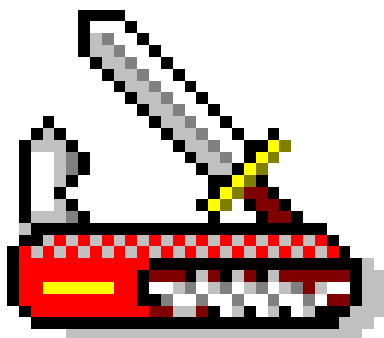


<http://www.vader-fr.fr/spip.php?article20>



TESC - Création nouvelle race

- Jeux & Linux - Jeux Windows sous Linux - The Elder Scrolls III : Morrowind - Tutos TESC -



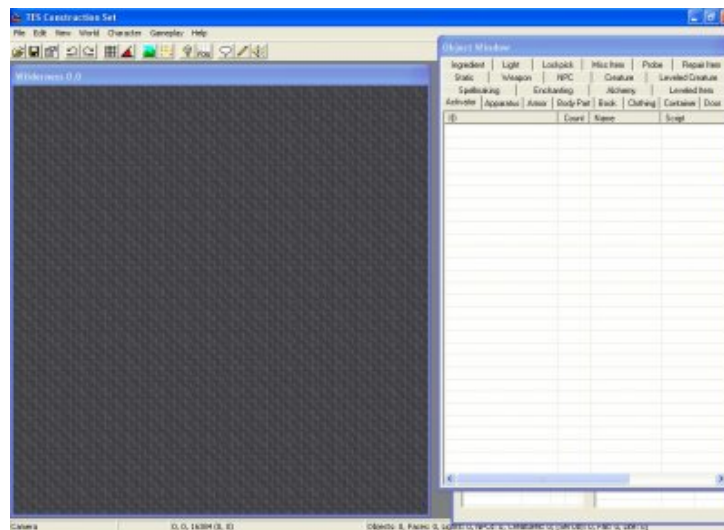
Date de mise en ligne : mardi 24 janvier 2012

Copyright © Vader[FR] : ce n'est pas un blog, c'est un Sith - Tous droits

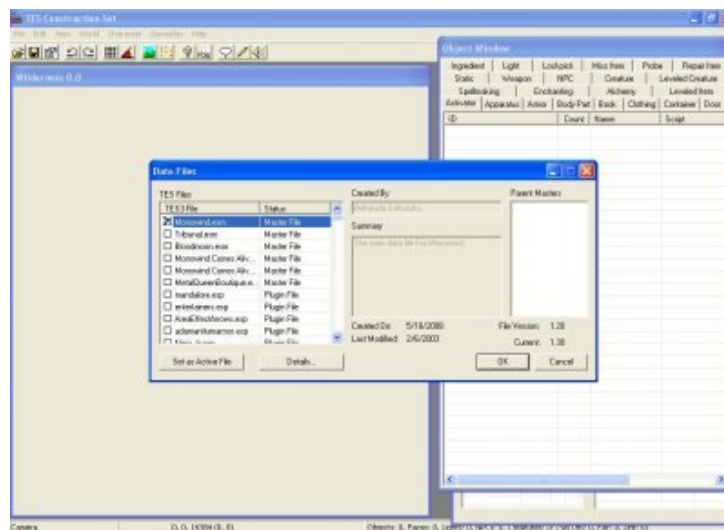
réservés

voici un petit tutorial en images, montrant comment créer une nouvelle race, jouable ou pour faire de nouveaux pnjs.

Tout d'abord, ouvrir le TESC, puis cliquer sur l'icône du dossier, en haut à gauche.

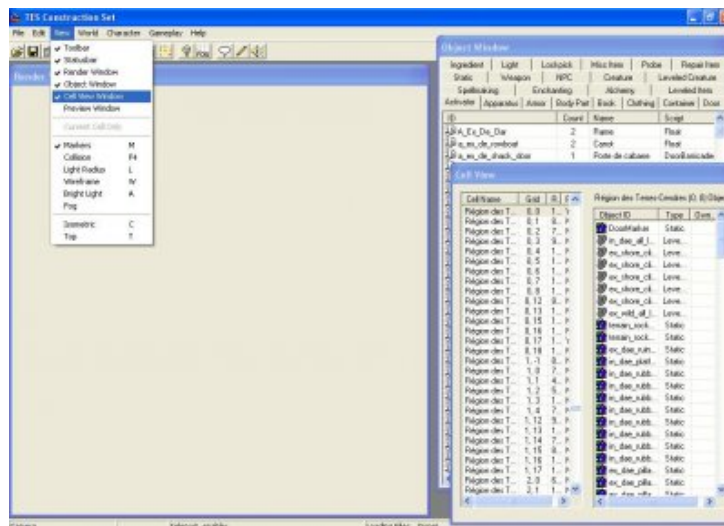


Puis sélectionner les fichiers maîtres (contenant les objet et régions dont vous avez besoin). Un mod avec partage de l'inventaire d'un compagnon requiert tribunal.



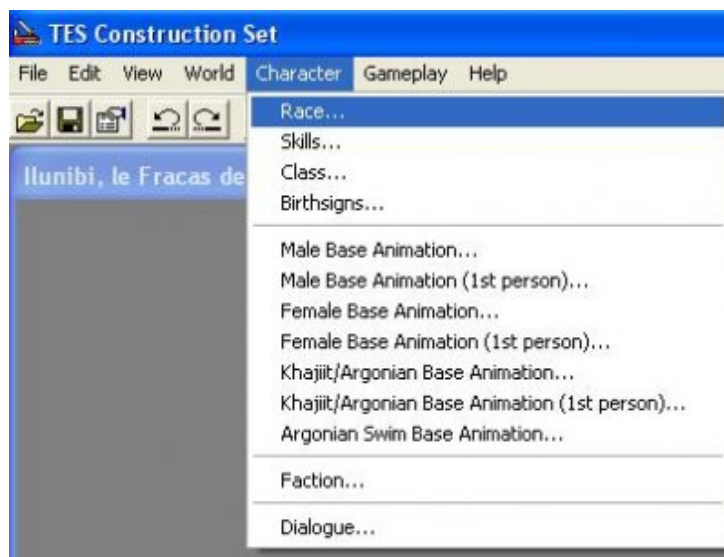
dans le menu view, render window vous permettra de voir le contenu des cells, et preview window un aperçu des objets.

markers permet d'afficher les marqueurs (de porte, indicateur du nord...)



Il vous faudra utiliser la preview windows pour affecter les parties de corps à votre race.

Tout d'abord, dans le menu Character, sélectionnez race



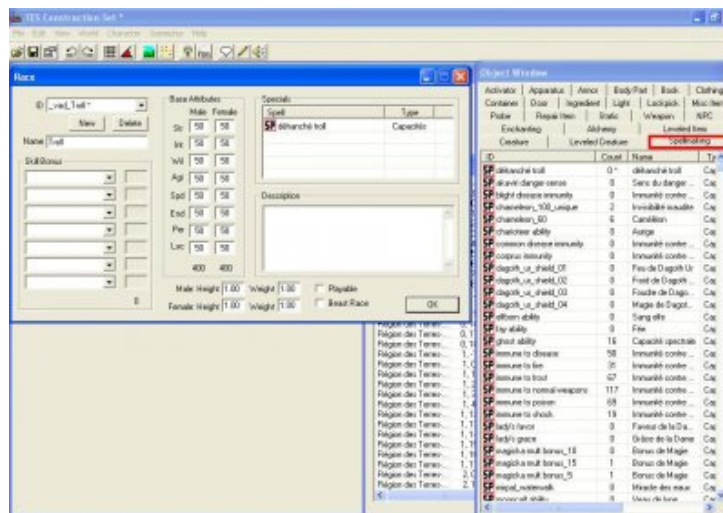
Puis cliquez sur new et dans la boîte qui va s'ouvrir, demandant le "name" de votre race, indiquez non pas son nom (dans le jeu) mais son identifiant unique pour le TESC (id)



Entrez une description, un nom pour votre race, choisissez ses bonus pour les talents et caractéristiques. Il est préférable d'avoir un total aux alentours de 300 pour avoir une race équilibrée.

Indiquez si la race est jouable "playable" et si c'est une race "bête" (beast race), comme les argoniens et khajiits, qui ne pourra donc porter ni bottes/chaussures, ni casques "fermés" au niveau du visage.

Pour terminer le descriptif de votre race, vous pouvez lui ajouter un ou plusieurs sorts réservés (capacités, sorts, pouvoirs..) en les cliquant-glissant depuis l'onglet spellmaking de la fenêtre object view



Il va falloir ensuite déterminer à quoi peuvent ressembler les membres de votre race.

Il vous faudra donc des fichiers 3d texturés, des meshes (fichiers .nif)

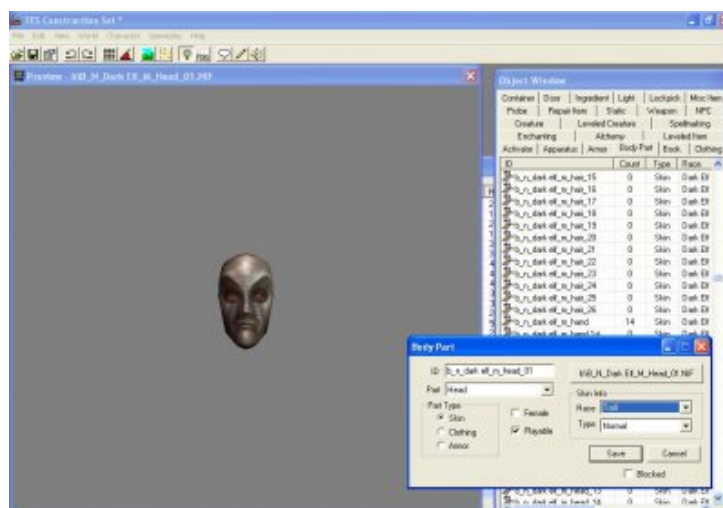
Vous pouvez :

- les faire vous même (ou utiliser des meshes créés par quelqu'un)
- re-texturer un fichier nif existant. Par exemple, si l'on considère qu'un Troll ressemble à un Dunmer, mais avec une peau bleue, il suffit de récupérer les meshes depuis le cd du TESC, les copier sur son disque dur, puis les retexturer.
- Utiliser les meshes incluses dans Morrowind. Auquel cas vous éditez toutes les parties de corps d'une race particulière, en changeant la race pour laquelle elle s'applique **ainsi que l'id de la partie de corps**, ce qui vous permettra ainsi de créer un nouvel objet "partie de corps" à partir de l'ancien, sans l'écraser.

Dans tous les cas, il faut créer les objets body part en spécifiant bien qu'il s'agissait d'objets de type skin pour la race précédemment créée, et en leur assignant une partie de corps

ID	Count	Type	Race	Part	Fem	Play	Hidden
b3_n_breast_n_head_01	0	Skull	Barenziah	Head	No	Yes	b3_n_breast_n_head_01
b3_n_breast_n_head_05	0	Skull	Barenziah	Head	No	Yes	b3_n_breast_n_head_05
b3_n_breast_n_head_06	0	Skull	Barenziah	Head	No	Yes	b3_n_breast_n_head_06
b3_n_breast_n_head_07	0	Skull	Barenziah	Head	No	Yes	b3_n_breast_n_head_07
b3_n_breast_n_head_08	0	Skull	Barenziah	Head	No	Yes	b3_n_breast_n_head_08
b3_n_breast_n_knee	0	Skull	Barenziah	Knee	No	Yes	b3_n_breast_n_knee
b3_n_breast_n_neck	0	Skull	Barenziah	Neck	No	Yes	b3_n_breast_n_neck
b3_n_breast_n_upper arm	0	Skull	Barenziah	Upper Arm	No	Yes	b3_n_breast_n_upper arm
b3_n_breast_n_upper leg	0	Skull	Barenziah	Upper Leg	No	Yes	b3_n_breast_n_upper leg
b3_n_breast_n_wrist	0	Skull	Barenziah	Wrist	No	Yes	b3_n_breast_n_wrist
b3_n_dank_of_f_ankle	0	Skull	Dank E3	Ankle	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_ankle
b3_n_dank_of_f_chest	0	Skull	Dank E3	Chest	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_chest
b3_n_dank_of_f_foot	0	Skull	Dank E3	Foot	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_foot
b3_n_dank_of_f_loose	0	Skull	Dank E3	Loose	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_loose
b3_n_dank_of_f_groin	0	Skull	Dank E3	Groin	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_groin
b3_n_dank_of_f_hair_01	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_01
b3_n_dank_of_f_hair_02	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_02
b3_n_dank_of_f_hair_03	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_03
b3_n_dank_of_f_hair_04	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_04
b3_n_dank_of_f_hair_05	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_05
b3_n_dank_of_f_hair_06	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	No	b3_n_dank_of_f_hair_06
b3_n_dank_of_f_hair_07	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_07
b3_n_dank_of_f_hair_08	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	No	b3_n_dank_of_f_hair_08
b3_n_dank_of_f_hair_09	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	No	b3_n_dank_of_f_hair_09
b3_n_dank_of_f_hair_10	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	No	b3_n_dank_of_f_hair_10
b3_n_dank_of_f_hair_11	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_11
b3_n_dank_of_f_hair_12	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_12
b3_n_dank_of_f_hair_13	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_13
b3_n_dank_of_f_hair_14	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_14
b3_n_dank_of_f_hair_15	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_15
b3_n_dank_of_f_hair_16	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_16
b3_n_dank_of_f_hair_17	0	Skull	Dank E3	Hair	Yes	Yes	b3_n_dank_of_f_hair_17

Vous pouvez voir la partie de corps dans la fenêtre de preview pour avoir une idée de à quoi ça correspond.



N'oubliez pas de changer l'id et de "créer un nouvel objet" lorsque vous sauvegarderez, afin de ne pas écraser l'objet existant.

Par défaut, une partie de corps est pour le mâle. vous devez cocher la case "female" pour indiquer que c'est une partie de corps féminin.

Pour les têtes et cheveux, indiquez aussi (si la race est jouable) si le joueur pourra l'utiliser (playable), ou si cette partie est réservée aux pnjs (comme la couronne de la reine barenziah, qui correspond de fait à ses cheveux).

Les parties de corps :

- Ankle la cheville
- Chest le buste
- Foot le pied
- Groin le bassin
- Hair les cheveux
- Hand les mains
- **Hand.1st** affecté à la partie de corps "hand", cet objet particulier qui reprend le même id que les mains, en ajoutant .1st à la fin, permet d'avoir des mains visibles à la première personne (si race jouable)

TESC - Création nouvelle race

- Head la tête (le visage)
- Knee le genou
- Neck le cou (peu servir pour mettre une paire d'ailes)
- Tail la queue (si race bête, comme pour les argoniens et les khajiits)
- UpperArm l'épaule (le haut du bras)
- UpperLeg la cuisse (le haut de la jambe)
- Wrist le poignet

N'oubliez pas d'affecter des parties de corps pour les mâles et les femelles.

Si possible, Ajoutez aussi une partie de corps (le visage) de type "vampire", pour les pnjs vampires de cette race, ou au cas dans lequel le joueur de cette race deviendrait vampire.