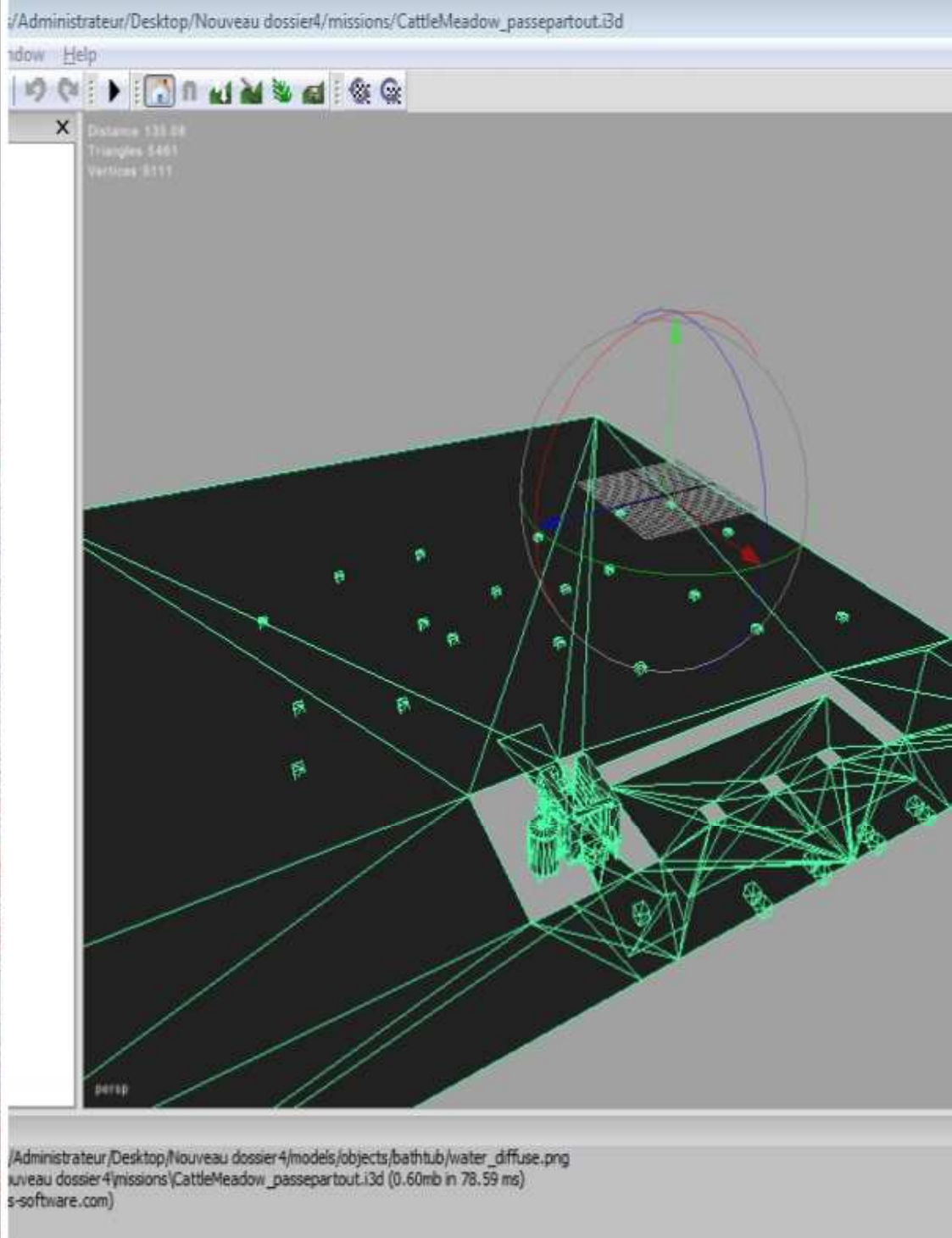


WOLVERINE Modding



TUTORIEL NEW CATTLEMEADOW

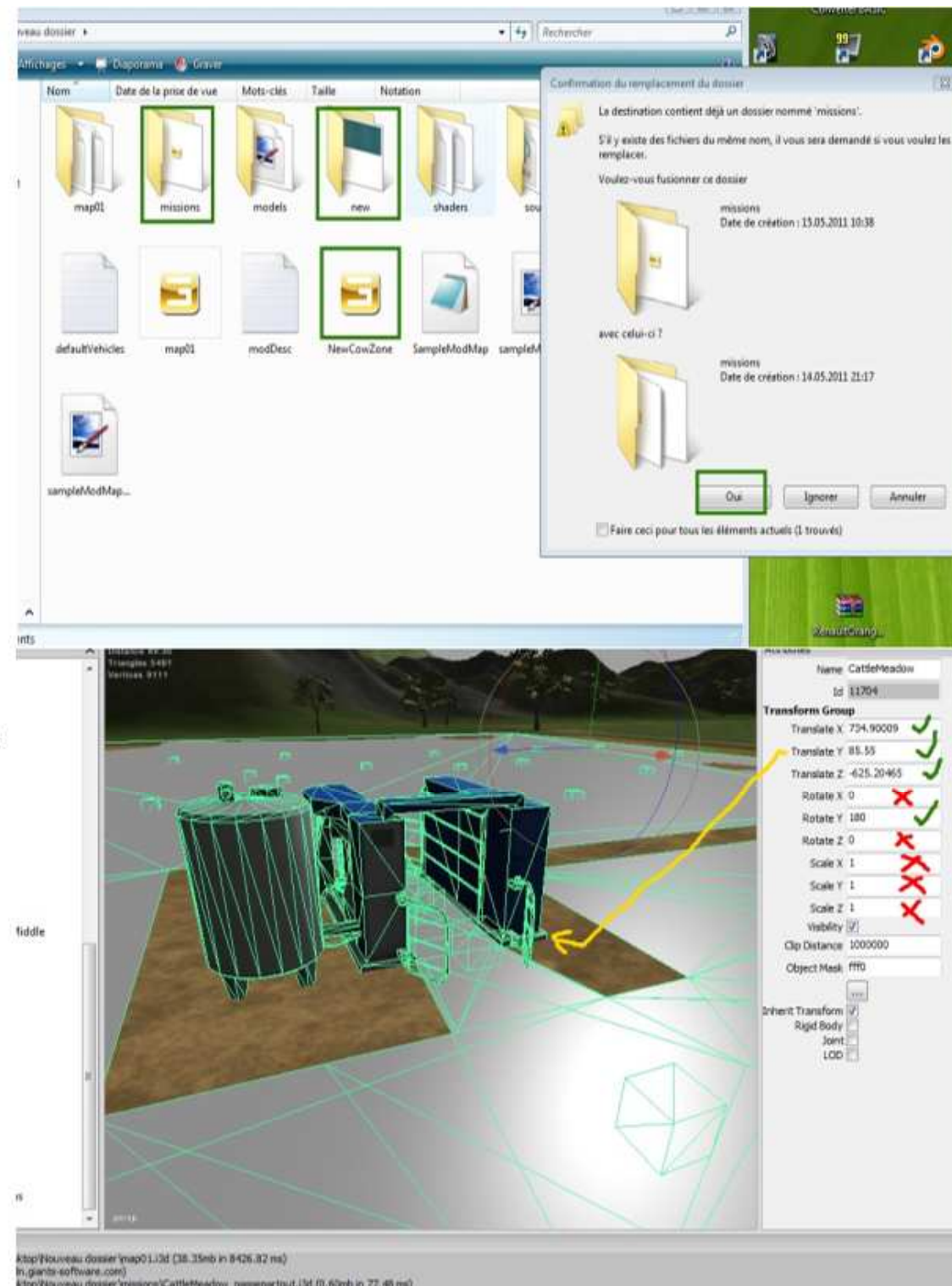
Phase 1 :

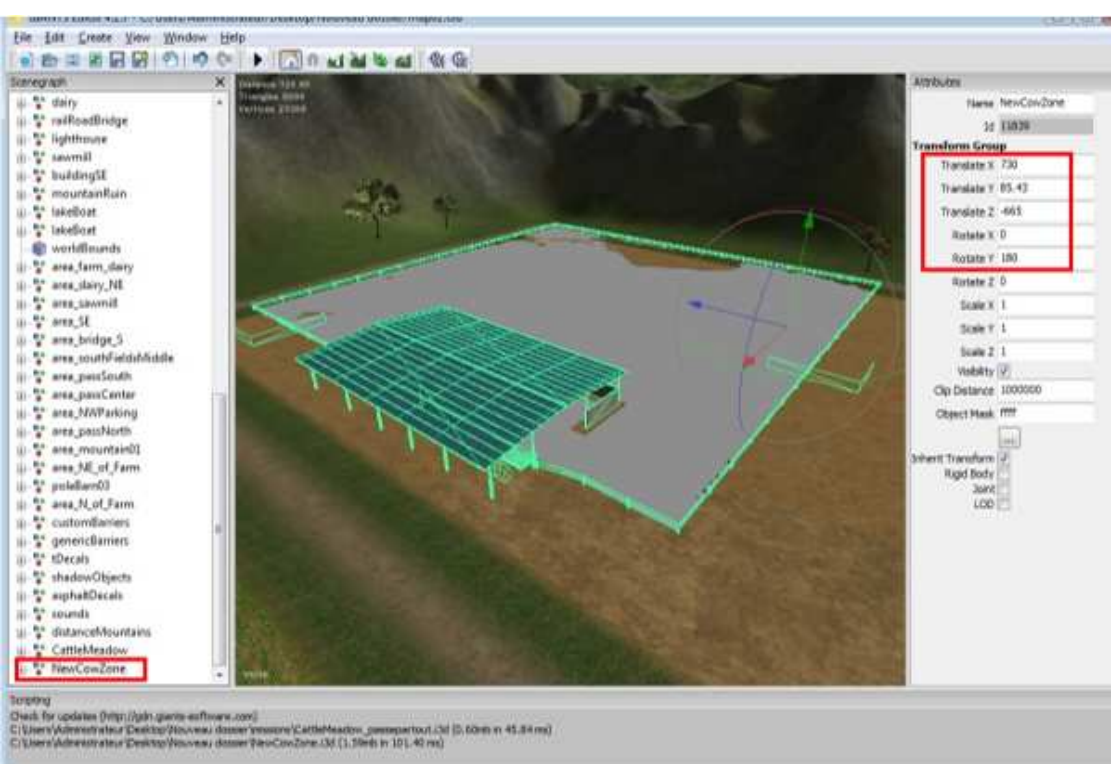
Vous créez un nouveau dossier sur votre bureau et vous extrayez votre map dans ce nouveau dossier. Ensuite vous placez le contenu de l'archive dans ce nouveau dossier (missions, new et NewCowZone.i3d). Si il vous est demandé de fusionner les dossiers, faites-le, ça remplacera uniquement ce qui est nécessaire.

Phase 2 :

Vous ouvrez votre map.i3d et vous importez "CattleMeadow_passepartout" et dans giants, vous le sélectionnez et vous faites "Ctrl-B" et vous le placez où vous voulez. Vous devez encore corriger un peu la hauteur en regardant la base du robot, pour qu'il soit juste à ras le sol. Il faudra aussi corriger un peu la hauteur du terrain de la map, pour que la zone soit la plus plate possible.

Lors du positionnement du cattlemeadow_passepartout, vous pouvez aussi changer la rotation Y, mais vous ne devez rien déplacer à l'intérieur du ou des autres groupes d'objet.





Phase 3 :

Vous devez encore importer "NewCowZone.i3d" et une fois dans Giants, vous mettez les mêmes valeurs que pour le CattleMeadow_passepartout. Vous devrez peut-être juste corriger un peu la hauteur aussi. Une fois ceci fait, vous sélectionnez "cattlemeadow-passepartout" et vous l'exporter dans le dossier "missions" en remplaçant le nom par "CattleMeadow". Vous supprimez "cattlemeadow-passepartout" de la map.

Pour le map i3d, je vous laisse le soin de déplacer le silo, la fosse à lisier, la fumière et les autres bâtiments, mais vous devez supprimer le "feeding Trough" qui se trouve dans le groupe "Cowzone", car j'ai joint une nouvelle crèche avec la "NewCowZone".

Une fois que tout est modifié, vous pouvez sauvegarder la map.

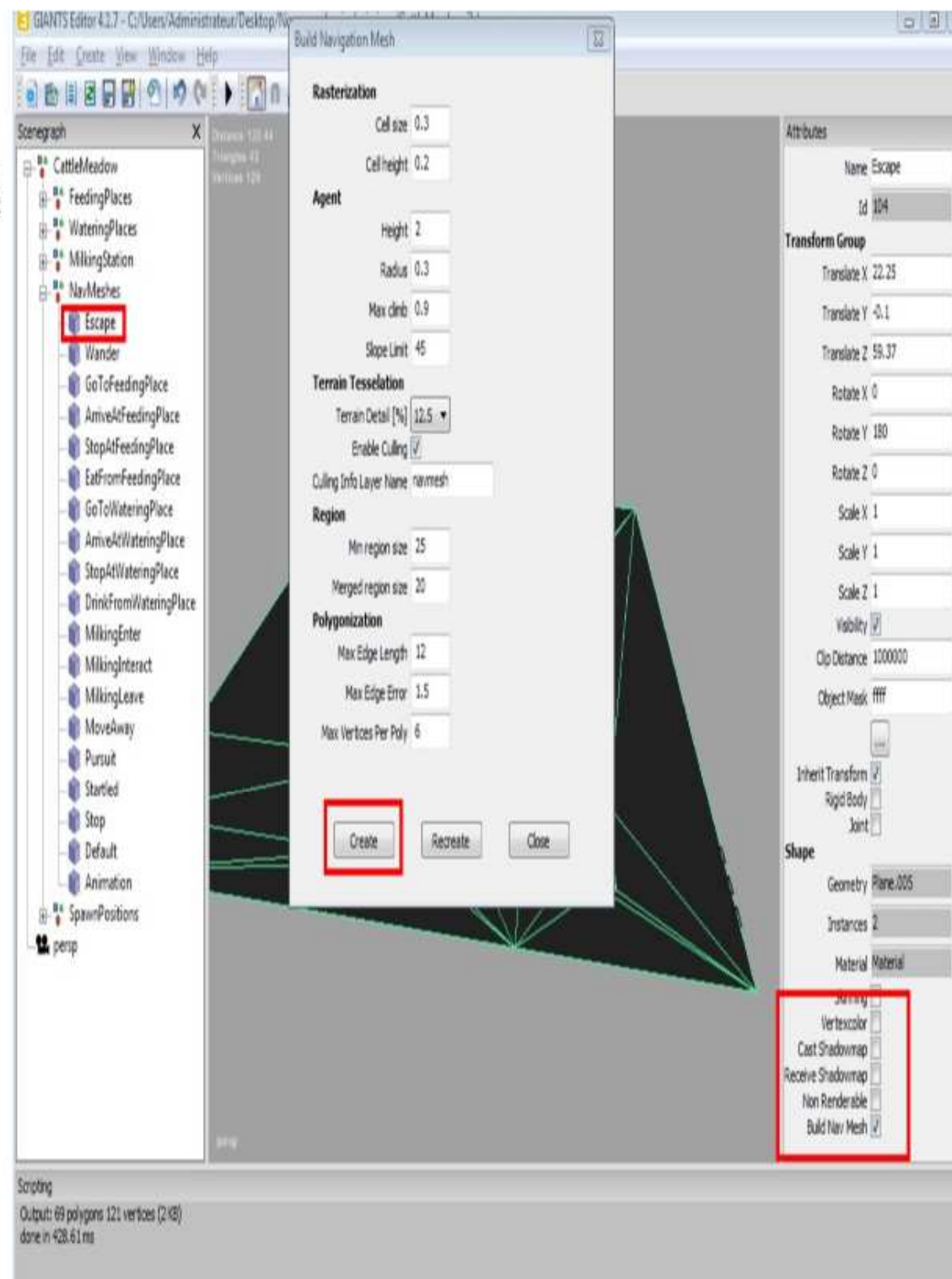
Phase 4 :

Vous allez dans "missions" et vous ouvrez "CattleMeadow". Vous ouvrez le groupe "NavMeshes" et vous sélectionnez le 1er plan (Escape). Dans la fenêtre Attribute, vous décochez les cases Cast et Receive Shadowmap et vous cochez la case Build Nav Mesh et ensuite vous faites Create -> Navigation Meshe, une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous cliquer sur Create. Voilà le 1er navmesh qui est crée.

Vous devez immédiatement le renommer en "Escape" pour éviter toute erreur. Dès que c'est fait, vous pouvez supprimer le plan "Escape" ou décocher la case "Build Nav Mesh" pour éviter que lors de la création du prochain Navmesh, il soit superposé avec un autre.

Vous pouvez maintenant continuer et créer les 18 autres Navmesh, mais pour le "MilkingInteract", vous devrez changer une option dans la fenêtre Build Navigation Mesh, sous "Min region size", vous devrez changer la valeur 25 par 2.5, à cause de la grandeur du plan du MilkingInteract qui est plus petit que les autres (sinon vous aurez une erreur dans giants).

Et une fois le Navmesh MilkingInteract crée, vous rechangerez cette valeur pour les plans suivant.



- CattleMeadow
- FeedingPlaces
- WateringPlaces
- MilkingStation
- NavMeshes
 - MilkingInteract**
 - MilkingLeave
 - MoveAway
 - Pursuit
 - Startled
 - Stop
 - Default
 - Animation
- SpawnPositions
- persp
- NavMesh

Distance: 120.44
Triangles: 2
Vertices: 6

Build Navigation Mesh

Rasterization

Cell size 0.3
Cell height 0.2

Agent

Height 2
Radius 0.3
Max climb 0.9
Slope Limit 45

Terrain Tessellation

Terrain Detail [%] 12.5
Enable Culling ☒
Culling Info Layer Name navmesh

Region

Min region size 2.5
Merged region size 20

Polygonization

Max Edge Length 12
Max Edge Error 1.5
Max Vertices Per Poly 6

Create

Recreate

Close

Attributes

Name MilkingInteract
Id 115

Transform Group

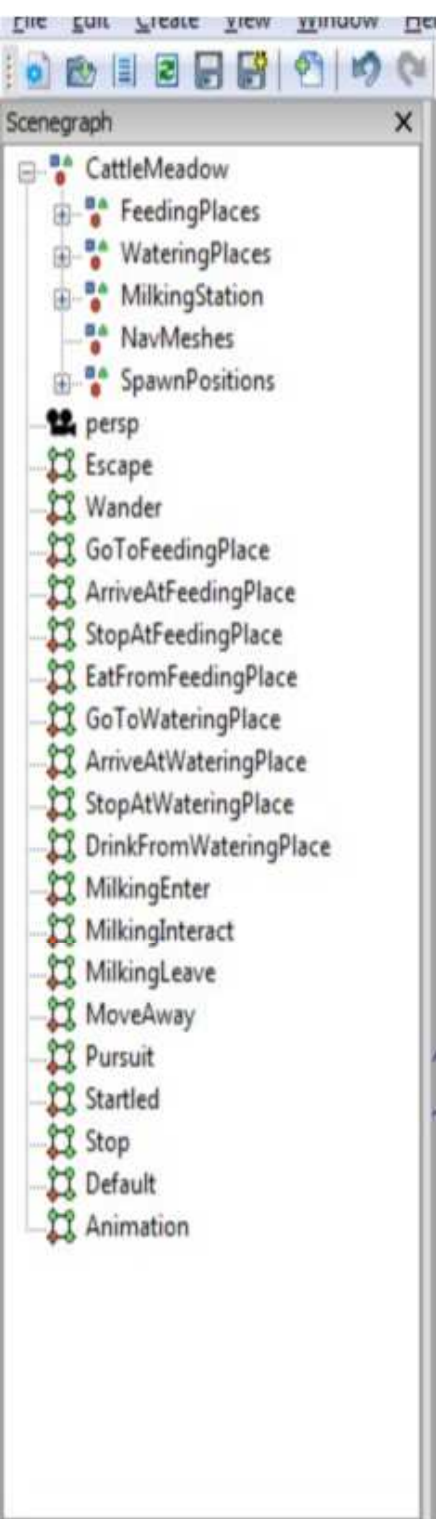
Translate X 22.25
Translate Y -0.1
Translate Z 59.37
Rotate X 0
Rotate Y 180
Rotate Z 0
Scale X 1
Scale Y 1
Scale Z 1
Visibility ☒
Clip Distance 1000000
Object Mask ffff

Inherit Transform ☒
Rigid Body ☐
Joint ☐

Shape

Geometry Plane
Instances 1
Material Material

Skining ☐
Vertexcolor ☐
Cast Shadowmap ☐
Receive Shadowmap ☐
Non Renderable ☐
Build Nav Mesh ☒



Phase 5 :

Si vous avez créé les 19 Navmesh comme indiqué et que n'avez pas fait d'erreur, dans la colonne de gauche de giants, vous avez les 19 navmesh nécessaire au cattlemeadow. Il ne vous reste plus qu'à les sélectionner (tous à la fois) et à les déplacer dans le groupe "NavMeshes".

Maintenant, vous pouvez enregistrer et c'est terminé pour le cattlemeadow.

Vous devrez encore modifier le trajet du camion de lait (trafficpath) et aussi le careerInfoTriggers et effectuer les changements nécessaire dans le fichier lua de la map.

Je voudrais encore vous dire que la création de nouveaux plans, en vue de les convertir en NavMeshes est quand même réservé à des personnes qui ont une certaine maîtrise de giants et de la modélisation.

J'espère que vous n'aurez pas trop de difficultés à suivre ce petit tuto en vous souhaitant bonnes chances dans vos modifs.

Salutations. Wolverine



Copyright 2011
Agricole Forum