

2003

# 3DCGソフトのチュートリアルサイト

A Tutorial Site for 3DCG

AD 04 市村 創太  
指導教員 西野 隆司

## 1.研究目的

「blender」はフリーウェア(無料)の3DCGソフトであり、その中でも非常に多機能であることが特徴である。

しかし、主要言語が英語であることや、ソフト自体の仕様が独特で難解なため、日本語で解説を行っているホームページや書籍が少ない。

以上のことを踏まえ、「blender」のチュートリアルサイトを制作する。

## 2.調査と分析

「blender」について

本来は有料のソフトであるが、現在はオープンソース\*の3DCGソフトとして公開されている。このことから、バージョンアップの頻度が多く、また、フリーウェアの3DCGソフトでは数少ないアニメーション制作が可能である。

フリーウェアの3DCGソフトは様々なものがあるが、モデリングや、アニメーションなど、3DCGを制作する工程のほとんどがこのソフト一つで行えるのは「blender」の魅力の一つである。また、3DCGの利点である互換性を利用することにより、他のソフトで作ったモデルデータを「blender」で読み込み、編集するといったこともできる。そのため、すでに他の3DCGソフトを使っている人にも有用なソフトとなる。

※ソフトウェアの設計図にあたるソースコードを、インターネットなどを通じて無償で公開し、誰でもそのソフトウェアの改良、再配布が行なえるようにすること。また、そのようなソフトウェア。

## 3.コンセプトの立案

アニメーションが制作できるという「blender」の利点を生かすため、アニメーション制作に重点を置いたものとする。また、言葉よりも画像を中心とした視覚的にわかりやすいものを心がける。

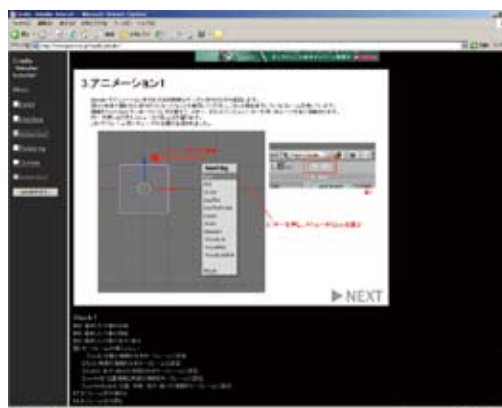
内容は簡単な作品や、サンプルを作りながら操作方法などを学ぶという流れにする。

## 4.デザイン展開

画像を中心としたホームページを制作する場合、使用スペースが膨大な量になってしまう。これを解決するため、一定のスペースの中に多くの情報を詰め込むことができるflashムービーを使ったホームページ

にした。flashムービーは紙芝居のような形式にし、本のページをめくるように次のステップに進むという形にした。また、一度見た情報を見直したいときなど、すぐに前のステップに戻れるようにflash内に戻るためのボタンを設置した。

## 5.完成図



Cradle -blender tutorial-

[http://www.geocities.jp/cradle\\_blender/](http://www.geocities.jp/cradle_blender/)

## 6.結論

すでに3DCGに触っている人に意見を伺ったところ、「アニメーション部分の解説はわかりやすくて良い」という意見をいただいた。

逆に全く3DCGに触ったことのない人からは「情報量が多すぎて混乱する」という指摘を受けたため、flashムービーの他にページ内にショートカットキーなどの補足説明を入れることで、より理解しやすいものとなった。

今回制作したものはblenderのアニメーション機能でも初歩的な部分が主なため、今後、より深く解説を行っていきたい。

## 7.参考文献

田崎進一、『Blenderビギナーズバイブル』,毎日コミュニケーションズ

Blender.jp - Blender Japanese Website  
<http://blender.jp/>

WBS+(Web/Blender Studio+)  
<http://wbs.nsf.tc/>

JBDP - FrontPage  
<http://f11.aaa.livedoor.jp/~hige/>