

0から始める3Dカスタム少女MOD制作

【注意】

ある程度のPCの知識があることが前提での解説になります。
最低限PCの使い方(windows updateでのソフトのインストールや必要なソフトのインストールと設定)、
アップローダでのダウンロードやファイルの圧縮・解凍、「拡張子」という言葉の意味くらいは
きちんと理解してからMODの作成を行きましょう。
(これらの知識を応用しての作業になるためです)

以下は個人によって書かれているものをベースに追記・編集して作られています。

【はじめに】

自分が初めてMODを作るとき
ファイルを解凍しても何がなにやら分からず、3Dモデリングの知識すらもなく
ただひたすらに混迷を極め、時間と精神力を徒に摩耗していったことを覚えています
自分と同じような、初心者の人たちのMOD制作の手助けになればと思い
自分の試行錯誤の範囲で分かったことをまとめました

この項目に書かれていることを真似すれば恐らくあまり迷うことなくMODを制作できると思います
ですが誤った情報、適当ではない手法なども多分に書かれていると思います
わかりやすさを重視しているため非効率的な段階を踏んでいる場所も少なくありません
このページは記されている手順の通りに進めるためのものとしてではなく
MODの中身を理解する手段の一つであることを理解し読み進めて貰えるとうれしいです

全ては素人の試行錯誤の結果です。最適化されていない箇所もあれば妙な手順も有ると思います
もし誤っている箇所を見つけた場合、注記を入れてくださるとうれしいです

くどいほどの解説付きの「一例」です
分かり安い「フローチャート」と「FAQ」は後ほど作成の予定です・・・

目次

[前準備](#)

必要なソフトなどに付いて

[メタセコイアで3Dモデルを作る](#)

一からメタセコイアを使ってモデルを作る方法です
3Dカスタム少女との直接的な関係はあまりありません
メタセコに触るのが全くの初めて、という方以外読む必要性はないと思います

[テクスチャ](#)

テクスチャの作り方、UVマッピングについての簡単な説明などです
あまり説明らしい説明になっていない気がします

[ファイルの内部構造とMOD作成の開始](#)

ここからいよいよMOD制作の作業です
3Dモデリングとテクスチャについては大丈夫な人はここからお読みください

[シェーダー設定とXML](#)

シェーダー設定ファイルとXMLファイルについてです

[TSOにまとめる](#)

ファイル名や階層など
mqo tsoへと梱包していく方法です

[TAHにまとめる](#)

TSOファイルからTAHを完成させる方法など
終章です