

Tutorial para editar TITLE.BIN

por PLAYNOWGAMES
Traducido by LAD (LHack)

1 - Programas necesarios:

- Adobe Photoshop 7.0 o inferior o cualquier editor gráfico, preferentemente que pueda editar la paleta.
- WEZIP (descompresor/compresor)
- WINHEX (editor hexadecimal)
- TIMUTIL
- PROGRAMA DE BUSCA DE OFFSETS

2 – Preparación:

Primero hay que organizarse. Creá una carpeta llamada TITLE, después dentro de ésta creá dos más: ORIGINAL, donde vas a guardar los TIMs originales, y MODIFICADO, para colocar los TIMs modificados.

Ahora creá una más llamada BMP, para sus BMPs.

Tenés que hacer dos copias de TITLE.BIN, una en la carpeta ORIGINAL (es la que no modificarás) y otra en la carpeta MODIFICADO (la cual modificarás).

3 – extraer los TIMs

Para extraer una imagen necesitamos saber los offsets del gráfico y de la paleta, por eso abrí BUSCA y hecé una búsqueda en el archivo TITLE.bin.

Va aparecer una imagen como ésta:

The screenshot shows the 'Buscador Automático de Offsets' application window. The title bar reads 'Buscador Automático de Offsets'. The address bar shows the file path 'C:\Documents and Settings\Erick Eden\Meus docum'. On the right, there are two checked checkboxes: 'Gráficos' and 'Palhetas'. The main area contains a table with the following data:

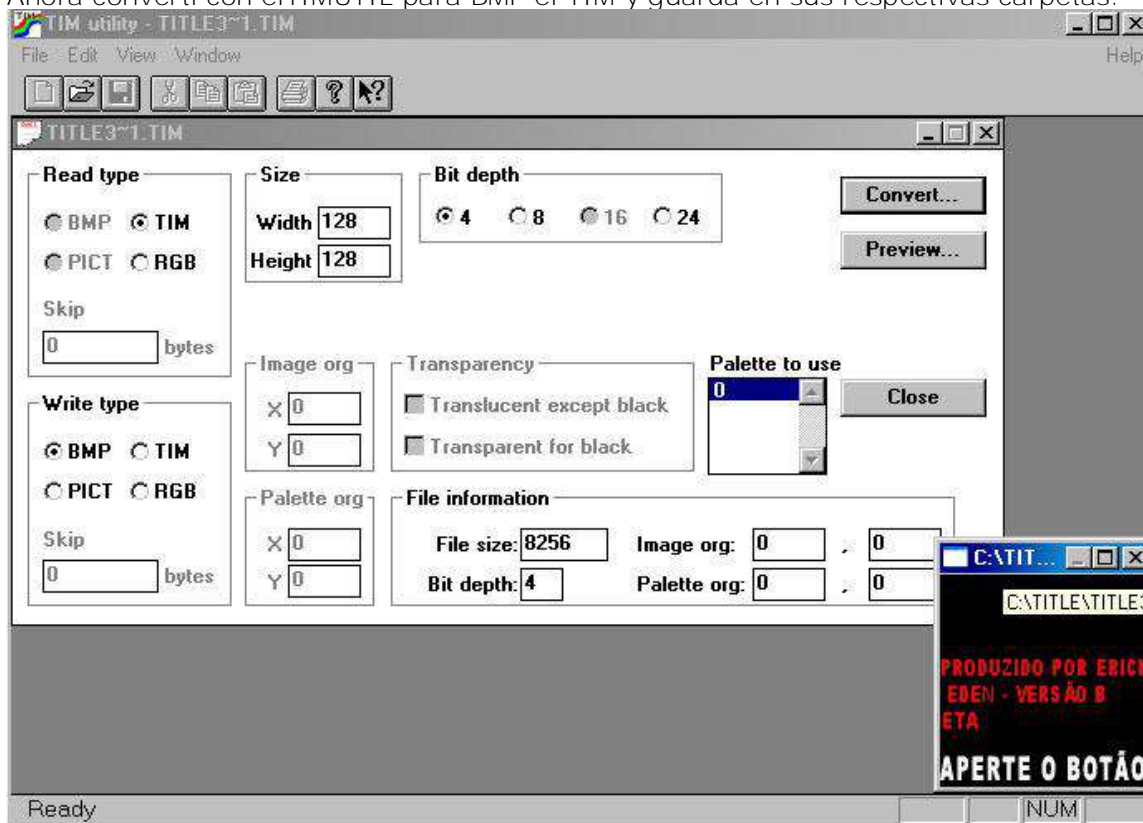
Tipo	Offset Decimal	Offset Hexadec.	Posição X	Posição Y	Altura	Largura
Gráfico	8	0008	960	0	64	128
Gráfico	3024	0BDD	992	0	64	128
Gráfico	5188	1444	960	128	64	128
Palheta	7972	1F24	0	491	32	1
Palheta	8004	1F44	16	491	32	1
Palheta	8036	1F64	32	491	32	1

At the bottom of the window, it says 'By BAT' and 'Colaboração: CARP'. A red banner at the bottom right contains the text: 'Fim da Pesquisa. 6 Itens Encontrados. Clique na linha da palheta para editar/exibir os Cluts'.

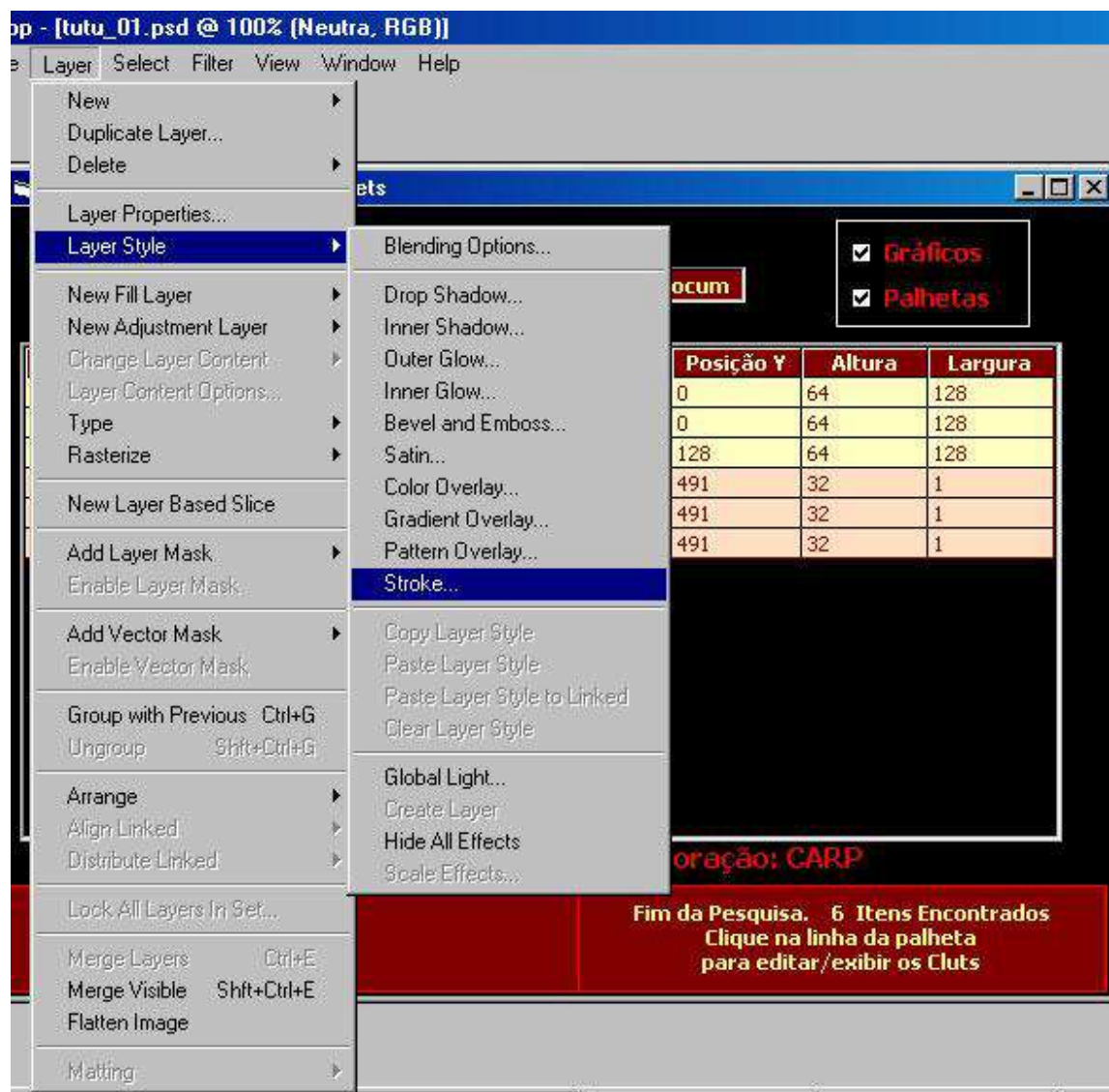
La paleta de los offsets 7972(decimal) sirve para los 3 primeros gráficos y la 4ª paleta sirve para el gráfico "Press Any Button" que está en el 3º gráfico.

Ahora abrí el WEZIP y andaá en "descomprimir" y descomprimí los gráficos co sus respectivas paletas.

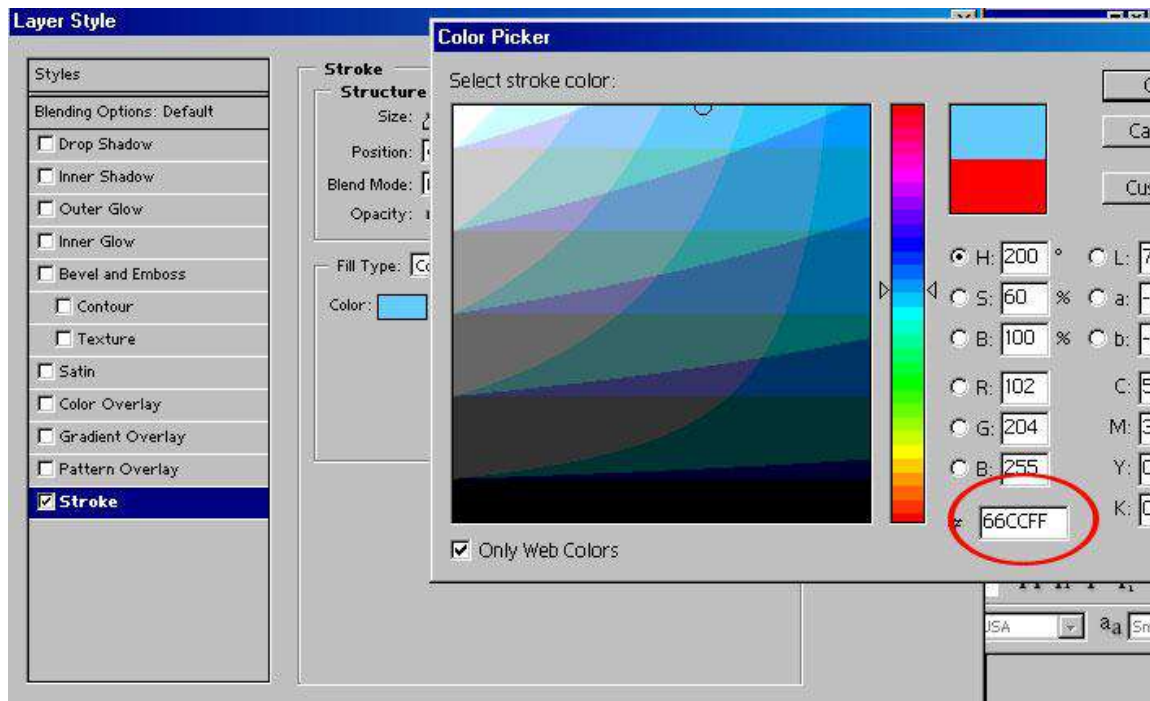
Ahora convertí con elTIMUTIL para BMP el TIM y guardá en sus respectivas carpetas.



Abrí el BMP con tu editor gráfico y editá según tu gusto, Antes les voy a dar una ayuda:
Hacé una imagen dentro de un cuadro y en ese cuadro coloque u "stroke" de 1 pixel con un color #66CCFF. Mirá las fotos abajo:



Para entrar em "Stroke".



esquema del stroke.

Luego de terminar los 3 gráficos tendrás una imagen como la de abajo. (segí esta figura de ejemplo para que no te pierdas.)

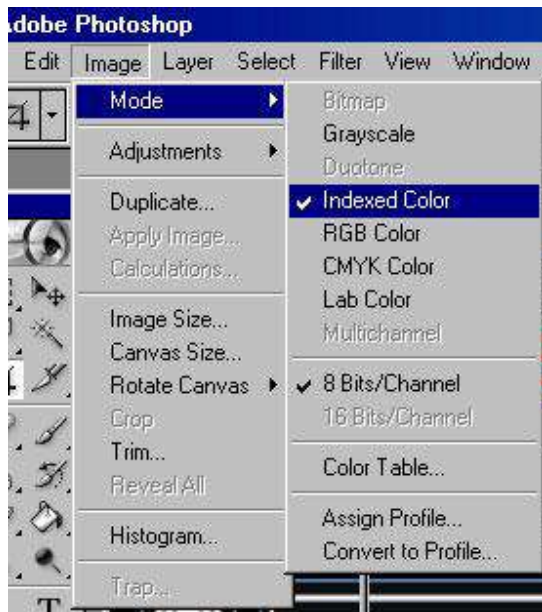


Original

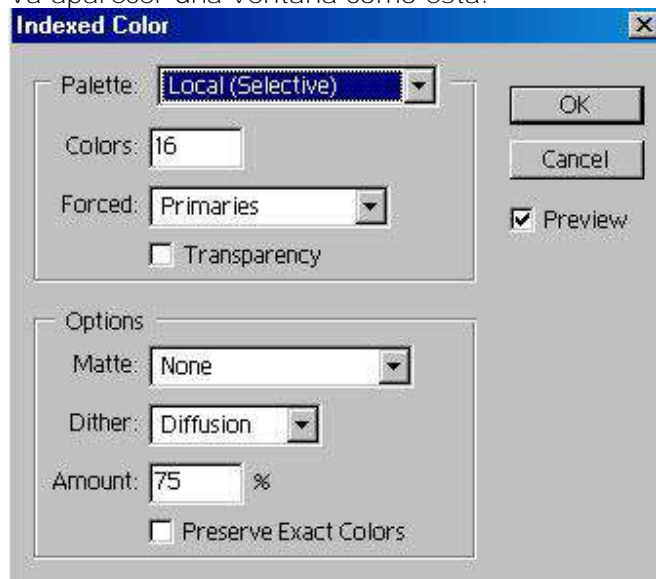


modificado

Después de terminada la image andá a image---à Mode---à Indexed Color

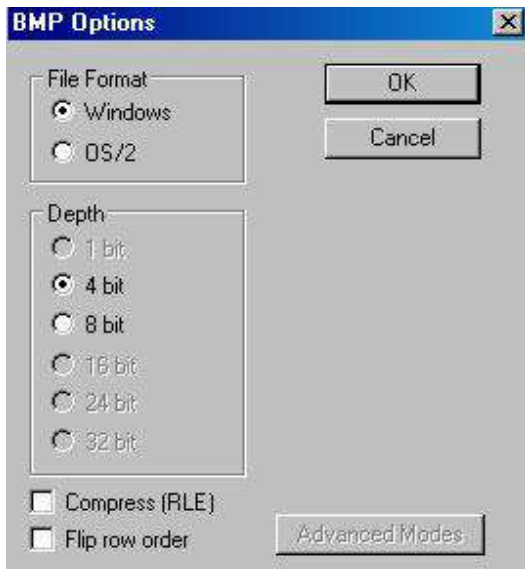


Vá aparecer una ventana como esta:



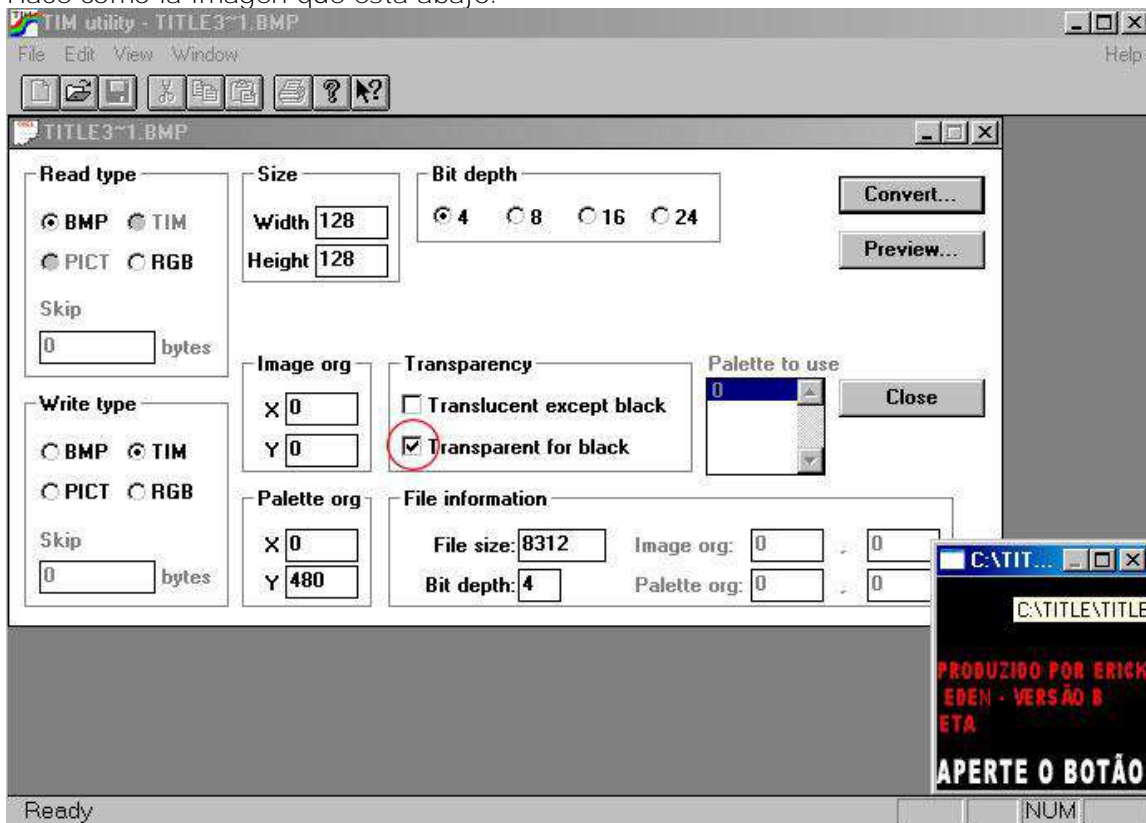
Poné las opciones igual como está en la imagen de arriba.

Guardá en BMP de 4 Bits: comoo la imagen de abajo.



Ahora que ya salvaste en BMP convertí en TIM con TimUtil

Hace como la imagen que está abajo:



Es importante marcar la opción "Transparent for black" o si no la imagen no es transparente, y el title será todo oscuro y con algunos errores gráficos. Enseguida, comprima el archivo con WEZIP en "comprimir".

Después de comprimido tendrás que abrir el winhex y abrir el archivo TITLE.bin y tu primer (el de offsets 8) archivo comprimido.

En el winhex copió todo tu archivo comprimido y en el archivo TITLE.bin andá hasta offsets 8 y pegá tu archivo comprimido y guardá.

Observación: No es necesario colocar 00 en el resto del archivo.

Hacé lo mismo con los otros 2 gráficos(comprimidos)(ofssets 3024 e 5188)

Ahora la paleta:

La paleta 7972 es unapaleta múltiple, pq ella contiene 3 paletas juntas, siendo que la primera(7972) sirve para los 3 archivos y la otra(8004) sirve solamente para "Press Any Button" que está en el 3º gráfico.

Abrí el archivo TITLE.bin con winhex junto con tu primer TIM(offsets 8).

Ese TIM copialo en los offsets 20 al 51(32 bytes) y vá en los offsets 7972(junte 32 bytes) de la paleta del archivo TITLE.bin y pegá lo que copiaste de tu TIM. Con ésto ya has creado la paleta de los 3 gráficos. Vale nombrar que vos tenés que crear una imagen de acuerdo con la figura que PLAYNOWGAMES Hizo más arriba de este archivo, para que la paleta esté correcta.

Después el 3º TIM gráfico(el TIM no el BIN) copá los ofssets 20 al 51 nuevamente pegá los offsets 8004 juntando 32 bytes, pronto ya colocamos la paleta de "Press any button"

Ahora importá el archivo modificado con CDMage.

Estos son los resultados:



Abajo el Mapa de las paletas



Tutorial elaborado por PlaynowGames
<http://www.innominetm.com.br>
playnowgames@innominetm.com.br
<http://www.w11.com.br>

Traducido by LAD
-me conocen en www.winningeleven.com como Lhack-
<http://winningafa.iespana.es>
www.psowe.tk -el sitio no está actualizado-
lad_18_14@hotmail.com
winningafa@iespana.es