

SCULPTORS 02

スカルプターズ・
ラボ02

オリジナル造形と原型の
ビジュアルブック

2025
WINTER

フィギュアの 構図とポーズ

【連載】竹谷隆之のモウソウ造形デザインのススメ。
大山竜 | 大富雅人 | 針桐双一 | 藤本圭紀 | 藤沢明 | オデ | 石長櫻子 | 植物少女園 | MIDORO | ゆま | 原子和臣 | MASAKI(関真生) | RYO(ねんど星人)

MICHIRUimai | 武藤直哉 | 竹谷隆之 | 福嶋瞬カルロス | タンノハジメ | Entei Ryu | MAマン | 怪奇里紗 | Yoshi. | 峠野スキ
伊墨浩爾(いすみ) | 黒澤津勝大 | さと | sai | ヤマトアキ | 岡田恵太 | ogyhara/荻原広志 | 真辺菜月[CREAMODE] | 面球儿

真兽言 代购样章
zssxd.taobao.com

SCULPTORS 2025 WINTER

スカルプターズ・
ラボ02

オリジナル造形と原型の
ビジュアルブック



フィギュアの
構図とポーズ

【連載】竹谷隆之のモウソウ造形デザインのススメ。
MIDORO | ゆま | 原子和臣 | MASAKI(関真生) | RYO(ねんど星人)

大山竜 | 大島雅人 | 針桐双一 | 藤本圭紀 | 藤沢明 | オデ | 石長櫻子/植物少女園 | タンノハジメ | Entei Ryu | MAマン | 怪奇里紗 | Yoshi. | 峠野スキ
MICHIRUimai | 武藤直哉 | 竹谷隆之 | 福嶋瞬カルロス | さと | sai | ヤマモトアキ | 岡田恵太 | ogyhara/荻原広志 | 真辺菜月 [CREAMODE] | 面球儿
伊墨浩爾(いすみ) | 黒澤津勝大

真兽兽 代购样章
zssxd.taobao.com



デグス

Fandor

SCULPTORS 2025 WINTER

スカルプターズ・ラボ02
オリジナル造形と原型の
ビジュアルブック

級石粉粘土

MADE IN Kyoto, JAPAN

ay | New Fando

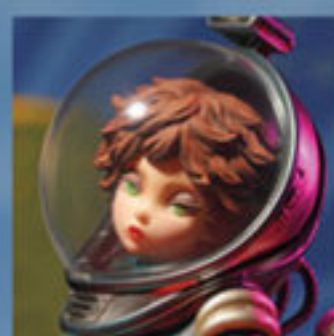
Tachikawa T-17WD



▶ 006



▶ 010



▶ 018



▶ 022



▶ 025



▶ 028



▶ 030



▶ 034

SCULPTORS 502

2025 WINTER

GALLERY

ギャラリー

大島雅人 006

針桐双一 010

藤本圭紀 018

藤沢明 022

オデ 025

石長櫻子／植物少女園 028

MIDORO 030

ゆま 034

原子和臣 039

MASAKI(関 真生) 052

RYO(ねんど星人) 056

MICHIRU imai 058

武藤直哉 060

竹谷隆之 068

福嶋瞬 カルロス 075

タンノハジメ 078

Entei Ryu×面球儿 080

MAマン 086

怪奇里紗 091

Yoshi. 096

峠野ススキ 098

伊墨浩爾(いすみ) 100

黒澤津勝大 102

さと 104

sai 110

ヤマモトアキ 116

岡田恵太 120

ogyhara／荻原広志 122

真辺菜月 [CREAMODE] 128

▶ 075



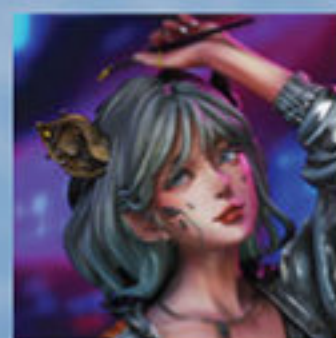
▶ 078



▶ 080



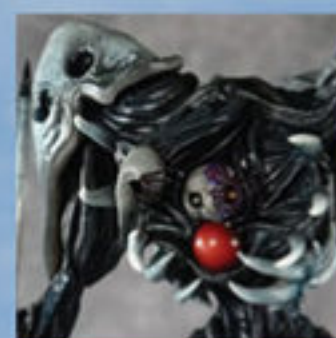
▶ 086



▶ 091



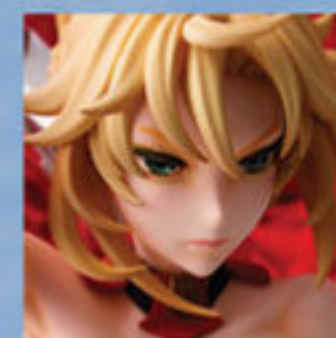
▶ 096

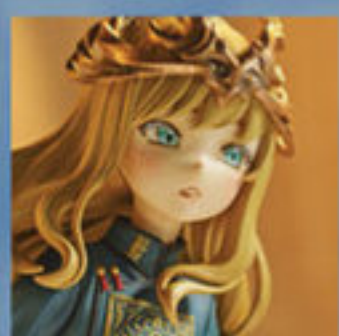


▶ 098



▶ 100





▶ 039



▶ 042



▶ 052



▶ 056



▶ 058



▶ 060



▶ 068



▶ 070

CONTENTS

SPECIAL FEATURE

特集

プロ原型師に学ぶ美しい構図とポーズ

印象的なポーズとシェイプと構図

by 竹谷隆之 042

「バランス」「動きとリズム」「空間」「視点」で考える構図

by 大畠雅人 045

オリジナルフィギュアの構図・商業原型の構図

by 大山 竜 048

構図から造形する思考法

by Entei Ryu 050

SERIALIZATION

連載

モウソウ造形デザインのススメ。by 竹谷隆之

第2回 KAIJU Remix Series ミクラス 070

MAKING TECHNIQUE

メイキングテクニック

3dsMaxで造形する

「由来」メイキング by sai 132

COMPETITION AWARD

第1回「スカルプターズ・ラボ」造形コンペ

大賞作品 140

審査員賞 142

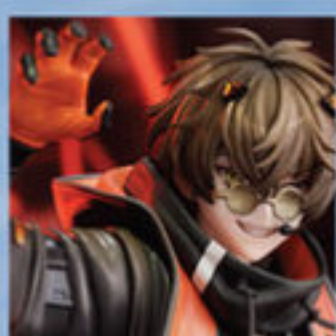
ピックアップ作品 145

応募全作品公開！ 147

▶ 102



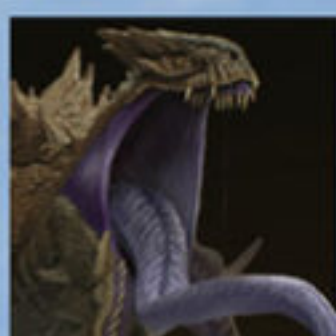
▶ 104



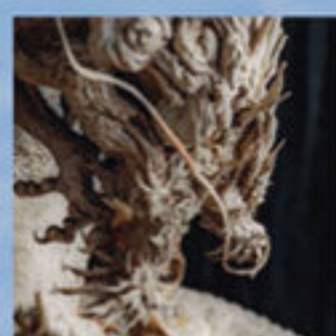
▶ 110



▶ 116



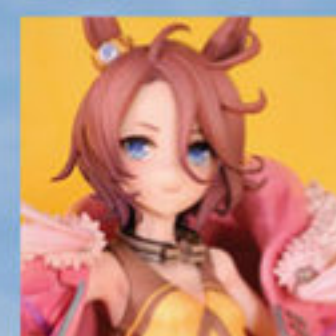
▶ 120



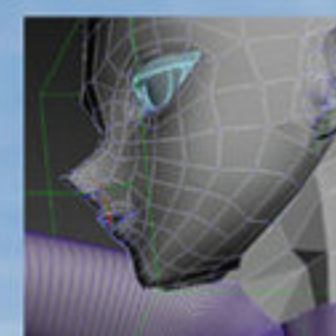
▶ 122



▶ 128



▶ 132



■ 16K による究極の精密造形をレジン加温機能でサポート

ELEGOO SATURN 4 ULTRA 16K は、16K 解像度と $19\mu\text{m}$ の XY 軸精度を誇る最新の LCD 3D プリンターです。その圧倒的な精度と大型造形サイズ（ $211.68 \times 118.37 \times 220\text{mm}$ ）により、フィギュアやプロトタイプの実作はもちろん、複雑なディテールの再現も容易です。特に注目すべきは、加熱タンクの搭載です。レジンの温度を最適に保つことで造形品質を向上させるだけでなく、冬場や低温環境でのプリントが格段に快適になり、失敗率を大幅に低減します。ELEGOO SATURN 4 ULTRA 16K は、性能、使いやすさ、コストパフォーマンスのすべてを兼ね備えた次世代プリンターです。



▲タンク内の温度を自動的に管理し、環境温度が低い場合でもレジンを経常な状態に保ちます。



▲自動レベル機能により、初心者でも簡単にセッアップ可能。さらに手動レベル機能も搭載しており、より細かい調整が必要なプロジェクトにも対応します。

商品情報

商品名: SATURN 4 ULTRA 16K
解像度: 10インチ16KモノクロLCD
出力サイズ: 21.1(幅)×11.8(奥行)×22(高さ)cm
XY解像度: $19\mu\text{m}$
層の厚さ: 0.01-0.2mm
プリンターサイズ: 32.7(幅)×32.9(奥行)×54.8(高さ)cm
重量: 16.1kg

ジェネリックソフビフィギュアをつくれるレジン！？

SOFUBIT（ソフビット）は、従来の硬質系レジンとは一線を画す軟質系レジンで、適度な弾力性を持ち、まるで本物のソフビフィギュアのような質感を実現します。中空で印刷したモデルを、柔軟でリアルな仕上がりで楽しむことができ、フィギュア作成において新たな可能性を開きます。通常のソフビフィギュアを作るためには高額な金型が必要ですが、SOFUBITなら1体からでも簡単に製作可能。ソフビフィギュアのプロトタイプを手軽に作りたいとき、イベント限定のオプションパーツとして使いたいときにも最適です。柔軟性と精緻なディテールを兼ね備えた SOFUBIT は、さまざまなニーズに対応し、あなたのアイデアを形にします。



▲上記は SOFUBIT をウレヒーローで塗装したフィギュアです。曲げても塗装割れないウレヒーローは非常に相性が良いのでオススメです。

商品情報

商品名: ウレヒーロー
色名: ラスクリSKブルー、ラスクリSKメタリックブルー
容量: 15ml



商品情報

商品名: SOFUBIT ソフビット
色名: Silky White
容量: 500g



お問い合わせ info@skhonpo.com
HPアドレス https://skhonpo.com/



真兽兽 代购样章
zssxd.taobao.com

Masato Ohata

大島雅人

Unreturning

Original Sculpture, 2024

■全高約26cm ■使用3Dプリンタ:
ELEGOO Saturn 3 Ultra、Phrozen
SonicMini8K / 使用ソフト: ZBrush、
Marvelous Designer / 素材: 原型師用
スカルプトレジ、SK10K水洗いレジ
ンで出力後レジンキャストに置き換え
(一部3Dプリンタ出力品に塗装) ■

Photo: 小松陽祐

■見ての通りですが、今回はわりとス
ムーズに造形できました。悩んだとこ
ろはあまりなく、座りポーズを立ちに
変更しただけで、コンセプトの変質が
なかったのが自分としては稀でした。
ポップな演出とリアル造形の相性の悪
さや、塗装をなるべく手数少なく、彩度
高く、しかし浅くするのがとても苦
劳しました。塗装に関しては肌の塗り
方でひとつのブレイクスルーがあった
ので収穫でした。今回の作品のひらめ
きにおいて、SK10K水洗いレジンとの
出会いも大きかったです。クリアの表
現や、20ミクロンで出力した時のきれ
いさと速さは圧巻でしたね。





【**カッコいい!と思うポーズのフィギュア**】ポーズの美しさやケレン味の追求が日本フィギュア文化の多くを占めていると思います。カッコいいポーズ（もしくは可愛い、エロいなど）は良いフィギュアでは必ず押さえてあるポイントで、むしろカッコよくないポーズのフィギュアを探すほうが難しいと思います。僕個人としては、日常的なさりげないポーズをダサくなく見せているフィギュアにグッときます。

【**カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット**】アニメはほとんど見ないのですが、アニメ『ダンダダン』のオープニングはどの場面もカッコよかったです。ホアキン・フェニックスの『ジョーカー』冒頭のメイクシーン横顔クローズアップも好きです。

【**構図とポーズの参考資料**】ほとんど資料は見ないのですが、まずキャラクターの感情を想像して、なりきってポーズを決めます。人がポーズ（姿勢）をとるのは筋肉の力ですが、筋肉の動きは意思が決めます。キャラクターの感情とリンクした意思のあるポーズは、そのダイナミズムや陰影にかかわらず、おのずと見るものを惹きつけるのではないのでしょうか。





おおはた・まさと

1985年生まれ、千葉県出身。武蔵野美術大学油画科版画コース卒業。2013年株式会社エムアイシー入社。2015年のワンダーフェスティバルで初のオリジナル造形「contagion girl」を発表。翌年冬のワンダーフェスティバルで発表したオリジナル2作目の「survival01:Killer」は豆魚雷AAC(アメージングアーティストコレクション)第7弾に選出される。ワンダーフェスティバル2018上海プレステージでは日本人招待作家に選出。2022年、NHK「おかあさんといっしょ」人形劇「ファンターネ!」のキャラクターデザインを務める。2024年2月に2冊目の作品集『STRING 大島雅人アトワークス・造形テクニック』を出版。現在はフリーランス原型師として活躍中。



Souichi Harigiri

針桐双一



ザンギエフ ([『ストリートファイター6』])

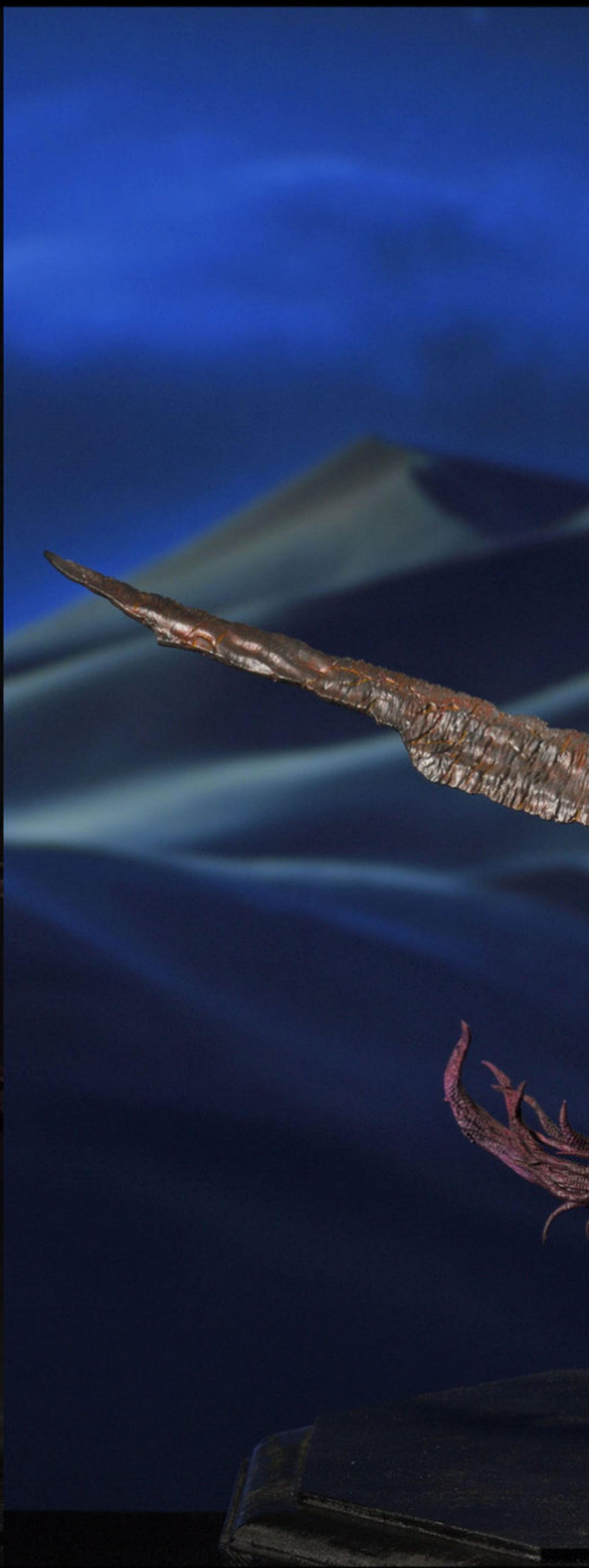
FanArt, 2024

■全高 22cm ■使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn 3 / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン ■Photo: 小松陽祐

■パワフルかつ大ボリュームで、それでいて組み立てやすいガレージキットを目指して制作しました。プロレスラーらしく、筋肉の上に乗っすら脂肪を残した肉体をイメージしています。

©CAPCOM







奴隶骑士盖尔(『DARK SOULS Ⅲ』)

FanArt, 2024

■全高18cm ■使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn 3 / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン+3D出力部品 ■Photo: 小松陽祐

■作中の第2形態移行ムービーのカットが非常にかっこいいので、そのシーンを再現するべく制作しました。ゲーム内では寄りのカットなので、映っていない部分は想像で補完しています。マントの端やヒゲなど、細かい部分は3Dプリント部品です。

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2011-2017 FromSoftware, Inc.



ゴドリック騎士 ([ELDEN RING])

FanArt, 2024

■全高20cm ■使用3Dプリンタ:
ELEGOO Saturn 3 / 使用ソフト:
ZBrush / 素材: レジン+3D出
力部品 ■彩色: スズキしんや ■
Photo: 小松陽祐

■接ぎ木のごどリックに仕える騎
士です。今回のシリーズでは本作
を基準として制作を進めていきま
した。3Dプリント品を使用した
細かいトサカ表現が特徴です。



©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.

真兽兽 代购样章
zssxd.taobao.com

【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】身体にかかるエネルギーの流れを感じられるポーズが好きです。なおかつ、正面以外のカットでも破綻なく美しいと、良い立体物だと感じます。

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】近年の有名作品では「フィギュアなどのグッズ化をするのであればココ!」という制作側のアピールを感じるシーンがあったりするので、そういうカットは重点的にチェックしています。

【構図とポーズの参考資料】最近是有名な絵画や映画ポスターなどを見て学ぶことが多いです。自分はフィギュア作りの工程において、構図・ポーズ決めが一番時間がかかるので、普段から気に入った構図・ポーズを見かけたらネタとしてストックしておくよう気にかけています。



赤獅子騎士(『ELDEN RING』)

FanArt, 2024

■全高20cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 3/使用ソフト:ZBrush/素材:レジン+3D出力部品 ■彩色:スズキしんや ■Photo:小松陽祐

■将軍ラダーンと共に戦った騎士です。大弓装備のため、独自のパーツが一番多いです。トサカや首元のチェーンメイルなどは壊れないギリギリの細さを狙って3Dプリントしています。

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.

カッコウ騎士(『ELDEN RING』)

FanArt, 2024

■全高20cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 3
/使用ソフト:ZBrush /素材:レジン+3D出力部品
■彩色:スズキしんや ■Photo:小松陽祐
■魔術学院に仕える騎士です。羽根でできた特徴的な頭飾りは3Dプリンタで作成しています。





はりぎり・そういち
フリー原型師、造形作家。ジャンルを問わず魅力的だと思ったものを製作している。ガレージキットディーラー「G-Rug」代表。



ローデイル騎士(『ELDEN RING』)

FanArt, 2024

■全高20cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 3 / 使用ソフト:ZBrush
／素材:レジン+3D出力部品 ■彩色:スズキしんや ■Photo:小松陽祐
■王都ローデイルを守る騎士です。全身がゴールド系のカラーリングに統一されているので、刺繍などの装飾は少し強めに映るよう深く入れています。
『ELDEN RING』に登場する各勢力の騎士を制作するにあたり、センターをはれるようなスタンダードなカッコよさを目指しました。

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.

Yoshiki Fujimoto

藤本圭紀



Katie Moon's Space Attack!

Original Sculpture, 2024

■全高約24cm ■使用3Dプリンタ:ELE600 Saturn 3 Ultra / 使用ソフト:ZBrush / 素材:原型師用スカルプトレジン ■Photo:小松陽祐

■僕の創作キャラクターである『ケイティ・ムーン』の4作目。あまり難しいことは考えず、素直にホビーとしてのフィギュアの楽しさ、ワクワク感を大事に作りました。レトロでポップな宇宙服スタイル、60年代のテイストを基本ベースに80年代の空気感もプラス。各部ガジェットも「かっこよくなりすぎないように」を心掛けました。普段やらないメカデザイン……あまりにも不慣れで邪念がないせいか、小賢しいことを考える余裕もなく、少年時代の自分の感性……あの頃の自分が「ほしくなる」形と言いますか。そういう感覚にダイレクトにアクセスできた気がします。イメージの具現化という点において、今作は得るもの多くて実にスッキリ爽快でした。造形そのものについてはまだまだ未熟な点はありますが、頑張ります(笑)。

「カッコいい!と思うポーズのフィギュア」「決め」ではなく「状況を切り取った」ポーズが好きですね。自然で前後の動きが想像できると言いますか。反対に形・シルエットやリズムの美しさに振り切ったポーズも好きです。テーマによりますね(笑)。

「カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット」初代ゴジラの品川上陸、東京タワーに取りつくモスラ幼虫、鳥居越しのキングギドラ……浮世絵にも通じる構図やアングル、昭和怪獣映画はそれらの宝庫です!

「構図とポーズの参考資料」最近改めて鳥山明先生のすごさに驚嘆、痺れています。







ふじもと・よしき

1983年、大阪市生まれ。千葉県在住。大阪芸術大学彫刻科の在学中より、本格的に造形活動をスタート。卒業後、商業原型師として株式会社エムアイシーへ入社。2012年から創作フィギュアの制作を開始する。2015年、豆魚雷の主催する「Amazing Artist Collection 第三弾」に選出。2017年にフリーランスとなり、商業フィギュア原型と創作フィギュアの制作を中心に、キャラクターデザインや映画作品『シン・仮面ライダー(2023)』への造形参加など、多方面で活躍している。2022年、東京・高円寺にて初の個展「LITTLE GARDEN」を開催。オリジナルフィギュア作品集『BLINK』が大日本絵画より発売中。



Akira Fujisawa

藤沢 明





Veil「Golden blink」

FanArt, 2024

■全高約25cm ■使用3Dプリンタ:
Phrozen Sonic Mini 8K / 使用ソ
フト: ZBrush / 素材: キャスト ■
Photo: 小松陽祐

■フィギュアにおいて、顔を見せる
鉄則のようなものがあるなか、あえ
て彼の顔が隠れている構図がとて
も気に入りました。彼の目元が見え
ずとも口元の印象と彼女の表情で
ふたりの幸せな時間に乾杯!とい
う気持ちで制作しました。微力なが
ら原作の魅了をお伝えできたなら
光栄です。

©コテリ「Veil」/ 実業之日本社



ふじさわ・あきら
原型師。学生時代にグラフィックデザインを学び、広告デザイン会社に従事中、平面・立体に通ずる空間構成や視線誘導などの「モノの見え方」に興味を持ち趣味で造形を始める。原型会社を経て、現在はフリーランスで活動中。

【1日の平均作業時間】10時間程度。 【よく使うツールと材料】ZBrush

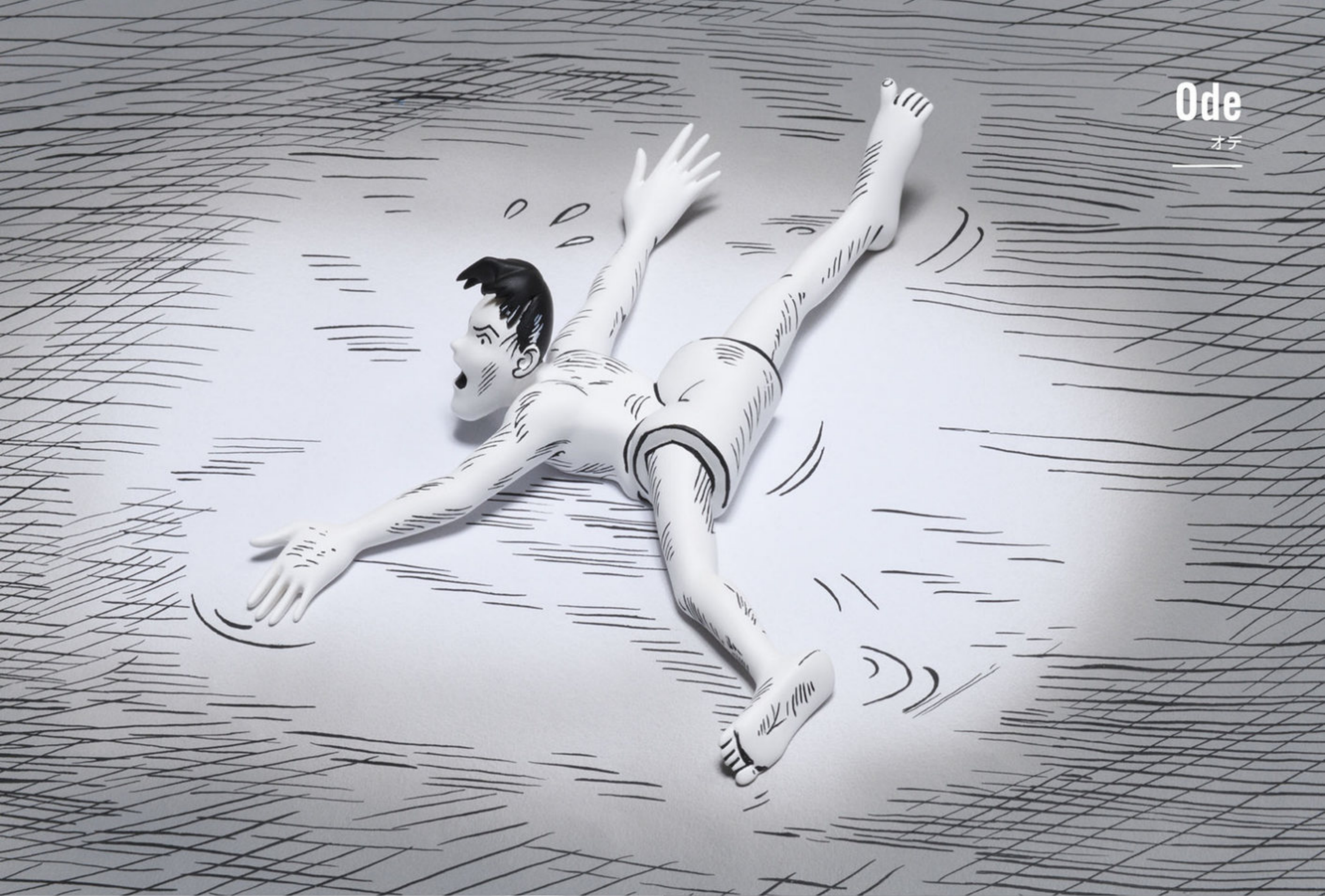
【かわいい!と思うポーズのフィギュア】商業原型においては躍動・妖艶など「型」のようなものがあるなかで造られる魅力があると思います。一方で、自然体であることやオーディエンスに見せるというよりキャラクターや世界観にフォーカスし、なんとなく見てしまうような造形も好きです。民家によくある信楽焼の狸や達磨など、いつからなぜここに置いてあるのか、考えてしまうそんな存在が好きです。

【かわいい構図と思うアニメ・映画のカット】『Ivan's Childhood』(1962)の抱擁シーン。

【構図とポーズの参考資料】骨格・筋肉構造の落とし込みにモルフォ人体デッサン教材を多用しています。今回の造形については「プロセルピナの略奪」という彫刻を参考にしています。

Ode

オデ



©つげ義春

『必殺するめ固め』

Fan Art, 2024

■全高約4cm ■素材:石粉粘土 ■Photo: 小松陽祐

■原作のインパクトのある一コマをそのまま立体にしました。ストーリーはこうです。夫婦が歩いていると痴漢に奥さんが襲われます。助けようと旦那が立ち向かいますが、相手は元プロレスラー、「必殺するめ固め」という名の技をかけられ、焼かれたスルメイカのように丸められてしまいます。そんなとてもかわいそうな旦那さんのお話です(笑)。ぜひ原作を読んでいただきたいです。編集部の皆様の発案で背景も再現してみました。とても面白い仕上がりになりました。

【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】 版權、オリジナルどちらでも共通して言えると思うのですが、ただの直立ポーズであっても、そのキャラクターの魅力が感じられるポーズであれば全てカッコいいと思います。

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】 たくさんありすぎて困りました。『AKIRA』は当然外せません。

【構図とポーズの参考資料】 好きな漫画、好きなクリエイター、画家の画集。



『AKIRA』島鉄雄

FanArt, 2024

■全高約68cm ■素材：石粉粘土 ■Photo：オデ
■原作に鉄雄が破壊された建物の柱の上に座っているシーンがあります。そのシーンそのままではなくイメージした造形となっております。瓦礫の形状、服装、台座などは別のシーンを組み合わせています。納得のいく造形に辿り着くにはまだまだ長い道のりが必要です。引き続き精進いたします。

オデ

愛知県出身。講談社「ヤングマガジン」第8回GAG大賞「期待賞」。地元情報雑誌、電子コミックサイトでイラストや漫画を連載。造形の面白さに目覚め2007年頃から「ODEYA」名にてイベント活動を開始。現在はイベントフィギュア、商業フィギュアの原型制作をしています。



Sakurako Iwanaga Shokubutu Shojo-en

石長櫻子／植物少女園



ダーキニー／ハリティー

Original Sculpture, 2024

■全高約6cm ■素材：ニューファンド ■Photo：石長櫻子

■顔メインで造形がしたいと思い、作り始めた物です。頭部のサイズとしては1/6くらいになるかと思います。いつもより大きめに作ったら顔の作り込みができて楽しかったので今後も胸像シリーズを作っていければと思います。最初は2人セットのポーズでは考えていなかったのですが、なんとなく組み合わせてみると物語が浮かんでくるようなシチュエーションに見えてきて面白いなと思いました。

【かわいい!と思うポーズのフィギュア】 智恵理さんの「ベルダンディー with ホーリーベル」。

【かわいい構図と思うアニメ・映画のカット】『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の序盤、光学迷彩を着てビルから飛び降りるところ。

【構図とポーズの参考資料】 特になし。



いわなが・さくらこ /
しよくぶつしょうじょえん
2003年頃から海洋堂主催「ワ
ンダーフェスティバル」に参加
し、本格的に造形をスタート。
2006年、ワンダーショウケー
ス(第14期34番目)に選出さ
れ、2007年より商業造型を
手掛ける。主な作品に「Fate/

Grand Order アヴェンジャー／ジャンヌ・ダルク【オルタ】昏
き焰を纏いし竜の魔女」、「島田フミカネ オリジナルキャラク
ターズ」【ワールドイズマイン 2024ver.】(現在制作中)など。
一方でワンフェスにも参加をつづけ、創作作品を発表している。
2023年に初の作品集『アウフヘーベン 石長櫻子／椿物少女
図作品集』(ポーンデジタル)を刊行。

Webサイト:<https://shokuen.com/>



テスカトリポカ三臨 （『Fate/Grand Order』）

Fan Art, 2024

■全高約30cm ■使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 2 8K／使用ソフト：ZBrush／素材：SK10K 水洗いレジン ■Photo：横山照二
■作って塗ってみたい、飾りたいと思う素晴らしいキャラデザに惹かれ制作しました。下から見上げる構図を意識し、金色を多用して光を当てたときにどのように光るのか確認しながら仕上げました。

©TYPE-MOON / FGO PROJECT

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】座っていたり、立っていてもリラックスしている、飾り棚に実際に小さい人物がずっとそこにいたとしても違和感のない普段のポーズが最近好きです。歩きのポーズ、宙に浮いている表現がされているポーズ。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】 写し鏡の左右対称のような、ふたつの要素がセットになっているような意図的カット。

【構図とポーズの参考資料】 変わったポーズは、そのときのテーマに使えるようなポーズ資料集をそのつと探します。好きなモデルのInstagram。





コシチェイ胸像 (『アークナイツ』)

Fan Art, 2024

■全高約17cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 4 / 使用ソフト:ZBrush / 素材:SK10K水洗いレジン
■Photo:横山照二

■胸像という範囲でポーズや見え方をあれこれ考えました。男性像であり普段作れないようなポーズが作れそうだと思って楽しみでした。



みどろ

WFなどで版權ガレージキットを制作。時に商業フィギュアにも携わる。今のところ手原型、主にファンドとスカルピーを好む造形家。昨今はデジタルも好み両立している。



Yuma

ゆま



しずか

Original Sculpture, 2023

■全高約 5cm ■使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn 3 / 使用ソフト: ZBrush / 素材: M70 High Precision 3D Printer Resin ■Photo: ほっぺふき子

■「岡本太郎アートの夢」展に出展した際に「手のひらGK」というカプセルトイの企画があり、そのために制作した作品です。普段フィギュア制作の際はサイズが小さいのと情報量をキャラクターに合わせるためシンプルな作りになるのですが、今作では手足のみで色っぽさや優美さを表現できればと思いつつ制作しました。組付け用のダボも作ったので、カプセルトイでありながらもガレージキットらしくまとまったかなと思います。





エルヴァ(『夜明けの唄』)

Fan Art, 2023

■全高約 20cm ■使用 3D プリント: ELE600 Saturn 3 / 使用ソフト: ZBrush / 素材: M70 High Precision 3D Printer Resin ■Photo: ゆま

■ユノイチカ先生の『夜明けの唄』より、エルヴァを立体化しました。絵もお話もとても素敵で美しく、読み終えてすぐ作りたい!と思いました。どんなポーズがエルヴァらしいのかとても迷い、何パターンかラブを作りました。大人でも子どもでもなく、強いけれど儚い。凛とした中にも切なさを感じられる、そんな立体物にしたいなと思いながら制作しました。

©ユノイチカ / シュークリーム

【影響を受けた(好きな)映画、漫画、アニメ】『新世紀エヴァンゲリオン』、『ベルヴィル・ランデブー』、伊坂芳太良。

【1日の平均作業時間】0だったり4〜5時間だったり。

【よく使うツールと材料】ZBrush

【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】『初音ミク 十面埋伏Ver.』

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】『少女革命ウテナ』の決闘に向かうシーン。

【構図とポーズの参考資料】商業制作が多いのでそれらが指定されていることが大半です。制作の都度、近いしっくりくる構図やポーズをネットで探すと、東亜重工の合成人間 でポーズをとらせて検証しますが、ZBrushを使用するようになってから簡単に調整や比較ができるので、制作しながらデータ上での検証をしています。



アトリ 1/7スケールフィギュア （『ATRI -My Dear Moments-』）

Sculpture for Aniplex, 2024

■全高約20cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: ABS、PVC ■原型制作: ゆま (スワンボートのスーザ) ■彩色: あきもとはじめ (はじめの)

■Photo: Office Kodama

■アニメ『ATRI -My Dear Moments-』に関連して、ゆまの先生の描き下ろしのイラスト3点の中から、ファンの投票によって選ばれたイラストをフィギュア化するアトリフィギュア化計画という企画があり、データ原型を担当させていただきました。イラストの繊細な描き込みをできるだけ忠実に再現することを目標に、また髪、服、ポーズなど立体として自然な流れになるよう努めました。

©ATRI ANIME PROJECT

ゆま

商業原型を中心に活動。2人目を出産、2男児の母になりました。メインツールをZBrushに切り替えてぼちぼち制作復帰中。イベントではディーラー名スワンボートのスーザで参加しています。



初音ミク -Reboot Recollection-

Fan Art, 2024

■全高約29cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 3/使用ソフト:ZBrush/素材:
レジン、エポキシパテ、塗料各種(アクリル、エナメル) ■Photo: 小松陽祐

■回想(Reboot Recollection)をテーマに作成しました。ミクや数多くの
VOCALOIDに出会ってから現在に至るまでの思い出を詰め込み、僕の感じるミク
の魅力を表現しています。構造段階では特に好きな楽曲のモチーフを散りはめる
イメージでしたが、著作権的な問題から断念してライブステージ風のスタチューにし
ました。曲線を描くキーボードはあの楽曲のオマージュです。自主制作のファンア
ートではありますが、やりたいお仕事のアピールとして商業的な視点で制作しました。

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro**

Kazuomi Harako

原子和臣



記憶のユリイカ

Original Sculpture, 2024

■全高約23.5cm ■使用3Dプリンタ: ELE600 Saturn 3 / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン、エポキシパテ、塗料各種 (アクリル、エナメル)、セメント (台座) ■Photo: 小松陽祐

■モンゴルのオリンピック代表ユニフォームに影響を受けて制作しました。儀式を執り行う司祭のイメージで、豪華な儀式剣を持っています。切れ長のクールな目元、華奢な肢体、ふわっとした髪と服、好きな要素を盛り込みました。顔が特に可愛く作れて気に入っています。刺繍や文様がびっしりと入っている服や装飾品が好きなので今後も作りたいです。ユリイカ。おお、ユリイカ。誰もが往く道よ。





【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】「ブラック★ロックシューター HxxG Editon.」。素晴らしいフィギュアです。イラストのかっこよさを生かすための工夫を各所に感じます。メインアングルだけでなくどこから見ても迫力のある人体、ケレン味のある髪の毛、贅沢に空間を使った瓦礫など。「B★RS」好きにはたまりません。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】『ワンパンマン』第12話「最強のヒーロー」より、ボロスの崩星咆哮砲に対抗してサイタマがマジ殴りを繰り出すシーンです。BGMの「Theme of ONE PUNCH MAN ~正義執行~」も最高にかっこよくてシビれる。第7話の隕石を粉碎するシーンも好きです。『ワンパンマン』1期は完成度がかなり高くて何度もリピートしています。

【構図とポーズの参考資料】アニメを視聴していてグッときたシーンやファッションサイトのモデルさんを参考にします。新作の構想から似た写真を探してブラッシュアップすることもあります。「なんかいい!」と思った写真は保存しておくに役に立つかもしれません。

はらこ・かずおみ

1999年生まれ。東京造形大学で彫刻を専攻しモチーフとしての人間の魅力を知る。在学中に出展した「新世代造形大賞2018」をきっかけにオリジナル造形を始める。卒業後はゲーム会社で3DCGを学びながらオリジナルフィギュアを中心に発表。現在は独立し造形作家/原型師として活動している。



プロ原型師に学ぶ 美しい 構図とポーズ

竹谷隆之さん、大山竜さん、大畠雅人さん、Entei Ryuさんが、
魅力的に見えるポーズの参考資料や造形の流れ、構図の見方を紹介します。

ギャラリーではポーズや構図の素晴らしい作品を掲載していますので、

このページを読んだあとに
もう一度見返してみてください。

印象的なポーズとシェイプと構図 by 竹谷隆之

「カッコいい」にも、いろんな方向性がある。若くてイケメンでシュッとしてスタイリッシュな服を着た王道だけでなく、ヘルメットをかぶって電工ペンチなど道具をいっぱいぶら下げた職人が「はぁー」と力を抜いていてもカッコいいかもしれない。僕は力の強さで勝つというキャラクター設定にあまり魅力を感じないので、ヨレヨレ、ひよろひよろしていても人と違う能力があるというほうをついつい選びがち。そういうキャラクターにさりげないポーズをさせがちです。

竹谷隆之流 カッコいいシェイプとポーズの四原則

大前提として、静かなポーズでも、本当にそこにいるかのような存在感がある。死んでいるなら死んでいる存在感、生きているなら生きている実在感があること。

- 重心の取り方とデッサンが正確。
- シェイプのメリハリ、力の入り具合による線とボリュームの強弱、力が不必要に入っていないポーズ。
- ポーズで何をしているところかを明確にする。
- きちんと演出を考えること。このキャラクターだったらどういうところにいるのが自然なのか。行動している時の空間の切り取り方。たとえば老人を作る時は、今までその人が生きてきた年月や時間、たどり着いた思考などいろんな設定を考えながら造形します。

構図・ポーズ



● Robert Graham の

一番難しいさりげない立ち姿

彫刻家 Robert Graham の作品。この人のポーズは「何をしているところです」というポーズではありません。こういう自然なポーズが一番難しいと思います。何かを叩こうとして振りかぶったり、切ったり、殴ったり、そういうほうが伝えやすいですが、逆に何をしているわけでもないところが惹きつけられるところで、デッサンのうまさはもちろん、重心の正確さ、筋肉の捉えかたが鉄壁だからつい見入ってしまう。ぼーっと立っている造形は、本当に造形がうまくないと作れない。どちらかに体重をかけるほうがやりやすいし自然な物の切り取りに見えやすい。だから僕はついつい腰をクイッとやりがち。安全なほうを選んでいきます。

『Twenty-One Figures by Robert Graham』
(Robert Miller Gallery)



左：『キリストの埋葬』（1446～1450年頃）／ドナテッロ
右：『Donatello (ART DOSSIER)』（GIUNTI）

● ドナテッロのダヴィデ像のコントラポスト

このドナテッロのブロンズのダヴィデ像には全部の要素が入っています。静と動、無駄な力を入らないさりげないポーズ、ボリュームの強弱、そしてコントラポスト。なぜ裸なのかなどいろいろつっこみどころはありますが、素晴らしい造形です。

● ノーマン・ロックウェルと高村光雲から学ぶ「伝える」構図

ノーマン・ロックウェルの絵の特徴は、反対に「何をしているか」伝えようとするところです。ポーズだけでその人の感情や状況、人間関係さえも想起させる。ひとつひとつの手足の角度、持っているものなどに必然性がある。無駄がなく、余白に周りの風景が見えてきます。フィギュアのよい構図とはこれに尽きる気がしますね。自分で考えたシチュエーションをロックウェルの表現でやってみると、わかりやすいと思います。背景を作り込まずに周りが見えるという意味では、何度も話している高村光雲の「老猿」は必見です。作っていないのに、逃げた鳥が見える、高等な表現です。



『ダヴィデ像（ブロンズ）』（1440年頃）／ドナテッロ 写真：Yair Haklai



『ノーマン・ロックウェル カバー画集「サタデー・イブニング・ポスト」誌の時代』（玄光社）より「家出の途中（『サタデー・イブニング・ポスト』誌カバー画 1958年9月20日号）」



『老猿』（1893）／高村光雲
出典：ColBase (<https://colbase.nich.go.jp/>)



● 平櫛田中の

重力感と力の入り抜き

平櫛田中(ひらくしく又は ひらぐし)でんちゅう)の木彫り。暗がりで見たらビクッとなりますよね。これが木だとは信じられない。余分な力が入らず、力を込めた脚の筋肉と自然に添えた腕の無駄のなさが美しい。

左:「鏡獅子試作裸像」(1938年)/平櫛田中
中:「生誕125年平櫛田中展:パリ展帰国記念」(朝日新聞社)
右:「鏡獅子試作頭」(1938年)/平櫛田中

デッサンの重要性

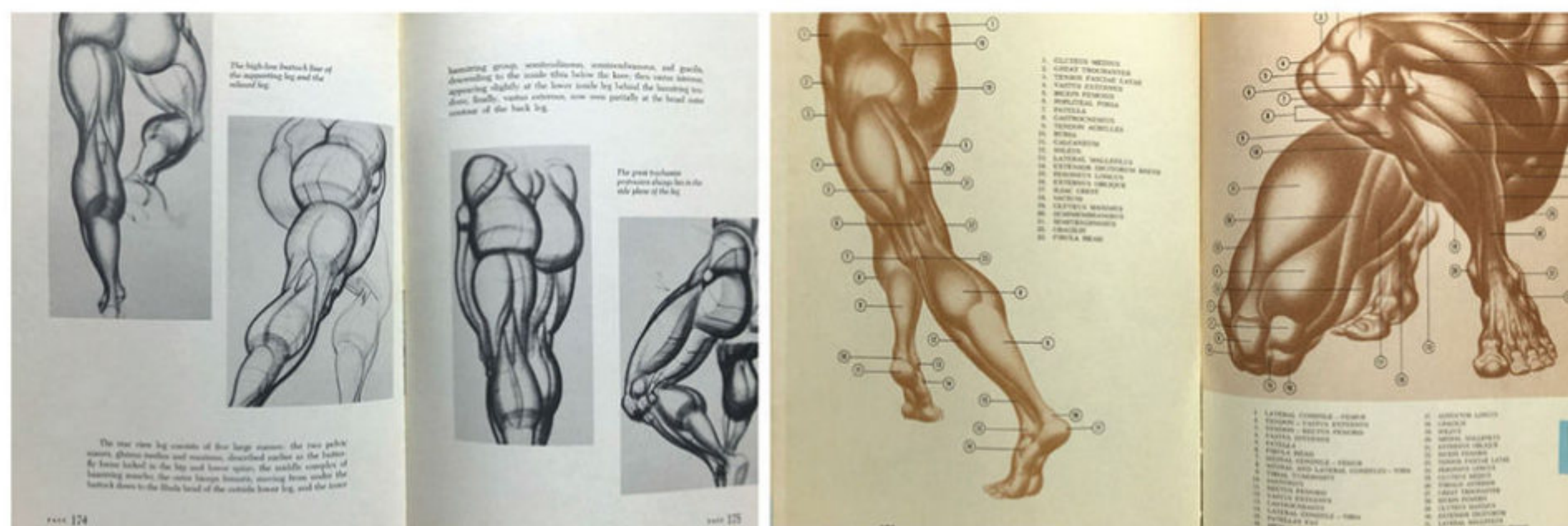
デッサンのにちゃんとしていない造形は、あまりよろしくない。デッサンが狂っていると下品に見える時があります。

もちろん、あえてデッサンを崩すフランシス・ベーコンみたいな怖い絵とか、あれはあれで素晴らしいですけど、フィギュアの中でもイケメンや美少女という一番多く作られているジャンルに限って言うと、「ん? なにか狂ってるな?」となると説得力がでません。

もちろん人体的にデッサンがちゃんとしているベースがある上でデフォルメしていくのはアリです。手足を小さくするとか頭を大きくするとか、デザイン性をプラスして体に模様を入れたり筋が現実ではありえないくらい突き刺さっていたり、それでカッコよさは変わってくるような気がします。

一番大事なのは、勉強したあとに自分で考えることです。剣でも時代によって刺し方が変わるし、そういう勉強は必要。その上で現実にはありえないような大剣ならばどうやって持たせればいいのか、どう

いう構図がいいのかをきちんと考える。鎖がピンと引っ張られていて大剣を引きずって道がどうかなっているとか。そういうことを考えながら作ると、必然的にかっこいいポーズが出来上がってくると思います。

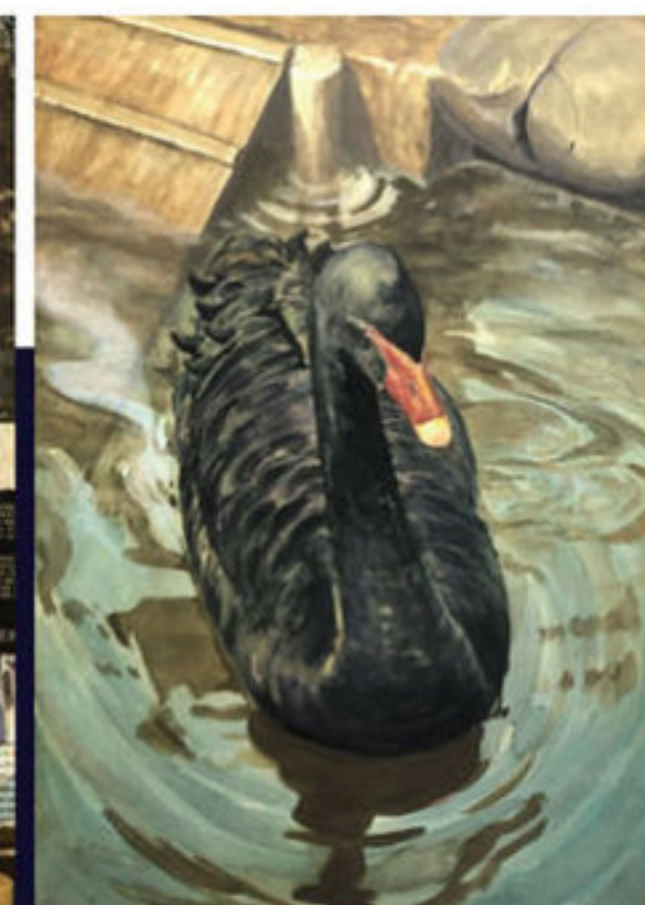
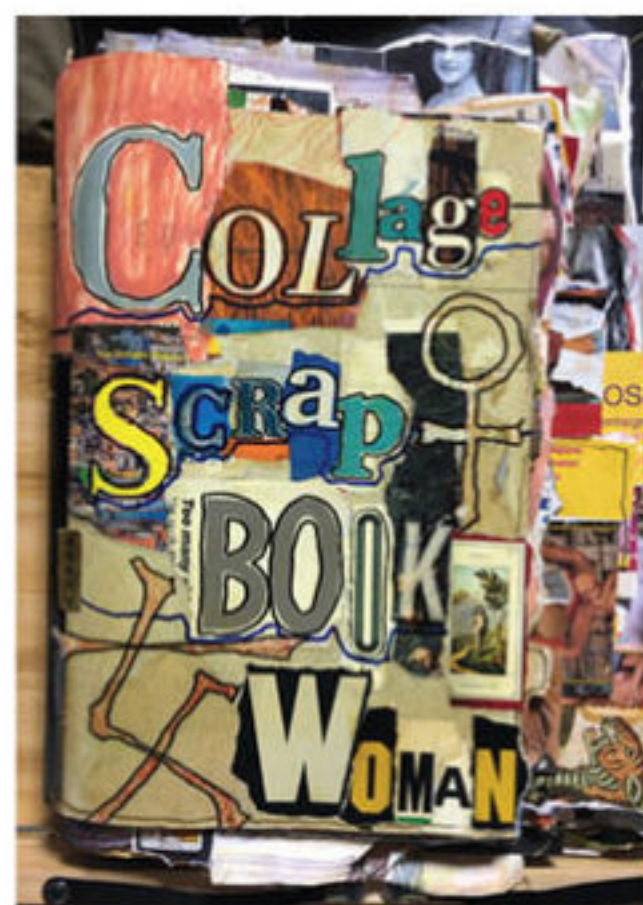


『Dynamic Anatomy』(Watson-Guptill)

資料スクラップと勉強法のすすめ

スクラップは老人、男性、女性、民族的なものなどに分けて作っていて、同じファイルには手だったら手などをまとめて貼っています。ゆるく貼るのが楽しいので、厳密にはしません。上から書き込んだりデザイン画を貼ってみたりとか。新聞に入ってくるチラシとかなんでも、そういう目で見えています。何度も見返すというより、ポーズを先に考えて「ここどうなっているかな」と似たポーズを探すことが多いですね。

デッサンやクロッキーは学生時代に一生懸命やりました。10~15分くらい時間を決めて「はい、次のポーズ」で人物クロッキーをスケッチブック一冊分出せ、鳥のクロッキーを3冊分出せとか課題が多くて。古典彫刻とか平面を見て練習するより、生身の人を見て練習するほうが上達します。動かないもの、壺やガラス瓶なども写真を見て描くのではなく、きちんと触って質感を感じて描くのが大事です。また、造形をやっていない友達(やってもいいけど)に見せて忌憚のない意見を言ってもらうのもいいです。その積み重ねが大事。



左から3点:手がけたアニメーションのデザイン画のボツ案から美術書の1ページまで。ぎゅうぎゅうに配置したいため、ハサミは使わず手でちぎって重ねて貼り込む。
右:学生時代、夏休みに公園に通って描いた課題の黒鳥。

「バランス」「動きとリズム」「空間」「視点」で考える構図 by 大島雅人

こんにちは！原型師をしています大島雅人と申します。今回は「プロ原型師に学ぶ美しい構図とポーズ」ということでそもそも立体作品における「構図」とはなにかについて考えてみました。

私は美術大学で絵画を学んできました。

平面作品では、画面に対するモチーフの「バランス」や、「動きとリズム」

が大切でしたが、立体はこれに加えて「空間」と「視点」という意識が必要になるかと思います。

まず「バランス」ですが、彫刻全体の形やパーツの配置が視覚的に安定して見えているかが大切で、対称バランス（左右対称）、非対称バランス（動きや興味を持たせる配置）があります。

● 左右対称



「ヴォルテール座像」(1741-1828) / ジャン＝アントワーヌ・ウードン
写真: Ducatipierre



「鎌倉大仏」



「ラオコーン像」(紀元前160-20) / アゲサンドロス、アテノドロス、ポリュドロス
写真: sethschoen



「ダビデ像」(1623-1624) / ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ
写真: maha-online

左右対称は精神的な安定、非対称は動きや精神的な不安定を表すのに向いていますね。

「動きとリズム」は彫刻の中で形状がどのように流れているか、視線がどのように動くかということ。

曲線や傾き、ポーズを活用することで動きのある構図を作り出します。



「ザビニの女たちの略奪」(1574-1582) / ジャンボローニャ
写真: javiervaleroiglesias



「プロセルピナの略奪」(1621-1622) / ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ
写真: Sailko

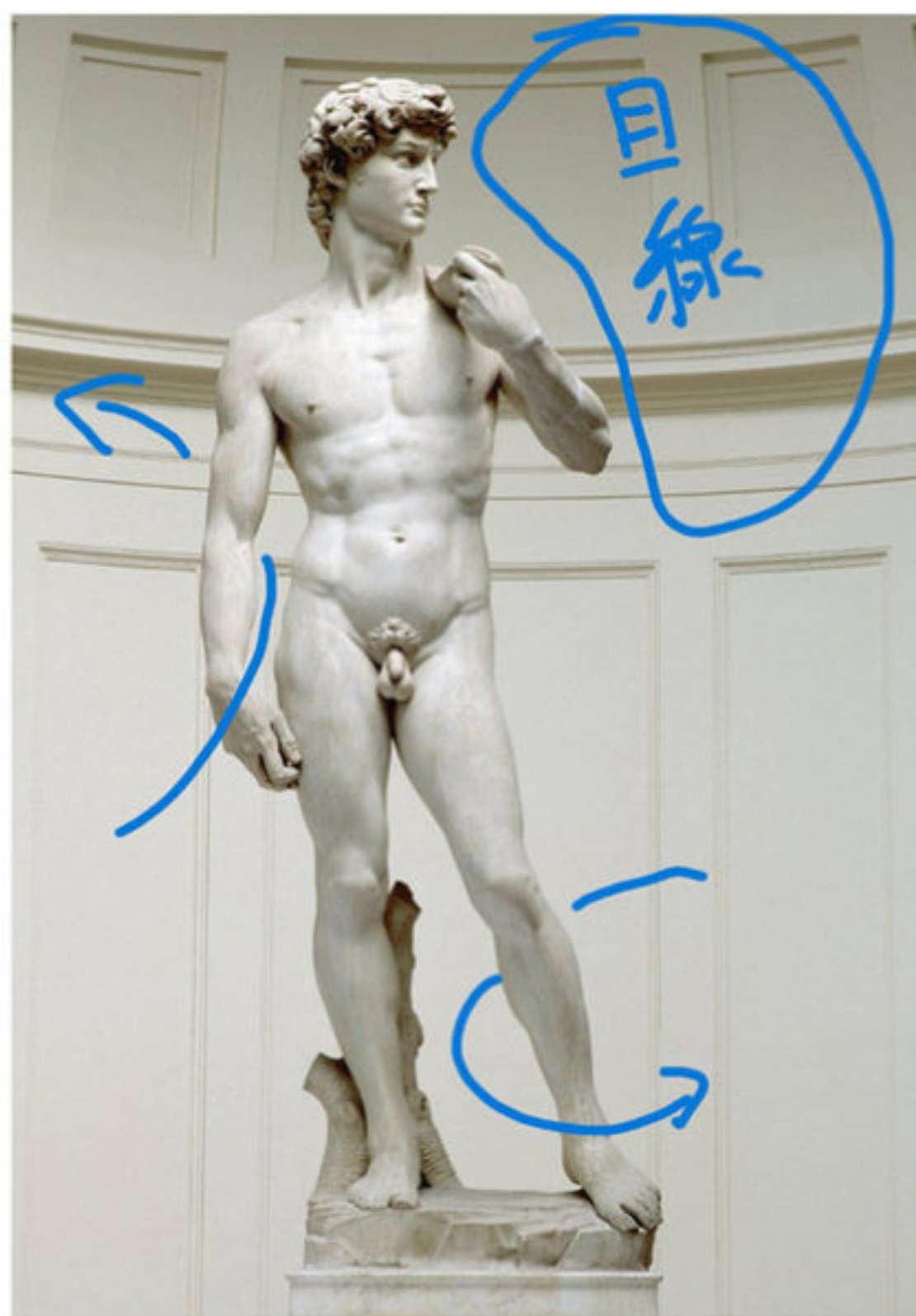


「ヘラクレスとカークス」(1534) / バッチョ・バンディネリ
写真: Andy Hay

それぞれ人物の表情や目線に注目してください。目が合っているものと、目が合っていないもの、物語や空間にどのような影響を及ぼしているか考えてみましょう。

「動きとリズム」という点で、サイモン・リーさんの作品はずば抜けているので是非参考にしてみてください。

左下:「Daughter of Hydra」(2012)
 右:「The Soul Juggler」(2014)
 右下:「WOLFMAN」(2012) / Simon Lee
www.BigBlueTree.com



「空間」というのは立体が作り出す、作品が支配する余白空間のようなものです。

有名なミケランジェロのダビデ像を見てみましょう。絵画の「余白」のように、造形はしていないけれど作品が影響を及ぼしている空間がわかるかと思います。手足のトンネル状の空間や、目線の先も作品が影響を及ぼしやすい空間です。作品のサイズも空間や見る人の印象を大きく変えます。

「ダビデ像」(1501-1504) / ミケランジェロ・ブオナローティ
 写真: Livioandronico2013



「百鬼夜行怪」(2021)／大島雅人

最後に「視点」ですが、これは鑑賞者が作品をどの角度から見るかによって、構図がどう見えるかということです。どこから見ても良いように構図が考えられているものや、特定の視点から見ることに特化したものがあります。

これは私の拙作ですが、決め位置を作りつつなるべくどの角度から見ても楽しめるように意識して作りました。



デジタルガレージキット「タイムスリップヴィネット」シリーズ バルタ
ン星人 原型・制作：海洋堂

一方、海洋堂の「タイムスリップヴィネット」などは遠近法が造形に盛り込まれていて、ある一つの方向から見ることで効果を最大に発揮します。ディズニーランドのシンデレラ城なども、「地上から」という限定的な視点における遠近法が使われていますので、後者かもしれません。

いろいろと書いてみましたが、皆さんご自身の直感を信じて作りたい造形を楽しんでみてください！もし悩んだ時は、「バランス」「動きとリズム」「空間」「視点」を意識してみてもいいかもしれません。

オリジナルフィギュアの構図・商業原型の構図

by 大山 竜

人気フィギュア原型師として活躍しながら創作造形を発表し、オリジナルフィギュアが商業化もされている大山竜さん。オリジナルと商業原型それぞれに求められる「よい構図」について、さらに美しいポーズに共通する要素についての考察。

商業フィギュアの「よい構図」

数年前に『美の巨人たち』という番組で観た、ベルニーニの「アポロンとダフネ」の紹介がとても面白かったです。部屋の中央に置かれた作品を見るために鑑賞者は入口から入り、ぐるっと彫刻を一周回って出ていく。それにより最初は背後しか見えなかった人物の苦悶の表情が見え、その後細部が見えてストーリーのラストもわかるというものでした。動かない立体物に対し、見る側にカメラマンの役割を担わせ自分でストーリーを理解させていく、そういう見せ方もあるのかと感動しました。現代に当てはめると3DやVR空間で映画を観るような感覚ですね。でも最近、この作品について調べると、もともとは部屋の中央ではなく、出入り口付近に置かれることを想定して作られ、そこからの角度で見ると作品をあらゆる角度から見なくても全ての要素が視界に収まり、見た人が一発で物語を理解できるようになっている、ということでした。どちらにしても立体物の見せ方や構図に関して面白い情報だなと思います。

商業フィギュアはイラストやキャラクターの立ち絵をそのまま再現する

ことが多く、元絵は基本的に両手両足、全てが見えるようなポーズになっていることが多いです。片方の手や足が見えない構図の絵はほとんどない気がします。右手に刀を持って左手に別の武器を持っていたらちゃんと両方の武器や手が見えるアングルで描かれている。一枚の絵でそのキャラクターの情報を伝えるためにはそうするのがベストだと思います。ですが、それをそのまま立体で作ると、他のアングルから見ると立体的にあまり面白くないと感じることも多いです。立体化することを想定して描かれた絵ではないものを無理矢理立体にしているから仕方ないことですね。

だからフィギュアの「よい構図」はそのフィギュアのジャンルや役割によって変わってきます。元絵のあるフィギュアの場合、デザイン画に忠実であることが最重要視されるので、フィギュアとしてのよい構図を考えるより、元絵の持つ構図の良さを「立体で再現する」という感覚のほうがよいかもしれませんね。僕は元絵を再現する造形をほとんどしたことがないので想像の域を超えませんが……。

オリジナルフィギュアの「よい構図」

オリジナルフィギュアの構図を考える時はある程度正面は決めますが、前は前、後ろは後ろからの「見栄え」に面白さを盛り込んで、そこからデザインも一緒に考えています。

元デザインや元絵のある商業原型だとそのキャラの背後からのアングルが寂しいからといって勝手に背中に羽を生やしたりはできませんが、それができるのがオリジナル造形の強みかなと思っています。

フィギュアの構図やポージングによってデザインまで変えるというより、構図、ポーズ、デザインなど、全てを同時に自分で考えて造形できるのがオリジナルの面白さであり、それでよいものができた時に「よい構図」にもなったのかなと思います。

ダビデ像と「ホッパー」

この世で一番美しい立体造形物は、ミケランジェロの「ダビデ像」とされていると思います。僕もいろんな意味でそう感じる人が多いです。子どもの頃に、どこかのホテルのロビーに展示されていたダビデ像のレプリカを初めて見た時の衝撃、人体をこんなにもかっこよく造形できるのかと驚きました。普通に立っているだけなのに、人体とはこんなにも美しいのかと感動しました。

それと同じ衝撃を受けた作品が、竹谷隆之さんの「ホッパー (CREATURE SERIES A METAMORPHOSIS ADDICT #1 HOPPER)」です。まずポーズが似ていて、この作品の写真を見た瞬間にミケランジェロのダビデ像を想起しました。ポーズが似ているのは偶然だと思いますが、その美しい立ち姿とクリーチャー的なテクスチャの小気味よさのバランス。デザイン、造形、演出、そのどれもに創作偏差値の高さのようなものを感じました。クリーチャー造形をやっている人は、一家に一個祀ってほしいと思っていますが、僕自身持っていないので、なんらかの形で



「ダビデ像」(1501-1504) / ミケランジェロ・ブオナローティ 写真: Livioandronico2013



FEWTURE MODELS [CREATURES SERIES A METAMORPHOSIS ADDICT #1 HOPPER]
©TAKAYUKI TAKEYA/FEWTURE

もう一度販売してほしいです。この立ち方は、片方の足に体重を乗せる、いわゆるコントラポストですね。中学生の時にこの作品を見てそういう概念を知った気がします。

変身するために自ら注射器を打つ、その部分から体の形状が変化していき、左手や左足はまだ人間のままの部分が残っている。それらの状況が一目でわかる構図もよいです。この作品の左手の表情が大好きで、自分で何かを作る時はこの手を真似して造形していました。その感覚が今も自分の中でずっと強く残っていて、何を作る時も同じ手の表情にしています。

2作品とも説明をしすぎない点も似ているかもしれません。ダビデ像が左手に持っている布は投石器で、おろしている右手に石を持っているといわれています。彼は巨人と戦う設定ですが、巨人の生首などをあえて作らず(笑)、高村光雲の「老猿」と一緒に、最低限のもので物語を表現しているわけです。

筋肉造形が美しい点も共通しています。ボディビルをやっている学生に言われて気が付いたのですが、ダビデ像の筋肉造形はボディビルダーがぐっと力を入れてやっと浮き出てくる筋なので、あんなにリラックスしているポーズであの筋が出るのは、あり得ないほどの究極な肉体なのだそうです。

ミケランジェロはあり得ないとわかっていて理想を彫刻していたのかとも思いました。それまでは超写実的な造形だと思っていたけれど、実はフィクションの要素も強かったんだとその時は感じました。

こうやって「構図」という観点でフィギュアを見るのも勉強になります。今までは好きなキャラクターやジャンルで見ていた人も、自分はこんな構図が好きだ、を発見するために見るだけで楽しさが一個増えると思います。そうやって『スカルプターズ・ラボ』のバックナンバーを見ると今までと違った見方ができるかもしれません。

構図から造形する思考法 by Entei Ryu

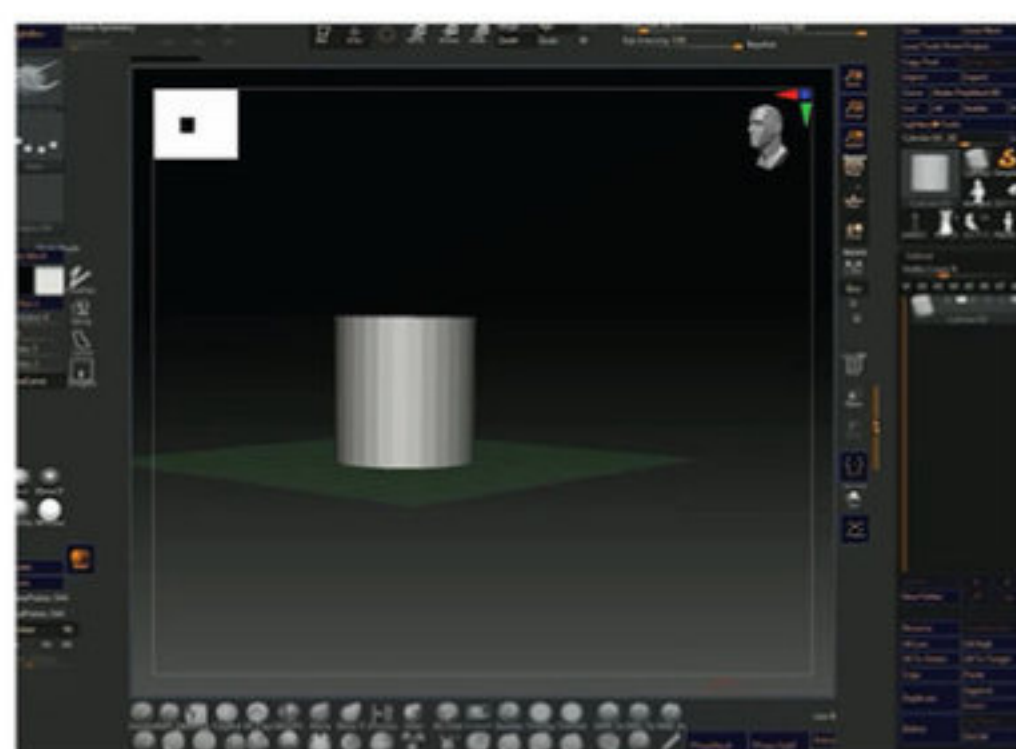
「Owl Dragon」の構図と立体



Design

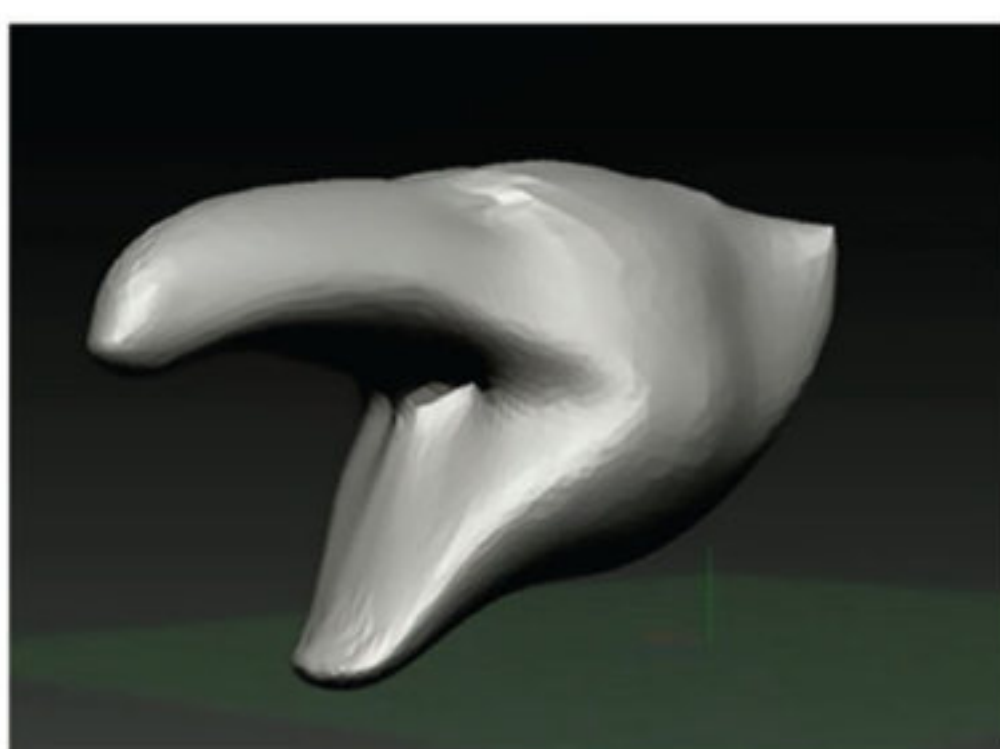
左：ドラゴンデザインを始める前に、これまでにデザインしたドラゴンを取り返ります。似たようなデザインを避けることで、制作中の好奇心やモチベーションを失わないようにします。毎回、新たな独特の要素を取り入れることを心掛けていますが、今回も例外ではありません。

上：頭部デザインのバリエーションの作成をします。動物の特性をもとに、3つの頭部デザインバージョンを描きました。デザインでは、異なるプロポーション、全体の輪郭、毛の長さ、口の形状などを試しました。最終的には、ひとつ目のバージョンを選び、さらにデザインを進めることにしました。



1 頭部と首の彫刻開始

造形プロセスを頭部と首に焦点を当てて紹介します。私は通常、シンプルな円柱から彫り始めます。



2 形状を大まかに引き出す

ドラゴンの基本的なシルエットを作ります。



3 顔の基本的な特徴を付与

鳥のようなくちばし、猫のような目、羽とツノの中間にイメージするような頭部の特徴を持たせます。

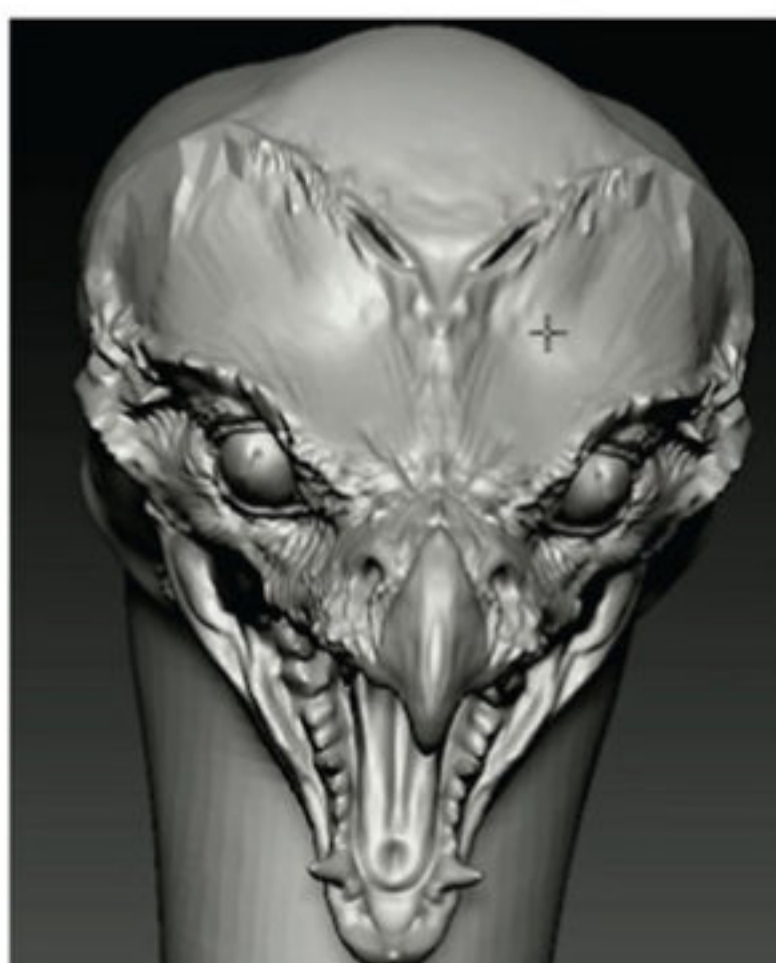


4(左) 基本的な細部の調整

目の周りの構造、口内の小さなディテール、毛並みの流れ感を細かくします。

5(右) スカルプトを進める

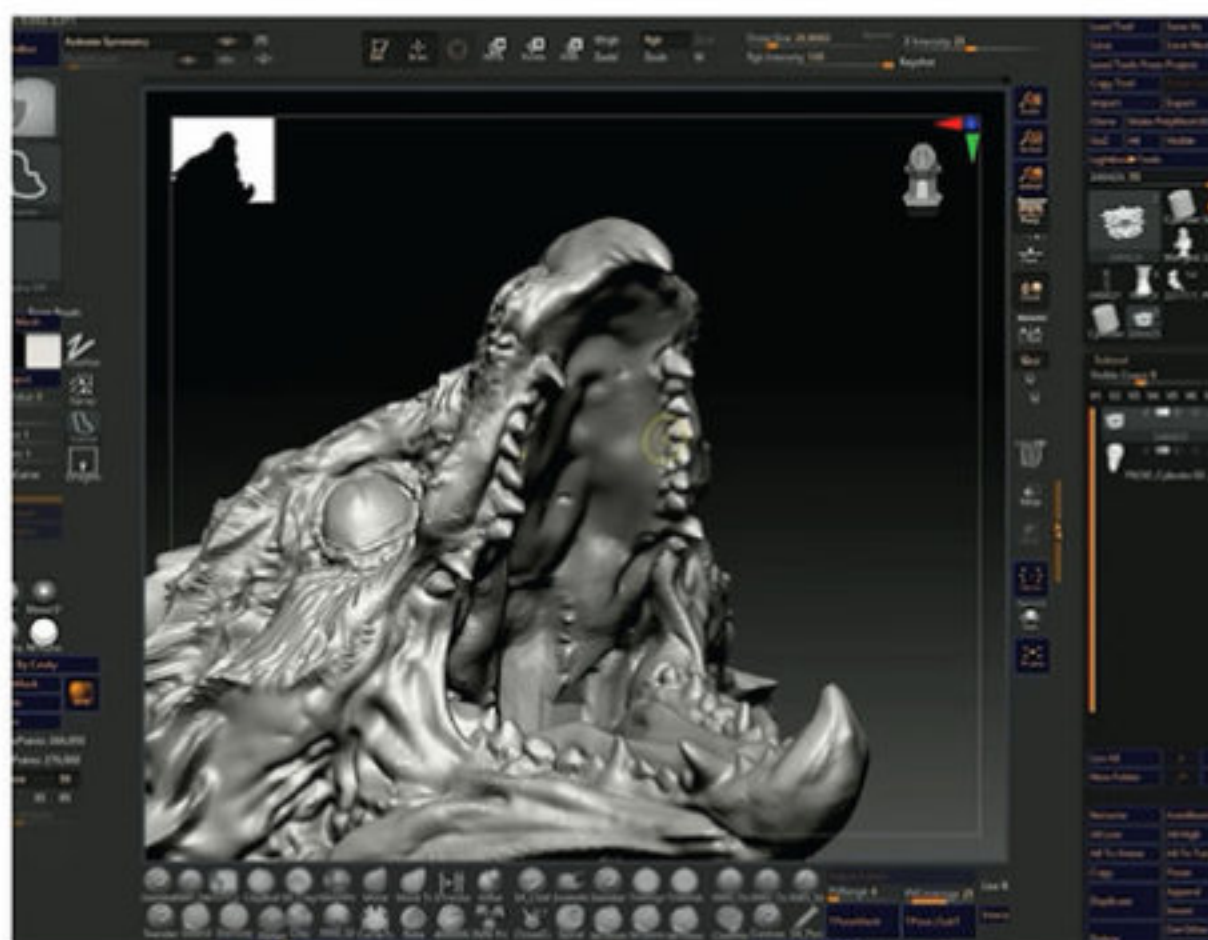
正面と上からの見え方を意識し、鳥とドラゴンの間の印象を作ります。正面の形状は丸みを持たせます。





6 首の接続部を作成

首は細いですが、羽毛と毛が重なり合い、大きなボリューム感を作り出しています。羽毛の流れる方向を描き込みます。



7 頭部のさらなる細部を調整

小さな歯を追加することで、猫の特徴を表現しています。



8 横から見た輪郭の調整

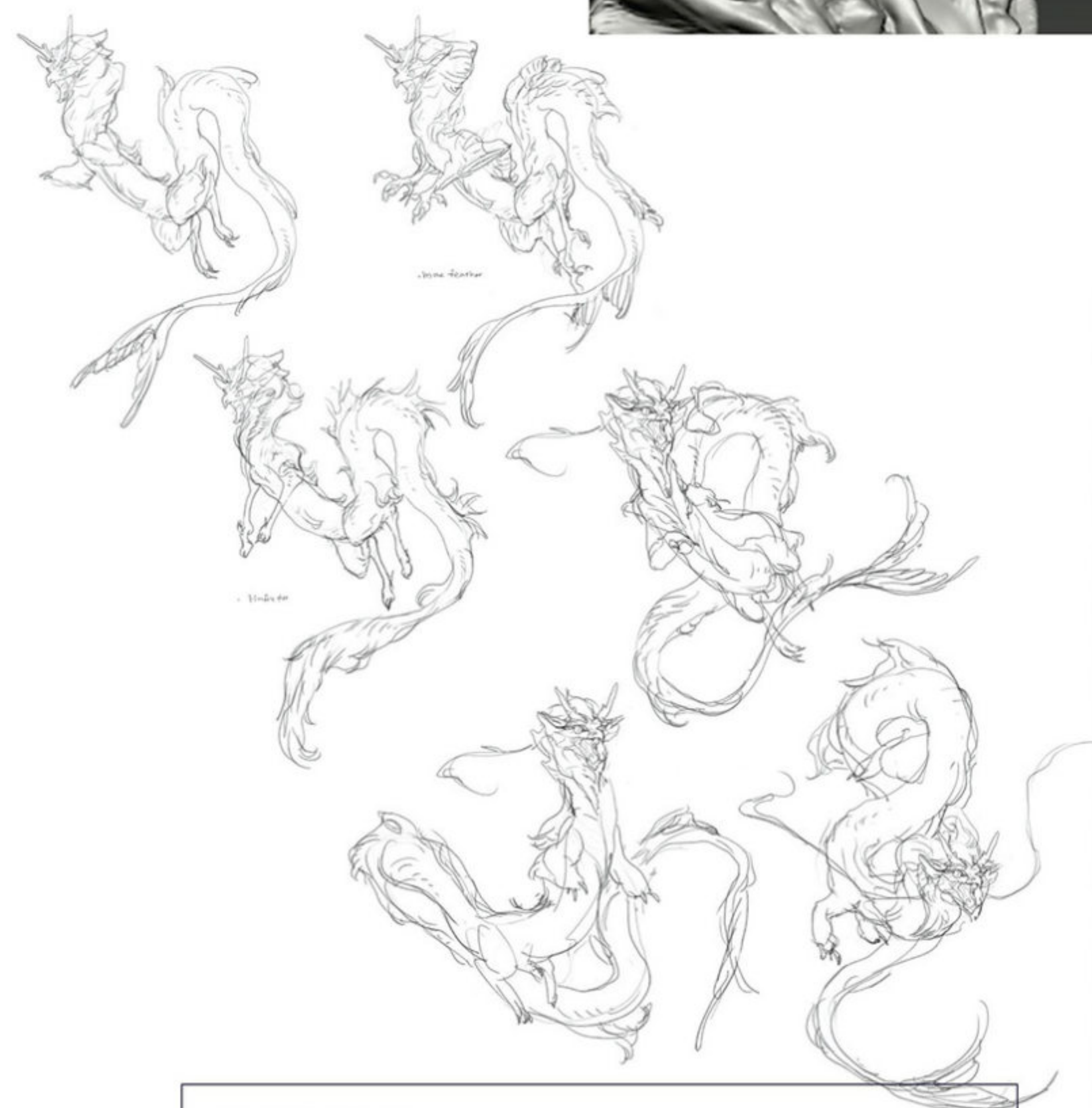
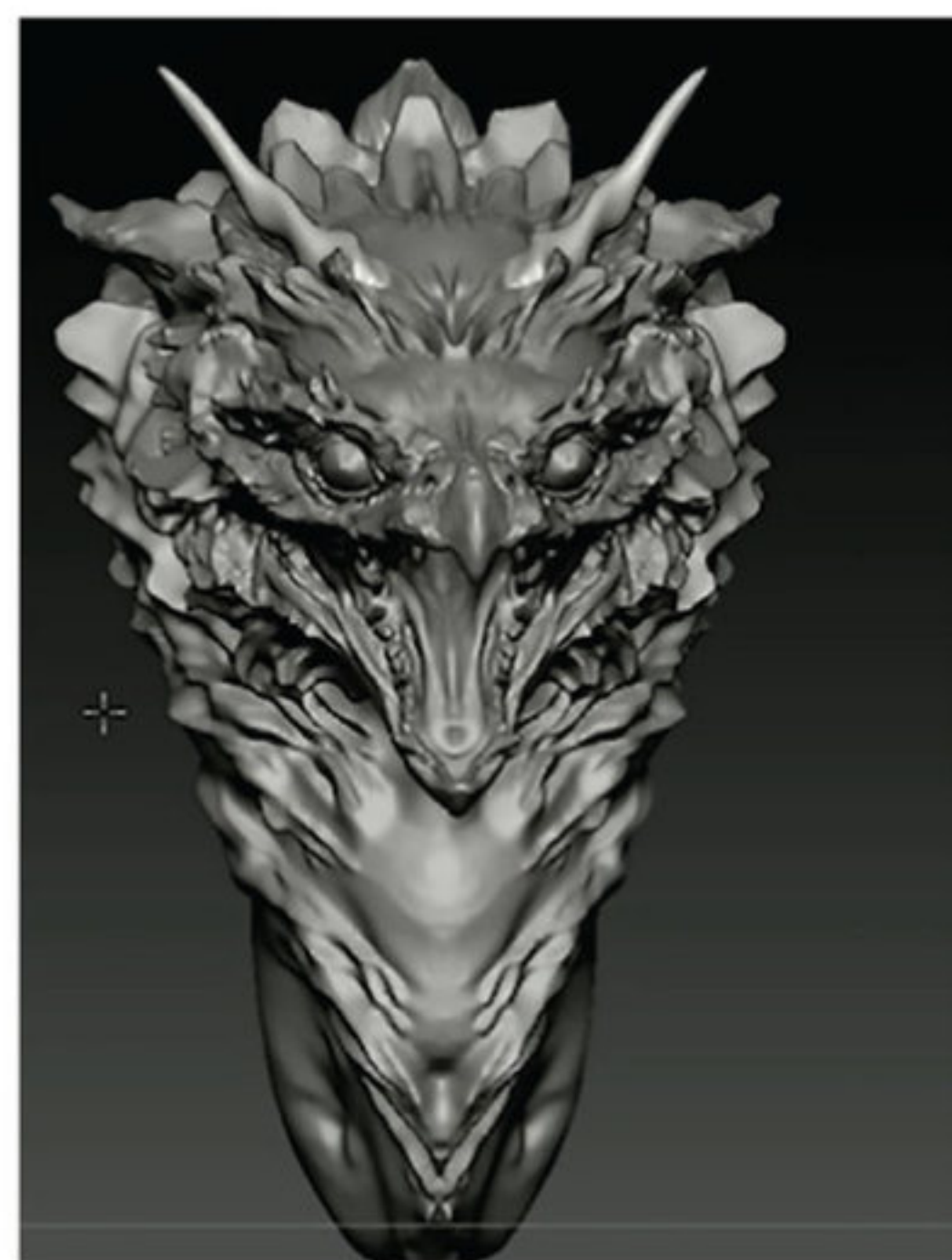
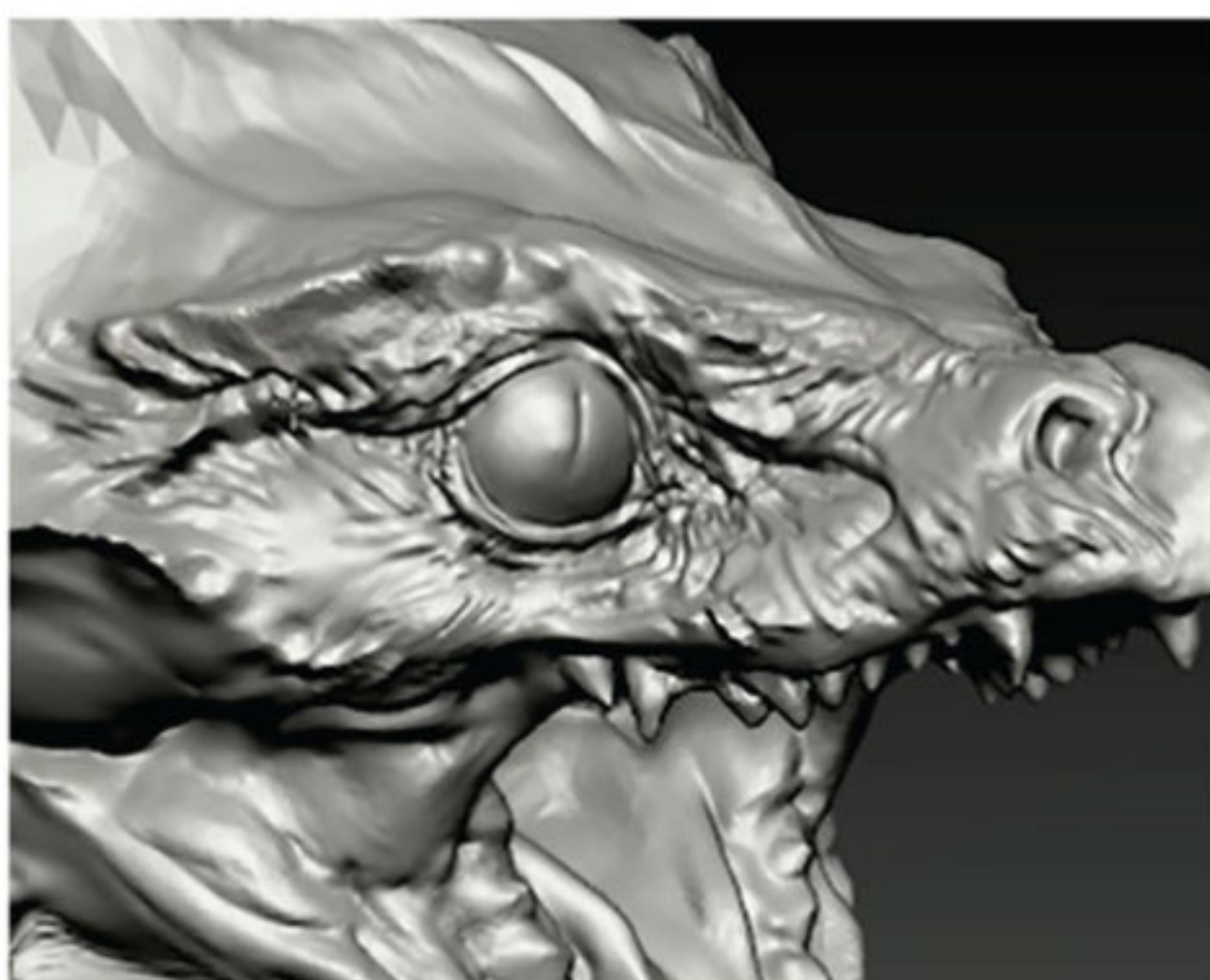
毛並みに勢いを持たせ、シルエットを力強くします。

9(左) 目の周囲の細部を彫刻

鳥特有の顔の構造と骨格感を表現し、突出部分をしっかり強調します。

10(右) 正面からの印象

羽毛の豪華さを持たせ、キャラクターに個性を与えます。



身体の構図を考える

基本的に構図を重視して作っていきます。曲線を作り、複数の異なるバリエーションを試します。デザインが確定したあと、ポーズを考えます。長い体型がより美しく調和して見えるような動きを模索します。

完成！

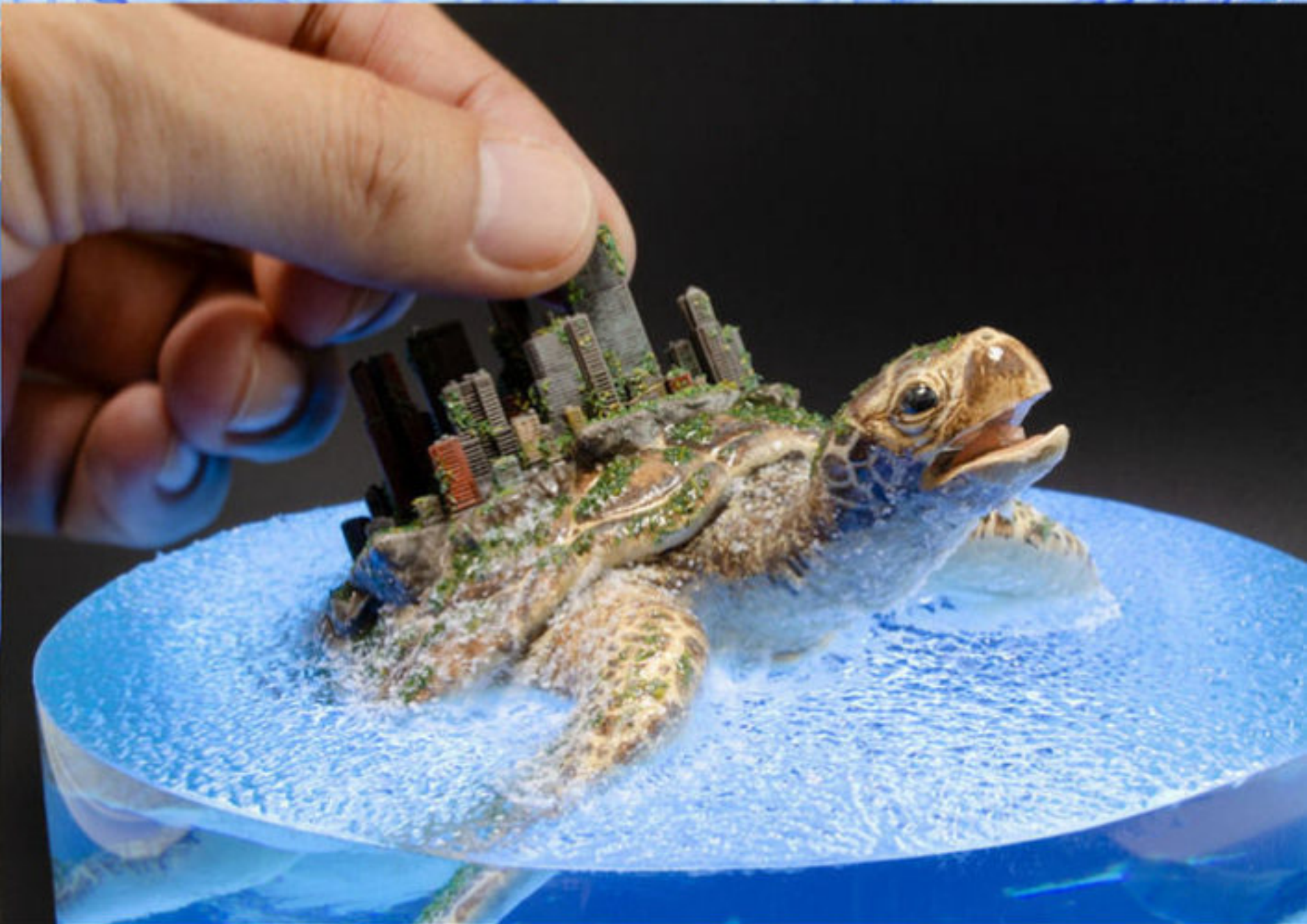
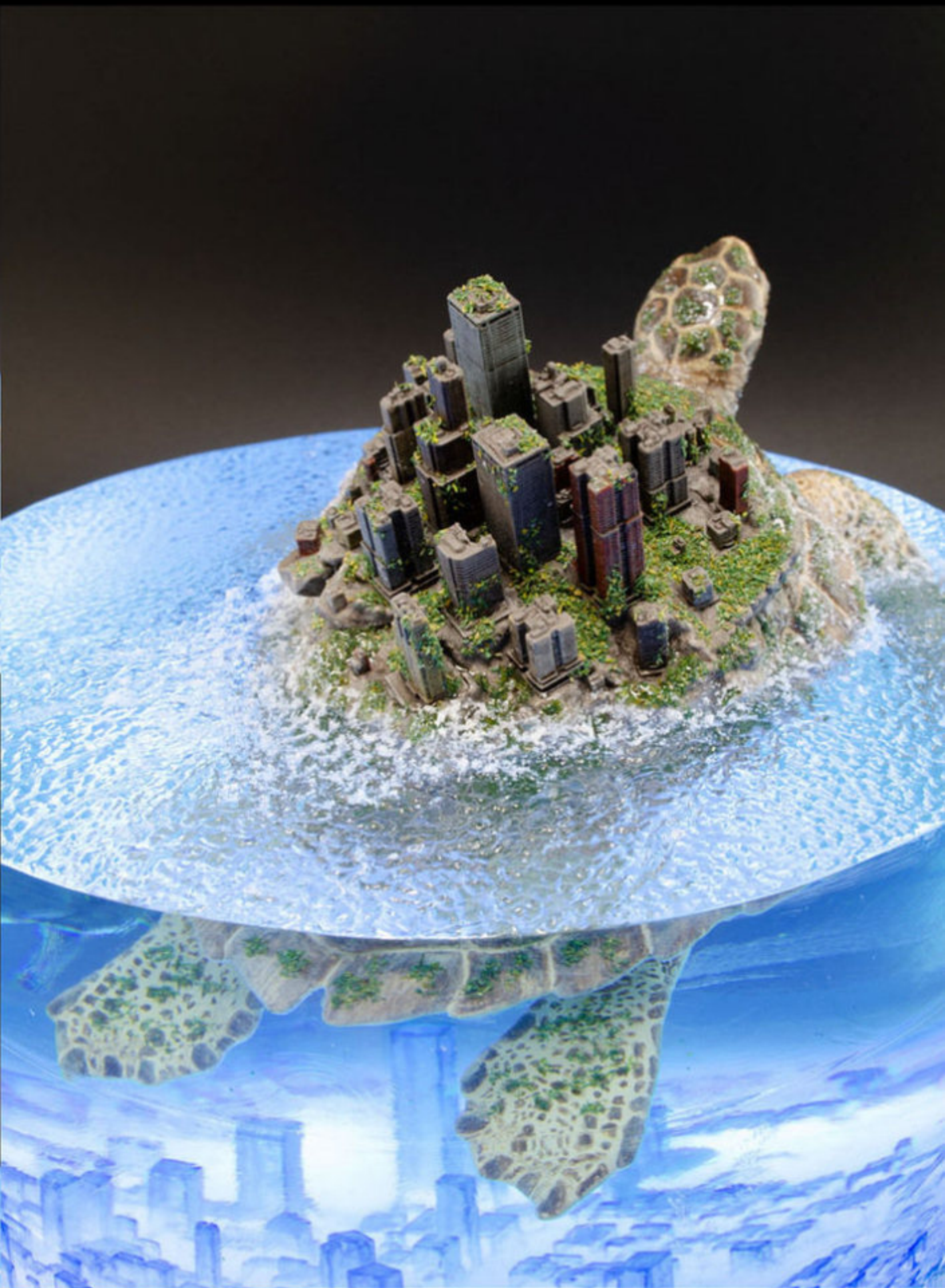
2Dと3Dを組み合わせて作成しました。2Dは平面的な彫刻であり、3Dは立体的なイラストです。彫刻に平面的な意識を取り入れることで、良い構図を作り出すことができます。



MASAKI (Masaki Seki)

MASAKI(関真生)





Life on the sea turtle

Original Sculpture, 2024

■全高約16cm ■素材: 3Dプリントレジン、透明エポキシレジン、木材、LEDなど ■Photo: MASAKI

■「Life on whales」向けに「Life on the whales」を制作したあと、展示会までにまだ時間があつたため、他の動物の背中にも町があるのも面白いと思ってウミガメの背中に建物を生やしてみました。海底の街並みは透明の3Dプリントレジンを使って出力したものにラッカーのクリアブルーをドライブラシしてエッジを強調したものを透明エポキシレジンに沈めました。海中に泳いでいるクジラやダイオウイカなどは背中にアユ釣り用のナイロンのデグス(太さ0.06mm)を使い吊り下げた状態にしてから透明エポキシレジンを通して流しています。



Life on the whales

Original Sculpture, 2024

■全高約28cm ■素材:3Dプリントレジン、透明エポキシレジン、木材、LEDなど ■Photo:MASAKI

■「Life on whales」という名前の展示会に誘われたのでその名前を聞いてストレートにイメージした風景を形にしてみました。クジラの背中に建物を生やした状態の3Dモデルを制作して3Dプリントしました。ベースになる海は最初に発泡スチロール+紙粘土で原型を作りシリコンとプラスタークロスを使い型を制作し、型にクジラをセットした状態で透明エポキシレジンを通しました。海面の波は別で紙粘土を使い原型を制作したものでシリコン型を作り透明レジンを通して固めたものをクジラの周りに透明エポキシレジンを使い接着することで制作しています。

まさき (せき・まさき)

1969年大阪府生まれ、大阪府在住。2008年からキャラクター系のプラモデルを使いジオラマを制作していたが、2015年より「水没ジオラマ」を作り始めてからシリーズ化して作品を制作。東京谷中のHOW HOUSEにて2回の個展開催と阪神百貨店や銀座蔦屋書店などのイベントに参加。ワンフェスなどでも作品を販売している。著書「UNDER the SEA MASAKI 水没ジオラマ作品集」(大日本絵画)販売中。



【影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ】『機動戦士ガンダム』、『装甲騎兵ボトムズ』、『マクロス』、『カウボーイビバップ』、『スター・ウォーズ』、映画『ロード・オブ・ザ・リング』などたくさん。

【1日の平均作業時間】4〜5時間。

【よく使うツールと材料】MAYA、Anycubic Photon Mono X、フローレスレジン。

【かわいい!と思うポーズのフィギュア】その前後の時間を感じる動きのあるポーズ。

【かわいい構図と思うアニメ・映画のカット】『アイアンマン』などのマーベル映画のカット。

【構図とポーズの参考資料】主にPinterestなどでいろいろな写真やアイデアを見ています。



RYO (nendoseijin)

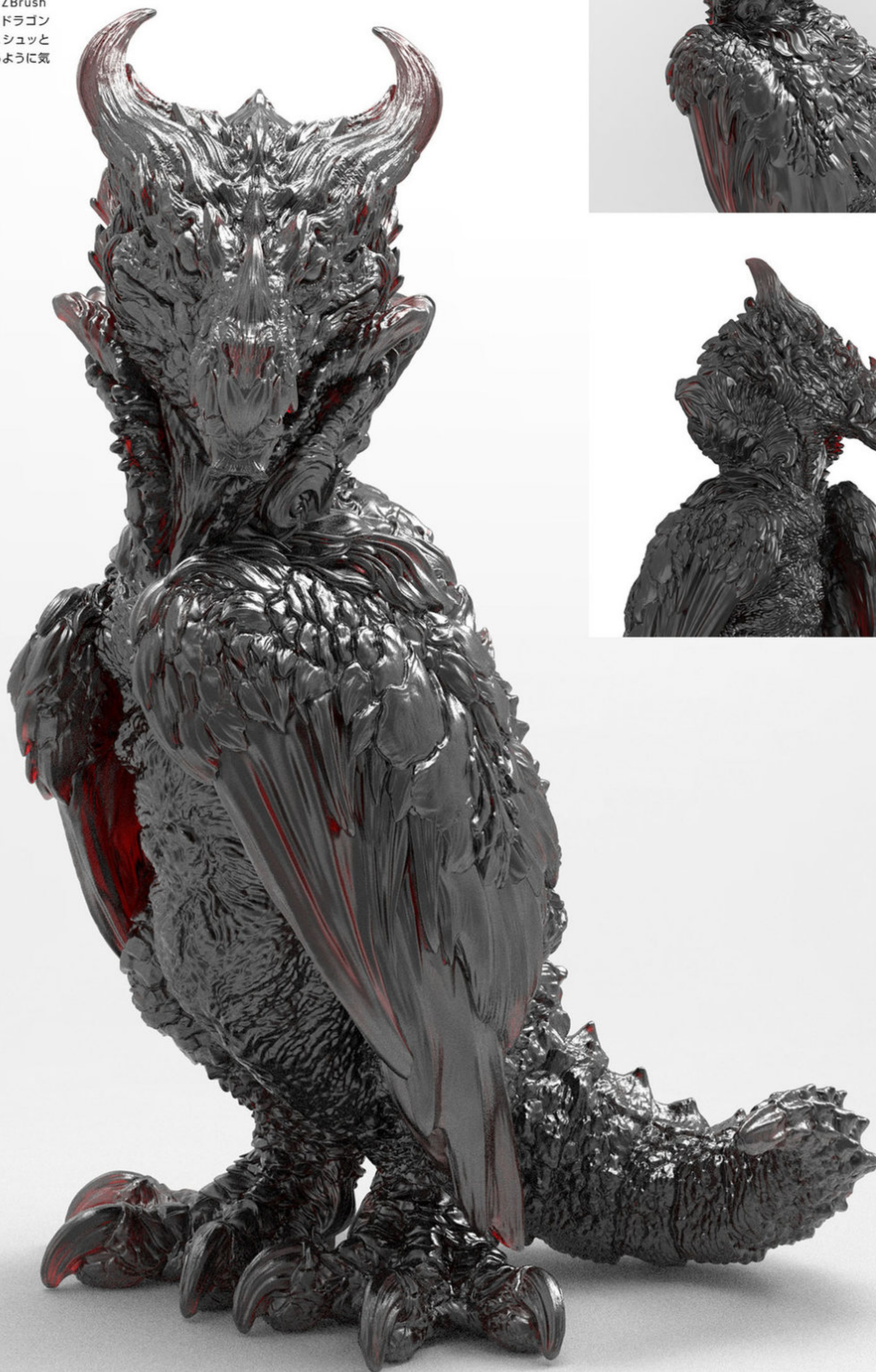
RYO(ねんど星人)

エリツキドラゴン

Original Sculpture, 2024

■全高7cm ■使用ソフト: ZBrush

貴族っぽい高貴な感じのドラゴンを目指して造形しました。シュッとさせつつデフォルメも出るように気を付けました。



「カッコいい!と思うポーズのフィギュア」サイモン・リーさんの作品はどれもポーズがカッコいいと思います。

「カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット」『シン・ゴジラ』がゲゲゲボした感じで熱線を吐くところ。

「構図とポーズの参考資料」動物の写真などを参考にします。

ナーガオイド

Original Sculpture Collaborated with GYAROMI, 2024

■使用ソフト: ZBrush

■GYAROMIさんとのコラボ作品です。GYAROMIさんが造形したボディに僕が造形した頭部と手が合わさっています。ポニーテール型の尻尾がお気に入りです!!



りょう (ねんどせいじん)

2015年から「ねんど星人」という屋号でフリーランス造形師として活動。怪獣やモンスターをモチーフとした造形作品や商業原型を制作している。愛嬌のある作品を作ることを心掛ける。2022年に海洋堂に入社し、2024年再びフリーランスの造形師となる。



MICHIRU imai

バラの庭の少年(仮称)

Original Sculpture, 2024

■全高約 18cm ■使用 3D プリンタ:
Phrozen Sonic Mighty Revo: 10 インチ
14K LCD / 使用ソフト: ZBrush / 素材:
M58 Gray Tough ABS Like 3D Printer
Resin ■Photo: MICHIRU imai

■“バラの香りが溢れる異国の貴族のお庭でこんな少年に出会いたい。”数年前からこの作品のイメージと構図は温めていたので、作り出しはスムーズに進みました。バラの造形や、ストールのデザインはもう少し練らなければなりません。胸像ならではの良さを出し、絵画的な作品に仕上がれば良いと思います。





いまい・みちる

フリーの造形作家／モデルスカulpturer。
東京の美大で油彩画を学び、卒業後に立体造形に興味を持ち、制作を始めた。2012年にワンダーフェスティバルに出展しはじめ、創作活動を続けている。2016年夏のワンダーフェスティバルでは、「化猫陰陽師」月影がワンダーショウケースに選出された。現在は商業原型なども手掛けている。

【かわいい!と思うポーズのフィギュア】造形的かわこよさで言えば、作品のテーマに合っていれば……あとは作り手の造形力によると思います。

【かわいい構図と思うアニメ・映画のカット】それでしたら映画『レオン』のフライヤーが代表的なのでしょう。『レオン』で話を広げれば、マチルダが涙を流しながら自分の頭に銃を向けてレオンに賭けを持ち出すシーンのカットは良いですね。

【構図とポーズの参考資料】最近ではPinterestで彫刻や造形物全般、イラストなどを見えています。



Naoya Muto

武藤直哉

新造人間キャシャーン

Fan Art, 2024

■全高約23cm ■使用3Dプリンタ:
ELEGOO Saturn 2、ELEGOO Saturn
8K / 使用ソフト: ZBrush、Blender /
素材: SK業務用レジン ■Photo: 小松
陽祐

■造形を仕事として始めた頃にちょっ
とした縁もあり個人的に思い入れ深
い『CASSHERN』のスーツデザインを
オマージュしつつ、中の人(素体部分)
はあくまでアニメ版主人公の東鉄也
というハイブリッドなアレンジで制作。
作中の象徴ともいえる破壊されたツ
メロボットを台座に配して踏みつける
ことで、一見してキャシャーンの強さ
が伝わるような構図を意識しました。
©タツノコプロ





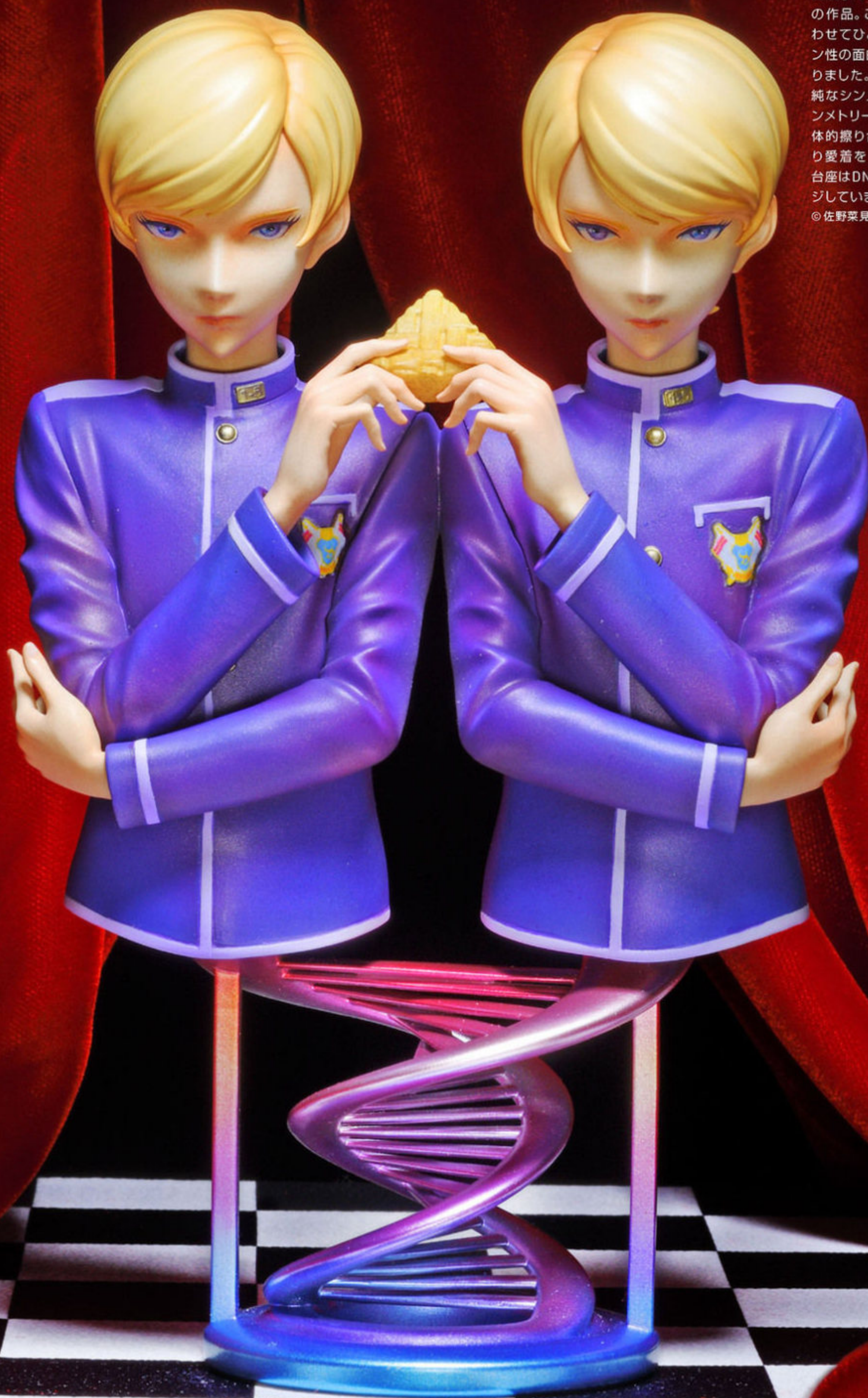
ミギとダリ

Fan Art, 2024

■全高約 17.5cm ■使用 3D プリ
ンタ: ELEGOO Saturn 2、ELEGOO
Saturn 8K / 使用ソフト: ZBrush /
素材: SK 業務用レジン ■彩色: 腐乱
犬 ■Photo: 小松陽祐

■双子の美少年ミギとダリが主人
公の作品。この作品ならではの“2人合
わせてひとつの個”ともいえるデザイ
ン性の面白さを立体化してみたくて作
りました。デジタル造形ならではの単
純なシンメトリー作業と思いきや、シ
ンメトリー構図ならではのシビアな立
体的擦り合わせの苦労も相まって、よ
り愛着をもつ2人に仕上がりました。
台座はDNAの二重らせん構造をイメ
ージしています。

© 佐野菜見・KADOKAWA / ビーバース





たねマン

Fan Art, 2024

■全高約20cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 2、ELEGOO Saturn 8K /

使用ソフト:ZBrush、Blender / 素材:SK業務用レジン ■Photo:小松陽祐

■ザリガニワークスの坂本嘉種さんの生み出したキャラクター「たねマン」をカッコよく可愛くコミック風なイメージで立体化。発光するたねマンアイはもちろんのこと、首元になびくたねマンスカーフ、背後に連なるたねマンシャドウ、台座にたねマンステップをあしらうことでスピード感を演出してみました(あくまで自己解釈)。

©zariganiworks



【影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ】 マイケルジャクソン「Thriller」MV、スタン・ウィンストンの絡んだSFX作品、『鉄コン筋クリート』などなど。

【1日の平均作業時間】 6~12時間で状況次第。

【よく使うツールと材料】 ZBrush、Blender、Wacom Cintiq Pro 24

【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】 「葦沢版デビルマン」、「S.I.Cシリーズ匠魂」。

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】 ゴッサム・シティを見下ろすバットマン。サム・ライミ作品のアレコレ。『キル・ビル』のいろいろ。

【構図とポーズの参考資料】 特に決まりはないですが、Pinterestを探ってみたり趣味の格闘技観戦から得ている情報は多いです。



むとう・なおや

小学校時代、夏休みの自由研究にて紙粘土で奈良の大仏を作り父親に絶賛され造形に目覚めた。しばらくは音楽を生業とするミュージシャン時代を過ごすも、紆余曲折の後CDジャケットや広告などの美術制作の道へ。さらにフリーランスの商業フィギュア原型師に転身、現在に至る。もともとはスカルピーによるアナログ造形を得意としていたものの、近年デジタル造形に移行しようやく体が馴染んできたところ。“銀印本舗”としてソフビ〜ガレージキットまでその場その時を自由気ままにディーラー活動中。





オニデーシ

Original Sculpture, 2023

■全高約25cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn 2、
ELEGOO Saturn 8K / 使用ソフト:ZBrush、Blender
／ 素材:SK 業務用レジン ■Photo:小松陽祐

■深大寺に祀られている元三大師像の胎内仏として
本体に封印されていた3寸ほどの鬼大師像の存在にイン
スパイアされオリジナル解釈で立体化。実際の鬼大
師像にならって「腹部に鎮座する小さい青鬼が主役で
あって、大きい赤鬼はあくまでも台座」という設定です。

2 0 2 5 / S U M A R T



竹谷隆之

四神不祀

予約受付中



株式会社SUM ART
公式販売: www.sum-art.jp



真 www.sum-art.jp 样章
zssxd.taobao.com

Takayuki Takeya

竹谷隆之

たけや・たかゆき

造形家。1963年12月10生まれ、北海道出身。阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。映像、ゲーム、トイ関連でキャラクターデザイン、アレンジ、造形を手掛ける。主な出版物は、『漁師の角度・完全増補改訂版』（講談社）、『造形のためのデザインとアレンジ 竹谷隆之精密デザイン画集』（グラフィック社）、『ROIDMUDE 竹谷隆之 仮面ライダードライブデザインワークス』（ホビージャパン）、『竹谷隆之 畏怖の造形』（玄光社）、『腐海創造写真で見る造形プロセス』（徳間書店）など。



四神の印 玄武・青龍・白虎・朱雀 銅像 [SUMART 吉金工房鑄造品]

Sculpture for SUMART, 2024

■(P69左上より時計回り)青龍:全高約31cm/朱雀:全高約37cm/白虎:全高約34cm/玄武:全高約34cm ■素材:藍玉、青銅、大理石(青龍)/瑪瑙、青銅、大理石(朱雀)/水晶、青銅、大理石(白虎)/黒水晶、青銅、大理石(玄武) ■造形協力:阿部順之介 (RESTORE)、谷口順一、磨田圭二郎 ■Photo: SUMART

■奈良大和の四神として四つの寺院「北に位置する玄武の西大寺」「東に位置する青龍の室生寺」「西に位置する白虎の朝護孫子寺」「南に位置する朱雀の金峯山寺」は、吉相に佇む四つの古刹。奈良大和の吉相に位置する四つの大寺へ奉納する作品です。

©Takayuki Takeya / SUMART

【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】サイモン・リーさんの作り出す彫塑作品にはいつも魅了されています! 静かなポーズは動き出しそうで、動きのあるポーズは止まっているにもかかわらず今動いてる途中バリバリな躍動感! どれも生き生きとしていて本当に命があるようです。その多くがディテールは敢えてチマチマ仕上げずに彫刻的作法で次から次へと精力的に作られていき、「作ったあとはどうしてるんですか?」と聞いたら、「棚の上でホコリかぶってる」というホンモノぶり!

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】大友克洋さんの描き出す絵やマンガのコマのひとつひとつが、画力もちろんそうですが構図がハンパなくステキで勉強になります!

【構図とポーズの参考資料】この世のあらゆるものや作品が参考になるとは思いますが……、バルジェッロ国立美術館にあるドナテッロ作のダヴィデ像は、ポーズの自然さや構成の簡潔さ、台座要素の削ぎ落とし方が最高です!、チャールズ・マリオン・ラッセルの彫刻で狼や熊、ネイティブ・アメリカンを題材にしたものは空間構成の巧みさや生命感、躍動感がステキだと思っています。



モウモウ造形デザインのススメ。

2 KAIJU Remix Series ミクラス

KAIJU Remix Series第二弾は、竹谷さんのお気に入りのカプセル怪獣ミクラス。原型師は以前から注目していたという Sagata Kickさんを指名し、デザインと造形監修の舞台裏を明かします。

竹谷隆之



ミクラス アレンジ案
'221128,

大ラフです...

粘土で原型作るなら。

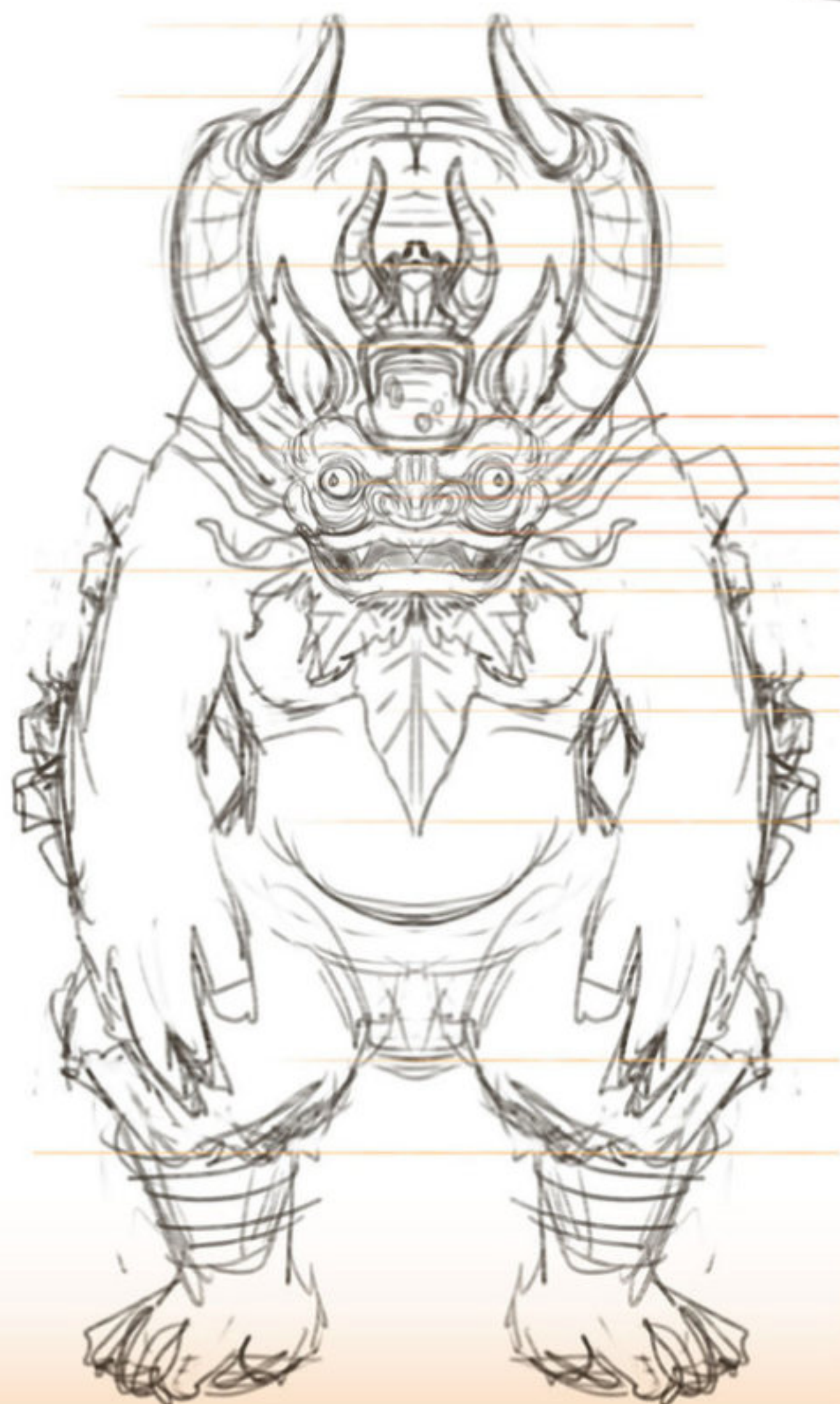
初期ラフ案。粘土原型を作ろうと考えていた頃。



まだ途中です
すみません！
とーりーとーぎー！

ほぼ形が決まってきた段階。
この段階でもまだ原型師は
決まっていなかった。

ミクラス アレンジ室
'230428



——第二弾はミクラスですね。

カプセル怪獣好きとしては、最初にウインダムが来たら次はやっぱりミクラスだと。ミクラスはもともとデザインが素晴らしくて、本当にこれに似たデザインが存在しないんですよ。だからもとのイメージのままでスーツという物理的な制限を取り払ったらどうなるのか、そこに比重を置いてデザインしてみました。ウインダムも考え方は同じですが、このシリーズの基本思想ですね。それに、ミクラスはスーツとそっくりなビリケンの素晴らしいフィギュアが出ていて、あのオーラがスーツ版としては最高だと思います。今回アレンジコンセプトを考えてデザインするならば、スーツではない生物感というコンセプトでやるしかなかった、というのもありました。

——今回、原型師に Sagata Kick さんをご指名された理由は？

Sagata Kick さんが、本物のベムラーのスーツを改造してギャングが作られたのと同じように、ポール・コモダさんのベムラーを改造して……というモウソウでギャングを作ったという話を聞いて、面白いなと思って。それに前から彼の造形はディテールや雰囲気素晴らしく思っていて、ACRO の門脇（一高）さんに提案しました。ありがたいことに引き受けてくださって、ざっくりしたラフを描くだけですぐ第一段階の造形を送ってくれて。

一番はじめにお願いしたことは「おじさんが力を抜いて、はあっ

てやってるイメージで」でしたね。大きなやりとりは2回だけで、最後はもう細かいところだけ。最終的に本当に見えない部分まで全部ディテールを入れてくれて、さすがですね。そもそもSagata Kickさんはウルトラ怪獣を熟知しているから、「このラインはスッと消えて、ちょっとあとで膨らますのはどうですか？」などと提案すると、「本物もそうなっているのいいですね！」って。わかっていらっしゃる、僕より詳しいんじゃないかと（笑）。僕はリアルタイムで見えていたけどそんなの強みでもなんでもなくて、それより掘り下げられていないし、記憶も薄れているし（笑）。

——デザイン画はどれぐらいの時間で描かれていますか。

そんなにかかってないです、1枚は一晩ですね。描き直したりディテールを増やしたりには1日くらいかかりますがそんなに描き込んでいない。一番ははじめの大ラフは22年の11月に……ウイングダムと同じくらいの時期に描いています。

——造形的に、眼窩上隆起に非常にこだわられたんですね。

はい、視線は最初からどこも見ていない感じで。こんな目線が合わなくても、カプセル怪獣だから意思の疎通はできそうですよね。あとは重力シワ……腕を下げているので、皮膚をたるませたくて。あまり凶暴な感じにしないよう意識して、怖いけれど可愛い、みたいな見え方を大事にしています。味方になってくれたら楽しいだろ

うなっている感じ。こんな生き物が実際にはいるわけではないですが、ディテールやフォルムで説得力を出し、できるだけ実在感が出るように心がけました。CGで動いてほしいな見たいなって妄想しながら。ただ、あまり大真面目に科学的に考えてデザインしていくのも違うかなと……やっぱり怪獣って全体では大嘘感があるから。

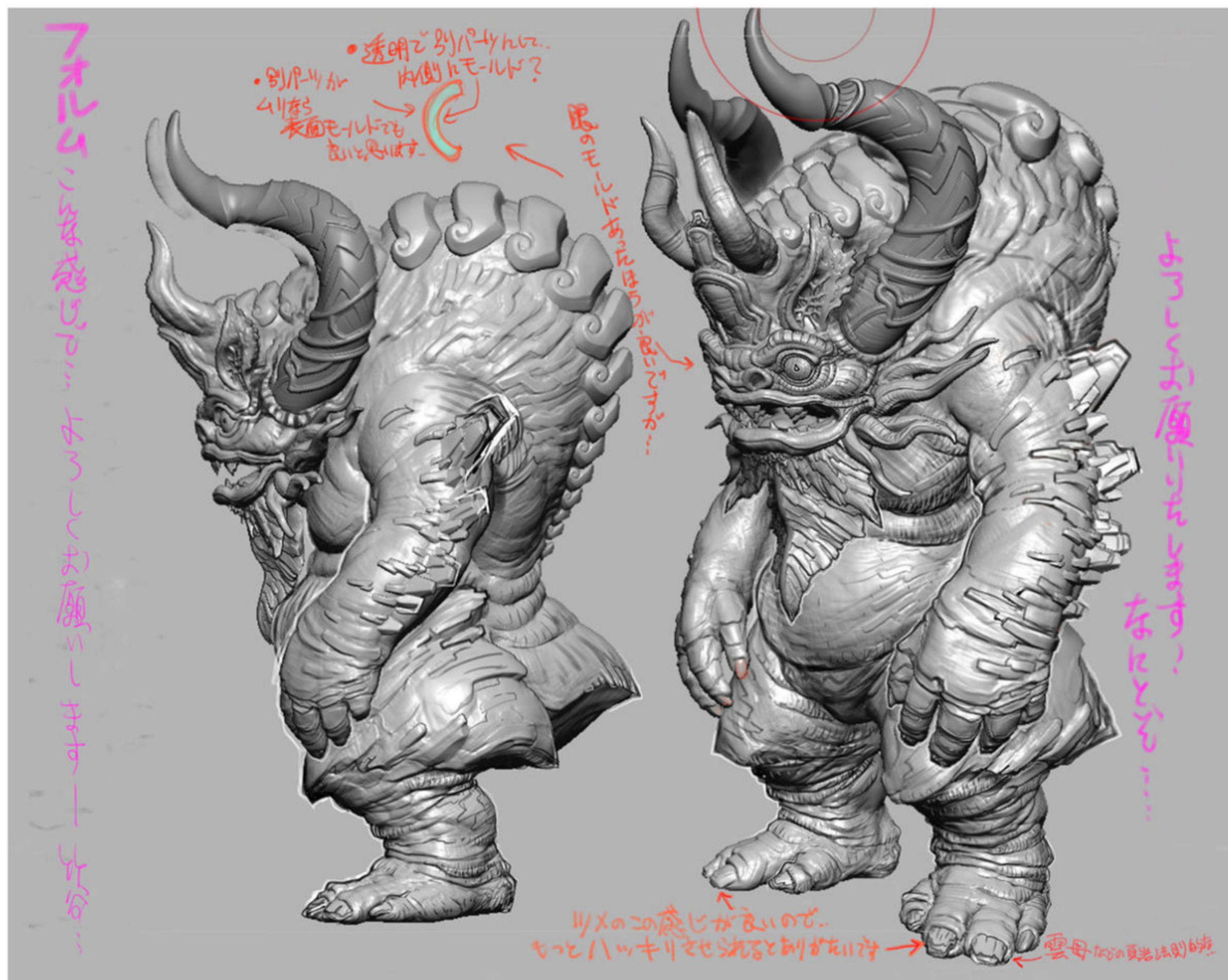
——背中や爪のデザインについて。

背中のコブの模様はもともと全体に幾何形態の模様が入っているのですが、それにプラスして似合いそうな渦巻き要素を入れてみました。指も太いから爪が頁岩^{けつがん}みたいな層になっていて、どんどん伸びてくるけど摩擦で削れて積層になって見えるようデザインしています。縦筋入れて上をザクザクさせるみたい。太い爪だと造形的に間が持つんですよね。体の模様に鉱物っぽい直線もあるので、腕の外側のシルエットに変化を持たせたくて、直線っぽいガタガタのトゲをつけてみました。もともと東南アジア方面のお面などのデザインがベースになっているような印象もあったため、こういうパターンもあるのかなと。これも積層された感じにすると生物っぽくなる。ただ厚いだけでなく硬質化しているのかなって。

——ツノの模様はどう解釈されていますか。

横線というか輪っかみたいなオリジナルのデザインを一応なぞりつつ……こうせざるを得ないというか。オリジナルは色で分けて

竹谷さんの初期ラフ画像への修正案。この段階ではまだ左右対称だった。





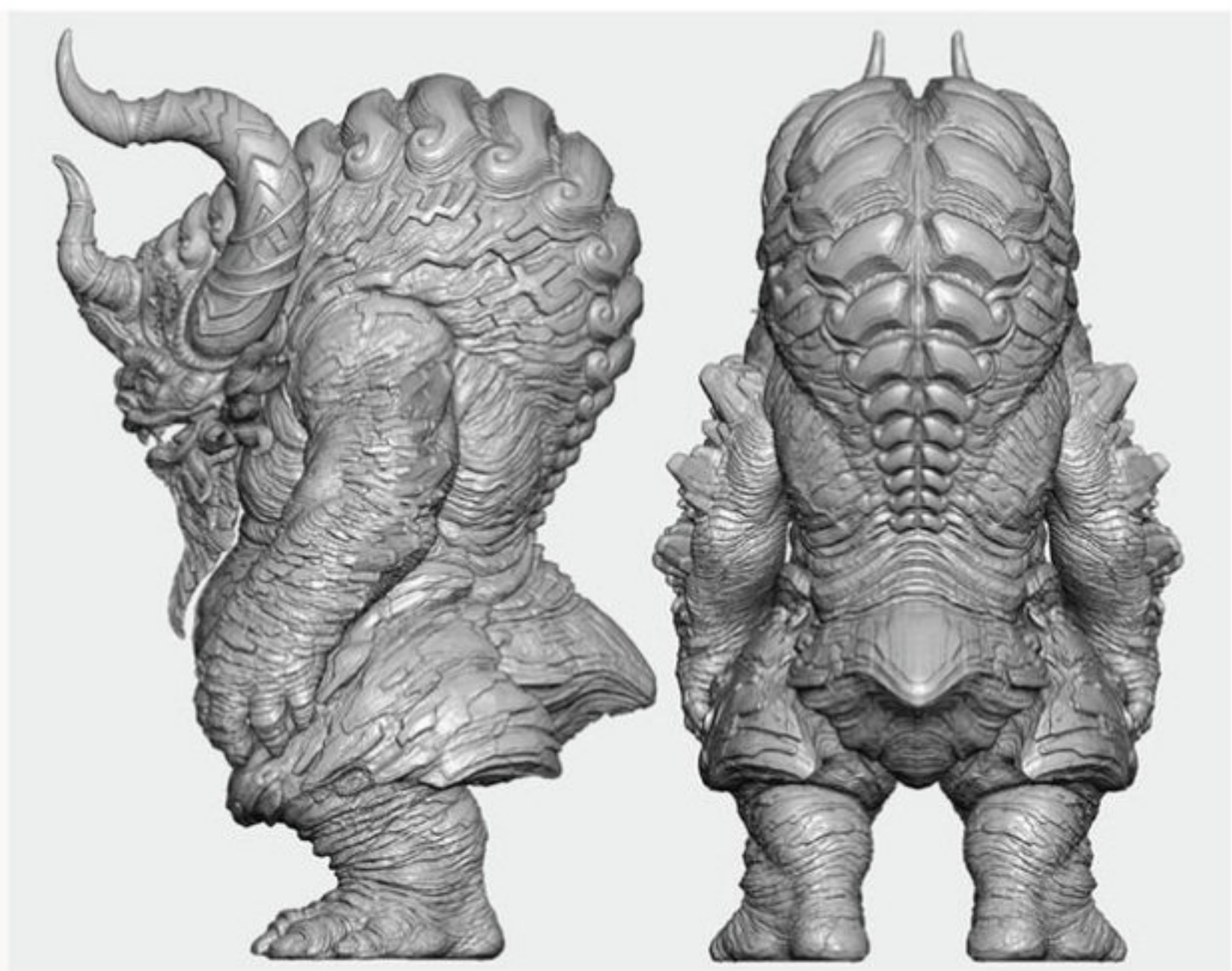
5日後にきた、Sagata Kickさんによる修正を反映したモデリング。



細部への竹谷さんの修正お願い。



5日後にきた、Sagata Kickさんによる修正案。



いますが、今回は造形で模様を入れつつ……何も考えていないです（笑）。でもこういうちょっと民族的な直線と曲線が浮き出たラインが似合うなと思いながらデザインしました。

——お尻やふくらはぎの出っ張りも竹谷さんっぽいですね。

お尻はだいたい出っ張っていますからね。棚ケツですね。こうきたらこうなる気がしますね。どうしても太ももにボリュームがきますから、バランス的にお尻にも必然的にボリュームがくるというか。ふくらはぎは僕は一方向からしか描いていませんが、Sagata Kickさんが出っ張りの収まり方や膝の膨らみなど、3次元的な収め方はうまくやってくれたので、素晴らしいと思います。ちゃんと動きそうだし。

——色はどうなる予定ですか？

オリジナルのデザインを守りつつ、赤などの色味をもうちょっとポイントポイントで足していけたらなと思います。このシリーズは完成品で販売するのですが、キットがあってもいいと思いますね。真っ赤なウインダムとか塗ってみたいですけど、白いミクラスとかね（笑）。

——次のラインナップは決まっているのでしょうか？

順当にいけばアギラですけど、まだちゃんと描いてないです。アレンジするのもなかなか難しい……（笑）。いわゆる伝統的な怪獣形態

で、強調する特徴を見出しづらいのは確かです。迷っています（笑）！

——3D原型師は決まっていますか。

まだ決まっていないですね。描かないと誰にお願いするかという話にならないので……。そもそもアギラになるかどうかはまだ……。



竹谷さんによる、出力した写真へ入れた最終修正案。眼窩上隆起へのこだわりが感じられる。



【商品情報】ACRO「KRS×TAKEYA ミクラス」
デザイン：竹谷隆之 原型：Sagata Kick
2025年夏より予約受付開始！

デザインをいただいた時はミクラス特有の腕白さと量感、生物とも異国の彫像ともとれる質感、それらを竹谷さんならではの有機的なディテールで纏めたKAIJU Remixらしさの詰まったアレンジだと感じました。そして何より自分にとっては竹谷さんと仕事するという畏れ多くも貴重な経験になりました。このコメントを書いている時点ではまだ彩色作業が残っていますがよりよいミクラスになるよう最後まで楽しみつつ頑張ります……！ SagataKick

竹谷隆之 Takayuki Takeya

造形家。1963年12月10日生まれ、北海道出身。阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。映像、ゲーム、玩具関連でキャラクターデザイン、アレンジ、造形を手掛ける。主な出版物は、『漁師の角度・完全増補改訂版』（講談社）、『造形のためのデザインとアレンジ 竹谷隆之精密デザイン画集』（グラフィック社）、『ROIDMUDE 竹谷隆之仮面ライダーライブ デザインワークス』（ホビージャパン）、『竹谷隆之 畏怖の造形』（玄光社）など。



ミクラス最終形。

©円谷プロ

Shun Calros
Fukushima

福島瞬カルロス



獄炎獣ソドム

Original Sculpture, 2024

■全高約30cm ■使用ソフト: ZBrush、3dsMax
／使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn3 Ultra／
素材: レジン ■Photo: 福島瞬カルロス

■旧約聖書のソドムとゴモラから着想、イメージしてソドムというクリーチャーを考えました。滅びや火のイメージなので、そんな魔獣を具現化したようなイメージで創作しました。今後ゴモラも構想中で、展開できればと思っています。





ふくしま・しゅん・
かるろす
株式会社 alphaliez 代表
取締役、CGディレクター、
VFXスーパーバイザー、
3DCG モデラー。主な参
加作品にゲーム『ドラゴ
ンクエストヒーローズ』『パ
イオハザードリベレイショ
ンズ』、映画『シン・ゴジラ』『シン・ウルトラマン』『エヴァ
ンゲリオン新劇場版:破』『進撃の巨人』など。『仮面ライダー
BLACK SUN』ではVFXスーパーバイザーを担当。





【影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ】映画『バック・トゥー・ザ・フューチャー』シリーズ、『ファイトクラブ』、『フォレストガンプ』、『マッドマックス 怒りのデス・ロード』、『アバター』シリーズ、ピクサー、ディズニー映画全般、漫画・アニメ『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ、『ONE PIECE』、『ドラゴンボール』、『HUNTER×HUNTER』、『北斗の拳』。

【1日の平均作業時間】6〜8時間。

【よく使うツールと材料】ZBrush、3ds Max、Substance 3D Painter、SK水洗いレジン。

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】サイドショウの『キングコング vs V-REX』スタチュー、『ロード・オブ・ザ・リング』貢王サウロンのスタチュー。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】映画『セブン』、『ファイトクラブ』、『ヘルボーイ』、『ヘルボーイ/ゴールデン・アーミー』、『マッドマックス 怒りのデス・ロード』、ドゥニ・ヴィルヌーヴ監督版『DUNE/デューン 砂の惑星』シリーズ、生頼範義さんの絵全般。

【構図とポーズの参考資料】映画のポスターや海外のモデル雑誌(屋外のもの)。映画のカットから参考にしたり、自分や知人にポーズしてもらって写真を撮ることが多いです。

仙人骨(上)

Collaborated with Shota Nakatsugawa, 2024

■使用ソフト:ZBrush、3dsMax ■デザイン:中津川翔太

■もともと「人」だったものが全てを見通せるようになり、第3の目で真実が見えるようになってしまいました。世の中の真実を見て、落胆し怒って妖怪になってしまった。そんな妖怪を制作しました。

FISHING BOY(下)

Collaborated with KIRARIN(IRIE FISHING CLUB), 2024

■全高約15cm ■使用ソフト:ZBrush、3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn3 Ultra / 素材:レジン ■デザイン:KIRARIN ■Photo:福嶋瞬カルロス

魚や釣りをモチーフにしたグラフィックをはじめ、老若男女問わず心惹かれる、新しいライフスタイルフィッシングアパレルブランド「IRIE FISHING CLUB」から、メインキャラクターでもある「FISHING BOY」のフィギュアが初登場!時間があれば全国のアングラスポットを周り、人との出会いや釣りを楽しむフットワークの軽さと昭和アニメ風の風貌がどこか懐かしい青年である!ちなみに片思いしている女の子がいるらしい……(笑)。



Hajime Tanno

タンノハジメ

観測者 A/B

Original Sculpture, 2024

■使用ソフト: ZBrush, KeyShot

■猫が虚空をじっと見つめる仕草から着想を得て制作しました。知のシンボルとしてタコや猿、フクロウなどの要素を組み込んでいます。見る見られるの両面性から裏にも表にも顔のような造形をしています。



【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】基本的に激しい動きのついてないフィギュアが好みなので、手や腰の角度など地味な中に気品があるフィギュアがかっこいいと思います。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】アニメの『ピンポン』はどのカットも個性的ながらかっこいい構図です。映画だと『スパイダーマン:アクロス・ザ・スパイダーバース』が全カット凄まじかったです。

【構図とポーズの参考資料】Pinterest、寺社仏閣の意匠など。



タンノハジメ
造形作家・3Dアーティスト・キャラクターデザイナー。1999年生まれ。高専の建築デザイン学科を経て、美術大学映像学科を卒業。ゲーム会社勤務を経て現在はクリーチャーを中心にゲームや映像分野のコンセプトアート、モデリング、また商業原型などを手がける。

蟲鉄

Original Sculpture, 2024

■使用ソフト: ZBrush, KeyShot

■トゲトゲでカチカチです。最初は可愛いのを作ろうとしていたのですが、途中からこうなっていました。横から見た際に気持ちの良い構図になるよう注力して作りました。

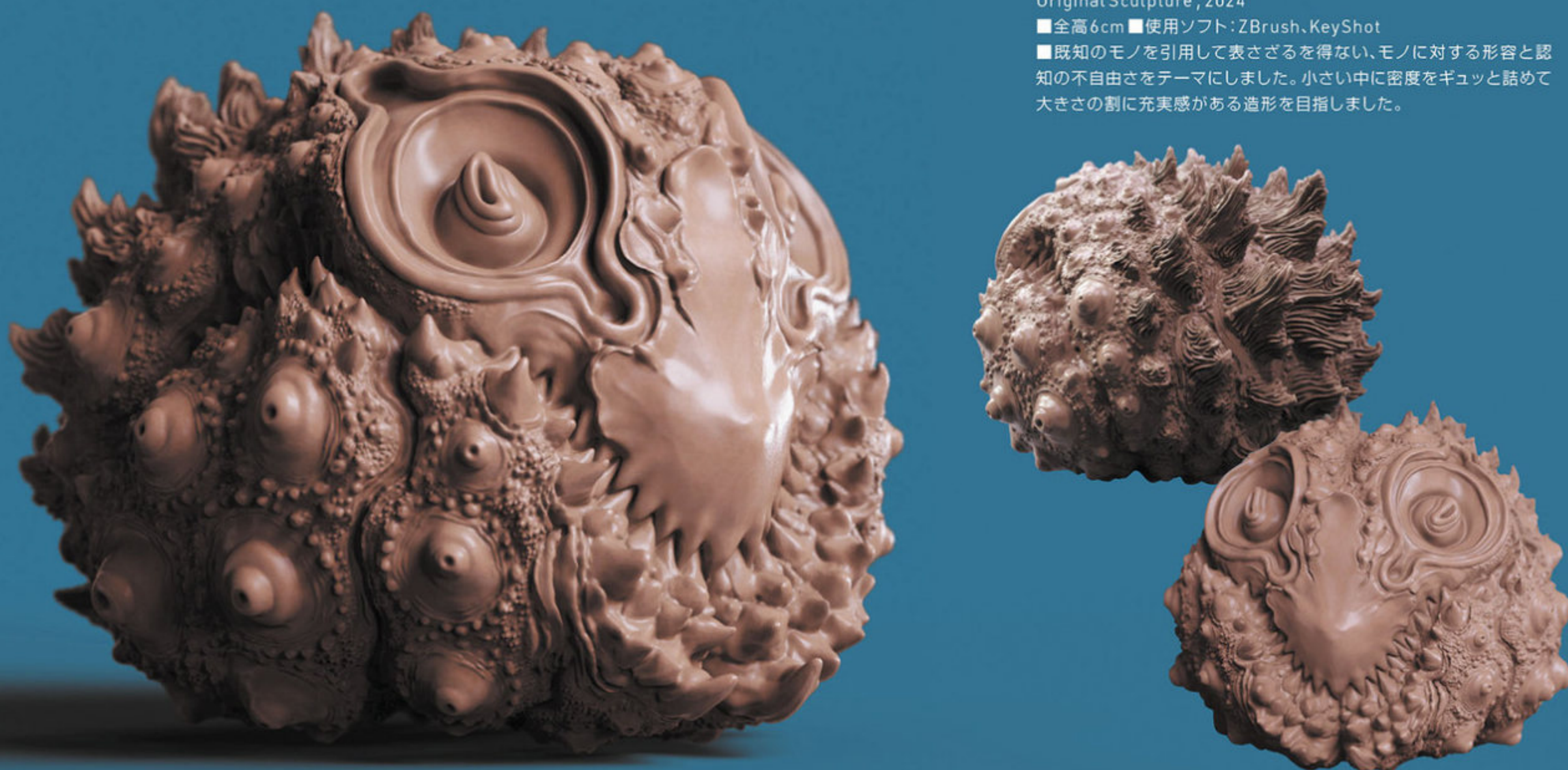


不自由ノ種子

Original Sculpture, 2024

■全高6cm ■使用ソフト: ZBrush, KeyShot

■既知のモノを引用して表さざるを得ない、モノに対する形容と認知の不自由さをテーマにしました。小さい中に密度をギュッと詰めて大きさの割に充実感がある造形を目指しました。



Entei Ryu × Mian Qiu-er

Entei Ryu × 面球儿

BONEGIRL

Original Sculpture, 2024

■全高 27cm ■使用 3D プリンタ: ANYCUBIC Photon M3 Max / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン ■彩色: Mianqiu-er ■Photo: chester
■ FIERCE GIRLS の恐竜シリーズ「AAGA」のメンバーであるトリケラトプスのトリシア。彼女によると、6500 万年前は王城の守護隊員として活躍していたようです。しかし、長い時を経て発掘された際には、脚甲以外の鎧や武器は全て失われてしまっていました。研究所が彼女のために用意した傘は、発掘されたばかりのトリシアが強い日差しに耐えられず、さらには頭蓋骨の隙間から雨漏りするという理由から提供されたものです。ところがトリシア、誰にも気づかれないようにその傘の中に自分の短剣を隠してしまうという一面も。彼女の過去や行動には、まだまだ多くの謎が隠されているのかもしれない。









BONE GIRL II

Original Sculpture, 2024

■全高 28cm ■使用 3D プリント: ANYCUBIC Photon M3 Max / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン ■Photo: 小松陽祐

■FIERCE GIRLSシリーズのBONEGIRLメンバー2人目、ティラノサウルスのRexちゃん。6500万年前、トリシア(トリケラトプスの子)と共に同じ警備隊に所属し、王家への忠誠を誓っていた。Rexは衝動的な性格で、喧嘩が得意。現代に化石として発掘されたあと、研究機関の管理に不満を抱き、逃亡。下町の路地で居場所を転々としながら生活している。時にはCROCO GIRL(クロコガール)と名乗り、正体を曖昧にしようとすることもある。



【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】 ポーズがかっこいいフィギュアはすぐ思い出せなかったですが、サイモン・リーさんのスカルプトのポーズはいつもかっこいいなと思ってます。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】 クリストファー・ノーランの映画には、印象に残る壮大なシーンがたくさんあります。たとえば『ダンケルク』の砂浜での大規模な撤退や爆発の場面。群衆や自然の風景、煙のエフェクトが構図と色彩のバランスで描かれていて、どこか油絵のような美しさを感じます。

【構図とポーズの参考資料】 構図やポーズを考える時、私は普段参考資料を見ずに、自分の頭の中でその動きを自分が実際にしている様子を想像します。



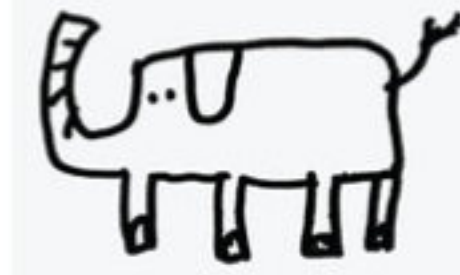
えんてい・りゅう
イラストレーター/造形作家/コンセプトアーティスト。東京を拠点に、日本国内と海外の映画やゲームを中心にアート/デザインを手掛けるアーティストとして活動しています。猫の名前はソイです。

ELEPHANCO

Original Sculpture, 2024

■全高 27cm ■使用 3D プリンタ: ANYCUBIC Photon M3 Max / 使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン ■彩色: Mianqiu-er ■Photo: chezter

■これは FIERCE GIRLS シリーズの第7作目です。初期のキャラクターたちが持つストリート風やワイルドでクールな雰囲気とは異なり、今回はよりエレガントで女性らしいデザインを選びました。象という動物には、巨大でありながらも知性や優しさに溢れた印象を受けます。ワイドパンツのデザインも象の足の形からインスピレーションを受けています。



ミエン・チュア (彩色)
1983年生まれ、イラストレーター、フィニッシャー。様々なフィギュアを集めるのが好きで、2020年初めにガレージキットのペイントを始めました。とても楽しく、将来はもっと好きな作品を作りたいと思っています。



MAman

MAマン



LUCICA-TSUNOID

Original Sculpture, 2024

■全高約30cm ■塗料:ラッカー系塗料、一部水性アクリル系塗料 ■原作・イラスト・彩色:MAマン ■原型制作:蒼海 ■Photo:小松陽祐
■私のオリジナルシリーズTSUNOIDから2人目のキャラクターであるルシカです。私の塗装は、自分の原点である絵を描く時の頭で塗装をするので、仕上がりのテイストもどこかしらに絵味を感じられることを大事にしています。ルシカは当初TSUNOIDに組み込む予定がなく生まれた子だったのですが、ブラッシュアップして一員になりました。見た目はいわゆる無難な“可愛い系”ですが、実は中身はかなり芯がある芯強系キャラです。いつかお話を披露できるように頑張っている最中です……。目標である漫画に早く着手したい(笑)。

©MAマン/TSUNOID



LUDRA-TSUNOID

Original Sculpture, 2024

■全高約30cm ■塗料：ラッカー系塗料、一部水性アクリル系塗料 ■原作・イラスト・彩色：MAマン ■原型制作：蒼海 ■Photo：小松陽祐

■TSUNOID初のかっこいい系。身長は180cm以上の設定でだいぶ爆スタイルキャラで、刺さる人には性癖を刺激するデザインにしました。現在進行中であるTSUNOIDのストーリー担当・masaさんの推しのキャラで、原型制作時や撮影時は常に興奮していました（笑）。少しTSUNOIDのお話をします。TSUNOIDに登場する女性は、見た目や格好はさまざまですが、共通して一人一人が異なる“強さ”を持つことをテーマとしています。確かにまずは外側からですし、ビジュに敏感な昨今ですが、その人らしさを表せる本当の顔や個性は結局内側にこそあると思うんです。そんなこんなをキャラクターという像を通して表現してみたい。だからこそ、私の作品は最終的にストーリーありきで届けることを目標としています。

©MAマン/TSUNOID



【かっこいい！と思うポーズのフィギュア】んー……比較的動きが激しくないポーズのフィギュアをかっこいいと感じる率が高いです。静的な動きの中にリアルな体の動きや肉の捻り、そこにフィギュアだからこそ誇張した表現が違和感なく、馴染んでいるフィギュアはかっこよく見てとれてしまいます。

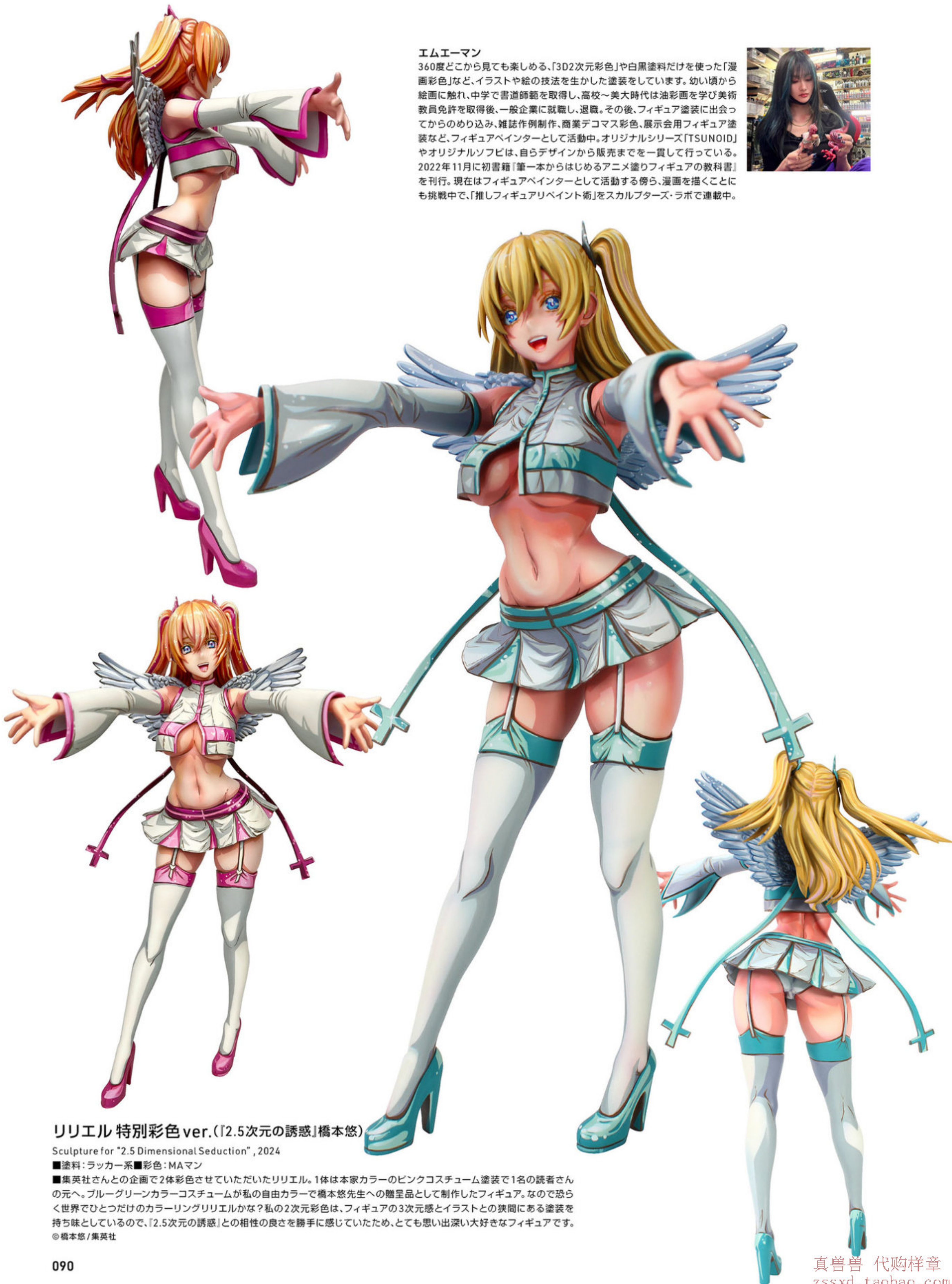
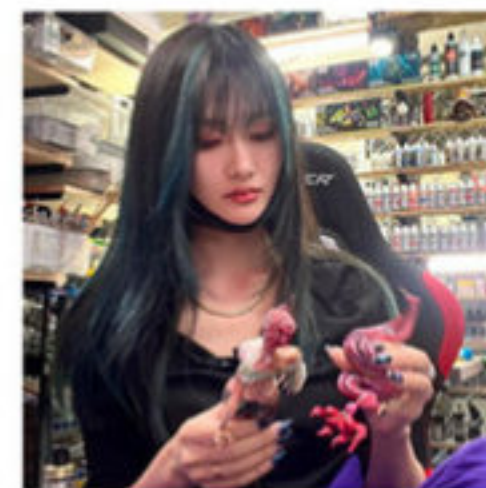
【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】ぱっと思い出したのは『物語』シリーズですね。表情やポーズの動きもすごいのでそこに目が行きがちだけど、漫画の段階で構図の切り取り方がすごい……と気づいてからは、可愛いキャラ達よりもそこばかり目がいてしまうくらい。あとは昔の作品ですが最近見た『AKIRA』にかなり刺激を貰いました。あー、絵が描きたい……ってなりました（笑）。

【構図とポーズの参考資料】いくつかありますが、世界中のInstagramは良いですね。センスを感じるインスタの写真って、その時の自分をこう見せたいみたいな理想が自然体に幅広く詰まっているじゃないですか。理屈で理解しなくても感覚的にかっこいいポーズが理解できていると思うので、けっこう参考になります。



エムエーマン

360度どこから見ても楽しめる、「3D2次元彩色」や白黒塗料だけを使った「漫画彩色」など、イラストや絵の技法を生かした塗装をしています。幼い頃から絵画に触れ、中学で書道師範を取得し、高校～美大時代は油彩画を学び美術教員免許を取得後、一般企業に就職し、退職。その後、フィギュア塗装に出会ってからのめり込み、雑誌作例制作、商業デコマス彩色、展示会用フィギュア塗装など、フィギュアペインターとして活動中。オリジナルシリーズ「TSUNOID」やオリジナルソフビは、自らデザインから販売までを一貫して行っている。2022年11月に初書籍『筆一本からはじめるアニメ塗りフィギュアの教科書』を刊行。現在はフィギュアペインターとして活動する傍ら、漫画を描くことにも挑戦中で、「推しフィギュアリペイント術」をスカルプターズ・ラボで連載中。



リリエル 特別彩色ver. (『2.5次元の誘惑』橋本悠)

Sculpture for "2.5 Dimensional Seduction", 2024

■塗料：ラッカー系 ■彩色：MAマン

■集英社さんとの企画で2体彩色させていただいたリリエル。1体は本家カラーのピンクコスチューム塗装で1名の読者の元へ。ブルーグリーンカラーコスチュームが私の自由カラーで橋本悠先生への贈呈品として制作したフィギュア。なので恐らく世界でひとつだけのカラーリングリリエルかな？私の2次元彩色は、フィギュアの3次元感とイラストとの狭間にある塗装を持ち味としているので、『2.5次元の誘惑』との相性の良さを勝手に感じていたため、とても思い出深い大好きなフィギュアです。

©橋本悠/集英社



相馬の古内裏 (歌川国芳作品)

Fan Art, 2018

■全高約19cm ■素材: スカルビー(原型)、レジンキャスト ■Photo: 怪奇里紗

■ガレージキットを販売する前提で作った初めての作品です。今まで背景込みでガレージキットを作られている作品をあまり見たことがなかったので、作ってみたいかなと思い作りました。原作が浮世絵なので、立体化した時に道具や建築構造がどうなっているのかわからないものがいくつかあったので、ネットや本で調べ「そういうことか」と納得し、作業を進めることができました。当時の人にはわかる道具等の構造は、現代の私が見た時に使用用途がわからないのでうまく情報が伝わらない部分がありますが、そういった部分を紐解いて立体に構築するのが、謎解きゲームみたいで苦しくも楽しかった思い出です。原作の構図がとても素晴らしいので、それを同じように見せるにはどうしたらいいか、鑑賞者の位置や視点の角度を意識して作りました。

女郎ぐも (『いちばんくわしい 日本妖怪図鑑』石原豪人)

Fan Art, 2019

■全高約19cm ■素材: 粘土 ■Photo: 怪奇里紗

■レリーフを重ねて奥行きがあるように見せられるかなと思い制作に挑戦しました。豪人の美人の雰囲気そのままに、厚みを抑えて立体化するのが難しかったですが、やりがいがありました。女郎ぐもの足の部分を立体にすることでより異形な雰囲気が強調されて自分でもふと見た時にぎょっとする仕上がりになりました。

©fukkan.com





輸入道

Original Sculpture, 2021
■全高約13cm ■素材: スカルビー ■Photo: 怪奇里紗
■構図について輸入道が浮遊している印象になってほしいと思い作りました。始めは雲を作るつもりではなかったのですが、輸入道単体で立体化するよりも雲を作って台座にするほうが輸入道らしさが出るのではないかと思いますので台座を付け足しました。



河童 (『いちばんくわしい日本妖怪図鑑』石原豪人)

Fan Art , 2021

■全高約20cm ■素材: スカルピー(原型)、レジンキャスト ■Photo: 怪奇里紗

■石原豪人の絵の素晴らしい構図を立体にするとどうなるのか試してみたくて、挑戦する気持ちで作りました。それぞれの人物の位置関係や立体にしたことで生ずる構図の問題を解決するのが難しく一度挫折しましたが、なんとか形にすることができました。絵画に対して角度を変えて見られるのが立体物の良さだと思うので、その楽しみがより感じられるように水面を板状に作り少年と河童が水の中に浮遊している表現を目指しました。

©fukkan.com

こはだ小平次 （『葛飾北斎百物語』）

Fan Art, 2020

■全高約7cm ■素材：スカルビー（原型）、レジンキャスト

■Photo：怪奇里紗

■恨めしい感情と怪しい異界の雰囲気が出てほしいと思いながら作りました。構図に関しては、蚊帳の縁を持っている後ろの体の造形をどう処理すると原作のイメージを壊さないかを考えました。作ったあとに販売する前提で作るので、立体として綺麗に見えて流通に耐えられる強度を併せ持つ形を求めて試行錯誤しました。



【影響を受けた(好きな)映画、漫画、アニメ】映画は『もののけ姫』、『シザーハンズ』、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』、『ゴーストバスターズ』、『エイリアン』、『ショーシャンクの空に』、『ロボコップ』、『マスク』、『速い空の向こうに』、『女神の見えざる手』、『ふたり』など……ジャンルを問わず見るので多くありすぎて困りますね。漫画は『ブラックジャック』によるしく、『深夜食堂』、『MASTERキートン』など。アニメは『地獄先生ぬ〜べ〜』が小学生の頃特に好きでした。『あしたのジョー』、『ブラック・ジャック』など。最近ですと、『葬送のフリーレン』が好きで良い影響をいただきました。

【1日の平均作業時間】造形以外の仕事を含めて9時間程度。

【よく使うツールと材料】スカルビー、レジンキャスト、ワックス、ソフトビニール。

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】キャラの特徴を掴んでいて、切り取った一瞬の過去と未来を想像させてくれるフィギュアが好きです。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】『ブレードランナー』はどのカットを見てもかっこいいです。記憶力が弱いのであまり具体的に思い出せません。

【構図とポーズの参考資料】原画通りに見えるにはどういった角度の資料が必要かを考えてネットや本で調べます。動物は実物を見られるなら近くの動物園や水族館に行きます。

かいき・りさ

怪奇をテーマに造形作品を制作販売しています。制作の傍ら自身がガレージキットを作り始めた当時に知りたかったことを楽しく体験できる「日本一早く“3日間”で原型からガレージキットを作る初心者向け教室」「原型から完成まで体験して学べるオリジナルソフビ人形教室」を開催しています。





お岩さん （『葛飾北斎百物語』）

Fan Art, 2019

■全高約7cm ■素材：スカルピー（原型）、
レジンキャスト ■Photo：怪奇里紗

■百物語のシリーズで一番はじめに作りました。せっかく立体にするので、立体らしい玩具のようなギミックを入れたくて提灯にLEDを仕込みました。怖いけど、少しだけ笑える物を作れたかなと思います。構図としては元の絵の雰囲気再現しながら小さな立体として成立させるのが難しかったです。



さらやしき （『葛飾北斎百物語』）

Fan Art, 2020

■全高約7cm ■素材：スカルピー（原型）、
レジンキャスト ■Photo：怪奇里紗

■百物語の中で一番パーツ数が多くて細かいです。原作と同じように皿が浮遊している印象を与えるにどうしたら良いかを考えながら作りました。3Dプリンタで皿を出力して、それを組み合わせて角度を少しずつ調整して完成しました。こういった皿のように綺麗な円が必要な形はデジタルを使ったほうが作りやすいので3D出力品を使用しました。曖昧な存在感をそのまま立体にするのが難しくもやがいのあった作品でした。





CCPJAPAN × Yoshi. Project 第4弾 第4の使徒 （『エヴァンゲリオン』）

Sculpture for CCPJAPAN, 2024

■使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 4 Ultra / 使用ソフト：ZBrush / 素材：キャスト製（PS、PU）

■彩色：さるタジラ（CCPJAPAN 田尻和也）■Photo：CCPJAPAN

■第4の使徒の人に似た四肢はしているのに意思疎通が全くできなような強烈なビジュアルが好きなので制作できて良かったです。今回は固定スタチューというのもあってギリギリまで足の細さを細くして台座の大きさの制約の中で体の捻りを入れて初号機の頭部を掴みかかる劇中シーンを再現しました。作っていて楽しかったです。

©カラー

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】基本的に僕はアクションフィギュアを買うのですが山口勝久さん原型のアメイジング・ヤマガチシリーズは、ケレン味のあるポーズがバシバシ決まるので知らないキャラでもついつい買っちゃいます。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】最近だと『メイドインアビス 烈日の黄金郷』第9話のファブタの口上シーンの演出とポージングがすごく好きでした。手の前の爪の反射で円を表現するの天才がよって思いました。

【構図とポーズの参考資料】アクションフィギュアでやりたいポーズを模索することが多いですが、意外と舞台やミュージカルの演出のポージングや背景の見せ方が参考になっていたりします。『劇団☆新感線』はNetflixでも見れるのでぜひ!

よし
ゲーム会社を退職後、フリーの造形作家、キャラクターデザイナーとして活動。『ツムギバコ』という自身のコンテンツを個人、商業ともに展開しており、現在はツムギバコゲーム化プロジェクト「IZON」を鋭意開発中。





Susuki Tono

峠野ススキ

ブルーアイズ・カオス・MAX・ドラゴン
(『遊☆戯☆王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』)

Sculpture for Megahouse, 2024

■全高約31cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: PVC、ABS ■Photo: 小松陽祐

■『遊☆戯☆王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』にて海馬瀬人が使用したモンスターを原型師のアレンジを加えて立体化。劇中やモンスター効果に沿って、より破壊的かつ凶暴的な面を形として引き出すアレンジにしました。元となった「青眼の白龍」の生々しさを残しつつ、近未来でメカニックな雰囲気融合させたようなデザインを軸に制作させていただきました。
©スタジオ・ダイス / 集英社・テレビ東京・KONAMI





【カッコいい!と思うポーズのフィギュア】 マックスファクトリーさんから発売された「figma デビルマン 竹谷隆之 ver.」。シンプルな立ちポーズですが、存在感や力強さを感じられて好きです。

【カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット】『劇場版ポケットモンスター 幻のポケモンルギア爆誕』で拘束具を弾き飛ばし飛行船に熱線を吐くルギアが昔からとても好きなシーンです。

【構図とポーズの参考資料】 ポージングは実際の可動フィギュアをグニグニ動かしながら考えます。可動フィギュアで再現が難しい場合は粘土である程度の形を作りポーズを考えてからZBrushの作業に入ることが多いです。

とうの・すすき

1994年生まれ。2017年のワンダーフェスティバルで大山竜さんの造形実演を拝見しフィギュア造形の世界に魅了され、創作活動を開始する。当初は粘土を使用していたが徐々に制作ツールはZBrushへと移行。2019年に「ススキガレージ」というディーラー名でワンダーフェスティバルへ初参加。その後はオリジナルドラゴンやクリーチャーを始めとした空想生物や、既存の怪獣を独自にアレンジしたものを造形している。2021年からフリーランスの原型師として活動を開始。



Koji Isumi(Isumi)

伊墨浩爾(いすみ)



モードレッド (『Fate/Grand Order』)

FanArt, 2023

■全高約23cm ■使用3Dプリンタ:Phrozen
Sonic XL 4K / 使用ソフト:ZBrush / 素材:ウ
レタンレジン ■Photo:KON

■モードレッドのコスプレイヤーさんを見て、リ
アル寄りなモードレッドのイメージが沸き、せっ
かくだからムキムキにしようと思いながらオレ
オレ造形でやらせていただきました。半身像は、
よりボリュームと密度のある造形物にすること
ができるので好んでやっています。

©TYPE-MOON / FGO PROJECT

【影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ】
『ファイブスター物語』、『宝石の国』

【1日の平均作業時間】0~12時間ぐらいでまちま
ち。

【よく使うツールと材料】造形村 GKサーフェイサー

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】シルエッ
ト、意図のはっきりしているもの。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】あ
きまんさんの『ストリートファイター』絵。

【構図とポーズの参考資料】ネットで検索!



RGLATT-CC

いすみ・こうじ (いすみ)
ワンフェスを中心に作品を発表しています。商業は気が向いたらやります。

Katsuhiro Kurosawatsu × Kouji Tajima

黒澤津勝大 × 田島光二

Amabie

Original Sculpture, 2024

■全高約41cm ■素材:樹脂、シリコン、オパール ■Photo: 小松陽祐

■コンセプトアーティスト・田島光二さんとのコラボ作品で、田島さんに描いていただいたコンセプトアートをもとに立体化しました。いつの頃からか見かけなくなってしまったアマビエですが、古い伝承が現代社会で蘇り人々の心をつないだこの出来事を、単なる消費行動のひとつとして見過ごすべきではないと考え、制作に至りました。役目を終え、静かに佇むアマビエをイメージしています。





【影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ】『ミツバチのささやき』、『風の谷のナウシカ』、『DUNE/デューン 砂の惑星』、『スパイダーマン：スパイダーバース』、『火の鳥』、『交響詩篇エウレカセブン』、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』。

【1日の平均作業時間】 個人制作は基本1〜2時間で、週1で5時間くらいです。

【よく使うツールと材料】 ZBrushを使っています。

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】 サイドショウ「アンルーリー・インダストリーズ」シリーズで、トレイシー・トゥベラがデザインしているアメコミフィギュア。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】 『スパイダーマン：スパイダーバース』の1時間23分頃、マイルスがビルから地上に飛び降りるシーンで、天地が逆さまになってマイルスが宙返りしているカット。

【構図とポーズの参考資料】 今回は、基本的には田島さんのコンセプトアートをベースにしつつ、サギ、カツオドリ、ベタ、クラゲ、トドなどの生き物の動きも参考にしました。



くろさわつ・かつひろ

1991年1月、三重県生まれ。2011年、特殊メイク・造形制作会社に入社し、TV・映画・CM・各種イベント等における造形制作に携わる。2021年、退職し、フリーランスとして活動。2022年、株式会社Acxyz Creativを設立。2024年、初となる展覧会「SIGN展」を開催。商業美術に携わりながら作家活動も行っている。



Sato

さと

高杉晋作 Fes.ver
(『Fate/Grand Order』)

Fan Art, 2024

■全高約 25.8cm ■使用3Dプリン
タ: 3Dsystems ProJet MJP3600
／使用ソフト: ZBrush／素材: レ
ジン ■彩色: 鳴海 ■Photo: KON
©TYPE-MOON / FGO PROJECT





アルバーン・ノックス
1/7スケールフィギュア
(「にじさんじ」)

Sculpture for ANYCOLOR, 2024
■全高約26.2cm×幅17.3cm×奥行18.2cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: PVC・ABS ■彩色: 鳴海、En craft ■
Photo: PHOTO STUDIO Chocot
©ANYCOLOR, Inc.





乾 青宗 (『東京リベンジャーズ』)

Sculpture for Prime1Studio, 2024

■全高約14cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン / PVC / ABS 等 ■Photo: プライム1スタジオ

© 和久井健・講談社 / アニメ『東京リベンジャーズ』製作委員会

九井 一（『東京リベンジャーズ』）

Sculpture for Prime1Studio, 2024

■全高約22cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン /
PVC/ABS等 ■彩色: 鳴海 ■Photo: プライム1スタジオ
©和久井健・講談社 / アニメ『東京リベンジャーズ』製作委員会



【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】 360度どこから見ても見どころがあるポーズをかっこいいと感じます。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】『トップガン マーヴェリック』のオープニングはどこを切り取ってもかっこいいと思います!

【構図とポーズの参考資料】 グラビアや雑誌などよく見えています。

さと

神奈川県出身。多摩美術大学グラフィックデザイン学科を卒業後、漫画家デビュー。漫画を描きながら、2011年放送のアニメ『TIGER&BUNNY』がきっかけで初めてフィギュアやワンダーフェスティバルを知り、2012年に東海村原八氏の模型塾に通いフィギュア製作を習い始める。2014年7月からワンダーフェスティバルにディーラー参加。2015年から商業フィギュア製作を開始、2024年7月に合同会社 hacca を設立し、現在も商業原型師として活動中。







由来

Original Sculpture, 2024

■全高約25cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn3 Ultra / 素材: Siraya Tech Fast レジン Mecha White ■Photo: 小松陽祐

■今回スカルプターズ・ラボ掲載にあたり、普段はイラスト再現に徹底していますが初めて創作的な造形に挑戦しました。生物なのか彫刻なのか。象徴的でありながら現代的な要素も纏い、しかしつい宗教的な要素も想像してしまうようなデザインにしてみました。悲しげで物憂げでありながら角度によってはどこか意思を感じさせる表情やポーズ。構成要素すべての意味や由来を見た人に考えてみてほしいなと思いながら作った作品です。

〔影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ〕『ハイキュー!!!』『METAL GEAR SOLID 2』。

〔1日の平均作業時間〕 仕事8時間、趣味造形6時間ほど。

〔よく使うツールと材料〕 3dsMax、Siraya Tech Fast レジン Mecha White、タミヤエポキシバテ速乾タイプ。

〔かっこいい!と思うポーズのフィギュア〕 キャラクターの意思や、前後の動作や時間が感じられるフィギュアが好きですね。

〔かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット〕 ビビッとくるカットや、自分で写真を撮る時も斜め構図が大好きです。

〔構図とポーズの参考資料〕 海外ヌードモデルさんやコスプレイヤーさんの写真集など。構図や現像などで見せたい絵作りがはっきり伝わってくるので、作品の最終出力イメージの方向性の参考になります。



さい

京都出身。幼少から絵やプラモデルに触れ、友人の誘いをきっかけに2010年夏のワンフェスに初参加。2012年から京都の原型制作会社へ入社しデジタル造形を学ぶ。2014年に上京し現在はフィギュアメーカー所属。イラスト再現の立体化が中心。イラストへの立体的な解釈や意図の理解、再現に重きを置く。仕事のかたわら個人制作も継続中。



「さなのばくたん。-メチャ・ハッピー・ショー-」 公式ヌオントートより立体化

Fan Art, 2022

■全高約20cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn / 素材:Siraya Tech Fast レジン Mecha White ■イラスト:渡辺明夫 ■Photo:さちひら
■名取さなちゃんのお誕生日イベント「さなのばくたん。」恒例の豪華作家陣による応援イラスト企画「公式ヌオントート」より立体化。憧れの渡辺明夫先生の参加に驚き、見た瞬間に立体化を決心しました。先生の描くタッチの立体表現に挑戦するのが夢だったので、先生のタッチと自分の積み重ねてきた解釈のかけ合わせが、恐れ多くも楽しかったです。浮遊感と物理的荷重の限界への挑戦、2次元的塗装表現の成立がうまくいったと思います。

©Sana Natori



「さなのばくたん。 -ていねいなお誕生日会-」 公式ヌオントートより立体化

Fan Art, 2022

■全高約15cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn / 素材:SK ABS-Like レジン (白) ■イラスト:ぶくろて ■Photo:さちひら
■名取さなちゃんのお誕生日イベント「さなのばくたん。」企画内の「公式ヌオントート」より。大好きなぶくろて先生のもちもちとした質感と量感のあるカールした髪表現が楽しかったです。この頃はレジンキャストに置き換えずにUVレジンのまま違和感なくサフレス塗装でワンオフ作品を作る方法を模索していました。SK ABS-Like レジン(白)は透けすぎるので、うっすらとホワイトを吹いてからサフレス塗装しています。

©Sana Natori



「さなのばくたん。-王国からの招待状-」 公式ヌオンタートより立体化（上）

Fan Art, 2024

■全高約22cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn3 Ultra / 素材:Siraya Tech Fast レジン Mecha White ■イラスト:やみや ■Photo:さちひら

■「さなのばくたん。」企画内「公式ヌオンタート」より。やみや先生のふわっとしたイラストを立体用に浮遊オブジェクト再構成しつつ立体化。幼い顔立ちやキュートとしたポーズ、塗りの立体感が好きで立体化に挑戦しました。暖色と寒色を巧みに使い分けた難しい色調表現のイラストでしたが、これまでにやったことのない色彩表現に挑戦したり、ガレージキットではなかなかできないさまざまなオブジェを使ったりできて楽しかったです。

©Sana Natori

「さなのばくたん。-メチャ・ハッピー・ショー-」公式ヌオンタートより立体化（下）

Fan Art, 2023

■全高約24cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn / 素材:Siraya Tech Fast レジン Mecha White ■イラスト:ちょこ庵 ■Photo:さちひら

■こちらも「さなのばくたん。」企画内「公式ヌオンタート」より。イラスト全体の浮遊感を損ねないように、各オブジェクトの配置と耐久性に細心の注意を払いました。ちょこ庵先生の線画や塗りのタッチを、造形のエッジ感による落ち影の形や稜線のシルエットの組み合わせで表現しました。イメージを損ねないように、これだけの浮遊オブジェクトでもメインの支柱を1本だけにして決め角度から見えない位置にすることも心がけました。

©Sana Natori



冷たき黄泉帰り「七七」 （『原神』）

Fan Art, 2022

■全高約20cm ■使用ソフト:3dsMax / 使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn / 素材:SK ABS-Likeレジン(黒) ■Photo:さちひら

■ゲーム内のスキル発動時のモーションより立体化。スキルモーションの流れるような動きを感じられるよう、エフェクトや衣装の揺れ物の動きで視線誘導や前後の動きがイメージできるよう心がけました。ポーズ替えをせずに自然に武器を構えられる差し替えパーツにも工夫しました。

© COGNOSPHERE. All Rights Reserved.





クレー
([原神×SWEETSPARADISE
-そよ風の饗宴-])

Fan Art, 2023
■全高約18cm ■使用ソフト:3dsMax
/使用3Dプリンタ:ELEGOO Saturn
/素材:SKABS-Likeレジン(黒) ■
Photo:さちひら
■ゲーム内の「クレーが手伝うよ!」の
声が聞こえてくるようなコラボキービ
ジュアルに惹かれて立体化。
元気いっぱい駆け回るクレーちゃ
んをめいっぱい表現しました。
© COGNOSPHERE. All Rights Reserved.

Aki Yamamoto

ヤマモトアキ

Greed

Original Sculpture, 2024

■使用ソフト: ZBrush, Photoshop

■恐竜をベースにデザインしたオリジナルのクリーチャーです。今回2体掲載いただけるとのことで、こちらはコンセプトアートライクに仕上げてみました。







アマツキツネ

Original Sculpture, 2024

■全長約40cm ■使用3Dプリンタ:ELEGOO

Saturn3 Ultra/使用ソフト:ZBrush/素材:

SK高韧性水洗いレジン ■彩色:ひらぼこ ■

Photo:小松陽祐

■「天狗は宇宙から飛来したエイリアン」というコンセプトのクリーチャーです。日本書紀に記されている「天狗(アマツキツネ)」に関する記述から着想を得てデザインしました。シルエットは歌川国芳の「三国妖狐図会」から影響を受けています。



やまもと・あき

1997年、千葉県出身、青山学院大卒。大学在学中のコロナ禍をきっかけにZBrushを始め、現在造形作家、デザイナーとして活動中。

【かっこいい!と思うポーズのフィギュア】マクファーレン・トイズから出ている「7インチ・デラックス サム&トウィッチ」のフィギュアです。アシュレイ・ウッドのカバーイラストを忠実に再現していて一目惚れしました。

【かっこいい構図と思うアニメ・映画のカット】『ベイビーわるきゅーれ ナイスデイズ』。この作品のアクションは過去作含めどこを切り取ってもかっこいいですね。リアリティと映画的なカッコよさを備えていて何回見ても飽きません。本当に大好きな作品で一度書き始めたらキリがないのですが、冒頭の宮崎県庁でのアクションシーンは特に鳥肌が立ちました。スピード感あるカットの連続で池松壮亮さん演じる冬村かえで(今作の敵キャラクター)の強さがこれでもかと味えます。フェイントを掛けながら手数と鋭い攻撃で翻弄していく姿に圧倒されました。

【構図とポーズの参考資料】これといって決まっているわけではありませんが、とにかくいろいろな作品を見るようにしています。私は静謐なポーズが好きなのですが、今後は躍動感あるものも作っていきたいですね。



Keita Okada (Villard Inc.)

岡田恵太

龙马

Original Sculpture, 2024

■使用ソフト: ZBrush

■生物としての骨格などは意識しつつも、不気味な雰囲気が出るように主にシルエットをデザインしました。

[カッコいい!と思うポーズのフィギュア]『エヴァンゲリオン』シリーズのフィギュアは、カッコいいと思えるものが多いように感じています。

[カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット] 漫画の『ワンパンマン』は画力もさることながら、非常にダイナミックで勢いある構図、ポーズでカッコいいと思います。映画でカッコいいと思うのは、『トランスフォーマー』だと思います。

[構図とポーズの参考資料] 歴史的な作品から印象を受けることが多いですね。フランソワ=オーギュスト=ルネ・ロダンの作品を好んでよく見えています。





龍 -Dragon-

Original Sculpture, 2024

■使用ソフト: ZBrush

■ダイナミックな構図と、二色の色のペイントで造形としての視認性も意識して全体を纏めました。

おかだ・けいた

デジタルスカルプター、3D コンセプトアーティスト。株式会社 Villard 代表取締役。国内外の造形に関わる仕事をメインに活動しており、カプコンフィギュアビルダー クリエイターズモデル『モンスターハンター』シリーズのフィギュア原型や映画『バイオハザード: デスアイランド』『ELDEN RING』をはじめ、『シャザム! ~神々の怒り~』『65/シックスティ・ファイブ』などハリウッド映画にも参加している。ジャンルを問わず映像やゲーム、CMなどの主にクリーチャーのコンセプトアート、モデル作成などを多数手がける。



ogyhara / Hiroshi Ogihara

ogyhara / 荻原広志





アロサウルス

Original Sculpture, 2024

■全高約18cm ■素材：(本体)スカルピー(ベース)レジン、インテリアパーク、ジェッツ、エポキシパテ等 ■Photo：小松陽祐

■乾燥した大地を悠然と闊歩するアロサウルスです。アロサウルスは推定全長が9mほどのジュラ紀の大型肉食恐竜で当時の食物連鎖の頂点でした。今回は頂点捕食者としての風格や緊張感を静かなポージングで表現しています。頭を高く上げ、目線は遠くを見つめ、前肢は脇を締め体に近づけ、静かな緊張感をまといながら獲物を探し回っています。動作による筋肉や皮膚の緊張と弛緩などは現生のゾウやサイなど大型の動物を実際に観察、後肢の造形や足さばきなどはエミューやヒクイドリなどの走鳥類を参考に造形しています。



スピノサウルス (デフォルメ)

Original Sculpture, 2024

■全高約10cm(展示台込み16cm) ■素材: スカルピー ■

Photo: 小松陽祐

■「塗って楽しい恐竜ガレージキットが作りたい」という思い付きで作った作品です。ベース込みでひと塊の立体造形物にしかかったのでデフォルメでヴィネットにしました。デフォルメではありますが、ディテールなどはリアルな表現で造形物としての見ごたえを担保しました。樹に巻き付いた尻尾と遊泳するノコギリエイとは同心円上に配置しており、ヴィネット全体としてのまとまりを構成しています。

[影響を受けた(大好きな)映画、漫画、アニメ] 『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』、『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』、『マトリックス』、『スター・ウォーズ』Ep4〜6、『人狼 JIN-ROH』、『ジュラシック・パーク』。

[1日の平均作業時間] 5時間。 [よく使うツールと材料] スカルピー、エボキシパテ。

[カッコいい!と思うポーズのフィギュア] 平野義高氏のヴィネット作品群。

[カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット] 松本大洋先生の『ピンポン』のコマ割り・パースのつけ方、映画『グラディエーター』の闘技場のシーン、『マトリックス』の全カット。

[構図とポーズの参考資料] 動物園、Pinterest。





スピノサウルス

Original Sculpture, 2022

■全高約14cm ■素材: スカルピー ■Photo: 小松陽祐

■2020年に発表された衝撃的な姿のスピノサウルスです。『ジュラシックパークⅢ』のイメージからは程遠い短足&ヒレ付尻尾のユーモラスな姿です。原型自体は2022年に完成したものでスピノを腹ばいで立体化したのは世界初だと自負しています(たぶん)。ポージングは動物園で見た、水辺で腹ばいになったナイルワニに着想を得ました。ナイルワニの尻尾も先端がヒレ形状になっており、本作のように先端をべたんと倒してリラックスする様子が印象的でした。スピノもワニと同様、半水棲と言われていることから皮膚の質感等も参考にしました。





シチパチ

Original Sculpture, 2024

■全高約20cm ■素材：スカルピー ■Photo：小松陽祐

■ワンフェスなどに展覧すると、恐竜はどうしても地味です。脇役感が否めません。なので「ぱっと見て見栄えがする恐竜フィギュアが作りたい!」という単純な思いで作った作品です。恐竜はどうしても横方向に長くなってしまいます。周囲のクリーチャー・美少女フィギュアは縦方向に長く、卓の専有面積が小さい割に見栄えがします。ということで縦方向に長く、かつ派手にできそうな種（羽毛恐竜）は何かと考えた結果、オヴィラプトル類のシチパチを選択しました（当然好きな恐竜です）。造形としてはフィギュア単体で奥行き感、重なり感を見せることに重点を置いています。キャラクターフィギュアでは衣装でそれらを表現していますが、本作では前肢の羽と尻尾の先の羽毛の重なりで表現しました。また現生の走鳥類を参考に大地を駆ける躍動感あるポージングにしました。本作は多くの部分をヒクイドリを参考に造形しています。実際にどこまでどんな羽毛に覆われていたかわかっていませんが胸部には飾り羽を、頸部には肉垂を造形しアクセントにしています。



おぎはら・ひろし

1986年福岡生。2009年より自動車メーカーでカーデザイナーとして勤務。2024年、造形作家兼イラストレーターとして独立。中学生の頃に模型誌で見た平野義高氏のヴィネット作品に感銘を受け見よう見まねで作ったドイツ兵が初の造形作品。コロナ禍で子供用に恐竜塗り絵を描き、立体を作ったのが恐竜にハマったきっかけ。動物としての恐竜をテーマに、空気感を感じられるような作品を目指している。ワンフェスをはじめ各種イベントに参加している。



ナストケラトプス

Original Sculpture, 2024

■全高約24cm ■素材：(本体)スカルピー(ベース)レジン、インテリアパーク、トレーシングペーパー、エポキシバテ等 ■Photo：小松陽祐

■後期ジュラ紀、冬の雨上がり、落葉樹林の中をナストケラトプスという恐竜が歩いています。皆さんご存じトリケラトプスの仲間ですが、全長5m前後とトリケラトプスと比べると小型の種です。この作品では恐竜そのものにフォーカスするのではなく、「恐竜のいる風景を切り取る」をテーマに制作しました。斜めに配置した恐竜と足元の岩、雨上がりで濁った川の水で横方向の広がり、紅葉した落葉樹で縦の広がり、演出し、最小限の要素で最大限の空間の演出を試みています。冬の冷たい空気や雨上がりの湿気、流れる川の音などを感じていただけたら幸いです。

Natsuki Manabe [CREA MODE]

真辺菜月 [CREA MODE]



ナリタタイシン (['ウマ娘 プリティーダービー'])

FanArt, 2022

■全高約 23cm ■使用 3D プリンタ: ProJet®
MJP 3600 MAX マルチインクジェット 3D プリン
タ/使用ソフト: ZBrush ■Photo: CREA MODE
(クレアモード) 真辺菜月, PLAMODE

■『ウマ娘 プリティーダービー』より。彼女は細身
で低身長のため、腰巻とジャケットの広がりを利用
して、フォルム全体を大きく構成しています。彼
女自身も、己を大きく見せたいという意識が働い
ていると考え、タイシンの気持ちも尊重したボー
ジングとしました。

© Cygames, Inc.



「カッコいい!と思うポーズのフィギュア」あるとすれば、うちで制作したガレキの「鶴丸国永」さんかな。

「カッコいい構図と思うアニメ・映画のカット」『まどか☆マギカ【新編】叛逆の物語』曉美ほむら vs 巴 マミで、マミが体勢を崩したあとに、反った状態でマスケット銃二丁を構えるシーン。

「構図とポーズの参考資料」コンテンツキャラを作りたい際には、アニメーションの好きな場面を抜粋し、さらに画像へとコマ割りをします。約6000~2万枚ほどの中から、厳選を選び、立体のフィギュアに落とし込めるかを考察。あとはPinterest漁り、派手な演出が多いパチスロのワンカット等を、1日かけて、ひたすら画像収集。「いいな」と選択した資料は、印刷し冊子にしておく(この際、キャラクター問わず構図のみ)。1ヶ月以上寝かせて、取捨選択。そこから、自分でポーズ案のラフ絵を、CLIP STUDIO PAINTやA4コピー用紙に十数枚殴り書き。それでも納得いかないもの、長期脳内に保持されないものはボツです。なぜ絵に起こすのかと問われれば、1~10までの工程の、8割部分が下ごしらえ。イラストさえあれば、その後の造形に迷いも生じにくく、一気に駆け抜けやすいのと、他の人へも「こういうもの」として意見を聞きやすいため。あとは「このキャラこれしかないだろ」といったものは、脳内ラフ絵のまま、そのまま制作します。



マンハッタンカフェ (「ウマ娘 プリティーダービー」)

Fan Art, 2022

■全高約23cm ■使用3Dプリンタ:ProJet® MJP 3600
MAXマルチインクジェット3Dプリンタ/使用ソフト:ZBrush
■Photo:CREAMODE(クレアモード)真辺菜月、PLAMODE
■「ウマ娘 プリティーダービー」より、ウォルムの美しさを念頭に置きました。ウマ娘は競走馬がモチーフの作品なので、このフィギュアではサラブレッドの脚の細さを取り入れて公式の比率よりスリムなデザインにしてみました。しっぽの形を水流的な動きにすることで、彼女のオカルト感を表現しながらも、一所懸命な頑張り屋さんの、人前へ立つクールさをプラス。髪は美しいストレートヘアをそのまま再現。顔が隠れにくくならないように、微妙な隙間加減を作ったつもりです。

©Cygames, Inc.



まなべ・なつき
 (クリアモード)
 フィギュアの企画・原型製作・
 彩色。CG(ZBrush)、アナログ
 手原型。主は、CGメインのア
 ナログ&デジタル作成(その
 他可能なこと・原型の磨き、複
 製、彩色)。ガレージキットは、
 主に光造形アクリル出力。



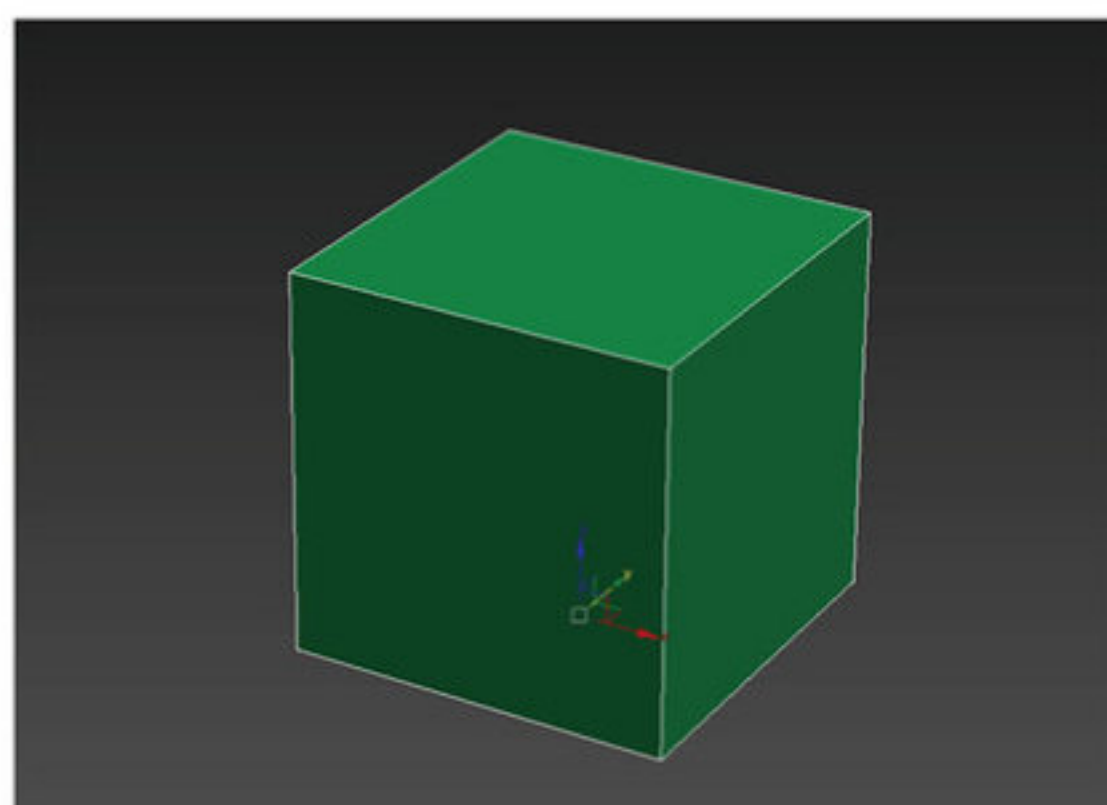
3dsMaxで造形する「由来」メイキング

by sai

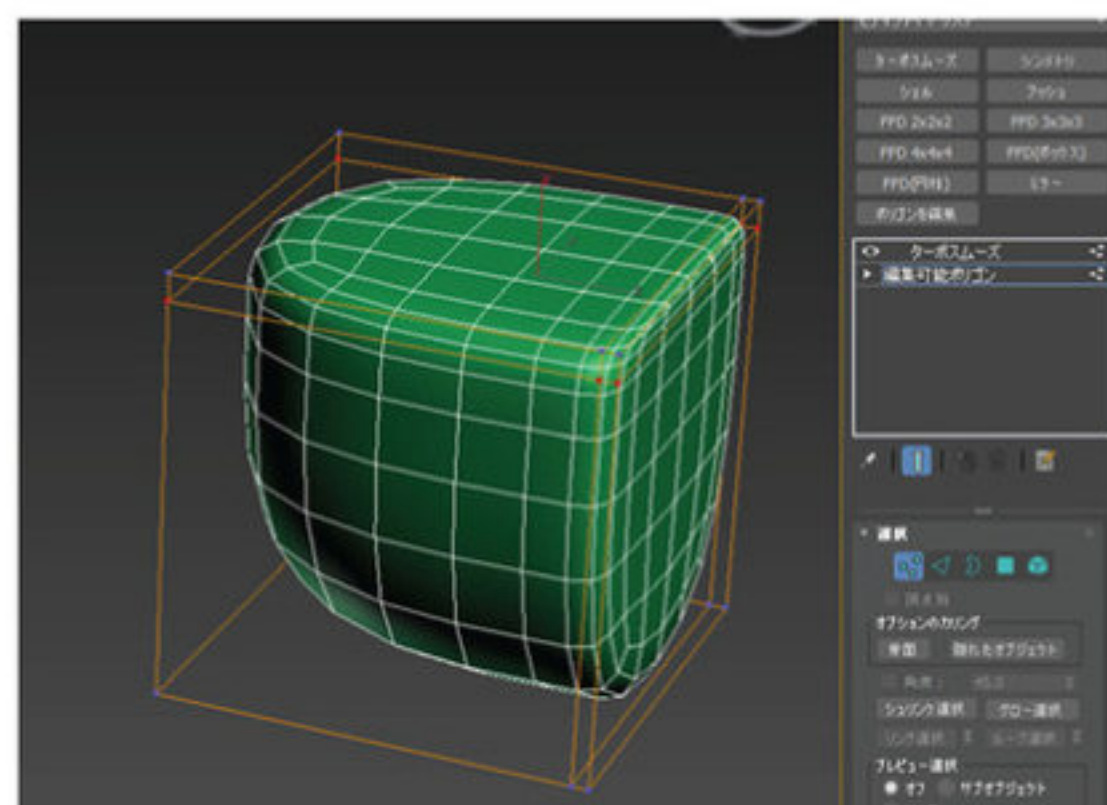
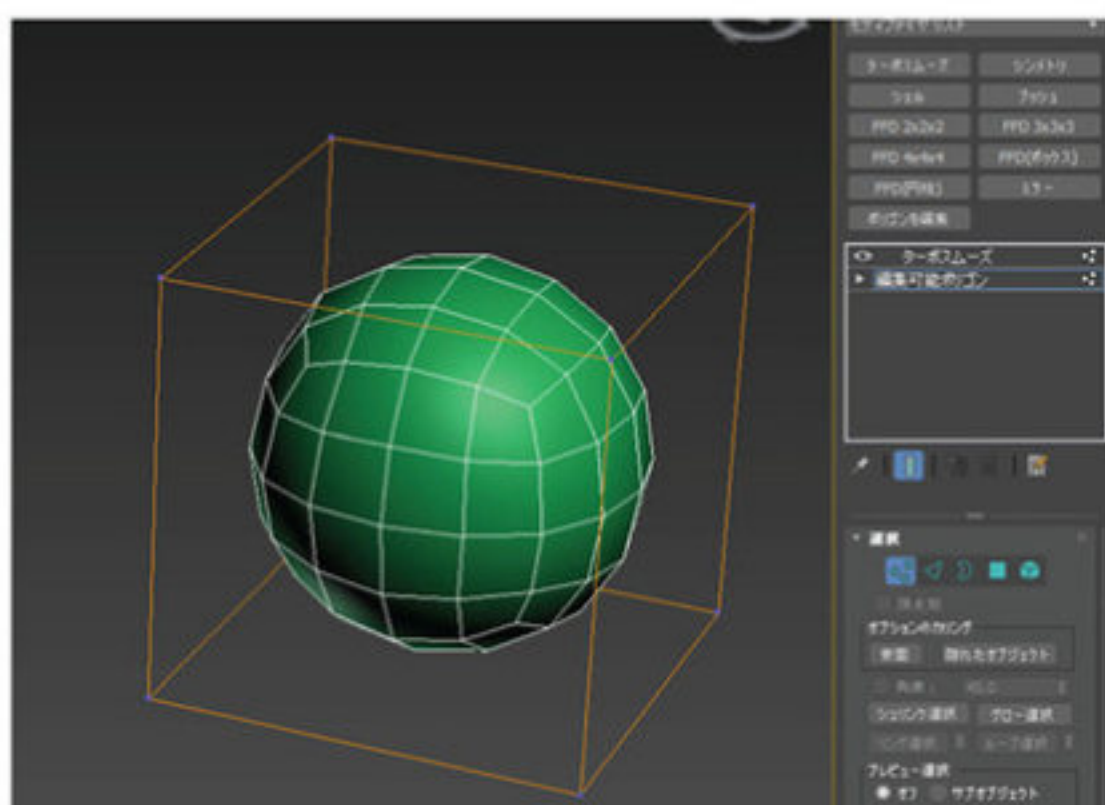


3dsMaxでは、ローポリモデルにさまざまな効果を持つモディファイヤを重ねがけして、最終のハイポリ形状の結果を調整していきます。ローポリ自体の形状やモディファイヤをかける個数、順番で形状の結果も変わります。

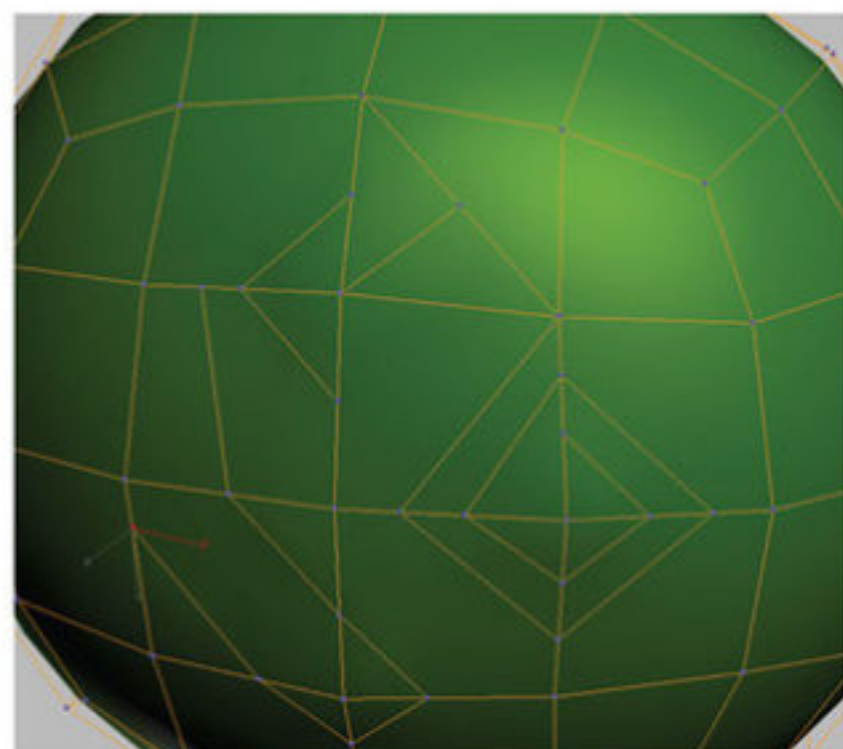
1. 3dsMax造形の概念とメインツール



1. ここではフィギュア造形のデータ仕上げる基本となるターボスムーズモディファイヤのスムージング結果とローポリ形状の関係を紹介します。基本的にローポリの1ポリゴンがスムーズ1段階ごとに4分割され、内側に痩せるように丸まっています。



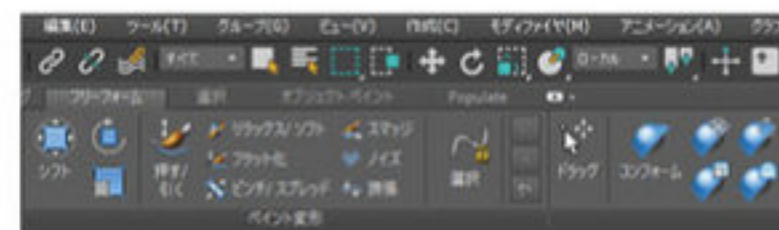
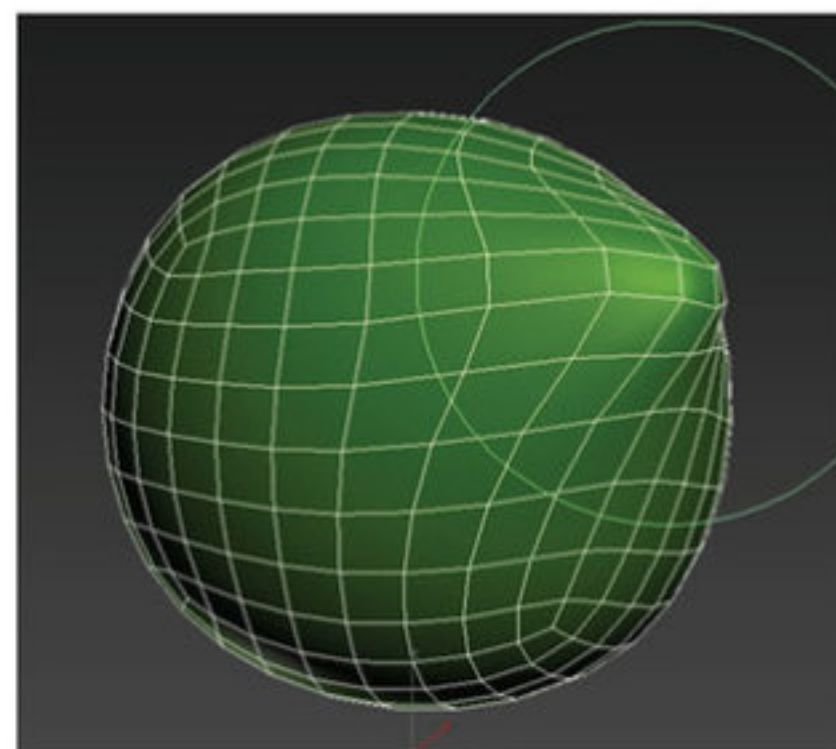
2. 外のオレンジの線がローポリ本来のエッジで、内側の形状が目的の最終結果形状のプレビューです。ローポリのエッジの数を増やすと、それに引き寄せられるように結果の形も変わります。この引き寄せられ方とエッジの足し方で形状をコントロールしていきます。



ペイント接続等の形状編集コマンド。

ペイント接続

文字通りペイントするようにマウスドラッグで線を描くように自由自在にエッジを足せるツール。装飾キーの組み合わせで同ツール内でエッジの足し引き、頂点や中点へのスナップなど多彩。



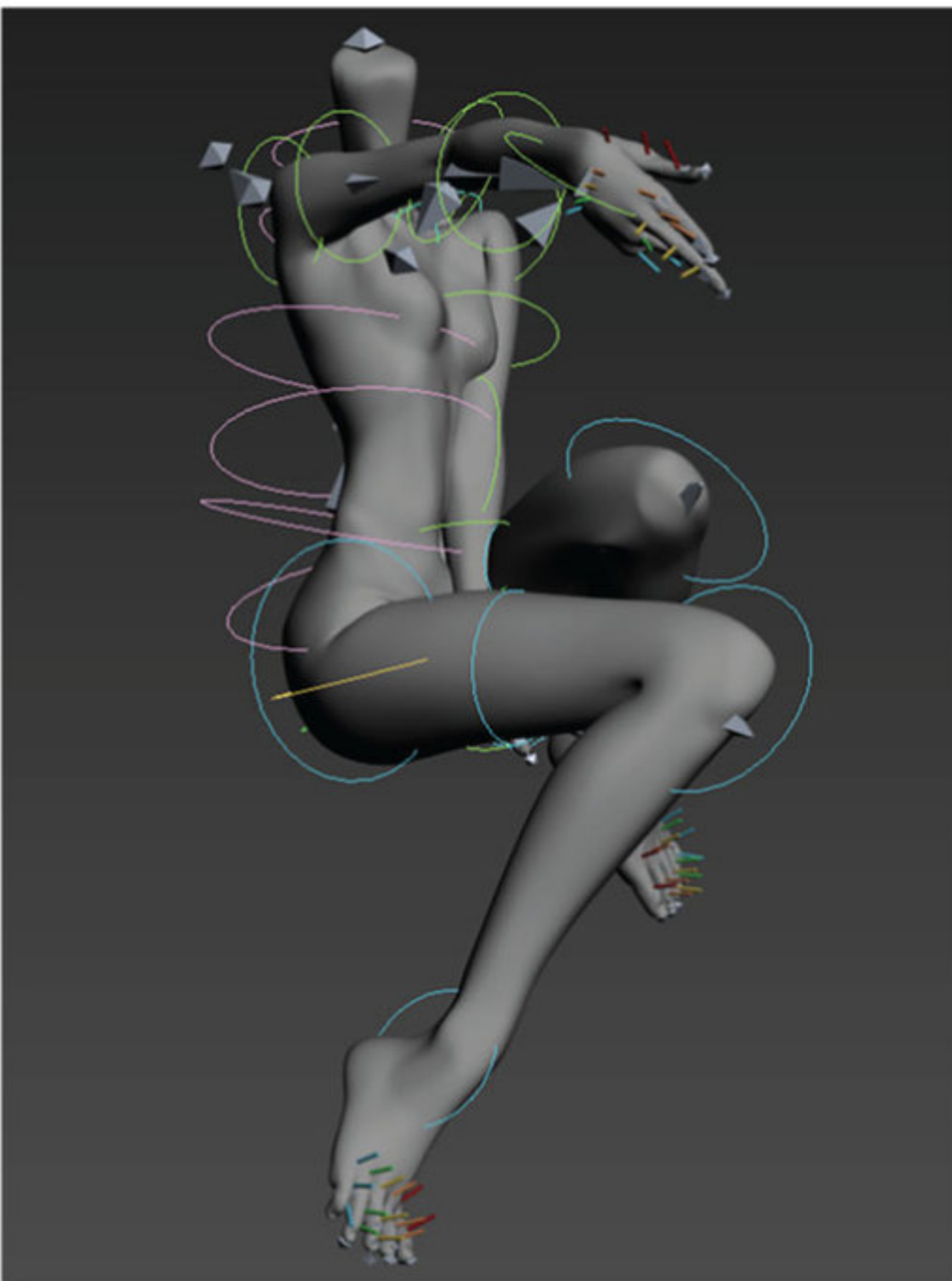
「シフト」やリラックスツールなどのコマンド。

シフト

ZBrushで言うところのMoveブラシのような大まかな形状を整えるブラシ状ツール。

3. 3dsMaxで欠かせない2つのツール紹介。僕の場合、Max造形の9割はこのツールを触っている時間です。

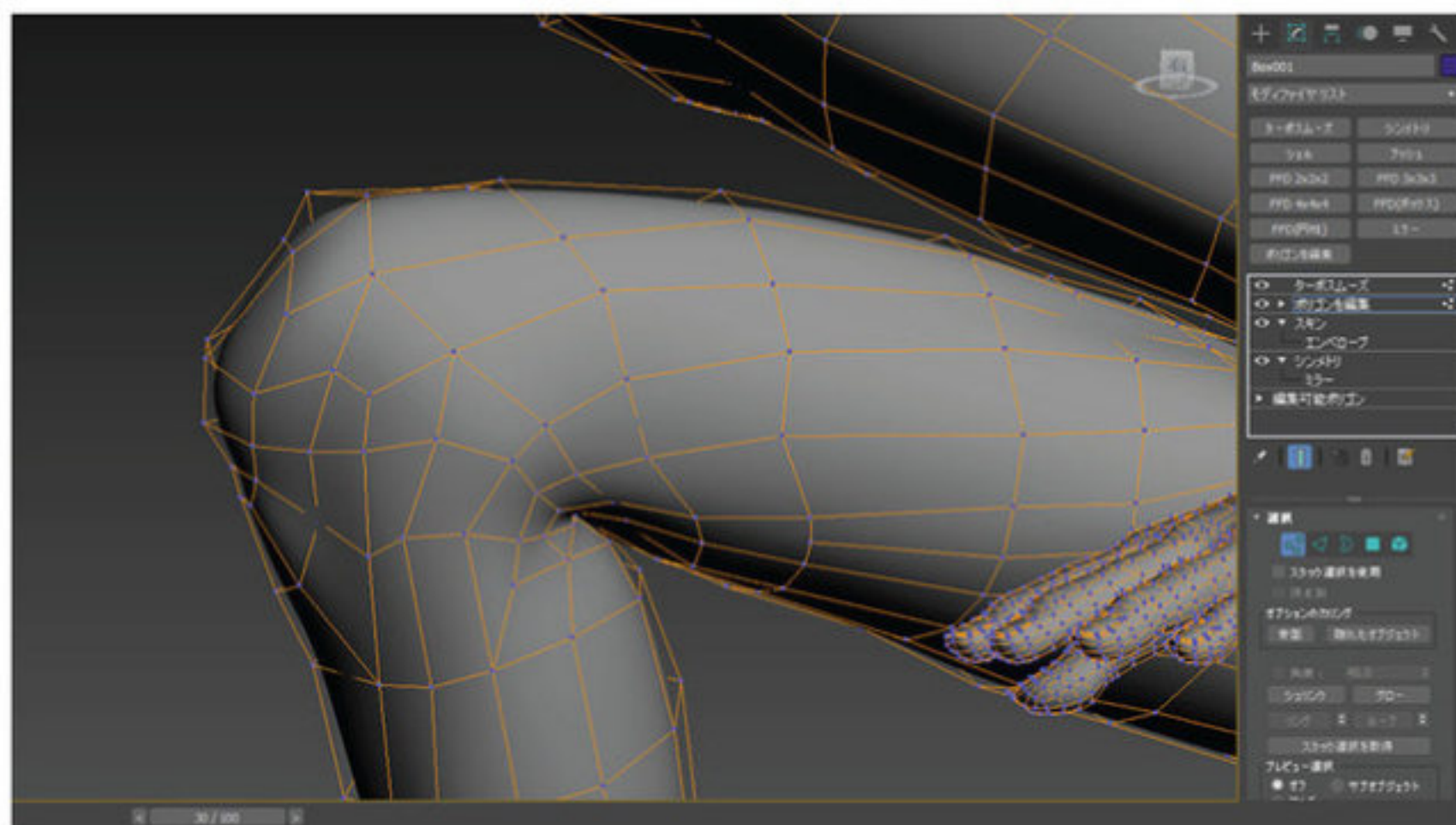
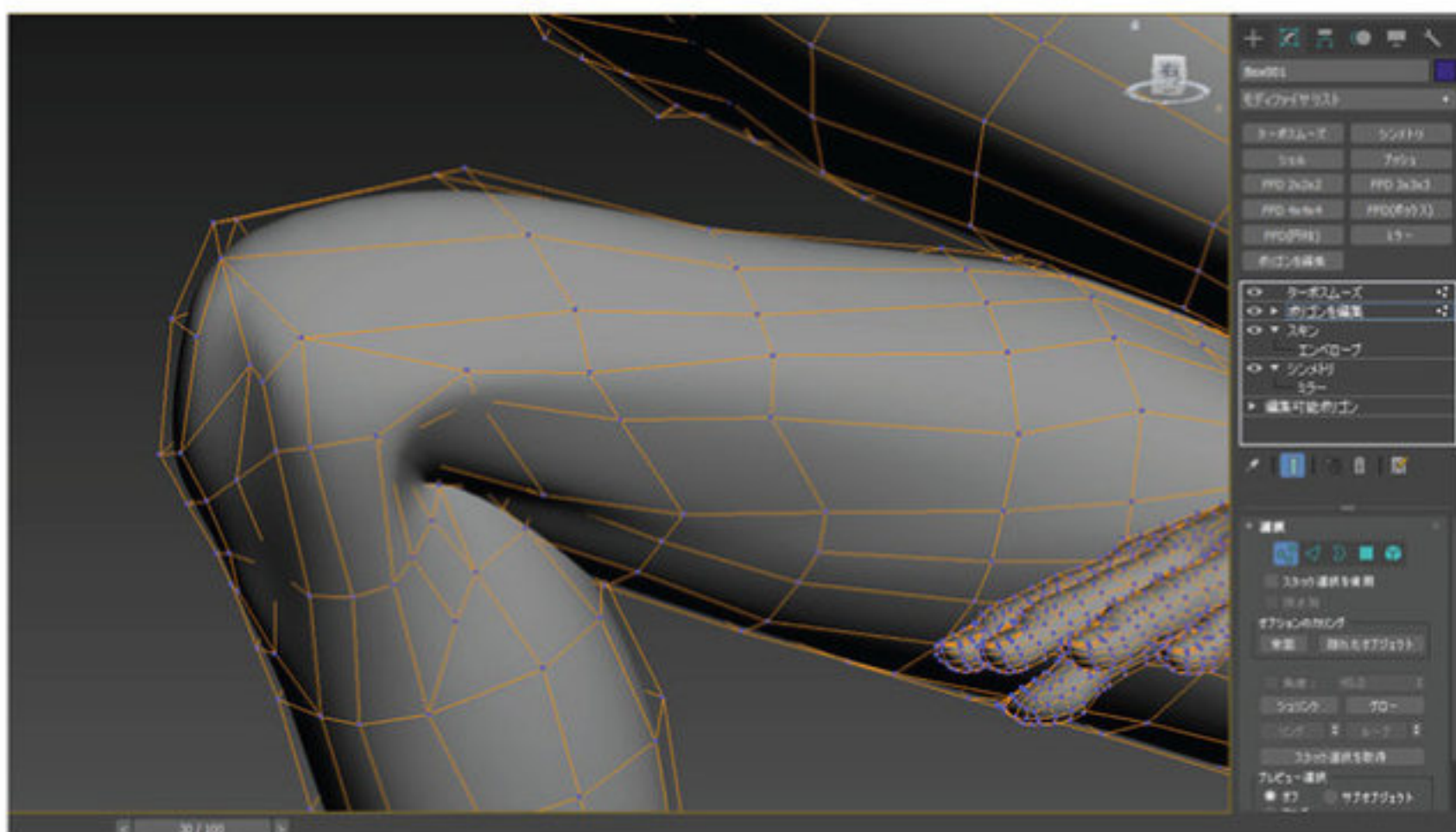
2. 素体とポーズ付け



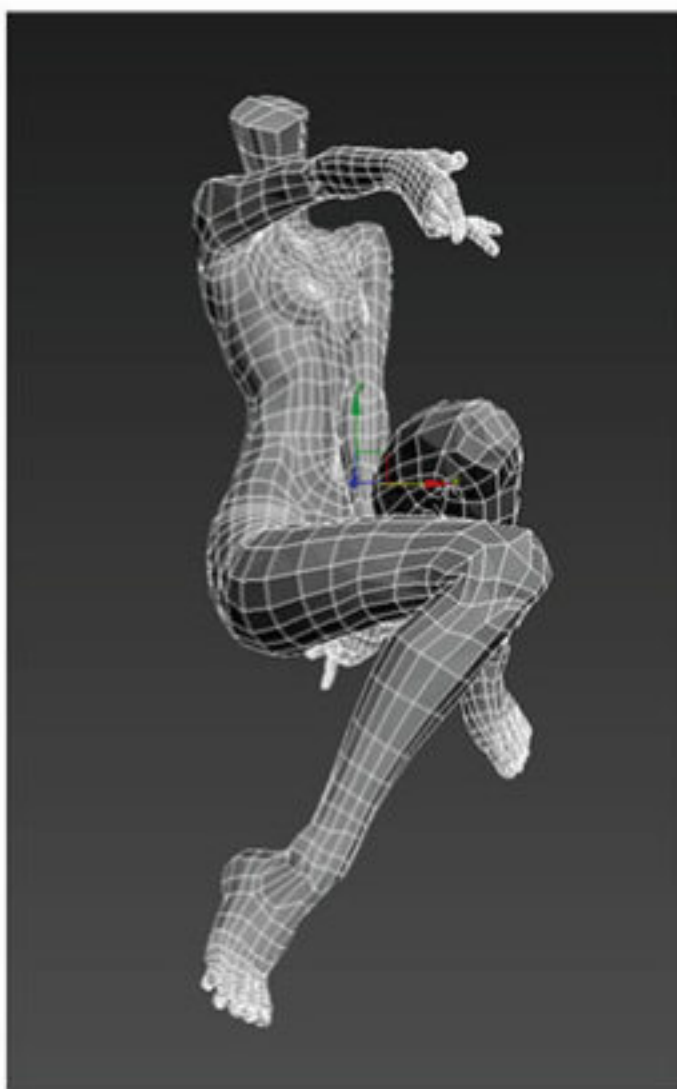
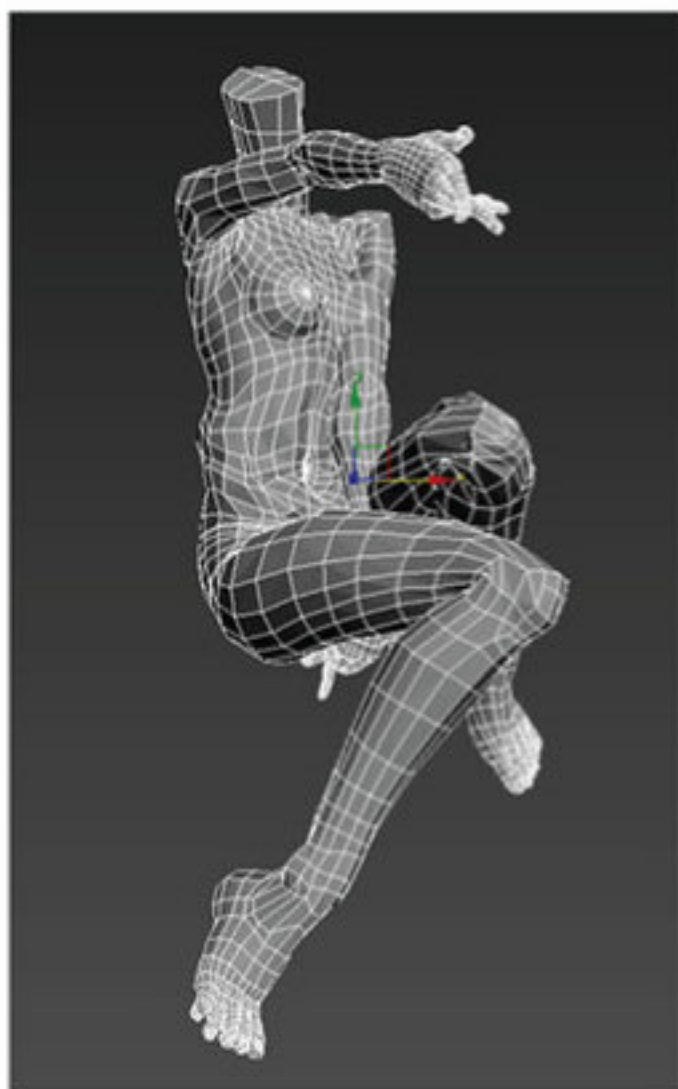
ボディは自作の素体にボーンを仕込んだものを使います。ボーンに加え、関節を選択しやすいようコントローラーを仕込んでいます。

3. ポーズ付け後の体の歪み修正

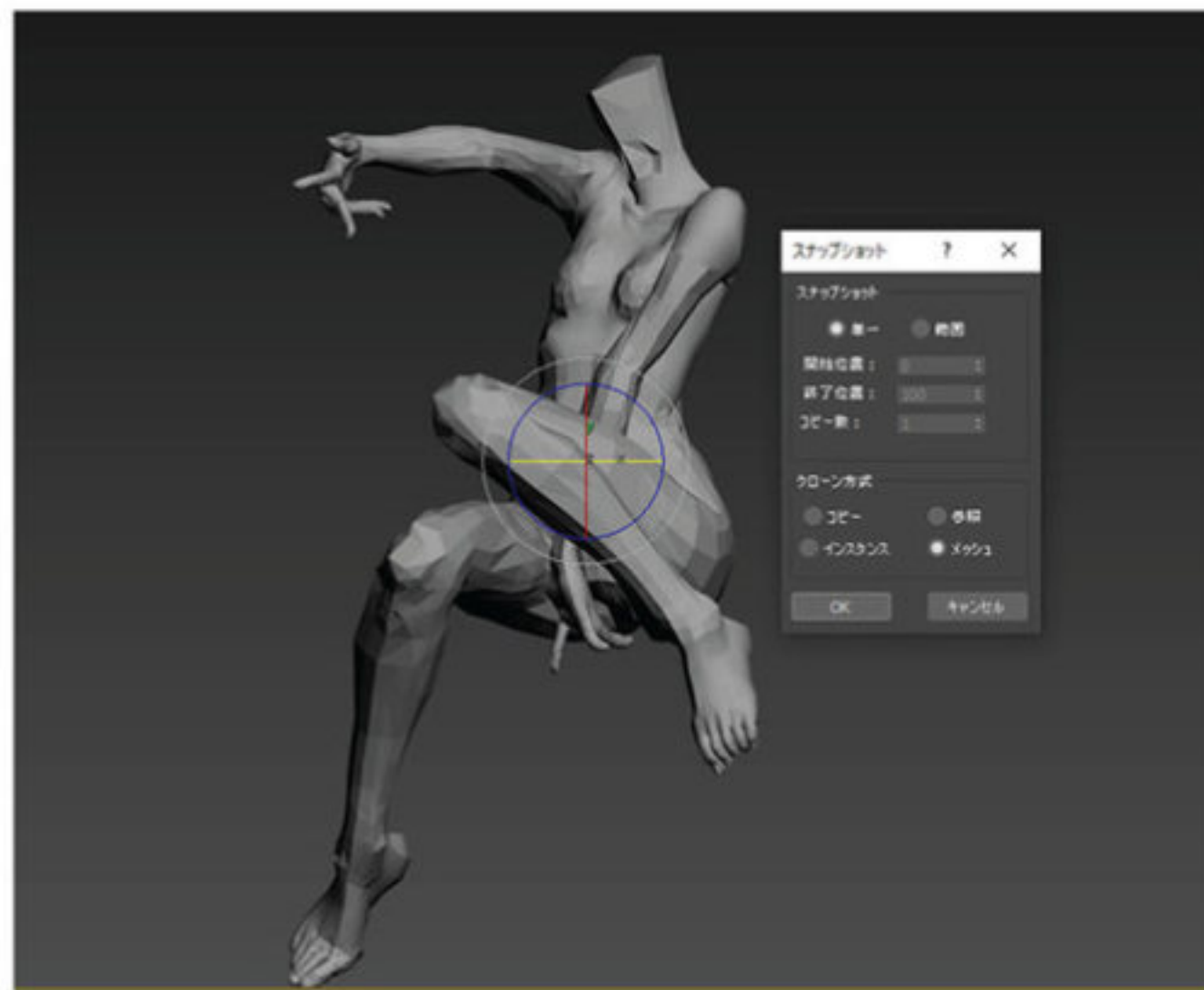
リグやウェイト付けは見よう見まねの素人工作なので、深く曲げたり激しいポーズを付けると素体が歪になります。これを整える際、まだポーズ変更の可能性があるので、ウェイト情報を仕込んだ「スキン」モディファイヤの上から「ポリゴンを編集」を重ねて調整していき、整ったらまとめてシンプルなローポリに集約します。



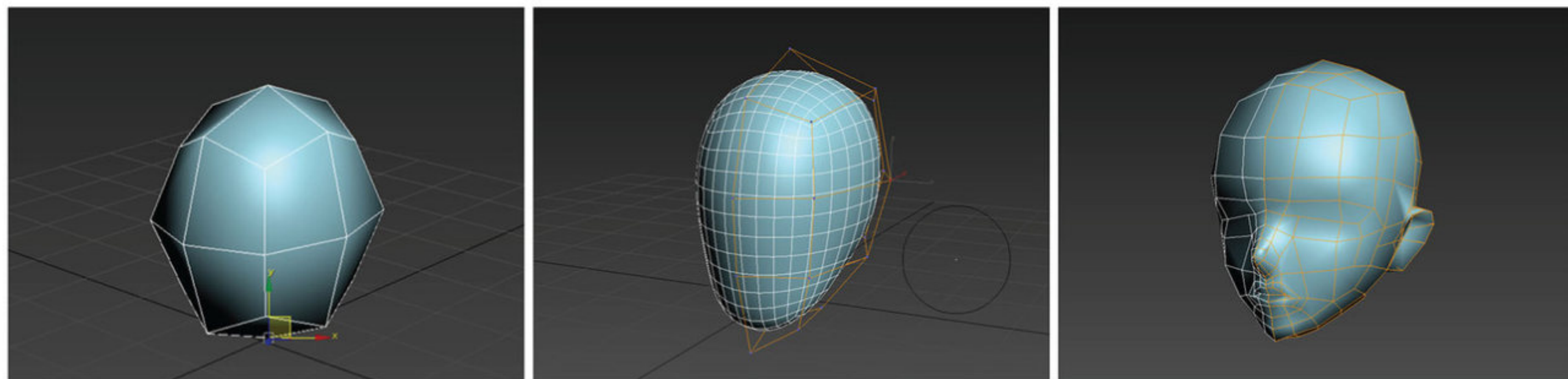
1. 歪になったヒザ周りの調整。リラクストツールで歪に入り込んだ頂点をほぐし、シフトで大まかに整える。



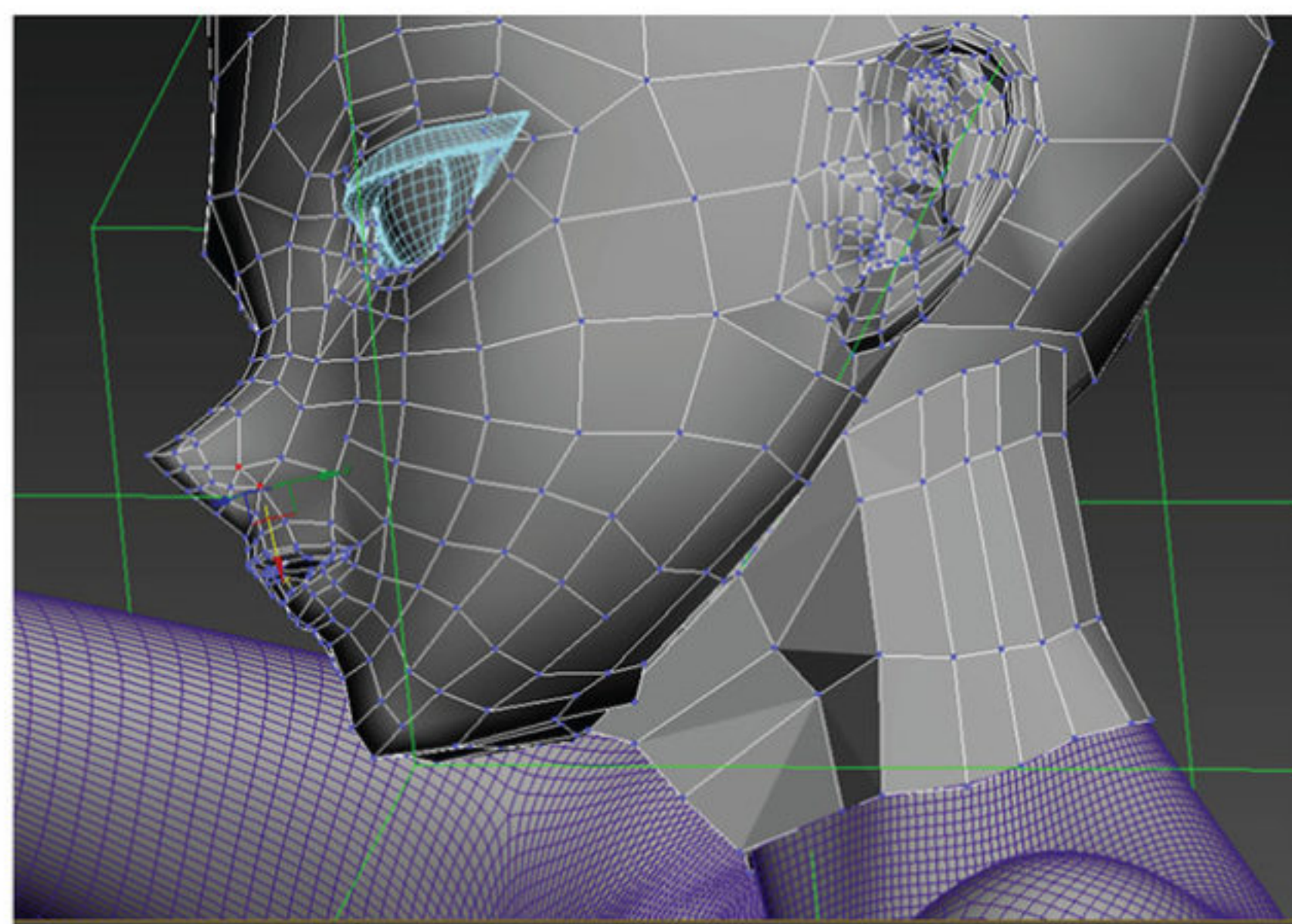
2. 歪になった部分をリラクストツールとシフトで整える。



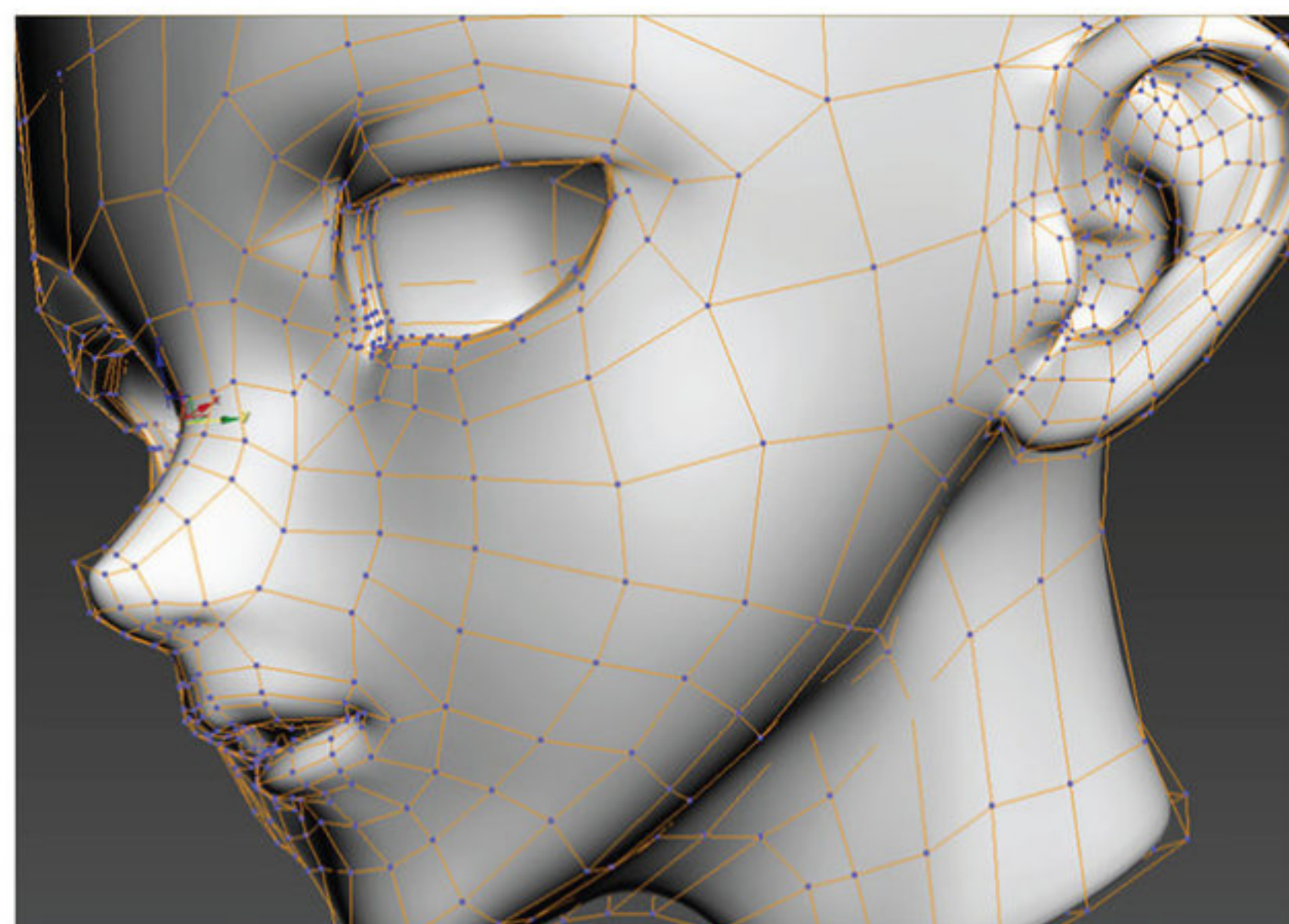
3. 整ったら、ローポリに戻してツールの「スナップショット」でスキン情報などを持たないシンプルな編集可能ポリゴンに変換。これが造形のベースになる。



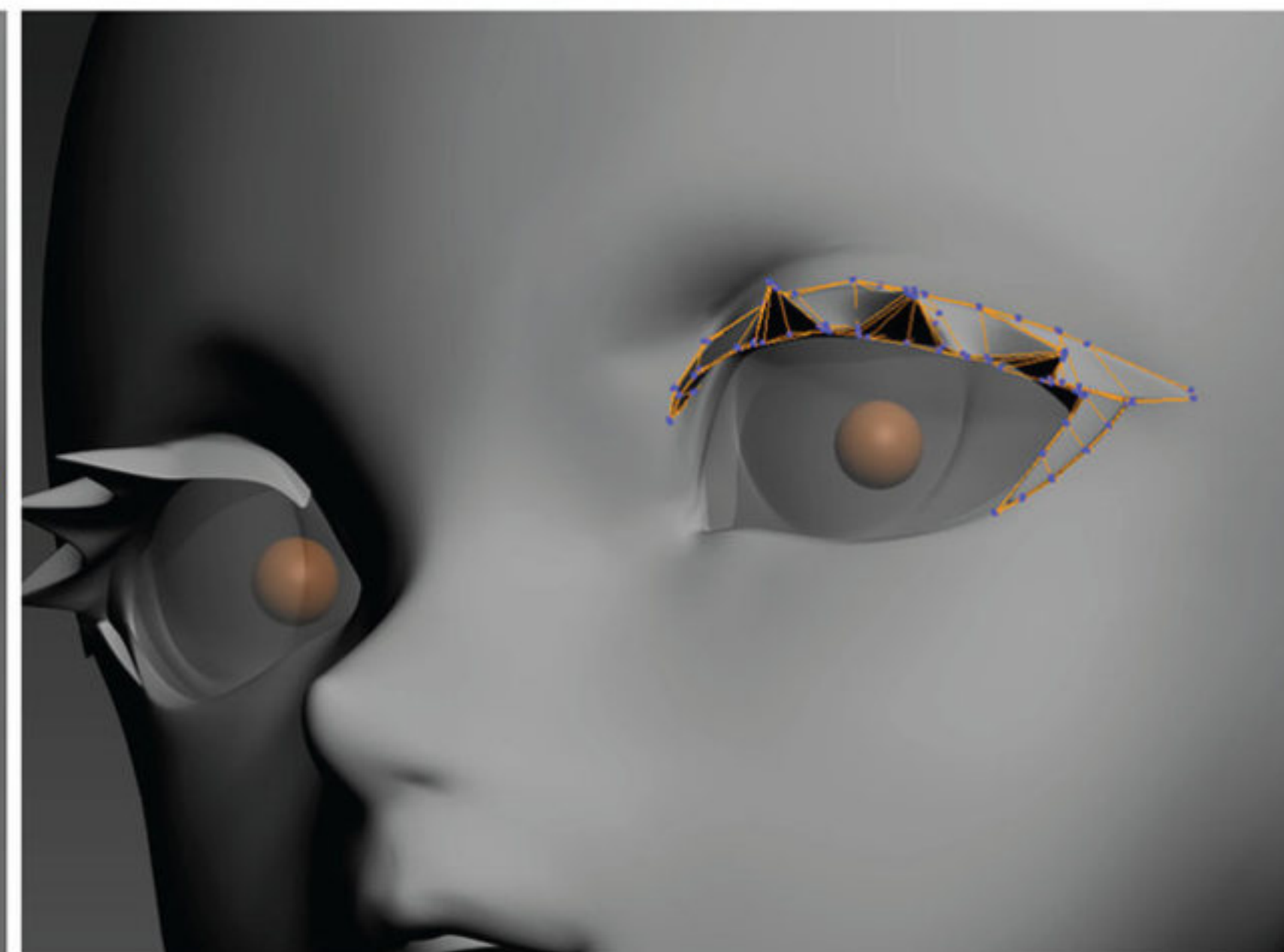
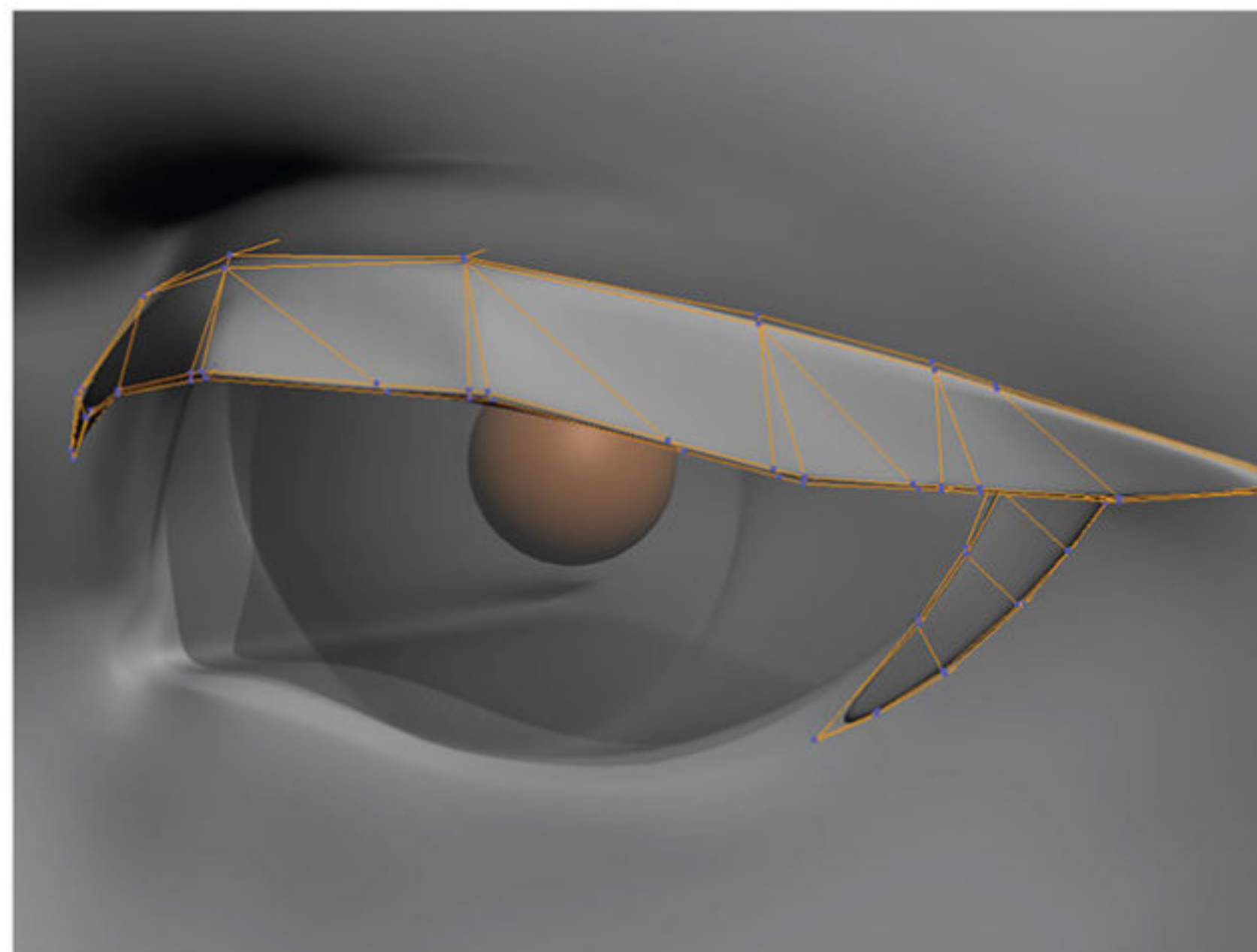
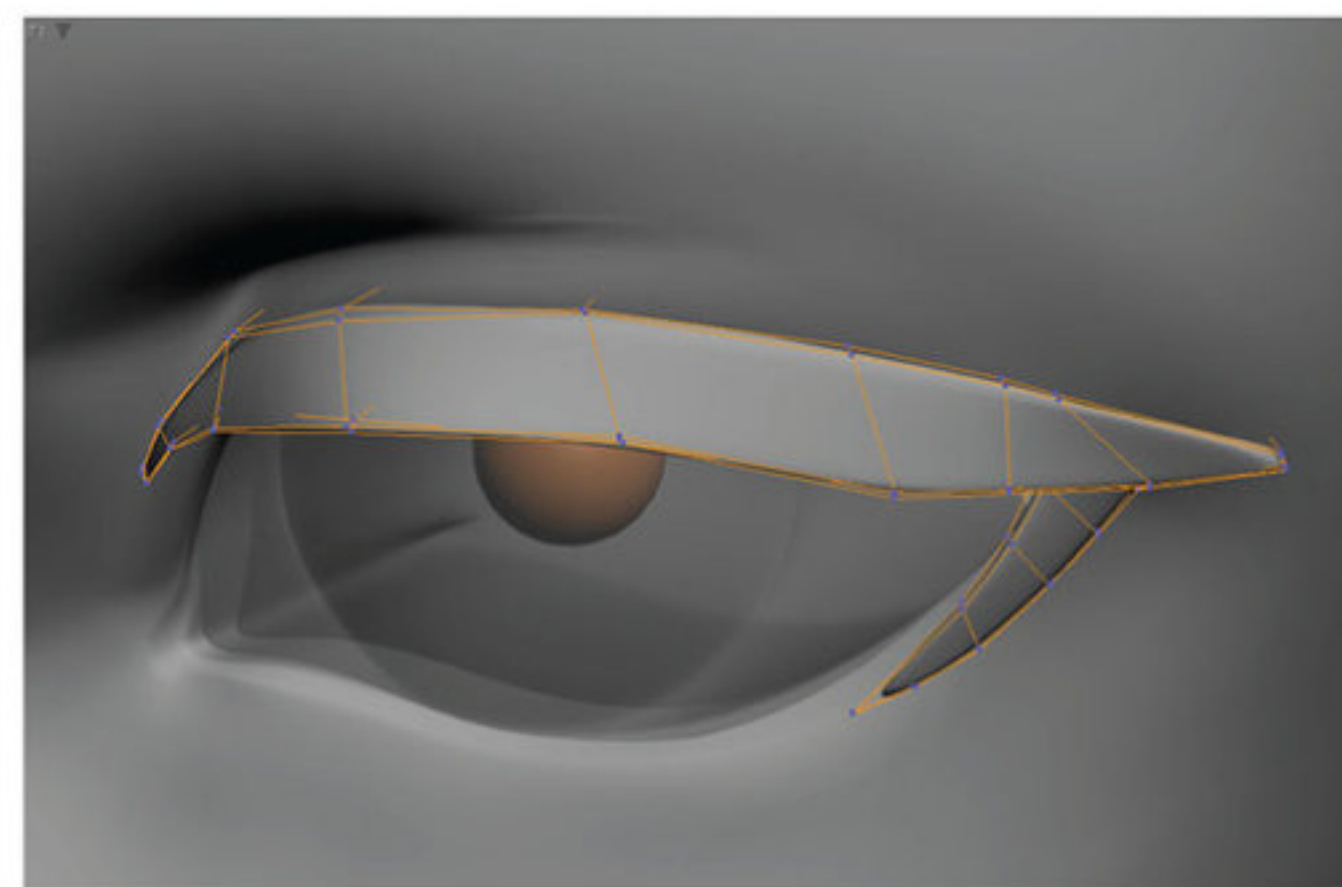
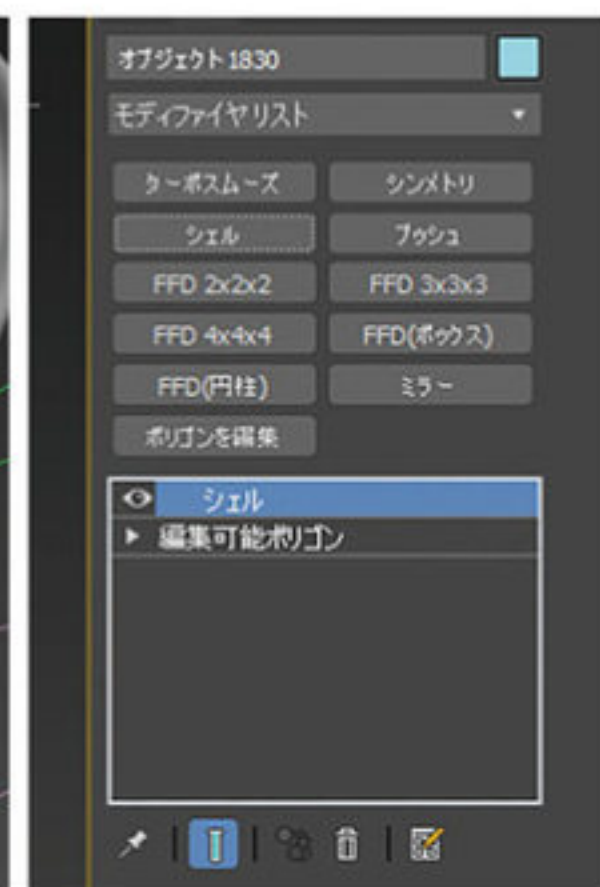
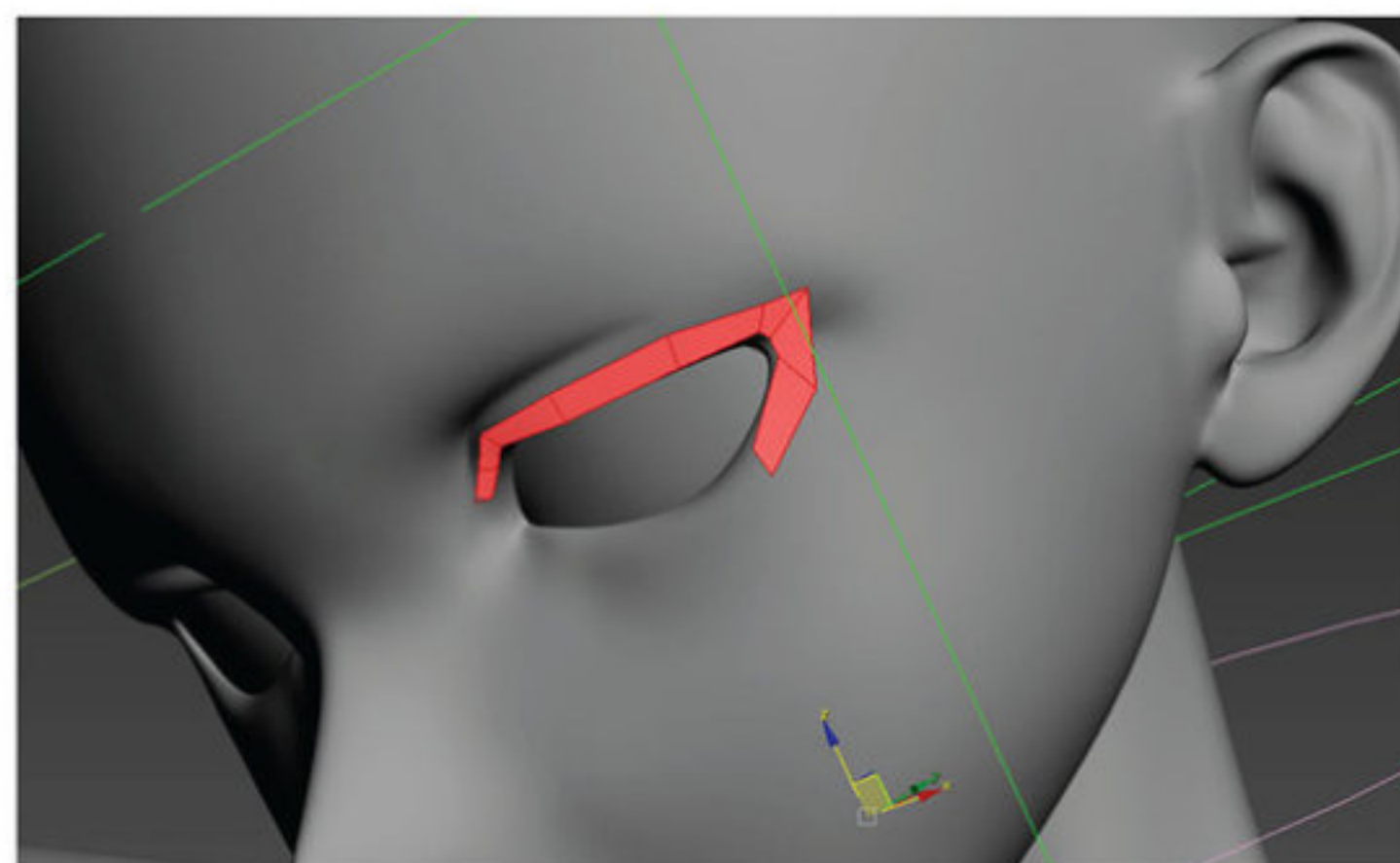
1. プリミティブのBOXを加工し、ペイント接続とシフトでエッジを足しながらシルエットを整えます。



2. 胴体から首のメッシュを移植し、頭とワンスキンにします。

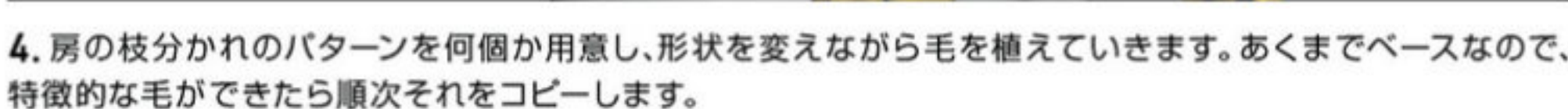
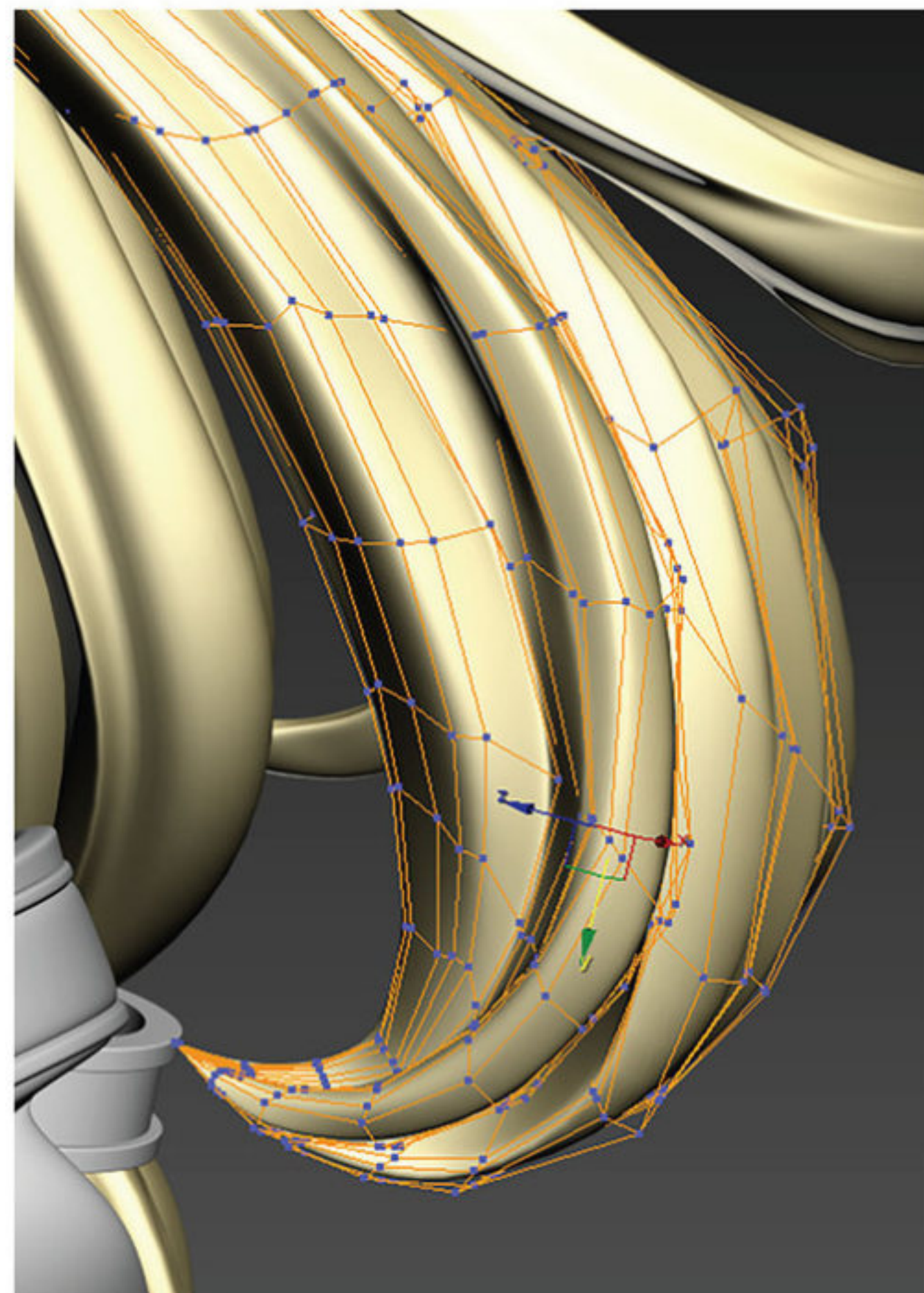
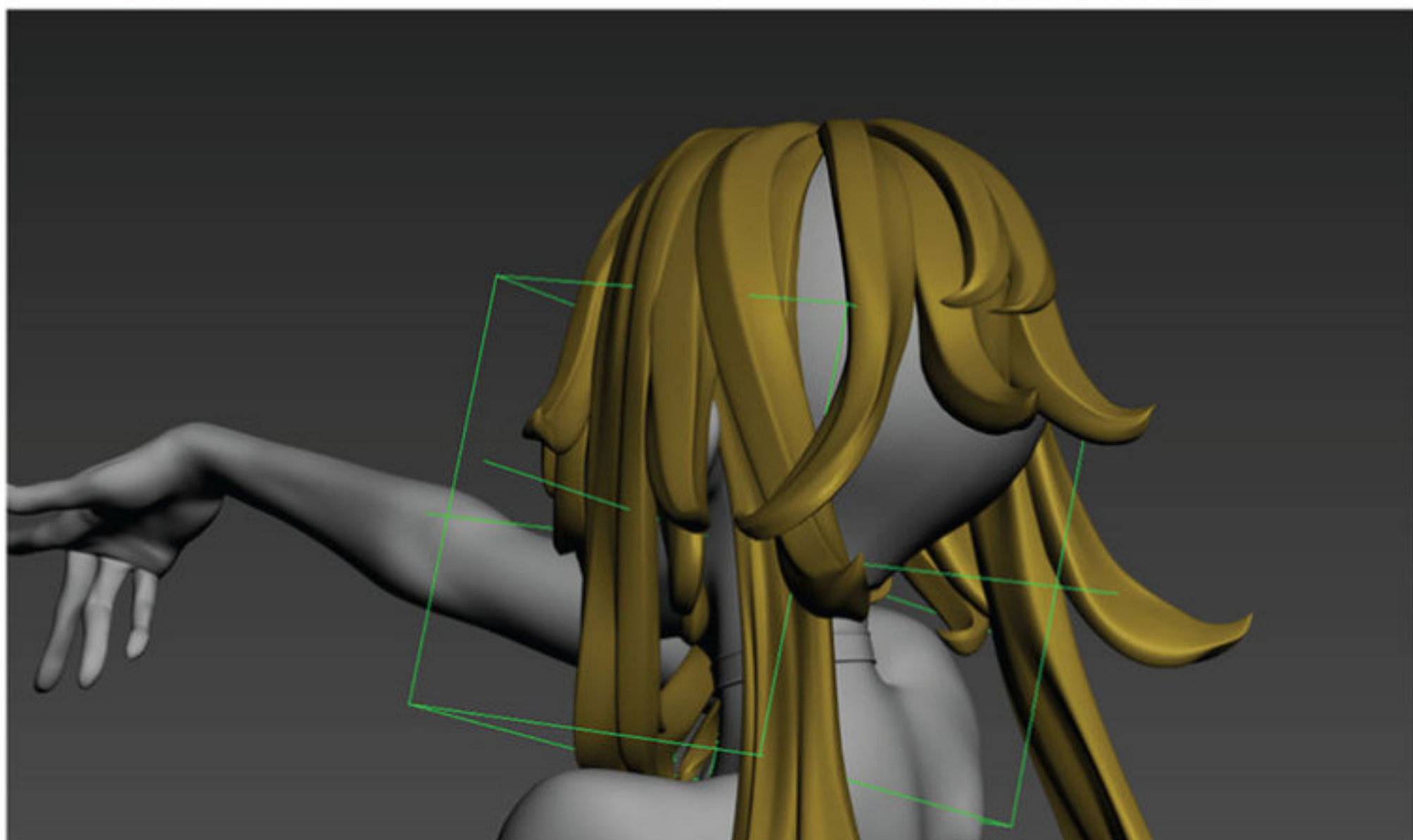
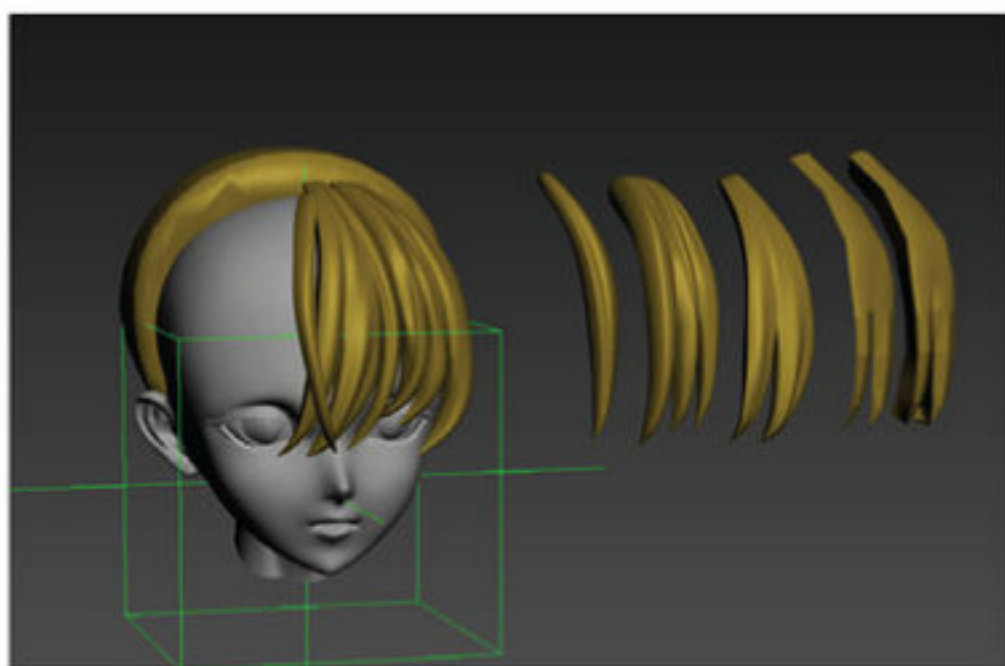
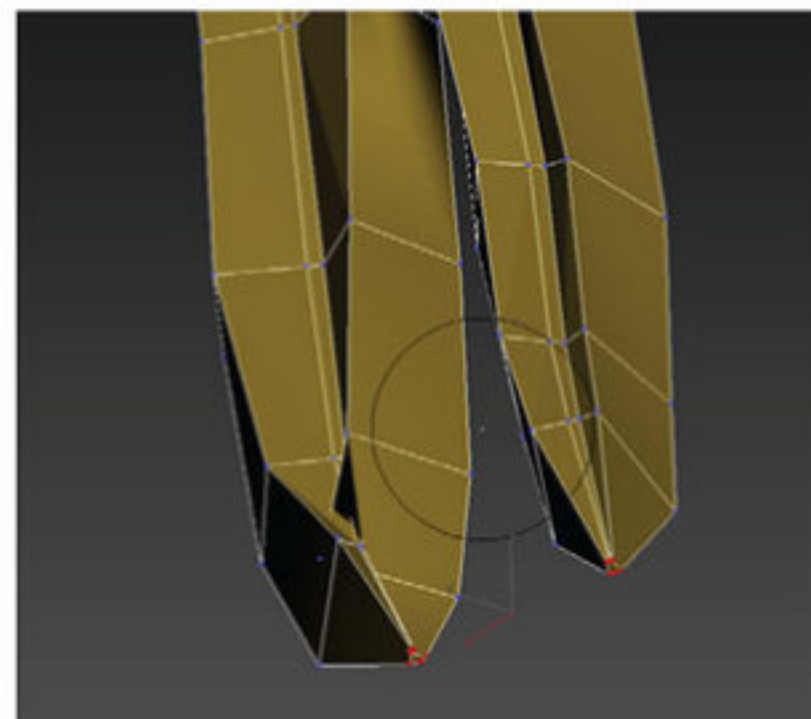
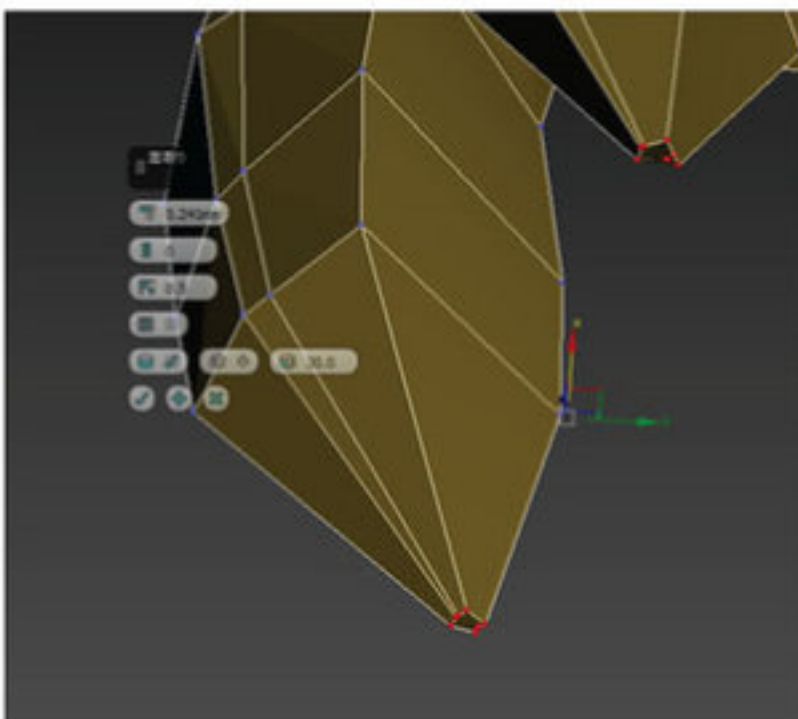
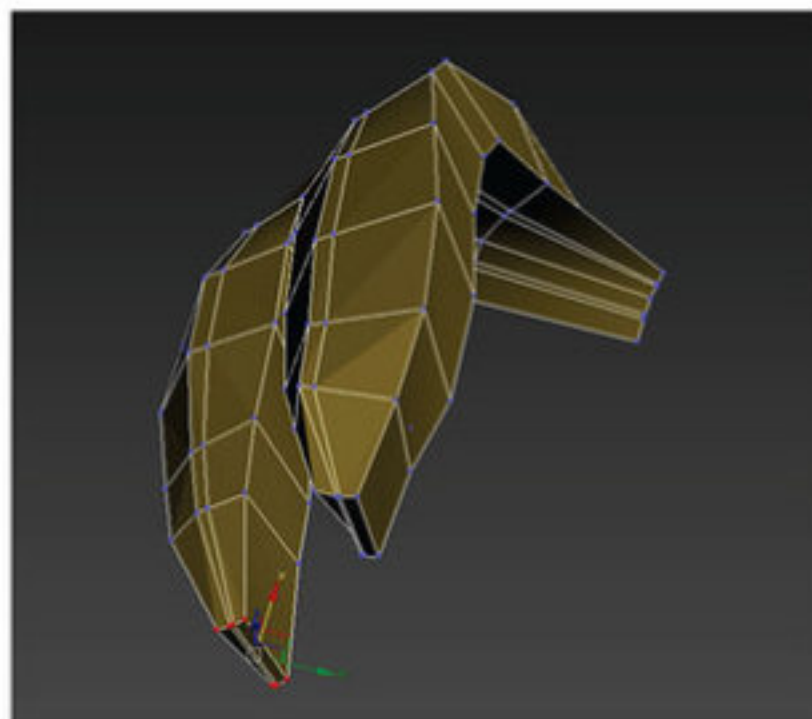
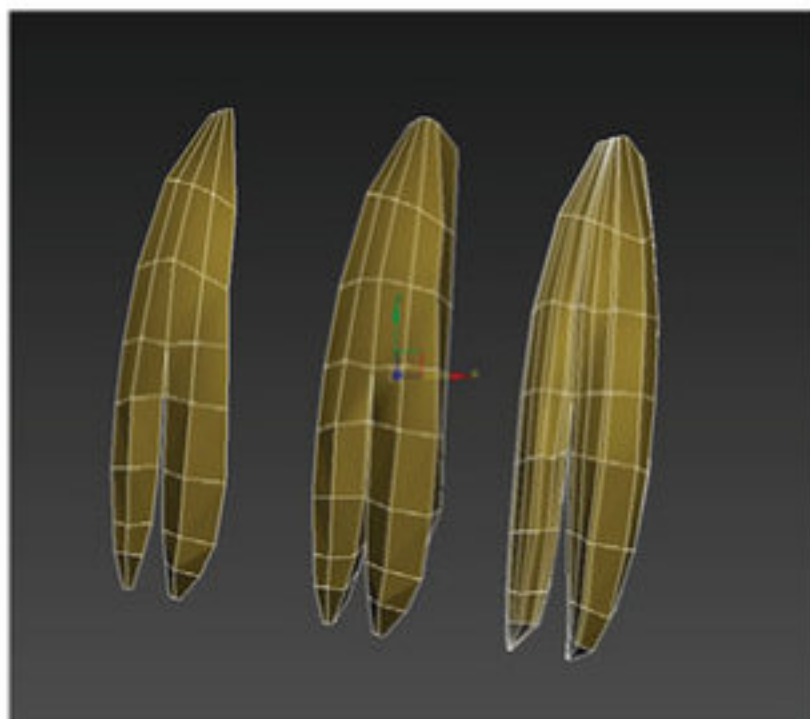


3. ほぼメッシュが固まってきた状態。

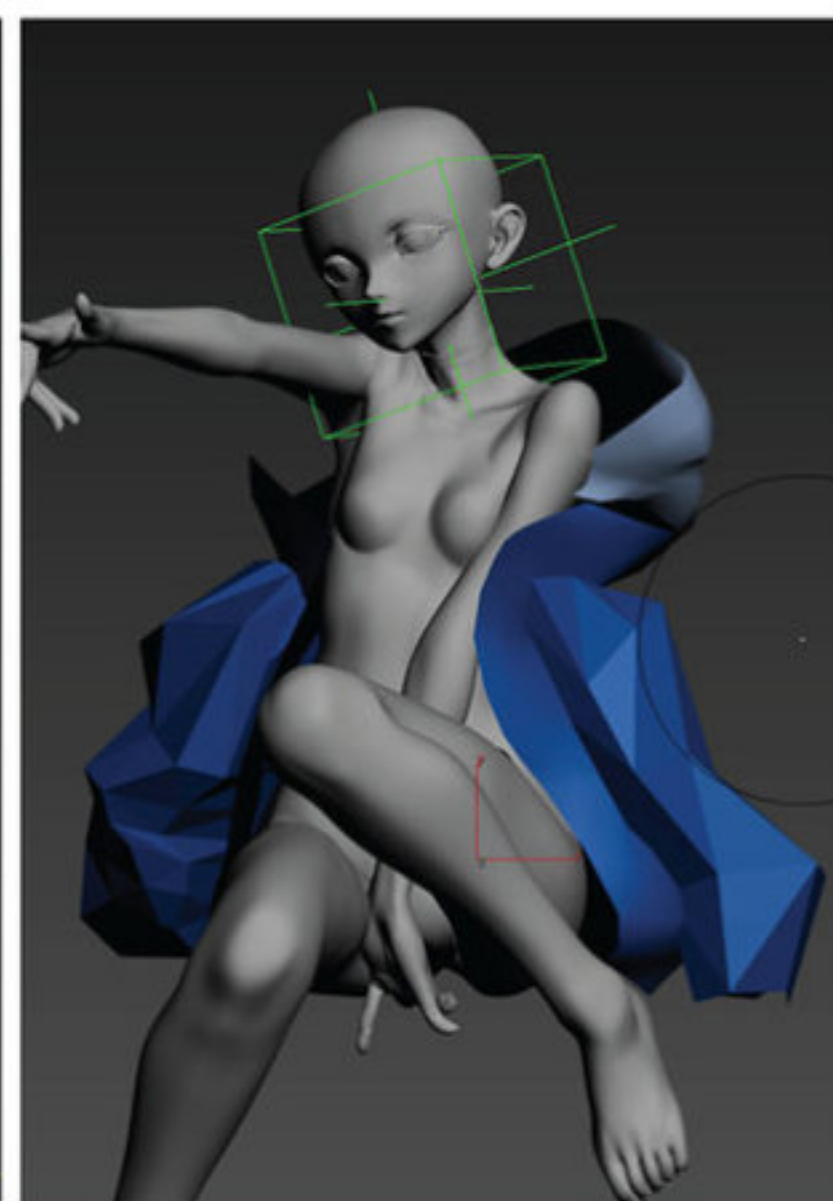
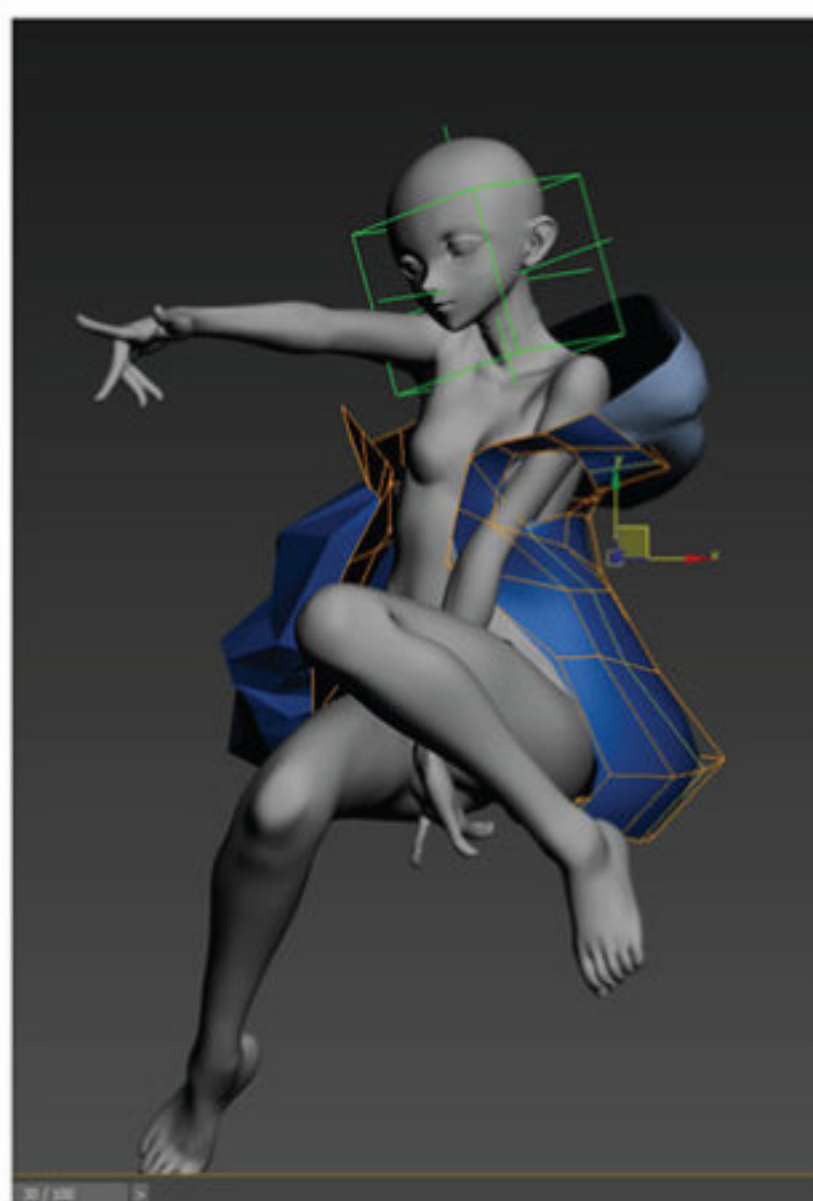


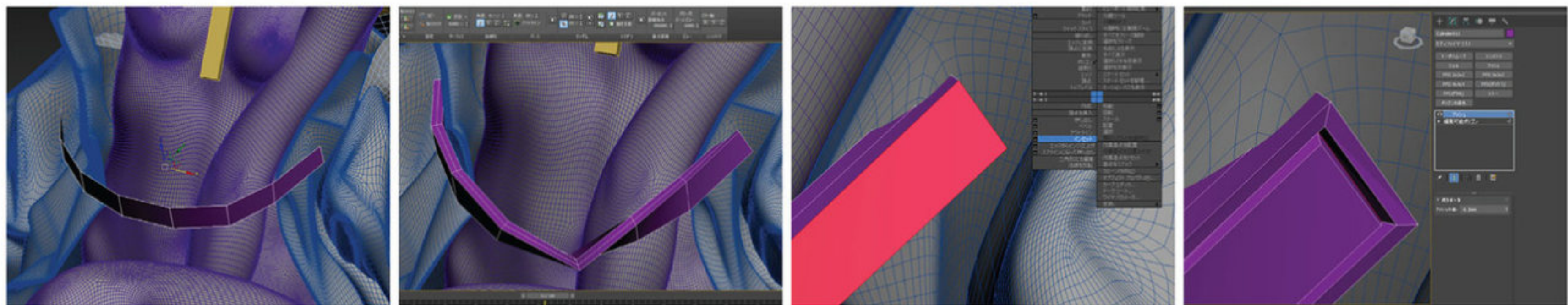
4. まつ毛付近のメッシュをコピーして剥がし、「シェル」で厚みをつけてまつ毛のベースを作る。エッジを足して引っ張り、立体的なまつ毛を作ります。

5. 髪の毛の造形

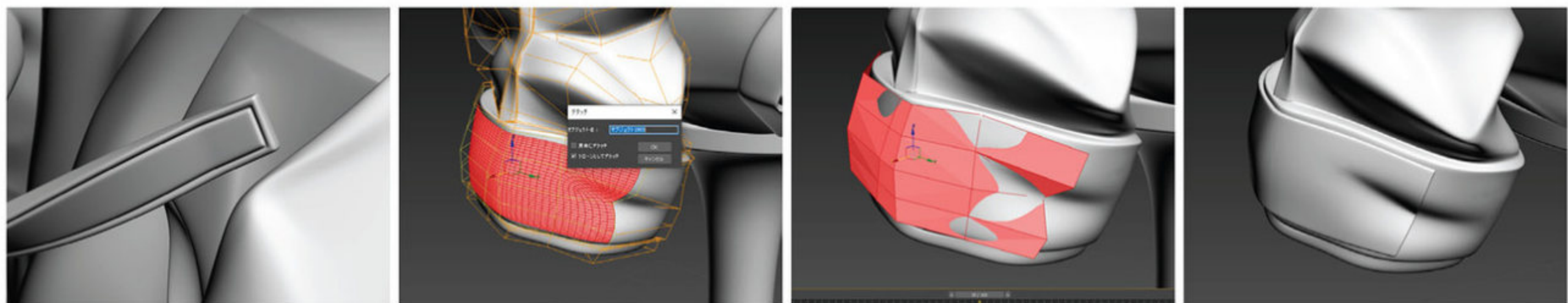


6. 服の造形





3. ベルトっぽいものを足してみます。円柱から剥がしてきたベースに厚みを付け、表のポリゴンを選択して「インセット」で選択した面の内周にエッジを何周か貼ります。インセットで作ったルーブエッジを選択し、「プッシュ」モディファイヤでエッジをマイナス値に押し込み、スジボリを作成。スムージングがエッジに吸い寄せられることを利用したスジボリ方法です。

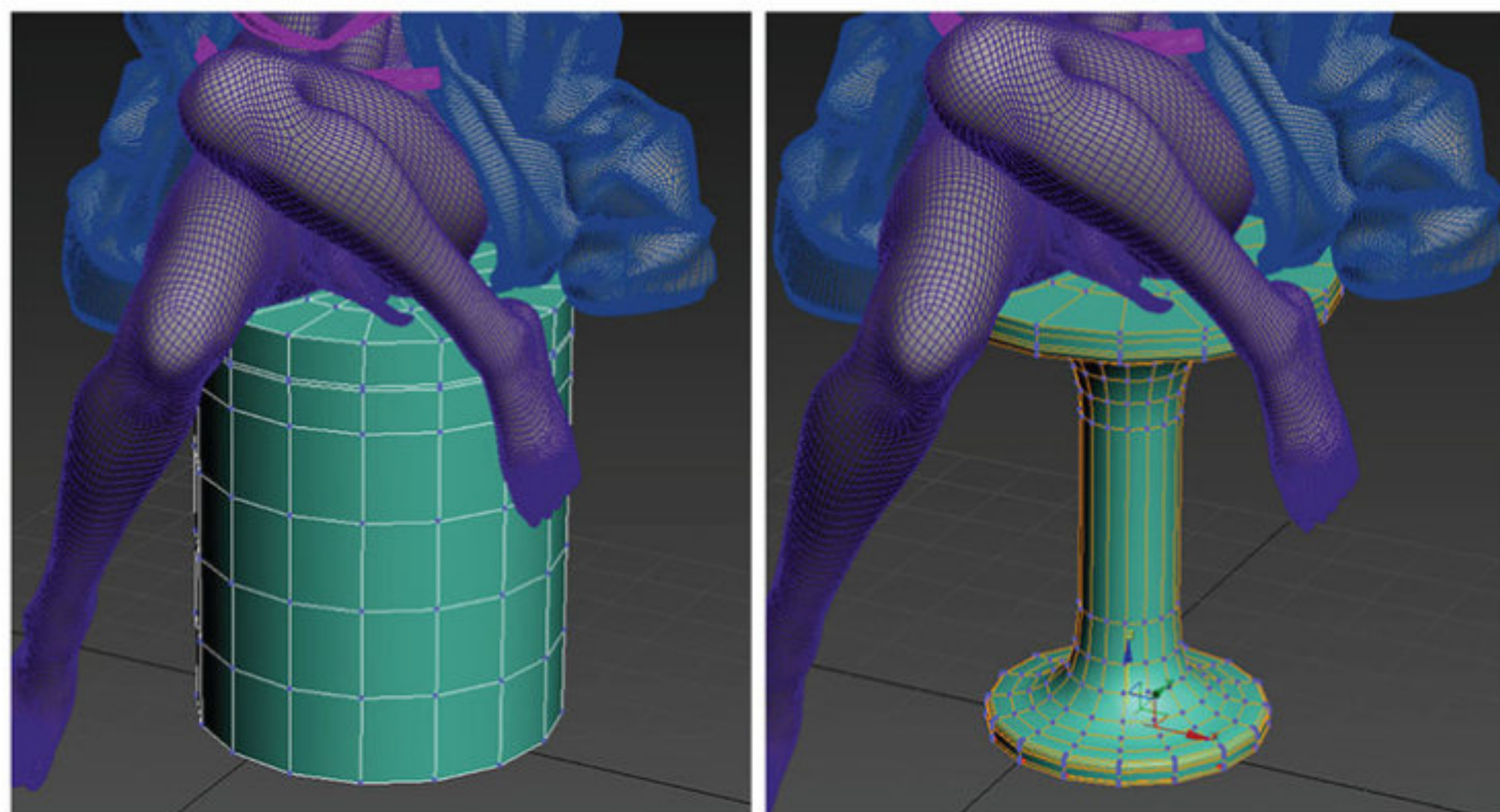


4. 袖が寂しいので段差を付けてみました。袖の外周の面をその場にコピーし、厚みを付けてエッジを立てて布の層を表現。

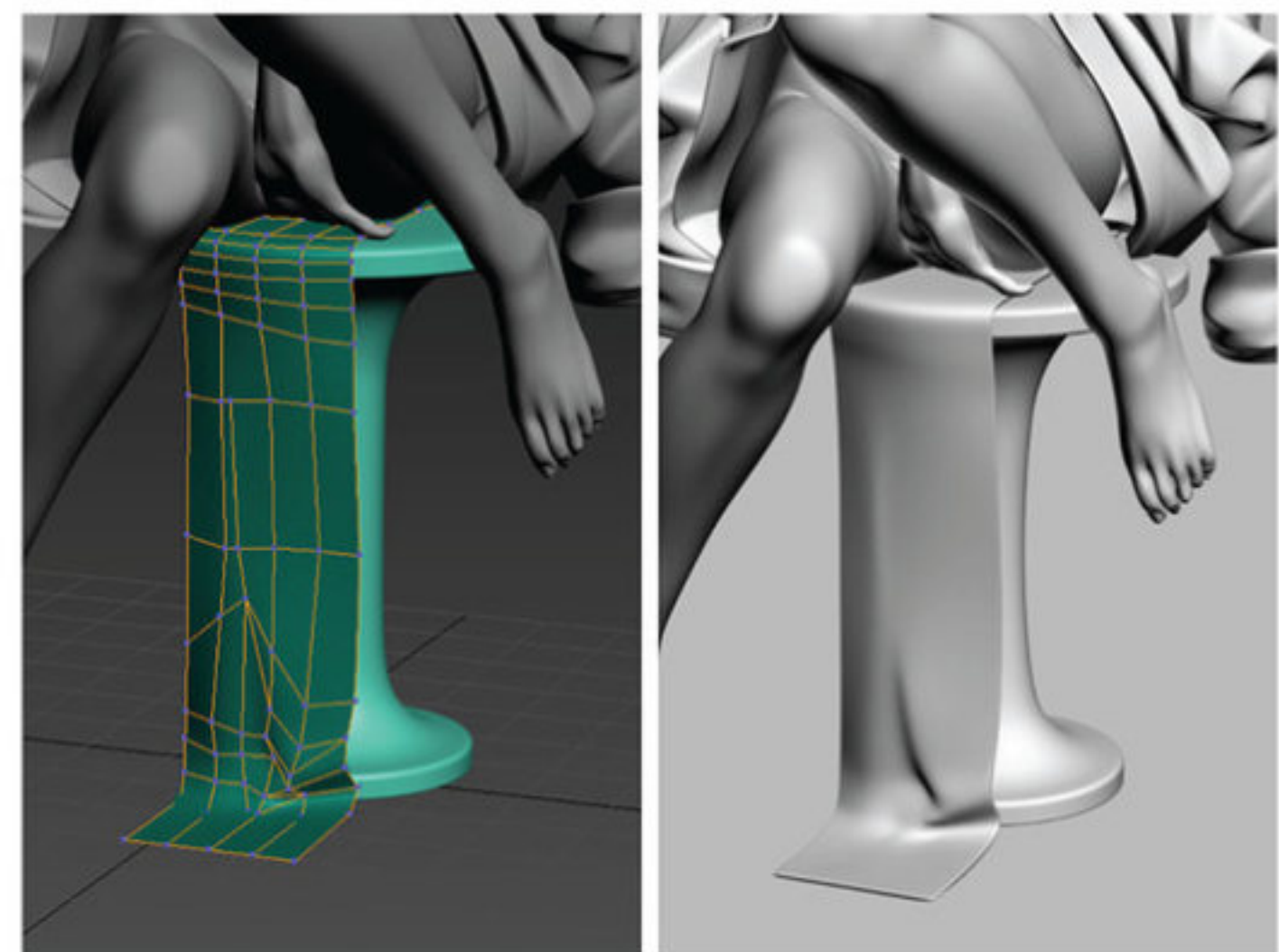


5. 服の完成。

7. 椅子の造形



1. 椅子は円柱を絞ってシンプルな形に。



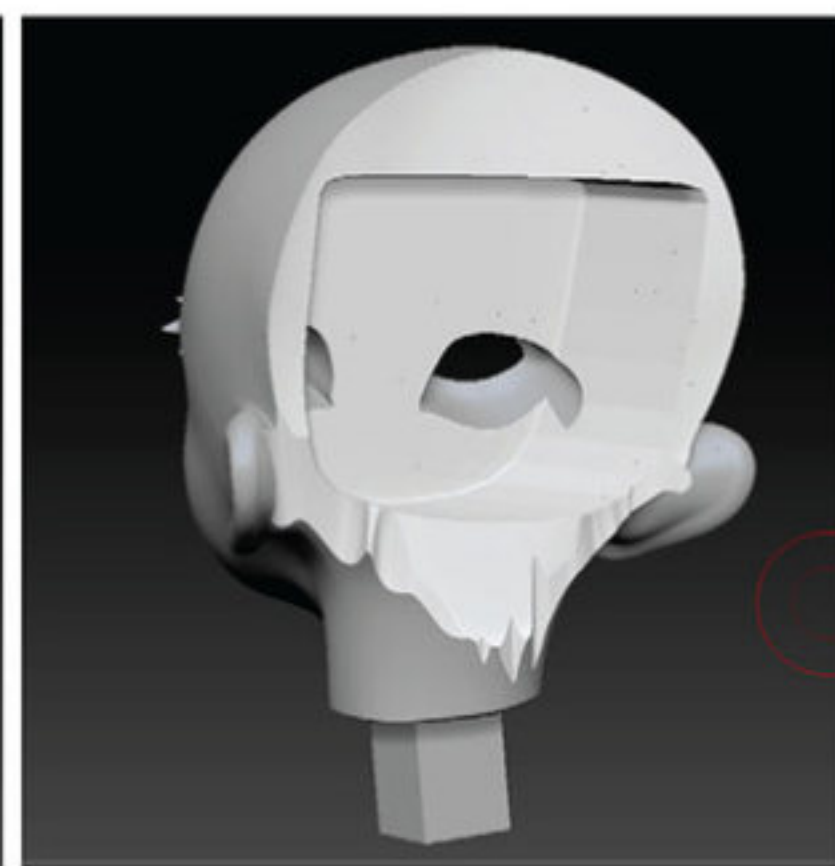
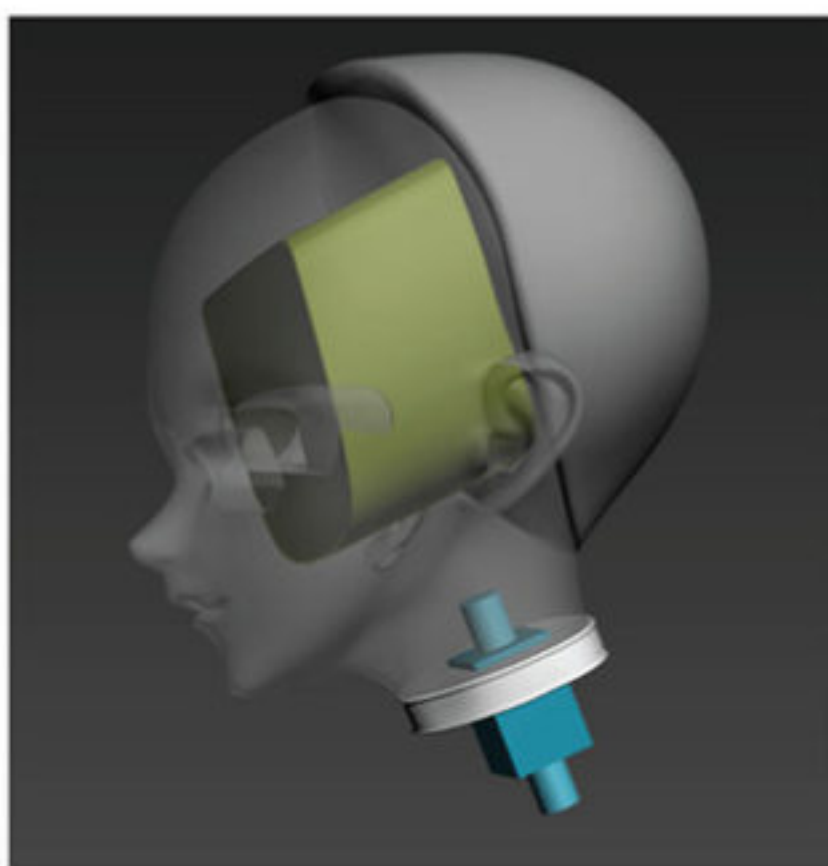
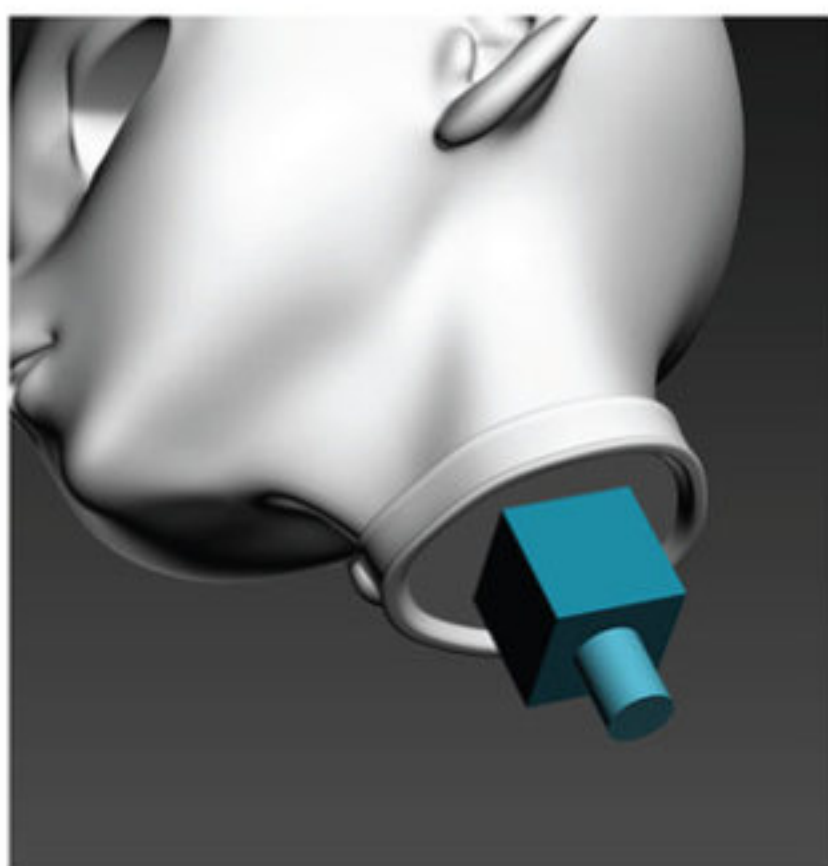
2. 寂しかったので布を垂らしてみました。板ポリにシワを入れ、厚みを付けてスムーズ。

8. データ完成



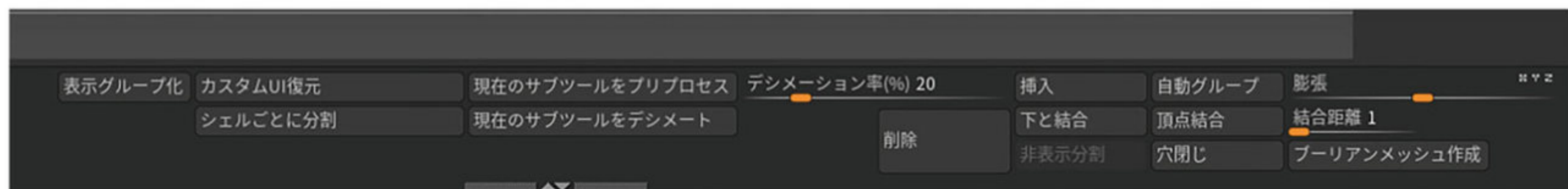
今回はオリジナルということで、イラストを切りたかったのですが、なかなかまとまらずに全て作りながらアドリブになりました。生きていながら真っ白でどこか彫刻的な、人外な雰囲気にしてみたいと、身体を晒しながらも性的なものを感じない神秘的なものを目指しました。衣服はあえて現代的なものに。データ段階ではテーマは完成しきっていないので、出力後に手作業で要素を足して完成となります。

9. パーツ分割



1. 分割準備の面の整面とダボ配置は3dsMaxで行います。分割面はポリゴン選択後、「平面化」で平らにし、ダボはプリミティブ作成時の「オートグリッド」にチェックを入れると、平面にスナップしながら生成可能。出力後に真鍮線を通しやすいように下穴用の円柱もブーリアンの準備をしておきます。

2. ブーリアンは確実性とスピードを重視して、ZBrushのライブブーリアンで行います。



3. 分割用のカスタムUI。クリアランス付け用の膨張コマンドや減ポリ作業、ゴミ取りやサブツール整理をまとめています。

ワンダーフェスティバル実行委員会直伝！ ディーラーになるための3ステップ

ワンフェスでは、毎開催2000組以上の出展者が集い、国内外から多くの来場者が参加します。

その中心になっているのは、なんといってもワンフェスの出展ディーラー。

あなたも熱狂が渦巻くワンフェスの世界へ飛び込んでみませんか！



1. ディーラー登録

Wonder Festival
ディーラー参加申込受付システム

ログイン
新規ID登録

既にIDをお持ちの方は はこちらから
はじめて参加申込される方は はこちらから

ディーラー 新規登録 基本情報入力

パスワード: (必須) 8文字以上128文字以内
確認パスワード: (必須) 8文字以上128文字以内
ディーラー名: (必須) 20文字以内
ディーラーフリガナ: (必須) 20文字以内
代表者名: (必須) 姓(姓) 名(名) (必須) 20文字以内
代表者フリガナ: (必須) 姓(姓) 名(名) (必須) 20文字以内
※企業・ショップの名称は、登録時に必ず、この欄に記入してください。

基本情報: 〒100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1
TEL: 03-1234-5678 FAX: 03-1234-5678
Eメール: example@example.com
住所: 〒100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1
郵便番号: 〒100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1
店舗名: (必須) 20文字以内
店舗フリガナ: (必須) 20文字以内
店舗住所: (必須) 20文字以内
店舗TEL: (必須) 20文字以内
店舗FAX: (必須) 20文字以内
店舗Eメール: (必須) 20文字以内

Wonder Festival
ディーラー参加申込受付システム
基本情報入力完了

基本情報の登録が完了しました。
あなたのログインIDはこちらです。メモに取るなどしてのぞいてください。 ログインID 00007002

ログインへ

©Wonder Festival Project Office All Right Reserved. 2020

出展するためには、まずディーラー登録が必要です！右のQRコードにアクセスし、「新規ID登録」を選択します。
ディーラー登録では、出展者名や代表者となる方のお名前や住所、連絡先を登録していただきます。出展者名は一度決まるとあとから変更ができないので、慎重に考えましょう！
ディーラー新規登録が完了すると「ログインID」が付与されます。以後、ログイン時に必要となるため、必ず保存してください。登録完了後、ログイン画面に戻ることができますので、ログイン画面から開催期を選んでログインしてください。



2. 出展申込み

Wonder Festival 2020(秋)ディーラー サンプルメニュー

Wonder Festival 2020(秋)ディーラー メニュー

Wonder Festival 2020(秋) 2020年10月24日(水) 開催場所: 日本武道館

基本情報
基本情報確認・変更
参加申し込み・確認・変更

参加申し込み・確認・変更
参加申し込み期間: 2020年10月24日(水)

ボタンの右に申込期間が表示されています
必ず期間内にお申し込みください

版権情報

当日版権申請・確認・変更
申請申込締切日: 2020年4月28日(火)

ライセンスニューウェーブ申請・確認・変更
申請申込締切日: 2020年4月26日(日)

ライセンスフリー申請・確認・変更
申請申込締切日: 2020年4月26日(日)

版権料・入金状況確認
入金締切日: 2020年5月2日(土)

参加情報

参加申し込み・確認・変更
参加申込締切日: 2020年12月24日(火)

参加申込情報・入金状況確認
参加申込締切日: 2020年12月24日(火)

PRカードアップロード・画像確認・変更
画像UP締切日: 2020年12月24日(火)

ワンフェスでは、開催日の約半年前からディーラー募集を開始します。参加申込期間中に「参加申込入力」「版権予備申請」「PRカードアップロード」を必ず完了させましょう。
まずはディーラーメニューの「参加申し込み・確認・変更」から必要な情報を入力。登録後、当日版権の申請をする方は、ディーラーメニューの「当日版権申請・確認・変更」から申請してください。
特設サイトなどに掲載されるPRカードも作成が必要です。規定のサイズで作成し、「PRカードアップロード・画像確認・変更」から登録を行いましょう。

3. 当落発表

参加情報

参加申し込み・確認・変更

参加申込締切日：2019年12月24日（火）

参加申込情報・入金状況確認

PRカードアップロード・画像確認・変更

画像UP締切日：2019年12月24日（火）

申込期間が終わると、その1~2週間後に実際に出品できるかどうか分かる当落発表があります。ディーラーメニューの「参加申込情報・入金状況確認」から当落結果や請求内容、支払い状況の確認が可能です。当選したら出展料金の支払いを済ませて、ワンフェス本番に向けて準備していきましょう！

出展申込のチェックリスト

- | | | | |
|----------------|--------------|--------------|----------------|
| ■ ディーラー名はどうする？ | ■ 何人で出る？ | ■ スケールとサイズは？ | ■ ガレージキット？完成品？ |
| ■ 何のフィギュアを作る？ | ■ 作品ジャンルは？ | ■ 値段はどうする？ | ■ PRカードは作った？ |
| ■ 何卓で出る？ | ■ 販売する？展示のみ？ | ■ 販売個数はいくつ？ | ■ 出展料の支払いは済んだ？ |



TM & © TOHO CO., LTD.

ワンフェスでは、これまでにゴジラなどの東宝作品とコラボした「東宝特撮ワンフェス」やヤッターマンを生み出したタツノコプロとコラボ企画「タツノコワンフェス」が開催されています。何をつくって良いか悩んだ時は、コラボイベントにあわせて参加してみるのもありですね！



MANUL MODELS

大島雅人さんのブース。初めてオリジナル作品「contagion girl」を販売した時は10個も持っていきなかった。次の回からはオリジナルの「survival」をシリーズ化して販売。初めてブースに行けましたそう。



EnteiRyu

オリジナルの「FIERCE GIRLS」シリーズがずらりと並び、EnteiRyuさんのブース。初出展は2021年のオンラインワンフェスで、翌年に「CROCO GIRL」がワンダーショウケースに選出され、海洋堂で商品化された。

■ワンダーフェスティバル2025[夏]開催概要

日時：2025年7月27日（日）10時～17時

場所：幕張メッセ国際展示場 1～8ホール 〒261-8550 千葉県千葉市美浜区中瀬2-1

主催：ワンダーフェスティバル実行委員会／株式会社海洋堂

■ディーラー募集期間

詳細は、公式サイトで公開される「参加マニュアル」を確認しよう！

当日版權についてもっと知りたい方はこちら！>>>>>

Youtubeチャンネル「宮脇センムチャンネル」にて「【ワンフェスの当日版權って何？】#259 ～キャラクター版權の仕組み～」を公開中！



第1回

SCULPTORS LABO

造形コンペ

Grand Prize
大賞作品

エントリーNo.10

明了个空空空 「The color of space」

■W15×D25×H24.5cm ■使用ソフト: ZBrush、
MarvelousDesigner、Substance 3D Painter、
DAZ Studio / 素材: レジン、ガラス、LEDライト ■
Photo: 小松陽祐

星空探索をテーマにした作品を作りたいと考え、望遠鏡で宇宙を観察する少女を通して表現することにしました。望遠鏡自体は万華鏡の構造で、夜になると鏡面が生み出す鮮やかな色が壁に投影され、「The color of space」というタイトルに符号します。主役を女性にした理由は、人類の歴史において、天文学に貢献した記録は男性によるものが大半ですが、中には少数ながらも優れた女性学者が存在し、彼女たちもまた歴史の進歩を促進する重要な存在だったことを忘れてほしいと願っているからです。作品の世界観: 個人の努力は歴史の中でひとつの注釈に過ぎないかもしれませんが、無数の人々の知恵が集まることで驚異的な力が生まれます。人類の未来は星々と大海の中にあります!



各審査員のコメント

圧倒的な完成度！あまりの美しさに僕は迂闊にも、立体物ではなくてCGだと思い込んだほどでした！独自のワールド観、全体を貫く上品なセンス！インクと羽根ペンを配する細部演出にも脱帽！
(竹谷隆之)

オリジナル作品の可能性を感じます。人物、世界観、物語等を造形、塗装、撮影、すべてを駆使し完璧な形で表現しています。大作映画のような満足感を覚えました。
(大山 竜)

大賞おめでとうございます。美しい作品ですね。仕上げ、ディテール、構図、どこを見ても素晴らしいです。落ち着いた雰囲気でありながら見応えのある作品になっています。
(塚田貴士)

造形、彩色、コンセプト、撮影、すべてのレベルが高いと思います！顔や髪の毛、服のシワに少しデフォルメを入れることでファンタジーの世界観に没入しやすいようなバランスになっています！
(大畠雅人)

素晴らしい世界観設定と造形美に圧倒されました。凝ったライトギミックが魅力を引き立て、実物のフィギュアがぜひ欲しいと思わされた作品です。
(SK本舗)

編集部全員の意見が一致し選出しました。造形力はもちろん、世界観の構築や細部までこだわりぬいた素材、そしてどの角度から撮影しても物語になる絵作りが素晴らしいです。
(スカルプターズ・ラボ編集部)



Jury Prize

審査員賞



竹谷隆之賞

エントリーNo.77

けれんみ「くだり神」

■W20×D20×H32cm ■使用ソフト:ZBrush

ネパールから日本に伝えられたクマリ(処女神)信仰がその土地の風土に合わせて変質したという設定だそうです。こんな恐ろしげに変化させてしまうその土地の風土がコワイです!畏怖を煮凝らせたようなデザインセンス、そのまま突き進んでください!(竹谷隆之)

塚田貴士賞

エントリーNo.57

Boruti「organo」

■W10×D5×H16.5cm ■

使用ソフト:ZBrush

共感する部分が多いという観点で選ばせていただきました。人体を基にした有機的なラインと無機的なデザインの融合が好きです。このキャラの全身像はどんな形かわかりませんが「足りない部分がある」モノに惹かれます。(塚田貴士)





大山竜賞

エントリーNo.41

R1 Chung「姫兜虫」

■W21×D24×H28cm ■使用ソフト: ZBrush ■原画: Howard Hsu

個性的でありながら説得力もある素晴らしいデザイン。それを的確に捉えた造形。ポーズや台座もフィギュアとしてミニマムながらも世界観やキャラクター性を見事に表現できていて素晴らしいです。(大山竜)



大畠雅人賞

エントリーNo.29

芽々木 「砂糖菓子の檻」

■3DCG ■使用ソフト: ZBrush、Marmoset Toolbag

彼女の世界観は大好きですね。安全な空間に不穏な風を吹かせ、未来や過去、予感や決意を託した詩的な表現が魅力的です。色味やバランスも絶妙で、情報量の多い造形のぶん、色味を抑えても見こたえのあるバランスになっています。(大畠雅人)



スカルプターズ・ラボ賞

エントリーNo.93

九十九「Catherine18C」

■3DCG ■使用ソフト: ZBrush、Blender
華があります……ます女の子の表情、特に角度によって閉じているようにも横目で見ているようにも見える瞳が魅力的で、引いていくとメカの造形や色合い、巨大感がこの世界を想像させます。ファッションの作り込みも素敵です。(スカルプターズ・ラボ編集部)

SK本舗賞

エントリーNo.58

キコリ「祈り」

■3DCG ■使用ソフト: Nomad Sculpt
翼に込められた圧倒的な情報量と細部へのこだわりに感動しました。この素晴らしい翼をぜひハイクオリティな3Dプリンタで出力し、その魅力を最大限に引き出していきたいです。(SK本舗)



エントリーNo.47

江口綴「無垢」

■H70cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン、ガラスアイ、人工毛、真鍮
人の形の美しさを改めて感じられる、惹かれる作品です。(大山竜)



エントリーNo.100

湯田坂拓也「awe」

■3DCG ■使用ソフト: ZBrush、MAYA
ご自身の世界観を持っていて将来が楽しみだと思いました!(大畠雅人)

エントリーNo.138

Emonate「玉蟬」

■3DCG ■使用ソフト: ZBrush
なぜか気になってしょうがない! 曲線デザインやたたずまいが大好き物です!(竹谷隆之)



エントリーNo.50

イトウモエ「水兵」

■W18.6×D18.6×H26cm ■使用ソフト: ZBrush、Blender / 素材: レジン
静かな構成でしっかりと作り込み、男の表情・存在感を際立たせている! オトナです!(竹谷隆之)



エントリーNo.6

呂旻恩「Ghost Raptor」

■W15×D25×H14cm ■素材: スーパーカルビー
ウロコ、指先造形が素晴らしい。粘土の手触りも感じられました。(大山竜)



エントリーNo.92

Kazuma Murata 「虚怨」

■3DCG ■使用ソフト: ZBrush、Photoshop、KeyShot
圧巻の存在感。よく見ると模様や柄、質感までも作り込まれていて目が離せませんでした。(スカルプターズ・ラボ編集部)



エントリーNo.74

Herbie 赫比「蛸子」

■W19.6×D28.1×H26.8cm ■素材: ABS
素晴らしいバランス感覚を持っています。量感のフェチと、空間のフェチ両方持っている方だと思います。(大畠雅人)

エントリーNo.23

JavierAliaga 「Red Blood Demon」

■W30×D48×H50cm ■使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン、布、ロープ、木材、アクリル絵具
小さいながらも確かな造形力。迫力のある作品で素晴らしいです。(塚田貴士)



エントリーNo.62

MOLE (モール) 「HIKER GIRL」

■W13×D12×H21cm ■使用ソフト: ZBrush、Blender / 素材: SK水洗いレジン
めちゃくちゃいいですね。構図、小物の作りこみが目を引きまます。(塚田貴士)

エントリーNo.84

airmonster「変異」

■W31×D38×H21cm ■素材: スーパースカルピー
筋肉造形の迫力が素敵です。筋の陰影や破れたジーンズの作り込みも実在感があります。(スカルプターズ・ラボ編集部)



第1回「スカルプターズ・ラボ」 造形コンペ 応募全作品公開！

審査員：竹谷隆之、大山竜、塚田貴士、大島雅人、SK本舗、スカルプターズ・ラボ編集部

協賛：SK本舗、クロス・ワークス、ポーンデジタル

※本ページでは応募作品をエントリー順に掲載しています。複数作品ご応募いただいた方は、一番早いエントリー番号に作品をまとめています。



エントリーNo.1 作家名：エイリアン
タイトル：サイバーちゃん
使用ソフト：ZBrush / 素材：SK ABS-Like レジン / サイズ：W12.8×D11.3×H20.3cm



エントリーNo.4 作家名：日本玩具製作所
タイトル：CUTIE
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 2 / 使用ソフト：ZBrush, KeyShot / 素材：Siraya Tech レジン / サイズ：約W13×D10×H17cm



エントリーNo.8 作家名：直朱
タイトル：グルニイスバングル
素材：ラドールプレミックス / サイズ：W12×D19×H7cm



エントリーNo.2 作家名：坊太郎
タイトル：fabulousman (ファビュラスマン)
使用ソフト：Nomad Sculpt



エントリーNo.5 作家名：上原彰太
タイトル：バンドウイルカ
使用ソフト：ZBrush, Substance 3D Painter / 素材：3Dプリント後、シリコン型とレジンキャストで複製。模型用塗料で塗装。 / サイズ：W12×D20×H19cm



エントリーNo.9 作家名：アイウエロ
タイトル：鬼神体
使用ソフト：Blender / 素材：レジン / サイズ：W10.8×D8.5×H12.5cm



エントリーNo.3 作家名：ぐらまに
タイトル：怖いウサギ
素材：レジンキャスト（原型はファンド）、プラスチックチェーン / サイズ：W9.5×D7×H18.3cm



エントリーNo.7 作家名：呂受恩
タイトル：角蛙童
素材：スーパースカルビー / サイズ：W6×D7×H11cm



エントリーNo.11 作家名：Lucas Tidei
タイトル：ONI HUNTER
使用ソフト：ZBrush, Substance 3D Painter



エントリーNo.12 作家名：しょーじ
タイトル：KATANA 其ノ巻
使用ソフト：ZBrush / サイズ：W23×D21×H39cm



エントリーNo.17 作家名：JUN
タイトル：ティラノサウルス
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 3 Ultra / 使用ソフト：Blender / 素材：SK10K水洗いレジン / サイズ：W13×D18×H17.5cm



エントリーNo.22 作家名：バカエル
タイトル：春嵐
使用ソフト：ZBrush, Blender / 素材：レジン、紙粘土 / サイズ：W30×D30×H30cm



エントリーNo.13 作家名：陶山咲楽
タイトル：人狼
素材：レジンキャスト、エナメル塗料、アクリル塗料 / サイズ：W10×D14×H17cm



エントリーNo.18 作家名：オレリアン
タイトル：ルキネ
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.24 作家名：白屑
タイトル：angst
使用ソフト：ZBrush / 素材：レジンキャスト / サイズ：W15×D19×H29cm



エントリーNo.14 作家名：IRIS
タイトル：瑞世
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 3 Ultra 12K / 使用ソフト：ZBrush, Chitubox / 素材：SK水洗いレジン、Mr. カラー、アクリル、墨入れ塗料、各薄め液 / サイズ：W9.5×D12×H8.5cm



エントリーNo.19 作家名：ジム
タイトル：灰鬱衣ねこみち
使用ソフト：ZBrush, Blender



エントリーNo.59 作家名：白屑
タイトル：シロ
使用ソフト：ZBrush / 素材：レジンキャスト / サイズ：W15×D14×H25cm



エントリーNo.15 作家名：みる
タイトル：煤 (すす)
使用3Dプリンタ：光造形式3Dプリンタ / 使用ソフト：ZBrush / 素材：Siraya Tech Fastレジン Mecha White / サイズ：W9.5×D11.5×H22cm



エントリーNo.20 作家名：チャム・ORENTOY
タイトル：TOUKA & NATSUMI
使用ソフト：ZBrush / 素材：レジン / サイズ：W14×D19×H24cm



エントリーNo.25 作家名：Emonate
タイトル：SPIKE
素材：レジンキャスト / サイズ：W21.6×D14.4×H31cm



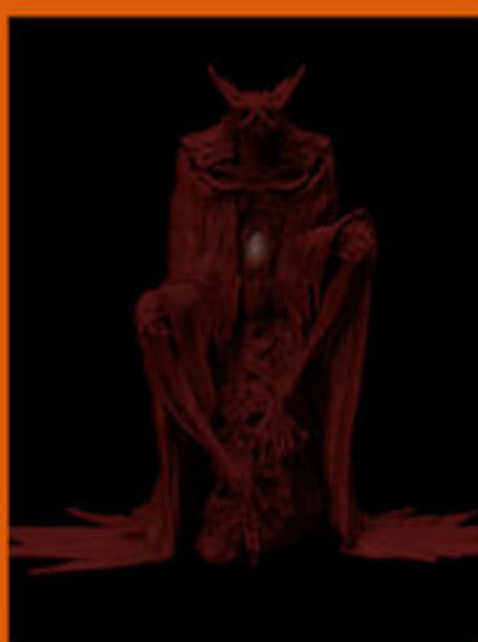
エントリーNo.16 作家名：めかぶ
タイトル：魔よけ猫
素材：石粉粘土 (原型)、レジンキャスト (複製品) / サイズ：W6.5×D11×H11.5cm



エントリーNo.21 作家名：チャム・ORENTOY
タイトル：YUKIHO
使用ソフト：ZBrush / サイズ：W21×D21×H17cm



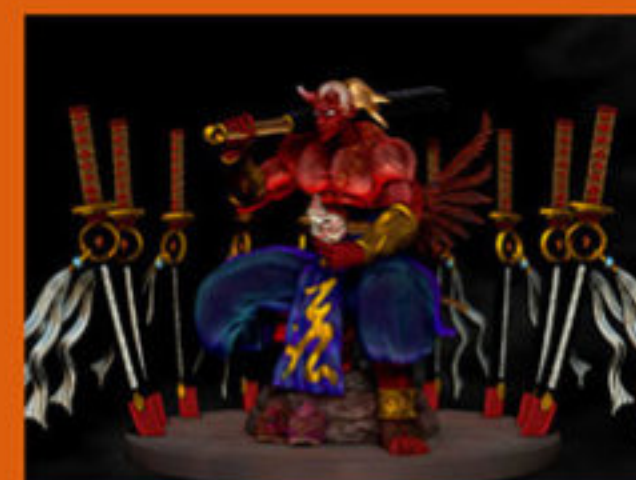
エントリーNo.43 作家名：Emonate
タイトル：YASUSHI
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.44 作家名:Emonate
タイトル:THE HONOR
使用ソフト:ZBrush



エントリーNo.28 作家名:NONO
 タイトル:未知生物目撃情報
 使用ソフト:ZBrush / 素材:レジン、透明レジン、アクリル絵具、コットン、
 エポキシパテ、プラスチック板 / サイズ:W15×D12×H22cm



エントリーNo.34 作家名:チャーリー
タイトル:地獄の炎に成った鬼
使用ソフト:ZBrush



エントリーNo.46 作家名:Emonate
タイトル:NEWBORN LOCUSTS
素材:レジンキャスト
サイズ:W21×D14.5×H31.5cm



エントリーNo.30 作家名:ベアポケット内藤
タイトル:フラワーヘッドロイド
使用ソフト:ZBrush、MAYA / 素材:光硬化性樹脂 / サイズ:W14×D7.3
×H15.2cm



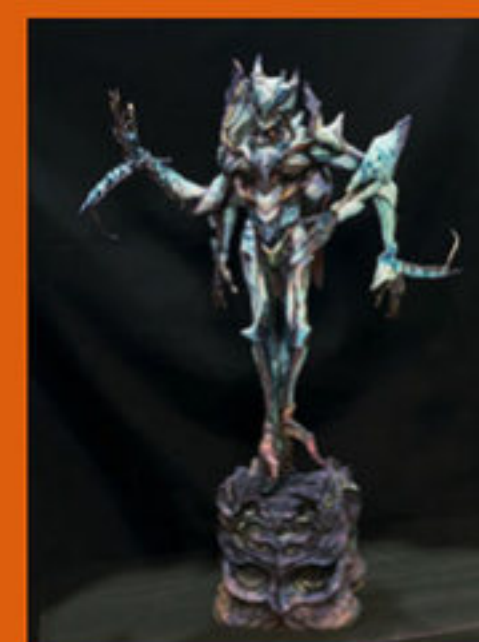
エントリーNo.35 作家名：Arsene
タイトル：混成昆虫・起源王
素材：レジンキャスト／サイズ：W12×D15×H37cm



エントリーNo.118 作家名: Emonate
タイトル: QUICKSAND
素材: レジンキャスト、ガラス、合金 / サイズ: W14.5×D11.5×H33cm



エントリーNo.31 作家名: R1 Chung
タイトル: 織星の邪神・クトゥルフ
使用ソフト: ZBrush / 素材: 3Dプリント後、型取りしてレジンキット化 /
サイズ: W18.5×D25×H28cm



エントリーNo.36 作家名: MUSHIBUCHI
 タイトル: Mantis Greed
 使用3Dプリンタ: ELEGOO Saturn 8K / 使用ソフト: ZBrush / 素材: 出力用光学レジン (Siraya Tech [Fastレジン Mecha White]), ラッカー塗料、エナメル塗料 / サイズ: W29.6×D16.1×H46.5cm



エントリーNo.26 作家名: nao70shark
タイトル: 荒蛇羅
使用ソフト: Nomad Sculpta



エントリーNo.32 作家名:Dustchaser
タイトル:死の守望者-荒鎌
使用ソフト:ZBrush/素材t:レジン/サイズ:W20×D40×H31cm



エントリーNo.37 作家名:かに10円製作所
タイトル:ロブスターの自在置物
使用ソフト:ZBrush／素材:真鍮／サイズ:W7×D14×H4cm



エントリーNo.27 作家名: Tesematsu
タイトル: 辰のデセレーションボール
使用ソフト: ZBrush / 素材: ELEG00 水洗いレジン / サイズ: W10×D10
×H10cm



エントリーNo.33 作家名: Arakawa Models
 タイトル: ケイちゃんとマクソン~二人は仲良し~
 使用ソフト: 3dsMax, Blender / 素材: UVレジン、エポキシパテ、模型用塗料など / サイズ: W8× D13× H23.5cm



エントリーNo.38 作家名: aki
タイトル: CrimsonWarden
使用ソフト: ZBrush / 素材: UV レジン, ANYCUBIC 光造形3D プリント用
水濡しバイン (ホワイト) / サイズ: W12×D12.2×H18.2cm



エントリーNo.39 作家名：オーキッド
タイトル：ダブルデッキ被り
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W16×D5×H21cm



エントリーNo.49 作家名：つこ
タイトル：ビーバーの求愛
使用ソフト：Nomad Sculpt／素材：ショーコレジ、UVレジン、エポキシ
パテ／サイズ：約W7×D7×H5.5cm



エントリーNo.54 作家名：とものり
タイトル：浮妓嬢 (ウギラ)
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 8K／使用ソフト：ZBrush／素材：レ
ジンキャスト／サイズ：W20×D24×H37cm



エントリーNo.40 作家名：Kirill Novikov
タイトル：Skanderbeg (スカンデルベグ)
使用ソフト：ZBrush (モデリング)、Blender (レンダリング)



エントリーNo.51 作家名：いよべい
タイトル：界獣エクウィロア
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 3 ultra／使用ソフト：ZBrush／素材：
SKファストライジングレジン、Siraya Tech「Build」、Bluレジン、ELEGOO
RAPID レジン、エポキシパテ／サイズ：W26×D50×H27.5cm



エントリーNo.56 作家名：Boruti
タイトル：booty
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W11×D11×H35cm



エントリーNo.42 作家名：改和
タイトル：皇邪龍アジャラガン
使用ソフト：Blender



エントリーNo.52 作家名：しょうびつと
タイトル：無課金テッポウオ
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.60 作家名：青 隆士郎
タイトル：回竜
使用ソフト：ZBrush, MAYA, Substance 3D Painter



エントリーNo.45 作家名：TTO
タイトル：カストニウム
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.53 作家名：Bruce Yee (ブルース・イー)
タイトル：カウガール・ハニー
使用ソフト：ZBrush／素材：レジンキャスト／サイズ：W7×D12×H17
cm



エントリーNo.61 作家名：Herbie 赫比
タイトル：闇のケレス
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W35×D32×H45.3cm



エントリーNo.48 作家名：無突
タイトル：糾骸ノ巫蟲 (キュウガイノフコ)
素材：プラモデルのランナー／サイズ：W22×D15×H25cm



タイトル：女武将胸像 作家名：Bruce Yee (ブルース・イー)
使用ソフト：ZBrush／素材：レジンキャスト
サイズ：W7.5×D4.4×H11.3cm



エントリーNo.76 作家名：Herbie 赫比
タイトル：替換件012-8-2
素材：ABS／サイズ：W26.8×D26.9×H48.2cm



エントリーNo.63 作家名：MOLE (モール)
タイトル：ROLLER GIRL
使用ソフト：ZBrush, Blender / 素材：無発泡ウレタンレジン (本体)、SK 水洗い高耐性レジン・10K水洗いレジン (ローラーシューズ・小物) / サイズ：W15.5×D19×H23.5cm



エントリーNo.68 作家名：ゆうこりさん@Brain Drip
タイトル：Love at First Sight
使用ソフト：ZBrush / 素材：レジンキャスト / サイズ：W6.5×D6×H17.5cm



エントリーNo.73 作家名：なかちん
タイトル：Humpty Dumpty
使用ソフト：ZBrushCore / 素材：スカルビー、マジックスカルプ、プラ材 / サイズ：W5.5×D4×H9.5cm



エントリーNo.64 作家名：Chapter One!!
タイトル：幽霊妃 [Ghost Queen]
使用ソフト：ZBrushCore



エントリーNo.69 作家名：王冠
タイトル：宇宙鶏 (うちゅうどり)
素材：スカルビー、エポキシパテ、アクリル絵具 / サイズ：W20×D12×H13.5cm



エントリーNo.75 作家名：けれんみ
タイトル：嗚呼ーこうはいー
使用ソフト：ZBrush
サイズ：W12×D20×H32cm



エントリーNo.65 作家名：ロキの薬売り
タイトル：どらいぶー
使用ソフト：ZBrush / 素材：RESIONE M58 / サイズ：W8.1×D8.1×H7.1cm



エントリーNo.70 作家名：RedStew
タイトル：皮膚パニー
使用ソフト：ZBrush / サイズ：W11×D10×H29cm



エントリーNo.78 作家名：けれんみ
タイトル：リンボの宣教師
使用ソフト：ZBrush
サイズ：W10×D11×H20cm



エントリーNo.66 作家名：田中陽子
タイトル：雪婆んこ
使用ソフト：Nomad Sculpt / 素材：石塑粘土 / サイズ：W1.2×D1.4×H2cm



エントリーNo.71 作家名：しろまる
タイトル：夢幻泡影
素材：プラスチック板、ヒートペン / サイズ：W13×D22×H20.5cm



エントリーNo.107 作家名：けれんみ
タイトル：ゲービンノーム
使用ソフト：ZBrush / 素材：水洗いレジン / サイズ：W35×D35×H40cm



エントリーNo.67 作家名：たなかしょうま
タイトル：甲殻怪人
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.72 作家名：ホタテ顔面
タイトル：王
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.110 作家名：けれんみ
タイトル：ヴァジュニャプティの汪血
使用ソフト：ZBrush / 素材：水洗いレジン / サイズ：W15×D15×H22cm



エントリーNo.79 作家名: クエント星人
タイトル: Damnation
素材: タミヤ、ウェーブ、GSIクレオスのエポキシパテ、ラドール、手芸用チェーン、プラ棒 / サイズ: W20×D18×H12cm



エントリーNo.85 作家名: Chantaku
タイトル: 六桶山の飛殿と精角
使用ソフト: ZBrush



エントリーNo.90 作家名: 武蔵
タイトル: ANUBIS
素材: 3mm・5mmアルミ線、エポキシパテ、グレイスカルビー / サイズ: W25×D20×H50cm



エントリーNo.80 作家名: みやけゆきお
タイトル: 地獄の番犬ケルベロス
素材: ファンド、紙ほか / サイズ: W11.5×D25×H8.5cm



エントリーNo.86 作家名: 齋藤彰範
タイトル: 捕食
使用ソフト: ZBrush, MAYA, KeyShot



エントリーNo.91 作家名: ネムコネルコ
タイトル: egg
使用ソフト: Blender



エントリーNo.81 作家名: haru
タイトル: Moon landing
素材: 石粉粘土、エポキシパテ / サイズ: W19×D15×H23cm



エントリーNo.87 作家名: おかだかいり。
タイトル: もしもしかめよ
素材: NSP粘土 ミディアム / サイズ: W12×D19×H12cm



エントリーNo.94 作家名: Ginnosu
タイトル: はらわた太夫
使用ソフト: ZBrush



エントリーNo.82 作家名: TAKUMIN
タイトル: 跳戦士バルバード
使用3Dプリンタ: ELEGOO Mars 2 / 使用ソフト: ZBrush / サイズ: W4×D4×H6.5cm



エントリーNo.88 作家名: gomap/こまぶ
タイトル: Leviathan Zoea / リヴァイサンゾエア
使用ソフト: ZBrush / 素材: 水洗いレジン (clear) / サイズ: W53×D45×H45cm



エントリーNo.95 作家名: 佐久間 聖
タイトル: Myconide
使用ソフト: ZBrush, Chitubox / 素材: 水洗いレジン、アクリル絵具 / サイズ: W15×D15×H21.3cm



エントリーNo.83 作家名: ヘトマンノ
タイトル: 輪廻
素材: スカルビー、木、アルミニウム / サイズ: W3×D9cm



エントリーNo.89 作家名: sai
タイトル: 白仙龍
使用ソフト: ZBrush, Substance 3D Painter



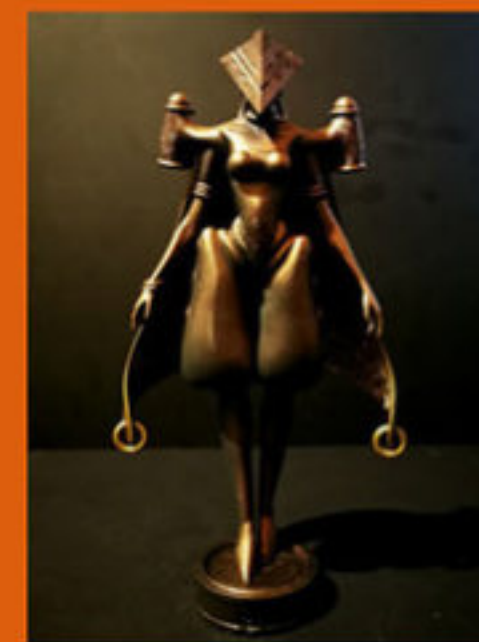
エントリーNo.96 作家名: クロザリ
タイトル: スケープバニー
使用ソフト: ZBrush / 素材: レジン / サイズ: W8×D7×H23cm



エントリーNo.97 作家名：牛島遼我
タイトル：一命を懸く
使用ソフト：ZBrush／サイズ：約W32×D25×H35cm



エントリーNo.103 作家名：吉永 真琴
タイトル：首無しちゃん
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W9.3×D7.7×H16cm



エントリーNo.109 作家名：月下麗人
タイトル：仮面の女神
使用ソフト：ZBrush／素材：Siraya Tech レジン／サイズ：約H20cm



エントリーNo.98 作家名：芹川潤也
タイトル：Incarnation
素材：スカルビーとエポキシパテで作った原型をレジンに置き換え／サイズ：W20×D20×H33cm



エントリーNo.104 作家名：らいぶちひ企画
タイトル：體の再生人
使用ソフト：Blender, kodon (VRソフト)／素材：NSP粘土／サイズ：W23×D23×H40cm



エントリーNo.111 作家名：安永ヨシキ
タイトル：Servant Market
使用3Dプリンタ：光造形プリンタで出力、台座はFDMプリンタ／使用ソフト：Revo Scan5・Blender3.6／素材：水洗いレジン／サイズ：W17×D11×H26cm(台座含む)



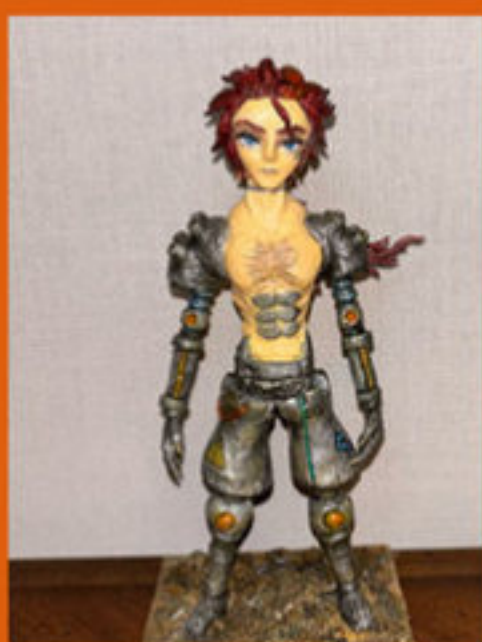
エントリーNo.99 作家名：平丸混大
タイトル：虎の子
素材：グレイスカルビー、石粉粘土、エポキシパテ／サイズ：W25×D24×H26cm



エントリーNo.105 作家名：Ramses Rayon Picazo
タイトル：King Basil
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.117 作家名：安永ヨシキ
タイトル：Slave Fairy
使用3Dプリンタ：光造形プリンタで出力、台座はFDMプリンタ／使用ソフト：Revo Scan5・Blender3.6／素材：水洗いレジン／サイズ：W8×D12.5×H26cm(台座含む)



エントリーNo.101 作家名：刺崎
タイトル：機械兵士
素材：グレイスカルビー、タミヤボリエステルパテ、タミヤエポキシパテ／サイズ：W11.5×D10×H22cm



エントリーNo.106 作家名：ヨンケル
タイトル：Beckon Bunny
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W10×D5×H23.5cm(台座含まず)



エントリーNo.112 作家名：なおたる
タイトル：オノデラちゃん
使用ソフト：ZBrush, Blender



エントリーNo.102 作家名：手のひら万博
タイトル：冥婚
素材：スカルビー、MDF版（原型）、レジンキャスト（作品）／サイズ：W21×D29.7×H3cm



エントリーNo.108 作家名：kenney
タイトル：電装-01
使用3Dプリンタ：光造形プリンタ／使用ソフト：MAYA／サイズ：W15×D15×H20cm



エントリーNo.113 作家名：SACK
タイトル：The arrival of spring
使用ソフト：ZBrush, Marvelous Designer, Autodesk Fusion／サイズ：W17×D11.5×H18.8cm



エントリーNo.114 作家名: 改造兵士
タイトル: Gross layer
使用ソフト: ZBrush / 素材: グレイスカルビー、木材、エポキシパテなど / サイズ: W20×D15×H30cm



エントリーNo.121 作家名: Chantaku
タイトル: 地底浪漫を翔る
使用ソフト: ZBrush / 素材: NOVA3D TGM レジン / サイズ: W11×D20×H19cm



エントリーNo.126 作家名: 早田考秀
タイトル: COSMONAUT: コスモノート
素材: グレイスカルビー / サイズ: W10×D10×H18cm



エントリーNo.115 作家名: ken
タイトル: ツインデメイドちゃん
素材: エポキシパテ / サイズ: W11×D10×H23cm



エントリーNo.122 作家名: momoろ
タイトル: Yellow fish
素材: ニューファンド、グレイスカルビー、エポキシパテ / サイズ: W6.5×D3×H29.7cm



エントリーNo.127 作家名: 将蔵
タイトル: 蚊
素材: ニューファンド / サイズ: W18×D20×H24cm



エントリーNo.116 作家名: チョコ秋
タイトル: メカロケロス
使用ソフト: ZBrush



エントリーNo.123 作家名: HotelBlue
タイトル: マドリーン
使用ソフト: ZBrush / 素材: Siraya TechFast レジンABS-Like ホワイト / サイズ: W5.5×D8×H13.7cm



エントリーNo.128 作家名: 最上晃啓
タイトル: 堕天戴冠
使用3Dプリンタ: 光造形プリンタ / 使用ソフト: ZBrush / サイズ: W17×D30×H17cm



エントリーNo.119 作家名: さんかく
タイトル: 死神
素材: グレイスカルビー、ラッカー塗料、サーフェイサー(アクリル)、ウェザリングマスター、針金、アルミワイヤー、ネオジム磁石、ステンレス串、木材 (台座) / サイズ: W20×D15×H35cm



エントリーNo.124 作家名: TABARU
タイトル: 割波city 侍 (カッパシティ)
素材: スカルビー、レジンキャスト、針金 / サイズ: W5×D5×H8cm



エントリーNo.129 作家名: kamihiro
タイトル: 無邪気な旅人
使用ソフト: ZBrush



エントリーNo.120 作家名: 清水草浩
タイトル: 女流竜騎士の疾走
使用ソフト: Sculpt+



エントリーNo.125 作家名: ヤナギノボル
タイトル: 共に生き抜く
使用ソフト: ZBrush, Blender, KeyShot



エントリーNo.130 作家名: カフカ=オカザワ
タイトル: バアル・ホッパー
使用ソフト: ZBrushCore / サイズ: W19.3×D23.1×H32cm



エントリーNo.131 作家名：ガメムス
タイトル：恐竜おじさん
素材：スカルビー／サイズ：W2.5×D3×H7cm



エントリーNo.135 作家名：OIRAN製作実行委員会
タイトル：おいニャンさま
使用ソフト：ZBrush／素材：Shiya Tech レジン ABS-Like 高速考課高強度3D プリントレジン (ホワイト)／サイズ：W11.5×D9.5×H10cm



エントリーNo.140 作家名：ゆきのん
タイトル：おじいちゃんと。
使用ソフト：Blender



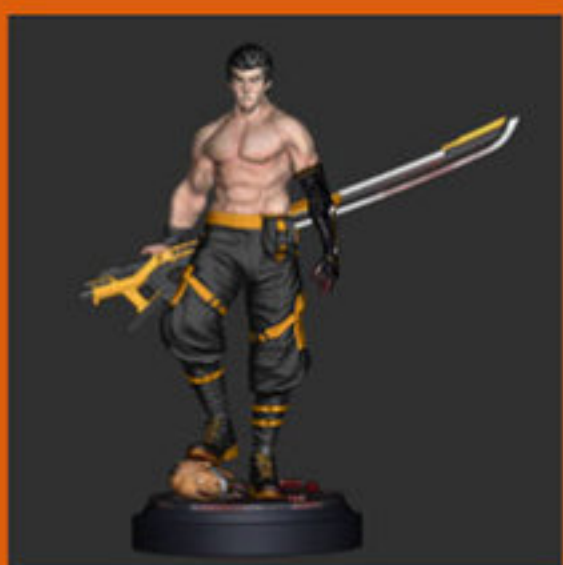
エントリーNo.132 作家名：ろっくうら
タイトル：THE ゴリラ
素材：ミリブットエボキシバテ／サイズ：W10×D8×H11cm



エントリーNo.136 作家名：三十三
タイトル：ツギハギの悪魔
使用3Dプリンタ：ELEGOO Saturn 2／使用ソフト：Nomad Sculpt／素材：SK水洗いレジン／サイズ：W4.5×D3×H7cm



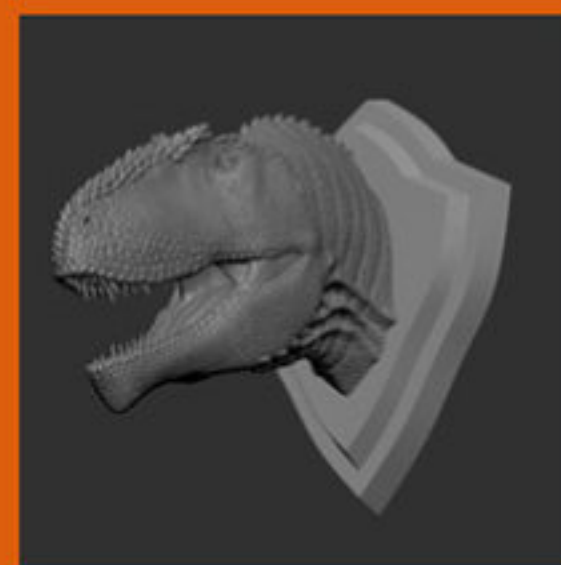
エントリーNo.141 作家名：公平匠郎
タイトル：Daisy
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.133 作家名：タクヤ
タイトル：マスター忍者TAKESHI
使用ソフト：ZBrush



エントリーNo.137 作家名：熊谷クルル
タイトル：ヴァニタス - 鬼の嫁
使用ソフト：ZBrush, Marverous Designer, Marmoset Toolbag



エントリーNo.142 作家名：とげとかげ
タイトル：PrehistoricHuntingTrophy ギガノトサウルス
使用ソフト：ZBrush／サイズ：W5.4×D8.1×H7cm



エントリーNo.134 作家名：金子司
タイトル：毒を以て毒を制す
使用ソフト：ZBrush／素材：レジン、ラッカー塗料／サイズ：W23×D36×H45cm



エントリーNo.139 作家名：HIROKI HAYASHI
タイトル：飛龍乗雲
使用ソフト：ZBrush／素材：SK10K水洗いレジン、SK新高透明度レジン、UV-LEDコーティングレジン [Kirari]、SK本舗 魔法の国のレジン着色剤 [フェリシアの小瓶] -Fetelia's vials-／サイズ：W20×D30×H41cm



エントリーNo.143 作家名：京太郎
タイトル：記憶の羽、目覚める影
使用ソフト：ZBrush

総評

竹谷隆之 TAKAYUKI TAKEYA

とてもたくさんの作品をご応募いただいたのも驚きでしたが、そのクオリティの高さ、楽しめる感や意欲などがガツンガツン伝わってくる上にジャンルもバラエティに富んでいて！そして何より、オリジナルの作品を作るんだというパワーがこれだけカタチになることが素晴らしい！拝見している時間が非常に濃密でした！恥ずかしながら僕ももっと時間を作ってオリジナルの作品に取り組みねば、と決意を新たにすることができました。

そして今回はZBrushや3Dプリンタなどを使ったデジタル造形の普及がさらに加速した感もありました。それによって造

形を楽しむ人が明らかに増えていきますし、全体的にクオリティも上がり続けているのだと思います。ZBrush挫折者の僕としては、この素晴らしい現象をただ指をくわえて見ているしかありませんが（笑）、世の中的には良いことですし、これからも非常に楽しみです！

選考の作業は「もっとたくさん選びたい！」という葛藤が最後の最後まで続きました。断腸の思いでここまで絞りましたが、審査員みなが同じ思いでしょう。最後に、ご応募いただいた全ての方に感謝と敬意を表します！みなさん本当に有り難うございました！！

大山 竜 RYU OYAMA

オリジナルオンリーでの造形コンペにどれだけの人が参加していただけるか不安もありましたが、多くの方に参加していただきました。ありがとうございます！

僕自身もアマチュア時代、プロになったあとでも造形コンテスト等に何度か参加させていただいた経験があります。その時はもっと多くの人に見てもらいたい、知ってもらいたい、という気持ちで参加していました。

オリジナル立体造形物が注目される舞台がもっと増えてほしい、という思いを今も自分の中に強く持っているので、今回のコンペがその舞台のひとつになれた気がして嬉しいです。

参加作品はどれもレベルが高く各賞の選考はとても迷いました。

作品の方向性がまったく違う物を比べることは難しいのですが、悩んだ末、今回はこの結果とさせていただきました。

第二回も開催予定ということで、とても嬉しく思います。レギュレーション等が今回と同じかは未定ですが、オリジナル作品がメインであると思いますので気になる方はぜひご参加していただけると嬉しいです。

今制作している作品や新規作品でも良いと思います。賞を意識した作品、自分の好きを貫いた作品、なんでも良いです。スカルプターズ・ラボ 造形コンペという舞台で自由に自分を表現してほしいです。

僕たちもこの舞台がより大きくなるように頑張りたいと思います。

塚田貴士 TAKASHI TSUKADA

まずは作品を出展してくださった皆様ありがとうございました。多くの人に参加していただくことでこの造形コンペの熱を感じ、全ての作品を公正に真摯に審査することの重圧を受けました。しかしみなさんの作品を見ていくと楽しさが勝っていき、たくさんの作品を見れて幸せでした。

自分が持っている世界観や考えたキャラクターを造形するというのはとても大変なことだと思います。ただでさえ手間のかかる立体造形という手法で、時間をかけて作業し、それを誰かに見てもらえる褒めてもらえる保証もなく、安くない金額を費やしてイベントに参加したとして報酬を得られる可能性もとても少ないのです。「それでも作りたい」という想いの後押しになった

なら、とても意義のあるコンペだと思います。

デジタル造形の普及により、立体作品を作るハードルがグッと下がったと思います。画像で見た時、出力したものかCGかの判断もつかないほどの仕上がりになっている作品もあって、僕も画面の中で完結している作品を作りたいと思っています。その上で、ぜひ「出力」と「仕上げ」の工程を踏んでみてほしいという思いもあります。意外と余分なところが見えてくるかもしれません。洗練され、立体物を違う角度の視点で捉えられるかも。手に触れた時の感覚、触る楽しみも感じてみてほしいです。この造形コンペがオリジナル造形の発表の場として続いていき、誰かの「作るきっかけ」になれば幸いです。

大島雅人 MASATO OHATA

今回みなさんの作品を拝見させていただいて、とても良い刺激をいただきました。

造形を完成させるには思ったよりずっと時間とエネルギーがかかりますよね。それを、誰に頼まれるでもなく自分でやってのけるのだから、「これを作りたかったんだ!」という気持ちがどの作品からとても良く伝わってきて、ひとつひとつの作品と会話ができるようでした。

今回、大賞や各審査員賞というものを設けていますが、それに漏れた方の作品が良くなかったなどということは決してありませんでした。本当に、本当に選ぶことは大変でどの作品も素晴らしく魅力的でした。

みなさんの頭の中にある、想像力の世界を空間と量をともなった造形作品として世界に産み出すという行為の面白さを、作る

側だけでなく見る側としても再認識しました。選ばれていた作品にはコンセプトの明確さと完成度が共通してあったのかなと個人的には思いますが、熱量（気持ち）がずば抜けている方、塗装がずば抜けている方、見たことのないアイデアやデザインを見せてくれる方、デフォルメの完成度がものすごく高い方、ご自身の世界をしっかり持っている方、みなさんそれぞれの「武器」を持っていてもっと作品が見たいと思いました。興味はあるけどまだ造形をしたことのない方も、ぜひ頭の中にあるあなただけの世界を僕に見せてください。

造形には習得にも作る過程もたくさんの困難がありますが、そのぶん代えがたい感動と楽しみがあります。一緒に「スカルプトジャーニー」に出発しましょう。

SK本舗 SK HONPO

今回のコンペではどの作品も非常に素晴らしく、ひとつひとつに目を通すだけでも時間を忘れるほど見入ってしまいました。コンペを審査する立場として、またフィギュア造形物を楽しむ個人として、それぞれの作品に込められた想いや情熱に圧倒されました。皆様のクリエイティブな発想と精緻な技術に、心から感動しております。

弊社が投票を実施する際に重点を置いたポイントは、「ぜひ出力してみたい」と思わせる魅力がどの程度まで感じられるかで

した。作品を手に取り、実際に形にすることを想像させる力強さや独自性、完成度の高さが重要な評価基準となりました。結果として、どの作品も甲乙つけがたく、何度も作品を見返すなど選考に大変苦労いたしました。

次回のコンペでは、今回以上に多くの情熱とアイデアが詰まった作品が集まり、再び私たちの業務をストップさせるような感動を体験できることを心待ちにしております。

スカルプターズ・ラボ編集部 SCULPTORS LABO

第1回「スカルプターズ・ラボ」造形コンペにご応募いただき、ありがとうございました。応募締め切り日までどれぐらいの応募があるのか不安でしたが、たくさんの方々から非常に熱量の高い作品をお送りいただき、編集部一同言葉にできないぐらい感動しました。同時に、こんなにたくさんのクリエイターたちがオリジナル造形作品を作られていることを嬉しく感じています。完成度の素晴らしい塗装された出力作品、かっこよすぎて出力が楽しみなCG画像、粘土造形の出す勢いと豊かな陰影。作品ひとつひとつに物語と世界があり、応募の数だけ映像のワンシーンを見ているようで、選考にあたっては編集部内でも何度も話し合いを持ちました。

今回、スカルプターズ・ラボ編集部で選んだ基準は「撮影した時に、いろんな角度によって物語が広がる」「紙面に掲載した

時にぱっと目がいく」「どこを見ても釘付けになる細部の作り込みの素晴らしさ」「次にこの人はどんな作品を作るんだろうとワクワクする」です。今回受賞されなかった作品の中にも、本当に面白くてもっとみんなに見てもらいたい!と思えるものがたくさんありました。WEBサイト「スカルプターズ・ラボ」で一挙公開しているのでぜひご覧ください。また、第2回目の造形コンペも開催されますので、こちらも詳細をWEBサイトでご確認ください。

審査員の方々は、オリジナルフィギュアが発売されたり、映画やアニメ、TV番組のキャラクターデザインをしたりと活躍され、作品集を発行している造形作家たちです。応募いただいたスカルプターの皆さんの作品集も、ぜひ発行できる日がくればと願っています。

現場で、成長する

プロのフィギュア原型師、という選択

人気コンテンツを中心に、さまざまなメーカーのフィギュアを手がける原型制作会社、スパロー。その花形原型師、もとおさんとほのかさんに原型師としての成長物語を聞いてみた。

【もとおさん原型制作】

POP UP PARADE

忍野忍

作品名:〈物語〉シリーズ 仕様:プラスチック製 塗装済み完成品・ノンスケール・専用台座付属・全高:約140mm 原型制作:もとお+株式会社スパロー 彩色:TORAMI メーカー:グッドスマイルアーツ上海 販売元:グッドスマイルカンパニー ©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト

スパローを代表する原型師兼、原型制作チームのリーダーとして17人のスカルプターたちを統括するもとおさん。社長とほのかさん、三人四脚でスタートした原型師キャリアについてお話をうかがった。

— もとおさんはスパローの最初のメンバーですね。

もとお:僕は九州出身で、大阪の学校を出て名古屋の会社に就職したんですが、当時は全く違う業務をやっていました。そこで社長と出会い、話を聞いているうちに原型師になりたい!と決意したんです。だから社長が東京で原型制作の会社を立ち上げる、と聞いて迷いなく合流しました。当時は社長の住居兼事務所の一室しかなく、作業機の組み立てから始めて(笑)。原型制作のノウハウや流れのベースを社長と一緒に作っていった感じです。あのとき社長と出会っていなかったら、今、東京で原型師になれていなかったと思いますね。

— ZBrushは独学ですか?

もとお:いえ、現場の経験からほぼ学んできました。もちろん最初は社長に教えてもらいながら、粘土造形のセミナーにも行かせてもらったり。実務経験がない状態で仕事として成果を出さなければいけない中でお仕事が入ってきて、まずは顔

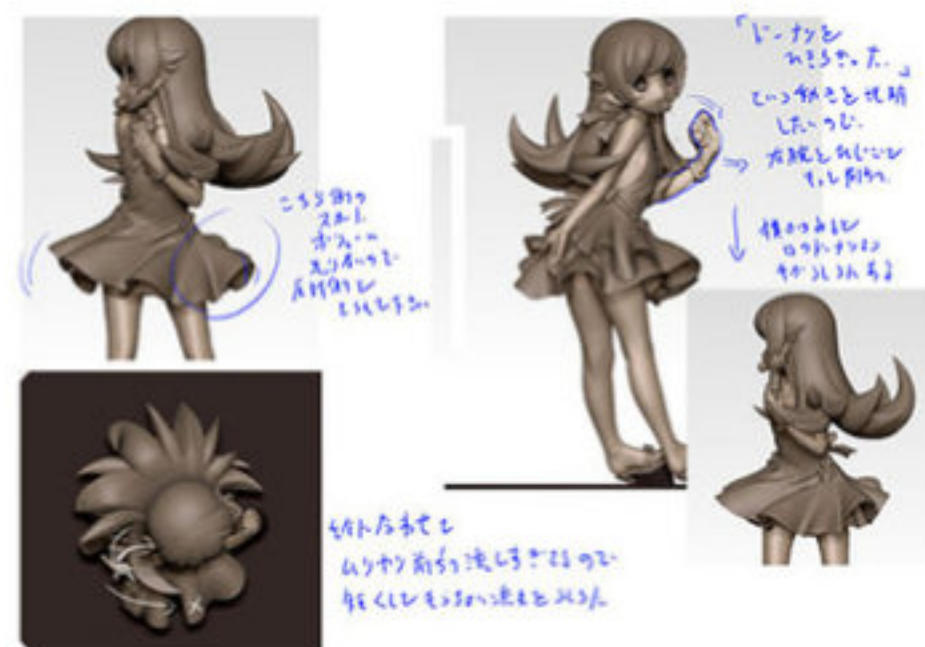
から始めました。3ヶ月顔をやって、ようやく経験値もついて余裕ができたと思ったら、次は体の担当のほのかさんとセクションを入れ替えられて。全部0からになりましたので、あの時は大変でした。今も原型制作チームのひとつのセクションは顔、体、衣装、シワ入れ、フィックス作業、分割の6工程で、できた子からどんどんセクションを交代させています。実地で経験を積んで成長するのが一番よいので。

— 原型師になれて一番嬉しかったことは?

もとお:原型師を目指したきっかけでもある『ONE PIECE』のお仕事ができたとですね。現在は4年目で、今までに100体以上の原型を作ってきました。ようやく「もとお」としても名前が市場に出始めましたので、ぜひ指名をお待ちしております!

— 座右の銘はなんでしょう。

もとお:特にないのですが、強いて言うなら「人生は2回ある」。



フィギュア原型制作の専門会社が原型師の卵を募集!



【ほのかさん原型制作】

アルケイド・ブリュンスタッド ～Dresscode:氷河をまとう～

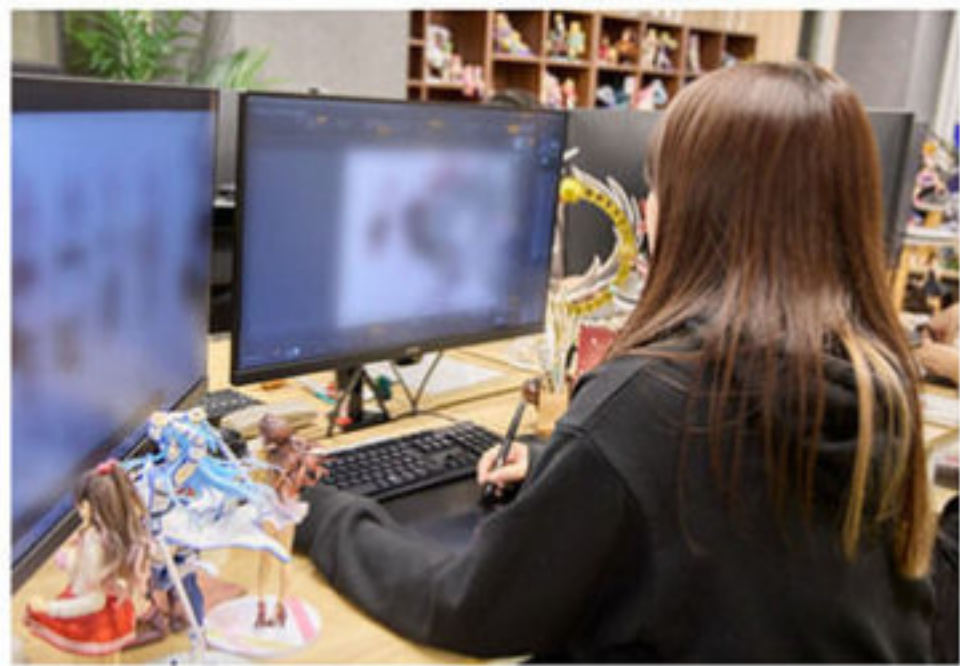
作品名:月姫-A piece of blue glass moon- 仕様:プラスチック製塗装済み完成品・1/7スケール・専用台座付属・全高:約270mm 原型制作:ほのか/株式会社スパロー 彩色:いわびつ 制作協力:GSC制作部 制作ディレクター:カタハライタシ メーカ:グッドスマイルカンパニー 販売元:グッドスマイルカンパニー ©TYPE-MOON

【ほのかさん原型制作】

キャスター/ ルトリア・キャスター

作品名:Fate/Grand Order 仕様:プラスチック製塗装済み完成品・1/7スケール・専用台座付属・全高:約310mm 原型制作:ほのか/株式会社スパロー 彩色:吉野展弘 制作協力:GSC制作部 メーカ:グッドスマイルカンパニー 販売元:グッドスマイルカンパニー ©TYPE-MOON/FGO PROJECT

大手メーカーから指名を受けるほのかさんは、まだ若手だが「他の子はその背中を見て成長してほしい」と社長が太鼓判を押すほどの実力でスパローのエースのひとり。異業種からの転職組だというほのかさんに、1年で原型師になるまでのストーリーを聞いてみた。



——最初は未経験から入られたのですね。

ほのか:はい、学生の頃からワンフェスでは展示をしていましたが、商業原型はスパローが初めてでした。私も地方出身で、以前は名古屋の会社でフィニッシャーをしていましたが、どうしても原型師になりたくて。会社の先輩にZBrushを教えてもらいながら何が何だかわからないくらい必死で勉強しました。その先輩から社長が東京で造形の会社を立ち上げたと聞いて、私も絶対に原型師になりたい、と紹介してもらって。そのまますぐに上京して今に至ります。

——どのセクションからキャリアを始めたのでしょうか。

ほのか:私は体だったと思います。最初は確か『ONE PIECE』の原型かな。その時はもとおさんが顔を担当していたのですが、3ヶ月で入れ替わるようになって、顔を担当することに。私は最初期メンバーで、当時はもとおさんと社長の3人で回していましたので、3人で同時に10体以上は作っていたと思います。

——体、顔のセクションを経て衣装もマスターされたのですね。

ほのか:1年半ぐらいで大手メーカーさんの人気コンテンツの商業原型もひとりでまかせていただくことになって。「前回と同じ人で」と指名をいただくようになった時は嬉しかったです。社長からは「クオリティをつきぬけてほしい」と言われていて、納期がきついこともあります、ほぼひとりでがんばっています。

——原型師になれて一番嬉しかったことを教えてください。

ほのか:製品のレビューで「ほのかさんありがとうございます」と書いてもらえたことがあって、それが一番嬉しかったです。今後もクライアント様や買ってくれる方に喜んでもらえるように精進していきたいです。

——座右の銘はなんでしょう。

ほのか:「初心忘るべからず」です。

求人情報

〈募集職種〉 ①3DCG モデラー ②3DCG 出力技術者
〈仕事内容〉 【実務経験者の場合】

①3DCG モデラー: ZBrush等の3DCGソフトの使用経験もしくは、手原型制作経験者

②3D 出力技術者: CADやCGアプリケーション等の使用経験者

【実務未経験/新卒/学生】

①、②、模型、フィギュア製作の好きな方、基本的な造形力をお持ちの方

求人お問い合わせ: recruiting@3dsculptor.jp

会社情報

株式会社スパロー

代表取締役: 瀬邊 尚貴

所在地: 〒108-0073 東京都港区三田三丁目1番10号

三田マルハチビルディング4・5・7階

TEL: 070-7630-5124

お仕事のお問い合わせ: info@3dsculptor.jp

URL: https://3dsculptor.jp/



真兽兽 代购样章
zssxd.taobao.com

SCULPTORS 第2回「造形コンペ」開催決定!!



選ばれた作品は次号『スカルプターズ・ラボ』に掲載！

ご応募の詳細はこちら▶ <https://sculptors.jp/topics/22028>

Special Thanks(敬称略)

池上光彦(カプコン)、今岡佐知子(Cygames)、岡部亮一・田中佑志(海洋堂)、桂田剛司(講談社)、加藤貴大、門脇一高(ACRO)、鐘江恒一(メガハウス)、株式会社シュークリーム、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社、サイモン・リー、境めぐみ(アート・ストーム)、坂本嘉種(ザリガニワークス)、篠原直人(アニプレックス)、TYPE-MOON、高橋雅美(ODD JOB)、田尻和也(CCPJAPAN)、柘植正助、長見敏子(タツノコプロ)、名取さな、復刊ドットコム、プライム1スタジオ、森川和彦(実業之日本社)、結城真祥(Encraft)、渡辺未来(フロム・ソフトウェア)

スカルプターズ・ラボ02

2025年2月22日 初版第1刷発行

発行人:新 和也

発行:株式会社ボーンデジタル

〒102-0074

東京都千代田区九段南1-5-5 九段サウスサイドスクエア

Tel:03-5215-8671 Fax:03-5215-8667

<https://www.borndigital.co.jp/book>

お問い合わせ先:<https://www.borndigital.co.jp/contact>

Staff

装丁&デザイン:ikaruga.

撮り下ろし写真:小松陽祐(ODD JOB)

企画・編集:スカルプターズ・ラボ編集部

校正:八坂美住

プリンティング・ディレクター:高野広志(アート・アイズ・クリエイション)

印刷・製本:シナノ書籍印刷株式会社

ISBN:978-4-86246-626-6

Printed in Japan

Copyright © 2025 Born Digital, Inc. All rights reserved.

価格は表紙に記載されています。

乱丁、落丁等がある場合はお取り換えいたします。

本書の内容を無断で転記、転載、複製することを禁じます。



