

## Créer un effet d'enchantement

iThorgrim

# Créer un effet d'enchantement

## Tutoriel par @iThorgrim-Hub

Bonjour à vous !

Aujourd'hui petit tutoriel, voilà je travail actuellement sur un projet et j'ai eu besoin de créer des effets d'enchantements. Par effets j'entends bien l'effets visuel, pas les statistiques.

### 1 - Outils

- [WDBXEditor](#)
- ItemVisualEffects.dbc
- ItemVisuals.dbc
- SpellItemEnchantment.dbc
- [Un model et une texture d'enchantement](#)

Vous aurez besoin pour ce tutoriel de quelques outils, déjà de vos textures pour effets d'enchantements. (Je vous en fournis un si cela vous intéresse (version Cata)).

Vous aurez aussi besoin d'un éditeur de DBC je vous conseil le magnifique WDBX Editor.

### 2 - ItemVisualEffects.dbc

Cette DBC sert d'Annexe ou de linsting appelés cela comme vous le voulez, en tout cas c'est ici que l'ont dois donner un ID à notre modèle d'enchantement.

Rendez-vous en bas de votre DBC je vais ajouter pour ma part un ID (qui suit la continuité) puis je vais ajouter le chemin de mon effet d'enchantement.

216	Spells\Enchantments\Earthen_High.mdx
-----	--------------------------------------

### 3 - ItemVisuals.dbc

C'est ici que l'ont va décider ou nous appliquons notre effet sur le modèle.

Il y a donc 6 colonne, dont ID et Slot\_1 à Slot\_5

Alors d'après ce que j'ai compris sur une arme il existe 5 points d'attach pour les effets d'enchantement.

Je vous partage juste quelques images pour comprendre chaque points





## 4 - SpellItemEnchantment.dbc

Donc c'est ici que tout se joue, c'est d'ailleurs ici aussi que vous pouvez attribuer des statistiques, ce que nous ne ferons pas durant ce tutoriel.

Nous allons donc donner un ID d'enchantement à notre Effet d'enchantement.

Il n'y a que 2 Colonnes qui nous intéresse, la première (ID) et ItemVisual.

Dans la première colonne vous allez mettre un ID important qu'il faudra retenir et dans la colonne ItemVisual vous allez tout simplement mettre l'ID important de tout à l'heure.

[illegible]

***L'id important pour moi est 3884.***

## La fin

Voilà c'est terminés, vous venez d'apprendre à créer un effet d'enchantement, vous pouvez si vous le souhaitez l'essayer de suite en modifier les enchantements actuel ou en créant votre propre enchantement via [Spell.dbc](#)

## Bonus Eluna

Pour ceux qui possède Eluna voici un morceau de code LUA pour tester votre visuel d'enchantement.

Il vous suffis simplement de modifier la variable MonIDImportant, vous allez en jeux et vous faites

Allez salut et la bise

**noc**

Tres bien ce tutoriel, merci. A noter que le fichier des textures et modeles est introuvable

## Torvahal

 $Y_O,$ 

Déjà, comment on trouve les modèles d'enchantements ?

Ensuite, comment on organise le patch?

Merci du tuto

---

## iThorgrim

↩ Torvahal

Bah dans Spells \ Enchantments (voir dans le tutoriel du coup)

216	Spells\Enchantments\Earthen_High.mdx
-----	--------------------------------------

---