Tuto PousseCompagnY : "Comment changer le modèle d'un piéton dans GTA San Andreas ?"

Matériel nécessaire :
-Gmax ou 3ds Max
-Les scripts de Kam (1)
-GTA San Andreas
-Img Tool 2
-TXD Workshop 2.x

Connaissance nécessaire :
-Savoir se servir d'une souri et d'un clavier...
-Savoir utiliser Img Tool 2
-Savoir utiliser TXD Workshop

Table des matières :

I) Importation et mise en place du modèle. ***2***

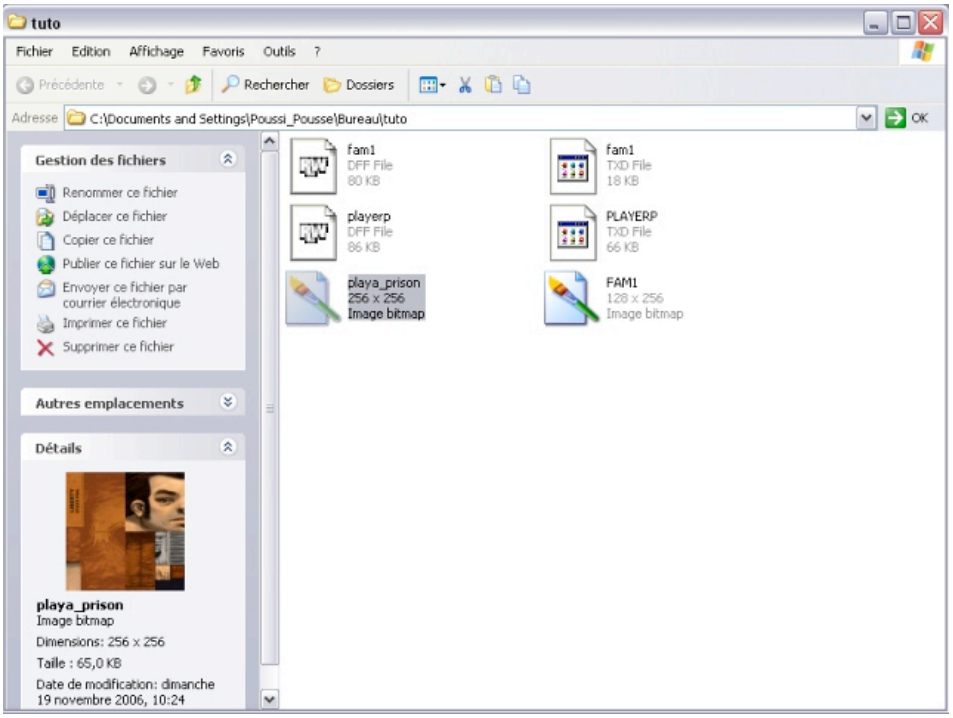
II) Exportation ***4***

III) Conversion de la texture (facultatif) ***6***

IV) Mise en place dans le jeu ***6***

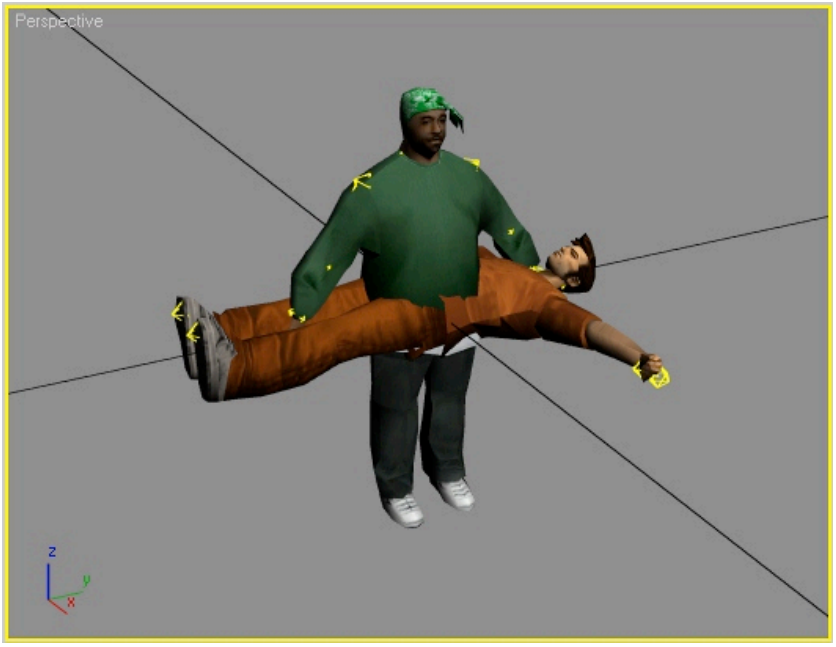
I) Importation et mise en place du modèle.

-créez un dossier dans lequel se trouve : un modèle de piéton de GTA SA (.dff) et sa texture (.txd)(le tuto est fais avec fam1.dff, un membre de gang de la famille de CJ), et le modèle que vous voulez remplacez(le tuto est fais avec le player de GTA III) et sa texture.



-Lancez 3dsmax/Gmax.
-Lancez le script de Kam.
-Dans la partie "import DFF",cochez le bouton radio "bmp", choisissez un modèle de GTA San Andreas en clickant sur "Import DFF".

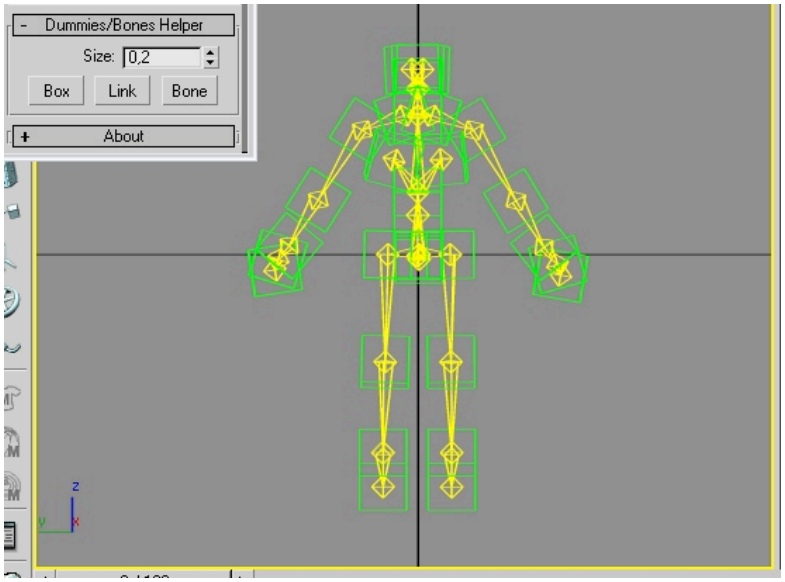
-Importez de la même façon le nouveau perso.



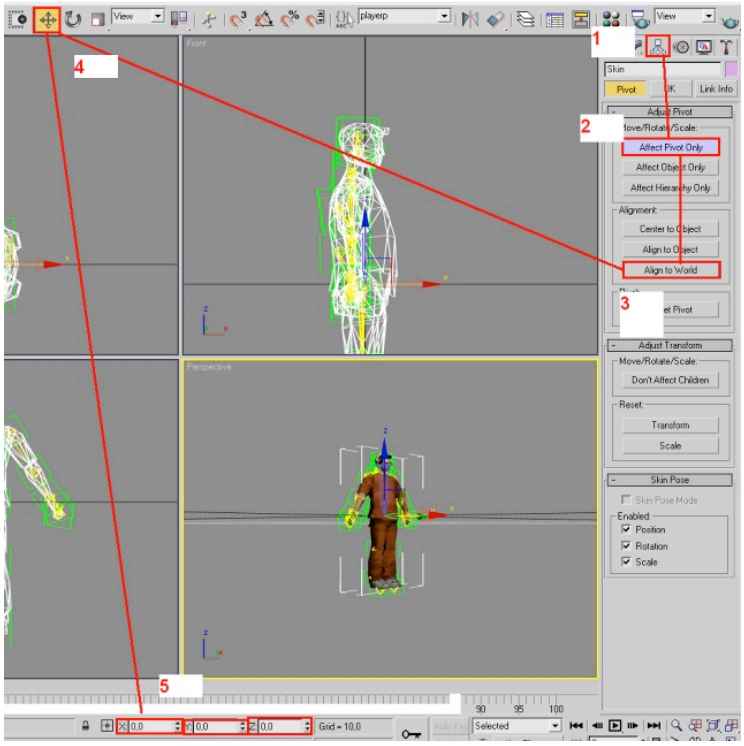
-Comme vous pouvez le voir, il ne colle pas du tout avec le perso de gta sa.
-Supprimez ses "bones", c'est la partie jaune qui forme le squelette (si il en a)
ATTENTION : ne pas supprimer les os du perso de gta San Andreas, réimportez le si vous avez un doute.
-déplacez le de façon à ce qu'il rentre parfaitement à la place du perso de gta sa. (utilisez les axes en bas au milieu en y entrant des valeurs pleine comme 90 ou 180 pour une rotation)

II) Exportation

-Supprimez l'ancien perso de GTA SA.
-sélectionnez le squelette.
-Dans la partie "dummies/bones Helper" du script de KAM, clickez sur "BOX" et mettez une taille de "0,2", puis clickez sur "link".

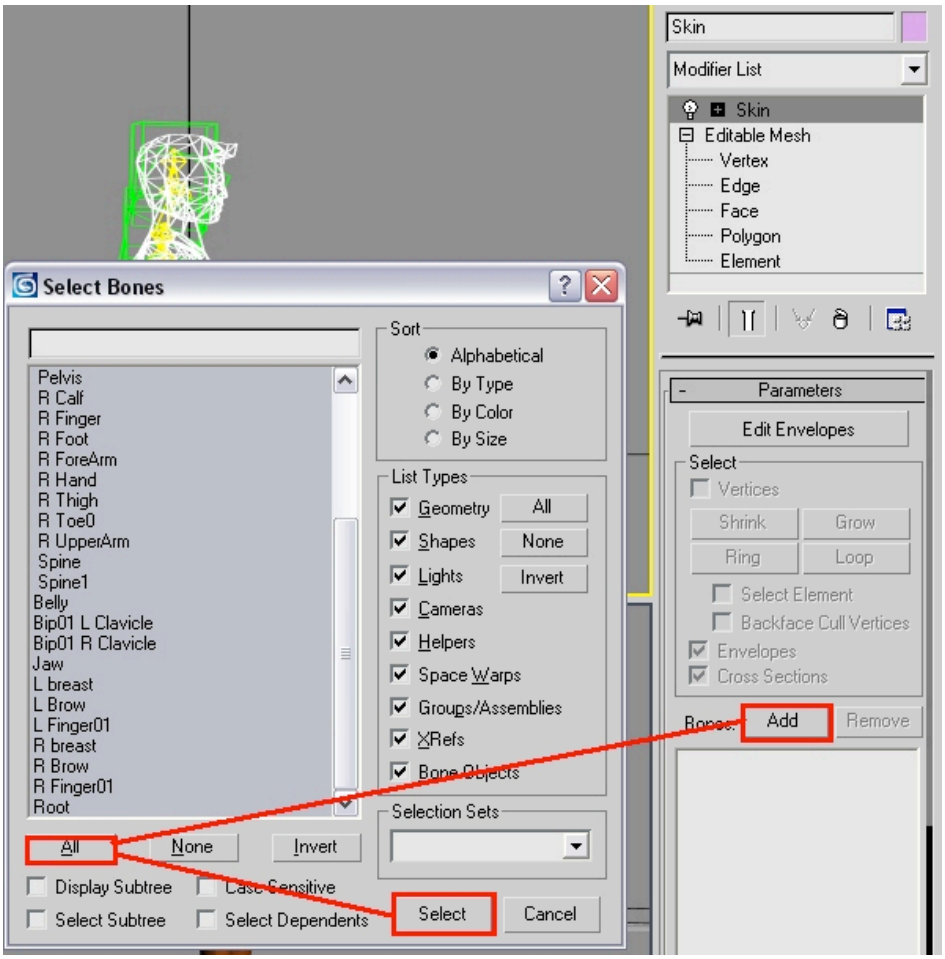


-clickez sur votre perso.
-Dans la partie hiérarchie, choisir "Affect Pivot Only" puis "Align to World", enfin en mod déplacement entrez les valeurs X:0 Y:0 Z:0 (Voir image ci dessous)



-Dans la partie modification, clickez sur la barre de défilement des modifiers et choisir "Skin"(Voir image en long)

-Clickez sur "Add" puis "all" et "select" (Voir image ci dessous)



Vous pouvez affecter plein de paramètres dont notamment ceux de la résistance du perso, je m'explique, si vous voulez que un type du jeu soit invincible sur toute les parties de son corps mais qu'il ait un point sensible comme son pied gauche ben c'est ici que ça se passe.

-sélectionnez votre perso et dans le script de kam, allez dans la partie "Export DFF" puis clickez sur "Bones/skin Export", exportez le en mettant un nom bidon comme fam11.dff

-Appuyez sur F11

-Si un truck du genre "file:C:\Documents and Settings\Poussi_Pousse\Bureau\tuto \fam11.dff exported!" s'affiche c'est que c'est bon !

III) Conversion de la texture (facultatif)

-Ouvrez le fichier fam1.txd
-Remplacez la texture en veillant bien à changer son nom (si son nom change...)

IV) Mise en place dans le jeu

-Remplacez les deux fichiers modifiers en veillant bien à faire une sauvegarde avant.
-Il est possible que vous ayez à reconstruire l'archive avec Img Tool.
-Testez et amusez vous bien à tuer votre perso...

(1) l'installation de ces scripts n'est pas décrite dans ce tuto, recherchez sur internet.
(2) pour trouver le modèle de piéton que vous cherchez, téléchargez ce logiciel [http://www.grandtheftauto.fr/downloads/c542/2455,pedestrian-editor.php], les modèles se trouvent par défaut dans C:\Program Files\Rockstar Games\GTA San Andreas\models\gta3.img.