



MOD 皮肤制作.ppt与你

学习蔚蓝皮肤制作的实用方法

作者：星夜祈梦

学不会制作皮肤?

- 事实：制作皮肤确实很难搞
- 有时候没能显示图片
- 有时候没能加载成功
- 而且为了喜欢的角色想要厨力大放送
- （这最棒了）

根本学不会?



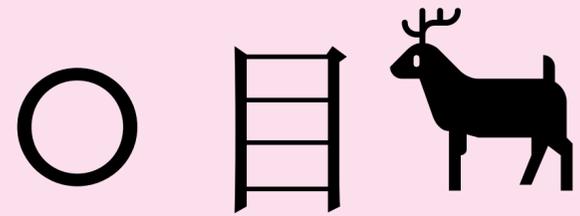
介绍...MOD皮肤制作.ppt! !

MOD皮肤制作



MOD皮肤制作.ppt可以让你学习皮肤制作,
而且教程很详细!

这很 “简单” !



- 1、事前提醒
- 2、工具
- 3、文件夹位置以及基本结构
- 4、代码详解
- 5、绘画开始
- 6、实体自定义皮肤
- 7、一些常见问题

事前须知？



如果你精神脆弱
请不要进行皮肤制作
这很精神污染并且付出与回报完全不成正比



如果你没有任何电脑基础
请自行学习
(我不可能帮你解决解压和路径问题)

事前须知？



如果你不会画画
并不影响皮肤制作
但这确实会影响最终质量。



如果你不会代码
并不影响皮肤制作
但进阶需要一定基础。

好啦！让我们...现在开始MOD皮肤制作吧！

MOD皮肤制作



MOD皮肤制作并没有想象中那么难！！！！

这很“简单”！

工具用什么？



Aseprite (我的选择)
非常地好用啊，推荐购买啊家人们



PS
功能十分强大
但貌似专业不是特别对口

工具用什么？

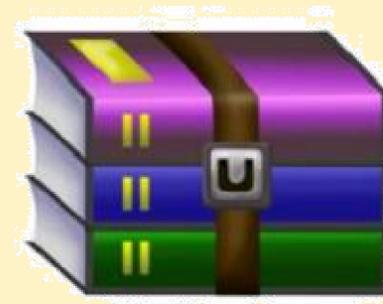


官方贴图包（自己下一个）

链接：https://pan.baidu.com/s/1zWcw2G9ktq4YCY_EuZ0QUw?pwd=kimu

提取码：kimu

--来自百度网盘超级会员V5的分享



SkinModHelper (/plus)

俗称SMH，有plus版

但不建议用SMH+

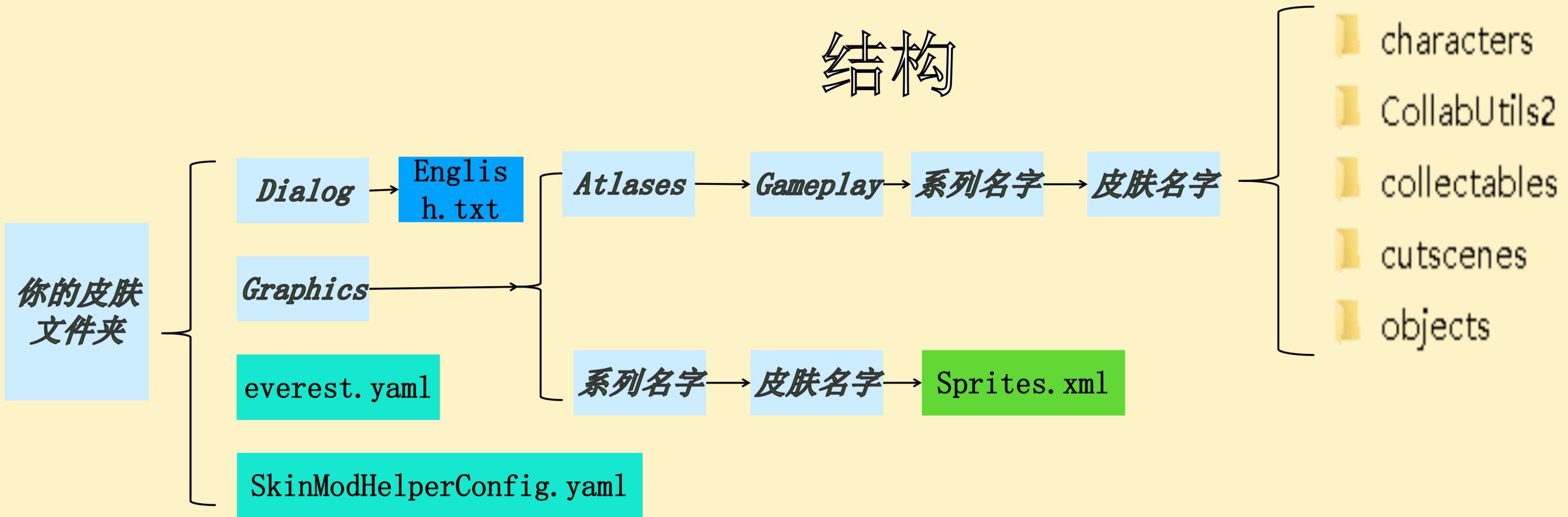
但两个最好都有

文件夹位置以及结构?

位置

steam > steamapps > common > Celeste > Mods

结构



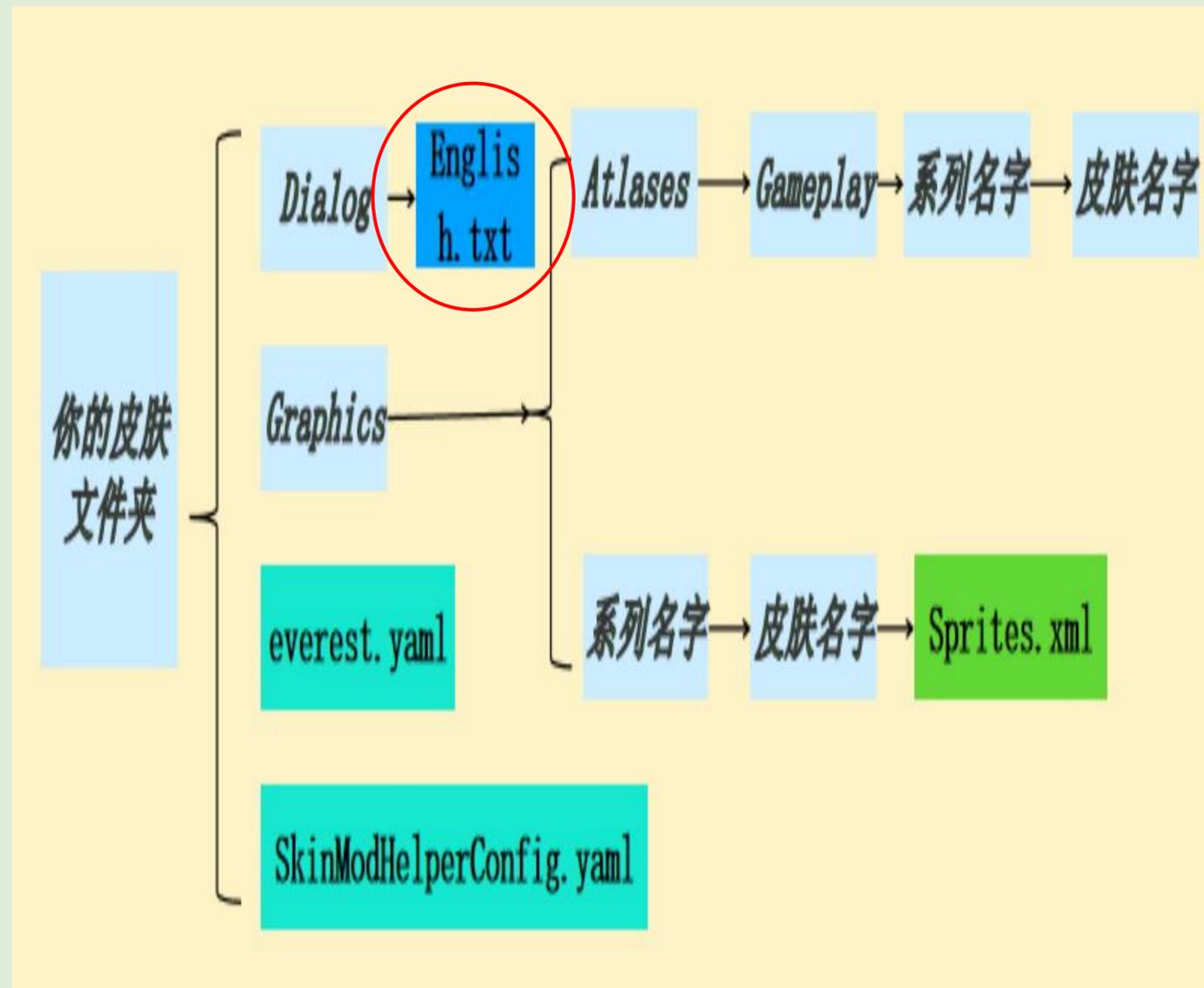
难以理解？

“抄”
就完了

随便找一个已经制作完成的
皮肤mod看一看就知道了

噩梦一样的代码？

让我们逐一破解！



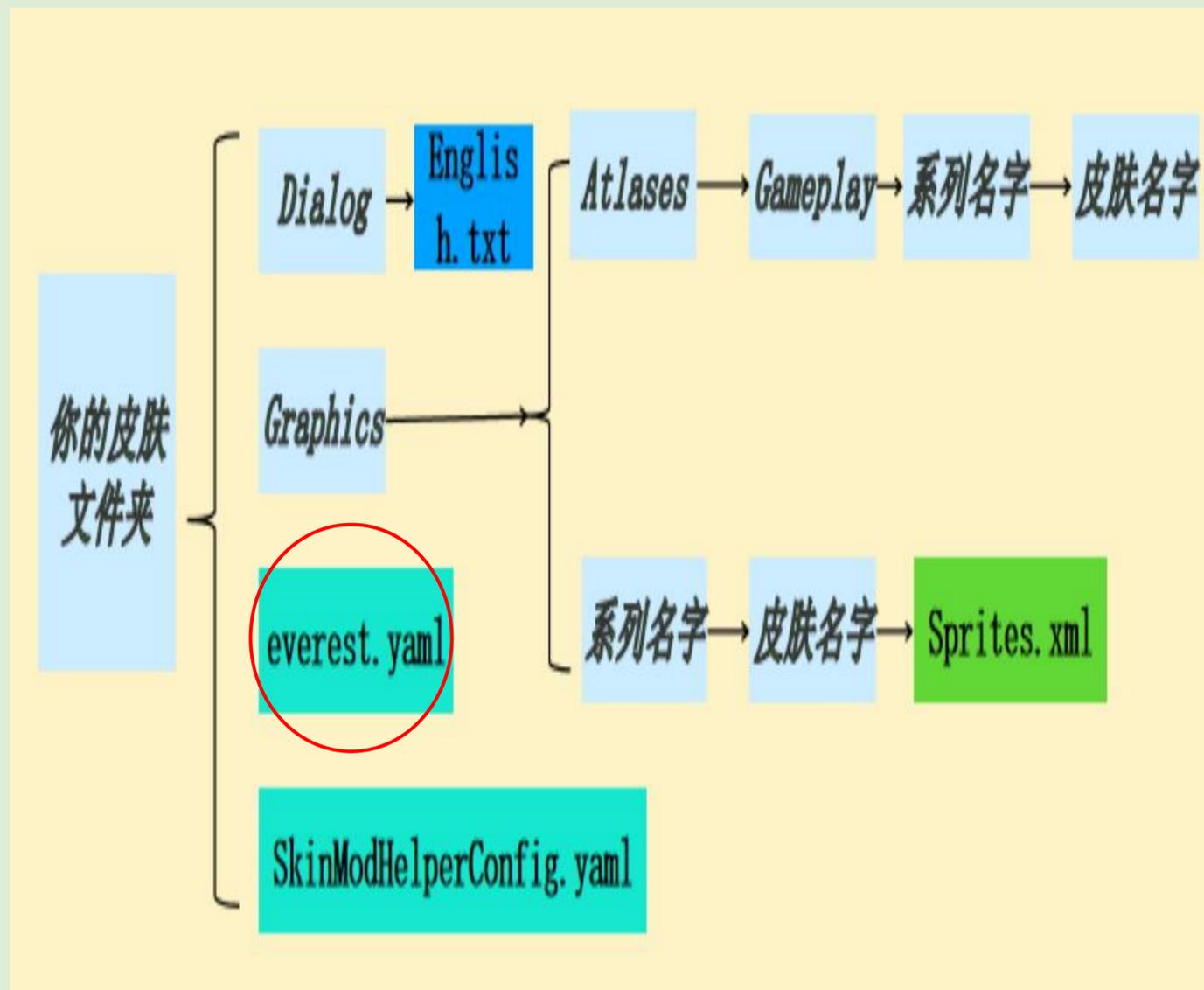
English.txt

```
English.txt
1 Starlight_Karen=Karen
```

替换游戏当中显示的那一长串
英文，注意空格
另外，中文则需要额外建立一个
Simplified Chinese.txt

噩梦一样的代码？

让我们逐一破解！



everest.yaml

这个文件相当于mod的身份证，包括地图mod也需要这个

皮肤身份证名字，必须独一无二

```
- Name: Karen_New_Skin
Version: 1.0.1 版本号
Dependencies: 依赖的mod, 这个找一个皮肤抄一下
  - Name: Everest
    Version: 1.0.0
  - Name: SkinModHelper
    Version: 0.5.0
```

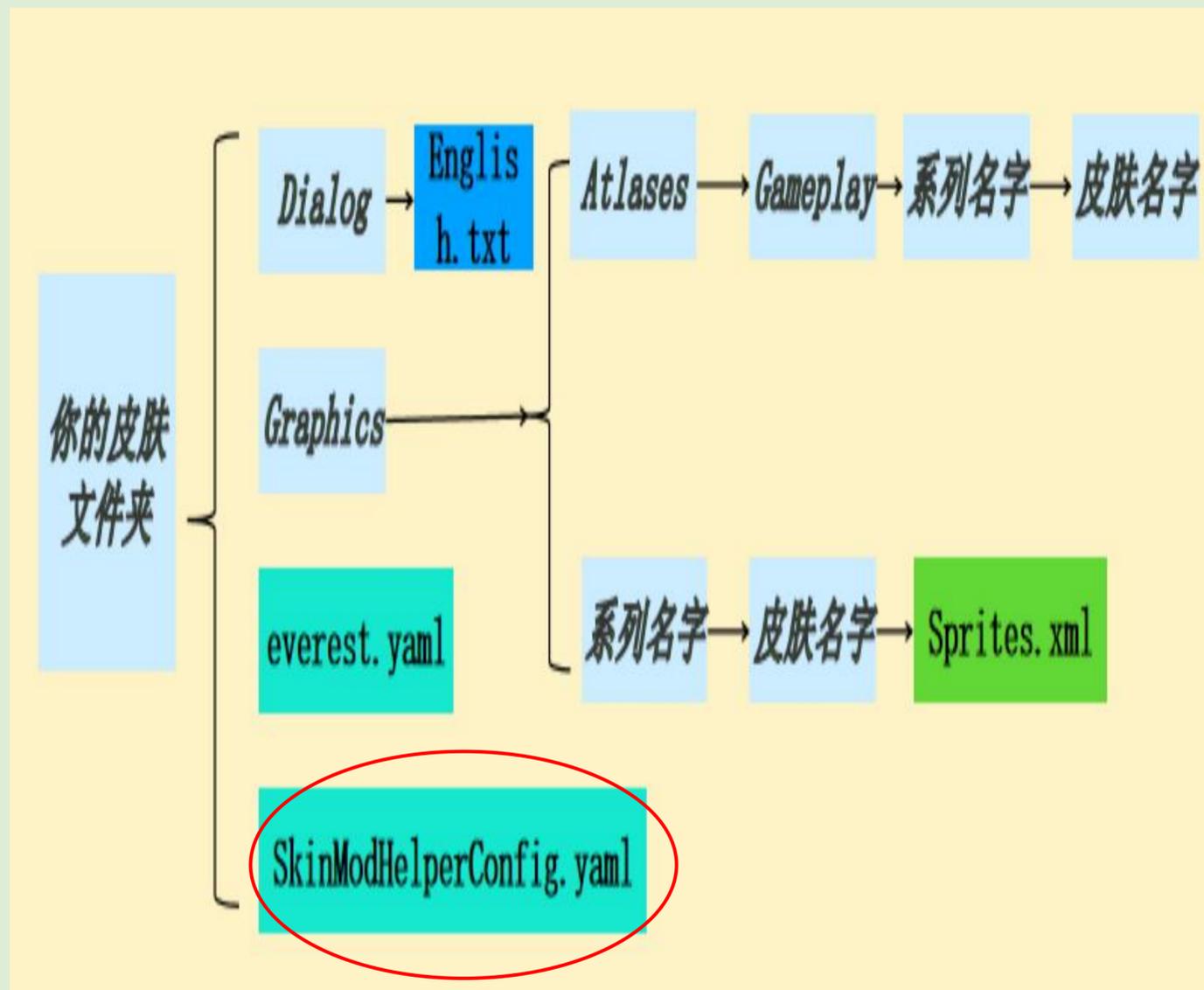
噩梦一样的代码？

让我们逐一破解！

SkinModHelperConfig.yaml

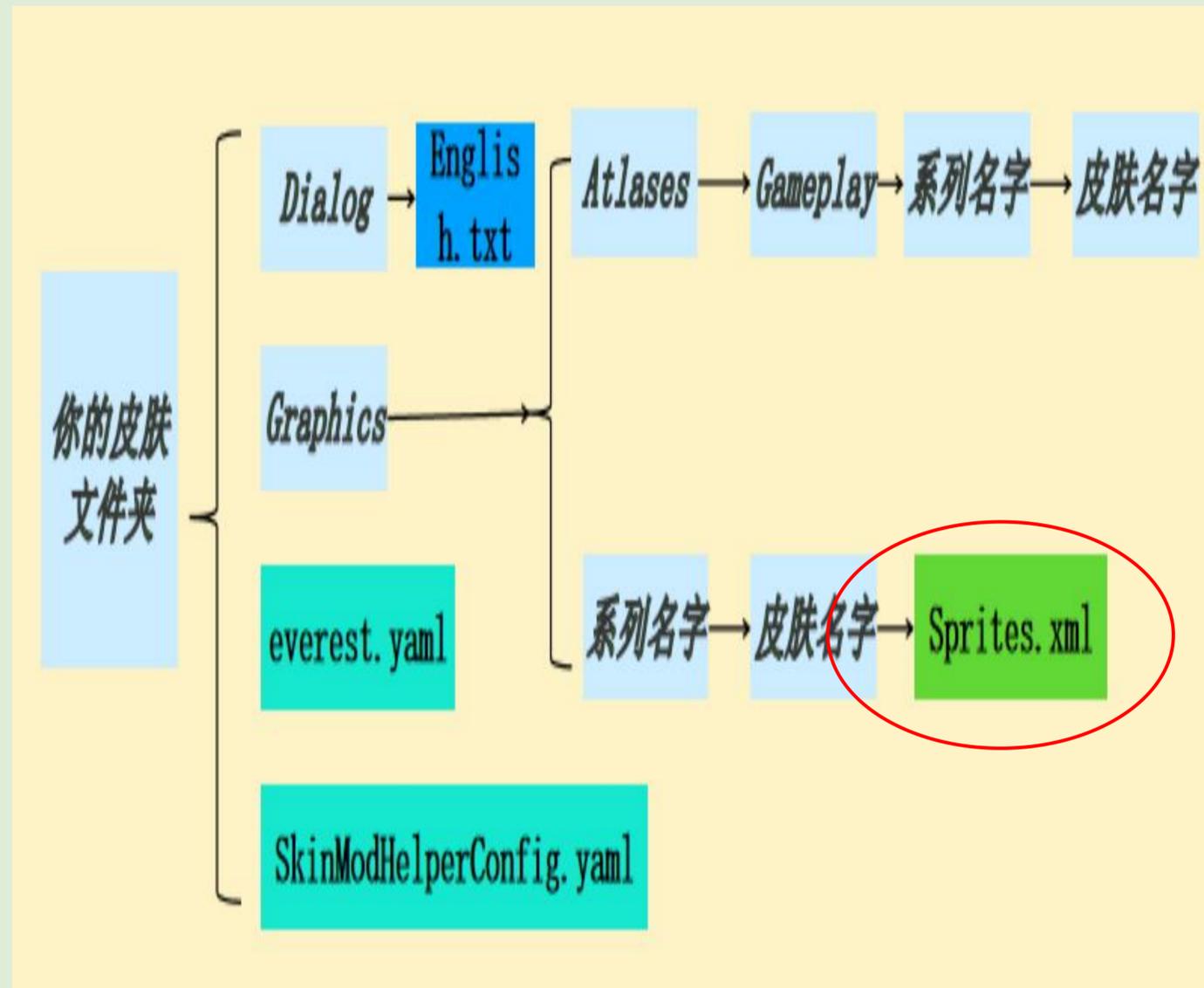
这个文件控制SMHmod，需要非常注意其中的**路径**

```
SkinId: "Starlight_KarenNew" 最好独一无二
SkinDialogKey: "Starlight_KarenNew"
SpritesXmlPath: "Graphics/Starlight/KarenNew/Sprites.xml"
HairColors: 不同冲刺数下的颜色 从Graphics开始到你的Sprites的路径
- Dashes: 0
  Color: "FFFFFF"
- Dashes: 1
  Color: "FF5000"
- Dashes: 2
  Color: "FF0000"
```



噩梦一样的代码？

让我们逐一破解！



Sprites.xml

这个是重中之重

我必须着重讲解

Sprites.xml怎么写？

事实上抄就完了！

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
2 <Sprites>
3 <!-- collectables --> ...
58
59 <!-- Objects --> ...
106
107 <!-- Players --> ...
444
445 <!-- NPCs --> ...
533
534 <!-- cutscenes --> ...
548
549 </Sprites>
```

如果你打开一个官图的贴图文件包，并查看其中的代码信息，你能大致看到以下内容：

- collectables（可收集物【草莓等】）
- Object（物品【望远镜、bd1球、refill冲刺水晶等】）
- Players（人物贴图【有无背包、bd1等】）
- NPCs（NPC人物贴图【奶奶和theo等】）
- cutscenes（剧情动画【打电话之类的】）

事实是：

你只需要更改路径并删除你不需要的东西就可以了，没必要乱动里面的东西，除非你知道里面每一个东西是什么意思

Sprites.xml怎么写?

1、必须注意的是，Sprites.xml文件当中的<XXX></XXX>一般成对出现，类似于程序的开始与结束。

2、举一个例子：

```
<player path="Starlight/KarenNew/characters/player/" start="idle">
  <Origin x="16" y="32" />

  <Loop id="idle_carry" path="idle_carry" delay="0.1" />
  <Anim id="runSlow_carry" path="run_carry" delay="0.07" />
  <Loop id="jumpSlow_carry" path="jump_carry" delay="0.1" frames="0,1" />
  <Anim id="fallSlow_carry" path="jump_carry" delay="0.1" frames="2,3" />
  <Anim id="pickUp" path="pickup" delay="0.06" />
  <Anim id="throw" path="throw" delay="0.06" frames="0-3" goto="idle" />

  <Anim id="idle" path="idle" delay="0.1" goto="idle"/>

  <Anim id="idleA" path="idleA" delay="0.12" goto="idle"/>
  <Anim id="idleB" path="idleB" delay="0.16" goto="idle"/>
  <Anim id="idleC" path="idleC" delay="0.05" goto="idle"/>
</player>
```

<Player...>当中的Path为游戏读取你皮肤贴图的路径，从你的系列名字开始，后面不要改

start是进入游戏之后，先读取了哪一个动作的贴图，默认从idle开始

下面的每一部分代表了一组动作，可以看到每一个动作的<>末尾有一个/，表示这部分代码的结束

以<throw>分析：id是这一组动作在游戏加载过程当中的身份名称，**不可更改!**内部的Path是外层的Path下的子路径，**别动!**

goto是这个动作结束之后进行的下一个动作。delay是这个动作当中每一帧的延迟时间。frames是这个动作在执行之后的读取序列。图中的“0-3”意思是按顺序读取“throw00.png”“throw01.png”“throw02.png”“throw03.png”，每一张间隔时间为0.06s。注意观察其他的frames，可以发现用“,”可以设置自己想要的读取序列。（**对于不存在frames的动作来说，默认按顺序读取一次**）

Sprites.xml怎么写?

这是残影部分的贴图，copy代表着格式复制player，改个路径就行，其他别动

```
<player_playback copy="player" path="Starlight/KarenNew/characters/player_playback/" />
```

对于剩下的部分都是大同小异，没有什么特别需要注意的地方，确保所有需要更改的外部路径全部更改即可

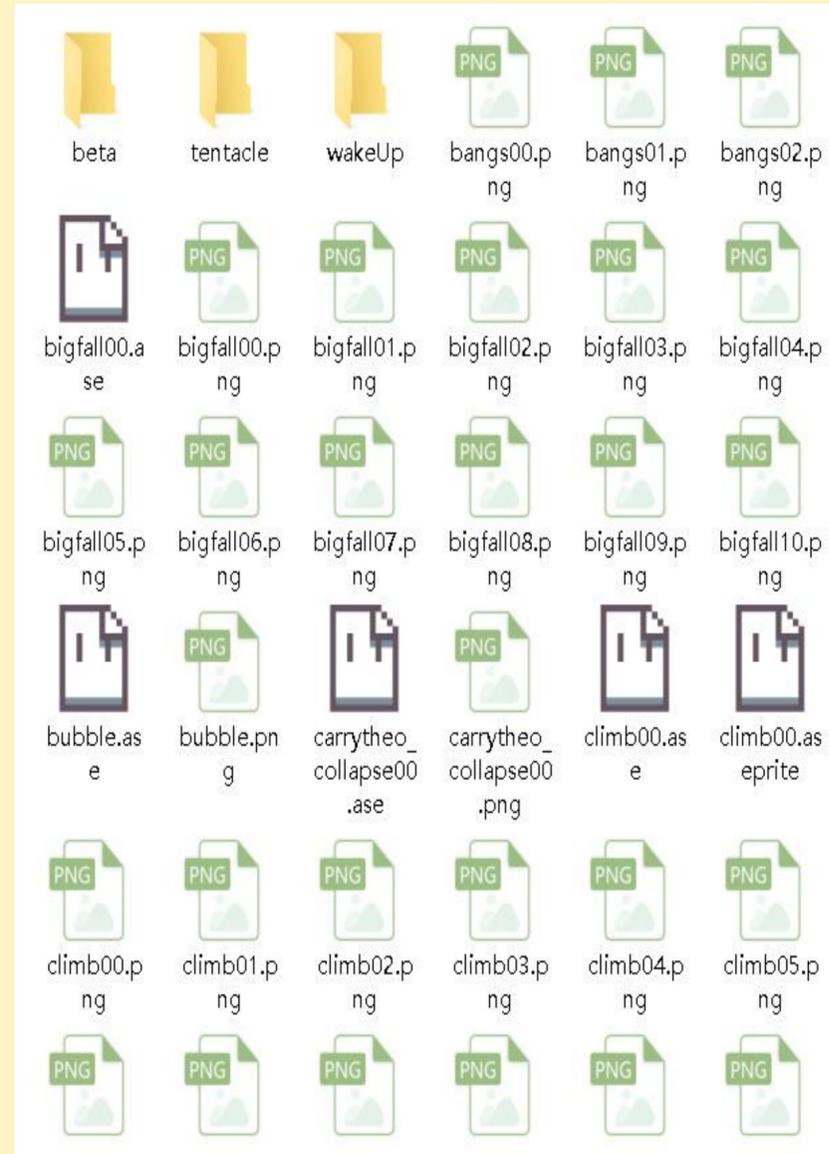
难以理解？

“抄”
就完了

随便找一个已经制作完成的
皮肤mod看一看就知道了

如何绘画贴图（需要我教）？

- characters
- CollabUtils2
- collectables
- cutscenes
- objects



使用Aseprite等工具，直接在这些png上作画即可
~~（上千帧，画不死你小子）~~
下载官方贴图包，直接照着原版改就行，**别乱动帧数**，除非你会

如何自定义实体皮肤？

实际上和player大同小异，抄就完了
值得注意的是官方贴图包中没有refill（冲刺水晶）的贴图代码，因此在编写Sprites.xml时需要自己编写，如下所示（注意图片的位置与所编写的路径是否一致）

```
<!-- Objects -->

<refill path="Starlight/KarenNew/objects/refill/" start="idle">
  <Justify x="0.5" y="0.5"/>
  <Loop id="idle" path="idle" delay="0.2"/>
  <Anim id="flash" path="flash" delay="0.1"/>
</refill>

<refillTwo path="Starlight/KarenNew/objects/refillTwo/" copy="refill"/>
```

各种问题？

Q1:为什么明明画好了player的贴图，进入游戏却没有显示？

A1:检查你的Sprites.xml的路径，并且player为有背包，检查是否进入了默认无背包地图

Q2:皮肤压根没出现在选择界面？

A2:检查你的everest.yaml

Q3:badeline和badelineBoss之类的玩意可以不画吗？

A3:随你，打电话和各种剧情动画都可以不画，看你的厨力

Q4:为什么有些皮肤文件夹结构与教程不符？

A4:教程基于SMH进行编写，至于SMH+，在优化之前，我只能祝它幸福（你照着教程学一遍，其他的你也知道怎么改，反正基本上都是路径问题）

Q5:还是学不会怎么办？

A5:多看，多抄，我画皮肤的时候没有任何人的帮助，全靠自己“抄袭”

Q6:除了官图的贴图，mod里独有的动作可以画吗？

A6:可以的，这个和原版差不多，但需要额外注意路径，因为会出现两个Sprites.xml

各种问题？

Q7:Colorgrading是什么？

A7:这里包含了一组颜色表，根据名字来决定读取，其中dash0为无冲刺时读取的颜色表，举个例子，如果你的角色衣服是红色的（#FF0000），在dash0当中，如果我把对应（#FF0000）的那一格换成（#00FF00），那么你的角色在无冲刺的情况下，衣服会变成绿色。但正常来说用不到，另外这玩意会影响望远镜之类的东西，注意一下。

Q8:还是不会，真的不会怎么办？

A8:加入制图群，寻找国内大佬！

Q9:有没有进阶教程？

A9:你小子连基础都不会想学进阶？反转哩，我不会进阶！

进阶玩法？

Q:更改图片数量？

A:需要更改图片数量的时候，确保你的Sprites.xml当中那一组动作的frames和delay进行了修改，确保改前改后的动作总时间一致，对于没有frames的动作则无需在意，但需要调整delay。

Q:自定义头发？

A:教程可知，Metadata是游戏生成头发的方式，通过修改Metadata当中，头发的代码“1, 1|1, 2|...|...|...|...”即可完成对头发的自定义，但该部分不太常用并且我不会，所以别指望在这学到。

Q:额外的自定义动作？

A:需要code对蔚蓝游戏本体的读写进行操作，我不会！！！！

Q:感觉皮肤太差怎么办？

A:反正没人用，你自己高兴就好。学画画去吧！注意：因为蔚蓝像素极低，所以对于不会画画的人很友好，不必担心，反正丑了也看不出来！

MOD 皮肤制作.ppt, 快乐的ppt!

