

Tutorial (TMF)

Création de circuits cross en 3 dimensions

Prérequis : le logiciel de Skubidou « Challenge Edit ».

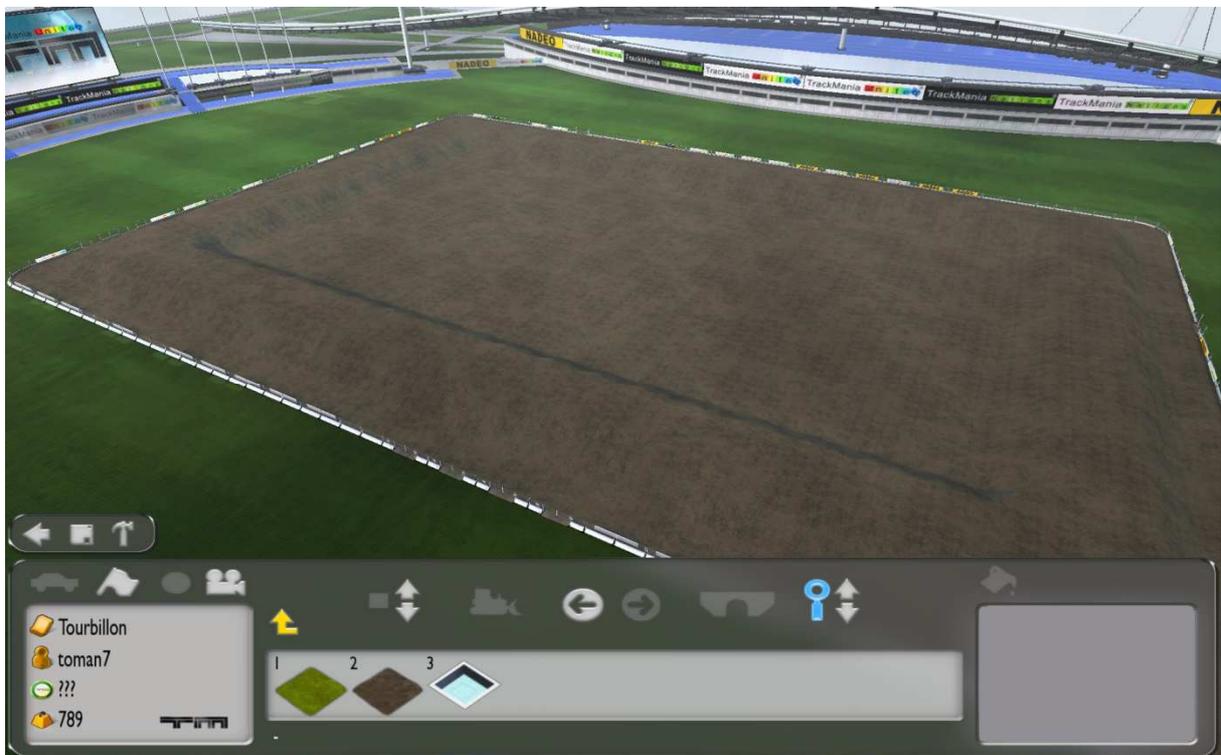
Niveau : avancé.

Auteur : Thomas Lavazais [TomaN7].

1. Création de la base de travail

Avant de vraiment commencer votre circuit 3D, vous devez créer la base dirt pour pouvoir poser les blocs avant de les déplacer. Créez donc une grande surface dirt pour les blocs sans dénivelé, entourée d'une couronne de hauteur une fois supérieur, de largeur minimum de 3 blocs. Le but est de pouvoir placer tous les blocs dirt en limitant le nombre de coordonnées à modifier.

Voici ce que ça donne :



Voilà, vous êtes prêt à commencer ;-)

2. Mise en place des blocs sans dénivelé

Commençons par les blocs les plus simples à placer car, dans la plupart des cas, les coordonnées (x,y,z) des blocs ne comportent que la hauteur z à modifier. Placez-les donc sur le sol comme vous voulez, de manière à ce que les valeurs de x et y soient les bonnes coordonnées ; puis sauvegardez. Il faut maintenant utiliser « Challenge Edit » pour modifier la hauteur du bloc.

D'une manière générale, je vous conseille de travailler comme ci-dessous, vous pourrez ainsi mieux visualiser les modifications à effectuer.



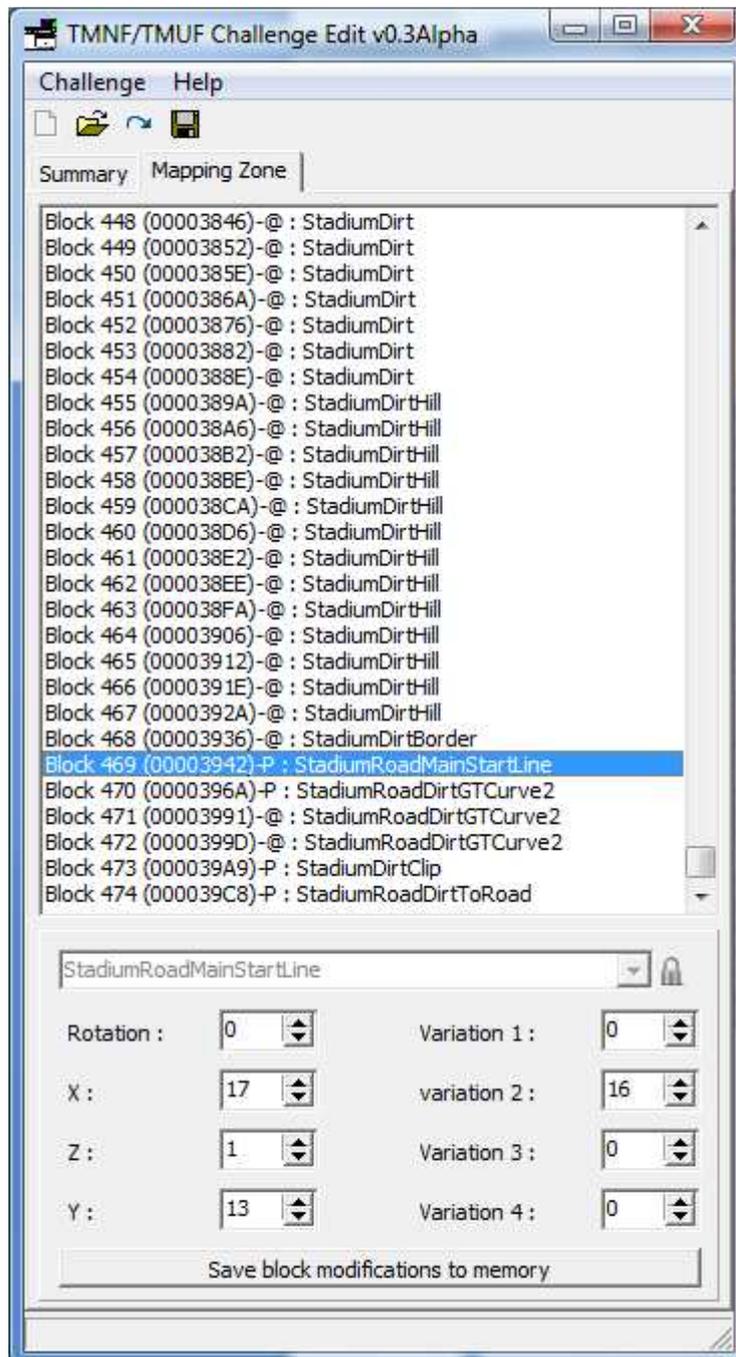
Quand vous ouvrez « Challenge Edit », vous voyez la liste des blocs contenus dans la map. Les blocs que vous venez de poser se trouve à la fin de la liste. Pour faciliter la reconnaissance des blocs dans la liste, ne posez pas plus de 3 ou 4 blocs à la fois.

Lorsque vous avez repéré les blocs à surélever, pour chaque bloc, faite ceci :

- Double-cliquez sur le bloc dans la liste
- Modifier la valeur de z
- Sauvez les modifications en cliquant sur « Save block modifications to memory »

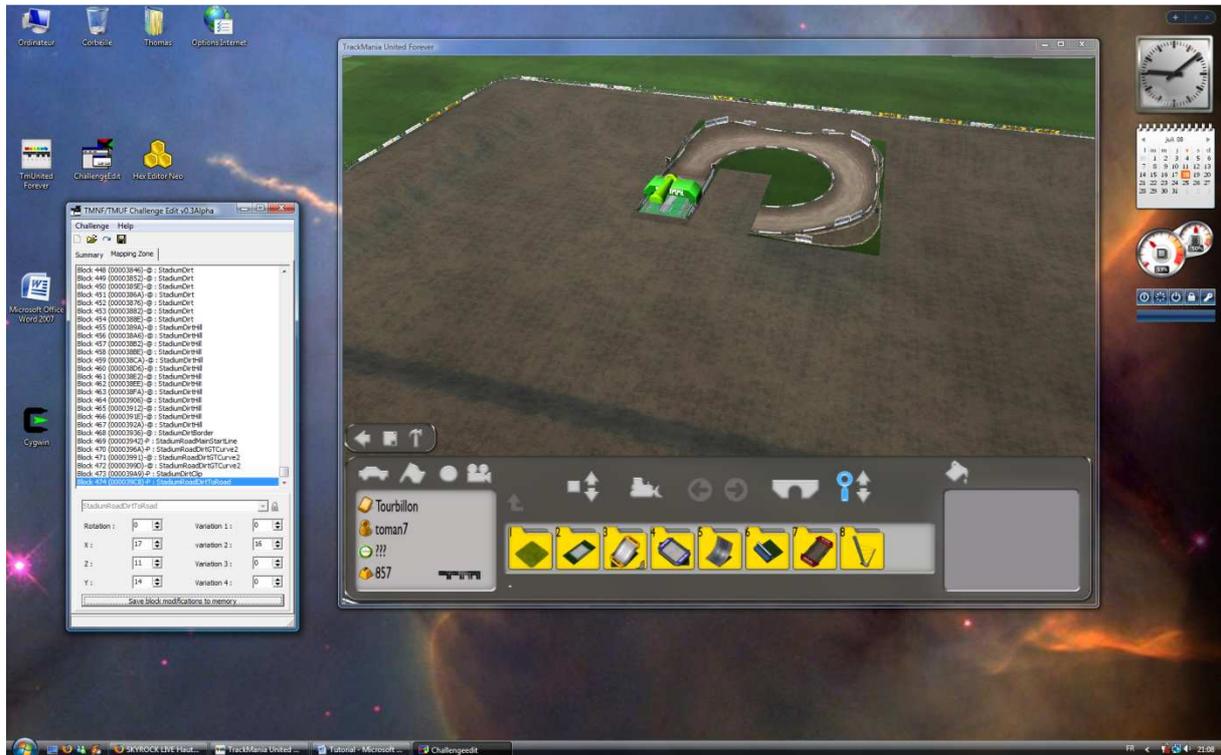
Ensuite sauvegardez le tout à l'aide de la disquette en haut à gauche, c'est à ce moment que le fichier *.gbx est modifié. Vous pouvez par curiosité ouvrir ce fichier à l'aide d'un éditeur hexadécimale avant et après la modification pour voir ce que fait réellement le logiciel. Vous observerez que le fichier original ne comporte pas des blocs les uns après les autres, mais une compression est faite. Par exemple si vous utilisez plusieurs fois le même

bloc, les coordonnées communes ne seront écrites qu'une fois. Il est ainsi possible de modifier plusieurs blocs en ne changeant qu'une seule valeur hexadécimale. Mais bon, allez trouver le bloc à modifier dans tout ce bazar ! Au contraire, après la modification, les blocs sont bien un par un, et des zéros sont ajoutés à la fin des blocs pour avoir une longueur égale pour tous.



Pour savoir quelle valeur doit prendre une coordonnée, je vous conseille de réfléchir en relatif plutôt qu'en absolu. Ne vous dites pas « je vais placer ce bloc aux coordonnées (10,15,8) », mais dites vous plutôt « je vais déplacer le bloc de (-3,0,+6) par rapport à sa position actuelle ». En ce qui concerne la hauteur, c'est simple de savoir la position absolue du bloc, mais pour x et y, ça me paraît très difficile.

Voilà ce que ça donne en ajoutant 10 aux valeurs de la hauteur des blocs. Vous devez fermer l'éditeur et recharger la map pour que les modifications soient visibles.



Vous voyez tout de suite une limite des modifications de l'hexadécimal : les environs de la routes sont aussi surélevés, avec la texture par défaut, ce qui n'est quelque fois pas très esthétique...

3. Mise en place des blocs avec dénivelé

Le principe est le même, hormis le fait que, comme le bloc doit être mis sur les dénivelés, deux coordonnées doivent être modifiées. L'intérêt d'avoir placé les dénivelés sur les côtés est qu'ils sont ainsi prêts pour toute la map. En effet lorsque de nombreux blocs sont déjà placés, il est beaucoup plus simple de placer les nouveaux blocs sur les bords plutôt que directement aux bonnes coordonnées x et y. Sinon, il faudrait à chaque fois créer une bosse sous les blocs déjà placés, poser le bloc, le déplacer et détruire la bosse faite.

Lorsque vous chargez la map sans changer l'orientation de celle-ci :

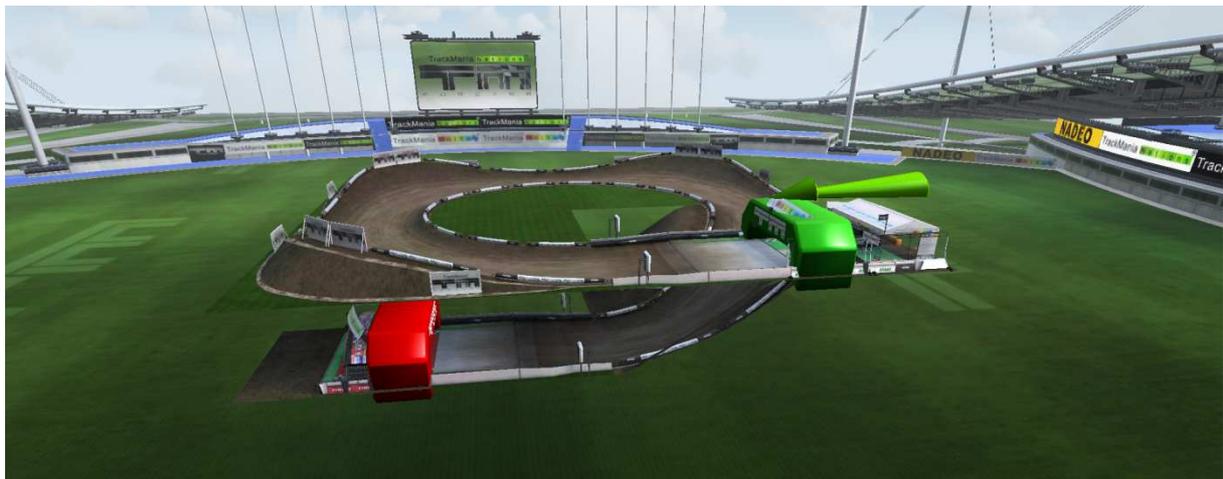
- Ajouter 1 à la valeur de x déplace le bloc vers la gauche
- Ajouter 1 à la valeur de y déplace le bloc vers l'avant
- Ajouter 1 à la valeur de z déplace le bloc vers le haut
- Ajouter 1 à la valeur de Rotation fait tourner le bloc d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sachant ceci, vous pouvez modifier la position du bloc. Après avoir placé intelligemment le bloc afin d'avoir le moins de variation possible à effectuer, cliquer sur la flèche droite en haut à gauche de « Challenge Edit » pour rafraichir la liste, puis faite la modification comme précédemment.

4. Finalisations

Remplacez le sol dirt par de l'herbe puis ajoutez de la décoration, des panneaux etc. où vous voulez. Attention c'est vraiment où vous voulez car les blocs que vous avez déplacé n'ont pas d'empreinte pour l'éditeur, c'est comme s'ils n'existaient pas : il ne faut donc pas que les panneaux ou la déco traversent les pistes et gênent pour la conduite. Par contre c'est très facile de rajouter un checkpoint pour éviter tout cut ;-)

Voici la mini map une fois finie, si vous voulez l'essayer voir même l'éditer, je l'ai inclus dans le fichier zippé.



5. Conclusion

Vous avez maintenant tout en main pour réaliser sans contrainte des maps dirt. Vous vous rendrez rapidement compte qu'il y a des choses à ne pas faire au niveau de l'assemblage de blocs modifié et non modifié. Pour commencer avec cette façon de mapper, faite plutôt une map avec 100% des blocs modifiés car vous n'aurez pas de problème de jonction : rechercher des solutions pour assembler des blocs modifiés et non modifiés est en effet une véritable prise de tête. Faire du 50% / 50% est beaucoup plus compliqué que de faire du 100%.