

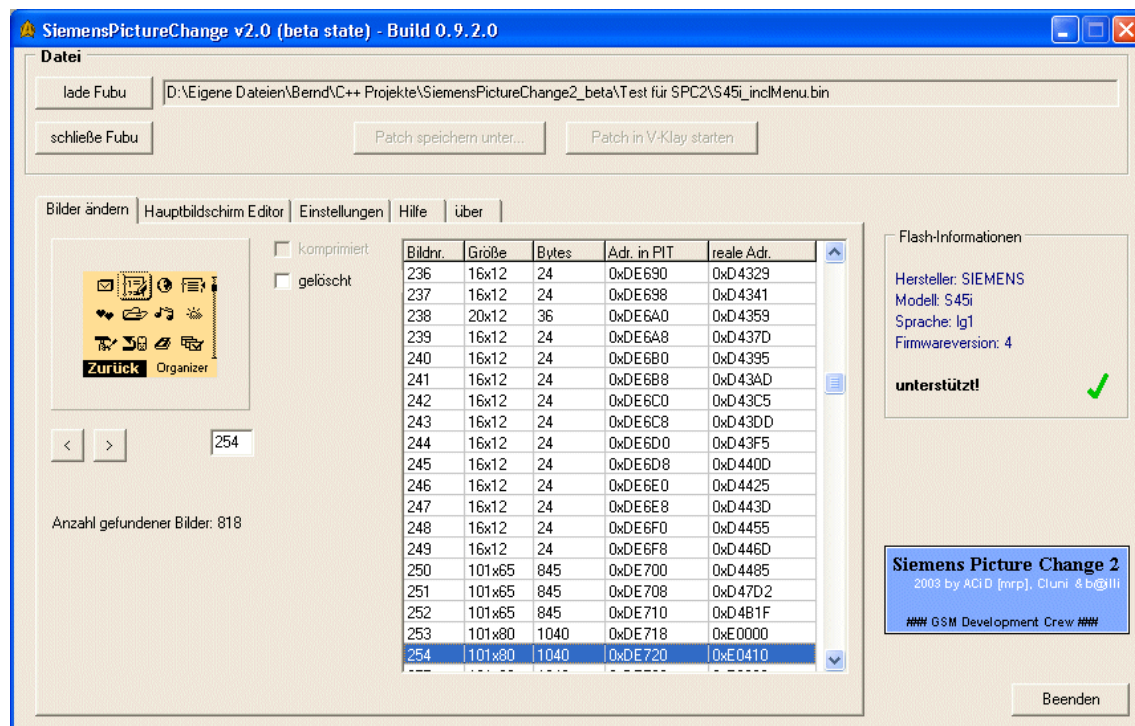
Anleitung SiemensPictureChange (SPC) 2.0

Wir (das sind Acid[mrp], Cluni & b@iLLi) haben uns mal einige Wochen hingesetzt und eine neue Version von Acids SiemensPictureChange programmiert, um euch das Leben ein wenig leichter zu machen. *g*

Zum Betreiben von SPC 2.0 braucht ihr ein Fullbackup (Fubu) im *.bin-Format eures Handys. Dieses kann man z.B. mit UniSiemens, SME45Toolsv12 oder ähnlichen Programmen anlegen (zu bekommen z.B. auf <http://www.gsm-multifund.de>).

Funktionsbeschreibung von SPC 2.0:

Über „lade Fubu“ kann man ein Fullbackup laden und es ergibt sich folgendes Bild:

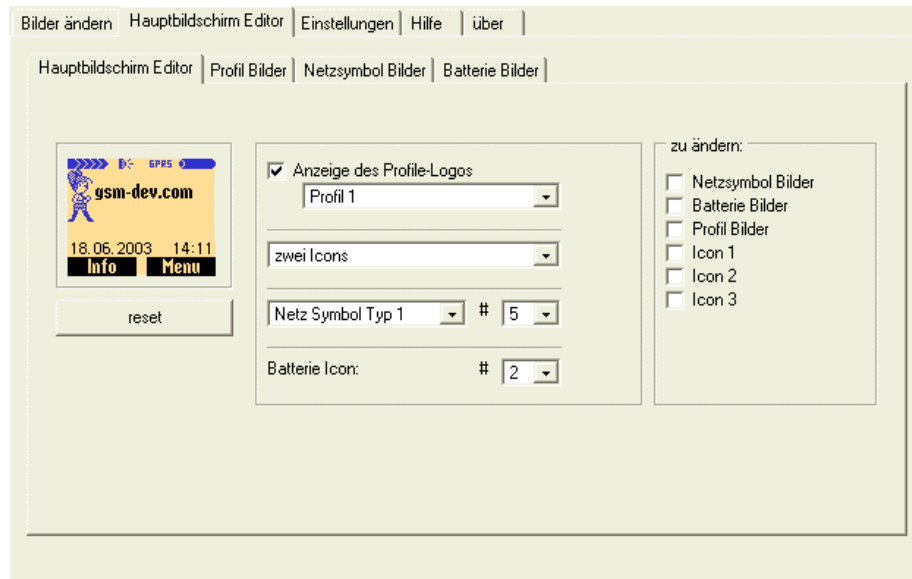


Wählt man einen Eintrag in der Liste an, so erscheint das Bild in der Vorschau. Man kann die entsprechende Bildnummer auch direkt im Eingabefeld unter der Bildvorschau eingeben oder die „<“ und „>“ Tasten unter dem Bild zum Manövrieren benutzen.

Möchte man ein neues Bild an dieser Stelle im Handy speichern bzw. das aktuelle Bild oder alle Bilder aus dem Handy abspeichern, so geht dies mit einem **rechten** Mausklick auf das Bild oder auf die Tabelle. Als Bilder kommen monochrome BMP-Dateien in Frage. Eventuell wird dies irgendwann noch um GIF und JPG erweitert, aber im Moment haben wir uns auf die wesentlichen Dinge konzentriert! ☺

Die neuen Bilder können auch eine andere Auflösung als das Original haben. Im Gegensatz zum SiemensFullFlashModifier (ffmod) können die neuen Bilder auch größer als das Originalbild sein und (bei Unterstützung im Handy von komprimierten Bildern) auch komprimiert abgespeichert werden.

Handelt es sich bei der geladenen Firmware um ein S/ME45i, so erwartet euch ein besonderes Bonbon: der Main-Screen-Editor (oder zu gut deutsch der „Hauptbildschirm Editor“):



Oberfläche zum Verschieben der Symbole

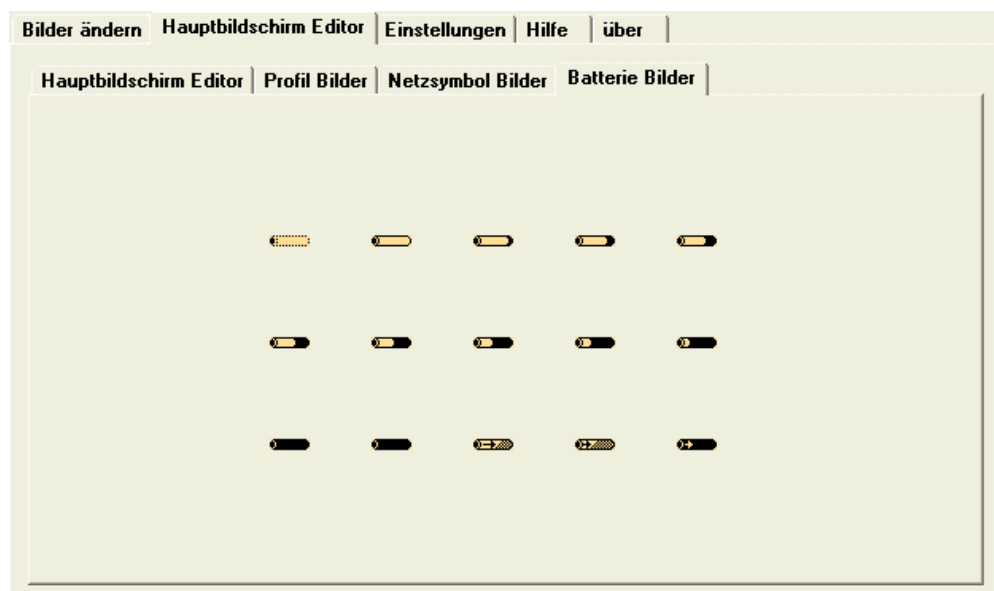
Die Symbole, die blau in dem Display zu sehen sind, sind auf dem kompletten Display frei verschiebbar. Außerdem sind die Profile-Logos, die Netzsymbole und die Accusymbole direkt über die weiteren Registerkarten ansehbar und austauschbar:



Oberfläche zum Tauschen der Profile-Symbole



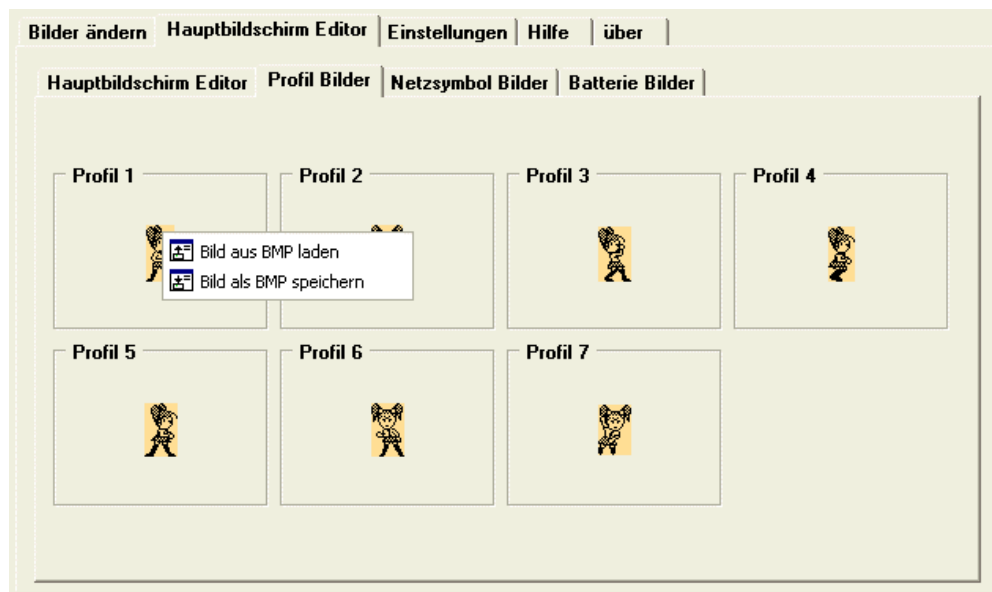
Oberfläche zum Tauschen der Netz-Symbole



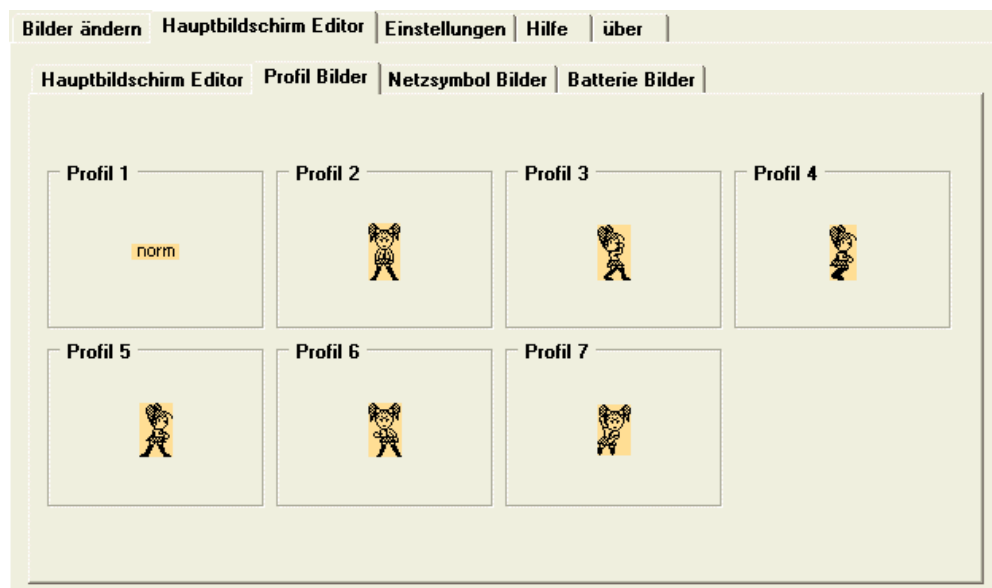
Oberfläche zum Tauschen der Akku-Symbole

Leider funktioniert dieser Programmteil bis jetzt nur mit dem S45i. Vielleicht kommen aber später weitere unterstützte Handys hinzu...

Beispiel einer Änderung:



rechte Maustaste auf das zu ändernde Bild und „Bild aus BMP laden“ anklicken. Im Datei-Öffnen-Dialog das zu ladende Bitmap auswählen.



Das geladene Bild erscheint nun entstelle des vorherigen Bildes. So sollen dann alle Bilder wie gewünscht ausgetauscht werden.

Nach Ändern der Symbole kann man sie dann auf der ersten Registerkarte nach eigenem Geschmack verschieben:



Die Änderungen werden automatisch mit in den aktuellen Patch übernommen.

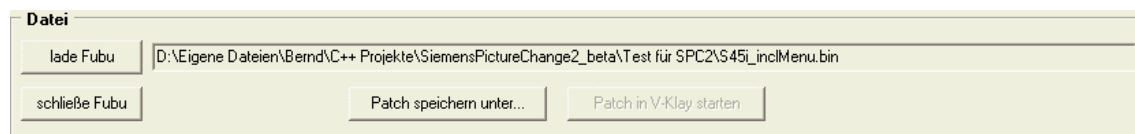
Somit habt ihr nun auch die Möglichkeit euer S/ME45i mit einem Nokia-Outfit zu versehen.
Beispiel:



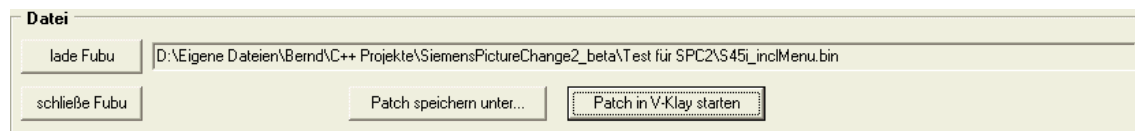
Endlich ein Nokia, das funktioniert! *hehehe*

Dieses Bild ist kein Fake! Es ist eine Originalaufnahme von meinem ME45i nach dem Modden mit SPC 2.0. ☺

Generieren eines V-Klay-Patchfiles:

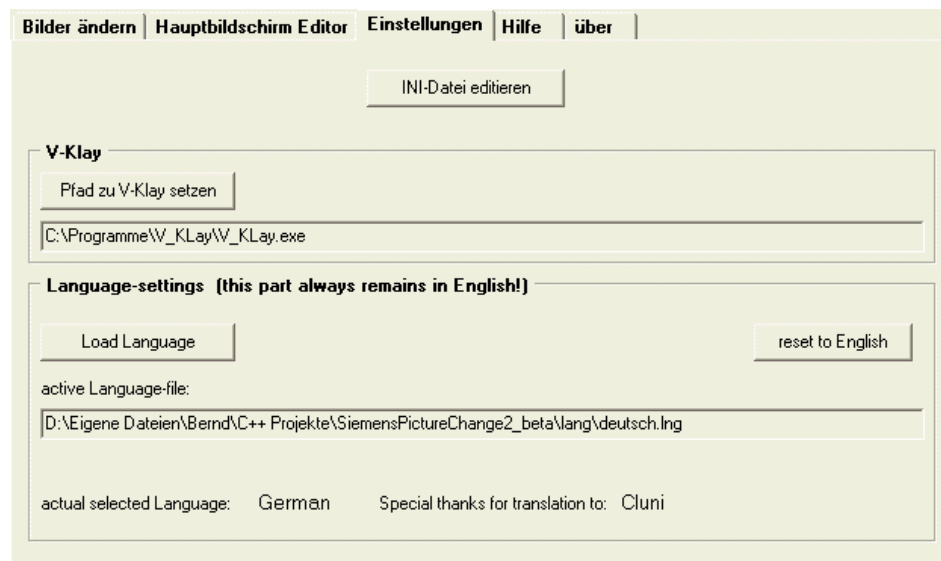


Sobald eine Änderung jeglicher Art vorgenommen wurde, ist der Button „Patch speichern unter...“ auswählbar. Das Patch kann nun im V-Klay-Format abgespeichert werden. Wurde der Pfad zu V-Klay unter Einstellungen einmal angegeben, so kann man nach dem Speichern direkt den Patch in V-Klay starten und dort direkt auf das entsprechende Handy bzw. dessen Fullbackup anwenden.



Einstellungen:

In den Einstellungen kann man ein paar nützliche Dinge konfigurieren.



Als ersten Punkt findet man den Button „INI-Datei editieren“. Hiermit öffnet man die zum Starten von SPC 2.0 nötige INI-Datei, in der wichtige Angaben zu den unterstützten Handys stehen, im Editor. Die einzelnen Parameter in dieser INI-Datei werden noch gesondert beschrieben.

Im Bereich „V-Klay“ kann man den Pfad zu der Datei „V_Klay.exe“ angeben. Dieser Pfad wird in der Registry gespeichert. Somit muss er nur einmal eingegeben werden. Nach der Eingabe des Pfades ist es möglich eine Änderung nach dem Speichern direkt in V-Klay zu starten.

Des Weiteren gibt es einen Bereich „Language Settings“. Damit jeder diesen Bereich lesen (z.B. nach dem Laden einer Sprache, die man nicht versteht *) und ggf. Änderungen rückgängig machen kann, bleibt dieser Teil von SPC 2.0 immer in englischer Sprache. Soviel sollte denke ich jeder in Englisch verstehen können. ☺

Über den Button „Load Language“ kann man eine Sprachdatei laden. Nach dem Laden beendet sich das Programm nach einer Meldung von selber und muss neu gestartet werden. Nach dem Neustart (vom SPC 2.0 – Windows braucht nicht neu gestartet zu werden) sollten alle Buttons und Meldungen in der neuen Sprache erscheinen.

Sollte jemand eine noch nicht unterstützte Sprache beherrschen so würden wir uns sehr freuen, wenn er/sie eine neue Sprachdatei generieren könnte! Zum Konvertieren einer Sprachdatei in eine andere habe ich extra ein kleines Programm „LanguageConverter.exe“ geschrieben. Was dazu zu machen ist, erkläre ich etwas weiter unten in dieser Anleitung. Wie man im oberen Bild sieht, wird der Übersetzer der Sprache namentlich in den Einstellungen von SPC 2.0 genannt! ☺

Für den fall, dass man keine Sprachdatei mehr haben möchte und das Programm in Englisch erscheinen soll, gibt es den Button „reset to English“. Nach dem Neustart von SPC 2.0 ist

keine Sprachdatei mehr geladen und SPC 2.0 sollte in (gebrochenem *smile*) Englisch erscheinen.

Anpassen von SPC 2.0 an andere Siemenshandys über die INI-Datei

Grundsätzlich werden die Siemens-Handys der Reihe x35, x45 und das M(T)50 unterstützt. Es sollte jedoch mit etwas Wissen möglich sein, die Datei „SPC2.ini“ (muss in dem gleichen Verzeichnis wie die Datei „SiemensPictureChange2.exe“ sein) um andere Siemens-Handys zu erweitern.

Aufbau der INI-Datei am Beispiel des C35:

```
[C35]                                // dies muss die in der Firmware angegebene Modellbezeichnung sein
Offset=0xC00000                     // Offset in der Speicherarchitektur
colorselect = green                  // Farbe des Displays
FirstCRC=1                           // hat das Handy einen 1. CRC?
SecondCRC=0                          // hat das Handy einen 2. CRC?
compress=0                           // unterstützt das Handy komprimierte Bilder?
```

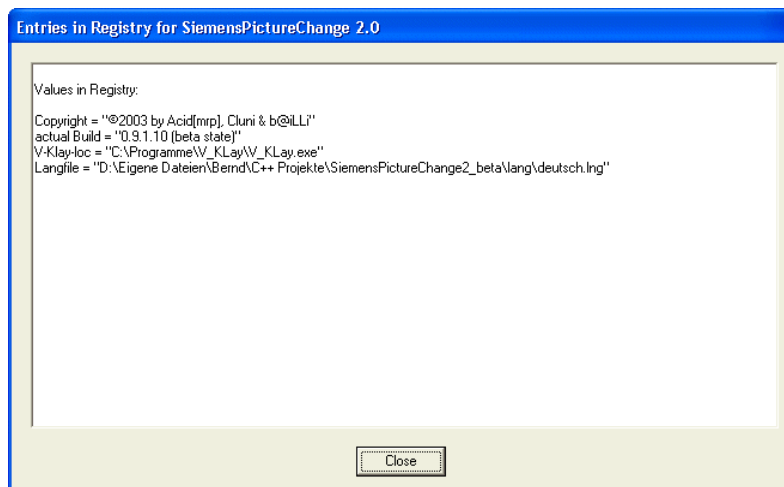
Nach dem Abspeichern der geänderten INI-Datei (der Name und Pfad der INI-Datei darf nicht geändert werden!!!) sollte das entsprechende Handy direkt bearbeitet werden können (sofern alle Eintragungen ordnungsgemäß gemacht wurden). Ein Neustart von SPC 2.0 ist nicht notwendig.

Löschen der Einträge von SPC 2.0 aus der Registry:

SPC 2.0 legt einige Einträge in der Registry an. Solltet ihr das Programm aus irgendeinem Grund irgendwann nicht mehr benutzen wollen, so habt ihr die Möglichkeit dessen Einträge in der Registry automatisch löschen zu lassen. Dazu gibt es das Programm „regclean.exe“:



Über den Button „Show Entries“ werden die Einträge von SPC 2.0 in der Registry mit den dazugehörigen, eingestellten Werten angezeigt:



Drückt man den Button „Cleanup Registry!“ in dem kleinen Hauptfenster, so werden die Einträge gelöscht.

Wird SPC 2.0 danach noch mal gestartet, so sind die Einträge (zumindest einige von ihnen) automatisch sofort wieder vorhanden. Der V-Klay-Pfad und die Sprachdatei muss neu (im SPC 2.0) ausgewählt werden.

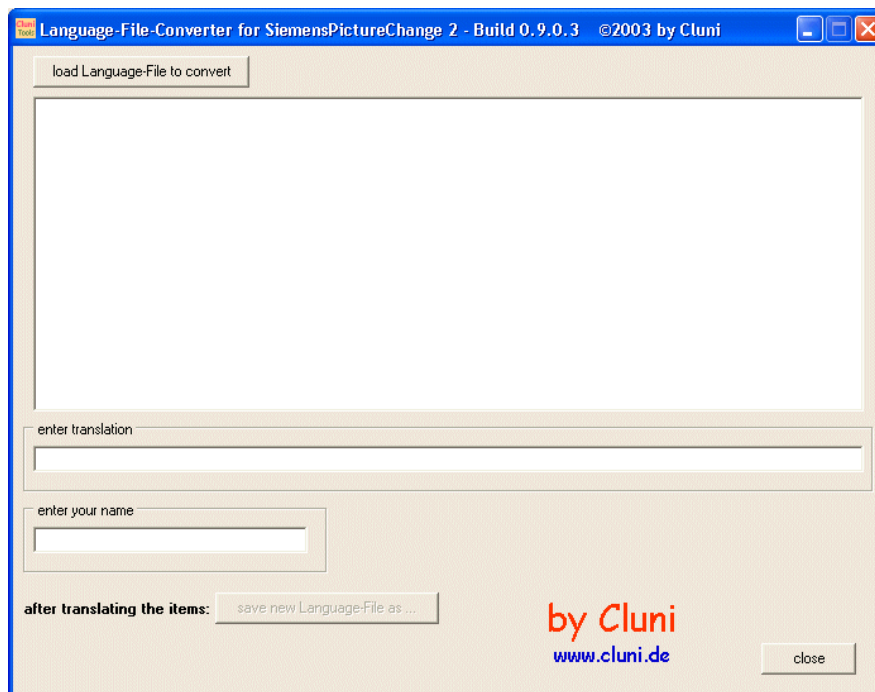
Erzeugen von neuen Sprachdateien mit Hilfe von „LanguageConverter.exe“:

In dem Programm „LanguageConverter.exe“ könnt ihr eine vorhandene Sprachdatei (erkennbar an der Endung „*.lng“ im Unterverzeichnis „lang“) laden und übersetzen. Welche Sprachdatei ihr auswählt ist dabei euch überlassen. Nehmt die Sprachdatei, die euch am meisten zusagt. Bei den Sprachdateien „deutsch.lng“ sowie „english.lng“ ist jedoch die Vollständigkeit garantiert. Dies ist wichtig, da dann fehlende Einträge in der Quelldatei dann logischerweise auch nachher in der neuen Datei fehlen. Fehlt z.B. eine Übersetzung für einen Button, so wird dieser im Programm in englischer Sprache dargestellt.

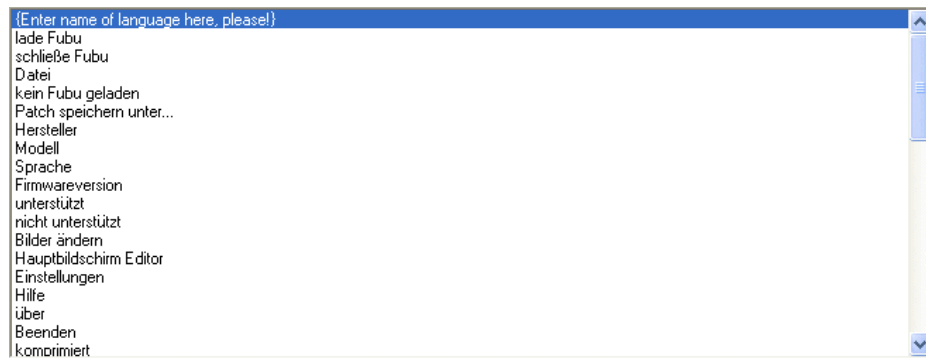
Habt ihr eine neue Sprachdatei generiert so wären wir euch sehr dankbar, wenn ihr uns die neue Datei mit der Endung „*.lng“ zusendet an die Adresse Cluni@cluni.de ! Wir bringen die Dateien auf dem Server dann auf den aktuellen Stand zusammen mit eurer Sprachdatei!

Als kleiner Dank wird euer Name dann direkt nach dem Laden der neuen Sprachdatei unter Einstellungen automatisch genannt! ☺

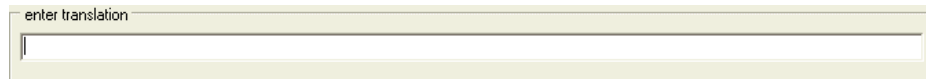
Nach dem Start von „LanguageConverter.exe“ bietet sich folgendes Bild:



Über den Button „load Language-File to convert“ könnt ihr nun die Sprachdatei laden, dessen Sprache ihr am Besten beherrscht. Wählt man z.B. die Datei „deutsch.lng“ aus, so sieht das Listfenster so aus:



Der Cursor steht nach dem Laden der Datei bereits im Bereich „enter translation“:



Als erster Eintrag käme dann die Bezeichnung der Sprache. Drückt man nach der Eingabe die Enter-Taste, so wird die Übersetzung für „lade Fubu“ in die neue Sprache erwartet. Alle Wörter wie „Fubu“, „S/ME45(i)“, „Patch“, „INI“, „PIT“ (steht für **P**icture**I**ndex**T**able), „BMP“ und „V-Klay“ sind denke ich stehende Begriffe, sollten von den Anwendern in allen Sprachen verstanden werden und brauchen nicht übersetzt zu werden.