

Automatic-Nif-Changer

Version 1.1
www.diceworks.de

Automatisierte Änderung von nif-Dateien



Inhaltsverzeichnis

1	Wichtige Hinweise	3
2	Lizenz	3
3	Systemanforderungen	4
4	Enthaltene Dateien	4
5	Installation und Deinstallation	4
5.1	Installation	4
5.2	Deinstallation	4
6	Sprache	5
7	Funktionen	5
7.1	Funktionsübersicht	5
7.2	Funktionsbeschreibungen	5
7.2.1	Automatische Anpassung von dds-Pfaden	5
7.2.2	Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Prefix	6
7.2.3	Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Suffix	6
7.2.4	Überprüfung von nif-Dateien auf bestimmte dds-Einträge	7
8	Bedienung	7
8.1	Datei	7
8.1.1	Anpassen → Mesh hinzufügen	7
8.1.2	Anpassen → Textur-Ordner hinzufügen	8
8.1.3	Anpassen → Mesh löschen	8
8.1.4	Anpassen → Textur-Ordner löschen	8
8.1.5	Anpassen → Anpassen	8
8.1.6	Überprüfen → Textur hinzufügen	8
8.1.7	Überprüfen → Mesh hinzufügen	8
8.1.8	Überprüfen → Alle Meshes hinzufügen	9
8.1.9	Überprüfen → Textur löschen	9
8.1.10	Überprüfen → Mesh löschen	9
8.1.11	Überprüfen → Überprüfe auf dds-Datei	9
8.1.12	Beenden	9
9	Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen	10
10	Changelog	10
10.1	Version 1.1	10

1 Wichtige Hinweise

Diese Software wurde mit größter Sorgfalt entwickelt und getestet. Dennoch ist es möglich, dass Probleme auftreten. Dies kann aufgrund der hohen Menge an unterschiedlichen Computer-Systemen nicht ausgeschlossen werden. Daher übernehme ich keine Haftung für zufällige, besondere oder indirekte Probleme, welche durch Installation oder Nutzung dieser Software entstanden sein sollen.

Unter Windows Vista/7 sollte die Software mit Administrator-Rechten ausgeführt werden, um Probleme zu verhindern

Sollte ein Update-Programm enthalten sein, benötigt dies Zugriff auf das Internet. Geben Sie es notfalls in Ihrer Firewall frei. Ob ein Update-Programm enthalten ist, sehen Sie im Abschnitt 4 auf Seite 4.

2 Lizenz

1. Die Software darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Autors nicht veröffentlicht werden.
2. Die Software muss, wenn die Erlaubnis zur Veröffentlichung besteht, so veröffentlicht werden, wie sie auf der Entwicklerseite(www.diceworks.de) zur Verfügung gestellt wird. Es müssen alle Dateien in ihrem Originalzustand enthalten sein.
3. Reverse Engineering, Disassembling sowie jede andere Art, an den Code der Software zu gelangen sind verboten.
4. Die Veränderung der enthaltenen Dateien ist gestattet, solange die Veränderung nicht gegen Absatz 3 verstößt. Eine Veröffentlichung dieser Veränderung ist gestattet, solange dies ohne die Original-Software geschieht und darauf hingewiesen wird, dass die veränderten Dateien nicht vom Autor der Original-Software sind.
5. Es wird keinerlei Haftung übernommen. Die Software wird zur Verfügung gestellt, wie sie ist. Nutzung der Software erfolgt auf eigene Gefahr.

3 Systemanforderungen

- Pentium 3 500 MHz oder schneller
- 5 MB freien Speicherplatz(Festplatte, USB-Stick,...)
- 128 MB Arbeitsspeicher
- ein Windows-Betriebssystem, unter Linux wird die Zusatzsoftware WINE benötigt
- Internetanschluss(falls Update-Programm enthalten)

4 Enthaltene Dateien

- automatic-nif-changer.exe: das Programm
- dw_anc.ini: die Einstellungs-Datei
- ignore.txt: zu ignorierende Dateipfade, enthält nur die Oblivion-Dateipfade, kann erweitert werden

5 Installation und Deinstallation

5.1 Installation

Um die Software zu installieren muss das Archiv an einen beliebigen Ort entpackt werden. Es ist nicht nötig, das Archiv in den Oblivion-Ordner zu entpacken.

5.2 Deinstallation

Um die Software zu deinstallieren muss lediglich der Ordner, in welchen Sie die Software installiert haben, gelöscht werden.

6 Sprache

Die Sprache ist auf Englisch eingestellt. Sie kann über die Datei „dw_anc.ini“ geändert werden. Stellen Sie dazu einfach den Wert des Schlüssel „Lang“ um. Der Wert kann **de** für Deutsch oder **en** für Englisch sein.

7 Funktionen

7.1 Funktionsübersicht

Funktion	Beschreibung
Automatische Anpassung von dds-Pfaden	Passt alle Texturangaben in nif-Dateien automatisch an.
Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Prefix	Passt alle Texturangaben in nif-Dateien unter Verwendung eines Prefix automatisch an.
Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Suffix	Passt alle Texturangaben in nif-Dateien unter Verwendung eines Suffix automatisch an.
Überprüfung von nif-Dateien auf bestimmte dds-Einträge	Überprüft, ob vom Nutzer ausgewählte nif-Dateien vom Nutzer gewählte Textureinträge haben.
Hinzufügen von Dateien mit Drag&Drop	Sie können Dateien per Drag&Drop zu den Listen hinzufügen.

7.2 Funktionsbeschreibungen

Wichtiger Hinweis: Alle Funktionen wirken sich nur auf die jeweiligen Reiter(Tabs) aus. Alle Funktionen unter „Datei → Anpassen“ haben nur mit dem Reiter „Pfade anpassen“ zu tun. Alle Funktionen unter „Datei → Überprüfen“ haben nur mit dem Reiter „Überprüfe auf dds-Datei“ zu tun. Die einzige Ausnahme bildet der Reiter „Hinweise/Fehler“. Dieser wird von allen Funktionen genutzt.

7.2.1 Automatische Anpassung von dds-Pfaden

Aufruf über: „Datei → Anpassen → Anpassen“

Dies ist die Standard-Funktion von Automatic-Nif-Changer. Hierbei werden die Pfadangaben aus den nif-Dateien ausgelesen und durch angepasste Pfade ersetzt.

Es werden nur die nif-Dateien durchsucht, die sich in der oberen Liste des Programmes befinden. Pfadänderungen werden nur vorgenommen, wenn in einem der in der unteren Liste enthaltenen Ordner eine gleichnamige Texturdatei gefunden wird.

Beispiel:

Sie haben eine Datei „A.nif“. Diese enthält den Texturpfad „textures\Ordner A\textur.dds“. Sie haben aber die dds-Datei in „textures\Ordner A\Unterordner B\“ verschoben. So ergibt sich der Texturpfad „textures\Ordner A\Unterordner B\textur.dds“.

Sie fügen nun über „Datei → Anpassen → Mesh hinzufügen“ die zu ändernde nif-Datei in die obere Liste ein. Über „Datei → Anpassen → Texturordner hinzufügen“ fügen die Ordner hinzu, in denen „Automatic-Nif-Changer“ nach Texturen suchen soll.

Nach einem Klick auf „Datei → Anpassen → Anpassen“ liest „Automatic-Nif-Changer“ die Texturpfade aus der nif-Datei aus und sucht dann die Texturdatei in den angegebenen Ordnern. Wird die Textur in einem der Ordner gefunden, wird der neue Texturpfad(hier: „textures\Ordner A\Unterordner B\textur.dds“) gebildet und in die nif-Datei geschrieben.

7.2.2 Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Prefix

Aufruf über: „Datei → Anpassen → Anpassen“ und Auswahl „nutze Prefix“

Es handelt sich um fast die selbe Funktion wie „Automatische Anpassung von dds-Pfaden“. Hier wird der Texturdatei allerdings noch ein Prefix angefügt.

Beispiel:

Es läuft fast wie im Beispiel von „Automatische Anpassung von dds-Pfaden“. Lediglich der zu bildende Pfad weicht ab.

Haben Sie als Prefix beispielsweise **test_** angegeben, so entsteht als neuer Pfad „textures\Ordner A\Unterordner B\test_textur.dds“

7.2.3 Automatische Anpassung von dds-Pfaden mit Suffix

Aufruf über: „Datei → Anpassen → Anpassen“ und Auswahl „nutze Suffix“

Es handelt sich um fast die selbe Funktion wie „Automatische Anpassung von dds-Pfaden“. Hier wird der Texturdatei allerdings noch ein Suffix angefügt.

Beispiel:

Es läuft fast wie im Beispiel von „Automatische Anpassung von dds-Pfaden“. Lediglich der zu bildende Pfad weicht ab.

Haben Sie als Suffix beispielsweise **00myMod** angegeben, so entsteht als neuer Pfad „textures\Ordner A\Unterordner B\textur**00myMod**.dds“

7.2.4 Überprüfung von nif-Dateien auf bestimmte dds-Einträge

Aufruf über: „Datei → Überprüfen → Überprüfen auf dds-Dateien“

Mit dieser Funktion können Sie überprüfen, von welchen nif-Dateien bestimmte Texturen genutzt werden.

Dazu fügen Sie einfach über „Datei → Überprüfen → Textur hinzufügen“ und „Datei → Überprüfen → Mesh hinzufügen“ Texturen und Meshes in die Listen des Reiters „Überprüfe auf dds-Datei“ ein. Nach einem Klick auf „Datei → Überprüfen → Überprüfe auf dds-Datei“ wird jede aufgelistete nif-Datei nach jeder aufgelisteten Textur durchsucht. Funde werden im Reiter „Hinweise/Fehler“ aufgelistet.

Über „Datei → Überprüfen → Alle Meshes hinzufügen“ können Sie alle Meshes innerhalb eines bestimmten Ordners zur Liste hinzufügen. Diese Funktion ist rekursiv. Es werden also auch alle Meshes aus Unterordnern hinzugefügt.

Beispiel: Sie wählen den Ordner „X:\Oblivion\Data\Meshes\myMod\“. Dieser enthält ein paar nif-Dateien und ein paar Ordner mit weiteren nif-Dateien. Die Funktion listet nun alle nif-Dateien auf, auch die aus den Unterordnern.

8 Bedienung

„Automatic-Nif-Changer wird komplett über das Menü gesteuert.

Die einzige Ausnahme ist die Drag&Drop-Funktion. Sie können Ordner auf eine Liste ziehen den kompletten Inhalt des Ordners zu der Liste hinzu zu fügen. Hierbei können Sie wählen ob auch Unterordner beachtet werden.

8.1 Datei

8.1.1 Anpassen → Mesh hinzufügen

Über diese Funktion können Sie eine oder mehrere nif-Dateien hinzufügen. Es können mehrere nif-Dateien gleichzeitig ausgewählt werden.

8.1.2 Anpassen → Textur-Ordner hinzufügen

Über diese Funktion können Sie einzelne Texturordner hinzufügen. Anhand dieser Ordner wird die Anpassung durchgeführt.

Es kann jeweils nur ein Ordner hinzugefügt werden. Unterordner müssen separat hinzugefügt werden. Beim Beenden werden alle eingetragenen Ordner in der Datei „texture-dirs.txt“ gespeichert.

Diese befindet sich im „Automatic-Nif-Changer“-Verzeichnis und wird beim nächsten Start eingelesen, sodass man die Ordner nicht jedes Mal neu angeben muss.

8.1.3 Anpassen → Mesh löschen

Über diese Funktion entfernen Sie die aktuell ausgewählte nif-Datei(blau hinterlegt) aus der oberen Liste.

Es kann pro Aufruf nur eine Datei gelöscht werden.

8.1.4 Anpassen → Textur-Ordner löschen

Über diese Funktion entfernen Sie den aktuell ausgewählten Textur-Pfad(blau hinterlegt) aus der unteren Liste.

Es kann pro Aufruf nur ein Pfad gelöscht werden.

8.1.5 Anpassen → Anpassen

Über diese Funktion wird die gewählte Anpassungsart durchgeführt. Wie die einzelnen Arten funktionieren und wie man sie auswählt, können Sie Abschnitt 7.2 auf Seite 5 entnehmen.

Mit dieser Funktion kann die Box „überspringe Oblivion-Texturen“ genutzt werden. Dadurch werden alle in der Datei „ignore.txt“ eingetragenen Texturen übersprungen. Die Datei enthält alle Oblivion-Texturpfade, kann aber natürlich auch mit anderen Texturen erweitert werden.

8.1.6 Überprüfen → Textur hinzufügen

Über diese Funktion können Sie eine oder mehrere Texturen hinzufügen.

Es kann mehrere Texturen gleichzeitig ausgewählt werden.

8.1.7 Überprüfen → Mesh hinzufügen

Über diese Funktion können Sie eine oder mehrere nif-Dateien hinzufügen.

Es können mehrere nif-Dateien gleichzeitig ausgewählt werden.

8.1.8 Überprüfen → Alle Meshes hinzufügen

Über diese Funktion können Sie alle Meshes innerhalb eines Ordners hinzufügen. Diese Funktion ist rekursiv, es werden also alle Unterordner mit einbezogen.

8.1.9 Überprüfen → Textur löschen

Über diese Funktion entfernen Sie die aktuell ausgewählte Textur(blau hinterlegt) aus der oberen Liste.
Es kann pro Aufruf nur eine Textur gelöscht werden.

8.1.10 Überprüfen → Mesh löschen

Über diese Funktion entfernen Sie die aktuell ausgewählte nif-Datei(blau hinterlegt) aus der unteren Liste.
Es kann pro Aufruf nur eine Datei gelöscht werden.

8.1.11 Überprüfen → Überprüfe auf dds-Datei

Über diese Funktion wird die Überprüfung gestartet. Jede nif-Datei wird hierbei auf jede Textur untersucht. Enthält eine nif-Datei eine Textur wird dies als Hinweis im Reiter „Hinweise/Fehler“ ausgegeben.

8.1.12 Beenden

Beendet „Automatic-Nif-Changer“.

Beim Beenden werden alle Einträge der unteren Liste des Reiters „Pfade anpassen“ in der Datei „texture-dirs.txt“ gespeichert. Diese befindet sich im „Automatic-Nif-Changer“-Verzeichnis und wird beim nächsten Start eingelesen, sodass man die Ordner nicht jedes Mal neu angeben muss.

9 Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen

Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen können Sie mir per Bugtracker, Mail und Persönlichen Nachrichten beziehungsweise in den Diskussionsthreads in Foren zukommen lassen.

Bugtracker: www.diceworks.de
Mail: dice@diceworks.de

Diskussionen und der Kontakt für Persönliche Nachrichten in Foren:
morrowindforum.de:

Kontakt: `_DICE_`

Scharesoft.de:

Kontakt: `_DICE_`

Tesnexus.com:

Kontakt: `_DICE_`

10 Changelog

10.1 Version 1.1

- Es können nun in alle Listen komplette Ordnern mit Drag&Drop eingefügt werden.
- Problem mit manchen Texturen, unter anderem animierten, behoben.