

Herramientas de modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 26 Oct 2008 22:55

A petición popular voy a ir recopilando las herramientas necesarias, o al menos convenientes, para poder realizar mods de M2TW. Si llegase el caso, iríamos actualizándolo también cuando aparezca el Empires. :mrgreen:

Mi idea es ir editando este post con herramientas nuevas poco a poco, ya que hacerlo todo de golpe.... :roll: Intentaré clasificarlas por tipo de utilidad.

Carpetas de instalación

Son herramientas que nos permiten fácilmente establecer la estructura básica para iniciar un mod.

Para M2TW: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=75360>

Para Kingdoms: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=181660>

Puedo decir que he usado las dos y funcionan perfectamente.

Conversión de ficheros de texto

Se requieren para poder modificar de manera sencilla ficheros de texto con formatos especiales.

Conversor de ficheros strings.bin: <http://www.twcenter.net/forums/download ... le&id=1006>

Sirve para convertir esos ficheros que aparecen en la carpeta text. Luego el juego se encarga de construir el nuevo strings.bin a partir del .txt. No funciona para dos ficheros: battle.txt, battle_ed.txt, shared.txt, strat.txt, tooltips.txt

Versión formateada de modelsdb: <http://www.twcenter.net/forums/download ... le&id=1180>

Permite encontrar más fácilmente los modelos 3D de las unidades y modificarlos o añadir nuevos. Lleva

un par de utilidades interesantes, como un probador de sintaxis, para ver si en la modificación se ha cometido algún error al contar caracteres.

Herramientas para modelos 3D

Para trabajar con ellos se requiere Milkshape: <http://chumbalum.swissquake.ch/>

También se puede utilizar 3ds max, pero con más dificultades: <http://www.autodesk.es/adsk/servlet/ind...d=10611609>

Conjunto de herramientas por KnightErrant: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?p=ost3621981>

Tiene un poco de todo y es imprescindible para poder trabajar en modelos y animaciones. Entre otras cosas convierte mesh en m3ds, importa y exporta m3ds a max, permite modificar animaciones, etc.

La documentación sobre el conversor a m3ds puede ser útil también: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=95157>

No he probado este último paquete de herramientas, aunque muchas de ellas ya las había probado por separado, algunas en versiones anteriores. Si alguien no encuentra alguna herramienta para algo en concreto, que lo pregunte en el foro.

Herramientas para el diseño gráfico

Conversor de textures: <http://www.twcenter.net/forums/download.php?le&id=1347>

Convierte el formato .texture a .dds y viceversa. En .dds muchos programas de diseño gráfico, como photoshop o gimp, son capaces de abrir y modificar los ficheros, siempre que se disponga de los plugins necesarios: http://developer.nvidia.com/object/photomips_plugins.html

Estos son los que yo uso en photoshop, pero no sé si para gimp hace falta alguna otra cosa. También viene con el filtro de "normal maps", necesario para hacer los ficheros "normales" que den profundidad a las texturas una vez colocadas sobre el modelo 3D.

Herramientas no específicas para M2TW

Muchas de las herramientas listadas anteriormente han sido escritas en python (ver en cada caso el readme en donde se explicará si hace falta instalarlo), un lenguaje de programación, y para usarlas hay

que instalárselo: <http://www.python.org/download/>

Iré actualizando este post. Si tenéis sugerencias sobre herramientas que pueden ser útiles y se me han olvidado, o consultas sobre qué herramienta usar para un uso concreto, hacedlo en el foro. Voy a dejar este hilo cerrado para que esté lo más limpio y ordenado posible.

=====