

ソフト班

Processing によるアートポートフォリオ

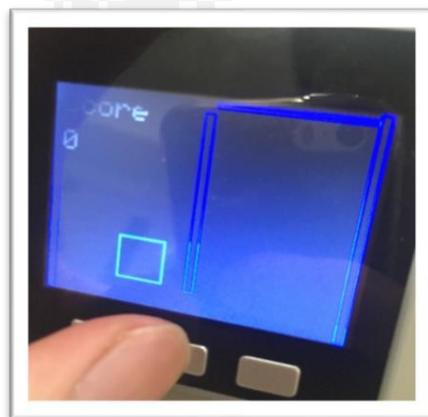
Processing は、四角や丸などの図形を簡単に描くことができるプログラミング言語です。様々な事情から取り組みやすいので、プログラミングの入門として使われることがあります。今回はその Processing を用いて、動くアートを作成しました。全てプログラムを用いて1から作られており、形や色まで指定して動かしています。さらに、実はこのような作品には、サイン、コサインという三角関数がたくさん使われています。どこに使われているのかを探しながら見ていただくと面白いかもしれません。会場での展示はありませんので、以下の QR コードからどうぞ！

(ページが少し重いので、カクついたり、充電の減りが早くなったりという現象が見られるかもしれません。あらかじめご了承ください。)



M5Stack による「2分の1を超えていけ」

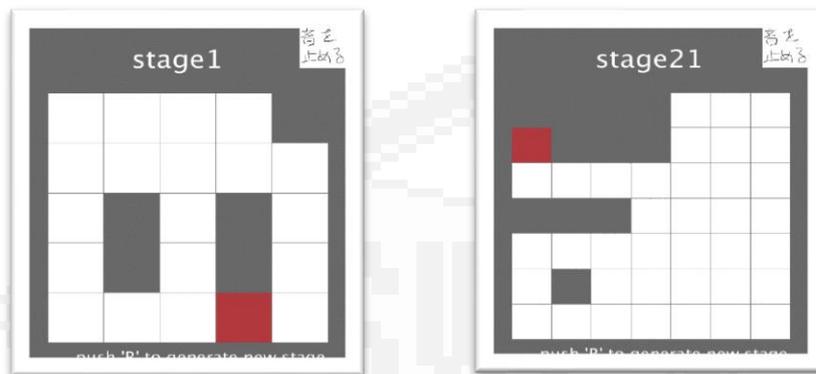
M5Stack は、3つのボタンと1つの画面からなる小さなデバイスです。今回はこのデバイスを使って、ボタンにより操作できるゲームを作りました。2つの道のうち必ずどちらかに壁が存在するので、50%の確率を信じて避け続けてください。中央のボタンと右側のボタンで操作できます。



無限一筆書き

その名の通り一筆書きのゲームを作りました。赤くなっているマスを開始点として、全てのマスを塗ることが目標です。ステージは自動生成しているので、終わりはありません。無限に遊んでください。自動生成のプログラムは結構頑張ったのですが、ごく稀にクリアできないステージが生成されることがあります。その場合は'R'を押す事で再生成されるので、利用してください。

ステージは正方形で、5x5~8x8 まであります。ステージ 20 までは小さいサイズから順番に登場しますが、それ以降はランダムで選ばれます。また、5 の倍数のステージにはお楽しみも・・・?



anonymousRE

ハクスラ系 RPG ゲームです。



<ドット絵を提供してくれた、@OkinaKina さんの作品もよろしくお願いします！



.ARt



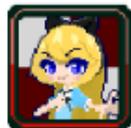
作品のショーカイ



おきな @知能情報学部

“.ARt “

ARマーカ-にカメラをかざすと
ドット絵が浮かび上がる作品で
す



(!~!) @futon210

↑マーカ-をタッチすると動く
みたいです

ちなみにVuforiaってアセット
使ってるみたいですな~



Goblin's Forest

《ストーリー》

異世界転生してしまった君はひょんなことからゴブリンの巣に飛ばされてしまった。ゴブリンの巣は壁に囲われていてとても自力で登れそうにはなさそうだ。なので君はゴブリンの巣に落ちてあるカプセルの中に脱出する道具が入っているのでカプセルを回収するのだ。

《操作方法》

十字キーの↑と↓で前進と後進←と→で視線を左右に移動



迫りくるエイリアンからおっさんが逃げ続けるゲーム

迫りくるエイリアンからおっさんが逃げ続けるゲームです。君は生き残ることができるか。

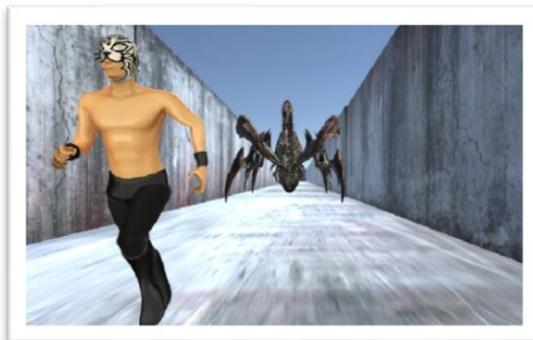
操作方法 W 前ダッシュ

A 左ダッシュ

S 後ろダッシュ

D 右ダッシュ

SPACE キー ジャンプ



PUNCH☆COIN☆HAPPINESS

パンチ☆コイン☆ハッピーネスの時間だよ！！

台にパンチができるコインプッシャーゲーム。台パンはマナー違反なので、節度を守ってバレない程度に叩きましょう。

【操作法】

クリック:コイン投下

space キー:台パン



ようこそ甲南大学摂津祭へ～Exploration of K.U.～

摂津祭に足を運んでくださった方々に、普段の甲南大学をご紹介する学内探検ゲームです。特定の場所に行くとキャラクターが解説を交えて話します(※キャラクターボイスはありません)。大学になじみのある方も、改めて探検することで学校の知らない側面を見つけられるかもしれません。なお、制作者は入学から半年とわずかばかりですので知識に不足がございます。プレイ後、「他にもこんな場所があるよ」と教えていただくと幸いです。



なんぼーVtuber プロジェクト

～ 説明 ～

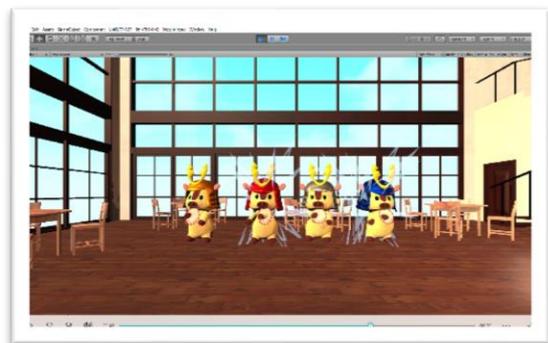
本プロジェクトは、
甲南大学イメージキャラクターの
「なんぼーくん」を
バーチャル Youtuber として
デビューさせようという企画です！

～ バーチャル Youtuber って？ ～

2D、もしくは3DCG で表現される

仮想キャラクターの Youtuber のことです。

このなんぼーくんは3DCG モデルを使用しています。

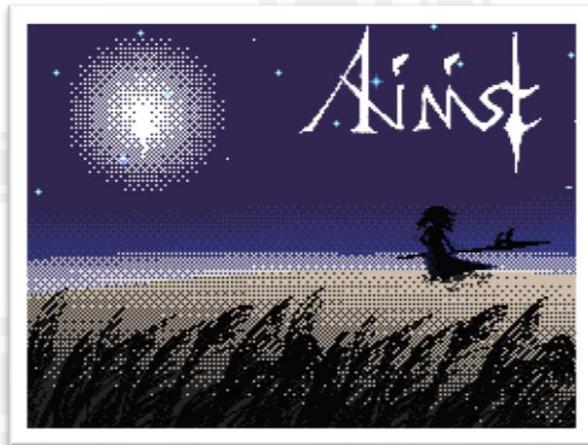


Animist

「何かをいっぱい率いて行進する」

一年前、そのコンセプトを基に作ったゲーム、今では主人公は動物霊との行進を捨て、敵を薙ぐための矛を手にしていました。この一年間、ゲーム性やタイトルが変わったりすることがありましたが、プログラム・曲・絵などの素材はほぼ自作するというスタイルは変わっていません。なので、その部分も楽しんでもらえると思います。

ジャンルは横スクロールのシューティングゲームです。遠距離・近距離・弾消し、いろんな手段を用いてステージを攻略していきましょう。



ショートショートっぽいゲーム



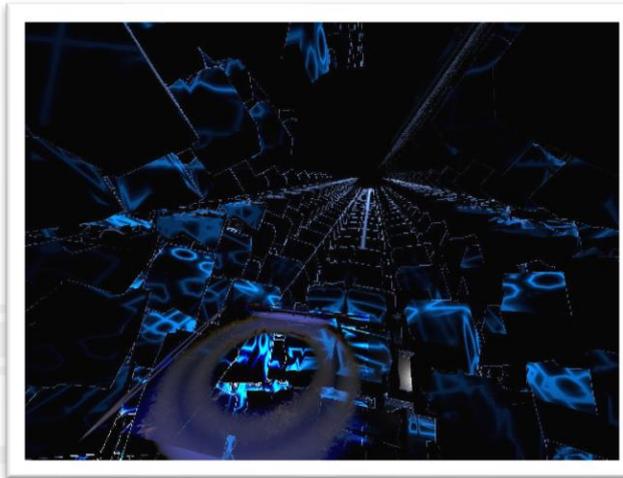
作品介绍:

ショートショートとゲームを合わせた簡単に言うとノベルゲームです。この作品を作るために、星新一やいがらしみきおを参考にしています。ですが、この紹介を書いている10月20日現在では驚くほど作品が出来ていません。理想としては、4つぐらいの物語があって上手いことゲームになっている予定なのですが、摂津祭当日にゲームがどこまでちゃんと出来ているかは分かりません。

MusicVirtualReality

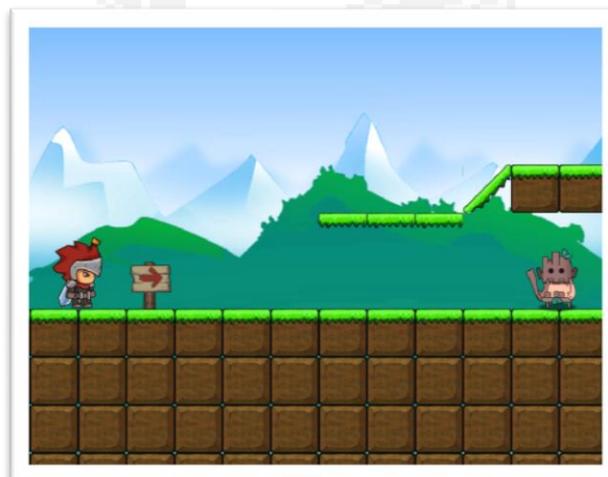
7月の成果物発表会に続いて今回もMV型VRゲームです。
今作はゲーム性を抑え、できるだけ多くの人を楽しめるようにしたので、音に合わせて周りの風景が変化していく様子を気軽に体験してください。

使用させていただいた曲『2U Night Drive [EDM remix ver.]} Unreality/Del' f
<https://www.d-elf.com/archives/4810.html>



マリオ風のアクションゲーム

マリオ風のアクションゲームです。



不思議のダンジョン！！



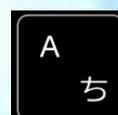
一何回潜ってもたのしめる。

そんなRPGを目指しましたー

移動



ターン
経過



選択
& 攻撃



アイテム
参照



斜めに回転
& 斜め移動



スキル
発動！





ハート班

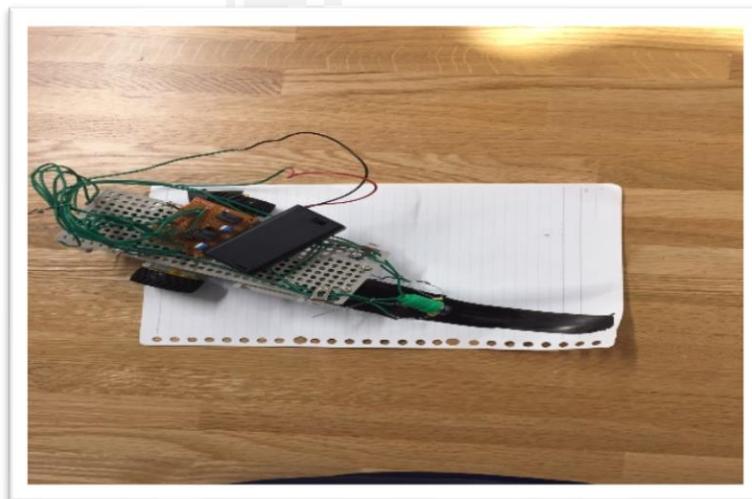
フライトスティック

Arduino Leonardo を使用して飛行機のゲームをリアルに操縦できる USB 接続のコントローラを作成しました。XY 軸のみ稼働します。グリップ部分を何で作るか考えている間に期限が迫っていたため家に転がっていた紙粘土でとりあえず作ってみました。造形技術皆無な私に複雑なものを成形するのは不可能でした。ラダーやスロットルは来年作れたらいいなあ、、、



ライントレーサー

下に描かれた黒い線に反応して曲がる車である
注意としてまっすぐにだけ進んで曲がらないかもしれない



健気な俺の作品(を見てくれ！)

「モーターでひたすら回り続けるものって健気でいいよね」と言っても誰にもわかってもらえないので、ちょっとした作品を作ってみました。

段差を必死に越えようとする姿にきっとあなたも応援したくなるはず。

多少の高低差は自力でちゃんと乗り越え、越えられずにひっくり返ってしまってもすぐさま起き上がり、前に進み続けます。大きい駆動音もチャームポイントの一つです



自動ペコペコゴミ箱くん

両手がふさがってるときや、重いものを持っているときにゴミ箱のフタを開けるの手間ですよね。そんな不便を解決するのがこのゴミ箱！！

このゴミ箱は前に立つと、赤外線センサーで人を感知し、フタが開くようになっています。ゴミ箱と書いてはありますが、展示中本当にゴミを入れないでくださいね！

この作品はまだまだ伸びしろがあるので、さらに新しい機能が追加されるかも



クレーンゲーム ver1.1

前に作ったクレーンゲームを箱にして遊びやすくしようと思ってましたが、ぐちゃぐちゃ配線で遊びにくくなってしまいました。

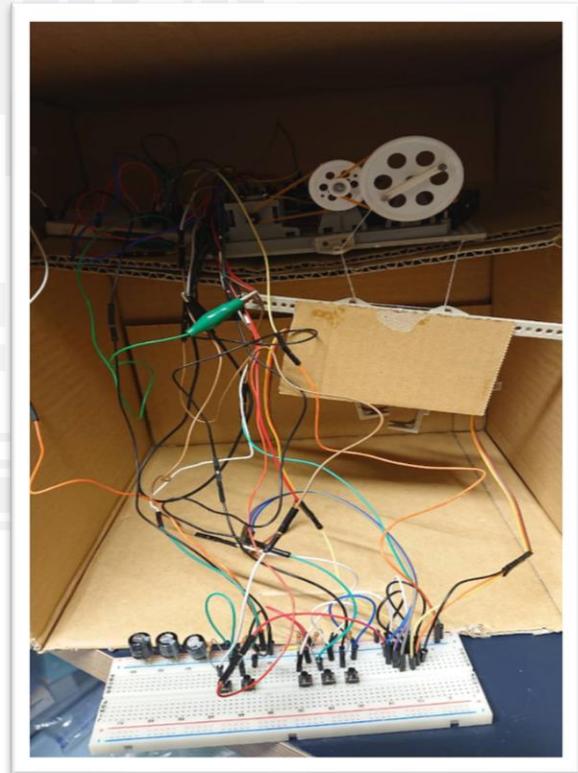
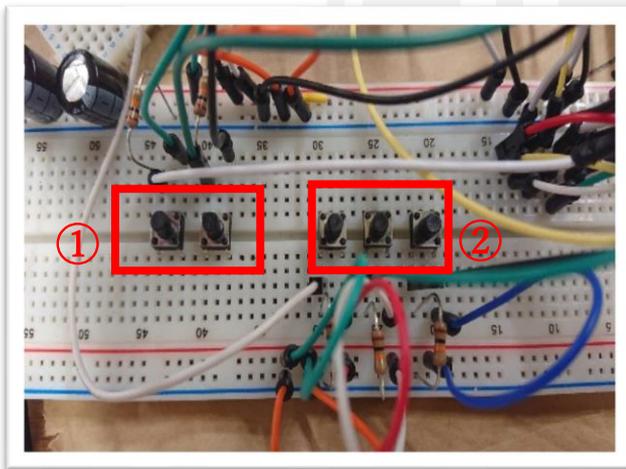
今回も色々あってアームが左右に動かすのを実装してないので、どうやって動かすのかを次回までに考えときます。

～操作説明～

①の左側のボタンでアームを下に降下し、右側のボタンで上昇します。

※偶にアームが上がらないことがあります。

②の真ん中のボタンでアームを開き、右側のボタンでアームを閉じます。左側のボタンはアームを元の状態に戻すボタンです。正直、左側のボタン

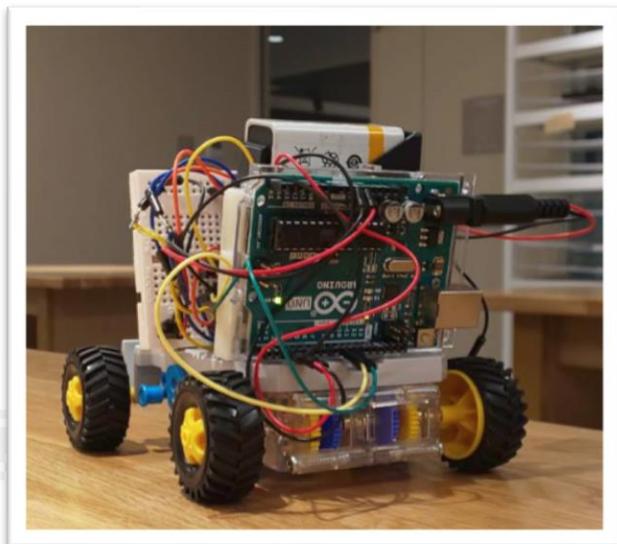


IR ラジコン

仕様・・・Arduino と赤外線受光モジュールを使い簡単なラジコンを作りました。

リモコンで操作できるはず(期待)ver1.01

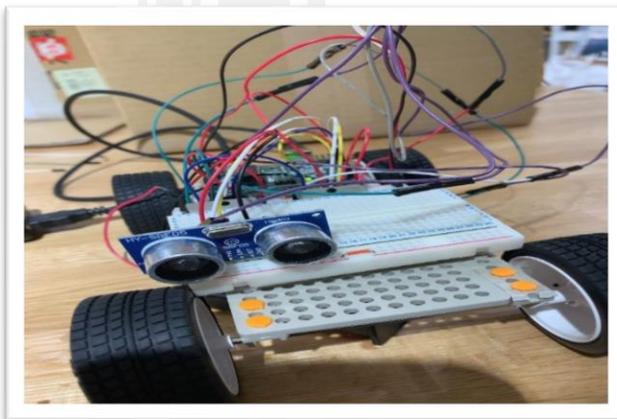
操作・・・2>直進、1>左旋回、3>右旋回



センサーで障害物を確認して止まる車

電池をつけてモバイルバッテリーの電源をつけると動きます。

センサーの前に手などを持ってくるとタイヤが止まります。

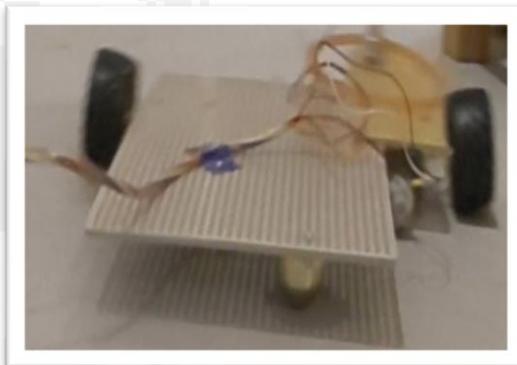
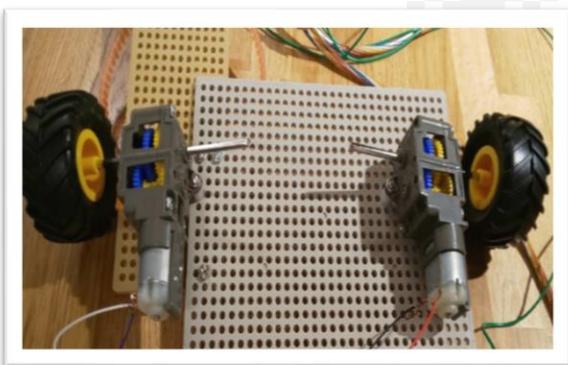


ハード班(ロボコン)

ハード班ロボコン作品(サッカー)

イニシャルd(テジット)

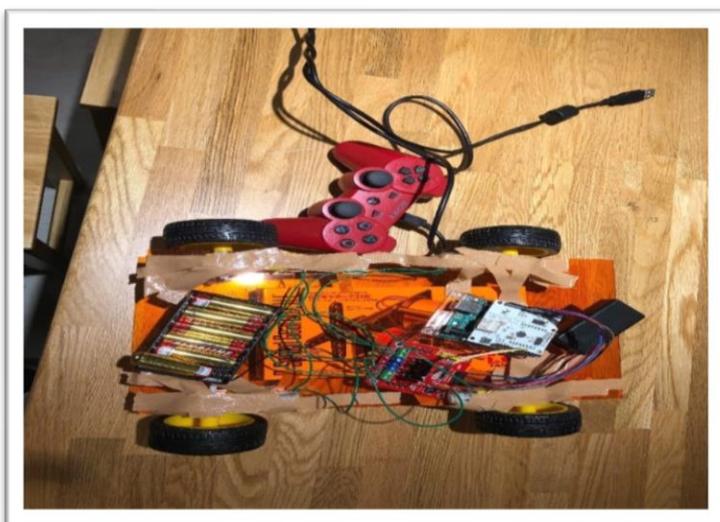
仕様・・・車体前方に取り付けられたアームによりボールのコントロールを可能にした。
またタイヤのネガティブキャンバーによる旋回性能の向上とトゥインによる直進安定性の向上を実現。
操作・・・コントローラーにより直感的な操作が可能



シンプルなラジコン

使い方:

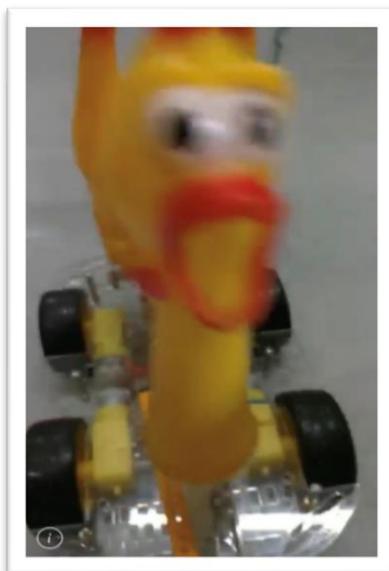
△前進 ○左 ×左回転 □右
↑右回転→後 ↓ストップ



ハード班(ロボコン)

びっくりチキンの車

びっくりチキンの車を作りました！
楽しいので操作してってください。



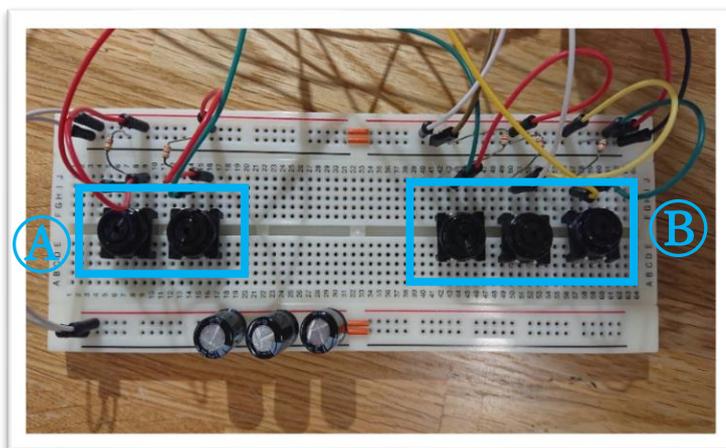
でかけりゃいってもんじゃない

名前の通り、小型の機体です。大事なことはフィジカルよりもスピードです。

～操作説明～

右の写真にある①の四角の左のボタンで前進し、右のボタンで後退します。

②の四角の左のボタンで左に曲がり、真ん中のボタンで右に曲がります。右のボタンは使いません。(なぜ導入したし…)



グラフィック班

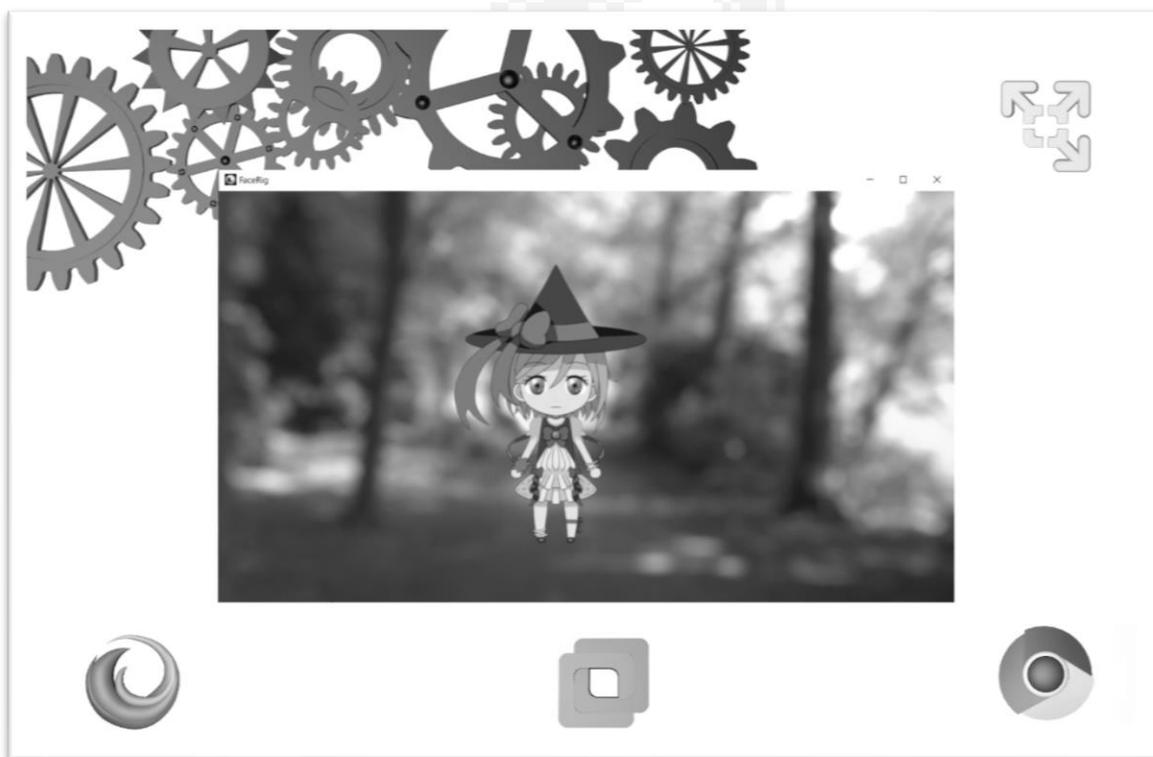


Graphic

2D&3D の制作物を詰め込んだ、まさに Graphic の作品。

周囲:Cinema4D で3D モデル、アニメーションを作成。各種アプリケーションの選択基準はアニメーションを思い
ついたかどうか。

中央:ibisPaint、CLIP STUDIO でイラストを、Live2D でモーションを作成、FaceRig で実行。他部員の作品の
キャラクターが登場、甲南大学のあのマスコットまで・・・！？



3人のおじさん MV?

BUMP OF CHICKENの3人のおじさんという歌に自分独自の解釈でMV?のようなものを作りました。
Aviutlというフリーの動画編集ソフトを使用しました。



モーショングラフィックスMV



モーショングラフィックスでMVを作成しました。

使用曲

インドア系ならトラックメイカー / Yunomi

ESCORT / ぐるたみん

ノベルゲーム予告PV



制作予定のゲームの紹介映像です

Kinect なんぼーくん

使用ソフト:blender
MMC

Xbox360のKinectを使ってリアルタイムでモーションキャプチャーができました。



バーチャルレイジ

映画「アウトレイジ」の、VtuberのMMDを使ったパロディです。
キャラ崩壊がありますので御注意ください。



「秘封倶楽部の二人が幻想郷を暴くそうです」

境目を暴くオカルトサークル「秘封倶楽部」のメンバーである大学生・蓮子とメリー。世界の「不思議」を探し求めるそんな二人は、ある日境界を越えて幻想郷へと迷い込んでしまう。そこはルールにより人間への傷害が禁止され、“すべてが弹幕ごっこで決まる”世界だった。——そう、幻想郷の運命さえも。

不思議な土地に迷い込み、紅いお屋敷や竹林に迷い込む『外の世界の間人』。蓮子とメリー、二人の大学生は幻想郷の『不思議』を暴くことができるのか？

——“さて、そろそろまた彷徨い始めようかな”。



初めての



みなさんおなじみの初めてのちゅうというキテレッズ大百科のオープニング曲としても使われたこの曲に動画をつけてみました。

子供の初恋のイメージのあるこの曲にあえて大人の恋愛をイメージさせるような映像をつけることによりこの曲を再編成し、ほかのひとになにか新しい感情を与えるような動画にしよう頑張りました。

Transfer game

乗り換えゲームです。青い所から青い所へ乗り換えましょう。黒い所にいるとやばいです。processing で作成しました。バグかなと思うものは全て仕様です。



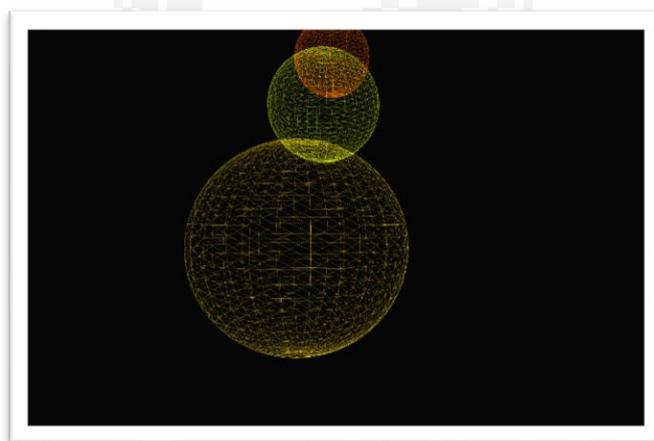
2222

2222。5分間のアレ。私はトビーが好きです。After Effects を主に使いました。学祭時に完成してなかったらすみません。



謎の世界

Processing で幻想的なものを描きたいと思い、今回の作品に挑戦しました。



勘冴えて悔しいわ/ずっと真夜中でいいのに。【オリジナル MV】



【この作品を作った経緯】

『勘冴えて悔しいわ』の Youtube コメント欄にて



kecha m 2 か月前

この曲こそMVが見たい人生だった。

👍 1562 🗨️ 返信

▼ 24 件の返信を表示

???「MVがないなら自分で作ればいいじゃない！」

【作品説明】

『勘冴えて悔しいわ』って曲のオリジナル MV を Aviutl で作りました。動画編集歴浅いので技術力も知識もなく作業時間でゴリ押した作品となっています()

撰津祭終わったら、お家に帰って『ずとまよ』の他の曲も聴きましょう(威圧)

イラストは南向絵蜘蛛さん(@Rin69minamimuki)に描いてもらいました。

※イラストの女の子は完全に僕の趣味で「ずっと真夜中でいいのに。」とは関係ありません。

鳥、とり、トリ

飼い主が制作したペット自慢動画です。

たまにその辺で撮影したまったく関係ない動物も出ます。



摂津祭 & MMD 杯 ZERO2 参加作品

「榛名改二で『群青インフィニティ』ミュージックビデオ」

丁度一年前の摂津祭
私はこの日を “これまでの自分との決別の日” と決めました
そこから私の “挑戦の一年” が始まります

MMD杯ZERO2への挑戦は
この一年間の集大成であり
MMDerとしてのスタートであり、クライマックスでもあります

今回は東山奈央さんの「群青インフィニティ」MVを
榛名改二で再現する動画を作成しました
これには私の創作活動における多くの人への様々な気持ちの集約でもあります

残念ながらFullをお届けすることはできませんでしたが
この軌跡は“群青の空”のようにどこまでも続きます

どうか最後まで“うおーうおー”してってください！！

群青インフィニティ

作詞・作曲：東山奈央 編曲：WEST GROUND

やっと出会えた 今日の空

待てない夜明けのわけは分からない
でも本能が知っている合図
厚い雲の向こうに
目もくらむような凛々しい未来が
そう、僕らを待っている

行く先は
(走り抜けた 見えないstartline)
快晴だ

駆けだした青空
贈ろう 君の胸にこの花束を
踏み出せないならば 追い風になろうか
Take you away 飛行機雲を越していけ

掲げた夢やプライド自分の手で挫くなよ
叫ぼう 何度も何度も声がかれても
僕ら無敵なんだ 笑いあえるから
そうさ 行こうone way

昨日の涙の跡は消せないけど
でも忘れたくないって思う
弱気を振り切りながら
あと一歩だけ、を繰り返して いま
この手で掴むパスポート

なりたいのは
(胸に描く憧れとhigh-five)
自分さ

かがやいた青空
贈ろう 君の夢にこの喝采を
足もすくえぬほど加速してやるんだ
fly higher 逆境を押し倒せ

またとないこの瞬間を もっと君と輝きたいよ
空へと 何度も何度も虹を架けよう
僕ら無敵なんだ 笑いあえるから
そうさ 行こう one way

やっと出会えた 今日の空
色も褪せない微熱
僕らの時代に 背を向ける暇はない
放て 群青を！

澄み切った青空
遠く離れていくはじまりの場所
千の言葉よりも旅立ちの歌を
いつかあの夢に届くまで

駆けだした青空
贈ろう 君の胸にこの花束を
踏み出せないならば 追い風になろうか
Take you away 飛行機雲を越していけ

いつかまた膝を折って 泣いて
不安で ふさいでも
叫ぶよ
何度も何度も何度も何度も何度も何度も
笑えるさ ここで会えるから
そうさ 行こう one way

