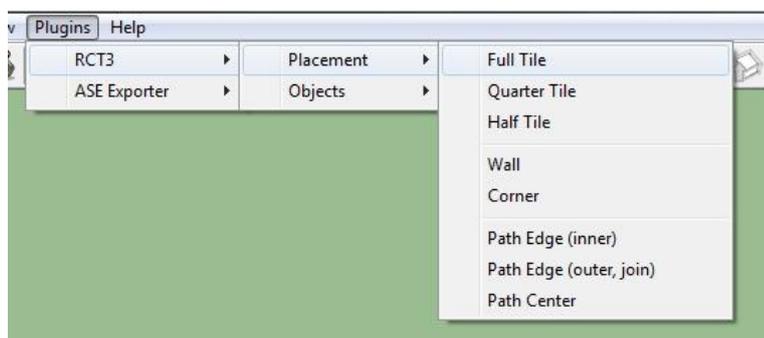


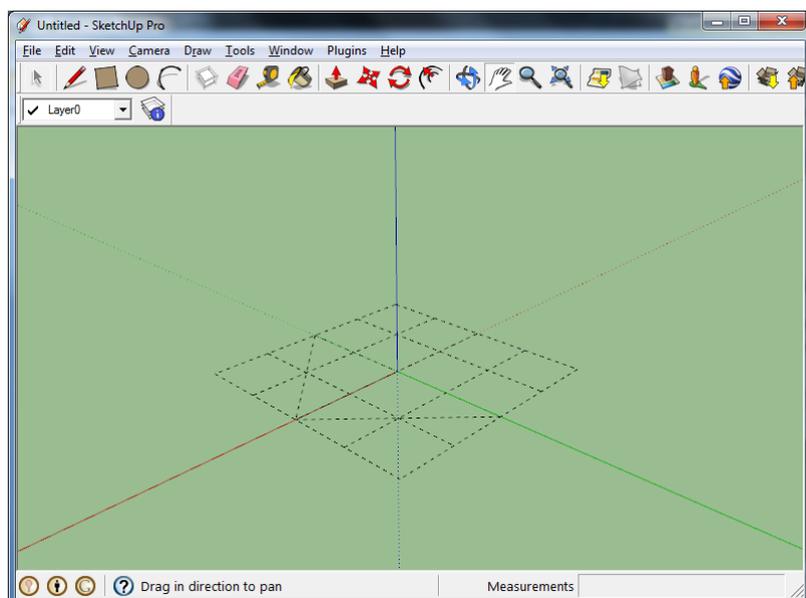
RCT3Italia - Tutorial 1

Come costruire un Negozio Personalizzato

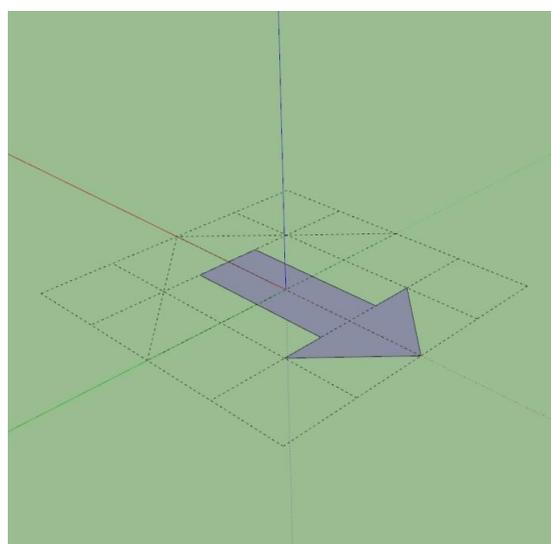
In questo tutorial non verranno trattate le tecniche di modellazione in SketchUp o di altri programmi, si parte quindi dal presupposto che abbiate familiarità con SketchUp e i Plugin necessari (li trovate nella sezione Download).



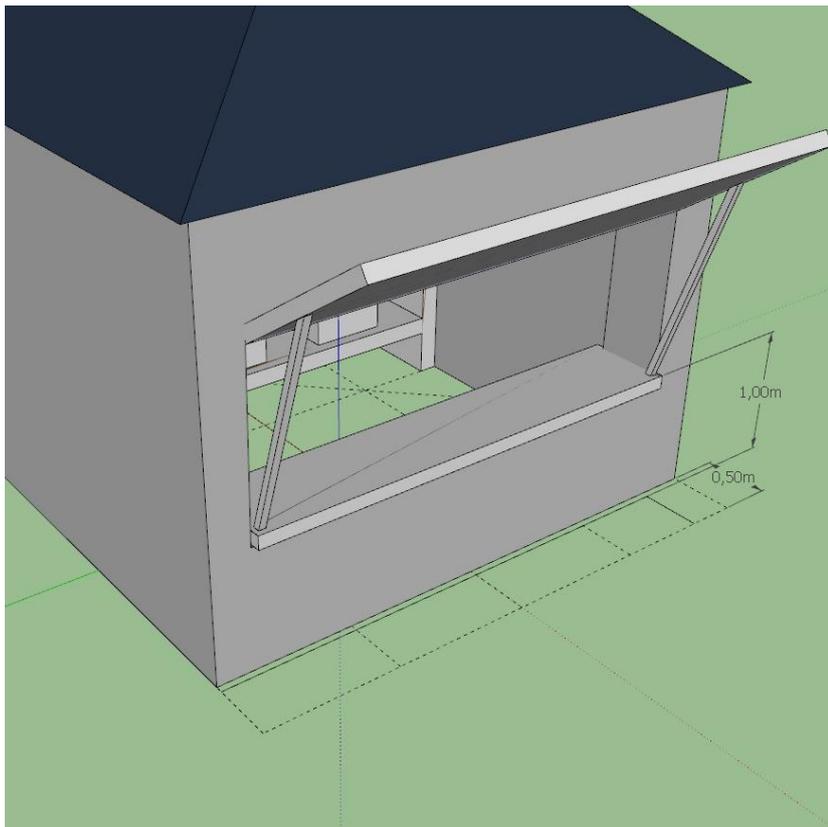
Apriamo SketchUp e dal menu Plugin
Selezioniamo RCT3 -> Placement -> Full Tile



Avremo così a disposizione una griglia che ci aiuterà a posizionare i nostri oggetti.

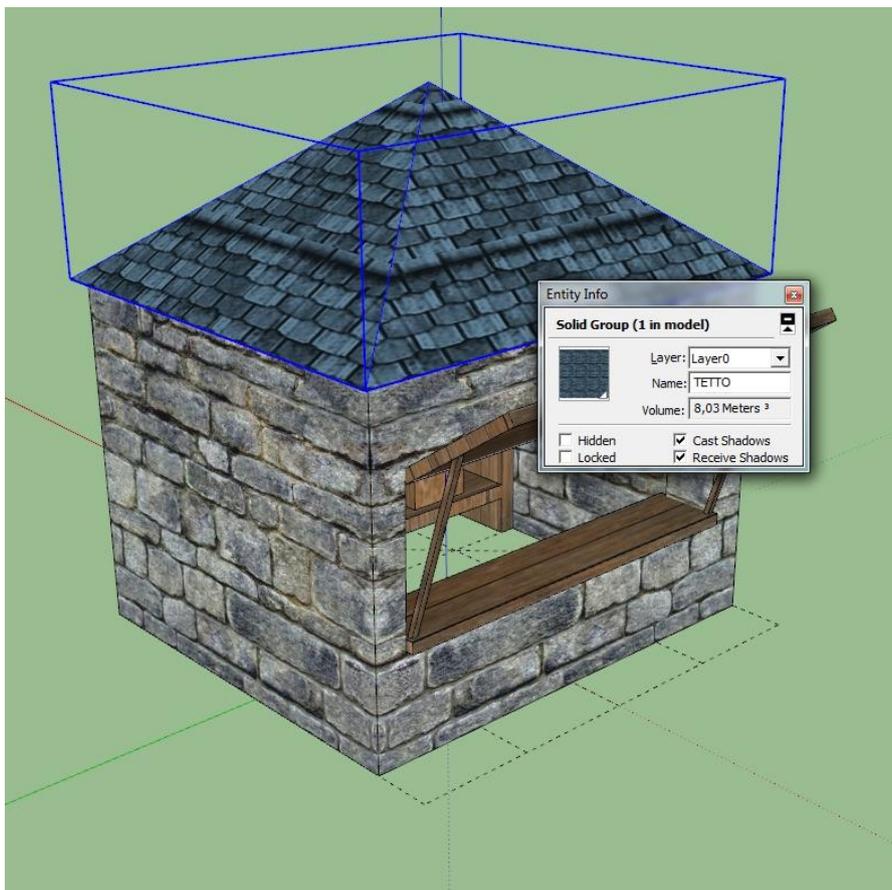


La prima cosa da notare è che, nel caso di un negozio, dovremo usare un orientamento di 180° rispetto alla griglia di riferimento : come indicato dalla freccia nella figura, il fronte del negozio si posizionerà dalla parte opposta alle diagonali di riferimento della griglia.



Iniziate a modellare il vostro negozio tenendo presente due misure importanti :

Il bancone di vendita dovrà essere ad 1m di altezza ed arretrato di almeno 0.5 m rispetto alla linea di margine.



Entity Info

Solid Group (1 in model)

Layer: Layer0

Name: TETTO

Volume: 8,03 Meters³

Hidden

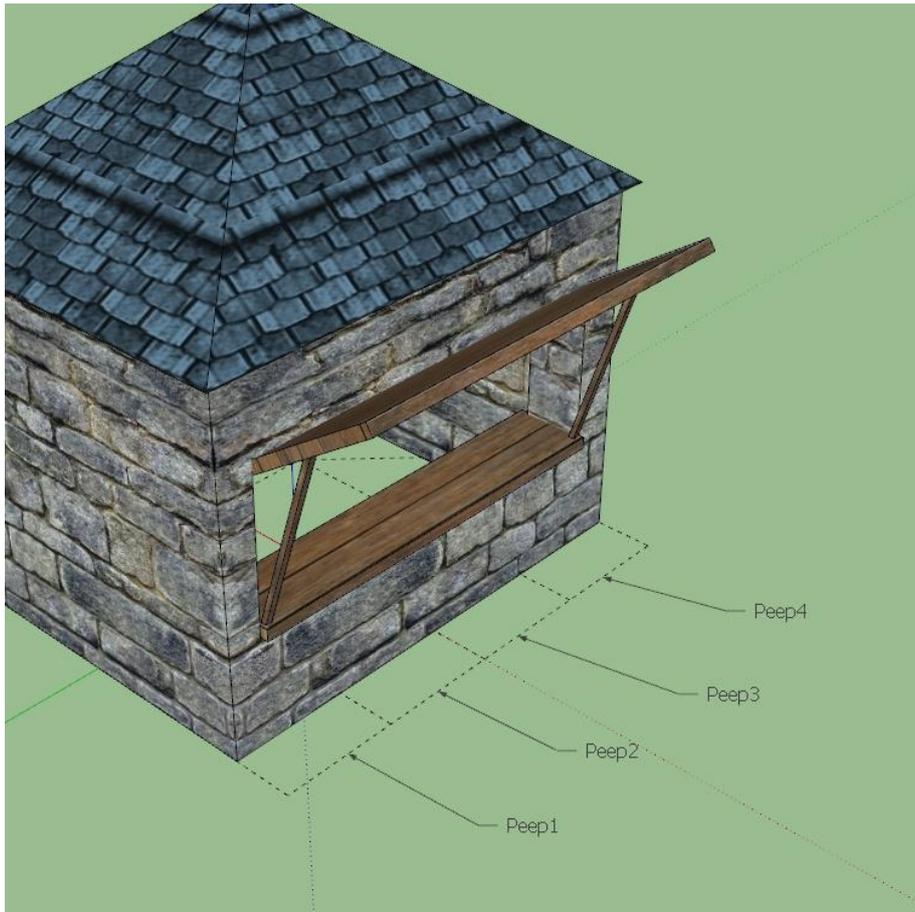
Locked

Cast Shadows

Receive Shadows

Completate la costruzione del modello ed applicate le texture.

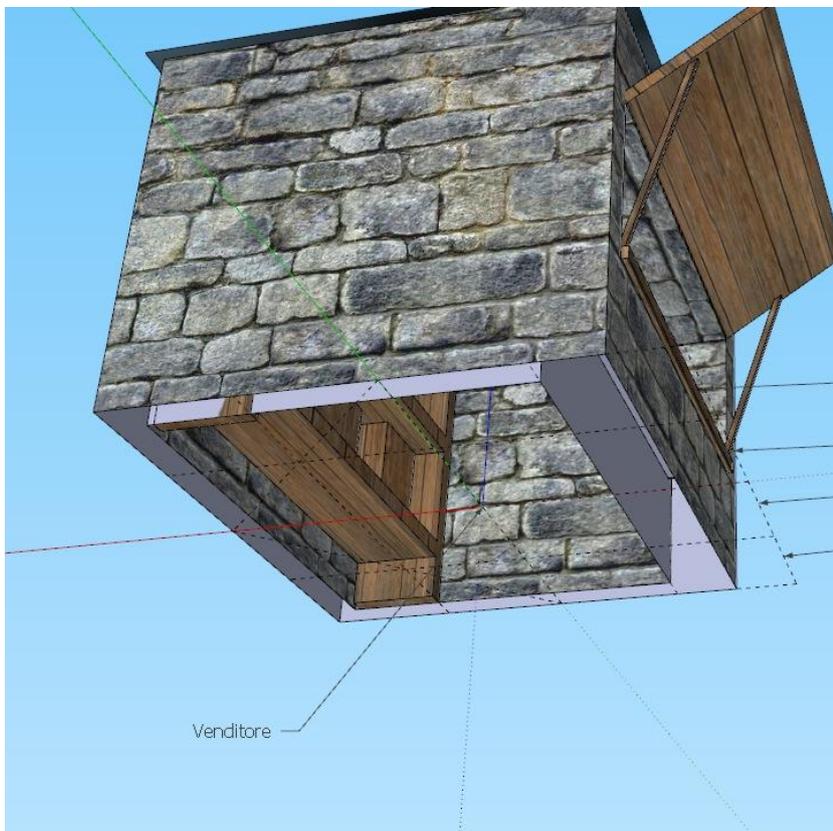
Ricordatevi di raggruppare tutte le parti del modello che hanno la medesima texture altrimenti non potrete attribuirle correttamente nell' RCT3Importer



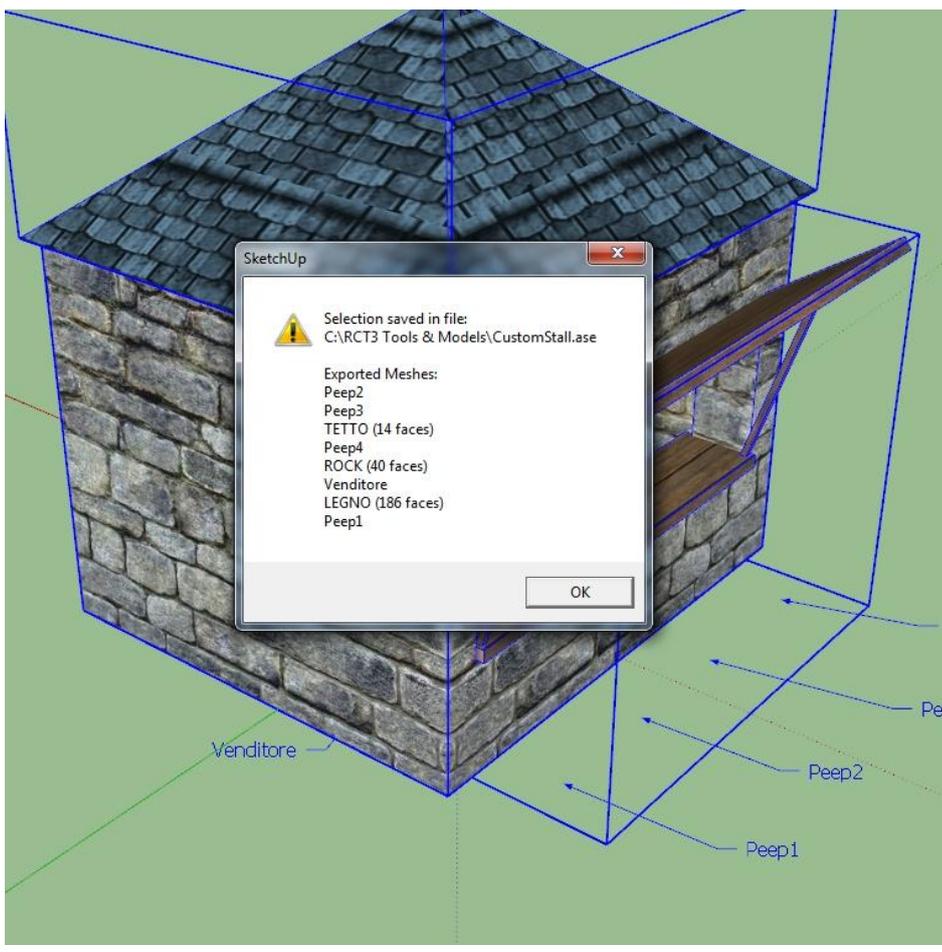
Ora dovrete creare 4 Effect Point per i compratori ed 1 effect point per il venditore.

Gli effect point si creano con lo strumento 'Testo' .

Create 4 punti come indicato nella figura, ricordatevi che devono essere abbastanza distanziati altrimenti i visitatori diranno che il negozio 'E' troppo affollato !'



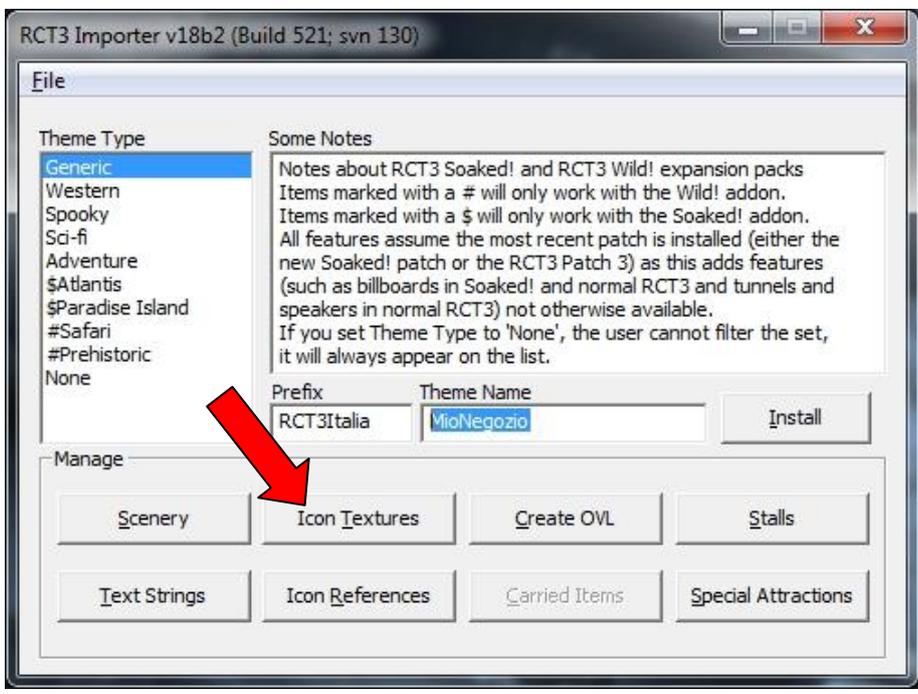
Ora create un effect point per il venditore: deve essere posizionato al punto zero degli assi di SketchUp (il punto di incrocio delle linee rossa verde e blu).



Ora Selezionate tutto il modello e gli effect point ed esportate, selezionando dal menu Plugins : ASE Exporter -> Export.

Confermate con OK l'esportazione del modello e dei punti. Scrivete il nome del file desiderato e premete OK

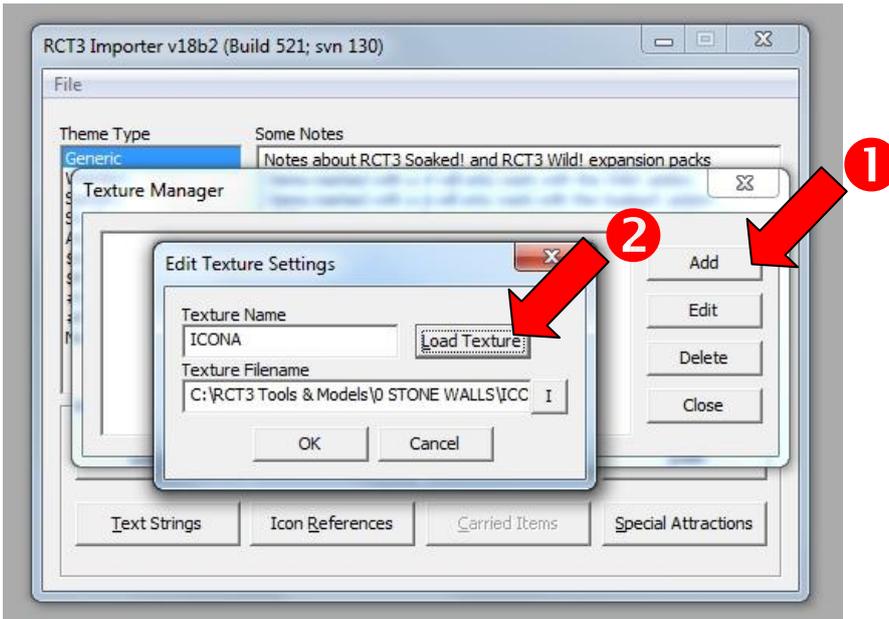
Una finestra con i dettagli vi confermerà l'esportazione, con elencati i gruppi e gli effect point che avete creato.



Ora aprite RCTImporter

Selezionate il tema desiderato e date un nome al vostro progetto.

Quindi cliccate su **Icon Texture**



Nella finestra del Texture Manager cliccate su **Add**

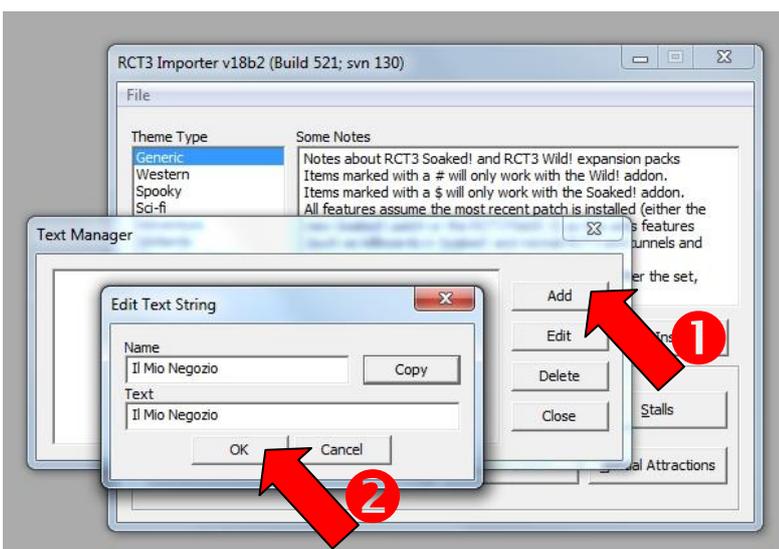
Nella finestra di Edit Setting cliccate su **Load Texture** e selezionate l'icona 64x64 pixel che avrete preparato.

Cliccate su OK



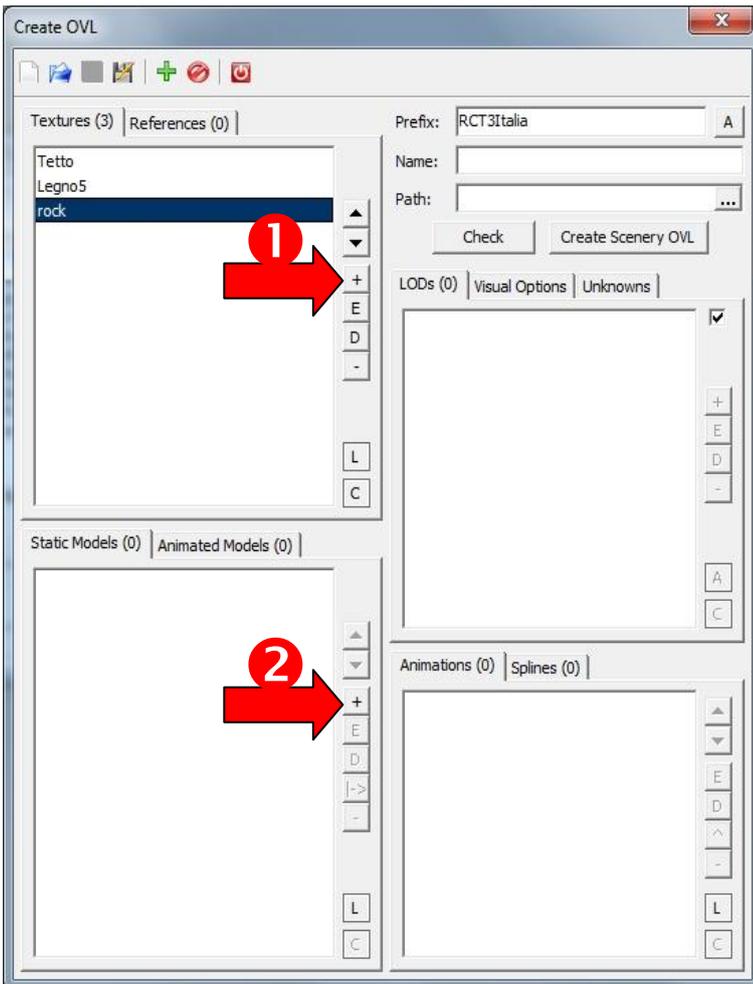
Ora Cliccate su **Icon References** e nella finestra che appare cliccate su **Auto**

Quindi date OK



Cliccate su **Text Strings** e nella finestra che appare cliccate su **Add**.

Scrivete il nome che volete dare al vostro negozio e date OK

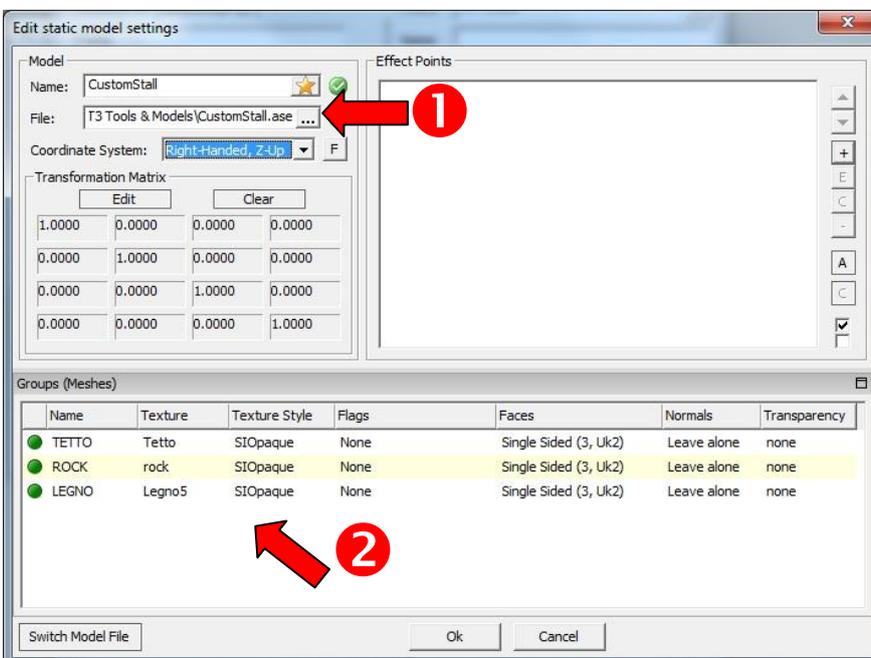


Cliccate su Create OVL e apparirà la finestra di inserimento delle texture e del modello.

Iniziate ad inserire la/le texture utilizzate dal vostro modello cliccando sul pulsante + della sezione in alto a sinistra.

Dalla finestra che appare potete selezionare il file .

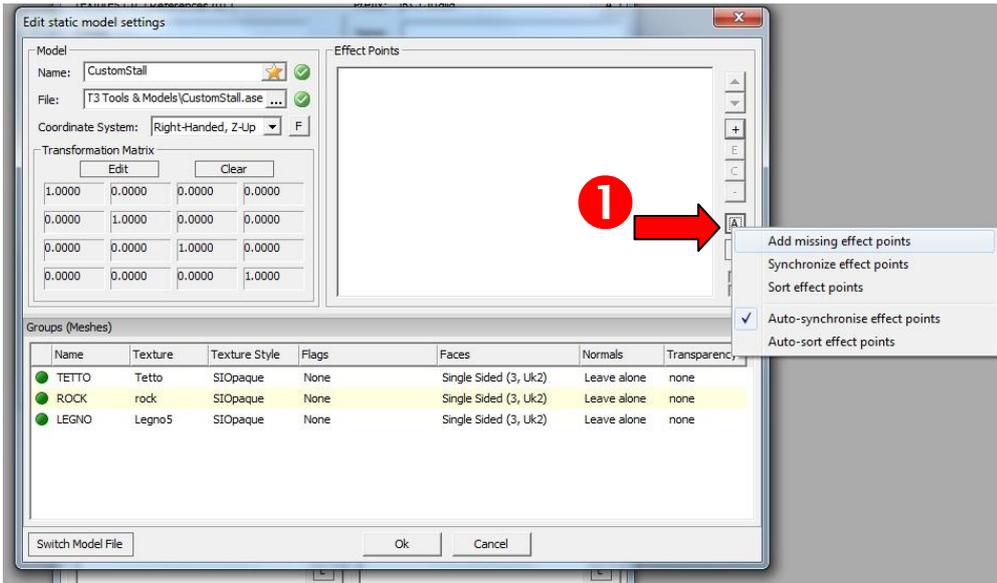
Ora cliccate su + nella sezione in basso a sinistra. Si aprirà la finestra di configurazione del modello.



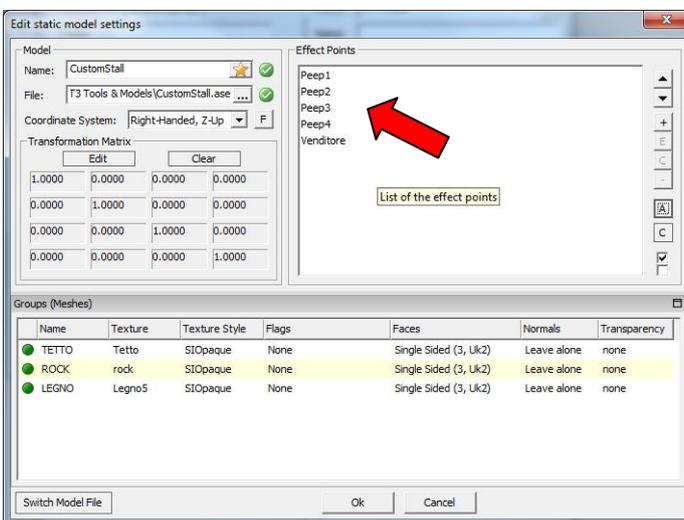
Questa è la parte più importante, vediamo la passo passo.

Per prima cosa selezionate il file ASE che avete creato con sketchup ed impostate le coordinate su Z-Up

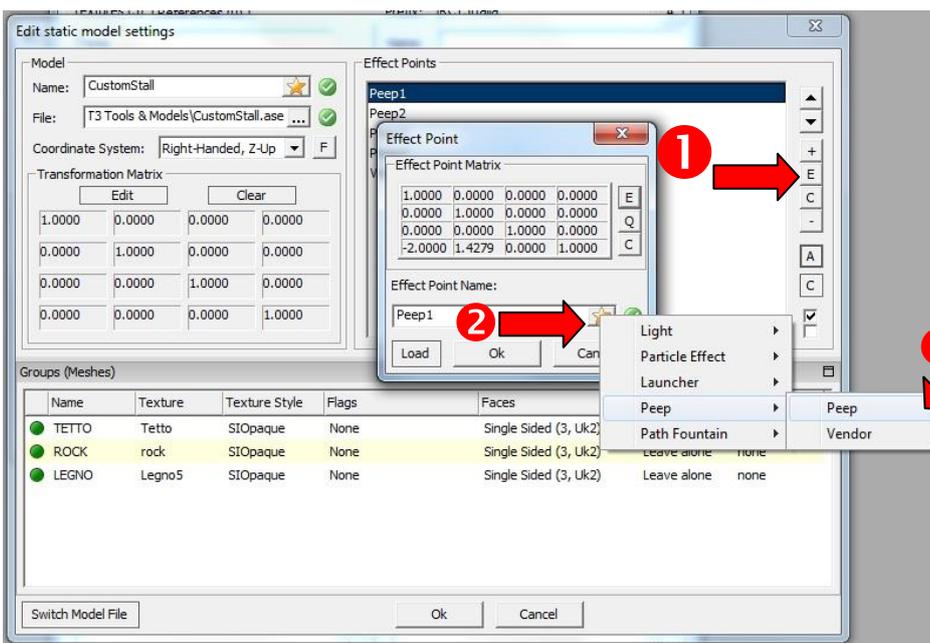
In basso appare la lista dei gruppi presenti nel modello, assegnate a ciascuno la texture che avete caricato nella fase precedente.



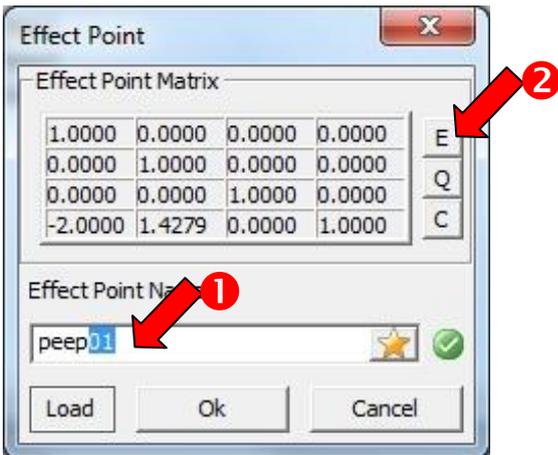
Ora cliccate su A nella sezione a destra e nel menu a discesa selezionate **Add missing effect point**.



La lista degli effect point mostrerà i punti che avete creato in Sketchup.

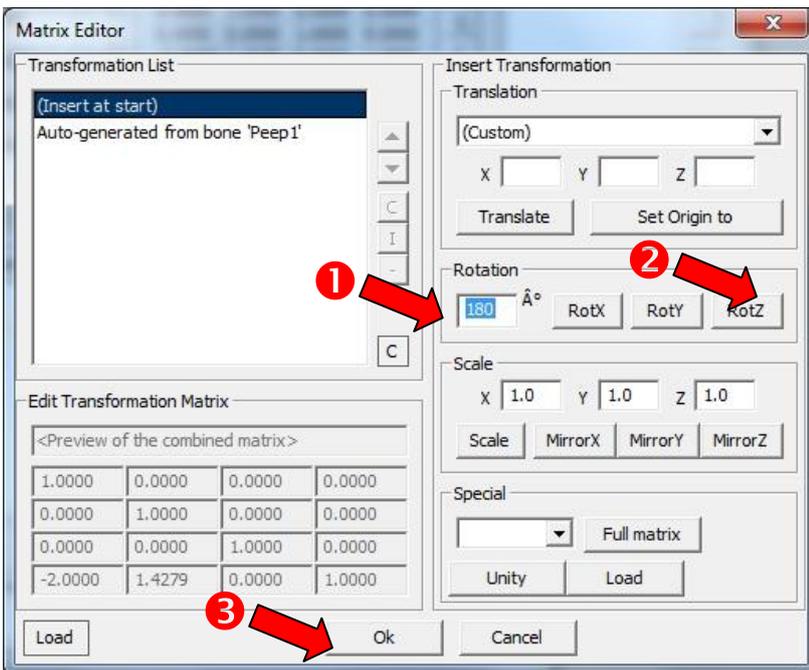


Selezionate il primo Peep e cliccate su E . Nella finestra che appare cliccate sulla stellina gialla e selezionate dal menu Peep -> Peep.



Assegnate il numero 01 al punto, gli altri li dovrete numerare 02,03 e 04.

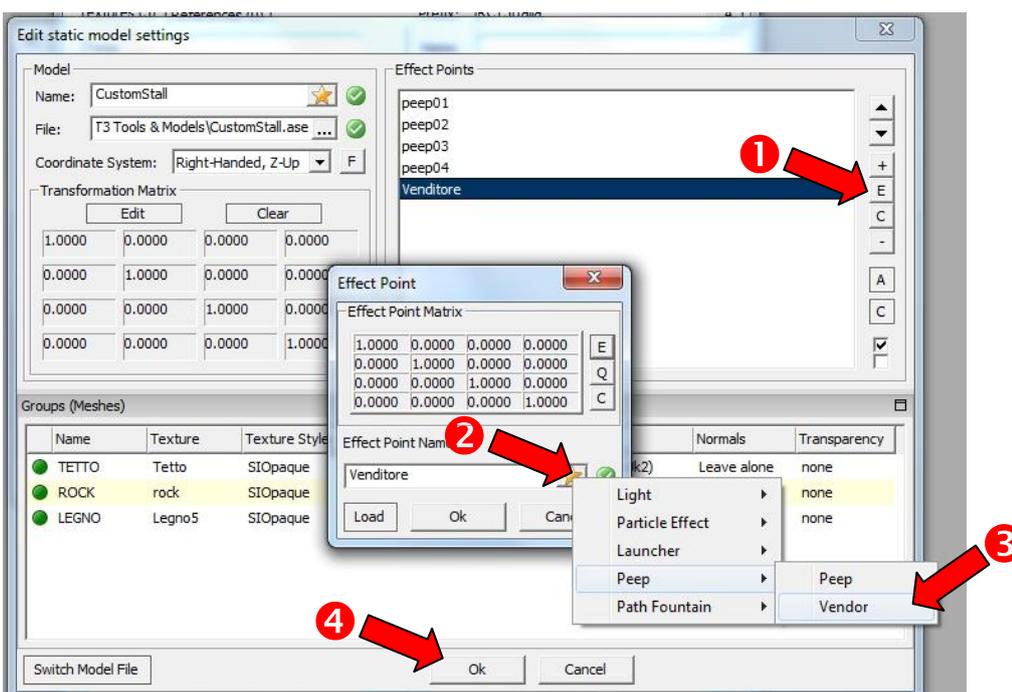
Premete su E per modificare la rotazione del punto.



Digitate 180 nella casella Rotation e cliccate su RotZ. Quindi Date OK.

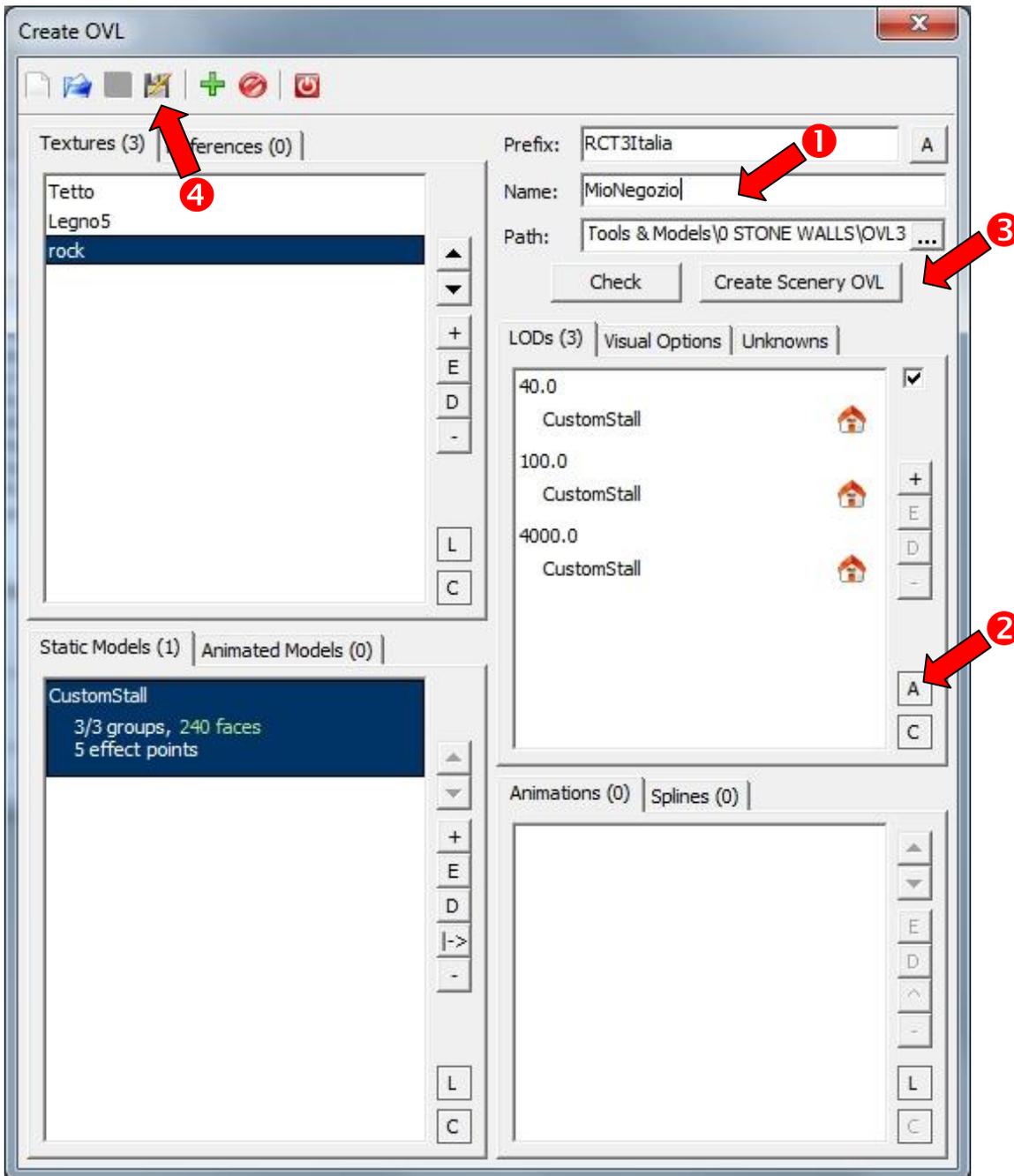
Ripetete queste operazioni anche per i punti Peep2, 3 e 4

La rotazione è importante altrimenti i visitatori si fermeranno davanti al negozio ma voltando le spalle al venditore (il negozio funziona ugualmente e la vendita va in porto, ma non è bello da vedere).



Ora assegniamo anche il punto Venditore cliccando su E, sulla stellina gialla e nel menu che appare selezionare Peep -> Vendor.

Premete OK per confermare le impostazioni del modello.

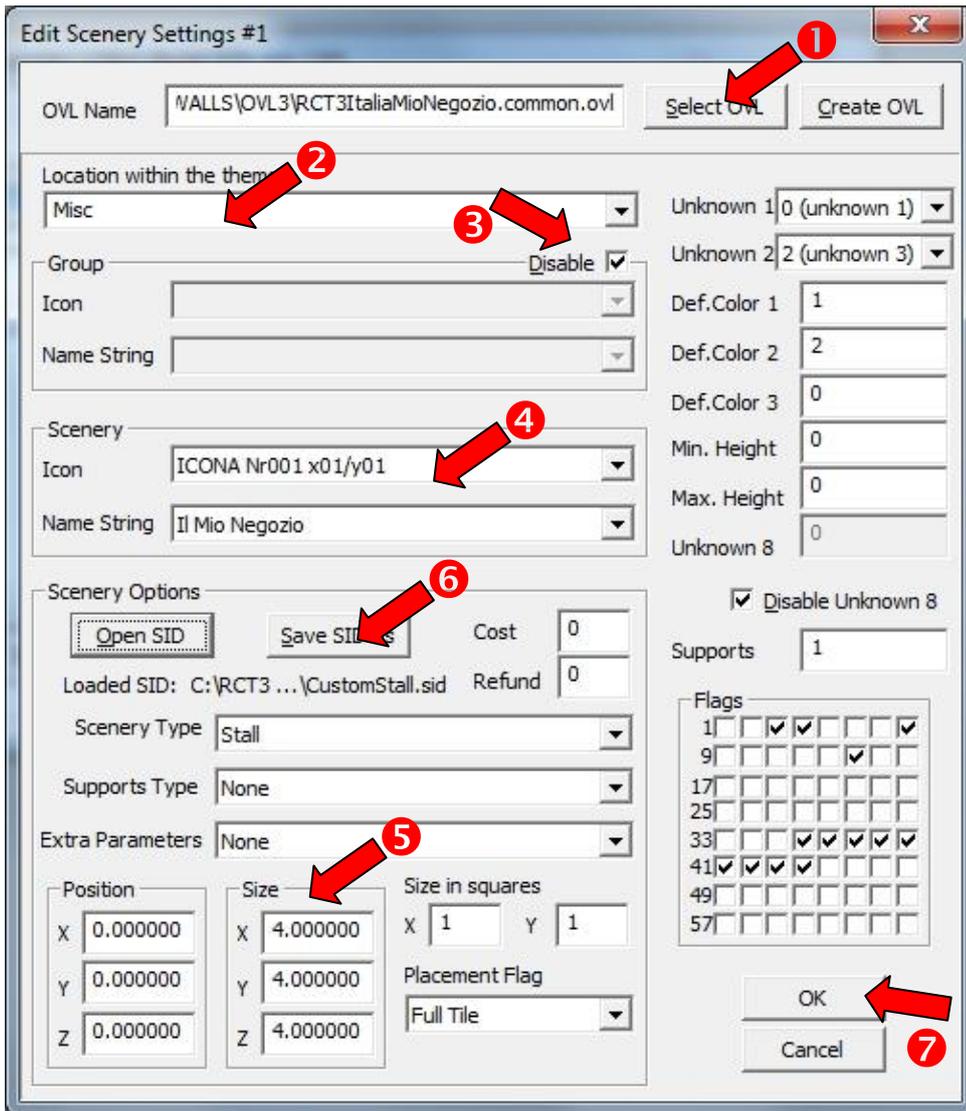


Tornati alla finestra OVL date un nome al file scrivendolo nella casella Name: e selezionate un percorso dove salvarlo.

Premete sul bottone A nella sezione di destra , appariranno 3 voci che serviranno al gioco a definire i dettagli di visualizzazione alle varie distanze.

Cliccate su **Create Scenery OVL**

Salvate la configurazione cliccando sull'icona nella toolbar (potrebbe servire per future modifiche)
e chiudete questa finestra.



Tornati alla finestra principale cliccate su **Scenery**

Premete Select OVL e selezionate il file creato nella fase precedente.

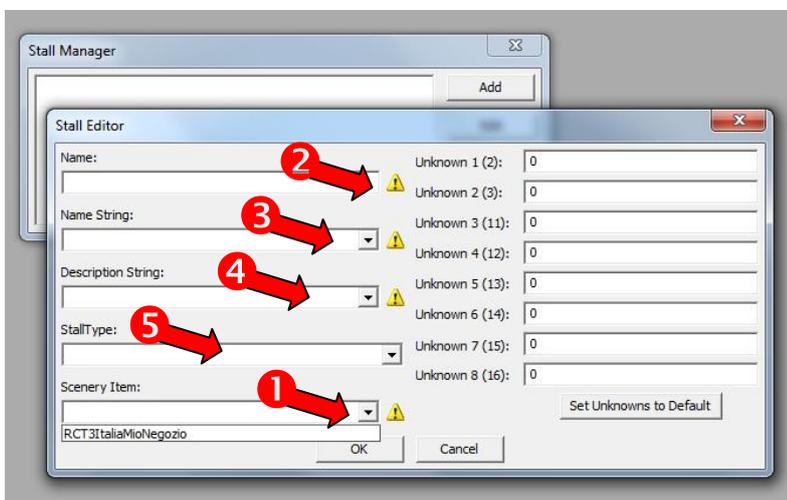
Date un nome alla sottocartella che conterrà gli oggetti

La sezione Group serve solo se state creando una serie di oggetti, in questo caso è un unico oggetto quindi spuntate la voce Disable.

Selezionate l'icona precedentemente creata e il nome impostato nella sezione Text String

Impostate le misure nella sezione Size in base alle dimensioni del vostro oggetto.

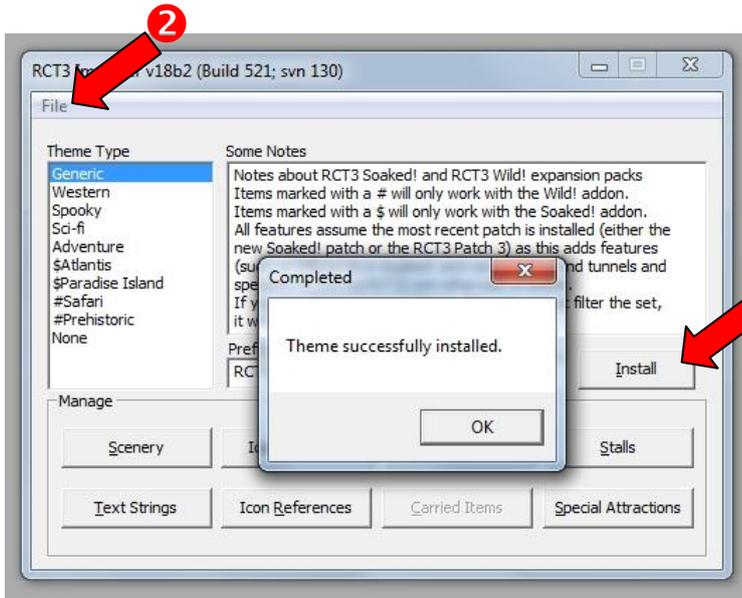
Compilate il resto della scheda ESATTAMENTE come nella figura e date OK.
(potete salvare questa configurazione cliccando **Save SID as**)



Tornati alla finestra principale cliccate su Stalls e nella finestra che appare selezionate con i menu a discesa il vostro oggetto.

Nella lista Stall Type selezionate il tipo di negozio che desiderate.

Cliccate su Set Unknowns to Default.



Cliccate su OK
Tornati alla finestra
principale cliccate su
Install...
Il gioco è fatto!

Aprendo RCT3 troverete
il vostro negozio insieme
a quelli standard del
gioco.

Ricordatevi di salvare il
vostro lavoro per
modifiche future
selezionando File ->
Save Theme File.



Buon Divertimento !