

独り言日記

[Shade 3D] 年末最後 (2015/12/31)

超久々の更新です。facebook (<https://www.facebook.com/yutaka.yoshisaka>) や twitter (https://twitter.com/cg_ftLab) では、結構頻繁に更新してて、すっかり楽できてしまって、プログ的な Wiki は間が空いてしまいました、申し訳ございません。

さて、年末。しかも大晦日。

今年は、Shade 3D 関連としては、Shade3D マーケットプレイスにいろいろプラグインを申請しました。

- UVUtil
- AOUtil
- RIB Exporter
- Vertex Color Customizer
- SVG Importer

また、コンテンツもいくつか申請。

チュートリアル的な解説をご本家の同サイトで展開。アニメーションの解説も始めました。

実は本家に出すというのは私からの提案で、情報を一箇所にできれば一番目立つ場所に出してほしい、というのがありました。
で、本家に載せてもらってるという感じです。

ただ、振り返ってみて「モデリングについて、もっともっと初歩的な解説などやる必要があるな」と感じました。実際、ユーザーの方にお会いしてみて感じたこともあります。挫折組、の方々の意見など。アニメーション解説は早すぎたかもしれない(^_^;;、それ以前にモデリングが、、、、というのが見え隠れしてたのかなと。

この点を踏まえて、来年はどちらかというところプラグインなどの開発は少し優先度を下げて、「ここまでモデリング～レンダリングできるようになる」といういろんなパターン(ツボ、小物、建築、キャラクタなどなど)について解説をそろそろ展開できればと思ってます。必要なときには道具(プラグイン)を作るということで。極力、開発はしない方向で。あ、アニメーションは来年再開しますよ。どんどんマニアックになっていきますが(^_^;

また、来年もよろしくお願いいいたします。Twitterなどで「#Shade3D」タグを入れていただけるとつぶやきやすいかと思えます(「Shade」だけだと、一般単語なのでひっかかりませんので、、、)

もしくは、Shade 3D フォーラム (<https://forum.shade3d.jp>) で質問などいただければ、私で応えることができることであれば応えるようにします。