

Algunas cosas que se pueden hacer con el WinMip2, por Víctor González.

Lo primero es tener el programa, se puede bajar en <http://www.horbra.de/winmip>, a día de hoy (31-01-04) está en su versión 2.16.4, la instalación requiere las librerías Msvbvm50.dll y MScomctl.ocx si no las tienes en tu ordenador se pueden conseguir allí. El programa tiene un help en inglés que es bastante técnico, pero de lo que trato aquí es de hacer algo práctico y sencillo.

Lo segundo es ¿para qué vale?: Pues vale para extraer de los ficheros .DAT del juego NR2003 sus componentes. Después tú los modificas, los gráficos con un prg de gráficos y los sonidos con uno de sonido, hay más cosas pero se me escapan. Luego una vez modificados se arranca el WinMip2 otra vez y se convierten en los formatos que entiende el NR2003.

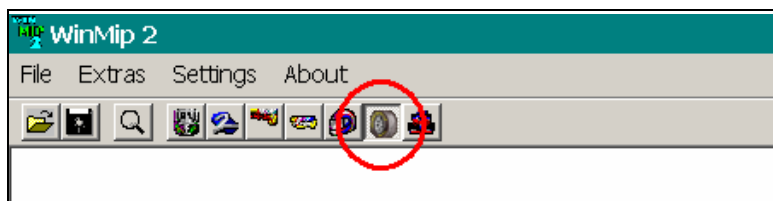
También se puede utilizar para visualizar los ficheros .CAR y modificar su resolución, pudiendo convertir los coches de 1024 x 1024 a coches 512 x 512, o comprimir las texturas. Y también para extraer los templates del coche y los mecánicos (en formato TGA o BMP). De eso escribo al final del tutorial.

Tiene más usos, todos relativos a estos asuntos, pero no los conozco, si alguien nos quiere ilustrar pues bienvenidos sean sus conocimientos.

¿Qué son los ficheros DAT? Pues son los ficheros donde están los gráficos (donde digo gráficos se puede leer sonidos, y hasta fonts) del NR2003, los programadores de Sierra/Papyrus nos han hecho un juego modificable con gran facilidad. Si nosotros colocamos en el mismo directorio donde está el DAT un fichero de los que está dentro de él, pero modificado por nosotros, ese nuevo fichero prevalece sobre el original que está dentro del DAT, y el gráfico que se mostrará en pantalla será el modificado. Si nos arrepentimos solo tenemos que borrar ese fichero modificado para que se vea igual que antes. Esto da gran seguridad para trabajar, ya que nunca tenemos que tocar el DAT original y así no tenemos peligro de cargarnos nada.

Los ficheros DAT están en todas partes del juego: En los directorios: effects, font, layout, lesson, objs, series/cup, sound, sound/spcc, tracks/shared y tracks/"circuitos" uno en cada circuito. Una vez que sepas como ver su interior curioséalos para ver que se te ocurre. ¡¡¡ Imaginación !!!

Gentleman start your WinMip2...



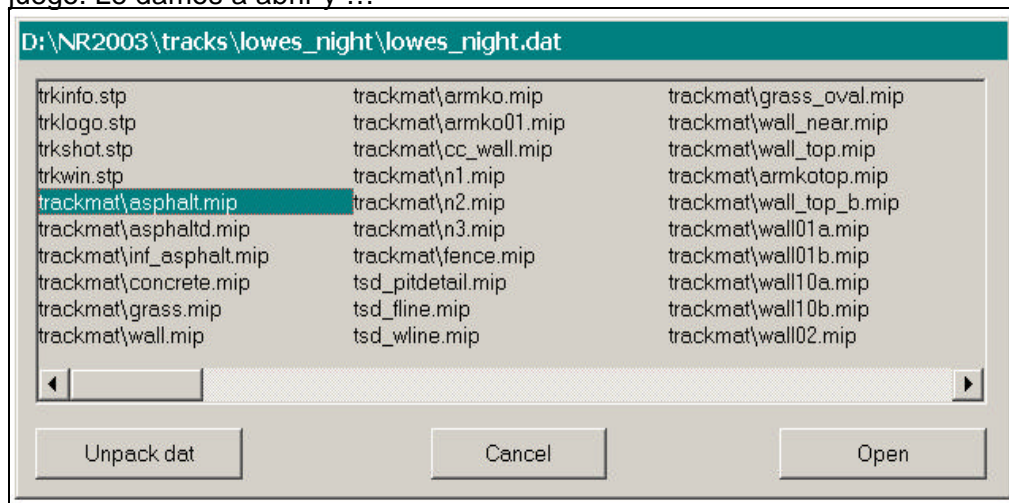
Lo primero hay que configurarlo para que trabaje en modo NR2003, pulsando el botón correspondiente, como veis el prg también vale para los juegos anteriores, y el GPL.

Como ejemplo vamos a cambiar de aspecto la curva 3 del circuito de Lowe's Nigh:



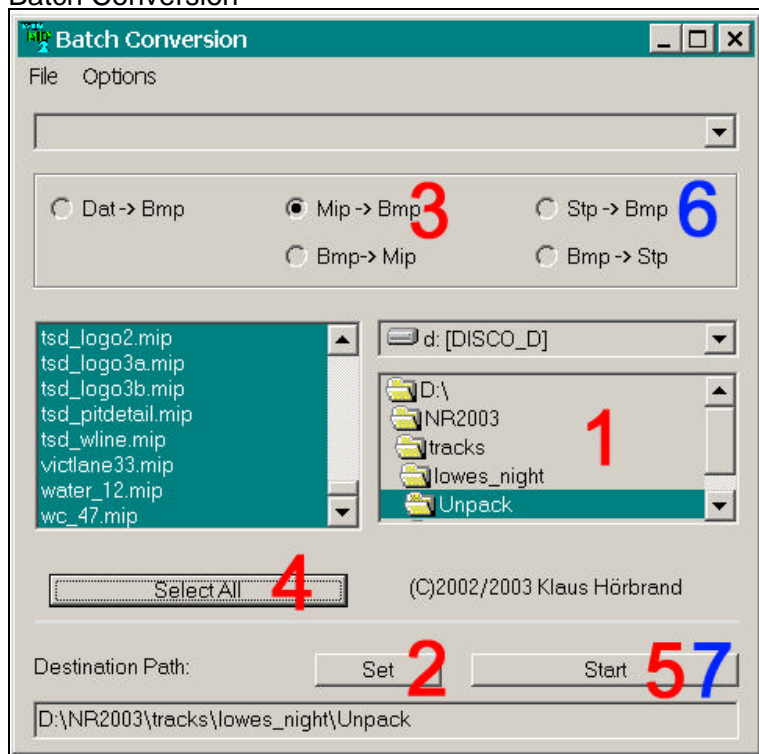
Primero vamos a ver como podemos extraer y ver el contenido del DAT, todo lo que sigue vale para todos los DAT de gráficos del NR2003.

Vamos al WinMip2 y elegimos menú File / Open y en la ventana que sale buscamos el directorio “tracks/lowes_night” y allí estará solitario el fichero “lowes_night.dat”, en ese directorio hay más ficheros pero son setups y otras cosas, el WinMip2 solo ve los DAT y los de gráficos del juego. Le damos a abrir y ...



Damos a “Unpack.dat” y el WinMip2 descomprimirá la totalidad de los ficheros en un directorio que él crea que se llama “Unpack”, también crea un subdirectorio que se llama “trackmat” y allí también pone ficheros, tarda un poco en hacerlo.

Ahora para poder visualizarlos y trabajar con ellos, ya que son ficheros MIP y STP y los visores gráficos normales no los ven, los convertimos a BMP. Para ello vamos al menú: File / Batch Conversion



Ahora hay que seguir estos pasos:

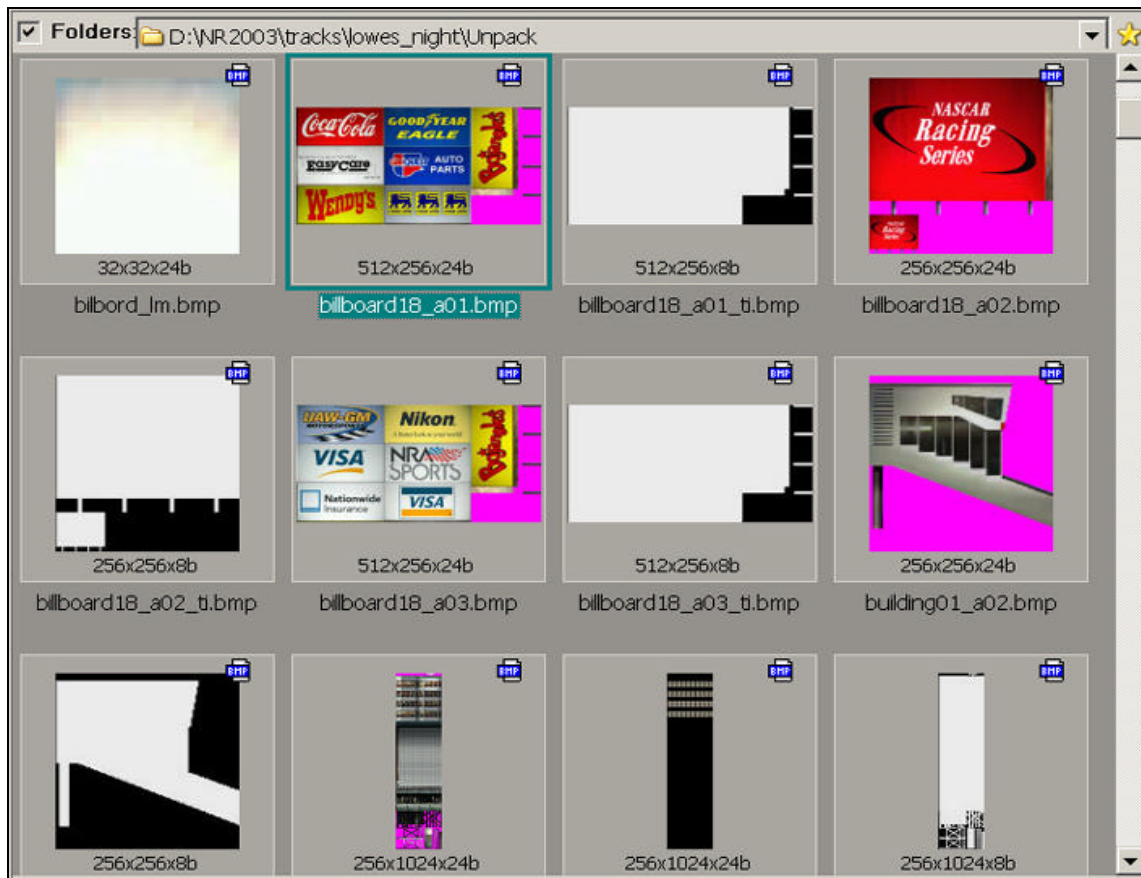
- 1- Localizamos el directorio.
- 2- Le damos a “Set” y así se coloca el directorio “Unpack” como destino de los BMP.
- 3- Elegimos la dirección Mip->Bmp.
- 4- Seleccionamos todos.
- 5- Empezamos el proceso, tarda un poco.
- 6 y 7 - Repetimos para la dirección Stp->Bmp, estos suelen ser menos ficheros.

Podemos, repetir toda la operación para el directorio “trackmat”, que cuelga de “Unpack”. Eligiendo “trackmat” con el “Set”.

Por fin vamos a poder ver los contenidos de un fichero DAT.

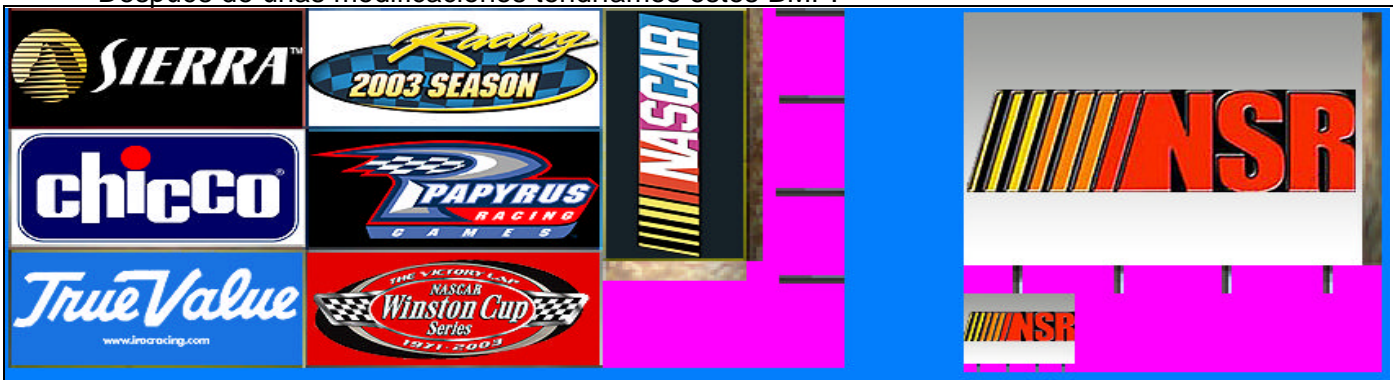
Arrancamos un programa como el ACDSsee u otro visor de conjuntos de imágenes y tendremos delante de nuestros ojos los entresijos gráficos de la pista de Lowe’s Night. Y estos ficheros BMP son los que modificaremos con el Photoshop, u otro parecido. Si os fijáis aparecen algunos ficheros con la terminación “..._ti.bmp” o “..._mask” estos son las transparencias de los ficheros sin esa terminación, se necesitan para luego generar correctamente los MIP que las precisen.

En cuanto los tengas localizados, para poder trabajar con seguridad y comodidad, coloca todos los ficheros que necesites en un directorio temporal, los BMP y en este caso también los BMP de transparencia “..._ti.bmp”, luego verás porqué.



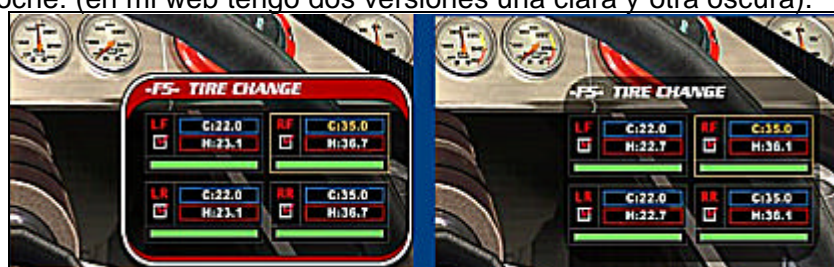
Vemos aquí arriba nuestros objetivos: los ficheros “billboard18_a0x.bmp”, también están junto a ellos los “billboard18_a0x_ti.bmp”. Ahora arrancamos el Photoshop y a modificar los BMP, hay que fijarse que en el “a02” hay un cartel pequeño para cuando se ve de de lejos.

Después de unas modificaciones tendríamos estos BMP:



Estos dos de arriba son los “billboard18_a01.bmp” y “billboard18_a02.bmp”. Estas serían unas modificaciones normales, cambiar los gráficos existentes por otros nuevos.

Pero vamos a ir un poco más lejos y vamos a modificar en el tercero las transparencias, de forma que además de gráficos nuevos tengamos unas superficies transparentes nuevas. Eso se consigue modificando tanto el BMP “normal” como el “..._ti”. Así obtendremos carteles transparentes, como si no hubiera anuncio. Con esta técnica se pueden crear también superficies translúcidas, semi-transparentes. Como en la modificación de la pantalla de presentación de datos de las teclas F del coche: (en mi web tengo dos versiones una clara y otra oscura).



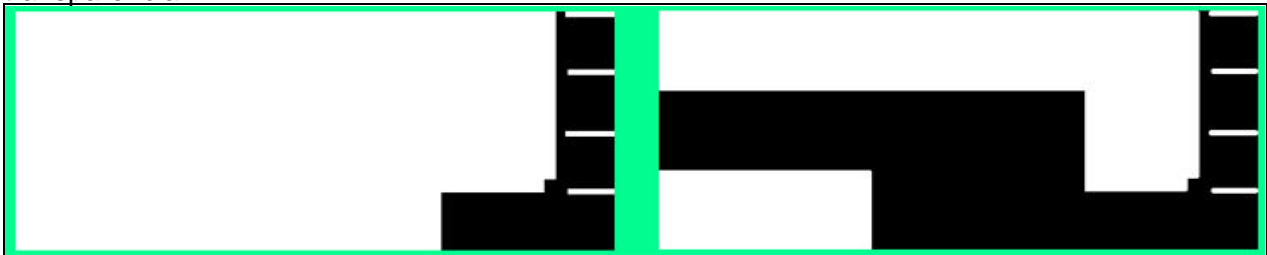
Si os fijáis en esas pantallas de presentación de datos se ve a través de ellas el interior del coche, esa transparencia se puede modificar y hacerla más o menos intensa.

Volvamos al “bilboard18_a03.bmp” y al “bilboard18_a03_ti.bmp”.

Con el primero lo que hay que hacer, además de la modificación de pintura, es pintar unas zonas con el color de transparencia:



Y con el “bilboard18_a03_ti.bmp” lo que hay que hacer es modificar la plantilla de transparencia:



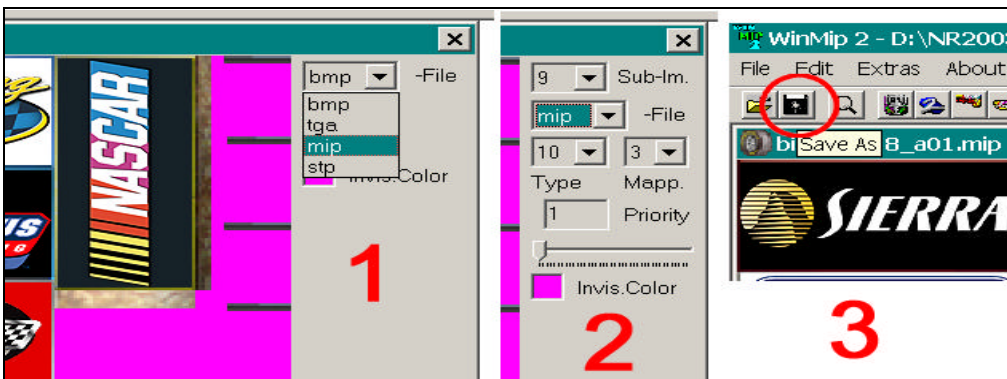
Ojo con estos ficheros “_ti” al manejarlos, ya que son de 8 bits, o indexados como les llama el Photoshop, y solo de tonos grises; cuando se graben estos BMP hay que tener cuidado de grabarlos con esa profundidad de color. Si hubiéramos querido crear un cartel semi-transparente tendríamos que haber creado unas superficies más o menos grises, esto da mucho juego.

Una vez que tenemos todos los ficheros modificados podemos ya convertirlos en ficheros MIP que son los que entiende el juego NR2003.

Atención a esto: en el directorio donde realicemos la operación de conversión (lo mejor es en un temporal que sólo tenga ficheros referentes a este trabajo) tienen que estar tanto los “bilboard18_a0x.bmp” como los “bilboard18_a0x_ti.bmp”, en nuestro caso tendremos tres “normales” que hemos modificado, y tres “_ti” de ellos uno modificado y dos sin modificar:

- billboard18_a01.bmp - - - - - Modificado
- billboard18_a02.bmp - - - - - Modificado
- billboard18_a03.bmp - - - - - Modificado, el de las nuevas transparencias.
- billboard18_a01_ti.bmp - - - Original
- billboard18_a02_ti.bmp - - - Original
- billboard18_a03_ti.bmp - - - Modificado, con los marcos de transparencias nuevos.

Arrancamos el WinMip2 y vamos a menú File / Open y buscáis y seleccionáis el “bilboard18_a01.bmp”, luego pincháis en el desplegable que pone “bmp” y seleccionáis “mip” (si fuera una modificación de un STP, pues “stp”), después grabáis el cambio, con el botón o con File / Save As. Respetando el nombre que ofrece. Luego con los otros dos.



Ahora se copian los tres MIP resultantes en el directorio “..NR2003/tracks/lowes_night/”, al lado del “lowes_night.dat” (allí también estarán ficheros de setups y otros). Si la modificación la hubiéramos hecho en algún fichero del subdirectorio “trackmat” tendríamos que crear dicho subdirectorio dentro del “..NR2003/tracks/lowes_night/” y allí dentro, solitario, copiar el nuevo MIP, luego quedaría dentro de “..NR2003/tracks/lowes_night/trackmat”. Hay que respetar la estructura de directorios interna del DAT, que la sabemos observando la del directorio “unpack”.

Se arranca el juego, se dan 2/3 de vuelta y verás lo siguiente:



Los carteles han cambiado de patrocinador y algunos no se han vendido y están libres de publicidad, y sin tabla posterior. ;-)

Si os ha parecido un lío imaginaros lo que ha sido para mí, que todo esto lo se de forma autodidacta, no lo se por ningún tutorial, y todo esto lo he aprendido a golpe de tortas con el WinMip2 y con el NR2003.

- Algunas cosas que se pueden modificar son también los PaceCar, para pintarlos hay templates, pondré dos en mi web, (acordaros del que pintamos Cardenal y yo para la NSR), y también los “Hauler” que son esos camiones trailer grandotes con publicidad que están aparcados en el interior de los circuitos, también os pondré un template para pintarlos con vuestros colores. Y un par de textos de ayuda para eso. Se puede retocar el uniforme de los oficiales NASCAR. Las tribunas, las banderas, TODO.

- Otro uso que tiene el WinMip2 es el relativo al manejo de los coches del juego, concretamente de los ficheros coche.cup.car (y los de los mods), seleccionamos en el menú: “Extras” / “NR 2003 Car File Editor”. Nos vamos al directorio ...NR2003/series/cup/cars y seleccionamos el coche con el que queramos enredar. Nos saldrá una pantalla en la que veremos sus características de resolución (512 ó 1024) y si tiene las texturas comprimidas, y podremos modificar estos datos para que el coche nos ocupe menos, perdiendo calidad por supuesto. También podemos extraer sus texturas o ponerles otras. Y editar sus características de AI por si jugamos contra él en el NR2003 en modo individual.

Bueno, que investigues, que pruebes y que compartas tus conocimientos.

I LOVE NASCAR

victornascar127@hotmail.com

<http://usuarios.lycos.es/victornascar/index.html>