TES CS alapok Első lépések

Ebben az ismertetőben csak az alap dolgokról lesz szó, amiket kezdésnek nem árt tudnod, ha eddig még egyáltalán nem foglalkoztál az editorral.

Ez az editor az elődjével ellentétben nem készít biztonsági másolatot a szerkesztett fájlról, így nagyobb vagy komolyabb munkáknál nem árt erről saját magadnak gondoskodni. Instabil rendszer esetén ezt különösen ajánlom!

Az editor elindítása után el kell döntened, hogy egy teljesen új dolgot akarsz létrehozni vagy egy már meglévő MODon kívánsz változtatásokat végrehajtani. Mind két esetben a File/Data-t vagy az open ikont kell választani. Teljesen új dolog esetén elég az oblivion elé egy pipát rakni majd az Okra klikkelni viszont, ha egy meglévő MODon akarsz változtatni, akkor azt kijelölve a *"Set as Active File"* -ra klikkelve előbb aktívvá kell tenni.



Az editorban 3 fő ablakot található: Object(kék), Cell(piros), Render(zöld)

Az "Object window"-ban könyvtárstruktúra szerűen található a játékban fellehető összes dolog. A "Cell window"-ban a bejárható területek szerepelnek melyek között a "World Space" legördülő menüből lehet válogatni. A "Render window"-ban pedig az éppen szerkesztett/vizsgált dolgok láthatóak. A "Object window"-ban és a "Cell window"-ban is bármilyen sorrendbe rakhatóak a dolgok a fejlécen található lehetőségek alapján.

A "*Cell window*"-ban az adott cella nevén duplaklikkelve a "*Render window*"-ban megjelenik a kiválasztott cella.

Render window: A jobb látási viszony érdekében először is ajánlott bekapcsolni az ikonsoron látható villanykörte ikont, ami az "*a*" betűvel is elérhető. Ha ebben az ablakban bármi ki van jelölve, akkor a kamera arra fókuszál. A "*t*" betű lenyomásával automatikusan felé ugrik a "*c*" betűvel pedig a középpontba áll a kamera. Az egér görgőjével zoomolhatsz, a "*space*" nyomavatartásával és az egér mozgatásával mozoghatsz, a "*shift*" lenyomása mellett, ha az egeret

mozgatod, akkor pedig forgathatod és döntheted a kamerát.

A kijelölt dolgot/dolgokat az egér ball gombjának nyomvatartásával tudod mozgatni, a jobb klikkel pedig forgatni. Az "x", "y", "z" gombok nyomvatartásával az adott tengelyen mozgathatóak a dolgok. Ha valamelyik tárgyon nyomsz egy duplakkliket akkor egy ehhez hasonló ablakot kapsz:

Reference	×		
Reference Editor ID:	(0001EE54)		
Base PCDrawerClutterUp	per03 (0000515B) Edit Base		
Space: Interior Cell 'Anvil	BenirusManorHaunted' (0001D35F)		
3D Data Enable Parent Ownersh	ip Lock		
- Position × -270.8392 ★ 1.000	Rotation × 0.0000 ≠ 1.000		
Y -10.8063≚ 1.000	Y 0.0000 x 1.000		
Z 45.3964 Z 1.000	Z 90.7101 1.000		
Scale:	1.0000 🛔 0.100		
Persistent Reference	📕 Open By Default		
🔲 Visible When Distant	🗖 Initially Disabled		
🗖 Casts Shadows	📕 Tum Off Fire		
ОК	Cancel		

Itt látható az éppen szerkesztett dolog ID-je(piros) pozíciója(kék), mérete(zöld) és egyéb hasznos dolgok, valamint a jobb felső részben egy *"Edit Base"* gomb, amin belül a további információkon kívül a modell és ha van akkor a scriptje található.

Amennyibe az "*Object window*"-ban már kiválasztottad azt a dolgot, amit szeretnél itt látni, akkor azt egyszerű módszerrel *DragNDrop* belehúzhatod ebbe az ablakba.

Mindenképp figyelj arra, hogy az eredetileg elkészített dolgoknak az "*Edit Base*" alatti menüben található tulajdonságaikat ne változtasd meg, mert az a játékban található összes ilyen dologra is vonatkozik! Tehát PL.: egy ilyen konténernek ne töröld/változtasd meg a tartalmát vagy egy világítás fényerejét STB.

Ha mégis valami ilyen dologra van szükséged, akkor az "*Edit Base*" alatt található *ID*-t változtasd meg valami másra. Ha ezután rányomsz az *Ok*-ra, akkor a következő kérdést kapod: "*Create a new Form*?" amire Yes-el válaszolva, elkészül a régi mintájára egy új ugyanolyan dolog, amit már kedved szerint változtathatsz.

Konténerekkel kapcsolatban ajánlott figyelni a "Base" résznél található "respawn" opcióra:

10 PCBarrelClutterMiddle01	Count	Object ID	Туре
ame Bauel	- 1	LLOLootCrateExtras15	Leveleditem
and MONE	1	LL0LootRepairHammer10	Leveleditem
cube Livio vie	2	LL1ClutterNoValue75	Leveleditem
Quest Item 🚺 Respon	una		-
Louis Comp	-		
4.00 / 0.0	10		
			-
tter/MiddleClass/MiddleBanelToppedU1	I.NII		
Open Sound			
DRSBarreiOpen			
Circa Sound			
	1		
DRSBareiClose			
Desident Color	detect Day of	Bratow Land 1	-
FIGHER Calci	naceo Heanir	LIENEW TENEL 1	

Ha ez be van pipálva, akkor a tárgyak időnként "újratermelődnek" benne, így az általad belepakolt dolgok elvesznek!

A leírás végére hagytam még az új belső tér/terek létrehozását(a külsővel most még nem foglalkozom). Amennyiben nem egy már meglévő belső területet szeretnél editálni, hanem egy teljesen újat akarsz létrehozni, akkor válaszd a fejlécen található menüből a *"World/Cells"*-t ekkor a következő ablakot kapod:

World Space H	eriors	3	Earning data Lighting InteriorC	lata	
EditorID	Name	Loos.,	and the second design of the s	and the second s	
AbandonedNine	Abandoned Ni	Interior	grame Dunny cal		
AbandonedNin.	Abandoned Ni	Interior			
Diese	Dumny cel	Interior 1	Dbivion Interior		
Ale makes	Vesnellinn	interior			
Alo Uniete	akeepa's Ho	Interior			
Ale Heaters	hagel groBu.	Interior			
Am	Amelion Tomb	Interior	Dumer NPC	Dwnei Faction	
AmelionFamilyT	Sacophague	Interior	NONE	NONE	
Anga	Anga	Interior			
Anabayli	Anubryll	Interior	THE REPORT OF A DESCRIPTION OF A DESCRIP		
Anubeyi 102	AnutAyllinnet	interior .	Gildbail Queriable	Required Bank	
Anvi		Prierior	NOVE	1 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
AnsiAbandone	Abandoned H.,	Interior	KUNNES	1 (L	
AnniArvanaTha.	Avvena Theles'	Interior			
Anvilánvenal he	Arvena Thelas'	Interior	E D Horana E d	E ecoloria	
AnviBennusMa	Dumny Cell for	Interior.	PUBLICAVES 1 C	in crisis i Can't War	
AnviBeniusMa	Benirus Manor	Interior.			
AnviBeni usMa	Benirus Manor	Interior.			
AnviCastla	Dumny cel for	Interior			
AnvilCastleBana.	Castle Barracks	Interior			
AnvilCestleBlec.	Smithy	Interior		04 MACH 18 199 19	
AnviCestellinn.	Dining Hell	Interior	. Anda	DK C	

Itt a "WorldSpace" legördülő menüben(piros) az interiornak kell kijelölve lennie. Ezután klikkelj a jobb egérgombbal a cellák listáját tartalmazó részbe(kék) és válasz a "New"-t. Adj meg egy tetszőleges általad meghatározott nevet, ez lesz a cella *ID*-t (ez még nem a játékban megjelenő név lesz). A jobb oldali részen található fülek közül válaszd az "Interior Data"-t és az itt megjelenő "Name" részbe(zöld) add meg azt a nevet, amit a játékban is szeretnél látni, amikor itt tartózkodsz.

Ha mindezzel készen vagy akkor a "Cell window"-ban ezután megjelenik az általad készítet terület, amire duplaklikkelve máris megkezdheted a berendezést.

Az elkészített helységbe való bejutást az ajtókkal tudod megoldani, ehhez válaszd az "Object window"-ban a "WorldObjects"-et azon belül pedig a "Door"-t. Most láthatod a játékban szereplő összes ajtót, amiből próbálkozásos alapon válasz ki a neked tetszőt, majd helyez el belőle egyet az

általad létrehozott területre, és egy másikat oda, ahonnan ezt el szeretnéd majd érni(jegyezd meg ennek a cellának a nevét). Ezután az ajtókon duplakklikkelve válaszd a megjelenő ablakban a teleport fület és tegyél egy pipát az itt található teleportos négyzetbe. A "*Cell*" legördülő menüből válaszd ki azt a helyszínt, ahova az ajtó segítségével elszeretnél jutni. Az ezután kikerült markereket(sárga téglatestek kis nyíllal) helyezd oda, ahová a karaktert szeretnéd, hogy érkezzen az ajtó használata esetén.