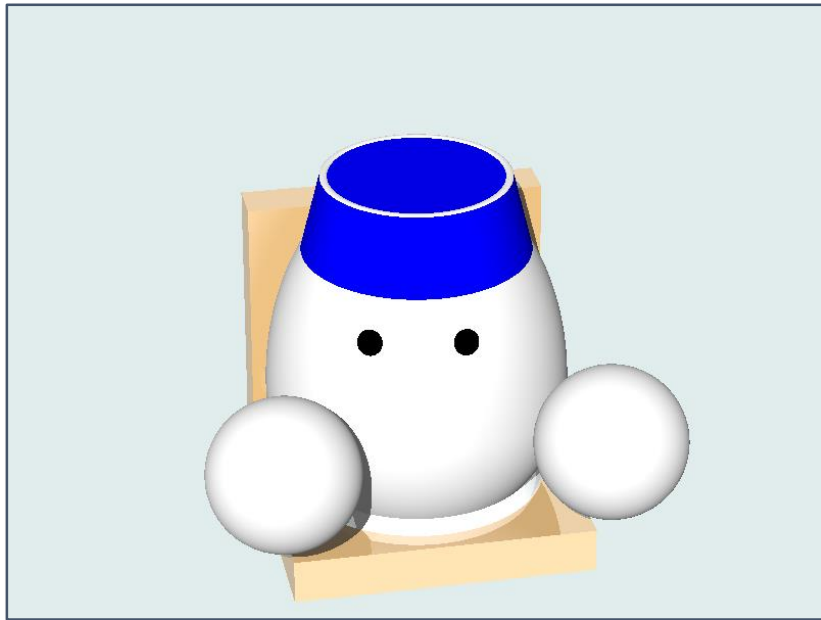


2M創造工学基礎演習 CG作品紹介

釧路高専 情報工学分野
天元・中島・二谷

平成29年度(2017年度)

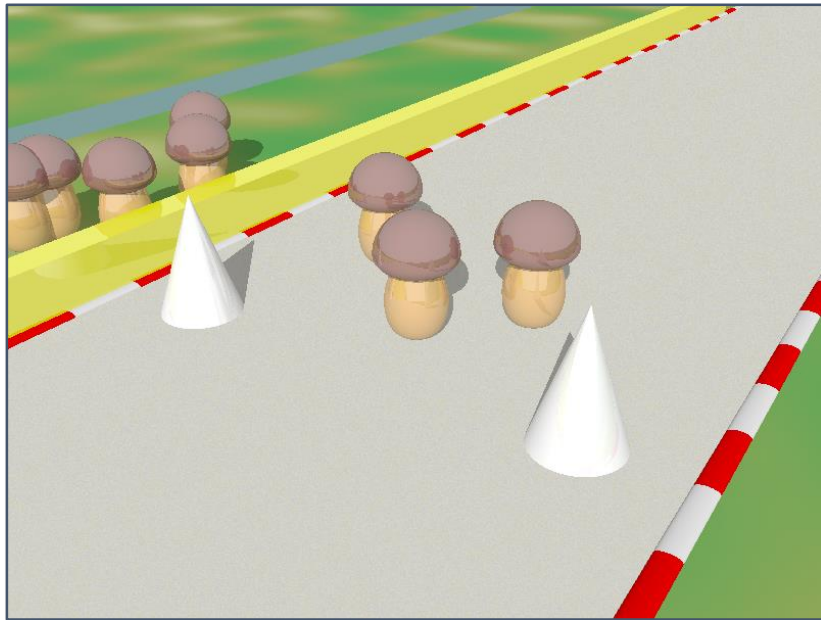
2M 24 村上 大 ゆでたまキング



- 役柄 王様
- 場面 王座に座っている
- 卵型に目や手や王冠をつけた
- 目や手の微妙な調整
- 透明感を出すところ

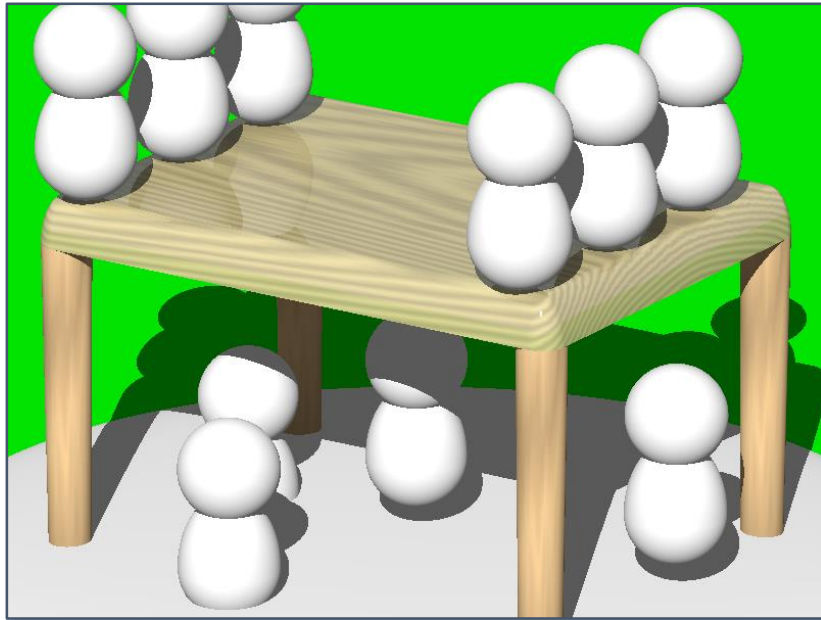
2M 27 山田 峻平

キノコたちの仁義無き戦い



- レースを始めるところ
- 1.卵型を平たくする
- 2.それに円錐を伸ばした形をくっつけてキノコ型にする
- キノコたちをまばらに配置するところが苦勞した所です。
- 配色はどれだけキノコっぽく見せる色にするかを考えました。

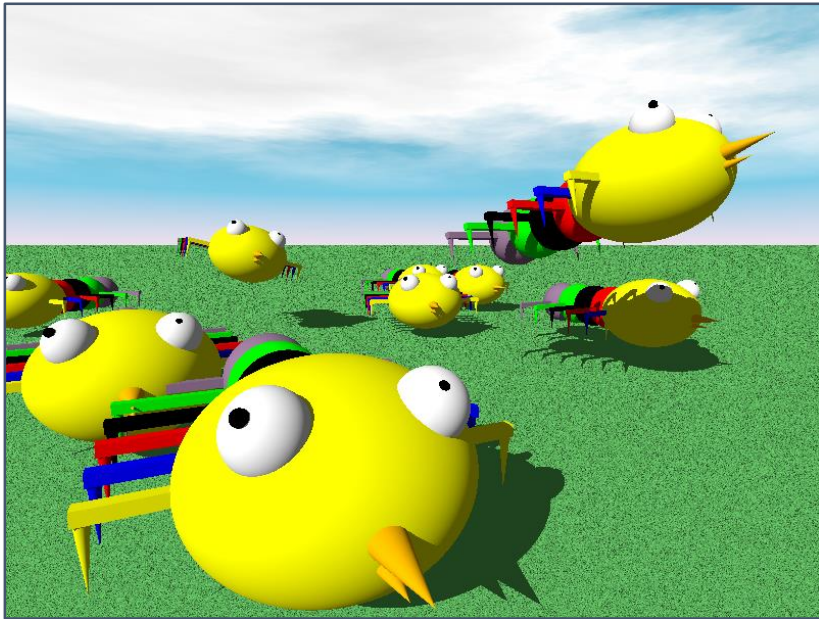
2M 25 村瀬 優斗 進撃の雪だるま



- 雪だるまが増え襲ってくる
- 丸と卵形をあわせた
- それぞれの雪だるまの位置を合わせることで襲ってきてるような配置にすること
- 最後にすべての雪だるまを揃えることが苦勞した

2M 13 澤谷 宙樹

ゆるキャラ



- まる、しかく、さんかくをたくさんmargeした。
- いろんな色をつけてたくさん増やして、角度を変えた。
- 背景は地面と空にした。
- #declareを使うのが難しかった。

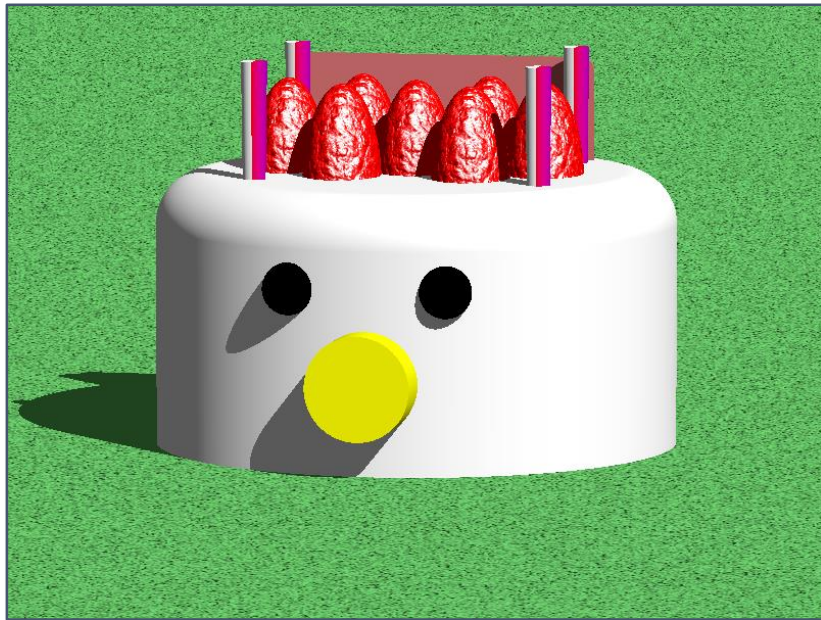
2M 15 高橋 龍生

しょぼんのストラップ施策



- 顔文字の（'・ω・'）を3次元化し、ストラップとして商品化する場合の素材検討風景
- 主に球体を使用した。耳は円柱を切断して配置した。
- 顔の作成部分が主に苦労した。先生からの個別指導により解決した。
- テクスチャーの変更に非常に苦労した、これはマージする前段階から色を指定したために起こったようである。

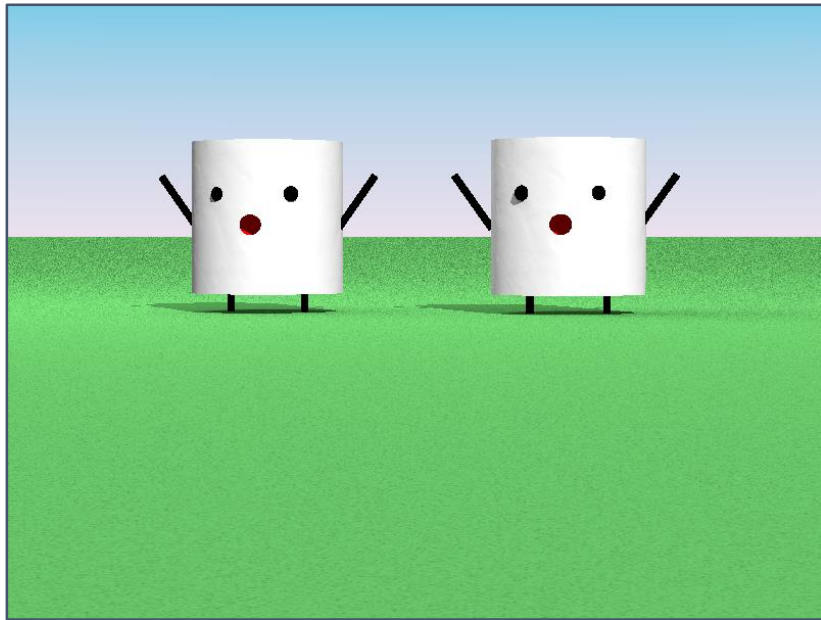
2M 23 本間 旭紘 ケーキの子ども



- ケーキの3歳児
- 生まれたときから埋まって出られない
- イチゴは3年で熟して今が食べ頃
- 角丸の円柱の本体に卵型のイチゴ、チョコレート、ロウソク、目、口をつけた。
- イチゴとロウソクの配置に苦労した。
- チョコレートの色やイチゴのツヤ出しも苦労した。

2M 22 舟生 蓮

トイレから脱出したトイレットペーパー



- トイレから脱出してきたトイレットペーパー兄弟（右が兄）
- 性格は穏やかです。
- 円柱から円柱を引いてトイレットペーパーのかたちにしました。
- 紙のシワを表現するのに苦勞しました。
- 自然な影のだけしかた、無限平面にあわせるキャラの配置に苦勞しました。

2M 08 上山 久弥

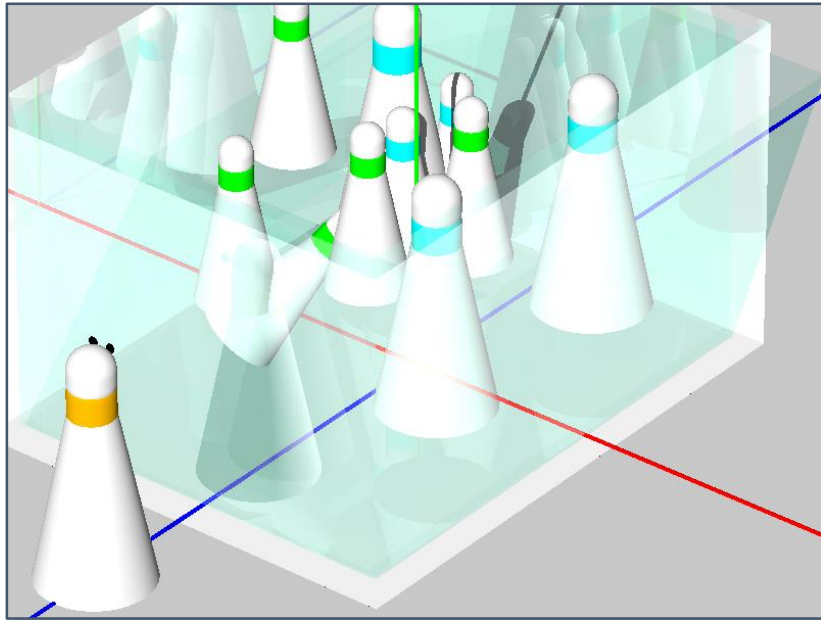
鏡もちー



- 鏡餅をモチーフにしたキャラ
- つぶれた角の丸い円錐を3つ、大きさを変えて重ねて餅のようにして、木のテクスチャを使って餅をのせる台を作りました。
- 餅をのせてる薄い台をdifferenceを使って作るのが難しかった。

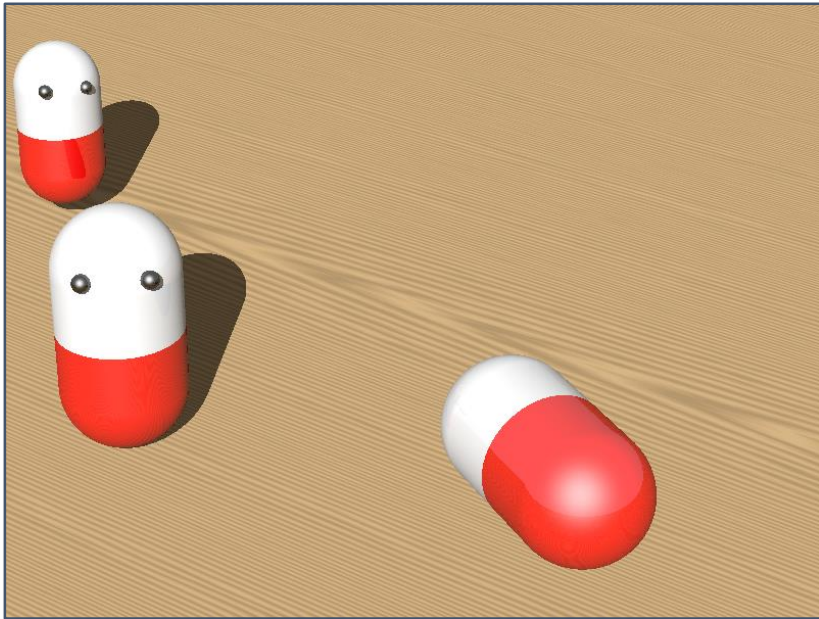
2M 26 村山 莉奈

壁



- シャトルをモチーフにしたキャラ。
- シャトルが一つだけ箱に入れずにガラスの壁越しに寂しく見つめている場面。
- 円錐と円柱を合わせてシャトルにした。
- キャラに顔をつけるのが苦勞した。
- 箱の中のシャトルの配置がうまくいかなかった。
- 箱のガラスを作るのが苦勞した。

2M 12 佐藤 礼奈 カプセル君



- カプセルのゆるキャラ。カプセルたちが机の上に置かれている場面。
- 半球を2つ、円柱を2つ組み合わせて作った。
- 配置で一番苦労したのは目。本体を作ったあとに配置したので、バランスをとるのに苦労した。
- テクスチャやフィニッシュは、なかなか思う通りの色や模様が出ず、大変だった。

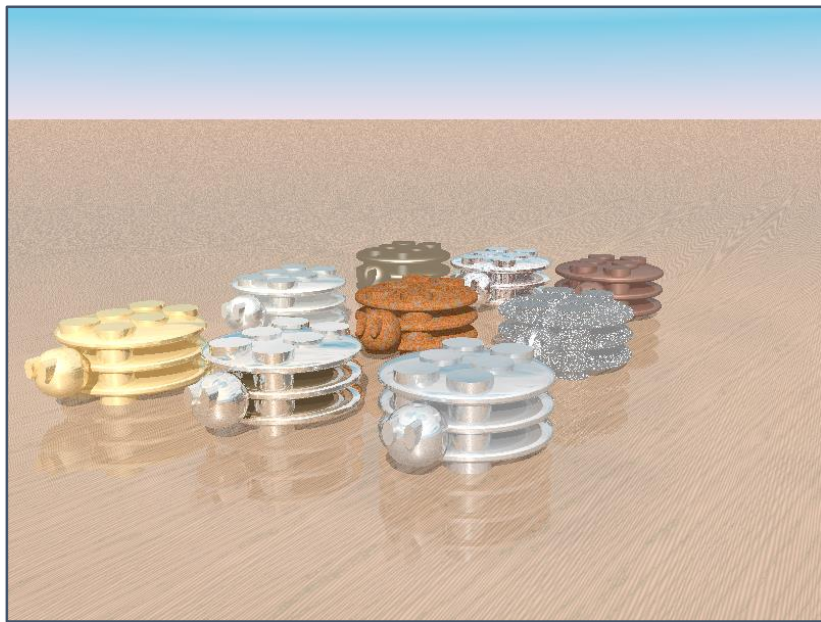
2M 11 佐藤 隆星 ミスターサンタ



- 水面に立っている
- 困った時に現れ解決してくれる
- 円錐、円柱、球、四角柱を大きさや形を変えて組み合わせた
- 胴体に丸みをつけること
- 色の組み合わせのバランスが難しかった

2M 14 篠田 侑貴

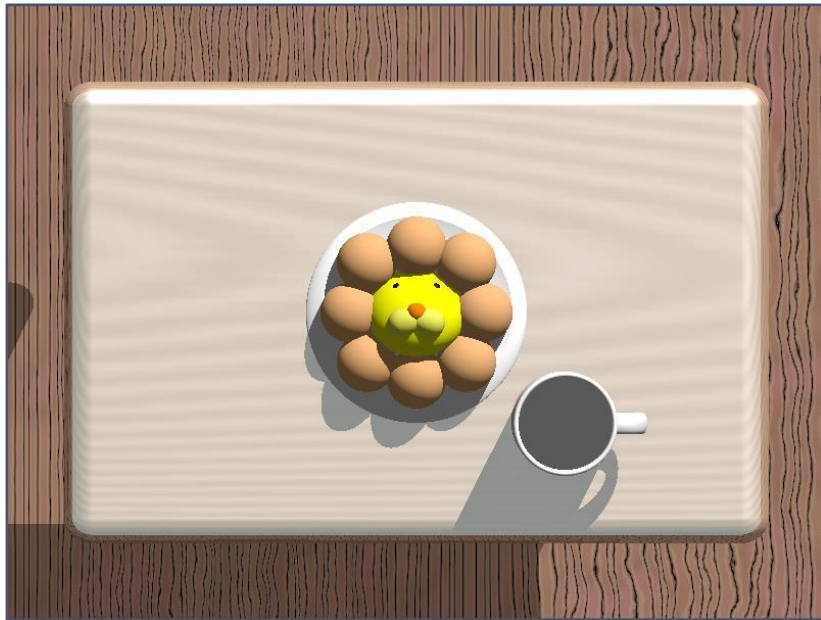
金属亀



- 体は金属でできている
- 金銀銅クロム鉄アルミ
- 彼らは常に集まる
- 彼らは無限の大地をゆく
- 形状 円盤と円柱と四角を使っています、角はほとんどなめらか
- 『だが金属性のため重い』
- 最初何になるか分からないまま作ってましたが完成できてよかったです
- 一番の苦労はオブジェクトよりもカメラです。
- テクスチャ作業もつかれました

2M01 新井 馨太

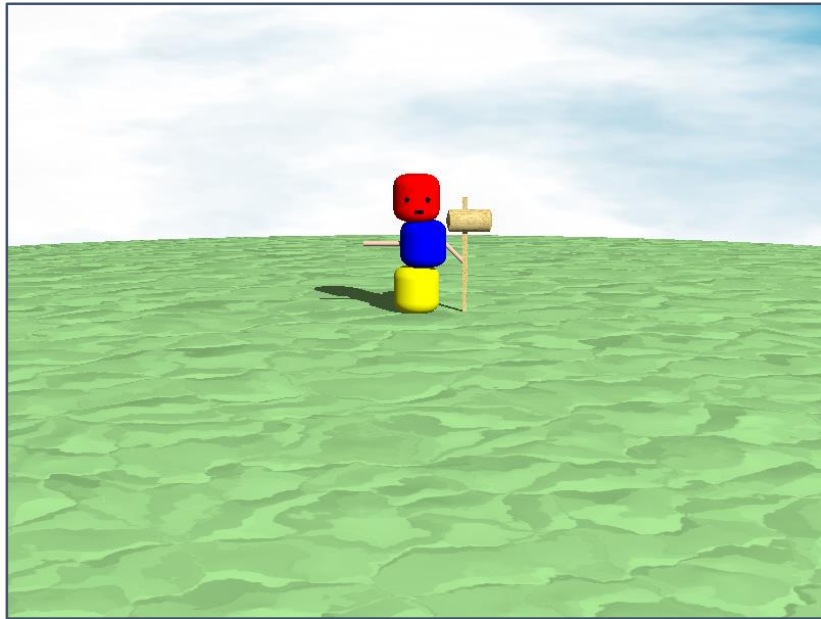
朝食のポンデライオン



- ポンデライオンが朝食に出され、これから食べられる場面。
- ポンデライオンは球を円形につなげ顔を真ん中以後付けして作った。皿は潰した球から潰した球を引いて作った。
- 作る際に苦勞した形状はポンデライオンの顔。
- 配色・テクスチャで苦勞した部分は特になかった。

2M 17 南條 太成

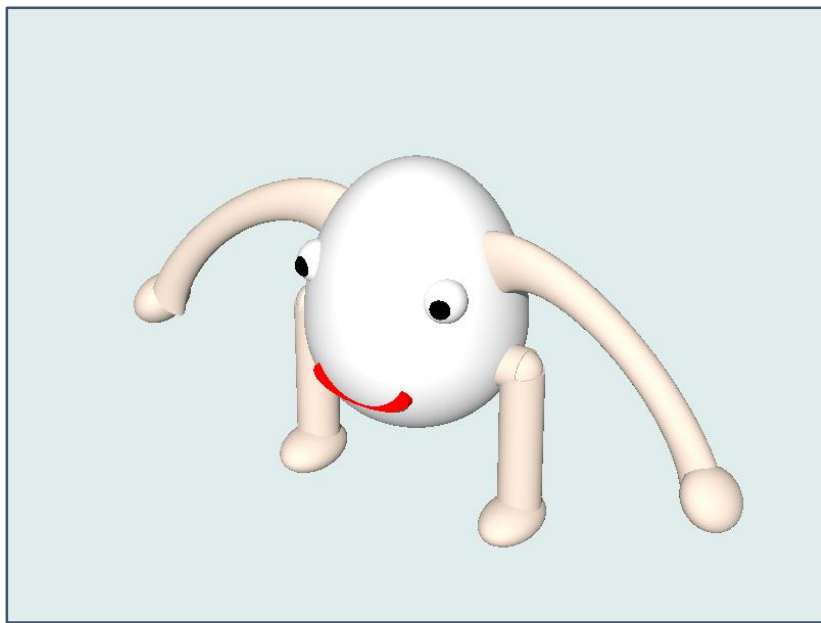
ダルマ落とししがモチーフのキャラクター



- 持っている木槌で自分の体を叩いてダルマ落としをするキャラクター
- 遠くを見ている
- 角丸の円柱を三つ重ねて真ん中の円柱に手を付けて、それに円柱と直方体で作った木槌を持たせた。
- 顔のパーツは球体と直方体を使った。
- 手と胴体を付けるときに向きや角度が定まらなくて苦労した。
- 地面のテクスチャがなかなか決まらなかった。（最終的に、テクスチャをやめて色を付けるだけにした。）

2M 29 渡辺 拓夢

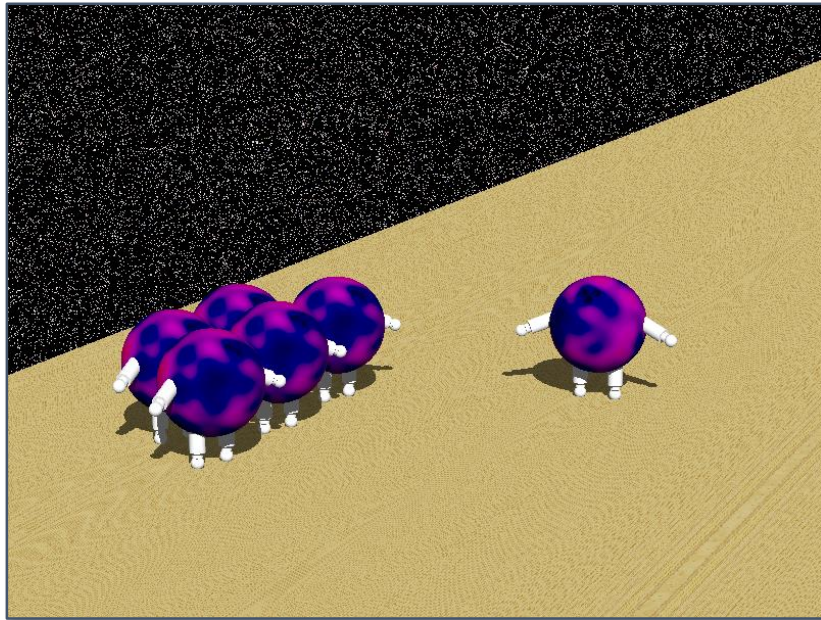
エッグマン



- 卵の妖精。人が立ち寄らないところを好む。性格は臆病で、草食。殻の中身は不明。
- 未知なる可能性を秘めている妖精である。
- サンプルにあった卵の図形をメインに、Sphere、Disk、torusなどを少し加工して腕や足のパーツを作り、それを胴体の卵にくっつけていって完成した。
- パーツの向きを変えたり、大きさを調整するのが大変だった。配色では、肌の色がなかなか見つからず探すのに苦労した。

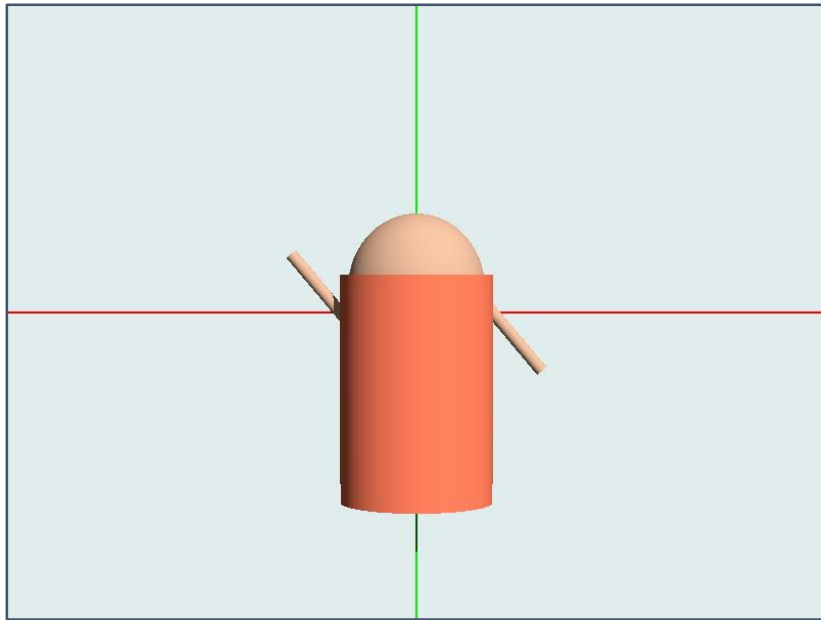
2M 04 居城 拓真

ボウリング場のゆるキャラ



- ボウリングに手足が生えたキャラ
- 球に三つ円柱で穴を開けてボウリングの球にした。手足は球と円柱を組み合わせて作った。
- ゆるキャラの角度
- textureがなかなか上手くいかなかった。

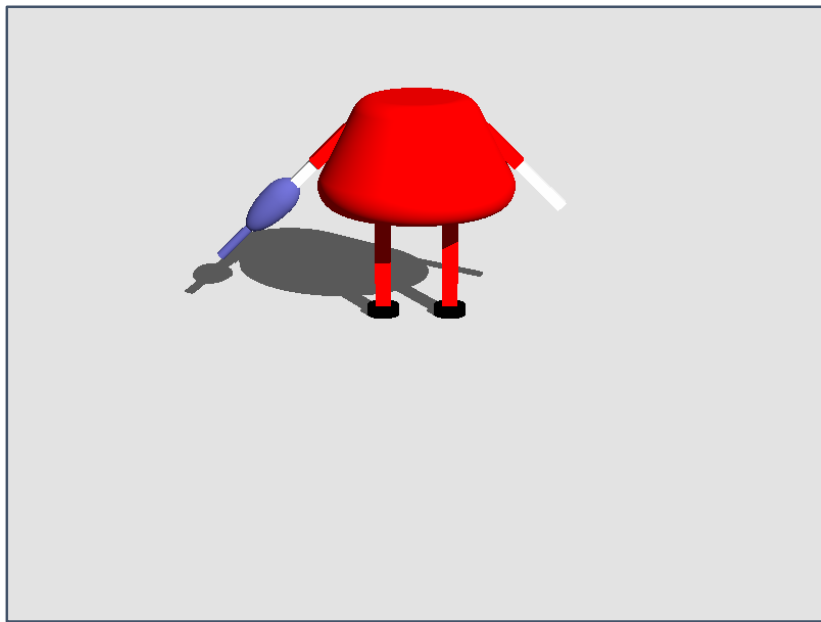
2M 16 鳥居塚 翼 ジャスタウェイ



- 銀魂というアニメのマスコット。
- 手と体を円柱で作り顔を球体で作りました
- 顔のパーツをつくることができなかった
- ケアレスミスが多くてなかなか進まなかった

2M 28 吉川 侑輝

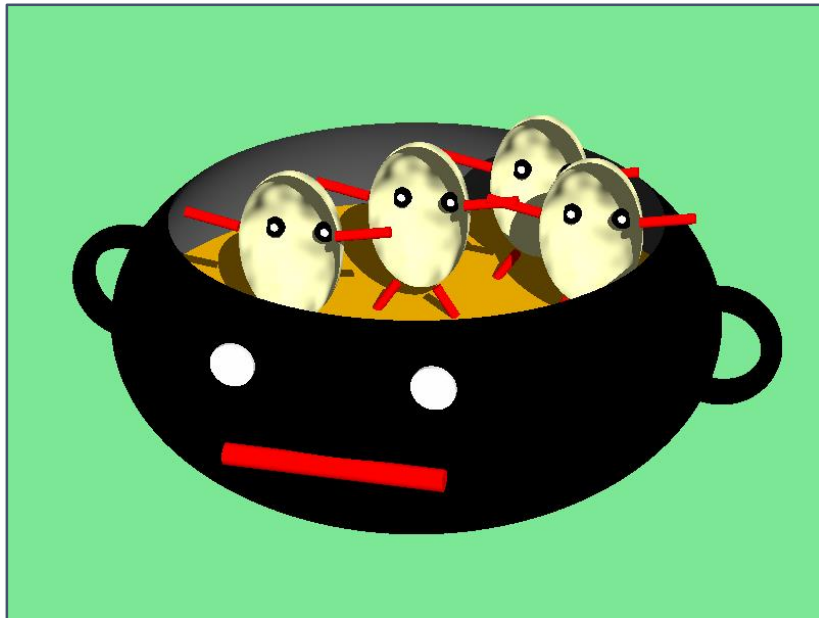
コ○ラ



- 皆さんご存知鬱フラグクラッシュャーことコ○ラの劣化版。
- できればOPの「それはまぎれもなく ヤツさ」を再現したかったのですが、自身の技量不足のため棒立ちで提出することに。
- 個人的にはサイコガンを構えさせたかったです、はい。
- ピノっぽいの + 円柱 + 四角柱 + 卵
- サイコガン作ろうとして肩アーマーになったり、どっかにぶっ飛んで行ったりと卵型の配置に苦勞しました。

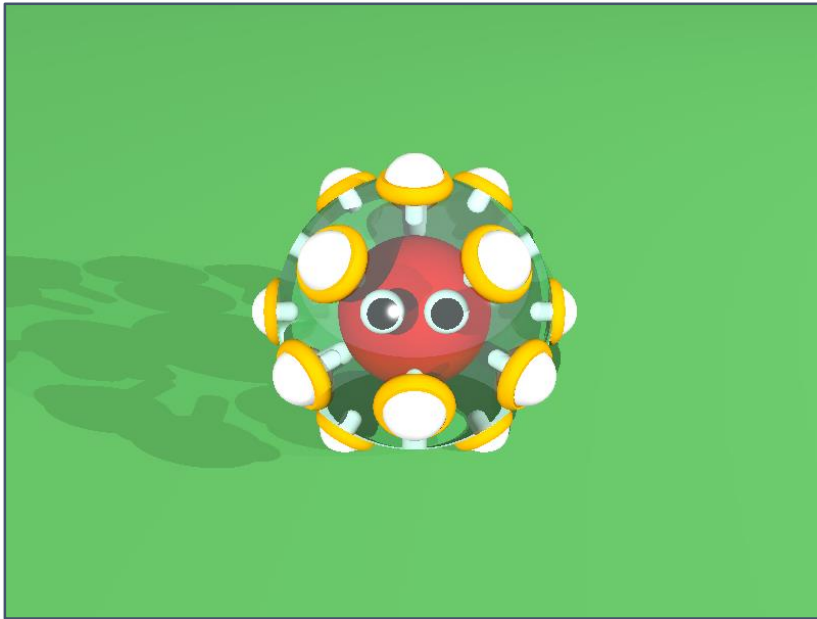
2M 10 佐藤 陽香

ポテチ



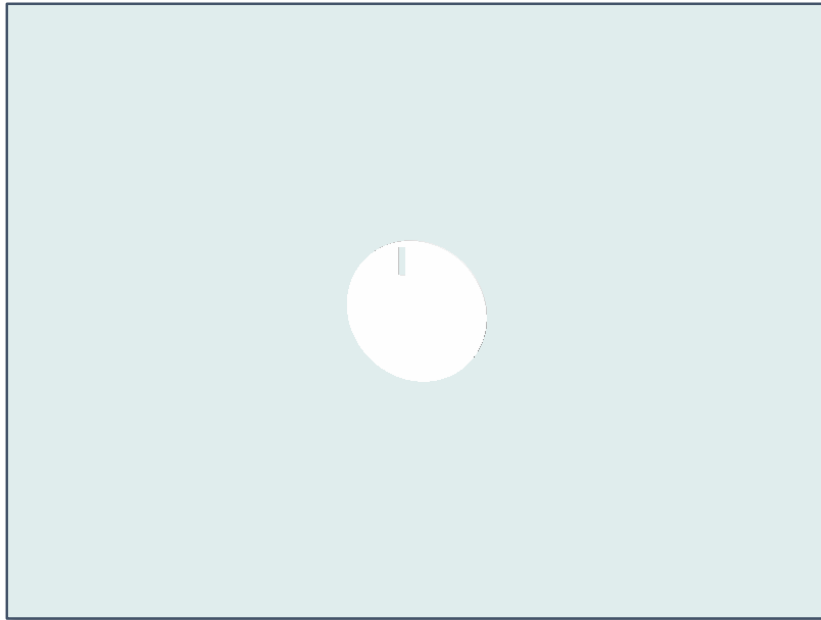
- ポテチを揚げてる場面
- 1.楕円から楕円を引いてポテチを作る
- 2.楕円から楕円を引いて鍋を作る
- 3.トーラスから無限平面をひいて取手をつくる
- 4.色をつけた
- 5.鍋からシリンダーをたして目をつくった
- 6.足をつけた
- 7.ポテチに目をつけた
- 8.無限平面で油をいれた
- 油を入れるのが大変でした。
- 思った色が出てこないことです。

2M 19 西川 倭 球体？



- 思いつくまま作った結果できたキャラです。
- 1：球体と円柱の型抜
- 2：1と球体を合わせる
- 3：2に棒を刺す
- 4：3の先端を球体で丸みを帯びさせる
- 5：1～4の工程でできたものを定義する
- 6：5を各場所に置き定義する
- 7：6を角度を替えいくつか配置
- 8：中心部分に球体（ガラス）を配置
- 9：さらに中心部分に球体（赤）を配置（6の球体より小さく）
- 10：トーラスを二個使い眼的なものを作成、定義する
- 11：10を2個位置をずらし配置
- 眼的なものが思う場所にいかず苦労した。
- 量産化しようとしたが定義できず断念
- 配色、テクスチャ等は特になし

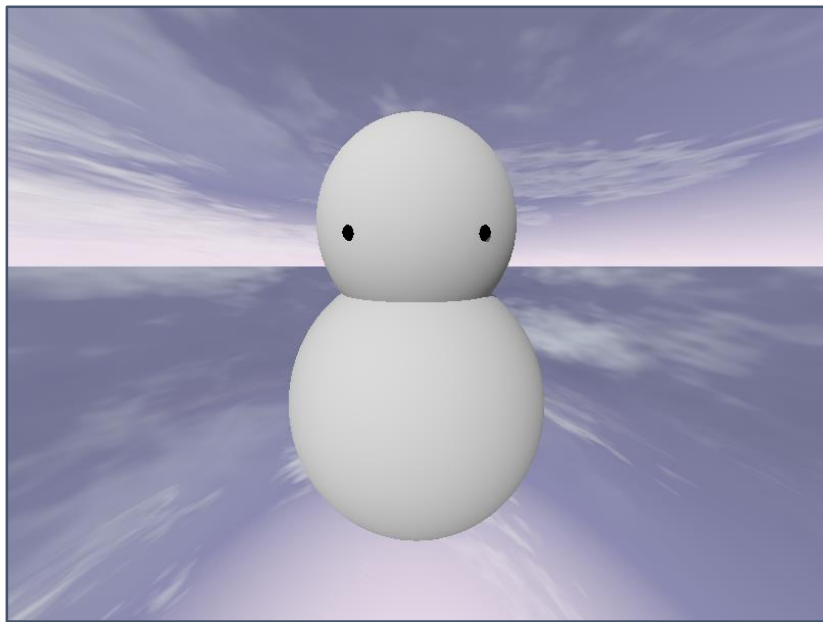
2M 18 新岡 由悠 とけい



□Diskにdifferenceや
margeを使って時計を
作ろうとしたのです
が、思いつくのが遅
くおわりませんでした

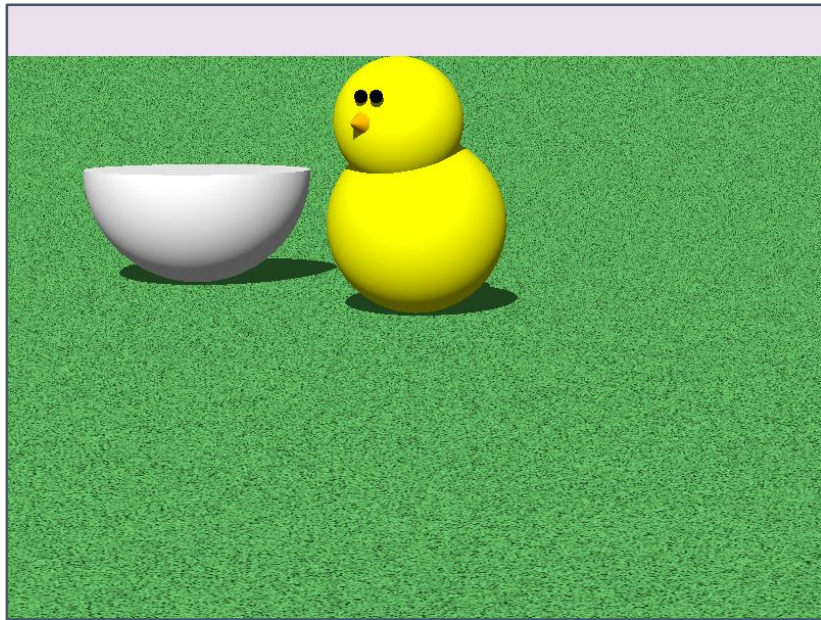
2M 07 太田 凌雅

雪だるま



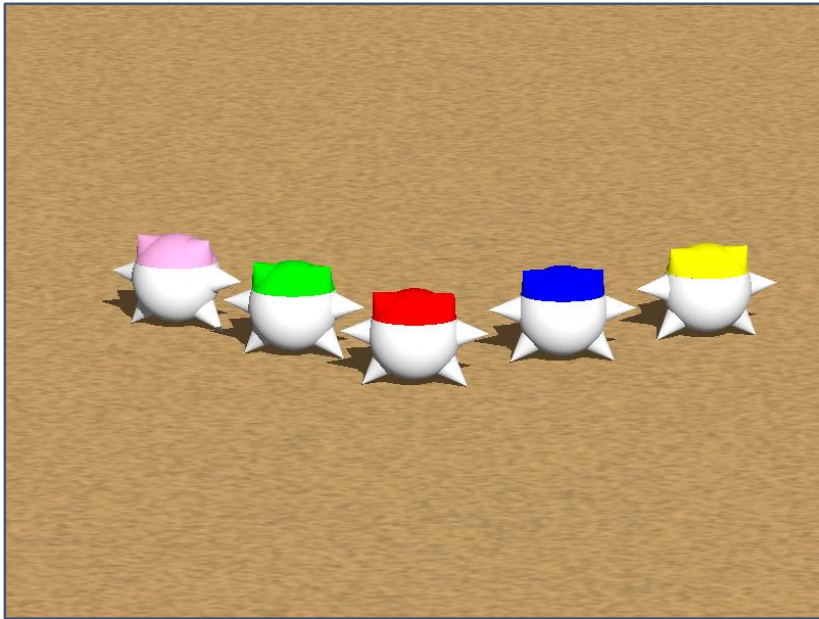
- 少し怖めの雪だるま
- 球の位置をずらして組み合わせました
- 上の球と下の球を組み合わせるのに苦労しました

2M 21 廣瀬 功多 産まれたばかりの黄色いひよこ



- 名前は日世吉（ぴよきち）
- 性格は怒りっぽい
- 一人っ子
- 卵を半分にしたところです。
- 球体をくっつけて円錐をつけてお目々をつけたらできあがり。

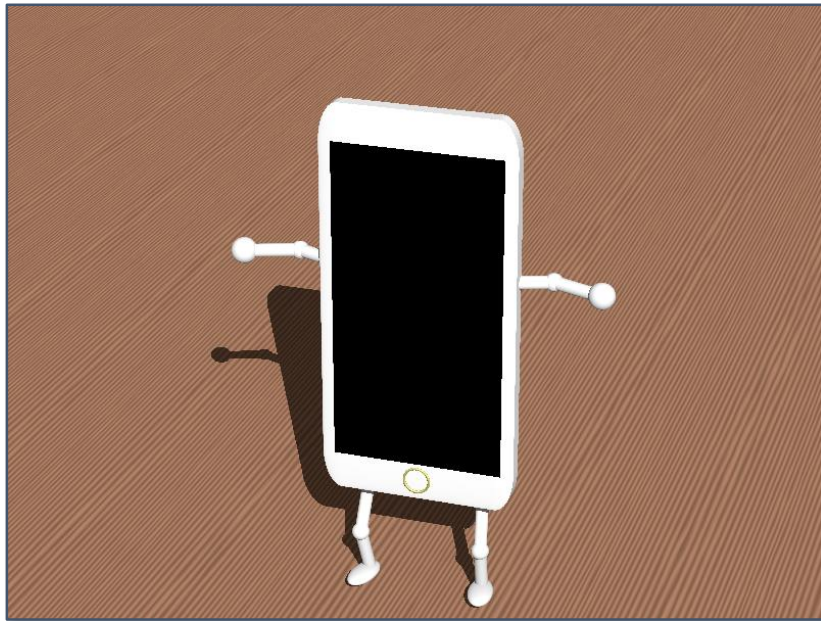
2M 03 石田 貫 ご当地戦隊情報ファイブ



- 某地域の平和を守る、5人で編成された戦隊ヒーロー。悪者と対峙したときのワンシーン。
- 球体に円錐を取り付けただけ。
- それぞれのパーツの大小関係を決めるのに苦勞した。

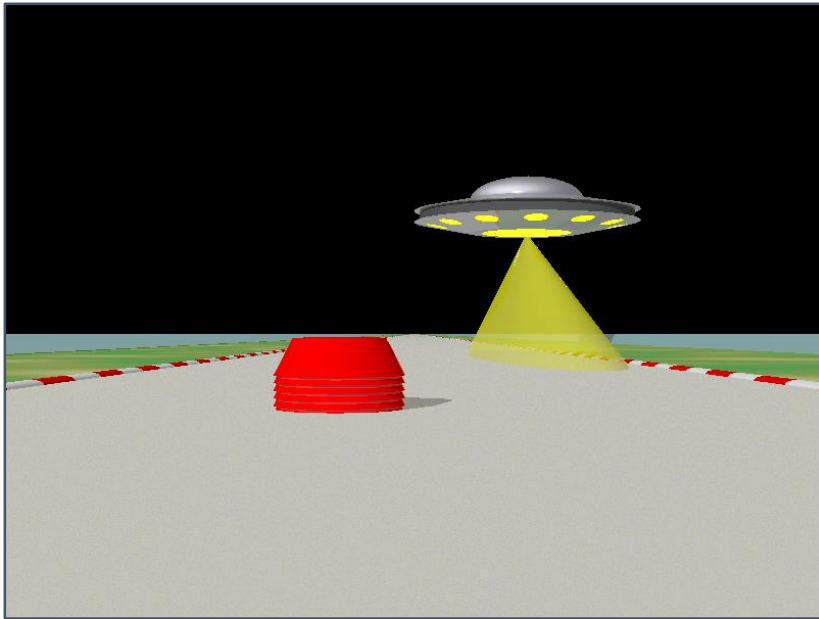
2M 02 池田 真悠良

iphone PR



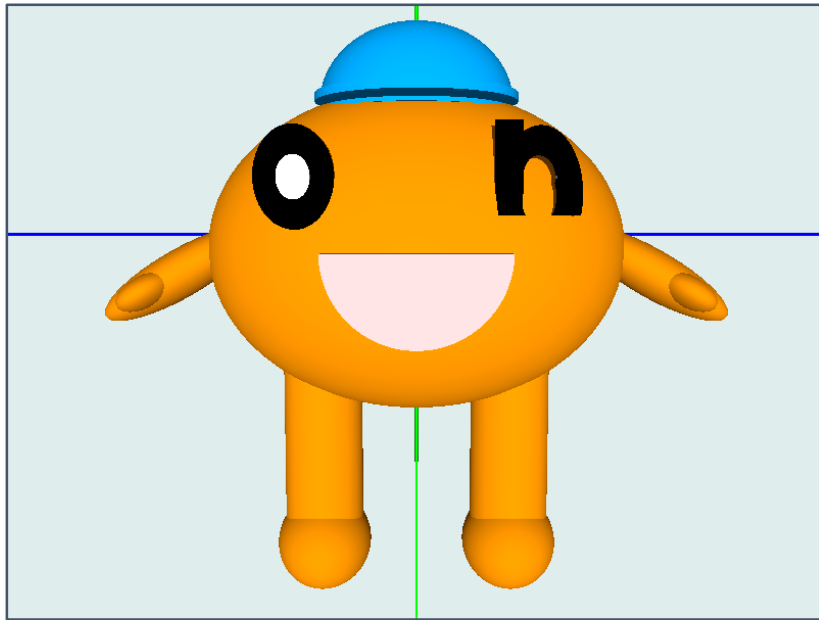
- 携帯電話の宣伝キャラクター
- キューブの共通部分をとりつたり組み合わせたりして本体を作り、棒とボールを組み合わせ足や手を作りました。
- 画面を黒く見せることに苦労しました
- 地面やホームボタンに色つけることを頑張りました。

2M 06 江藤 万葉 宇宙飛行場



- 宇宙人が、宇宙に旅立つ所なんですがユルキャラが間に合いませんでした。
- UFOは、黄色い円などを使い、球を平たくしたもののなどに結合させました
- UFOを奥にやりすぎて他の物体がでてこなかったりしたことです。
- UFOの光を透明にするのが難しかったです

2M 20 畑井 有人 安田さん



- onちゃん（着ぐるみバージョン）
- 顔の部分は球を変形させて作り、足は球と円柱を組み合わせて作った。手は変形させた球と球を組み合わせた。帽子は球を削りだし、薄い円柱を組み合わせた。目はtorusを変形させたり、削って作った。
- 目の位置を調整したり、全体のバランスをとるのが大変だった。まだ、満足できてない。
- 色rgb指定でつけるときに参考書の字が見つらなかった。
- 顔がボコボコしてて正面からしか見せられない。

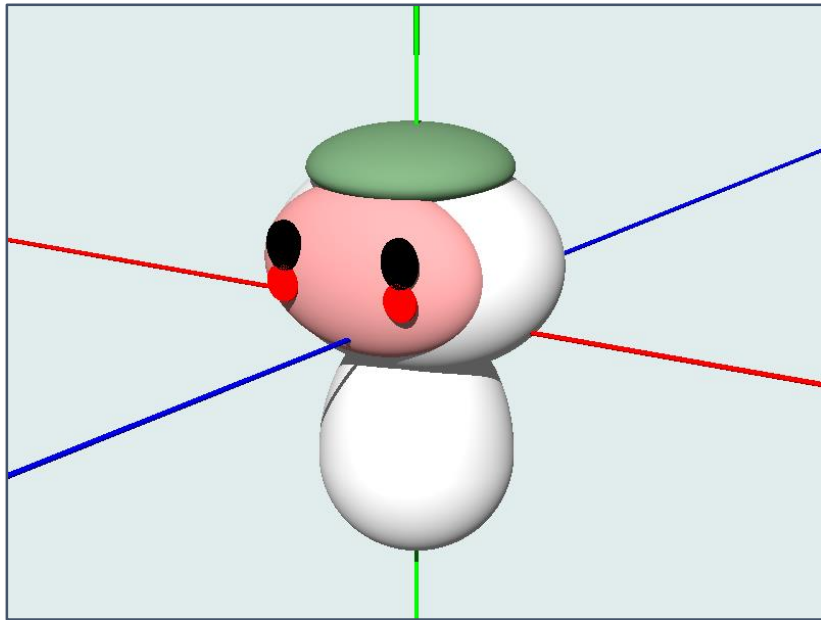
2M 05 上本 青空 どうりょくげん



- 機械式の物などの動力源をイメージしたキャラです。手足みたいなのは光のイメージです。はぐるまを動かしている場面にしたかったのですが、時間が足りずに背景を作れませんでした。
- 円柱に長方形をくっつけてはぐるまにしたり、球に三角柱をくっつけて光みたいなものをつくりました。
- 光みたいなものの三角柱をつける際の角度やバランスに苦労しました。
- テクスチャの色が好みのがなくて苦労しました。

2M 09 木村 日向子

クシローネ



- 釧路高専のゆるキャラ。タイプが遅い&エラー祭りで完成できませんでした。
- 卵型と円柱を使って作りました。
- 出てくるはずのものが表示されなかったり、そもそも映像自体が出なかったりしたこと。
- 教科書の色見本がはっきり言って使い物にならなかったこと。