

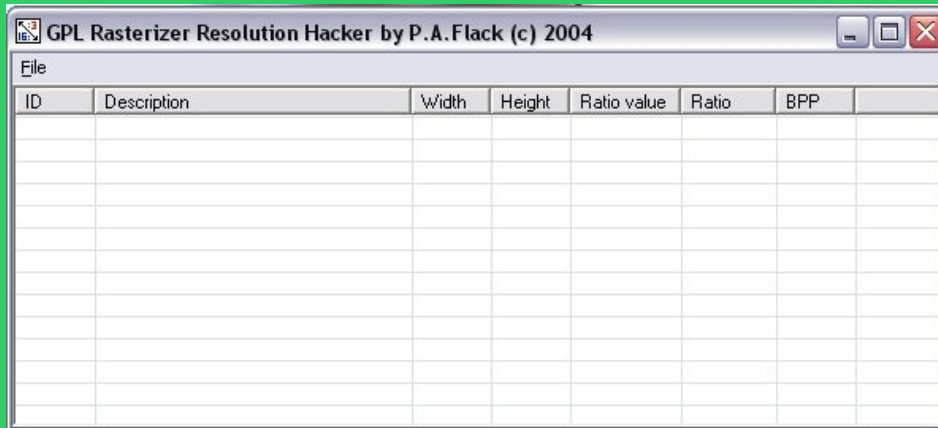
TUTORIAL GPL RASTERIZER HACKER

(ALIAS GPL RASTHACK)

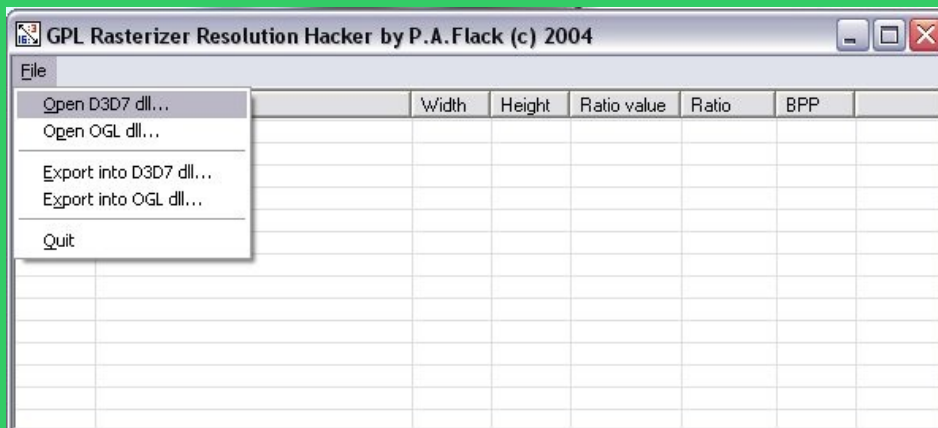
Par Alain-bigdr650_Rochette, d'après le readme original de l'auteur Phil Flack

Avant toute manipulation génétique, faites donc une sauvegarde de votre fichier !!

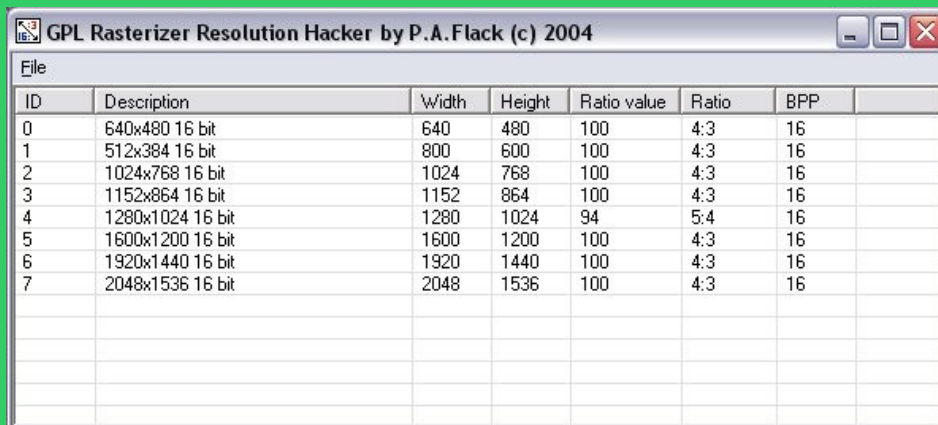
➤ lancez l'exe



➤ menu File / Open D3D7 ou OGL (selon la bibliothèque d'affichage que vous voulez modifier),



➤ sélectionnez le fichier sur lequel vous œuvrez, là une liste de résolutions apparaît



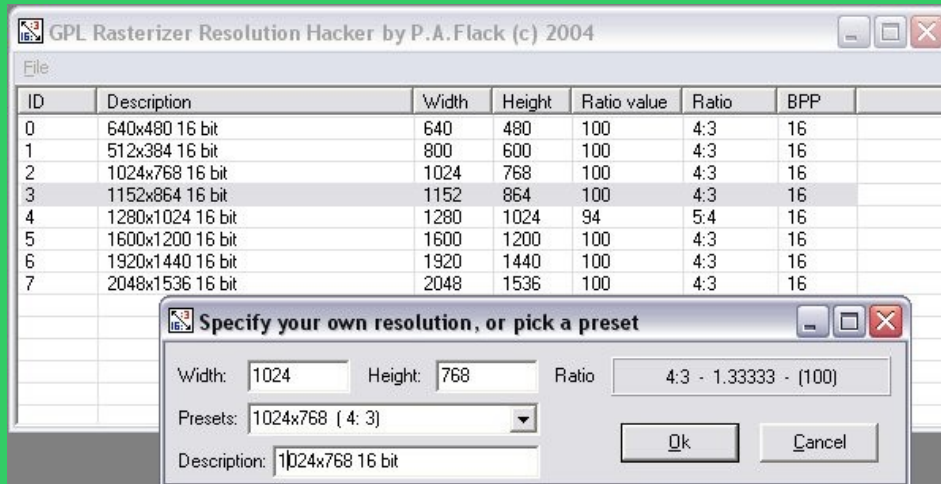
The screenshot shows the application window with a list of resolutions in the table. The table has the following columns: ID, Description, Width, Height, Ratio value, Ratio, and BPP.

| ID | Description | Width | Height | Ratio value | Ratio | BPP |
|----|------------------|-------|--------|-------------|-------|-----|
| 0 | 640x480 16 bit | 640 | 480 | 100 | 4:3 | 16 |
| 1 | 512x384 16 bit | 800 | 600 | 100 | 4:3 | 16 |
| 2 | 1024x768 16 bit | 1024 | 768 | 100 | 4:3 | 16 |
| 3 | 1152x864 16 bit | 1152 | 864 | 100 | 4:3 | 16 |
| 4 | 1280x1024 16 bit | 1280 | 1024 | 94 | 5:4 | 16 |
| 5 | 1600x1200 16 bit | 1600 | 1200 | 100 | 4:3 | 16 |
| 6 | 1920x1440 16 bit | 1920 | 1440 | 100 | 4:3 | 16 |
| 7 | 2048x1536 16 bit | 2048 | 1536 | 100 | 4:3 | 16 |

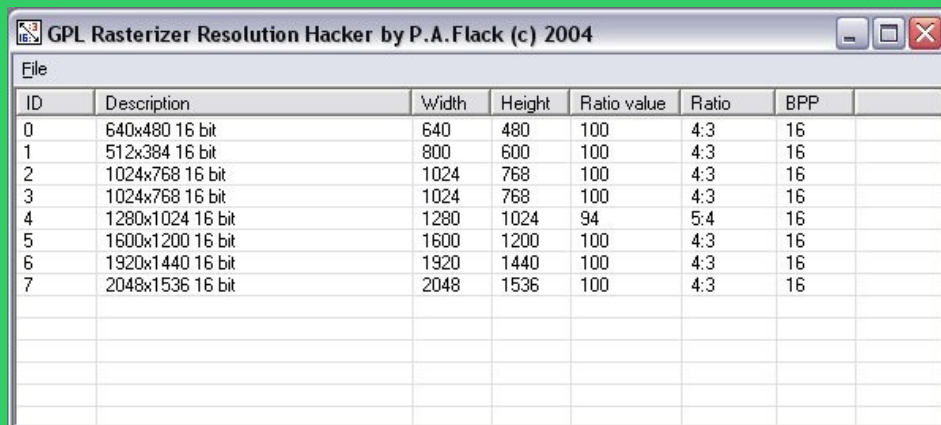
(7 pour un fichier opengl, 8 pour un d3d7)

➤ double clic sur une qui ne vous intéresse pas afin de la modifier par une que vous voulez soit en sélectionnant les valeurs dans le menu "Presets" soit en entrant les valeurs à la main dans les fenêtres ad-hoc (attention danger)

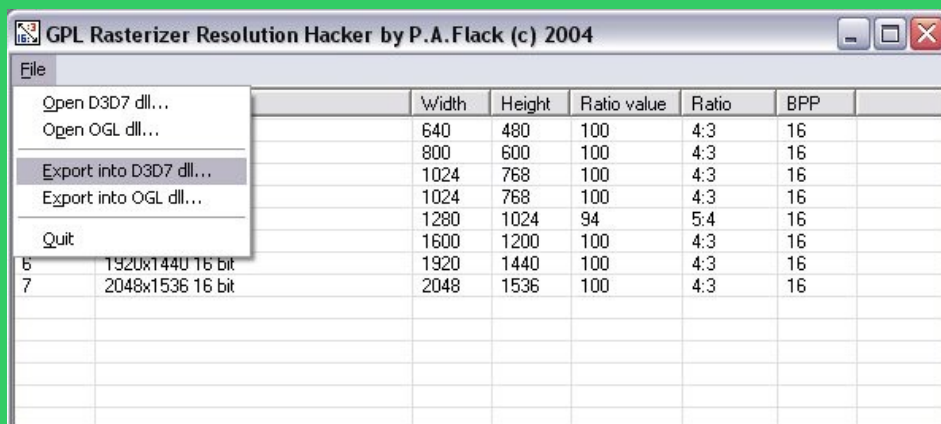
attention : la résolution que vous allez modifier ici **ne doit pas être la première**, soit 640x480, celle-ci est, en effet, la valeur "refuge" de GPL au cas où ça coince



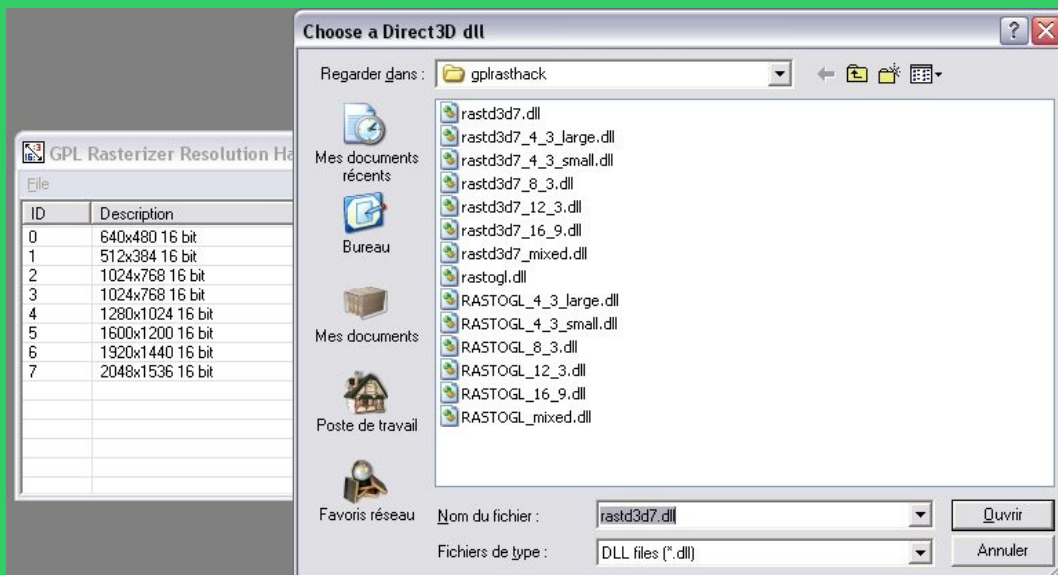
➤ remplissez la fenêtre description si vous le désirez (pas plus de 16 caractères), faites "ok" et vous voyez vos valeurs dans la liste



➤ menu File / Export into D3D7 ou OGL dll,



➤ sélectionnez le fichier dans lequel vous exportez



(vous pouvez même prendre le même fichier que celui sur lequel vous bricoliez) et voilà ... y a plus qu'à renommer comme il le faut (i.e. rastogl.dll ou rastd3d7.dll selon le type d'affichage modifié, opengl ou direct3d), le transporter dans le répertoire de GPL (au besoin écrasez l'ancien fichier que **vous aviez bien sûr pris soin de sauvegarder avant**), lancer GPL et ... vous savez quoi faire après (euheuh : sélectionner la résolution nouvellement créée dans le menu déroulant de la page des réglages graphiques de GPL).

Tout comme l'auteur de cet utilitaire, ce n'est pas moi qui bricole vos fichiers, donc je ne suis responsable de rien. Si vous avez le moindre doute ... passez votre chemin.

Et surtout faites une sauvegarde de votre fichier AVANT de travailler dessus !!