



## 【饰品制作之入门篇】利用 TSR Workshop 制作 M3 饰品

作者：Moirae（暮の绯月）

M&T单纯蛋糕店 <http://www.mtsims-cakestore.com>

官方交流论坛 <http://mtqueen.5d6d.com>

特别鸣谢清霜童子，在饰品研究过程中探讨和支持。

*此教程归M&T 单纯蛋糕店 (M&T SimsCakeStore) 所有，未经授权不得转载。*

### 写在前面的话



#### 1. 需要用到哪些软件？

##### →TSR Workshop

TSRW原版软件下载地址：[点击下载](#)

（TSR Workshop处于初步开发和完善阶段，请留意版本的更新。此教程中以TSRW\_RC2 为例。）

运作需要的支持软件：

※Microsoft .NET Framework 3.5

下载地址：[点击下载](#)



##### →MilkShape 3D

必须为 MilkShape 3D 1.8.5 及以上版本。

下载地址：[点击进入](#)

##### →Photoshop

或者与之类似的任意一款比较高级的图形处理软件。同时安装支持 DDS 格式的插件。

DDS插件下载地址：[点击下载](#)

#### 2. 什么时候可以开始学习此教程？

此教程是饰品制作的入门教程，但适合具有一定建模基础的人使用。没有任何建模基础的人，建议结合基础教程[【基于SIMS创作的MilkShape 3D操作指南】](#)一起学习。

#### 3. 学习完此教程后，可以实现什么效果？

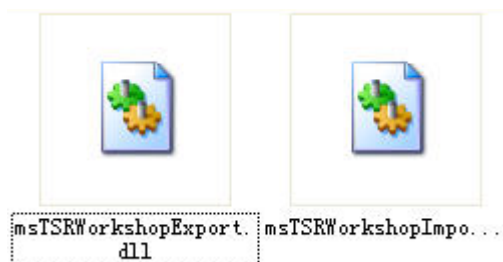
学会制作成年男子、成年女子、青年女子、青年男子、儿童、婴孩等不同年龄段适用的首饰类自定义物品。



4. 学习完此教程后，还可以学习哪些进阶教程？  
暂无，待添加。

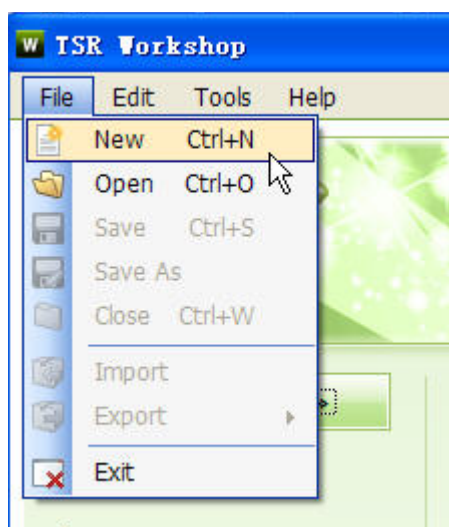
## 步骤 1：软件安装

1. 双击 TSRW\_RC2.exe，安装 TSR Workshop。
2. 安装完成后，将 C:\Program Files\The Sims Resource\TSR Workshop\Extras\Milkshape plugins\ 中的 **msTSRWorkshopExport.dllms** 和 **TSRWorkshopImport.dll** 这两个文件复制到 C:\Program Files\Milkshape 3D 1.8.5\ 中。根据你选择软件的安装路径的差异，可能盘符不一样。



3. 打开 TSR Workshop，第一次安装后，会弹出对话框，需要选择游戏安装路径，选择原版安装目录即可。

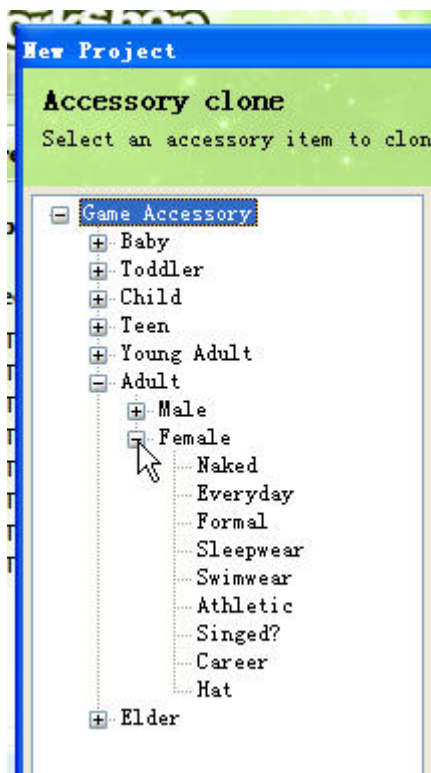
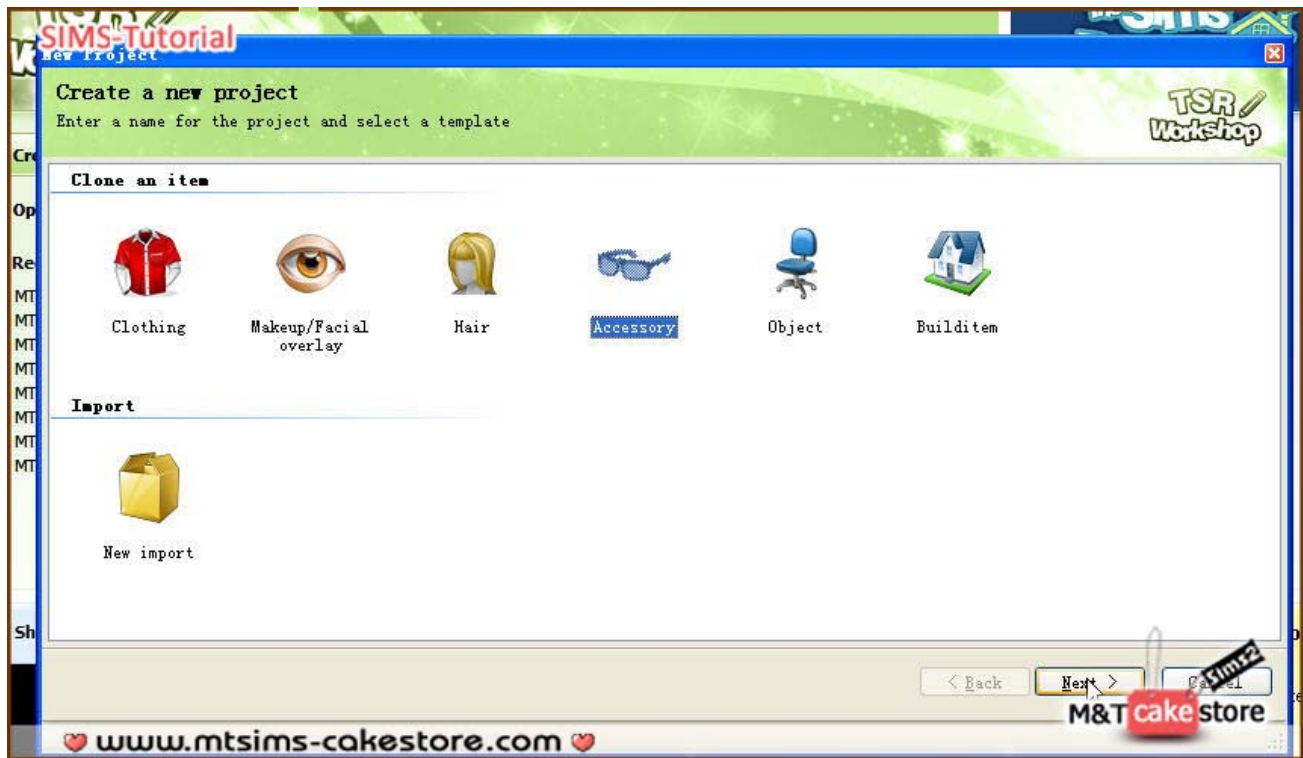
## 步骤 2：创建项目



1. 点击“File”，再点击“New”，新建项目。



2. 在弹出的“New Project”中，“clone an item”选择“Accessory”，点击“Next”。



3. 等待会后出现“Accessory Clone”界面。

在界面左面的列表有树形列表。

- 一级目录代表可以使用该首饰的年龄阶段。

我要建立成年适用的饰品，那么在一级列表中，我点击“Adult”左边的加号，展开二级目录。

- 二级目录表示性别。

我要建立成年女子适用的饰品，那么在二级列表中，我点击“Female”左边的加号，展开三级目录。

- 三级目录表示首饰可以使用的服装类型。

我想克隆日常服饰使用的首饰，就选择“Everyday”。



4. 当选择完成后，在右侧选择需要克隆的首饰。

本例以做耳环为例，所以我选择了如图所示“afAccessoryEarringsPearl”这个白色珍珠耳环来克隆。单击选择，点击“Next”。



5. 在“Profile Details”这个界面中，填写物品的基本信息。





**Project Name:** TSRW 项目的名称。保存项目后，TSRW 会生成后缀“wrk”项目，方便你以后再修改文件。本例使用“MTMoirae-QingHua-Earrings”。

**Unique Identifier:** 这个很重要，是物品在游戏中的唯一编码。类似于 M2 中的 GUID。所以要使用个性化的名称，不能和别人的物品重复，也不能和自己的其他物品重复。

为了保证文件名的唯一性，加上创作时的日期。

使用“MTMoirae-QingHua-Earrings-20091212”。

**Title:** 是指首饰在游戏中出现的名称，也是方便辨认即可。本例中仍然使用“MTMoirae-QingHua-Earrings”

**Description:** 物品描述。写上你需要说明的信息。

填写完毕后，点击“next”，完成创建饰品项目的过程。最后点击“File” - “save”保存项目。

### 步骤 3：认识 TSR Workshop





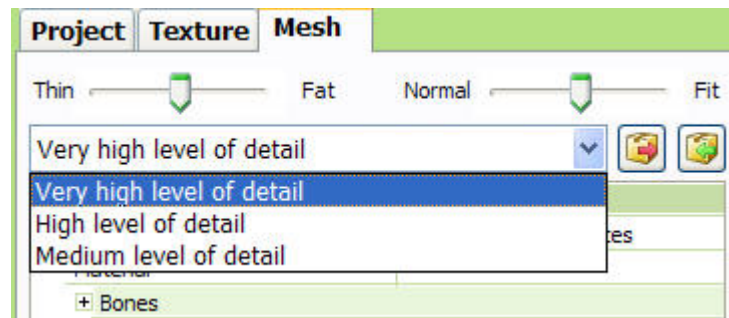
**视图区：**模型直观显示界面，使用鼠标和滑鼠可以改变模型的观看角度和大小。




**视图控制区：**切换鼠标控制方式。

- **Pan:** 平移，可以上下左右移动视图。
- **Zoom:** 缩放，可以缩放视图。
- **Rotate:** 旋转，可以旋转视图，默认模式。

**模型显示按钮：**

饰品模型分为 3 种不同细致程度，如图所示。



-  **Very High level of detail:** 最高点面模型。
-  **High level of detail:** 高点面模型。
-  **Medium level of detail:** 低点面模型。

切换不同的按钮，视图区会显示不同细节模式下的模型。



右侧有 Project、Texture、Mesh 三个选项卡，点选不同的选项卡下侧会出现不同的界面。

**Project:** 文件基本信息。

**Texture:** 控制饰品材质。

**Mesh:** 控制饰品模型。

### Project

- 在 Project 选项卡下，**Title** 和 **Description** 中的信息与“Profile Details”界面内容相同，可以修改。

● **Age** 和 **Gender** 分别对应着年龄和性别的分类，与克隆过程分类相对应。初学者不建议修改。

- **Extras** 下 **Launcher thumbnail** 为饰品的安装索引图标，默认为自动生成。在自定义物品安装完毕后，可以在“游戏启动器”-“下载”中，可以找到对应的项目。如图所示，为本例中发簪的索引图标。

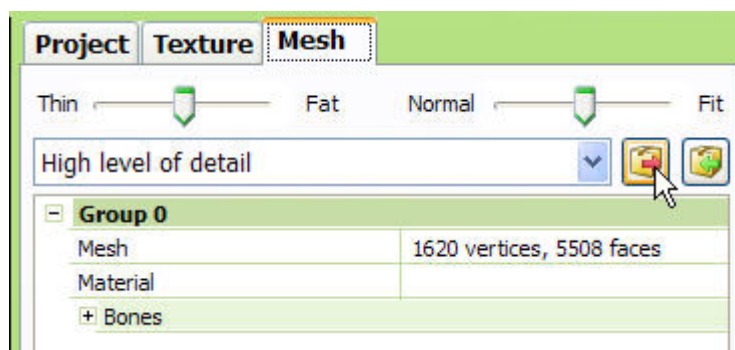



由于饰品类自动生成的图标一般不方便辨认物品，建议自行制作，方便整理和卸载。在饰品制作完成后，截图后制作一张“64 像素 X64 像素”的图标。点击 Launcher thumbnail 旁边的按钮，添加图标。

**Texture、Mesh** 选项卡下的功能，会在接下来涉及到的具体操作中讲解。




## 步骤 4：导出和导入模型

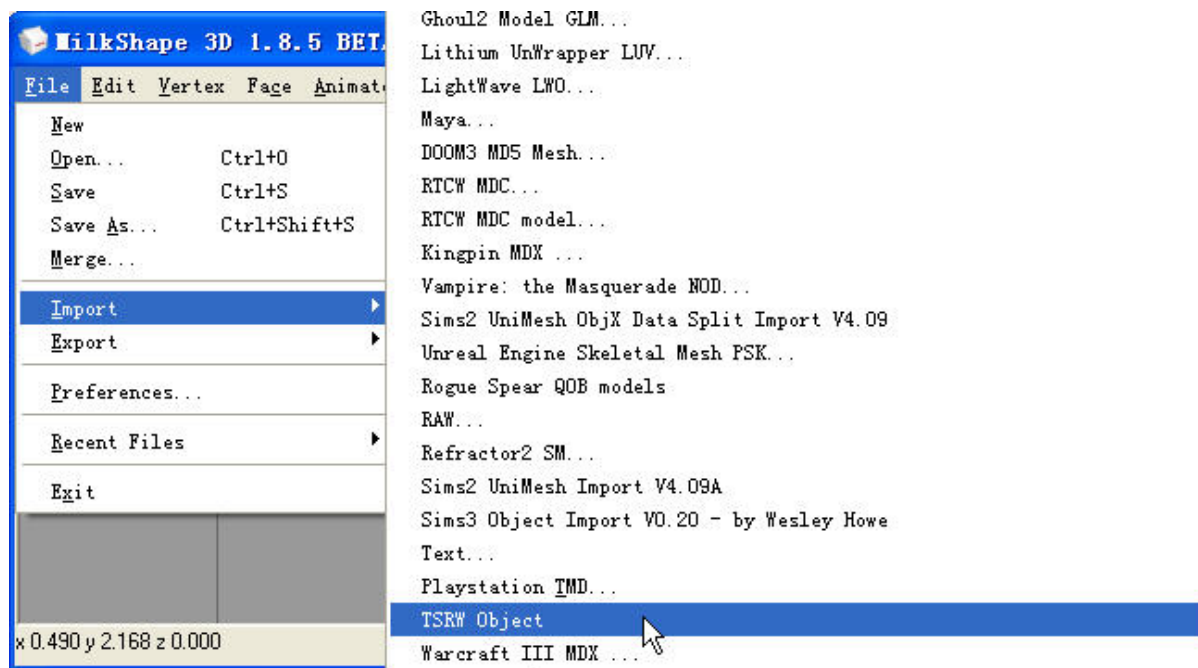


1. 点击“Mesh”选项卡，选择下拉框中 **Very High level of detail**（最高点面模型），点击 ，保存.wso 格式文件。

2. 重复 1 中的操作，导出下拉框中的所有模型。



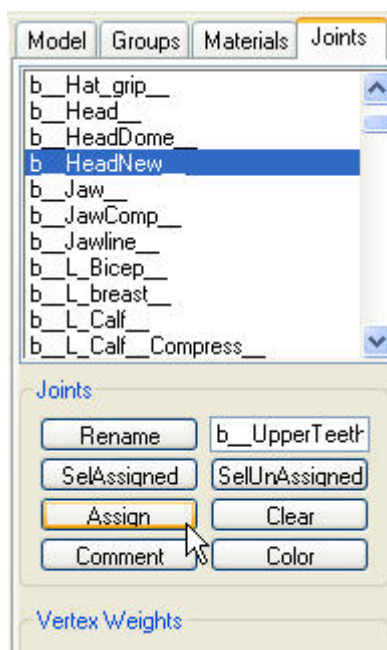
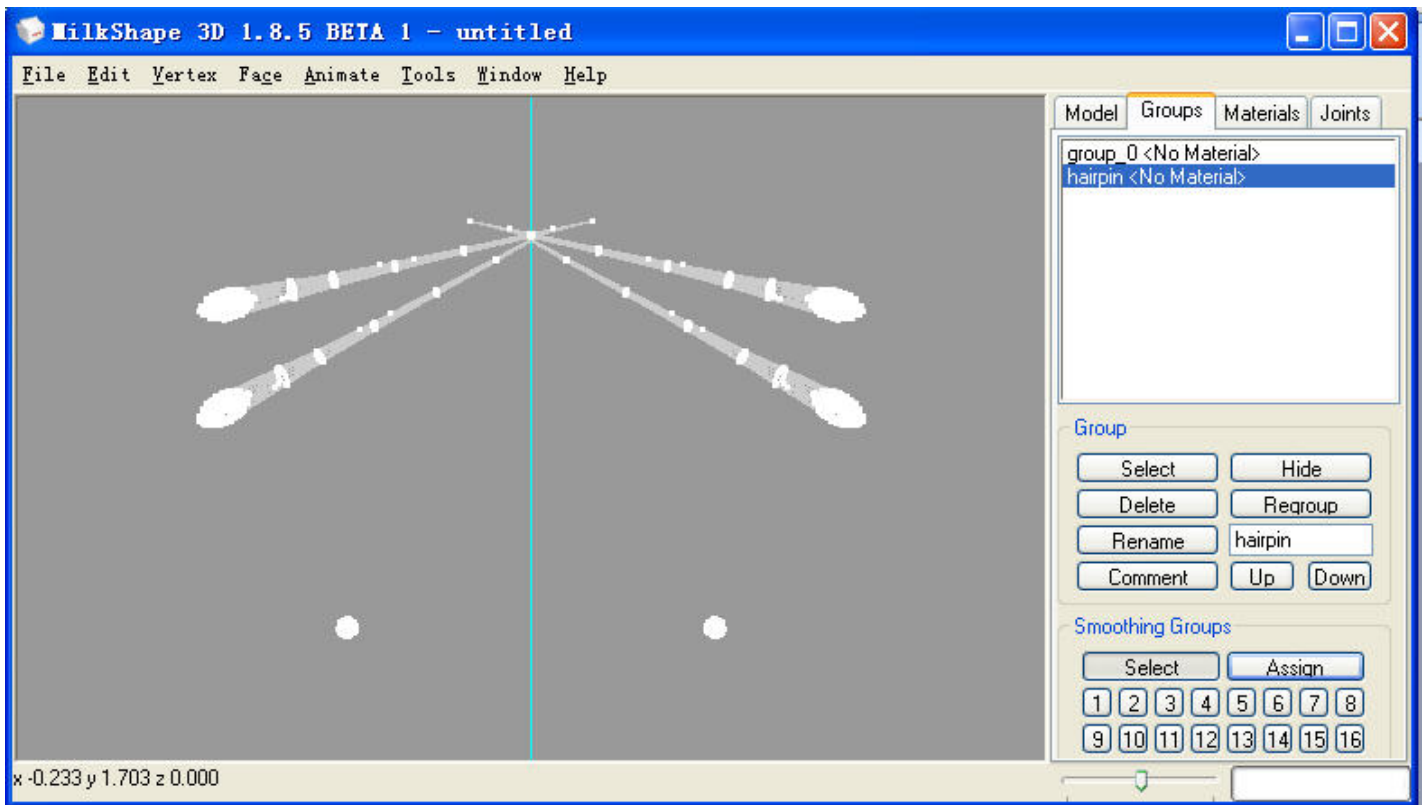
3. 打开 MilkShape 3D (  )，选择“File-->Import-->TSRW Object”，导入高点面模型。



**注：**如果是 TSRW\_Rec2 之前的版本，导出的.wso 文件是损坏的。虽然可以通过其他方法解决这个问题，但较为复杂，故建议使用 TSRW\_Rec2 或更高级的版本制作饰品。




5. 按照原模型物品组的大小位置制作新的模型。或导入其他软件制作的模型，调整其位置和大小。同时在 Groups 选项卡下，改变新制作的模型名称，使其与原模型名称一致，如“group\_0”，并删除原模型。



6. 选中新模型，在 Joints 中绑定模型到骨骼点。绑定的方法与 M2 类似。头部饰品一般绑定到“b\_HeadNew\_\_”。选中新模型后，选中“b\_HeadNew\_\_”，点击“Assign”完成绑定。

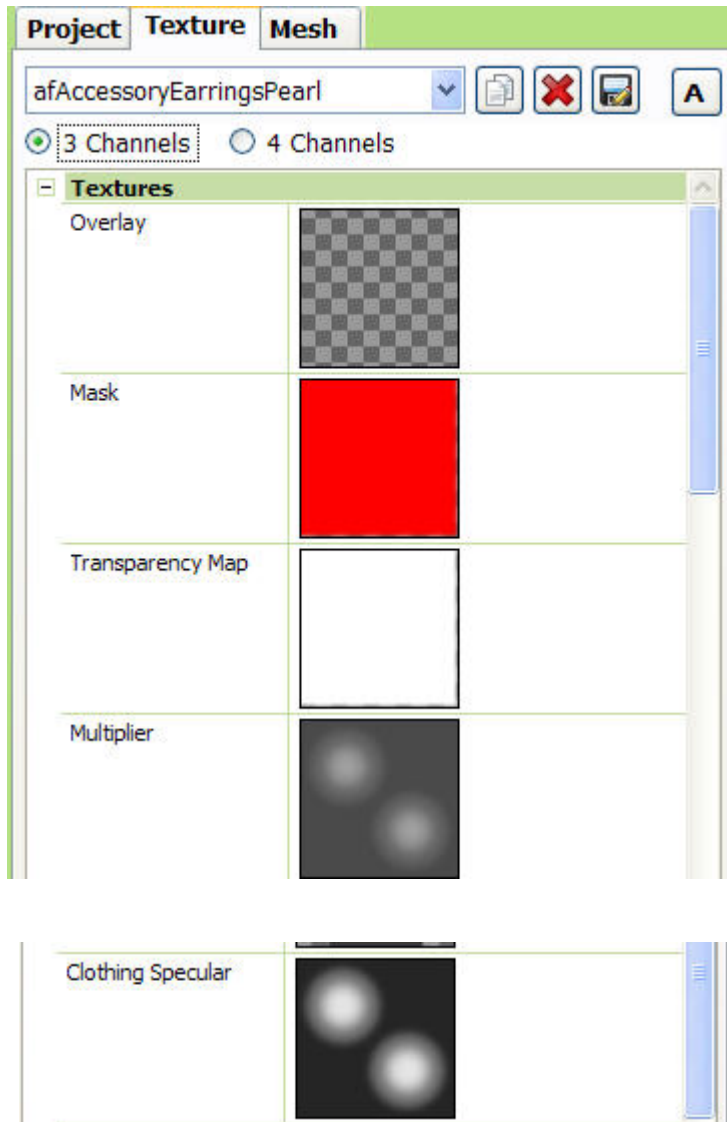
7. 点击“File” - “export” - “TSRW Object”导出修改好的文件。

8. 切换到 TSRW，将选项卡切换到“Mesh”，点击导入按钮 ，导入修改完成的文件。弹出的对话框，选择“是”。

9. 重复步骤 1-8，修改并导入其他点面的文件。不同点面模型的制作，请见基础教程。



## 步骤 5：修改模型材质



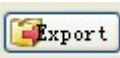
1. 切换到 Texture 选项卡，会出现很多不同的贴图，我们只需要关注其中的一些。

**Overlay:** 模型中不可以改色的部分，将如实的覆盖于模型表面。一般用来制作花纹或表面纹理。类似于 M2 中的贴图。

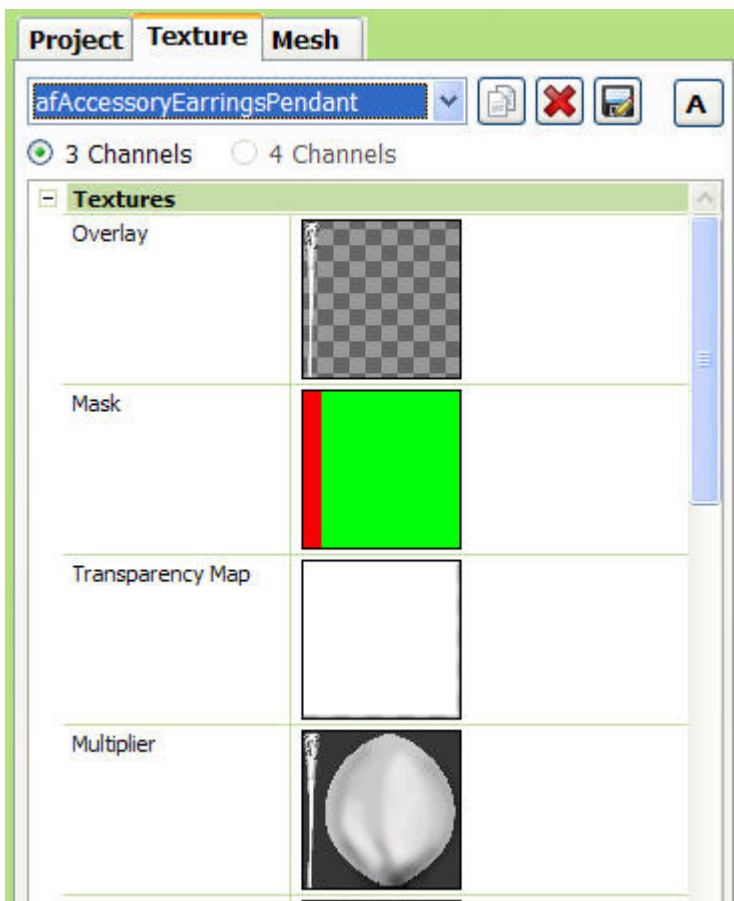
**Mask:** 控制和区分饰品有几个部分可以改色。不同颜色通知不同改色部分。如红通道中的白色部分为第一可改色部分，绿色为第二可改色部分，蓝色为第三可改色部分。饰品最多可改色部分一般为三个。

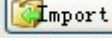
**Multiplier:** 一般为灰度图，可以控制物品表面阴影或花纹在室内光线下的深浅可以先用灰色填充，然后再根据 UV 图画阴影。

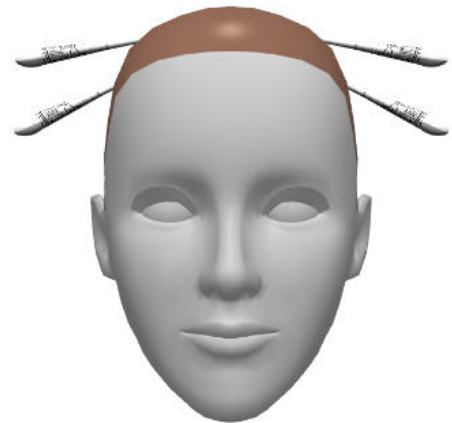
**Clothing Specular:** Multiplier 贴图的高对比度版。

2. 根据需要导出贴图，一般 Mask 和 Multiplier、Clothing Specular 贴图必须导出修改（点中贴图-Edit-Export ）。由于本例中需要添加簪子的花纹，故需要使用 Overlay 贴图。

3. 在图片处理软件里，根据模型 UV 和原贴图分别制作新贴图，所有图片的保存格式必须为.dds。制作过程略，关于 UV 和贴图的部分见基础教程。



4. 点击贴图 -Edit-import  -Done，导入所有的新贴图，贴图的大小可以与原图不一致，但是必须互相一致。同时，视图区相应变化，如下图所示。

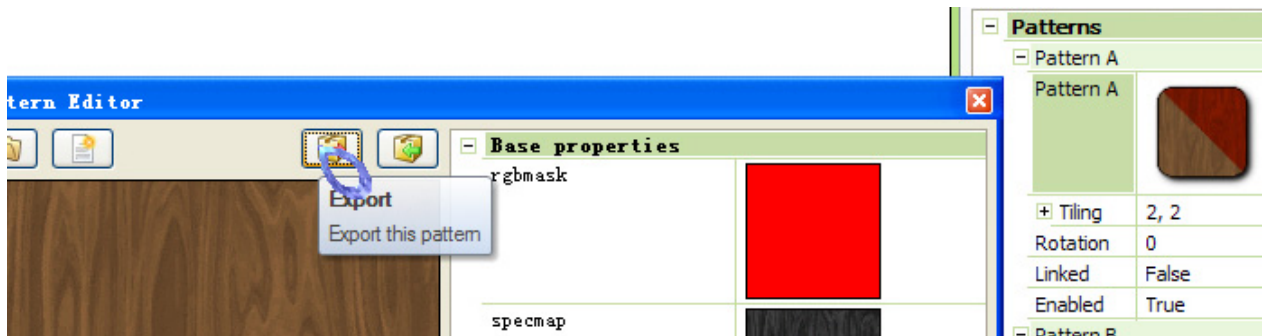


## 步骤 6：修改图样


标签 Textures 下的 Patterns 图样可任意修改，每个图样代表每个改色部分。

(此部分 1-3 引自“【Sims3 物品制作之入门篇】使用 TSRW 制作自定义物品” )。

1. 使用自带图样：点击图片 -Edit-打开图样修改框。



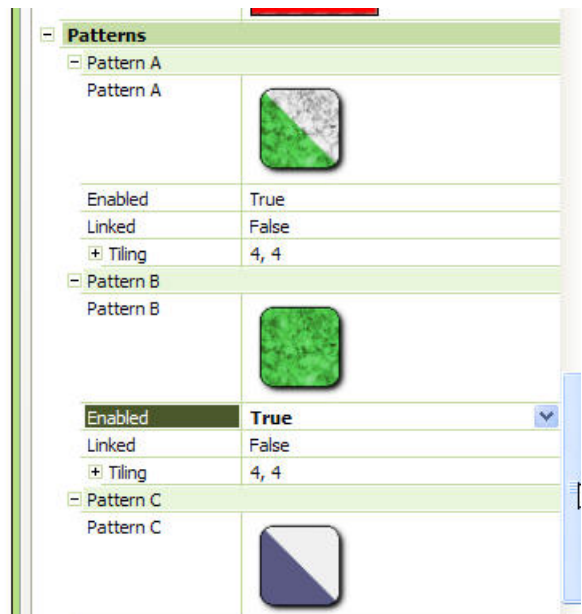
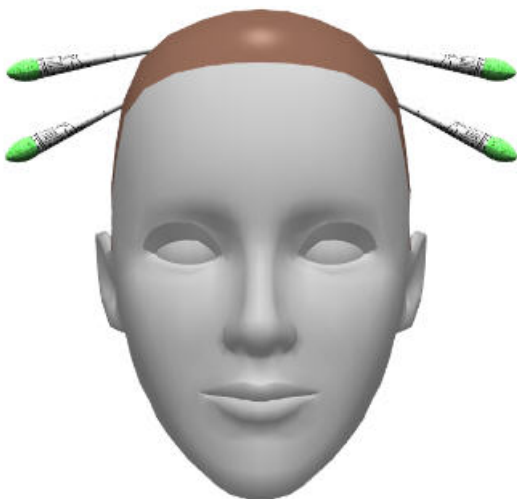


 **Browse:** 图样浏览。点击打开自带图样浏览框，可任意调用自带图样并在图样修改框中修改颜色。

2. 更改每个图样的 **Tiling** 值可更改覆盖物品的图样大小，1, 1 为 256\*256。

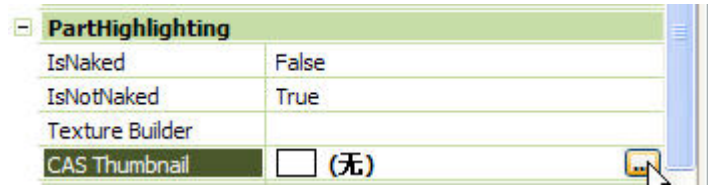
3. **Enable** 值决定此图样在游戏中是否起作用：**True** 为有用，**False** 相反。

4. 由于默认模型只有一个可改色的部分，在新作的 Mack 中有两个可以改色部分，我们可以修改 **PattenA** 和 **PattenB**。由于使用 **PattenA** 的第一改色区在 **Overlay** 被覆盖，所以该部分图样效果不会显示，可以选择改变 **Enable** 值为 **False**。同时必须将 **PattenB** 的 **Enable** 值改为 **True**。最后效果如图所示。

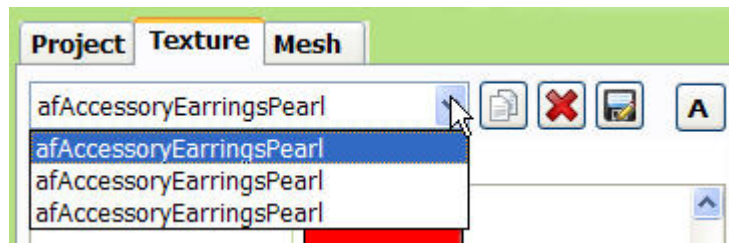




5. 在 Texture 选项卡下 PartHighlighting 中可以更改饰品在 CAS 中显示的图片。同安装索引图标，系统会自动生成，根据需要选择性修改。截图后制作一张“128 像素 x128 像素”的图标，点击 CAS Thumbnail 旁边的按钮，添加图标。



## 步骤 7：制作改色



1. 在 Texture 选项卡中下拉菜单中，显示饰品现有的改色。如图所示，该耳环有三种默认改色。
2. 可以使用工具增减改色，或是直接编辑现有改色。

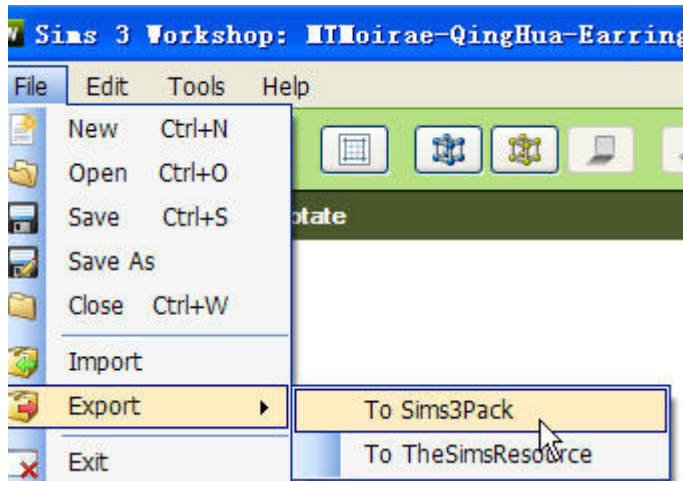


复制按钮：点击将复制选中的改色为新改色文件。



删除按钮：点击将删除选中改色。改色不能全部删除。

选中需要修改的改色，重复“步骤 5”和“步骤 6”中的操作，完成所有改色的修改。



3. 点击“File” - “Export” - “To Sims3Pack”导出 sims3pack 文件。在弹出的对话框中可以输入 TSR 账户或是直接忽视保存均可。

别忘了点击“Save”保存项目，便于再修改。

4. 双击安装 sims3pack 文件，进入游戏测试吧~

## 使用说明

### 最终效果图



此教程为最基本教程，需要继续学习其他教程。在教程学习或创作中的遇到的任何问题，欢迎到[蛋糕店官方论坛](#)讨论交流。期待大家能创作出更多更精美的作品。

对自己作品有自信，同时也乐于和大家分享的亲，欢迎来[蛋糕店主站](#)投稿，成为蛋糕店设计师。

**此教程归M&T 单纯蛋糕店和作者【Moirae】所有，未经授权不得转载。**

**此教程为原创教程，凝结了作者很多心血和经验，谢绝翻制或无授权转载。**