

Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

Icone personalizzate Per gli accessori

Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

Per seguire questo tutorial vi servirà:

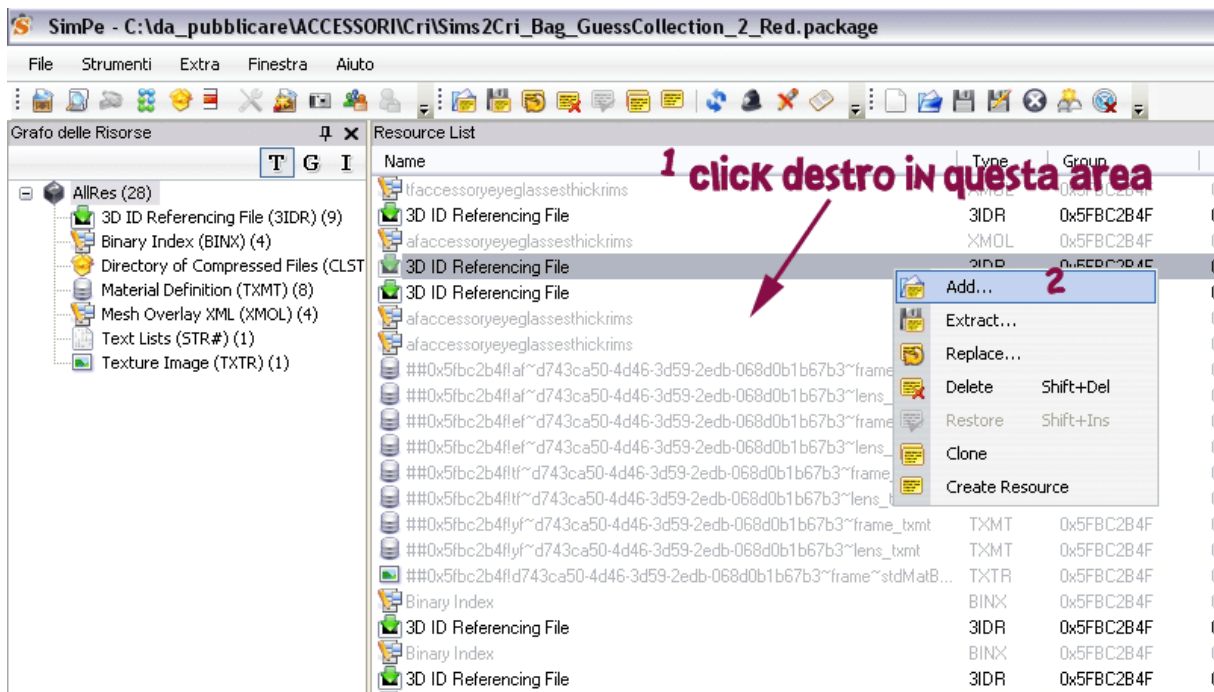
- Un file package relativo a un accessorio
- Simpe (versione utilizzata nel tutorial 0.60b)
- Un programma editor di immagini

Prima di cominciare vi serve un'immagine di anteprima di come appare l'accessorio nel gioco. Dovrete quindi aprire il gioco e scattare un'immagine, preferibilmente usando i metodi di cattura schermo spiegati nel nostro tutorial "Screenshot perfetti" disponibile alla nostra sezione Tutorial-Utility.

Una volta ottenuta l'immagine di anteprima dovrete ritagliarla e creare una piccola immagine di anteprima di dimensioni 128x128. Questo non è un formato assoluto, ma le immagini di queste dimensioni vengono bene da usare come icone di anteprima. Salvatela in formato .png non interfacciata.

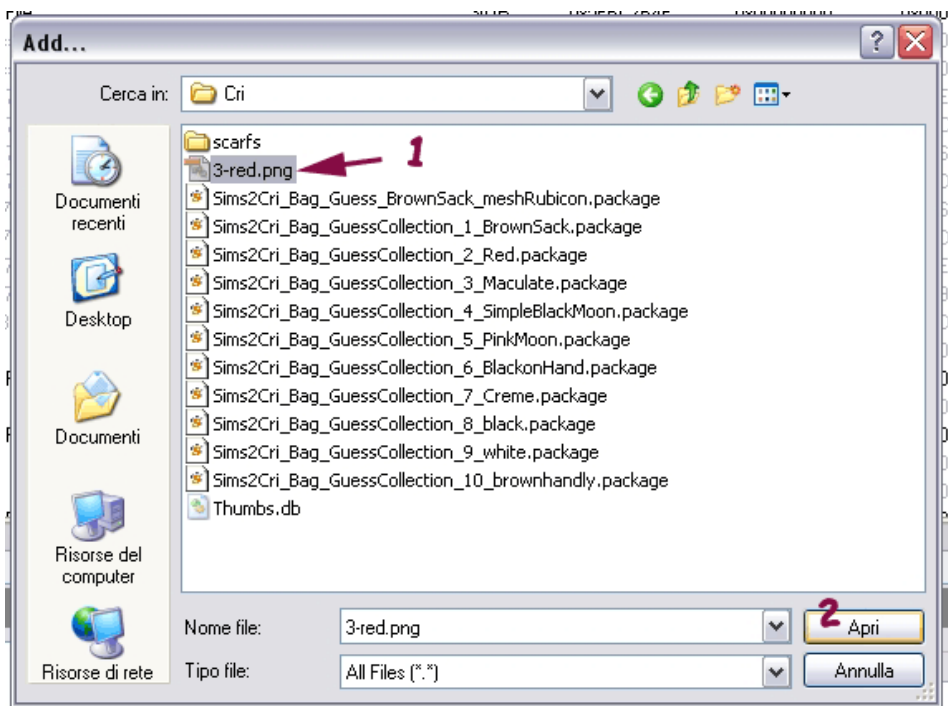
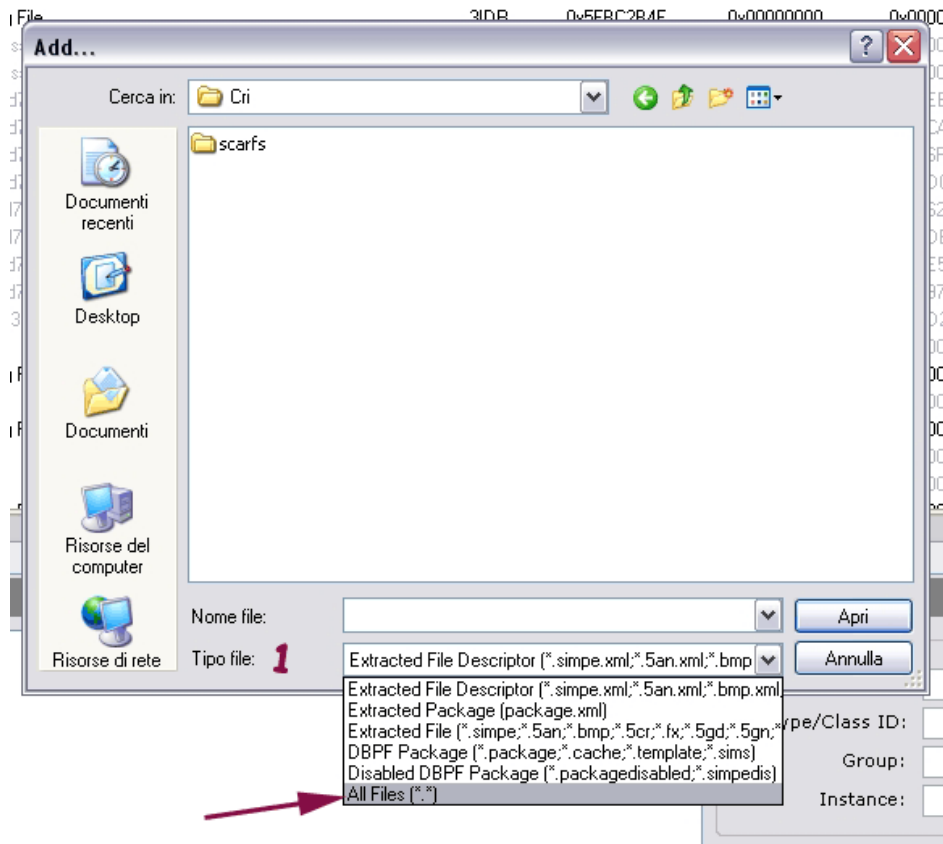
Ora possiamo iniziare la parte realmente difficile, quella relativa a Simpe.

1. Aprite il file package con Simpe
2. Cliccate con il tasto destro nell'area indicata dalla freccia nell'immagine qui sotto. Selezionate **Add**



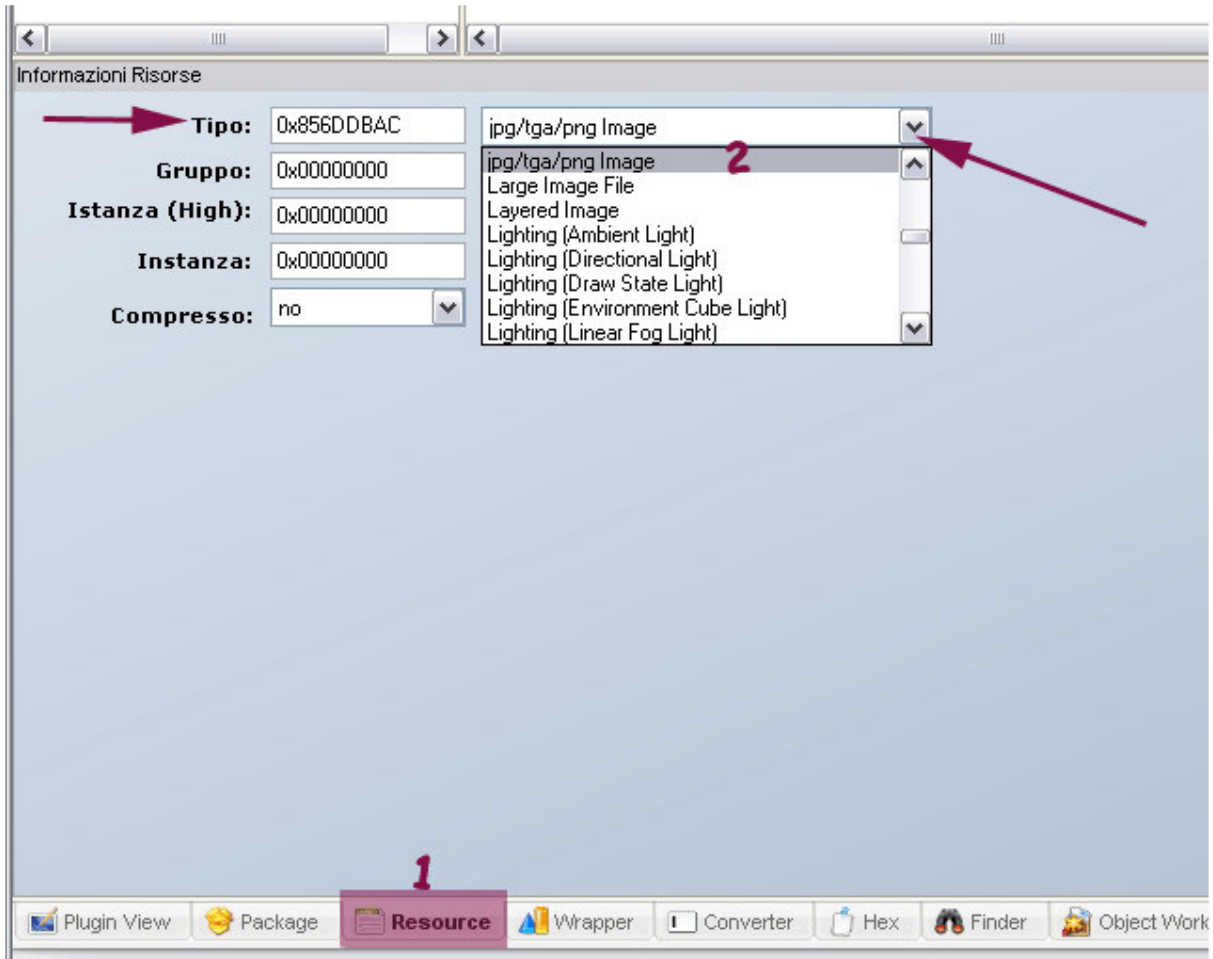
Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

3. Ora nella maschera che appare modificate il tipo di file e selezionate **All files (*.*)**. Cercate ora la vostra immagine *png* selezionatela e cliccate su **Apri**.



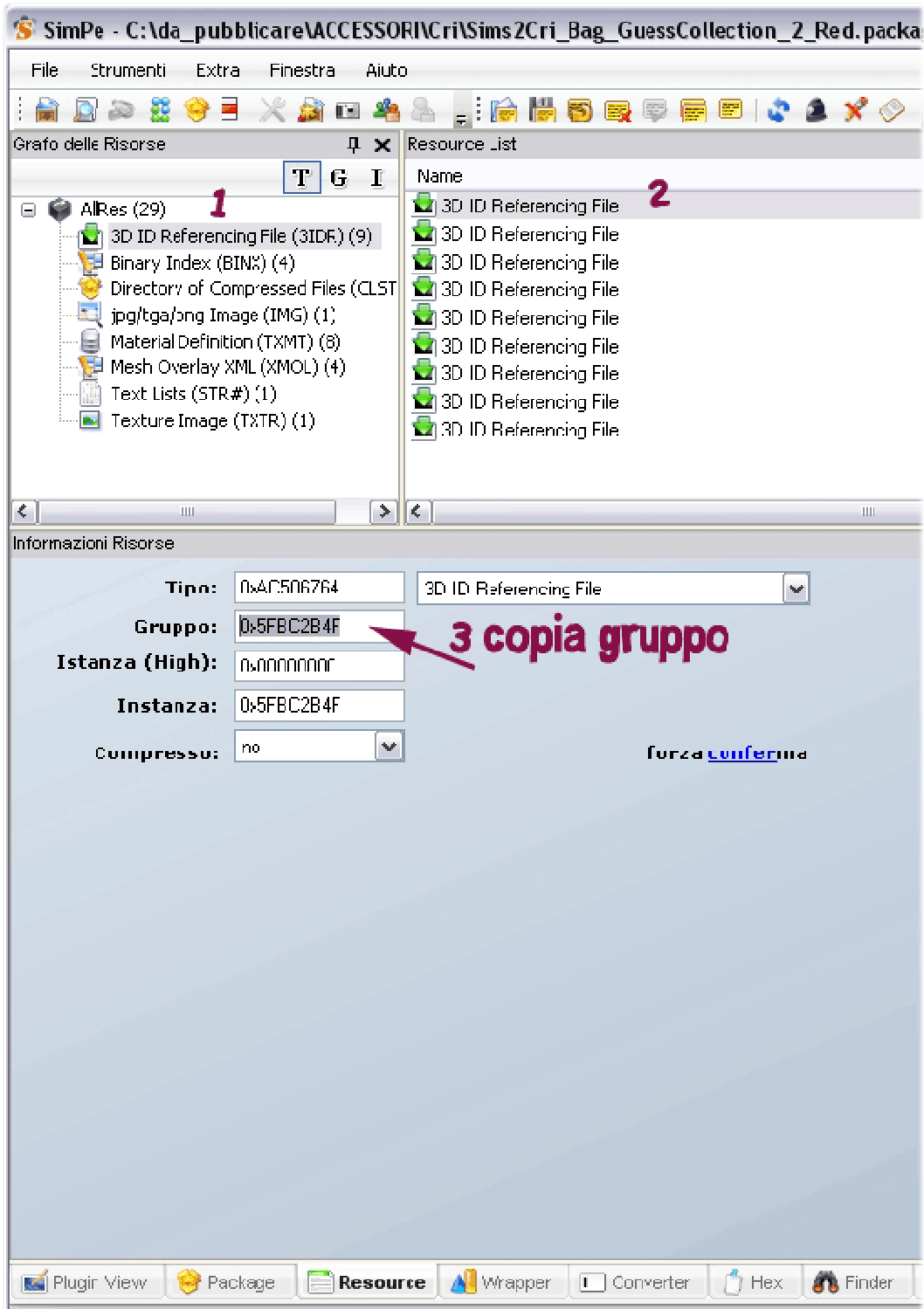
Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

4. Ora dal menù a sinistra delle risorse scegliete la nuova risorsa inserita che vi appare come *Unknown*. Dalle opzioni di visualizzazione che potete scegliere in basso scegliete *Resource*. Ora dalla prima voce **Tipo** selezionate dal menù a tendina **jpg/tga/png Image**. Poi cliccate su **Forza conferma**.



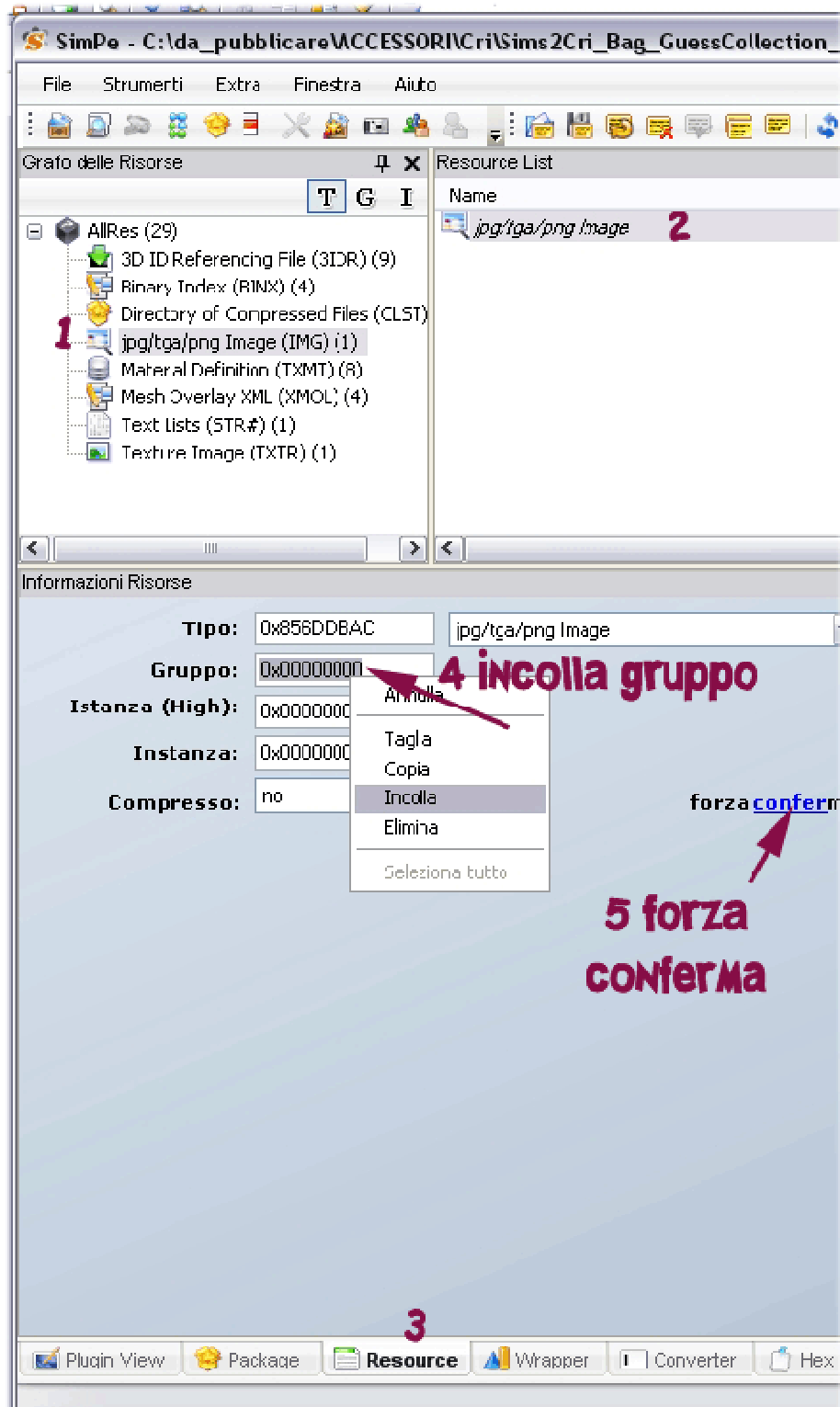
Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

5. Ora andate in 3D ID Referencing File, selezionate un elemento e copiate i numeri che trovate alla voce **Gruppo**



Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

- Andate a ciò che ora vi appare come *jpg/tga/png Image* e incollate il valore nella stringa **Gruppo**. Poi cliccate su **Forza conferma**.



- Salvate il file

Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

8. Ora andate in 3D ID Referencing File. Dovete selezionare e modificare una alla volta tutte le righe che hanno **Instance 0x00000001** (oppure **0x00000002, 0x00000003, ...**). In generale per capire quali righe dovete modificare dovete cercare quelli che nella vista plugin presentano le voci *Ui Data, Text List, Collection, Mesh Overlay XML*. Una volta selezionato il primo da modificare selezionate sotto la vista Plugin, poi cliccate sul pulsante **Package**. Vi si aprirà una piccola finestra che contiene l'elenco di tutte le risorse. Ora trovate la voce *jpg/tga/png Image* selezionatela e trascinatela nello spazio indicato dalla freccia nello screen qui sotto. Appena fatto cliccate **Commit**. Ripetete questo passaggio per ogni riga che richiede di essere modificata.

The screenshot shows the SimPe interface with the Resource List and the 3D Referencing File Editor. The Resource List table is as follows:

Name	Type	Group	Instance (high)	Instance
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000002
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000003
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000004
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001
3D ID Referencing File	3IDR	0xFBC2B4F	0x00000000	0x00000001

The 3D Referencing File Editor shows the following content:

```
UI Data: 00000000 - 00000000 - 00000000 - 00000000  
Text Lists: 53545223 - C0000000 - 5FBC2B4F - 00000001  
Collection: 6C4F355D - 00000000 - 4FBC2B4F - 00000001  
Mesh Overlay XML: 1C1FF246 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000001
```

Annotations in the image include:

- Red arrow 1 pointing to the Resource List toolbar.
- Red arrow 2 pointing to the first row of the Resource List table.
- Red arrow 3 pointing to the content in the 3D Referencing File Editor.
- Red arrow 4 pointing to the Package button in the 3D Referencing File Editor.

Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

The screenshot shows the SimPe interface with the PackageSelectorForm dialog box open. The dialog box contains a list of files and their paths. Red arrows and text annotations provide instructions on how to use the dialog:

- 2 trascina qui**: Points to the list of files in the PackageSelectorForm.
- 1 seleziona riga**: Points to a selected row in the list.
- 3 click su COMMIT**: Points to the Commit button at the bottom of the dialog.

The PackageSelectorForm dialog box shows the following list of files:

```
C:\da_publicare\ACCESSORI\Cri\Sims2Cri_Bag_GuessCollection_2_Red.package
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000004
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000001
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000801
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00001001
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00004001
3D ID Referencing File: AC506764 - 00000000 - 5FBC2B4F - 5F3C2B4F
Binary Index: 0C560F39 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000001
Binary Index: 0C560F39 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000002
Binary Index: 0C560F39 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000003
Binary Index: 0C560F39 - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000004
Directory of Compressed Files: E86B1EEF - 00000000 - E86B1EEF - 286B1F03
jpg/png Image: 85FDD8AC - 00000000 - 5FBC2B4F - 00000000
Material Definition: 43596578 - 0A4DC450 - 5FBC2B4F - FF62EA75
Material Definition: 43596578 - 5FC22291 - 5FBC2B4F - FFC61F68
Material Definition: 43596578 - 780F422B - 5FBC2B4F - FFE5FE65
Material Definition: 43596578 - 82EF52C5 - 5FBC2B4F - FFD00E8F
Material Definition: 43596578 - 8C66AF3B - 5FBC2B4F - FFD7B8A0
Material Definition: 43596578 - 994F380D - 5FBC2B4F - FF9702CA
```


Aggiungere icone personalizzate per gli accessori

9. Ora andate alla voce *Binary Index*. Qui il passaggio va ripetuto per tutte le righe. Selezionate dalla vista plugin il campo **Icondx** e modificate il valore da 0x00000000 a **0x00000004** (il 4 deriva dal fatto che durante il passaggio 8 abbiamo aggiunto la risorsa immagine, che ha preso il nr. 4 di riga)

The screenshot shows the SimPe interface. The top window is titled "SimPe - C:\AdA_publicare\ACCESSORI\Cri\Sims2Cri_Bag_GuessCollection_2_Red.package". The "Grato delle Risorse" (Resource List) window shows a table with the following data:

Name	Type	Group	Instance (high)	Instance	Offset
Binary Index	BINX	0x570C2B4F	0x00000000	0x00000001	0x0000C000
Binary Index	BINX	0x5F8C2B4F	0x00000000	0x00000002	0x0000C1F0
Binary Index	BINX	0x5F8C2B4F	0x00000000	0x00000003	0x0000C4F4
Binary Index	BINX	0x5F8C2B4F	0x00000000	0x00000004	0x0000C5C8

A red arrow points to the "Binary Index" entry in the first row, with the number "2" next to it. Below the table, the text "va fatto per tutte le righe" is written in red.

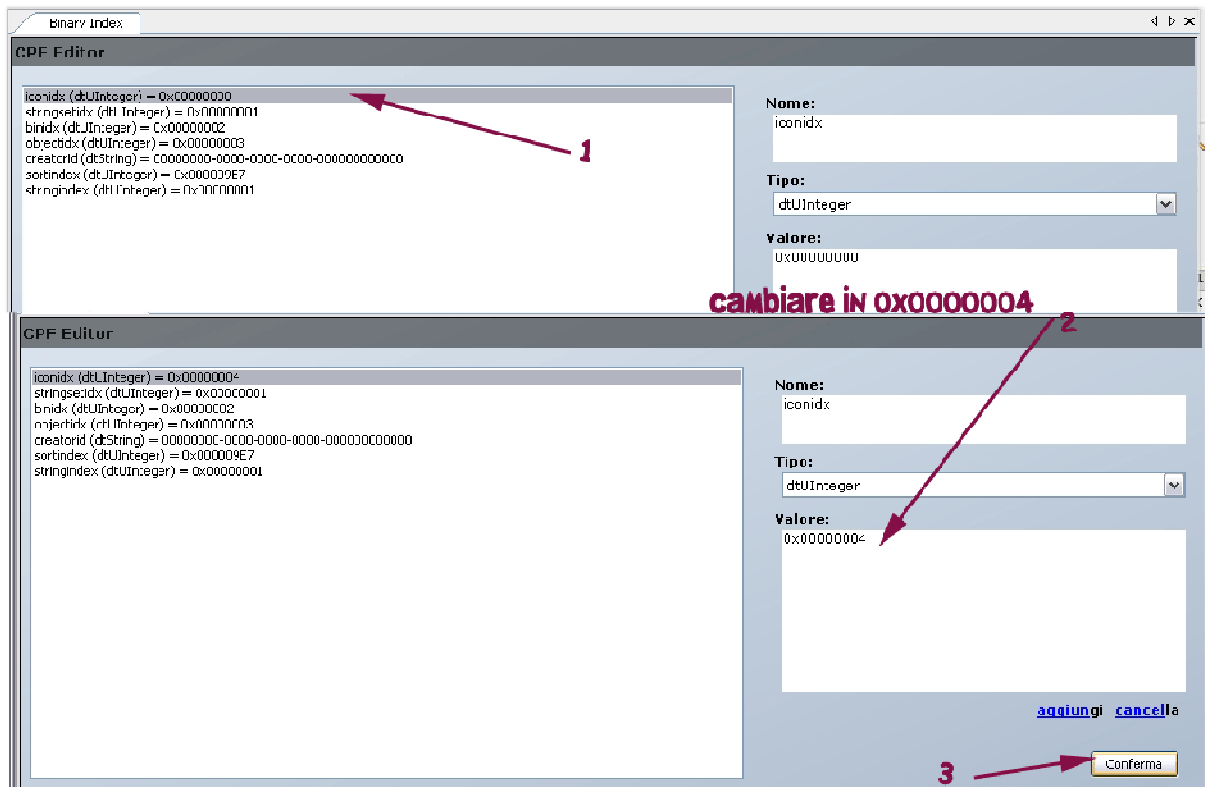
The bottom window is titled "Vista Plugin" and shows the "CPF Editor" for the "Binary Index" resource. The code in the editor is:

```
iconidx (dtUInteger) = 0x00000000  
stringsetidx (dtUInteger) = 0x00000001  
binidx (dtUInteger) = 0x00000002  
objectidx (dtUInteger) = 3x00000003  
creatorid (dtString) = 00000030-0000-0000-0000-C00000C000  
sortindex (dtInteger) = 0x0000C9C7  
stringindex (dtUInteger) = 0x00000001
```

A red arrow points to the "iconidx" line, with the text "da selezionare" written in red. To the right of the code, the "Nome:" field is empty, the "Tipo:" dropdown is set to "dtString", and the "Valore:" field is empty. At the bottom right, there are buttons for "aggiungi", "cancella", and "Conferma".

At the bottom left of the CPF Editor, the text "3 plugin view" is written in red.

Aggiungere icone personalizzate per gli accessori



Finito, ora dovete vedere dal CAS o dal gioco se ha preso le modifiche. Se avevate già caricato il gioco con questo file, prima di avviare dovete andare in *Documenti\Ea Games\The Sims 2\Thumbnails* ed eliminare tutti i file contenuti nella cartella.

Questo procedimento modifica solo che icone nel gioco e non quelle in bodyshop. Quindi se aprirete bodyshop anziché il gioco non potrete controllare se le modifiche sono state prese oppure no.

@@

Ringraziamenti:

Quaxi per Simpe <http://sims.ambertation.de/>

Snowstorm <http://www.modthesims2.com/member.php?u=60972> per il tutorial in inglese da cui ho appreso questo procedimento.