# 【教程】《古剑奇谭二》换装 MOD 制作方法

### 【软件/插件】

- [必装] **RPGViewer 3.0 Build130819** By Van
   用以解包游戏文件,提取所需资源,例如制作换装 MOD 所需的人物贴图。
- [必装] DDS 插件 For Photoshop
   使 PS 能够打开格式为 DDS 的贴图文件,从而进行修改。
- 3. [必装] Photoshop 修改材质贴图。
- 4. [必装]《古剑奇谭二》MOD 制作工具 By SuperMouse (@louyihua)
  制作古剑奇谭二 MOD 文件必备。
  地址: http://aurogon.bbs.gamebar.com/viewthread.php?tid=874932
- 5. [必装]《古剑奇谭二》MOD 管理工具 By SuperMouse (@louyihua) 使用古剑奇谭二 MOD 必备。 地址: http://aurogon.bbs.gamebar.com/viewthread.php?tid=871606
- [选装] DDS 缩略图插件
   使 DDS 文件可显示缩略图,无需用 PS 打开就能获知贴图内容。
- 7. [选装] CrazyBump 制作法线贴图。

# 【方法】

1. 使用 RPGViewer 解包贴图文件。

①预先在空间充足(≥3.5G)的硬盘里建立一个文件夹以储存贴图。
 ②文件——打开——大陆——烛龙——古剑奇谭2。

RPGVie	ewer 3.0 (	Build 13	0819) by	Van				ν() ι	
文件(F)	浏览M	搜索(S)	导入(1)	导出(E)	(A)ddon	查看(W)	选项(O) 语言	(L) 帮助(H)	
打开	Ŧ	•	大陆	•	目标	•			
关闭	ð(C)		港台	•	金山	•			
更改游戏路径			日朝	•	新瑞	90 F			
湯日	Hoo		欧美		唯品	2			
			PAGIEF		<b>依</b> 索				
			つ the	- (	刻首				
					地放	•	古剑奇遭1		
			PicFor	mats 🕨	-		古剑奇谭2		
								<b>1</b>	

③选中 GameData.zpkg,选择菜单栏中的(A)ddon——压缩包操作——解包——选择之前建立的文件夹——开始。



汶	则 <sup>览文件夹</sup>	
	请选择导出路径	
	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	
	<b>开始</b> 取消	

④解包完成,关闭 RPGViewer。

# 2. 认识贴图文件。

打开解包文件夹,其中子文件夹 Characters 存放可控角色相关文件。

- ——101 乐无异
- ——102 夏夷则
- ——103 闻人羽
- ——104 阿 阮
- ——105 盛装闻人羽

## ——106 鲲鹏&招财进宝号

各角色文件夹中格式为 DDS 的文件即为贴图文件。其中末尾是\_d 的 DDS 文件为材质贴图,而末尾是\_n 的 DDS 文件为法线贴图。以 101 乐无异文件夹为例。



## 材质贴图

又称纹理贴图,在计算机图形学中是把存储在内存里的位图包裹到 3D **渲染物体的** 表面,就像将印花贴到一个平面上一样。纹理贴图给物体提供了丰富的细节,用 简单的方式模拟出了复杂的外观,大大减少了在场景中制作形体和纹理的计算量。

### 法线贴图

记录了一个需要进行光影**变换的贴图上的各个点的凹凸情况**,使每个平面的各像 素拥有了高度值,包含了许多细节的表面信息,能够在平平无奇的物体外形上, 创建出许多种特殊的立体视觉效果。

## 3. 修改材质贴图。

使用 Photoshop 打开并修改相应的材质贴图 ,如欲修改乐无异的 < 竹笋包子 > 外装则打开 wZ3D005\_d.dds。

Photoshop 的使用方式请自行学习。其中 Alpha 通道的纯黑部分在游戏里不显示,纯 白部分显示,灰色则为半透明。因此可以通过涂黑某些部分使其达到透明或者半透明效果。 调整结束之后选中任意图层,右键选择拼合图像。



#### 储存贴图 , 勾选 Alpha 通道。

文件: 格式	名(19): <mark>#Z3DOD5_d.dds</mark> (19): DDS (*.DDS)    (19): (*.DDS)	保存(S) 取消
存储选项 存储:	● 作为副本(Y) □ 注释(N) ⑦ Alpha 通道(E) □ 专色(P) □ 图层(L)	
颜色:	<ul> <li>□ 使用校样设置(<u>O</u>): 工作中的 CMYK</li> <li>□ ICC 配置文件(<u>C</u>): sRGB IEC61966-2.1</li> </ul>	
	3(工)	

在储存格式里选择 DXT3 或者 DXT5 (不同版本的 PS 界面略有不同)。

其中,DXT3 可很好地用于 Alpha 通道锐利、对比强烈的半透和镂空材质,适用于铁栏 杆等 Alpha 边缘清晰的贴图。而 DXT5 则更适合 Alpha 通道柔和的材质,适用于头发等 Alpha 过渡柔和的贴图。

27	NVIDIA dds Format (v5.11)
1	Save Format           DXT1 (No Alpha)           DXT1 (1 bit Alpha)           DXT3 (Explicit Alpha)           DXT5 (Interpolated Alpha)           16 bit (4:4:4)           16 bit (1:5:5:5)           32 bit ARGB           24 bit RGB           16 bit (0:5:5:5)           8 bit index

### 4. 修改法线贴图。

若修改后的材质贴图所想表达的凹凸纹理与原版不一致,例如原先是光滑纹理而现在增加了许多褶皱,则应修改法线贴图,使其与材质贴图匹配,推荐使用 CrazyBump。 CrazyBump 的使用方式请自行学习。

#### 5. 制作 MOD 文件。

将修改后的 DDS 贴图放在正确的路径,例如乐无异的贴图应放在任意文件夹 \Characters\101 中,闻人羽的贴图应放在任意文件夹\Characters\102 中。

# 打开《古剑奇谭二》MOD 制作工具。

🔒 《古剑奇词	III》MOD发布包制作器		×
MOD目录:			浏览( <u>B</u> )
MOD 名称:			加载信息(L)
MOD作者:			
游戏版本			1株仔信息(2)
唯— I D	{0000000-0000-0000-0000-0000-00	0000000000}	生成唯一ID(G)
MOD介绍.	/说明:	мор 版本:	0
4			- F
《古剑奇谭 Written by	二》MOD发布包制作器 v2.13.923. SuperMouse, compiled at Sep 23	28 2013, 00:29:17	
本工具仅供 请您大力支 踏歌长行,	MOD 爱好者内部学习交流使用,禁 持正版国产单机游戏、支持《古剑尚 梦想永在,祝愿《古剑奇谭》系列卢	《止利用本工具破坏《古剑 行谭》系列产品! 『品越做越好!	∥奇谭二≫的知识产权!
帮助(日)		DD发布包(M)	

填写相应信息。其中,例如 DDS 贴图放于 D:\MOD\Characters\101 中,那么 MOD 目录应选择 D:\MOD。MOD 介绍中最好说明此 MOD 是基于哪件外装所做的修改,便于 大家的使用以及避免冲突。

# 6. 使用 MOD 文件。

打开《古剑奇谭二》MOD 管理工具。

《古剑奇	H車二》 MOD 管理器	v2.13.1001.1816 by SuperMou	ise	-	X
~游戏信息 安装目	(版本: 1.3.0.0) 录:	GuJian2\	۴ N	卜丁助手版本: 1.3 IOD补丁版本: 1.	13.1001.1814 13.926.2127
已安装的	I MOD				
序号	MOD 名称			安装版本	冲突
待安装的	I MOD				*
4					* }
<ul> <li>加載 M</li> </ul>	OD 安装包 (L)	安装 MOD (I)	卸载 MOD (U)	清除所	▶ ▼ 有 MOD (A)

选择加载 MOD 安装包——安装 MOD。

如第一次使用 MOD,还需点击安装 MOD 运行补丁。

关闭 MOD 管理工具,启动游戏,换上相应的外装,就可以看到自己制作的 MOD 啦~

整理 By @空桐印

【参考资料】

@\_wdhwg001 :【首个 MOD 新人教程】仙四风侠义榜 MOD【打造属于你的界面】 链接 http://aurogon.bbs.gamebar.com/viewthread.php?tid=62977

@耽美琅琅:【MOD 教程】自己动手,角色换装化妆随你来。附带一个紫眸紫发苏苏!
 链接 http://tieba.baidu.com/p/1191277710?see\_lz=1

@louyihua:《古剑奇谭二》MOD 管理工具

链接 http://aurogon.bbs.gamebar.com/viewthread.php?tid=871606

感谢以上各位~如有疏漏请不吝指出~(づ~3~)づ