

Quand on fait une map pour san andreas et qu'on va la voir la nuit, on se dit : 'mais pourquoi elle est si éclairée ?'.

En effet, un peu de sombre sur votre map, ne lui fera que du bien.

-[Avant de commencer le tuto, si vous voulez juste avoir une map sombre 24/24h, mettez un 1 à la fin de la ligne dans l'IDE (à la place du 0 habituel).]-

## outils nécessaires :

scripts de kam [http://gtanet.com/kam/KAMS\\_Max.rar](http://gtanet.com/kam/KAMS_Max.rar)

RW analyze <http://www.steve-m.com/?lang=EN&page=2&act=details&ID=21>

assignment <http://poussecompagny.free.fr/tuto/nvc/Assignment.rar>

scripts de dexx [http://dexxhole.tjbp.net/gtafiles/dextool\\_release.rar](http://dexxhole.tjbp.net/gtafiles/dextool_release.rar)

3dsmax <http://www.autodesk.fr/>



## I) Phase 3dsmax

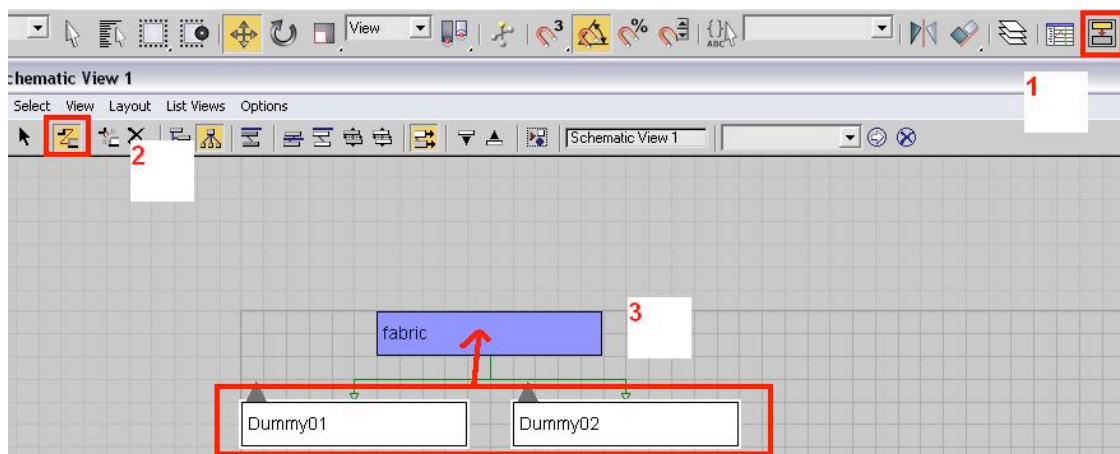
### 1) Ajout d'une lampe

-voilà le bâtiment que vous avez modélisé :  
(qu'est ce qu'il est bôô ^^).

-Ce que je conseil c'est de placer des "lights" sur votre modèle comme ça c'est le jeu qui calculera l'éclairage.

-Créez donc deux(ou 50) "omni". Pour ce faire, allez dans "create->lights->Standards lights->Omni".

-Créez des liens de parenté entre eux et le modèle à exporter:



Suivez bien l'image, cliquez sur 1, sur 2, sélectionnez les dummy puis cliquez sur l'un deux et tout en maintenant le clic déplacez vous sur le "parent" (ici fabric). Vous devez tomber sur la même répartition que sur l'image (si des liens sont créés c'est bon).

-j'ai repris le texte du tuto sur les particles mais c'est bien toujours la même chose.

-sélectionnez les omni

-lancez le dextx tools

-cliquez sur 'add light info'

-faites F11 :

*CODE*

*Added GTA Light info to Omni01*

*Added GTA Light info to Omni02*

-dans l'onglet "Setup / edit lights" vous avez :

Distance : 300 conseillé (dépend de la taille de votre modèle)

Size : 5 (4 un peu mieux )

Inner range : 1 (la portée min de la lampe en m)

outer range : 6 (la portée max de la lampe en m)

pour le reste ne pas y toucher sauf :

light type :

- mlampost : lampe jaune classic.

-lampost\_coast : lampe bleu type xénon.

-On all day : mlampost toute la journée.

-Flashing(marevick 1) : lampe à flash.

le reste ne marche pas ou est identique.

-faites "apply to lights" si vous avez changé un paramètre.

-exportez le tout (particle si il y a + lampes ) en allant dans "export effect info" puis sauvegardez sous un nom stupide (obligatoire, et pour un résultat assuré mettre "poussi-pousse").

-supprimez les particules (si il y a )

-exportez de façon classique ("mmc "+ "uv "+ "norm "+ "skip col "coché) en exportant les lampes (3 objets sélectionnés )

-F11 :

*CODE*

*file:Macintosh HD\users\poussi\_pousse\desktop\fabric.dff exported!*

## **2) ajout du nvc**

-resetez la scène

-importez le modèle

-supprimez les lampes

-créez une omni placez la n'importe où

-dans ses options, allez dans "intensity\color\attenuation"

-dans le paramètre "multiplier", mettre 0.

-dans la barre "utilities" cliquez sur "more" et choisir "assign vertex color"

-sélectionnez le modèle et faites "assign to selected"

-lancez le script "assignment" de kam

-mettez les valeurs 1 , 1 , 1 , 1.

-cliquez sur "pick mesh" et choisissez votre modèle. si il n'y a pas de messages d'erreur c'est bon...

## **II) phase RW analyze.**

-fermez 3ds

-vous êtes à la recherche maintenant du petit fichier en .nvc créé par le script "assignment".

-ce fichier peut etre :

-nul part (non je rigole)

-dans le dossier où se trouve le dff que vous avez ouvert pour le créer.

-dans le dossier "scripts" de 3dsmax . (là où se trouve le script lui même )

-ouvrez le dff.

-allez dans - clump>geometry list>geometry>extension.

-ajoutez des sections avec la touche "inser"

-pour les codes :

0x253F2F8 > les particles.

0x253F2F9 > le nvc.

-importez respectivement les fichiers en .sae puis en .nvc dans ces sections.

-sauvegardez.

### III) phase Ingame



Ce tuto peut être distribuer sans autorisation. Poussecompagny 2007.

