

TDCGExplorer ユーザーズマニュアル

Version 1.0

1. 本ツールについて

本ツールは3Dカスタム少女を初めてプレイする方にもMODを容易に導入するべく、設計されました。ベースとしてアイディアの多くはTDCGManをベースとしていますが、ユーザーインターフェースや機能の多くは新たに書き起こされました。これは3Dカスタム少女XPで幾つかの変化があった為です。従いまして基本的な操作から解説します。

初めて起動する時は、「2.初期設定」をごらんになって初期設定を行い、「3.各メニューの機能」のデータベースの構築・更新を行ってください。

2. 初期設定

本ツールは初期設定を行わないと動作しません。また初期設定が正しくないと不正な動作をすることがあります。初期設定画面は『データベース』メニューの『初期設定』を選択してください。

The screenshot shows the '初期設定' (Initial Settings) dialog box. It contains the following fields and options:

- ARCSディレクトリ: C:\Program Files\TechArts3D\3Dカスタム少女\arcs
- TDCGディレクトリ: C:\Users\konoa\Documents\TechArts3D\TDCG
- ZIPディレクトリ: C:\Users\konoa\Documents\TechArts3D\TDCG\TDCGExplorer\archive
- ZIP展開先: C:\Users\konoa\Documents\TechArts3D\TDCG\TDCGExplorer\work
- TAH編集先: C:\Users\konoa\Documents\TechArts3D\TDCG\TDCGExplorer\tah
- mod ref. server: http://3dcustom.ath.cx/rails/
- arcnames server: http://3dcustom.ath.cx/text/arcnames.zip
- tagnames server: http://3dcustom.ath.cx/text/tagnames.zip
- ZIP正規表現: ^([a-zA-Z0-9]+)
- MOD正規表現: (^TA[0-9]{4})(^TA3CH[0-9]{4})(^TA3DC[0-9]{4})(^TAC[0-9]{4})(^TAC[0-9]{5})(^XPC[0-9]{5})(^mod[0-9]{4})
- ZIP選択時の動作:
 - 何もしない
 - 3DCG Mods Reference Serverにアクセスする
 - 最初に見つけた画像もしくはテキストを表示する
 - 最初に見つけたテキストもしくは画像を表示する
- セーブファイルビューア:
 - ZIPを優先的に調べる
- TAHエディタ:
 - TAHキャッシュファイルを削除する
 - TSOプレビューを表示する
- 起動時の設定:
 - 常に3DCG Mods Reference Serverから最新情報を取得する
- カメラ設定:
 - 新規TSOロード時、カメラ設定をリセットする
- 回転中心: W_Hips
- 初期視点: face_oya
- 衝突検出:
 - ファイル名が一致する物も衝突とみなす

Buttons: OK, Cancel

初期設定を呼び出すとこのウィンドウが表示されます。各項目を説明します。

ARCSディレクトリ

3Dカスタム少女プログラムディレクトリにある“ARCS”ディレクトリの場所を指定します。このプログラムはARCSディレクトリ下の様々なファイルを読み出すので、必ず正しいディレクトリを指定してください。デフォルト値は、3Dカスタム少女のデフォルトインストール先になってます。

TDCGディレクトリ

セーブファイル等を保管するディレクトリを指定します。セーブファイルはこのディレクトリとそのサブディレクトリから読

み出されます。

ZIPディレクトリ

MODの圧縮ファイルや、圧縮ファイルを解凍してあるディレクトリを指定します。MOD Ref. Serverに問い合わせる時は、このディレクトリ内容を使って確認するので、MODが置いてあるディレクトリを指定してください(複数のディレクトリがある場合はそれらの親ディレクトリを指定して下さい)。

ZIP展開先

ZIPファイルの解凍先を指定します。デフォルトではTDCGExplorerディレクトリです。WindowsXPではARCSの下にディレクトリを作って直接展開する事もできます。その場合にはこのディレクトリ名を変更してください。

TAH編集先

TAHの圧縮・展開先として指定します。TAHの編集データベースもこのディレクトリに作成されます。

mod ref. server

arcnames server

tagnames server

3DCG MODS Referenceサーバーのアドレスを指定します。通常はデフォルト値を指定して下さい。

ZIP正規表現

圧縮ファイルやディレクトリからアーカイブコードを抽出する正規表現です。通常はデフォルト値を指定して下さい。

MOD正規表現

ディレクトリをMODの収納ディレクトリとして認識する為の正規表現です。対応しているディレクトリ名フォーマットは、

TA3ch系

(^TA[0-9]{4})	TA0000で始まる物
(^TA3CH[0-9]{4})	TA3CH0000で始まる物
(^TA3DC[0-9]{4})	TA3DC0000で始まる物
(^TAC[0-9]{4})	TAC0000で始まる物

居酒屋系

(^TAC[0-9]{5})	TAC00000で始まる物
(^XPC[0-9]{5})	XPC00000で始まる物

ふたば系

(^mod[0-9]{4})	mod0000等
----------------	----------

大文字小文字は厳密に区別されます。MODのコード名に続けて英数字以外の文字で何か書いていても構いません。例えば、

XPC00942_【Hアイテム】カス子一周年記念MOD 尿道玩具@尿道スティック

この場合先頭のXPC00942でまず一致し、次にMOD正規表現で示されたルールでXPC00942が取り出されます。ディレクトリのフルネームは、コード部分以降が何も書いていない場合にはMOD Referenceサーバに問い合わせ、書いてある場合にはその名称が表示されます。このフォーマットに準拠してない場合には、ZIP正規表現とMOD正規表現をそろえて修正してください。

標準対応のアップローダ以外や個人配布のMODを追加したい場合には、以下の例の様に追加してください。条件と条件の間は|記号でつなげて下さい。

例

(^[nN][0-9]{3}[^0-9])

正規表現フォーマットはPOSIX仕様になっています。

ZIP選択時の動作

圧縮ファイルを選択した時の動作を指定します。

- ・何もしない
何もしません。
- ・3DCG MODS Reference Serverにアクセスする。
自動的にそのMODに関連する情報をサーバにアクセスします。
- ・最初に見つけた画像もしくはテキストを表示する。
まず画像ファイルを検索して表示し、画像が無い場合はテキストファイルを表示します。
- ・最初に見つけたテキストもしくは画像を表示する。
まずテキストファイルを検索して表示し、画像が無い場合は画像ファイルを表示します。

セーブファイルビューア

セーブファイルのパーツ検索先をARCS優先にするか圧縮ファイル優先にするか設定します。
チェックボックスのチェックをいれると圧縮ファイルから先に検索します。

TAHエディタ

TAHエディタの編集用データベースを毎回必ず消すか設定します。削除するかどうか、
確認するメッセージが不要な時は、このチェックボックスをチェックしてください。
TSOファイル、TBNファイルを選択した時にプレビュー表示をするかどうか設定できます。
プレビューは最大同時30個まで行えます(それ以上はメモリを使いすぎるので自動的に
表示を更新しなくなります)。

カメラ設定

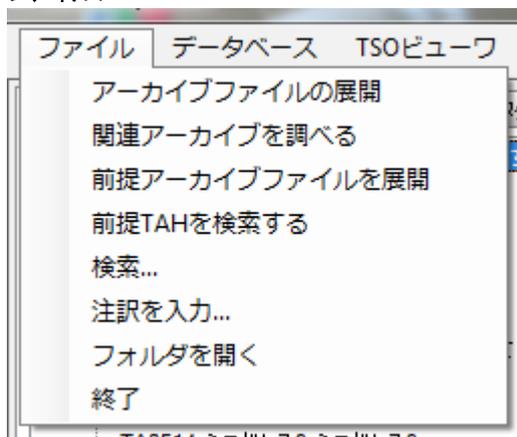
セーブファイル表示時にカメラ設定を毎回リセットするか設定します。リセットする場合はこのチェックボックスを
チェックしてください。回転中心はと初期視点はボーン名で設定してください。指定したボーンを回転中心と視点にしま
す。TSOビュー最初の表示の時はチェックボックスのチェックの有無に関わらず、この設定が使われます。

衝突検出

衝突検出レベルを設定します。通常は、ハッシュが一致する異なるファイル名のみ検索します。
チェックボックスをいれるとファイル名が一致する物も衝突とみなして検出します。

3. 各メニューの機能

ファイルメニュー



アーカイブファイルの展開

現在選択しているアーカイブファイルを展開します。

関連アーカイブを調べる

現在選択しているアーカイブファイルの関連情報を表示します。

前提アーカイブファイルを展開

このアーカイブを使用するに当たって必要なアーカイブを展開します。

前提TAHを検索する

arcsにインストール済みで前提TAHが組み込まれていないTAHファイルを探します。

検索...

ツリービューから特定キーワードを含む物を検索します。

検索にヒットした項目は緑色で表示されます。

注釈を入力...

アーカイブファイルに注釈を付けます。注釈をつけると、アーカイブファイル名は注釈の内容で表示されます。

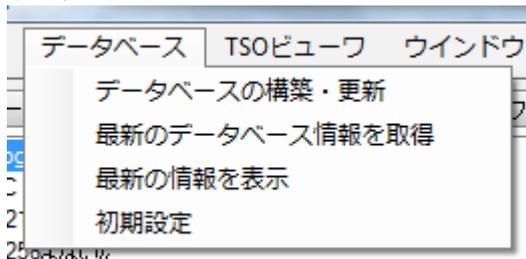
フォルダを開く

指定されたフォルダ・ファイルを開きます。

終了

TDCGExplorerを終了します。

データベースメニュー



データベースの構築・更新

データベースを新規構築、または現在の状態に更新します。

初めて実行する時や、arcsや圧縮ファイルの構成を変更した時に実行して下さい。

最新のデータベース情報を取得

MOD Referenceサーバから最新のMOD整理情報・タグ情報をダウンロードして反映します。

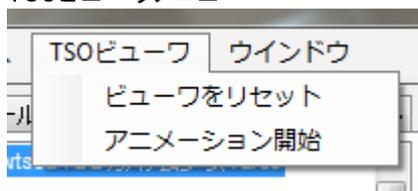
最新の情報を表示

現在のデータベースの最新状態を表示します。複数起動している場合には、他のTDCGExplorerで何か変更を行ったときには、これを実行すると同期します。

初期設定

初期設定画面を呼び出します。

TSOビューワメニュー



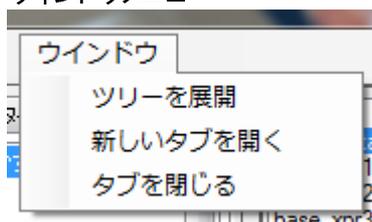
ビューワをリセット

TSOビューワをリセットします。

アニメーションを開始

TSOビューワのアニメーションを開始します。

ウインドウメニュー



ツリーを展開

現在選択している項目のサブツリーを全部表示します。

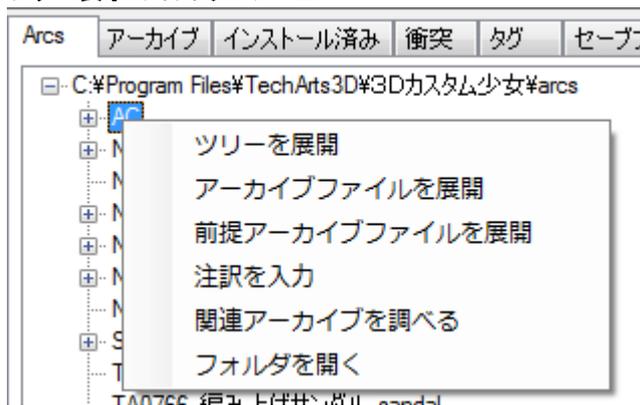
新しいタブを開く

新しいタブを開きます。何か操作した場合、現在選択されているタブに表示されます。

タブを閉じる

タブを閉じます。

ツリー表示の右ボタンメニュー



ツリーを展開

現在選択している項目のサブツリーを全部表示します。

アーカイブファイルを展開

現在選択しているアーカイブファイルを展開します。

前提アーカイブファイルを展開

このアーカイブを使用するに当たって必要なアーカイブを展開します。

注釈を入力

アーカイブファイルに注釈を付けます。注釈をつけると、アーカイブファイル名は注釈の内容で表示されます。

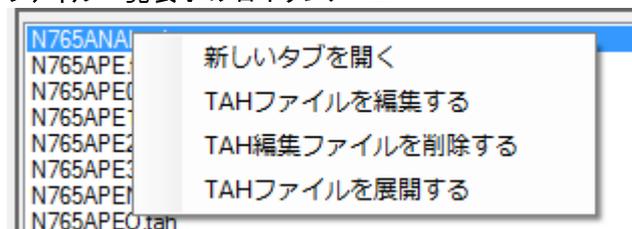
関連アーカイブを調べる

現在選択しているアーカイブファイルの関連情報を表示します。

フォルダを開く

指定されたフォルダ・ファイルを開きます。

ファイル一覧表示の右ボタンメニュー



新しいタブを開く

新しいタブを開きます。何か操作した場合、現在選択されているタブに表示されます。

TAHファイルを編集する

TAH編集モードを起動します。

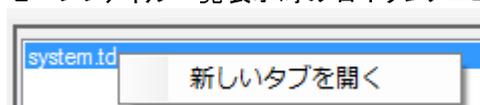
TAH編集ファイルを削除する

TAH編集データベースを削除します。

TAHファイルを展開する

TAHファイルを解凍して内部ファイルを展開します。

セーブファイル一覧表示時の右ボタンメニュー



新しいタブを開く

新しいタブを開きます。何か操作した場合、現在選択されているタブに表示されます。

TAHファイル表示時の右ボタンメニュー



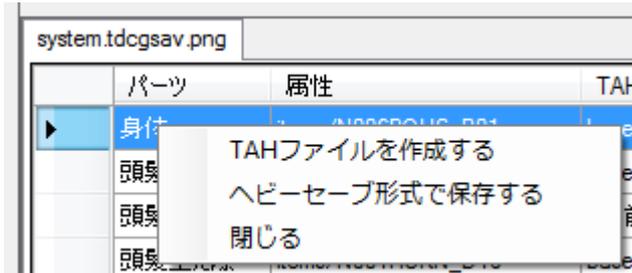
編集する

TAH編集モードを起動します。

閉じる

タブを閉じます。

セーブファイルビューの右ボタンメニュー



TAHファイルを作成する

セーブファイル・ヘビーセーブファイルからTAHファイルを作成します。

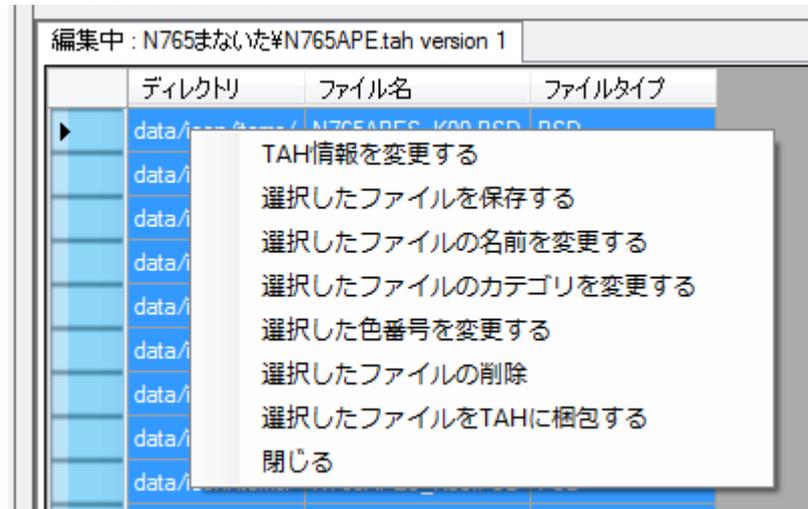
ヘビーセーブ形式で保存する

表示している状態のパーツ構成でヘビーセーブファイルを作成します。この機能を使うと、MODをインストールしないでそのまま3Dカスタム少女上で使う事ができます。

閉じる

タブを閉じます。

TAHエディタの右ボタンメニュー



TAH情報を変更する。

TAHバージョン、TAHファイル名を設定します。

選択したファイルを保存する

選択したファイルを解凍した状態で保存します。

選択したファイルの名前を変更する。

選択されたファイル名を変更します。TBNファイルを変更した場合、TBN内部のTSOファイル名も同様に变更されます。必ず、PSD、TSO、TBNファイルの三つセットで選んだ状態变更してください。

選択したファイルのカテゴリを変更する。

選択したファイルのアイテム属性を変更してカテゴリを変更します。

3Dカスタム少女上での表示位置が変わります。必ず、PSD、TSO、TBNファイルの

三つセットで選んだ状態に変更してください。

選択した色番号を変更する。

選択したファイルの色番号を変更します。TBNファイルを変更した場合、TBN内部のTSOファイル名も同様に变更されます。必ず、PSD、TSO、TBNファイルの三つセットで選んだ状態に変更してください。

選択したファイルの削除

TAH編集データベース上からファイルを削除します(元ファイルは消えません)。

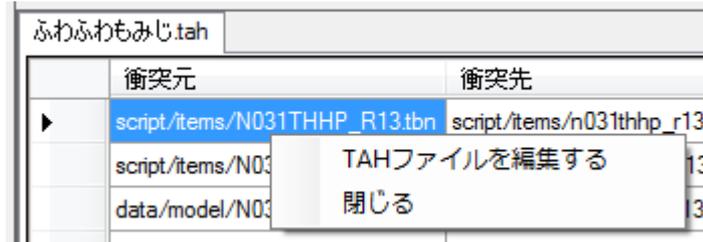
選択したファイルをTAHに梱包する。

選択したファイル内容で梱包してTAHファイルを保存します。

閉じる

TAH編集ページを閉じます。

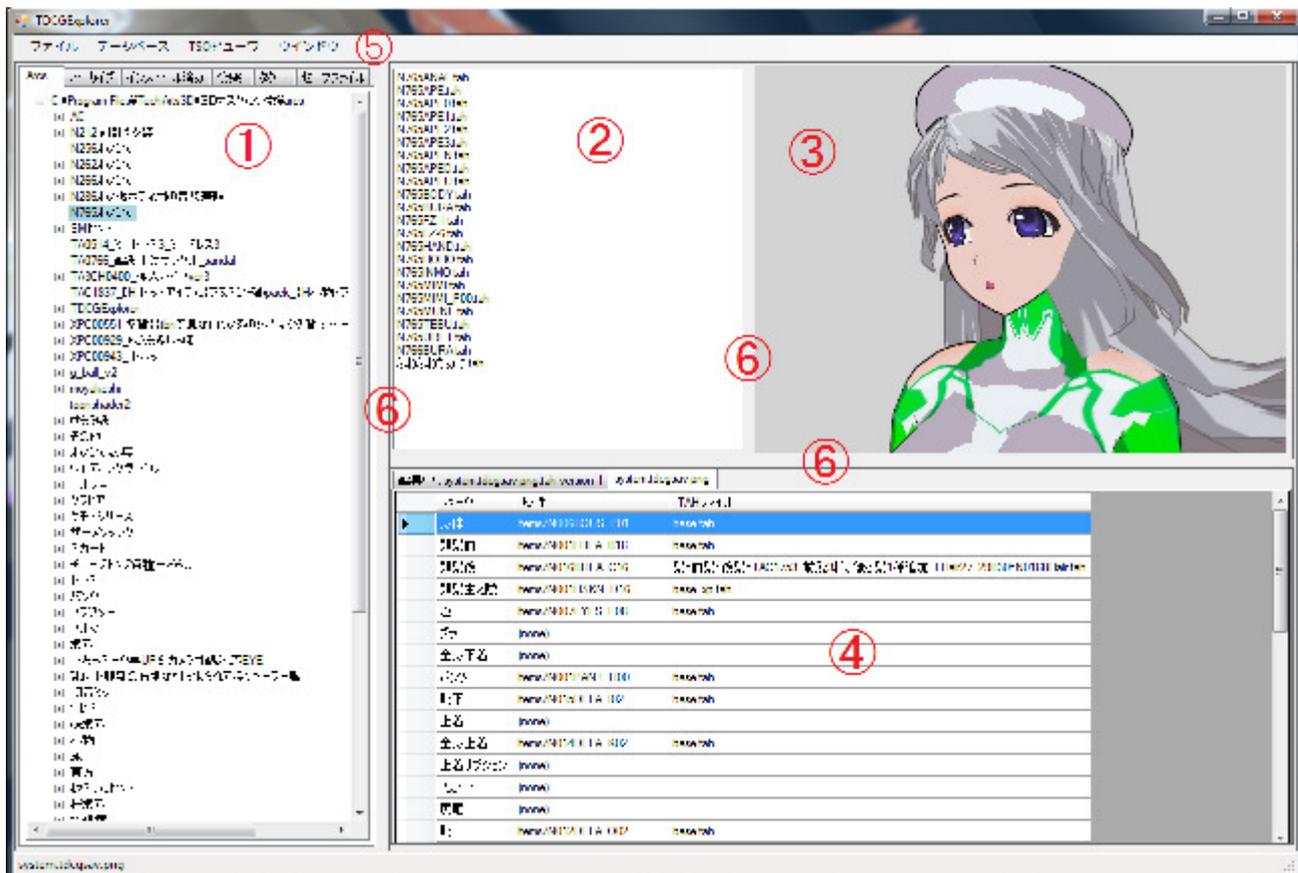
衝突TAH一覧の右ボタンメニュー



TAHファイルを編集する

直接衝突しているTAHファイルを編集モードで開きます。

4. 画面各部の説明



① ツリー表示部

各種パッケージやMOD、ディレクトリが表示されます。ファイルを含む要素を選択すると、②のファイル表示部にファイルを表示します。検索結果もここに表示されます。青色で表示された物はインストール済、緑色で表示された物は検索結果、ピンク色は圧縮展開した物を示します。

②ファイル表示部

ファイルの一覧が表示されます。通常、編集や変換のアクションはこのファイルアクションの右ボタンメニューを実行して行います。

③TSOビューワ

選択したアイテムやセーブファイルを表示します。画面の上の操作はカス子と同じ操作で、回転・移動が行えます。

④タブページ

各種情報やエディタが表示されます。新規タブを実行すると複数のタブを開けます。同時に複数のファイルを参照して作業をする時には、タブを追加して素長して下さい。

⑤メニューバー

⑥パネルスライダー

この部分をマウスでクリックして動かすと表示割合が変更されます。この操作はウインドウ位置とともに保存されて次回から同じ様に表示します。

5. 各ファイルの動作

zipファイル: zip一覧の表示、zipの展開、アノテーション入力。
tahファイル: tah一覧の表示。リネームは未実装。
tsoファイル: TSOビューワでの表示(TAHファイル中のTSOのみ)
tmoファイル: TSOビューワでの表示(TAHファイル中のTSOのみ)
セーブファイル: 3D表示、関連tahファイルの検索、tahファイルの作成

TAHファイルを展開したディレクトリ(TAHdecryptor、TAHdecGUIやTDCGExplorerで展開したディレクトリ)をドラッグアンドドロップすると、TAHファイル構成要素として取り込んでTAHエディタが起動します。TAHファイルをドラッグアンドドロップするとファイルを展開してTAHエディタを起動します。セーブファイル・ヘビーセーブファイルをドラッグアンドドロップすると、セーブファイルビューアが起動します。ドラッグアンドドロップの位置に決まりはなく、どこにドロップしても同じ動作をします。

6. 関連ファイル

XPの場合、マイドキュメントのTechArts3D¥TDCG¥TDCGExplorerに、Vistaの場合、ドキュメントのTechArts3D¥TDCG¥TDCGExplorerに各種データベースやキャッシュファイルを配置します。ZIP置き場のデフォルトもこのディレクトリの下になっていますが、初期設定を変更する事で他のディレクトリに変更できます。

7. 注意事項

.NET Framework 3.5SP1以降、DirectX9c Mar-2009以降が必要です。

.NET Framework 3.5以前・DirectX9 Jan-2009以前では動作しません。

まずオリジナルファイルを勝手に書き換える事は無いと思いますが万が一の事を考えて、必ずバックアップをとっておいてください。

Windows Vista SP1 “AERO搭載”バージョン、Windows XP SP3で動作検証しています。

Pixel Shader 2.0以上を搭載したGPUのビデオカードが必要です。ハードディスクの空き容量は少なくともMy DocumentsもしくはDocumentsフォルダのあるディスクに200MB以上必要です。

メモリはかなり使います。少なくとも物理メモリが1GBないと動作がかなり遅くなります。2GB以上搭載を推奨します。

CPUはintel Core2以上を推奨します。マルチスレッドですが、並列度は高くないので2GHz以上の2コアCPUで十分で

す(Core2Quad Q6600でデータベースのチューニングを行っています)。

3Dカスタム少女XPがインストールされていない場合の動作は未検証です。インストールされている事が大前提なので必ず3Dカスタム少女XPがインストールされているPCで実行してください(体験版不可)。またbase.tahがarcs直下に無い場合には正常に動作しない機能がいくつかあります(base_xp.tahの場所は変更しても問題ありません)。

機能要望バグ報告は2ch IRC #3Dカスタム少女か、職人ギルドにお願いいたします。

8.わかっている不具合

zipを展開すると色が変わりますが、これは現在起動時のみで次回起動すると元の色に戻ります。この情報は恒久的に保存する予定はありません。

ディレクトリ名に.zipとか.lzhとか.rarで終わる場合に誤動作する。対応可能なのですがテーブル仕様が変更になる事と、コアの大幅変更が必要になり、レアケースに為にバグが出るかもしれない大改造をする必要があるだろうか?とも思っています。

デフォルトのMOD認識正規表現は実は正しく3ch系と居酒屋系を分離できていません。システム的にはMODであると認識できればそれで十分で、特定のアップローダを識別する必要は無いのでこれは仕様 という事に。

アイテム種別はファイル名で行っている為、TSOのアイテム種別文字が実際の位置と食い違っていると、TSOビューアの自動センタリング機能がうまく動作しません。これを可能にするにはTBNを全部読み出して該当するTBNを特定しなければならない為動作がかなり遅くなる事から仕様といたします。

9.謝辞

TAHDUMP nomeu氏

TAHファイル解析部を開発して頂きました。

TDCG.DLL nomeu氏

重要なコアコンポーネントアセンブリを開発して頂きました。

names.txt nomeu氏

匿名ファイルの命名部に使用しました。

TDCGMan

幾つかのコアコンポーネントを流用しています。

TSO2MQO

幾つかのコアコンポーネントを流用しています。

TAHdecryptor

LZSSのバグ修正の参考にしました。

TAHdecGUI

基本的な機能を参考にさせて頂きました。

SQLite

コアコンポーネントの中核として使用しました。

TDCGSaveFileViewer

セーブファイル解析部を流用しています。

その他多数のコンポーネントを使用しました。

作者の皆様、ありがとうございます。