

# MIS.W -Anthology Book-



-寄稿-

aro

asanomumen

Kei

Maiな

Miharu

PASQ

T\_SUM\_U

アプロダクト

さらちよ

シンノ

すい

タデザワ

たまかけ

ほわいと

ふにふ

ユチエ

-表紙-

ふにふ

-編集-

NOAH

Taiga

ショコラ丸

MIS.W  
#5 ONE



# 目次

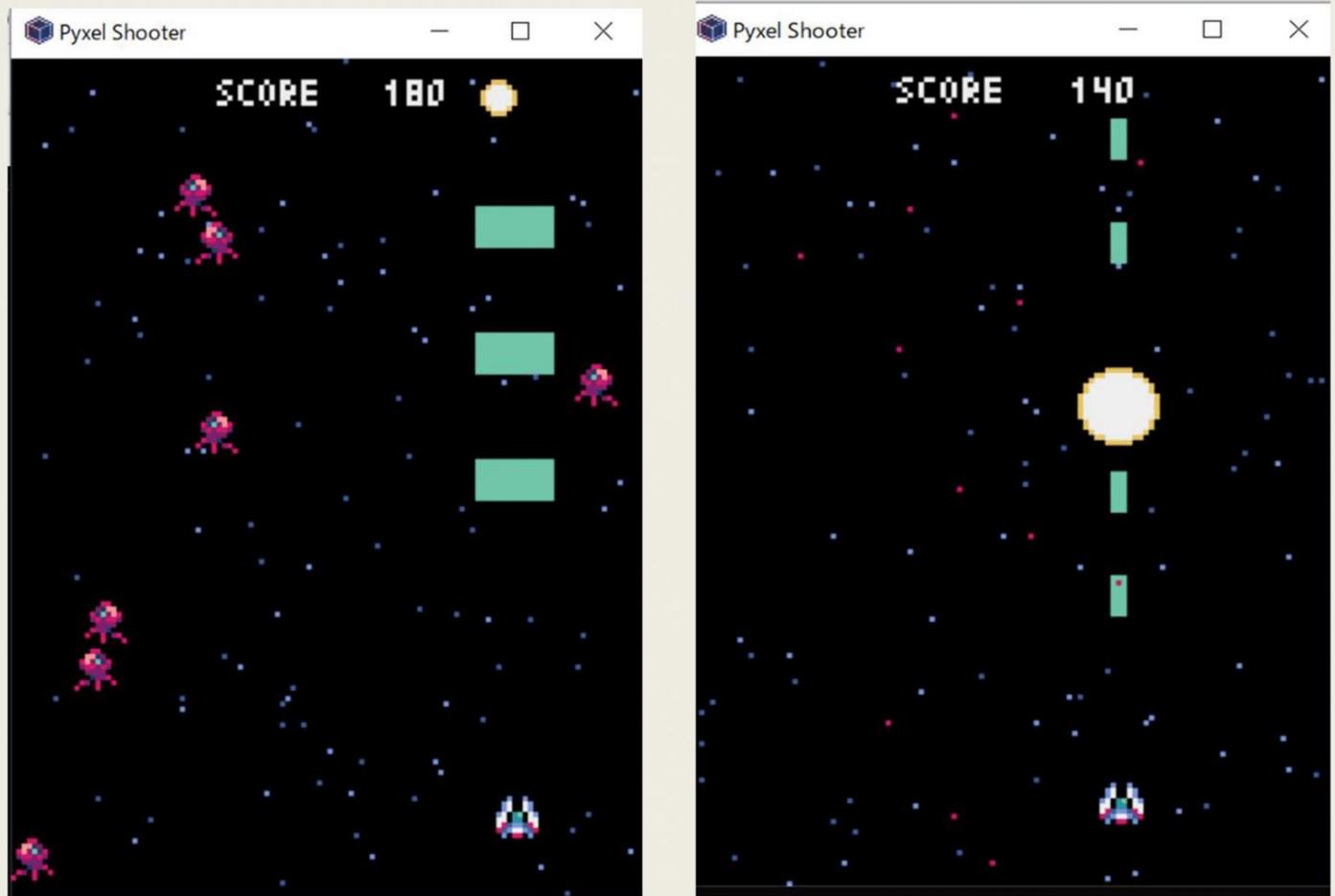
- ② レトロゲームで遊ぼう！  
aro
- ④ 漏洩  
asanomomen
- ⑥ 作品紹介  
Kei
- ⑧ Webサイトデザイン&コーディングのあれこれ  
Maiな
- ⑩ 一緒に癒えよう 地獄めぐり -BEPPU-  
Miharu
- ⑫ VAUL  
PASQ
- ⑭ マンデルプロ集合を愛でる  
T\_SUM\_U
- ⑯ 古のホームページ  
アプテノ(ダイト)
- ⑯ Xismoのススメ  
さらちよ
- ⑳ ケモミミ武器娘  
シンノ
- ㉑ こんにちは、スイチャ！  
すい
- ㉓ 2人組キャラをいろいろ創作してみた  
タデザワ
- ㉕ 特集・誰でも作れる本格ガジェット  
たまかけ
- ㉗ 三須田高校創作部部員紹介  
ほわいと
- ㉙ カクテルのすゝめ  
ふにふ
- ㉛ MEGANE GIRL×GIRL FRIEND  
ユチエ
  
- ㉜ アンケート
- ㉝ これまでの同人誌
- ㉞ ひとことコメント

# レトロゲームで遊ぼう！

今回はpyxelというpythonのパッケージを使って遊んで見ましょう！  
インベーダーゲームをやってみます。



矢印ボタン ( $\uparrow, \rightarrow, \downarrow, \leftarrow$ ) とスペースキーのみでプレイできます。



設定をいじることで、たまを大きくしたり、敵を小さくしたりできます。もちろん、スコアもいじることができます。

```

8 from random import random
9
10 import pyxel
11
12 SCENE_TITLE = 0
13 SCENE_PLAY = 1
14 SCENE_GAMEOVER = 2
15
16 STAR_COUNT = 100
17 STAR_COLOR_HIGH = 12
18 STAR_COLOR_LOW = 5
19
20 PLAYER_WIDTH = 8
21 PLAYER_HEIGHT = 8
22 PLAYER_SPEED = 2
23
24 BULLET_WIDTH = 3
25 BULLET_HEIGHT = 8
26 BULLET_COLOR = 11
27 BULLET_SPEED = 4
28
29 ENEMY_WIDTH = 1
30 ENEMY_HEIGHT = 8
31 ENEMY_SPEED = 1.5
32
33 BLAST_START_RADIUS = 1
34 BLAST_END_RADIUS = 8
35 BLAST_COLOR_IN = 7
36 BLAST_COLOR_OUT = 10
37
38 enemy_list = []
39 bullet_list = []
40 blast_list = []
41

```

調整用の数値はこんな感じ。ここをいじると敵を変えたりできます。Pyxelで検索すれば、色々でてくるので、ぜひ！

# BUDYLOAN=ROROAT

@asano\_blender

Carmine Procaccini, Leonardo Forioso, Nicolò Meloni

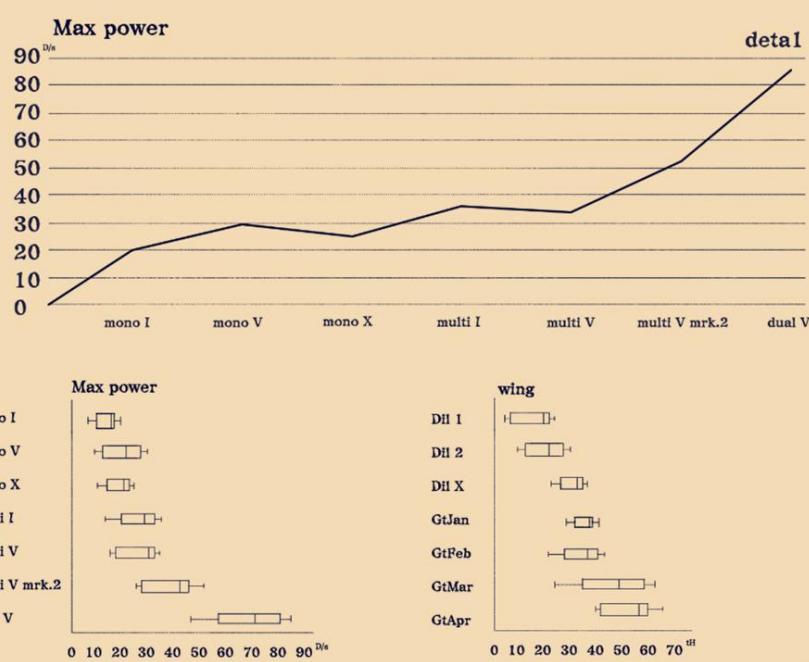
**Sheets**

<b>1F</b>		<b>tunk</b>	
double room	20	1st	300
Family room	20	2nd	120
<b>2F</b>		3rd	120
double room	60	food stock	
Family room	40	box	320
<b>3F</b>		water	300
double room	50	barrel	220
Family room	20	stuff room	
<b>4F</b>		room	120
double room	30	bed	480
Family room	20	shower	40
vip room	10		

**engine**

ZIO multi I MKHR-4

<b>propeller</b>	
<b>tall</b>	DDT YK-3 double
<b>hip</b>	DDT GOYK-3 double
<b>baloon</b>	DDT mK-3 double
<b>bottom</b>	DDT YK-4 double
<b>hosting tool</b>	S-MoTo co-4kr
<b>Balloon size</b>	260 110 110
<b>radar</b>	Lcoco clyd-4-A VI
<b>weapon</b>	
<b>cannon</b>	Vrlco-V minVockCannon-a221
<b>gun</b>	Vrlco-V Saldin' handtype
<b>sword</b>	M4D Marlette
<b>jet</b>	ZIO Bathat-4
<b>wing</b>	Qute-rings teashot-lower
<b>side</b>	Qute-rings gunner-lower
<b>tail</b>	
<b>producer</b>	Christophe Gil
<b>subproducer</b>	Firmin Harlaut
<b>design</b>	Marius Vionnet
<b>order leader</b>	Jérémie Calmel
<b>function upholstery</b>	Emmanuel Chabrier
<b>testing leader</b>	Mathias Carré
<b>food</b>	Tristan Chéron
<b>service</b>	Chevalier Co.
<b>Alcohol</b>	Horace hotel
<b>Flight</b>	DinDick Winery
	Filt airplane

**data 2** 21th-November-2049**Speed**

tos/s

<b>straight (low speed)</b>	212.35
<b>straight (nomal speed)</b>	24.76
<b>straight (max speed)</b>	24.53
<b>turn left</b>	
<b>turn right</b>	

**Fuel consuption**

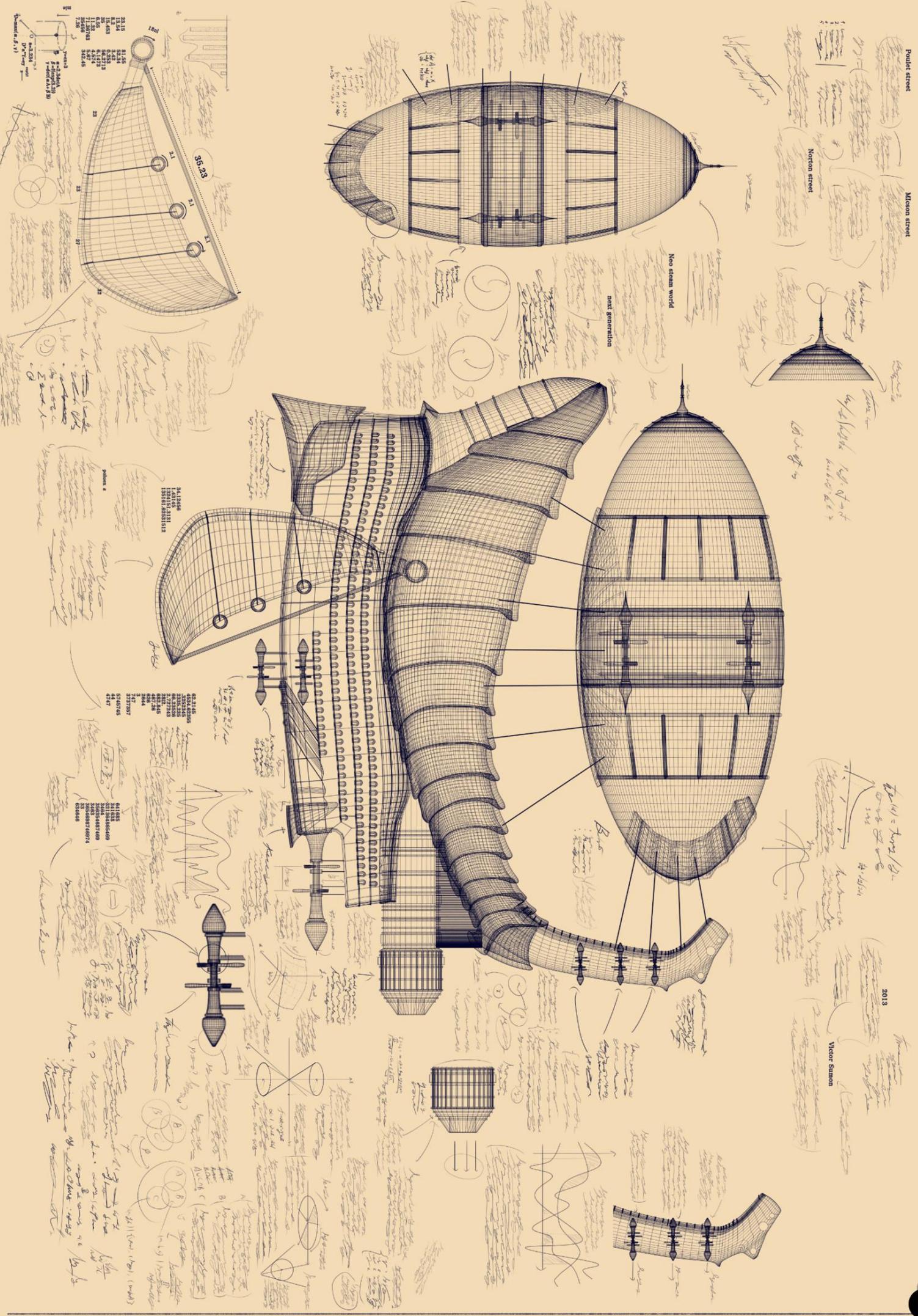
dil/ktos

<b>hovering</b>	12.46
<b>low speed</b>	13.17
<b>nomal speed</b>	13.15
<b>max speed</b>	11.64
<b>turn left</b>	10.58
<b>turn right</b>	10.34

**Noiseness**

Dhp

<b>room front</b>	3.25
<b>room middle</b>	4.55
<b>room back</b>	7.26
<b>cockpit</b>	10.34



Ma olen näljane-Sushi on hea, kas pole?



## 01 Hukkumine.

---

Töö, mis on suitsus vasakul, oli esimene töö, mille ma tegin. Tegin selle kunstiprojektina, kui olin keskkoolis. Kunstiülesanne oli vaba ülesanne, mis võis olla mis tahes kunstivaldkonnas, näiteks digitaalne looming või skulptuur, ja ma valisin digitaalse loomingu, sest arvasin, et võin valida digitaalse loomingu, kuna ma ei osanud joonistada. Nüüd on mul olemas Adobe'i tooted, nagu Photoshop, kuid tol ajal mul neid ei olnud, nii et kasutasin oma tööde loomiseks tasuta rakendust nimega ibisPaint X. Sellist tööd saab teha ka mobiiltelefoniga, nii et ma kutsun teid kõiki üles tegema fototöötlust!



# デザイン & コード



1

## アウトライン



なんでもそうですが、  
初めに何についてのサイトか、  
何を載せるかを決めます。  
テーマカラーやフォントなんかも  
決めておくとgood。

サイトデザインとコーディングに関する話を  
雑誌感覚でお読みください

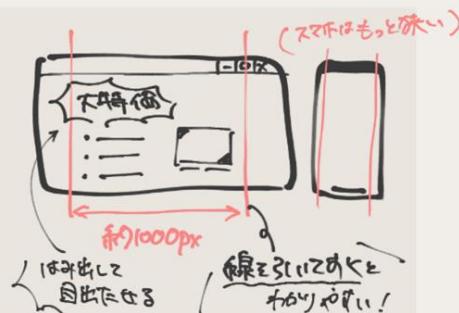
2

## デザイン

コンテンツに合わせて、デザインレイアウトを考えます

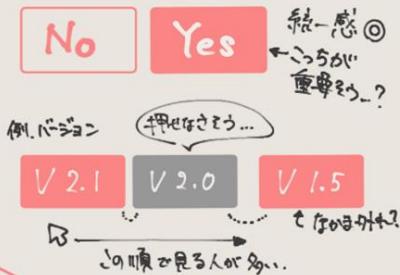
### 余白は初めに決める

レイアウトを見やすくするために、十分な余白が必要。  
一般的なWebサイトは中央約1000pxにコンテンツを配置し、  
余った左右は背景のみの場合が多いです。  
初めから大まかな余白を決めておくことで、  
レイアウトがしやすくなるほか、  
飛び出したりへこませたりといった遊びも持たせやすくなるのでオススメです！



### デザインの名前

よく見るデザインの名前を知っておくと、検索したりメモしたりするときに便利に。  
いつも上下にあるメニュー部分はそれぞれ  
「ヘッダー」「フッター」、それらが  
三本線のボタンに折りたたまれているのは  
「ハンバーガーメニュー」。  
ほかにも、○マークで表される選択肢は  
「ラジオボタン」といい、  
1つだけ選べる選択肢を表します。  
高度なものでは、背景のスクロール速度を  
手前のスクロール速度より遅くして、  
立体的に見せるテクニックがあります。  
これは「パララックス」と呼びます。



### ボタンデザインいろいろ

どんなWebサイトにもある、  
見る人に押してもらうためのボタン。  
色や形を統一させるのはもちろん、  
順番や置く場所も考えてあげることで  
見る人に優しいデザインになります。  
例えば灰色のボタンは一見押せないように  
見えてしまい、左から見てほしい順に並べてあげると、  
見る人の助けになります。



ツール  
のあれこれ



### デザイン(UI)制作ソフト

個人的初心者オススメは、  
Lunacyかfigmaです。  
どちらも基本無料なのと  
大体のツールはそろっています。  
これらに慣れたら、有料ソフトを  
検討するのもいいかも

### デザイン参考サイト

有名どころではPinterest、  
Web以外のデザインでも重宝します。  
あとはMUUUUU.orgというサイト  
には、カテゴリ別でいい感じの  
デザインのサイトが収集されていて  
よく参考にしています。



### 配色の参考本

サイトもいろいろありますが、  
私は「配色アイデア手帖」という本を  
激推ししています。  
この本はイメージから色を探せるほか  
配色例も豊富に載っていて、  
常にこの本を片手に色を決めています。

# コーディングのあれこれ

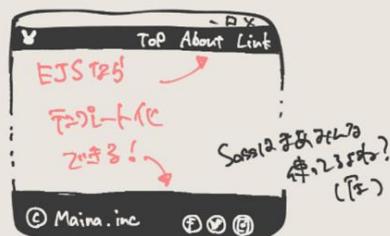
まとめてみました

## コーディング

レイアウトに沿って、Webページを構築します

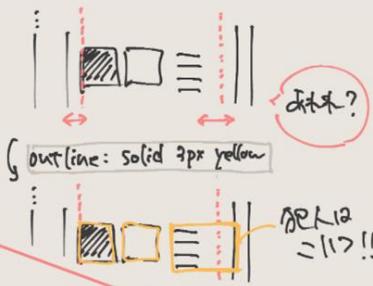
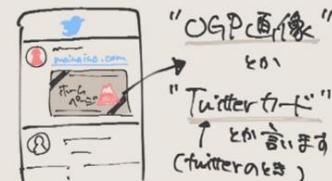
### HTML/CSSに慣れたら…

コードを書いてWebサイトを制作するなら言わずもがなHTML、CSSの知識は必要。これらが書けるようになってくると、もっと簡単にコーディングできないかな…と考えるかと思います。実は、HTMLをテンプレート化できるEJS、CSSを効率よく書けるSassといった便利なものが世の中にはたくさんあります！ぜひ調べてみてください。



### 忘れがちTwitterカード

TwitterなどでURLを共有した際に、サイト名や画像等が自動で付加されます。こういった共有の仕組みはOGPと呼ばれ、コーディングのときに設定をしなければなりません。設定方法はOGPで検索すれば出てくるので詳しくは書きませんが、共有するときに表示される画像もサイズが決まっているので、そちらの制作も忘れないように。



### レイアウト崩れのデバッグ

コーディングをしていて必ず遭遇するのが原因の分かりにくいレイアウト崩れ。コードを1行1行見ていくよりも、怪しい部分のCSSに"outlineプロパティ"を適用してあげると、どの要素が悪さをしているかが一目で分かります。謎の余白、意図しないはみ出しが発生したときに特に有用です。borderプロパティ同様、線の種類と太さの指定を忘れずに！



### コーディング用ソフト

やっぱり王道VSCodeを推して行きたい…。拡張機能が豊富だし、最近デフォルトのカラーテーマがキモくなないこと以外は文句なしです。

### VSCode拡張機能3選

コード自動整形はPrettier、コードにブクマつくれるBookmark、Sassを自動コンパイルしてくれるSass Live Compiler。3つ選ぶならこれが他にもスニペットや自動タグ閉じとか入れています！



### コーディングしたくない人向け

ノーコードでサイトを構築できるサービスもいろいろあるらしい…。「STUDIO」を少しだけ使ってみましたが、結構UIデザインツールと同じ感覚で使って面白いな~と思いまして。コーディングに抵抗ある方はぜひ！

ありがとうございます！

一緒に癒えよう

# 地獄めぐり

-BEPPU-



## 地獄めぐりとは？

大分県別府市にある温泉の源泉を7つもつ観光名所のこと。  
千年以上も昔より噴気・熱泥・熱湯が  
噴出していたことから、「地獄」と称されるようになった。  
源泉は観光できるが、入浴できない。

＼ようこそ！地獄へ／



## 海地獄

泉温 98℃  
泉質 含食塩酸性泉

別府の地獄の中でも最大の海地獄はコバルトブルーの色をしている。これは硫酸鉄が溶解しているかららしい。オオオニバスや熱帯性スイレンは5月上旬～11月下旬の朝方が見頃。地獄産ゆで卵が食べられるのは、地獄めぐりでここだけ！



## 鬼山地獄

泉温 99.1℃  
泉質 ナトリウム一塩化物泉

鬼山地獄は別名「ワニ地獄」。大正12年に日本で初めて温泉熱を利用してワニ飼育を開始。現在クロコダイル、アリゲーターなど約80頭のワニを飼育している。毎週土・日曜日の10時から開催しているワニの餌付け時間は必見

## 白池地獄

泉温 95℃  
泉質 含ホウ酸食塩泉、  
塩化ナトリウム、  
ケイ酸、  
重炭酸カルシウムなど

白池地獄は青みを帯びた白色をしている。これは噴出時に透明だった湯が、池に落ちた際に温度と圧力の低下により青白く変化しているから。実は温泉熱を利用して熱帯魚の飼育も行っている。





足湯あり



国指定名勝

## 龍巻地獄

泉温 105 °C  
泉質 含食塩酸性泉

龍巻地獄は間欠泉。豪快に噴出した熱水は屋根で止められているが、約30m噴出する力がある。間欠泉の噴出す間に合わせて訪れるのがオススメ。



## 血の池地獄

泉温 78 °C  
泉質 酸性緑礬泉

日本で一番古い天然の地獄。地下の高温・高圧下で化学反応を起こして生じた酸化鉄・酸化マグネシウムを含んだ赤い熱泥が血の色の正体なんだとか。地獄の中でも78°Cと温度が低め。

## 鬼石坊主地獄

泉温 99 °C  
泉質 ナトリウム一塩化物泉

灰色の熱泥が沸騰する様子が坊主頭に似ているところから、「鬼石坊主地獄」という名えがついた。粘土質の泥中に湯玉が湧き上がるときのポコポコという音が心地よいらしい。



## かまど地獄

泉温 98 °C  
泉質 含芒硝弱食塩泉

古来より氏神の竈門八幡宮の大祭に噴気で御供飯を炊いていたことが名前の由来。かまど地獄は一丁目から六丁目まで分かれしており、特に五丁目の湯の色が突然変わる瞬間は見逃せない。

## INFORMATION

### 共通観覧券

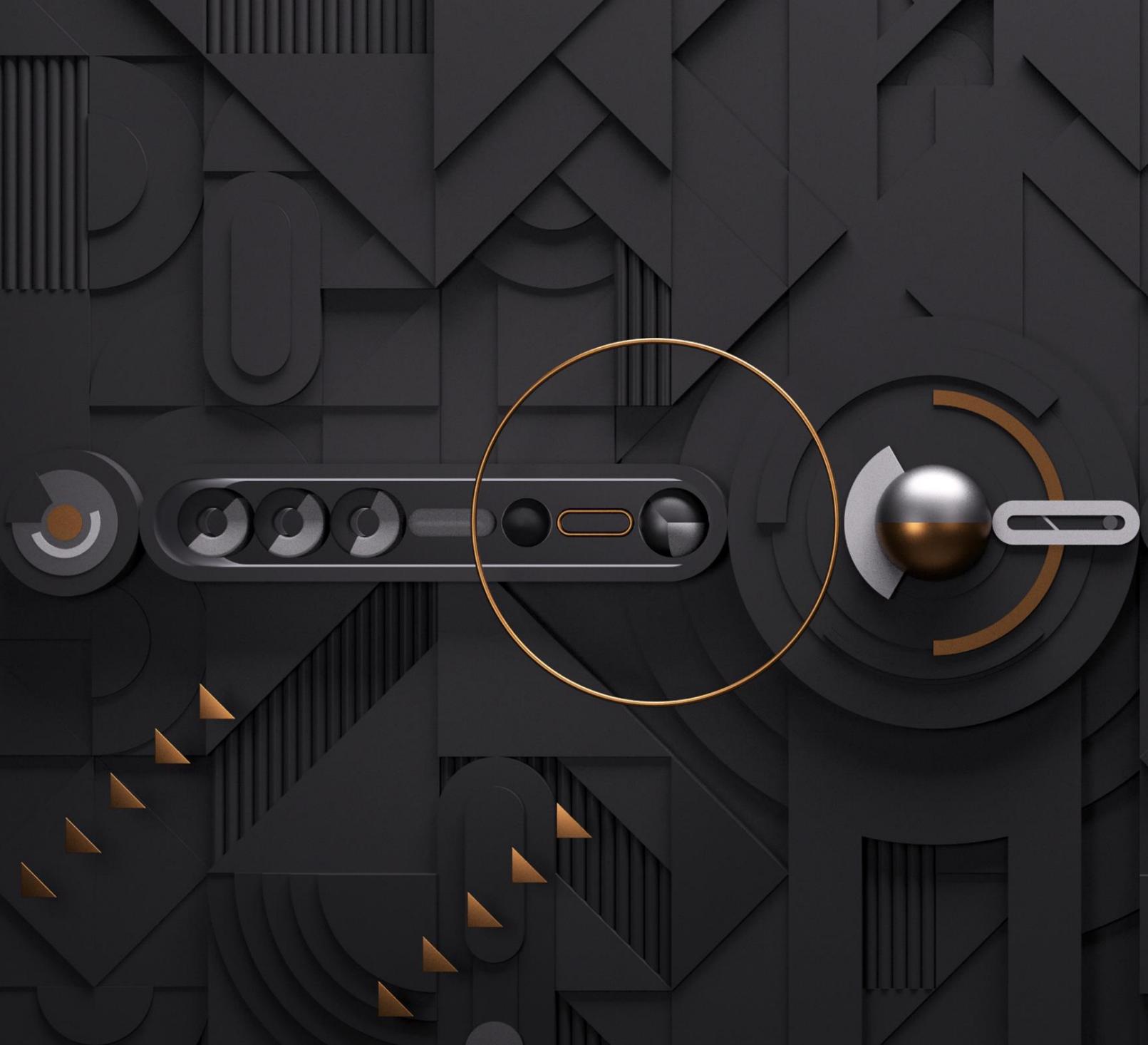
大人(高校生以上) 2000円

小人 1000円

- \* 6つ以上の地獄をめぐるなら共通観覧券がお得
- \* 入場は各地獄1回まで
- \* 期限は2日間
- \* どの地獄からでも共通観覧券は購入可能



別府地獄めぐり  
公式サイトを  
チェック！



W h a t   l i e s  
b e y o n d  
w h e r e   w e  
a r e   g o i n g ?



" V A U L "

P A S Q / @ P A S Q \_ M I G

Y o u T u b e :

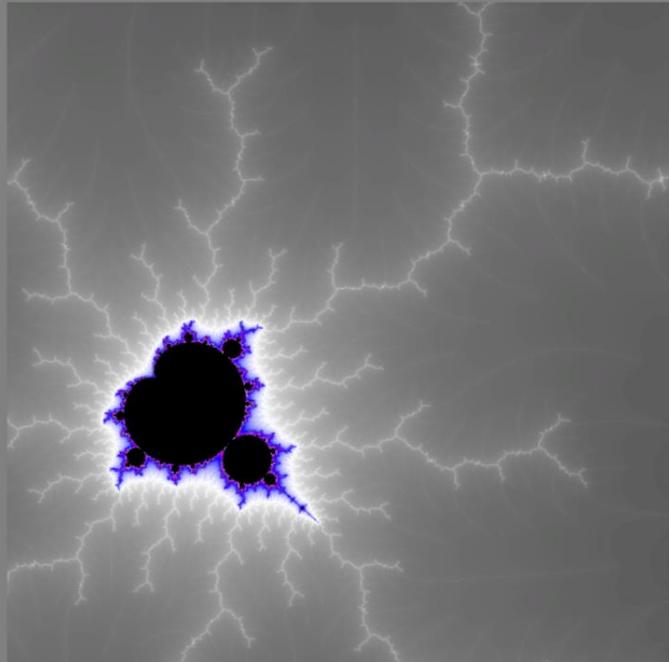


想 い の 照 ら す 、 そ の 先 を 。

# マンデルブロ集合を愛でる

マンデルブロ集合には得も言われぬ美しさがある。それは誰でも知っていること。でも同時に可愛さも秘めていることに気づいている人は多くはないだろう！ここではマンデルブロ集合の可愛さの部分に焦点を当てて紹介していこう。

Reは実部の値、Imは虚部の値、倍率はRe[-2.2,0.8]、Im[-1.5,1.5]を基準とした拡大倍率、回数は最大の計算回数を表す。各値は必ずしも正確とは限らない。



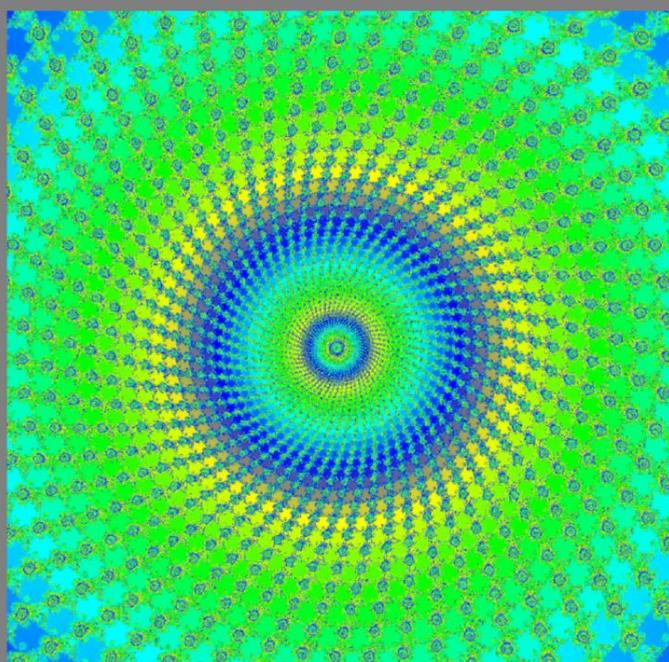
## 飛地

こんな飛地も全部繋がっているのもマンデルブロ集合の愛おしさ。こんな所で四方八方に棘を張って威嚇しているのが健気でとても可愛らしい。近づきすぎると正確な描画に必要な計算回数が激増してコンピューターに与える負荷も激増する点でいえば威嚇を通り越して武力行使に及んでいる。けしからん奴め！！

Re:-1.9410140706466663

Im:-0.0011018916266039014

20000000倍 16384回



## 螺旋

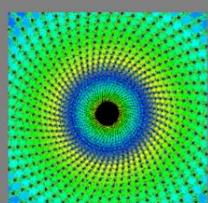
際限なく続く螺旋。ここを下っていきたい。どんどんと深入りすると本当に無限にこの螺旋が続いているのだからすごい。この先に何があるのかという好奇心に駆られて進んで行った貴方、御愁傷様です。そこはブラックホール、二度と抜け出すことはできない！ちなみに計算回数が足りないと文字通りブラックホールが現れるというオチまで付いている。

計算回数を半分にした時の図→

Re:-0.7492101788520813

Im:-0.05469474941492081

200000倍 8192回



# 敵意

敵意を露わにし、数多の光の矢を降らせるマンデルブロ集合。神々しさを感じさせるその御姿を前にして我々は首を垂れて許しを請うことしかできない。しかしながらその美しい御姿に内包された愛くるしさに我々は魅了され、垂れた首を持ち上げてしまうのだ。

Re:-1.5411052733857422

Im:0

584326912倍 32768回

# 触手

周囲の空間ごと捻じ曲げんとする、マンデルブロ集合の力強さを端的に表している部分。その細い腕の際限無く複雑にざらざらとした表面は力強さと同時に脆さを感じさせ、誰しもがそこに愛を感じずには居られない。いくら脆そうだと思っても絶対に振れではならない。なぜならそれは周囲の空間を捻じ曲げんとする触手故、貴方の手はいつも容易く歪められ、破壊されるだろう。

Re:-0.7779319422152184

Im:0.12992018106660908

82184.4140625倍 4096回



最後まで読んでくれてありがとう！！

もっとマンデルブロ集合愛でたくなった君に朗報だ！

右のQRコードを読み込めばマンデルブロ集合画像館に接続できるぞ！

もっとマンデルブロ集合のいろんな姿を愛でよう！！！！！！！！

55代 T\_SUM\_U

@T\_SUM\_U



# アフテノ(ダイト)のホームページ

ようこそ！古のアフテノ(ダイト)のホームページへ！

## Welcome to the Apteno-dytes Homepage!!

閲覧ありがとうございます！

あなたは2022/08/01から 00000816 人目の訪問者です！

キリ番を踏んだら掲示板で報告してね！踏み逃げ禁止！

今日の格言 偉すぎてeraになった

### ペンギンを愛してます



I Love...

最終更新2022年8月16日

メニュー



ホーム

プロフ

マップ

リンク

リンクはご自由に！相互リンク募集中です！詳しくは[こちら](#)！

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html lang="ja">

<head>
    <meta charset="utf-8">
    <link rel="icon" href="https://apteno-dytes.github.io/InishieHomepage/img/favicon.ico">
    <title>古のホームページ</title>
    <!-- ここまで見るなんて... ソースコードのコピーはしないでね -->
</head>

<body background="img/back.gif" oncontextmenu="alert('ソースコードのコピーは禁止です！');return false">
    <br>
    <center>
        <br>
        <font color="#ff0000"><i>ようこそ！古のアプテノ(ダイト)のホームページへ！</i></font><br><br>
        <br>
        <marquee behavior="alternate" scrolldelay="1" scrollamount="10">
            閲覧ありがとうございます！
        </marquee>
        <h3>
            あなたは2022/08/01から
            人目の訪問者です！
        </h3>
        <span style="background-color:#f98484">
            キリ番を踏んだら<a href="#">掲示板</a>で報告してね！踏み逃げ禁止！
        </span><br>
        <h3>今日の格言
            <span style="background-color:#5d83ff">
                <font color="#FFFFFF">偉すぎてeraになった</font>
            </span>
        </h3>
        <br>
        <br>
        I Love...<br><br>
        最終更新2022年8月16日<br>
        <br>
        <br>
        <a href="#"></a>
        <a href="#"></a>
        <a href="#"></a>
        <a href="#"></a>
        <a href="#"></a>
        <br>
        <h3>リンクはご自由に！相互リンク募集中です！詳しくは<a href="#">こちら</a>！</h3><br>
    </center>
</body>
</html>
```

# Xismoのススメ

こんにちは！55代のさらちよです。

普段は3DCGでキャラクターモデリングをしています。

そこで、私が使っている『Xismo』というソフトを紹介したいと思います！

ちょっと使ったことのある3DCGソフト



Blender

フリー3DCGソフトの王様！  
モデリングもライティングも  
アニメーションもなんでもござれ！

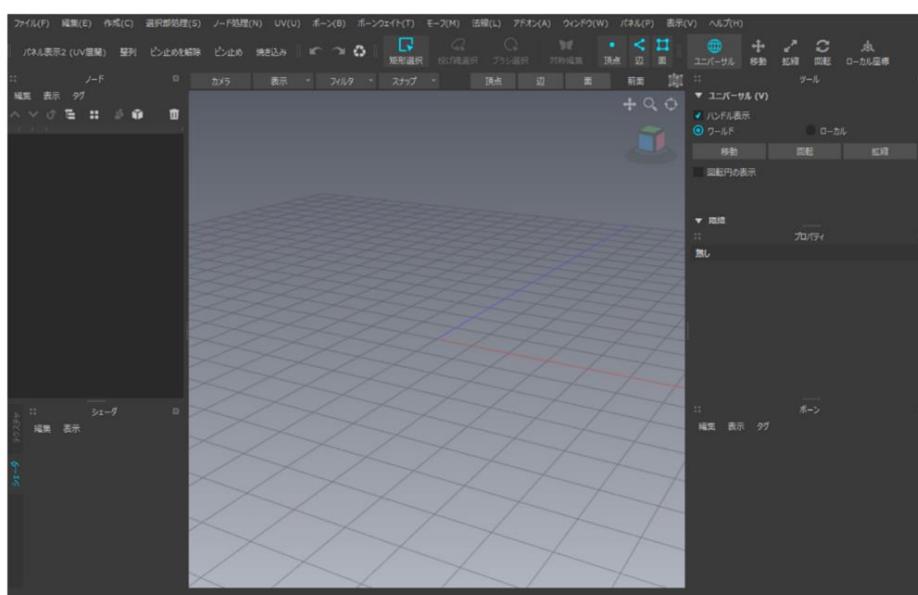
超多機能のすごいソフト

MAYA

プロ御用達の有料ソフト  
薄くしか知らないけど、  
Blenderと同じく色々できる

Xismo

私がメインで使っている  
フリーソフト！  
キャラクターモデリング  
に特化している！



## 1. UIがシンプル

XismoはUIがシンプルで、  
初心者でも覚えやすいです！  
他のソフトに比べて覚えやす  
いのではないか？  
ちなみに本当にシンプルな  
かよく分かってません。  
皆が言っているので多分シンプ  
ルなんだと思います。

## 2. キャラモデリングに特化

Xismoは、キャラクターモデリングに特化しているので、良く言うと機能が絞られています！

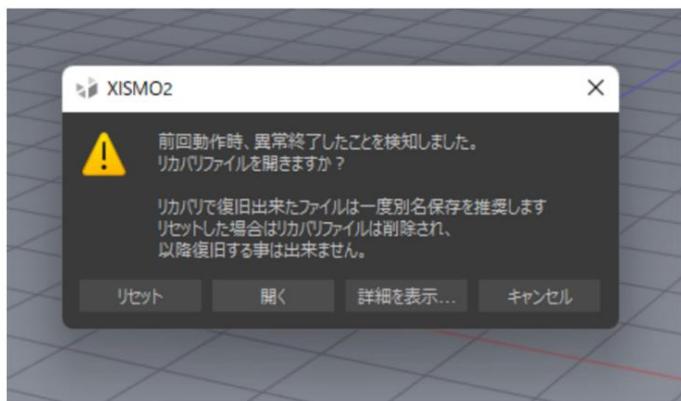
(悪く言えば機能が少ない)

使うツールが限られるので、作り方がありすぎてどうしたらいいのか分からぬ！  
という経験がある方におすすめです！



## 3. すぐMMDに持っていく

Xismoは、キャラモデリングの中で  
もMMD用モデリングをしやすいよう  
設計されているので、セットアップ  
等もそのまま、エクスポートしてすぐ  
にMMDで踊らせることができます！



4. リカバリファイルが開く  
3DCGソフトは、基本そこそこ落ちるの  
ですが(重要)、Xismoは落ちた時に瞬時  
にファイルを保存してくれるので、  
ダメージが少ないです。

## その他いいなと思うところ

- ・カメラ操作の際に、キーを押さずマウスだけができる。
- ・MMD環境設定に近い設定ができるので、見え方も近い。
- ・一応物理演算もできる。

以上4つほど挙げましたが、Xismoはとにかく初心者に取つきやすいソフトです！もしもモデリングを始めてみたいという方は、是非Xismoを候補の一つに加えてみてください！



Blade





ケモミミに武器を持たせたら最強だと思います。なぜならかっこわいいので。  
みなさんも描きましょう。ケモミミだけでもいいです。武器だけでもいいです。

ケモミミ武器娘はいいぞ  
@shinne\_12

ЩБІШ  
1

# БУСТАШ, БІШЛЯРД!

こんにちは、スイチャ!

自己紹介してみよう / 質問に答えてみよう

Story

中学校に新しい先生がやってきました。



ФІСЛА: Абданк Бішлард.

Пәндың філологияс үзгашбасын қарастырған.

Бішлард: Бұсташ!

Тү Бішл ыңғашың.

Мәғсаудаудың тү Бішлард.

Тү әз үзгашбас.

Тү үшіндердің үшіндерді.

Размакритина!

New words

Абданк [abdan]

Пән [zéna]

Філологияс [trómma]

Үзгашбасын [jipónila]

Қарастырған [atjéntva]

Бұсташ! [jivó]

Тү [vá]

Мәғсаудаудың [fstépsina]

Тү [ví]

Аз [is]

Үзгашбас [jipónes]

Үшіндердің [çímitjí]

Размакритина [juántsí]

Размакритина!

タイキ先生: こちらはスイチャです。彼女は私たちの日本語の先生です。

スイチャ先生: こんにちは!私はスイ・ハスヤです。スイチャと呼んでください。

私は日本から来ました。わたしは寝ることが好きです。

よろしくお願いします!

**Story** スイチャ先生と一緒に昼ごはんを食べます。



БЩЛРС: УІСС ЛОДА?

ЛОДА АГУФС?

СЩЗС: ЛОДА БЛ АГУФС.

ЛОДА АШГІЧЩА.

БЩЛРС: ШАКІЧЩА.

ТС БЛ ЧАСЛАБОБАЛ.

СЩЗС: ЛОДА ЧАКІФС ПІСЛАЕФС.

- スイチャ先生: これはなんですか? パスタ?  
ルカ: パスタじゃないよ。これはポルスープ。  
スイチャ先生: ポルスープ。初めて見た。  
ルカ: とてもおいしいよ。

**New words**

УІСС	[ɪs]
АГУФС	[pásta]
БЛ	[bl]
АШГІЧЩА	[porsúp]
ЧАСЛАБОБАЛ	[bolinénpsi]
ЧАКІФС	[bórtę]
ПІСЛАЕФС	[gaistę]

**Write** 身近なものについて、「これは…です」という文を書きましょう。

Read



ポルスープは牛肉をトマトと玉ねぎとビートで煮込んだスープ料理です。

冷血科学者  
&  
忠実ロボット

強面世話役＆人見知りお嬢

無口男子高校生  
&  
かわいい相棒

メガネ男子高校生  
&  
メガネ男子高校生

元恋人OL  
&  
元恋人フリーター



こんにちは！55代のタデザワです。

私は2人組のキャラクターを  
考えるのが好きなので、

いろんな2人組を描いてみました。  
このページに描いた2人組の中で、  
みなさんが「この組み合わせいいな」  
と感じる人たちがいたら嬉しいです。

ゲーマーおばあちゃん  
&  
ゲーマー孫

天然後輩  
&  
ツンデレ先輩



頭脳派先輩  
&  
勉強家後輩



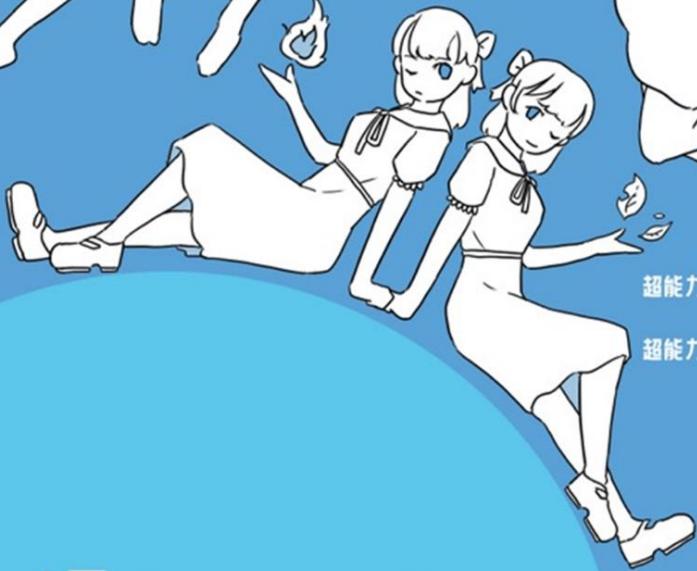
まじめ男子高校生 & 不良男子高校生



元気くノー  
&  
元気くノー



やる気ない天使  
&  
綿かわい悪魔



超能力者双子姉  
&  
超能力者双子妹



強気兄  
&  
弱気弟

## 2人組キャラを いろいろ創作してみた



気怠げ会社員  
&  
気怠げ会社員



わがままお嬢様  
&  
クール執事



# 特集

# 誰でも作れる 本格ガジェット

たまかけ

自作のガジェットを作りたい！でもなかなか市販品のように筐体までデザインされたガジェットを作るのは難しいものです。今回はプリント基板の製造、3Dプリントの外部発注を活用することで、簡単にそれっぽいガジェットを作る流れについて紹介します。

## 1. 部品選定

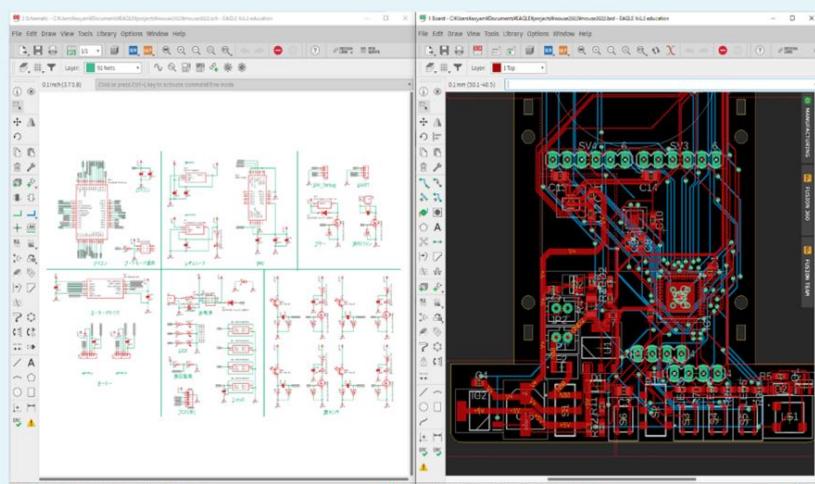
ガジェット作りは、まず欲しい機能を持つ部品を選定することから始めます。ここでは目標の仕様に対して、性能や入手性を考慮しながら条件を満たす部品を探します。

各種部材は入手性の観点から、在庫がある程度の期間継続して販売される、秋月電子や千石電商、マルツのような電子部品の専門店で選ぶのがおすすめです。

どんなものを作りたいのか分からぬというときも、とりあえずアキバに出向いて、どんな部品を使えるのか考えてみるのも楽しいですよ。

## 2. エレメカ設計

電気系統と機械設計は別物と考えられがちですが FusionやSOLIDWORKSなどの3D CADを使って一体で設計する方が、後々の寸法のすり合わせや、部品同士の干渉・衝突回避の確認の手間が減って、楽に設計することができます。



機械設計は、各種部品と基板を筐体にどのように組み込んでいくかを考える工程です。ガジェット作りにおける機械設計は、製品を実際に使うことを想定して、デザインや操作性まで含めて検討することが必要です。特に重さ、大きさ、素材、操作性などは十分考慮して設計しましょう。

またどのような製造方法をとるのか、3Dプリンタを使用する、既製品を加工するなど、製造方法もここで決定します。

駆動部品がある場合は、実際に組み立てたときに寸法の誤差などで干渉して、うまく動いてくれないことがあります。部品の寸法誤差まで考慮して設計すると良いでしょう。（3Dプリンタなどで部品を製造する場合は部品の寸法誤差が大きいので、特に注意します）



電気設計はガジェットの機能を決める、作成のキモです。選定した部品のデータシートとにらめっこしながら気合で設計します。

筆者の的には、接続ミス・電子部品の値のミスなど、配線図やボード図時点でのミスが完成品が動かない理由ランキング堂々の第一位です。そんな事態を避けるためにも入念な見直しをして、余力があれば有識者にレビューしてもらうといいでしょう。



### 3. 発注

個人制作のガジェットはユニバーサル基板や自前の3Dプリンタで作成することが多いですが、ここでひと手間、外部の製造業者に発注するとワンランク上のクオリティのガジェットを作ることができます。

この作業慣れないとかなり戸惑うことが多いです。製造業者によって入稿データの形式が違うことが多いため、データの形式の確認は入念に行いましょう。筆者は基板はJLC PCB、3D プリントはDMM. makeに依頼することが多いです。

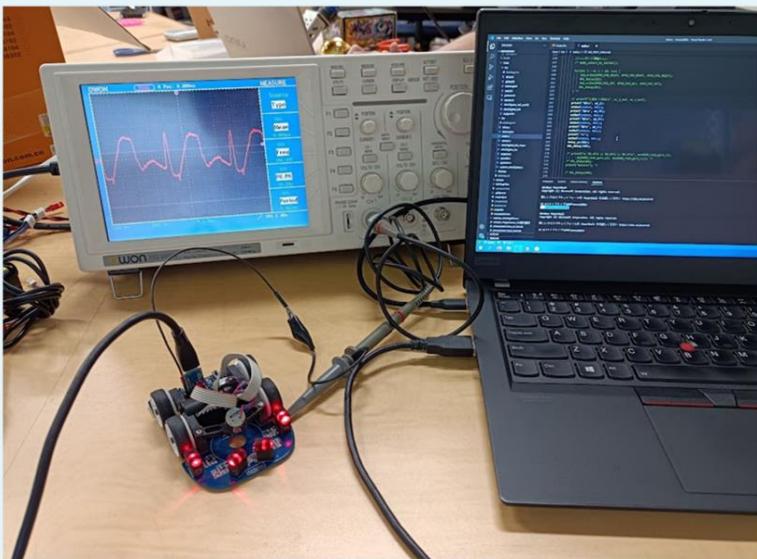
### 4. 製造

一番楽しい製造タイムです！今まで設計した部品をどんどん組み合わせて、ガジェットを完成させていきましょう。はんだ付け、製作、ネジ止めと、どんどん組み上がっていく製品を見てニヤニヤするのが、自作ガジェットの醍醐味です。

ガジェットの完成度は、このはんだ付けや加工・工作の精度でほとんど決まると言っても過言ではありません。しかし人間の加工精度は機械に比べると圧倒的に低いので、製品の要所となるべく既製品や外注品にできるかがキモになります。

### 5. プログラミング

ガジェットにマイコンを組み込んだ場合に必要になるのがこの工程です。いわゆる組み込みプログラミングと呼ばれるジャンルなので、一般的にPCで行うプログラミングとは一味違います。制御用のマイコンとしてはArduinoやRaspberry Pi、STM32などがよく用いられています。これらのマイコンはインターネット上に多くの情報が載っているので、開発のしやすさという観点からこれらのマイコンを使用するのがオススメです。



### 7. 最後に

いかがだったでしょうか。自作ガジェットは設計に専門的な知識が必要ということもあり、なかなかとつづきづらいというイメージがあると思います。しかし一度設計てしまえば、基板製造を外注するハードルが下がり、また3Dプリンターが登場したことで、一般の人でもクオリティの高いガジェットを作ることが容易になっていきます。ぜひ皆さんも一度ガジェットを自作してみてはいかがでしょうか？



### 6. テスト

ここまで完成したら最終段階、作ったガジェットが正しく動作するかテストします。オシロスコープやテスターがあると、回路に流れている信号を実際に見ながらテストできるので、ぜひ用意したいところです。

ここではテストが一番最後に行う工程であるかのように書いていますが、実際には製造・プログラミング・テストは同時並行で行う作業です。製造工程が一段回進んだらプログラミング・テストを行うようにすると、どの段階で問題が発生したかわかりやすいです。



# 三須田高校創作部

## 新入部員募集中！！

こんにちは！私たちは三須田高校創作部です！創作部っていうのは、創作をする人達が集まってみんなで楽しくおしゃべりしたりたまにゲームしたりしながら、互いに刺激し合ってより良い作品を作ることを目標にしている部活です！出来たばかりの部活ですが、とても活気にあふれています！それではここで、今いる創作部のあるていめっとな部員たちを紹介します！



### アオイ

2年生。創作部の設立者で、あるていめっとな部長！

三度の飯より創作が好き！

プログラミングやイラスト、作詞作曲、動画編集、マンガ執筆などなど色々やっています。料理も得意！

こうやって同人誌の記事を書くことだってできます！

よく変な言葉遣いをしちゃうけど、気にしないでね！

創作は今までずっと一人でやってきたから、こうしてみんなと一緒に集まって何かを作れるのがすごく楽しい！

キミも私と一緒に合作してみない!?



### カンナ

同じく2年生。DTMが好きで、作詞作曲など音楽に関する仕事を色々やっている部員です。

ボーカロイド曲・EDMを始め、ゲームのSEなんかも作っています。

あとMIXとかも頼めばやってくれるみたい！

ボカコレでトップ100に入ったこともあるんだって！

ツンデレで、思っていることを素直に言えないからしばしばキツい言い方をされるかもしれないけど、根は良い子だから安心してね！

### 創作部四ヶ条

- 一. 人の作品を笑わず、また優劣を比べたりしない！
- 二. なるべく進歩を生む！
- 三. 困った時は助け合う！
- 四. 無ければ創る！



## スミレ

プログラミングが好きな1年生の女の子。  
主にゲームやアプリの開発をしています。  
また競技プログラミングをしたり、創作部のホームページの管理もしてくれています！  
趣味は買ったり図書室で借りてきたりしたプログラミングの本を読んで勉強することだそうです！  
口下手&人見知りで、人と関わるのはちょっと苦手だけど、少しずつ距離を縮めていけば仲良くなれるはず...！



## サクラ

3年生で、創作部の副部長！  
イラストを描いたり、3DCGをやったりしている部員です。  
SNSに描いたイラストを投稿していたら、いつの間にかフォロワーが3000人を超えていたそうです！  
3DCGの方も、無生物からキャラクターまで色々なものをモデリングしています！  
最近はLive2Dを勉強しているんだとか...！  
みんなを優しく見守ってくれる、創作部のお母さんのような人です！  
(怒らせると怖いけど...)

私たちと一緒に、クリエイティブな放課後を過ごしませんか？  
皆さんのが私たちの部に来てくれるのを楽しみにしています！

そして...

私たちと恋ができる

恋愛シミュレーションビジュアルノベルゲーム

「そーさくぶ！」ができました！！

↓ダウンロードは私たち創作部のホームページから！↓

<https://misdacreationclub.wordpress.com/>

# original cocktail

writer:funifu

## ⑥ Coeur Soleil

- recipe -

Vodka	20ml
Melon Liqueur	10ml
Pineapple Juice	20ml
Calpis	1tsp
Soda	full
Lime(Cut)	1

読み方は「ケール・ソレイユ」。意味は「心のひまわり」で、甘く、それでいて入ッキリした味わいです。

色合い重視のカクテルですが、味も調和が取れるように作っています。よりカクテルの風味を楽しみたい方は、ソーダの量を減らすのもおすすめです。



## ⑥ Gemme Rouge

- recipe -

Whisky	40ml
Cassis Liqueur	10ml
Cranberry Juice	10ml
Cherry	1

マンハッタンが辛すぎて色も味も好きなよう作り直したところ、ウイスキー以外別物になってしましました。

読み方は「ジェム・ルージュ」、意味は「赤い宝石」。見た目と飲みやすさを重視しました。ウイスキーとカシスリキュールの組み合せは良いぞ。

# ⑥ Cœur de Seau Bleu

## - recipe -

Gin	40ml
Blue Curacao	15ml
Green Mint Liqueur	1tsp
Lemon Juice	1tsp
Egg White	1/2

このカクテルのモデルは「Twitter」。  
読み方は「ロアゾブルー」。意味はそのまま、青い鳥です。

故意に不調和な味にすることでTwitterの混沌を具現化しようとしたのに、なんと美味しくなってしました。天才だったか…  
シェイカーを使わずに作ると色はいい感じになりますが、美味しい飲みたい人はちゃんと混ぜましょう。



# ⑦ Amour Pastèque

## - recipe -

Vodka	?ml
???	?ml
Watermelon Juice	?ml
Sliced Watermelon	1
Egg White	1

最後は今まで飲んだ中で1番美味しいかったカクテルの再現です。六本木のとあるバーで飲んだ、夏限定スイカカクテル。その味がどうしても忘れられず、定期的に再現を試みては失敗しています。

お店で飲んだ時は恐ろしいほど酒感がなかった…これが力量の差か…。

とはいってもスイカ使うだけで新しい扉が開かれるので、ハーフ部分にお好きなリキュールを用いてお試しあれ。

普段は人物画を主に描いており、Live2D製作、3Dモデル、動画製作等幅広く活動しています。(この本の表紙も担当しています!)

（Twitter→@funifufuni2222）



Twitter↑

閲覧ありがとうございました

ございました♪

良きカクテルライフを！

※素人レシピです。味の保証はできません。  
※お酒っぽいカクテルが苦手な人は、とりあえずウォッカベースにしてジュース注いとけば大体美味しいです(雑)

「MISNOTE #3」「MISNOTE #4」より再登場！  
謎の彼女たちの素顔に迫ります！

# MEGANE GIRL ~~GIRL FRIEND~~

presented by Yuche





## MEGANE GIRL

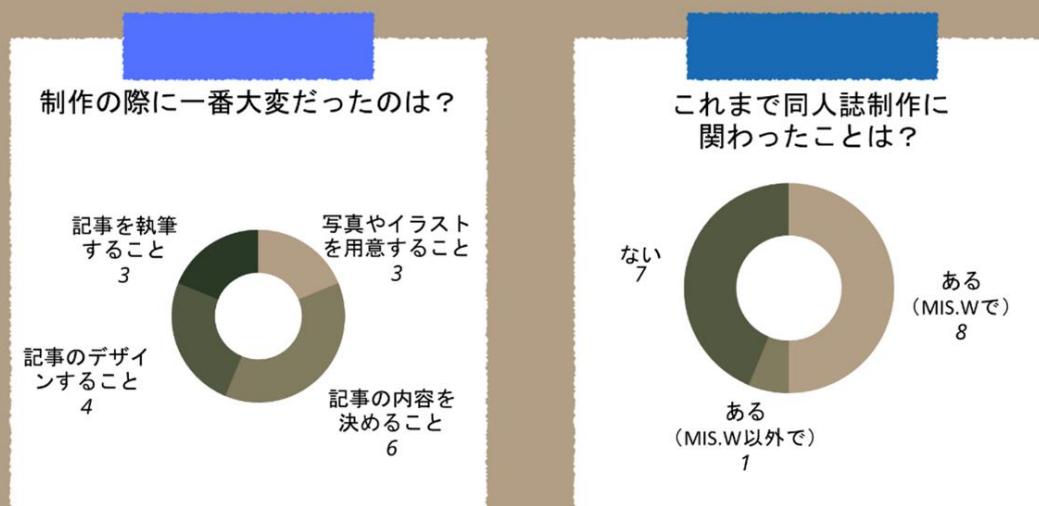
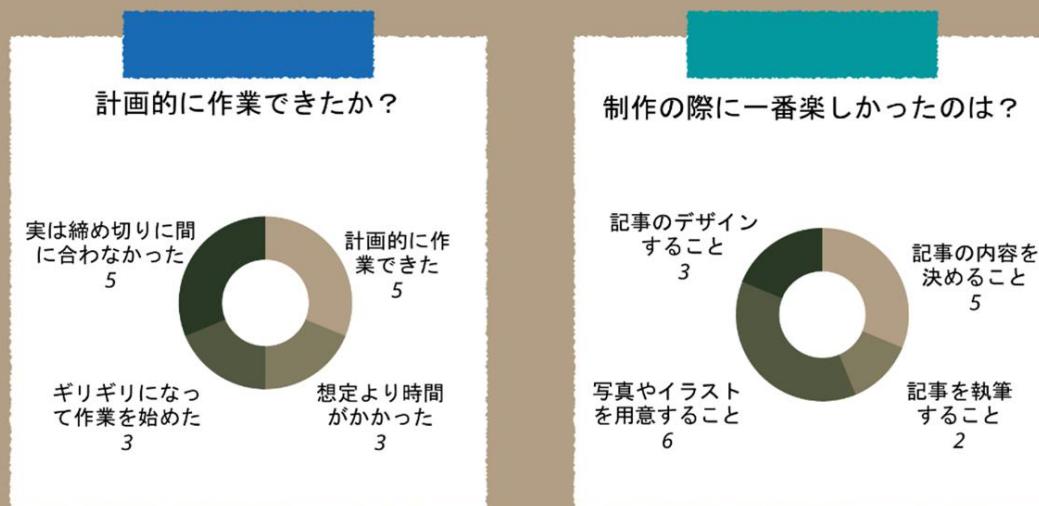
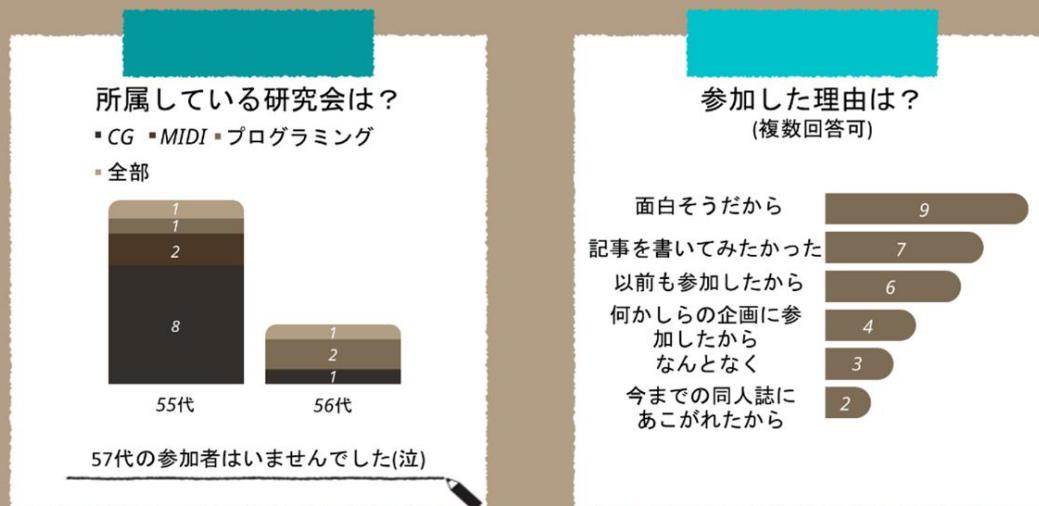
和食と読書をこよなく愛する。辛いものは苦手。  
メガネは10本以上コレクションしているが、  
サングラスは持っていないらしい。

## GIRL FRIEND

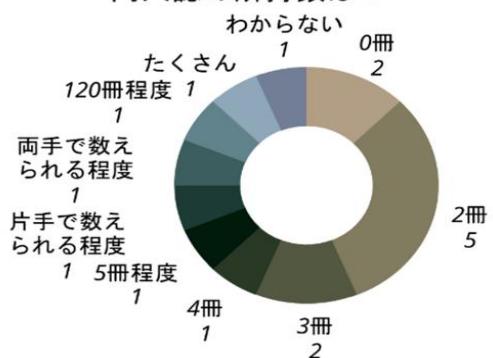
フラフープとなわとびが得意なおてんばガール。  
フルーツたっぷりのパフェが好き。  
好きな人には素直になれないタイプらしい。

# 同人誌企画の参加者に聞いてみました

## みんなの回答を見て参加者を知ろう!



### 同人誌の所持数は?



### 使用したソフトは?

(複数回答可)

Clip Studio Paint	7
Lunacy	2
MediBang Paint	2
PowerPoint	2
Adobe Illustrator	1
Adobe Photoshop	1
Blender	1
Cinema4D	1
FireAlpaca	1
GIMP	1
ibisPaint	1
Internet Explorer	1
Processing	1
Unity	1
Visual Studio Code	1

### 作業のお供は?

- YouTube
- Vtuber配信
- 好きな絵師さんの作業配信とか
- 推しの配信(にじさんじ甲子園、遊戯王マスター・デュエル、雑談)
- 映画鑑賞
- アニメ鑑賞
- 新機動戦記ガンダムW

- 音楽
- Twitter
- 作業用ボカラメドレー
- マンデルブル集合の可愛さ
- 55代のふにちゃんとの電話
- 蒙古
- カフェオレ
- ハイチュウ
- 栗まんじゅう
- トーマスキヤンディ
- モンスター・エナジー

## 過去の同人誌

これまでの同人誌を振り返ろう!

MISNOTE



2018

同人誌企画の第1弾。  
企画長はMIS.W51代  
クランクさん。

MISNOTE #2



2019

同人誌企画の第2弾。  
企画長はMIS.W53代  
fuchiさん。

MISNOTE #3



2020

同人誌企画の第3弾。  
企画長はMIS.W53代  
fuchiさん。

MISNOTE #4



2021

同人誌企画の第4弾。  
企画長はMIS.W55代  
Maiなさん。

# COMMENT

aro

テキトーでごめんなさい

asanomomen

スチームパンクの飛行船シリーズです。  
今回は前に作った飛行船とは違うメー  
カーナーの物というティストで作ってみまし  
た。

Kei

海外とかの雑誌で目にするようなデザ  
インをやってみたかったのでしました。

Maiな

3回目の同人誌企画に参加できて嬉  
しいです！ありがとうございました～～  
これをもってWebサイト講座やったって  
ことで...

Miharu

私は地獄めぐりに行ったことがありま  
せん！！いつか行ってみたいという思  
いで記事を書きました。

PASQ

チラシみたいになってしまいました...

T\_SUM\_U

混沌、脳は理解をできない。

アプテノ(ダイト)

2000年代のホームページはいいぞ！

さらちょ

是非Xismoでモデリングしましょう！！

シンノ

記事のデザインで悩んだ挙句、シンプルで中二っぽい感じになりました。  
(中学生・男性)

すい

「一目見てテーマがわかる」をコンセプトに記事(?)を書きました。あんまり精査してませんが、じっくり見たらこの単語はこれだなっていうのがわかると思います。ビートはなかなか手に入らないかもしれませんがあ尔斯ープも作ってみてください。

タデザワ

ほんとに好き勝手に描いてしまいました...

たまかけ

誰でも作れる～って書いた割には、具体的な例を何も書けませんでした.....  
(懺悔) デザインと色彩の勉強をせな

ほわいと

ネタが思いつかなかったので彼女に書いてもらいました。「そーさくぶ！」、面白いらしいのでぜひ遊んでみてください。

ふにふ

趣味のカクテルを記事にするぞ！と決めたものの、レシピを自分で考案するのが思ったより難しくて苦労しました。執筆時間より試飲している時間の方が長いというバグ、健康になりたい、美味しいご飯処or居酒屋のメニューを描く仕事がしたい人生でした。

ユチエ

3年間の集大成のつもりです。  
企画ありがとうございました。

# 編集後記

## 56代 Noah

同人誌企画初参加にして企画長をやることになりました。右も左も分からぬ状態で色々な人に質問をしてご迷惑をかけましたが、MIS.NOTEが皆さん的手元に渡ったということは無事発行できたということです。よかったです。寄稿者の皆様、デザイン担当の皆様、相談に乗ってくださった皆様本当にありがとうございました！！

## 55代 ショコラ丸

ほとんど仕事できておらず56だいのお二人に迷惑をかけてしまっています、すみません。前々回(#3)は寄稿、前回(#4)は編集をしていたので今年もやろうと思って応募したものの.....Taiga君がしっかり作ってくれて頼もしいです。

## 56代 Taiga

私はせっかくの夏休みなので企画に入って成長したいと思い参加しました。最初は記事を書こうと思っていましたが、書く内容が思いつかないので裏方に回ることにしました。自分はあまりデザインなどをしたことがなく今回のDTPも全くの初心者でした。しかしページの構成などを考えるのは思ってた以上に奥が深くて、色々なアイディアを考えるのは楽しかったです。来年はぜひ記事を書く方にも挑戦してみたいと思います。

## MISNOTE#5

2022年11月5日発行

表紙イラスト：ふにふ

主催：NOAH

印刷：グラフィック

発行：MIS.W(早稲田大学経営情報学会) <https://misw.jp/>

©2022 MIS.W All rights reserved.



