

# introduction 7ux w3d

Bienvenue : voilà c'est mon premier tuto alors svp soyez indulgent ;- ) Je vais essayer, ici, de vous montrer comment fonctionnent (en gros) les W3Ds ☺

## I./ W3D kezako ?

Les W3D sont les fichiers Westwood 3D à l'intérieur desquels se trouvent toutes les unités, structures ... du jeu. Si vous voulez faire un mod c'est très pratique de savoir s'en servir ;-)

## II./ Premiers pas :

Tout d'abord pour bien débiter il faut télécharger ces fameux logiciels

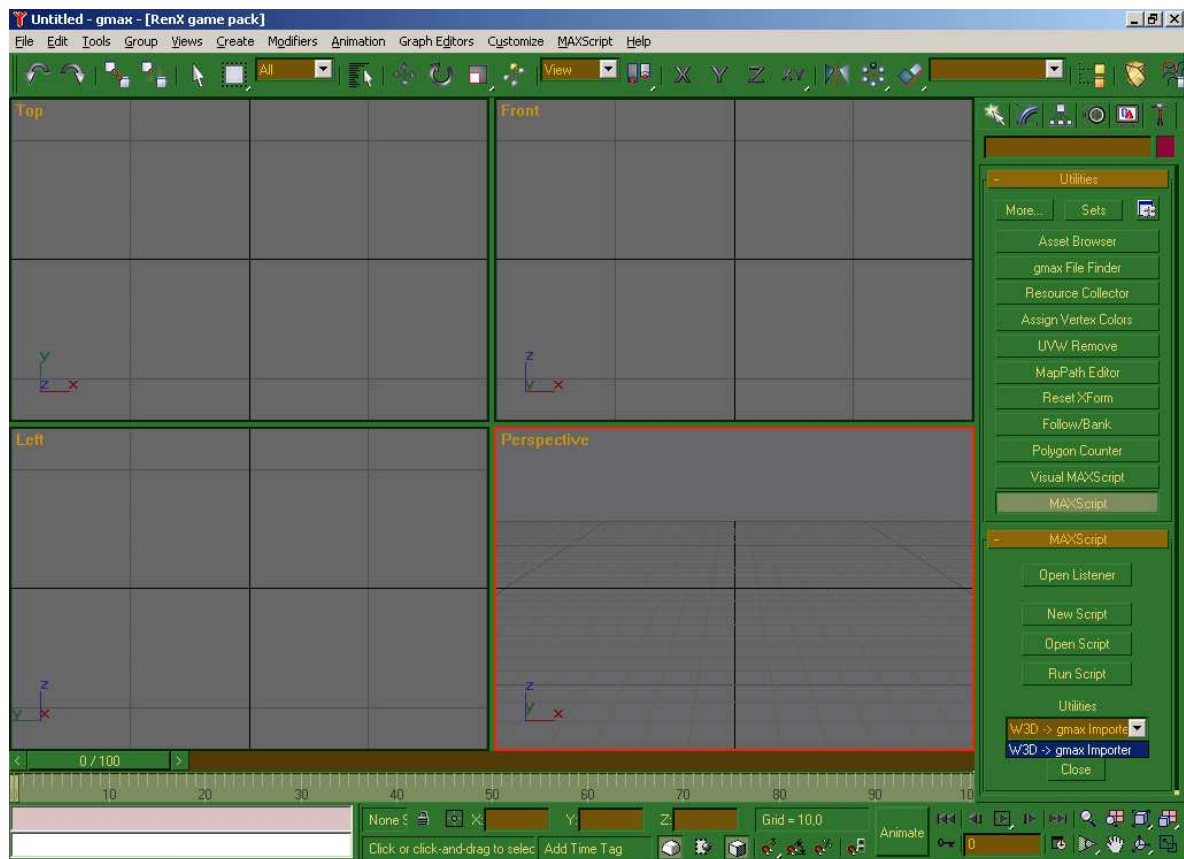
- gmax : <http://www.discreet.com/products/gmax/> (pour créer vos propres W3D et autres ...)
- W3D viewer + addon :  
<ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/tools/RenegadeToolsInstaller2.exe>  
(pour voir les fichiers W3D et les modifier)
- module W3D :  
[http://www.cncuniverse.com/downloads/Public\\_Downloads/Generals/utilities/w3dgmax.zip](http://www.cncuniverse.com/downloads/Public_Downloads/Generals/utilities/w3dgmax.zip) (permet d'importer des fichiers .W3D déjà existants)

### **a) Installation de renegade tools, gmax, module importer W3D :**

Installer gmax ainsi que renegade tools (là pas de problème je pense). Puis il vous faudra installer le module de gmax.

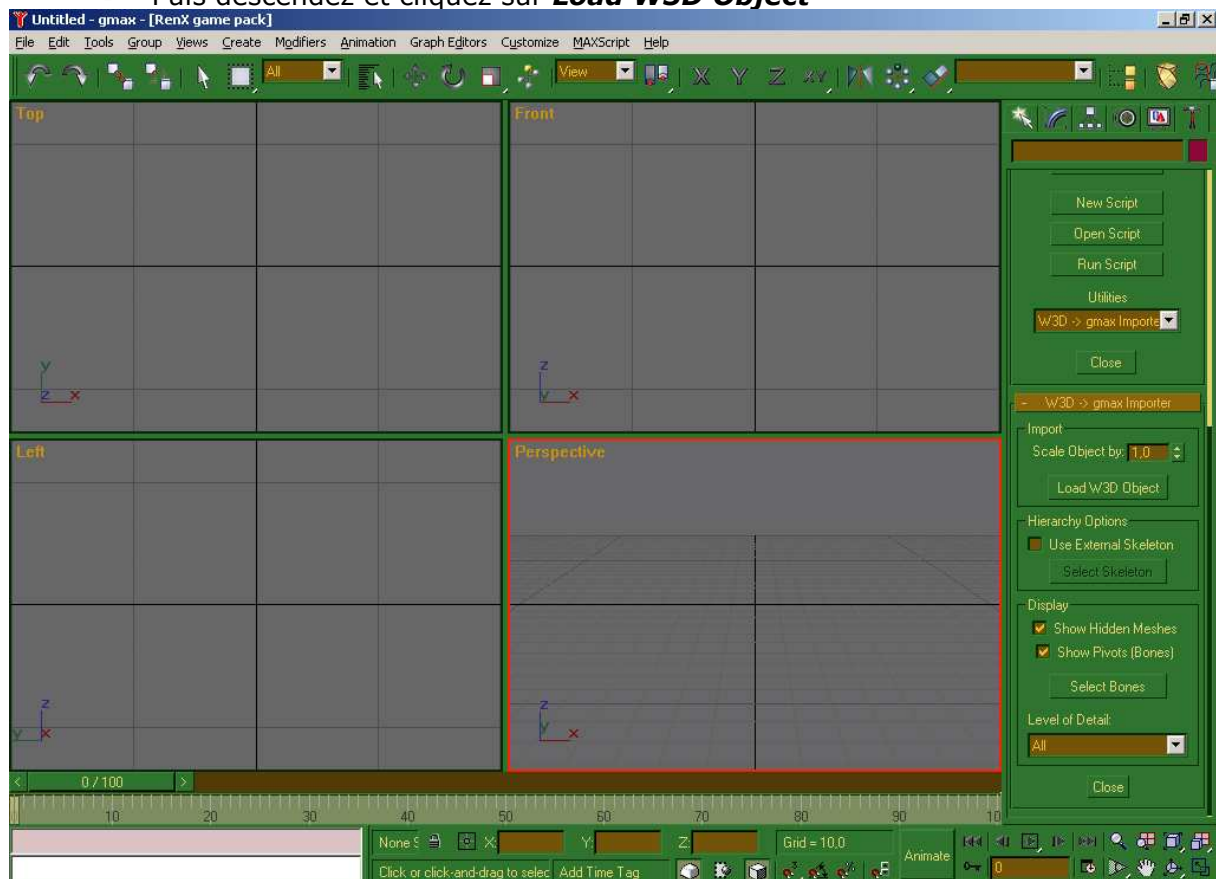
Voici comment procéder :

- Copiez "w3d.ms" dans "gmax\gamepacks\Westwood\RenX\scripts\startup"
- Lancez RenX (se trouvant dans renegade tools)
- Cliquez sur **Utilities** sur la droite

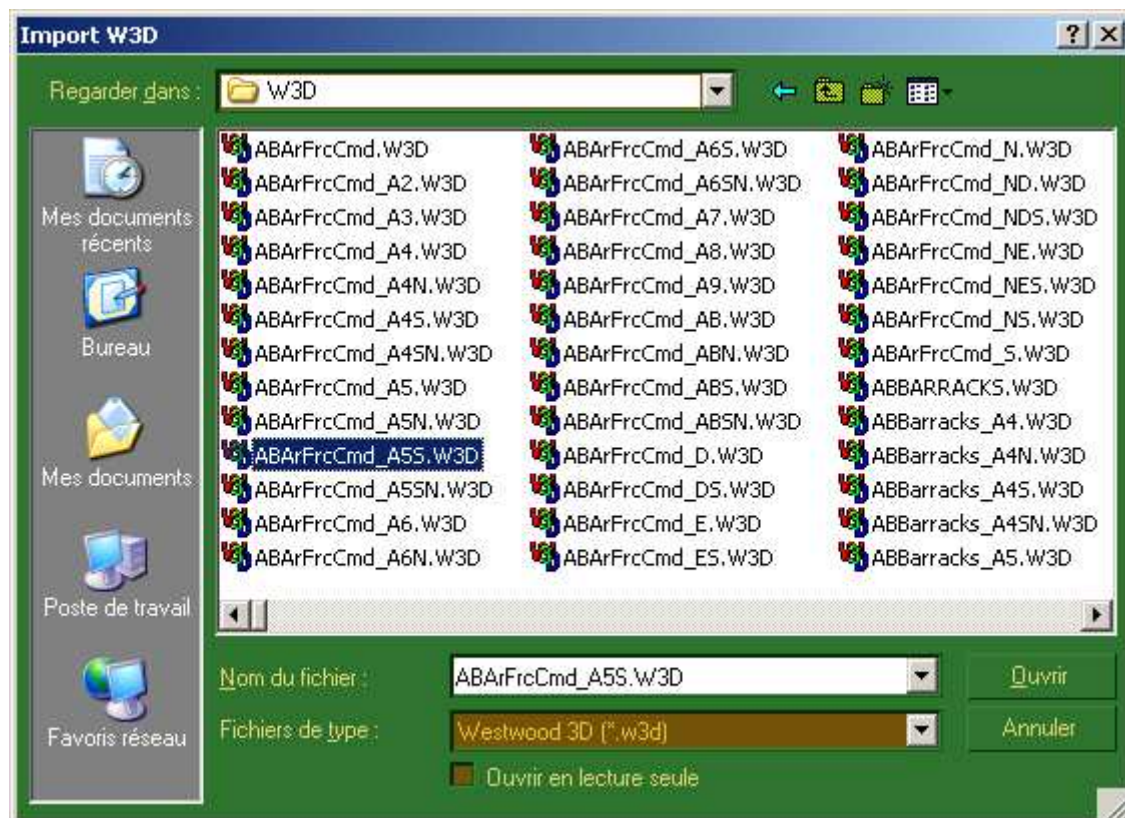


- Sélectionnez "MAXScript" puis W3D -> gmax importer

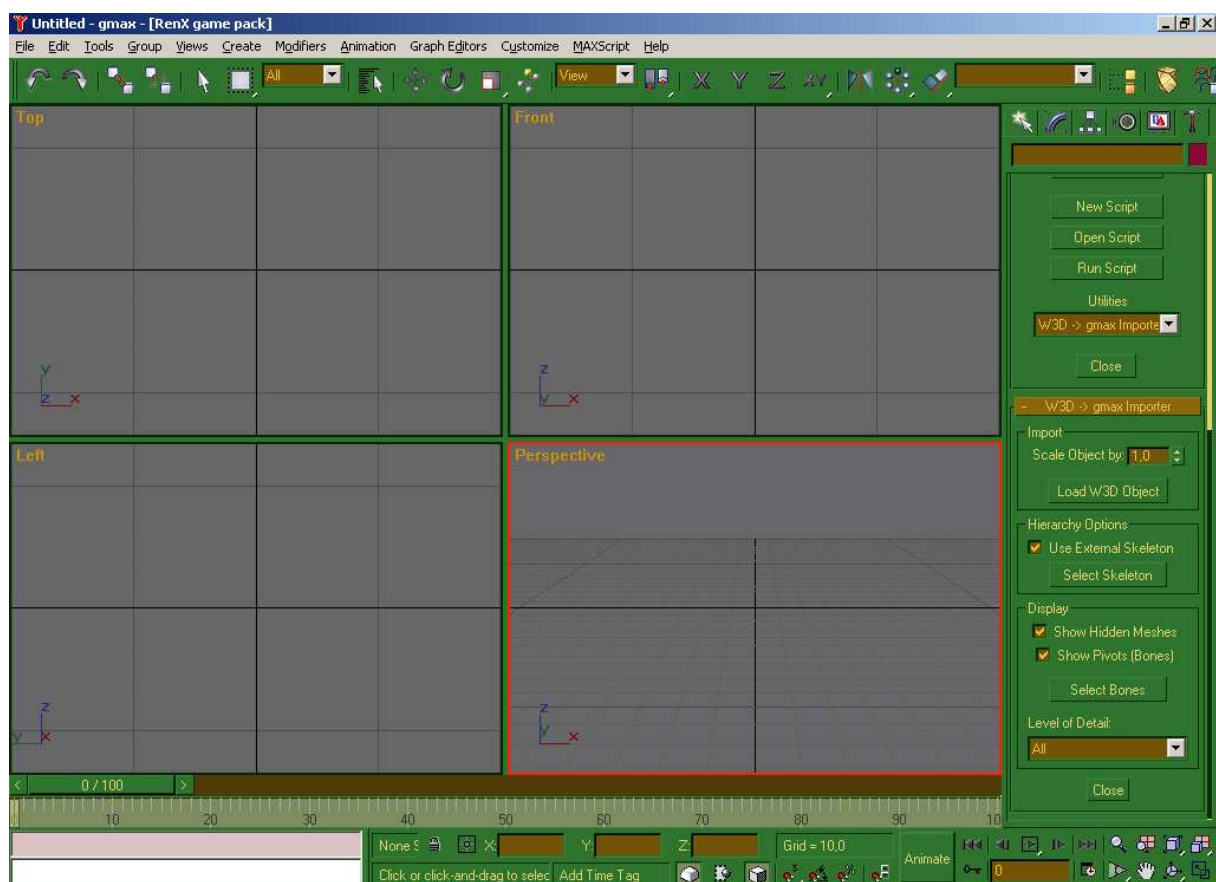
- Puis descendez et cliquez sur **Load W3D Object**



- Sélectionnez votre fichier .W3D puis ouvrir

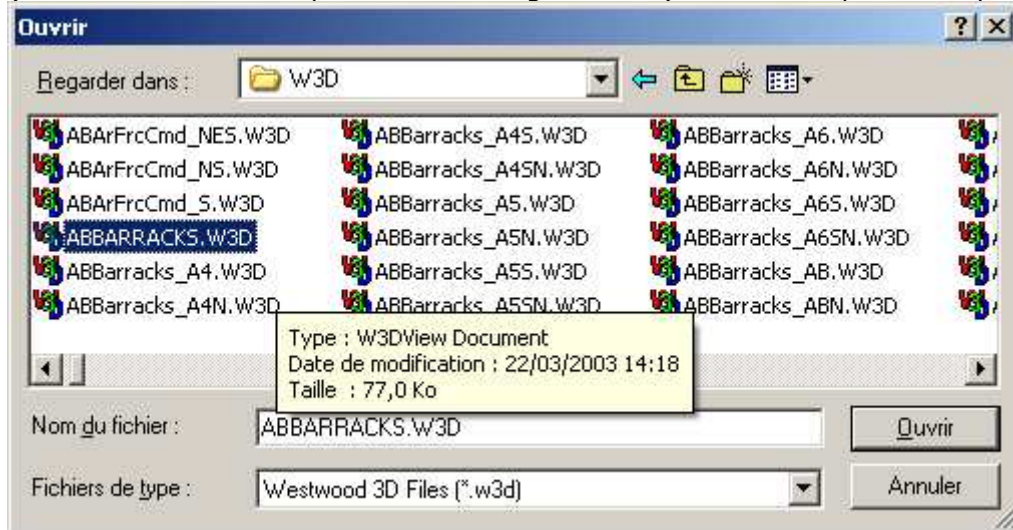


***!! Il est possible que le fichier ait besoin d'un 'skeleton' pour se charger (la plupart des unités en ont). Il suffit juste d'activer use an external skeleton. !!***

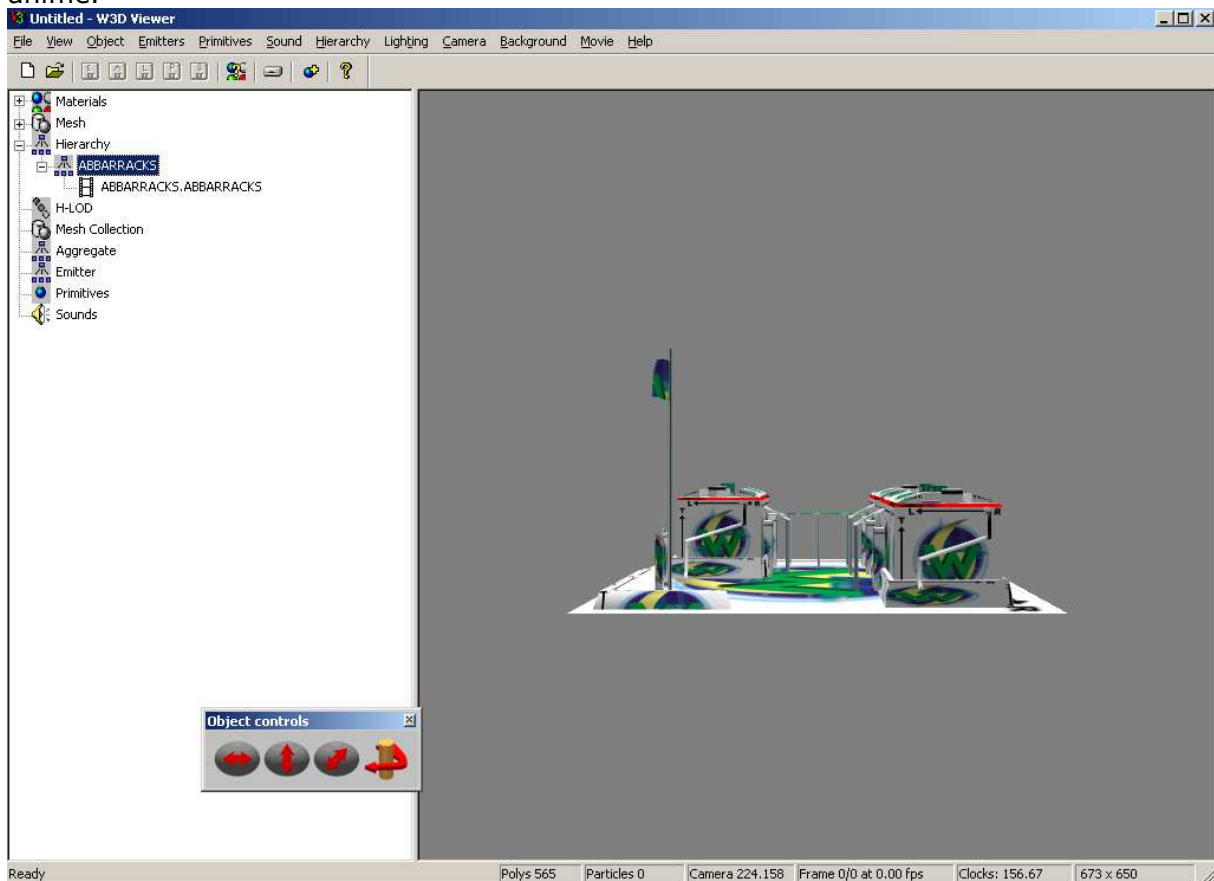


**b) Utiliser W3Dviewer :**

Nous allons aborder ici, quelques notions de W3Dviewer. Premièrement lancez-le (il se trouve dans le répertoire de renegade tools). Ensuite cliquez sur Open :

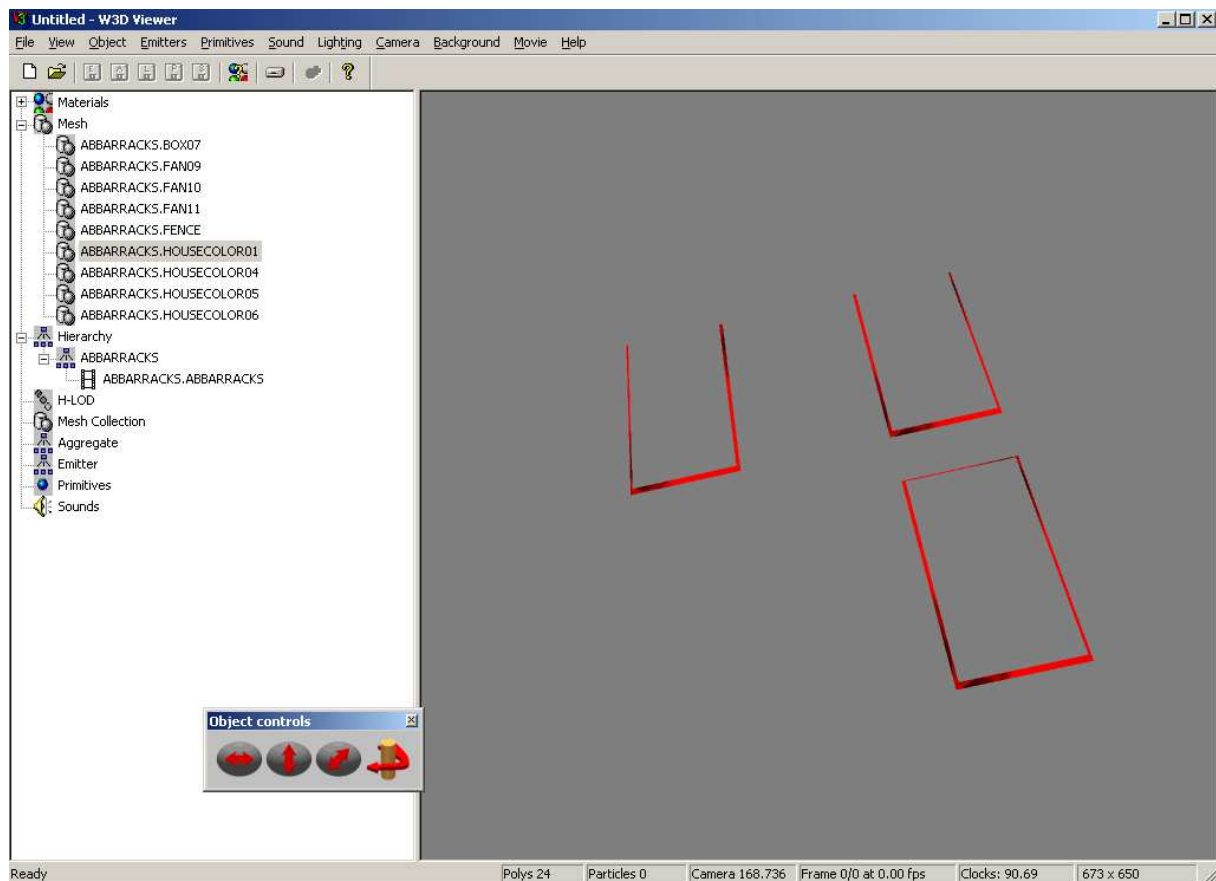


Vous remarquerez que des petits '+' sont apparus dans le menu de gauche. Cliquez ensuite sur le '+' se trouvant à gauche de **Hierarchy**, puis sur le nom du fichier W3D ouvert (ici ABBARRACKS). Vous voyez alors l'image statique ; pour la voir animée cliquez sur le '+' à côté de **ABBARRACKS** et sur ce qui apparaît. Vous verrez alors le fichier animé.

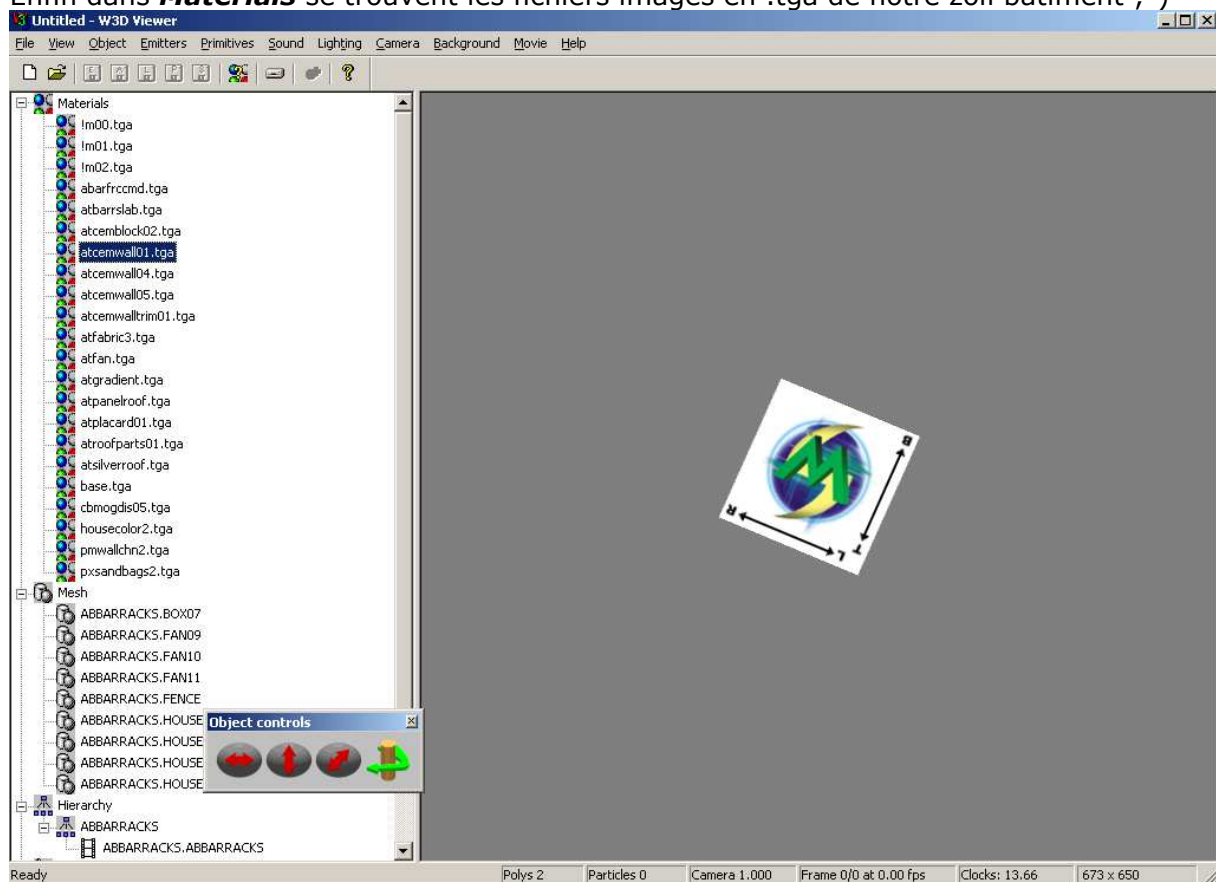


Cliquez sur **Mesh** pour voir ce qui compose notre bâtiment (enfin ..)





Enfin dans **Materials** se trouvent les fichiers images en .tga de notre zoli bâtiment ;-)



### c) Gmax :

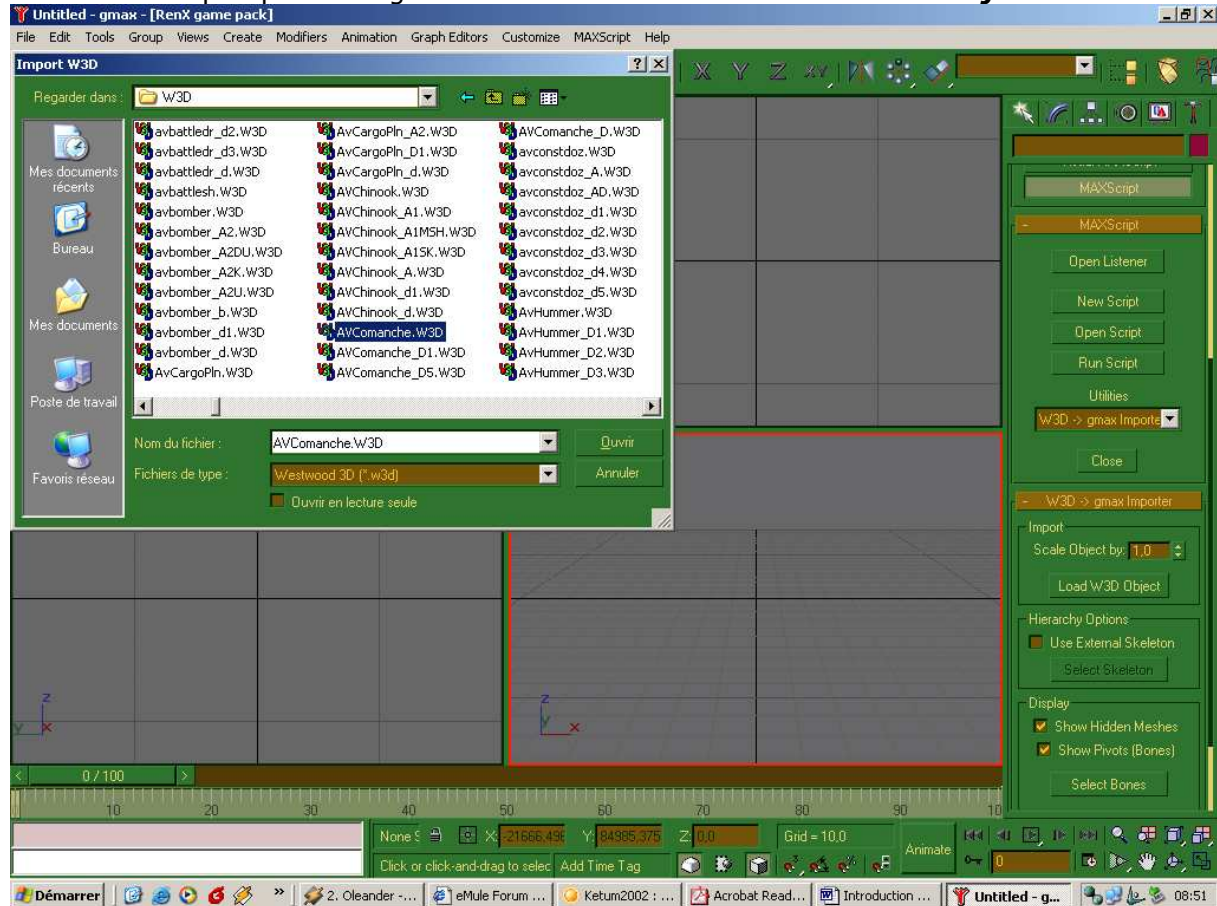
Je n'aborderai pas Gmax dans ce tutorial car il me semble qu'il faut quand même quelques connaissances en 3D pour l'utiliser...

### III./ Réinsérer un fichier .W3D dans son archive .BIG

#### a) Le fichier .W3D

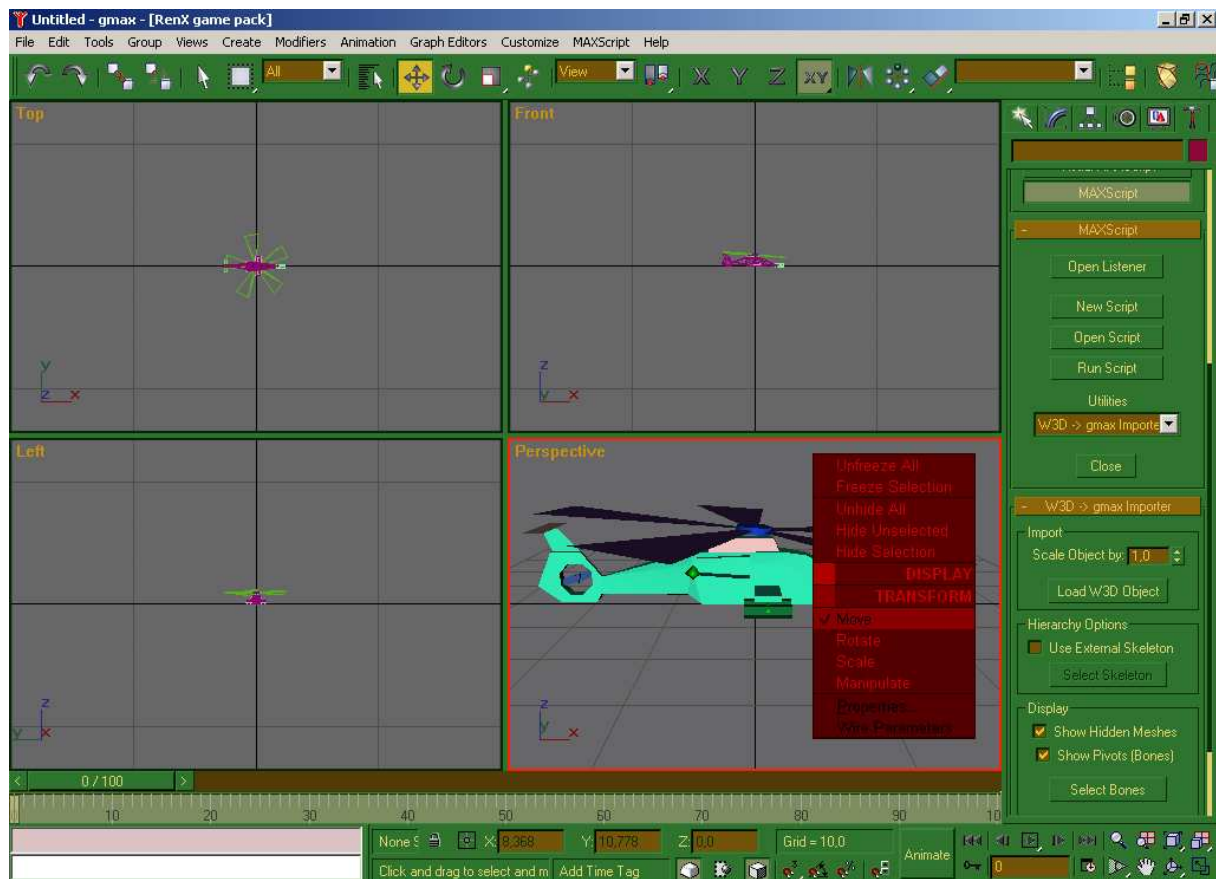
N'ayant pas le temps de créer ma propre unité, je vous montrerai ici juste un hélicoptère Comanche modifié ... (Pour extraire un fichier d'une archive BIG voir le tuto de pit007a)

Ouvrez RenX, allez dans **utilities** sélectionnez **MaxScript**, 'w3d importer' puis descendez un peu pour charger un fichier W3D existant : **Load W3D object**.

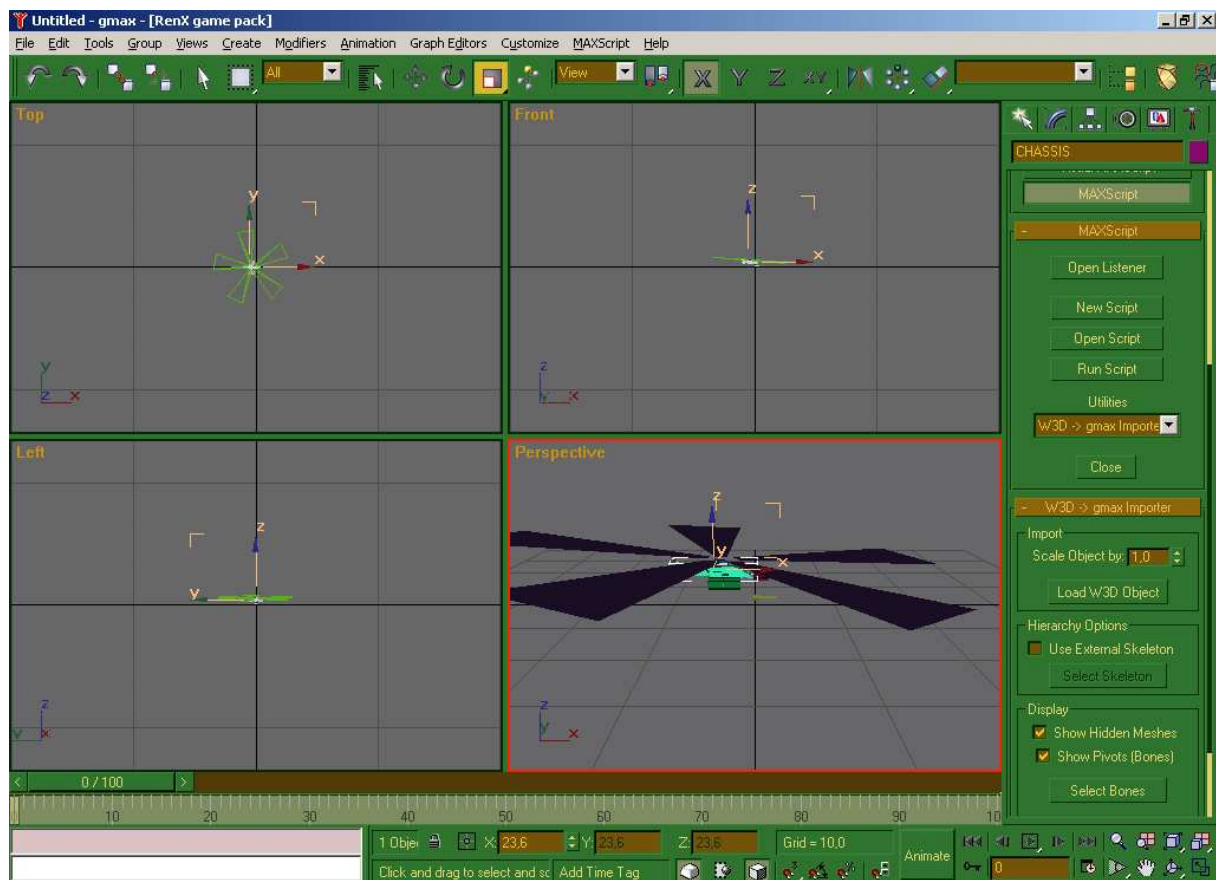


Vous voyez alors le fichier s'ouvrir. Pour zoomer utilisez la molette de votre souris. Pour modifier votre fichier vous avez un menu avec ces options (accessible avec le clic droit de la souris) :

- Move : pour déplacer l'objet (attention il y aura un décalage dans le jeu)
- Rotate : pour changer le sens d'orientation de l'objet (attention si vous le modifiez, l'objet sera de travers dans le jeu :-D )

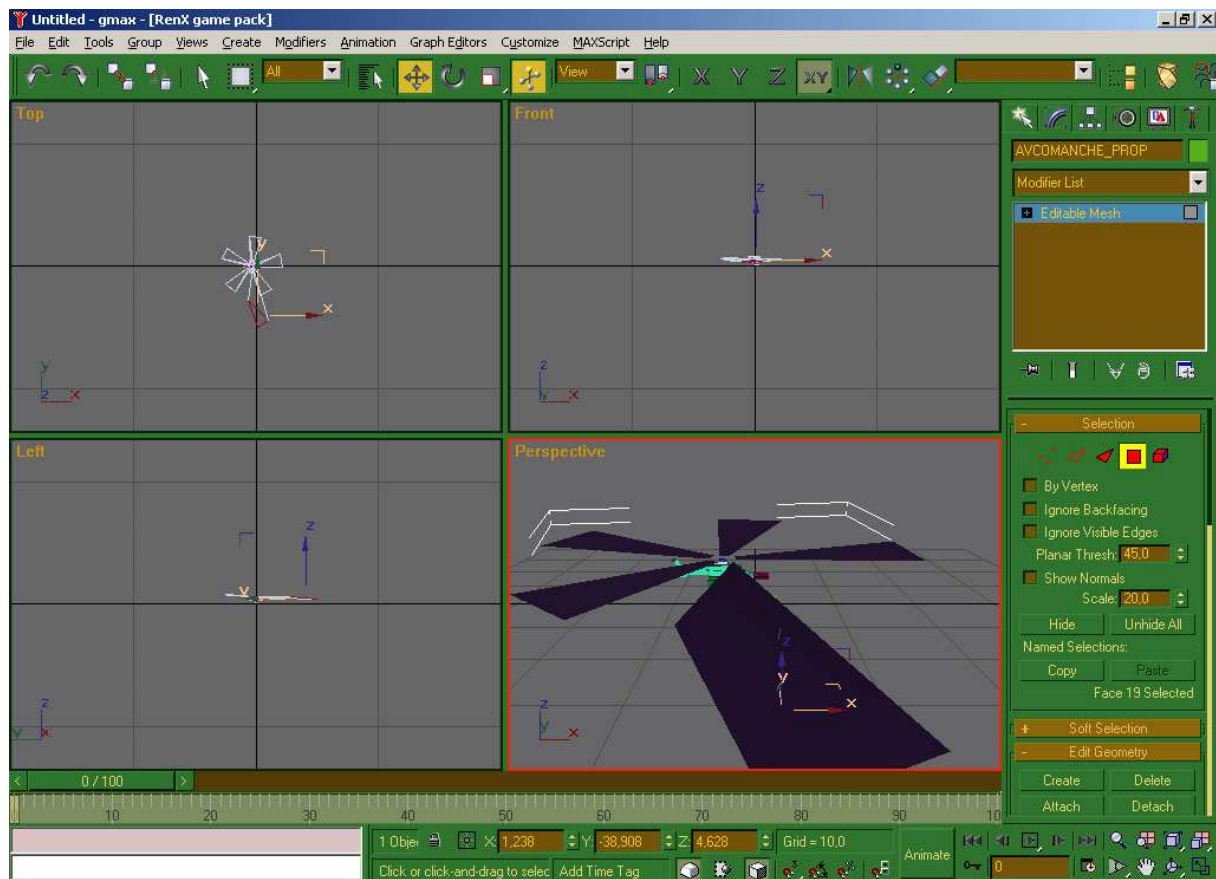


- Scale : modifier la taille d'un composant de l'objet



(très joli ;-))

- Manipulate : pour changer un peu dans n'importe quel sens



Puis aller dans File => Export => mettez le nom du fichier (ici AVComanche.W3D) et sélectionnez W3D comme extension.



Une autre menu apparaît (pour configurer les skeletons, ..)

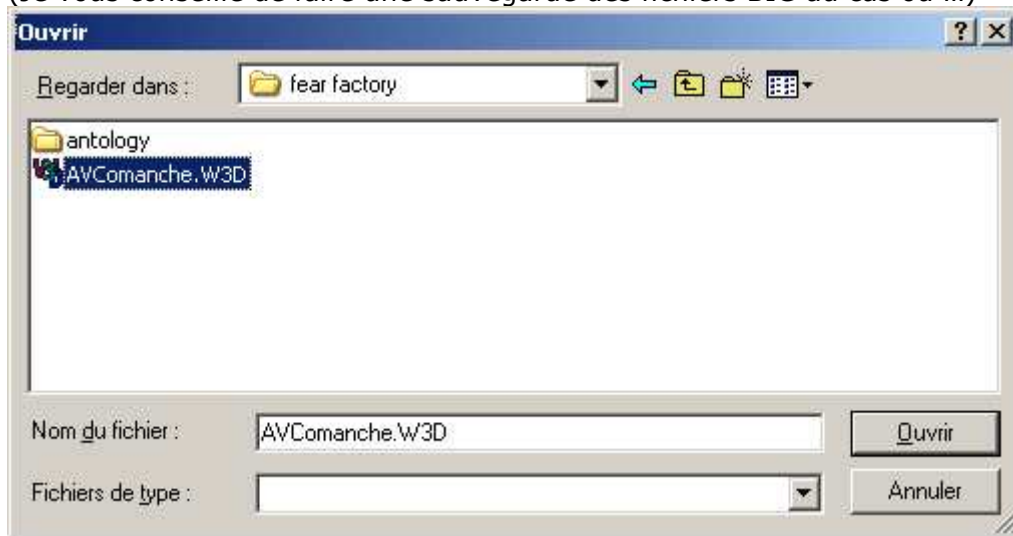
**b) Insérer le fichier W3D dans l'archive BIG (vous pouvez aussi voir le tuto de pit007a) :**



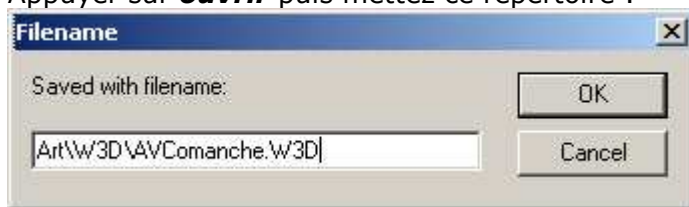
Téléchargez finalBig :

[http://filesnetwork.planetmirror.com/pub/filesnetwork/CnC\\_Generals/Utilities/BIG\\_Tools/finalbig3.zip](http://filesnetwork.planetmirror.com/pub/filesnetwork/CnC_Generals/Utilities/BIG_Tools/finalbig3.zip)

Lancez-le, allez dans **open** et sélectionnez votre archive 'W3D.big'. Maintenant, retrouvez le fichier Avcomanche.W3D présent déjà dans l'archive, mettez-le en surbrillance (clic gauche) et appuyez sur **ctrl + suppr**. Ensuite cliquez sur **ctrl + a** (Je vous conseille de faire une sauvegarde des fichiers BIG au cas où ...)



Appuyer sur **ouvrir** puis mettez ce répertoire :



Comme dans le java, c++ .. le répertoire est très important. Il faudra toujours mettre **Art/W3D/fichier.W3D** lorsque vous ajoutez un fichier W3D dans l'archive W3D.BIG. Cliquez sur Ok puis patientez quelques secondes.

Vous pouvez voir en bas de la liste des fichiers celui que vous venez d'ajouter. Ensuite, allez dans file => save. Voilà, le tour est joué, allons maintenant voir le résultat.

Lancez C&C generals :



Comme ils sont jolis nos comanches. Vous remarquerez qu'en ne modifiant qu'un seul des fichiers (Avcomanche.W3D) les hélices ne tournent plus alors prenez garde ☺ à bien tout modifier.

Sur ce, j'espère que vous avez compris comment fonctionnent en gros les W3Ds de C&C:Generals et je vous souhaite bon modding.

Créé par Blade-runner : [Blade-runner@x-trix.org](mailto:Blade-runner@x-trix.org)