

TUTORIAL DE RECOLORATION DES TOITS

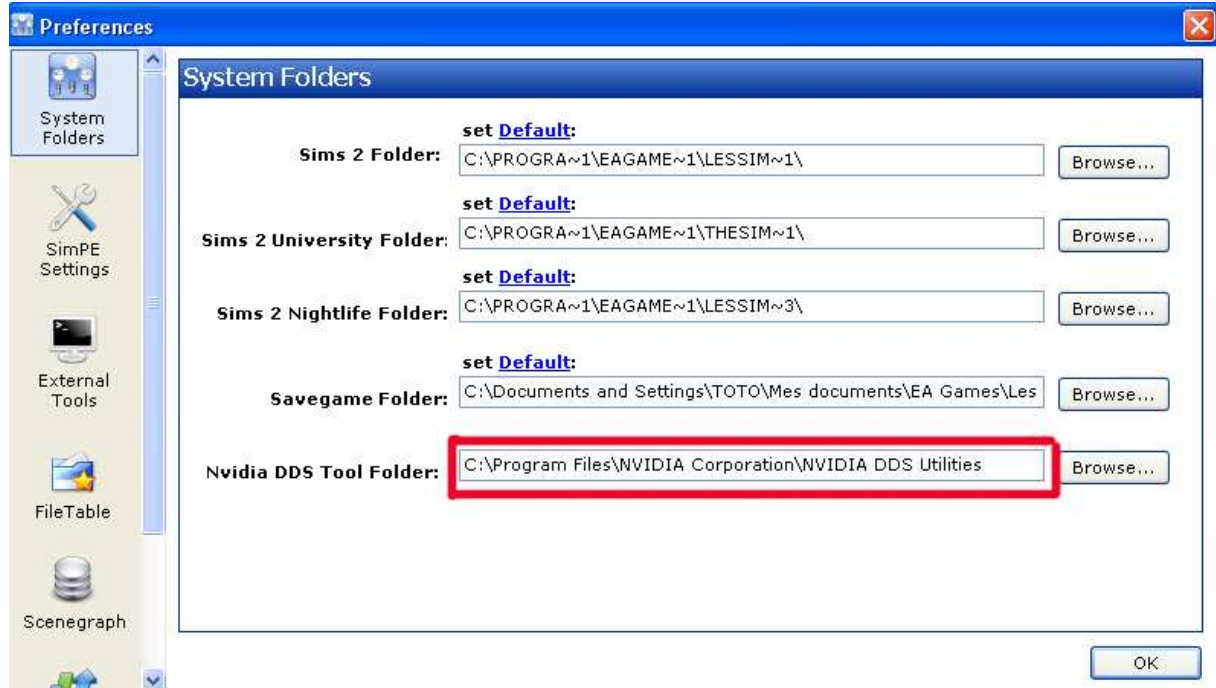
Par Numenor, TOTO & NONO.

1 / Préliminaires.

Installer le Nvidia DDS Utilitie disponible à l'adresse

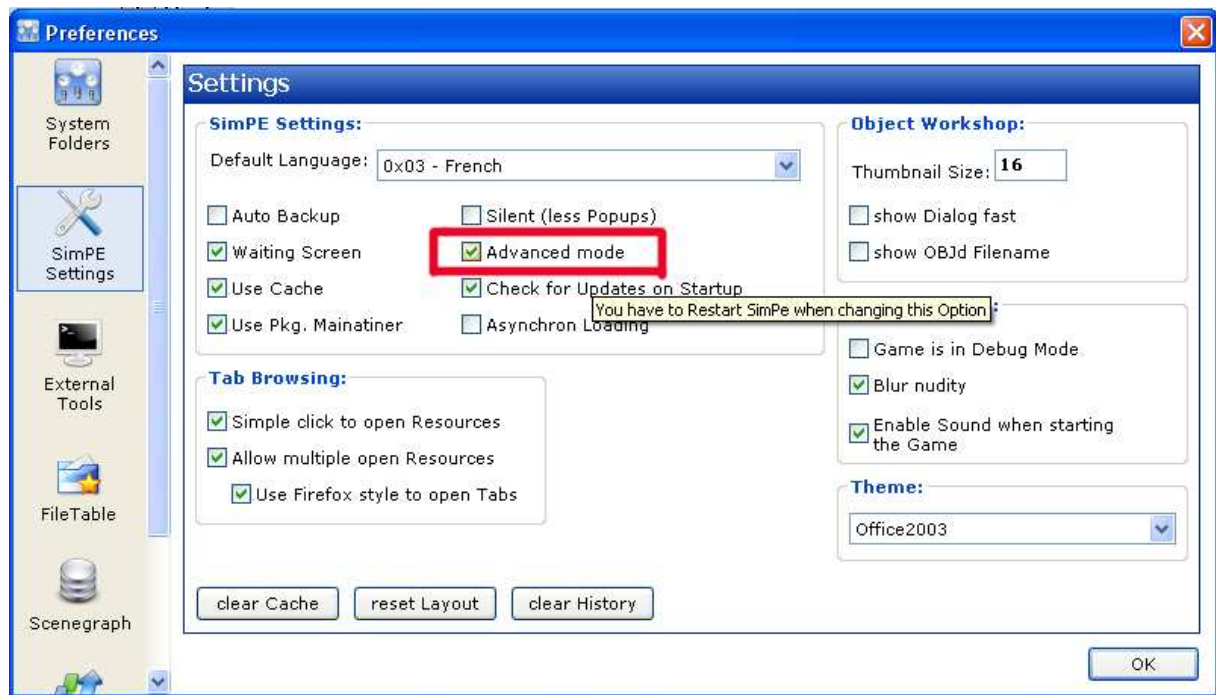
http://developer.nvidia.com/object/dds_utilities.html

Une fois installé, ouvrir SimPE et aller dans Extra / Preference



Trouver le programme en cliquant sur Browse.

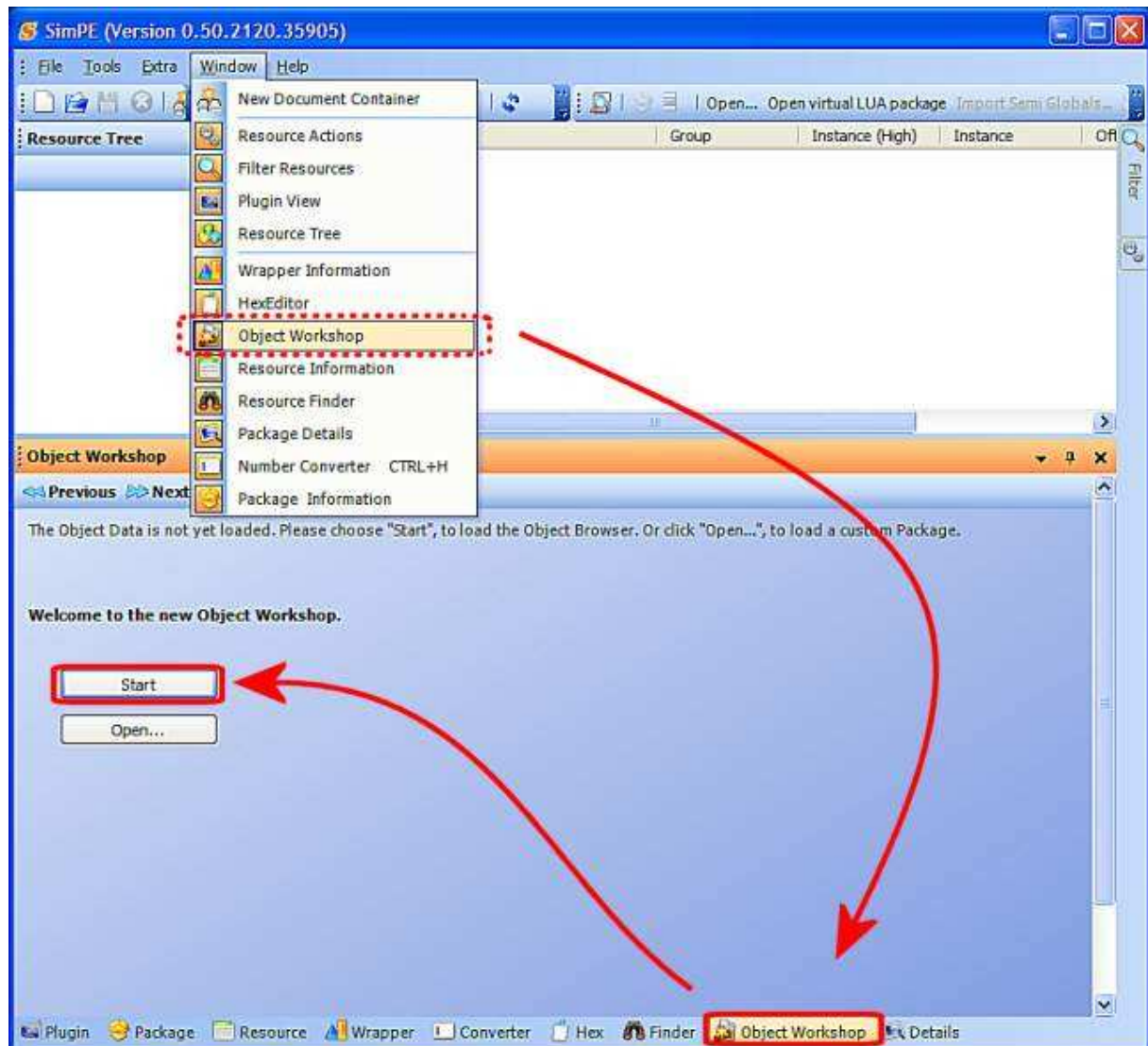
Cliquer sur SimPE Settings et cocher la case Advanced Mode



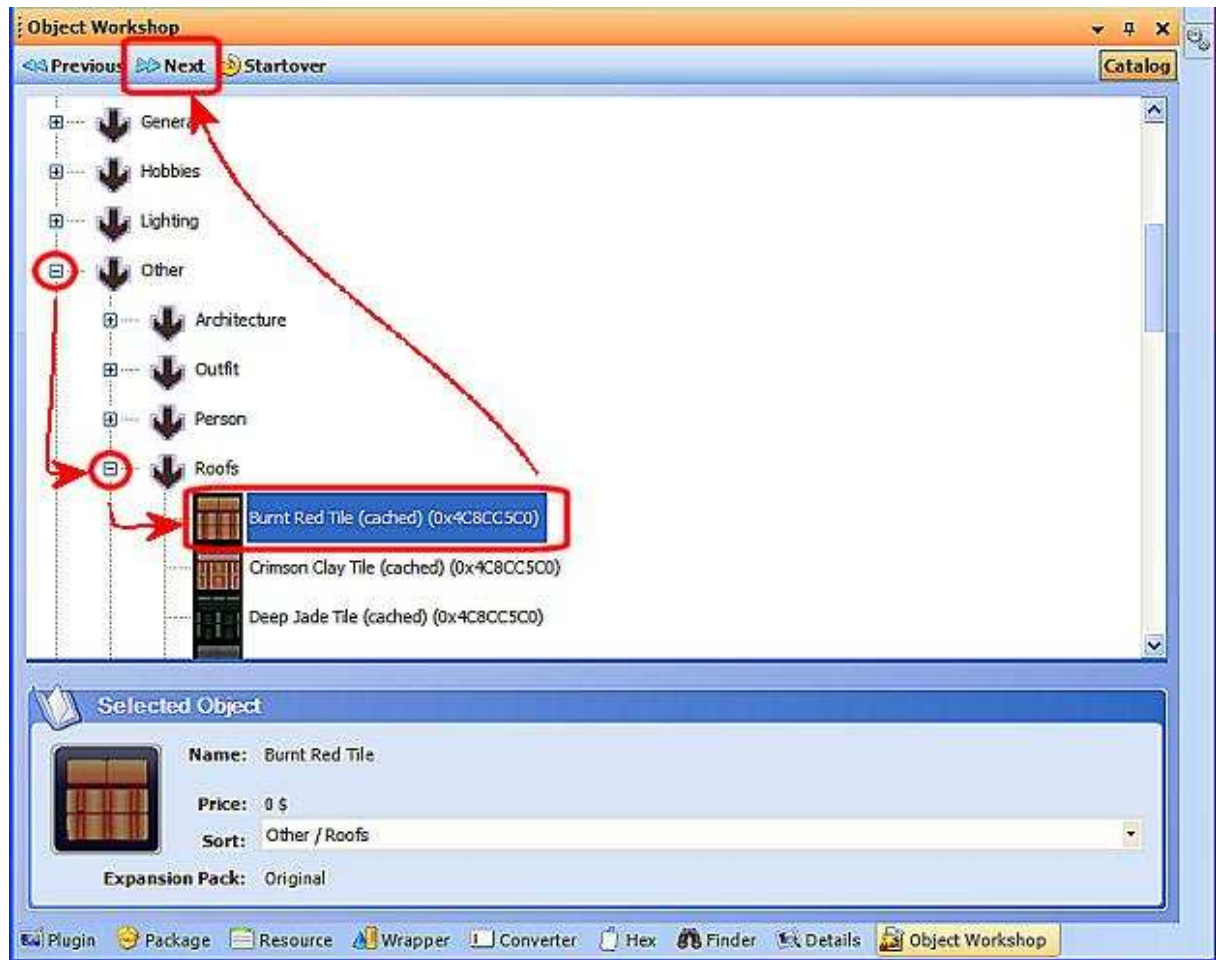
Cliquer sur OK.

2/ Créer un fichier .package de recoloration de toit.

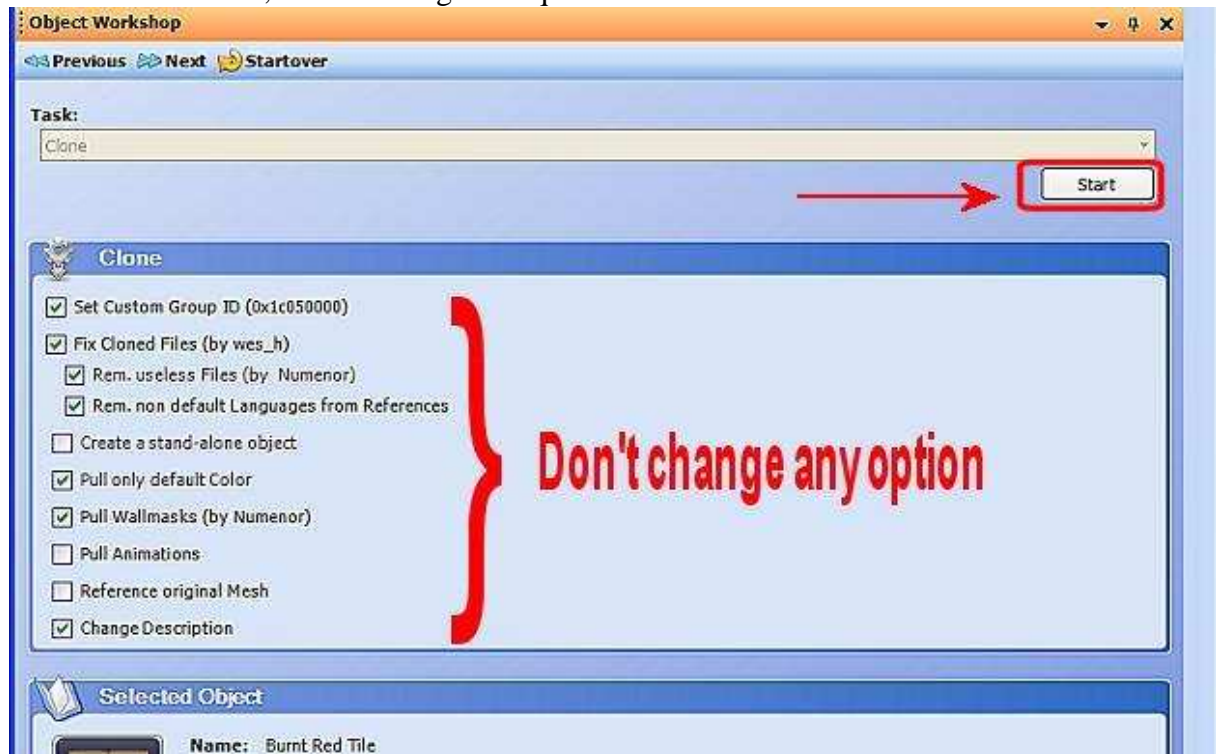
Aller dans Window / Object Workshop. Cliquer dans la barre d'outil en bas sur Objects Workshop, puis sur Start. Attendre que la liste des « objets » apparaisse.



Trouver les couleurs de toits dans Other / Roofs, puis cliquer sur Next.



Une fenêtre s'ouvre, ne rien changer. Cliquer sur Start.



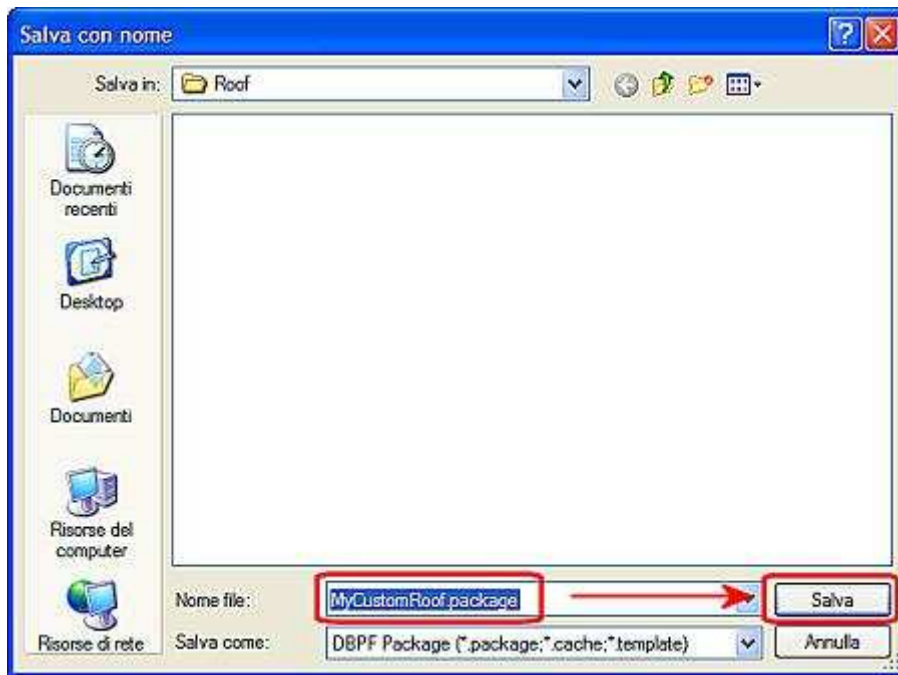
Choisir un nom pour le nouveau toit dans Title (retenir le nom car il faut l'entrer à nouveau dans l'étape 4 pour le Guid), puis une description dans Description. Dans Price, inscrire 0. Cliquer ensuite sur Finish.



Quand la fenêtre appelée Scenegraph Rename Wizard apparaît, ne rien changer. Cliquer juste sur OK.

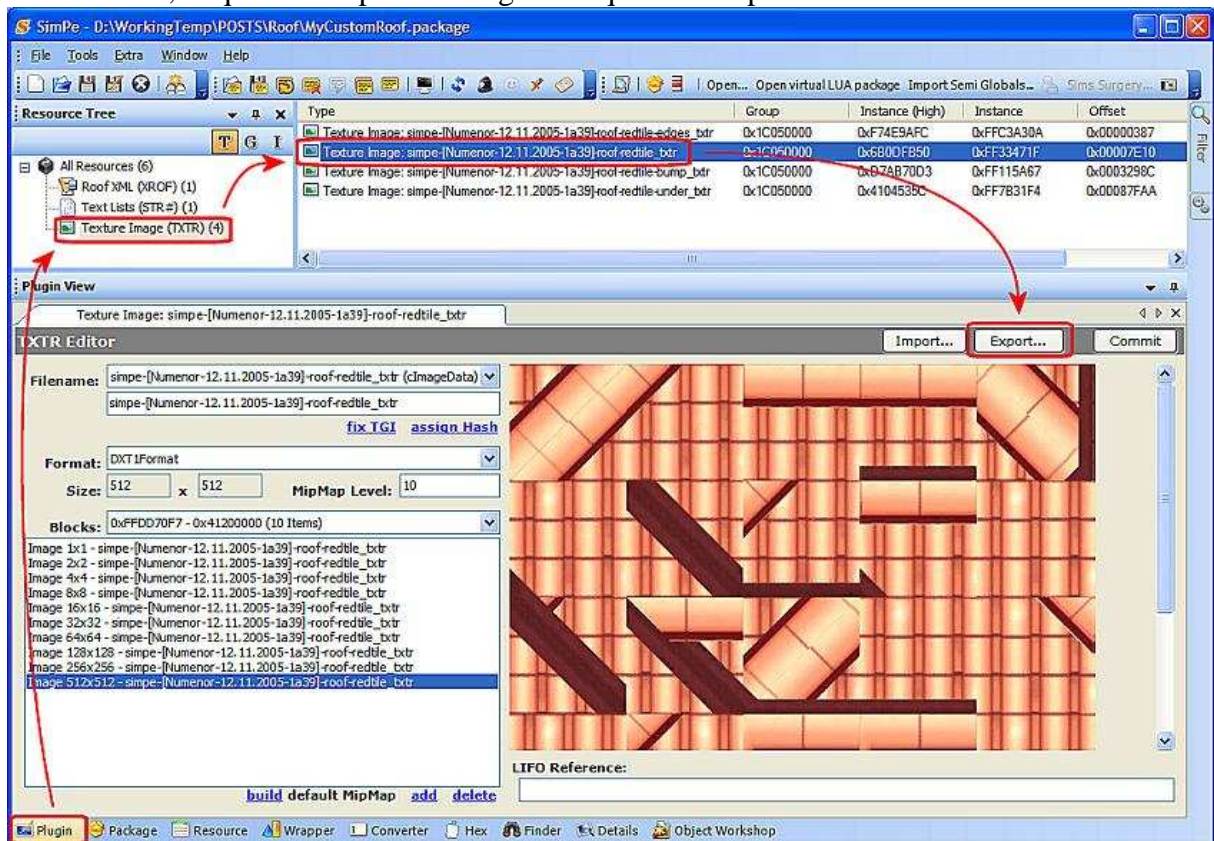


Une nouvelle fenêtre apparaît : donner un nom au fichier .package.

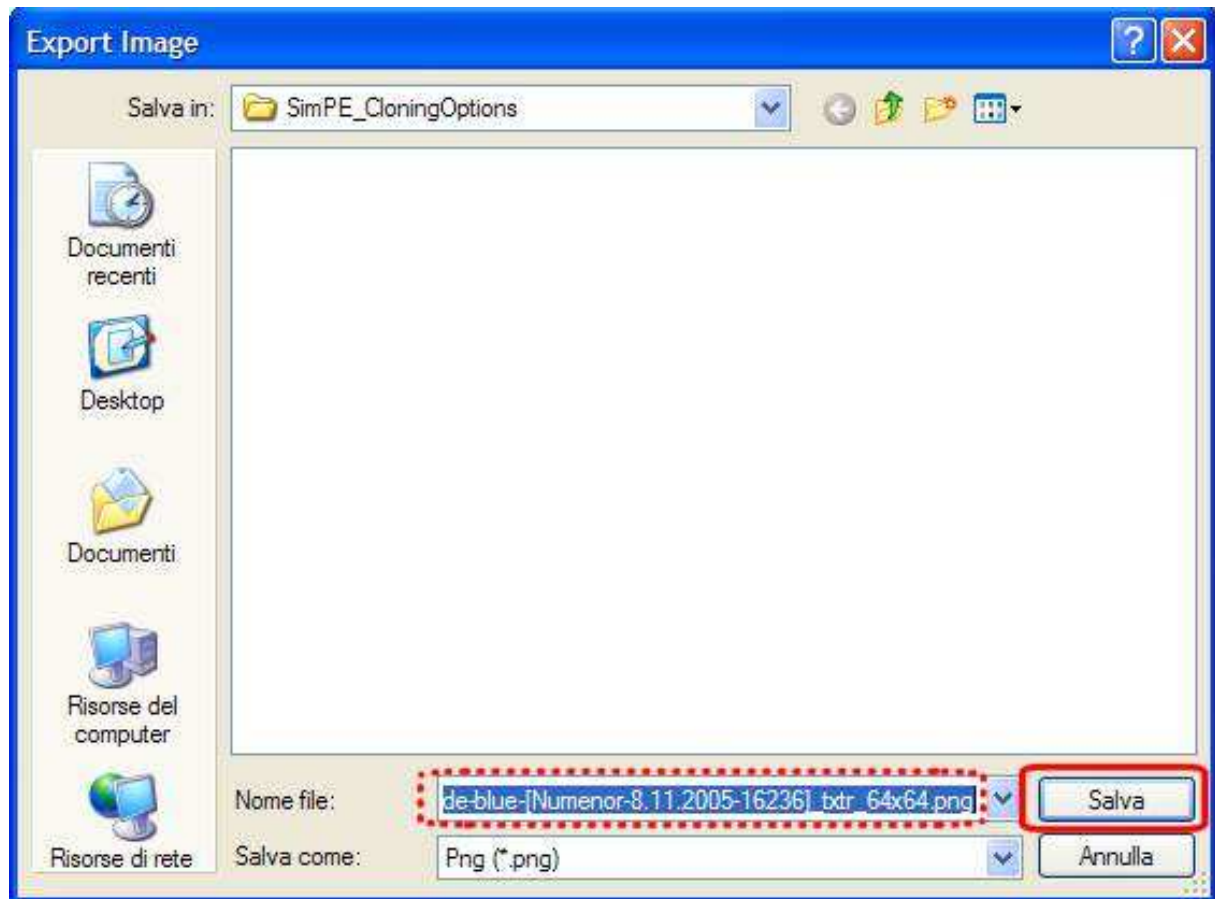


3/ Remplacement des textures.

Cliquer dans la barre en bas sur Plugin View, puis sur Texture Image dans Resource Tree. Puis à droite, cliquer sur la première ligne. Cliquer sur Export.



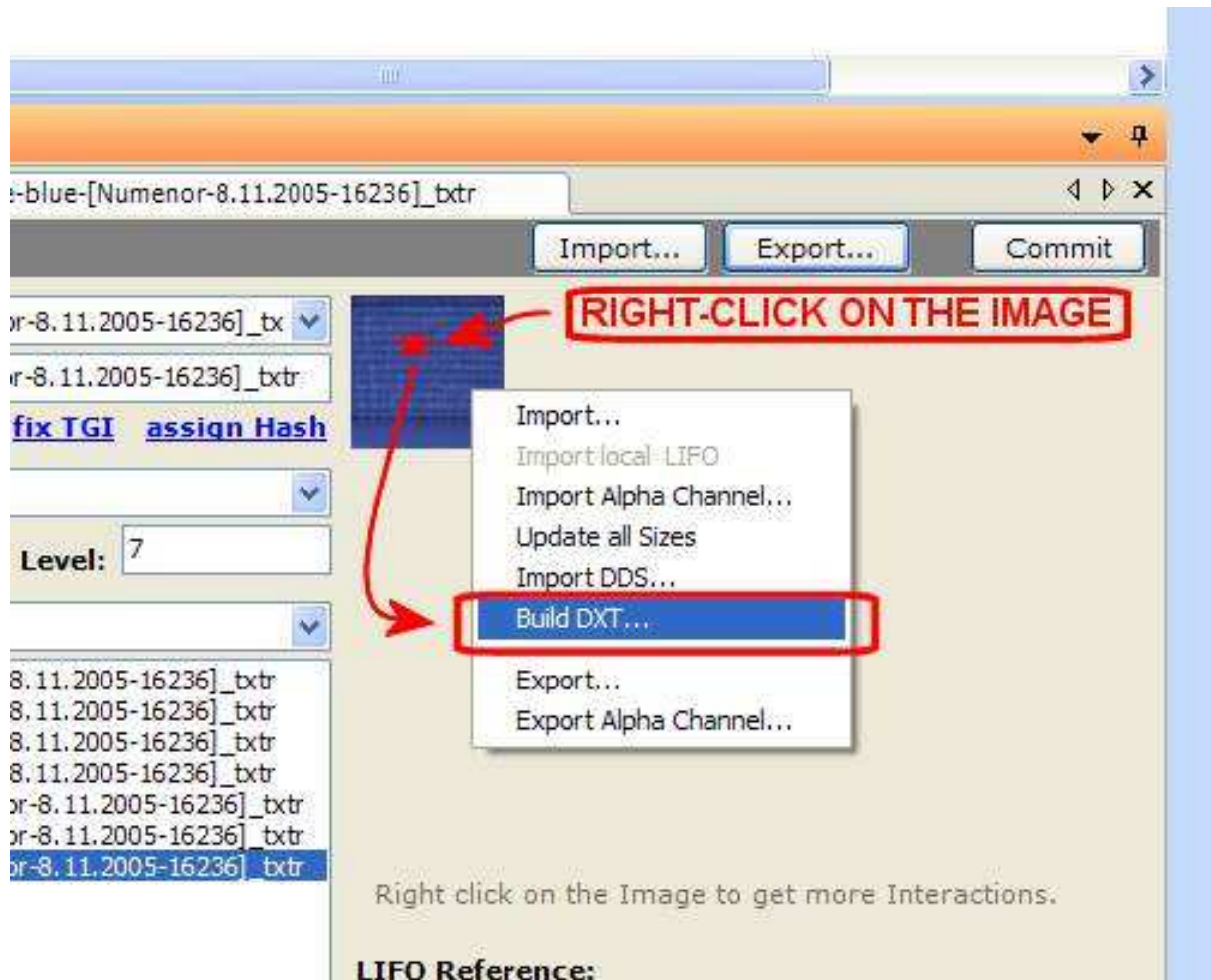
Sauvegarder le fichier .png sur le disque dur (par exemple dans un dossier créé pour l'occasion, pour que les textures soient facilement retrouvées).



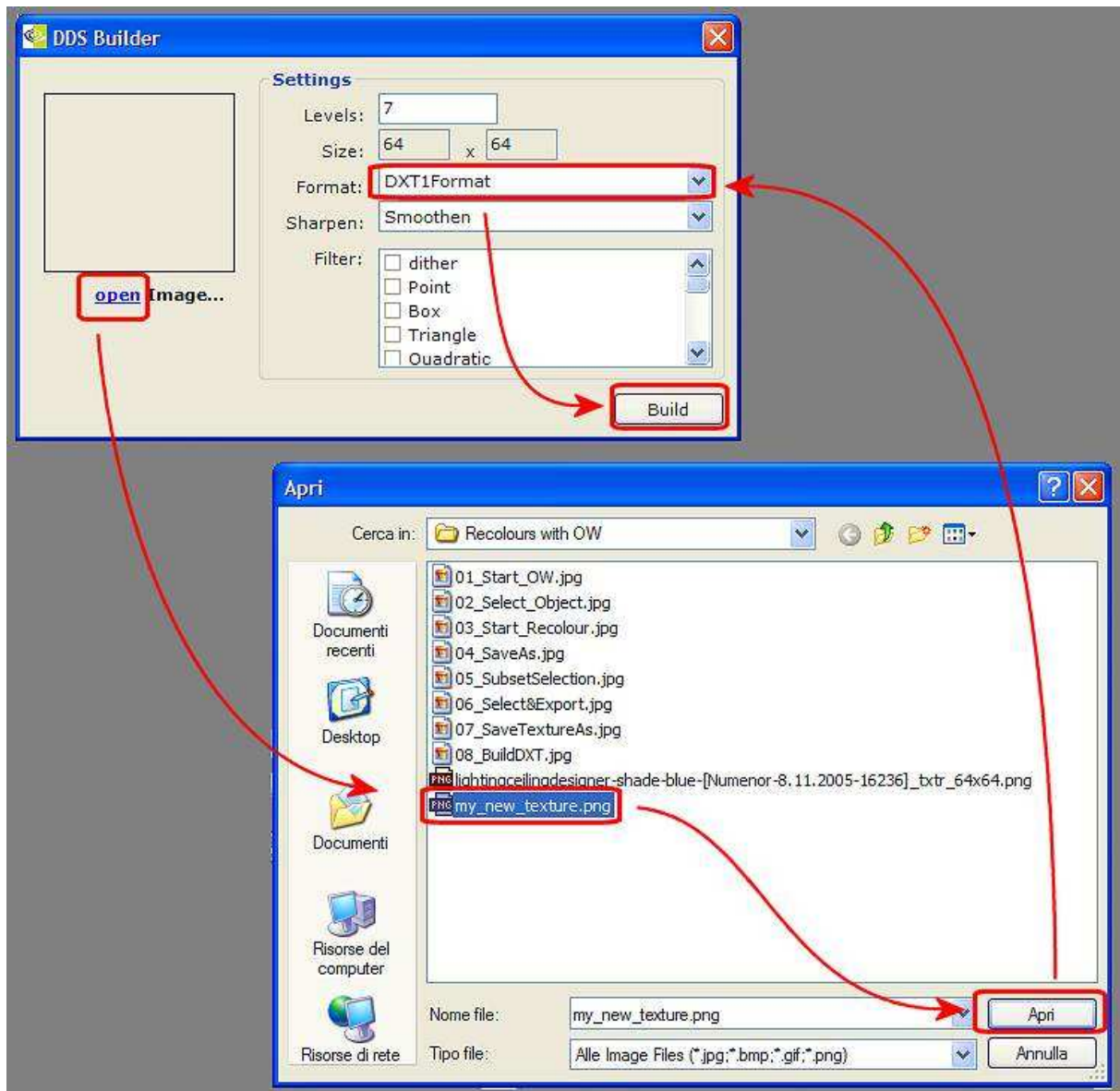
Faire la même chose pour les autres lignes sauf pour la seule se terminant par ...-bump_txtr, qui n'a besoin d'être modifiée.

Les textures doivent être modifiées dans un logiciel d'édition d'images comme Photoshop ou Paintshop.

Pour importer les textures modifiées, faire un clic droit sur la photo, et choisir Build DXT.



Un fenêtre s'ouvre : cliquer sur Open pour choisir la nouvelle texture.
Faire attention à ce que le Format soit DXT1 Format soit choisi, puis cliquer sur Build.



Appuyer sur COMMIT puis sauvegarder (Ctrl + S ou File / Save).

4/ Changer le Guid.

Aller sur le site <http://sims.ambertation.de/en/wp-register.php>.

Si vous n'êtes pas inscrit : choisir un pseudo et entrer votre adresse e-mail, un mot de passe sera envoyé à cette adresse.

WordPress

Register for this blog

Username:

E-mail:

A password will be emailed to you.

Register »

[« Back to blog](#) [Login](#) [Lost your password?](#)

Une fois le mot de passe acquis, ou si vous êtes déjà inscrit, cliquer sur la même page sur Login. Entrer le pseudo et le mot de passe, et cliquer sur Register Object.

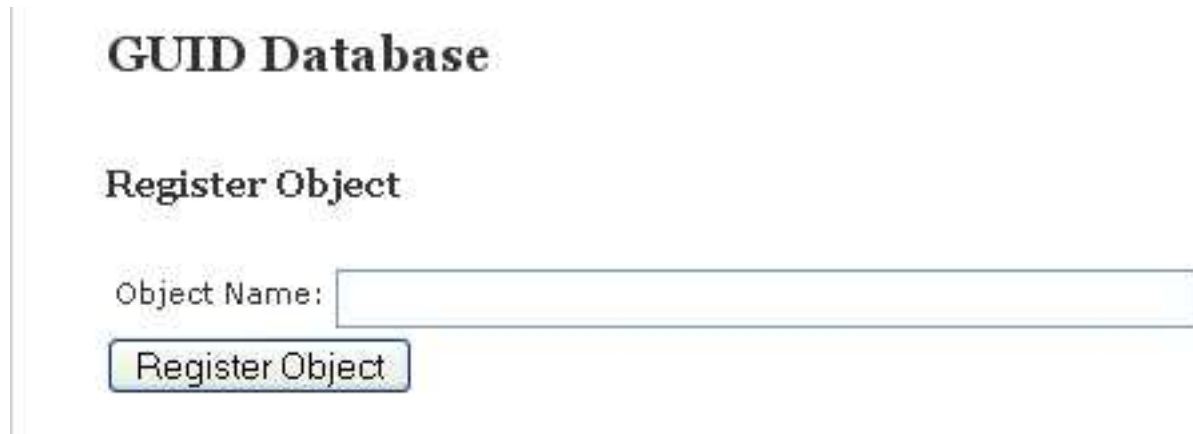
simPE ... build your World

News About Downloads F.A.Q. Screenshots **GUID** CEP Forum Contact

GUID Database

- List registred Users**
Display a List of all registred Accounts in the GUID Database
- List public Objects**
Display a List of all Users with a public Object Listing
- About Me**
Click here, if you want to change your personal Data (like Passwords, Name, Website...)
- Database Profile**
Allows you to change your GUID-Database Preferences
- List my Objects**
Display a List of all Objects you registered so far
- Add Block**
If you did run out of Numbers in your current GUID-Ranges, you can add a new GUID-Block.
- Register Object**
Register a GUID for a new Object

Entrer le nom donné au toit dans l'étape 2, dans le champ Title. Puis cliquer sur Register.



GUID Database

Register Object

Object Name:

Register Object

Dans la page suivante, le Guid est donné. Bien le retenir (à noter sur papier).

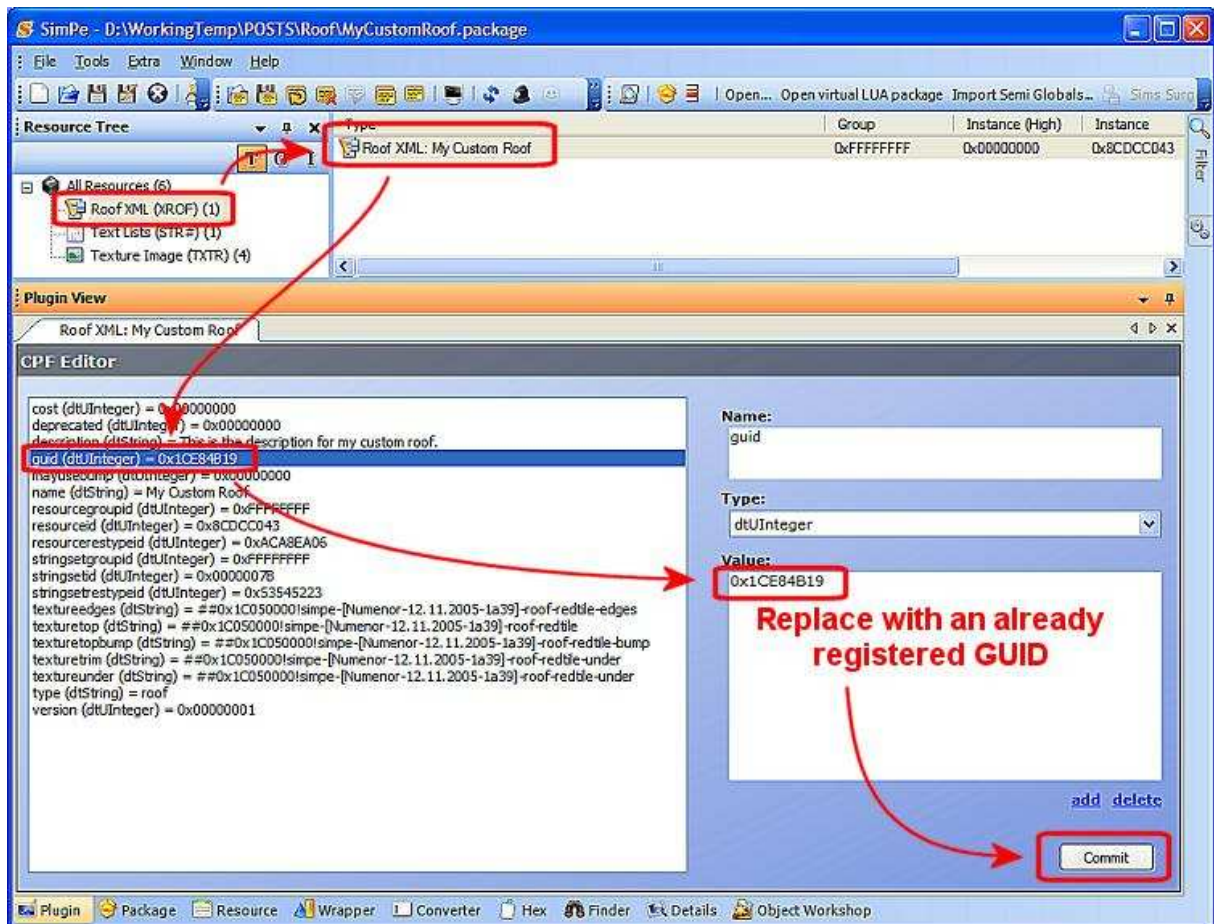
GUID Database

Register Object

Object Name: Toit pour Tutorial

GUID: **0x00067E77**

De retour dans SimPE, cliquer dans Resource Tree sur Roof XML, puis la ligne à droite. Cliquer dans Plugin sur la ligne guid (dtUInteger). Dans Value, coller le nouveau Guid donné sur sims.ambertation.de. Cliquer sur Commit.

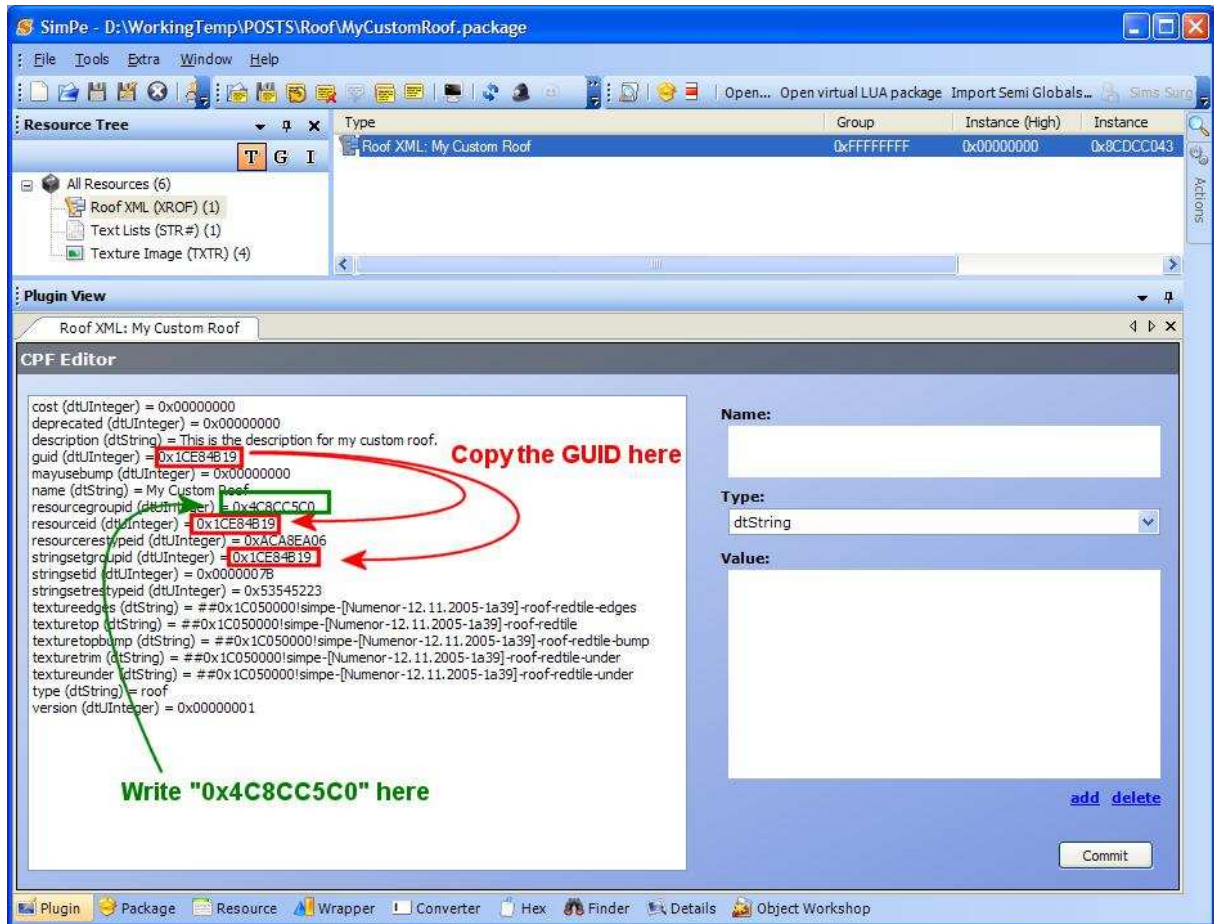


5/ Rendre le toit compatible avec le jeu de base.

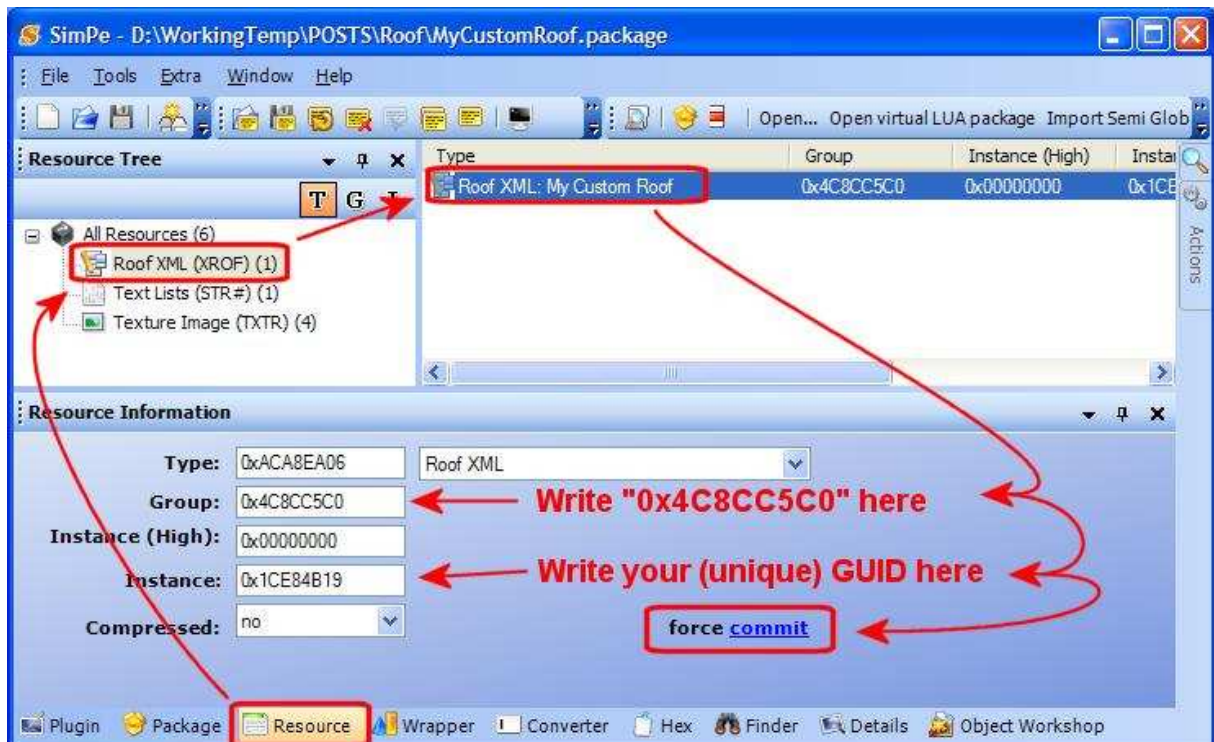
Sélectionner la ligne `stringsetgroupid (dtUInteger)`, dans valeur copier le Guid.
Faire la même chose pour la ligne `resourcecid (dtUInteger)`.

Sélectionner la ligne `resourcegroupid (dtUInteger)` et entrer dans Value le code :
0x4C8CC5C0

Cliquer sur Commit.



En bas, cliquer sur Resource. Dans Resource Tree cliquer sur Roof XML, puis à droite sur Roof XML. Dans Group, changer le code par 0x4C8CC5C0 et dans Instance par le Guid. Cliquer sur Commit.



Maintenant, dans Resource Tree, choisir Text List. Cliquer à droite sur Text List.
Dans Group, entrer le Guid. Puis cliquer sur Commit.
Sauvegarder.

