

TUTORIAL PARA CREAR BOTINES PARA WE2002

Por Zeta

Programas necesarios:

We Image Manager de Bat

WE Compressor

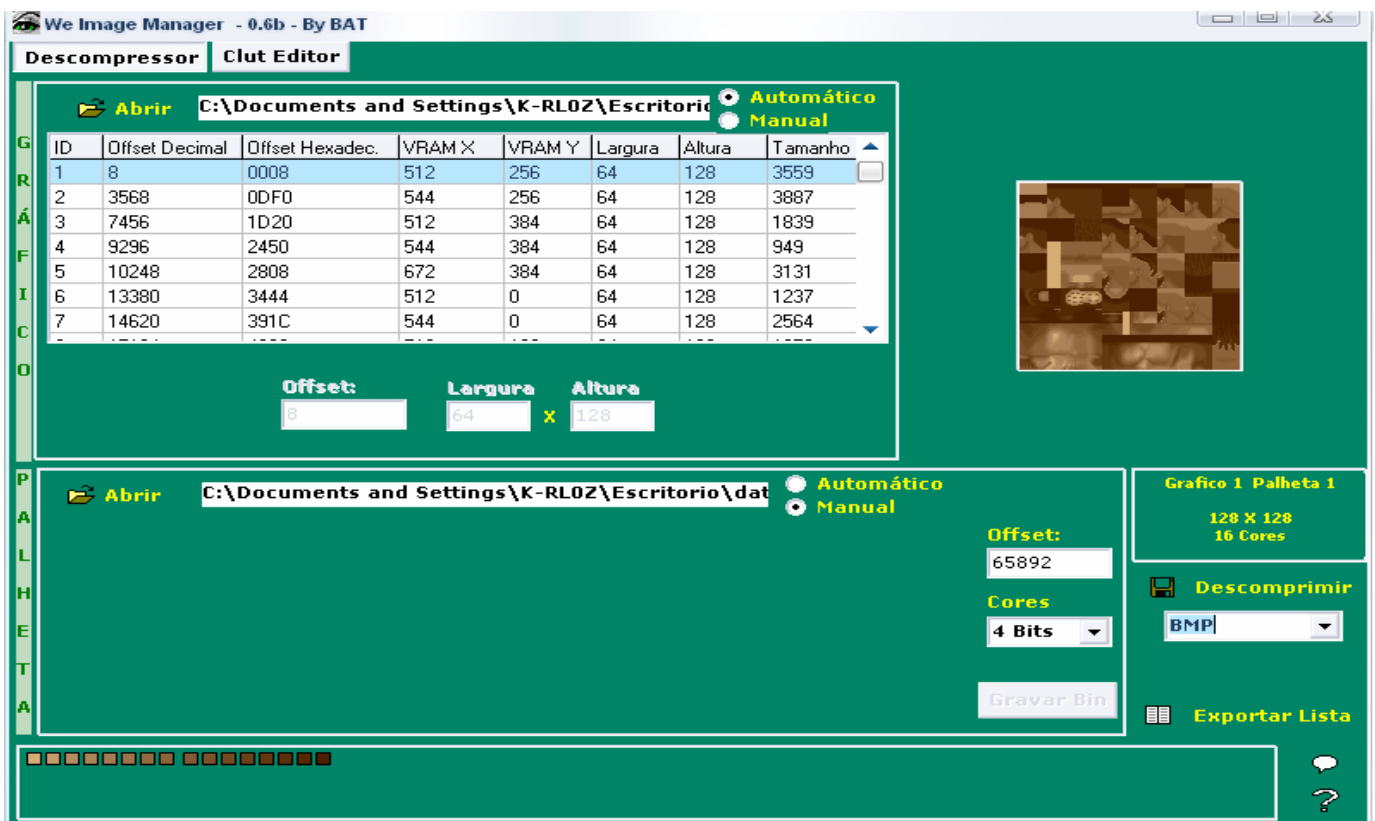
Paint o cualquier editor de imágenes

CDMage

1°.- Debes Extraer de tu imagen del juego el archivo Dat2d.bin con el CDMage.

2°.- Una vez extraido el archivo Dat2d.bin, utilizamos en We Image Manager de Bat, en este caso utilizaremos el Dat2d.bin como imagen y como paleta.

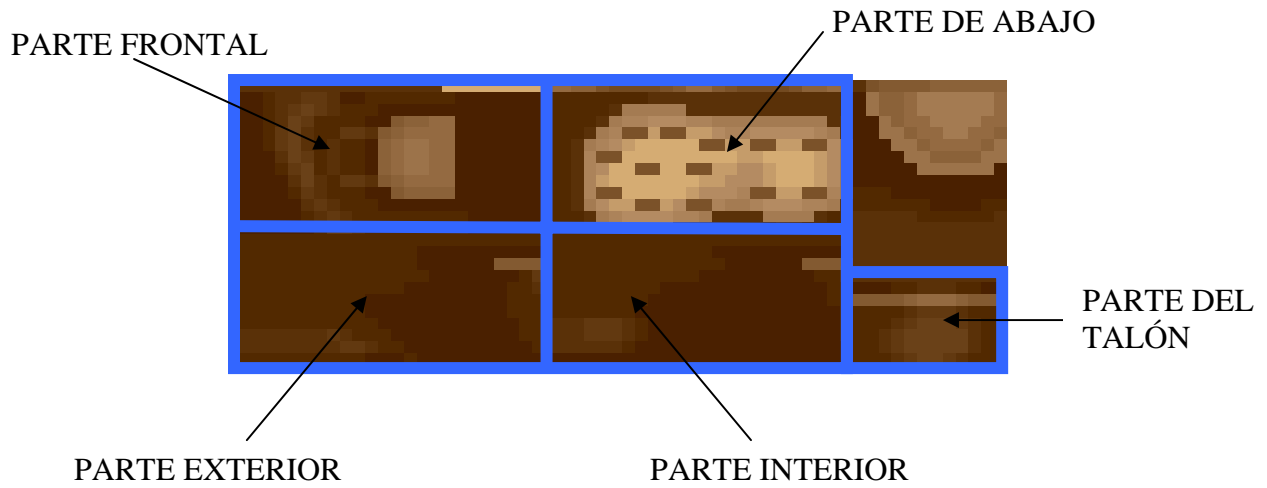
3°.- La imagen de los botines es para el grafico el offset decimal 8 y para la paleta el offset decimal 65892(4bits).



4°.- Bueno una vez obtenida la imagen de 16 colores tenemos q descomprimirla en formato BMP y guardarla.

5°.- Abrimos la imagen antes guardada con el editor de imágenes en mi caso utilizare Paint por ser fácil para el aprendizaje☺.

6°.- Procedo a explicar sencillamente las partes de los botines.



7°. Bueno ya teniendo conocimiento de las 5 partes de los botines, ahora vamos a editarlos, tienes que conseguir una imagen del botín que quieres hacer en mi caso haré unos botines puma.

Botines a hacer



Recomiendo al editar los botines hacerlo al máximo Zoom Posible y recuerden que la imagen es de 16 colores así que debemos utilizar un color para cada uno de los arreglos que le hagamos al botín, listo Empecemos!

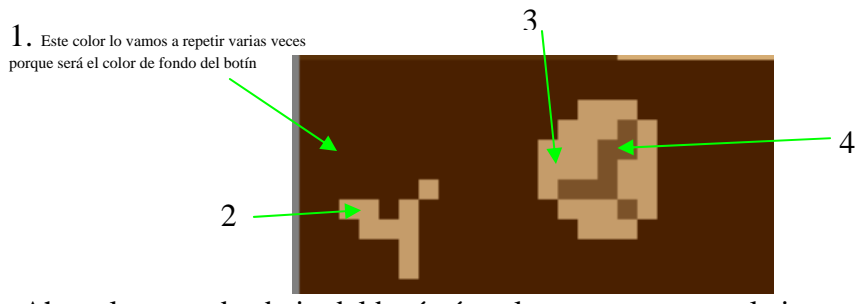
8°.- Comenzamos por la parte frontal donde en nuestro caso se encuentran los siguientes elementos del botín:



Utilizaremos 4 colores distintos

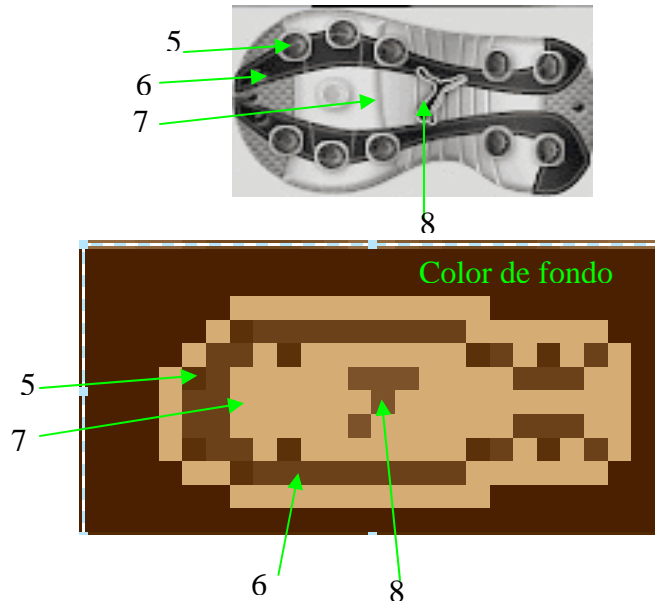
Nuestra imagen esta compuesta por 16 colores y tenemos que usar en cada parte de nuestro botín un color diferente y q no se repita esto se debe a que cuando lo pintemos con el cluted no se entreveren los colores y quede horroroso ☹️..

Para dibujar nuestros botines debemos usar la herramienta lápiz o la herramienta línea y escoge la más fina de todas. Así queda la parte frontal claro según lo que yo hice ahora si a Uds. se les ocurre algo mejor 😊 bienvenido sea.



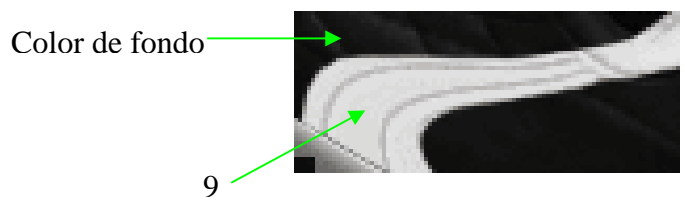
9°.- Ahora la parte de abajo del botín ósea los pupos veamos la imagen.

Utilicemos 4 colores más.



10°.- Vamos por la parte exterior del botín.

Bueno aquí como vemos solo utilizaremos dos colores incluyendo el color de fondo



Un poco difícil, pero bueno yo lo deje así y si uds quieren pueden hacerlo mejor claro esta ☺

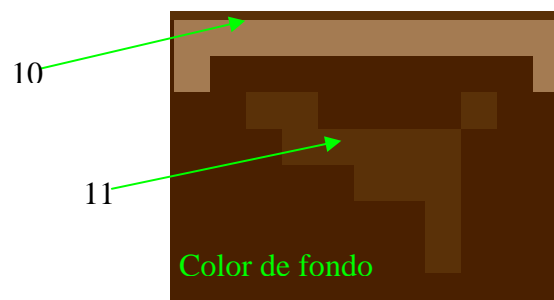
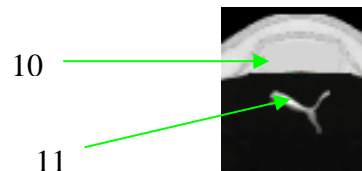


11°.- La parte interna en este caso es igual a la externa por lo que podemos usar la misma imagen y los mismos colores.
Si no fuera así deberíamos usar otros colores y hacer otra imagen.



12°.- Por último la parte de atrás del botón.

Dos colores más



En total utilizamos 11 colores de los 16, en este caso solo por hacer solo un tipo de botón utilizamos un color por imagen pero también puedes usar un color mas de una vez pero tendrás que utilizar un poquito la cabeza y podrás hasta dos o tres tipos de botines, la cosa es intentar.

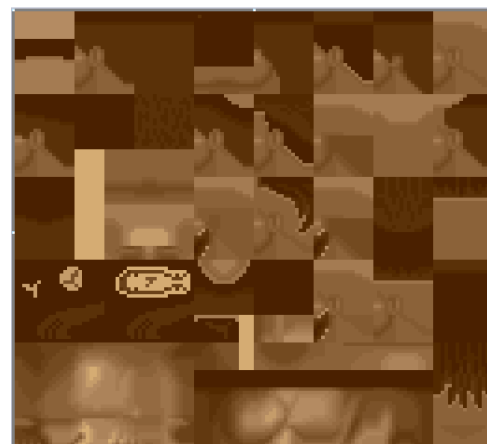
Listo nuestra ahora a guardar el bmp asegúrate de guardarlo a 16 colores y que sus medidas sean 128x128 y ahora si vamos a insertar el bmp al archivo dat2d.bin

Mas o menos no quedaría así nuestra imagen.

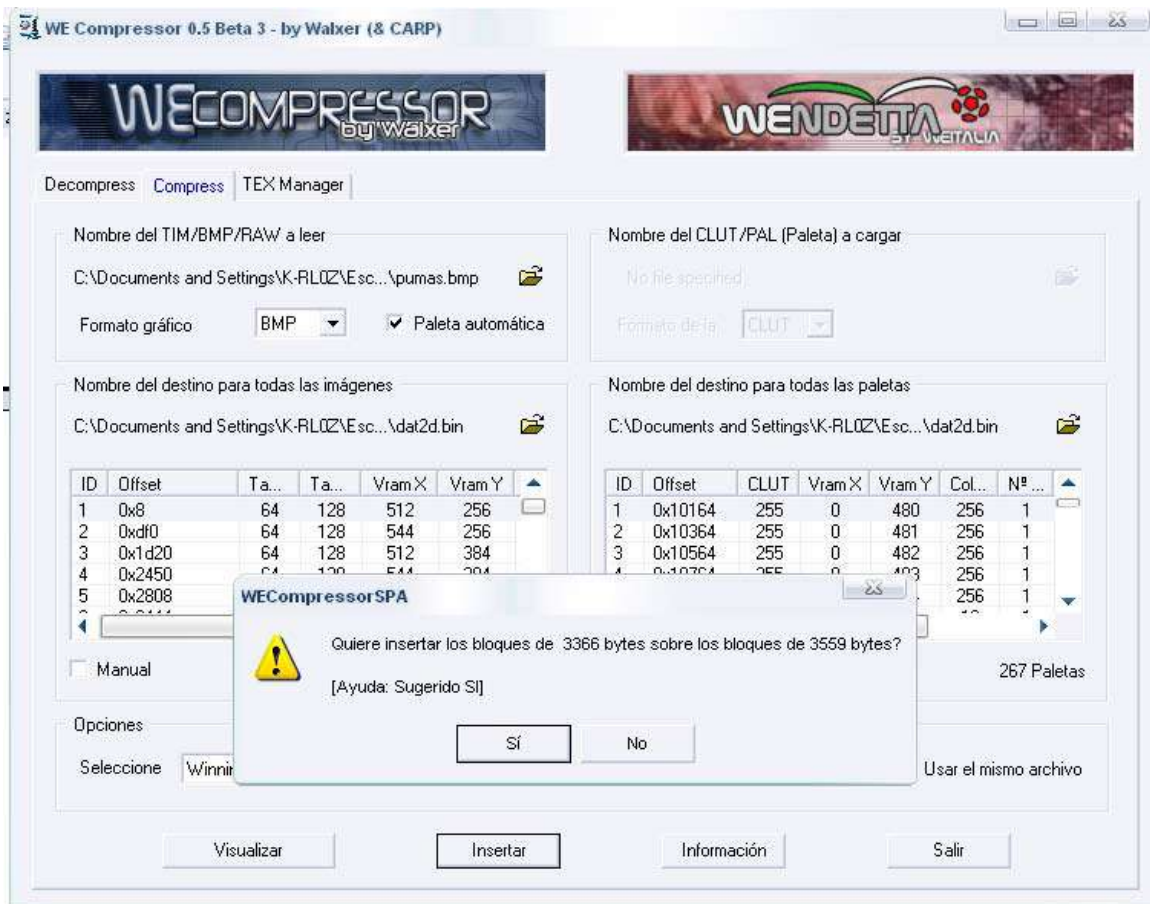
Antes



Después



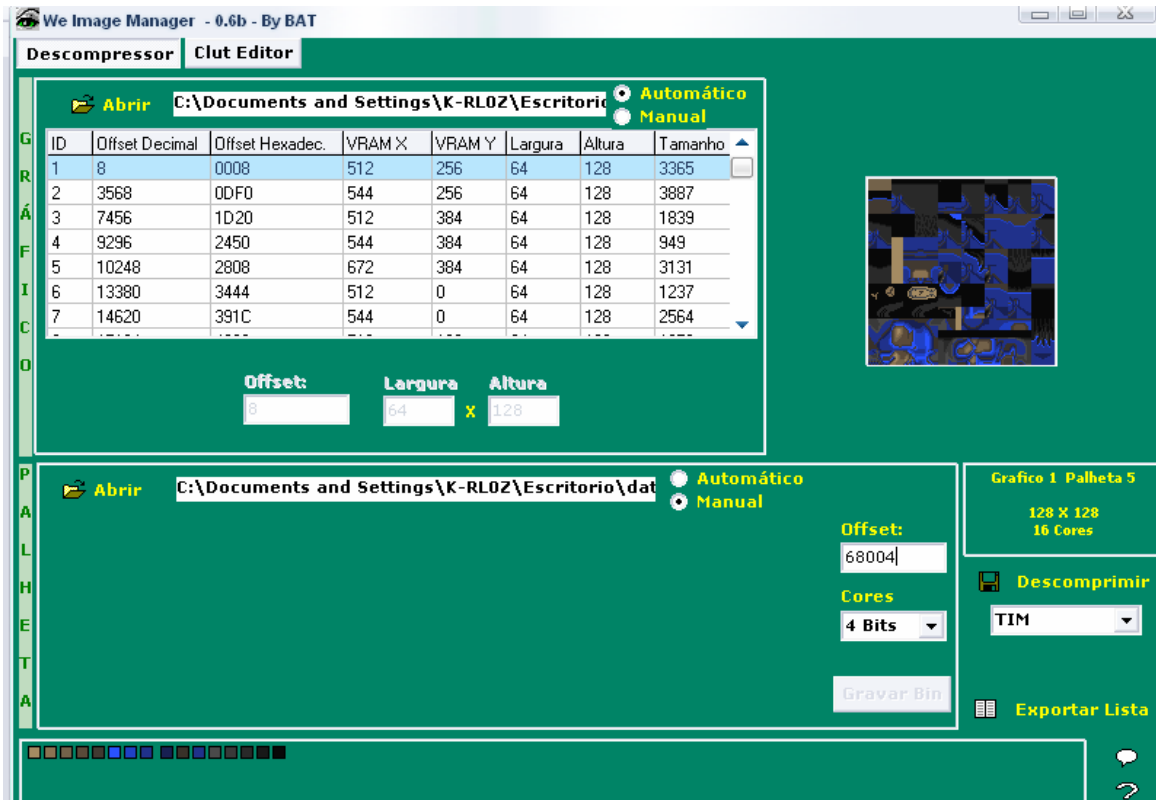
Ahora utilizemos el WE Compressor para ingresar nuestra imagen.
 Buscamos la imagen a ingresar y utilizamos el dat2d.bin como imagen y como paleta
 Nos colocamos en el ID 1 de la imagen y el ID 1 de la paleta y damos clic al botón insertar, nos saldrá una ventana mostrando un error del tamaño de la paleta no le hagás caso y dale a aceptar, te saldrá otra ventanita para ingresar la imagen si en la ayuda te sugiere que si dale a SI pero si te sale que no dale al NO, esto significa que en tu dat2d.bin la imagen de los botines es menor a la que vamos a ingresar tienes que conseguir un dat2d.bin original o que no haya sido ingresado ningún tipo de botón ok 😊



Ahora vamos de nuevo al We Image Manager abrimos como imagen y paleta el dat2d.bin que modificamos aquí procedemos a colorear nuestros botines en el clut editor pero antes de eso necesitamos los offset de los 8 Botines aquí están los offset:

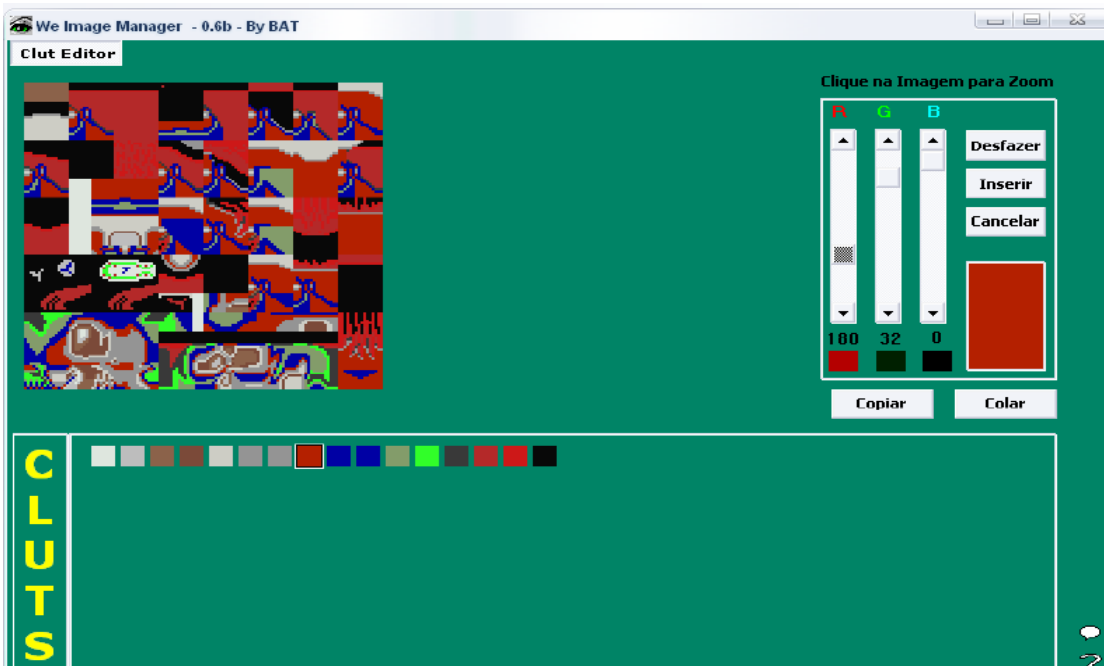
	Offset de Grafico	Offset de Paleta
Botín A	8	67940
Botín B	8	67972
Botín C	8	68004
Botín D	8	68036
Botín E	8	68068
Botín F	8	68100
Botín G	8	68132
Botín H	8	68164

Ahora así a pintar nuestros botines, recuerden que para los offset de paleta necesitas buscarlos en modo manual y a 4 bits.



Listo Vamos por el Botín A, una vez encontrado ingresamos al Clut Editor Aquí nos sale la imagen de los botines y la barra de los 16 colores que podemos modificar aquí cambien los colores a su gusto luego damos clic a Insertar.

Lo mismo hacemos con los demás botines uno por uno los coloreamos, ah si algunos colores no cambian en sus botines es que no hemos utilizado todos los 16 colores solo 11 cuando utilices todos los 16 veras que todos influyes luego.



Una vez terminados todos los 8 botines gravamos el archivo damos un clic en gravar bin y le ponemos el nombre Dat2d.bin.

Ahora probemos en el emulador haber q tal están.. con el CDMage importamos el dat2d.bin que editamos y aceptamos. Ahora veamos en el emulador.



Y listo a seguir editando este gran juego gracias a todos los del foro de pasionWE por la ayuda brindada.

Cualquier cosa a Coreytaylor_x@Hotmail.com
Saludos.