

## Comment faire son conducteur ?

Original de Zatovisualworks et traduit par DReinares

### De quoi a-t-on besoin ?

- a) Le programme de Auran, Driver-me, on peut le télécharger depuis <http://files.auran.com/TRS2004/downloads/contentcreation/DriverMe.zip>
- b) Une photo frontale, le plus frontal possible, initialement d'une résolution 600 X ou plus, en format jpg ou un autre.
- c) Une application de traitement d'images comme PAINTSHOP PRO ou PHOTOSHOP
- d) Certaines habilités dans le maniement de ces applications.

### Préparation:

1 : Décompresser le dossier .zip en maintenant la structure d'annuaires dans Un dossier quelconque.

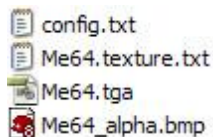
2 : Nous nous trouverons avec deux dossiers et un archive.



Le dossier meshes contient un autre dossier avec le nom DriverMe, qui aura le nom que nous voulons qu'il ait le nouveau conducteur. Dans ce dossier avec le nom qu'on a mit, i.e., **Zato** ou le nom qui ton veux la donner au conducteur, nous nous trouverons avec ces deux sous-répertoires :



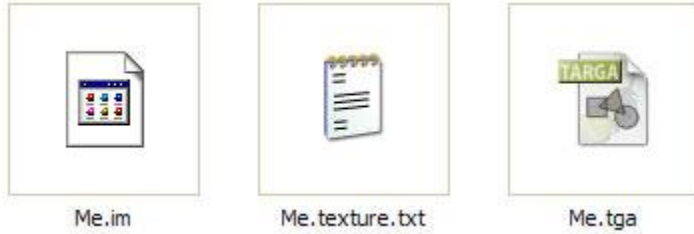
Le dossier scenarios contient un autre dossier avec le nom **Me**, qui aura le nom que nous voulons qu'il ait le nouveau machiniste. Dans ce dossier avec le nom que on veut, i.e., **Zato**, nous nous trouverons avec les archives suivantes :



Driving\_me\_max4.max est un dossier pour 3D Studio par si on

veut reconfigurer le 3D du nouveau machiniste.

3 : Nous entrons dans la chemise meshes/Zato/Me et nous nous trouvons avec les archives :



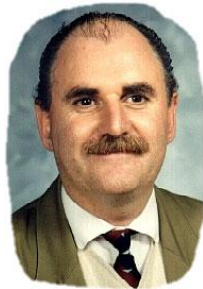
---

### Me.tga en Photoshop

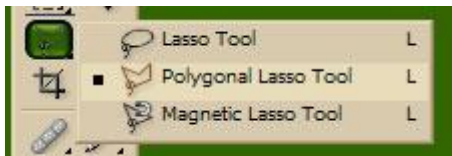
4 : Celui-ci est le dossier avec lequel nous allons premièrement travailler. Nous l'ouvrons avec Photoshop. Et nous nous trouverons avec :

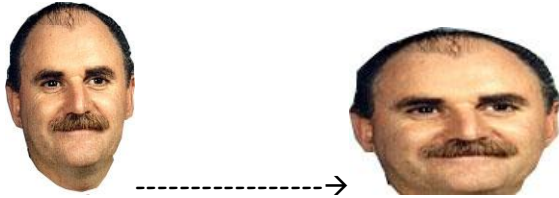


5: Il faudra cubrir le dossier de notre photo:

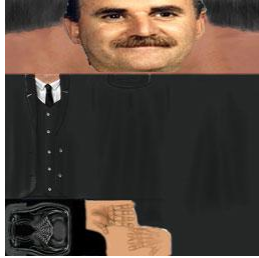


6 : Avec l'outil **lasso polygonal** de selección nous découperons la face, nous le réduisons **SANS MAINTENIR** des **PROPORTIONS** jusqu'à quelque 143 x 113 (suivant ce qui est la tête de de chacun) et nous le copierons pour le coller dans le **Me.tga** :





7 : Effectivement, nous collons notre tête disproportionnée comme une couche nouvelle dans le **Me.tga** et déplaçons cette couche jusqu'à ce que notre face couvre la zone sans caractéristique de la tête du conducteur :



8 : Si ce qui est latéral n'est pas de de cette dernière tonalité que la photo, il ait conseillé d'atténuer la transition avec l'outil d'aérosol, bien qu'il ne faille pas préoccuper beaucoup par ceci parce qu'il n'est pas beaucoup vu déjà dans le simulateur.

9 : Sauvegarder les dossiers comme .tga de 24-bits et sans compression, ceci est important, puisque si non, il ne pourra pas être visualisé.



Me.im



Me.texture.txt



Me.tga

Cette même image Sera ensuite gardée

comme... en gardant les dossier **Me\_lores.tga** (au lieu de **Me.tga**) dans le dossier meshes/**Me\_lowres**.



Me\_lores.texture.txt



Me\_lores.tga



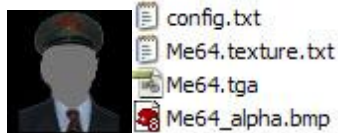
Me\_lowres.im

### **Me64.tga**

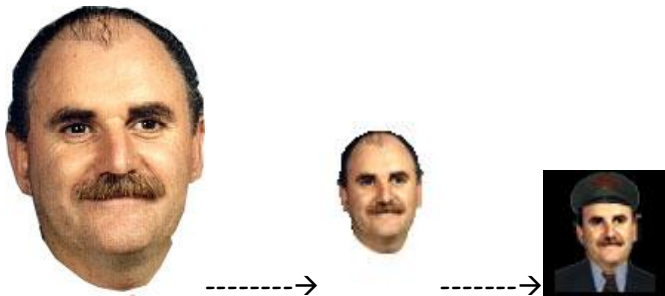
10 : Le deuxième dossier que nous devons traiter est celui de l'efigie icone du conducteur qui apparaît dans la manière Driver ou Conducteur, dans la partie inférieure gauche de l'écran.



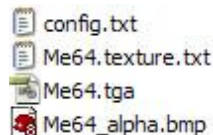
Ce dossier est le **Me64.tga** que se trouve dans le sous-répertoire appelé **scenarios/Zato/**(ou du nom que ton tu veux donner au conducteur) :



11 : Nous ouvrons ce dossier **Me64.tga** en Photoshop et aussi nous utilisons à nouveau la face découpée avec l'outil lasso, que nous réduirons, cette fois en maintenant les proportions, à une taille de pixels comme, une fois copiée et collée dans le **Me64.tga**, il permette de couvrir la partie gris sans face de l'icone du conducteur. Nótese que la zone l'avant et les cheveux (celui qui l'a) doit aussi être découpé parce qu'on doit voir la casquette.



12 : Garder le dossier ainsi déjà formé comme **.tga** de 24-bits et sans compression, ceci est important, puisque si non, il ne pourra pas être visualisé.



*Alors on aura fini cette partie graphique du Drive-Me d'Auran.*

---

#### Le config.txt:

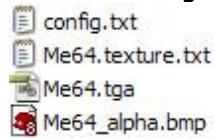
13 : Comme nous créons réellement un objet TRS2004 de type DriverCharacter, il est nécessaire de rendre de petits changements dans les archives config.txt de la maille (mesh) situés dans...  
/meshes/Zato/(ou celui de ton nom)



Dans ces archives, qui sont ouvertes avec le Bloc de notes de Windows, nous ferons les changements suivants que nous garderons une fois réalisés :

1) La ligne : `kuid < KUID:your kuid here >` doit devenir `kuid < KUID:AAAAA:BBBBBB >` donc AAAAA doit être le numéro d'utilisateur d'Auran que nous avons et BBBBBB un nombre de kuid que nous n'avons pas déjà, i.e, 100000. Avec TRS a déjà disparu la limitation de devoir mettre un rang de numéro déterminé pour chaque type d'objets. Nous pourrions aussi adopter déjà le style de numérotation `kuid2` et par conséquent pourrait être : `kuid <KUID2:AAAAA:100000:0>`

14 : Il est aussi nécessaire de faire de petits changements dans les archives `config.txt` de l'icone située dans... /scenarios/Zato/(ou celui de ton nom)

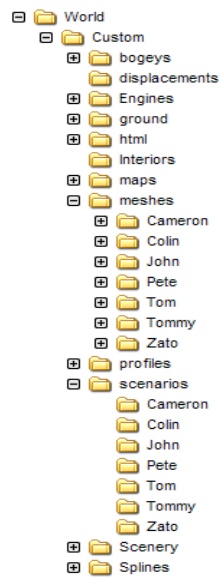


Dans ces archives, qui sont ouvertes avec le Bloc de notes de Windows, nous ferons les changements suivants que nous garderons une fois réalisés :

La ligne : `kuid < KUID:your kuid here >` doit devenir `kuid < KUID:AAAAA:BBBBBB >` donc AAAAA doit être le numéro d'utilisateur d'Auran que nous avons et BBBBBB un nombre de kuid que nous n'avons pas déjà et différent de celui du `config.txt` du paragraphe précédent, i.e, 100001. nous pourrions aussi adopter déjà le style de numérotation `kuid2` et par conséquent pourrait être : `kuid < KUID2:AAAAA:100001:0 >`  
 la ligne : `mesh < KUID:your kuid here >` doit devenir `mesh < KUID:AAAAA:BBBBBB >` donc AAAAA doit être le numéro d'utilisateur d'Auran que nous avons et BBBBBB le même nombre que dans le paragraphe 13, qui le là (mesh) était employé par ce `DriverCharacter`.

### Installation dans TRS2004:

15 : Et nous allons finalement installer notre nouveau Machiniste en TRS2004 : Le sous-répertoire de meshes/de Zato ou de celui de ton nom devra être copié et être collé en `TRS2004/World/Custom/meshes`. S'il n'existait pas, il serait créé. Le sous-répertoire de scenarios/de Zato ou de celui de ton nom devra être copié et être collé en `TRS2004/World/Custom/scenarios`. S'il n'existait pas, il serait créé.



Et il est déjà... La structure d'annuaires devra être celle-ci de la gauche pour qu'il fonctionne...

Comme il est vu dans ce TRS2004 il y a 7 machinistes supplémentaire : Cameron, Colin, John, Pete, Tom, Tommy et Zato

Ce autorriel est originaire de [Zatovisualworks](#) et traduit au français par Dreinares.