

# 只狼&黑魂 3 Mod 制作攻略

FROMSOFTWARE 游戏 MOD 制作攻略白皮书 V1.0

遗忘的银灵 | 2019 年 12 月 31 日

## 前言

诸君好，我是《只狼》&《黑魂 3》游戏 Mod & Mod 工具的作者，[遗忘的银灵](#)。

我写这份攻略文件的目的是，主要便是希望立志制作 F 社游戏 Mod 的人，可以少走一点我当初的弯路，了解 Mod 制作，模型提取，动作提取的最优方法。网上的 Mod 制作教程我也看过了，但都不够全面，也有一些弯路，所以我最后还是决定编写这份攻略。

读完这份攻略，你应当可以获得以下狂人的知识：

- [安装相关游戏的 Mod](#)
- [提取相关游戏（《血源》，《只狼》，《黑魂》）的模型，贴图，甚至动作](#)
- [认识相关游戏的文件结构](#)
- [掌握一系列相关 Mod 工具的使用方法](#)
- [制作相关游戏 Mod——FLVER Editor 简介](#)
- [制作相关游戏 Mod——第一把外部模型武器 Mod](#)
- [制作相关游戏 Mod——外部人物模型 Mod](#)

此外，为了方便诸位，我把要用的工具都打包，上传到了百度云，可在此下载：

- [链接：https://pan.baidu.com/s/1MQdP7SFhGr\\_LvDGgzYX7Rw](https://pan.baidu.com/s/1MQdP7SFhGr_LvDGgzYX7Rw)
- [提取码：paw4](#)

当然，本攻略可能涉及一些 Blender 以及 Photoshop 相关的知识，如果相关方面苦手的人，看看外部学习资料，巩固一下相关基础吧。

可别气馁哦，制作 Mod 可比挑战苇名一心要容易多了，因为那些坑早就被像我这样的先行者给踏平了。

好，让我们开始吧！

## 安装 Mod

### 只狼

安装《只狼》的 Mod 是相当容易的，详情可以见游侠网的介绍：

<https://gl.ali213.net/html/2019-4/323695.html>

1. 下载只狼 Mod Engine, 解压(地址：

<https://www.nexusmods.com/sekiro/mods/6>)

2. 复制 dinput8.dll 和 modengine.ini 文件到游戏安装目录(例如：C:\Program Files (x86)\steam\steamapps\common\Sekiro)

3. 在游戏安装目录下创建一个名为"mods"的文件夹，将你要安装的 mod 文件复制到这个"mods"文件夹里。

推荐参考视频：<https://www.bilibili.com/video/av47690267>

## 黑暗之魂 3 MOD ENGINE 安装法

安装《黑暗之魂 3》的 Mod 会繁琐一点，因为黑魂 3 是联网的游戏。

1. 下载黑魂的 Mod Engine, 解压(地址:

<https://www.nexusmods.com/darksouls3/mods/332>)

2. 复制 dinput8.dll, modengine.ini 等文件到游戏安装目录(例如:

C:\SteamLibrary\steamapps\common\DARK SOULS III\Game)

3. 在游戏安装目录下创建一个名为"mod"的文件夹(注意, 不是 mods!), 将你要安装的 mod 文件复制到这个"mod"文件夹里。

注意, 黑魂 3 Mod Engine 会新创建一个名称类似于"DS30000.sl3"的新存档文件, 原来的进度无法过继到打 Mod 之后的黑魂中, 不过可以使用黑魂 3 存档替换器

([http://l3g.space/files/SystemTest/?Main\\_Page:Dark\\_Souls\\_III](http://l3g.space/files/SystemTest/?Main_Page:Dark_Souls_III)) 来过继原来的.sl2 存档到 Mod 的.sl3 存档。

## 黑暗之魂 3 UXM MOD 安装法

利用拆包/打包游戏工具实现安装 Mod 的方法, 比 Mod Engine 好的地方在于不用开新档, 也基本上不会影响在线模式(不过还是有 Ban 的风险, 并不推荐开线上)。当然, 缺点就是要先解压出进 20GB 以上的数据, 并且每次装 Mod 都得打包游戏文件一次。

需要游戏打包工具 UXM: <https://www.nexusmods.com/sekiro/mods/26>

1. 用 UXM 解包黑魂 3

2. 把 Mod 文件覆盖对应文件夹(比如 parts, chr 之类的)

3. 用 UXM 重新打包

## 提取《黑魂 3》以及《只狼》的模型，贴图

本章所需要的工具：

UXM: <https://www.nexusmods.com/sekiro/mods/26>

Yabber: <https://www.nexusmods.com/sekiro/mods/42>

BB model extractor : <https://forum.xentax.com/viewtopic.php?f=16&t=17332>

Blender 以及它的 XPS 插件: <https://www.deviantart.com/johnzero7/art/XPS-to-Blender-2-7x-Blender-internal-the-easy-way-489500171>

若是上面网页的英语苦手，不妨开个机翻，或者下载咱的[工具整合包](#)。

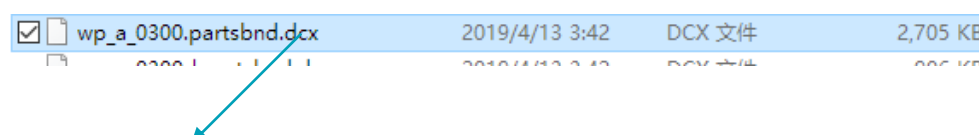
只狼以及黑魂 3 的提取很相似，咱就以《只狼》的武器提取作为例子啦。其它，模型也是类似的。

1.使用 UXM 解包只狼的游戏文件，你可以看到以下多出来的文件夹

unknown	2019/4/13 3:45	文件夹
action	2019/4/13 3:42	文件夹
chr	2019/7/16 0:02	文件夹
cutscene	2019/4/13 3:42	文件夹
event	2019/4/13 3:42	文件夹
facegen	2019/4/13 3:41	文件夹
font	2019/4/13 3:42	文件夹
map	2019/4/13 3:44	文件夹
menu	2019/4/13 3:42	文件夹
msg	2019/4/13 3:42	文件夹
mtd	2019/4/13 5:40	文件夹
obj	2019/4/13 3:43	文件夹
other	2019/4/13 3:42	文件夹
param	2019/4/13 3:41	文件夹
parts	2019/7/16 0:33	文件夹
script	2019/4/13 3:42	文件夹
sfx	2019/4/13 3:42	文件夹
shader	2019/4/13 3:42	文件夹

每个文件夹对应着游戏里不同的部分，比如 font 就对应游戏里用的字体，而 parts 就对应着游戏里敌人和主角的身体部件，以及武器等等。我们现在打开 parts 文件夹，找到 wp\_a\_0300 文件，这就是只狼主角的武器模型文件了。（开头 wp 表示武器模型，am 表示手臂，bd 表示躯干，lg 表示腿部，fc 表示头部部件）

2.把这个文件拖动到之前解压好的 yabber 程序上来解压文件。

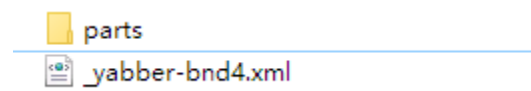


Yabber.DCX.exe.config	2019/12/13 13:30	XML 配置文件	1 KB
Yabber.exe	2019/3/30 18:27	应用程序	65 KB
Yabber.exe.config	2019/12/13 15:30	XML 配置文件	1 KB

注意，基本上大部分 UXM 解包的文件都可以被 yabber 进一步解包。包含.dcx 的文件，.tpf 的贴图文件等等。如果不确定是最终文件的话就多试试。

此外，也可以双击 Yabber.Context.exe 程序来给 yabber 注册右键快捷打包/解包菜单。只要在出现的黑屏控制台输入 r 再按回车即可。

3. Yabber 解包完毕后，会出现一个 wp\_a\_0300-partsbnd-dcx 文件夹，打开进去能看到两个文件，其中 \_yabber-bnd4.xml 是文件重新打包的时候使用的描述文件，用来描述有哪些东西需要被打包，以何种形式被打包，等等。目前我们暂时不用管它。



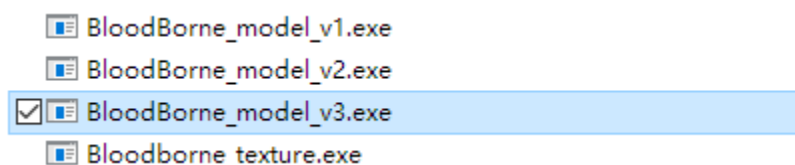
4. 进入 wp\_a\_0300-partsbnd-dcx\parts\Weapon\WP\_A\_0300 文件夹内，你应当可以看到如下文件夹：

WP_A_0300.anibnd	2019/5/18 21:19	ANIBND 文件	15 KB
WP_A_0300.flver	2019/5/18 21:19	FLVER 文件	349 KB
WP_A_0300.tpf	2019/5/18 21:19	TPF 文件	3,501 KB
WP_A_0300_1.flver	2019/5/18 21:19	FLVER 文件	268 KB
WP_A_0300_2.flver	2019/5/18 21:19	FLVER 文件	3 KB

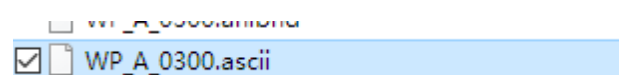
(flver 文件不一定有我这样的图标，因为我把 flver 扩展文件名和我自己的 Flver 编辑器绑定了，才会有这个图标。)

其中，.flver 文件就是游戏存储模型的文件了。

5. 准备好之前下载好的 BB model extractor 程序（再次感谢工具的提供者 Daemon 大神），一共有 4 个文件，这次我们要用的是 BloodBorne\_model\_v3.exe



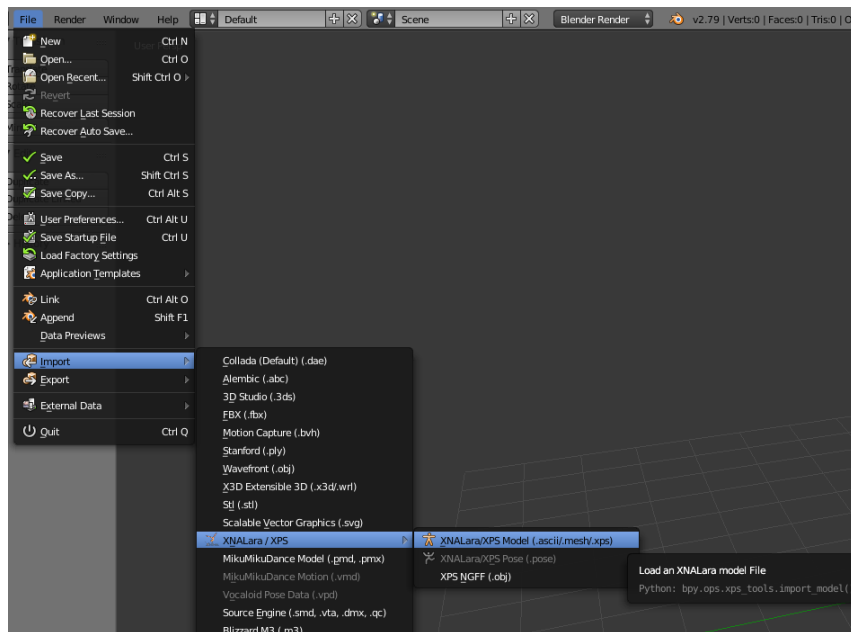
6. 把提取出来的 WP\_A\_0300.flver 文件拖动到 BloodBorne\_model\_v3.exe 的图标上以转换模型为 XPS 格式的 WP\_A\_0300.ascii 模型文件。此文件可以被装了 XPS 插件的 Blender 打开。



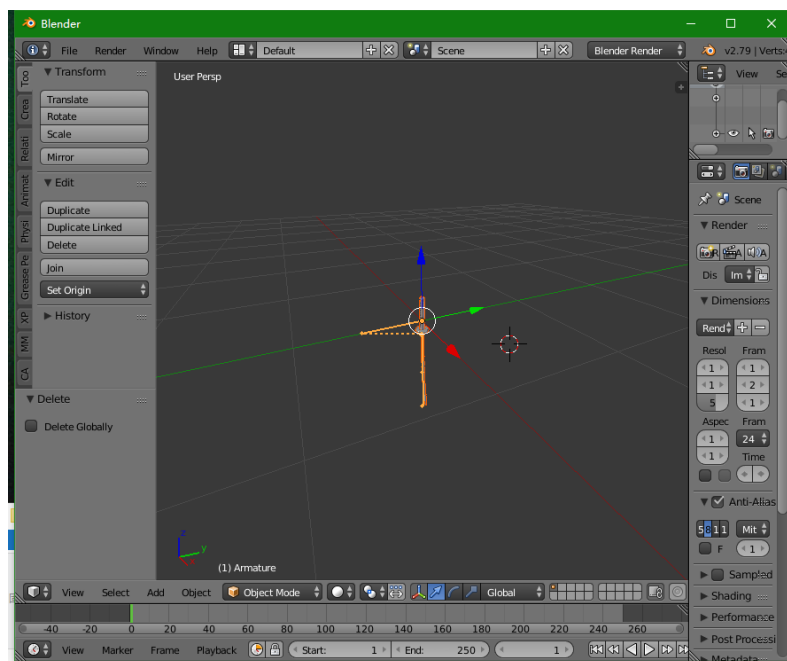
(关于如何安装 Blender 以及 xps 插件, 请见

<https://www.deviantart.com/johnzero7/art/XPS-to-Blender-2-7x-Blender-internal-the-easy-way-489500171>)

7.打开 Blender,清空场景, 然后按下图点击, 然后选择导入 WP\_A\_0300.ascii 模型文件




如果你能看到一把导入的刀的模型, 那么就说明导入成功了! 恭喜你, 成功学会了提取模型~




8.当然，提取的话，只有模型肯定是不够的，还有贴图也需要提取。对于《只狼》和《黑魂 3》的贴图文件来说，只要把对应的 xxx.tpf 文件拖动到 yabber.exe 程序图标上即可解包。

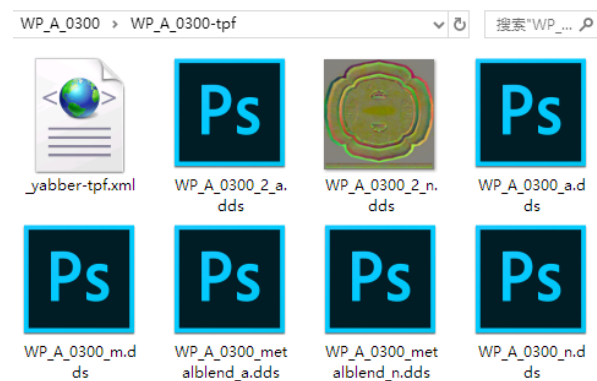
在这个例子中，我们要解包的是 WP\_A\_0300.tpf

 WP\_A\_0300.tpf

解包完成后，我们会看到一个 WP\_A\_0300-tpf 文件夹。

☒  WP\_A\_0300-tpf

打开这个文件夹，就是模型对应的 dds 贴图啦~



注意，要想打开或者转换这些 dds 贴图，必须要装 photoshop cs6 或以上版本，加上 dds 插件才行。

Dds 插件地址：<http://gametechdev.github.io/Intel-Texture-Works-Plugin/>

插件安装教程：

- 1.关闭 PS
- 2.解压下载的 zip 文件
- 3.复制对应的解压出来的文件

(如果是 64 位系统) .../IntelTextureWorks\_1.0.4\Plugins\x64\IntelTextureWorks.8bi

(32 位系统) .../IntelTextureWorks\_1.0.4\Plugins\Win32\IntelTextureWorks.8bi



4. 粘贴到:

(PS CC 安装目录) \ Required\Plug-Ins\File Formats

(PS CS6 安装目录) \ Plug-ins\File Formats

5. 复制 cubemap 脚本:

.../IntelTextureWorks\_1.0.4\PhotoshopScripts\IntelTextureWorks-  
ConvertCubeMap.jsx

.../IntelTextureWorks\_1.0.4\PhotoshopScripts\IntelTextureWorks-  
CubeMapGaussianBlur.jsx

6. 粘贴到:

(PS CC 安装目录) \Presets\Scripts

一切大功告成~阁下下载可以提取任意《只狼》以及《黑魂 3》的模型了。

接下来我们讲解一下《血源诅咒》的模型贴图提取方法。原理是基本上相通的。只不过有些部分需要变通一下。

## 进阶级：提取《血源诅咒》的模型，贴图

提取血源诅咒最大的难度是找到 pkg 文件以及解包，和贴图提取方面。其它过程是一样的。

1. 下载血源诅咒的 pkg 文件。这个百度上搜索“血源诅咒 pkg”应该就能下载到，几十 GB 大小。
2. 下载 PKG 解包器 <https://sites.google.com/site/theleecherman/ps4pkgviewer>
3. 使用 PKG 解包器像 UXM 一样解包下载的.pkg 文件。
4. 使用 Yabber 解包解出来的文件，再使用 BloodBorne\_model\_v3.exe 解出.flver 模型文件，再使用 Bloodborne\_texture.exe（而不是 Yabber）解对应的.tpf 文件即可。
5. 大功告成~

## 大师级：提取动作数据

*“动作数据可以说是一个游戏的灵魂了，相当难以提取，不过，感谢我们的邻居，辐射 4 的 Mod 工具制作者们，我们可以敲开这座大门。”*

——遗忘的银灵

《黑魂 3》《血源》以及《辐射 4》都是采用的 havoc 2014 物理引擎中间件的，它们也都采用了 havoc 2014 格式的.hkx 存储它们的衣物物理以及动作数据。这也就意味着《辐射 4》可以提取动作数据的话，《黑魂 3》以及《血源》也可以同样提取出数据来。

需要工具：

1. HavokContentTools\_2014-1-0\_20140830\_64Bit\_PcXs.exe：

[https://pan.baidu.com/s/10GMj\\_UkEuUJdR90Aj3mYfg](https://pan.baidu.com/s/10GMj_UkEuUJdR90Aj3mYfg)

提取码：2su2

2. f4ak\_hkxpack\_UI： <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/16694/>

3. (对于血源诅咒来说) BBAanimConverter.exe

(血源诅咒的 hkx 文件无法直接被 havokContentTools 读取，所以需要  
用 BBAanimConverter 转换。)

我就简单的提一下提取黑魂 3 中一些动作的流程吧。

1. Yabber 解包 chr/c0000.anibnd.dcx 得到 chr\c0000-anibnd-

dcx\chr\c0000\hkx\Skeleton.HKX 文件。这个骨架文件之后要用到的。

2. Yabber 解包 c0000\_a00\_hi.anibnd.dcx 得到 c0000\_a00\_hi-anibnd-

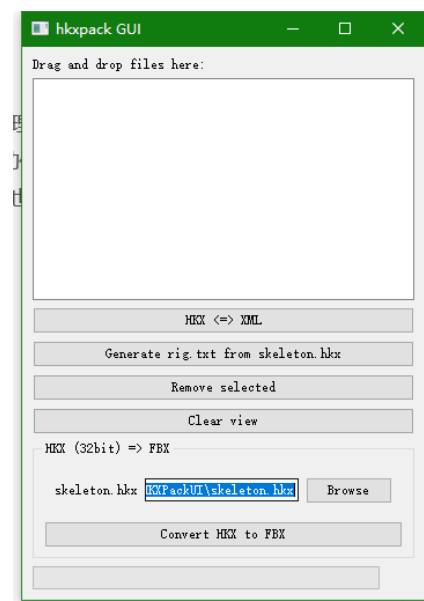
dcx\chr\c0000\hkx\XXXXXX.hkx 文件， 这些文件就是存储动作的文件了。

(不止 c0000\_a00\_hi.anibnd.dcx 文件，其它的.anibnd.dcx 文件也存着动作文件。)

3.打开 HavokContentTools，载入 Skeleton.HKX 文件，然后重新 save 为 SkeletonXML.hkx 文件。（存储时得把格式改为 xml, 只要有了这个文件，之后再提取的时候就不用重复制作这个文件了。）

4. HavokContentTools 载入任一存储动作的文件，你现在应该可以在这个程序里预览动作了，这时候再重新 save 出一个新的 XXX.hkx 文件。（存储时还是得把格式改为 xml)

5.打开 f4ak\_hkxpack\_UI.exe



上面的白色框内拖入存储的 XXX.hkx 文件

接下来按【Browse】，选择存储的 SkeletonXML.Hkx 文件。

接下来按【Convert HKX to FBX】就可以转换 hkx 文件为可以识别的.Fbx 文件啦~

能提取出 FBX 文件，那么就算大功告成~

ん？FBX 动作文件不知道怎么处理？

那么，是时候付出代价....学一波 3DMAX 或者 Blender 了。当然 Maya 也成。



....不过，究竟谁需要提取出动作数据啊？独立游戏开发者？MMD 制作者？

# 游戏文件的结构

## 文件结构

之前的章节我们提到了 UXM 解包出来的东西，现在我们来仔细看看这些文件夹都对应的事物吧。这些是做 Mod 的基石。（蓝色标注的为 Mod 会涉及的文件）

unknown	2019/4/13 3:45	文件夹
action	2019/4/13 3:42	文件夹
chr	2019/7/16 0:02	文件夹
cutscene	2019/4/13 3:42	文件夹
event	2019/4/13 3:42	文件夹
facegen	2019/4/13 3:41	文件夹
font	2019/4/13 3:42	文件夹
map	2019/4/13 3:44	文件夹
menu	2019/4/13 3:42	文件夹
msg	2019/4/13 3:42	文件夹
mtd	2019/4/13 5:40	文件夹
obj	2019/4/13 3:43	文件夹
other	2019/4/13 3:42	文件夹
param	2019/4/13 3:41	文件夹
parts	2019/7/16 0:33	文件夹
script	2019/4/13 3:42	文件夹
sfx	2019/4/13 3:42	文件夹
shader	2019/4/13 3:42	文件夹

Action: 脚本文件

Chr: 人物模型以及动作数据，布料效果数据

Cutscene: 过场动画动作文件

Event: 事件文件

Facegen: 捏脸文件

Font: 字体

Map: 地图模型文件

Menu: UI 文件以及 UI 贴图。

Msg: 游戏文本翻译的文件，注意，Yabber 可以直接解.fmg 为文本文件哦。

Mtd: 材质描述文件，一般不会动

Obj: 存储物体模型文件

Other: 其它

Param: 存储游戏参数文件

Parts: 人物部件模型, 武器模型, 装备模型等

Script: 脚本文件

Sfx: 特效文件

Shader: 着色器

Sound: 声音文件

## FLVER 模型文件结构

FLVER 是 Fromsoftware 游戏的模型文件, 里面存储了相当多的信息。

Dummy point:

没有 Dummy point 的话, 攻击的轨迹就不能正常显示, 伤害范围也会出错...

Material:

材质和贴图路径内容。没有的话就没有正常贴图了。

Mesh:

存储面片的内容。

## 如何制作 Mod

本段主要讲解如何制作 3D 模型替换 Mod，如果想学习制作其它类型的 Mod，

Bilibili 上有一些不错的入门视频可供参考：

制作死亡画面 Mod: <https://www.bilibili.com/video/av47690267>

修改贴图的 Mod: <https://www.bilibili.com/video/av48924028>

修改玩家声音的 Mod: <https://www.bilibili.com/video/av49527892>

好了，让我们回归正题。在我们开始制作 3D 模型替换 Mod 之前，我们要先了解一下我们要使用的工具——Flver editor。这是我自己编写的一个相对完善的只狼，黑魂模型编辑软件，可以用来修改大部分只狼，黑魂，血源的 3D 模型，或是导入外部模型。

### FLVER EDITOR 简介

软件的 Github 下载地址：

[https://github.com/asasasasasbc/FLVER\\_Editor/releases](https://github.com/asasasasasbc/FLVER_Editor/releases)

名称	修改日期	类型	大小
runtimes	2019/12/16 16:43	文件夹	
AssimpNet.dll	2018/10/29 11:08	应用程序扩展	186 KB
AssimpNet.xml	2018/10/29 11:08	XML 文档	561 KB
boneConversion.ini	2019/7/14 14:40	配置文件	4 KB
boxobj.mtl	2019/4/27 11:32	MTL 文件	1 KB
boxobj.obj	2019/4/27 11:32	3D Object	1 KB
CJClutter.Objloader.Loader.dll	2019/4/27 11:37	应用程序扩展	22 KB
dumyInfo.dll	2019/4/21 10:59	应用程序扩展	5 KB
EliteKnight.flver	2019/10/14 11:31	FLVER 文件	129 KB
EliteKnight.flver.bak	2019/4/26 14:09	BAK 文件	129 KB
Material.json	2019/7/8 10:45	JSON 文件	7 KB
MonoGame.Framework.dll	2018/12/9 0:35	应用程序扩展	905 KB
MonoGame.Framework.xml	2019/2/19 6:28	XML 文档	1,009 KB
MySFormat.exe	2019/10/27 9:39	应用程序	158 KB
MySFormat.exe.config	2019/10/21 10:59	XML 配置文件	1 KB
MySFormat.pdb	2019/10/27 9:39	程序调试数据文件	170 KB
ReadMe.txt	2019/10/27 9:41	文本文件	8 KB
RiggedSample.blend	2019/5/4 12:08	Blender File	832 KB
RiggedSample.fbx	2019/1/1 1:46	FBX 文件	925 KB
SekiroSkeleton.fbx	2019/12/9 9:40	FBX 文件	723 KB
SharpDX.Direct2D1.dll	2018/12/9 0:35	应用程序扩展	496 KB
SharpDX.Direct2D1.xml	2019/2/19 6:28	XML 文档	4,688 KB
SharpDX.Direct3D9.dll	2019/4/21 10:59	应用程序扩展	342 KB
SharpDX.Direct3D9.xml	2019/4/21 10:59	XML 文档	3,451 KB
SharpDX.Direct3D11.dll	2018/12/9 0:35	应用程序扩展	770 KB

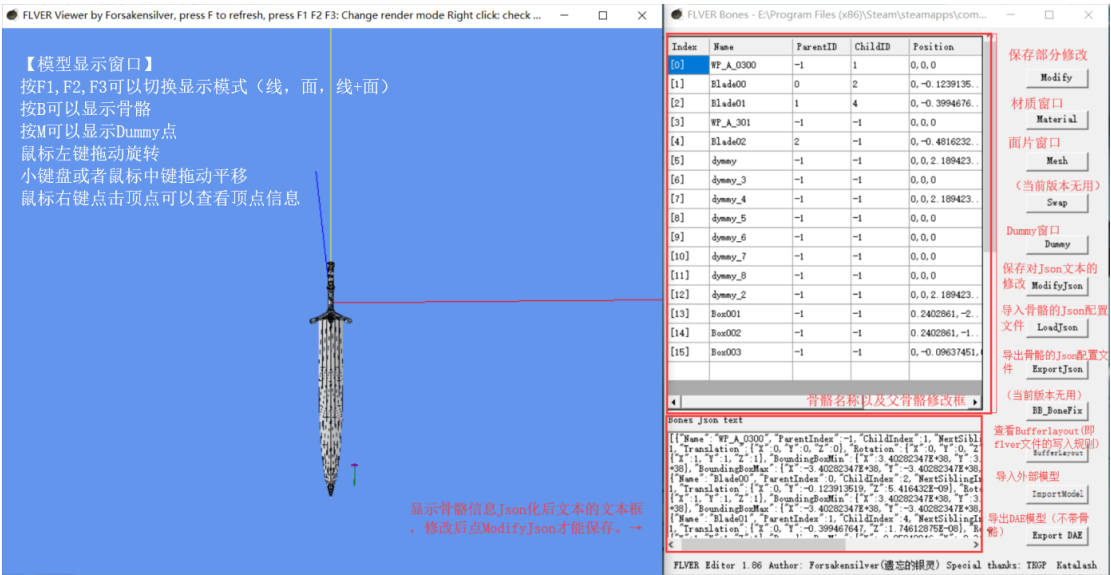
下载了 FLVER EDITOR 之后，请运行 MySFormat.exe 运行程序。

如果想快捷运行此程序，请鼠标右键你想打开的 flver 文件，点击“打开方式...”，然后选择“更多应用”，然后点“查找应用”，再选择 MySFormat.exe 即可，这样之后的 Flver 文件都可以通过双击直接打开了。

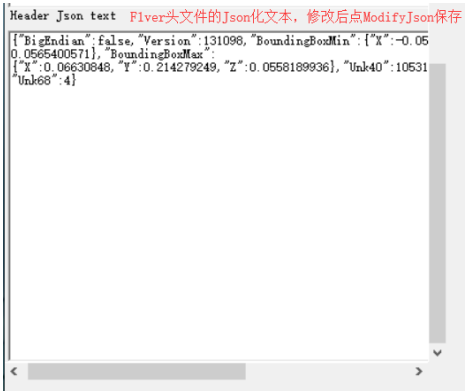
当然，也可以把 flver 文件拖动到 MySFormat.exe 程序图标上以快速打开。

FLVER EDITOR 主菜单与模型显示窗口

打开文件夹内自带的“WP\_A\_0300.flver”文件，就能看到下图的主菜单窗口以及模型浏览窗口。我已经标注好相关的信息了，如果需要更详细的信息，可以让鼠标在按钮上停留一会儿，会出现更详细的双语介绍。



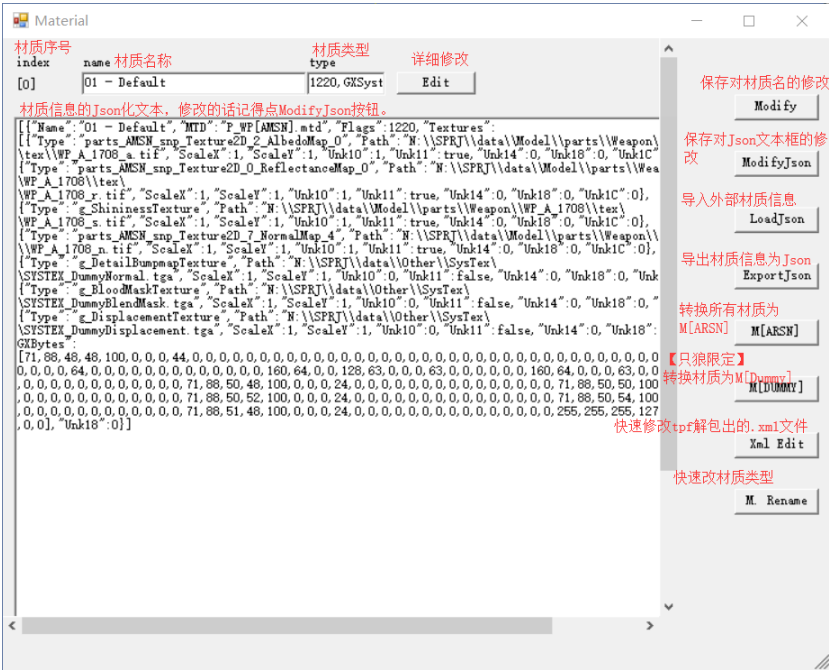
上图红框向下滚动，还有这样一个文本框。不过这些信息一般情况下不用作修改。



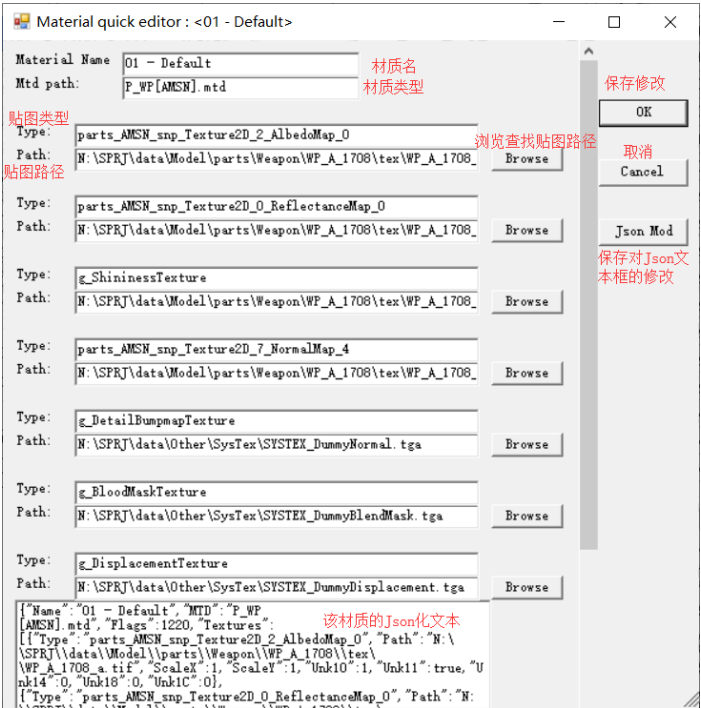


## FLVER EDITOR 材质窗口

让我们点开 Material 窗口：



如果我们点击 Edit 按钮，即可详细修改选定材质的部分参数了，如果有改不了的参数，那么还是推荐按“ExportJson”，“将所有的材质信息导出为一个外部的 Json 文件进行修改，然后在按“LoadJson”导入修改后的 Json 材质信息文件。以下是 Edit 点击后出现的材质编辑窗口。

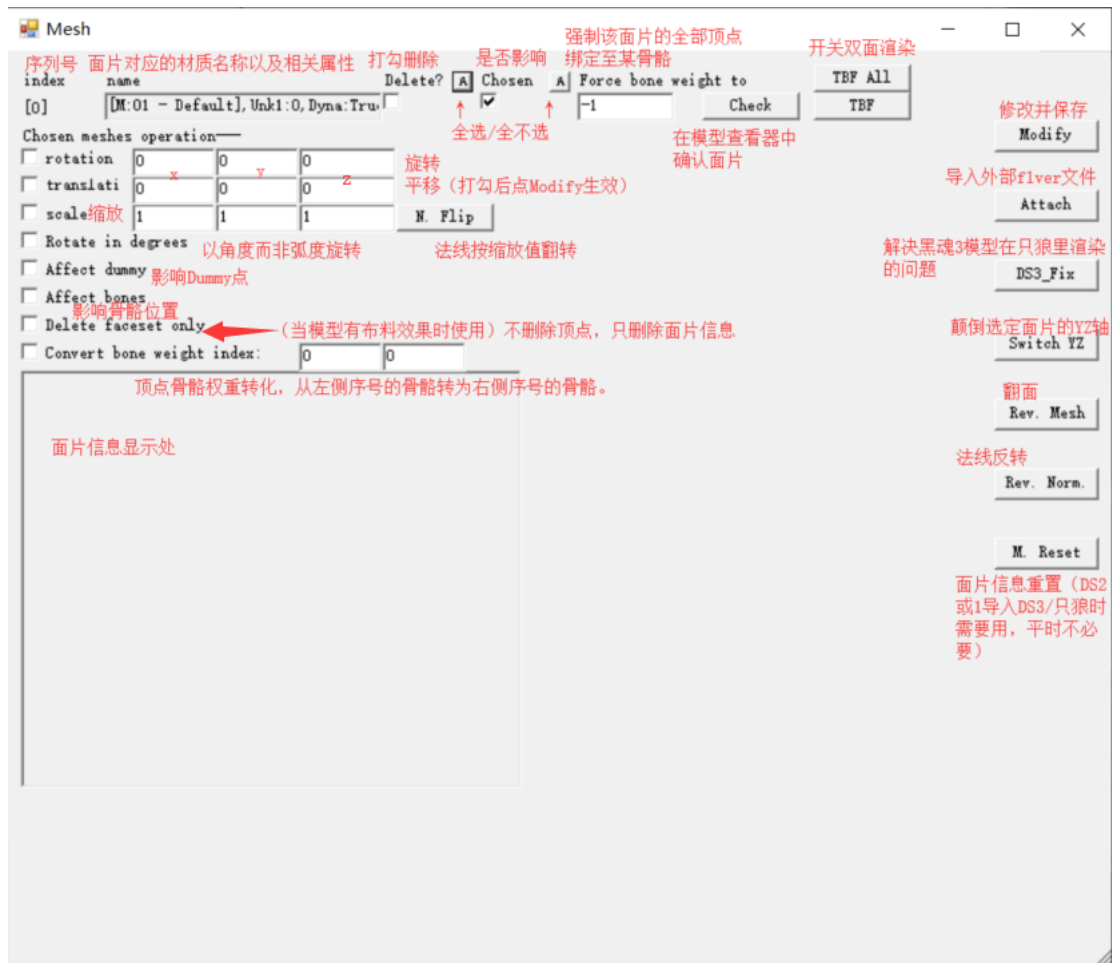


在上图中，最重要的地方就是【材质类型】了，它的值决定了是贴图的显示方式（金属色泽，是否发光，是否透明等等。）不同的【材质类型】有各种对应的【贴图类型】，有些时候，改了【材质类型】而不改【贴图类型】的话，贴图也是不会正常加载显示的。

以下是我常用的一些【材质类型】与【贴图类型】的对照：

材质描述	材质类型	贴图类型	描述
非透明漫反射	M[A].mtd	g_DiffuseTexture	漫反射贴图
透明+漫反射	M[A]_e.mtd	同上	同上
漫反射+法线+高光	M[ARSN].mtd	g_DiffuseTexture	漫反射贴图
		g_BumpmapTexture	法线贴图
		g_SpecularTexture	高光贴图
漫反射+法线+高光+透明	M[ARSN]_e.mtd	同上	同上
（黑魂 3，无血迹 BUG 的）漫反射+法线+高光	P[ARSN].mtd	同上	同上
（黑魂 3，无血迹 BUG 的）漫反射+法线+高光+透明	P[ARSN]_e.mtd	同上	同上
(只狼，无血迹 Bug)漫反射+法线	N:\NTC\data\Material\mtd\character\c9990_dummy.mtd	Character_AMSN_sn_p_Texture2D_2_AlbedoMap_0	漫反射
		Character_AMSN_sn_p_Texture2D_7_NormalMap_4	法线

## FLVER EDITOR 网格/面片(MESH)窗口



如上图所示，无论任何对面片的操作，都必须按【Modify】才能生效，并且 Chosen 那一栏必须打上勾。

举个例子，如果使用者想让第 0 号面片向上 1 个单位，那就必须把 translation 打上勾，然后改 translation 右侧的三个 xyz 数值框，确认第 0 号面片的 chosen 也打上勾，然后再点 modify。

另外，默认的旋转方式是弧度，也就是转  $3.1415926 = \text{转 } 180^\circ$ ，如果要用传统角度，请给【Rotate in degrees】打勾。

可能有人会问为什么不提供更便捷的操作方式，这是因为这个软件并非建模软件，不是为了快速精密修改 3D 模型而设计的。需要这些功能的话，不妨用专业建模软件弄，导出 Fbx 后再导入本软件中。

## 第一个外部模型 MOD 制作!

了解了以上 Flver editor 的这些知识, 相信你已经跃跃欲试了! 那好, 让我们开始制作第一个外部模型 Mod 吧! 按下文的步骤, 你就可以自己做导入外部武器模型的 Mod 了。当然, 这也只是一套面向初学者的很基础和死板的 Mod 制作方法, 等到你入门了, 就不必这样照着死步骤制作 Mod 了, 可以考虑按自己的想法和经验来优化相关流程。

### 1. 下载并安装一个只狼外部武器 Mod

我下载的是我自己最早的武器 Mod——螺纹手杖。

下载地址: <https://dl.3dmgame.com/patch/137386.html>

N 站下载地址: <https://www.nexusmods.com/sekiro/mods/124>

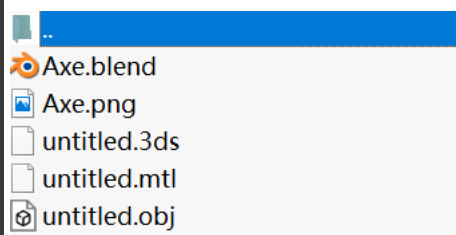
确认安装完毕, 效果正确。



### 2. 下载一个外部武器模型

我下载的是一个免费的手斧模型, 其实随便什么简单的模型都可以, 最好只有一个贴图。

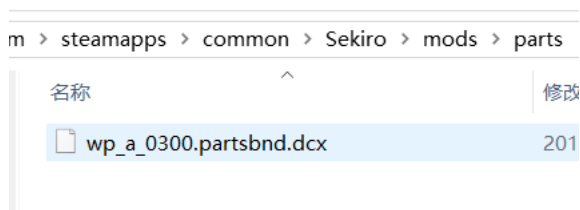
下载地址: <https://free3d.com/3d-model/leviathan-axe-god-of-war-433671.html>



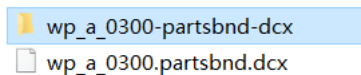
(包内文件)

### 3. 解包, 修改, 打包

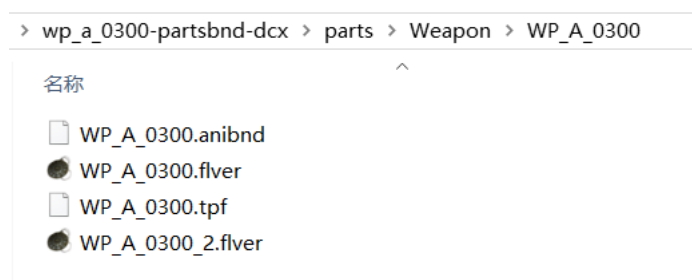
打开只狼/mods/parts 文件夹, 我们现在应该只能看到一个文件, 那就是 wp\_a\_0300.partsbnd.dcx



将这个文件拖动到 Yabber.exe 上解包, 我们就会得到对应的文件夹:

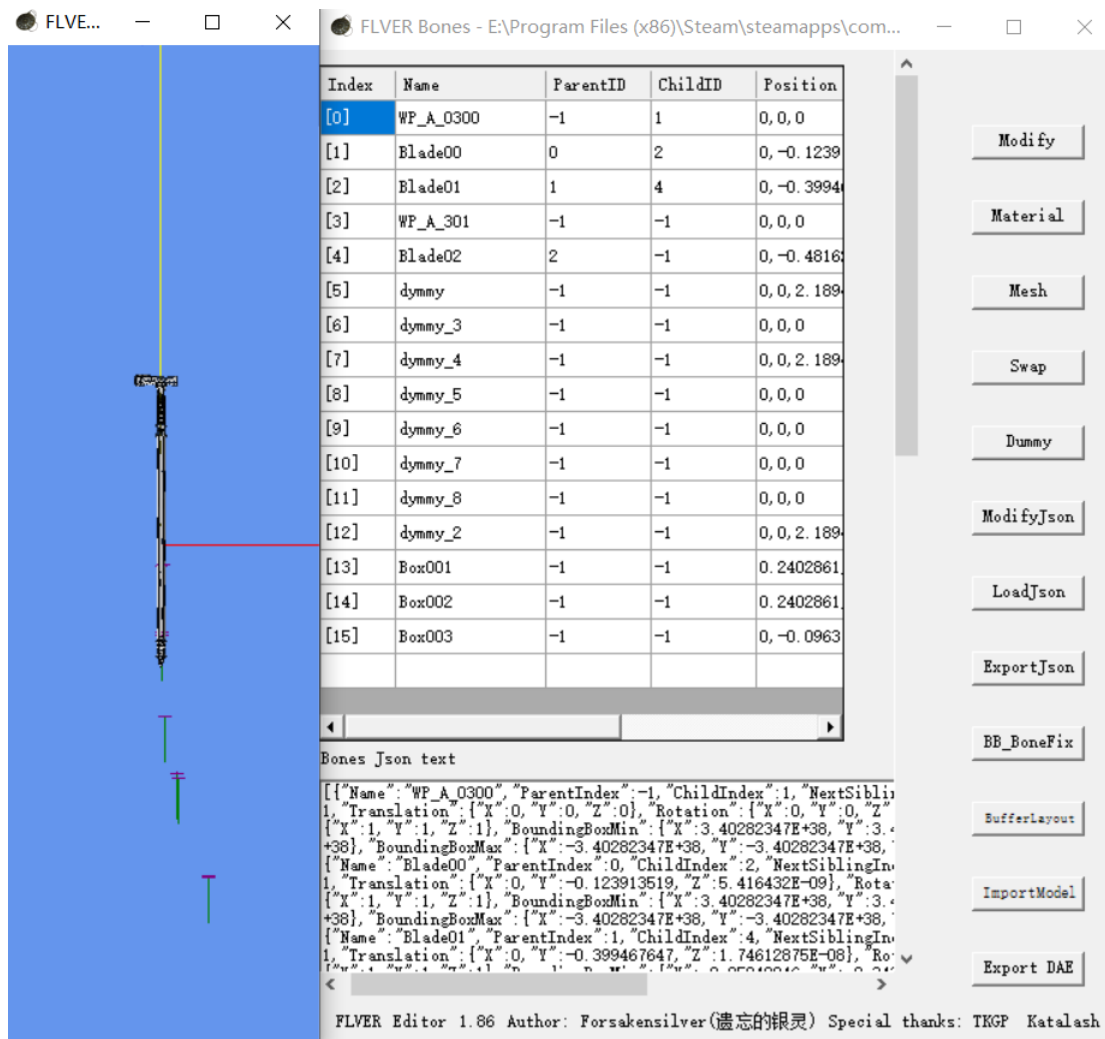


双击进入这个文件夹的 parts\Weapon\WP\_A\_0300 目录, 我们可以看到 4 个文件:



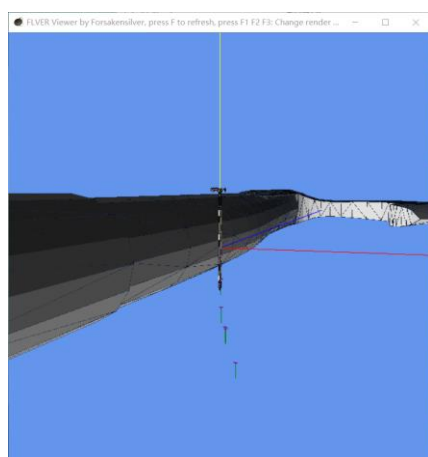
其中, WP\_A\_0300.anibnd 是动画文件, 我们不做修改, WP\_A\_0300.flver 是只狼用的刀的模型文件, WP\_A\_0300.tpf 是模型的贴图文件, WP\_A\_0300\_2.flver 是刀鞘文件。我们现在主要修改的就是其中的 WP\_A\_0300.flver 和 WP\_A\_0300.tpf 文件。

现在, 让我们用 Flver editor 打开 WP\_A\_0300.flver 文件。



我们现在可以清晰地看到螺纹手杖模型以及对应模型的骨骼信息了。那些紫色+绿色的坐标就是 Dummy points,判定点，决定了武器特效的位置，伤害的距离，等等。

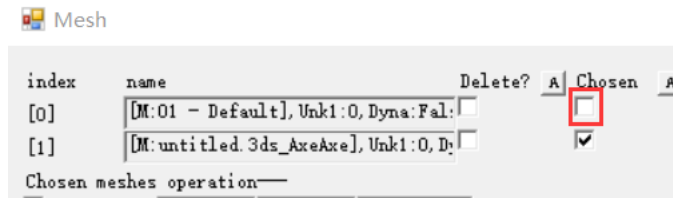
现在，让我们导入外部模型吧！点击【ImportModel】按钮，然后选择之前解压出来的 untitled.3ds 模型文件（支持导入.3ds 以及.fbx 模型），然后全点 Yes。



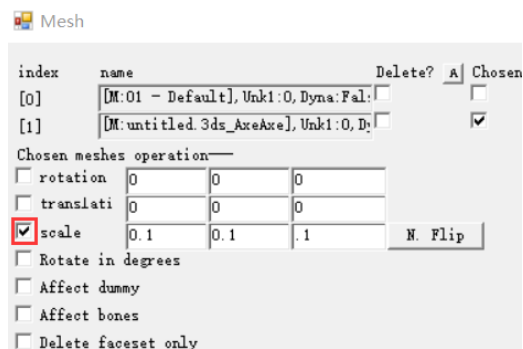
...然后，就会看到一把超级大的斧头模型。

这是因为外部模型文件的单位不统一导致的。我们现在就需要单击【Mesh】按钮，进入 Mesh 操作窗口手动缩放，移动这个导入的外部斧头模型了

进入 Mesh 窗口，取消勾选第 0 个面片，因为我们不希望那些平移，缩放的操作影响我们的手杖模型。



接下来点击 Scale（缩放）的勾选框，然后修改右侧 1, 1, 1 的数值为 0.1,0.1,0.1

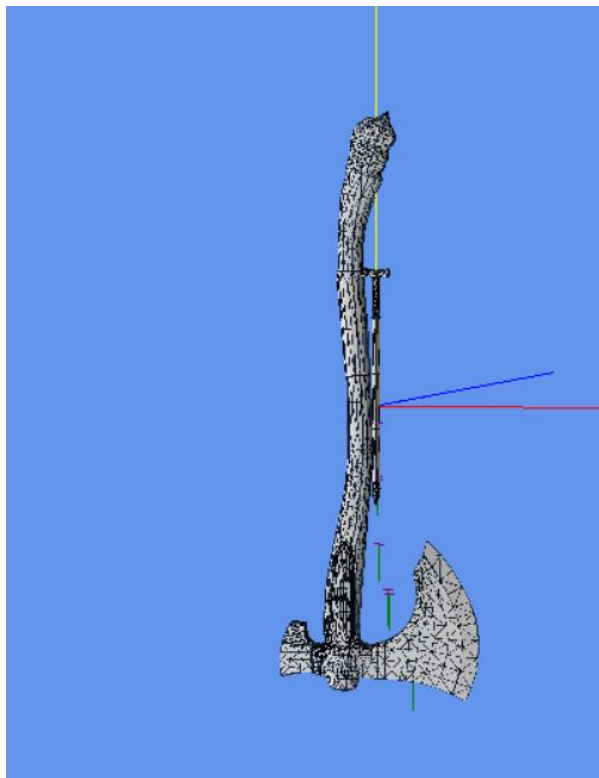
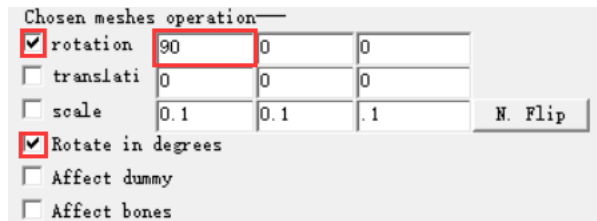


接下来点击【Modify】按钮，就可以看到缩小的斧头啦。

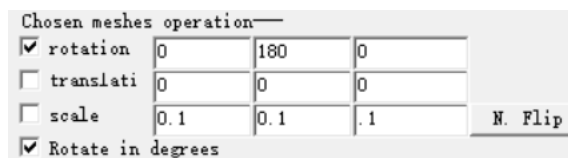


现在，斧头是缩放好了，但是旋转似乎不太对，那么我们可以调整下斧头的旋转。

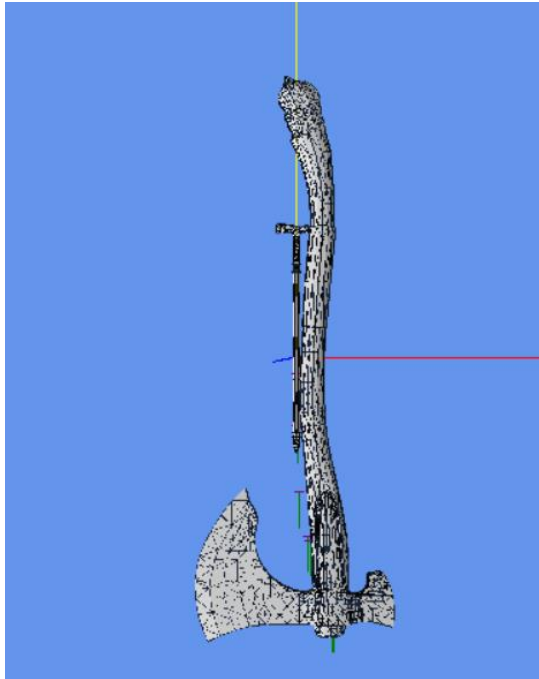
现在，取消勾选 scale，然后勾选 Rotation 以及 Rotate in degrees,然后把 Rotation 右侧的第一个文本框数值改为 90，然后点【Modify】按钮，这样斧头的旋转就正确了很多。



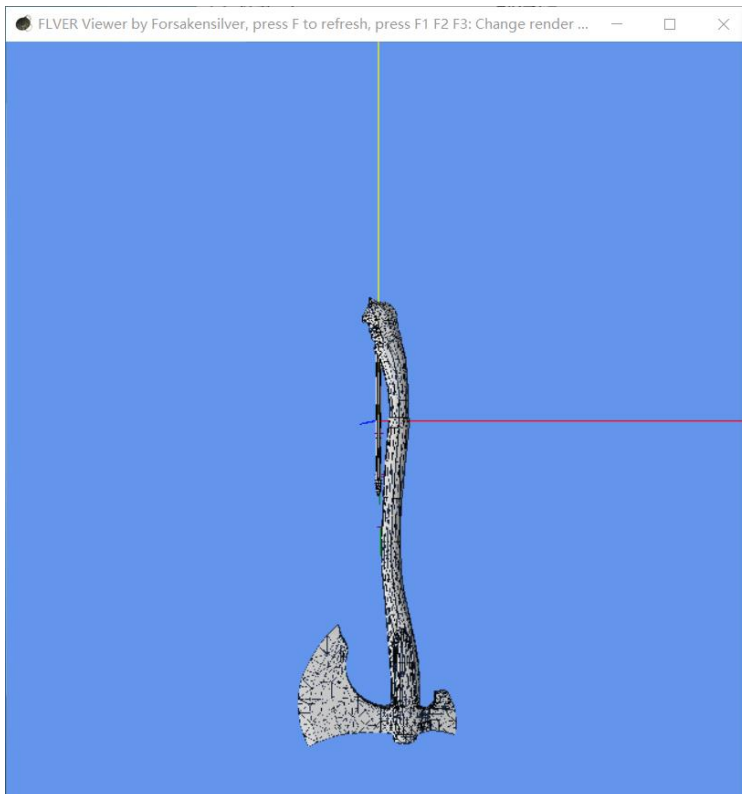
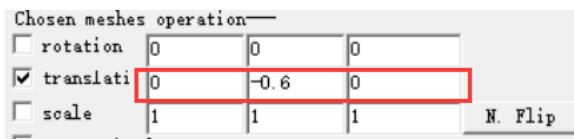
当然，还可以再次进行旋转，把斧头再沿 Y 转 180 度后：





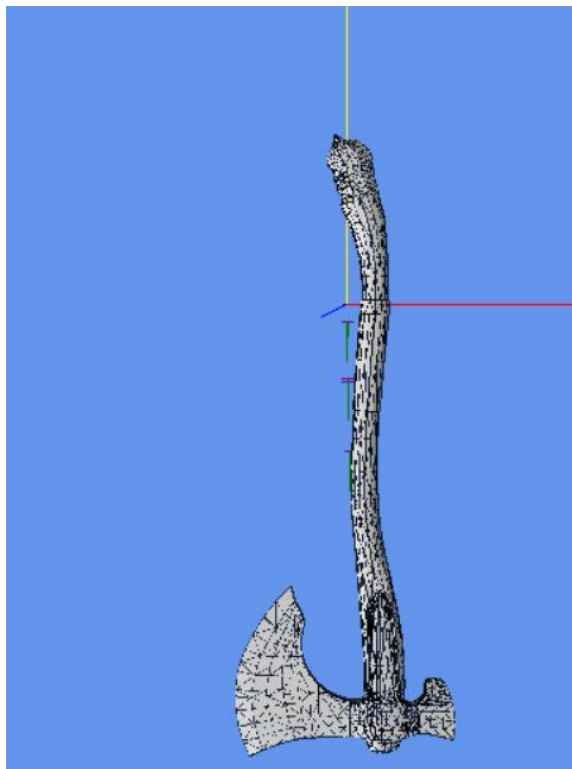
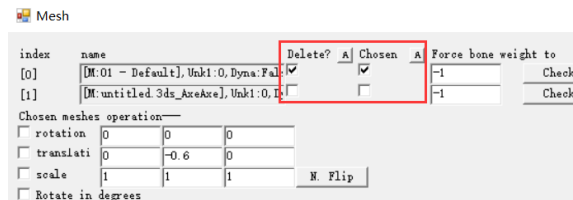


最后，我们可以进行平移的操作，同样的，取消勾选 rotation,然后勾选 translation, 改第二个框的值为-0.6，这样可以向下平移 0.6 个单位，然后点 Modify 按钮：



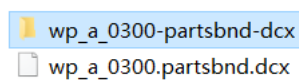
这样看上去，模型位置应该没什么问题了，然后我们需要把原来的螺纹手杖给删除：

取消勾选其它框，然后勾选第 0 个面片（也就是原螺纹手杖的面片）的 Delete 勾选框和 Chosen 框，然后点 Modify 按钮即可。这样螺纹手杖的模型就被删除了。



模型修改部分完毕！当然，我们还没有处理贴图的问题，不过让我们先尝试打包一下 Mod,看看我们已经做出的修改吧。

把 wp\_a\_0300-partsbnd-dcx 拖到 Yabber.exe 程序上打包。



如果打包成功，你应该会发现一个新文件：wp\_a\_0300.partsbnd.dcx.bak，这是 Yabber 备份的原版 wp\_a\_0300.partsbnd.dcx 文件。

我们现在进入游戏，就会看到我们新导入的模型了：



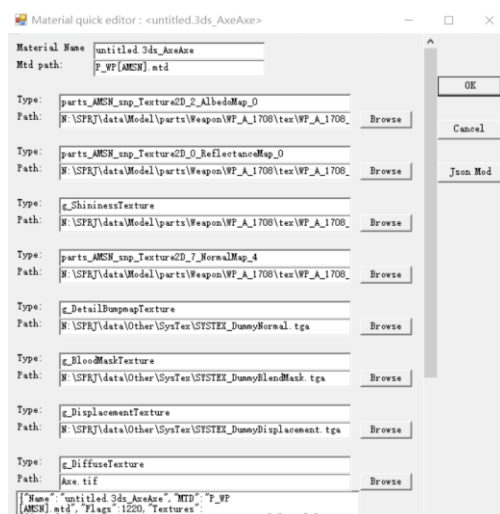
看上去这比例还是不对，贴图也要改改。嗯，既然大家都已经知道如何缩放，旋转，移动模型了，我们还是专注于修复贴图问题吧。

点击 Flver editor 的【Material】按钮，进入材质窗口，我们可以看到第二行就是我们导入的斧头的材质。

#### Material

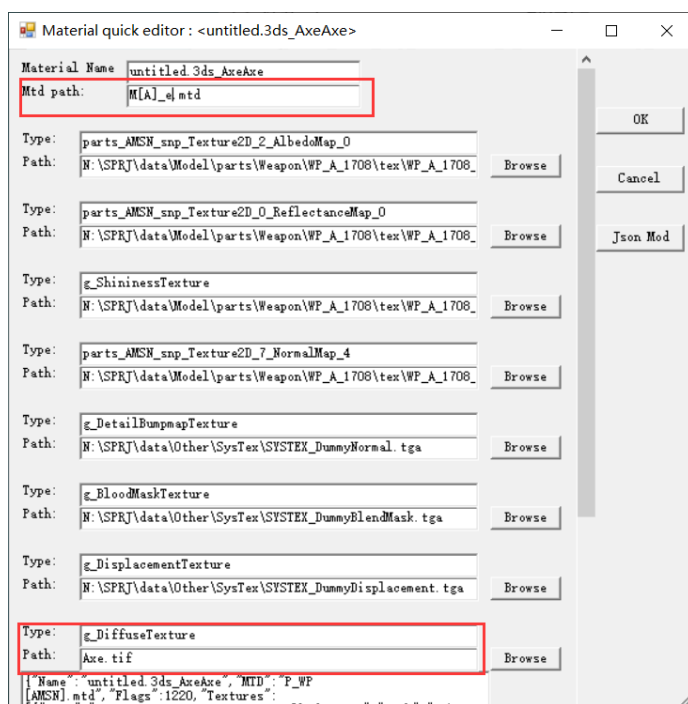
index	name	type	
[0]	01 - Default	1220, GXSyst	Edit
[1]	untitled.3ds_AxeAxe	1220, GXSyst	Edit

现在，让我们点击那一行的 Edit 按钮。



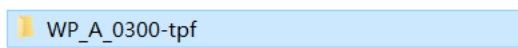
可以看到，它复制了螺纹手杖的一些材质参数，然后在最下一行自动导入了外部模型的材质路径 Axe.tif。

现在我们需要改动 Mtd path(材质路径)的值为 M[A]\_e.mtd，然后点 OK 即可完成修改。注意，使用了 M[A]\_e 的话，游戏读取的漫反射贴图路径就是 g\_DiffuseTexture 下面的那一行路径了，关于贴图路径与材质路径的关系请查看 17 页。

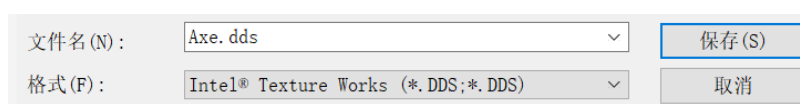


好了，我们在 Flver 编辑器内的修改已经完成了，接下来我们需要把名叫 Axe.dds（注意，不是 Axe.tif）的贴图压入 WP\_A\_0300.tpf 文件内。然后再把整个 wp\_a\_0300-partsbnd-dcx 文件夹打包为 dcx 即可。

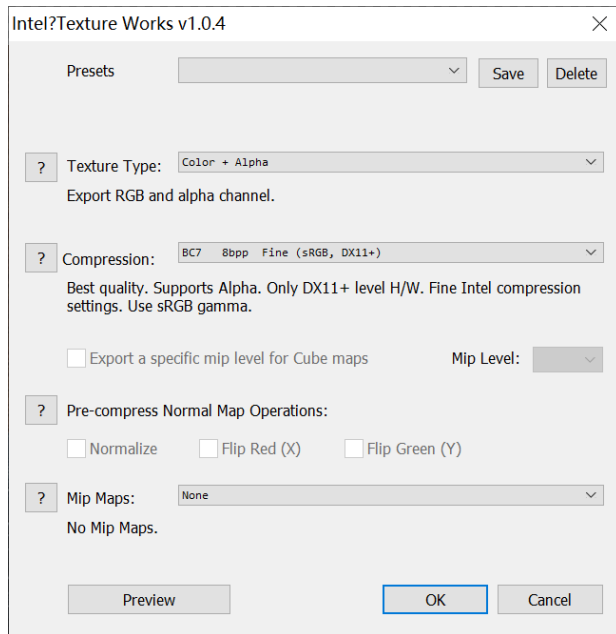
1. 用 Yabber 解包 WP\_A\_0300.tpf 文件，得到 WP\_A\_0300-tpf 文件夹



2. 用 PS 打开之前下载的 Axe.png 文件,然后另存为 Axe.dds 文件放入 WP\_A\_0300-tpf 文件夹中。



DDS 导出配置如下图：如果是法线贴图，Texture type 请选 Normal map，Compression 选 none 32bpp,如果是其它贴图，按下图的方式选即可。



3. 现在我们可以看到文件夹内多了一个 Axe.dds 文件，接下来用笔记本打开 \_yabber-tpf.xml 修改这个 Yabber 的配置文件，好让它知道要把 Axe.dds 打包进去。

4. 在文件最后面， </textures> 的前一行，插入以下代码，然后保存

```
<texture>
  <name>Axe.dds</name>
  <format>0x00</format>
  <flags1>0x00</flags1>
  <flags2>0x00000000</flags2>
</texture>
```

这样的话，这个 xml 文件的最后应该是：

```
<flags2>0x00000000</flags2>
</texture>
<texture>
  <name>WP_A_1708_s.dds</name>
  <format>0x67</format>
  <flags1>0x00</flags1>
  <flags2>0x00000000</flags2>
</texture>
<texture>
  <name>Axe.dds</name>
  <format>0x00</format>
  <flags1>0x00</flags1>
  <flags2>0x00000000</flags2>
</texture>
</textures>
</tpf>
```

注意，如果导入的是法线 dds 贴图，那么 format 之后跟的就不应该是 0x00，而应该是 0x6a 之类的值。

5. 用 Yabber 打包 WP\_A\_0300-tpf，然后再打包 wp\_a\_0300-partsbnd-dcx 文件夹为.dcx 文件，大功告成！



Mod 效果。

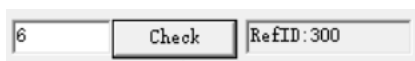
\*哦对了，其实 mod 现在还有一个小问题，那就是 Dummy point——判定点。

\*如果主角现在攻击的话，可以看到狼的攻击产生的刀风和伤害距离还是原来手杖的样子，所以要改刀风和伤害的判定点才行。要想改判定点的话，请点击【Dummy】按钮，进入 Dummy 界面进行修改。

比如我向改序号 1 的点的位置，那么我会把显示-1 的文本框的值改成 1，然后输入平移的 XYZ 值，然后再点 Modify 按钮，随后我可以按 Check 按钮查看 Dummy 点修改后的位置。



其中，判定点的 ID 非常重要，一般来说 ID 为 300 的 Dummy 点为伤害初始点，301 的 Dummy 点为伤害结束点。从 300 到 301 的这条线就是伤害线，任何碰到伤害线的敌人都会受到攻击伤害。



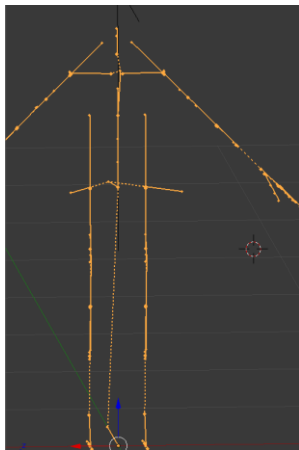


## 人物 MOD 制作!

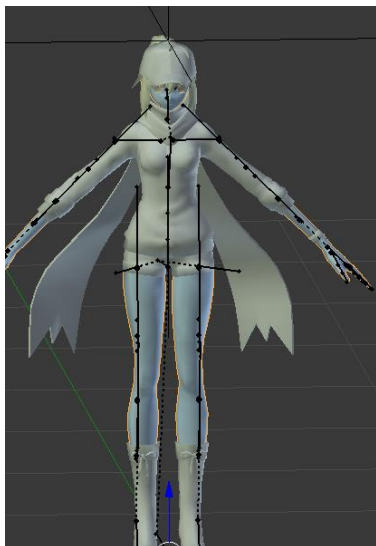
人物 Mod 制作和武器 Mod 制作其实大同小异。

不过，人物 Mod 的难点其实在于绑定骨骼以及对建模软件的使用上，这些都不是这个教程可以教阁下的。我能提供的主要就是这样的一套标准工作流程：

1. 打开 FLVER Editor 的 RiggedSample.blend 文件，删掉多余的模型，只保留狼的骨骼

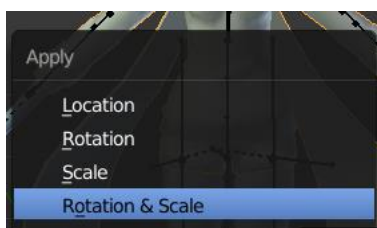


2. 导入外部模型进这个文件，然后蒙皮，绑骨至狼的骨骼上。（如果觉得蒙皮太麻烦的话可以采用 Mixamo.com 自动蒙皮，然后摆出和狼一样的姿势导入 Flver 中，Flver editor 可以自动识别 Mixamo 绑定的骨骼并转换为狼的骨骼，所以不必担心。）

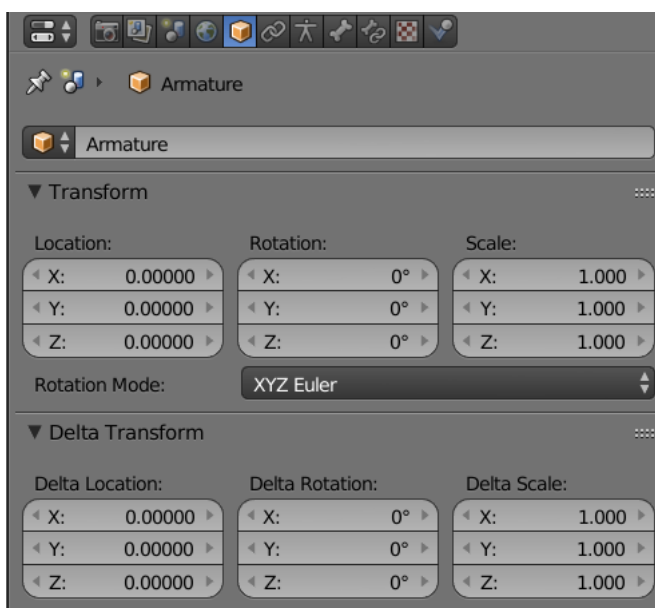


3. 如果需要缩放，移动，转动原模型，记得 ctrl+A, 然后点 Rotation & Scale,



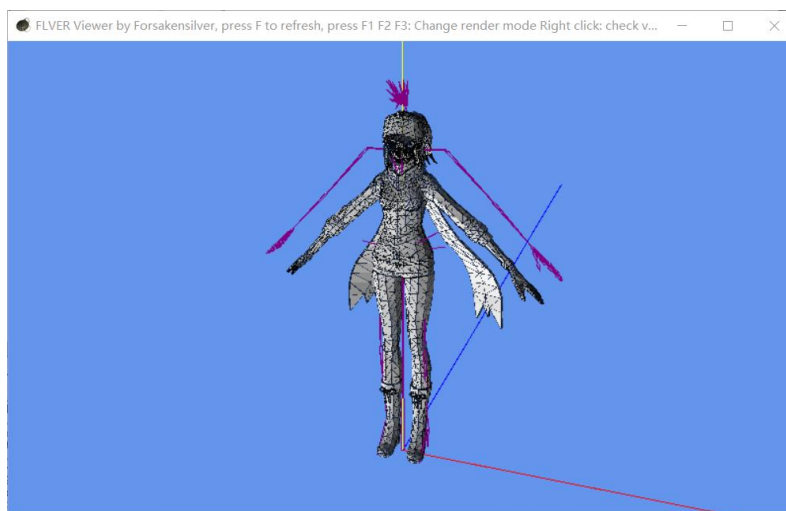


这样子来确保下图的 Transform,Delta Transform 的值与下图一致，不然的话 Flver 编辑器导入的时候会有缩放或旋转的问题。

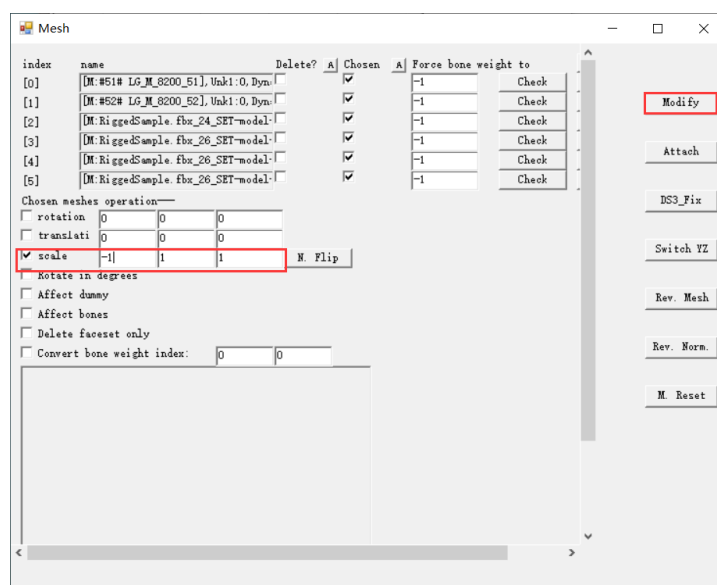


4. Blender 导出绑定好的人物模型为 FBX，然后全按确认键导入进 FLVER 编辑器内（建议用 UseThisFileToImport3Dcharater.flver 这个文件导入，然后在把这个文件名改成你想要的 Flver 文件名。）
5. 按 B 键可以显示骨骼，如果发现模型与骨骼没对上，那么请回第三步确认以下是不是场景里所有的物体的 Transform,Delta Transform 都是和上图一致的，如果不一致请按第三步的步骤 Ctrl +A 然后点 Rotation & Scale。（也可以自

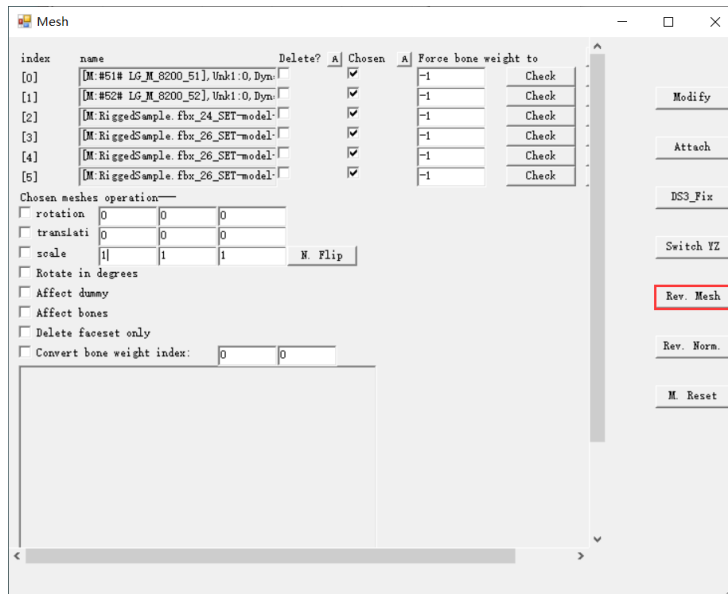
己手动在 FLVER 编辑器里调 Scale)



6. 如果导入后模型缩放没错，但是反过来了的话，请进 Mesh 窗口沿着 Y 轴旋转模型 180 度，如果这样子在游戏内的效果还是不对（左右手臂权重相反）的话，请把模型按 X 轴镜像一遍，操作如下：



修改 scale 的 X 数值为-1，勾选 scale,然后点击 Modify



点击 Rev. Mesh, 翻转面片。

7. 接下来, 按照[前文](#)的方法修改材质, 贴图路径并往 tpf 文件内压入贴图即可。

## 后记

本攻略完成于 2019 年 12 月 31 日，大概算是给诸位的元旦礼物了。

我知道这个攻略来的有点迟，其实我很早就有写 Mod 制作教程的打算，但是各种琐事脱不开身，再加上摸鱼的心思，就这样拖到了 19 年末这最后一天。幸好，我还是有点脸的，知道确实不应该再拖了。“再拖下去，艾登之环都要发布了，那又得重写这样的 Mod 制作攻略了！”我这么想着，尽可能在这 19 年最后一天赶出了这份完整版攻略。

愿魂类游戏的 Mod 圈可以越发的壮大吧。

遗忘的银灵

2019 年 12 月 31 日

<https://space.bilibili.com/7252176>