3-1 出版における3Dの活用
最も古い紙メディアの今

3Dを活用した出版物は歴史が古いため普及しているように思えますが、実はあまり活用されていないのが実情です。多いのは赤青メガネで知られるアナグリフ方式を用いたものですが、この方法は自然の色が再現できないため題材が限られることから、一部のこども向け雑誌で使用される程度で、普及しているとはいえません。一方海外では、レンズ付きの紙製ビューワーが本と一体化されたサイド・バイ・サイドフルで印刷された図鑑などが定番として出ています。

●3DCGARが書籍と連動

そのようななかでも、今後の方向性を示す新しいチャレンジが出てきています。東京書籍が2012年5月に出版した『ARで手にとるようにわかる　3D宇宙大図鑑』がそれです。これは3DCGでのARを活用した書籍の例です。この場合の3DCGARの使い方は、スマートフォンに付いている2D動画カメラで撮影している映像に3DCGを合成しています。ARとは、仮想現実という意味で、3Dモデルが合成されるものを本書では3DCGARと呼んでいます。

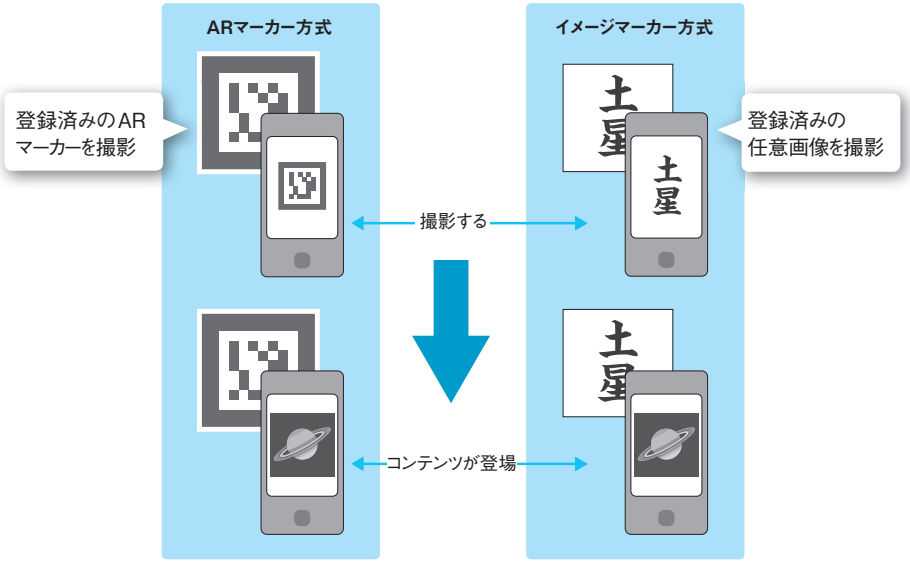
図3-1-1　『ARで手にとるようにわかる　3D宇宙大図鑑』

写真提供：東京書籍株式会社

●印刷物と相性抜群の3DCGAR

東京書籍の場合は、撮影する対象がARマーカーと呼ばれる特定のマークです。これは「ARマーカー方式」と呼ばれています。これに対して、既存の印刷物をあとからマーカーとして登録する「イメージマーカー方式」という方法もあります。イメージマーカー方式であれば印刷物中心の発想でARが連携できるので、今後ますます利用が増えることが期待されています。

図3-1-2　ARマーカー方式とイメージマーカー方式



●その他の3Dを活用した書籍

そのほかにも「3Dしかけ絵本」としていくつかの出版社から出ています。

大日本絵画からは、角度を変えると絵が動いて見える、レンチキュラー方式（130ページ参照）の書籍『宇宙空間』、『人間の体』、永岡書店からは、アナグリフ方式（134ページ参照）のメガネが付属している書籍『み～つけた！』などがあります。