

晒しスレなどでアップロードされた顔データの使い方。

顔のデータは基本的に拡張子がessになっています。
essはOblivionのセーブデータ形式で、その中に顔データが含まれています。
セーブデータだからといってロードしても牢屋や下水道から始まったりしていたり、物によってはMODの構成の違いでまともに読み込めない事も多いため、使うまで一手間必要になります。

- [セーブデータから自分のセーブデータに移植](#)
- [WryeBashを使った移植](#)
- [セーブデータからコンパニオンに移植](#)
- [あれ？SSと違う顔になってる](#)

セーブデータから自分のセーブデータに移植

編集にはセーブデータ破損の危険性が伴うので、事前にバックアップしておきましょう

セーブデータの場所はMy Documents\My Games\Oblivion\Savesです。

まず移植元の種族を確認しましょう。
MysticElf等のMODの種族の場合は、使えるように該当MODをインストールしておきます。
次に移植先のセーブデータをロードし、コンソールからShowRaceMenuで移植元と同じ種族に変更しセーブします。その際の顔は気にしなくて良いです。
[ElderFaceLift](#)を起動し、Source saved game fileに移植元を、Destination saved game fileに種族を変更したセーブデータを指定しOKをクリックします。
移植先のセーブデータをロードすれば同じ顔になっているはずですが、髪型等の細部はShowRaceMenuで変更しましょう。

WryeBashを使った移植

[WryeBash](#)を使えばセーブデータだけでなくespやesmといったファイル内のNPCの顔も移植する事が出来ます。
Savesから移植先セーブデータを右クリック>Import Faceでセーブデータもしくは、プラグインファイル、マスターファイルを指定するとそのファイルに含まれるNPCのリストが出てきます。
例えばOblivion.esmを指定すればデフォルトで登場する全てのNPCの顔のリストが出てきます。目的の人物を捜すだけで一苦労ですが。

セーブデータからコンパニオンに移植

[開発資料/コンパニオン改造手引/顔変更](#)を参考にしてください。
GGCに限らず基本的に同じです。

あれ？SSと違う顔になってる

骨格からして違う場合は移植の失敗です。
しかし、肌の質感や口紅の色などの細部の違いの場合は環境の違いです。
顔用テクスチャが違っていたり、HDRが効いていたり、光源が良かったりと、様々な要素で同じ顔でも違って見えます。
そもそも晒されたSSは顔が最も良く見えるように撮っている物ですから、正面からは美人でも角度によってはブザイクに見えることも良くあります。その辺はSSに騙されたと思って諦めてください。