



BMW 740i (E38)

FOR

**grand
theft
auto IV**



by
mad ea &
santexnik

Содержание

1. Краткое описание модели	3
2. Таблица особенностей моделей BMW 740i (E38) от Mad EA	3
3. Пошаговая установка	4
3.1 Установка модели	5
3.1.A Установка модели с помощью "SparkIV"	5
3.1.B Установка модели с помощью "OpenIV"	6
3.2 Изменение параметров	6
3.2.A Изменение физических параметров для "handling.dat"	6
3.2.B Изменение внутренних параметров для "vehicles.ide"	7
3.2.B Изменение цветовой схемы для "carcols.dat"	8
3.3 Замена имени автомобиля в игре (опционально)	8
4. Особая благодарность	10
5. Контактная информация	10
6. Условия пользования	11

Примечание:

Для того, чтобы открыть интересующий Вас раздел, нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl", а левой кнопкой мыши кликните по интересующему Вас разделу в содержании. Чтобы вернуться в начало документа, вновь нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl", а левой кнопкой мыши кликните по названию раздела, к которому Вы были ранее перемещены. Если это не работает, убедитесь, что у Вас активированы гиперссылки. Для более удобного чтения документа мы рекомендуем Вам воспользоваться полноэкранным режимом просмотра.

Общая информация

Автор исходной модели

Автор конвертирования в GTA IV

Автор настройки параметров

Автор документа ReadMe

Mad EA

SANtexnik

SANtexnik

Steinreicher



1. Краткое описание модели

Перед Вами модель автомобиля баварского автопроизводителя BMW 740i серии E38, автором которой является уже хорошо известный Mad EA. Конверсия этой модели в GTA IV была осуществлена SANtexnik'ом¹ и является его первой серьёзной работой, выполненной весьма профессионально. По сравнению с предыдущими версиями BMW E38, данная модель была доработана, а уровень её детализации был значительно улучшен. Были добавлены такие новые 3D-детали и элементы как например петли и демпферы для капота и крышки багажника, элементы полноценно функционирующей подвески. Панель приборов теперь также детализирована, как и на моделях Mercedes-Benz серии 140. Помимо этого, для любителей классического и спортивного стиля предусмотрено два комплекта дисков: "Style 32" и "Style 37".

2. Таблица особенностей моделей BMW 740i (E38) от Mad EA

Экстерьер:	
Тип кузова	седан
Особенности кузова	"1999 Facelift"
Двигатель полностью в 3D	да
Тип двигателя	V8 / бензиновый
Шильд(ы)	"740i"
Противотуманные фары	да
Петли и демпферы для капота и крышки багажника в 3D	да
Элементы подвески в 3D	да
Интерьер:	
Интерьер полностью в 3D	да
Шкала панели приборов	mph & km/h
Подсветка панели приборов/салона	да
Третий стоп-сигнал	да
Люк с электроприводом	да
Комплекты колёс:	

¹ никнейм следует читать как 'сантехник'

<ul style="list-style-type: none"> ○ "Style 32" 	да
<ul style="list-style-type: none"> ○ "Style 37" 	да
Цветовая схема в "carcols.dat":	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Цвет 1 	кузов
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Цвет 2 	не используется
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Цвет 3 	блеск
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Цвет 4 	салон

3. Пошаговая установка

Важное замечание:

Прежде чем проводить какие-либо изменения, пожалуйста сделайте резервные копии следующих файлов:

- "vehicles.img" → расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto
- "carcols.dat" } IV\pc\models\cdimages"
- "handling.dat" } расположены в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto
- "vehicles.ide" } IV\common\data"

Резервные копии этих файлов необходимы для восстановления игры, в случае если во время или же после установки что-то пойдёт не так. После того как Вы это сделали, можно приступить к установке модели в игру. Для этого Вам потребуются следующие программы:

- "SparkIV" или "OpenIV"
- "Блокнот"
- "X GXT Editor" (опционально)

Далее мы пошагово разберём, как установить модель BMW 740i:

3.1 Установка модели

Чтобы установить модель, Вам нужно взять два файла из нашего архива.

Первый файл имеет название "admiral.wft" - это сама модель. Второй файл называется "admiral.wtd" - это файл с текстурами для модели.

В данном архиве содержится только один файл с текстурами и два файла с моделью.

Каждый файл с моделью содержит в себе определённый комплект колёс. Эти файлы расположены в папках, названия которых соответствуют названиям комплектов колёс. Чтобы узнать, какой комплект колёс доступен для этой модели, воспользуйтесь таблицей, расположенной в этом документе выше.

Выберите файл с моделью того комплекта колёс, который Вам больше нравится. К сожалению, Вы можете выбрать только один комплект колёс.

После того как Вы выбрали модель с понравившимся Вам комплектом колёс, следуйте инструкциям установки, описанной ниже.

3.1.A Установка модели с помощью "SparkIV"

- 1) Распакуйте архив с моделью на жёсткий диск (к примеру, в "Мои Документы").
- 2) Запустите программу "SparkIV" как администратор.
- 3) Кликните на опцию "Open".
- 4) Выберите файл "vehicles.img", расположенный в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\pc\models\cdimages".
- 5) Кликните на "Открыть". Перед Вами появится список моделей всех транспортных средств в игре в алфавитном порядке.
- 6) В верхнем меню кликните на "Import".
- 7) Выберите файл "admiral.wft", который Вы не так давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 8) В верхнем меню вновь кликните на "Import".
- 9) Выберите файл "admiral.wtd", который Вы также недавно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 10) Кликните на "Rebuild", затем на "OK", затем на "Save", вновь на "OK".
- 11) Закройте программу.

Модель установлена! Приступайте к пункту 3.2 - "Изменение параметров".

3.1.Б Установка модели с помощью "OpenIV"

Внимание!

Если Вы уже установили модель выше описанным способом, то устанавливать модель ещё раз с помощью "OpenIV" не надо!
Способ установки 3.1.Б предусмотрен для тех, кто пользуется программой "OpenIV" вместо "SparkIV".

- 1) Распакуйте архив с моделью на жёсткий диск (к примеру, в "Мои Документы").
- 2) Запустите программу "OpenIV" как администратор.
- 3) Убедитесь в том, что режим обработки "Edit mode" активирован.
Чтобы его активировать, нажмите клавишу "F6" или в верхнем меню нажмите на "File" и выберите опцию "Edit mode".
- 4) В главном окне выберите папку "models", затем "cdimages". Откройте файл "vehicles.img". Перед Вами появится список моделей всех транспортных средств в игре в алфавитном порядке.
- 5) В списке моделей выберите файл "admiral.wft".
- 6) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Delete".
- 7) В списке моделей выберите файл "admiral.wtd".
- 8) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Delete".
- 9) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Add".
- 10) Выберите файл "admiral.wft", который Вы не так давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 11) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Add".
- 12) Выберите файл "admiral.wtd", который Вы также не давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 13) Закройте программу.

Модель установлена! Приступайте к пункту 3.2 - "Изменение параметров".

3.2 Изменение параметров

3.2.А Изменение физических параметров для "handling.dat"

Для того чтобы установленный автомобиль правильно вёл себя на дороге, необходимо для него подобрать такие параметры как вес, центр тяжести, максимальная скорость, ускорение и др.

Эти параметры содержатся в файле "handling.dat", который расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data".

Чтобы изменить эти параметры, откройте файл "handling.dat" с помощью "Блокнота", найдите строчку:

ADMIRAL	1700.0	6.0	85	0.0	0.0	-0.2	0.0	5	0.17	1.0	140.0	0.22	0.65	0.7	35.0	1.2	0.95	14.0	0.13	0.47
	1.6	1.0	1.0	0.15	-0.16	0.0	0.5	1.0	1.0	0.7	1.5	0.0	25000	440080	0					0

и замените её следующей:

ADMIRAL	2000.0	5.0	85	0.0	0.25	-0.45	0.0	5	0.18	1.0	260.0	0.8	0.38	0.7	34.0	1.42	1.40	12.0	0.15	0.49
	2.5	0.8	2.0	0.14	-0.15	0.0	0.52	1.0	1.0	1.2	1.0	0.0	18000	440000	0					0

Альтернативно Вы можете изменить каждый параметр в ручную. Однако, делайте это осторожно, так как даже малейшая ошибка может привести к тому, что игра больше не запустится.

После того как Вы заменили имеющиеся параметры новыми, закройте файл "handling.dat", сохранив изменения.

Теперь переходите к следующему шагу:

3.2.5 Изменение внутренних параметров для "vehicles.ide"

Файл "vehicles.ide" содержит следующие параметры: имя модели, HandlingID, звуковые эффекты и внутреннее имя в игре, диаметр колёс и др.

Эти параметры необходимы для правильного распознавания автомобиля в игре. Чтобы изменить эти параметры, откройте файл "vehicles.ide", который расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data", с помощью "Блокнота". Найдите строчку:

admiral,	admiral,	car,	ADMIRAL,	ADMIRAL,	VEH@STD,	VEH@STD_LO4_LO4,	100,	999,	0.2229,
0.2229,	0,	2,	1.0	,0,	-				

и замените её следующей строкой:

admiral,	admiral,	car,	ADMIRAL,	ADMIRAL,	VEH@STD,	VEH@STD_XX_RI1,	100,	999,
0.2569,	0.2569,	0,	2,	1.0	,1,	ext_taxi+ext_requi+ext_strong		

Альтернативно Вы можете изменить каждый параметр в ручную. Однако, делайте это осторожно, так как даже малейшая ошибка может привести к тому, что игра больше не запустится.

После того как Вы заменили имеющиеся параметры новыми, закройте файл "vehicles.ide", сохранив изменения.

Следующий шаг...

3.2.В Изменение цветовой схемы для "carcols.dat"

Файл "carcols.dat", о чём свидетельствует его имя, содержит все цветовые комбинации соответствующих транспортных средств в игре. При изменении этого файла Вам следует обратить внимание на то, что все транспортные средства поделены на две группы.

Большая часть транспортных средств принадлежит к первой группе "car3". Данная группа содержит только автомобили, мотоциклы, лодки и пр., цветовая схема которых состоит из трёх цветов. Группа "car4" содержит те транспортные средства, которые в своей цветовой схеме используют четыре цвета.

Что это означает? А означает это то, что "car3"-автомобили имеют только три отдельно окрашиваемых компонента, в то время как "car4"-автомобили - четыре.

Наша модель поддерживает трёхцветную схему окраса, как и оригинальный "Admiral", но использует четырёхцветовую комбинацию.

Поэтому Вам следует удалить "Admiral" из группы "car3" и добавить его в группу "car4". Чтобы это сделать, действуйте следующим образом:

Откройте файл "carcols.dat", расположенный в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data", с помощью нам уже полюбившегося "Блокнота". Найдите строчку:

```
admiral, 0,0,22, 7,7,79, 16,16,93, 34,34,32, 52,52,50, 54,54,53, 62,62,65, 70,70,63, 72,72,64, 102,102,105, 104,104,105, 116,116,122, 16,16,76, 9,9,91, 15,15,93, 19,19,93, 13,13,80,
```

Выделите её полностью и удалите так, как будто её раньше не было. Теперь список цветовой схемы для группы "car3" должен начинаться с "Airtug".

После этого выделите строку с нашей цветовой схемой:

```
admiral, 0,1,56,19, 0,0,85,48, 0,0,38,111, 1,1,1,6, 0,1,0,2, 0,0,0,21, 0,0,0,1, 116,7,112,19, 9,9,9,48, 36,36,36,94, 19,19,19,111, 38,38,38,111, 1,1,1,112, 0,0,0,133, 88,88,88,110, 133,113,133,15, 0,1,1,7, 0,0,34,7, 69,69,0,110, 49,49,1,102,
```

Скопируйте и добавьте её в группу "car4" прямо перед строкой с "Futo", которая расположена в файле "carcols.dat" ниже. Делайте это осторожно! Не удаляйте другие строчки!

После того как Вы это сделали, закройте файл "carcols.dat", сохранив изменения.

Теперь автомобиль полностью установлен! Наслаждайтесь!

3.3 Замена имени автомобиля в игре (опционально)

Данный пункт установки предназначен для тех, кому внутриигровое имя автомобиля не по нраву. В данном случае это "Admiral".

С помощью программы "X GXT Editor" Вы можете не только изменить имя любого автомобиля в игре, но и другие внутриигровые тексты.

Чтобы изменить имя автомобиля в игре, выполните следующие шаги:

- 1) Запустите программу "X GXT Editor" как администратор.
- 2) Переместите окно "Preview" вниз для удобства, чтобы левая и правая колонки программы были видны.
- 3) В верхнем меню кликните на "File" и выберите опцию "Open".
- 4) Укажите путь к файлу "american.gxt", находящемуся в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\text" и кликните на "Open". В левой колонке программы откроется содержимое файла.²
- 5) Выберите строку "MAIN", находящуюся в колонке "Table Name". В правом окне программы появится список всех текстовых сообщений игры.
- 6) В верхнем меню кликните на "Edit" и выберите опцию "Find". Перед Вами откроется поисковик.
- 7) В поле "Find what" введите "ADMIRAL" (без кавычек).
- 8) Ниже в разделе "Options" выберите опцию "Item's name".
- 9) Кликните на "Find", закройте поисковик. В правой колонке программы покажется список автомобилей с выделенной строкой "ADMIRAL". В окне "Preview" появится имя "Admiral".³
- 10) Кликните два раза по строке "ADMIRAL". Перед Вами откроется новое окно - "Item Editor".
- 11) В поле "Real Text" впишите любой, понравившийся Вам текст вместо "Admiral". В нашем случае мы вписываем "BMW 740i (E38)" (без кавычек).
- 12) После того как Вы вписали Ваш текст, нажмите "OK".
- 13) Закройте программу. На вопрос "Do you want to save the changes in 'american'?" жмите утвердительное "Да".

Теперь при посадке в автомобиль, на экране вместо "ADMIRAL" будет отображаться название "BMW 740I (E38)".

² вместо файла "american.gxt" Вам следует открывать и заменять текстовый файл, название которого соответствует используемому Вами языку во время игры. Обычно, перевод русской версии игры записывается в файл "american.gxt". В том случае, если после изменения данного файла описанным нами способом Вы не заметите каких-либо изменений в названии автомобиля, попробуйте изменить другие текстовые файлы, находящиеся в папке "text", тем же способом.

³ в локализованной версии игры (т.е. в игре с использованием кириллического шрифта) название автомобиля может отображаться как "Адмирал" или иметь какое-либо иное имя.

4. Особая благодарность

- | | |
|-------------------|---|
| ❖ Mad EA | за великолепную модель, советы, тестирование |
| ❖ SANtexnik | за безупречное конвертирование модели в GTA IV и настройку параметров |
| ❖ Aleksant | за обучение конвертированию и советы |
| ❖ Malemute | за способ изготовления оптики |
| ❖ Irbis | за тестирование |
| ❖ Oleg Melashenko | за "ZModeler" |
| ❖ Aru | за "SparkIV" |
| ❖ GooD-NTS | за "OpenIV" |
| ❖ Xmen (W.K.) | за "X GXT Editor" |
| ❖ Rockstar Games | за "Grand Theft Auto IV" |

5. Контактная информация

Спасибо за то, что скачали нашу модель!

Обратите внимание на наши [Условия пользования](#)!

При возникновении каких-либо вопросов, комментариев, предложений или критических замечаний, касающихся

- модели, пожалуйста свяжитесь с [Mad EA](#) (GCU Modeling Team);
- этого документа, пожалуйста пошлите электронное письмо [Steinreicher](#).

Внимание!

Просьба не присылать заявок на изготовление каких-либо моделей! Автор не изготавливает моделей по запросу!
Благодарим заранее за Ваше понимание!

Посетите нас в интернете:

→ GTA.COM.UA

6. Условия пользования

Общие положения:

- Данные условия пользования распространяются на весь материал, содержащийся в данном архиве, и не имеют срока действия.
- При установлении факта нарушения этих условий, просьба сообщить об этом авторам материала незамедлительно.
- Содержание данного архива предусмотрено только для некоммерческого использования.
- GCU Modeling Team не несёт ответственности за последствия установки данного материала, проведённой ненадлежащим образом.

Информация, касающаяся модели:

- Данная модель автомобиля BMW 740i является **эксклюзивной** для ресурса GTA.COM.UA **в течении 30 дней** с момента официального релиза **от 28.10.2011!**
- Дальнейшее распространение этой модели, либо её части, а также этого архива, либо части архива на сторонних ресурсах, кроме выше названных, в течении указанного срока запрещено!
- По истечении данного срока модель разрешается распространять на сторонних ресурсах только с разрешения автора и только с файлами "ReadMe!_740i_[ENG].pdf", "ReadMe!_740i_[GER].pdf" и "ReadMe!_740i_[RUS].pdf"!
- Дальнейшее распространение этого архива, а также части этого архива или же отдельного файла из этого архива без трёх выше указанных документов, а также без разрешения автора модели не допускается!
- Полное, либо частичное изменение модели, а также данного архива без особого разрешения автора строжайше запрещено!
- Для получения разрешения пожалуйста свяжитесь с автором модели.
- Автор не изготавливает модели по запросу!

Информация, касающаяся документа:

- Данный документ является неотъемлемой частью архива, содержащего модель автомобиля BMW 740i.
- Все права на использование части этого документа или же текста целиком, включая оформление, принадлежат его автору.
- Полное, либо частичное копирование текста без особого разрешения автора не допускается!

Использование торговых марок и их логотипов:

- Торговая марка BMW и наименование модели "740i", а также их логотипы и эмблемы принадлежат их законным владельцам в лице концерна Bayerische Motorenwerke AG.
- Торговые марки Grand Theft Auto, Grand Theft Auto IV, GTA и GTA IV, а также их логотипы принадлежат корпорации Take-Two Interactive Software, Inc. и её дочерней компании Rockstar Games, Inc.
- Использование выше названных марок и логотипов в данном документе служит лишь в целях презентации модели. Все права защищены.

© 2011, GTA.COM.UA
Все права защищены.