



portfolio

専門学校東京デザイナーアカデミー
フィギュアデザイン学科
デジタル原型師専攻

清水凜平

Profile

清水 凜平

シミズ リンペイ



生年月日 2000年9月12日

出身地 東京都

ツール Illustrator・Photoshop・Zbrush

学歴 2025年3月卒業見込み 東京デザイナーアカデミーフィギュアデザイン学科

2023年3月 武蔵野美術大学 造形学部 日本画学科卒業

趣味：旅行・・・まとまった休みがある時はよく国内旅行に行っています。

旅先で写真をとったり、新しい体験をすることでリフレッシュしています。

好きな漫画：ドラゴンボール・・・小さい頃からドラゴンボールが好きで、

今でも自分の中では不動の一位の作品です。

私は、原型師を目指しています。

造形を通じて周りから信頼される仕事がしたいです。

目次

人体塑像 P3

模刻作品 P5

スケーター（オリジナル作品） P7

プロトン（オリジナル作品） P9

天使（オリジナル作品） P11

デジタル造形 虎 P13

クロッキー、デッサン P14

大学時代の彫塑作品 P16

大学時代の作品 P17

制作時間：約8時間

使用素材：油粘土

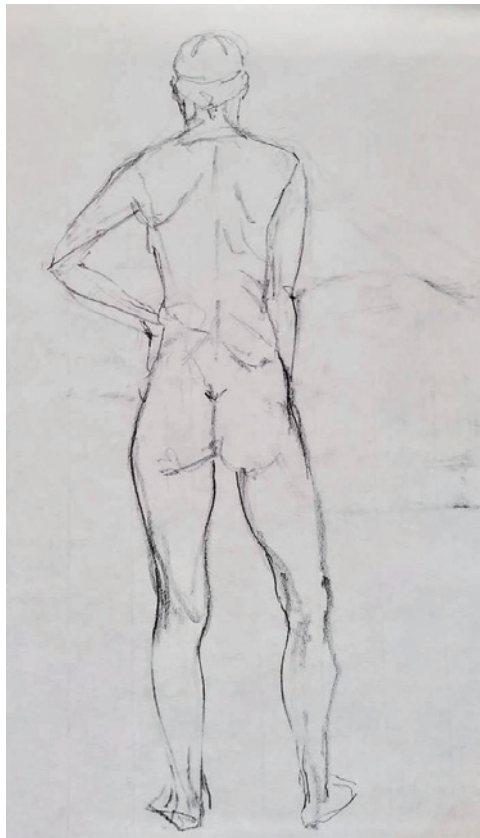
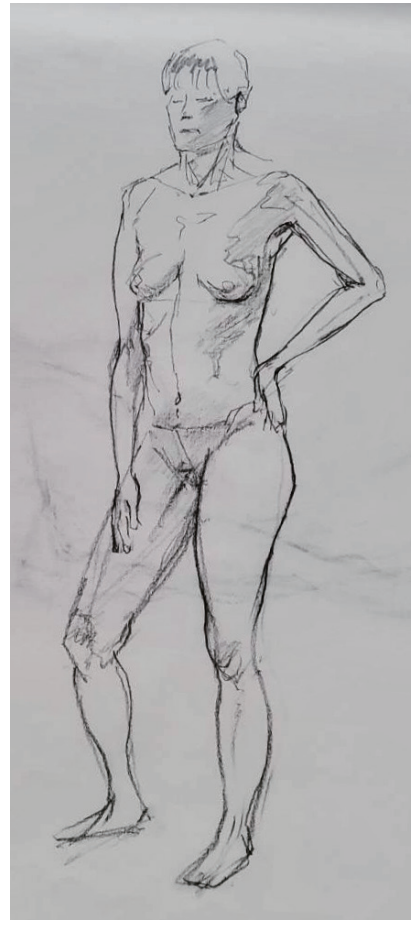
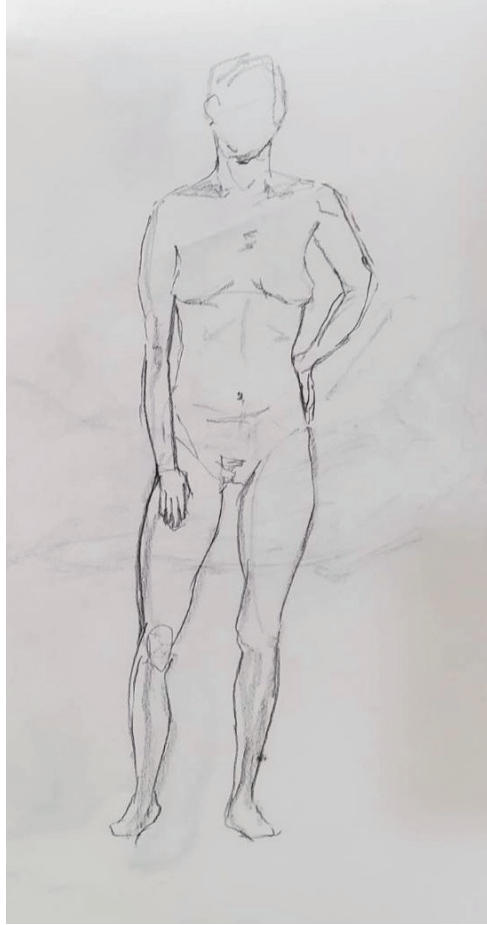
大きさ：約27cm

人体塑像



ポーズモデルさんを観察しながら油粘土を用いて人体塑像をするという課題でした。これまで大学などでモデルを見ながらクロッキーやデッサンなどをしてきましたが、モデルを見ながら造形をすることはあまり無かったため、楽しみながら学びを得ることが出来ました。

人体塑像のクロッキー



模刻作品

制作時間：約 80 時間

使用素材：スカルピー、エポキシパテ

大きさ：約 20 cm

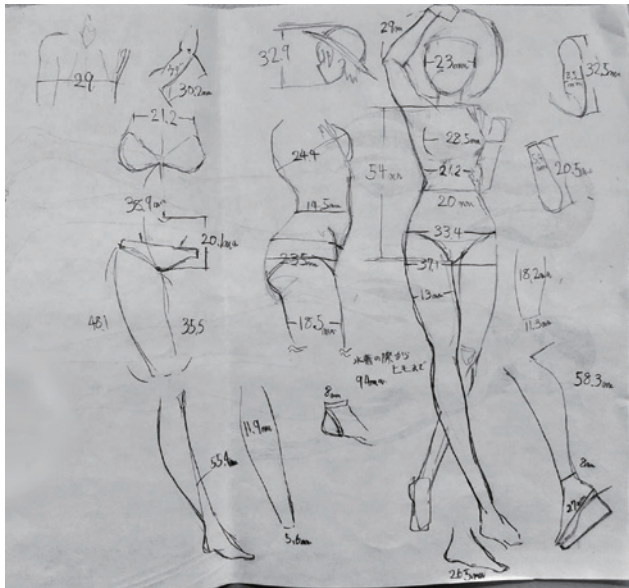


専門学校の模刻課題で制作した作品で、

人体の知識やフィギュア制作の基礎的な知識を得ることのできた作品です。

人体造形について学ぶ目的のためにあえて麦わら帽子は造形せず、また先生方にアドバイスを頂きながら腰の厚みや胸の膨らみ方など、モチーフとしたフィギュアよりも人体構造に基づいたアレンジを効かせた部分もあります。これが私自身初めてのフィギュア造形であり、顔や髪の造形に特に苦戦しました。

制作過程



スケーター（オリジナル作品）

制作時間：約80時間 使用素材：スカルピー、エポキシパテ 大きさ：約11cm



初めてのオリジナル作品で、ポーズからデザインまで自分の作りたい物を作りました。自分としては『スケボーで遊んでいた少女が座って休憩している場面』という設定だったのですが、人体に関する理解の甘さと女性的な身体特徴を捉えられていないことなど、多くの課題が見つかった作品でした。

制作過程



プロトン (オリジナル作品)

制作時間：約100時間 使用素材：スカルピー、エポキシパテ 大きさ：約15cm

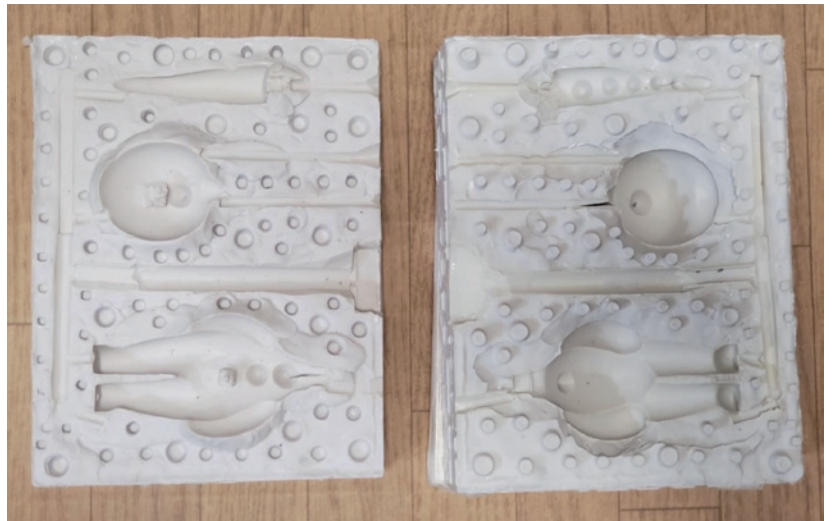
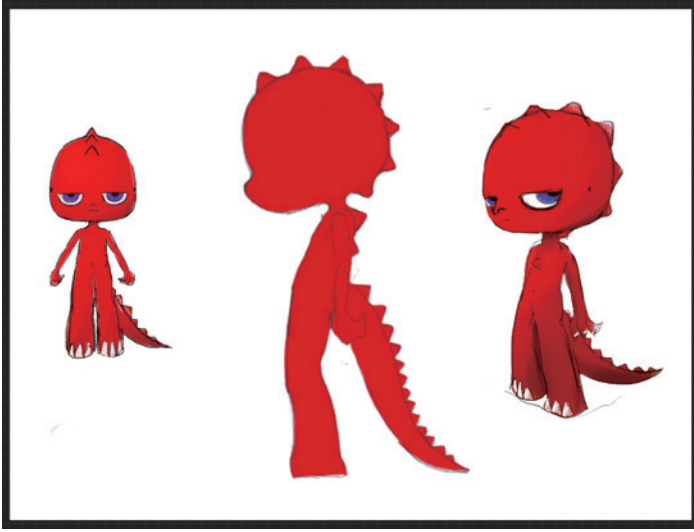


絵本などに出てくる背中にトゲのある怪獣をモチーフにデザインしました。

最初のデザインではスラッとした細身のデザインでしたが、造形を進めいていく中でより魅力的に見えるシルエットを追求し、現在の丸みを帯びたフォルムになりました。

また、この作品で初めて複製と塗装まで行い、2024年の冬のワンフェスで展示と販売をすることが出来ました。

制作過程



天使（オリジナル作品）

制作時間：約100時間 使用素材：スカルピー、エポキシパテ、ニューファンド 大きさ：約22cm



この作品では、シンプルな立ち姿の中に自然な存在感や生命感を感じられるような造形を目指して制作しました。衣服、羽、顔や髪など各所の造形と、立たせた時の全体のバランス調整に苦戦しながらも多くのことが学べた作品でした。また、この作品では「スケーター」の少女を制作した際に再現することが出来なかった女性ならではの体型の再現を課題のひとつに据えて制作を進めました。また、背面の大きな翼に関しては多くの資料を集め、素材を変えて試作してみたりと試行錯誤しながら完成させました。

制作過程

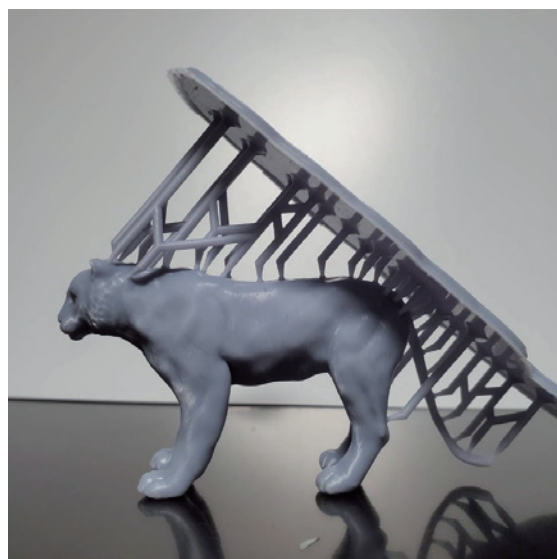
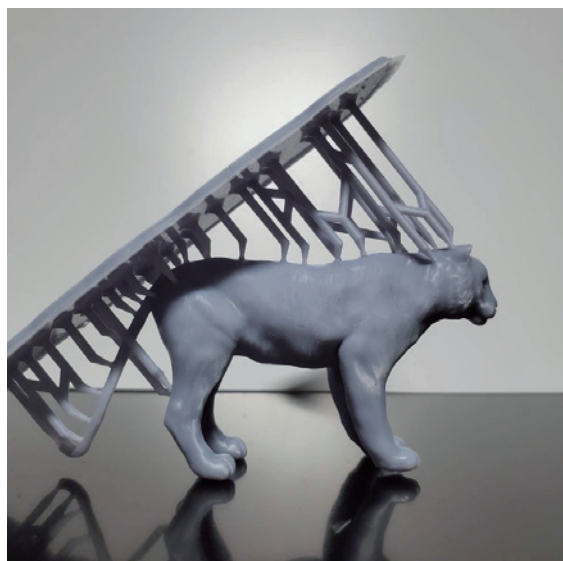


デジタル造形 虎

制作時間：約30時間

使用ツール：Zbrush

大きさ：約7cm



初めてのデジタル造形作品です。

まずは Zbrush の扱いに慣れるために資料を見ながら模刻するシンプルな題材を選びました。

ネットで虎の画像や動画を集めたり、また同じ猫科の動物の骨格や筋肉の配置などについて調べたりして制作を進めました。

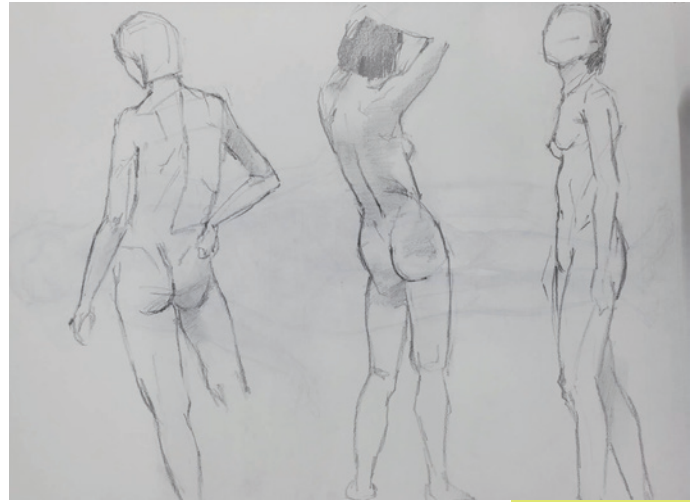
この作品を制作していく中で、Zbrush の基本的な操作については一通り覚えることが出来ました。

クロッキー、デッサン

高校生、大学生、専門学生の頃の作品の一部です。



5分ずつ



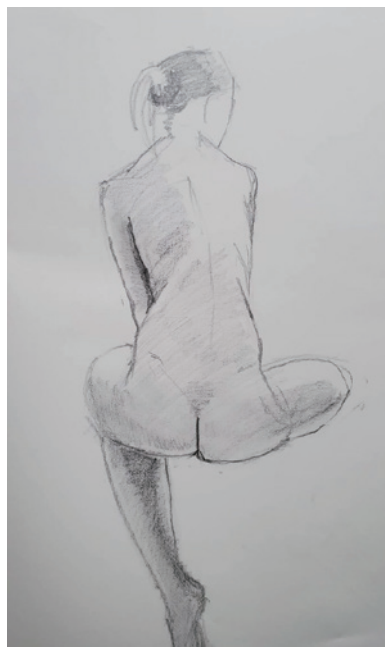
5分ずつ



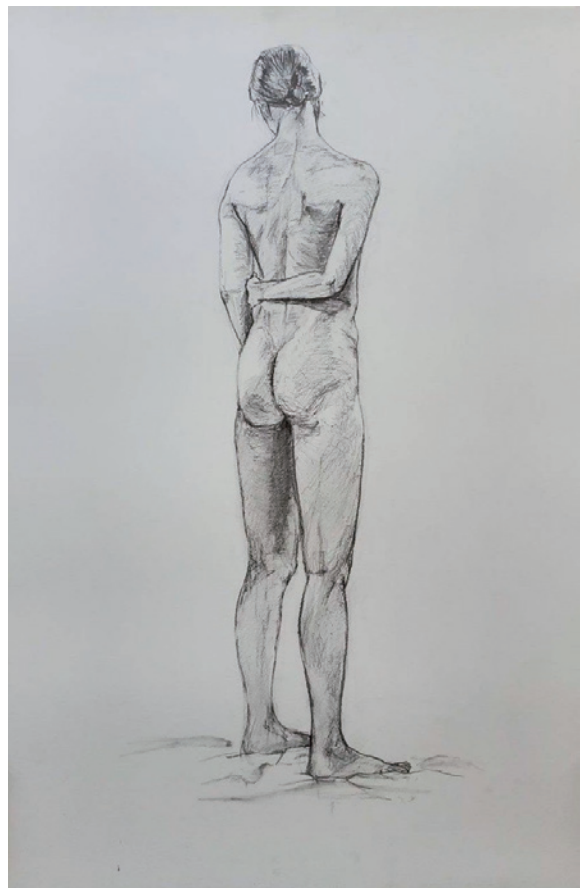
10分ずつ



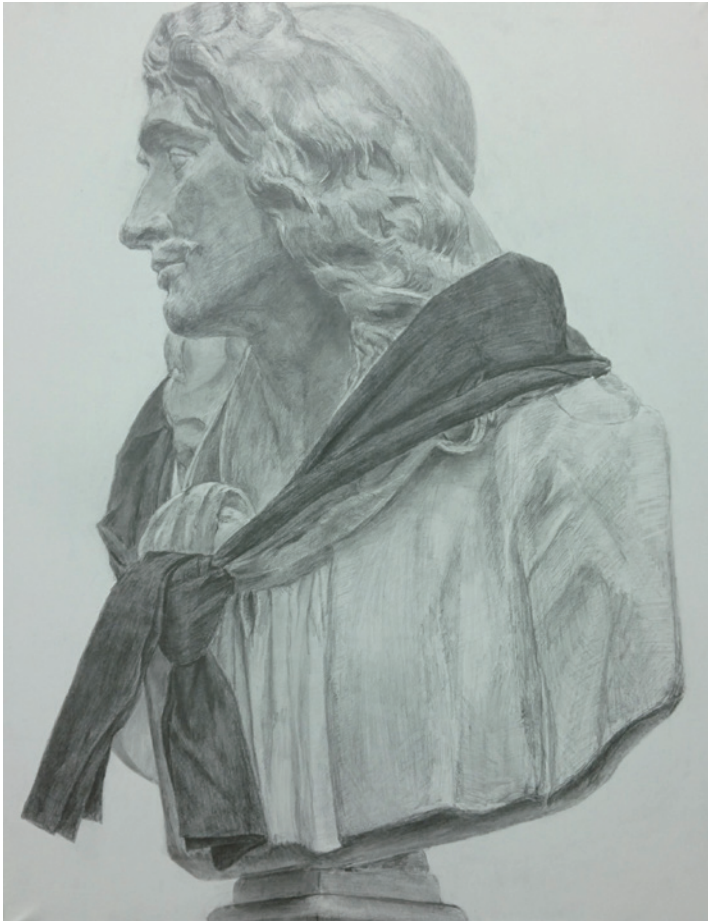
10分



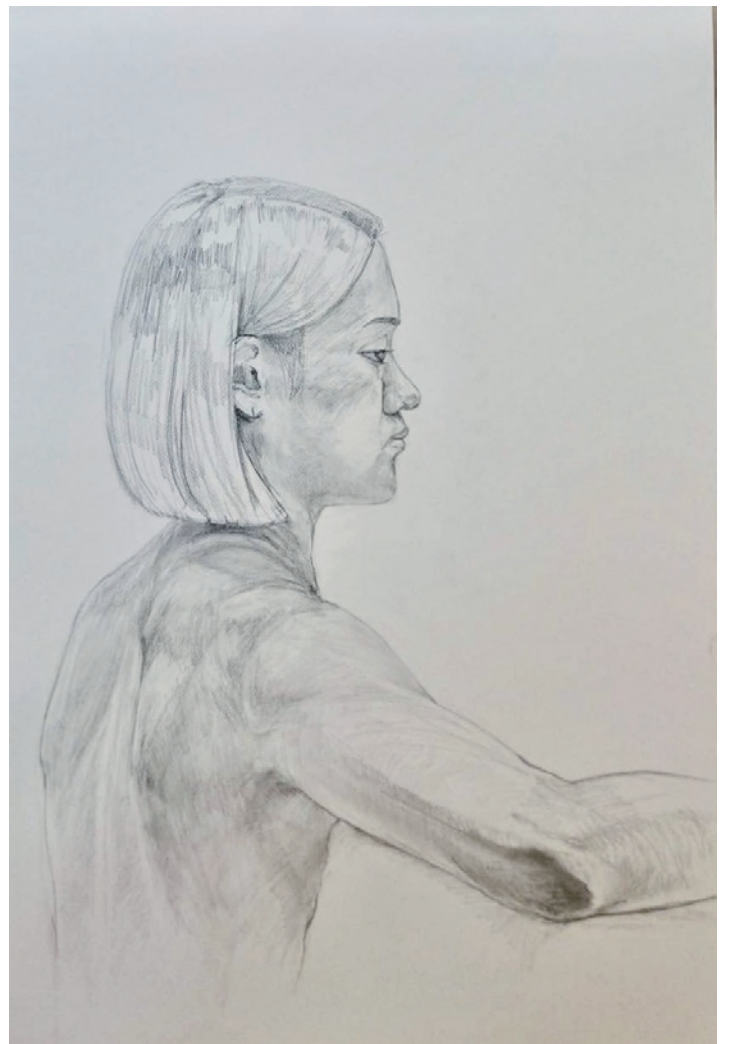
10分



3時間



約 20 時間



数時間



数時間



数時間

大学時代の彫塑作品



大学時代に他学科の選択授業で彫刻科の授業を選択し、モデルの頭部を模刻する課題で制作した作品です。初めは簡単なクロッキーをし、その後しばらく水粘土で造形をした後に石膏を用いて型取りし、今度はその型に石膏を流して素材を石膏に置き換えたのちに再度彫塑を続けるといった課題でした。頭部から首にかけての造形の流れが特に難解で、苦戦しながら制作した記憶があります。

大学時代の作品

大学では日本画を専攻して学んでいました。
四年間の学生生活の中で自らの制作活動に加えて
美術教師の教員免許も取得しました。
また、時には地方の学校や自治体などから依頼を
受け、その地域で黑板アートや作品鑑賞会などの
活動を行い、美術の可能性や魅力を広く伝える活動
にも参加していました。

