

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

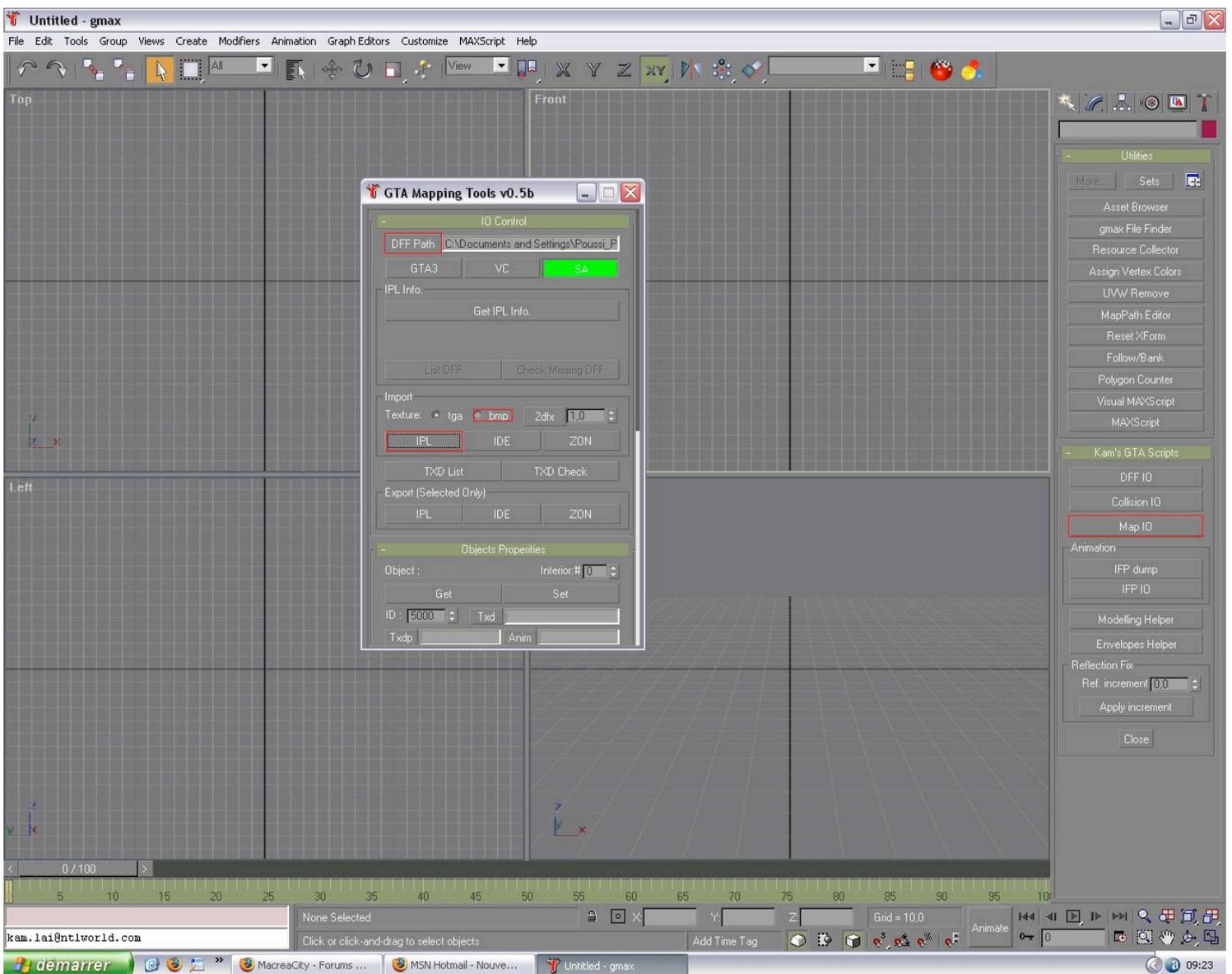
-Installez les scripts dans le répertoire d'installation (par défaut C:\program files\auto-desk\3dsmax\ )

### FACULTATIF

-décompressez l'archive de San Andreas nommée gta3.img (1 Go^^) dans un dossier.

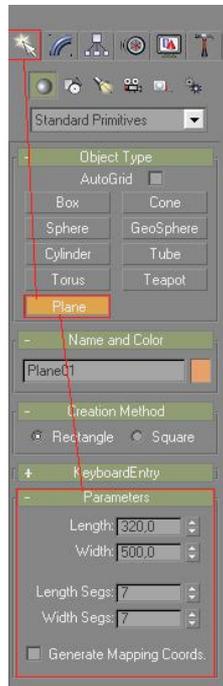
-lancez le script "MAP IO" présent à droite dans les outils.

-ouvrez l'onglet "IO control" et recherchez le dossier de l'archive.

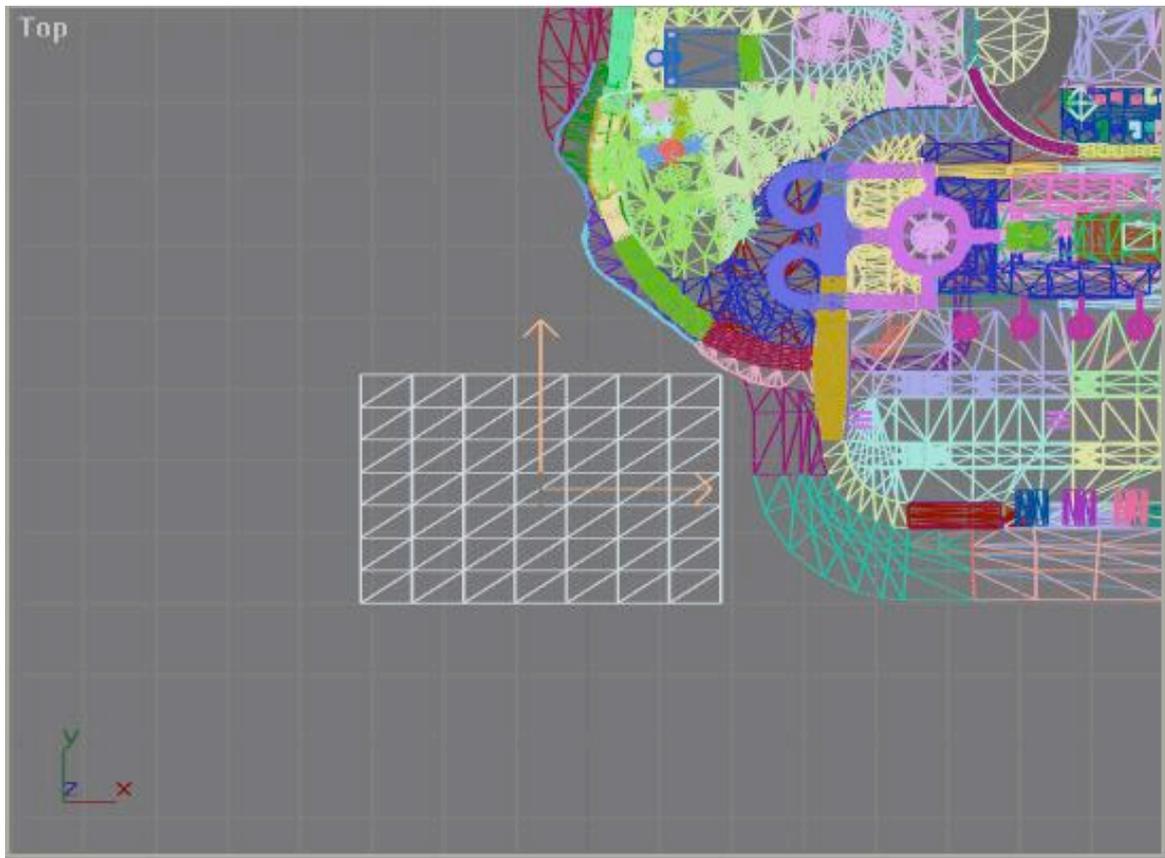


- importez la partie de map que vous voulez
- pour ma part j'ai choisi l'ipl "DATA\MAPS\LALAs.ipl"

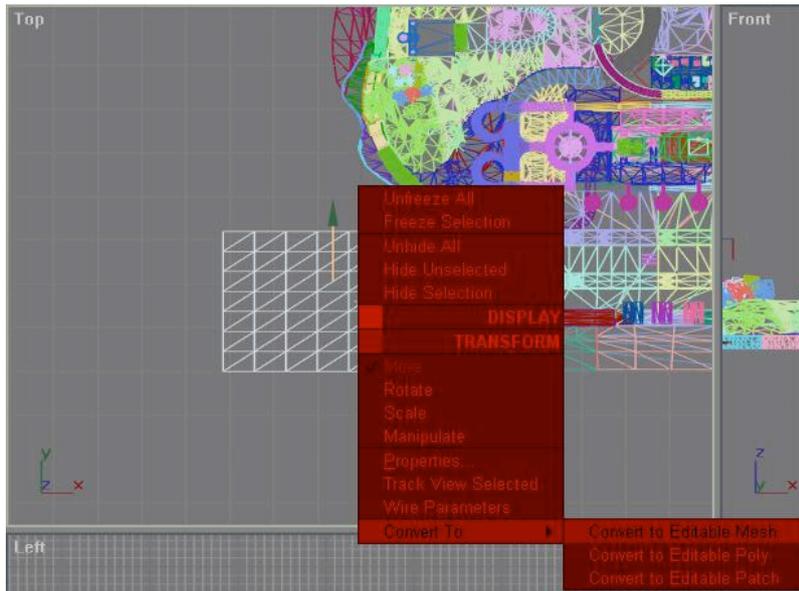
- maintenant que les préparatifs sont prêt il s'agit de créer une map.
- commencez par créer un plan et changez les paramètres :



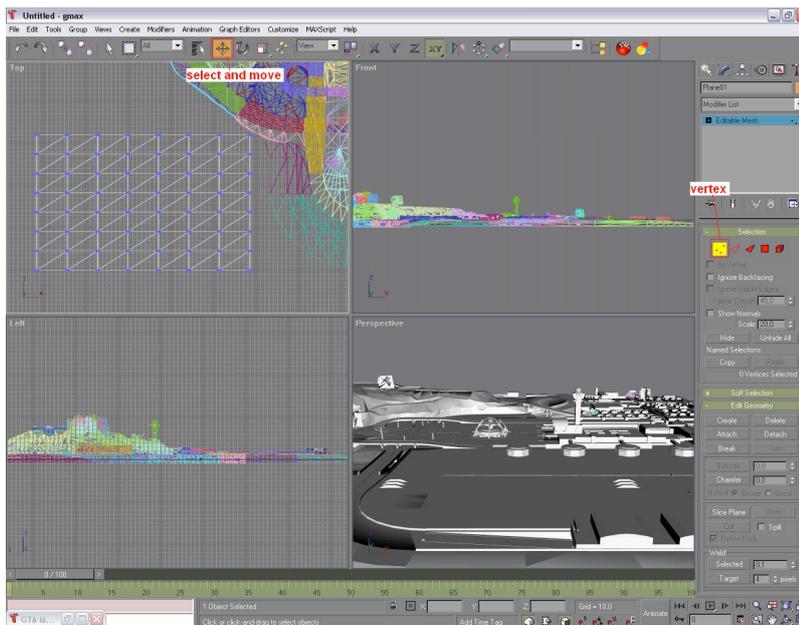
- placez votre plan.



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

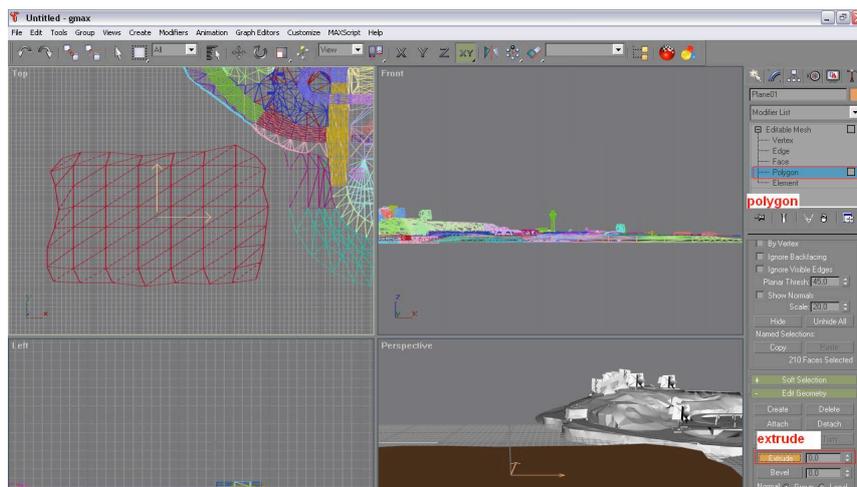


-passez en mod "select and move" puis en "vertex".

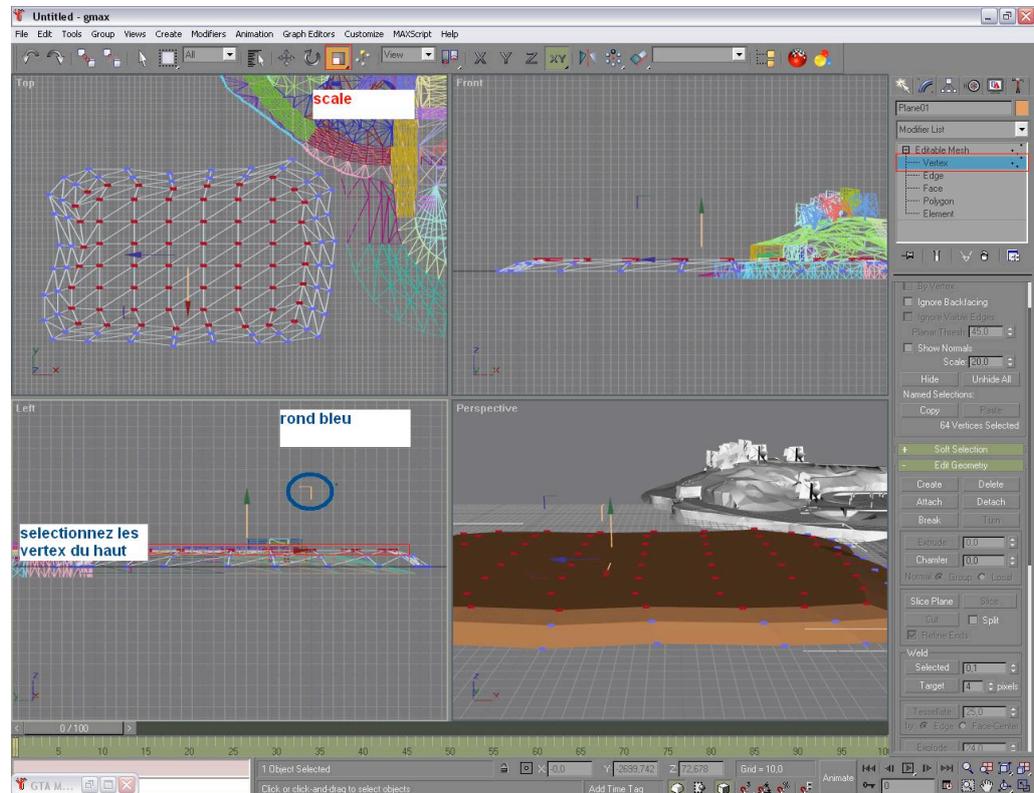


-déplacez les polys du contour un à un pour faire un peu plus réaliste.

-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].



-re passez 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 créer 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 utiliser la fonction "cylindre" ou "sphere" mais évitez la fonction "box".

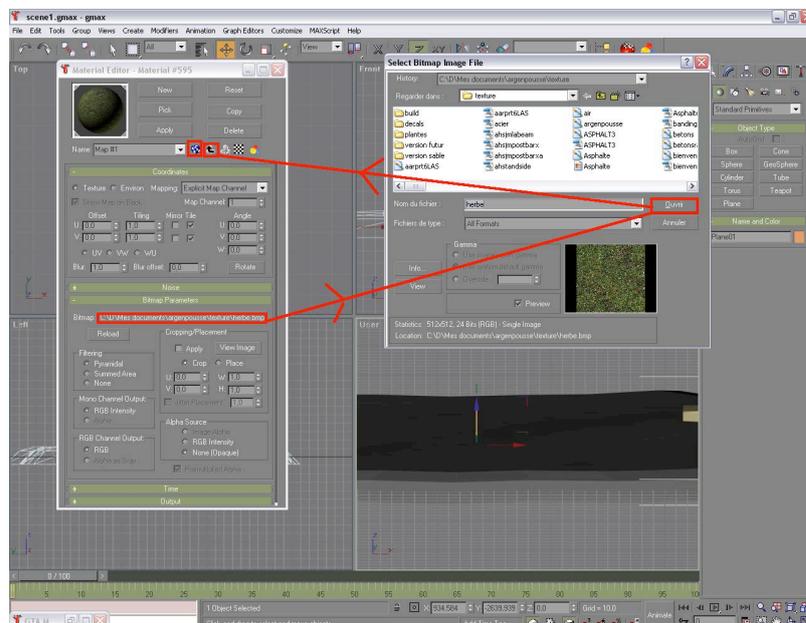
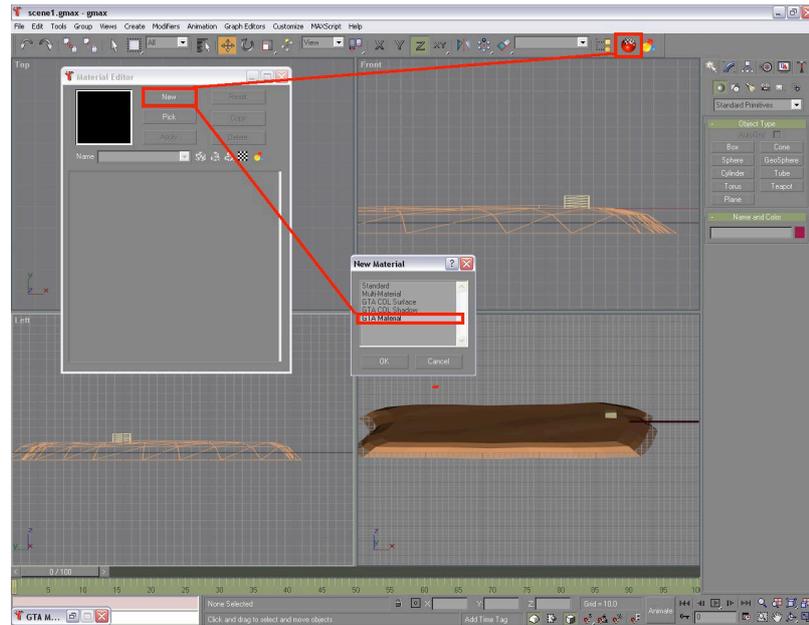
## II) Texturisation

-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 matériaux et cliquez sur "new" puis sur "GTA Material".

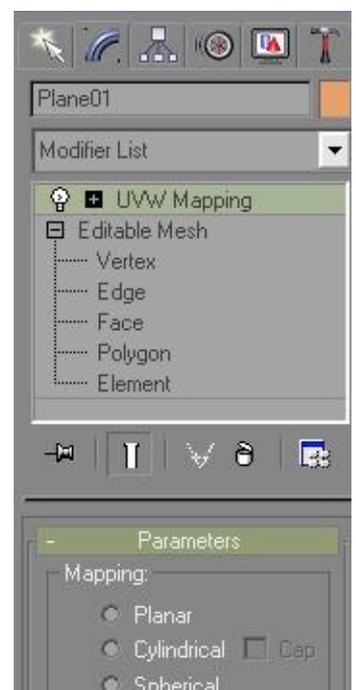
-cliquez sur le "none" à côté du "color" et sélectionnez votre texture à partir d'une bitmap.



-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 faites glisser sur la map.

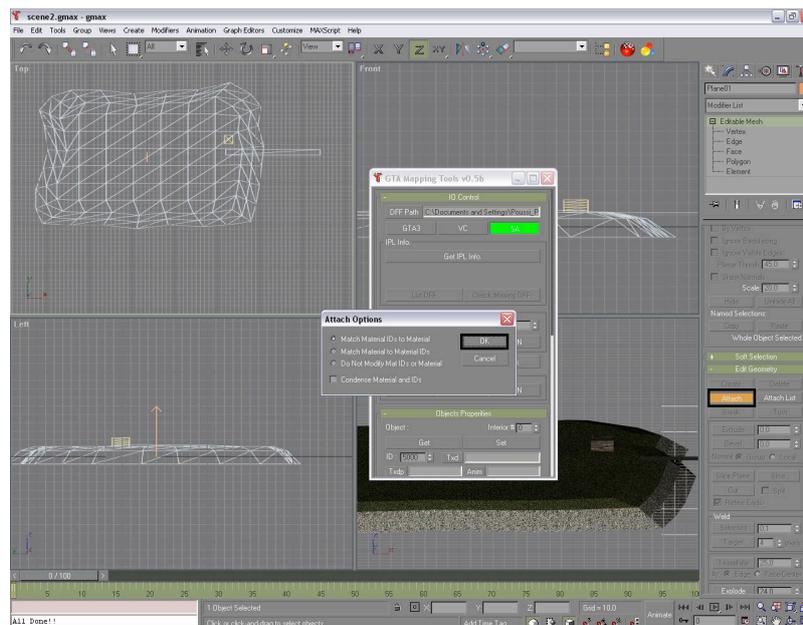
-puis cliquez sur la map et allez dans l'onglet des modifications et dans la liste des modifications choisissez "UVW mapping"



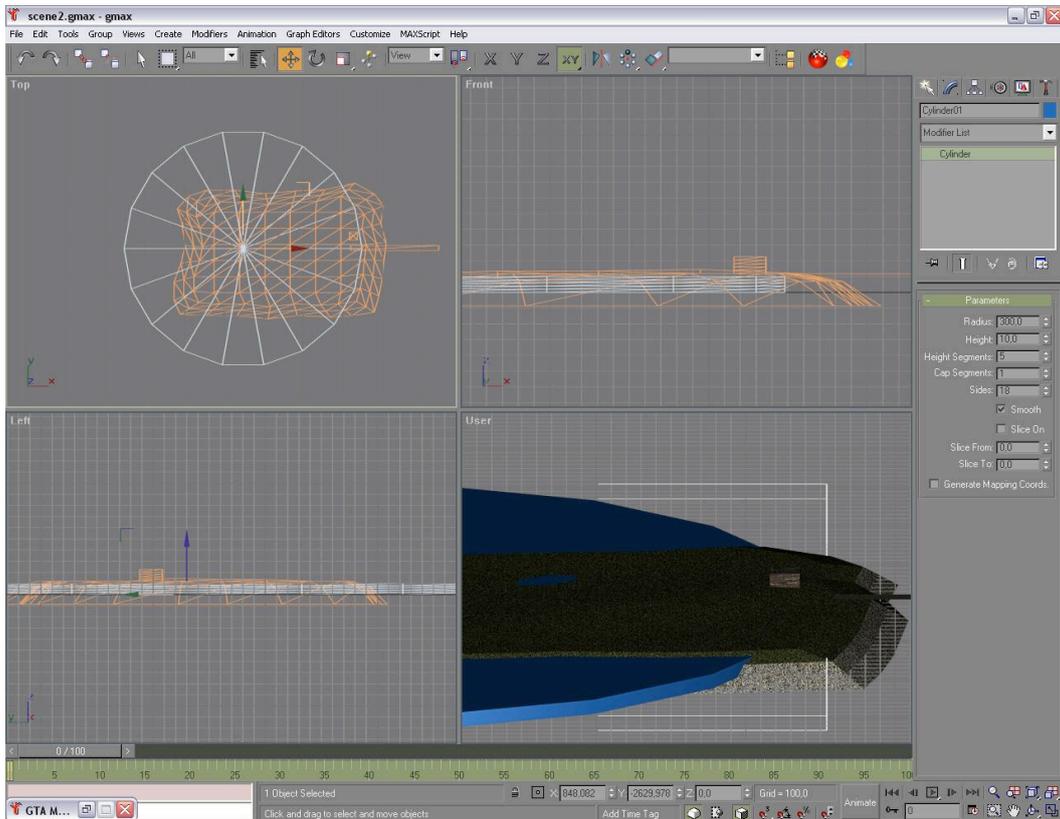
- entrez les valeurs 10 ; 10 ; 10 dans "length" "width" et "height"
- votre map est maintenant parfaitement texturisée !
- mais nous allons mettre une autre texture de roche pour faire plus réaliste.
- allez dans l'éditeur faite "new" "none" du "color" puis "bitmap" et choisissez une texture de pierre.
- 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

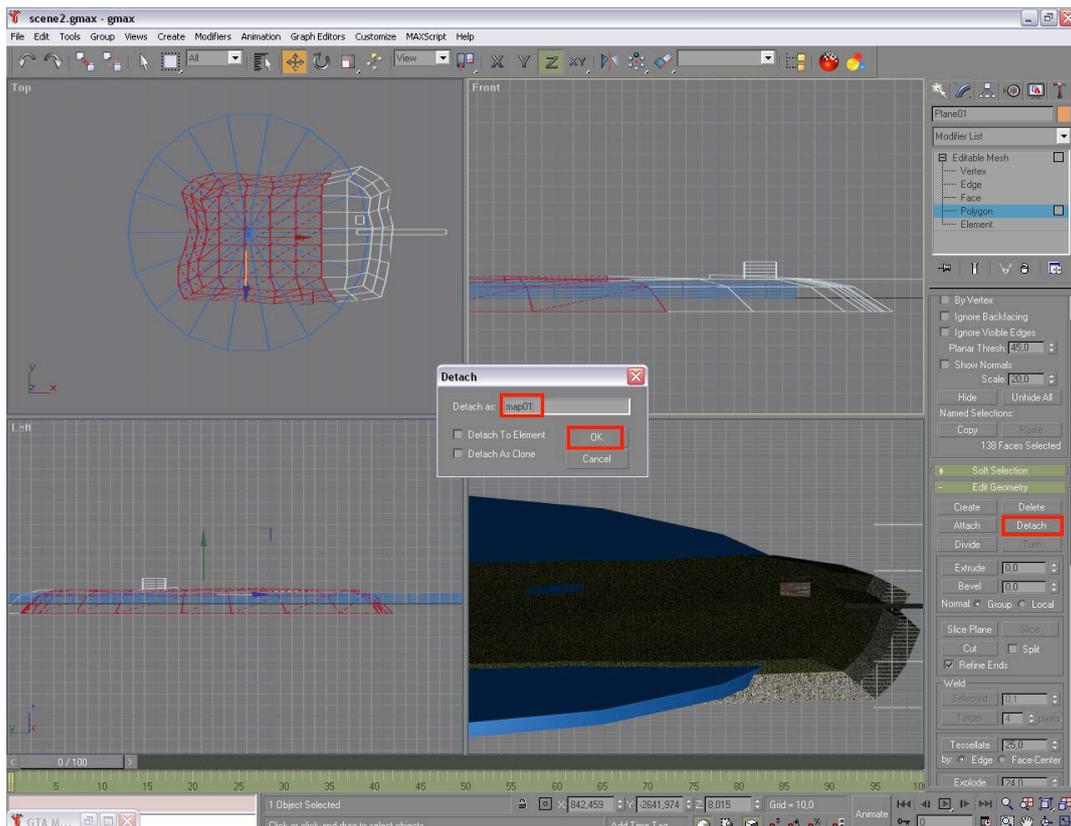
- attachez la map et tous les objets en appuyant sur "attach" et en sélectionnant tout les objets (ou cliquez sur "attach list" puis "all" et "Attach" )



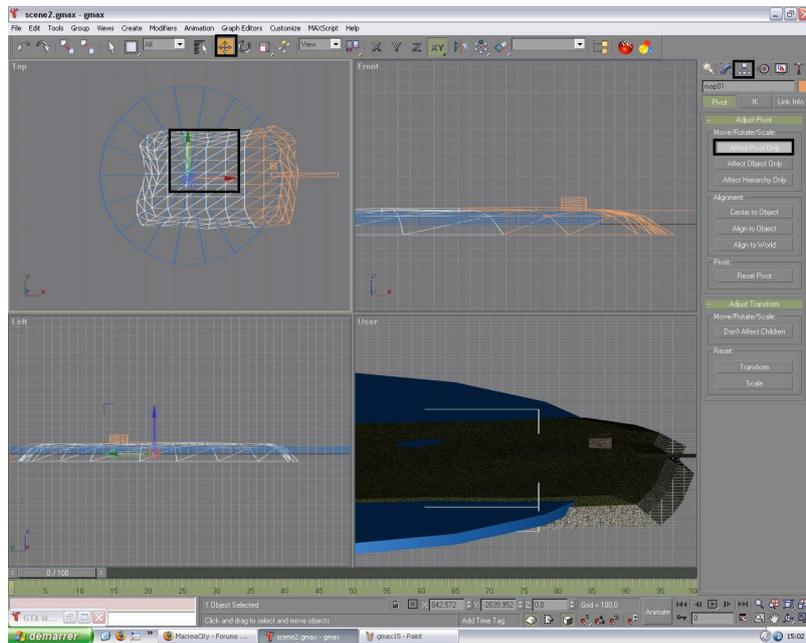
-creez un cylindre de 300 de rayon et placez le sur la map de façon y ce qu'il couvre une partie seulement ou tout si la map est petite.



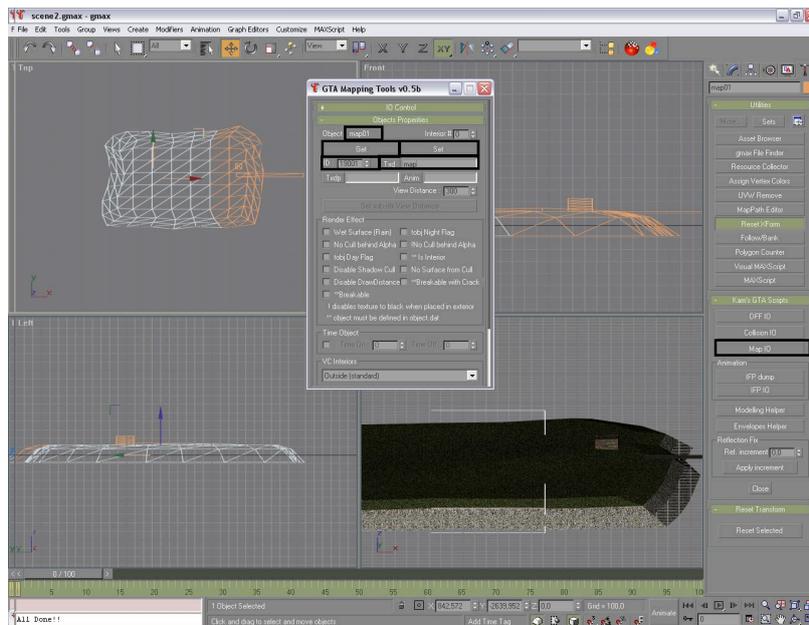
-passez en mod poly et sélectionnez les poly de votre map contenu dans le cylindre.  
-cliquez sur detach et appelez votre map n°1 par exemple map01 (ce sera le nom de votre .dff)



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

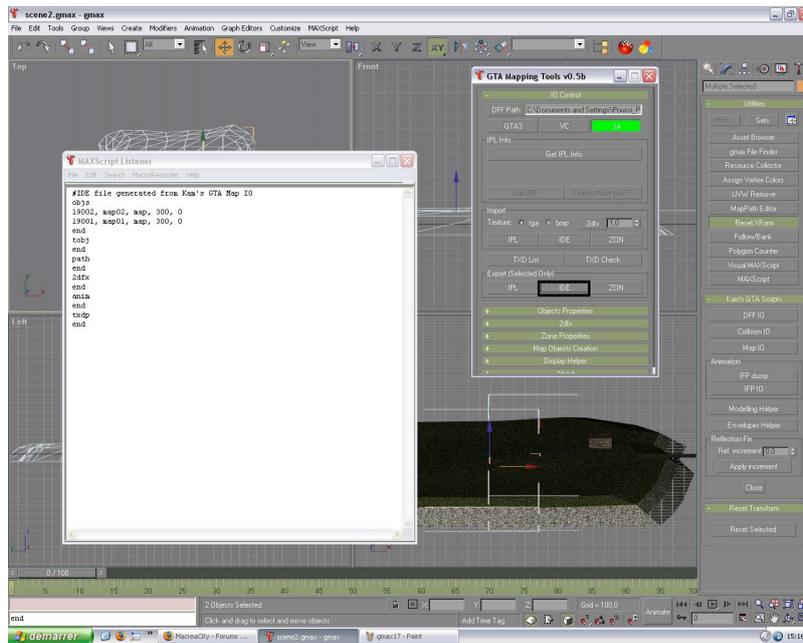


- faite la même chose pour la deuxième partie de l' île renommée "map02"
- supprimez le cylindre.
- lancez le "MAP IO" et sélectionnez l'objet map01 et cliquez sur "get".
- message d'erreur "yes".
- entrez 19001 dans l'id (par exemple mais pas seulement par exemple) et le nom de votre .txd par exemple "map" pour faire simple.
- cliquez sur "set" pour sauvegarder les changements.

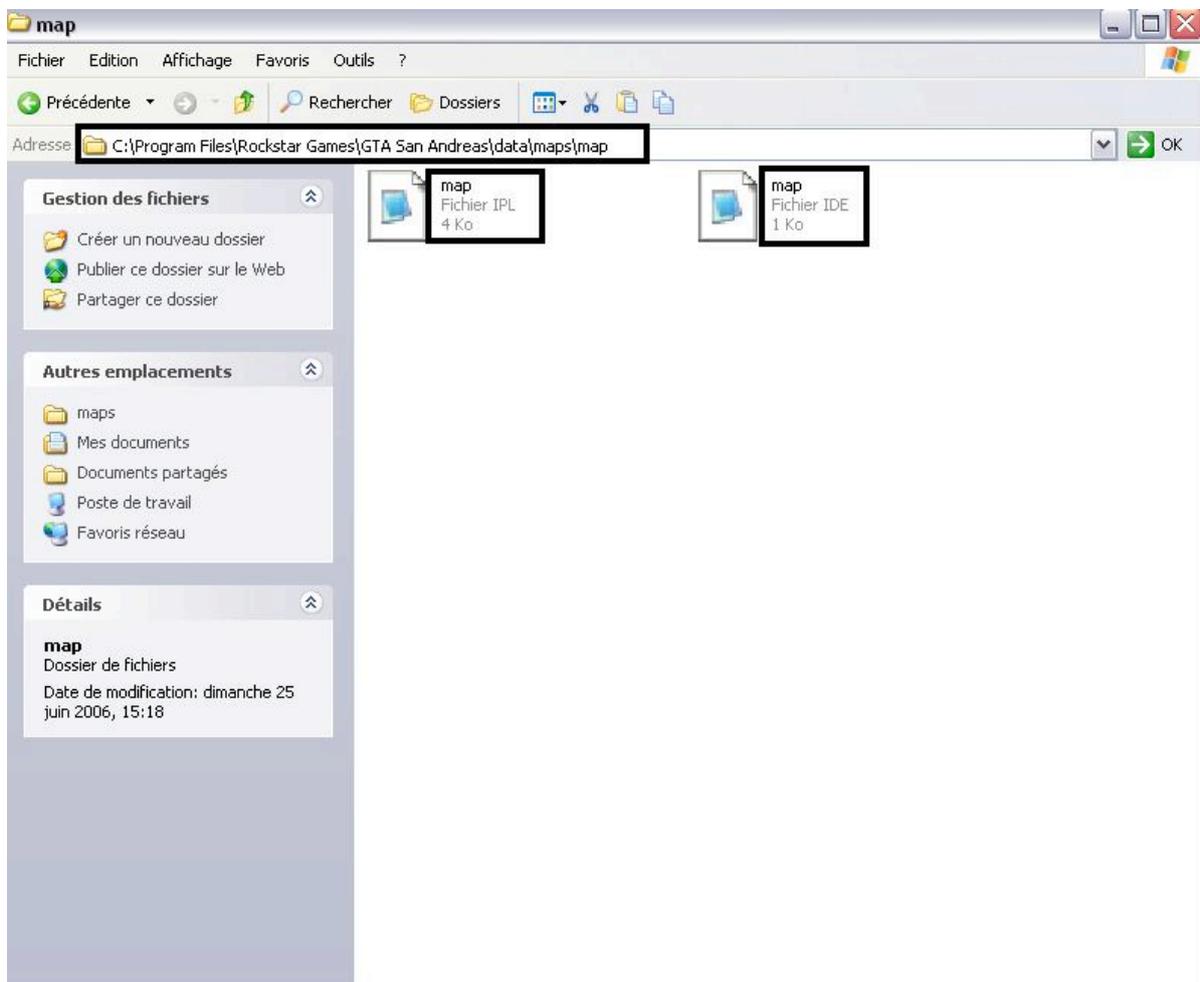


- renouvelez l'opération pour l'objet map02 en changeant l'id 19002 et en gardant le même .txd
- maintenant ouvrez le "max script listener" en appuyant sur [F11].

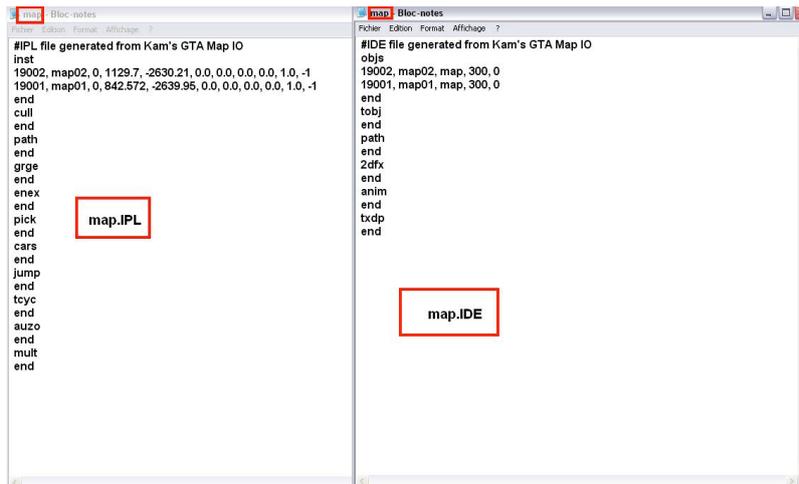
- passez dans l'onglet "IO Control" du script "MAP IO".
- exportez l' IDE



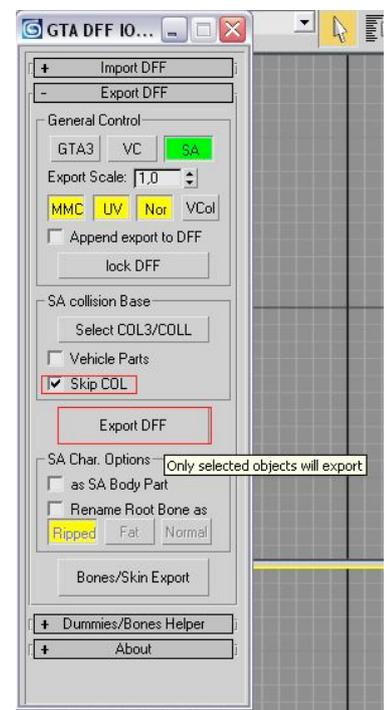
- créez un nouveau dossier dans le dossier ~\data\maps\ nommez le "map"
- copiez collez un ide du jeu et un ipl du jeu dans ce dossier "map" et renommez les en map.ide et map.ipl (ne pas mettre l'extension)



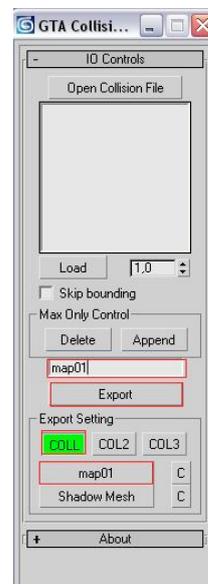
-ouvrez ces fichiers et copiez collez le "max script listener" suivant l'IDE ou l'IPL.



-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 :



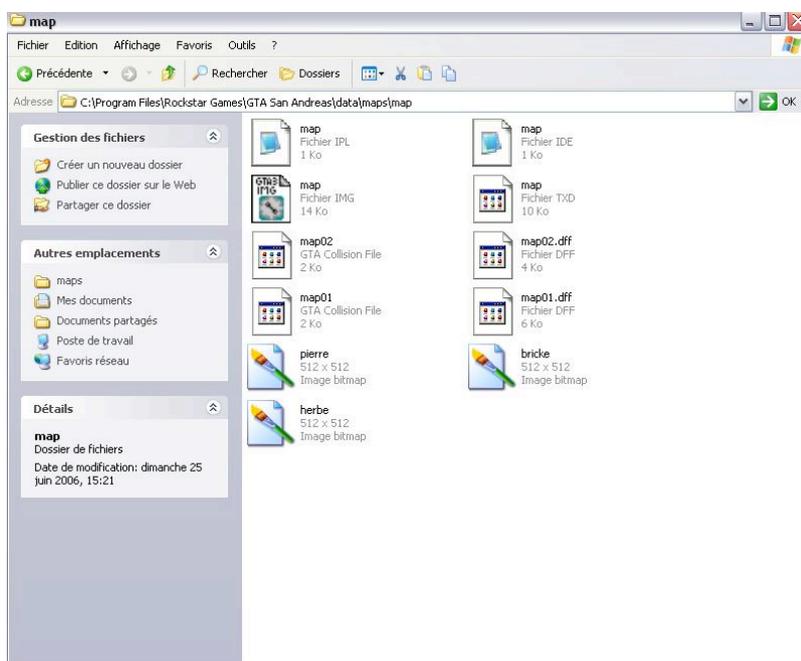
- bien mettre "skip col"
- vous sélectionnez un objet et vous exportez puis vous sélectionnez l'autre et vous exportez.
- ensuite resetez la scene et importez l'objet n°1 "map.dff"
- ouvrez le colision IO
- cliquez sur "collision Mesh" et pointez votre map.
- passez en [COLL] et notez map01 puis exportez.



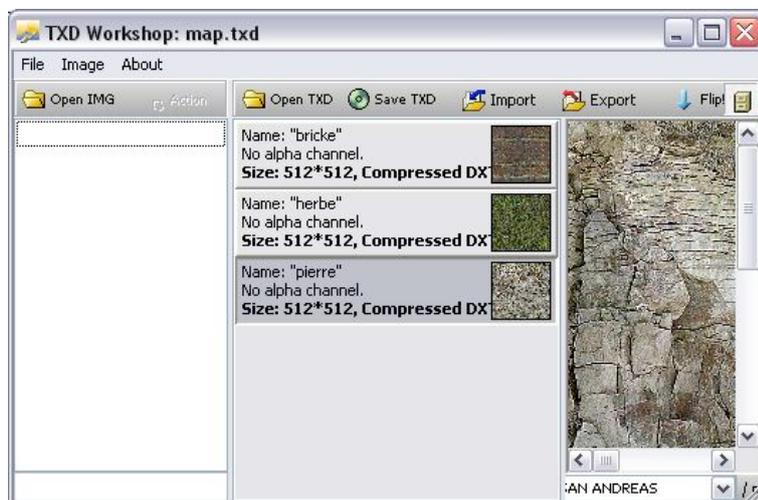
- renouvelez l'opération en resetant la scene.
- maintenant fermez 3ds ou Gmax.

## IV) Insérer la map à SA

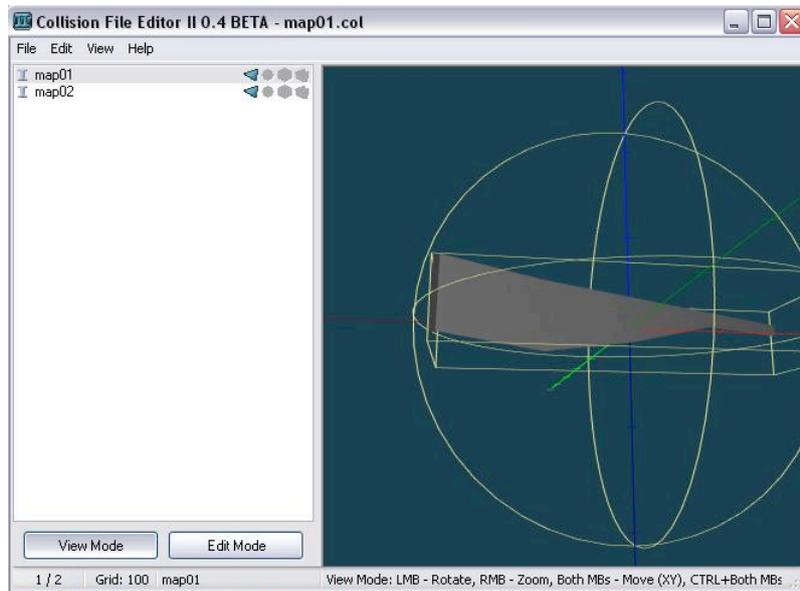
- retournez dans le dossier où vous avez créé les deux fichiers ide et ipl.
- mettez vos deux fichiers .dff et .col dedans
- copiez l'archive .img "~\models\cutscene.img" et collez là dans le dossier "map" que vous avez créé.
- renommez là map.img (sans l'extension)
- ouvrez là, supprimez tout sauf le 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 chercher les textures que vous avez utilisées et mettez les dans ce dossier.
- voilà à quoi doit ressembler ce dossier maintenant.



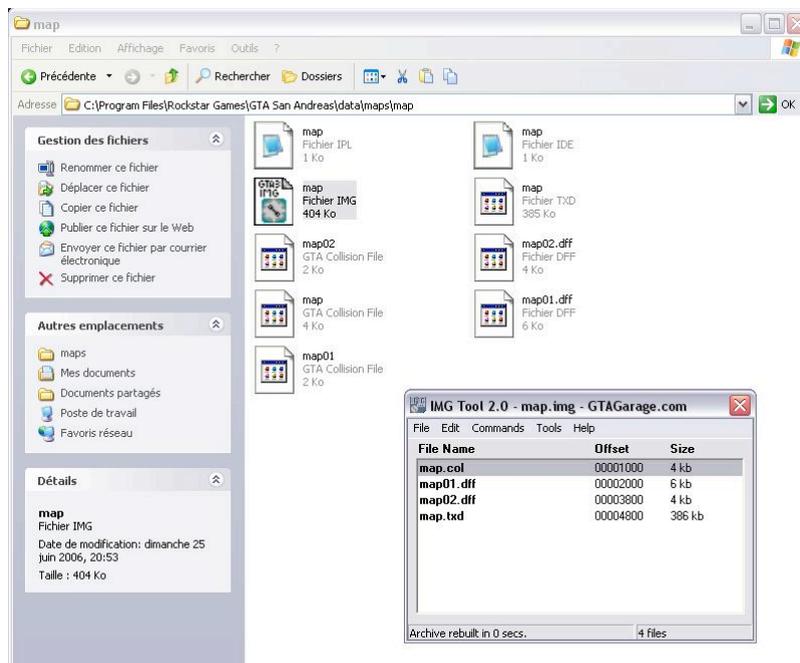
- ouvrez le .txd et remplacez les textures par les vôtres en dupliquant celle d'origine.



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



-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.



-votre boulot est terminé il ne vous reste plus qu'à 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.

