

HDT-SMP髪について

- SMPで使用するxmlの書き方については此方です。●[SMPで使用するxmlのお話](#)●
 - Skyrim SE用のHDT-SMP専用となります
 - 筆者はaersのv2.11を使用しています。Faster HDT-SMPの事はわかりませんし、これに含まれるVR verの事もわかりません
 - なおLEのSMPは髪をサポートを行っていません。コンバートして導入しても動作しません

※Wigは装備扱いです。SMP環境が有ればLE, SE, VR共に動作します

仕様

通常の髪型の仕様とSMP用の仕様が組み合わさった物になります。

- メッシュはBSDynamicTriShape
- nif内のメッシュは一種のみ
- メッシュのPartition(31 or 131)は分けない方がよい
- 上記の仕様のため使用できるBoneは80本まで
- 透過を使用する場合は同一形状のメッシュを用意する
- NiStringExData にxmlのパスを埋め込む
- 0 NiNode → Scene Root

髪はそれらしく違和感の少ない動きを求めると、どうしてもBoneの数が増えます。そのため複数のnifを組み合わせてesp(FE可)のHead Partsで組み合わせて実装することが多くなります。またコリジョン用のShapeもHead Partsに登録して使用する形になります。

例としてdt Hair SMPに含まれる dt04 の場合

- dt04_01.nif (前髪とツインテール前部)
- dt04_01line.nif(上記透過用)
- dt04_02.nif(ツインテール後部)
- dt04_02line.nif(上記透過用)
- VirtualHead.nif(頭部コリジョンShape)
- VirtualHairCollision_4.nif(胸部コリジョンShape Virtual Ground含む)

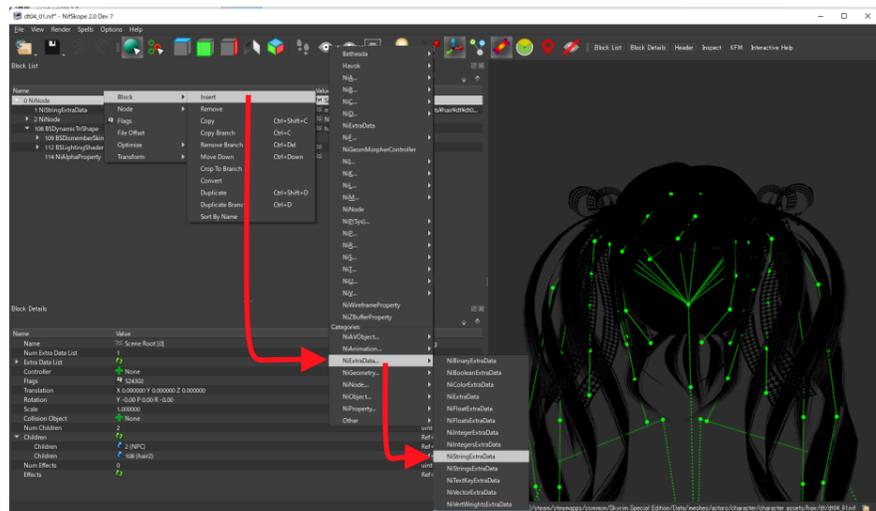
この6つをesp上で組み立て、髪として登録しています。

尚dt04の場合、Weightを塗っているBoneの数は145本になります...

NiStringExData

通常の髪型nifの中には NiStringExData というNodeは有りませんので追加してやる必要があります。

[h0001.png](#)



0 NiNode | Scene Root 直下に追加する形にします。

値

Name	HDT Skinned Mesh Physics Object
String Data	meshes\hogehoge\ほにやらら.xml

xmlの書き方

基本的にはSMP装備に使用するxmlと同じ書き方で構いません。
但し複数のnifを組み合わせる場合はxmlを複数に分けるのではなく、一つにまとめるのをお勧めします。
分けても良いんですがコリジョンの設定で訳が分からなくなりがちなのです。
またコリジョンの設定自体も装備用とは若干違う形にする必要があります。

例: dt04

```
<per-vertex-shape name="dt0401"> (髪側をvertex(頂点単位)に。名前はファイル名でもShape名でもなく、espに登録するEditorID)  
  <margin>0.2</margin>  
  <shared>private</shared> ( internal , public は止めたほうが良いです)  
  <tag>dt0401</tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401</no-collide-with-tag> (髪nif同士のコリジョンを極力無くします)  
  <no-collide-with-tag>dt0401line</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402line</no-collide-with-tag>  
  ほにやらら  
</per-vertex-shape>
```

```
<per-vertex-shape name="dt0401line"> (line用)  
  <margin>0.2</margin>  
  <shared>private</shared>  
  <tag>dt0401line</tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401line</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402line</no-collide-with-tag>  
  
  (line側のBoneのWeight指示は省略しても問題ないです)  
</per-vertex-shape>
```

```
<per-vertex-shape name="dt0402"> (後方ツインテール)  
  <margin>0.2</margin>  
  <shared>private</shared> ( internal , public は止めたほうが良いです)  
  <tag>dt0402</tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401</no-collide-with-tag> (記載に矛盾がないようにコピペをお勧めします)  
  <no-collide-with-tag>dt0401line</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402line</no-collide-with-tag>  
  ほにやらら  
</per-vertex-shape>
```

```
<per-vertex-shape name="dt0402line"> (line用)  
  <margin>0.2</margin>  
  <shared>private</shared>  
  <tag>dt0402line</tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0401line</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>dt0402line</no-collide-with-tag>  
</per-vertex-shape>
```

```
<per-triangle-shape name="SMPHairTestVH"> (Head部コリジョン。triangle(面単位)をお勧めします)  
  <margin>0.2</margin>  
  <penetration>0.1</penetration>  
  <shared>private</shared>  
  <tag>SMPHairTestVH</tag>  
  
  <no-collide-with-tag>dt0402line</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>SMPHairTestVH</no-collide-with-tag>  
  <no-collide-with-tag>SMPHairTestVHC4</no-collide-with-tag>  
  
  <weight-threshold bone="NPC Spine2 [Spn2]">0.2</weight-threshold>  
  <weight-threshold bone="NPC Head [Head]">0.2</weight-threshold>  
</per-triangle-shape>
```

```

<per-triangle-shape name="SMPHairTestVHC4"> (胸部コリジョン。triangle(面単位)をお勧めします)
  <margin>0.2</margin>
  <penetration>0.2</penetration>
  <shared>private</shared>
  <tag>SMPHairTestVHC4</tag>

```

```

<no-collide-with-tag>SMPHairTestVH</no-collide-with-tag>
<no-collide-with-tag>SMPHairTestVHC4</no-collide-with-tag>

```

```

<weight-threshold bone="NPC Root [Root]">0.2</weight-threshold> (VirtualGround用。塗られているWeightを指示)
ほにやら

```

```

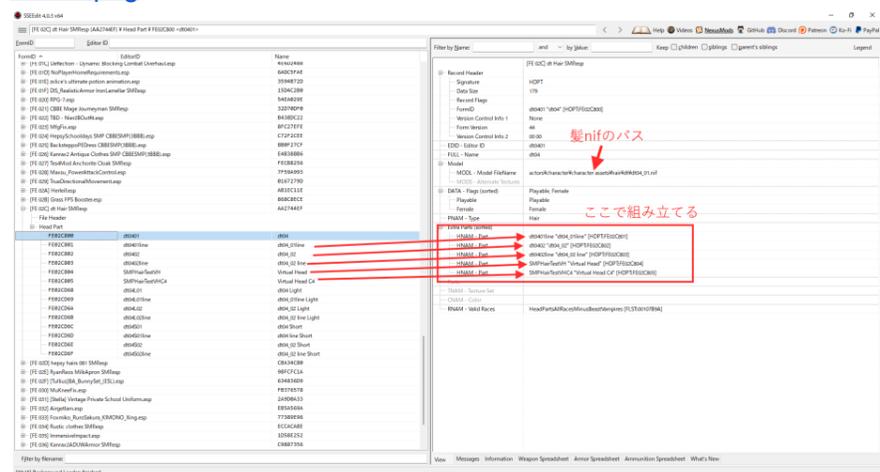
</per-triangle-shape>

```

espの書き方

使用するnif一つにつきEditorIDを作ります。

[h0002.png](#)



髪(Data Flag)

DATA - Flag (sorted)	Playable, Female (or Male)
└ Playable	Playable
└ Female	Female
PNAM - Type	Hair

その他Head PartのData Flag

DATA - Flag (sorted)	Playable, Female (or Male), Is Extra Part
└ Playable	Playable
└ Female	Female
└ Is Extra Part	Is Extra Part
PNAM - Type	Misc

以上です

不明な点が有ればお気軽に質問して下さいませ。