



# Portfolio

Presented by Kazuhiro Ukai





鵜飼 和寛

1989年 4月 26日 生まれ

## 経歴

中部大学春日丘高等学校 卒

名古屋デザイナー学院

造形デザイン学科 フィギュア造形専攻 在籍中

## 趣味

アウトドア、金魚飼育、器収集

## 目次

3D モデリング : 風来のシレン お竜

3D モデリング : オリジナルキャラクター 素戔鳴尊

3D モデリング : ドラゴンボール Z ブロリー

3D モデリング : 習作

アナログ造形 : ブラック・マジシャン・ガール

アナログ造形 : 等身大ゾンビ

アナログ造形 : 彫塑 ドクロ〜人物



ふらい 不思議のダンジョン®  
風味のシレン



お竜

制作日数  
50日



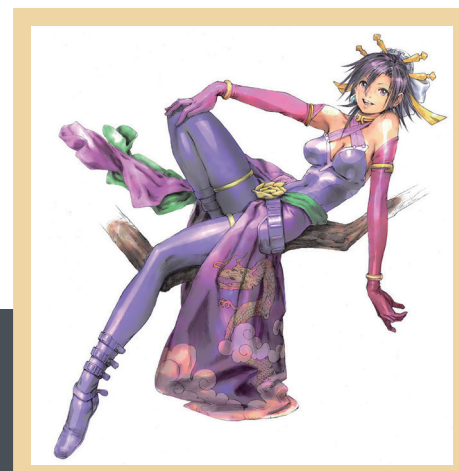
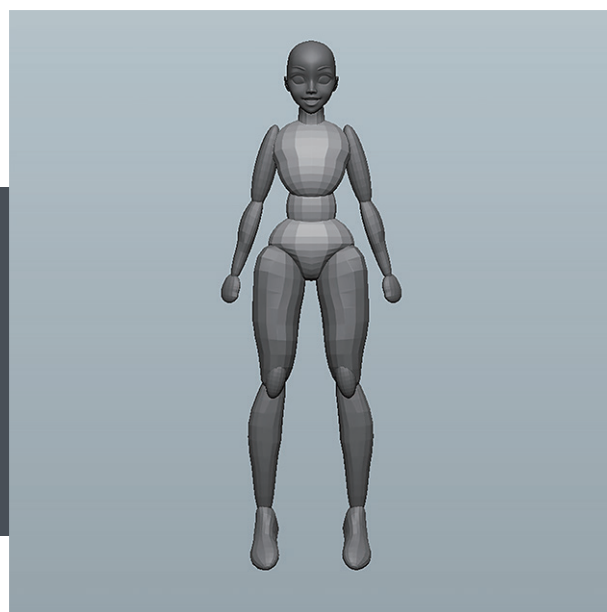




顔の参考資料



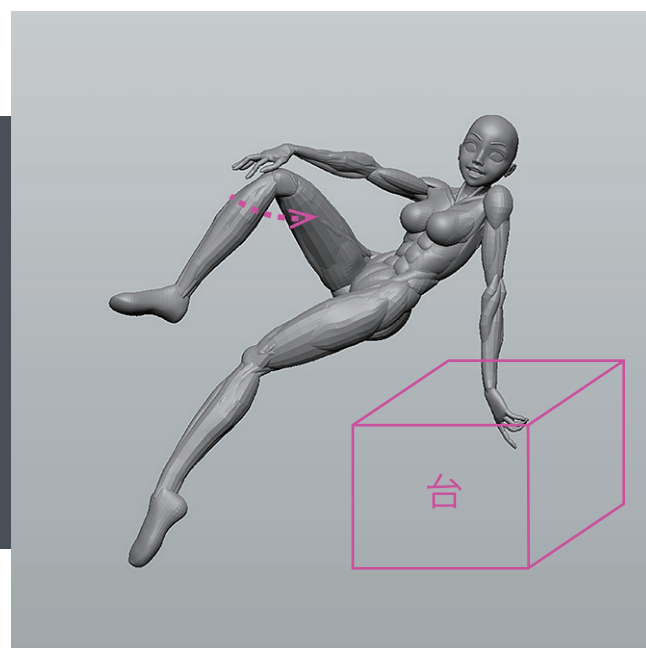
素体の参考資料



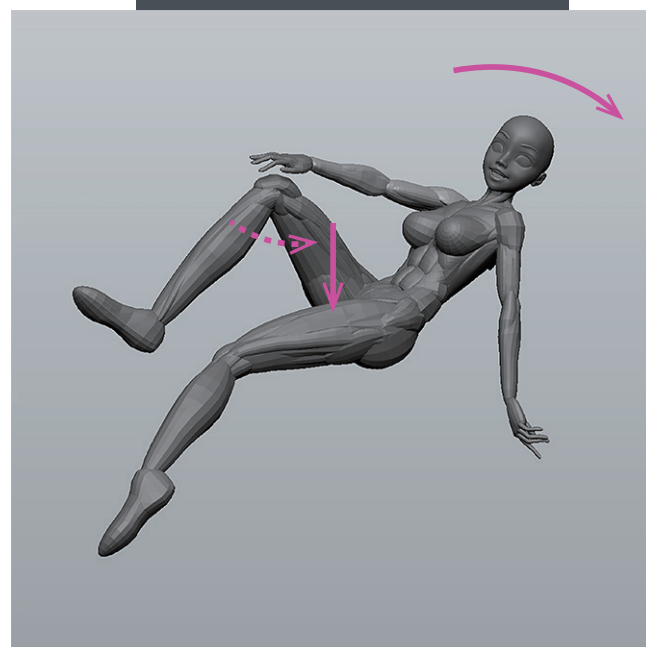
ポーズの参考資料







初期のポーズ



修正後のポーズ

参考資料のポーズを立体化すべく当初は制作を進めた。

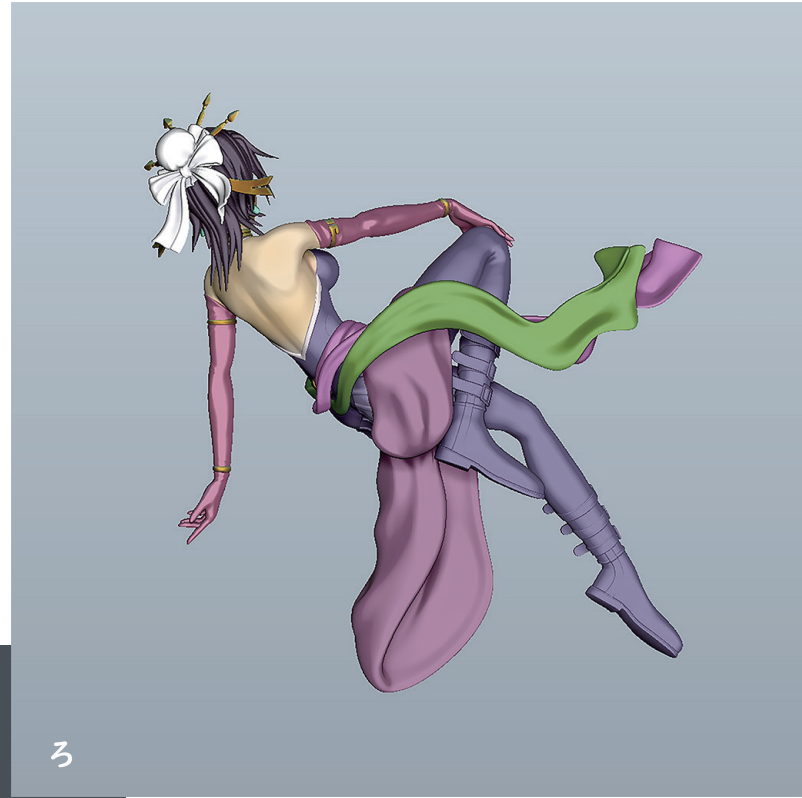
台のようなものに手をつき身体を支えると肩が頬に接近するようなポーズになると分析した。

修正において意識した点は左手の形。かまず全体的にリラックスしたイメージを受けたので左肩の位置は下げ、重心を後方に傾けた。





い



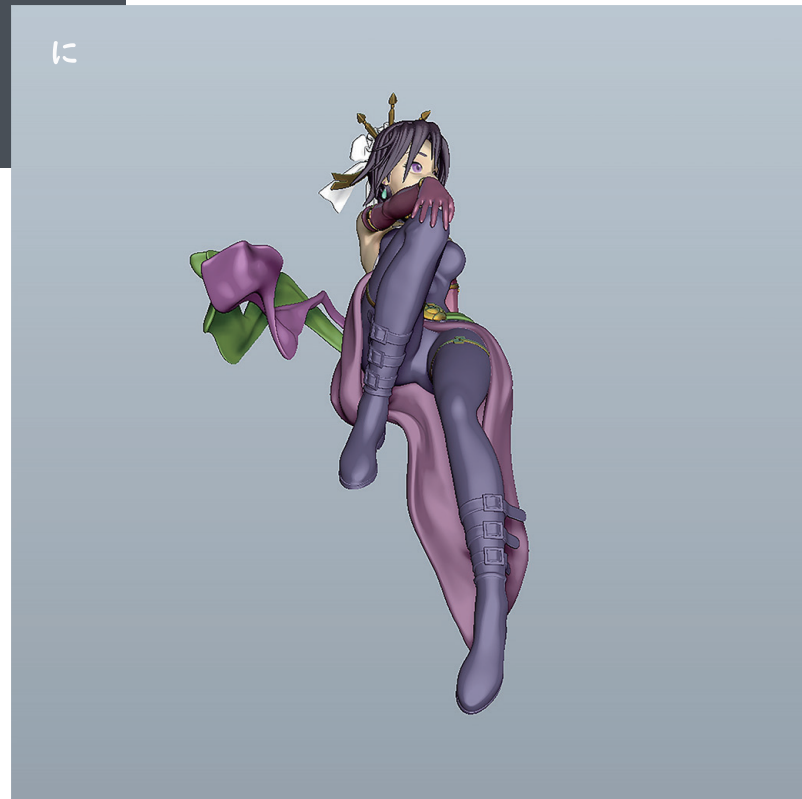
ろ

# 意匠

いろはにほへとちりぬるを

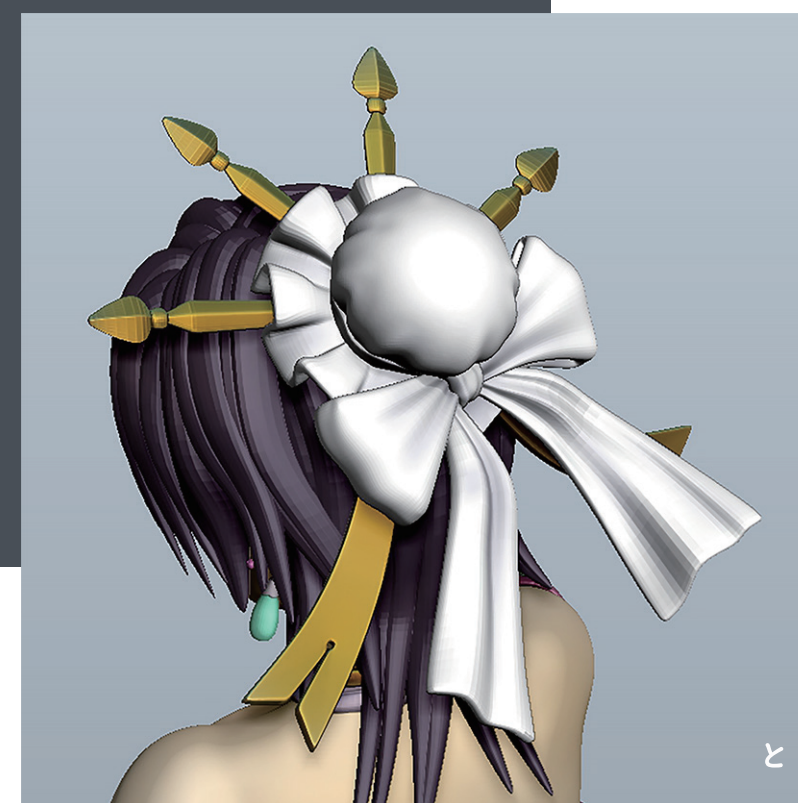


は

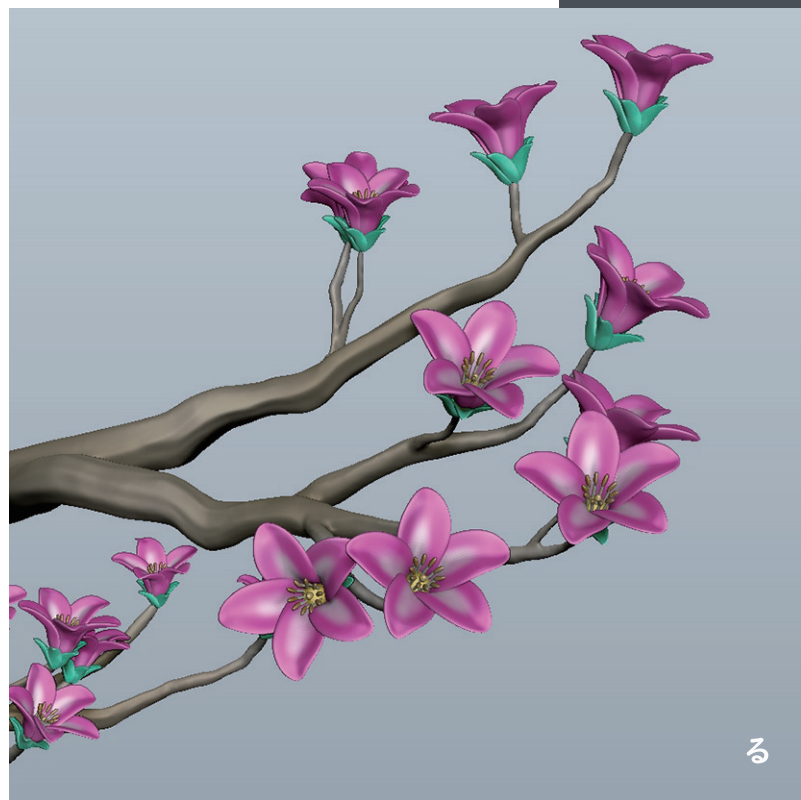
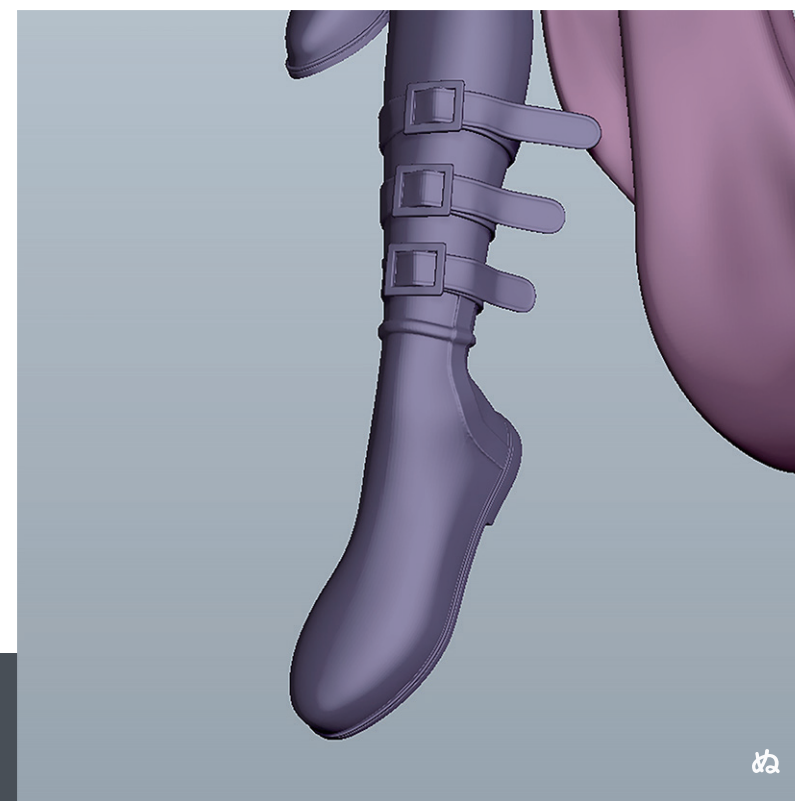
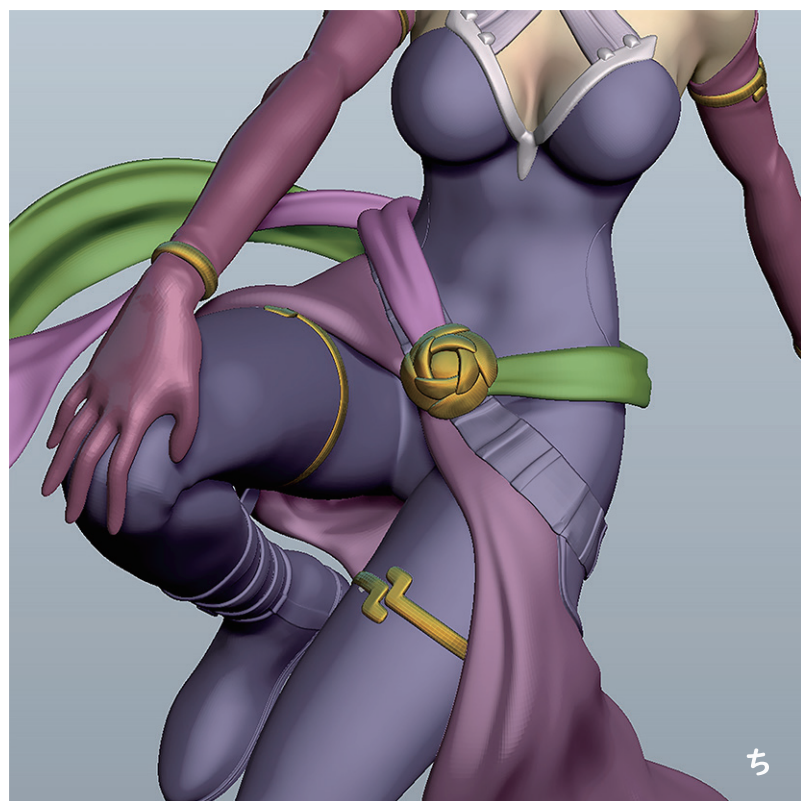


に









Illustrator でキャラクター名の  
パスデータを SVG 形式で出力し  
Zbrush で読み込み立体化。  
落語のめくり台をイメージした  
ネームプレートに配置した。





オリジナルキャラクター

製作日数 約1ヶ月

# 素戔嗚尊

スサノオノミコト

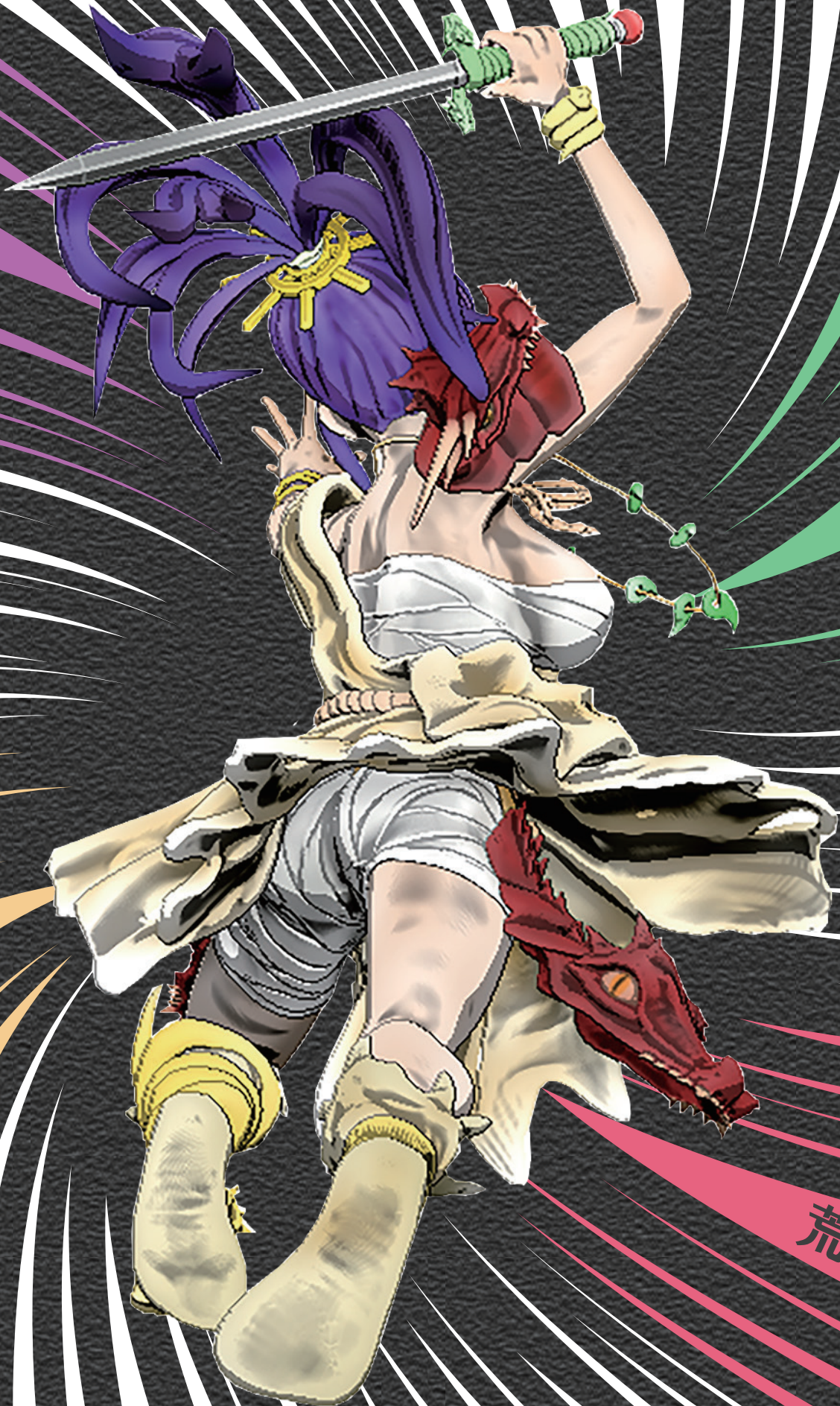


リアルな肉体表現

神話の世界観

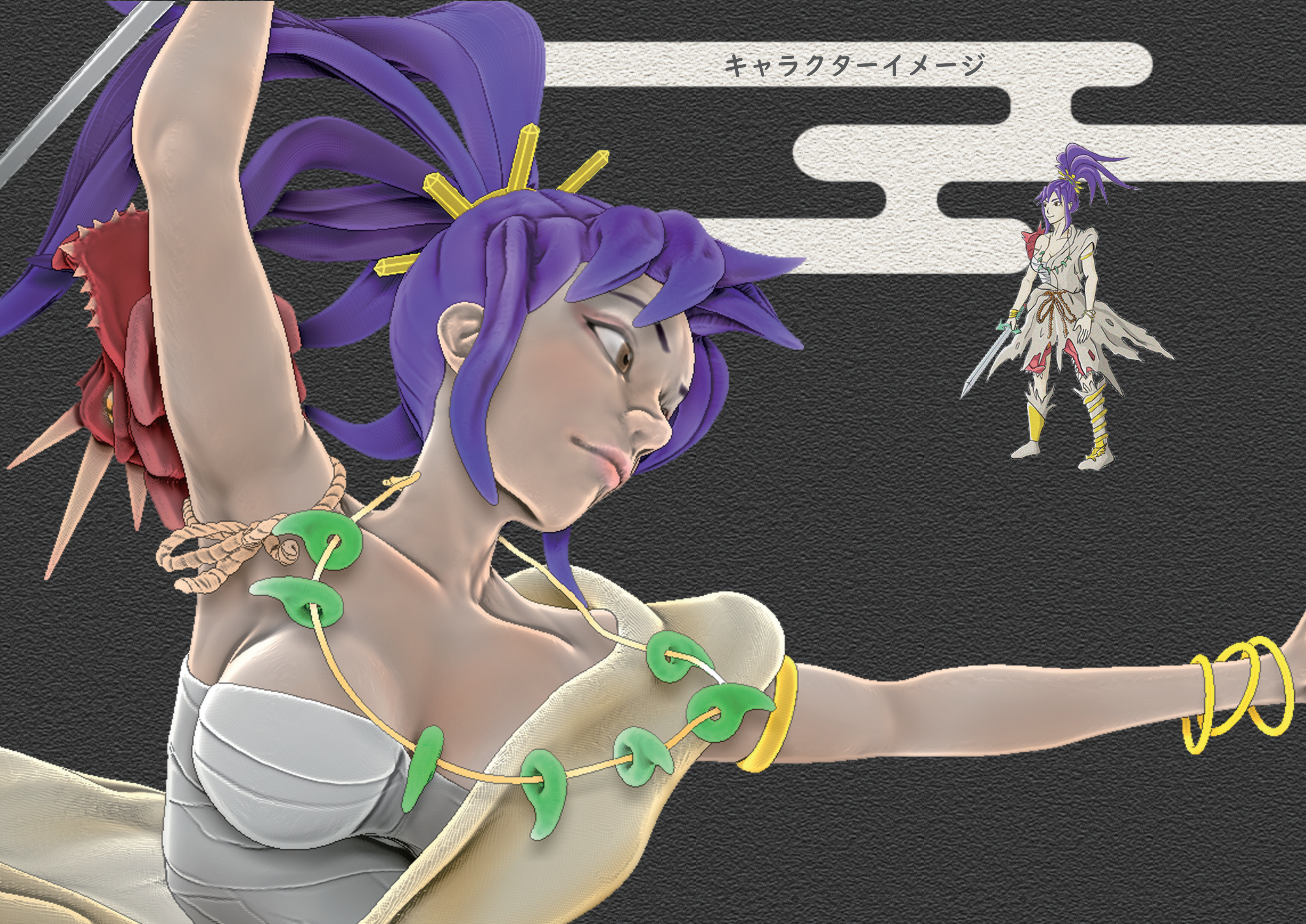
動き出しそうな躍動感

荒ぶる神の美女化





キャラクターイメージ





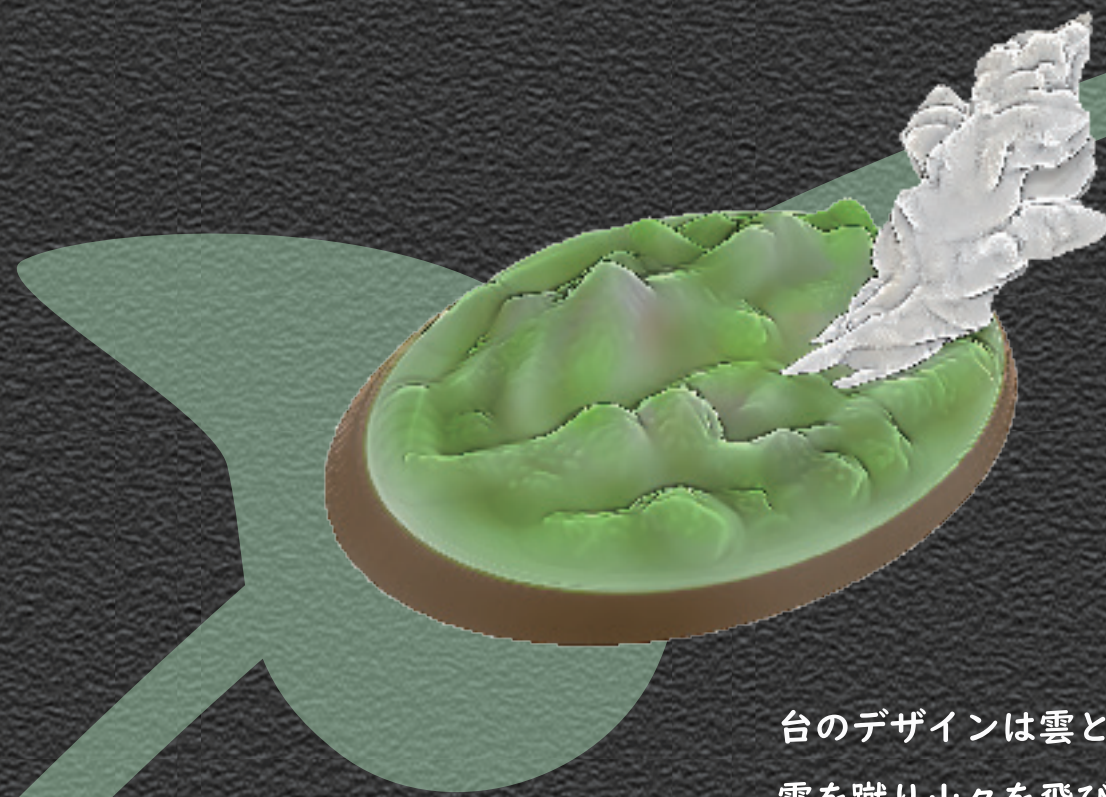
モデリング三面図





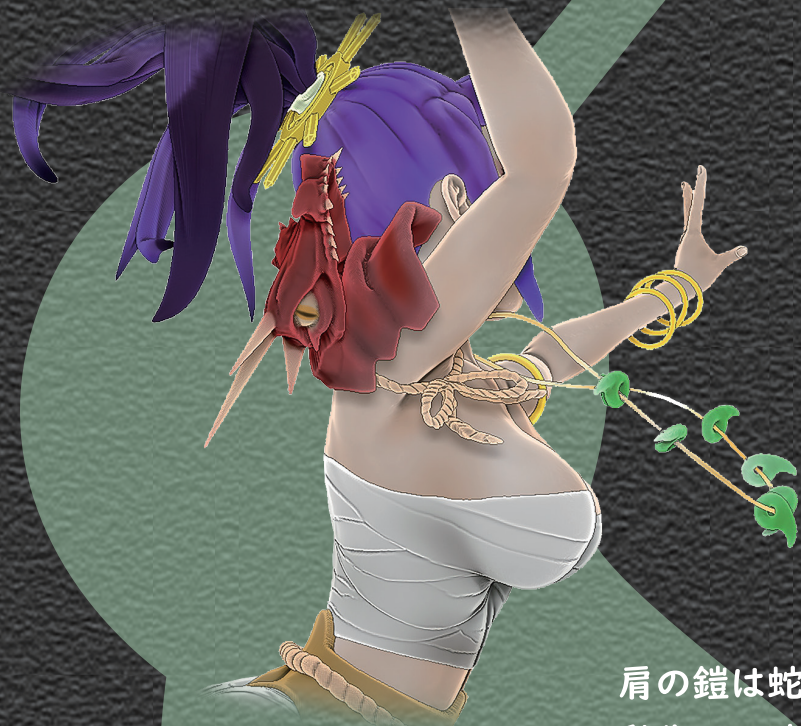


意匠

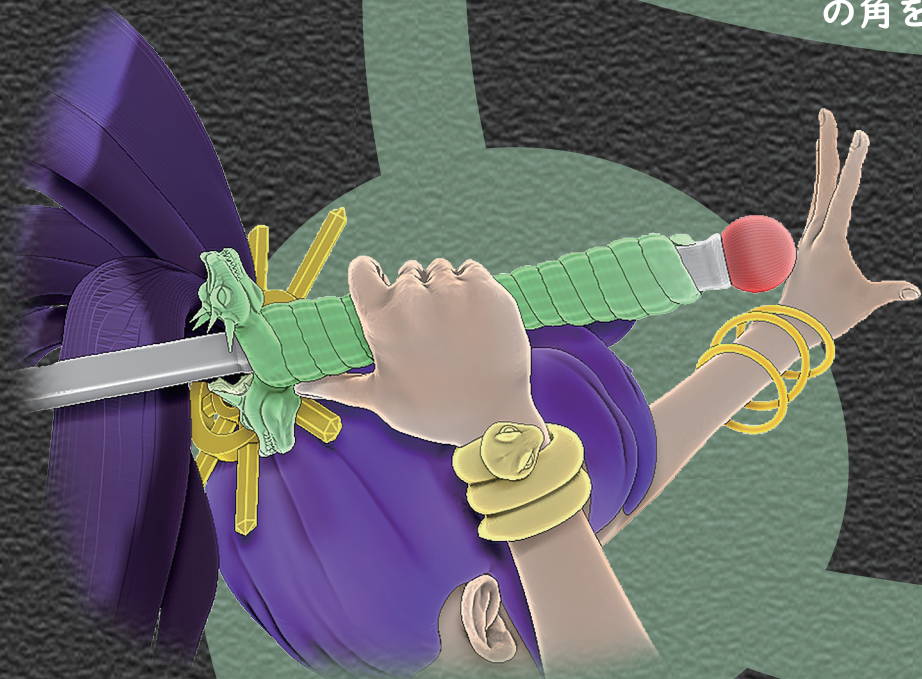


台のデザインは雲と山をイメージ。  
雲を蹴り山々を飛び越える様子を表現。

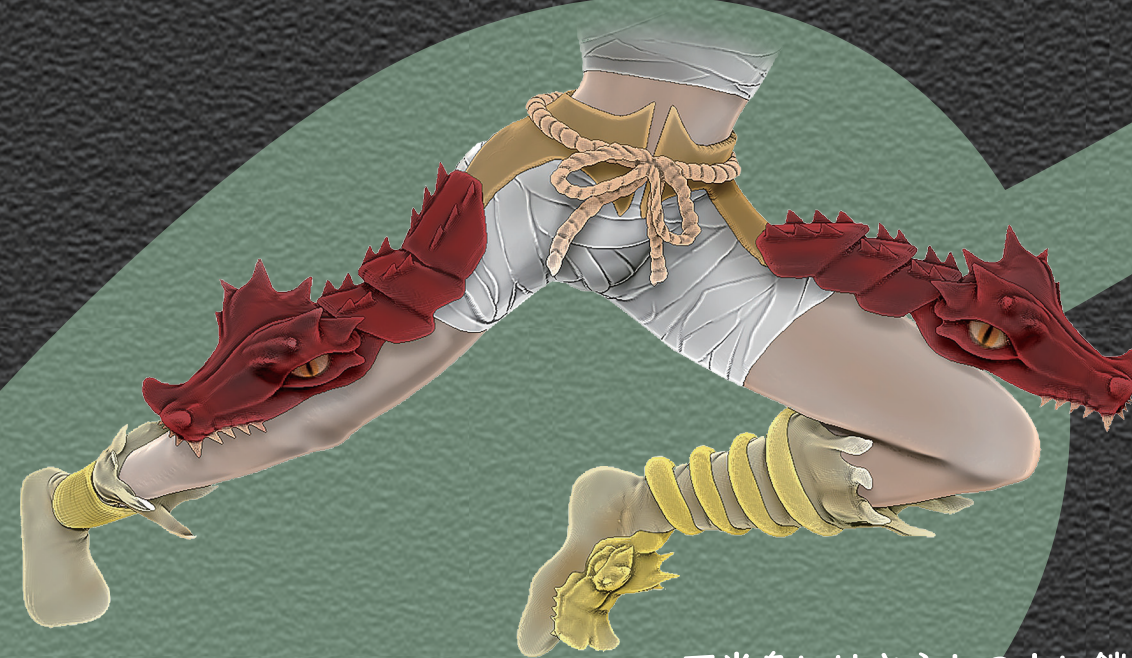




肩の鎧は蛇の頭部をイメージ。  
動作に干渉しないように右側  
の角を強調するデザイン。



剣の柄部分は二重螺旋で巻きつく  
蛇をイメージ。



下半身にはさらしの上に鎧を固定する  
ベルトと蛇の上顎をイメージした鎧を  
配置。





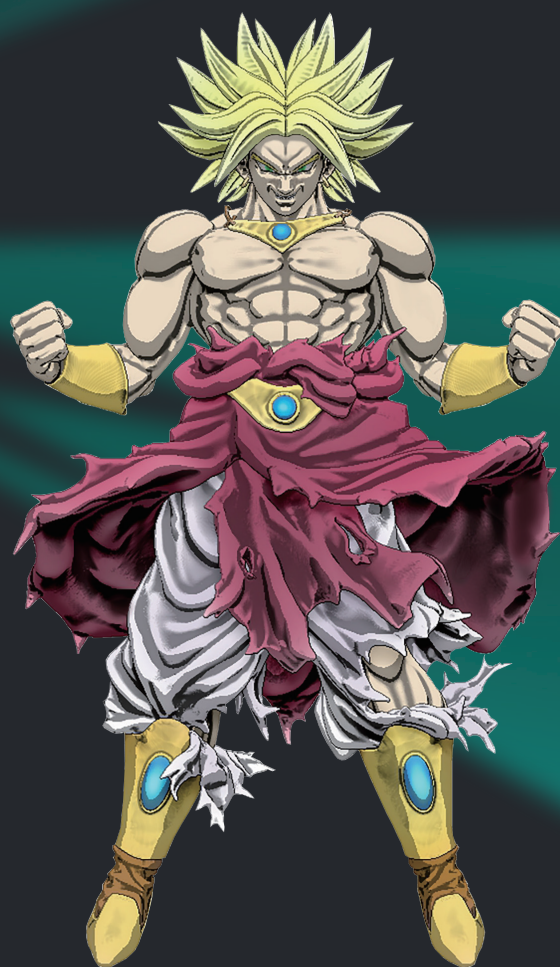
製作日数 約3週間







2D 参考原画



## CONCEPT

劇場版ドラゴンボールZに登場する「ブロリー」。

伝説のスーパーサイヤ人に変身する直前の状態を立体化。

顔の表情を明確にし、より力強く肉体を表現しリアルさを追求。



3D MODELING





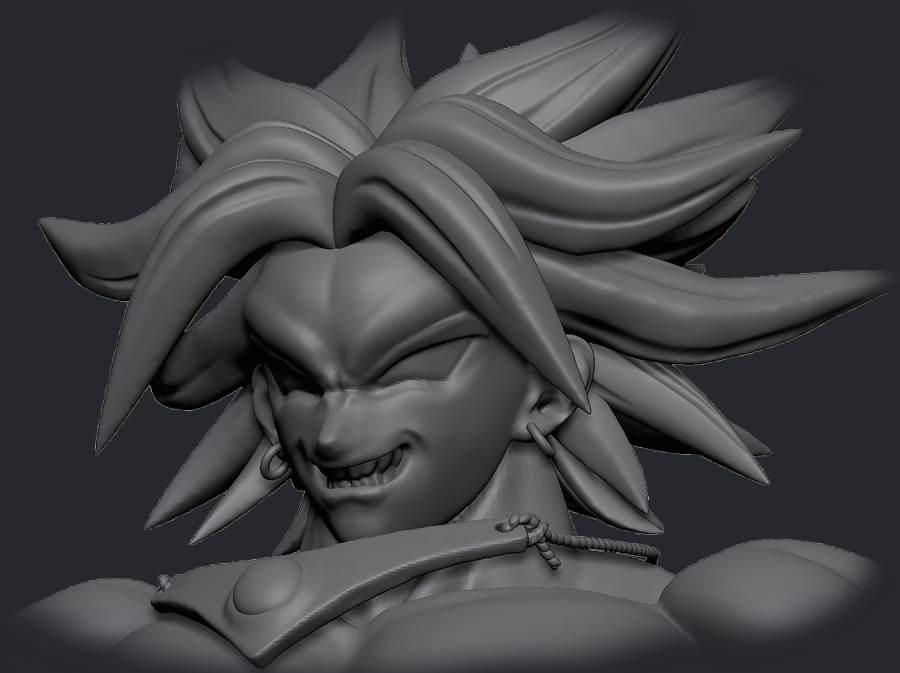
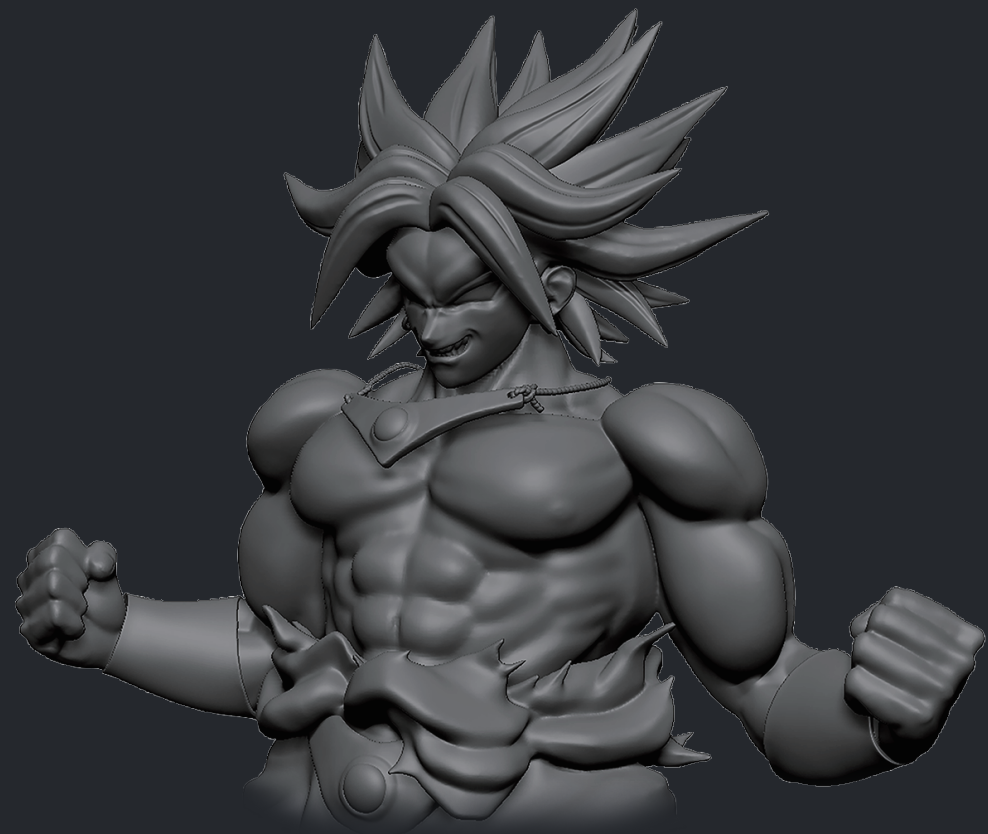
## MAKING

下半身に纏う衣類を無くした体形をイメージし輪郭を描く。

輪郭をもとに身体各部位に筋肉を配置していく。

配置後に左右のポーズを調整。





## DETAIL

衣服を纏わない上半身をより魅力的に見せるため

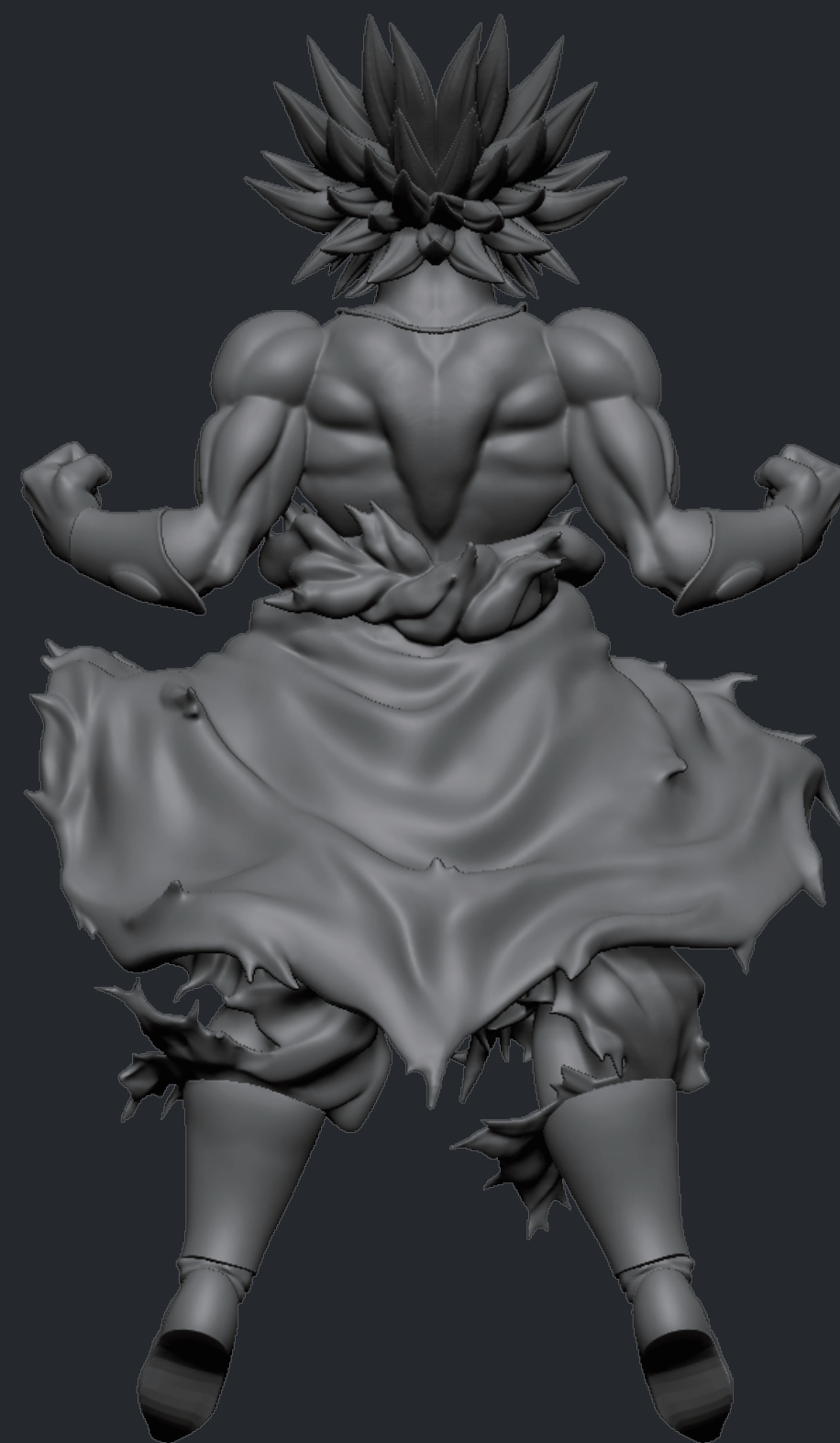
前面には脇腹のぜんさよきん前鋸筋とふくしゃきん腹斜筋を、背面の肩甲骨

周辺そうぼうきんの僧帽筋、きよくかきん棘下筋、だいえんきん大円筋を意識し強調した。

悪役の笑顔を表現をするため、目の角度、がんりんきん眼輪筋、

口角と笑窪を意識し顔の造形を行った。





VIEWS



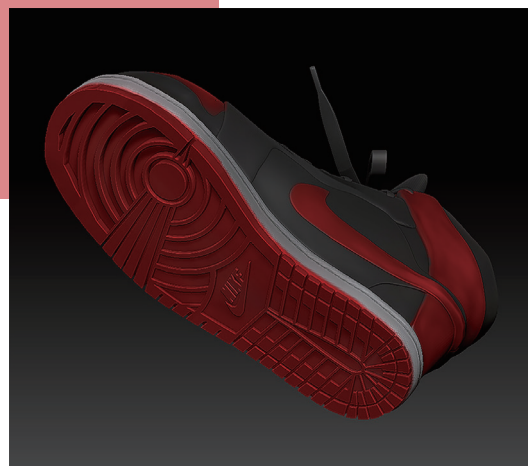


## IDEA

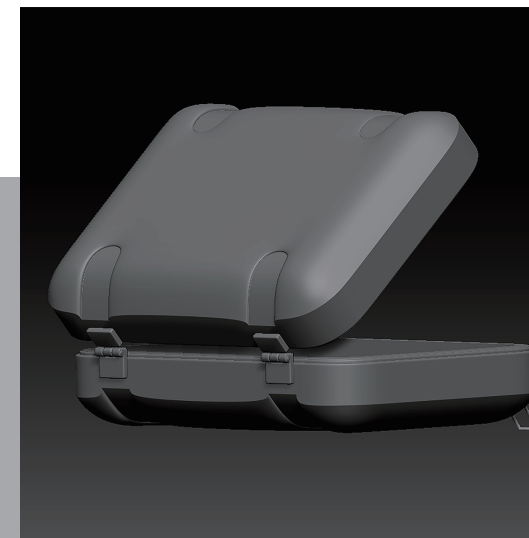
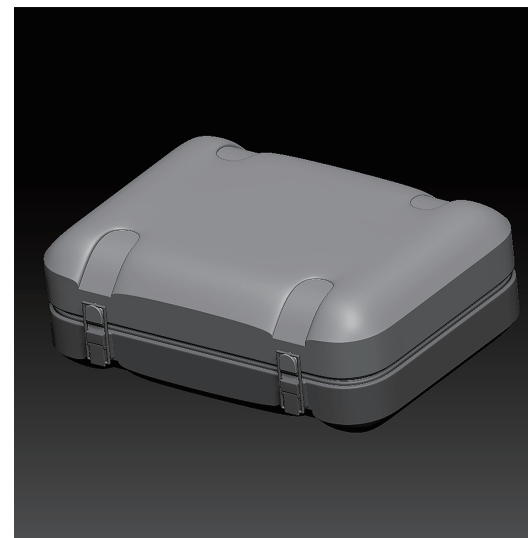
ブロリーの周囲に展開される独特のオーラを球体に  
這わす形状で造形。

身体から放たれる光線と浮遊する岩をオーラの一部  
に接触させることで造形物として成立させる。

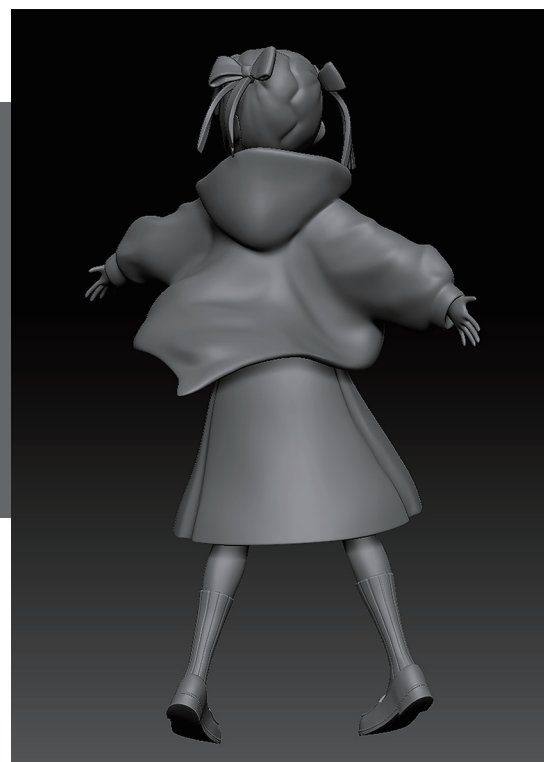
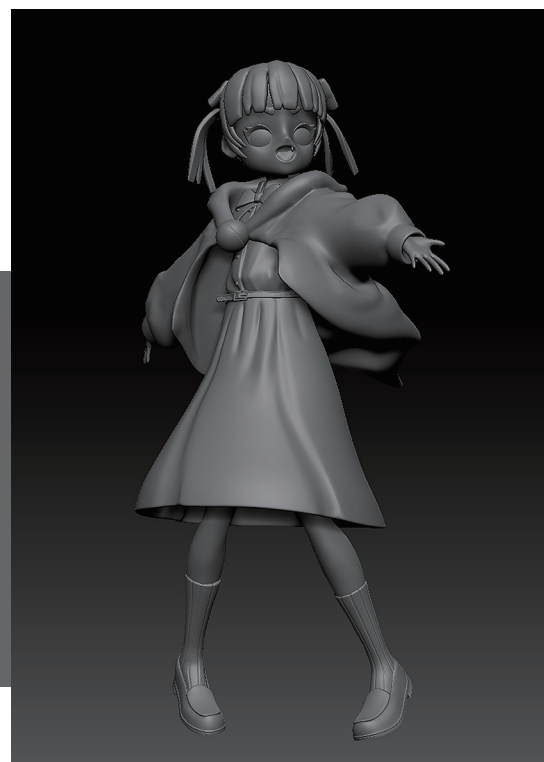
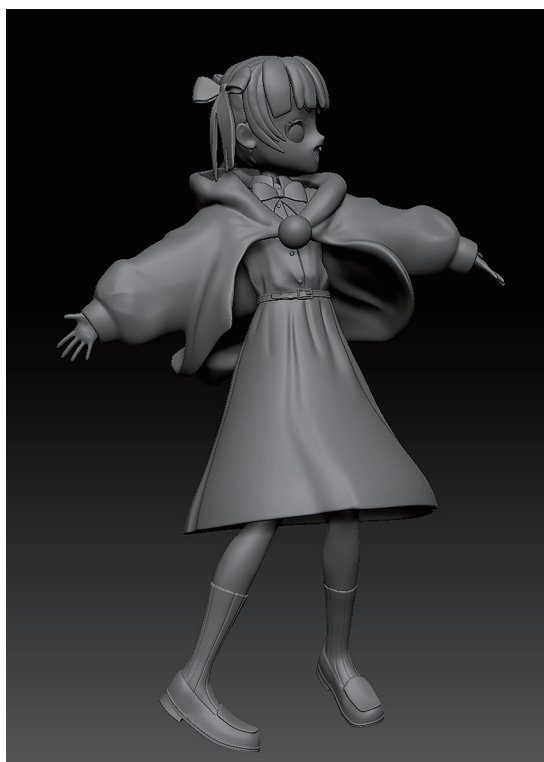




1



2

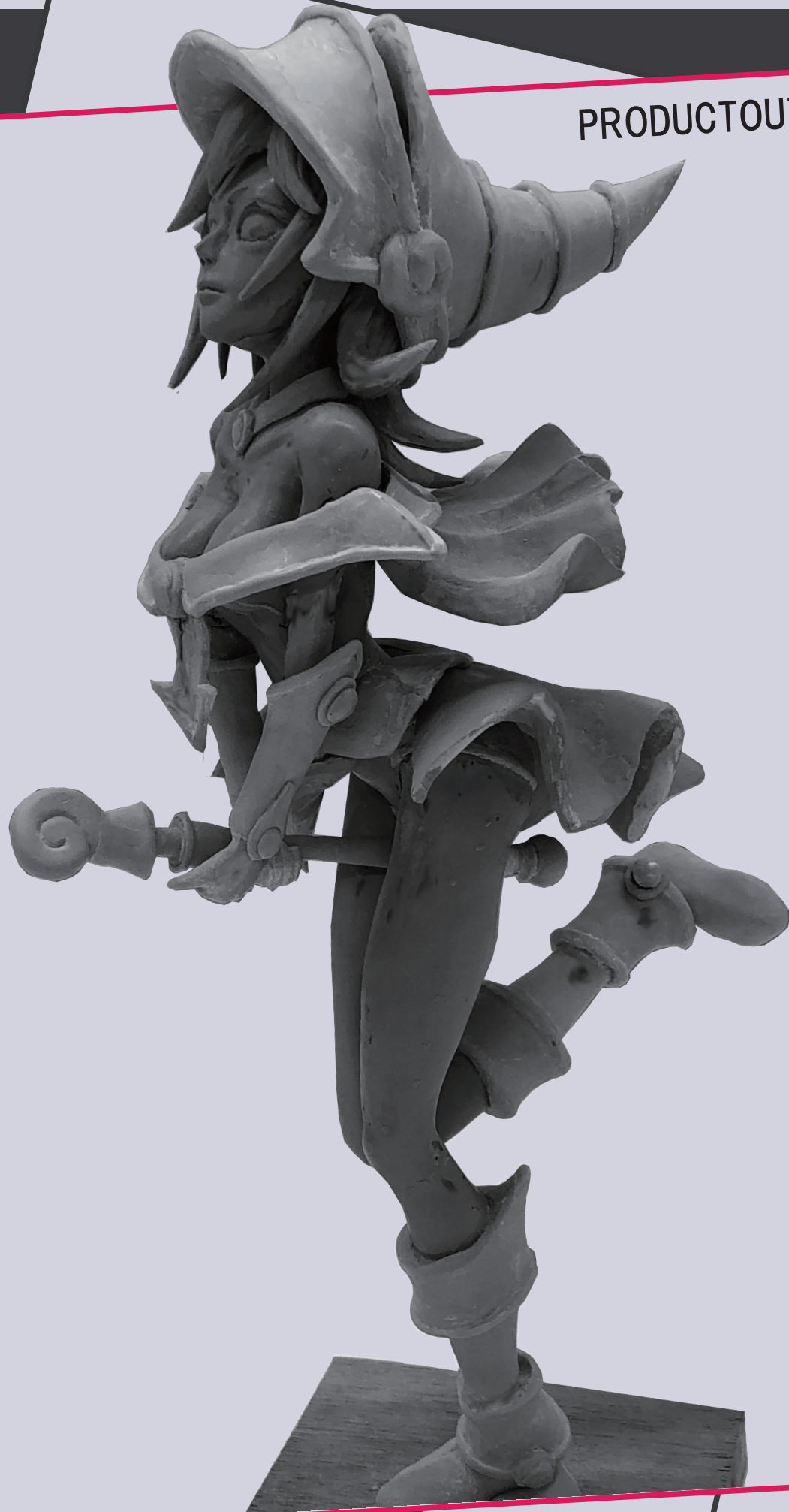


3

- 1 空中姿勢のモデリング練習。  
Zmodeler ブラシの練習としてスニーカーを制作。
- 2 Zmodeler ブラシの練習としてスーツケースを制作。  
開閉する機構の理解と部品の研究。
- 3 学内他学科のイラストをもとに3Dモデリングを行う。  
原案者とのコミュニケーションをとりながら原画から  
3Dモデリングを行う。



PRODUCT OUT



# BLACK • MAGICIAN • GIRL



目、鼻、口を立体的に見えるよう  
顔の表現を行いました。  
身体の部分は実際の人間の骨格、  
筋肉の付き方を強く意識して造形  
しました。

制作期間 約1ヶ月

# MODELING



栄のゾンビ…

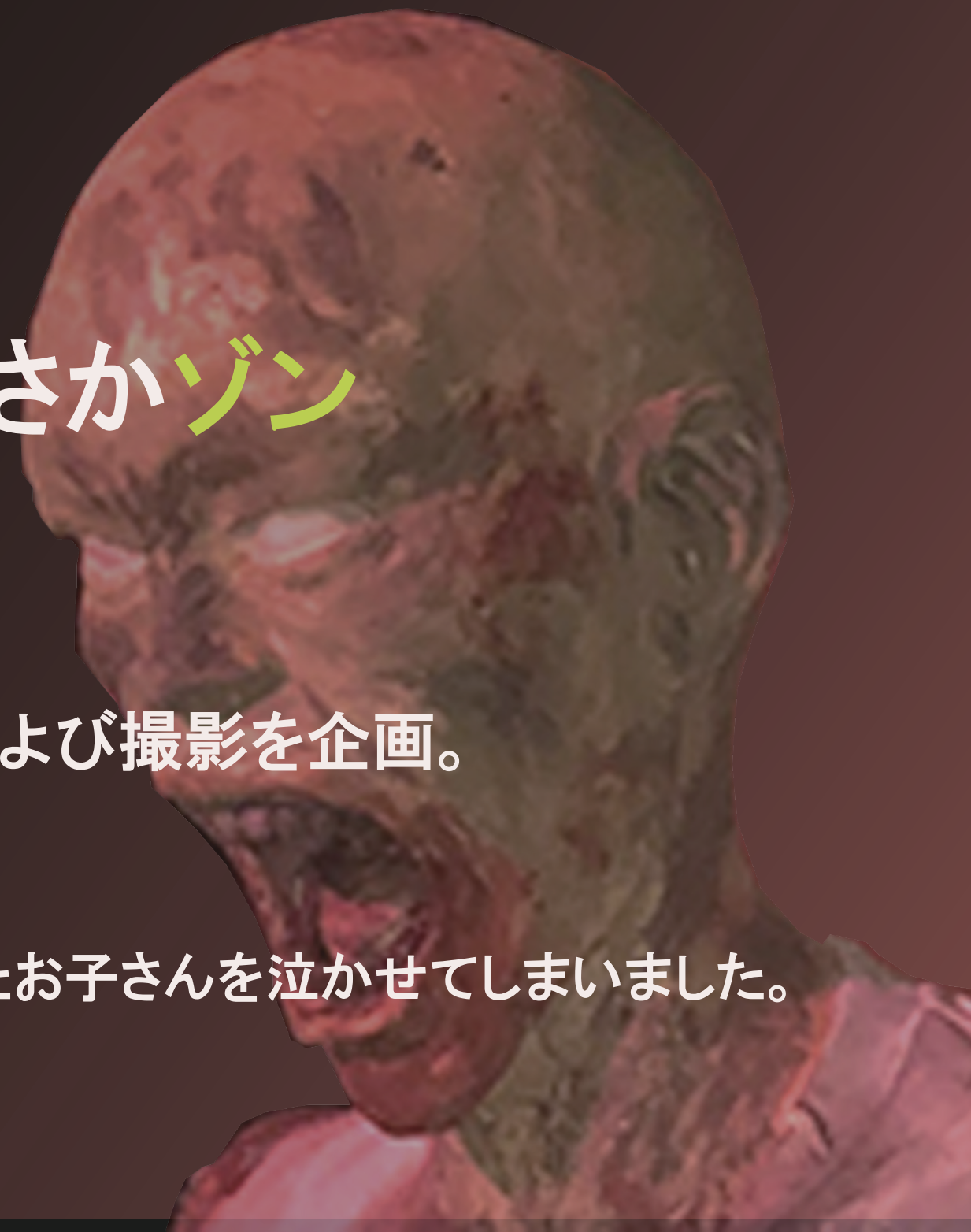
さかゾン

展示および撮影を企画。

親子連れで来場されたお子さんを泣かせてしまいました。

制作期間 3ヶ月

等身大ゾンビフィギュア







彫塑 ドクロ・筋肉・人物（シュワちゃん）





ご覧いただきありがとうございます。