

Création des préfabs

Introduction

Dans cette partie, nous allons créer les préfabs de base pour faire en sorte que votre véhicule soit jouable.

1. Création du préfab du véhicule

Bohemia a mis à disposition aux moddeurs, des préfabs dis "**base**". Il permettent d'avoir une base tous le temps à jour avec tous les composants (comportement) que le véhicule en lui même a besoin.

Il en existe plusieurs type qui remplissent des missions différentes:

Nom	Description
Wheeled_base.et	Préfab base pour créer un nouveau type de véhicule. Ne pas utiliser pour créer votre véhicule mais pour créer un nouveau type de véhicule
Wheeled_APC_base.et	Préfab base pour créer un véhicule de type Amphibie. Il a été utilisé pour le BTR70 par exemple.
Wheeled_Car_base.et	Préfab base pour créer un véhicule simple a quatre roues. Le plus commun.
Wheeled_Trunk_base.et	Préfab base pour créer un camion.
Helicopter_base.et	Préfab base pour créer un hélicoptère.

Bohemia a également mis à disposition aux moddeurs, des préfabs dis "**base**" pour ce qui va être attaché au véhicule comme les roues ou encore des fonctionnalités comme un module sur un

camion par exemple. Il permettent d'avoir une base tous le temps à jour avec tous les composants (comportement) que le module en lui même a besoin.

Pourquoi séparer des parties de mon véhicule

Cette possibilité est très pratique si votre véhicule possède plusieurs variantes que vous souhaitez également intégrer dans enfusion. Cela permet d'éviter comme dans Arma 3 d'avoir un modèle 3D par version et donc un préfab a refaire de 0 pour chaque version.

Il en existe plusieurs type qui remplissent des missions différentes:

Nom	Description
VehicleWheel_base.et	Permet de créer le préfab d'une roues quelconque (camion, voiture, hélicoptère...)
Vehicle_Part_base.et	Permet de créer un préfab d'un modèle 3D quelconque qui va être par la suite attaché au préfab du véhicule.
DestructibleVehicleGlass_Base.et	Permet de créer les vitres destructibles du véhicule.
Vehicle_Canvas_Base.et	Permet de créer des parties de toit sur les véhicules comme par exemple une bâche.
Vehicle_Cargo_Base.et	Permet de créer des sièges pour s'asseoir dans votre véhicule (il est utile sur des siège qui sont présent ou pas en fonction des versions de votre véhicule).
Vehicle_Rotor_Base.et	Permet de créer le préfab du/des rotors de votre hélicoptère.

Bien sûr, il en existe beaucoup d'autres mais il est impossible de tous les citer ici, vous pouvez les retrouver dans [ici](#).

Il est également important de noter que des configurations sont également disponibles dans Core/Configs. On verra un peu plus tard comment les utiliser dans notre véhicule pour nous simplifier la tâche.

Une fois que vous avez fait vos sélections parmi les préfab base dont vous avez besoin, il suffit de faire clic droit et "Inherit in {YourAddon}" et de donner un nom a vos préfabs.

Si vous aller avoir plusieurs versions de votre véhicule dans ENFUSION, il est préférable de nommer votre préfab véhicule: `THENAMEOFOURVEHICLE_Base.et`

Une fois cela fait, oubliez pas de déplacer vos préfabs dans la hiérarchie que vous avez créé précédemment ☐

2. Création du préfab des roues:

Pour ce faire, recherchez "VehicleWheel_base.et" dans le ressources explorer puis faites clique droit puis, "Inherit in {YourAddon}" et nommez le préfab de vos roues: "{YOURVEHICLENAME}_Wheel.et".

Une fois cela fait, ouvrez votre préfab de roues, puis allez dans le Component "Mesh Object" puis dans le paramètre object, faites les trois petit points puis sélectionnez la 3D de votre roue.

Après il faut configurer les dégâts, pour ce faire recherchez la roue d'un autre véhicule puis mettez la à côté de votre roue, puis dans votre roue, allez dans le component "SCR_DamageManagerComponent" puis dans le paramètre Additional hit zones", faites le + pour créer une nouvelle zone de dégâts puis nommez la Wheel. Une fois cela fait, allez dans le même component dans la roue que vous avez pris d'un autre véhicule puis faites clic droit, copier sur la Hit Zone de la roue du véhicule puis retournez dans votre roue puis faites coller dans la hit zone de votre roue.

Il ne vous reste plus qu'a supprimer la roue de l'autre véhicule et à sauvegarder.

Si tout s'est bien passé, la roue n'a plus de carré rouge autour de votre roue. Si c'est le cas, votre roue a correctement été créé ☐

