

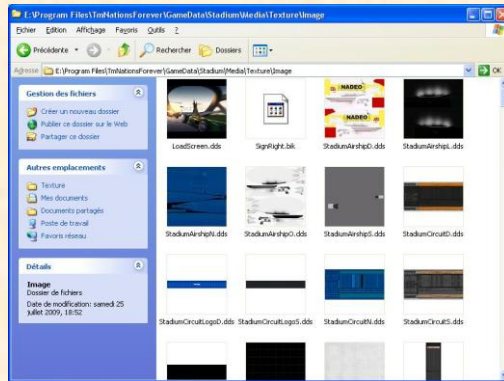
Tutorial pour faire un Mod par **OFFLulu**

Vu les nombreuses demandes, je mets les mains dans le cambouis, en faisant un tutorial qui va vous aider à réaliser votre propre Mod pour Trackmania. Les indications données ici, sont faites en utilisant le logiciel de retouche Photoshop, néanmoins, les manipulations doivent être possibles sous d'autres logiciels comme Gimp par exemple, téléchargeable [ICI](#)

Et il semble qu'il existe un plugin pour les DDS à télécharger [ICI](#). A vérifier !

Tout d'abord, il vous faut différents outils bien utiles.

Pour voir les fichiers DDS comme dans "Mes images", il suffit d'installer [DDS Thumbnail Viewer](#) : téléchargeable [ICI](#)



Ensuite, il faut avoir le [NVIDIA Plug-ins for Adobe Photoshop](#) qui permet de lire les fichiers DDS dans Photoshop et donc de les modifier : téléchargeable [ICI](#)

Bien, maintenant que nous avons les outils nécessaires afin de travailler confortablement, entrons dans le vif du sujet.

Un Mod est composé de différents fichiers qui sont en extension DDS et qui représentent les textures de l'environnement du jeu. En clair, ce que vous voyez au sein du stade, les routes, la terre, etc.

Afin de personnaliser cet environnement, et ainsi avoir à chaque map (si on le désire), un environnement différent, exemple : une route avec des pavés, et la map d'après, une route avec du bois, il faudra créer 2 Mods et les enregistrer dans le GBX de chacune des maps. Mais on verra ça plus tard...

Dans un premier temps, abordons la composition des fichiers et ce qu'ils représentent.

Ces fichiers se trouvent à la racine du jeu. Si le jeu est installé sur votre disque dur système, le chemin est donc :

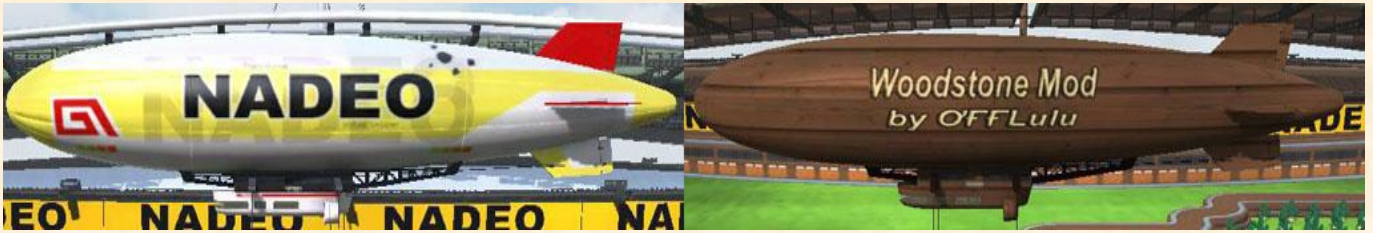
C:\Program Files\TmNationsForever\GameData\Stadium\Media\Texture\Image

Ci-dessous, la liste des textures et leur correspondance : Vous aurez dans un premier temps, les fichiers racine, puis en dessous les visions dans le jeu.

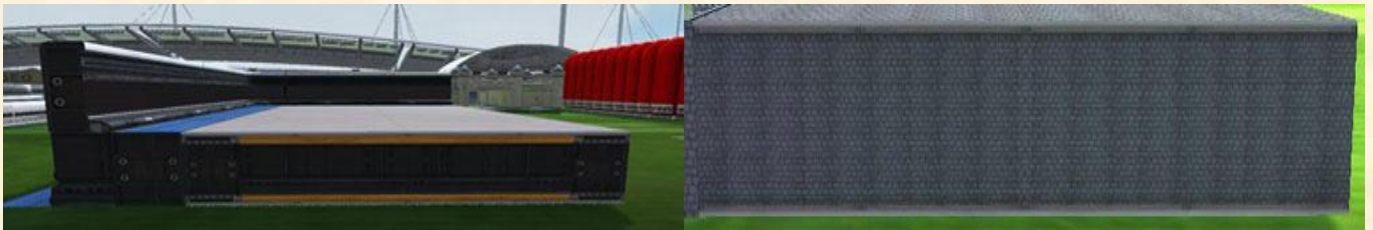
LoadScreen.dds : Ce fichier correspond à l'image de téléchargement entre 2 maps



StadiumDirtRoadBorderD.ddsStadiumAirshipD.dds : Ce fichier correspond au dirigeable de décoration



StadiumCircuitD.dds : Cela modifie la texture sur le côté du bloc de plate-forme.



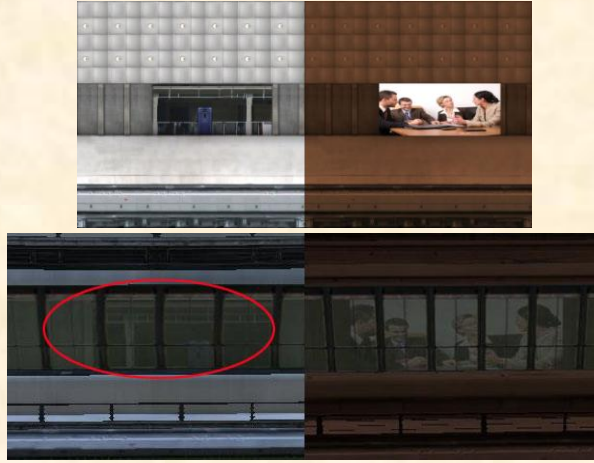
StadiumCircuitLogoD.dds : Modification du logo de la plate-forme



StadiumControlGlassD.dds: Cela modifie la texture du verre sur les bureaux : Pas d'exemple car je n'y touche pas



StadiumControlInteriorD.dds : Cela modifie la texture intérieure du bureau



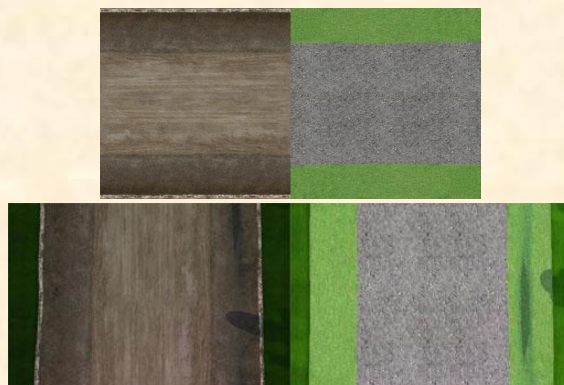
StadiumDirt1 et 2.dds : Modifie la texture de la terre. 2 fichiers pour un effet de relief



StadiumDirtGrid.dds : Modifie la texture du grillage qui entoure la terre



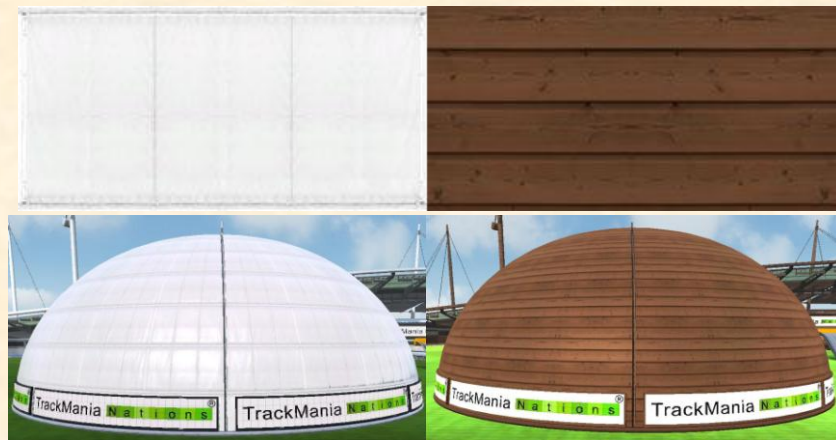
StadiumDirtRoad.dds : Modifie la texture de la route en terre



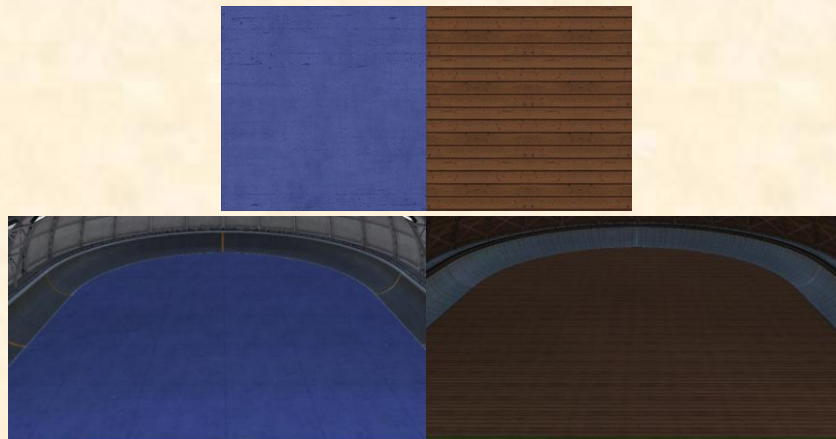
StadiumDirtRoadBorderD.dds : Modifie la texture du bord des virages relevés et du revêtement de la terre devant les baraques



StadiumFabricD.dds : Modifie la texture extérieure du grand dôme



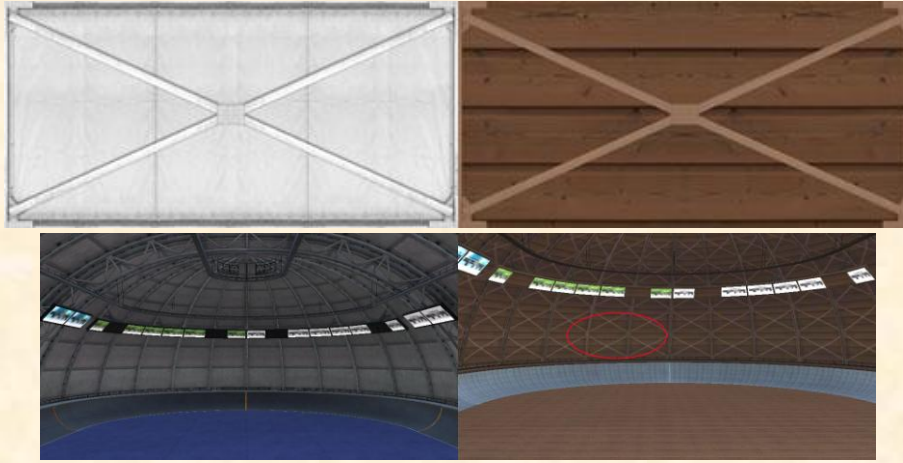
StadiumFabricFloorD.dds : Modifie la texture du sol dans le dôme



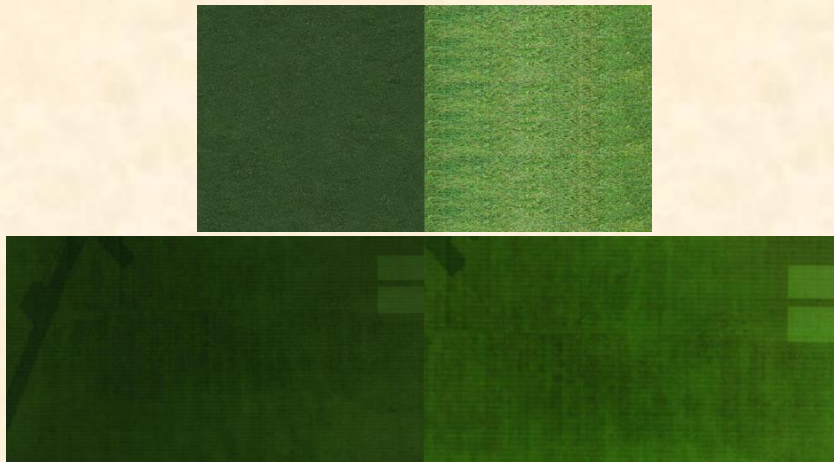
StadiumFabricPoolD.dds : Modifie la texture du bord de la piscine



StadiumFabricStructureD.dds : Modifie la texture intérieure du dôme



StadiumGrass1 et 2.dds : Modifie la texture de l'herbe du stade



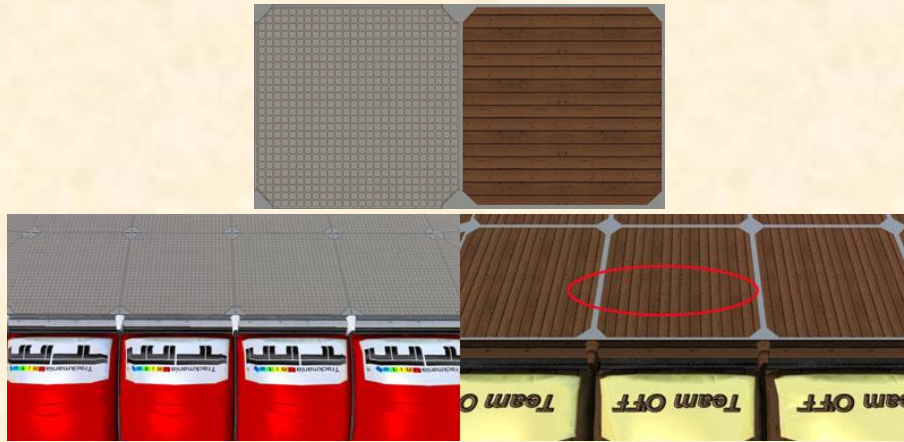
StadiumGrassFenceD.dds : Modifie les petits brins d'herbe quand on roule. Pour ne plus les voir, il suffit de supprimer la couche alpha. On verra plus tard, comment faire



StadiumGrassStripe.dds : Modifie l'image greffée dans la pelouse



StadiumInflatable2D.dds : Modifie la texture du revêtement sur le haut des blocs gonflables



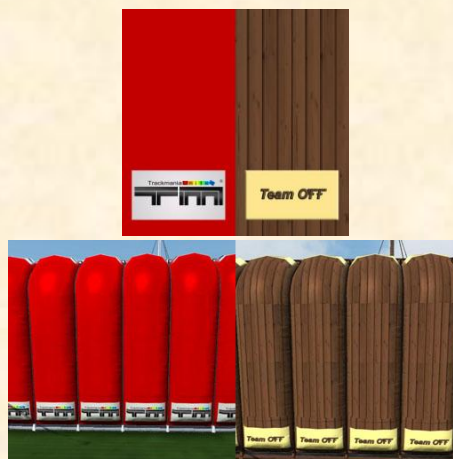
StadiumInflatableCactusD.dds : Modifie la texture des cactus



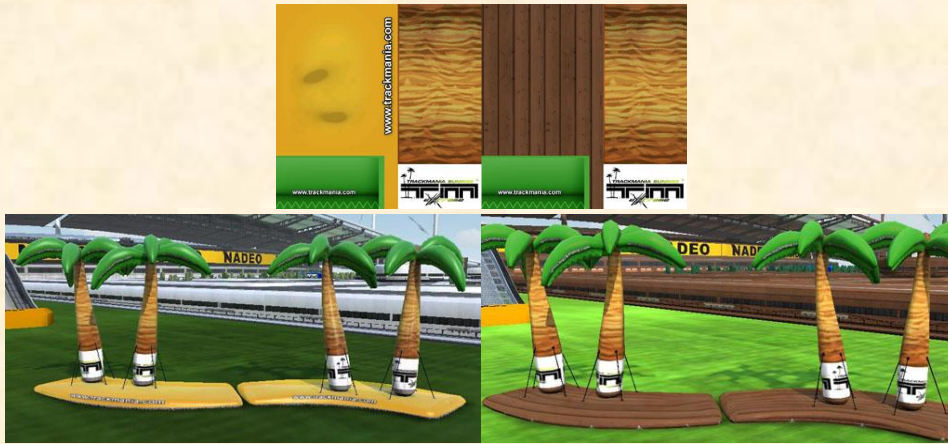
StadiumInflatableCastleD.dds : Modifie la texture des châteaux



StadiumInflatableD.dds : Modifie la texture des boudins gonflables



StadiumInflatablePalmTreeD.dds : Modifie la texture des palmiers



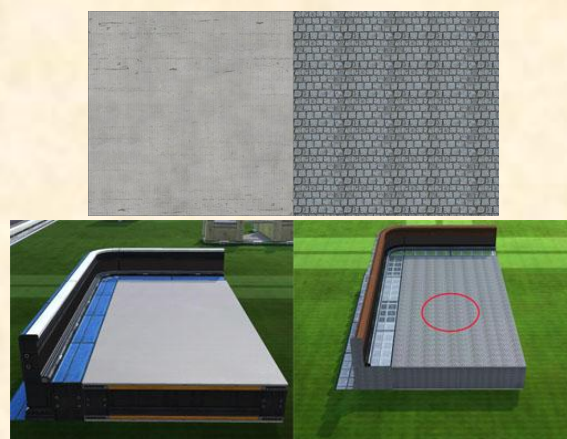
StadiumInflatableSnowTreeD.dds : Modifie la structure des sapins



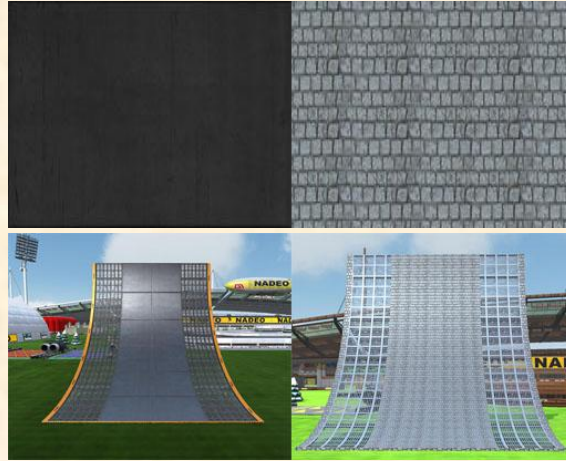
StadiumPillarD.dds : Modifie la texture des poteaux



StadiumPlatformD.dds : Modifie la structure du sol de la plate-forme



StadiumPlatformFloorD.dds : Modifie la structure du revêtement intérieur des loops



StadiumPubNvidiaWorldcup.dds : Modifie les blocs de décoration



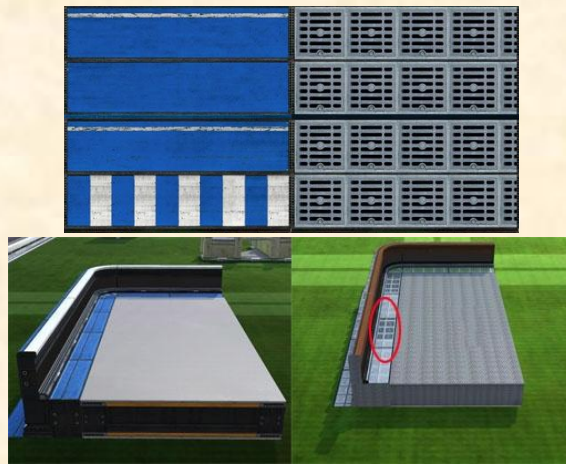
StadiumRaceSignsRubberD.dds : Modifie la texture d'affichage des Checks, départ, arrivée, etc. Celui du bas (TM ou OFF) modifie aussi le boudin aux extrémités



StadiumRoadBorderD.dds : Modifie la texture des bords de la route



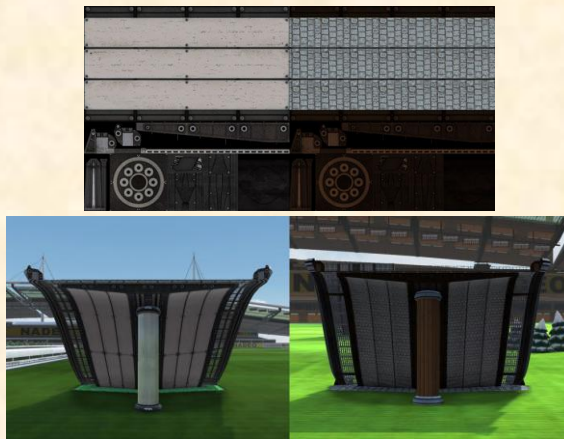
StadiumRoadCircuitBorderD.dds : Modifie la texture des bords de la plate-forme



StadiumRoadD.dds : Modifie la texture de la route, le dessous du départ, l'image de côté du départ, et l'affichage sur les tentes de décoration



StadiumRoadDetailsD.dds : Modifie la texture du dessous des routes en hauteur, la carrosserie arrière des turbos



StadiumRoadDirtToRoadD.dds : modifie la texture du bloc route en terre vers route



StadiumRoadDirtTurboD.dds : Modifie la texture des turbos sur la terre



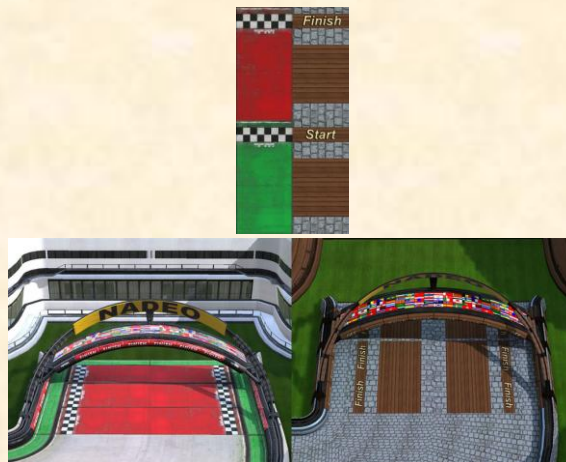
StadiumRoadFreeWheelingD.dds : Modifie la texture du bloc roue libre



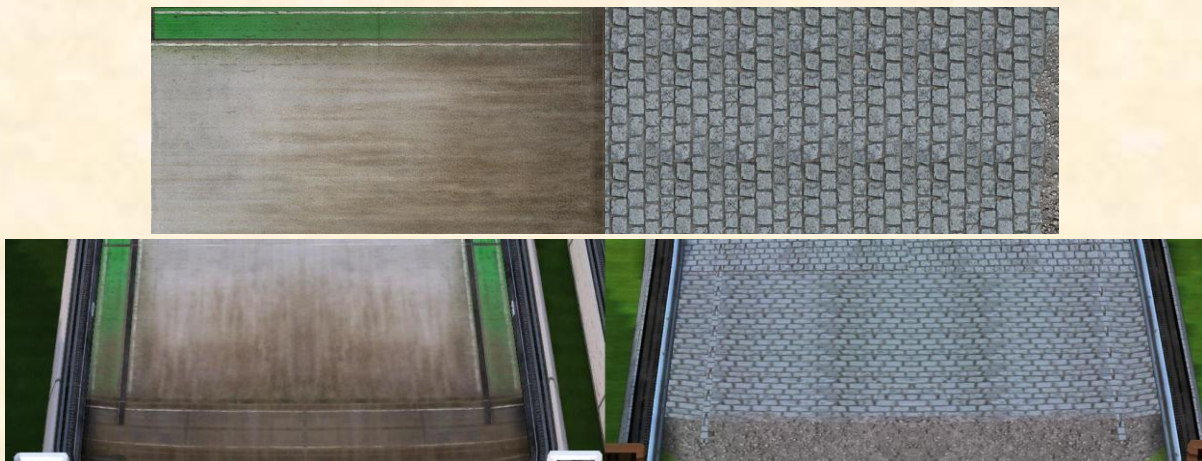
StadiumRoadGridD.dds : Modifie les grilles de bordure des routes en hauteur



StadiumRoadRaceD.dds : Modifie la texture du départ et de l'arrivée



StadiumRoadToDirtD.dds : Modifie la texture du bloc route vers la route en terre



StadiumRoadTurboD.dds : Modifie la texture des turbos sur la route (même principe que pour la terre)

StadiumRoadTurboRouletteD.dds : Ce sont les turbos à puissance variable. Même chose que pour les turbos classiques, mais il faut changer la couleur du fichier S pour voir les nuances changer (on verra plus loin à quoi correspond ce fichier)

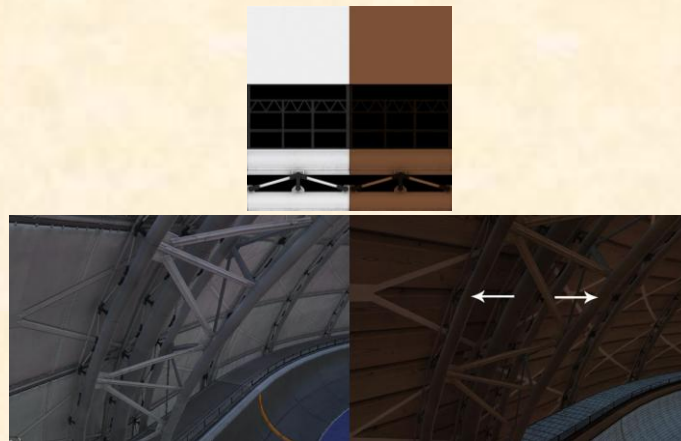
StadiumSculpt2D.dds et StadiumSculptD.dds : Je n'ai pas réussi à déterminer ce que cela modifiait.

StadiumStartLogoD.DDS : Modifie la texture du logo sur le départ



StadiumStartSignD.dds : Modifie la texture des feux tricolores près du départ. **StadiumStartSignGlow.dds** : Feux tricolores sous le premier check (perso je n'y touche pas).

StadiumStructureAlphaD.dds : Modifie la texture de l'armature du dôme



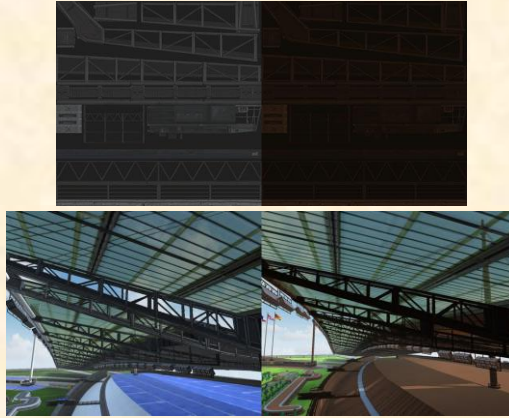
StadiumStructureGenericD.dds : Modifie la texture intérieure de l'armature du dôme



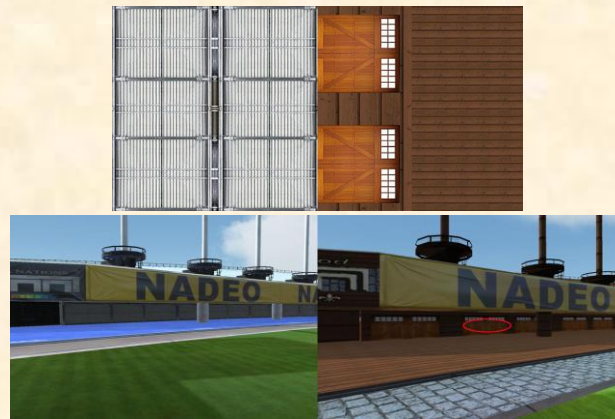
StadiumWarpAuvent2D.dds : Modifie la texture des bureaux



StadiumWarpAuventAlphaD.dds : Modifie la texture des poutrelles métalliques sous le toit du stade



StadiumWarpAuventD.dds : Modifie la texture des garages sous chaque bord du stade



StadiumWarpFlagA.dds : Modifie la texture des drapeaux

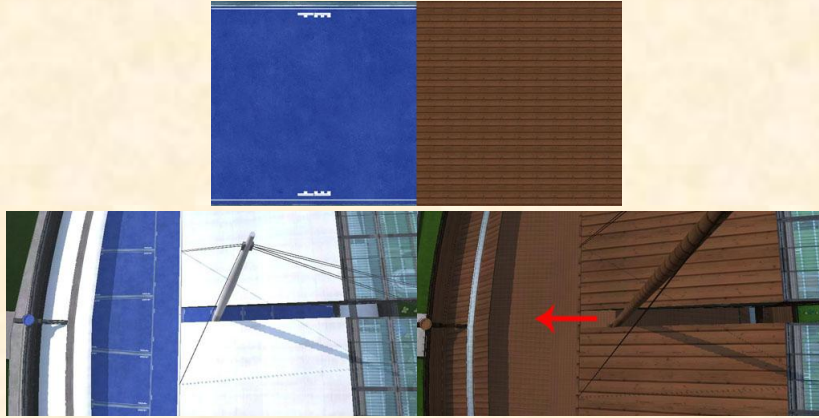


StadiumWarpGlassD.dds : Modifie la texture des vitres du toit du stade (perso je n'y touche pas)

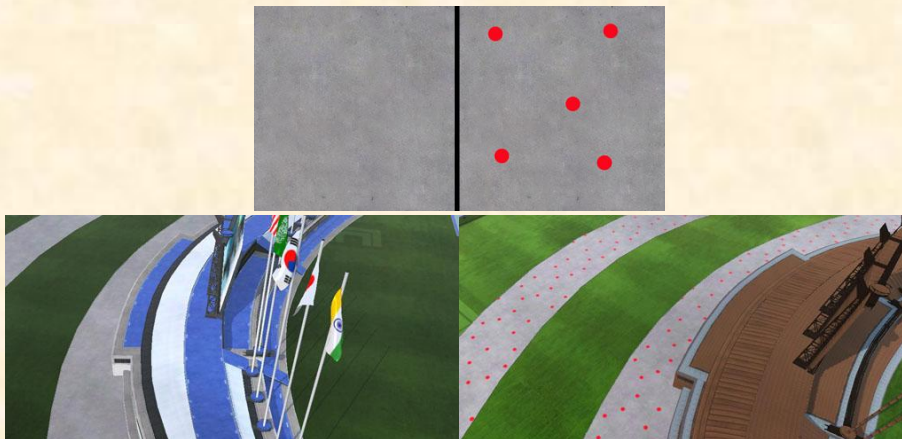
StadiumWarpLogosD.dds : Modifie la texture des boudins intérieurs, des affichages sur les baraques et des petits drapeaux le long de la piste



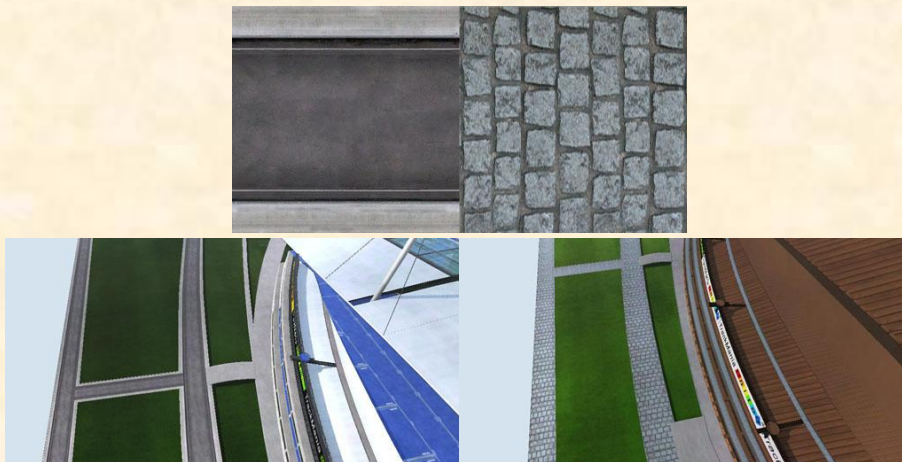
StadiumWarpParkingD.dds : Modifie la texture du parking à l'arrière du stade



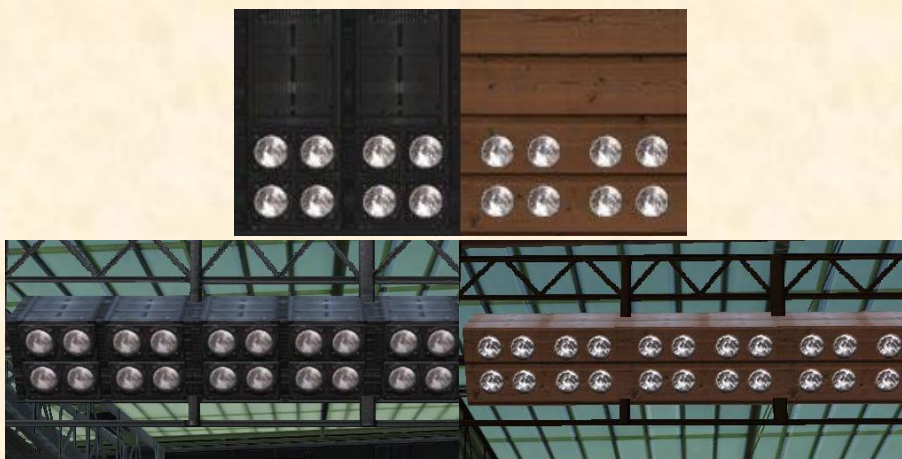
StadiumWarpParvisD.dds : Modifie la texture du béton à l'arrière du stade



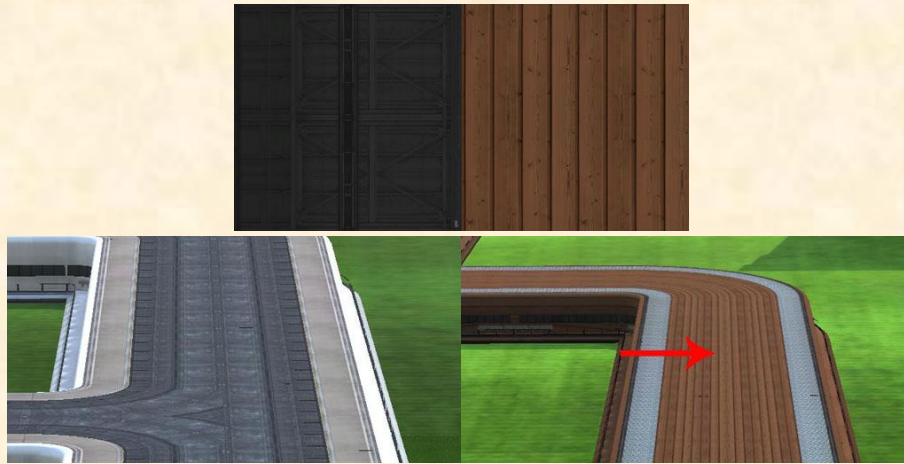
StadiumWarpRouteD.dds : Modifie la texture de la route en dehors du stade



StadiumWarpSpotsD.dds : Modifie la texture de l'entourage des spots



StadiumWarpStands2D.dds : Modifie la texture du toit des bureaux et la coque des turbos



StadiumWarpStandsD.dds : Modifie la texture des garages sur les faces du stade, la route juste devant ces derniers, et les rebords de toit des bureaux



Bien, maintenant que nous avons identifié les principales textures pour créer un Mod, vous aurez noté en ouvrant le dossier racine que pour certains de ces fichiers, il y avait des lettres différentes à la fin. Exemple : **StadiumWarpStandsD.dds**, **StadiumWarpStandsS.dds**, **StadiumWarpStandsN.dds**.

D : Correspond au **Diffuse map**

Diffuse est la texture de base. Ce à quoi ressemble le bloc sans aucun effet appliqué.

Format : DXT 1



S : Correspond au **Specular map**

Specular map indique où la texture doit briller, et de quelle couleur.

Dans la couche alpha (transparence), vous définissez comment doit briller la pièce

0% transparent = brillent

100% transparent = mat

L'image ressemble à la texture diffuse, mais beaucoup plus lumineux.

Format : DXT 5



N : Correspond au **Normal map**

Normal map est souvent utilisé pour donner de la profondeur au diffuse map
Chez Nadéo, il faut supprimer les rouges des RGB de l'image.

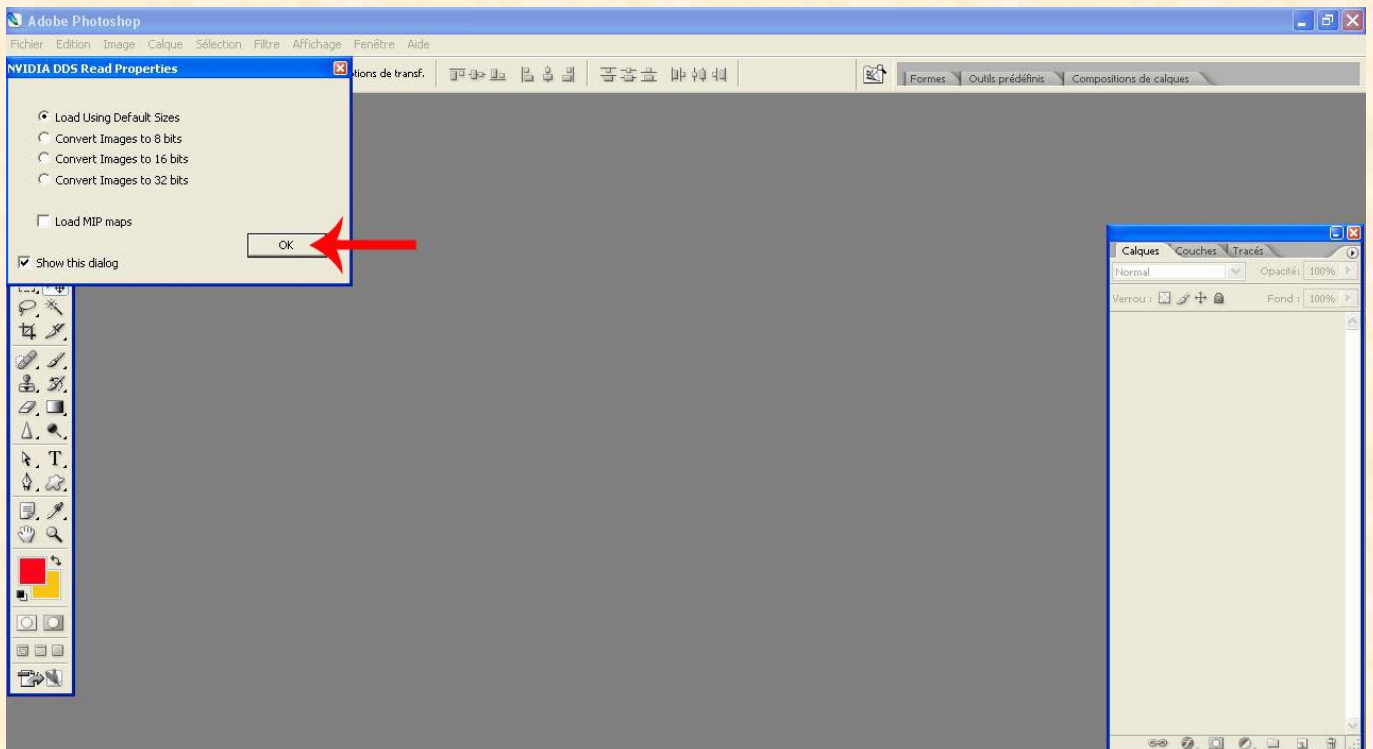
Format DXT 5



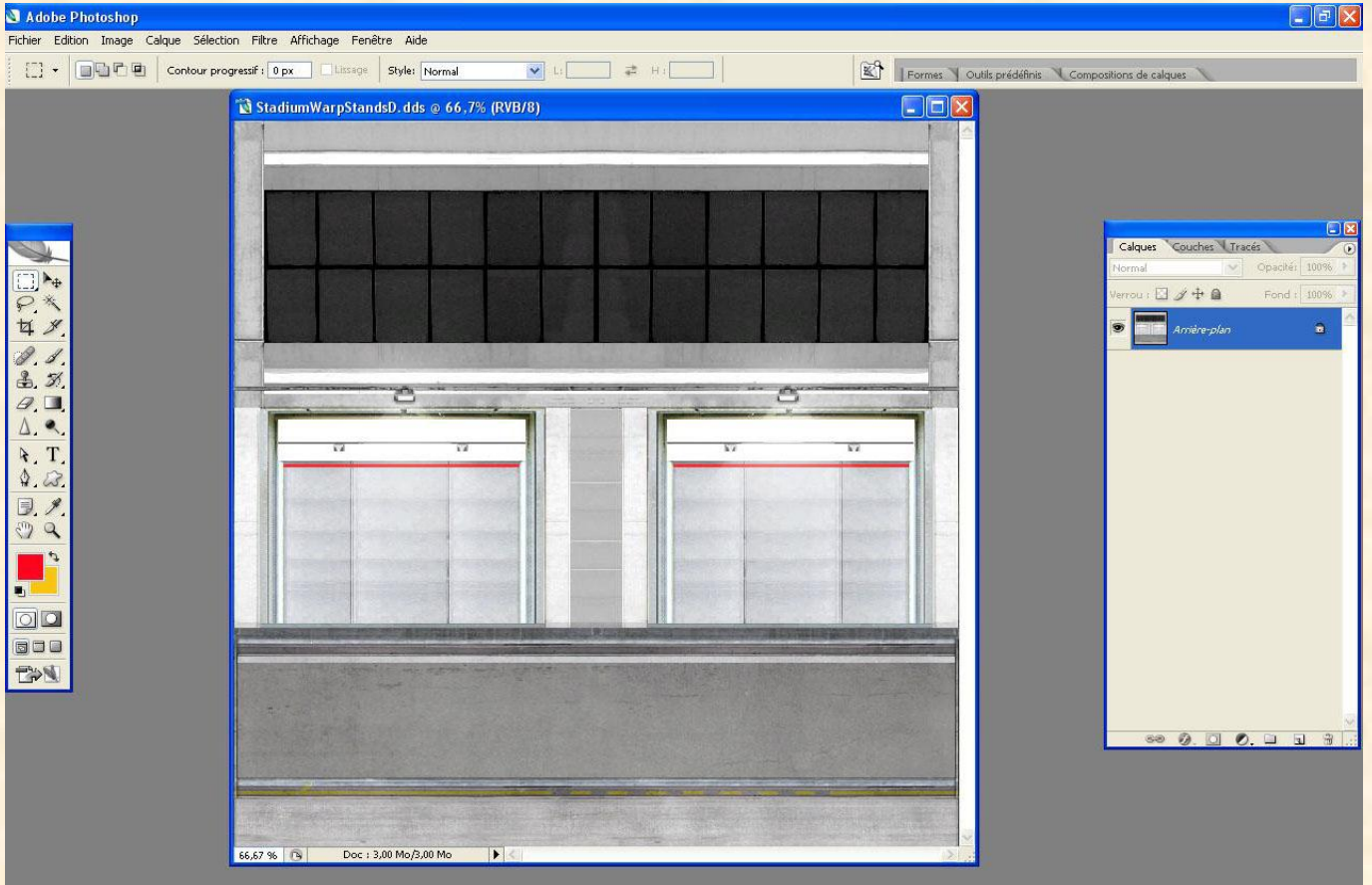
C'est bien beau tout ça, mais comment on fait ??? Personnellement, j'utilise Photoshop CS2, mais c'est possible de le faire avec d'autres logiciels. Voir au début de ce tutorial.

Tout d'abord, ouvrez le fichier original **D** à la racine. Veillez à bien avoir téléchargé le plugin NVIDIA, sinon ça ne marchera pas. Gardons notre exemple de **StadiumWarpStandsD.dds**.

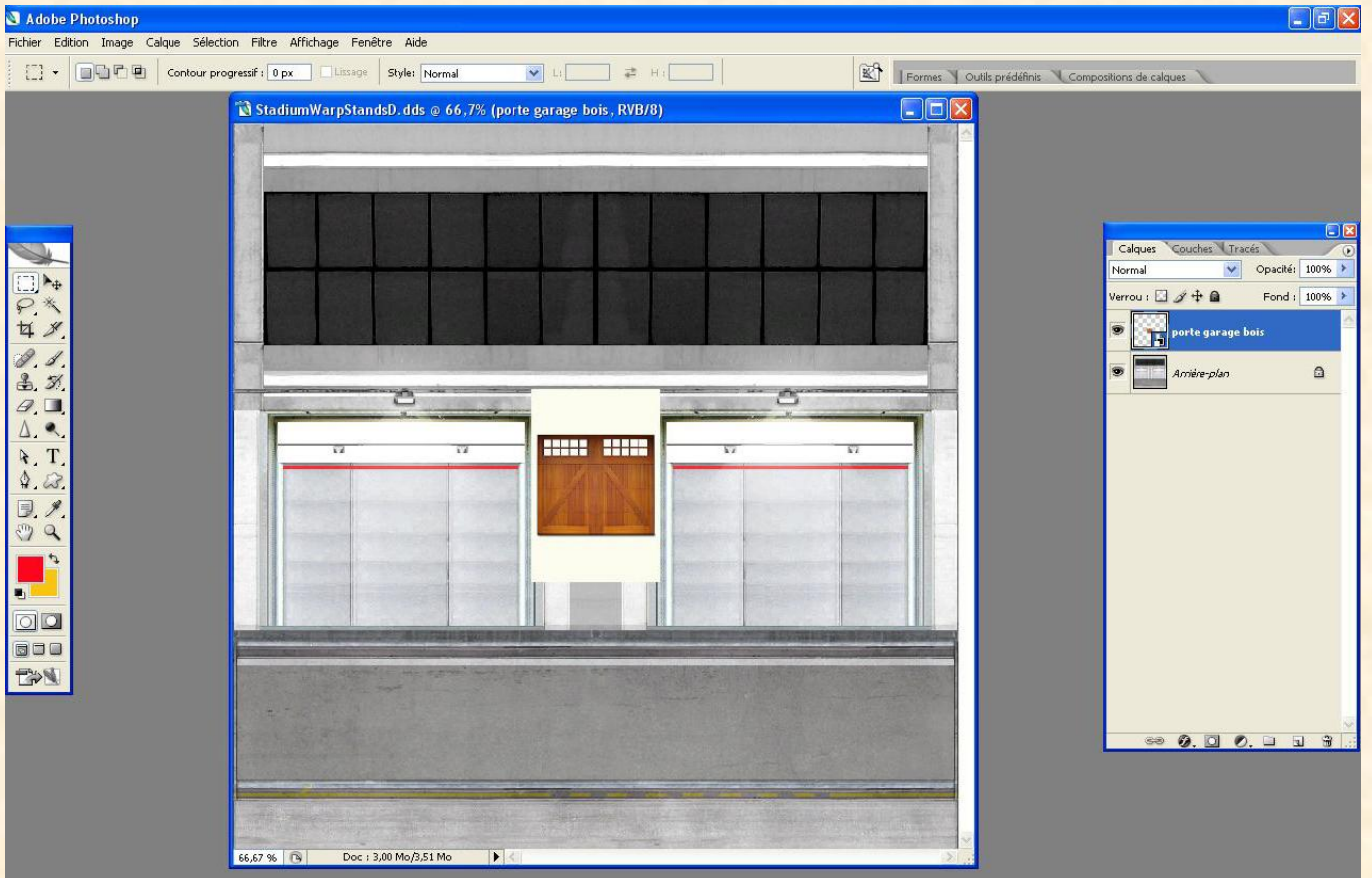
Vous aurez ceci à l'écran. Conservez ces réglages.



Vous aurez alors ceci

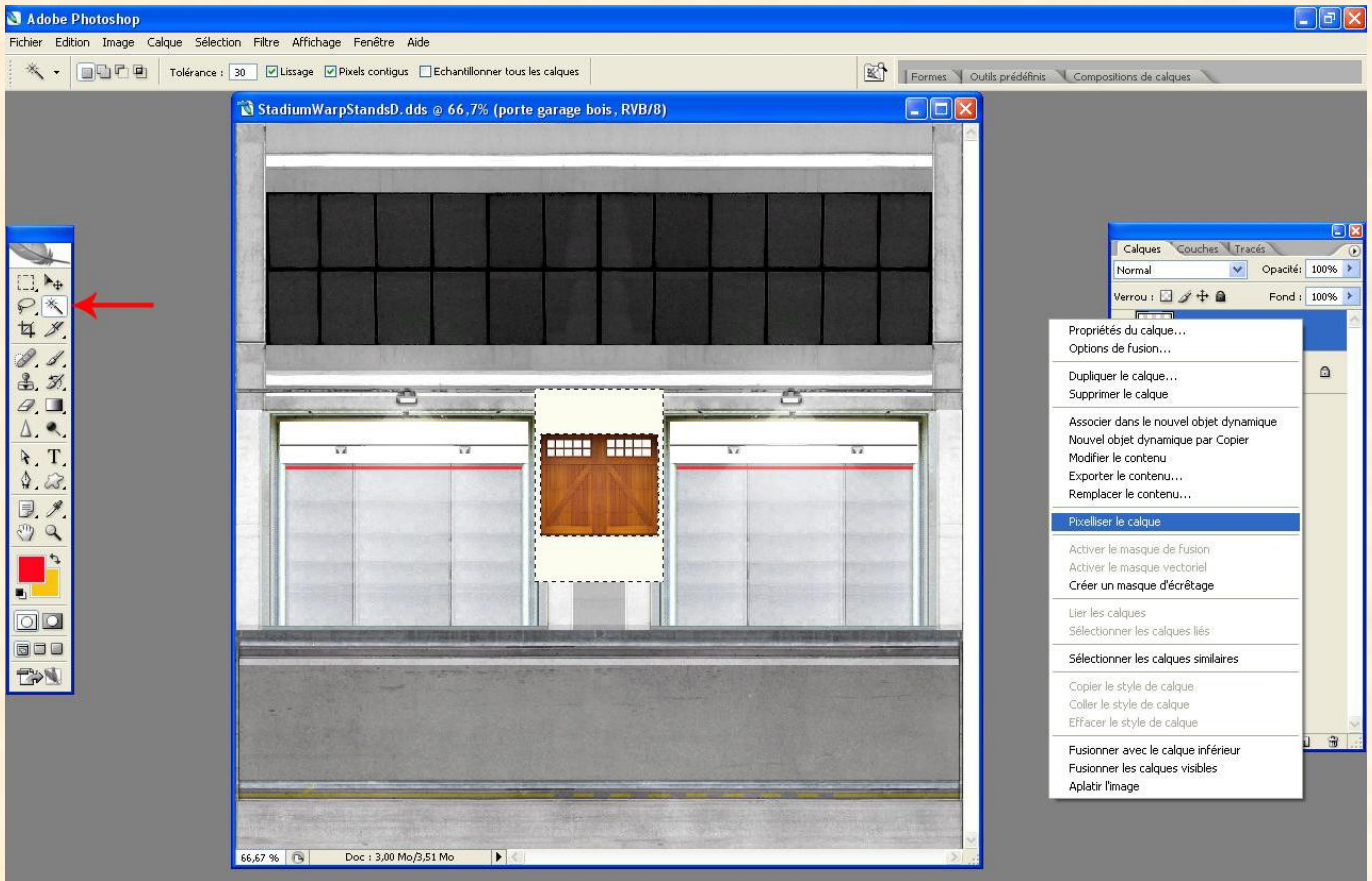


Vous voulez placer une texture. Moi j'ai pris une image sur Google. Cliquez sur Fichier, puis importer et allez chercher votre image puis validez. Vous vous retrouvez avec ceci.

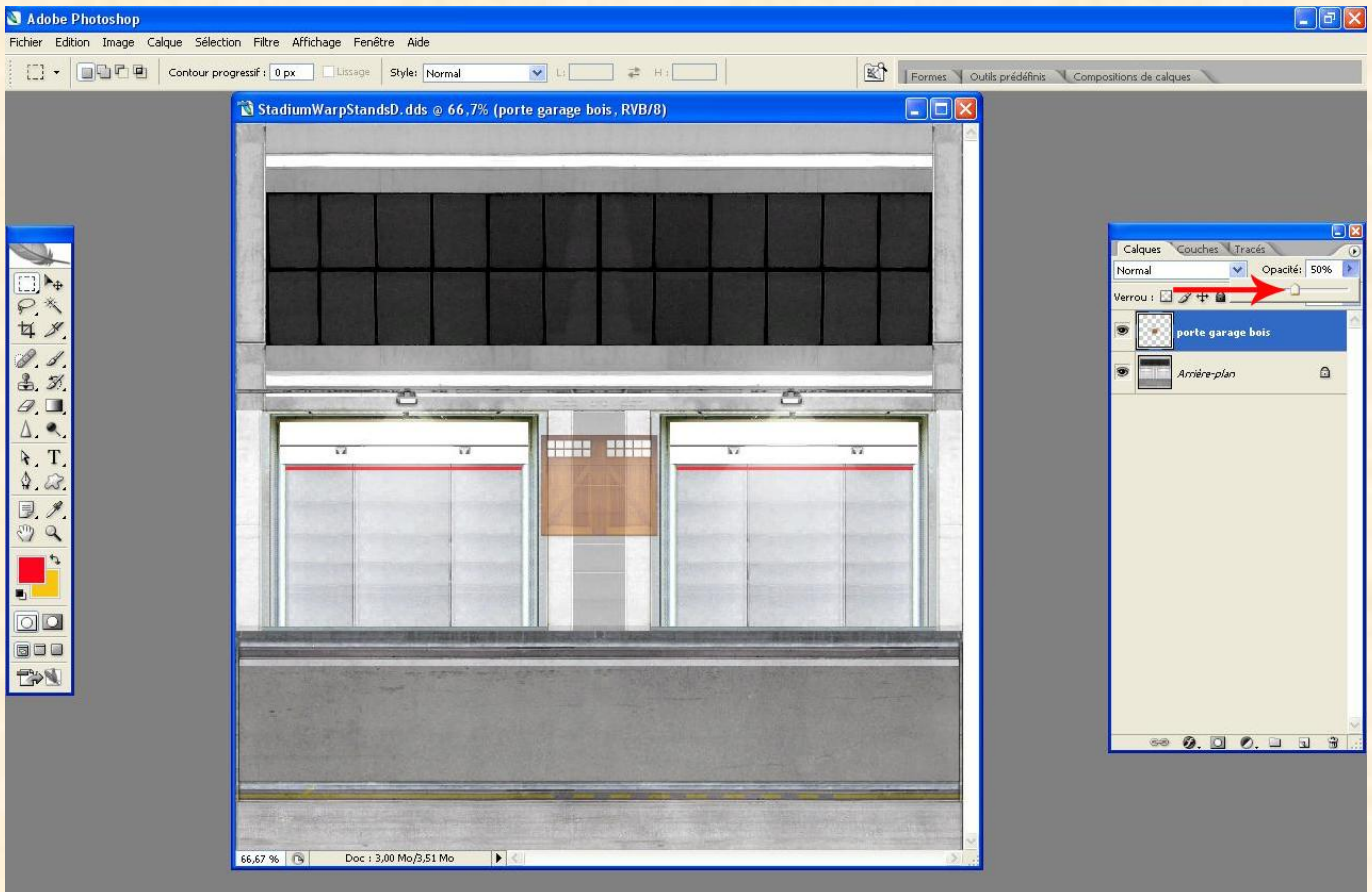


Maintenant il s'agit de la mettre à l'échelle et de la positionner. On va commencer par enlever le blanc extérieur de l'image. Pour se faire, on doit pixelliser le calque, donc cliquez droit sur le calque dans la fenêtre des calques à droite, et descendez jusqu'à pixelliser. Ensuite, on prend l'outil baguette magique (suivre la flèche) et on clique dans le blanc à l'extérieur de notre

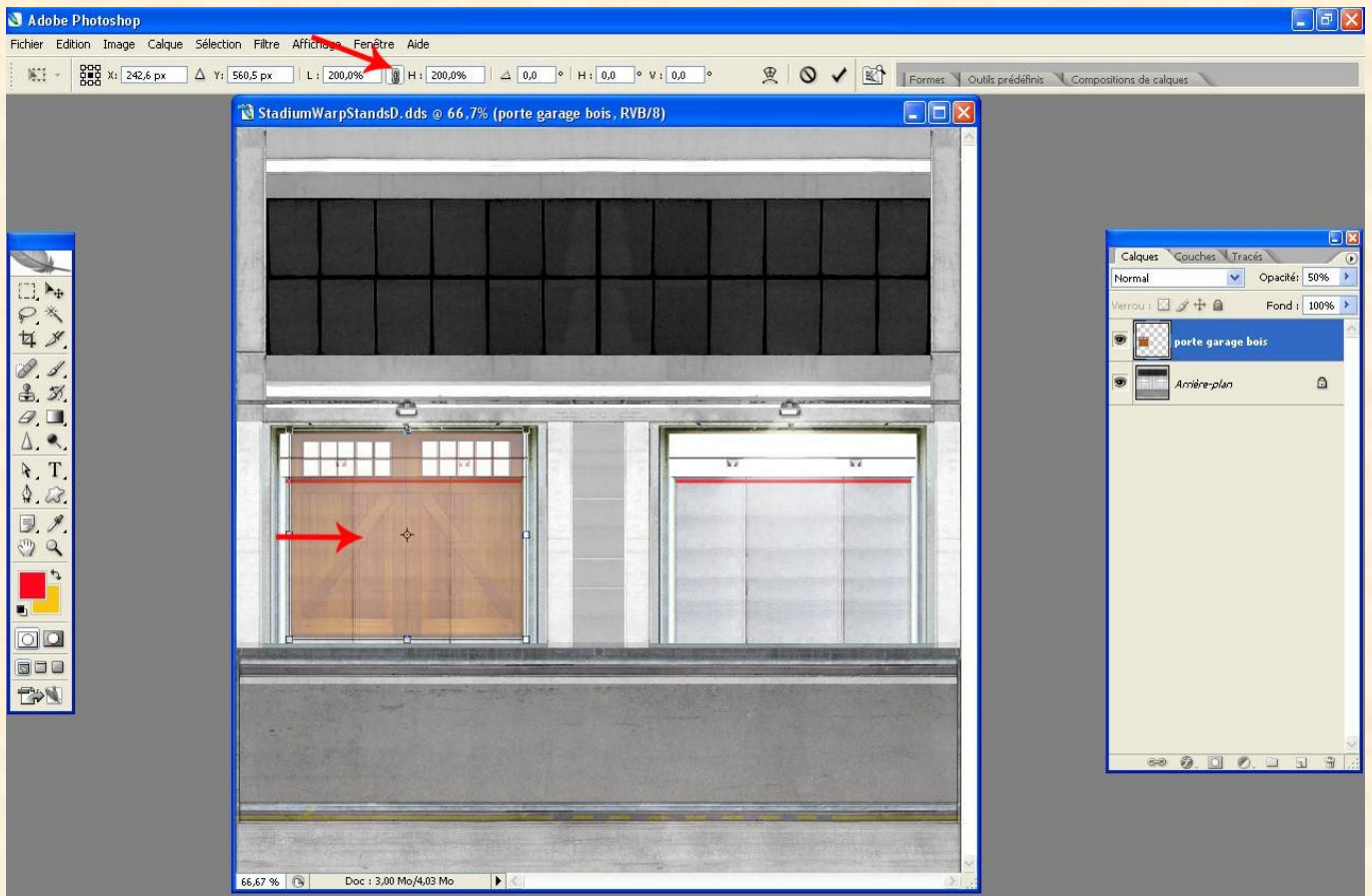
porte. Vous verrez des pointillés entourer notre porte. Il suffit maintenant de taper sur la touche supprimer et hop plus de blanc, magique, non !!! Cliquez ensuite n'importe où dans Tshop afin de supprimer les pointillés.



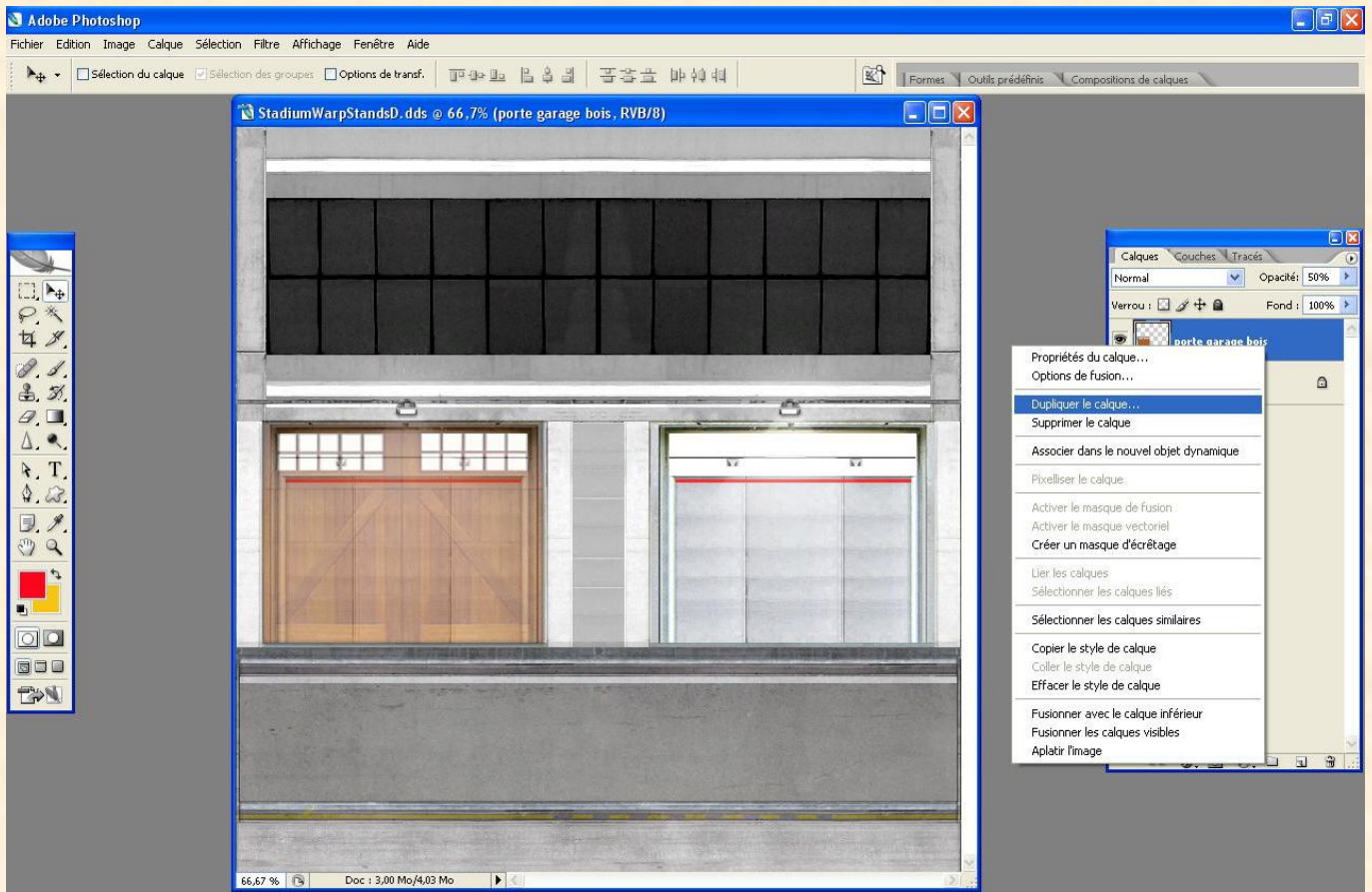
Ensuite, on va enlever un peu d'opacité à notre porte de manière à voir par transparence notre arrière plan. Suivez la flèche du screen. Réglez sur 50%. Vous voyez on distingue l'arrière plan derrière ?



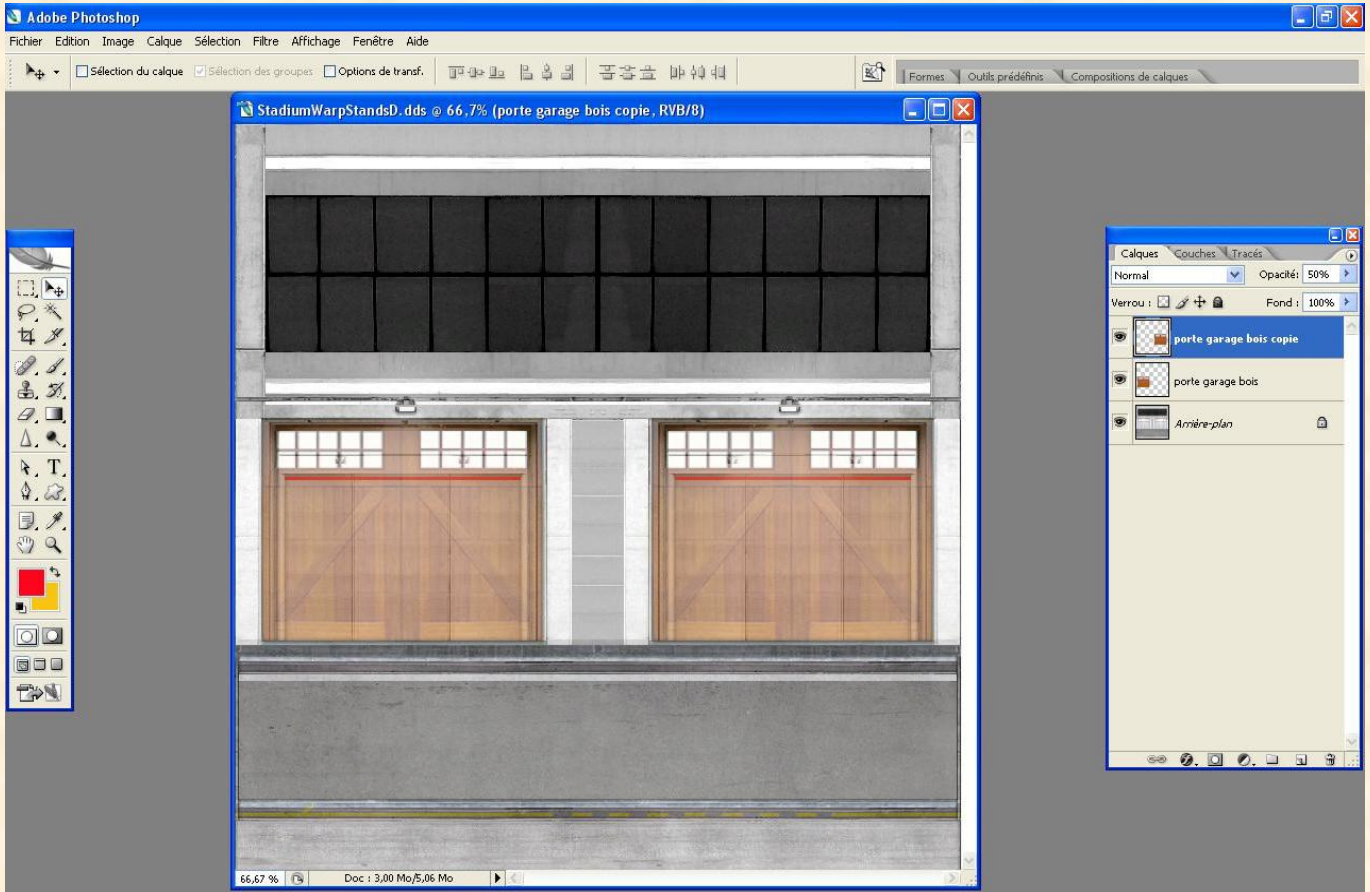
Maintenant, il faut mettre à l'échelle notre porte. Pour cela, cliquez sur ctrl+T et dans les options en haut cliquez sur le petit maillon de chaîne et indiquez la valeur 200% dans L. Vous verrez donc votre porte s'agrandir. Déplacez-la de manière à la positionner devant l'une des portes sur l'arrière plan.



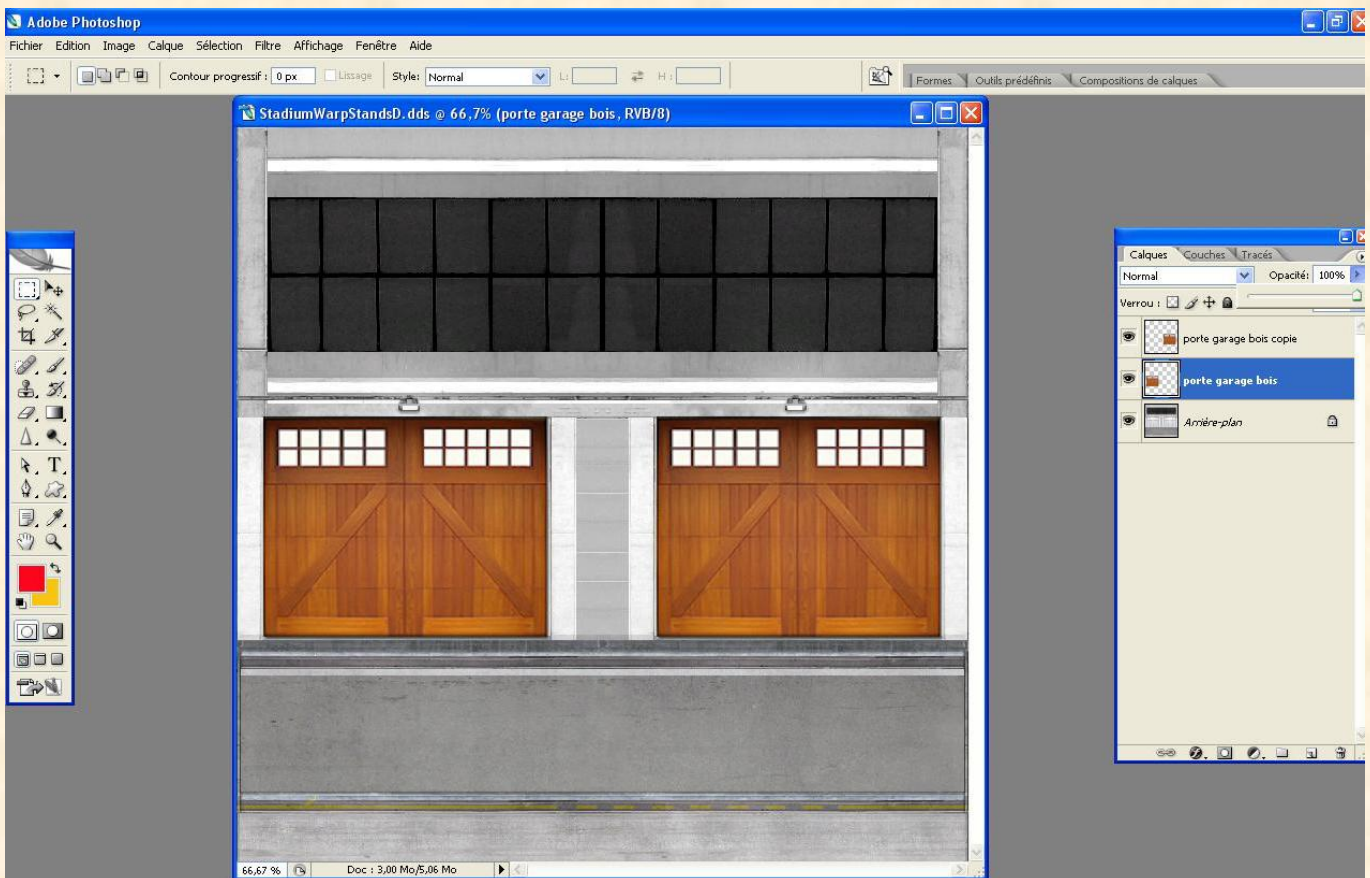
L'échelle n'est pas parfaite mais pour ajuster, jouez sur les bordures du cadre de la porte en les étirant, puis valider. Ensuite, pour l'autre porte, il suffit de dupliquer notre calque en faisant un clic droit, comme indiqué ci-dessous.



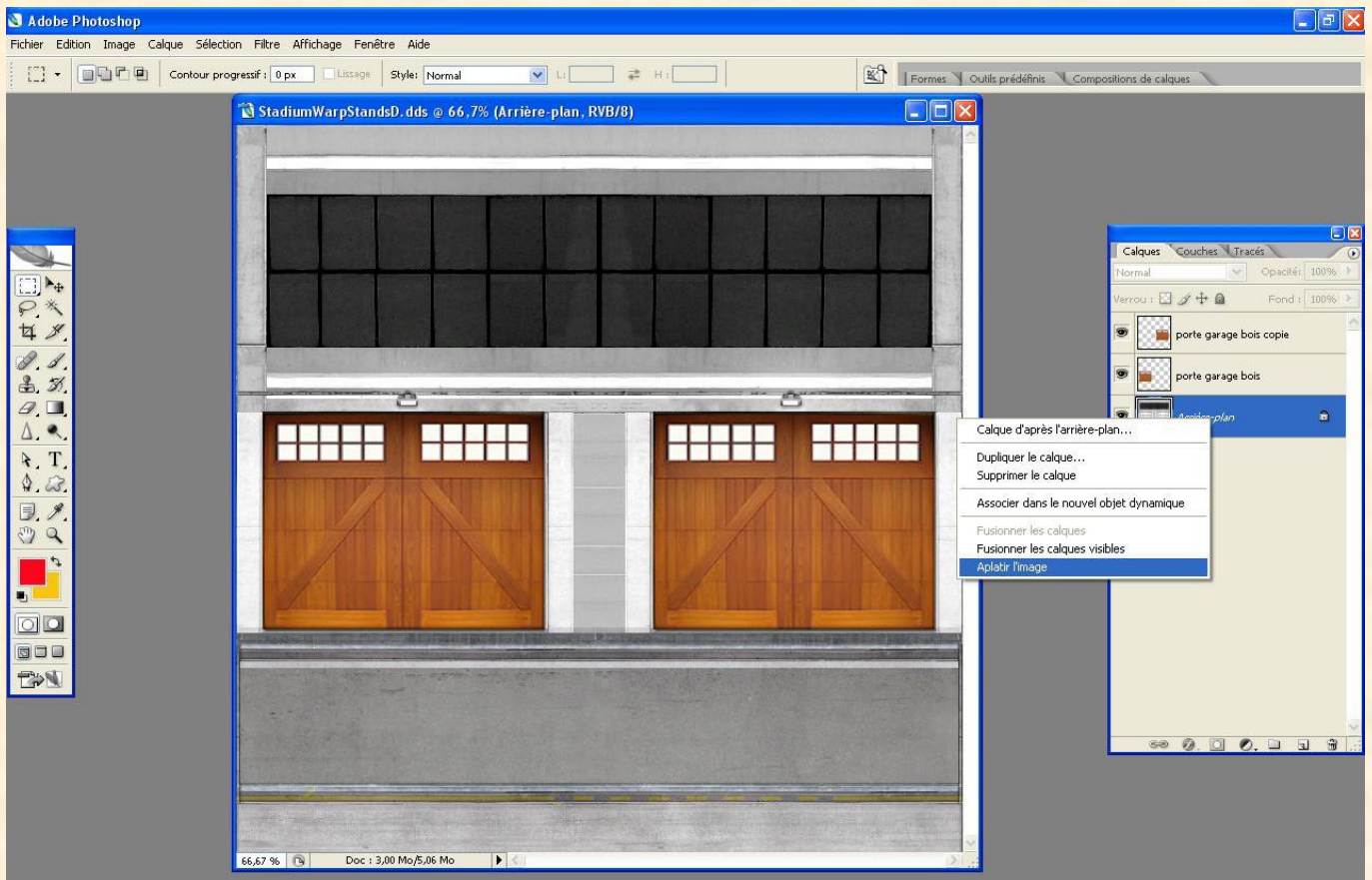
Ensuite, déplacez ce dernier avec les flèches du clavier pour l'ajuster sur l'arrière plan de l'autre côté, comme ci-dessous.



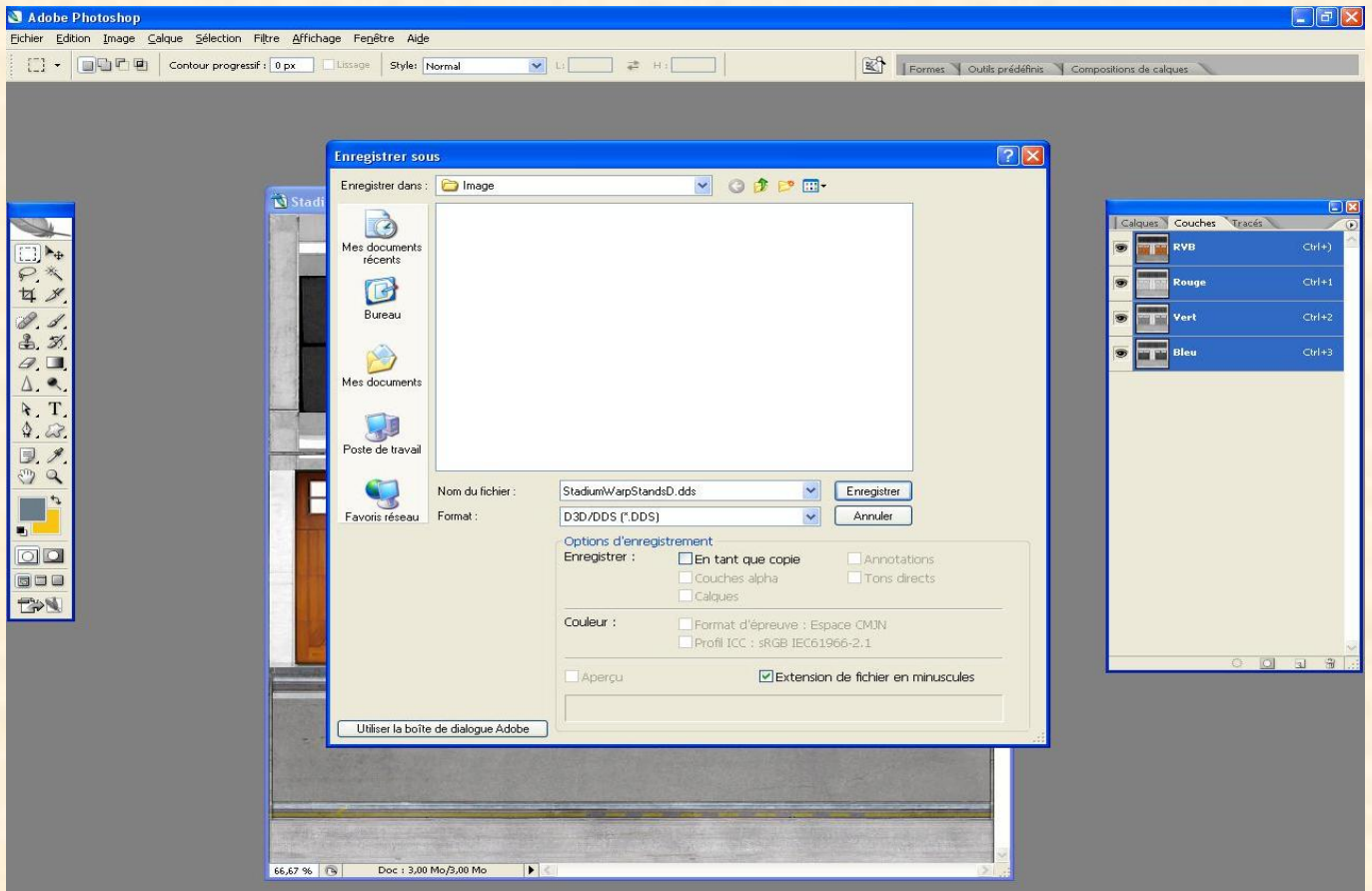
Il ne reste plus qu'à remonter l'opacité à 100% pour chacun des calques, et voilà une texture d'appliquée.



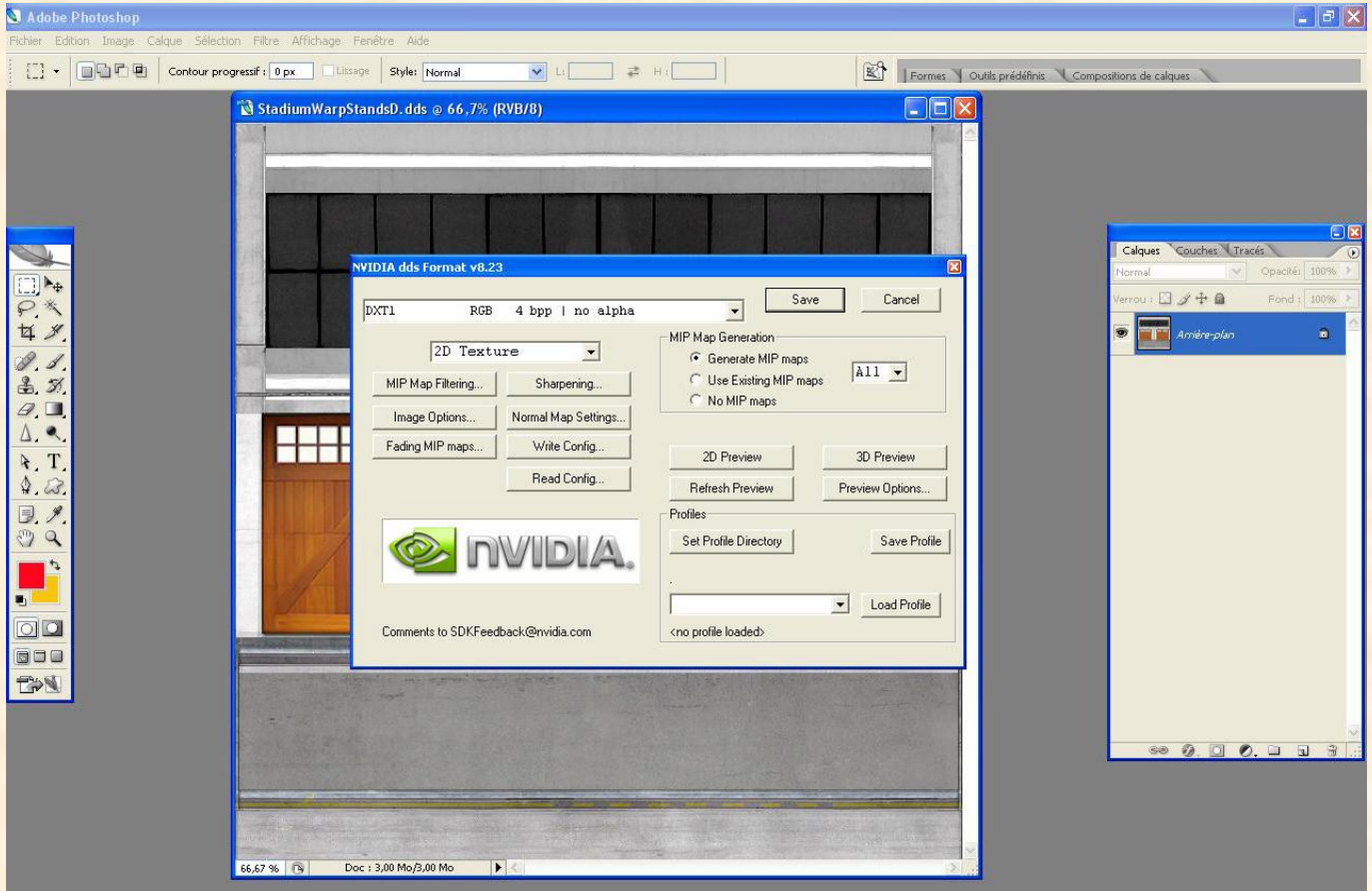
A vous après d'ajouter des textures autour des portes en fonction de vos envies. La procédure est la même. Maintenant, il faut enregistrer notre travail. Il faut d'abord aplatir l'image afin d'associer tous les calques. Pour ça, cliquez droit sur le calque arrière plan et descendez sur l'option aplatir l'image. Vous voyez, il ne nous reste plus qu'un seul calque ?



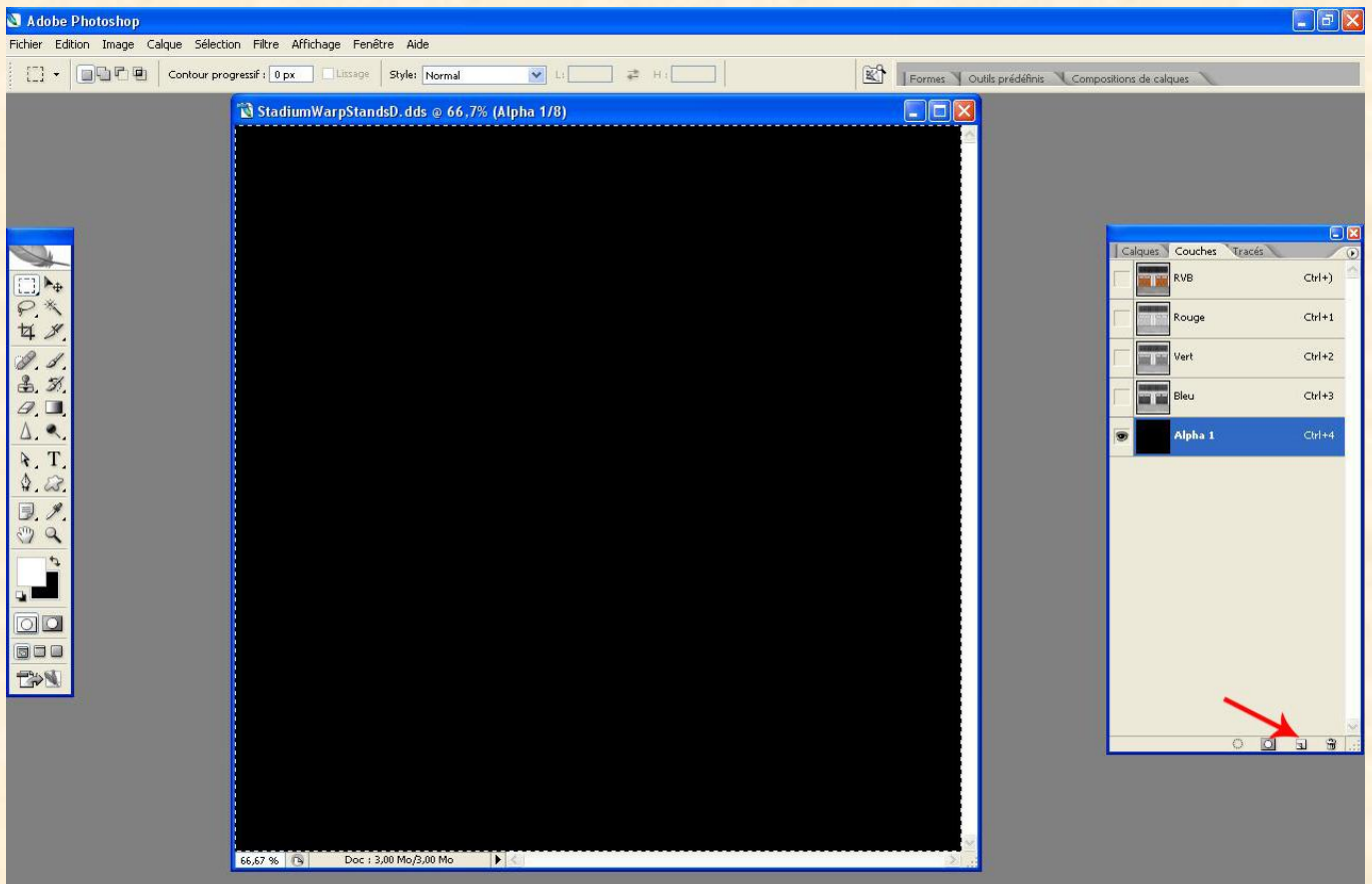
Maintenant, réduisez Photoshop et créez un dossier sur le bureau afin de pouvoir enregistrer votre fichier. Appelez-le comme vous voulez, disons "Essaimod". A l'intérieur de ce dossier créez un nouveau dossier nommé "Image" Agrandissez à nouveau Photoshop et cliquez sur "Fichier", "Enregistrer sous", sinon vous allez écraser le fichier original du jeu. Sélectionnez votre dossier "Essaimod" puis "Image" et ok. Si vous avez suivi toutes les étapes indiquées, l'extension est automatiquement en DDS.



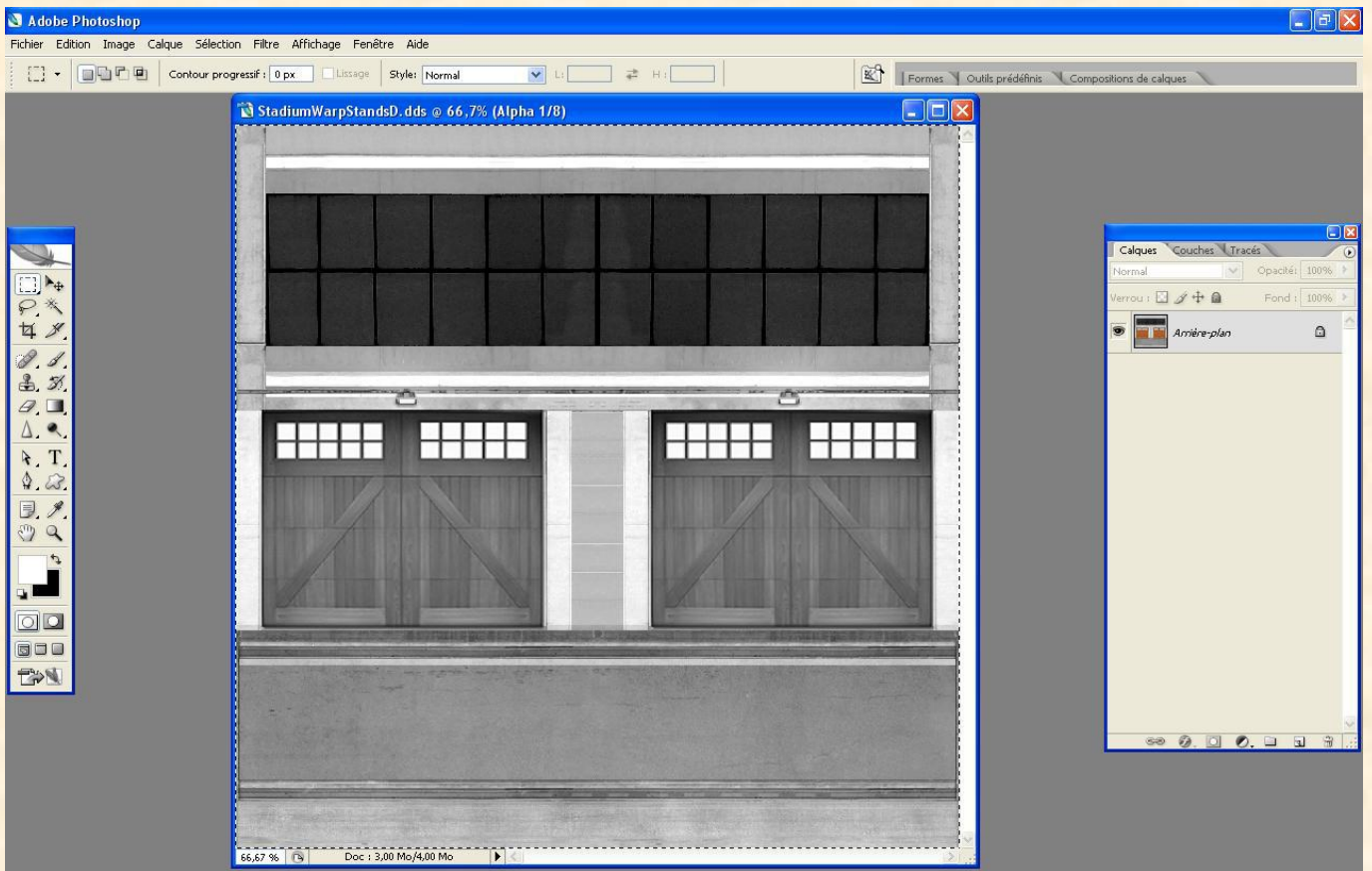
Sur la fenêtre suivante qui apparaît, sélectionnez les options indiquées ci-dessous :



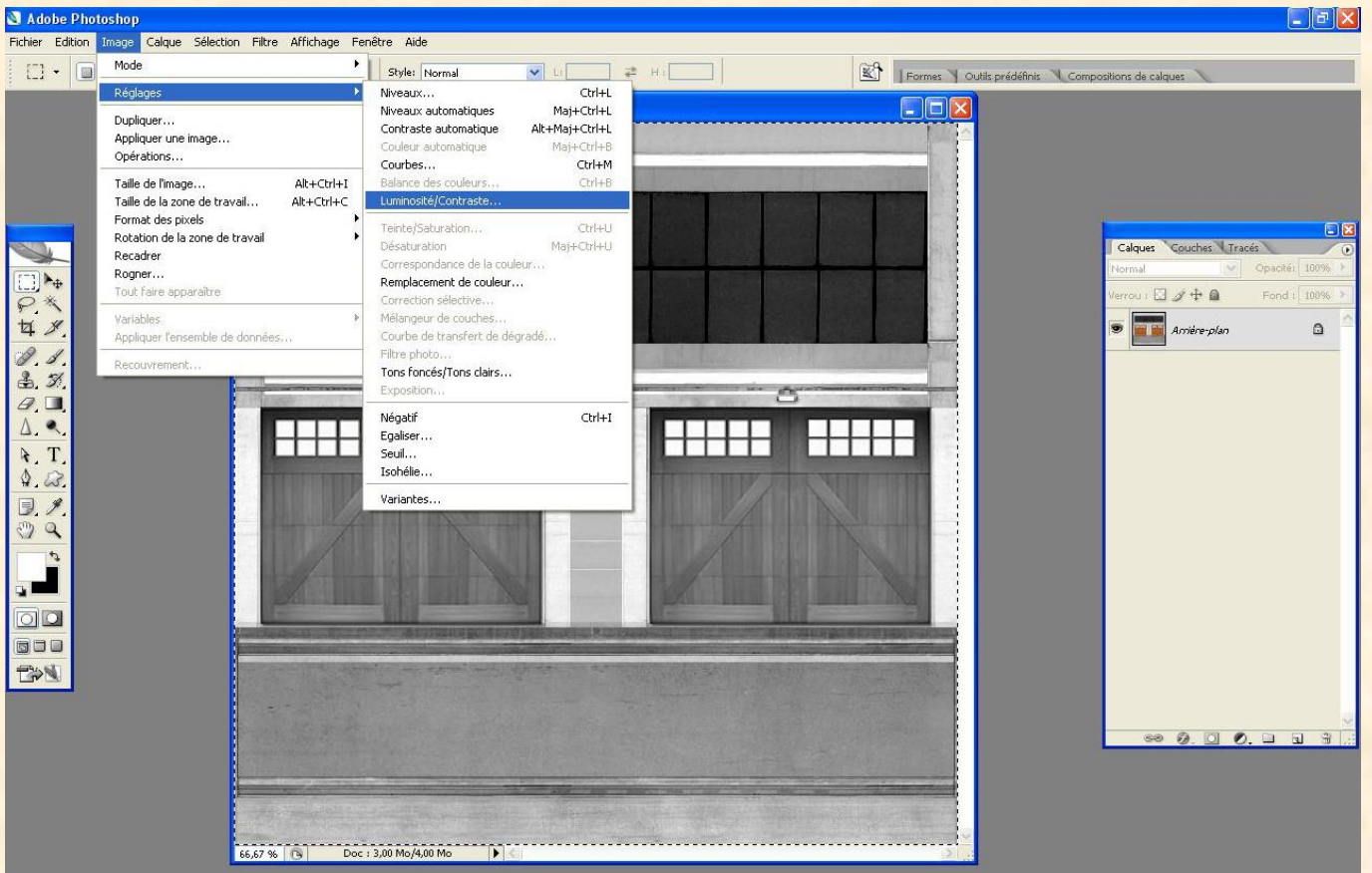
Ensuite nous allons créer notre **Specular map**. Tout en conservant votre fichier **D** sous Tshop, vous allez faire ctrl+A afin de sélectionner l'intégralité de l'image, et ctrl+C. Puis allez dans l'onglet "couches" dans la fenêtre des calques. Cliquez sur l'icône symbolisé par la flèche du screen qui vous permet d'ajouter une couche alpha. L'image va devenir noire mais ne vous inquiétez pas, c'est normal.



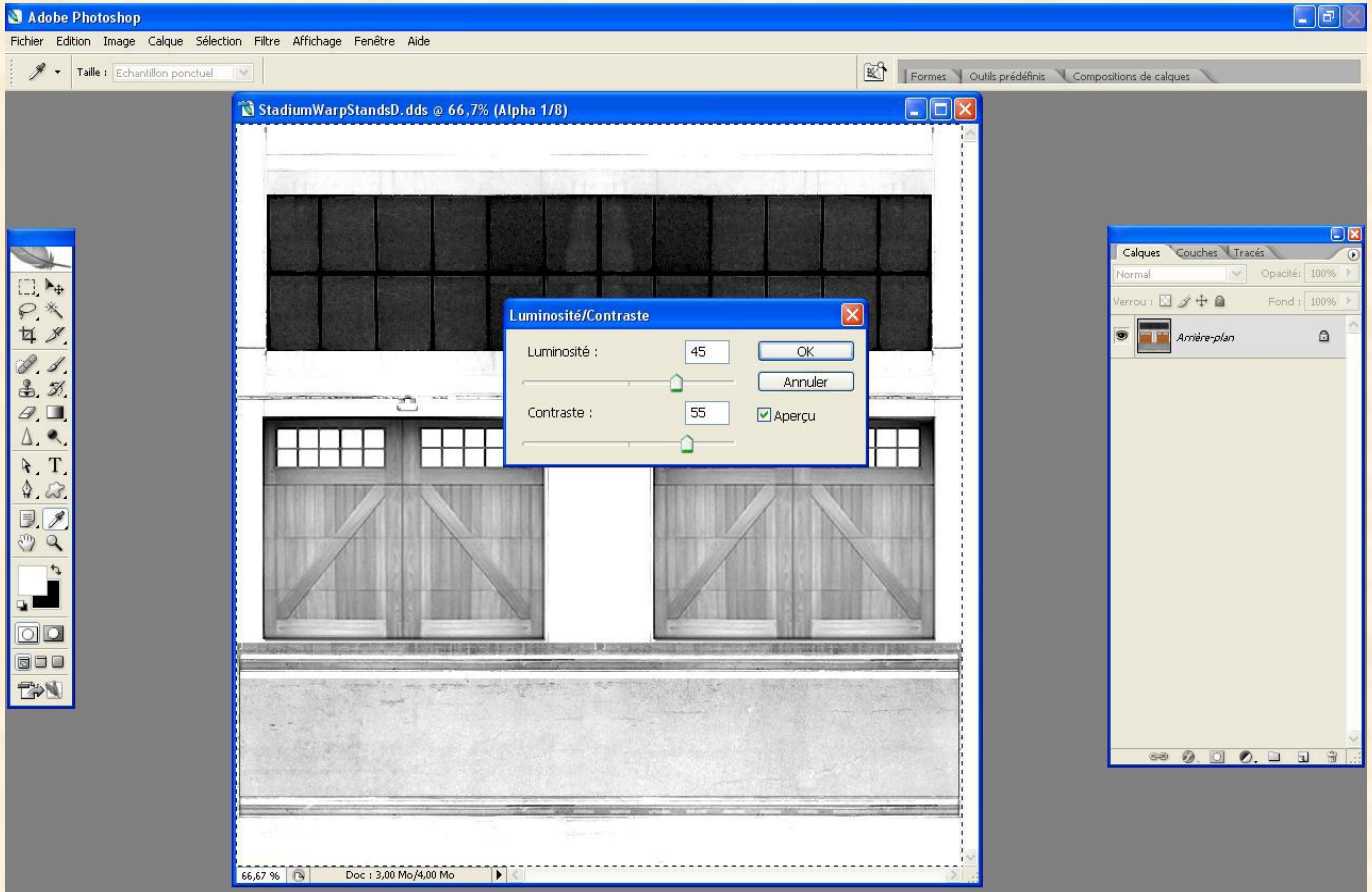
Vous voyez la couche alpha avec un œil dessus. Faites maintenant ctrl+V, et là vous voyez une copie de votre arrière plan apparaître en noir et blanc.



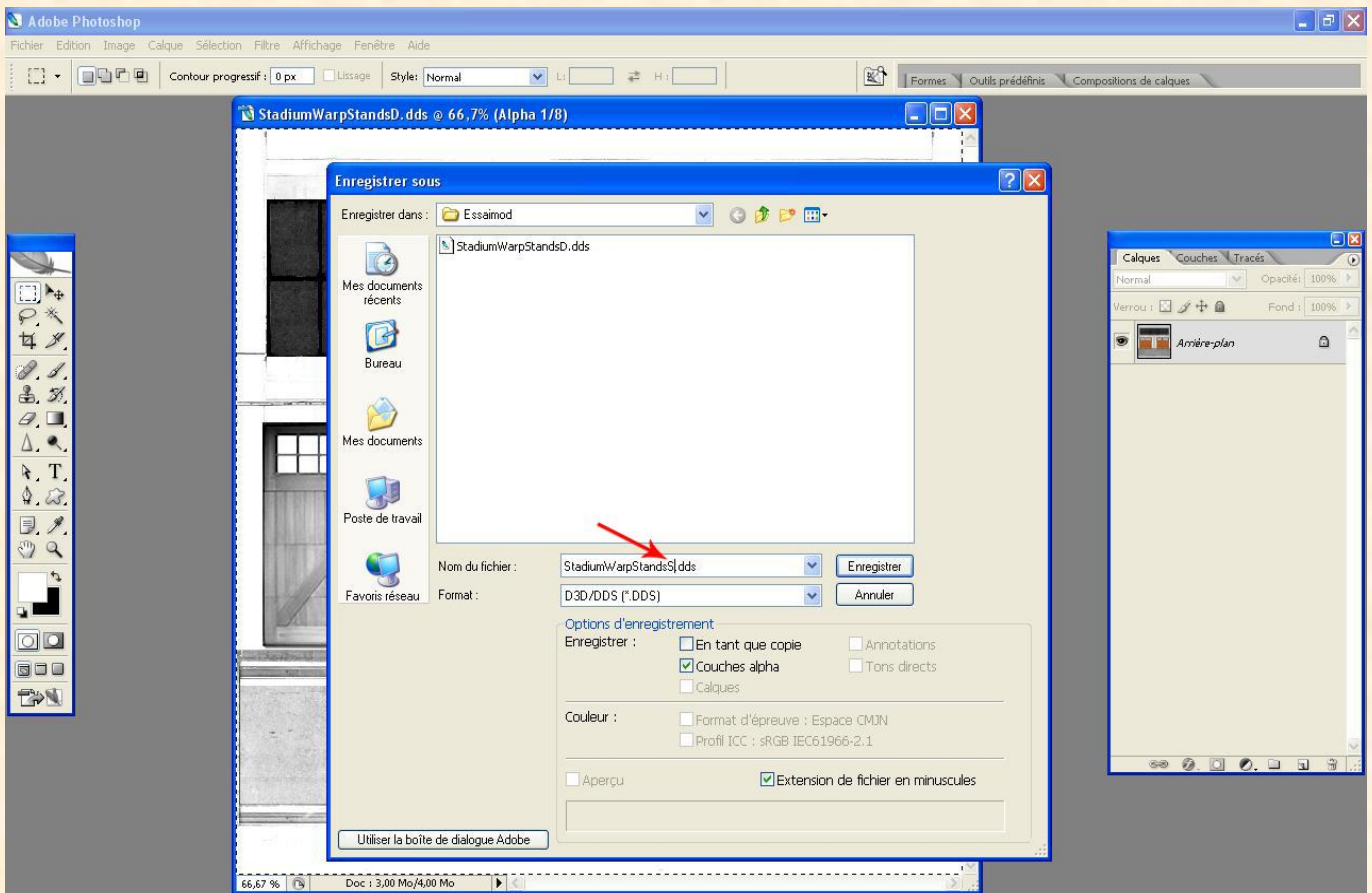
Maintenant nous allons appliquer de la brillance. Allez dans "Image" en haut et "suivez le screen ci-dessous :



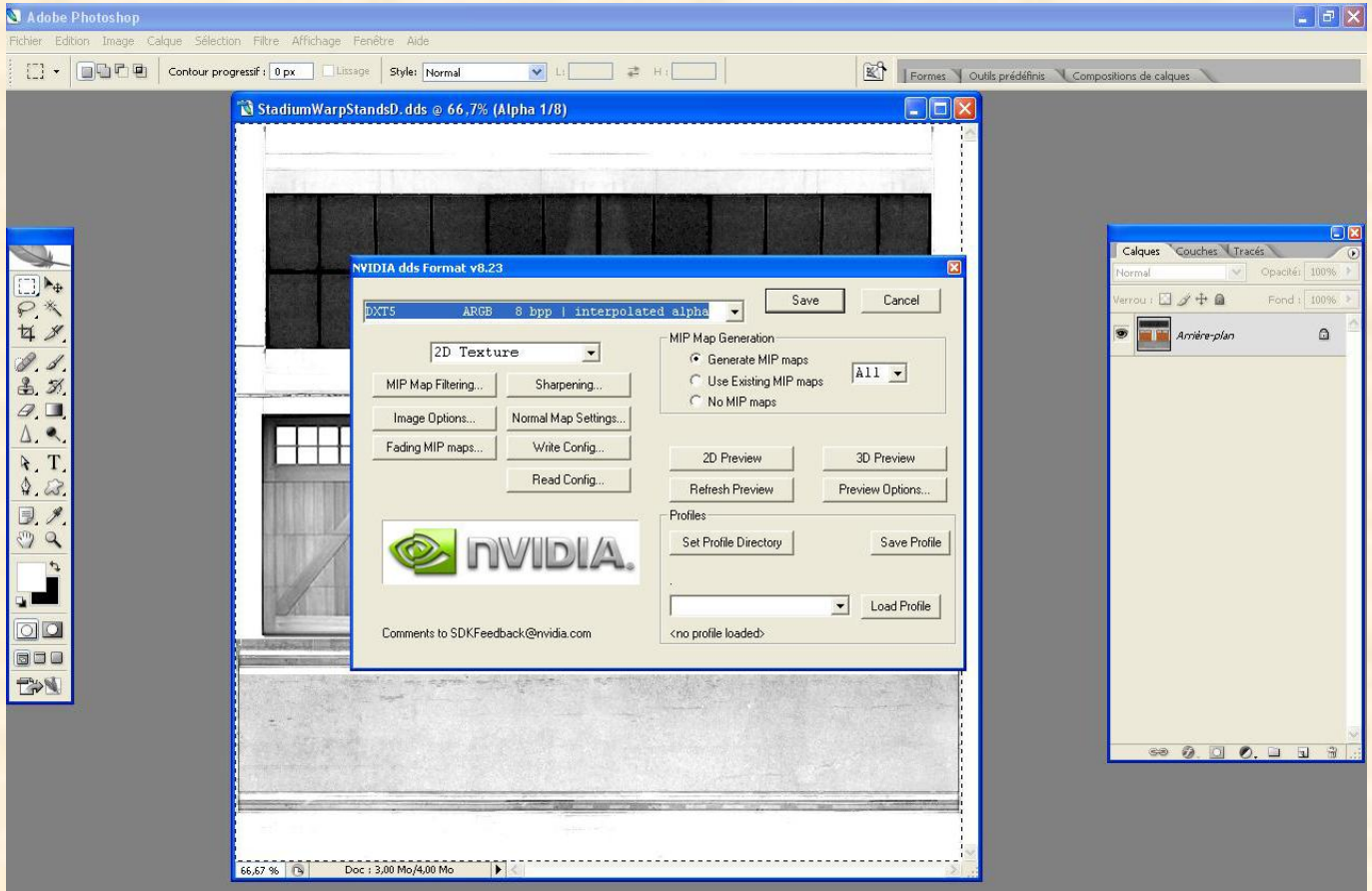
Pour un Mod en plein jour, on va augmenter la lumière et le contraste. Réglez donc la lumière sur + 45 et le contraste sur + 55.



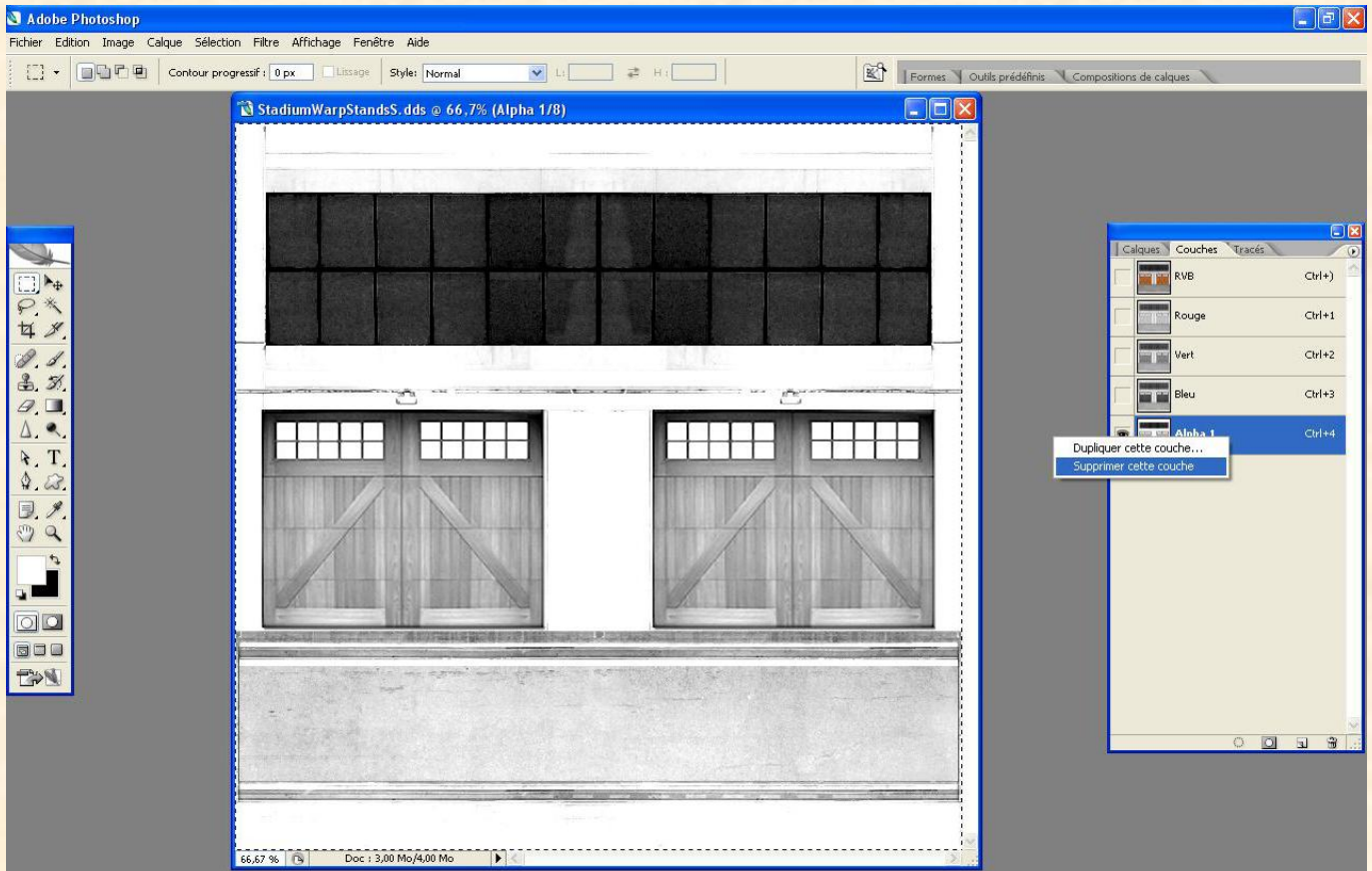
Voilà, il ne nous reste plus qu'à sauvegarder, en faisant Fichier, Enregistrer sous, puis remplacer le D par S à la fin. **Respectez les majuscules, c'est important !!!**



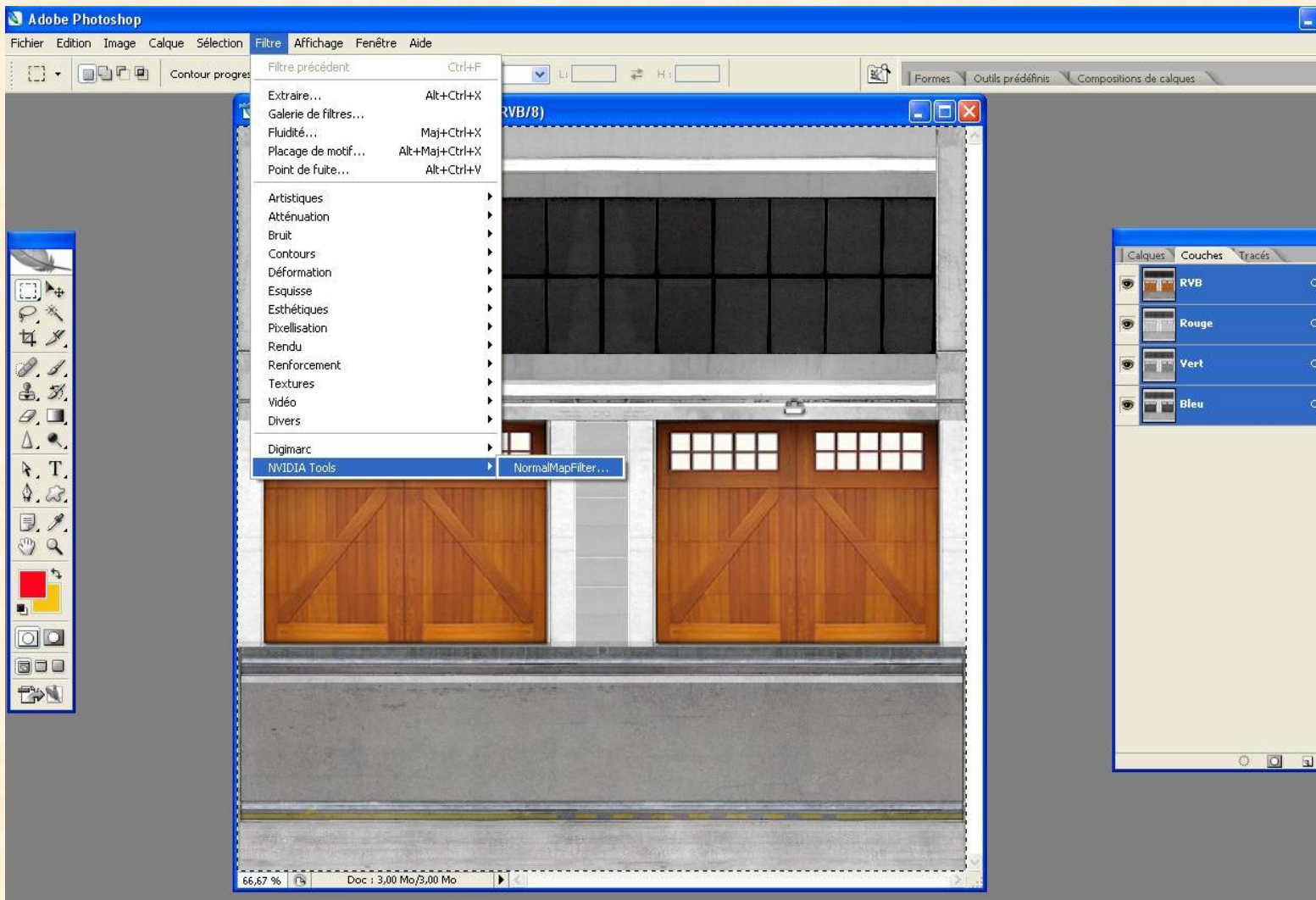
En revanche, ici on enregistre en DXT 5 afin de conserver la couche que l'on vient d'appliquer.



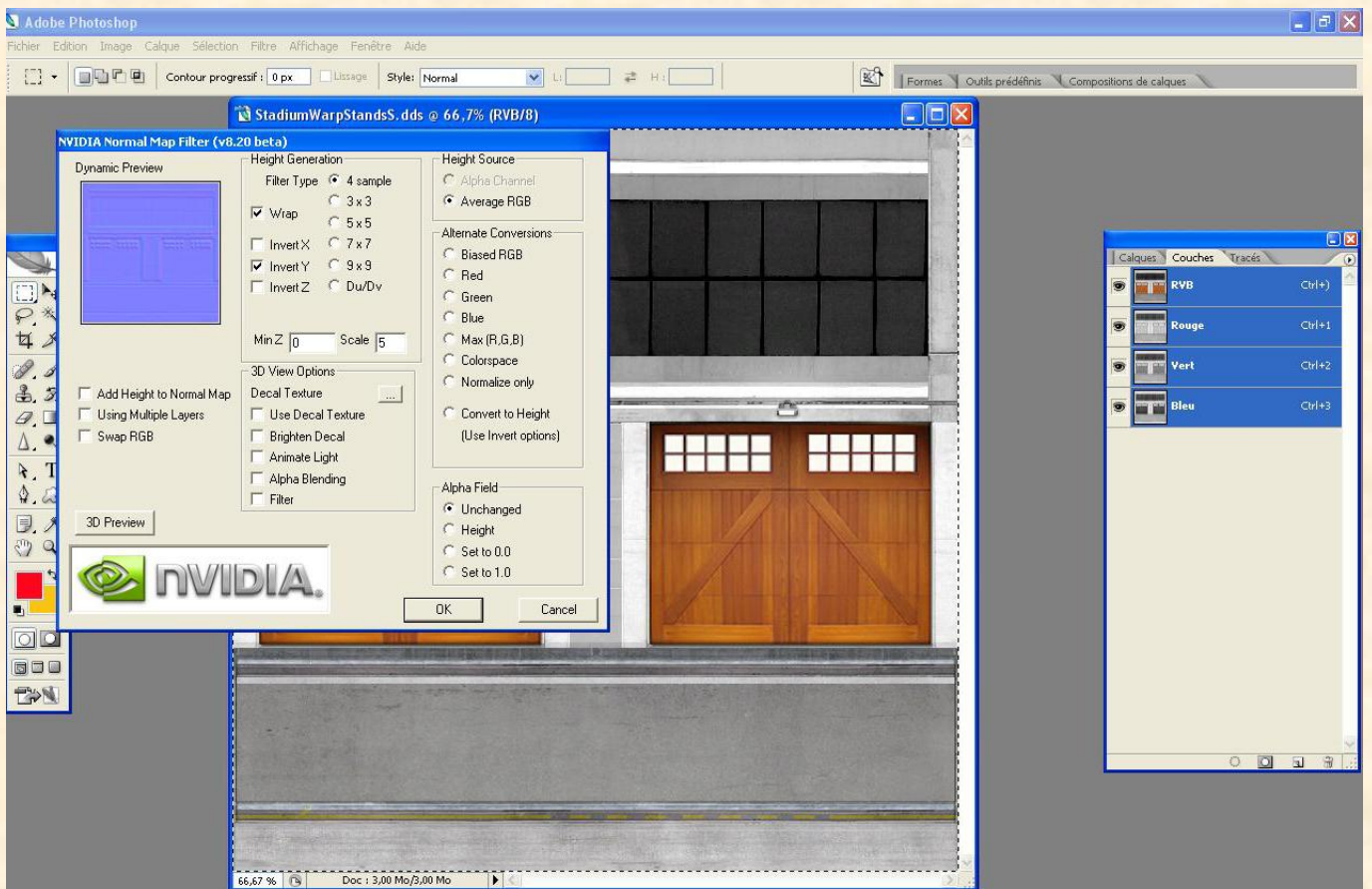
Bien, nous avançons. Il ne nous reste plus qu'à faire notre **Normal map**. Alors, nous allons commencer par supprimer notre couche alpha sur le **S** qu'il vous reste à l'écran. Donc on va sur l'onglet des couches, on sélectionne la couche Alpha, clic droit et supprimer.



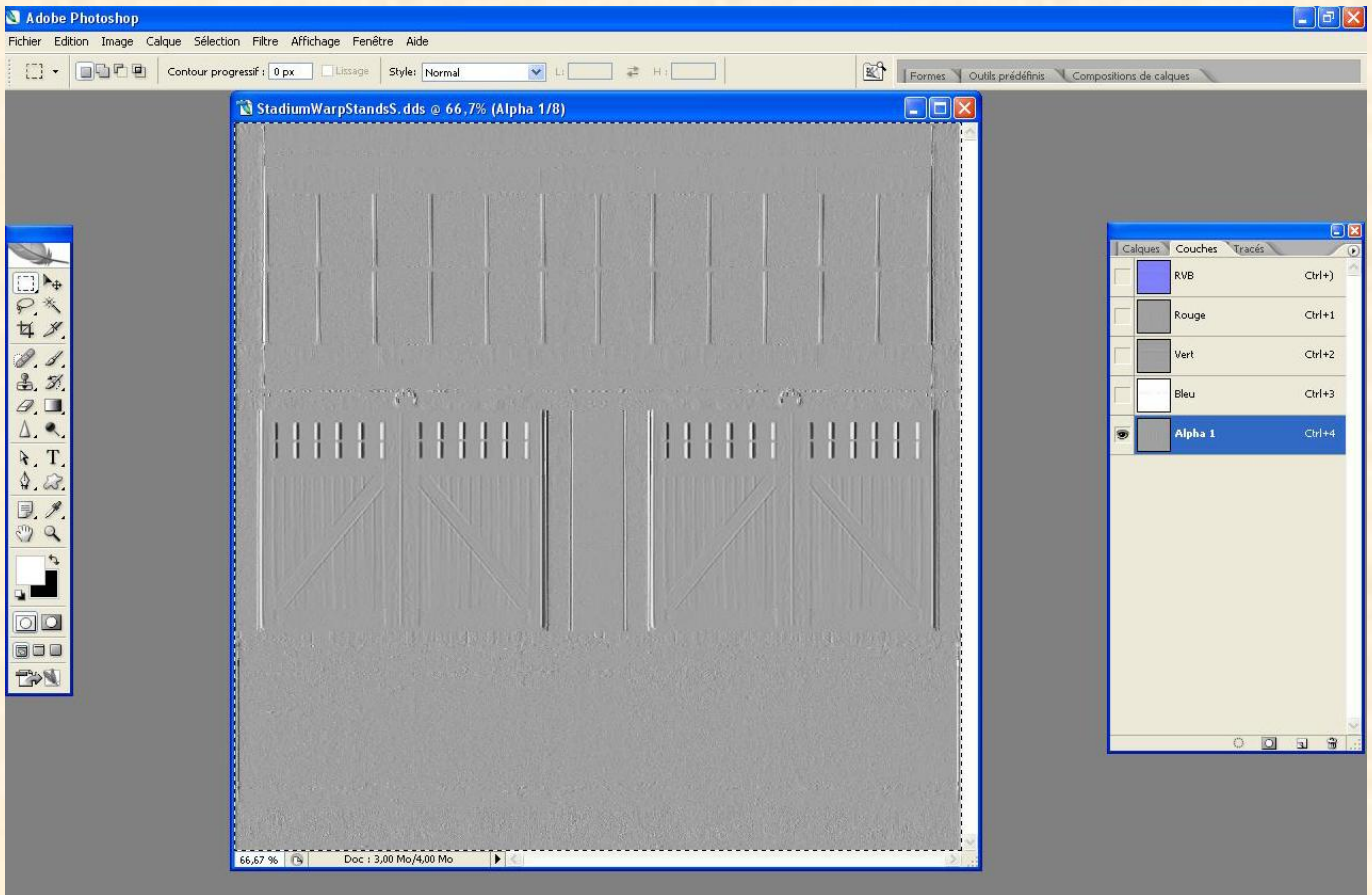
On se retrouve donc avec notre fichier **D** en quelque sorte. Maintenant, on va aller dans l'onglet "Filtre" en haut puis sur NVIDIA Tools/NormalMapFilter



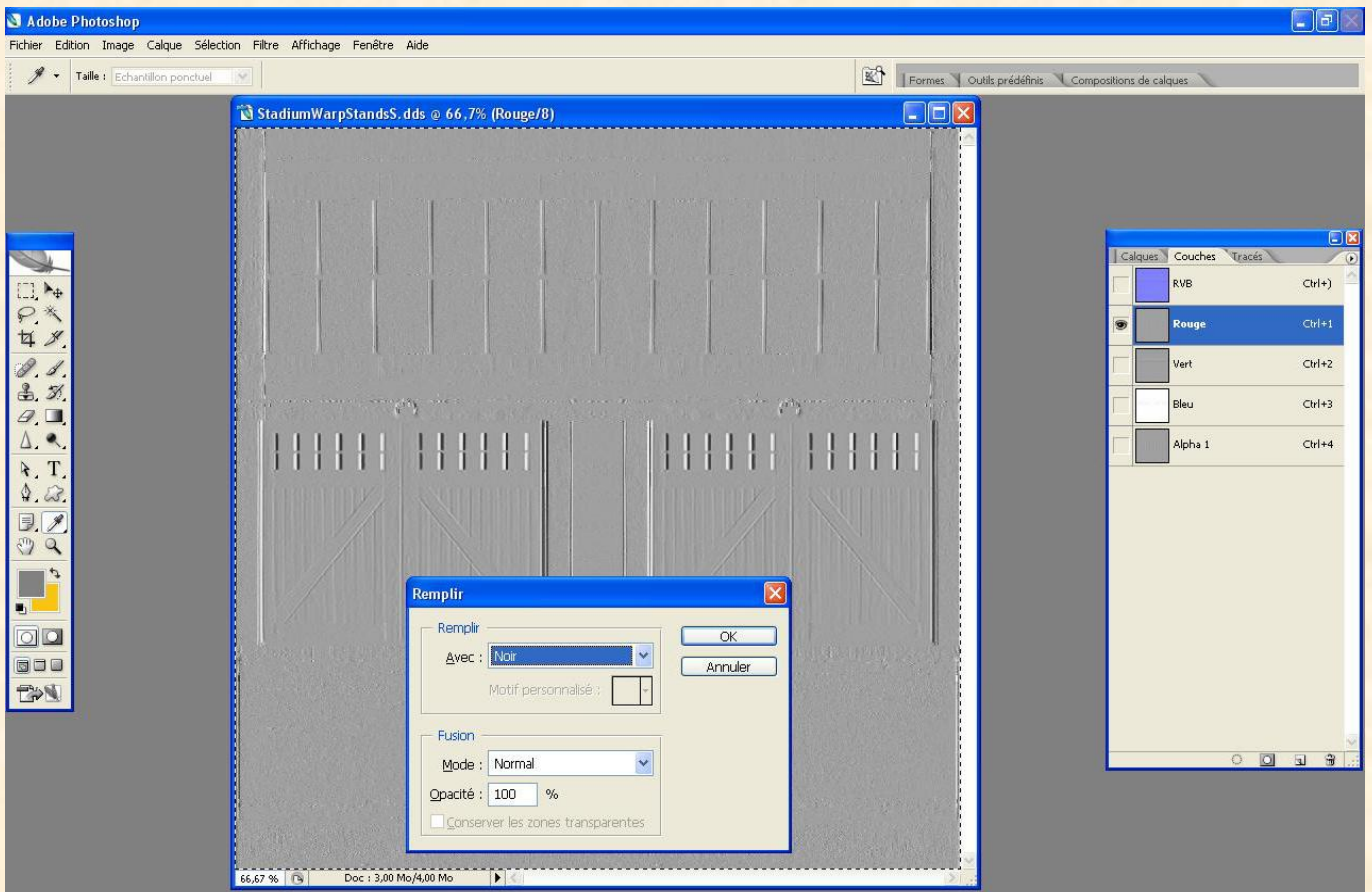
Appliquez les réglages indiqués à savoir : 4 sample, Wrap coché, Invert Y, Scale sur 5, décoché Animate Light, et Alpha Field sur Unchanged. Le Scale définit la profondeur. Trop de profondeur donne un rendu très moyen. 5 est le meilleur réglage que j'ai pu constater.



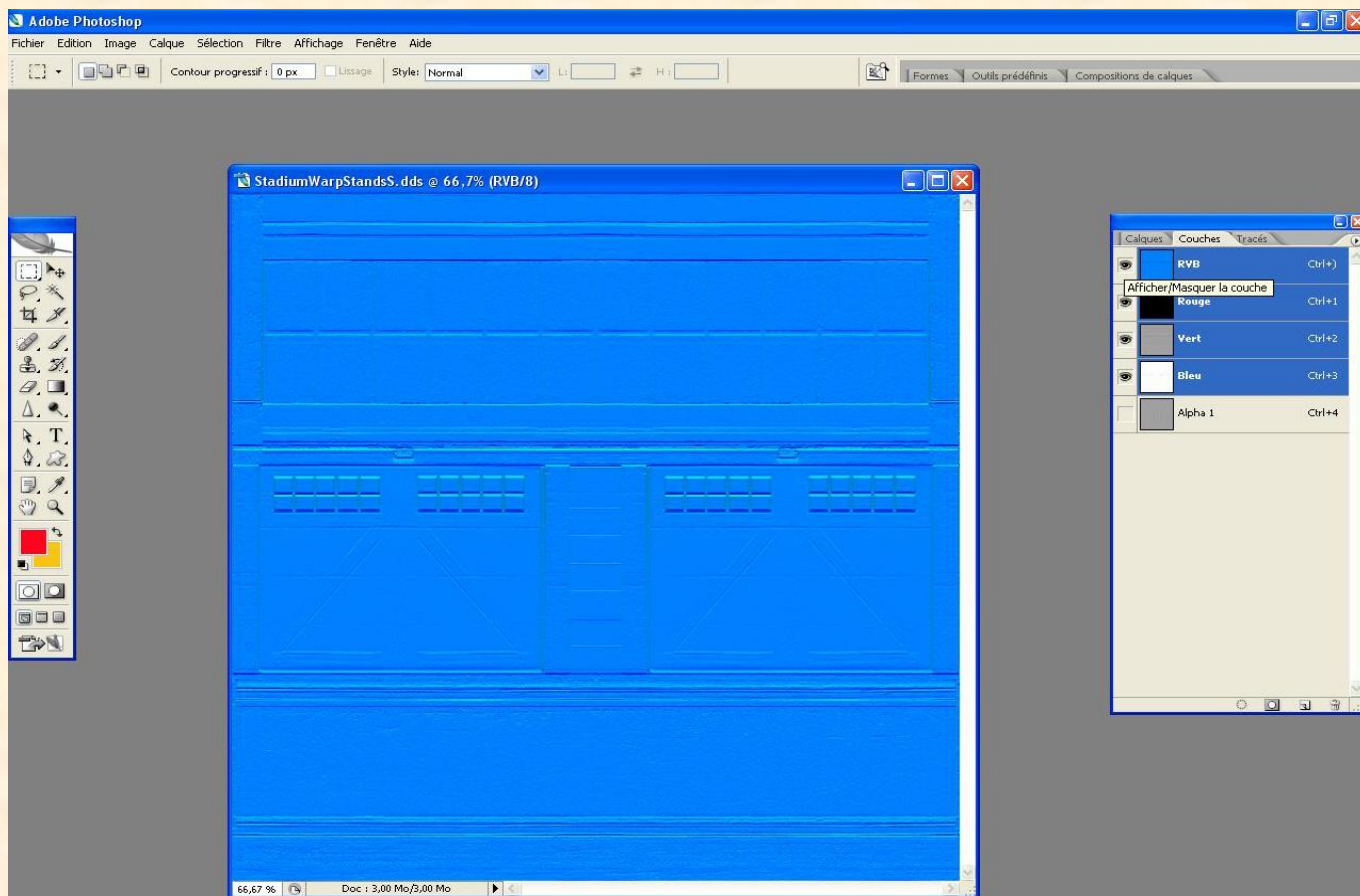
Il faut maintenant supprimer le rouge. Pour se faire, créer une couche alpha dans l'onglet couche toujours en bas. L'image devient noire mais vous avez l'habitude maintenant. Cliquez maintenant sur la couche rouge, puis faites ctrl+C. Cliquez ensuite sur la couche Alpha et faites ctrl+V. Vous venez de copier votre couche rouge dans l'alpha.



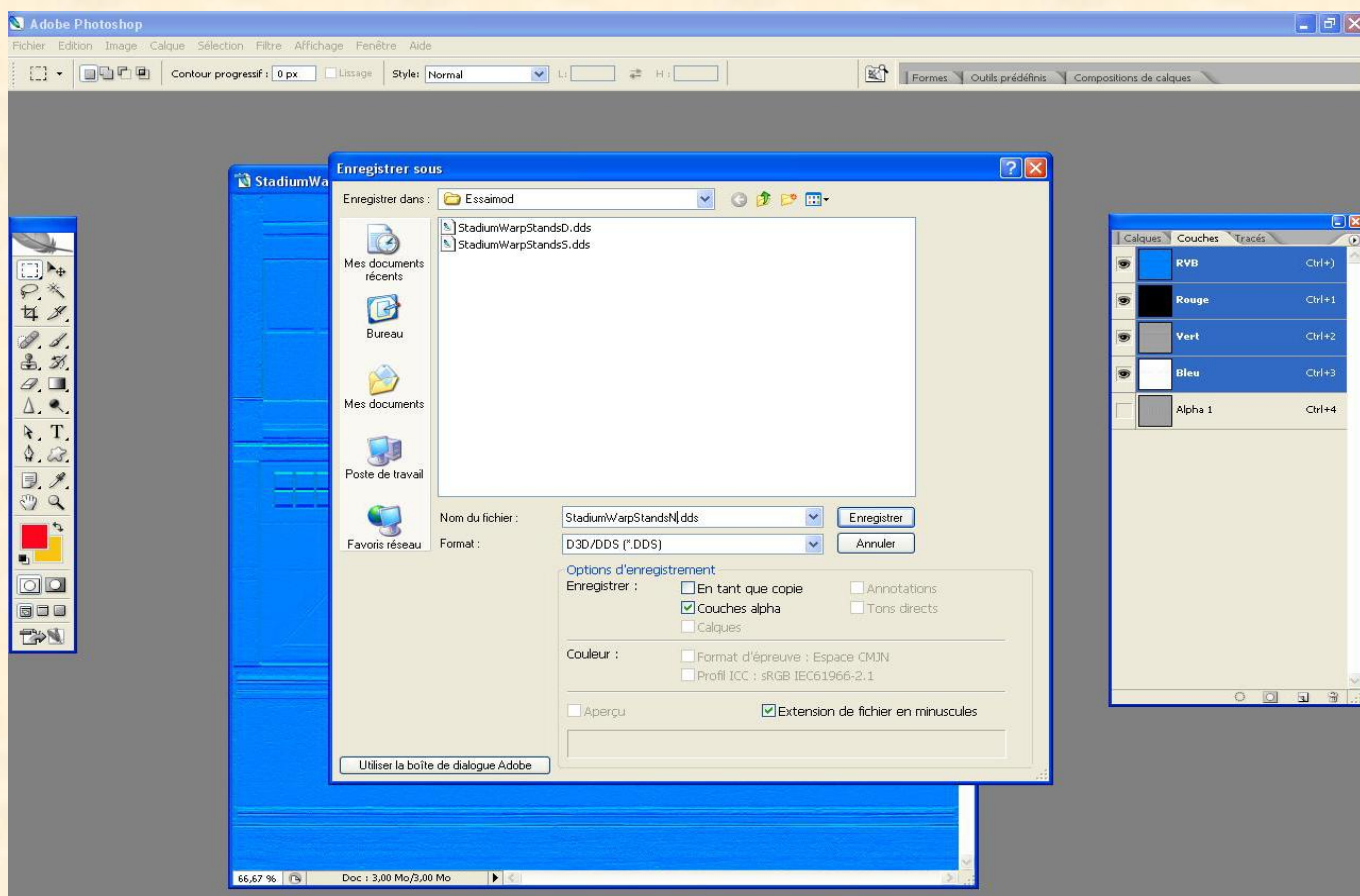
Sélectionnez à nouveau votre couche rouge et faites Maj + F5. Sélectionnez noir, mode normal, opacité 100% comme indiqué ci-dessous, puis ok.



Votre calque devient tout noir, mais si vous sélectionnez maintenant RVB, vous voyez votre Normal map sans rouge !!!



Il suffit maintenant d'enregistrer votre travail en cliquant sur Fichier, Enregistrer sous, puis remplacer **S** par **N** à la fin.



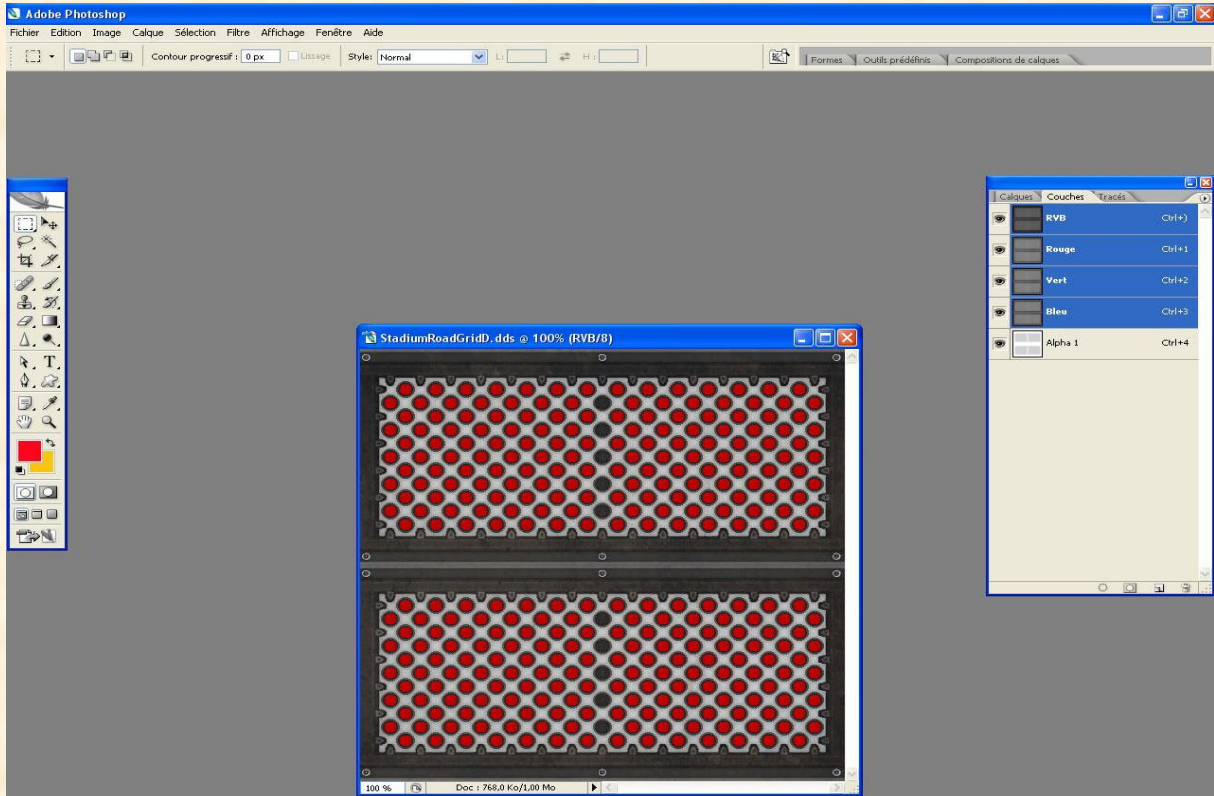
Conservez le DXT 5 pour la compression, car une nouvelle fois nous avons une couche Alpha.

Ensuite faites la même chose avec tous les autres fichiers DDS que vous souhaitez modifier. Il vous suffit de repérer ceux qui ont besoin des 3 procédures que nous venons de faire ensemble. Gardez à l'esprit également lorsque vous ouvrez un DDS de regarder les couches alpha avant toute chose, car certains fichiers **D** à l'origine ont une couche Alpha. Je pense notamment au **StadiumGrassFenceD.dds**. Vous vous souvenez plus haut, j'en ai parlé ? C'est le fichier qui correspond aux brins d'herbe. Et bien sur celui là, pour supprimer les brins, il faut supprimer la couche alpha et appliquer une couche de noir (Maj + F5) sur

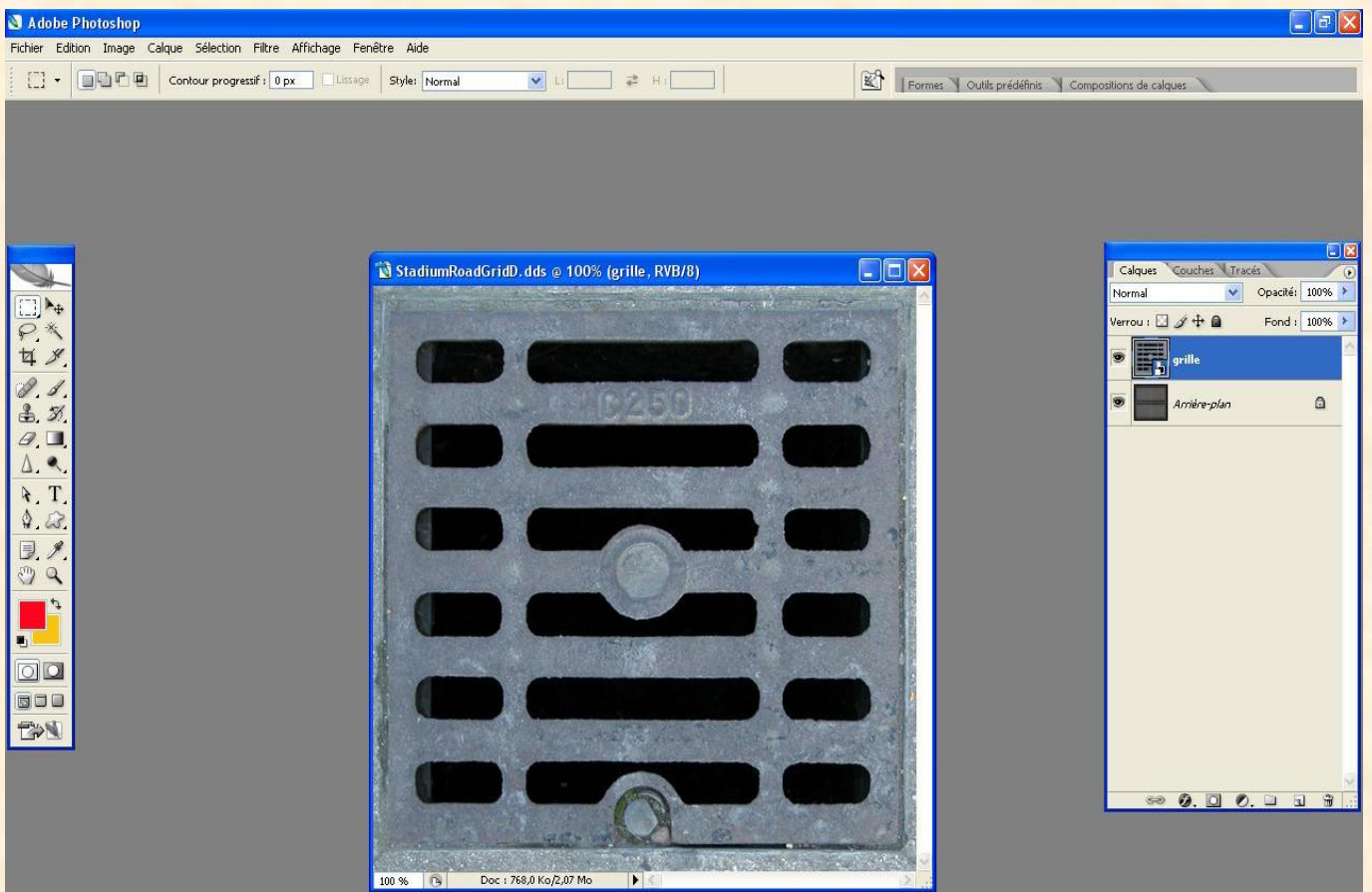
l'arrière plan et enregistrer en DXT 1. Facile, non !!! Mais pour les fichiers, tel que **StadiumRoadGridD.dds**, qui correspond aux grilles sur le bord des routes en hauteur ou les tremplins, vous avez une couche Alpha afin que les trous soient transparents dans le jeu, comme de vrais trous. Dans ce cas il faut enregistrer le **D** comme les autres en DXT 5. En clair, si vous souhaitez qu'une texture n'apparaisse pas dans le jeu, il faut la peindre en noir et lui appliquer une couche Alpha.

Ok j'ai compris, vous voulez un exemple pour mieux comprendre !

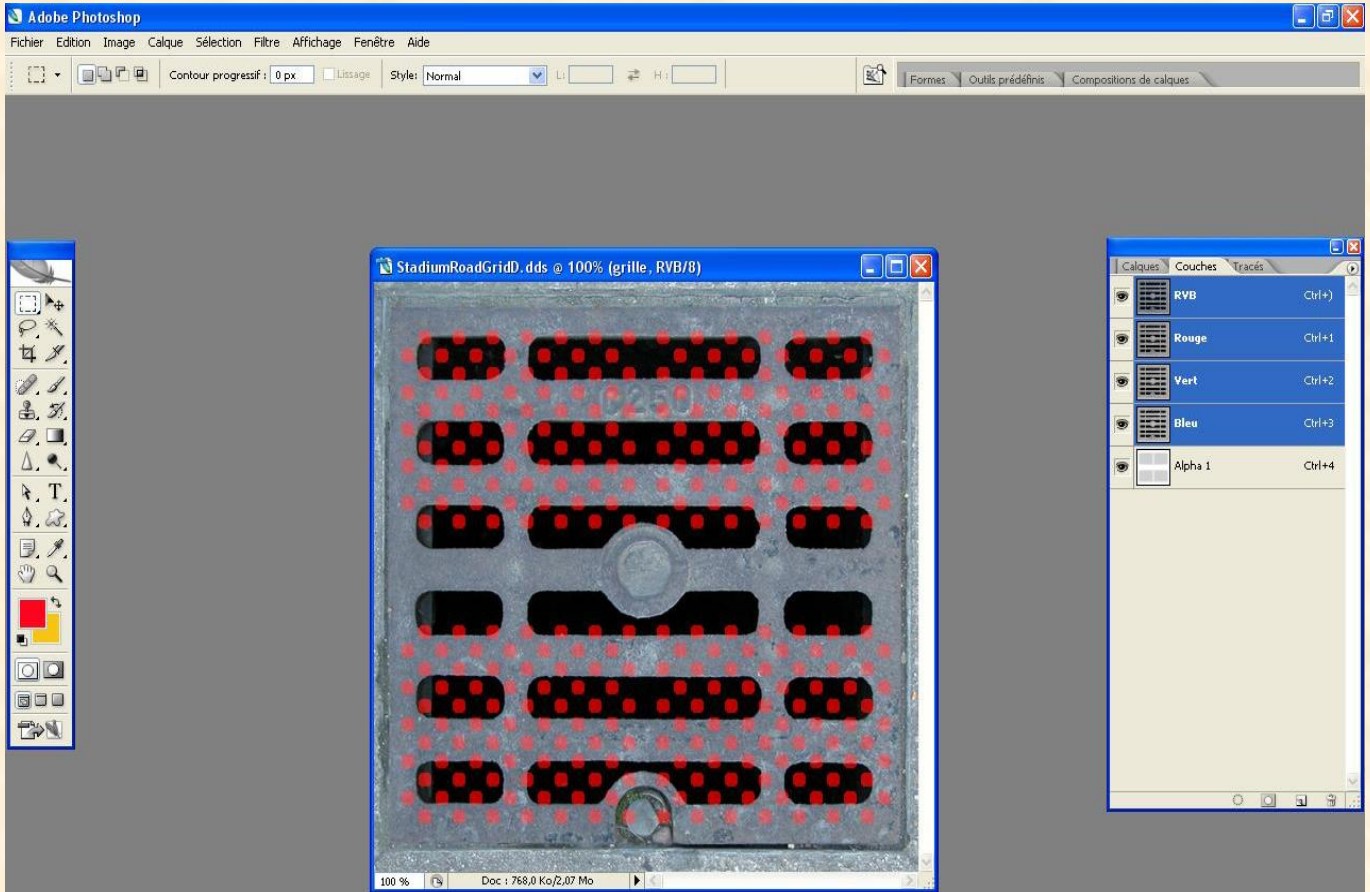
Prenons le **StadiumRoadGridD.dds**, si je clique sur l'œil de la couche alpha, je vois les trous devenir rouge, et pas le reste? Et bien en fait une couche a été appliquée sur ces trous de manière à les rendre invisibles dans le jeu.



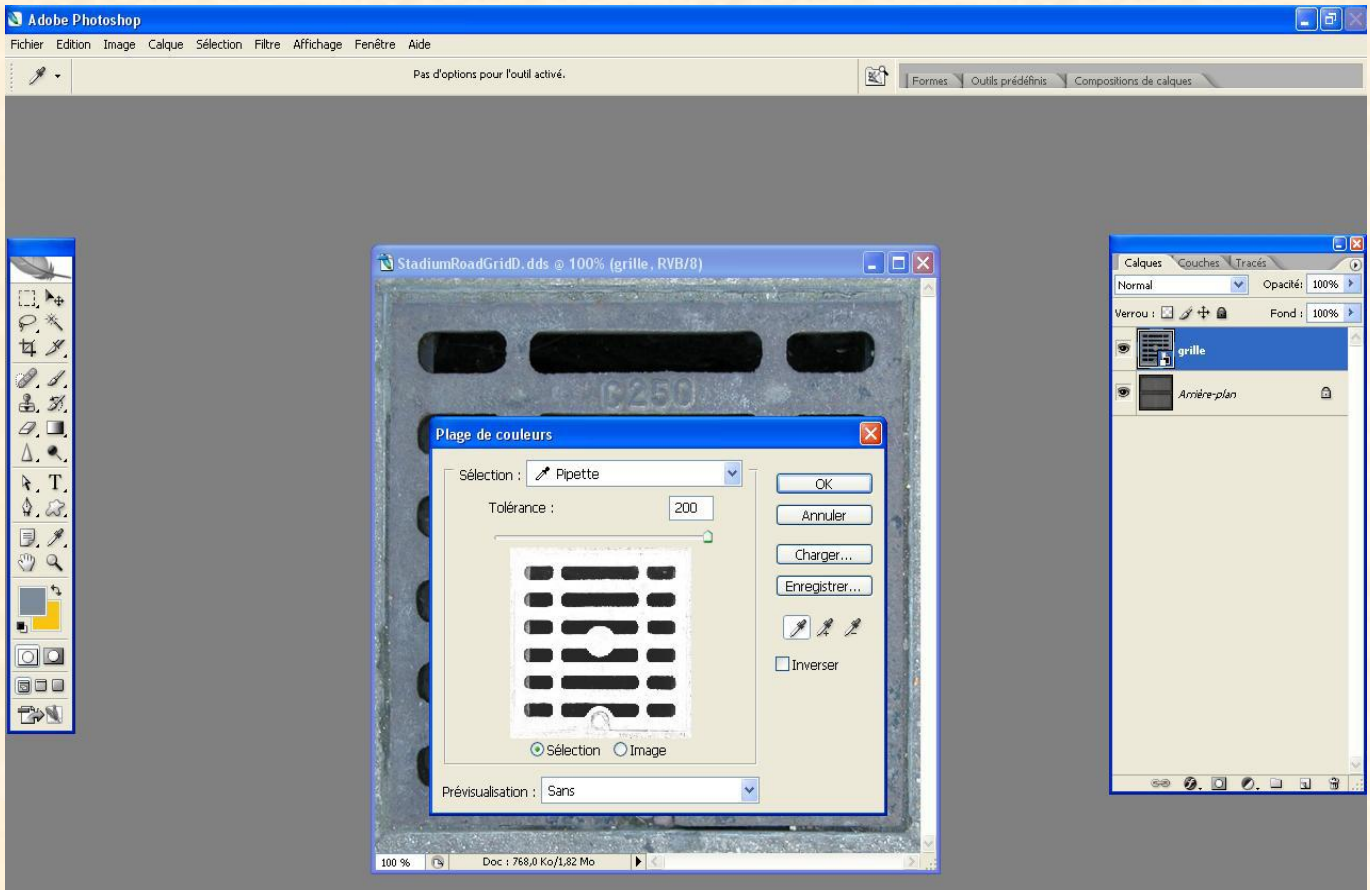
Je veux remplacer cette grille par une autre. Comme pour le reste, je vais appliquer une texture. Fichier, Importer, etc. Comme au début. J'importe cette image la



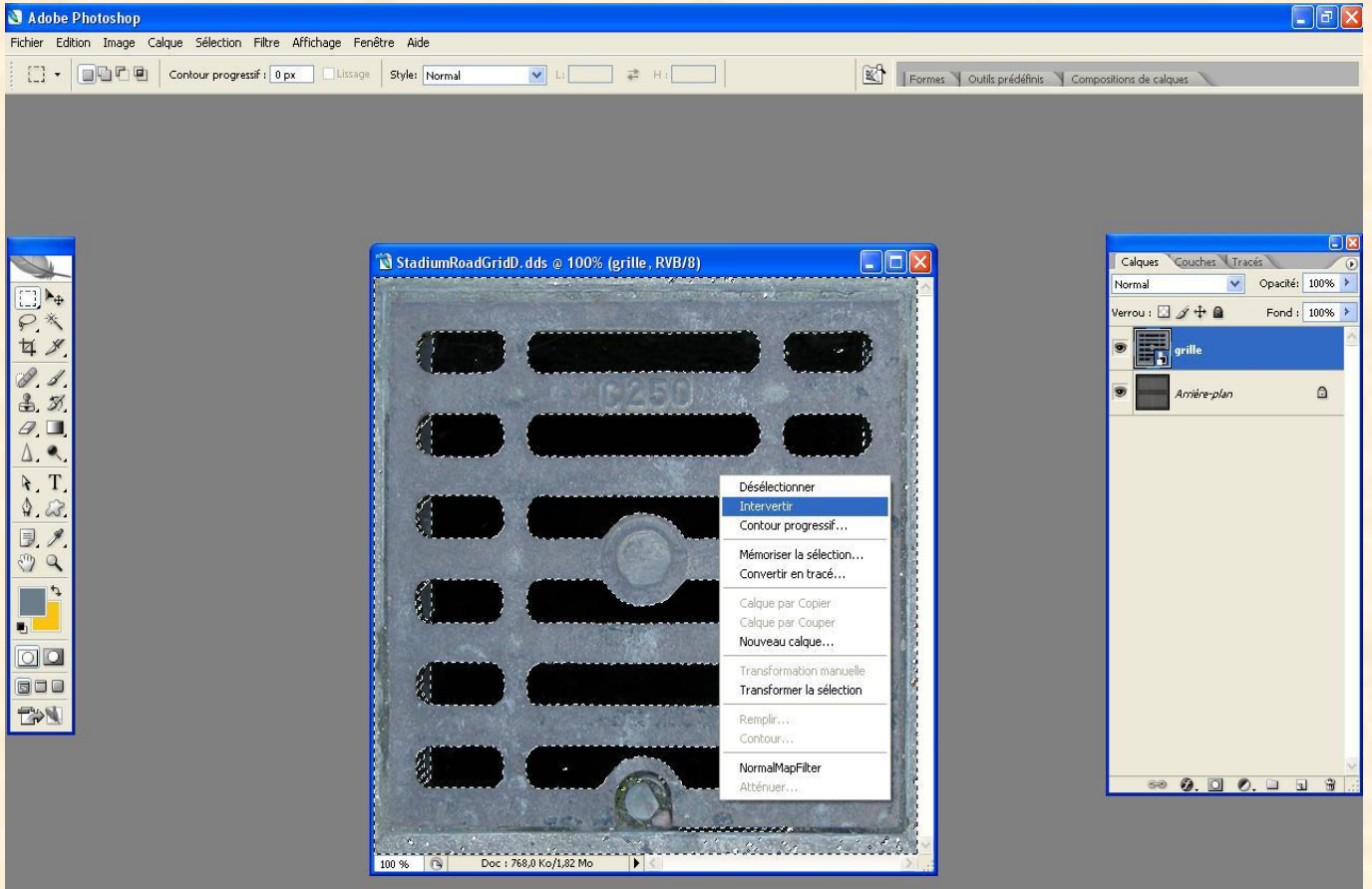
Si je vais sur mes couches, l'Alpha ne correspond plus car les trous ne sont pas les mêmes !!!



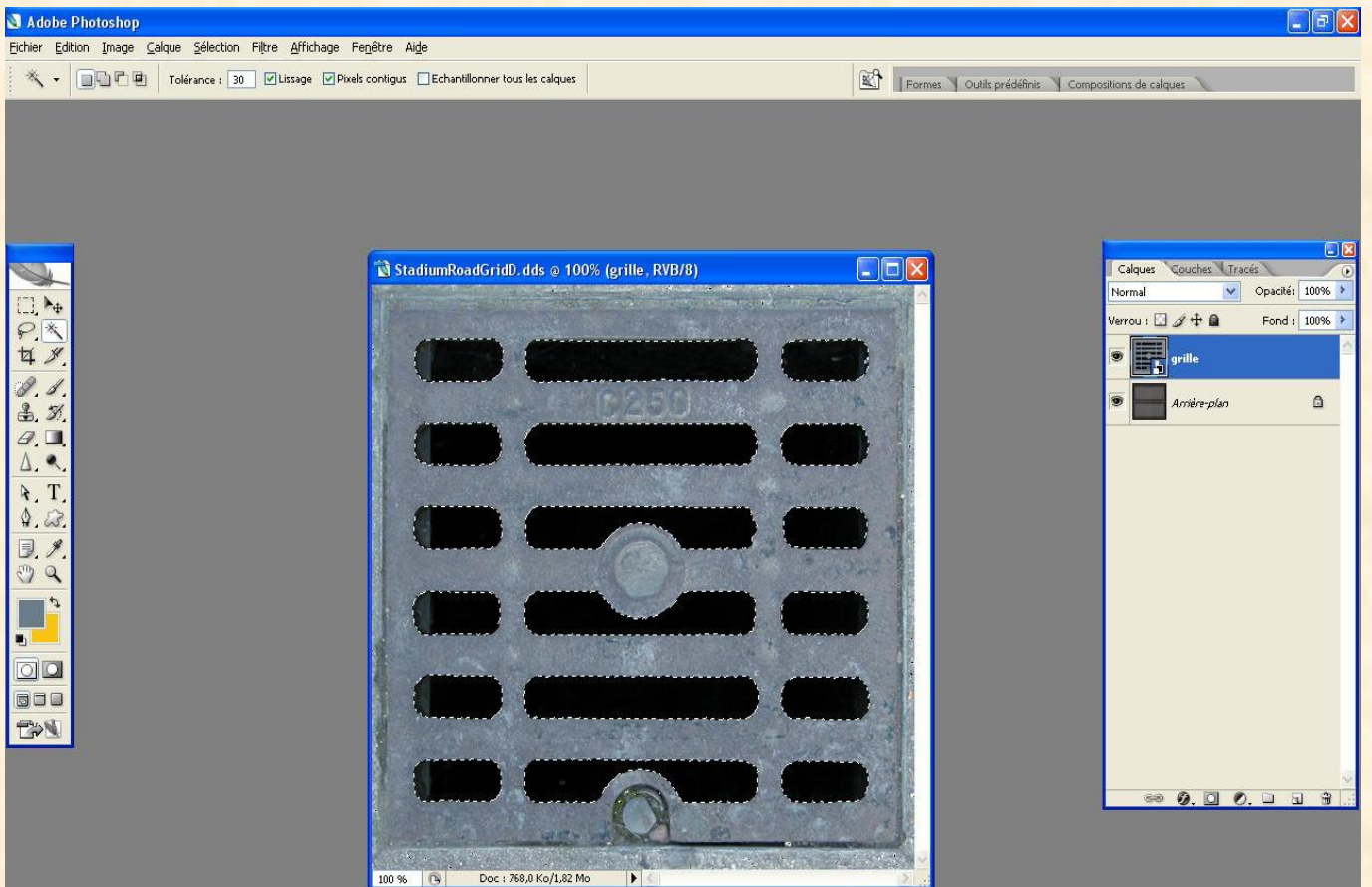
Donc je supprime cette couche pour en créer une autre. Pour créer la nouvelle couche, je vais procéder de la manière suivante. Allez dans "Sélection" dans les options en haut de Tshop, puis "Plage de couleurs...". Une fenêtre apparait. Mettez la tolérance à 200% puis avec la souris qui est devenue une pipette, cliquez sur du gris de l'image d'arrière plan. Puis OK



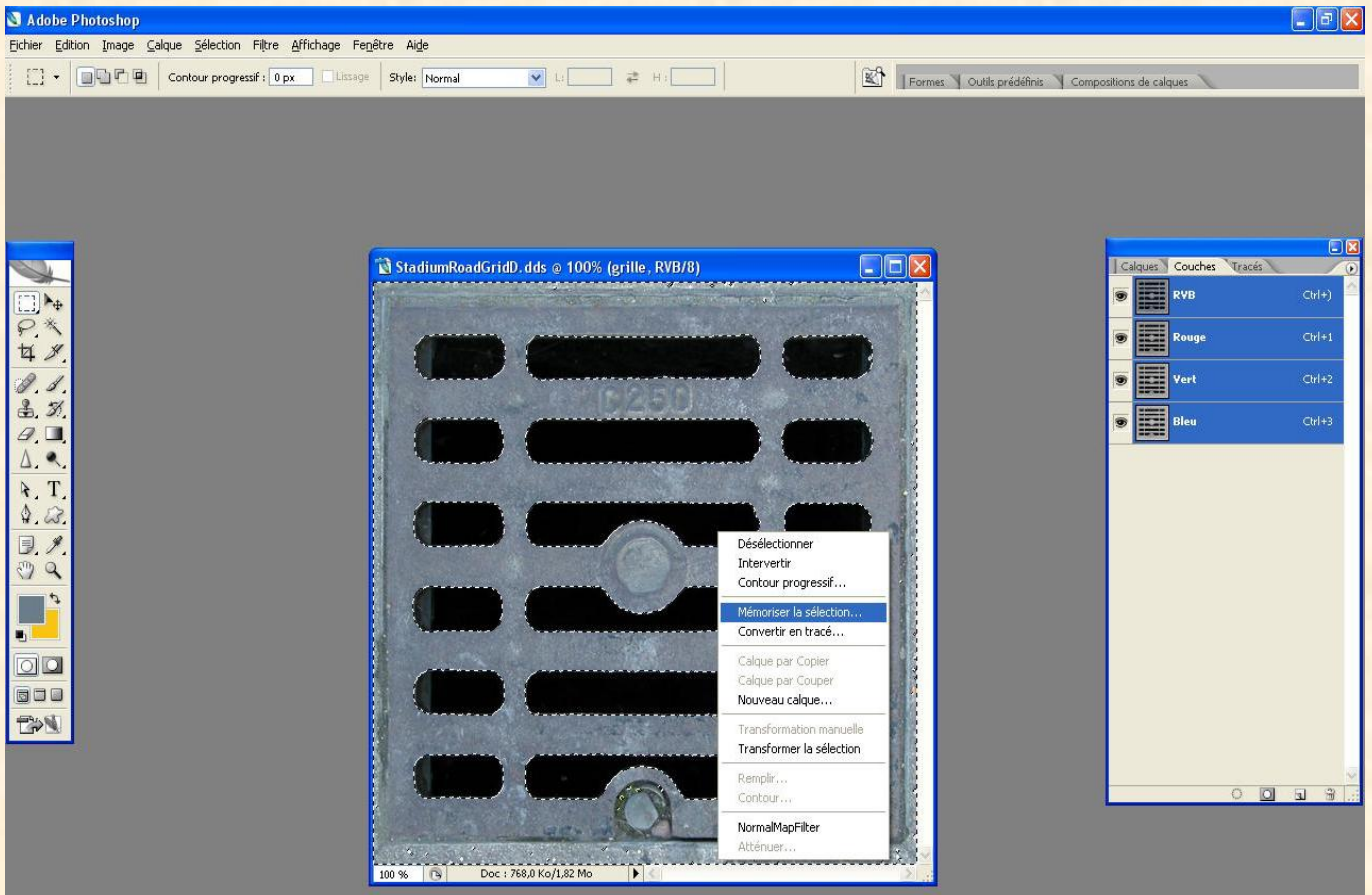
Des pointillés apparaissent et entourent l'image. Faites un clic droit en plaçant le pointeur de la souris sur une zone grise et faites "Intervertir"



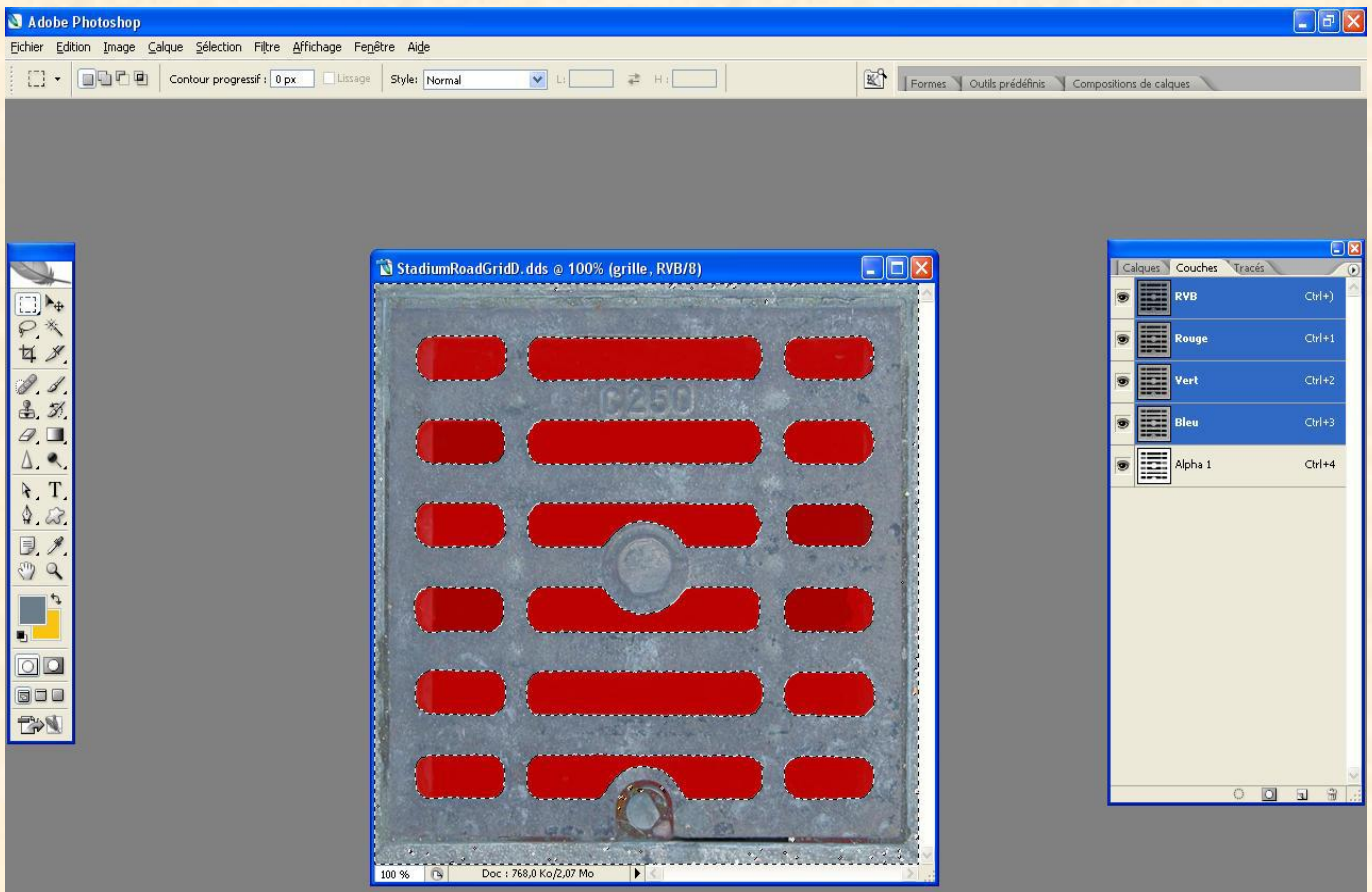
Vous observerez que maintenant vos pointillés n'entourent que les zones noires, mais pas de manière parfaite. Pour corriger ces imperfections, prenez la baguette magique, maintenez la touche Maj enfoncée, vous verrez un petit + apparaitre au bout, et cliquez dans les zones noires à ajouter. A l'inverse si vous maintenez Alt enfoncée, vous pouvez ôter des zones. Vous pouvez aussi utiliser la combinaison ALT+CTRL+Z pour faire un UNDO, revenir en arrière, en cas d'erreur. Voilà ce que vous devez obtenir.



Mettez votre pointeur de souris dans une zone noire, faites un clic droit puis à nouveau intervertir. Ensuite, placez le pointeur de la souris sur une zone grise, puis clic droit toujours, et faire mémoriser la sélection. Sur la nouvelle fenêtre qui apparaît, ne changez rien, juste OK.



Sans le savoir, vous venez de créer une couche Alpha. Vérifier dans l'onglet "couches".



Il ne reste plus qu'à aplatir l'image comme tout à l'heure. Puis Fichier, Enregistrer sous, Essaimod, compression en DXT 5.

Remarque : Pour faire le fichier **S**, il suffit de supprimer la couche et d'en refaire une de l'ensemble comme on a fait pour les portes de garage. Rien de nouveau non plus pour le fichier **N**

Bien, vous connaissez à présent la façon de faire les modifications de fichiers.
Qu'allons-nous faire de tous ces fichiers maintenant ? Et bien c'est très simple.

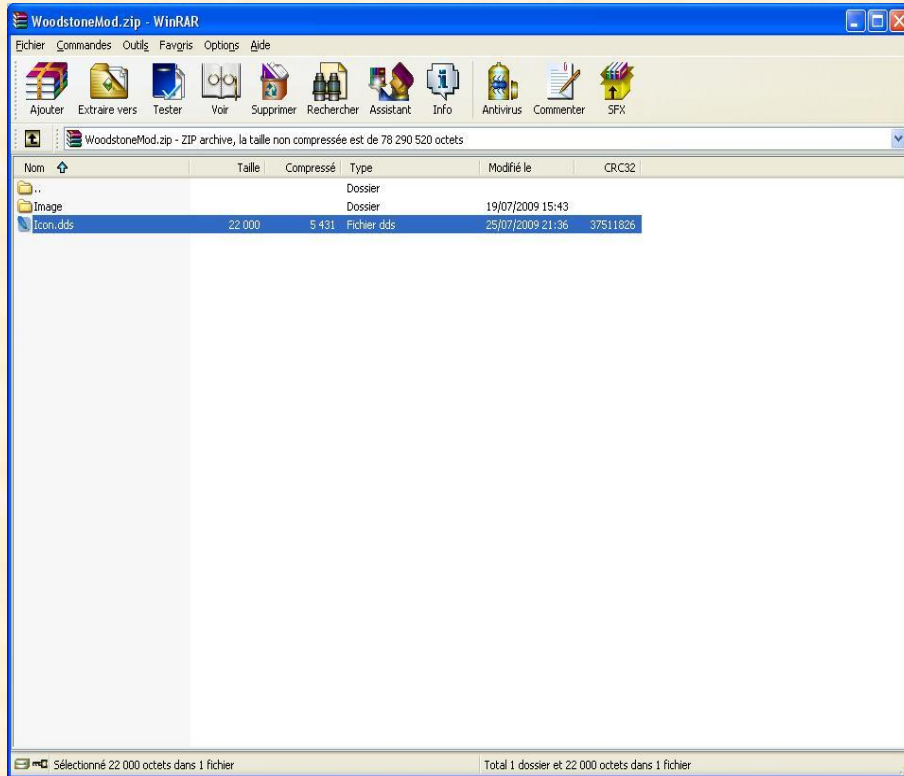
Un Mod est une archive avec l'extension zip décomposée de la manière suivante :

Un fichier **Icon.dds** qui n'est ni plus ni moins que votre Loadscreen réduit en 128x128 pixels. Ceci pour le repérer lorsque vous voulez appliquer le Mod à une map dans l'éditeur.

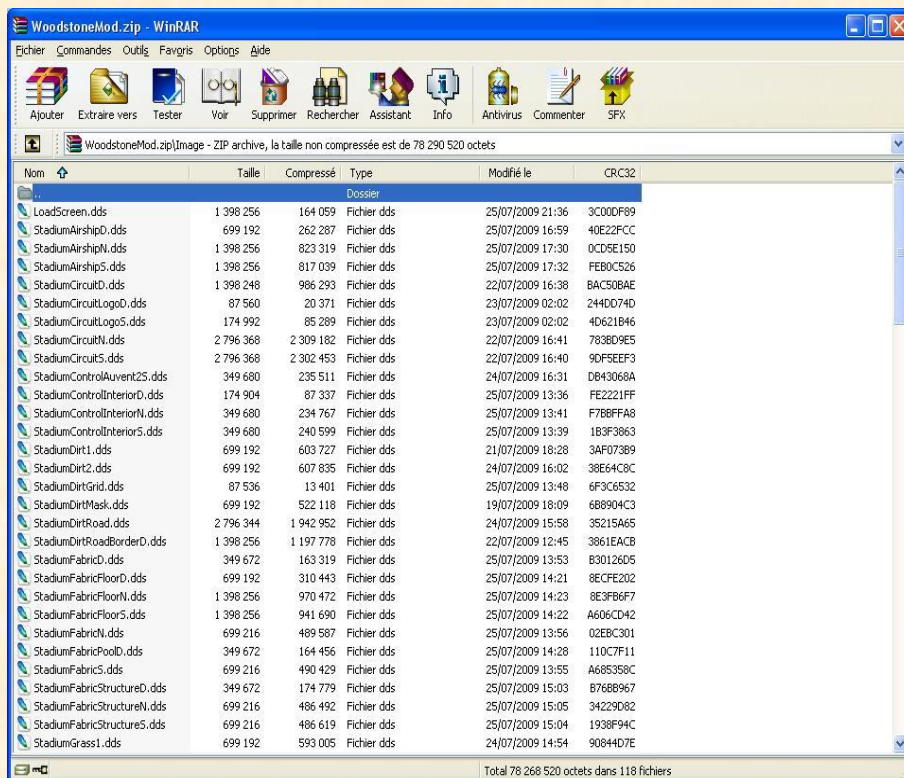
Le dossier Image composé des fichiers **D, S et N** que vous aurez créé.

Exemple ci-dessous :

En double-cliquant sur l'archive, on voit ça

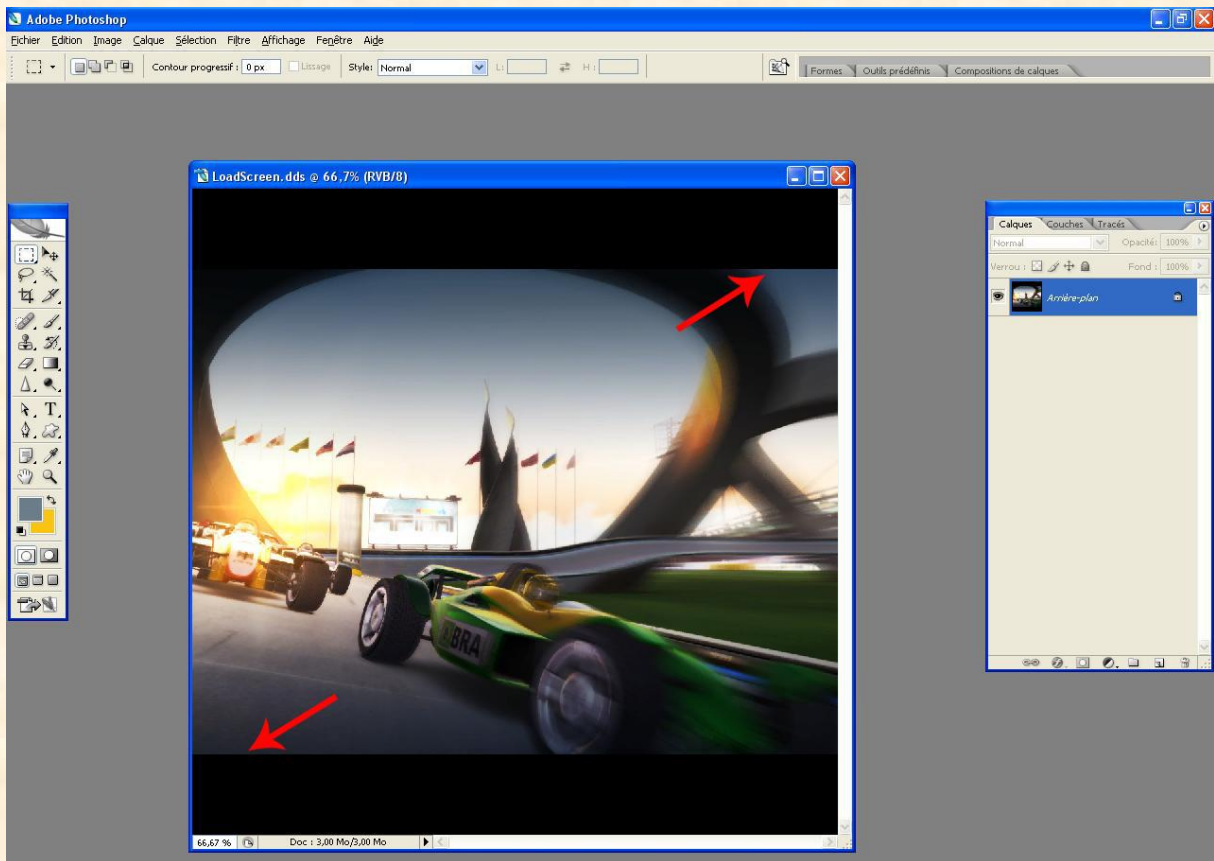


En double-cliquant sur le dossier Image, on voit ça

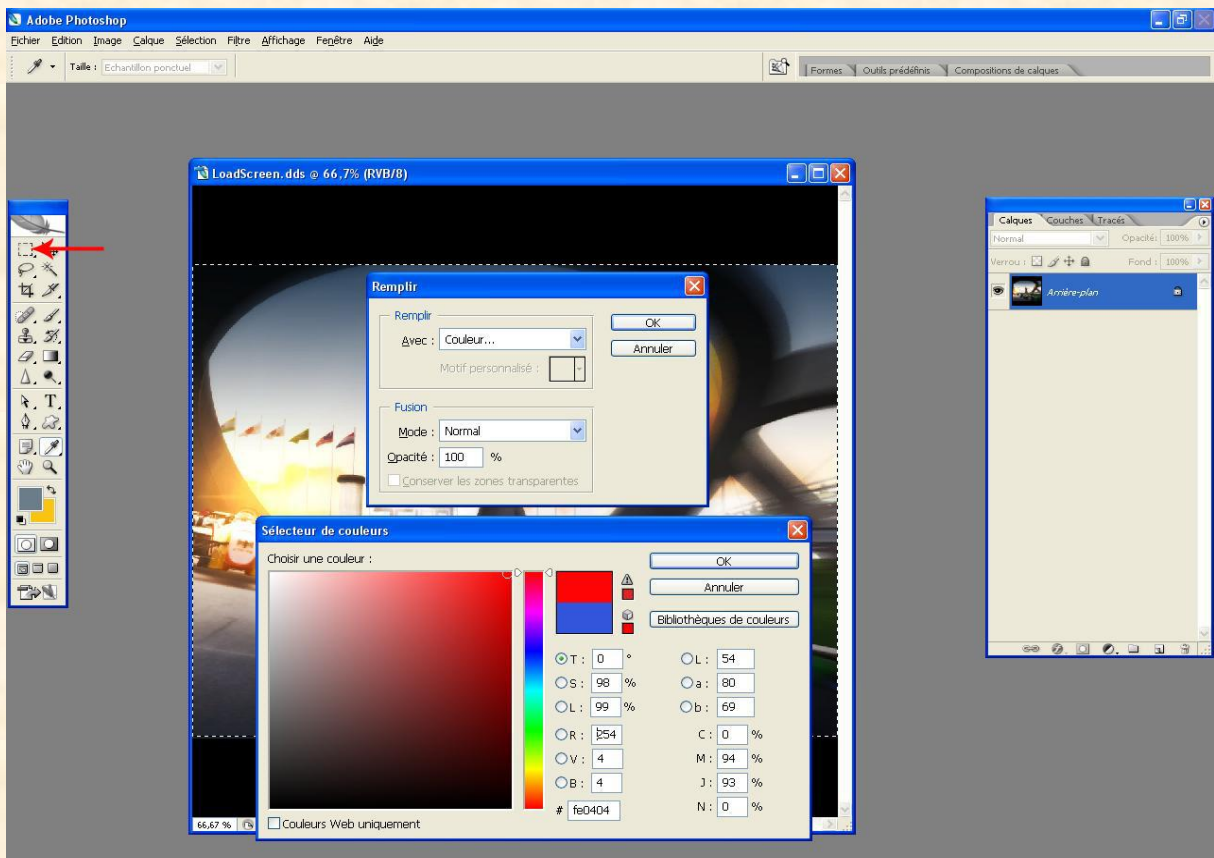


Créons un Loadscreen rapide pour pouvoir créer notre premier zip et donc notre premier Mod, avec les fichiers que nous avons fait ensemble.

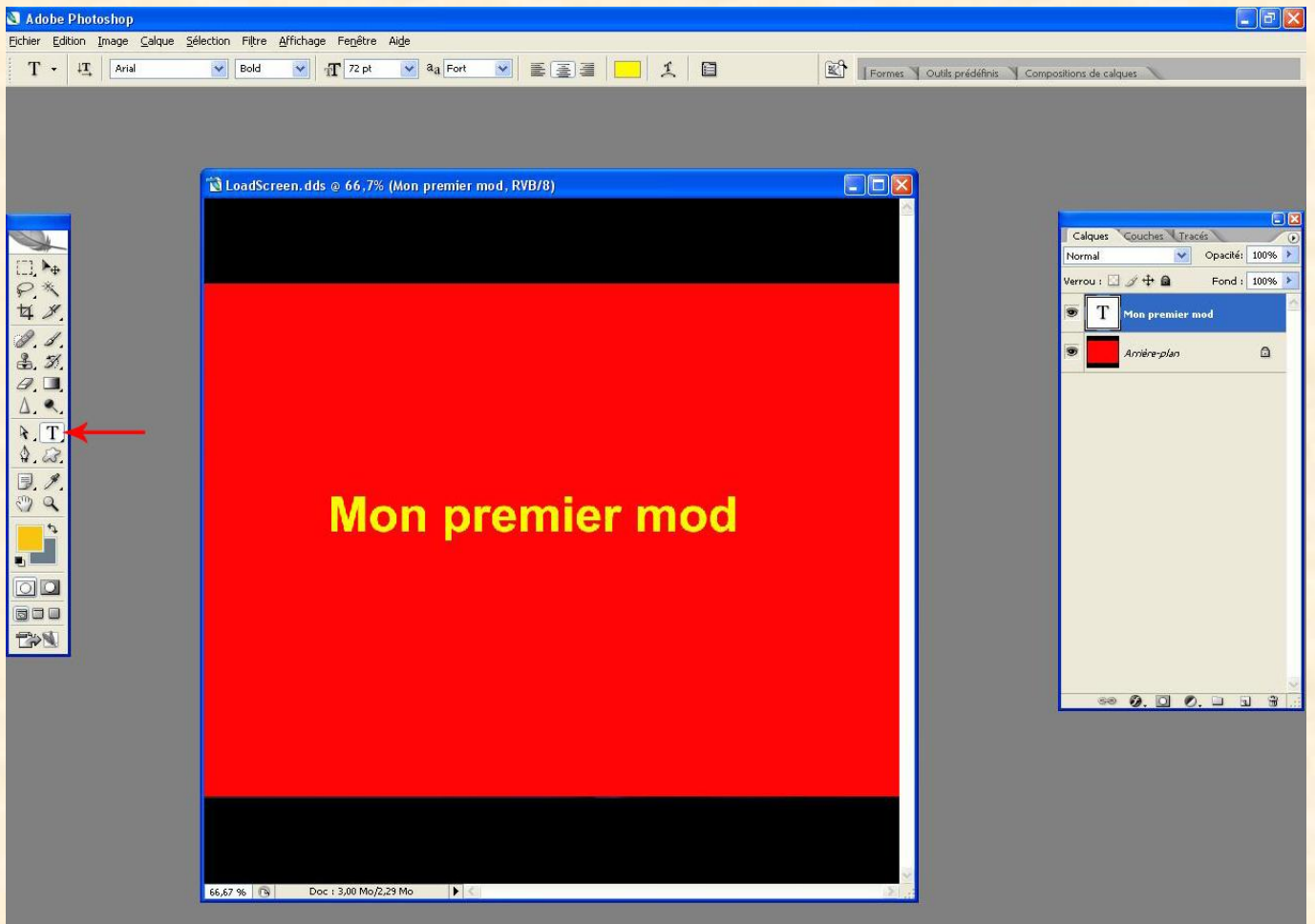
Pour cela, ouvrons le fichier original de Trackmania. Il ne faut pas dépasser les bandes noires indiquées par les flèches si l'on veut que l'intégralité de l'image soit visible lors du chargement.



Bon on va faire simple, on va faire un cadre dans cette espace avec l'outil "rectangle de sélection" (voir flèche) et peindre en rouge en faisant Maj+F5 et choisir couleur, puis placer le pointeur de la souris sur le rouge, puis Ok et Ok.

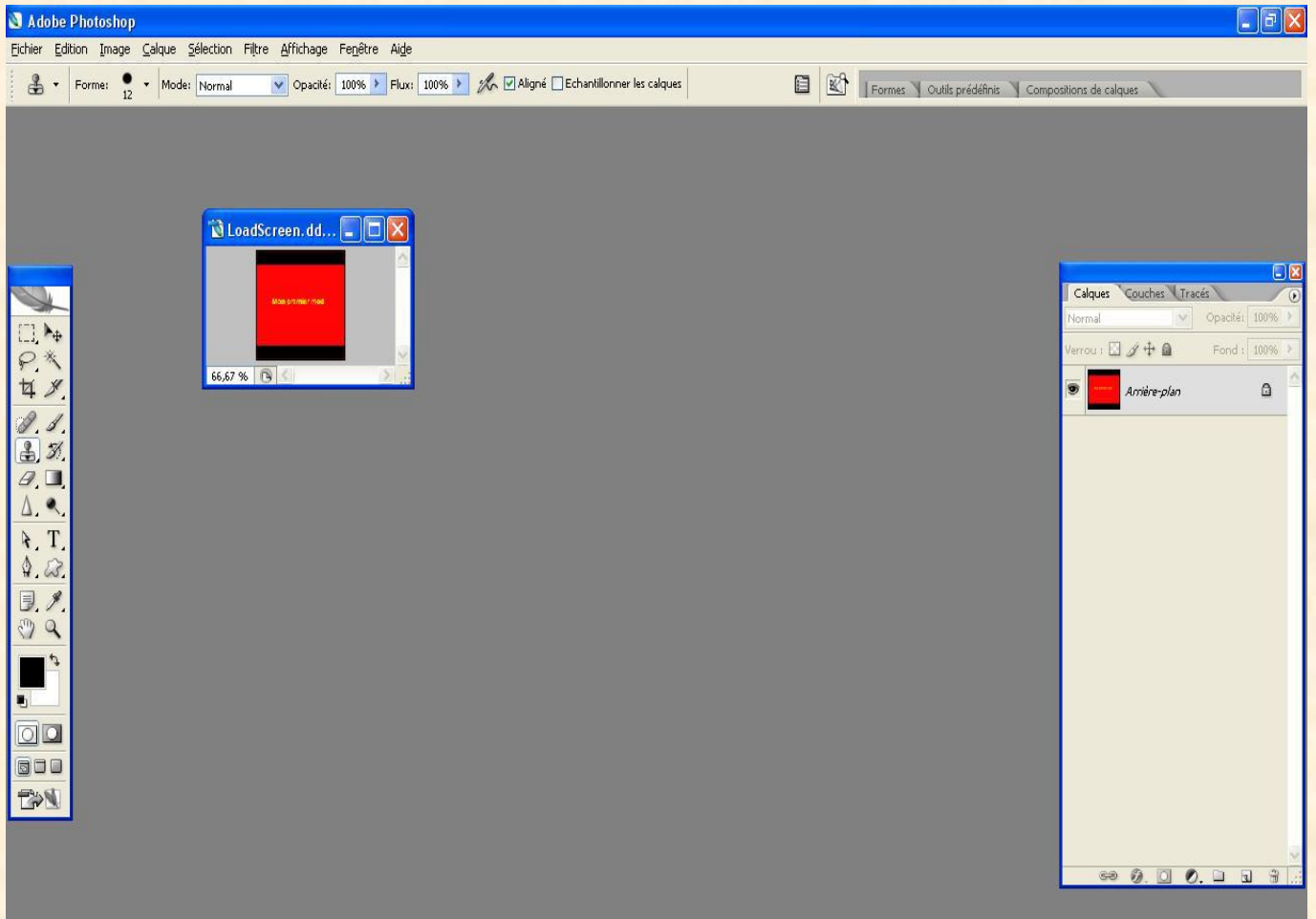


Prenez ensuite l'outil "texte", (voir flèche) cliquez dans le cadre rouge, puis en haut, choisissez en police : Arial, Bold et 72 en taille, puis cliquez sur couleur et choisissez jaune et tapez : "Mon premier Mod". Placez le où vous voulez.



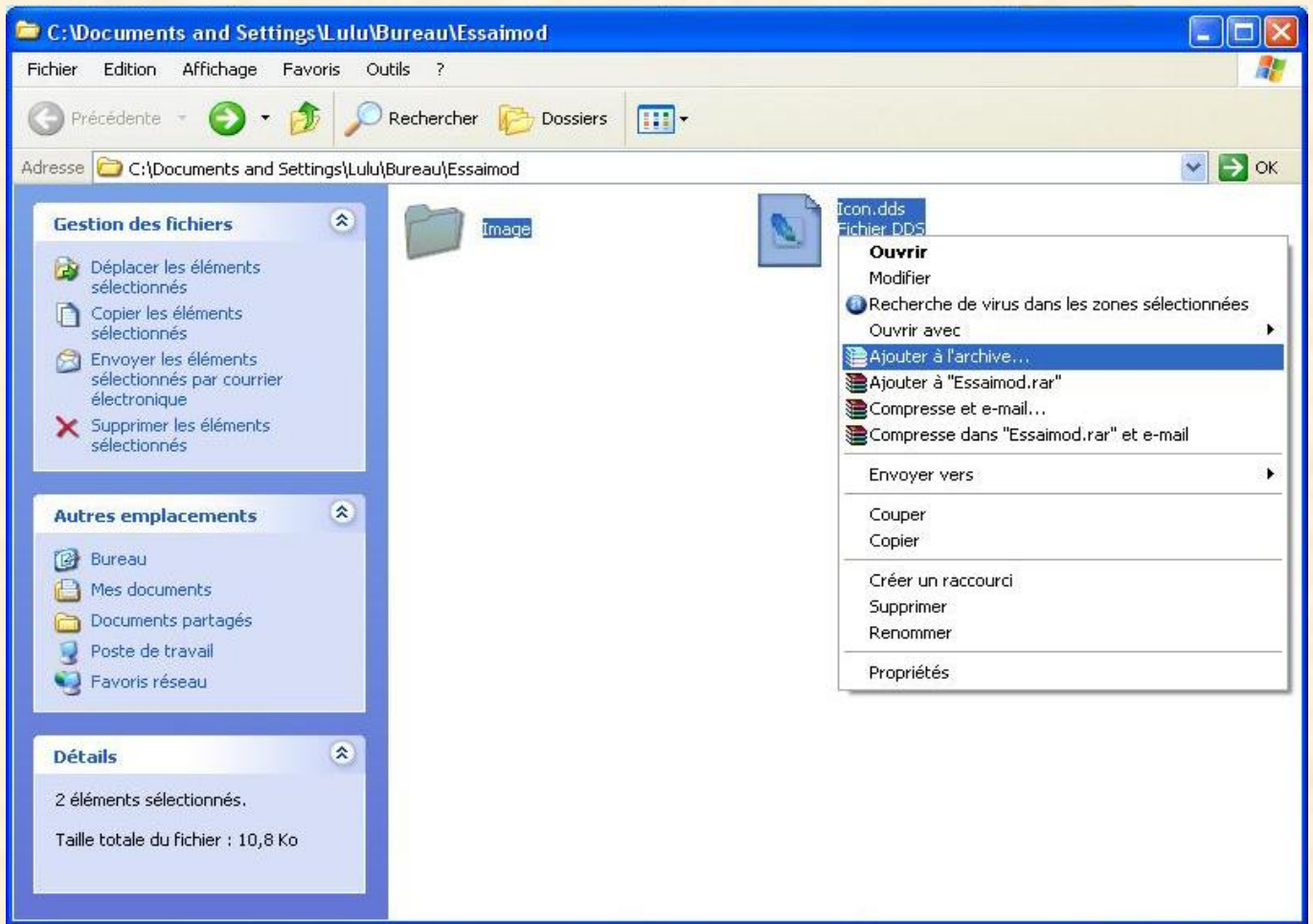
Voilà. Aplatir l'image, Fichier, Enregistrer sous, Essaimod, Image et DXT 5.

Créons maintenant notre **icon.dds**. C'est le plus simple ça. Allez dans l'option "Image" en haut puis "Taille de l'image" ou ALT+CTRL+i et changer les valeurs 1024x1024 en 128x128, puis ok.

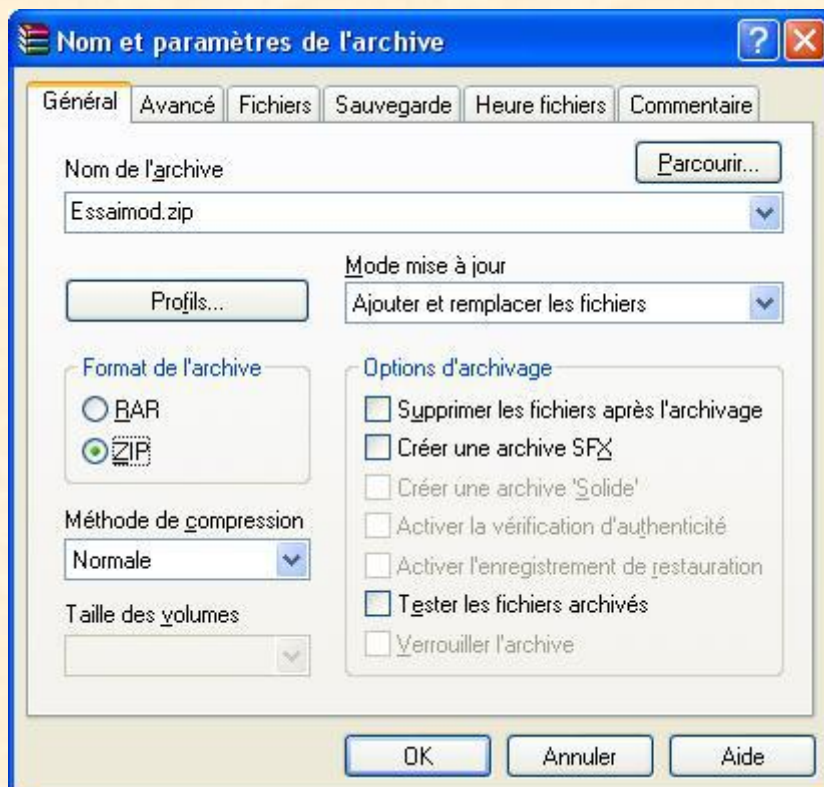


On se retrouve avec un mini Loadscreen qui va nous servir d'icone. Ensuite, je vous le donne en mille ! Fichier, Enregistrer sous, Essaimod, **mais là on ne le met pas dans le dossier "Image"**. Il reste dans Essaimod, et bien sur, on le renomme **Icon.dds**. On peut utiliser DXT 1 en compression, il y aura un message "alpha information will be lost", mais ça n'a aucune importance.

Bien tout est prêt pour avoir un début de Mod. Personnellement, j'utilise Winrar pour créer des archives. Voilà la procédure. Allez dans le dossier Essaimod. Sélectionnez tout puis clic droit : ajouter à l'archive.



Sélectionnez bien ZIP car Trackmania ne gère pas les RAR, et nommez le comme vous voulez.



Voilà c'est presque fini !!! Vérifions tout ça.

Si ce n'est pas déjà fait, vous devez créer dans Mes documents\TrackMania\Skins, un dossier Stadium puis à l'intérieur de ce dossier un autre nommé Mod, ce qui donne :

C:\Documents and Settings\Votre_nom\Mes documents\TrackMania\Skins\Stadium\Mod

Ceci étant fait, placez votre archive Essaimod.zip dans le dossier Mod que nous venons de créer.

Lancer Trackmania puis cliquez sur "Editeurs", puis "Charger un circuit", sélectionnez une de vos maps tout en appuyant sur CTRL, puis "Editer". Ensuite "choisissez une décoration" et cliquez sur "jour" par exemple et sélectionnez ensuite votre Mod (pour moi Essaimod, on voit l'icône, bon signe !!!).

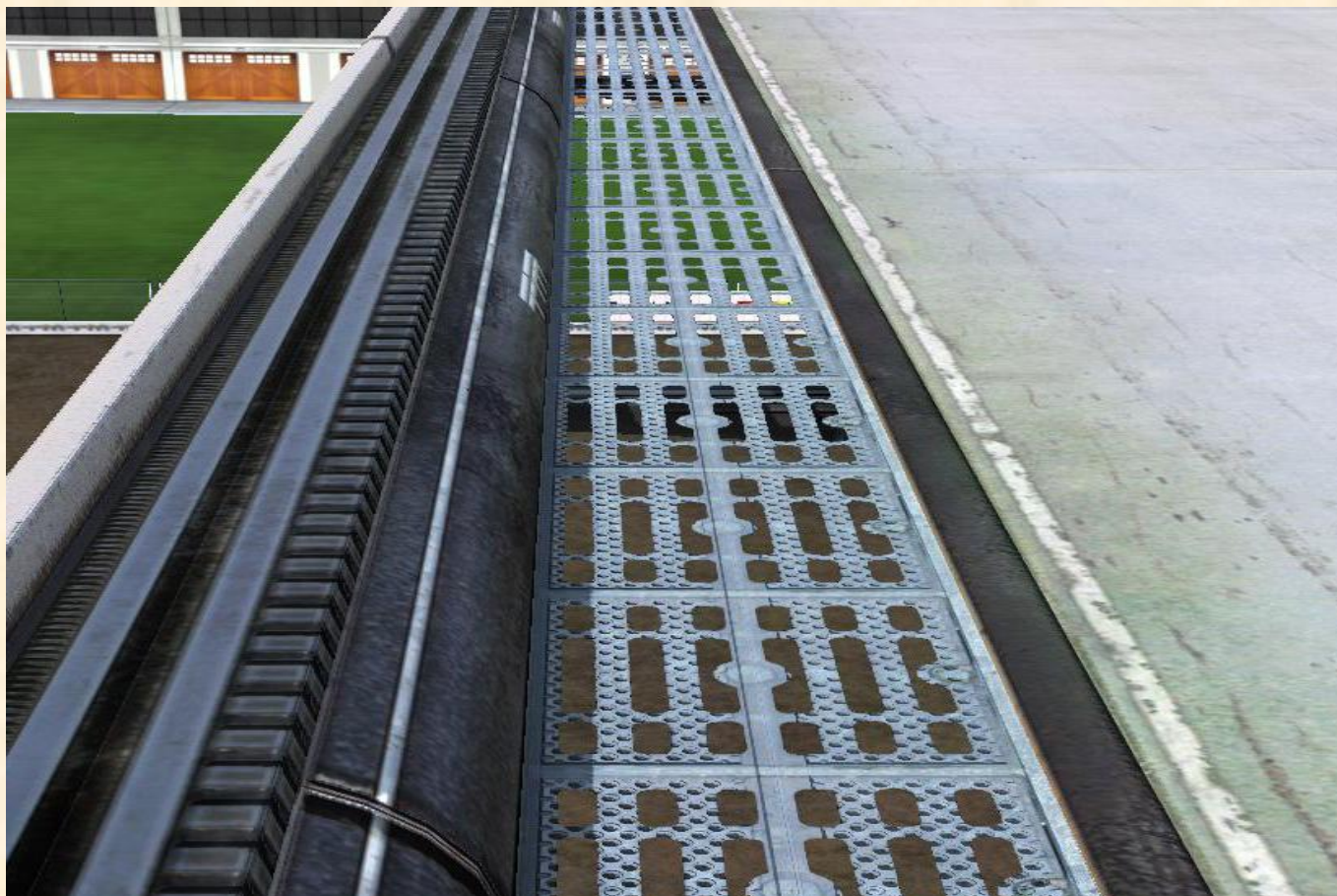
A ce stade, on voit le Loadscreen, youpi !!!



Votre map s'ouvre. Là on se met en mode caméra libre, l'icône en forme de loupe et on va jusqu'aux garages, en face. Wow !!! C'est bon, ça marche !!!



Si ce n'est pas fait, on place une route en hauteur, et hop un petit zoom sur les bords de la route



On constate que notre grille est transparente au niveau des trous, c'est parfait, mais on voit en surimpression, la texture de l'ancienne grille et pourquoi ? Tout simplement, parce que nous n'avons fait que le **D**, Ce qui prouve qu'il est essentiel de faire le **S** et le **N** pour ce fichier.

En clair, faites le tour des fichiers qui ont besoin des 3 extensions. Certains, utilisent le **N** en Targa, il n'est pas nécessaire dans ce cas, de faire un **N** en adéquation avec votre texture, le fichier original suffira, car ce n'est qu'une couche de couleur.

Une dernière chose, si vous voulez que votre Mod soit visible par les autres joueurs pour ceux qui possèdent un serveur, il faut l'héberger sur un FTP et créer un Locator. Pour savoir comment faire, reportez-vous à la section : "Création d'une map" et rendez vous au paragraphe suivant :

10 – Création d'un Locator :

Et

11 – Hébergement de vos musiques, panneaux persos, etc... :

Le plus sage est d'héberger vos Mods chez votre fournisseur d'accès internet. La plupart du temps, vous avez 100 Mo minimum de stockage total sans limite par fichier, et ce gratuitement.

Et bien voilà, nous avons fait le tour de la question je crois, alors au boulot les amis !!!

Si vous constatez qu'il manque des choses n'hésitez pas à m'en faire part !!!