

## AJUSTANDO DISTANCIAS DE VISIÓN

Primero de todo hay que bajarse un par de programas. El primero es uno llamado "Doodat" (<http://gplmz.bcsims.com/index.php?showtopic=2831>) que te permite abrir los archivos "\*.dat" que hay dentro de la carpeta de cada circuito o coche, y extraer los archivos de dentro.

Los archivos "\*.dat" son archivos de datos y contienen casi toda la información de cada circuito (o coche):

los archivos de cada grafico (\*.mip, \*.srb)

los archivos de las formas 3D (\*.3do)

el archivo de cámaras (\*.cam)

el archivo de físicas (\*.trk)

Cuando tu insertas un archivo nuevo dentro una carpeta-circuito, el GPL leerá primero el archivo que está fuera del "\*.dat" y una vez encontrado ya no irá a buscar el de dentro. Por eso cuando añades archivos de gráficos te aparecen simplemente con ponerlos dentro la carpeta y al borrarlos aparecerán de nuevo los originales de dentro del "\*.dat".

Encontrarás muchos programas para ver y modificar los archivos "\*.mip", "\*.srb", "\*.3do", "\*.cam", pero ninguno para modificar el "\*.trk".

¿está claro hasta aquí?

Pues, para ajustar la distancia de visión:

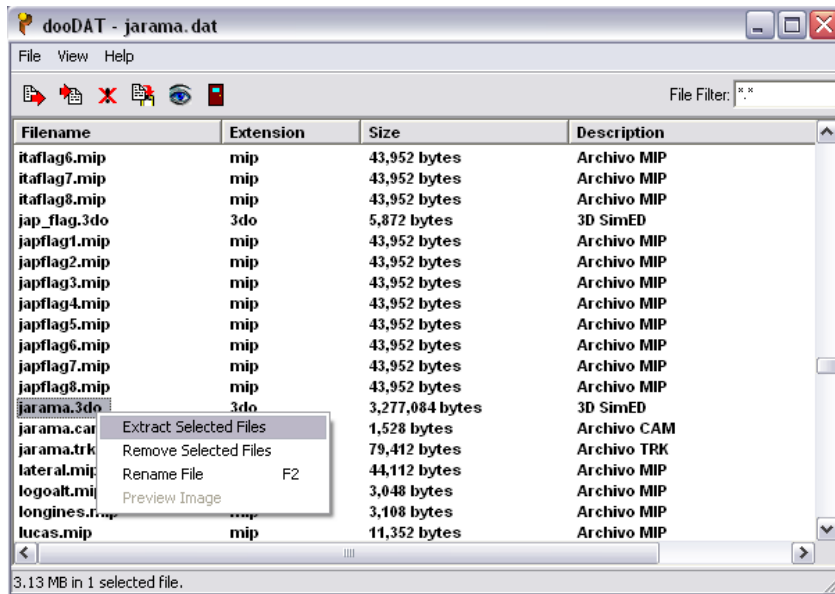
Vamos a necesitar otro programa llamado "FB\_Adjust" que nos permitirá cambiar los metros de visión desde cada tramo/sección del circuito.

Para evitar sobrecargar el PC con información innecesaria al crear un circuito se acotan los datos para que veamos solamente lo necesario desde cada punto de vista, para que no aparezcan o desaparezcan tramos mientras conduces desde el coche, o desde la visión de las cámaras TV1 o TV2 que van siguiendo la carrera.

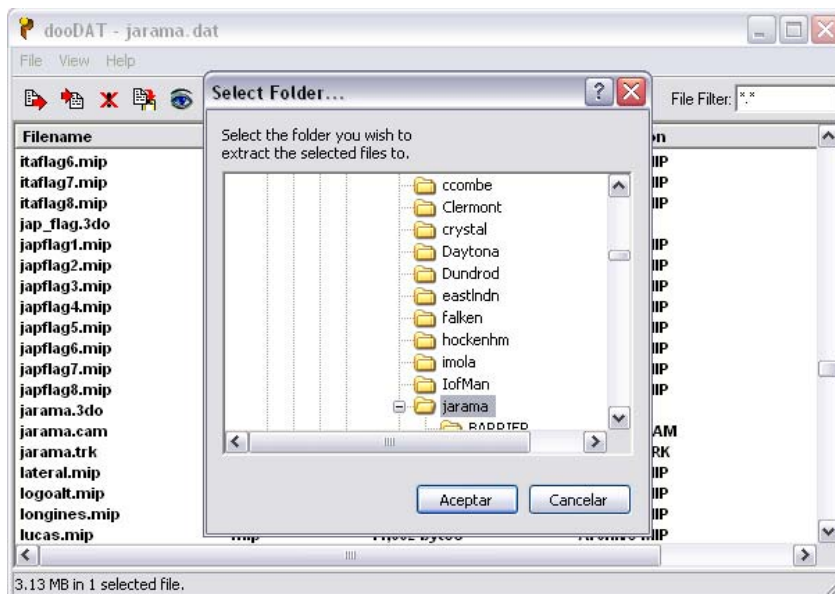
¿pero que sucede al usar el CCM (Cámara Control Master) con la que consigues maravillosas y geniales tomas de una carrera? Pues que te alejas y te sitúas en puntos donde empiezan a desaparecer tramos porque no estaba previsto tener una visión del circuito desde ese punto.

¿remedio? ajustar las distancias de visión de nuevo.

1º) Con el “Doodat” extraemos los archivos “circuito.trk” y “circuito.3do” del “\*.dat”



los extraeremos dentro la misma carpeta del circuito donde está el archivo “circuito.dat”.



2º) Abrimos el FB\_Adjust y le decimos que lea la información del “circuito.trk” que hemos extraído. El botón de arriba derecha: “Get Track Length from .trk”

3º) Ahora que nos muestre la información del “circuito.3do”. Botón que está justo debajo del anterior: “Read FB Values from 3do”

Rec#	Start	Forward1	Back1	Forward2	Back2
1	0	1550	1550	1100	0
2	39	1550	1550	1100	0
3	78	1550	1550	1100	0
4	117	1550	1550	1100	0
5	156	1550	1550	1100	0
6	195	1550	800	1100	0
7	234	1550	800	1100	0
8	273	1550	800	1100	0
9	312	1550	800	1100	0
10	351	1550	800	1100	0
11	390	1550	800	1100	0
12	429	1550	800	1100	0
13	468	1550	800	1100	0
14	507	1550	800	1700	0
15	546	1550	800	1700	0
16	585	1550	800	1700	0
17	624	1550	800	1700	0
18	663	1550	800	1700	0
19	702	1550	800	1700	0
20	741	1550	800	1700	0
21	780	1550	800	1700	0
22	819	1550	800	1700	0
23	858	1550	800	1700	0
24	897	1550	800	1700	0

Aparece una serie de información en las filas y columnas:

En la 1ª columna “Rec#” las secciones de que consta el circuito.

En la 2ª columna “Start” la distancia desde el inicio hasta donde empieza la sección.

En la 3ª columna “Forward1” los metros que vemos por delante desde la sección donde estamos.

En la 4ª columna “Back1” los metros que vemos por detrás desde la sección donde estamos.

En la 5ª columna “Foward2” Los metros de visión frontal de la zona de detrás de la pista. ¿ein? Por ejemplo, la horquilla de Mexico donde al girar estamos viendo desde el frontal los coches que vienen por detrás. ¡Ahh!

Y en 6ª columna suele estar siempre el valor a 0, por cosas de los FPS.

Vale, a modo de prueba vamos a variar algunas distancias. Solo cambiaremos los valores de las columnas 3, 4 y 5, les daremos un valor doble, si ponía 400 pondremos 800, o de 850 a 1700, . . . por ejemplo.

Si seleccionas todas las casillas de una columna con el mismo valor, e introduces un nuevo valor donde pone “←-----→Enter New Number” y después le das al “Enter” Te cambiará el valor de todas las casillas siempre y cuando tengas activado el “Multi Select Enabled” que está un poco mas abajo.

Una vez cambiados todos estos parámetros escribimos los nuevos valores en el archivo “circuito.3do”. “Write FB Values to 3do”

Ya está. A pista y a comprobar los resultados. Hemos modificado el archivo “circuito.3do” (jarama.3do en las fotos)

Recordar que si ahora sacamos este archivo de la carpeta el GPL volverá a leer el original que se encuentra dentro del “\*.dat”. Aun así no está de mas hacer copias de seguridad previas de todo aquello que manipulemos o modifiquemos.

