



La Chapelle de Hanin

Un Tutoriel pour le Cartographer Annual 46

par Joachim de Ravenbel¹

Conventions

Tout au long de ce tutoriel, un code de couleur sera employé pour clairement identifier les mots-clé.

Les termes en version originale anglaise seront toujours en **Rose**.

Les noms des feuilles de calque (**sheet**) seront toujours en **Vert**,

Les noms des couches (**layers**) seront toujours en **Bleu**,

Les raccourcis ou touches du clavier seront toujours en **Rouge**,

Les commandes CC3 seront toujours en **Orange Italique**

Un terme en **Noir** suivi d'une flèche vers la droite → et au moins une commande en **Orange Italique** indique un menu déroulant de CC3 conduisant à ladite commande. Les termes en **Noir** désignent également les intitulés des boutons ou des effets de calques.

Il est particulièrement important de bien comprendre la différence entre les calques (**sheets**) et les couches (**layers**) :

Les calques se comportent comme de véritables feuilles transparentes empilées les unes au-dessus des autres. Quoique vous fassiez avec des commandes telles que **Bring to Front** (mettre à l'avant plan) or **Send to Back** (envoyer à l'arrière-plan), les entités présentes sur un calque **SHEET1** au-dessus du calque **SHEET2** seront toujours à l'avant de tout ce qui est sur le calque **SHEET2**.

Les couches doivent plutôt être considérées comme des *tiroirs* servant à organiser le rangements des entités, quelles que soient le calque qui le contienne. Hormis pour les possibilités de masquer ou rendre visible les couches, elles n'ont aucun impact visuel.

Par exemple, vous pouvez avoir beaucoup de chaises et de tables sur votre calque **SYMBOLS**. Si vous désirez déplacer une seule chaise, elle sera plus facile à sélectionner si elle se trouve sur une couche **CHAISES** et que les tables se trouvent toutes sur une couche **TABLES**, couche à masquer (**hide**) ou geler (**freeze**).

Les appellations des calques et des couches peut être source de confusion car certains logiciels graphiques utilisent le mot anglais **layers** (couches) pour représenter des calques (**sheets**).

¹ Tous mes remerciements à Terraformer Author pour la création de la police de caractères utilisée pour les titres. Vous pouvez la trouver [ici](#).





1ère Partie- Configuration de départ

Au départ, j'utilise toujours un fichier minimaliste vide de style de remplissage bitmap et un choix très restreint de calques et de couches. Les termes anglais sont entre parenthèses car il s'agit de ceux qui apparaîtront sur les copies d'écran.

Calques (Sheets)

CONSTRUCTION
MURS (WALLS)
ESCALIERS (STAIRS)
TOITS (ROOFS)
GRILLE (GRID)

Couches (Layers)[#]

GRILLE (GRID)
FUSION (MERGE)
STANDARD
MODELE (TEMPLATE)^{##}
MURS (WALLS)

[#] Les couches sont toujours classées alphabétiquement alors que vous pouvez modifier l'ordre des calques en sachant toutefois que plus ils sont vers le bas de la liste, plus ils sont sur le dessus du plan.

^{##} La couche **MODELE (TEMPLATE)** ne sert qu'à placer un petit point sur chaque calque utilisé par le modèle. Une fois que vous avez d'autres entités sur tous ces calques, vous pouvez supprimer cette couche (bien que cela n'apporte pas grand chose, la mémoire utilisée pour stocker un point étant négligeable). Tant qu'il n'y a pas d'entité sur un calque, vous perdez ce calque lorsque vous sauvegardez le plan.

Vous pouvez utiliser le modèle *blank.FCT* à télécharger [ici](#). Placez-le dans le répertoire CC3\template\other.

Pour un travail encore plus fluide, vous pouvez également utiliser de nouveaux boutons liés à des macros. Vous pouvez vous en passer mais cela accélère le travail. Les images des boutons se trouvent aussi [ici](#) et doivent être placées dans le répertoire CC3\Bitmaps\Icons. Rien de très détaillé, juste des carrés colorés avec une lettre :

CONS.BMP: **C**; GRID.BMP: **G**; NGRID.BMP: **S**; STAI.BMP: **S**; WALL.BMP: **W**

Ouvrez votre explorateur et naviguez jusqu'au répertoire principal de CC3. Ouvrez le fichier FCW32.mac avec Wordpad ou tout autre éditeur de texte. Sauvegardez-le **immédiatement** sous **monFCW32.mac** ou sous tout autre nom de fichier approprié.

Positionnez le curseur à la fin du fichier et ajoutez les lignes de la page suivante :





```
↵
MACRO MCONS
SSET CONSTRUCTION
GOLAYER STANDARD
COLOR 8
REDRAW
ENDM
↵
MACRO MWALL
SSET WALLS
GOLAYER WALLS
COLOR 0
ENDM
↵
MACRO MSTAIR
SSET STAIRS
GOLAYER WALLS
COLOR 3
ENDM
↵
MACRO MGRID
SHOWSHT GRID
ENDM
↵
MACRO NGRID
HIDESHT GRID
ENDM
↵
↵
```

Le caractère “↵” indique un retour-chariot (touche *Entrée*). Ces caractères sont très important. Si vous copiez-collez le code ci-dessus, effacez ces caractères en prenant soin de les remplacer par de vrai retours-chariot.

Explications :

La macro **MCONS** macro force le calque courant sur **CONSTRUCTION** (SSET), la couche courante sur **STANDARD** (GOLAYER) et la couleur (COLOR) sur 8 (orange). Les mots-clés MACRO et ENDM indiquent le début et la fin de la macro.

Il en est de même pour la macro MWALL avec le calque **MURS (WALLS)** et la couche **MURS(WALLS)** forçant la couleur sur 0 (noir).

La macro **MSTAIR** force le calque sur **ESCALIERS(STAIRS)**, la couche sur **MURS(WALLS)** et la couleur sur 3 (bleu). N'hésitez pas à modifier les couleurs selon vos préférences.

Les macros **GRID** et **NGRID** rendent le calque **GRILLE(GRID)** visible ou caché.

Sauvegardez le nouveau fichier et fermez l'éditeur de texte.

Les macros s'utilisent souvent avec des commandes au clavier mais ici elles vont être associées avec les nouveaux boutons. Pour ceci, localisez le fichier *dungeon.mnu* dans le répertoire principal de CC3. Faites une copie au cas où vous voudriez revenir à la configuration initiale de votre DD3. Éditez le fichier original (pas la copie) avec votre éditeur de texte pour ajouter les lignes de la page suivante. Comme toutes les lignes du fichier sont semblables, insérer ce code supplémentaire de manière à ce que les nombres suivant le caractère « # » se suivent logiquement.





```
#27,#Bitmaps\icons\CONS.bmp:[Construction sheet/layer]{}|MCONS;  
#28,#Bitmaps\icons\WALL.bmp:[WALLS sheet/layer]{}|MWALL;  
#29,#Bitmaps\icons\STAI.bmp:[Stairs sheet]{}|MSTAIR;  
#30,#Bitmaps\icons\GRID.bmp:[Show GRID sheet]{}|MGRID;  
#31,#Bitmaps\icons\NGRID.bmp:[Hide GRID sheet]{}|NGRID;
```

Explications :

#NN code la position des boutons sur vos barres de boutons.

#Bitmaps\icons\XXXX.bmp: indique le nom du fichier image à placer sur le bouton. N'oubliez pas le double point qui suit.


[texte] est le texte décrivant l'action du bouton et qui est dévoilé lorsque la souris s'attarde dessus.


{commande} est la commande utilisée lors d'un clic droit sur le bouton. Non utilisé ici.

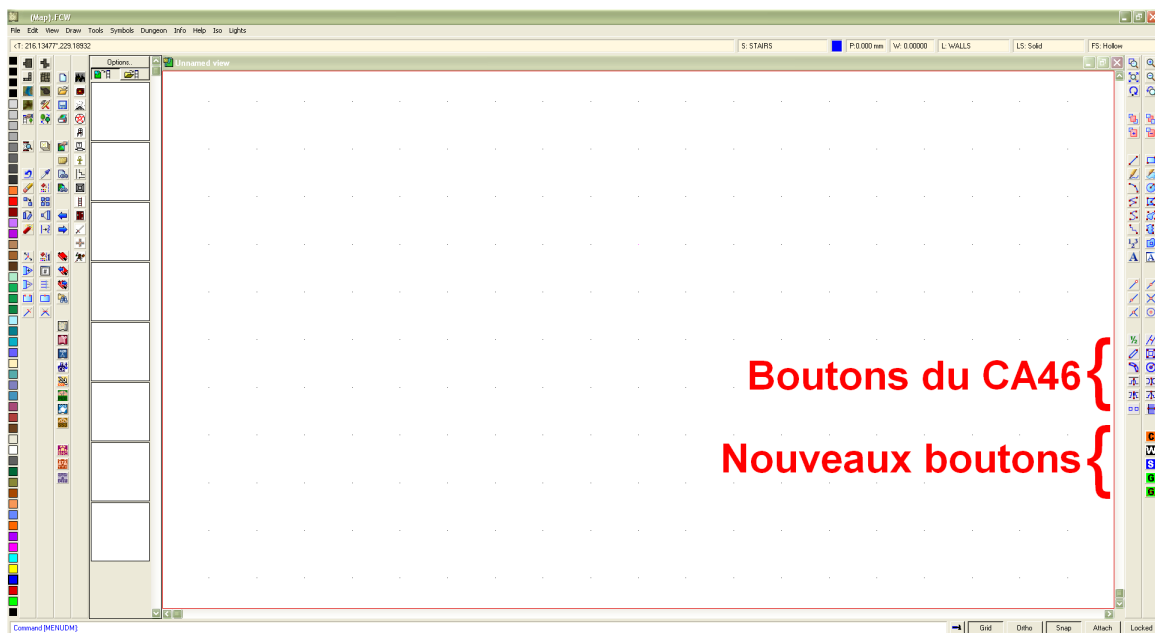
| sépare la commande du clic droit de celle du clic gauche. Remarquez que la commande du clic gauche n'est pas entre accolades. N'oubliez pas le point-virgule qui termine chaque ligne.

Vous pouvez aussi juste copier/coller le texte encadré.

Il est maintenant temps de démarrer CC3 et de vérifier que tout fonctionne comme prévu.

Lancez CC3, cliquez sur le bouton **New Map** (nouvelle carte/nouveau plan) , vérifiez que le bouton radio **Pick a predefined template** (utiliser un modèle prédéfini) est sélectionné, choisissez **Other (autre)** et cliquez **Next (suivant)**. Sélectionnez le fichier Blank.FCT.

Si votre plan n'est pas en mode *donjon*, cliquez sur l'icône du menu donjon . Selon l'organisation de vos boutons, votre écran devrait ressembler à ceci :



Vous pourriez maintenant être tentés et cliquer sur les nouveaux boutons. Hélas, ils ne fonctionnent pas... pour l'instant !

Vous devez tout d'abord charger le fichier contenant les nouvelles macros. Pour cela, utilisez la commande **Tools**→**Macros**→**Load macros** (**Outils**→**Macros**→**Charger macros**) ou tapez **LOADMAC**↓ dans la barre de commande, en bas à gauche, avec du texte bleu). Sélectionnez le fichier crée page 2 et cliquez sur **Open (ouvrir)**.





Vous devrez effectuer cette opération chaque fois que vous démarrez CC3. Il y a cependant deux manières de contourner ceci :

1) Vous pouvez ajouter les macros directement au fichier FCW32.mac file – qui est chargé par défaut au lancement de CC3 – sans risque (si toutefois vous avez bien pris soin de ne pas copier les caractères retour-chariot et de les avoir remplacé par leur signification véritable).

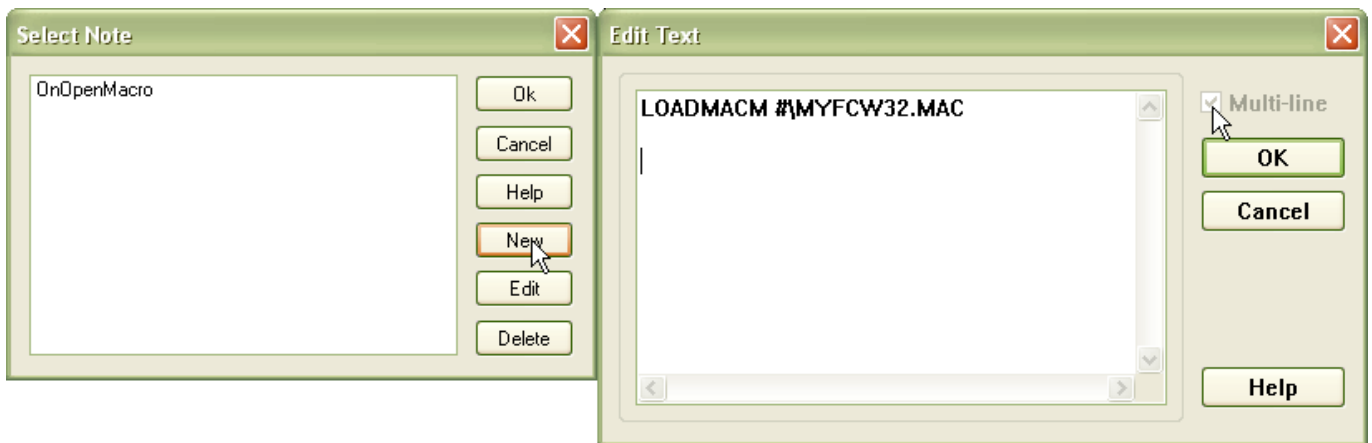
Il y a cependant un inconvénient : chaque fois qu'il y aura une mise-à-jour du programme, il y a un risque pour que le fichier FCW32.mac soit modifié et que vous ayez à tout retaper...

2) Vous pouvez attacher une commande à votre plan à l'aide de l'outil **Map Notes** (notes de la cartes)tool. Procédez ainsi :

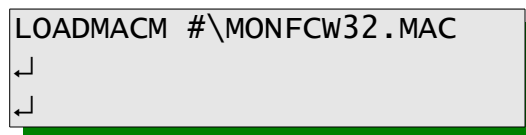
1. Invoquez la commande par **File→Drawing Properties** puis en cliquant sur le bouton **Map Notes** ou cliquez simplement sur l'icône **Map Notes** .

2. Cliquez sur le bouton **New** (nouveau) à moins que vous n'avez déjà une ligne *OnOpenMacro* dans la liste.

3. Nommez la nouvelle note *OnOpenMacro* (si elle existe déjà, cliquez sur le bouton **Edit** , figure de gauche)



4. Une fenêtre de dialogue apparaît, nommée Edit Text (figure de droite, ci-dessus), cochez la case Multi-Lines box et ajoutez ceci :



veillez à substituer MONFCW32.mac par le nom que vous avez choisis page 2.

5. Cliquez **OK** et sauvegardez votre plan comme un fichier standard CC3 .FCW. Vous pouvez également le sauvegardez comme un fichier modèle (template .FCT) pour le réutiliser. Dans ce cas, recharger le fichier standard .FCW

Ceci conclut la première partie. Votre fichier est prêt pour le démarrage d'un plan. La seconde partie va cependant recenser toutes les commandes utiles et le dessin à proprement dit ne commencera que dans la troisième partie.

