



東京デザイナー学院

フィギュアデザイン学科 デジタル原型師専攻

P  
PORTFOLIO

翁長 輝

オナガ ヒカル  
翁長 輝 19歳

2004年9月29日生まれ



## 学歴

日本工業大学駒場高等学校 創造工学科 2023年3月卒業

東京デザイナー学院フィギュアデザイン学科 2023年入学 在学中

## スキル



Zbrush



Blender



Adobe Illustrator



Excel



Word



Adobe Photoshop

## 趣味

創作活動、ダンス、配信活動、ミュージカル映画

## 創作活動

思いついた事を実際に自分の手を動かして再現するのが大好きです。

右の写真はプリキュアのドレスをダンボールで作った時のものです。



# ダンス

踊るのも大好きです。

ダンボールで作った衣装でダンスをしてYouTubeに投稿するといったこともしました。



計 22 万回再生



← チャンネル QR コード

# 配信活動

コミュニケーションの特訓の一環で配信活動もしています。

この活動を通して、YouTube活動の 프로모ーションにもなっています。

ダンス動画も投稿してるから是非見てね！





# もくじ



1. オリジナルキャラクター



2. 著作権キャラクター



3. デジタル造形



4. 摸刻



5. 制作中



6. 人体勉強



1. オリジナル  
キャラクター

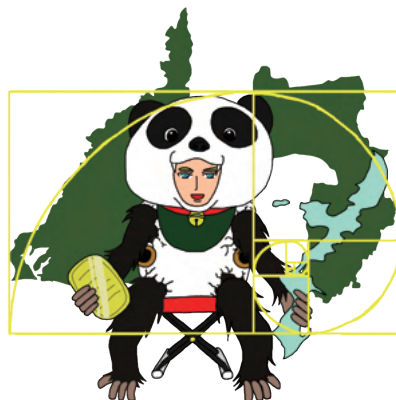
# オリジナルキャラクター



元イラスト

私が IRIAM というバーチャル専用の配信アプリで配信活動をするときの立ち絵です。立ち絵は複数ありますが、オリジナルキャラクターフィギュアを制作しようとなった際に最もインパクトのあったデザインを選びました。

## その他のデザイン







原型素材：スカルピー、  
エポキシパテ、石粉粘土

複製素材：レジン

制作日数：約 55 日間

制作時期：23 年 6 月～  
24 年 3 月

多くの作品並行して制作しながら型取り、複製まで行ったので長期間の制作になってしまいました。



約 200mm



# オリジナルキャラクター



頭部と腕は透明シリコンを使用し、それ以外は白シリコンで型を取りました。

ジンベエザメの型はとても大きく、合計4kgもかかりました。



材料費節約のためにジンベエザメの中身を石粉粘土にしてしまい、非常にもろく頻繁に割れてしまうようになり、修復作業に大きく時間を取ってしまいました。





2. 版權キャラクター



## 著作権キャラクター



ポリーというディズニーのアンフィビアに登場するキャラクターです。

Disney  
AMPHIBIA



しっかり者のオタマジャクシ。幼いわりにアグレッシブな言動が目立つ。  
両生類の世界アンフィビアの公式スポーツ、ツバ飛ばしでは最高記録を持つ。



素材：スカルピー

原型製作日数：約 6 日間

表面処理：約 1 時間

塗装：約 5 時間



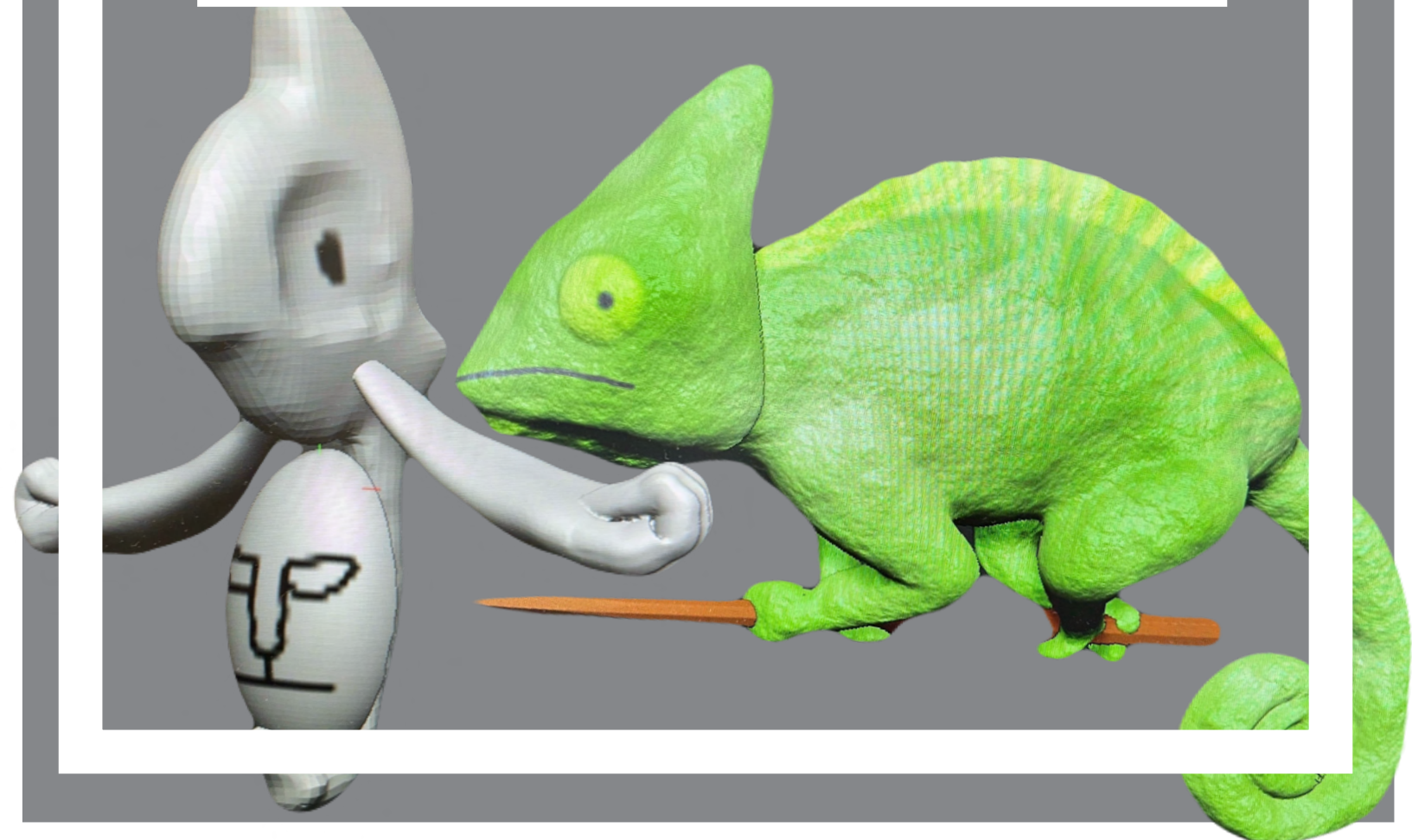
土台や装飾品はすべて 100 円ショップの商品を組み合わせて使用しました。

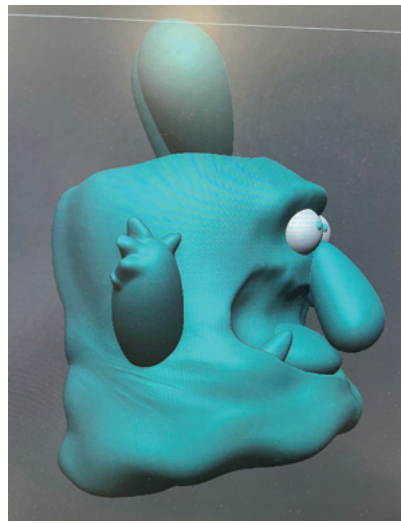
夏休み期間を利用して制作しました。初めて原型から塗装、台座まで完成させることができた作品です。制作目標の 7 日間でリボンの造形に 3 日間費やしてしまったので焦りから表面処理を軽く済ましてしまいツルツルのはずの目がボコボコのまま仕上げってしまったのが反省点です。





# Zbrush 作品集



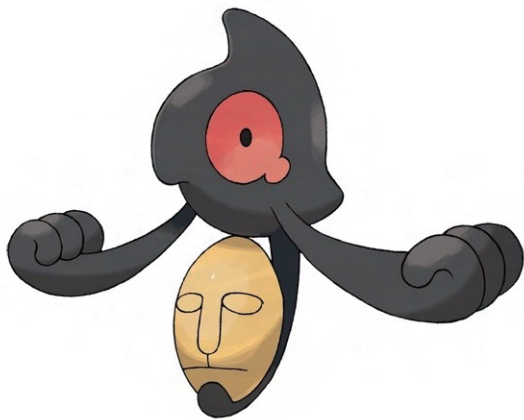


去年の10月20日に初めて Zblush で制作した作品

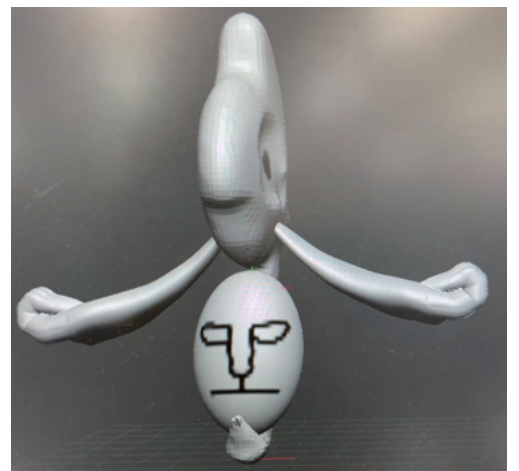
制作時間：約1時間  
「ゴースト&モリー」のスクラッチというキャラ



引用元 :tv.disney.co.jp



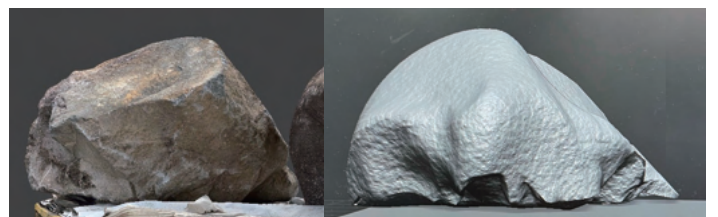
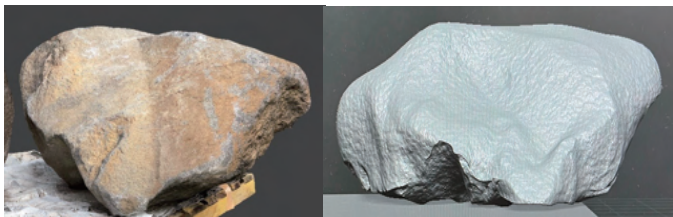
引用元：zukan.pokemon.co.jp



ポケットモンスターのデスマスを再現した作品

制作日：11月10日

制作時間：約1時間



岩の摸彫をした作品

岩の引用元 :<https://scaniverse.com/scan/fbqigpu4d5ww7vfy>

制作日：11月17日

制作時間：約2時間半



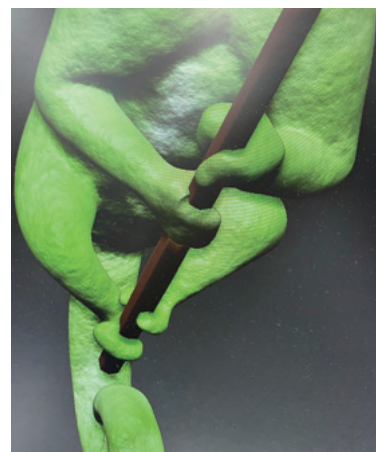
## Zblush 造形



インターネットで出てきた作品を再現した作品

制作日 :12月15日

制作時間 :2時間半



Zsphere モードを使用してカメレオンを制作しました

制作日 :12月8日

制作時間 :2時間半



ポケットモンスターのニャオハを制作しました

制作日 :12月22日

制作時間 :2時間半

引用元 : [zukan.pokemon.co.jp](http://zukan.pokemon.co.jp)



セミを制作しました。

参考元：ctseibutsu.jp

制作時期：1月中旬～2月上旬

制作時間：約10時間

セミのCTスキャンを参考にしながら制作しました。

独特な形に苦戦しながらも最終的にパット見でセミと分かるものが完成して良かったです。





4. 摸刻



# 摸刻



肩ズン Fig. 初音ミク Part2 の MEIKO の摸刻をしました。



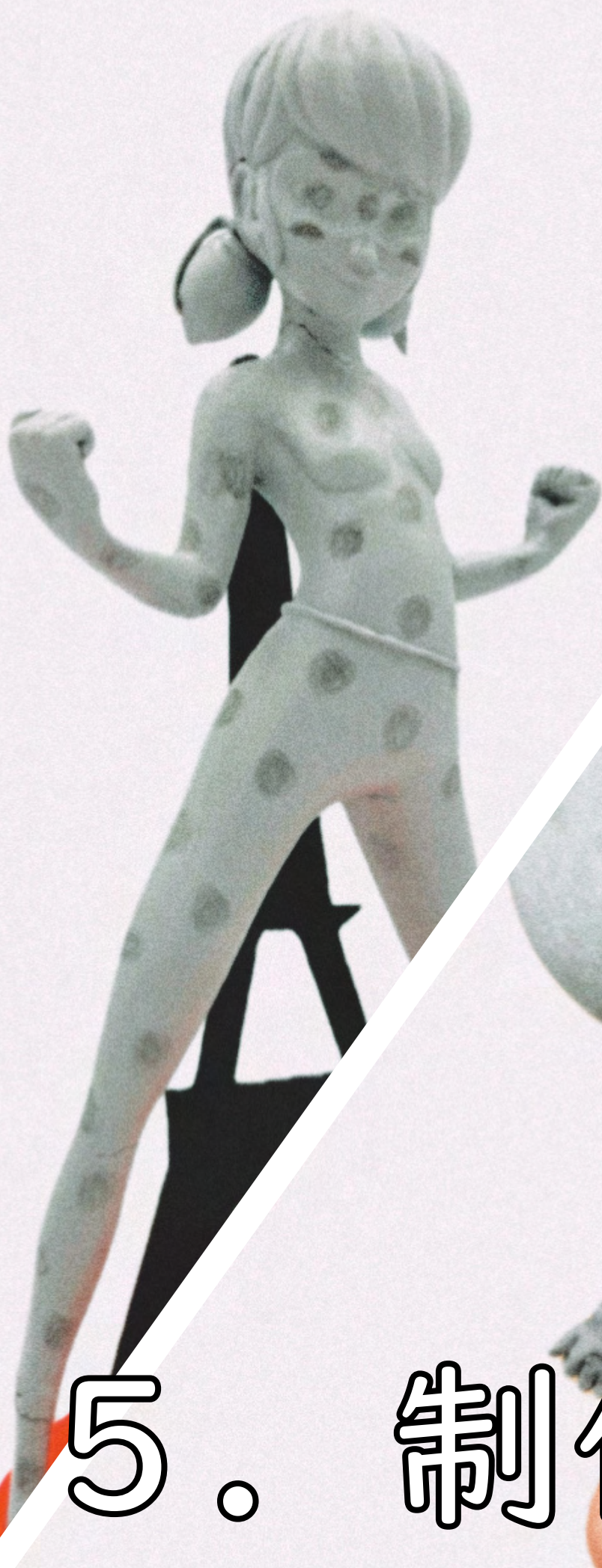
学校の近くにあったガチャを一回回してでたフィギュアを約3日間で仕上げました。

材料：スカルピー

制作期間：2/17～2/20

制作時間：27時間





5. 制作中



制作中

# レディバグ



引用元 : <https://www.toei-anim.jp/tv/miraculous/>.

「ミラキュラス」のレディバグというキャラを制作しました。

初めて制作したスケールフィギュアです。原型完成後、他の作品に取り掛かってしまったので未塗装です。

素材：スカルピー、エポキシパテ

原型制作日数：約 20 日間

制作期間：5月～8月頃

背景のエッフェル塔：プラ板で約2時間



引用元 : <https://www.deviantart.com/mrwhitefolks/gallery/>

参考にさせていただいた三面図



制作中



人体の本などを参考にたくさんの助言をいただきながら制作を進めていきました。

# とまとさん



IRIAM ライバーのとまとさん



素材：スカルピー

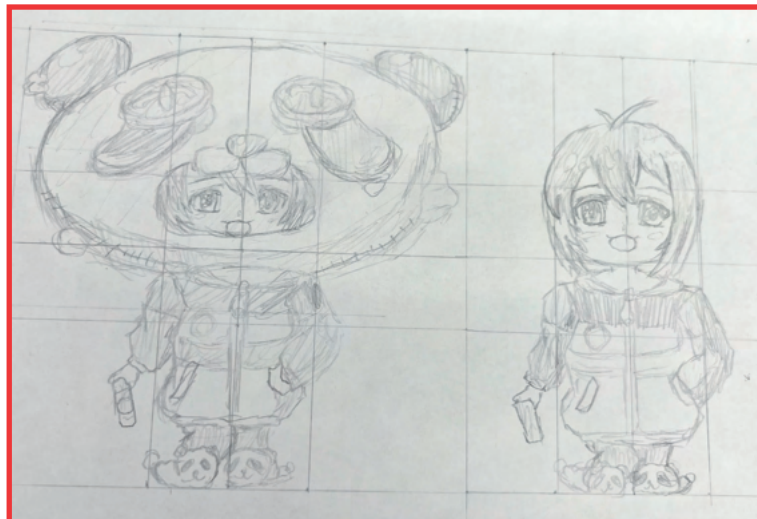
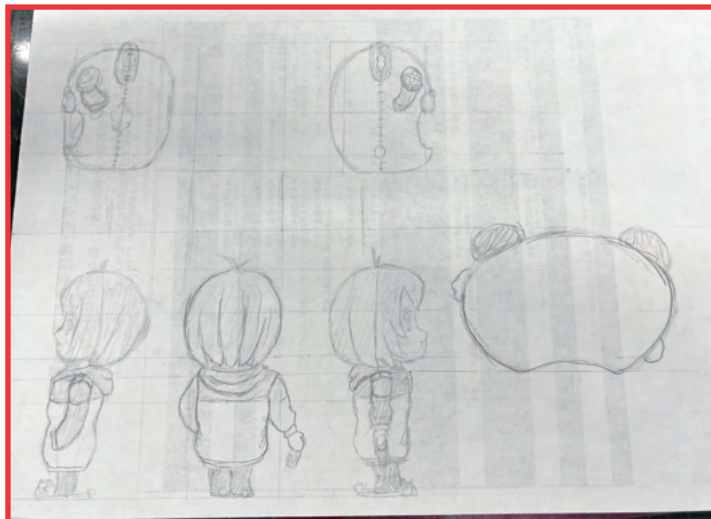
原型制作日数：現段階約 20 日間

制作時期：10月～12月

小物、服、髪、デフォルト等の制作練習をするために知人の配信者の「とまと」さんにフィギュア制作の許可を得て制作中のフィギュアです。



制作中



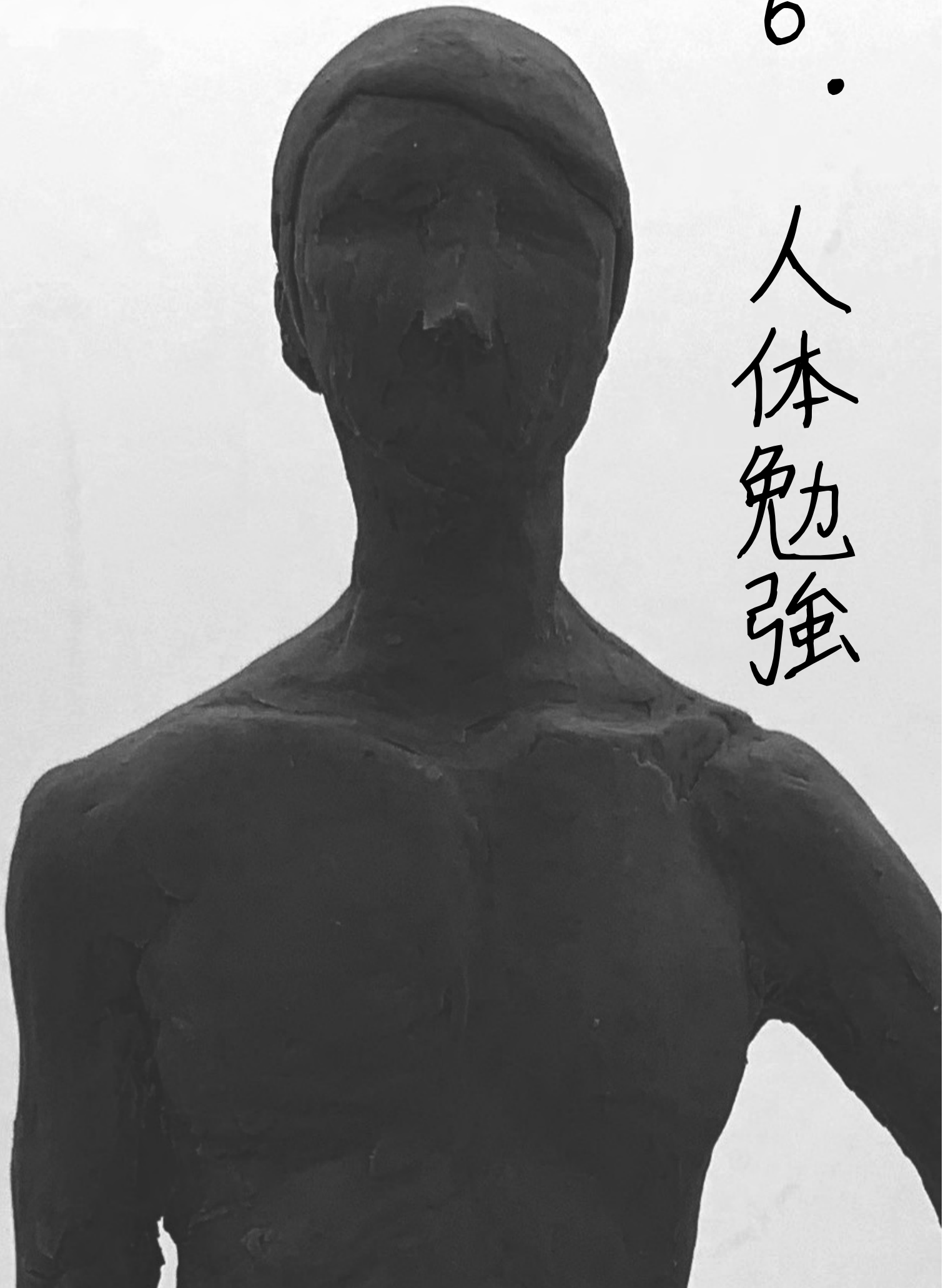
デザインの大きな特徴であるパンダの被り物を如何にして再現するかを試行錯誤しました。





6.

人体勉强



# 人体勉強



人体の勉強に  
力を入れています。



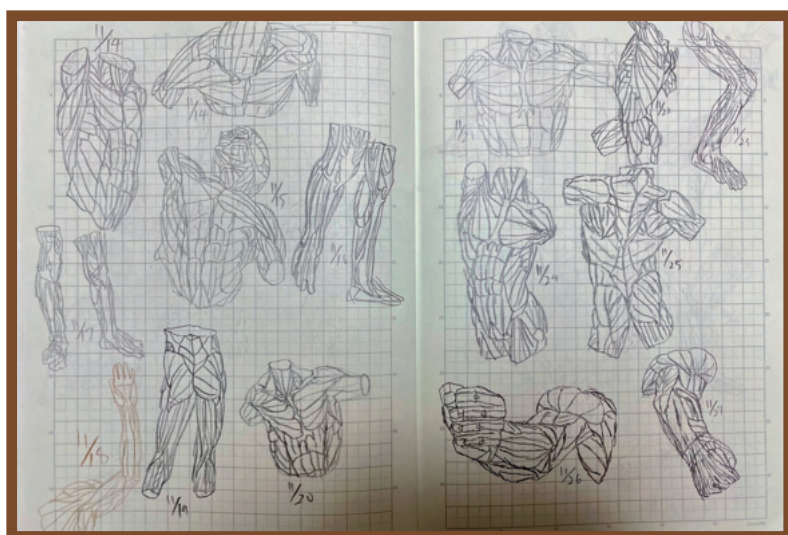
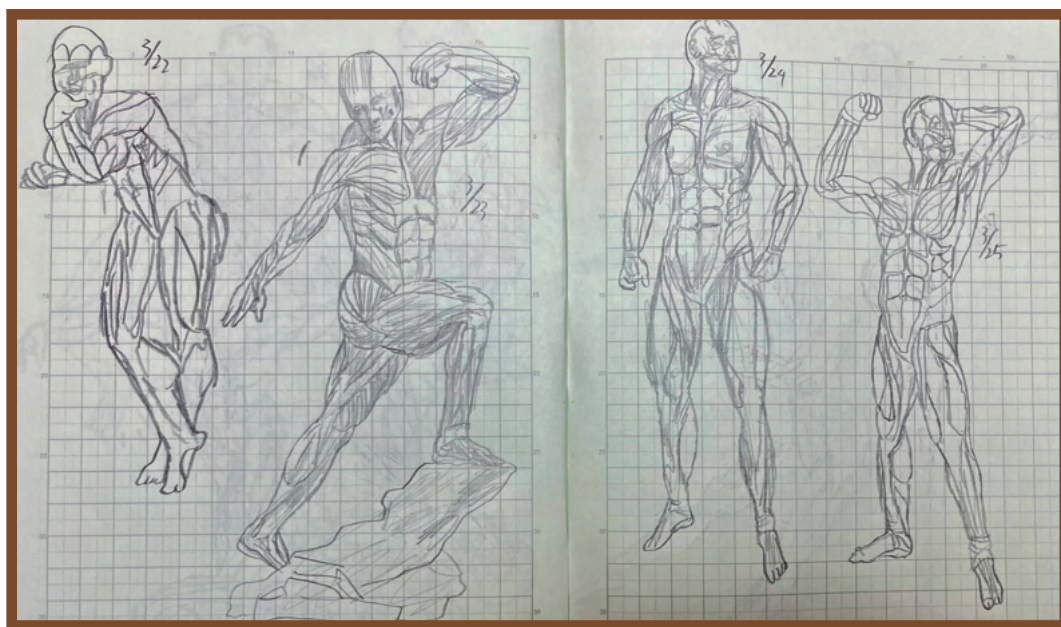
これらの写真は、実際にモデルさんにポーズをとってもらいながら油粘土でそれを再現したものです。






油粘土での  
胸像の制作

素材：油粘土  
制作日数：約 5 日間



**毎日欠かさず**人体の模写をしています。

去年の9月から始めましたが現在も楽しく描けています。



貴重なお時間を頂きまして  
ありがとうございました