

Taduire avec FNVedit

par Maga83

(ce tuto marche aussi pour TESedit, F3edit)

1/ Téléchargez le log sur :

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

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 clique :

@ FNVEdit 3.0.21 (2011-06-15) EXPERIMENTAL	Revenue a	
	Master/Plugin Selection	00
<u>E</u> ditor ID	FF_Trophys.esp	gram Files (x86)\Steam\SteamApps\common\fallout ne
FormID ⁴	♥ FLArmory.esp Atomic Wrangler Suite Fix.esp ♥ Dan's Presidential Upgrade.esp ♥ Dan's Presidential Upgrade.esp ♥ Buena Vista.esp ♥ Hiddout/Suit.esp ■ RedRockNanch.esp ♥ The New Bison Steve Hotel.esp ♥ When Worlds Collide.esp ♥ Uucky3MarkerV3.esp ♥ Lucky3MarkerV3.esp ♥ Lucky3MarkerV3.esp ♥ DeadMoneyCutOff.esp ■ FalloutWVCheatTerminal.esp ♥ SaveCass.esp ♥ MB2.esp ♥ MB2.esp ♥ MB2.esp ♥ ASG.esp ♥ M82.esp ♥ ASG.esp ♥ ReStsetbuitMkLesp ♥ RestStautSuitMkLesp ♥ RCSS.esp ♥ Reg Shui NV.esp ■ Level Cap 100.esp ♥ KardsPCCAL.esp ♥ Vault_34.better_reactor.esp ♥ Vault_34.better_reactor.esp ♥ Vault_34.better_reactor.esp	My Games/FalloutNV/Plugins.fnviewsettings s/Pc/AppData/Local/FalloutNV/Plugins.txt
Loading active plugin list: C:\Users\Pc\AppData\Local\Fallout	NV\Plugins.txt	🛛 🛛 🖓 Barr 🧨 this!

Vous allez avoir ce tableau :

EormID Editor ID			[00:02] Background Loader: [FalloutNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherw
FormID A (IO) FalloutNV.esm (IO) FalloutNV.exe (IO1) courierpowerarmor.esp (IO1) courierpowerarmor.esp	EditorID	Name	00:02] Background Loader: [FalloutNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherw 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] Header 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] Adding master "FalloutNV.esr 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "ENCH" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "CNT" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "AMM" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "CNT" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "CNT" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "CNT" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] GRUP Top "ANA" processed 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] Building EditorID index 00:02] Background Loader: [courierpoweramor.esp] Building EditorI

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

FNVEdit 3.0.21 (20)	11-06-15) EXPERIMENTAL	1	formation of			
	_					0 0
EormID	Editor ID			[00:02] Backgr	round Loader: [FalloutNV.Harde	coded.keep.this.with.the.exe.and.otherwise.ig
FormID A + (00) FalloutNVes 000 FalloutNVes (01) FolloutNVes File Header Armor Addon Cell Container Object Effect FormID List Note	m e rarmor.esp	EditorID	Name	00:02 Backgr 00:02 Backgr <td>round Loader: [FalloutNV.Hardd round Loader: [courierpoweran round Loader: [Fallout - Missb round Loader: [Fallout - Missb round Loader: [Fallout - Voices round Loader: [Fallout - Sund, round Loader: [Fallout - Sund, round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File</td> <td>coded keep.this.with.the exe and otherwise.ig coded keep.this.with.the exe and otherwise.ig poweramor.esp? mor.esp] Loading file mor.esp] File loaded mor.esp] Start processing moresp] Adding master "FallouttV.esm" moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CALT" processed moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding reference info.] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. sz (s86)\Steam\SteamApps\common\fallout r</td>	round Loader: [FalloutNV.Hardd round Loader: [courierpoweran round Loader: [Fallout - Missb round Loader: [Fallout - Missb round Loader: [Fallout - Voices round Loader: [Fallout - Sund, round Loader: [Fallout - Sund, round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File round Loader: [ChProgram File	coded keep.this.with.the exe and otherwise.ig coded keep.this.with.the exe and otherwise.ig poweramor.esp? mor.esp] Loading file mor.esp] File loaded mor.esp] Start processing moresp] Adding master "FallouttV.esm" moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CONT" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CNCH" processed moresp] GRUP Top "CALT" processed moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding FormID index moresp] Stalliding reference info.] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. szbas] Skipped. sz (s86)\Steam\SteamApps\common\fallout r
100:021 Background L	oader finished					Flatte (this!

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.

[01] courierpowerarmor.esp \ File He	ader		06
EormID Editor ID			[01] courierpowerarmor.esp
FormID FormID FormID FormID FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId FormId F	EditorID Name	Record Header Signature - Record Flags - FormID HEDR - Header	TES4 NULL - Null Reference [00000000]
Armor Addon Armor Addon Cell Container Object Effect FormID List Note		Number of Records Next Object ID CNAM - Author SNAM - Description Master Files Master File Master File	26 4996 FallouthV.esm
		SCRN - Screenshot	

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)

M FNVEdit 3.0.21 (2011-06-15) EXPER	MENTAL	
[01] courierpowerarmor.esp \ Armor	Addon	00
EormID Editor ID		
EormID FormID FormID FormID FormID FormID and the second secon	EditorID Name Courierpack CourierArmorRightHand CourierArmorLeftHand	ation
[00:02] Background Loader: finished	,,	Flattr / this!

c/ Armor

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

(Cliquez sur + pour avoir les détails)

01] courierpowerar	mor.esp \ Armor \ 01000A	DD < MythicPowerArmo	orCourier>		Θ
ormID	Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
ormID FormID FormID	sm xe	EditorID	Name	Record Header Signature Record Flags FormID	ARMO MythicPowerArmorCourier "Courier 6 Power Armor" [AR
File Header File Header Armor Addon Armor 01000ADD 01000ADE Container Object Effect FormID List Note		MythicPowerAr MythicCourierH	Courier 6 Powe Courier 6 Powe	EDID - Editor ID OBND - Object Bou - Corner #0 - X - Z - Z - Corner #1 - X - Y - Z - FULL - Name SCRI - Script ETM - Object Effect	MythicPowerArmorCourier MythicPowerArmorCourier
				Biped Flags Upper Body General Flags Power Armor Heavy Male biped model MODL - Model Fi MODS - Alternate	Upper Body Upper Body Power Armor, Heavy Power Armor Heavy Iterame Trextue and the state of the
				Male world model Male world model - MOD2 - Model FI - MOD2 - Alternate ICON - Male icon fil MICO - Male mico fi - Female biped mode - Female world mode - Female world mode ICO2 - Female icon MIC2 - Female mico BMCT - Radjoll Cor BMCT - Resterenced View Referenced	Mode Interface\lcons\PipboyImages\Apparel\power_armor.dds Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImages_small\Glow Interface\lcons\PipboyImag

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"

01] courierpowerarmor.esp \ Armor \ 0100	0ADD <mythicpowerarmo< th=""><th>orCourier></th><th></th><th>0</th></mythicpowerarmo<>	orCourier>		0
ormID Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
ormID ▲ [00] FalloutNV.esm [00] FalloutNV.exe [01] courierpowerarmor.esp [11] courierpowerarmor.esp File Header # Armor Addon 01000ADD 01000ADD 0 01000ADE © Container	EditorID MythicPowerAr MythicCourierH	Name Courier 6 Powe Courier 6 Powe	Record Header Signature Record Flags FormID DID - Editor ID OBND - Object Bounds Corner #0 X Y Z Corner #1	ARMO MythicPowerArmorCourier "Courier 6 Power Armor" [AR MythicPowerArmorCourier 0 0 0
Object Effect FormID List Note			FULL - Name SCRI - Script	0 0 Courier 6 Power Armor
			BMDT - Biped Data Biped Flags Upper Body General Flags Power Armor Heavy	Upper Body Upper Body Power Armor, Heavy Power Armor, Heavy Heavy
			Male biped model MODL - Model Filename MODS - Alternate Textu MODD - FaceGen Mode	mythiccouriergear\courierpowerarmorcomplete.nif
			Male world model MOD2 - Model Filename MO2S - Alternate Textur	mythiccouriergear\courierarmorgo.nif
			ICON - Male icon filename MICO - Male mico filename Female biped model Female world model	Interface\Icons\PipboyImages\Apparel\power_armor.dds Interface\Icons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow.
			MC2 - Female Icon Filena MIC2 - Female mico filena BMCT - Ragdoll Constraint REPL - Repair List BIPL - Biped Model List	RagdollConstraint\defaultrdt RepairPowerArmor [FLST:00075213] Courierpowerarmro [FLST:01000DC6] Podu Marc

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 :

FormID	Editor ID			[
,ennue	guitorio	1	1	Record Header	[01] counerpowerarmonesp
ormID // [00] FalloutNV.esm		EditorID	Name	Signature	ARMO
[00] FalloutNV.exe				FormID	MythicPowerArmorCourier "Courier 6 Power Armor" [AR
[01] courierpowerar	mor.esp			EDID - Editor ID	MythicPowerArmorCourier
File Header				OBND - Object Bounds	
+ Armor Addon				Corner #0	
AIMOI		MathicDowerAr	Courier & Douro	- X	0
01000ADD		MythicPowerAl	Courier 6 Powe	- Y	0
+ Cell		wythecountern.	. counter o rowe		0
T Container				Corner #1	
Object Effect				X	0
FormID List				Y Y	0
				Z	0 Couries 6 Devues Armen
			Edit Value	X	Courier 6 Power Armor
					EnchCourierArmor "Courier 6 Power Armor" [ENCH:01000
			Plance change the	and the second s	EnclosurerAnnor Council of Ower Annor Terrer. 101000.
			Flease change the	value.	Upper Body
			Courier 6 Power	Armor	Upper Body
					Power Armor, Heavy
			ОК	Cancel	Power Armor
					Heavy
			<u></u>	Male biped model	
				MODL - Model Filename	mythiccouriergear\courierpowerarmorcomplete.nif
				MODS - Alternate Textu	
				- MODD - FaceGen Mode.	
				Male world model	
				MOD2 - Model Filename	mythiccouriergear\courierarmorgo.nif
				- MO2S - Alternate Textur.	
				ICON - Male Icon filename	Interface\icons\PipboyImages\Apparei\power_armor.dds
				MICO - Male mico mename	Interface\icons\PipboyImages_smail\Apparei_smail\giow.
				Female world model	
				ICO2 - Female icon filena	
				MIC2 - Female mico filena	
				BMCT - Randoll Constraint	RandollConstraint\default.rdt
				REPL - Repair List	RepairPowerArmor (FLST:00075213)
				BIPL - Biped Model List	Courierpowerarmro [FLST:01000DC6]
				ETVD Equiptment Turo	Pody Woor
				Manuel Referenced By Me	ssages Information

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 :

[Editor ID			[r	9
ormuD	Editor ID			-	[01] courierpowerarmor.esp
ormID formID formID		EditorID	Name	Record Header Signature	ARMO
[00] FalloutNV.exe				FormID	MythicPowerArmorCourier "Courier 6 Power Armor" [AR
File Header	monesp			EDID - Editor ID	MythicPowerArmorCourier
Armor Addon				OBND - Object Bounds	
Armor				Conter #0	0
01000ADD		MythicPowerAr	Courier 6 Powe		0
01000ADE		MythicCourierH	Courier 6 Powe	7	0
Cell				Comment #1	U
Container				Corner #1	0
Object Effect				X	0
FormID List				<u>Y</u>	0
Note				Z	0
			Edit Value	X	Courier 6 Power Armor
					EnchCourierArmor "Courier 6 Power Armor" [ENCH:01000.
			Please change the	value:	
		Armure assistée o	du Courrier 6	Upper Body	
					Upper Body
					Power Armor, Heavy
			UK UK		Power Armor Heavy
			C	II Male biped model	
				MODL - Model Filename	mythiccouriergear\courierpowerarmorcomplete.nif
				MODS - Alternate Textu	
				MODD - FaceGen Mode	
				Male world model	
				MOD2 - Model Filename	mythiccouriergear\courierarmorgo.nif
				MO2S - Alternate Textur.	
				ICON - Male icon filename	Interface\Icons\PipbovImages\Apparel\power armor.dds
				MICO - Male mico filename	Interface\Icons\PipbovImages small\Apparel small\glow.
				Female biped model	
				Female world model	
				ICO2 - Female icon filena	
				MIC2 - Female mico filena	
				BMCT - Ragdoll Constraint	RagdollConstraint\default.rdt
				REDL - Repair List	RepairDowerArmor [ELST:00075212]
				RIDL - Riped Model List	Courierpowerarmro [ELST:00073215]
				ETVD Equiptmont Tuno	Pody Woor

- 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 :

					٥
ormID	Editor ID		1		[01] courierpowerarmor.esp
armID 4	1.	EditorID	Namo	Record Header	
[00] FalloutNV.esm [00] FalloutNV.exe [01] courierpowera	rmor.esp	Lanond	Name	Signature Record Flags FormID	ARMO MythicPowerArmorCourier "Armure assistée du Courrier 6.
File Header Armor Addon				OBND - Object Bounds	mythicPowerArmorCourier
Armor 01000ADD 01000ADE		MythicPower	Armure assist	- X - Y	0 0
Cell Container		wythiccounern	Courier o Powe	Corner #1	0
Object Effect FormID List				Y Y	0
Note				FULL - Name	Armure assistée du Courrier 6
				SCRI - Script	
				EITM - Object Effect BMDT - Biped Data Biped Flags Upper Body General Flags - Power Armor - Heavy	EnchCourierArmor "Courier 6 Power Armor" [ENCH:01000. Upper Body Dower Armor, Heavy Power Armor Heavy
			Male biped model - MODL - Model Filename - MODS - Alternate Textu MODD - FaceGen Mode	mythiccouriergear\courierpowerarmorcomplete.nif	
		Male world model - MOD2 - Model Filename - MO2S - Alternate Textur	mythiccouriergear\courierarmorgo.nif		
				ICON - Male icon filename MICO - Male mico filename Female biped model	Interface\Icons\PipboyImages\Apparel\power_armor.dds Interface\Icons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow.
				ICO2 - Female icon filena MIC2 - Female mico filena BMCT - Rapdoll Constraint	Randoll/Constraint\default.rdt
				REPL - Repair List BIPL - Biped Model List	RepairPowerArmor [FLST:00075213] Courierpowerarmro [FLST:01000DC6]
				Defensed Du Mar	The second se

Options :

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

EormID Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
FormID A	EditorID	me	SCPL - Name	Armure assistee du Courrier o
[00] FalloutNV esm	Contorio (ritari	10	FITM - Object Effect	EnchCourierArmor "Courier 6 Power Armor" (ENCH:01000
[00] FalloutNV eve			BMDT - Bined Data	energoanen annor councilor on en annor (enternor oco
[01] courierpowerarmor esp			Bined Flags	Upper Body
File Header			Upper Body	Upper Body
+ Armor Addon			General Flags	Power Armor Heavy
- Armor			Power Armor	Power Armor
01000ADD	MythicPower. Arm	mure assist	Heavy	Heavy
01000ADE	MythicCourierH Cou	urier 6 Powe	Male biped model	
E Cell	injunecounternin cou		MODI - Model Filename	mythiccouriergear\courierpowerarmorcomplete.nif
Container			MODS - Alternate Textu	
Object Effect			MODD - FaceGen Mode	
FormID List			Male world model	
Note			MOD2 - Model Filename	mythiccouriergear\courierarmorgo.nif
			MO2S - Alternate Textur	
			ICON - Male icon filename	Interface\Icons\PipbovImages\Apparel\power_armor.dds
			MICO - Male mico filename	Interface\Icons\PipbovImages small\Apparel small\glow
			Female biped model	
			Female world model	
			ICO2 - Female icon filena	
			MIC2 - Female mico filena	
			BMCT - Ragdoll Constraint	RagdollConstraint\default.rdt
			REPL - Repair List	RepairPowerArmor [FLST:00075213]
			BIPL - Biped Model List	Courierpowerarmro [FLST:01000DC6]
			ETYP - Equiptment Type	Body Wear
			YNAM - Sound - Pick Up	UIItemsClothingUp [SOUN:0001954D]
			ZNAM Seand Drop	UIItemsClothingDown [SOUN:0001954E]
		/	DATA - Data	
		1	Value	1000
			Health	1000
			Weight	45.000000
			DIVAM	
			AR	0.000000
			Flags	
			- DT	23.000000
			- 7	00 00 00 00
			BNAM - Overrides Animati	No
			Animation Sounds	
			INAM - Anmation Sounds	ArmorHeavyAudioTemplate "ArmorHeavyAudioTemplat
				and a second second

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 :

[] courierpowerarmor.esp	Armor \ 01000ADE <mythiccourie< th=""><th>rHelmet></th><th></th><th>0</th></mythiccourie<>	rHelmet>		0
mID Ec	ditor ID			[01] courierpowerarmor.esp
mID E (00) FalloutNV.esm (00) FalloutNV.esm (01) FalloutNV.esm (01) FalloutNV.esm (01) courierpowerarmor File Header Armor Addon Armor Addon OtooADE Cell Container Object Effect FormID List Note	itior ID EditorID .esp MythicPow MythicCour	Name er Armure assist erH Courier 6 Powe	Record Header Signature Record Flags FormID EDID - Editor ID OBND - Object Bounds Corner #0 X Y Z FULL - Name SCRI - Script EITM - Object Effect BMDT - Biped Data Biped Flags Head Hair Headband Hat	[01] courierpowerarmor.esp ARMO MythicCourierHelmet "Courier 6 Power Helmet" [ARMO:0. MythicCourierHelmet 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
			General Flags - Wask - General Flags - Power Armor Male biped model - MODL - Model Filename	Eye classes Mask Power Armor Power Armor mythiccouriergear\helmet.nif
			MODS - Alternate Textu MODD - FaceGen Mode Male world model MOD2 - Model Filename MO2S - Alternate Textur ICON - Male icon filename	mythiccouriergear\powerarmorhelmetgo.nif Interface\Icons\Pipboy/Images\Apparel\apperal_power_a
			MICO - Male mico filename Female biped model Female world model ICO2 - Female icon filena	Interface\[cons\PipboyImages_small\Apparel_small\qlow.

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 :

01] courierpowerarmor.es	> \ Armor \ 01000ADE <mythiccourierhel< th=""><th>met></th><th></th><th>0</th></mythiccourierhel<>	met>		0
ormID	Editor ID			[01] courierpowerarmor.esp
ormID A [00] FalloutNV.esm [00] FalloutNV.exe [01] courierpowerarm File Header	EditorID	Name	Record Header Signature Record Flags FormID EDID - Editor ID	ARMO MythicCourierHelmet "Casque assisté du Courrier 6" [AR MythicCourierHelmet
Armor Addon Armor Addon Armor Ol000ADD Ol000ADE Cell Container Object Effect FormID List	MythicPower MythicCourier	Armure assist Casque assisté	OBND - Object Bounds - Comer #0 - X - Y - Comer #1 - X - Y - Y - 7	0
B Note			FULL - Name	Casque assisté du Courrier 6
			ETTM - Object Effect BMDT - Biped Data Biped Flags - Head - Hair - Headband - Hair - Eye Glasses - General Flags - Power Armor Male biped model	EnchCourierHelm "Courier 6 Helmet" [ENCH:01000AE0] Head, Hair, Headband, Hat, Eye Glasses, Mask Head Hair Headband Hat Eye Glasses Mask Power Armor Power Armor
			MODL - Model Filename MODS - Alternate Textu MODD - FaceGen Mode Male world model MOD2 - Model Filename	mythiccouriergear\helmet.nif mythiccouriergear\powerarmorhelmetgo.nif
			MO2S - Alternate Textur ICON - Male icon filename MICO - Male mico filename Female biped model Female world model ICO2 - Female nicon filena MIC2 - Female mico filena	Interface\Icons\PipboyImages\Apparel\apperal_power_a Interface\Icons\PipboyImages_small\Apparel_small\glow

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

d/ Cell

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

(Cliquez sur + pour avoir plus de détails)

Vous allez avoir cette fenêtre :

	11-06-15) EXPERIMENTAL		-					
1] courierpowerarr	mor.esp \ Cell						Ø	2
ormID	Editor ID							
ormID 🔺		EditorID	Name					
(00) FalloutIV.ex (01) FalloutIV.ex (01) FalloutIV.ex File Header Armor Addon Gell & Cell & Container Container & Object Effect & FormD List Note	m e crarmor.esp							
				View	Messages Inform	nation		

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

	-
ik 6 \ Sub-Block 8	
EditorID Name	

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

cette fenêtre, soit :

.] courierpowerarmor.	sp \ Cell \ Block 6 \ Sub-Block 8 \ 0008Dl	UFA <incrptisonbioch< th=""><th><a></th><th></th><th>0</th></incrptisonbioch<>	<a>		0
mID	Editor ID			[00] FalloutNV.esm	[01] courierpowerarmor.esr
ana ID i	EditorID	Nama	Record Header		1
(00) FalloutNIV orm	Editorid	IName	Signature Signature	CELL	CELL
[00] FallouthV.esh			Record Flags		
[00] Falloutinv.exe	nor or n		FormID	NCRPrisonBlockA "Cellule	NCRPrisonBlockA "Cell Blo
Eilo Hondor	nor.esp		EDID - Editor ID	NCRPrisonBlockA	NCRPrisonBlockA
Armor Addon			FULL - Name	Cellule bloc A	Cell Block A
Armor			DATA - Flags	Is Interior Cell, Public place	Is Interior Cell, Public place
Cell			Is Interior Cell	Is Interior Cell	Is Interior Cell
Block 6			Public place	Public place	Public place
Sub-Block 8			XCLC - Grid		
	NCRPrisonBlo	Cell Block A	XCLL - Lighting		
Container	: INCAPTISONDIO	CON DIOCK A	Ambient Color		
Object Effect			Red	47	47
FormID List			Green	70	70
Note			Blue	69	69
Note			Directional Color		
			Red	0	0
			Green	0	0
			Blue	0	0
			Fog Color		
			Red	36	36
			Green	35	35
			Blue	28	28
			Fog Near	100.000000	100.000000
			Fog Far	1600.000000	1600.000000
			Directional Rotation XY	0	0
			Directional Rotation Z	0	0
			Directional Fade	1.000000	1.000000
			Fog Clip Dist	1700.000000	1/00.000000
			Fog Power	1.000000	1.000000
			IMPF - Footstep Materials		
			Light Template		
			LTMP - Template	NCRCFInterior [LGTM:0017	NCRCFInterior [LGTM:0017
			LNAM - Inherit	Ambient Color, Directional	Ambient Color, Directiona
			Ambient Color	Ambient Color	Ambient Color
			Directional Color	Directional Color	Directional Color
			Fog Color	Fog Color	Fog Color
			Fog Near	Fog Near	Fog Near
			•	III	1

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 :

01] courierpowerarmor.esp \ Cell \	Block 6 \ Sub-Block 8 \ 0008D0FA <ncrprisor< th=""><th>BlockA></th><th></th><th>Ø</th></ncrprisor<>	BlockA>		Ø
ormID Editor IE	D		[00] FalloutNV.esm	[01] courierpowerarmor.esp
Editor II cmlD ▲ (00) FallouthV.esm (00) FallouthV.exe (01) FallouthV.exe (01) Courierpowerarmor.esp File Header Armor Addon Armor Addon Armor Addon Cell Block 6 ⊕ Container ⊕ Object Effect ⊕ FormD List ⊕ Note	D EditorID Name	Record Header Signature Signature Record Flags FormID EDID - Editor ID FUIL - Name DATA - Flags DATA - Flags Is Interior Cell Public place XCLC - Grid XCLC - Grid XCLC - Grid CCLC - Grid Fille Green Blue Correctional Color Field Green Green Blue Field Green Blue Field Green Blue Field Green Fille Field Green Fille Field Fi	[00] FalloutNV.esm CELL NCRPrisonBlockA Cellule bloc A Cellule bloc A Is Interior Cell, Public place Is Interior Cell Public place 47 70 69 0 0 0 0	[01] courierpowerarmor.esp CELL NCRPrisonBlockA "Cell Blo NCRPrisonBlockA Cell Block A Is Interior Cell, Public place Is Interior Cell Public place 47 70 69 0 0 0 0
		- Red - Green - Blue - Foq Near - Foq Far - Directional Rotation XY - Directional Rotation Z - Directional Fade - Foq Clip Dist - Foq Ower	36 35 28 100.000000 1600.00000 0 0 1.00000 1700.00000 1.000000	36 35 28 100.000000 1600.00000 0 1.000000 1700.000000 1.000000
		IMPF - Footstep Materials Light Template LTMP - Template LTMP - Template LMAM - Inherit Ambient Color Directional Color Fog Color Fog Near	NCRCFInterior [LGTM:0017 Ambient Color, Directional Ambient Color Directional Color Foq Color Foq Near	NCRCFInterior [LGTM:0017 Ambient Color, Directional Ambient Color Directional Color Foq Color Foq Near

Pour obtenir :

01] courierpowerarmo	r.esp \ Cell \ Block 6 \	Sub-Block 8 \ 0008D0	FA <ncrprisonblock< th=""><th>4></th><th></th><th>0</th></ncrprisonblock<>	4>		0
ormID	Editor ID			1	[00] FalloutNV.esm	[01] courierpowerarmor
ormID A		EditorID	Name	Record Header		
(001 FalloutNI) (acm		Editorid	Indifie	Signature	CELL	CELL
[00] FallouthV.esm				Record Flags		
[01] couriernewer	armor orn			FormID	NCRPrisonBlockA "Cellule	NCRPrisonBlockA "Cellule
File Header	armor.esp			EDID - Editor ID	NCRPHISONDIUCKA	NCREvicenRlackA
+ Armor Addon				FULL - Name	Cellule bloc A	Cellule bloc A
+ Armor				DATA - Flags	15 Interior Cell Public place	Is laterior Cell, Public place
E Cell				Is Interior Cell	Is Interior Cell	Is Interior Cell
E Block 6				Public place	Public place	Public place
E Sub-Block	8			XCLC - Grid		
₽ 0008D0	FA	NCRPrisonBlo	Cellule bloc A	XCLL - Lighting		
Container	1.1.1.1			Ambient Color		1.00
Object Effect				Red	4/	4/
+ FormID List				Green	/0	/0
■ Note				Blue	69	69
- 11010				Directional Color		
				Red	0	0
				Green	0	0
				Blue	0	0
				Fog Color	26	27
				- Keu	30	30
				Green	30	30
				Blue	20	20
				Fog Near	100.000000	100.000000
				Pigertianal Detation 20/	1600.000000	1600.000000
				Directional Rotation XY	0	0
				Directional Rotation Z	1 000000	1 000000
				Eog Clip Dist	1700 00000	1700.00000
				Fog Dowor	1 00000	1,000000
				IMPE - Footstep Materials	1.000000	1000000
				Light Template		
				ITMP - Template	NCRCEInterior ILGTM:0017	NCRCEInterior ILGTM0017
				INAM - Inherit	Ambient Color Directional	Ambient Color Directional
				Ambient Color	Ambient Color	Ambient Color
				- Directional Color	Directional Color	Directional Color
				Fog Color	Fog Color	Fog Color
				Fog Near	Fog Near	Fog Near
						r e
						•

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 Courrier 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 :

01] courierpowerarm	or.esp \ Container \ 010	000AE6 <couriercrate></couriercrate>			0
ormID	Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
Image: Second	rarmor.esp	EditorID CourierCrate	Name	Record Header Signature Record Flags FormID DDID - Editor ID OBND - Object Bounds Comer #0 - X - Y - Z - Comer #1 - X - Y - Z FULL - Name Model MODL - Model Filename	CONT CONT CourierCrate "Caisse volée de caravan" [CONT:01000AE6] CourierCrate -22 -21 0 22 21 34 Caisse volée de caravan Clutter/Office/MetalBox01.NIF
				MODS - Attack Fexture MODS - Attack Fexture SCRI - Script Items Them CNTO - Item Fitem COED - Extra Data Tem COUD - Item Fitem COUD - Item Fitem COUD - Extra Data Tem COUD - Item Fitem Fitem COUD - Item Fitem Fitem	MythicPowerArmorCourier "Armure assistée du Courrier 6 1 MythicCourierHelmet "Casque assisté du Courrier 6" [AR 1
				CNTO - Item - Item - Count - Count - Count - Count - Count - Count - Count - Count - Flags - Flags	CourierNote "To Courier 6:" [NOTE:01000AE2]

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

01] courierpowerarm	or.esp \ Container \ 01000AE6 <courier< th=""><th>Crate></th><th></th><th>0</th></courier<>	Crate>		0
ormID	Editor ID			[01] courierpowerarmor.esp
ormID * O(0) FalloutNV.esm (00) FalloutNV.esm (00) FalloutNV.esm (01) conierpowe File Header Armor Addon Armor Cell Container 01000AE6 Object Effect FormID List	rarmor.esp	Name	Record Header Signature Record Flags FormID EDID - Editor ID OBND - Object Bounds Corner #0 - Y - Z - Corner #1 - X - Y	CONT COUTIECTATE "Caisse volée de caravan" [CONT:01000AE6 CourierCrate -22 -21 0 22 21
			Model MODL - Model Filename MODD - Alternate Textu MODD - FaceGen Mode SCR1 - Script Items Items CNT0 - Item COED - Extra Data COED - Extra Data Item COED - Item COED - Item	Clutter\Office\MetalBox01.NJF MydwcPowerArmorCourier "Armure assistée du Courrer 1 MythicCourierHelmet "Casque assisté du Courrier 6" [AB
			COLD - Extra Data - COUN - COLD - Extra Data - Item - CNTO - Item - Count - Count - Count - Count - Count - Count - Destructable DATA - - Flags - Whicher	1 CourierNote "To Courier 6:" [NOTE:01000AE2]

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 cracher 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) :

1] courierpowerarmor.esp \ Note \ 01000	0AE2 <couriernote></couriernote>			0
rmID Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
mtD1Editor ID mtDEditor ID [00] FallouthV.esm [00] FallouthV.ese [01] courierpowerarmor.esp File Header # Armor Addon # Container # Container # Container # Container # FormID List # Note - 01000AE2 - 01000AE4	EditorID CourierNote Courierstolenn	Name To Courier 6: Look what we f	Record Header Signature Record Flags FormID DDD - Editor ID OBND - Object Bounds - Corner #0 - Y - Y - Z - Corner #1 - X - Y - Z - Corner #1 - X - Y - Z - Corner #1 - X - Y - Z - Corner #1 - N - Y - Z - Corner #1 - Corner #1 - S - Y - Z - Corner #1 - Corner #1 - Corner #1 - S - Source for the source of	[01] courierpowerarmor.esp NOTE CourierNote "To Courier 6:" [NOTE:01000AE2] CourierNote 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1

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

	AE2 <couriernote></couriernote>			0
ormID Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
ormID / Editor ID FormID / (10) FalloutIVV.esm (10) FalloutIVV.esm (1	EditorID CourierNote CourierStolenn	Name To Courier 6: Look what we f	Record Header Signature Record Flags FormID EDID - Editor ID OBND - Object Bounds Corner #0 - Y - Y - Z - Corner #1 - X - Y - EULL - Name MoDD - Model Filename - MODD - Alcenate Texture - MODD - Large Icon Filena MODD - Saudi Icon Filena MCO - Smail Icon Filena MICO - Smail Icon Filena MAM - Sound - Prop DATA - Type Quests XNAM - Seuder / Topic Text SNAM - TEXTE	[01] courierpowerarmor.esp NOTE CourierNote CourierNote CourierNote Courier 6: [NOTE:01000AE2] CourierNote Courier 6: Co

Pour le Titre :

01] courierpowerarm	or.esp \ Note \ 01000A	E2 <couriernote></couriernote>			0
ormID	Editor ID				[01] courierpowerarmor.esp
ormID FormID + [00] FalloutNV.ese [01] courierpowe File Header Armor Addon Cell Container Object Effect FormID List O1000AE2 01000AE4	Editor ID	EditorID	Name Pour le Courri Look what we f	Record Header - Signature - Record Flags FormID EDID - Editor ID OBND - Object Bounds - Corner #0 - X - Z - Corner #1 - Y - Z FULL - Name Model - MODD - Alternate Textu. - MODD - FaceGen Mode. Icon - Licon Fleaname MICO - Small Icon filena. MICO - Small Icon filena. MICM - Sound - Pick Up ZNAM - Sound - Pick Up ZNAM - Texture TNAM - Text / Topic - SNAM - Sound / NPC	[01] courierpowerarmor.esp NOTE CourierNote "Pour le Courrier 6" [NOTE:01000AE2] CourierNote 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 <

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 :

E FOILID Z	Editor ID				
2	Editor ID		Record Header	[01] courierpowerarm	or.esp
CourierNote "Pour le Courrier 6" It	NOTE:01000AE2I\TNAM - Text / Topic\Text\	the second second		_ 0 X	
			Record Fase		tier 6" INOTE:01000AE21
12:20pm Hey 6, (yeah it's your nick	name now)			^	ICTO [NOTEOTOORE2]
A house a large second s		and the second line is the second second line is 10		A and a first day when h	
Always knew you were thickneaded	If Me and the boys pooled some caps and g	Jot ya sometnin. It may not look ili	e much, but it's got tons o	r goodies inside. We r	
E.P.					
12:30pm "I am the punishment of (GodIf you had not committed great sins, Gr	od would not have sent a punishme	nt like me upon you." - Ge	nghis Khan	
The Manager and all the second of the second	An and the second se	the set is the issue of the true			
That's some coldblooded shit to sa	y to someone right before you drop a meta	I boot in their mouth. Just a sugge	stion.		
12:33pm "Justice belongs to those	who claim it, but let the claimant beware le	st he create new injustice by his clai	m and thus set the bloody	pendulum of revenge	01.NIF
Donnor made mo throw that in Vo	u know how ho is				
Donner made me unow mat m. To	a know now ne is.				act) Itoms) itom holoton dda
					gestitems/item_noiotap.ous
				· ·	
				2	our nickname now)Always kne
<					
O1] courierpowerarmor.esp					11
(01) courierpowerarmor.esp				<u>I</u> Close	
(01) courierpowerarmor.esp					1
([01] courierpowerarmor.esp				Close	
([[[[[[[[[<u><u>L</u>ose</u>	
(01) courierpowerarmor.esp				<u>Î</u> <u>C</u> lose	

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 :

01] courierpowerarmo	or.esp \ Note \ 01000AE4 <couriers< th=""><th>D 💮 Save changed files:</th><th></th></couriers<>	D 💮 Save changed files:	
ormID	Editor ID	Courierpowerarmor.esp	butNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherwise.ig
ormID +	Editor	D	putNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherwise.ig
[00] FalloutNV.esm			butNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherwise.ig
[00] FalloutNV.exe			putNV.Hardcoded.keep.this.with.the.exe.and.otherwise.ig
[01] courierpower	armor.esp		putinv.Hardcoded.keep.tnis.with.the.exe.and.otherwise.ig
Armor Addon			with W Hardcoded keep this with the eve and otherwise ig
Armor			ng "courierpowerarmor esp"
E Cell			tierpowerarmor espl Loading file
Container			ierpowerarmor.esp] Educing me
 Object Effect 			ierpowerarmor.esp] Start processing
+ FormID List			ierpowerarmor.esp] Adding master "FalloutNV.esm"
01000AF2	Court		ierpowerarmor.esp] Header processed. Expecting 26 re
01000AE4	Couri	rs	ierpowerarmor.esp] GRUP Top "ENCH" processed
			[ierpowerarmor.esp] GRUP Top "ARMO" processed
			ierpowerarmor.esp] GRUP Top "CONT" processed
			ierpowerarmor.esp] GRUP Top "NOTE" processed
			eierpowerarmor.esp] GRUP Top "CELL" processed
			erepowerarmor.esp] GRUP Top "FLST" processed
			vierpowerarmor.esp] GRUP Top "ARMA" processed
			[erpowerarmor.esp] Building FormID index
			[erpowerarmor.esp] Form[D index built
			ierpowerarmor.esp] Building EditoriD index
			lierpowerarmor.esp] Editorit/ Index Built
			tierpowerarmor.esp] Processing completed
			aut - All beal Skipped
			put - Misc.bsal Skipped.
			out - Textures.bsal Skipped.
			out - Textures2.bsa] Skipped.
			but - Meshes.bsa] Skipped.
			put - Voices1.bsa] Skipped.
			out - Sound.bsa] Skipped.
			rogram Files (x86)\Steam\SteamApps\common\fallout
			lied
			JOK I
			V VN

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.... :)