

たべ's Portfolio Site

About me

現在、某工業高等専門学校 4年生

将来はエンタメ系の仕事に付きたいとかふんわり考えている人です。

人に「すげえ！！」と直感的に感じてもらえるものを創りたいと考えています

モバイルアプリを始め、BlenderとかProcessingとか割と何でも広く浅く触っている人です。

私自身に興味のある方はページ最下部に色々書いてあるのでそちらを御覧ください。

My skills

- とりあえずなんとかできるもの
 - Unity
 - iOS (Swift) モバイルアプリ開発
 - Android (Java) モバイルアプリ開発
- 現在習得中の技術、製作中の作品
 - Blenderによる人体アニメーション制作
 - ReactNativeによるターンバイターン式モバイルナビアプリ制作
 - Processingによる体験型3Dグラフィカルコンテンツ制作（学校のプロジェクトで使う可能性があるため）
 - 回転式360度立体3Dオブジェクト投影ディスプレイ(ProcessingかUnityで出力する予定。MMDキャラクターをリアルタイムに投影できるようにしたい)
 - SonicPiを用いたLiveCoding

Portfolio

Unity

ボイロとおバイク！！



初めて世に出したアプリ.

基本的にはバイクに乗りながら使う.

後ろに乗っているボイスロイドがいろんなことを喋ってくれる.

バイクのキーのON/OFFと連動することができる.

Unityを使っていることもあり立体音響を導入した. 車に接続すればキャラクターが助手席, 後部座席, 膝の上にいるような感覚を楽しむことが可能.

初めて作ったこともあり, アップデートをしていくにつれて保守性を考えるきっかけにもなった.

一時期はボイロナビへアップデートしようと考えていたが, 運営のために課金要素が発生することを考慮してこれはこれのままアップデートをしてくことにした. デザインがボロボロということもあり, 就活のときに提出するには少々気がひけるので一度デザインを学習して再開発する予定.

[AppStore](#)

[GooglePlayStore](#)

niconico

きりたんとラバーダッキング !!



えもふりを導入したラバーダッキング用アプリ.

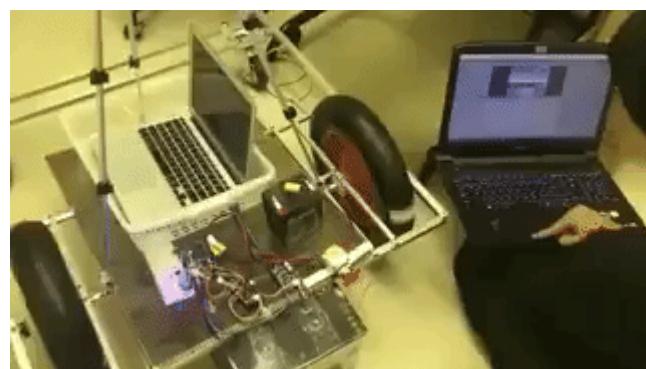
えもふりを使用することにより, キャラクターが常に動く. また, 話の途切れ目にNODボタン (頷きボタン) を押すことでボイスと, 頷きモーションが再生される.

Android版CeVIOとおバイクの製作中にハマり, モチベが地に落ちた時に製作された.

[AppStore](#)

[GooglePlayStore](#)

RealTimeVRTrip



3年生になったばかりの頃, 友人を巻き込んで立ち上げたプロジェクト.

自宅でVR機材を使うだけで遠隔旅行が可能になる.

基本のエンジンにはUnityを使用.

ロボット本体は完成している。遠隔動作テストをしてみたところ動作した。
 ロボット遠隔制御通信にはオンラインゲームエンジンのphotonを用いた。
 あとは映像転送方法をどうするか検討中。

IAちゃんとセッション！！

Unityを使用して、ギターを弾くIAを現実世界に召喚して一緒にセッションできるようにするというもの。
 次に出す予定のIAちゃんと！！（仮題）の練習として製作中。
 権利の関係でアプリはリリースせず、動画公開のみの予定。

自分が軽音楽部の部長であることを利用してアンプなどの器材がたくさん置いている部室で動画を撮ろうとしているとかしていないとか。

とっかかりToDo!!



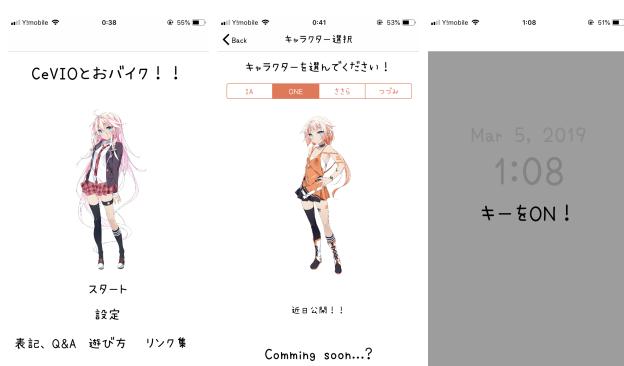
目の前のタスクに対してやる気がでない時に、そのタスクをこなすための最初の「とっかかり」をサポートする。

AdMobを初めて導入した作品でもある。

[GooglePlayStore](#)

iOS

iOS版CeVIOとおバイク！！



初めてネイティブで作ったアプリ。
 IAちゃんとおバイクすることができる。
 基本的にはボイロとおバイクと機能は同じ。
[AppStore](#)

Android

ゆかりん筋トレタイマー



初のネイティブAndroidアプリ。
Androidアプリの練習として製作した。
ボイスロイドの結月ゆかりがサポートしてくれる。

[GooglePlayStore](#)

Android版CeVIOとおバイク！！



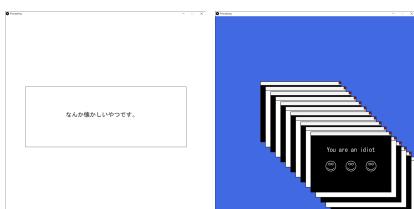
Unity版ボイロとおバイクで不満だった、バックグラウンド動作機能の追加。そして新規機能としてナビを搭載するためにネイティブ開発された。

Fragmentの理解をせずにActivityでほとんどの画面を作成するという愚行をなしたので次回ナビの実装時にリファクタリングをする予定でいる。

[GooglePlayStore](#)

Processing

某有名ブラクラの再現



Processingの練習として作ってみました。
外部の写真を使わずに、すべてProcessingで書いて制作しました。
githubで公開しようと思ったのですが、このご時世何があるかわからないので公の場に作品そのものを置くことをやめることにしました。
こんなくだらない作品一つで怯えるなんてことがない世の中になって欲しいものです。

React Native

ポイロ 車角度警告アプリ（仮）

ポイロが車の角度が危険な状態になったときに警告してくれるアプリ 現在、ナビアプリ開発のためにReactNativeを学習している。しかしあくまで本命アプリを作ると保守性から可読性からなにからダダ崩れしかねないので、コレを一度練習として作る予定

Others

回転式360度立体3Dオブジェクト投影ディスプレイ

10 × 15ほどの鉄板を高速回転し、そこに上部からプロジェクターで投影する。自分と友人の2人で開発中。回転式なので360度フィギュアを見ているような感覚で見ることができる。MMDなどに対応させてキャラクターを出力したりしてみたい。出力方法はUnityとOpenCVと考えていたがこの際、Processingでやるもの有りな気がしてきた。

Links

[Twitter](#)

[github](#)

Profile

初めてプログラミングに触れたのは中学生の時、友人に「なんかC言語ってのを使えばゲーム作れるらしいぜ！！」と言われたことがきっかけでした。

その後はニコニコ技術部の動画に触発されて、もともとのづくりが好きだったこともあり高専への入学を決意しました。

高専への入学後は寮生活や部活動の関係もあってしばらく技術的なものに触ることはありませんでした。しかし、2年の終わりの春休みに「何かやりたいと思って高専に入ったのに、これじゃあ何もできない。今から何かしないとやばい。」と感じて本屋でUnityの本を見つけたりあえずやってみることにしました。

それから数ヶ月後、とある思いつきで初めてのアプリとなる「きりたんとおバイク！！」（現在では「ポイロとおバイク」）をリリース。様々な方の支援もあって初めてのリリースにも関わらず、約半年で5000DLを突破。そして、その後はMacを購入してSwiftを学習し、iOS向けアプリ「CeVIOとおバイク！！」をリリース。その後も様々なアプリを開発、リリースしています。

現在は内輪でテーマ発表から約5、6時間で作品を作り上げる超短時間ハッカソンをしたり、モバイルアプリを作っています。今はUnity、iOS、Androidに触れ作品を作っています。

最近はSonicPiを用いたLiveCodingにチャレンジ中です。

使えるようになったらProcessingと組み合わせて映像と音楽を使って遊びたいと考えております。

今後手を付けたいと思っているもの * HTML, CSS, JS の基礎知識 * Rails, DjangoなどのWebフレームワーク * Raspberry Pi, ArduinoとGoogle Homeを用いたIoTコンテンツ制作(そのままつくるのも面白くないのでIFTTTと連携させてキャラクターと同棲しているような感覚にしたいとか考えている)