

# Portfolio

大阪デザイナー専門学校  
フィギュア造形学科所属

三浦 拓也

# 掲載内容一覧

• デジタル造形



• アナログ造形



• 動物造形



• デッサン



• 趣味

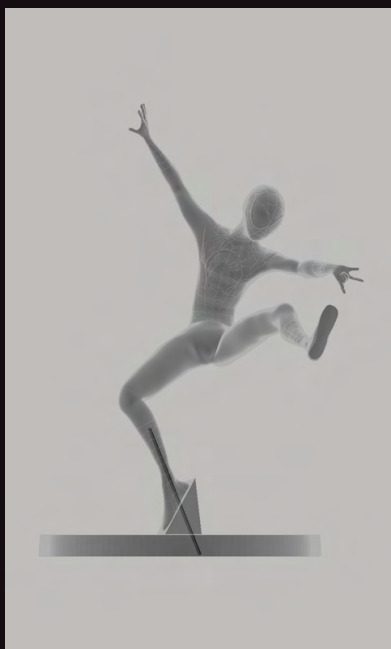


# デジタル造形

Spider-Man: In to the Spider-Versより  
スパイダーマン マイルス・モラレス

・制作時間 約80時間



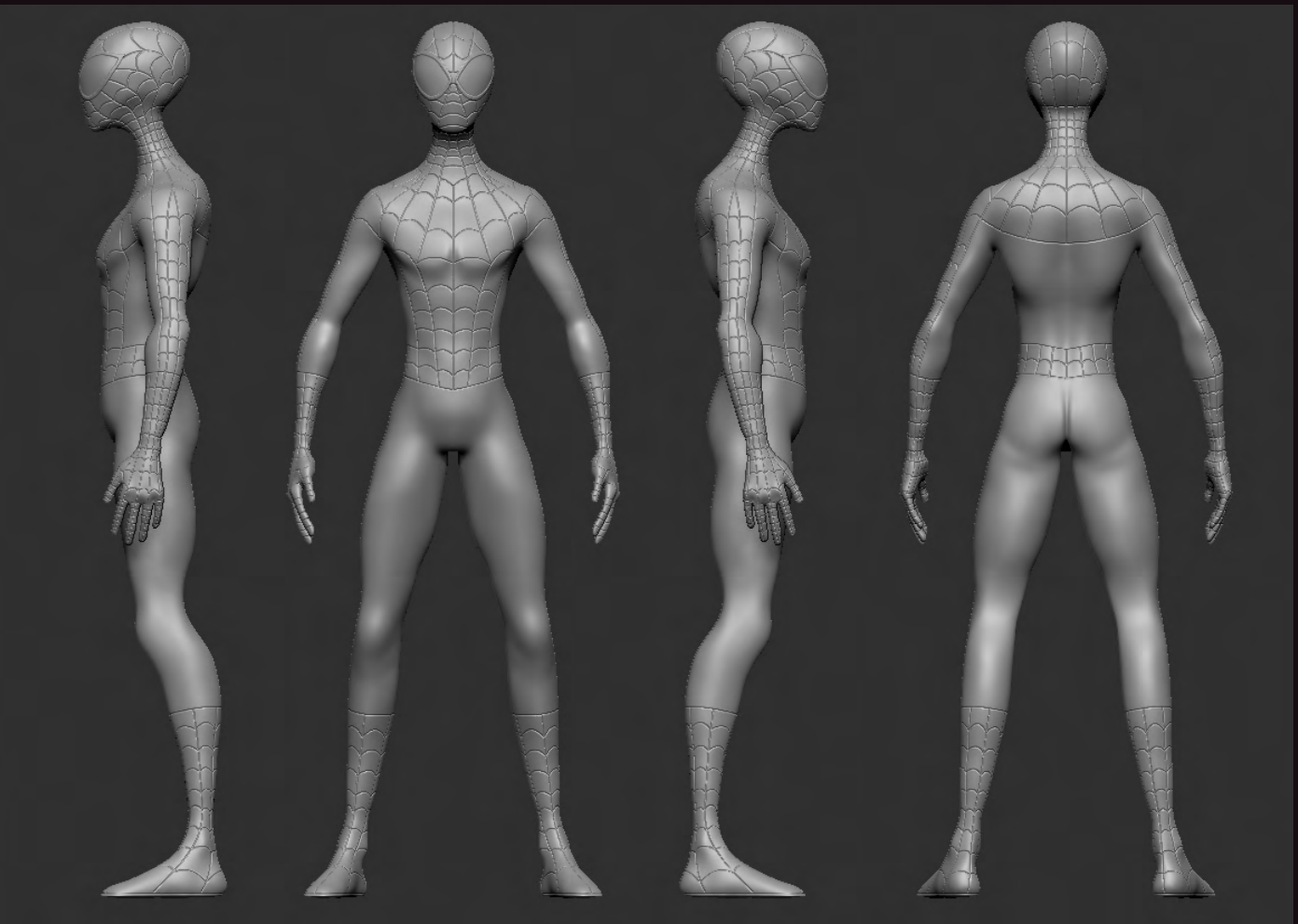


## ■台座

出力した際に必要な台座も制作しました。脚に挿入されている棒状のパーツの箇所をくり抜き、出力後真鍮線で固定します。



# ■ 立ち姿





## ■制作過程

大まかな形をClayBuildUpで盛り付け  
MoveブラシとSmoothブラシを使用して微調整  
徐々にシルエットを整えていきました。  
手首から先は別パーツとして制作し、  
指先の造形のため胴体を非表示にして  
マスキング機能などを用いて指同士の間隔を  
調整するなどかなり時間を費やしました。

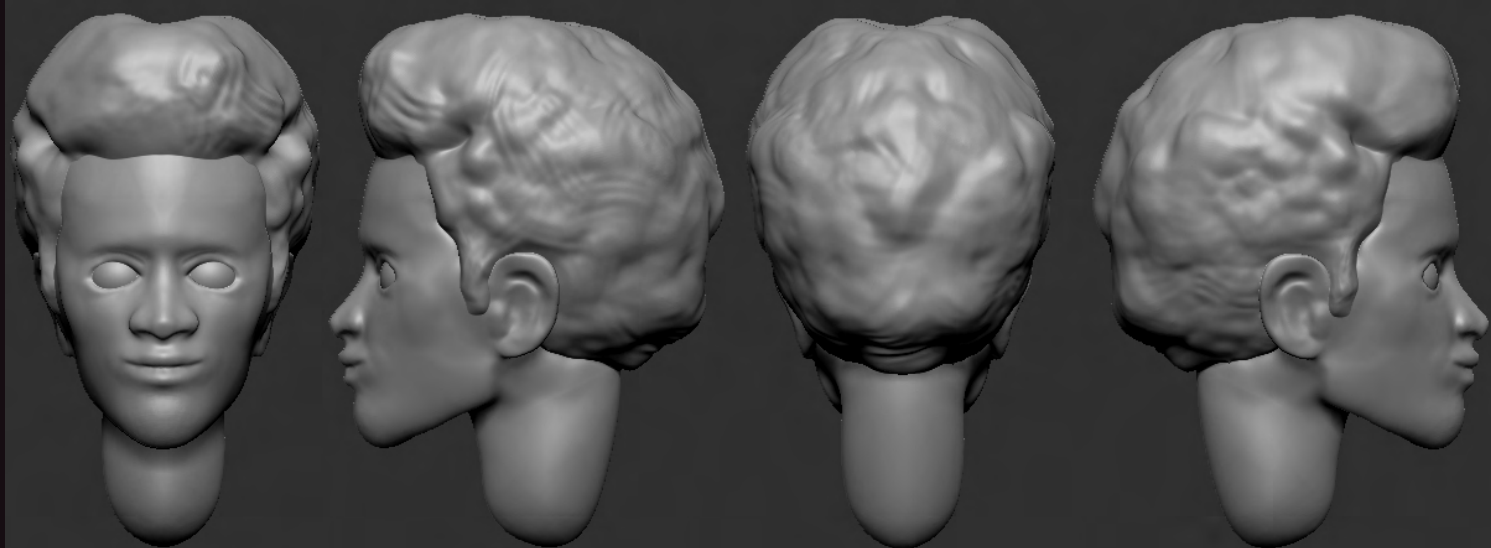
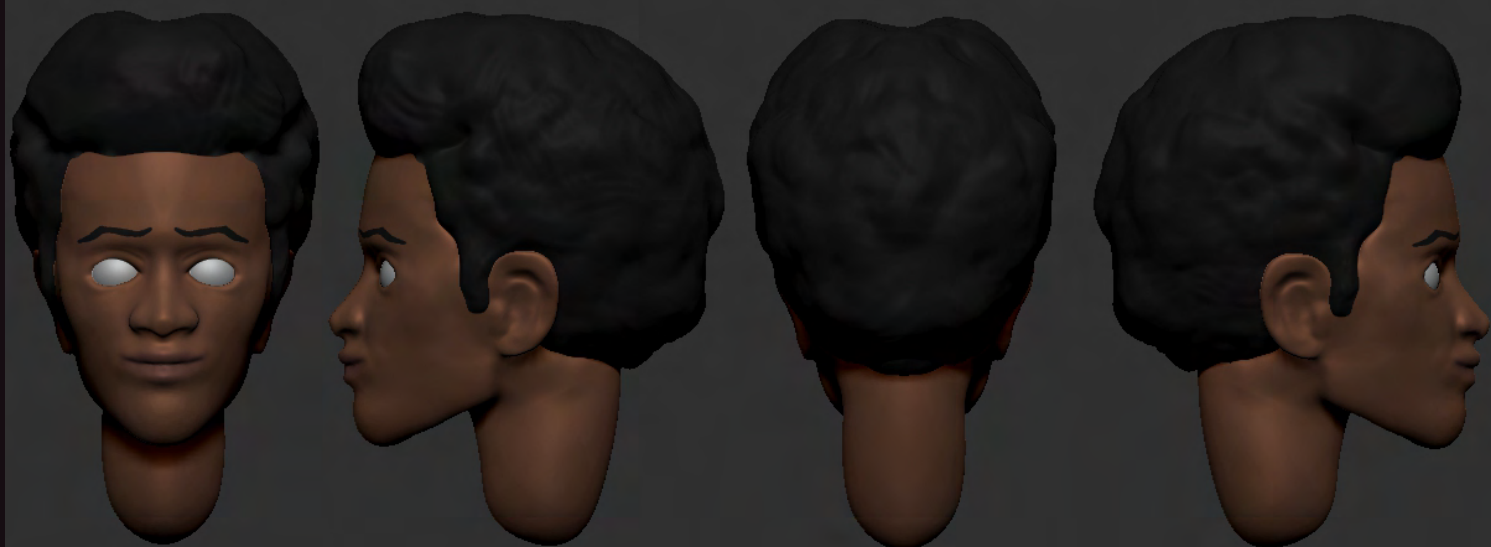
全身の模様に関してはSK\_Penで直接体に描き入れ、  
ペイント箇所をマスキングそこから変形させることで  
表現しました。  
目のディテールも同じ手順で再現しています。

## ・主な参考資料



多くの資料を参考にしていますが、  
同じスーツでも模様や細かいディテールの違いがそれぞれにあり  
最終的に自分が良いと思った箇所を  
各参考資料から抜粋して制作しました。

頭部の差し替えパーツとして素顔の制作も進行中です。



## ■表情あり(仮)

ポーズを試行錯誤していた段階で制作したものです。

ポーズの変更に伴い、こちらのパーツにも修正箇所があります。



スパイダーマンシリーズより  
ヴェノム

・制作時間 約45時間

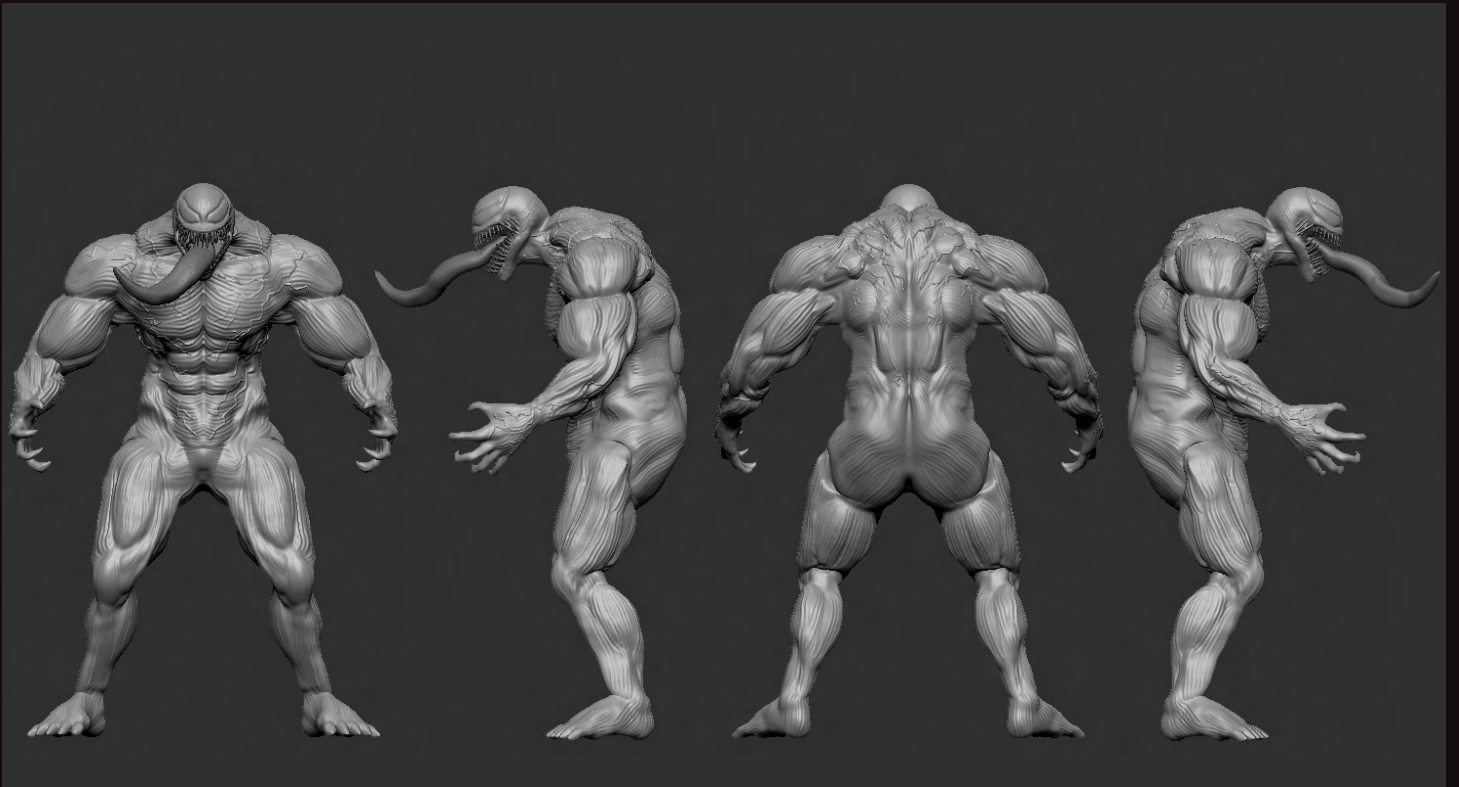


自主制作のヴェノムです。  
当初は実写映画版を参考に制作していましたが、  
最終的に原作コミックや他媒体の要素を取り入れ  
それぞれの良さを含んだ作品になりました。

特に筋肉の造形に力を入れ、実際のボディビル選手や  
筋肉質な動物も参考にしています。  
主にClayBuildUpで盛り付けてから  
Rakeブラシで筋繊維のような表現をしてみました。

稲妻のような模様は実写映画から採用  
体格の良さは原作コミックをモデルに制作しました。





## ■制作途中段階で簡易的に想定したデザイン

かなりラフですが制作途中で考えていた彩色やディテールです。口元の造形を進める上で作業効率を重視し、歯や舌は別パーツとして制作しました。



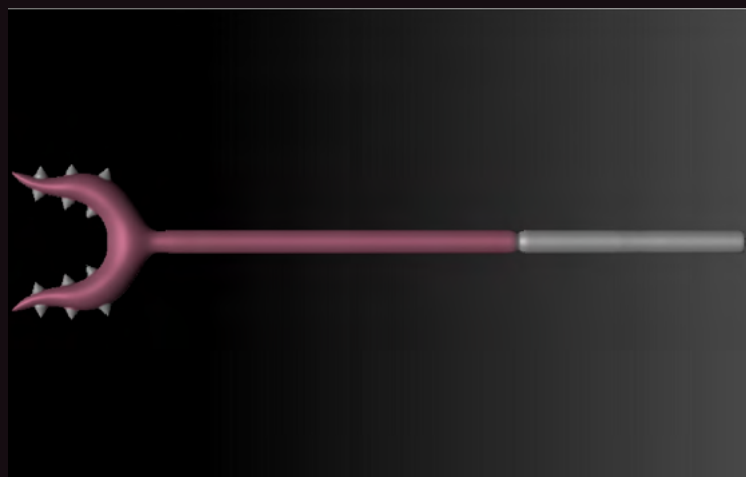
## ・主な参考資料





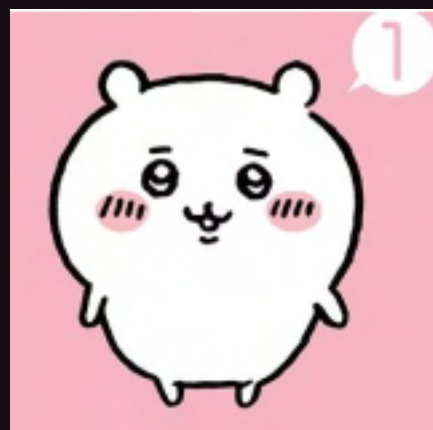
# ちいかわより ちいかわ

・制作時間 約2時間



・主な参考資料

Zbrushで自主制作したちいかわです。  
自宅のPCにZbrushを導入した際に  
動作環境を整える試しで制作  
設定を変更しながら作業を行いました。  
主にMoveブラシを使用しています。



# Fateシリーズより 遠坂凛

・制作時間 約30時間



ねんどろいどの素体をモチーフに制作した遠坂凛です。  
髪や服はスカルプト スカートのみZmodelerを使用して制作  
ZBrushで人型の作品を制作するのは初めてだったので  
操作や機能を学びながらの作業になりました。

## ■出力品



## ・主な参考資料

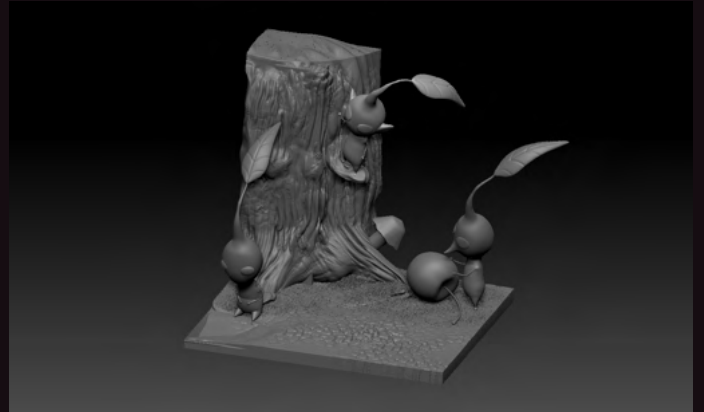




# ■制作中の作品

ピクミン(ジオラマ風)

・制作時間 約4時間



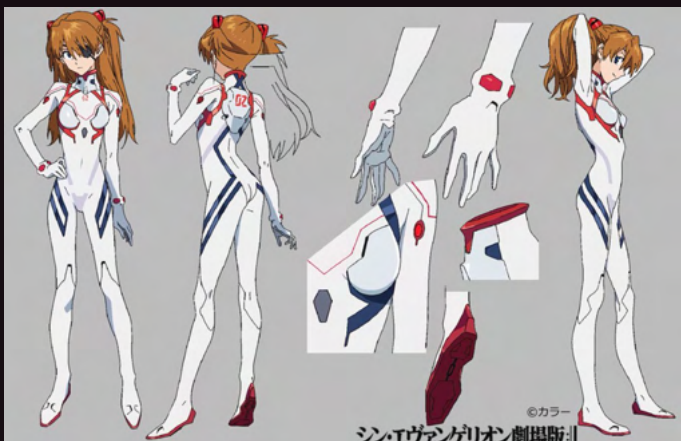
シン・エヴァンゲリオン劇場版:||より

式波・アスカ・ラングレー

深々度ダイブ用耐圧試作プラグスーツ ・制作時間 約6時間

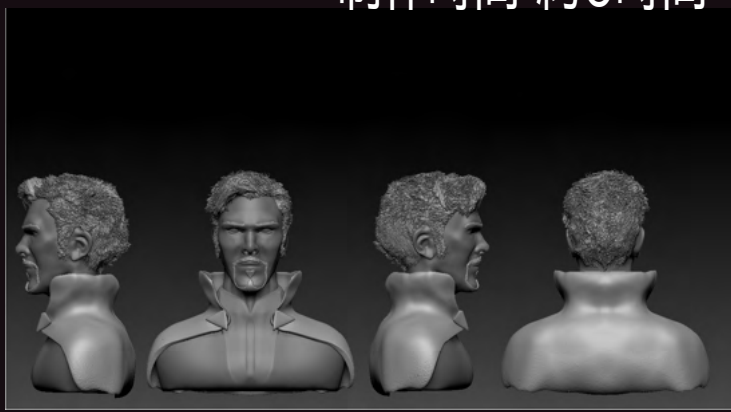


## ・主な参考資料



# ドクターストレンジ

・制作時間 約6時間



・主な参考資料

演:ベネディクト・カンバーバッチ



# コントレイル

・制作時間 約5時間



・主な参考資料





# アナログ造形

Fateシリーズより  
マシュ・キリエライト(水着)

- ・制作時間約200時間  
(原型 複製 塗装含)
- ・素材 ニューファンド



Fateシリーズより水着姿のマシュ・キリエライトです。  
人体構造状の辻褄が合うよう何度も体を造り直しました。  
脚がとても長いキャラクターという事もあり、  
違和感が無いような見た目になるように意識して制作しています。  
初めてエアブラシを使用した塗装だったので塗料の調色など  
苦労する箇所が多くありました。  
分割面や塗装の精密さなど改善点は多く見受けられますが、  
次に生かせる事を多く学べる課題であったと思います。



# ・主な参考資料



## ・制作前に描いた四面図





# ポケットモンスターシリーズより ポツチャマ(模刻)

- ・制作時間 約15時間
- ・素材 ニューファンド



ポケットモンスターシリーズより  
ポツチャマの模刻になります。  
入学初期の課題ということもあり、  
表面処理の甘さが目立ちますが  
フォルムの面では納得のいく形に  
仕上げられました。

・主な参考資料



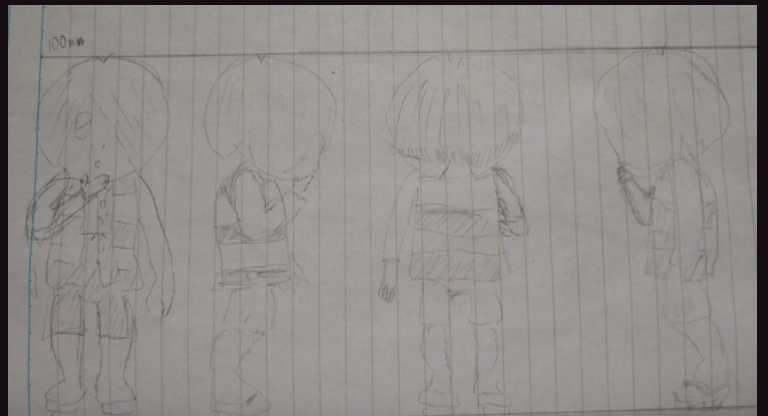
ゲゲゲの鬼太郎シリーズより  
ゲゲゲの鬼太郎(原作)

- ・制作時間 約60時間
- ・素材 ニューファンド



(制作途中)

・制作前に描いた四面図



# 動物造形

ワニ

- ・制作時間 約36時間
- ・素材 スカルピー



動物造形の課題で制作したワニです。  
鱗の形状、目や牙などの細かい箇所の表現には  
薄め液を使用しており、塗装は全て筆塗りで行い  
濁った色を出すため調色に時間をかけています。

猫

- ・制作時間 約6時間
- ・素材 スカルピー



ゾウ

- ・制作時間 約30時間
- ・素材 スカルピー





# ポケットモンスターシリーズより キングラー

授業内で原型を制作

背中の子ティールはオリジナルです。

塗装予定で現在細部の仕上げを行っています。

・制作時間 約40時間

・素材 スカルピー



# 進撃の巨人より 獣の巨人 (制作途中)

・制作時間 約70時間

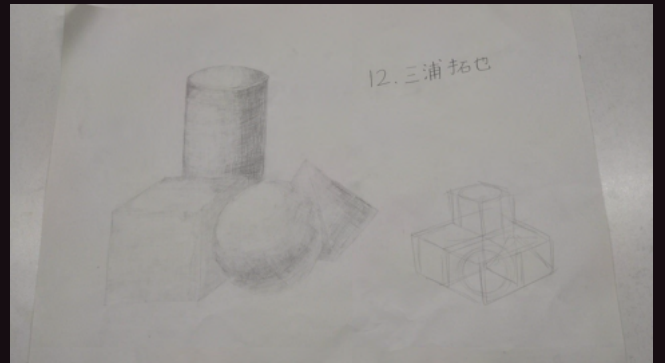
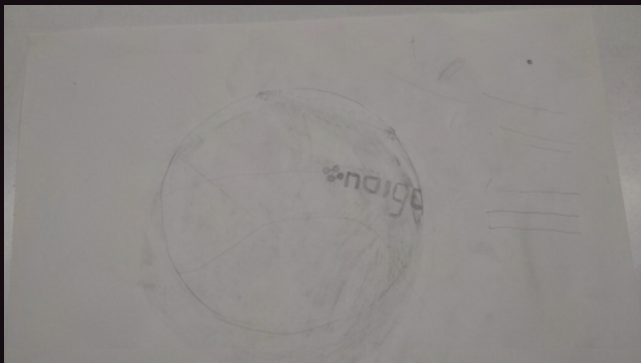
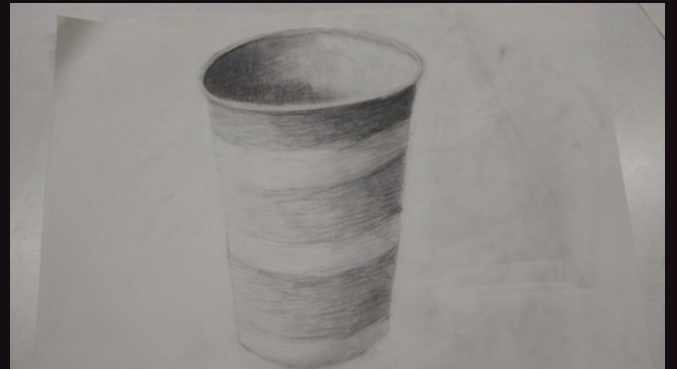
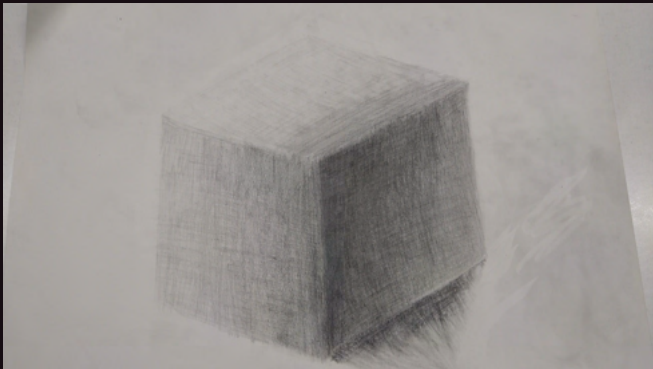
・素材 スカルピー



# デッサン

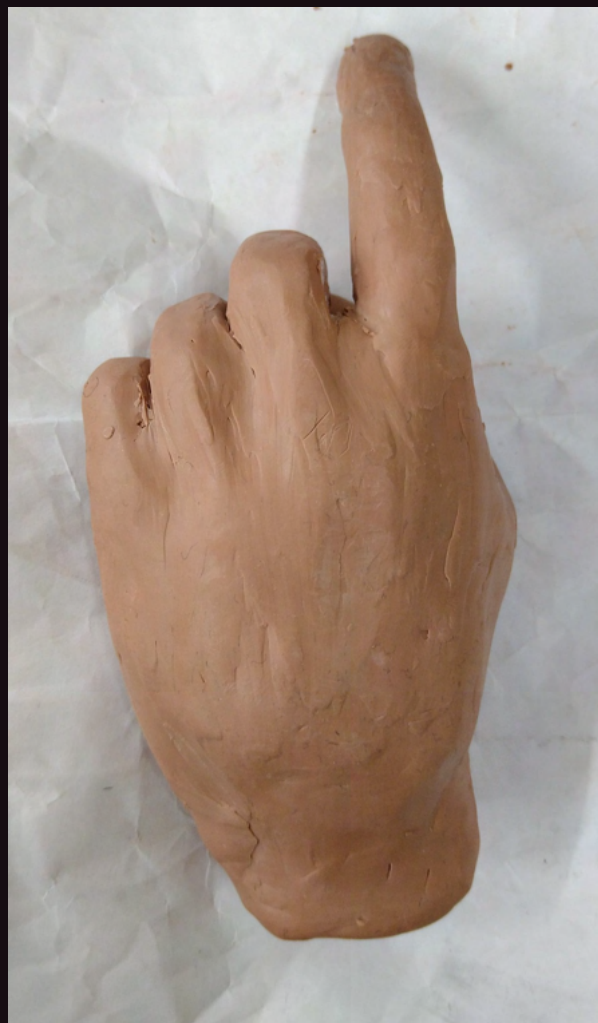
■平面デッサン

・所要時間各3時間





# ■立体デッサン





# 趣味

趣味の料理です。  
バイト先の方や家族 友人などに振る舞い、  
美味しいと言ってもらえる事にやりがいを感じます。



閲覧ありがとうございました

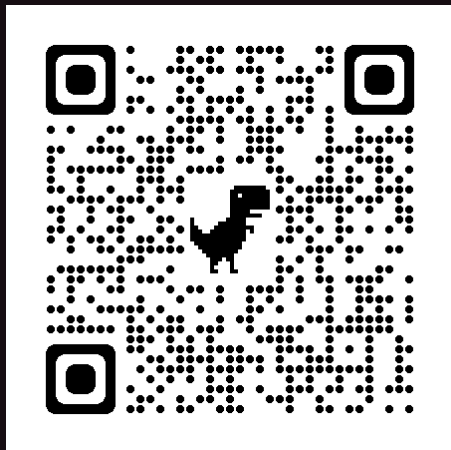
# ■自己紹介

幼い頃から可動フィギュアやプラモデルに囲まれ育つ  
この当時はフィギュア等も収集して飾る程度でした。

高校在学時、将来は造形物に携わる職に就きたく  
美術系の学校で技術と知識を身に着けたいと考えていました。  
しかし当時は貯金が無く進学を断念し、就職を選択  
残りの高校生活を過ごす中、夢を諦めきれず学費を貯める事を決意。  
社会人として働く中、様々な経験を通して人とのコミュニケーションや  
スケジュール管理の重要性などを学びました。

1年の正社員期間と今現在継続中のアルバイトを経てODCに入学  
一から計画を立て日々新しい技術を取り入れつつ  
作る側として造形物を扱う事への理解を深めました。

「無いなら作ればいい」をモットーに自主制作を積極的に行い  
最近では主に知り合いの方からの依頼を受けて、  
要望通りに制作するなど造形力を鍛えるため活動の幅を広げています。



←ポートフォリオ、その他作品等  
進捗があれば更新しています。  
ご覧いただけると幸いです。

<https://pando.life/@bb5uq9845w>

Pando 三浦 拓也 (大阪デザイナー専門学校)

- 名前  
三浦 拓也
- 生年月日  
2000/05/15
- 出身  
大阪府
- 趣味  
料理 模型制作等