

赤門ガム

籠谷 琉斗

アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト

アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト
アーティスト

芸術学部

東京工芸大学

2022/4 ~

目次

n , 作品
技術、ソフトウェア

1. サウンドビジュアライザ

Processing

2. マウスインタラクション

HTML、javaScript

3. ロゴのリデザイン

Adobe express

4. レイアウト

Adobe illustrator

5. フライヤー

Adobe illustrator

6.3DCG アニメーション

6- 1 .3ds MAX、Adobe illustrator、Adobe After Effect

6- 2 .blender、Adobe illustrator、Adobe After Effect

サウンドビジュアライザ

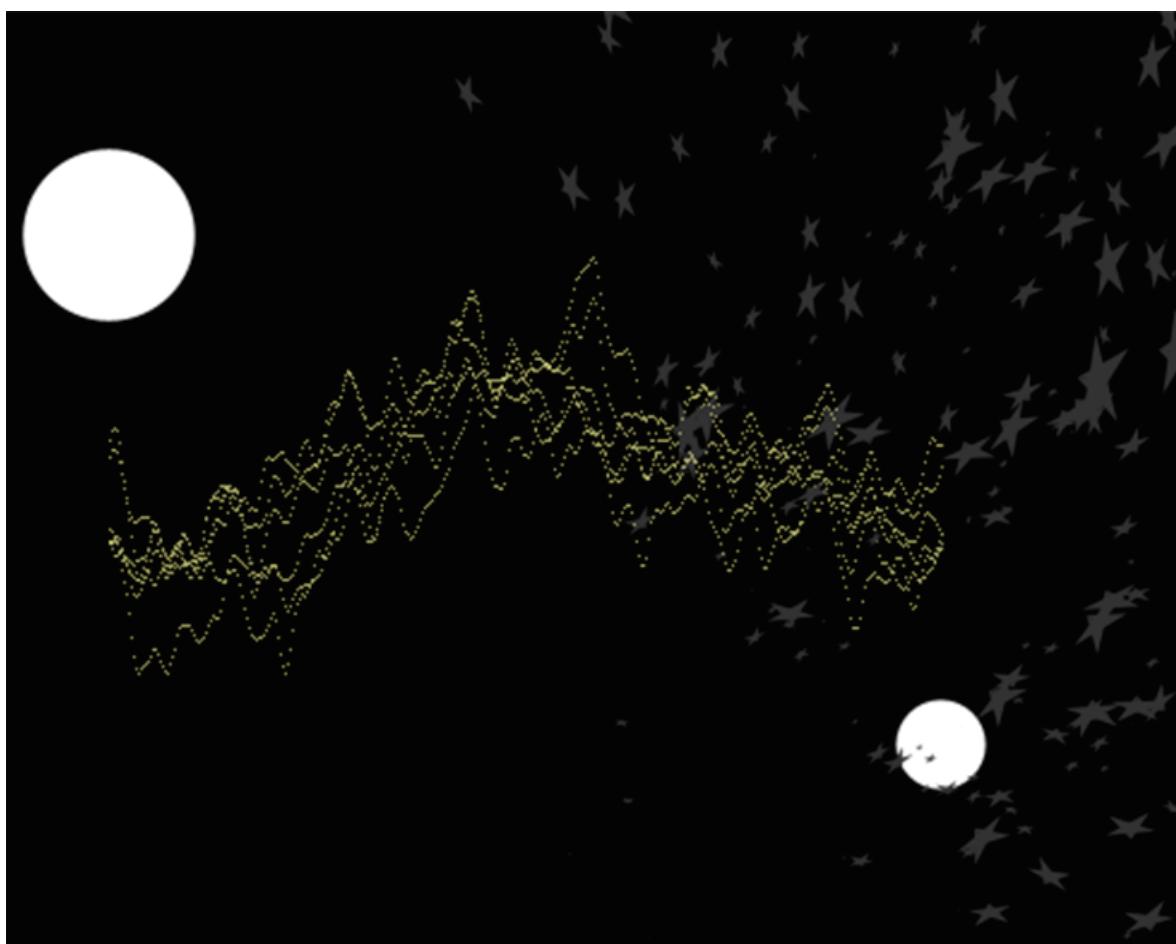
使用技術
processing

製作日程
2023/7/5 ~ 7/26

授業
メディアプログラム演習Ⅱ

minim ライブラリを使用して同フォルダ内の wav ファイルを読み込み、再生するとともに周波数から、波形、星形の図形の大きさ、色の値を出す。クリックでその場に円が生成され、円の座標によって Y 座標で波形の高さ、X 座標で波形の長さが変わる。

ドラックによって円が消え、元の大きさに戻る。



```

//-----星と波形を書く、一齊に制御-----
for (j = 0; j < player.bufferSize() - 1; j++) {
//-----星を書く、時間で色変更-----
if (n<=10*1000) {
  fill(50);
} else if (10*1000<n && n<=20*1000) {
  fill(205);
} else {
  fill(255-r, 255-g, 255-b);
}

pushMatrix(); //現在の座標系を保存
translate(width/2, height/2);
rotate(radians(angle)); //座標系を回転
noStroke();
if (x>200) {
  stars(int(random(width)), int(random(height)), player.left.get(j)*200 /3); //関数
}
popMatrix(); //前の座標系を呼び出す

//-----波形を書く、時間で色変更-----
if (n<=10*1000) {
  stroke(255, 255, b);
} else if (10*1000<n && n<=20*1000) {
  stroke(0);
} else {
  stroke(255);
}
point(x, 200+player.left.get(j)*waveH);
x--;
if (x<minx) x=maxx;/minxの値になつたらmaxxから始める。右から左へ

angle++; //回転
if (angle >= 360) angle = 0;
}

```

マウスインタラクション

使用技術

HTML javaScript

製作日程

2023/7/6 ~ 7/27

授業

Web 演習 2023

星形のオブジェクトがマウスに向かってくる。設定された範囲に入る限りセットされ、ある程度分散させるために四方に区分けされた場所からランダムで生成される。

web ポートフォリオ制作の課題で、もとは processing で集中という言葉を抽象的に表す課題を、触るようにプログラムを改良した。

<https://i2224013.github.io/saisyuukadai/cd/procesing.html>



```
for (let i = 0; i < 500; i++) {
    disX[i] = mouseX - objX[i];
    disY[i] = mouseY - objY[i];
    objX[i] = objX[i] + disX[i] / delay;
    objY[i] = objY[i] + disY[i] / delay;

    if (
        (objX[i] <= mouseX + 10 &&
         mouseX - 10 <= objX[i] &&
         objY[i] <= mouseY + 10 &&
         mouseY - 10 <= objY[i]) ||
        10 >= objX[i] ||
        windowWidth-10 <= objX[i] ||
        10 > objY[i] ||
        objY[i] > windowHeight-10
    ) {
        if (i <= 125) {
            r[i] = random(200, 255);
            g[i] = random(200, 255);
            objX[i] = random(0, windowWidth/2);
            objY[i] = random(0, windowHeight/2);
        } else if (i >= 125 && i <= 249) {
            r[i] = random(200, 255);
            g[i] = random(200, 255);
            objX[i] = random(windowWidth/2, windowWidth);
            objY[i] = random(0, windowHeight/2);
        } else if (i >= 249 && i <= 374) {
            r[i] = random(200, 255);
            g[i] = random(200, 255);
            objX[i] = random(windowWidth/2, windowWidth);
            objY[i] = random(windowHeight/2, windowHeight);
        } else if (i >= 374 && i <= 500) {
            r[i] = random(200, 255);
            g[i] = random(200, 255);
            objX[i] = random(0, windowWidth/2);
            objY[i] = random(windowHeight/2, windowHeight);
        }
    }
}
```

ロゴのリデザイン

使用技術
Adobe Express

製作日程
2024/5/7~5/21

授業
インタラクティブ応用
(ゼミ)

東京工芸大学インタラクティブメディア学科のロゴをデザインする。7日からペルソナを作成し始め、目に留まりやすいこと、メディアや情報のような要素とデザインの要素、色やフォントなど大まかな部分を決定。作成後にカラー版、グレースケール版と、白背景、黒背景の組み合わせ4種に合わせ色の調整を行った。



白背景・カラー



黒背景
カラー



白背景
モノクロ



黒背景
モノクロ

■コンセプト

- ブランドの概要
東京工芸大学の芸術学部にある学科の一つで、幅広いメディア表現を学べ、IT社会への進路の可能性が見つかる。
- ブランドの独自性・優位性
分野を絞ることなく、様々な技術に触れどれが合っているか考えることができる。演習環境が揃っている。利便性がある。
- ブランドイメージを表す単語（3つまで）
デザイン、コンピュータ、インターラクティブ
- 主な競合相手
東京工科大学メディア学部、東京工芸大学デザイン学科

■ペルソナ

- ペルソナ名
伊藤 鳴 (Ito Mei)
- 年齢
17歳
- 職業
高校生
- 背景
進路選択中の高校生。興味がある分野が学べるところを探している。たくさん候補があり、大学の概要を比較するのに時間がかかり過ぎて困っている。
- 目標
興味がある分野が学べる大学に進学する。
- 興味・関心事
デザイン、CG、プログラミング

■デザインスタイル

Fun and playful

Illustrated

Professional / corporate

■ベースフォント

Input Mono

■カラー



レイアウト

使用技術
Adobe illustrator

製作日程

2024/5/21~6/4

授業
インタラクティブ応用
(ゼミ)

共感する建築

森美術館は、2023年3月17日(金)から6月4日(日)まで、東京シティビュー(屋内展望台)において、「ヘザウイック・スタジオ展～共感する建築～」を開催します。本展は、ヘザウイック・スタジオの主要プロジェクト28件を天空の大空間で紹介する日本で最初の展覧会です。試行錯誤を重ね、新しいアイデアを実現する彼らの仕事を「ひとつになる」、「みんなつながる」、「影刻的空間を体感する」、「都市空間で自然を感じる」、「記憶を未来へつなげる」、「遊ぶ、使う」の6つの視点で構成し、人間の心を動かす優しさ、美しさ、知的な興奮、そして共感をもたらす建築とは何かを探ります。

ヘザウイック・スタジオ展

森美術館
主催
会期
会場
東京シティビュー
(六本木ヒルズ森タワー 52階)
開館時間
10時～22時
最終入館 21時
3月17日(金)
3月20日(日)
3月23日(日)
3月24日(日)
3月25日(日)
3月26日(日)
3月27日(日)
3月28日(日)
3月29日(日)
3月30日(日)
3月31日(日)
4月1日(日)
4月2日(日)
4月3日(日)
4月4日(日)

ヘザウイック・スタジオ展

森美術館は、2023年3月17日(金)から6月4日(日)まで、東京シティビュー(屋内展望台)において、「ヘザウイック・スタジオ展：共感する建築」を開催します。本展は、ヘザウイック・スタジオの主要プロジェクト28件を天空の大空間で紹介する日本で最初の展覧会です。試行錯誤を重ね、新しいアイデアを実現する彼らの仕事を「ひとつになる」、「みんなつながる」、「影刻的空間を体感する」、「都市空間で自然を感じる」、「記憶を未来へつなげる」、「遊ぶ、使う」の6つの視点で構成し、人間の心を動かす優しさ、美しさ、知的な興奮、そして共感をもたらす建築とは何かを探ります。

会期: 2023年3月17日(金)～6月4日(日)
開館時間: 10時～22時(最終入館 21時)
会場: 東京シティビュー(六本木ヒルズ森タワー 52階)
主催: 森美術館

ヘザウイック・スタジオ展

共感する建築

森美術館は、2023年3月17日(金)から6月4日(日)まで、東京シティビュー(屋内展望台)において、「ヘザウイック・スタジオ展～共感する建築～」を開催します。本展は、ヘザウイック・スタジオの主要プロジェクト28件を天空の大空間で紹介する日本で最初の展覧会です。試行錯誤を重ね、新しいアイデアを実現する彼らの仕事を「ひとつになる」、「みんなつながる」、「影刻的空間を体感する」、「都市空間で自然を感じる」、「記憶を未来へつなげる」、「遊ぶ、使う」の6つの視点で構成し、人間の心を動かす優しさ、美しさ、知的な興奮、そして共感をもたらす建築とは何かを探ります。

会期: 2023年3月17日(金)～6月4日(日)
開館時間: 10時～22時(最終入館 21時)
会場: 東京シティビュー(六本木ヒルズ森タワー 52階)
主催: 森美術館



ヘザウイック・スタジオ展 共感する建築

森美術館は、2023年3月17日(金)から6月4日(日)まで、東京シティビュー(屋内展望台)において、「ヘザウイック・スタジオ展～共感する建築～」を開催します。本展は、ヘザウイック・スタジオの主要プロジェクト28件を天空の大空間で紹介する日本で最初の展覧会です。試行錯誤を重ね、新しいアイデアを実現する彼らの仕事を「ひとつになる」、「みんなつながる」、「影刻的空間を体感する」、「都市空間で自然を感じる」、「記憶を未来へつなげる」、「遊ぶ、使う」の6つの視点で構成し、人間の心を動かす優しさ、美しさ、知的な興奮、そして共感をもたらす建築とは何かを探ります。

会期: 2023年3月17日(金)～6月4日(日)
開館時間: 10時～22時(最終入館 21時)
会場: 東京シティビュー(六本木ヒルズ森タワー 52階)
主催: 森美術館

フライヤー

使用技術
Adobe illustrator

今年のゼミ展のポスター、はがきに使うフライヤーを作成。色がテーマなのでグラデーション背景に幾何学的な模様、図形を使った。

製作日程
2024/6/11~6/8

授業
インタラクティブ応用
(ゼミ)

インタラクティブメディア

ソフトウェアデザイン研究室展示会
2024/10/5(土) - 10/14(火) 11:00 - 18:00

3DCG アニメーション

使用技術

3dsMAX
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effect

ペアブリックの素材を使って10秒以上の動画を作成。追加で缶を作ったのと、背景には工芸大学を使った。

製作日程

2022/7/13~7/27

授業

CG 演習 B

SLIME JUMP



3DCG アニメーション

使用技術

blender
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effect

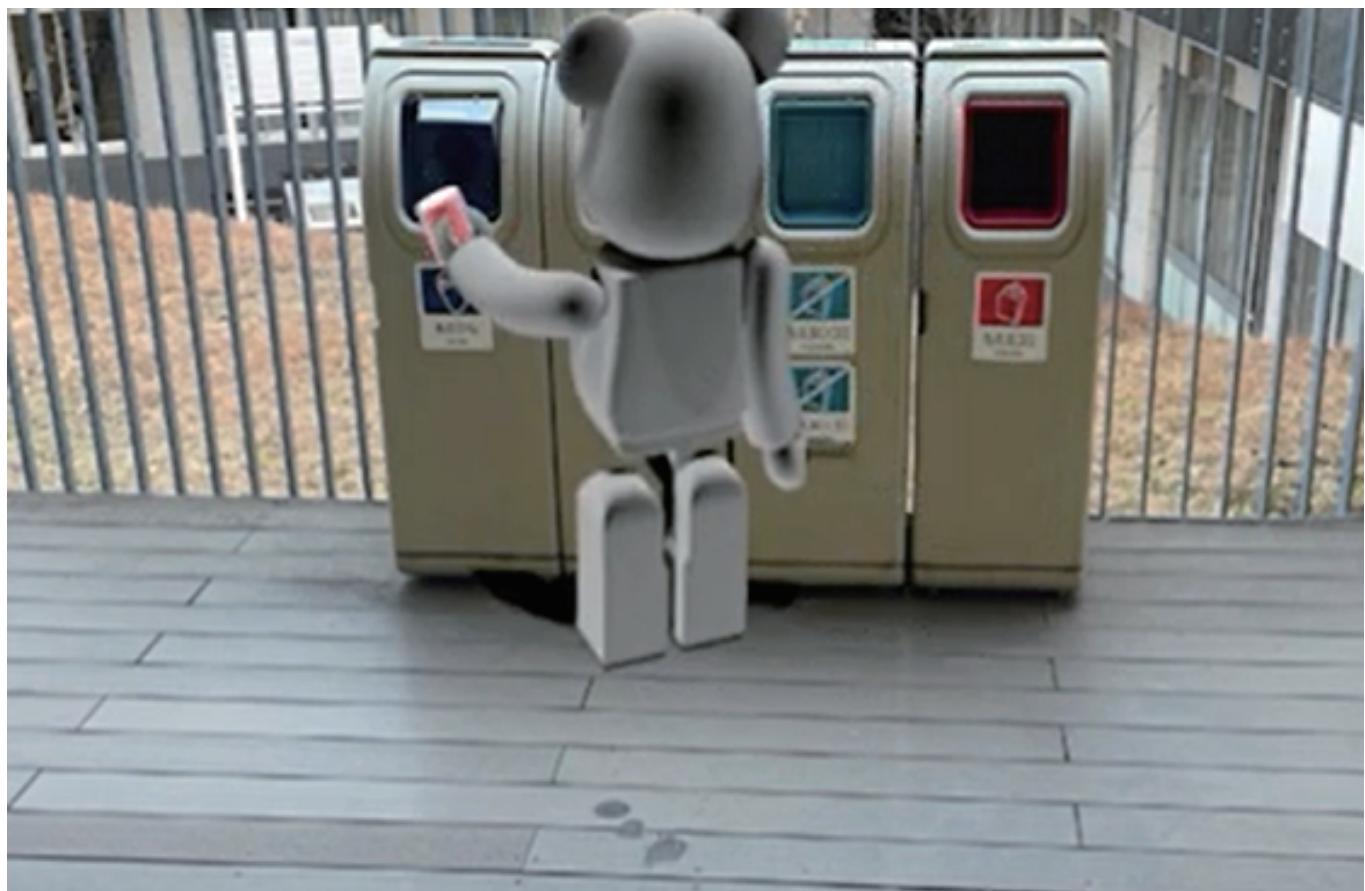
スライム（ドラクエ）を作って、「Jump」をテーマに作成。Premiereで書き出したものを増やして何回かループさせる。

製作日程

2022/7/13~7/27

授業

CG 演習 B



作品が用意出来ず載せられない技術

c 言語

元値と年数と利子を入力すると、1から入力年数分の複利合計、単利合計が出るプログラム。
入力回数分、フィボナッチ数列の値を表示するプログラム。

Arduino

「Arduino を使った環境測定（交通会館連携事業）」

交通会館連携事業に杉並工業の卒業制作としてグループで参加。ビル屋上庭園にビル風で風力発電を利用した温度センサーを使った環境測定。主に Arduino IDE でのシステムを行った。

作品が無く載せられない技術

Touch Designer

2年時の授業で少し扱った。現在進行形でゼミの授業で本格的に作品に組み入れることを学んでいる。

2つのマウスインターラクション（6項）のWebポートフォリオ

<https://i2224013.github.io/saisyuukadai/>

Arduino の動作映像や載せてない作品。

ここには画像のみの作品の動画もあります。

載せたソースコード全集

<https://github.com/i2224013/portfolio/>