



## ***A propos de Realistic Colors and Real Nights:***

**RCRN** est une totale rénovation du système d'éclairage et d'ombres, vous accordant une expérience de **gameplay immersif** sans ruiner l'expérience de jeu original. Finement travaillé en **intérieur** comme en **extérieur**, il fournit aussi une incroyable *expérience dynamique grâce aux sources de lumières, à la météo, et au HDR généré dynamiquement et combiné avec notre moteur Hybrid Shaders* !

Ce mod utilise son pouvoir grâce à notre **.esp** ainsi qu'avec un **Injector** personnalisé pour générer une palette de *couleurs réalistes* et un **temps de nuit amélioré**.

**La perte de FPS est minimale.** Dans les pires cas, et seulement dans certaines régions, il y a eu une chute de 10% ! **Realistic Colors and Real Nights** a été développé durant plus de **1500 heures de programmation** et de tests, grâce au *Création Kit* et à notre *Injector* personnalisé.

Ce mod utilise notre propre technologie développée dans le but d'améliorer votre expérience **Skyrim** sur une voie ultra réaliste.

La dernière technologie combinée avec la dernière **version 3.0** sont nos **Intérieurs Dynamiques**, dans lesquels RCRN apporte un *cycle en temps réel* dans 30 lieux évocateurs de **Skyrim**. Cela signifie que selon la quantité de fenêtres, l'**éclairage intérieur** sera en relation avec le *temps extérieur*. Ce système vous permet, par exemple, de regarder l'**Aurore** par la fenêtre si elle se produit dehors.

# Sommaire

1. Technologies page 3
2. Compatibilité page 5
3. Guide du Débutant page 7
4. Support Rapide page 11
5. Résolution de problèmes page 13
6. Personnalisation page 16

# Crédits - Contacts

## L'équipe

L'équipe de développement de RCRN est assez petite, composée de seulement 4 personnes, un nombre gérable pour une équipe indépendante.

**aLaaa**, d'Italie, principal développeur de RCRN et designer graphiste, en tant que **PDG**

**RpgWizard**, de Finlande, en tant que **Directeur Artistique** et gardien de poneys.

**PandoraX357**, des USA, en tant que **Gestionnaire de Communauté** et des **Béta Testeurs**.

**ZoCks**, d'Allemagne, en tant que **Média** et **Gestionnaire de Communauté**, en fait enfermé dans un frigo.

## Collaborateurs Externes

**mannyGT**, un des meilleurs scripteurs du Creation Kit sur le Nexus

**daMs**, en tant que codeur du customizer et des applications

**Raphou112**, pour la traduction française.

## Contactez-nous

Pour les demandes générales et commerciales à propos de RCRN, vous pouvez nous contacter par mail à l'adresse : [support@rcrncommunity.com](mailto:support@rcrncommunity.com)

.

## Content avec RCRN ?

Montrez-nous votre satisfaction en « endorsant » notre [mod](#) et sa [traduction](#) sur le nexus ou en donnant un « pouce bleu » sur le workshop.

Si vous vous sentez généreux vous pouvez aussi faire une [donation](#) de quelques dollars via paypal. Cela nous aidera à garder le site communautaire en ligne ainsi que ce mod, tout simplement !

# 1. Technologies



**Brouillard Volumétrique Réel.** Quand il est activé, le *brouillard volumétrique* sera généré durant un brouillard pour lui donner plus de profondeur. Nous avons fusionné le pouvoir de codage de *MannyGT* avec les capacités de l'équipe RCRN. Le résultat est qu'il y a trois options de brouillard (*OFF/FLOU seulement – SUBTIL – EPAIS*) en fonction de vos préférences !

Le **Brouillard Volumétrique** s'accompagne d'une toute petite chute de FPS, mais si votre configuration ne vous le permet pas, vous pouvez le désactiver en un clic via le [Customizer](#).

Pour l'installation manuelle de **RCRN**, il y a aussi une option supplémentaire. Vous pouvez choisir entre la version *COMPLETE*, qui se déclenchera partout, ou *LITE*, qui ne se déclenchera pas à **Fallaise**. Cette option a été ajoutée car il y a beaucoup de brouillard dans cette région, et peut causer des ralentissements pour les petites configs. Images [ici](#).



**Super FXAA.** Le "**Super FXAA**" est une version améliorée du FXAA standard incluse dans le *FXAA Post Process Injector*. La nouvelle version présente un nouveau *calcul de FXAA* développé pour être combiné avec le **FXAA** inclus dans *Skyrim*. Vous pouvez immédiatement voir comment il marche en le *désactivant/activant* via la touche « **Pause** » en jeu ou dans le menu principal (regardez les bordures du logo). Depuis la version 1.6, nous l'avons corrigé pour mimiser le **flou sur les textes**. FXAA signifie *Fast Approximate Anti-Aliasing* (anti aliasing rapide et approximatif) et c'est une technique d'antialiasing post processus qui marche comme une sous pixel sur toute la surface de votre moniteur. L'avantage de cette méthode est qu'elle n'est pas aussi **énergivore** que la méthode MSAA. Images [ici](#).



**HDR.** Encore avec une longueur d'avance sur les autres mods, après avoir été le **premier mod** à introduire un **moteur HDR réel** (simulation de la vision de la rétine), nous l'avons maintenant doublé ! Le système "*doublepass*" rend le **HDR** encore une fois avant le résultat final. Cette méthode produit de **meilleurs reflets**, des journées plus lumineuses sans **ruiner l'équilibre des couleurs**, comme le ferait un simple **HDR** ! Développé par l'équipe **RCRN**, le système de **HDR Adaptatif** garantit des *couleurs chaudes* durant certaines heures, comme à *l'aube* ou au *crépuscule*, mais aussi une journée uniformément plus *lumineuse*. **Tout est basé sur une palette de couleur de la vraie vie.**

Dans **RCRN 3.0**, nous avons totalement retravaillé l'**HDR** pour le rendre *plus dynamique*.

Il utilise maintenant une nouvelle *manière de calcul* un système de canaux jumelés au lieu de 2 différents. Le produit final vous accorde une *expérience améliorée et une meilleure optimisation*, étant donné que nous avons refait **RCRN** à 75% pour l'adapter à l'**HDR**. Images [ici](#).



**Intérieurs Dynamiques.** Cette caractéristique développée par l'équipe **RCRN** pour **RCRN 3.0** n'est disponible qu'avec notre mod. Il y a désormais une trentaine de lieux qui utilisent cette caractéristique exclusive d'Intérieurs Dynamiques, qui vous offre une toute nouvelle expérience intérieure. L'éclairage intérieur a été finement travaillé pour l'accorder parfaitement avec *la météo extérieure et le cycle du temps*. Cela signifie que vous pouvez vivre les *auroras*, *crépuscules* en restant tranquillement assis à l'auberge. Plusieurs lieux tels que *Fort-Dragon*, *auberges*, *Douce Brise*, *l'Académie des Bardes* et *bien d'autres* sont équipés de ces intérieurs dynamiques. Images [ici](#).



**Ombres Dynamiques.** Le système d'**Ombres Hybrides**, maintenant mis à jour en **3.0**, mélange *les Ombres Dynamique d'RCRN* parfaitement avec les ombres originales du jeu. Cela *rend la lumière du jour belle* ! Plus de jours ensoleillés *sombres*, plus de *visages « sombres »*, plus de *gros contraste* pendant le beau temps. Les **Ombres Hybrides 3.0** accordent aussi une gestion du *temps améliorée*, **toutes les journées et toutes les nuits sont différentes**. Profitez de l'éclairage dynamique pendant des jours *nuageux*, *beaux*, *pluvieux* ou *neigeux*. Avec la *dernière version*, nous avons aussi ajouté une **Profondeur de Champ** totalement dynamique, qui est géré en temps réel par notre moteur, simulant le brouillard ambiant pour une atmosphère **ultra réaliste**. Images [ici](#).



**Eclairage Réaliste** L'**Eclairage Adaptatif**, ajouté depuis RCRN 2.0, vous apportera une *expérience dynamique incroyable*. Chaque source de lumière est maintenant gérée dynamiquement, de la *torche portable aux donjons*, pour vous garder totalement immergé dans le monde de Bordeciel. Vous pouvez expérimenter cela en courant avec une torche. Observez la quantité de lumière émise, et notez la gestion des ombres qui s'adapteront selon le temps qu'il fait. Images [ici](#).

## 2. Compatibilité

Rappelez-vous qu'il doit y avoir cette ligne `bFloatPointRenderTarget=1` dans votre *SkyrimPrefs.ini* (mes documents/mygames/skyrim) pour profiter des meilleurs reflets inclus dans la version 3.5 !

*Realistic Colors and Real Nights* est normalement compatible avec la **plupart des mods**, mais il y a quelques exceptions.

**RCRN** est une grosse révision, donc certains types de mods ne sont pas requis car RCRN prend déjà en compte ces changements.

### COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES MODS

#### RCRN est compatible avec:

- **Dynavision**  
(conseillé si vous voulez un Bokeh DOF)
- **Imaginator**
- **W.A.T.E.R, Realistic Water**, et tous les mods d'eau
- **Skyrim HD**, et tous les mods similaires  
(s'il vous plaît n'écrasez pas les textures de neige RCRN)
- **Tous les mods**  
qui ne sont pas sous la colonne "pas compatible" sont compatibles...

#### RCRN n'est PAS compatible avec:

- **Le FXAA Post Process Injector Original**  
(RCrn a sa propre version)
- **Realistic Lighting with Customization**  
(RCRN est déjà un mod d'éclairage, donc vous ne pouvez l'utiliser avec un autre.)
- **Project Reality – Climates Of Tamriel**  
(RCRN est déjà un mod d'éclairage, donc vous ne pouvez l'utiliser avec un autre.)
- **URWL – Ultra Realistic World Lighting**  
(RCRN est déjà un mod d'éclairage, donc vous ne pouvez l'utiliser avec un autre.)
- **Revamped Exterior Fog** et tout mod qui change le brouillard/dof extérieur  
(RCRN a déjà son dof)
- **Revamped Interior Fog** et tout mod qui change le brouillard/dof intérieur  
(RCRN a déjà son dof)
- **More Rain & More Snow** et tout mod qui change la météo/précipitations  
(RCRN a déjà son système de météo dynamique)
- **Better Torches** et tout mod qui change les rayons intensité des lumières  
(RCRN gère déjà les sources de lumière dynamiquement)
- **Skyrim Sun glare** et tout mod qui change les rayons de soleil  
(RCRN a déjà un HDR optimisé pour les rayons de soleil)

# COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES INJECTORS

## Puis-je utiliser un SMAA avec RCRN?

Pas pour le moment. La version actuelle de SMAA n'est pas assez stable pour être utilisé avec RCRN. Nous attendons SMAA 1.3 !

## Puis-je utiliser un ENB avec RCRN?

Oui, via le dll proxy. (mais rappelez-vous que RCRN est fait pour être utilisé seul, et que certains enb ne vont pas du tout avec!)

1. – renommer le d3d9.dll de RCRN en RCRN\_d3d9.dll
2. – mettez votre enb, ouvrez enbseries.ini
3. – éditez la section suivante comme ça

[PROXY]

EnableProxyLibrary=true

InitProxyFunctions=true

ProxyLibrary=RCRN\_d3d9.dll

4. – Lancez le jeu et profitez!

## Le FXAA Post Process Injector est-il requis pour utiliser RCRN?

Surtout pas, **RCRN** est un stand alone, il est basé sur le *FXAA Post Process Injector* technology mais il n'est pas compatible avec. Donc supprimez-le avant d'installer *RCRN*.

## Puis-je utiliser RCRN avec HiAlgoBoost?

Bien sûr que oui!

Voici ce que vous devez faire:

1. – Renommer le "d3d9.dll" de RCRN en "d3d9\_rcrn.dll".
2. – Installez HiAlgoBoost.
3. – Ouvrez HiAlgoBoost.ini éditez la section suivante comme ça:

[PROXY]

EnableProxy\_d3d9 = true ; Can be used to load Standalone SMAA,...

ProxyLibrary\_d3d9 = d3d9\_rcrn.dll

4. – Lancez le jeu et profitez!



## 3. Guide du Débutant

RCRN a été le premier mod à **ajouter un HDR réel** à Skyrim à la **fin novembre 2011**, et maintenant nous sommes **encore leaders de cette technologie avec la dernière version 3.0** qui apporte la **meilleure expérience possible** à Skyrim.

Rappelez-vous qu'il doit y avoir cette ligne `bFloatPointRenderTarget=1` dans votre *SkyrimPrefs.ini* (mes documents/mygames/skyrim) pour profiter des meilleurs reflets inclus dans la version 3.5 !

**C'est parti !**

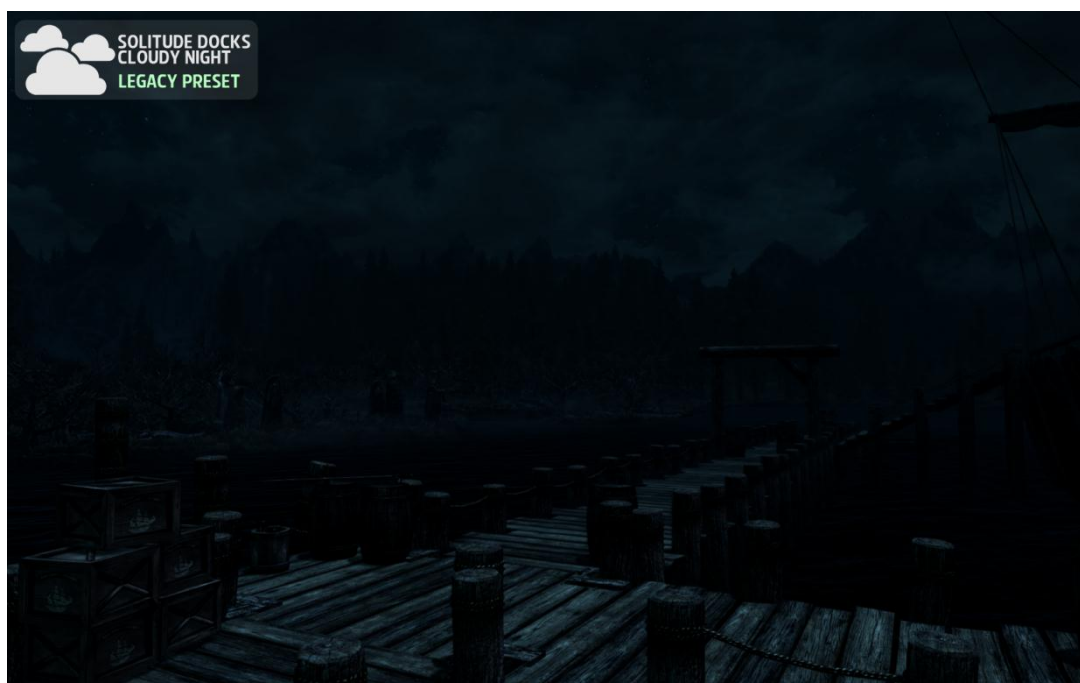
RCRN possède trois presets. Vous pourrez switcher entre eux grâce au nouveau RCRN Customizer. Les trois presets sont développés de la même manière, la seule différence étant l'obscurité à la fois la nuit et dans les donjons.

> **RCRN Legacy** : moins de contraste que RCRN Classic, nuits et donjons légèrement plus lumineux que RCRN Classic, lumière dynamique réaliste, conditions météo ultra réalistes, torches pas nécessaires. (recommandé pour débutants)

> **RCRN Classic** : couleurs équilibrées, donjons et nuits noirs, lumière dynamique réaliste, conditions météo ultra réalistes, preset équilibré, torches conseillées.

> **RCRN Pure** : l'expérience Skyrim ultime, nuits et donjons noirs et effrayants, lumière dynamique réaliste, conditions météo ultra réalistes, torches requises

Vous pouvez vous faire un aperçu des trois presets [ici](#) ou ci-dessous:







## Installation

### INSTALLATION MANUELLE (sauter ce point si vous faites une installation auto):

Après avoir choisis un preset, copiez tous les fichiers contenu dans le dossier du preset, dans votre répertoire principal skyrim. (là où se trouve tesv.exe, PAS dans data)

### INSTALLATION VUA AUTO-INSTALLLEUR (sauter ce point si vous faites une installation manuelle):

Sélectionnez votre dossier Skyrim Principal quand l'installateur vous le demandera.

Habituellement c'est:

*C:\Program Files\Steam\steamapps\common\skyrim*

OU

*C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\skyrim*

OU

*C:\Program Files (x86)\The Elder Scrolls V Skyrim*

Simply run the *Uninstaller* from the *Microsoft Windows uninstallation panel*, and then unsubscribe the mod on the *Steam Workshop*.

### INSTALLATION AVEC STEAM WORKSHOP

Etape 1 : Téléchargez le dossier principal optimisé pour le workshop sur le [site](#) ou sur le [nexus](#)

Etape 2 : Abonnez-vous au mod sur le Workshop (NB : abonnez-vous à UN DES TROIS presets)

Etape 3 : Jouez et notez !

## Désinstallation

### DESINSTALLATION VIA AUTO-DESINSTALLLEUR (sauter ce point si vous déinstallez manuellement):

Lancez simplement l'Uninstaller depuis le panneau de désinstallation de microsoft.

### DESINSTALLATION MANUELLE (sauter ce point si vous déinstallez avec l'installateur):

Les fichiers suivants sont à supprimer (dans votre dossier skyrim):

*injFX\_Settings.h*

*shader.fx*

*d3d9.dll*

*injFX\_Shaders* (le dossier entier)

*rcrnShaders.esp* (dans le dossier "Data")

*RCRNvolumetric.esp* (dans le dossier "Data" r) \*\*si RCRN Volumetric Fog est utilisé

*sun.dds* (located in "Data/textures/sky" folder)

*sunglare.dds* (located in "Data/textures/sky" folder)

*snow01.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*snow02.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*snow01\_n.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*snow02\_n.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*grasssnow01.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*dirtsnowpath01.dds* (located in “Data/textures/landscape” folder)  
*road01snow01.dds* (located in “Data/textures/landscape/roads” folder)  
*road01snow01\_n.dds* (located in “Data/textures/landscape/roads” folder)  
*treepineforestbranchcompsnow.dds* (located in “Data/textures/landscape/trees” folder)  
*fxsnowflakesblur01RCRN.dds* (located in “Data/textures/effects” folder)  
*fxsnowsubRCRN.dds* (located in “Data/textures/effects” folder)  
*rcrn\_DynamicInterior\_V10.pex* (located in “Data/scripts” folder)  
*rcrn\_DynamicInterior\_V10.psc* (located in “Data/scripts/source” folder)  
*manny\_cloudtile.dds* (located in “Data/textures/effects” folder) \*\* si RCRN Volumetric Fog est utilisé  
*RCRN\_VolumetricFog\_v20.pex* (located in “Data/scripts” folder) \*\* si RCRN Volumetric Fog est utilisé  
*RCRN\_VolumetricFog\_v20.psc* (located in “Data/scripts/source” folder) \*\* si RCRN Volumetric Fog est utilisé

**SUPPRIMEZ TOUS LES FICHIERS DANS “Data/textures/terrain/tamriel” (SEULEMENT ceux du dossier principal, NE TOUCHEZ PAS AUX AUTRES sous dossiers!)**

Pour désinstaller le stand-alone du Customizer, lancez simplement le customizer uninstaller.

## DESINSTALLATION VIA WORKSHOP

Lancez simplement l'Uninstaller depuis le panneau de désinstallation de microsoft et désabonnez-vous du workshop.

**A noter**

**Souvenez-vous qu'il faut placer RCRN à la fin de l'ordre de chargement de vos mods.**



En pressant la touche **PAUSE** de votre **clavier** vous pouvez activer/désactiver le *RCRN Postprocessing*, mais pas RCRN .esp!

## 4. Support Rapide

Rappelez-vous qu'il doit y avoir cette ligne `bFloatPointRenderTarget=1` dans votre *SkyrimPrefs.ini* (mes documents/mygames/skyrim) pour profiter des meilleurs reflets inclus dans la version 3.5 !

### J'ai installé RCRN, mais maintenant Skyrim crash immédiatement. Que faire?

Vous utilisez probablement une vieille version de DirectX. Vous pouvez le mettre à jour via le site Microsoft en suivant le lien: <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=35>

### Puis-je utiliser un ENB avec RCRN?

Oui, via dll proxy. (mais rappelez-vous que RCRN est fait pour être utilisé seul!)

> **Etape 1** – renommer d3d9.dll du package RCRN en RCRN\_d3d9.dll

> **Etape 2** – ouvrir enbseries.ini

> **Etape 3** – éditer la section suivante selon le modèle ci dessous:

[PROXY]

EnableProxyLibrary=true

InitProxyFunctions=true

ProxyLibrary=RCRN\_d3d9.dll

### Le FXAA Post Process Injector est-il requis pour utiliser RCRN?

Surtout pas, **RCRN** est stand alone, il est basé sur le *FXAA Post Process Injector* technology mais il n'est pas compatible avec. Donc supprimez-le avant d'installer *RCRN*.

### Comment supprimer l'intro de RCRN 3.5 si je ne l'aime pas?

Vous pouvez simplement restaurer la vieille intro Bethesda en renommant le fichier *Bethesda\_BGS\_Logo.bik* en *BGS\_Logo.bik*. Les fichiers sont dans *skyrim\Data\Video*.

### J'ai des problèmes avec l'intensité et la portée des sources de lumières statiques.

Cela **N'EST PAS DU A RCRN**, c'est un **bug du moteur Skyrim**, vous pouvez généralement l'éviter en mettant `fFlickeringLightDistance=4096` ou `fFlickeringLightDistance=8192` dans votre *Skyrim.ini* sous la section *[General]*.

## **Avast détecte l'auto-installer RCRN comme une menace. Que faire ?**

C'est une fausse alerte. Tous les fichiers RCRN sont certifiés par le Skyrim Nexus. Ce problème apparait en utilisant UAC + Avast. L'auto-installer manque de Certification Windows (à cause du coût). Nous avons de toute façon reporté à Avast ce problème, et nous espérons une solution rapide.

## **Où poser ses questions?**

Pour avoir une réponse en français, pas forcément la meilleure:

[Mon Facebook](#)

La page nexus

Meilleures réponses, en anglais :

[Le Forum](#)

[Le Twitter](#)

[La Page Facebook](#)

## 5. Résolution de problèmes

Rappelez-vous qu'il doit y avoir cette ligne `bFloatPointRenderTarget=1` dans votre *SkyrimPrefs.ini* (mes documents/mygames/skyrim) pour profiter des meilleurs reflets inclus dans la version 3.5 !

### CRASH au DEMARRAGE et RETOURS BUREAU

#### **J'ai installé RCRN, mais maintenant Skyrim crash immédiatement. Que faire?**

Vous utilisez probablement une vieille version de DirectX. Vous pouvez le mettre à jour via le site Microsoft en suivant le lien: <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=35>

#### **J'ai mis à jour DirectX mais Skyrim crash toujours !**

Essayer de lancer Skyrim en mode administrateur. (Clic droit sur *TESV.exe* > Propriétés > Compatibilité > Cocher "Lancer ce programme en administrateur.")

#### **J'ai fait tout ça, mais mon jeu crash toujours!**

Fermez tous les programmes et les outils moniteurs tels que *ATI Tray Tools*, *GPU-Z*, *XFire* etc. (Pas de problèmes reportés avec **Fraps**, donc vous pouvez l'utiliser sans problème. Si vous utilisez **MSI Afterburner** vous devez le configurer comme le dit ce [guide](#).)

### PROBLEMES SPECIFIQUES à Windows8

#### **De quels fichiers DirectX ai-je besoin pour bien faire marcher RCRN sur Win8?**

Tous les fichiers DirectX ne sont pas automatiquement installés avec Win8, pour faire correctement fonctionner RCRN, suivez les étapes suivantes:

- 1) Télécharger DirectX runtime sur le site officiel de Microsoft: <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=8109>
- 2) Sauvegarder le fichier.
- 3) Clic droit, lancer en administrateur
- 4) Extraire n'importe où (conseillé c:\DX, si vous le faites sur votre bureau, vous aurez 200 fichiers dessus)
- 5) Ouvrez l'endroit où vous voulez extraire les fichiers et faites clic droit sur DXSTEUP.EXE, lancez en administrateur. Cela installera tous les fichiers 64bits et SYSWOW64 pour directX 9 et 10.
- 6) Lancer RCRN, maintenant tout marchera normalement!

## Problèmes avec Fraps

Quand Fraps est utilisé avec windows8, il empêche RCRN de fonctionner normalement. Cela se passe seulement sur windows8. Supprimer fraps et rcn marchera.

## CRASH du RCRN CUSTOMIZER et QUESTIONS

### Le Customizer RCRN crash immédiatement quand je le lance!

Cela se passe seulement quand windows xp est utilisé, car c'est un vieux OS et qu'il n'inclut pas toutes les bibliothèques .net. Afin de corriger ce problème, téléchargez et installez les dernières bibliothèques .net sur le site Microsoft: <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=17113>

### Comment désactiver le RCRN FXAA Antialiasing et le SHARPENING? (le FXAA et le SHARPENING peuvent causer un flou sur les textes)

Depuis la version 3.0, vous pouvez activer/désactiver le FXAA et le SHARPENING via le [RCRN Customizer](#). Un lien vers cela sera placé sur le bureau juste après l'installation.

Depuis la v3.5, le Customizer est disponible est installé par défaut, même pour les **utilisateurs du Workshop**, un lien sera placé sur le bureau juste après l'installation.

## Auto-installeur / Auto-désinstalleur - FAQ

### J'ai installé RCRN, maintenant Skyrim ne détecte plus ma VGA

Cela se produit car vous utilisez RCRN sur un système qui utilise **Nvidia Optimus**. Pour éviter ce problème, après l'installation de RCRN, téléchargez et installez notre *Patch de Compatibilité Optimus*, que vous trouverez [ici](#).

### J'ai désinstallé Skyrim avec l'auto-désinstalleur, maintenant Skyrim ne marche plus!

Cela se produit quand vous lancez le désinstalleur trop rapidement après avoir quitté Skyrim. Ainsi, certains fichiers sont encore en marche et le désinstalleur ne peut donc pas les supprimer. Pour résoudre ce problème, allez à la section désinstallation manuelle et supprimez les fichiers restants par vous-même.

### OMGGG Avast détecte l'installateur comme une menace!

C'est une fausse alerte. Tous les fichiers RCRN sont certifiés par le Skyrim Nexus. Ce problème apparaît en utilisant UAC + Avast. L'auto-installer manque de Certification Windows (à cause du coût). Nous avons de toute façon reporté à Avast ce problème, et nous espérons une solution rapide. Si vous n'avez pas confiance en l'auto-installeur, vous pouvez installer manuellement RCRN!



## PROBLEME DE GAMEPLAY et QUESTIONS

### Quel est l'ordre de chargement correct de RCRN et ses .esp?

Nous fichiers **.esp** (*rcrnshaders.esp* et *rcrnvolumetric.esp*) doivent être placés à la fin de l'ordre de chargement. Souvenez-vous que *rcrnvolumetric.esp* doit toujours être placé après *rcrnshaders.esp*.

### Les sources de lumières changent d'intensité en fonction de ma distance. Que faire ?

Cela n'est **PAS CAUSE PAR RCRN**, c'est un **bug du moteur Skyrim**. Vous pouvez généralement l'éviter en réglant les lignes suivantes dans votre *skyrim.ini*, section [General]:

*fFlickeringLightDistance=4096* OU *fFlickeringLightDistance=8192*

### Il y a des torches et brasiers qui n'émettent aucune lumière!

Cela n'est **PAS CAUSE PAR RCRN**, c'est un **bug du moteur Skyrim**. Il y a plusieurs sources d'émissions sans lumière attachée à elles. Cela est une limite du moteur Skyrim.

### Quelles options de Luminosité et de Contraste devrais-je utiliser avec RCRN?

Aucune! **RCRN** est développé pour fonctionner avec les valeurs de base, donc s'il vous plait, ne le changez pas!

### Quelles sont les options graphiques utilisées pour les screens et vidéos de RCRN ?

Allez à la section personnalisation!

### Quels mods sont utilisés pour les screens et vidéo?

Juste **RCRN** et *Realistic Water!* (rien d'autre)

## 6. Personnalisation

Rappelez-vous qu'il doit y avoir cette ligne `bFloatPointRenderTarget=1` dans votre *SkyrimPrefs.ini* (mes documents/mygames/skyrim) pour profiter des meilleurs reflets inclus dans la version 3.5 !

### Comment personnaliser les paramètres de RCRN?

Vous pouvez configurer les options communes comme le fxaa et le sharpening via le [RCRN Customizer](#). A partir de cet outil vous pourrez aussi accéder aux configurations avancées (pour les utilisateurs expérimentés!)

### UTILISER et COMPRENDRE le CUSTOMIZER



**RCRN Customizer** notre programme qui permet de configurer les options RCRN. Il est installé automatiquement avec l'auto installeur. Il est dans un dossier optionnel pour l'installation manuelle. Pour les utilisateurs du workshop, il est installé automatiquement, mais vous ne pouvez pas switcher de preset. Pour cela , abonnez-vous ou désabonnez-vous à la version que vous voulez.

## GUIDE de CONFIGURATION AVANCEE

### SELECTION DES OPTIONS

0 = Désactivé | 1 = Activé

#define USE_ANTI_ALIASING 1	NE PAS TOUCHER. Pour désactiver l'anti-aliasing, faites-le depuis le customizer.
#define USE_PRE_SHARPEN 1	Active le pre-Sharpening, un effet plus léger que le post-sharpening
#define USE_HDR 1	Active le premier HDR pass
#define USE_HDRpro 1	Active le second HDR pass
#define USE_BLOOM 0	NE PAS TOUCHER, ce procédé n'est pas utilisé, le mettre sur 1 n'aura aucun effet.
#define USE_TECHNICOLOR 1	Active la correction post process bleue/verte/rouge
#define USE_TONEMAP 1	Ici sont définies les principales valeurs de la palette de couleurs, comme la saturation, gamma...
#define USE_SEPIA 1	C'est un effet "sepia" non réel, surtout utilisé pour rendre le ciel plus joli
#define USE_VIGNETTE 0	Cette valeur ajoute un "effet cartoon" qui n'est pas utilisé par RCRN
#define USE_ANAGLYPH 0	Mettez sur 1 pour utiliser avec des lunettes Anaglyphic 3D
#define USE_POST_SHARPEN 1	La plupart des effets sharpening de RCRN sont générés par cette valeur. Mettez sur 0 si vous n'aimez pas le sharpening.
#define USE_FINAL_LIMITER 0	C'est le limiteur de palette de couleurs. Ignorez.

### FXAA ANTIALIASING

Appliquez les valeurs que vous voulez pour la quantité de FXAA voulue

#define FXAA_QUALITY__PRESET 9	Ici vous pouvez assigner la qualité du filtre FXAA, la plage possible est MIN [ 1 <= 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 >= 9 ] MAX
float fxaaQualitySubpix = 0.5000	Augmentez cette valeur pour augmenter la quantité blur
float fxaaQualityEdgeThreshold = 0.0003	Diminuez cette valeur pour plus de lissage
float fxaaQualityEdgeThresholdMin = 0.0003	Diminuez cette valeur pour plus de lissage

### PRE SHARPEN

c'est le premier sharpening, le plus léger

bool highQualitySharpen = 0	Calculs de haute qualité, meilleurs effets mais utilise plus de ressources et peut rendre instable : [ 0 = OFF   1 = ON ]
#define AverageBlur 0.8	Désignez la valeur de blur appliquée au sharpening
#define CoefficientsBlur 2	Multiplicateur de blur. plage: MIN [ 1 <= 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 >= 9 ] MAX
#define SharpenEdge 0.2	Utiliser une valeur plus haute mets l'accent sur les bords entres couleurs
#define SharpenContour 1.0	Lourdeur des contour, plage: MIN [ 1 <= 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 >= 9 ] MAX

## BLOOM

Pas utilisé, nous l'avons supprimé via le Creation Kit. Les valeurs sous cette section sont là pour un fonctionnement interne, mais ne marchent pas.

## TECHNICOLOR

Le Technicolor est la gestion du Rouge, Vert, Bleu (RVB)

#define TechniAmount 0.180	Quantité de teint RVB ajouté à l'image: max 1.00
#define TechniPower 4.5	Puissance de teinte RVB, (équilibre du blanc). Une valeur basse ajoute plus de blanc. Une valeur haute ajoute moins de blanc.
#define redNegativeAmount 0.825	Quantité de ROUGE utilisée. Valeur basse: plus de rouge. Valeur haute : moins de rouge. Valeur Max : 1.0
#define greenNegativeAmount 0.95	Quantité de VERT utilisée. Valeur basse: plus de vert. Valeur haute : moins de vert. Valeur Max : 1.0
#define blueNegativeAmount 1.0	Quantité de BLEU utilisée. Valeur basse: plus de bleu. Valeur haute : moins de bleu. Valeur Max : 1.0

## TONEMAP

Le Tonemap est utilisé pour gérer les options de couleurs.

#define Gamma 1.580	Le Gamma est utilisé pour la « luminosité » générale. Valeur basse: plus de luminosité. Valeur haute: moins de luminosité.
#define Exposure 0.0585	Puissance des sources de lumières. Valeur haute : plus de puissance. ATTENTION : une valeur trop Haute pourrait « casser » le HDR de RCRN.
#define Saturation 0.27	Quantité de saturation utilisée. Valeur basse: moins de saturation. Valeur haute : plus de saturation.
#define BlueShift -0.30	Gestion avancée du bleu. Valeur base: moins de bleu. Valeur haute : plus de bleu.
#define Bleach 0.00	Traitement sans blanchiment, haut = effet plus fort
#define Defog .00	Force de couleurs de Lens
#define FogColor	Filtre de couleurs style Lens pour le bleu, rouge, jaune, blanc.

Ce guide de configuration avancée n'est pas fini et sera amené à l'être plus tard. Néanmoins, les principales options sont décrites.