

WRPTOOL MANUEL D'UTILISATION FRANCAIS

Voici donc la traduction du logiciel wrptool dans sa version 2.1 publier en anglais le 11 octobre 2003. La nouvelle version viendra donc un peu plus tard et j'espere que celle-ci vous aidera deja.

Les createurs conseille vivement de lire ce manuel jusqu'au bout avant de vous servir de wrptool conseille que je me permet moi aussi de vous donner.

Ce logiciel simplifie reelement la creation de map pour OFP mais demande un minimum de prise en main. Je vous pris d'avance de m'excuser pour les fautes d'orthographe que vous rencontrerez au cours de votre lecture en esperant qu'elle ne vous generons pas pour la comprehension du texte.

N'hesiter pas a envoyer un mail au cas ou vous ne comprendriez pas quelque chose, mais lisez bien tout avant (parfois il n'est pas necessaire de comprendre une remarque pour savoir comment sa fonctionne).

J'espere que cette traduction permettra au phobique de l'anglais de se mettre a creer de zolie map pour Operation FLashpoint.

Durant la lecture vous rencontrerez peut etre des mots non traduit, si c'est le cas faites le moi savoir.

Les mots ou groupes de mots entre guillemets son les textes existant dans le logiciel. Si vous rencontrer des suites de lettres comme celle ci : "LMB" ou "RMB" cela signifie bouton gauche de la souris ou bouton droite de la souris. (left=gauche right=droite au cas ou vous seriez vraiment tres tres nul en anglais :P)

Aller sur ce: Bonne Lecture

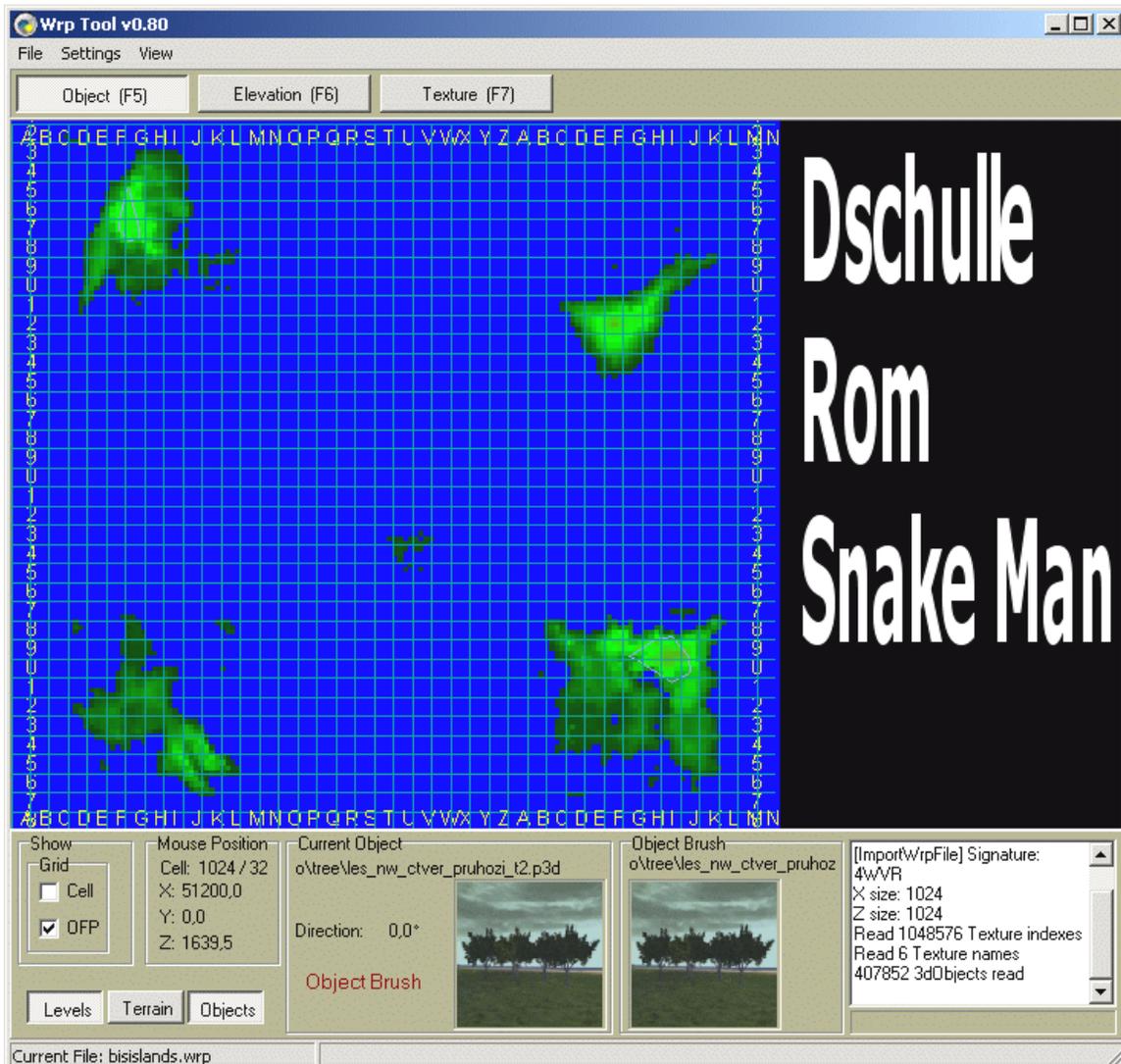


WrpTool – Utilitaire de creation d'ile pour OFP

<http://flashpoint.nekromantix.com/wrp.php>

WrpTool Manual version 2.1 Oct 11th, 2003

Ceci est un document sur WrpTool et la descriptions de ce qui lui est associé. Si vous ne trouver pas la solution a un probleme lier a WrpTool en lisant ce document, enregistrer vous sur notre site, aller sur le forum et poster un message pour demander de l'aide. Nous seront heureux d'aider toute personne ayant lu ce document et qui a besoin d'aide ou qui veut rapporter un bug ou autres erreurs.



Les dernieres mise a jours pour ce document peuvent etre trouver sur la page en ligne.

<http://flashpoint.nekromantix.com/wrptool-manual.php>

WRPTOOL – Utilitaire de creation d'ile pour OFP	1
INSTALLATION	4
OPERATIONS DE BASE	7
QUELS SONT LES DIFFERENTS OBJETS?.....	11
EXPLORATEUR D'OBJETS	12
RECHERCHE D'OBJETS.....	14
INSPECTEUR D'OBJET.....	15
PLACER UN OBJET.....	16
DEPLACER UN OBJET.....	18
OBJETS MULTIPLE..	19
PLACEUR D'OBJET.....	21
OUTIL OBJETS.....	22
REEMPLACER UN OBJET.....	24
ROUTES.....	25
FORETS.....	36
PONTS.....	40
ICON IMAGES 3DPREVIEW	41
OBJETS.INI	42
XML	43
ELEVATIONS.....	47

MODIFIER L'ELEVATIONS	49
TEXTURES	52
VUE 3D	57
IMPORTER & EXPORTER UNE PARTIE D'UN WRP	60
COMMENT CREER UN TERRAIN	63
BINARIZE	65
TAILLES DE L'ILE	66
CONFIGURATION DE L'ILE	68
IMAGETTE DE L'ILE	72
APERCUS DE VOTRE ILE	74
WILBUR : TUTORIAL DE LA CRETAION D'ILE	75
WRPTOOL AU TUTORIAL D'OFF	82
INFO CONTACT	84

INSTALLATION

A noté que l'installation de WrpTool la première fois peut être difficile pour beaucoup d'utilisateurs, beaucoup de mauvaises installations sont liées aux utilisateurs qui n'ont pas lu cette partie du manuel. Nous avons essayé de faire des instructions d'installation aussi claires que possible.

Installer WrpTool est très simple, premièrement décompresser tous les fichiers de WrpTool dans n'importe quel répertoire, il n'est pas nécessaire de mettre les fichiers à la racine du disque dur. Personnellement j'utilise "*d:\ofpstuff\wrptool*" comme répertoire de destination.

WrpTool Répertoire de base

Assurez-vous d'avoir *wrptool.exe*, *objects.ini*, *objects.xml*, *roaddef.xml* et les deux fichiers DLL dans le répertoire de destination, vous avez également besoin du répertoire 3DPreview avec les images *bmp* et *icon_images.ini* pour obtenir une prévisualisation des images affichées.

Pour obtenir des textures et des objets visibles, vous devez décompresser les fichiers *pbo* utilisés dans votre île avec celle-ci. Si un fichier de texture manque, la texture manquante sera remplacée par une cellule rouge d'erreur, si un fichier *p3d* manque les graphismes par défaut seront affichés et les calculs d'altitude et de taille ne pourront être terminés.

Outil Un-pbo

Pour décompresser les fichiers *pbo* correctement vous devez utiliser un décripteur-*pbo* qui permet de déchiffrer le fichier. Nous vous suggérons PBO Decryptor v1.5 par Amalfi

Quand vous décompressez par exemple le fichier *Data3D.pbo*, il crée un répertoire "*Data3D*" dans le répertoire où celui-ci se trouvait. C'est le répertoire correcte qu'il faut préserver pour l'utilisation de WrpTool (Lire ci-dessous).

Configuration de WrpTool

Lorsque vous avez mis tous les fichiers initiaux ensemble, la première chose à faire dans WrpTool est d'aller dans "*Settings -> Change Settings*" et configurer le chemin de votre dossier de textures et d'objets. Normalement cela doit être le même, décompresser tous les *pbo* nécessaires dans le même répertoire et configurer celui-ci dans "*Settings*" comme dans notre image d'exemple.



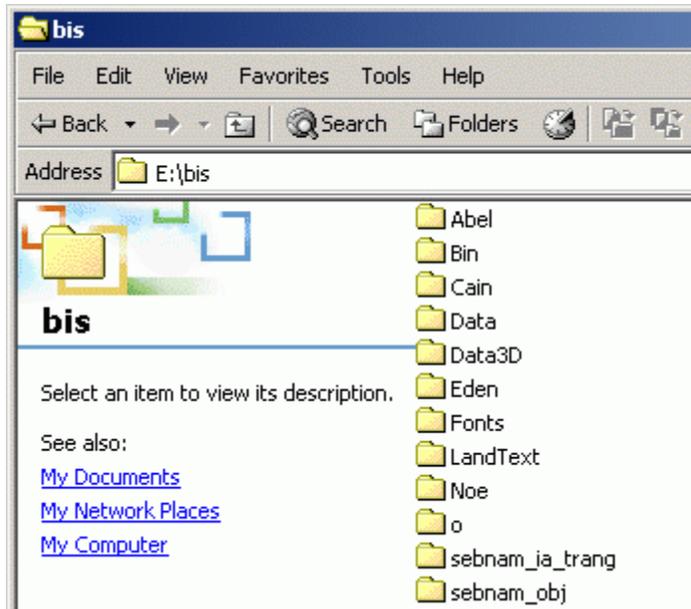
Dans cette exemple la configuration a pour chemin `e:\bis\` ou nous avons decompressé tout les fichiers pbo du repertoire. Dans cette ecran de config. vous NE DEVEZ PAS lister les addon individuel, NE PAS CONFIGURER par exemple `e:\bis\Data3D\`

Vous avez compris, N'indiquez que le repertoire racine ou ce trouvent tout les autres dossiers. OK?

Chemin/repertoire Addons

Maintenant, jettons un coup d'oeil sur le contenu du repertoire que nous avons configuré dans la fenetre "settings" de wrptool, on devrait avoir quelque chose comme suivant. Par exemple notre repertoire serait `e:\bis\Abel`, `e:\bis\Cain`, `e:\bis\Data`, `e:\bis\Data3D`, `e:\bis\Eden`, `e:\bis\O`, `e:\bis\sebnam_obj`, etc avec ces fichier p3d et ces texture nous devrions subvenir au besoin de notre ile.

Maintenant jettons un coup d'oeil a cette exemple `e:\bis\` et observons l'image d'exemple si tout va bien il ne devrait pas y avoir de probleme, voyons voir...



Comme vous pouvez le voir, notre repertoire est e: \bis\ et tous les pbo de l'addon sont decompressés dans des dossiers, ce sont des sous-repertoire et ils apparaissent dans OFP comme des Addons. Vous ne devez pas simplement decompresser les p3d ou les textures dans le meme repertoire, ils doivent être dans le repertoire d'addon leur correspondant, comme montré dans l'image ici.

La plupart des erreurs liées a WrpTool sont dus a l'incomprehension de la decompression des PBO. utilisez un decompresseur pbo correct, employez les sous-dossier comme creer par celui-ci et indiquer la racine du dossier a WrpTool.

Windows 98, 98SE et Win ME

WrpTool ne fonctionne malheureusement pas avec Win98, Win98SE ou WinMe. Nous devons vivre avec notre temps, et la plupart des gens ont aujourd'hui Win XP ou Win2k qui sont des versions bien meilleures. Il n'y a pas d'adaptation prévue pour ces ancienne version de Windows, et nous vous suggèront donc de mettre a jours votre systeme. WrpTool exigeant beaucoup de memoire systeme a cause des p3d et des textures (spécialement pour les grandes îles) il pourrait faire bugguer win98.

Utilitaires supplementaires

WrpTool contient PaNSee.exe (OFP Texture Browser v1.0) et ODOL_Explorer.exe (ODOL Explorer v1.0). Ceux-ci vous sont apportés par nos soin comme petit plus au programme principal, nous ne fournissons pas la documentation mais voici une courte explication: utilisez le bouton "load texture" de PaNSee pour passez en revue les repertoires de vos textures, utiliser alors le curseur pour passer en revue les textures de ce repertoire. ODOL Explorer, utiliser votre souris pour passer en revue les fichier p3d, utilisez SHIFT+LMB+Souris gauche/droite pour incliner la vue 3d, CTRL+LMB+Souris Avant/Arriere pour zoomer/dezoomer. Quelques textures et modèles p3d peuvent ne pas être correctement chargé, c'est normal.

OPERATIONS DE BASES

Dans le menu principal nous pouvons voir "FILE", "SETTINGS", "EDIT" et "VIEW".
Voici leur description.

"FILE - > NEW" crée un nouveau fichier wrp. Celui ci demande une taille de cellules pour l'île.

Les tailles de cellules sont 256 par défaut (12.8km x 12.8km), 512 (25.6km x 25.6km) et 1024 cellules (51.2km x de 51.2km).

Vous pouvez mettre également 2048 (102km x 102km) mais nous avons pus observer des crash de la map ou de simple disparition de terrain et d'objet.

"FILE -> LOAD WRP..." Charge un fichier wrp existant.

"FILE -> SAVE WRP..." enregistre le fichier wrp en cours. Nous vous conseillons de le faire souvent.

"File -> Import WRP Cells..." importer un fichier wrp.

"File -> Export WRP Cells..." selectionnez une cellule et exporter la en fichier wrp.

"File -> Import Wilbur..." importez un fichier de "wilbur"

"File -> Exit." Heu...pour quitter le logiciel au cas ou vous seriez vraiment si mauvais en anglais.

"Edit -> Align all obj. to ground..." placera tout les objets au meme niveau que le sol.

"Edit -> Align selected obj. to ground..." placera l'objet selectionner au meme niveau que le sol.

"Edit -> Replace Textures..." ouvre la boite de dialogue pour changer les textures.

"Edit -> Deselect All..." CTRL-D Deselectionne tout objet selectionner.

"Settings -> Change Settings..." configurer le repertoire ou il y a les textures et les objets.

"Settings -> Add Textures..." Permet d'ajouter des textures a celles deja existantes

"Settings -> Add Objects..." meme chose que pour les textures mais pour les objets.

"View -> Object Browser..." Affiche la boite de dialogue permettant de visualiser les objets contenus dans le dossier configurer ou lister dans le fichier objects.ini.
Le raccourcis clavier et CTRL+O ici indiquer STRG+O.
STRG et l'appelation de CTRL en allemand.

"View -> Texture Browser..." meme chose que pour les objets sauf que c'est pour les textures.

"View -> Object Inspector..." CTRL-I affiche l'inspecteur d'objet vous permettant d'indiquer ces coordonnées sa rotation ainsi que son type.

"View -> Object Placer..." CTRL-P permet d'ajouter un objet identique a celui selectionner dans la rangée ou dans la colonne a coter de celui ci.

"View -> Object Tool..." CTRL-R. Permet de redimensionner un objet.

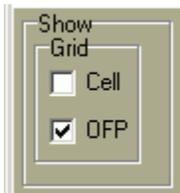
"View -> Elevation Tool..." CTRL-E permet de surelever le terrain ou au contraire de l'abaisser.

"View -> Mini Map..." CTRL-M affiche la mini map de la carte en cours qui vous permet de vous déplacer par un simple clic dans la zone sur laquelle vous desirez travailler.

"View -> 3D View..." Vous donne un aperçu 3D de votre carte.
CTRL+LMB pour tourner autour de la carte LMB+SOURIS pour zoomer
et RMB+SOURIS pour bouger dans la carte.

Dans la partie inférieure de l'écran, vous pouvez voir une zone "GRID", ici vous pouvez sélectionner le style d'affichage de votre carte. "GRID": "CELL" affiche des carreaux représentant 50m x 50m. Si votre zoom sur la carte n'est pas assez avancé vous ne pouvez pas voir la grille, il suffit alors de zoomer et celle-ci se dévoilera.

"GRIS": "OFF" vous permet d'afficher une grille de référence (pour trouver une zone facilement).

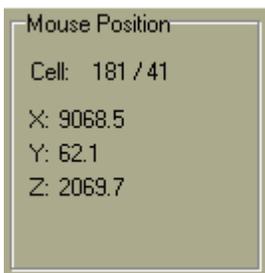


"Mouse Position" indique des informations détaillées sur l'endroit où se trouve le curseur au moment présent.

"Cell: x / z". X représente le décompte de gauche à droite, 0 et la plus petite taille de cellules. Vous souvenez-vous de "Cell Sizes"? Ok laissez-moi vous rappeler. une île de 12km et entre 0 et 255 cellules, de 25km entre 0 et 511 cellules et 51km entre 0 et 1023 cellules. Z représente le décompte de bas en haut des cellules. Si vous avez "Cell: 0 / 0" vous êtes en bas à gauche de la carte, "Cell: 1023 / 0" vous êtes en bas à droite de la carte et "Cell: 1023 / 1023" en haut à droite.

Ensuite vous avez les valeurs X, Y et Z qui indiquent les coordonnées dans l'île. X représente de gauche à droite, Y la hauteur et Z de bas en haut. si vous avez, X: 0 et Z: 0 vous êtes en bas à gauche et X: 51200.0, Z: 0 en bas à droite d'une carte de 51km etc...

Les coordonnées proviennent d'une taille de cellule de "* 50", voici les tailles des plus grandes coordonnées pour les îles: île de 12km 12800.0, île de 25km 25600.0 et île de 51km (prise en exemple ici) 51200.0.



"Current Object" vous donne un aperçu de l'objet situé sous le pointeur de la souris,

celui ci montre le nom du fichier p3d, sa direction (entre 0 et 359.9 degrés), sa taille en pourcentage, et sa position X,Y,Z. Si l'objet actuel et sélectionner dans "object brush" un texte vous l'affiche.



La fenetre "Object Brush" affiche l'objet actuel selectionner (avec la touche "HOME"), cet objet peut etre placer sous le curseur de la souris en appuyant sur "ALT+LMB" ou "INS". Si aucun objet n'est selectionner il n'y aura pas d'image.

La derniere fenetre et une fenetre qui se charge au debut de wrp et vous affichant quelques info sur votre ile. Il y a; la signature (4WVR ou OPRW possible), taille en X et Z, quantité de texture dans l'index, quantités de texture et d'objet 3D utiliser. Cette boite d'information affichera par la meme occasion certaines erreurs.



Utilisez votre molette de souris pour zoomer sur la carte. Le bouton droit de la souris (RMB) vous permet de vous deplacer sur la carte. Le bouton gauche (LMB) et utiliser pour selectionner un objet, placer un objet, deplacer un objet et tracer un cadre de selections autour des objets.

En bas a gauche de l'ecran vous pouvez choisir d'afficher: les lignes de niveaux, les textures (bouton "terrain"), et les objets. "colored" permet d'avoir un apercus couleur du relief ou de tout laisser blanc, "Roads" affiche les routes placer avec l'outil "Road Tool" et "Real" qui permet l'affichage reel des forme p3d. Il y a egalement le nom du fichier actuellement charger.



"Levels" sont des lignes qui vous permettent de mieux reperer les endroit ou il y a une elevation ainsi que la forme de celle ci. Vous pouvez aussi voir l'altitude par les couleurs du terrain. Le bleu represente le niveau de la mer et le vert foncer represent 1m d'altitude. Plus l'altitude est elevee et plus la couleur ira vers le vert clair.

Lors de l'appuie sur "Textures (f7)", sur la barre superieur, le terrain se retrouve immediatement selectionner. La vue dezoomer au maximum vous donne un apercus de la couleur des textures, mais quand vous zoomer vous pouvez apercevoir les textures en detaillées. Si votre zoom et tres rapprocher les textures n'apparetront que sous forme de grains.

"Colored" est un fond blanc pouvant aider au placement de certain objets p3d qui peuvent avoir le meme fond que la map.

Mode "Real": permet d'afficher les objets p3d dans leurs vraies forme en mode fils de fer. Votre zoom doit etre asser pres pour afficher les formes p3d. Vous ne pourrez pas voir les formes si votre zoom et trop eloigner.

Vous voyez ainsi la forme qu'aura votre objet sous OFP meme si certain objet peuvent etre asser laid, une fois les textures posées ca n'aura plus rien a voir.

Cet apercus est tres utiles pour placer les objet dans le bon sens.

QUELS SONT LES DIFFERENTS OBJETS?

Les objets sont les fichiers P3D (models 3D) ce sont des arbres, des buissons, des roches, des maisons, des routes mais aussi des armes, des vehicules etc. Cependant, dans ce document, nous ne parlons que des objets statique.

La pluparts des objets constituant l'ile sont, la vegetation (arbre, roche, foret etc...). Mais on a aussi les objets "humain" (maison, route, barriere et bien d'autre).



Les barrieres, routes et certains objet de foret sont connecter entre eux, posés individuellement ils peuvent etre placer dans le mauvais sens ou bien meme ne pas fonctionner (route). Cependant la plupart des objets peuvent etre placés individuellement selon vos désirs.

Deja avec les ancienne version de wrptool on pouvait voir lors d'un zoom suffisamment puissant la veritable forme des p3d. meme si ca parait emmeler (du a la vue "fil de fer" au dessus) elle n'en reste pas moins efficace pour placer les objets dans le bon sens.

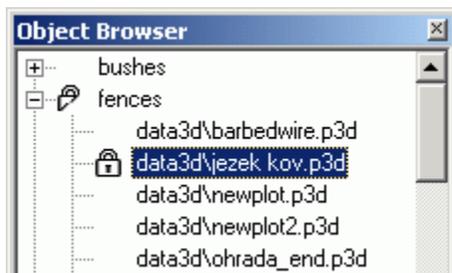
Dans WrpTool le centre des objets p3d est indique par un marqueur jaune, Celui ci vous indique son centre d'equilibre ainsi que l'endroit ou vous devez cliquer pour le deplacer.

EXPLORATEUR D'OBJETS

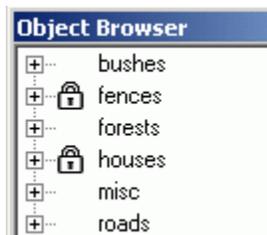
Dans cette fenêtre vous pouvez passer en revue les objets disponibles dans votre fichier objects.ini, ceci n'a rien à faire de quels Addons et objets vous pouvez avoir dans votre dossier OFP.



Quand vous cliquez droit sur le nom d'un objet, vous obtenez des options pour bloquer (lock) ou débloquer (unlock) l'objet, Bloquer ou débloquer tout les objets de cette catégorie. Quand vous avez un ou plusieurs (mais pas tous) objets bloquer dans une catégorie, vous obtenez le symbole de cadena ainsi q'un demi cadena devant le nom de la categorie (voir image)

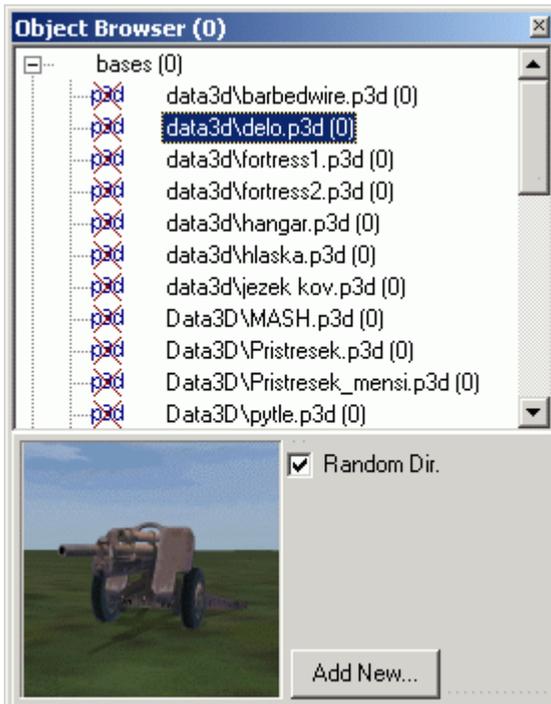


Vous pouvez aussi bloquer la categorie entiere en cliquant sur le bouton droit de votre souris puis sur Lock/Unlock. Si vous bloquer une categorie un cadena complet apparaitra devant celle ci.



Vous pouvez aussi bloquer l'objet par simple clique gauche a coter de son nom. Dans ce cas un cadena apparaîtra clairement a coter de lui. les objets bloquer apparaissent avec un contour gris et la fenetre de previsualisation aura un texte "Locked" pour vous indiquer son status verouiller.

Blocker un objet vous permet de ne pas pouvoir le supprimer, le bouger ou le tourner. Ceci est tres pratique si vous desirez, par exemple, supprimer la roche de votre carte mais que vous desirez laisser le reste de la vegetation intacte.

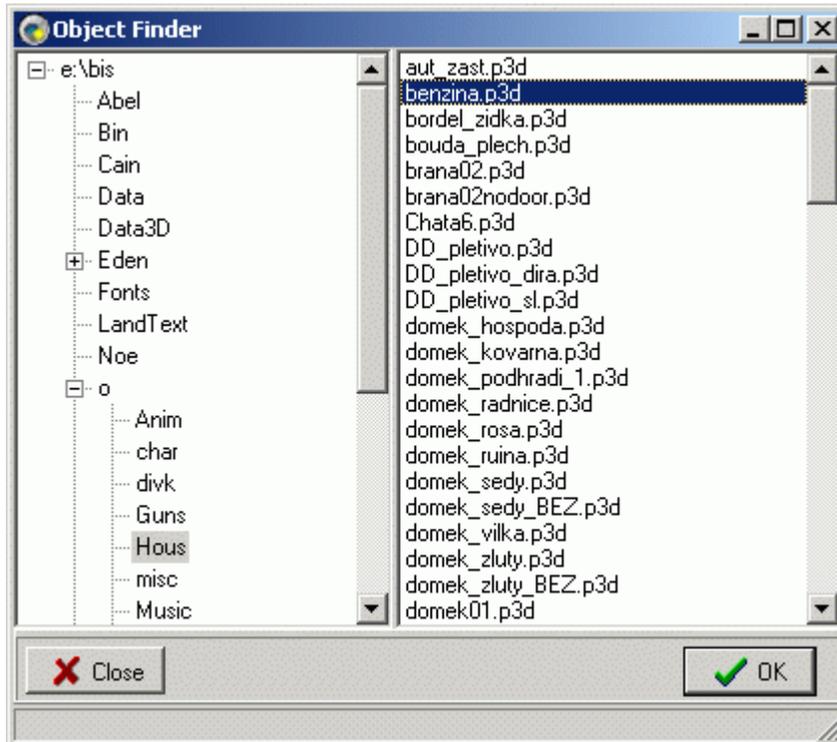


Si une croix apparait sur le p3d en face du fichier c'est que celui ci existe dans le fichier objects.ini ou bien a ete charger sur le nouveau fichier wrp mais n'a pas ete configurer dans votre bibliotheque d'objet (repertoire d'objet non ajoute)

RECHERCHE D'OBJETS

Utilisez "Object Finder" pour placer un nouveau fichier p3d dans "object browser", utilisez le alors normalement pour placer des objets. Le fichier p3d n'est pas ajouter dans object.ini si vous ne le placer pas dans le repertoire de votre map.

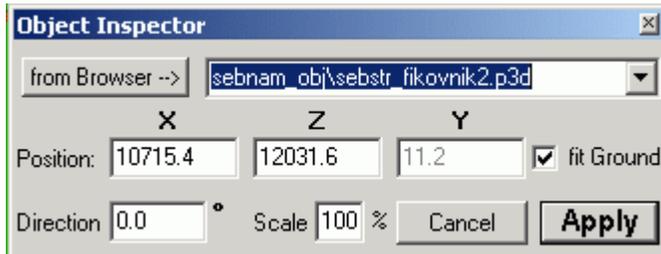
Si cela n'est pas fait l'objet sera perdu lors de la fermeture de wrptool.



Si vous devez ajouter de nouveaux objets, utilisez "Object finder" pour les placer dans "Object browser", placez-les sur l'île puis ajoutez les dans objects.ini en utilisant notepad ou un éditeur de texte semblable. Dans le fichier ini vous pouvez indiquer la catégorie du ou des objets p3d ajoutés.

INSPECTEUR D'OBJET

C'est un outils simple d'edition d'objet. vous pouvez configurer la position exacte de l'objet actuellement selectionné, ainsi que sa taille. "Fit to ground" et selectionner par default et devrait etre utiliser. Vous pouvez aussi changer l'objet par un autre par l'intermediaire de l' "Object Browser".



Si plusieurs objets sont selectionner vous ne pourrez pas utiliser "object inspector".

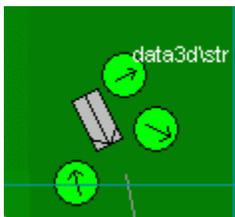
PLACER UN OBJET

Pour placer un nouvel objet P3D dans la carte il y a deux manieres de faire, par pression sur le bouton de souris ou copier coller le ou les objets. premierement allez dans "View -> Object Browser..." et cliquer sur un objet d'une categorie.

Maintenant aller dans la vue de la carte wrp et placer votre curseur a l'endroit ou vous voulez inserer l'objet, puis appuyez sur "INSERT" ou "ALT" et Bouton Gauche de votre souris (LMB) et ainsi l'objet sera placer.

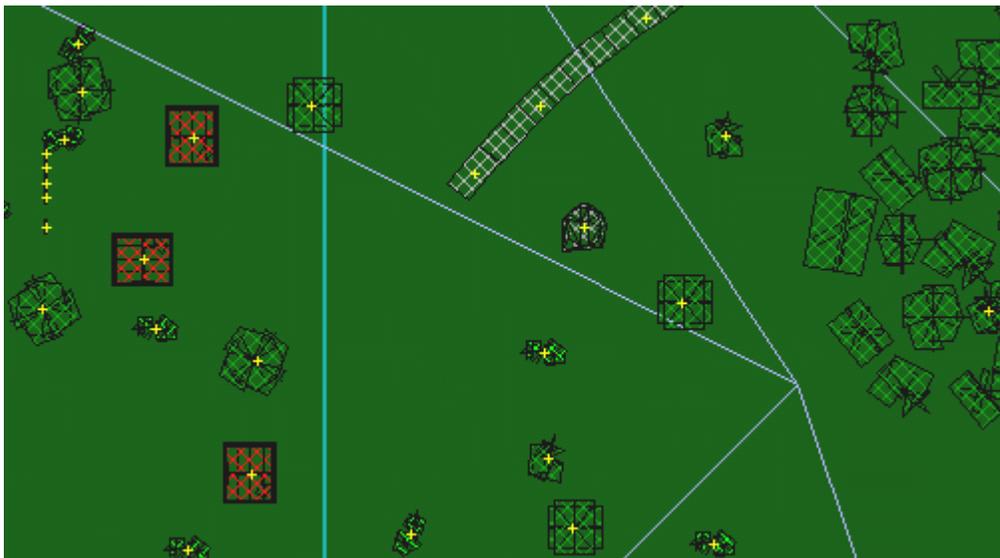
Si vous utilisez l'option "Random Dir", l'objet sera placer dans n'importe quel direction sur un l'angle de 360°. Si vous ne l'utilisez pas l'objet sera automatiquement orienter au nord (0°). Si vous desirez ajouter un nouvel objet cliquer sur "Add New" dans "object browser". Ceci affichera automatiquement la fenetre "Object Finder"

Vous voyez la direction de l'objet sur son icone sur la map. Sa direction est indiquer par une fleche noir.



Si vous desirez editer la rotation de votre objet il vous suffit de selectionner l'objet puis de mettre votre curseur au dessus de cet objet, maintenir la touche "SHIFT" gauche, et le bouton gauche de votre souris, puis de bouger la souris autour de l'objet pour changer la direction de la fleche noir.

Lorsque l'option "Real" est selectionner, vous voyez les formes reel des objet p3d. Ceux si doivent ressembler un peu comme a ce sur l'image.



Il est tres facile de placer ses p3d au bonne endroit avec cette vue.
Cela vous permet a coup sur de bien placer votre maison sans la positionner sur un arbre
etc...

DEPLACER UN OBJET

Si vous desirer changer la place d'un objet il vous suffit de le prendre avec la souris et de l'y deplacer. Mettez le pointeur de souris au dessus de l'objet a deplacer, appuyez sur le bouton gauche de votre souris, deplacer l'objet dans la zone desirer et relacher le bouton pour y déposer cet objet.

Vous pouvez aussi utiliser le clavier, utiliser les fleches de celui ci pour deplacer l'objet selectionner, "SHIFT" + "Fleche" pour changer sa direction. Utilisez "CTRL" pour deplacer ou tourner plus vite.

Si vous avez accidentellement attraper un objet non desirer et que celui ci c'est deplacer vous pouvez, si votre bouton gauche de souris et encore appuyer, presser "ESC" et l'objet retournera a sa position initial.

OBJETS MULTIPLE

Si vous desirez agir sur plusieurs objets a la fois, vous pouvez tracer un cadre autour d'eux. Quand leurs contours seront rouge, cela signifiera qu'ils sont selectionner. or objects is selected. Maintenant vous pouvez cliquer gauche sur l'un des objet et tout le groupe selectionner suivra, maintenez "SHIFT" et le bouton gauche, faite une rotation autour du groupe et celui ci suivra. Vous pouvez utiliser le clavier (voir section precedente).



La rotation effectuer sur un objet multiple revient a faire tourner un objet simple. Le groupe complet et donc considerer comme un seul objet.

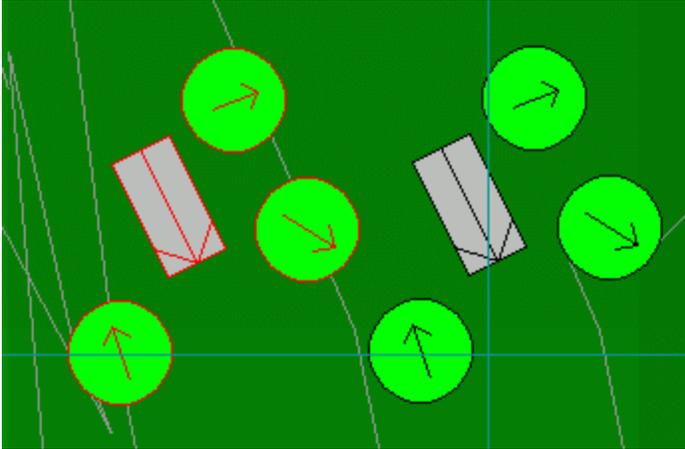
Si vous avez plusieurs objets selectionnés (indiquer par un contour rouge) et que vous appuyez sur "DEL" alors tout le groupe sera supprimer. Ceci est tres pratique si vous desirez remplacer une foret par une ville par exemple.

Faites attention tout de meme a ne pas supprimer quelque chose de non desirer.

Si vous desirez deselectionner un groupe, appuyez sur "CTRL+D" ou tracer un cadre dans une zone vide.

Copier et coller

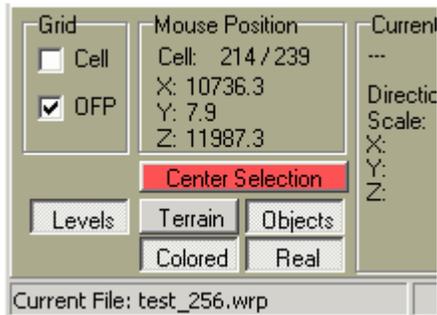
Cela fonctionne comme pour toute application standard, c'est a dire "CTRL+C" sur l'objet a copier (apres l'avoir selectionner), puis "CTRL+V" a l'endroit ou on veut coller l'objet. C'est aussi simple que ca.



Le dernier objet coller sera toujours automatiquement sélectionner. Pour le deselectionner appuyez sur "CTRL+D" ou dessiner un cadre dans une zone vide.

Si vous desirez bloquer une categorie d'objet pour eviter tout mouvement par erreur mettez votre curseur au dessus de l'objet puis appuyez sur "L", un texte rouge indiquant "Locked" dans la fenetre de previsualisation de l'objet indiquera que l'objet et bloquer.

Lorsque un ou plusieurs objets sont selectionner une boite rouge apparait en bas a droite permetant de centrer sur la selection.



Lorsque plusieurs objet sont selectionner en meme temps toute action s'execute sur l'ensemble de la selection.

Aligner les objets au sol

Si vous voyez dans OFP une maison enterrer ou qui vol utiliser "Edit -> Align all obj. to the ground" ou "Edit -> align selected obj. to the ground" ceci peut arriver qu'un objet ne soit pas aligner avec le sol et si c'etait le cas utiliser cette commande

vous devez avoir vos fichier p3d ranger dans le bon repertoire pour que cela fonctionne. Si il ne sont pas detecter par wrptool il ne seront pas aligner.

PLACEUR D'OBJET

"Object placer" est fondamentale pour placer vos barrières car il fait un travail merveilleux pour placer des objets droits et parfaitement alignés. Il prend les valeurs X et Y de l'objet sélectionné, (veuillez n'avoir qu'un objet sélectionné lorsque vous utilisez le mode "Object placer") et place le même p3d à côté de celui-ci selon l'axe X ou Y.



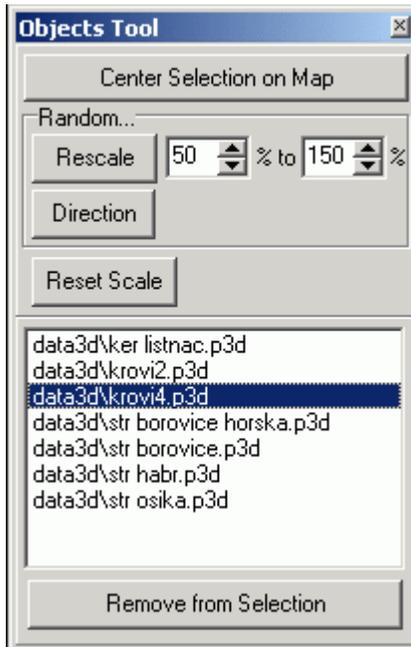
En premier vous sélectionnez un objet sur la map, puis vous allez dans le menu "View -> Object Placer" ou vous appuyez sur "CTRL+P". Puis vous choisissez "Row Align" (à droite de l'objet sélectionné) ou "Col Align" (au-dessus de l'objet sélectionné). Maintenant cliquez sur "Copy & Place", un nouvel objet est créé juste à droite (ou au-dessus) de l'objet sélectionné, si c'est une barrière elle se retrouve connectée, si c'est une maison elles se retrouvent mur à mur.

Noter que vous pouvez créer aussi bien à gauche et en bas. Pour ce faire appuyez sur le bouton "<->" qui permet de basculer en valeur négative et qui fera exactement le même travail qu'en positif mais à l'inverse.

Le bouton "Lock" sert à bloquer les valeurs X et Z. Exemple: les objets d'une forêt sont censés être à une taille de 50x50m (une cellule), mais que le pack que vous avez téléchargé contient des objets de 54x54m quand vous allez placer l'objet il y aura un écart entre eux. Mais si vous mettez 50 50 dans X et Z-Dist, et que vous cliquez sur "lock" pour bloquer ces valeurs vos objets seront correctement alignés.

OUTIL OBJETS

"Objects Tool" est un outil de redimensionnement, il est très utile pour changer la taille des objets. La taille normale est considérée à 100% mais vous pouvez augmenter ou baisser cette valeur, bien que nous vous déconseillons de dépasser 290% ou vous risqueriez d'avoir des problèmes au niveau de l'affichage et de pouvoir marcher sur certains objets (arbre).



Vous pouvez faire apparaître "Objects Tool" avec CTRL-R ou par "View -> Objects Tool...". Une fois ouvert, vous avez la possibilité de sélectionner l'objet à redimensionner. Vous devez d'abord bloquer les catégories d'objet que vous ne voulez pas redimensionner (Barrière, Maison, route par exemple).

La boîte "Random..." contient les informations les plus importantes: la boîte de gauche (dans notre image) indique 50%; c'est la plus petite taille possible, et la boîte de droite indique 150% qui est la plus grande échelle à employer. Lorsque vous cliquez sur "Rescale", tous les objets sélectionnés sont alors redimensionnés avec la valeur spécifiée.

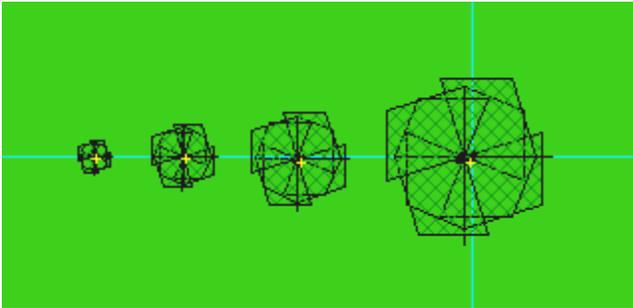
Le bouton "Direction" vous permet de changer aléatoirement la direction des objets sélectionnés. Cliquez autant de fois que vous désirez changer celle-ci.

Si vous avez un objet sélectionné que vous ne souhaitez pas sélectionner, vous pouvez le sélectionner puis appuyer sur "Remove from selection" pour le retirer, ou encore appuyer sur "CTRL+D" ou bien tracer un cadre dans une zone vide de la carte.

Voici un arbre redimensionné à plusieurs échelles; Les soldats à côté n'ont pas été redimensionnés ainsi vous pouvez voir ce que ça donne.



et dans wrptool...



Comme vous pouvez voir, a gauche l'arbre a 50%, puis a 100%, 150% et enfin 250%.

A noter qu'il ne faut pas faire les arbres trop grands si vous ne voulez pas que certains véhicules aériens ne pouvant voler à plus d'une certaine altitude se heurtent à celui-ci. De plus à plus de 290% il y a des erreurs d'affichage. Cela reste quand même possible bien qu'il ne soit pas recommandé.

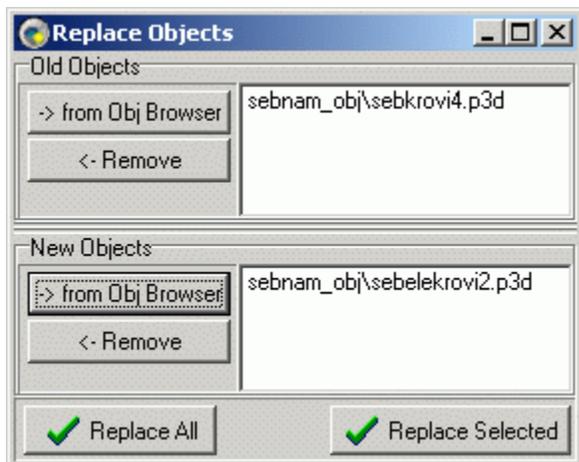
REEMPLACER DES OBJETS

"Replace Objects" permet de remplacer un objet1 par un objet2. Vous ne pouvez remplacer un objet par deux ou trois, mais vous pouvez remplacer un objet contre un seul autre. Nous parlons des différents type d'objets ici, l'effet desirer pourra être exécuter sur un objet selectionner ou trouver dans la map wrp.

Ceci vous sera surment utile si vous desirez remplacer par exemple votre foret par de nouveaux arbres ou tout autre sorte d'objet. Ainsi il n'y a alors besoin d'aucun travail manuel.

Remplacer un objet

Selectionner l'objet a remplacer, en passant par "object browser" ou directement sur la map en plaçant le cuseur au dessus de l'objet et en pressant la touche "HOME". Maintenant selectionnez "Edit -> Replace Objects...". Dans la fenetre "old objects" cliquez sur "Objects -> from Obj Browser" pour ajouter l'objet choisi (par "object browser" ou pression de la touche "HOME" au dessus de l'objet sur la map), selectionner l'objet de remplacement, et appuyez sur "New Objects -> from Obj Browser" .



Dans cette image nous avons selectionner l'objet "sebkrovi4.p3d" pour le remplacer avec l'objet "sebelekrovi2.p3d". Si nous avons selectionner plusieurs objets et appuyez sur "Replace Selected", l'operation n'aurait eus lieu que sur les objets selectionnés. Si nous avons appuyez sur "All button", tout les anciens objets aurait ete changer.

ROUTES

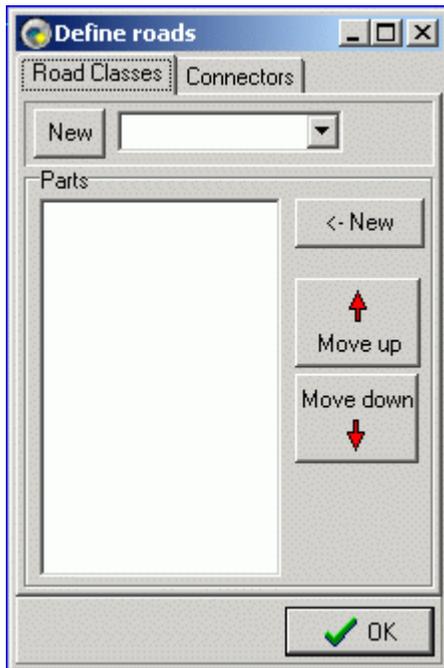
Les routes sont utiliser par l'IA pour aller d'un endroit a un autre lorsqu'elle utilise un vehicule. Aussi bien l'IA que les joueurs humain peuvent l'utiliser, ce qui permet a ceux ci de rouler plus vite que sur l'herbe ou tout autre support qui n'est pas une route.

L'icone de route et afficher, comme tout autre icone, dans sa vrai taille ainsi que sa vrai forme p3d.

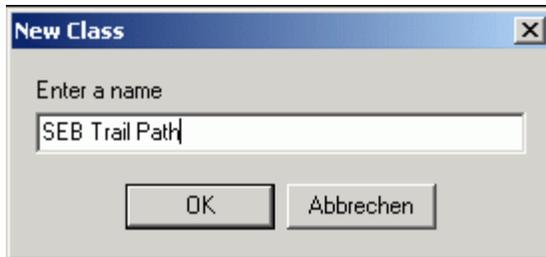
WrpTool a un outil "Road Tool" permettant de placer les routes convenablement les unes aux autres et devient tres rapide d'utilisation apres familiarisation avec cet outil.

Configurer les routes

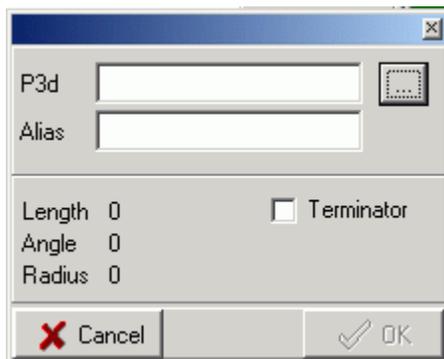
Pour acceder au menu de definition des routes, commencez par charger ou creer une nouvelle map. Cliquez ensuite sur "*Settings -> Road Definer...*" maintenant vous devez voir apparaitre la fenetre si dessous.



"Road Classes" correspond au pieces principale de la chaussée, "Connectors" correspond aux routes servant pour les carrefours mais ne sont pas encore supporter. Maintenant que vous etes pres a ajouter votre route, assurez vous de bien avoir selectionner le bon type de route, cliquez sur le bouton "New" (pas "<-New"), et on vous demandera le non de la nouvelle classe de route. Ce nom portera celui que vous desirez mais dans notre exemple ce sera celui de SEB NAM: "Pack's SEB Trail Path".

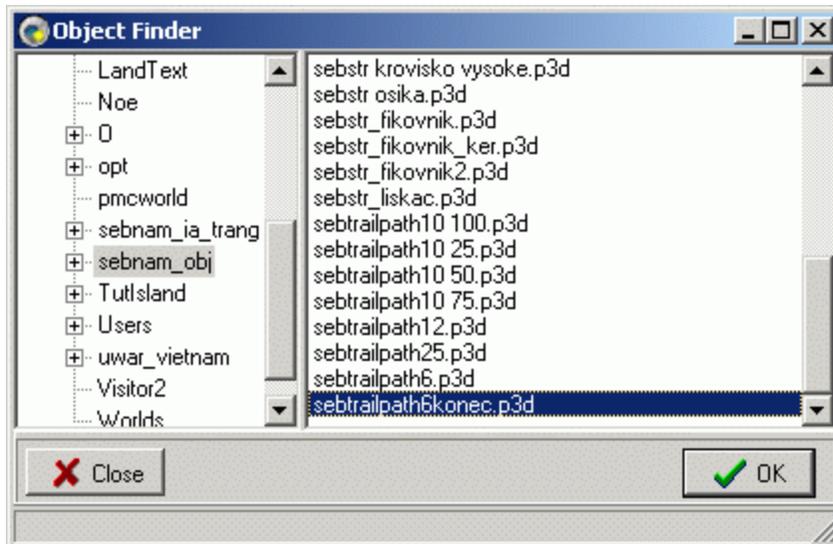


Cliquez "OK" pour continuer ou "Abbrechen" pour "annuler". Vous avez donc créé votre premier type de route dans WrpTool et vous êtes prêt à ajouter différents objets p3d représentant une route dans votre classe de route. Appuyez sur "<- New" et vous devriez obtenir cette fenêtre.

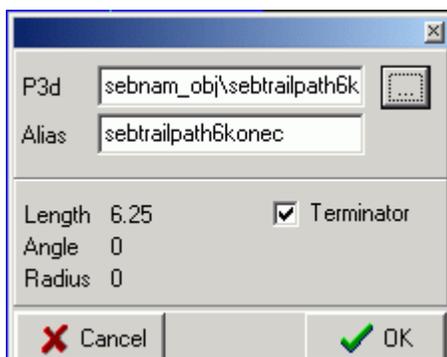


Ceci est la fenêtre permettant d'ajouter une route p3d individuelle. La boîte de dialogue "P3d" indique le chemin où se trouve votre objet route; le bouton "..." vous permet de rechercher cet objet. "Alias" est le nom qui apparaîtra sur la route elle-même. "Length", "Angle" et "Radius" sont les valeurs de l'objet p3d utilisées pour la route. "Terminator" est coché si la route est un objet p3d terminateur. "Terminator" peut être sélectionné par l'utilisateur. Celui-ci se coche automatiquement si la variable "Konec" est présente dans cet objet.

Maintenant cliquez sur "...", pour chercher l'objet dans la fenêtre de recherche. Dans "Object Finder" recherchez donc le fichier p3d représentant la route qui vous intéresse et que vous désirez ajouter, dans notre exemple il s'agit de "SEB NAM trail paths".

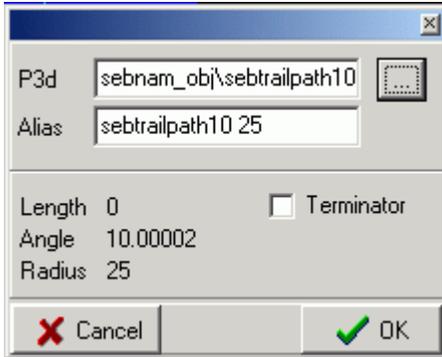


Peut importe l'ordre dans lequel vous les ajouter, vous pourrez les arranger plus tard dans le menu "Road Tool". Par contre vous ne pouvez pas en sélectionner plusieurs a la fois, vous devez les choisir un par un. Nous avons selectionner "sebrailpath6konec.p3d" et cliquer sur OK, nous avons alors obtenus cette fenetre.



On peut apercevoir le nom et le chemins dans lesquels se trouve le fichier dans la boite "P3d". Dans "Alias" se trouve le nom original du fichier mais rien ne vous empeche de le personnaliser. Dans "Length" on peut voir 6.25 ce qui indique que la route fait environ 6.25 metres de long.

Maintenant il faut faire ca avec tout les morceaux de routes qui vous interessent, y compris les courbes; La difference et que vous obtiendrez deux nom dans la fenetre "define road". Voici l'exemple de notre courbe.



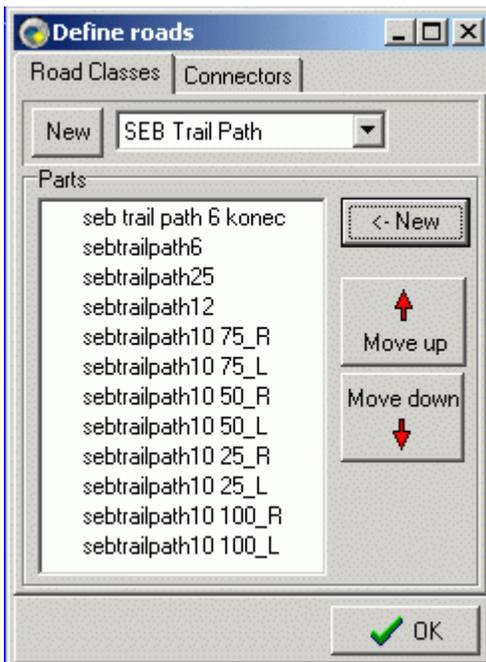
Maintenant, la longueur est a zero mais l'angle est a 10 et "radius" (rayon) et a 25.

Maintenant tout les fichiers p3d ont ete ajoutés, vous pouvez voir les courbes, mais elles sont toutes lister deux fois avec marquer "_R" ou "_L" a la fin, sela indique si la courbe tourne a droite ou a gauche.

Maintenant vous pouvez si vous le desirez ranger les noms de routes, cliquez sur la route que vous desirez deplacer dans la liste puis cliquer ensuite sur "Move up" ou "Move down" jusqu'a le mettre a la place desirer. Si vous rearanger les icones de cette facon, les courbes resteront toujours par couple.

Ce que je veux dire c'est que si vous desirez par exemple mettre toutes les courbes droites ensembles et de meme pour les courbes gauche ce ne sera pas possible puisque chaque couple de courbe utilise le meme fichier p3d.

La liste finale pour "SEB Trail Path" ressemblera donc a peut pres a ceci:



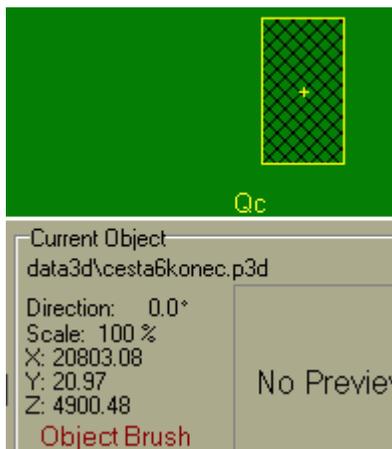
Bien, maintenant que vous avez terminer avec la liste cliquez sur "OK" et celle ci sera

enregistrer dans wrptool dans le fichier "RoadDef.xml". Vous ne comprendrez pas grand chose si vous editer ce fichier avec un editeur de texte. Utiliser l'outil "road definition" pour editer votre liste.

Placer les routes

Pour placer une route ouvrez "Object Browser" et selectionnez data3d\cesta6konec.p3d piece de termination. Ensuite placer l'objet normalement sur la map, Sa direction se trouvera au nord 0.0 degrés.

Si vous deselectionner le mode "Real" vous verrez la fleche pointer vers la dirction de la route. Maintenant selectionner l'objet "Konec" en dessinant un rectangle autour de l'objet (les bord doivent alors devenir rouge).

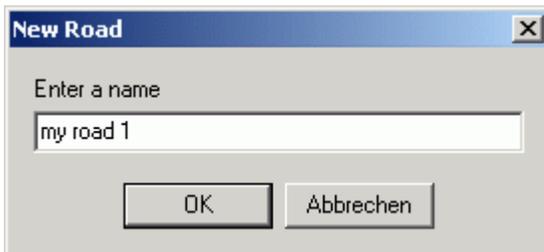


Ici les bords sont jaune car la souris se trouve au dessus de l'objet.

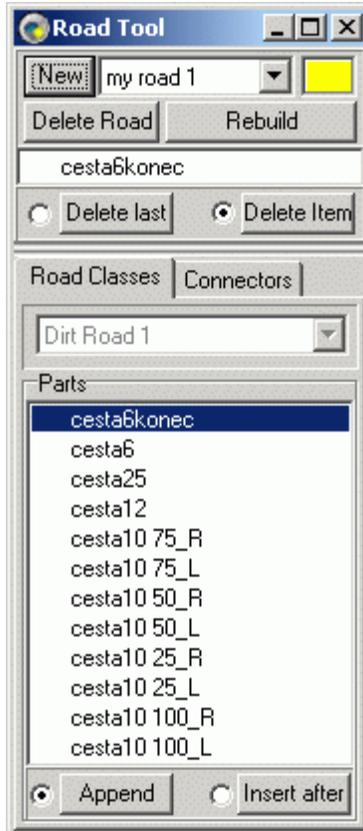
Selectionner "*View -> Road Tool...*". Vous obtiendrez alors le menu "Road Tool".



Maintenant cliquez sur "New", et indiquer le nom a donner a la route. Ceci et juste pour votre aide; il n'y a pas besoin d'indiquer le nom du fichier p3d, juste un nom inventer comme dans l'image en dessous.



Ce nom vous aideras juste a savoir a quel route c'est. Maintenant que vous avez cliquez "OK" , vous voyez toutes les informations necessaire dans la fenetre "Road Tool".

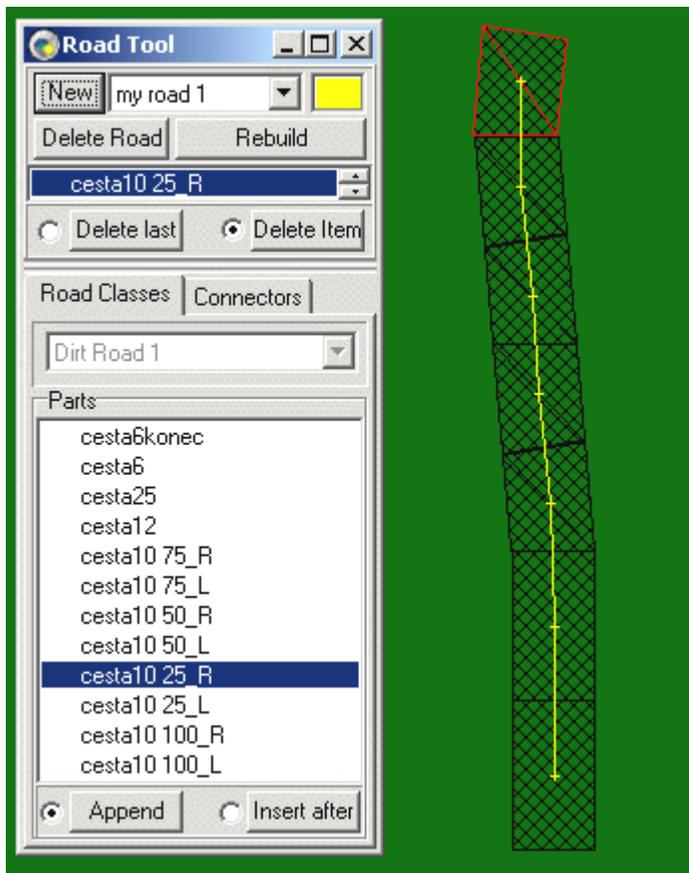


Vous voyez apparaitre le nom que vous venez de creer en haut, ceci montre que c'est UNE ROUTE. Vous pouvez avoir plusieurs chemins identique sur votre carte; Celui ci en est l'un d'eux. Disons que nous l'avons appeller "Dirtroad in north" et nous lui avons donner une identification unique ainsi qu'un role unique a jouer dans la carte.

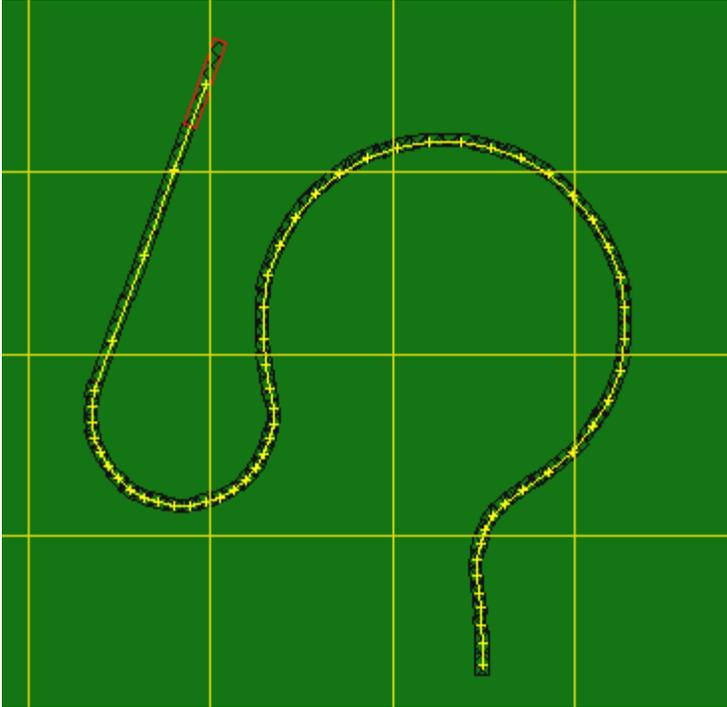
OK maintenant que nous somme pres a utiliser "Road Tool" pour placer les p3d dans la carte , commencons.

Vous avez selectionnez le morceau "Konec", "Road Tool" ouvert... Maintenant utilisez le bouton droit de votre souris (RMB) pour cliquer sur le nom (dans la fenetre "Parts") du morceau a placer. Le nouvel objet route sera placer a 0.0 deგრés au nord de la route "Konec"... au nord (càd. vers le haut). cliquez avec RMB sur "cesta12" et voila, vous avez a nouveau placé 12 m de route en plus vers le nord de la piece Konec! Maintenant cliquez juste sur une piece de la route comme "cesta10 25_R" et "_L" etc.

Une ligne jaune est tracée entre tout les morceaux du meme nom, ils sont toujours affichées quand le bouton "Roads" et selectionner dans l'interface utilisateur. Vous pouvez changer cette couleur en cliquant dans l'angle superieur de la fenetre "Road tool".



Si vous le desirez vous pouvez appuyer sur "Append"... celui ci realise la meme operation pour placer les objet route, mais RMB et beaucoup plus rapide quand il faut placer beaucoup de piece. "Delete last" effacera la derniere route placée; vous pouvez effacer toute les parties de la route que vous avez poser jusqu'a revenir a l'objet Konec.



Après quelques clics nous obtenons déjà une route intéressante. Remarquez que WrpTool centre automatiquement la vue 2d sur le nouveau morceau de route créé, ceci permet de faire un zoom large sur la map tout en gardant la route comme centre de notre vue et ainsi vous ne vous retrouvez pas perdus à chercher votre route.

Lorsque vous avez terminé il ne vous reste plus qu'à placer un route de fin Konec pour terminer le chemin. La prochaine fois que vous désirez modifier une route sur votre carte, créer un nouveau nom de route et placer un Konec pour commencer à placer de nouvelles sections de route.

Les routes de votre carte seront sauvegardées dans le fichier "<nom de l'île>.rrp", si vous venez à éditer le fichier wrp avec un autre éditeur, ne bougez pas les routes sinon vous risquez de ne plus pouvoir charger le fichier RRP dans WrpTool.

Reconstruire une route

Si vous avez réalisé un changement sur vos routes, vous pourriez avoir besoin du dispositif de reconstruction des routes. "Rebuild road" marche convenablement avec quelques petits problèmes sur les routes placées avec "Road Tool", la reconstruction ne peut fixer des bugs sur des routes préfabriquées et placées manuellement.

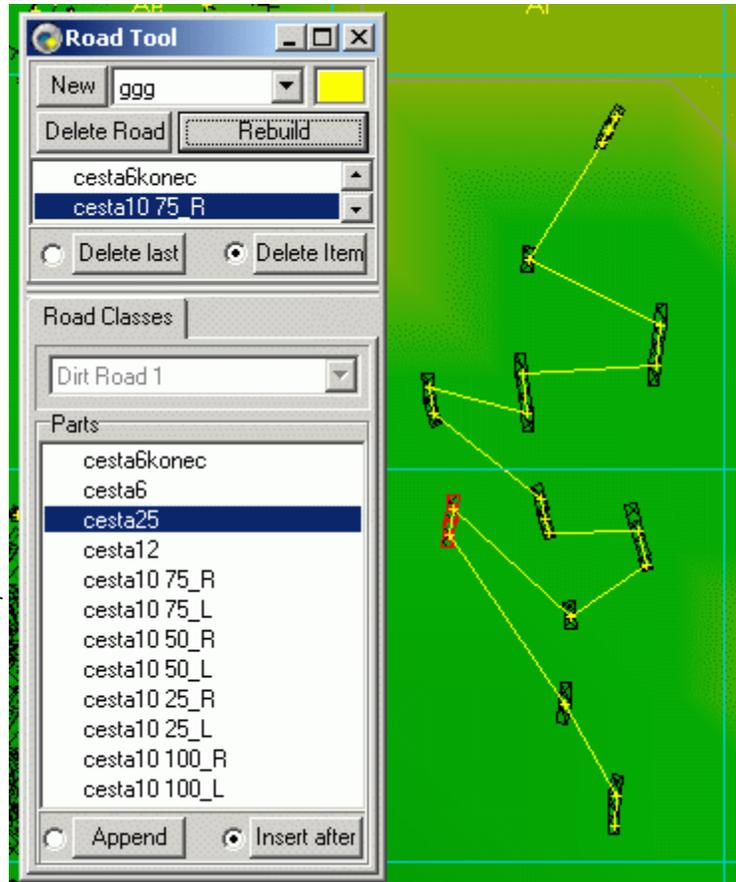
Supposons qu'il manque des morceaux à votre route, ou bien simplement un morceau mal placé ou encore un morceau superposé sur un autre. Cela pourrait donner comme dans l'image qui suit.

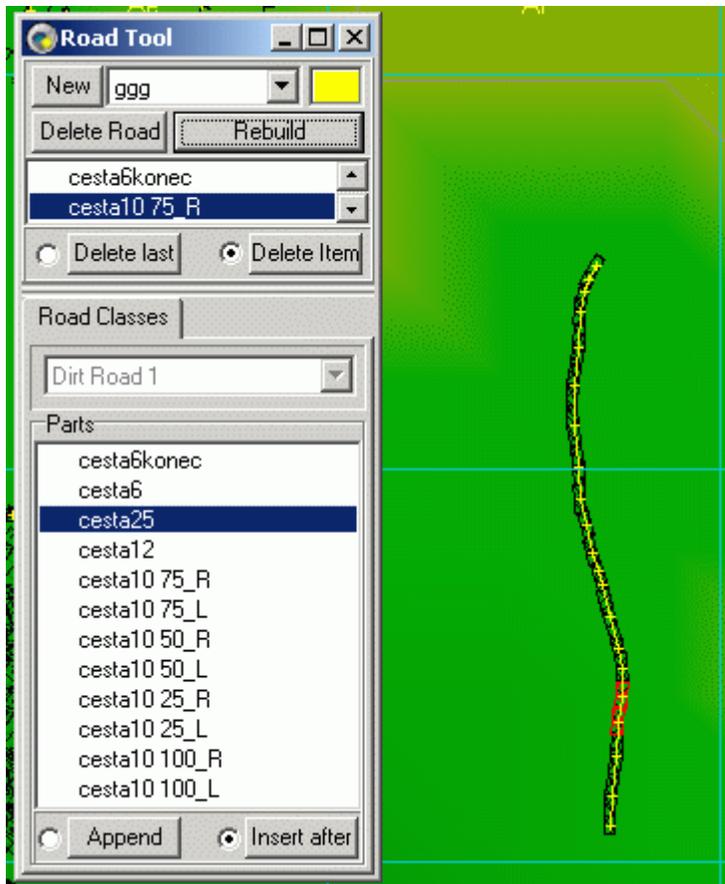
La route n'est pas au mieux ainsi, vous ne pensez pas?

Mais vous pouvez voir que cette route a été placée à l'aide de "Road Tool" puisque la ligne jaune existe. Vous pouvez en ce moment ajouter manuellement des morceaux de routes entre les deux Konecs.

Pour ajouter un morceau, sélectionner le bouton "Insert After", Choisissez le morceau auquel vous désirez ajouter une autre portion de route. Puis cliquer RMB sur la pièce que vous désirez ajouter après celle sélectionnée. Celles-ci se retrouvent alors connectées.

Reparer cette route ne peut pas être plus simple. Appuyez sur "Rebuild" en haut de la fenêtre "Road tool" et votre route est reconstruite avec tous les objets placés entre l'objet Konec de départ et celui de fin.





C'était facile n'est pas? Veuillez noter ceci si vous ajoutez/effacez beaucoup de routes et que vous les reconstruisez souvent, elles risquent de se décaler vers la fin du tronçon. Faites bien attention lorsque vous utilisez "Insert After" et que vous reconstruisez toute votre route.

Effacer route

Si vous avez besoin, vous pouvez effacer une route entière, pour cela il vous suffit de sélectionner dans la boîte de sélection la route à supprimer et d'appuyer sur "Delete Road". "Road Tool" vous demandera de confirmer, si vous répondez "yes" la route sera supprimée du wrp.

Placement automatique de route

Cette option n'est pas encore disponible mais nous projetons de réaliser un outil permettant de sélectionner l'endroit de départ de la route, la fin de celle-ci ainsi que ses points de passage et son type puis par la pression d'un bouton de tracer celle-ci automatiquement.
Pas d'inquiétude ça arrive!

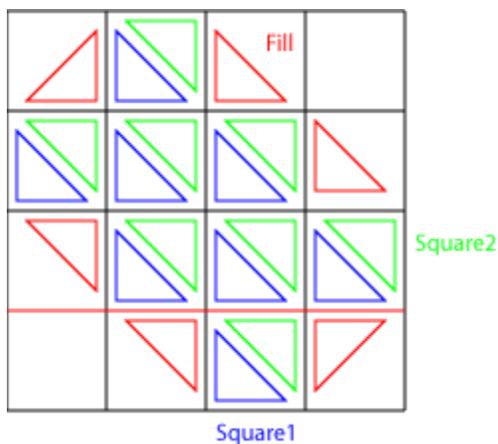
FORETS

Utiliser un objet "FOREST" peut réellement améliorer le développement de votre carte ainsi que sa jouabilité, l'objet "FOREST" et en réaliter un groupe d'arbre créer en tant que simple objet. Les forêts sont plus facile a placer ainsi que manuelement et elle prenne en plus de ca moins de place et de temps de chargement sur l'ordinateur. Les forêts sont différentes des autres objets dans le sens ou elle recouvre toute une zone definie.

Il y a trois type de forêt différentes. En employant les forêts vous permettez ainsi de diminuer les ralentissements dus aux objets placer individuellement.

"BIS" utilise une methode simple pour créer une forêt dans une petites section.

"Resistance" ajoute certaines choses que nous verrons plus tard. (CWC) Il y a trois type principaux d'objet de forêt, deux moitiées de carrée se refletant, et un coin supplémentaire permettant de comblé les trous. Voici une image d'une forêt simple utilisant "BIS \data3d forests".



Vous pouvez voir trois triangles de couleurs différentes représentant chacun des objets différents. Le vert est souvent appelé T1, le bleu T2 et le rouge n'a pas d'appellation particulière. comme ceci

```
data3d\les ctverec pruchozi_t1.p3d = vert
data3d\les ctverec pruchozi_t2.p3d = bleu
data3d\les trojuhelnik pruchozi.p3d = rouge
```

T1 et T2 sont tournés face a face à 0 degrés, nord. Le triangle rouge est orienté en fonction de l'endroit ou il est placé sur les bord de la forêt. Pour des raisons que nous expliquerons plus tard, il est fortement recommander de placer les forêts de sorte que tout les objets de celle ci soit placer vers leur direction d'origine (en position normal) a moins que vous ayez prevus autrement. Si vous centrer votre forêt et laisser T1 et T2 pointés vers le nord ainsi que l'autre triangle a 0, 90, 180 ou 270 degrés, vous vous eviterez bien du fil a retordre.

"Resistance" ajoute plusieurs amelioration pour les forêts. D'abord, le "O\ forests" qui rend les forêts plus agreable a regarder, meme si cela demande de meilleur performance materiel. Un nouveau type de feuillage et d'arbre. De plus une section "square" et maintenant valable, mais uniquement pour "O\ forests". Utiliser une section "square" permet une meilleur vitesse de développement et un meilleur resultat sur les map dans WrpTool.

"Resistance" a cependant un probleme. Vous ne pouvez pas placer directement "O\ forests" comme avec les objets "Data3d\ forests". Vous devez ajouter un classe speciale de 'ReplaceObjects()' dans "addon\config.cpp\addon.defaultworld.cfgworlds" qui remplace la foret (X) par la foret (X) ou tout autre foret. Si vous ne realiser pas ceci vous aurez des problemes d'affichage de votre foret dans resistance (flottement par exemple).

Voici un echantillon:

```

class CfgWorlds
{
class DefaultWorld {};
class Intro : DefaultWorld {};
class testcali: Intro
{
...
// ===== end ILS =====
class ReplaceObjects
{
// ===== Comments by shinRaiden – BEGIN =====
//=====
// this syntax removes a bogus p3d...
//=====
class Forest1Border
{
replace="O\Tree\les_nw_ctver_mlaz.p3d";
with[]= {};
};
//=====
// a little weird, replacing ourself...
//=====
class Forest1Triangle
{
replace="O\Tree\les_nw_trojuhelnik.p3d";
with[]={ "O\Tree\les_nw_trojuhelnik.p3d"};
};
//=====
// -- Individually placed, these stair-step:
// O\Tree\les_nw_ctver_pruhozi_T1.p3d
// O\Tree\les_nw_ctver_pruhozi_T2.p3d
//=====
class Forest1Square
{
replace="O\Tree\les_nw_ctver_pruhozi.p3d";
with[]=
{"O\Tree\les_nw_ctver_pruhozi_T1.p3d", "O\Tree\les_nw_ctver_pruhozi_T2.p3d"};
center="true";
};
//=====
// this syntax removes a bogus p3d...
//=====
class Forest2Border
{
replace="O\Tree\les_nw_jehl_mlaz.p3d";
with[]={};
};
//=====
// a little weird, replacing ourself...
//=====
class Forest2Triangle
{
replace="O\Tree\les_nw_jehl_trojuhelnik.p3d";

```


La routine de placement automatique de forêt sous wrptool fonctionne sous un standard de trois style d'objets de forêt qui fonctionne. Si tout va bien nous pouvons obtenir un code auto de placement pour les objets simple de "SEB" et "BAS".
Actuellement WrpTool n'a pas de placeur automatique de forêt; le système est basé sur l'ancienne version de wrptool. Nous projettons d'ajouter un système totalement automatisé pour placer les forêts dans une version future de wrptool.

PONTS

Placer un (en tuilisant le pont o\misc\[?] noe.wrp) peu vous donner mal a la tete.
Ofp rique d'avoir quelques probleme de limitation au niveau du placement.
Dans la notice on dira qu'OFP ne laissera pas "voler" les ponts.

Voici quelques directives:

Si l'altitude du terrain au niveau de votre pilier est = (N) la hauteur maximum de votre pont est $N+20.78$, arrondi a $N+21$. Example:

-20- ==7== -20-
###__0__/###

L'altitude des deux coter du terrain est de 20. la riviere est a 0. Tous les ponts devrait etre a une altitude de 7. Si vous rampez a l'une des extremités du pont, vous noterez une differnece de niveau entre le pont et le terrain. C'est normal, ceci permet d'assortir le pont avec une route.

Pour un croisement de fleuve, voici la limitation maximum.

33 ==20== _33_
###__0__/###

SZi vos remblai sont < (riverbottom+13), Vous devez mettre votre riviere a une valeur negative pour egaliser a 13 du fond de la jante. En regle general:
Les ponts sont placer a (remblai - 13)

ICON IMAGES 3DPREVIEW

Le repertoire 3Dpreview/ contient une resolution de 128 x 128 et 256 couleurs pour les images bitmap de tout les Objet P3D disponible dans le fichier icon_images.ini. Ce repertoire est utiliser pour afficher un apercus des objets 3d contenus dans le "object browser" ou lorsque la souris est dur un objet de la map. Le fomate Ini est le suivant.

data3d\krovi.p3d=data3d_krovi.bmp

Ceci lirait l'objet krovi et montrerait data3d_krovi.bmp dans la fenetre de previsualisation. Le format est tres simple <p3d>=<bmp> et vous pouvez indiquer vos propres p3d et bmp si vous ajouter de nouveaux objets dans la carte, ou si vous pensez que l'image original est de trop mauvaise qualitee.

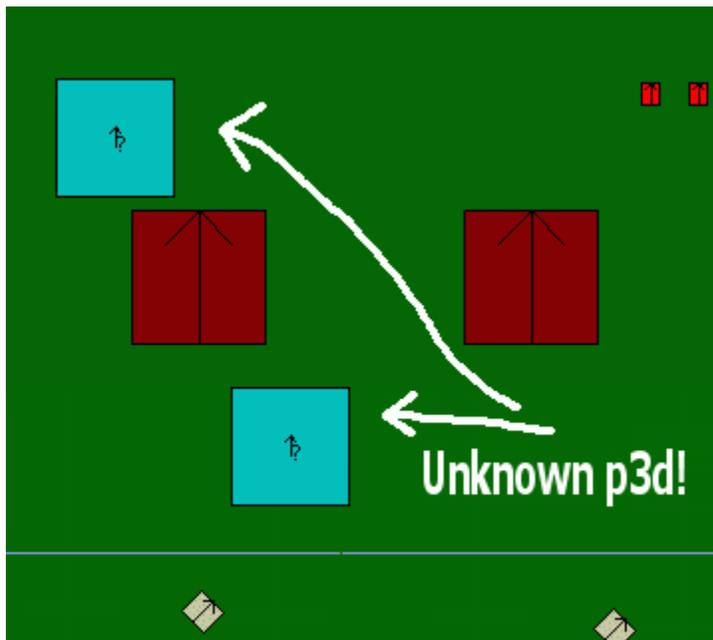
OBJECTS.INI

Ce fichier controle quels objets p3d sont afficher dans "object browser" et dans quels categories ils sont placer. Disons que nous avons ce qui suit:

```
data3d\fortress1.p3d=houses
```

Ceci placerait fortress1.p3d dans la categorie "Houses" dans "object browser" Ceci permet a l'utilisateur de changer d'objet 3d tout en sachant a quoi il correspond et donc d'en essayer des centaines avant de trouver le bon. Le format est donc celui ci: <p3d>=<category> et vous pouvez specifier votre propre categorie pour les objet p3d, mais les categories sont creer dans le fichier objects.xml (Lire plus bas).

En vous promenant sur la map, si vous voyez des objets p3d avec un point d'interrogation cela signifie que wrptool n'a pas identifier l'objet placer a cette endroit.



Cela veut dire que WrpTool ne supporte pas l'objet actuel ou que l'objet p3d est manquant dans le fichier objects.ini. Disons que vous avez cree un p3d sur votre et c'est la premiere fois que vous utilisez WrpTool, puis vous voyez ce p3d inconnus dans "Object Browser" et de categorie inconnue. WrpTool vous preveni au demarrage quels p3d il manque.

XML

Le fichier Objects.xml contient la config du fichier XML pour les icones p3d afficher sur la carte. Vous devez utiliser notepad pour editer les fichiers .xml ou un editeur XML. WrpTool contient le fichier objects.xml que vous pouvez utiliser, mais vous ne devriez pas avoir besoin de l'editer. Si vous ajoutez un models p3d dans une nouvelle categorie (houses, trees, etc) Vous pourriez avoir besoin de les ajouter dans ce fichier.

Niveau de la configuration de detail (LOD)

Si vous desirez ajuster le "niveau de detail" de l'objet afficher sur la carte vous devez changer cette partie du fichier xml

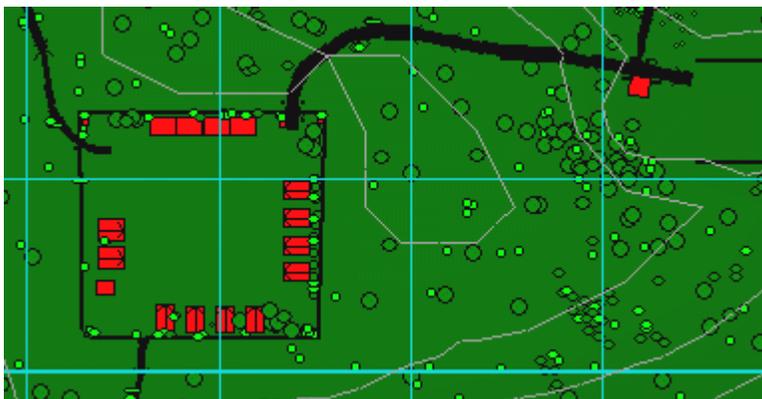
```
<SimpleLOD>200</SimpleLOD>  
<DetailLOD>100</DetailLOD>  
<Version>2</Version>  
<RealLOD>12</RealLOD>  
<DetailTextureLOD>50</DetailTextureLOD>
```

Ceci contiend le niveau de zoom; SimpleLOD est la quantité que vous obtenez les pixels gris des objets affichés. Il est conseiller d'avoir un nombre elevé, ainsi vous verrez toujours (meme si la vue est haute) un apercus du placement de vos objets sur l'ile. Cependant suivant la configuration de votre pc il faut adapter sur un chiffre plus faible lorsque la machine est plus lente. Utilisez des valeurs comme: 50, 100, 200, 400, 500 etc selon votre PC.



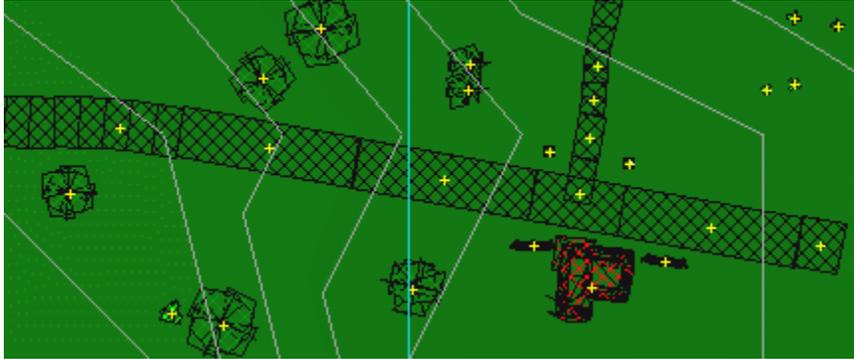
SimpleLOD

DetailLOD est quand les icones detaillés des objets est afficher sur la carte. Ce sont les icones indiqués dans le fichier de config. XML; il ne represente pas les formes reel des objet 3d.



DetailLOD

RealLOD est quand on a les formes reel des objets p3d, suivant votre configuration d'ordinateur il faudra l'adapter car cet affichage demande un bonne puissance de votre pc. C'est tres certainement la meilleur vu car elle vous permet de voir les vraies formes des objet et ainsi de les placer precisement. On voit dans cette vue a quoi ressemble les objets vu du dessus.



RealLOD

DetailTextureLOD est un apercus "couleur moyenne" quand on passe en mode d'affichage des textures. Si votre zoom est trop faible vous ne verrez surment rien, mais si vous zoomer proche du terrain DetailTextureLOD vous permet alors de voir des textures reeles. Quand des textures sont affichées, vous les voyez a la hauteur de votre zoom.



DetailTextureLOD

Ajouter une nouvelle categorie

Pour ajouter une nouvelle categorie dans "object browser", vous devez configurer le fichier objects.xml. Copier coller la categorie "Misc" est changer la comme il vous convient. La config actuel du XML pour cet exemple "Misc" est celle ci:

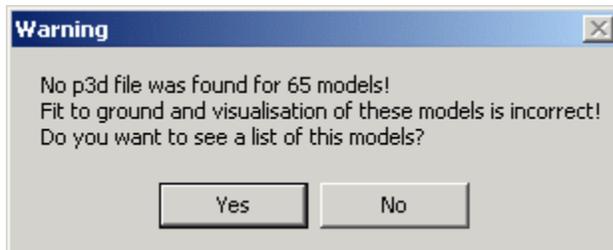
```
<Class>
  <Classname>misc</Classname>
  <Shape>
    <Rectangle>
      <Point>
        <X>-50</X>
        <Z>-50</Z>
      </Point>
      <Point>
        <X>50</X>
        <Z>50</Z>
      </Point>
    </Rectangle>
  </Shape>
```

```
<Color>
  <Red>128</Red>
  <Green>0</Green>
  <Blue>0</Blue>
</Color>
</Class>
```

Toutes les categories commencent par <Class>, et finissent par </Class> et entre les actions qui se produisent. <Classname> est le nom de la categorie qui apparait dans "object browser". <Shape> est le genre d'icone a dessiner dans wrptool; il y a Ellipse, Rectangle et Pie. Il comporte les taille des valeurs <X> et <Z>. <Color> c'est simplement les valeurs RGB de la couleur de l'icone.

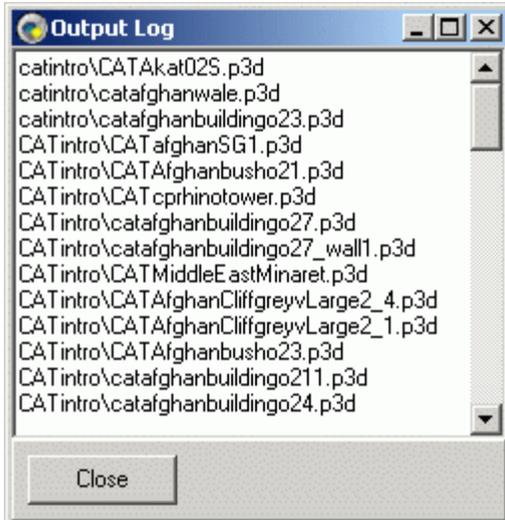
Objets Manquant dans Wrp Load

Si des objets manque dans le repertoire p3d que vous charger pour votre map wrp un message vous indiquequels sont les objets p3d manquants. names. Par contre si des objets manquent dans le fichier objects.ini, cette erreur apparait.



Ceci indique que les objet p3d afficher sur la carte ne seront peut etre pas correctement aligner sur le terrain et qu'ils pourraient flottés ou etre enterrés sous le sol. Vous ne pourrez donc pas voir l'affichage des objets dans la vue 2d et 3d.

Si vous cliquez "yes", vous verrez une liste des objets p3d charger par le fichier wrp mais qui manquent en realiter dans la configuration du repertoire d'objets p3d. Voici comment cela apparait:



Il est cependant facile de fixer le probleme en decompressant les fichiers dans le repertoire d'objets p3d ou simplement en copiant le "output log" dans votre "objects.ini" et ajouter a la fin "=misc" en indiquant la categorie que vous desirez pour ces objets.

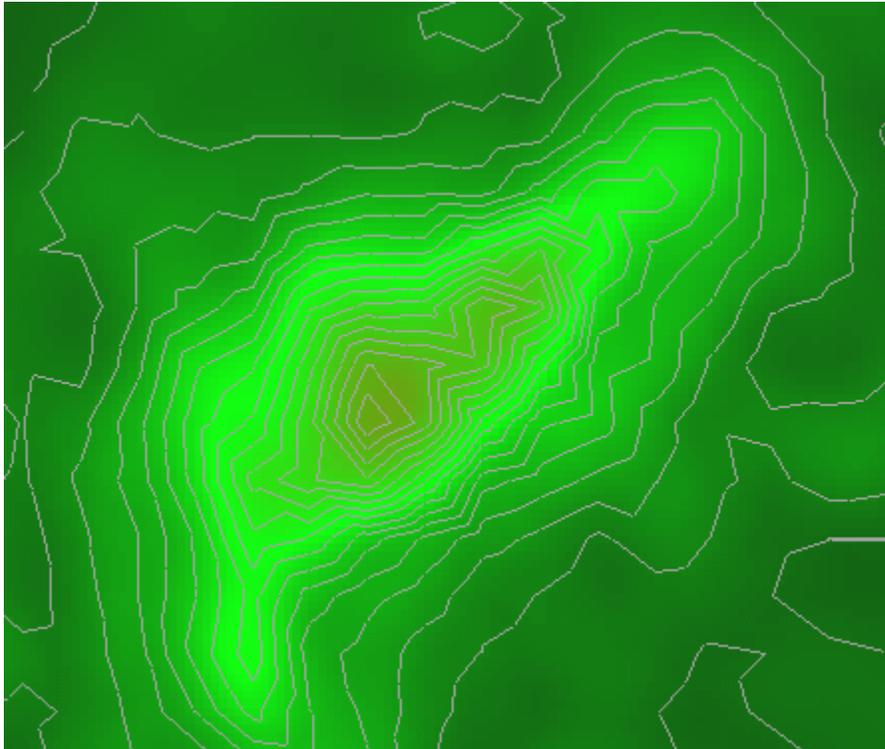
ELEVATIONS

L'Elevation correspond a la hauteur du terrain.

Dans vous pouvez mettre des valeurs negatives qui correspondent au niveau sous la mer et des valeurs positives qui sont les montagnes. Le niveau de la mer est a 0 metre.

Les valeurs conseiller a utiliser dans une carte sont -50 à 1000m.

La valeur maximum dans WrpTool est 1474 metres. Attention car lorsque vous mettez une valeurs extreme l'affichage du terrain sous OFP peut bugger, et ainsi vous aller voir la mer traverser les montagnes ou encore d'autre probleme. Si vous avez entrez des valeurs moyenne, il ne devraait y avoir aucun probleme.



Niveau de la mer et marée

La mer est interessantes puisque OFP gere les marées sur une hauteur de 5m. Cela signifie que le niveau de l'eau augment et baisse durant la journée et selon la saison, Alors n'oublier pas que si vous avez un objet important a coter de l'eau il ne se retrouve pas immerger lors de la marée haute. La marée haute est a midi (1200hrs), encore selon les saisons. Prenez donc en consideration la forme de votre ile. Si vous ne voulez pas qu'un objet touche l'eau quel que soit le moment placer le au moins a 6m d'altitude.

Map / Editeur de mission: Lag

La rugosité du terrain affectera les performances dans la vue de carte (M) et l'editeur de mission dans OFP, si l'elevation est tres differentes, vous aurez alors un temps de chargement assez long.

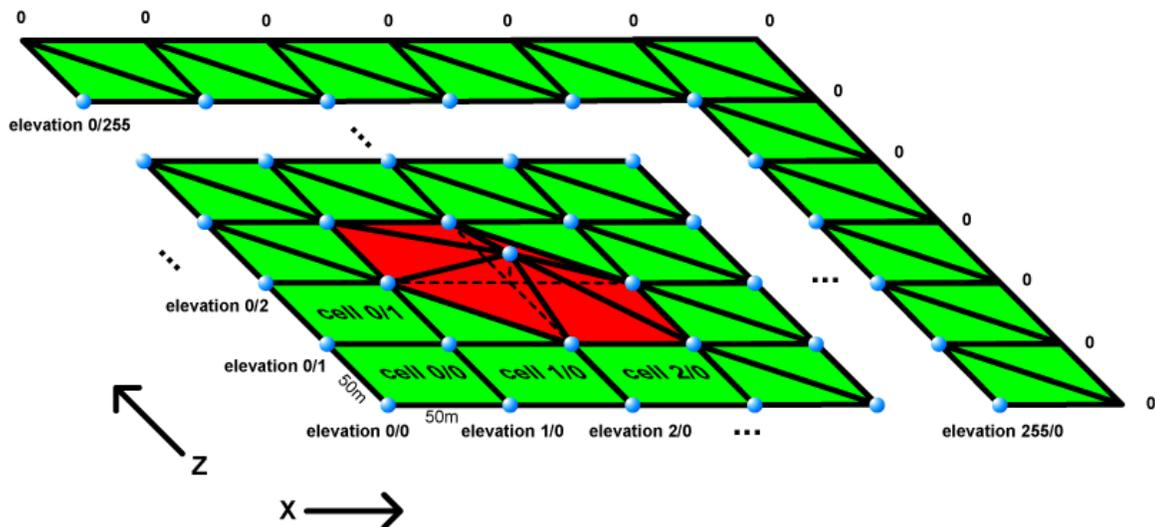
Durant le jeu il n'y aura pas de ralentissement mais lorsque vous chargerez l'editeur de mission ou la carte (avec la touche M), vous obtiendrez tres certainement un "lag". Vous devrez tester differentes elevations du terrain pour trouver le bon equilibre.

Il est possible que ca lag meme avec une ile en 12,8Km x 12,8km si l'elevation est trop forte. Evitez de dépasser un terrain de plus 25 et 51km pour limiter les gros lags juste dut a l'importation de la map qui cause un ralentissement du CPU.

Vous pouvez evitez ce genre de lag en utilisant "Wilbur Blur tool" sur le terrain que vous avez importer. Il a ete remarquer que les grandes elevations ne sont pas changer mais que les irregularités des faibles elevations sur la carte amenant a laguer et son donc corrigés. Utilisez l'outil "Smooth/Blur" !

Ou ce trouve le point d'elevation?

Le point d'elevation de chaque cellule se trouve etre le coin inferieur gauche. Ceci peut sembler confus au depart mais voici une illustration de la facon dont travaille le systeme d'elevation.



Le point d'elevation appartient ici a la cellule 2/2, et entraine avec lui l'elevation des trois autres cellules pour que le terrain soit au mieux.

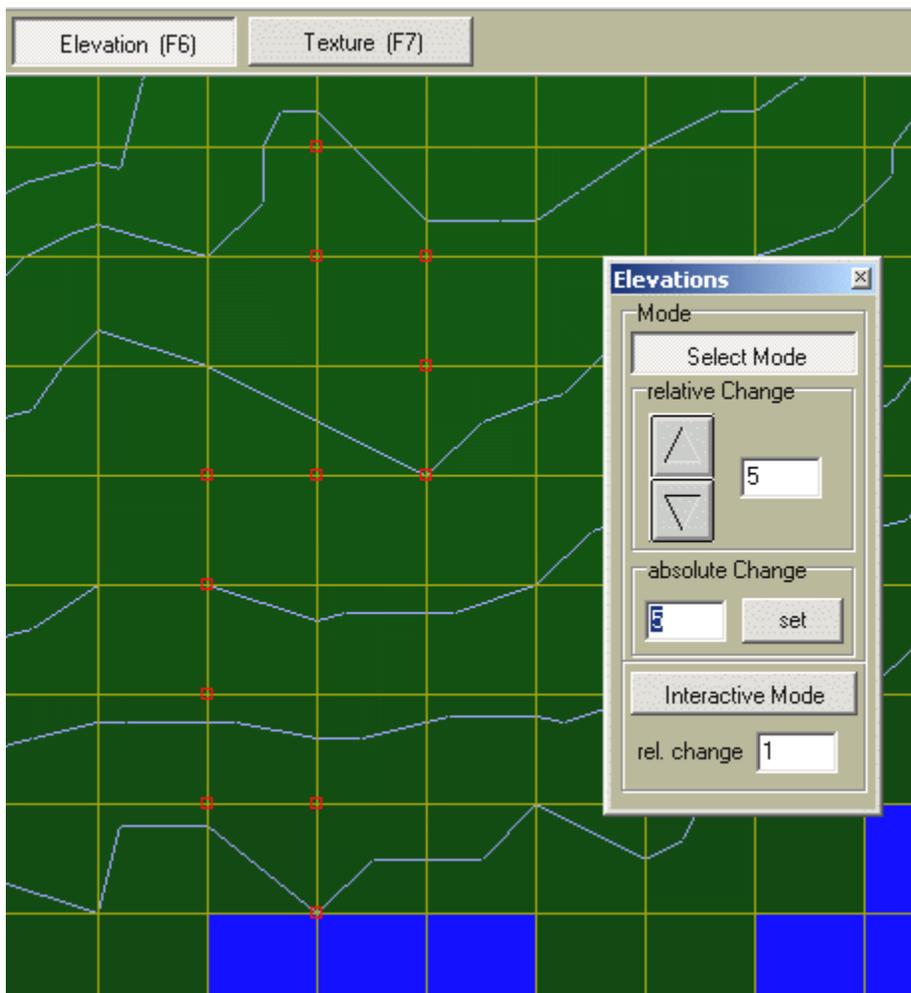
MODIFIER L'ELEVATION

Choisissez d'abord l'outil "elevation" situer en haut du panneau ou appuyez sur F6.



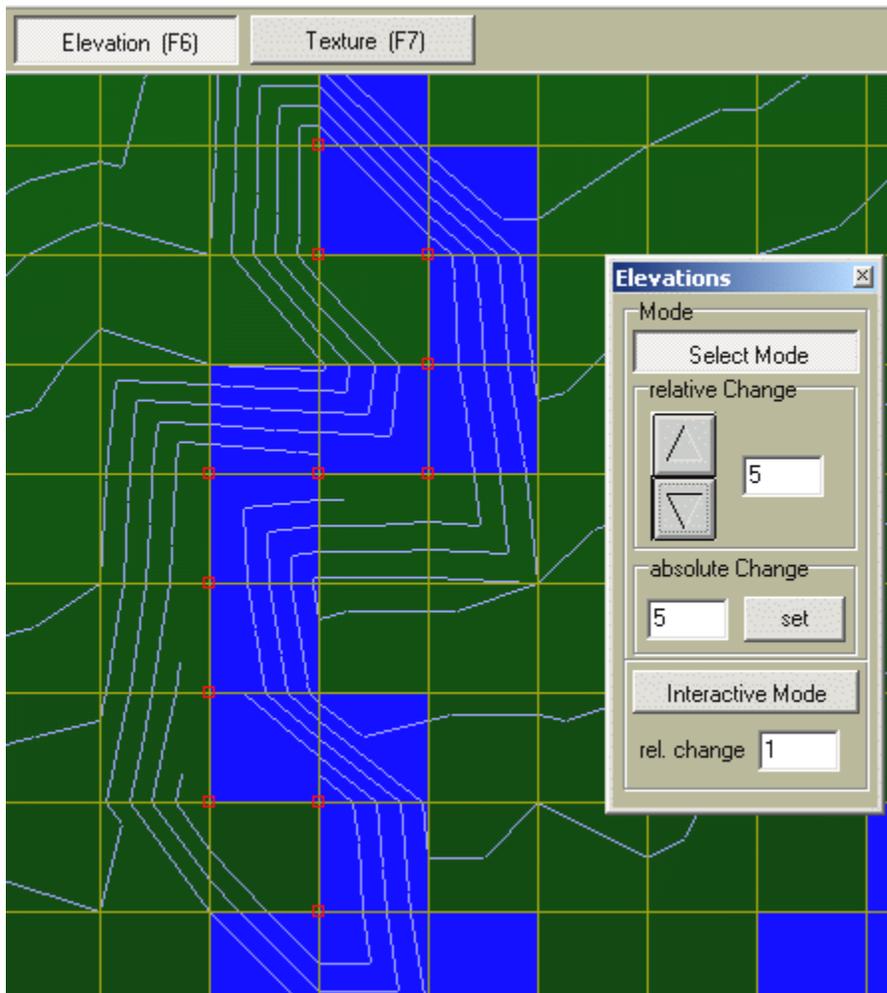
Maintenant vous pouvez editez a l'aide de la souris les cellules que vous desirez. La grille de cellules est automatiquement selectionner lorsque vous choisissez le mode elevation pour vous aidez a trouver les point d'elevation sur la map.

Maintenant vous voyez les reseaux de cellules sur le terrain. Les cellules qui permettent d'editer l'elevation sont indiquer toujours en bas a gauche, ce sont les points d'edition. Utilisez votre souris pour selectionner un coin vous pouvez alors modifier son elevation. Dans l'image suivante nous montrons comment nous avons choisit notre point d'elevation, pour par exemple creer une riviere par exemple.



Lorsque la cellule a editer et selectionner, aller dans "View -> Elevation Tool..." ou appuyez sur CTRL-E pour ouvrir la boite d'edition "Elevations". Vous pouvez maintenant utiliser le mode "Select Mode" ou "Interactive mode", utilisez d'abord "Select Mode". Dans le mode "Select Mode" vous pouvez changez des valeurs relatives et absolue. Nous voulons editez l'elevation pour creer une riviere par 5 metres. Utiliser par default 5 dans la boite d'edition puis utilisez les fleches pour augmenter ou baisser l'elevation. Vous pouvez utiliser "Absolute Change" pour entrer une valeur et l'appliquer a toute la selection en appuyant sur "set". Ceci est asser pratique pour laisser par exemple une certaine disposition a une ville ou autre.

Lorsque nous maintenons appuyez pendant un certain temps la fleche du bas, nous obtenons une elevation basse pour les cellules choisies.



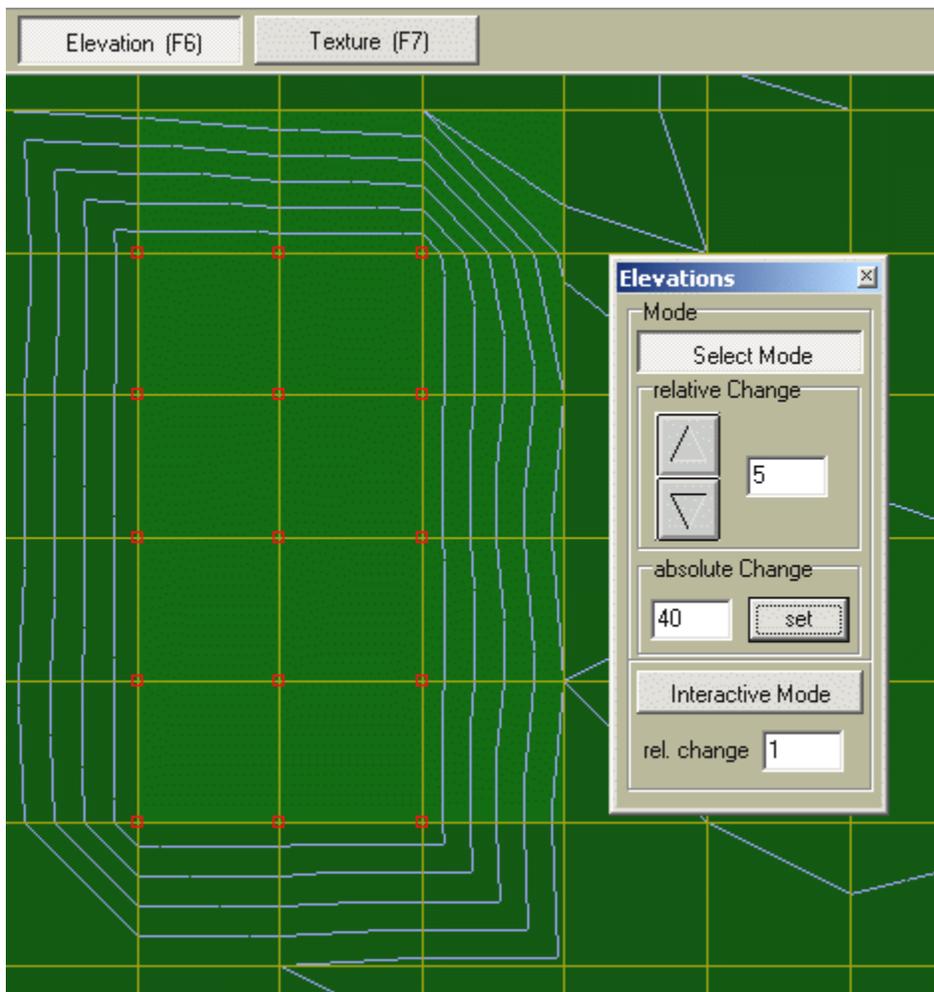
Dans cette image vous pouvez voir que nous avons suffisamment abaisser le terrain pour faire émerger l'eau.

Pour utiliser le mode interactif cliquez sur "Interactive mode". Votre souris ce change alors en cercle. Placez votre pointeur a l'endroit ou vous desirez modifier. Quand vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, le terrain augmente, appuyer sur Shift-Gauche et le bouton gauche de la souris, le terrain baisse. Utilisez "Rel. Change" pour parametrer la valeur qui sera appliquer a l'augmentation

ou l'abaissement du terrain. Faites attention car avec ce mode on obtient rapidement des montagnes Russe.



Vous pouvez selectionnez plusieurs cellule en traçant un cadre a l'aide de la souris, ou en utilisant CTRL + LMB pour selectionner individuellement les cellules. Dans l'image suivante nous avons selectionner plusieurs cellules dans une zone definie, on pourrait ainsi aplanir et mettre une base par exemple.



Dans cette image nous avons soulevé plusieurs cellules dans leur largeur et hauteur, ainsi nous obtenons l'endroit idéal pour construire une base de départ ou encore une ville, une forêt.

TEXTURES

Les textures sont ce qui donne une apparence au terrain. Les textures d'OFP s'adaptent au cellules; Les textures peuvent avoir une resolution de 128x128, 256x256 ou comme dans Nogova 512x512. Vous pouvez aussi utiliser 1024x1024. Les textures sont limitées a 512 par iles; vous ne pouvez en avoir plus.

Pour commencer l'edition de texture vous devez appuyer sur le bouton "Texture" de la barre superieur, quand vous cliquez sur "Texture" la grille de cellules est automatiquement selectionner puisque une texture correspond a une cellule, ce qui en soit et plus pratique pour placer ses textures.

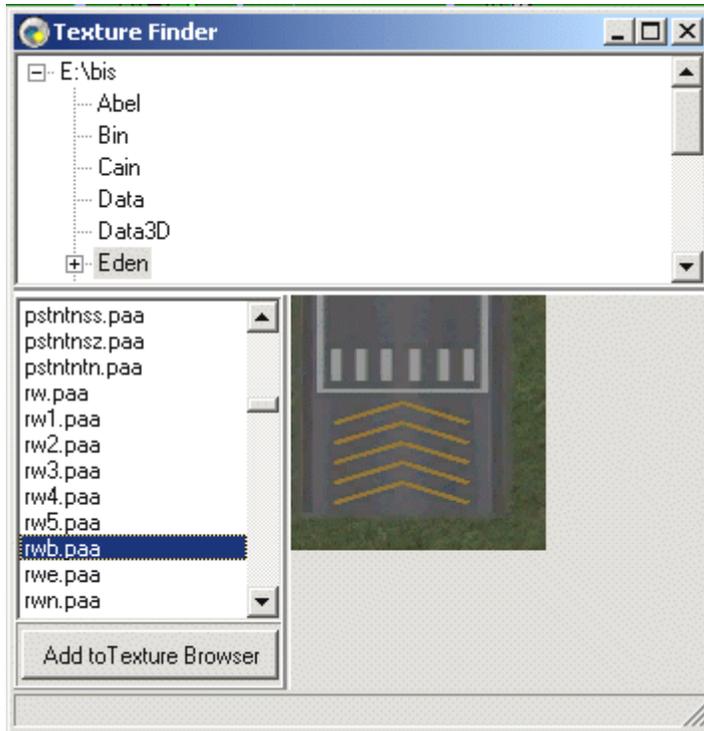


Ouvrir le navigateur de texture en appuyant sur CTRL-T ou "*View -> Texture Browser*". Ce navigateur vous montre les textures actuellement charger dans le repertoire addon. Ceci represente la fenetre ou vous selectionner la texture a inclure dans le terrain. Si vous desirez ajouter une nouvelle texture, cliquez sur le bouton "Add New" pour afficher l'outil de recherche de texture.



Ajouter des textures

Si vous desirez ajouter des textures dans le "texture browser" ou bien que vous commencer une toute nouvelle ile, vous devez utiliser le "Texture Finder" pour les ajouter. Pour demarrer le "Texture Finder" selectionnez "*Settings -> Add Textures...*" ou appuyez sur "Add New" le "texture browser" et vous verrez apparaitre la fenetre "Texture Finder".



Ici vous pouvez parcourir les repertoires ou vous avez decompresser les textures avec "PBO Decryptor v1.5" ou un programme similaire. Vous verrez un apercus de l'image en parcourant leur nom. Lorsque vous avez trouver la texture qui vous interesse cliquer sur "Add to Texture Browser". Vous pouvez utiliser "Shift-LMB" pour selectionner plusieurs textures immediatement.

Les textures selectionner sont pretes a etre utiliser dans le "Texture Browser", mais si vous ne les ajoutés pas dans votre ile, elle seront retirer lors de la fermeture de "WrpTool". Une bonne technique pour stocker vos textures dans votre ile est de les ajouter en bas de l'ocean, ainsi elles ne sont pas visible par les utilisateur d'OFF, mais vous pouvez les voir sous l'eau dans "WrpTool" lors de la selection du bouton "Terrain".

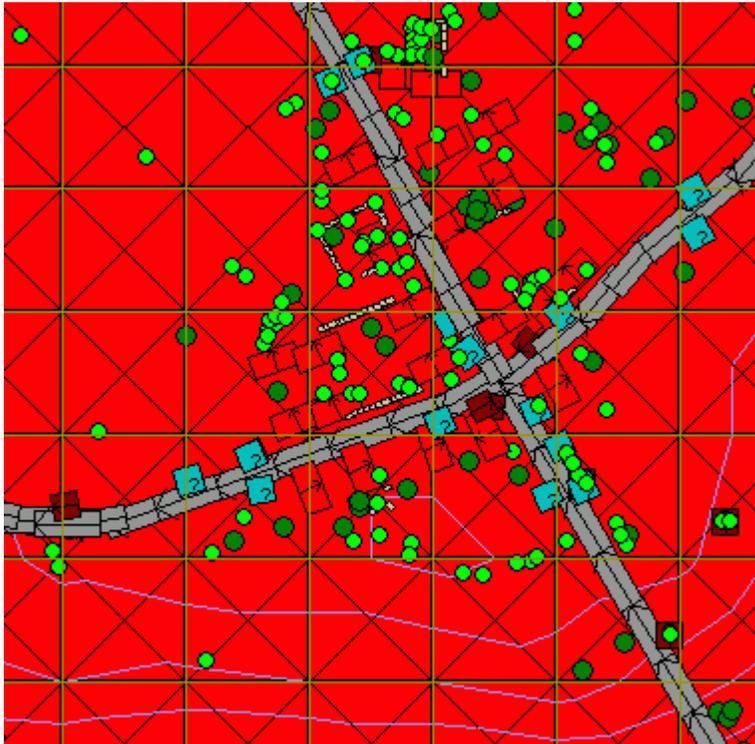
Lorsque vous ajouter une texture a votre ile faites attention a utiliser celle contenue dans OFFP et n'oubliez pas que vous avez la limite de 512 textures. Je m'explique: Si vous ajouter par exemple la texture "SEB NAM" et "Afghanistan", tout les utilisateurs de votre ile doivent avoir ces deux Addon installer pour pouvoir lire les textures contenue dans le fichier pbo. Ne mettez pas ces textures dans votre package. Si vous desirez utiliser ces textures mettez les dans votre map puis precisez dans un fichier "readme" qu'il faut a l'utilisateur ces Addons. RESPECTER LES AUTEURS DES MAPS MERCI !

Assurez vous d'avoir decompresser les textures (data.pbo, sebnam_obj.pbo etc) dans le repertoire d'OFFP "Addons" et dans le repertoire temporaire, pour etre sur que tout ce passe bien utiliser l' utilitaire "pbo decrypter" car avec un autre vous n'etes pas sur que tout les fichier pbo est ete extrait correctement.

Erreur dans mes textures

Si vous faites une erreur dans le nom du sous-repertoire, et que la texture n'est pas trouver dans le jeu "OFP", vous ne verrez pas de textures et OFP finira certainement par planter. Donc decompresser dans le bon repertoire vos fichier textures.

L'image suivante montre ce que vous voyez lorsqu'une texture vient a manquer.



Les cellules sont afficher en rouge si une texture vient a manquer. Vous devez alors verifier vos parametres et vous assurer que vos textures on correctement ete decompresser.

Placer les textures

Pour editer des textures, selectionnez une texture dans le "texture browser", pointez votre souris dans la cellules ou vous desirez ajouter la textures et appuyer sur la touche "INSERT", la texture est alors placer. Vous pouvez aussi prendre une texture du terrain en placant la souris sur la texture desirer et appuyer sur "HOME" (comme pour les Objets).

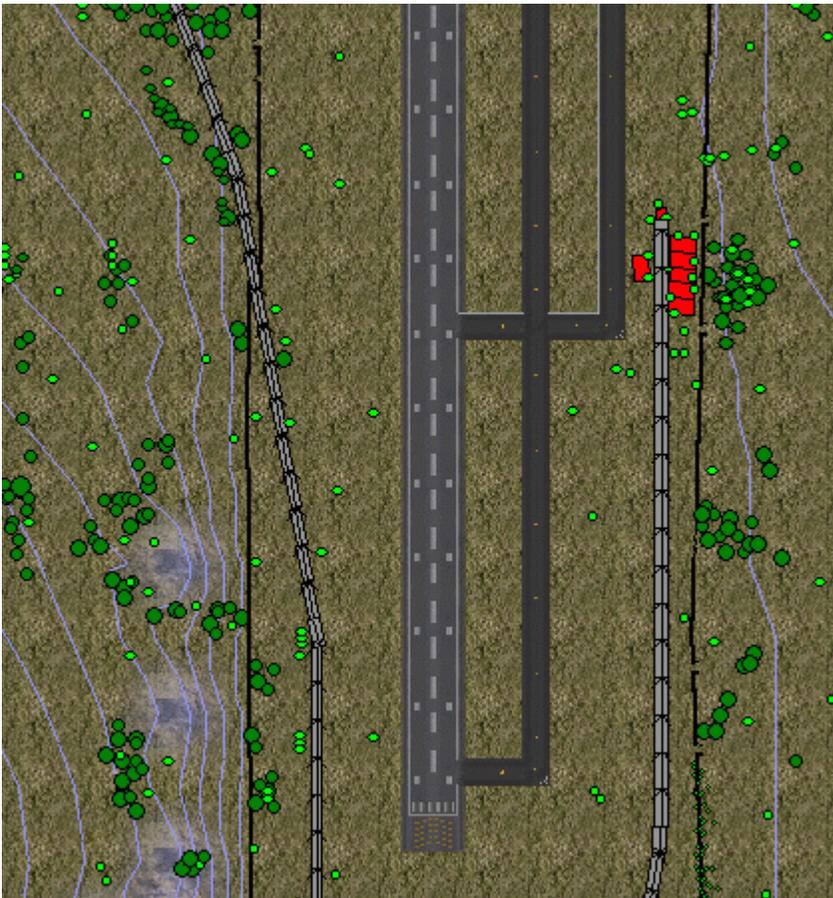
Si vous maintenez "INSERT" (ou ALT-LMB) et bouger la souris, vous peindrez avec la texture choisie. currently selected texture. Si vous desirez peindre sur une zone plus large votre texture, vous pouvez selectionner les cellules a peindre choisissez votre texture et cliquer sur "SHIFT-LMB" quelque part dans la zone selectionner (cellules rouge), la texture est alors placer. Effectuer un zoom arriere si vous desirez selectionner une zone plus grande et maintenez la touche "CTRL" appuyer lors de la nouvelle selection pour ajouter celle ci a celle deja existante.

Remplacer une texture

Si vous desirez remplacer une texture existante il y a une fonction creer pour ca. C'est: "Edit -> Replace Textures...". Dans cette fenetre vous donner le nom de la texture a remplacer et le nom de la texture qui doit la remplacer.



Ces texture proviennent du "texture browser", mais vous pouvez aussi les appellées manuellement ten saisissant le nom de la texture dans la boite de dialogue. utiliser "replace all", pour remplacer toute les textures du premier nom par celle du deuxieme. Si vous selectionner des cellules (dans le mode "texture") et que vous utilisez "replace selected Cells" les cellules changer seront uniquement celle selectionner.

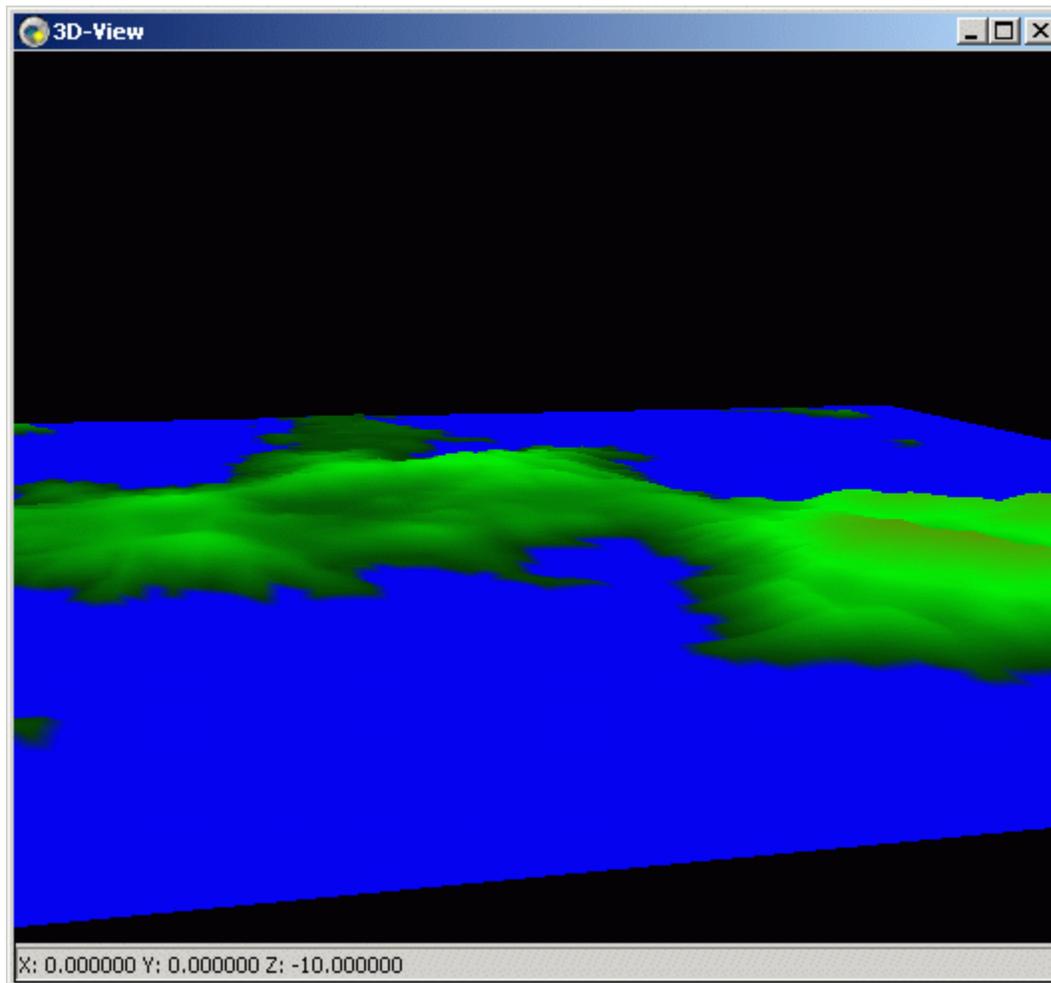


Ce travail de texture provient de "Malden airbase".

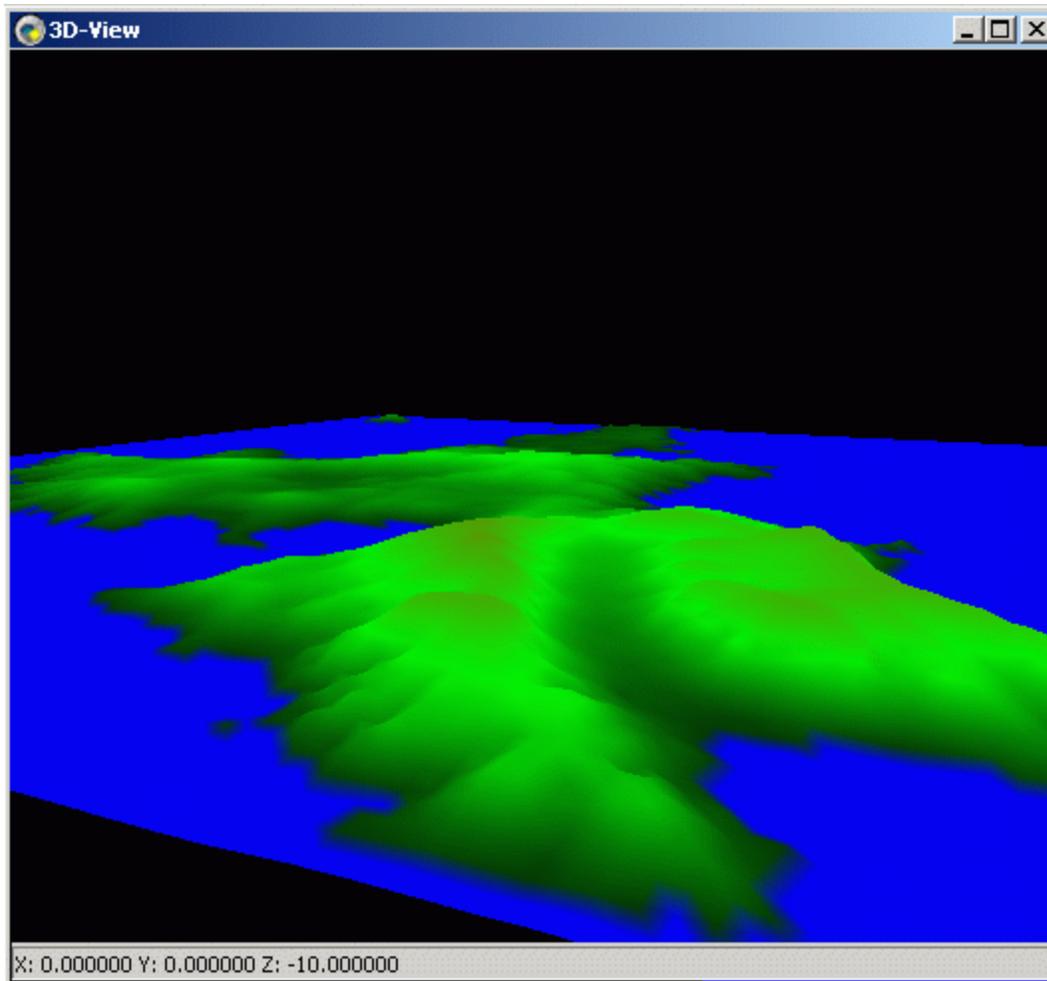
Lorsque vous réalisez un zoom arrière extrême, les textures apparaissent dans des couleurs grossières pour vous donner une idée de la texture posée. Quand vous approchez avec le zoom les couleurs sont plus réelles puis finalement laissent place aux vraies textures, par contre si vous zoomez trop vous verrez les pixels de textures, ce qui est parfaitement normal. Cela dépend du niveau du "detailedtexturelod".

VUE-3D

Dans le menu "View" sélectionner 3D View... Une fenetre s'ouvre alors avec les reliefs en 3D. La vue 3D est afficher au niveau de zoom de la vue 2D. Vous devez dezoomer au maximum pour voir la carte s'afficher en entiere.



Utilisez la touche CTRL et LMB pour zoomer sur la vue-3D vers l'avant ou l'arriere. Quand vous appuyez sur LMB et que vous deplacer votre souris la vue bouge vers la gauche ou la droite, vers le haut et le bas.

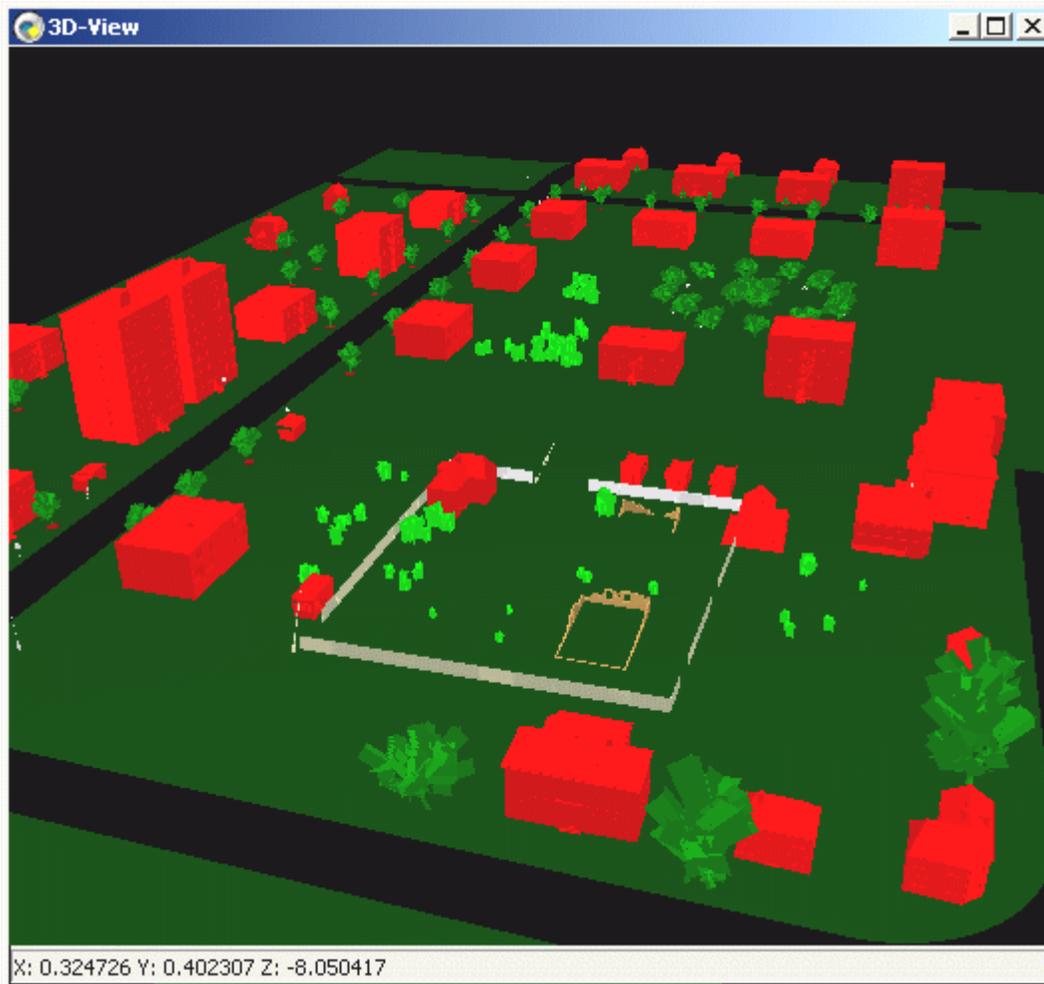


Vous pouvez vous déplacer autour de la vue en utilisant la souris. Si vous voulez zoomer appuyer sur CTRL + LMB et bouger la souris vers l'avant pour zoomer et vers l'arrière pour dezoomer.

Pour tourner la map appuyer juste sur LMB seulement et bouger la souris.

Pour se déplacer autour de la map, appuyer sur RMB+bouger la souris. Gauche, Droite, avant arrière.

Pour remettre la vue 3D à zéro appuyer seulement sur R.



Lorsque le mode reel est selectionner, vous pouvez aussi bien voir les objets p3d dans la vue 2D que dans la vue 3D a partir du moment que le zoom est assere avancer sur la carte. Toute action commise dans ce mode en vue 2D se repercute sur la vue 3D en temps reel (deplacement d'un batiment, selection d'un objet etc...)

Dans notre exemple les maisons sont rouge et la selection d'un objet et montrer en rouge. La couleur des objet est entree dans le fichier object.xml et vous devriez les modifier comme il vous convient pour mieux vous reperez sur la vue 3D. N'oublier pas qu'avec la vue 3D vous pouvez voir plus precisement l'emplacement des batiments.

IMPORTER & EXPORTER DES PARTIES D'UN WRP

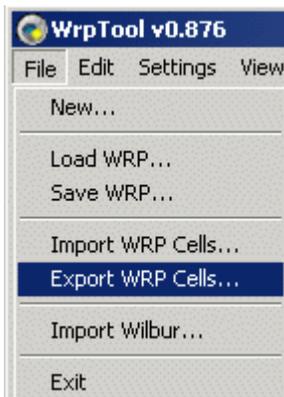
Pourquoi exporter une partie de votre ile?

Imaginons que vous travaillez a plusieurs sur une meme ile, que quelqu'un s'occupe des routes, et un autre de placer les villes, il devient alors plus pratique d'envoyer un bout d'ile a l'autre pour que chacun avance tranquillement et que l'avancement de la map soit plus rapide.

Une fois que tout le monde a fini sont travaille il ne reste plus qu'a fusionner les deux partie de l'ile et hop... Voila une jolie ile tout belle toute finie (enfin bon c'est pratique!)

Exporter

Ici nous expliquons comment exporter et importer un morceau d'ile, vous aller voir c'est tres simple. Aller dans "File ->export WRP Cells..." c'est alors qu'une nouvelle fenetre s'ouvre.



Maintenant vous devriez voir la fenetre d'exportation de WRPTOOL.



Choisissez alors la region de cellules a exporter dans le fichier .wrp plus petit.
Noter que le fichier wrp plus petit et compatible OFP si vous reduisez la taille au maximum a 32x32, 64x64 ...

Vous pouvez selectionner les cellules manuellement en traçant un cadre autour des cellules a exporter. Utiliser LMB, tracer le cadre et relacher LMB. Les coordonnées sont alors indiquées dans les boites de dialogue.

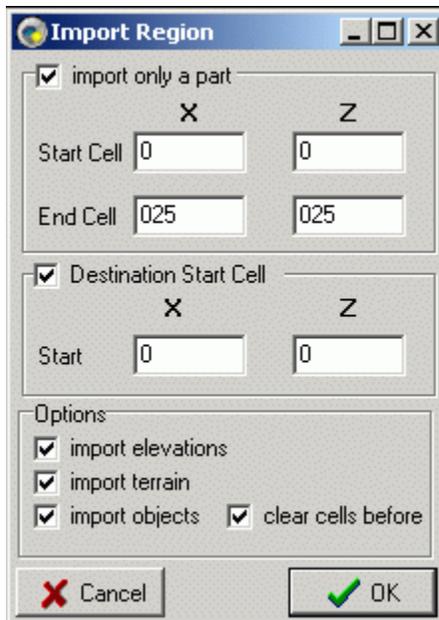
Vous pouvez aussi entrer les coordonnées directement dans les boites de dialogue en indiquant le debut de la selection et la fin sur les axes X et Z.

Quand vous cliquer sur exporter wrptool demande sous quel nom vous desirez sauver le .wrp faites alors attention a ne pas effacer votre map de base ou tout autre element.

Importer

Une fois que vous avez recus un morceau de carte vous voudrez certainement la compiler avec votre morceau de map. En premier lieux realiser des copie de sauvegarde de chacun des morceau de la carte existante pour etre sur de ne pas avoir de perte, imaginer que vous perdiez tout vos travail (plusieurs heures bien entendus et comme si moi je perdait la traduction de ce foutus manuel) que penserait les membres de l'equipe qui créent la map avec vous? (perso si c'est moi tu est mort)

Utiliser "*File -> Import WRP Cells...*" pour importer la parcelle de map.
Vous verrez alors la fenetre suivante apparaitre.



Ici vous decidez le morceau a importer ainsi que si vous le desirez le terrain, les objets et les elevations.

"Destination start cell" correspond a ou commence la premiere cellule en bas a gauche, de la il se deplace vers le haut droit des cellules et importe tout ce qui est selectionner a la place des autres cellules.

Si vous selectionner "import only a part", vous devez specifier les gammes dans votre fichier d'export que vous voulez importer.

COMMENT CREER LE TERRAIN

Lorsque vous creer un terrain initial vous avez peu de choix. Vous pouvez utiliser un utilitaire externe pour creer le terrain ou encore wrptool directement mais c'est un processus lent qui necessite l'utilisation de l'editeur d'elevation.

Utilitaires

Vous pouvez utiliser des utilitaire de creation de terrain automatique pour "peindre" vos terrains. Les principaux generateur de terrain sont [TerraGen](#) et [GeoFrac 2000](#). L'utilitaire pour mettre en forme ces iles s'appelle [Wilbur](#).

TerraGen crée des iles tres convenable pour OFP et supportent la possibiliter d'integrer de l'eau autour de la terre. GeoFrac 2000 n'a malheureusement pas cette option et vous obligera a faire les modification vous meme, sauf si vous supportez les grosses montagnes pour delimitier les zones de fin de OFP.

GeoFrac 2000

GeoFrac permet de faire des terrain tres propre pour OFP mais ne crée que les blocs continental sans eau autour. Selectionner pour commencer "Generators ->Synthesized". Puis "Preset samples -> The Rockies". Lorsque vous avez creer un terrain qui vous convient aller dans "Terrain Filters -> Erode". Ainsi vous creez l'erosion du terrain.

Pour sauver votre terrain utiliser "File -> Export -> TerraGen ter", Utilisez cette config: "Vertical Scale Factor: 1000" et "Base Height: 200" ce qui devrait creer l'ile a une taille convenable pour OFP. Essayer d'autre valeur si vous le desirer. "Base height" represente la hauteur de l'ocean. "Vertical scale" represente la valeur a laquelle vous pouvez augmenter le terrain.

TerraGen

TerraGen est assere difficile et il faut bien comprendre son principe pour realiser une bonne ile ... ☺

Fichier TER ?

Vous avez dut obtenir un fichier .TER aussi bien avec GeoFrac que TerraGen, alors, que faire avec? Wilbur permet de lire ces fichier. Utiliser Wilbur pour charger les terrains sauver avec GeoFrac ou TerraGen.

Wilbur

Wilbur est tres simple d'utilisation, selectionner "New", dans "Surface Size" vous puvez mettre 256x256 pour une ile de 12.8km, 512x512 pour 25.6km et enfin 1024x1024 pour 51.2km. "Surface Edges" peut etre laisser par default. Nous n'allons pas entrer dans les details

pour le moment, car tout est expliquer a la fin du manuel, mais sacher que lorsque votre ile est pretes il suffit de l'exporter dans le format lisible par WrpTool.

Sauvegarder

Selectionnez "File -> Save As..." et choisissez "Lon/Lat Text Mesh" dans les types de sauvegarde ecrivez alors le nom que vous desirez. Dans la boite de dialogue "export" cliquez sur "Set to Pixel" et editer "Decimal Places" à zero (0), et cliquez sur "OK" et le terrain sera sauvegarder. Editer la valeur "Z" pour baisser ou elever l'elevation general du terrain.

Vous etes maintenant pret a l'importer dans "WrpTool".

Faites "*File -> New*" pour creer un nouveau terrain, configurer la taille comme la carte exporter par Wilbur car avec une taille differente la map ne s'affichera pas convenablement dans WrpTool. Ensuite choisissez "*File -> Import Wilbur...*". Le terrain creer dans Wilbur devrait maintenant apparaitre dans WrpTool.

BINARISE

Que signifie Binariser? Je ne sais pas vraiment ce qu'il fait de si bien pour OFP.
Binariser (Binarize) convertit les models MLOD en fichier plus compacte appeler ODOL.
"Binarized p3ds" ne peut etre charger dans O2 puisque O2 ne lit pas le format ODOL.

"Binarize" permet donc de compresser les fichier wrp.
Pour exemple notre ile "nam25" dans un format 4WVR pese 51mb, et lorsqu'on lance "binarize", la taille baisse à 21mb, ce qui permet de reduire la taille pour le telechargement et je pense que cela permet aussi a OFP de charger plus vite.

4WVR en OPRW

Pour changer votre ile du format 4WVR au format OPRW vous devez binariser.
WrpTool sauvegarde toujours au format 4WVR format et si vous n'etes pas sure du format actuel de votre ile il suffit de regarder dans WrpTool la boite de dialogue du haut et verifier l'extension du fichier ouvert. Voici les description.

[ImportWrpFile] Signature: 4WVR
[ImportWrpFile] Signature: OPRW, Version 2
[ImportWrpFile] Signature: OPRW, Version 3

Le format standard de sauvegarde de WrpTool est 4WVR, les iles Malden, Kolgujev et Everon sont a la version 2 du format OPRW. Nogova et toutes les iles binariser sont en version 3. Donc lorsque vos iles seront binariser elles seront dans la version 3 du format OPRW.

Quand vous charger une ile provenant de WrpEdit elle est en OPRW v2 et Wrptool la chargera correectement, mais lorsque vous sauvegarderez, elle sera alors en format 4WVR. Il faudra alors faire attention car l'ID des objets change. Si vous avez une mission ou vous avez defini l'ID d'un objet comme un pond ou une maison alors la mission ne fonctionnera plus comme avant. Vous devrez redefinir l'ID de ces objets pour que ca refonctionne correctement.
Il est donc tres fortement recommander de terminer la creation de l'ile avant de commencer à y creer des missions.

Comment Binariser vos fichier WRP

Installer "Binarize v1.0" (oui utilisez la v1.0!), copier tout les objets p3d et les textures utiliser dans votre ile dans le repertoire de "binarize" et dans un dossier portant le nom auquel les pbo renvois. "Binarize" vous indiquera des erreurs si un fichier utiliser vient a manquer! Il est tres important qu'il ne manque aucun fichier utiliser par la map.
Si tout est bien configurer il ne devrait y avoir aucune erreur.

Desoler mais nous ne developperont pas l'utilisation de "Binarize" car ceci est un manuel dedier a Wrptool.

TAILLES DE L'ILE

La taille par défaut de l'île dans OFP est de 256x256, le terrain fait alors 12.8x12.8km. Vous pouvez utiliser des tailles différentes comme 32X32, 64X64, 256X256 etc... Par contre vous ne pouvez créer une île en longueur uniquement (comme 64X128 ou autre).

Iles large

La taille maximale gérée par OFP est 1024x1024 ce qui nous fait donc une île de 51.2x51.2km, Si vous essayez 2048x2048 dans OFP, vous aurez alors une erreur de mémoire même si vous mettez que peu d'objets sur la carte. Le terrain lui-même est alors trop gros à gérer pour OFP.

Petites îles

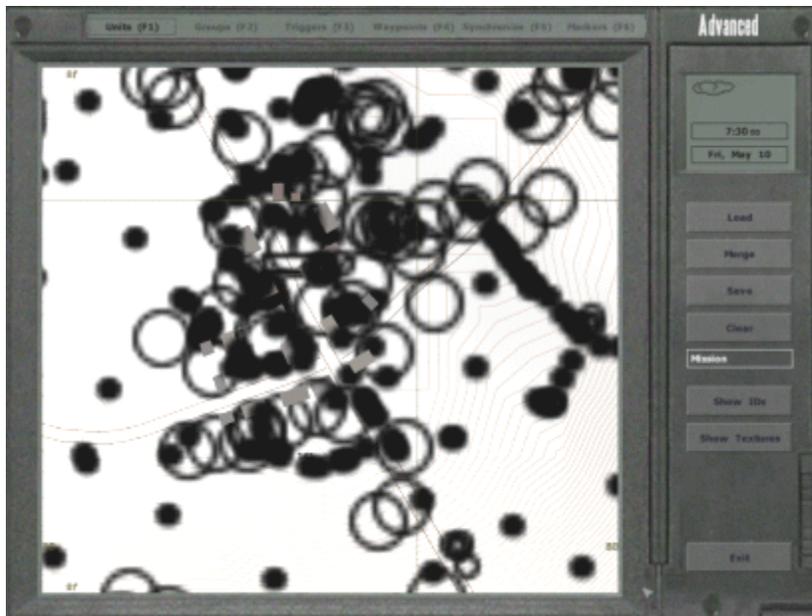
L'île la plus petite que vous pouvez créer sous OFP est de 2x2 ce qui est assez amusant. Bien sûr cette île n'aurait aucun intérêt même pour les fanatiques de Quake 3 mais bon wrptool permet cette possibilité.

Vibration ou tremblement

Lorsque vous vous trouvez sur une île de très grande envergure 51km tout particulièrement il se peut que vous ayez des "secousses". Je m'explique, vous vous trouvez dans l'hélicoptère et alors la cabine se décompose légèrement, ou encore vous êtes à pied et alors votre personnage tremble. Ceci peut être assez gênant alors réfléchissez avant de créer de très très grandes îles.

Vegetation dans la map

Quand vous êtes dans l'éditeur de mission de OFP la végétation est indiquée par des symboles noirs représentant arbres, broussailles ou encore rochers... Lorsque votre île est grande l'affichage de la végétation peut être très gros. Voici un exemple de Montignac dans une île de 51km.



Comme vous pouvez voir les arbres et buissons empiètent sur les maisons car ils ont gardé le taille d'affichage original. Dans une ile de 25km l'affichage reste encore acceptable mais apres ca devient plus dure. La taille peut etre ajuster en editant le fichier "resource.bin". Cependant si vous realiser cette modification il faudra alors ajouter votre ile dans le repertoire "MOD" du jeu et cela n'est pas recommander si vous realiser juste une ile mais peut devenir interessant si votre ile fait partie d'un gros Mod/addon.

CONFIGURATION DE L'ILE

Pour que votre ile OFP soit bien configurer nous avons besoin d'un petit addon pbo. Dans notre exemple nous utilisons "nam_25" comme nom d'addon, remplacer ce nom par celui que vous desirez.

Repertoire de l'addon

Creer un repertoire "nam_25/" directory folder. Placez y le fichier ".paa" (_nam_25.paa) qui donne l'aperçus de l'ile dans l'editeur de mission OFP (Nous expliquerons plus tard comment creer ce fichier). Le fichier le plus important, config.cpp doit y etre placer a son tour Lorsque tout ces fichier y sont vous etes enfin pret, utilisez votre compresseur PBO preferer et compresser le en "nam_25.pbo". Placer le alors dans le repertoire ofp\addons.

Repertoire Cutscene

Les cutscene sont les sortes de video jouer lors du menu principal d'OFP. Placer le repertoire "nam_25_anims/" dans le repertoire "ofp\Addons" et mettez dans ce repertoire la mission "intro.nam_25". Vous devez inscrire tout les noms des cutscene dans `cutscenes[] = {""}`; dans le fichier config.cpp. Vous pouvez avoir plusieurs cutscene qui seront alors jouer aleatoirement.

Config.cpp

Voici un petit exemple d'un fichier config.cpp qui vous permettra d'obtenir rapidement une ile jouable dans OFP. Il y a bien plus de ligne de commande bien entendus que nous esperons pouvoir detaillier dans le futur. Mais ce petit exemple de fichier config.cpp est configurer pour une ile de 25km utilisant "SEB NAM Pack 2 environment sounds":

```
class CfgPatches {
    class nam_25 {
        units[] = {};
        worlds[] = {nam_25};
        requiredVersion = 1.91;
    };
};

class CfgWorldList {
    class nam_25 {
    };
};

class CfgEnvSounds {};

class CfgWorlds {
    class DefaultWorld {};
    class Intro : DefaultWorld {};
    class nam_25 : Intro {
        access = 3;
        description = "Vietnam 25km";
        icon = "\nam_25\nam_25.paa";
        worldName = "nam_25.wrp";
    };
};
```

```

cutsscenes[] = {"..\addons\nam_25_anims\intro"};

// a-lone-wolf stuff
centerPosition[]={25600,25600,200}; //{6400,6400,0};
landGrid=50;
class Grid
{
    offsetX=0;
    offsetY=0;
    class Zoom1
    {
        zoomMax=0.200000;
        format="XY";
        formatX="Aa";
        formatY="00";
        stepX=256; //128;
        stepY=256; //128;
    };
    class Zoom2
    {
        zoomMax=1e30; //1000000015047466219900000000000.000000;
        format="XY";
        formatX="A";
        formatY="0";
        stepX=2560; //1280;
        stepY=2560; //1280;
    };
};

ilsPosition[] = {24871,12937,0}; // runway north end, touchdown spot?
ilsDirection[] = {0,0.08,1}; // no clue, north-south?

ilsTaxiIn[] =
{
    24990,11975, // service path middle point
    24990,12925, // point on runway to start there
    24990,12954, // point on runway to start there
    24940,12960, // point on runway to start there
    // above is center of AB, then three points near the
    // runway entrance.

    24871,12950, // point on runway to start there
    24871,12920, // align with runway
    24871,12900, // align with runway
    24871,11010, // align with runway
    // and these are the runway pos and three points
    // close to each other in the runway towards South.
};
ilsTaxiOff[] =
{
    24871,12937, //ilsPos, // touchdown point on runway
    // this is the north end of runway.

    24871,10945, // move to taxi-off point
    24871,10913, // start turning

    24990,10912, // move to taxi-path
    24990,10945, // move to taxi-path
    24990,11975, // move on service path to middle point
};

class Sounds
{
    sounds[] = {};
};
class Animation

```

```

{
    vehicles[]={};
};

class Names
{
    class Lawng_ngaw
    {
        name="Lawng-ngaw";
        position[]={22643.392578,16338.239258,67.500000};
    };
};

class EnvSounds: CfgEnvSounds
{
    class Rain
    {
        name="$STR_DN_RAIN";
        sound[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleRain.ogg",0.002,1};
        soundNight[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleRain.ogg",0.002,1};
    };
    class Sea
    {
        name="$STR_DN_SEA";
        sound[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleOcean.ogg",0.0008,1};

        soundNight[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleOcean.ogg",0.0008,1};
    };
    class Meadows
    {
        name="$STR_DN_MEADOWS";
        sound[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleAmbience.ogg",0.0006,1};

        soundNight[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleNight.ogg",0.0006,1};
    };
    class Trees
    {
        name="$STR_DN_TREES";
        sound[]={ "environmental\wave_break",0.000316,1};
        soundNight[]={ "environmental\wave_break",0.000316,1};
    };
    class Hills
    {
        name="$STR_DN_HILLS";
        sound[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleHill.ogg",0.0006,1};

        soundNight[]={"\sebnam_ia_trang\sound\JungleNight.ogg",0.0006,1};
    };
};
};

```

Bon d'accord j'ai mentis, ce n'est pas si petit mais c'est un debut. Noter ce que nous avons indiquer dans `worldName = "nam_25.wrp"`;

Ce fichier n'est pas dans "nam_25.pbo" mais dans "ofp\Worlds" ce qui permet de charger la map plus rapidement lorsque vous desirez la testez. Vous ne voudriez pas a avoir a faire un fichier pbo chaque fois que vous voulez voir si votre ile fonctionne convenablement.

O Bien sure lorsque votre ile sera terminer il sera plus pratique de l'integrer au fichier "nam_25.pbo" et la ligne de commande deviendra alors:

`worldName = "\nam_25\nam_25.wrp"`; n'oublier pas de mettre le fichier "nam_25.wrp" dans le repertoire "nam_25\" du repertoire principale du fichier "nam_25.pbo" ce qui est normal par rapport a la ligne de commande.

DefaultWorld

Au lieu d'utiliser "DefaultWorld {}"; dans la config de votre ile, nous vous suggerons d'utiliser une config specifique, comme dans cette exemple:

```
class CfgWorldList
{
    class WrpToolWorld {};
};

class CfgWorlds
{
    class WrpToolWorld
    {
        .
        .
        all world parameters
        .
    };
};
```

Coordonnées géographiques

OFP peut calculer des coordonnées géographiques (latitude et longitude) qui permettent de définir le mouvement des étoiles, ainsi que l'affichage du soleil. l'entrée dans le fichier config.cpp est la suivante:

$$\begin{aligned} \text{latitude} &= x \\ \text{longitude} &= z \end{aligned}$$

Celles ci doivent être placées juste en dessous de "CenterPosition[]=" dans le fichier config.cpp. Les valeurs X et Y indiquent la position de votre île sur la planète. (Ranges: -90 (Pole arctique) < x > +90 (Pole antarctique) and -180 < z > +180).

Ceci permet de donner du réalisme au jeu puisque grâce à ces données les étoiles, le soleil se déplacent comme dans notre monde et selon les mêmes normes saisonnières.

IMAGETTE DE L'ILE

Pour avoir une image reduite de votre ile dans l'editeur de mission ou en multijoueur vous devez creer une image paa comme configuré dans le fichier config.cpp .



Cette imagerie est à une résolution normale qui peut être 64x64, 128x128 ou au maximum à 256x256. Vous ne pouvez intégrer beaucoup de détails à cette image, elle n'est là que pour donner une vue d'ensemble de votre île.
island and that is enough for it. Pour commencer vous devez capturer une vue d'ensemble de votre map, Wrptool ne permet pas de le faire automatiquement à l'heure actuelle mais nous y réfléchissons.

Nous vous conseillons de zoomer au plus loin de la map sous wrptool et de prendre un "imprim écran" et d'y coller l'image dans votre éditeur de dessin préféré.

Ici nous vous expliquons comment faire les opérations exigées sous [PaintShopPro](#). D'autres utilitaires ne marchent pas de la même façon et nous ne pouvons pas tous les expliquer.

Redimensionné l'image

Enregistrer l'image au format TGA. Assurez-vous que vous êtes dans une résolution convenable, ici nous utilisons 256x256. Utilisez SHIFT-S pour aller dans la fenêtre de redimensionnement. Dans "Pixel Size" mettez 256 pour "width" et "height", n'oubliez pas de désélectionner "Resize all layers" et "maintain aspect ratio". Cliquez OK et votre image est maintenant à une résolution de 256x256.

Alpha Channel

Ouvrir le TGA, utiliser CTRL-A pour sélectionner tout. Aller dans le menu "Selections -> Save To Alpha Channel". La fenêtre de sauvegarde d'alpha channel s'ouvre, cliquez sur OK et il vous demande le nom du nouveau canal ("New Channel"), cliquez aussi OK. Vous avez alors créé un alpha channel dans votre image.

Appuyez sur F12 pour sauvegarder, sélectionnez dans "Save As Type" le type d'image "Truevision TARGA". Cliquez sur "Options" et sélectionnez "24 bits", "Uncompressed". Cliquez sur "save" et c'est bon, l'image est sauvegardée en format TGA pour OFP.

Texview

Nous utilisons ensuite "Texview" de "BIS" pour convertir le format "tga" en format "paa". Ouvrir "Texview", sélectionner "Open" et ouvrez le fichier "TGA" sauvegarder sous PaintShopPro. Ensuite sélectionner "File -> Save As" et de ce menu, indiquez le nom sous lequel vous désirez sauvegarder, assurez vous alors que le fichier est bien en .paa pour pouvoir être lu par OFP.

Vous avez alors votre fichier .paa que vous devez nommer comme celui configuré dans le fichier config.cpp. Placez le fichier paa dans le répertoire "addon" de votre île et il apparaîtra alors dans OFP, si non... nous ne pouvons pas vous aider plus alors vérifiez bien d'avoir tout fait comme indiqué.



Voici notre liste.

APERCUS DE VOTRE ILE

Dans le cas ou vous desirez avoir un apercus de votre ile sous OFP vous devez quitter tout programme ayant rapport avec la creation de l'ile (wrptool, compresseur Pbo etc..), puis deplacer la carte au complet dans le repertoire Addons d'OFP et démarrez OFP.

Vous avez une maniere plus rapide d'avoir l'apercus. Premierement construisez votre fichier config.cpp de sorte a avoir votre fichier wrp dans le repertoire "ofp\Worlds" et pas dans un addon pbo. Vous devez mettre vos p3d's & textures dans le repertoire "Addons" normal pour que OFP puisse les lire.

Savegarder le fichier wrp dans le repertoire "worlds", mais ne quittez pas Wrptool pour autant, laissez le en marche. Demarrez OFP, et aller dans l'editeur de mission ou si vous avez deja configurez votre mission démarrez l'apercus de votre ile.

Lorsque vous desirez editez votre ile, faites "ALT+TAB" sous OFP (ou executer le en mode fenêtré) et dans WrpTool faites vos modifications.

Maintenant que vous avez fait vos modifs, sauvegarder votre wrp dans "ofp\Worlds" retourner dans OFP charger une ile quelconque et recharger alors votre map pour voir les nouvelles modifications.

Si vous desirez aller plus vite encore, Exporter juste une petite partie de votre ile (souvenez vous du 32x32, 64x64) ainsi le chargement sera beaucoup plus rapide.

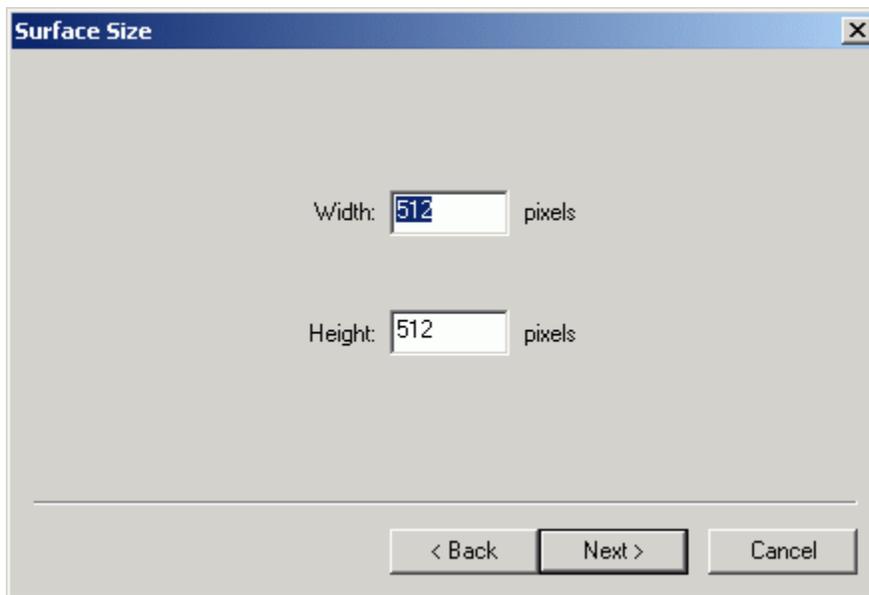
WILBUR : TUTORIAL POUR LA CREATION D'ILE

Dans ce tutorial nous abordons la creation d'un terrain de bas avec Wilbur, nous avons deja parler de ce qu'on pouvait faire avec ce logiciel... Maintenant installer on va pouvoir l'utiliser.

Dans cet exemple nous fabriquerons un terrain de 25.6km x 25.6km, ce qui correspond sur la grille à des cellules de 512x512.

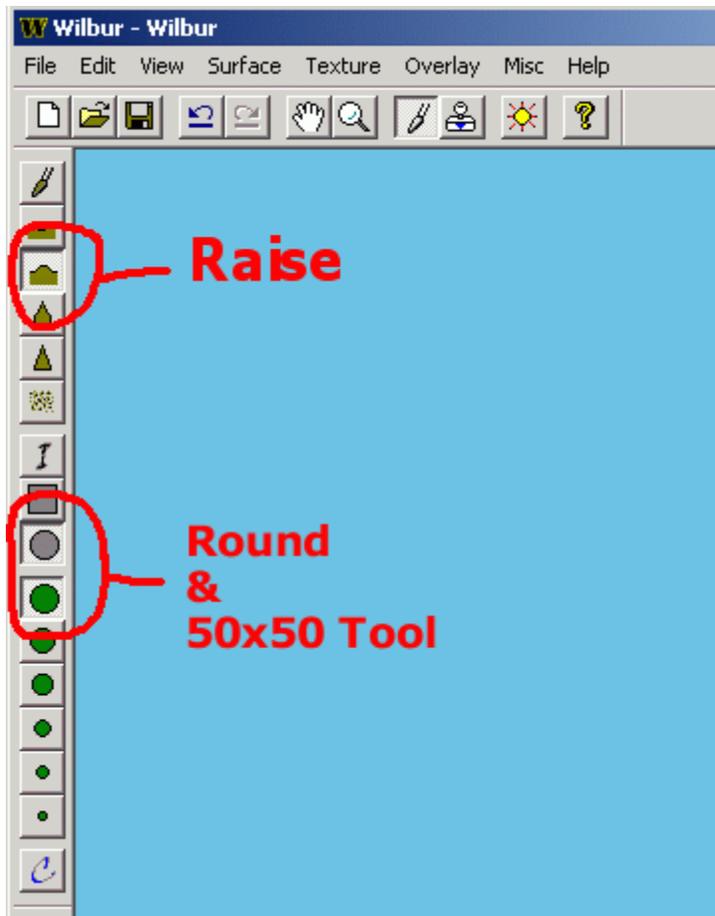
Comment utiliser Wilbur

Demmarrez Wilbur, et cliquez sur "New" en haut a gauche. Cette fenetre apparait et demande la taille du terrain.

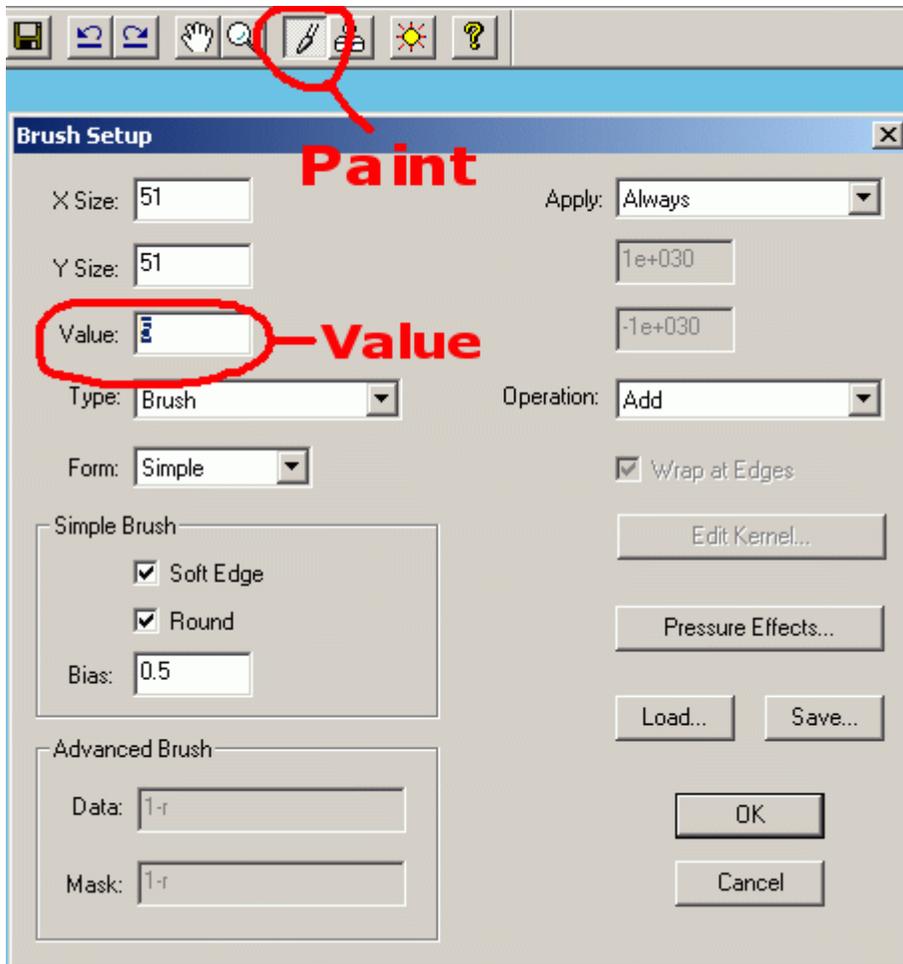


Comme indiquez vous inserez 512 pixels pour la largeur et la hauteur, ce qui nous fait un terrain de 25km (512 x 512 cellules). Cliquez sur "next" et une nouvelle fenetre apparait (Surface Edges) qui vous demande des valeurs, laissez comme elles sont et cliquez sur "Finish".

Maintenant un fond bleu apparait que l'on considere comme le niveau de l'océan (0 metres). Ensuite nous choisissons notre methode de dessin, selectionnez "Raise" et "50x50" comme indiquez dans l'image qui suit. Wilbur permet l'importation de terrain creer avec TerraGen mais dans notre exemple nous peindrons l'ile nous meme.



Double cliquez alors sur l'icone "Paint" sur la barre superieure pour configurer les brosse. wici nous avons chois 5 dans la case "value" ce qui signifie que lorsque vous cliquer sur une zone celle ci augmente de 5 metres et lorsque vous faites glisser la souris tout en cliquant, la zone parcourue augmente de 5 metres.

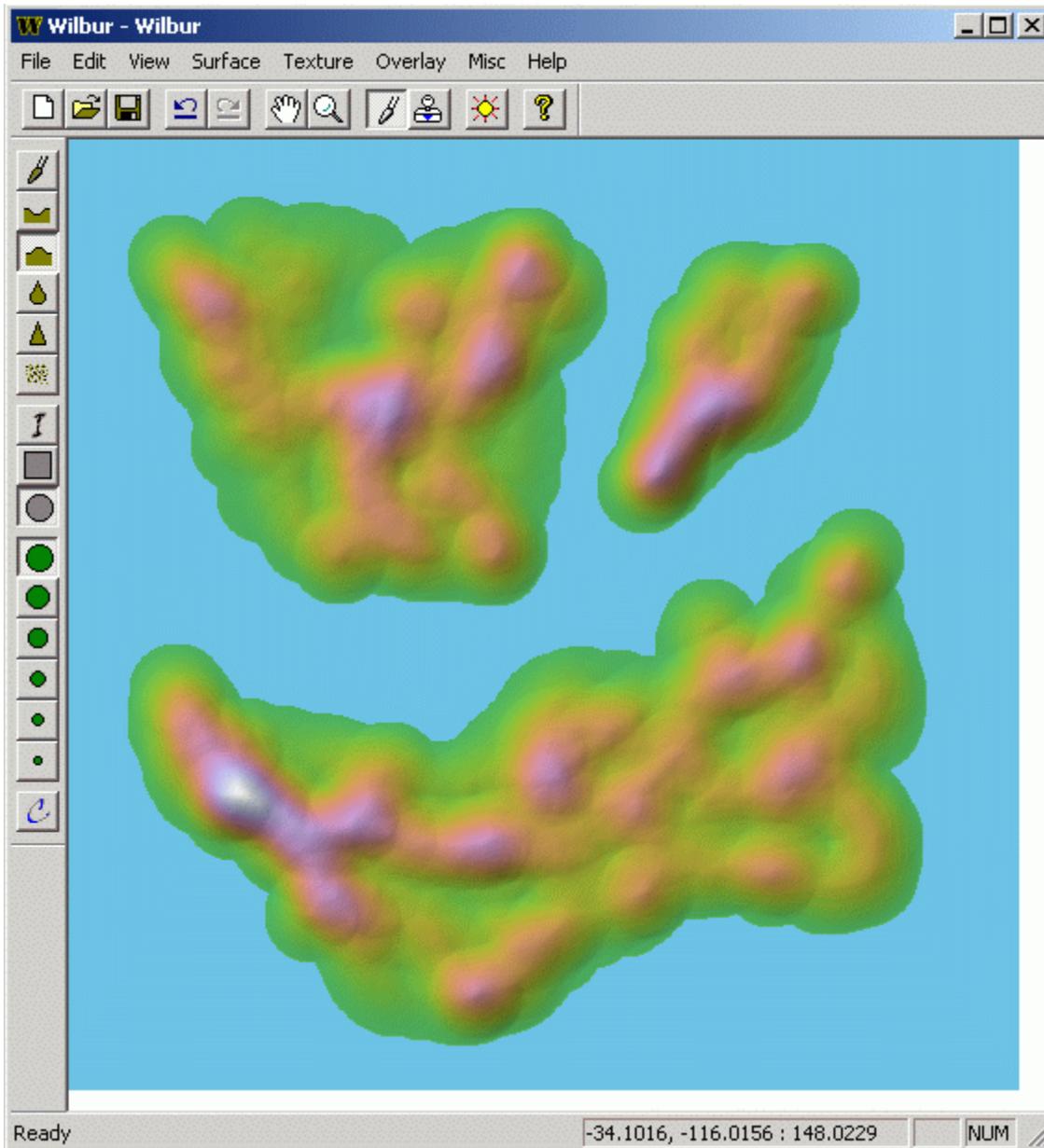


Une fois configuré nous sommes prêts à peindre notre terrain dans la zone bleue de Wilbur. Dessiner un terrain qui vous semble appréciable. Plus vous cliquez ou vous bougez la souris tout en maintenant le clic sur une même zone plus les couleurs vireront vers des couleurs chaudes. Cela indique le degré d'élevation du terrain; le plus haut dans Wilbur est représenté par la couleur blanche.

Après votre premier gribouillage, vous pouvez utiliser "Relight" pour éclaircir la map et mieux faire apparaître les reliefs. Le bouton "Relight" est indiqué ici :



Supposons que vous ayez peint le terrain que vous vouliez, dans notre exemple le terrain a déjà subi l'option "relight".



Bien. maintenant regardons l'elevation de plus pres, celle ci sont indiquer dans le coin inferieur droit de Wilbur et les coordonnées affiche l'elevation actuelle (et les coordonnées X, Y) situer sous le pointeur de la souris.

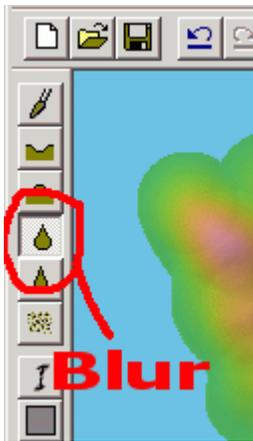


Vous pouvez remarquer que plus le terrain est haut plus les couleurs sont chaudes allant au blanc pour la plus haute elevation. Dans Ofp, toute elevation en dessous de 5 metre sera submergé par les marées. Si vous ne voulez pas vous retrouvez avec un lac ou

une riviere assurer vous que le niveau est au dessus de 6 metres.
Assurez vous de ne pas dépasser 1000 metre ou faites une pente douce pour eviter que lorsqu'un soldat tombe il ne se tue pas (sauf si c'est ce que vous desirez)

Si vous desirez faire une riviere traversable comme dans "SEB NAM Pack's Ia Drang island", utilisez une elevation de 1 metre pour faire un morceau de pont de terre enfoui dans l'eau mais traversable par les soldats et les vehicules.

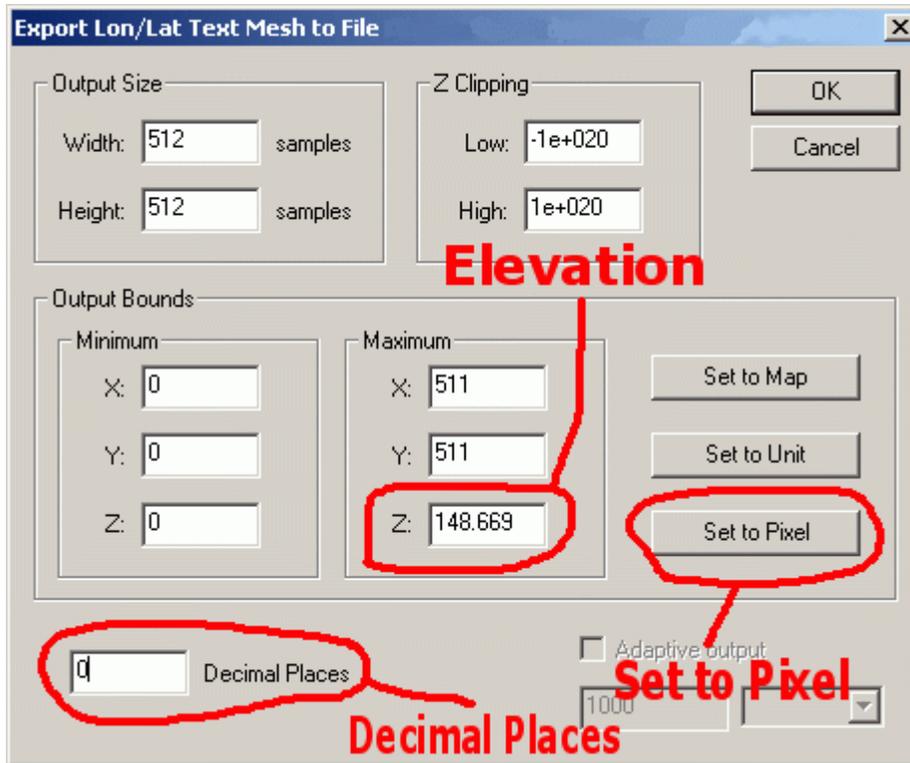
Quand vous estimez avoir terminer nous vous conseillons d'utiliser l'outil "Blur" pour aplanner le terrain. On peut remarquer que sur des iles plus grandes que notre exemple les bord mal finis font lagger OFP durant le jeu ou meme dans l'editeur de mission. Mission Editor. Ici vous pouvez voir un morceau de terrain arrondis et aplanis par cet outil :



Utilisez le autant de fois que necessaire pour faire en sorte que ca ne laggue pas dans OFP.

Exporter les informations

Pour exporter votre terrain aller dans "File -> Save As", et mettez dans "Save As Type" : "Lon/Lat Text Mesh (*.txt)". Quand vous avez choisit un nom de fichier et que vous avez appuyez sur "Save" une fenetre comme celle ci apparait :



Vous devez cliquer sur "Set to Pixel"; éditer "Decimal Places" à 0 pour le rendre compatible avec WrpTool. Vous pouvez aussi faire des modifications au niveau de l'élevation, la valeur Z dans la boîte "Maximum" vous permet d'ajuster si vous trouvez que votre terrain est trop ou pas assez élevé.

Une fois tout terminé nous vous suggérons de sauvegarder de nouveau votre fichier mais cette fois en "BMP Texture (*.bmp)".

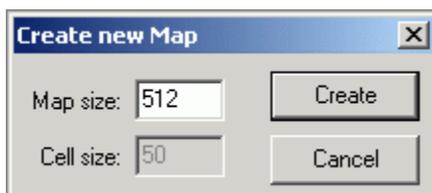
Celui-ci ne sera pas nécessaire à wrptool mais il vous permettra d'avoir une référence de votre terrain.

Ici nous nous heurtons à un défaut stupide de Wilbur, vous ne pouvez pas sauvegarder votre terrain ; enfin du moins pas pour un terrain réutilisable sous Wilbur.

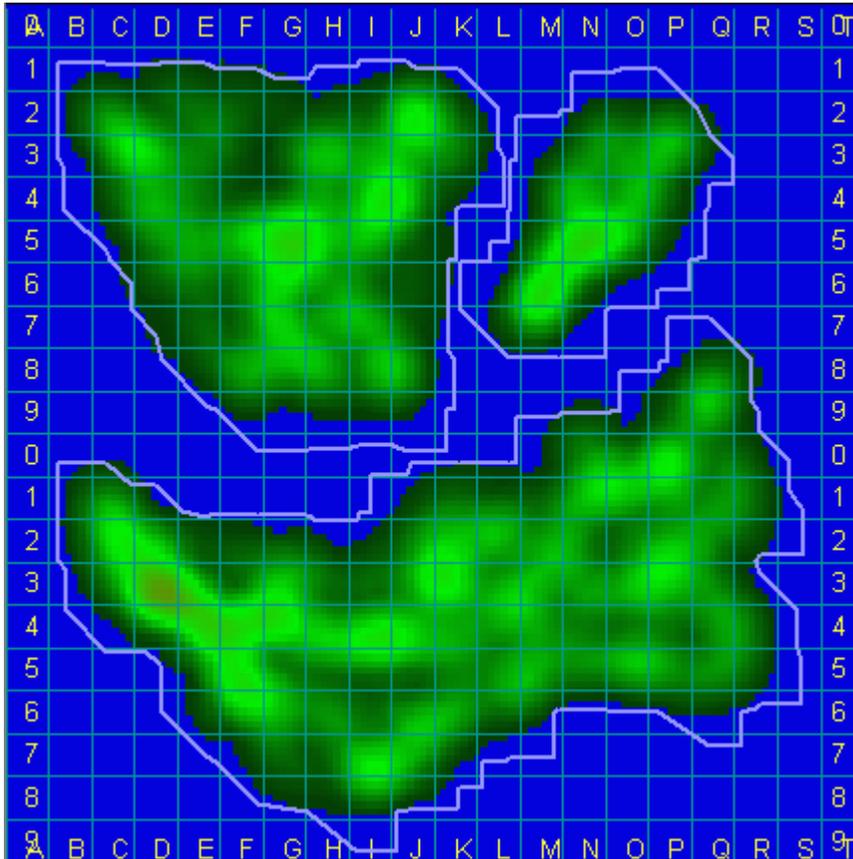
Quand vous chargez un terrain sous Wilbur celui-ci réapparaît avec un niveau remis à zéro ce qui le rend donc inintéressant.

Importer un fichier Wilbur dans WrpTool

C'est très simple. Lancer WrpTool, créer une nouvelle carte avec les dimensions du terrain créer sous Wilbur (dans notre exemple 512) puis vous voilà prêt à importer votre tout joli terrain.



Choisissez "File -> Import Wilbur" et recherchez votre fichier Wilbur, Wrpptool affiche votre terrain et crée les elevations. Vous devriez zoomer ou dezoomer pour rafraichir la vue, et vous pourrez voir ensuite votre map importer comme dans notre exemple ci dessous.



Et voila, vous pouvez desormais travailler avec votre terrain perso sous wrpptool.

WRPTOOL AU TUTORIAL D'OFP

Ici nous vous expliquons comment faire pour réussir a jouer normalement a votre carte sous Ofp. Dans notre exemple nous appellerons notre ile "nam_25" et toutes les references seront a ce nom.

Exemple de Configurations

Avec WrpTool vous avez obtenus un repertoire appeller "Example_Configs", dedans vous pouvez trouver trois exemple pour configurer et tester votre ile. Ceux ci inclus la config pour des iles de 12km, 25km et 51km, meme de petites animations sont la pour les cutscenes.

Dans le repertoire OFP/ vous pouvez trouvez deux repertoire, Addons/ et Worlds/. Dans le repertoire "Addons" vous trouvez le menu principal, le repertoire "cutscene anims" et les fichier pbo pour chaque ile qui contient un "config.cpp" etc..... Worlds/ contient trois iles au format .wrp.

Dans "Example_Configs" vous trouvez trois repertoire nommés "wrptool_12km", "wrptool_25km" et "wrptool_51km" contenant un fichier .paa (pour l'imagetee) et le fichier "config.cpp". Ces trois repertoires sont liés au fichier pbo contenus dans le repertoire OFP/Addons/ ; Il n'ont pas ete compresser.

Format Wrp

Le format sauvegarder par wrptool est: "4WVR". OFP lis ce format sans probleme et vous vous pouvez l'utiliser durant la phase de creation de l'ile. Cependant lorsque vous desirez partager votre ile avec les autres joueurs d'Ofp, vous avez interet a binarizer celle ci en format "OPRW v3" car celui ci prend largement moins de place.

Config.cpp

"config.cpp" se presente ainsi:

```
class CfgPatches {
    class nam_25 {
        units[] = {};
        worlds[] = {nam_25};
    };
};

class CfgWorlds {
    class DefaultWorld {};
    class Intro : DefaultWorld {};
    class nam_25 : Intro {
        description = "test 12km";
        icon = "\nam_25\_\nam_25.paa";
        worldName = "nam_25.wrp";
        cutscenes[] = {".\addons\nam_25_anims\intro"};
    };
};
```

```
class CfgWorldList {  
    class nam_25 {};  
};
```

Votre ile "nam_25.wrp" serait requis dans le repertoire "ofp\Worlds" au lieu de ca il se trouve dans le fichier .pbo. Le fichier "config.cpp" montré ici, est le plus petit connus à ce jours. Si vous en supprimer une partie votre ile ne fonctionnera tres certainement pas sous OFP.

Ce fichier "config.cpp" marche pour toutes les tailles d'ile...

Addon pbo

L'addon pbo est requis pour creer sont propre repertoire pour l'ile, le repertoire se nomme "nam_25". Dans ce repertoire vous devez avoir "config.cpp" et l'icone de l'ile en fichier .paa.

Quand tout est pret, utilisez un compresseur pbo pour compresser tout ca en l'appelant comme le nom de son repertoire, ici "nam_25.pbo" sera son nom. Ce fichier pbo doit etre placer dans le repertoire "ofp\Addons".

Animation de l'ile: Cutscene

Si vous desirez creer une animation pour le menu principal vous devez creer le repertoire "nam_25_anims". Ce repertoire doit contenir "intro.nam_25" pour jouer le cutscene desirer. Si vous ne desirez pas construire tout de suite votre cutscene tprenez en un existant dans le repertoire "Example_configs" et renommer le pour que celui ci corresponde a votre map.

Demarrez Ofp et vous devriez voir l'ile en fond. Si ce n'est pas le cas c'est que quelque chose a mal tourné ☺

INFO CONTACT

L'équipe de développement encourage tout ceux qui veulent créer des maps pour OFP. Nous serions heureux de recevoir des utilisateurs de WrpTool, pour tout message, ou question à nous posés.

Si vous désirez rapporter un bug, une erreur ou bien déposer un commentaire, un conseil etc... Visitez notre page web [WrpTool Project](#) ou vous trouverez aussi les dernières infos.

Forum

N'hésitez pas à venir sur le [forum](#) area. Vous y trouverez les dernières astuces ou objets créés par d'autres utilisateurs ou peut être même des configs pour vos maps etc.

Tout les derniers bugs peuvent aussi y être trouvés.

IRC channel

Nous avons aussi un canal IRC (internet relay chat) se trouvant sur [quakenet](#) au nom de "#wrptool" – Venez voir et discuter avec nous.

Email Address

Vous pouvez nous atteindre par mail, qui est en soit et la forme la plus lente de contacter l'équipe de développement. Notre adresse est: flashpoint@nekromantix.com .

Rapport de Bug

Une page réservée au bug existe pour partager les bugs trouvés dans le logiciel. Cette page ne vous oblige pas à nous transmettre quelques informations que ce soit, mais vous pouvez indiquer si vous le souhaitez votre email ou nom. Cette page peut être trouvée [ici](#) .

WRPTOOL TEAM

Dschulle, Rom, Snake Man

CREDITS

4WVR format

a-lone-wolf

Coding

Dschulle

Rom

Manual

Snake Man

ftp/forum/web

Lone Wolf

Snake Man

Beta Testers

Gunterlund

Maatz

KTottE

Neymeyer

kavoven

Vixer

Hit_Sqd_Maximus

Lester

Garcia

Colonel_Klink

Nagual

667

MacDuco

Cosmic_Evolution

shinRaiden

Leone

MidShip

TakeOffTim

Rfox7

Itim_tuko

Nzxshadows

Decay

Scud

Dschulle, Rom et Snake Man ou tout groupe affilié ne prend aucune responsabilité si jamais un degat est causer directement ou indirectement a votre personne, votre ordinateur ou logiciel par WrpTool. Vous avez été prévenus!