



Taduire avec FNVEdit

par Maga83

(ce tuto marche aussi pour TESedit, F3edit)

1/ Téléchargez le log sur :

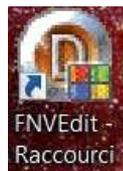
--> <http://www.newvegasnexus.com/downloads/download.php?id=92607>

2/ Installez le log ou vous le voulez, il ira chercher votre jeu automatiquement.

3/ traduisez. Comment ? Simple mon ami...

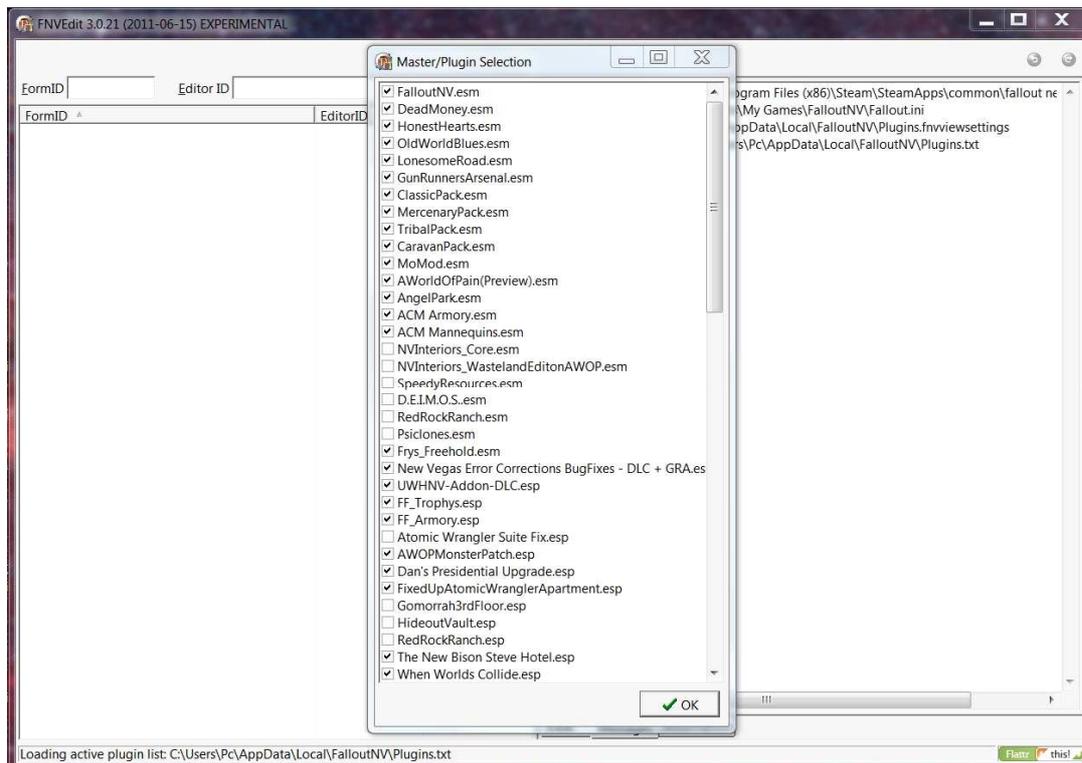
A/ la méthode simple :

**1.A/ Ouvrir le log :**



- Cliquez sur le raccourci -->

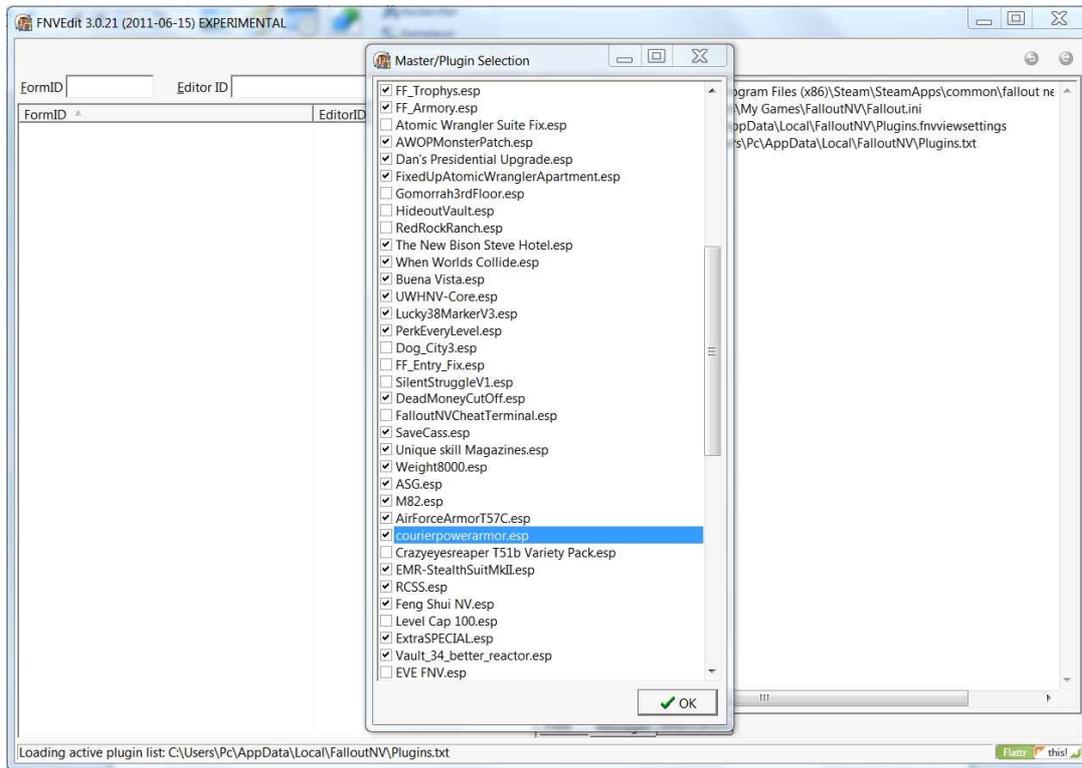
Vous allez avoir ce type de tableau :



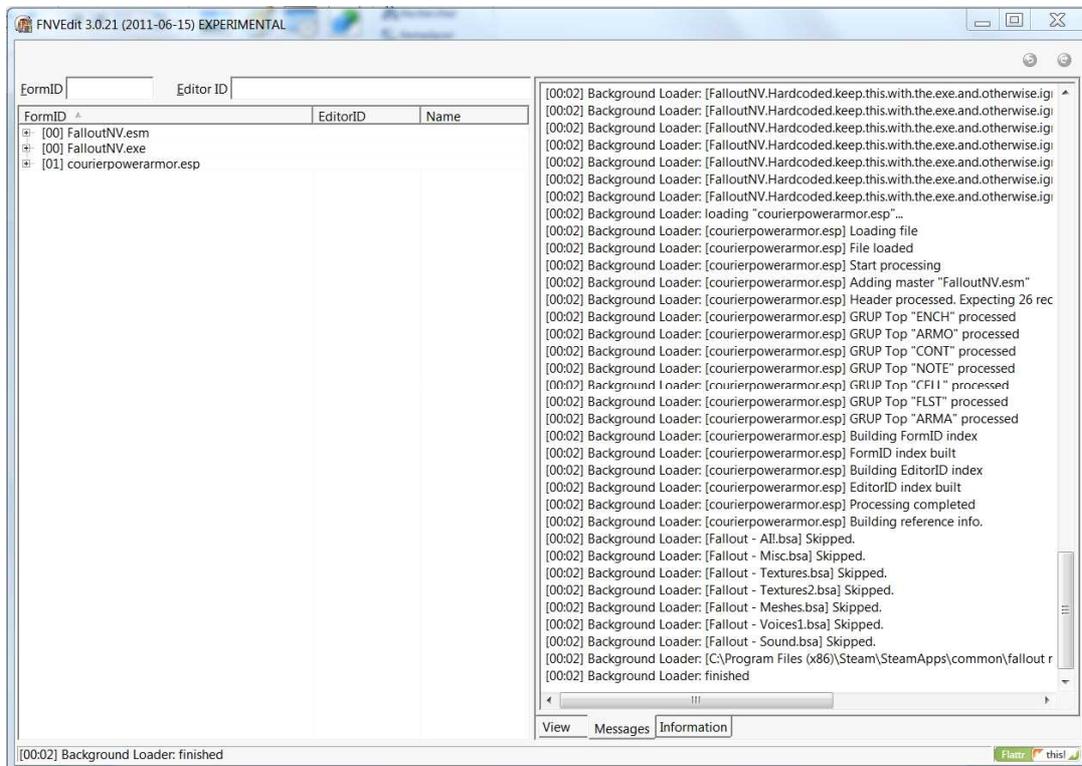
- Sélectionnez votre mod :

(Pour cette démonstration, nous allons prendre un mod simple, une armure).

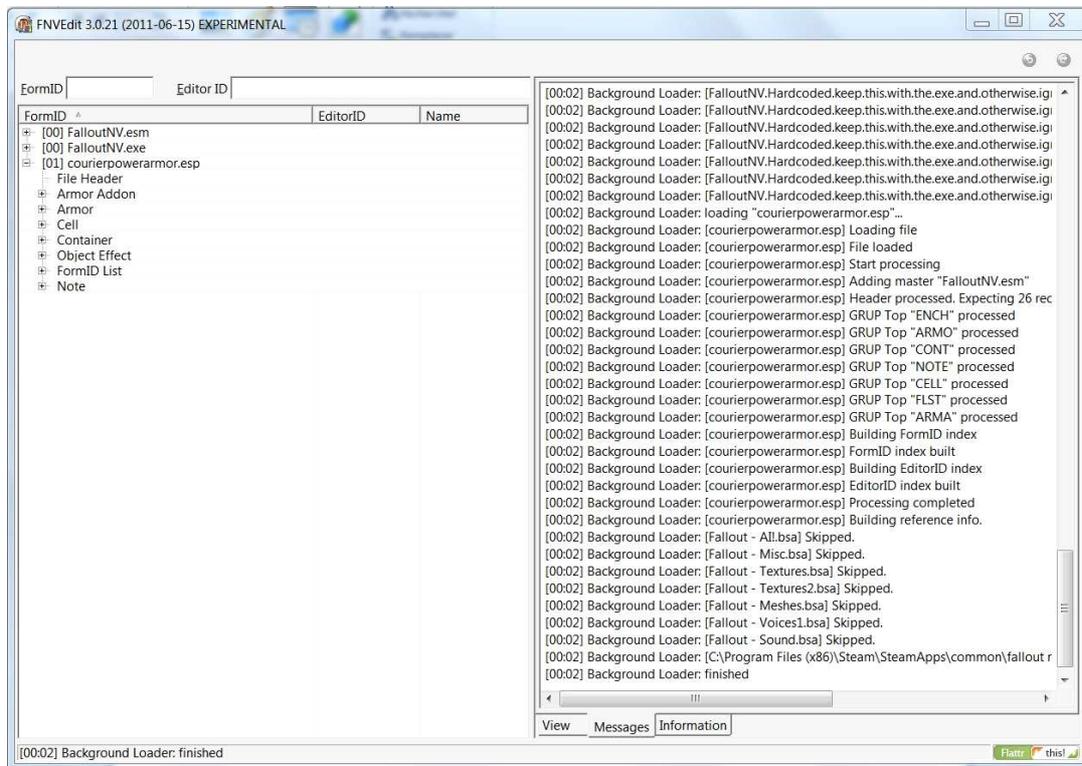
Placez votre pointeur de souris sur le mod à traduire puis faites un double cliquer :



Vous allez avoir ce tableau :



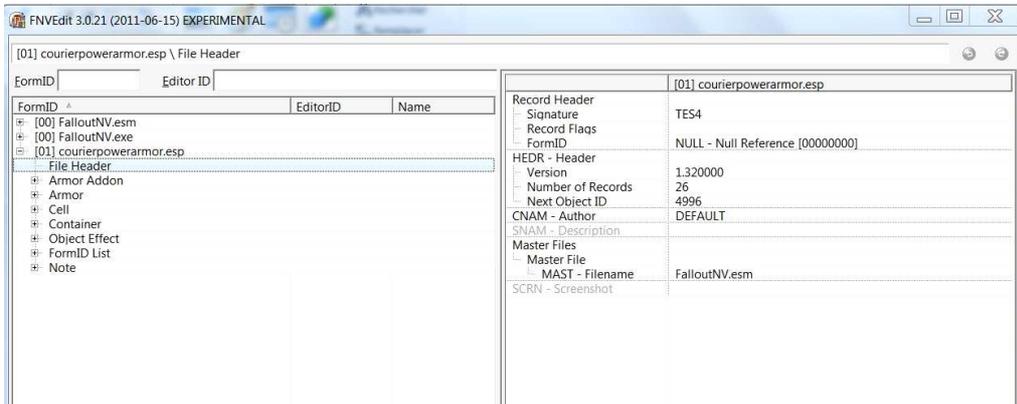
Cliquez sur le + du mod à traduire pour avoir le détail des fichiers :



## 1.B Détail des fichier :

### a/ File Header

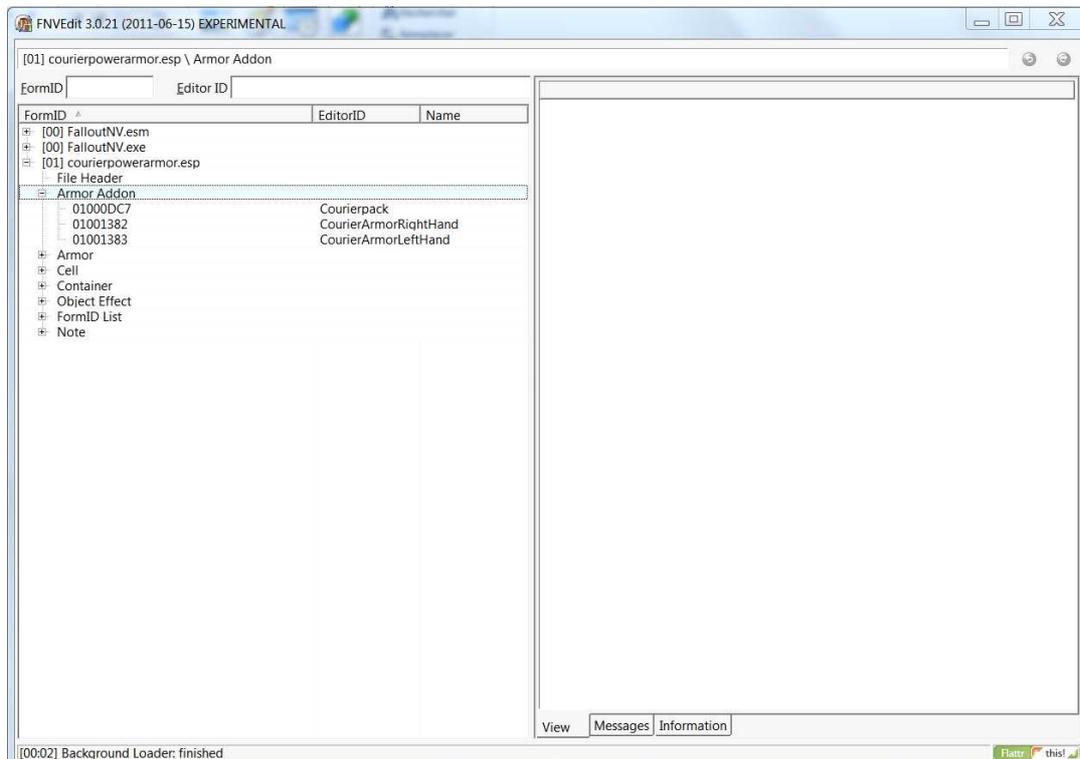
C'est le fichier principal du mod avec les liens de référence avec les fichiers du jeu.



### b/ Amor addon

C'est le fichier qui ajoute les textures/meshes du mod (main droite/main gauche/corps/jambes)

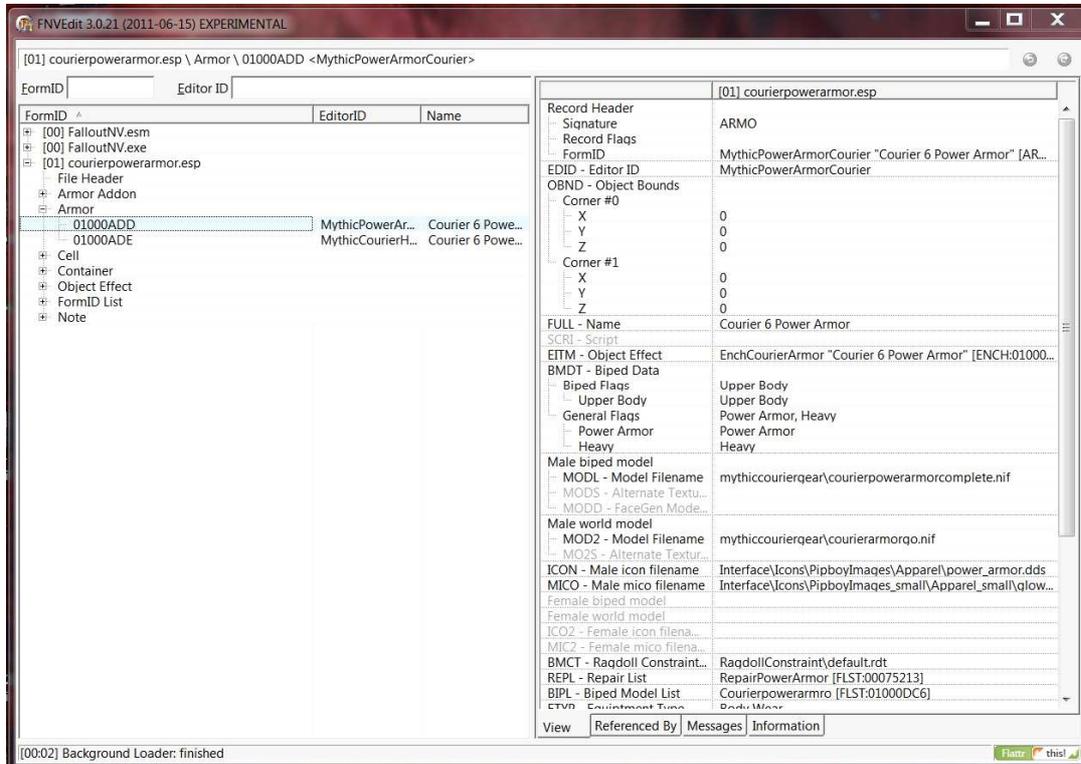
(Cliquez sur + pour avoir les détails)



## c/ Armor

C'est le fichier qui contient tous les renseignements sur l'armure.

(Cliquez sur + pour avoir les détails)

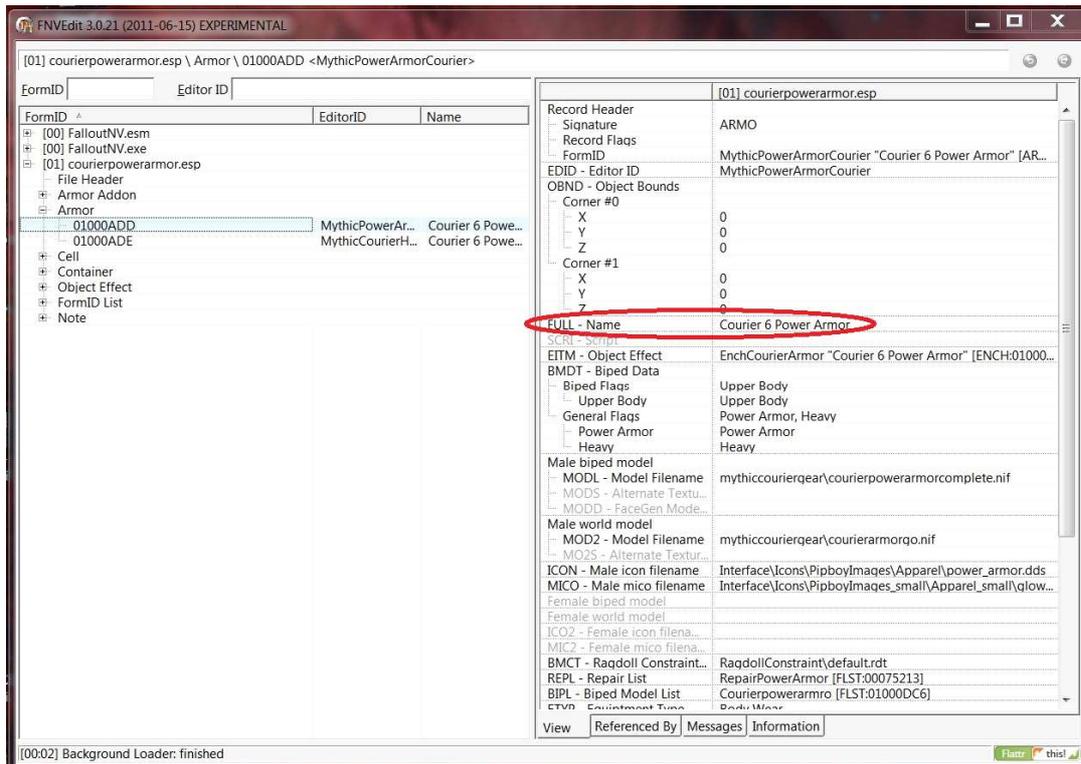


Dans ce tableau, vous avez 2 lignes :

- l'armure avec toutes ses caractéristiques (poids, prix, puissance, etc...)
- le casque avec ses caractéristiques (poids, prix, puissance, etc...)

**C'est à partir d'ici que nous allons commencer notre traduction.**

- cliquez sous la ligne "Armor" pour avoir le détail de l'armure puis allez sur "Full Name"



Comme vous pouvez le constater le nom de l'armure est :

"Courier 6 Power Armor"

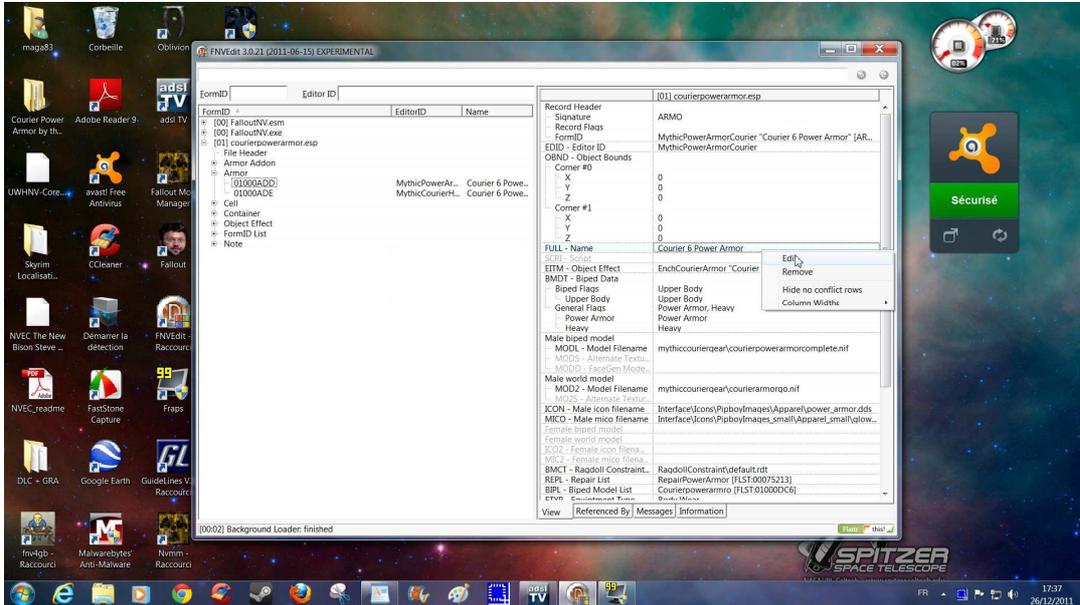
Pour traduire en Français, c'est à dire : Armure assistée du courrier 6, il faut suivre les étapes suivantes :

- Editer le nom de l'armure en faisant un clique gauche sur le nom de l'armure à traduire, vous allez avoir ce message suivant :



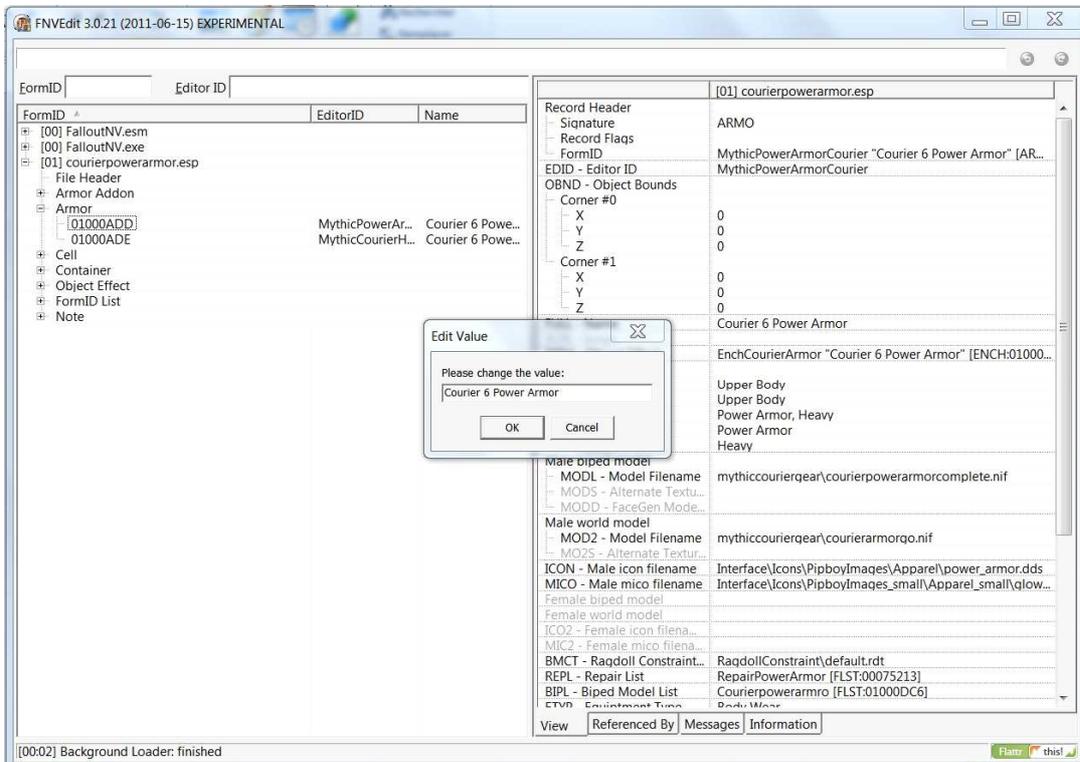
- Cliquez sur : "Yes, I'm absolutely sure"

- Puis faites un clique droit sur le nom de l'armure pour avoir un bandeau déroulant :

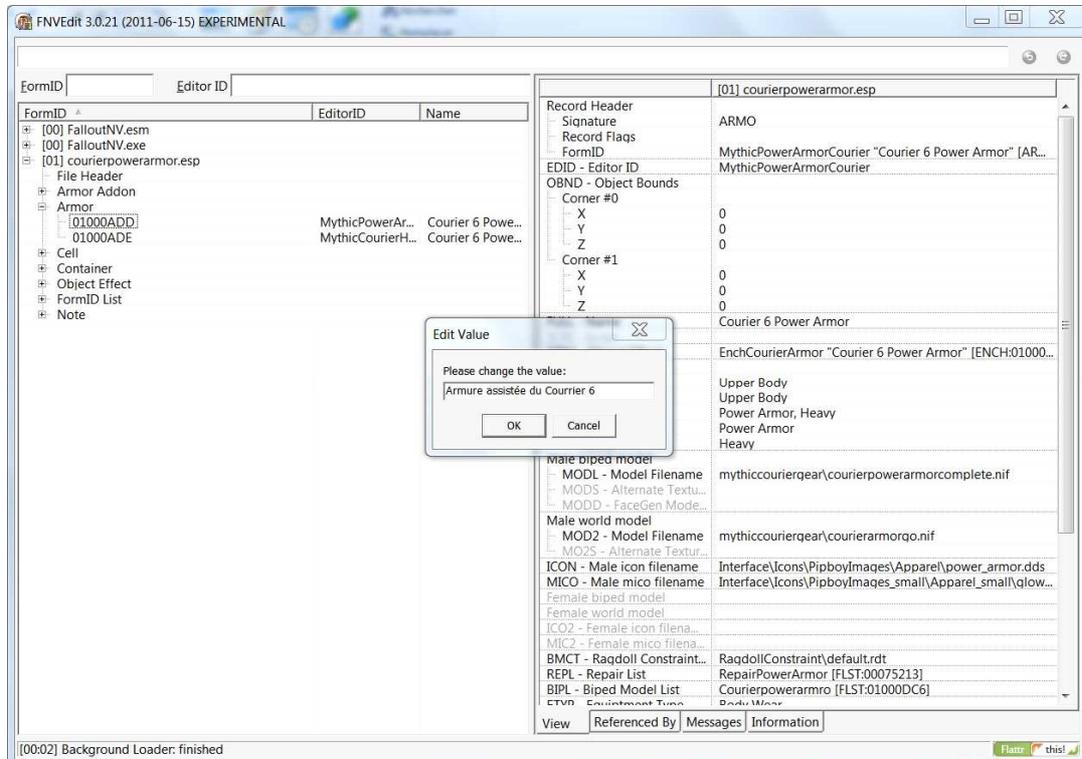


- Puis cliquez sur "Edit"

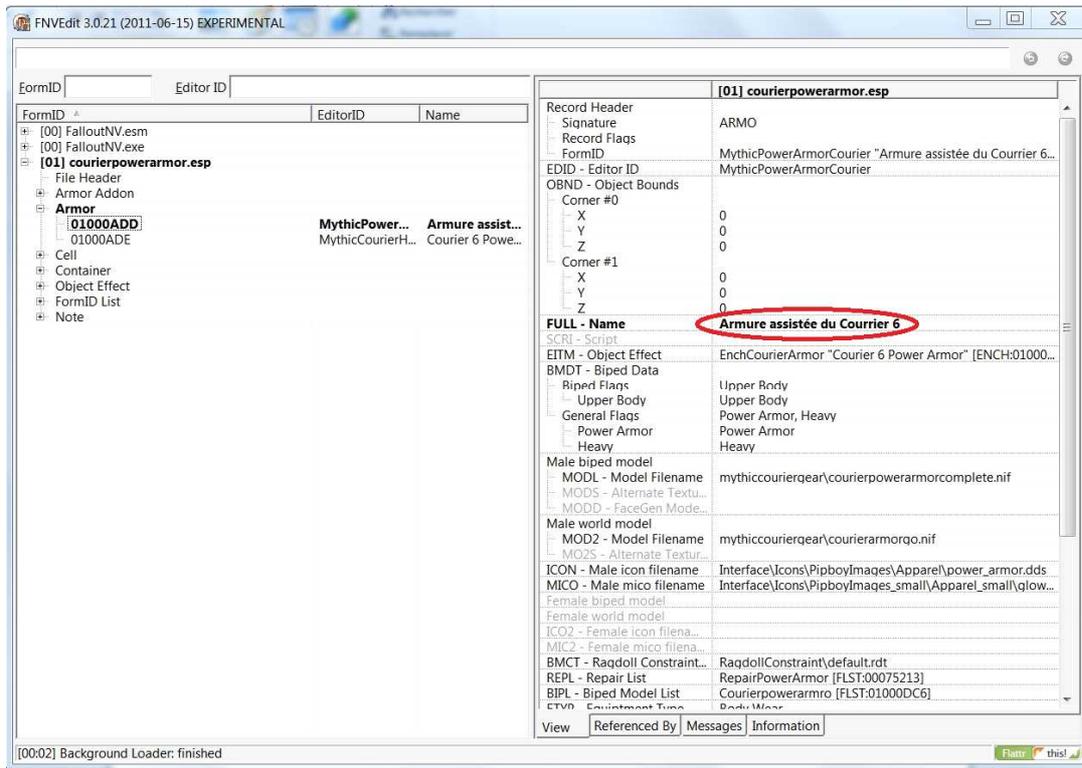
Vous allez avoir cet écran :



C'est dans cette fenêtre que vous allez traduire le nom de l'armure en effaçant le nom original et en mettant le nom en VF, soit :

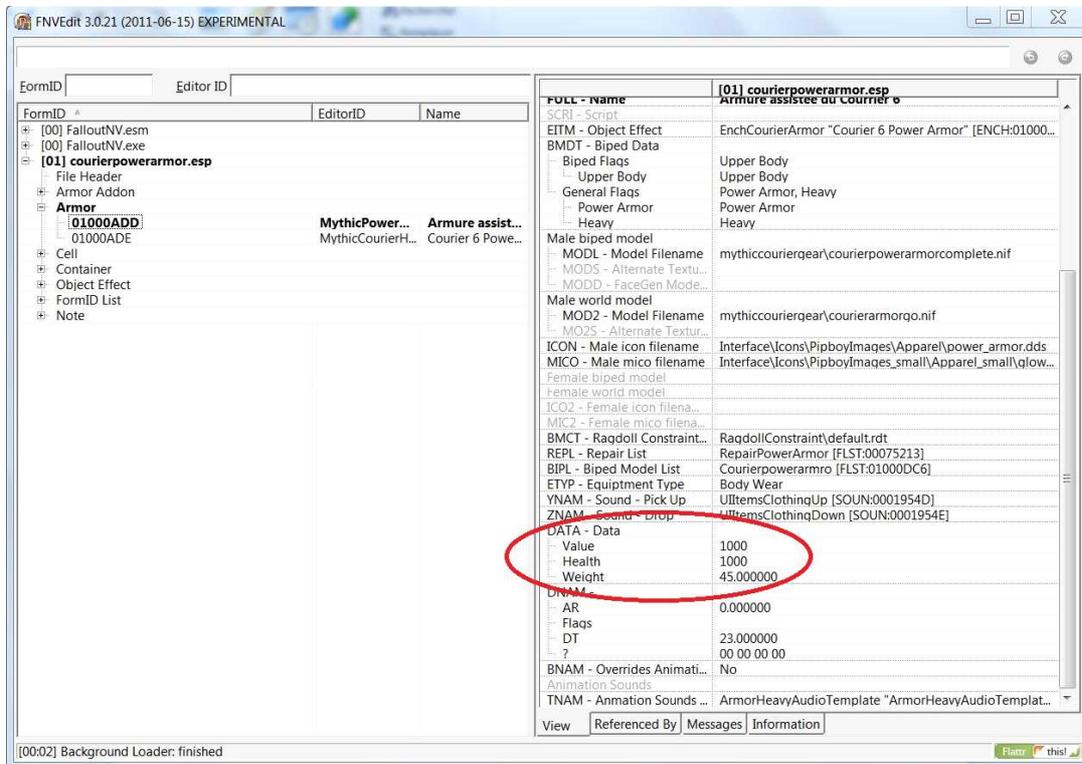


- Tapez sur la touche [entrée] ou sur [OK] de la fenêtre "Edit Value" pour valider votre modification, et voilà, vous avez le nom de l'armure en VF, soit :



### Options :

Si vous voulez changer le poids, le prix ou l'état d'usure de l'armure, allez sur ces lignes :



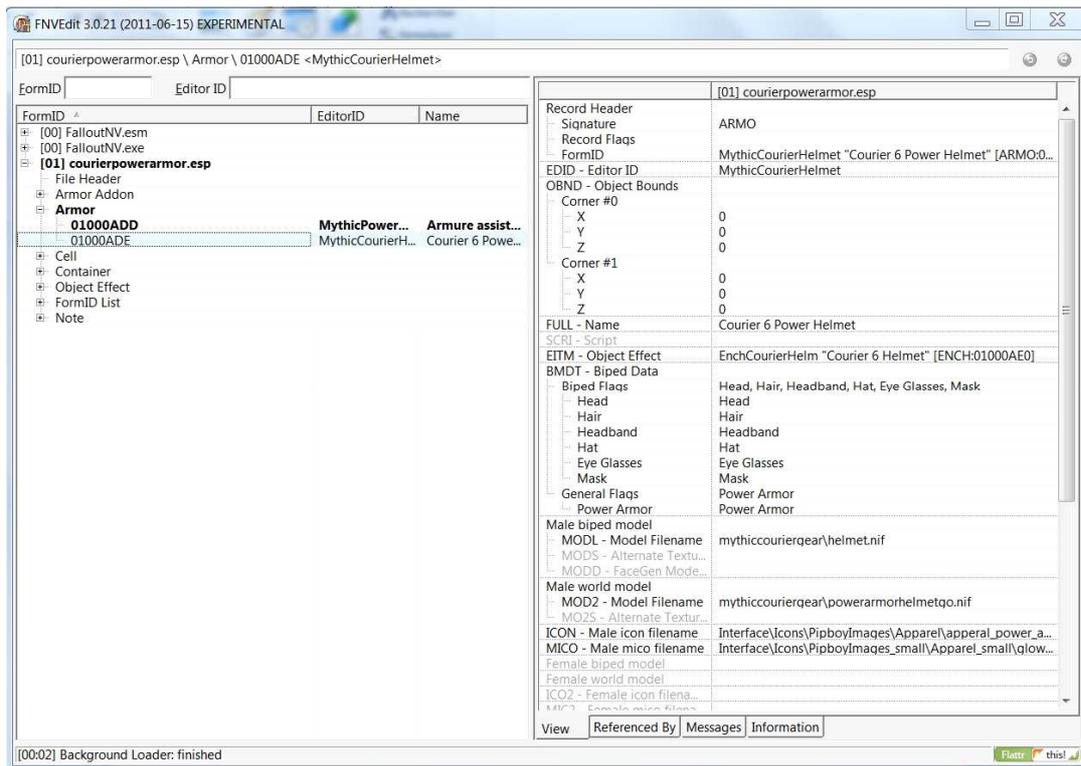
et suivez la procédure citée plus haut (clic droit, edit)

"Value" étant le prix de l'armure

"Health" étant l'état d'usure de l'armure (1000 = armure neuve, 500 = armure à 50 %)

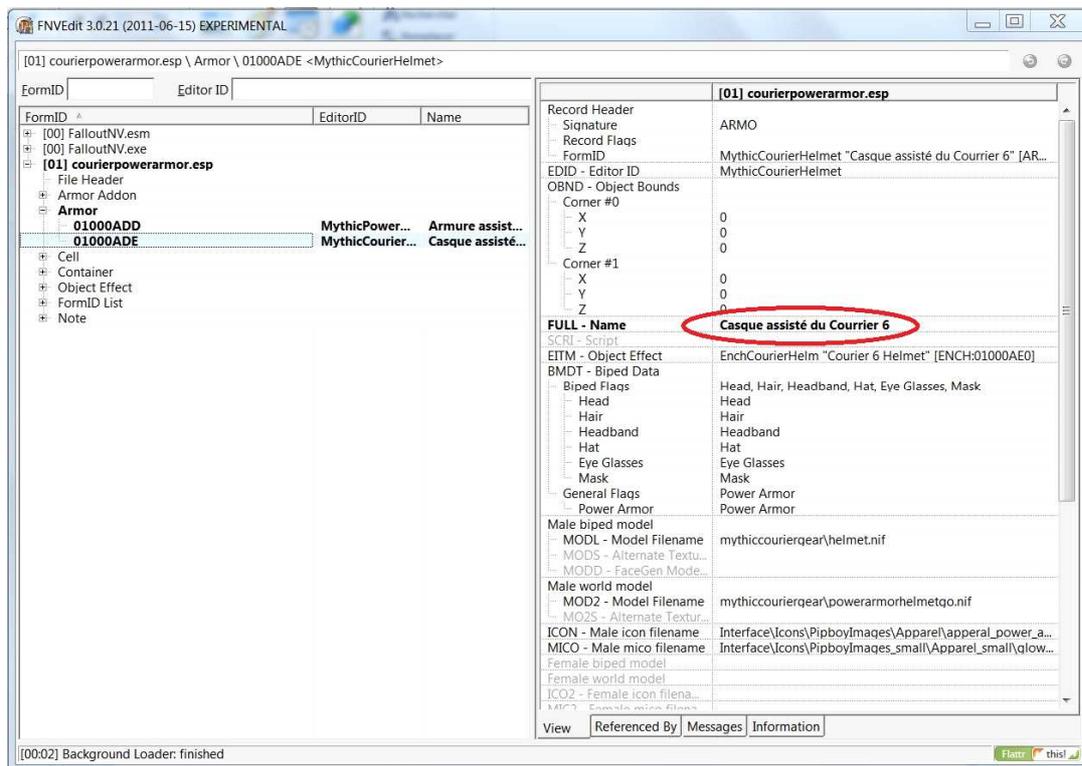
"Weight" étant le poids de l'armure (respectez la virgule, ici 45,000000 = 45 Kg)

Maintenant, nous allons passer au casque, cliquez sur la deuxième ligne pour avoir cette fenêtre :



et suivez la même procédure qu' au-dessus pour traduire le nom du casque :

- Clic droit sur la ligne "Full name" puis "Edit", changez le nom et validez pour avoir :



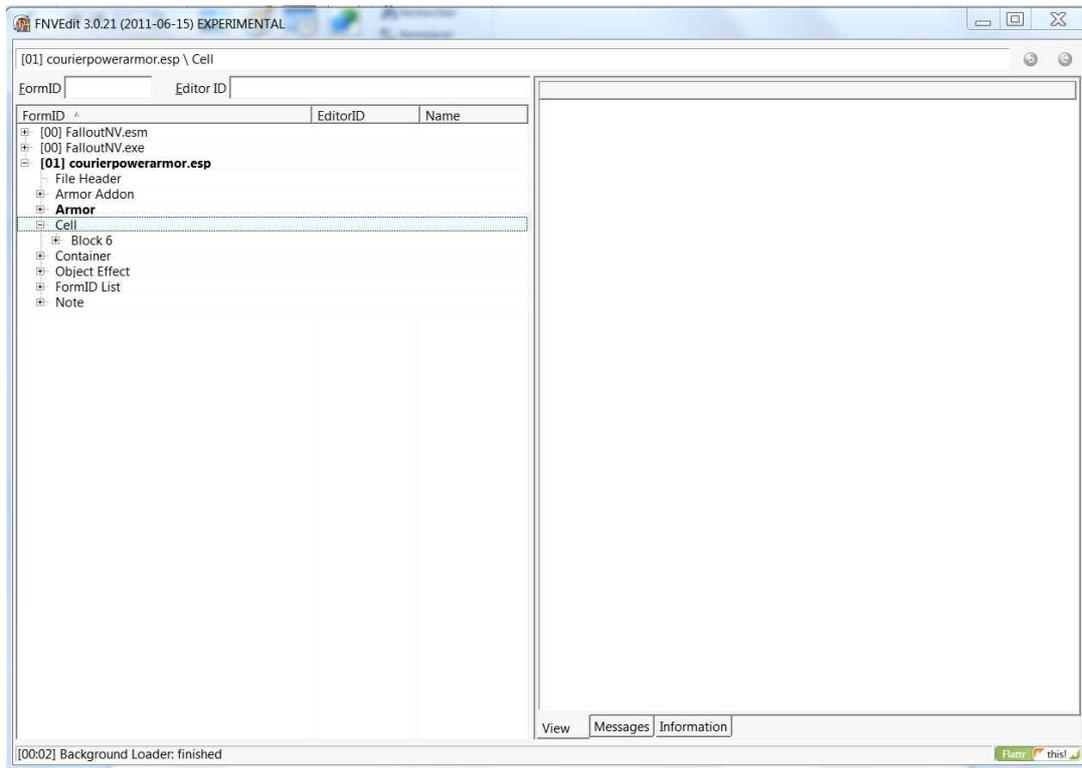
Pour changer le prix, le poids, l'usure, même chose que pour l'armure.

#### d/ Cell

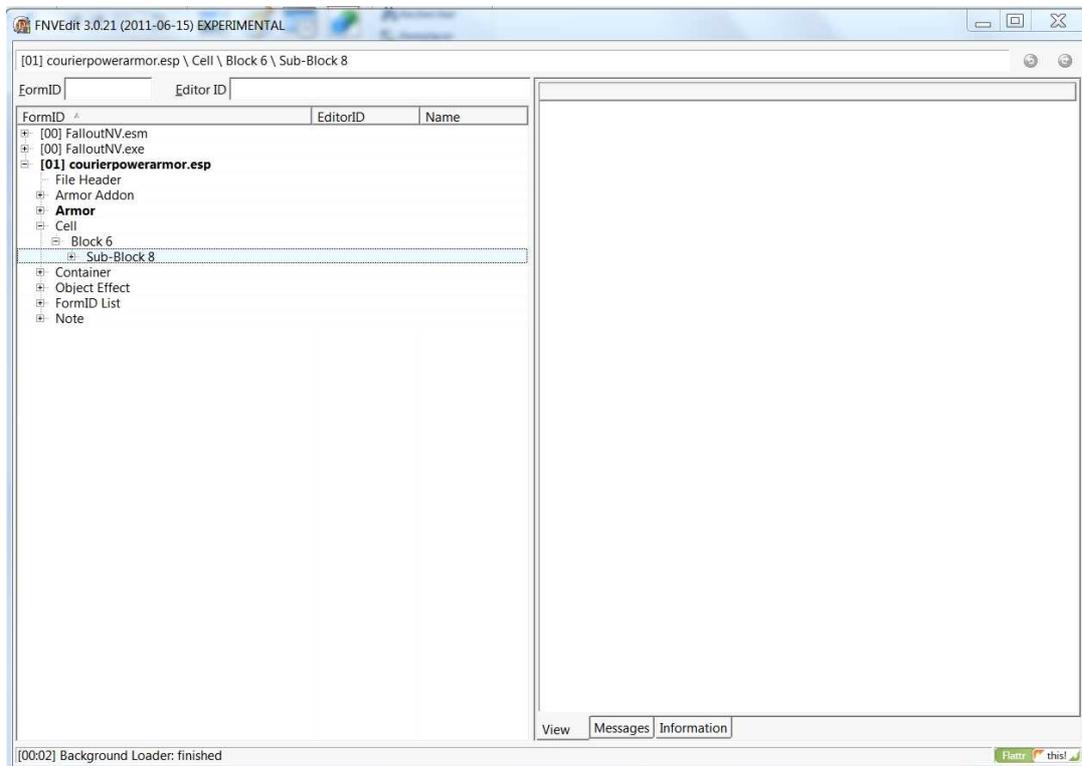
Maintenant, nous allons traduire la cellule où se trouve l'armure, allez sur "Cell"

(Cliquez sur + pour avoir plus de détails)

Vous allez avoir cette fenêtre :

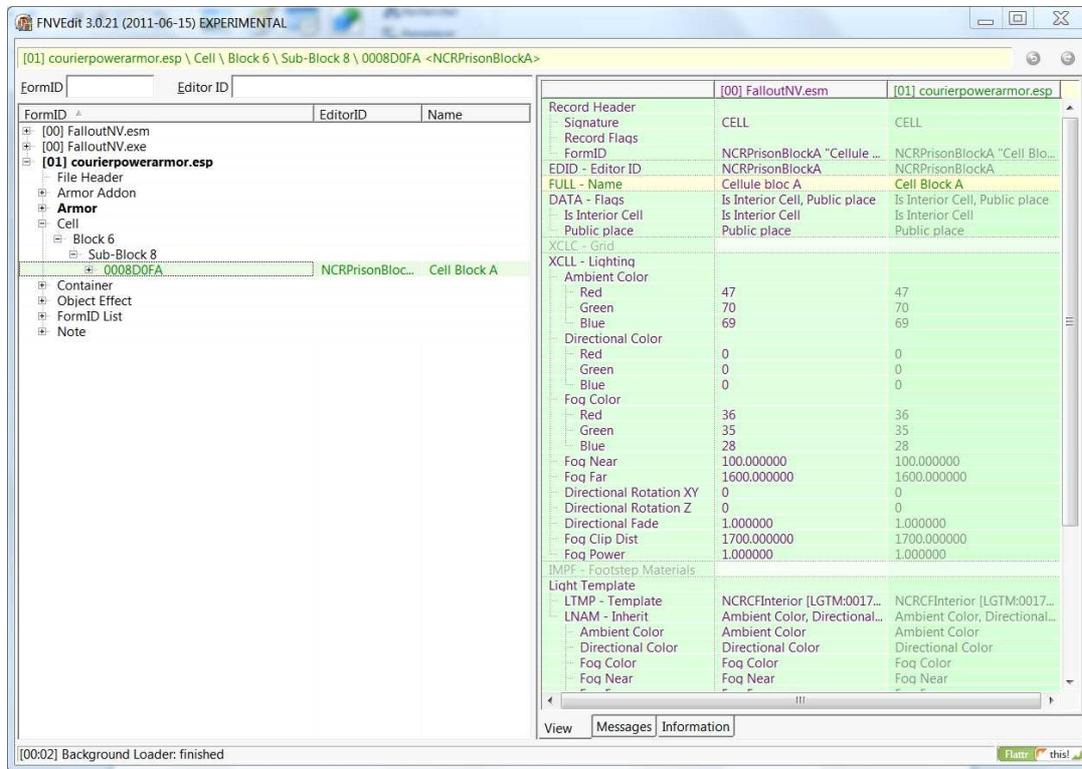


Cliquez sur le + devant "Block 6" pour avoir plus de détails, soit :



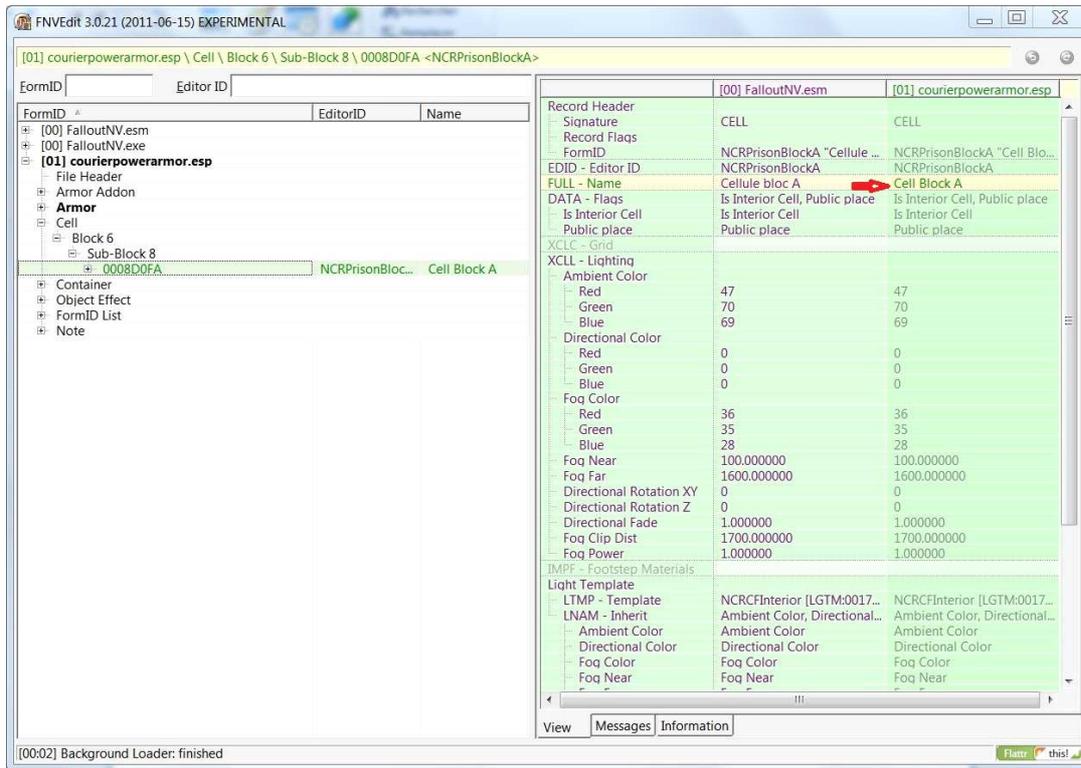
Cliquez sur le + devant "Sub-Block 8" pour avoir plus de détails puis cliquez sur la ligne verte pour avoir

cette fenêtre, soit :

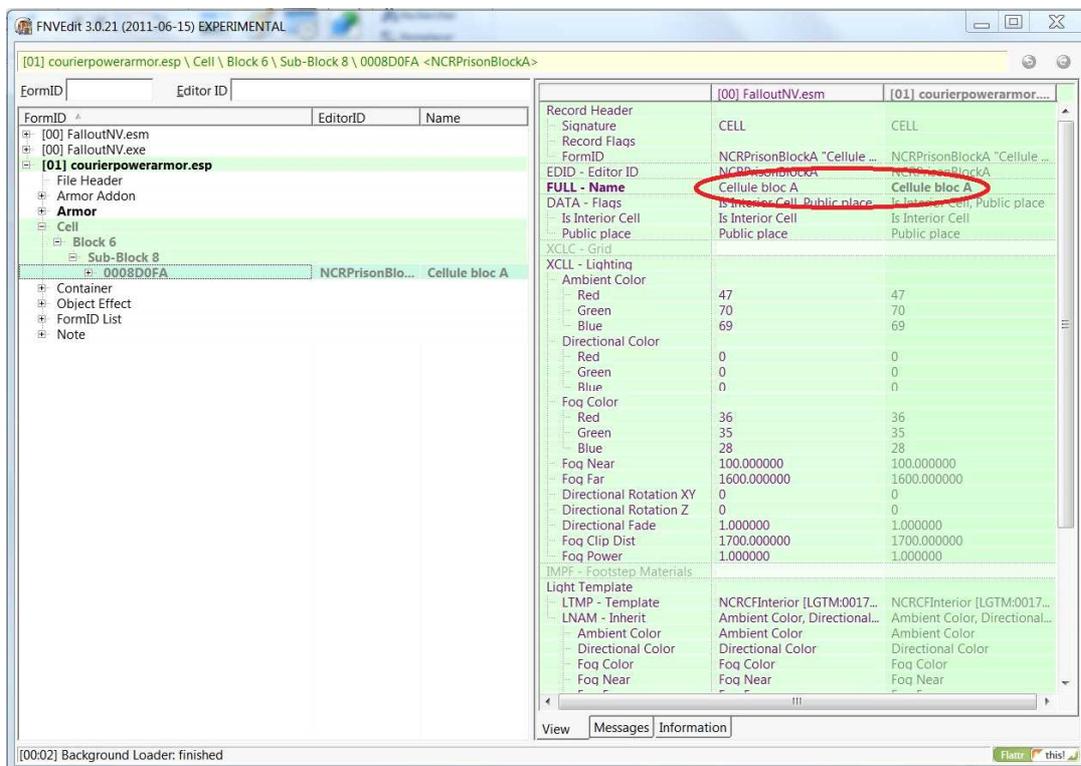


Vous constatez que la ligne "Full - Name" est jaune, c'est la ligne qui a été modifiée par le mod par rapport à votre jeu en VF.

Pour traduire cette ligne, rien de plus simple, il suffit de cliquer (clique gauche maintenu) sur le nom en VF dans la colonne [00] FalloutNV.esm et de le placer dans la colonne [01] courierpowerarmor.esp, soit :



Pour obtenir :

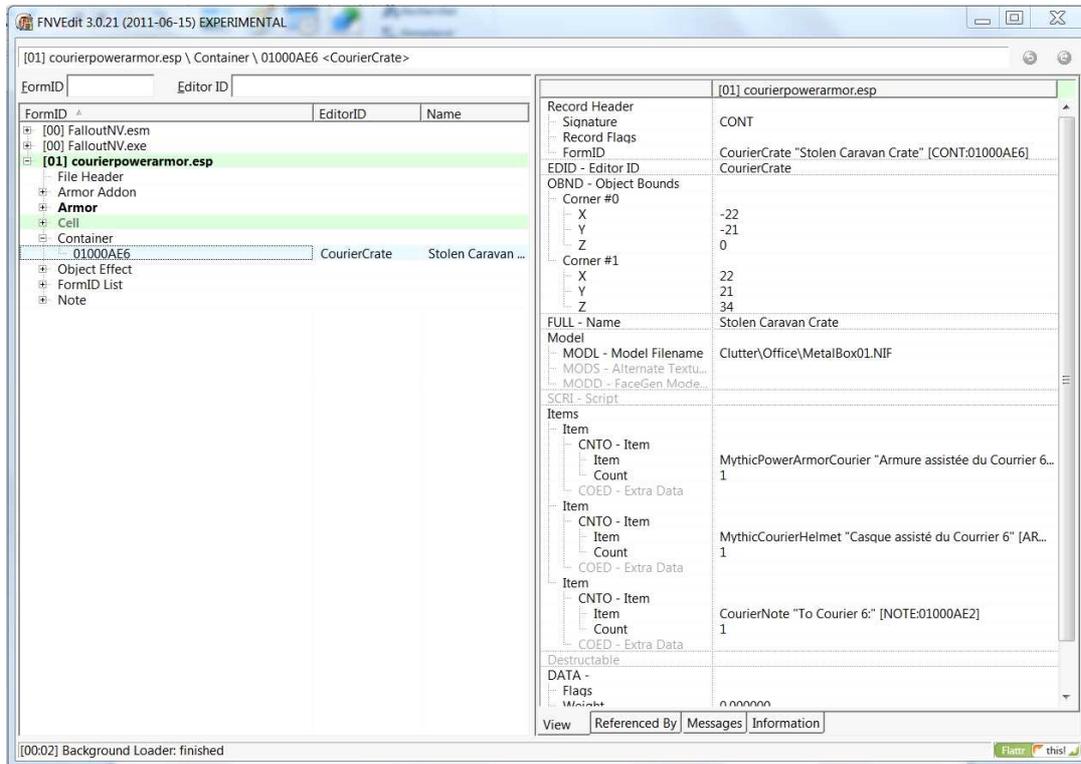


Vous constatez que la ligne jaune est devenue verte, cela veut dire que le mod est "compatible" avec

votre jeu (ça veut rien dire, car il y a des exceptions mais nous y reviendrons dans un autre tuto).

### e/ Container :

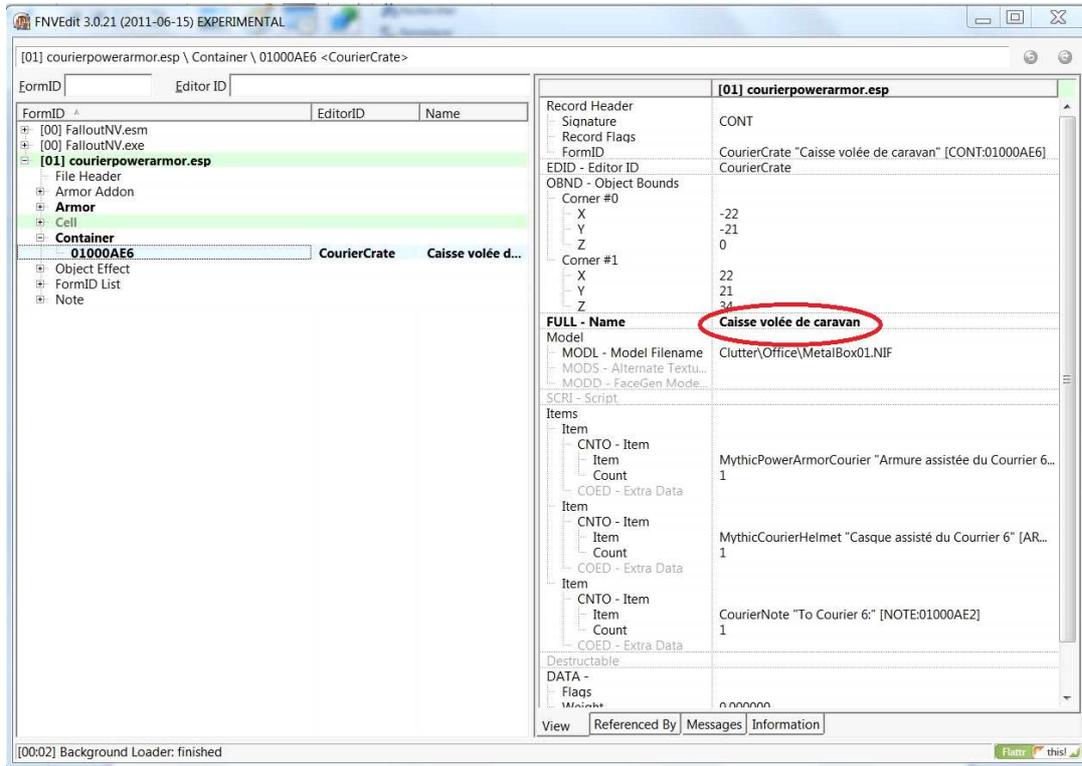
Cliquez sur la ligne "Container" puis dans le + devant le ligne pour avoir plus de détails pour avoir cette fenêtre :



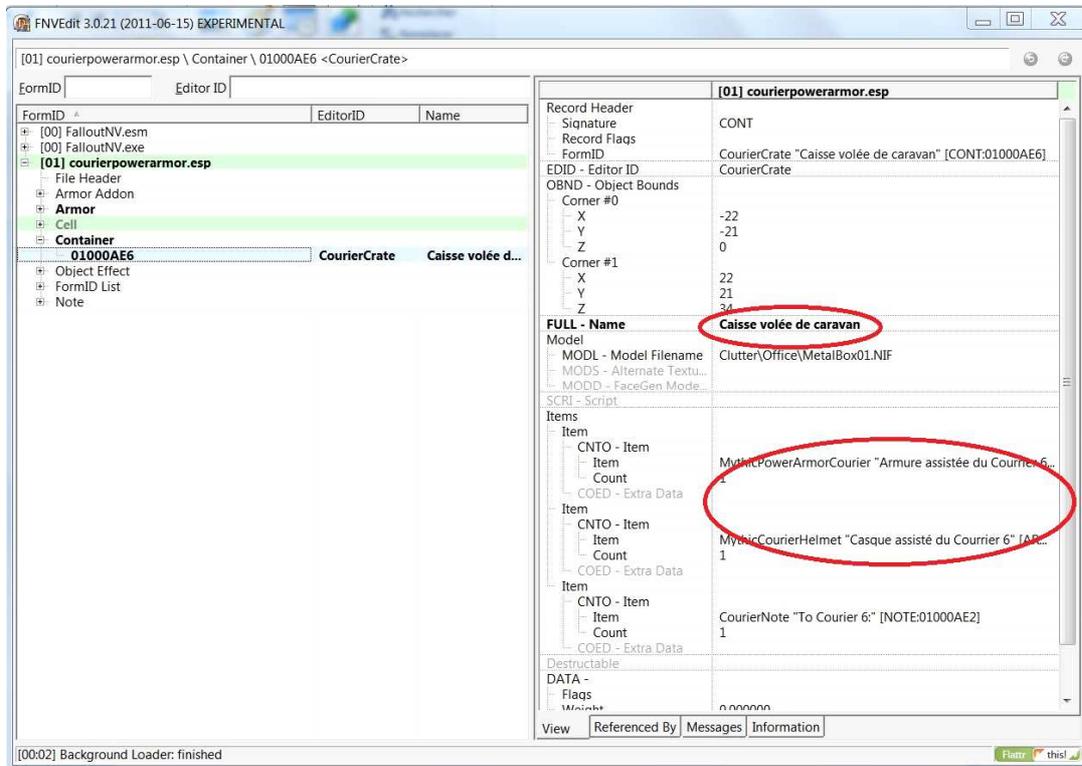
Sur la ligne "Full - Name", vous voyez le nom de la caisse qui contient l'armure assistée du Courier 6, "Stolen Caravan Crate" qui se traduit par : "Caisse volée de caravan".

Pour traduire ce titre, même principe que pour l'armure et le casque, soit :

Clic droit/edit/modifier le titre et valider pour obtenir :

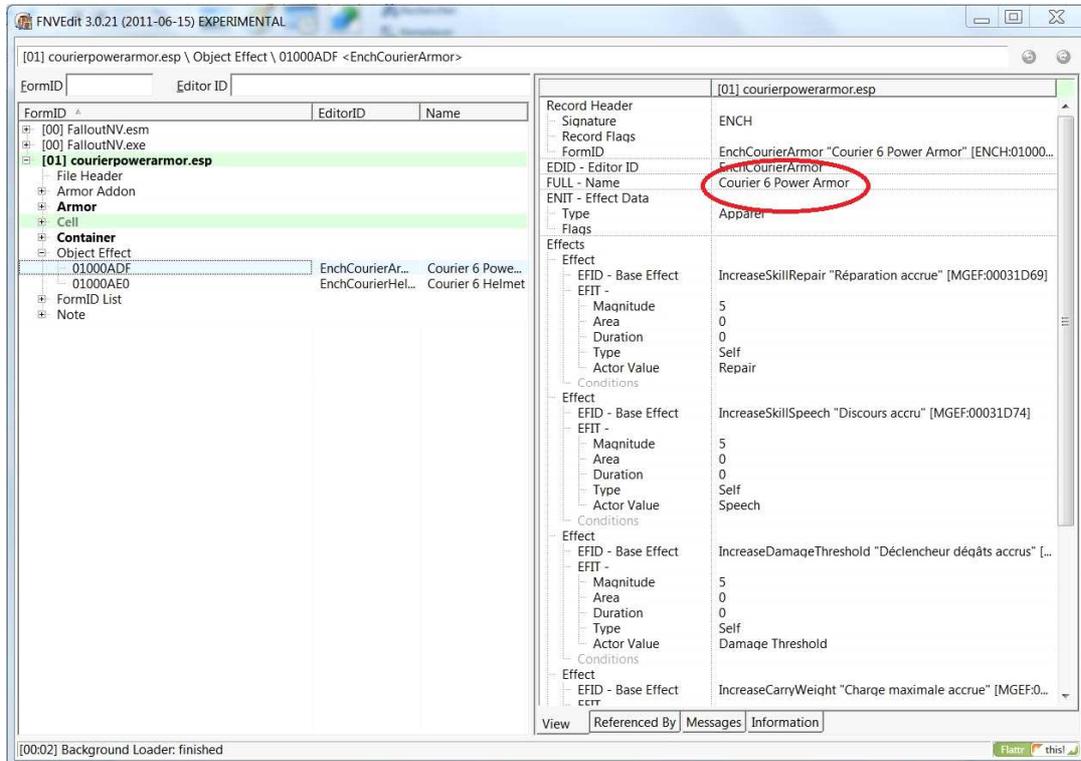


Au passage, vous constaterez que les modifications précédentes sont déjà prises en compte dans les 2 lignes en dessous :



### f/ Objet Effect :

Même principe que pour la ligne "Armor", clique droit/edit/changer le nom/valider mais c'est pas franchement utile car le nom en VF de la ligne "Armor" prendra le dessus.

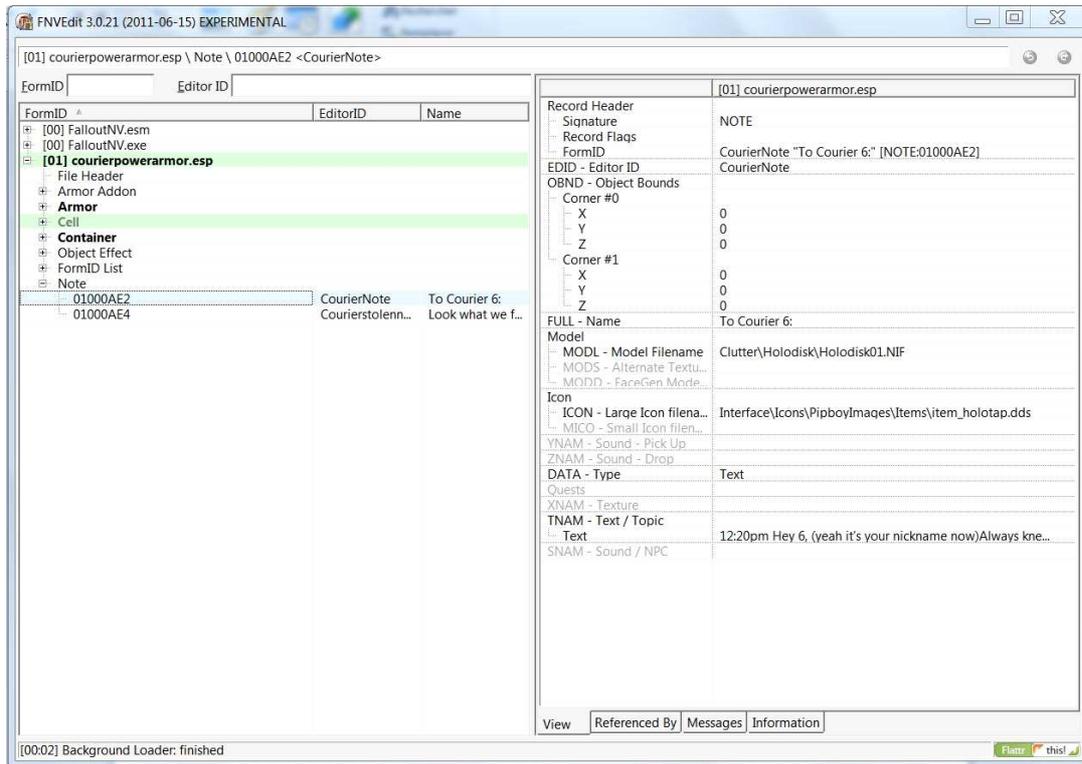


### g/ FormID List :

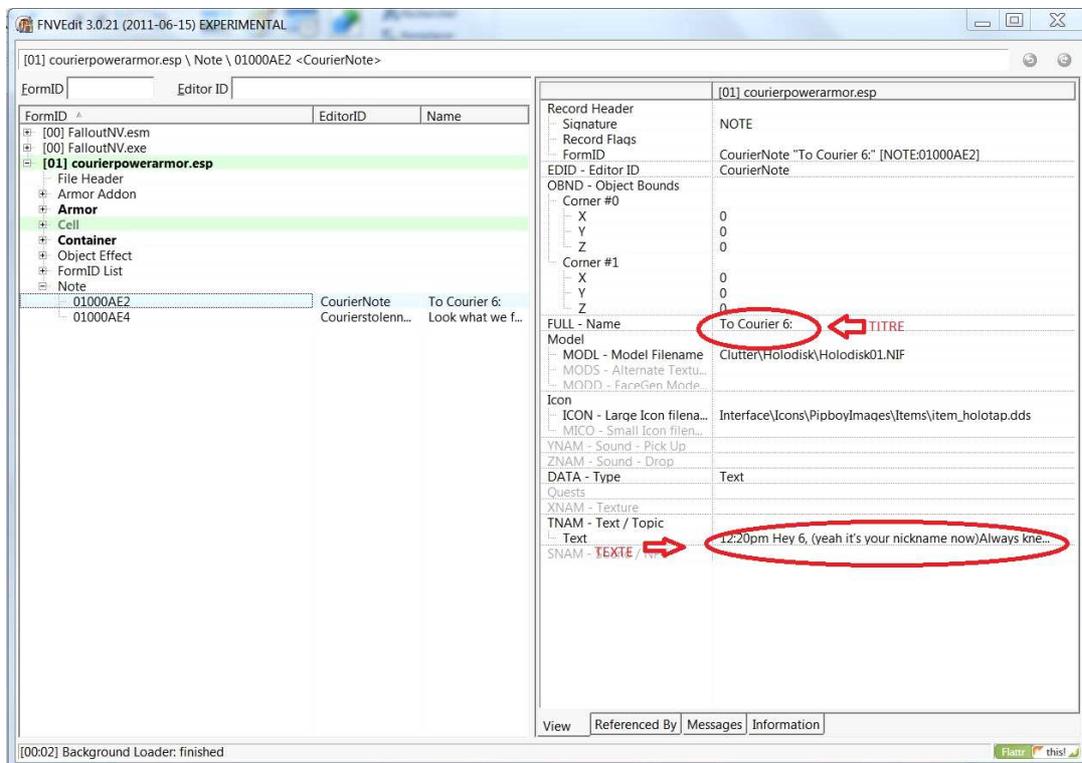
ON NE TOUCHE A RIEN DANS CETTE ZONE (sous peine de faire crasher le jeu).

### h/ Note :

Cliquez sur "Note" puis sur le + pour avoir plus de détails pour avoir cette fenêtre (dans cet exemple, il y a 2 notes à traduire mais il peut y en avoir beaucoup, beaucoup plus) :

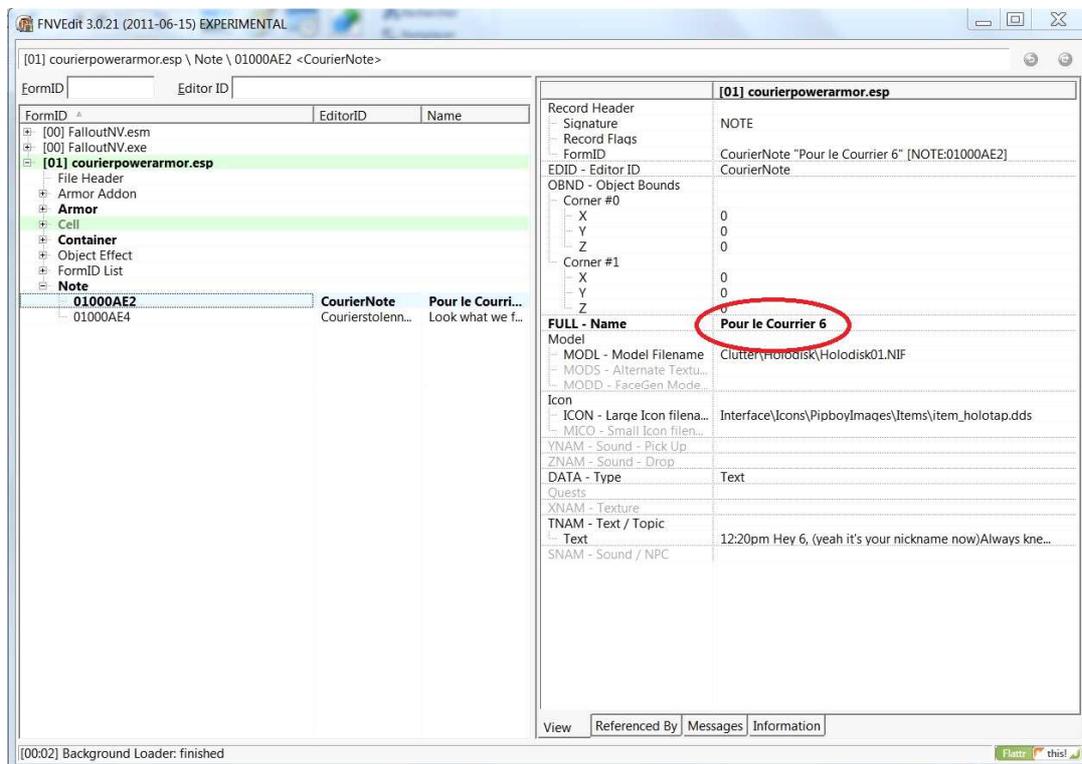


Il y a deux choses à traduire ici, le titre de la note et le texte, soit :



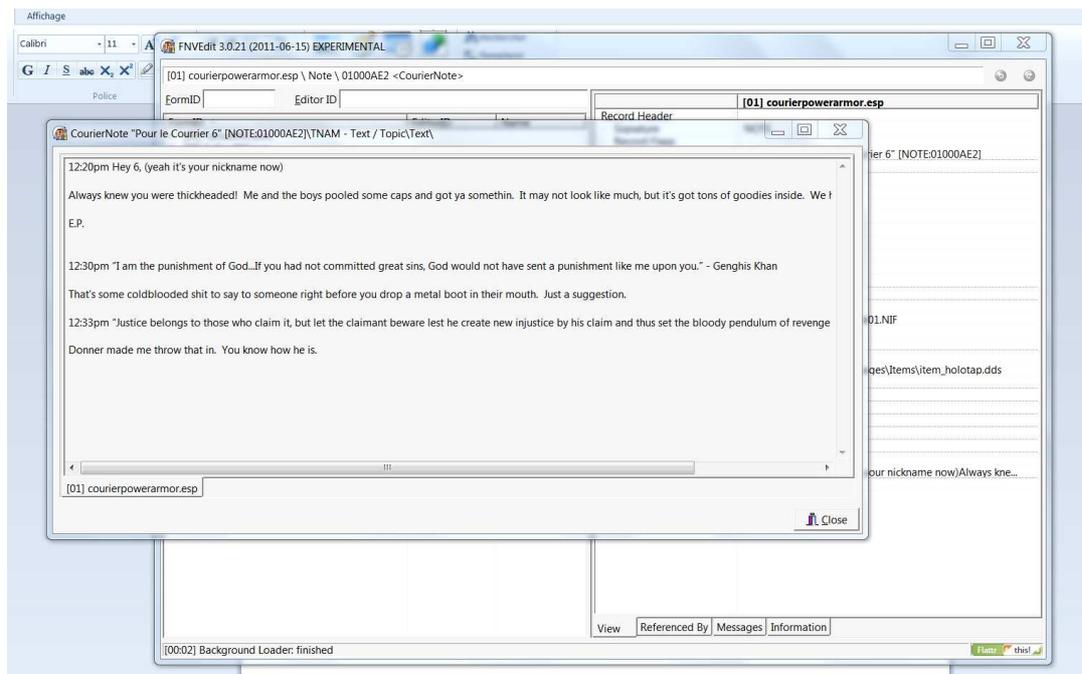
Pour le Titre :

Comme d'habitude, clique droit/edit/changer le titre/valider, soit :



Pour le Texte :

Pour voir le texte dans son intégralité, il faut faire un double clic sur la ligne du texte pour avoir cette fenêtre :

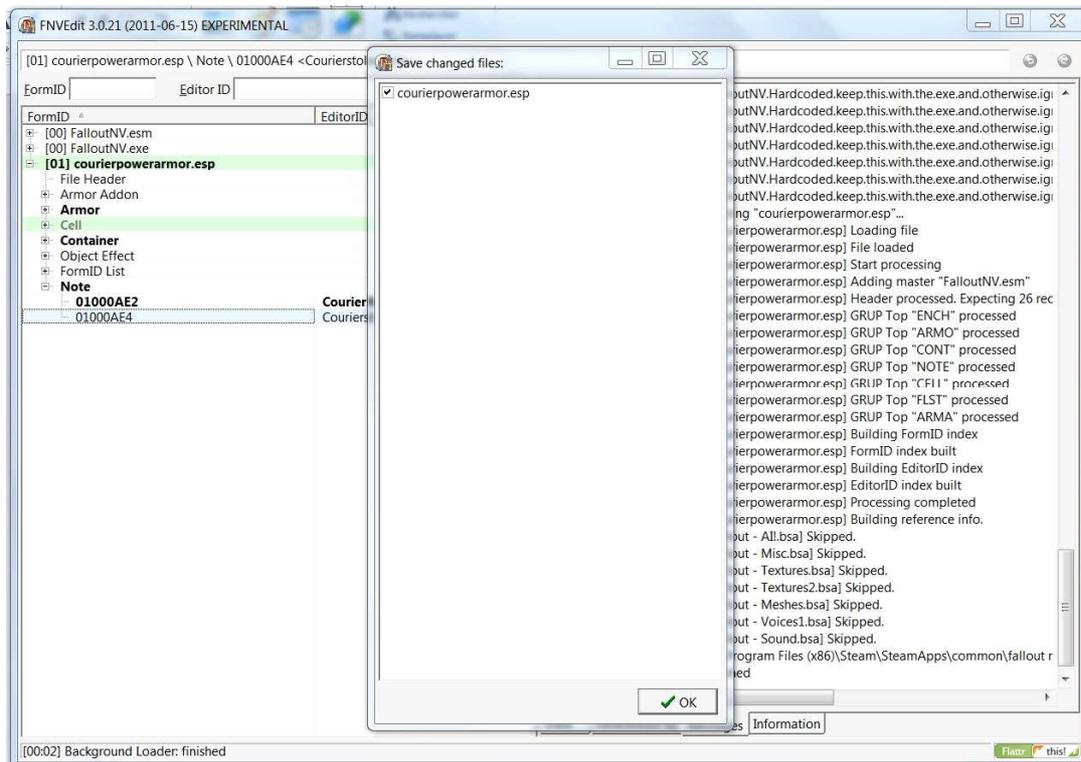


Il ne vous reste plus qu'à traduire le texte par vous-même ou avec un programme de traduction (pour ceux qui ont des lacunes en anglais).

Même principe que pour le reste pour mettre votre texte en français, clique droit/edit/changer le texte/valider.

### i/Enregistrement :

Pour enregistrer votre travail, il suffit de cliquer sur la croix de fermeture du log, vous allez avoir cette fenêtre :



Cliquez sur "OK" et voilà, vous avez un mod en FULL FR.

La prochaine fois, je vous ferai un TUTO sur un GROS mod car là, c'est de la rigolade.... :)