

# Fabrication de « clones » d'avions repeints

Comment créer un fichier POD "volable" à partir de textures nouvellement créées et des fichiers descriptifs de l'avion de base qu'il faut adapter pour qu'ils utilisent ces textures (en exemple ici le P51D Mustang du ROTW)

**A- Repérage des fichiers nécessaires** (pour construire ici un des Mustangs de Chris Salviejo où seules les vues externes ont été repeintes):

## Avion d'origine du ROTW

P51BC_MED.TIF	ART\
P51BCSH.TIF	ART\
<hr/>	
P51-ICON.ACT	ART\
P51-ICON.PBM	ART\
<hr/>	
P51_BC.LOD	WORLD\
P51_BC.NFO	WORLD\
P51_BC.SVH	WORLD\
P51_BC.SIT	WORLD\
<hr/>	
P51BC.ACM	MODELS\
P51BCMD.ACM	MODELS\
P51BCSH.ACM	MODELS\

## Avion repeint par Chris (cible)

P51_BCBIG.LOD	WORLD\
P51_BCBIG.NFO	WORLD\
P51_BCBIG.SVH	WORLD\
P51_BCBIG.SIT	WORLD\
P51BCBIG-ICON.ACT	ART\
P51BCBIG-ICON.PBM	ART\
P51BCBIG.ACM	MODELS\
P51BCBIG_MED.TIF	ART\
P51BCBIGHI.TIF	ART\
P51BCBIGMD.ACM	MODELS\
P51BCBIGSH.ACM	MODELS\

Les fichiers de l'avion de base sont répartis dans plusieurs fichiers .POD

### Dans le répertoire /Art :

- il faudra deux fichiers pour les textures (.TIF),
  - celle qui permet la vue de près : P51BCBIGHI.TIF
  - celle qui permet la vue de loin : P51BCBIG\_MED.TIF
- il faut les deux fichiers (.PBM, .ACT) pour l'icône de chargement :
  - P51BCBIG-ICON.PBM
  - P51BCBIG-ICON.ACT

- Remarques :

Bien nommer les fichiers textures (.TIF) de façon différente de ceux de l'avion de base.

Idem avec le fichier contenant l'icône de chargement (.PBM/.ACT) on peut prendre le même icône, mais il faut lui changer le nom.

### Dans le répertoire /Models :

- il faudra 3 fichiers (.ACM) pour décrire les vues 3D et leur appliquer les bonnes textures :
  - P51BCBIGSH.ACM qui utilise une texture générique et n'est donc pas à modifier
  - P51BCBIG.ACM qui utilise la texture « vue de près » et qu'il faudra modifier avec Notepad
  - P51BCBIGMD.ACM qui utilise la texture « vue de loin » et qu'il faudra modifier avec Notepad

- Remarque : au départ on prend une copie de ces fichiers dans le répertoire /Models de l'avion de base et on les sauve avec leur nouveau nom ce qui permettra de les modifier après. Ceci nécessite d'avoir « dépodé » les fichiers .POD de l'avion de base qui contiennent les fichiers descriptifs nécessaires.

La mise à jour des noms de textures de chaque fichier .ACM, se fait par la fonction « remplace tout » de Notepad (le nom de la texture est en plusieurs endroits).

Dans le répertoire /World :

- il faudra les 4 fichiers descriptifs suivants :

P51\_BCBIG.LOD qui pointe sur les noms de fichiers .ACM, doit donc être modifier (Notepad)

P51\_BCBIG.NFO qui pointe sur le nom de l'avion, l'icône et sur les fichiers .PIT et .LOD, donc à modifier

P51\_BCBIG.SIT qui pointe sur le fichier .NFO, donc est à modifier

P51\_BCBIG.SVH qui contient l'identification de l'avion pour l'ATC

- autres fichiers pouvant être à modifier :

P51\_BCBIG.PIT qui n'est à modifier que si les vues intérieures ont bougé (modification du Tdb ou des vues vers l'extérieur).

### **B- Fichier .LOD :**

```
...
    <mod2> ---- model entry ----
    comp
    P51BCBIG.ACM
    200
    <mod2> ---- model entry ----
    comp
    P51BCBIGMD.ACM
    50
    <mod2> ---- model entry ----
    comp
    P51BCBIGMD.ACM
    10
    <shad> ---- low poly shadow model ----
    shdw
    P51BCSH.acm
```

### **C- Fichier .NFO :**

```
...
    <make> -- Make and Model --
    P51 CS Big

    <icon> -- UI Aircraft Icon --
    art\P51BCBIG-ICON.PBM

...
    <_PIT> -- Cockpit Manager --
    P51_BC.pit

...
    <_LOD> -- Model Manager (Level of Detail) --
    P51_BCBIG.lod
```

### **D- Fichier .SIT :**

```
...
    <_NFO> ---- Vehicle Files ----
    P51_BCBIG.nfo
```

### E- Fichier .ACM (« vue de près ») :

```
CAircraftModel
1
43
body
1.000000
-1
1
2106,1,2077,0
v1
1,1,32,0,1,P51BCBIGHI.TIF
""
1.71299,1.65525,2.42355,0.999573,0.0160179,0.0244354,0.587458,0.352497
....
(remplacement à répéter avec Notepad par l'option « remplacer tout »)
```

### F- Fichier .ACM (« vue de loin ») :

```
CAircraftModel
1
42
body
1.000000
-1
1
1916,1,1795,0
v1
1,1,32,0,1,P51BCBIG_MED.TIF
""
1.74413,1.65525,0.85921,0.999569,0.0255337,0.0144791,0.0882033,0.7684
....
(remplacement à répéter par avec Notepad par l'option « remplacer tout »)
```

### G- Fichier .SVH

```
<name> -- object name --
P51D Mustang
<acid> -- aircraft call sign --
WZI
```

### H- Podage :

Les fichiers nouveaux (textures, icône) et descriptifs doivent être rangés seuls dans les répertoires qui leur sont affecté de façon à pouvoir créer facilement le fichier .POD par l'utilitaire **PodCreator** de Didier Rigault (ROTW).

On obtient, dans l'exemple utilisé le fichier : **p51CS\_big.POD** dont l'image est fournie en début de ce document (le nom du fichier est à choisir ppour qu'il soit mnémonique).

### I- Essai, icône :

Le POD ainsi réalisé est à placer dans le répertoire /Aircraft de Fly pour essai, prise d'image écran afin de lui faire un icône de sélection plus adapté via un outil de gestion d'image (PsP par exemple) pour être ensuite transformé en .PBM/.ACT par le logiciel **FlyGraphics** d'Elron Elvish.

Remarque : la taille de l'icône est de 128x70 en 256 couleurs

Il faudra ensuite refaire le POD pour qu'il prenne en compte le nouvel icône.



### **J- Diffusion :**

Il ne reste plus qu'à créer le fichier « Lisezmoi.TXT » (et « Readme.TXT ») expliquant aux utilisateurs comment installer cette nouvelle version et en rappelant la nécessité d'avoir également l'avion d'origine.

Attention aux mentions obligatoires : les auteurs de la version de base, de la version repeinte et l'avertissement de non diffusion commerciale.

Le fichier .POD et les fichiers .TXT sont enfin à compresser dans un .ZIP pour diffusion.

Et voici ce que ça donne (ici sur le terrain de Chalon-Champforgeuil)



**René  Birot**  
simvol/fly webmaster  
ROTW coordinateur