

【已完结】3Dmigoto学习笔记(4) 资源替换

老样子，继续使用keno Bridge of Spirits来进行笔记记录，其它dx11游戏也是同样的原理。。



在这一节中，我们将以keno精神之桥游戏为例，讲解如何实现资源替换，比如替换角色衣服颜色。

第一步：寻找衣服对应的PS的hash地址

打开dump，开始寻找对应的PS图层



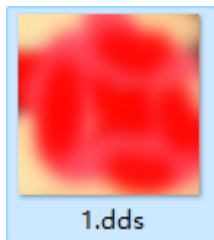
切换ps直到衣服被隐藏

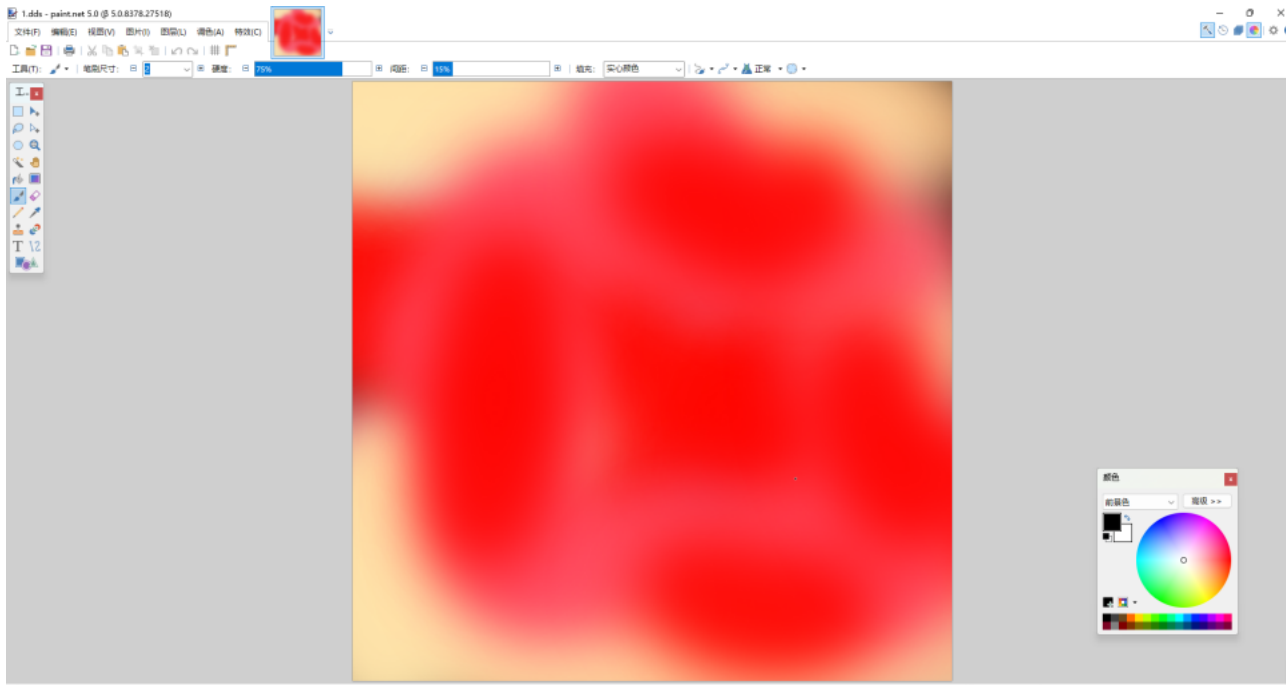


复制这个hash地址到剪切板。

第二步： 找一个颜色贴图

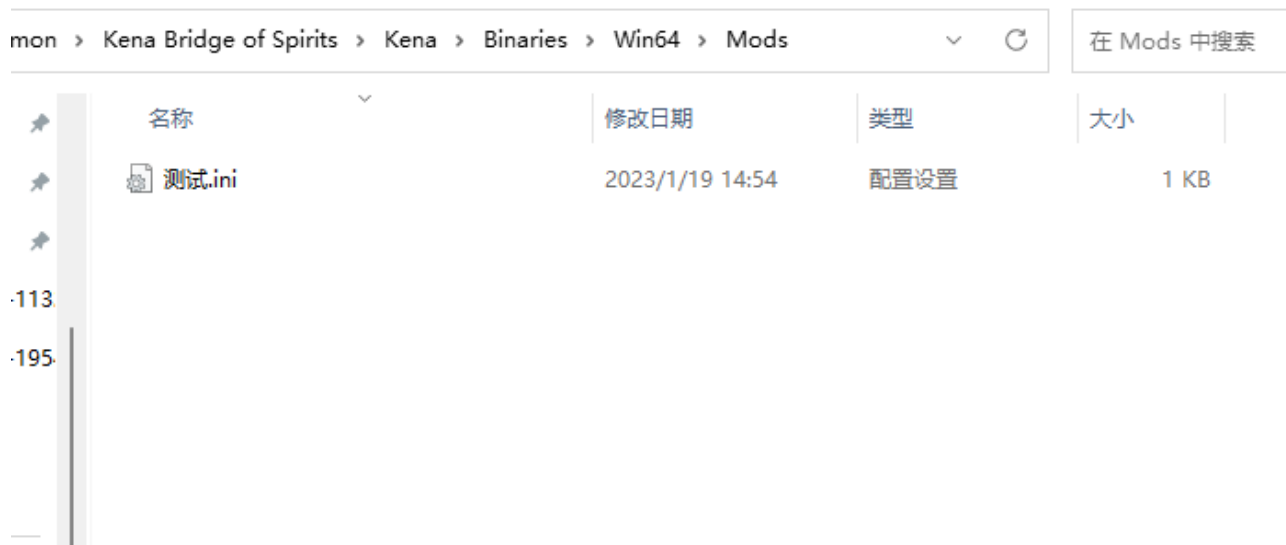
这里我准备了一个红色贴图：



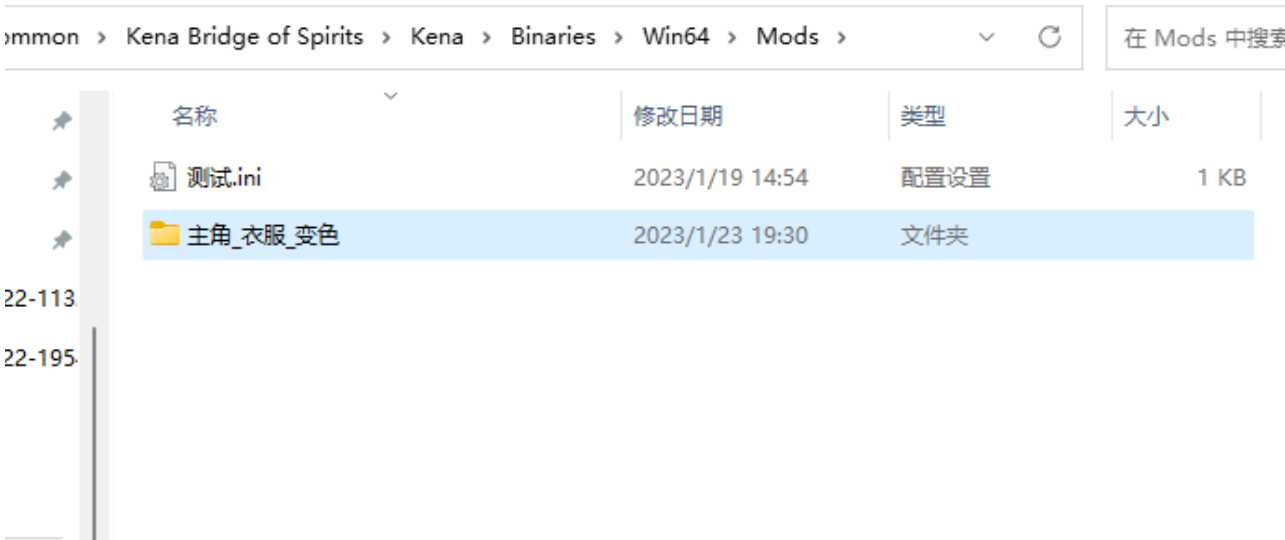


第三步：创建一个文件夹装mod

上次我们在根目录下面创建了Mods文件夹，用于装载mod：

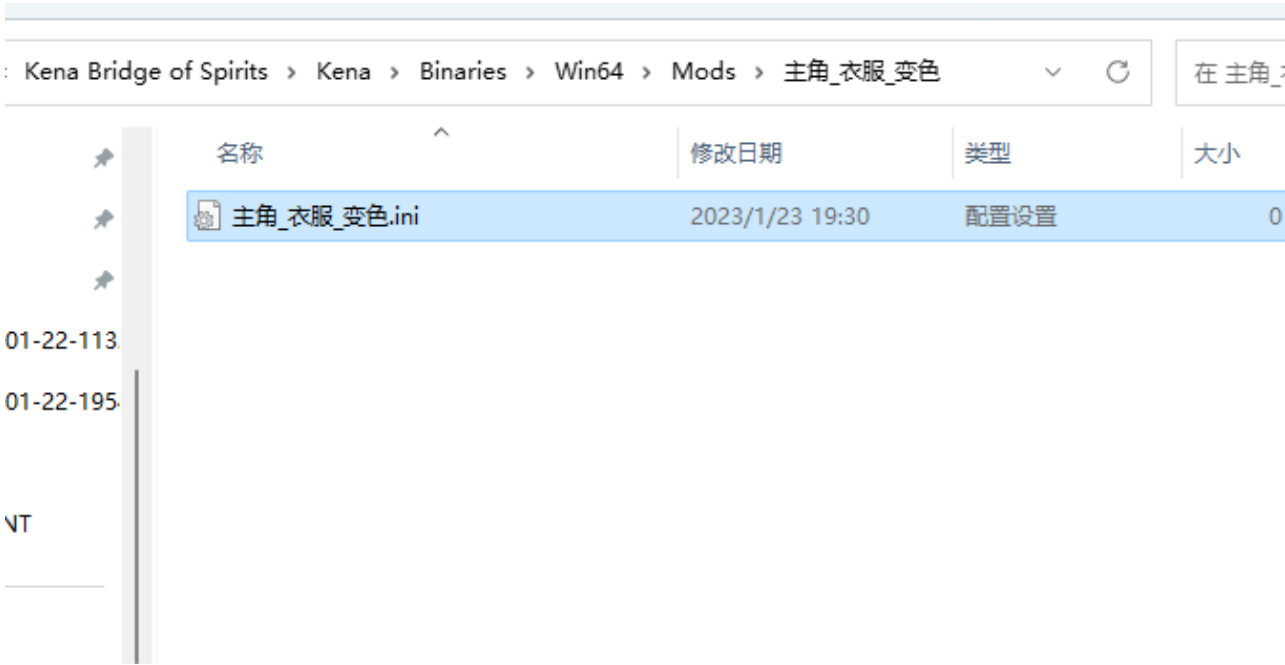


现在我们创建一个目录，叫做主角_衣服_变色：



第四步：创建ini配置文件

打开创建的这个文件夹，再创建一个ini配置文件：





第五步：颜色贴图和配置文件放到一起

把我刚才准备好的颜色贴图放到这个目录下：

<< Kena Bridge of Spirits > Kena > Binaries > Win64 > Mods > 主角_衣服_变色

在 主角_衣服_变色

名称	修改日期	类型	大小
 1.dds	2023/1/18 21:30	paint.net 图片	1,025 KB
 主角_衣服_变色.ini	2023/1/23 19:30	配置设置	0 KB

123-01-22-113

123-01-22-195

第六步：配置文件内容修改

打开主角_衣服_变色.ini，输入如下代码：

```
主角_衣服_变色.ini - 记事本

文件  编辑  查看

[ShaderOverride_主角_衣服_变色_红色]
hash = a1422ca63e56d2d2|
ps-t0 = Resource_红色

[Resource_红色]
filename = 1.dds
```

返回游戏，按F10查看效果，发现并没有成功：



第七步：多次尝试

一般情况下，衣服的图层只有那么几个，所以我这里简单的尝试，从ps-t0到ps-t5依次试一遍，每次更改都保存后在游戏内重新按F10：

```
主角_衣服_变色.ini - 记事本

文件  编辑  查看

[ShaderOverride_主角_衣服_变色_红色]
hash = a1422ca63e56d2d2
ps-t3 = Resource_红色

[Resource_红色]
filename = 1.dds
```

当我尝试到ps-t3时，发现游戏内已经成功了：



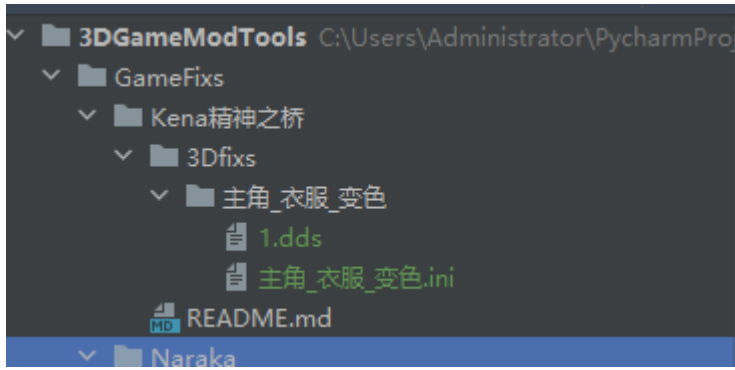
这就是如何简单地修改人物的皮肤颜色。

在Kena精神之桥，这款游戏中ps-t3是常用的皮肤材质图层，其它游戏可能有所不同。

大功告成！

现在，我就可以实现对英雄的皮肤颜色修改了！

另外，这节课用到的源码暂时放到了Kena精神之桥的目录下：



这节教程只是简单的颜色修改，我发现人物整个身体都被修改了颜色。

假如我只想让它的衣服变红色，腿不变色，这时该怎么操作呢？

下一节将会记录如何实现更加细节的局部变色效果。