

## ファイルの内部構造とMOD作成の開始

前回までのあらすじ  
ついに完成したアイスキャンディー初号機だが致命的な弱点が最後に露呈したのであった！

ここから読み始める方へ

3Dモデルは全ての四角形面を三角形面化し、テクスチャは全てアルファチャンネル付きの32bitビットマップ(.bmp)に変換してください

また、メタセコイアの材質設定で設定した色・反射率などの情報は無視されますので色はテクスチャ(アルファチャンネル付き)で指定し、反射率等は諦めてください(後で全く別の方法で指定します)説明の中に出てくる「アイスキャンディー」を自分の作った3Dモデルと読み替えてください

### 【tahファイルやtsoファイルを解凍する】

まずMODを作るに当たって元になるファイルが必要です  
本来は3Dカスタム少女インストール先フォルダにあるarcsフォルダの中にあるbase.tahからデータを取り出して弄るのですが面倒なので今回は自分が過去に制作したMODを元にします

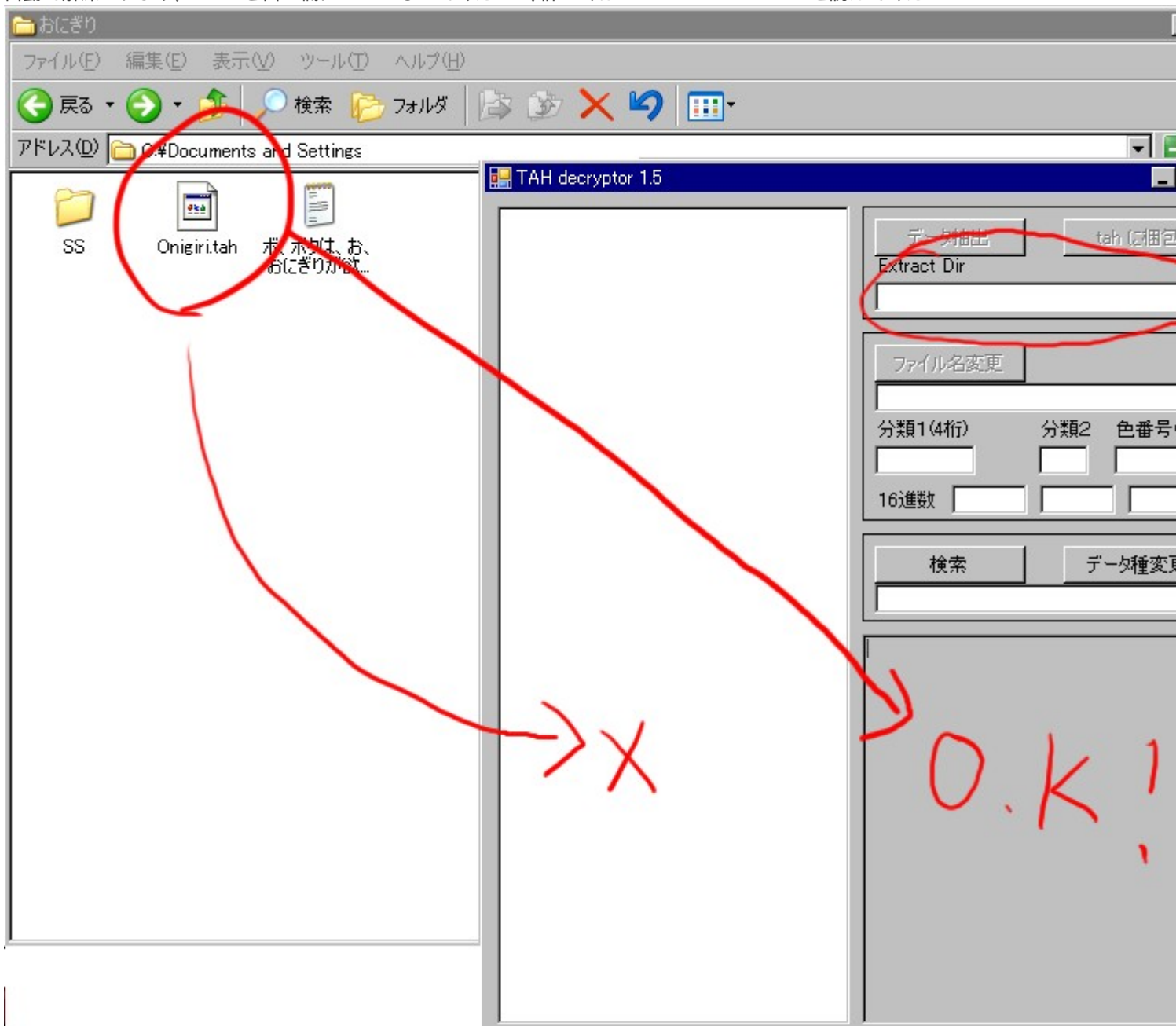
3D CUSTOM.NET Tech Arts CUSTOM UP LOADERからXPC00381.zipを入手し解凍してください

中に入っているOnigiri.tahを最初にインストールしたソフト、TAHdecGUIで解凍します

TAHdecGUIを起動したらExtract Dirのところファイルの解凍先を指定して

検索枠のあるところのすぐ下の灰色の部分にOnigiri.tahをD&Dしてください

自動で解凍されます、このとき白い欄にD&Dしないでください、詳しくはTAHdecGUIのReadmeを読んでください

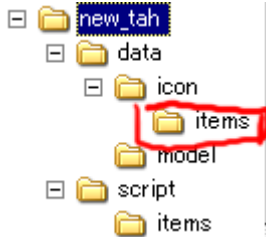


これでTahファイルが解凍されました、中身のフォルダ構造とファイルが指定した解凍先に出現しているはずですが少し複雑になっていますので簡単に説明します

#### 【フォルダ階層とファイルの中身】



一番上の階層にはdataフォルダとscriptフォルダが鎮座しています  
dataフォルダを一つ下るとiconフォルダとmodelフォルダに分かれます  
icon下のフォルダ、itemsフォルダを下るとようやくファイルが有ります



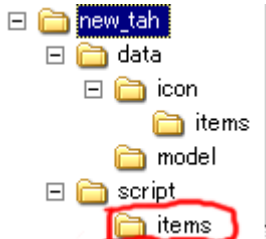
ここにあるpsdファイルの中身はアイコンです。あのカスタムするときをクリックしてる、あれですIrfanView等のビューワーで中身を見ることができます。またGIMPでも開けます

一旦戻って今度はmodelフォルダを覗きましょう



ここにはtsoファイルが有ります  
このtsoファイルこそが3Dモデルやテクスチャ等が入っている一種の「zip」みたいなものだと思って貰ってOKです。圧縮ファイルです

正確には違う様ですけど問題はありません  
解凍したい気持ちを抑えて今度はscript\itemsフォルダを見てみましょう



tbnというファイルが待ち構えています。コイツがまた曲者で、ちょっとでも変に改竄すると正常なMODが作れなくなるやっかいなヤツです

コイツは最後に重要な役割があるので覚えておいてください

おさらいです

#### \data\icon\items

psdファイル アイコン

#### \data\icon\Model

tsoファイル 3Dモデル本体など

#### \script\items

tbnファイル tsoファイルと関係のある大事なファイル

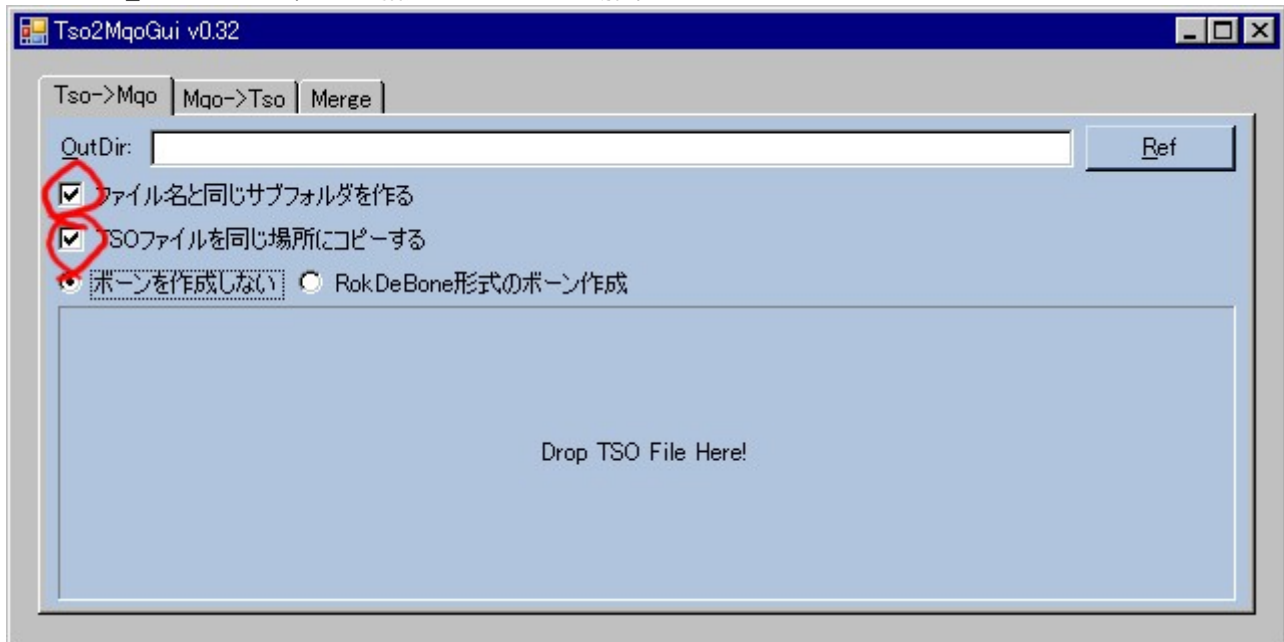
各フォルダの大文字小文字はきちんと区別して設定してください。  
あとでうまくTAHdecGUIで解凍できなかつたり認識できなくなつたりします。

後の作業での混乱を避けるため、ここで一旦

N880MAYU\_000.tsoとN880MAYU\_000.psdとN880MAYU\_000.tbn"以外"のファイルを全部削除してください  
大丈夫です。後でどうとでもなります

#### 【tso】

さあtsoファイルを解凍しましょう、今回はN880MAYU\_000.tsoを解凍します  
Tso2MqoGuiを起動し一番左のタブをアクティブにしたら  
2つのチェックボックスにチェックが入っていることを確認してOutDirに解凍先を指定して  
N880MAYU\_000.tsoをD&D、これで指定したフォルダに解凍されました



中身を見てみましょう・・・

名前順にソートして上から順に説明します

- N880MAYU\_000.mqo

おにぎりのモデルのメタセコデータです  
おにぎりの大きさと位置は調整してあります

- N880MAYU\_000.tso

なんでtsoファイルの中にtsoファイルが・・・？  
と思うかも知れませんがこれ今解凍したファイルと全く同じ物です  
Tso2MqoGuiのチェックボックスをもう一度確認すると意味が分かります  
これは再度梱包するときに使うので放置しておいてください

- N880MAYU\_000.xml

テキストエディタで編集可能なデータベース？です  
これにテクスチャの数や種類、メタセコデータに含まれる材質の名前とか色々記します  
後で編集することになります

- Rice

cgfxShader設定ファイルです  
これは「Rice.bmp」の光に関する情報が書かれています。光沢等はこのファイルを編集して設定することになります  
このファイルの名前は対応するテクスチャの名前と同一でなければいけません

- Rice.bmp

テクスチャです。32bitのビットマップです。アルファチャンネルを含みます。  
先ほどのcgfxShader設定ファイルと同じ名前ですね。ちなみに名前自体は自分で自由に設定できます  
が、半角英数字が絶対条件でスペースも含まない方が良いでしょう

隙間を空けたいときは「\_」アンダーバーにしましょう。Shift + 「ろ」です

Sailor\_COL\_00.bmp

「影」のテクスチャです。これはデフォルトの物とは違い既に改変してあります  
このテクスチャを使うと影が滑らかに薄くなります。デフォルトのテクスチャでは段階的に影が表示されます  
カス子に身につけさせるアイテム全てで同じ影のテクスチャを使わないと  
服とスカートで影の付き方が違う！なんてことが起こります。  
面倒だと思った人はデフォルトのテクスチャをbase.tahか他のMODから引っ張ってきてください

• TAToonshade\_050.cgfx

cgfxShader設定ファイルの設定ファイル・・・らしいです  
良くわかりません。恐らく弄る必要もないです。多分

#### 【オレMOD制作】

やることはいっぱいです

- メタセコデータの位置、大きさの設定
- テクスチャファイルとcgfxShader設定ファイルのリネーム
- cgfxShader設定ファイルの編集
- XMLファイルの編集
- 影テクスチャの選択(デフォか、改造か)

上から説明していきます

- メタセコデータの位置、大きさの設定

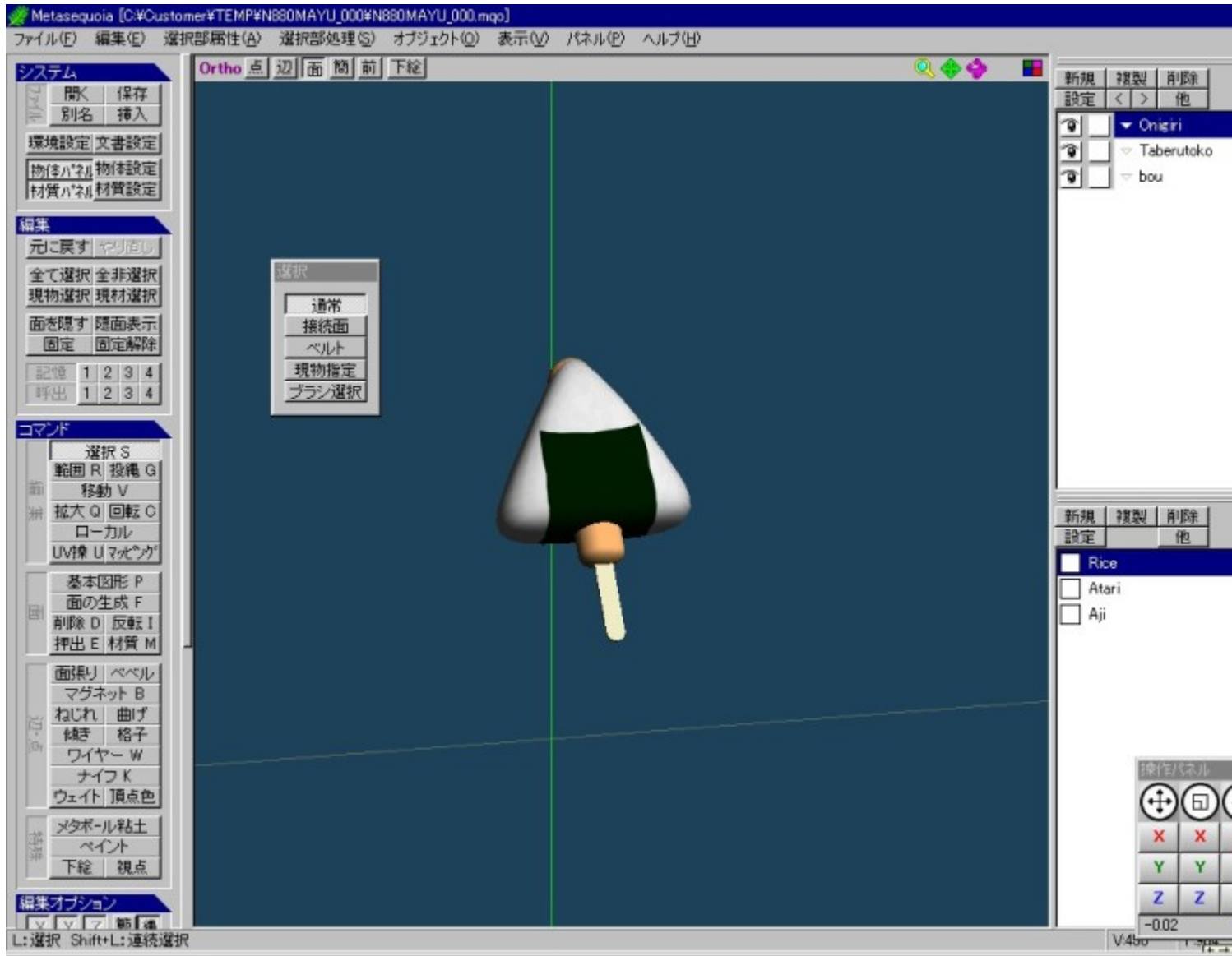
カス子に物を持たせたり服を着せたりするには

- 3Dモデルの大きさ・位置
- ボーン

この2つを設定しなくてははいけません。今回は大きさと位置の調節です

皆さんには内緒にしていたが、このアイスクャンディーはカス子に啜えさせる為に作りました  
というわけで啜えさせます  
啜えさせたり手に持たせたりするにはまず3Dモデルの大きさと位置を決めなくてははいけません  
ここでは2通りの決め方があります

1.このおにぎりの様な口にくわせるタイプのMODを用意して位置と大きさを合わせる



2.カス子の身体のデータを元に直接啜えさせる

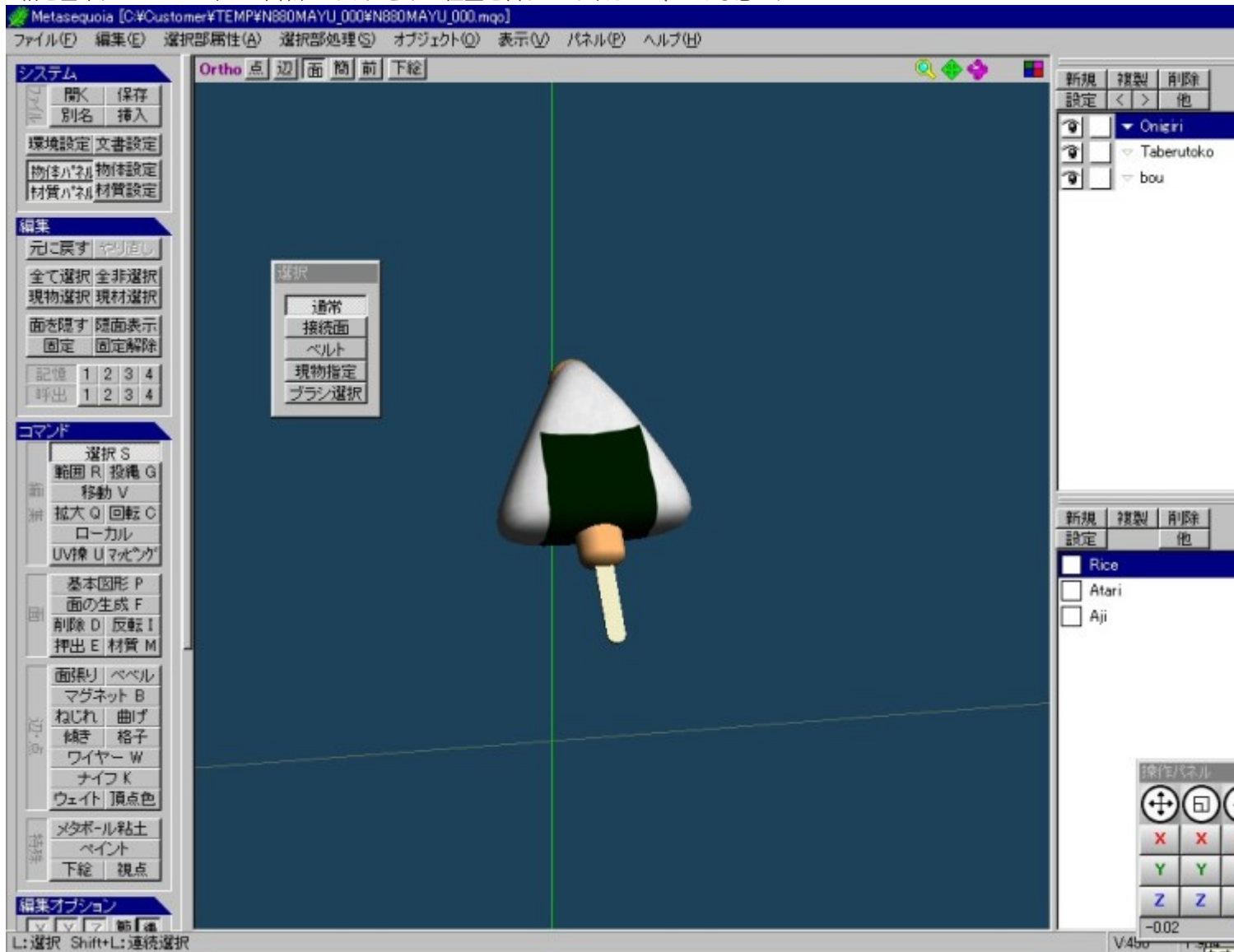


2番の方が確実です  
ですが折角啜るおにぎりのモデルが有るのでこちらを使いましょう

(ここまで読んだ人ならWikiを見直すなりしてカス子の身体のデータをbase.tahから抽出して  
直接設定することもできるかと思います)

まずアイスクャンディーのデータをメタセコで読み込んでください  
読み込んだら今度はおにぎりのデータ、N880MAYU\_000.mqoをメタセコにD&Dしてください  
「オブジェクトを挿入～」を選択すればアイスクャンディーとおにぎりを共存させることができます  
と、ここでおにぎりが見あたらなくてあれ？と思ったと思います  
3Dカスタム少女の3Dモデルのデータは妙に小さいです  
一旦アイスクャンディーを非表示にして座標(0,0,0)あたりにある程度ズームしてください  
上の方に小さいおにぎりが見えることでしょうか、かわいいですね

今度はおにぎりのデータを非表示、アイスクャンディーのデータ全てを表示+全選択してQキーを叩いてください  
拡大ツールで一気に縮小します。適当に小さくしてください、恐らく1/100をちょっと小さくした程度がぴったりです  
一度Onigiri.tahをarcsフォルダに入れて大きさを確認すると分かりやすいと思います  
大きさある程度合わせたら今度は位置を合わせます。Cキーから回転ツールを出すか、操作パネルから  
X軸を基準に60~70°くらい回転しておにぎりとおにぎりを合わせてください、こんな感じに



位置を合わせるとき、カメラの操作で手こずると思います。ズームが効き過ぎて上手く操作できません  
メタセコの環境設定を開いて「操作」「視点操作」「回転の中心位置」を開いて  
「選択中の位置」を選択しましょう。これで視点操作がやりやすくなります

こんな感じかな？という程度に合わせたらオブジェクト欄からOnigiriを選択して削除ボタンを押してください  
同様に材質欄からRiceも削除してください

これでアイスキャンディーの位置あわせは終了です  
位置合わせが終わったら保存しメタセコを終了して  
フォルダの中のN880MAYU\_000.mqoを削除しアイスキャンディーのmqoを代わりに入れてください  
次はテクスチャのリネームです

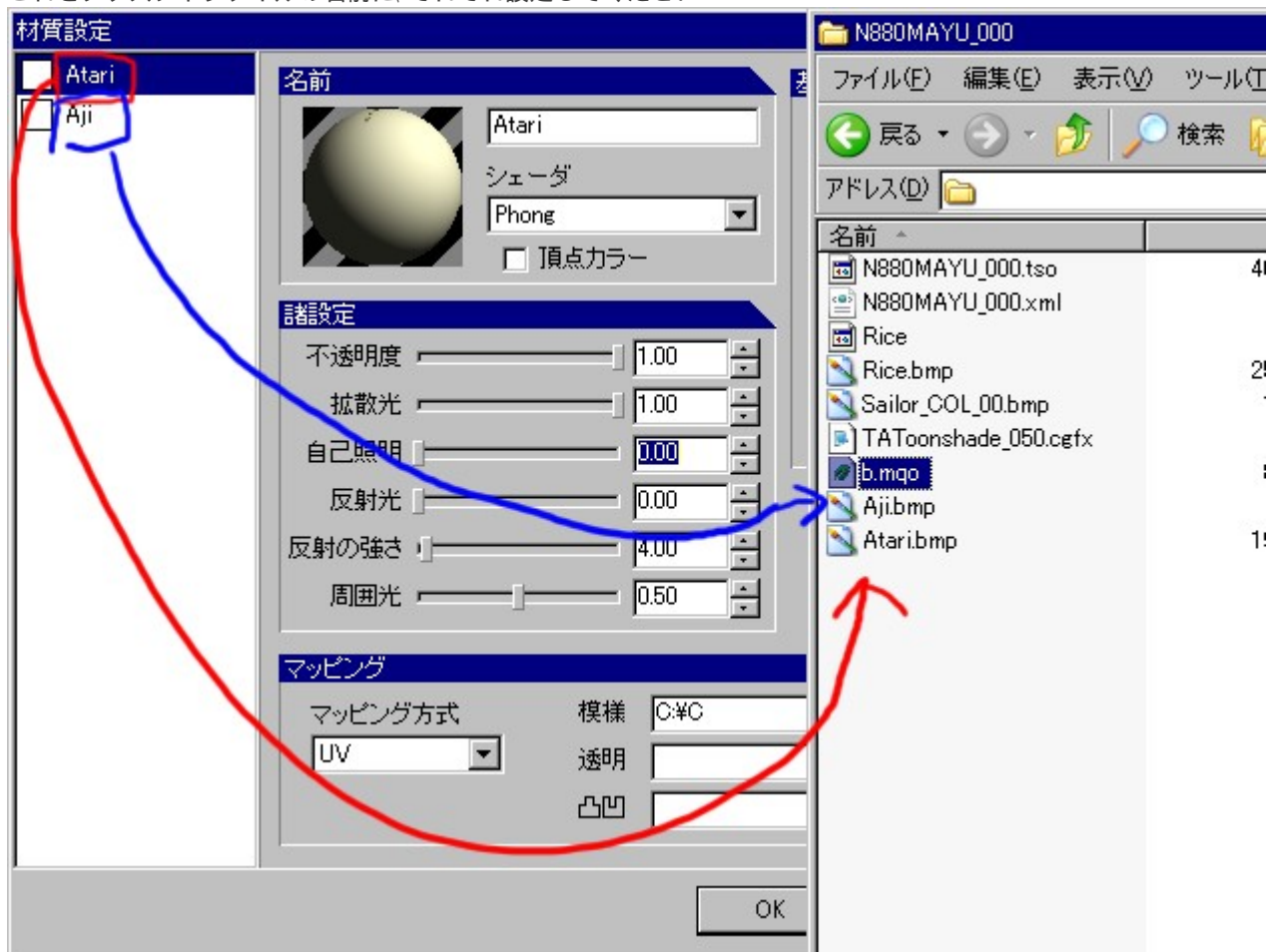
- ・ テクスチャとcgfxShader設定ファイルのリネーム

テクスチャとcgfxShader設定ファイルはメタセコデータと同じ位置に置かなければなりません  
取り合えず全てのテクスチャファイルをtso2mqoGUIで解凍したフォルダに移しましょう  
(アイスキャンディーのデータをダウンロードした人はオレンジのデータだけ移動してください  
自作した人もどちらか片方だけにしてください、もう片方は後で使います)

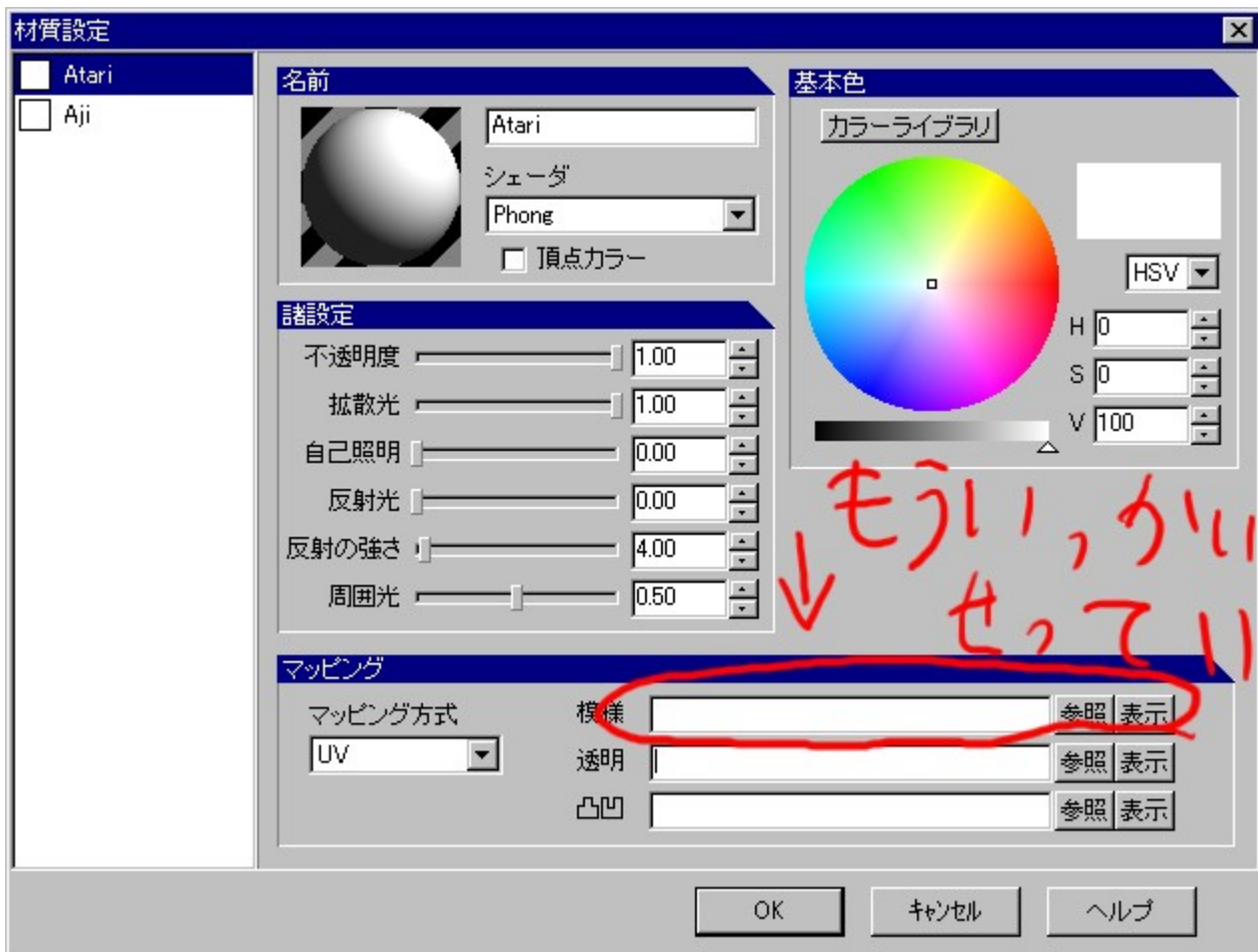
ここでテクスチャファイルの名前を変えます。  
ここは少しややこしくて

- ・ メタセコで指定した「材質」の名前
- ・ テクスチャファイルの名前

この2つは同じにしなくてははいけません  
アイスキャンディーを作った人は材質欄に「Atari」「Aji」の2つの名前が有りますね  
これをテクスチャファイルの名前に、それぞれ設定してください



テクスチャファイルを移動したのでメタセコの方でもう一度テクスチャを設定し直さなければいけません  
もう一度メタセコを起動してアイスキャンディーのテクスチャを設定しなおしましょう  
データを読み込むとアイスキャンディーの色が抜けて真っ白になっていると思います  
今回は材質欄から再度テクスチャの位置を設定しなおすだけです  
(もしかしたら色が付いたままであることもあるかも知れませんが、その場合でも必ず再度設定し直してください)



もういっかい  
↓  
せってい

これでテクスチャのリネーム・再設定はOKです  
あとはもう使わない＆邪魔なのでRice.bmpを削除しましょう。もうおにぎりのテクスチャは必要ないのです

次回はシェーダーファイルの設定とXMLファイルの設定です  
もう少しで完成です。休憩したら一気に進めてしまいましょう

GO! [シェーダー設定とxml](#)