

Merci d'avoir téléchargé l'extrait de mon livre. Bonne lecture.
WHISKID

Dans ce livre tu vas apprendre tous les mods 2D sur GTA 5 PC. **NE VA PAS EN LIGNE** car si tu te fais bannir je ne suis pas responsable des bans.

Toutes les photos ont été prises par moi-même.

Livre protégé par mapreuve.com

Sommaire :

| | |
|---|----|
| Chapitre I : Les dangers. | 4 |
| Chapitre II : Les logiciels. | 5 |
| Chapitre III : Les bases. | 7 |
| Chapitre IV : Les mods menus. | 8 |
| Chapitre V : Créer un « .xml ». | 11 |
| Chapitre VI : Les mods graphiques. | 12 |
| Chapitre VII : Installer des mods (replace). | 14 |
| Chapitre VIII : Installer des addons. | 16 |
| Chapitre IX : Installer des OIV. | 18 |
| Chapitre X : Créer des textures de voiture. | 19 |
| Chapitre XI : Créer des textures de t-shirt/personnage. | 20 |
| Chapitre XII : Créer des textures d'arme. | 22 |
| Chapitre XIII : Créer un OIV. | 23 |
| Chapitre XIV : Les mods de texte. | 25 |
| Chapitre XV : Les scripts. | 26 |
| Chapitre XVI : Les mods « audio ». | 28 |
| Chapitre XVII : Enlever les mods. | 29 |
| Chapitre XVIII : Fin. | 30 |

CHAPITRE I : Les dangers.

Le mot « danger » peut faire peur mais ne t'inquiète pas tu ne risques rien de grave en faisant des mods sur GTA 5 PC. C'est juste qu'il faut faire attention quand tu fais des mods au risque de ne plus pouvoir jouer comme avant (bannissement, etc...). Mais je vais tout t'expliquer en détail. Avant quand on installait des mods sur GTA 5 PC nous pouvions quand même aller en ligne, du coup nous avions une Ferrari à la place de la carbonizzare par exemple, mais les autres joueurs voyaient la carbonizzare. Nous risquions donc de nous faire bannir puisque Rockstar pouvait détecter quand le jeu était modifié en ligne. Mais heureusement maintenant nous ne pouvons plus faire ça. Si tu essayes d'aller en ligne avec des mods tu auras un message du style « *Vous ne pouvez pas accéder à grand theft auto online avec les données du jeu modifiées* ». Ensuite si tu veux installer un mod il faut aller sur des bons sites. Il est possible que des mods soient des virus. Il faut faire attention (comme partout sur internet). Le meilleur site de mods actuellement est : <https://fr.gta5-mods.com/> . Tu y trouveras tout type de mods comme des véhicules, des personnages, des armes, des scripts, et beaucoup d'autres choses. Tu peux aussi partager tes mods sur ce site si tu en crées. Personnellement j'ai déjà partagé mes mods sur ce site et cela permet aux fans de mods de les télécharger gratuitement. Pour finir, mais ça nous le verrons plus précisément dans le prochain chapitre. Il faudra **IMPERATIVEMENT** créer le dossier « mods » pour éviter d'en installer sur les fichiers originaux. Je vais détailler ça dans le prochain chapitre.

CHAPITRE II : Les logiciels.

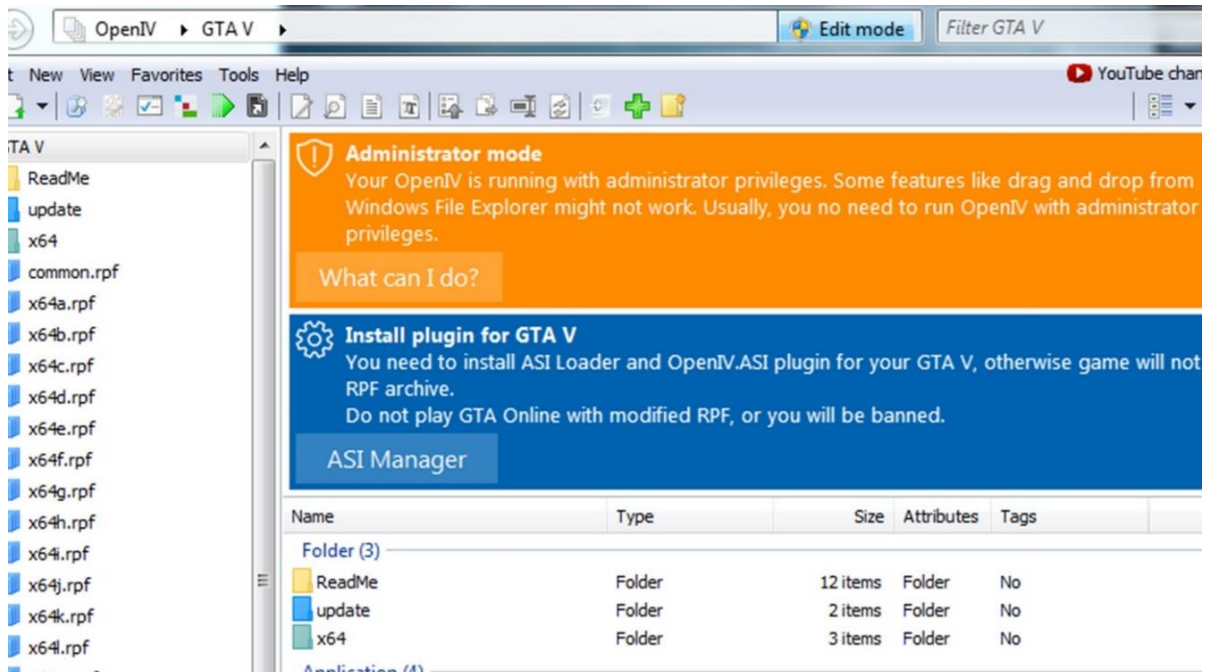
Pour ce deuxième chapitre je vais t'expliquer l'utilisation détaillée des logiciels que tu auras besoin pour installer/créer des mods.

Un logiciel pour installer les mods : OpenIV.

Un logiciel pour créer les textures : Photoshop (ou alors pixlr, un site internet).

Pour commencer, le logiciel OpenIV. C'est le plus important pour les mods sur PC. Quand tu l'installes tu dois l'installer dans ton disque dur. Ensuite, il faut faire un clic droit sur le raccourci d'OpenIV (normalement créé sur ton bureau) et l'exécuter en administrateur. Puis il te demande « **select game and platform** ». Il y a 4 jeux : GTA Episodes from Liberty City, Grand Theft Auto IV et Max Payne 3 qui sont tous les 3 sur PC. Puis le jeu qui nous intéresse : Grand theft Auto V qui est sur PC, Xbox360 et PS3. Il faut donc cliquer sur « **Windows** ». Là, le logiciel te demande où se situe ton GTA 5 (en gros là où tu l'as installé). Tu dois donc aller jusqu'au fichier « Grand Theft Auto V » installé sur ton PC (PAR EXEMPLE : Disque local (C:) > Program Files > Rockstar Games). Tu sélectionnes ce dossier et tu cliques sur « **Sélectionner un dossier** ». Si c'est bon un message vert s'affiche : « **Successfully: GTA5.exe.....** ». Donc tu peux cliquer sur « **Continue** ». Voilà tu as installé OpenIV.

A **CHAQUE FOIS** que tu veux modifier une texture et/ou installer un mod il faudra activer « Edit mode » sinon tu ne pourras pas installer et/ou modifier des fichiers. Comme c'est la première fois que tu installes OpenIV il faut installer deux trois petits plugins. Pour cela : Clique sur « Edit mode », un cadre bleu s'affiche.



Clique ensuite sur « **ASI Manager** ». Il y a trois plugins. Pour ASI Loader : Clique sur « **Install** ». Pour OpenIV.ASI : Clique sur « **Install** », un message s'affiche « **Create « mods » folder ?** » : **TRES IMPORTANT** : Clique sur « **Yes** ». Et pour openCamera : Clique sur « **Install** ». Voilà, tu as maintenant bien installé OpenIV donc tu peux passer au chapitre suivant pour connaître les bases. C'est aussi un chapitre important.

CHAPITRE III : Les bases.

OpenIV est bien installé, c'est parfait. Mais par où commencer ? A quoi servent tous ces fichiers ? Ne t'inquiète pas je vais tout t'expliquer.

Tout d'abord, il y a plusieurs types de fichiers. Ils n'ont pas tous la même utilité et ne se modifient pas tous de la même façon. Ils sont aussi différents si l'objet est une voiture, une arme, un bâtiment, un personnage, etc...

- Pour les véhicules : Il existe deux types de fichiers : Les .ytd (et +hi.ytd) qui sont des fichiers « 2D », qui permettent de modifier les textures 2D. Et les .ytf (et _hi.yft) sont les fichiers « 3D », si tu double-clic dessus tu peux visualiser le véhicule en 3D.
- Pour les armes : Deux types de fichiers : Les .ytd (et +hi.ytd) qui sont des fichiers « 2D », qui permettent de modifier les textures 2D comme pour les véhicules. Et les .ydr sont les fichiers « 3D », si tu double-clic dessus tu peux visualiser l'arme en 3D.
- Pour les personnages/animaux : Il y a : Les .ytd (et +hi.ytd) qui sont des fichiers « 2D ». Les .ydd et .yft sont les fichiers « 3D ». Et il reste les .ymt, mais ils ne sont pas utiles.
- Pour les bâtiments : Deux types de fichiers : Les .ytd (et +hi.ytd) qui sont des fichiers « 2D », qui permettent de modifier les textures 2D comme pour les véhicules. Et les .ydr et .yft sont les fichiers « 3D ». (Il y a aussi les ybn mais ils ne sont pas importants pour les mods).

Voilà les différents types de fichiers par catégorie mais... il en existe encore pour des mods différents que nous verrons dans le chapitre XI. Maintenant que tu sais à quoi servent la plupart des fichiers il faut savoir où les trouver. Dans OpenIV à gauche sont classés tous les dossiers comprenant eux-mêmes beaucoup d'autres dossiers. Pour trouver un véhicule ou une arme que tu veux modifier il faut : soit chercher dans tous les dossiers mais cela va prendre beaucoup, beaucoup, BEAUCOUP de temps donc je te conseille de cliquer sur la petite loupe en haut à gauche (ou d'appuyer sur Ctrl+F3). Ici tu peux chercher un véhicule, une arme, etc... par exemple tu tapes : carbonizzare.ytd. Le logiciel va chercher dans tous les dossiers où se trouve le fichier carbonizzare.ytd (il peut se trouver dans différents dossier à toi de trouver le bon). Quand la recherche est finie fais un clic droit sur l'emplacement qui t'intéresse puis clique sur « **Go to file** » et le logiciel t'emmènera là où est la carbonizzare.

TRES IMPORTANT : Je préfère le répéter mais il est important de mettre les mods dans le dossier « mods » sinon les mods s'installent dans les fichiers originaux du jeu. C'est pour ça qu'il faut cliquer sur « **copy to mods folder** » quand le message rouge s'affiche.

Voilà, normalement avec ces 3 chapitres tu connais les précautions à prendre, les différents types de fichiers. Donc les bases. Nous allons pouvoir rentrer dans le vif du sujet en commençant doucement par : les mods menus.

Ceci est un extrait de mon livre. Si vous voulez l'acheter c'est ici :
<https://www.amazon.fr/dp/1980419159>