

このページはMODを作ってるときにひっかかりがちな失敗についてまとめたページです。
状況別に、予想される原因と解決法を挙げます。

[状況1. パーツを選んだ瞬間ゲームが落ちる](#)

[状況2. 状況は毎回違うけどゲームが突然落ちる](#)

[状況3. テクスチャやパーツの影部分が汚い](#)

[状況4. 作ったはずなのに見えない部分がある。または全部見えない](#)

[状況5. それでもまだ一部が欠ける](#)

[状況6. 装備したMODが、脱衣ボタンや同じカテゴリの別パーツを装備しても外れない](#)

[状況7. 作った覚えのない黒い部品が表面に表示されている](#)

[状況8. 自分の所では表示されているのに他の人に表示できないと言われた](#)

[状況9. パーツIDはかぶっていないはずなのに他の人のMODと混在してしまった](#)

[状況10. 男MODを作ったけどなぜか表示されない](#)

[状況11. 上記全部確認したけど表示されない](#)

状況1. パーツを選んだ瞬間ゲームが落ちる

原因1. 画像ファイルの形式の誤り

テクスチャファイル ?????.tga や ?????.bmp、またはアイコンファイル ?????.psd の形式が間違っていたりすると、そのパーツを選んだ瞬間3Dカスタム少女が異常終了します。

対策 画像ファイル形式を正しくする

テクスチャファイル・アイコンファイルは全て、単一レイヤーの32bit color である必要があります。
また、テクスチャファイルは圧縮されてはいけません。
正しい形式に修正すれば、この問題は出なくなります。

原因2. フォルダ構成またはCgfxShaderの誤り

テクスチャファイル等を置くフォルダ名が間違っています。 **フォルダ名にスペースが含まれていても駄目なようです。**
CgfxShaderファイルで指定しているフォルダがtso内に存在しないと、そのパーツを選んだ瞬間3Dカスタム少女が異常終了します。

対策1. フォルダ名を正しくする、または新しく作る

間違ったフォルダ名をCgfxShaderで指定した正しい名前になおすが、正しい名前のフォルダを新しく作る。

対策2. CgfxShaderを修正する

CgfxShaderのテクスチャ名などを正しい名前に修正する。

原因3.Thumbs.dbが紛れ込んでいる

フォルダ表示設定が写真モードや縮小表示になっている場合、画像データが入っているフォルダを表示した際に縮小表示画像のキャッシュデータ、Thumbs.dbが自動的に作成されます。これを一緒に梱包してしまうと、パーツを選んだ瞬間3Dカスタム少女が異常終了します。

対策 Thumbs.dbを削除する

通常、Thumbs.dbは表示されないデータです。フォルダオプションから、『保護されたオペレーティングシステムファイルを表示しない』からチェックを外し、『縮小版をキャッシュしない』にチェックを入れます。この状態で、Thumbs.dbを削除する。

状況2. 状況は毎回違うけどゲームが突然落ちる

原因. アイコンファイル形式の誤り

アイコンファイルの形式が間違っていると、そのパーツは普通に表示できるのに、何かの拍子に3Dカスタム少女が突然異常終了するようになります。
psdファイルに複数のレイヤーが出来てしまっている場合が多いです。

対策 アイコンファイル形式を正しくする

アイコンファイルは、「単一レイヤー」の「32bit color」である必要があります。正しい形式に修正すれば、この問題は出なくなります。

状況3. テクスチャやパーツの影部分が汚い

原因. ファイル形式の誤り

テクスチャが32bit colorでない。

TSOdecryptなどのツールは、テクスチャが32bit colorであることを前提に動きます。もし32bit colorで無い場合、データが壊れます。壊れたデータは表示自体はできますが、元の状態とは全然違ったきたないものになってしまいます。

対策 画像ファイル形式を正しくする

テクスチャは、単一レイヤーの32bit colorである必要があります。正しい形式に修正すれば、この問題は出なくなります。windows付属の「ペイント」や古いバージョンのGIMPの場合、24bitまでしか扱えません。新しいバージョンのGIMPやPhotoshop等、32bit colorを扱えるツールを使いましょう。

状況4. 作ったはずなのに見えない部分がある、または全部見えない

原因. 面が四角形面になっている

メタセコイアで普通に面を作ると四角形面になることが多いですが、3Dカスタム少女では四角形面を表示できません。

対策 面を全て三角形面にする

メタセコイア上で三角形面にしたいところを選択して、メニューから「四角形面を三角形面化」を選びます。

既に三角形面になっているところを選んでいても害はないため、「全て選択」ボタンで全ての面を選択状態にして、次に「四角形面を三角形面化」を選ぶのが簡単・確実です。

状況5 . それでもまだ一部が欠ける

原因 . 面が裏返ってる

ゲームに持っていくと（おそらくmqoからtso (=x) への変換時に）面が裏返ってしまう場合があります。裏返った面はInkOff系テクニクの場合は透明に、それ以外は線と裏の色であるPenColorで描画されるので判別できる。

対策 面を作り直す

メタセコのワイヤーツールを使って対角線を反対に変える、あるいは問題の面を一旦削除し、面の生成ツールで新しく貼り直すなどして新しく作り直します。大抵はこれで解決しますが、新たに別の部分が裏返ってしまったりする場合もあり、正確な原因と完全な解決策は未だ判明していません。

補足

面が裏返る原因の一つとして、一つの辺に3個以上の面を連続して接続すると、その面の周辺が裏返ります。これはNVTRISTRIP.DLLの制限です。裏返った面を直しても直しても違う面が裏返る場合はこのケースに当たります。mqo2tsoでは面が裏返る可能性のあるケースを検出すると、そのオブジェクト・マテリアル・座標を出力するので問題のある面を特定して修正する事ができます。

メタセコで面の両面化コマンドを使って面を両面化すると確実に裏返ります。これを回避するには、

両面化したい面を選択してコピー・ペースト・面を反転・オブジェクトの結合を行う事で回避できます。回避できる理由は一つの辺に連続して面が接続されないからです。裏面がある面を作る時は、厚みを持たせるよりコピペで面を両面化した方が無難です。

状況6．装備したMODが、脱衣ボタンや同じカテゴリの別パーツを装備しても外れない

原因．他のカテゴリのtbnを使用している

他のカテゴリのtbnを普通にリネームしただけでも表示されるレーンを変える事ができますが、バイナリが書き換えられていない為、外す判定が正常に行われません。

注 公式パッチXPで追加された手持ちアイテムはtbnの形式が他のカテゴリとは違うようです。リネームでの流用はやめましょう

対策 そのカテゴリのtbnを使う

baseフォルダから正しいカテゴリのtbn（カテゴリさえあっていればどれでもよい）をコピーしてきて、ファイル名をTAHDecGUIで変更します。

状況7．作った覚えのない黒い部品が表面に表示されている

原因1．裏側の部品のポリゴン裏面が表側の部品を突き破って表示されている

3Dモデルを作る際に裏側にも色をつけようとモデルの裏側にも面を作っていくと、MOD化した際に変形したり他のボーンに影響され裏側部品のポリゴン裏面が表面を突き破って出てきてしまう場合があります。ボーンからの距離の違いで3Dモデルの変形の度合いが違うために発生してしまう現象です。

対策1-1 裏側の面を削除する

表示されているのは裏側部品のポリゴンのため、該当箇所の裏側部品のポリゴンを削除すれば解決できます。

対策1-2 ボーンの調整等で対応してみる

スカートの裏面などどうしても裏側にも色をつけたい場合、ボーンの調整や表と裏側のポリゴンの距離の調整を行ってある程度は対応可能な場合があります。しかし胸や腰周り等のカス子の動作や設定で変形が激しい箇所では対応できない場合もあります。その場合は対策1を使って下さい。

原因2．一部の面のポリゴンが裏返っている、

複雑な形やメタセコでの整形時の問題、TSO化の際の不具合？などにより一部の面が裏返ってしまうことがあります。

対策2 裏返った面の周りをもう一度メタセコで調整する

一度tsoを解凍するか、メタセコデータを調整して、反転してしまう面を修正します。面の大きさを変える、頂点の位置を少しずらす、ナイフを入れて面を分割する、等の調整を行ってみて、再度MOD化してみてください。

状況8．自分の所では表示されているのに他の人に表示できないと言われた

原因．テクスチャファイルが大きすぎる

3Dモデルを表示するにはPCのグラフィックボードの能力がある程度必要です。大きなテクスチャファイルを表示するにはグラフィックボードの能力もかなり必要になるため古いPCなどを使っている場合にテクスチャを処理できなくなり3Dモデルを表示できない場合があります。

対策 テクスチャファイルのサイズを小さくする

表示できていない人がグラフィックボードの買い替えなどで対処できれば一番いいのかもしれませんが、テクスチャファイルのサイズの問題なのでテクスチャファイルを縮小したものを作成することで解決できます。

状況9．パーツIDがかぶっていないはずなのに他の人のMODと混在してしまった

原因．3Dカスタム少女プログラムの問題? かもしれない

パーツIDをかぶらないようにしていてもIDの数字3桁の部分が10の倍数の場合、なぜか他の10の倍数のものと衝突してしまうことがあります。

例 N100... の部品と N500... の部品が競合した N040... の部品と N640... の部品が競合した等

対策 3桁のIDで10の倍数を使わないようにする (MODのIDを変更する)

IDを変更すれば衝突は回避できます。自分で新たにIDをつける際は重複しないように気をつけるだけでなく10の倍数を使うのはやめるようにしましょう
また[パーツの内部ファイル名](#)にも記載がありますがIDは英数字と半角記号が利用できます。数字ではなくアルファベットを用いるのも1つの方法です。

状況10．男MODを作ったけどなぜか表示されない

原因．MODのtahバージョンが低い。

男MODなど、公式データの上書きになるタイプは、tahのバージョンが低いと表示されないことがあります。これは公式のbaseファイルのバージョンがパッチが出るたびに上がっているためです。

対策 MOD化するときのtahバージョンを上げる

チンコMODや男MOD等、公式のデータを上書きするようなタイプのMODを作るときは、MOD化する際のバージョン指定を大きめにするようにします。

状況11．上記全部確認したけどそれでも表示されない

原因．メタセコイアでのオブジェクト名にスペースが入っている

スペースが入っていると表示されなくなってしまうようです

対策 スペースを使わない

ハイフン(-)やアンダーバー(_)を使いましょう
材質等はスペースでも問題ありませんが、混乱を避ける為にもハイフンやアンダーバーで統一しましょう