

# «The Elder Scrolls IV : Oblivion»

un jeu PC de Bethesda Softworks, a Zenimax Media Company

## Le guide du débutant

Un tutoriel pour la version du TES CS 1.2.404  
Document publié le dimanche 21 septembre 2008  
par la confrérie des traducteurs.

## A.) Bâtiments et Structures

### Leçon 1 : Le construction set

Introduction :

En premier lieu il faut télécharger le construction set à cette adresse : [Download](#)

Avant de lancer le construction set, lancez le jeu, chargez une de vos sauvegardes et sauvegardez deux à trois fois, cela peut toujours être utile quand vous moddez ou que vous activez / désactivez des modules téléchargés. Une fois dans le jeu allez jusqu'au village de Weye, il est localisé à l'extérieur de la cité impériale, à l'ouest de la place de Talos.

Regardez autour de vous, et vous verrez un pittoresque village avec quelques maisons et une auberge. Derrière vous les métiers à tisser impériaux. Approchez-vous de la porte de l'auberge, l'icône d'action pour y entrer apparaît, appuyez sur espace et entrez dans l'auberge...seulement l'action n'ouvre pas la porte pour révéler l'intérieur de l'auberge, mais elle vous téléporte à l'intérieur. Quand vous appuyez sur la barre d'espace, un écran de chargement se révèle, cet indice visuel indique le changement de cellules. En fait le jeu se compose de milliers de tableaux, les tableaux correspondent aux intérieurs de maisons, de caves, de mines, de villes...et dans un tableau (exemple : Tamriel) il y a plusieurs petits tableaux (exemple : des maisons...) Chaque tableau est indépendant, mais lié à d'autres et la porte est un portail entre deux tableaux (appelé aussi cellules), mais les portes ne sont pas les seuls portails.

Essentiellement, un bâtiment se compose de quatre murs et un toit. La porte reliant deux cellules entrent-elles. Les deux espaces ne sont pas dimensionnellement liés, donc un palais énorme peut être stocké dans un petite abri, ce serait un peu idiot.

**Note de conception : Maintenant que vous savez ce qu'il faut regarder, prenez des notes sur de bons emplacements pour y revenir plus tard, voir comment ils sont faits et comment les améliorer.**

(Dans une autre leçon nous verrons les cellules extérieurs et comment les changer, pour l'instant dans cette première leçon, nous allons juste se concentrer sur les cellules intérieures)

**Dans l'auberge de Weye, regardez le bar et les objets posés sur le comptoir, pour cette première leçon nous les modifierons.**

Sauvez le jeu et quittez Oblivion et lancez le construction set

Type de fichiers :

Dans la plupart des leçons nous nous intéresserons seulement à trois types :

« nom du fichier ».esm

« nom du fichier ».esp

« nom du fichier ».nif

Le premier type de fichier, appelé « **Elder scrolls master files** » ou « **.esm** », est celui qui provoque un changement. C'est le fichier principal d'oblivion (oblivion.esm situé dans la base de données d'oblivion (le Data). Le construction set sait où il se situe et le charge automatiquement quand il est lancé. La grande majorité des mods créés se servent du fichier « oblivion.esm ».

Il a aussi besoin d'un fichier appelé « **Elder scrolls PLUG-IN** » ou « **.esp** » (c'est le module que vous créez). A la création de votre mod, dans le construction set il ne faut pas cocher pas le nom d'un fichier de type .esp car la première fois que vous sauvegarderez, il vous demandera le nom que vous voulez attribuer à votre mod. Lors de votre prochaine sauvegarde, cela permettra au construction set d'écraser la première sauvegarde avec toutes les modifications établies. (Sinon le construction set écrasera automatiquement l'esp qui a été sélectionné.)

Le dernier type de fichiers dont nous aurons besoin, ce sont les informations sur tous les objets que vous ajoutez, ce sont des fichiers images appelés « **nif** » ou « **net immerse file** ». Le jeu connaît déjà des milliers d'objets, et on peut se servir de cette bibliothèque de fichiers images pour peupler notre monde. Pour un moddeur débutant, les fichiers nif déjà présent suffiront à la création d'un module. Plus tard nous verrons pour ajouter nos propres fichiers nif.

Les développeurs ont laissés des options d'ouvertures faciles pour des joueurs expérimentés, mais difficiles pour des néophytes comme nous. Ainsi voici ce que l'on doit faire à chaque fois que l'on utilise le construction set, on doit le laisser savoir que l'on veut travailler sur un fichier esp et un fichier esm.

Ouvrez le menu fichier et dans les options sélectionnez Data. Nous regarderons les autres options dans des leçons plus avancées. La boîte de dialogue du Data devrait alors s'ouvrir et le construction set devrait alors afficher tous les fichiers esm et esp présent dans le Data d'Oblivion. Si aucun module n'est installé sur votre ordinateur, alors la boîte de dialogue n'affichera que oblivion.esm, sinon, les modules ayant été installé seront affiché en-dessous d'oblivion.esm en fichier .esm ou .esp, cela dépend de la façon dont l'auteur du module l'a développé.

Pour choisir un fichier, il faut faire un double-clic dessus et il sera coché. Il est inutile de le faire sur oblivion.esm **SI** vous chargez un autre module car il est automatiquement chargé. Maintenant chargé juste oblivion.esm et laissé les autres, nous n'en aurons pas besoin pour le travail qui nous attend. Cliquez sur ok, une boîte de dialogue peut alors s'ouvrir pour signaler que vous n'avez pas sélectionné de fichiers actifs. Pour le moment ignorez-la. N'importe quels changements faits seront

stockés sur le construction set jusqu'à ce que vous sauvegardiez. Tous les informations changées ont un astérisque après leurs ID. Quand vous sauvegarderez, vous devrez dire au jeu de sauvegardez les informations dans les fichiers (**ne surtout pas sauvegardez sur oblivion.esm**). L'installation par défaut protège les fichiers originaux, donc vous ne pouvez pas les écraser. Par contre si vous voulez modifier un module sans changer de nom, vous devez le cochez dans la boîte de dialogue du Data dans le construction set. Quand vous sauvegarderez le module original sera alors écrasé. Oblivion.esm ne peut pas être sélectionné car cela vous empêche de violer les droits du jeu. (**Ne vous inquiétez pas si le chargement d'oblivion.esm est long, la vitesse varie en fonction de la puissance de l'ordinateur, il y a énormément de fichier à charger !**)

Le Construction Set :

Lorsque les modules sont chargées, 3 fenêtres sont à l'écran. Celle de gauche est la fenêtre des objets (object window), dans celle-ci s'afficheront toutes les ressources présentes sur le ou les esm sélectionné(s). Celle en bas à droite est la fenêtre des cellules (cell view window), il s'y affichera toutes les cellules (tableaux) présentes dans les esp et les esm sélectionnés, et celle en haut à droite est la fenêtre de rendu (render window) où s'affichera le paysage de la cellule, tout l'environnement créé dans la cellule... Ces trois fenêtres peuvent être fermées via le menu view.

### Object Window :

La fenêtre des objets contient une liste de toutes les ressources de base du jeu, plus les ressources ajoutées par les fichiers.esm et les fichiers.esp sélectionnés. Ceux-ci sont triés par catégories, en fonction de leur utilité dans le jeu (World Object / Static / Armor : Cette catégorie contient les objets fournissant une protection lors des combats.) Nous découvrirons chaque catégorie au fur et à mesure que nous les utiliserons. Les objets peuvent être édités mais pour l'instant nous les garderons tel quel.

### Cell View Window :

La fenêtre des cellules contient tout une liste des cellules et des mondes présents dans le jeu. A gauche c'est là que l'on sélectionne les cellules, et à droite c'est là que s'affiche les ressources présentes dans la cellule. (**Rappel : Une cellule c'est un emplacement, cela peut-être une chambre, une salle de bain...**)

Le menu déroulant à côté du mot World Space vous permet de choisir entre les cellules d'intérieures (Interior) ou les différentes cellules d'extérieures (Tamriel...) Prenez un petit moment pour passer d'une liste de cellule à une autre, pour voir comment elles sont triées, puis quand vous avez fini, choisissez la catégorie de cellule suivantes : Interiors.

Si vous cliquez sur la première cellule, d'ID : Abandoned Mine, et de nom : Mine abandonnée, vous devriez alors voir une liste d'objet (ressource) du côté droit. Ceux-ci sont tous les

objets présent dans la cellule de la mine abandonnée, c'est à dire tous les coffres, NPC, lit, pièce...présent lorsque vous visitez cette endroit dans le jeu.

Maintenant trouvez l'auberge wawnet (ID : WawnetINN Tavern), pour accélérer la recherche tapez la première lettre de l'ID de la cellule. Sélectionnez là, les ressources présentes dans la cellule vont alors s'afficher à droite. Maintenant double-cliquez, sur l'ID ou le nom de la cellule, qui va alors s'afficher dans la fenêtre de rendue (render window).

### Render Window :

Celle-ci vous permet de voir ce que vous créez, elle vous permet de placer les objets dans votre cellule et de les disposer comme bon vous semble. Quand l'auberge Wawnet va apparaître dans la fenêtre de rendue, normalement elle sera toute petite, dans un coin de la fenêtre. Pour remédier à ce problème il est utile de connaître quelques touches (qui vous seront bien sûr utiles pour tous les mods futurs que vous allez créer.)

### Bouger la caméra :

La caméra est votre seule vue sur la cellule, c'est pour cela que les manipulations qui vont être décrites ci-dessous vont vous être très utiles. Pour commencer cliquez sur la partie grisée de la fenêtre pour désélectionner, ou sinon appuyer sur D. Il faut toujours désélectionner avant d'effectuer une manipulation pour ne pas modifier des éléments de la cellule sans le vouloir.

Sélectionnez maintenant l'auberge dans la fenêtre, celle-ci va alors se trouver dans une boîte en 3D, celle-ci définit l'espace occupé par l'auberge en longueur, largeur et hauteur. Cet espace est utilisé dans la détection de collision et la physique Havok.

Note de conception : Un double-clic sur l'auberge vous permettra d'avoir des informations sur celle-ci. Tel que sa position : (En 3D) z représente la hauteur, y les ordonnées et x les abscisses, plus quelque renseignement sur la rotation qui sont normalement à 0 chacun, position par défaut de l'objet.

Pour déplacer la caméra, il suffit juste de presser la barre d'espace (Rester appuyé dessus) ou presser le bouton central de la souris et déplacer le curseur dans la fenêtre de rendue.

Note de conception : La touche A permet d'allumer ou d'éteindre l'éclairage de la cellule, cela peut-être utile lorsque l'on travaille sur une cellule d'intérieur, ça n'a aucune influence sur la lumière du jeu.

### Faire pivoter la caméra :

Pour faire pivoter la caméra sur un angle de 360° (Haut-Bas ; Gauche-Droite), il faut appuyer sur la touche Majuscule et bouger le curseur de la souris dans la fenêtre. Pour tourner autour d'un objet, sélectionnez-le puis relâchez tout et pivotez à l'aide de la touche Majuscule (/ \ Ne pas cliquer sur un autre bouton pendant que vous tournez la caméra.)

Note de conception : Pour recentrer la caméra lorsque vous avez fini, appuyez sur la touche C, le centrage se fait en fonction de l'objet sélectionné.

#### Zoomer :

Pour zoomer, il faut faire tourner la molette de la souris en avant ou en arrière pour avancer ou reculer, sinon pour plus de précision, il faut rester appuyer sur la touche V et avancer le curseur ou le reculer sur l'écran.

Note de conception : Pour avoir une vue du ciel, il faut légèrement reculer la caméra de l'objet ou du bâtiment et presser la touche T. Si c'est une maison à étage, la caméra peut être bloquée par les objets de l'étage.

#### Déplacer un objet :

D'abord pour ajouter un objet dans la cellule il faut le glisser de la fenêtre d'objet à la fenêtre de rendu. L'objet apparaîtra alors dans la fenêtre de rendu.

Ensuite pour déplacer l'objet de gauche à droite il faut cliquer sur l'objet et déplacer le pointeur de gauche à droite toujours en cliquant, même chose pour déplacer l'objet de haut en bas (Toujours sur un plan en 2D). Pour déplacer l'objet de haut en bas (Sur un plan 3D), il faut rester appuyer sur la touche Z (en référence à l'axe z). Pour faire tourner un objet il suffit juste de faire clic droit sur l'objet et de faire tourner le curseur autour de l'objet.

Note de conception : Pour déplacer un objet avec beaucoup de précision désactivez l'icône ressemblant à une grille dans la barre d'outils si celui-ci a été activé.

Déplacez un objet sur une table du premier étage...et voilà vous avez fait votre tout premier module, et ce module a pour but de déplacer un objet de l'auberge Wawnet, miraculeux, non ? Bon d'accord ce mod est très basique mais vous avez quand même modifié l'aspect du jeu, voilà la réelle utilité d'un mod.

Note de conception : Lorsque vous voulez déplacer un bâtiment sans avoir à déplacer les objets après, entourer le bâtiment à l'aide de la souris, puis déplacez. Si vous voulez déplacer que quelques objets, faites Ctrl et sélectionnez-les dans la fenêtre de rendu ou dans la fenêtre des cellules.

### Supprimer / Couper :

Sélectionnez un objet, et regardez quel objet vous avez sélectionné dans la fenêtre des cellules. Pour savoir quel objet vous avez sélectionné, double-cliquez dessus et regardez la case base object, recherchez alors ce mot dans la fenêtre des cellules (Colonne Object.) Quand vous l'aurez trouvé, double-cliquez et vous vous retrouverez alors avec l'objet positionné au centre de la caméra. Pour trouver l'objet vous pouvez aussi le supprimer à l'aide de la touche Suppr, il vous faudra alors chercher l'objet manquant, c'est une méthode assez longue.

Si vous voulez couper un objet, sélectionnez-le et faites Ctrl + X, ou allez dans le menu Edit et faites Cut Render, pour le copier faites Copy Render...

### Agrandir ou réduire :

Si vous voulez agrandir, ou réduire la taille d'un objet, bâtiment, sélectionnez le et pressez la touche S tout en déplaçant le pointeur dans la fenêtre et ne cliquant sur l'objet (Déplacez vers la gauche fera grandir l'objet et vers la droite le contraire).

### Faire des transformations utiles :

Pour finir cette leçon ajoutons nos propres objets. Nettoyez le bar de ses objets, si par malchance vous détruisez le bar ne vous affolez pas, faites Ctrl + Z pour annuler, pareil lorsque vous avez annulé quelque chose, et que l'envie vous prend de le laisser alors faites Ctrl + Y pour revenir, pour aller plus vite dans la barre d'outil cliquez sur la flèche allant vers la gauche pour annuler et l'autre pour le contraire.

### Ajout et positionnement d'objet :

Retournons à la fenêtre d'objet. Cela va vous permettre dans un difficile premier temps de vous retrouver dans cet immense labyrinthe, mais plus vous créez de mods, plus vous vous souviendrez des noms d'objets ayant été les plus utilisés (**Rappel : Les objets sont triés en fonction de leur utilité.**) Pour le moment nous allons nous servir de la section MiscItem, qui se trouve dans la section principale Item. La section MiscItem contient tous les objets du jeu n'ayant pas de valeur. Vous allez à nouveau voir une série d'objet, et vous vous sentirez perdu, la seule solution c'est la patience et l'expérience, plus vous créez de mods, mieux vous connaîtrez le Construction Set.

**Note de conception : Les objets qui commencent par MQ sont des objets de quêtes et sont à éviter.**

Pour l'instant concentrez-vous sur les objets liés à une classe économique. Souvent il possède le préfixe LowerClass ; MiddleClass ; UpperClass ; Lower ; Middle ; Upper. Maintenant trouvez un plateau de classe inférieure et laissez le tomber sur le bar (LowerClassPlate01). Pour rechercher l'objet, vous pouvez dérouler le menu ou bien allez dans Edit ; Find Text et vous tapez un mot (anglais) correspondant à l'objet que vous cherchez, après regardez ce qui a été trouvé dans les différentes catégories (il est malheureusement impossible de glisser un objet de cette fenêtre jusqu'à la fenêtre de rendu, donc notez l'ID de l'objet, puis cherchez-le dans les catégories indiquées dans la boîte de dialogue). Une fois que vous avez trouvé un objet que vous voulez mettre sur le bar, notez-le. Vous le placerez une fois que vous en aurez d'autres. La sélection faite, tirez un objet jusqu'à l'écran de rendu. Il apparaîtra alors à l'intérieur de la fenêtre, éclairez-le (Touche A) et reculez un peu la caméra pour le voir un peu mieux (Molette). Maintenant essayez de mettre l'objet sur le bar...compliqué ? Pour palier à cette difficulté, il y a une touche! Sélectionnez le bar, et appuyez sur T pour avoir une vue en hauteur, reculez un peu la caméra si vous voulez voir le bar entier. Ensuite glissez le plateau dans la fenêtre de rendue, et placez celui-ci au-dessus du bar (Quelque soit la hauteur), à ce moment interviennent plusieurs manières.

#### Méthode avec la souris :

Technique plutôt longue, elle consiste à utiliser ce qui a tété auparavant appris, sélectionnez l'objet quand celui-ci est au-dessus du bar, puis pressez la touche Z et faites-le descendre vers le bar, lentement mais sûrement, servez vous de la boîte coloré qui entoure l'objet pour voir quand celui-ci touchera le bar. Si la boîte est trop enfoncée dans le bar alors l'objet est mal placé. Cette manière vous demandera beaucoup de changements de caméra pour placer correctement l'objet. Cette manière est plus utile pour placer des objets sur des parois verticales plutôt qu'horizontales.

#### Méthode manuelle :

Méthode courte, à employer lorsqu'un objet a déjà été placé sur la même surface avec la manière vue précédemment ou avec les suivantes. Double-cliquez sur l'objet et notez les coordonnées z de celui-ci, prenez votre nouvel objet, placez-le au-dessus du bar et double-cliquez dessus, retranscrivez alors les coordonnées z et faites ok, l'objet va alors se placer à la même hauteur que l'objet précédent. (De préférence à faire sur des objets de même taille, car la position z est notée en fonction du centre de l'objet).

#### La commande « chute » :

Placez à nouveau un objet au-dessus du bar, appuyez alors sur F et la...génial ! L'objet va tomber jusqu'à ce qu'il percute le premier objet sur son passage et va s'arrêter là, donc si

l'objet était bien placé au-dessus du bar, alors celui-ci va se poser dessus bien tranquillement. C'est une touche très importante ! A ne pas oublier !

Note de conception : Lorsque vous remplissez une chambre vide, faites-le dans l'ordre, d'abord ce qui est posé au sol, puis ce qui se place au-dessus et ainsi de suite, comme cela, la touche aura vraiment une très bonne utilité.

#### Copier les objets :

Cette méthode utilise la manipulation « duplicata », appuyé sur les touches Ctrl et D, ce qui va alors créer un duplicata de l'objet, qui aura exactement les mêmes coordonnées. Ensuite traînez l'objet sur le bar et vous verrez que c'est bel et bien un duplicata de l'autre objet. Voilà ce sont les méthodes pour positionner un objet sur un autre.

#### Faire pivoter un objet :

Pour faire pivoter un objet, il faut tout d'abord le sélectionner, puis faites clic-droit dessus et bouger le pointeur autour de l'objet, il va alors pivoter autour de l'axe z. Pour faire pivoter l'objet dans l'axe des abscisses, il faut maintenir la touche x et le clic-droit. Pour avoir l'objet dans une position bien précise, double-cliquez sur celui-ci et notez les coordonnées voulues dans la catégorie rotation.

#### Tester son module :

Maintenant que c'est fini, enregistrez votre module, choisissez file, save ; le construction set va alors vous demander le nom que vous voulez donner à votre module. Donnez un nom comme Essaie1. Démarrez le launcher d'oblivion, et allez dans fichiers de données, cherchez votre module en fonction du nom que vous avez choisi et double-cliquez dessus pour l'activer (une croix apparaît alors). Lancez le jeu et testez, mais ne SAUVEGARDEZ PAS !!

Félicitation vous venez d'achever votre premier module !! Un module inutile, mais un module. Pour enlever les modifications faites sur l'objet, désactivez le module dans fichiers de données.

#### Rappel :

Caméra :

Molette = Zoomer

Bouton central = Bouger

Majuscule = Rotation

C = Centrer la caméra sur la sélection

T = Voir la sélection du haut

Objet :

D = Désélectionner

Clic droit + X ou Y = Faire pivoter l'objet (X est égal à l'axe x et Y à l'axe y)

Clic gauche = Bouger l'objet dans l'axe x et y

Z + clic gauche = Bouger l'objet dans l'axe z

X + clic gauche = Bouger l'objet dans l'axe x

Y + clic gauche = Bouger l'objet dans l'axe y

Ctrl + X = Couper

Ctrl + C = Copier

Ctrl + V = Coller

Ctrl + D = Duplicata

S + Clic gauche = Editer la taille

A = Eclairer