



図 2.1 【容姿 (Appearance)】メニューツール

して一部のデザイナーにとっては幸運なこと)に、この制約により、独自のシェイプをデザインすることはインワールドでも特に難しい作業になります。実際、アバターの体にはどうしても適切な外見にならない部分があり、どれだけがんばっても完璧なシェイプは作ることも入手することもできません。リンデンラボ社がメッシュを改訂しない限り、肩関節窩、肘、手の指、膝、つま先は、大まかに似せることしかできません。

**Don't Do It!**

セカンドライフのアバターのシェイプとサイズを、現実世界の基準でデザインしないでください。これは、セカンドライフ環境全体の尺度と比率に関係しています。現実世界での私たちは、常にセカンドライフで“マウスリックモード”と呼ばれるモードにあり、限られた視野で周囲を見ています。これに対してセカンドライフの中では、デフォルトの表示モードは第三者モードであり、自分のアバターの頭のわずかに上斜め後方の視点から見ることになります。さらに、セカンドライフのグリッド上の基本単位は 16 平米四方と非常に大きく、ほとんどの部屋は 8~10 平米のプリムで作成されて 1 区域を形成しています。基本単位が大きいため目の錯覚が起き、無意識のうちにセカンドライフ内の物はすべて現実世界より大きいように見えます。アバターを現実世界の尺度で作成してしまうと、アバターのサイズと周囲の物のサイズの違いに違和感を抱かざるを得なくなります。

**デザインの一般的ヒント** : 顔

セカンドライフで他の人と差をつけたいとき、一番簡単な方法はアバターの顔の形を変えることです。女性アバターの大多数は卵型の顔をしており、男性アバターは正方形または長方形の顔をしています。アバターの顔の額、頬骨、顎のラインに、わずかな変更でも目立つようにすれば、他の多くの人と違う顔にすることができます。

●基本シェイプの選択

自分の名と姓を選択して現実世界の情報 (課金のためにリンデンラボ社が必要とする情報)を入力したら、アバターの基本シェイプを選択します。名前と異なり、アバターの基本シェイプは簡単に変更できます。アカウント作成時にどのシェイプを選択したかに関係なく、[持ち物 (Inventory)]のライブラリー (Library) フォルダには男女合わせて12種類の基本シェイプがあります (図 2.2 - 2.5を参照)。

たいていの住民は、人間型の基本シェイプ (ネクストドア、シティシック、ナイトクラブなど) の選択から開始します。セカンドライフのほとんどのものは、人間型のアバターに合わせてデザイン・サイズ設定がされているので、初心者は人間の形の基本シェイプから始めると、セカンドライフ環境の比率や尺度に慣れるうえで役立ちます。



図 2.2 (左から)シティシック(男性)、ボーイネクストドア、ハラジュク(男性)の基本アバターシェイプ、スキン、身体パーツ

図 2.3 (左から)サイバーゴス(男性)、ファーリー(男性)、ナイトクラブ(男性)の基本アバターシェイプ、スキン、身体パーツ



図 2.4 (左から)ナイトクラブ(女性)、ガールネクストドア、シティシック(女性)の基本アバターシェイプ、スキン、身体パーツ

図 2.5 (左から)サイバーゴス(女性)、ファーリー(女性)、ハラジュク(女性)の基本アバターシェイプ、スキン、身体パーツ