

## 【教程】从零开始做 RO 补丁（卷尾猫帽制作流程）

来源: [https://tieba.baidu.com/p/6046968668?red\\_tag=0967178930](https://tieba.baidu.com/p/6046968668?red_tag=0967178930)



工具可以自行在网上搜索下载  
如有需要可以通过图中联系方式找我索取

要制作一只头饰，首先画出这只帽子样子。  
我使用的是 Photoshop



图样画好后，开始点像素。  
这里的过程就不贴了。  
像素如何画，之前也有写教程。

可以参考下 <https://tieba.baidu.com/p/2695169887>



需要注意的是

要做一款 RO 的头饰补丁,最基本的需要画 5 个面  
不同头饰需要画的面数可能会更多

画完头饰的基本 5 个面之后

需要画一张 75x100 的说明图。之前画好的设计图样就可以直接使用在这里了。

然后还需要画一张 24x24 的道具 icon。这个需要是像素的。



以上, 使用 Photoshop 画图的部分就已经完成  
做一款头饰然后把它制作成补丁能在游戏里使用  
其实也就是分成两个部分

1.设计图片

## 2.制作补丁

而比较重要的其实就是设计环节  
难点就是在画像素的过程中,怎么把你的头饰画的好看  
下面开始说明怎么把画好的图片制作成补丁

在制作补丁之前

我们需要使用 GRF Rditor 把韩服客户端的文件解压出来  
工具是中文版的, 可以直接查看文件预览  
因为解压的韩服客户端,所以中文后是乱码  
这里对于客户端结构不了解的可以参考这个帖子,都有详细说明

<https://tieba.baidu.com/p/2694375919>

我们找到头饰的文件夹,挑选合适的头饰解压



那么为什么在做补丁之前要解压韩服客户端的头饰呢?  
这里讲解一下一个可以使用的头饰补丁.需要用到的文件

### 1.角色佩戴的样子

文件目录:data\sprite\魔技萃府  
里面又分为巢和咯两个文件夹,巢为男,咯为女.  
每个头饰都有 spr 和 act 两种格式文件.spr 是图片文件,act 是动作文件

### 2.说明图

文件目录:data\texture\蜡历牢磐其捞胶\collection  
图片格式:BMP

### 3.道具 icon

文件目录:data\texture\蜡历牢磐其捞胶\item

图片格式:BMP

4.掉落

文件目录:data\sprite\酒捞袍

同样每个头饰都有 spr 和 act 两种格式文件.spr 是图片文件,act 是动作文件

以上, 需要配齐.不然补丁会报错,无法使用

那么这些需求的文件里

我们画的图片~都需要制作成 spr 文件和 bmp 文件

act 动作文件则是沿用官方客户端的文件. 所以必须解压获取

因为卷尾猫帽只画了 5 个面

所以找到了大巴帽作为参考,大巴帽正好是 5 张图片,act 动作文件可以共用



像天波帽, 有 8 个面的图片

那么我们的卷尾猫帽就无法共用天波帽的 act 动作文件

会报错缺失图片



把大巴帽解压后，我们得到了大巴帽的 spr 和 act 文件  
 这里我们需要把 spr 先转换成 Photoshop 可编辑的图片格式  
 使用 Rosprtoolkit 把 spr 拆解成 bmp 格式的图片



在 PS 里打开大巴帽的 5 张 bmp 图片(注意解压出来的 bmp 是索引颜色无法直接编辑,转化为 RGB 颜色即可)  
 把卷尾猫帽对应大巴帽放进去对位置



需要注意的是大巴帽带在头上的位置  
这里我们需要最贴合去放位置，才能套用 act 文件

对位置的过程中,会发现为了贴合帽檐  
我们自己的帽子会超出参照帽子的图片大小  
这里需要改变画布大小来匹配  
这个操作中  
定位必须居中,高度和宽度【偶数】增加  
否则会影响 act 的位置偏移



5 张图片位置对好之后  
需要导出 bmp 图片(之前可编辑转成了 RGB 颜色模式,现在需要转回索引颜色模式,否则压制 spr 会报错)

在导 bmp 格式前，我们需要制作一张颜色表  
5 张图片需要共用 1 张颜色表，否则会出现黑块，表示颜色缺失  
那么如何制作颜色表呢？  
我们新建一张图，把帽子的 5 个面都一起放进去  
然后选择图像-模式-索引颜色



按照下图设置数值



这样颜色表已经制作好了  
回到我们对好位置的 5 张图片  
图像-模式-索引颜色-自定义-载入  
然后导入颜色表



注意,5张图片都需要进行此操作

导入颜色表后,保存5张图片为bmp格式

命名可以随意,一般都是从00开始往后排

这里要注意的一点是,图片的背景色要和之前制作颜色表的图片的背景色相同



到这里我们的bmp格式就转化完成了

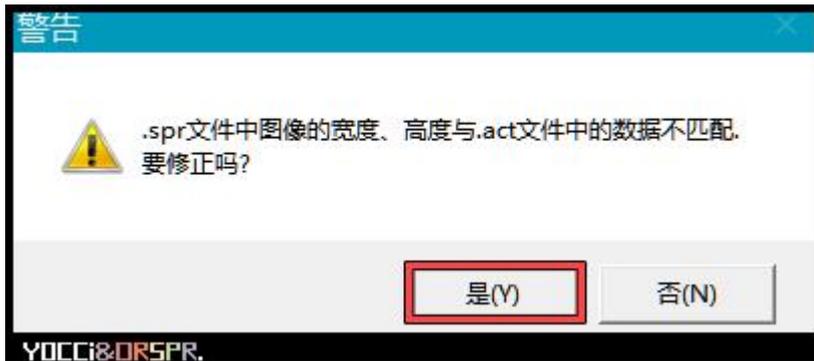
打开Rosprtoolkit把bmp图片压制成spr文件



然后把大巴帽的 act 文件复制进来，重新命名为和自己导出的 spr 同名的文件  
这样我们就制作完成了头饰所需 spr 和 act 文件

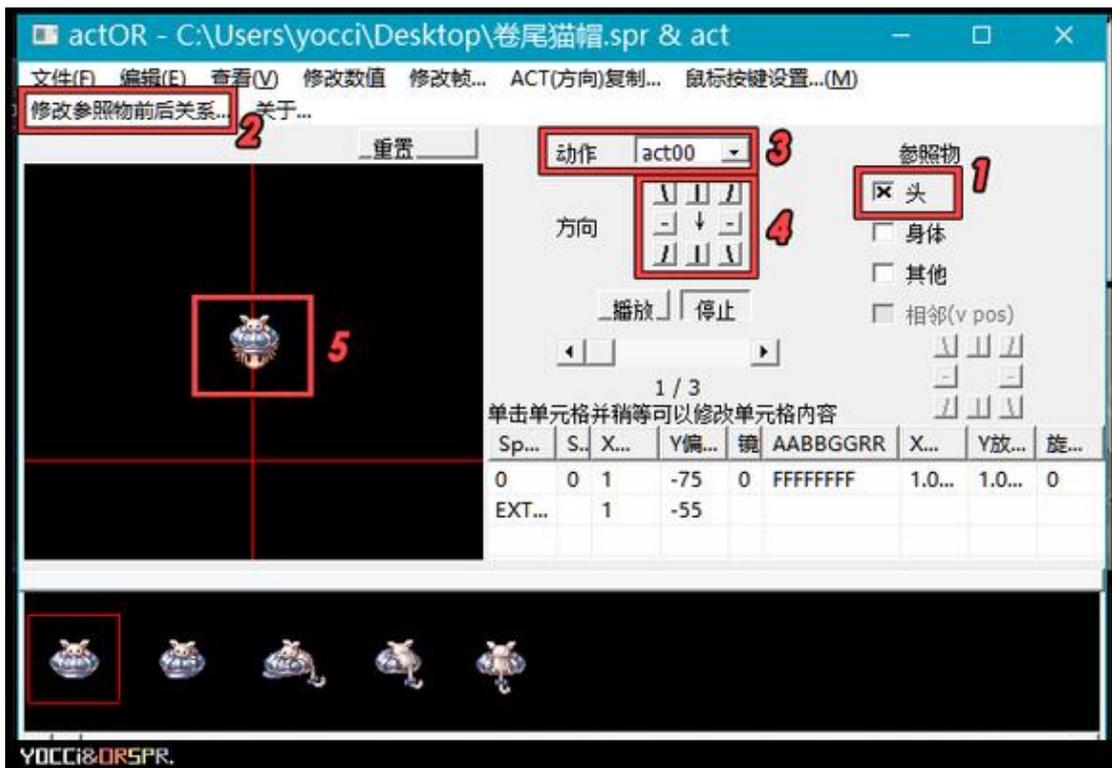


然后打开 Actor，我们需要检查下制作好的文件是否有问题  
因为改过图片的大小，所以会弹出这样一个对话框  
接受修正匹配下



actor 主要是用来查看头饰位置是否偏移  
需要用到的地方说明下

- 1.参照物,一般选用头
- 2.参照物的前后关系需要修改下,不然头是在头饰上面的
- 3.动作切换,可以自行切换动作查看头饰是否偏移
- 4.方向切换,不同方向的切换方便观察头饰
- 5.头饰佩戴效果显示区域,是否偏移了比较直观



关于 actor 这个软件, 是可以直接修改动作文件的  
但是牵涉的内容比较多,所以不建议直接修改  
其他的教程帖有详细介绍过这个软件

<https://tieba.baidu.com/p/2695156000>

注意点

如果看见头饰位置有偏移

建议不要直接用 actor 修改, 在 PS 打开存好的 bmp 图片,对照 actor 里的位置.对图片进行调整

调整好之后重新压制 spr,再用 actor 打开查看

在这里的动作 act00 是站立的动作。只要 act00 的位置全部完美对上, 其他动作就不会有问题了

说明图和道具图标之前都已经画好

把图片格式转为索引颜色



数值同下



存储为 bmp 格式文件即可

掉落文件的制作

打开 Rosprtoolkit 把导出的道具 icon 图标压制成 spr 文件  
然后从 data\sprite\酒捞袍里随意挑选一个 act 文件复制出来  
命名改成一样即可