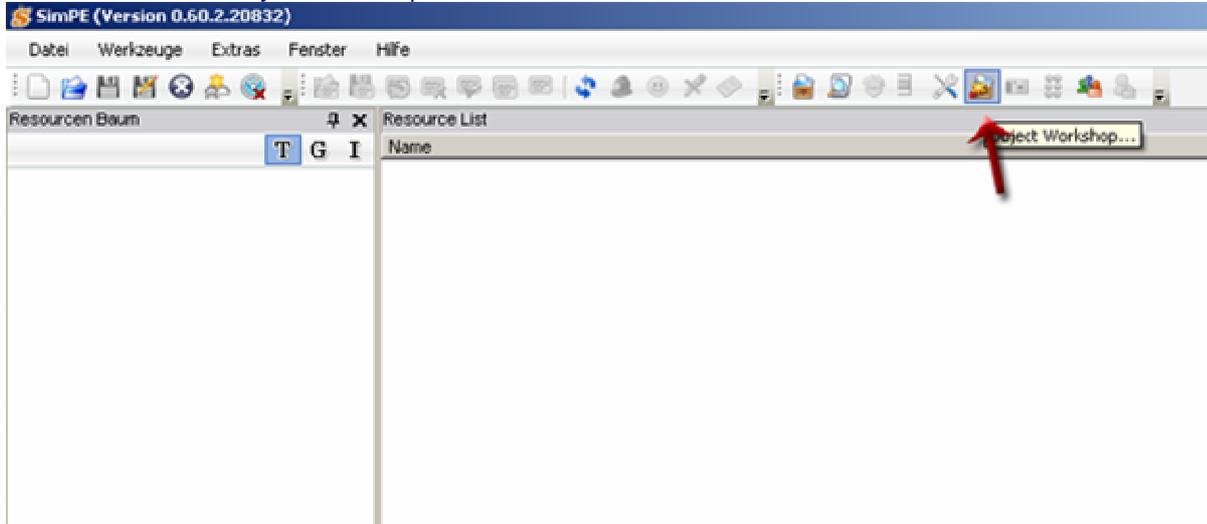


Tutorial zum ändern der Glasfarbe bei Objekten bzw. Fenster und Türen. von blackypanther / www.blackypanther.de

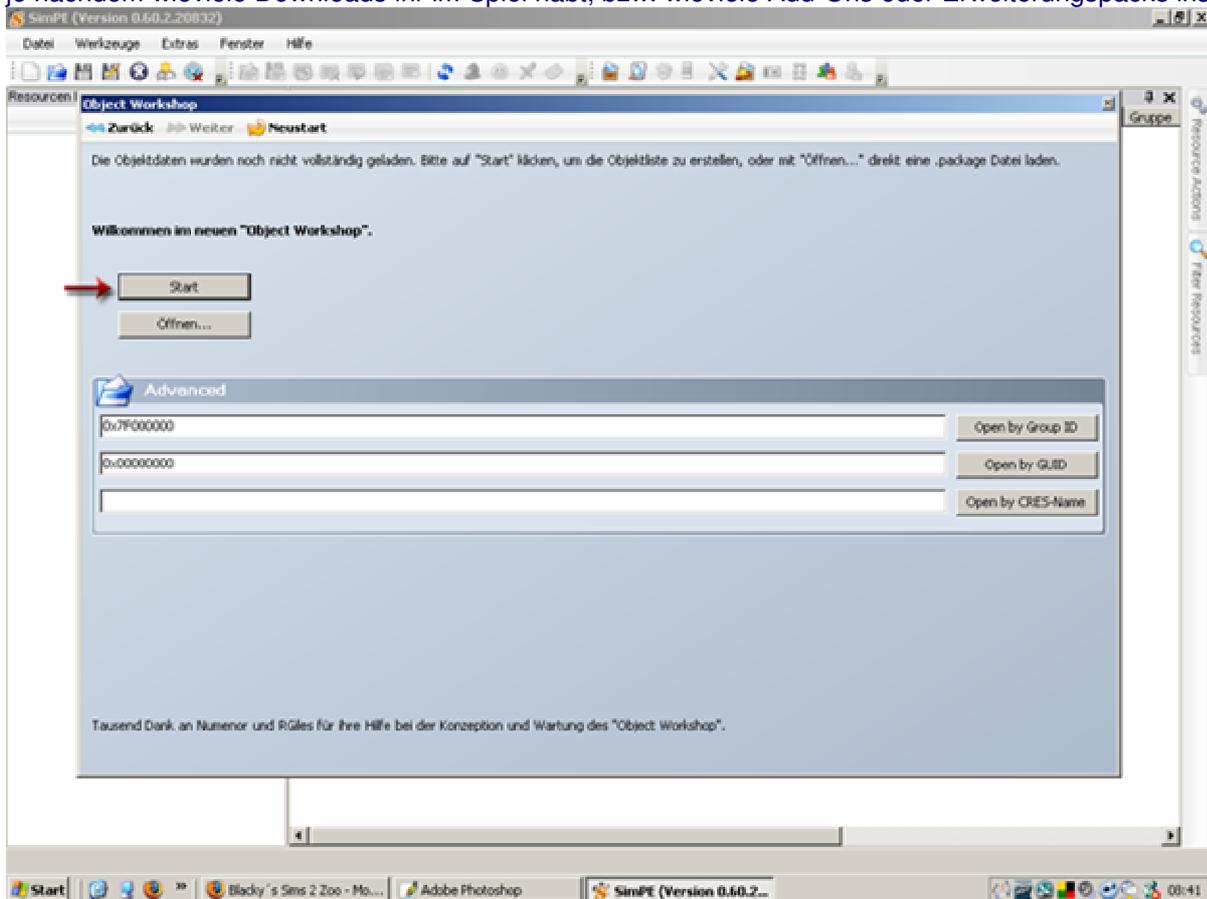
Benötigte Programme: SimPe
Kostenlos downloadbar bei
<http://sims.ambertation.de/en/download/realdownload/>

Simpe wie gewohnt starten.

Klickt nun auf den ObjektWorkshop, damit dieser sich öffnet



Nun auf Start drücken, damit alle Ressourcen geladen werden. Dies kann unter Umständen etwas länger dauern, je nachdem wieviele Downloads ihr im Spiel habt, bzw. wieviele Add-Ons oder Erweiterungspacks installiert sind.



Wählt nun ein Objekt, ein Fenster oder eine Tür aus. Auf jedenfall eines das Glaselemente hat.

Ich wähle für das Tutorial hier einen Tisch mit Glasplatte



Nach dem auswählen drückt ihr oben auf weiter



Nun wählt ihr Recolor aus

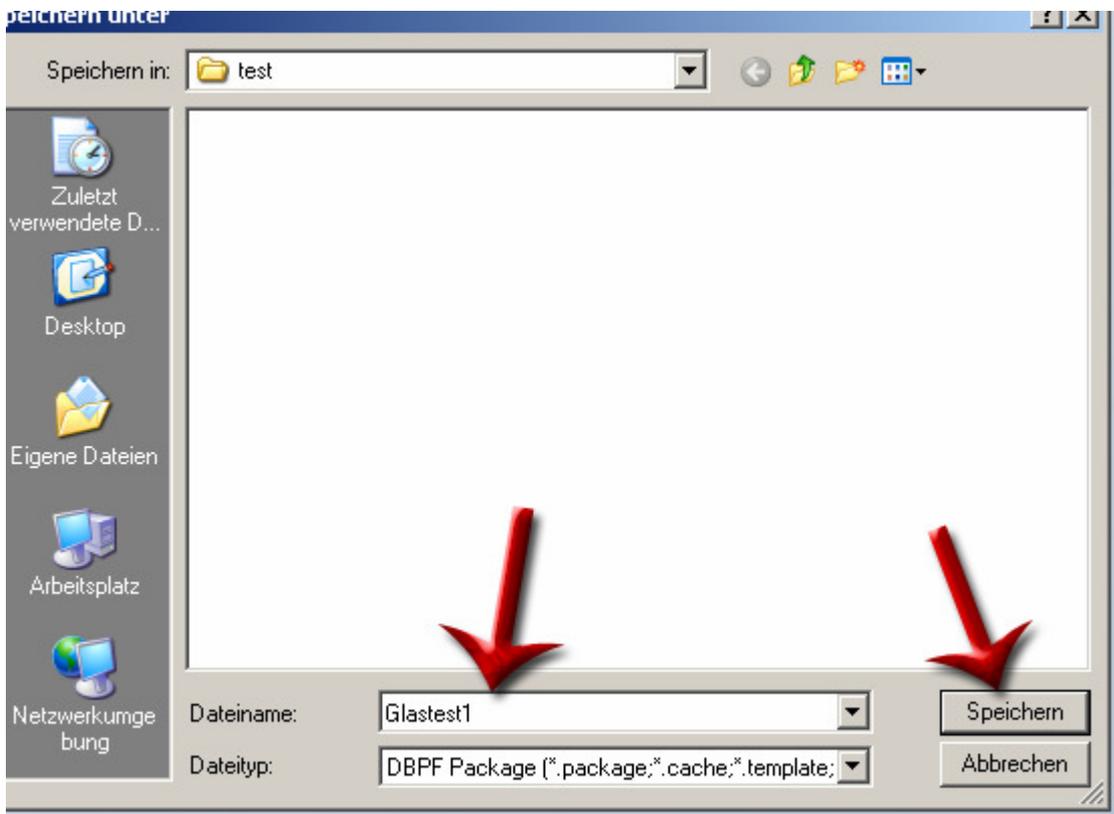


und danach drückt ihr auf Fertig

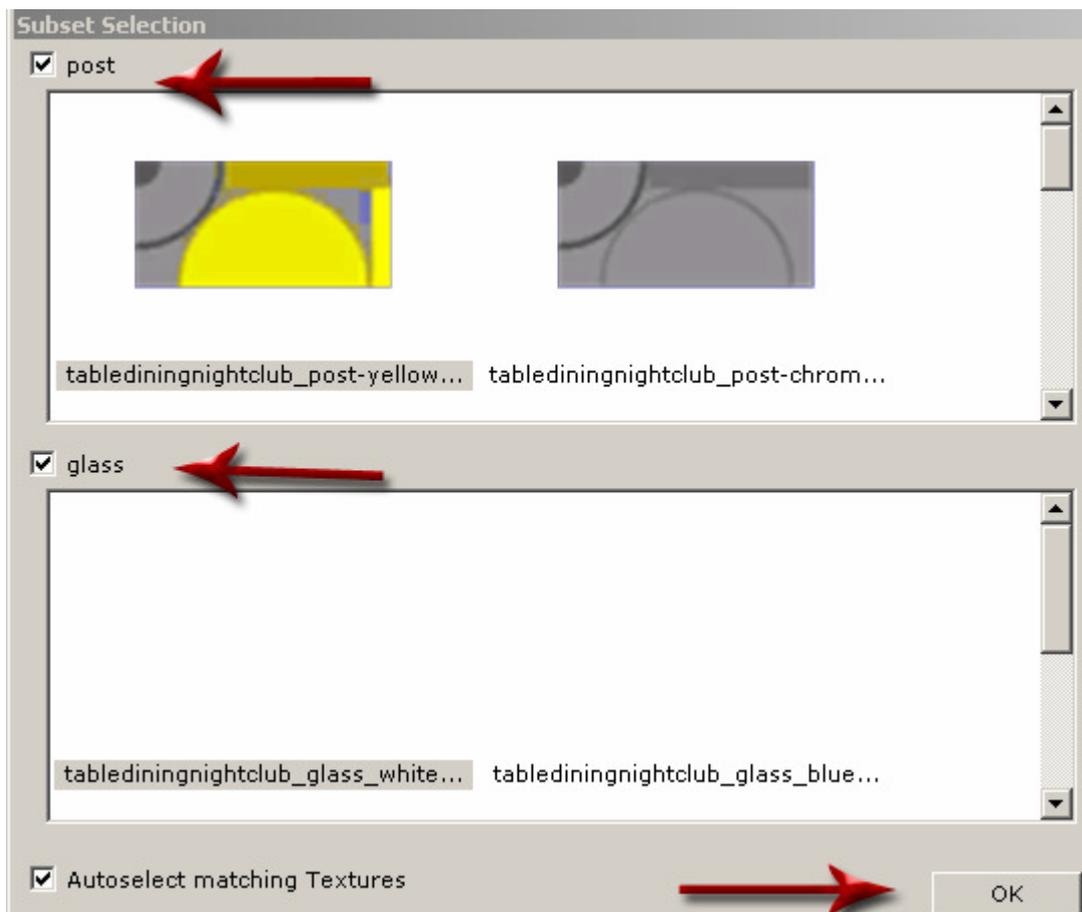


Ihr werdet nun aufgefordert dem Objekt also eurem Recolor einen Namen zu geben, sprich wie die Package-Datei später heißen soll.

Tragt also in der Zeile einen Namen ein und drückt dann auf speichern.



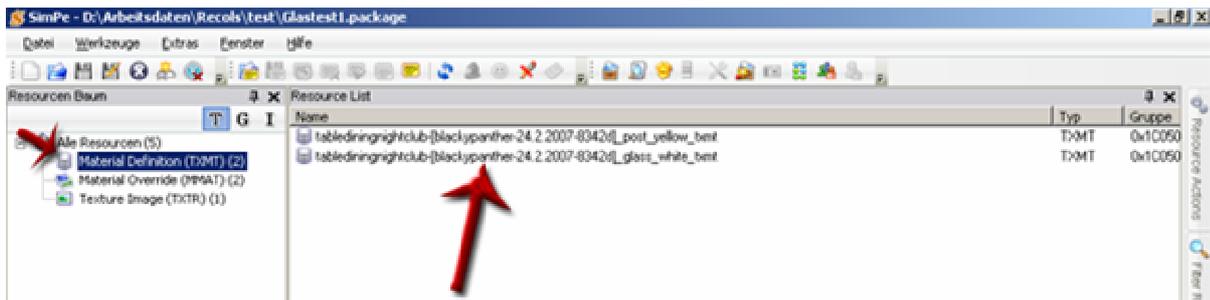
Da dieses Objekt aus 2 Farbgruppen besteht, könnte man z.B. jetzt nur den Tischfuß umfärben. Wir wollen ja aber beides bzw. das Glas umfärben. Daher lassen wir beim Fuß und beim Glas jeweils das Häkchen drin.



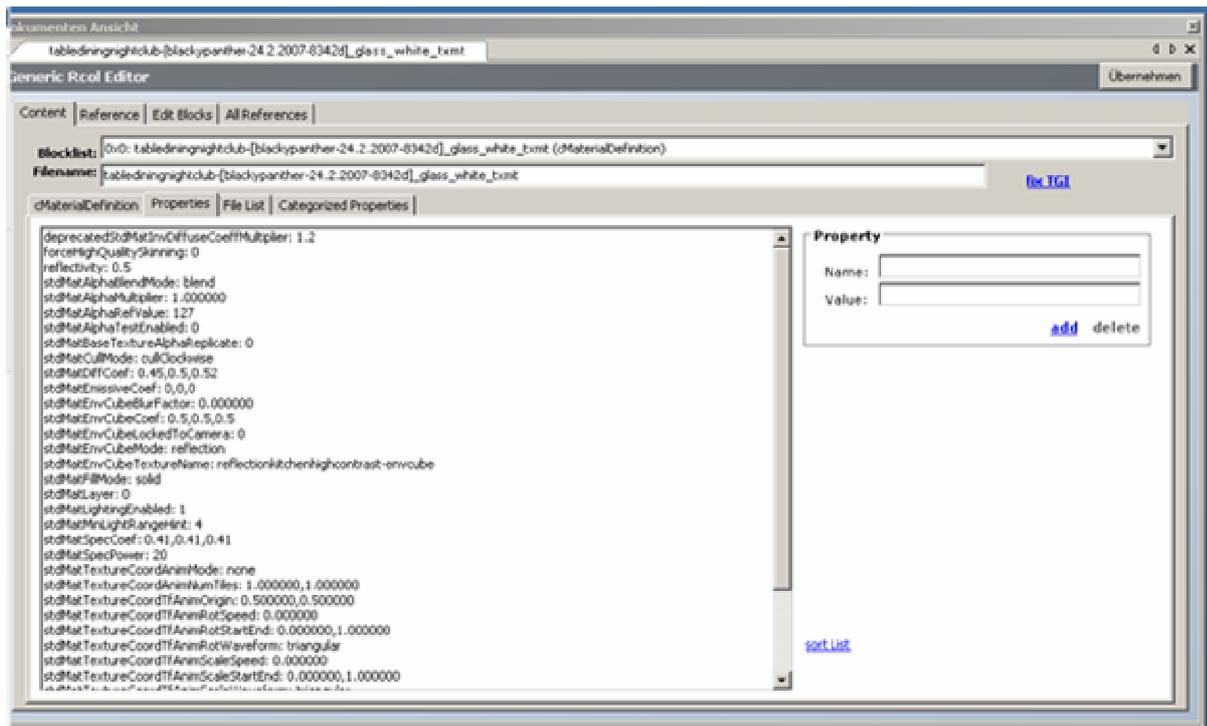
Ihr müsstet jetzt rechts im Ressourcen Baum 3 Einträge vor euch sehen.

Wir benötigen für das Glas die Material Definition (TXMT). Im Gegensatz zu Holz, Metall bzw. sonstigen Oberflächen, gibt es für Glas keine Texture Image. Glas wird nur über die Material Definition gefärbt.

Klickt also nun im Ressourcen Baum auf Material Definition und dann in der Ressource List (großes Feld in der Mitte) auf den Eintrag der sich hinten glass nennt.



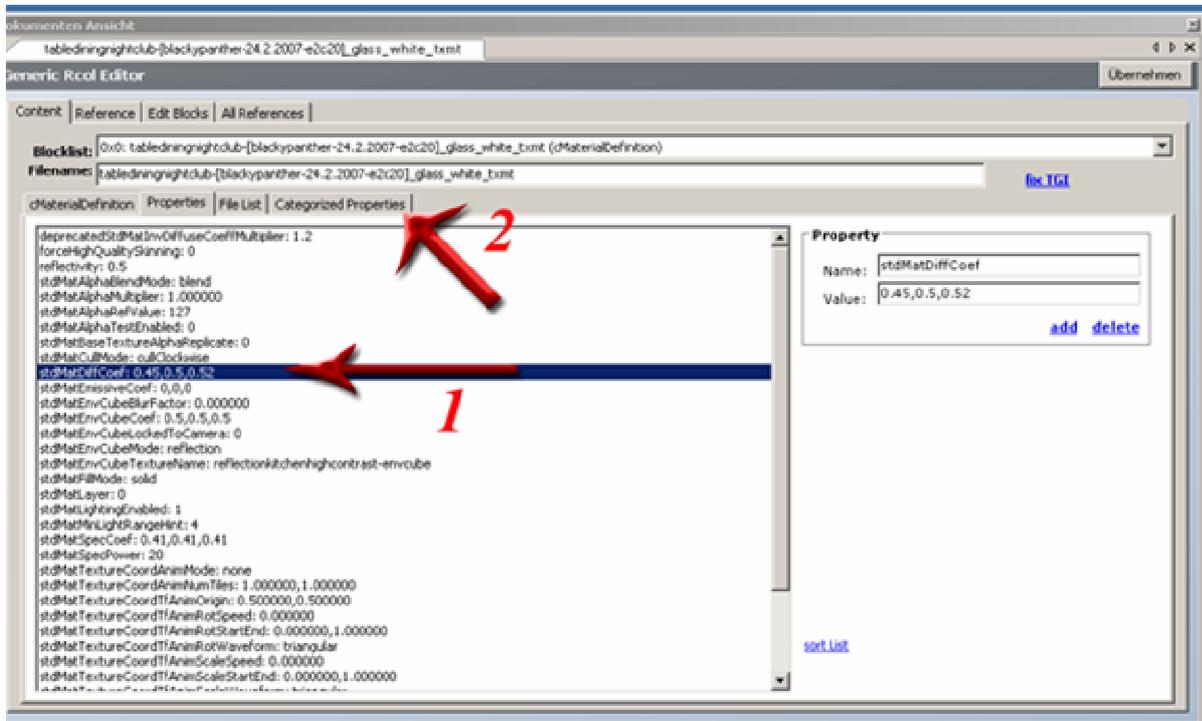
Danach müsstet ihr dieses in der Dokumenten Ansicht sehen



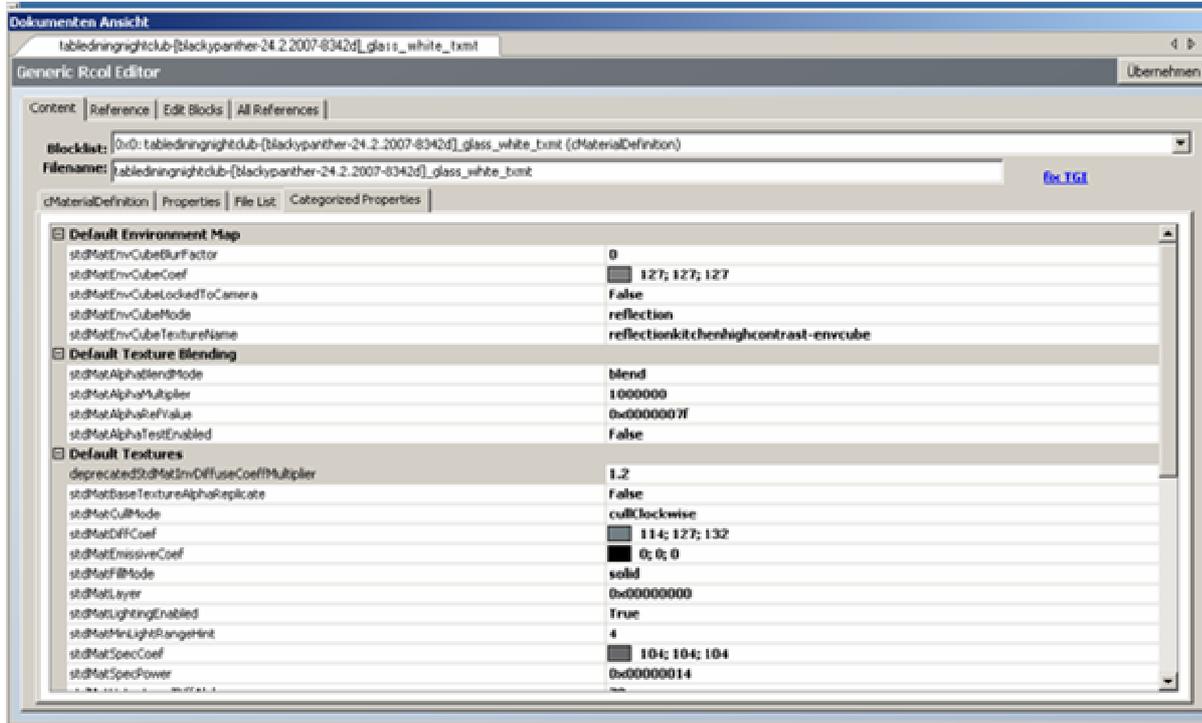
Dies sind alle Material Definitionen zu diesem Objekt. Wir benötigen hiervon nur eine.

Und zwar: stdMatDiffCoef Siehe Pfeil 1

Wir klicken nun oben auf Categorized Properties Siehe Pfeil 2

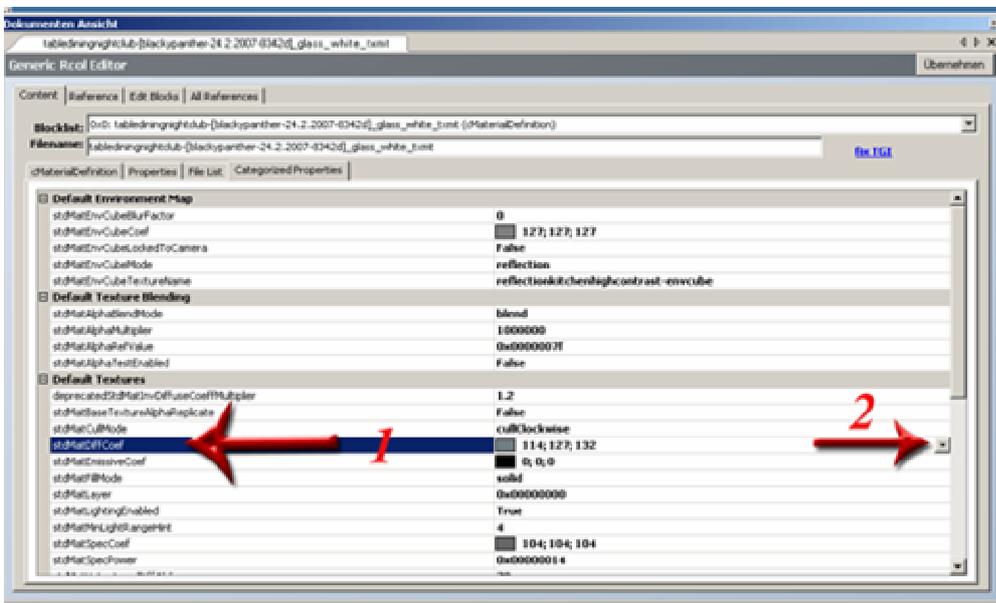


Ihr müsstet dann dieses Bild vor euch sehen

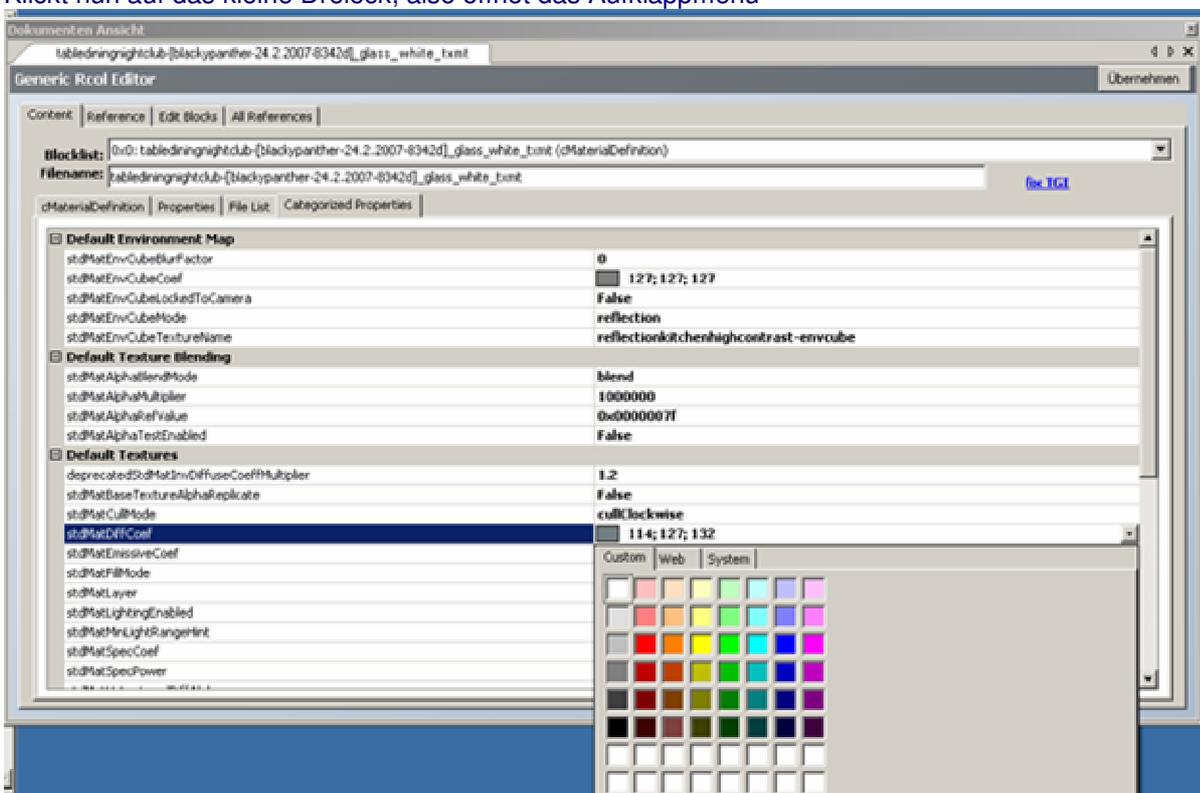


Klickt nun hier auf den Eintrag stdMatDiffCoef Siehe Pfeil 1

Und danach hinten, also hinter den Zahlen kurz in die weiße Spalte. Es erscheint ein kleines Dreieck, was ein Aufklappenmenü symbolisiert Siehe Pfeil 2



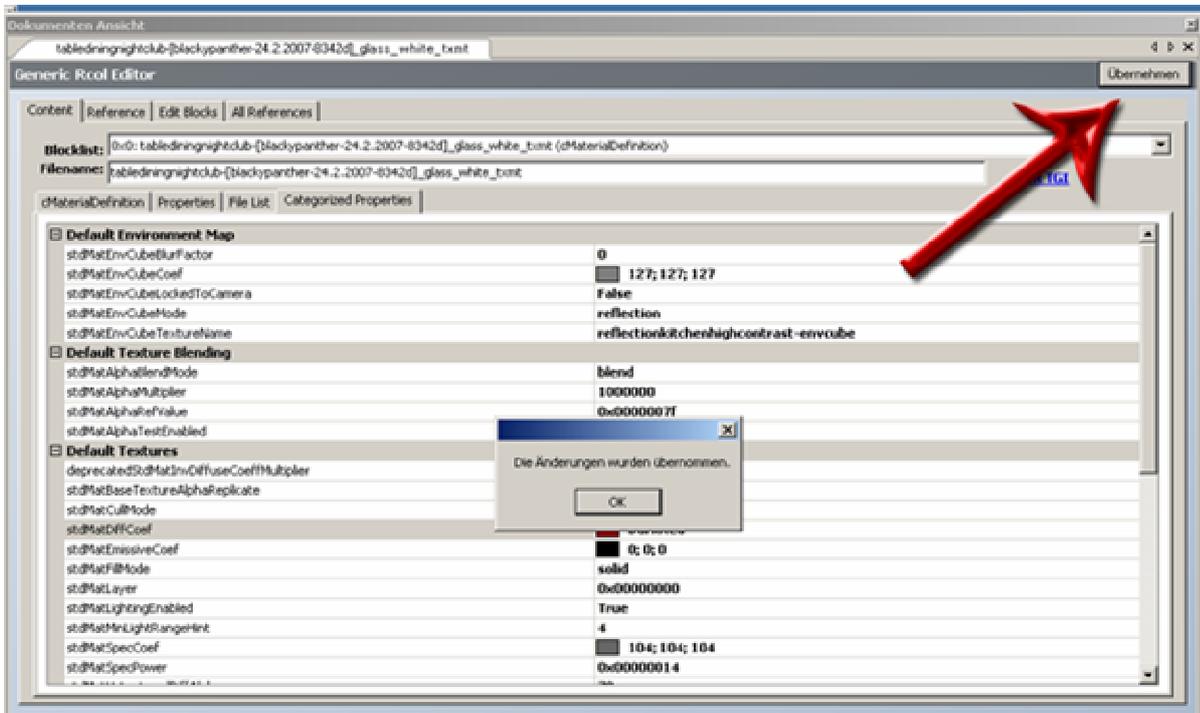
Klickt nun auf das kleine Dreieck, also öffnet das Aufklappmenü



Hier seht ihr nun schon einige Farben. Die schönsten Farben bzw. Farbnuancen findet ihr unter Web und System. Ihr könnt alle hierbei benutzen.

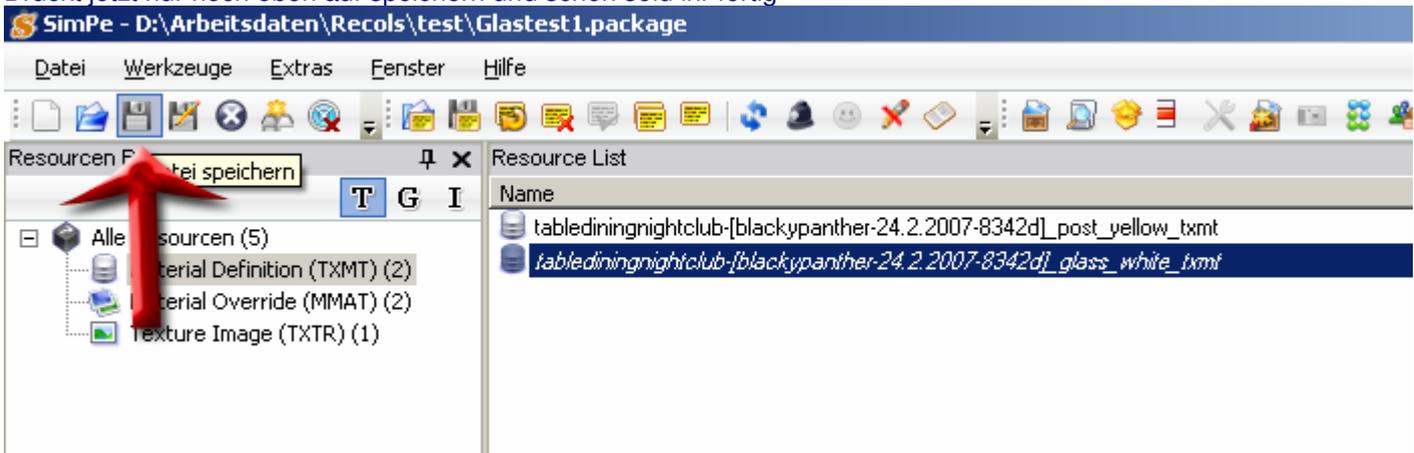
Wählt einfach irgendeine nun aus.

Am Ende drückt ihr oben auf übernehmen

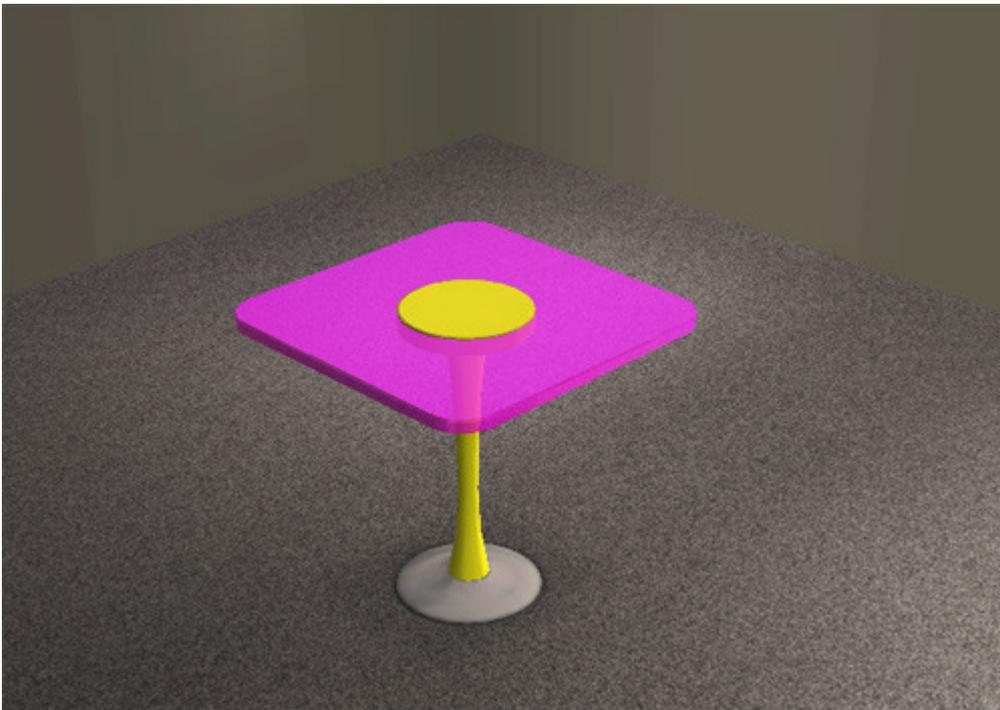


Das wars schon euer Objekt, Fenster, Tür was auch immer hat nun eine andere Glasfarbe.

Drückt jetzt nur noch oben auf speichern und schon seid ihr fertig



Sieht am Ende evtl. so aus, ich hab extra ne knallige Farbe genommen um es euch zu zeigen



Wünsche Viel Spaß beim probieren und basteln

Eure blackyTutorial zum ändern der Glasfarbe bei Objekten bzw. Fenster und Türen.

by blackypanther

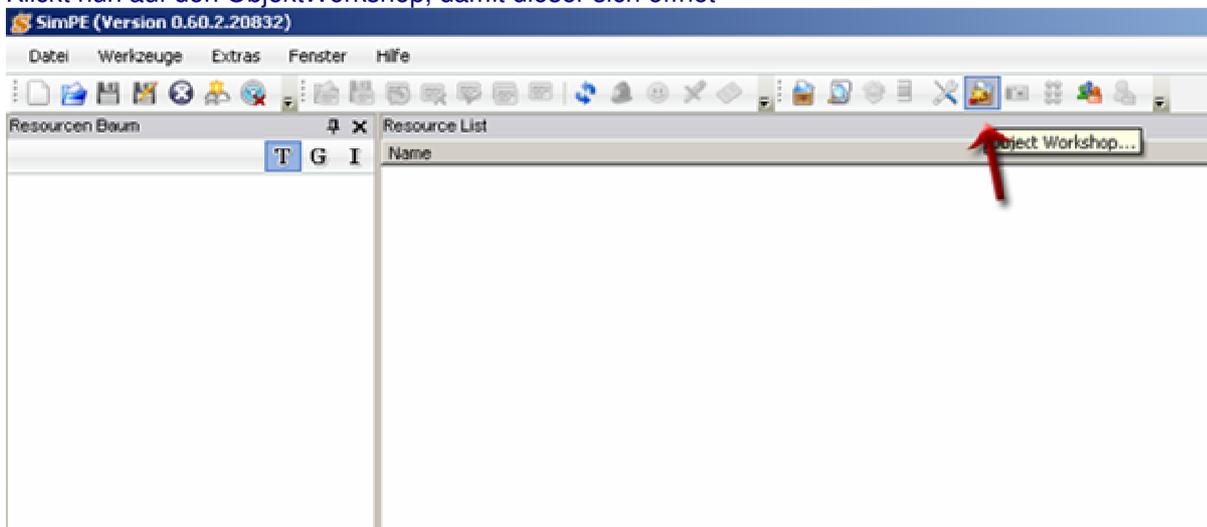
Benötigte Programme: SimPe

Kostenlos downloadbar bei

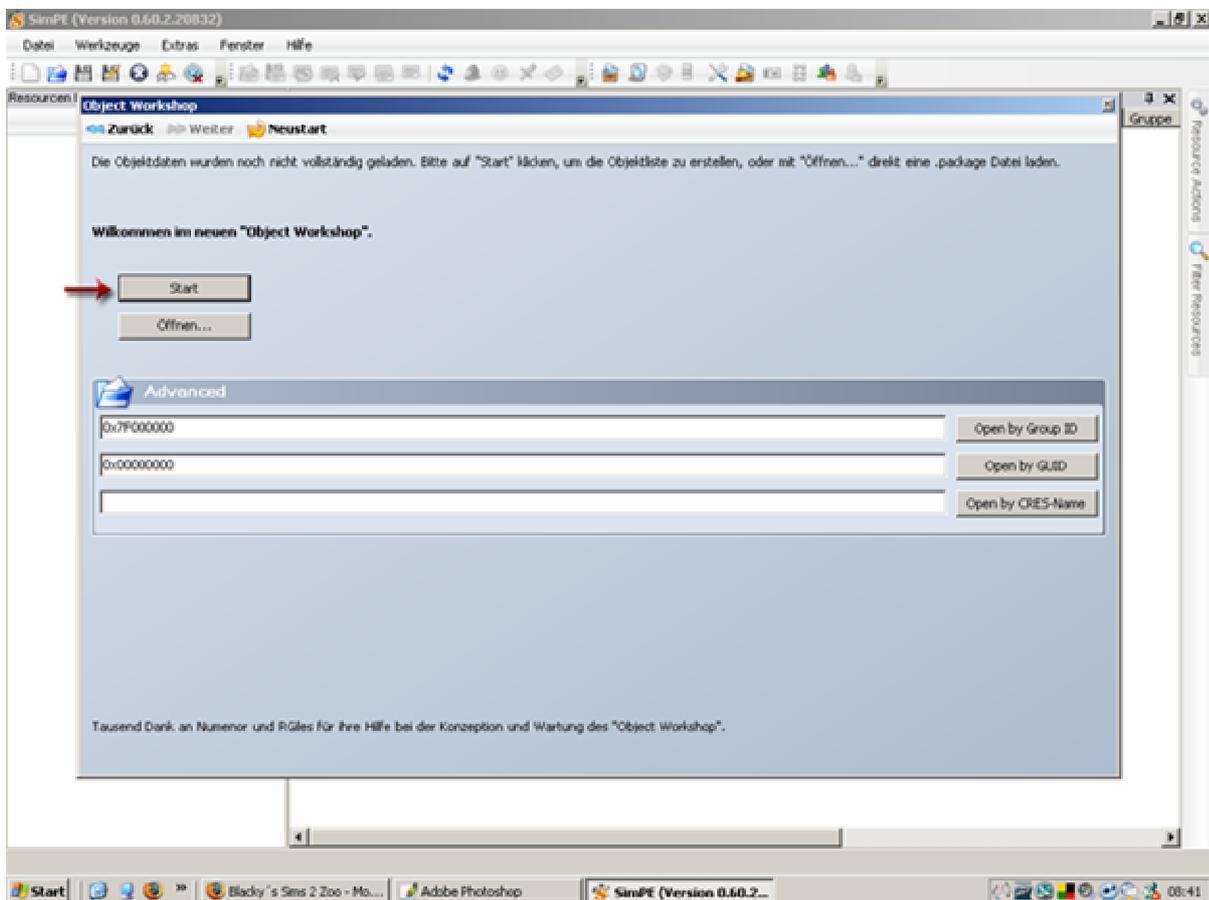
<http://sims.ambertation.de/en/download/realdownload/>

Simpe wie gewohnt starten.

Klickt nun auf den ObjektWorkshop, damit dieser sich öffnet



Nun auf Start drücken, damit alle Ressourcen geladen werden. Dies kann unter Umständen etwas länger dauern, je nachdem wieviele Downloads ihr im Spiel habt, bzw. wieviele Add-Ons oder Erweiterungspacks installiert sind.



Wählt nun ein Objekt, ein Fenster oder eine Tür aus. Auf jedenfall eines das Glaselemente hat.

Ich wähle für das Tutorial hier einen Tisch mit Glasplatte



Nach dem auswählen drückt ihr oben auf weiter



Nun wählt ihr Recolor aus

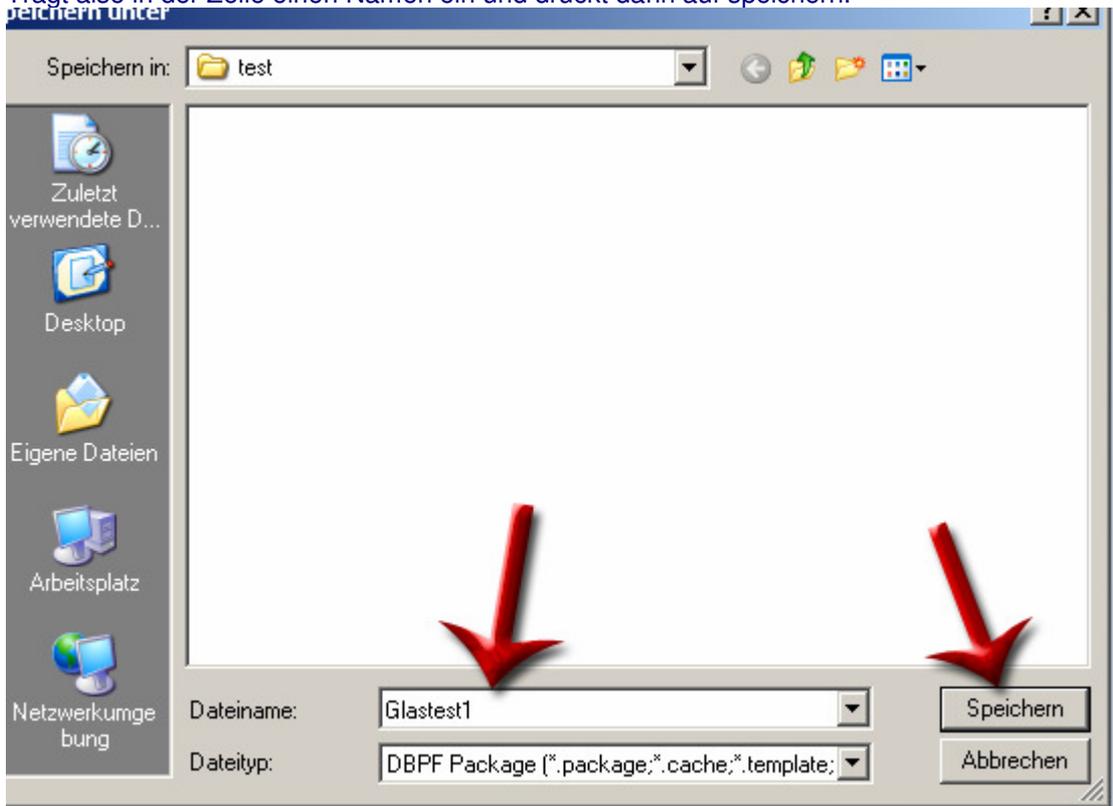


und danach drückt ihr auf Fertig

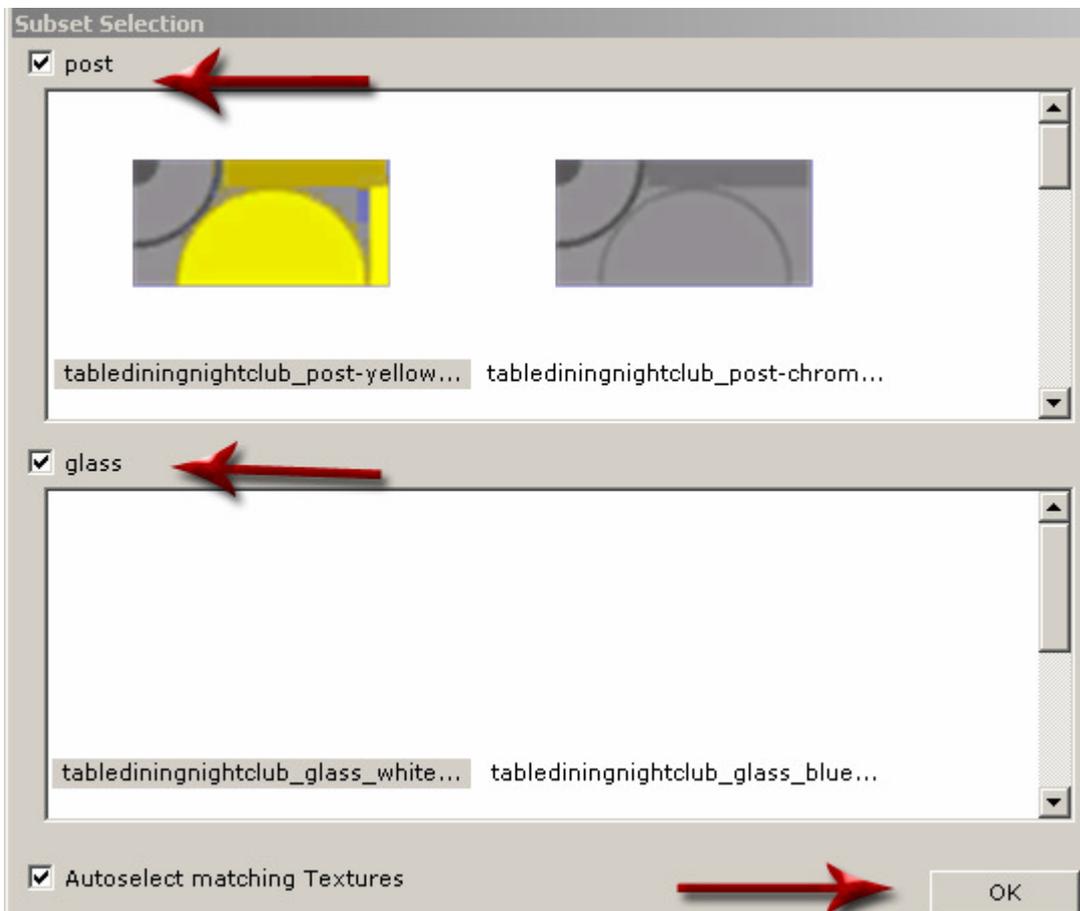


Ihr werdet nun aufgefordert dem Objekt also eurem Recolor einen Namen zu geben, sprich wie die Package-Datei später heißen soll.

Tragt also in der Zeile einen Namen ein und drückt dann auf speichern.



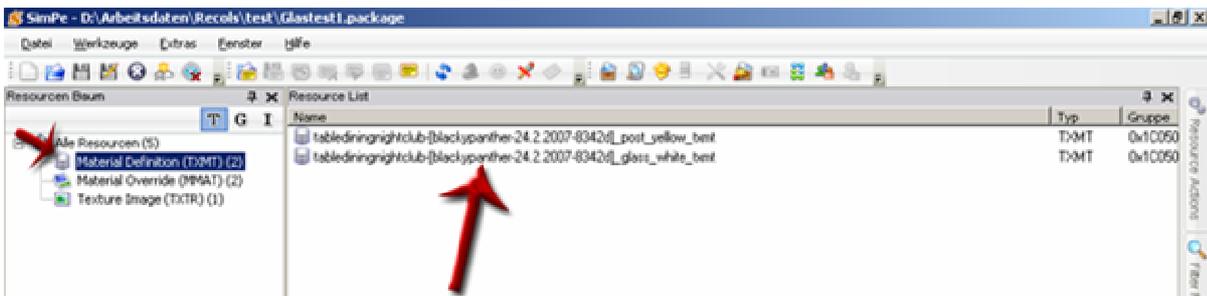
Da dieses Objekt aus 2 Farbgruppen besteht, könnte man z.b. jetzt nur den Tischfuß umfärben. Wir wollen ja aber beides bzw. das Glas umfärben. Daher lassen wir beim Fuß und beim Glas jeweils das Häkchen drin.



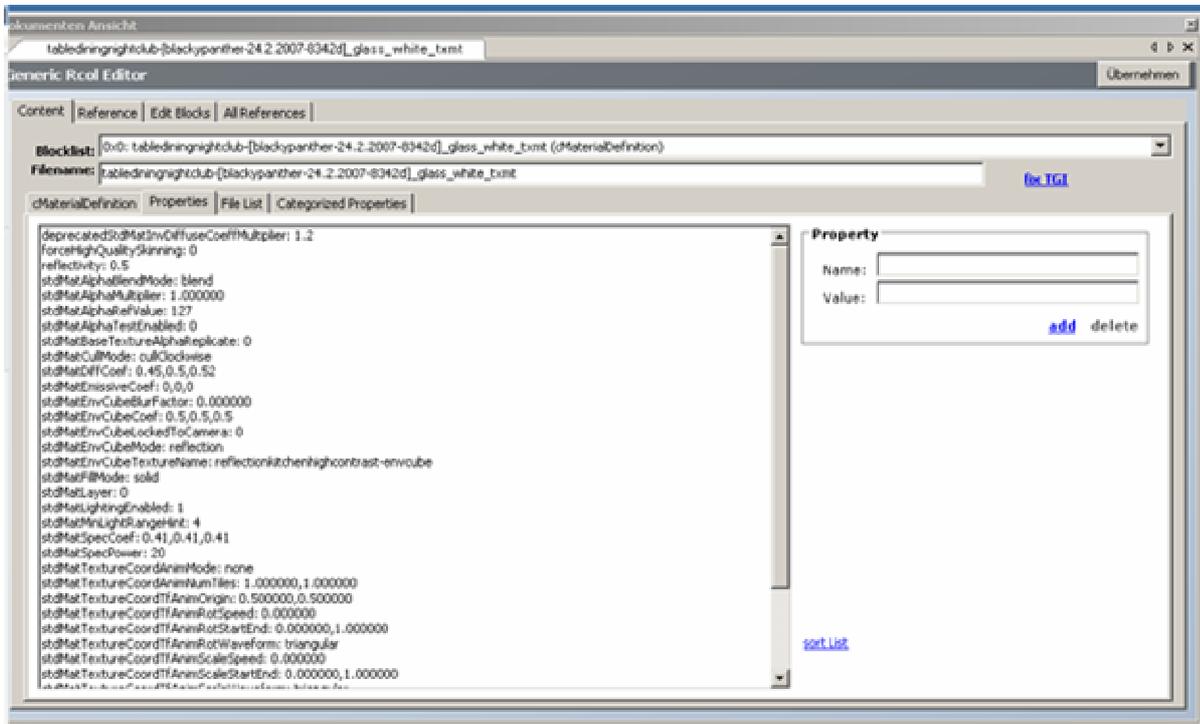
Ihr müsstet jetzt rechts im Ressourcen Baum 3 Einträge vor euch sehen.

Wir benötigen für das Glas die Material Definition (TXMT). Im Gegensatz zu Holz, Metall bzw. sonstigen Oberflächen, gibt es für Glas keine Texture Image. Glas wird nur über die Material Definition gefärbt.

Klickt also nun im Ressourcen Baum auf Material Definition und dann in der Ressource List (großes Feld in der Mitte) auf den Eintrag der sich hinten glass nennt.



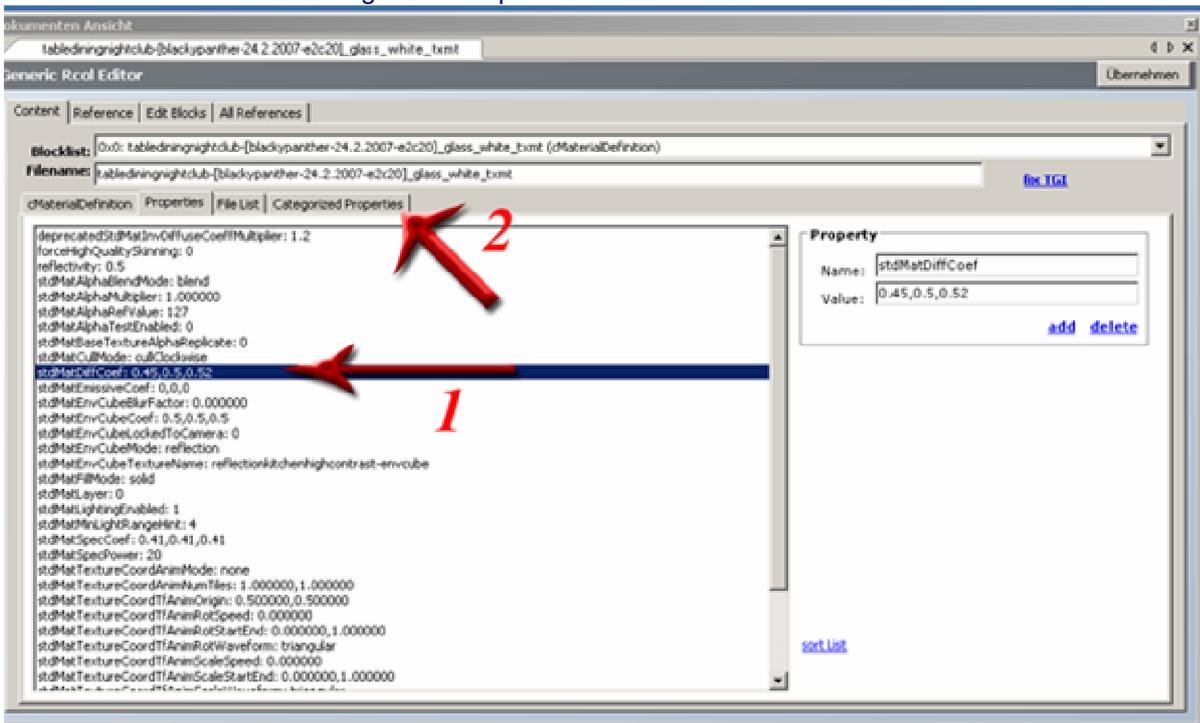
Danach müsstet ihr dieses in der Dokumenten Ansicht sehen



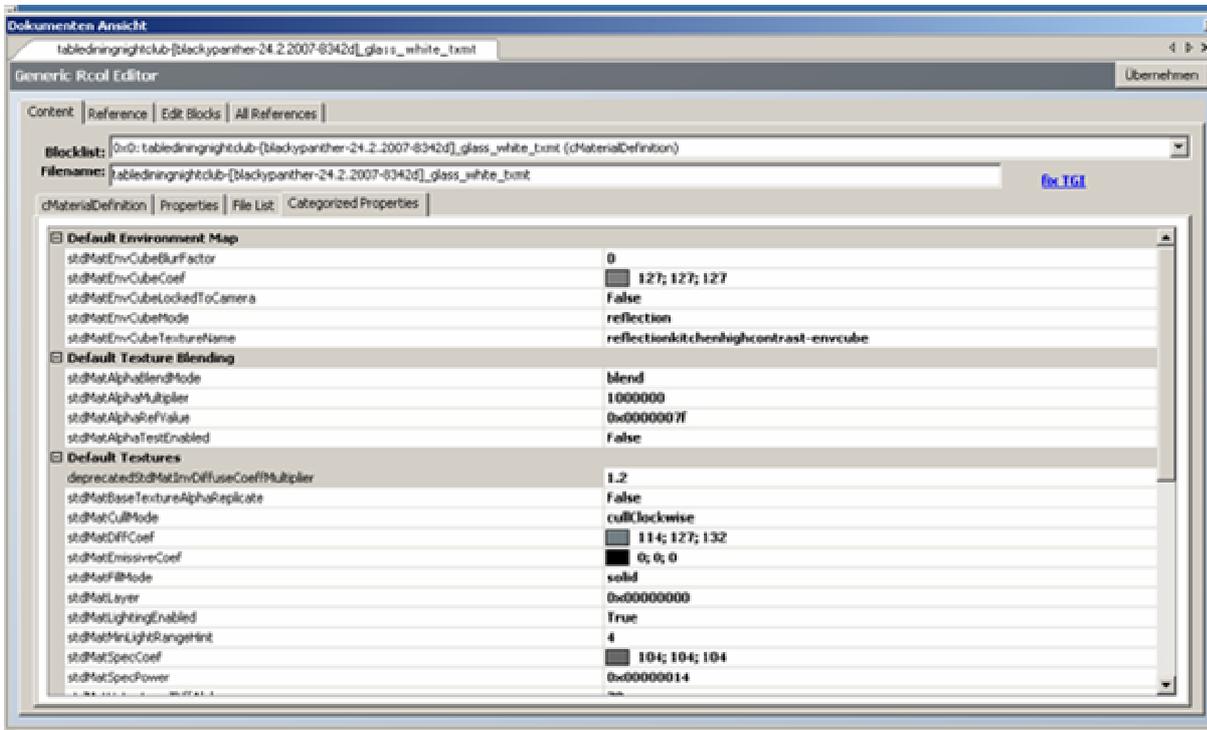
Dies sind alle Material Definitionen zu diesem Objekt. Wir benötigen hiervon nur eine.

Und zwar: stdMatDiffCoef Siehe Pfeil 1

Wir klicken nun oben auf Categorized Properties Siehe Pfeil 2

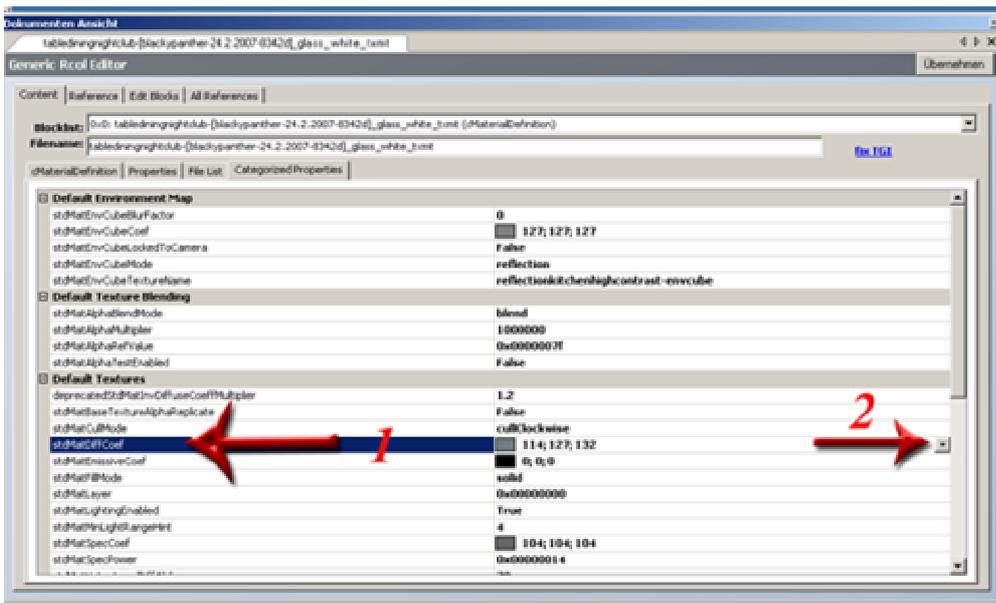


Ihr müsstet dann dieses Bild vor euch sehen

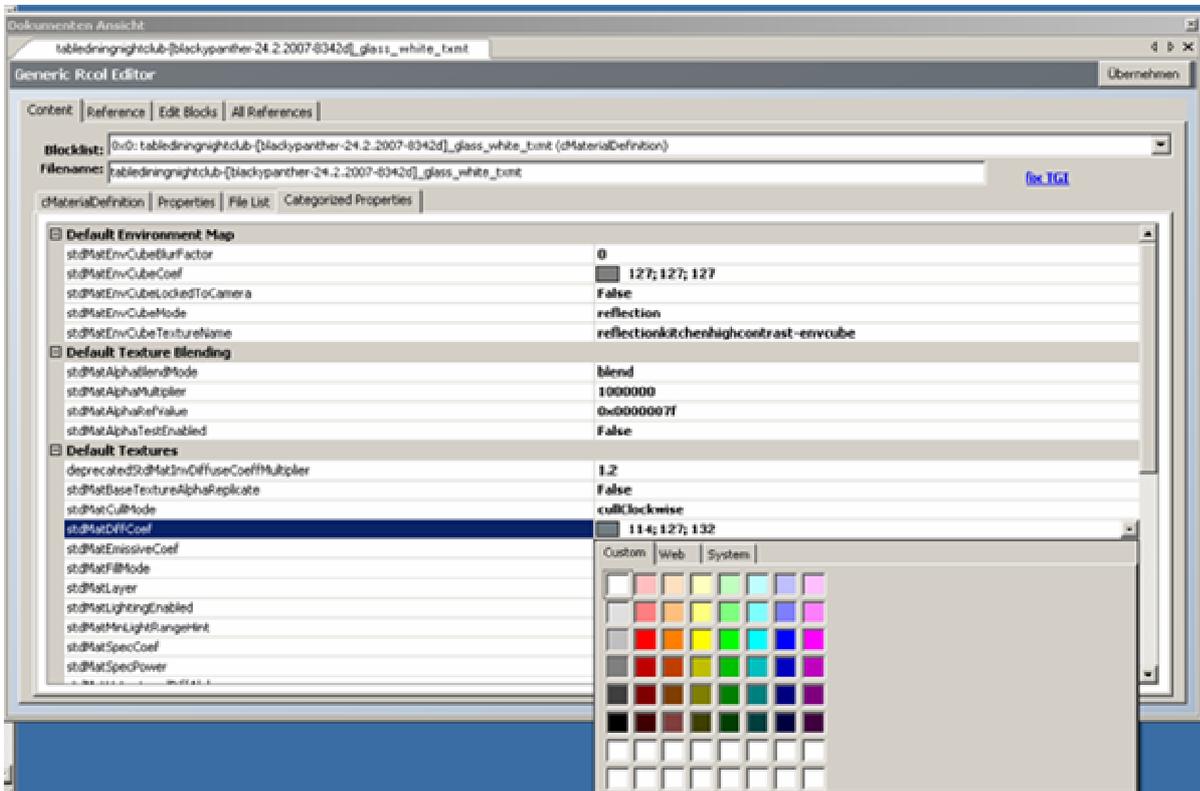


Klickt nun hier auf den Eintrag stdMatDiffCoef Siehe Pfeil 1

Und danach hinten, also hinter den Zahlen kurz in die weiße Spalte. Es erscheint ein kleines Dreieck, was ein Aufklappmenü symbolisiert Siehe Pfeil 2



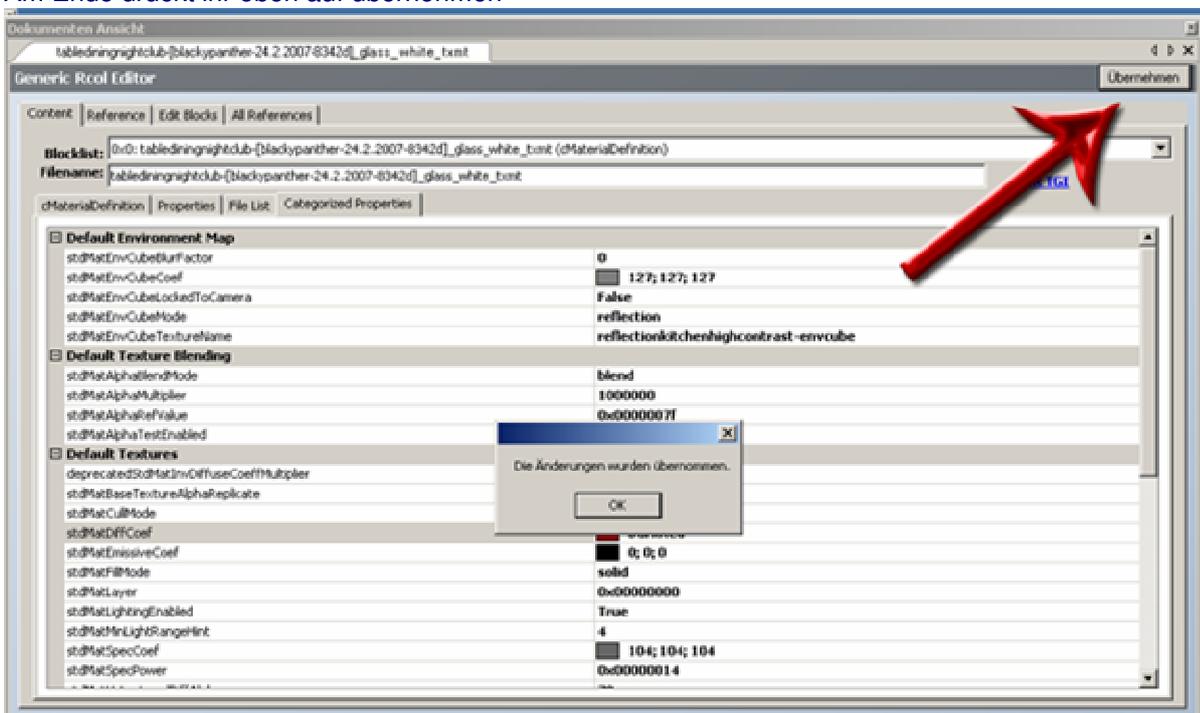
Klickt nun auf das kleine Dreieck, also öffnet das Aufklappmenü



Hier seht ihr nun schon einige Farben. Die schönsten Farben bzw. Farbnuancen findet ihr unter Web und System. Ihr könnt alle hierbei benutzen.

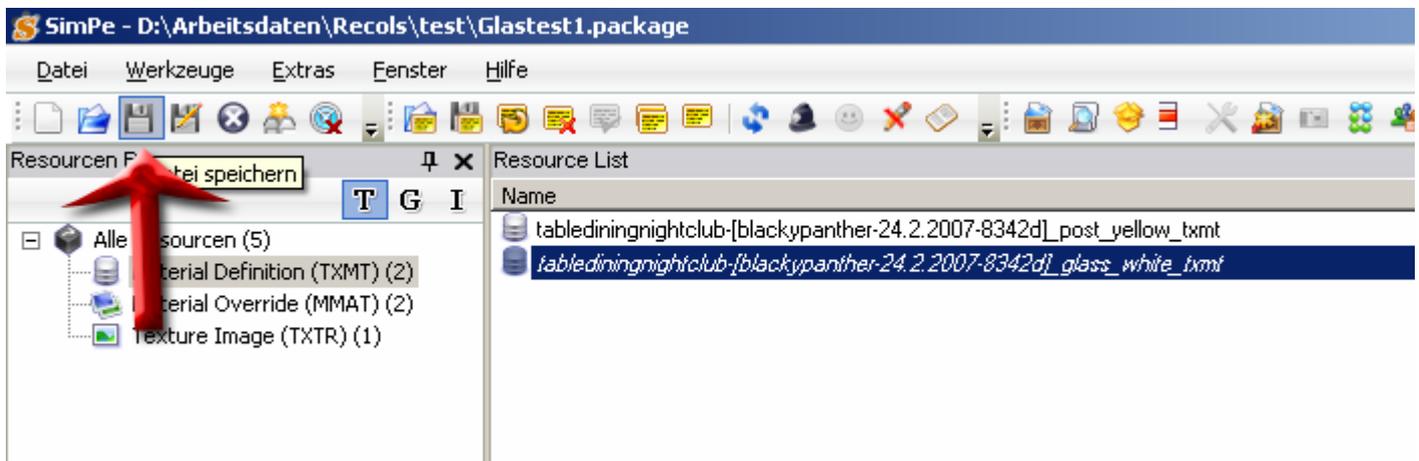
Wählt einfach irgendeine nun aus.

Am Ende drückt ihr oben auf übernehmen

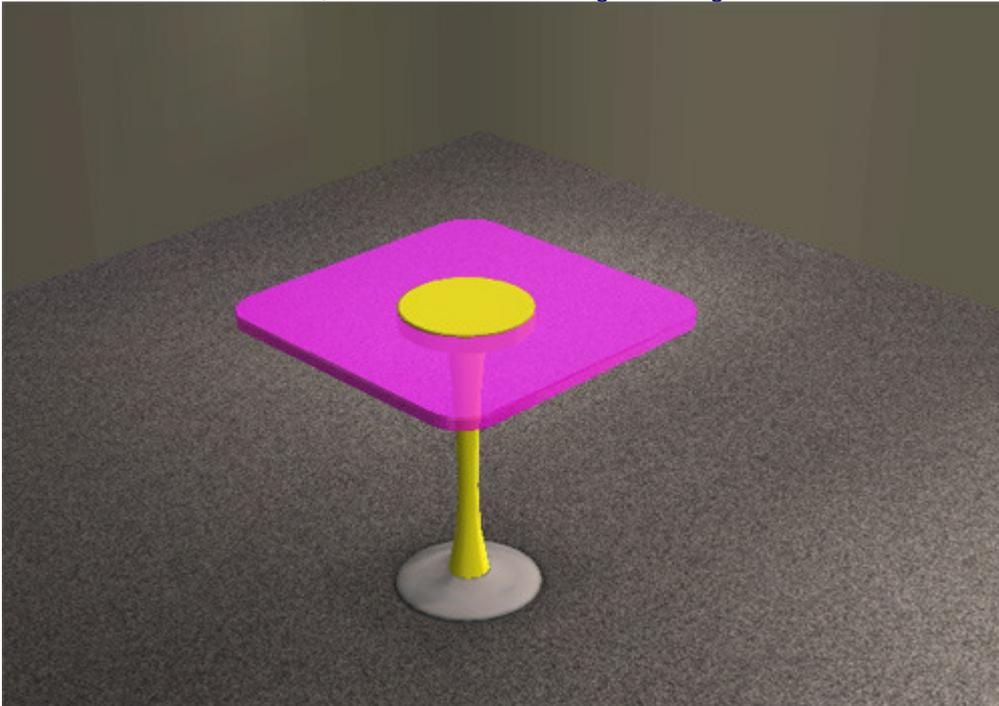


Das wars schon euer Objekt, Fenster, Tür was auch immer hat nun eine andere Glasfarbe.

Drückt jetzt nur noch oben auf speichern und schon seid ihr fertig



Sieht am Ende evtl. so aus, ich hab extra ne knallige Farbe genommen um es euch zu zeigen



Wünsche Viel Spaß beim probieren und basteln

Eure blacky

Fragen zu diesem Tutorial könnt Ihr unter www.blackypanther.de und dort im Helpcenter stellen!