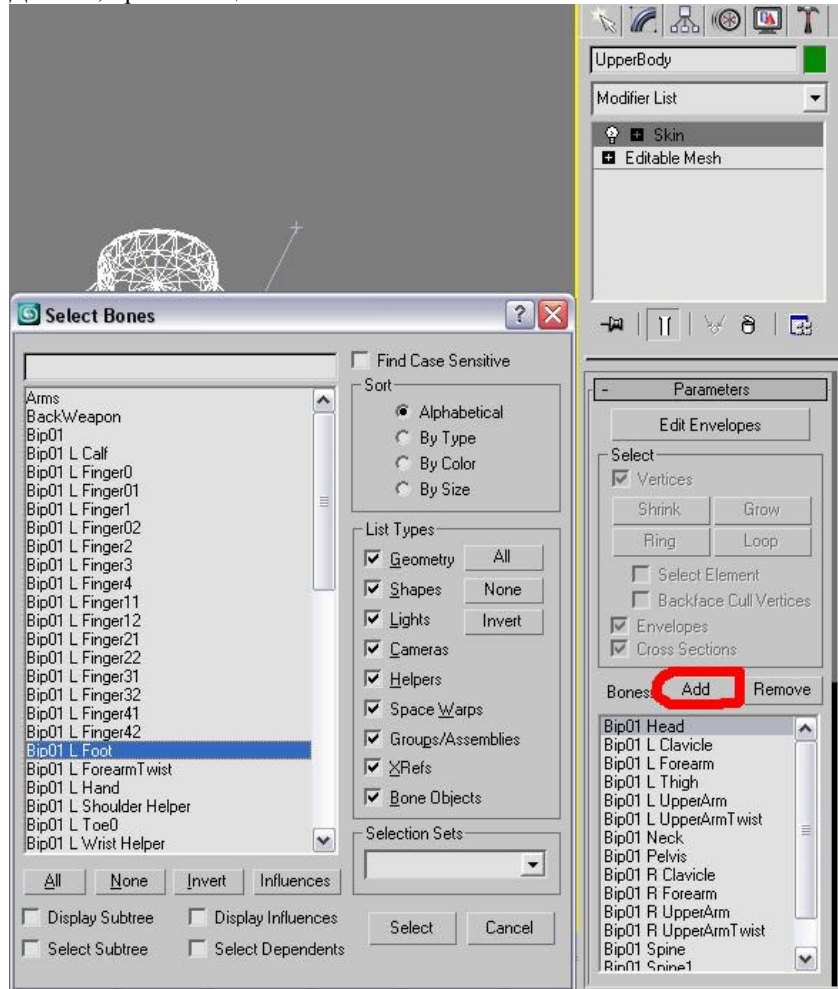


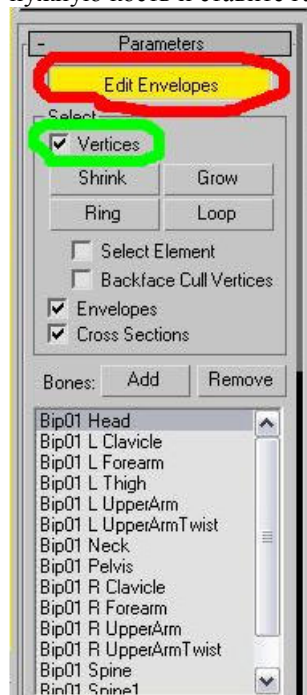
Создание скелетной привязки для доспехов и одежды к игре Oblivion

Для работы вам понадобится niftools-max-plugins-0.2.11, который можно скачать по этому адресу:
http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=149157

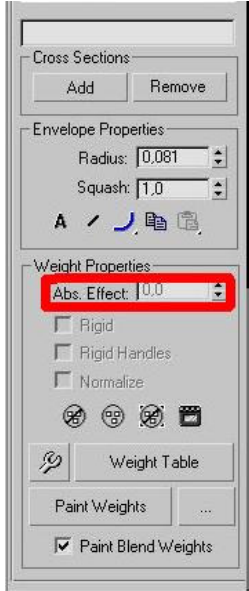
1. - Импортируйте свою модель, требующую скелетную привязку.
2. a) - Далее, если вы хотите делать привязку с нуля, вручную прописывая каждой вершине вес, просто импортируйте скелет, который надо извлечь из Oblivion - Meshes.bsa и расположить по адресу Oblivion\Data\meshes\characters_male\skeleton.nif. После чего выравниваете свою модель по скелету, а лучше сделать модель с загруженным скелетом, чтобы впоследствии не возникло проблем с выравниванием. Добавляете модификатор Skin. Далее, при помощи клавиши 'add'



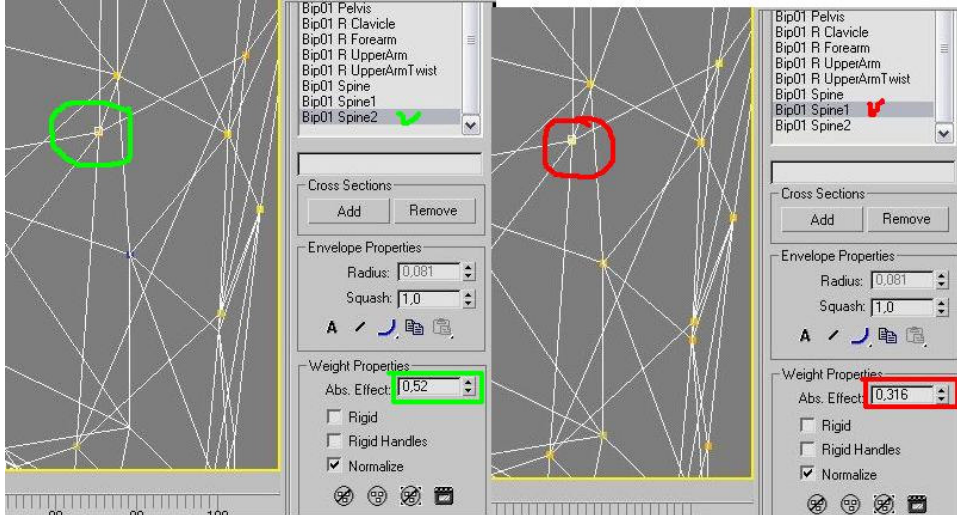
добавляете кости, которые будут воздействовать на вашу модель. Нажимаете кнопку 'Edit Envelopes', выделяете из списка нужную кость и ставите галочку на 'Vertices', чтобы можно было выделять вершины



Дальше выделите какую-нибудь вершину и в разделе 'Weight Properties' найдите графу 'Abs. Effect'

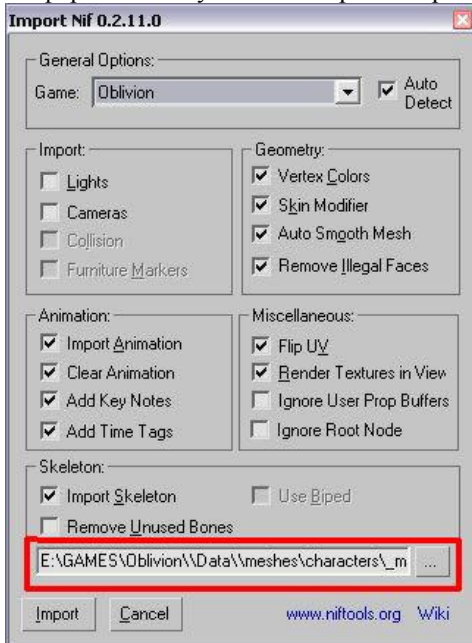


В ней вы будете прописывать вес вершинам от 0 до 1 (Вес - это сила, с которой кость деформирует данную вершину). Если на данную вершину влияет одна кость, то вес будет равен 1. Если две то можно делать по выбору, скажем, вес на одной кости будет 3.24, а на другой тогда 6.76

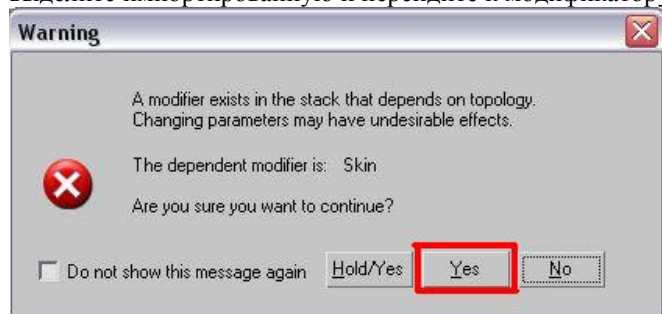


Как видите, в сумме получается 1. Так же в сумме будет 1, если на вершину влияет три и больше костей, хотя такое встречается редко, да и вам не советую. Таким образом, прописываете вес всем вершинам. Очень важно не пропустить ни одной.

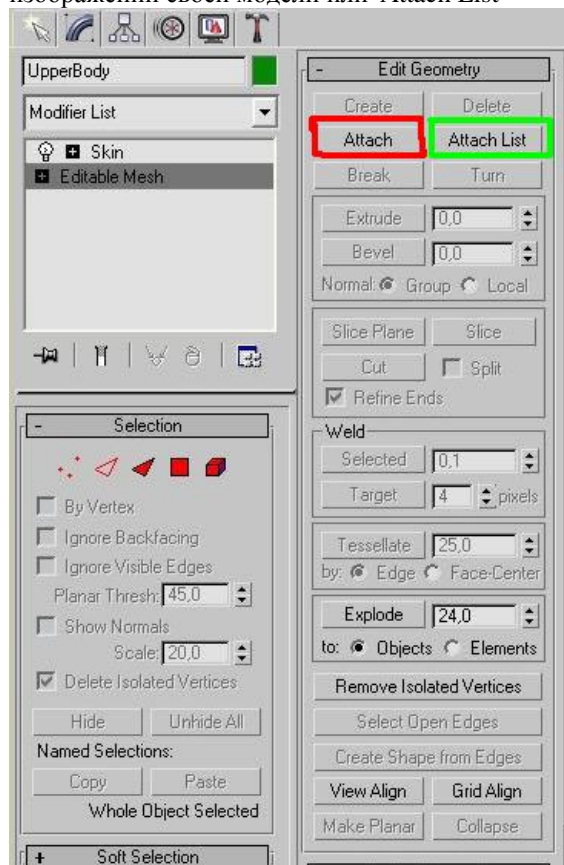
2. 6) - Есть способ несколько проще. Для этого вместо скелета загружаете готовую модель со скелетной привязкой, схожей по формам и типу с вашей. При импорте лучше указывать уже распакованный скелет



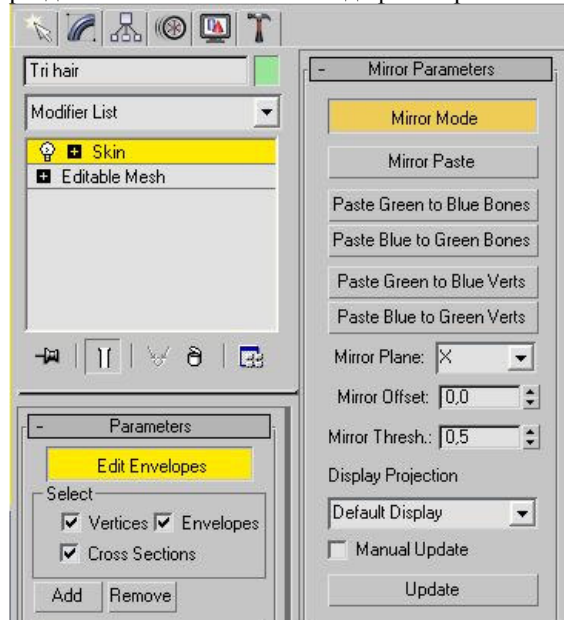
а то извлекать из бса-архива экспортер что-то не хочет, по крайней мере, у меня. После того, как выровняете свою модель, выделите импортированную и перейдите к модификатору 'Editable Mesh'. Если выскочит предупреждение



то нажмите 'yes'. Далее приаттачите к этой модели свою, для этого нажмите кнопку 'Attach' а потом кликните на изображении своей модели или 'Attach List'



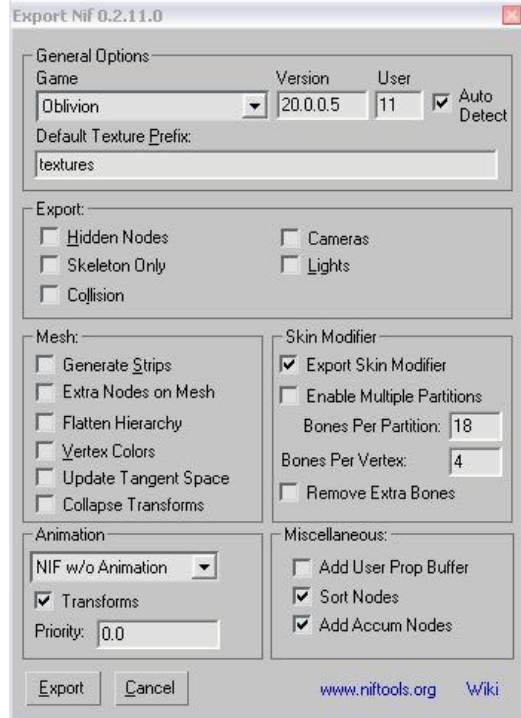
и в появившемся окне выберите свою. Теперь нужно осторожно удалить импортированную модель и не задеть случайно свою. Далее переходите обратно к модификатору 'Skin', жмете кнопку 'Edit Envelopes' и видите, что вес на вершины уже распределен примерно так, как он был распределен на импортированной модели. При таком способе привязки вес на вершинах распределяется не совсем симметрично, для этого надо воспользоваться инструментами, расположенными в разделе 'Mirror Parameters' модификатора 'Skin'



Для начала работы с этими инструментами нажимаем кнопку 'Mirror Mode', которая включается только при включенной кнопке 'Edit Envelopes'. Если вы хотите отразить вес не всех, а части вершин, то выделяете их и нажимаете кнопку 'Mirror Paste'. Кнопки 'Paste Green to Blue Bones' и 'Paste Blue to Green Bones' выравнивают положение костей. Кнопки 'Paste Green to Blue Verts' и 'Paste Blue to Green Verts' отражают вес всех вершин относительно плоскости заданной в графе 'Mirror Plane'. Далее от вас только требуется кое-где перераспределить вес для лучшего качества.

3. - Если ваша модель состоит из двух и более элементов, например, рукава рубашки и сама рубашка, то вес совпадающим вершинам на шве, надо прописывать одинаковый, чтоб в игре потом не получалось в этом месте разрывов.

4. - Экспорт. Я экспортирую вот с такими настройками



P.S. В данном туториале я описал метод создания скелетной привязки для Обливиона. Более подробную информацию по работе с модификатором 'Skin' ищите на специализированных сайтах.

Удачи и успехов в работе.

CemKey

<http://skyrim.ru/forum/index.php?s=7ef87a66c1f5db3875c4f5ad3efd0e03&showforum=23>