

Réalisation d'un overview

Par Piltokc



www.openclassrooms.com

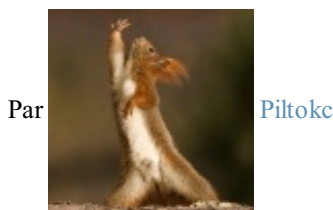
*Licence Creative Commons 6 2.0
Dernière mise à jour le 21/09/2011*

Sommaire

Sommaire	2
Lire aussi	1
Réalisation d'un overview	3
Prise du screenshot	3
Édition du screenshot	5
Avec Photoshop	5
Avec The GIMP	5
Avec Paint.NET	6
Conversion des images	6
Placement des fichiers, édition du .res	7
Erreurs possibles	8
J'ai un damier rose et noir à la place de mon overview !	8
Le joueur est décalé par rapport à la mini-map !	8
J'ai mis ma map sur un serveur, mais les joueurs ne téléchargent pas mon overview !	8
Partager	9



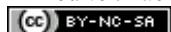
Réalisation d'un overview



Par

Piltokc

Mise à jour : 21/09/2011

Difficulté : Facile  Durée d'étude : 20 minutes

Salut, les zéros !

De nombreuses *maps* amateur circulent sans *overview*, ce qui est assez contraignant, d'autant plus si la map est complexe. Mais nos mappers ne sont pas à blâmer, car faire quelque chose d'aussi simple est un véritable calvaire.

Cependant, créer un overview pourra démarquer votre map de centaines d'autres, sans compter qu'il lui donne beaucoup plus de classe. 🤪



Pour ceux qui ne le savent pas, un overview est un plan que vous voyez sur votre radar en jeu, ou en affichant la mini-carte quand vous êtes mort, par exemple.

Je vais, dans ce tutoriel, vous expliquer comment réaliser un parfait overview en espérant vous rendre la tâche aussi simple et compréhensible que possible, sans oublier de vous donner le maximum d'informations.

Sommaire du tutoriel :



- [Prise du screenshot](#)
- [Édition du screenshot](#)
- [Conversion des images](#)
- [Placement des fichiers, édition du .res](#)
- [Erreurs possibles](#)

Prise du screenshot

La première tâche à réaliser dans la création d'un overview est de prendre une capture d'écran (screenshot) de votre map en jeu.

Pour cela, commencez par lancer votre jeu, allez sur votre map et rejoignez n'importe quelle équipe.

En tout premier lieu, il va vous falloir *bind* une touche afin de prendre un screenshot correct.

Pour ce faire, tapez *bind TOUCHE screenshot* dans votre console. Si vous n'avez pas la console, activez-la en consultant [ce tutoriel](#).



Faire un *bind* signifie assigner une touche de votre clavier (ou souris) à une commande. Par exemple, *bind k screenshot* signifie : « lorsque que j'appuie sur *k*, cela engendre la commande *screenshot* ».

Cela étant fait, tapez *sv_cheats 1* (toujours dans la console) pour pouvoir utiliser les commandes suivantes :

- *cl_drawhud 0* pour masquer votre HUD (viseur, barre de santé, etc.) ;
- *fog_override 1* pour enlever d'éventuels effets de brouillard ;
- *r_drawstaticprops 0* si vous voulez que les *props* de votre map soient masqués.

Vous pouvez maintenant taper `cl_leveloverview x` pour survoler la map et prendre votre screenshot. Pour la valeur de `x`, commencez par 5 et augmentez ou réduisez de façon à ce que votre map soit centrée et étirée dans tout votre écran. Vous pouvez bouger la carte avec les commandes de directions normales en jeu. Vous devriez avoir quelque chose comme ceci :



L'image finale va devoir être carrée. Cela signifie que si vous ne voulez pas que votre map soit coupée, vous allez devoir vous débrouiller pour que tout tienne dans un carré (dont les côtés seront égaux à la hauteur de votre écran, par exemple).

Mais pas de souci, il existe une commande permettant de faire apparaître ce dit carré. Pour cela, tapez `cl_leveloverviewmarker x` dans votre console. Pour un écran de résolution 1280 x 1024, vous devrez donc taper `cl_leveloverviewmarker 1024`.



Mais, je ne vois aucun carré sur mon écran !

C'est tout à fait normal, le cadre rouge que la commande fait apparaître est considéré comme étant un élément du HUD. Vous devez donc l'afficher temporairement grâce à la commande `cl_drawhud 1`.



Une fois que votre image tient bien dans le cadre délimité par un trait rouge, remasquez le HUD en tapant `cl_drawhud 0` dans la console, fermez celle-ci et appuyez sur votre touche bindée pour le screenshot.



Avant de fermer, retournez dans votre console et notez la dernière ligne d'information affichée, sous peine de tout avoir à recommencer plus tard !



Si tout s'est bien passé, vous devriez avoir le screenshot de votre map à la localisation

`C:\program files\steam\SteamApps\COMPTE\counter-strike source\cstrike\screenshots` (si vous jouez avec Counter-Strike : Source) avec un fond noir. Pas de problème, on va le virer dans la partie suivante !

Édition du screenshot

L'objectif de cette partie sera d'enlever le fond noir et de redimensionner l'image afin qu'elle soit carrée. Cette image sera l'overview final de votre map et devra porter le nom

« VOTRE MAP » en format tga (ou png).

Mais nous allons aussi créer une deuxième image qui sera utilisée pour le radar des joueurs dans la partie. Pour cela, il faudra simplement reprendre l'image précédente, y ajouter une teinte verte, avant de l'enregistrer sous le nom « VOTRE MAP_radar » en format tga ou png également.

Ceux qui savent comment faire peuvent d'ores et déjà passer à la partie suivante. Pour les autres, je vais vous expliquer la marche à suivre avec trois logiciels : Photoshop, The GIMP et Paint.NET.

Avec Photoshop

Secret (cliquez pour afficher)

Pour ceux qui possèdent Photoshop, la manipulation va être rapide.

Nous allons commencer par couper l'image pour qu'elle soit carrée.

Pour cela, ouvrez le screenshot à l'emplacement indiqué précédemment, puis allez dans Image > Recadrer. Entrez les dimensions du carré rouge de la première partie dans le champ hauteur et largeur et 28 dans le champ résolution (en pixels par pouce). Validez l'opération.

Pour supprimer le fond noir, prenez simplement l'outil « baguette magique », cliquez sur une tache noire puis appuyez sur votre touche « Suppr ». Répétez l'opération pour chaque tache.

La première image est prête. Vous pouvez l'enregistrer sous le nom « VOTRE MAP » en format tga ou png.

Pour créer la vue radar, allez dans le menu Accentuation > Régler la couleur > Variantes de couleurs, sélectionnez « plus de vert » et validez.

Vous pouvez enregistrer cette image sous le nom « VOTRE MAP_radar » en format tga ou png.

Avec The GIMP

Secret (cliquez pour afficher)

Si vous n'avez pas Photoshop, vous pouvez utiliser l'excellent logiciel libre et gratuit The GIMP (téléchargeable [ici](#)). Voici la marche à suivre.

Nous allons commencer par couper l'image pour qu'elle soit carrée.

Pour cela, ouvrez le screenshot à l'emplacement indiqué précédemment puis prenez l'outil de sélection rectangulaire.

Sélectionnez une partie de l'image de hauteur et de largeur identiques à celles du carré rouge de la première partie (aidez-vous du panel de gauche), puis faites ctrl + x (couper).

Ensuite, allez dans Fichier > Nouveau, réglez la taille aux dimensions voulues et mettez un fond transparent (Options avancées > Remplir avec > Transparence). Une fois la nouvelle image créée, faites simplement ctrl + v (coller).

Nous allons maintenant supprimer le fond noir. Pour cela, prenez l'outil de sélection contiguë, cliquez une tache noire, et appuyez sur « Suppr ». Faites de même avec toutes les taches.

La première image est prête. Enregistrez-la sous le nom « VOTRE MAP » au format tga ou png.

Pour créer la vue radar, il va falloir créer un nouveau calque (Calque > Nouveau calque). Laissez la largeur et la hauteur par défaut et cochez « Transparence ».

Dans le panel des calques (pour l'obtenir, allez dans le menu Fenêtres > Groupes de fenêtres récemment fermés > Calques, canaux, chemins), réglez l'opacité du calque créé à 30%.

Prenez ensuite l'outil de remplissage. Mettez la couleur vert foncé en couleur principale et remplissez votre calque.

Enfin, dans le panel des calques, faites un clic droit sur n'importe quel calque et faites fusionner les calques visibles > Fusionner. Supprimez à nouveau toutes les taches vertes comme vu précédemment.

Vous pouvez enregistrer l'image sous le nom « VOTRE MAP_radar » en format tga ou png.

Avec Paint.NET

Secret (cliquez pour afficher)

Vous pouvez également utiliser le logiciel gratuit Paint.NET obtainable [ici](#).

Nous allons commencer par couper l'image pour qu'elle soit carrée.

Pour cela, ouvrez le screenshot à l'emplacement indiqué précédemment, puis allez dans Image > Taille de la zone de dessin.

Choisissez la largeur et la hauteur du carré rouge de la première partie, puis cliquez sur OK.

Ensuite pour supprimer le fond noir, il suffit simplement de prendre l'outil « baguette magique », de cliquer sur une tache noire, puis d'appuyer sur votre touche « Suppr ». Répétez l'opération sur chaque tache.

La première image est prête. Vous pouvez l'enregistrer sous le nom « VOTRE MAP » en format tga ou png.

Pour créer la vue radar, allez dans Calques > Nouveau calque, cliquez sur le nouveau calque dans le panel des calques (si vous n'avez pas de panel des calques, appuyez sur F7) puis cliquez sur « Propriétés » (l'icône en bas à droite) afin de régler l'opacité à 80.

Remplissez ensuite le calque d'une couleur vert foncé grâce à l'outil « pot de peinture ».

Enfin, dans le panel des calques, cliquez sur l'icône « Fusionner avec le calque inférieur » et reprenez la baguette magique afin de supprimer à nouveau les zones qui doivent être transparentes.

Vous pouvez enregistrer l'image sous le nom « VOTRE MAP_radar » en format tga ou png.

À ce stade, vous devriez avoir deux images, « VOTRE MAP » et « VOTRE MAP_radar », au format tga ou png.

Conversion des images

Félicitations, vous avez réalisé la plus grosse partie du travail. 😊

Dans cette étape, il va s'agir de transformer nos images en fichiers *vtf* et de créer des fichiers *vmt*.



Les fichiers *vtf* sont des textures utilisables au sein du moteur Source. Ils doivent être accompagnés d'un fichier *vmt*, qui est un fichier texte contenant des informations sur celles-ci.

Nous allons également créer un fichier texte (*txt*), dont le rôle est de donner des informations sur le positionnement de l'overview par rapport au joueur.

Pour créer les fichiers *vtf*, nous aurons besoin d'un programme VTFEdit disponible [ici](#).

Après l'avoir lancé, allez dans File > Import et sélectionnez l'image « VOTRE MAP ».

Maintenant, dans le panel de gauche, cochez *Clamp S* et *Clamp T*. Enregistrez ensuite la texture sous le nom « VOTREMAP.vtf ».

Répétez l'opération pour l'image radar que vous enregistrerez sous le nom « VOTREMAP_radar.vtf ».

Les textures sont créées, place aux fichiers *vmt* !

Utilisez n'importe quel logiciel de traitement de texte (Notepad suffit amplement), puis faites un copier / coller des lignes suivantes :

Citation

```
"UnlitGeneric"
{
  "$translucent" "1"
  "$basetexture" "overviews/VOTRE MAP"
  "$vertexalpha" "1"
  "$no_fullbright" "1"
  "$ignorez" "1"
}
```

N'oubliez pas de remplacer « VOTRE MAP » par le nom de votre map à la deuxième ligne et enregistrez votre document sous le nom « VOTRE MAP.vmt ».

Réitérez l'opération avec la vue radar en remplaçant cette fois-ci « VOTRE MAP » en deuxième ligne par « VOTREMAP_radar ». Vous pouvez enregistrer le document sous le nom « VOTRE MAP_radar.vmt ».

Et enfin, venons-en au fichier texte.

Toujours avec votre logiciel de traitement de texte, faites un copier / coller des lignes suivantes :

Citation

```
"VOTRE MAP"
{
  "material" "overviews/VOTRE MAP"
  "pos_x" "X"
  "pos_y" "Y"
  "scale" "SCALE"
  "rotate" "0"
  "zoom" "1.3"
}
```

Vous devez maintenant remplacer « X », « Y » et « SCALE » par les informations que vous avez dû noter quelque part en première partie. Si vous ne les avez pas notées, insultez-moi et recommencez tout depuis le début. 😊

Remplacez également les deux « VOTRE MAP » par le nom de votre map (oui, c'est toujours bon de le rappeler).

Ça y est, nous avons tous les fichiers dont nous avons besoin. 😊

Placement des fichiers, édition du .res

Il s'agit maintenant de placer tout ce joli désordre dans les dossiers prévus à cet effet (au besoin, créez-les).



Tous les emplacements que je donne sont pour Counter strike : Source. Adaptez-les selon le jeu pour lequel vous mappez.

Les deux fichiers .vmt et .vtf doivent aller à l'emplacement :

```
C:\Program Files\Steam\SteamApps\COMPTE\counter-strike
source\cstrike\materials\overviews
```

Le fichier .txt, ici :

```
C:\Program Files\Steam\SteamApps\COMPTE\counter-strike
source\cstrike\resource\overviews
```

Si vous souhaitez jouer votre map en ligne, il va falloir soit inclure les fichiers créés dans votre fichier map (grâce à BSPZIP, par exemple), soit créer un fichier « res ».



Le fichier .res sert à indiquer au serveur quels fichiers il doit faire télécharger aux joueurs, pour les parties en ligne.

Pour créer votre fichier « res », ouvrez un logiciel de traitement de texte pour y copier / coller ceci :

Citation

```
"resources"  
{  
  "maps/VOTRE MAP.res"  
  "materials/overviews/VOTRE MAP.vmt"  
  "materials/overviews/VOTRE MAP_radar.vmt"  
  "materials/overviews/VOTRE MAP.vtf"  
  "materials/overviews/VOTRE MAP_radar.vtf"  
  "resource/overviews/VOTRE MAP.txt"  
}
```

Modifiez tous les « VOTRE MAP » par...

Secret (cliquez pour afficher)

... le nom de votre map. 🧐

Enregistrez ce fichier sous le nom VOTRE MAP.res à l'emplacement suivant :
C:\Program Files\steam\SteamApps\COMPTE\counter-strike source\cstrike\maps

Erreurs possibles



AAAH ! Une erreur ! À l'aide !

Si vous êtes là, c'est que vous avez quelque chose qui cloche (votre overview, pas vous !).

Si l'erreur que vous rencontrez ne figure pas dans les cas présentés ci-dessous, laissez un commentaire ou envoyez-moi un MP décrivant votre problème, je vous aiderai et mettrai cette partie à jour.

J'ai un damier rose et noir à la place de mon overview !



Vous avez un problème au niveau du nom ou de l'emplacement des fichiers vtf. Vérifiez-les en relisant la partie du tutoriel correspondante.

Le joueur est décalé par rapport à la mini-map !



Vous avez des valeurs *pos_x/pos_y/scale* fausses dans votre fichier texte. Il vous reste peu de solutions. Soit vous procédez par tâtonnements en changeant ces valeurs et en testant la map, soit vous refaites tout depuis le début, en notant correctement les valeurs.

J'ai mis ma map sur un serveur, mais les joueurs ne téléchargent pas mon overview !



Il y a un souci au niveau du .res. Vérifiez les noms et les emplacements des fichiers que vous avez indiqués dedans, vérifiez aussi que ce fichier .res porte bien le nom de la map.

Ainsi s'achève ce tutoriel. Vous avez brillamment créé un overview. 😊

Vous pouvez maintenant être fier d'avoir une map digne de ce nom, qui fera le bonheur de vos joueurs.

N'hésitez surtout pas à commenter pour me signaler de quelconques erreurs ou des méthodes plus simples pour la partie « Édition du screenshot » (en me proposant, pourquoi pas, la marche à suivre avec d'autres logiciels).

Bon mapping et bons frags. 😊

Partager



Ce tutoriel a été corrigé par les [zCorrecteurs](#).