

# Guide de création d'avatars pour compagnons pour CCC

Ce petit guide va vous expliquer, étape par étape, le processus à suivre pour faire votre propre avatar pour un compagnon qui sera ensuite affiché sur la barre des compagnons. Notez que JIP CCC est livré de base avec des avatars uniques pour plus de 130 compagnons différents, à savoir la majorité des mods de compagnons actuellement disponibles sur le Nexus. Avant de vous plonger dans ce guide, vérifiez que le compagnon concerné n'est pas déjà pris en charge par le mod ; il y a une bonne chance qu'il le soit déjà. Rentrons donc dans le vif du sujet.

## Étape I : Prendre une capture d'écran du compagnon en jeu

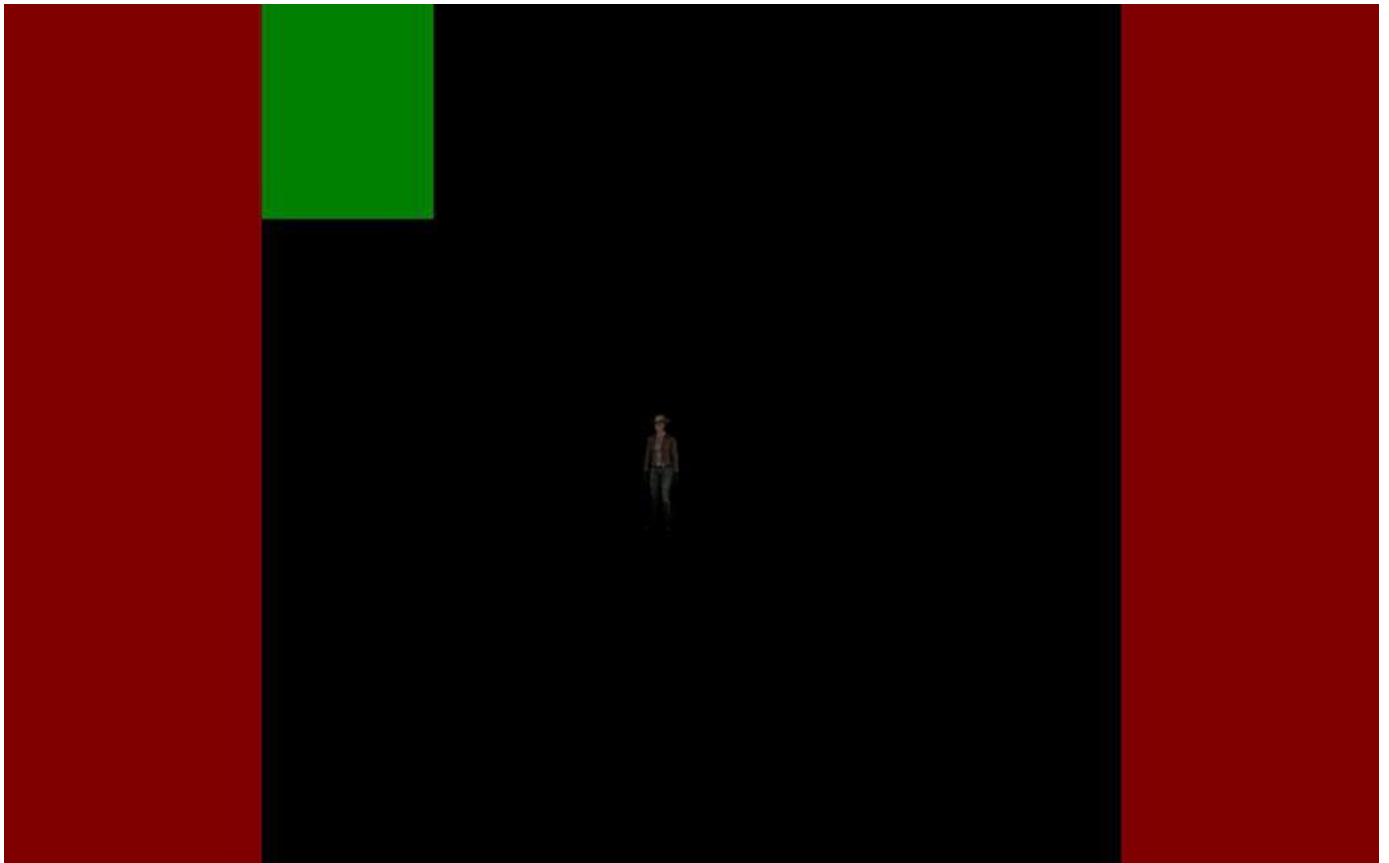
Afin d'obtenir les meilleurs résultats, il est hautement recommandé d'employer la méthode décrite ci-dessous, qui est celle que l'auteur a utilisée. Afin de prendre des captures d'écran de bonne qualité, il est recommandé d'utiliser [FRAPS](#) et de prendre les captures au format BMP.

Téléchargez **JIP CC&C – Avatar Creation.esp** [ici](#). Installez ce plugin comme tout autre mod (à la main : placez-le dans le dossier Data de votre installation de New Vegas puis activez-le via votre gestionnaire de mods). Notez que ce plugin dépend de **JIP Companions Command & Control.esp v1.06b ou supérieure** et ne fonctionnera pas si vous ne l'avez pas installé et activé.

Une fois en jeu, approchez votre compagnon, pointez votre curseur sur lui/elle et appuyez sur **Backspace**. Vous serez tous les deux téléporté(e)s vers une salle noire spéciale conçue pour prendre la capture d'écran. Vous *devriez* voir votre compagnon qui se tient près de vous (si vous ne le/la voyez pas, appuyez sur **la touche + du pavé numérique** pour augmenter la luminosité).

Vous remarquerez également qu'il y a des rectangles rouges et vert qui couvrent certaines parties de l'écran, et que toute l'interface est cachée.

S'il reste encore des éléments de l'interface visibles à l'écran, vous devrez désactiver le(s) mod(s) qui les ajoute(nt) le temps de cette manipulation.



Le but de ces rectangles est de servir de guides pour vous aider à prendre la meilleure capture d'écran possible.

- Les rectangles rouges seront retirés plus tard lors de la phase de post-processing.
- Le rectangle vert détermine la part de l'écran qui doit être laissée vide, car elle sera obstruée par l'icône d'action.

Ouvrez la console (avec la touche <sup>2</sup>) puis tapez :

**tfc** (puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**)

Et fermez la console.

(Cela vous permettra de déplacer librement la caméra avec les touches de déplacement.)

Approchez la caméra de votre compagnon jusqu'à ce que vous ayez un beau plan centré sur leur tête (comme dans l'image qui suit).



- Utilisez **les touches directionnelles Haut/Bas** pour contrôler l'angle de la source de lumière projetée sur votre compagnon.
- Utilisez **les touches +/- du pavé numérique** pour augmenter/réduire la quantité de lumière projetée sur votre compagnon.
- Utilisez **la touche 0 du pavé numérique** pour figer/défiger votre compagnon.

Il est recommandé de tester différents paramètres de luminosité (angle/magnitude) jusqu'à ce que l'image ait l'air aussi naturelle que possible. Une image trop sombre ou trop claire pourrait résulter en une forte perte de détails par la suite quand l'image sera rapetissée.

Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur la touche 1 du pavé numérique pour faire disparaître le rectangle vert.



Vous pouvez maintenant prendre une capture d'écran.

Appuyez à nouveau sur **Backspace** et votre compagnon et vous serez ramené(e)s à votre emplacement d'origine. Vous pourrez répéter la procédure avec vos autres compagnons.

Une fois que c'est fini, quittez le jeu.

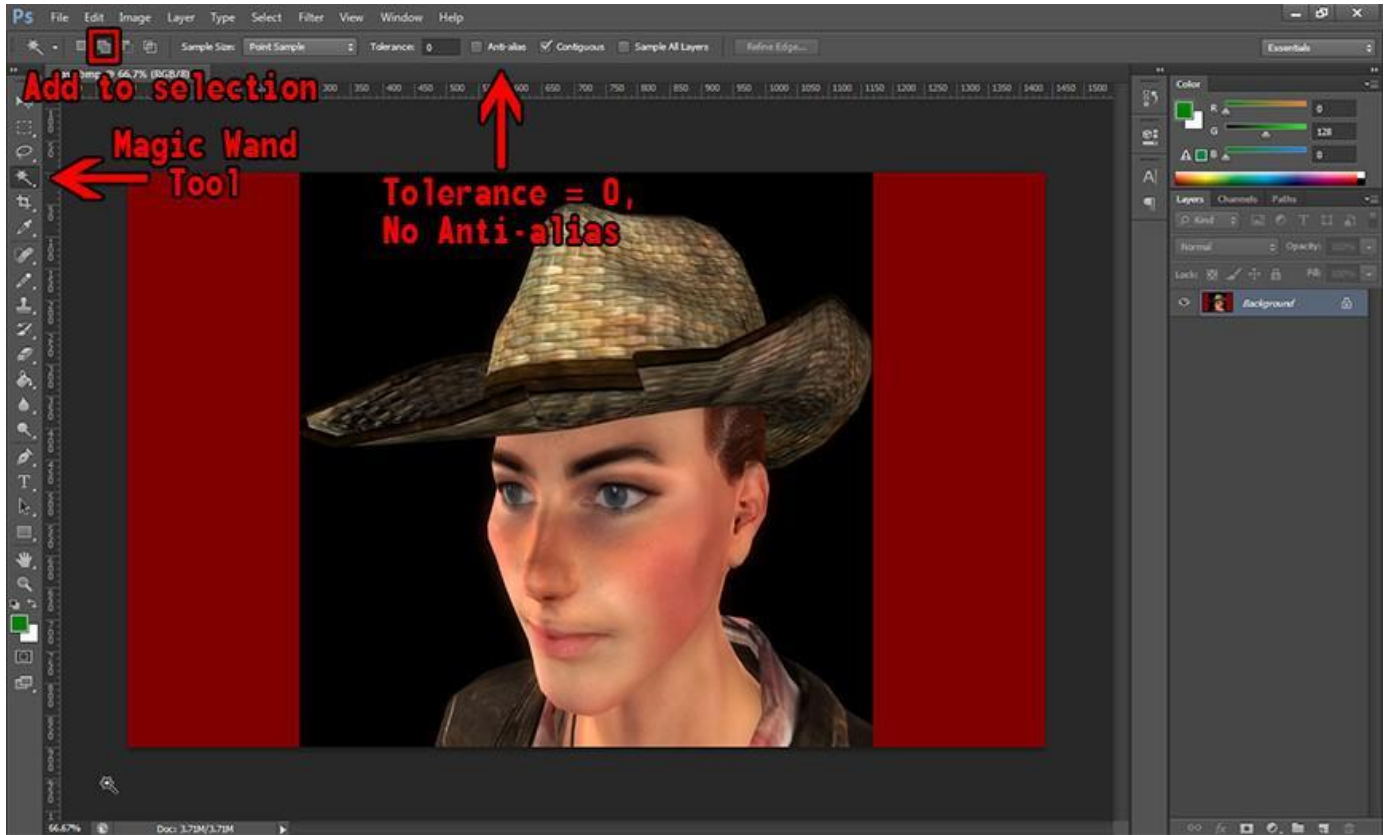
## Étape II : Post-processing avec Adobe Photoshop

Cette étape sera présentée avec **Adobe Photoshop**. Tous les outils et options employés sont présents par défaut dans la majorité des programmes d'édition d'image, vous pouvez donc utiliser le programme de votre choix tant qu'il supporte le **format d'image DDS** (cela requiert souvent l'installation d'un plugin). [GIMP](#) est une très bonne alternative qui a l'avantage d'être gratuite.

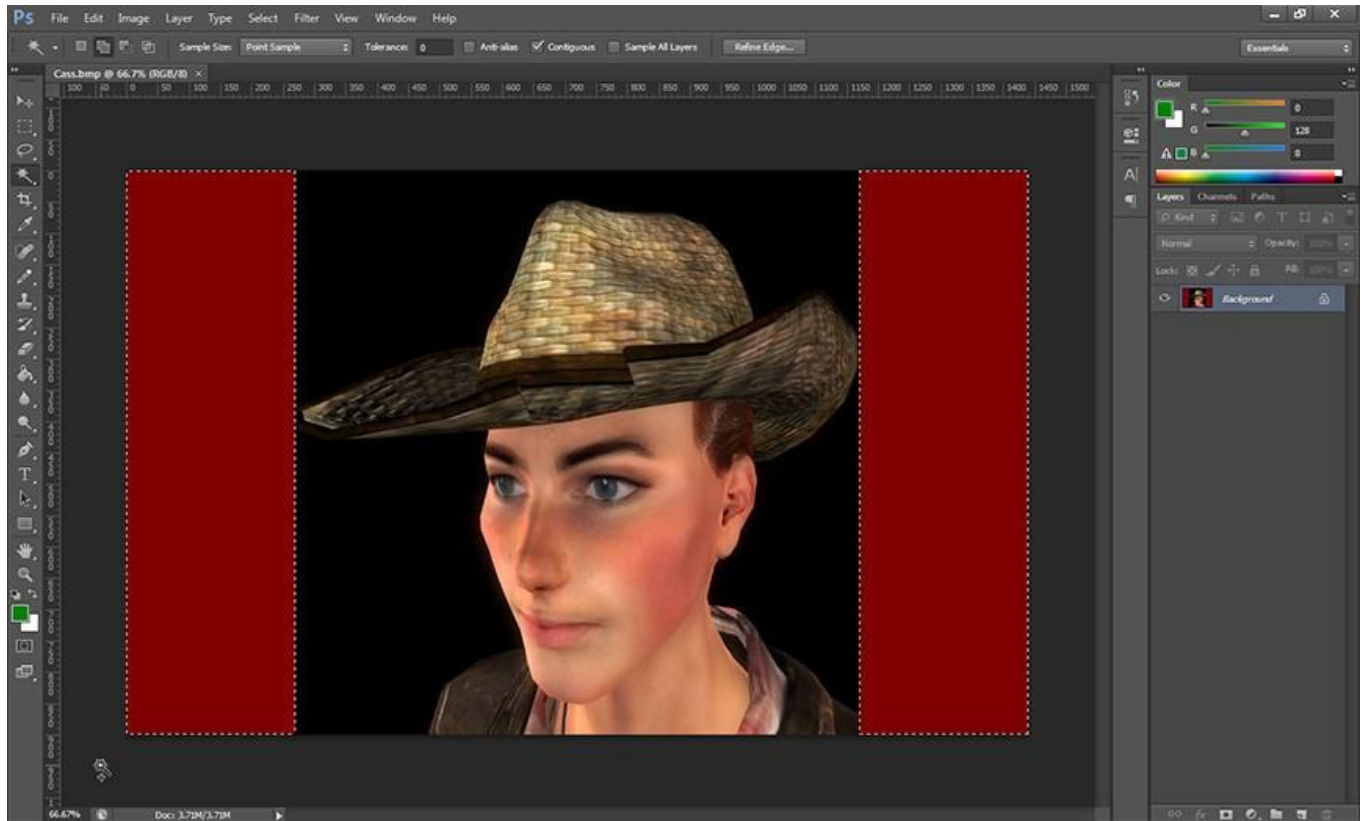
Lancez votre programme et chargez la capture d'écran.

- Il vous faudra d'abord retirer les deux zones rouges de l'image.

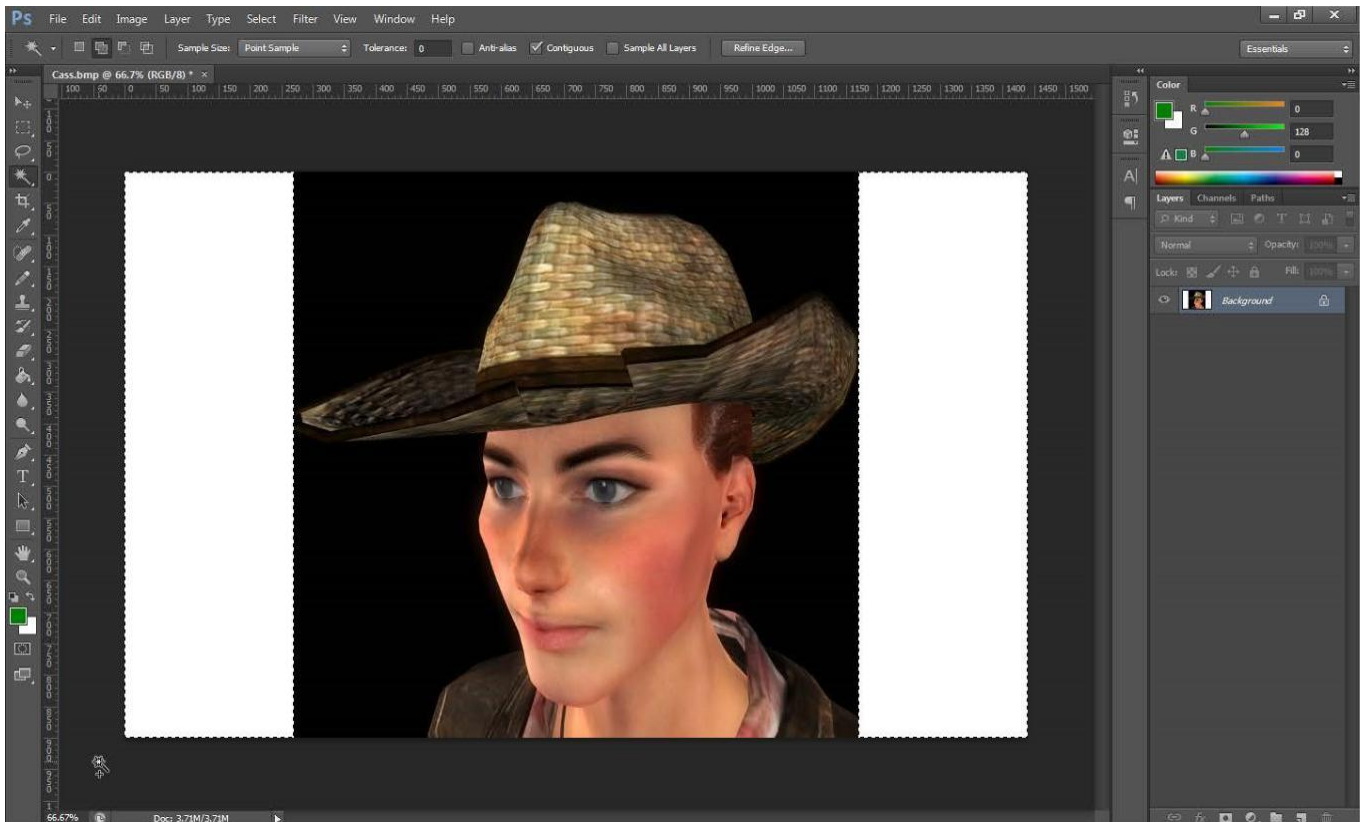
Dans la barre d'outils à gauche, sélectionnez l'outil **Magic Wand** ; définissez le mode de sélection comme **Add to selection** ; définissez la **Tolerance** à 0 ; assurez-vous que l'**Anti-alias** est désactivé.



- Sélectionnez les deux zones rouges sur l'image.

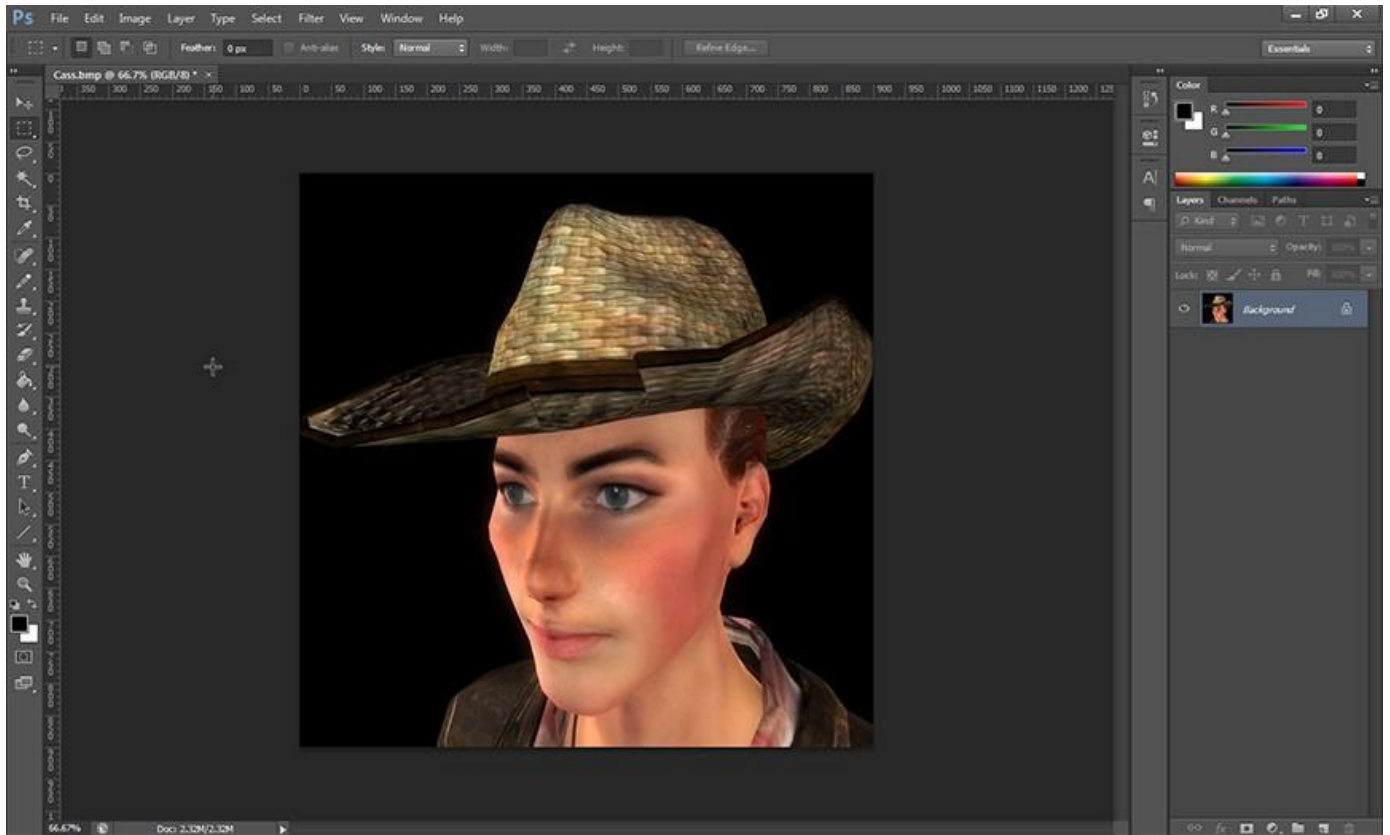


- Cliquez sur **Edit > Clear**.

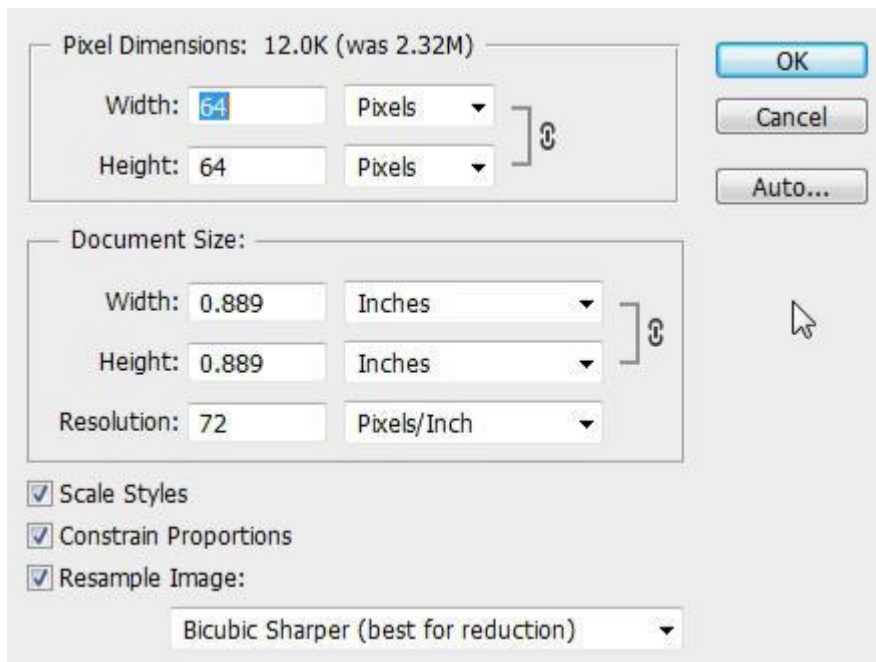


- Cliquez sur **Image > Trim > OK**. Il vous restera désormais une image carrée.



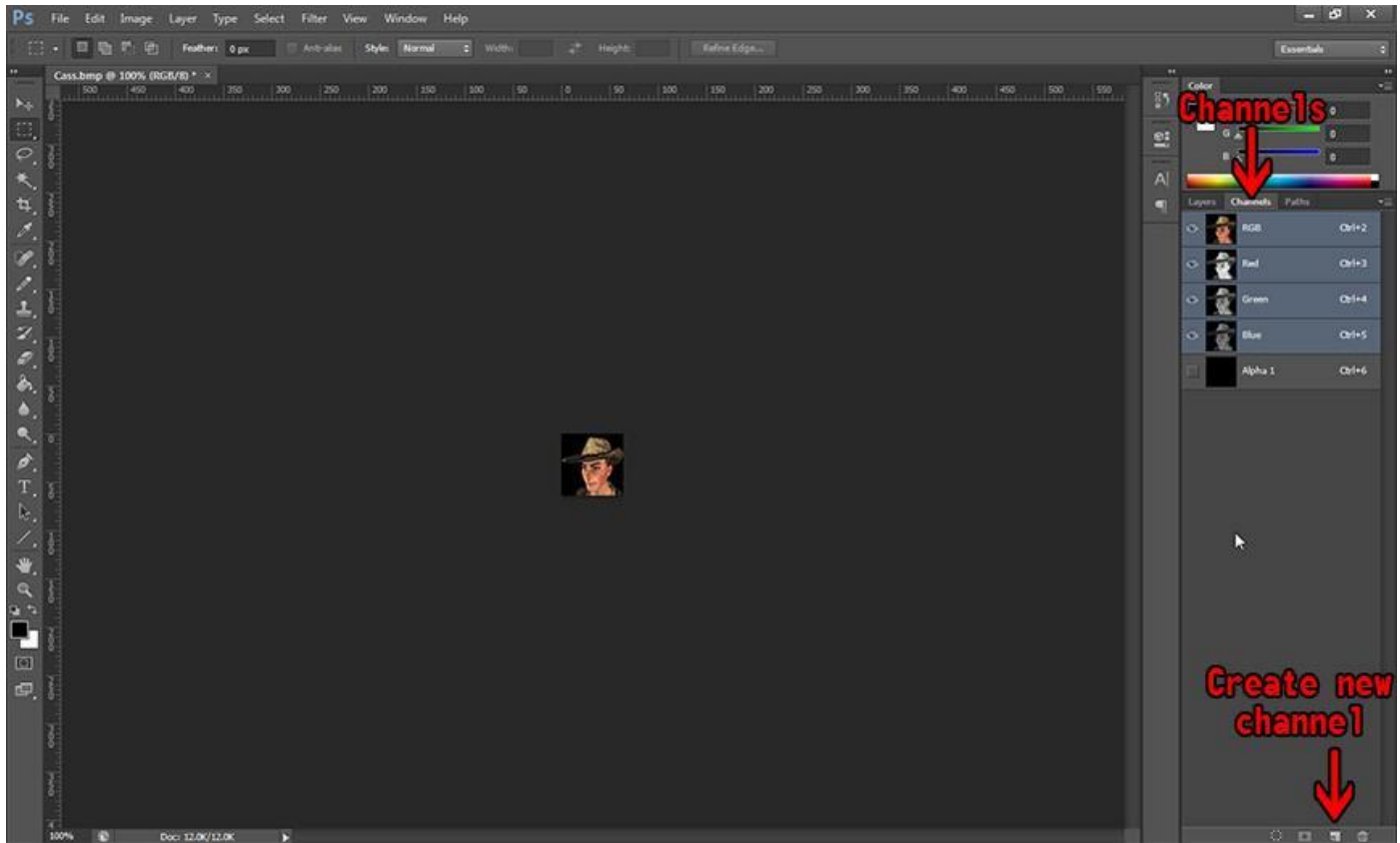


- Cliquez sur **Image > Image Size**, et utilisez les paramètres suivants :



La prochaine étape consiste en la création d'un **canal alpha** pour l'image. Cette étape n'est pas *essentielle*, mais est *recommandée* pour assurer une meilleure qualité d'image. Cependant, si vous n'utilisez pas Photoshop et avez du mal à trouver comment procéder avec un autre programme, vous pouvez faire sans et passer à l'étape finale.

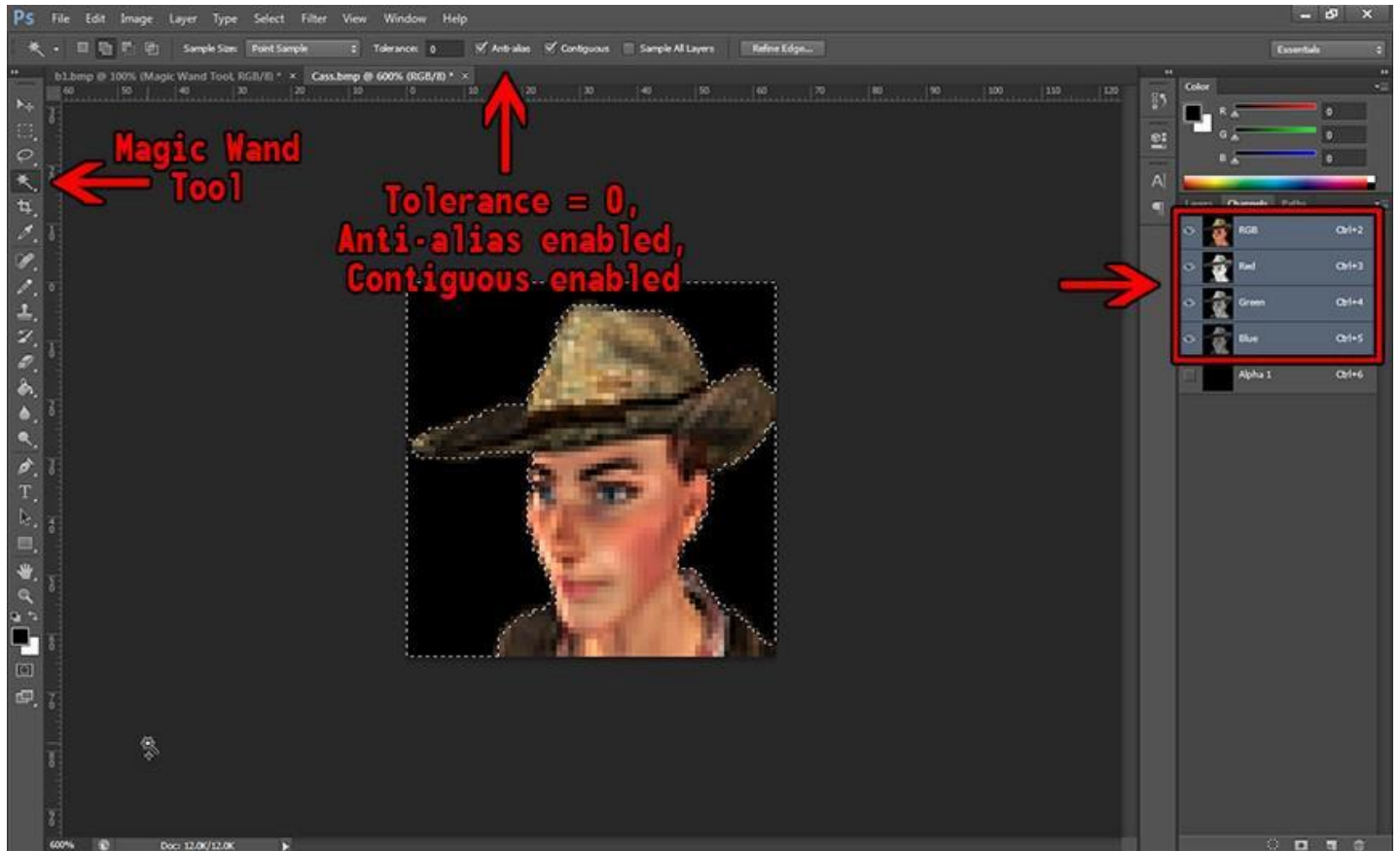
- Dans la barre d'options à droite, cliquez sur l'onglet **Channels**. Ensuite, en bas, cliquez sur **Create new channel**.



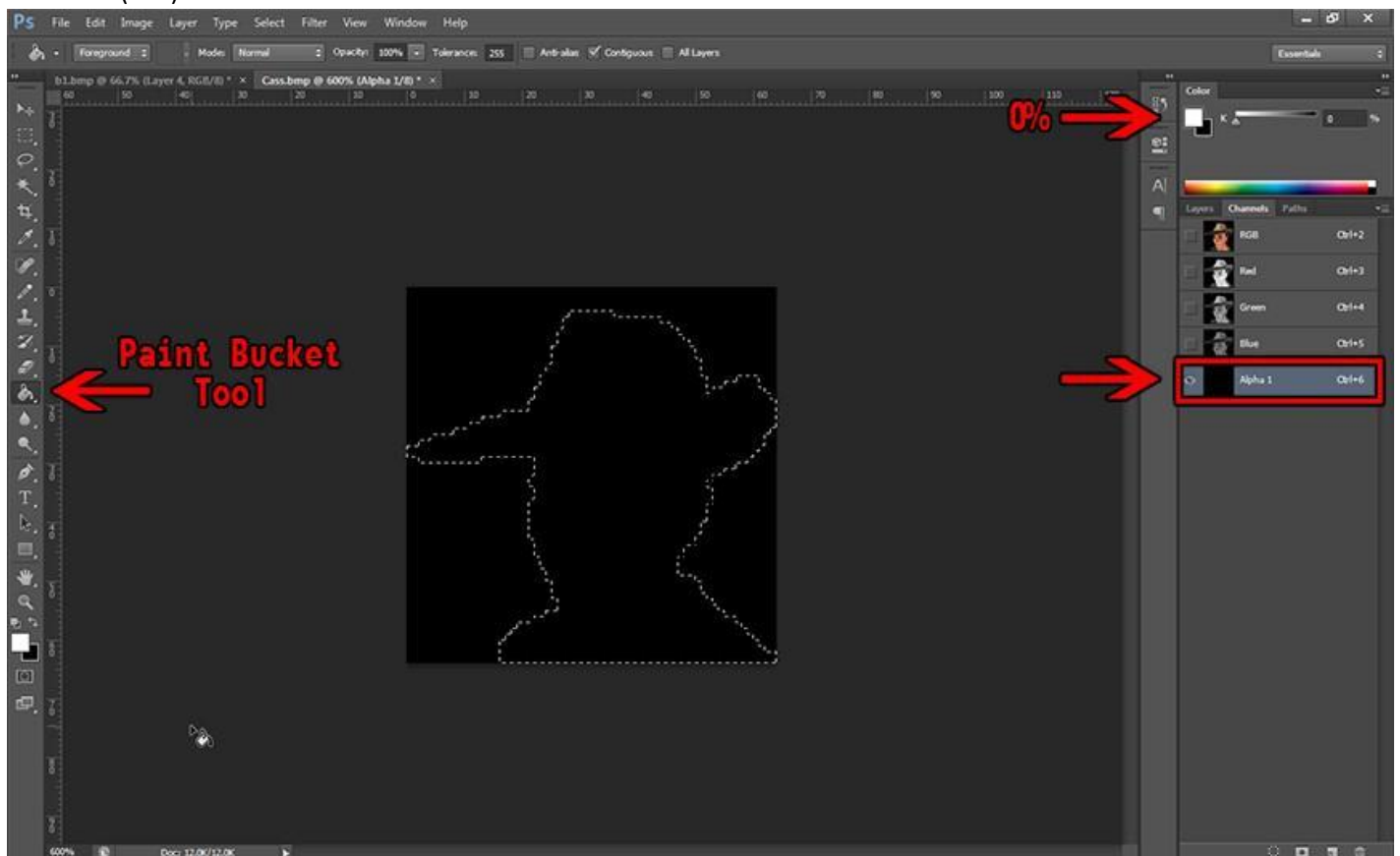
- Sélectionnez le canal **RGB** ; sélectionnez l'outil **Magic Wand** ; définissez la **Tolerance** à 0 ; activez **Anti-alias** et **Contiguous**. Sélectionnez à présent toutes les zones noires de l'arrière-plan.

- Cliquez sur **Select > Inverse**.

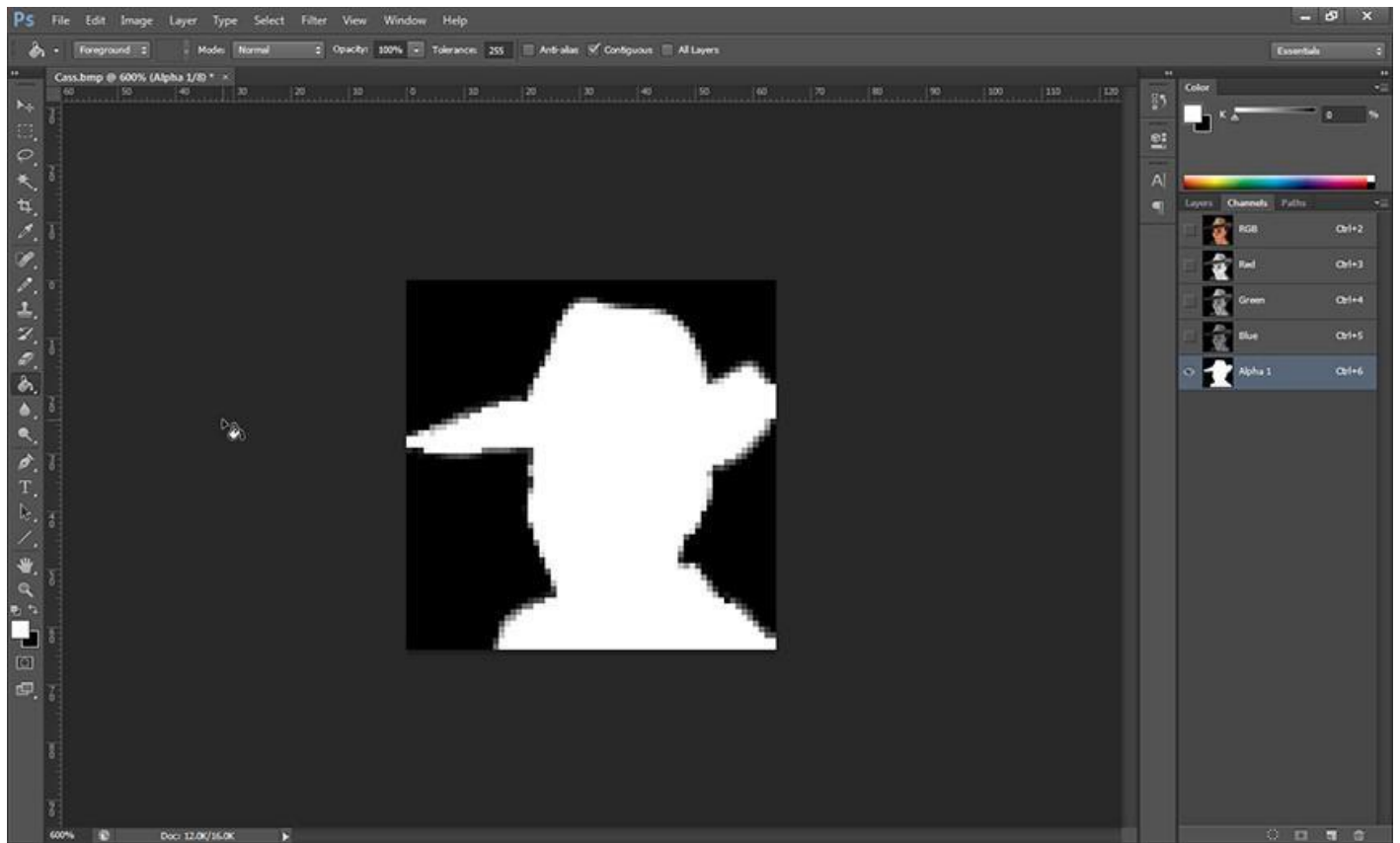




- Dans l'onglet **Channels**, sélectionnez le canal **Alpha** ; sélectionnez l'outil **Paint Bucket** ; définissez la couleur sur blanc (0 %).



- Cliquez n'importe où dans la zone sélectionnée de l'image et remplissez-la avec du blanc.



## Sauvegarder l'image

Cliquez sur **File > Save As**. Dans le menu déroulant **Format**, sélectionnez **DDS**.

Le fichier doit être nommé **avatar\_[Name].dds**.

Remplacez **[Name]** par le nom de votre compagnon, exactement tel qu'il apparaît en jeu (dans la version d'origine du mod).

Par exemple, si le nom du compagnon est **Jame Gumb**, le fichier doit être nommé : **avatar\_Jame Gumb.dds** Notez que le nom du compagnon (et donc le nom du fichier) ne doit pas contenir un ou plusieurs des caractères suivants :

V:\*?"<>|%

Cliquez sur **Save** et utilisez les paramètres suivants :



Si vous utilisez un autre programme que Photoshop, assurez-vous de sauvegarder le fichier avec les paramètres **32 bit, 4 channels (8.8.8.8)**. Le reste des paramètres est moins important et peut être laissé tel quel.

Notez que **JIP CC&C** cherchera le fichier dans le dossier suivant :

**..\Fallout New Vegas\Data\Textures\jazzisparis\ccc**

**Assurez-vous que vous installez le fichier en suivant correctement cette arborescence.**