

Convertir une map .xml en .ymap

Pré-requis :

- Open IV : <http://openiv.com>
- MapEditor 2 YMap Converter : <https://www.gta5-mods.com/tools/mapeditor-2-ymap-converter>
- Votre fichier .xml à convertir

Dans le tuto de base, il est indiqué de mettre votre fichier .xml à convertir, dans le même répertoire que ME2YM (MapEditor 2 YMap Converter), ce n'est obligatoire, faites comme vous voulez.

1. Ouvrez ME2YM, dans l'onglet FILE cliquez sur OPEN.

Example DLC Pack	29-10-17 16:57	Dossier de fichiers	
Comico.xml	19-10-17 22:52	Document XML	11 Ko
comico.ymap	19-10-17 23:00	Fichier YMAP	2 Ko
comico.ymap.xml	19-10-17 22:59	Document XML	14 Ko
helipadscorpio.xml	17-10-17 12:10	Document XML	6 Ko
helipadscorpio2.ymap.xml	17-10-17 12:28	Document XML	5 Ko
HelipadScorpioMe.xml	17-10-17 14:03	Document XML	3 Ko
HelipadScorpioMe.ymap.xml	17-10-17 14:04	Document XML	4 Ko
ME2YM.exe	01-09-17 23:24	Application	585 Ko
ME2YM.exe.config	17-08-17 22:05	Fichier CONFIG	1 Ko
ME2YM.exe.manifest	01-09-17 23:35	Fichier MANIFEST	5 Ko
ME2YM.pdb	01-09-17 23:24	Fichier PDB	104 Ko

ME2YM v 1.0.4

Collections

- Entities (Collection)
- TimeCycle Modifiers (Collection)
- Vehicle Generators (Collection)

Info

- Content Flags: 65
- Flags: 0
- Name
- Parent YMap

MetaData

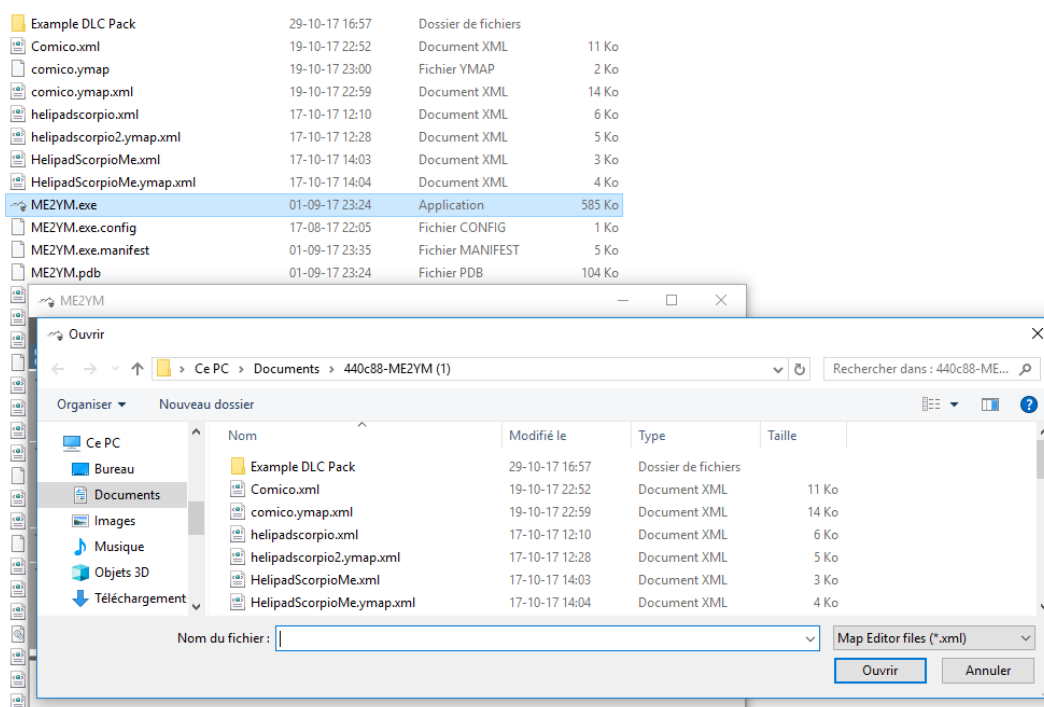
- Meta Data: No author specified...

Render

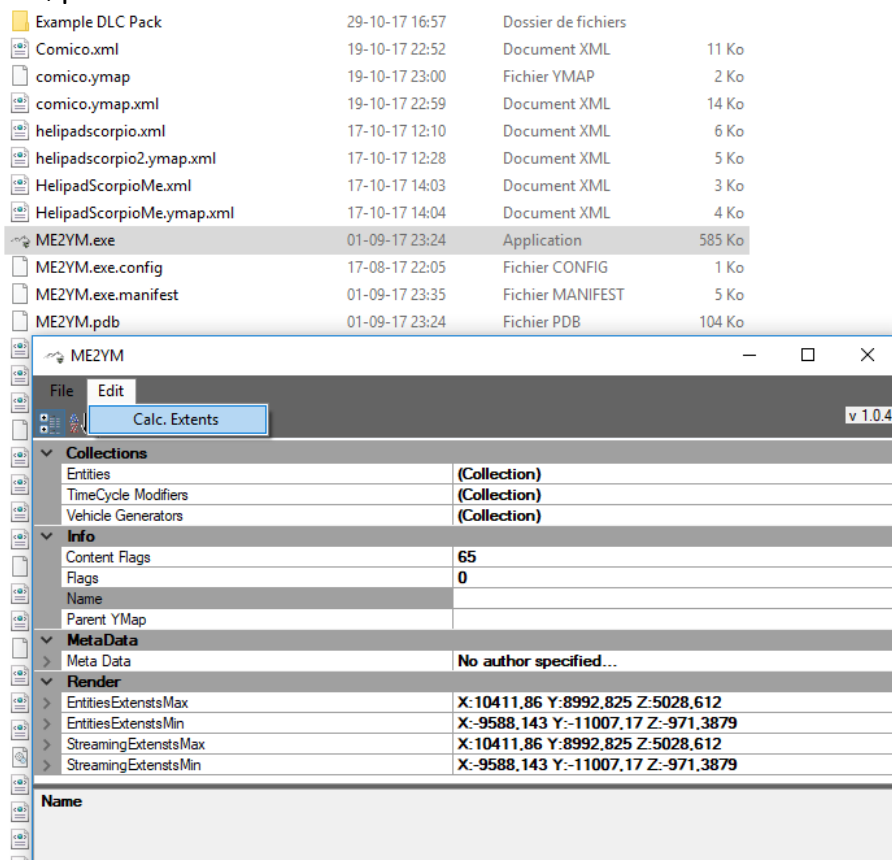
- EntitiesExtendsMax: X:0 Y:0 Z:0
- EntitiesExtendsMin: X:0 Y:0 Z:0
- StreamingExtendsMax: X:0 Y:0 Z:0
- StreamingExtendsMin: X:0 Y:0 Z:0

Name

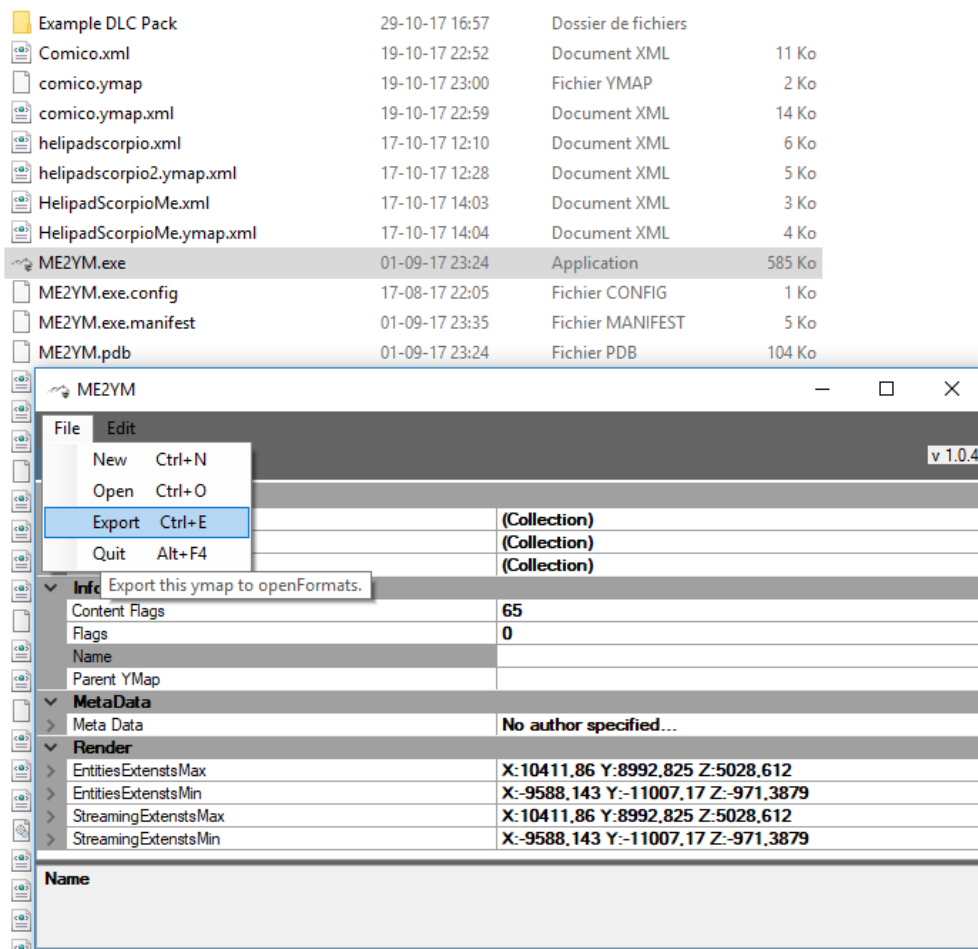
2. Choisissez votre .xml à convertir.



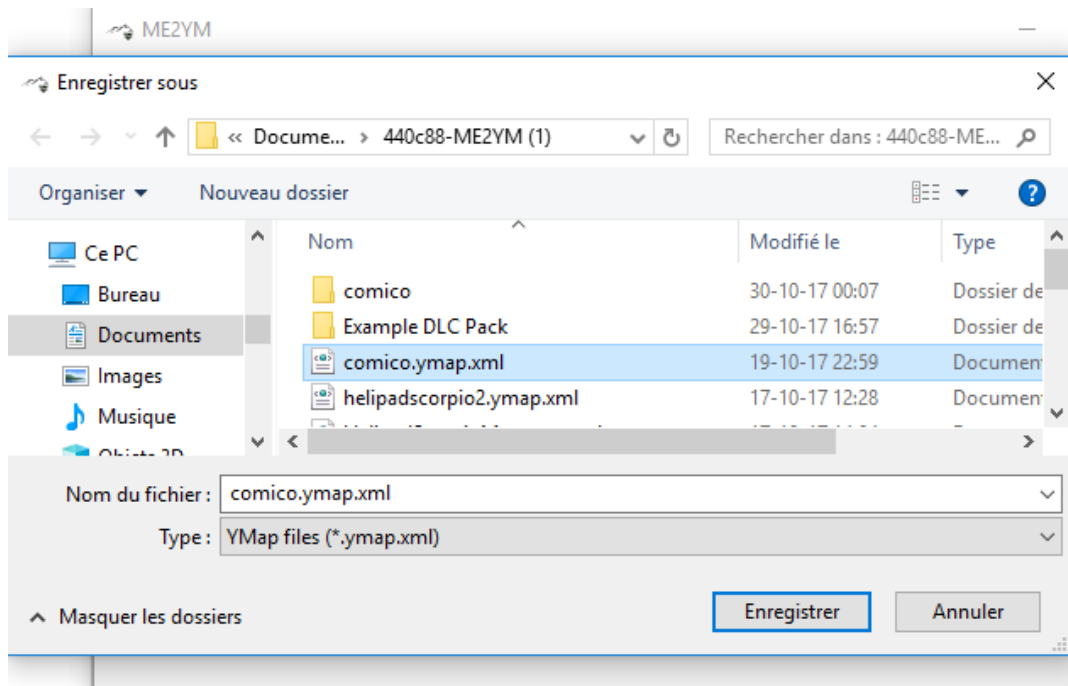
3. Pour l'exemple, j'utiliserais le fichier Comico.xml, lorsque le fichier est chargé, cliquez sur l'onglet EDIT, puis sur Calc. Extents.



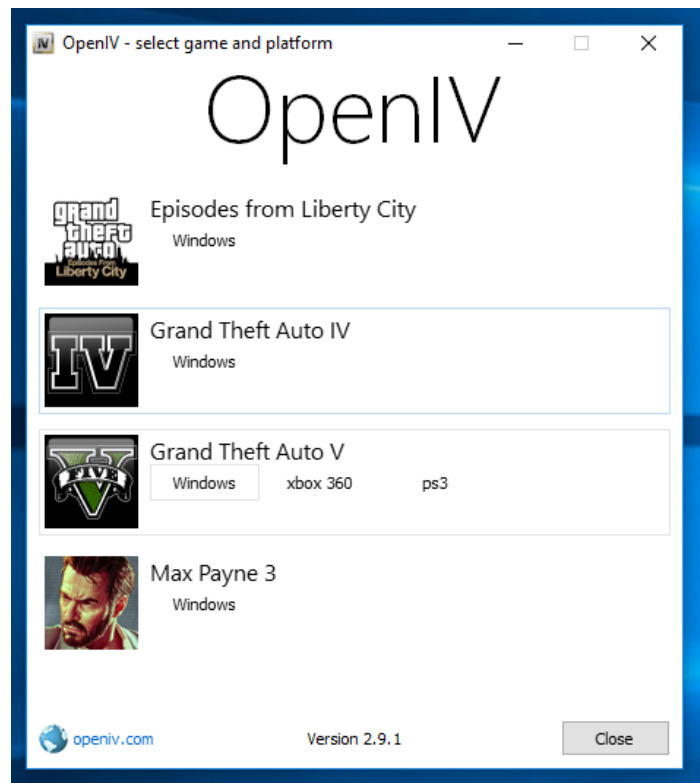
4. Dans l'onglet FILE, cliquez sur Export.



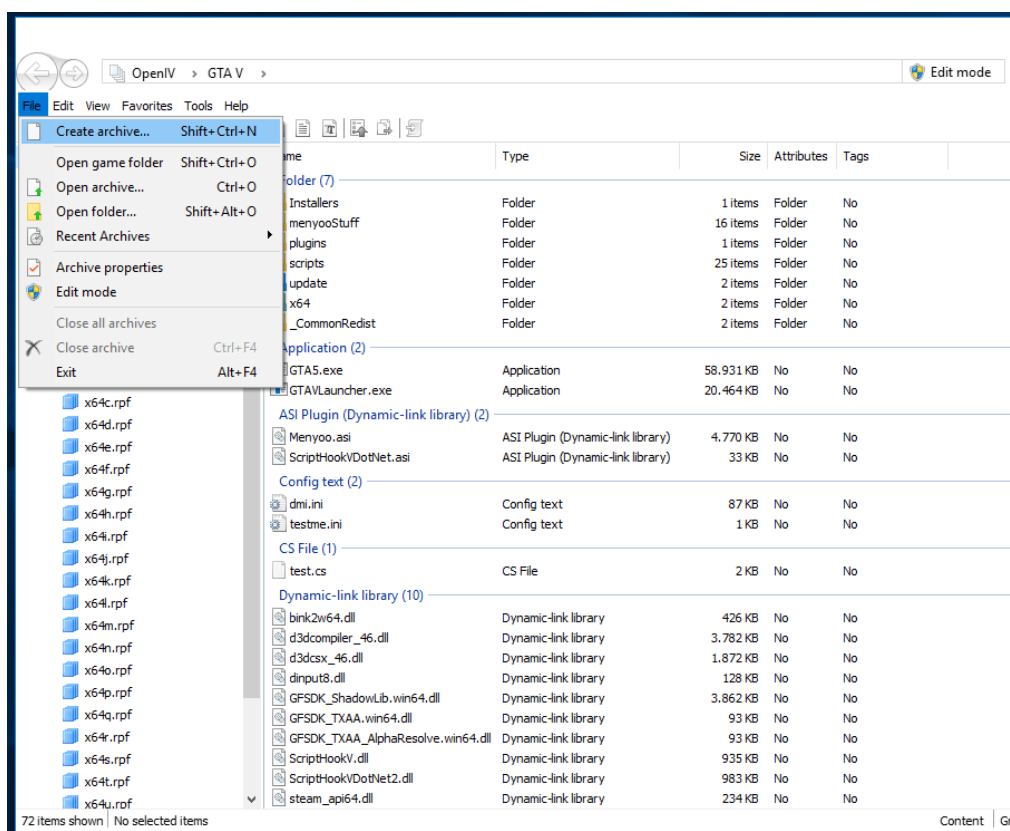
5. Indiquez le nom que vous voulez, et laissez bien l'extension .ymap.xml, faites Enregistrer.



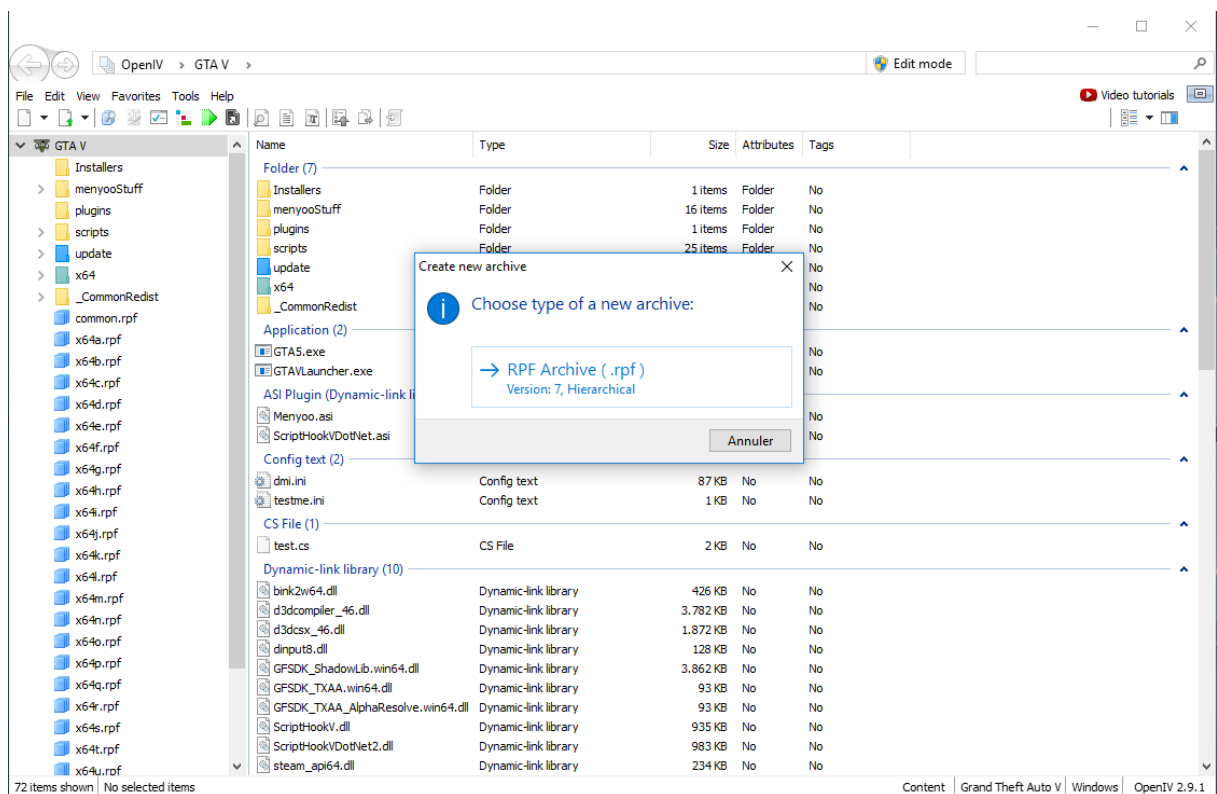
6. Démarrer Open IV. Dans la partie GTA V, cliquez sur Windows.



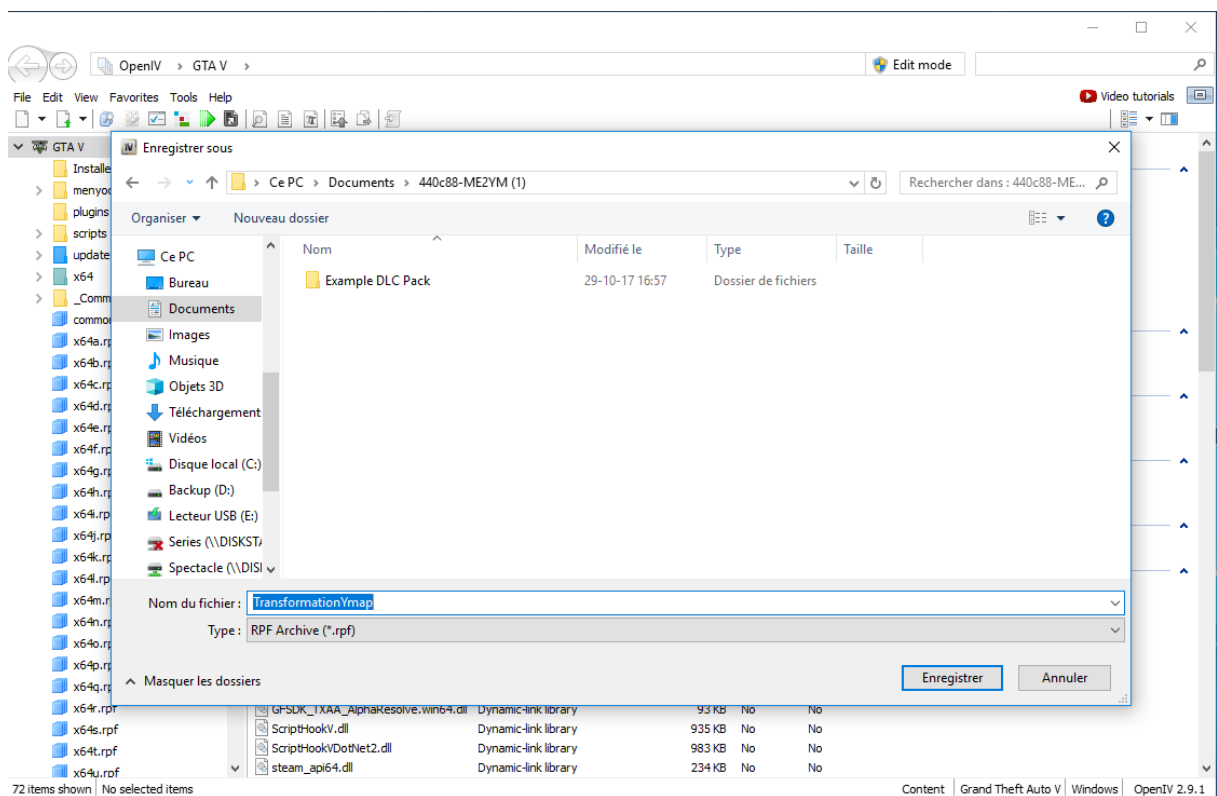
7. Dans l'onglet FILE, cliquez sur Create archive



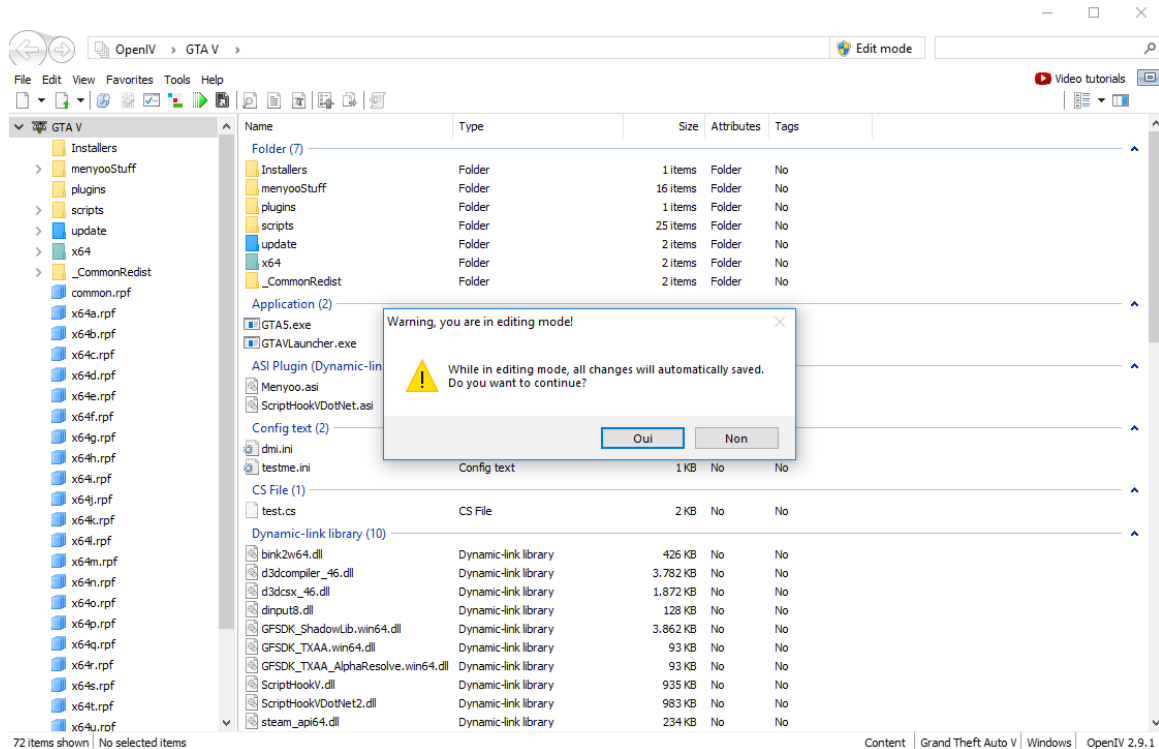
8. Cliquez sur RPF Archive (.rpf) (de toute façon, vous n'avez pas le choix, vous ne pouvez pas faire d'erreurs).



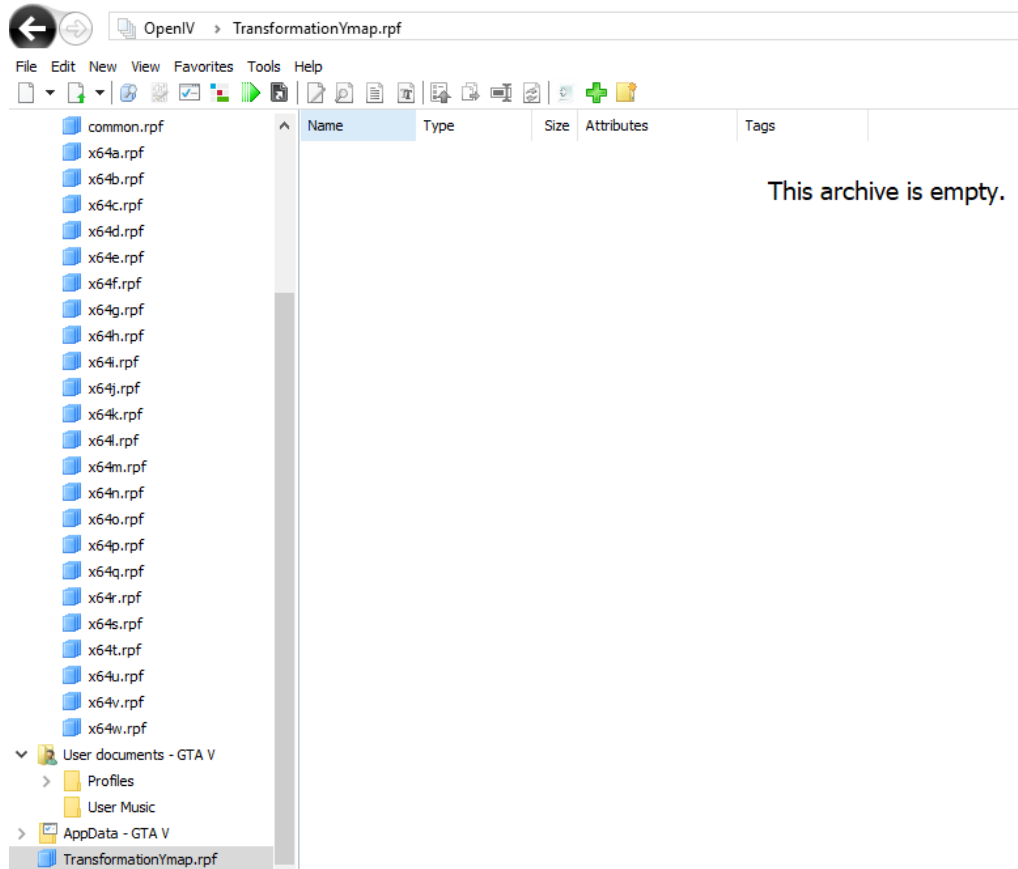
9. Choisissez un emplacement sur votre disque dur, un nom pour l'archive, et cliquez sur Enregistrer.



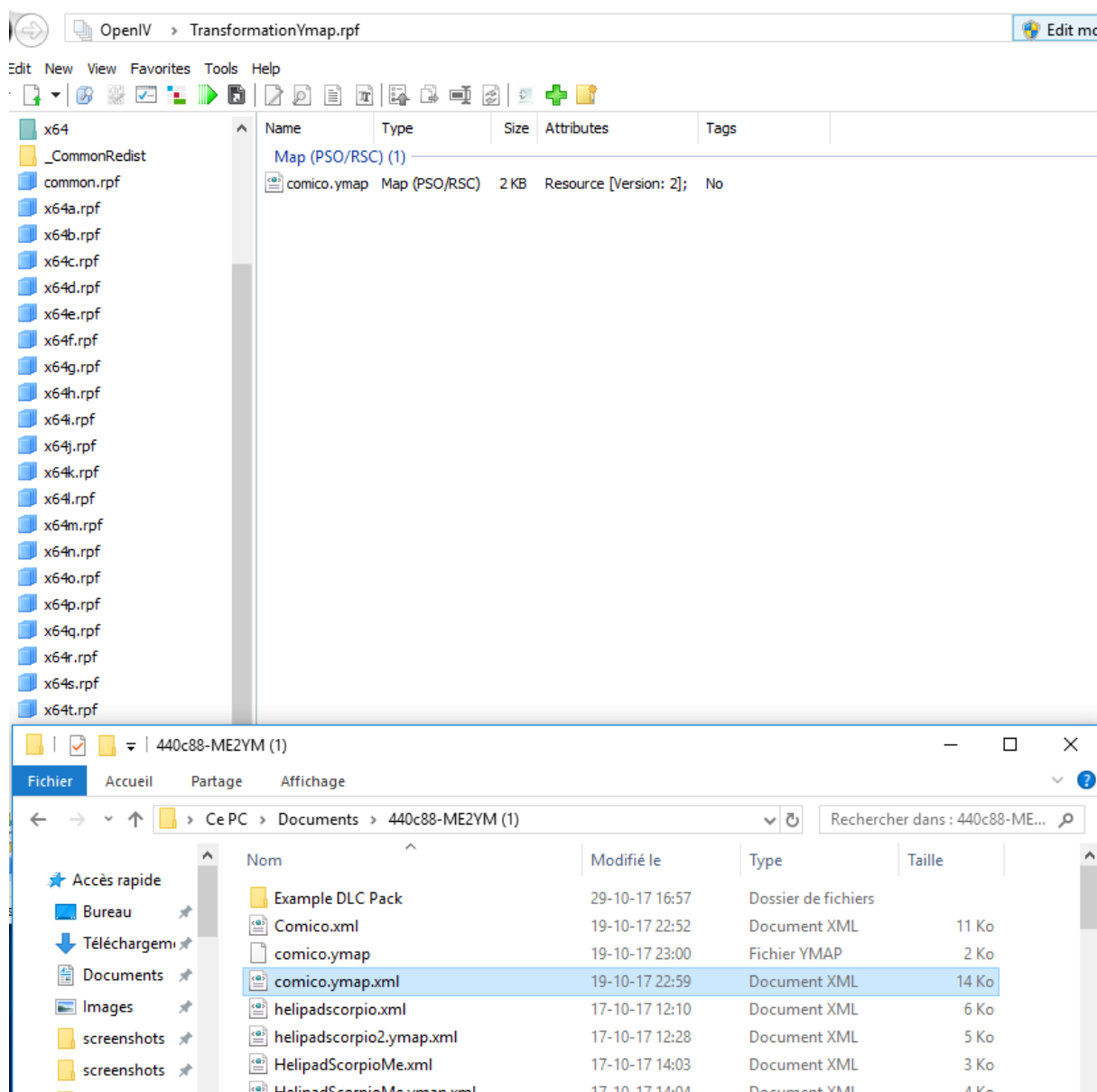
10. Open IV vous signale qu'en mode édition, les changements seront automatiquement sauvegardés. Cliquez sur Oui.



11. Par défaut, l'archive que vous venez de créer est vide.



12. Faites glisser votre fichier comico.xml.ymap dans Open IV. Open IV se chargera directement de convertir votre fichier en .ymap.



13. A l'endroit choisi sur votre disque dur, créer un dossier (utilisez le même nom que votre fichier ymap, ce n'est pas obligatoire, mais pourquoi se compliquer la vie...)

comico	30-10-17 00:05	Dossier de fichiers	
Example DLC Pack	29-10-17 16:57	Dossier de fichiers	
Comico.xml	19-10-17 22:52	Document XML	11 Ko
comico.ymap	19-10-17 23:00	Fichier YMAP	2 Ko
comico.ymap.xml	19-10-17 22:59	Document XML	14 Ko
helipadscorpio.xml	17-10-17 12:10	Document XML	6 Ko

14. Dans le dossier précédemment créé :

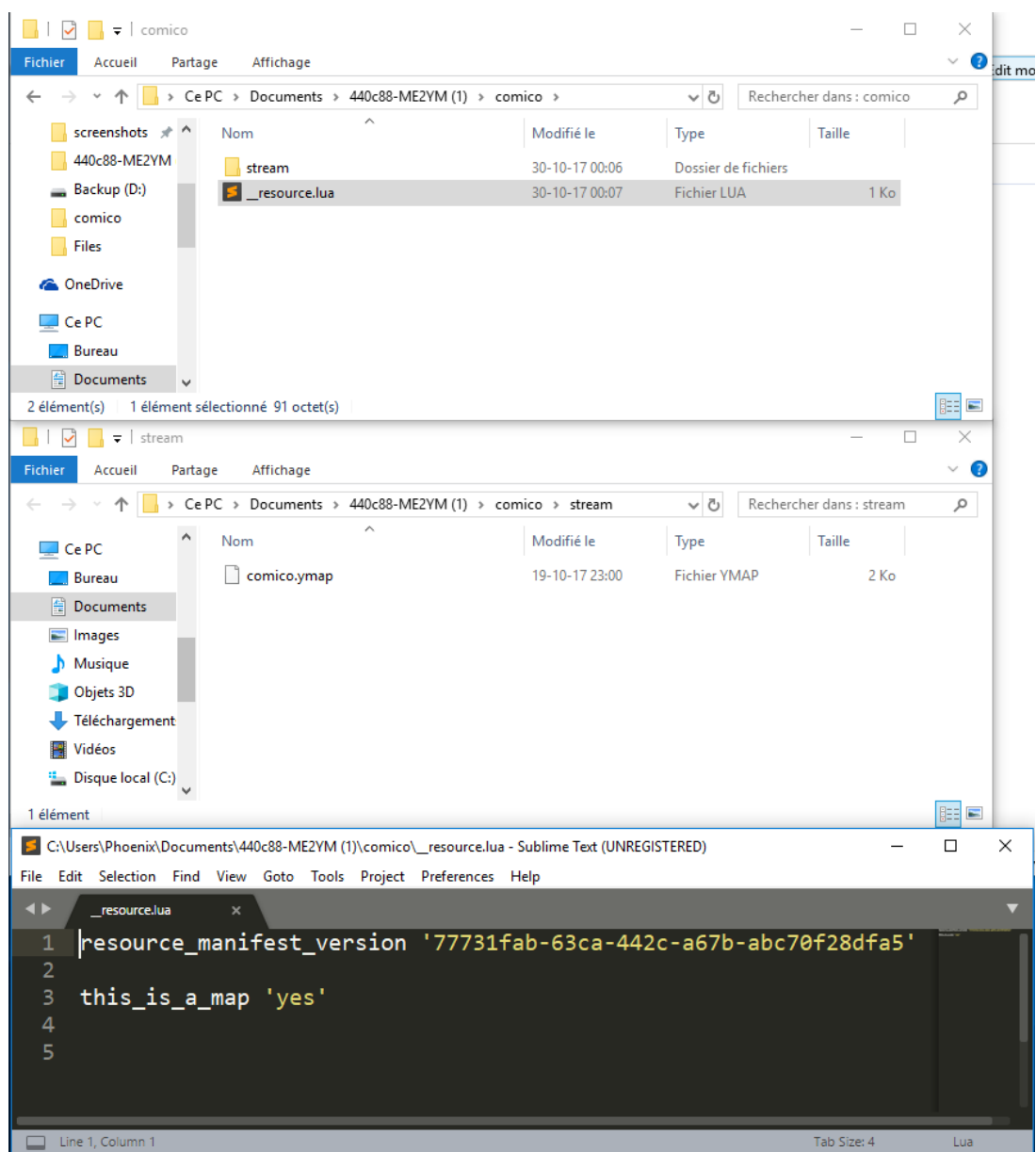
→ Créez un dossier nommé « stream » (c'est obligatoire ça par contre), et déplacez votre fichier .ymap à l'intérieur.

→ Créez un fichier texte nommé « __resource.lua » et à l'intérieur mettez ces 2 lignes :

```
resource_manifest_version '77731fab-63ca-442c-a67b-abc70f28dfa5'
```

```
this_is_a_map 'yes'
```

15. Voici ce que vous devriez avoir :



16. Ajoutez le start dans votre server.cfg

```
94 ##### maps
95
96 start comico
97
98
```

Voilà, c'est tout 😊

Avertissement :

Les PNJ's, véhicules, et téléporteurs ne seront pas convertis
et n'apparaîtront donc pas sur votre serveur après la conversion.

Thank you to [Matthew](#) for original tutorial

<https://forum.fivem.net/t/how-to-load-mapeditor-xm1s-into-your-server-using-ymaps>