

WebGLで事故らない、作る前のフィジビリティチェック

— WebGL製品LP制作における事前検証の考え方 —

はじめに

はじめに

WebGLを使った製品LPは、うまくハマれば強力な武器になる一方で、制作現場ではこんな声もよく聞かれます。

- 作ってみたら「思ってたのと違う」
- クライアント確認で何度も戻る
- 表現や動作が最後まで決まらない
- 見積もりがブレて、調整コストが膨らむ

これらの多くは「作り始める前に確認できたはずのこと」が原因です。

本資料ではWebGLを使った製品LP制作において
事故を防ぐための“作る前のフィジビリティチェック”という考え方をご紹介します。

WebGL案件で起きがちな「事故」

WebGL案件で起きがちな「事故」

WebGL案件が難しくなる理由は、技術そのものよりも 判断のタイミング にあります。

よくあるパターン

- 仕様が曖昧なまま制作スタート
- 静止画や文章だけで合意してしまう
- 実機に近い状態を誰も見ていない
- 「できる／できない」が途中で判明する

結果として、

- 手戻りが増える
- 工数が読めない
- 説明コストが増える

という状態に陥りがちです。

解決の考え方

解決の考え方

「作る前に、触って判断する」

WebGL案件で事故を防ぐために重要なのは、

**完成品を作る前に、
実際に動く状態で“成立するか”を確認すること**

です。

これを本資料では

「フィジビリティチェック」と呼びます。

フィジビリティチェックとは何か

フィジビリティチェックとは何か

フィジビリティチェックは
完成版を作る工程ではありません。

目的は以下の3点です。

- 表現は成立するか
- 操作・動作に無理はないか
- クライアントがイメージを共有できるか

「作れるかどうか」を判断するための
簡易的なWebGL試作です。

WebGLで事故らない、作る前のフィジビリティチェック

フィジビリティチェックを挟むと何が変わるか

フィジビリティチェックを挟むと何が変わるか

実施しない場合

- 想像で合意する
- 判断が後ろ倒しになる
- 修正が後工程に集中する

実施した場合

- 早い段階で完成像を共有できる
- 仕様が固まる
- 見積もり・スケジュールが安定する

結果として

制作側・代理店・クライアント全員が楽になります。

WebGL LP制作における標準的な流れ

1. 要件整理（目的・訴求・想定操作）
2. **フィジビリティチェック**
3. 仕様確定
4. 本制作
5. 実装・公開

※ 本資料では

「2」の工程を“前提工程”として考えています。

WebGLで事故らない、作る前のフィジビリティチェック

フィジビリティチェックで確認できること

フィジビリティチェックで確認できること

- カメラアングル／演出の妥当性
- 操作方法（回転・拡大・切替など）
- 表現クオリティの方向性
- WebGLとしての技術的成立可否

「完成後でないと分からない」を
「**作る前に分かる**」状態にします。

何を揃えたら依頼できるか

何を揃えたら依頼できるか

フィジビリティチェックを行うために最低限必要な情報は以下です。

必須

- 製品の概要（何を見せたいか）
- 想定しているWebGLの使い方
 - 回転したい
 - 分解したい
 - 切り替えたい など

あれば望ましい

- 図面・3Dデータ（簡易でOK）
- 参考サイト・参考表現
- NG事項（やりたくない表現）

※ 完璧な資料は不要です。

※ 「固まっていない」状態でも問題ありません。

代理店にとってのメリット

代理店にとってのメリット

- クライアント説明がしやすい
- 社内合意が取りやすい
- 見積もりの根拠が明確になる
- 制作リスクを事前に下げられる

「WebGLは怖い」から
「段取りさえ踏めばいける」へ。

WebGLで事故らない、作る前のフィジビリティチェック

本工程は“誰がやるか”

本工程は“誰がやるか”

このフィジビリティチェックは
WebGLや3D表現に精通した制作会社が行うのが理想です。

AgWORKSでは
WebGL製品LP制作において
この工程を前提とした支援を行っています。

おわりに

おわりに

WebGL案件を成功させる鍵は
技術力ではなく **判断の順番** です。

作る前に、触る。
作る前に、決める。

この一手間が
WebGL制作の事故を大きく減らします。