Modding con Blender: World of Warcraft On-Line

Aplicaciones necesarias:

Wow 2.0.1 patch

http://us3.strategyinformer.com/v2/download/a1bb2b4d/worldofwarcraft%2Fwow-1.12.x-to-2.0.1-enus-patch.zip

Wow 1.12 patch

<u>http://www.filefront.com/thankyou.php?</u> f=5441790&k=a77447a55b4e4d8ce82dc3130729cfbe94d1eac392c1b4808404dba86b40ea13

Extractor archivos .mpq

http://www.zezula.net/download/mpqediten32.zip

WoW .blp Converter

http://wowdev.org/files/index.php?act=download&id=37

Wow Model Viewer para versiones actualizadas del 2.0.1 al 2.4.1

http://www.wowmodelviewer.org/index.php? option=com_remository&Itemid=35&func=download&id=28&chk=ff80bdccb37f4864ad6383129d f16c54&no_html=1

Si ya tienes instalado el Wow y actualizado a una versión igual o superior a 2.4.2 busca la versión que necesitas aquí: <u>http://www.wowmodelviewer.org/index.php?</u> option=com_remository&Itemid=35&func=select&id=1

En principio, para el proceso de extracción sólo sería necesario el WOW Model Viewer, que nos permite exportar la malla al formato del milkshape (.ms3d). y las actualizaciones del juego necesarias para que funcione el dicho visualizador. Pero además, he añadido unas utilidades que nos permiten extraer todos los recursos del juego que se encuentran en los archivos .mpq y un conversor de imágenes .blp-->.png para aprovechar el resto de texturas e imágenes del juego.

Una vez instalado el juego, aplicamos las actualizaciones 1.12.0 y 2.0.1. Seguidamente, instalamos el Wow Model Viewer.

Una vez iniciado el Wow Model Viewer seleccionamos una de las mallas que aparece en el árbol de directorios de la izquierda y modificamos su aspecto inicial pulsando F10 o utilizando las diferentes opciones que se encuentran en la parte derecha de la ventana.





WoW Model Viewer v0.5.09c				
File	View Character	Lighting	Options	
	View NPC			
	Save Screenshot		F12	
	Save Sized Screenshot CTRL+S			
	Animated Gif			
	Export AVI			
	Export Model			
	Reset Layout			
	Exit	C	TRL+X	

El visualizador nos permite exportar la malla junto a las texturas en formato .ms3d y .png respectivamente, que luego podremos importar desde Blender.

Blender			
i : 🗸 🕻	ile Add Timeline Game Rende	r Help 🗢 S	SR:2-Model 🗙 🗢 SCE:Sce
Camera Pe	New	Ctrl X	
	Open	F1	
	Open Recent		
	Recover Last Session		
	Save	Ctrl W	
	Save As	F2	
	Compress File		
	Save Rendered Image	F3	
	Screenshot Subwindow	Ctrl F3	
	Screenshot All	Ctrl Shift F3	
	Save Game As Runtime		
	Save Default Settings	Ctrl U	
	Load Factory Settings		
	Append or Link	Shift F1	
1-t	Append or Link (Image Browser)	Ctrl F1	
1	Import	•	VRML 1.0
	Export	•	DXF
	External Data	•	STL
1	Ouit Blender	Ctrl O	🎭 3D Studio (.3ds)
June			🇞 AC3D (.ac)
			🗞 ASCII Scene (.ase) v0.12
			🎭 Autodesk DXF (.dxf)
			🗞 COLLADA 1.3.1 (.dae)
			COLLADA 1.4(.dae)
		1	DEC Object File Format (.off)
		X	DirectX(.x)
			LightWave (.lwo)
			Lightwave Motion (.mot)
			Load MDD to Mesh RVKs
			2 MD2 (.md2)
			2. MD3 (.md3)
		<u> </u>	MilkShape3D (.ms3d)
2			
			MilkShape3D ASCII (.txt)
لِّيْ ₍₁₎			MilkShape3D ASCII (.txt) Motion Capture (.c3d)

Desde Blender importamos el archivo .ms3d



Seleccionamos la malla con el BDR desde Modo Objeto y pulsamos N para abrir el formulario 'Transform Properties' y rotamos (RoX y RotZ) hasta corregir la posición de la malla.



Seguimos con la malla seleccionada para cambiar a Modo Edición. Desde una de las ventanas de Blender en el tipo UV/Image Editor vemos como se encuentra desplegada la malla en el mapa de coordenadas de la textura.

Vemos que existen áreas superpuestas. De momento, le asignaremos la textura principal (la que termina en _0) para comprobar que partes de la malla no están mapeadas correctamente. Las texturas en formato .png se encuentran en el mismo directorio que el archivo de la malla .ms3d, con el mismo nombre que el modelo al que se le ha añadido un número de orden.



Para cambiar las coordenadas en la textura del cabello, desde la ventana 3D para activamos el botón 'Occlude background Geometry' (es decir, 'Ocluir la geometría de fondo' para seleccionar solo las caras que tenemos a la vista) y desde modo selección de caras utilizamos la herramienta de selección circular pulsando dos veces seguidas la tecla B (BIR para seleccionar, BCR para deseleccionar, BDR para terminar selección).



Una vez seleccionada un área, abrimos la segunda textura (en este caso Humano_1.png) y aunque los cambios son visibles desde la ventana 3D, la ventana del UV/Image Editor muestra la textura anterior. Esto es debido a que he seleccionado "parcialmente" una isla del mapa de coordenadas y existen caras aplicadas sobre ambas texturas. Luego podremos ir seleccionado individualmente las caras no seleccionadas desde la ventana 3D y cambiarle la textura como se muestra a continuación.

Seguimo modificando más áreas, pero esta vez después de la selección sólo seleccionamos la textura del cabello desde la lista de texturas.



En este caso, la isla ha sido seleccionada completamente y al cambiarle la textura, esta es mostrada en la ventana del UV/Image Editor.



Este sería el resultado desde modo objeto. No olvidar empaquetar la imagen o textura al guardar el .blend



Y eliminar el material creado durante la importación del archivo .obj, para crear uno nuevo con la opción 'TexFace' marcada, como se ha visto en otros ejercicios.

Panels 🚱 🗄	
▼ Link and Materials	
	F OB:Humano
Vertex Groups	1
New Delete Copy Group AutoTex Space	I Mat 1 ? New Delete Select Deselect Assign Set Smooth Set Solid
Panels @ 🖾 💽 🔤 🤌	
Preview	▼ Links and Pipeline
	Link to Object
Panels @ 🗟 🔍 其 🔛 🕅	E 💽 🛃 🚱 🕢 1 🕨
Preview	V Material Ramps
	VCol Light VCol Paint TexFace Shadeless No Mist Env ObColor Shad A 1.00