

TODO: 一部表現がTSOdecrypt固有 (Tex000など)  
顔のテクスチャは以下の階層に納められています。

¥ data ¥ model ¥ N BODY\_A ¥ Tex000\_NEW\_FACE\_Tex Face \_TEX\_01.bmp  
( ¥ はボディ管理番号、 ¥ は差分管理番号、 ¥ は日焼けやノーマルなどの肌の状態)

顔のテクスチャUVは以下のマップの通り。

UVガイド: [facetex.jpg](#) (512x512の画像です)

特徴としては

顔本体はかなり狭い領域にあり、目と唇が分離している。  
眉および瞳はテクスチャ領域を共有している。

デフォルトテクスチャは256x256なので、顔に描き込みたい場合には

- A がんばって細かく描く
  - B UVを再編集する (UVマッピングの知識が必要です)
  - C テクスチャを512x512以上に拡大して編集する方法があります。
- メリット・デメリットを述べます。

Aの方法

デメリット **神がかったドット編集能力** が必要  
メリット **グラフィックボードへの負荷が変化しない**  
他のボディともテクスチャ互換性がある

Bの方法

デメリット テクスチャの再マッピングなので、**UV編集に関する知識が必要**です。  
UVマップが変わるので **他のボディとテクスチャ互換が無くなります**。  
メリット **描き込みたいものに好きなように大きな領域を割り振れます**

Cの方法

デメリット **UVが重なっている領域に別のテクスチャを描き込むことは不可能**です  
テクスチャを安易に巨大化するとテクスチャ能力が高いグラボしか動かなくなります  
メリット UVマップの互換性があります  
UV再編集の知識が必要ありません