

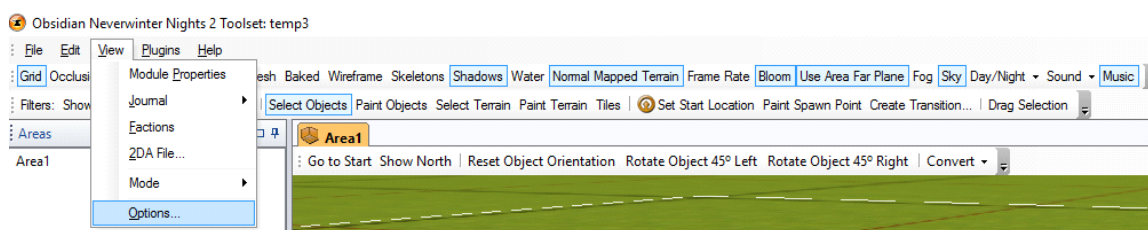
## Lancer l'editeur

Vous le trouverez dans votre repertoire neverwinter principale : NWN2ToolsetLauncher.exe

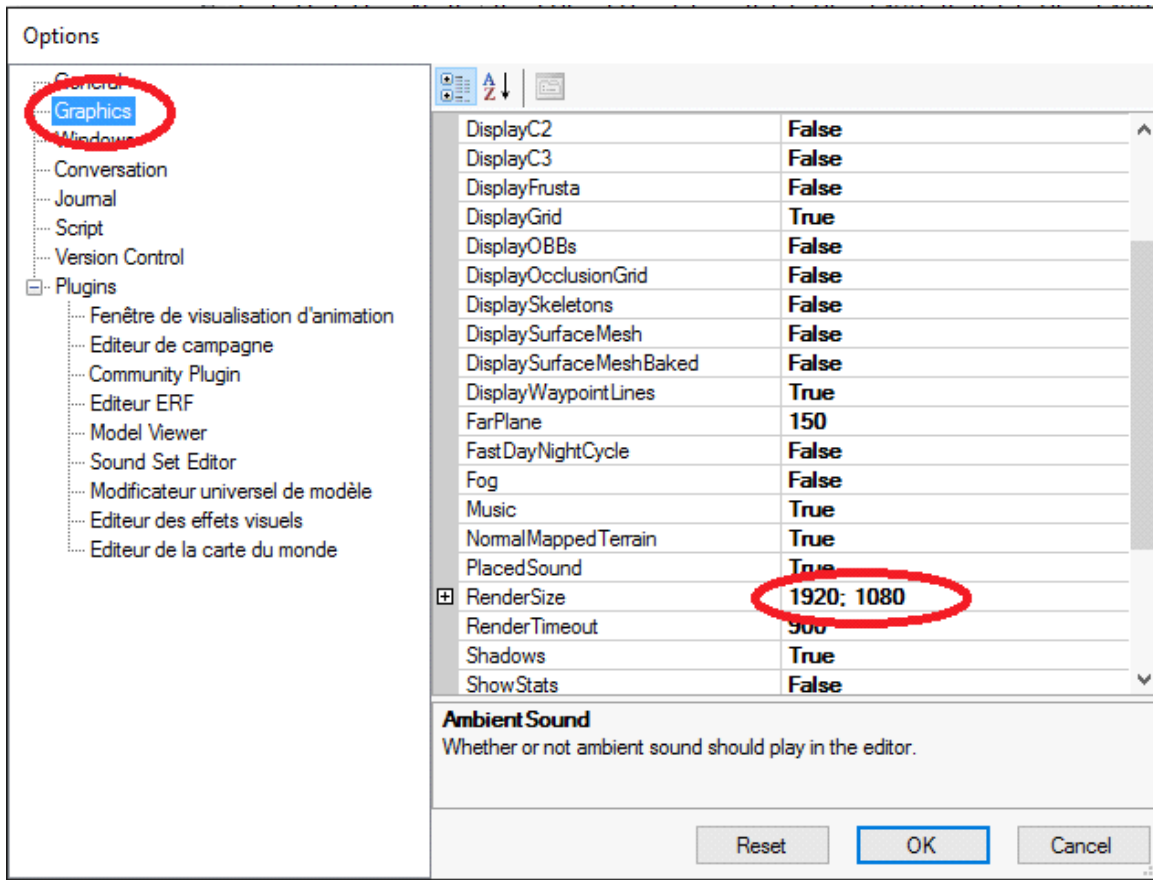
## Changer la resolution de l'affichage

Pour avoir un meilleur affichage du personnage dans la fenetre principal.

**view>option>graphics**

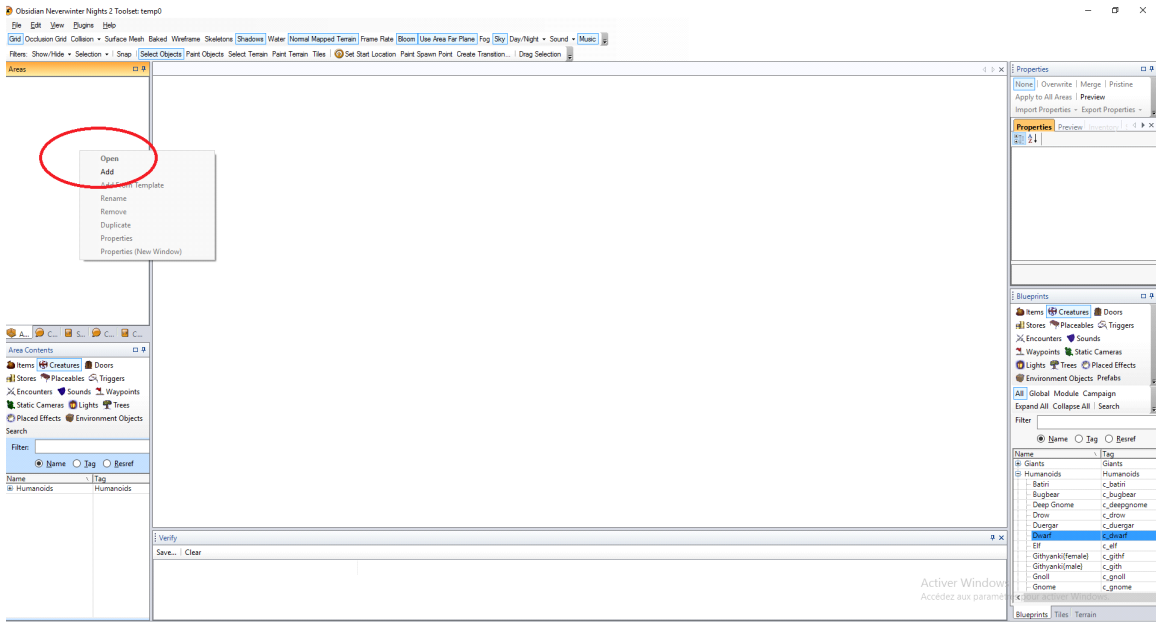


Descendez dans la case "**rendersize**" et mettez la resolution de votre ecran ( 1920; 1080 par exemple) puis cliquez sur ok



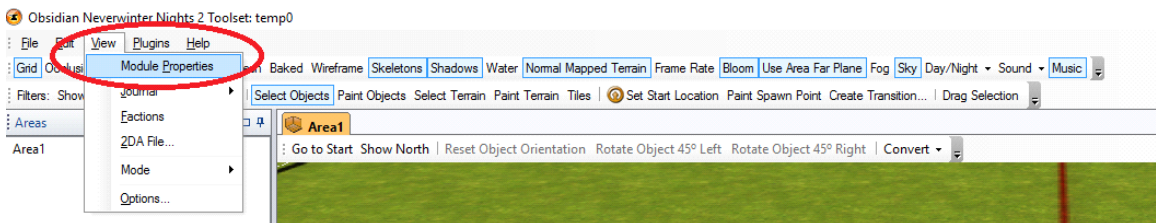
## Créer une map :

Clique droit sur **area** => **add** => **next** => **finish**

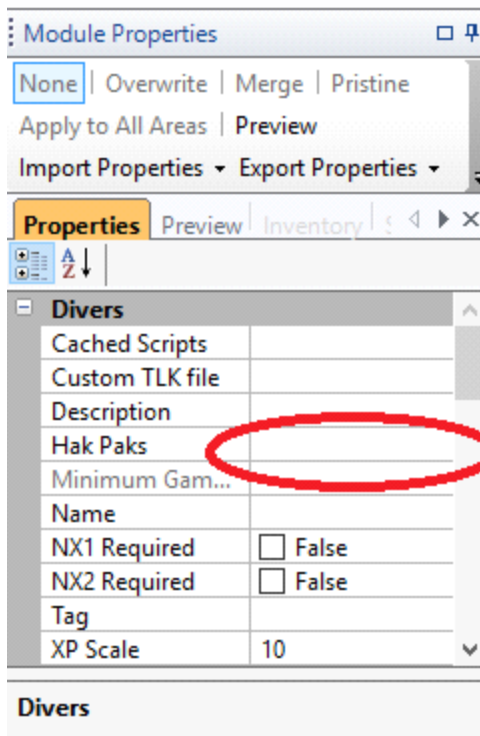


## Charger les fichier hak de eretil (Tous sinon sa fonctionne pas) :

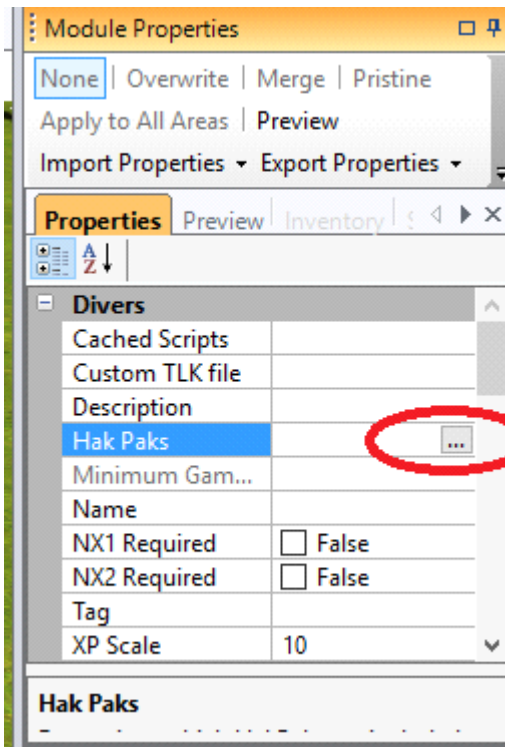
- Cliquer sur l'onglet **View => Module property.**



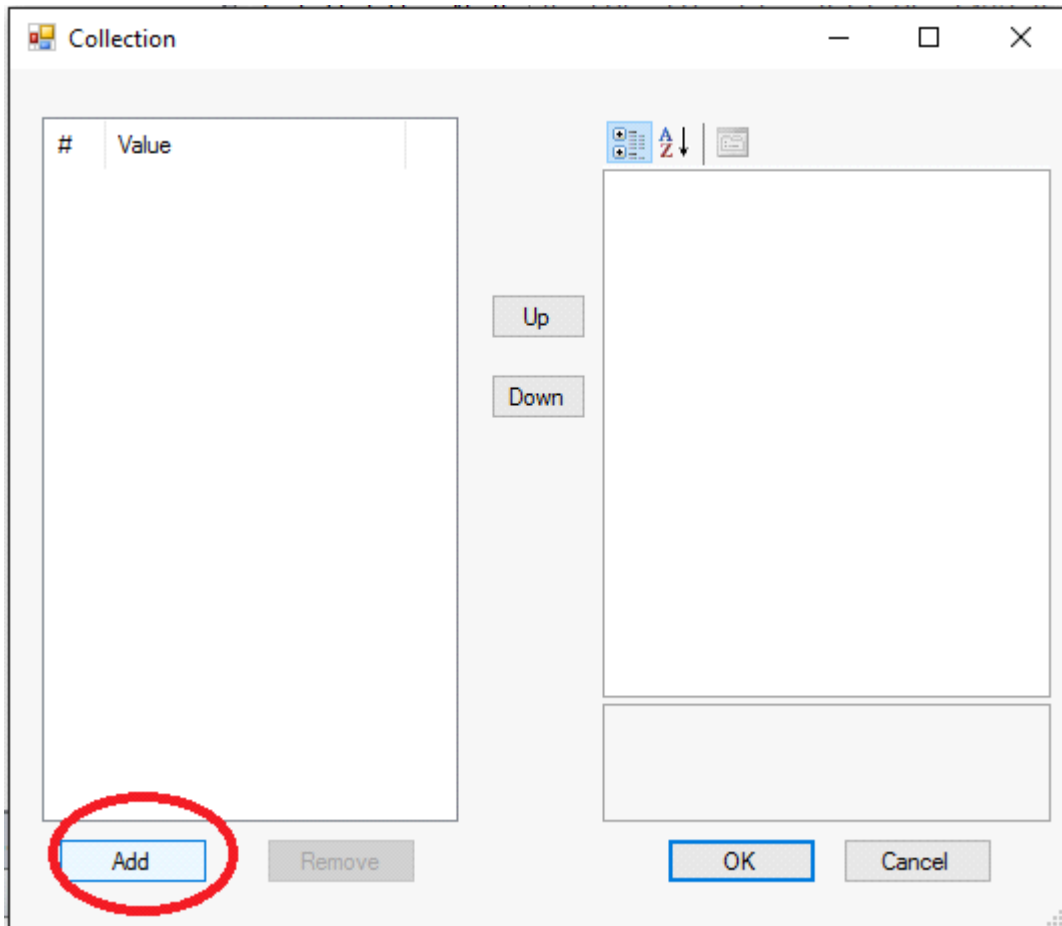
- Un fenetre s'affiche sur votre droite => Cliquer sur la **case blanche** a coté de **Hak Packs**



- Un bouton avec trois petits points s'affiche, cliquer dessus.

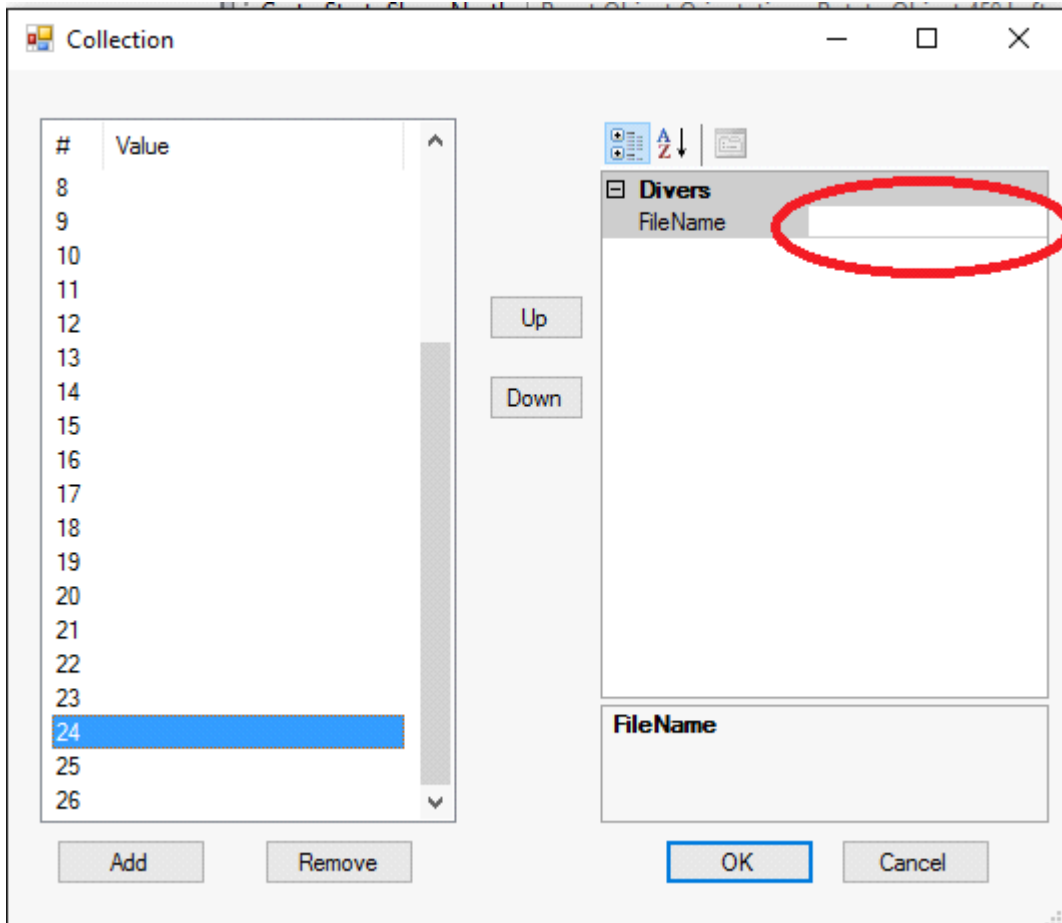


- Cliquer 27 fois sur **add** (car il ya 27 fichiers erethil a charger.)

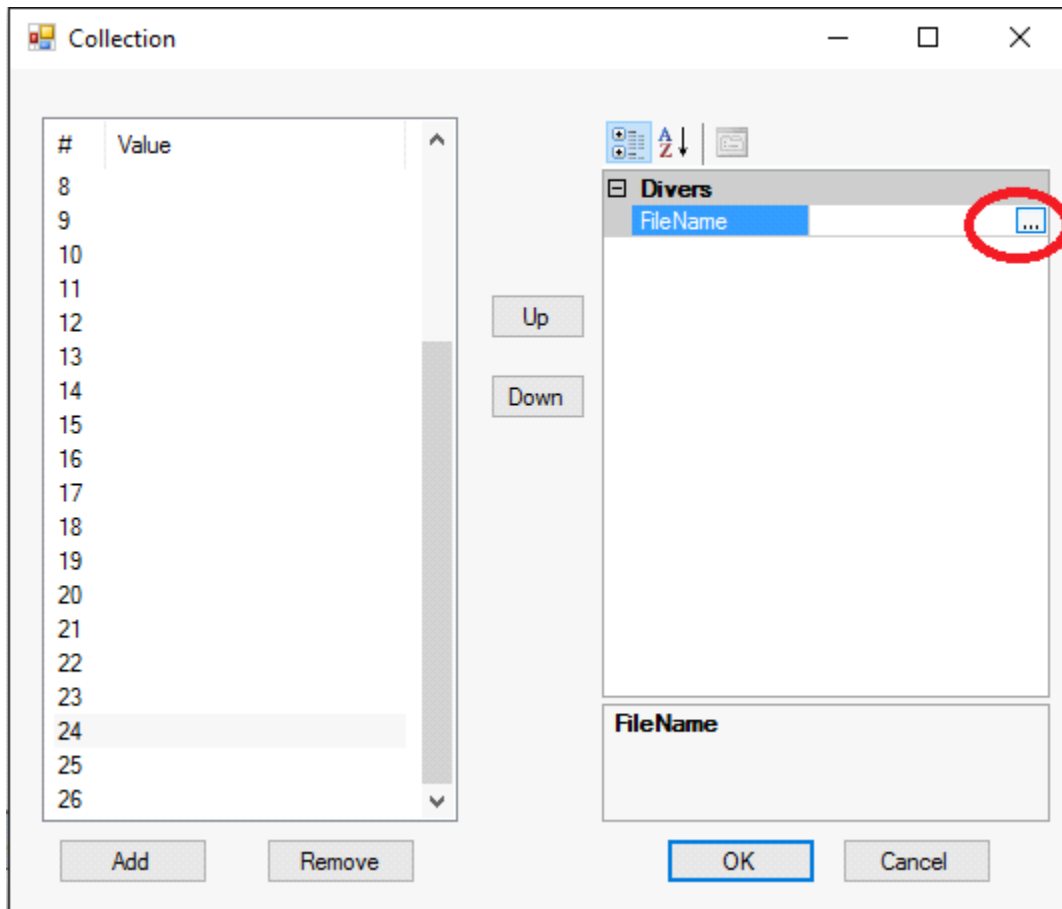


Pour chacune des valeurs créées (0-26) vous aller charger 1 fichier hak

Pour cela vous aller cliquer sur la **case blanche** a droite de file name,



- Puis sur le **bouton** qui s'affiche (3 petits points)



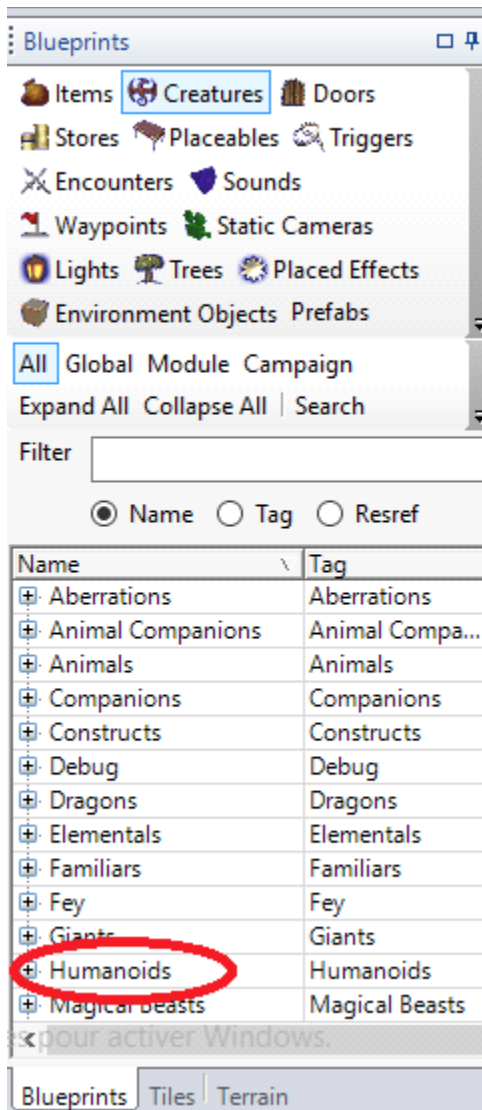
- Vous sélectionnez ensuite 1 fichier Hak (Attention dans le repertoire qui se trouve dans mes documents et non dans le repertoire de base de neverwinter ex : C:\Users\((Votre nom de session))\Documents\Neverwinter Nights 2\hak )
- Une fois les 27 fichiers charger vous cliquer sur **OK**

## Créer votre personnage

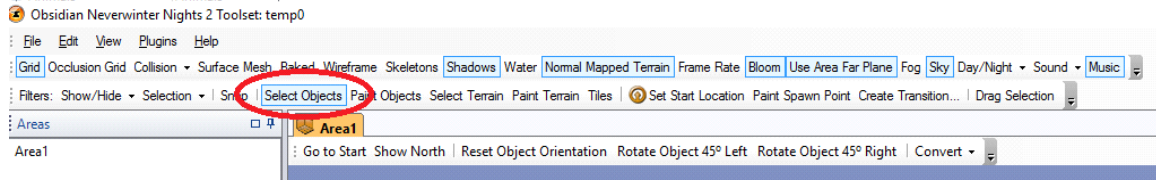
- Dans la fenetre **blueprints** en bas a droite de votre ecran , vous allez cliquer sur **humanoïd**



(si vous voulez faire un humanoid) et ensuite la race que vous voulez.



- Glisser-déposer ensuite le modèle souhaité dans la map.
- Remettre le curseur de sélection, cliquer sur **select object**.



## Customiser votre personnage :

Cliquez sur **inventory** en haut a droite apres avoires selectioné votre personnage sur l'ecran, puis sur **Edit**.

◀ ▶ × c\_human Properties □ ↗

None | Overwrite | Merge | Pristine  
Apply to All Areas | Preview  
Import Properties ▾ Export Properties ▾

Properties | Preview | **Inventory** | ▶ ×

Inventory:  
Ice Troll Helmet, Deathless Diadem

Equipment:  
Head; Chest: Deep Guardian's Plate, Boots;  
Arms; Right Hand: Longsword, Left Hand:  
Heavy Shield, Cloak; Left Ring; Right Ring;  
Neck; Belt; Arrows: Arrow, Bullets; Bolts;  
Creature Weapon 1; Creature Weapon 2;  
Creature Weapon 3; Creature Hide:

**Edit...**

Blueprints □ ↗

- Items
- Creatures**
- Doors
- Stores
- Placeables
- Triggers
- Encounters
- Sounds
- Waypoints
- Static Cameras
- Lights
- Trees
- Placed Effects
- Environment Objects
- Prefabs

All | Global | Module | Campaign  
Expand All | Collapse All | Search

Filter

Name  Tag  Resref

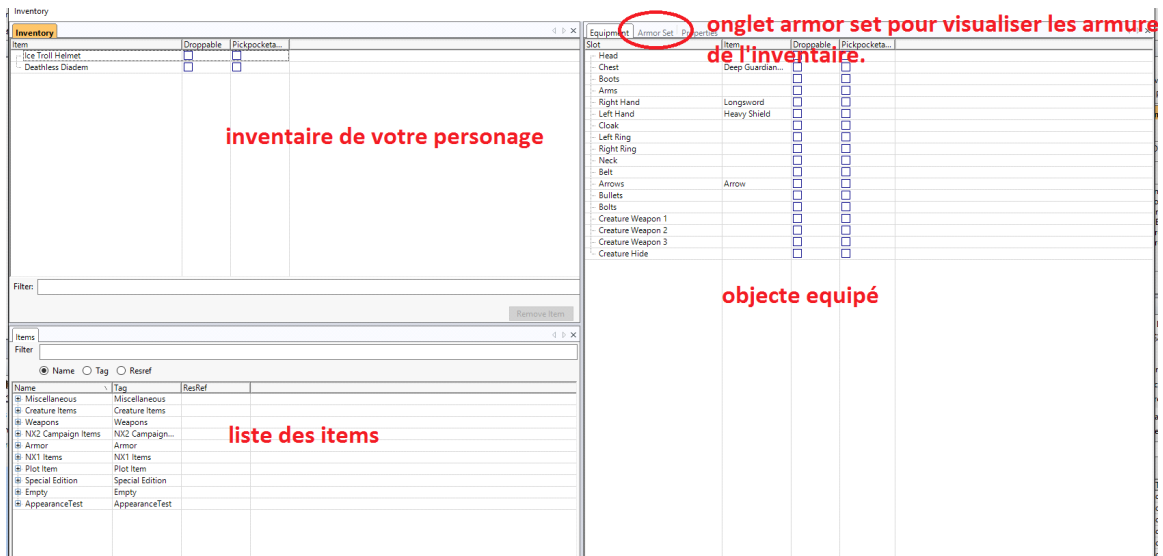
Name	Tag
... Dwarf	c_dwarf
... Elf	c_elf
... Githyanki(female)	c_githf
... Githyanki(male)	c_gith
... Gnoll	c_gnoll
... Gnome	c_gnome
... Goblin	c_goblin

- Ici, trois fenetres s'offrent a vous.

En haut l'inventaire du personnage

A droite les objets equipés

En bas la liste des objets.



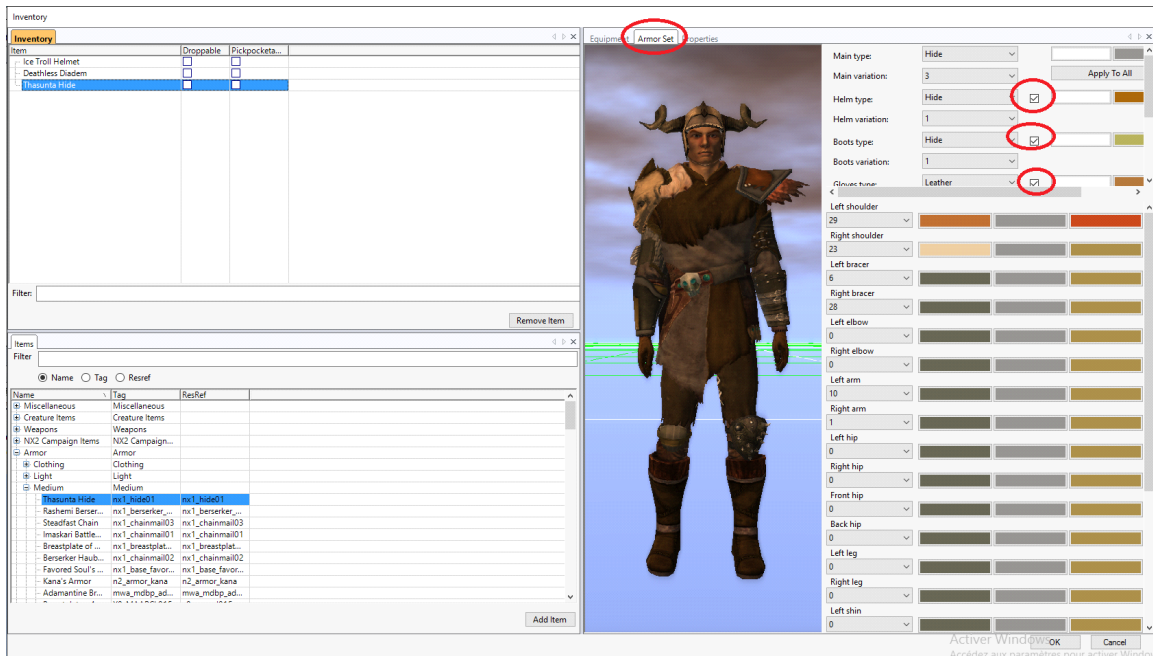
- Plusieurs choix s'offrent a vous.

• **METHODE 1** : soit vous faite glissez-deposez une armure , un casque , une ceinture , des bottes etc....pour chacuns des equipements souhaités, depuis la fenetre [Liste des items] vers la fenetre [Inventory] (inventaire de votre personnage )

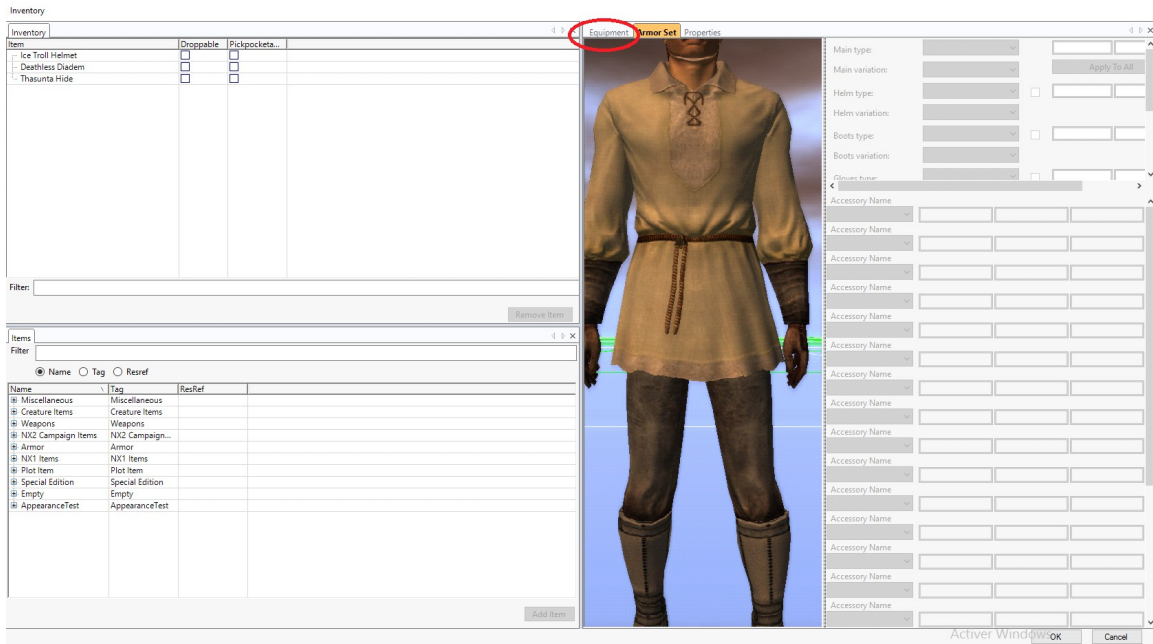
• **METHODE 2** : soit vous ajoutez simplement une armure depuis la fenetre [Liste des items] vers la fenetre [Inventory] et dans les parametres de celle-ci vous ajouter une tete , une ceinture etc....

## Retenons la method numero 2.

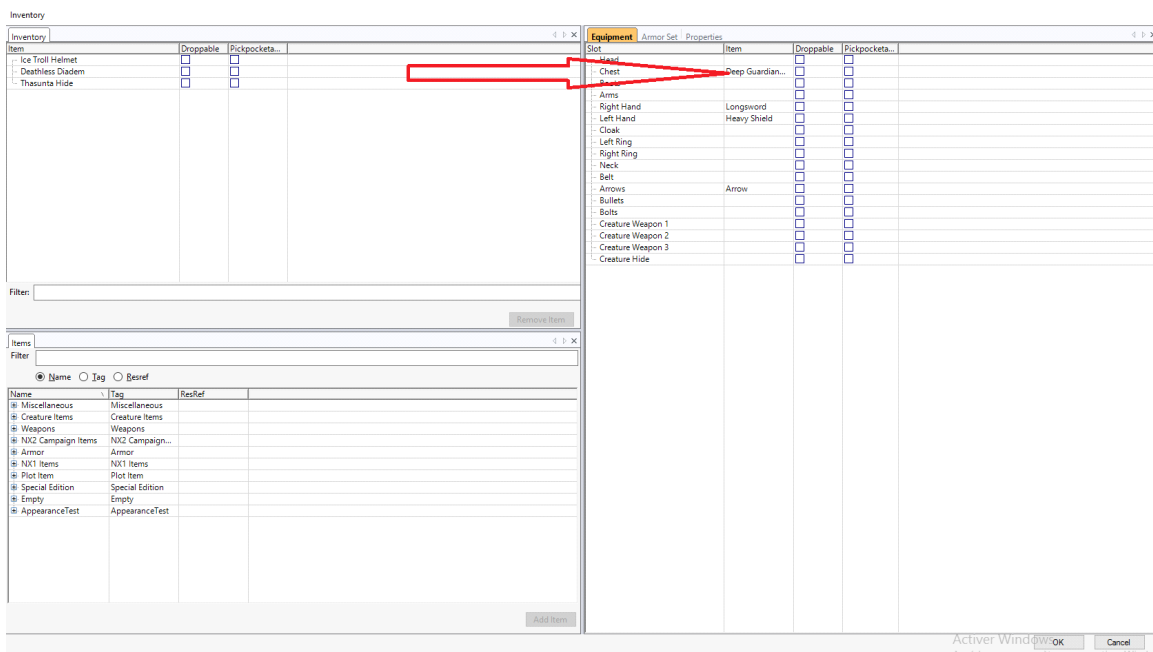
- Apres avoir glissé-deposé l'armure depuis la fenetre [Liste des items] vers [Inventory],
- cliquez sur l'armure la fenetre dans la fenetre [Inventory] et cliquez sur l'onglet armor set ( a droite) une fenetre s'ouvre alors pour customiser l'armure.
- ici vous pouvez ajouter des casques , bottes etc...changer la couleur de chaque pieces....



- Une fois fais rebaseculez sur l'onglet **equipement**



- Puis ajoutez l'equipement a votre personnage. (en glissant déposant de la fenetre [inventory] vers [equipment] )
- Respectez l'emplacement adéquate si c'est une armure glissez -déposez dans chest puis cliquez sur ok



•Voila vous pouvez faire de meme pour les armes etc....