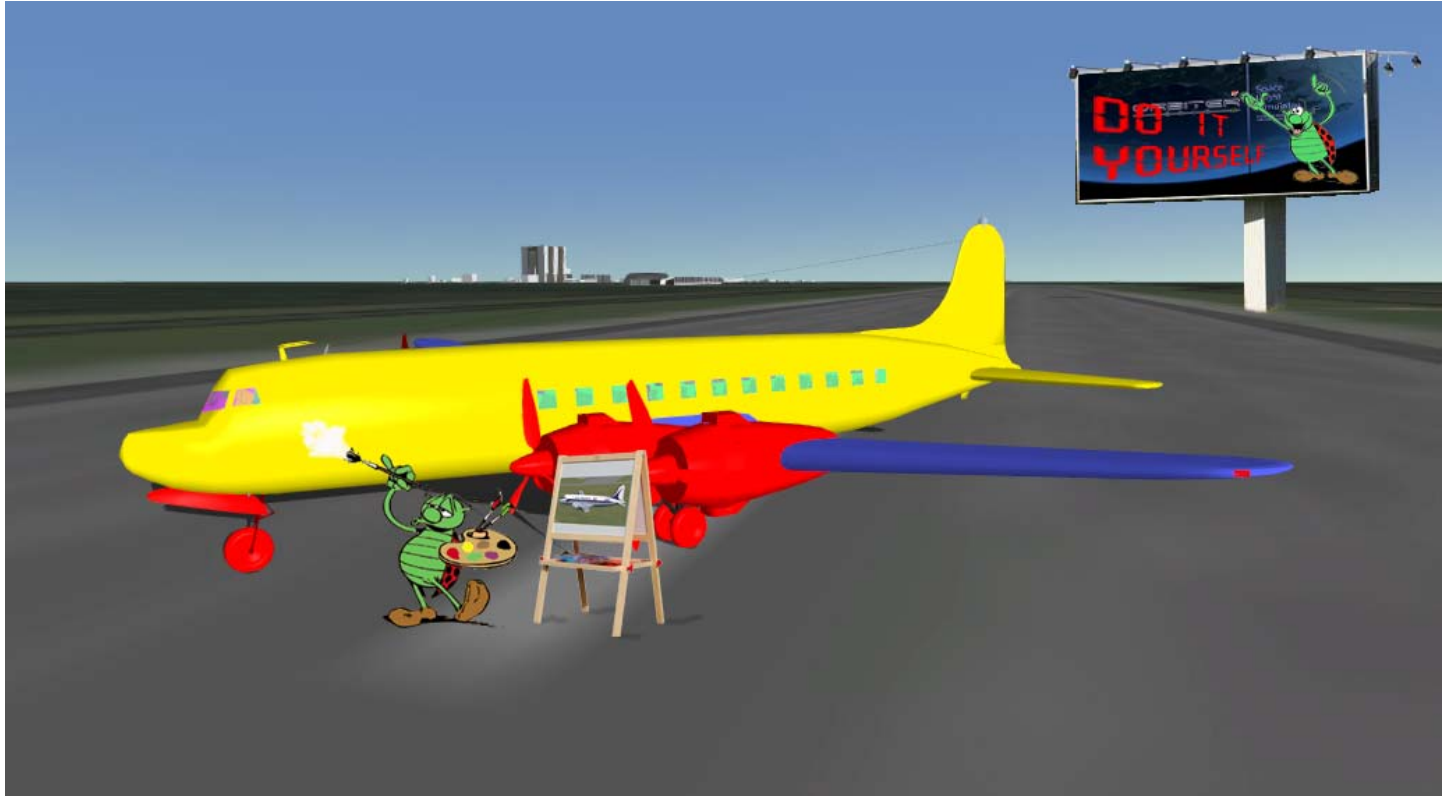


# COMMENT CRÉER UNE NOUVELLE LIVRÉE POUR LE DC-6 DE TINTIN

© Jacques Maurice (JacquesMomo) 2015



## - 1 - DESCRIPTION

Si vous suivez bien mes explications, vous pourrez facilement faire une nouvelle livrée (ou skin) pour le **DC-6 de Tintin**. Il suffit juste de savoir dessiner un peu...

Pour ceux qui ne sont pas très habitués aux fichiers de Orbiter et de localisation, suivez mon "guide" et vous comprendrez vite.

Pour les autres, cela pourra être un rappel, sinon allez hop !!! A tes pinceaux!!!!

## - 2 - INSTALLATION

❶ Dézippez le fichier **New Skins Templates.zip** dans le dossier **principal** de votre orbiter.

Il va vous installer les fichiers suivants :

DC6 at KSC(new skin).scn	dans le dossier \Scenarios	
DC-6_NEW.ini	dans le dossier \Config\Spacecraft	
DC6.msh	dans le dossier \Meshes\DC-6	
DC-6_nn.dds	dans le dossier \Textures\DC-6	(où nn=01,02,03,04,05,08,10)
DC-6_nn.psd	dans le dossier \Textures\DC-6	(où nn=01,02,03,04,05,08,10)

❷ Lancez le scénario **DC6 at KSC(new skin)** et vous verrez le DC-6 comme sur l'image en haut...

### - 3 - MAINTENANT C'EST À TOI DE CONTINUER ...

#### QUESTION :

Je fais quoi maintenant ?

#### RÉPONSE :

Tu dessines en utilisant les fichiers \*.psd...

Tu sauves ton *fichier psd*, puis "*sauver sous*" et tu gardes le même nom, le même emplacement, mais en format DDS (donc dds comme extension) et en DXT1.

Le fichier existant sera écrasé, c'est normal.

#### QUESTION :

A quoi ça sert tous ces fichiers ?

#### RÉPONSE :

- Le fichier **scn** est ton fichier de "situation" que tu lanceras depuis le "*Launchpad*".
- Le fichier **ini** est le fichier de configuration de l'avion
- Le fichier **msh** est le fichier 3D de l'avion
- Les fichiers **dds** sont les fichiers de textures de l'avion
- Les fichiers **psd** sont des fichiers *photoshop* te permettant de faire de nouvelles textures.

#### QUESTION :

Le nom de "DC6\_NEW" me plait pas. On peut en changer ?

#### RÉPONSE :

Oui, très facilement :

- Commence par éditer le fichier \*.scn et modifie la ligne suivante :  
**DC-6\_NEW:Spacecraft/spacecraft4** → **DC-6\_orbiter:Spacecraft/spacecraft4**
- Puis renomme le fichier \*.ini avec le même nom :  
**DC-6\_NEW.ini** → **DC-6\_orbiter.ini**

(Bien sûr le "*DC-6\_orbiter*" n'est qu'un exemple, tu peux donner le nom que tu veux)

#### QUESTION :

Et si je veut plusieurs livrées différentes je fais comment ?

#### RÉPONSE :

Bon... Je t'explique le fonctionnement, à toi de te débrouiller ensuite...

- ❶ Le fichier scn va chercher le fichier ini. (Du même nom que le vaisseau déclaré, comme ci-dessus)
- ❷ Le fichier ini va chercher le fichier msh. Celui-ci est déclaré dans 2 endroits (Éditez ce fichier.ini)

[CONFIG]

MESHNAME=DC-6\DC-6

(le fichier DC-6.msh se trouve dans [ Textures\DC-6 ])

[VC]

MESHNAME="DC-6\DC-6"

- ❸ Dans le fichier msh se trouve à la fin la déclaration des textures utilisées.

(et leur chemin éventuel dans un sous-dossier de "Textures")

TEXTURES 10

DC-6\DC-6\_01.dds

DC-6\DC-6\_02.dds

DC-6\DC-6\_03.dds

DC-6\DC-6\_04.dds

DC-6\DC-6\_05.dds

Tintin\DC-6\_06.dds

Tintin\DC-6\_07.dds

DC-6\DC-6\_08.dds

Tintin\DC-6\_09.dds

DC-6\DC-6\_10.dds



Donc fais une copie des fichiers, puis renomme-les selon ton inspiration.

**QUESTION :**

Je n'ai rien compris et j'ai d'autres questions...



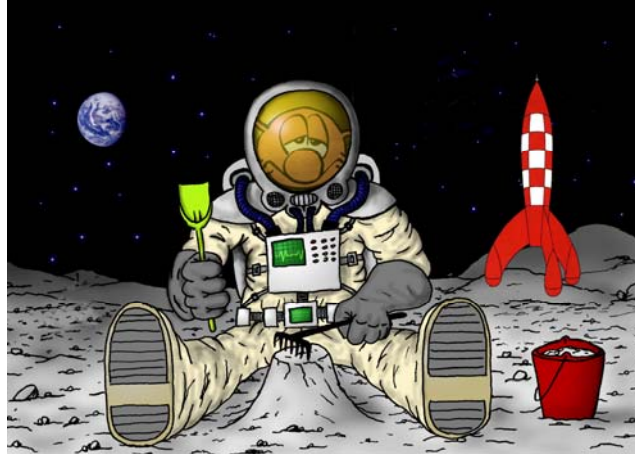
**RÉPONSE :**

N'hésites pas à me demander...

Tu me trouveras sur le *forum de Dansteph*, et tu as la possibilité de me faire un message perso.

Le forum se trouve ici : <http://orbiter.dansteph.com/>

Et mon "pseudo" c'est *Jacquesmomo*....



*Voilà, c'est tout...*