

# Всесильный NIF Импортер

---

Это руководство освещает основы использования NetImmerse .nif импортера и рассказывает о том, как решить некоторые проблемы, которые могут возникнуть при работе с ним.

Я предполагаю, что вы обладаете навыками работы в 3D Studio Max; редактировании мешей (meshes), использовании редактора материалов и пр. Вдобавок к этому: вы должны обладать опытом работы в TES: Construction Set (TES: CS), создании модов и работе с файлами и текстурами, используемыми в Морровинде. Если у вас нет необходимых знаний, то в сети можно найти множество руководств по TES: CS и еще больше по 3D Studio Max.

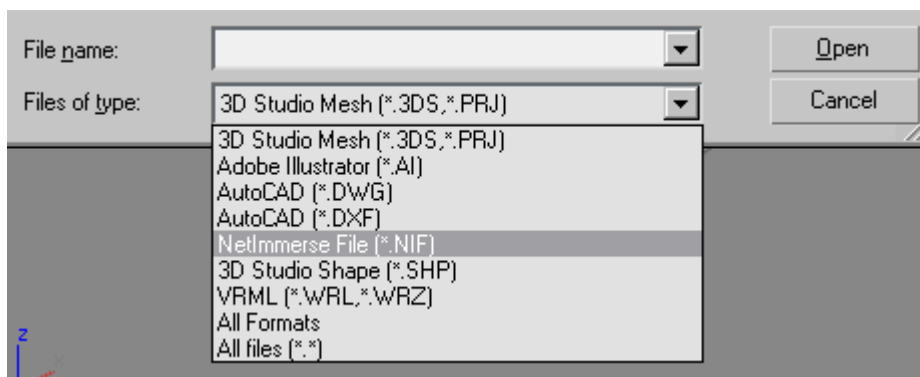
В процессе написания руководства я использовал Max 5.1 и TES:CS 1.5, но все изложенное подходит для любых версий.

---

## Основа

.nif импортер - это утилита созданная фанатами. Однако этот удивительный подарок не лишен недостатков. Создатель не продолжил свою работу, поэтому программа застыла на альфа версии. Это послужило причиной ее нестабильной работы.

Чтобы установить импортер вам нужно просто поместить единственный файл **NifImport.dli** в каталог, где размещаются плагины 3D Studio Max (Max\plugins\). После этого, в меню File -> Import появится опция "NetImmerse (\*.NIF)". Теперь расскажем о том, как происходит вставка объекта.



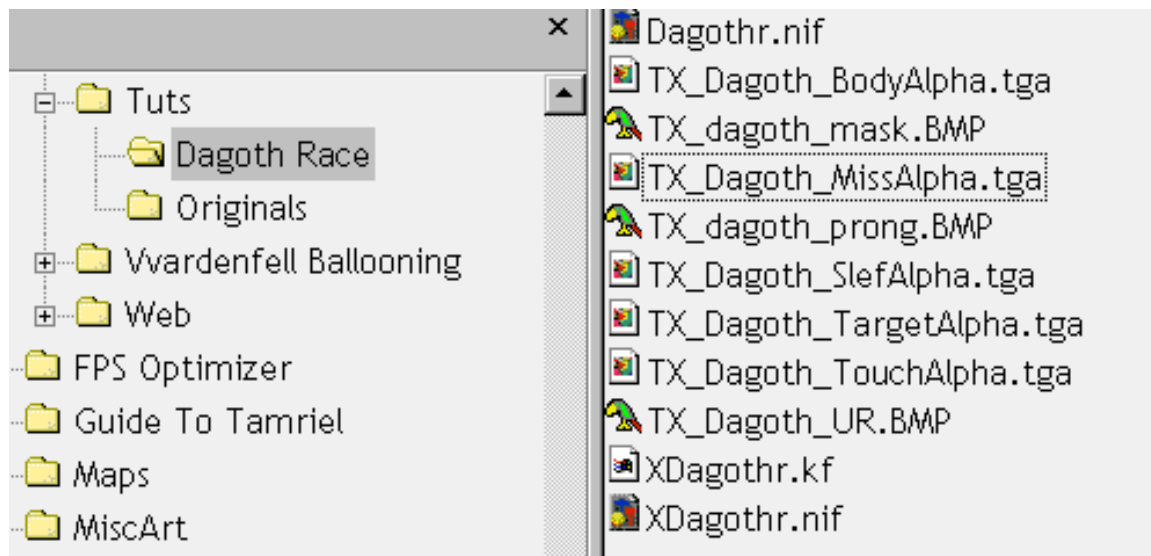
Вы не можете импортировать все меши. Некоторые приведут к немедленному зависанию 3D Studio Max. Самые большие проблемы возникают при импорте файлов с анимацией (как простых, так и комплексных). Однако файл с системой частиц импортируется успешно.

Теперь несколько хитростей, которые помогут вам избежать многих проблем. Скопируйте nif-файл с CD-диска на винчестер и уберите у него атрибут read-only (только чтение). Многие файлы вызывают крах системы именно из-за этого. Если вы видите два файла с похожими именами, например door.nif и X\_door.nif - попробуйте оба.

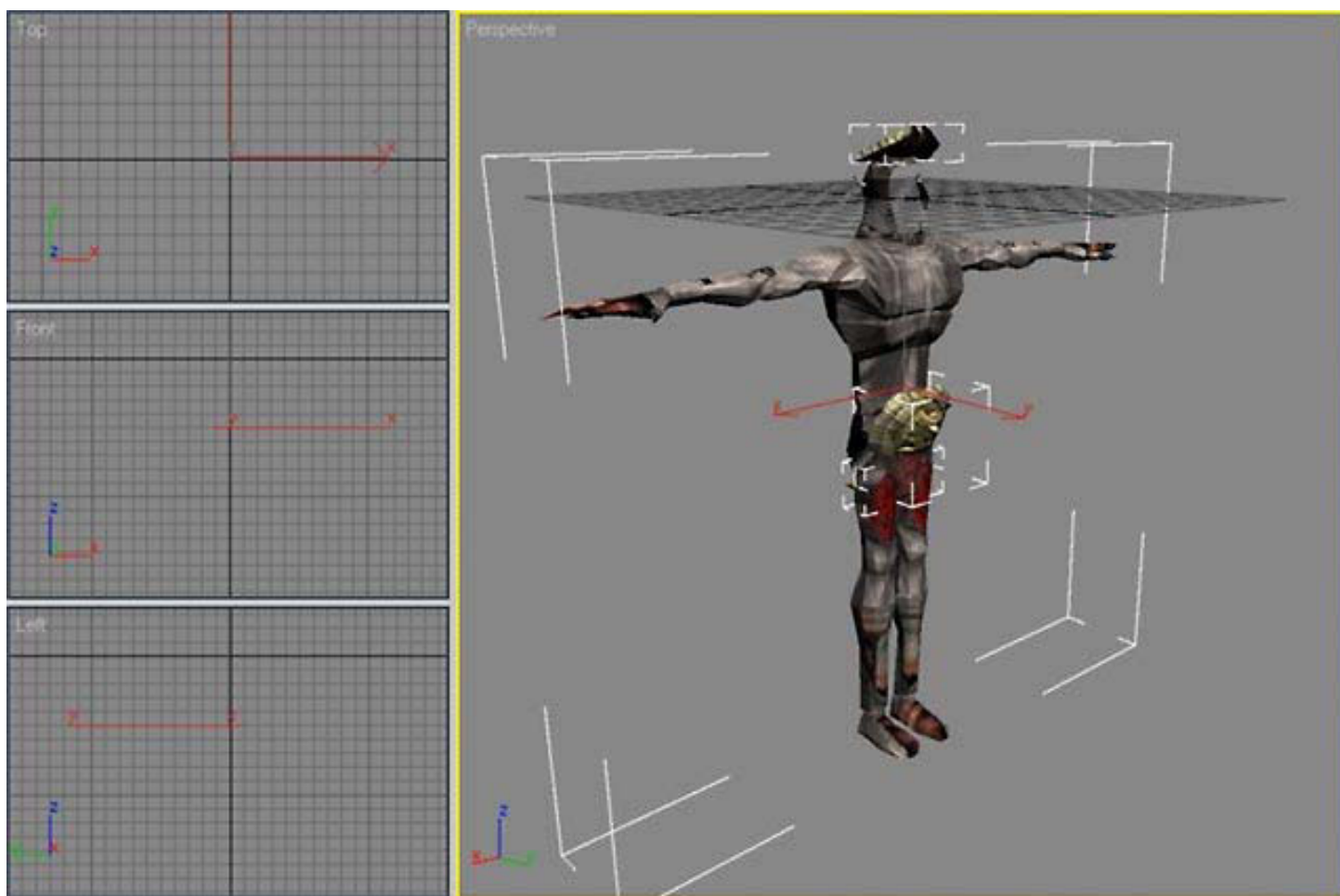
## Импорт файлов

Мы собираемся использовать нашего старого друга Дагот Ура, чтобы сделать из него играбельную расу.

Найдите .nif файл который вам нужен и скопируйте его и все необходимые текстуры в рабочую папку. Если nif-файл и текстуры находятся в одной и той же папке, то Max сразу же найдет их.



Запустите Max и импортируйте ваш nif файл.

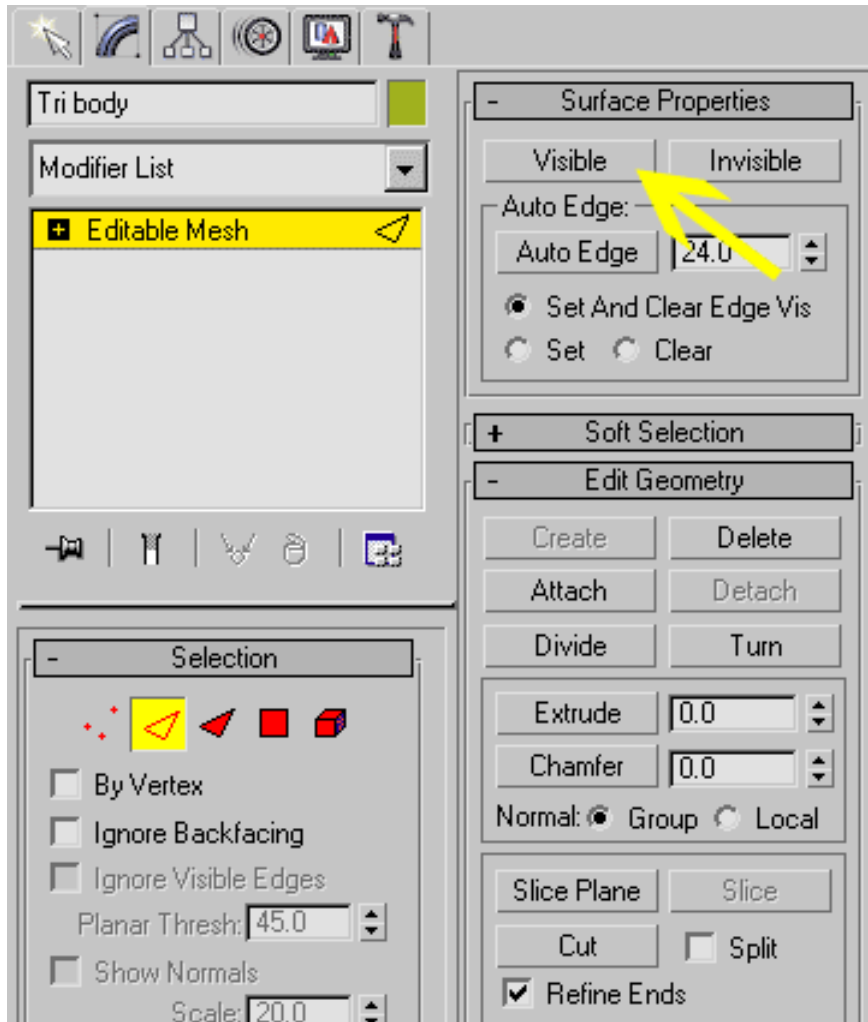


Итак Дагот Ур в Max'e, более или менее.

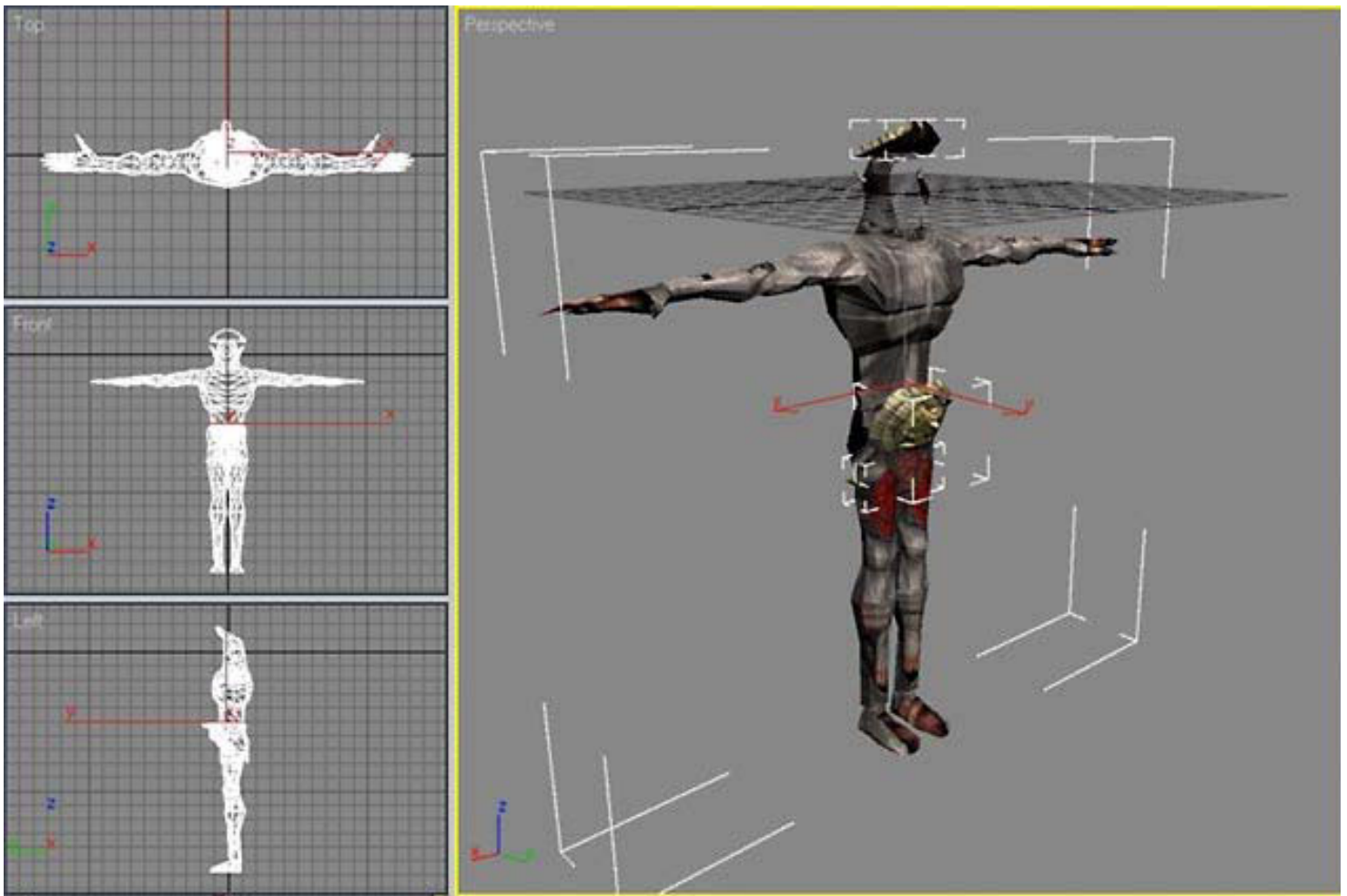
## Обзор и Позиционирование

Сразу после импорта возникнет множество проблем, которые надо срочно исправить. Позиционирование и обзор - самые очевидные

Как вы заметили меш можно видеть только в окне перспективы (perspective viewport), но не в других трех проекциях. Нам нужно сделать его грани видимыми. Выделите меш, чтобы стали видны его границы, затем удерживая левую кнопку мышкой очертите его окно, чтобы выбрать все грани, затем кликните на кнопке "Visible" в меню "Surface Properties".

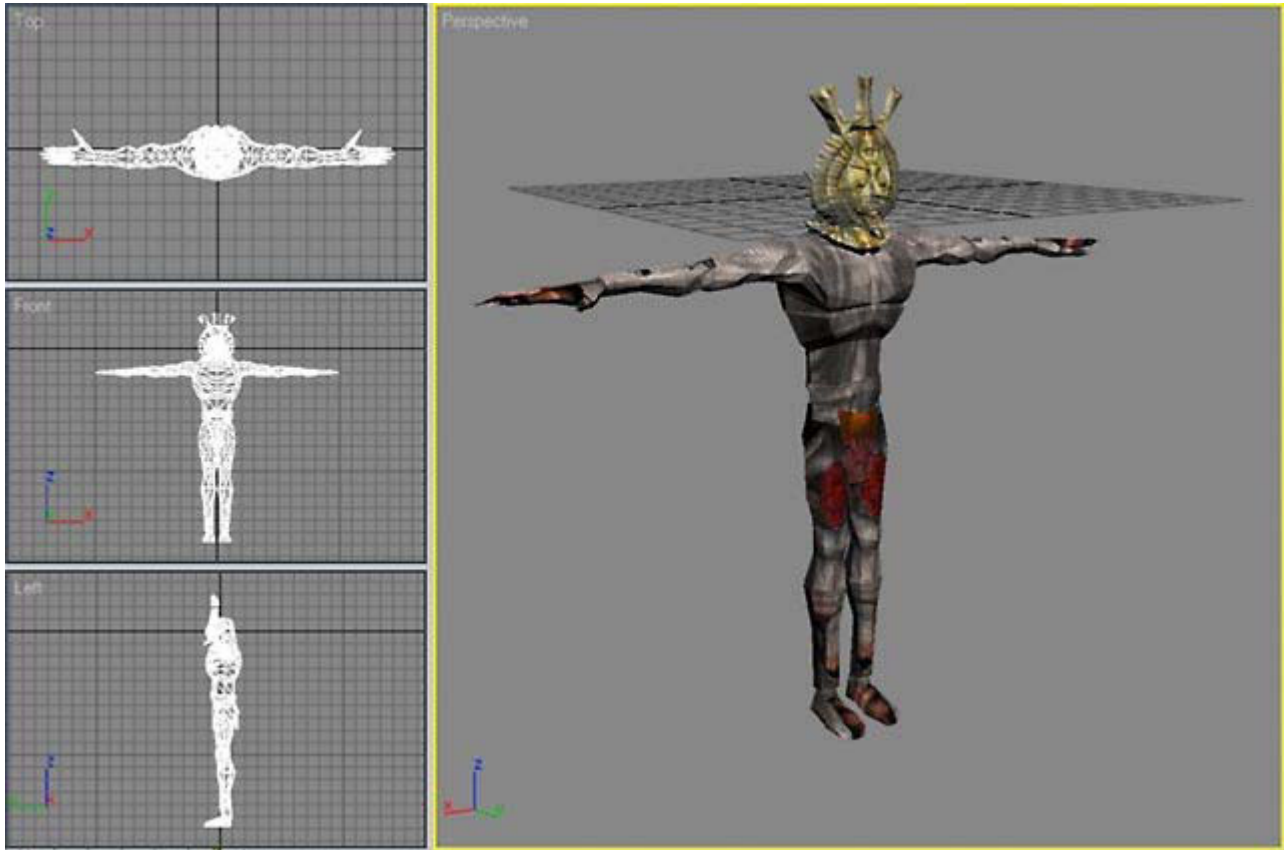


Если ваш меш разбился на несколько частей, повторите эту операцию для каждой из них. Убедитесь, что вы убрали выделение с граней, когда операция закончена, т.к. в противном случае вы можете встретить проблемы с нанесением текстур.

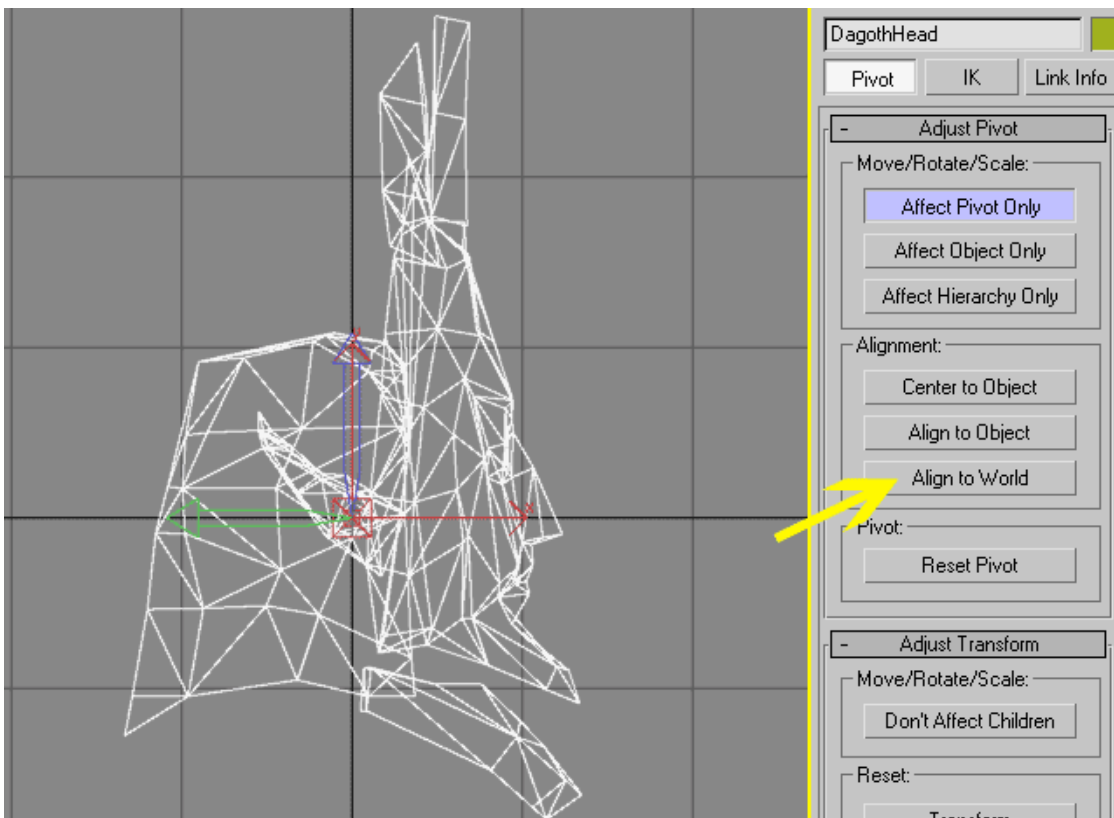


Теперь вы можете видеть мистера Ура во всех четырех проекциях.

Также можно заметить несколько ошибок в позиционировании. Самая очевидная - это лицо. Никто никогда не обвинял старину Дагота в том, что он думает не головой, а пахом, поэтому мы должны установить его часть в надлежащее место. Для этого просто выберите меш и переместите его. Если вы не уверены, где именно должна находиться часть объекта, то можете использовать Preview Windows в TES: CS для того, чтобы контролировать себя.



Поскольку мне нужна только голова, я не буду помещать ее так, как это сделано в исходном файле. Голове требуется точка привязки 0,0,0, которая будет служить хорошей стартовой точкой для любого меша. Вероятно, вам придется долго экспериментировать с экспортом nif-файлов и проверкой их непосредственно в игре. Удостоверьтесь, что вы выбрали точки привязки и выровняли их по миру (Align to World).



---

## Текстуры и Сглаживание

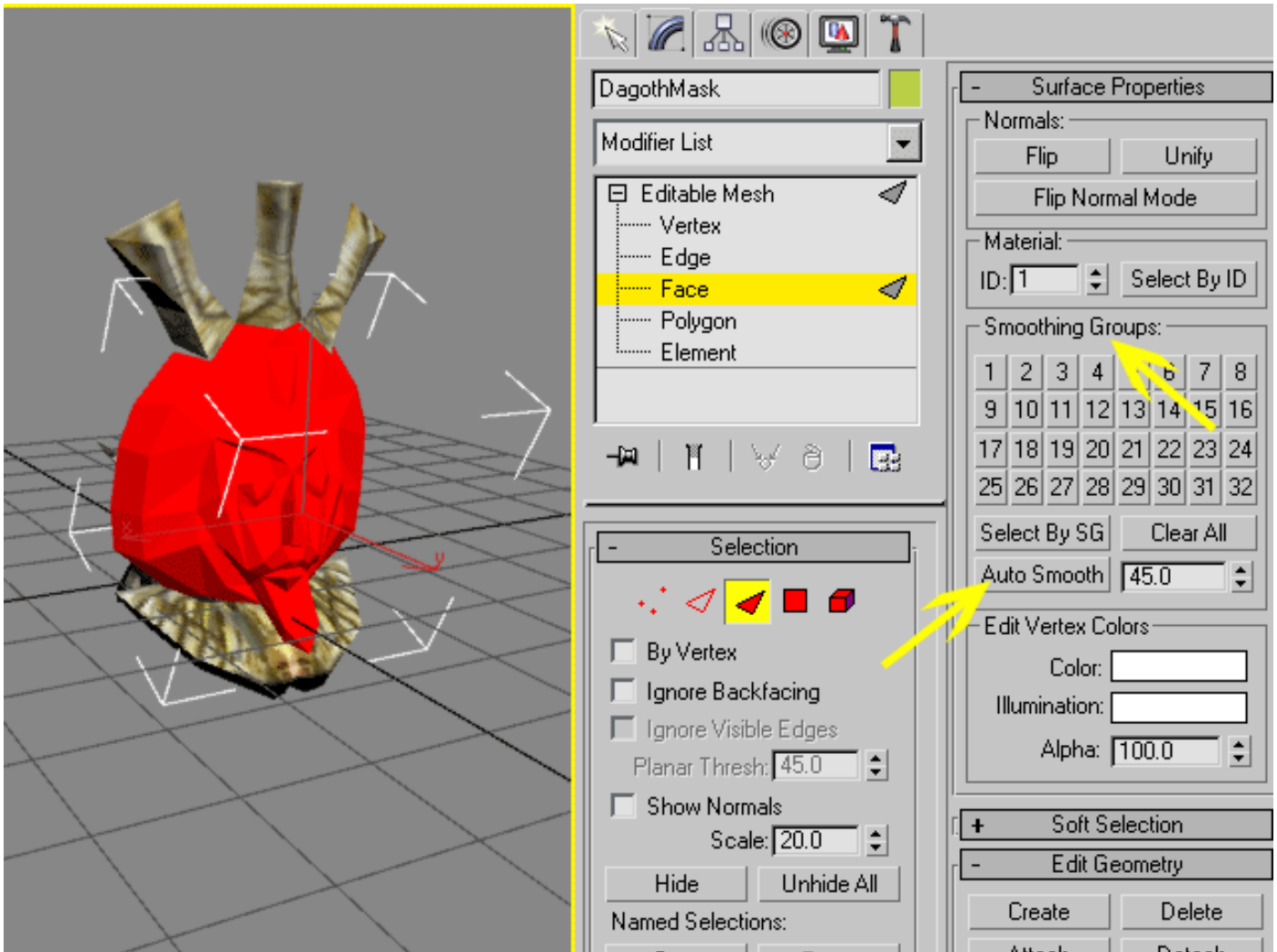
Теперь сделаем экспорт pif-файл чтобы посмотреть результат непосредственно в игре, чтобы лучше понять какие проблемы возникли при импорте-экспорте.



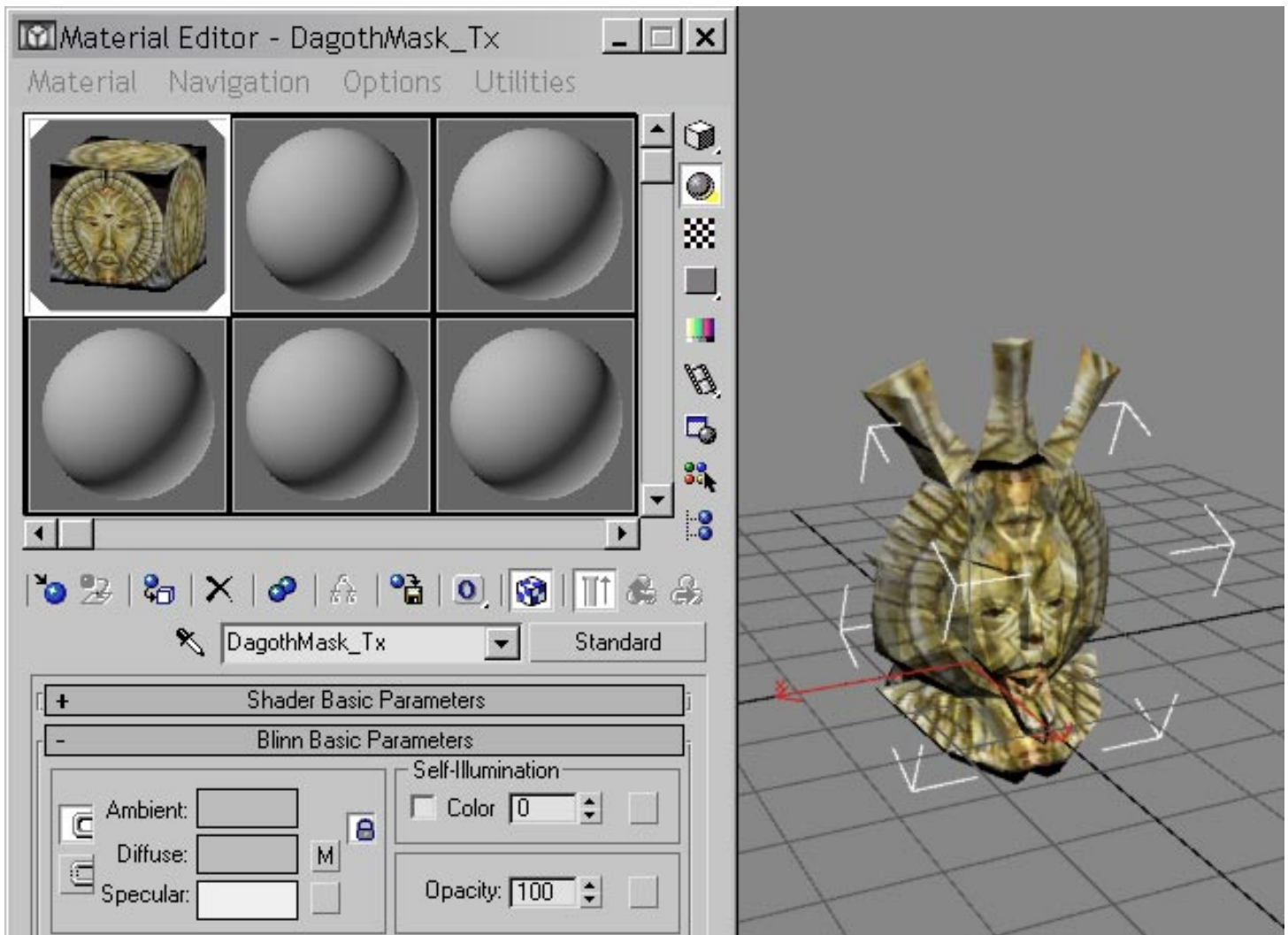
Я добавил новую голову для расы Темных Эльфом и сделал скриншот, для того, чтобы посмотреть, что получилось. Теперь можно заметить, что текстуры размещены неправильно и имеют фиолетовый оттенок, когда находятся в тени. Кроме того наш меш выглядит угловато и отчетливо проступают грани полигонов.

Сглаживание (Smoothing) смешивает текстуры на гранях полигона, заставляя объект казаться более гладким. Особенно в этом нуждаются различные "органические" формы (люди, животные и пр.).

Любое сглаживание, которое было наложено на объект, будет потеряно при импорте. Для того, чтобы вернуть его, выберите опцию face (грань) в окне редактирования вашего меша. В меню "Surface Properties" вы можете выбрать опцию "Auto Smooth" (Автоматическое сглаживание) или выбрать грани, чтобы добавить их к группам сглаживания. Повторите эту операцию для всех мешей и убедитесь, что вы сняли выделение с пункта face, перед выполнением следующего шага.

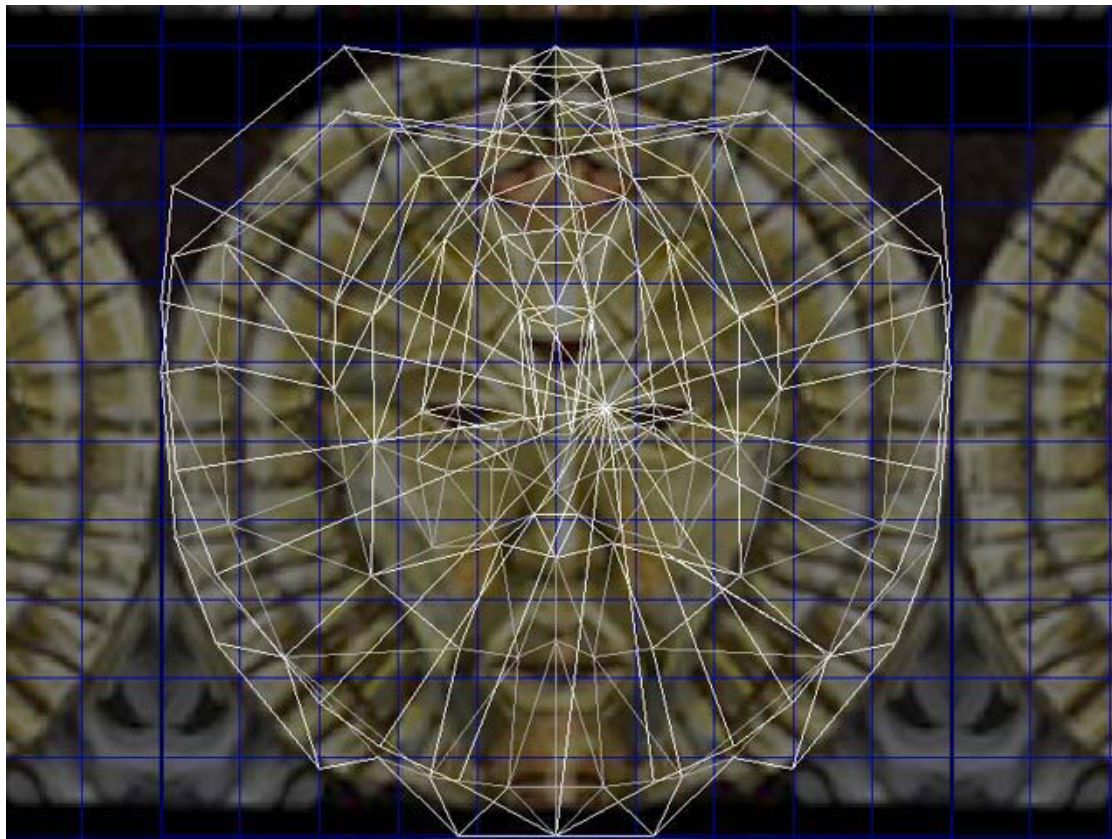


Импортер любит добавлять фиолетовый оттенок, который мы видели в игре, внося беспорядок в отображение UVW. Чтобы избавиться от этого оттенка, просто добавьте новый материал используя оригинальную текстуру как карту и примените этот материал к мешу. Убедитесь, что ambient, diffuse, и specular имеют нейтральные цвета. Теперь фиолетовый оттенок исчезнет из игры.

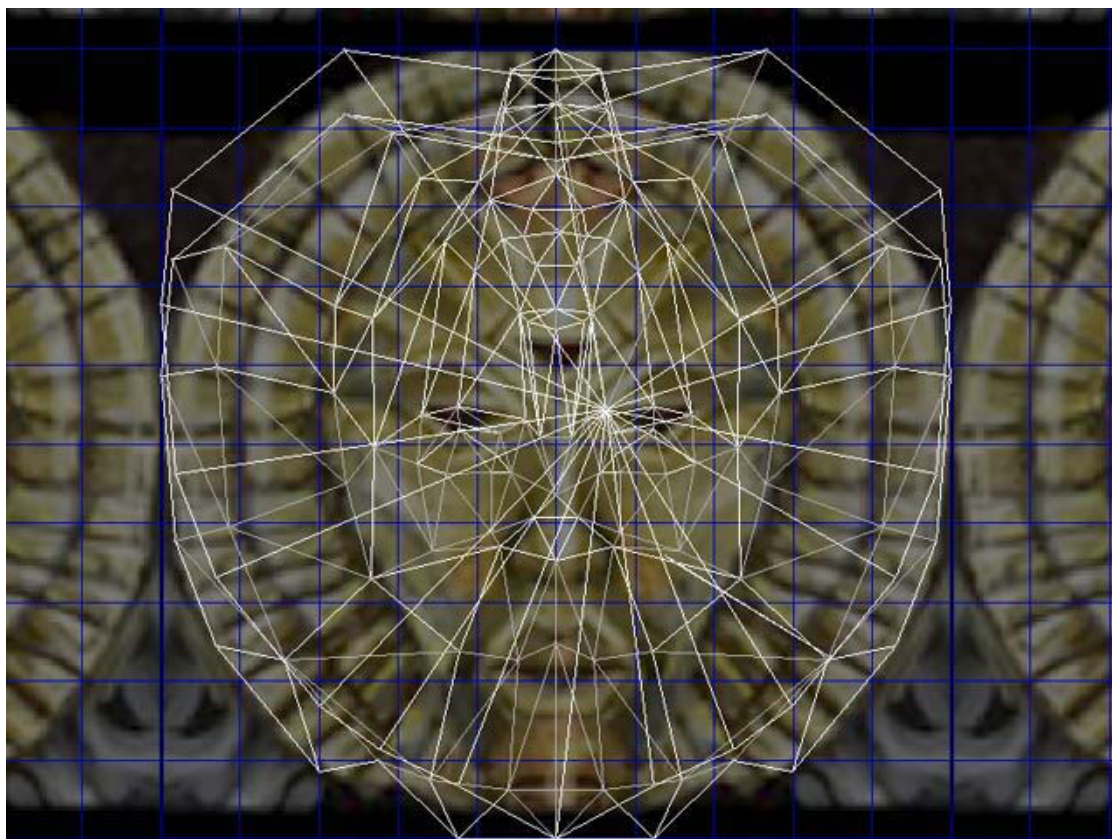


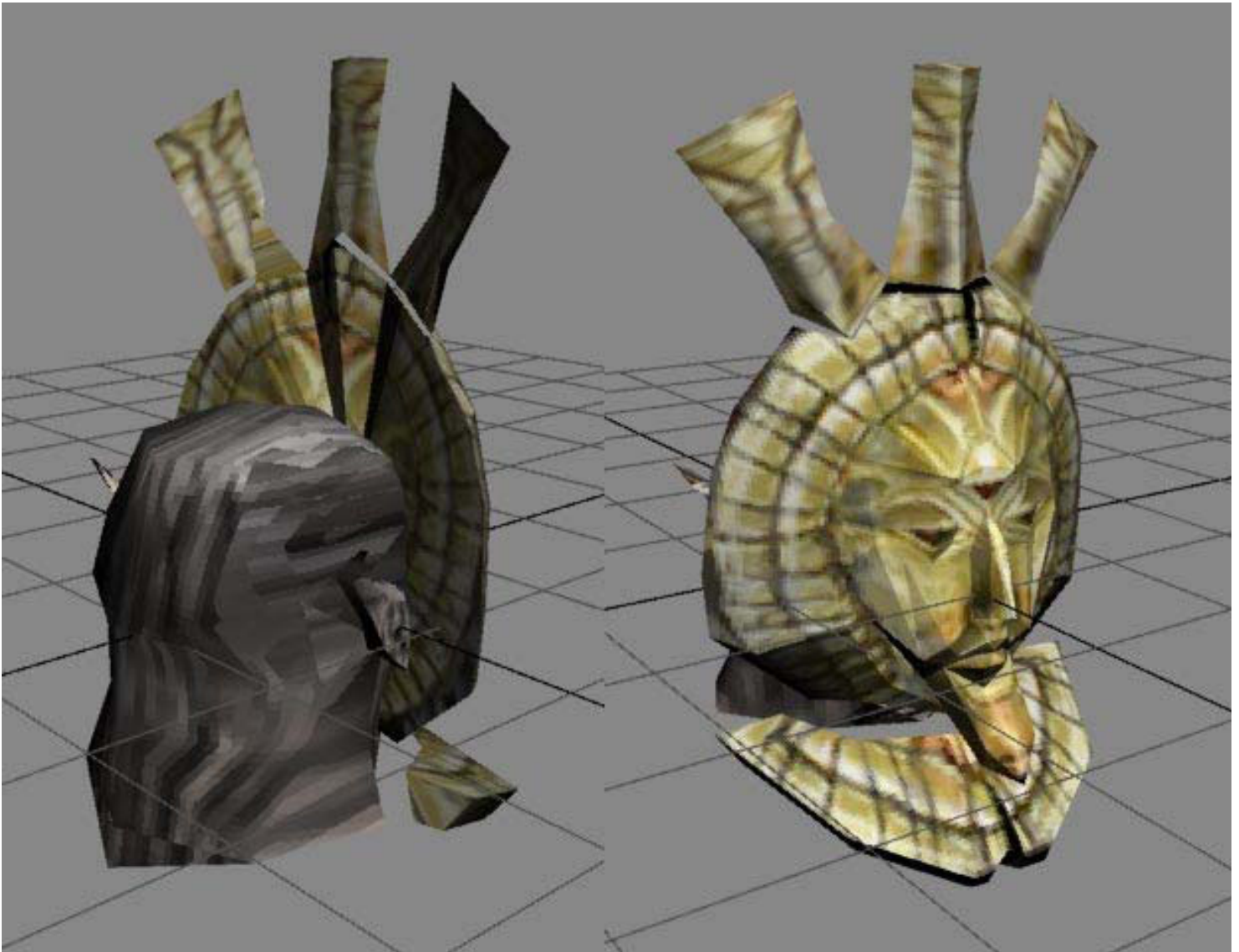


Карта текстуры была испорчена импортером, но не потеряна. Добавьте модификатор UVW Unwrap и перейдите в окно редактирования UVW.



Я выяснил, что зеркальное отражение карты по горизонтали и поворот на 180 градусов придаст ей правильную ориентацию. Возможно после этого будет необходимо небольшой ручное позиционирование. Попробуйте, используя для этого ухо или глаз, как ориентиры правильного совпадения линий.





И наконец. Большинство проблем возникающих при импорте - очень похожи, и процесс их решения быстро превратится в рутину. Но никогда не забывайте о необходимости проверять свою работу непосредственно в игре.



Теперь мы готовы распространять пепел и мор по всему Сейда Нину.

Верстка и перевод: Skeiz "Летописи Тамриэля" (<http://www.travel.ag.ru/tes/>)