

# THE WE2K2 EDITING GUIDE

## CAP.1: COME CREARE UNA MAGLIETTA

### PROGRAMMI NECESSARI:

- Un buon programma di grafica (in questo caso usiamo Photoshop 7, ma vanno bene anche versioni precedenti, oppure altri programmi come Paint Shop Pro).
- We ModCenter 1.0 o versioni più recenti.
- WECompressor 0.5 o più recente.
- TimUtil

Allora, cominciamo col dire che quando andrete a creare la vostra prima maglietta di we2k2 vi ritroverete una bitmap di base più o meno come questa al lato da ridisegnare in ogni sua parte, ma prima dovrete conoscerla molto bene.

In realtà le bitmap dovrebbero essere due, ognuna 128x128 pixel, ma le ultime versioni del WECompressor di Walxer permettono di comprimere le maglie anche in formato 256x128, molto più comodo e veloce, quindi noi utilizzeremo questo metodo.

Cominciamo con l'analizzare colonna per colonna a cosa corrispondono le varie parti della bitmap.



La prima colonna contiene in alto la maglia del giocatore, mentre il rettangolo subito sotto sono i pantaloncini. Ancora più giù troviamo un rettangolino bianco che corrisponde ai calzini del giocatore, un quadrato verde che costituisce l'interno coscia dei pantaloncini del giocatore. A fianco troviamo quattro quadratini: quelli blu, verde e rosso corrispondono all'interno coscia dei pantaloncini del portiere, mentre il quadratino giallo coloratelo come volete, tanto non serve a niente. Il rettangolo rosso in fondo invece sono le due maniche della divisa estiva del giocatore, rispettivamente la sinistra e la destra.



La seconda colonna è formata in alto dalla maglia del portiere, mentre il rettangolino verde sono i pantaloncini, che sono la metà di quelli del giocatore: quindi il rettangolo verde rappresenta solo una "gamba" del pantalone, perché l'altra è duplicata da questa. Poi c'è la zona nera, che corrisponde ai calzettoni del portiere, e la zona blu sotto la verde che è invece la manica del portiere dalla spalla al polso. Il rettangolo rosso a fianco è la manica del portiere dal gomito al polso. Attenzione nell'editare le maniche del portiere: la parte dal gomito al polso è rigirata a "specchio" rispetto alla parte dalla spalla al gomito. Quindi se dovete fare una striscia sulla sinistra della manica dalla spalla al gomito, dovrete disegnare la striscia a destra della manica dal gomito al polso.

La zona bianca è quella dei guantoni del portiere, e si può anche lasciare bianca, mentre i numeri devono essere ricolorati a proprio piacere, stando attenti a seguire comunque il modello originale; senza cioè andare a disegnare il numero dov'è c'è il colore di sfondo. Infine la zona con le strisce bianche e nere e il rettangolo rosso a fianco lasciateli così come sono.



La terza colonna non deve essere modificata, perché questa parte non serve per la maglia del giocatore. Potete colorarla tutta di un colore unico, lasciando solo le zone con il colore di sfondo (in questo caso il giallo).



L'ultima colonna è interamente costituita di maniche: la prima zona, quella rosso scuro, è la manica sinistra del giocatore dal gomito al polso.

La zona blu con la striscia verde è la manica sinistra della divisa invernale con la fascia del capitano, mentre la zona bianca è la stessa manica sinistra dalla spalla al gomito della divisa invernale, ma senza fascia di capitano. Il rettangolo viola è la manica destra dalla spalla al gomito della divisa invernale, mentre il rettangolo nero con la striscia verde è la manica del portiere dalla spalla al gomito con la fascia del capitano. Il rettangolino rosso con la striscia è la manica sinistra della divisa estiva con la fascia del capitano, e l'ultima zona in basso è la manica destra del giocatore dal gomito al polso. I due quadratini blu e grigio colorateli con lo stesso colore della manica.

Ora che abbiamo esaminato attentamente la bitmap in ogni sua parte possiamo cominciare con la modifica della maglietta.

Quindi prendete la bitmap base, e cominciate a colorarla tenendo presente di tutto quello che si è detto sopra, e salvatela a 24 bit. Al lato c'è un esempio di una bitmap ricolorata, in questo caso quella del Pescara.



A questo punto aprite la vostra bitmap col ModCenter e aggiungetegli le ombre: andate al menù "texture">"shadow">"intensity">"ps1 uniforms" e scegliete la percentuale di ombreggiatura. Per magliette scure consiglio il 74-75%, mentre per quelle chiare basta il 71-72%. Ora salvate la nuova bitmap e apritela con Photoshop.

Ora dovreste sistemare i dettagli della maglia: prendete una immagine dello sponsor che c'è sulla maglietta della squadra, rimpicciolitelo a circa 12-14 pixel di lunghezza e piazzatelo sulla maglia.

Per inserire scudetto e sponsor tecnico fate la stessa cosa, ma rimpicciolite fino a 3-4 pixel di lunghezza. La maglia a questo punto è quasi finita, mancano solo i numeri, che però meritano una dettagliata spiegazione, altrimenti tutto quanto il vostro lavoro fatto fino ad ora si cagherà...



Dopo che avrete inserito le ombre con il ModCenter, indipendentemente dal colore che avrete usato, avrete delle ombre sui numeri con delle sfumature simili a queste.



Per chi volesse modificare i numeri e non lasciarli così come sono, potete modificarli a vostro piacimento, tenendo conto che ogni numero ha 6 pixel in larghezza a disposizione dai quali non può uscire per non invadere altri numeri, e che ogni riga di pixel deve avere un colore unico, come nell'immagine sopra. Inoltre non dovete mai usare più di cinque colori per i numeri, incluso il colore di sfondo, che poi al gioco risulterà trasparente. Dopo aver ricontrollato i numeri e aver visto che sono a posto, copiate il rettangolo dei numeri come questo sopra, controllando che sia 60x12, e incollatelo in una nuova immagine: a questo punto portate l'immagine in scala di colore andando su Photoshop a "immagine">"metodo">"scala di colore" e create una palette "esatta" che dovrebbe essere di cinque colori di cui il colore di sfondo deve essere il primo (per impostarlo come primo colore mettetelo come "forzato"). Ora salvate questa palette di cinque colori, e tornate alla vostra maglietta. Create anche alla bitmap della maglia una scala di colore, ma questa volta dovrà essere "locale (selettiva)" e come "forzato" scegliete "personale" e poi caricate la palette dei numeri salvata prima. Salvate questa prima bitmap, che sarà quella che userete per il giocatore. Se la maglia del portiere ha dei numeri con colori diversi, aprite la bitmap della maglia del giocatore e andate a vedere la tavola di colore selezionando "immagine">"metodo">"tavola colore". Andate a modificare i colori numero 2, 3, 4, 5 della palette, corrispondenti ai quattro colori dei numeri della maglia del giocatore, e sostituiteli con i colori dei numeri del portiere, stando attenti ad avere la giusta sfumatura del colore. Salvate con nome questo altro



file e avrete creato anche la bitmap del portiere.



Ora non ci resta che modificare la bandierina. In questo caso il lavoro è meno complicato, ma richiede tempo. Dopo aver preso una bandiera qualsiasi come questa a fianco, traformatela in RGB e rieditatela a vostro piacimento, stando attenti alle parti ombreggiate della bandiera, che necessitano di colori più scuri. Se volete, potrete anche aggiungere lo scudetto rimpicciolito della squadra. Quando avete finito, create la palette a 256 colori "locale (selettiva)" e mettetela come forzato il colore #000000. Salvate la bitmap della bandiera, e avrete finito il lavoro.

A questo punto non rimane che assemblare le varie bitmap con il WeCompressor di Walxer: andate al "tex manager" e inserite il nome del file .bin da creare, e le bitmap del giocatore in casa e in trasferta. Poi caricate le palette del portiere in .tim convertite col Timutil, inserite la bandierina, e il .tim dell'arbitro: a questo punto potrete comprimere la vostra maglietta e provarla.

Però fate attenzione! Al momento il WeCompressor ha un bug irrisolto che durante la compressione col Tex Manager rende corrotte alcune parti della tex: così la maglia potrà sembrare perfetta sull'emulatore, ma sulla psx sarà tutta trasparente. Consiglio quindi di dividere la bitmap 256x128 in due bitmap 128x128 ciascuna, che poi potrete comprimere su una tex preesistente, a patto che quest'ultima sia abbastanza capiente.

Per le maglie è tutto, ci si riscrive alla prossima ;)