

La création de vêtements, éléments de génétiques, et de maquillage.

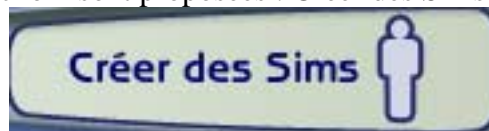
La Boît@look est un programme fourni avec le jeu qui permet de créer du contenu personnalisé comme des vêtements, des peaux, des cheveux, du maquillage, et même des Sims entiers.

Pour ouvrir la Boît@look, il faut se rendre dans *Démarrer / Tous les programmes / EA Games/ Les Sims / Nom du dernier Disque Additionnel / Les Sims 2 Boit@look*.

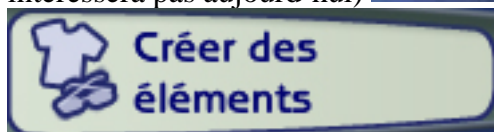


Sur l'écran d'accueil, deux choix sont proposées : Créer des Sims (partie qui ne nous

intéressera pas aujourd'hui)



, et Créer des éléments



Les astuces de la Boît@look

Lors de la création, il est parfois indispensable de pouvoir changer d'angle de vue ou de fond, pour mieux se rendre compte des défauts.

La touche F3 permet d'activer ou de désactiver le mode "caméra libre". Pour faire tourner la caméra, il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris tout en la déplaçant. Pour zoomer, il faut cliquer sur le bouton droit de la souris tout en la déplaçant. Pour déplacer le centre de la caméra, il cliquer sur les deux boutons de la souris en même temps.



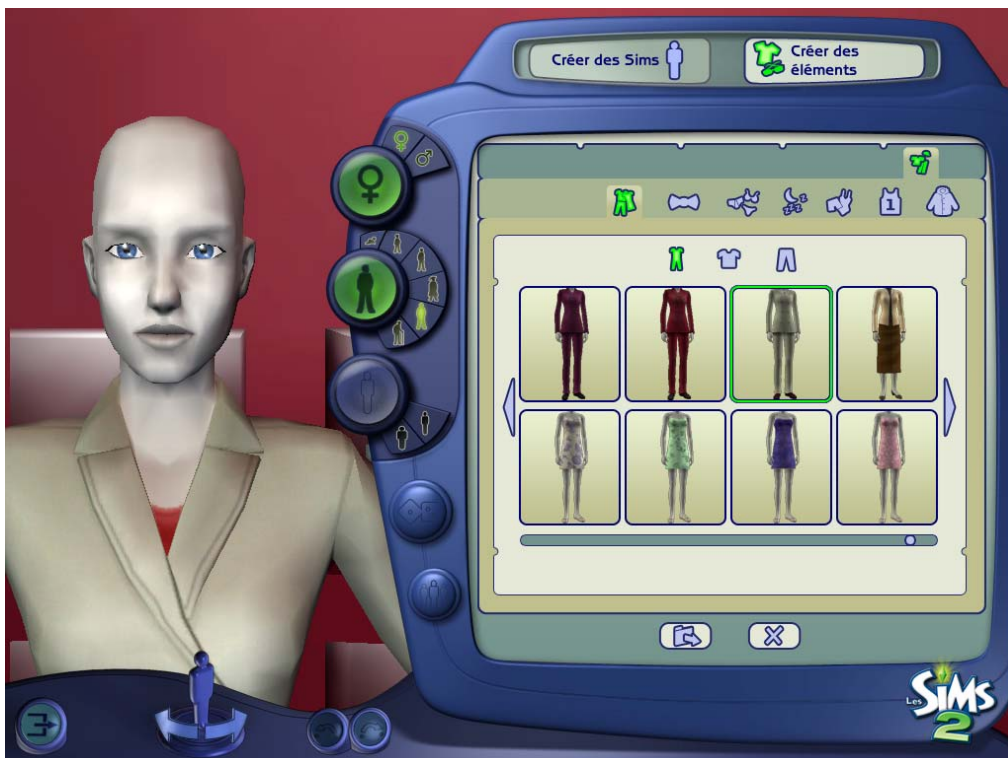
En cliquant sur la touche F5, le fond change, par défaut ce nouveau fond est noir, mais en créant une image *.bmp* de 1024x768 pixels nommée *userBkg.bmp* et en la plaçant dans *Mes Documents\EA GAMES\Les Sims 2*, celle-ci s'affiche en fond. Pour revenir au fond par défaut, il suffit de cliquer F5.



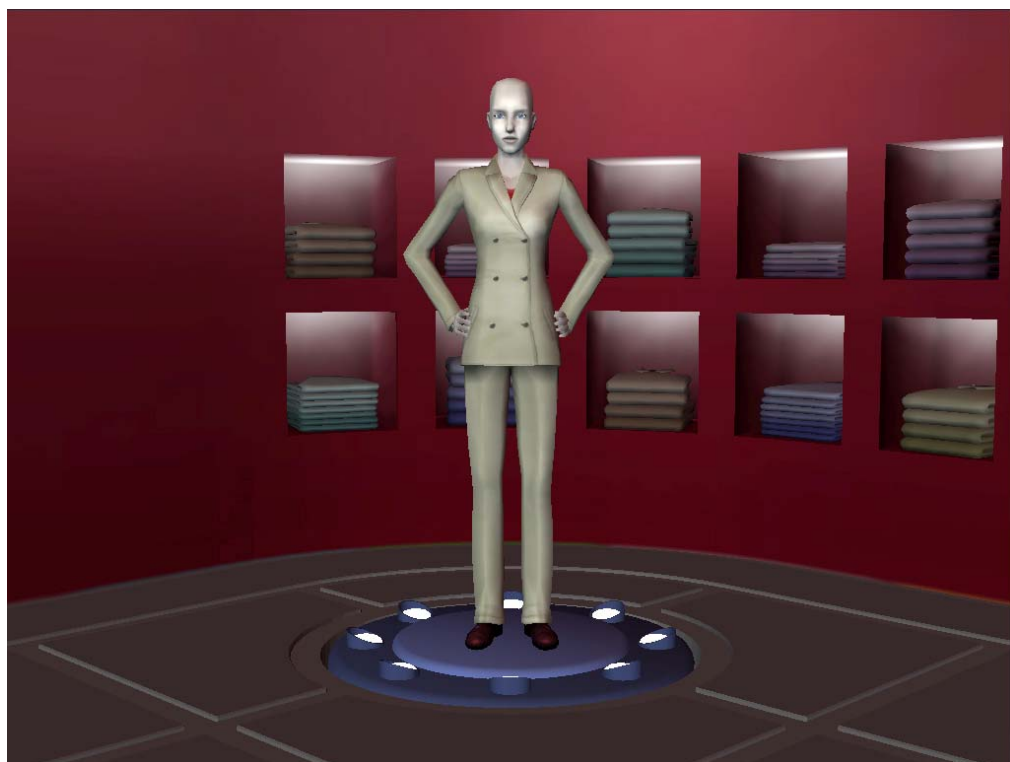
En appuyant sur la touche F6, le Sim écarte les bras. Pour revenir à sa position de départ, il faut cliquer sur une miniature.



En cliquant sur F8, la camera se place sur le visage du Sims. Pour revenir à la vision de départ, il faut appuyer sur F7.



La touche F9 permet d'afficher ou de masquer l'interface.



Exemple avec plusieurs fonctions activées

Pour faire pivoter le mannequin, il est possible de cliquer sur les flèches en bas du podium



ou d'appuyer sur les touches ";" et ",".

Les patches pour la Boît@look

Certains patches permettent d'améliorer la visibilité de la Boît@look.

Les patches « Lumière » par Wes h sur ModTheSims

(<http://www.modthesims2.com/showthread.php?t=220884>)

Ces patches permettent de rendre la Boît@look plus lumineuse. Trois types de lumière sont proposés :



Lumière normale



casilightreplacementwhB.package



casilightreplacementwhXB.package



casilightreplacementwhXXB.package

Il ne faut utiliser qu'un seul fichier à la fois, et le placer dans *Mes Documents\EA GAMES\Les Sims 2\Config*.

Le patch « Bras contre le corps » par Wes_h sur ModTheSims

(<http://www.modthesims2.com/showthread.php?t=228928>)

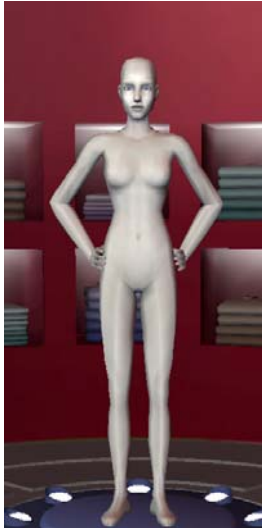
Le fichier *CasieArmsSideAnimsWH.package* est à placer dans *Mes Documents\EA GAMES\Les Sims 2\Config*.



Patch « Sans sous-vêtements » par Windkeeper sur Sexysims2

(<http://www.sexysims2.com/showthread.php?t=148652>).

Ce patch supprime les sous-vêtements par défaut pour les adolescents, jeunes adultes, adultes et seniors, fonction pratique pour la création de peaux personnalisées.



Les deux fichiers *wind_female_inisibleundies.package* et *wind_male_inisibleundies.package* se placent dans le dossier *Downloads*.

Principe général de la recoloration

Les créations réalisées avec la Boît@look utilisent le même principe :



1/ Cliquer sur Créer des éléments, puis *Commencer un nouveau projet*



2/ Choisir le genre de création (couleur d'yeux, vêtement, pilosité faciale, etc...).




3/ Choisir le modèle à cloner.




4/ Cliquer sur Exporter les textures sélectionnées.

5/ Entrer un nom pour le projet et valider.

6/ Modifier la texture avec un logiciel de retouche photo. Les textures se trouvent dans *Mes Documents\EA Games\Les Sims 2\Projects\Nom du projet*. Il faut sauvegarder la nouvelle texture avec le même nom et le même format que l'original.

7/ De retour dans la Boîte@look, Cliquer sur  pour voir le résultat.

8/ Si cela convient, entrer une description, et cliquer sur *Importer dans le jeu* . Si cela ne convient pas, retourner dans le logiciel de retouche pour faire des modifications. Le nouveau fichier se trouve dans le dossier *SavedSims*.

Les différentes textures dans le dossier « Project »

Dans le dossier *Project* créé, il se trouvera plusieurs fichiers : le fichier *.package* ne doit pas être supprimé ou renommé.

Les fichiers *.bmp* sont les textures : la texture avec couleur, la texture alpha en noir et blanc (fichier se terminant par *_alpha.bmp*), parfois une texture grisée (texture *bump map*), et un fichier *swatch.bmp*.

La texture en couleur est la texture principale, c'est elle qui donne la couleur.

La texture *alpha* (en noir et blanc) sert à délimiter la zone où la texture couleur va s'appliquer. Le blanc représente les zones où la texture couleur s'applique, et le noir représente les zones où la texture couleur ne s'applique pas. Il est possible d'utiliser des nuances de gris pour un effet transparent. Cette texture permet de changer par exemple la forme d'un vêtement ou d'une coiffure.

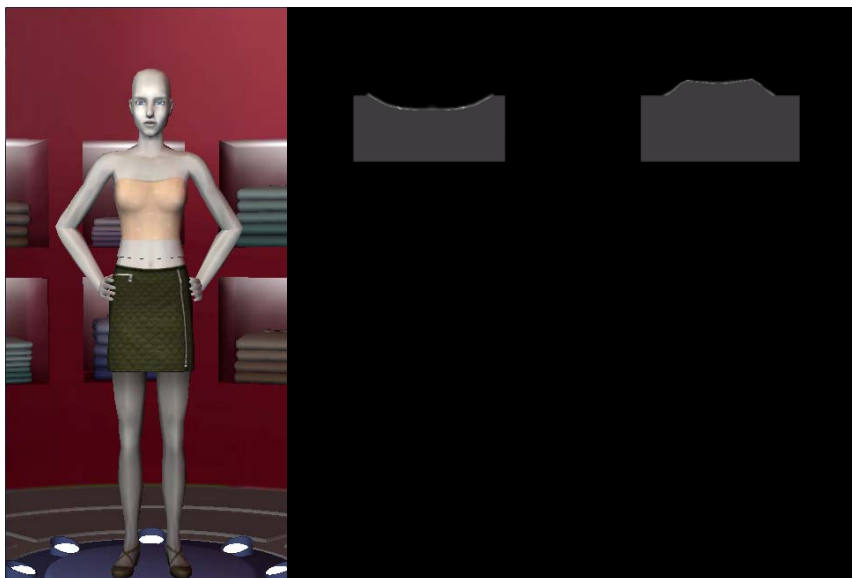
Exemple de l'utilisation de la texture *alpha* pour modifier un vêtement :



Vêtement et texture alpha originaux.



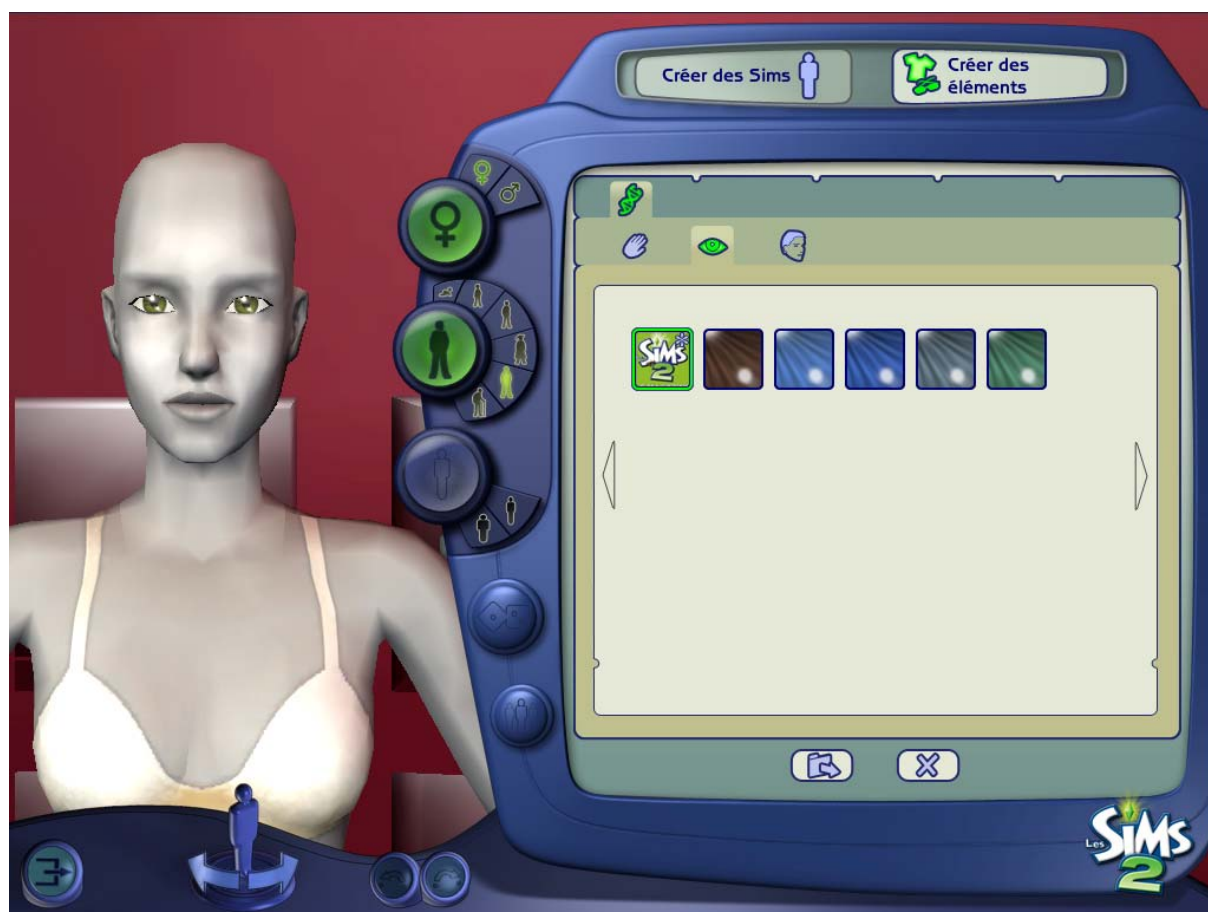
Résultat avec une texture alpha modifiée.



Résultat avec texture alpha grise.

La texture grisée (*bump map*) sert à donner un léger relief aux vêtements (tous les vêtements n'ont pas cette texture). Pour créer une texture *bump* assortie à une nouvelle texture couleur, il suffit de prendre la texture couleur et de baisser la saturation au maximum, ou bien de la convertir en noir et blanc. Ne pas oublier de sauvegarder avec le nom de la texture *bump* originale.

Le fichier *swatch.bmp* sert d'icône personnalisée au contenu créé dans le jeu et la boîte@look.



Couleur d'yeux avec icône « Les Sims 2 – Le Magazine ».

CRÉER DES GENES



La création de couleurs d'yeux.



Difficulté : ★☆☆☆☆

Pour recolorer des yeux, il suffit de changer uniquement la texture en couleur contenue dans le dossier *Projects*.

La création de couleurs de peau.



Difficulté : ★☆☆☆☆

La principale difficulté de la création de peau est le nombre de textures à modifier (quarante en tout), il faut donc être patient et bien organisé.

Les noms des fichiers des textures des peaux se présentent ainsi :
afbodycut~top~stdMatBaseTextureName.bmp.

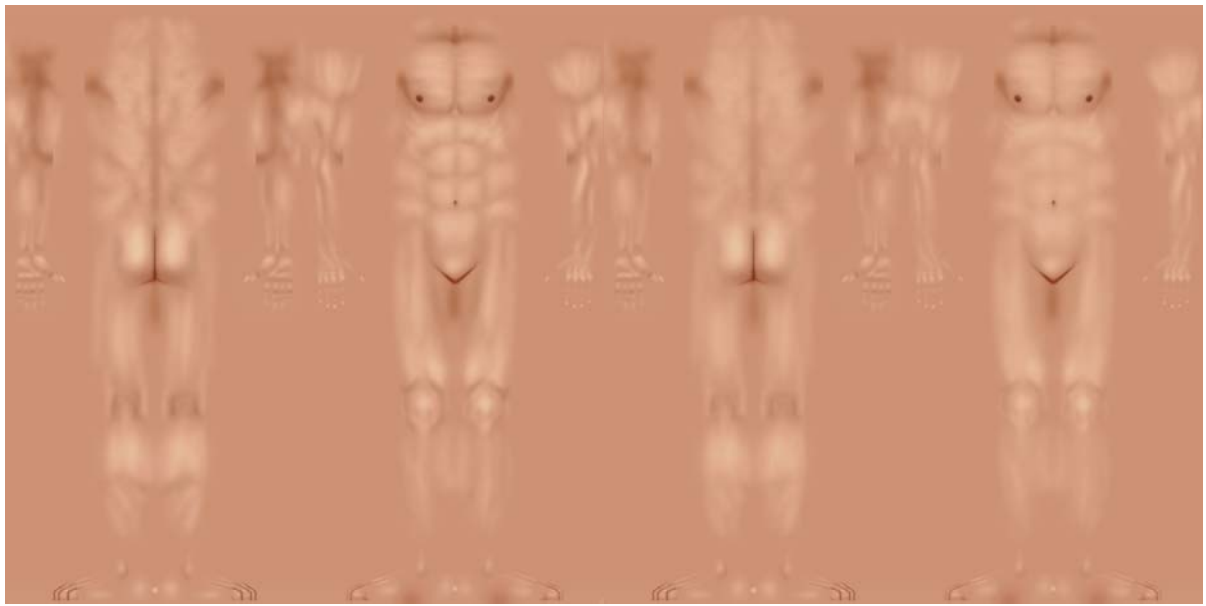
La première lettre correspond à l'âge :

- b – bébé
- p – bambin
- c – enfant
- t – adolescent
- a – adulte
- e – senior

La deuxième lettre correspond au sexe : *f* pour les femmes et *m* pour les hommes.

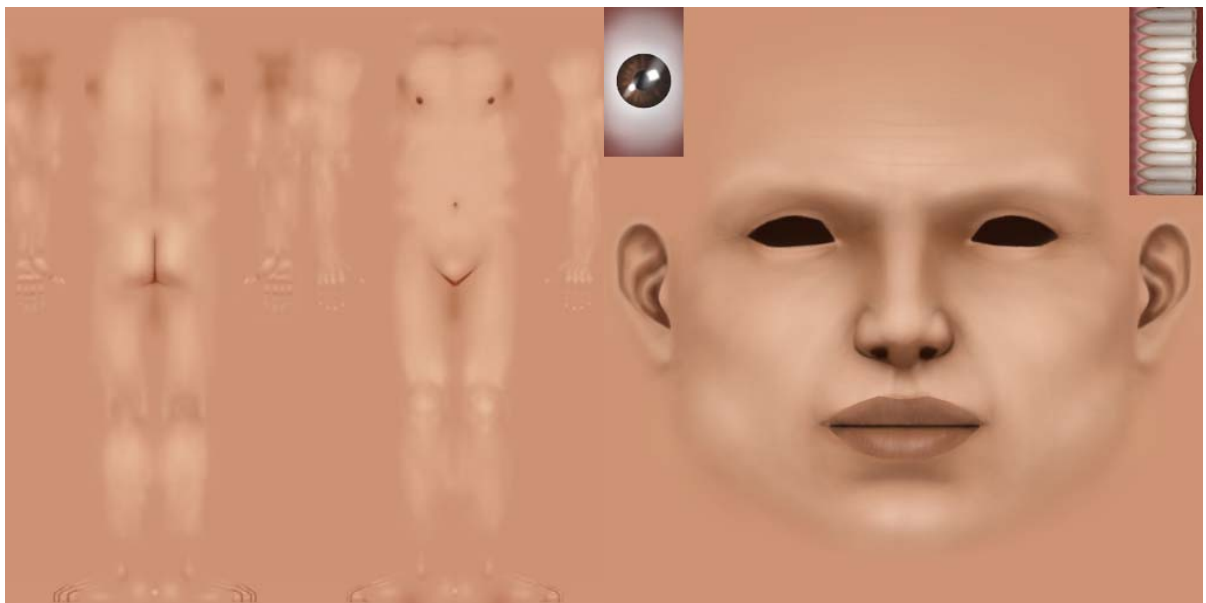
Le nom comporte ensuite la partie du corps qui lui correspond : *body* (corps), *face* (visage), *hair* (cuir chevelu), et enfin la corpulence : *cut* (musclé), *normal*, et *soft* (gros).

Exemples de textures pour homme adulte :



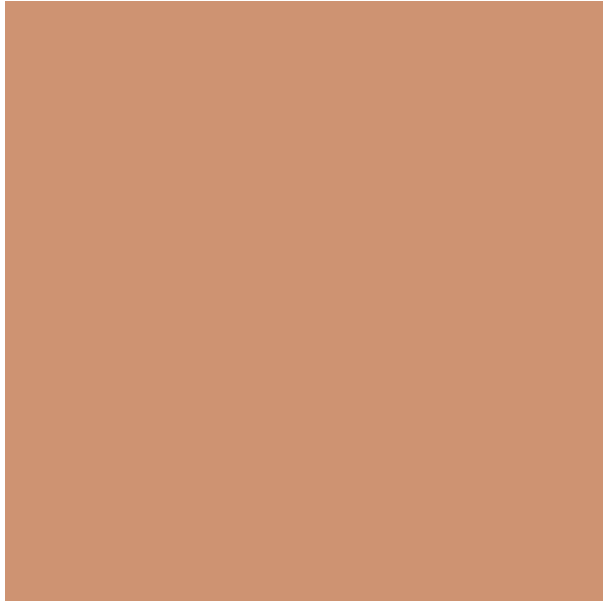
Texture corps musclé

Texture corps normal



Texture corps gros

Visage



Cuir chevelu

Le patch « Mannequin nu » peut être pratique pour voir la texture en entier dans la boîte@look.

La création de coiffure.



Difficulté : ★☆☆☆☆

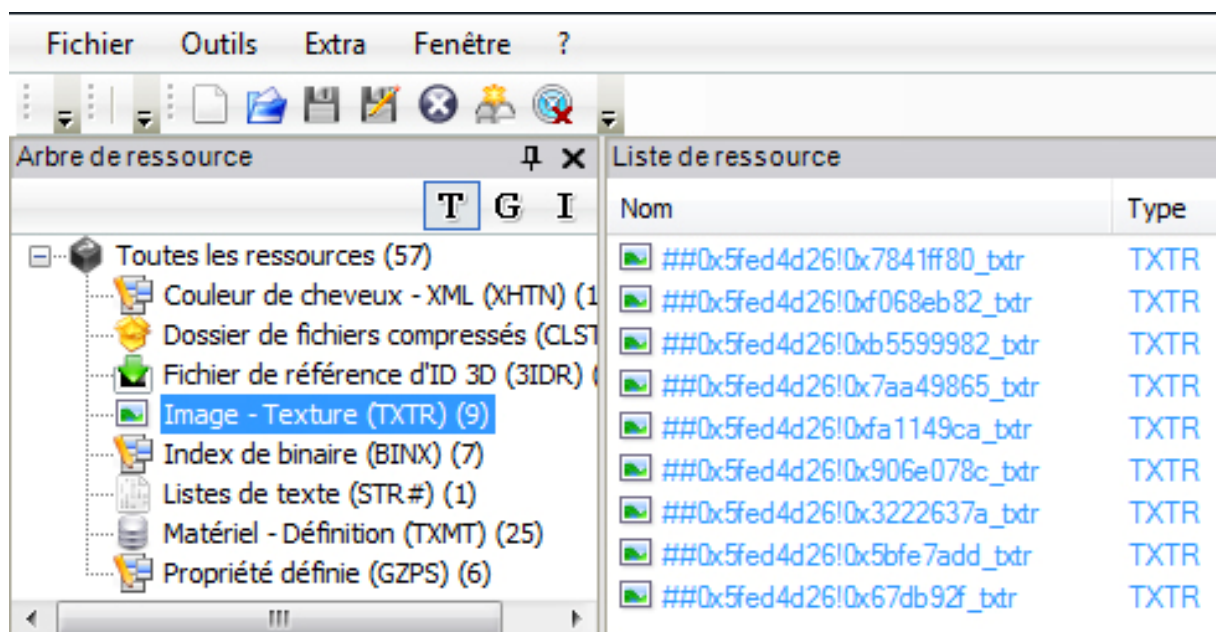
Comme pour les couleurs de peau, les chevelures ont de multiples fichiers, non seulement pour chaque âge, mais aussi pour chaque partie de la coiffure. Il peut y avoir jusqu'à cinq fichiers à recolorer pour un âge. Cependant, ces fichiers ont la même texture, ce qui permet de faire des « copier coller ».



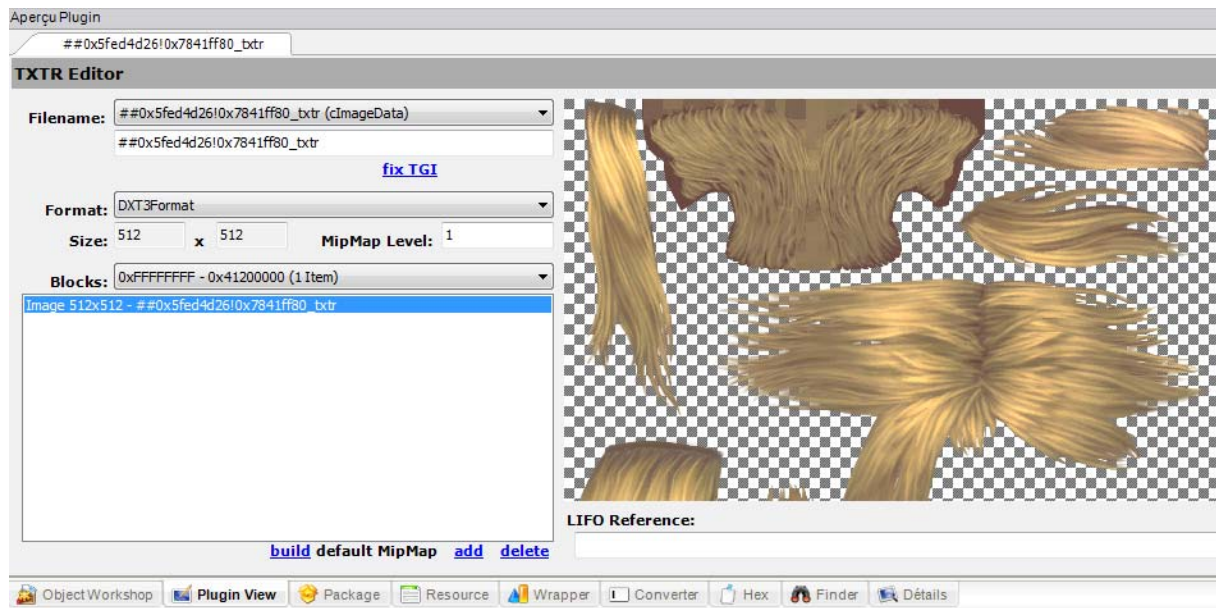
Exemple de coiffure où les cinq fichiers ont été recolorés avec des couleurs différentes pour voir comment s'applique les textures.

Astuces :

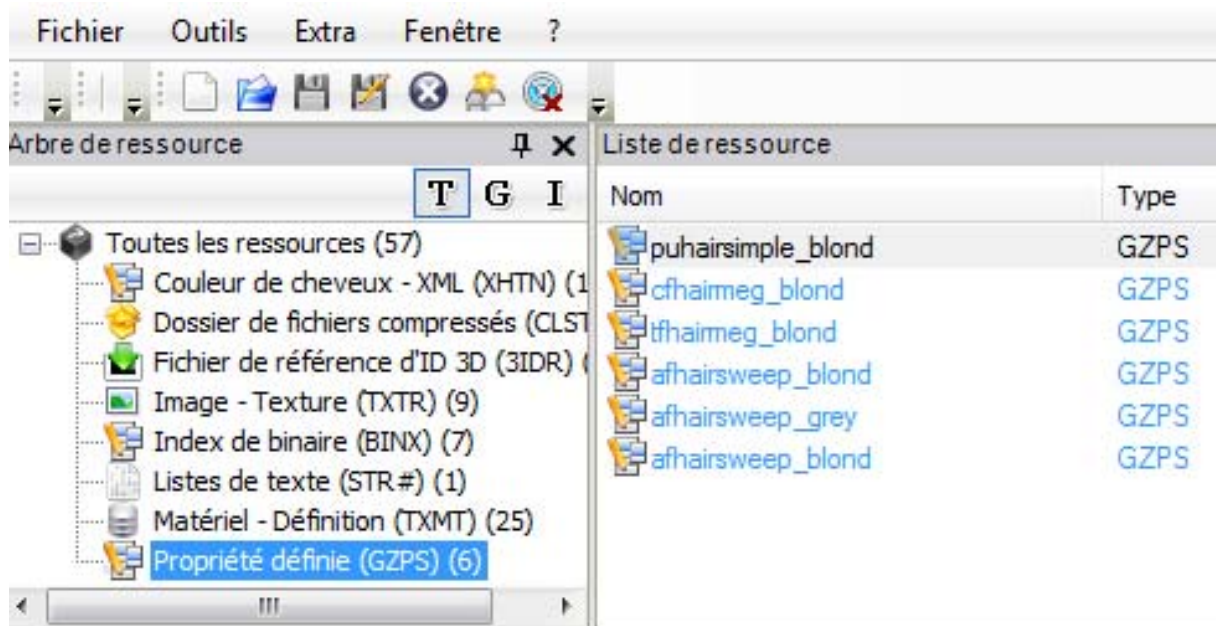
Les nouvelles coiffures sont catégorisées dans la partie personnalisée, mais il est possible de ranger les nouvelles coiffures dans les catégories d'origine (noir, châtain, blond, roux). Pour cela, il faut ouvrir le fichier avec le *SimPE*. Pour être sûr de la couleur de cheveux, il est possible de voir la texture en cliquant sur *Image - Texture (TXTR)* dans l'*arbre de ressource*, puis sur un des fichiers dans la *liste de ressources*.



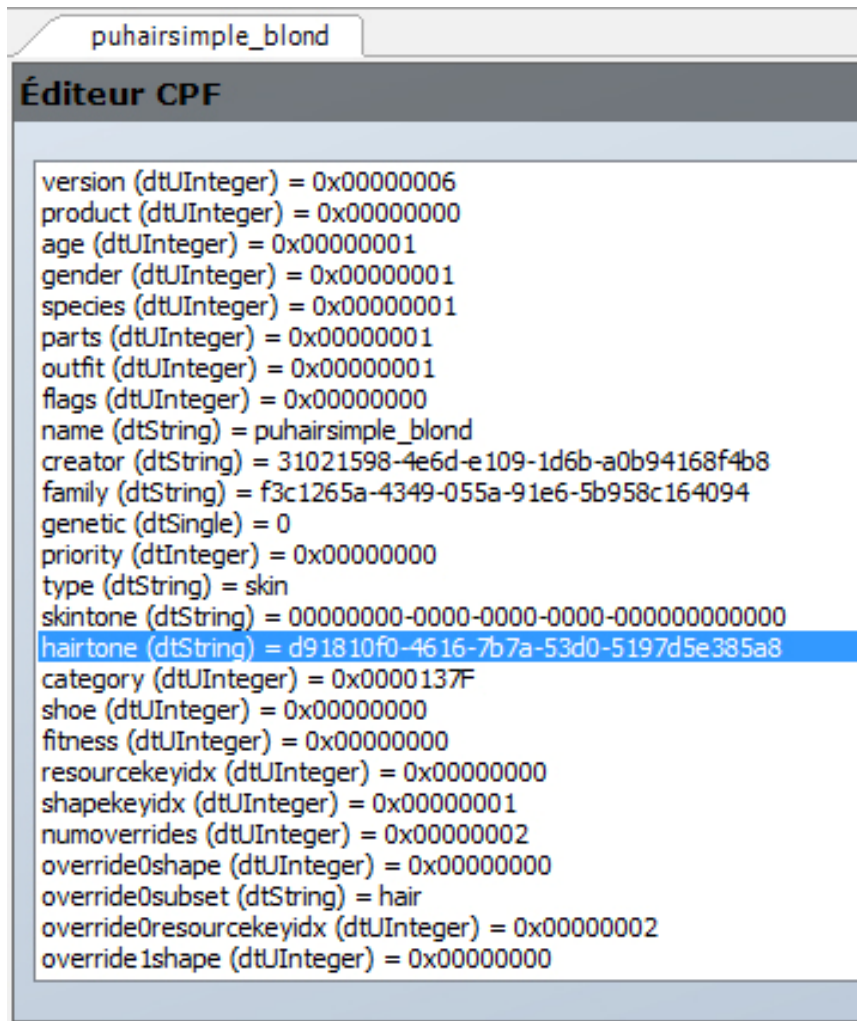
En dessous apparaît la texture, si cela n'est pas le cas, cliquer sur l'onglet *plugin View*.



Cliquer sur *Propriété Définie (GZPS)* dans l'arbre de ressource, puis sur l'un des fichiers dans la liste de ressource.



En dessous, il faut cliquer sur la ligne *Hairtone* (*dtString*),



changer le code dans *Valeur* par :

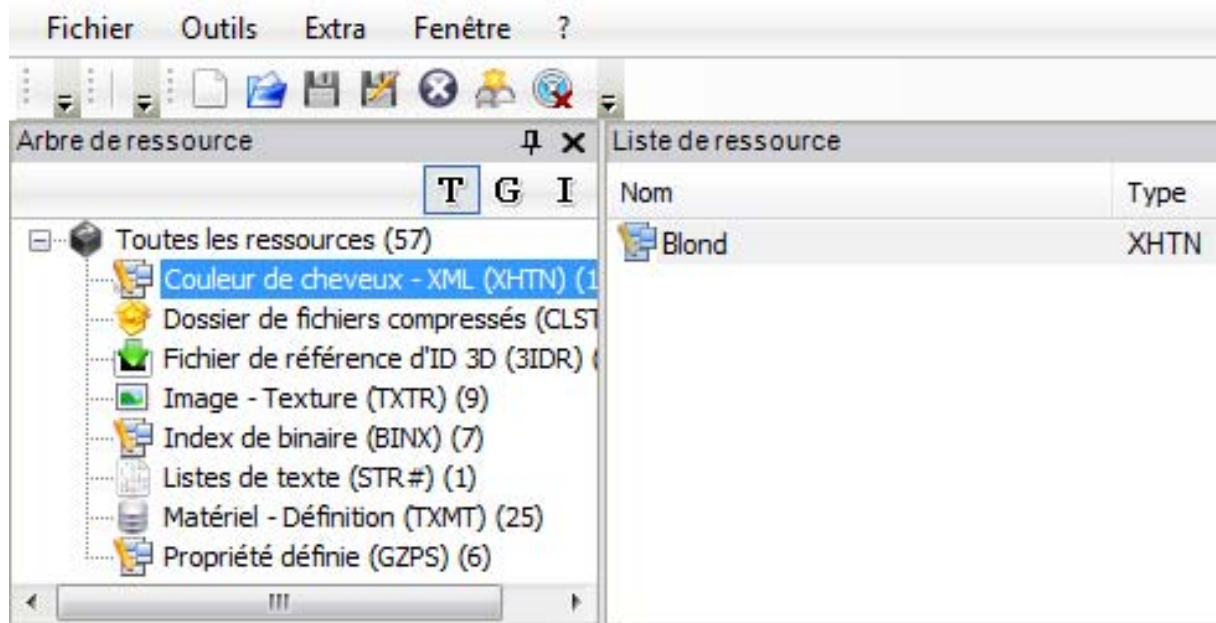
00000001-0000-0000-0000-000000000000 (Noir)
00000002-0000-0000-0000-000000000000 (Châtain)
00000003-0000-0000-0000-000000000000 (Blond)
00000004-0000-0000-0000-000000000000 (Roux)

puis cliquer sur *Appliquer*.

Il faut répéter l'opération pour tous les fichiers de la *liste de ressource*, sauf pour celui se terminant par *_grey* (celui des senior), le code est alors :

00000005-0000-0000-0000-000000000000

Pour que les sourcils et barbes soient eux aussi de la bonne couleur, il faut cliquer sur *Couleur de cheveux – XML (XHTN)* dans l'*arbre de ressource*, puis sur le fichier contenu dans la *liste de ressource*.



En dessous, cliquer sur la ligne *proxy* (*dtString*), et changer dans *Valeur* le code de la couleur de cheveux par :

00000001-0000-0000-0000-000000000000 (Noir)
 00000002-0000-0000-0000-000000000000 (Châtain)
 00000003-0000-0000-0000-000000000000 (Blond)
 00000004-0000-0000-0000-000000000000 (Roux)

Cliquer sur Appliquer et sauvegarder.

Ainsi, la coiffure est correctement catégorisée dans le jeu.

CRÉER UNE BARBE, UN MAQUILLAGE, ET DES LUNETES



La création de sourcils.



Difficulté : ★☆☆☆☆

Le choix des textures d'origine se limite aux sourcils noirs. Dans le dossier *Projects*, il y a quatre textures : une en couleur et son *alpha* (correspondant aux âges allant de bébé à adulte), et une autre texture couleur (généralement grise) et son *alpha* pour les seniors (ces deux fichiers se terminent par *grey.bmp*).

La création de pilosité (« mal rasé » et barbe).



Difficulté : ★☆☆☆☆

Les barbes et les pilosités mal rasées ne sont disponibles que pour les hommes adolescents, jeunes adultes, adultes, et seniors, il d'abord changer le sexe en cliquant sur le symbole homme.



Ces deux types de créations ont les mêmes caractéristiques que les sourcils : quatre fichiers sont présents dans le dossier *Projects*, une texture en couleur pour les hommes adolescents, jeunes adultes, et adultes, la texture *alpha* correspondante, une texture en couleur pour les seniors et la texture *alpha* correspondante (ces deux derniers fichiers se terminent par *grey.bmp*).

La création de maquillage et de maquillage fantaisie.



Difficulté : ★☆☆☆☆

Il est possible de créer plusieurs types de maquillage :



Fard à joues



Fard à paupières



Eye-liner

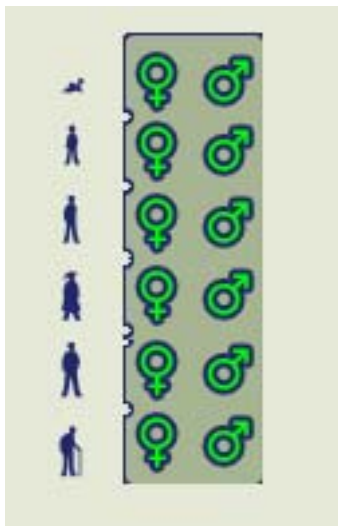


Rouge à lèvres

Ainsi que les maquillages fantaisie qui recouvrent tout le visage.

Trois textures sont disponibles dans le dossier *Projects* : une texture en couleur, une texture *alpha*, et un fichier *swatch.bmp* (icône personnalisée) (non disponible pour les maquillages fantaisie).

Avant d'importer dans le jeu, il est possible de choisir pour quel sexe et quel âge le maquillage sera disponible, le mieux est de tout cocher, cela laisse le choix.



La création de lunettes.



Difficulté : ★☆☆☆☆

Selon le modèle choisi, il peut y avoir plus ou moins de textures :

Deux textures : une en couleur pour la monture et son alpha

Six textures : une en couleur pour la monture et son alpha, une autre en couleur pour le verre et son alpha, et deux autres (*lens~stdMatEnvCubeTextureName.bmp*, et *lens~stdMatEnvCubeTextureName_alpha.bmp*) qu'il ne faut pas modifier.

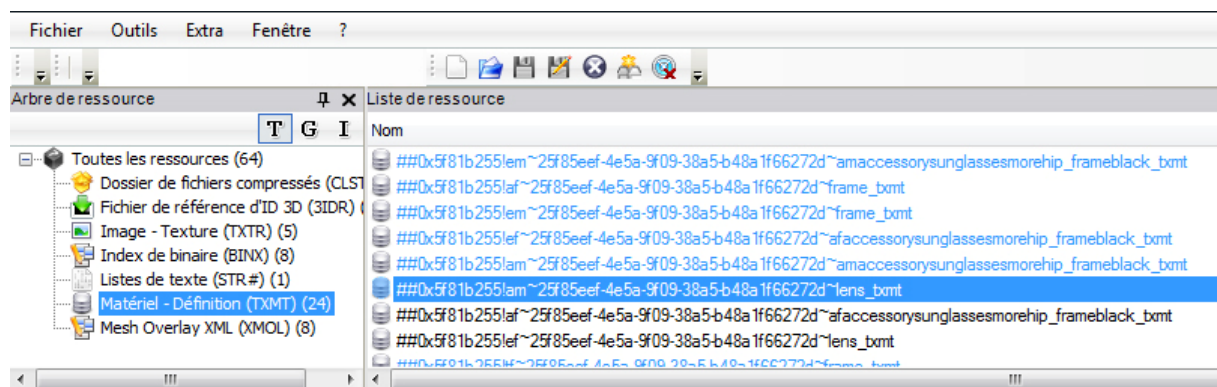
Dix textures : une pour chaque âge et chaque sexe.

Astuces :

Grâce au *SimPE*, il est possible de changer certains paramètres des verres pour les changer de couleur.

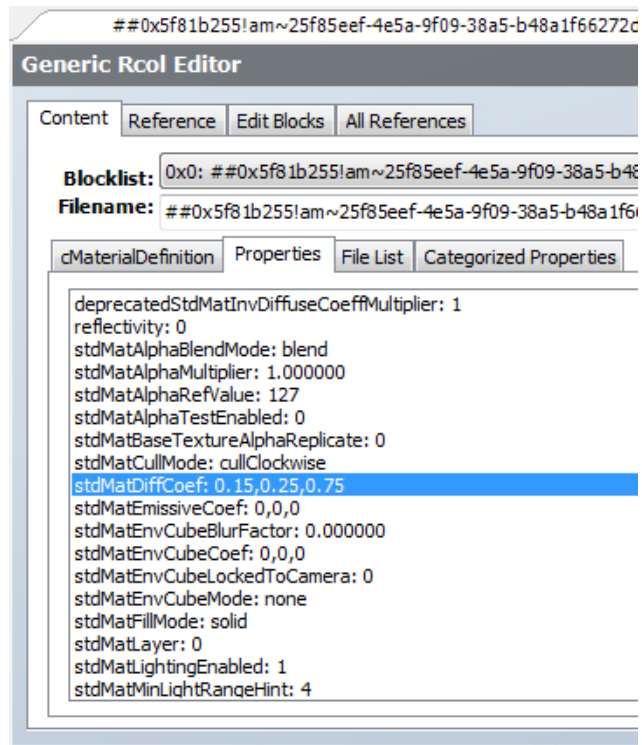
Après avoir importé dans le jeu les lunettes, fermer la Boîte@look, retrouver le fichier dans le dossier *SavedSims*, et l'ouvrir avec le *SimPE*.

Dans l'*arbre de ressource*, cliquer sur *Matériel – Définition (TXMT)*, puis sur un fichier se terminant par *lens_txmt* dans la *liste de ressource*.



En dessous, dans *plugin View*, cliquer sur la ligne *stdMatDiffCoef*, et changer les chiffres dans *Valeur*. Les trois nombres séparés par des virgules correspondent aux valeurs du rouge, du vert, et du bleu (les nombres sont compris entre 0 et 1).

Pour trouver la valeur d'une couleur à partir d'un logiciel de retouche, aller dans le sélecteur de couleurs, choisir la couleur à modifier, noter les nombres correspondant au rouge (R), au vert (V), et au bleu (B), puis les diviser par 255 pour obtenir les valeurs à entrer dans le *SimPE*.



Cliquer sur *Appliquer* et faire la même chose pour tous les fichiers se terminant par *lens.txmt*.
Sauvegarder.

Pour augmenter ou diminuer la transparence des verres, cliquer dans *plugin View* sur *stdMatUntexturedDiffAlpha*, et changer le nombre dans *Valeur* :
0 correspond à transparent, 1 à complètement solide.



Lunettes d'origine

Lunettes avec stdMatDiffCoef à 0.3,0.1,0.1 Lunettes avec stdMatUntexturedDiffAlpha à 0.95

CRÉER DES VÊTEMENTS



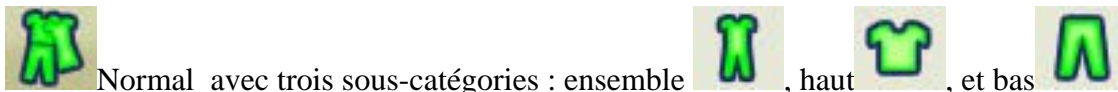
La création de vêtements

Difficulté : ★☆☆☆☆

La première chose à faire pour créer des vêtements est de choisir le sexe, puis l'âge.



Il faut choisir ensuite la catégorie du vêtement à recolorer :



31



Sous-vêtements



Pyjama



Maillot de bain



Tenue de sport



Tenue d'extérieur

Dans le dossier *Projects*, trois textures au maximum sont présentes : la texture en couleur, la texture *alpha*, et parfois la texture *bump*.

Avant d'importer dans le jeu, il faut choisir dans quelle(s) catégorie(s) seront placées les vêtements.



Astuce :

Grâce au *SimPE*, il est possible de modifier quelques paramètres des vêtements :
Après avoir ouvert le fichier du vêtement avec le *SimPE*, cliquer sur *Propriété Définie* (*GZPS*) dans l'*arbre de ressource*, puis sur le fichier dans la *liste de ressource*.

En dessous, en cliquant sur *age* dans *plugin View*, il est possible de modifier l'âge dans *Valeur* :

Bébé : 0x00000001
 Enfant : 0x00000002
 Adolescent: 0x00000004
 Jeune Adulte : 0x00000040
 Adulte : 0x00000008
 Senior : 0x00000010

Il est possible de combiner plusieurs âges, par exemple pour adulte et jeune adulte, il faut entrer le code 0x00000048 (soit le code pour adulte plus le code pour jeune adulte en système hexadécimal). Pour jeune adulte, adulte et senior, le code sera 0x00000058.
 Il n'est pas conseillé de faire d'autres combinaisons.

En cliquant sur *gender*, il est possible de modifier le sexe dans *Valeur* :

Femme : 0x00000001
 Homme : 0x00000002

En entrant le code 0x00000003, le vêtement sera pour les deux sexes, mais il risque d'y avoir des parties transparentes, le corps et la tête ne s'accordant pas correctement.

En cliquant sur *category*, il est possible de modifier la catégorie dans laquelle se place le vêtement :

Normal : 0x00000007
31 : 0x00000020
Sous-vêtements 0x00000040
Pyjama : 0x00000010
Maillot de bain : 0x00000008
Tenue de sport : 0x00000200
Tenue d'extérieur : 0x00001000

Il est possible de combiner les catégories :

0x00000027 pour normal et 31
0x00000048 pour sous-vêtements et maillot de bain
0x00000058 pour sous-vêtements, maillot de bain, et pyjama
0x0000027F pour tous les vêtements sauf les tenues d'extérieur
0x0000127F pour toutes les tenues (tenues d'extérieur incluses)

Recolorer un nouveau mesh.

Pour recolorer un nouveau *mesh*, il suffit de placer dans le dossier *Downloads* ou le dossier *SavedSims* le *mesh* et une de ses recoloration, puis d'ouvrir la Boît@look. Il faut simplement choisir la recoloration pour pouvoir créer la sienne.

Liens utiles.

Cré@logis :

http://lessims.ea.com/files.list.asp?nav_page=1&category=0&searchstr=cr%E9%40logis

Boît@look :

http://lessims.ea.com/files.list.asp?nav_page=1&category=0&searchstr=boit%40look

SimPE :

<http://sims.ambertation.de/en/download/realdownload/>

Photoshop :

<http://www.adobe.com/fr/products/photoshop/photoshop/>

Photofiltre :

<http://www.photofiltre-studio.com/news.htm>

Paintshop :

http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/creation_graphique/fiches/276.html

The Gimp :

<http://www.gimp.org/> et <http://www.gimp-fr.org/news.php>

Autres tutoriaux en anglais pour aller encore plus loin :

<http://www.modthesims2.com/forumdisplay.php?f=249>