Einem Objekt ein Teil hinzufügen

Was man für diese Anleitung benötigt:

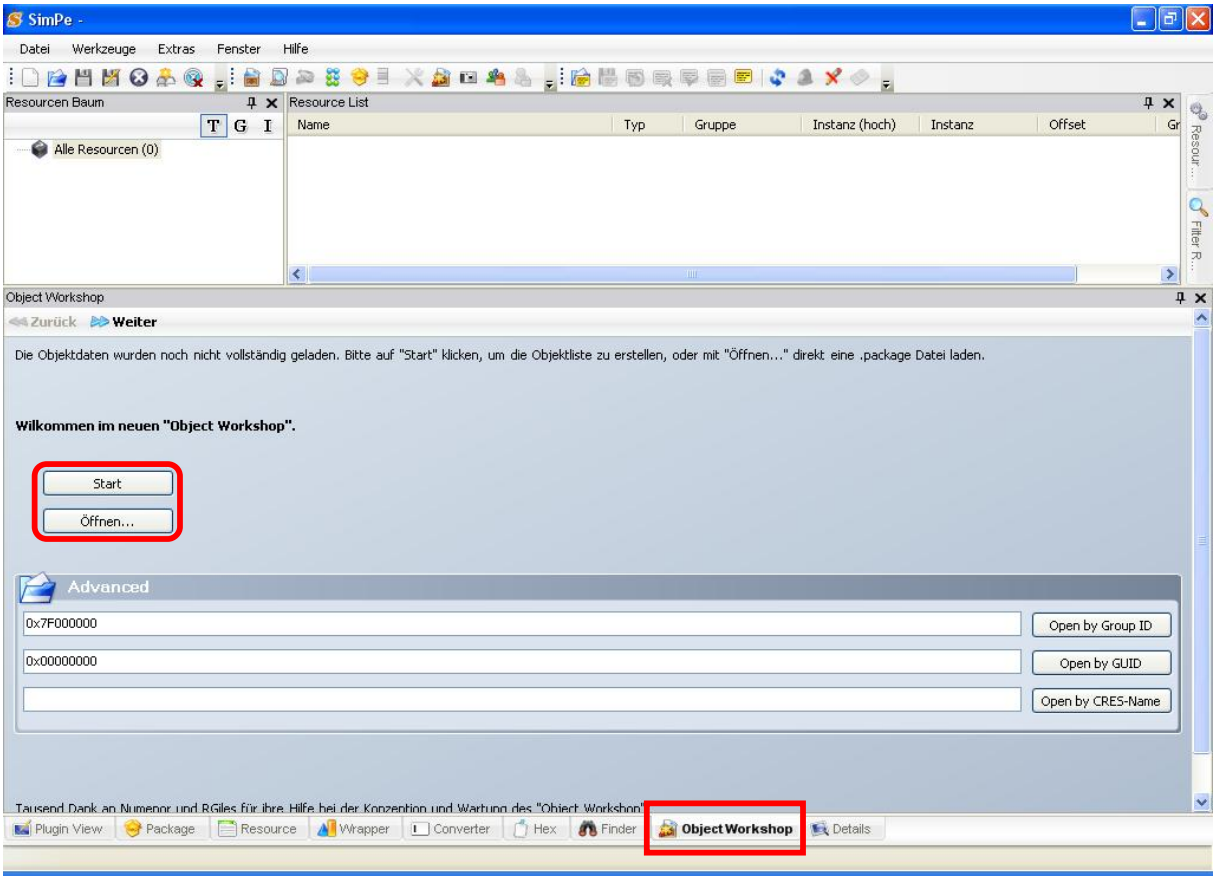
SimPE
http://sims.ambertation.de/index.shtml
CEP
http://www.modthesims2.com/download.php?t=92541
Grundkenntnisse über die Objekterstellung

Gründe aus denen man ein Teil hinzufügen möchte:

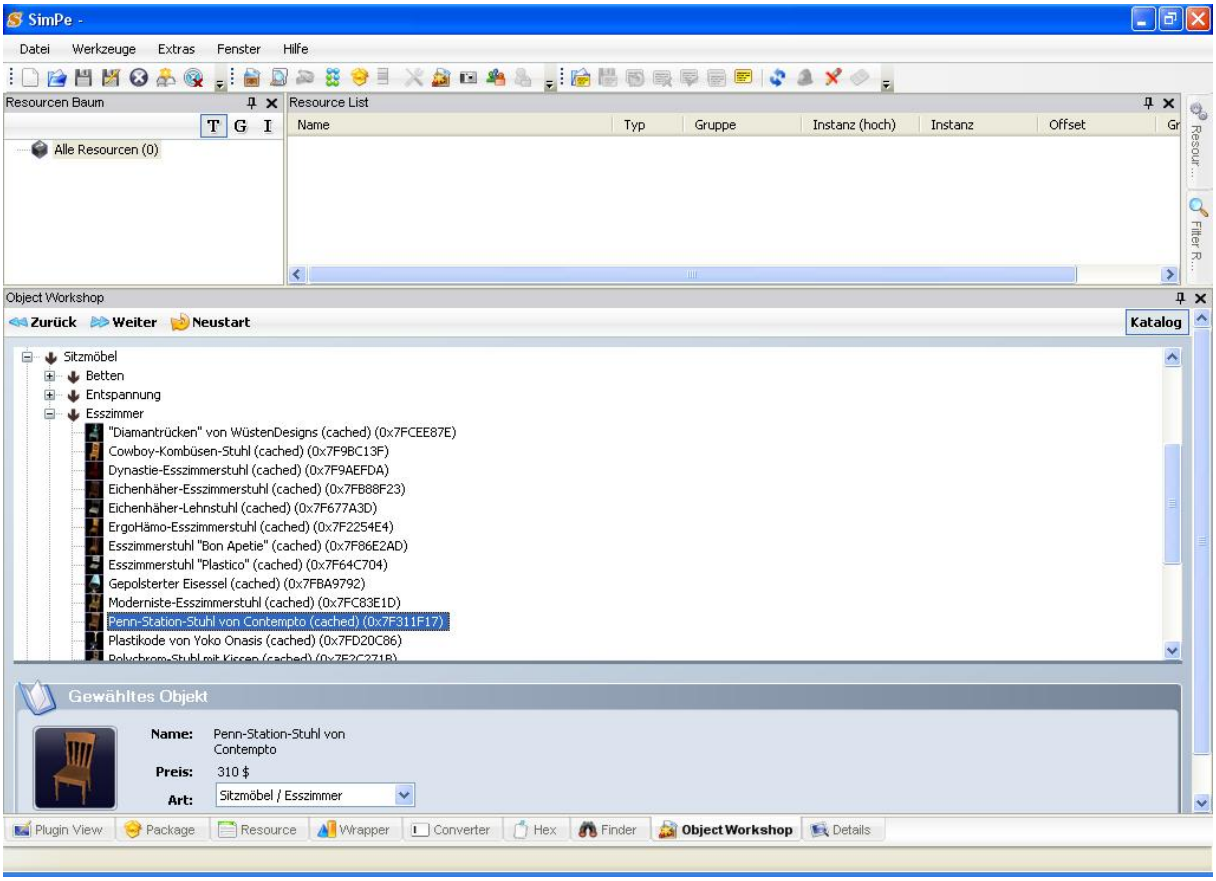
- Um in der Lage zu sein einen festen und einen durchsichtigen Teil in einem Objekt zu haben, welcher original nur ein Teil hat.
- Um Teile mit unterschiedlichen Materialien zu versehen, glänzend und matt zum Beispiel.
- Um die Möglichkeit zu haben, beide Teile separat umzufärben.

Hinweis: Man kann maximal nur zwei Teile habe, die man umfärben kann, wenn wir die Möglichkeit der SlaveSubsets außer Acht lassen, die hier nicht erklärt werden. Man kann aber mehrere Teile haben die nicht umzufärben sind.

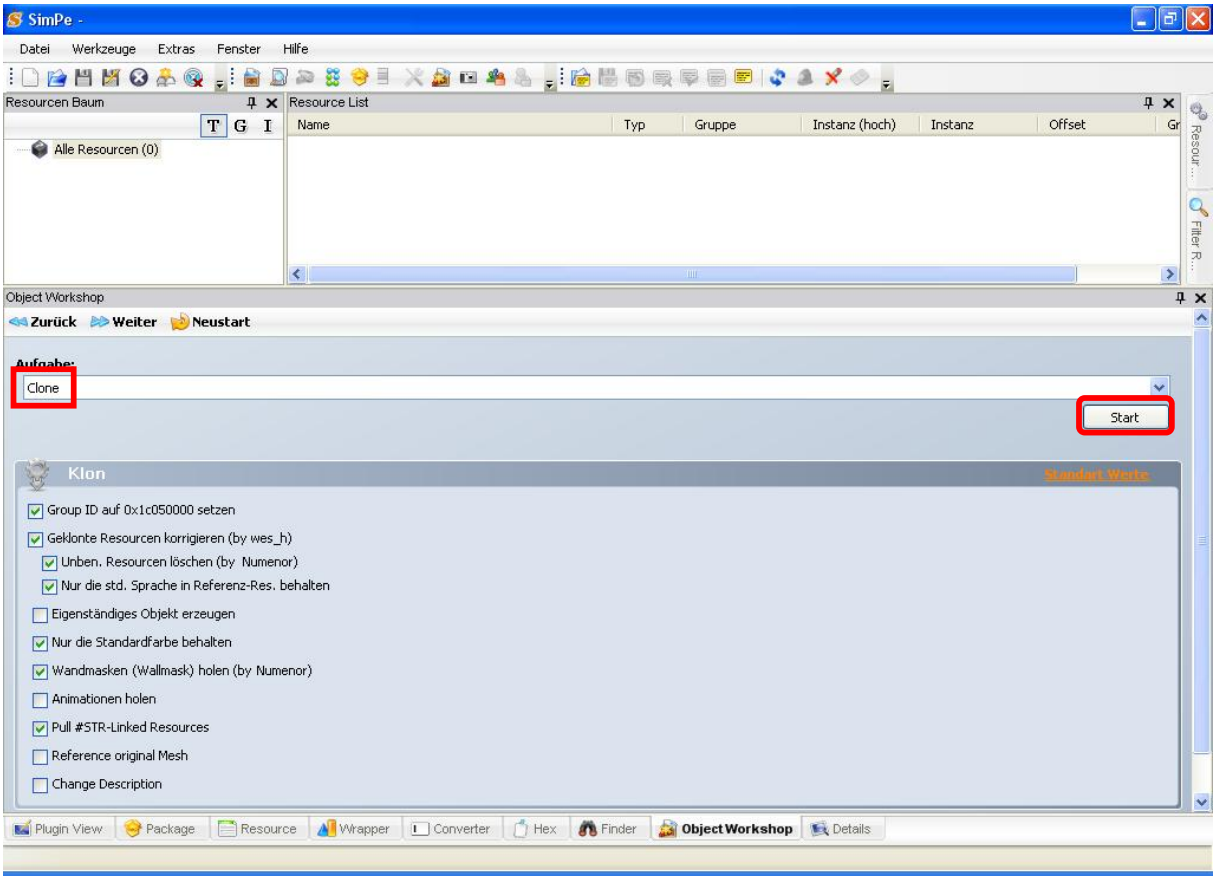
Schritt 1 - Hinzufügen eines Teils zum Mesh:

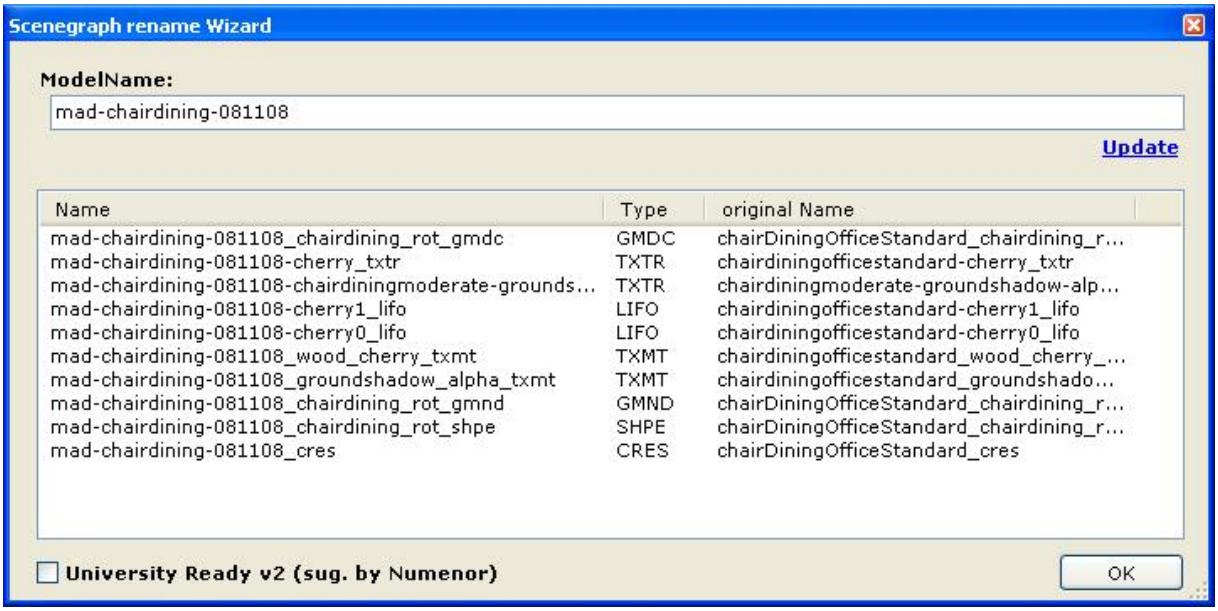


Wir öffnen SimPE und den „Object Workshop“ um eine Package zu erstellen, welcher wir einen Teil hinzufügen möchte. Falls Ihr bereits eine Package habt öffnet diese.



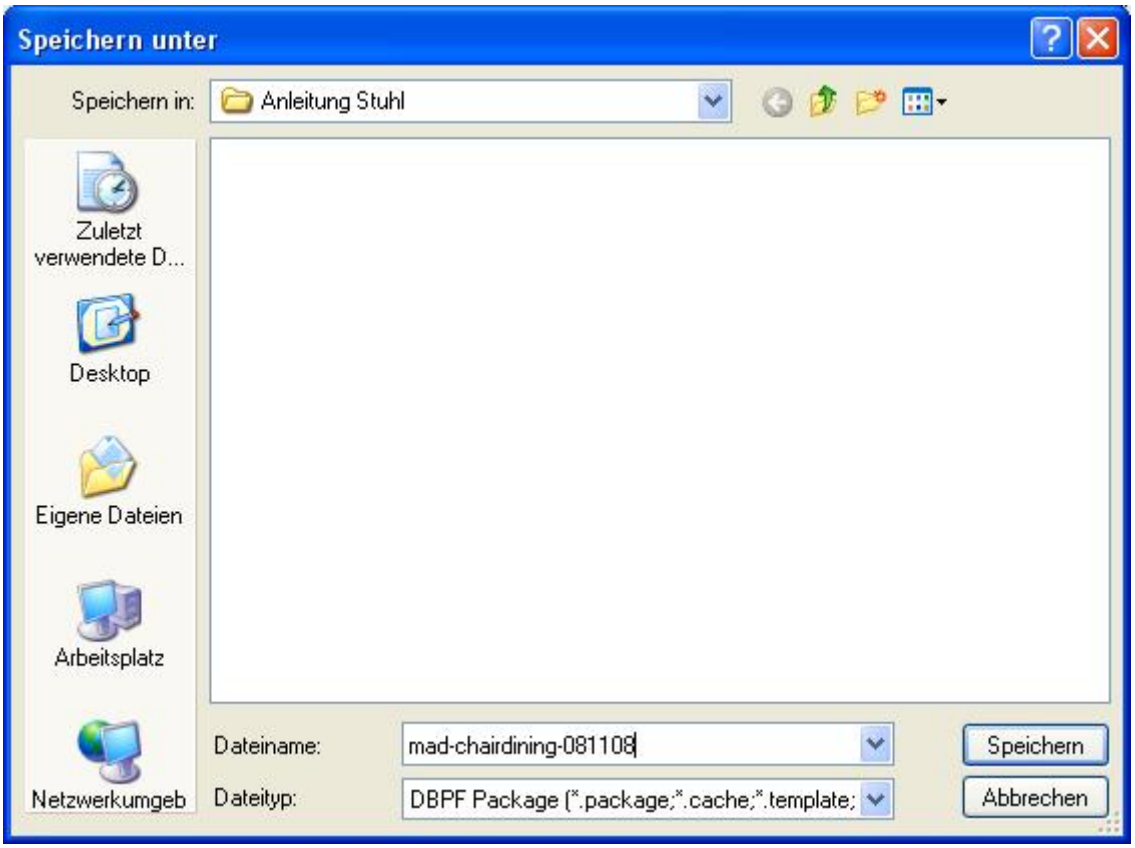
Ich habe mich bei dieser Anleitung für den „Penn-Station-Stuhl von Contempto“ entschieden.



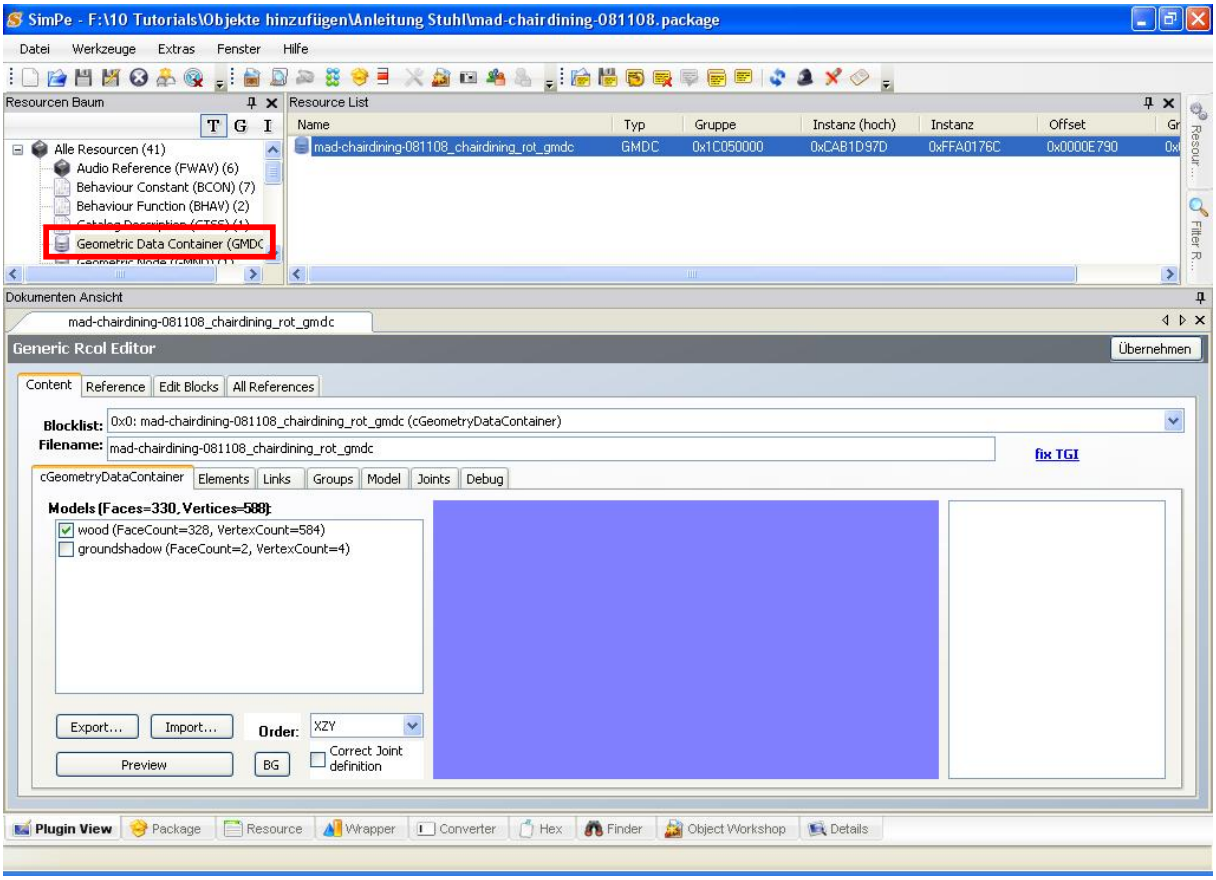


Ich vergebe vorzugsweise Namen die sich wie folgt zusammensetzen:

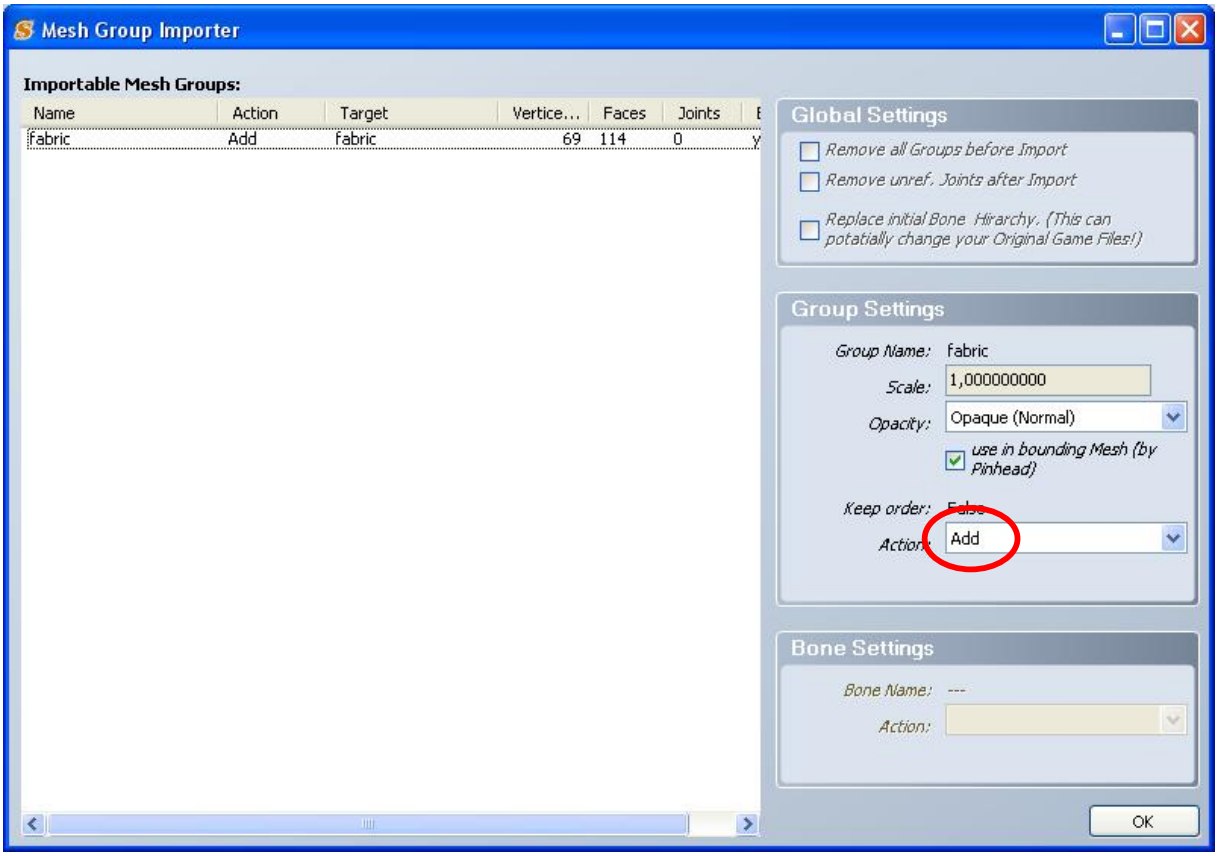
Username (oder Abkürzung davon)-Objektbezeichnung-Datum



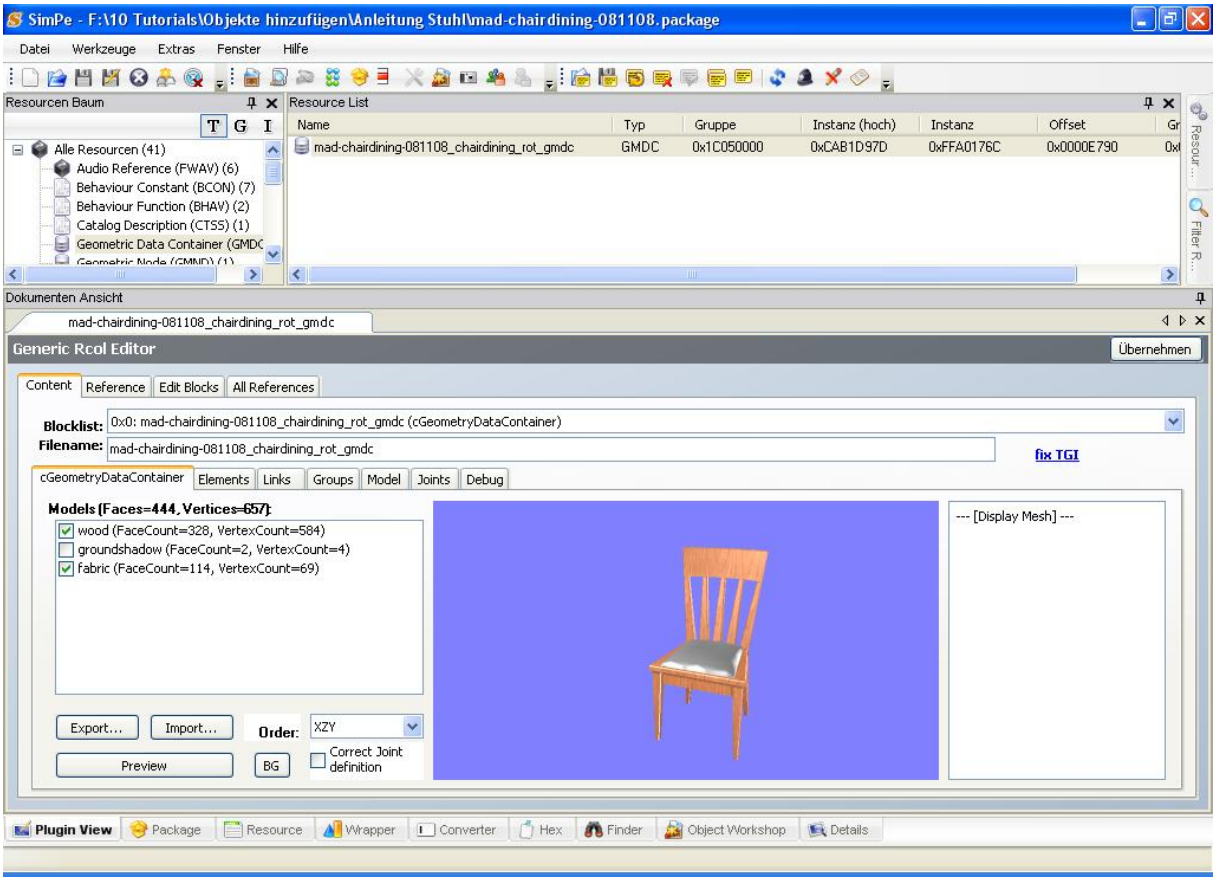
Öffnen wir nun den Geometric Data Container



Klicken auf Import und fügen das neue Teil in unsere Package ein.



Das Teil, welches wir hinzufügen, sollte einen anderen Namen tragen als alles was bereits in der Package vorhanden ist. In meinem Fall „fabric“. Versuche nicht einen neuen „Geometric Data Container“ zu erstellen, sondern füge das Teil dem bestehenden hinzu. Solltest Du zum Beispiel ein Glasteil hinzufügen, so nenne es „Glas“. Verwende nie einen Unterstrich beim Namen für den Mesh (also nicht fenster_glas).



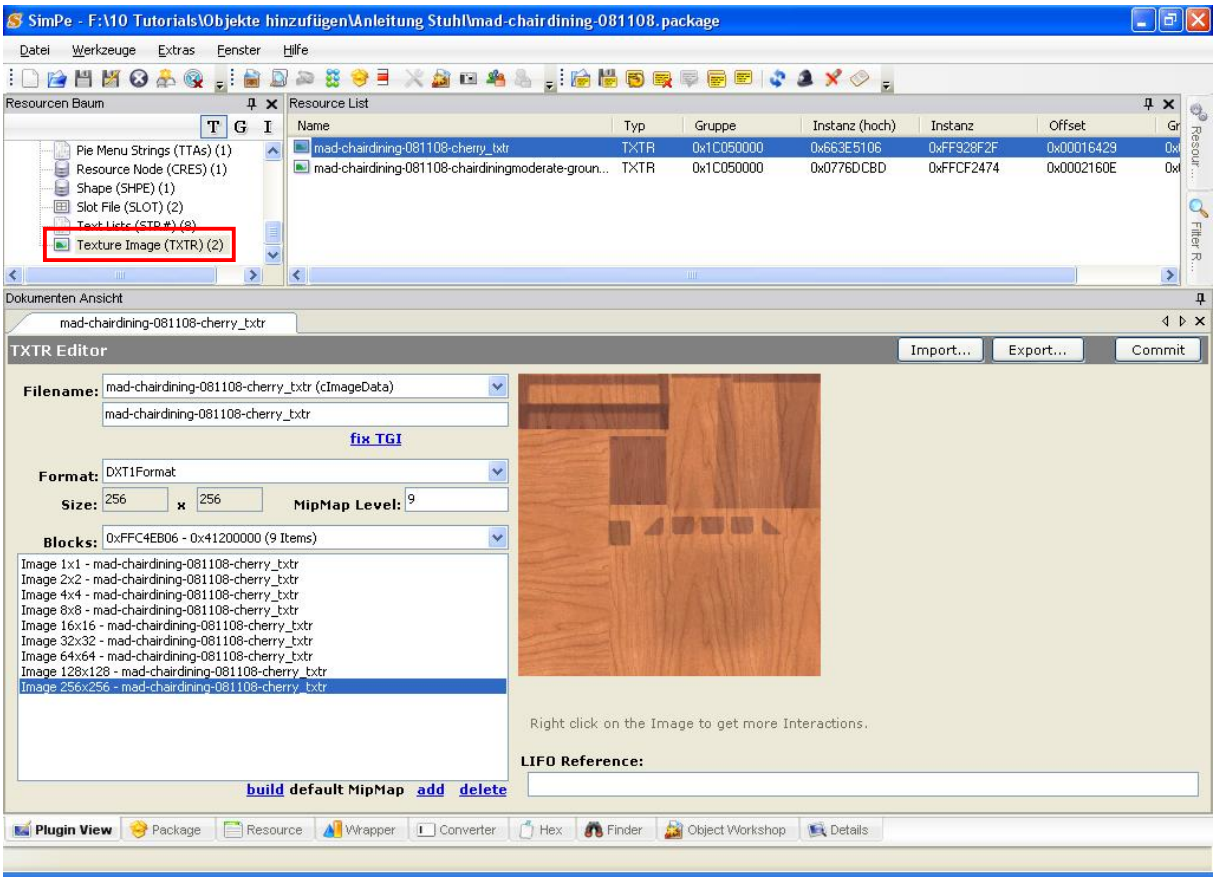
Wie man erkennen kann wird das Sitzkissen bereits dargestellt (allerdings ohne Textur). Jetzt noch auf „Übernehmen“ klicken.

Und diese Meldung mit OK bestätigen.

Schritt 2 – Ein neues Bild einfügen

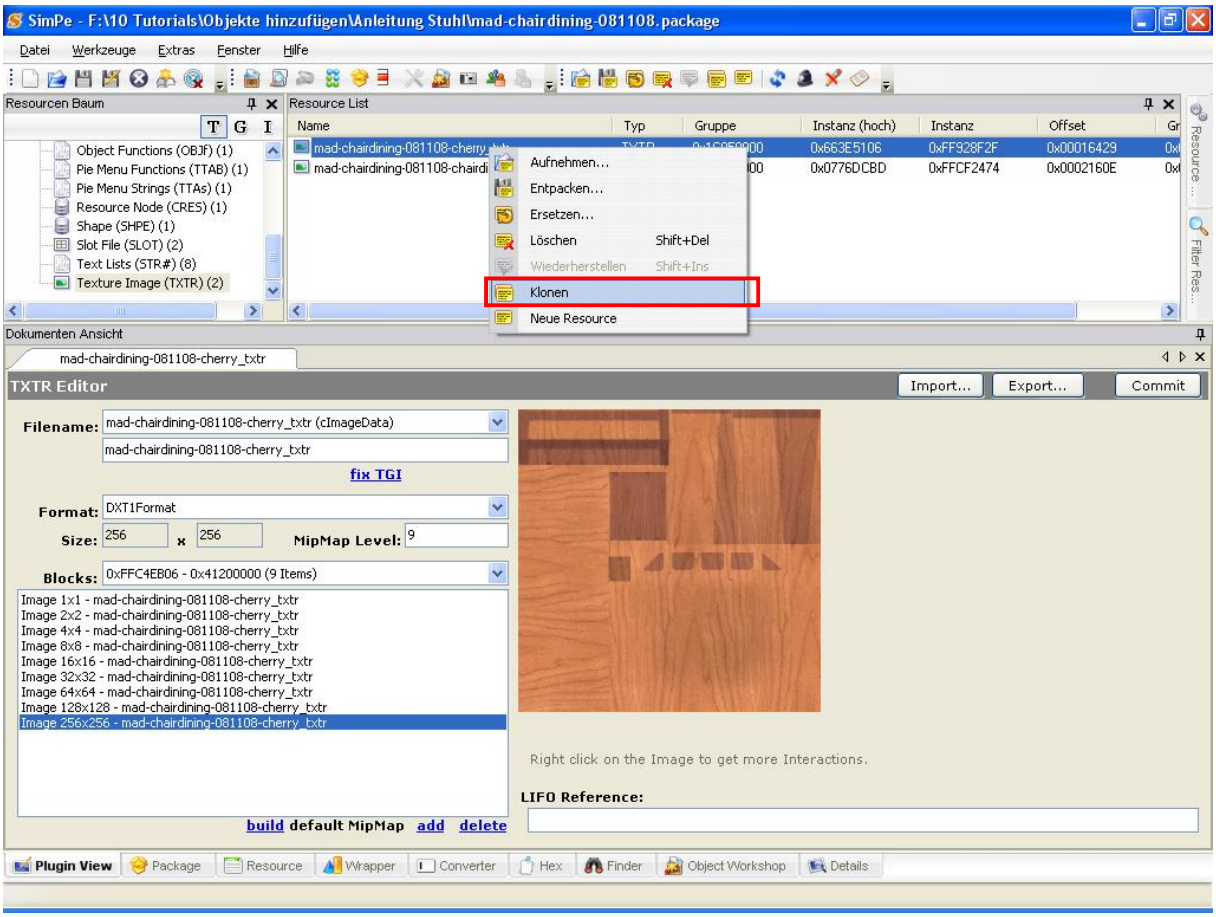
- Dieser Schritt ist nur notwendig wenn das hinzugefügte Teil eine eigene, neue Textur benötigt.

Als nächstes fügen wir das Bild für das Sitzkissen ein. Wir wechseln also im Resourcen Baum zu „Texture Image“.



Wir klonen nun das bereits vorhandene Bild (nicht den Schatten) indem wir mit der rechten Maustaste ein Menü öffnen und dort auf Klonen klicken.

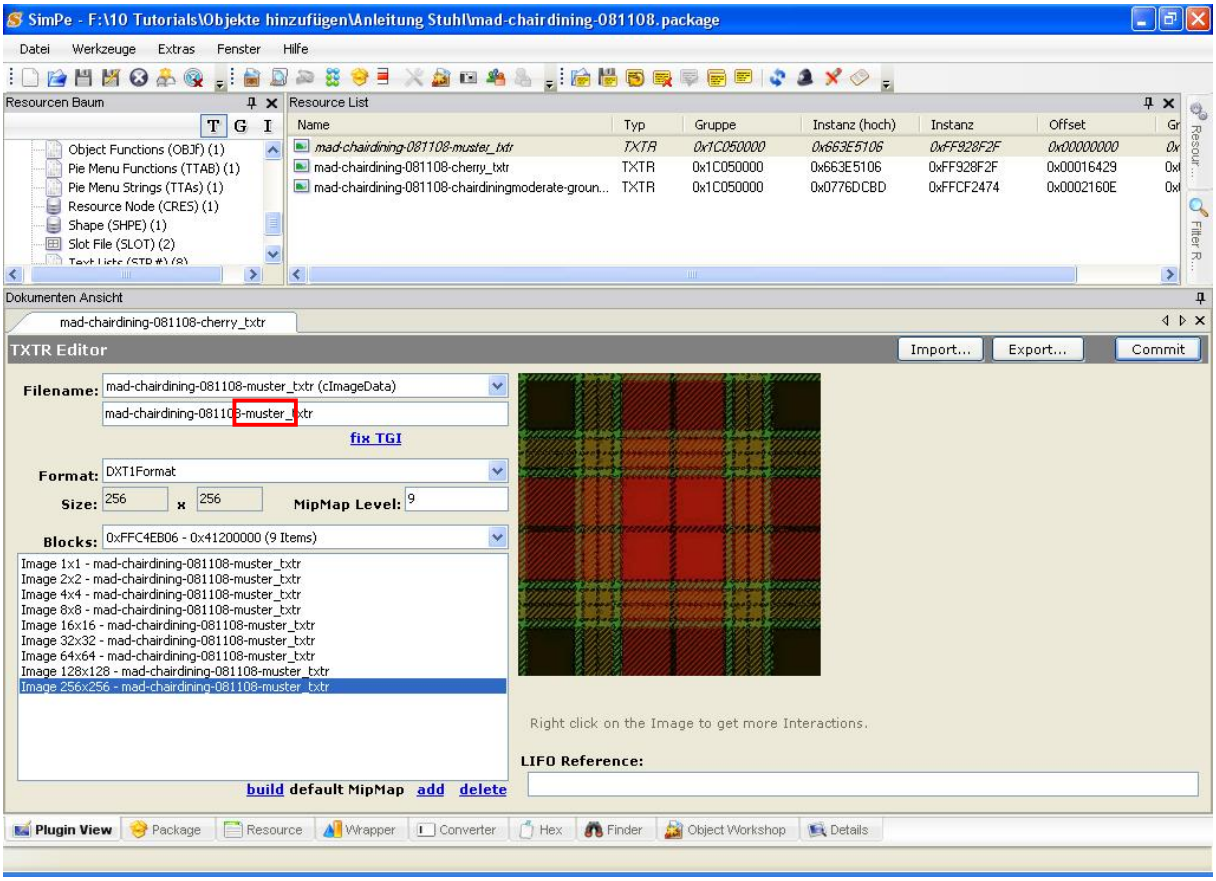
Hinweis: Alternativ kann man natürlich auch eine Datei aus einer anderen Package übernehmen, welche man vorher gespeichert hat.



Wir wählen nun die in *kursiver Schrift* geschriebene, neue Datei an.

Nun ändern wir den Namen (indem wir cherry gegen unseren Namen, ich habe mich für „muster“ entschieden, austauschen) und importieren unsere Textur. Anschließend auf Commit klicken.

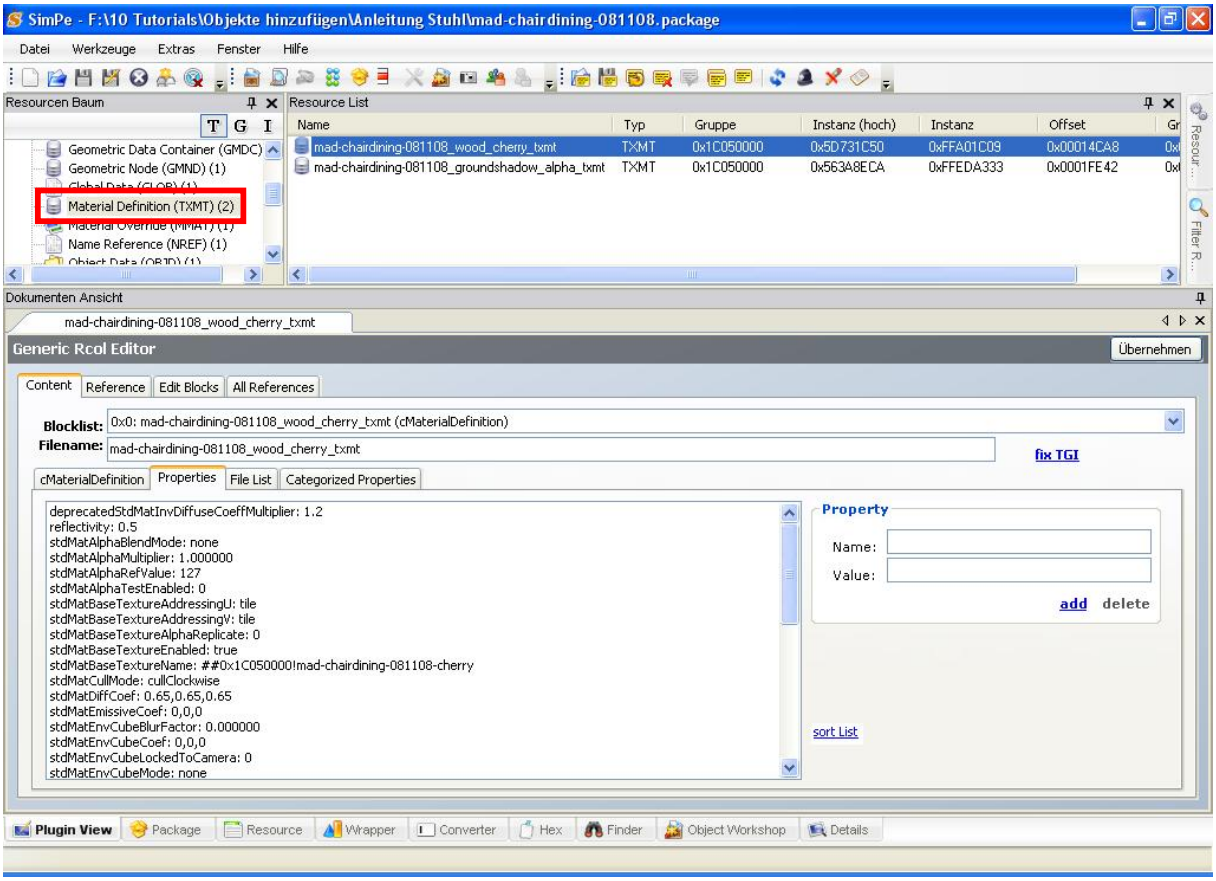
Hinweis: Falls Du eine transparente Textur einfügst musst Du das Format „DXT1“ in „DXT3 Format“ ändern, da DXT1 keine Transparenz (Alphas) unterstützt.



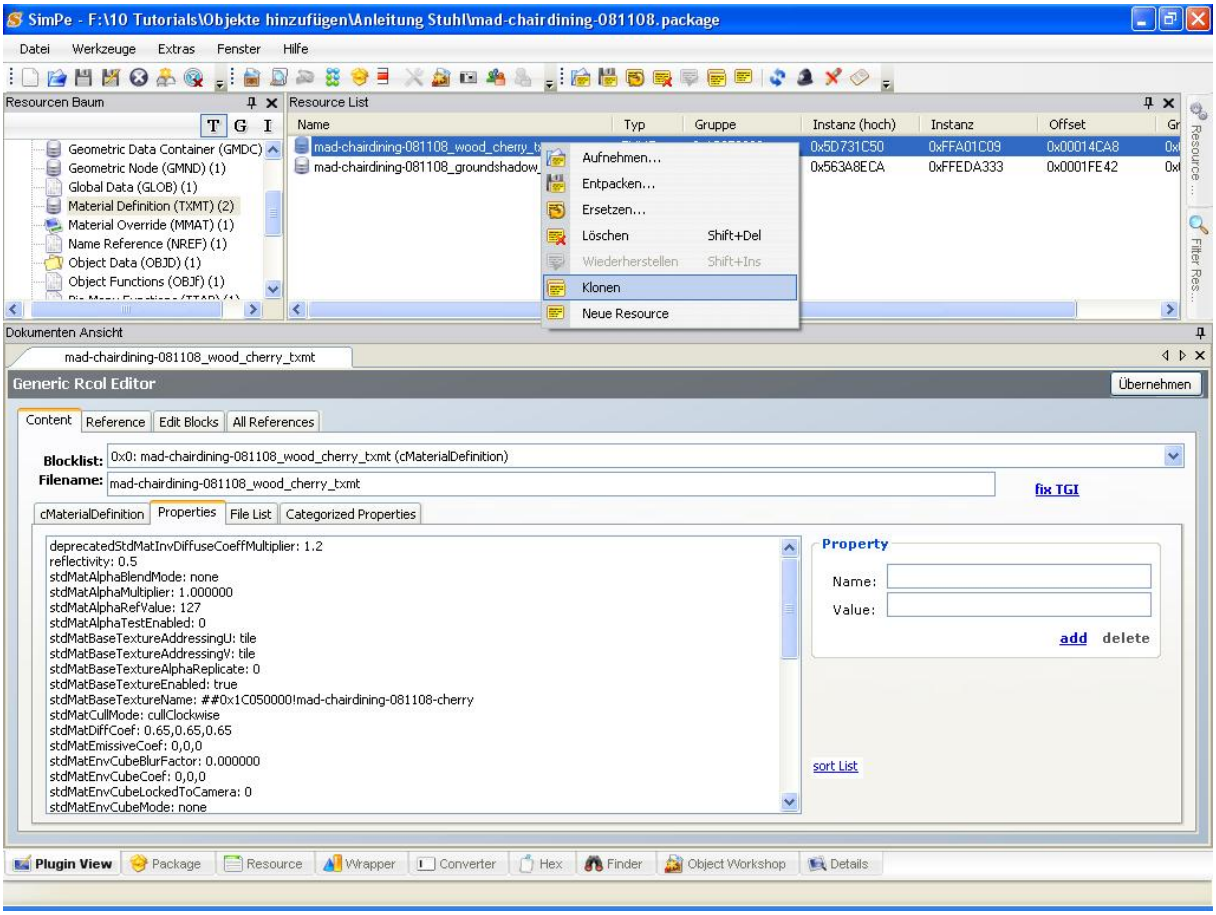
Schritt 3 – Eine Materialdefinition hinzufügen

Als nächstes müssen wir für das Sitzkissen eine Materialdefinition erstellen. Wir wechseln also im Resourcen Baum zu „Material Definition“.

Hinweis: Alternativ kann man auch hier eine bereits gespeicherte Datei einfügen.

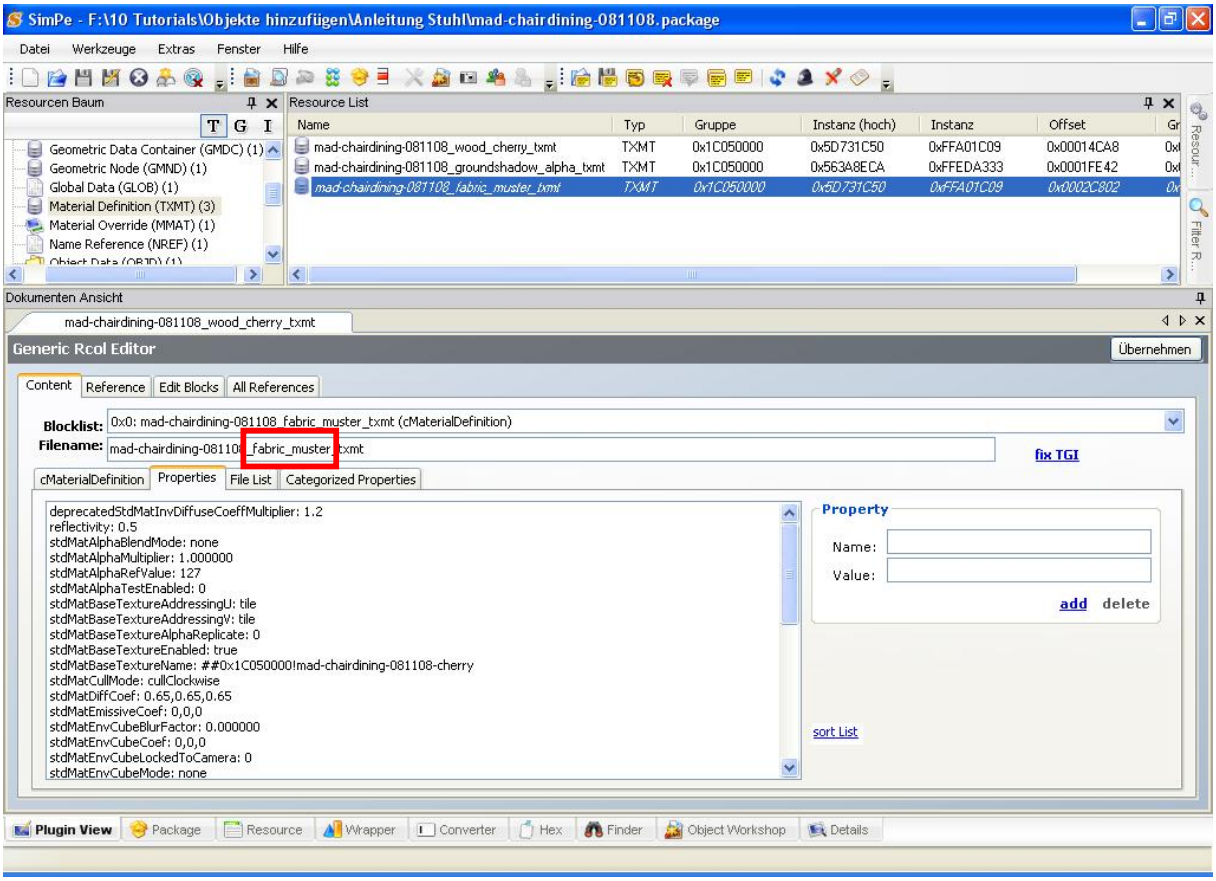


Hier erstellen wir ebenfalls einen Klon der bereits vorhandenen Materialdefinition (nicht den Schatten nehmen) indem wir auf der Datei die rechte Maustaste klicken und „Klonen“ auswählen.



Anschließend wählen wir wieder die neue (in *kursiver Schrift* dargestellte) Datei. Nun ändern wir den Namen in dem Kästchen „Filename“. Zuerst wird der Name von dem importierten Meshteil (in unserem Fall fabric) genannt und als zweites der Name unserer Image Datei (in diesem Fall muster).

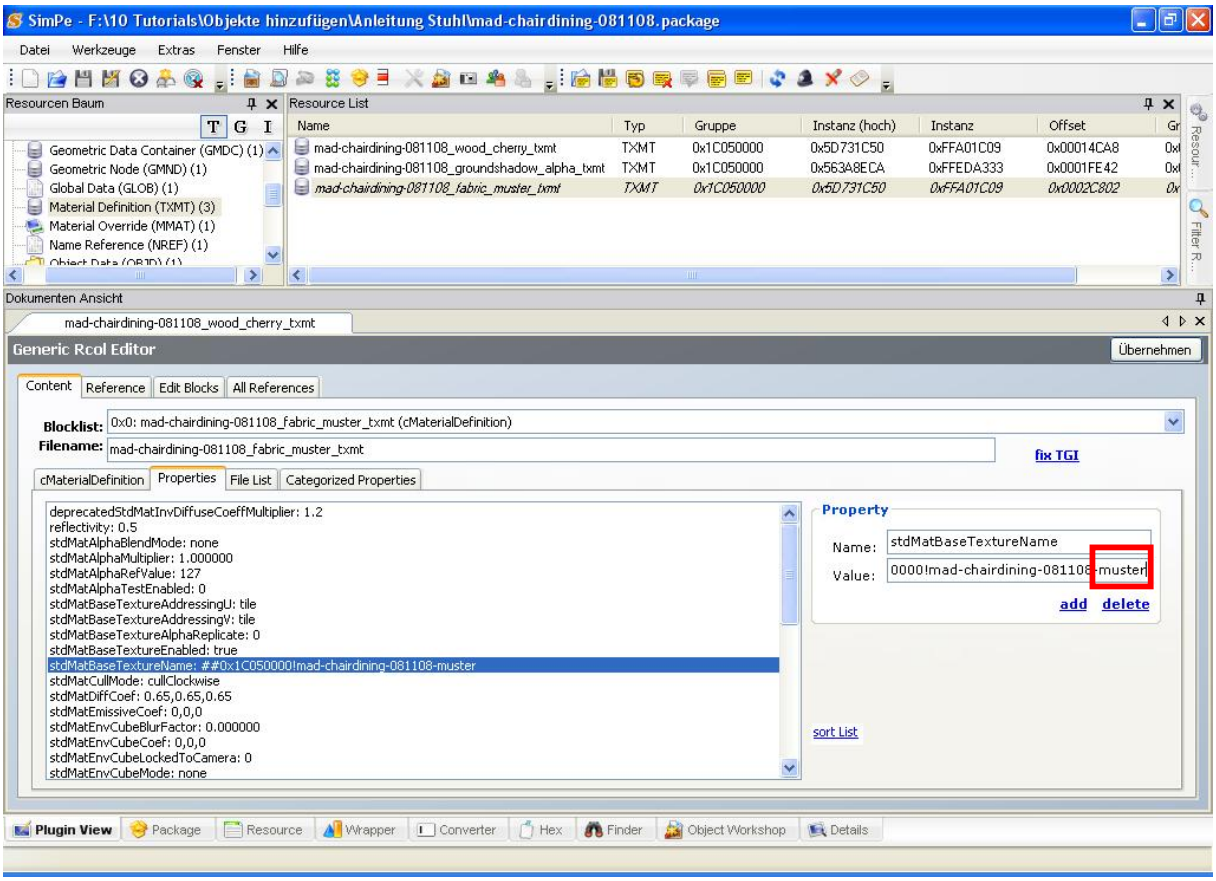
Hinweis: Falls Dein Teil keine Textur verwendet, braucht natürlich auch nur der Name des Meshteils genannt werden. Falls der Meshteil die gleiche Textur verwendet wie das bereits vorhandene Teil, brauchen wir auch nur den ersten Namen ändern.



- Solltest Du eine Materialdefinition aus einer anderen Package importiert haben, wie man das häufig bei Glasteilen macht, so musst Du den gesamten Namen an die bereits vorhandenen Teile anpassen und nur das Ende wie oben beschrieben ändern.

<u>Hinweis</u>: Importierte Materialdefinitionen für Glas verweisen oft auf eine Textur mit dem Namen „reflectionkitchenhighcontrast-envcube“. Diesen Verweis kannst Du stehen lassen, da er auf eine Textur zugreift, welche im Spiel hinterlegt ist und daher nicht in der Package enthalten sein muss.

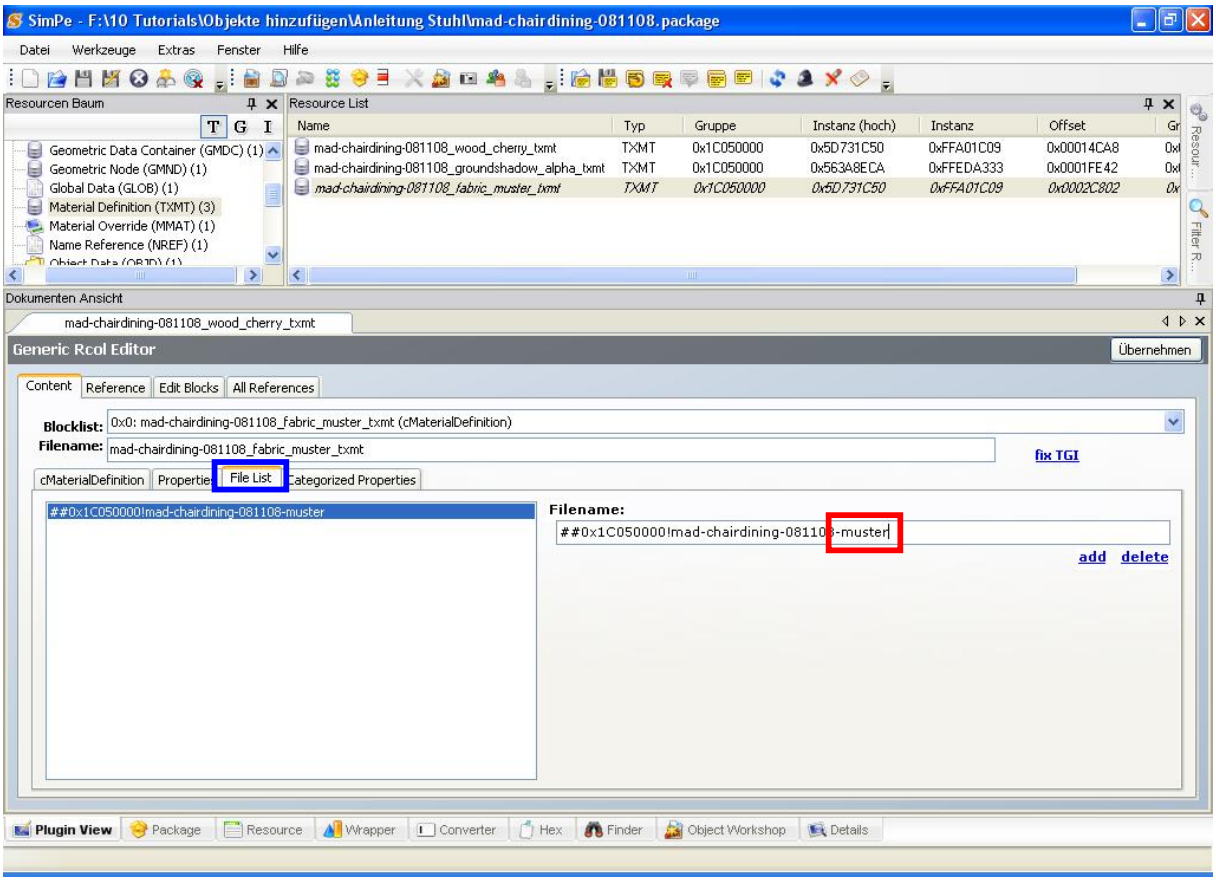
Da wir das Muster für das Sitzkissen nicht auf dem vorhandenen Image eingefügt haben, sondern ein völlig neues Bild importiert haben, müssen wir nun in die Zeile „stdMatBaseTextureName...“ klicken und in dem rechten Bereich den Namen am Ende auf „muster“ ändern. Und hier auch auf Übernehmen klicken.



Verwendet Dein Teil die gleiche Textur wie das Teil, von dem Du die Datei geklont hast, so brauchst Du in der Texturreferenz nichts zu ändern.

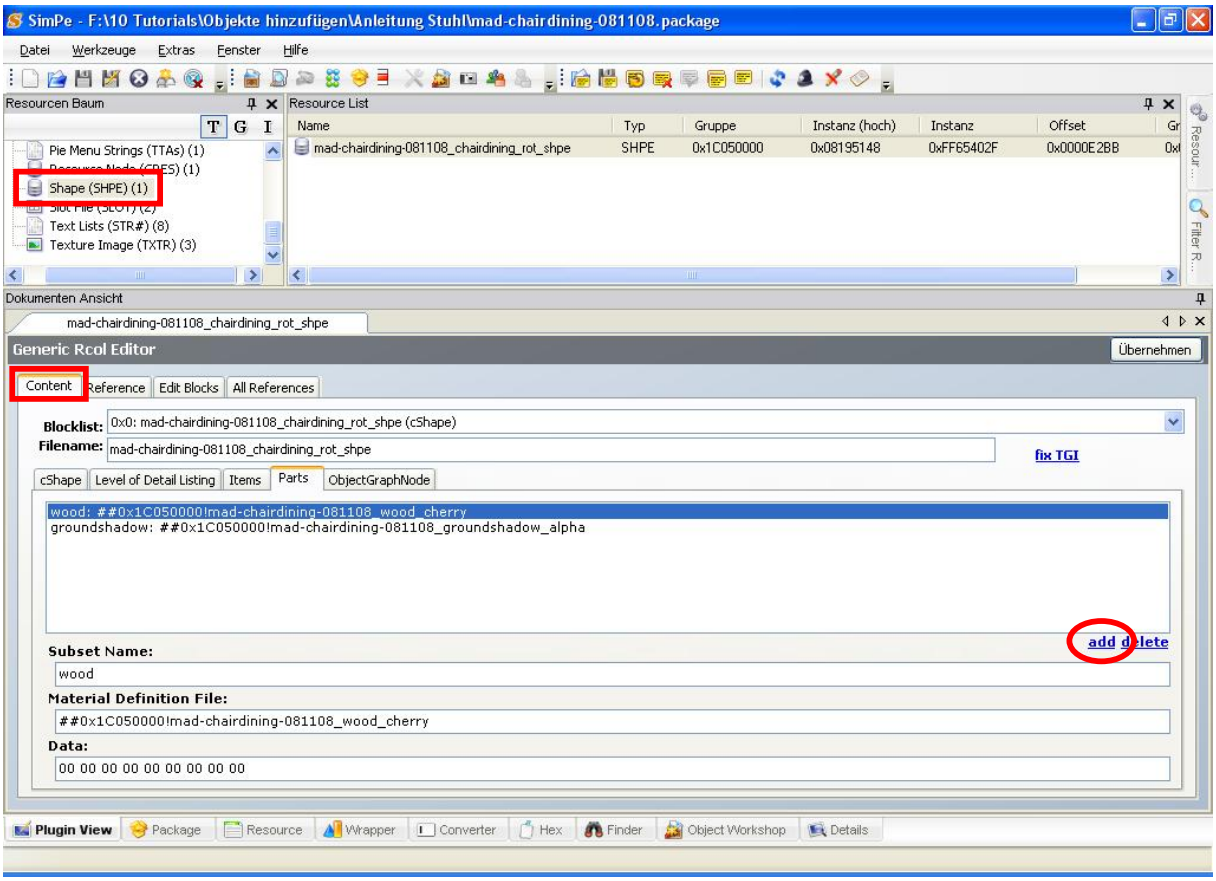
<u>Hinweis</u>: Falls das verwendete Material durchsichtig sein soll und Du die Datei von einem nicht durchsichtigen Teil geklont hast, so musst Du „stdMatAlphaBlendMode“ von „none“ in „blend“ ändern.

Nun wechseln wir auf den Reiter „File List“ und ersetzen auch dort das „cherry“ gegen unser „muster“. Nun klicken wir noch einmal auf Übernehmen.



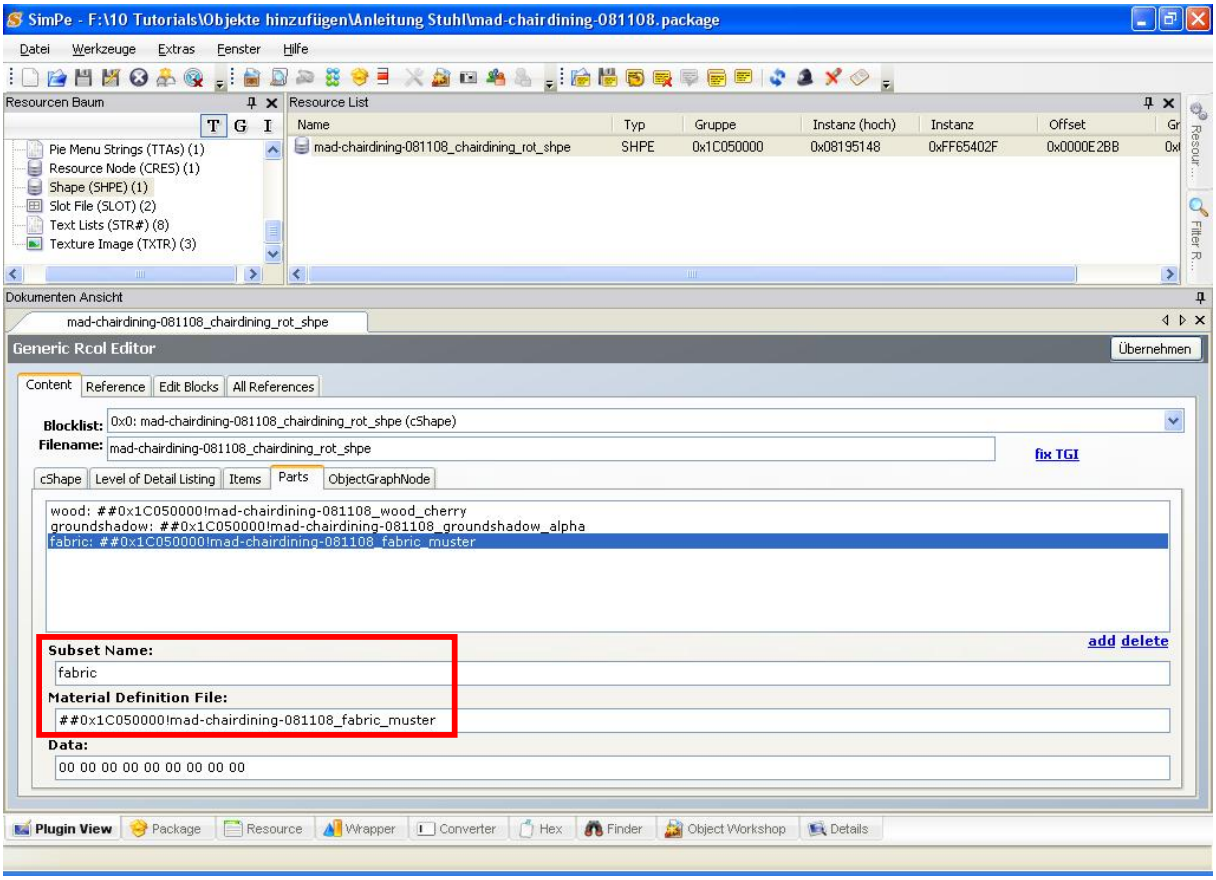
Schritt 4 – Eine „Shape“ zuweisen

Nun wählen wir im Resourcen Baum „Shape“ aus, da wir unserem Sitzkissen auch noch die richtige Materialdefinition zuweisen wollen.



Auf dem Registerblatt „Content“ wählen wir die Datei „wood: ...“ aus und klicken auf „add“.

Diese neue Datei markieren und...



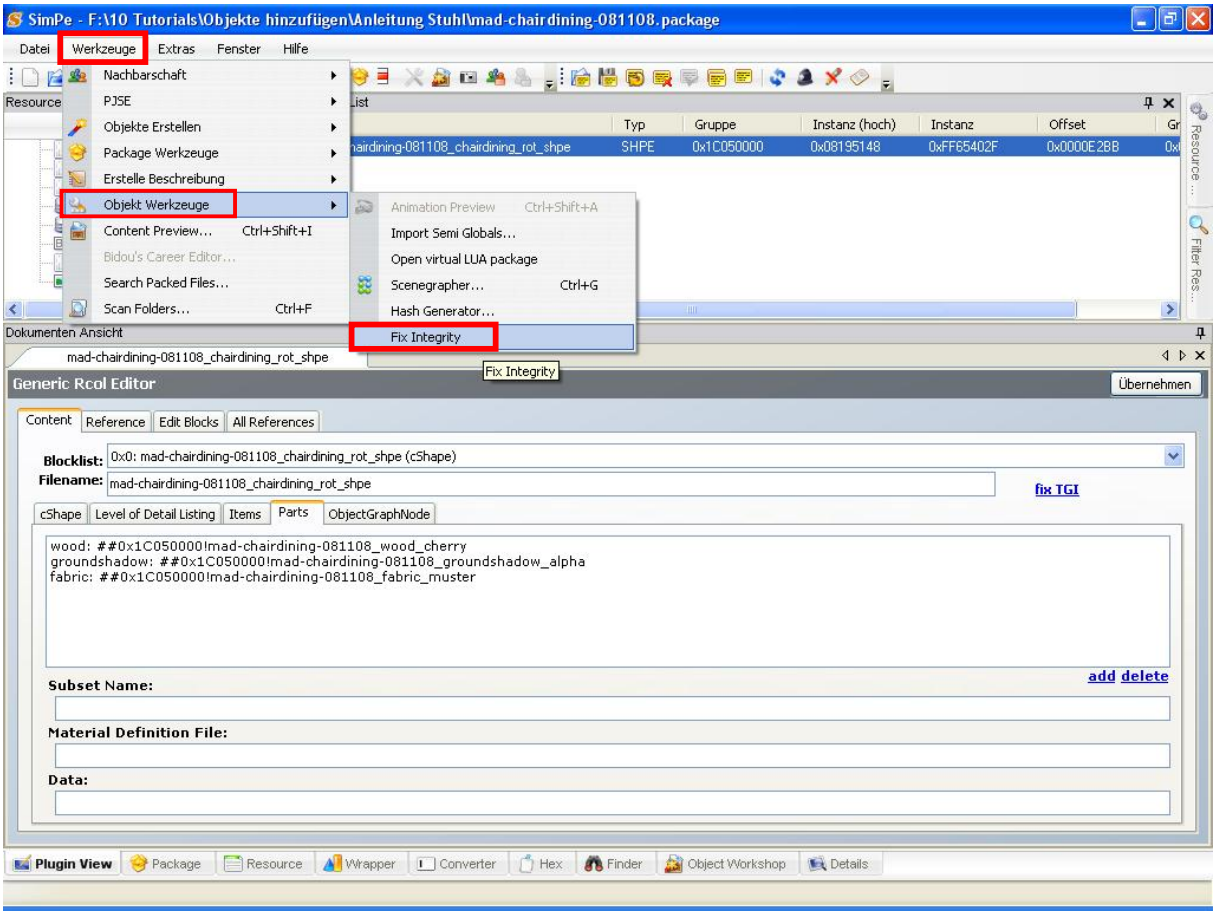
die Einträge für unsere Datei ändern:

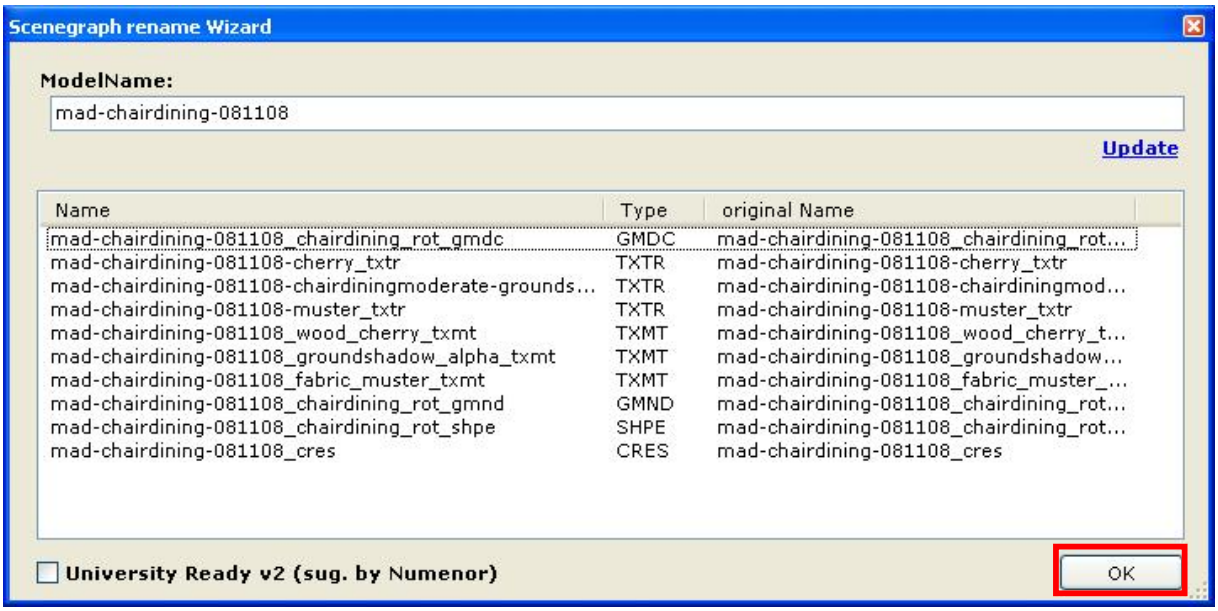
Das neue Teil (Subset) trägt den Namen:
fabric

Die Datei für die Materialdefinition heißt:
##0x1C050000!mad-chairdining-081108_fabric_muster

Die Änderung mit einem Klick auf “Übernehmen” bestätigen.

Wichtig! Fix Integrity ausführen und Package speichern.



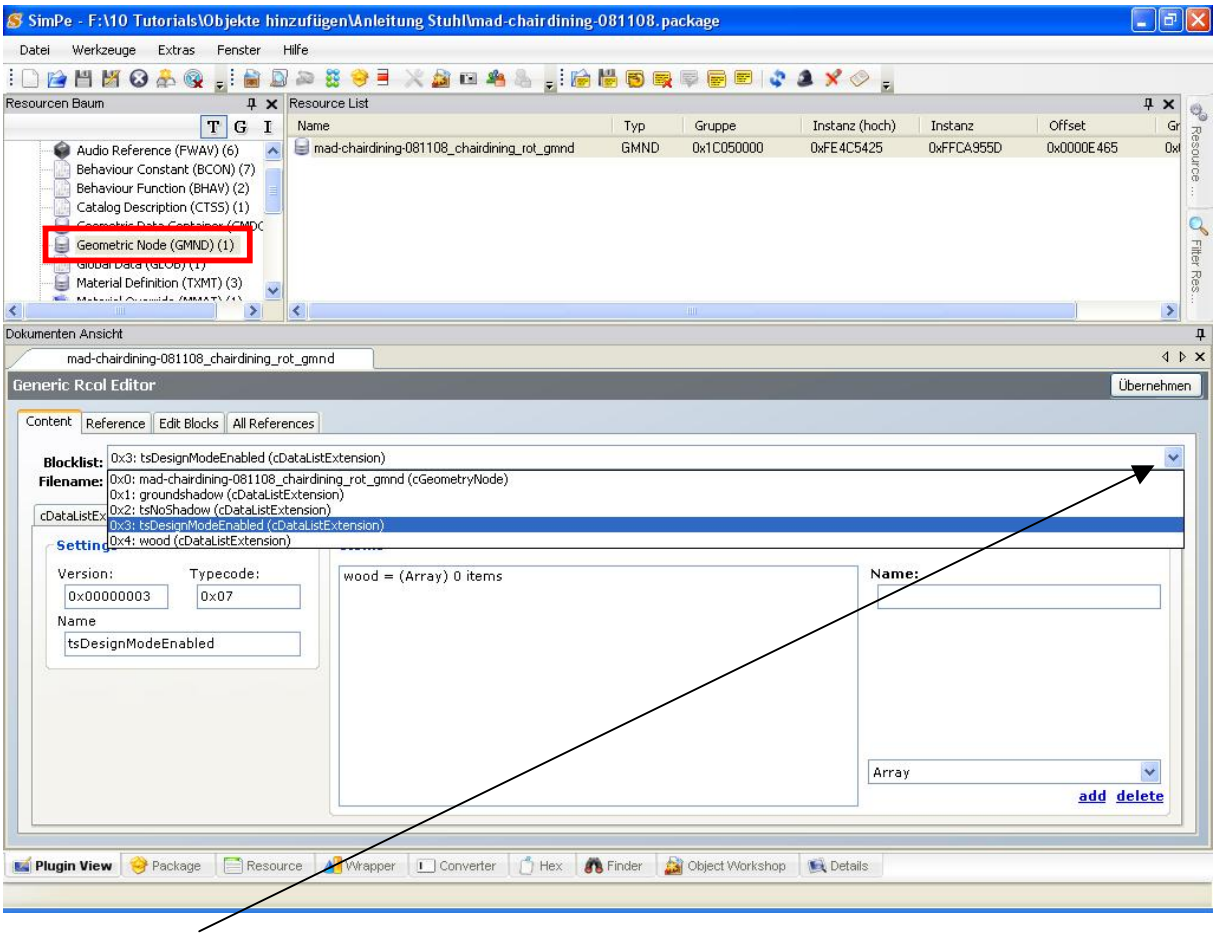


Wenn dieses Objekt nicht die Möglichkeit neuer Farbvarianten nutzen soll, so sind alle Änderungen gemacht und das Objekt kann im Spiel getestet werden.

Die Möglichkeit für neue Farbvarianten definieren

Schritt 5 – Die „Geometric Node“ bearbeiten

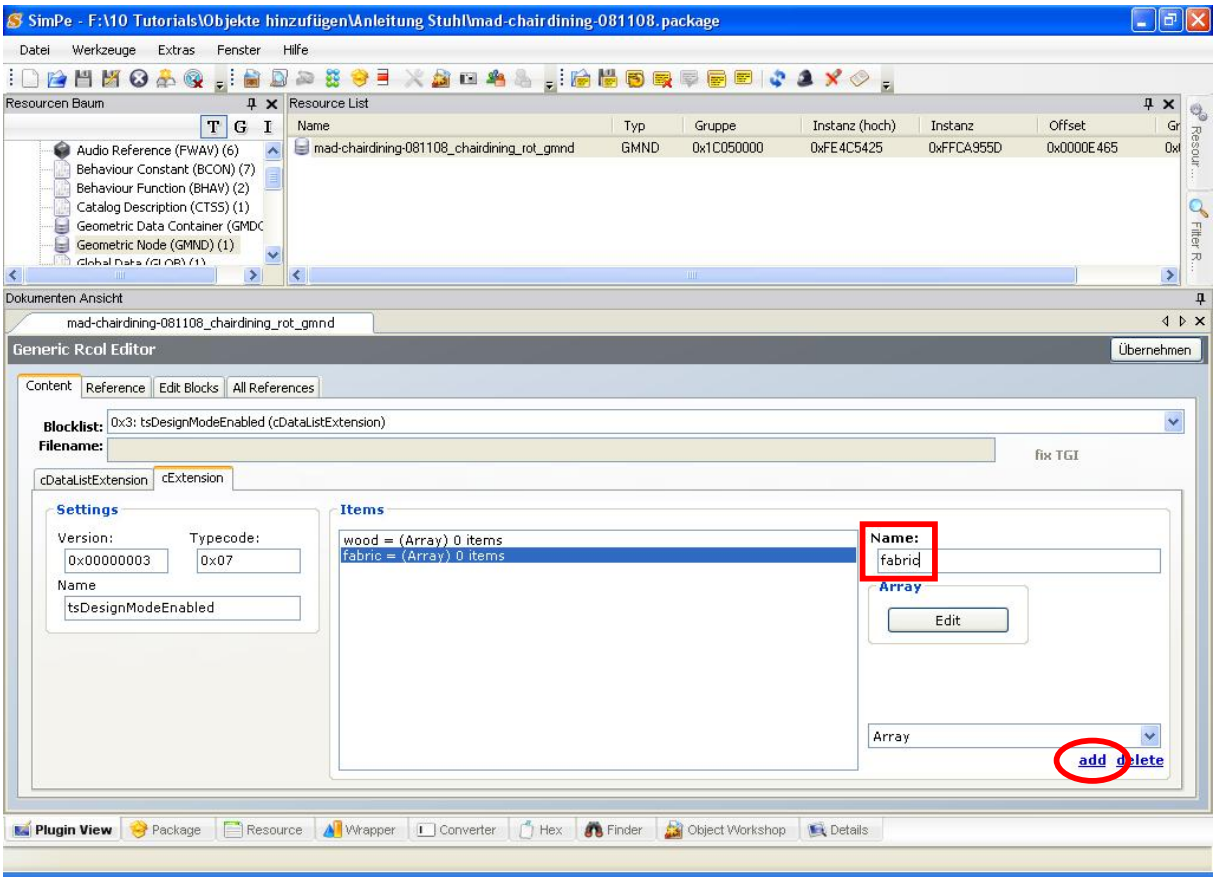
Im Resourcen Baum auf Geometric Node gehen.



Im Pulldown-Menü den Punkt „tsDesignModeEnabled“ anwählen.

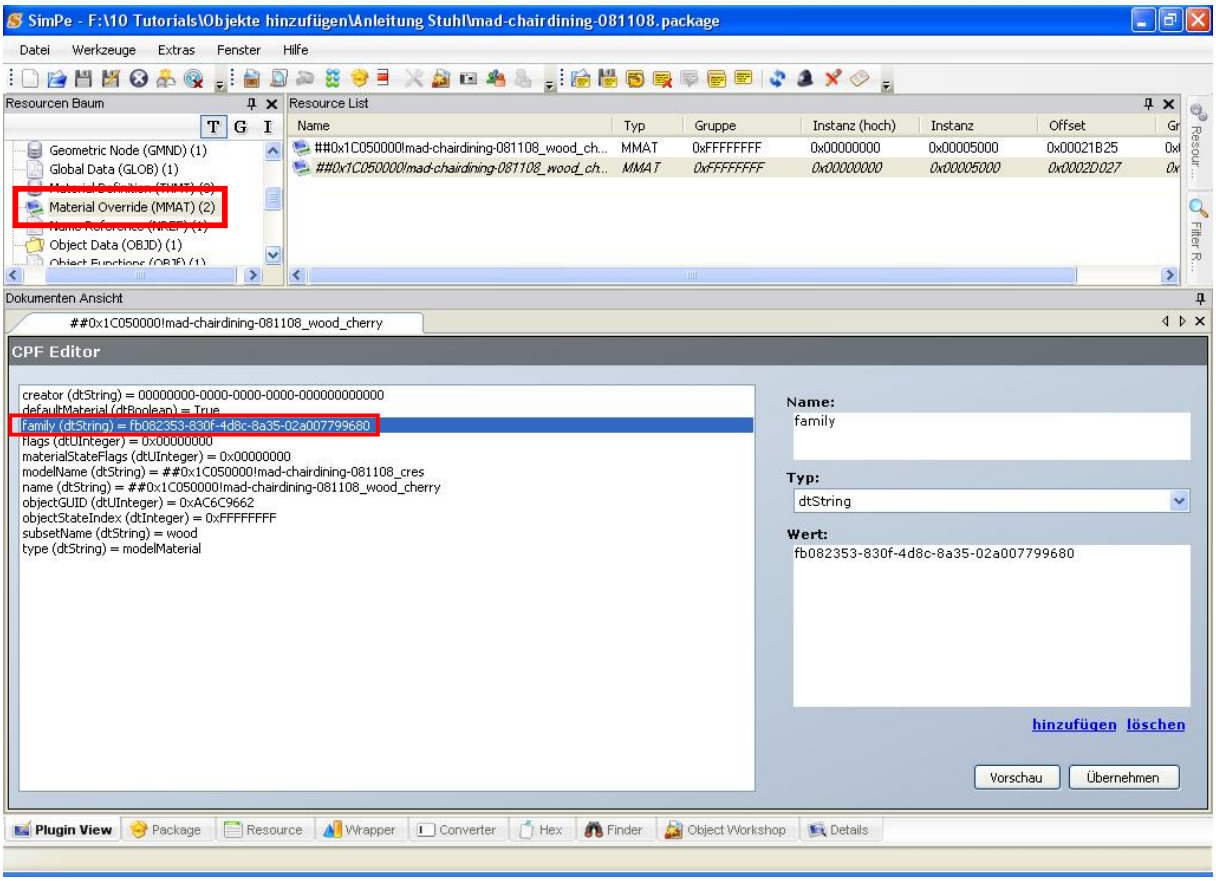
Auf „add“ klicken, die neue Zeile markieren und in das rechte Feld „fabric“ eintragen. Nun auf „Übernehmen“ klicken.

Hinweis: Ein Objekt kann maximal nur zwei Farbvarianten haben, die ein Umfärben erlauben. Man kann keine dritte Variante einfügen.

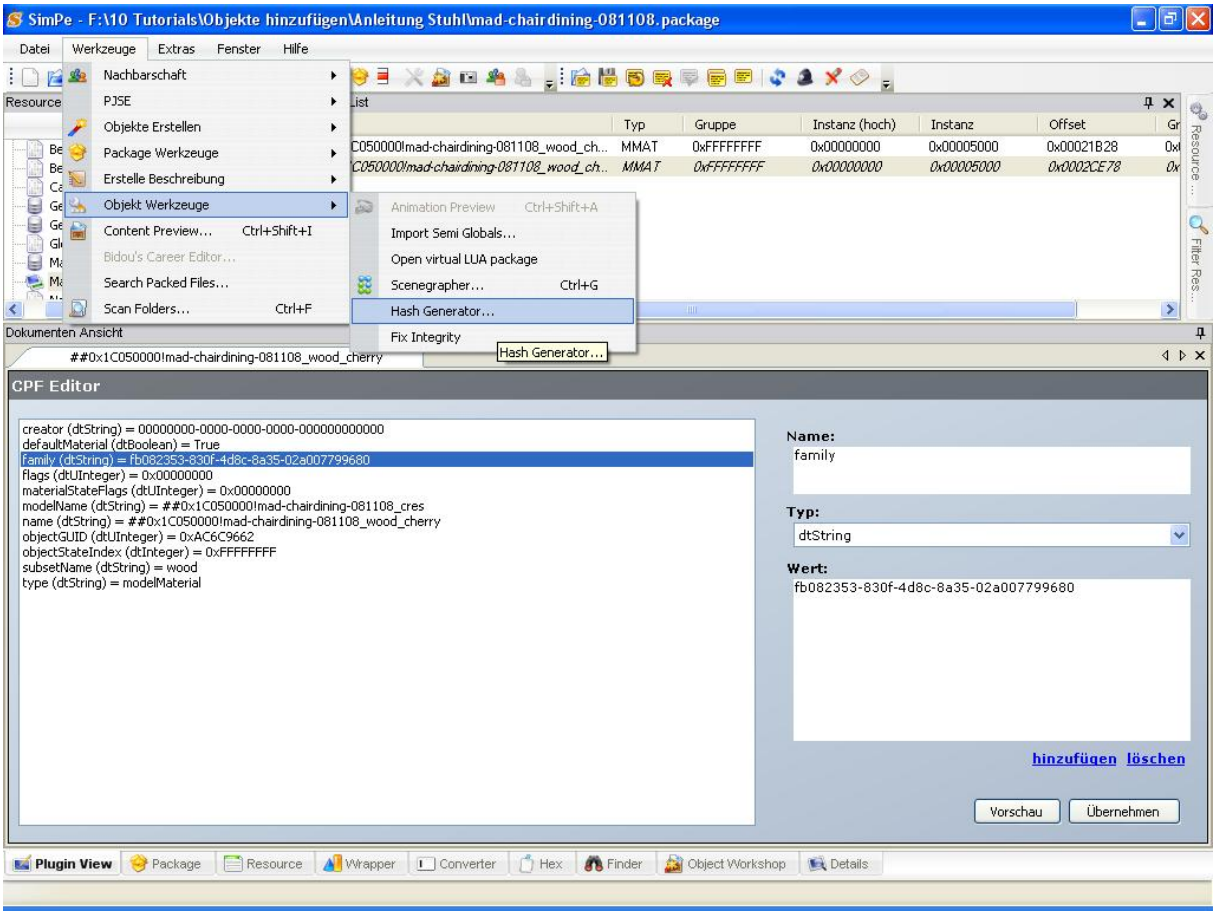


Schritt 6 – Hinzufügen einer „Material Override“

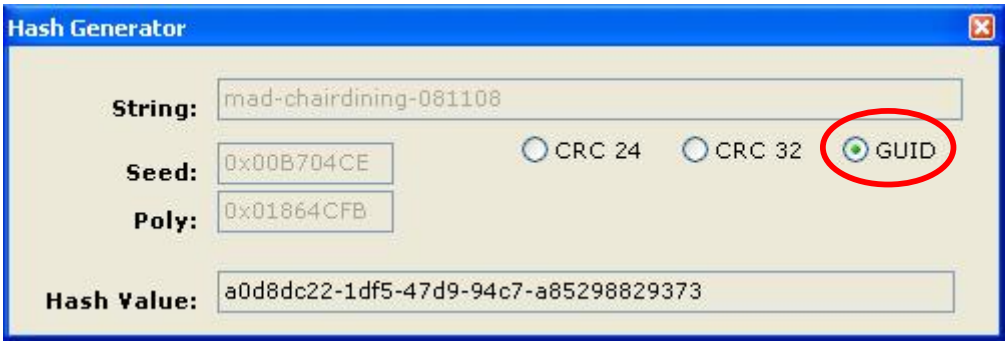
Nun wechseln wir im Resource Baum auf Material Override und klonen die dort vorhandene Datei. Markieren anschließend unsere neue Datei und klicken in die Zeile „family“.



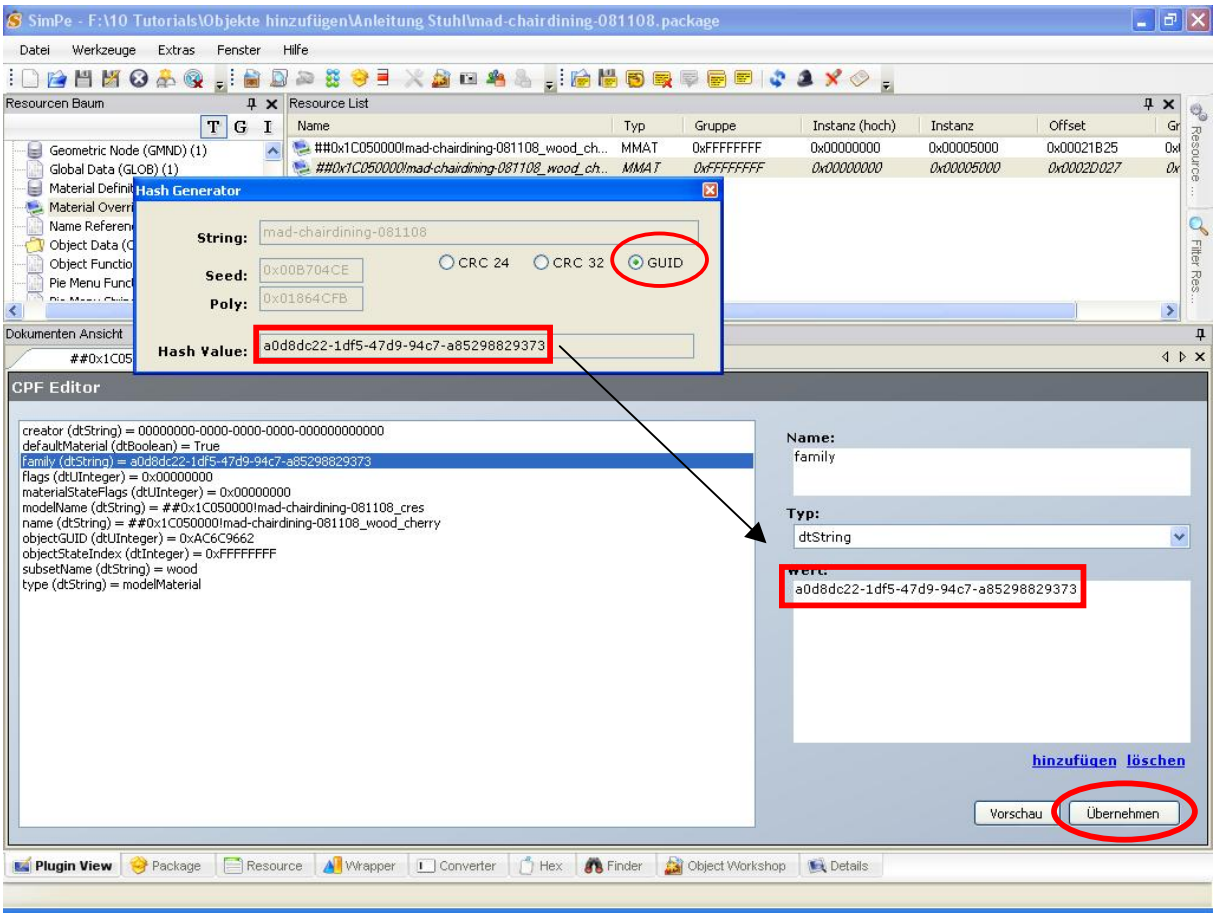
Jetzt öffnen wir den Hash Generator. Im Menü Werkzeuge unter Objekt Werkzeuge.



GUID anwählen.

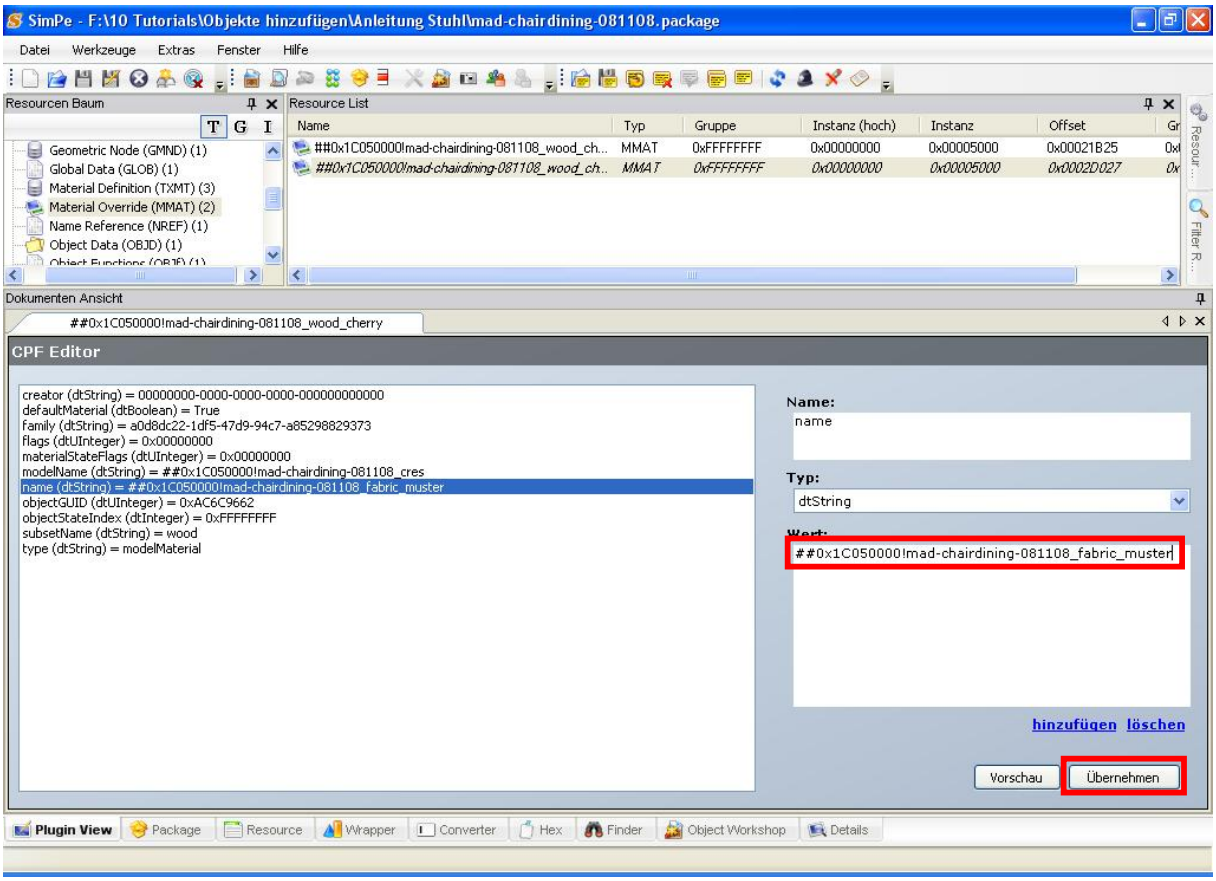


Nun kopieren wir die Zeile aus dem Hash Generator und fügen sie bei „Wert“ ein. Den Hash Generator schließen und auf Übernehmen klicken.



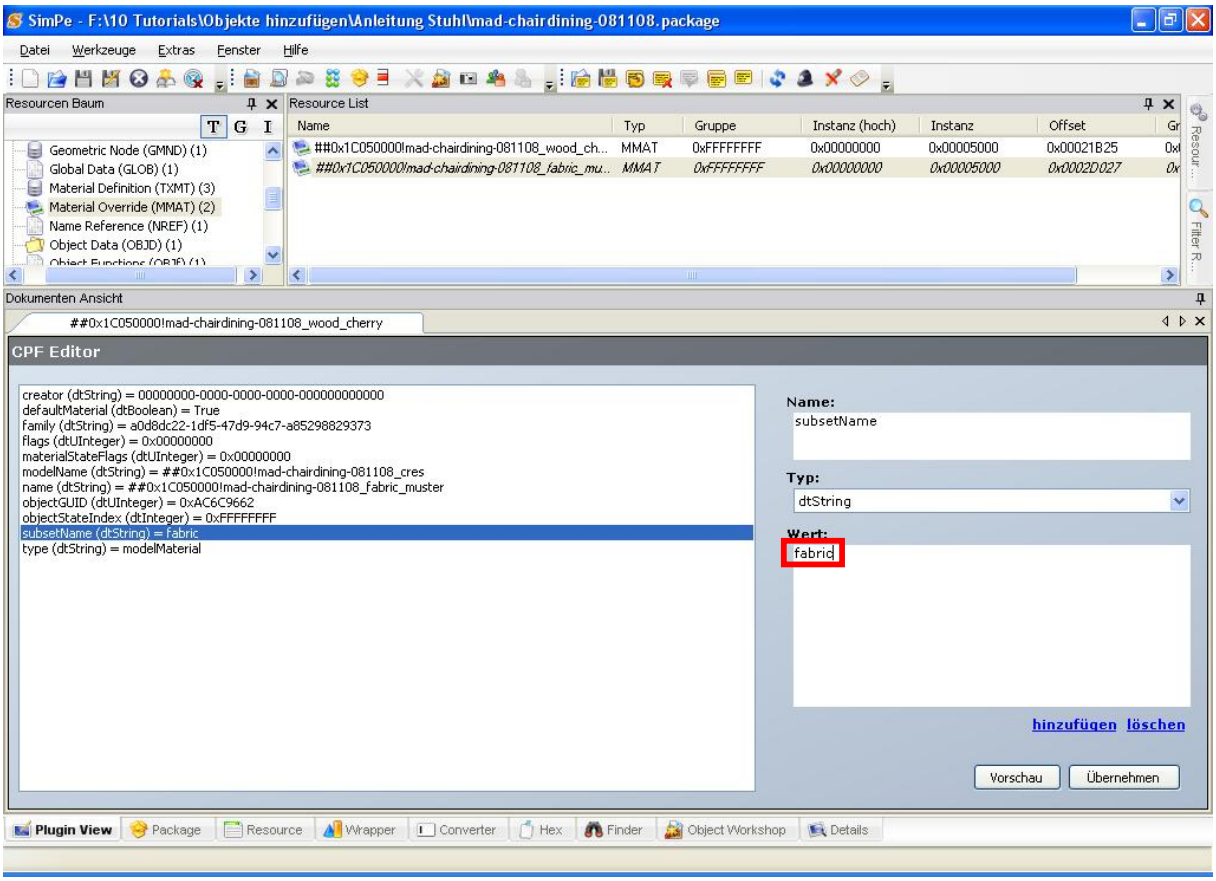
Nun die Zeile „name“ markieren und auch hier den Namen auf unsere Materialdefinition ändern:

##0x1C050000!mad-chairdining-081108_fabric_muster



Und nicht vergessen die Änderung mit Übernehmen zu bestätigen.

Nun müssen wir die Datei „subsetName (dtString)“ markieren um den Namen in „fabric“ zu ändern.



Nun wieder auf „Übernehmen“ klicken. Anschließend wieder im Menü den Punkt Werkzeuge anwählen, dort auf Objekt Werkzeuge und „Fix Integrity“ klicken.

Speichern und fertig!

So sieht dieser Stuhl nun im Spiel aus.

Und so die Auswahl mit Farbvarianten:

Ich hoffe diese Anleitung ist hilfreich.
magicdawn

Nach einer Vorlage von:

IgnorantBliss, MTS2