

Vous avez créé une map et vous trouvez qu'il lui manque un petit truck ?

-> suivez le guide.

matériel nécessaire :

-3DSmax <http://www.autodesk.fr/>

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

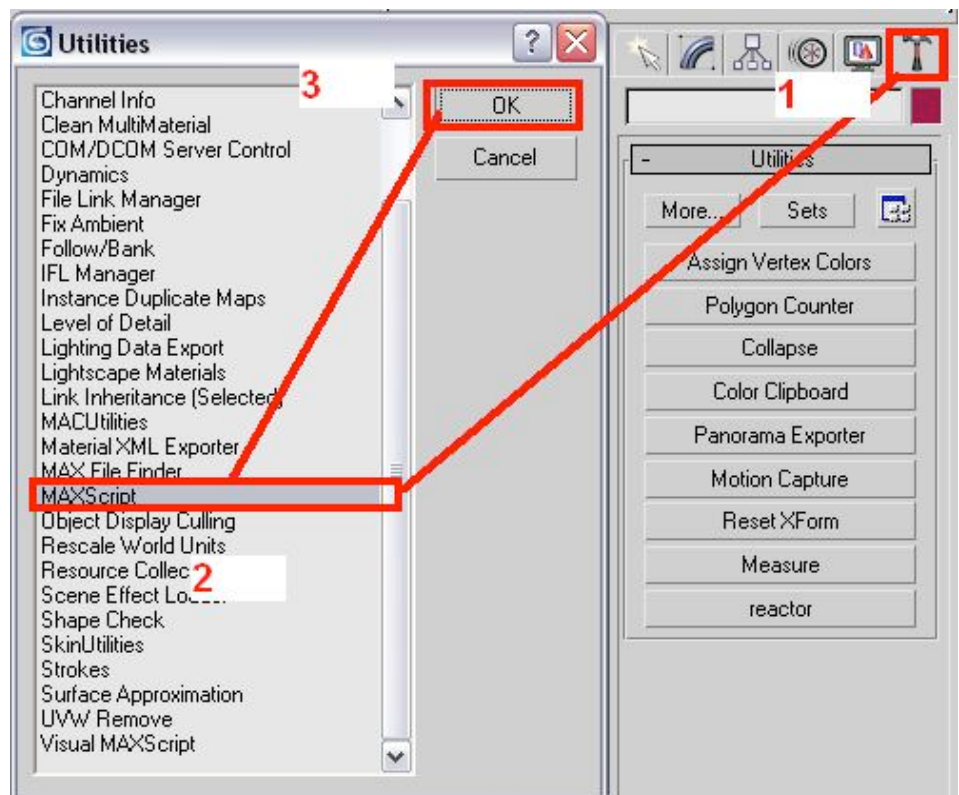
-les scripts de Kam http://gtanet.com/kam/KAMS_Max.rar

-les scripts de dext http://dexxhole.tjbp.net/gtafiles/dextool_release.rar

suivez les fichiers read-me pour installer les scripts dans 3dsmax (surtout pour dexxtool)

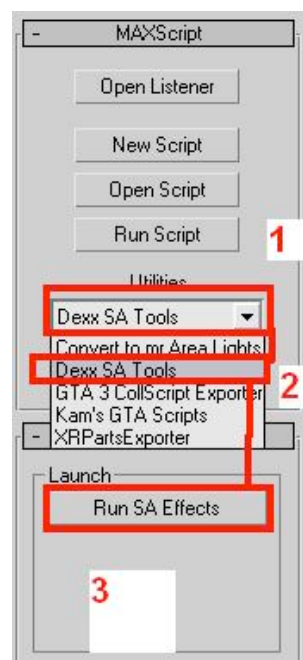
I) 3dsmax

lancez le max script :



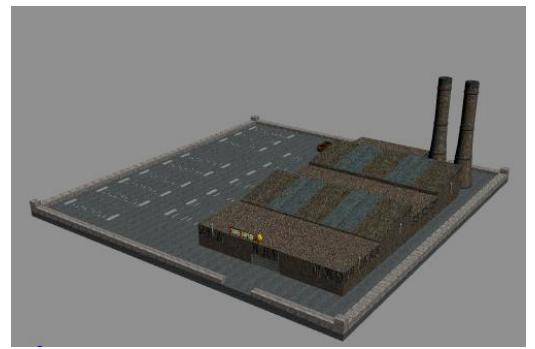
lancez le dext tools :

vous arrivez sur une boîte flottante.



vous devez avoir fait votre modèle 3d :

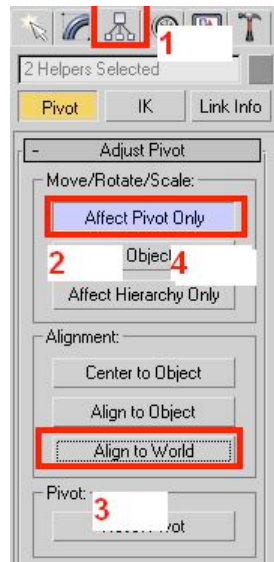
il serait bien mieux avec de la fumé qui sort de ces haut fourneaux non ?



eh bien pas de problème :

créez deux dummy, en faisant "create=>helpers=>dummy".

si votre bâtiment est correctement orienté selon le plan de gta san andreas, sélectionnez les dummy puis faite :



si votre bâtiment n'est pas bien orienté faite la même opération sur le bâtiment que sur les dummy.

Comment savoir si un bâtiment est bien orienté ? si vous le voyez avec le haut en haut et le bas en bas dans le jeu (si il est tourné de 90°, il est mal orienté) !!!!!!!!!!!!!!!

une fois vos dummy placé :

passons aux choses sérieuse...

sélectionnez vos dummy et cliquez sur "add particle info (dummy)" de la boite flottante.

le listener (F11) vous dit :

CODE

Added GTA Particle system info to Dummy02

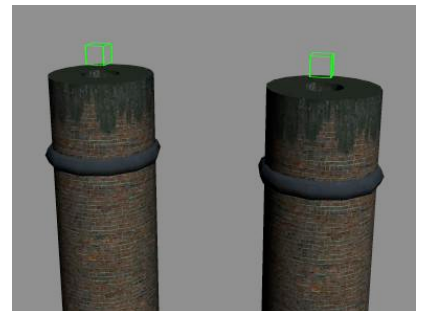
Added GTA Particle system info to Dummy01

donc c'est bon.

dans la partie "setup / edit particles", sélectionnez ce qu'il vous faut (liste en fin de tuto).

sélectionnez vos dummy et cliquez sur "apply to dummy(s)".

le listener (F11) vous dit :



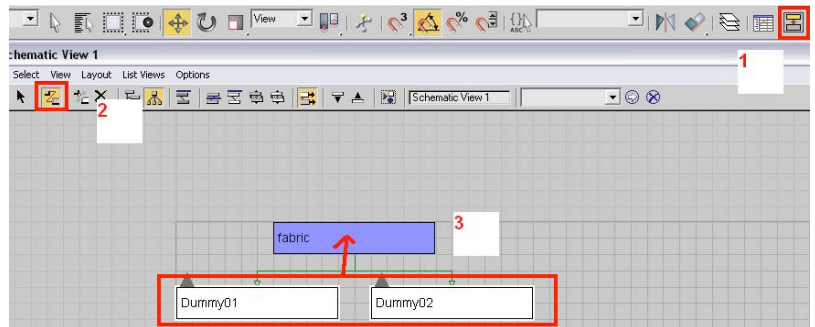
CODE

Set Dummy02 Particle System to ws_factorysmoke

Set Dummy01 Particle System to ws_factorysmoke

donc c'est bon.
ensuite il vous faut créer des liens de parentés donc :

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).

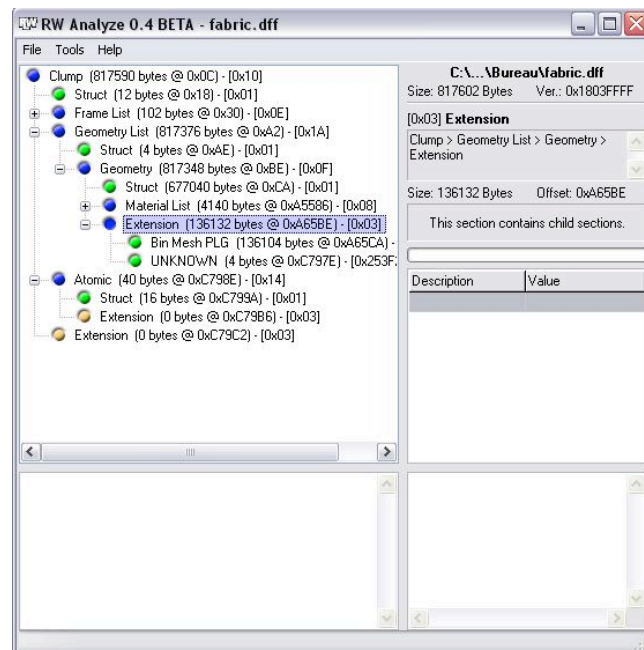
sélectionnez les dummy et exportez les en allant dans "export effect info" puis sur "export info"

donnez n'importe quel nom et enregistrer.

exportez votre bâtiment (sans les dummy) comme normalement.

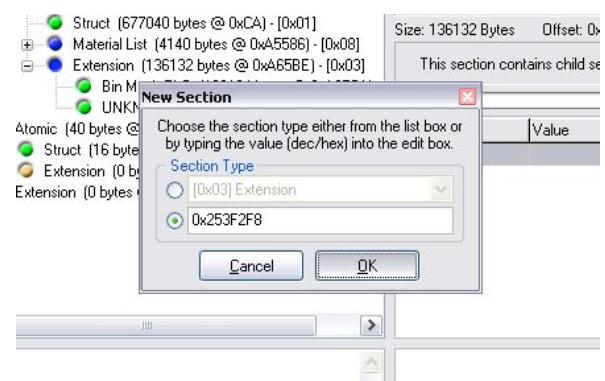
II) RW Analyze

ouvrez votre .dff avec rw analyse.
allez dans clump=>Geometry list=>Geometry=>extension :



faite "inser" ou clic droit "add section"
entrez le code pour les 2DFX : 0x253F2F8 :

faite un clic droit sur la partie nouvelle (en orange) et sélectionnez "import section data" puis sélectionnez le fichier créé précédemment (en .sae).
enregistrez les modifications avec file=>save.



III) Test Ingame

matez le résultat :



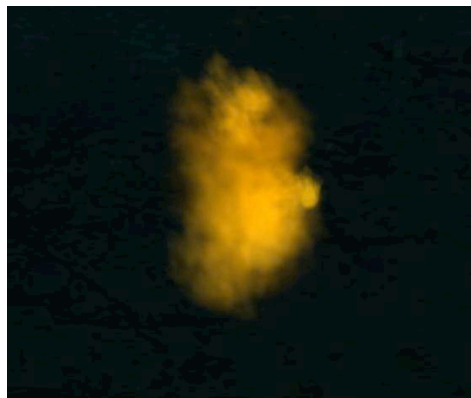
IV) Liste des particules disponibles

voilà celle que j'ai testé et qui marche, d'autres sont disponible mais vous n'avez pas la confirmation sur le fait qu'elle marche :

-cement :



-fire :



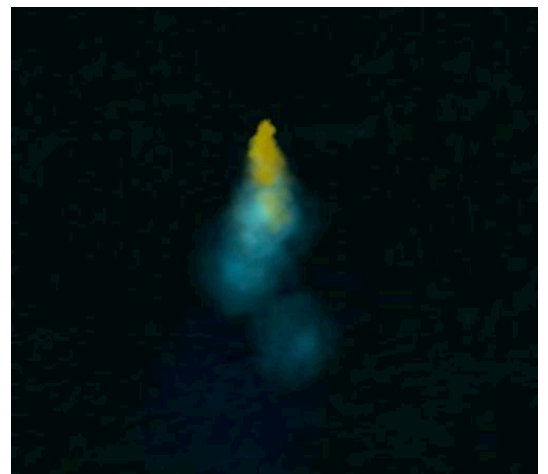
-extinguisher



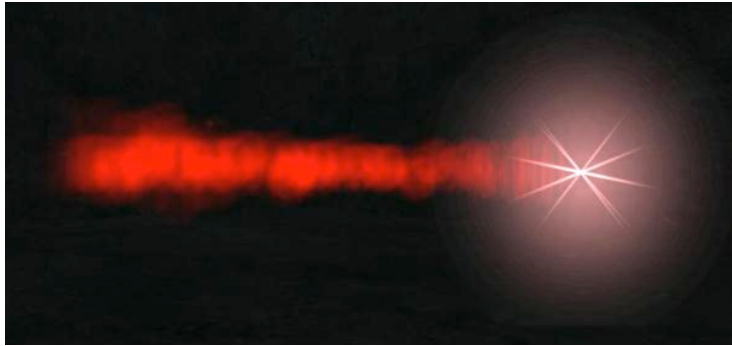
-ws_factorysmoke ;



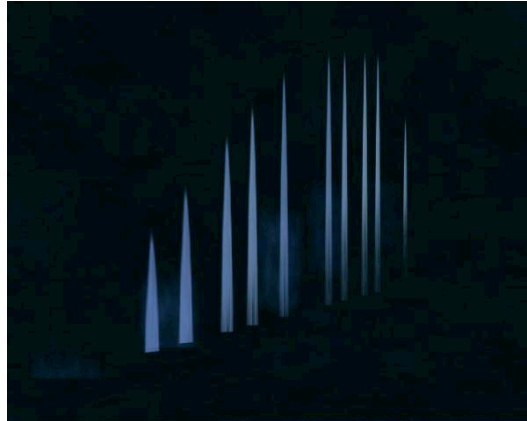
-nitro :



-smoke_flare :



-water_fnt_tme :



V) bug rencontré :

- le fichier n'apparaît pas : recommencer depuis le début.
- une limite ? jusqu'à 7 ça marche au delà, j'ai pas testé.

Ce tuto peut être distribuer sans autorisation. Poussecompagny 2007.

