

# 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) :

ricon opplight_rium "mai	re youn aboright_1.mit   bave AS : 40 a		■ Decet Block Detaile Teteractive Hele Link Link Black Details   KEM Joons =	
			Keset Block Details Interactive Help Block List Block Details KHM Inspect	
	Value			
	Txt Cuir	rassLight 1.nif [0]		
			<u>.</u>	
_	Туре	Value	Argument Array1 Array2 Condition since u	until Version Cond
	Header	Tet Colorad links 1 - if (0)		
	NiBlock	Txt NPC Pelvis [Pelv] [1]		
	NiBlock	Txt NPC Spine [Spn0] [2]		
	NiBlock	Tet NPC L Thigh [LThg] [3]		
	NiBlock	Twt NPC L Foot [Lft ] [5]		
	NiBlock	Txt NPC R Thigh [RThg] [6]		
	NiBlock NiBlock	Txt NPC R Thigh [RThg] [6] Txt NPC R Calf [RClf] [7]		
	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock	Tet NPC R Thigh [RThg] [6] Tet NPC R Calf [RClf] [7] Tet NPC R Foot [Rft] [8] Tet NPC Spine1 [Spn1] [9]		
	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock	Tet NPC R Thigh [RThg] [6] Tet NPC R Call [RCH] [7] Tet NPC R Foot [Rft] [8] Tet NPC Spine1 [Spn1] [9] Tet NPC Spine2 [Spn2] [10]		
	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock	TM NPC R Thigh (RThg) [6] TM NPC R Carl (RCH) [7] TM NPC R Foot (RTt ) [8] TM NPC Spine 1 (Spn1) [9] TM NPC Spine 2 (Spn2) [10]		
	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock	TM NPCR Thigh (RThg] [6] TM NPCR Catri (RCH) [7] TM NPC R Foot (RRT   8] TM NPC Spine1 (Spn1] [9] TM NPC Spine2 (Spn2] [10]		
Cliqu	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock	M NPC R Triph (RTNg) [6] M NPC R Carl (RCI/[7] M NPC R Foot (RTI [8] M NPC Spine2 [Spr2] 10] M NPC Spine2 [Spr2] 10] tite flèche dans la fe	nêtre du bas à côté de Nibeader	
Cliqu	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock	TM NPC R Tright (RTNg) [6] TM NPC R Carl (RCI [7] TM NPC R Foci (RTI [8] TM NPC Spinel (Spin2] [10] TM NPC Spine2 (Spin2] [10]	nêtre du bas à côté de Niheader	
Cliqu	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock	TM NEC R Triph (RTNg) [6] TM NEC R Carl (RCT) [7] TM NEC R Foot (RT1 [8] TM NEC Spinet (Spin2) [10] TM NEC Spinet (Spin2) [10]	nêtre du bas à côté de Niheader	
Cliq Block 4 Us	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock	TM NEC R Trigh (RTNG) [6] TM NEC R Carl (RCI) [7] TM NEC R for (RTI [8] TM NEC Spine (Spin2) [9] TM NEC Spine 2 (Spin2) [10]	nêtre du bas à côté de Niheader	
	NBlock NBlock NBlock NBlock	The NPCR Stringh (RTNG) [6] The NPCR Scall (RCT) [7] The NPCR Scall (RCT) [8] The NPCR Spine2 (Spin2) [10] The NPC Spine2 (Spin2) [10]	nêtre du bas à côté de Niheader	4
HIOCK II - US Names	NBlock NBlock NBlock NBlock	TH NEC RTHAN [RTH3] [6] TH NEC RCIT [RCT[7] TH NEC RTH [13] TH NEC Spinel [Spin2] [10] TH NEC Spine2 [Spin2] [10] TH NEC Spine2 [Spin2] [10]	nêtre du bas à côté de Niheader	An
Cliqu Hock it us Name NiHeader	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock	Twi NER R Thigh (RTNg) [6] Twi NER R Carl (RCI) [7] Twi NER R foot (RTI [8] Twi NEC Spine2 (Spin2] [10] titte flèche dans la fe Type Header	nêtre du bas à côté de Niheader	Ar
Cliqu Hock it us Name NiHeader Header	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock String	Tw NPC R Trajn (RTMg) (6) Tw NPC R Carl (RCT) [7] Tw NPC R Foot (RT) [8] Tw NPC Spinet (Spin1) [9] Tw NPC Spinet (Spin2) [10] The Comparison of the Com	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7	Ar
Cliqu nock trops Name NiHeader Gopyrigi	NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock String	The NPCR Stringh (RTMg) [6] The NPCR Scief (RTT) [3] The NPCR Spinet (Spin2) [30] The NPC Spinet (Spin2) [30] The NPC Spinet (Spin2) [30] tite flèche dans la fe Type Header HeaderString LineString	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7	Ar
Cliqu nock truts Name NiHeader Header : Copyrigi Version	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock String	Twi NEC R Trigh (RTNG) [6] Twi NEC R Carl (RCI) [7] Twi NEC R Carl (RCI) [7] Twi NEC Spine (Spin2) [10] tite flèche dans la fe Type Header Header HeaderString EileVersion	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7	An
Cliqu Hook to us Name A NiHeader Header 1 Copyrigi Version Endian J	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock String ht	The NER E Thingh (RTNG) [6] The NER E Carl (REIT) [7] The NER E Fore (REIT) [8] The NEC Spinel (Spin2) [10] The NEC Spinel (Spin2) [10] The NEC Spinel (Spin2) [10] Type Type Header Header Header HeaderString LineString FileVersion EnglianTurpe	Nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 ENDIAN UNA VIEN	Ar
Cliqu Norte Is Name NiHeader Header Copyrig Version Endian 1 Higosofor	NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock String ht Vpe	The NPCR Stringh (RTMg) [6] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Spinel (Spinel	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UNITO 11	Ar
Cliqu Name Name NiHeader Header Copyrigi Version Endian I User Ver Num Per	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock String ht Type	Type Header HeADER HeADER HEAD	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UT 21 21 21	Ar
Cliqu Hock it us Name NiHeader Header Copyrigi Version Endian T User Ver Num Bic	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht Vype ston	Type Type Type Header Header Header EndianType Ulitte32 Ulitte32 Ulitte32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UN 12 45	Ar
Cliques Name Name NiHeader Header : Copyrigues Version Endian T User Vers Num Blo User Vers	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht String ht sion Scks sion 2	Twi NPCR Thingh (RTMG) [6] Twi NPCR Carl (RCT) [7] Twi NPCR Ford (RTT) [8] Twi NPC Spinet (Spin2) [10] Twi NPC Spinet (Spin2) [10] title flèche dans la fe Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32 ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UR 12 45 83	Ar
Cliqu Name Name NiHeader Header Copyrigi Version Endian I User Ver Num Blo User Ver Onknow	NBlock NBlock NBlock NBlock NBlock String ht String St	Twi NPCR Thingh (RTMG) (6) Twi NPCR Carl (RCIT) [7] Twi NPCR Carl (RCIT) [7] Twi NPC RFord (RTI [8] Twi NPC Spine2 (Spin2] (10) title flèche dans la fe Type Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32 ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UN 12 45 83 0 34	Ar
Clique Nort y us Name NiHeader Header Copyrigi Version Endian T User Ver Num Bic User Ver Unknow > Export In	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht Vype sion ocks sion 2 n fo	Twi NER E Think (RTMG) (6) Twi NER E Carl (RCT) (7) Twi NER E Took (RT) (8) Twi NEC Spinel (Spin) (9) Twi NEC Spinel (Spin) (9) Twi NEC Spinel (Spin) (9) Type Header	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UN 11 45 83 0 34	Ar
Cliques Name Name NiHeader Header : Copyrigi Version Endian T User Ver User Ver User Ver User Ver User Ver User Ver User Ver Nam Blc User Ver User Ver Nam Blc User Ver Nam Blc Ver Nam Blc User Ver Nam Blc Ver Nam Blc Ver Na	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht String ht String th t String ht fo nin String ht String String ht String St	The NPCR Thingh (RTNG) [6] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPC RFord (RTI ]8] The NPC Spinet (Spin1) [9] The NPC Spinet (Spin2) [10] The NPC Spinet (Spin2) [10] Type Header Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN LITE 12 45 83 0 0 34	Ar
International States St	NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock NIBlock String ht String ht Type sion cocks sion 2 n Int 3 nfo ock Types	Twi NER R Trajn (RTMG) (6) Twi NER Carl (RCT) (7) Twi NER K Took (RT) (8) Twi NEC Sprine (Sprin) (9) Twi NEC Sprine (Sprin) (9) Twi NEC Sprine (Sprin) (9) Type Header Header Header Header HeaderString FileVersion EndianType ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32 ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UP 12 45 83 0 34 9	An
Clique Norte de la Name NiHeader Copyrigi Version Endian 1 User Ver Num Blc User Ver Unknow Export In Num Blc User Ver Unknow Export In Num Blc User Ver Unknow	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht fype sion pocks sion 2 n Int 3 nfo nfo pock Types pes	The NPCR Tarley (RTNG) [6] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Tool (RT) [8] The NPC Spinel (Spinel (	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN LUC 45 83 0 34 9	Ar
Clique Mock IL US Name Name NiHeader Header I Copyrigu Version Endian T User Ver Onknow Export In Export In Export In Export In Block Ty Block Ty Block Ty	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht String ht String ht Ston Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Docks Sion Dock Signer Sur I Sing Signer Sig	Tw NPC R Trajn (RTNG) [6] Tw NPC R Carl (RCT) [7] Tw NPC R For (RT) [8] Tw NPC Spinet (Spin) [9] Tw NPC Spinet (Spin) [9] Tw NPC Spinet (Spin) [9] Type Header Header HeaderString LineString FileVersion EndianType Olittle32 Ulitt	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UT 12 45 83 0 34 9	Ar
Clique North Lys Name Name Name Name Name Name Norther Num Bic Num Bic Num Bic Num Bic Shock Ty Bick Ty B	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht Vype ston cks sion 2 n Int 3 nfo nfo ck Types pe Index ze	Twi NPCR Traing (RTMG) (6) Twi NPCR Carl (RCT) (7) Twi NPCR Carl (RCT) (7) Twi NPCR Train (RTM) (7) Twi NPC Sprine (Sprinz) (9) Twi NPC Sprine (Sprinz) (9) Type Header	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UP 45 83 0 34	Ar
Cliques Name Name NiHeader Header : Copyrigi Version Endian T User Ver User Ver Unknow Export In Num Blc User Ver Unknow Export In Num Blc Block Ty Block Ty Block Ty Block Ty	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht String String ht String ht String ht String Strin	The NPCR Table (RTMG) [6] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Carl (RCT) [7] The NPCR Const (RT) [8] The NPCR Const (RT) [8] The NPCR Const (RT) [8] The NPCR Const (RT) [8] Type Header Header HeaderString LineString FileVersion EndianType ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 ENDIAN UNA 11 12 45 83 0 34 9 8 8 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12	Ar
Ilock It us Name Name NiHeader Header I Copyrigi Version Endian I User Ver Onknow D Export In D Export In D Export In D Block Ty D Block Ty D Block Si Num Blic	NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock NiBlock String ht String ht String ht String ht Stop Stop Stop Stop Stop Stop Stop Sto	Twi NPCR Traing (RTMG) (6) Twi NPCR Carl (RCT) (7) Twi NPCR Carl (RCT) (7) Twi NPCR Train (RTM) (7) Twi NPC Sprine (Sprint 19) Twi NPC Sprine (Sprint 19) Type Header Header Header Header Header File Version EndianType ulittle32	nêtre du bas à côté de Niheader Value Gamebryo File Format, Version 20.2.0.7 20.2.0.7 ENDIAN UP 11 12 45 83 0 34 9 8 8 32	Ar

- 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 TESTcuirasslight\_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.

Choose a file	and the second second	Supplication of the local division of the lo	×		
🕞 🕞 🛡 📙 « OS (C:) 🕨	Blender Foundation + NIF +	✓ 4→ Rechercher dans	NIF P	Reset Block Details Interactive     S ×	Help Blo
Organiser • Nouveau	dossier	)II •			
Documents *	Nom	Modifié le	Туре		
lmages	TESTouirasslight 1 nif	13/10/2012 23:35	Netime		
🕹 Musique	testeall1 aif	12/10/2012 20:55	Notime		
Vidéos		12/10/2012 20:30	Neum		
	debrispracticedummy02sate0304.nif	11/10/2012 11:58	Netimr		
Croupe réridentiel	haymound01.nif	11/10/2012 11:55	NetImr		
Coupe residentier	debrispracticedummy02sate0203.nif	11/10/2012 11:53	NetImr		
E	debrispracticedummv02sate01.nif	11/10/2012 11:41	NetImr		
🧏 Ordinateur	practicedummv02sate03 pif	11/10/2012 11:31	NetImr		
😂 OS (C:)	procticedummi@csate02.nif	11/10/2012 11:51	Notime		
HP_RECOVERY (D)	g practiceduminyozsateoznin	11/10/2012 11:50	Neum		
20 Lecteur DVD RW	practicedummy02sate01.nif	11/10/2012 11:29	Netimr		
🥪 HP v165w (J:) 🔻	III III	08/10/2012 23:06	NetImr *		
Nom du	i fichier : TESTcuirasslight_1.nif	*.nif *.kf *.kfa *.kfm *.r	nifcach 👻		
		Ouvrir 🔻 🗛	Annuler		
slock Details					
Vame	Туре	Value		Argument	Array
A NiHeader	Header				
Header String	HeaderString	Gamebryo File Forn	nat, Version 20.2.0.7		
Copyright	LineString				3
Version	FileVersion	20.2.0.7			
Endian Type	EndianType	ENDIAN_LITTLE			
User Version	ulittle32	11			
Num Blocks	ulittle32	45			
User Version 2					

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'arboresence 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 :

NifSkope - TESTcuirasslight_1.nif	And a second sec
File View Render Spells Help	
Load \TESTcuirasslight_1.nif \\TESTcuirassli	ght_1.nif Save As 🦔 👁 🙅 🐏 📲 🜄 🕒 0.000
Block List	
Name	Value
▷ 0 NiNode	Txt CuirassLight_1.nif [0]

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

NifSkope - TESTcuirasslight_1.nif	
File View Render Spells Help	
Load \TESTcuirasslight_1.nif \\TESTcuirasslight_1.nif Save As	s 🗠 🐼 👁 🐓 📲 👽 🕨 0.000 🕢 🕅 Reset B
Block List	
Name	Value
✓ 0 NiNode	Txt CuirassLight_1.nif [0]
▲ 1 NiTriShape	Txt _Cuirass_1 [30]
2 NiTriShapeData	
3 BSDismemberSkinInstance	
16 NiNode	Txt NPC R Thigh [RThg] [6]
17 NiNode	Txt NPC R Calf [RCIf] [7]
18 NiNode	Txt NPC R Foot [Rft ] [8] 0x0000006
19 NiNode	Txt NPC Spine1 [Spn1] [9]
20 NiNode	Txt NPC Spine2 [Spn2] [10]
21 NiNode	Txt NPC R Clavicle [RClv] [11]
22 NiNode	Txt NPC R UpperArm [RUar] [12]
23 NiNode	Txt NPC R UpperarmTwist1 [RUt1] [13]
24 NiNode	Txt NPC R UpperarmTwist2 [RUt2] [14]
25 NiNode	Txt NPC L Clavicle [LCIv] [15]
26 NiNode	Txt NPC L UpperArm [LUar] [16]
27 NiNode	Txt NPC L UpperarmTwist1 [LUt1] [17]

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 dessiant lea 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 BSDiememberSkinInstance 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'apparait 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.

Biender NIF Scripts 2.5.8 (running on Biender 249, PyFFI 2.1.11)       Realign Bone Tail Only       Realign Bone Tail Only       Realign Bone Tail + Roll.         Log Level 10       Warn       Info       Debug       Send Geometries To Bind Position         Scale Correction: 10.00       Send Detached Geometries To Node Position       Send Detached Geometries To Node Position         Texture Search Paths:       < > X       Apply Skin Deformation         Import Animation       Import Extra Nodes       Apply Skin Deformation         Save Embedded Textures As DDS       Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh       Keyframe File:         X       X       Animate       Scale: 1.00         Restore Default Settings        and if skinning fails with default settings:	<sup>r</sup> File Add Timeline Game Render Help 🗢 SR:2-Model	SCE:Scene	X 🔹 www.blender.org 249.2 Ve:0
Log Level 10       Warn       Info       Debug       Send Geometries To Bind Position         Scale Correction: 10.00       Send Detached Geometries To Node Position       Send Detached Geometries To Node Position         Texture Search Paths:       Send Bones To Bind Position       Send Detached Geometries To Node Position         Import Animation       Import Extra Nodes       Apply Skin Deformation         Import Extra Nodes       Save Embedded Textures As DDS       Send Bones To Bind Position         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh       K       FaceGen EGM File:         X        Animate       Scale: 1.00         Restore Default Settings        and if skinning fails with default settings:	Blender NIF Scripts 2.5.8 (running on Blender 249, PyFFI 2.1.11)	Realign Bone Tail Only	Realign Bone Tail + Roll
Scale Correction: 10.00       Send Geometries To Bind Position         Texture Search Paths:       Send Bones To Bind Position         Import Animation       Apply Skin Deformation         Import Skeleton Only + Parent Selected       Apply Skin Deformation         Save Embedded Textures As DDS       Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:       X         FaceGen EGM File:       X         animate       Scale: 1.00         Restore Default Settings          and if skinning fails with default settings:       Scale Scale: 1.00	tion Level 10 Warm Info Debug	Merge S	Skeleton Roots
Scale Correction: 10.00     Send Detached Geometries To Node Position       Texture Search Paths:     Send Bones To Bind Position       Import Animation     Apply Skin Deformation       Import Extra Nodes     Apply Skin Deformation       Import Skeleton Only + Parent Selected     Import Geometry Only + Parent To Selected Atmature       Save Embedded Textures As DDS     Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh       Keyframe File:     X       Animate     Scale: 1.00       Restore Default Settings     and if skinning fails with default settings:	Log Lover to nam mo Dowdg	Send Geometr	ies To Bind Position
Texture Search Paths:       Send Bones To Bind Position         Apply Skin Deformation         Import Animation         Import Extra Nodes         Import Skeleton Only + Parent Selected         Import Sceleton Only + Parent Selected         Import Skeleton Only + Parent Selected         Save Embedded Textures As DDS         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:         X         Restore Default Settings         and if skinning fails with default settings:	Scale Correction: 10.00	Send Detached Geo	ometries To Node Position
Apply Skin Deformation       Import Animation       Import Skeleton Only + Parent Selected       Import Skeleton Only + Parent To Selected Annature       Save Embedded Textures As DDS       Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh       Keyframe File:       X       Animate       Scale: 1.00       Restore Default Settings       and if skinning fails with default settings:	Texture Search Paths:	Send Bones	s To Bind Position
Import Animation         Import Extra Nodes         Import Skeleton Only + Parent Selected         Import Geometry Only + Parent To Selected Annature         Save Embedded Textures As DDS         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:         X         Animate         Scale: 1.00         Restore Default Settings         and if skinning fails with default settings:	< > X	Apply Sk	in Deformation
Import Extra Nodes         Import Skeleton Only + Parent Selected         Import Geometry Only + Parent To Selected Armatore         Save Embedded Textures As DDS         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:         X         Animate         Scale: 1.00         Restore Default Settings         and if skinning fails with default settings:	Import Animation		
Import Skeleton Only + Parent Selected         Import Geometry Only + Parent To Selected Atmature         Save Embedded Textures As DDS         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:         X         FaceGen EGM File:         X         Restore Default Settings         and if skinning fails with default settings:	Import Extra Nodes		
Import Geometry Only + Parent To Selected Armature         Save Embedded Textures As DDS         Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh         Keyframe File:         X         FaceGen EGM File:         X         Animate         Scale: 1.00         Restore Default Settings         and if skinning fails with default settings:	Import Skeleton Only + Parent Selected		
Save Embedded Textures As DDS Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh Keyframe File:          X          FaceGen EGM File:       X          Animate       Scale: 1.00          Restore Default Settings        and if skinning fails with default settings:	Import Geometry Unity + Parent To Selected Armature		
Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh Keyframe File: X FaceGen EGM File: Animate Scale: 1.00 Restore Default Settings and if skinning falls with default settings:	Save Embedded Textures As DDS		
Keyffame File: X FaceGen EGM File: X Animate Scale: 1.00 Restore Default Settings and if skinning fails with default settings:	Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh		
X        FaceGen EGM File:     X       X        Animate     Scale: 1.00       Restore Default Settings       and if skinning fails with default settings:	Keyframe File:		
FaceGen EGM File:	X		
Animste Scale: 1.00      Restore Default Settings  and if skinning fails with default settings:	FaceGen EGM File:		
Animate Scale: 1.00 Restore Default Settings and if skinning fails with default settings:	X		
Restore Default Settings	Animate Scale: 1.00		
and if skinning fails with default settings:	Restore Default Settings		
	and if skinning fails with default settings:		
Use The Force Luke	Use The Force Luke		
Ok	Ok		

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 :

🕺 Blender			ingent of
👔 🕫 🗢 File Add Timeline Game Render Help 单 SR:2-Model	SCE:Scene	🗙 心 www.blender.org 249.2	Ve:0
Riender NIE Scrints 2.5.8 (running on Riender 249, PuEEI 2.1.11)	Realign Bone Tail Only	Realign Bone Tail + Boll	_
	Merae Sk	eleton Roots	
Log Level 10 <sup>b</sup> Warm Info Debug	Send Geometrie	s To Bind Position	
Scale Correction: 10.00	Send Detached Geon	netries To Node Position	
Texture Search Pathe	Send Bones	To Bind Position	
< > X	Apply Skir	n Deformation	_
Import Animation			
Import Extra Nodes			
Import Skeleton Only + Parent Selected Import Geometry Only + Parent To Selected Armature			
Save Embedded Textures As DDS			
Combine NiNode + Shapes Into Single Mesh			
Keyframe File:			
FaceGen EGM File:			
Animate Scale: 1.00			
Restore Default Settings			
and if skinning fails with default settings:			
Use The Force Luke			
Ok Cancel			

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 :

