

独り言日記

あけましておめでとうございます (2016/01/02)

あけましておめでとうございます。内々で仕事でやってることは表に出せませんでした。趣味的なこと (Shade 3D とか Unity とか、Maya LT も触ったりしてました) は去年はいろいろ進めることができました。

今年はプログラムの優先順位は抑えて、作品作り (モデリングなど) をどうすればよいか、ワークフローなど、去年一部解説は始めてますが、いろいろ貯めて「チュートリアル的な何か」を公開することができればと考えてます。

そうするには、自身が作品を作るクリエイタ的な道筋も (こんなの作れるよ、という証明として) 作っておく必要がありますので、そちらも力入れようと思います。

今は 3DCG ツールはいろいろできるようになってますが、作品作りに昇華するには他のツールとの連携なども含めて結構いろんな知識が必要になっており、そのへんは説明不足が多いのかなという気がしてます (Shade 3D にかぎらず)。その辺りで動くことができればなど。私自身も勉強していく必要がありますけどね (^_^;;、まあ、みなさんと一緒に。

昔の 3DCG でワイワイやってたころの雰囲気をなんとか、という妄想を (^_^; もちろん、「いや～時間が取れないんだよね」というのも分かります。が、欲として作品作りたいなど最近よく思ったり。ツールは昔よりもいろいろできるようになったり、便利な道具はいっぱいあるわけですので。

と、今年もよろしく願いいたします。

去年後半は駄文を Facebook や Twitter に投げていたため、なかなか本 Wiki サイトに情報が反映できてませんでした。

- facebook (<https://www.facebook.com/yutaka.yoshisaka>)
- twitter (https://twitter.com/cg_ftLab)

基本これらの SNS は流れるだけで蓄積には弱いので、ここもなんとかしたいですね。

後は、、、去年ネタ出しして進んでいないプラグインなど、、、。