

# Payday2 字体制作工具使用说明

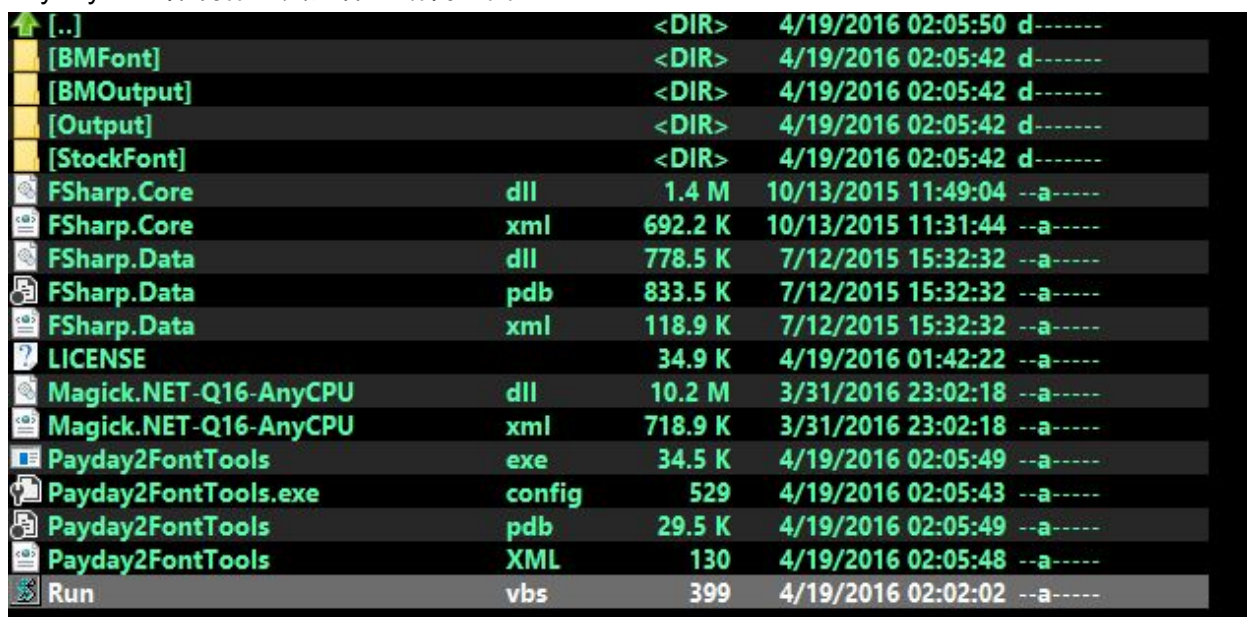
Payday 2 字体制作工具可读取由BMFont制作的字体位图，并输出为游戏可读字体。

## 系统需求

Payday 2 字体制作工具只运行于64位Windows 7及以上版本平台。Linux / Mac OSX支持也许会在未来提供。

## 文件结构

Payday 2 字体制作工具文件夹结构如图：

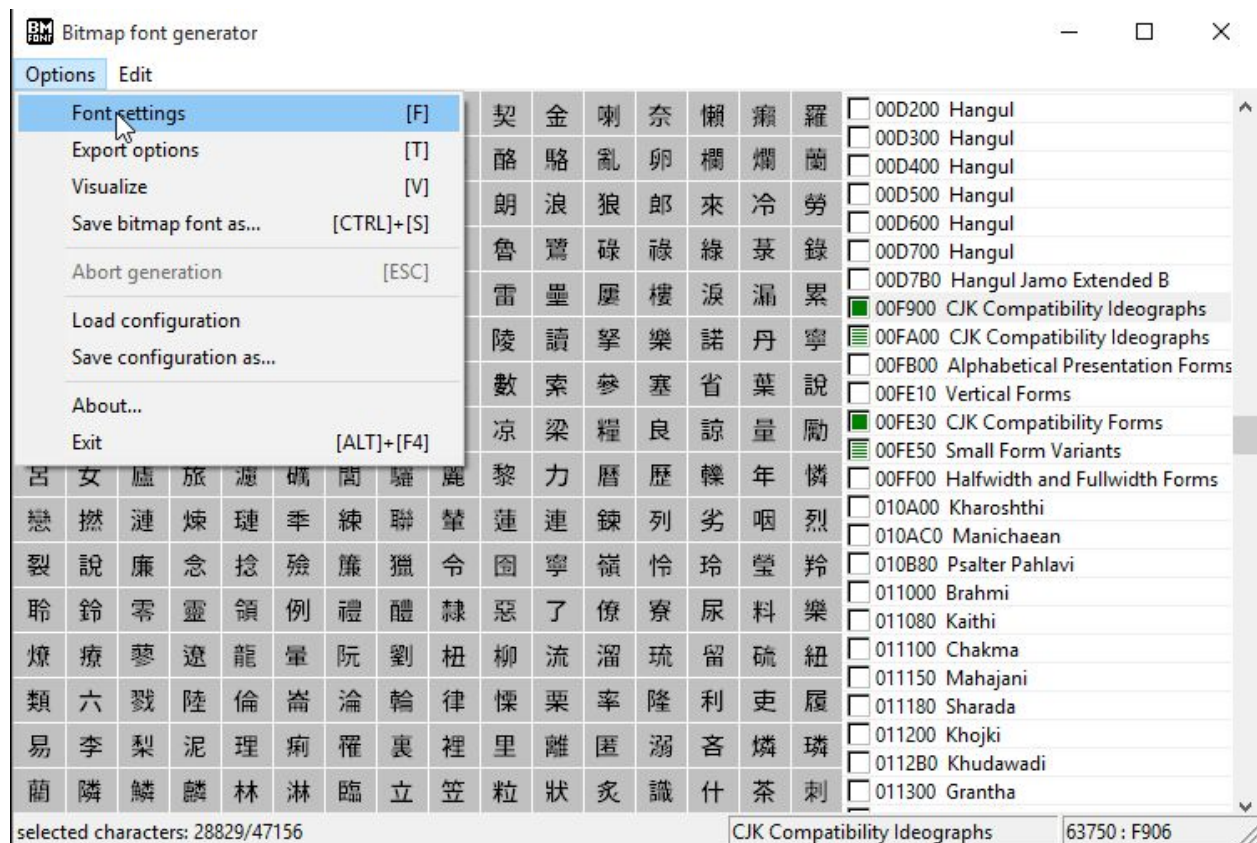


↑ [..]	<DIR>		4/19/2016 02:05:50 d-----
[BMFont]	<DIR>		4/19/2016 02:05:42 d-----
[BMOutput]	<DIR>		4/19/2016 02:05:42 d-----
[Output]	<DIR>		4/19/2016 02:05:42 d-----
[StockFont]	<DIR>		4/19/2016 02:05:42 d-----
FSharp.Core	dll	1.4 M	10/13/2015 11:49:04 --a----
FSharp.Core	xml	692.2 K	10/13/2015 11:31:44 --a----
FSharp.Data	dll	778.5 K	7/12/2015 15:32:32 --a----
FSharp.Data	pdb	833.5 K	7/12/2015 15:32:32 --a----
FSharp.Data	xml	118.9 K	7/12/2015 15:32:32 --a----
LICENSE		34.9 K	4/19/2016 01:42:22 --a----
Magick.NET-Q16-AnyCPU	dll	10.2 M	3/31/2016 23:02:18 --a----
Magick.NET-Q16-AnyCPU	xml	718.9 K	3/31/2016 23:02:18 --a----
Payday2FontTools	exe	34.5 K	4/19/2016 02:05:49 --a----
Payday2FontTools.exe	config	529	4/19/2016 02:05:43 --a----
Payday2FontTools	pdb	29.5 K	4/19/2016 02:05:49 --a----
Payday2FontTools	XML	130	4/19/2016 02:05:48 --a----
Run	vbs	399	4/19/2016 02:02:02 --a----

其中BMOutput 为存放BMFont 输出的字体信息的文件夹， Output为存放最终生成结果的文件夹， StockFont里请放入游戏asset/font目录下的字体文件， 并且.texture文件重命名为.dds (一般来说， 需要的字体文件为: font\_small.texture, font\_small.font, font\_medium.texture, font\_medium.font, font\_large.texture, font\_large.font, 它们重命名以后应该是: font\_small.dds, font\_medium.dds, font\_large.dds, font\_small.font, font\_medium.font, font\_large.font). 以后更新时， 如有需要， 可以重复这个操作。 BMFont里是接下来要介绍的字体位图制作工具。

## BMFont

[BMFont](#)是一个免费以及开放源代码的字体制作工具。其打开界面如下图。



其中重要选项为Font settings (设置字体属性), Export options (设置导出文件属性), Save bitmap font as... (导出)。

在Font settings里面可以设置字体的各项属性。

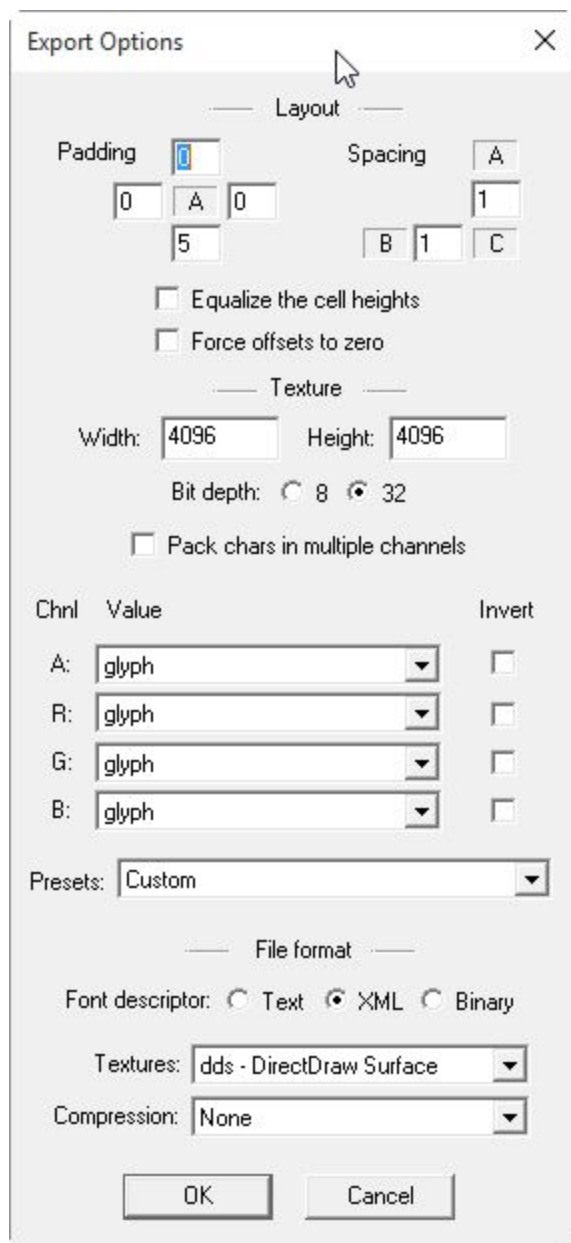


### Font: 字体

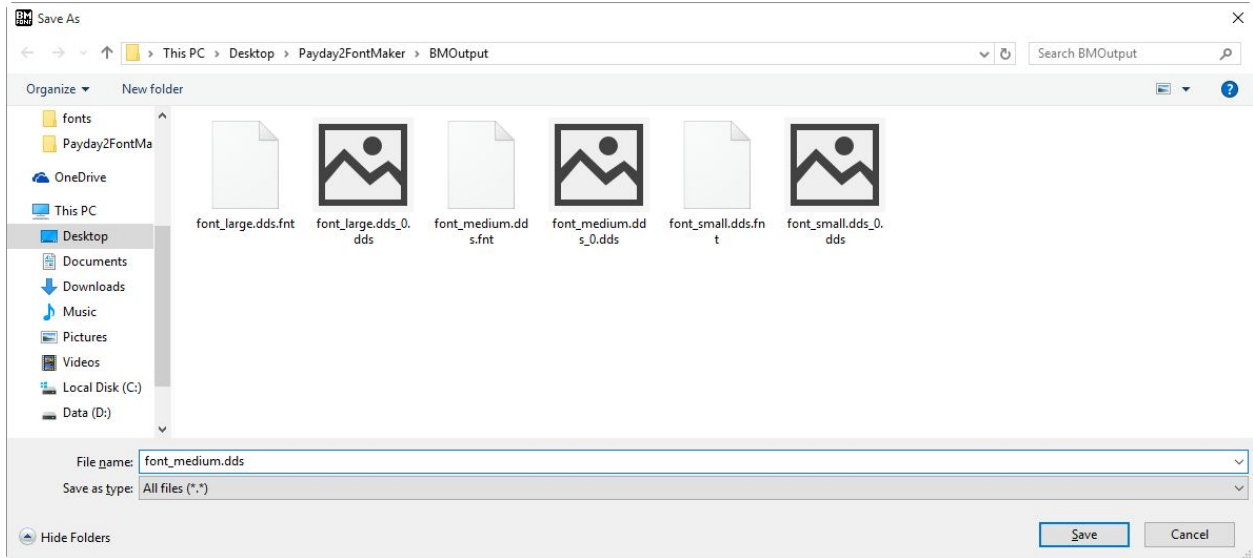
Size: 字体大小。如果导出的是font\_small, 请将大小设置为15px, 如果是font\_medium, 或者font\_large, 建议设置为20 (font\_large可以设置为更大, 但会大大增加所生成文件的体积)。

再往下Rasterization是字体渲染选项, 建议全部打开以获得更好的渲染效果。

设定好了这些, 在主界面(上图) 右边就可以选择想要的字了。请将需要的字符勾选。简体中文+繁体中文建议选择所有CJK... 开头的条目。



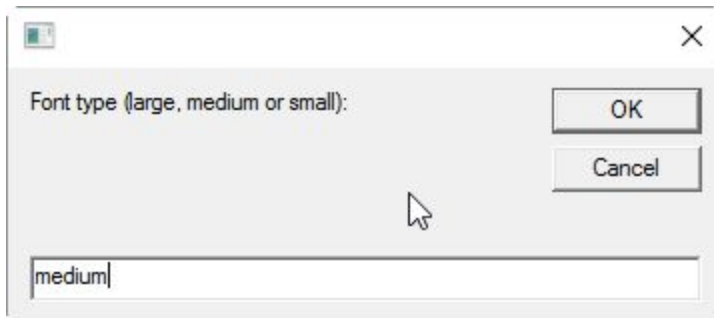
接下来是导出选项，首先Padding和Spacing定义了字体的空白区域以及所导出位图的字体间距大小。基本可以保留默认设置(padding是0, spacing是1). 设置输出宽度(Width)和高度(Height)时需要注意，所输出的宽度和高度必须保证最后生成的字体文件为1个文件，而不会分页。建议设置为4096. 如果字体大小为25px时，可能需要设置为8192.但这个数字很显著的决定了最后生成的字体文件的大小。位宽(Bit depth)设定为32，以下全选glyph，以获得最好的效果。最后Font descriptor (字体描述文件) 选择XML格式，Textures (贴图)选择dds.



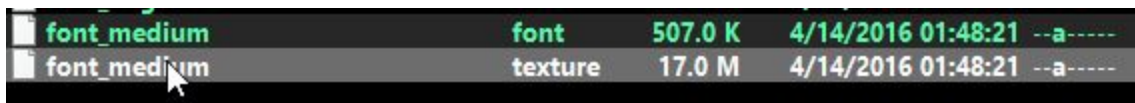
接着就可以选择导出了。导出时，目标目录一定指定BMOOutput目录，文件名必须为font\_medium.dds, font\_small.dds, font\_large.dds其中一个(取决于你要制作small, medium还是large字体)。

## Payday 2 字体工具的使用

接下来相对比较简单，双击Run.vbs, 在弹出的对话框中填入你想要合成的字体类型( large, medium, small)，点击OK，稍微等待一下即可（黑色的命令窗口出现并关闭，且命令窗口无任何错误信息）。



接下来再Output文件夹下看到导出的文件，复制到游戏assets/mod\_overrides/mod名称/fonts下即可。



## 相关资料

1. Payday 2字体文件结构: [LastBullet上字体文件结构解析](#)
2. BMFont: <http://www.angelcode.com/products/bmfont/>
3. MagickNET: <https://magick.codeplex.com/>
4. FSharp: <http://fsharp.org/>
5. FSharp.Data: <http://fsharp.github.io/FSharp.Data/>