



- P -
PORTFOLIO

竹本拓馬



ABOUT ME



Takemoto Takuma

竹本 拓馬

zbrush 2021年9月に使用開始しました。

資格:実用技能英語検定2級

受賞歴:ガンプラ世界大会(GBWC)
2016年度 ジュニア部門 日本第二位

2018年度 オープン部門 日本第三位

広島県広島市出身

2002年 8/29生まれ

デジタル原型師志望

使用可能ソフト zbrush

趣味:馬を見ること。

プラモデル。

好きな場所:ドバイ

2018年より月刊ホビージャパンで
ライターとして活動中。

改造作例を不定期に掲載しています。



Twitter @takeuma0829



1

zbrush作品
・1/7エリス・ボレアス・グレイラット(アニメ無職転生より)
2022夏ワンダーフェスティバル出展予定

2

zbrush作品



3

美術解剖学スケッチ

4

レグ(アニメ メイドインアビスより)ガレージキット塗装フィニッシュ作品。

5

月刊ホビージャパン掲載作例集(ハンドルネーム竹馬)



別冊に掲載

6

ガンプラ世界大会受賞作品

別冊に掲載

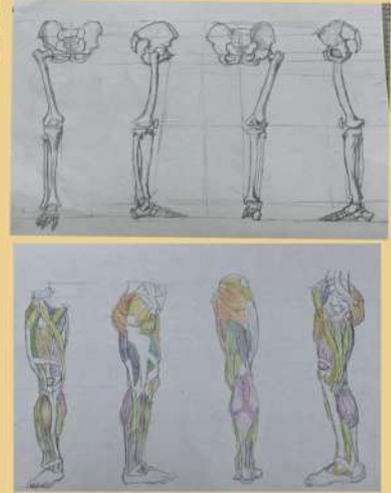
1



2



3



4



5

※別冊に掲載



6

※別冊に掲載





TVアニメ「無職転生」より
1/7エリス・ボレアス・グレイラット

制作期間2022 3月～6月
(1日平均作業時間:約5時間)

zbrushで原型を制作しました。
全高:23cm 総パーツ数:28個

レジンキャストキット複製品をワンダ
ーフェスティバル2022夏にて販売し
ました。





←ワンダーフェスティバル2022夏にて。
2022.7/24

販売個数3、売り上げ個数3
初参加でしたが、わざわざ卓に足を運んで
このキットを買いに来てくださる方がい
て、とても嬉しかったです。





1/7scale

エリス・ポレアス・グレイラット

レジンキャスト製キット

無職転生～異世界言ったら本気だす～ (TV アニメ)



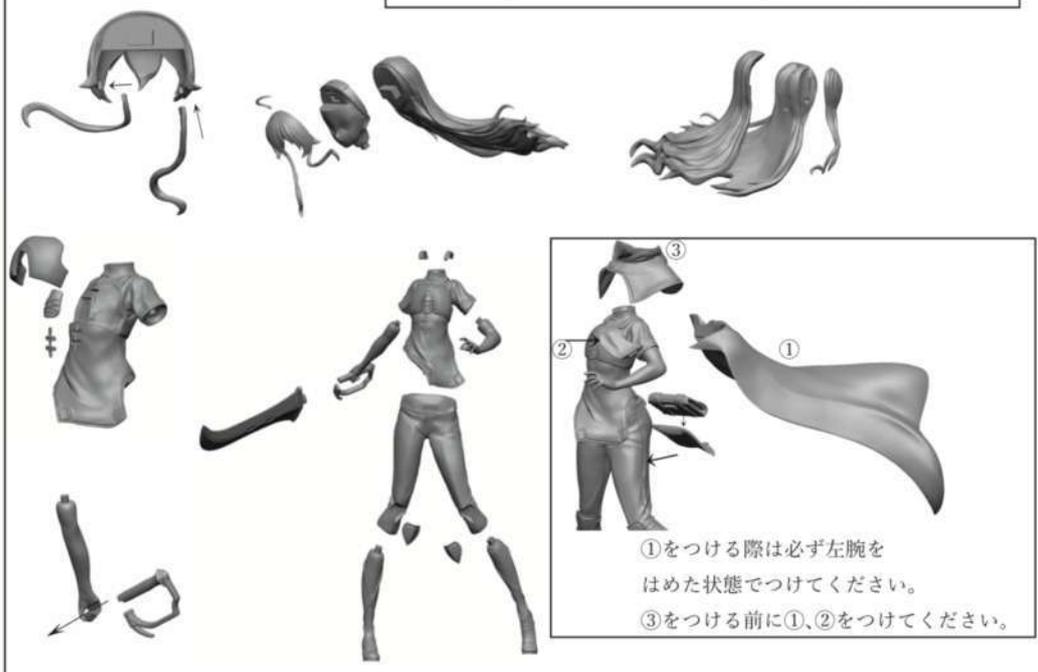
(全28パーツ)

この度は当サークル「竹馬ファミリー」のガレージキットをお買い上げいただきありがとうございます。

パーツ不足がございましたらこちらの連絡先にご連絡ください。購入から1か月まで対応いたします。

原型製作：竹馬

パーツ同士が上手くはまらない場合は、差し込み口をデザインナイフなどで適時調整してみてください。
飾る際は足裏に2mm程の真鍮線などを差し、バランスを見ながら台座に固定してください。



↑ 販売ガレージキットに同梱した組み図。Adobe illustratorで作成しました。



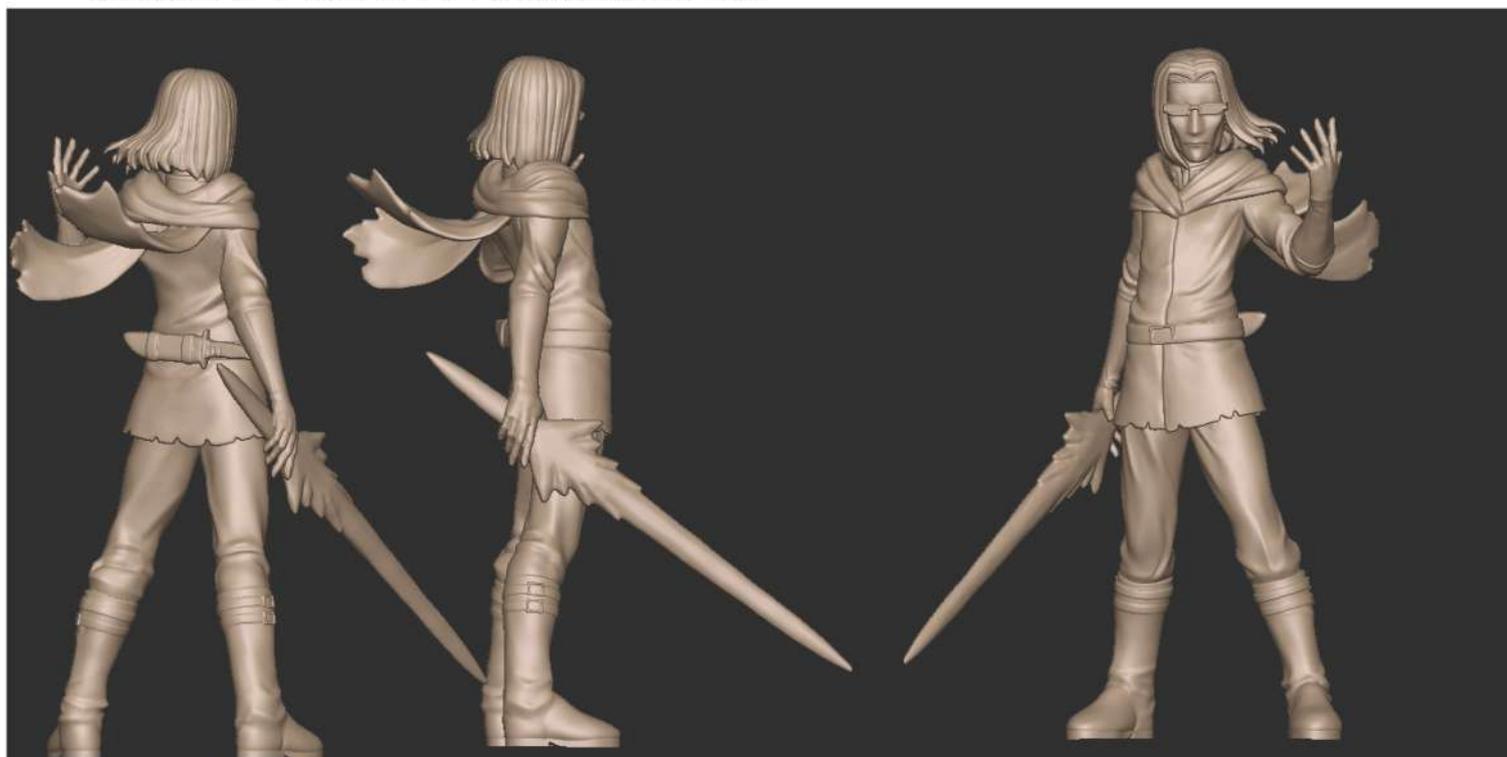
Zbrush作品



Zbrush作品

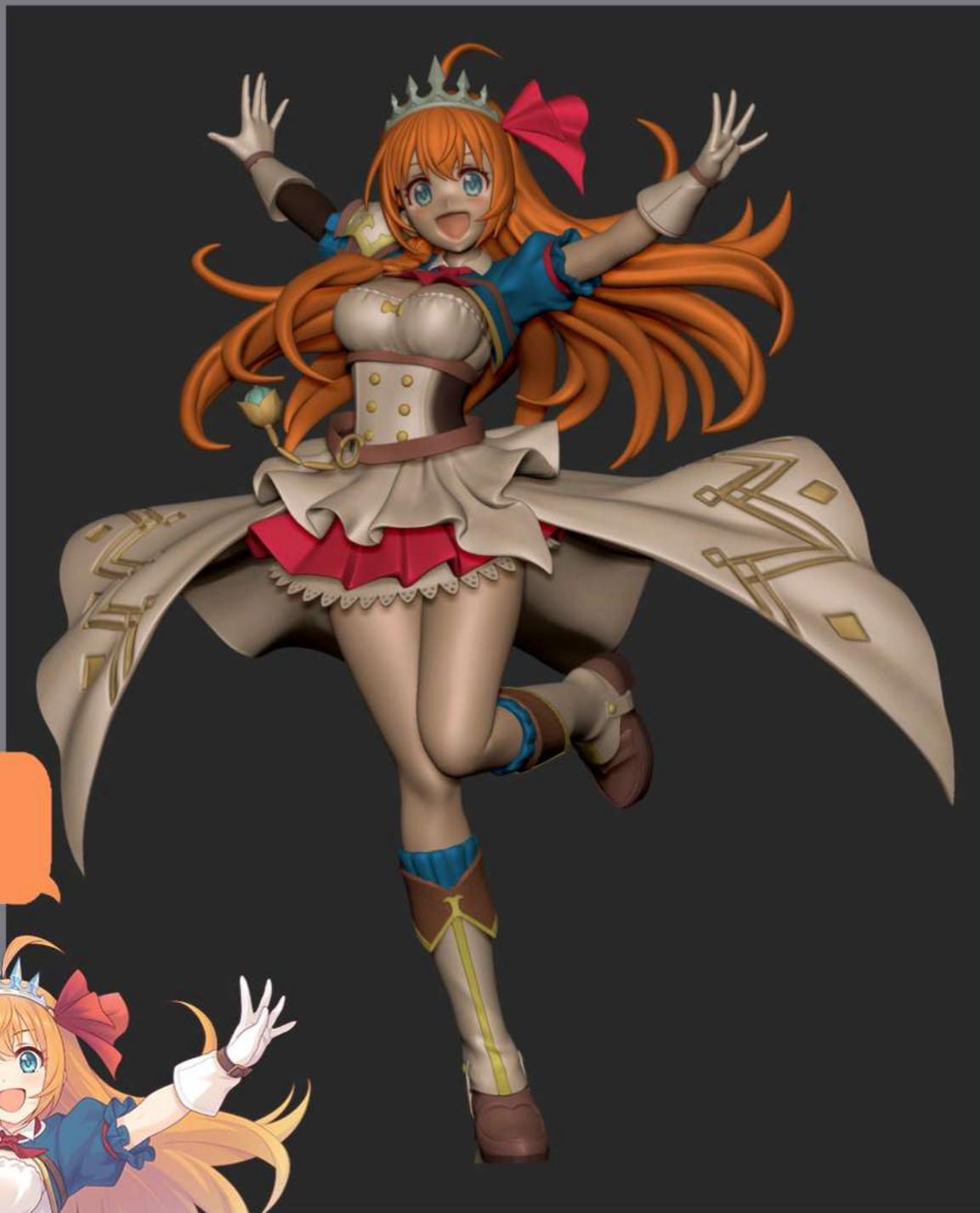


↑3Dプリンターにて出力し、表面処理、複製。
複製品レジンキャスト製キットに塗装を施したものの。



TVアニメ「異世界おじさん」より

「1/8 異世界おじさん」
ワンダーフェスティバル2023冬にて出展、販売。
製作期間 約2か月。
(1日平均作業時間:約5時間)



zbrushを用いてプリコネフェス2021の公式イラストを再現しています。



ワンダーフェスティバル2023冬
出展、展示予定「1/7ペコリーヌ」(製作途中)

製作期間3/13~5/12
使用ソフト zbrush

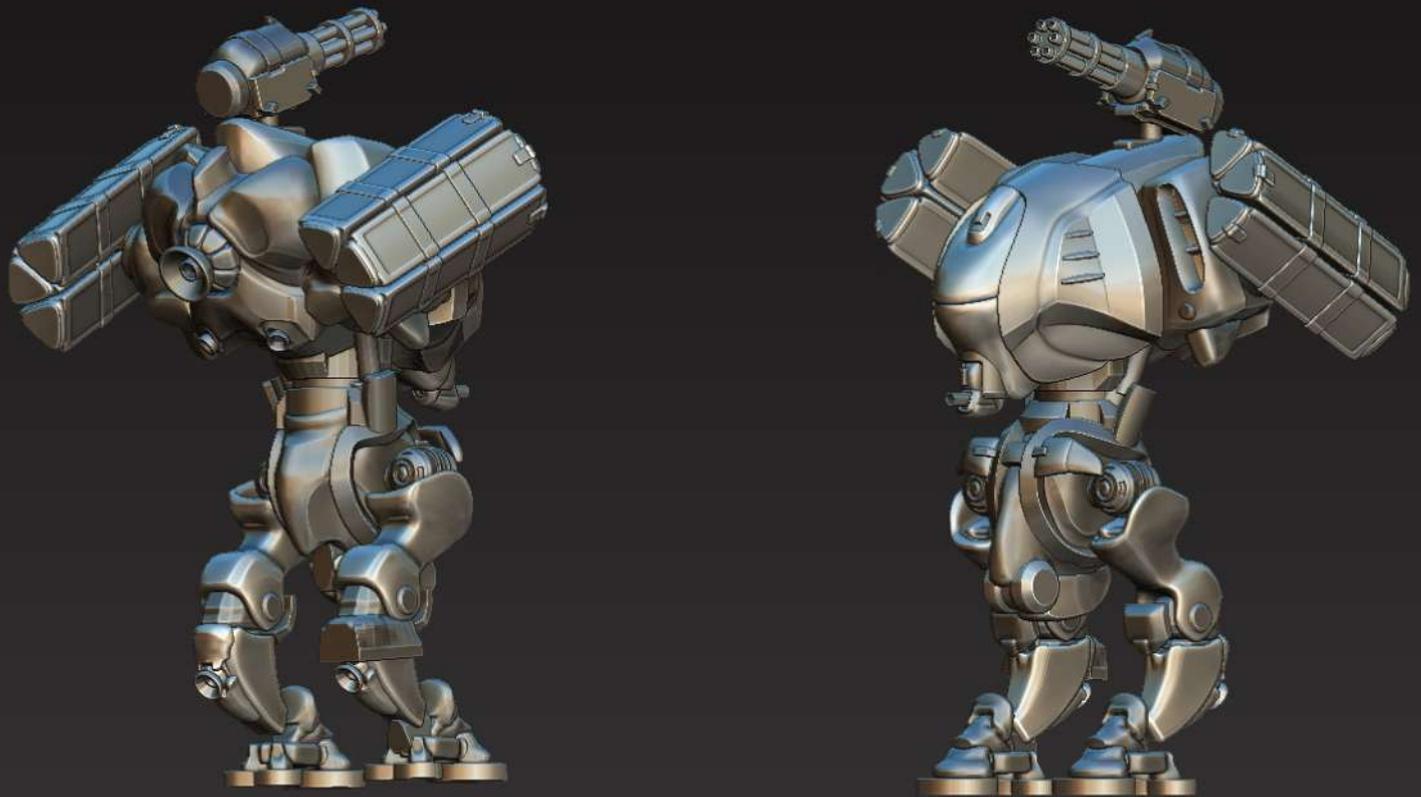




キノの旅より「キノ」

「電撃文庫×kdcolle造形大賞」に応募した作品。一次審査通過しました。
特徴的なライフルの「フルート」は
設定資料やアニメ内のシーンを何度も見比べ製作しました。

製作年2022年。製作期間:約一ヶ月
1日平均作業時間:約3時間

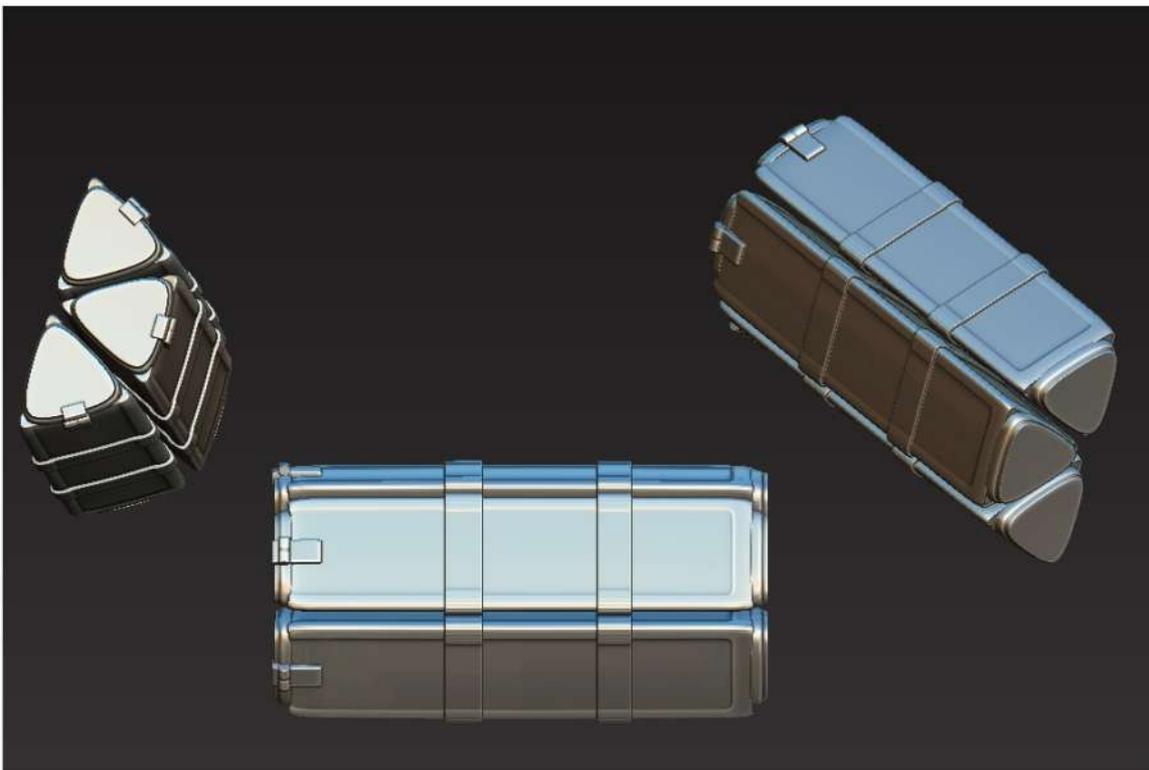


オリジナルメカ「Pot:E」

製作期間1週間(一日作業時間約2時間)

使用ソフトZbrush

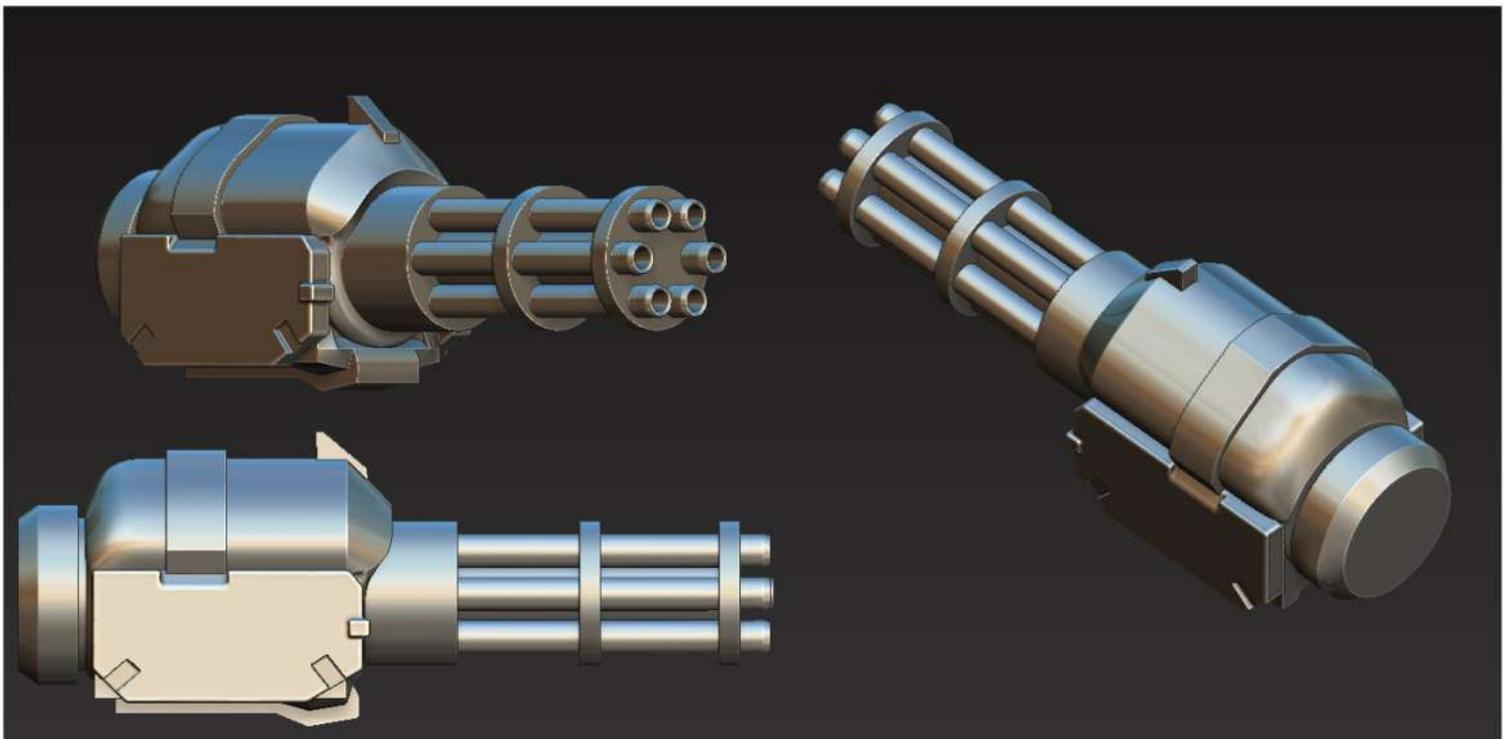
自分の好みのデザインを突き詰めました。



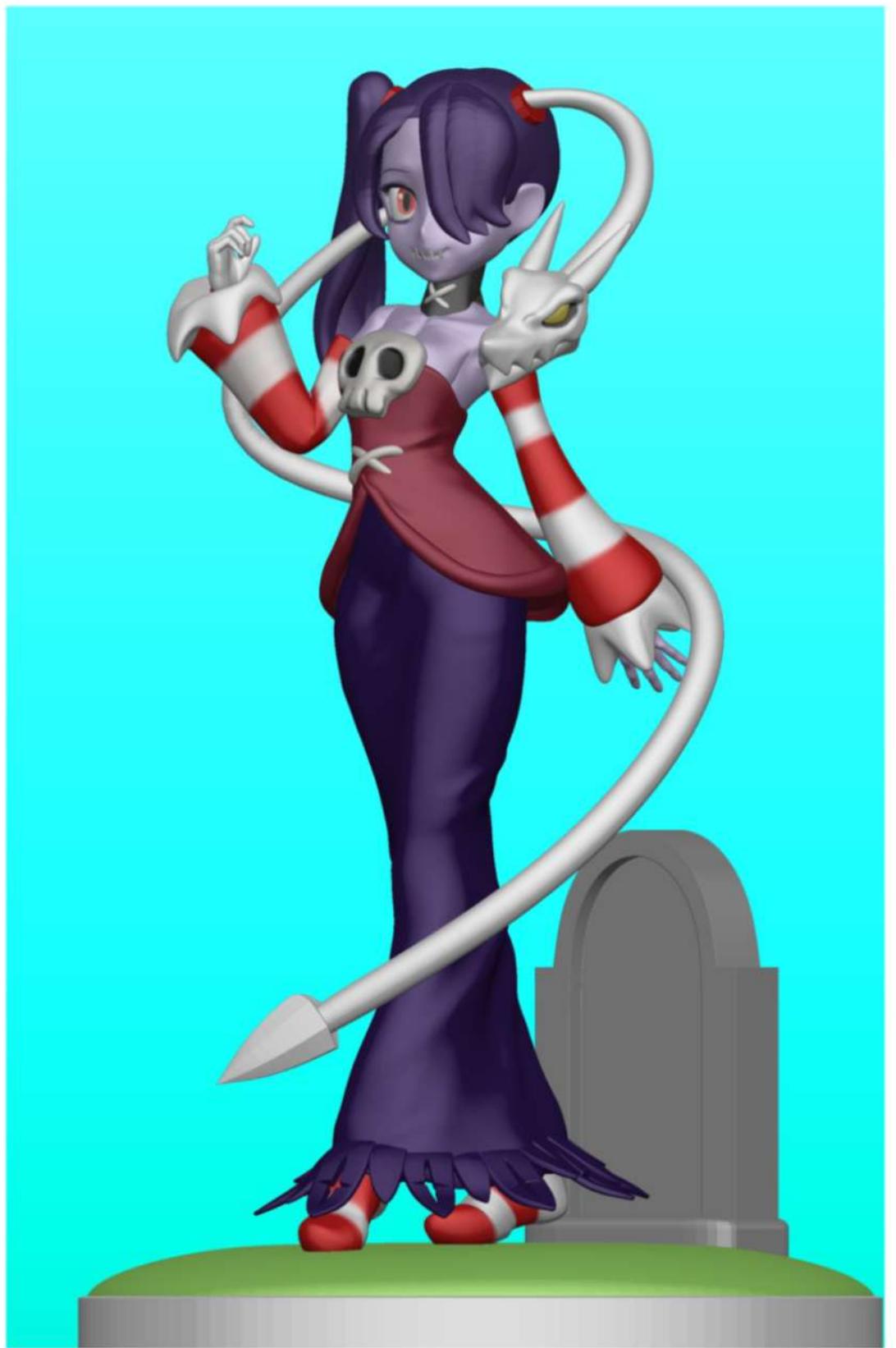
マルチミサイル



ミサイル無し通常兵装 横からの見た目がお気に入り



対空ガトリング

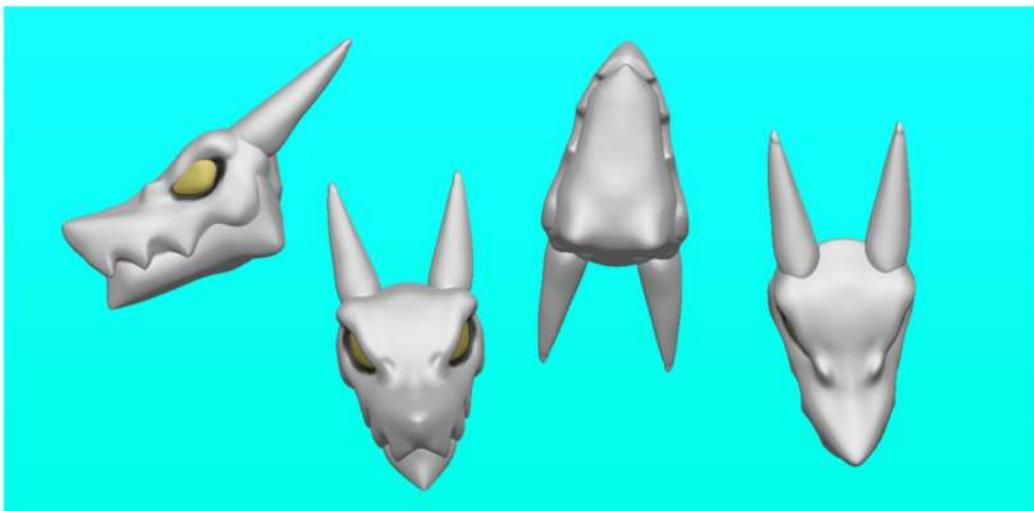
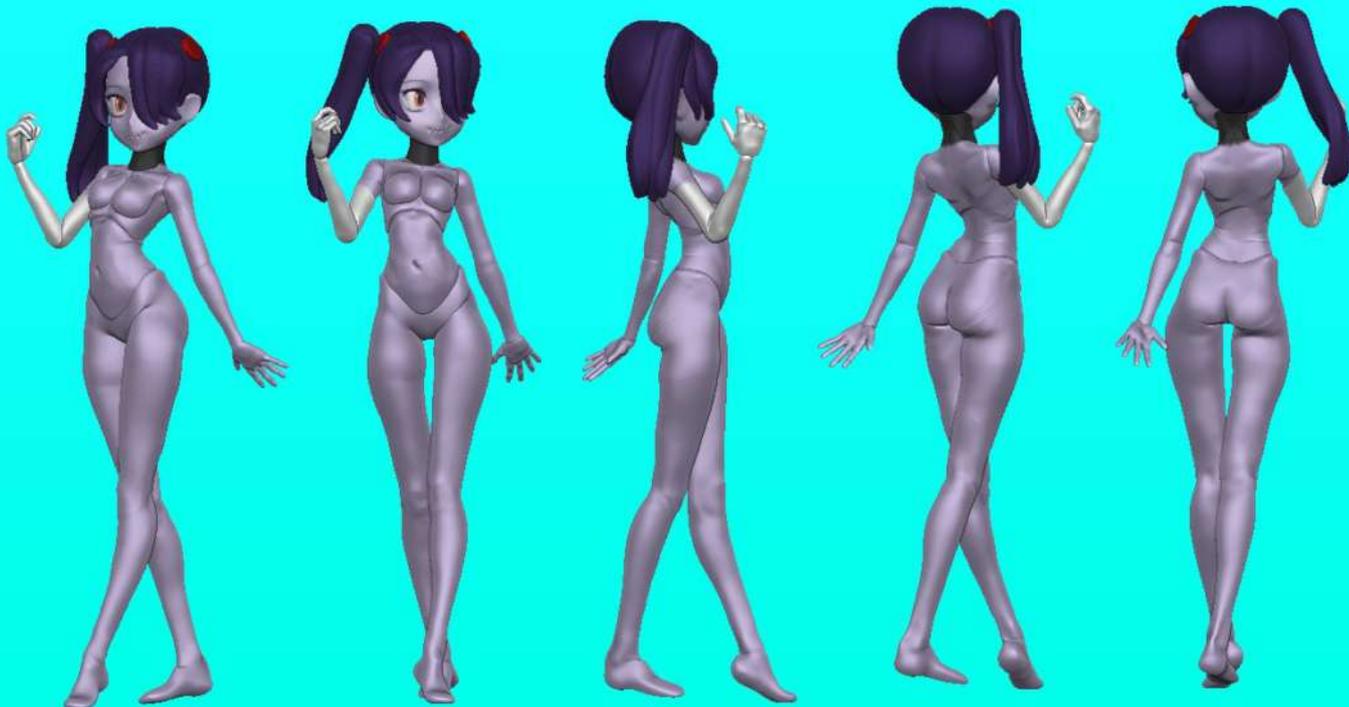


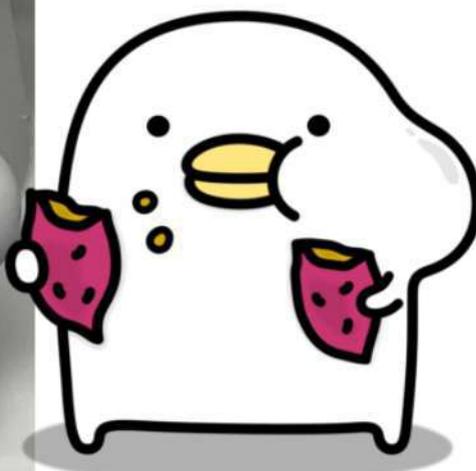
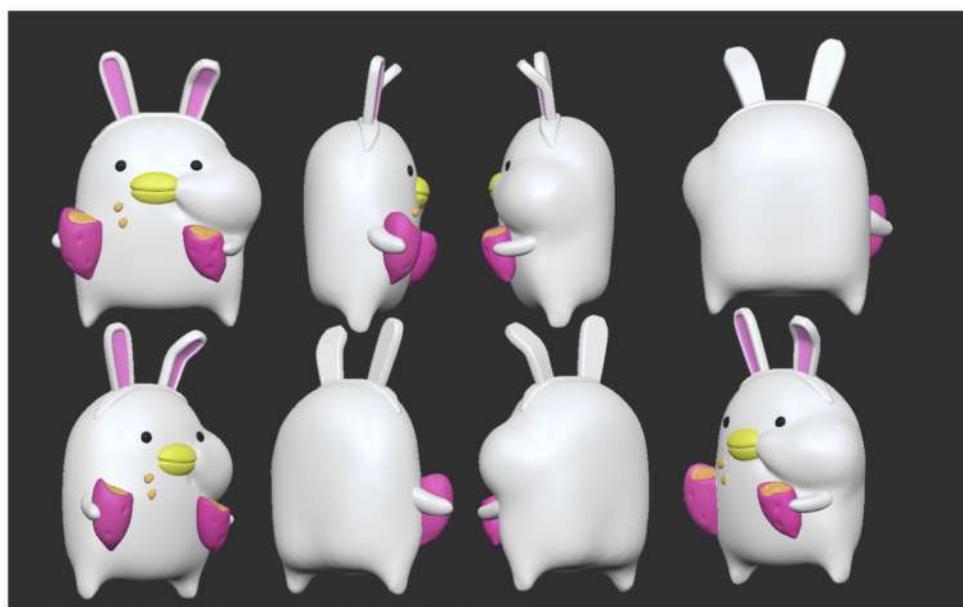
スキグリー（ゲーム Skullgirls より）
好きなキャラをラク造形してみました。
とても楽しかったです。分割や強度を考えながら
作ったのでいつか出力しようと思います。

Zbrush使用

製作期間:3日

一日平均作業時間:約5時間





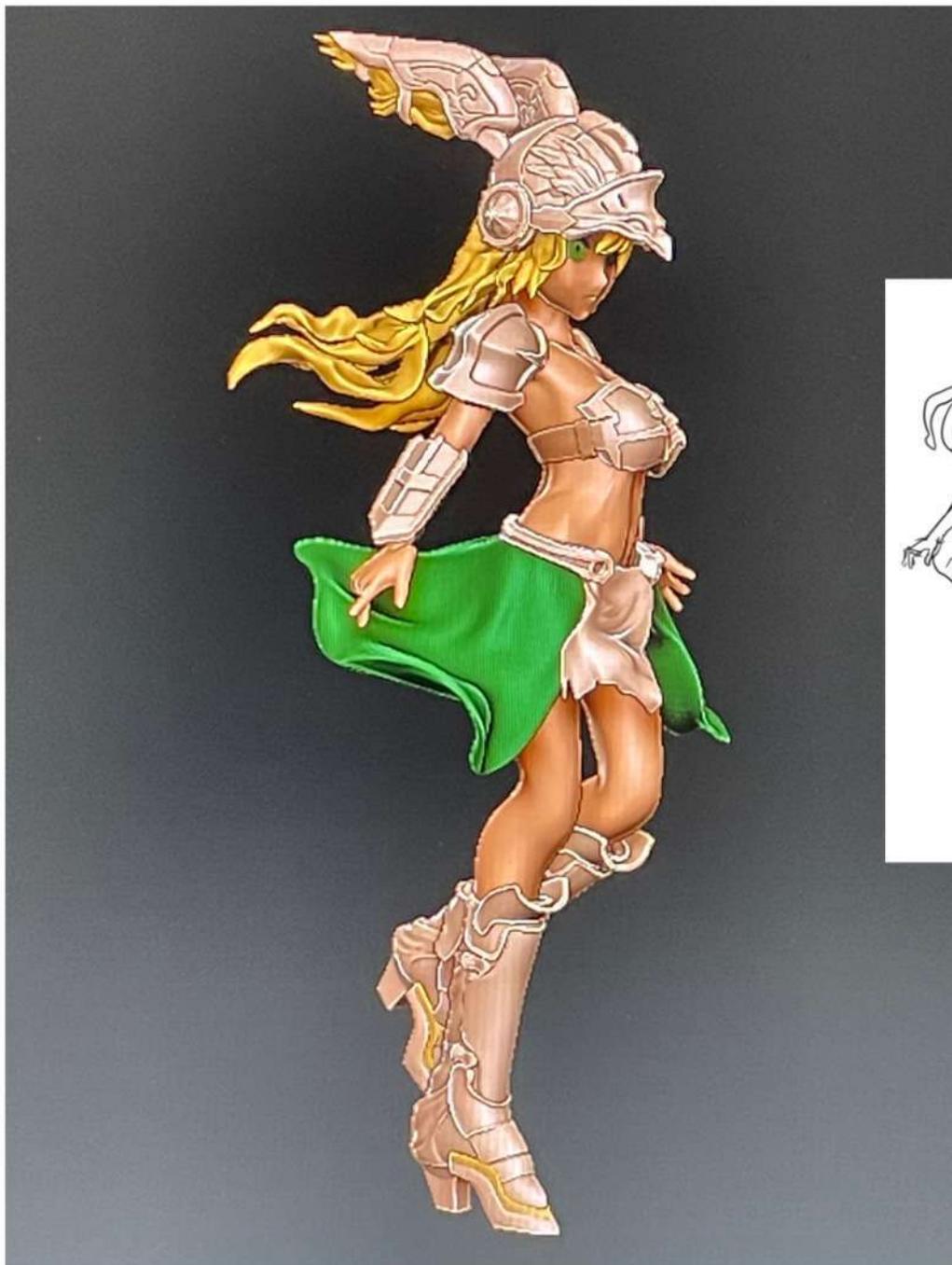
うるせえトリ2023年ver

zbrushでイモを食べるトリを作りました。2023年(卯年)の元旦に作ったのでそれにちなんでオリジナルでうさ耳をつけました。

製作時間(約2時間)

3Dプリンターにて出力したものを表面処理をしました。

zbrush 作品



↓イメージスケッチ

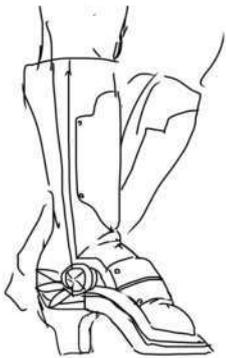


zbrushで初めて作った作品です
制作2021年9月～2022年1月まで
ウチヤマリュウタさんの「作って覚える！zbrushフィギュア制作入門」
を参考にしながらオリジナルデザインのフィギュアを制作しました。3Dプリンターで出力もしています。

zbrush 作品



↑ 3Dプリンターで出力し、組み立てたもの。





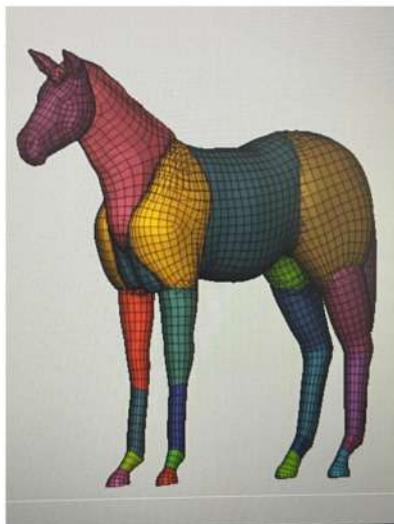
「牡馬」

所要時間 2時間

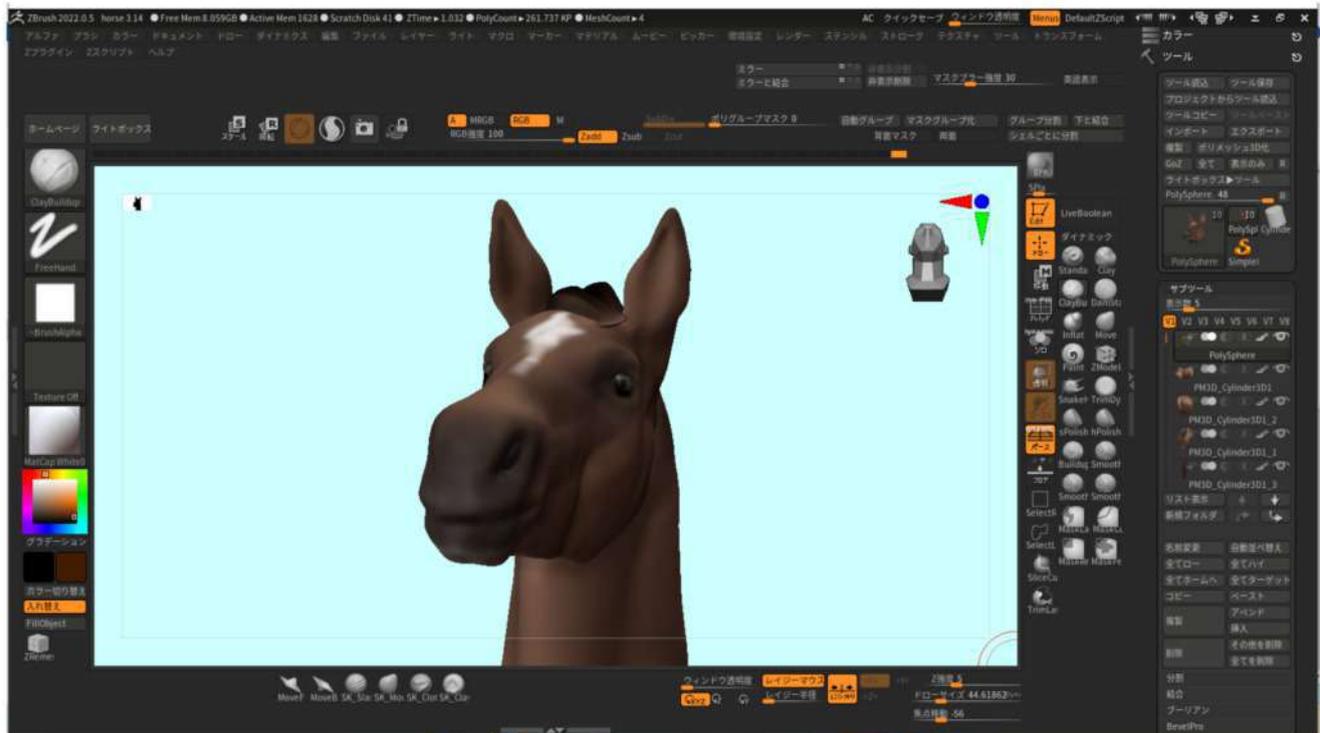
総ポリゴン数141,918

馬の優しい目の再現にこだわりました。

首と胴体はsphere から作り、
足はzsphere から起こしています。

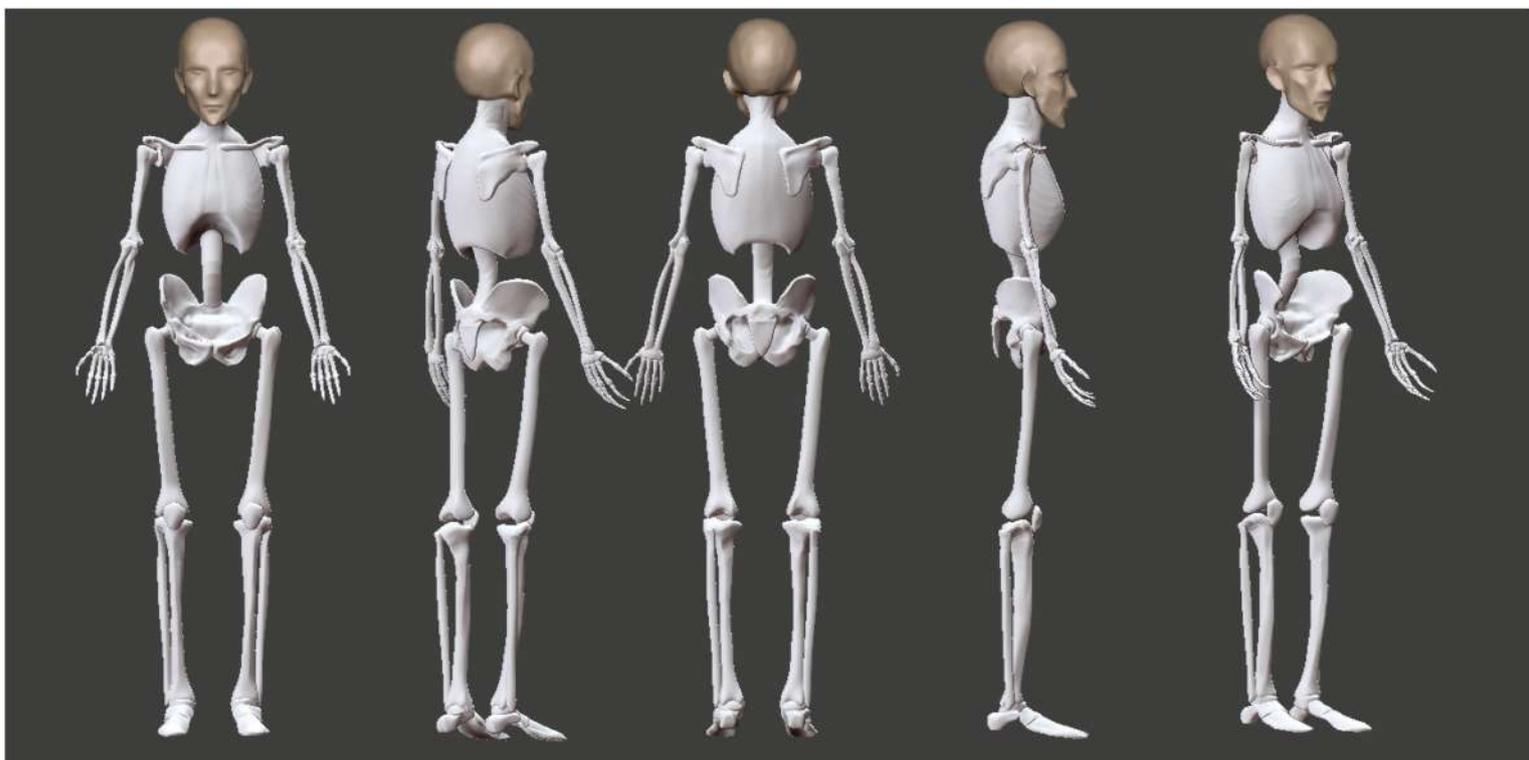


zbrush作品



↑牧場にて。的な

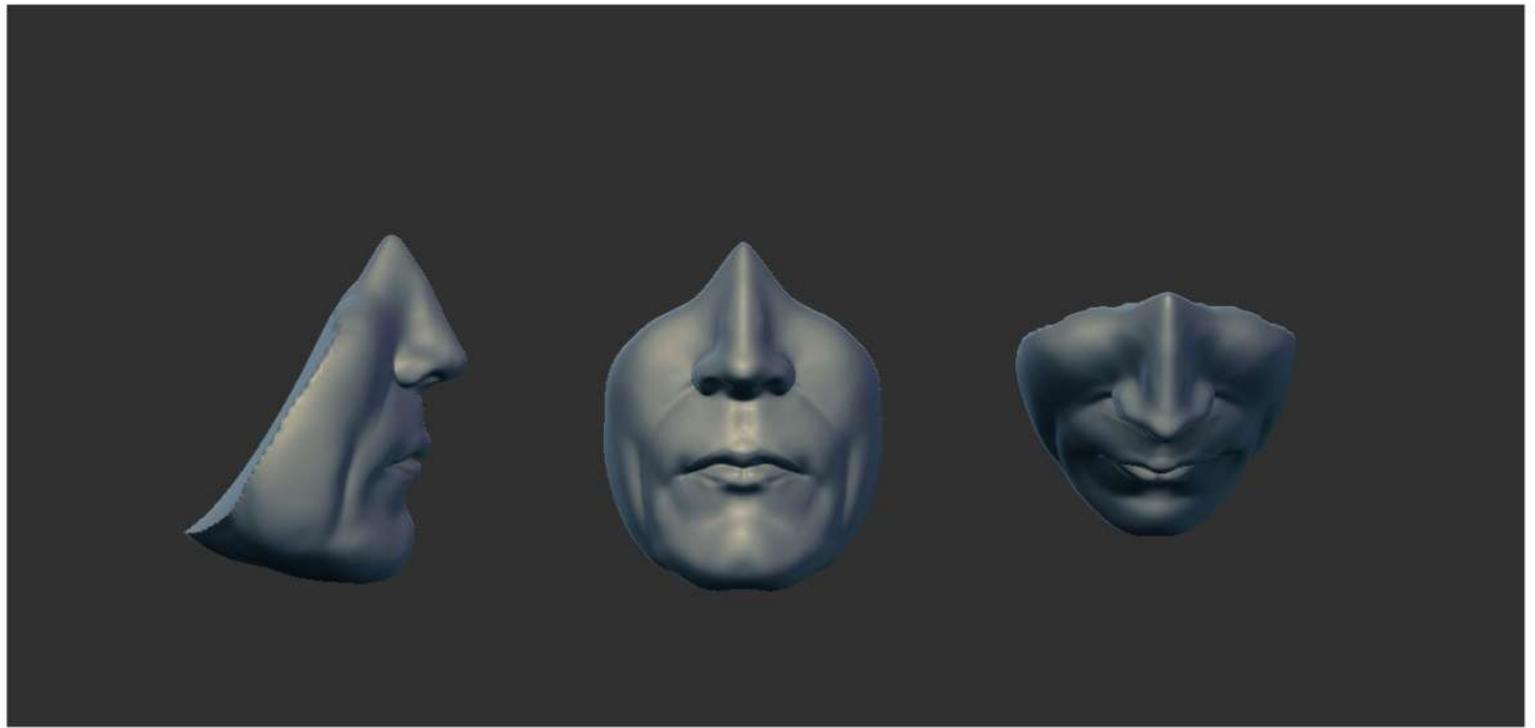
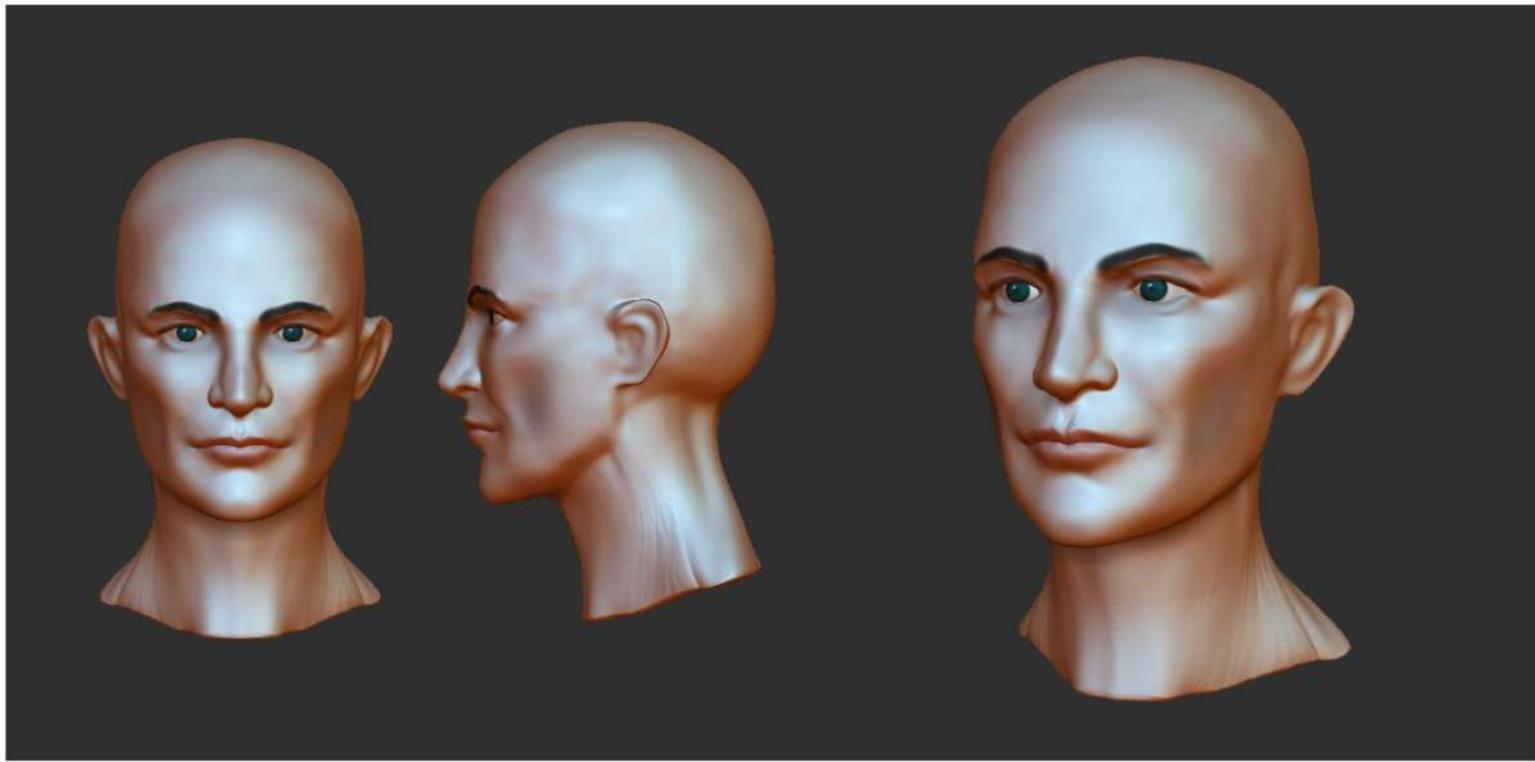




人体 練習 Zbrushを使用

製作期間: 1週間 一日平均作業時間:約3時間

「スカルプターのための美術解剖学」を参考にしました。骨の位置や筋肉の形などを覚えるために製作しました。



顔 練習 製作時間 約3時間

Zbrushを使用

人間の顔をスケッチし、それを元にZbrush内で作成しました。



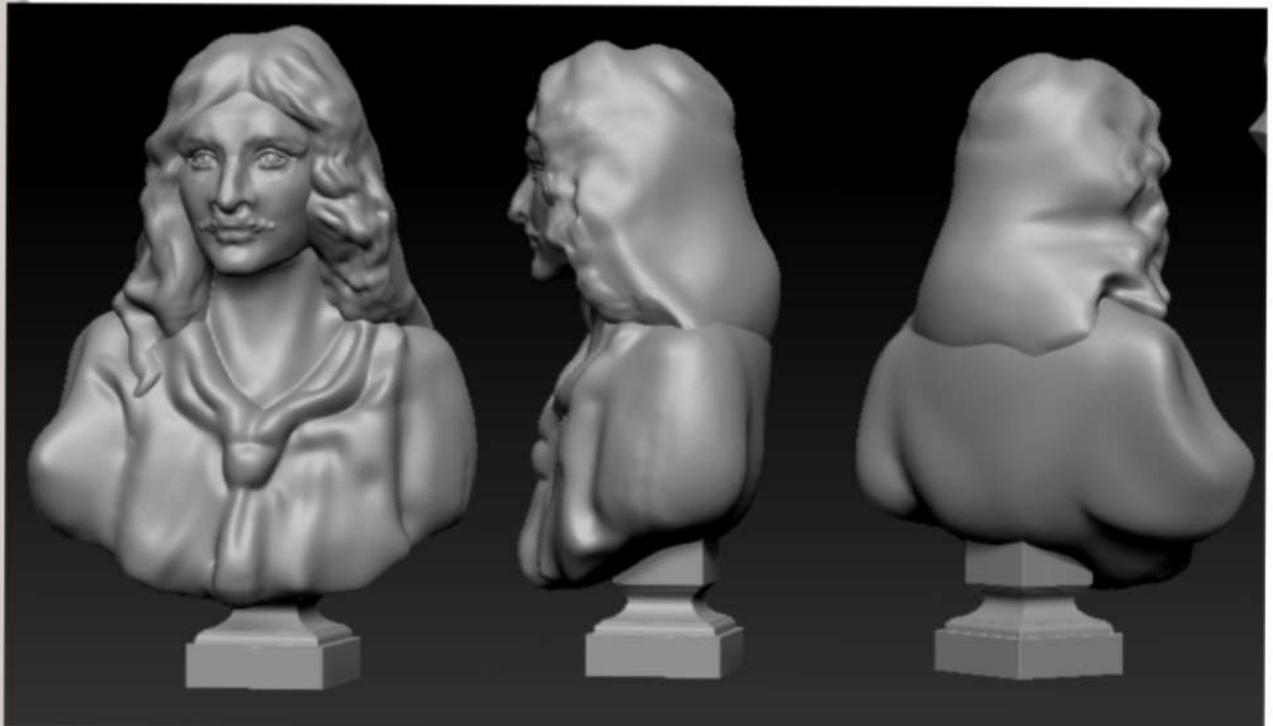
「菩薩頭部」模刻 製作時間:約3時間

東京国立博物館へ赴いた際に出会った魅力的な菩薩像の頭部を模刻しました。面の構成を美少女フィギュアに活かせたら面白いと思い製作しました。



モリエール石膏像
デジタル模刻

制限時間 3時間

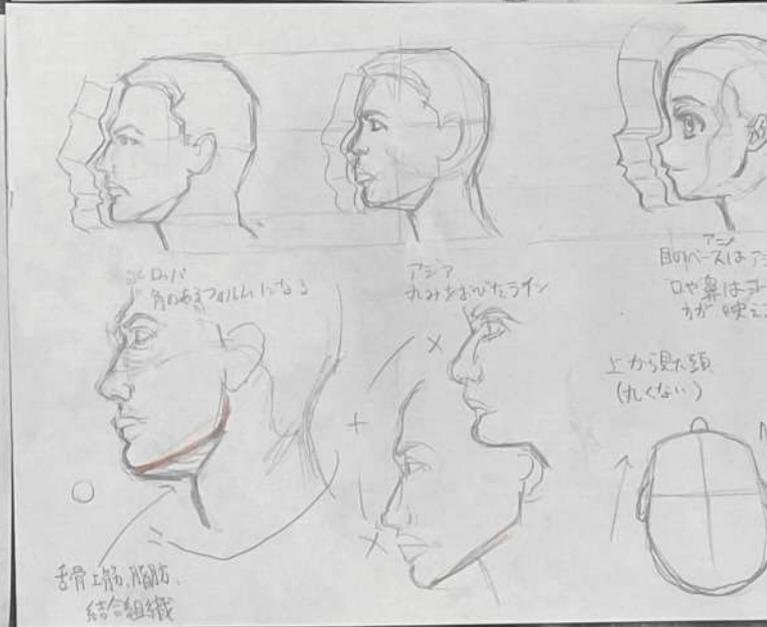
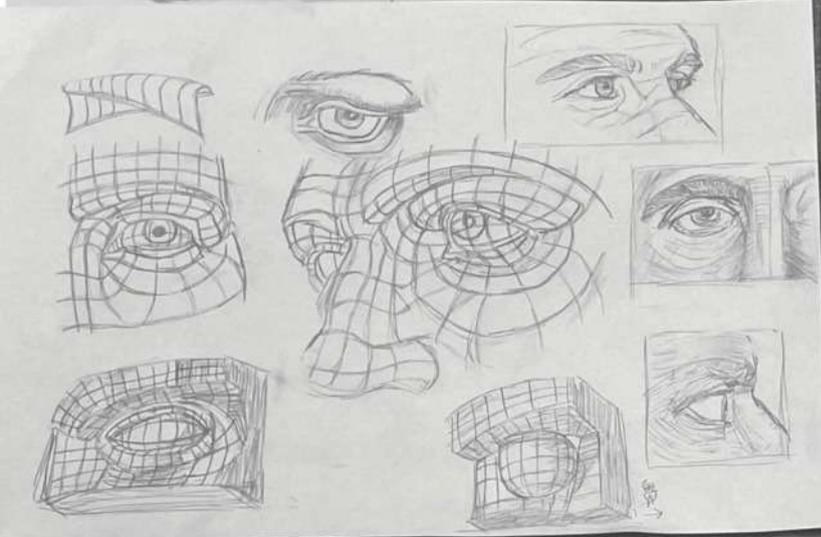
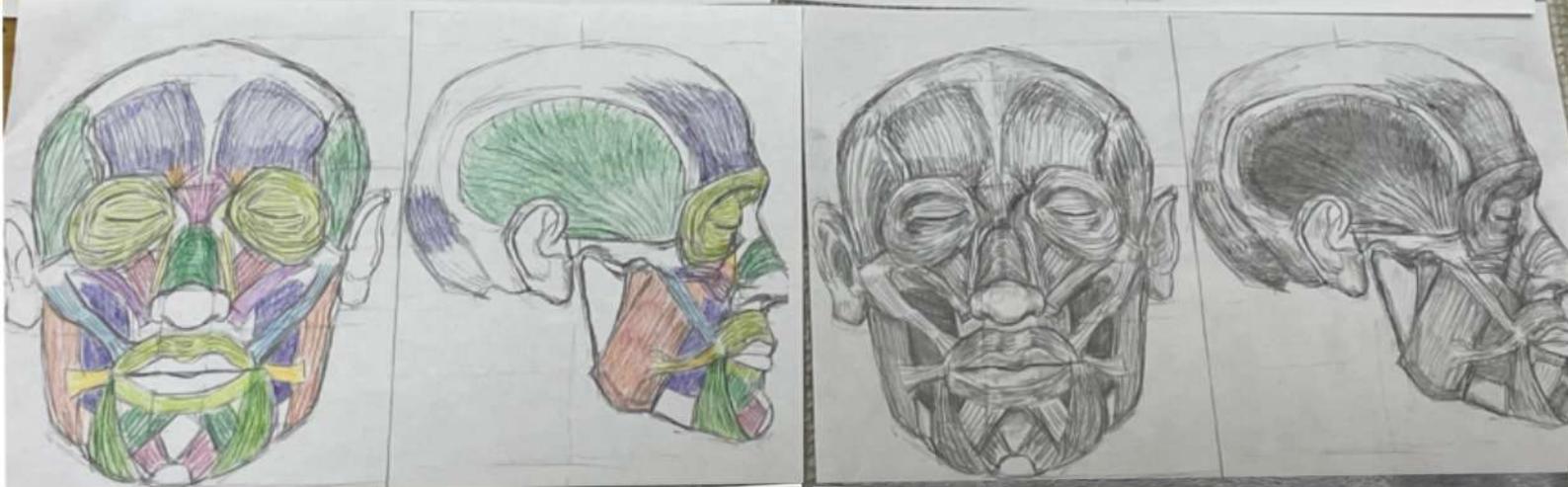
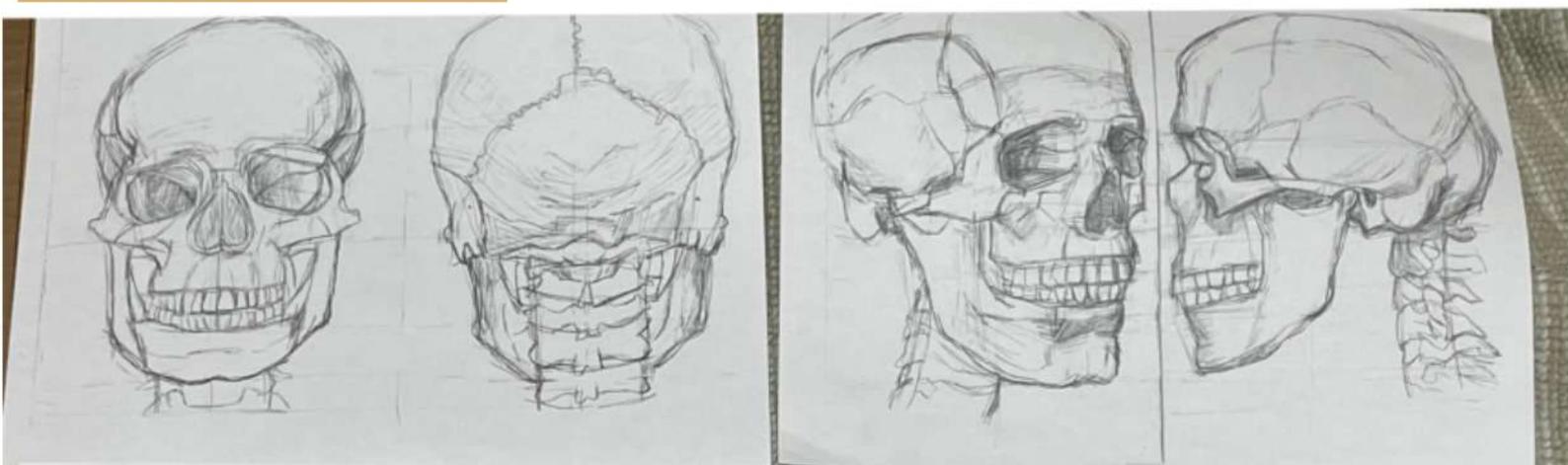


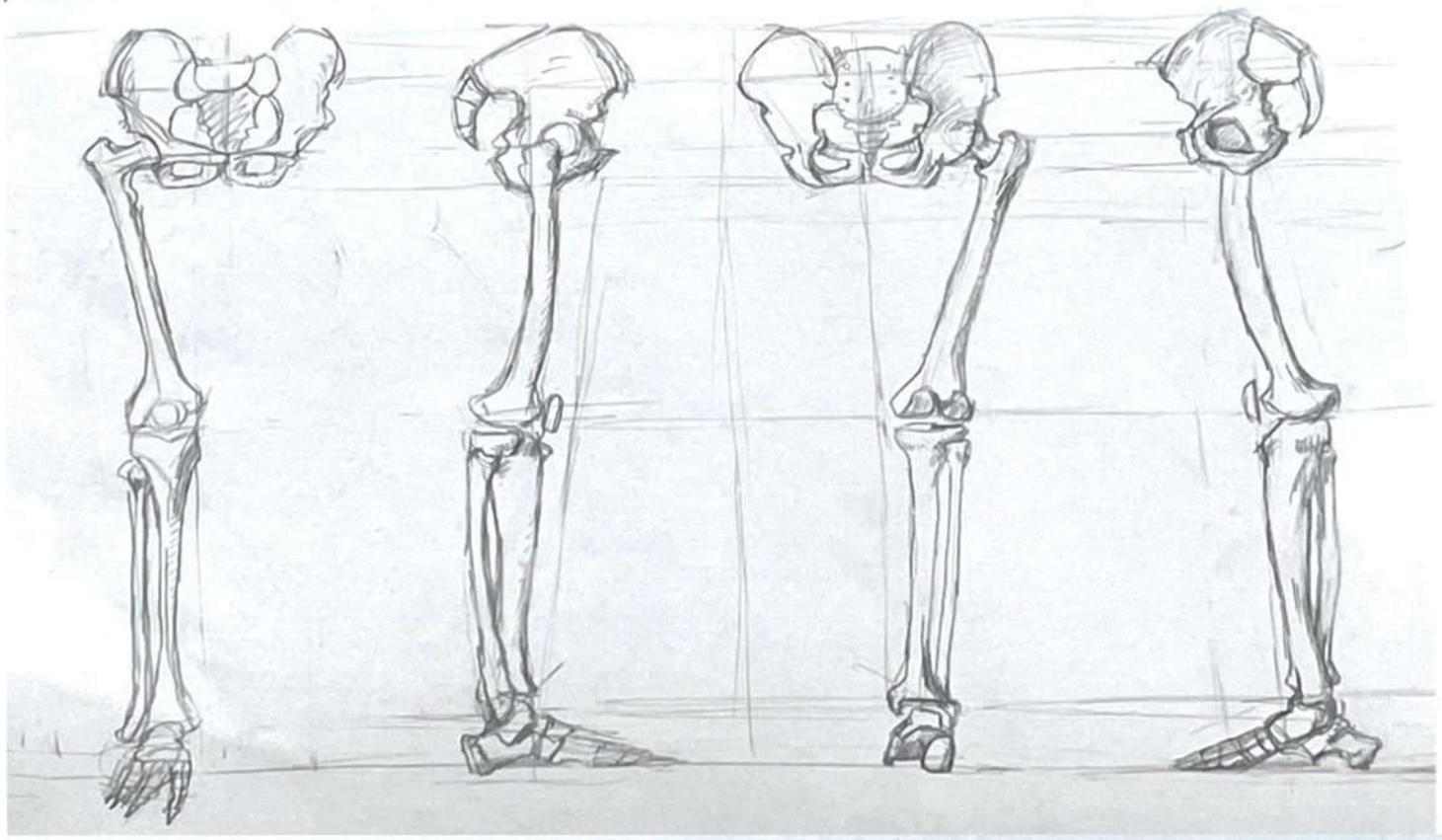
学校課題 模刻

所要時間 2日

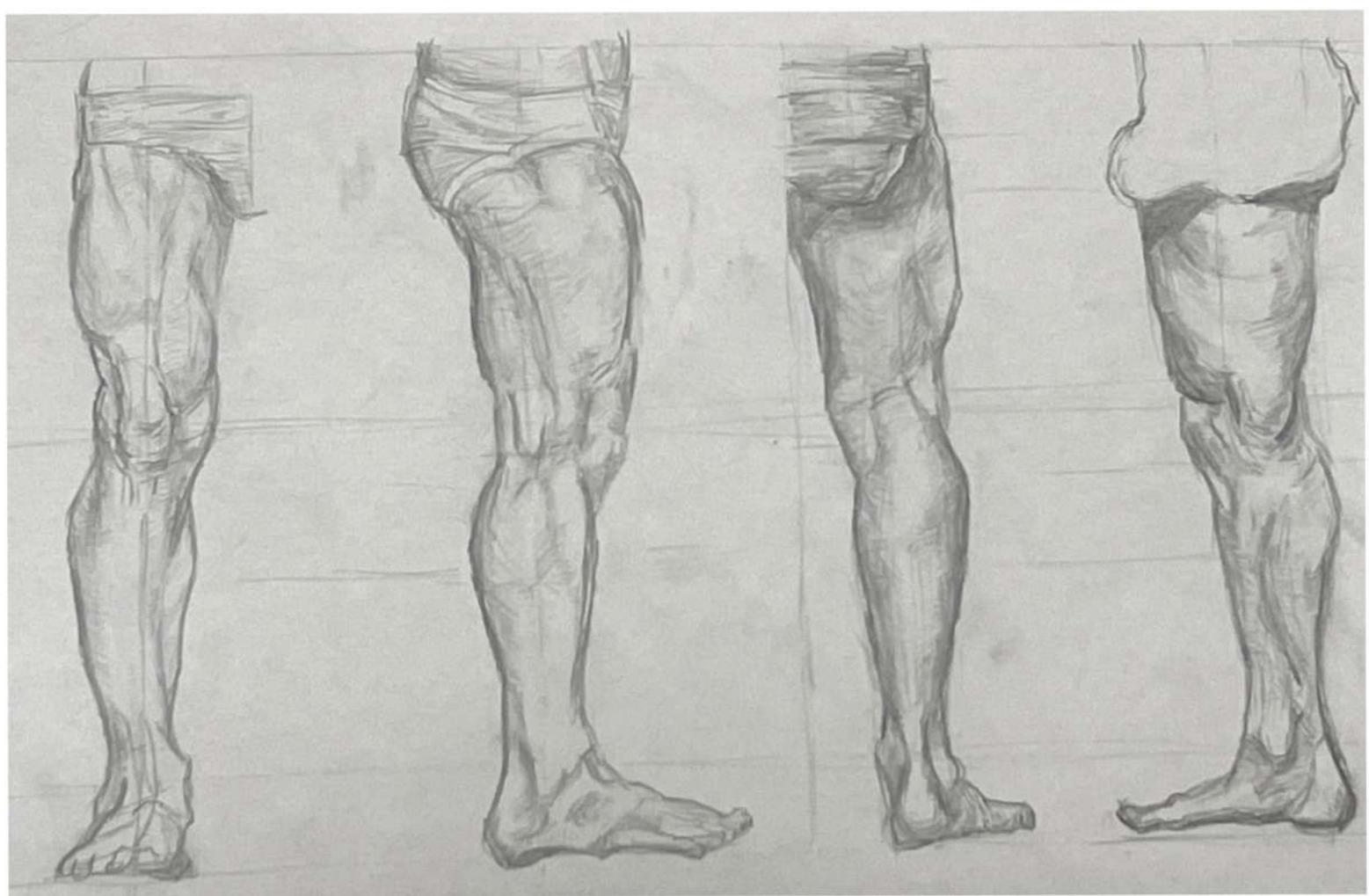


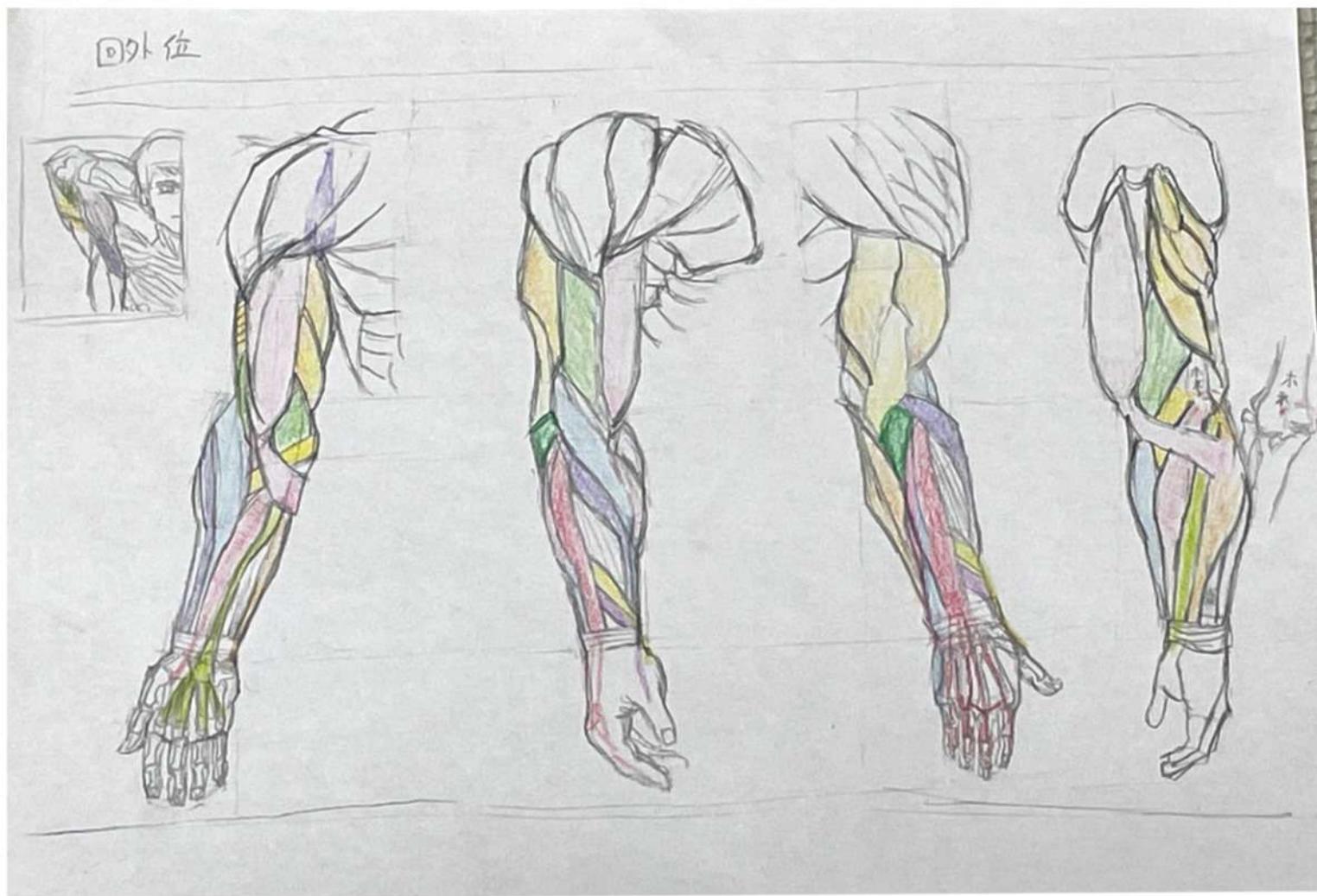
美術解剖学スケッチ



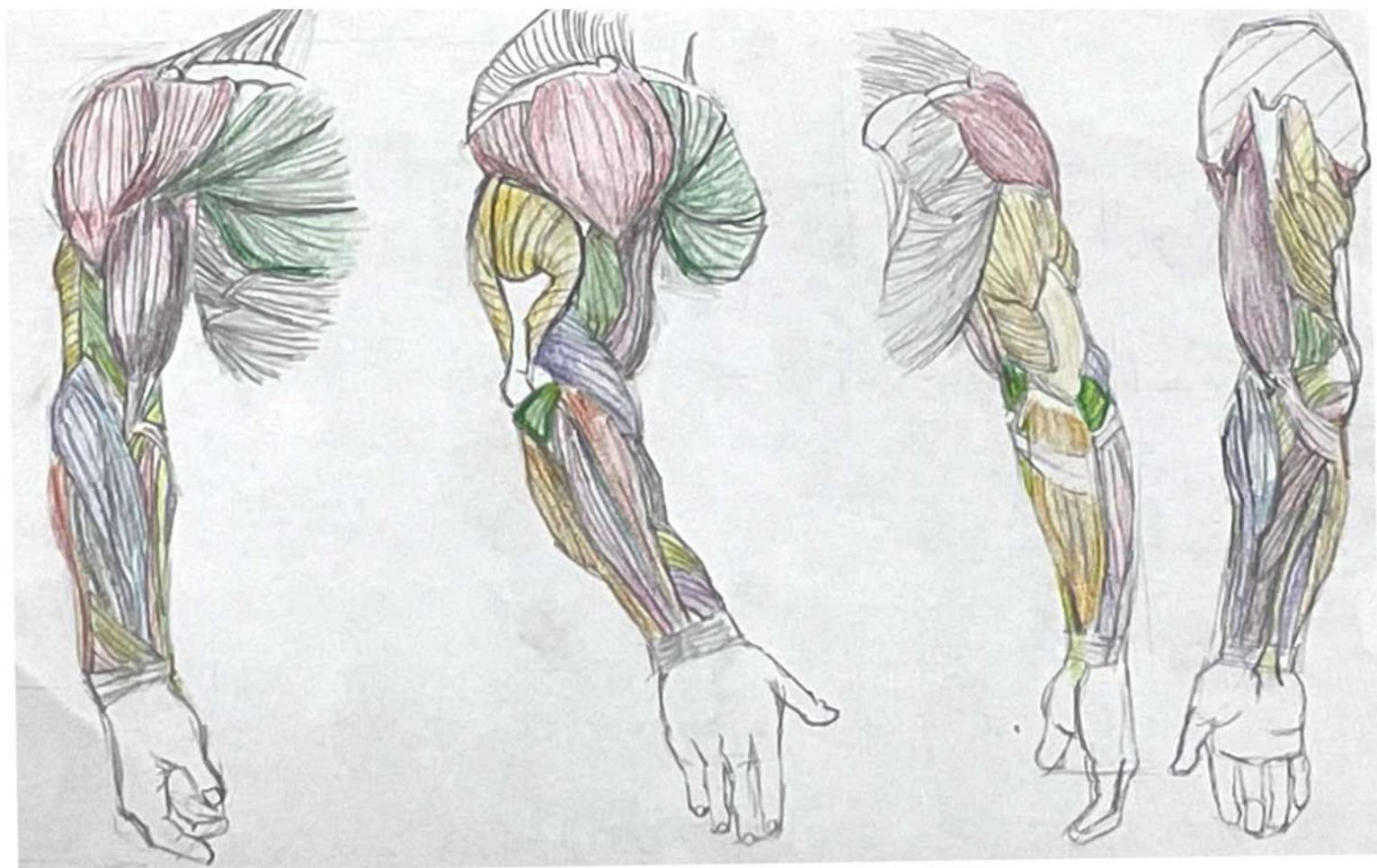


美術解剖学スケッチ

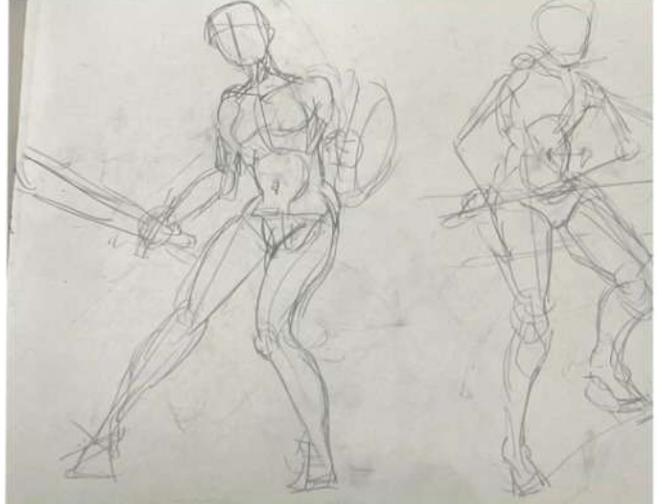




半回内位



美術解剖学スケッチ





夕所向き



似せるポイント?
 頭の形、
 目の大きさ、位置間が、
 まゆげと目の距離

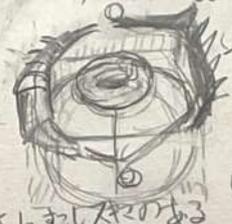
似せるためには
元魁をこめること
 必要



このま びんべ!
 っかんい



右下は斜めに
 びんべのびんべが
 入っている。の方がいい



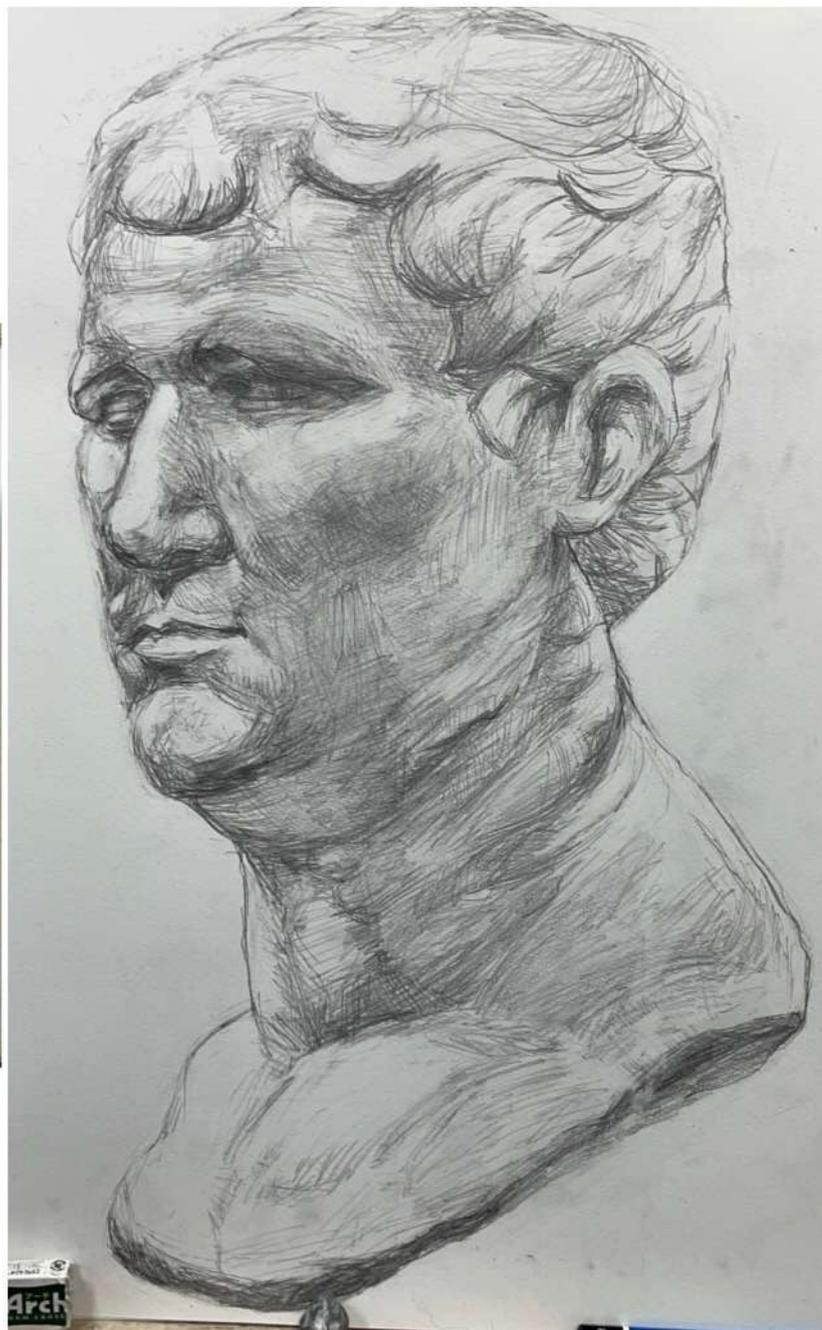
目の
 形は

下にわしとすのなる

デッサン



石膏デッサン
2021
B4、B5鉛筆



酒瓶、紙コップ
2021
B4、B5鉛筆





ガレージキット レグ(メイドインアビス) 制作年 2021
塗装所要時間3日
塗装フィニッシュ作品 ラッカー塗装

エナメル塗料で汚し表現を施し、メイドインアビスの世界観を表現しました。

ガレージキット塗装品



超ボリュームのド級ヘキサギアをミキシング

KOTOBUKIYA 1/24 scale plastic kit "HEXAGEAR"
De Ludomus
modeled&described by TAKEUMA@HMC



HEXAGEAR



コトブキヤ 1/24スケール プラスチックキット「ヘキサギア」

ド・ルードムント
製作文 / 竹馬@HMC

コトブキヤから展開されている1/24スケールのキットブロックシリーズ「ヘキサギア」。シリーズ内での組み替えや、「M.S.G(モデリングサポートグッズ)」を使ったミキシングが楽しめる創作的なキットである。

今月はヘキサギアモデラーの竹馬によるオリジナル機体「ド・ルードムント」が到着した。「バルクアームβランバージャック」と「ウインドフォール」をベースに、大型キットのギガンティックアームズ オーダークレイドなど多数キット使用し騎士風に仕上げ、いろいろな意味でゴージャスな作例。各所に配された武装、可動ギミックも合わせ「ド・ルードムント」の様式を見ていこう。

◀オリジナルヘキサギア「ド・ルードムント」。全高約25cmにもなる大ボリューム



▲塗装前状態。ウインドフォールとバルクアームβランバージャックがベース



▶パーツ密度感は非常に高い。背面カバー部分によりしっかりと自立する



▲ランバージャックの特徴的な大型ソードを切断したものの先にウインドの翼部のパーツを取り付け、差し替えなしで装備させることが可能



◀小型シールドからは剣が飛び出す暗器をイメージ。外装はギガンティックアームズ オーダークレイドルの台座パーツを使用。出し入れのギミックにはプラスチックでレールを作り、剣の持ち手先に真鍮線でストッパーを入れた



▶ライフルは太モモ部分に収納。こちらはバンディットホイールの操縦桿から製作



▶両腕に武装を持つ際はシールドを背面にセット。展開されて騎士風のマントのように



お久しぶりです！竹馬です。今回の作例はかつてないポリウムとギミック、こだわりを詰め込んだ人型重量級ヘキサギア「ド・ルードムント」（以下ルード）となっております！

■主な使用キット

バルクアームβランバージャック（以下ランバー）とウインドフォール（以下ウインド）をベースにしています。それぞれのキットごとの特徴的なパーツを余すことなく使用し構成しました。

■モチーフ

貴族階級の騎士ガバナーの搭乗機をイメージ。ひと目で騎士だと分かるシルエットになるように工夫しました。それに伴い全身にゴールドのラインをスジ彫りで施しています。また、股間装甲のマークはイラストレーターで作成したデータを用いてマスキング塗装で表現しました。

■頭部

芯にランバーの頭部フレームを使い、基本は

ウインドのパーツで構成しました。トサカにもすべてスジ彫りでゴールドのラインを施しています。騎士感を出すための白いバイザーは、メガミデバイス ランサーの盾の上部を切ったものにピンバイスで穴を開け、それをナイフで整形したものです。目のパーツはランバーと同じアイパーツです。ピタリはまりました。

■胴体

今作例で一番の密度を持つ胴体。ガバナーのcockpitでもあるのでこだわって製作しました。芯は基本的にランバーのフレームのまま。上胸の装甲はランバーの胸部装甲を中心に配置し、その両隣の薄紫のパーツはウインドの首装甲で、それに付いている濃い紫パーツはウインドの余剰パーツを使用しています。元からこういうパーツ構成かと思えるほどの親和性と密度感で満足しています。下胸のライトブルーのパーツはランバーのフロントガラスパーツをひっくり

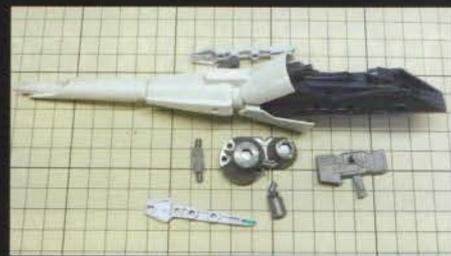
返したものです。その周りの白い装甲はウインドの余剰パーツなどを使用しました。上部ハッチまでのシルエットライン作りは、ランバーのcockpit周りのパーツなどで隙間のないように設置しました。前作のジェイソンのcockpit展開方法でガバナーを乗せるのが困難だったことの反省を活かし、二重の展開方式に変えています。

■肩

芯にはウインドの余剰パーツ（アグニレイジの太モモのフレームと同じもの）を使用。ウインドの翼後ろのパーツなどでその周りを覆い、騎士のマントをイメージし再現しました。

■腕部

芯には、ランバーの腕部を使用、前腕の装甲として、ランバーの脚装甲を逆向きして設置しています。右手はソードを持たせる際に表情がつくように、ボールジョイントを仕込みました。手はランバーの無骨なロボットアームからM.S.Gの



◀約21cmにもなる巨大ランチャーはメガミデバイスのランサーの大型槍がベース。射撃時には展開してボウガンのような形態へ



▲シールドはメガミデバイスのランサーの盾から製作。オーダークレイドルの装甲を取り付けて可動ギミックも搭載

▶ガバナーにはアーマータイプ【ピアンコ】を使い騎士風のトサカのイメージと合わせた



▲ハッチは完全密閉でガバナーが搭乗可能

機能的なワイルドハンドに置き換えています。

■胴部

高貴さを演出する深緑のマーキングは、オリジナルでデザインしたものを基に、マスキング用にプラステーターで作成しました。白装甲両脇には、装甲はウインドのアゴパーツを2つに割ったものです。これらはボールジョイントで接続されており、可動を邪魔しないようになっています。また、設問下部の放熱板はバルクアーム・グラングの胸部のものとランバーの胸部のパーツを組み合わせ合わせたものです。装甲のジョイントパーツは丸みのある形になっており、無駄のない配置になっています。後ろの大きな装甲はギガンティックのハッチパーツを使用しています。そこから伸びるケーブルは本体を支える役割をしており、アビスクローラーのアームパーツなどで構成しました。全体的に隙間のないようなパーツ配置を心がけました。

■脚部

ランバーの脚部フレームの間にウインドの太モモブロックを組み込む形で構成しています。スネはランバーの脚部装甲を上下逆に設置し、太モモと腰の装甲は同じくランバーの肩装甲を加工したものです。それぞれジョイントパーツを仕込んでおり、メインウェボンの構えの際には展開して武器ホルドとなります。

白い放熱フィンのパーツはランバーのもの。重量級メカと言えば脚スカートが大事です。ランバーのcockピットの背部装甲や、ギガンティックの台座パーツなどでボリュームアップを図りました。側面にランバーの武器保持用のコの字アームを取り付け、ライフルを両脚にマウントできるようにしました。全体的に目立っていた六角形の穴(通称ヘキサ穴)はエボパテで埋めています。

■ガバナー

名前はオーブリー・リーデンス。ベースはガバ

ナー アーマータイプ【ピアンコ】を使用しています。コイツのヒザ装甲を頭に見立て、取り付けています。騎士ですが、ヘキサギア乗りということで、あまり派手な装備は好まないだろうと思い、最低限兵士っぽい見た目になりました。アイパーツはプラ板で制作しました。

■さいごに

受験も終わったので今年はバリバリヘキサギア作っていきます! まだ作りたいヘキサギアがあるので私はこれで。それではみなさま、2021年も良いヘキサギアライフ!!

竹馬@HMC(タケウマアットエイチエムシー)
広島在住のヘキサギアモデラー。オリジナリティ溢れる作例が特徴。この春で高校卒業。

怪人の名を冠したオリジナルヘキサギア



コトブキヤ 1/24スケール プラスチックキット“ヘキサギア”
バルクアーム・グランツ+アビスクローラー 使用

J-S0N9 ジェイソン

製作・文/竹馬@HMC

KOTOBUKIYA 1/24 scale plastic kit "HEXA GEAR"
Bulkarm Glanz+Abyscrawler use
J-S0N9
modeled&described by TAKEUMA@HMC

新世代モデラー・竹馬による、 理想のギミック、プロポーションの追求!!

コトブキヤから展開されている1/24スケールのキットブロックシリーズ「ヘキサギア」。パーツ組み替えによる、さまざまな改造をコンセプトにした本シリーズに、モデラーの竹馬が舞い戻る。

今回は8月発売のバルクアーム・グランツを用いて、好みのギミック、プロポーションに仕上げたオリジナル作例「ジェイソン」をご紹介します。さらに同スケールの搭乗パイロットであるガバナーへの改造も徹底し、連動した動きも楽しめる作品に仕上がった。遊び心も満載のヘキサグラム(六角ジョイント)の可能性をご覧ください。

J-S0N9



▶全体図。太めの胴体部に比べて細い手足が現代メカ風なデザインとなった



◀背面もメカらしさ満載。肩や背中のアームも含め、可動ギミックが多く施された



◀名前の由来となったホッケーマスクを模した頭部。側面のミサイルハッチも可動



▶脚部はバネがありそうな鳥足仕様で、現用多脚兵器のようなデザインに



◀3本指のマジックハンドを備えた隠し腕もあり

■はじめに

今回のヘキサギア作例は自律型AI搭載の人類型ヘキサギアJ-sON9(通称ジェイソン)です。バルクアーム・グランツ(以下グランツ)とアビスクローラー(以下クローラー)を組み合わせたものをしました。

■胴体部

最初にグランツのコクピットハッチの上部をのこぎり取り、グランツのシールドを取り付けました。前装甲はクローラーの腕装甲をそれぞれ前面と側面に取り付けました。この装甲の後ろにあるミサイルポッドはプラ材で作りました。装甲を下げることで、ミサイル射出形態を再現するギミック

も搭載しています。ライフルのマウントラックはクローラーの余剰パーツで作っています。背中から生えるアームはグランツの補助脚で、ミサイルランチャーはクローラーのものを使用しています。

■頭部

ここはグランツの余剰パーツと、フレーム装甲を加工したものを組み合わせています。頭部の形状から、この機体の通称はジェイソンに決まりました。

■腕部

フレーム部はグランツの物を使用し、可動域拡大のためにヘキサギアの汎用二重関節を設けています。また、左手は自律型AI感を出そうと思い、

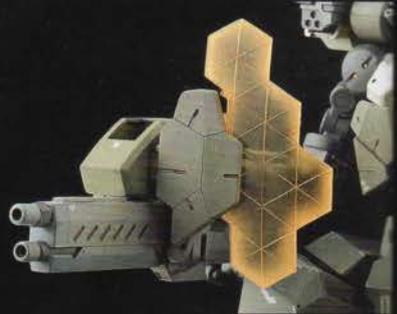
親指をのこぎり取り、プラ材と組み合わせてグーサインを差し替えなしできるようにしました。右手はライフルを構えるためにプラ棒を加工した物をつけ、ライフルを支えるためのホールドバーをグランツのコクピットのパーツと余剰パーツで作っています。

■股間部

グランツの股間ブロックにクローラーの胴体前面の装甲を取り付け、そこにクローラーの余剰フレームパーツとM.S.GのジョイントセットAやプラ材などで補助腕を作りました。それぞれ三本の指からなっており、独自に可動するつくりになっています。その前にある装甲はクローラーのもので、股間下にはグランツの頭部を付けています。



▲ライフルは、グランツとクローラーのパーツを組み合わせてシルエットを変更。ビーム状のシールドパーツを取り付けることもできる



▶左腕の親指は独立可動してサムズアップも行える

▲武器を構えたポーズ。円状のパーツはグランツのホイールから作成

▶ガバナーはボーンA1 Ver.1.5を元に、メカっぽさを追求した形状に。こちらもジェイソンに合わせ、脚部を鳥足へ変更

▲内部のディテールも精密。グランツのコンセプトのひとつである、中に入り込むタイプのコクピットを活用

■脚部

モモの部分はグランツのものを使用し、足首のフレーム部分はクローラーの余剰パーツでその装甲はロードインパルスのもを使用しています。足はグランツのスネの装甲を腕のシリンダーパーツで接続しています。後ろのタンクはプラ材で、接続部のパーツは、グランツのフレーム装甲を加工したものです。タンクのホールドバーはロードインパルスのもです。

■ライフル

グランツのライフルを軸にしてグランツのタイヤの装甲パーツを加工し、マガジンラックにしています。マガジンは、タイヤのホイール部分をここで真っ二つにして取り付けられるようにしています。その反対側に、クローラーの余剰パーツとグランツのコクピットのパーツでフォアグリップを作りました。そこに余剰パーツとクローラーの腕装甲で射撃時にヘキサビームシールドを張れるようにしました。これは周りを白で薄く塗り、ビーム感を出しています。

■ガバナー

ベースとしてアーマータイプ：ボーンA1 Ver.1.5を使用しています。ちなみに彼は戦場で大けがを負い、脳以外はすべて人工物に変える手術を受けている。という設定です。人間のシルエットを消すためにおなかの装甲を取っ払いシリンダーに変えたり、腕も関節をジョイントセットAのものに変えています。足は内モモの装甲を取り、腰の装甲パーツをヒザのプロテクターに見立ててつけています。足首関節はヘキサギアの汎用フレームのパーツと、グランツの手首関節を組み合わせています。頭部は余剰パーツとプラ材、アンテナは真鍮線です。ライフルは付属していた物を短く加工し、持ち手もプラ棒から削り出し位置を変えています。一応元人間感を出そうと思い、ジェイソン同様にグーサイン手も付けました。

■仕上げ

ダークブラウンのエナメル塗料でウッシングをし、リアルタッチグレー2とエナメルシルバーでチッピングをしました。

■カラーリング

- 本体色グリーン＝軍艦色+ホワイト
- 本体色濃グリーン＝ダークグリーン(2)
- 本体色グレー＝グレーFS26440
- 本体色フレーム&ガバナーグレー＝ジャーマングレー
- 本体色ライン＝ガンダムイエロー
- ガバナー赤＝シャアレッド
- ガバナー濃赤＝オリジナルレッド

■さいごに

今回は補助腕やミサイルオープン、鳥足気味の脚部など、自分の理想の人型メカを余すことなく再現できたので満足のいく仕上がりになっています。皆様もヘキサギアで自分の理想のメカを作ってみてはいかがでしょうか。それでは、良いヘキサギアライフを!

竹馬@HMC(タケウマアットエイチエムシー)
広島在住の高校生モデラー。ミキシング系の製作で、オリジナリティ溢れる作例が特徴。

N O M O M A R I A

KOTBUKIYA 1/24 scale plastic kit "HEXA GEAR" DEMOLITION BRUTE+SCARECROW use
NOMOMARIA Type P-2
modeled&described by TAKEUMA@HMC

ミキシングの余りパーツから新たなヘキサギアを造り出す

今月のヘキサギア作例は、新鋭の高校生モデラーの竹馬@HMCによるオリジナルヘキサギアをお届け! 今回は、ホビージャパン本誌2月号に掲載された「ストライカーグリフォン」から、“製作時の余剰パーツを使い作ること”をコンセプトに製作したとのこと。あまりものとは思えない、計算しつくされたその姿をご覧ください。

ヘキサギア デモリッション・ブルート
●発売元 コトブキヤ ●6696円、発売中
●1/24、約24cm ●プラキット

ヘキサギア スケアクロウ
●発売元 / コトブキヤ ●3780円、発売中
●1/24、約12.5cm ●プラキット

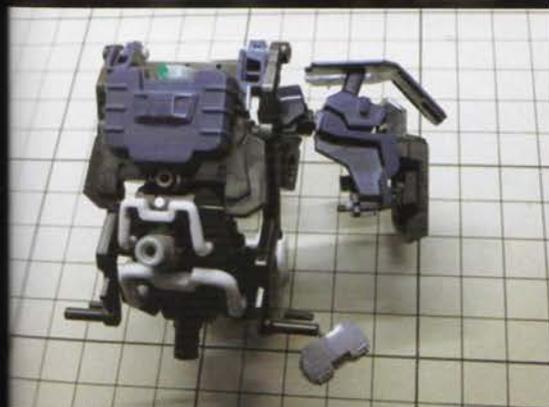


© 2014 KOTBUKIYA

コトブキヤ 1/24スケール プラスチックキット「ヘキサギア」
デモリッション・ブルート+スケアクロウ使用

ノモリアP-2型

製作・文 / 竹馬@HMC



▲内部メカがむき出しのように見える
ジャンク感と無骨にまとまったシルエット
のバランスが素晴らしい

◀ボディはデモリッション・ブルートの
パーツを基に製作。ひと目ではわからな
いほどの作り込み

■ノ・モ・マ・リ・ア。アマリモノ。

というわけで、今回僕が製作したのは、人型ヘキサギアの「ノモリアP-2型」です。前回の「ストライカーグリフォン」を製作した際に出た余剰パーツがかなり多かったため、それらを使い切ることをテーマに決めました。

■シルエット作り

余剰パーツのほとんどがデモリッション・ブルート(以下ブルート)だったので、芯となるフレームはブルートをメインに組んでいきました。出来るだけリアルなシルエット作りが出来るように、説得力のあるパーツ配置を心がけました。

■胴体部

ここにはブルートの対空機銃の座席部分をフ

レームに使用しています。前面の装甲部分はほとんどブルートのものですが、モノアイの上部装甲はガバナーの胸部の余剰パーツです。ガバナーの搭乗時に足を乗せるタラップはスケアクロウ(以下クロウ)のものを使用しています。腹部のカメラはガバナーの肩とプラパイプで構成しています。右肩の装甲裏にはガバナーのライフルをマウントできるようにしています。

■腰部

前装甲はブルートのものです。腹部のスリットの開いたものは対ヘキサギアのグレネードです。プラ材とブルートのパーツで製作しました。後ろは対ヘキサギア用ランスのマウントラックです。これらもガバナーなどの余剰パーツから

製作しました。

■脚部

これは関節にクロウとブルートの脚部パーツを使用し、三重関節となっています。かなりのボーリングが可能です。足装甲も違和感なくパーツを使用出来たと思います。足下は余剰パーツの他にランナーも使用しています。

■ライフル

今回の作例でもっともこだわったといっても過言ではない部分です。芯にクロウの対人機銃を使用し、余剰パーツとプラ材をフル活用しています。スコープ部分の外側はブルートの関節カバーを加工したもので、その中の照準部分はクロウのクリアグリーンランナーのタグから切り出してい



砲撃モード



▲肩に乗ったキャノンは砲身とスコープの可動ギミックを搭載。こちらはスケアクロウのパーツがベースとなっている



◀左手に持つライフルには、近接攻撃を想定したチェーンソーの展開ギミックがついた

ます。近接モードでは後ろのチェーンソーが展開出来るようにしました。

■左腕

ここも大体ブルートですが、マニピレーター部はクロウのパーツとガバナーのふくらはぎのパーツで構成しています。プラパイプなどを駆使し、指の可動もできるようにしました。近接時にはランスも装備できるようになっています。また、対人のマシンガンも展開できるようになります。これはガバナーの余剰パーツとプラパイプで製作しました。

■肩キャノン

ここはクロウの座席部をひっくり返したものと、クロウのフレームアームズ・ガール用のタラップで構成しています。格納モードと砲撃モードの変

型ができるように工夫しました。砲撃モード時に出るスコープと砲身はプラパイプで違和感なく展開できるようにしています。

■ガバナー

今回使用したのはアーリー・ガバナーです。リアル寄りのコンセプトに上手くマッチしてくれました。顔に吸気ホース(?)を付けてみたり、膝アーマーを変えたりしています。ライフルはほとんどいじっていませんが、リアル寄りのコンセプトの元、色数を増やしてみました。

■カラーリング

薄ブルー＝RLM76ライトブルー＋ホワイト
濃いブルー＝RLM76ライトブルー
フレーム緑＝RLM81ブラウンバイオレット
フレームグレー＝グレーFS36270

各所オレンジ＝パワーオレンジ

ガバナー緑＝RLM83ダークグリーン

ガバナーグレー＝MSグレージオン系

■最後に

今回は余剰パーツのみで構成するというしばりに挑戦してみましたが、思ったよりもパーツが限られてくるのでその中でいかにシルエット構成するかを模索するのが楽しかったです。それではみなさま、よいヘキサギアライフ!

竹馬@HMC(タクウマアットエイチエムシー)
GBWC2018日本大会決勝、オープンコース3位に輝いた実力派高校生モデラー! ミキシング大好き。



近接モード

▶今回はアーリー・ガバナーを使用。顔と胴を繋ぐホースはオリジナルアレンジだ。もちろんノモリアへの搭乗も可能で、座席横にはガバナーの武器をセットできる仕様

ガバナー



◀右腕部はデモリッション・フルートのフレームとタイヤの中心部分、関節パーツで構成。右手にランスを装備し近接モードへ移行する。肩にある小型の対人バルカンなど細かいギミックもあり



ユーザー参加型の作品投稿イベント「MISSION: 02 魔獣追討」が開催中

"MISSION"とは、ヘキサギアの世界で繰り広げられる物語に現実のユーザーが参加、自分の作品の設定を考え投稿するというもの。イベントが進むと、自分の作ったヘキサギアが公式で描かれるヘキサギアの物語に登場することもあるとのこと。詳しくはP.322をチェック!



ガンダムプラモデル世界大会(GBWC2018)

日本オープン部門第三位受賞

「ARX-99 Bound Doc Cyble」



制作2018年
主な使用キット RE GP04 ガーベラテトラ
他のキットと組み合わせるミキシング技法で作成。塗装フィニッシュで仕上げた。

受賞作品



↑塗装前。塗装後のメリハリも考えてプラ材でディテールアップを施しました。



↑サーフェイサーを吹いた状態。

ここからラッカー塗装で仕上げました。実際の重機を参考にエナメル塗料で汚し表現をしています。



受賞作品



ガンダムプラモデル世界大会(GBWC2016)
日本ジュニア部門第二位受賞
「高速強襲試験型ディジェ・スプリンター」

制作年2016

RE ディジェをベースに他キットと合わせて形を作るミキシング技法を用いて制作しました。僕のデビュー作です。

前面



背面



斜め後ろ

