

2J創造工学基礎演習 POV-Ray作品紹介

釧路高専 情報工学分野
天元・中島・二谷

平成30年度(2018年度)

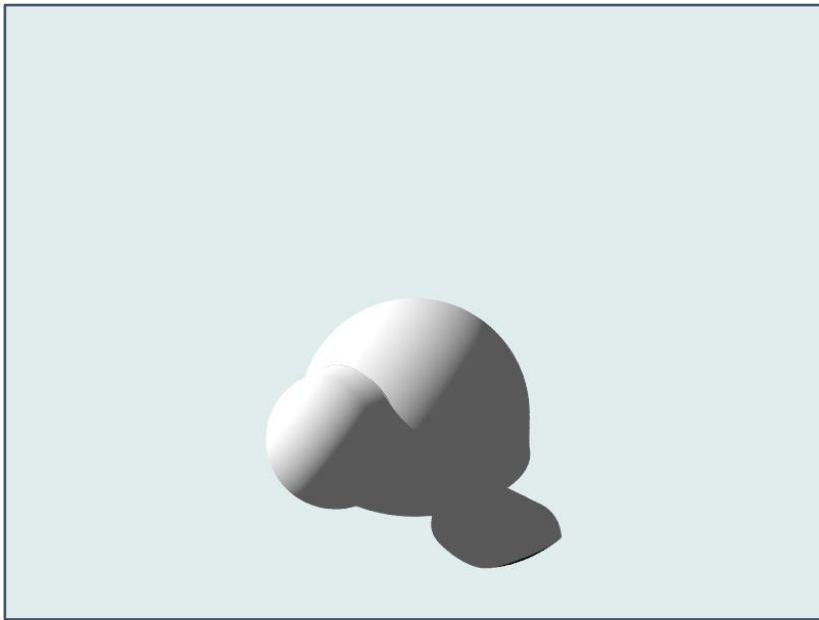
2J 09 岡田 玲

スマホ



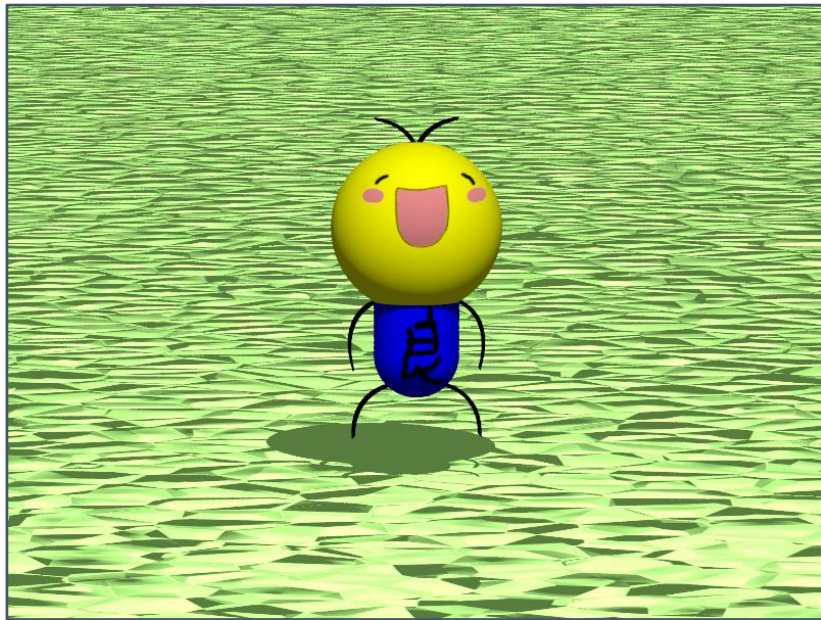
- スマートフォンのロゴに顔を描いたもの。
- 例にあった丸角の立方体で作成し、appleのロゴは、円柱を薄く（0.01程度？）にしたものを葉はintersectionして作成した。
- 位置調整に思ったより時間がかかったこと。
- 色が思ったものがなくて探したが重かったりしたのを調整したこと。
- 時間がなく顔が付いていません。

2J 08 大和田 秋之助 どせいさん



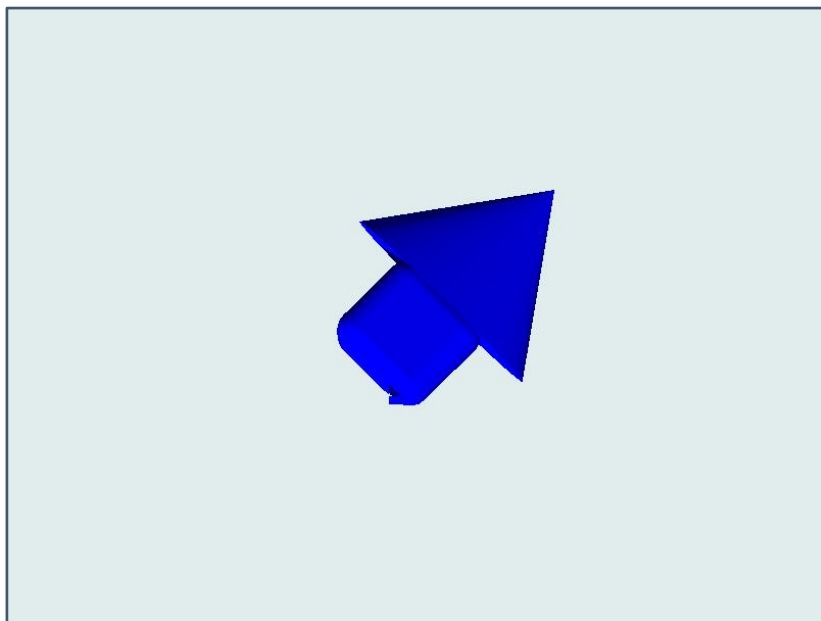
- MOTHERと言うゲームに登場するキャラ
- intersectionを多く使って断面が丸い半球を作り数値を変えて全身のパーツを作っていた
- intersectionを使うと思った形にたどり着けたがその作り方に気がつくまでに時間がかかってしまい細かい装飾ができなかった

2J 26 前田 健 よいこ



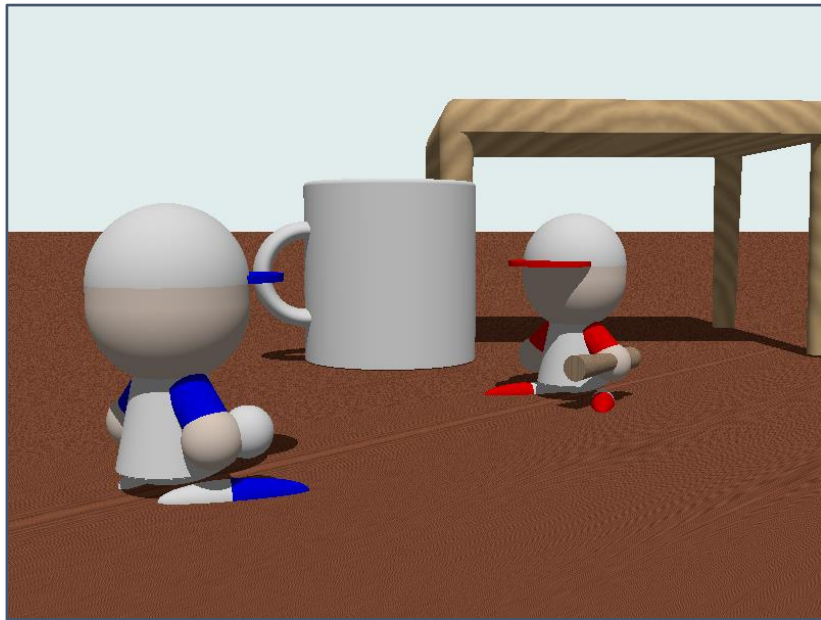
- オンラインシミュレーションキッズゲームのキャラクター
- 1. 球体で顔を作成
- 2. 円柱と球体を合わせ胴体を作成
- 3. 円柱を削り細い足、手を作成
- 4. 顔に画像を貼り付け
- 苦勞した点: パーツの合成, 画像の貼り付け

2J 11 葛西 誠人 イカ



- splatoonのキャラクター
- 一回休んだのと色々試したがうまくいかなかったので完成させることができなかった。
- 三角錐や角丸の直方体などを用いた。

2J 20 中村 有希 実況！室内パワフルプロ野球

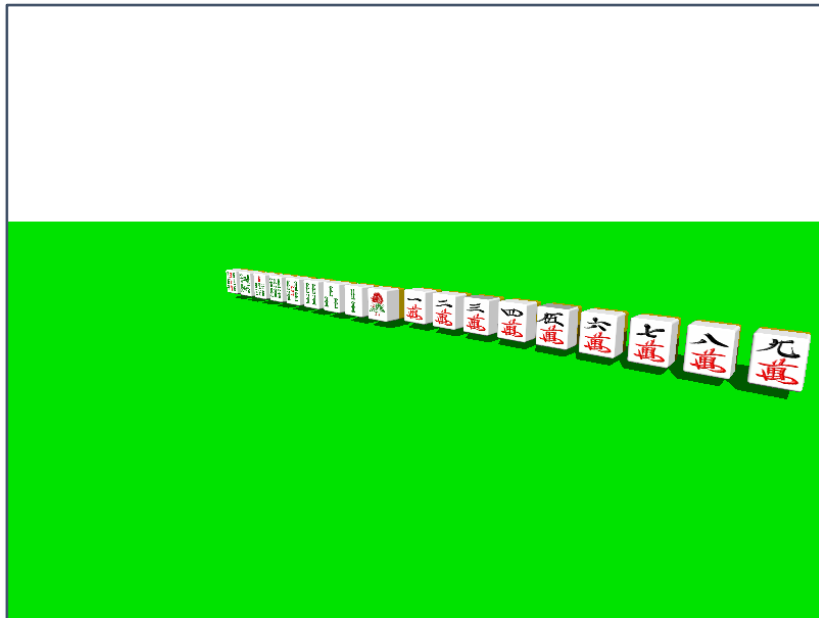


- ゲーム「パワフルプロ野球」のパワプロ君が室内で野球をするという奇想天外かつ独創的な作品である。製作者のバカさを写しているような作品。
- 半円や円柱、球を組み合わせて顔、胴体を作り、卵型を作り足にしてくっつけてパワプロ君を作り、円柱を空洞にしたり、角を丸くしたりして、コップと机を作って完成させた。
- 苦労したところは胴体の下部分の丸くなっているところを作るのが泣きたくなるくらい苦労した(泣いた)
- 配色などではバッドの木の模様をどれにするか迷った。

2J 18 関根 大二郎

18麻雀

(1/2)

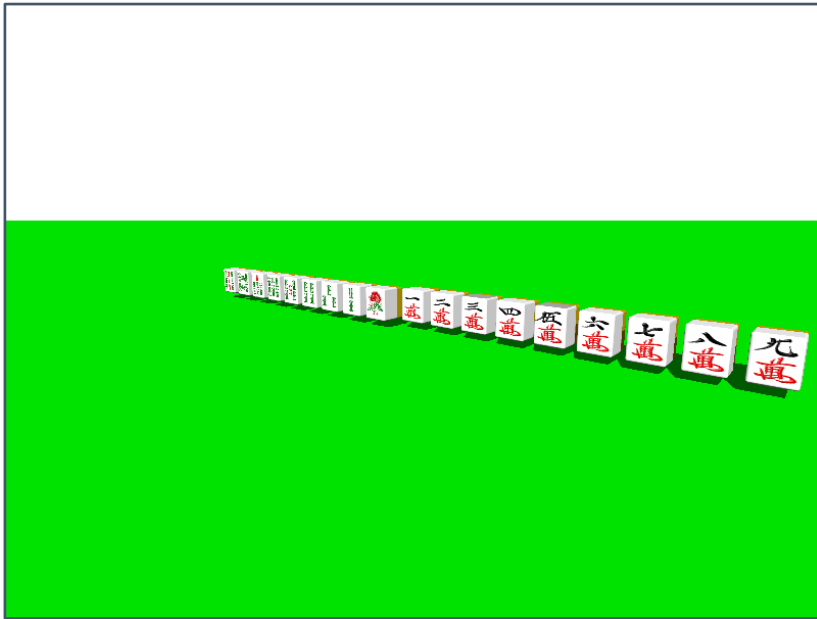


- キャラクター； 1～9 萬の牌と 1～9 の索の牌です。
- 1.角の丸い直方体を二つ作り、一つは薄く、黄色にする。
- 2.二つをmergeで合わせる。
- 3.麻雀牌のテクスチャを作成。(Gimp使用)
- 4.大きい方の直方体に作成したテクスチャを貼り、サイズと位置を調整する。
- 5,各牌がかぶらないようにtranslateでずらす。

2J 18 関根 大二郎

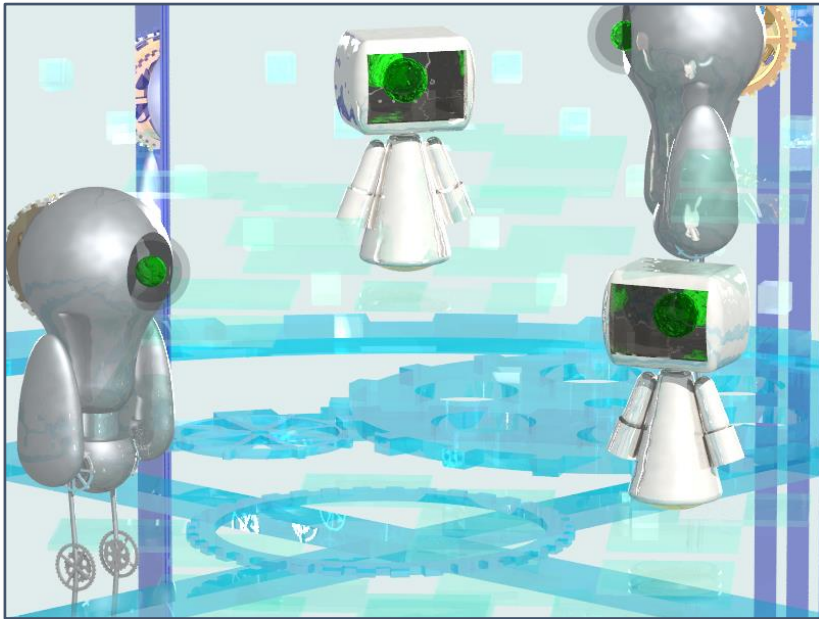
18麻雀

(2/2)



- 6.無限平面Plane_XZで麻雀台を作り、`pigment{color Green}`で色を緑にする。
- 形状や配置；牌が多いため、ずらす値を設定する時にミスがあると黄色のパーツと白のパーツが入れ替わったりしていた。
- 配色やテクスチャ、フィニッシュ；牌一枚一枚のテクスチャを作るのが手間だった。
- また、よくわからないエラーで丸二時間つぶれたことで時間が足りなくなってしまった。

2J 21 行木 涉真 近未来



- 空想的な(ガラスのような)世界で動き回るロボット。
- [Robo1]光量変更
- [Robo2]Hemisphereで腕を追加
- [Gears]Gearをmerge
- [Floor]Planeとboxをintersectionしてmerge
- [TowY]boxをmerge
- [R_box]boxをwhileで回してmerge
- 苦労した点(形状など)：Gear周りと内部の光源。pigmentでも重くて配置も試し辛い
- 苦労した点(色など)：とにかく重い。好みの色もなかなか見つからない

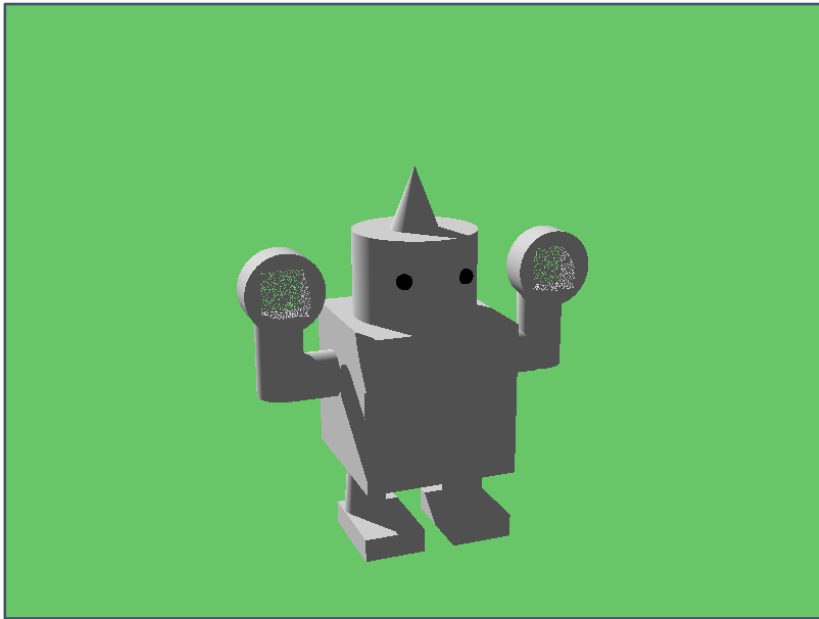
2J 07 梅坪 誠斗

雲の上のウサギモドキ



- 二足歩行するウサギのような生物が雲のような地面の上にいる様子
- 球で顔と目を作る
- 立方体と球を使い耳を作る
- 球二つと円柱で手足と体を作る
- 顔を削り立方体で口を作る
- 耳を思い通りの形と場所に調整するのに苦労した
- 柱の位置決めで悩んだ
- 背景、キャラクターの色の調整に苦労した
- 光の調整に時間がかかった

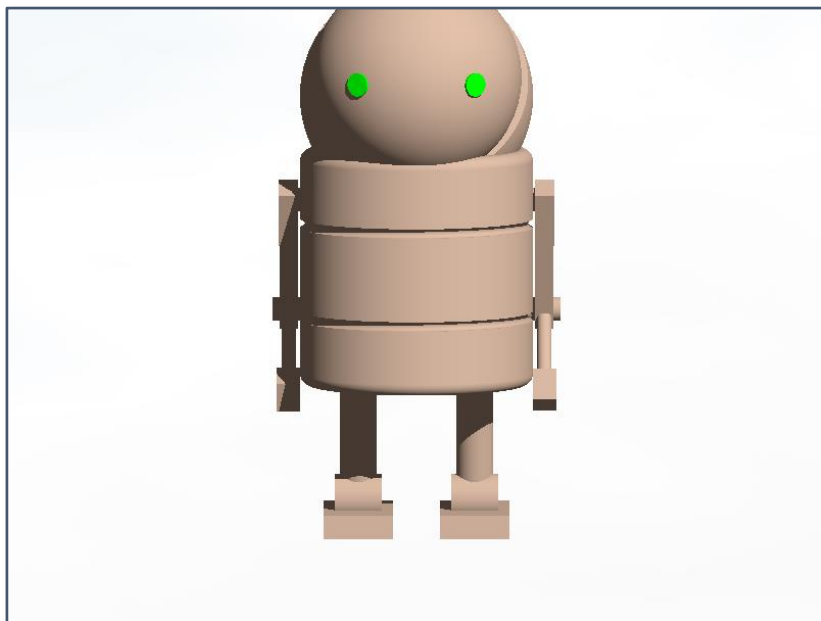
2J 14 倉川 萌英 草原の中のロボット



- 草原の中にモデルを置きました。
- 絵本に出てくるようなおもちゃのロボットをイメージしました。
- 主にCube、Cone、Sphere、を使ってmerge、difference で組み合わせました。
- differenceができなくて何回も変えました。
- 手や脚が何回も大きさを変えたり、場所を変えたりしたので一番時間がかかりました。
- 目も全体の大きさを考えながらつけたので大変でした。
- 最終的に手を変になってしまいました。
- 背景も工夫できませんでした。

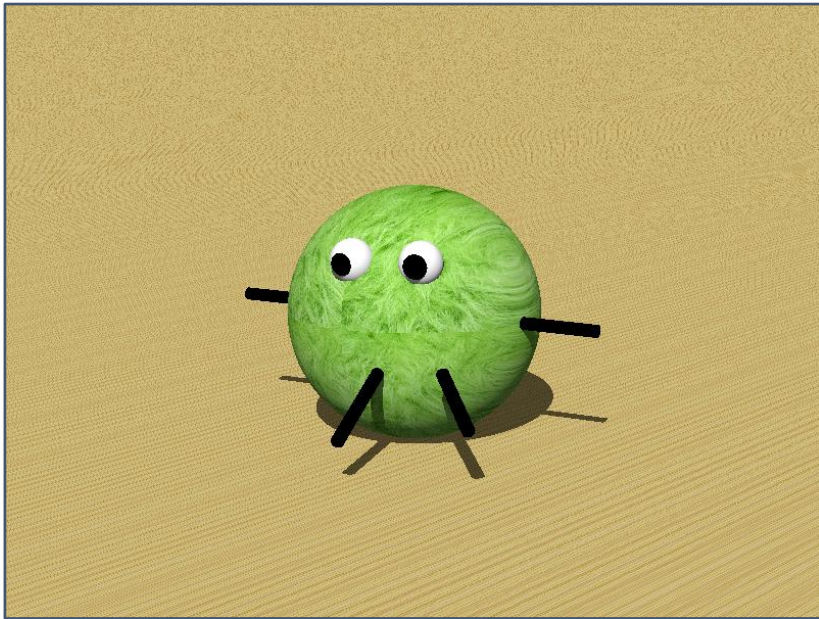
2J 13 菊地 真未

機械生命体



- 既存キャラクターで、出典は "NieR:Automata" より
- 形状は円柱とディスクを多く組み合わせていて、模様はトーラスを引算しています。
- 時間が足りず、テクスチャや背景を作ることができませんでした。が、キャラクター自体はかなりになっていると思います。
- 途中、全角のスペースや、
{ } の対応でエラーが出てしまい、時間がかかりすぎてしまいました。

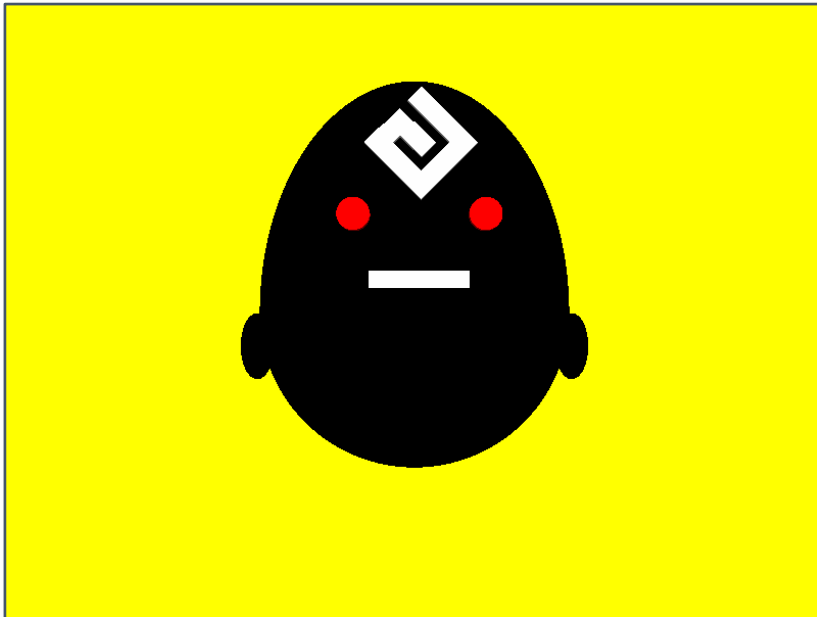
2J 19 田中 悠介 座るスーモ



- スーモが新しく入居し、何もない部屋で座っている様子
- 球に細い円柱をつけた
- 目の配置。黒目と白目の位置を調整するのに時間がかかった。
- 球につけるテクスチャに苦労した。まず、画像を物体に貼り付けることができたことに気づくのが遅すぎたため時間がかかった。
- それと一回授業を休んでしまったのが大きな誤算になってしまった。

2J 24 日高 寿宣

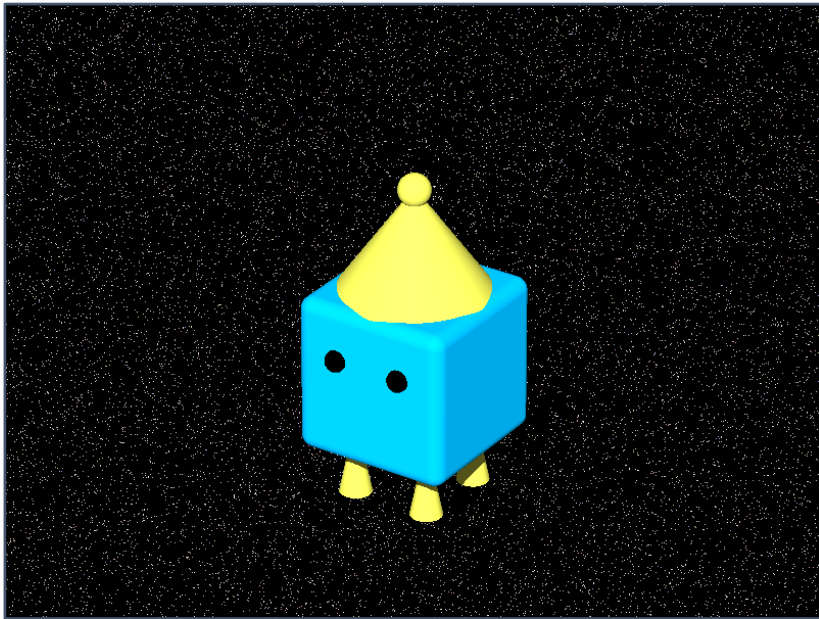
闇の精霊



- 黒い砂漠のマスコットキャラの闇の精霊を正面から見た図
- 闇の精霊の形は卵、目は円柱、頭の印、口は直方体、手は球を使った
- 頭の印はz軸に回転させた5つの直方体で再現したので、位置の調整に苦勞した
- 時間がなかったため口が再現できなかった
- 闇の精霊を作り終えた時点で締切り時間だったので、仕上げにはほとんど取りかかれなかった

2J 25 本多 和 めーくん

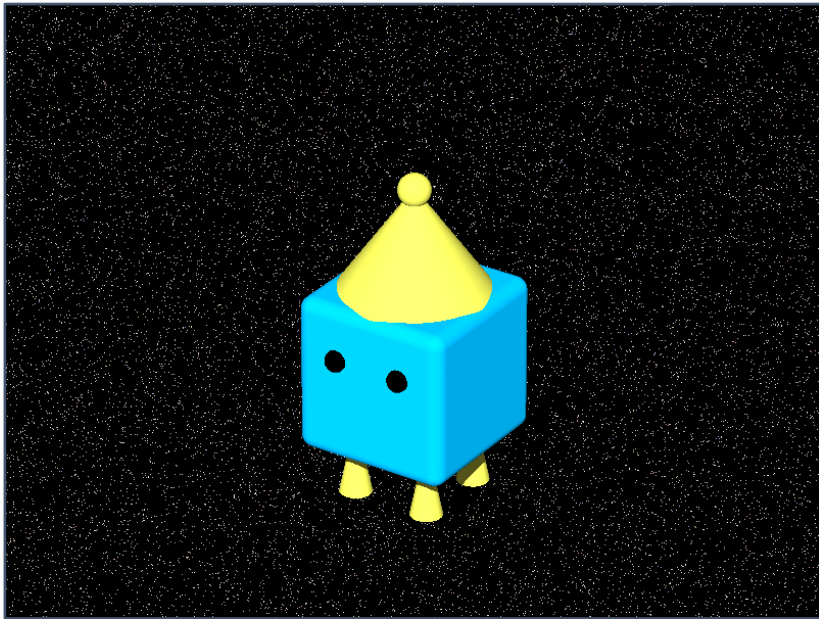
(1/2)



- 名前の由来は「情報」の英訳「information」の抜粋。
- 釧路高専情報工学科のキャラクター「情太郎」の友人という設定。四足歩行で無表情。背景の宇宙とマッチする青、黄色を多く使用したキャラ。手をつける時間がなかったなので四足歩行にした。情太郎と似ていても面白くないので反対に近いような配色にした。
- 角を削った立方体が体、上の円錐が帽子という感じ。目は黒い球を左右対称になるように配置。脚は円錐を使い「Leg」と定義しておいた。
- 円錐の上の球は帽子と分かるようにつけた。

2J 25 本多 和 めーくん

(2/2)



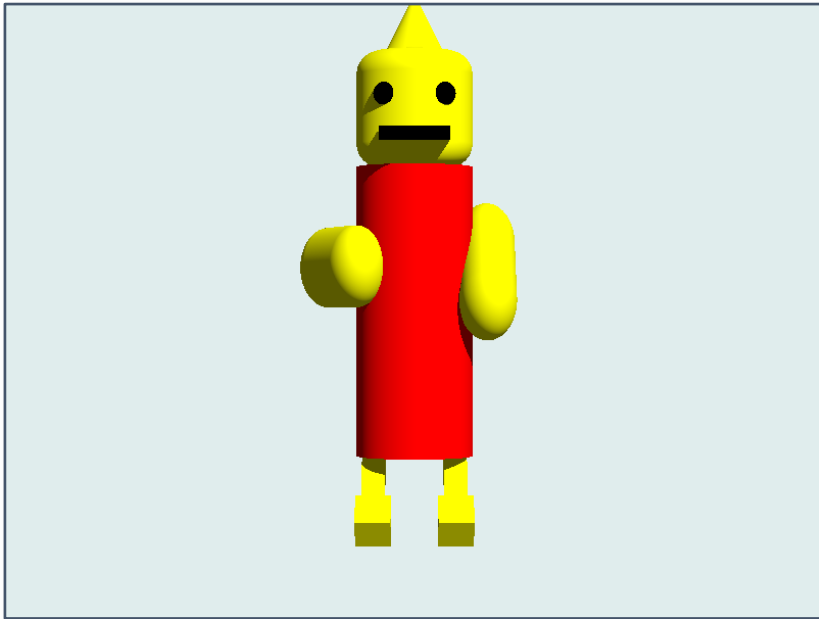
- 脚と体に時間をかけすぎたことが失敗だった。最後の方で時間が足りなくなってしまい、無理やり円錐を足したようになってしまった。
- 脚と目の配置がとても大変だった。途中で何回もエラーが出てしまい、その度に先生方に助けを求めている。translateの数字を少しずつ変えて、脚部分が完成したときはとても達成感があった。
- 主に青と黄色で配色し、部品ごとの面積を考慮して配置した。それぞれの色の主張が激しすぎないように仕上げたつもり。
- 時間があれば、もっと部品ごとの加工をしたかった。

2J 06 上杉 侑斗 よろこぶコロ助



- キテレッツ大百科のアニメに出てくる、コロ助と言うキャラクター。コロ助がよろこんでいる場面。
- 体は円柱で、頭は球体をつなげる。
- 腕の少し曲がった感じをだすために、トラスから1/4ほど切り取り体につなげた。
- 足は角丸の円錐を平たく伸ばして体の下にふたつつなげた。
- 目や鼻、口位置を決めるのが難しかった。
- ちょんまげの形を作るのに苦労した。
- コロ助の顔などの違和感の無い色をつけるのに苦労した

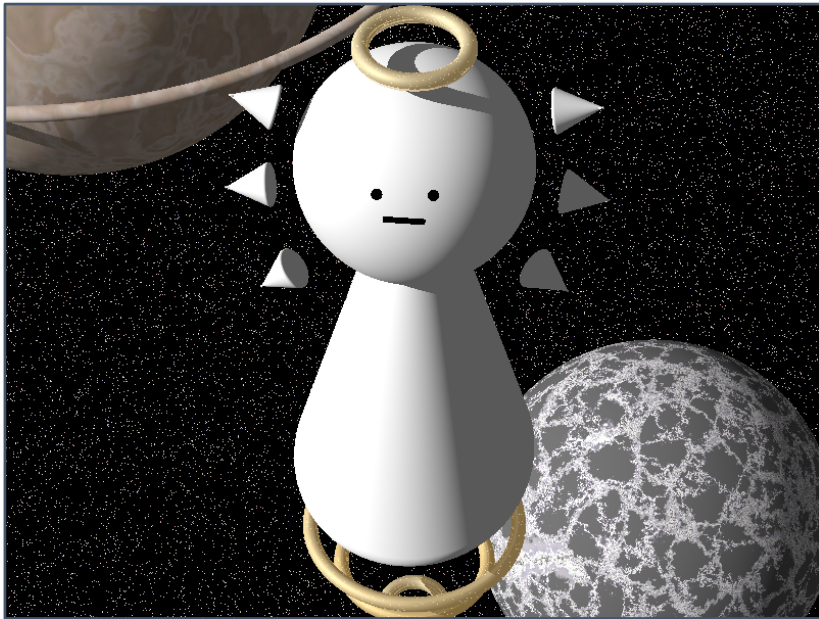
2J 27 丸岡 恭介 ゆるい鬼



- 名前のおりゆるい鬼を作ろうとしたんですが何か逆に恐怖を覚える作品になってしまいました。
- 本来なら草むらに座っているところを作りたかったのですが、背景をつけなくてただ、そこにいるだけになりました
- ゆるい鬼の頭は角柱と円錐を合わせてつくって胴体は円柱、脚は二つのキューブを合わせて作りました
- 形状や配置で苦労したのが両腕で位置を変えるのに回転させたり移動させたりしてなんとか自然な幹事に作ることができました
- 配色は苦労しなかったのですが、時間が足りずテクスチャとフィニッシュに手をつけられませんでした。

2J15 佐藤 勇汰

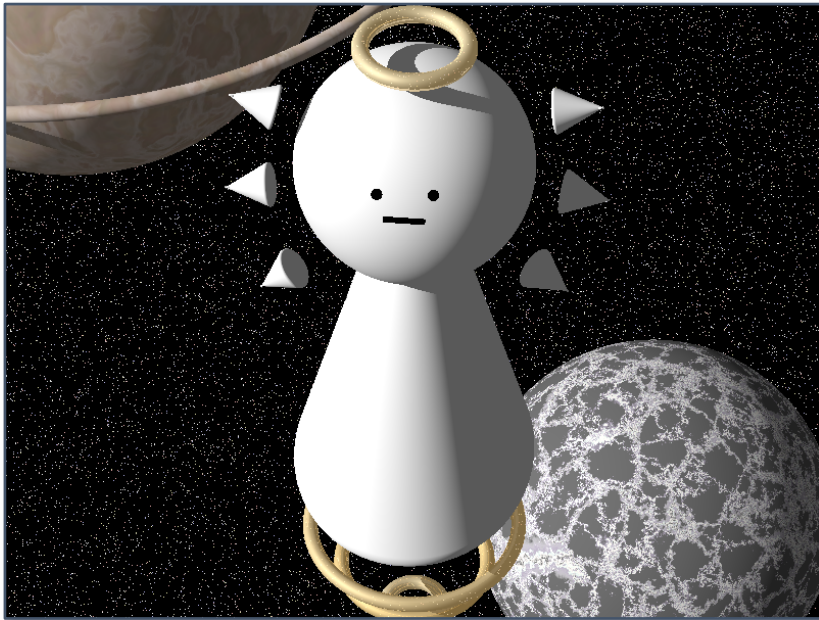
ベルリン天使(真顔&taiyou) (1/3)



- ラスボス感（？）があるような緩い絵の予定が自分の感性に委ねていたら宇宙旅行的な感じになってしまった絵です
- 天使はいつも笑っているようなものが多いので逆に真顔にしてみたから面白いんじゃないかと思って作って見たら思いのほか描きやすく愛着が沸いたので通称真顔天使として使っています
- 1.体である三角形の角を丸くしたものを作りました
- 2.その体に合うように頭の形を作りくっ付けました
- 3.目と口を作りくっ付けました

2J15 佐藤 勇汰

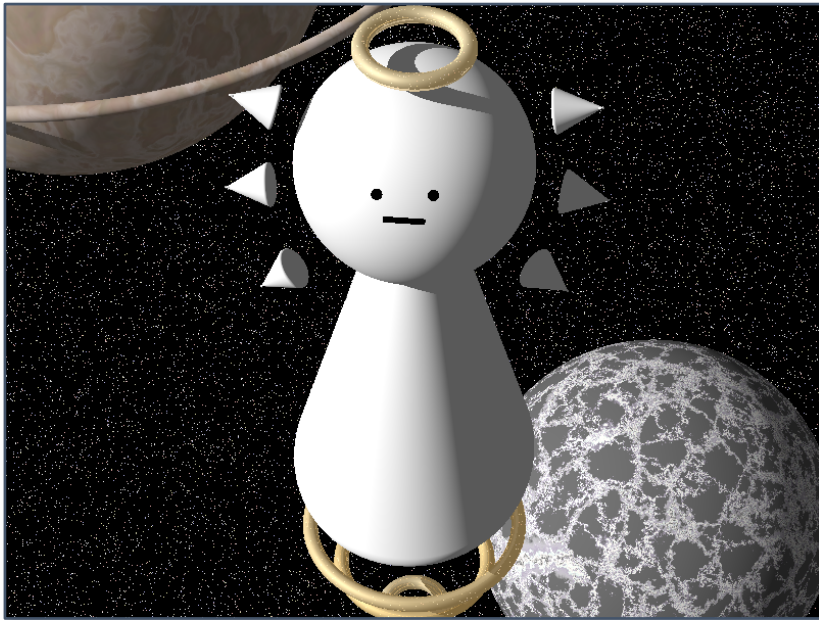
ベルリン天使(真顔&taiyou) (2/3)



- 4.7月20日の最後に輪っかを作って終わりました
- 6.背景を単調な色から空に変えました
- 7.三角形をいくつか作ったのですが角度をつけることに苦戦し3つしか作れませんでした
- 8.7月27日初め、7月20日に苦戦していた三角形を完成させました
- 9.8番で作った三角形の下あたりの部分を丸くしました
- 10.背景は完成していたのでゴゴゴを書こうとしたのですが立体で作ることが予想以上に難しかったので最後の時間に先生に聞こうと思います

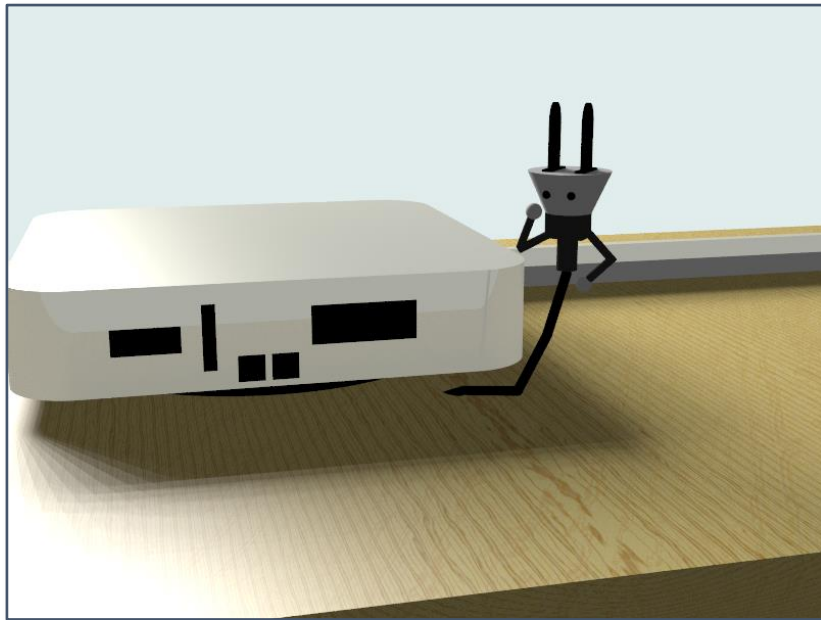
2J 15 佐藤 勇汰

ベルリン天使(真顔&taiyou) (3/3)



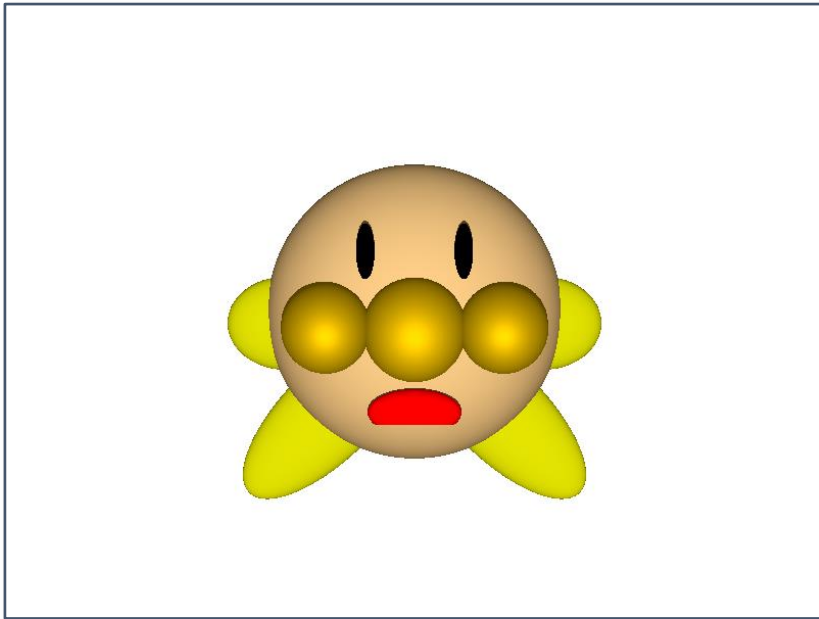
- 10.背景は完成していたのでゴゴゴを書こうとしたのですが立体で作ることが予想以上に難しかったので最後の時間に先生に聞こうと思います
- 11.感性に委ねた末に宇宙が出てきたので上に飛んでる感じにしました
- 12.右下と左上に惑星らしきものを作りました
- 1.そこまで綺麗な円ではないのですが、三角形を顔の周りに置くことが難しかったです
- 2.二つの惑星の色と遠近感を出すのが苦労しました
- 3.左上の惑星の周りにある円に違和感があったので修正したかったです

2J 12 鎌田 理久 どこに入る？



- コンセントがPCのどの端子に入ろうか迷っている場面を表現
- 角が丸い角柱と円錐台を反対にして頭と体を作成。頭の接続させる場所は、円柱を薄い楕円にした。は円柱2つと球1つ。
- 配線部分はマージが使えなかったのでインターセクションを使用して無理やり使えるようにした。
- キャラが影に隠れたり、テクスチャが透けるようなことが起きたので光源の数を増やした。

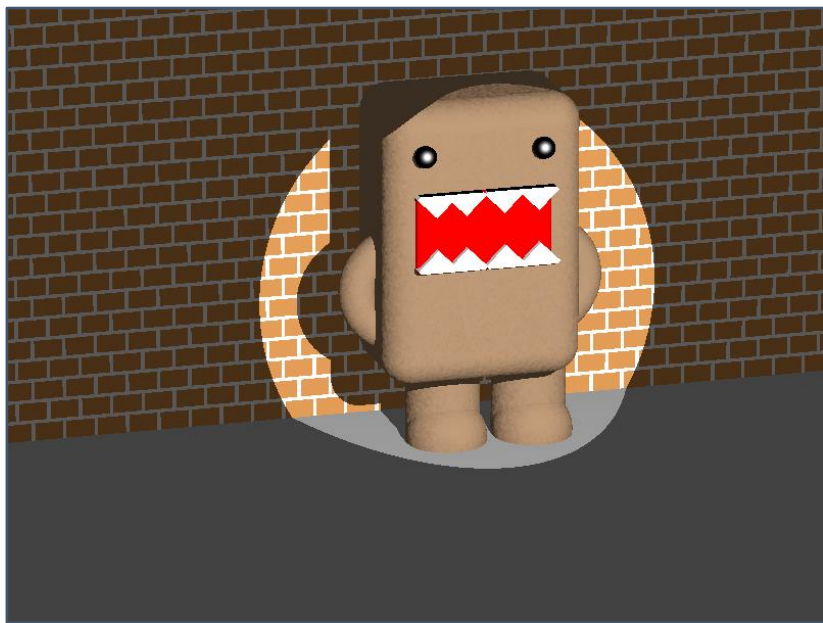
2J 30 鷺足 恭平 アンパンマン簡単化



- アンパンマンを簡単に作り、呆れている様子のものにした。
- 授業でやった丸やカプセルの大きさや長さなどをかえてつくった。
- 顔を作っていたので顔のそれぞれのパーツの配置するのがたいへんだった。
- 特に、腕と足の角度調整がむずかしかった。
- 色は最後までいいのが見つからなかったが、顔だけはいいのが見つかってよかった。
- あと、背景をつけられなかったのは残念だった。

2J 17 下村 恵子

自分の会社の集金につかまったどーもくん。



- 某テレビ局のマスコットキャラクターを再現しました。
- 角丸の直方体や、円柱、球等を使用しました。
- 歯を再現するのが難しかったです、直方体と直方体を組み合わせて、differenceを使い再現することができました。
- どーもくんのひとつひとつの部品を作っても、目の位置や、腕の位置で再現度がかなり違ってくるので、小数点の桁まで
- 位置を調整するのが大変でした。
- たくさんあるブラウンの中から色を選ぶのもこだわりましたが、一番自信があるところは、コブをつかって
- どーもくんの質感を表現するところです。

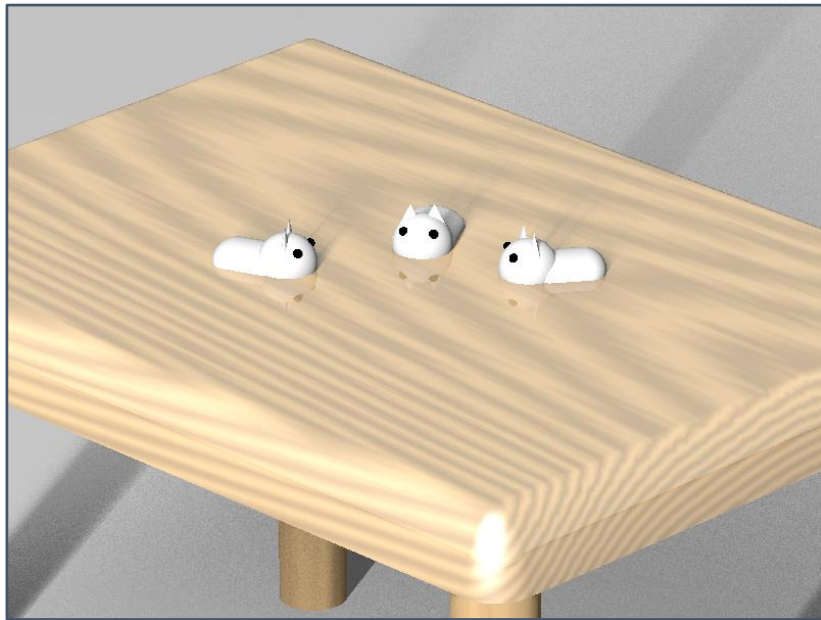
2J 28 宮田 凌

マイティのおやつタイム



- 「マイティ」というゆるキャラが、好物のお菓子を食べて休憩している場面（を作ろうとしましたが、時間が足りずお菓子や背景の空まで手が回りませんでした）。
- マイティは、球や円柱をカットしたりつなげたりして作りました。
- 特徴的な目の部分をどのようにしたら再現できるかで試行錯誤していました。
- 配色はほぼマゼンタカラーだったのであまり苦労はしませんでした。

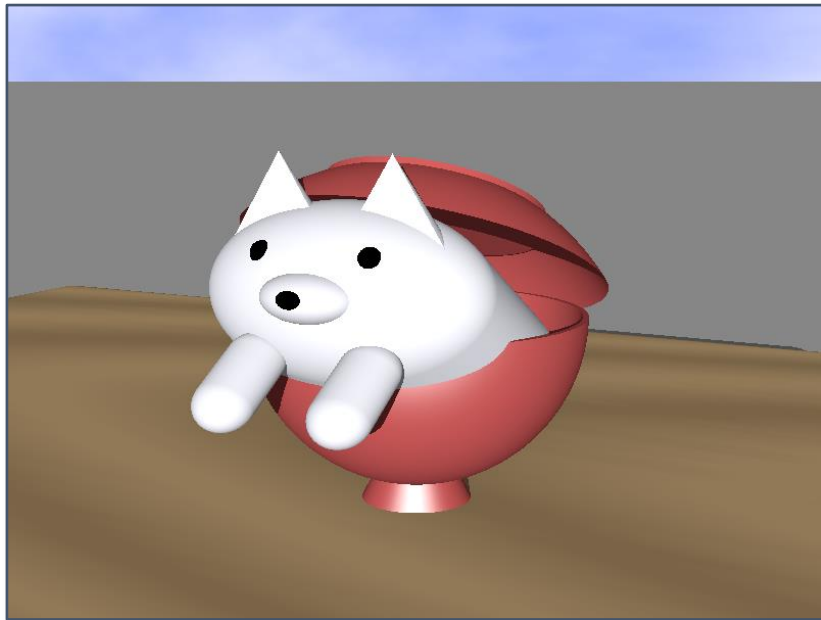
2J 01 秋里 ほの香 でのりサイズのねこ



- 手に乗るくらい小さくなっただけの普通のねこ。いつも2,3匹くらいでまとまって生息している。
- 1.球体と円錐を組み合わせて頭を作る
- 2.カプセルと球体を組み合わせて胴体を作る
- 3.1と2を組み合わせてねこを作る
- 4.第3回の時のテーブルの上にねこを配置する
- 猫の耳と胴体の形
- 目のサイズと位置の調整
- 猫自体のサイズ

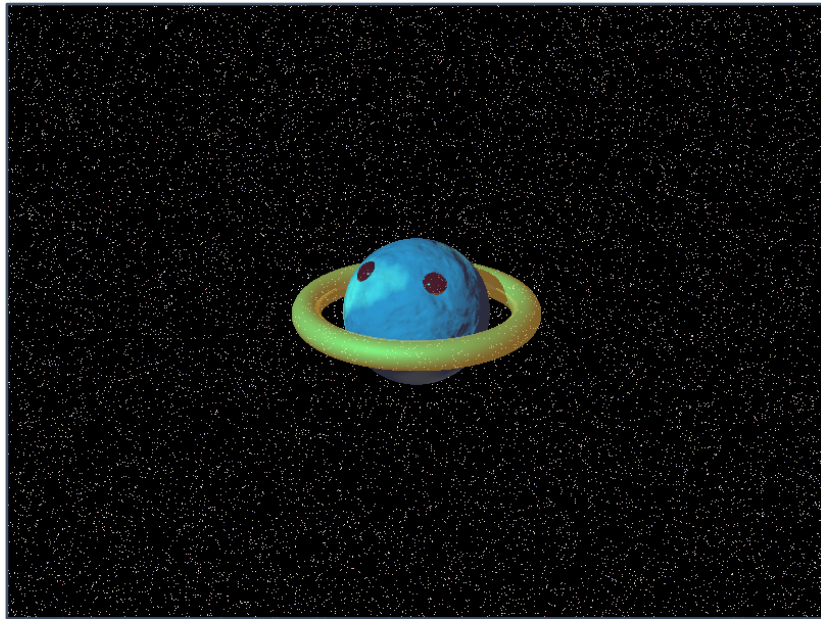
2J 16 嶋田 柁哉

わんころもち



- おわんに入ってたもちが、いっぬになっておわんから顔をのぞかせてるもちっとゆるいキャラです。
- 球体と円柱と円錐をつかい、おわんはdifferenceやmergeを、いっぬは主にmergeをつかい組み合わせました。
- 苦労した点は、rotateした手などを体につけるところです。
- 配色はもちなので白で決まりましたがSilverにして少し豪華にしました、それとおわんの色を赤か黒にするかで10分くらい悩みました。

2J 03 阿部 海麟 惑星君



- 宇宙の正義を守る
- 球体を作る
- スケールで球体を囲む
- 球体に小さい球をつける
- 宇宙っぽい背景にする
- 地面をつくるかつくらないかで悩みましたけどつくれなかったのであきらめた
- 小さい球の配置をきめるのに苦労した
- 大きい球の色と小さい球の色が合うようにした
- スケールの色をこだわるのに苦労した

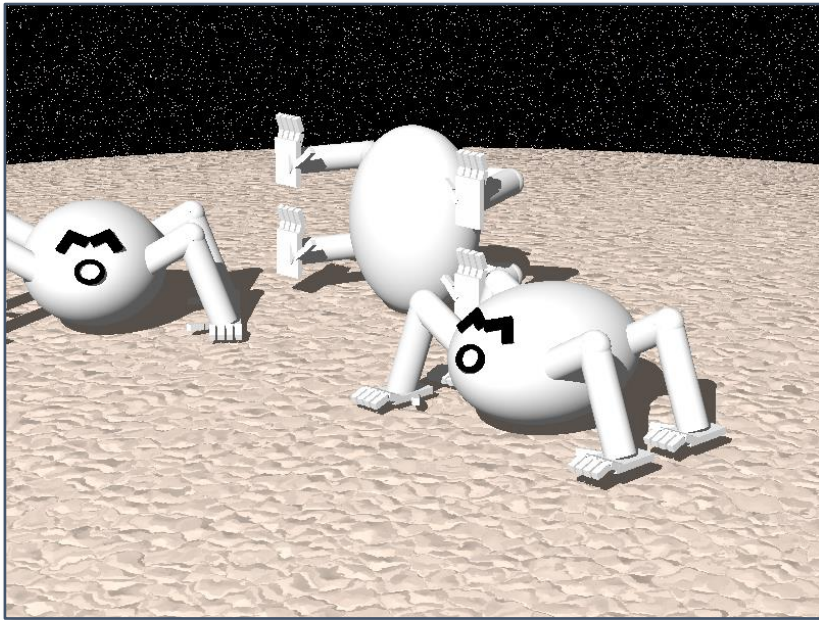
2J 02 旭 佑斗

Boule_Bouleの行進



- mugenというゲームで敵の敵氏という製作者のオリジナルキャラクター
- 本体は黒い楕円形をしており、その周りを様々なモノたちが行進するキャラの再現
- 円や三角などいろいろな形を使用
- 元画像、動画などを見るとわかりますが、本来はもっと細かいモノがあります。ただ、それらをすべて再現となると時間がかかるのである程度簡略化しました。そのなかでどこまで画面占領するかが苦労しました
- 全体的に黒と赤のみなので本体が見え辛かったので縁取るように灰色を使いました。その色を探したり、調整することが苦労しました

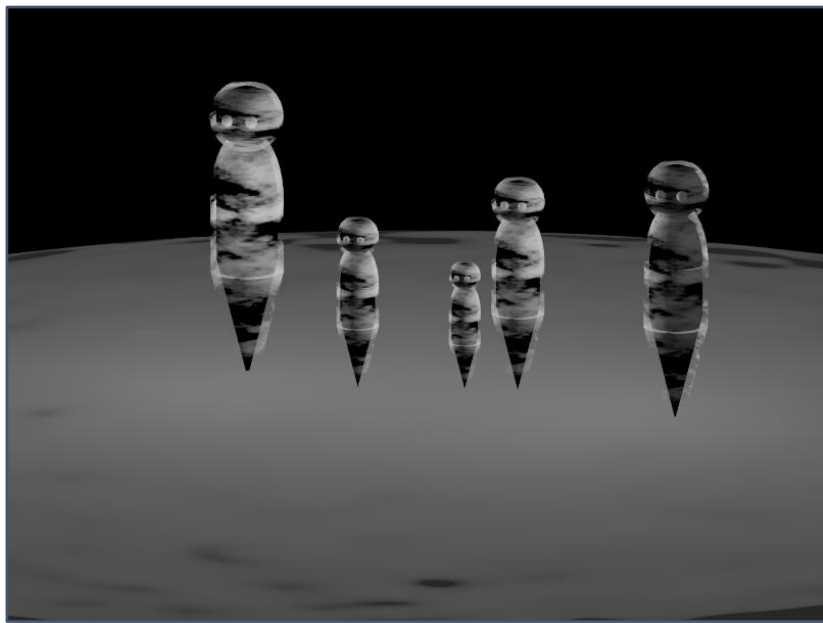
2J 05 市川 滉大 顔文字



- 女の子の宇宙旅行です。
- 胴体、左右腕、左右手、目、口を作り最後に合体しました
- 目の配置と、腕と手の接着が難しくて妥協しました
- これ"で"フィニッシュできませんでした

2J 29 蓬田 陸斗

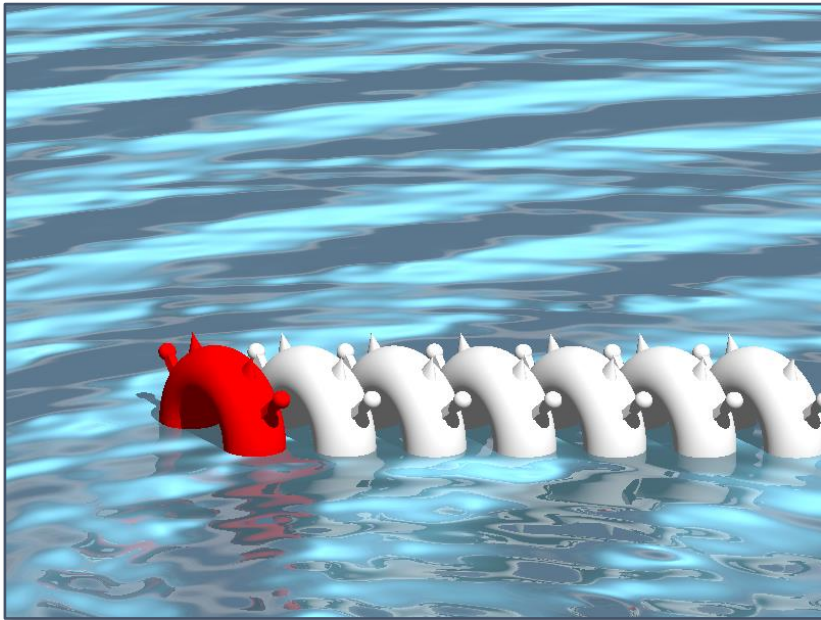
深淵の穴



- ゲームダークソウルのあるステージの再現
- 玉を四個使いそれぞれ本体、目、目、
□ 上にかけるもやに対応させ組み合わせる
- 円柱や三角錐や球体などを使って逆凜状の胴体を作り
- 同じ形状を使い白いもやをかける
- 頭と合わせて一つのキャラにする
- 本物らしい形状にするにはカクカクしすぎているのでそれらしくするのが難しかった
- 白いもやをかけたかったがガラスだと硬質すぎてちょうどよいもやっぽさのあるテクスチャを探すのが大変だった

2J 23 林川 蓮生

海を泳ぐ浮き輪さんたち



- 艦隊これくしょんというゲームに出てくる、浮き輪さんというキャラで海でならんで泳いでる風景を作りました。
- toursをからだとし、cubeとsphereで作った手足とconeのつのをくっつけて作った簡単なものです。
- 体に角や手足をくっつける際に少しずつ位置をずらさなきゃいけないので大変だった。
- あまり苦労したことはないが、カメラや照明などの位置を少しずつずらしながら一番納得いくものにしようと心がけた。

2J 10 奥田 康太郎

Hero Of SPETNAZ

(1/2)



- スペツナズの隊員、タチャンカをデフォルメ化した姿
- ヘルメットは、円柱の中を円柱で引いてさらに半分にしたものに、円柱と球を足したものをくっつけた。
- 体は卵型、足は卵型を半分にしたもの。
- 小物は円柱と長方形を組み合わせたものと、円柱を半分にしたもの、長方形から角を引いて斜めにしたものをくっつけて下に円柱4本で支柱をつくって組み合わせた

2J 10 奥田 康太郎

Hero Of SPETNAZ

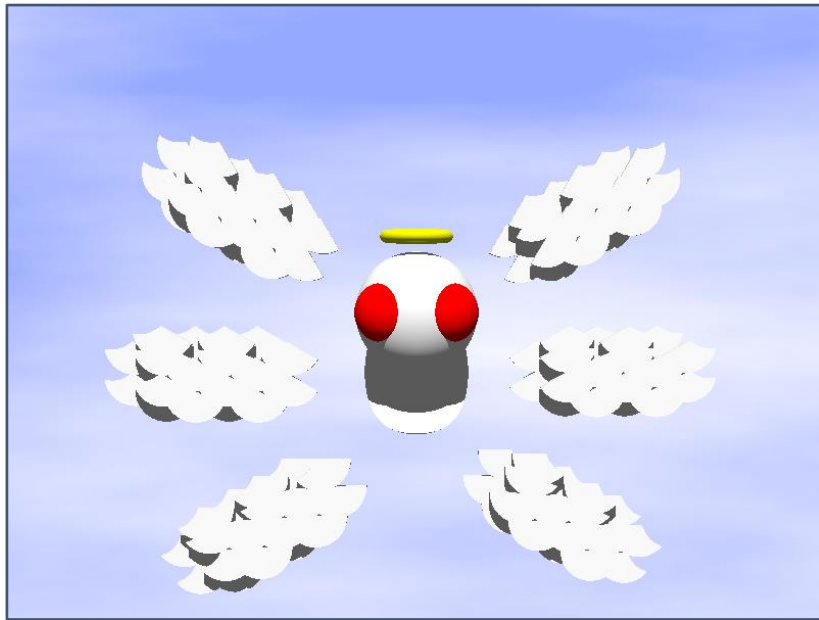
(2/2)



- マークは円柱を円柱で引いて、角柱を組み合わせて、真ん中に角柱と長方形の一面を斜めにしたものを組み合わせてできている
- 本体にはそんなに時間がかからなかったが、小物に時間がかかってしまった。
- 色は大切なところをRGBの調節して着色しているので意外に時間がかかってしまった。

2J 04 石坂 駿典

白夜



- 既存キャラ
- 登場作品 lobotomy corporation
- 面倒くさいので空飛んでる事にしました
- 円柱を削り、配置し、羽を作り、羽を6枚並べ、頭と体を球で作リ配置する。
- 本家と違うと自分で感じながらも時間のせいで作り続けなければいけない事に一番苦悩しました
- 他は、自分の思ったように背景色ができず、イライラさせてくれました
- 後は思いつかないです