

XPパッチ以降ここに記載してある制限は設定でON/OFFできるようになりました。

色連動のある髪の毛系パーツのMODを作る際に気を付けなければならないことをまとめていきます（SP2r1現在）

完璧を求め「どうみても茨の道です本当に（ry）」という感じに書いていきますが、現実的には自分のやれる範囲で制作してゆけばよろしいかと。

基礎知識 1 . 色ズレ

前髪、後ろ髪、あほ毛類の3つは、どれかの色を変えると連動して他のパーツの色も選び直されるようになっている。その際自動選択されるパーツは、色IDが同じ物ではなく、有効なMODを色ID順に並び替えたリストのインデックス値（左から何番目）によって決定されている。

例：

以下のような並び順の場合（アホ毛レッドが無い）

前髪レッド、前髪ホワイト
後ろ髪レッド、後ろ髪ホワイト
アホ毛ホワイト

- ・ 前髪レッドを選択すると 後ろ髪レッドとアホ毛ホワイトが自動選択される
- ・ 前髪ホワイトを選択すると 後ろ髪ホワイトが自動選択され、アホ毛は変化しない（内部的に自動選択した後ろ髪ホワイトの位置にはアホ毛パーツが存在しないため）
- ・ アホ毛ホワイトを選択すると 前髪レッドと後ろ髪レッドが自動選択される

このような色ズレを回避するためには、全髪パーツに対して同じ髪色を作る必要がある。恐らくMODの追加を前提にしたシステムとしては仕様策定段階でのミスであり、今後のパッチあるいは次回作で修正すべき要件として上がっている可能性は高い。

基礎知識 2 . 生え際

後ろ髪を選択すると、BHEA（BackHEAd-後ろ髪本体）とHSKN（HeadSKiN-頭皮と生え際）の2つのパーツを同時に選択したことになる。

HSKNは普段ほとんど見えなくアイコンも無いため存在自体に気づきにくい。

初期の頃の髪色MODにはこれを同梱していないものもいくつかある。

前項と同様、該当位置にパーツが存在しない事による色ズレが確認されているので、後ろ髪を作るときは同色のHSKNも必ず含めるようにする。

基礎知識 3 . 線色

「線の色」はシェーダーファイルのfloat PenColorで指定されている。

この色は同時に「面の裏の色」でもある。

髪の毛に限らず、面の裏側を直に表示しているパーツは結構あるので、書き換えが必要な場合も多い。