



Nifskope – Blender : import de mesh avec squelette dans Blender.

Par Gérauld (Mis en ligne sur le site de la Confrérie des Traducteurs)

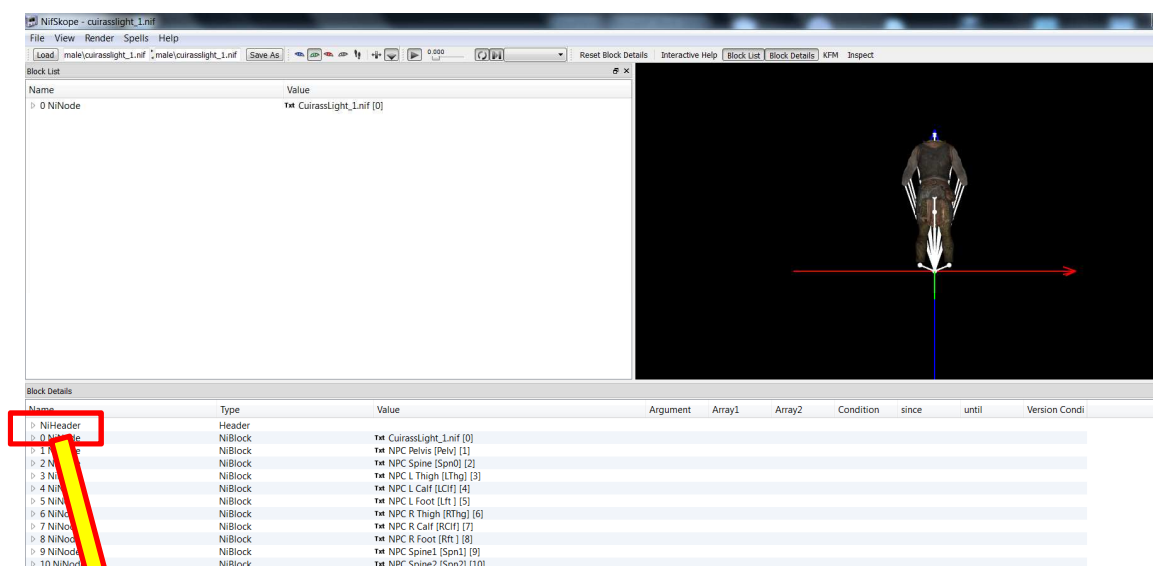
Tout d'abord, se munir de la version 1.1.1 de Nifskope. Il y a un sujet dans les traités de la forge avec le lien et la procédure de configuration.

- Import d'un mesh avec squelette (exemple : armure)

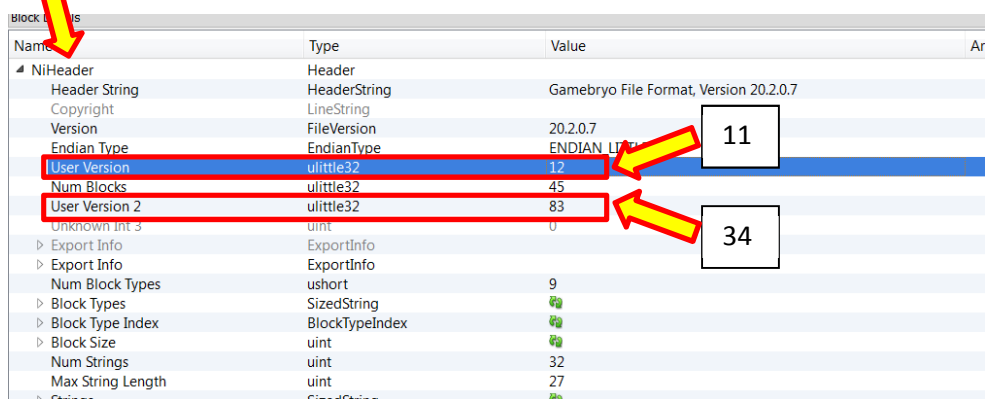
Le fichier utilisé dans l'exemple sera cuirasslight_1.nif présent dans meshes\armor\iron\male

Préparation du mesh avec Nifskope

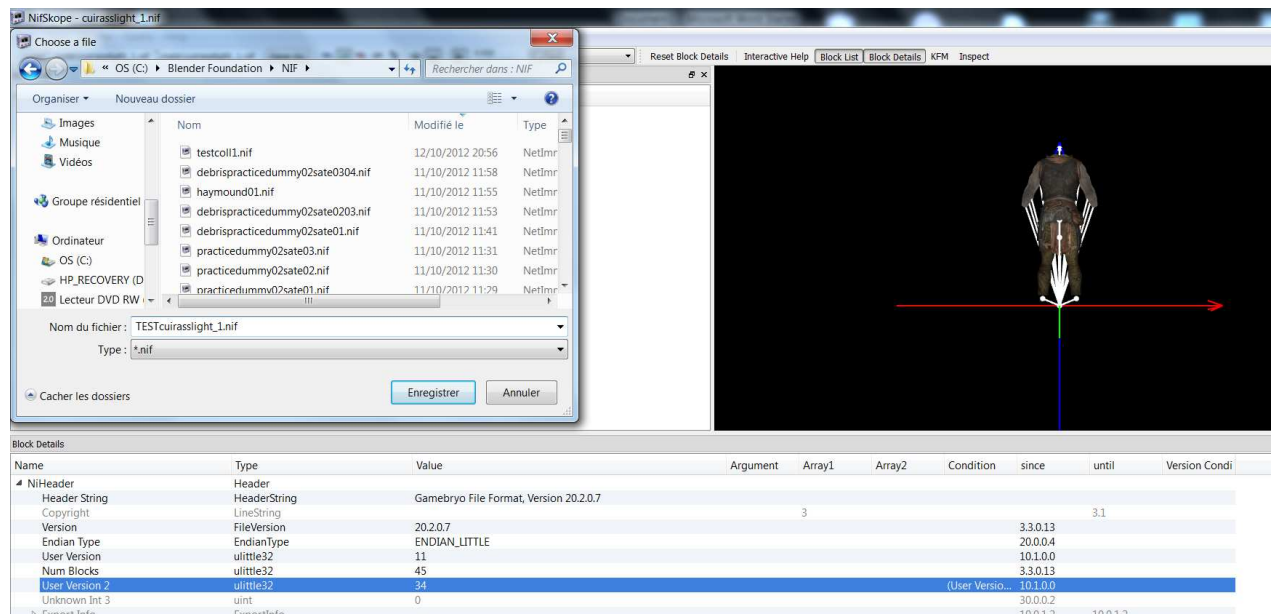
Ouvrir le mesh dans Nifskope. Vous obtenez ceci (si les textures sont également extraites du bsa et si Nifskope est bien configuré) :



- Cliquer sur la petite flèche dans la fenêtre du bas à côté de Niheader

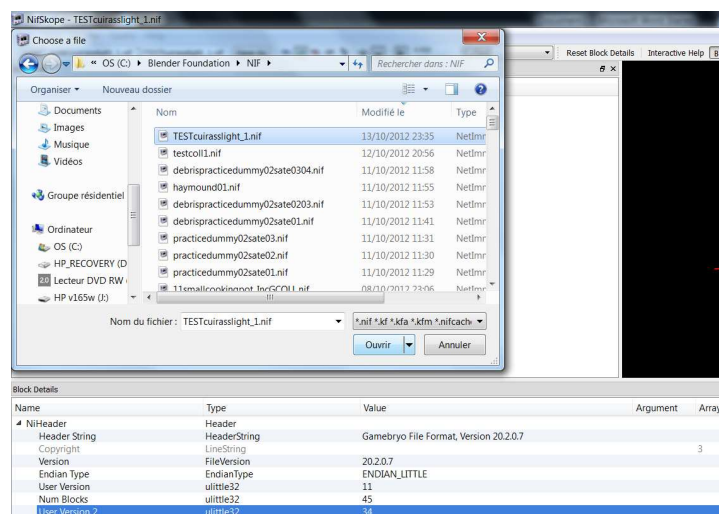


- Remplacer la valeur 12 par 11 dans la ligne « user version »
- Remplacer la valeur 83 par 34 dans la ligne « user version 2 » située un peu en dessous.
- On va maintenant sauvegarder le nif sous un autre nom histoire de ne pas écraser l'original



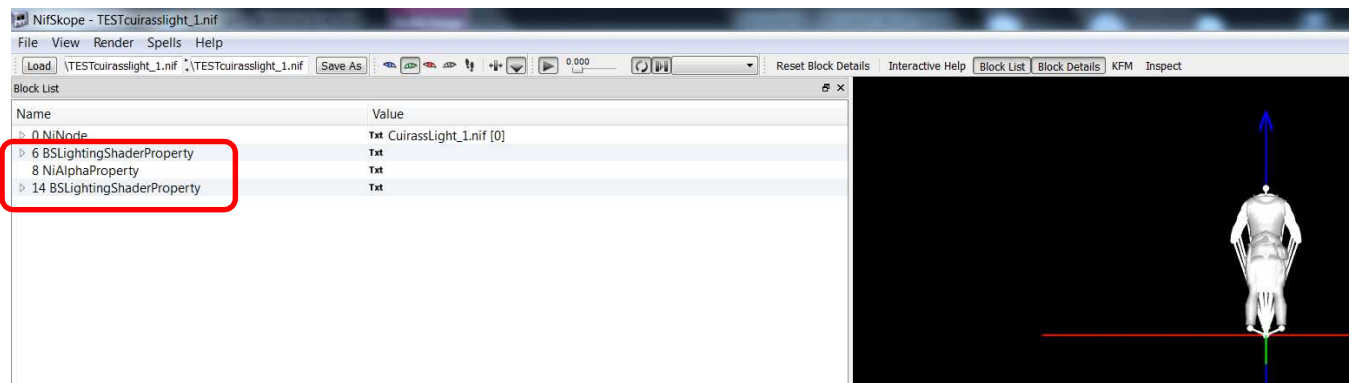
Nous nommerons le fichier TESTcuiasslight_1 dans ce tuto.

Aussitôt la sauvegarde terminée, vous charger le fichier qui vient d'être sauvegarder afin que les changements effectués dans le Niheader soient actifs.

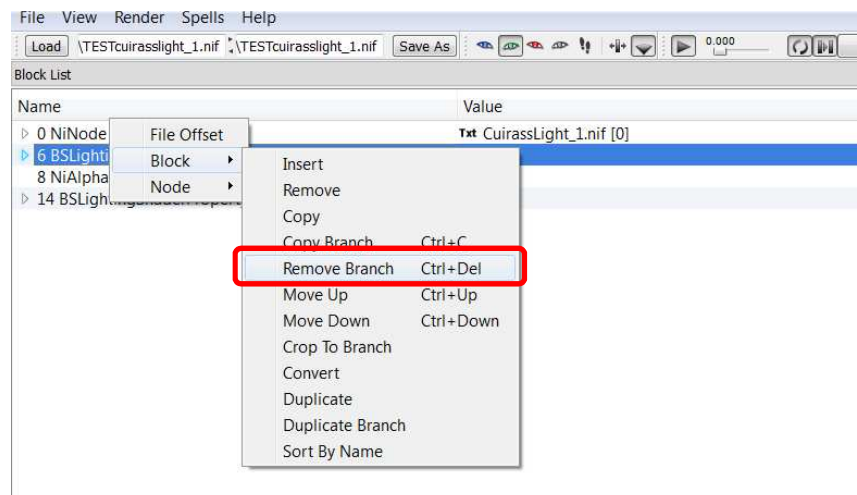


Notre mesh est devenu tout blanc, C'EST NORMAL. Il suffit de regarder à gauche de la fenêtre de rendu pour voir que quelques nœuds ne sont plus inclus dans l'arborescence du nœud 0.

Dans cet exemple, ce sont les nœuds 6, 8 et 14 ainsi que leur arborescence qu'il va falloir supprimer.



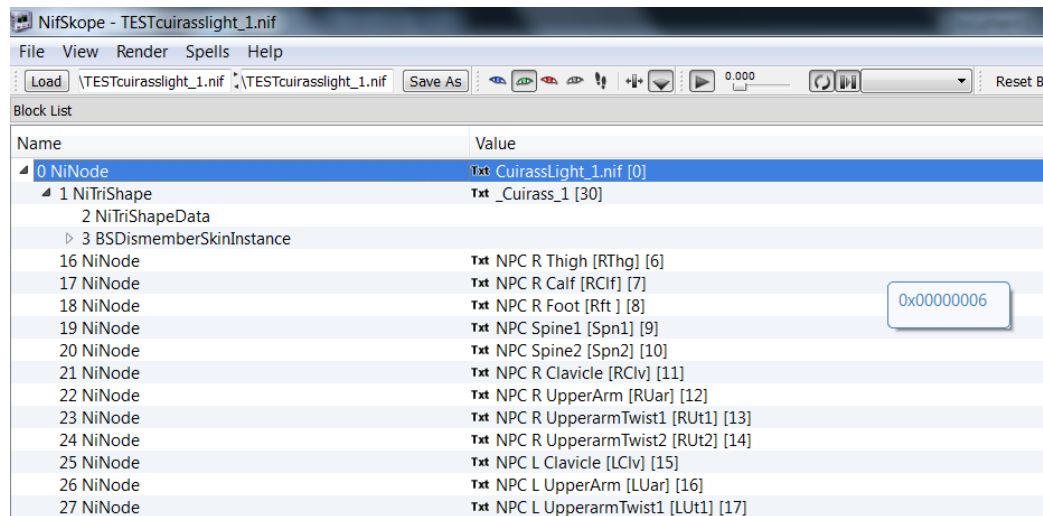
Pour les supprimer, il faut sélectionner chacun d'entre eux et les supprimer en appuyant sur CTRL + SUPPR. Ou en faisant un clic droit, choisissant « block » puis « remove branch »



Une fois les 3 branches supprimées, il doit rester uniquement le ninode 0 et son arborescence :



Maintenant, il s'agit de vérifier dans l'arborescence, s'il n'y a rien qui peut gêner les scripts d'import de Blender :



Nous apercevons donc le ninode 0 qui sert de racine au mesh.

Ensuite un bloc Nitrishape : celui-ci peut contenir toutes les informations d'un modèle 3D : les sommets, les triangles dessinant la forme en elle-même de l'objet, l'UVmap (table de correspondance entre les points de la texture et le modèle 3D...)

Dans notre exemple, il contient un NitrishapeData (2) donc les informations de forme de l'objet et un BSDismemberSkinInstance qui sert à faire le lien entre le modèle 3D et le squelette sur lequel il doit s'appliquer.

Tous les Ninodes donc le nom commence par NPC correspondent aux os du squelette associé utilisés dans le BSDismemberSkinInstance. C'est notre armature.

Ces blocs, NiNode, Nitrishape, NitrishapeData, BSDismemberSkinInstance sont compréhensibles par Blender 2.49b et les scripts associés. Le mesh est donc prêt pour l'import dans Blender.

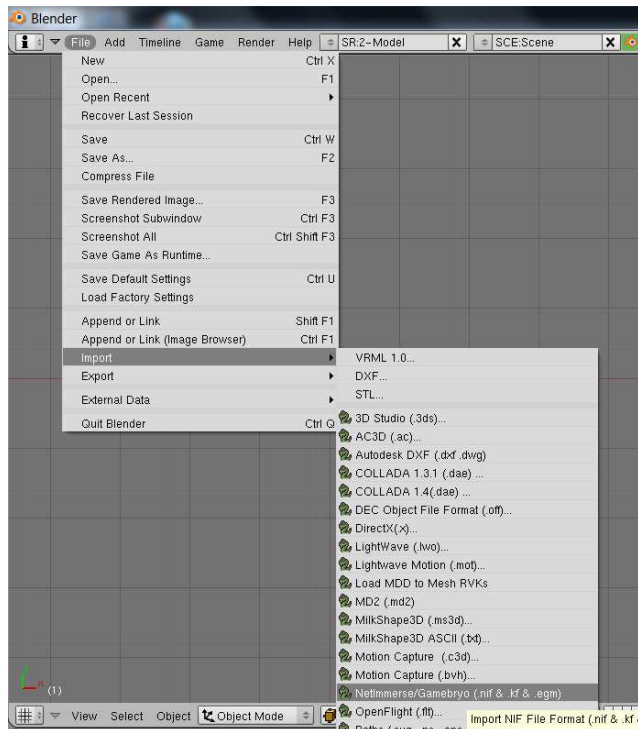
NE PAS OUBLIER DE SAUVEGARDER LES MODIFICATIONS AVANT DE PASSER A BLENDER.

Pour la suite, ouvrir Blender 2.49b avec les scripts d'import de fichiers nif installés. Faites place nette en supprimant le cube présent par défaut dans la fenêtre de rendu.

Import du mesh dans Blender

Cet import se fera en deux étapes.

Import de l'armature :



Si vous avez bien installé les scripts d'import, vous trouverez le format nif en sélectionnant file puis Import.

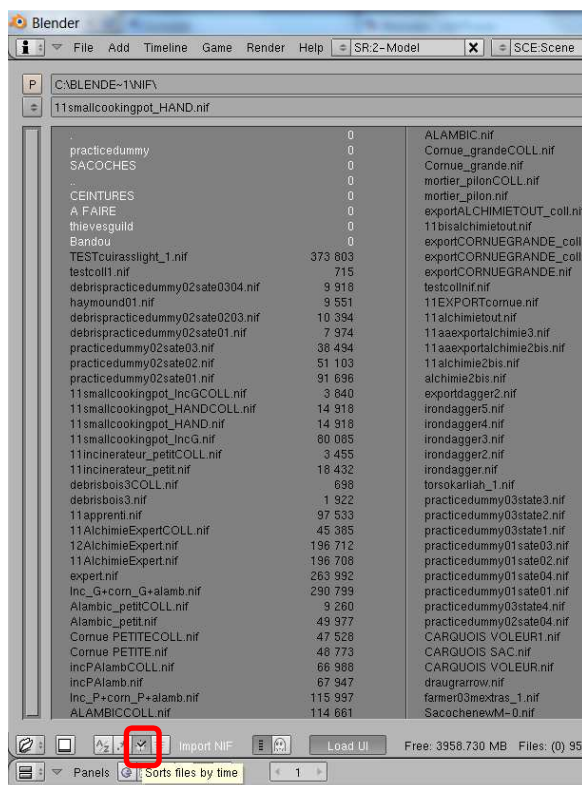
Si cela n'apparaît pas, c'est qu'ils ne sont pas installés.

Dans ce cas, pas d'inquiétudes.

Vous trouverez tout ce qu'il faut installer à cette adresse :

<http://niftools.sourceforge.net/wiki/Blender>

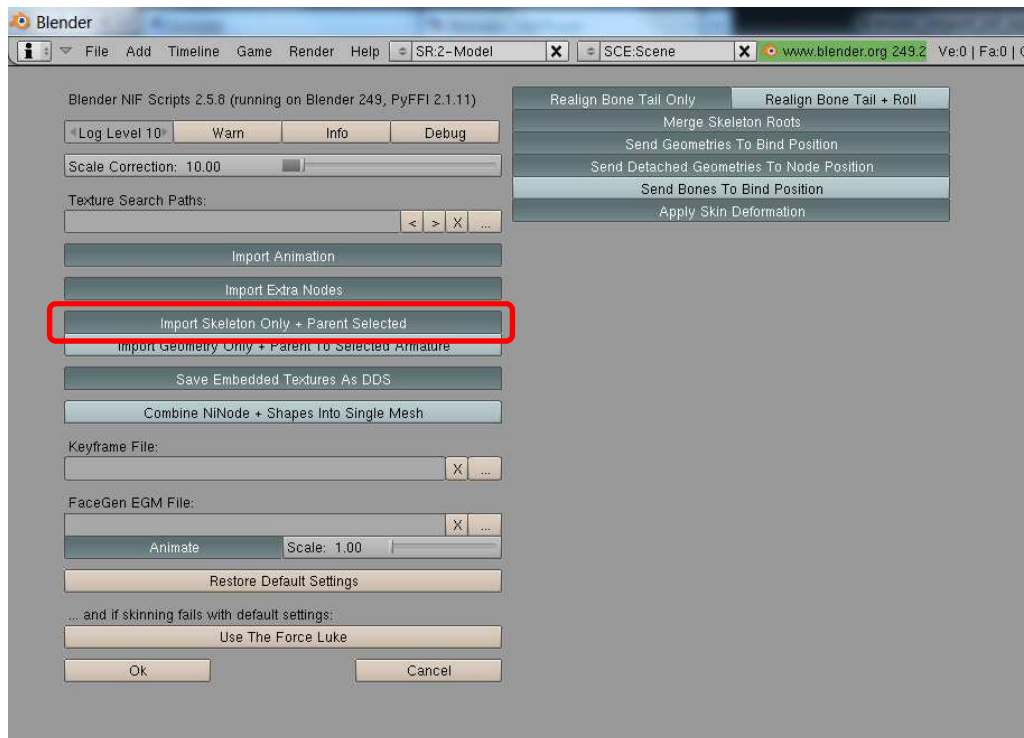
Vous installez le tout et vous ouvrez donc Blender à nouveau pour poursuivre le tuto.



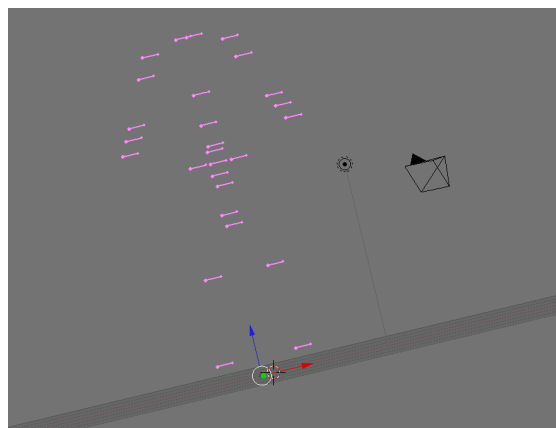
Petite astuce : si vous cliquez sur le symbole que j'ai entouré en rouge, les fichiers sortiront en fonction de leur date de modification donc le fichier que l'on souhaite sera en premier.

Sélectionner ce fichier et ensuite cliquer sur « Import Nif » en haut à droite de l'écran.

Appliquer les réglages suivants et cliquer sur OK :



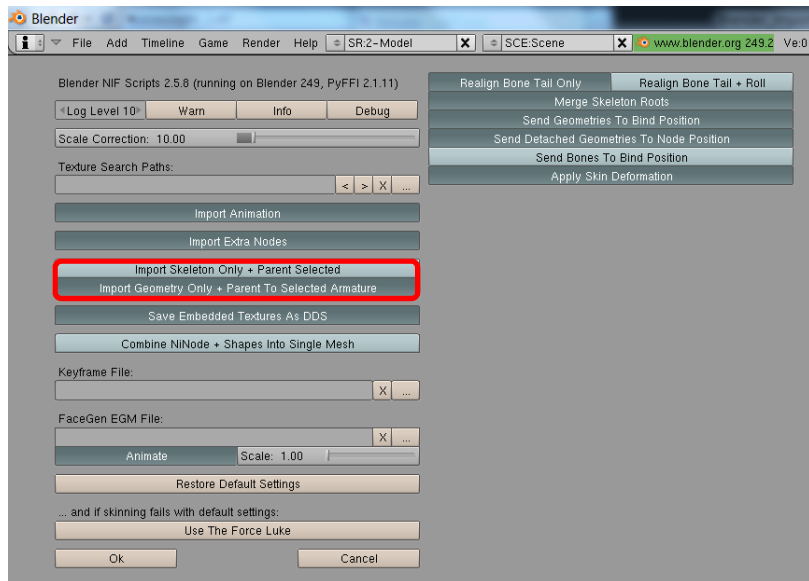
L'armature (os du squelette présents dans le mesh) est importée :



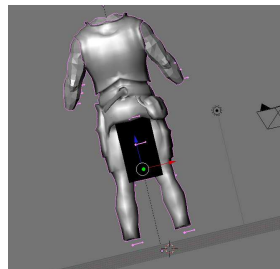
Il est très IMPORTANT de garder l'armature sélectionnée (donc apparaissant en rose comme dans la capture ci-dessus) avant de passer à l'import du modèle 3D lié.

Import du modèle 3D :

Reprendre les mêmes étapes que précédemment avec le même fichier en modifiant les réglages d'import de Blender comme suit :



On attend que l'import s'exécute et nous obtenons ceci :



Le modèle 3D est donc importé également et lié à l'armature importée précédemment car celle-ci était sélectionnée lors de l'import. Tous les vertex groups et les weight paints sont là grâce à l'import du BSDismemberSkinInstance :

