

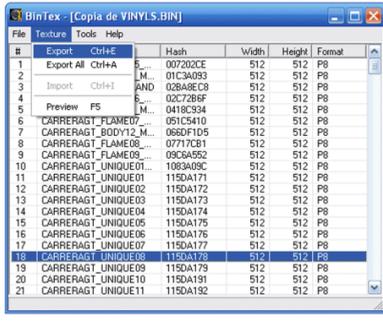
Programas necesarios:

- * Bintex 0.4
- * MWTex
- * PhotoShop_Plug-ins Installer Version 7.83



ADVERTENCIA!! Antes de modificar ningun archivo, debemos hacer una copia de seguridad de este archivo (VINIYLS.BIN) y guardarla con nombre diferente (VINIYLS_BACKUP.BIN).

EXTRACCIÓN VINILO

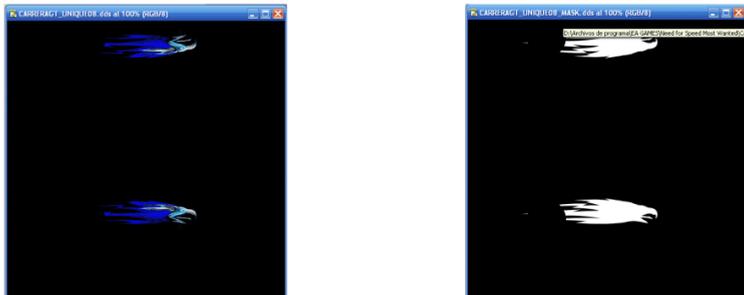


Para extraer un vinilo utilizar BinTex ya que este dispone de un visor para ver el vinilo deseado antes de exportarlo. Escoger un vinilo apropiado por la posición o tamaño que tiene para tomar de referencia la situación de los dibujos o textos que vayamos a diseñar en el nuevo. Abrir BinTex -> File -> Open -> CARS/CARRERAGT/VINIYLS.BIN

En este manual vamos a utilizar el Vinilo Unico 8 (Aguila), miramos en BinTex y tiene el nombre CARRERAGT_UNIQUE08, lo seleccionamos vamos a Texture y la Exportamos con ese mismo nombre de archivo que nos sale CARRERAGT_UNIQUE08.dds Hacemos la misma operación con el archivo mascara que le corresponde: CARRERAGT_UNIQUE08_MASK.dds, lo seleccionamos y lo Exportamos. (ESTOS 2 archivos.dds TAMBIEN nos sirven de copia de seguridad, para reponer el Vinilo único8, que vamos a modificar.)

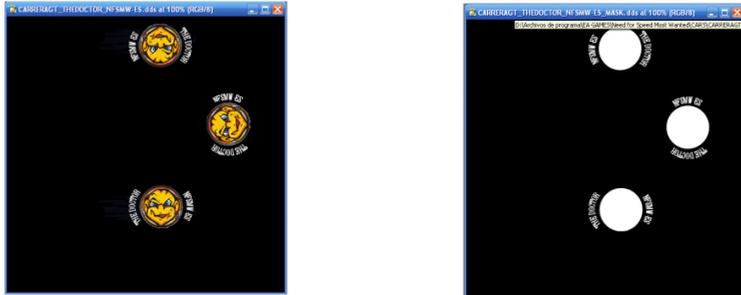
NOTA: Este mismo proceso se puede hacer también con MWTex, pero utilizamos este por su ayuda con el visor de vinilos. Los archivos.BIN modificados no podrán volver a ser abiertos con BinTex.

EDITAR VINILO

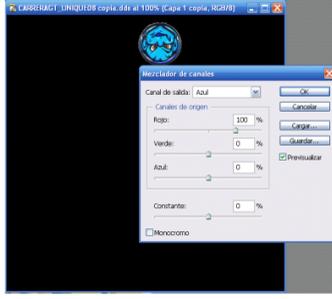


Para editar nuestros vinilos, utilizaremos los archivos .DDS (Direct Draw Surface) obtenidos, antes de abrir estos debéis tener instalado PhotoShop_Plug-ins Installer Version 7.83 (para poder editar los .DDS).

Abrir con PhotoShop, los archivos CARRERAGT_UNIQUE08.dds y CARRERAGT_UNIQUE08_MASK.dds, observareis que el color del archivo del vinilo es diferente al que muestra el juego y el archivo mascara es la misma imagen que se quiere mostrar en el vinilo, pero en blanco.



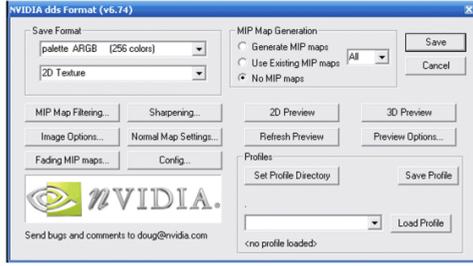
Empezamos a modificar sobre el archivo vinilo poniendo una imagen o texto cualquiera que deseemos añadir y los sobreponemos sobre los dibujos del vinilo anterior, manteniendo así la relación de tamaño y posición del "águila". Ahora debéis ocultar la imagen del águila en sus 2 posiciones y que solo se vean los nuevos diseños y el fondo negro, tapando los dibujos del vinilo anterior, manteniendo así la relación de tamaño y posición del "águila".



Hecho esto es cuando debemos cambiar los canales de color rojos y azules. Para que sean totalmente inversos entre si. Seleccionar la ultima capa y vamos a:

Imagen => Ajustes => Mezclador de Canales

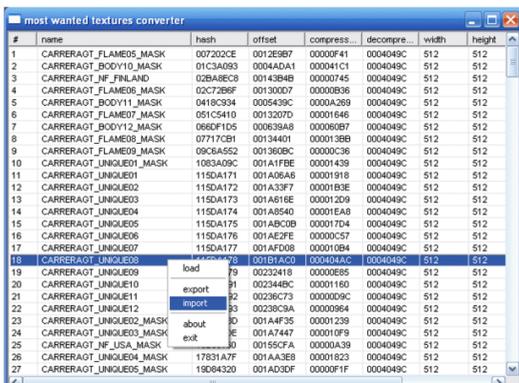
Y marcamos estos ajustes:
 Rojo: Rojo = 0; Azul = 100
 Azul: Rojo=100; Azul = 0



Ya tenemos el color adaptado para que sea visible en el juego, guardamos este archivo con un nombre diferente al que tiene. Ej: CARRERAGT_THEDOCTOR.dds (Usando esta configuracion en el filtro .dds)

Este mismo archivo debéis rellenar en blanco, todo lo que queréis que se muestre después en el vinilo (Observar el ejemplo de CARRERAGT_THEDOCTOR_MASK.dds)

IMPORTAR VINILO



Abrir MWTex, cargar el archivo VINIYLS.BIN, seleccionar el archivo que se quiere modificar (en este caso CARRERAGT_UNIQUE08.dds) dar en boton derecho Importar y seleccionamos el nuevo vinilo (CARRERAGT_THEDOCTOR.dds). Volvemos a la lista de vinilos y seleccionamos CARRERAGT_UNIQUE08_MASK.dds, boton derecho Importar y seleccionamos la nueva mascara del vinilo CARRERAGT_THEDOCTOR_MASK.dds.
 Dar seguidamente en Exit, cargar el juego y en Mis coches podeis ver el resultado de vuestro vinilo.

RESULTADO VINILO THE DOCTOR

