

## 対話型3次元Webコンテンツの制作・実行環境の開発

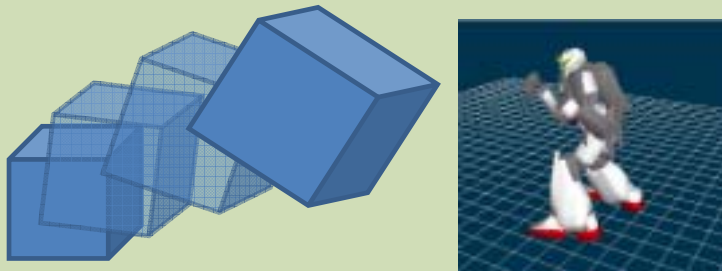
現実世界での工作のように部品を組み立てて  
Web3Dコンテンツを作ろう

### 背景、目的:

最近、動画配信サイトなどWeb上でマルチメディアデータを扱うWebサイトが注目を集めている。しかし、そうしたマルチメディアデータのなかでも3次元形状モデルに関しては、Webコンテンツとして活用されているとは言い難い。その原因として、3次元Webコンテンツ制作への敷居の高さが挙げられる。

本プロジェクトの目的は、プログラミングスキルなどの乏しいクリエイターでも対話機能を持つコンテンツを制作できる環境の開発である。具体的には、簡便なコンテンツ制作ツールと、そのコンテンツの再生システムの開発を行う。

### アニメーション定義



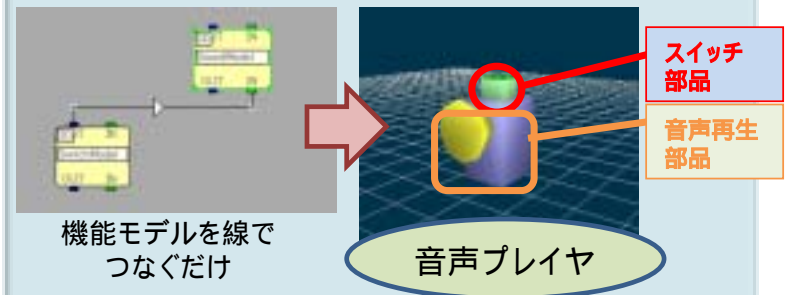
線形補間アニメーションとモーションデータのインポートに対応

### 機能部品



機能を持つ部品を配置して、スタジオ感覚でコンテンツを制作する。スクリプト言語を使ってより高度な機能の実現も。

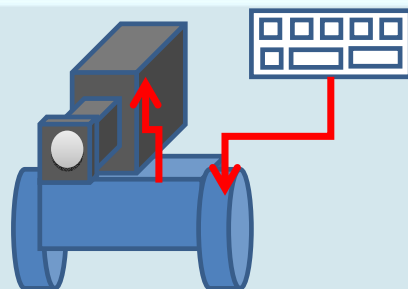
### 機能合成



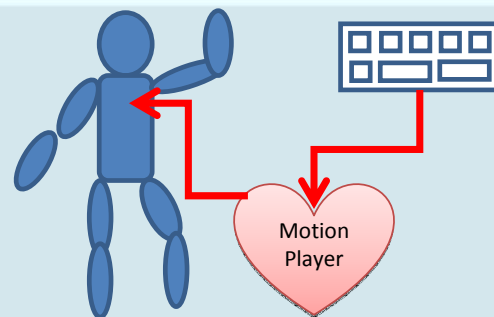
複数の機能のコラボレーション

## 作成例(イメージ)

基本的な機能は実装しており、その機能をオブジェクトに付加したり機能同士をコラボレートすることで、より複雑な機能を簡単に作成できる。



キー入力機能 + 移動機能 + カメラ機能  
= 追尾カメラ



キー入力機能 + モーション再生機能  
+ 人体モデル = アバター

## 市場・ユーザについて

### 法人ユーザ

- インターネット広告市場は2006年において約3,600億円, 2010年には7,500億円が予想されている。
- その中で3Dインターネット広告の割合は2010年に14%に達し, 市場規模は1,100億円になると見られる。

簡便なツールがあれば, プログラミングスキルの乏しい  
デザイナーや在宅ワーカーなどのクリエイターが参入しやすいのではないか?

- 使用例: Webショッピング広告・eラーニングコンテンツ・不動産やインテリアの3次元表示 など。  
チェーン店の店舗内装の管理に使用できるのではないかと意見も。

### 個人ユーザ

- 制作の敷居が低いため, 気軽にコンテンツを作成できる。
- 3次元コンテンツ制作への造詣が深まり, またスクリプトを組むことでスキルアップを図ることができる。

3次元コンテンツ制作への入門ソフトウェアとして使用することで  
教育的な役割も果たすのではないかと?