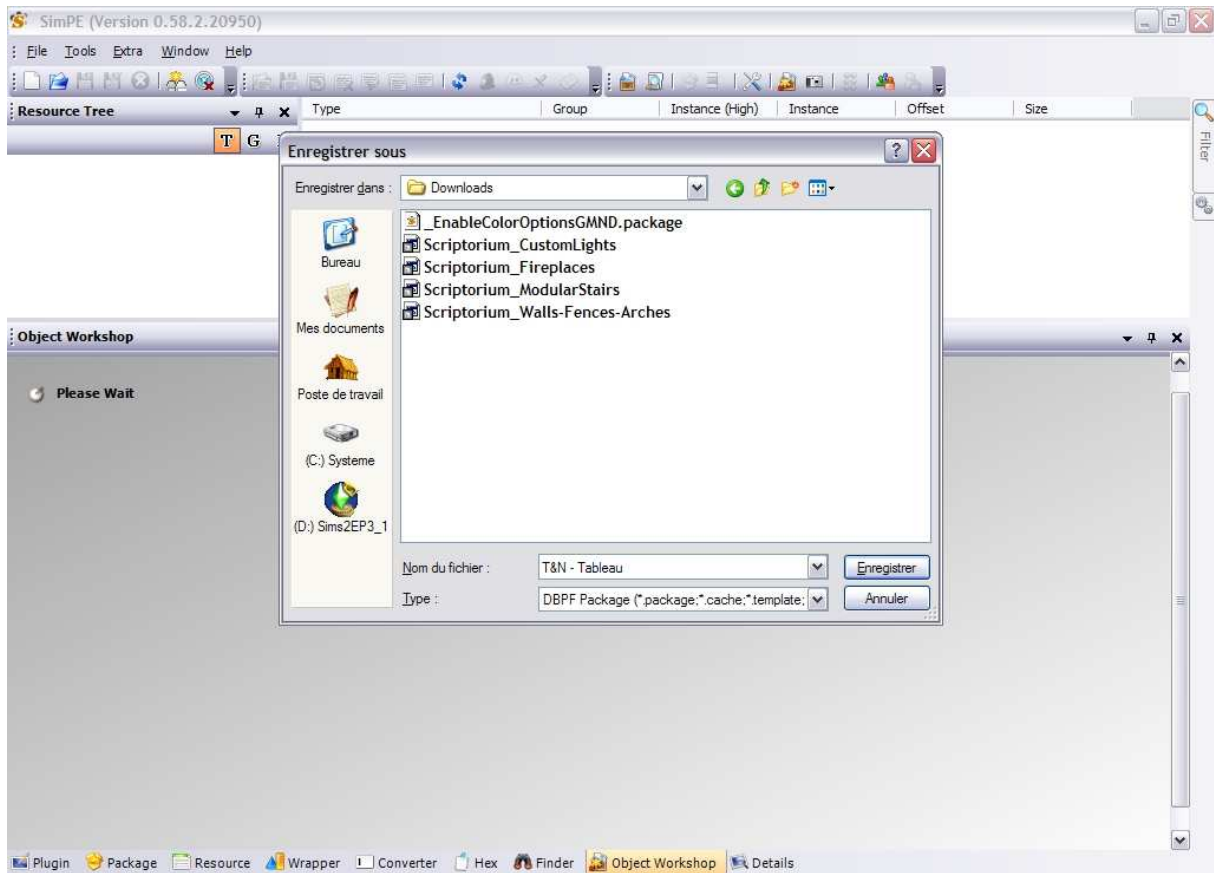
Attendre que la liste des objets se crée. Choisir l'objet à recolorer. Si vous recolez un mesh, il apparaîtra dans la liste avec une étoile bleue devant. Cliquer sur *Next*.



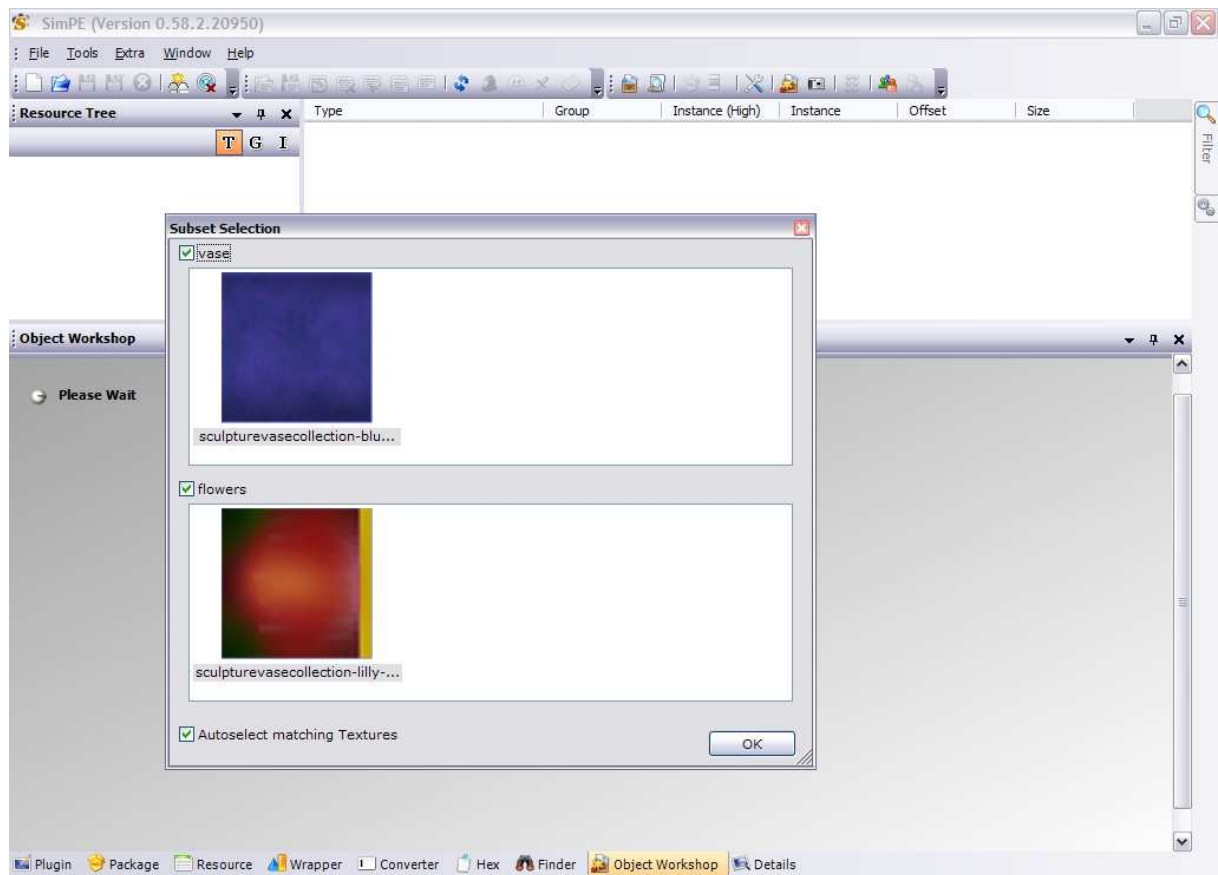
Faire attention que dans le menu déroulant, il y ait bien écrit *Recolor*, puis cliquer sur *Start*.



Dans la fenêtre qui s'ouvre, donner un nom au nouveau fichier *.package* et le placer directement dans le dossier *Downloads*.

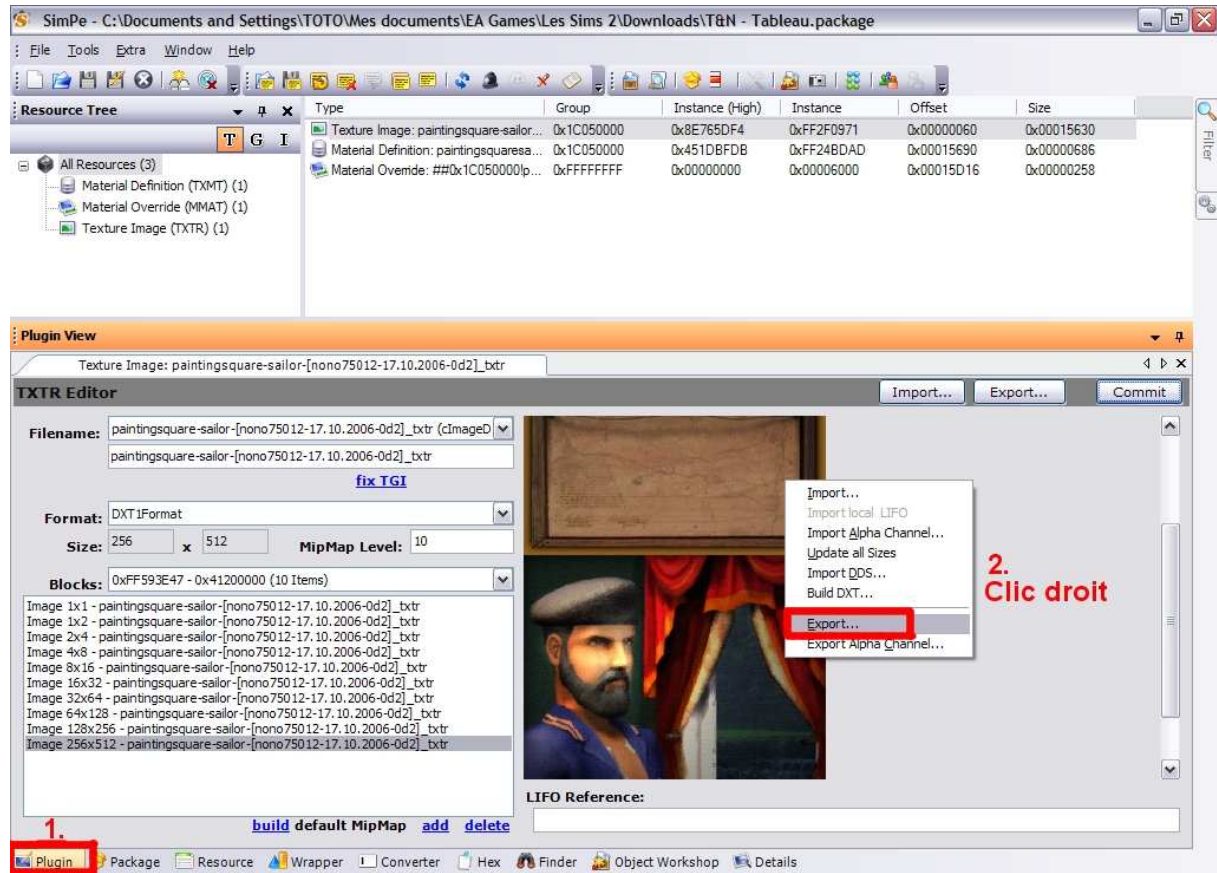


Dans le cas où l'objet a plusieurs textures, une fenêtre s'ouvre, cocher la ou les texture(s) à recolorer. Cliquer sur *OK*.

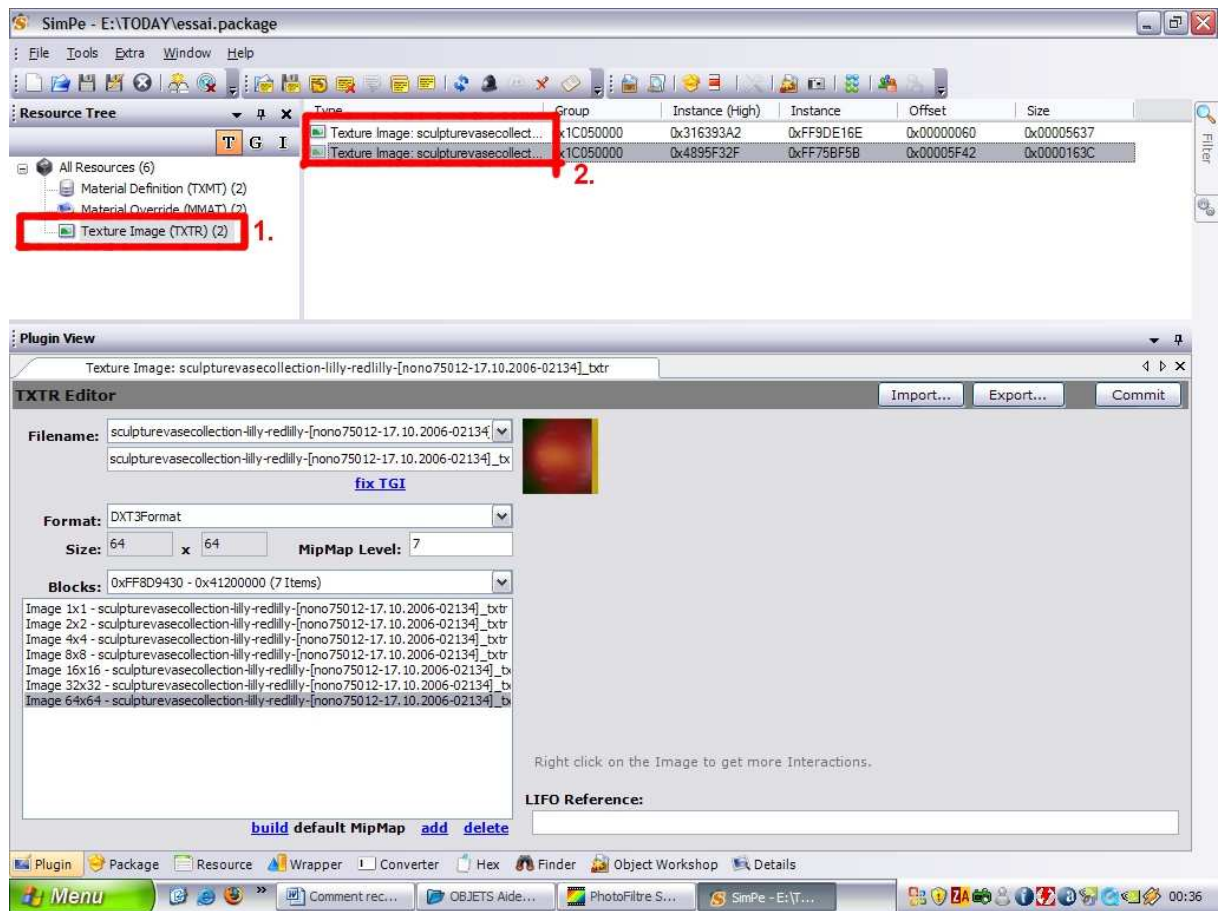


2. Exporter la texture.

Cliquer en bas à gauche sur *Plugin*. Vous devriez voir directement la texture. Faire un clic droit sur la texture, choisir *Export*, puis un endroit où sauvegarder l'image. Enregistrer.



En cas de plusieurs textures, cliquer sur *Texture* dans *Resource Tree* (en haut à gauche), puis cliquer sur l'un des *Texture Image* dans la fenêtre de droite.

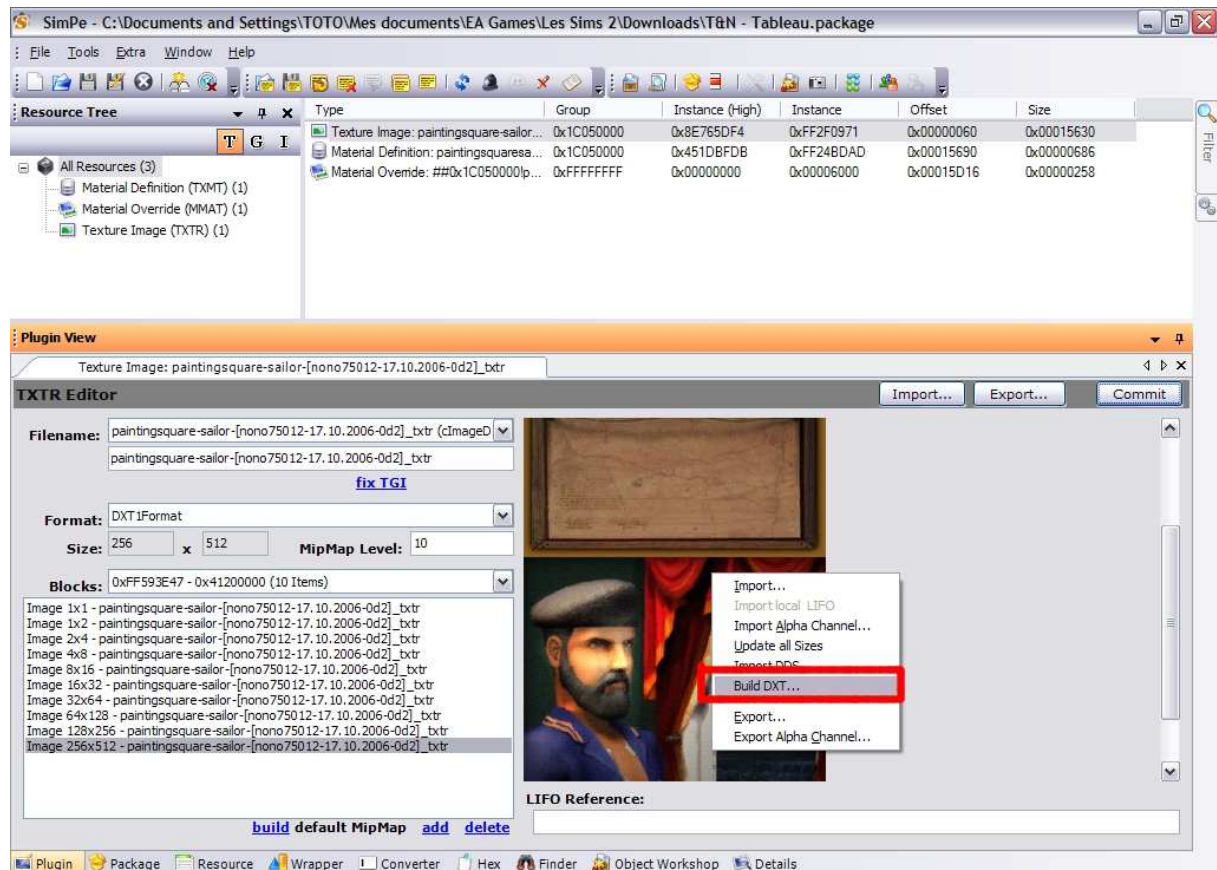


3. Changer la texture.

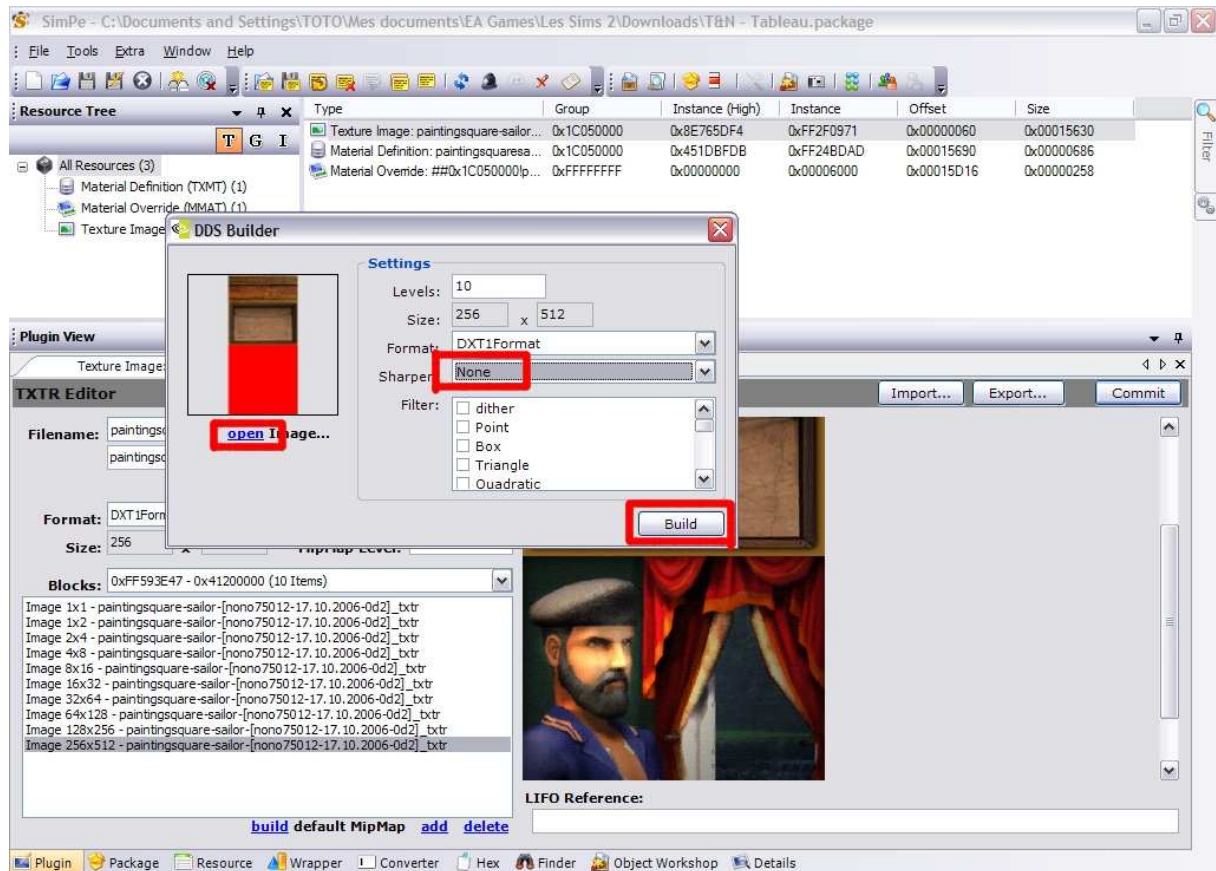
Dans un logiciel de retouche, ouvrir la texture, la modifier, puis sauvegarder au format *.png*, *.jpg*, *.bmp*, ou *.gif*.

4. Importer la nouvelle texture.

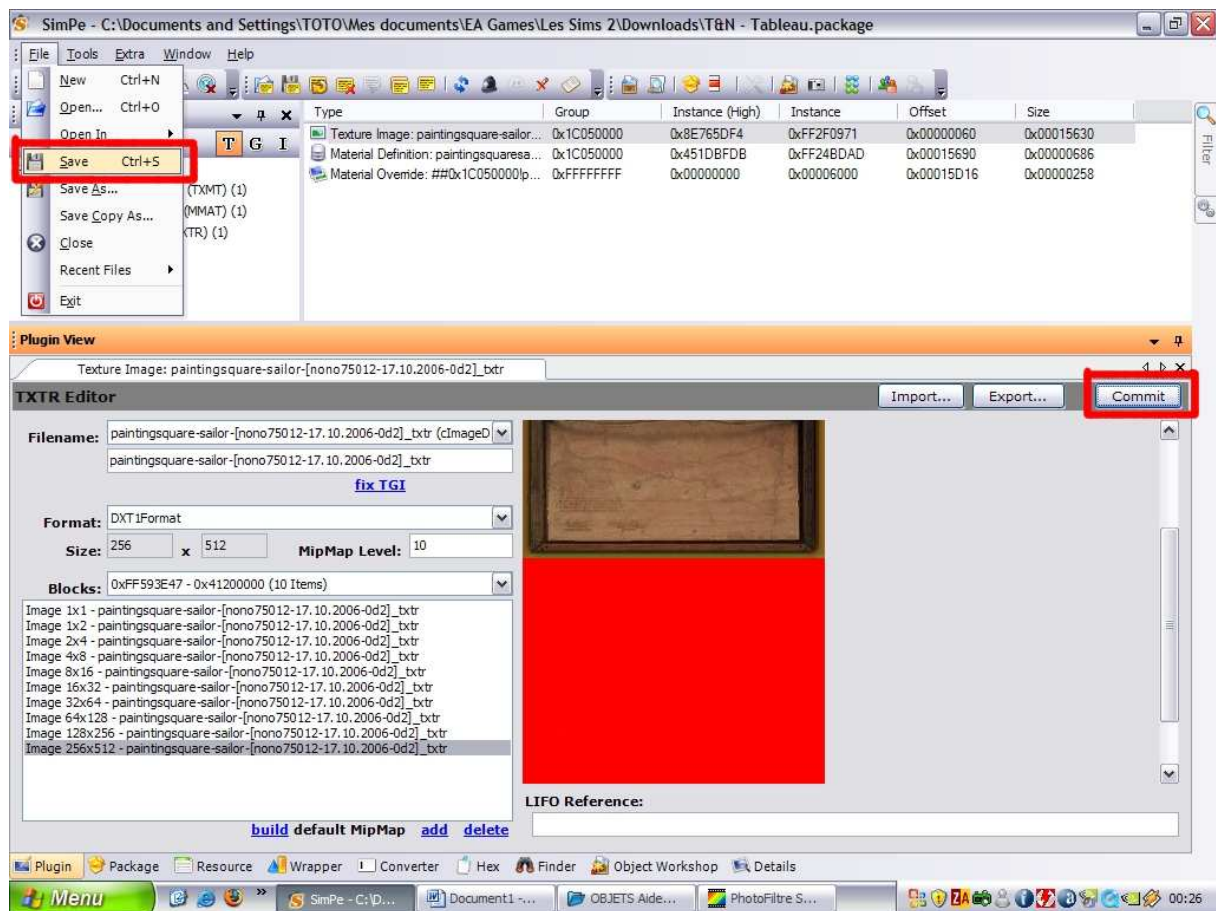
Dans SimPE, faire un clic droit sur la photo, puis choisir *Build DXT*.



Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquer sur *Open*, retrouver la nouvelle texture. Dans *Sharpen*, choisir *None*, puis cliquer sur *Build*.



Cliquer sur *Commit* et sauvegarder.



Votre objet est à présent recoloré !

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions.

TOTO & NONO

SITE : WWW.TOTO-ET-NONO.COM

MAIL : TOTO-ET-NONO@TOTO-ET-NONO.COM