# Blender : export d'un mesh sans squelette



Par Gérauld (pour et distribué sur le site de la Confrérie des Traducteurs)

Ce tutoriel explique la marche à suivre pour exporter un mesh de Blender et le remettre au format de Skyrim. L'exemple est l'export du mesh importé lors du tuto précédent : la dague de fer.

# Préparer un material pour l'export de l'UV map :

L'UV map est la carte de correpondance entre la texture et les sommets de la forme de l'objet. Pour que Blender exporte l'UV map, il faut assigner une texture à chaque objet composant le mesh.



Nous sommes en object mode et nous avons ça sur l'écran :

Sélectionner un objet en faisant un clic droit sur la forme. Son nom apparait en bas à gauche de la fenêtre de rendu.



Le nom de l'objet est IronDagger01:0. Cela correspond au nom du NiTriShape importé (voir tuto Nifskope sur les meshes d'armes)

Avant d'affecter une texture, il faut affecter un material à l'objet. Pour se faire, il faut cliquer sur le bouton en forme de sphère dans le bloc de gauche, faire de même dans le bloc de boutons suivant et cliquer sur ADD NEW dans la fenêtre du bas :

(1) IronDagger01:0		
🏥 🗢 View Select Object 🗶 Object	Mode 🗢 🍎 🛛 🕿 🕬 🔚 🛆 🔘 🗉 Globa	
😑 🔻 Panels @ 🗟 🔁 🗶 📖 🔅		
_	Preview	Links and Pipeline
		Link to Object Add New IronDagger01:0 OB ME  O Mat 0

Le bloc du bas ressemble maintenant à ceci :

(1) IronDegger01.0				
# View Select Object Z Object Mode + 🖗 🛛 💷 🖓 🛆 🖉 🖿	Slobal 🗢 🏪 🕂 🖨 🖉 📓			
Preview	Material Bomps		Shaders Mirror Trans SSS	
	VCCI Light VCcI Paint TecFace   A   Shaddes No Mist Env ObColor   Shad A 1 30	Link to Object * MA Material 001 * # ## F Nodes ironDager010 08 ME * 1 Mst 1 * Render Pipeline Halo ZTransp * Z0f5: 0.00 Full Osa Wire Strands Zilvyert	Ray Mirror         Ray Transp           RayMir 0.         IOR: 100           Fresnet 0.         Fresnet 0.           Fac. 1.25         IFac. 1.25           Gloss: 1.0         Gloss: 1.0           Ansio: 0.0 <ul></ul>	Add New

Il va maintenant falloir lui dire que le material contient une texture.

Dans le bloc en bas, tout à droite (Texture), cliquer sur ADD NEW. On obtient l'affichage de droite. Choisir l'onglet Map input et sélectionner UV.

▼ Texture	Texture Map Input Map To	Texture Map Input Map To
		Glob Object UV: UV Orco Stick Win Nor Refl
Add New	TE:Tex.001	Stress Tangent From Dupli
		Tube Sphe ofsY 0.000
		X         Y         Z           X         Y         Z           X         Y         Z           X         Y         Z           SizeY 1.00            SizeY 1.00            SizeY 1.00

Nous avons donc un material avec une texture dont le mappage provient d'une UVmap.

Nous allons définir la texture associée au material. Le choix de la texture n'a aucune importance car ce ne sera de toute façon pas celle-ci qui servira dans le mesh final. Pour ma part, j'ai mis une texture dans le répertoire par défaut de Blender que j'utilise pour tous mes exports.

		Texture Type DistortedNoise Voronoi Musgrave Plugin Noise Blend
Dbject Mode 🔹 🗇 🕯 👧 💷 💭 🛆 🔘 🖩 Global	•	Magic Wood Stucci Marble
Preview     Mat     World     Lamp     Brush     Alpha     Default Var	Texture     TE:Tex 001     Tex     Tex	Clouds Image None 5 Nodes

Cliquer sur le bouton juste à côté de la sphère du deuxième bloc de boutons puis choisir Image dans le menu déroulant Texture Type. Cliquer ensuite sur le bouton LOAD dans le dernier bloc apparu à droite de celui dans lequel vous avez choisi Image :

t Mode 🔹 🍎 🕯 👧 🐄 🖑 🛆 💿 🗉	Global 🗢 🗖 🕂			
X 🕘 📓 👶 🛞 💽 🔳 🕨				
Preview     Mat     World     Lamp     Brush     Alpha      Default *	Texture     Te:Tex 001     Tex	Colors X () F Texture Type Image Nodes	Map Image     MipMap Gauss Interpol Rot90 UseAlpha CalcAlpha NegAlpha     Min & Filter: 1.000 Normal Ma Tangent =     Extend Clip ClipCube Repeat Checker     Minr Xrepeat: 1 Mirr Vrepeat 1 *     MinV 0.000 * MaxX 1.000 *	<ul> <li>Image</li> <li>Load</li> </ul>

Choisir une texture au format DDS (n'importe laquelle) et cliquer sur SELECT IMAGE en haut à droite.

EQUIP voleur M1.blend SACOCHE MALE.blend	430 992 265 212	
sacochefem1.blend BANDOULIERE FEMININE.blend chef.dds blont.ttf .Blanguages	3 278 512 3 884 844 2 796 344 65 932 347	SELECT IMAGE Cancel

La texture apparait ensuite dans la partie basse de l'écran. Cliquer sur le 2<sup>ème</sup> bouton du deuxième bloc de boutons pour revenir à la fenêtre de Material :

Select Object 🗶 Object Mode 🔹 🎒 🖗 💷 Globa	l • • • • • • • • • •		
Proview Proview Mat World Lamp Brush Alpha Default Var	Texture Celor:	▼ Map image           MipMap         Gauss         Interpol         Rot90           UseAlpha         CalcAlpha         NegAlpha           Min         Filter: 1.000         Normal Mal Tangent at           Extend         Clp ClipCube         Repeat           Min*         Krepeat 1         Min*           Win*         Krepeat 1         Min*           ≪         Min*         0.000           ≪         Min*         0.000	Image       Still Movie Sequence Generated       I Mitchef dds       Rolead ¥ 1       Image stre 512 × 512, PGB byte       Fields       Odd       Antil Premul

La fenêtre matérial représente maintenant la sphère blanche du début avec la texture choisie. La manipulation a été réussie pour cet objet :



Notre material est prêt. Il reste maintenant à l'appliquer à tous les objets.

# Application du material à tous les objets du mesh :

Renommer le material pour le retrouver plus facilement :

Preview		Material	Ramps		🔻 Links and	d Pipeline		
		VCol Light VCol I	Paint TexFace A	Shadeles	Linkte Obje	ORT	K 🖨 F	Nodes Mat 1
	3	No Mist   En	v  ObColor S	nad A 1.00	Dender Din	alina		
		Col	V  ObColor S	nad A 1.00	Render Pip	eline		
		No Mist En	V ObColor S	nad A 1.00	Render Pipi Halo	eline ZTI	ransp	Zoffs: 0.00 +
		No Mist En	v ObColor S R 0.800 G 0.800 B 0.800	nad A 1.00	Render Pipi Halo Full Osa	eline ZTi Wire	ransp 🛛	Zoffs: 0.00

Placer la souris dans le fenêtre de rendu et faire un clic droit sur un autre objet pour le sélectionner. Les contours de l'objet sélectionné deviennent roses et son nom est affiché en bas à gauche de la fenêtre de rendu. Cliquer sur la double flèche à gauche de ADD NEW et sélectionner le material EXPORT que nous avons créé.



Nous retrouvons l'affichage obtenu avec le précédent objet.



Faire de même pour TOUS les objets du mesh (un objet par NiTriShape importé. Il suffit de faire des clics droits pour que Blender sélectionne à tour de rôle les meshes qui sont superposés.

## Export de Blender en format Nif :

Placer la sourie dans la fenêtre de rendu en Object mode et appuyer sur A pour tout sélectionner. Si les contoures ne sont pas roses, appuyer à nouveau sur la touche A.



1 +	🔻 File Add Timeline Game Render He	p 🗢	
Ρ	CABLENDE~1NIFN		Export NIF/KF
\$	EXPORTDAGGER.nif		Cancel

Reproduire les réglages suivant et cliquer sur OK :

Biomact mill Octopia 2.0.0	(running on Blender 249, I	PyFFI 2.1.11) Collision	n Options			Shader Options			
[		Stat	ic Anim Static C	lutter Weapon	Creature	Default		Skin	Cloth
Log Level TU Wa	into	Depug Stone	Cloth Glass	Metal Skin	Wood	Defau	lt Type		Skin Type
Scale Correction: 10.00			Mat	erial: O	÷	Z Buffer	SI	nadow Map	Shadow Fr
Export G	cometry + Animation ( nit)		BSX Flags: 63	Mass: 10.00		Window Envr	ар	Empty	Unknown
Export G	rt Geometry Only (nit)	< L	ayer: 1 🔹 🕨 Motion	System: 7 🕨 🔹 Quality	/ Туре: 1 🔸	<b>N</b>	Lieo DS	EadeNode E	loot
Export Geometry Only (.nt)			Unk Byte 1: 1 Unk Byte 2: 1 Wind: 0			n auervoue r	adenode Rool		
L'UNIO	remindation only (.s.)	]	Solid	Hollow			Export Dis	member Bod	y Parts
Anim Seq Name:			Lise bhki istShape	Lise bbkMalleable	Constraint				
Anim Target Name:			Do Not Use Blend	er Collision Properties					
Bone Priority: 0	Ignore Blende	er Anim Props							
Fo	orce DDS Extension	Weapor	Body Location		-				
		None	Back Side Q	uiver Shield Helm	Ring				
Stripify Geometries	s Stitch	Strips							
Smoot	nen Inter-Object Seams								
Smootl	nen Inter-Object Seams								
Smootl	nen Inter-Object Seams Flatten Skin	lay Papas 18							
Smoot Export Skin Partition	nen Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones	lax Bones 18							
Smoot Export Skin Partition	nen Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones M erials to Increase Performa	lax Bones 18							
Smoot Export Skin Partition	nen Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones M erials to Increase Performa Emerge	lax Bones 18	Morrowind	Star Trek: Bridge Co	mman 2	.3 4.1.0.12	10.1.0.0	20.0.0.5	20.3.0.6
Smoot Export Skin Partition I Combine Mat Atlantica Axis and Allies	nen Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones • M erials to Increase Performa Emerge Empire Earth II	Iax Bones 18  Ince Freedom Force vs. the 3r Howling Sword	Morrowind NeoSteam	Star Trek: Bridge Co The Guild 2	mman 2		10.1.0.0	20.0.0.5 20.1.0.3	20.3.0.6 20.3.0.9
Smoot Export Skin Partition I Combine Mat Atlantica Axis and Allies Bully SE	een Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones • M erials to Increase Performa Emerge Empire Earth II Empire Earth III	Iax Bones 16 Ince Freedom Force vs. the 3r Howling Sword Kohan 2	Morrowind NeoSteam Oblivion	Star Trek: Bridge Co The Guild 2 Warhammer	mman 2 3.		10.1.0.0 10.1.0.101 10.1.0.106	20.0.0.5 20.1.0.3 20.2.0.7	20.3.0.6 20.3.0.9 20.5.0.0
Smooth Export Skin Partition Combine Mat Atlantica Axis and Allies Bully SE Civilization IV	en Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones • M erials to Increase Performa Emerge Empire Earth II Empire Earth III Entropia Universe	Iax Bones 18 Ince Freedom Force vs. the 3r Howling Sword Kohan 2 KrazyRain	Morrowind NeoSteam Oblivion Prison Tycoon	Star Trek: Bridge Co The Guild 2 Warhammer Wildlife Park 2	mman 2 3. 3.		10.1.0.0 10.1.0.101 10.1.0.106 10.2.0.0	20.0.0.5 20.1.0.3 20.2.0.7 20.2.0.8	20.3.0.6 20.3.0.9 20.5.0.0 20.6.0.0
Export Skin Partition 1 Combine Mat Atiantica Axis and Allies Bully SE Civilization IV Culpa Innata	en Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones 4 M erials to Increase Performa Emerge Empire Earth II Emtropia Universe Epic Mickey	Iax Bones 18 Ince Freedom Force vs. the 3r Howling Sword Kohan 2 KrazyRain Lazeska	Morrowind NeoSteam Oblivion Prison Tycoon Pro Cycling Manager	Star Trek: Bridge Co The Guild 2 Warhammer Wildlife Park 2 Worldshift	mman 2 3 3.3	.:3         4.1.0.12           10         4.2.0.2           03         4.2.1.0           1.1         4.2.2.0           0.13         10.0.1.0	10.1.0.0 10.1.0.101 10.1.0.106 10.2.0.0 10.2.0.1	20.0.0.5 20.1.0.3 20.2.0.7 20.2.0.8 20.3.0.1	20 3.0.6 20.3.0.9 20.5.00 20.6.0.0 20.6.5.0
Smooth Export Skin Partition 1 Combine Mat Atlantica Axis and Allies Bully SE Civilization IV Culpa Innata Dark Age of Camelot	en Inter-Object Seams Flatten Skin Pad & Sort Bones • • M ertals to Increase Performa Emerge Empire Earth II Empire Earth III Entropia Universe Epic Mickey Fallout 3	Iax Bones 18 Ince Freedom Force vs. the 3r Howling Sword Kohan 2 KrazyRain Lazeska Loki	Morrowind NeoSteam Oblivion Prison Tycoon Pro Cycling Manager Red Ocean	Star Trek: Bridge Co The Guild 2 Warhammer Wildlife Park 2 Wordshift Zoo Tycoon 2	mman 2 3 3.3 3.3. 4.0	.3         4.1.0.12           10         4.2.0.2           03         4.2.1.0           1.1         4.2.2.0           0.3         10.0.1.0           10.3         10.0.1.2	10.1.0.0 10.1.0.101 10.1.0.106 10.2.0.0 10.2.0.1 10.4.0.1	20.0.0.5 20.1.0.3 20.2.0.7 20.2.0.8 20.3.0.1 20.3.0.2	20.3.0.6 20.3.0.9 20.5.0.0 20.6.0.0 20.6.5.0 30.0.0.2

A ce moment-là. Le mesh est exporté mais ne peut pas encore servir dans le CK ou en jeu. Il faut le retravailler sous Nifskope.

# Préparation du mesh sous Nifskope :

Nous allons faire l'inverse des manipulations de l'import vers Blender dans un premier temps.

Tous d'abord, charger le mesh et cliquer sur la petite flèche à côté de HEADER dans la fenêtre du bas.

Fichier Vue Rendu Spells Aid	de							
Charger IF\EXPORTDAGGER.nif	F\EXPORTDAGGER.nif	Enregistrer sous	👁 🗢 🕴 📲 🐺 🚺		<ul> <li>Reset Block Details</li> </ul>	Aide interactive	Liste du bloc	Détails du bloc KFI
Liste du bloc			ē ×					
Nom		Valeur						
D BSFadeNode		Txt Scene Root [4]						
								-
•	II.		- F					
Détails du bloc								
Nom	Type		Valeur		Argumen	Tableau1	Tableau2	Condition
NiHeader	Header				1000 <del>- 1</del> 000 - 1000			
Ø 0 BSFadeNode	NiBlock		Txt Scene Root [4]					
b 1 NiTriShane	NiDlock							
	NUMBER OF P		Txt Sch [1]					
New		True	Txt Sch [1]	Malaura				
Nom		Туре	Txt Sch [1]	Valeur				
Nom NiHeader	NUMBER	Type Header	Tat Sch [1]	Valeur				
Nom NiHeader Header String	NIKIDI P	Type Header HeaderString	Tet Sch [1]	Valeur Gamebryo File Form	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright	NINUT -	Type Header HeaderString LineString	Tat Sch [1]	Valeur Gamebryo File Form	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version		Type Header HeaderString LineString FileVersion	Tat Sch [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version Endian Type		Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType	Tat Sch [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7 FNDIAN_LITTLE	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version Endian Type User Version		Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32	Tut Seh [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7 FNDIAN_LITTLE	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version Endian Type User Version Num Blocks		Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32	Tet Seh [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7 ENDIAN_LITTLE 11 19	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version Endian Type User Version Num Blocks User Version 2		Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32	Tut Seh [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7 FNDIAN_LITTLE 11 19 34	at, Version 20.2.0.7			
Nom NiHeader Header String Copyright Version Endian Type User Version Num Blocks User Version 2 Unknown Int 3		Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32	Tut Sch [1]	Valeur Gamebryo File Form 20.2.0.7 ENDIAN_LITTLE 11 19 34 0	at, Version 20.2.0.7			

Dans les lignes User Version et User Version 2, remplacer 11 par 12 et 34 par 83.

Nom	Туре	Valeur
NiHeader	Header	
Header String	HeaderString	Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7
Copyright	LineString	
Version	FileVersion	20.2.0.7
Endian Type	EndianType	ENDIAN_LITTLE
User Version	ulittle32	12
Num Blocks	ulittle32	19
User Version 2	ulittle32	83
Unknown Int 3	uint	0
N. From a set Tarfa	Even a shire for	

Sauvegarder le mesh et charger le à nouveau dans Nifskope pour que les modifications soient actives.

III NifSkope - EXPORTDAGGER.nif		
Fichier Vue Rendu Spells Aide		
Charger JIF\EXPORTDAGGER.nif JIF\EXPORTDAGGER.nif	Enregistrer sous	•••
Liste du bloc		
Nom	Valeur	
▷ 0 BSFadeNode	Txt Scene	Root [4]
2 BSShaderPPLightingProperty	Txt	
4 NiSpecularProperty	Txt	
5 NiMaterialProperty	EXPOR	T [2]
8 BSShaderPPLightingProperty	Txt	
12 BSShaderPPLightingProperty	Txt	
16 BSShaderPPLightingProperty	Txt	

Quand le mesh est à nouveau ouvert, on aperçoit des blocs qui ne sont plus inclus dans l'arborescence du BSFadeNode. Il faut les supprimer. Il faut les sélectionner un par un et faire CTRL + Suppr pour les supprimer. Nous obtenons :

NifSkope - EXPORTDAGGER.nif	
Charger VIE EXPORTDAGGER.nif UIF EXPORTDAGGER.nif	Enregistrer sous
Liste du bloc	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Nom	Valeur
▷ 0 BSFadeNode	Txt Scene Root [4]

Maintenant, nous allons jeter un coup d'œil à l'arborescence du BSFadeNode :



Nous retrouvons bien les 4 Nitrishapes (et leur NiTrishapeData associé) en children du BSFadeNode.

Il manque donc les blocs BSShaderLightingProperty, les BSTextureSet, les NiStringExtraData et les NiAlphaProperty dépendant des Nitrishapes. Nous allons nous occuper de ceci tout de suite.

Pour se faire, nous allons récupérer ces blocs à partir du mesh vanilla qui nous a servi lors de l'import (car les Nitrishapes ont le même nom, mais ça marche avec les autres meshes du même type). Ces blocs seront collés dans le meshe et placés dans l'arborescence de notre mesh exporté.

Une autre méthode, plus courte, consiste à importer les NiTriShapes modifiées dans un mesh vanilla. Par soucis pédagogique, nous utiliserons la version longue. Pour copier une branche (bloc + son arborescence), il faut le sélectionner et faire CTRL + V (ou un clic droit sur le bloc concerné, Bloc, Copy Branch).



Puis, dans notre mesh exporté, on sélectionne le Nitrishape correspondant et on fait un CTRL + V :



Notre arme commence à retrouver des couleurs. Faire de même avec les BSShaderLightingProperty et les NiAlphaProperty des autres Nitrishapes jusqu'à obtenir ça :



Fichier Vue Rendu Spells Aide		
Charger JIF\EXPORTDAGGER.nif	Enregistrer sous	••••
Liste du bloc		
Nom	Valeur	
Ø BSFadeNode	Txt Scene I	Root [4]
4 1 NiTriShape	Txt Scb [1]	
2 NiTriShapeData		
4 11 BSLightingShaderProperty	Txt	
12 BSShaderTextureSet		
3 NiTriShape	Txt IronDa	gger01:0 [5]
4 NiTriShapeData		
9 BSLightingShaderProperty	Txt	
10 BSShaderTextureSet		
▲ 5 NiTriShape	Txt Dagge	rBloodLighting01 [0]
6 NiTriShapeData		
4 13 BSLightingShaderProperty	Txt	
14 BSShaderTextureSet		
15 NiAlphaProperty	Txt	
7 NiTriShape	Txt Dagge	rBloodFX [3]
8 NiTriShapeData		
16 BSEffectShaderProperty	Txt	
17 NiAlphaProperty	Txt	

Nous allons maintenant copier les NiStringExtraData dépendant des Nitrishape du sang (lire tuto Nifskope sur les armes pour plus de détails)

10 00010001104	uneset.			
5 NiTriShape		Txt Dagger	BloodLighting01 [0]	
6 NiTriShapeData				
4 13 BSLightingShad	erProperty	Txt		
14 BSShaderTex	tureSet			
15 NiAlphaPropert	y	Txt		
18 NiStringExtraDa	ta	Txt Dagger	BloodLighting01 [7]	
4 7 NiTriShape		<b>⊺xt</b> DaggerE	BloodFX [3]	
8 NiTriShapeData				
16 BSEffectShader	roperty	Txt		
17 NiAlphaPropert	y	Txt		
•	III			
Détails du bloc				
Nom	Туре		Valeur	
Name	string		Txt DaggerBloo	dLighting01 [6]
Next Extra Data	Ref <ni< td=""><td>ExtraData&gt;</td><td>None</td><td></td></ni<>	ExtraData>	None	
Bytes Remaining	uint		0	
String Data	string		Txt DaggerBloo	dLighting01 [7]

Les noms contenus dans les blocs ne sont pas bons. Nous allons les changer en clisaunt sur les icones txt des lignes Name et Sting Data. Cliquer sur l'icone txt à droite de Name.



Détails du bloc		
Nom	Туре	Valeur
Name	string	Txt Keep [6]
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None
Bytes Remaining	uint	0
String Data	string	Txt NiHide [7]

Un fois tous les éléments devant se trouver dans les Nitrishapes collés dedans avec les bonnes chaines de caractères, nous allons ajouter les blocs liés au mesh d'arme en lui-même (la collision sera vue en dernier).

#### BSInvMarker :

Copier le BSInvMarker du mesh vanilla dans le mesh exporté :

Détails du bloc		
Nom	Туре	Valeur
Name	string	Txt Scb [1]
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None
Rotation X	ushort	4712
Rotation Y	ushort	6283
Rotation Z	ushort	0
Zoom	float	1.0000

#### Remplacer la valeur dans la ligne Name par INV (en majuscules)

	· / F =	
Name	string	Txt [NV [8]
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None
Rotation X	ushort	4712
Rotation Y	ushort	6283
Rotation Z	ushort	0
Zoom	float	1.0000

### BSXFlags :

Faire la même chose avec le bloc BSXFlags. Ramplacer lea valeur de sa ligne name par BSX (en majuscules) :

Ø BSFadeNode	Txt Scene F	Root [4]
1 NiTriShape	Txt Scb [1]	
▷ 5 NiTriShape	Txt IronDa	ager01:0 [5]
9 NiTriShape	Txt Dagge	BloodLighting01 [0]
10 NiTriShapeData		5 5
11 BSLightingShaderProperty	Txt	
13 NiAlphaProperty	Txt	
18 NiStringExtraData	Txt NiHide	[7]
14 NiTriShape	Txt Dagge	BloodFX [3]
15 NiTriShapeData		
16 BSEffectShaderProperty	Txt	
17 NiAlphaProperty	Txt	
19 NiStringExtraData	Txt NiHide	[7]
20 BSInvMarker	Txt INV [8]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Txt INV [8] Txt BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Txt INV [8] Txt BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Tat INV [8] Tat BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Txt [NV [8] Txt BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Tat INV [8] Tat BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Tat [NV[8] Tat BSX [9]	
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Tat [NV [8] Tat BSX [9]	Þ
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Tat [NV [8] Tat BSX [9]	Þ
20 BSInvMarker 21 BSXFlags	Txt INV [8] Txt BSX [9]	► Valeur
20 BSInvMarker 21 BSXFlags étails du bloc Nom Name	Txt INV [8] Txt BSX [9] Type string	Valeur Tat BSX (9)
20 BSInvMarker 21 BSXFlags < III Détails du bloc Nom Name Next Extra Data	Txt INV [8] Txt BSX [9] Type string Ref <niextradata></niextradata>	Valeur Tat BSX [9] None

La valeur de la ligne Integer Data doit être à 194 pour une arme.

Bien vérifier cette valeur. Pour plus d'informations voir tuto Nifskope - mesh d'armes.

### NiStringExtraData du BSFadeNode :

Le copier à partir du mesh d'origine et le coller en sélectionnant le BSFadeNode :

Nom	Valeur	
Ø BSFadeNode	Txt Scene Ro	ot [4]
1 NiTriShape	Txt Scb [1]	
5 NiTriShape	Txt IronDago	er01:0 [5]
9 NiTriShape	Txt DaggerB	oodLighting01 [0]
10 NiTriShapeData		
11 BSLightingShaderProperty	Txt	
13 NiAlphaProperty	Txt	
18 NiStringExtraData	Txt NiHide [7	1
4 14 NiTriShape	Txt DaggerB	oodFX [3]
15 NiTriShapeData		
16 BSEffectShaderProperty	Txt	
17 NiAlphaProperty	Txt	
19 NiStringExtraData	Txt NiHide [7	1
20 BSInvMarker	Txt INV [8]	
21 BSXFlags	Txt BSX [9]	
22 NiStringExtraData	Txt Scene Ro	ot [4]
22 NiStringExtraData	Txt Scene Ro	ot [4]
22 NiStringExtraData     ili     ili     iétails du bloc	Txt Scene Ro	ot [4] ▶
22 NiStringExtraData     III     ifalis du bloc     Nom	Txt Scene Ro	Þ [4]
22 NIStringExtraData  Comparison (Comparison)  Comparison (Comparison)	Txt Scene Ro	Valeur Txt DaggerBloodFX [3
22 NIStringExtraData  Calculate the second	Txt Scene Ro	Valeur Txt DaggerBloodFX [3 None
22 NiStringExtraData      Extra Data     Nom     Name     Next Extra Data     Bytes Remaining	Txt Scene Ro Type string Ref <niextradata> uint</niextradata>	valeur T≭t DaggerBloodFX [3 None 0

#### Remplacer les valeurs comme suit :

Nom	Туре	Valeur
Name	string	Txt Prn [10]
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None
Bytes Remaining	uint	0
String Data	string	Txt WeaponDagger [11]

La ligne String Data est liée au type d'arme du mesh. WeaponDagger correspond à une arme de type dague, WeaponBack à une armes à deux mains (voir tuto Nifskope-meshes d'armes).

Il ne nous manque que le bloc de collision à ajouter.

#### Bloc de collision :

Si l'arme exportée a une forme voisine de celle du mesh vanilla, il est plus simple de récupérer directement le bloc de l'autre mesh. Si votre arme a une forme peu courante ou n'ayant pas grandchose à voir avec celle d'origine, il faudra créer un nouvelle forme de collision mais il faudra quand même récupérer un bloc vanilla.

Dans tous les cas, il faut récupérer le bloc de l'ancien mesh.

Un copier-coller direct donne souvent ceci :



Il suffit de renommer notre BSFadeNode du même nom que celui qui est présent dans le mesh vanilla pour pouvoir importer le bloc.

▲ 0 BSFadeNode	Txt IronDagger01 [12]
1 BSInvMarker	Txt [NV [8]
2 BSXFlags	Txt BSX [9]
3 NiStringExtraData	Txt WeaponDagger [11]
4 NiTriShape	Txt Scb [1]
8 NiTriShape	Txt IronDagger01:0 [5]
12 NiTriShape	™ DaggerBloodLighting01 [0]
18 NiTriShape	™ DaggerBloodFX [3]
23 bhkCollisionObject	

Le bloc s'est mis en bas du mesh et n'est pas dans l'arborescence du BSFadeNode. On va l'y mettre.

Sélectionner le BSFadeNode et chercher la ligne Collision Object dans les détails :

Nom		Valeur
0 BSFadeNode		Txt IronDagger01 [12]
1 BSInvMarker		Txt INV [8]
2 BSXFlags		Txt BSX [9]
3 NiStringExtraData		™ WeaponDagger [11]
•	111	
Unknown 2	byte	U
Has Bounding Box	bool	no
Bounding Box	BoundingBox	
Collision Object	Ref <nicollisionobject></nicollisionobject>	None
Num Children	uint	4
Children	Ref <niavobject></niavobject>	
Num Effects	uint	0
Effects	Ref <nidynamiceffect></nidynamiceffect>	

Remplacer None par le numéro du bhkCollisionObject importé, donc 23 dans notre exemple :

Bounding Box	BoundingBox	BoundingBox		
Collision Object	Ref <nicollisionobject></nicollisionobject>	23 [bhkCollisionObject]		
Num Children	uint	4		
Children	Ref <niavobject></niavobject>			

S'il apparait, c'est que le numéro était bien le bon.

### Les flags des Nitrishapes

Si vous regardez l'image du mesh vanilla et du mesh exporté de Blender, vous allez voir une énorme différence au niveau de la lame. Cela provient des deux Nitrishapes du sang. Ils sont visibles sur le mesh exporté et pas sur le mesh vanilla (avec l'option Show Hidden déselectionnée dans le menu de Nifskope).



Sélectionner à tour de rôle les deux NitriShapes dont le sang dépend et repérer la ligne flag avec une valeur 14.

	17 NiTriShape	5]		
▶ 21 NiTriShape		™ DaggerBloodLigh	nting01 [0]	
27 NiTriShape		Txt DaggerBloodFX [	3]	
28 NiStringExtraData		Txt NiHide [7]		
	29 NiTriShapeData			
30 BSEffectShaderProperty		Txt		
31 NiAlphaProperty		Txt		
	r			
•	111			
Dét	tails du bloc			
No	om	Туре	Valeur	
	Skyrim Shader Type	BSLightingShaderPropertyShaderT	Default	
	Name	string	Txt DaggerBloodLighting01 [0]	
	Has Old Extra Data	bool	no	
Has Old Extra Data Old Extra Prop Name		string	Txt	
Has Old Extra Data Old Extra Prop Name Old Extra Internal Id Old Extra String		uint	0	
	Old Extra String string		Txt	
	Unknown Byte	byte	0	
	Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None	
	Num Extra Data List	uint	1	
$\triangleright$	Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>		
	Controller	Ref <nitimecontroller></nitimecontroller>	None	
	Flags	Flags	14	
	Unknown Short 1	ushort	8	

Remplacer la valeur par 15 dans les deux NiTriShape dont le nom contient Blood. Normalement, l'affichage du mesh vanilla et de celui d'origine est maintenant identique.

Il suffit maintenant de sauvegarder le mesh et le tester dans le CK (pas besoin de charger d'esp ou d'esm pour vérifier un mesh).

Model Data		C Automatic	
N Gerauld\test\EXF	Model Fili PORTDA	B Name GGER.nif Ed	
3D Name	3	New Texture	
Dagger8loodFX Dagger8loodLigh IronDagger01:0 Scb	3 . 2 1 0		
			OK

Notre mesh de dague a donc survécu à un passage dans Blender via Nifskope sans soucis.

Je ne me suis pas amusé à déformer la dague ou à mettre d'autres textures car ça ne change rien à la procédure d'export du mesh et au travail à faire détaillé ci-dessus· Bon modding·

Gérauld