Oblivion Textúrázás by Ignus

Azért írtam ezt az útmutatót, hogy segítsen azoknak, akiknek kedvük támadt a textúrázáshoz az Oblivion kapcsán, de még azelőtt nem foglalkoztak ilyennel (mint pl. én), és nem igazán tudják mit, hogyan csináljanak. Nem konkrétan a textúrázás módjáról, fogok beszélni, mert az amúgy is sokban a programtól függ, amit használsz. Itt most arról van szó, hogy hogyan juthatunk el egyáltalán odáig, hogy textúrázzunk, hogy mentsük el a textúrákat stb. A fő forrás a <u>http://cs.elderscrolls.com/</u>, sok hasznos tippet tartalmaz. Ezt az útmutatót két tutorial (és sok tipp) segítségével hoztam össze, és ez a módszer nekem bevált. Hazudnék, ha azt mondanám, csak ez volt a segítségem, ezért kiemelem **Ejay2005** nevét, mert a bsa-k kicsomagolása tőle származik. Köszönöm! És köszönet azoknak, akik a Constuction Set oldalán csomó mindent leírtak ezzel kapcsolatban! Előre is elnézést kérek, hogyha egy kicsit "szájbarágósan" fogalmaztam, és sok-sok-sok a szóismétlés, de próbáltam a lehető legérthetőbb lenni.

Mielőtt bármibe is belekezdenék, szükség lesz ezekre a programokra. (csak azokat sorolom, amiket magam is használok):

 TES4BSA:
 http://www34.brinkster.com/ghostwheel/

 Abobe
 Photoshop:
 http://www.adobe.com/

 Nvidia's
 DDS
 Plugin:
 http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/DDSPlugin

 Texture Replacer:
 http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/NIF_Retexturing

1.

Először is szükségünk van a **TES4BSA**-ra. Ezzel tudjuk kicsomagolni a bsa fájlokat, amikben vannak a nekünk kellő cuccosok. Ajánlatos létrehozni most egy új mappát valahová, és az *OblivionData* mappában lévő *Oblivion - Meshes.bsa* és *Oblivion - Textures - Compressed.bsa*-t átmásolni ide. Amint ez megvan, másoljuk ugyanide a *TES4BSA.exe-t*. Most indítsuk el a parancssort (*Start Menü/Programok/Kellékek*). Nincs más dolgunk, mint megnyitni ezt az újonnan létrehozott mappát, amiben van a két bsa-nk, és kicsomagolni őket.

Lépés:

Példa:	(mondjuk	а	ez	а	mappa	а	D:BSA)
C:>d:							
D:>cd				BSA			
D:BSA>te	es4bsa unpack "(Oblivior	ı - Meshe	es.bsa"			

Ha kicsomagolta (ez eltart egy kis ideig), az Oblivion - Textures - Compressed.bsa-t ugyanígy. Érdemes ebbe a külön mappában tárolni a kicsomagolt cuccokat, és nem az Oblivion/Data mappában kicsomagolni a bsa-kat, mert sokkal áttekinthetőbb, ha csak a saját, és letöltött dolgokat tárolod a játék könyvtárában.

2. Lépés:

Most nyissuk meg az *OblivionData* mappát és hozzunk létre két új mappát, az egyiket *meshes* a másikat *textures* névvel (fontos hogy ezek legyenek a nevek). Ezután nyissuk meg azt a mappát, ahol vannak a kicsomagolt cuccosok, és keressük meg azt a tárgyat, amit textúrázni szeretnénk.

Mondjuk az Akaviri katanát: *meshesweaponsakaviri weapon* és másoljuk az itt lévő *longsword.nifet* a *OblivionDatameshes* mappába. A textúrákat ugyanígy: *texturesweapons* itt az *akavirilongsword.dds*, és *akavirilongsword_n.dds* -t másoljuk az *OblivionData extures* mappába.

3. Lépés:

Most jön a textúrázás. Ez attól függ, milyen programot használsz. Pl: **Corel Paintshop Pro** vagy **Abobe Photoshop**. De ez még nem elég, mert ahhoz, hogy a .*dds* kiterjesztést meg tudjuk nyitni valamelyik progival, szükségünk van a **DDS Plugin**-ra. A CS oldalán olvastam, hogy, ha valami nagyon egyszerű progit használsz, akkor a **DDS Converter 2-**t érdemes használni, de ehhez nem tudok mit hozzáfűzni, mert én személy szerint a Photoshop-ot használom, és mást nem próbáltam. Na, ha minden készen áll, nyissuk meg az *OblivionData extures* mappában az *akavirilongsword.dds*-t az adott programmal, amit te használsz. Itt teljesen rajtad áll, hogyan szerkeszted meg a textúrát. Ha úgy gondolod készen vagy, jön a mentés. **DDS Plugin** használata esetén, megjelenő ablakban a következőket kell tenni: A mentési formátumnál *(Save Format)* legördíthető ablakban vállasszuk ki a 8:8:8:8 ARGB (32 bit) opciót. A MIP map generation-nál a *Generate MIP maps* mindig legyen bepöttyözve, majd ellenőrizzük a *Normal Map Settings*-ben, hogy a *Convert to Tangent Space Normal Map* NE legyen kipipálva. Ha mindez megvan save.

Normal Map: A kardunknál ez az akavirilongsword n.dds. Ez a textúra felel a .nif külső tulajdonságaiért, azaz ez jeleníti meg a göröngyöket, kiemelkedéseket, mélvedéseket stb. Ezt is szerkesztgethetjük, de ezzel óvatosan bánjunk (ehhez inkább, csak akor nyúlj, ha már magasabb szinten űzöd a textúrázást). Hogyan mentsük el a *n.dds*-t: a mentési formátumnál a DXT5 ARGB (Interpolated Alpha) opciót válasszuk, a Normal Map Settings-be pedig, most pipáljuk ki a Convert to Tangent Space Normal Map-ot(!), mást nem kell állítani, úgyhogy save. Minden .nif-hez tartozik egy ilyen textúra, de (majd a 4. lépésben) ezzel nincs semmi dolgunk a szerkesztésen kívül, csak arra kell ügyelni, hogy a (textúra).dds és a (textúra) n.dds -nek a neve mindig ugyanaz legyen. Pl.: ultrakillsword.dds ultrakillsword n.dds. és Gloss Map: Néhány .nif-nek vannak ilyen textúrái is, ezek a (textúra) g.dds-ek. Ezzekkel még nem foglalkoztam, bonyolódok nagyon ezért ebbe most nem bele.

4. Lépés:

A .*nif*-hez hozzá kell "rendelni" a textúrát. (Vagy valami ilyesmi, lehet, hogy rosszul fogalmaztam) Ehhez szükségünk van a **Texture Replacer-re (TR)**. A *TR.exe* –t másoljuk az *OblivionDatameshes* mappába. Bizony ez is parancssort igényel, szóval indítsuk is el, és írjuk a következőket:

Példa:(D:GamesOblivionDatameshes)C:>d:D:>cdD:>cdGamesOblivionDatameshesD:GamesOblivionDatameshes>TR longswod.nif -#1 "texturesakavirilongsword.dds"

A -#1 lecseréli az 1-es számú textúrát. Ha beírjuk a *TR longsword.nif* parancsot, láthatjuk, hogy most épp melyik textúra van hozzárendelve. Az _*n.dds* mindig a .*dds*-hez igazodik, tehát ha a .*dds-t* hozzárendeljük valamilyen .*nif*-hez, akkor az _*n.dds* automatikusan "hozzárendelődik" (ha ugyanazon néven vannak) a .*nif*-hez. Ezért nem kell azzal semmit sem csinálni, csak a nevükre figyelni, hogy ugyanaz legyen.

5. Lépés:

Most derül ki, vajon jól dolgoztunk-e. Nyissuk meg a *Construction Set*-et. Keressük meg azt a tárgyat, amihez a textúrát szerkesztettük, jelen esetben a *WeapAkaviriLongSword* (lényegtelen, melyik Akaviri egykezes katanát választjuk, legyen az akár az Arénás változat, nekünk csak az a fontos hogy egykezes akaviri katana legyen). Jobb klikk és *EDIT*. Most változtassuk meg a tárgy *ID*-jét (a nevét is meg lehet változtatni, de az *ID*-jét mindenképpen). Ha megvan, nyomjunk *OK*-t, ekkor kiírja, hogy készítsen-e új *ID*-t, klikk *yes*, és a listán ott lesz a mi kardunk *ID*-je. Most arra is

egy jobb klikk, EDIT, és cseréljük le a .nif fájlt a mi .nif fájlunkra, ami a meshes mappánkban van. Most módosíthatjuk is a kard tulajdonságait a nekünk megfelelőre, de a mi szempontunkból ez most lényegtelen. Ha ezzel megvagyunk OK. Ezután, a cell view-nél válasszunk ki valamilyen cellát (lehetőleg exterior, mert ott világosabb van, pl. egy városi utca), és húzzuk be az új pengénket a *Render Window*-ba, hogy lássuk is. Ha a textúra rajta van, és nemcsak a kard rózsaszín alakját látjuk, akkor sikeresen jártunk el. Elvileg ilyenkor már jó, és készen vagyunk, de azért menjünk biztosra, úgyhogy tegyük le egy olyan helyre a kardunkat, ami a legutóbbi mentésünkhöz közel van, készítsünk egy kis próba plugint, majd nézzük meg, hogy néz ki a játékban.

Egyéb megjegyzések:

Ha mindent megcsináltál, és a végén, mikor a tárgyat behúzod a *Render Window*-ba, és mégis csak a rózsaszín *mesh*-et látod, vagy rajta van a *textúra*, de nem úgy néz ki amit te készítettél, nagyon valószínű, hogy a 4. lépés miatt van valami gubanc. Ilyenkor ismételd meg a lépést, és figyelj a pontosságra! Akár egy idézőjel lehagyása is probléma lehet. A **TR** mellőzi a hibaüzeneteket, szóval, ha látszólag minden rendben van, még nem jelenti azt, hogy tényleg úgy van.

A 3. és 4. lépés felcserélhető. Mindegy milyen sorrendben csinálod, ám, ha lecseréled a .*dd*s-t egy másik textúrára, vagy másik mappába helyezed át, amit már hozzárendeltél a .*nif*-hez, vagy átnevezed őket, a 4. lépést meg kell ismételni.

A 2. lépésnél, ha már töltöttél le modot(kat), és létezik olyan mappa hogy *textures* és/vagy *meshes*, nyilván nem kell újat létrehozni, viszont azokon belül nyugodtan létrehozhatsz bármilyen nevű mappát, hogy pl. elkülönítsd a saját dolgaidat, de a 4. lépésben ne felejtsd el hogy akkor a *TR.exe*-t oda kell másolni, és azt a mappát kell megnyitni!

Az 5. lépésben azért írtam, hogy már egy létező tárgyat módosítsunk, és így hozzunk létre egy újat, mert katanás példában nem volt ikon (ami a játékban az inventoriban jelenik meg), de az alap meglévő tárgynak van (a tömörített *bsa*-ból szedi). Persze magad is készíthetsz, vagy egy meglévőt módosíthatsz (az ikonok a *texturesmenusicons* mappában vannak), és azt bemásolva a *textures* mappába, megadhatod a *CS*-ben az ikon útvonalát is. Ilyenkor job klikk és *NEW*–val is készíthetsz tárgyakat.

Néhány tárgyhoz nem csak egy *.nif* tartozik, pl. páncélok esetén ezek a *(név)_gnd.nif*-ek. Ezek azok a *mesh*-ek amik, azért felelnek, hogy a játékban hogyan jelenik meg, mondjuk egy mellvért, amit épp nem visel senki (vagyis pl. ha a földön van).

Hasznos program lehet még a **NifSkope**. Ennek segítségével láthatod a .nif-ek 3d modelljét, rajta az adott textúrával, ami épp be van állítva, és kipróbálhatsz a .nif-en egy másik textúrát. A **NifSkope** innen letölthető, természetesen ingyenesen (a lehető legújabbat töltsd le, mert nem biztos, hogy egy régebbi verzió rendesen fog működni):

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=149157&package_id=170735