

# **Multi-wearable Make Up: MakeUp Sovrapponibile**

Questa guida, che si basa sul tutorial creato da **HystericalParoxysm** su Modthesims2.com, è focalizzata alla creazione di *multi-wearable makeup*, ossia di tutti quei cosmetici, piercing e accessori che i vostri Sims possono indossare simultaneamente. Quando trucchiamo il viso dei nostri Sims, infatti, non facciamo altro che aggiungere livelli di trucco sovrapponibili: fard, ombretto, eyeliner, rossetto, sono tutti elementi che si sovrappongono l'uno sull'altro. Lo stesso discorso vale per gli occhiali, il trucco facciale tematico, la barba etc., ogni accessorio ha un determinato codice che gli permette di apparire al di sopra o al di sotto di un altro componente.

I cosmetici forniti dal gioco hanno tutti lo stesso codice a seconda delle categorie a cui appartengono: c'è un codice uguale per tutti i rossetti, un altro codice uguale per tutti gli ombretti e così via, ed è per questo motivo che riusciamo ad utilizzarne solo uno per volta per ogni categoria (i Sims possono indossare solo un rossetto alla volta, insieme ad un solo ombretto, un solo fard ed un solo tipo di eyeliner). Tramite il **SimPE**, tuttavia, possiamo lavorare sui codici di questi elementi e crearne di sovrapponibili: in circolazione esistono molti file *multi-wearable*, come per esempio le rughe, le borse sotto gli occhi, i nei, i piercing (prima dell'introduzione di *World Adventure*), le lenti a contatto e così via, tutti file che si sovrappongono agli altri elementi dei makeup. Vediamo nel dettaglio come fare.

**IMPORTANTE:** prima di proseguire con le operazioni seguenti, assicuratevi di avere una copia di backup dei vostri files, nel caso in cui abbiate qualche problema durante lo svolgimento.

Il livello di difficoltà di questo tutorial è marcato come **moderato**, di conseguenza non è adatto a coloro che sono alle prime armi con SimPE e, aggiungo, in questa sede non vi verrà spiegato nemmeno come creare il recolor di un elemento di makeup (per questo dovete consultare i tutorial appositi su come utilizzare Body Shop).

**Nota:** Anche se potete modificare i lavori altrui come volete per vostro uso personale, **non potete assolutamente ridistribuire** alcun file modificato in questo modo se questi sono stati creati da altre persone. Se volete rendere *multi-wearable* i lavori di qualcun altro e ridistribuirli, **dovete chiedere il permesso all'autore**.

Per procedere alla creazione di makeup sovrapponibile avete essenzialmente bisogno di due cose:

- **SimPE:** per modificare i valori e le configurazioni dei nostri files.  
Se non l'avete ancora installato potete scaricarlo da qui: <http://sims.ambertation.de/en/download/realdownload/> ma ricordate che è necessario installare anche .NET Framework 2.0 per poter far funzionare SimPE, anche questo potete scaricarlo gratuitamente da qui: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5&displaylang=en>
- Un file di recolor pronto per essere modificato.

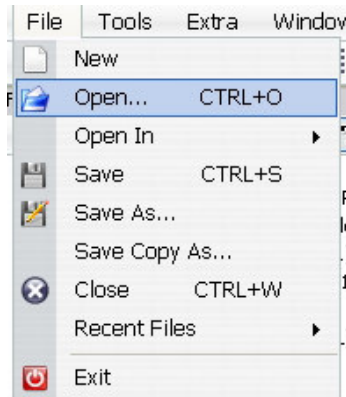
## Creare makeup sovrapponibile

Per creare makeup sovrapponibile è necessario cambiare alcune impostazioni dell'elemento in questione.

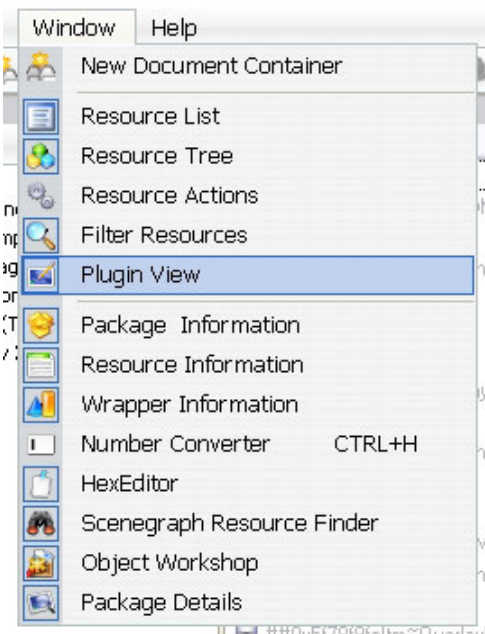
**NOTA:** durante il corso dei test è stato scoperto che il procedimento funziona senza problemi sui recolor dei fard e sul trucco tematico, mentre invece presenta problemi sia con gli eyeliner che con gli ombretti.

Ecco cosa dobbiamo fare:

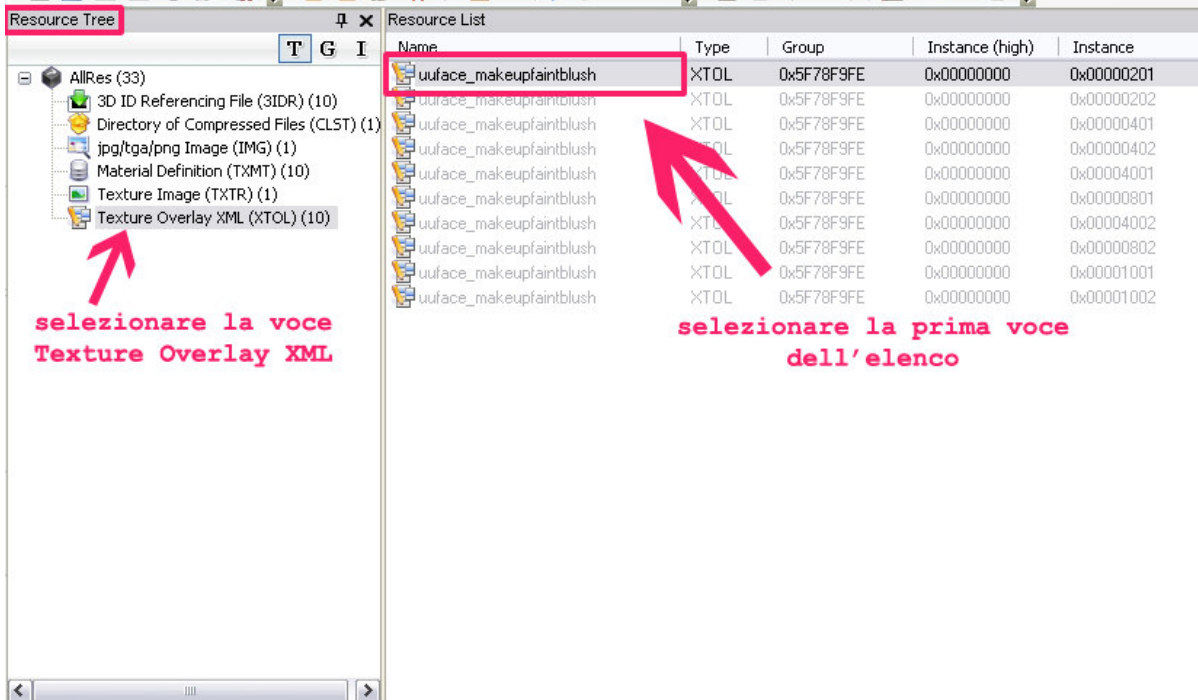
- 1. Trovare le impostazioni:** iniziamo con l'aprire il nostro recolor con SimPE (utilizzando il menu *File/Open*, come in foto, oppure lanciando direttamente il programma facendo doppio click sul file che ci interessa, nel caso in cui questi risulti associato a SimPE).



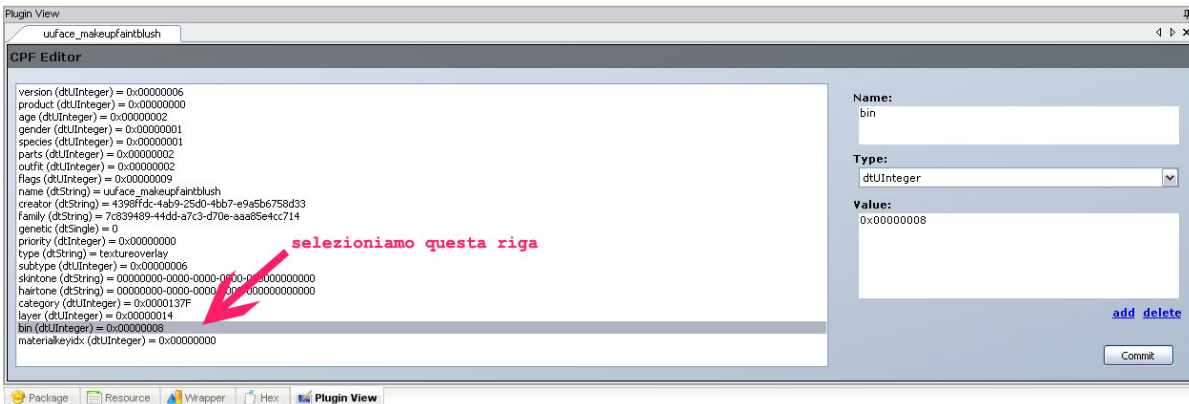
Assicuratevi di essere in *Plugin View*, altrimenti attivatela dal menu *Window*.



Nel menu *Resource tree*, selezionate **Texture Overlay XML**. Nell'elenco che apparirà a destra, selezionate il primo file.



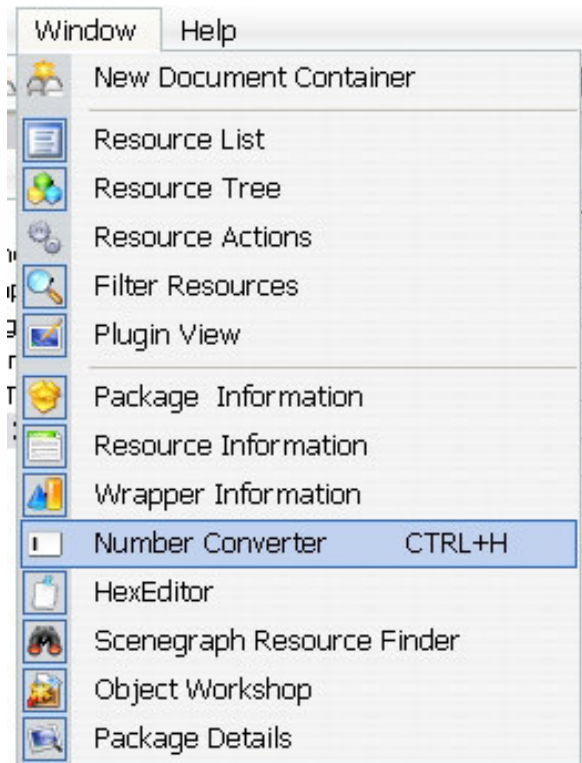
Abbiamo bisogno di cambiare le impostazioni che trovate in basso, nella riga "**bin(dtUInteger)=**".



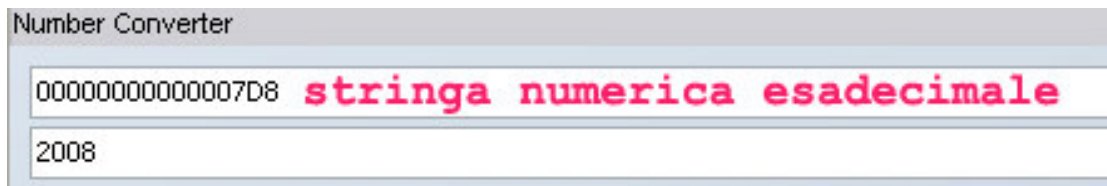
Il file a cui faccio riferimento, e si tratta di un fard, ha attualmente il valore 0x00000008 – ed è lo stesso di tutti gli altri fard, ed infatti i Sims possono indossarne uno alla volta. Tuttavia, cambiando questo valore, i Sims potranno indossare i fard normali e questo, insieme.

**2. Creare una stringa esadecimale casuale:** si tratta semplicemente di cambiare il valore che abbiamo appena trovato con un altro valore, nulla di più. Questo secondo valore, tuttavia, deve essere esadecimale.

Per convertire un valore numerico in esadecimale abbiamo bisogno del *Number Converter*, che possiamo aprire dal menu *Window*.

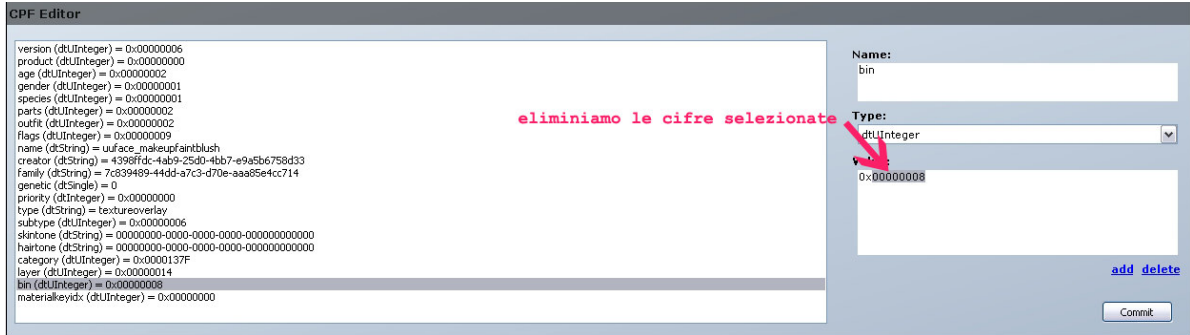


Il *Number Converter* è formato da quattro riquadri, e noi utilizzeremo solo i primi due in alto; bisogna semplicemente inserire un numero nel secondo riquadro; potete scegliere il numero che volete: il vostro numero preferito, il vostro anno di nascita, la vostra data di nascita, il numero civico, quello che vi pare, basta che siano cifre. Il *Number Converter* convertirà quello che avete scritto nella seconda riga, che apparirà come esadecimale nella prima. Potete osservare come il mio "2008" sia stato convertito in "7D8".



Selezionate e copiate le ultime 8 cifre esadecimali – nel mio esempio copierei "00007D8", poi chiudete il *Number Converter*, così da avere davanti l'intera *Plugin View*.

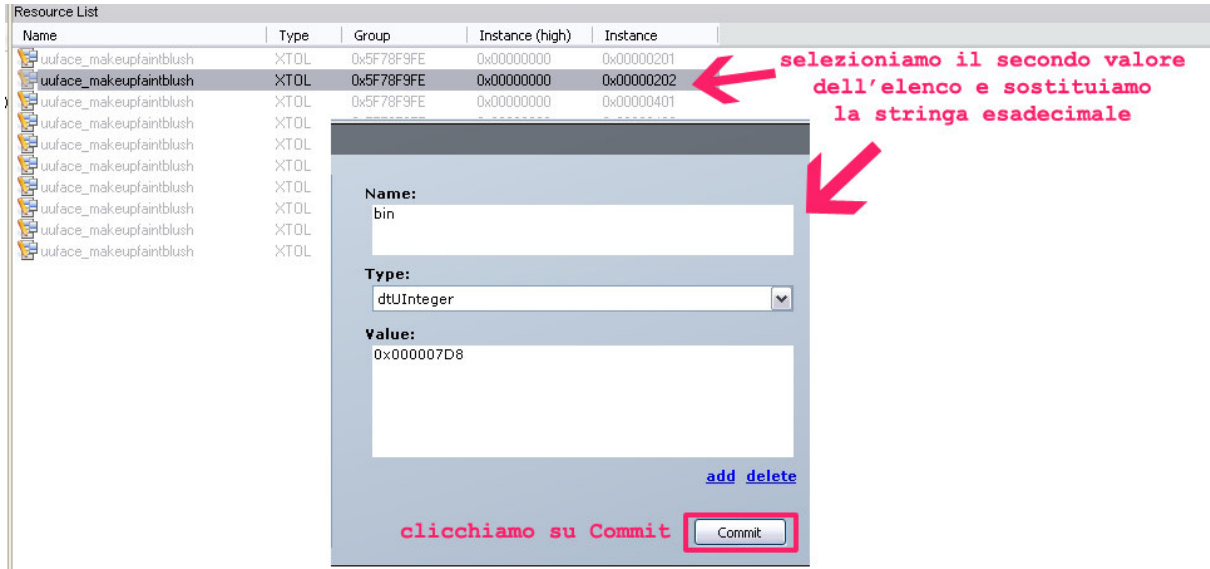
**3. Cambiare le impostazioni:** tornando in *Plugin View*, assicuratevi che la riga "bin(dtUInteger)=" sia selezionata, poi, nel riquadro a destra, eliminate tutte le cifre dopo "0x" e incollatevi le cifre che avete precedentemente copiato. Nel mio esempio ho cambiato la stringa originale "0x00000008" in "0x000007D8"... osservate che entrambe cominciano con 0x e hanno esattamente **8** cifre dopo 0x. È fondamentale che sia così.



Controllate bene che siano esattamente 8. Successivamente copiate l'intera stringa, compreso 0x (quindi in questo caso 0x000007D8), e cliccate sul pulsante *Commit*.



4. Ora selezionate il successivo valore che trovate nell'elenco Texture Overlay XML, selezionate la riga "bin(dtUInteger)=" e incollate la vostra stringa al posto di quella esistente (in questo caso 0x000007D8). Cliccate di nuovo su *Commit*.



5. Ripetete questi passaggi per tutti gli altri valori del Texture Overlay XML del file, assicurandovi di premere *Commit* ogni volta.
6. Salvate il file quando avete finito.

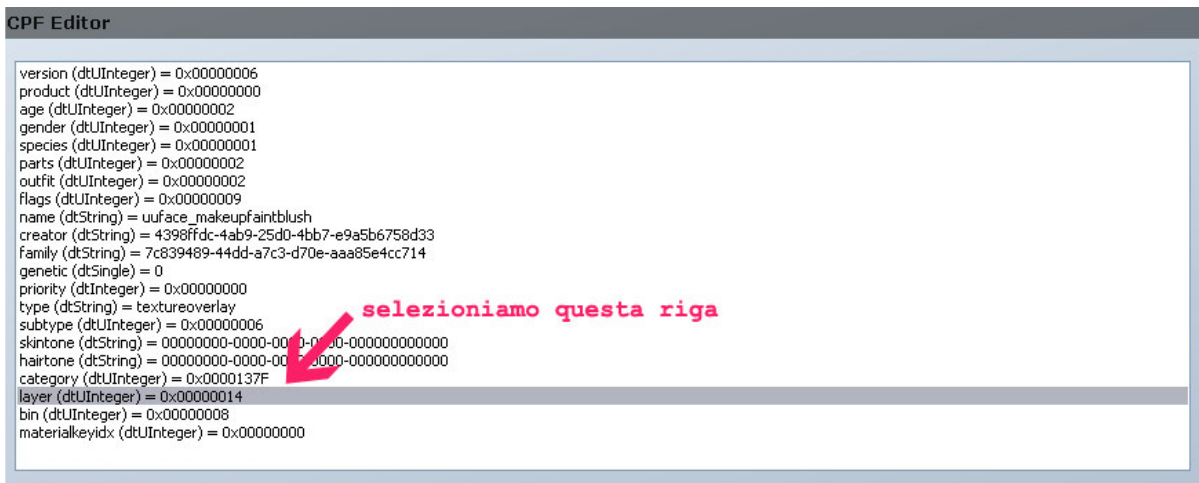
Se volete creare un altro recolor sovrapponibile a questo, utilizzate lo stesso procedimento, avendo cura di scegliere un altro valore numerico, per esempio, dove ho usato "2008" per generare la mia stringa, ora inserirei "2009", per avere un nuovo codice (altrimenti, come abbiamo già visto per il makeup della *EA Games*, potremo indossarne solo uno alla volta). Se non volete creare due sovrapponibili per la stessa area ma comunque sovrapponibili, allora potete usare lo stesso valore numerico.



## Cambiare le impostazioni dei livelli del makeup

Per cambiare i livelli del makeup si intende essenzialmente cambiare il livello in cui si visualizza un determinato elemento: per esempio, l'ombretto appare ad un livello inferiore rispetto all'eyeliner, ed infatti ne viene coperto. Di seguito troviamo la procedura per cambiare le impostazioni dei livelli delle varie tipologie di cosmetici.

- 1. Individuare le impostazioni dei livelli:** tornando nell'elenco Texture Overlay XML, immediatamente sopra la riga bin troverete le impostazioni dei livelli, alla voce "**layer (dtUInteger)=**".



```

CPF Editor
version (dtUInteger) = 0x00000006
product (dtUInteger) = 0x00000000
age (dtUInteger) = 0x00000002
gender (dtUInteger) = 0x00000001
species (dtUInteger) = 0x00000001
parts (dtUInteger) = 0x00000002
outfit (dtUInteger) = 0x00000002
flags (dtUInteger) = 0x00000009
name (dtString) = uurface_makeupfaintblush
creator (dtString) = 4398ffdc-4ab9-25d0-4bb7-e9a5b6758d33
Family (dtString) = 7c839489-44dd-a7c3-d70e-aaa85e4cc714
genetic (dtSingle) = 0
priority (dtInteger) = 0x00000000
type (dtString) = textureoverlay
subtype (dtUInteger) = 0x00000006
skintone (dtString) = 00000000-0000-0000-0000-000000000000
hairtone (dtString) = 00000000-0000-0000-0000-000000000000
category (dtUInteger) = 0x0000137F
layer (dtUInteger) = 0x00000014
bin (dtUInteger) = 0x00000008
materialkeyidx (dtUInteger) = 0x00000000

```

- 2. Individuare la configurazione dei livelli corretta:** questi sono i valori di default per i livelli di trucco:

Lipstick (*rossetto*) - 0x00000000 (0)  
 Blush (*farf*) - 0x00000014 (20)  
 Eye Shadow (*ombretto*) - 0x0000001E (30)  
 Eyeliner (*matita per gli occhi*) - 0x00000028 (40)  
 Full Face Makeup (*trucco tematico*) - 0x00000032 (50)  
 Stubble (*barba corta*) - 0x0000003C (60)  
 Beard (*barba*) - 0x00000046 (70)  
 Eyebrows (*sopracciglia*) - 0x00000050 (80)

Il numero tra parentesi è la stringa in numeri decimali. Il trucco dei vampiri è rappresentato da un numero compreso tra quello del trucco tematico e quello della barba corta.

Se volete che il vostro makeup appaia sopra, sotto o in mezzo agli altri elementi, potete ottenere la stringa esadecimale esatta come ho fatto in precedenza, usando il *Number Converter*. Per esempio, se volete creare dei piercing (come HystericalParoxysm) che devono apparire al di sopra



di tutti gli altri elementi del viso, utilizzate il valore più alto, cioè 100. Usando il *Number Converter* si ottiene il valore 0x00000064.

- 3. Cambiare le impostazioni dei livelli:** come ho fatto per il le impostazioni della voce "bin(dtUInteger)=", cambiate il valore del livello con il vostro nuovo numero, assicurandovi di premere *Commit* ogni volta.

**Name:**  
layer

**Type:**  
dtUInteger

**Value:**  
0x000007D8

[add](#) [delete](#)

dopo aver sostituito il  
valore esadecimale,  
clicchiamo su Commit

Commit

- 4.** Ripetete la procedura per tutti gli altri file del Texture Overlay XML.
- 5.** Salvate quando avete finito.

Potete avviare il gioco oppure Body Shop per controllare il risultato della vostra opera. In caso Bodyshop vi dia degli errori, qualcosa del procedimento è andato storto, magari non è stato accettato il valore messo per il livello e per la sovrapposizione, quindi eliminate il file e ripartite dalla copia di backup 😊. Buon lavoro!