

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Easy LoginScreen

iThorgrim

Easy LoginScreen

Tutoriel par Morded, traduit par mes soins via DeepL

Cela fait longtemps que je n'ai pas vu tout le monde, comme certains d'entre vous le savent peut-être, j'ai travaillé sur une toute nouvelle version de mon "Easy LoginScreen".

Celui-ci est fait à partir de zéro et comparé à mon ancienne version, l'ancienne version est plutôt un déchet complet.

A la fin, je ne voulais pas le publier parce que je n'avais pas d'exemple de LoginScreen, mais comme je l'ai donné à certains qui l'ont demandé, j'ai décidé de le publier sans exemple.

Alors... c'est parti :

1. : Quoi de neuf ?
Débutant :
2. : Les dossiers
3. : L'outil
4. : La prise en main
Avancé :
5. : Comment l'ajouter à vos propres fichiers ?
6. : Comment les utiliser ?
7. : Comment modifier les boutons ?
-
8. : Crédits

Quoi de neuf ?

- Un seul fichier contenant le code.
- Une tonne d'améliorations au niveau du code.
- Vous pouvez 'copier' la caméra d'un modèle vers celle que vous voulez afficher.
- Devrait fonctionner avec toutes les résolutions possibles maintenant.
- Une API améliorée qui vous permet de créer des scripts de scène pour déplacer les modèles ou faire différentes animations.
- Un outil qui fait de la création de votre propre LoginScreen un jeu d'enfant.

Les dossiers

- Loginscreen avec extensions XML
 - Le classique
- Pack du débutant avec outils
 - Un pack qui fonctionne par simple extraction dans le dossier wow et c'est parti.
- LoginScreen
 - Contient uniquement le fichier LoginScreen, pour les projets qui ont déjà modifié les fichiers xml.
- LoginscreenTool

- Contient uniquement le fichier LoginscreenTool, pour l'ajouter si vous avez déjà un LoginScreen.

Si vous souhaitez télécharger une de ces versions, vous pouvez le faire [directement depuis cette page](#).

L'outil



L'outil fait tout ce que vous auriez normalement dû faire à la main avec des essais et des erreurs dans le fichier LoginScene.lua, par lui-même, avec presque aucun effort.

Pour activer l'outil pour votre écran de connexion, téléchargez soit le "Pack du débutant avec outils" que vous n'avez qu'à extraire dans votre répertoire wow et essayez-le, ou téléchargez le fichier "LoginscreenTool", qui ne contient que l'outil pour le LoginScreen.

Si vous avez obtenu le téléchargement "LoginscreenTool", vous devez ouvrir "AccountLogin.xml" et aller à la fin du fichier, et ajouter : `<Script file="LSTool.lua"/>` sous l'autre fichier Script.

Si vous avez terminé votre écran de connexion avec l'outil et que vous voulez le désactiver, vous devez ouvrir "AccountLogin.xml" et aller jusqu'à la fin du fichier, puis supprimer la ligne que vous avez ajoutée auparavant.

La prise en main

Après avoir téléchargé les fichiers (voir 2.), tu dois les décompresser dans ton répertoire WoW (où se trouve ton WoW.exe).

Si tu cliques sur le fichier "allFiles.exe", il devrait ressembler à ceci :





Maintenant vous pouvez ouvrir le fichier "LoginScene.lua" dans le dossier **Interface/GlueXML** .

Sur la ligne 57 - 71 c'est tout ce que vous devez regarder pour l'édition.

Dans la table sceneData, vous trouverez les paramètres généraux de votre scène :

1. : Temps en secondes jusqu'à ce que la prochaine scène soit déclenchée.
2. : chemin vers l'image de fond modifiez-les selon vos besoins.

Après la table sceneData vous trouvez tous les modèles pour toutes vos scènes avec leurs paramètres :

1 : sceneID - le modèle ne s'affichera que sur cette sceneID spécifique

2 - 7 : position, rotation, échelle et alpha du modèle

(Z et Scale semblent faire la même chose, mais Z pousse en fait le modèle plus en arrière, si vous le poussez trop loin, il disparaîtra parce qu'il est hors de la distance de rendu)

8 : la lumière du modèle, assez avancée, regardez la documentation de la lumière à l'intérieur du fichier LoginScene.lua, si vous voulez utiliser la lumière par défaut, laissez-la vide avec "".

9 : séquence - c'est l'animation que le modèle va faire (vous devrez peut-être jouer un peu pour trouver la bonne).

10 - 11 : width and height Squish - Ceux-ci sont également utilisés pour la mise à l'échelle, car la mise à l'échelle du modèle lui-même ne mettra pas à l'échelle les particules, donc parfois vous devez utiliser ces deux pour la mise à l'échelle.

12 : le chemin vers le modèle, le modèle a besoin de textures codées en dur, car vous ne pouvez pas appliquer de skins avec une méthode

13 : referenceID - cet ID n'a pas besoin d'être défini sauf si vous voulez faire des SceneScripts (peut aussi être laissé en noir avec "" si vous voulez utiliser un cameraModel)

14 : cameraModel - celui-ci est aussi un chemin comme <12>, mais ce modèle ne sera utilisé que pour copier sa caméra.

Si vous voulez ajouter un autre modèle à la même scène, assurez-vous simplement que le sceneID est le même.

/!\ Ajoutez une virgule à la fin de tous les modèles sauf le dernier comme ceci : /!\

```
{1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, "World\Scale\HumanMaleScale.mdx"},
```

```
{1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, "World\Scale\\N- HumanMaleScale.mdx"},
```

```
{1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, "World\Scale\\N- HumanMaleScale.mdx"}
```

Il en va de même pour les scènes !

Comment l'ajouter à vos propres fichiers ?

Vous n'avez besoin que du téléchargement de "Loginscreen" pour le mettre en œuvre !

Modification AccountLogin.xml

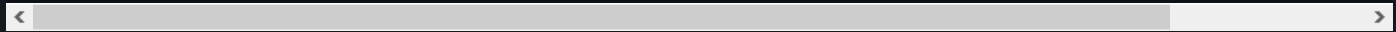
Ligne 93 :

Remplacer :

```
<ModelFFX name="AccountLogin" toplevel="true" parent="GlueParent" setAllPoints="true" enableKeyboard="true" hidden="true"
```

Par :

```
<Frame name="AccountLogin" toplevel="true" parent="GlueParent" setAllPoints="true" enableKeyboard="true" frameStrata="HIGH"
```



Ligne 2501 - 2502 :

Remplacer :

```
</Scripts>
<FogColor r="0.25" g="0.06" b="0.015"/>
</ModelFFX>
```

Par :

```
<OnUpdate>
    LoginScreen_OnUpdate(self, elapsed);
</OnUpdate>
</Scripts>
</Frame>
```

à la fin du fichier au-dessus de "</UI>" et en dessous de "</Frame>" ajouter :

```
<Script file="LoginScene.lua"/>
```

Modification AccountLogin.lua

Supprimés les lignes 29 à 38

```
self:SetCamera(0);
self:SetSequence(0);

if (IsStreamingTrial()) then
    AccountLoginCinematicsButton:Disable();
    AccountLogin:SetModel("Interface\\Glues\\Models\\UI_MainMenu\\UI_MainMenu.m2");
else
    AccountLogin:SetModel("Interface\\Glues\\Models\\UI_MainMenu_Northrend\\UI_MainMenu_Northrend.m2");
end
```

Supprimés les lignes 41 à 43

```
self:SetSequence(0);
PlayGlueMusic(CurrentGlueMusic);
PlayGlueAmbience(GlueAmbienceTracks["DARKPORTAL"], 4.0);
```

Comment les utiliser ?

Maintenant, vous avez tout mis en place, mais comment l'utiliser, vous pourriez vous demander.

Cette fois-ci, j'ai fait une documentation complète à l'intérieur du fichier LoginScene.lua, qui contient tout ce que vous devez savoir sur ce qu'il faut faire.

Comment modifier les boutons ?

Pour modifier les boutons, vous pouvez obtenir les 3 fichiers .bpl nécessaires à partir de ce chemin : `Interface/GLUES/COMMON/`

Dans le patch .MPQ locale-frFR.MPQ ou la localisation que vous utilisez.

Vous devez obtenir ces trois fichiers :

- Glue-Panel-Button-Up-Blue.blp
- Glue-Panel-Button-Down-Blue.blp
- Glue-Panel-Button-Highlight-Blue.blp

Vous pouvez maintenant les convertir et les modifier comme vous le souhaitez.
Assurez-vous de changer le canal alpha pour vos nouveaux styles de boutons.

Crédits

Soldan - qui m'a aidé à réaliser tous les modèles.

Chase - avoir trouvé une méthode pour copier les caméras à la volée

Stoneharry - pour m'avoir fait comprendre que les images blizzard ne sont jamais en plein écran, ce qui fait que le jeu fonctionne maintenant avec toutes les résolutions.

Blizzard - pour avoir rendu presque impossible le bon fonctionnement du jeu.

noc

Magnifique travail, merci

cherix

Excellent travail merci beaucoup !
