

SimPose2 Tutoriel

1) Charger un personnage

Ce tutoriel propose une introduction de base au processus de chargement d'un personnage Sim dans SimPose2.

Il est indispensable que vous ayez les Sims2, SimPE et SimPose2 installés. SimPE est nécessaire pour extraire les meshes et les textures du jeu.

Etape 1) Acquérir les meshes et textures à afficher

Ce tutoriel va charger la figure (=personnage) d'une femme avec une robe rouge (voir l'image à l'étape 2). Pour cela, trois meshes et cinq textures sont nécessaires.

Premièrement, utilisez SimPE pour ouvrir l'archive de jeu **Sims03.package** dans le dossier ...Sims2\TSDData\Res\Sims3D, lorsque ...Sim2 est l'endroit où vous avez installé les Sims2 sur votre machine ([dans la partie programmes, pas dans Mes Documents](#))

De ce package, extrayez les meshes suivantes et sauvegardez les dans le dossier qui vous convient (SimPose2 ne s'en soucie pas – Vous devez être capable de les retrouver)

```
afBodyShortDressShoes_tslocator_gmdc.5gd  
afFace_tslocator_gmdc.5gd  
afHairPonyTailHigh_tslocator_gmdc.5gd
```

Les noms des fichiers ci-dessus sont les noms qui apparaissent dans l'archive. Si vous choisissez l'un d'entre puis cliquez sur 'export', vous aurez un fichier avec un nom incompréhensible du genre 539D6287-1C050000-FF0D74BD.5gd, utilisez la fonctions Save pour les renommer de façon à les reconnaître - Il est supposé que vous leur donniez les mêmes noms que ci-dessus.

Maintenant ouvrez **Sims08.package** et extrayez:

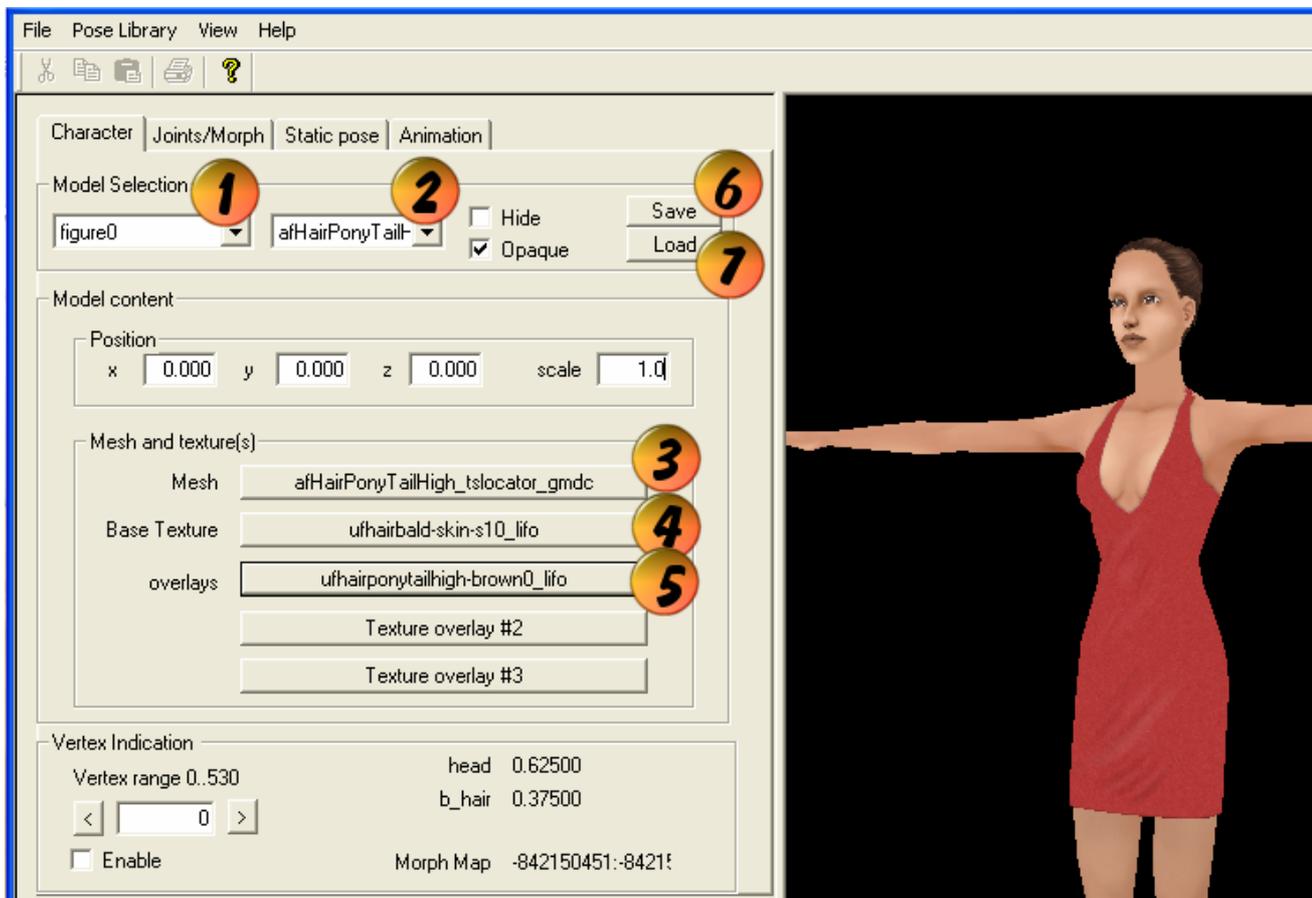
```
afbodynaked-nude-s10_lifo.6li  
afbodyshortdressshoes-red0_lifo.6li  
afface-s10_lifo.6li
```

Finalement ouvrez **Sims10.package** et extrayez:

```
ufhairbald-skin-s10_lifo.6li  
ufhairponytailhigh-brown0_lifo.6li
```

(Vous pouvez maintenant fermer SimPE).

Step 2) charger la body mesh



Démarrez SimPose2. La page Character control s'affiche, (le personnage n'apparaît pas encore – c'est ce que nous allons faire maintenant!).

SimPose2 peut montrer et manipuler jusqu'à quatre personnages, décidez maintenant quel personnage vous voulez qu'elle soit – comme je ne vais décrire que le chargement d'un seul personnage – cela n'a pas d'importance lequel vous choisissez (figure0 to figure3). Faites votre choix dans la liste déroulante. 

Chaque personnage peut contenir jusqu'à quatre parties - Généralement: le corps, le visage, les cheveux et un espace pour les autres choses portées (**accessoires**). Disons que nous allons charger le body (=corps) comme part0, soyez sûr que part0 soit sélectionnée dans la liste déroulante. 

Cliquez sur le bouton large 'Mesh' , et utilisez le dialogue de la fenêtre standard Windows qui apparaît pour charger la mesh 'afBodyShortDressShoes_tslocator_gmdc.5gd', extraite du jeu lors de l'étape 1.

Un corps blanc sans visage devrait s'afficher dans la fenêtre de droite. Le nom du fichier chargé devrait s'afficher en 

Etape 3) Appliquer une texture au body mesh

Sans changer  et , cliquez sur le bouton Base Texture  et chargez afbodynaked-nude-s10_lifo.6li.

Ensuite cliquez sur le premier bouton overlays  et chargez afbodyshortdressshoes-red0_lifo.6li.

Le personnage dans la fenêtre est toujours sans tête, mais le corps devrait être pareil à l'image.

Etape 4) ajouter le visage

Dans la liste déroulante parts  sélectionnez une partie différente, par ex. part1.

Charger la mesh  : affFace_tslocator_gmdc.5gd

Ajoutez la texture base  : afface-s10_lifo.6li

Dans ce tutoriel nous n'allons pas ajouter d'overlays ([superpositions](#)) au visage, mais les overlays sur le visage sont employées pour changer le maquillage, ajouter barbe, moustache etc.

Etape 5) ajouter des cheveux

Dans la liste déroulante parts  sélectionnez à nouveau une partie différente, par ex. part2.

Charger la mesh  afHairPonyTailHigh_tslocator_gmdc.5gd

Ajouter la texture base  ufhairbald-skin-s10_lifo.6li

Ajoutez la texture  ufhairponytailhigh-brown0_lifo.6li

La texture de base bald hair ([tête chauve](#)) permet de voir la peau s'afficher sur les parties arrière de la tête qui ne sont pas couvertes par les cheveux. Sans cela, la tête peut apparaître transparente lorsqu'elle est vue de l'arrière!

Etape 6) Sauvegarder le personnage

Le personnage devrait apparaître comme sur l'image. Bien que cela ait pris plus de temps à expliquer qu'à faire, vous ne désirez pas recommencer un personnage à partir de rien à chaque fois. Lorsque vous êtes satisfait du personnage créé, cliquez Save (6).

Ceci vous permet de sauvegarder une description des meshes et textures chargées pour ce personnage en un fichier FXML (par ex. appelé RedDress.fxml).

Lorsque vous voulez retrouver ce personnage, sélectionnez-le dans la liste déroulante , ensuite cliquez Load  et sélectionnez RedDress.fxml. Toutes meshes et textures sont rechargées.

Note, RedDress.fxml contient seulement les informations de location des fichiers, pas les meshes et les textures elles-mêmes, donc si vous déplacez ou effacez une mesh ou une texture nécessaire, le personnage ne se chargera pas.

Certaines choses à savoir

Compatibilité des textures Overlays

Une rapide explication à propos des couleurs de skins et la taille des textures. Tout les Sims ont 5 couleurs de skin (=peau): de 1=clair à 4=foncée, plus le 5 qui set la peau verte de l'alien. La partie **s1** du nom `afbodynaked-nude-s10_lifo.6li` signifie qu'il s'agit de la couleur de peau claire. La texture de robe placée au-dessus de cette base est transparente sur les zones non couverte par la robe, permettant ainsi à la texture de la peau d'apparaître sur les bras etc. Cela signifie qu'on a besoin que d'un seul fichier texture par vêtement - et non pas un fichier différent pour chaque couleur de peau. Notez également que le visage et la texture de crâne utilisées sont les même que celle du corps (s1).

Il y a deux sortes de textures dans les Sims2, LIFOs et TXTRs. Chaque texture utilisée dans le jeu se présente en différente taille : de 1024*1024 jusqu'à 1*1. Pour chaque texture, Il y a trois fichiers, deux LIFO et un TXTR. La terminaison 0 dans les noms `afbodynaked-nude-s10_lifo.6li` et `afbodyshortdressshoes-red0_lifo.6li` signifie que les images sont au format 1024*1024. Il y a aussi `afbodyshortdressshoes-red1_lifo.6li` etc. qui est au format 512*512. Le fichier `afbodyshortdressshoes-red_txtr.6tx` comporte la même image du format 1*1 jusqu'à 256*256 - SimPose2 utilise seulement l'image au format 256*256 d'un fichier TXTR. Lorsqu'on superpose des textures, SimPose2 n'autorise que des combinaison d'images qu'au même format – Ce tutoriel utilise que des images en 1024*1024. En fait, Vous devez être certain que toutes les images que vous allez superposer soient, ou de format LIFOs avec la même numéro (0 ou 1) à la fin du nom, ou toutes en TXTR.

SimPose2 peut aussi employer des fichiers BMP comme base (les fichiers BMP files n'on pas d'information de transparence, donc ils ne peuvent pas être superposés). Toutes overlays ajoutées au BMP base doit également être de la taille correcte.

Charger un modèle, au lieu d'un personnage

SimPose2 peut afficher jusqu'à 6 modèles (par ex. des meubles). Ces modèles 'statiques' se comportent différemment des personnages.

- a) Pour manipuler un modèle statique, sélectionnez `model0` à `model5` la liste déroulante 
- b) Les modèles n'ont pas de parties séparées, la liste déroulante  n'est pas disponible
- c) Charger une mesh se fait de la même manière que pour un personnage 
- d) Les modèles n'ont pas d'overlays, mais peuvent avoir des textures séparées appliquées sur différentes zones du modèle. Les boutons textures  ,  et les deux en dessous sont renommés, par exemple, pour un lit,  est la literie, et  le cadre. Ces textures sont appliquées dans leurs zones respectives, elles ne sont pas superposées.
- e) Les modèles sont sauvegardés en (6) et chargés en (7) fichiers MXML (au lieu de FXML).