

Ce tuto va vous apprendre à créer une map dans GTA San Andreas à partir de 3dsmax ou Gmax

(les deux sont compatibles)

I) Création de la map

-Installez les scripts dans le répertoire d'installation (par défaut C:\progam files\auto-desk\3dsmax\)

FACULTATIF

-décompressez l'archive de San Andreas nommée gta3.img (1 Go[^]) dans un dossier. -lancez le script "MAP IO" présent à droite dans les outils. -ouvrez l'onglet "IO control" et recherchez le dossier de l'archive.

脊 Untitled - gmax		_ 7
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation	n Graph Editors Customize MAXScript Help	
	🔶 🕖 🗔 🤌 🔽 💶 🛄 🗶 🖞 Z 🕎 🕅 🔅 🟈 🧖 💶 📑 🚳 👌	
Тор	Front	🔨 🌈 🚠 🐵 🛄 🏌
		More Sets
	🍸 GTA Mapping Tools v0.5b 📃 🗌 🔯	Asset Browser
	- IO Control	gmax File Finder
	DFF Path C\Documents and Settings\Poussi_P	
	GTA3 VC SA	Assign Vertex Colors
	IPL Info.	
	Get IPL Info.	MapPath Editor
	List DFF Check Missing DFF	Follow/Bank.
		Polygon Counter
	Texture: @ tga 🔽 bmp 2dfx 10 0	Visual MAXScript
2 x:	IPL IDE ZON	
Left	I AD List I AD Linetx	DFF IO
	IPL IDE ZON	
		Map ID
	- Objects Properities	
	Object : Interior:# 0 🗘	IFP dump
	Get Set	
		Modelling Helper
		Reflection Fix
		Close
< 07100 >		
5 10 15 20 25	30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90	95 10
N	one Selected 🕒 🔿 🗙 😽 Y. 🔤 Z. 👘 Grid = 10,0	H44 41 🕑 D> H44 42 🔁 🗂 📇
kam.lai@ntlworld.com	ck or click-and-drag to select objects 🛛 Add Time Tag 💿 🍄 👘 🕫 🖉 🕫	🗖 🗝 🔽 🕫 🖾 🖑 🔶 🗳
🔧 demarrer 💧 😢 🧕 📃 🎽 🧕 MacreaCity	- Forums 🧕 🛞 MSN Hotmail - Nouve 🍸 Untitled - gmax	09:23

-importez la partie de map que vous voulez -pour ma part j'ai choisi l'ipl "DATAWAPS\LA\LAs.ipl"

-maintenant que les préparatifs sont prêt il s'agit de créer une map. -commencez par créer un plan et changez les paramètres :



-placez votre plan.





-déplacez les polys du contour un à un pour faire un peu plus réaliste. -ensuite passez en mod "polygon" et sélectionnez tous ces derniers, cliquez sur le bouton "extrude" et entrez la valeur 10 appuyez[Entrée] puis 5 appuyer [Entrée].



- 0 X

-passez en mod "select and move" puis en "vertex".



-faite un click droit >> convert to >> editable mesh.

-repassez en "vertex" et sélectionnez les vertex du haut, passez en mode "scale" puis placez votre souris dans le rond bleu jusqu'à ce qu'une image apparaisse puis cliqué et déplacez votre souri de haut en bas.



-renouvelez l'opération pour les vertex du bas et formez ainsi une île naturelle.

-vous pouvez créez des objets sur votre map, des maisons et autres.

-rappelez vous que la map de gta n'est pas là pour faire beau mais pour vous donner une idée de la taille des objets et par la suite pour placer votre map dans le GTA.

-construisez par la même un pont de la même façon que vous avez fait votre map, vous pouvez utilisez la fonction "cylindre" ou "sphere" mais évitez la fonction "box".

II) Texturisation

-passons au moment le plus apprécié : la texturisation

-La partie de San Andreas n'est plus utile une fois que la map est faite.

-lancez l'éditeur de materiaux et cliquer sur "new" puis sur "GTA Material".



-clickez sur le "none" à coté du "color" et selectionnez votre texture à partir d'une bitmap.



-le bouton flèche vous permet de revenir à l'éditeur et le bouton dés bleu et blanc vous permet de voir votre texture dans le "vue 3d" ou "user".

-cliquez sur la boule et faite glissez sur la map.

-puis cliquez sur la map et allez dans l'onglet des modification et dans la liste des modifications choisissez "UVW mapping"



-entrez les valeurs 10 ; 10 ; 10 dans "length" "width" et "height"

-votre map est maintenant parfaitement texturisée !

-mais nous allons mettre une autre texture de roche pour faire plus réaliste.

-allez dans l'éditeur faite "new" "none" du "color" puis "bitmap" et choisissez une texture de pierre.

-faite un click droit sur le "UVW mapping" et choisissez "collapse all" ceci permet de revenir à notre map de base tout en gardant les modifications dessus.

-une sorte de message d'erreur apparaît cliquez sur "yes"

-passez en mod "polygon" sélectionnez les poly du bas. Puis retournez à l'éditeur de matériaux et sélectionnez la boule et glissez là sur la map. Utilisez l'icône cube bleu et blanc pour vérifiez et admirez votre travail.

III)convertir la map à San Andreas

-attachez la map et tous les objets en appuyant sur "attach" et en sélectionnant tout les objets (ou cliquez sur "attach list" puis "all" et "Attach")



-creez un cylindre de 300 de rayon et placez le sur la map de façon y ce qu'il couvre une partie seulement ou tout si la map est petite.



-passez en mod poly et sélectionnez les poly de votre map contenu dans le cylindre. -cliquez sur detach et appelez votre map n°1 par exemple map01 (ce sera le nom de votre .dff)



-sélectionnez la map et passez en "hierarchy", "affect pivot only" puis placez le "pivot" de votre map au centre du cylindre.



-faite la même chose pour la deuxième partie de l' île renommée "map02" -supprimez le cylindre.

-lancez le "MAP IO" et sélectionnez l'objet map01 et cliquez sur "get".

-message d'erreur "yes".

-entrez 19001 dans l'id (par exemple mais pas seulement par exemple) et le nom de votre .txd par exemple "map" pour faire simple.

-cliquez sur "set" pour sauvegarder les changements.



-renouvelez l'opération pour l'objet map02 en changeant l'id 19002 et en gardant le même .txd

-maintenant ouvrez le "max script listener" en appuyant sur [F11].

-passez dans l'onglet "IO Control" du script "MAP IO". -exportez l' IDE



-créez un nouveau dossier dans le dossier ~\data\maps\ nommez le "map" -copiez collez un ide du jeu et un ipl du jeu dans ce dossier "map" et renommez les en map.ide et map.ipl (ne pas mettre l'extension)



-ouvrez ces	fichiez et	copiez collez le	e "max script listener"	suivant l'IDE ou l'IPL.

map - Bloc-notes	😼 map - Bloc-notes	
ichier Edition Format Affichage ?	Fichier Edition Format Affichage ?	
WPL file generated from Kam's GTA Map IO nst 19002, map02, 0, 1129.7, -2630.21, 00, 0.0, 0.0, 0.0, 0.0, 1.0, -1 1901, map01, 0, 642.572, -2639.95, 0.0, 0.0, 0.0, 0.0, 1.0, -1 snd grope end map.JPL end ump end ump end mut map.JPL end map.lex end map.lex map.map.in map.lex map.map.in map.map.in	#IDE file generated from Kam's GTA Map IO objs 19002, map02, map, 300, 0 19001, map01, map, 300, 0 end tobj path end 2dfx end end txdp end map.IDE	

-maintenant exportez (pour les utilisateurs de Gmax j'ai quelques problèmes à ce niveau là mais rassurez vous je travail dessus) les objets en .dff comme il suit :

-bien mettre "skip col"

-vous sélectionnez un objet et vous exportez puis vous sélectionnez l'autre et vous exportez.

-ensuite resetez la scene et importez l'objet n°1 "map.dff" -ouvrez le colision IO

- -cliquez sur "collision Mesh" et pointez votre map.
- -passez en [COLL] et notez map01 puis exportez.



-renouvelez l'opération en resetant la scene. -maintenant fermez 3ds ou Gmax.

🗟 GTA DFF 10 🖃 🗖 🔛	
+ Import DFF	
- Export DFF	
General Control	
GTA3 VC SA	
Export Scale: 1,0 💲	
MMC UV Nor VCol	
Append export to DFF	
lock DFF	
SA collision Base	
Select COL3/COLL	
T Vehicle Parts	
Skip COL	
Export DFF	
SA Char. Options Only selected	d objects will export
🔲 as SA Body Part	
Rename Root Bone as	
Ripped Fat Normal	
Bones/Skin Export	
+ Dummies/Bones Helper	
+ About ji	

IV) Insérer la map à SA

-retournez dans le dossier où vous avez créez les deux fichiers ide et ipl.

-mettez vos deux fichiers .dff et .col dedans

-copiez l' archive .img "~\models\cutscene.img" et collez là dans le dossier "map" que vous avez créé.

-renommez là map.img (sans l'extension)

-ouvrez là, supprimez tout sauf le dernier fichier et reconstruisez l'archive.

-exportez le dernier fichier dans le dossier "map" (preq_cargo.txd)

-renommez ce fichier en map.txd (sans l'extension)

-allez cherchez les textures que vous avez utilisées et mettez les dans ce dossier. -voilà à quoi doit ressembler ce dossier maintenant.



-ouvrez le .txd et remplacez les textures par les vôtres en dupliquant celle d'origine.



-ouvrez l'un des col et importez l'autre dedans puis sauvegardez ce nouveau col en le nommant map.col (sans l'extension)

🔟 Collision File Editor II 0.4 BETA - map	01.col 📃 🗆 🔀
File Edit View Help	
Time DOL View Mode	
1/2 Grid: 100 map01	View Mode: LMB - Rotate, RMB - Zoom, Both MBs - Move (XY), CTRL+Both MBs

-ouvrez votre archive et importez le fichier map.col , map01.dff , map02.dff et map.txd -suprimez le fichier restant à l'origine et reconstruisez l'archive.

bier Edition Offichage Eavoric Outlic 2			
Précédente 🝷 👩 - 🎓 🔎 Rechercher 🍋 Dossi	ers 🔲 - 🐰 🖪 🖻		
resse 🗀 C:\Program Files\Rockstar Games\GTA San Andrea	s\data\maps\map		✓
Gestion des fichiers	r IPL	map Fichier IDE	
Renommer ce fichier		I KO	
Déplacer ce fichier GTR3 map		map	
Copier ce fichier	r IMG	Fichier TXD	
Publier ce fichier sur le Web		303 KU	
Envoyer ce fichier par courrier électronique	2 Collision File	map02.dff Ficher DFF	
X Supprimer ce fichier		4 Ko	
map		map01.dff	
Autres emplacements 💲	Iollision File	Fichier DFF 6 Ko	
maps maps	1		
maps	1 Collision File		
map0 maps Mes documents Documents partagés map0 GTA 6 2 Ko	1 Collision File		
maps Mes documents Documents partagés Poste de travail	1 Collision File	- map.img - GTAGarage	.com 🔀
maps Mes documents	1 Collision File IMG Tool 2.0 File Edit Comman	- map.img - GTAGarage ds Tools Help	.com 🔀
maps Mes documents Documents partagés Poste de travail Favoris réseau	1 collision File IMG Tool 2.0 File Edit Comman File Name	- map.img - GTAGarage ds Tools Help Offset	s.com Size
maps Mes documents Documents partagés Poste de travail Favoris réseau	1 Collision File IMG Tool 2.0 File Edit Comman File Name map.col	- map.img - GTAGarage ds Tools Help Offset 00001000	e.com Size
maps Mes documents Documents partagés ≩ Poste de travail ≩ Favoris réseau Détails ଛ	1 Collision File File Edit Comman File Name map.col map.01 dff	- map.img - GTAGarage ds Tools Help Offset 00001000 00002000	e.com X
maps Mes documents Documents partagés Poste de travail Favoris réseau Détails	1 collision File File Edit Comman File Name map0.cdf map02.dff	- map.img - GTAGarage ds Tools Help Offset 00002000 00002000 00002300	Size 4 kb 6 kb 4 kb 6 kb 4 kb
maps Mes documents Documents partagés Poste de travail Pote de travail Poteails	1 Collision File File Edit Comman File Name mapD1.dff map2.cd map2.dff	- map.img - GTAGarage ds Tools Help 00001000 00002000 00002800 00004800	Size 4kb 6kb 4kb 386kb
	1 Collision File IMG Tool 2.0 File Edit Comman File Name map0.cl map01.dff map02.dff map.txd	- map.img - GTAGarage ds Tools Help Offset 00001000 00002000 00002000 00002800	Size Kit 4 kb 6 kb 4 kb 386 kb
maps map0 Mes documents GTA (Documents partagés Fouris réseau Poste de travail Exoris réseau Détails Déta de modication; dimanche 25 juin 2006, 20:53 Talle : 404 Ko	1 Collision File File Edit Comman File Name map0.cd map02.dff map.txd	- map.img - GTAGarage ds Tools Help 00001000 00002000 00002000 0000300 00004800	Size 4 kb 6 kb 4 kb 386 kb
maps Mes documents Occuments partagés Poste de traval Favoris réseau Détails Rep Pichier IMG Date de modication: dimanche 25 juin 2006, 20:53 Talle : 404 Ko	1 Collision File File Edit Comman File Name map.col map.02.dff map.1xd	- map.img - GTAGarage ds Tools Help 00002000 00002000 00003800 00004800	Size 4 kb 6 kb 4 kb 386 kb

-votre boulot est terminé il ne vous reste plus qu'a insérer 3 lignes dans le gta.dat -la première pour le img : IMG DATA\MAPS\MAP\MAP.IMG -la seconde pour l'ipl : IPL DATA\MAPS\MAP\MAP.IPL -la troisième pour l'ide : IDE DATA\MAPS\MAP\MAP.IDE -mettez les lignes avec les mêmes fichiers d'extension pour question de pratique. -enregistrez et lancez GTA

vous pouvez admirer votre travail !

Tuto libre, reproduction autorisé. Poussecompagny 2007.

