

ポートフォリオ

フィギュアデザイン学科

天野 聖

自己紹介

Name : 天野 聖

Amano Hijiri

Age : 24

Hobby : ゲーム・マンガ
ぬい制作・羊毛フェルト



Skill : アナログ原型 (得意) : ZBrush (勉強中)
アーク溶接技能 : ガス溶接技能 : 普通自動車免許

【自分史】

1999年10月23日 誕生

2003年4月 たかのだい幼稚園 入園
2006年3月 // 卒園

この頃からお絵描きが大好き

2006年4月 国立音楽大学附属小学校 入学
2012年3月 // 卒業

造形クラブに所属、工作系の美術に興味を示し始める

2012年4月 国分寺市立第五中学校 入学
2015年3月 // 卒業

美術部所属、ぼんやりと美術系な物作りの仕事をしたいと思い始める

2015年4月 トキワ松学園高等学校 入学
2018年3月 // 卒業

漫画研究部所属
立体の美術=彫刻という安直な考えから大学の志望校決定、合格

2018年4月 東京造形大学 入学
2022年3月 // 卒業

本格的な彫刻を学ぶものの3年生の時コロナにより授業停止、進路を見つめ直し就きたい仕事に迷走する

2023年4月 専門学校東京デザイナー学院 入学

1年遅れで原型師になることを決意
プレ授業を経てA0入学

作品目次

- 1 年次授業内制作作品
 - 手原型【前期：後期】
 - 3DCG【前期：後期】
- 自主製作作品
 - 【夏休み期間】
 - 【入学前】
- 大学在学中製作作品

スケールフィギュア制作



作品名：ウマ娘プリティーダービー
〈水着スペシャルウィーク〉

制作期間：約4ヶ月

材料：グレースカルピー
エポキシパテ
アルミ線



フィギュア学科に入り人生で初めて制作したスケールフィギュアです。原型制作の基礎を学んでからの制作でしたが、実際自分の手で作ってみると手先やつま先などの細かい部分、尻尾や髪の毛などの毛の流れが重要な部分、構造が実際の人間と同じ部分などの表現が難しく、見本資料通りかつ人体の構造をきちんと考慮したスケールフィギュアには至りませんでした。指導中に何度も先生が仰っていた『細部までしっかりノギスで測って作る』という意味が身に染みた作品になりました。



前



- ・頬の膨らみ具合は光の加減から見てもうまくできたと思う

- ・左右の握り拳の高さが合っていないため元より左右非対称に見える

- ・若干左側に倒れて体幹がしっかりしていない

- ・太ももから膝下の表現はノグスで正確に図るのを徹底したためうまく出来たと思う

後



- ・横髪から後頭部にかけて分割しやすい髪型なのに分割が雑

- ・肘から先が長く見え手の甲の作り込みが甘い

- ・スカートのプリーツの構造が甘い

- ・つま先の造詣が大雑把で勿体ない

左



右



人体塑像（男性モデル）

制作期間：約3ヶ月

材料：油粘土

同時期にスケールフィギュアの制作をしていたので、人体の構造を見直せる貴重な授業でした。

目視だけで体のバランスをモデルさんに合わせることで、人体構造に対する感覚を鍛えることができ、これをスケールフィギュア制作の糧にして、さらに精密なフィギュアを作れるようになりたいと思います。



人体塑像（女性モデル）

右前



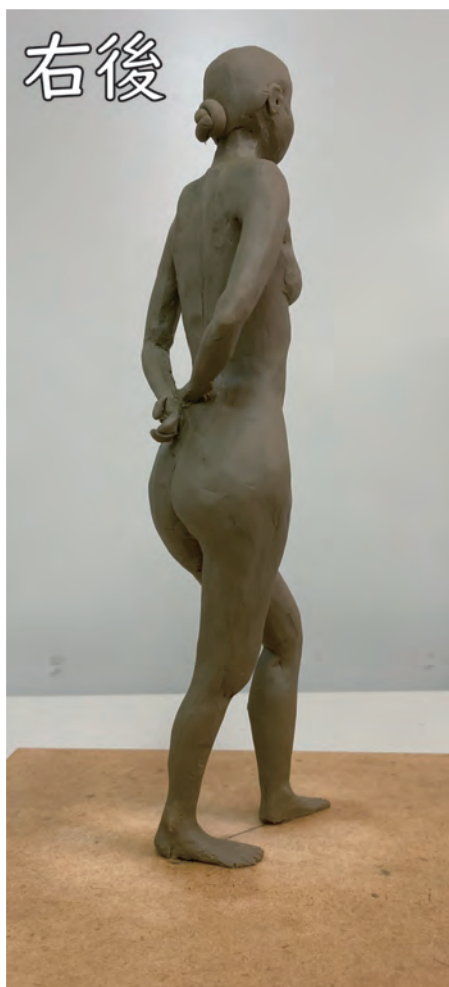
左前



制作期間：約3ヶ月

材料：油粘土

右後



左後



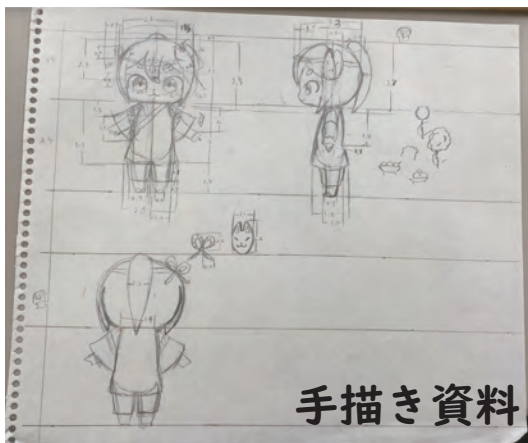
オリジナルデフォルメフィギュア



作品名：お祭り少年（オリジナルキャラクター）

制作期間：約4ヶ月

材料：グレイスカルピー
エポキシパテ
アルミ線
レジン



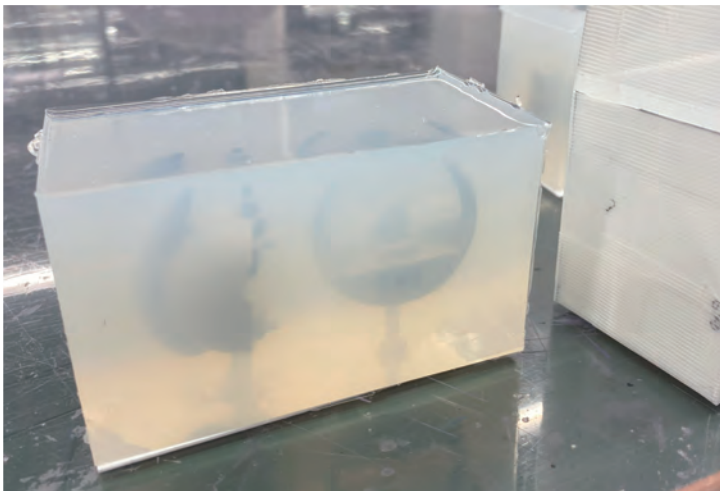
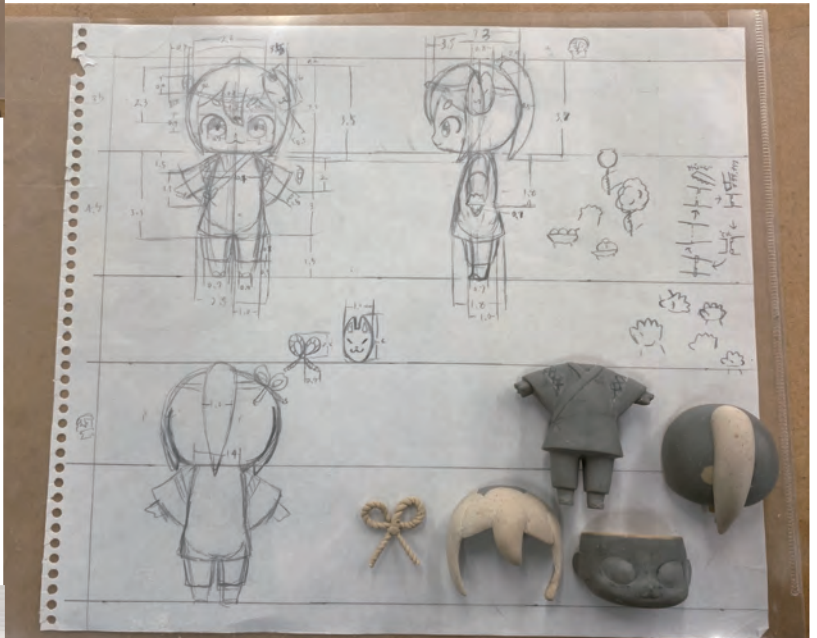
手描き資料





- ・資料を描いて約一ヶ月が経った製作段階
ようやく素体が出来上がりここから細かい
装飾や髪型を制作していく

- ・上記より2ヶ月後の製作段階
大まかな分割や装飾は完成しており
ここからサフを吹いて仕上げ磨きを
行う



- ・サフ吹きも終わって型取りの最中
今回は先生指導の下真空脱泡気
を使用して透明シリコンで型取りした



- ・右から原型、レジン、塗装済みレジンの
完成体
見本用塗装用と合わせて各パーツ3つ
ずつ複製を行った。
本体の塗装は比較的すぐに来たが
狐面のパーツが小さく、塗る範囲も
細かったため何度もエナメル塗装
を塗りなおした。



マスコットフィギュア摸刻



作品名：メイドインアビス〈ファプタ〉
(おねむたんシリーズ)

制作期間：3日(計27時間5分)

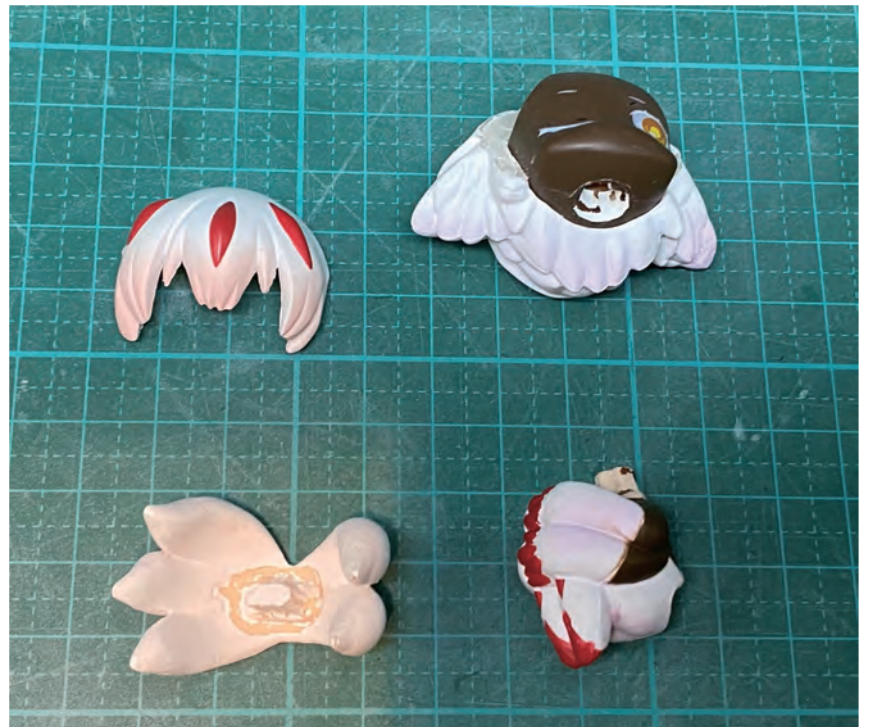
材料：グレースカルピー
エポキシパテ
アルミ線

制作期間が3日間に限られた進級試験の課題でこの摸刻を制作。短期間で自分がどの位再現できるか挑戦する為にマスコットフィギュアながら髪や尻尾の形が細かいこの題材を選びました。完全再現とはなりませんでしたが自分の限界を大きく引き上げられた課題になったと感じています。

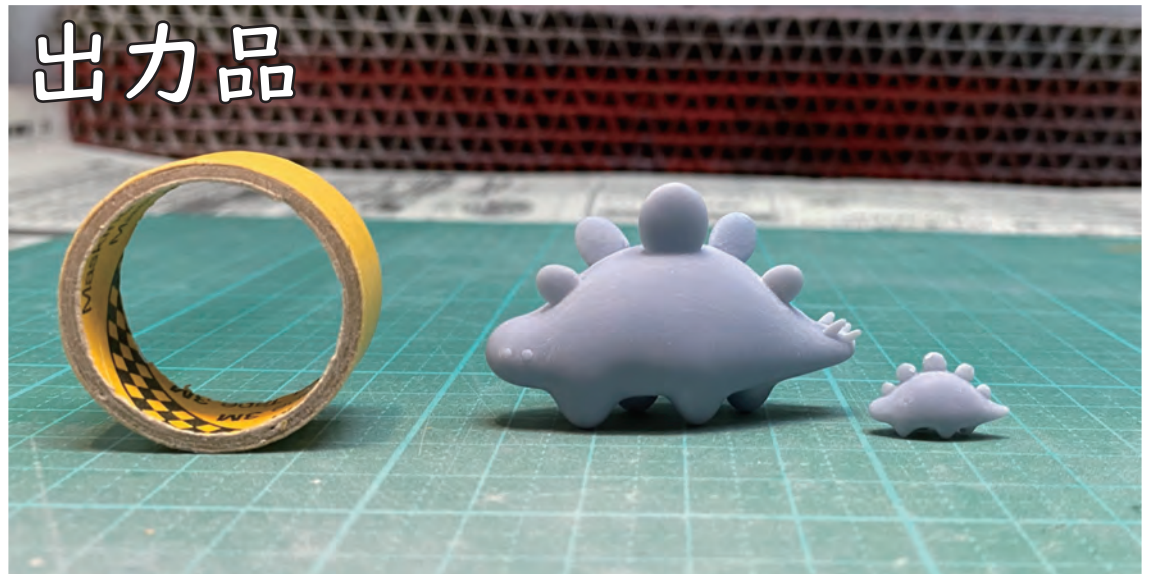
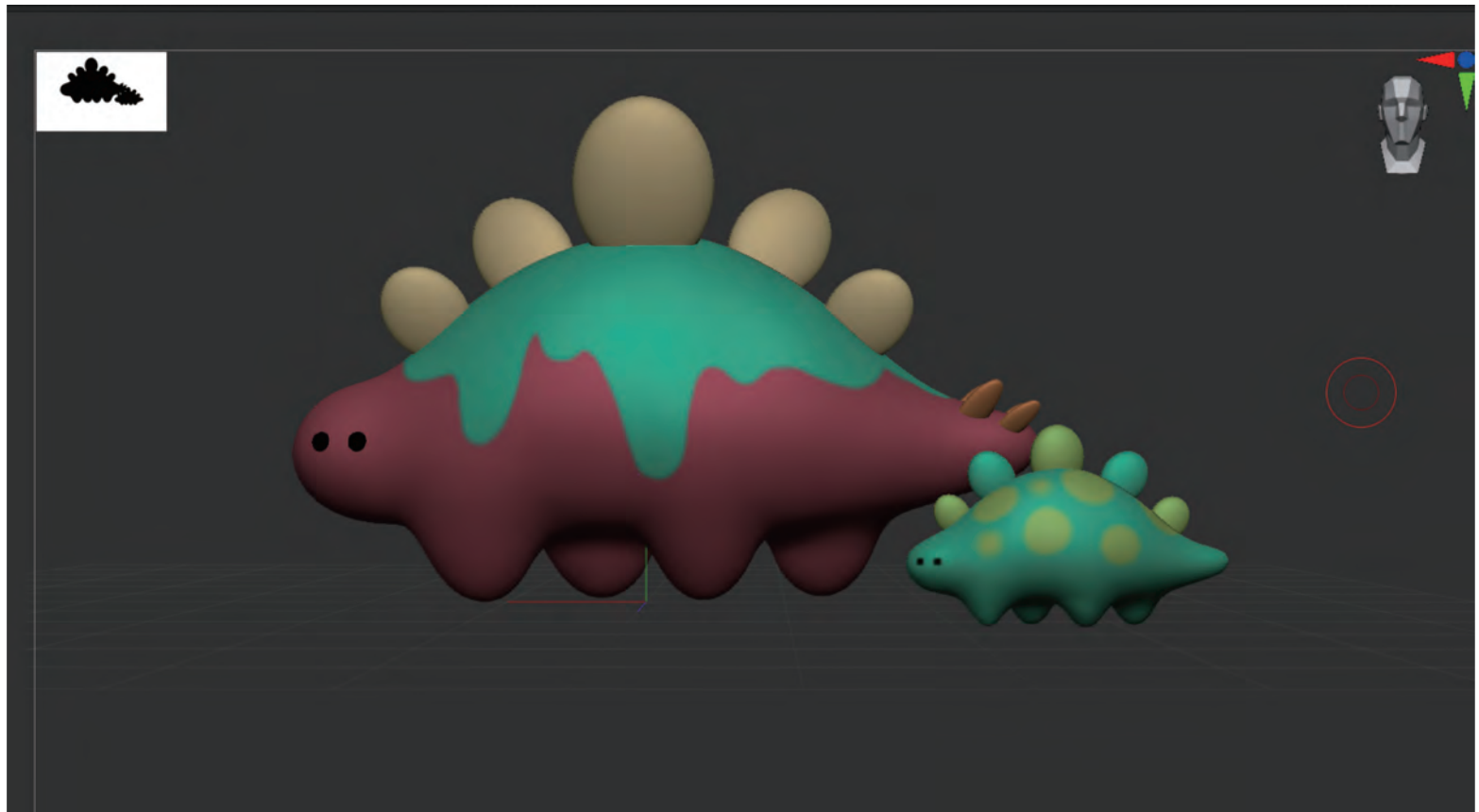
分割時



細部まで模刻するために
見本を分解これにより
髪に隠れた顔の形や背中
部分なども細かく模刻
できました。



3DCG (オリジナル)

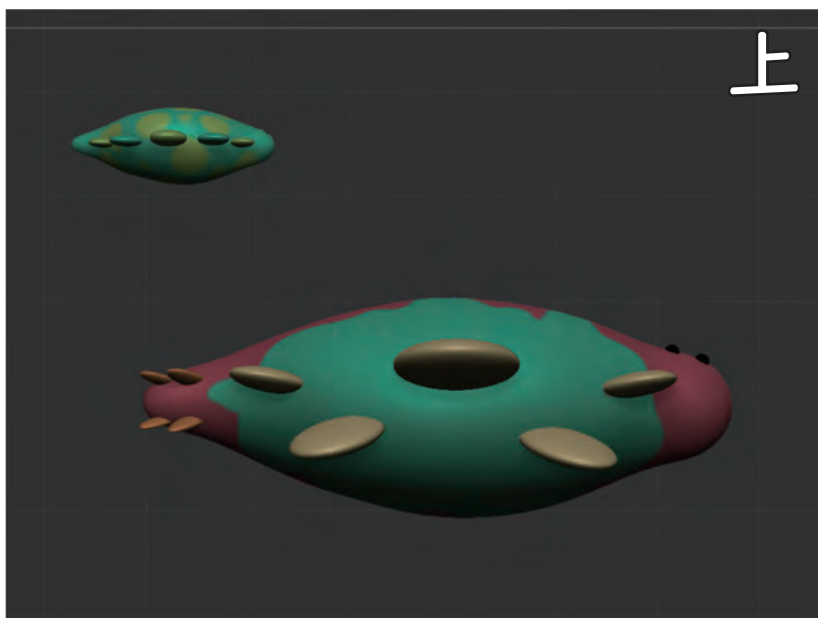
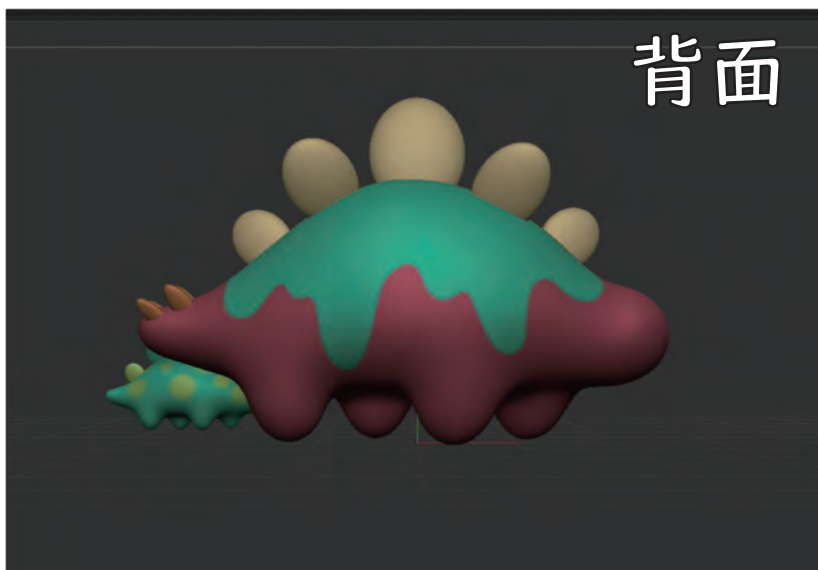


作品名：デフォルメステゴサウルス (オリジナル)

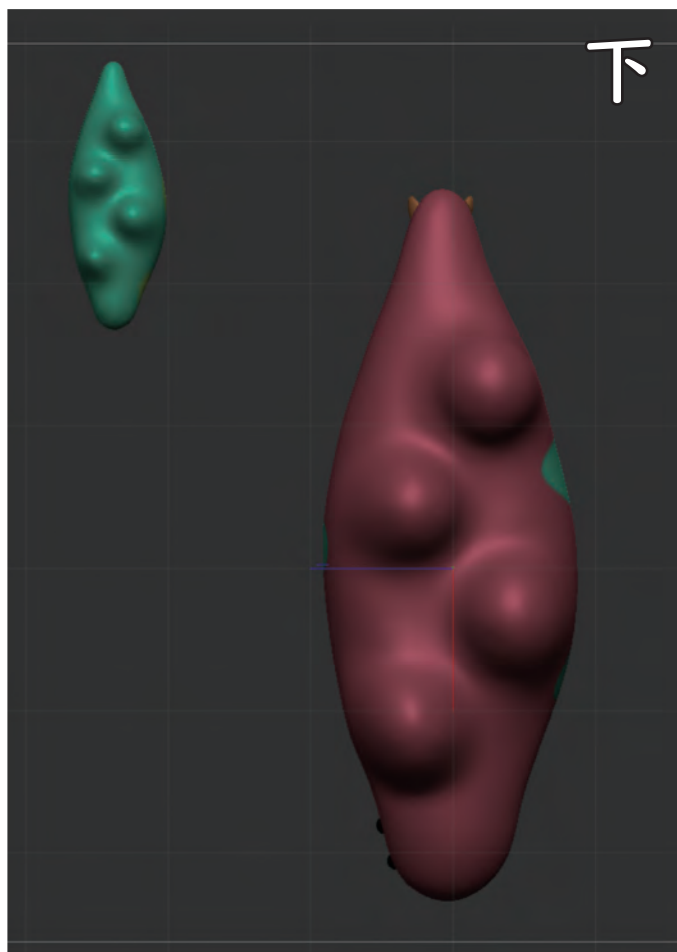
制作期間：約 5 時間

使用ツール：ZBrush

出力品の大きさ：約 5 c m



3DCG に慣れるために
デフォルメのオリジナル
作品を最初に作りました。
基礎的な操作はこの作品
を制作する際に一通り
触り、3DCG への苦手
意識を無くせるよう工夫
しました。

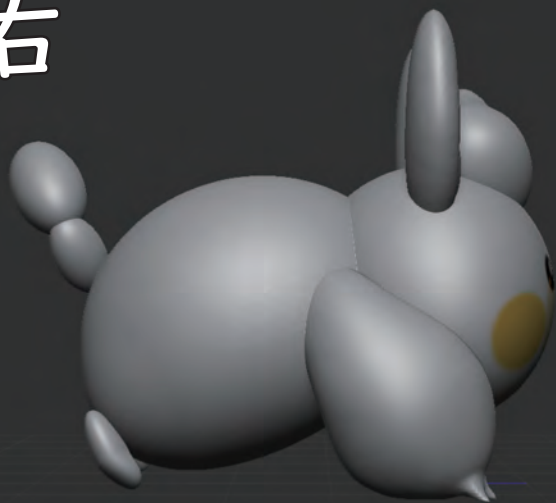


3DCG (摸刻)

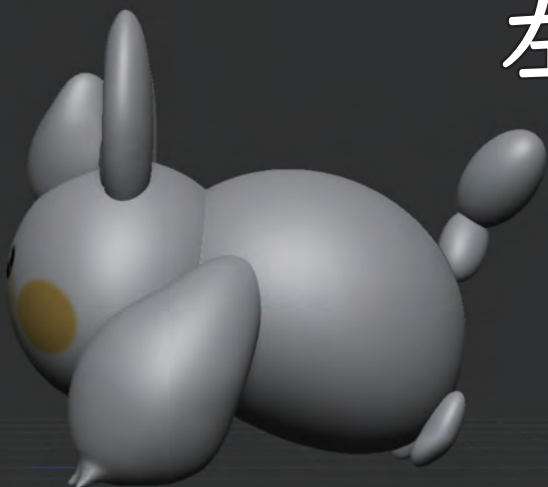
前



右



左



作品名：ポケットモンスター
〈パモ〉

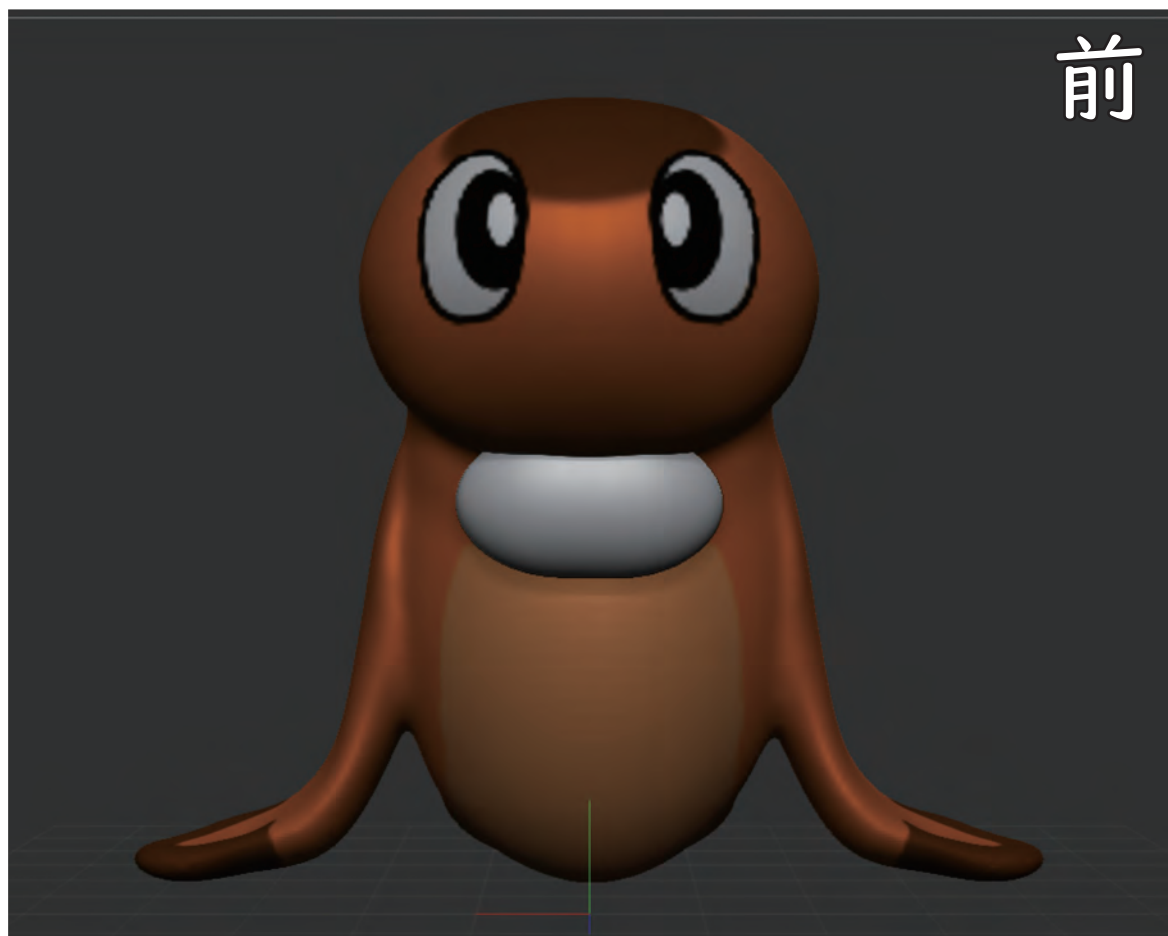
制作期間：約 1 時間 45 分

使用ツール：ZBrush

後ろ



3DCG (摸刻)



作品名：ポケットモンスター
〈シャリタツ〉

制作期間：約 3 時間

使用ツール：ZBrush



3DCG (摸刻)

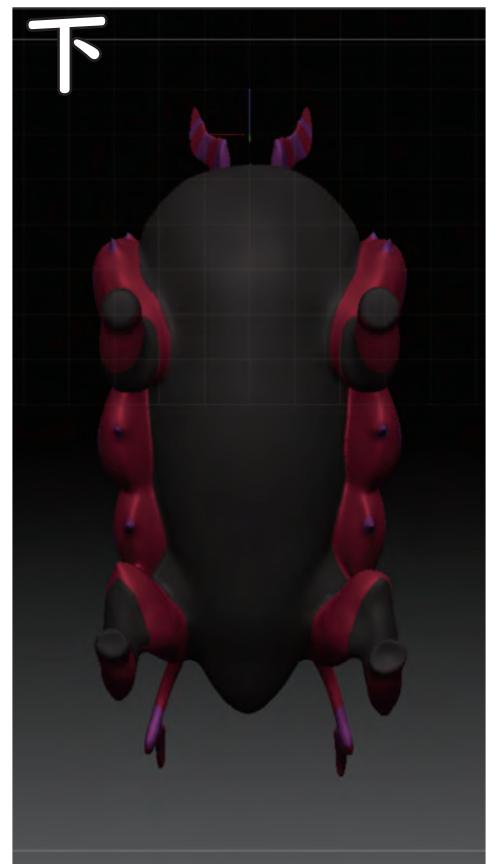


作品名：ポケットモンスター〈ペンドラー〉

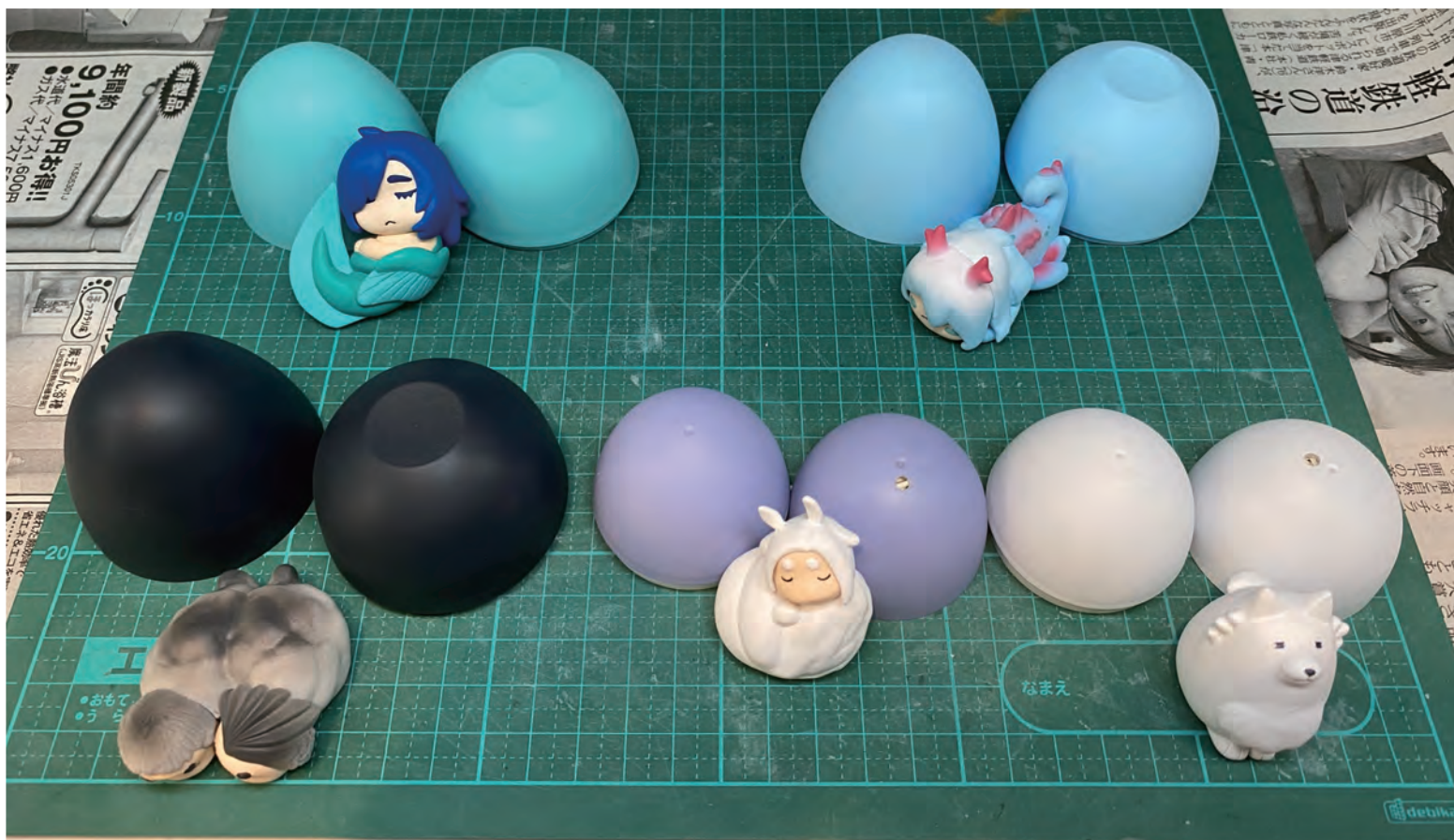
出力品の大きさ：約5cm 制作期間：約9時間 使用ツール：ZBrush

後期はこの作品をメインに制作しました。特に好きなポケモンということもあり、細部までこだわりましたが、いざ出力してみると薄過ぎたり小さすぎたりしていて思い通りには行きませんでした。ところが3DCGの魅力であり、大変な部分だと実感できました。





オリジナルデフォルメフィギュア



作品名：オリジナルデフォルメフィギュア

制作時間：計 34 日（約 230 時間）

素材：グレイスカルピー・エポキシパテ・アルミ線・レジン

夏休みを利用して当時まだ習っていなかったシリコンの型取りに挑戦した作品です。型取りの方法はネットで調べてレジンの流し込みにも挑戦することが出来ました。自分の原型制作技術を大きく進化させた作品の一つだと感じています。

頭制作 8/6



8/15
分解途中



8/20
サフ吹き

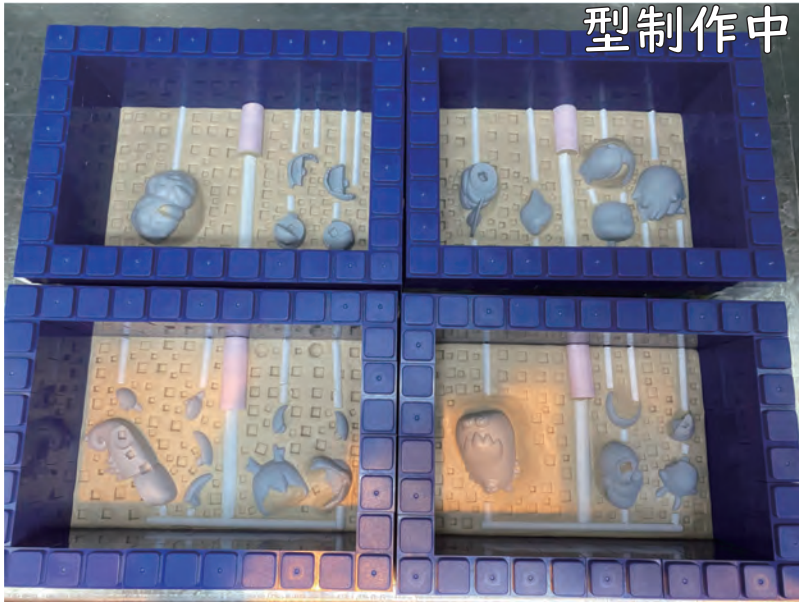


8/22

サフ吹き完了



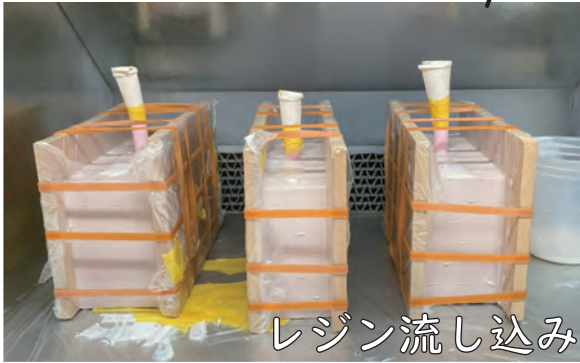
型制作中 8/24



8/26
型完成



8/27



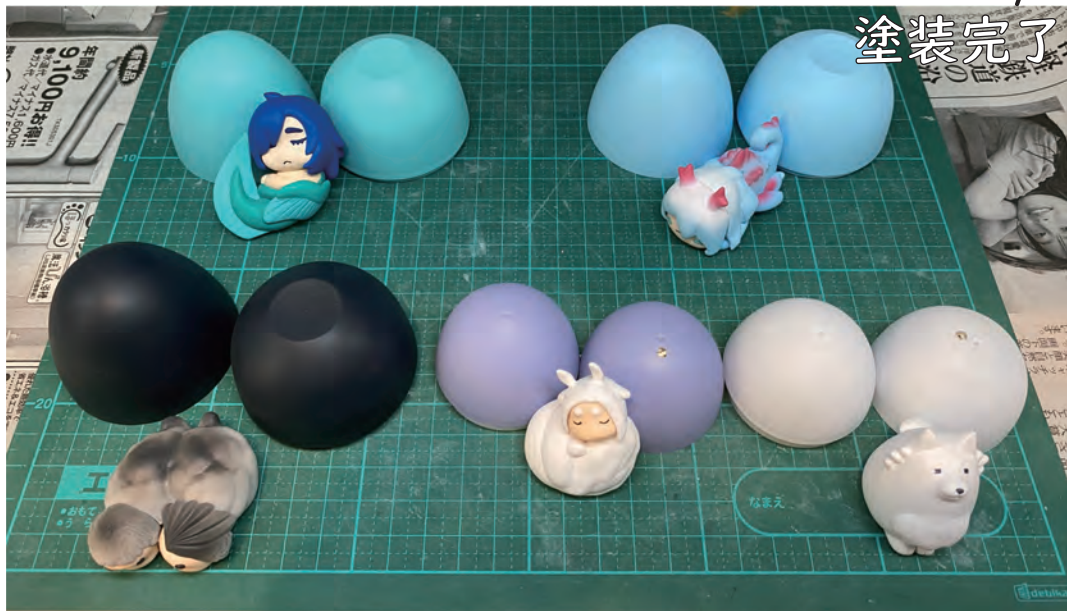
レジン流し込み

レジン完成 8/27



9/3

塗装完了



オリジナルキャラクターフィギュア



作品名：オリジナル

制作時間：約4ヶ月

素材：グレイスカルピー
エポキシパテ
アルミ線

この作品は入学前から個人製作しており、WF展示のため直接原型に塗装しました。



前



後ろ



左



右



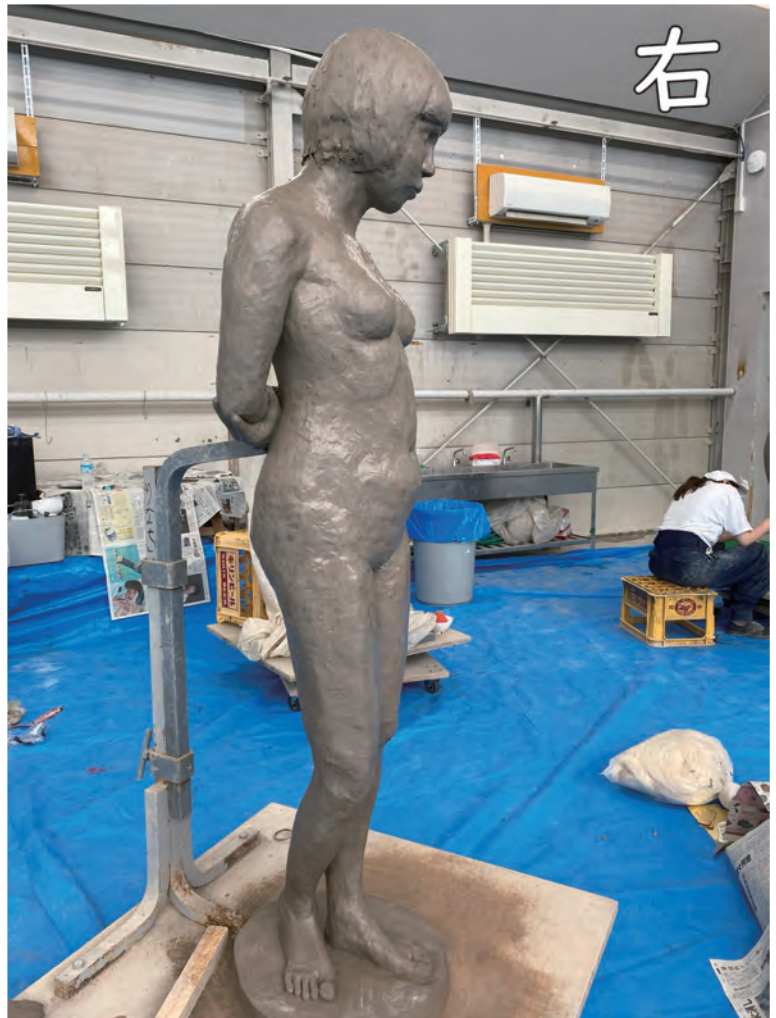
等身大塑像



制作時間：約 3 ヶ月

素材：水粘土

大学在学中に制作したモデルの等身大塑像です



選択素材課題



作品名：学名：プテラノドン
素材：鉄 制作時間：約4～5ヶ月



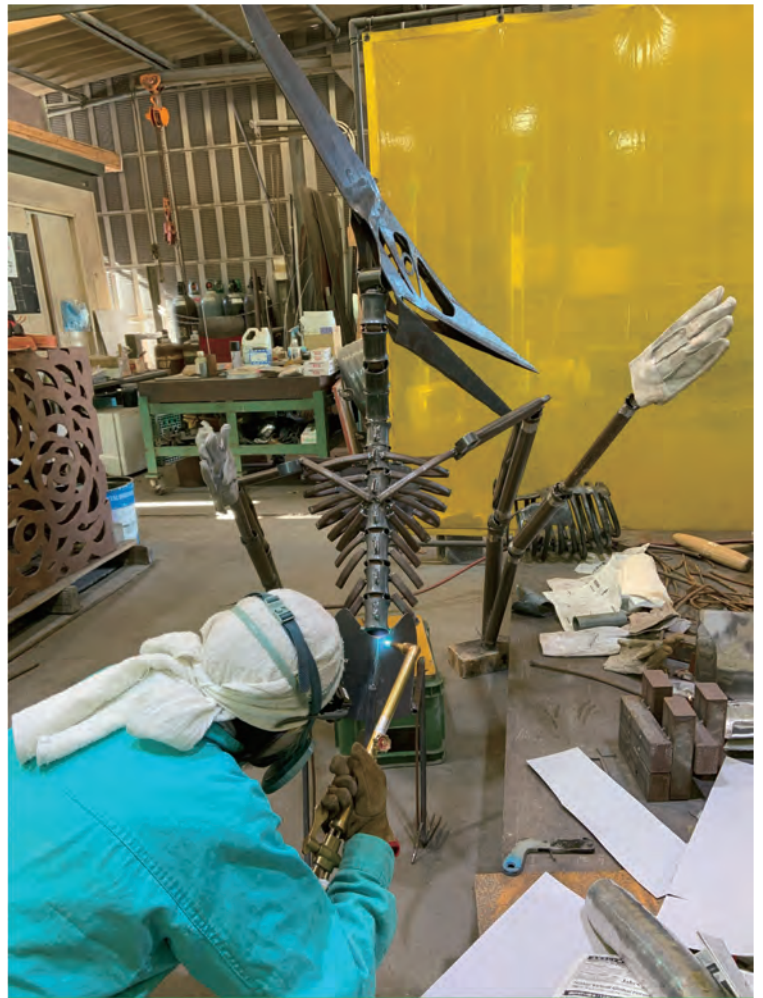
学名: プテラノドン

発掘者: 天野 聖

材質: 鉄



制作風景



この作品はコロナによる登校停止期間が開けてすぐに制作したものです。暫く彫刻を作れなかったフラストレーションが溜まっていたのか、大学在学中で特に力を込めた作品です。世間はまだコロナ真っ只中なので、資料の化石を見に博物館にも特別展示会にも行けず、ネットで集めた写真や博物館公式の紹介画像化石の解剖図などを組み合わせ平面のみの資料から立体の作品へ仕上げました。この部分が原型制作と似ていると個人的に思っており、今でもかなりお気に入りの作品の一つです。