

# Les particularités des voitures de San Andreas :

- 1) Les dummies

"Hein ? de quoi y cause? " Ce genre de réponse est assez fréquente.

Un dummy, c'est une entitée qui indique au jeu une action à faire :

-ped\_frontseat : l'emplacement du joueur assis dans une voiture (à l'avant)

-ped\_backseat : l'emplacement des passagers assis dans une voiture (à l'arrière)

-exhaust : la fummée du pot d'échappement

-engine : la fummée du moteur

-petrolcap : l'emplacement du réservoir (BOOM)

-nomdelavoiture : le centre de gravité de la voiture

-chassis\_dummy : le centre de gravité de la voiture

-headlights et headlights2 : phares à l'avant

-taillights et taillights2 : phares à l'arrière

-wheel\_rf\_dummy : les emplacements des roues

-door\_rf\_dummy : les emplacements des portes

-bonnet\_dummy : l'emplacement du capot

-windscreen\_dummy : l'emplacement du pare brise

-bump\_front\_dummy : l'emplacement du parechok (avant)

-bump\_rear\_dummy : l'emplacement du parechok (arrière)

-boot\_dummy : l'emplacement du coffre

- 2) Les phares

Voilà un petit exemple très simple : vous décidez de freiner avec votre construction. de voyer vous ?

deux vulgaires points rouge s'affiche ! (on ne les voit meme pas)

Imaginez que vous avez des figures dessinées pour vos feux stop :

deux vulgaires points rouge s'affiche !

Vous vous dites STOP il me faut de véritable feux stop ! Note : ça marche aussi pour les feux avants.

Voilà le Tutorial :

-Il vous faut la texture "vehiculelight", cette texture est présente dans un .txd commun à toute les voitures ( ~/models/generic/vehicule.txd), vous n'avez donc pas besoin de le rajouter dans votre propre .txd.

- 3) Le tuning

Le tuning utilise des dummies spéciaux (incorporer dans le .z3d) qui indique la place de :

-ug\_spoiler : l'aileron

-ug\_nitro : la nitro

-ug\_bonnet : la prise d'air sur le capot

-ug\_roof : la prise d'air sur le toit

-ug\_wing\_right ou (left) : les bas de caisse