

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3

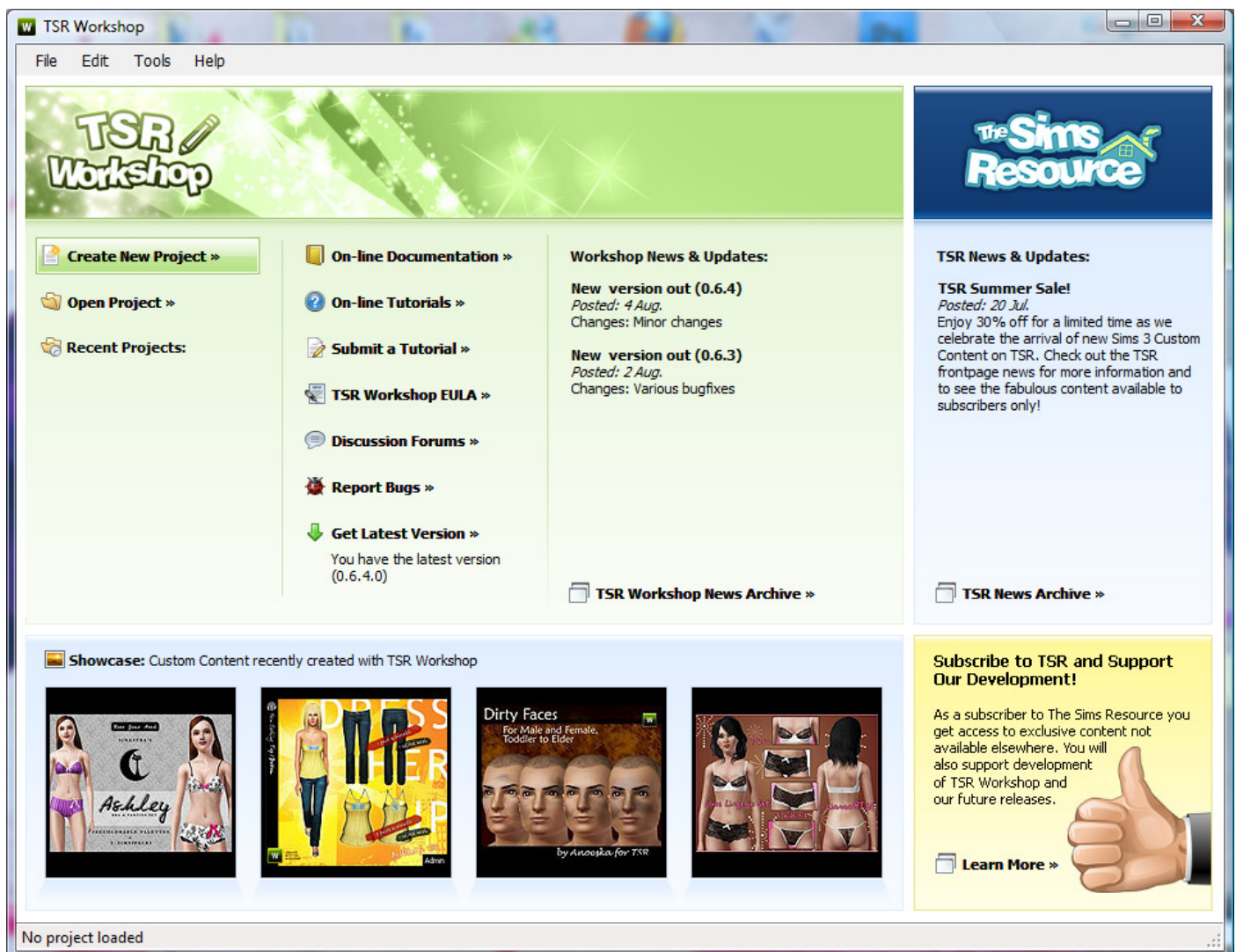


Per prima cosa procuriamoci i programmi necessari per poter seguire il tutorial!

- **The Sims 3** installato
- **TSR Workshop** reperibile qui (per poter scaricare il file si deve essere registrati al sito)
- **Milkshape**, qui la demo che scade dopo 30 giorni !

Installate tutti i programmi, appena fatto procedete con la guida.

1. Per prima cosa apriamo TSR Workshop.

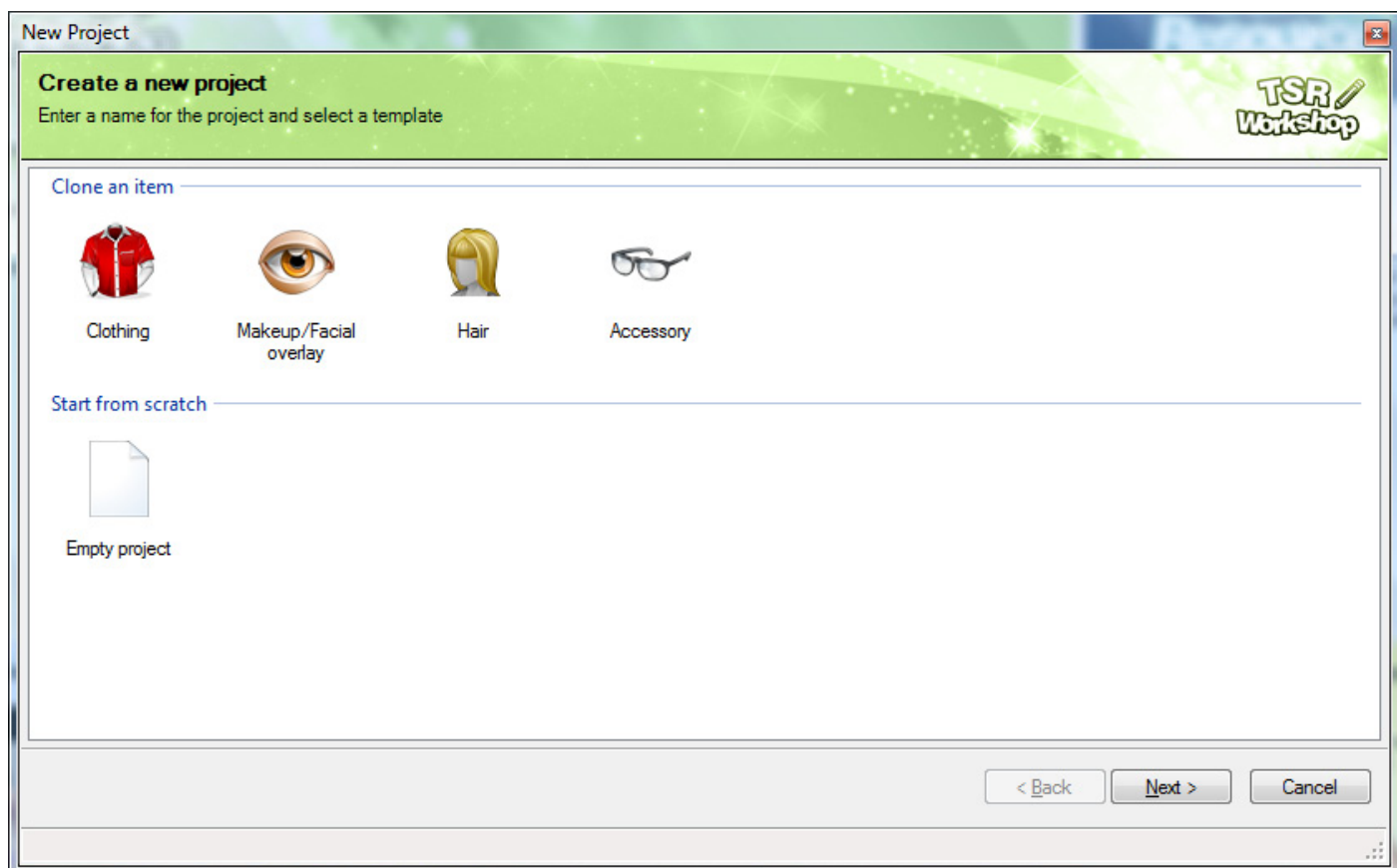


2. Adesso cliccate su "Create New Project"

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



3. Si apre un nuova finestra:



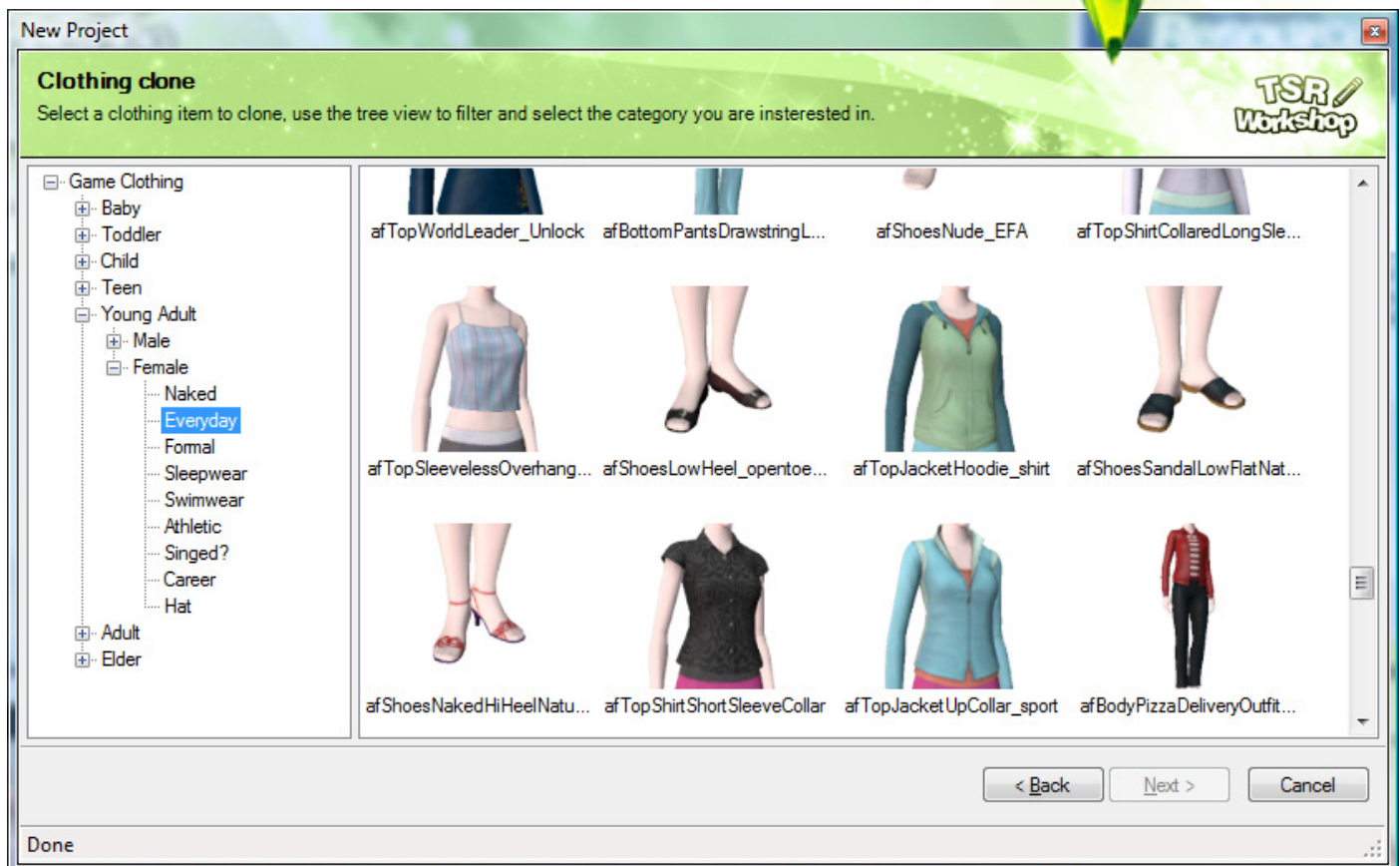
Come potete vedere, al momento si può scegliere se modificare i vestiti (scarpe incluse), oppure il makeup. Inoltre potrete decidere anche di modificare gli accessori, ossia occhiali, orecchini e bracciali e quant'altro. E poi anche i capelli.

Quello che in questa guida faremo è modificare una maglietta.

4. Selezioniamo la categoria *Clothing*.

5. A sinistra c'è un menù ad albero. Selezionate come nella figura:

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



6. Adesso selezionate la maglietta che è al centro sul lato sinistro, ossia *"afTopSleevelessOverhangShort"* e cliccate in basso su **"Next"**.

7. Adesso osserviamo questa finestra:

Project name: è il nome del vostro progetto.

Title: è il nome che avrà il vostro file nel gioco.

Description: la descrizione che comparirà sempre nel gioco.

Unique Identifier: è tradotto Identificatore unico, quindi è univoco per ogni oggetto.

8. Riempite i primi tre campi come volete(dopo potrete rimodificarli), mentre nel campo *"Unique Identifier"*, che in questo caso è *"afTopSleevelessOverhangShort"*, aggiungeremo una parola, in questo caso io inserirò *"ciropi"*, ma voi potete inserire quello che volete! Quindi alla fine potrete trovarvi un nome simile a questo:

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3

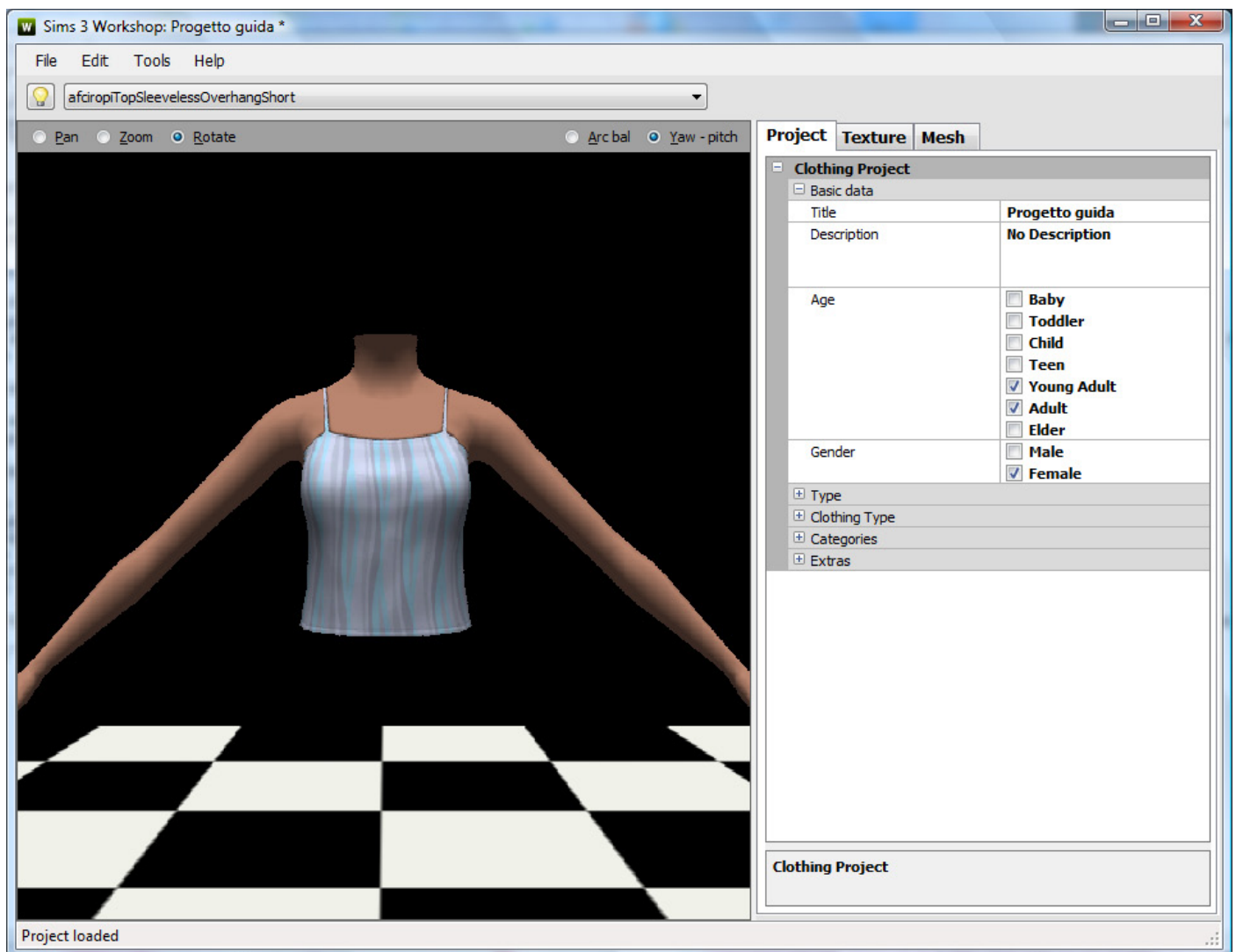


"afciropiTopSleevelessOverhangShort"

9. Cliccate su "Next", poi su "OK".

10. La finestra precedente si chiuderà, e quella dietro si aggiornerà. Aspettate che si carichi.

11. Questa sarà la schermata che vi si presenterà:



A sinistra troviamo l'anteprima, in bassa qualità, del progetto. Vi risulterà molto utile!

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



A destra invece troviamo tre labels: Project, Texture, Mesh

Descriviamo Project:

Title: il nome dell'oggetto in The Sims 3.

Description: la descrizione che comparirà nel gioco.

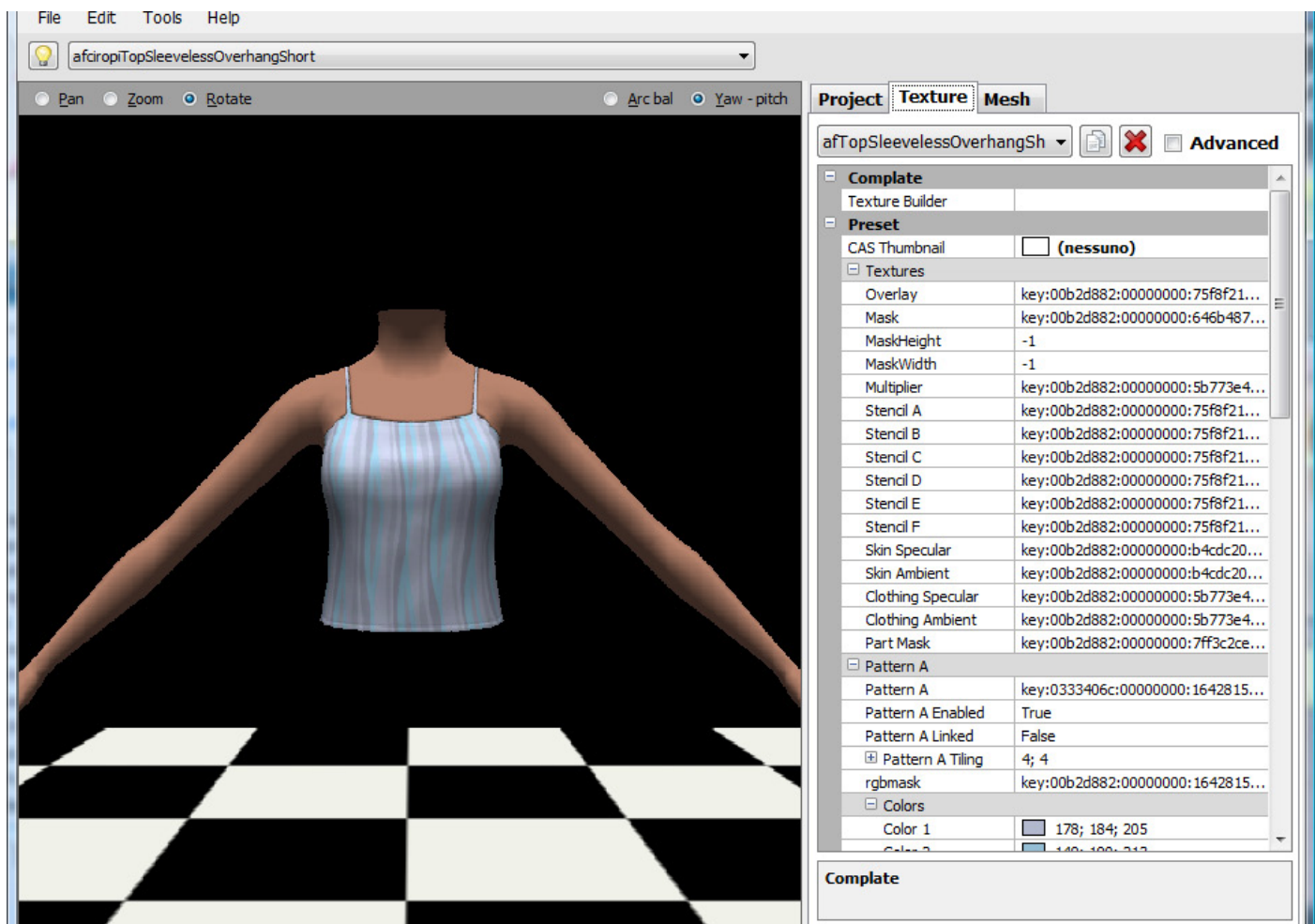
Age: potete selezionare per quali età sarà disponibile l'oggetto (è consigliabile non modificare)

Gender: scegliere per quale sesso è disponibile l'oggetto.

Le altre opzioni non toccatele, tranne Categories, che vi farà scegliere a quale categoria apparterrà l'oggetto. (ES. Tutti i giorni, formale, da notte, da bagno...)

Extras lo useremo più tardi.

12. Andiamo al label "Texture":



GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3

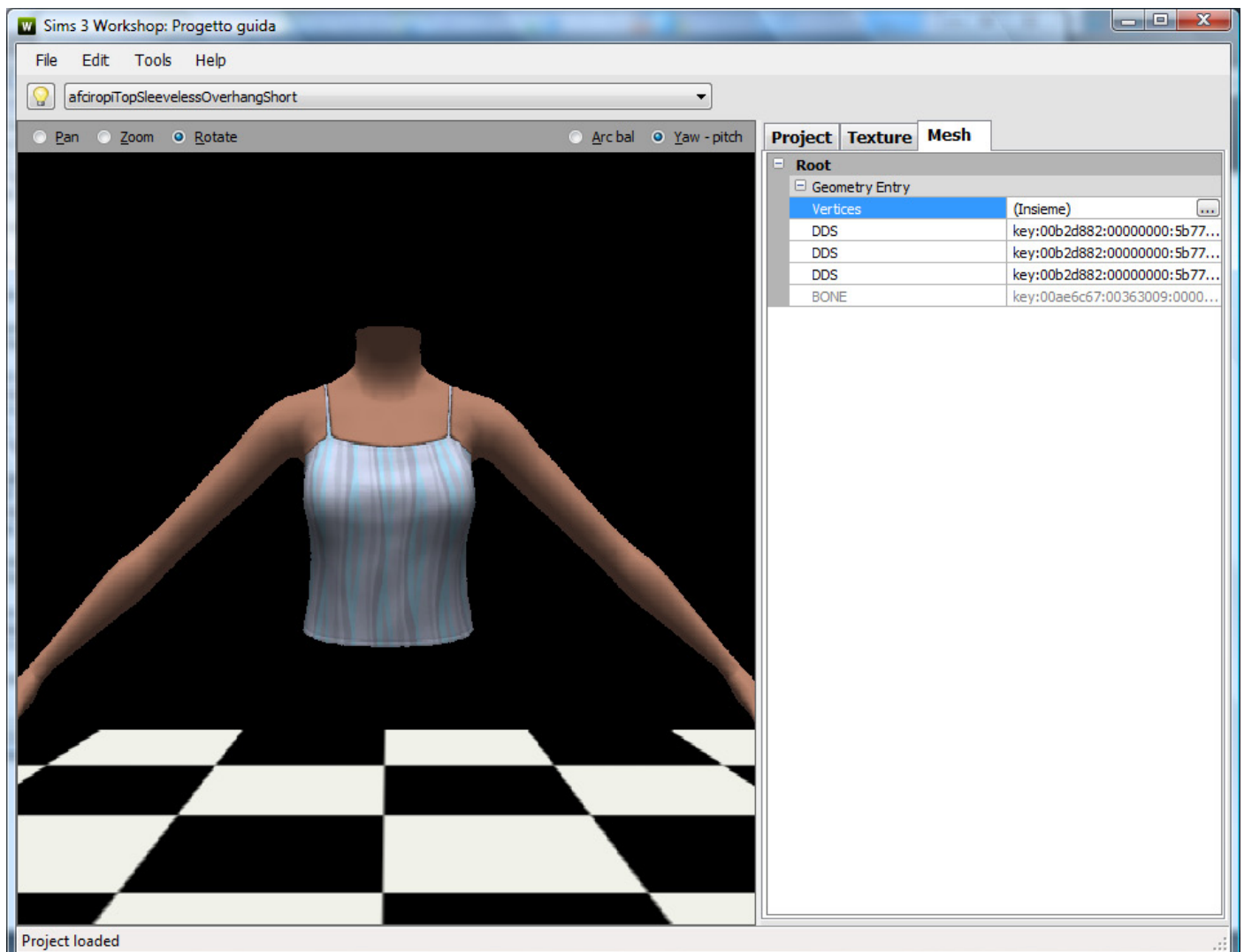


Questo menù non mi è ancora chiaro del tutto, quindi appena lo studierò per bene vi dirò meglio cosa fare.

Comunque sopra, appena sotto i labels, c'è un menù a tendina: quelli sono gli stili associati agli oggetti.

Inoltre troverete nell'elenco dei campi, **Pattern A**, **Pattern B**, **Pattern C**, e con sotto ad ognuno il campo "Colors": quello serve per modificare i colori di default dell'oggetto!

13. Andiamo al label **Mesh**:



Come vedete, c'è un campo chiamato "Vertices". Cliccatelo, e vi compariranno dei puntini. Cliccate i suddetti e vi si aprirà una piccola finestrella.

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



14. Cliccate su Export: salvate il file sul desktop rinominandola con un nome appropriato, ad esempio "mesh.obj". Infine cliccate su **"Cancel"**

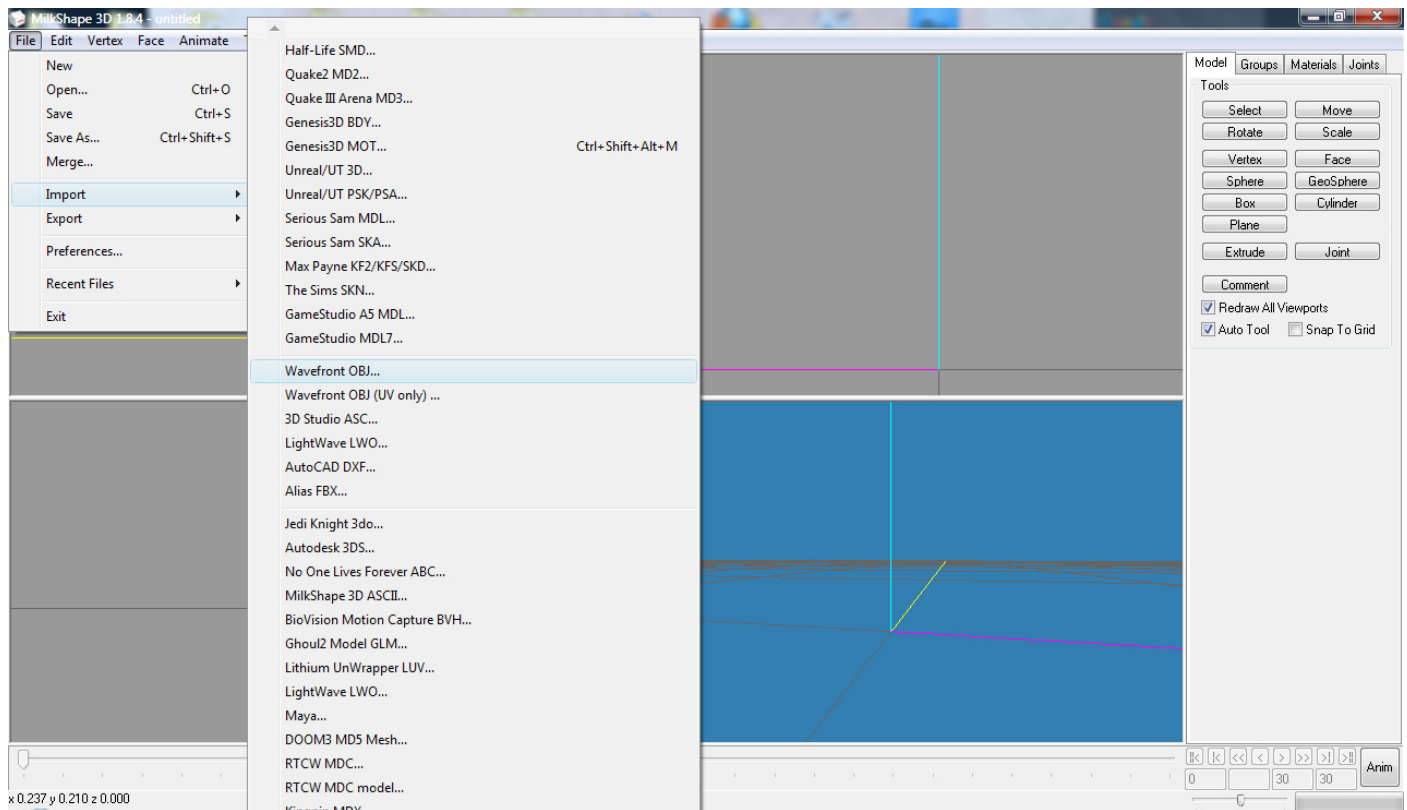
Adesso passiamo a Milkshape 3D

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



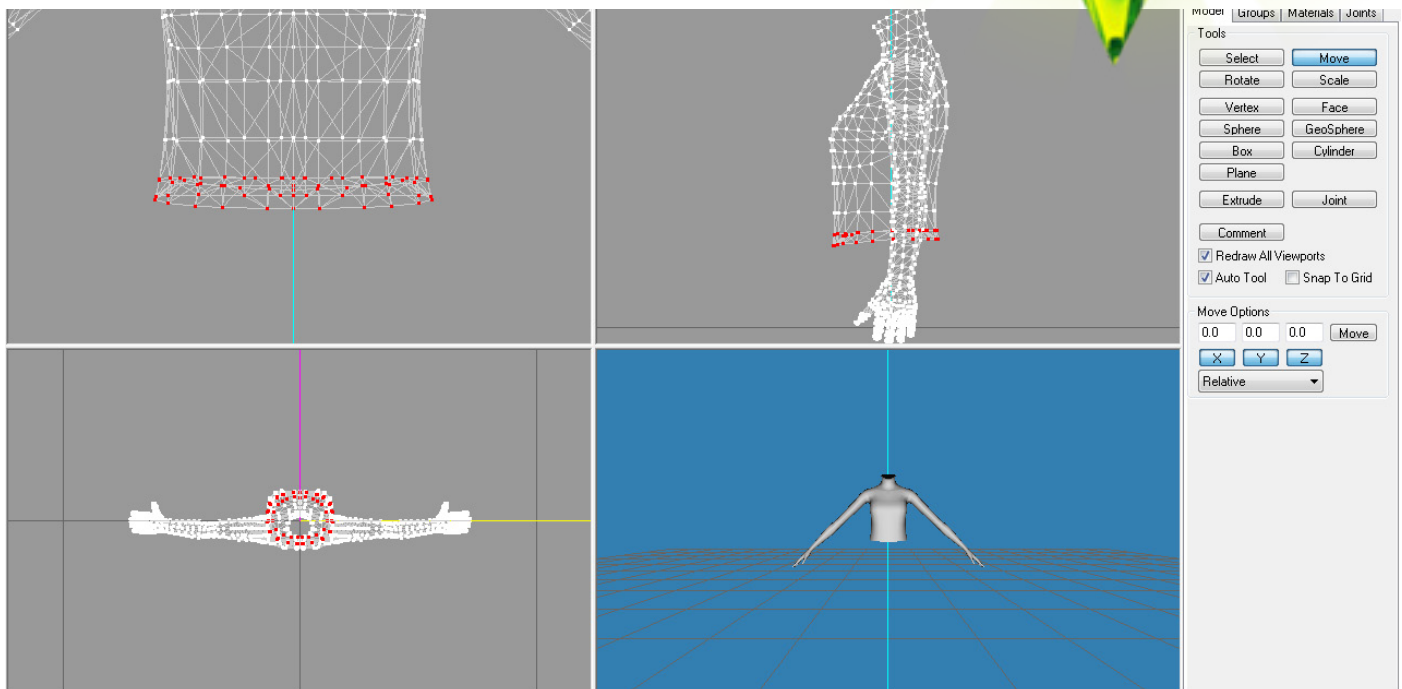
1. Aprire MilkShape 3D

2.



Come in foto, andare in File > Import > Wavefront Object (.obj), e selezionare il file mesh estratto prima.

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



Adesso, come vediamo, nelle quattro sezioni del programma ci sono le visuali dell'oggetto. Quella in basso a destra è l'anteprima in 3D. In alto a sinistra è la vista da dietro, in basso a sinistra si visualizza l'oggetto da sotto, e la visuale in alto a destra visualizza da lato.

4. **PREMESSA:** quando si modifica una mesh, non si devono eliminare o aggiungere nuovi vertici (i punti, per intenderci), e quindi non potete nemmeno utilizzare gli strumenti per la creazione di sfere, cubi, e altro.

Spieghiamo i comandi basilari. Per selezionare un gruppo di vertici, si fa come quando si selezionano più documenti in Windows, ossia si clicca e si trascina il mouse. Se invece vogliamo selezionare a solo alcuni vertici, selezioniamo con un click un vertice, e per aggiungerne altri alla selezione, basta tener premuto MAIUSC (la freccia in su, prima di BLOCC MAIUSC, utilizzata anche per far apparire la cheatbox nel gioco). Per ingrandire le sezioni della vista, si userà la rotella del mouse, e per spostare la vista, se non si visualizza tutto, si utilizza il click del mouse insieme a CTRL e poi si trascina il cursore.

5. Poichè questa è la prima volta che si modifica una mesh, non vi preoccupate del risultato. Potete fare quello che volete!

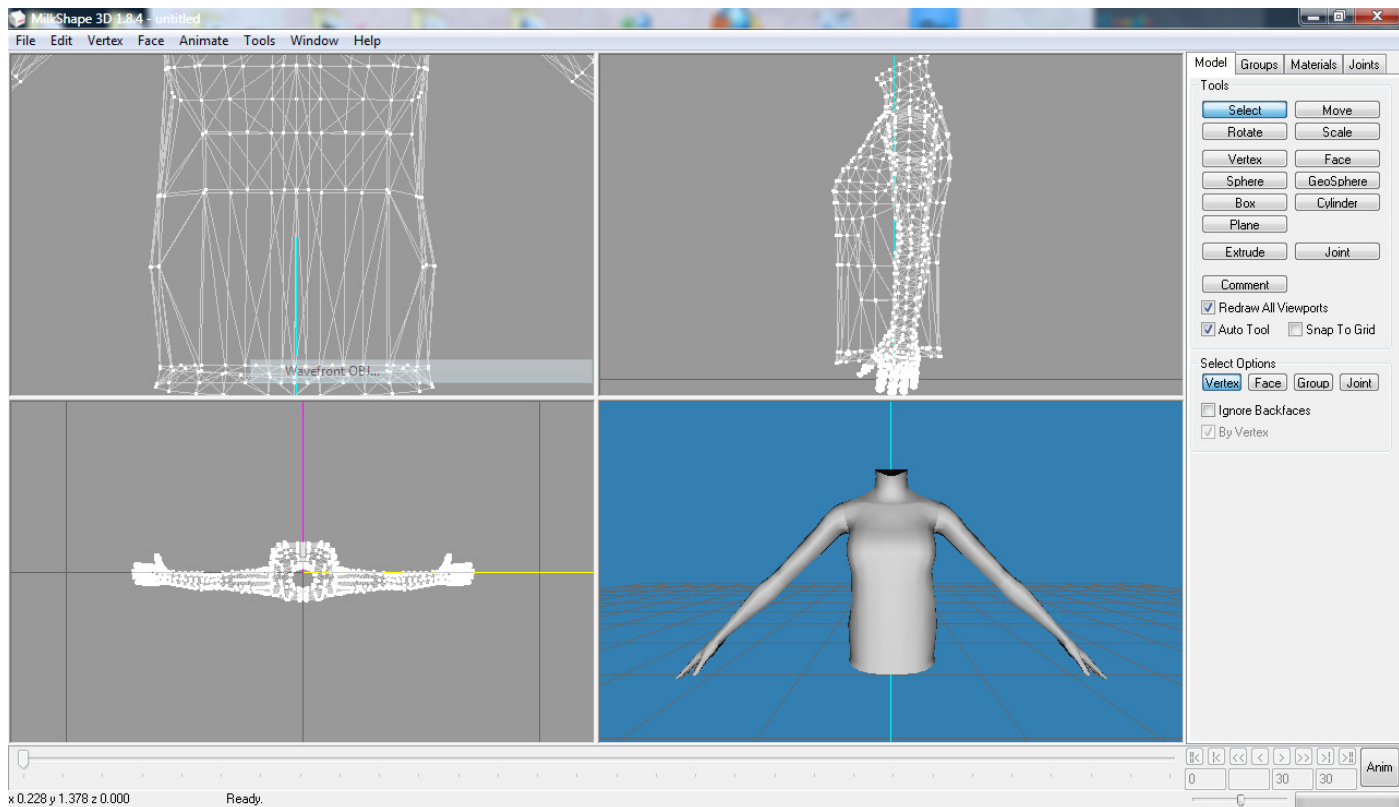
NOTE: Attenti! Se spostate solo alcuni vertici, dopo il motivo che verrà a sovrapporsi alla mesh risulterà stirato e

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



quindi non visualizzato bene! Quindi spostare gradualmente tutti i vertici, non sempre gli stessi.

6.



Questa è la modifica che ho fatto.

7. Quando avete finito di modificare il file mesh, andiamo in File > Export > Wavefront Object (obj), e salvare il file con un altro nome.

Adesso ripassiamo di nuovo a TSR Workshop

GUIDA ALLA CREAZIONE DI MESH PER THE SIMS 3



Ripassiamo per l'ultima volta a **TSR Workshop**.

1. Aiutandovi con le immagini della prima parte della guida, andiamo alla linguetta *"Mesh"*, e clicchiamo sul campo *"Vertices"*, e sui puntini.
2. Cliccate su *"Import"* e selezionate il file obj che avete modificato in Milkshape. Cliccate infine su *"Done"*.
3. Adesso, nella parte sinistra del Workshop potrete vedere il progetto con la nuova mesh.
4. Andiamo adesso al label **"Project"**. Aprite il campo **"Extras"**. All'interno troverete un altro campo chiamato Launcher Thumbnail. Questa è l'immagine che visualizzate nella gestione dei file nel launcher del gioco. Quindi qui inserirete l'icona del vostro oggetto. Alla fine della guida ho inserito il link al psd (ossia il file progetto di Photoshop, che comunque potete aprire anche con Gimp), che potrete usare come base per la vostra icon.
5. Abbiamo finito! Andate su File -> Export -> To Sims3Pack e salvate il file.

Prima di distribuire il pack, provatelo prima voi, così vedrete se funziona bene.

Buon Divertimento con The Sims 3!

File progetto per l'icona del launcher: qui



**Cuida creata da Ciropi
per Ciropi.com**

E concessa a Mondosims.com

**Se questo file è stato trovato su qualche altro sito,
allora vuol dire che quel sito non merita, perchè non
è in grado di garantire contenuti adeguati! Rubare
è un reato! Scoprirai molto di più su Ciropi.com, e
niente è copiato! Parola d'onore! ;)**