

2002

3DCGフリーウェアのチュートリアルサイト

A Tutorial Site for 3DCG

AD 02 浅見 麻衣子
指導教員 西野 隆司

1.研究目的

3DCGを始めてみたいが、「なんだか難しそう」、「ソフトの値段が高すぎる」なんて思っている人は少なくない。そんな人によく進められるのが、無料の3DCGソフトウェア「Metasequoia¹(メタセコイア)」である。その「Metasequoia」の使い方を説明するチュートリアル²サイトを作成し、「タダ(「Metasequoia」)でも十分3DCGができる」「3DCGは難しいものではない」ということをしてもらい、初心者の人に活用してもらいたい。

2.調査と分析

「Metasequoia」は3DCG経験者の人から初心者の人によく進められる。理由としてモデリング、マッピング、レンダリングなど、市販ソフトに劣らない機能があり、しかも操作が単純で簡単であることが挙げられる。しかし、いくら操作が簡単とは言え、初心者にとっては、まずどこをどうすればいいのか分からない。基本的な形である、立方体や球体などは作れるが、それ以降の操作方法に行き詰ってしまう人が少なくない。操作が簡単だから、基本中の基本の操作を説明しているサイトは少ない。しかも結構省略気味だ。つまり、ある程度の知識がある人のための解説サイトばかりなのだ。書籍では初心者向けの解説書が出ている。しかしそれは無料ではない。

フリーソフトを使う人は、解説書にお金をかけたくないと思っている人がほとんどだ。そういう人のためにも、インターネット上で無料公開されている解説サイトがあればいいと思った。

3.コンセプトの立案

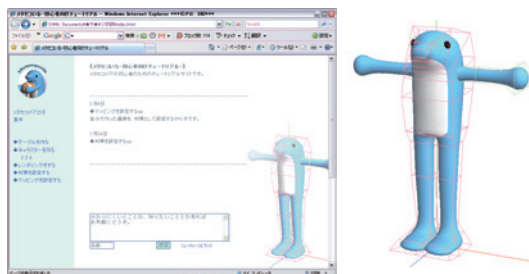
パソコンの基本操作が行える初心者³で、出費を抑えたい人を対象とし、読みやすく、解りやすく。文字や図の大きさ、色などにも気をつける。すべての情報はインターネット上にアップロードし、誰でも無料で見られるようにする。

4.デザイン展開

背景色と文字色のコントラストが強いと目が痛くなるため、背景色は白、文字の色は灰緑色にする。重要なところは文字の色を濃紺にする。メニューがいつでも選べるように、フレームを使う。画像を多く

使い、操作の流れを感じ取りやすくする。

5.完成図



6.結論

第三者による検証結果により

- 文章がなくても、画像だけで操作のやりかたが解ればよかった。例えば、画像に①②③と操作手順の番号をふっておくとか。
- レンダリングの画質を比べるところは、画像を一覧にして見比べられた方がいい。
- モデリングの制作時間も知りたい。などの意見をもらった。見やすい、解りやすくする方法はまだまだあるのだな、と感じた。卒業研究が終わっても、このサイトはインターネット上に残しておき、さらなる改良をしていきたい。「メタセコいる」(<http://www.geocities.jp/nooiru/>)

7.参考文献

- O.Mizno, 2007, 「metaseq.net」(<http://www.metaseq.net/>, 2006)
- ハラダ, 2004, 「d00-Metasequoia」(<http://d00.cool.ne.jp/metase/index.html>, 2006)
- 夜魅, 2007, 「【はじめての3DCG】:3DCGソフト」(<http://www.asahi-net.or.jp/~qb3k-kwsk/3dcg/soft/soft.html>, 2006)
- 原田大輔, 2005, 『メタセコイアからはじめよう! ~無料で作る3Dキャラクター~』技術評論社

¹メタセコイアは厳密に言うとシェアウェアであるが、一部機能制限版として無料で使用する事ができる。

²使い方を教える教材。具体的な作業例を挙げて、操作方法を説明するものが多い。(出展:『パーソナルカタカナ語辞典』,学研出版,金田一春彦監修,1999)

³本研究では、「クリック」「保存」などの意味が分かる程度と定義する。