

MOD（改造ファイル）を使用する

基本的にarcsフォルダに解凍したTAHファイルをコピーするだけです。

（base.tahのように拡張子がtahのファイルです）
ダウンロードしたファイルの拡張子がzip、rar、lzh、7zの場合、対応する解凍ソフトを導入して展開してください。
2重・3重に圧縮されている場合もあります。その場合はそれぞれ対応するツールで解凍が必要になります。

適用したmodが表示されていない場合、再度この項目を読み直して
1から順にきちんと実行して行ってください。

アップロードにあるファイルの中には、modでは無く改造用の素材（職人向けデータ）もあります。
素材のみアップロードされていた場合は、リドミ等で解説されていると思います。
改造ノウハウの各項を参考にチャレンジしてください。

MODの適用の仕方（全くわからない人向け）

1. 適当なMODを見つけましょう

[3DCG mods reference](#)のデータベースが参考になります。
各所にあるログや個人サイト、ブログ等でMODは公開されています。丹念に探しましょう。[改造専用ろだ](#)を参照

ログのIDやパスワードを聞いたり、このMODはどこにある？この画像のmodはどれ？といった質問はNGです。
聞いてはいけません（答えるのも禁止されています）。自分で解決しましょう。

WEBブラウザが日本語最優先になっていないとログにはアクセスできません。
「俺アクセス規制されている？」と質問する前に自分のブラウザの設定を修正しましょう。

個人ブログでMODを公開されている方のURLを公開するのは絶対にやめましょう。
多数のアクセス集中で迷惑をかけてしまうことになりかねません。
どうしても自分のサイト等で公開したい場合、必ずご本人に了解を取り許可を得てからにしましょう。

2. PCにダウンロードしましょう

3Dカスタム少女をインストールしているPCにファイルを保存しましょう。
ダウンロードしたファイルは圧縮されています。そのままでは使えません。

3. ダウンロードしたファイルを展開しましょう

圧縮ファイルはzipやrar形式が多いです。解凍ソフトは「Lhaplus」がお勧めです。
持っていない人は探しましょう。まれに「.7z」のように圧縮されている場合があります。
この場合は[7-zip](#)で解凍しましょう。

完全に解凍終了すると中にtahファイルとtxtファイル、画像ファイルが大抵入ってます。
拡張子が「tah」のファイルがMOD本体です。
これ以外の拡張子のファイルはmodとしては使えません。注意しましょう。
（他は後で使いますので別に分けてとっておきましょう）

4. 解凍されたファイル内にあるテキストファイル（説明書）をよく読みましょう

利用時の注意点やどこに適用されるか等が書いてあります。
サンプル画像は参考になります。できるだけ見ましょう。

modによっては別のmodが無いと表示できなかつたりするものがあります。よく読みましょう。
特殊なmodの場合、複数あるTahファイルのうち1つだけを選んで入れるものもあります。
こういったMODは同時に入れると不具合が発生します。
インストール前に古いバージョンを削除しなければならないものがあります。注意しましょう。

5. TAHファイル（mod本体）を移動させましょう

WindowsXPの操作で話します。
「3Dカスタム少女のショートカット」を右クリックし「プロパティ」を選択します。
「プロパティ」内の「リンク先を探す」を選びましょう。
「3Dカスタム少女」のフォルダが開いて、その中に「arcs」というフォルダがあります。
この「arcs」フォルダに先ほどのtahファイルだけを入れましょう。
フォルダごと突っ込んで認識されません。また拡張子がtah以外のファイルを入れても表示されません。

XP（有料パッチの方）適用後はフォルダによるMOD整理が可能になります。[update/XP](#)を参照

3Dカスタム少女のインストール先を変更せずにインストールしている場合、
「3Dカスタム少女」のフォルダは「Program Files」フォルダの「TechArts3D」にあります。
マイドキュメントにも「TechArts3D」のフォルダがありますがこの時には関係ないです。
注意しましょう。

立体視用にカス子を複数表示させるMODやカス子そのものを見えなくするMODもあります。
片っ端から入れるのは不具合の元です。絶対にやめましょう。

6. 「3Dカスタム少女」を起動させましょう

先ほどのTXTの内容どおりになったら問題ありません。
うまくいってない場合（別のところに表示される、ぜんぜん見えない等々）は
どこかでデータが衝突しているかもしれません。
解凍したフォルダ内のテキストファイルをもう一度よく読んでみて
見落としている注意や、やるべきことが無いか以下を確認しましょう。

- modファイルの解凍は完全に済んでいますか？ .tah の形式になっているか確認
- 古いバージョンの削除が必要な場合、削除を行っていますか？ 説明を読んで対処しましょう
- 表示に必要な別のmodは入っていますか？（XPではなくSPまでのみ） 必要な別のmodを入手しましょう
- 解凍したフォルダごとmodを入れていませんか？ tah ファイルだけを入れましょう
- modファイルを置いたフォルダは arcs フォルダですか？ 手順5をもう一度確認しましょう
- obsidian/DX9 なんてらと出て落ちる、表示されない パソコン側の問題です。3Dカスタム少女の問題ではありません。ドライバを最新にしたりグラフィックボードを高いものに買い変えるなどの対処を行いましょう。また、XPのr4が当ててあるのに無印XPを起動させようとしたりすると「バージョンが違います」とかそんな感じのエラーが出ます。最新版に更新してみるのもいいかもしれません。
- toonshader2入れてるんだけど... toonshader2にはバージョンがあります。最新版を入れてますか？

やるべきことをやっても問題が解決できなかった場合、今入れたTahファイルを
「arcs」フォルダから削除して修正が発表されるのを待ちましょう。
（この時点で先ほどとっておいた分の用事は済みます。とって置くか捨てましょう）

modは内部で衝突して起動しない場合があります。ちょっと上級者向けですが
PCの知識があるのであればmod衝突チェックツール(TDCGMan)を使ってみるのもいいかもしれません。

またmodを多く入れると古いmodが読み込まれなくなる場合があるようです。
この場合TAHファイルのバージョンを上げることによって読み込まれるようになります。[共通パーツの改造](#)を参照
TAHdecGUIを用意し、該当TAHファイルの解凍後バージョンを上げて再梱包を行いましょう。（該当のmodの改造に関する記述の範囲内で行うこと）