

**Le bump maps** non sono altro che gli effetti di rilievo delle texture ad esempio sui vestiti, è una proprietà della scheda video denominata antialias e nel gioco può essere attivata/forzata oppure no. Naturalmente il presupposto è che la vostra scheda video abbia l'antialias. Se è una scheda di vecchia generazione o integrata, non è detto che ce l'abbia. Nel corso di questo articolo vi insegniamo come verificare tutto pur senza essere esperti di pc.

### Note e ringraziamenti:

Questo tutorial è stato realizzato grazie al post in lingua inglese realizzato da **Semloh** su [Mod theSims](#)

. Grazie a questo thread ho imparato alcuni trucchetti sulle bump maps e ho potuto realizzare questo tutorial.

### Introduzione

Questo tutorial vi farà capire se visualizzate correttamente le bump maps.

Scaricate il file ['BumpMapTest.rar'](#) ed estraetelo nella cartella '*DocumentiEA GamesThe Sims 2Downloads*'. Poi aprite il CAS del gioco oppure Bodyshop.

La prima cosa da fare è modificare le opzioni del gioco, per aumentare il dettaglio grafico. Le seguenti sono le impostazioni che io ho sul mio computer. Tenete presente che più aumentate il dettaglio più memoria servirà al pc per elaborare la grafica del gioco. Le impostazioni di Dimensione dello schermo e di aggiornamento dipendono dal vostro monitor. Il mio è fatto per funzionare con questa, ma generalmente gli schermi supportano 1024x768 e 60 di aggiornamento. I riflessi e le ombre rallentano abbastanza il gioco. Il dettaglio texture e smussa i contorni invece sono necessari per vedere le bump maps.



Per questo abbiamo creato una clone mod di una Sima zionista la cui appaia gli istogrammi "Bump Map" e "Normal Map" e una clone mod di una Sima zionista la cui appaia gli istogrammi "Bump Map" e "Normal Map".





~~Da dove sono i file di texture per i bump maps? Come abilitare il bump mapping cambiando graphics rules.sgr~~

1) Aprite il file '*Graphic Rules.sgr*' usando il Blocco Note di Windows. Il file lo trovate nella cartella '*Programmi\EA GAMES\The Sims 2\GameData\Res\Config*', a meno che non abbiate deciso una diversa cartella durante l'installazione.

2) Nel menù del Blocco Note selezionate *Modifica-->Trova*.

3) Nella finestra che vi apre digitate "*usesaders*", senza le virgolette, nel campo "*Trova:*"

4) Ora vedrete le seguenti linee...

```
# disable shaders by default for NV3x generation, only enable for high end cards  
if ($maxVertexProgramVersionHWMajor = 2)  
boolProp useShaders false
```

5) Cambiate la riga '*boolProp useShaders false*' trasformandola in '*boolProp useShaders true*'

6) Aprite di nuovo la finestra "*Trova*" se l'avevate chiusa e digitate "*vertexdata*" sempre senza virgolette

7) Ora queste sono le righe che vi appariranno

```
# since we don't do bumpmapping on less ps2.0-capable hardware, eliminate tangents
# from the vertex data
# also, the presence of per-vertex tangents in the vertex data stream causes
# "exploded" polygons on the Radeon 9000, even if the data is ignored by the shader
if ($maxPixelProgramVersionMajor < 2)
boolProp skipTangentsInVertexData true
```

8) Cambiate la riga `'boolProp skipTangentsInVertexData true'` trasformandola in `'boolProp skipTangentsInVertexData false'`

9) Ora dal menù File scegliete *Salva* e poi chiudete il file.

Se avete anche le espansioni, dovete ripetere tutto il procedimento anche per i file presenti nelle cartelle delle espansioni, ovvero `'ProgrammiEA GAMESThe Sims 2 UniversityTSDDataResConfig'` e `'ProgrammiEA GAMESThe Sims 2 NightlifeTSDDataResConfig'`

Questi cambiamenti abilitano le bump maps per ogni tipo di scheda video ma c'è un altro file separato per bodyshop, nella cartella `'CSConfig'` quindi dovete ripetere il procedimento ancora una volta.

a) Aprite il file `'Graphic Rules.sgr'` usando il Notepad di Windows dalla cartella `'ProgrammiEA GAMESThe Sims 2TSDDataResCSConfig'`

b) Seguite i punti dal 2 al 9

Ora provate ad aprire il gioco o bodyshop e controllare come visualizzate la maglietta Bump Maps Test.

Ricordate che questi cambiamenti forzano Sims 2 e bodyshop a far mostrare le bump map anche a schede video che non hanno assolutamente le capacità di farlo...

Se la vostra scheda video non supporta le bump map quando ci proverete il gioco vi lancerà un errore di questo tipo:

**"the system could not find a DirectX9.0 supported graphics card and the application will close"**

Se vi succede dovete ripetere i passi dal 2 al 9 ma al contrario, oppure ripristinare la copia di backup del file, se l'avevate creata.

Se tutto ciò non basta potete fare ancora una prova. Create, o modificate, il file di Startup

iniziale contenente i cheat automatici all'avvio. Se non sapete fare potete seguire questo tutorial: [Cheats Automatici all'avvio](#) .

I cheat da inserire sono:

**boolProp useShaders true**  
**boolProp bumpMapping true**

Se non utilizzate già un file di configurazione all'avvio potete anche scaricare questo, e copiarlo nella cartella DocumentiEA GAMESThe Sims 2Config

### [Scarica file configurazione all'avvio](#)

Ricordate queste sono procedure che eseguite a vostro rischio e pericolo. Servono a forzare le bump maps, ma il risultato non è assicurato, in quanto la capacità di visualizzarle dipende dalla vostra scheda grafica e dalle prestazioni del vostro computer.

Non accusate Sims2Cri per danni al vostro computer, vi abbiamo avvisato di creare dei file di backup e abbiamo specificato di seguire questa procedura solo se sapete quello che state facendo.

### [SCARICA VERSIONE PDF DI QUESTO TUTORIAL](#)

[Se hai domande e qualcosa non ti è chiaro di questo tutorial chiedi qui sul forum](#)