Nifskope - Les meshes d'armes



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

Ce tutoriel a été réalisé avec la version 1.1.1 de Nifskope

Exemple : Data\Meshes\weapons\iron\ironmace.nif

Après ouverture du mesh, nous voyons ceci :

NifSkope - ironmace.nif			CONTRACTOR OF THE OWNER	of Street Surger			-				— 0 <u>— X —</u>
File View Render Spells Help											
Load mon\skyrim\bata\Meshi pons\iron\iro	nmace.nif Save As 👁 👁 🗣 🕐 👣	HQ	 Reset Block Deta 	ils Interactive	Help Block List	Block Details	KFM Inspect				
Block List			ð ×								
Name	Value										
O BSFadeNode	Tet IronMace01 [0]										
1 BSInvMarker	Txt INV [1]										
2 BSXElags	Tet BSX [2]										
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]										
10 bbkCollisionObject	the the point dec [1]										
4 11 NiTriShane	Tet BloodEX [5]										
12 NiStringExtraData	Tet Niklide [7]										
12 NiTriShanaData	the full lide [7]										
14 DSEffectShederDreperty	7.4										
15 NiAlphaDroparty	TH I										
15 Nitrichana	Tet Blandlichting (9	(•			
= 10 Ninishape	The blobd Lighting (a										
17 NistringExtraData	Tat NiHide [/]										
18 NIIIIShapeData											
P 19 BSLightingShaderProperty	Txt										
21 NiAlphaProperty	Txt										
4 22 NiInShape	Txt Scb [9]										
23 NiTriShapeData											
24 BSLightingShaderProperty	Txt										
4 26 NiTriShape	Txt IronMace01:0 [10	1									
27 NiTriShapeData											
28 BSLightingShaderProperty	Txt										
Block Details			J						-		ē ×
Name	Туре	Value		Argument	Arrav1	Arrav2	Condition	since	until	Version Condi	
Shurim Shadar Tuna	BSI ightionShaderPropertyShaderT	Default		-		,	PSLightingS			Liser Version	
Name	string	Tet IronMaco(1.0)					bougnungs			User version	
Line Old Ester Date	suing	The poliviaceor [0]							3.2		
Old Futra Drop Name	string	Tut					Has Old Extr		2.5		
Old Extra Prop Name	sung	0					Has Old Ext.		2.5		
Old Extra Internal to	unit.	T-1					Has Old Extr.		2.3		
Undexua Sunny	sung						rias Old Extl		2.5		E
Unknown Byte	byte	0						2.0	2.3		
Extra Data	Ret <niextradata></niextradata>	None						3.0	4.2.2.0		
Num Extra Data List	unt	3						10.0.1.0			
Extra Data List	ket <niextradata></niextradata>	C 3			Num Extra			10.0.1.0			
Controller	Ret <nitimecontroller></nitimecontroller>	None						3.0			
Flags	Flags	14						3.0			
Unknown Short 1	ushort	8						20.2.0.7		(User Versio	
Iranslation	Vector3	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000									
Rotation	Matrix33	Y -0.00 P 0.00 R -0.00									
Scale	float	1.0000									
Velocity	Vector3	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000							4.2.2.0		
Num Properties	uint	0								((Version <	
Properties	Ref <niproperty></niproperty>				Num Proper.					((Version <	-

Nous allons nous intéresser à l'arborescence du mesh ainsi qu'à l'identification de chaque partie.

File View Render Spells Help	
Load mon\skyrim\Data\Mesht pons\iron\ironmace.nif Sa	we As 💁 👁 👁 🗤 📲 💽
Block List	
Name	Value
0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]
1 BSInvMarker	Txt INV [1]
2 BSXFlags	Txt BSX [2]
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]
10 bhkCollisionObject	
11 NiTriShape	Txt BloodFX [5]
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]
13 NiTriShapeData	
14 BSEffectShaderProperty	Txt
15 NiAlphaProperty	Txt
4 16 NiTriShape	Txt BloodLighting [8]
17 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]
18 NiTriShapeData	
19 BSLightingShaderProperty	Txt
21 NiAlphaProperty	Txt
4 22 NiTriShape	Txt Scb [9]
23 NiTriShapeData	
24 BSLightingShaderProperty	Txt
4 26 NiTriShape	Txt IronMace01:0 [10]
27 NiTriShapeData	
28 BSLightingShaderProperty	Txt

Tout d'abord, le mesh est constitué de tout ce qui se trouve dans l'arborescence du **BSFadeNode**.

Chaque élément du mesh doit se trouver dans l'arborescence de ce nœud. Nous allons voir de quelles manières les blocs qui suivent sont déclarés dans ce nœud en regardant les détails de celui-ci. Ces blocs seront détaillés ensuite.

Load mon\skyrim\Data pons\	ron\ironmace.nif 🛛 Save As 🖢 👁 👁 🗤		Les blocs BSInvMarker, BSXFlags e
lock List			NiStringExtraData cont référencé
Jame	Value		
0 BSEadeNode	Ixt IronMace01 [0]		dans la Extra Data List
1 BSInvMarker	Txt INV [1]		
2 BSXFlags	Txt BSX [2]		
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4		Il suffit donc d'inclure ceux-ci à ce
1	III		
lock Details			endroit pour qu'ils fassent partie du
lame	Туре	Value	mesh.
Skyrim Shader Type	BSI ighting Shader Property Shader T	Default	
Name	string	Txt IronMace01 [0]	
Has Old Extra Data	bool	no	/ L
Old Extra Prop Name	string	Txt	
Old Extra Internal Id	uint	0	
Old Extra String	string	Txt	
Unknown Byte	byte	0	
Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None	Des données de translation, rotatio
Num Extra Data List	uint	3	المنتجع بالأخط والمحصصا فسنتج معارية والمحاد
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>	69	et d'échelle appliquées au niveau d
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>	2 1 (INV)	la rasina du mash (BCEadaNada)
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>	🖉 2 (BSX)	la racine du mesn (DSFadenode)
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>	🖉 3 (Prn)	
Controller	Ref <nitimecontroller></nitimecontroller>	None	
Flags	Flags	14	
Translation	Vector2	X 0 0000 V 0 0000 Z 0 0000	
Potation	Matrix22	X -0.00 P 0.00 R -0.00	
Scale	float	1 0000	
Velocity	Vector2	X 0.0000 V 0.0000 Z 0.0000	
Num Properties	uint	0	Le bloc de collisio
Properties	Ref <niproperty></niproperty>		
Unknown 1	uint		(bnkCollisionObject) es
Unknown 2	byte	0	directoment déclaré dans Callisia
Has Bounding Box	bool	no	directement declare dans Collisio
Bounding Box	BoundingBox		Ohiact
Collision Object	Ref <nicollisionobject></nicollisionobject>	C 10 [bhkCollisionObject]	
Num Children		4	
Children	Ket <niavobject></niavobject>	2 11 (Dia + 45)()	
Children	Ret <niavodject></niavodject>	S 11 (BloodFX)	
Children	Ref <niavodject></niavodject>	 To (BioodLighting) A 33 (Seb) 	🔪 🔰 Les blocs Nitrishape correspondar
Children	Pof (NiAVODJect)	22 (SCD)	
Num Effects	net ShiAvObject2		aux formes 3D, textures et effe
Effects	Ref <nidynamiceffect></nidynamiceffect>	(B)	accoción cont rófóromoto dor
LINCOLD	NCINID YIIGHICCHCCC/	- 10	T ACCOLLEC COLLE LELELENCEC MAR

Nous retrouvons donc chaque élément du mesh dans ce nœud. La catégorie dans laquelle se trouve chaque bloc est extrêmement importante pour que le moteur de jeu ne sombre pas dans la folie.

Pour ajouter un Nitrishape, par exemple, il y aura deux méthodes :

- Soit copier la branche (copy banch et pas juste copy), cliquer sur le BSFadeNode et vers un CTRL + V
- Soit modifier la ligne Num Children en mettant 5 au lieu de 4. Cliquer sur la double flèche à droite de la ligne Children pour mettre à jour la taille de tableau, cliquer sur le la ligne Children qui n'a pas de Nitrishape associé, entrer le numéro du Nitrishape à référencer.

Cette méthode est valable pour les BSInvMarker, les BSXFlags et NiStringExtraData. Dans ce cas, c'est le tableau Extra Data List qu'il faudra mettre à jour.

Détail des blocs référencés dans la Extra Data List :

BSInvMarker :

File View Render Spells H	lelp		
Load mon\skyrim\Data`pr	ns\iron\ironmace.nif Save As 🦔 🐢		Reset Block Det
Block List			5 ×
Name	Value		*
Ø BSFadeNode	Txt IronMac	e01 [0]	
1 BSInvMarker	tat INV [1]		
2 BSXFlags	Txt BSX [2]		-
A NiChaile - Friday Dada	••• W	NA	•
Block Details			
Name	Туре	Value	
Name	string	Txt INV [1]	
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None	
Rotation X	ushort	4712	
Rotation Y	ushort	6283	
Rotation Z	ushort	0	
Zoom	float	1.1451	

Ce nœud comprend les informations de rotation et de zoom correspondant à l'affichage du modèle dans l'inventaire.

Si, dans l'inventaire, votre arme est trop loin, il faudra, par exemple, augmenter la valeur Zoom.

Le nom de ce bloc doit toujours être INV (ligne Name)

BSXFlags :

Ce bloc contient les informations de comportement du mesh en jeu.

File View Pender Spells L	leip			
Load mon\skyrim\Datapo	ns\iron\ironmace.nif Save As	∞ ∞ \ +i+ 🔽 🕨 °.000		
Block List				
Name	Value			
Ø BSFadeNode	T≭t IronN	Txt IronMace01 [0] Txt INV [1] Txt BSX [2] Txt WeaponMace [4]		
1 BSInvMarker	Txt INV [
2 BSXFlags	Txt BSX [
3 NiStringExtraData	Txt Weap			
▶ 10 bbkCollisionObject				
•	111	li -		
Block Details				
Name	Туре	Value		
Name	string	Txt BSX [2]		
Next Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	raData> None		
Integer Data	uint	1 94		

Ce nœud comprend les drapeaux permettant au moteur de jeu de savoir comment faire réagir ce mesh.

La valeur doit être 194 pour une arme.

Le nom de ce bloc doit toujours être BSX (ligne Name)



Si on clique sur le petit drapeau situé juste à gauche de la valeur Integer Data, on obtient une fenêtre décodant cet entier et donnant les drapeaux associés.

Pour une arme, on ne touche pas à ça et on met 194.

NiStringExtraData :

NifSkope - ironmace.nif	in the second			
File View Render Spells H	lelp			
Load mon\skyrim\Data\Mesh	ns\iron\ironmace.nif	ave As 👁 👁 👁 👣 📲 🔽 🕨 0.000 🚺		
Block List				
Name		Value		
Ø BSFadeNode		Txt IronMace01 [0]		
1 BSInvMarker		Txt INV [1]		
2 BSXFlags		Txt BSX [2]		
3 NiStringExtraData		Txt WeaponMace [4]		
▶ 10 bhkCollisionObject				
•		, III		
Block Details				
Name	Туре	Value		
Name	string	Txt Prn [3]		
Next Extra Data	Ref <nie< td=""><td>xtraData> None</td></nie<>	xtraData> None		
Bytes Remaining	uint	0		
String Data	string	Txt WeaponMace [4]		

Un NiStringExtraData est un bloc permettant de déclarer un chaîne de caractères (String).

Quand son nom est Prn, la donnée String Data doit correspondre au type d'arme représenté par le mesh.

Exemples : Masse : WeaponMace, Hache : WeaponAxe, Armes à deux mains : WeaponBack, Dagues : WeaponDagger, Epées : WeaponSword, Arc : WeaponBow...

Il suffit de regarder la valeur contenue dans un mesh vanilla du même type et de la reprendre pour ne pas faire d'erreurs. Le nom correspond à celui de l'os du skeleton.nif sur lequel doit être attaché l'arme.

Les données translation/rotation/Scale du BSFadeNode

Il est plus que conseillé de laisser ces valeurs à 0 partout et 1 en échelle (Scale). Si le modèle 3D est fait convenablement, il n'y a pas besoin de toucher ces valeurs. Il vaut mieux passer par Blender ou 3DSmax pour reprendre l'objet 3D plutôt que bricoler ici.

L'objet de collision (Collision Object)

Notre arme ne vaudrait pas grand-chose si elle ne pouvait toucher nos adversaires ou si elle passait à travers le sol dès que posée par le joueur. Le bloc de collision est là pour lui apporter la consistance nécessaire pour éviter ces désagréments. (Vous remarquerez que j'ai basculé mon Nifskope en langue française au milieu du tutoriel...)Nous allons juste regarder ce qui se trouve dedans. Il existe un tutoriel dans la Forge permettant de créer ses propres formes de collision.

BhkCollisionObject :

Liste du bloc				
Nom	Valeur			
Ø 0 BSFadeNode	Txt IronMac	:e01 [0]		
1 BSInvMarker	Txt INV [1]			
2 BSXFlags	Txt BSX [2]			
3 NiStringExtraData	Txt Weapor	Mace [4]		
10 bhkCollisionObject				
9 bhkRigidBody				
# 8 bhkListShape				
4 5 bhkConvexTra	nsformShape			
4 bhkBoxSha	pe			
4 7 bhkConvexTra	nsformShape			
6 bhkBoxSha	pe			
0 BSFadeNode	Txt IronMac	e01 [0]		
11 NiTriShape	Txt BloodF>	([5]		
16 NiTriShape	Txt BloodLi	ghting [8]		
22 NiTriShape	Txt Scb [9]	Txt Scb [9]		
26 NiTriShape	Txt IronMac	e01:0 [10]		
Détails du bloc				
Nom	Туре	Valeur		
Target	Ptr <niavobject></niavobject>	0 (IronMace01)		
Flags	Flags	129		
Body	Ref <niobject></niobject>	9 [bhkRigidBody]		

Le **bhkCollisionObject** est la racine de notre objet de collision, un peu à la manière d'un **BSFadeNode** pour un mesh.

La ligne target correspond à sa cible, l'endroit où il est référencé (ici le **BSFadeNode** 0)

Le Flag doit être à 129 pour une arme.

Body correspond au corps de l'objet de collision (qui contient la forme, la consistance et les réactions de l'objet). Nous y retrouvons un bloc **bhkRigidBody** (9).

bhkRigidBody :

Ce bloc contient des informations très importantes quant à la consistance et aux réactions du mesh vis-à-vis des sollicitations extérieures et de la gravité.

NifSkope - ironmace.nif			100
Fichier Vue Rendu Spells Aide			
Charger pons\iron\ironmace.nif *pons\iron\ir	onmace.nif Enregistrer sous	• ∞ • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
Liste du bloc			
Nom	Valeur		
▲ 10 bbkCollisionObject			
9 bhkRigidBody			
	HI-		
		Fo	rme ou liste de formes de
Détails du bloc		ľ	biet de collision.
Nom	Туре	Valeur	
Shape	Ref <bhkshape></bhkshape>	8 [bhkListShape]	
Layer	OblivionLayer	OL_WEAPON	Laver de collision mettre
Col Filter	byte	0	Layer de componer mettre
Unknown Short	ushort	0	OL_WEAPON
Unknown Int 1	int	606090208	
Unknown Int 2	int	-255	Type de réponse : mettre
Unknown 3 Ints	int		Type de Teponse. mettre
Collision Response?	hkResponseType	RESPONSE_SIMPLE_CONTACT	RESPONSE_SIMPLE_CONTACT
Unknown Byte	byte	0	
Process Contact Callback Delay?	ushort	65535	
Unknown 2 Shorts	ushort		Layer de collision : mettre
Layer Copy	OblivionLayer	OL WEAPON	
Col Filter Copy	byte	0	
Unknown 7 Shorts	ushort		
Iranslation	Vector4	X -0.0000 Y -1.1812 Z 0.0007 W 0.000	
Rotation	QuaternionXYZW	Y -0.00 P 0.00 R 0.00	Valeurs permettant au moteur
Linear Velocity	Vector4	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000 W 0.0000	valeurs permettant au moteur
Angular Velocity	Vector4	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000 W 0.0000	3D de calculer les réactions de
Inertia	InertiaMatrix		l'objet aux sollicitations et à la
Center	Vector4	X 0.0000 Y 0.2847 Z 0.0008 W 0.0000	
Mass	float	25.0000	gravité. Reprendre les valeurs
Linear Damping	float	0.0996	d'un mesh d'armes avant
Angular Damping	float	0.0498	
Unknown TimeFactor or GravityFactor 1	float	1.0000	environ la même taille. Mass
Unknown TimeFactor or GravityFactor 2	float	1.0000	ne correspond pas au poids
Friction	float	0.5000	
RollingFrictionMultiplier?	float	0.0000	affiche en jeu mais au poids
Restitution	float	0.4000	de l'objet pour le moteur 3D.
Max Linear Velocity	float	104.4000	
Max Angular Velocity	float	31.5700	
Penetration Depth	float	0.0802	
Motion System	MotionSystem	MO_SYS_SPHERE_INERTIA	
Deactivator Type	DeactivatorType	DEACTIVATOR_NEVER	Reprendre ces valeurs pour
Solver Deactivation	SolverDeactivation	SOLVER_DEACTIVATION_LOW	une arme
Quality Type	MotionQuality	MO_QUAL_MOVING	
Unknown Int 6	uint	196608	
Unknown Int 7	uint	0	

Forme de collision :

Nous allons détailler l'exemple mais aussi décrire d'autres type de blocs.

- bhkListShape :

Nom		Valeur	
4 10 bhkCollisionObject			
4 9 bhkRigi	idBody		
4 8 bbkl	istShape		
4 5 b	hkConvexTransformSt	ape	
	4 bhkBoxShape		
47b	hkConvexTransformSt	hape	
, ,	6 bhkBoxShape	lape	
•			
Détails du bloc			
Nom		Туре	Valeur
Num Sub Shap	es	uint	2
Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	
Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	5 [bhkConvexTransformShape]
Sub Shapes		Ref bhkShape>	7 [bhkConvexTransformShape]
Material		HavokMaterial	SKY HAV MAT MATERIAL AXE 1HAND
Naterial	-	float	SKI_HAV_WAI_WAILNAL_AAL_IHAND
Num Unknown	Inte	wint	2
Num Onknown	Ints	unit	2
Onknown Ints		um	
Nom		Type	Valeur
Num Sub Sha			2
4 Sub Shapes	Tableau 🕨	🚳 Mise-à-jour	5
Sub Shape	Offset du fichier	Collapse	5 [bbkConvexTransformShape]
Sub Shape	Bloc +	Ref bkShape>	7 [bbkConvexTransformShape]
Material		HavokMaterial	SKY HAV MAT MATERIAL AXE 1HAND
Unknown Floats		float	
Num Unknown I	nts	wint	2
Unknown Ints		uint	
Détails du bloc			
Nom		Туре	Valeur
Num Sub Shape	s	uint	3
▲ Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	
Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	5 [bhkConvexTransformShape]
Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	7 [bhkConvexTransformShape]
Sub Shapes		Ref <bhkshape></bhkshape>	None
Material		HavokMaterial	SKY_HAV_MAT_MATERIAL_AXE_1HAND
Unknown Floats		float	
Num Unknown I	Ints	uint	2
Unknown Ints		uint	

Dans notre exemple, la forme de collision est définie par une liste de deux formes bhkConvexTransformShape bsées sur des cubes (bhlboxshapes)

Pour ajouter une forme, il suffit de modifier Num Sub Shapes (par exemple de 2 à 3. De faire un clic droit sur Sub shapes puis tableau => mise à jour et entrer le numéro de bloc de la form à ajouter.

Les bhkConvexTransformShape de cet exemple servent à traduire les coordonnées des boites (bhkboxShape) de manière à ce que ce soit exploitable par le moteur de jeu (convex shape).

bhkConvexVerticesShape

Ce bloc contient directement l'enveloppe de l'objet traduite en Convex Shape. Un seul bloc même si l'objet contient plusieurs formes. Ceux qui auront utilisé mon tuto pour fabriquer des blocs de collision avec Nifskope et Blender auront un truc ressemblant à ceci (j'ai volontairement décalé l'objet pour faire apparaître le bloc de collision en jaune) :



Les blocs Nitrishape d'une arme (liste Children du BSFadeNode 0) :

Un peu de sang ? BloodFX et BloodLighting :

Ces Nitrishapes contiennent le sang qui sera affiché en jeu. En gros, ils reprennent la forme de la lame ou de l'endroit avec lequel l'arme frappe.

NifSkope - ironmace.nif		
Fichier Vue Rendu Spells Aide		
Charger pons\iron\ironmace.nif pons\iron\ironm	ace.nif Enregistrer sous 💁 👁 👁	• 1 +1+ - • • • • • • • • • • • • • • • • • •
Liste du bloc	8 ×	
Nom	Valeur	
4 0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]	
1 BSInvMarker	Txt INV [1]	
2 BSXFlags	Txt BSX [2]	
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]	
10 bhkCollisionObject		
4 11 NiTriShape	Tet BloodFX [5]	
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]	
13 NiTriShapeData		
14 BSEffectShaderProperty	Txt	
15 NiAlphaProperty	Txt	
NifSkope - ironmace.nif Fichier Vue Rendu Spells Aide		
Charger pons\iron\ironmace.nif pons\iron\ironmace	.nif Enregistrer sous 🐢 👁 🐢 🕴	*i* 👽 🕨 0.000 🕢 🖓 🙌 🔹 Reset Block De
Liste du bloc	e ×	
Nom	Valeur	
Ø BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]	
1 BSInvMarker	Txt INV [1]	
2 BSXFlags	Txt BSX [2]	
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]	
10 bhkCollisionObject		
4 11 NifriShape	Tet BloodLighting [8]	
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]	
13 NifriShapeData		
P 14 BSLightingShaderProperty 16 NiAlabaDagests	Tat	A contraction of the second se
•	• • • •	

Ils contiennent un NiStringExtraData du nom de Keep avec la valeur NiHide afin de ne pas apparaitre continuellement en jeu. C'est pour cela qu'ils sont invisibles sous Nifskope si on ne sélectionne pas Show Hidden dans le menu de rendu.

Nilskope - noninaceani					
Fichier Vue Rendu Spells Aide					
Charger pons\iron\ironmace.nif pons\iron\iron	imace.nif Enregistrer sous 🐢 👁 🗣 🖉	: +I+ 👽 🕨			
Liste du bloc					
Nom	Valeur				
▲ 0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]				
1 BSInvMarker	Txt INV [1]				
2 BSXFlags	Txt BSX [2]				
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]				
10 bhkCollisionObject					
4 11 NiTriShape	Txt BloodFX [5]				
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]				
13 NiTriShapeData					
14 BSEffectShaderProperty	Txt				
15 NiAlphaProperty	Txt				
Détails du bloc					
Nom	Type Valeu	r			
Name	string Txt Ke	ep [6]			
Next Extra Data	Ref <niextradata> None</niextradata>	op (0)			
Bytes Remaining	uint 0				
String Data	string Txt Nil	Hide [7]			

Les blocs NiTriShapeData contiennent les informations de forme de l'objet et l'UVmap (carte de correspondance entre textures et modèle 3D).

Le bloc BSEffectShaderProperty de BloodFX contient les données de shader ainsi qu'un lien vers la texture de sang :

NifSkope - ironmace.nif			
Fichier Vue Rendu Spells Aide			
Charger pons\iron\ironmace.nif pons	\iron\ironmace.nif Enregistrer sous		Res
liste du bloc		5×	
Nom	Valeur		
4 0 BSEadeNode	Tet IronMace01 [[1	
1 RSInuMarker	Tet INV [1]	1	
2 BSYFlags	Twt BSY [2]		
3 NiStringExtraData	Tet WeaponMace		
10 bbkCollisionObject	Weaponnace	[9]	
4 11 NiTriShane	Txt BloodEX [5]		
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]		
13 NiTriShapeData			
14 BSEffectShaderProperty	Txt		
15 NiAlphaProperty	Txt		
16 NiTriShape	Txt BloodLighting	[8]	
22 NiTriShape	Txt Scb [9]		
26 NiTriShape	Txt IronMace01:0	[10]	
< III		•	
Jétails du bloc			
Nom	Type	Valeur	
Skyrim Shader Type	RSLightingShaderPropertyShade	T Default	
Name	string	Txt	
Has Old Extra Data	bool	no	
Old Extra Prop Name	string	Txt	
Old Extra Internal Id	uint	0	Drapeaux TRES
Old Extra String	string	Txt	
Unknown Byte	byte	0	
Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None	
Num Extra Data List	uint	0	
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>		
Controller	Ref <nitimecontroller></nitimecontroller>	None	
Shader Flags 1	SkyrimShaderPropertyFlags1	SLSF1_Decal SLSF1_Dynamic_Decal SLSF1_ZBuffer_Test	
Shader Flags 2	SkyrimShaderPropertyFlags2	SLSF2_Weapon_Blood	
UV Offset	TexCoord	X 0.0000 Y 0.0000	
UV Scale	TexCoord	X 1.0000 Y 1.0000	lexture du sang
Source Texture	SizedString	textures\blood\BloodHitDecals01.dds	
Texture Clamp Mode	uint	65283	L
Falloff Start Angle	float	1.0000	
Falloff Stop Angle	float	1.0000	
Falloff Start Opacity	float	0.0000	
Falloff Stop Opacity	float	0.0000	
Emissive Color	Color4	😝 #ffffffff	
Emissive Multiple	float	1.0000	
Soft Falloff Depth	float	100.0000	
Greyscale Texture	SizedString		

Le bloc NiAlphaProperty contient les informations de transparence du Nitrishape (dont le type utilisé (Flags) et le Treshold).

Liste du bloc		ð×						
Nom	Valeur							
▲ 0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]							
1 BSInvMarker	Txt INV [1]					e		
2 BSXFlags	Txt BSX [2]					S		÷.
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]					See.		
10 bhkCollisionObject								
4 11 NiTriShape	Txt BloodFX [5]							
12 NiStringExtraData	Txt NiHide [7]						2	
13 NiTriShapeData								
14 BSEffectShaderProperty	Txt					-		
15 NiAlphaProperty	Txt							
16 NiTriShape	Txt BloodLighting [8]						
22 NiTriShape	Txt Scb [9]							
26 NiTriShape	Txt IronMace01:0 [10	1						
• 111		P.						
Détails du bloc								
Nom	Туре	Valeur		Argument	Tableau1	Tableau2	Condition	depui
Skyrim Shader Type	BSLightingShaderPropertyShaderT	Default					BSLightingS	
Name	string	Txt						
Has Old Extra Data	bool	no						
Old Extra Prop Name	string	Txt					Has Old Extr	
Old Extra Internal Id	uint	0					Has Old Extr	
Old Extra String	string	Txt					Has Old Extr	
Unknown Byte	byte	0						
Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None						3.0
Num Extra Data List	uint	0						10.0.1
Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>				Num Extra			10.0.1
Controller	Ref <nitimecontroller></nitimecontroller>	None						3.0
Flags	Flags	21059						
Threshold	byte	0	de = 21050					
Unknown Short 1	ushort	0	dec. 21059					
Unknown Int 2	uint	0	hip: 0b0101001001000011					

Les blocs BSShaderLightingProperty contiennent des informations de shaders ainsi qu'un référencement de BSTextureSet contenant les textures à appliquer sur la forme. Ces blocs sont vus plus en détail lors de la présentation des deux meshes affichés en continu dans le jeu.

Un fourreau ? Scb

Le Nitrishape correspondant au fourreau s'appelle toujours Scb. C'est ce nom qui permet au moteur de jeu de savoir qu'il doit le laisser attaché à la ceinture du personnage quand celui-ci a l'arme en main. Le Nitrishape Scb, dans notre cas, restera donc attaché à l'os WeaponMace du squelette du personnage dès que le mesh sera affiché sur le personnage.

Nom Velex	Liste du bloc		8 ×		\sim				
4 0 SSN ange: ™ IonMacc01 [0] 1 BSIM/Maker (H = NV [1] H SSN [2] 3 NiStingStraData ™ MesponMacc [4] > 10 MultiCollisonObject TH SSN [2] > 11 MilfiShape TH SSN [2] > 24 SSL [2] TH SSN [2] > 25 NilfiShape TH SSN [2] > 26 NilfiShape TH SSN [2] > 26 NilfiShape TH SSN [2] Nom Type Nome Type Name String Sing Nader Type String Name String 1 Har Old Etata Dol 1 Har Old Etata Dol <	Nom	Valeur							2000
Bit Sim/Adviser IN IN 11 2 Bis/Napion IN Six [2] 3 Nixing Strang Str	4 0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]							a and
2 SNR Jago m ESX [2] 3 NSR JAGOTAData m WappoMAre [4] > 10 NNCATIONADATADATA m WappoMAre [4] > 10 NNCATIONADATADATA m WappoMAre [4] > 11 NNCAspe m Elocal (1) Signature (1) > 11 NNCAspe m Elocal (1) Signature (1) > 11 NNCAspe m Elocal (1) Signature (1) > 2 SN Sindaur (2) m Elocal (2) Signature (2) > 2 SN Sindaur (2) m Elocal (2) Signature (2) > 2 SN Sindaur (2) m Elocal (2) Signature (2) > 2 SN Sindaur (2) m Elocal (2) Signature (2) Norne Type Valeur Agument Tableau (1) Tableau (1) BSLighting Shader/Poperty Shader m Elocal (2) m Signature (2) m Signagradure (2) M Signature (2	1 BSInvMarker	Txt INV [1]						1	
3 NimingStrandbria ret WappenMare [4] 9 10 DMC000bject ret Block1/[5] 9 14 NinShape ret Block1/[5] 2 S NinShape ret Block1/[5] 3 NinShape ret Slop	2 BSXElags	Txt BSX [2]						1	
▶ 10 byteCilisionCilject TwillionCilijiti (3) ▶ 11 WinShape TwillionCilijiti (3) ▶ 12 WinShape TwillionCilijiti (3) ▶ 23 WinShape TwillionCilijiti (3) Winder TwillionCilijiti (3) Winder TwillionCilijiti (3) Winder TwillionCilijititi (3) Winder TwillionCilijititi (3) Winder TwillionCilijitititititititititititititititititit	3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]							
 It Nirkinsperier It Nirkinsperier	10 bbkCollisionObject						and la		
Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Internal Solution (S) Image: Solution (S) Image: Internal Solution (S)	11 NiTriShane	Txt BloodEX (5)					SA		
Image: Constraint of the second of the se	16 NiTriShape	Tet Blood ighting [8	1			1	SA //		
Image: Constraint of the second of the s	22 NiTriShape	Tet Sch [9]							
▲ 24 StightingShaderRoperty 25 SShaderRoursed: ™ > 26 NiTisNape ™ Tel ionMacc010 [10] ▲ 26 NiTisNape ™ Tel ionMacc010 [10] ▲ 26 NiTisNape Tel ionMacc010 [10] IonMacc010 [10] IonMacc010 [10] ▲ 26 NiTisNape Tel ionMacc010 [10] IonMacc010 [10] IonMacc010 [10] IonMacc010 [10] IonMacc010 [10] ▲ 100 Ion Name Name StightingShaderRopertyShaderT Default Argument Tableau2 Condition depuis jusqu'à Name StightingShaderRopertyShaderT Default Ion BallyntingShaderRopertyShaderT Default StightingShaderRopertyShaderT Default Ropert BallyntingShaderRopertyShaderT Default BallyntingShaderT Default BallyntingShaderT Default BallyntingShaderT Default BallyntingShaderT Default Default Default De	23 NiTriShaneData				11				
25 8553/addr femunosity Tell innMacceD10 [10] > 26 NitriShape Tell innMacceD10 [10] Main Tell innMacceD10 [10] Main And innet inne	4 24 BSLightingShaderProperty	Tat							
▶ 26 NTIRShape Tei konMacc010 [10] Image: marked base Tei konMacc010 [10] Nom Type Valeur Argument Tableau1 Tableau2 Condition depuis jusqu'à Styrint Shader Type BitlightingShaderPropertyShader Default BitlightingShaderPropertyShader Default BitlightingShaderPropertyShader Default BitlightingShaderPropertyShader Default BitlightingShaderPropertyShader Jassa Jassa Name string Marine string Marine String Shader Type String Shader Ty	25 BSShaderTextureSet				-				
Image: Controllation The Controllation Controllation Controllation Image: Controllation Type Valuer Argument Tableau2 Constition depuis junqu'à Strint Strader Type BiolightingShaderPropertyShaderT Default BiolightingShaderPropertyShaderT Default BiolightingShaderPropertyShaderT Default BiolightingShaderPropertyShaderT Zait Old Extra Prop Name blood 30 42.00 30 2.3 Old Extra String tiring Te 2.3 2.3 2.3 Old Extra String tiring Te 2.3 2.3 2.3 Old Extra String tiring Te 2.3	b 26 NiTriShane	Tet IronMace01:0 [10	1		Carl Inco				
Image: Constraint of the second sec		Louisideoxio [k		~					
Image: Control of the second									
Definit Autor Value Value Argument Tableau/ Tableau/ Tableau/ Ballaghting/Shader/Property/Shader/ Jung/A Name Bridg Marce Bridg Bridg <td< td=""><td>() () () () () () () () () ()</td><td></td><td>•</td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></td<>	() () () () () () () () () ()		•				1		
Nom Type Vector Angener Tableau Tableau Tableau Condition depuis vector Syspin Shade BSLightingskader/barghtightightingskader/barghtightightightightightightightightighti	Détails du bloc								
Synning BighingShader/RopertyShader/ Default BigLingShader/RopertyShader/ Default BigLingShader/RopertyShader/ Stiff Name stiff Defa no -	Nom	Туре	Valeur	Argument	Tableau1	Tableau2	Condition	depuis	jusqu'à
Nme string Tris (b) String String </td <td>Skyrim Shader Type</td> <td>BSLightingShaderPropertyShaderT</td> <td>Default</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BSLightingS</td> <td></td> <td></td>	Skyrim Shader Type	BSLightingShaderPropertyShaderT	Default				BSLightingS		
Ha Old Strär Data bor ¹ no 23 Old Esträ Polva tring Ha Old Esträ. 23 Unknorn Pyte tyte 0 23 Unknorn Pyte tring Ha Old Esträ. 23 Unknorn Pyte tring 0 23 Unknorn Pyte tring 0 242.0 Num Estra Data List uint 0 42.0 Estra Data List Hef NilkiraData> None 30 Controller Ref NilkiraData> None 30 Flagg Flagg 14 30 100.10 Controller Ref NilkiraData V0007 00.00 P.00.00 20.00.01 20.00.01 Unknorn Short 1 ukot 1 8 20.00.01 20.00.01 20.00.01 Fastaion Marti 33 V 0007 00.00 P.00.00 20.00.01 20.00.01 20.00.01 Vectory Vector3 X 0.00.03 V 0.00.02 0.00.00 Marti 34 20.00.01 20.00.01 Vectory Vector3 X 0.00.00 V 00.00 P.00.00 Marti 34 <	Name	string	Txt Scb [9]						
föld zära hrong Name string Me Had föld förm. 23 föld zära förng lå ting Me Had föld förm. 23 föld zära förng lå ting Me Had föld förm. 23 föld zära förng lå ting Me Had föld förm. 23 föld zära förng lå ting Me 30 42.00 förm förn Data låt tinf None 30 42.00 Kära förng Data låt tinf None 30 42.00 Kära förng Data låt tinf None 30 42.00 Kära förng Data låt tinf 30 42.00 30 Kära förng Merne Flägs Flägs 30 30 30 Velkong Non Sont 1 udort 8 20.030 20.020.7 5 Fata förng Merni S X.00030 y 15.8445 2.0.451.5 20.20.7 4.20.00 Velkong Merni S X.00030 y 15.8445 2.0.451.5 20.00 4.20.00 Num Properis Mo 0 2.00 4.2	Has Old Extra Data	bool	no						2.3
Old Extra Internal Id unit 0 Has Old Extr 23 Unknown Byte byte 0 23 Dinktown Byte bef vilkErabata> None 30 42.00 Num Extra Data List unit 0 100.10 23 Extra Data List unit 0 100.10 20 Extra Data List Mef Nilkinabata> None 30 42.00 Controller Ref Nilkinabata> None 30 30 30 Controller Ref Nilkinabata> None 30	Old Extra Prop Name	string	Txt				Has Old Extr.		2.3
Old Extra Sring tring Te Hat Old Extra 23 Linknow Ryke byte 0 3 <	Old Extra Internal Id	uint	0				Has Old Extr.		2.3
Indiano Byte byte 0 23 Data Data Bef <niemadata> None 42.0 Num Stra Data List Unit O 100.10 42.0 Stra Data List Mef<niemadata> None 30.4 42.0 Controller Ref<niemacontroller> None 30.4</niemacontroller></niemadata></niemadata>	Old Extra String	string	Txt				Has Old Extr.		2.3
Intra fair bata ¹ Pier Nibra bata ¹ None 3.0 4.2.0 Num Starb Data List uint 0 100.1.0 100.1.0 Extra Data List Ref-Nibra Data ² None 100.1.0 100.1.0 Extra Data List Ref-Nibra Data ² None 100.1.0 100.1.0 Extra Data List Ref-Nibra Data ² None 100.1.0 100.1.0 Extra Data List Ref-Nibra Data ² None 100.1.0 100.1.0 Extra Data List Ref-Nibra Data ² None 3.0 1.0 1.0 Extra Data List Refa Nibra Data ² None 3.0 1	Unknown Byte	byte	0						2.3
Num Kara Data List init 0 100.10 Kara Data List Ref NiTmeControllers Ref NiTmeControllers 100.10 100.10 Contoler Ref NiTmeControllers Nen 30.2 30.2 Flags Flags I ago 30.2 30.2 Unitrovo Short 1 ubort 0 8.000 90.08 A00 20.20.2 30.2 Ratation Wetor3 0.000 90.00 8.000 20.0	Extra Data	Ref <niextradata></niextradata>	None					3.0	4.2.2.0
bits Private Num Data List Dum Data List	Num Extra Data List	uint	0					10.0.1.0	
Instruction Performance 3.0 Flags Flags 14 3.0 Unknown Short 1 ukotr 8 20.2.7 Tanatation Vector3 4.0039 V15446 2.0.451G 20.2.7 Rotation Matrix3.3 V0.009 P.00.0 R.0.00 20.2.7 Rotation Matrix3.4 V0.009 P.00.0 R.0.00 20.2.7 Rotation Matrix3.4 V0.009 P.0.00 R.0.00 20.2.7 Rotation Matrix3.4 V0.009 P.0.00 R.0.00 20.2.0.00 Num Propertise International Matrix3.4 V0.000 P.0.00 R.0.00 20.0.00 Vectory Vector3 X0.000 V.0.000 Z.0.0.00 Matrix3.4 20.2.0.00 Num Propertise International Matrix3.4 Num Propertise 3.0.3 2.0.0.00 Unknoon 2 Enderling For International Matrix3.4 3.0.4 2.0.0.00 4.2.0.0 Unknoon 2 Beneding For International Matrix3.4 3.0.4 4.2.0.0 4.2.0.0 Beneding For Beneding For International Matrix3.4 3.0.4 4.2.0.0 4.	Extra Data List	Ref <niextradata></niextradata>			Num Extra			10.0.1.0	
Flags Flags 14 30 Unknown Short 1 uskort 8 202.07.7 202.07.7 Translation Vecto? X0.0039 Y15 X44 £ 2 0.4515 202.07.7 202.07.7 Fandation Matrixd 3 Y0.00 P 0.000 R - 0.00 X0.000 N - 0.00 X0.000	Controller	Ref <nitimecontroller></nitimecontroller>	None					3.0	
Unitory Short 1 ushort 4 8,0039 Y15,8446 20,451 2020.7 Fandation Vector3 4,0039 Y15,8446 20,451 - </td <td>Flags</td> <td>Flags</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3.0</td> <td></td>	Flags	Flags	14					3.0	
Transition Vecto3 X-0.039 Y15.844 € 2.04515 Stratic no Matrix 3 Y0.00 P.0.00 R- 0.00 Scale float X0000 X-2.00 Vecto3 X0.000 V 0.000 Z 0.0000 X-0.00 X-2.00 Num Poperties uint X-2.00 X-2.00 Oporties Ref NiPoperty Num Propert. X-2.00 Unknown 1 uint - 4.2 2.3 Has Bourding Box Dol 1 on 2.3 2.3 Has Bourding Box Bourding Box Name Properties 3.0 4.22.0 Colliso Object Ref NiSoinStratece S2 NitTishapezha1 3.0 4.22.0 Data Ref NiSoinStratece S2 NitTishapezha1 3.0 4.22.0 Num Materials uint S2 NitTishapezha1 S2.00.7 S2.00.7	Unknown Short 1	ushort	8					20.2.0.7	
Retarion Mariti3 V000 P000 R-0.00 State Internation Internatino	Translation	Vector3	X -0.0039 Y 15.8446 Z 0.4515						
Scale float D0000 Vector3 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 Num Poperties uint 0 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 V 0.000 Z 0.0000 X0.0000 V 0.000 Z 0.0000 V 0.000 Z 0.0000 V 0.0000 V 0.0000 Z 0.0000 V 0.0000V 0.0000 V 0.0000V 0.0000V 0.0000 V 0.000V 0.000V	Rotation	Matrix33	Y 0.00 P 0.00 R -0.00						
Vectory Vectory X 00000 Y 0.0000 Z 0.0000 X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000 X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000 X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000 X 0.000 X 0.000 <t< td=""><td>Scale</td><td>float</td><td>1.0000</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></t<>	Scale	float	1.0000						
Num Roperties uint 0 Properties Ref NiPoperty- Num Proper. Num Proper. 2.3 Unknown 1 uint 4 2.3 2.3 Has Bourding Box byte 0 3.0 4.22.0 Bounding Box Bounding Box 0.0 4.22.0 2.0 Collison Object Bounding Box 1.0 4.22.0 2.0 Collison Object Ref NiCollisionObjectia None 1.0 4.22.0 Collison Object Ref NiCollisionObjectia Sin Instance 3.0 4.22.0 Skin Instance Ref NiCollisionObjectia None 3.0.1 1.0 Skin Instance Ref NiCollisionObjectia Sin Instance 3.0.2 1.0	Velocity	Vector3	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.0000						4.2.2.0
Properties Ref. NiProperty> Num Proper_ 23 Unknown 1 unt 4 23 Unknown 2 byte 0 23 Hais Bounding Box bool no 420 De Bounding Box Bounding Box Has Bounding Box 4220 De Bounding Box BoundingBox Has Bounding Box 4220 Collision Object Ref.NiCollisionObject> None 4220 Data Ref.NiCollisionObject Sin (InfishapeData) 30 4220 Sin Instance Ref.NiCollisionObject> None 30.01 2020.7	Num Properties	uint	0						
Unknown 1 uint 4 23 Unknown 2 byte 0 23 Has Bounding Box bool no 3.0 422.0 Baunding Box Bounding Box 1.0 4.2 3.0 422.0 O Bounding Box Bounding Box Bounding Box 1.0 4.2 4.2 Collison Object Per/NiCollisionObject> None 1.0 4.2 4.2 Collison Object Per/NiCollisionObjecta None 1.0 1.2	Properties	Ref <niproperty></niproperty>			Num Proper				
Unknown 2 byte 0 23 Hats Bounding Box bool no 42.00 42.00 > Bounding Box Bounding Box Hass Bounding Box 42.00 42.00 > Bounding Box Ref Nicolastion Object None 100 42.00 Collision Object Ref Nicolastion Object None 100 100 Data Ref Nicometry Data> 23 [NiTishapeData] 33.01 100.000 Skin Instance Ref Nicolastinatnoc> None 33.01 100.000	Unknown 1	uint			4				2.3
Hase Bounding Box boil no 3.0 4.22.0 De Bounding Box Bounding Box Hase Bounding. 4.20.0 Collision Object Perf.ViCollisionObject None 0 4.20.0 Collision Object Perf.ViCollisionObject None 0 0.00000000000000000000000000000000000	Unknown 2	byte	0						2.3
bestings Box Has Bounding 3.0 4.220 3.0 4.220 10.0.10 10.0.10	Has Bounding Box	bool	no					3.0	4.2.2.0
Collision Object Ref r.NicomitisionObject > None 100.10 Data Ref r.NicometryDatas ~ 23 [NutrishapeData] 3.30.13 Skin Instance Ref r.NicometryDatas ~ None 3.30.13 Num Materials uint 0 20.20.7	Bounding Box	BoundingBox					Has Boundi	3.0	4.2.2.0
Data Ref <ni data="" geometry=""> 23 [NiTri/ShapeData] Skin Instance Ref <ni skininstance=""> None 33.0.13 Num Materials uint 0 202.07</ni></ni>	Collision Object	Ref <nicollisionobject></nicollisionobject>	None					10.0.1.0	
Skin Instance Ref <niskininstance> None 33.0.13 Num Materials unit 0 202.0.7</niskininstance>	Data	Ref <nigeometrydata></nigeometrydata>	23 [NiTriShapeData]						
Num Materials uint 0 20.2.0.7	Skin Instance	Ref <niskininstance></niskininstance>	None					3.3.0.13	
	Num Materials	uint	0					20.2.0.7	

Ce Nitrishape répond exactement aux même critères que le (ou les) Nitrishape(s) suivant(s) : celui (ou ceux) représentant l'arme elle-même.

Et mon arme dans ton ça ?

Ce sont les autres Nitrishapes (souvent appelés nomduBSFadeNode:0, nomduBSFadeNode:0 mais pouvant porter d'autres noms sans soucis.

Dans notre cas, il y a un seul Nitrishape appelé IronMace01 :0.

NifSkope - ironmace.nif		CONTRACTOR OF A DESCRIPTION OF A DESCRIP
Fichier Vue Rendu Spells Aide		
Charger pons\iron\ironmace.nif "pons\iron\ironmace	e.nif Enregistrer sous 🔍 👁 👁 👁 り 📲	Reset Block Details Aide interactive Liste du bloc Details du bloc KFM Inspecter
Liste du bloc	8 ×	
Nom	Valeur	
4 0 BSFadeNode	Txt IronMace01 [0]	
1 BSInvMarker	Txt INV [1]	
2 BSXFlags	Txt BSX [2]	
3 NiStringExtraData	Txt WeaponMace [4]	
10 bhkCollisionObject		
11 NiTriShape	Txt BloodFX [5]	
16 NiTriShape	Txt BloodLighting [8]	
22 NiTriShape	Txt Scb [9]	
4 26 NiTriShape	TM IronMace01:0 [10]	
27 NiTriShapeData		
4 28 BSLightingShaderProperty	Txt	
29 BSShaderTextureSet		
٠ III	•	

Nous allons regarder en détail ce Nitrishape car il est celui dans lequel vous allez mettre vos doigts boudinés après avoir créé ou modifié une arme.

Nitrishape :

Fichier Vue Rendu Spells Aide Charger pons\ron\ronmace.nif pons\ron\ronmace.nif ipons\ron\ronmace.nif ipons\ronmace.nif ipons\ronmace.nipons\ronm	
Charger pons\/ron\/ronmace.nif `pons\/ron\/ronmace.nif `pons\/ron\/ronm	
Nom 26 NJříšhape Valeur Name. Ce champ doit être renseigné. nas parce gu'il v a gualgue chose d'aff	
Nom Valeur ¹ 26 NITriShape The IronMace01:0 [10] ¹ 27 NITriShape The IronMace01:0 [10] ¹ 27 NITriShape The IronMace01:0 [10]	
Nom Valeur ² 26 NTrifshape ² 27 NTrifshape ² 27 NTrifshape ² 27 NTrifshape ² 28 NTrifshape 	
4 26 NiTriShape Tet IronMace01:0 [10]	Ce n'est l
pas parce qu'il y a qualque chose d'aff	
	iché que 🛛
Détails du bloc	
Nom type Valeur C'est bon. Il faut cliquer sur l'icone txt e	t verifier
String Shader Tune Reliabiling Shader Reports Shader To Refault	a chaîna
Name string Dat IronMace01:0 [10]	e chaine
Has Old Extra Data bool no	
Old Extra Prop Name string Txt	
Old Extra Internal Id unit 0	
Old Extra String Tat	
Liknown Ryte Dyte O	
Sinatom Dia	
Num Evra Data List uint 0	
Fridgs Fridgs 14 Unlarge up Short 1 upbet 9	
Unknown Short I Ushort O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	
ransation vectors x 0.0000 r 0.0000 z 0.0000	
Rotation Matrix53 1 -0.00 P 0.00 R -0.00	
Scale 1004 1000 10000 20 0000 20 0000	
Velocity vectors X 0.0000 2 0.0000	
Num Properties unit 0	
Properties Ret	objet de
Unknown 1 uint -	•
onknown z byte of collision est déjà renseigné (dans le
Bounding Box BoundingBox	
Collision Object Ret Ret None	_
Data Ret R	napeData
Skin Instance Ret <niskininstance> None</niskininstance>	
Material Name string	
Material Extra Data Int	
Active Material int 0	
Has Shader bool no	
Shader Name string Txt	
Unknown Integer int 0	
Unknown Byte 255	
Unknown Integer 2 int 0	I.
Dirty Flag bool no BS Properties : liens Ve	ers le
B S Properties Ref <niproperty></niproperty>	
	avontual
BS Properties Ret <niproperty> 28 [BSLightingShaderProperty] BSLightingShaderProperty et un</niproperty>	CVCIILUCI
BS Properties Ref <niproperty> 28 (BSLightingShaderProperty) BS Properties Ref <niproperty> None BSLightingShaderProperty et un</niproperty></niproperty>	eventuer



En cliquant sur l'icone txt de la ligne name, on arrive à cette fenêtre. Il faut qu'il y ait une chaîne de caractères en bas. Si c'est vide, le CK ou le jeu planteront. Si la chaine est une valeur réservée à autre chose, il risque d'y avoir de méchants bugs. Par défaut, les nitrishape sans champ name renseigné sont affichés avec la première chaîne de la liste. Cela aide à les repérer.

BSLightingShaderProperty :

Liste du bloc		8 ×	
Nom	Valeur		
▶ 28 BSLightingShaderProp	erty Txt		
•		*	
Détails du bloc			
Nom	Type	Valeur	Arg
Skyrim Shader Type	BSI inhtingShaderPropertyShaderT	Environment Man	
Name	string	Txt	
Has Old Extra Data	bool	00	
Old Extra Prop Name	string	Txt	Flags Il est très important de vérifier les
Old Extra Internal Id	uint	0	ridgs in est tres important de vermer les
Old Extra String	string	Txt	draneaux. En cas de mauvais flags inlantage ou
Unknown Byte	byte	0	urapeaux. En cas de mauvais nags, plantage ou
Extra Data	Ref <nievtradata></nievtradata>	None	/ bug du CK et/ou du jeu
Num Extra Data List	uint	0	
Extra Data List	Ref <nifytradata></nifytradata>		
Controller	Ref_NiTimeControllers	None	
Shader Flags 1	ShurimShaderPropertyFlags1	SI SE1 Specular SI SE1 F	Environment Manning SI SE1 Recieve
Shader Flags 2	SkyrimShaderPropertyFlags2	SISE2 7Ruffer Write ISI	SE2 EnvMan Light Fade
LIV Offset	TexCoord	X 0 0000 V 0 0000	ST2 CIVITAD CIGHT Fade
LIV Scale	TexCoord	X 1,0000 V 1,0000	
Texture Set	Ref< RSSbaderTextureSet >	29 [BSShaderTextureSet]	
Emissive Color	Color3		
Emissive Multiple	float	1,0000	
Texture Clamp Mode	TexClampMode	WRAP S WRAP T	Texture Set : le lien vers le BSTextureSet
Alpha	float	1,0000	
Linknown Float 2	float	0,0000	contenant le chemin des textures.
Glossiness	float	80,0000	
Specular Color	Color2	******	
Specular Strength	float	1,0000	
Lighting Effect 1	float	1.0000	
Lighting Effect 2	float	2,0000	
Environment Man Scale	float	1,0000	
Skin Tint Color	Color2	1.0000	
Hair Tint Color	Color3	# # # # # # # # # # # # # # # # # # # #	
Max Passas	float	0.0000	
Scale	float	0.0000	
Darallay Inport Layor Thickness	fleat	0.0000	
Parallax Inner Layer Thickness	fleat	0.0000	
Parallax Inpor Lavor Taxture Cool	noat	V.0000 V.0000	
Parallax Enuman Strength	float	0.0000 1 0.0000	
Sparkie Darameters	Voctord	V 0 0000 V 0 0000 7 0 000	00 W 0 0000
Sparkle Parameters	fleet	A 0.0000 T 0.0000 Z 0.000	00 W 0.0000
Left File Reflection Conter	IIUdi Vector2	V 0 0000 V 0 0000 7 0 000	00
Disks For Deflection Center	Vectors	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.000	00
Right Eye Reflection Center	VECTORS	X 0.0000 Y 0.0000 Z 0.000	00

Flags (ligne 1) (double-cliquer sur les valeurs et faire dérouler la liste)

LSF1 Own Emit SLSF1 Remappable Text	LSF1 Own Emit SLSF1 Remappable	Te: JLSF1 Own Emit SLSF1 Remappable Te
SLSF1_Specular	SLSF1_Cast_Shadows	SLSF1_Own_Emit
SLSF1_Skinned	SLSF1_Facegen_Detail_Map	SLSF1_Projected_UV
SLSF1_Temp_Refraction	SLSF1_Parallax	SLSF1 Multiple Textures
SLSF1_Vertex_Alpha	SLSF1_Model_Space_Normals	SLSF1_Remappable_Textures
SLSF1_Greyscale_To_PaletteColor	SLSF1_Non_Projective_Shadows	SLSF1_Decal
SLSF1_Greyscale_To_PaletteAlpha	SLSF1_Landscape	SLSF1_Dynamic_Decal
SLSF1_Use_Falloff	SLSF1_Refraction	SLSF1_Parallax_Occlusion
SLSF1_Environment_Mapping	SLSF1_Fire_Refraction	SLSF1_External_Emittance
SLSF1_Recieve_Shadows	SLSF1_Eye_Environment_Mapping	SLSF1 Soft Effect
#ffffff	SLSF1_Hair_Soft_Lighting	SLSF1_ZBuffer_Test

Flags (ligne 2) (double-cliquer sur les valeurs et faire dérouler la liste)

SLSF2 ZBuffer Write SLSF2 EnvM	a SLSF2 ZBuffer Write SLSF2 EnvMap Light Fade
SLSF2_ZBuffer_Write	SLSF2_Vertex_Lighting
SLSF2_LOD_Landscape	SLSF2_Uniform_Scale
SLSF2_LOD_Objects	SLSF2_Fit_Slope
SLSF2_No_Fade	SLSF2_Billboard
SLSF2_Double_Sided	SLSF2_No_LOD_Land_Blend
SLSF2_Vertex_Colors	SLSF2_EnvMap_Light_Fade
SLSF2_Glow_Map	SLSF2_Wireframe
SLSF2_Assume_Shadowmask	SLSF2_Weapon_Blood
SLSF2_Packed_Tangent	SLSF2_Hide_On_Local_Map
SLSF2_Multi_Index_Snow	SLSF2_Premult_Alpha

BSTextureSet :

Il s'agit du bloc, référencé dans le BSLightingShaderProperty, qui contient les chemins vers les textures. Si vous avez coché le flag concernant l'environment map, il faudra s'assurer que ces textures soient déclarées.

Il est très important que les chemins vers les textures soient relatifs et non absolus.

Le chemin doit être celui en partant de DATA. Par exemple : textures\weapons\iron\ironmace.dds

Si le chemin commence par c:\program files... par exemple, vous avez tout faux et risquez de voir des textures violettes chez ceux qui utiliseront votre arme moddée.

		<u> </u>
Nom	Valeur	8
Ø BSFadeNode	Txt Ironi	Mace01 [0]
1 BSInvMarker	Txt INV	[1]
2 BSXFlags	Txt BSX	[2]
3 NiStringExtraData	Txt Wea	aponMace [4]
10 bhkCollisionObject		
11 NiTriShape	Txt Bloo	odFX [5]
16 NiTriShape	Txt Bloo	odLighting [8]
22 NiTriShape	Txt Scb	[9]
4 26 NiTriShape	Txt Ironi	Mace01:0 [10]
27 NiTriShapeData		
28 BSLightingShaderP	roperty Txt	
29 BSShaderTexture		
(111	•
étails du bloc	III	
ر Idails du bloc	т	Valeur
(iétails du bloc Nom Num Textures	Type int	Valeur 9
 étails du bloc Nom Num Textures ✓ Textures 	III Type int SizedString	Valeur 9
étails du bloc Nom Num Textures ■ Textures Textures	Type int SizedString SizedString	Valeur 9 **
 Îtails du bloc Nom Num Textures ▲ Textures Textures Textures Textures 	Type int SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 * textures\weapons\iron\IronMace.dds * textures\weapons\iron\IronMace.ndds
étails du bloc Vom Num Textures Textures Textures Textures Textures Textures Textures	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 textures\weapons\iron\IronMace.dds textures\weapons\iron\IronMace_ndds
étails du bloc Nom Num Textures ■ Textures Textures Textures Textures Textures Textures Textures	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 textures\weapons\iron\IronMace.dds textures\weapons\iron\IronMace_n.dds
 Vom Num Textures Textures 	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 * textures\weapons\iron\IronMace.dds textures\weapons\iron\IronMace_n.dds
	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 textures\weapons\iron\IronMace.dds textures\weapons\iron\IronMace_n.dds textures\cubemaps\ShinyDull_e.dds textures\cubemaps\ShinyDull_e.dds
	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 * textures\weapons\iron\IronMace.dds * textures\weapons\iron\IronMace_n.dds * textures\cubemaps\ShinyDull_e.dds * textures\cubemaps\ShinyDull_e.dds
	Type int SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString SizedString	Valeur 9 * textures\weapons\iron\IronMace.dds textures\weapons\iron\IronMace_n.dds * textures\cubemaps\ShinyDull_e.dds textures\weapons\iron\IronMace_em.dds

Les types de textures feront l'objet d'un autre tutoriel.

Pour conclure, avec tout ça, vous êtes maintenant capable de comprendre ce que contiennent les meshes d'armes et de certains objets divers· En suivant les quelques recommandations de ce tutoriel, vous pourrez bricoler vos meshes pour qu'ils fonctionnent en jeu·

Le meilleur test consiste à ouvrir le CK et, sans charger d'esm ou d'esp, à créer un nouvel objet et charger le modèle· Si ça plante, c'est qu'il y a une erreur·

Bon modding.

Gérauld