

Objekte für die Sims 2 erstellen

Einführung

Dieses Anleitung richtet sich an Anfänger, ist aber trotzdem immer eine gute Referenz für alle Sims2 Designer. In dieser Anleitung möchte ich Ihnen von Anfang bis Ende erklären wie einfache Objekte für die Sims2 erstellt werden. Ein Fehler den wir alle gerne machen, ist es ein Objekt auszusuchen das für unsere Fähigkeiten zu kompliziert ist. Es wird in dieser Anleitung mit verschiedenen Programmen gearbeitet und ich werde viele Funktionen dieser Programme erklären, aber nicht alles. Gegenstände wie Betten, Instrumente, Fenster, Lampen usw. enthalten Animationen welche die Funktion im Spiel regeln. Werden diese Animationen nicht richtig bearbeitet funktioniert das Objekt nicht oder nicht richtig im Spiel.

Objektauswahl

Es gibt eine Vielzahl von Objekten, die auch für Anfänger einfach zu machen sind. Was ich mit einfach meine ist, dass das Objekt welches Sie klonen mit dem ersetzt wird welches Sie selbst erstellt haben. Die Komplexität Ihrer selbsterstellten Objekte wird immer davon abhängen wie gut Sie mit dem 3D Programm umgehen können. Objekte, die sich gut für „einfache Klon-Objekte“ eignen sind Tische, Stühle, Gemälde, Skulpturen und noch einige andere Objekte mit wenig Animation. Diese Art von Objekten enthalten (oder sollten) eine GMDC Datei und Farb-Texturen (Texture Image). In dieser Anleitung werden wir einen Esstisch machen. Unser Basisobjekt wird der „Esstisch Kommunikation“ sein. Dies ist ein sehr einfaches Objekt zum klonen, denn wir ändern nur den Mesh (das Grundgerüst des Objekts) und die Textur. Das Spiel Sims 2 arbeitet lieber mit Objekten (meshes) und Texturen (Bildern) die einen kleineren Umfang an Polygonen und Größe haben. Was viele neue Designer von Objekten nicht berücksichtigen ist, dass man einen einfachen Mesh (Quadrat, Kreis und Kugel um einige zu nennen) nur durch das hinzufügen einer Textur zu einem detaillierten Objekt machen kann. Das Modell welches wir für unser Objekt erschaffen werden, wird grundlegende Formen benutzen, welche wir zu einem Objekt zusammenfügen. Hierbei können Sie viele grundlegende Funktionen Ihres 3D-Programmes erlernen. Sie werden ebenfalls lernen, wie man getrennten Formen (Gruppen in MilkShape) einer UV-Map zuordnet um auf dem Objekt bessere Details darzustellen. Sie werden alle grundlegenden Verfahren lernen und mit diesem Wissen sind sie auf dem Weg ein Schöpfer von Sims2-Objekten zu werden.

Werkzeuge, die benötigt werden

1. Quaxi's SimPE Programm V. 042 oder später...
<http://sims.ambertation.de/index.shtml>
2. MilkShape 3D Programm (30 Tage Testversion kostenlos)
<http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/ms3d/download.html>
3. UVMapper Classic (kostenlos)
<http://www.uvmapper.com/downloads.html>
4. Ein Zeichenprogramm welches .png Formate verarbeiten kann

Vorspann

Ich kann meine Dankbarkeit für folgende Personen nie genug zum Ausdruck bringen, denn ohne sie könnten wir keine neuen Objekte oder Abläufe für die Sims 2 erstellen, so wie wir sie kennen.

Quaxi: [Erschaffer von SimPE](#)

IgnorantBliss: für die Aktualisierung der MilkShape und UV-Mapper Teile

Numenor: Für seine kontinuierliche „[Hilfe](#)“ und Unterstützung bei Fragen und seiner Bereitschaft seine „[Kenntnisse](#)“ weitergeben.

Jeder bei MTS2: für das Teilen eigener Kreationen und Arbeiten.

Erstellung eines Objekts

In meinen Augen schafft ein wahrer Künstler seine Objekte in seinem Kopf. Im Kopf ist man immer einen Schritt voraus. Als erstes stellen wir uns unser Objekt fertig vor und von nun an denken wir darüber nach wie wir das umsetzen können.

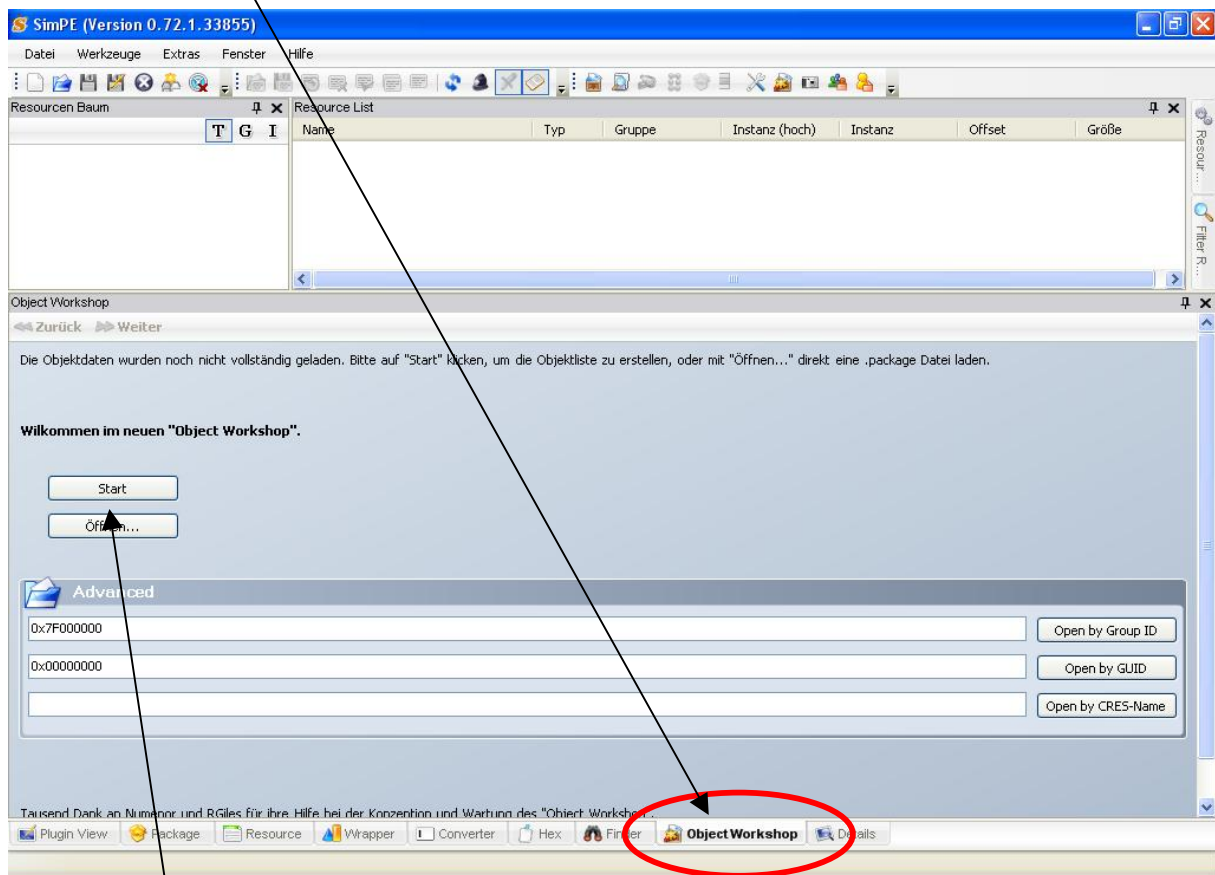
Jetzt wo wir bei der „Erstellung eines Objekts“ angekommen sind, liegt es auf der Hand, das wir einen Esstisch als Basismodell benötigen. Ich habe mich bei dieser Anleitung für den „Esstisch Kommunikation“ entschieden.

Der Anfang

Das erste was wir machen müssen ist ein Ordner auf dem „Desk Top“ anzulegen in dem wir unsere Dateien speichern um organisiert zu bleiben. Ich nenne ihn für diese Anleitung (Anleitungs-Dateien).

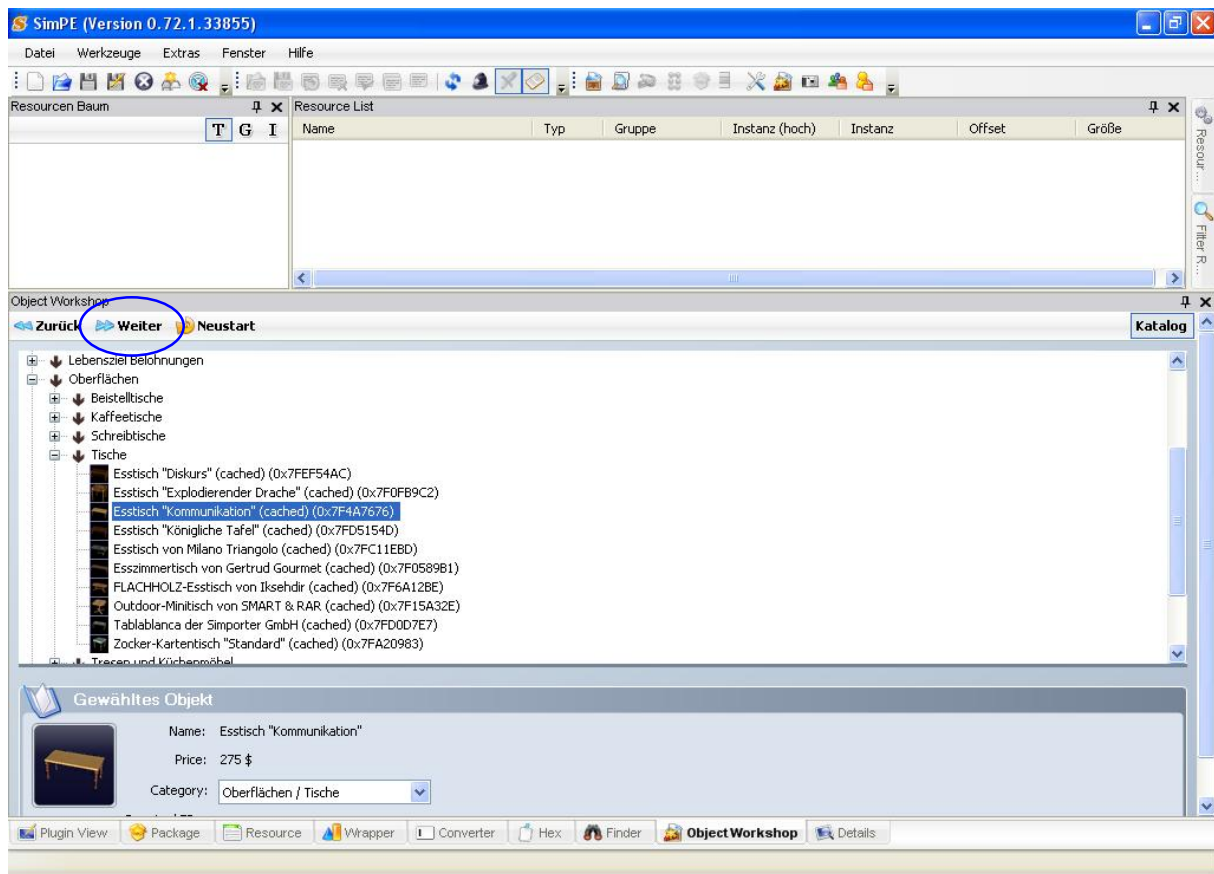
Erstellen einer Package (Datei für die Sims2)

Wir fangen mit dem öffnen von SimPE an und starten den „Object Workshop“ indem wir auf das Textfeld klicken.



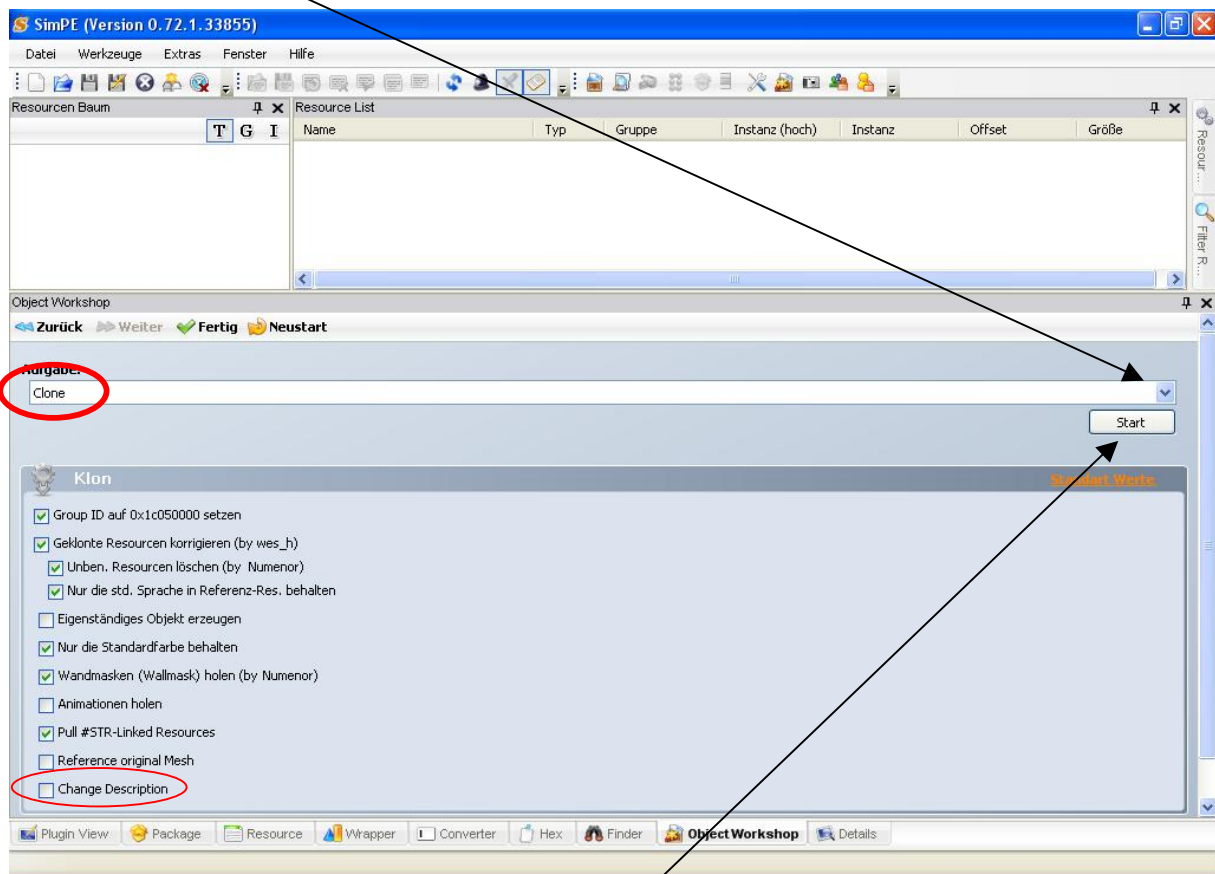
Nun klicken wir Start. Es kann einige Zeit dauern bis SimPE alle Daten geladen hat, also nicht ungeduldig werden.

Wenn alles geladen ist, öffnet man das Untermenü bei „Oberflächen“ und dann bei „Tische“.



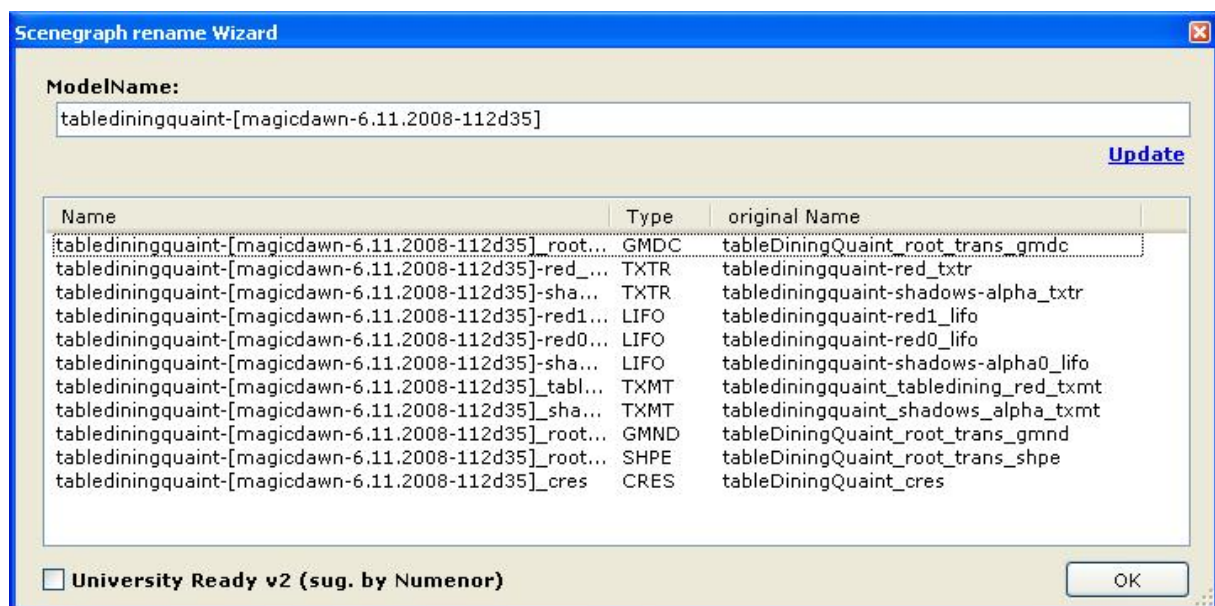
Suchen Sie den Esstisch „Kommunikation“, markieren ihn und klicke auf [Weiter](#).

In dem Aufklapp-Menü wählen wir „Clone“ aus.



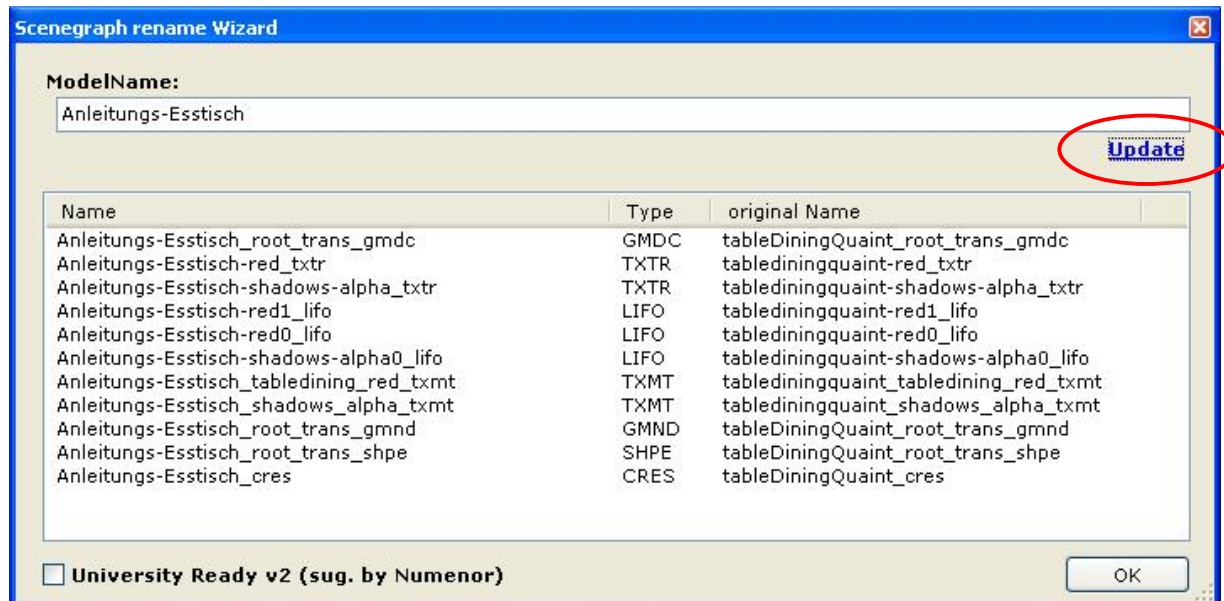
In dem nun neuen unteren Teil entfernen wir auch noch das Häkchen bei „Change Description“ bevor wir auf **Start** klicken.

Als nächstes sehen wir den Scenegraph:

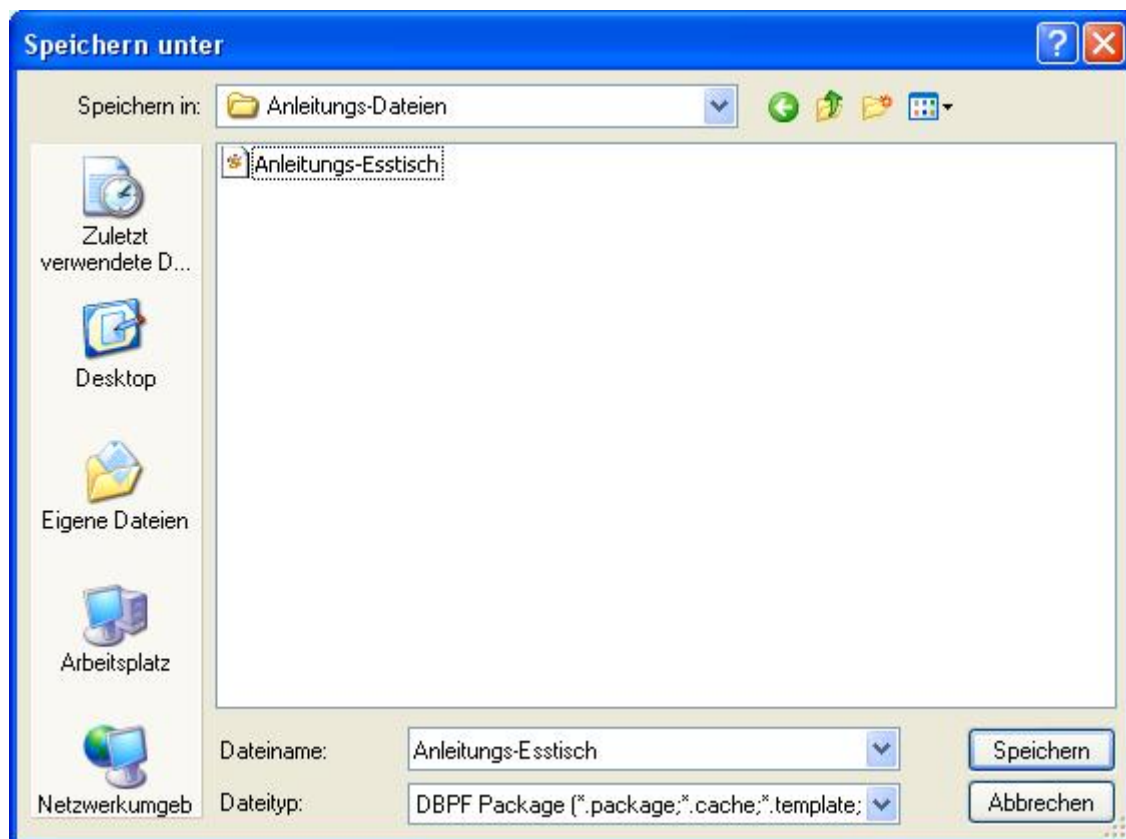


Geben Sie einen eindeutigen Namen ein, ähnlich wie ich, klicke Sie auf **Update** und anschließend auf **OK**.

(Bitte lassen Sie **University Ready v2** unberücksichtigt und benutzen Sie keinen Unterstrich im **Modellnamen**)

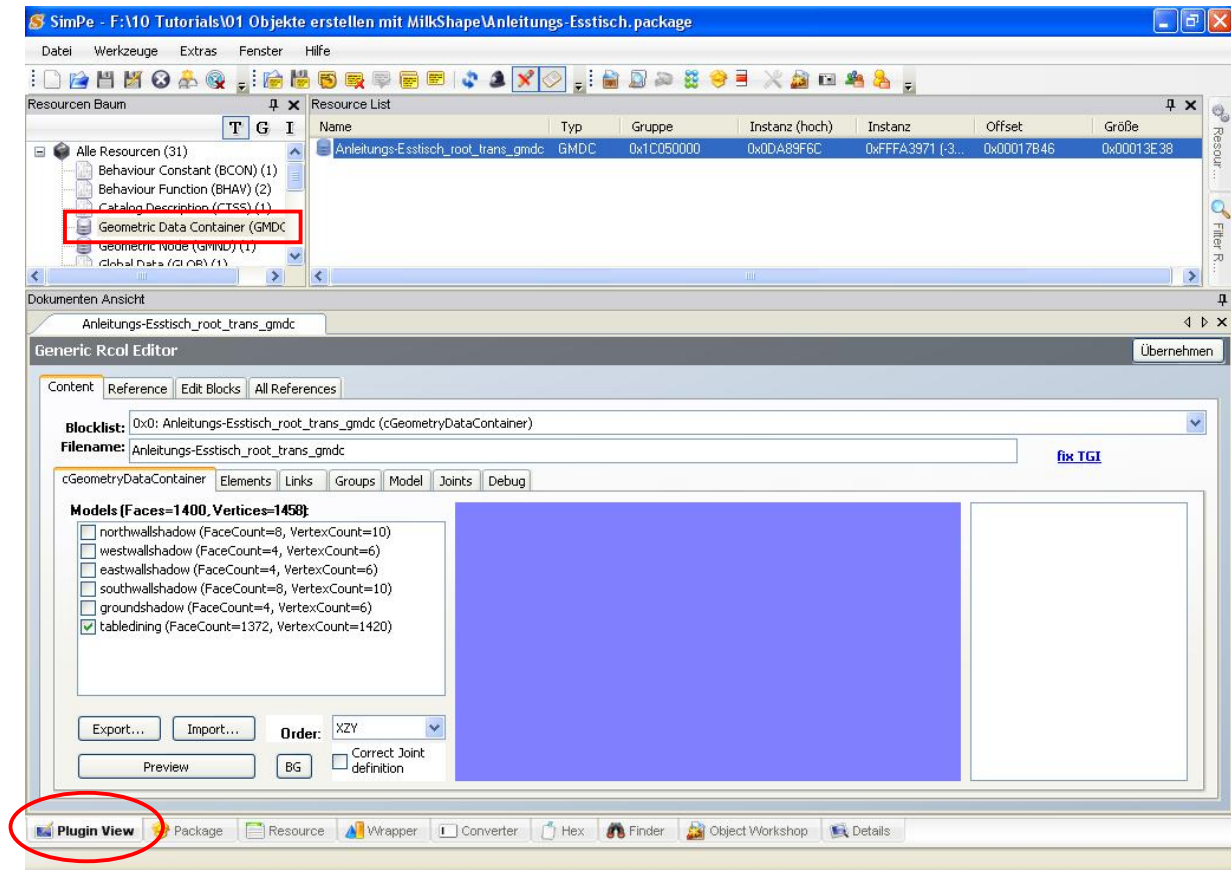


Geben Sie nun einen eindeutigen Namen für das neue Package ein, damit man immer erkennen kann um was es sich handelt und klicken Sie auf Speichern.

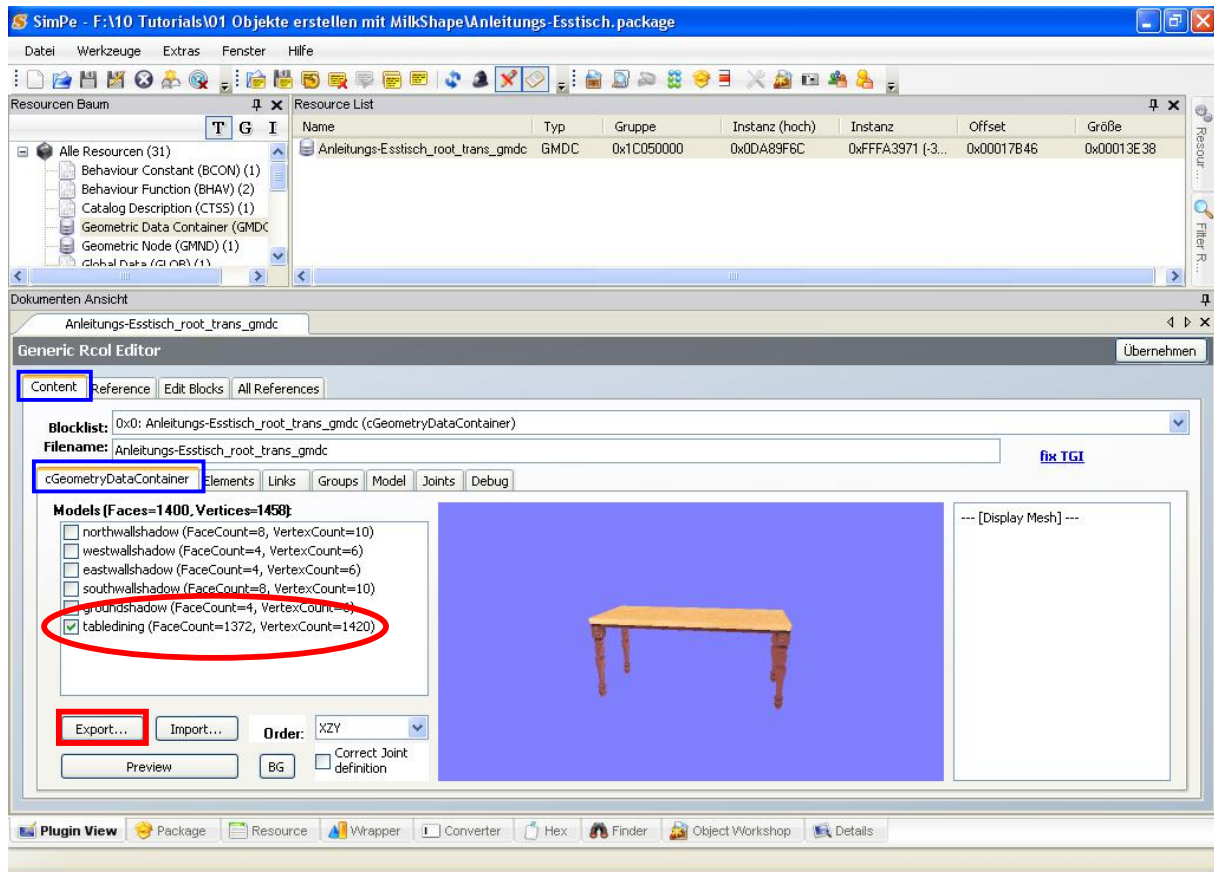


Wechseln Sie zur Plugin View (unten links)

Auf dem nächsten Bild sieht man unter dem **Ressourcen Baum** eine Liste von Dateien. Markieren Sie den **Geometric Data Container** und rechts daneben in der Resource List unseren Anleitungs-Esstisch.

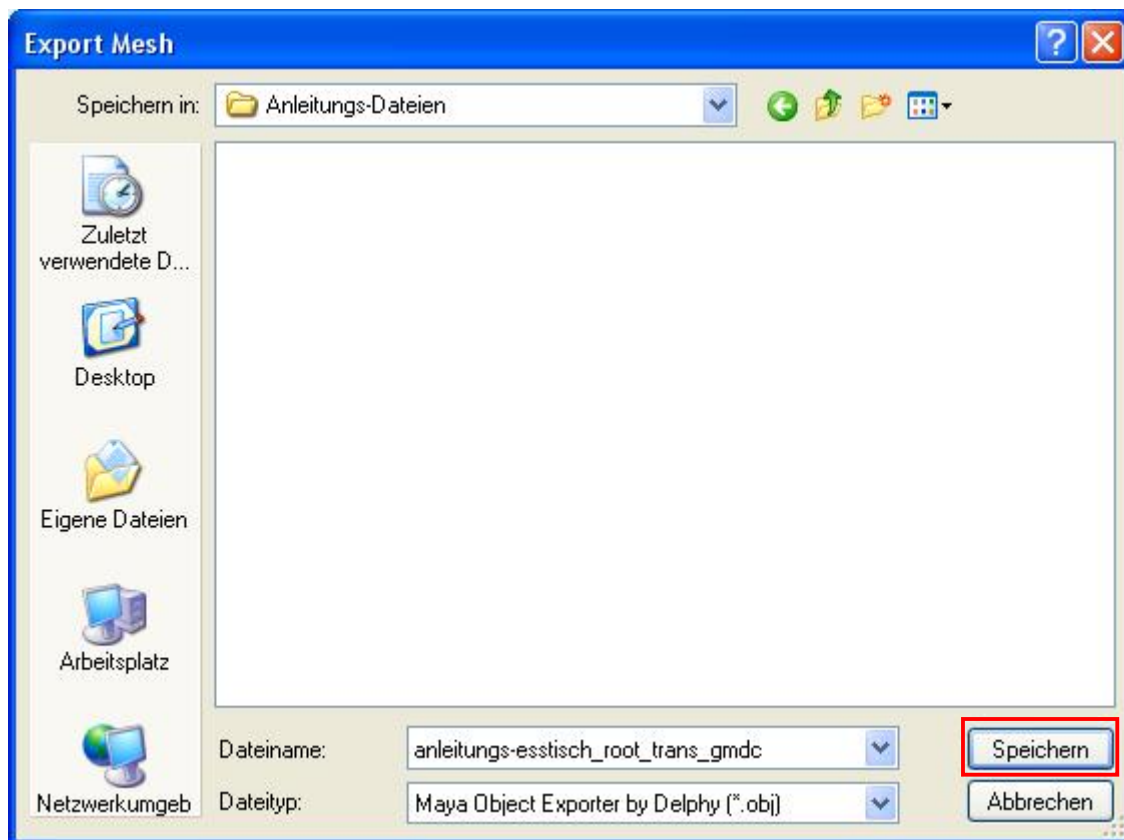


Achten Sie darauf das in dem unteren Fenster der Reiter „Content“ und „cGeometryDataContainer“ aktiv ist. Nun sollte unter Models nur „tabledining (...)“ mit einem Haken versehen sein. Die Ansicht bekommt man übrigens über die Schaltfläche Preview unter der Liste der Models.



Tabledining ist der Mesh den wir nun exportieren wollen. Wenn der Haken richtig gesetzt ist einfach auf Export klicken.

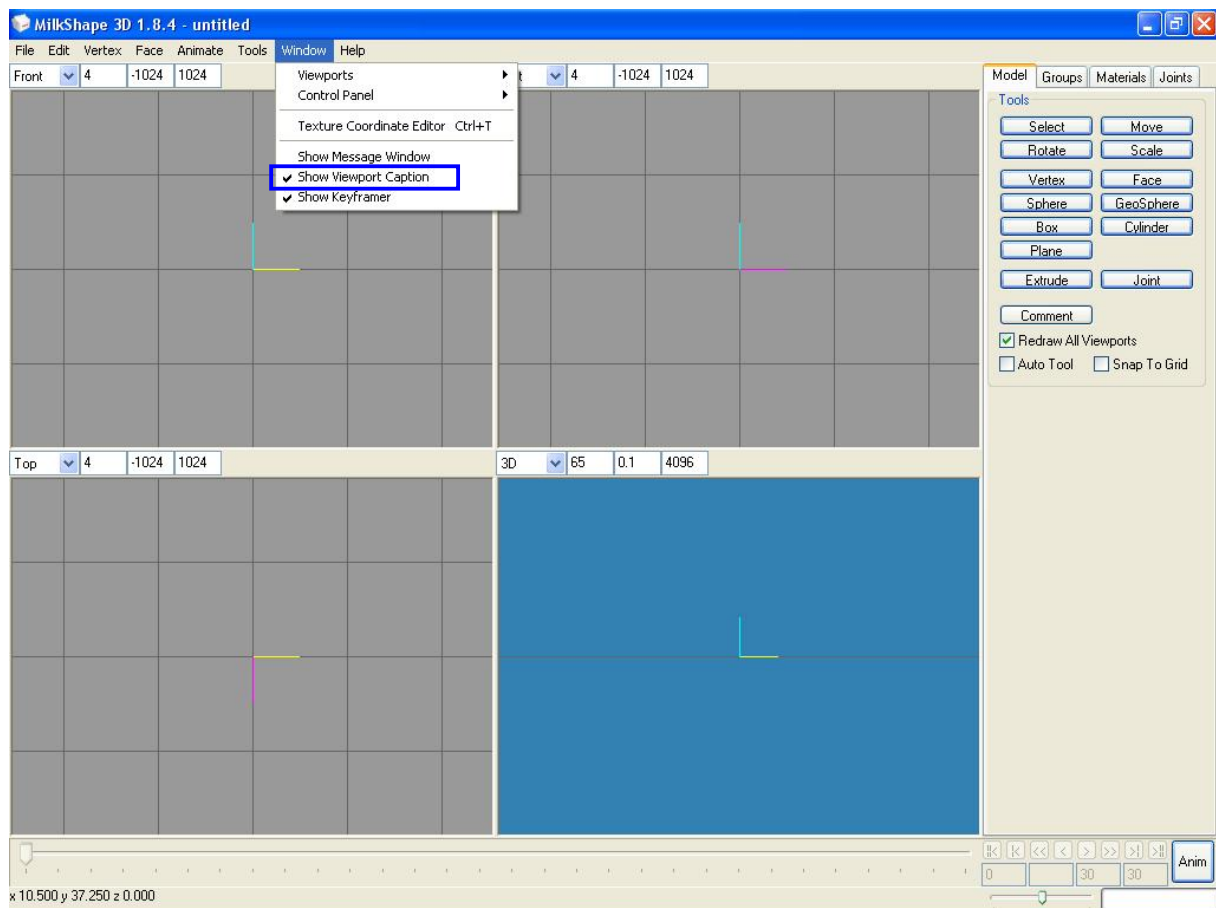
Nun müssen wir nur noch diesen Mesh in unserem Projekt-Ordner „Anleitungs-Dateien“ speichern.



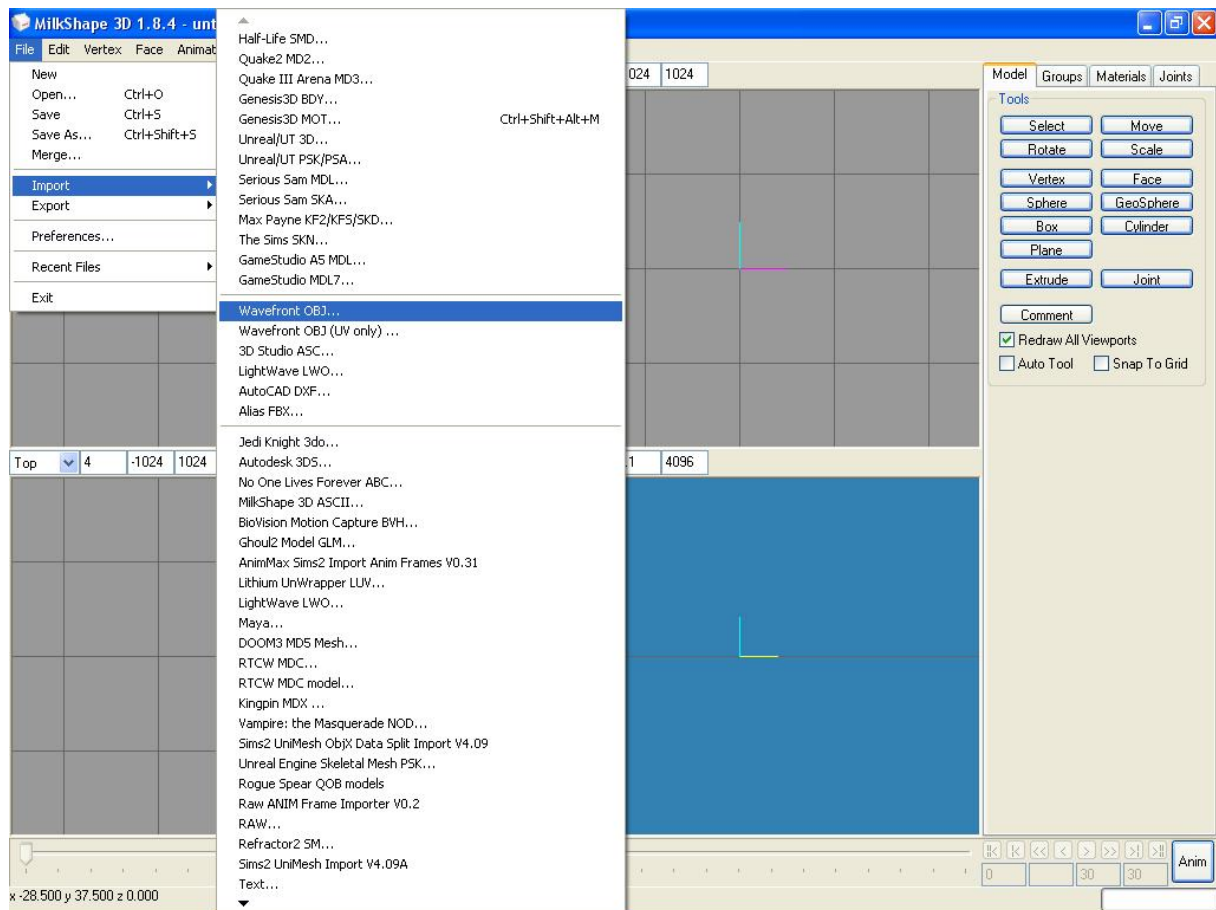
Die nächste Phase der Objekt-Erstellung ist das „Bauen“ eines Objektes in Ihrem 3D Programm (MilkShape) für diese Anleitung. Also öffnen wir MilkShape:

Hinweis: Ich werde versuchen einfache Bezeichnungen zu benutzen wenn immer es möglich ist.

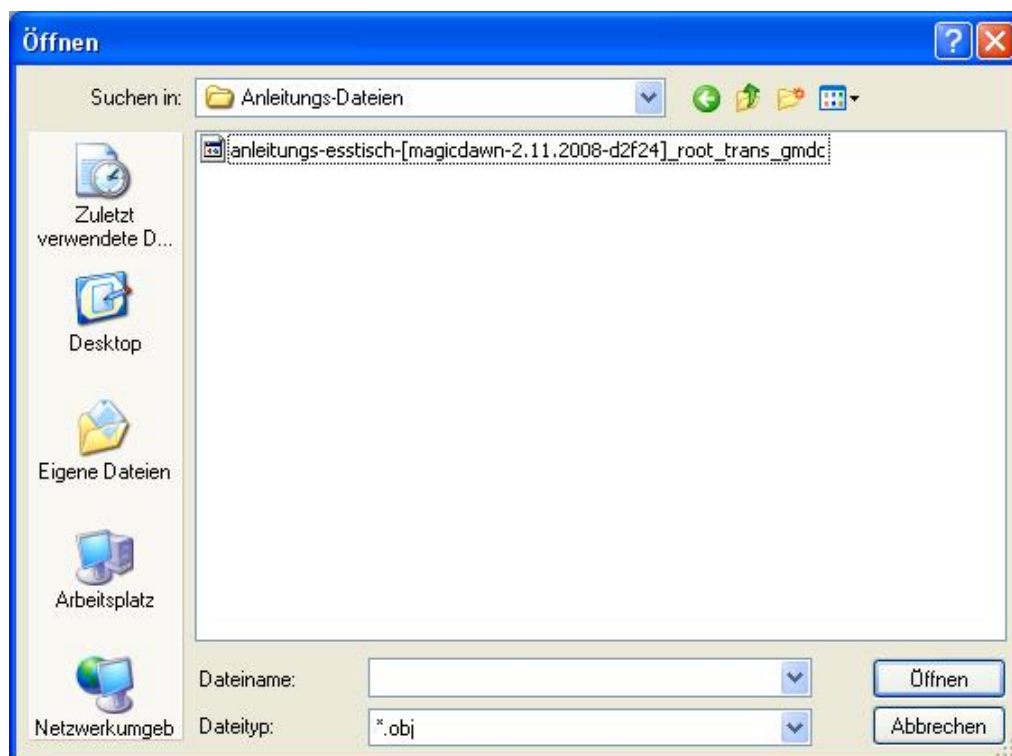
Hinweis: In der oberen Menüleiste von MilkShape klicken Sie auf Window und stellen sicher, dass „Show Viewport Caption“ aktiviert ist.



Es erstes müssen wir nun unser geklontes Objekt als Referenz importieren. Wählen Sie im Menü „File“ / „Import“ and klick „Wavefront OBJ“.



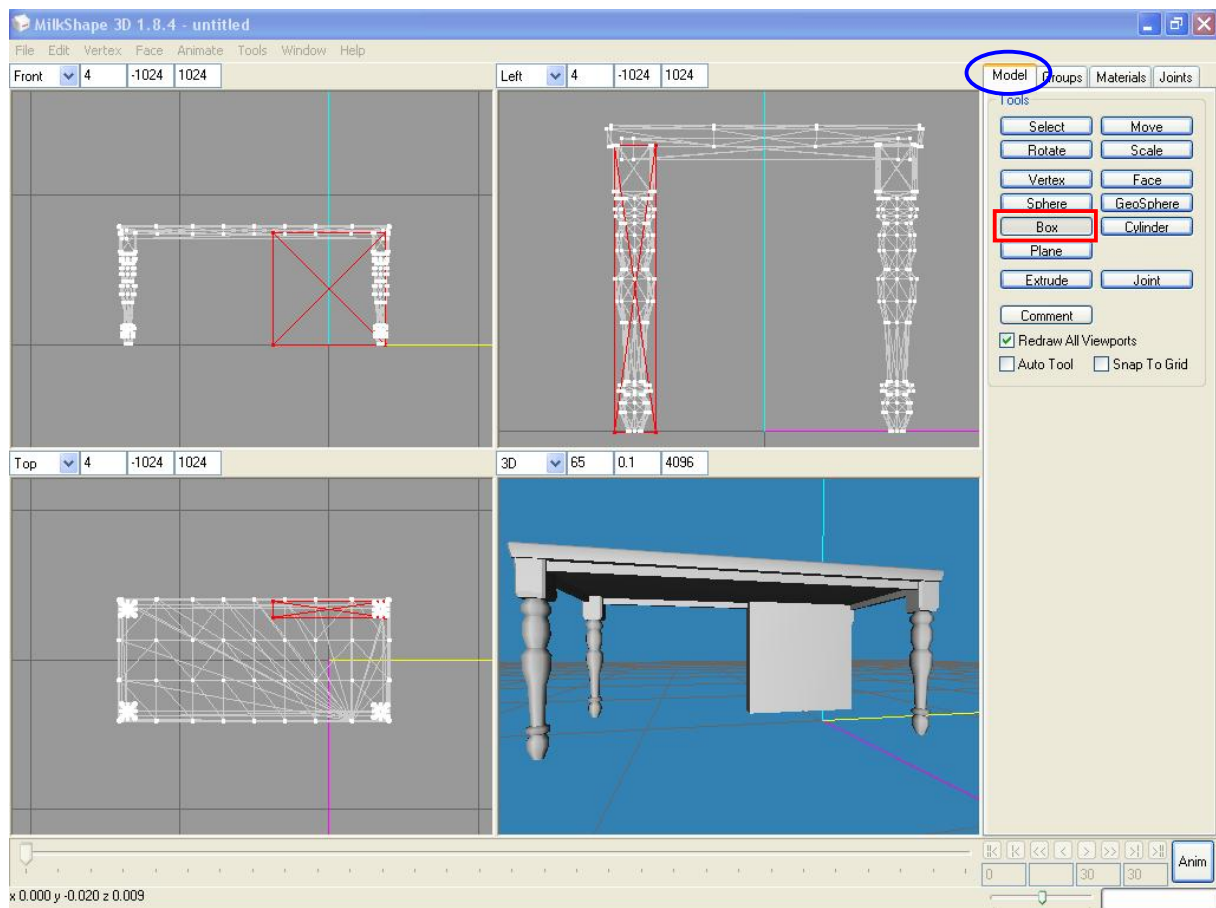
Navigieren Sie zu Ihrem Projekt Ordner und wählen Sie die eben gespeicherte Datei:



Fangen wir an einen Tisch zu machen

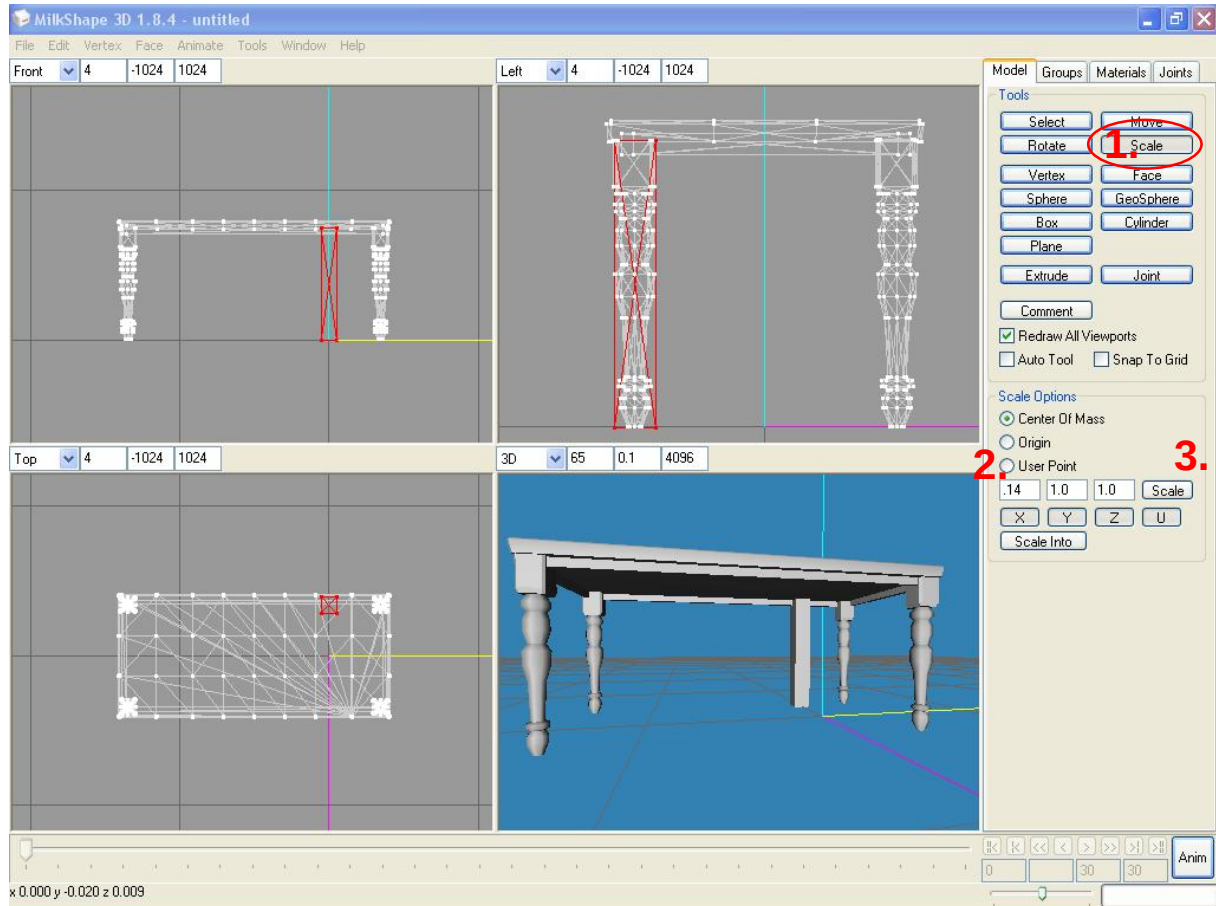
Stellen Sie sicher, dass auf der rechten Seite das Registerblatt Model aktiv ist und klicken Sie auf Box. Wählen Sie im linken Bereich das rechte obere Fenster, platzieren Sie den Cursor an der linken Ecke von Bein des Originalmeshes und ziehen Sie ihn nun bis zur rechten unteren Ecke.

Sehen Sie sich das Bild als Hilfestellung an:

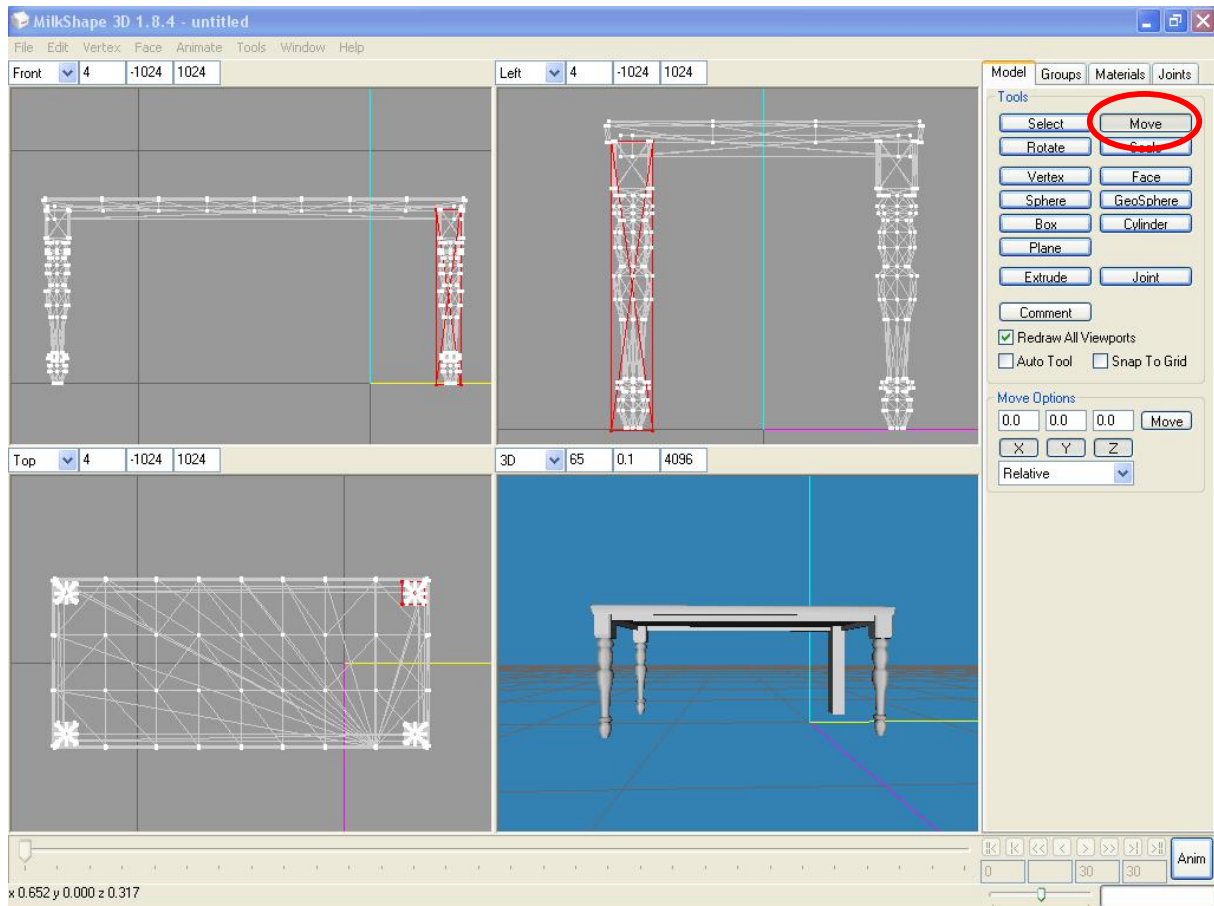


Größenänderung auf der X-Achse

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Scale“. Im unteren Bereich unter „Scale Options“ tragen Sie in das Feld über dem X die Zahl „.14“ ein und klicken nun auf Scale (direkt über der Schaltfläche U im unteren Bereich).

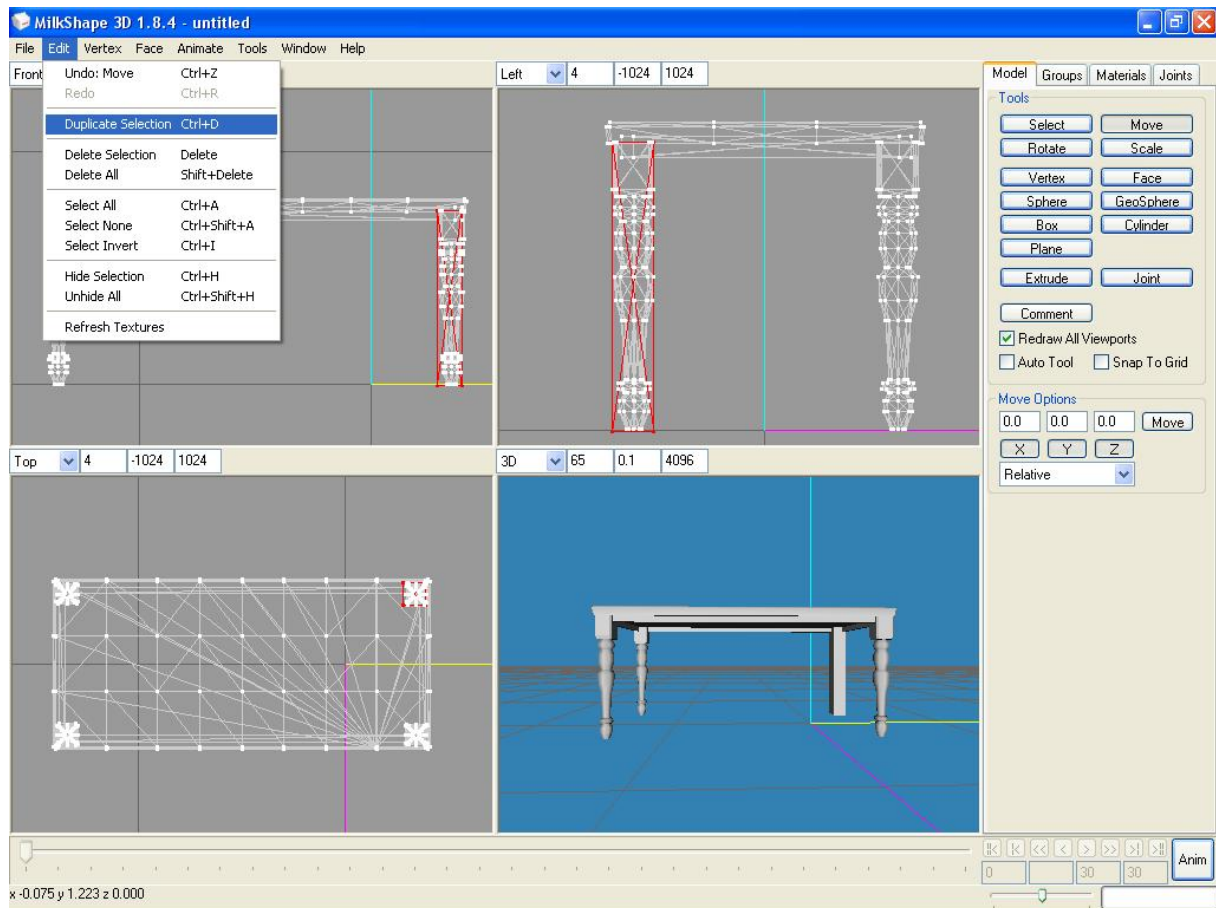


Nun müssen wir das Bein in der Frontansicht (linkes oberes Fenster) an die richtige Position bringen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Move auf dem Registerblatt Model und anschließend in das linke obere Fenster. Platzieren Sie das Bein nun über dem vom dem geklonten Modell.

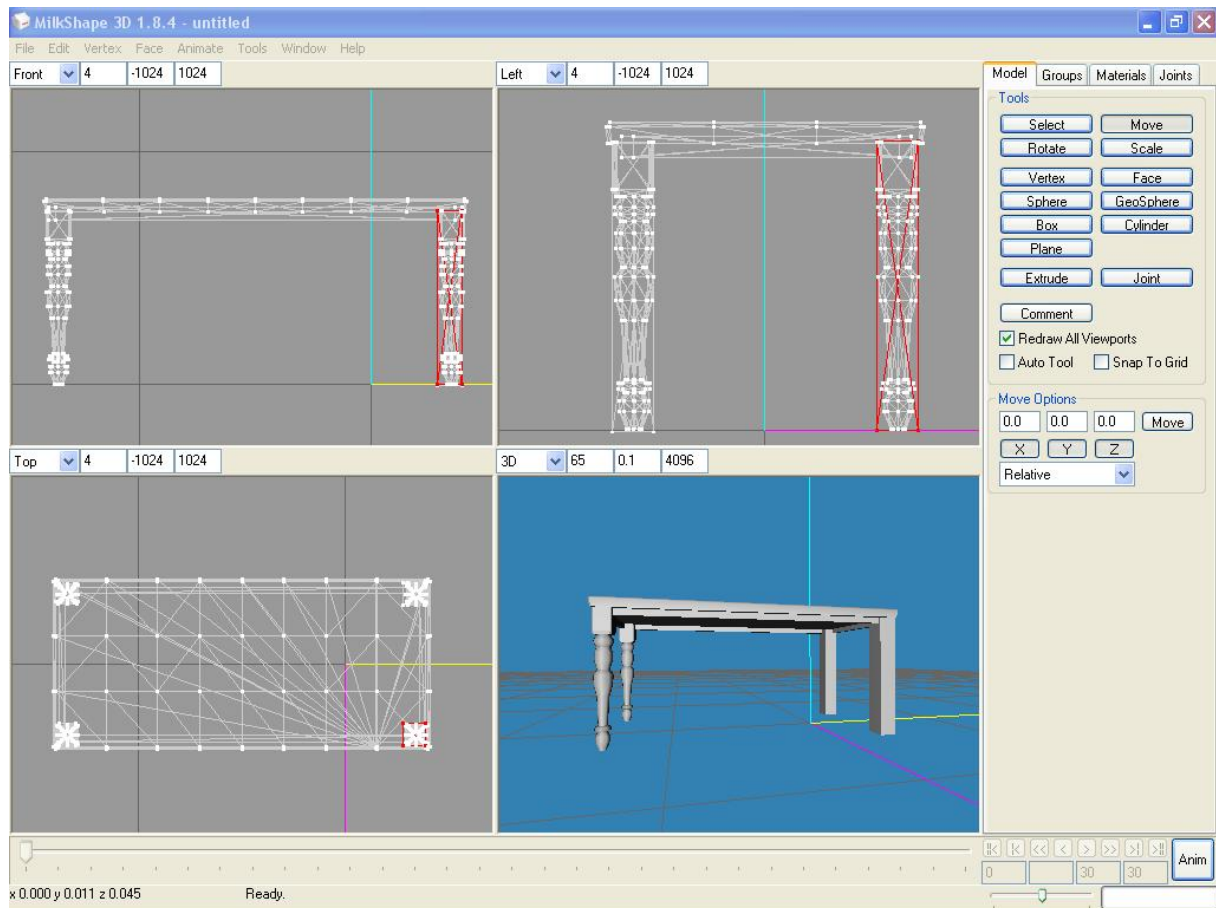


Erstellen eines weiteren Beines

Wähle aus dem Menü den Punkt **Edit** und klicke auf „Duplicate Selection“.

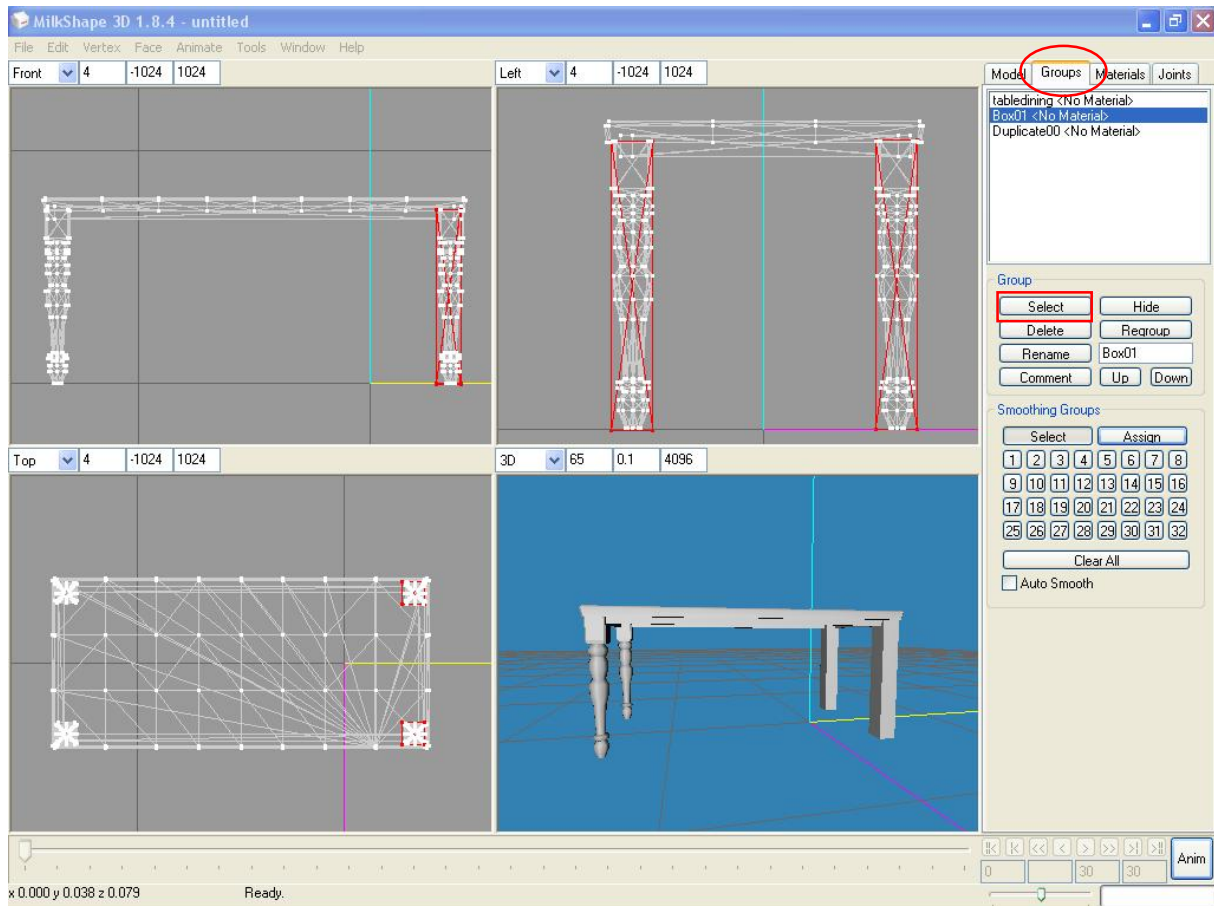


Da wir die Schaltfläche Move noch aktiv haben können wir das kopierte Bein im rechten oberen Fenster über dem vom geklonten Mesh ziehen (Die Kopie des Beines wird direkt über das Bein gelegt, welches wir kopiert haben).

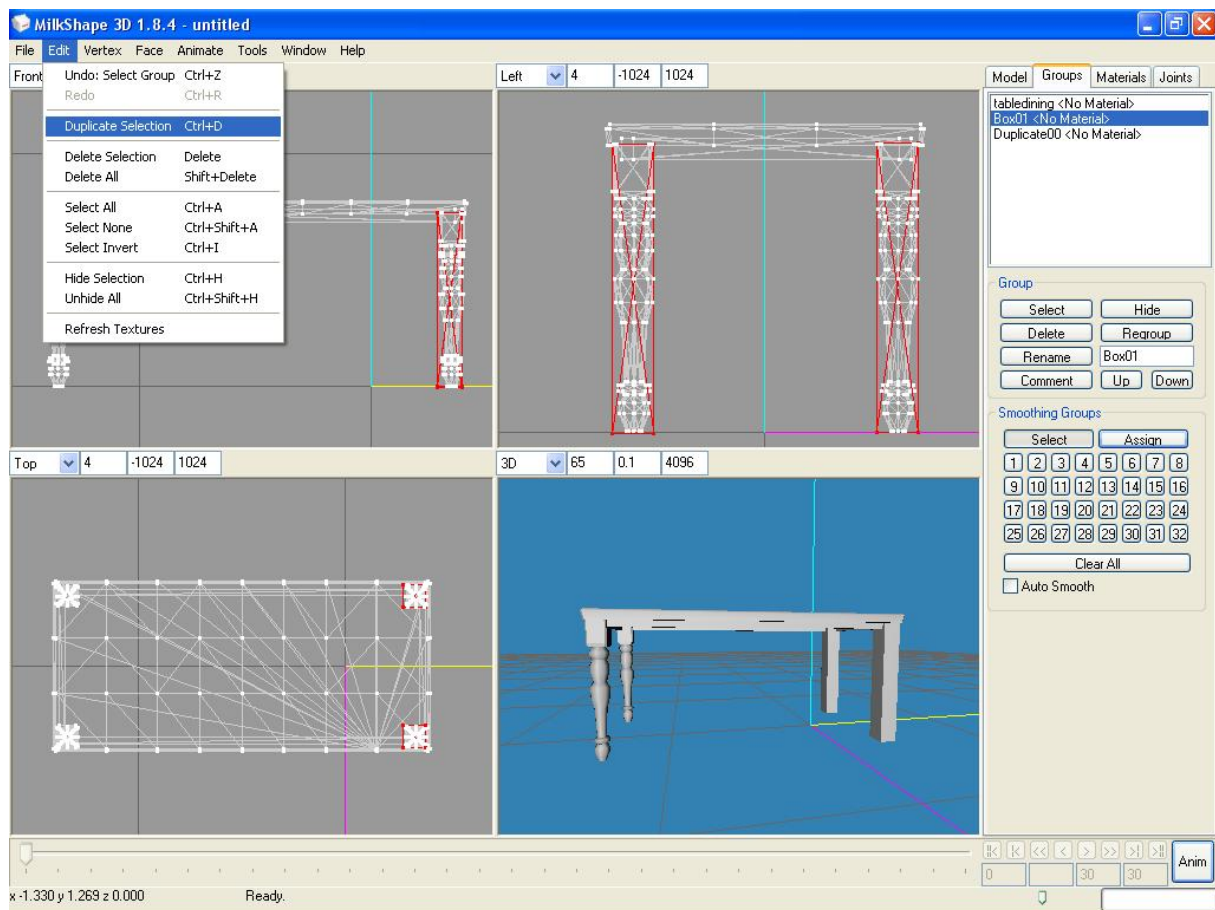


Kopieren und Positionieren der beiden anderen Beine

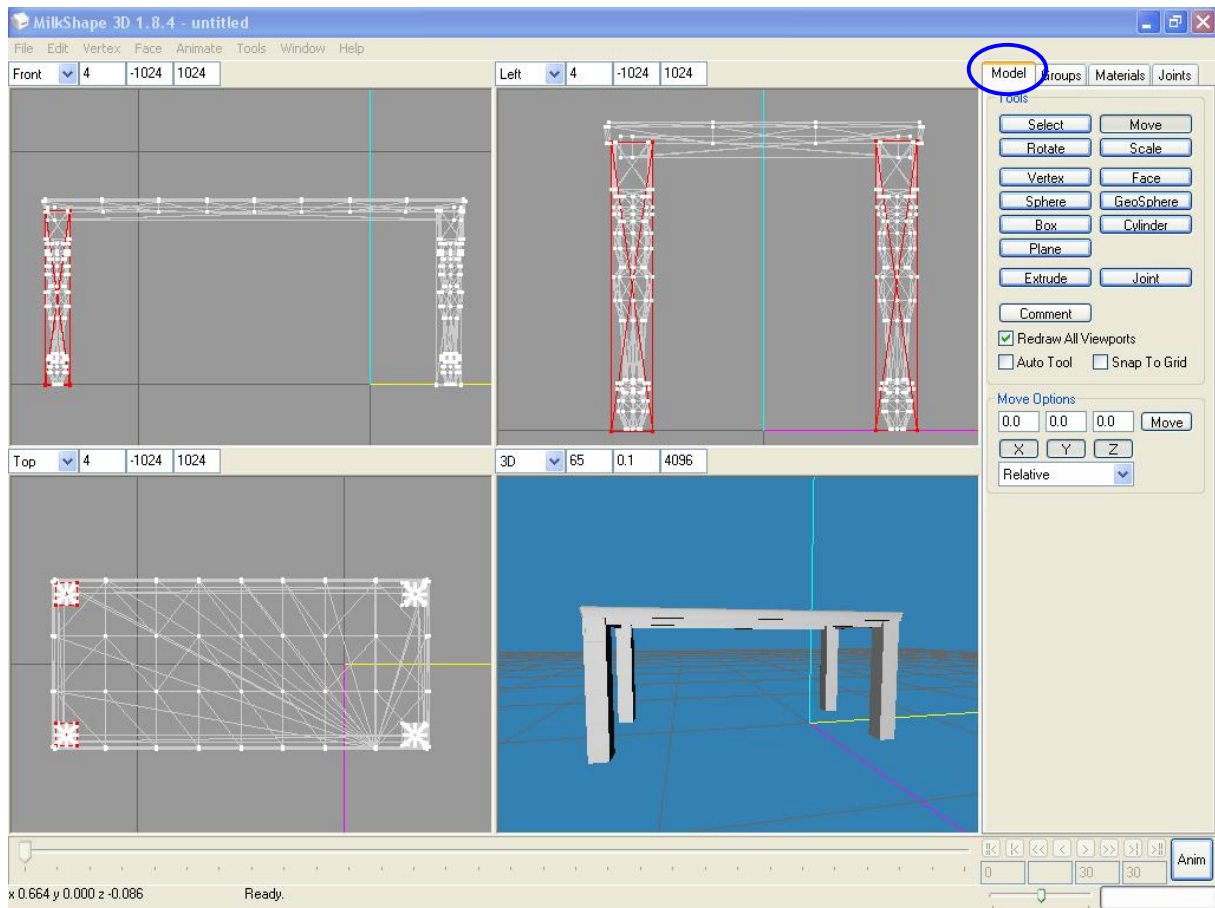
Zunächst einmal wechseln wir auf das Registerblatt „Groups“. Dort markieren wir das andere Bein (Box01) und klicken auf „select“.



Klicken Sie nun wieder im Menü unter Edit auf „Duplicate Selection“.

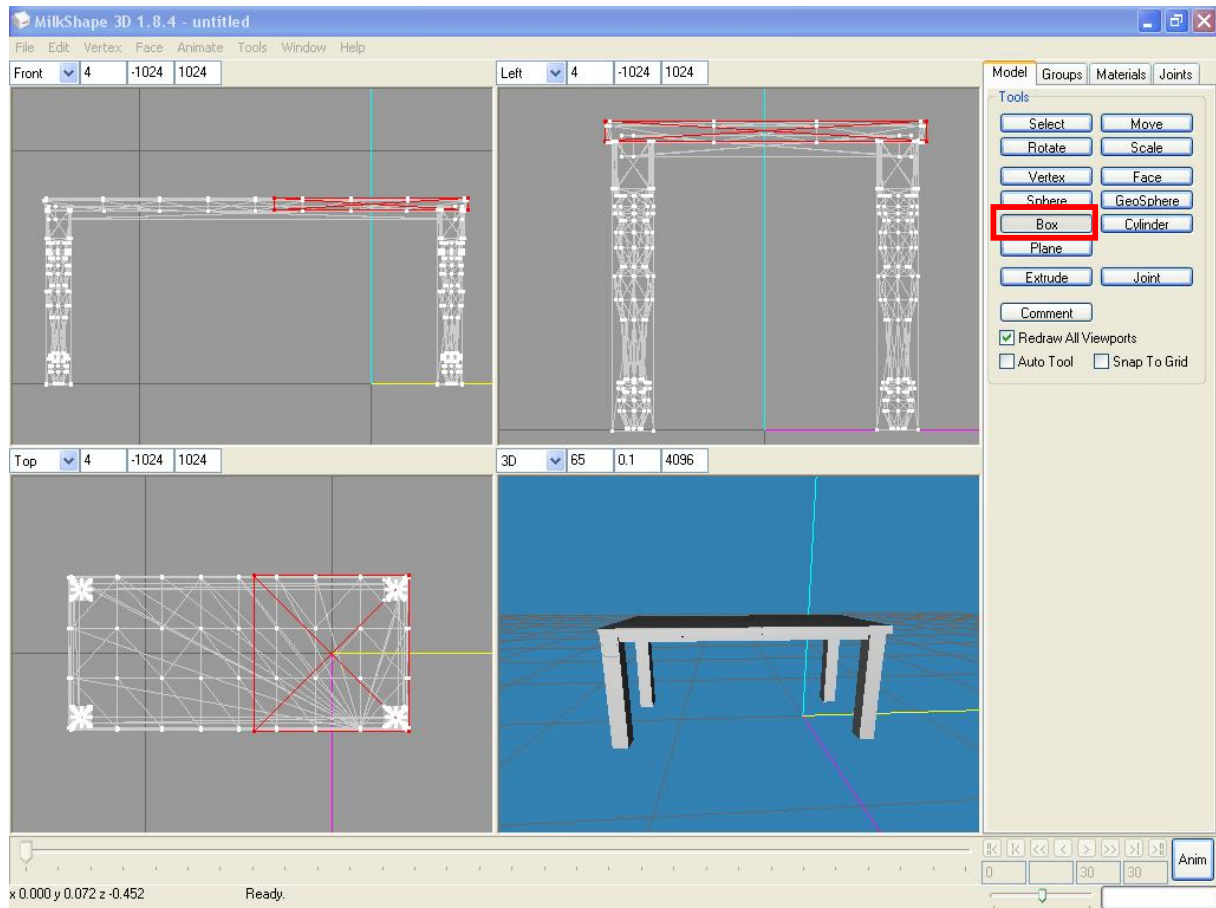


Wir wechseln wieder auf das Registerblatt Model und ziehen (Move ist ja immer noch aktiviert) im linken oberen Fenster die beiden kopierten Beine auf die richtige Position.

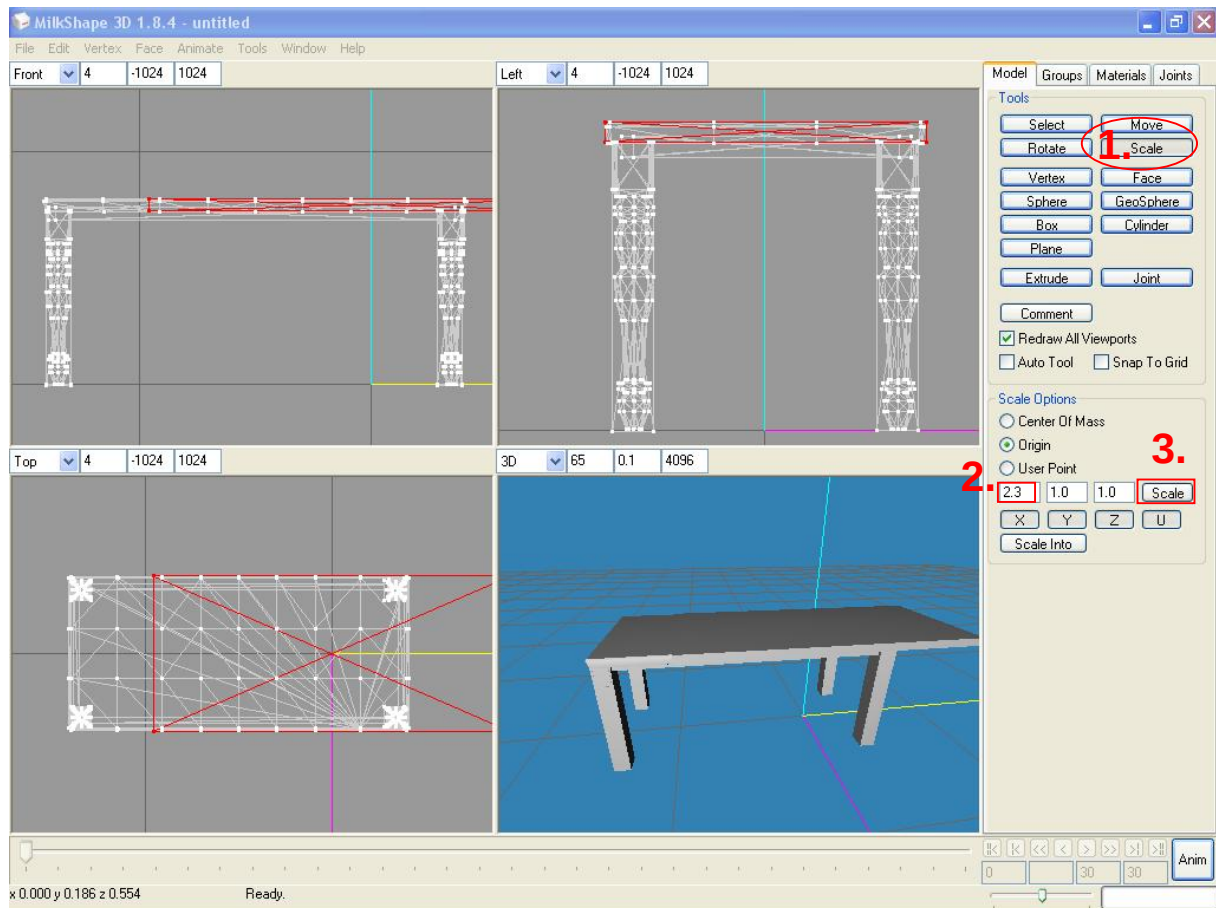


Die Tischplatte

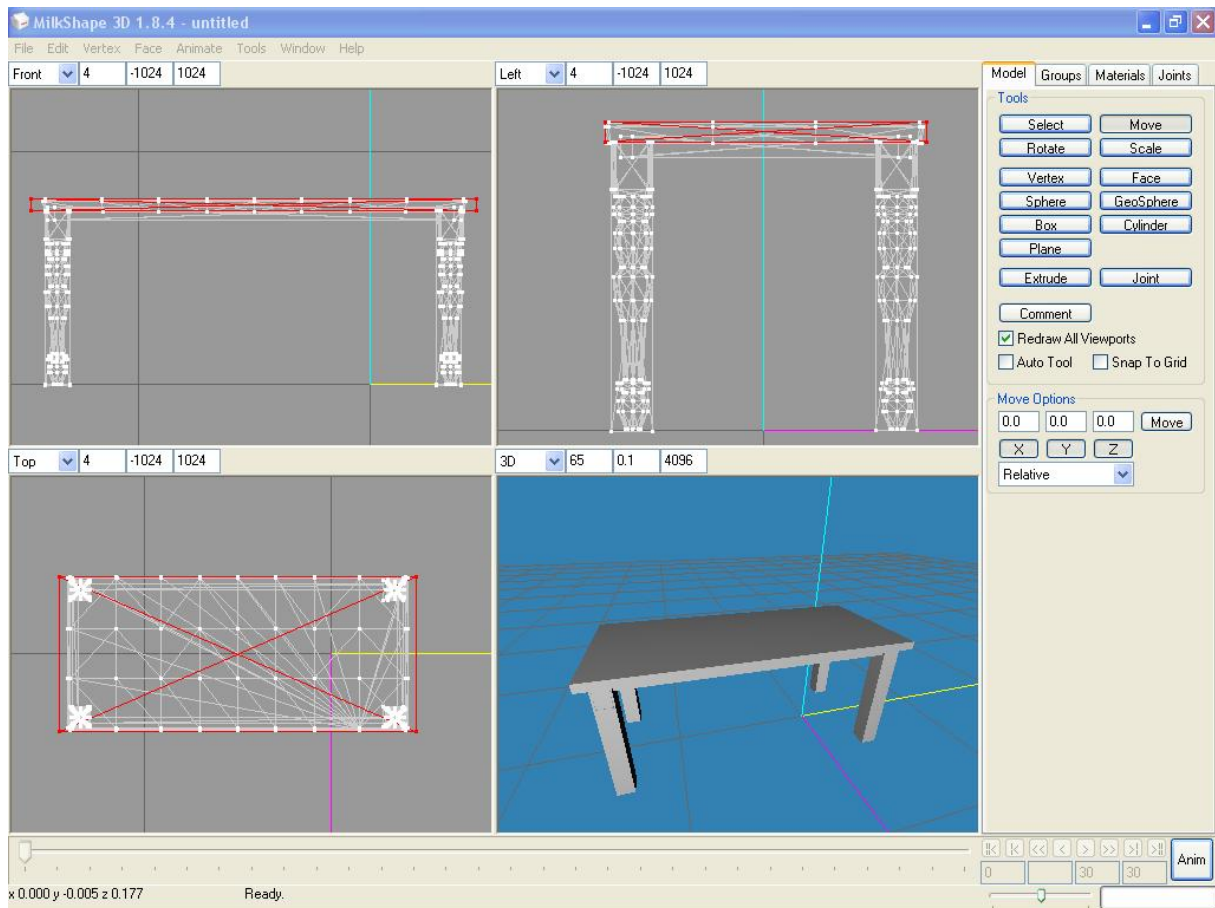
Klicke nun wieder auf die Schaltfläche Box. Im rechten oberen Fenster ziehen wir nun das Quadrat von der oberen linken Ecke zu rechten Ecke (siehe Bild unten). Es ist wichtig darauf zu achten, dass die Höhe der Tischplatte nicht verändert wird.



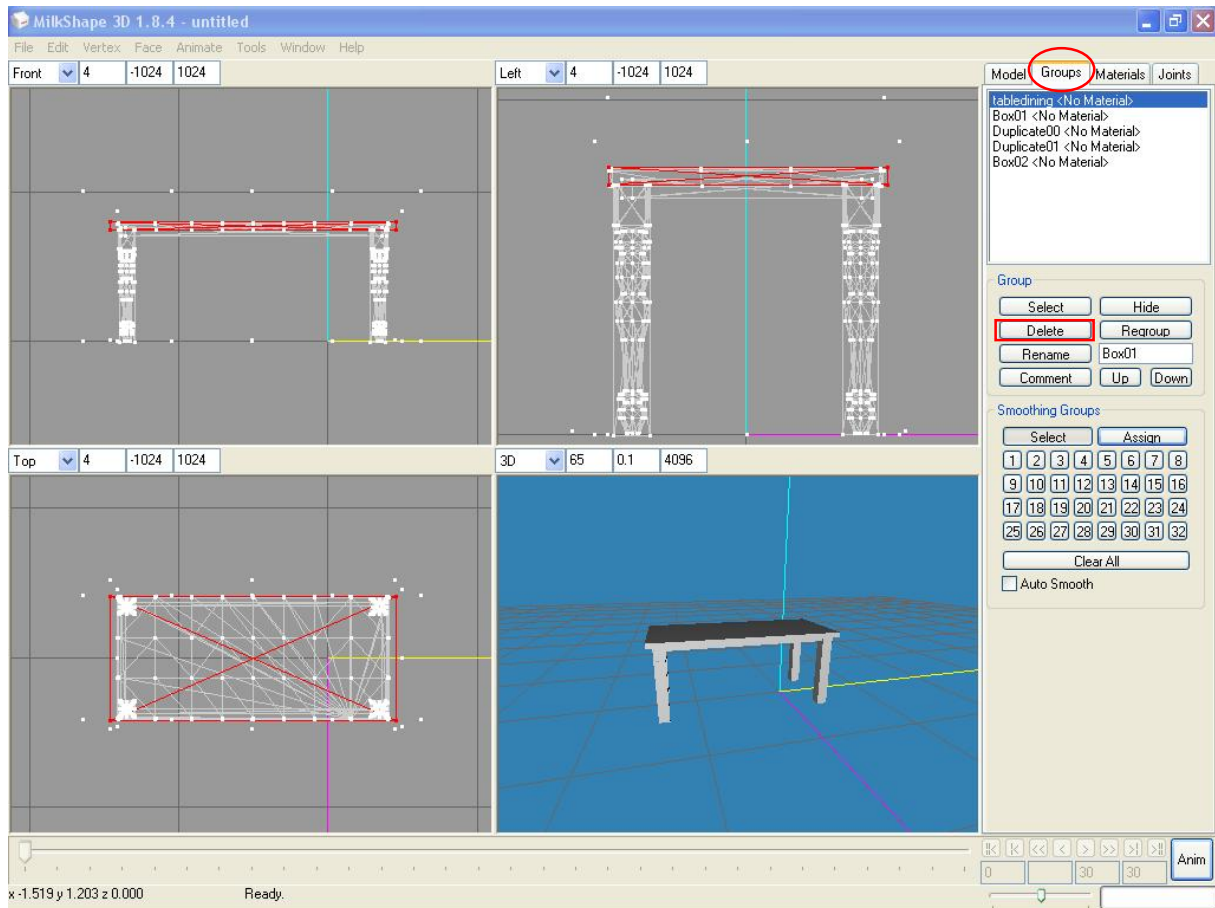
Um nun die Größe der Tischplatte anzupassen klicken wir im Registerblatt Model auf die Schaltfläche Scale. Um unteren Bereich tragen wir in dem Feld über dem X „2.3“ ein und klicken anschließend auf Scale.



Als nächsten muss die Tischplatte auf die richtige Position gebracht werden. Dazu wähle die Schaltfläche Move an. Ziehen Sie nun im linken oberen Fenster die Platte über die vom geklonten Mesh (siehe Bild unten).

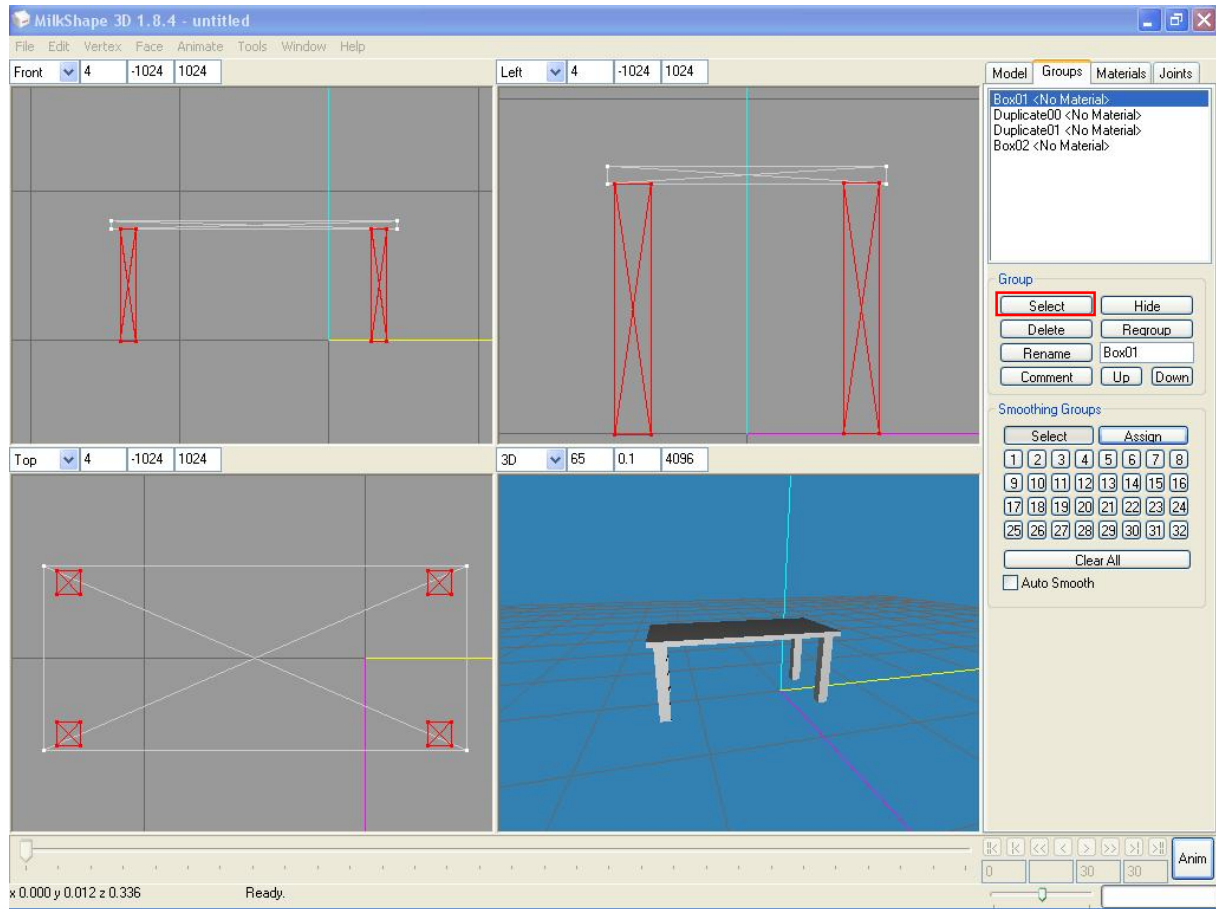


Wählen Sie nun das Registerblatt „Groups“ aus. Markieren Sie das geklonte Objekt „tabledining“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Delete“.

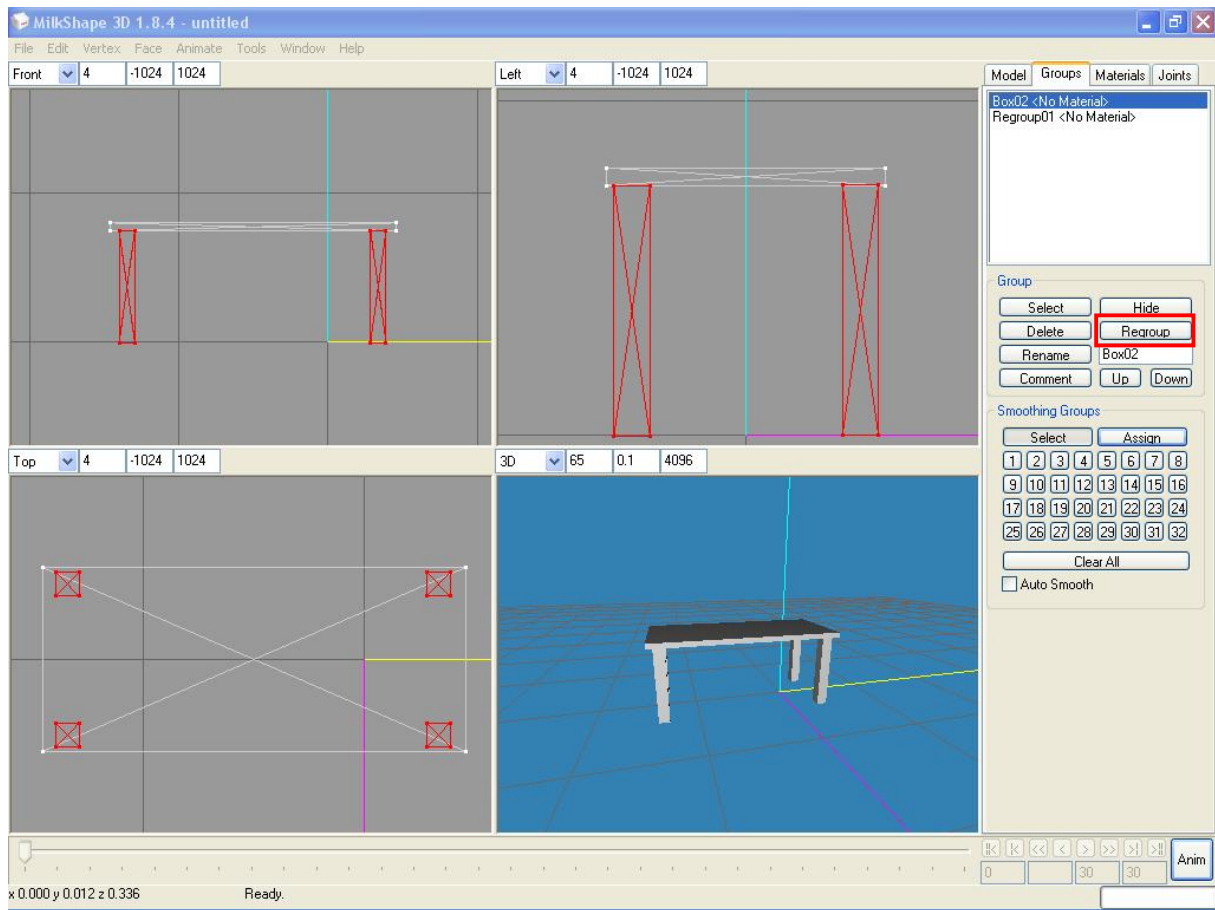


Neugruppierung Ihrer Objekte für das UV-Mapping

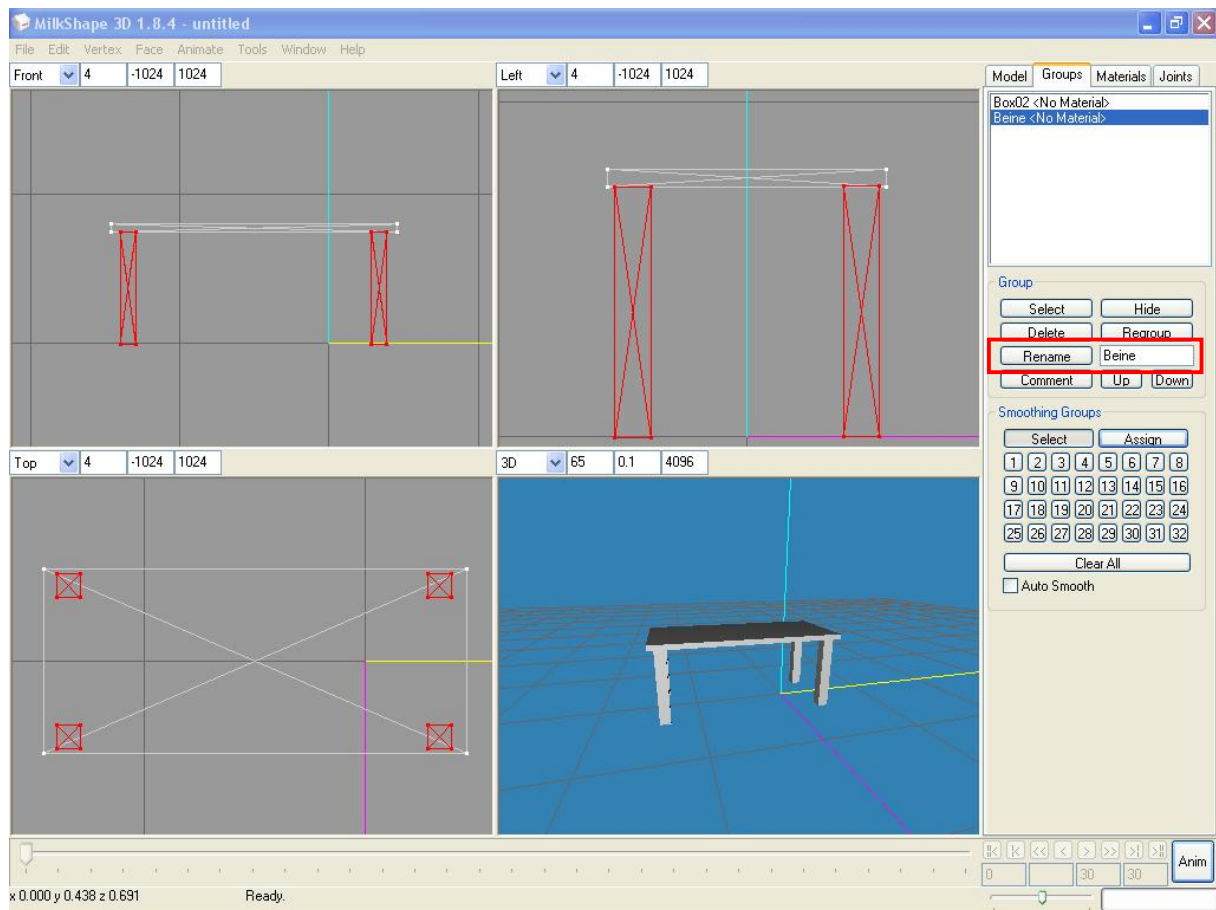
Im Registerblatt Groups markiert man nun jede Position die ein Tischbein repräsentiert (Box01, Duplicate00 und Duplicate01) und klickt auf Select. Alles was in den Fenstern links rot ist, ist ausgewählt. Um die Auswahl aufzuheben einfach erneut auf Select klicken.



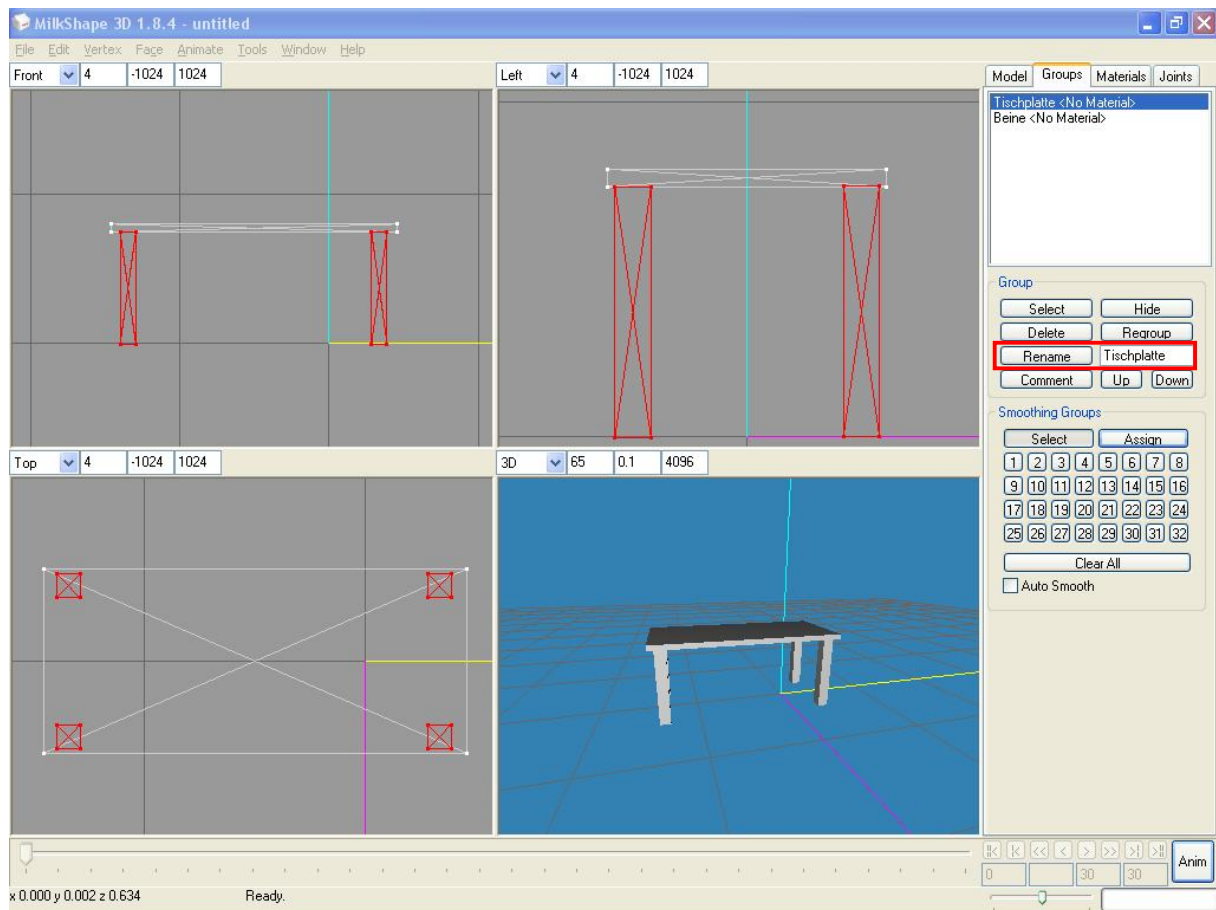
Wenn alle Tischbeine rot markiert sind (siehe Bild) auf Regroup klicken.



Nun im Registerblatt Groups, die Gruppe „Regroup01“ markieren und im unteren Bereich Beine eintippen und Rename klicken.

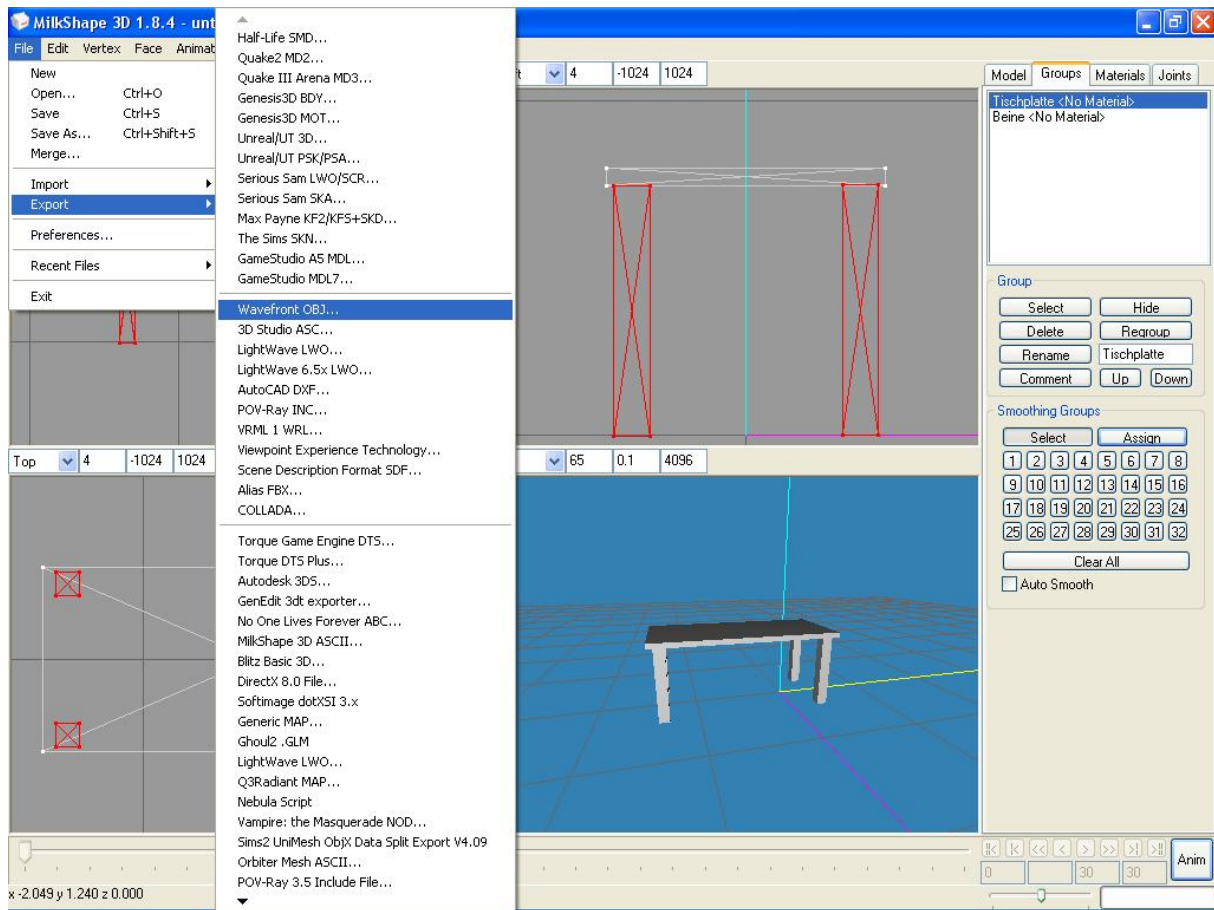


Nun tun Sie für die Tischplatte das selbe. Markieren Sie „Box02“ tippen Sie unten Tischplatte ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Rename“.



Zeit Ihren Tisch zwecks UV-Mapping als .obj Datei zu exportieren

Wählen Sie im Menü „File“ / „Export“ und klicken Sie auf „Wavefront OBJ“.



Tragen Sie im Dateinamen „Tisch2Map“ ein und klicken Sie auf Speichern.

