



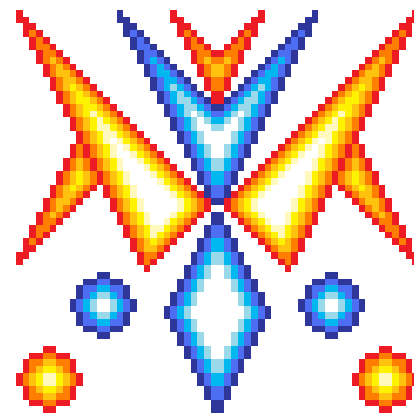
Lightning Talk

お手軽3DCG制作のススメ

DOGA-L3を使ってみよう！

2013-05

自己紹介



- ▶ HN : Moneto
- ▶ Twitter : @Moneto, @Moneto_Tk
- ▶ 何時の間にやら大学生
- ▶ C++, C#とか使ってます
- ▶ 同人ゲーム制作サークルMATYLA 代表

3DCG

- ▶ より物体をリアルに表現できる
- ▶ 最近のアニメ・映画等にも活用されている
- ▶ 実際作るとなると面倒そう.....
- ▶ 簡単に3DCGが作れるソフトもある！

「簡單」

「DOGA-Lシリーズ」

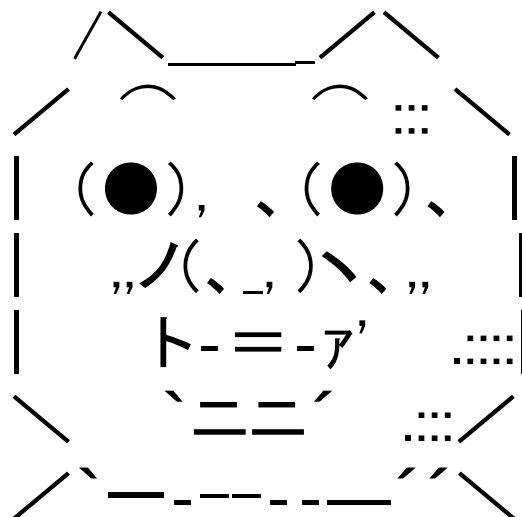
- ▶ 初心者向けのCGA入門システム。
- ▶ 本来は3Dアニメーションを作ることに特化。
- ▶ 「パーツを組み合わせる」方式のモデリング。
- ▶ L1・L2・L3の3バージョンがあり、L1は無料。
- ▶ L3でも3000円（商業利用は別ライセンス）。

でも、簡単な物しか
作れないんでしょう？







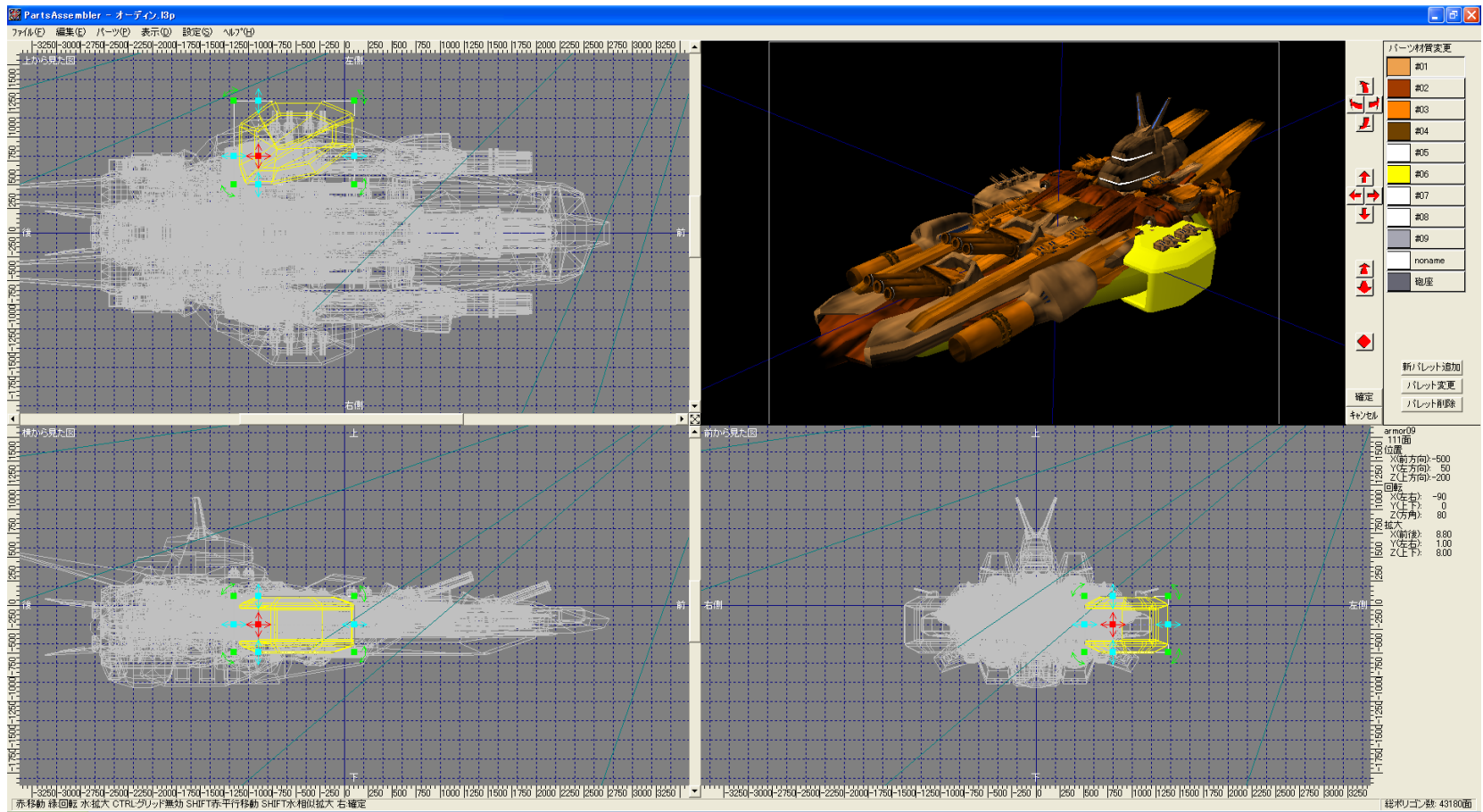


< やるじゃん

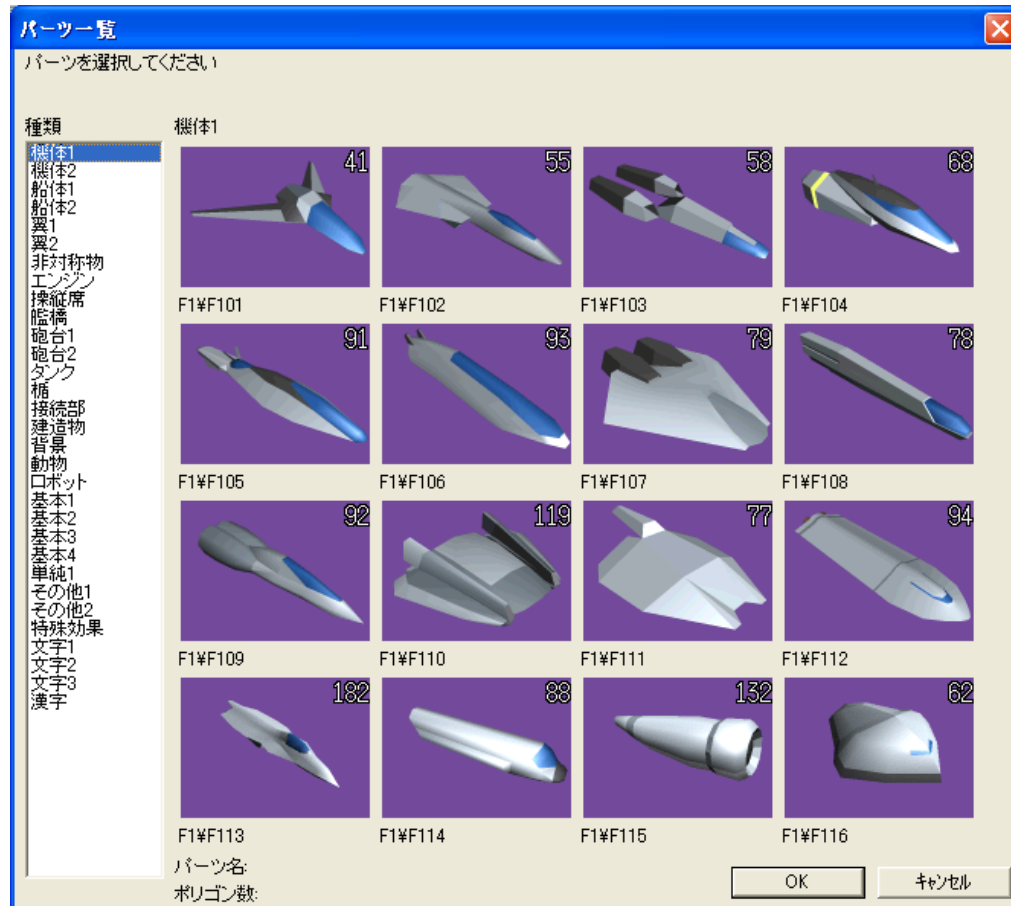
DOGA-Lシリーズを使うには

- ▶ 公式サイトからインストーラをダウンロード
- ▶ インストーラだけならL1,L2,L3ともにフリー
- ▶ L2以降はシェアウェア
ライセンスを取得しないとレンダラーが使えない
- ▶ 操作自体は極めて平易、「習うより慣れろ」

DOGA-L3



DOGA-L3



- ▶ パーツリスト
- ▶ 追加パーツもあり
多彩な表現が可能
- ▶ メカ系に強い
- ▶ 標準パーツだけで
500個程度同梱

ね、簡単（そう）でしょ？

DOGA導入のメリット

- ▶ 初心者でも操作が簡単、覚えやすい
- ▶ モデリングにかかる時間を短縮可能
- ▶ 手軽に3Dアニメーションが作れる！
- ▶ 「メカ」のモデリングに特化
- ▶ Pixiv,niconicoで「DoGA」で検索

DOGA導入のデメリット

- ▶ パーツを組み合わせる方式なので、考えてパーツを使わないとモデルが似かよってしまう
- ▶ 「あ！これDOGA使ってる！」
- ▶ DOGA内ではボーンを埋め込めない
- ▶ レンダラーがマルチスレッド非対応なので遅い
- ▶ 有機物の再現は難しい

DOGAの底力

- ▶ pixiv や niconicoで「DOGA」と検索
- ▶ 或いはDOGA公式サイトでのCGコンテストを参照
- ▶ 「DOGA臭さ」が消せるかどうか勝負？
- ▶ パーツとモーションを工夫すれば有機的な表現も
- ▶ 結局はユーザーの腕次第

御清聴ありがとうございました。