



横山 宏
Ma.K.
スケッチブック

vol.1

Kew Yokoyama Ma.K. Sketchbook

2014年発売 Dainippon-Kaiga

Kew Yokoyama

CHAPTER 1
マシーネックリーガー ————— 9

CHAPTER 2
火星甲殻団 ————— 39

CHAPTER 3
ゾイド24 ————— 55

CHAPTER 4
ロボットバトルV+ロボットイラストレーション ————— 82

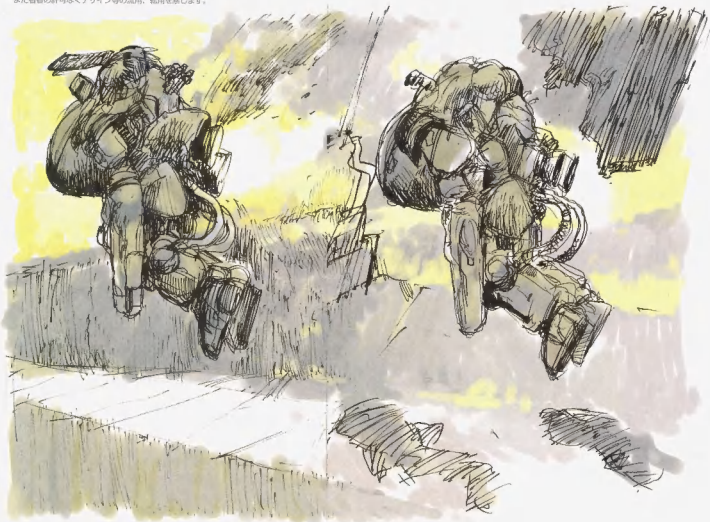
ロボットバトルV
カルネージハート
リモートコントロールダンディ SF
ジャンクメタル

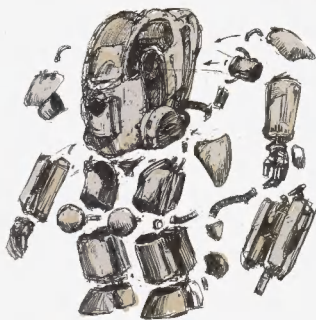
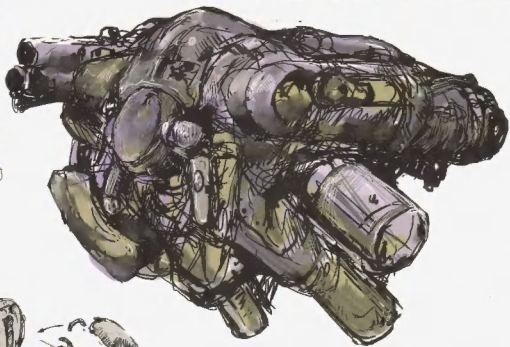
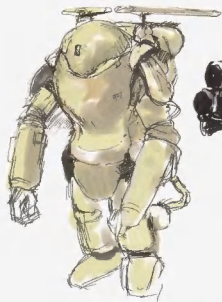
CHAPTER 5
スケッチブックのイラストレーション ————— 127

宇宙船/大気圏内飛行マシン
キャラクターイラストレーション
ロボットイラストレーション
メカニカルイラストレーション
航空機

あと書き ————— 204

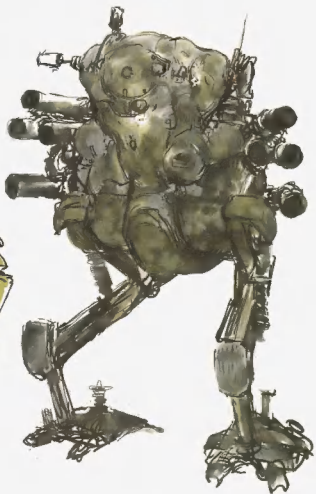
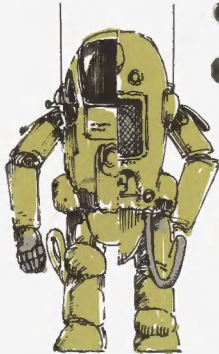
※本書内の作品の無断転載、放送、ネットワーク上での公開を禁じます。
また、著者の許可なくデザイン等の流用、転用を禁じます。



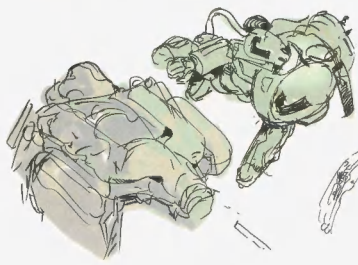


右上のデンドロビウムみたいなファイアボールは、補助パワーユニット付きのファイアボールってことでしょうか。デザインはまだ検討の余地あります。この船以外も決まてませんので、量はどうなるのか、とか聞かないでください。これは立体で作ろうとしない方がいいです。このまま作っても特効用の人間兵器にしかならないんだよね(笑)。もう「 reusable なんとか

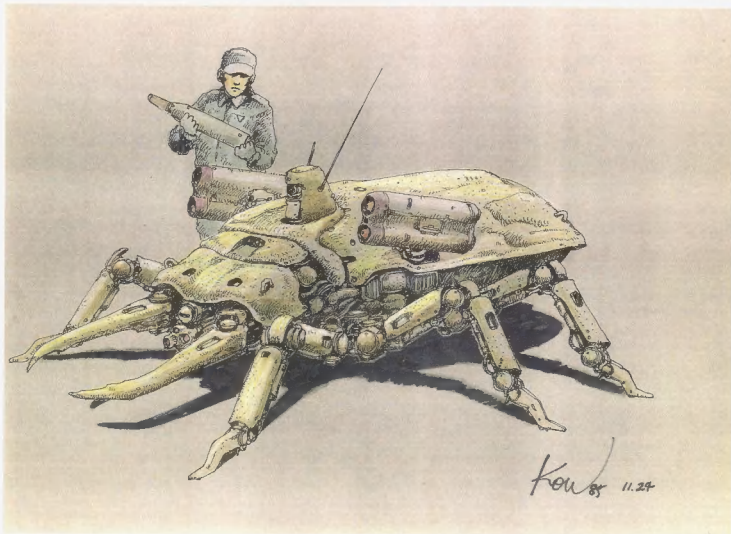
の何物です」とか聞かないことにした。各付けるか決定になっちゃうので、みんな好きにこの絵だけを利用してくださいって感じ。下の機銃ガンスは単行本「マシーン・クリーガー vol.1」で作るときに描いた機銃のスケッチですね。クスタフもおなじ単行本のとときに前の絵にデジタルで色を乗せたものです。



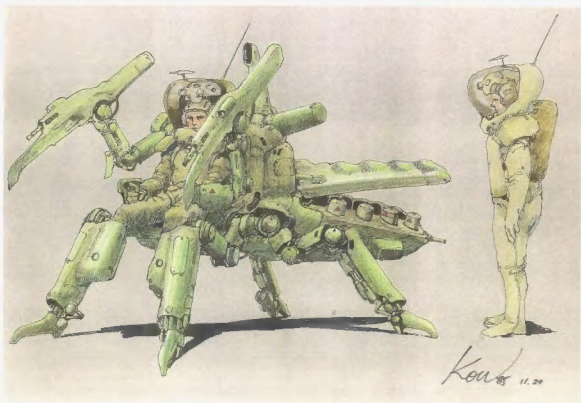
- | | | |
|--|--|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | Copic |
| | | C180 |
| | | |
| | | |
| | | |
- Copic

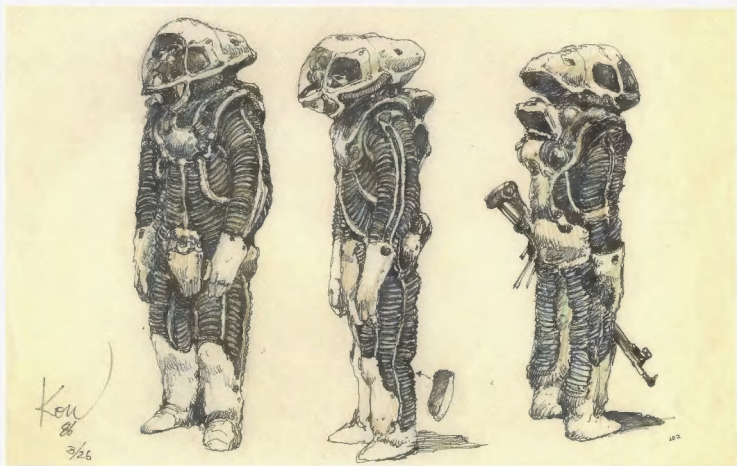
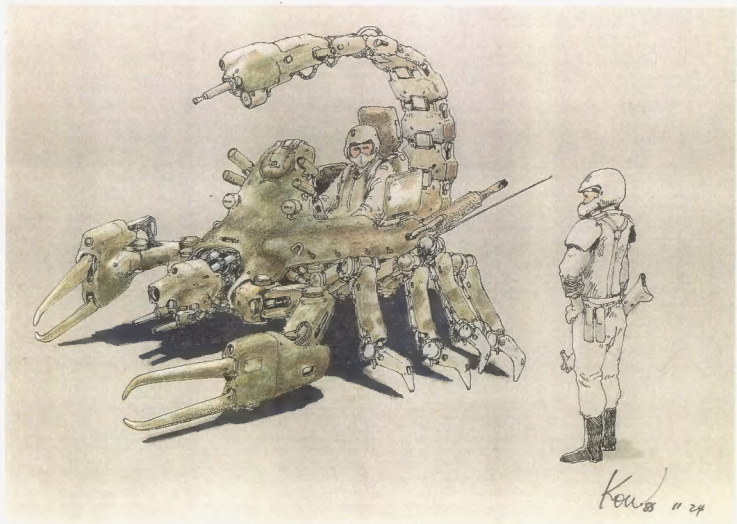


ガ
ラ

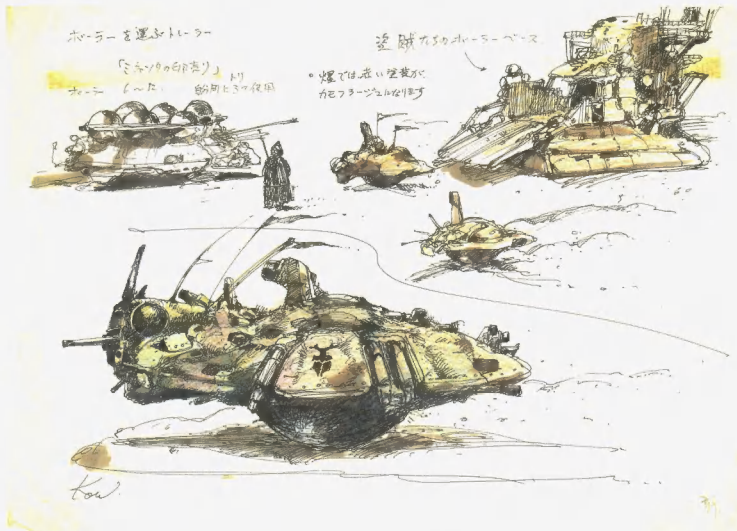


これはゾイド24のなかの「ドーンレス」というカマキリ型のやつの特徴アイデア。パイロットのヘルメットがカマキリの頭になっていて、胴体とカマキリのフォルムになる。っていうのが最初のコンセプトだったの。でもこういうって、実際にフィギュアとからませるのは難しくして、結果的にはパイロットはカマキリの背中にまたがって乗る方式に変わったんです。本当は透明の殻が見える感じになっているっていうのがよかったんだよね。





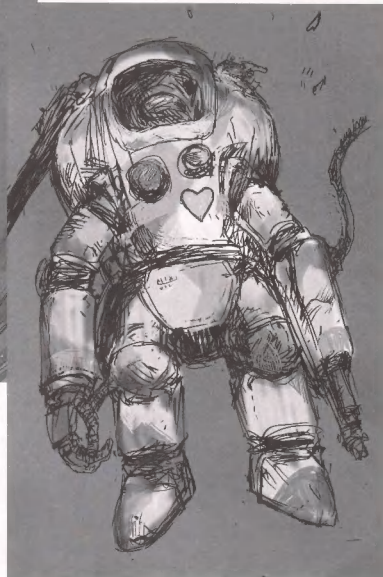
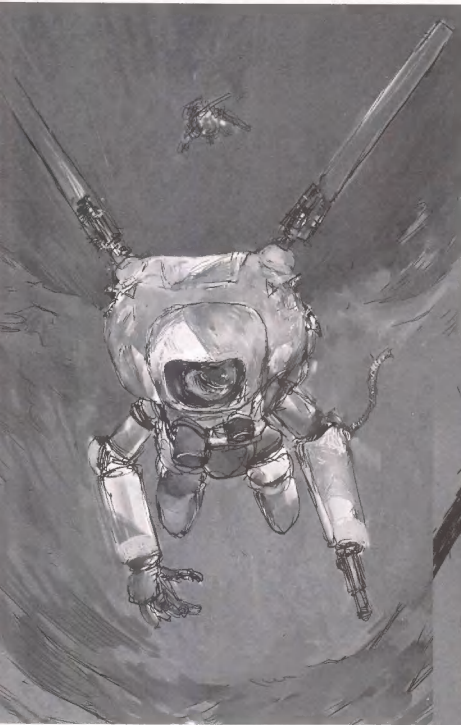
火星甲隊っていうくらいだから、そういう濃縮みたいな気が出てくる話になるわけですが、下の船は川又千秋さんに見てもらったために最初に描いたビジョンです。そのエンブレムとかを書いているのが下のなんだけど、いま見ると他船アントラーズの旗にそっくり。火星アントラーズってタイトルで、普通のゾーコは……って話が行れるかもしれない(笑)。このボーターの中にも旗が描んであるというトラローラーというのは、これはスターウォーズ的なイメージが作りたかったんだよね。かなり早い時点で好き勝手にやらせてもらっている。面白い企画でした。



マシーネンクリーガー

ここでは、マシーネンクリーガー関連で描いていた絵画を集めてみました。とくに'06年に大日本絵画から「マシーネン・クリーガー インアクション BD」を出したときには、新作のBD（バンドデザイン）を2エピソード描き下ろしたんですが、そのときにたぐんスケッチを描きました。それこそ思いついたシーンやシチュエーションを素に書いてあるスケッチブックにペンで描くことあれば、外出しているときに持ち歩いているノードに書くこともある。小ざねな模にも描いたりしたね。電車の中で描いたりもしましたよ。それは家で描きはじめるときのアイデアメモだったりするし、そのスケッチをキャラクターでパソコンに取り込んで塗り出すこともある。ここではそういった直線BDを描くためのコンチになったイラストをたくさんあつめてみました。

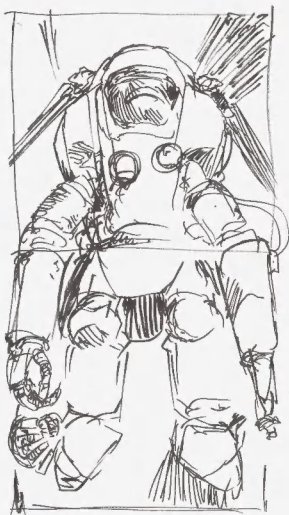
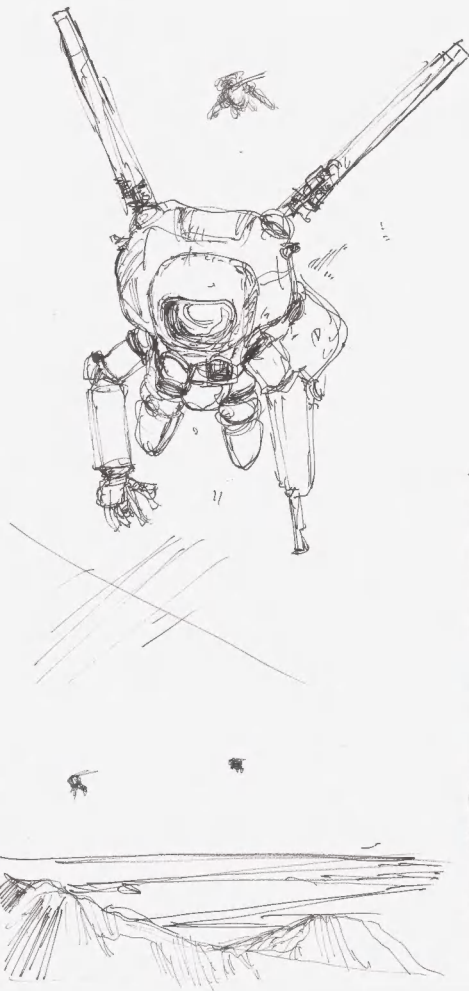
それ以外にもSAFSの形というのは色々描いていて楽しいのでスケッチブックのいたるところに描いているんですが、いついつ描いてしまう形のうちのひとつなんです。打ち合わせで編集現場に行つたときもたいていその辺にある紙、たいてい企画書の資料とかなんだけども（笑）。それにSAFSを描いたりしている。担当編集のMaK君はその絵をわが打ち合わせの相手にあげてしまう前にすかさずスケッチしたりしている。そんなのも今公開されているよ。

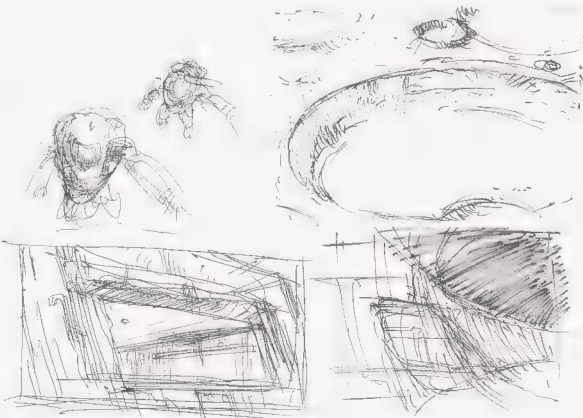
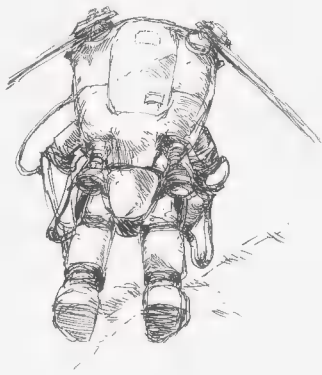


これは2005年に発表した「MaK 8D」用に描き下ろした2作品のうちの手描きのほうの下書きです。ちょうどこの時期に、マックスファクトリー製の1/16カウズ、フリーグの立体物を監督している最中だったので、立体の美観を念めて描いているんだよね。つまり1/16の立体に体あんたっから後部分にこのくらいのがジョイントがあるからってわかっていいな。とか練習しているわ。で、いくつかはその監督用の立体物を見ながら描いた。だから、フォルムが日常物の1/20のブヨモデルとちがって、より、堅直線バージョンになっているんです。この絵はその立体そのものの絵ね。

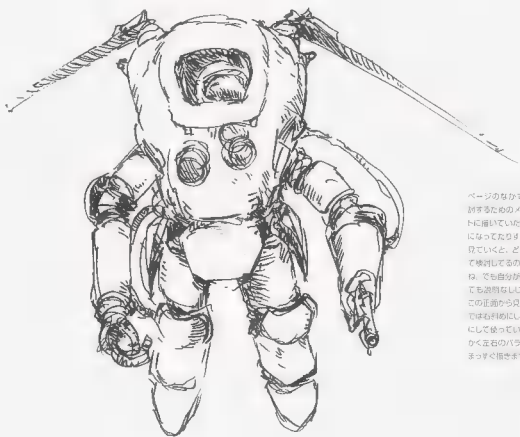
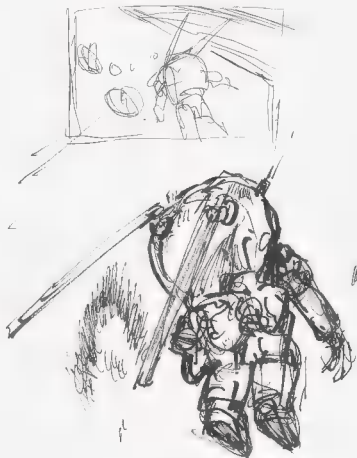
これは機体の向いている方向が、最終的な原稿とは違って、強くときには揺さぶるやういアングルで描いてい

て、最終的に絵のなかで回転させて必要な角度を付けたりで上げてます。ですから最初には、たいいては絵というが垂直軸で描いていま。下の月面の絵は、月面と機体の位置関係を検証しながら描いているら。まず、一枚の画面として、この大きさでこれがこう見えたらいいかな、みたいなのが実はあるんだ。正確からのフリーグはよくみると手がふたつ描いてあるけど、これは立体になるときに、この手がごんごんのだったらいいな。こういう描き方になるんだね。というのを思いながら肉致なく描いちゃってあげ、仕上げるときには消してあげて、そのとき気になっていることをその場で総て確認している作業ですね。下書きのときはこんなことも、しちゃうってわけです。



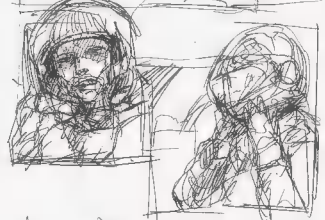


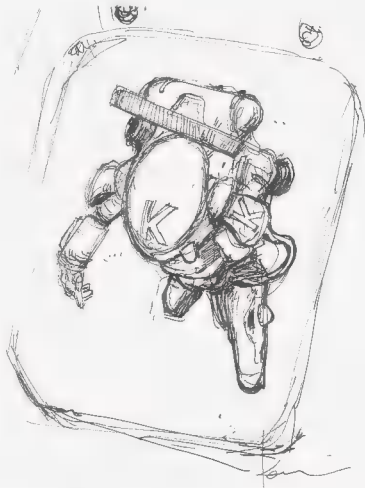
これは手元にあった、「MaKクロニクル2」に描かれている120カウツを手に持って描いていますね。手に持って描くと光の当たりの方とか質感でやるんで、とにかく立体的な手にとって描くとすごく良いんです。これはMaKに關してはみんな手で行くわけでもないにやめた方がいい。この場合は、どのアングルで描いたらいいかとか、このアングルで描いたらいいんじゃないか、(「アングル」探しをしなきゃいけないんです。純だったら描けるんですけど、写真だとひとつのアイテムを右から45度、上の部分だけ30度傾いたようなアングルで描くというのは難しいけど、恰好と質感がそれでできるわけ。たとえば顔のラインがいちばんカッコよく見えるように傾き込み気味ながらも、下から撮くようなアングルで描けるという。地ならではの絵というのができるんだよね。それが絵の特徴だよ。でもそのおかげで、絵を見てそこから立体的にしようとするって強くて質感だったりもするよね。下の地は月のクレーターにあるシャトール島の基地のコンクリート、その裏家作風に出てきます。このあたりの月面が似合うキャラは、どう月との距離を見せるか、というところから描き作っていいと思うので、月の裏面の様子を探っていくって考えて描いているな。月面に対してどのぐらいの距離とアングルで描くか、でカクイイ絵かどうかが決まるんでしょ? そのあたりは「謎の円盤UFO」の影響が大きいかな。



ページのなかでのコマのリズムを整理するためのメモで、多岐からノートに描いていたがまとまり、そこ以降になってたりするんですけど、よく見ていくと、どれくらいの距離で、って検討してるのがわかるかもしれない。でも自分が解ればいいメモを見せても説明なしじゃ解るわけがないよね。この正面から見てしてるのも、作品の中では有利的にシグザグ動んでる感じにして使っています。描くとき味となく左右のバランスがとりのやりしのでまっすぐ描きませ。

各ページのフリーグが動いているのは1/16の立方体動作を繰り返しながら描いてるんですけど、それ以降のまとめた「機体が前後に揺れる」という前提設定に対して、じゃあキャンビーはどっちに付くんだというのがまだ明確じゃなくてね。結局キャンビーは機体後面に揺ることになったんで、このあたりの揺れは描き残してしま。それ以外のラフは確認していくところのシーンスを、コンテ裏に描いてます。右のものも出てきておもしろい。このシーケンスは、作原ではおもしろいので出てきておもしろい。 (Mark BD) P811, 90画目と指示があるのはヘルメント、互下のはおもしろい物したんがに解るわかってるみたいで、こんな感じの描き方だけで(笑)。ちょっと可笑しいね。

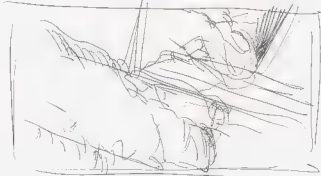
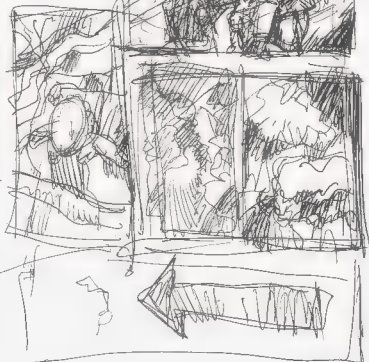
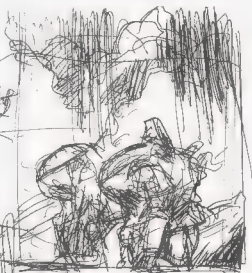




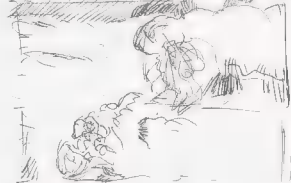
このページの絵は、(IMaK BD)に添
削したカットのラフ色々です。最上は
回収船から再出撃するシーンに追加さ
れたカット(IMaK BD) P84)だし、右
下は以前パッケージ用に描いたイラス
トをジャンプルの図に挿入しようとい
うアイデア(IMaK BD) P36)。上に
原を足そうという、一度完成している

絵に見ていることが、発想と
して本来は違ふ(笑)。そういうシ
ーンを描こうという発想ではなく、定
したやつを貼れるってのが正しいね。
右下のラフは、攻撃機種「モルゲン
シュテルン」を駆逐するエピソードの考え
てたんだけど、入りませんでした(笑)。

上のラフの
部分を



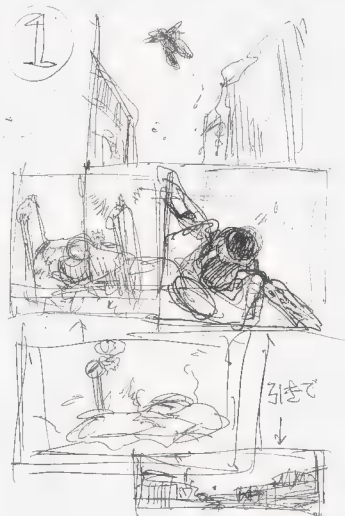
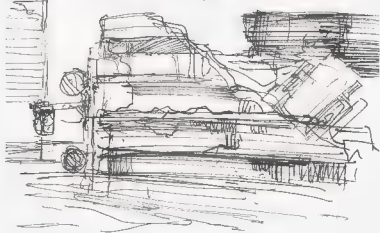
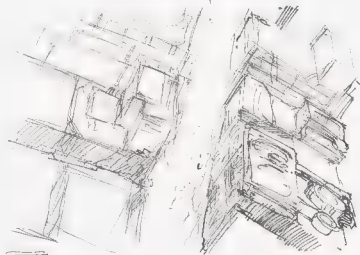
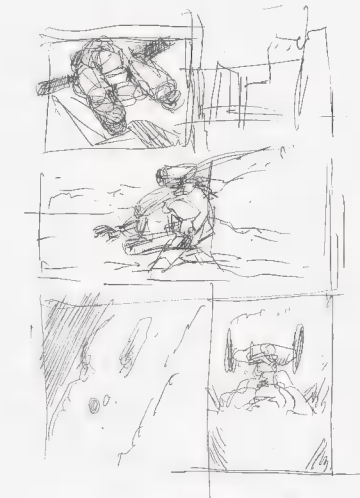
011



これも最終するエッグイーターのシークエンスのバージョン。繰り返すところとかを単に描いてみただけですね。右側の右まーダグのラフは、描いてみたら手が出回ったので、書いてそのまま公開になっていますね (IMAK BDJ P81)。ラフエフェクシヨの下絵に在るってのがすごいね。

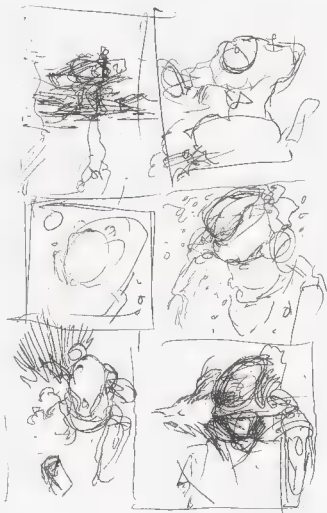
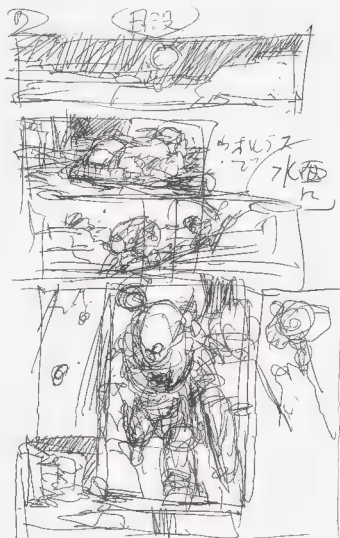
こういうのをこまめに描いておいて、それこそチラシの壁に貼いたものが本番の下書きに見えるっていうのがデジタル化の大きな恩恵だね。昔、デジタル化する前に「作画で描いたものは全部そのまま活用できるんで財産に在るんで、横山さんって言われたときは、存心のこっちゃって感

たんだけど、こういうことだったんだね。でもそのとき描いていた作画は今自分で見ても線が汚くさうだね。いま引いた線のはうがすごくきれいなん。当時の線はうがすごく汚かったな(笑)。



これは追加されたエピソードの地の巻 (Mac BD P108) のほうだね。これはコンチの段階ではこのくらい山カットがあったんだけど、手高ではなかなか減っているんで何がなかなか遠がわからなくなってるね。もうちょっとページはほしいかな。最終的なページ数は揃っていくに、ほうておくと何十ページ分ものコンチを削っていると思うが、人の話を聞いてほしいという(笑)。常に言われた要の削り上げている状態。じつは至らぬ手帳も必要なんだけどさ、そんなことは気を使いたくないんで、とりあ

ず取戻したい分だけ削りゃいい。そこから取るというのが効率よかつたりするんで、思いついた先から削ってます。敬語でやっちゃうのは、編集のフロに任せていないディレクターズカットがつまらぬのはそういうことだよ。監督は見せたいものを全部入れちゃうからは、選取の人はひとりでも監督、編集、脚本、配役とこなすわけだから、削がたがるよね。こういうストーリーものを削っているからね。

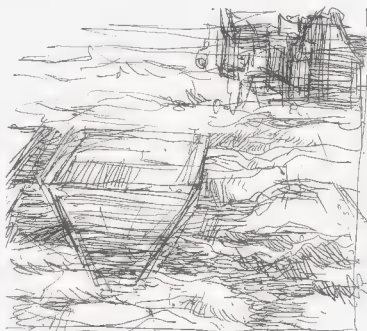


これが全部あった日には、……ってくらい
コンテが詰んでいます。再巻の16P
の資料も組み込まれていますね。

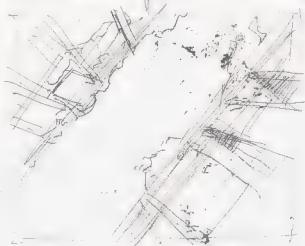
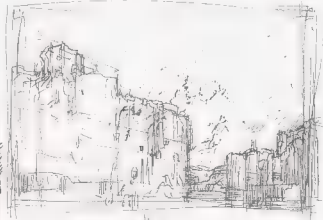
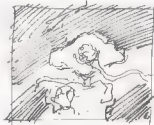
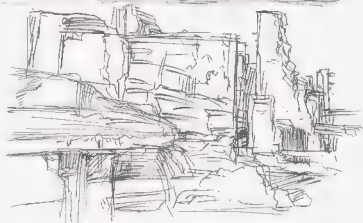
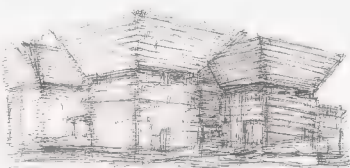
が完成しているのはお話を聞いたかっ
たんで、Fターマにビックサイトの
ような、建物を描いておきました。昔、
絵巻物でJリーグの人たちが怪けら
れたりののがあったでしょ。その際

他の『戦隊人』みたいな絵を出してお
きますよ。っていうのはあどとく
あとになっておもしろいお話になり
ますよね。それにビックサイトにはフ
ンダーフェスティバルなどでお座敷に

なってるわけとしては、そのままで
は気がかりなわけです。毎日のビック
サイトのようでビックサイトではない、
というお話を依頼を単体にもはして
みました(笑)

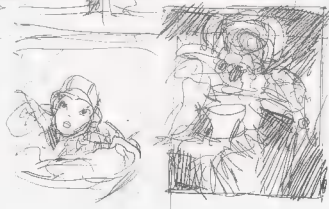


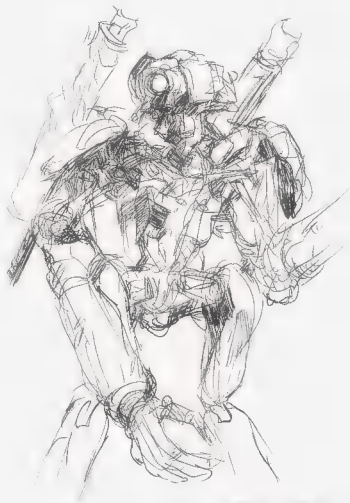
水没中



前中に依頼。ラウンジのラプターが登場するんだけど、撮影前の石塚君に作務用のモテモテを、お誘いして作ってもらったのね。完成後の片いらの髪が上がってきたんだけど、ラウンジのラプターってことで「ラプーン」と名乗るのも石塚君で、髪が立たがらの髪を揃けたわけだね。でも、石塚君は女の子が可愛らしい感じ、と撮影に誘導員も女の子にしておけまし

えと(笑)、さGICが上がったイラスト(Mak BD P112)を見て「これ絶対乳漏しってまよまよ、マリア シェラボア(まよ)っていうんで、この子をシェラボアって名付けたいのね石塚君、このまよ(マリア)の髪は石塚君が作ったものだから(笑)、そのハロートが髪の中、マスクつけていたのはうしろの髪がどうも絡み合ってる感じが下のカット、そのために髪に絡み合ってくるとも思うんだけど、抱いてみた結果、マスクが邪魔でいい中「って思っちゃって結局髪もかた照うんだけとね(笑)、その時にアキラちゃんみたいな顔で出てくる乗務員がいてあるけど、最後の1カットだけにしたほうがいいな、というようにインパクトのある構成にすることを決めた、それはもうと決めたわけです。「閉じしアキラ」(笑)、このページはそれの検討に費やしたラウンジだね。

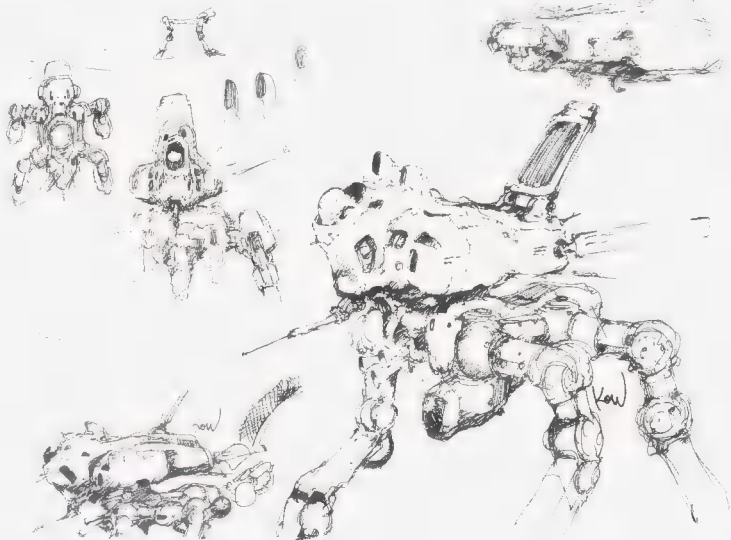
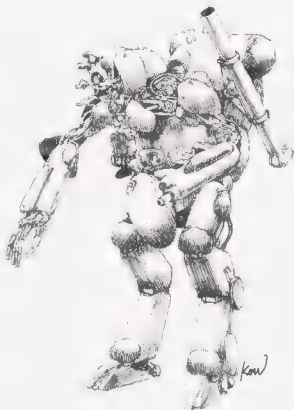




最終的なコマの下書きばかりでは、
左トの物は強げたりするシーンのた
めのものも描いてみたりしています
ね、上のブローサー フントのカット
ですが、デザインした20年前当時の
ターミネーターのスケルトン骨格を参
照してましたから、当然そういう顔の
感じ方をさせています。キャラコン監
修よろしくお願ひします。って感じです
(笑) 立派に育っているブローサー
フントとほまた違った顔の位置にな
ったりしてます。



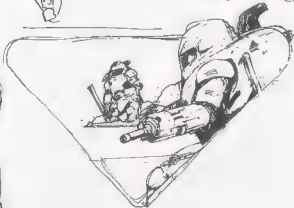
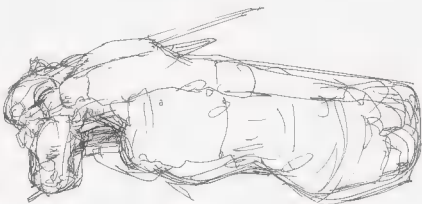
月刊ホビーガン誌上でエドファン
テンが掲載されたときに、わしが最初
に描いたデザインが下の絵。さすが
におかしいなああって、ちゃんとま
しめに描いてると思うよ。立派な兵器
当時発売したのは小林健蔵で、現在は
村田謙治さんが所有しているらしい
ので、そのうち雑誌で見せてほしいな
らね。当時のグローサー・フントのイラ
ストはホームレスのぶじさんみたいだ
らね。小さき者みたいなんで作ってめ
たいね(笑)。

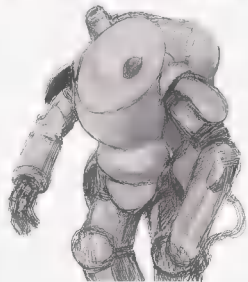
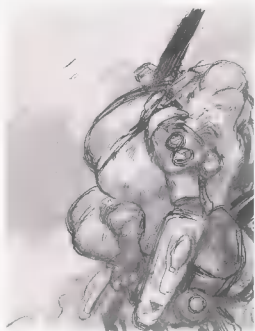




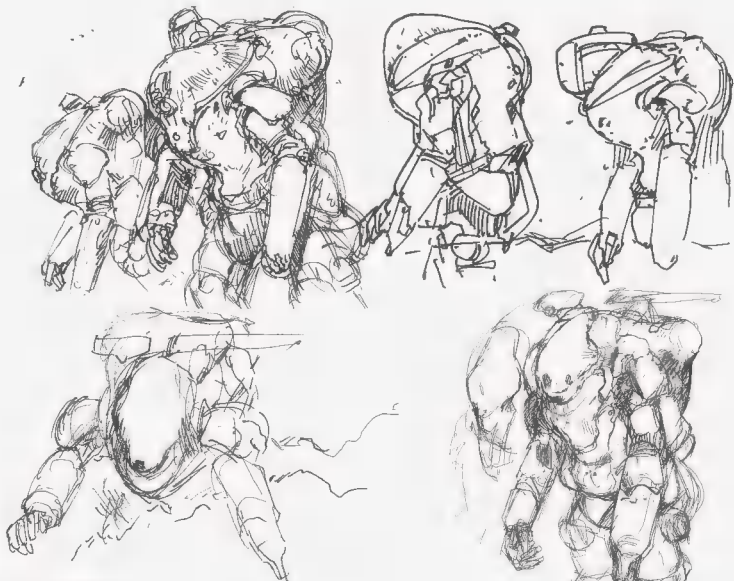
これもやっぱのゾンドロ同とか機というが、実際にAFSにコットがついた最初のイメージを弄っていたものの途中のもので、いちばん上の草んでさん4監みんに、盗みしてきます(笑)。形が定まっていなくて、どういふ履き履でヘビョヘコッと描いていってというのがよくわかってい

NG。
中央下のは1982年のときにSF3DのTシャツを作るというときに描いていたラフ。三角の胸の黒とボディラインを行き来したりしてあるのがおかしいね。ほかのAFSはウェブで発表される新製品を模倣するのにも描いてるスケッチのあつて、左下のは、よりパワードスーツが(ランス)になっているね。田藤野とさん風にする。右下のものはマックスファクトリーの両足バググを模倣しながらもAFSを描いていますね。出題に似た、おちちAFSじゃないよ(笑)

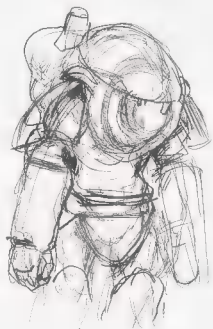
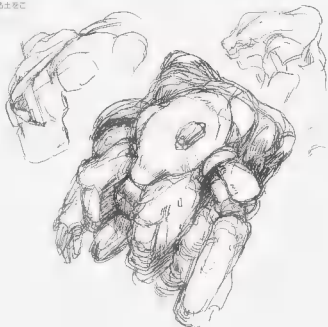




右下の絵は、ただのスケッチで、人との顔みどりとか、機体への線の込みし
ーフインスついでらの玉組いでてま
しいので、ついで組いでるはず
ね、左の二つの絵は、別の文字が入
っちゃってまじが、Pancerで組いでま
ずね、ソフトウェアの入れ替えのとこ
タブレットの組いでる必要に
んだけれど、そんなときの手ストでつ
いで組いでるやうなイメージで
そいふとま、ついで組いでる
で組いでるものが多い。



スノーアイのヘッドの骨格はバージョンを揃したものを集めてみたんですが、互上のものなんかはプロトムスの形に近いね。むしろロボット/トルドに近い。先に追加しておく。手袋のパラントが腕のファイアホールのキットからは作れないと思うのでまた違う方がいいよ。やるならボディは粘土でねたほうが早いね。





Ma.K.

Maschinen Krieger; The New Canberra Conflict

Original Story Concept and Designs By: Kow Yokoyama

Script by: T. Inuzi Jan. '02



54 STUDIO

To:
JAMES
CAMERON



5100m²

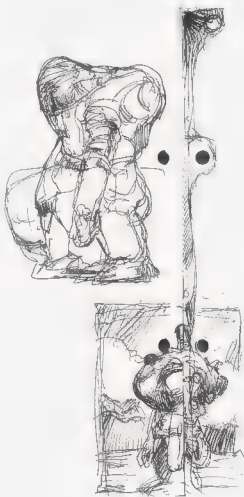


第三種郵便とあるのは、送られてくる郵便物の封筒にまで手紙の形に描き込まれる他、この地の角が巧みな感じで載せてます。巻頭のはアメリカでMa.Kの産業化の企画がいくつかあって、その打ち合わせの途中にその書籍の表紙に描いてやってますね。「ニューキャンベラ愛敬」って書いてありますね。そういう感じの打ち合わせのなかで、ジェームス・キャメロン監督にMa.Kのキットをプレゼントするんでサインをしてくれ、といわれて、そのスベルを確信していたメモです。キャメロンさん無く映画にしてくれたいがなあ。じつはアメリカでは産業化の企画は多くの人が動いてくれている。監督の段階でみんな突入してくるんだけど、脚本が長つからない、っていうのの繰り返しなんですよ。キャメロン監督も、リドリー・スコット監督も「Ma.K 80」は目を逸らして貰いにくれてるんだよね。でも1冊出て売れた話はずっとありませんから、残念です。



SAFSの宇田ボットを編みこめていたもののバージョン違いですが、もうちょっと細かくディテールを決定して、双方方向からのバランスを決定する絵を届けば、すぐに立体にできそうですよね。こういうのがBDに出てくると嬉しいですよ。これパイロットは立ったままなんて怖い乗り物だな。これに何らぞどろろ状況になる、高機動型の乗

り物ってのは乗りたくないよね。下のはこういう顔の入ったMeKの顔がほしいよね。って画いたね。左の絵はシヤガボールで出版される本の取材を受けたときに東証社で描いてみせた「炎のファイアボール」というタイトルのもの(笑)、消防士のようにぞぞね。

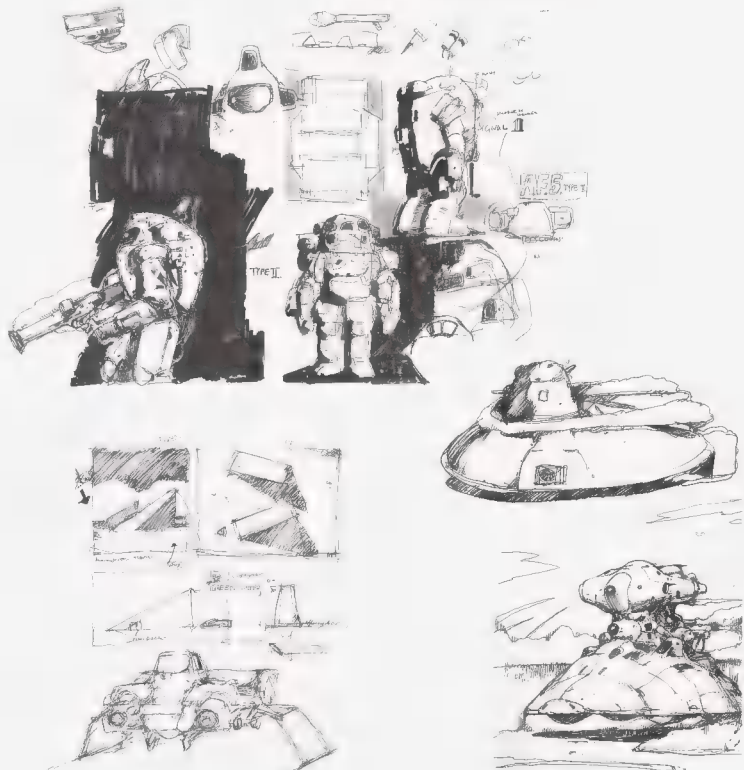


二十数冊用。SF3D 編訳集「SF3Dオリジナル」という冊子を作ったときに、その冊子本という金ページが薄く印刷されているので、それを消さず残せるんだと、それをスケッチブックにしてメモ帳わりに使っていたんだよね。ここに掲載するのはそれに当時描いていたスケッチを中心に載せています。というも書籍で使われるアート紙の上は線が走りやすいんだ。決して真正でない(笑)。アート紙を東横たスケッチブックがあったらそれあったら。みんなある程度紙の上で筆がほしい。って言うけど、きつなくてわしの線は同じなんで。今もタブレットの上で描いてもやっぱりがないから。アート紙でやった

のと違い、デジタルになっても線がぼやかない。っていうのはそういうせいもあるよ。紙のひかりかりと紙の厚みも関係あるんだけど。できたら引っぱかりがないほうがいい場合もある。とくにデザインしたりするときに、そこが引っぱかりすることによって「やめた方がいい」ってなることもあるんで、インターフェイスの感じっていうのが発想に影響を与えたりすることはあるんですよ。

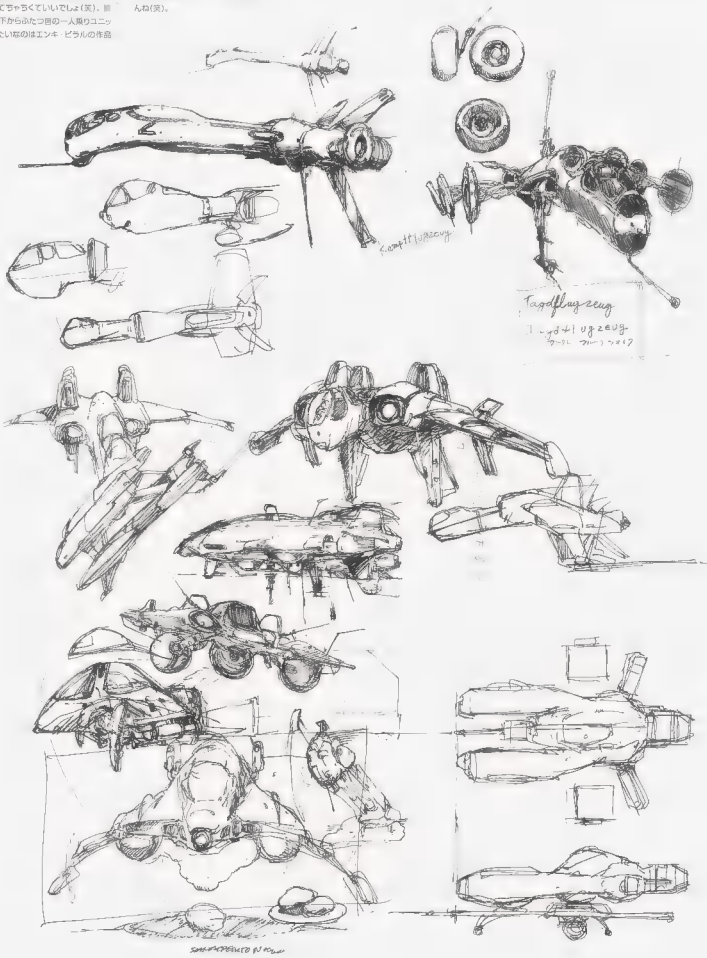
肝心の線ですが、AF5タイプ2って書いてますけど、これがタイプ2だったら嫌だったでしょう(笑)。とくに右のはカナダで作られた船と船のスイートにモックアップなんです。これはボツつてよかったですね。降もマイオリジナルの

だし(笑)。アップリッカーは映画「イエローサブマリン」のアニメ版の複製を撮ってみたいだけでいいです。制作はアッシュビスタジオに任せてもらうのがいいかな。って思ってたことがあるのだけど(笑)。スクリーンに映るからブルーを映したりしてますね。オスカルを作る前にこんなバーンがあるのがあっていいかな。と下は書いてます。「アート オブ スターウォーズ」に掲載されているものに近いものがあるよ。下ののはルンバに似て飛行マシンなんだけど、とりあえずアイデアだけのものを立派にしたとき、線がぼやくなるよな。



シュテルネールのアイデアスケッチなどや、その特徴色々描いたアイデアスケッチなんだけど、ファルケの監督が収録のレイアウトを監理したのもあってちゃちゃちゃいいでしょ(笑)。部下の下からふたつ目の一人乗りユニットみたいなのはエンキ・ピラルの作品

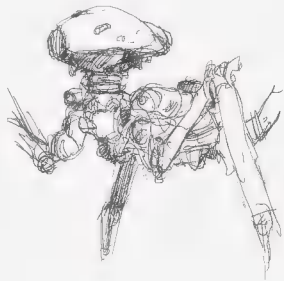
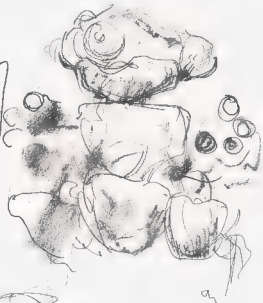
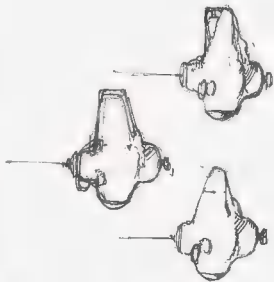
とかにててきたらうれしな。別の作品のなかたがに良いくなるね。でもMarkのものじゃやいなね。制菓部分なんてまんぷスレーブ1のバクリだもんね(笑)。



Scott J. Casey

Tagdflang 2008
1. 2008.10.20
2008.10.20

SHIMAZUMI K. KAWA

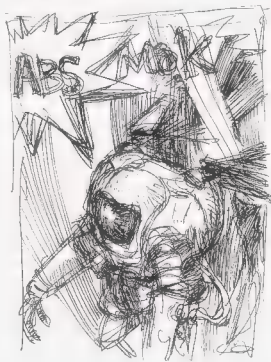
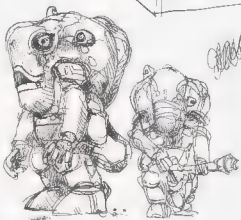
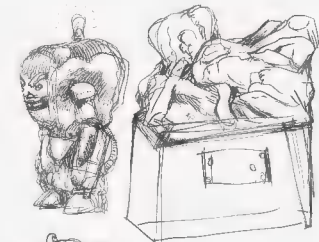
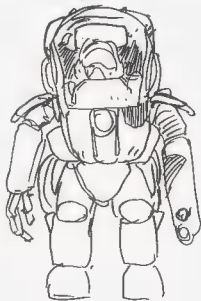
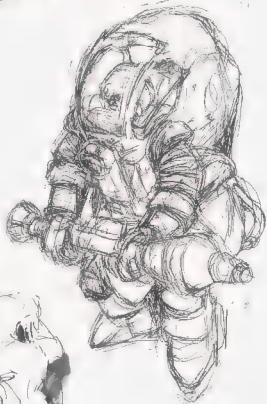
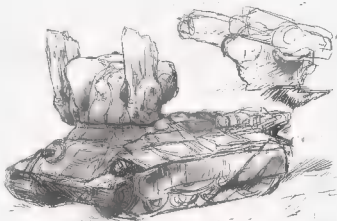


このものは四足機体にノイスポッターのユニットが乗ったものを集めてみました。ガンスの機体描いたものだったりします。右上のラフは、'82年当時のノイスポッターを作る時に実際に厚手の紙板としてスケッチブックに描いたものです。どれが形がいいかなー、って検証してらんです。3つ作るより描いたほうが早いからね。行き詰ったときに絵を描いてみる、というのをやってみるといいよ。最初に絵を描いたつぎがむしろに迫ると大変なことになるので、途中で絵を描いてみるというのすごく有効です。

底の穴は、お母や朝のためにこんな寝た顔強い(タンを考慮して描いていたのかよく覚えてない(笑)、メルジーンなんてまるでネイティブ、アメリカンだよ、良い悪いではなく、こわい(笑)。

その隣の絵はアメリカ海兵隊の演習場の上野に立ってようとしてる有名な写真があるでしょ？ おれ画にジョブム、クーパーとメルジーンがオブジムになっているスクチュール製のトロフィーがほいほい、と思ってる(笑)

の(笑)、石の上のはY-15とか、ドールハウスの床の隙間の隙間を色々刺している絵、初期のこの大きさならアリだよ、その下のPKAはPhotoshopで描いてるのかな、フォトショップを使わずに描き進めてるやつだね、一番下のはマックスアクトリーの1/16ブリゲード、じつはABSをふんふんに塗って質感を出しているの、もっつABS使ってます1つで描ったほうがルビ、って話ながら描いたの、



ボックスファクトリーの1/16スケール
 アイの塗装を検討してるときに、マー
 キング画を検討していたね。正しくは
 つムラツがついたものがないアルフ
 アベットにもついたものがあったとい
 んじやないかって書いてたんだけど、
 最近モーターのCMにこれ出てる
 よね(笑)。絶対(ワ)られてる。おま
 えら使った時はちゃんと書えよ(笑)。

たばこを置いた口があってもいいん
 ね。なんでも考えました。で、内服薬
 液を作るために設定しないとけいな
 ときはこうやってちゃんと書いてる。
 下のは商品パッケージはこうなって
 ほしい。っていうスケッチなんです
 が、わりと高価に買いでしょ？ プリ
 スターへの入り方までこうやって描い
 てるのは、自分がそういうパッケージに

入ったものがほしい一心だから。や
 る気マンマンだよ。こういうものも描
 いておるんよ。なぜ断捨するかのう
 と。自分はこういうのがほしい。つ
 ていうポジションがあるからです。描く
 描かないかででき上がってくるもの
 じゃない。

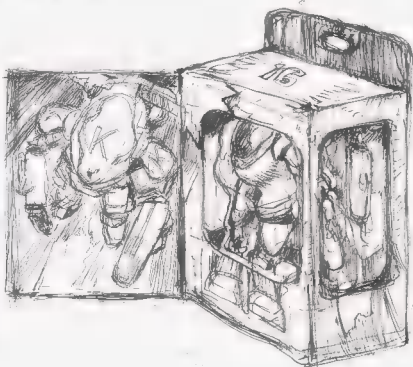
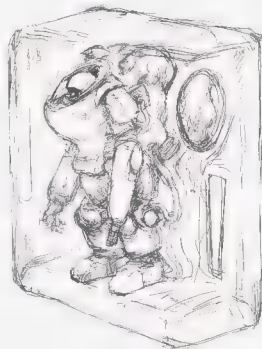
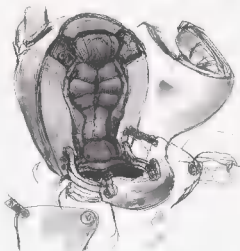
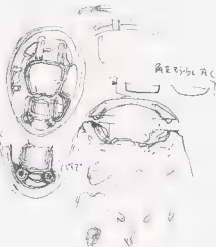
W 六 六 六

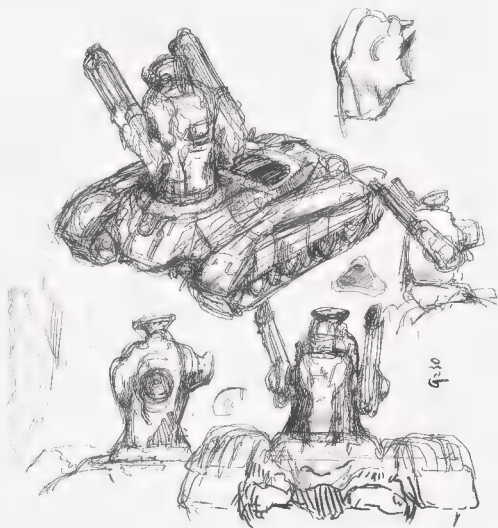
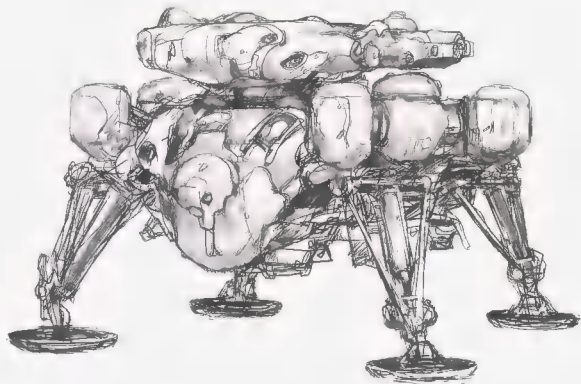
Q 六 六

U 六 U Q O V

六 六 六

W H B

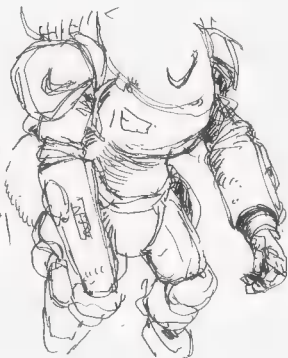




同僚機用の無人探査機と対空戦車
 のラフ、これは立体にし始めても大い
 ますからね。みんなは作らなくて内っ
 てるというは、最初は「ソ連の月面探
 査機」ってこうだよわ〜」って言いながら
 描いていて、描き進めるうちに使うも
 のに合った気がする。ソ連の月探査機
 ってたっぴいんだよね。ソ連のものは
 プラモデルになるとカッコいいものが
 いっぱいあるんでデザインレベルがガ
 ンガン作ってほしい。

9-30

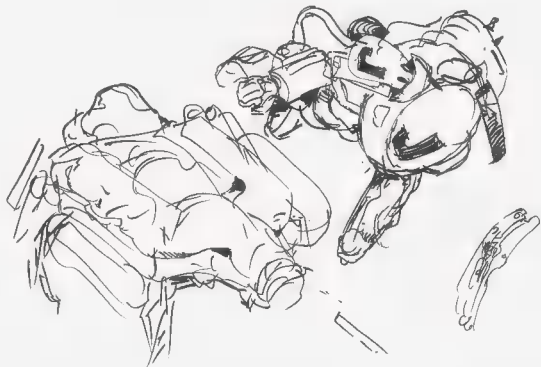
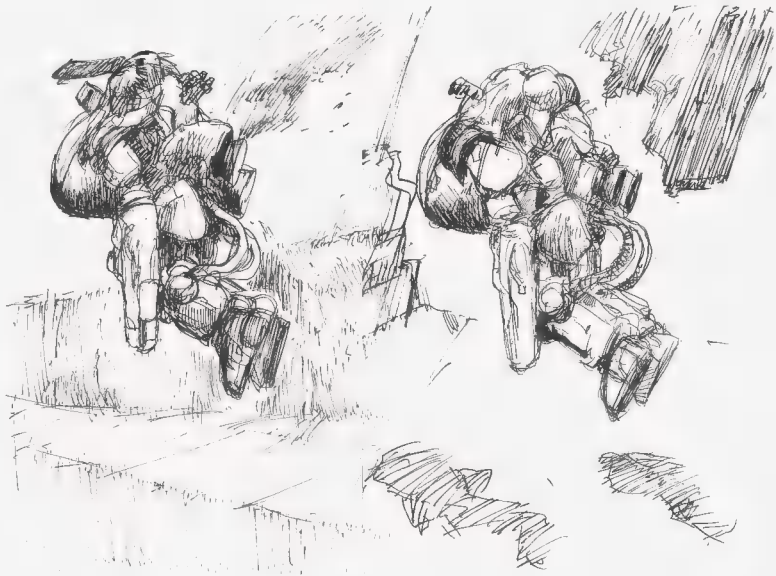
AMZEL
AM SEL



上のやつは、映画の打ち合わせのときに色々描いていたときのものです。それにあわせてアムゼルがどうなったか選んでいるときだね。原が右左のバージョンで描いてるね。絶対に本物の兵器でも右利き用。左利き用というのがあるはずだからSAFSもキツトであるといいよね。

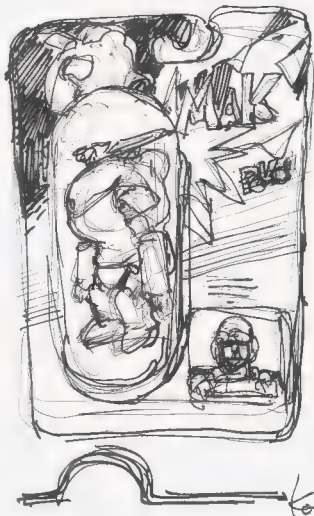
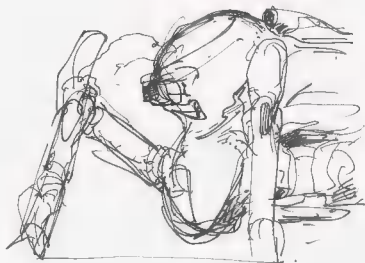
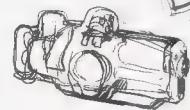
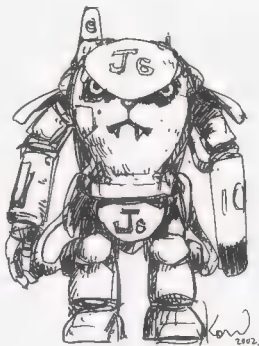
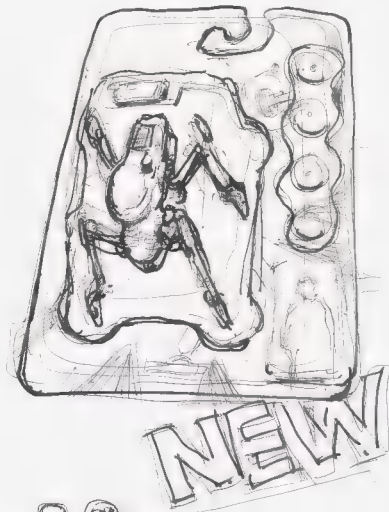
真ん中のはWにフムラートが描いてあるのを良化したときに描いていた絵ですね。下のはパッケージやマークを考えているときに描いたんですが、選んでみたら違うものみえてきました。そのことは無念の「あー描き」状態なんです。こういうことってよくある。無切の原画したものを選ぶものとして仕上げられるのもまた面白いんです。





上のふたつは道うところで走り回りに描いていた絵なんですけど、こうやってみるとまかい身いはあるとはいえず、同じアングルですね。なぜこのアングルでばかり描いているかというと、20数年前にファイアボールを作ったときに、このアングルがしびんカッコいいというのに気がついたの。まあ詳細から書いて、ちょっとバーニアが突えてる角座は、プラモアールのパッケージでもこのアングルにしていたと思います。絶対に壊くときほさらさ2-3度手前に向かって描いています。そのほうがカッコいいから。写るので何度も描うようですがこの絵を五体しようとするとき矛盾がおきますね。でも絵はカッコよさ優先なのでいいんです。

イエローサブマリンの1/35グラスエ
クターを商品化するときに、こういう
プラスチックのパッケージはどうでしょ
うか、と検討してあるときの絵ですね。左
の下はレールガンデザインを考えて
いたときの絵と、完成したあとにレール
ガンの強度弱を疑うとして描いた
絵ですね。



火星甲殻団

そもそも火星甲殻団というのは、川又千枝さんの「SFマガジン」(朝川重画)での連載SF小説への挿し絵としてスタートしている企画なんです。じつは川又さんとお話ししていたときに、なにが新しいアニメの企画はないかな、なんて話があってそこから起点になっていきました。それでビジュアル面の構築を先行して進めたんだよね。普通なら話し合ってる絵小説があってそれに付けるキャラクターなどを、あとで文章から話にしていくわけです。ところがこの作品は、こういうような順序、こういうような人、こういうような場所、という順番で、その順番を置いて先に川又さんに書いて、そこから考えていきましたよという企画だったの。つまり、絵先行のお話だったんだね。むしろ川又さんの絵に、それができる範囲にあったからでせよ企画だったわけで、無理だったとしてもそんなことはできないよね。

むしろのほうで「こういう世界がいいですよね」っていう世界観を提示したですよ。火星で書いてはなかったんだよね。川又さんもちろんな火星を舞台にした作品で書きたいとあってる人なんですから火星は必ずしも、火星の権威です。火星と書くと川又千枝、

川又千枝の「か」は火星の「か」っていうくらい(笑)。火星千枝でもいいかもしれないくらい。火星を舞台にした話があるという話になった。それにやっぱり機械と人間の話がいちばんかっこいいし、人間も機械も火星においてもっとも興奮するものってやっぱり水じゃない? 機械も水を中心に動くような世界、水無エンジンで動くような機械だったりとか、人間にとっても水は貴重なものだから。まあそのへん全部「デューン」のバリエーションで、昔を共通にした機械と人間の組み合わせとして考えたのが、おなじく球体のタンクをも、水を入れて、動かす制御手段としてのボールとなっている。しかも一輪車でそのボールを中心に移動手段として動くというものでした。まあそんなことは動くってないんですけど、まあ楽なことですよ。SFなことなので、あとは文章による描写によってリアリティを出してもらおう。川又さんよろしくお願ひいたします。というところで(笑)。そこで川又さんが書いてくれたのが、カプトムシの

Beetleと車同のVehicleをかけたビートル(Vehile)という名称の部品をもった乗り物なんです。

そのときのための最初のラフスケッチというのがアイデアを振ったものも今も残っていて、当然ながら火星が舞台だから、車輪はビジュアル的にオレンジ色に塗っておくとかレインゴムや鉄像が作れるなとか、そういうことを先行で考えてるから。いつでも絵に起こせるんだよね。逆にいうと、自分が振ったビジュアルで書いてもらった小説に弾し絵をつけるという、まさに「絵伝のタリ」のような状況の製作プロセスが進行していたよね。

このビートルは進行するときには直むんだけど、方向を変えたら地面に止まったりと細かい動きをするときの補助輪が、車輪のカプトムシやカプトムシのように4〜8本出る仕組みもあるの。メカとしての変化が出せる、そういうのを踏んでる人も思のなイメージでできるし。当たり前なんですけど、ビジュアルになったことが先にあって、ビジュアルを書く仕事は非常にやりやすいんですよ。ポイントに、弾し絵にしても、メカの機構的なことで構築されているシーンだと、

あたりまえのように描きやすい。こういう企画というのは、案にこんな風にビジュアルを出せるアンカーの人をスタート地点としてやってほしいんだね(笑)。すかたんな部本家が面白いモノの仕掛けをせめてワタウタに当たるようなビジュアルはカクコボるかな。まあ、まあ絵があってそれに絵を付けてくれる、っていうのがいちばん面白くなるよ。一冊小説でいうとどうのキヤウ作のから入るわけだから、絵がビジュアルの人を作ったほうがいいね。だからやっぱり、企画制作のウラなんかが多く作れるんだよね。ビジュアルアンカーが構築してるとビートルを作りやすい。だから。



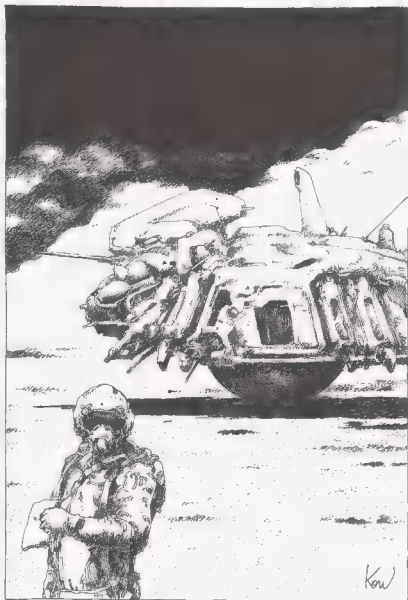
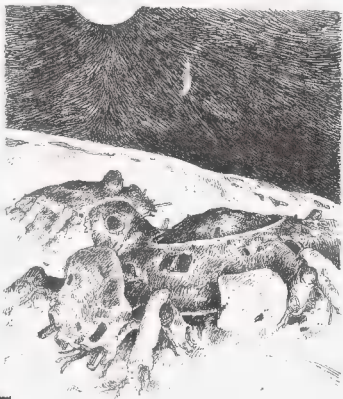
これは小説のために描いた挿し絵。当然ながら川又さんはガンマニアですから、ドイツ軍のモーゼル銃を、かつて地球上にあった彼を小動物として存続に届けさせていてね。スターウォーズの娯楽プロップ話でもモーゼン使っていたね。けっきょく形では、みんなのなかの共通項としてなんとなくSFなものの魂のベースはモーゼンよ。みたいな認識があると思う。日ミラーマンにでてくる銃器類、SGMの銃器もモーゼルの改造銃だったりして小学生のときにカッコイイなあと思っていたの。スターウォーズを見たときさ。日本の特撮の劇中からこのとき平気だと思ったもん。このあたりがモーゼルが出てきててもみんなの違和感もなかったな。

真下のビートルと人の顔は、ここからはまだ大きな比率とかが全然とじているんだけど、このくらいではどうでしょう？ っていう展示も含めた絵だな。前面顔面痛くたびに形がかわっていくのは、そのときの足分で描いてますから、形はどれが正解ですか？ っって聞かれてもどれも正解ですのよらしくね。



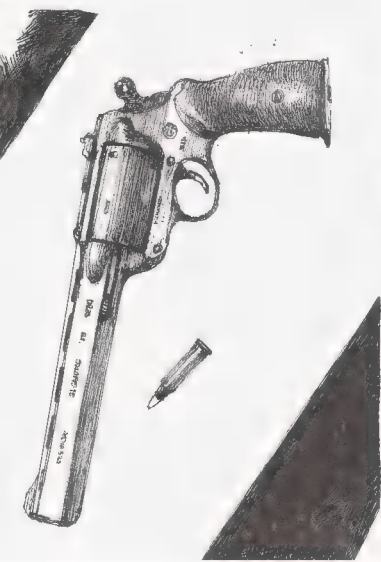
これは大塚甲斐の総編小説『ワイルドマシン』の挿し絵です。登場人物がみなダダの服を着ているのは、総編『デューン』の意向ですから(笑)。スティルスーツになっていて異様な姿を再生するんです。デューンのスティルスーツは、インパクトが強かったよ。プロデューサーのラウレンティスの有り余る熱意を上げただけのこととは思える。デューンは自分のなかで好きな作風ですね。当時は色々言われたけど、今考えると監督はデビット・リンダでよかった気がします。当時は今の水量も足りない。希望だからスティルスーツなの。このモチーフはこのあとゾイド24にも出てきます。自分の汗かオンツコをもう一度擦らないといけないって、総編執筆法みたいでいいですね。主要なキャラクターはデザインしてなくてもできるんじゃないですか。



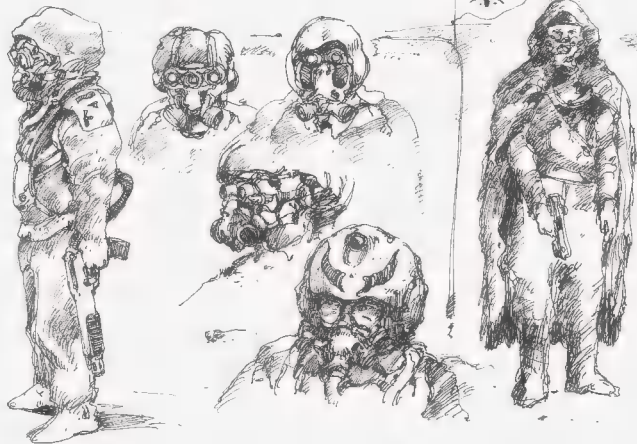
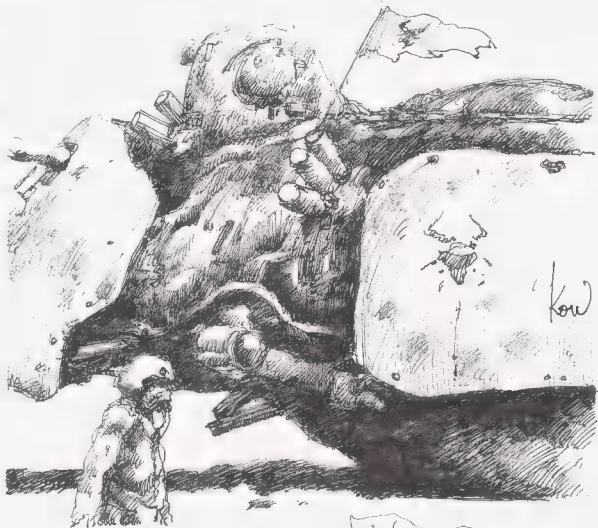


五下のビートルのサイドシルエットの
 船は、早川文雄の異星人の描くときの
 一つのスタイルで、やや古典的気味に
 主役メカがあっというまに平明に主人
 公がいるというものが、雪道の挿し絵を
 用いたときに好まれた。雪道の挿し絵の
 良さ異星人の方向で強いです。なん
 となく平明的な方向で進んでいる
 という構図で、まあ面白いんですけど、
 いまならもっと違う方向で描いてみる
 かもしれないね。おどろきのステージに
 いては、これも最終ヤマコシジで仕
 事はじめたときに、当時はずいぶん別
 ので中絶トーンがきいて、以降である
 保証もないし、賽銭の印刷も通って
 くる。そんな条件のなかで描かれてい
 たら、目と構造明確に描いていく
 っていう方法がベストだったの。そう
 いうことが関係しているんで、いまの
 絵より中絶トーンが少なくて白と黒が

はっきりしている種が多いね。シャ
 ープに描き込んだほうが感じになるん
 です。以前スウェーデンのエニックスのゲーム
 「フロントミッション」の本で対談した
 ときに天野善孝さんが「このひとはこ
 れで食べていけるんだらうか」とっ
 ちを心証してくれてた。って品かて
 るんだけど、ちょうどこれを描いて
 いる頃のことですね。アート系にロット
 リングの事と描いてたんだけど、ほみ
 出したところを衣笠の石匠賞をけす
 賞正もできる。ホワイトを塗るこ
 ともできる。そういう方法で描いて
 んだけど、もうそれを近い方法で描
 けるのがパソコンのペイントソフト。
 最新の方法が一番最初の方法に近い
 っていうのも不思議だね。Photoshop
 っていうツールで色くのがこの頃の描き
 方にいちばん近いね。

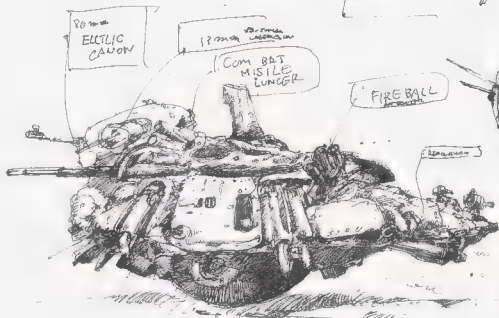


これも陣形で面白い地帯と申うんだけど、機体の様に悪魔アントラースのマークが入っていますね。悪魔アントラースと名乗ってはいないかも知れない(笑)。下の地は、ネオ軍団のみなさんのマスコット。ってことで設定を考へるのに悩んでいるんですが、いっしょに下の人なんてアメリカ海軍のバイロットのヘルメットまんまですな。真ん中の人たちのヘルメットはノクトビジョンというの、監視装置のいいイメージで描いてます。





『THE GATE OF TIME』



Handwritten notes in a box, possibly describing the vehicle's specifications or design intent. The text is small and difficult to read but appears to be technical or descriptive.



この時は設定画をしゃべりたてたときと
めてみて感懐するな。火聖申遊園を
ゲームにしようという話もあってそこ
で描いたのが、世通するアニメ企画
の時のイメージだったのが定かではな
いんだけど、色々設定を考えて描い
ています。ガスガン撃つ撃定とかもあ
ったのでちゃんとOってタンクに描
いてあるしね。このへんのイラストは
アイデアスケッチであって、ここから
始めていくための絵なんです。描か
いディテールにも決まてないで
描いていて、単にこのへんのポリウ
ームにしようとか練材しているだけ
です。あとで編成進めていって「これじ
や設定合わないじゃん」って自分で集
の突っ込みしながら描くためのものな

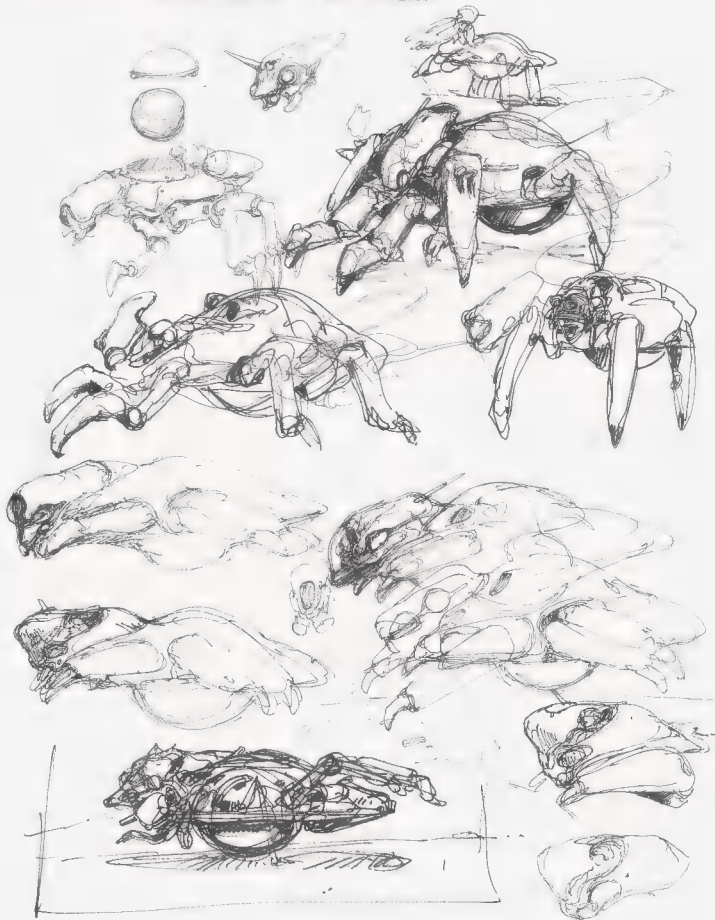
んだよね。このラフの描画で描かれ
ていて、ビジュアル的にいいアイデア
っていらぬ絵最後まで残っているん
です。ビジュアルがよければ設定のほう
をねじ曲げてでも残したい、ってのがあ
るんでね。このポリウームだとちょっ
と小さすぎたり、大きすぎたりして
見た目がカッコいいほうが嬉しいのら
な。っていうんで、この段階ではなち
ゃ書いてるんだよね。この時点の絵が
面白かったらまそういう理由があるん
です。

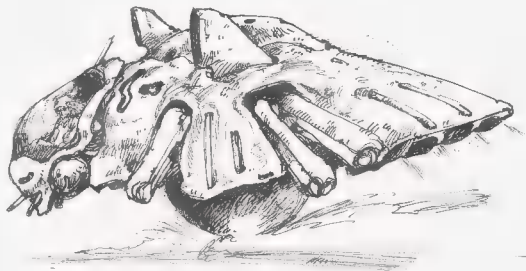
次はアニメーションの企画のために
いた紙の色々なんだけど、選取され
ることが全然なくて、それこそ船
の乗り物もあり、子供用のビートル
が着たり、なんしゅそれ、っていう
強盗もてくるのよ(笑)、これはこれ
でかいんだよけど、わしとして出
したい、っていうよりも、アニメの

巧手として書いてるんで、よのひの
デザイン的なっていますね、アニメ
用にリライトするんという作業は、シエ
ブをやり込むことだから決して悪い
ことではないんだけど、客に新しい世界
だったんですよ、わしはデコボコが好
きなんです(笑)、その時はアニメ
では出来んから1つて替わってしま

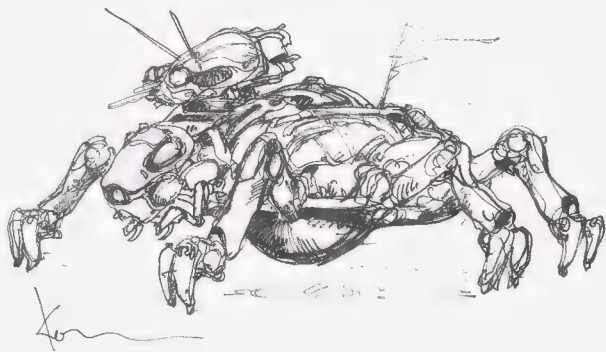
うという、装置にするときのシレマ
ですね、でもシンプルにする—そ
でいただいたお題のなかで線を整理
していく作業は面白いといふは高い
よ、でもこれは25年も前の話でや
っていて、当然毎がらおひさんになっ
てくるとあの低テクニクが物につ
いてきているから、キヤットら全然が

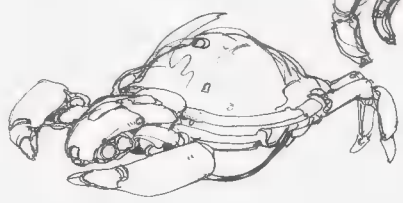
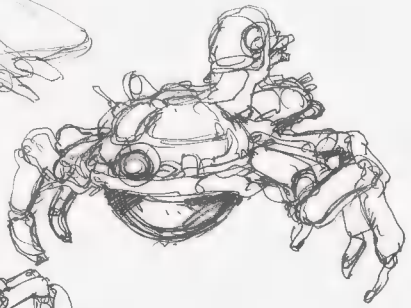
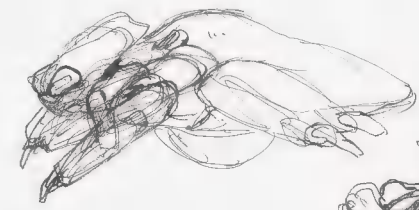
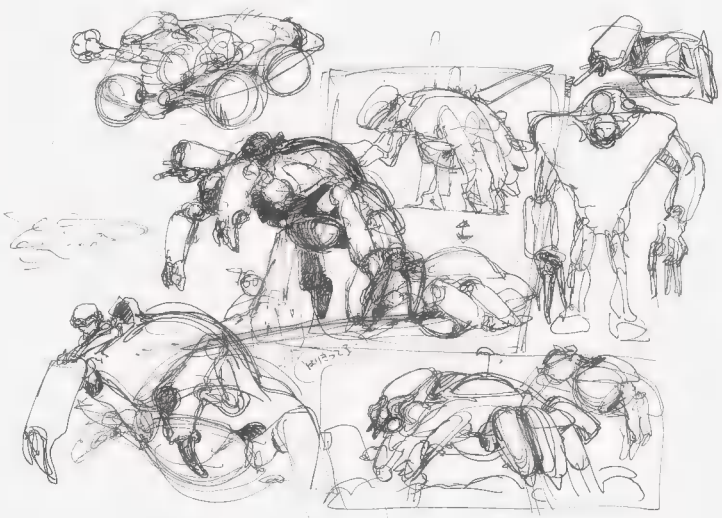
うだろう、512に到着されている、
99ラフを描いたのしているスケッチ
ブックの絵を見てもうと驚かんだけど、
「こっちは発想から線の整理されてま
す」って感じると思うよ。





交戦+ 加ヒ 走 行 対 態





脚が折れていたの、爪の先がふたつに
 わかれてたりっていうデザインは、ビ
 ジョアル的に面白いかな？ って
 思ってたんだけど、シルエット
 にしたときに、あまり変わり映えが
 していない。いざだったら、たぶん
 テクニクが骨に付いているから「い
 まもう一度やらせるよ」ってところ
 ですね。たぶん「バージェス」を描いて
 いるけど、真実的な大きな変化がない
 んでね。

カブの
 装甲板

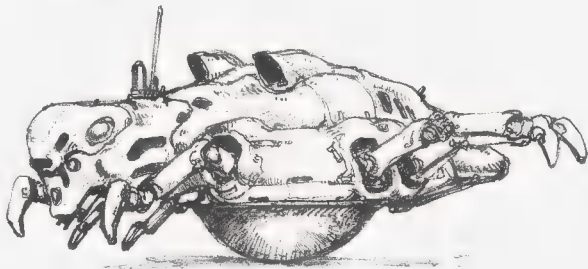
主人の用 ビートル
 (子供)



Ken



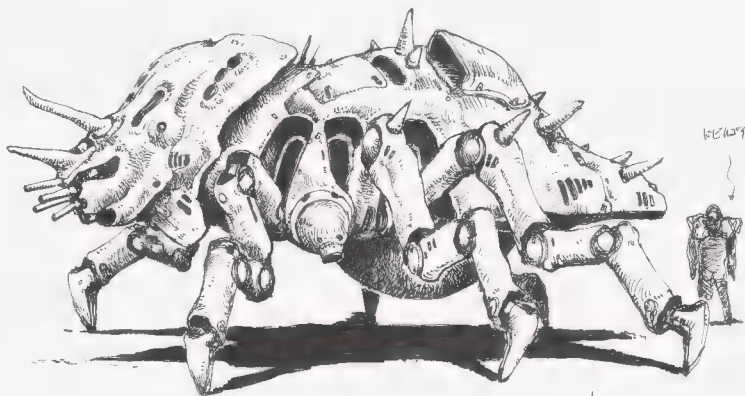
主人(子供)用のカブに 走行中の区。



動用に悩んだ大ききビートルのほうは
トリケラトプスみたいで変わってま
いでいるので、ソイドにもしやすいたろう
（笑）。ソイド的にはOKっよ。ここま
で考えると形がながうんだけど、もし

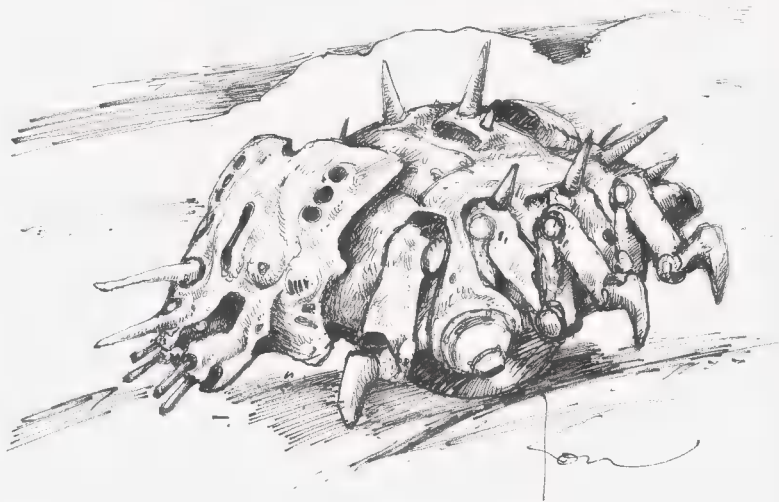
的に「自分のもの」からデザインされて
いるか？ かっていうとそうでもないこ
ろも出てくるんで難しいわ。

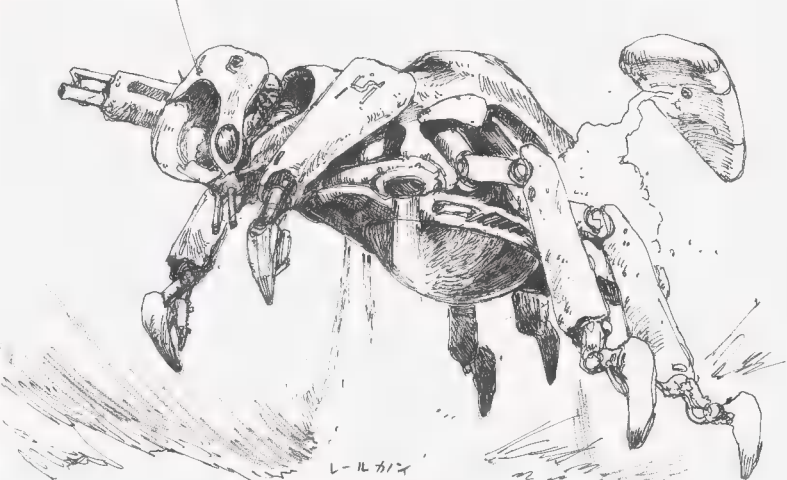
kimura azuki



kimura azuki

Kimura
2008



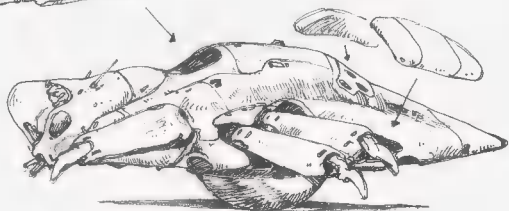


レールガン

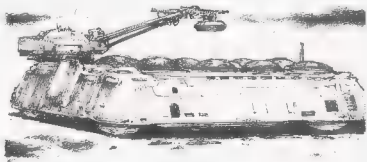
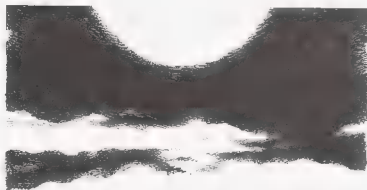
ドーピング



主人公のビートルもアニメ用として
こいシェイプせれ。リライトされたけ
極の輪がこれです。TVアニメ「強行空
世地一ガス」のときにつくったフォル
ムをひいてます。あのアニメでは、
モラーバーというメカのデザインなん
かを手伝ったんだけど、そのシルエ
ットをひいているよね。まあ、ここ
までやって「うちアンパンマンがあ
るからいいですね」ってクライアントに
おられたんだよね。いまだったらも
っと違う方法でシェイプを引き出す
ので、これがポイントになったのは
それそれだよ。



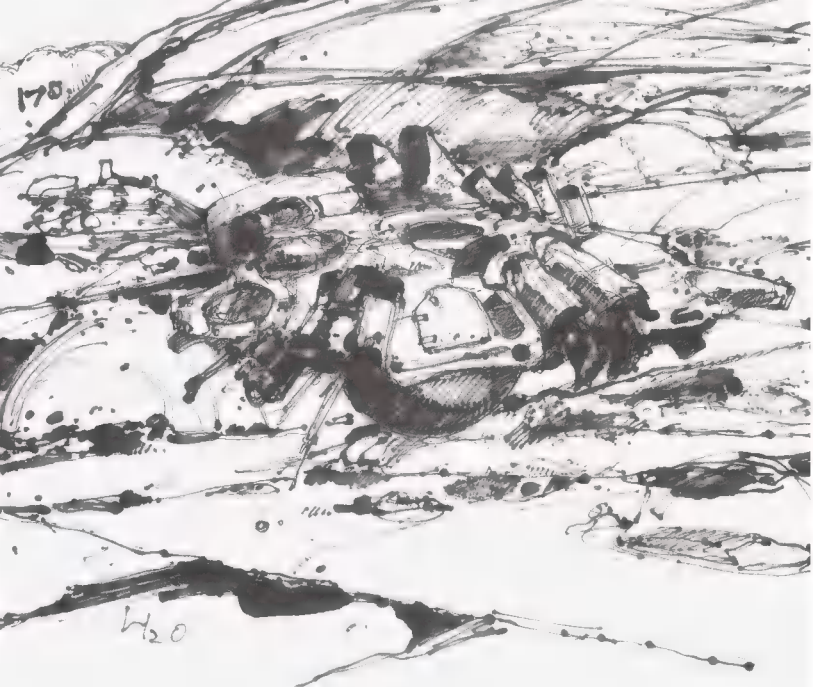
Kan



Kon



Kon

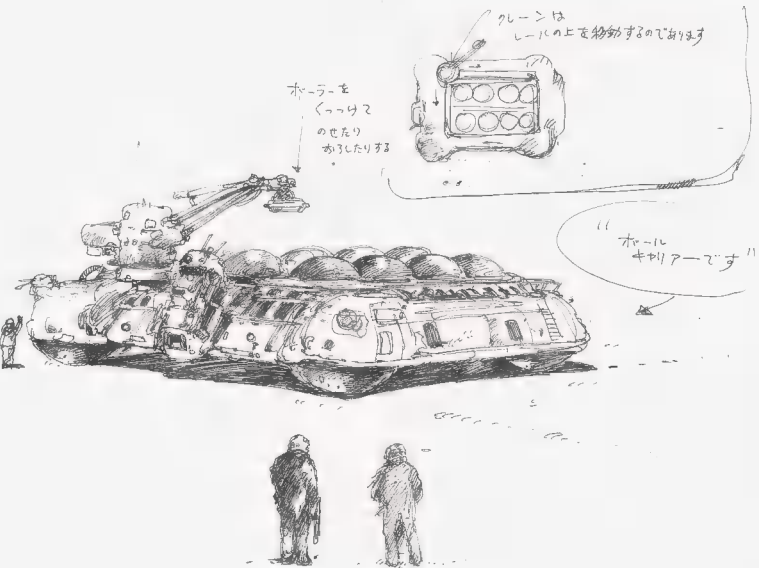


当初、このビートルは表紙の表情ビジュアル用に立体化していたんですが、それを月刊モデルグラフィックスに掲載するときに、こういうイメージで載せてほしいな、っていうんで描いたラフだね。下の絵はそのミニチュアを採らから描いたもの。

ボールを選んでるミネソタの調剤
り、いま見るとこぼれ屋みたいだ
ね。たこ焼き屋のおじさんの組みたい
だな。これはこれで面白いビジュアル
作れるよね。これが仮装の仮装だっ
たら格さんおなじみファルク用ってこと
でピンポン玉で作れるでしょ。でも
この期間で遊んでいるってのは互い
に千辛万苦からありえないよね。今
だったらちゃんとしたの履も着ている
からそのあたりも裏割りでできよう
(笑)。



「オアシスのオーブ」



ホラーを
くっつけた
のせたり
おりました

クリーンは
レールの上を移動するのであります

「ホール
キッカーです」

ゾイド24

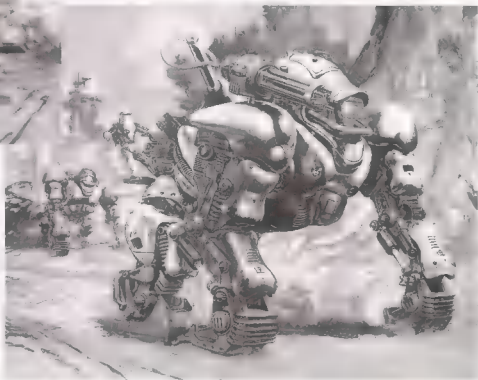


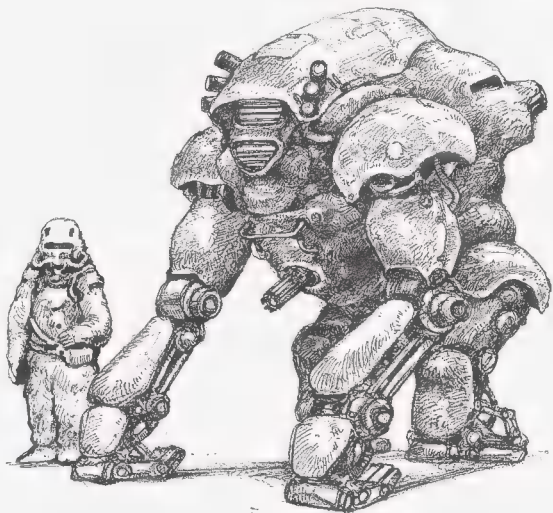
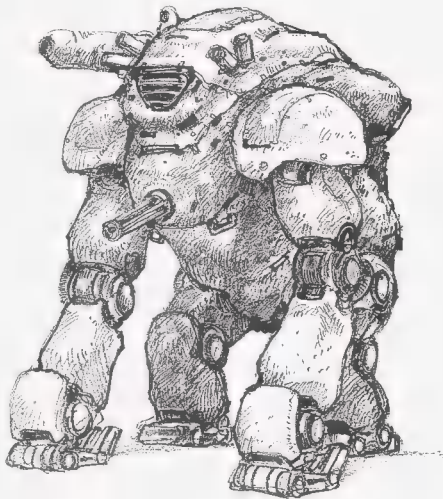
ゾイド24はね、'85年からあったトミーのプラモデルにモーター機構の入った動くおもちゃでは、その世界観や高価の作例を掲載した「ゾイドグラフィックス」という小冊子をトミーが作ったのは、その展開での最後の企画で、むしろ小林誠氏が、ゾイドを改造して作例を作るというのをやったのね。そのときわしはアイアンキングというゴリラ型のロボットを改造したんだけど、MaKのナックロッカーのボディを譲りにのせてフォルムを格好良くして、もともとの1/72くらいの大メカという設定を無視して、1/20のフィギュアを楯に立たせて、このくらいの大ささのモノっていうのを作ったのね。で、当然カッコいいので、それを両面にしよう。それに合わせて1/24の設定で新しいラインのゾイドを作りたい、というミーニングからのゾファアがめつた。それで'87年から始まったのがゾイド24というシリーズなのね。

ところが世界観は丸山と折田にわかれて書いているという。まんまマスターウォーズのバカリ金造でね(笑)。だったら車輪はもう白いメカ

にするしかないよ。って提案したら「白いメカは売れないんですよ」っていうもんだから「白で出さないんだってら出さなくていいよ」って競争したのね(笑)。でも出したあと、このサンリ型の(デスビオンっていうのは「グッドデザイン賞」をトイのジャンルで取ってるんだよ。で、うちには賞状はなしよ? 受賞したのは本で見たの)。とにかく、人の話には耳を貸しておくもんだよね。

下の絵は、'89年に「ザブル」というシリーズでゾイド24が再販されたときの箱絵で高橋義之先生が描いたもの。それを「装甲騎兵戦隊/レンジャーチーア」として'03年にウェブから発表されたときにわしがデジタルで精修画を白黒に加工したの。



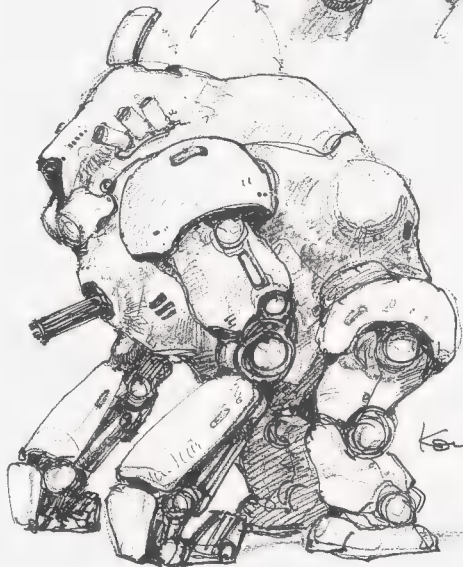
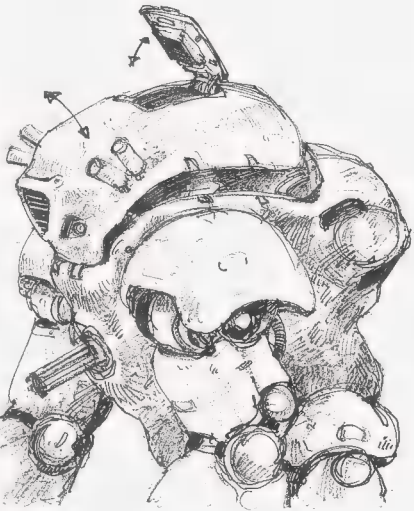


KonJ

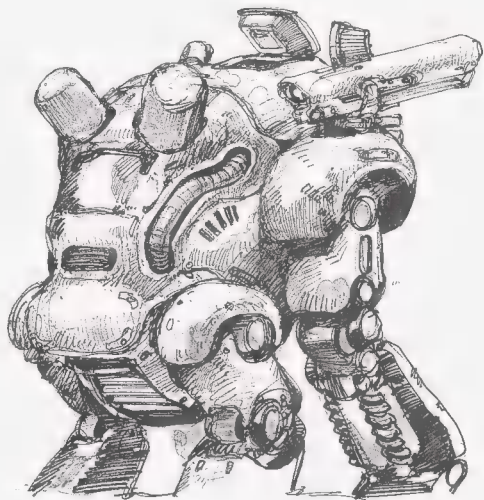
まずはゴリラ型からデザインをはじめ
ていて、最初からガリング砲が両肩
を構っているのはあったので、どこに付
けるかの検討もしています。胸に載せて
みたんだけど、胸もいろいろだし、後
部でもいいかな、さすがにまっすいかな
って(笑)。結局、ただの飾りじゃなくて、
そのナックル砲の動作からデザ
インのコンセプトを出していった。ここ
にはどういかにユニットが入るよ、っ
て考えつつも形が、どこのフタが
開くかっていうような機能的なほうが
もっとうちは監督だったりするじゃない
い? そういうところも検討しつつクラ
フを削いでいますね。これはかなりの自分
のなかで、できたらしめいな、って
いうフォルムなんですけど、あのよ
り、よりまとまってきたりますよね。大き
くエンジンが動くところと、小さく動く
ハッチのディテールを検討している結
果なんだけど、内部ユニット自体は流用
だから、すでにあるユニットに、どうか
ぶせるか、っていう検討っていうのは
じつはすごくのやまなんだよね。

量産からミーのソイド発動から採
取するのは早くて、ひとつのモー
ターであれだけの回転をプラで回ら
しているのはほかのメーカーではでき
なかった。トミーはそういう技術はも
っているんだけどね。ユニットに接する
ってデザインなんですけど、製品は'04

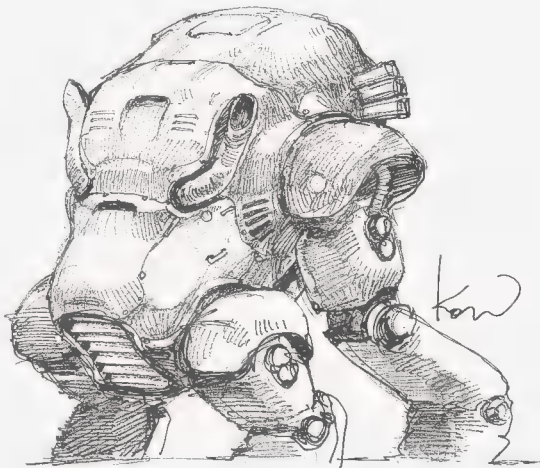
年にソイド24って言葉が使えない
てことで「バンブーチーア」ってシ
リーズで出たので、この絵と比べ
てみてほしいね。最近再発したソイド
24復刻版には付けられなかったパーツ
なんかも「バンブーチーア」のほ
うにはつけられなかったのが面白
かった。本来近づけたら足に近づいたん
です。当時ね、デザインしたものと実
物になったのがあまりに違うんです
ごく好きだったんだよね。「おもちゃ
メーカーはこれかお母ちゃん」って当時
は思っていたんだけど、後に当時の現
物のセンスが良かったんだよね(笑)。

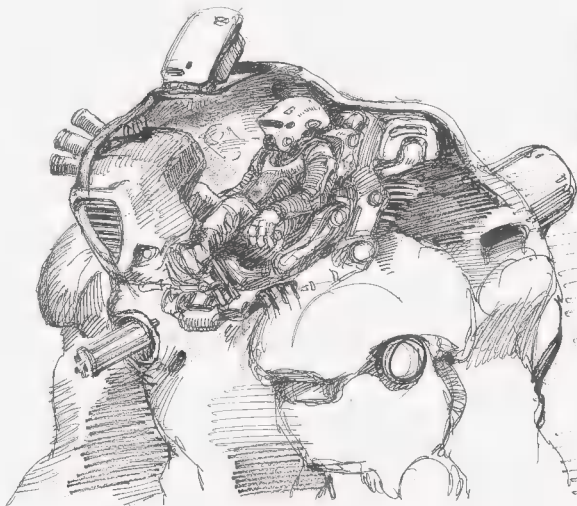


Ken

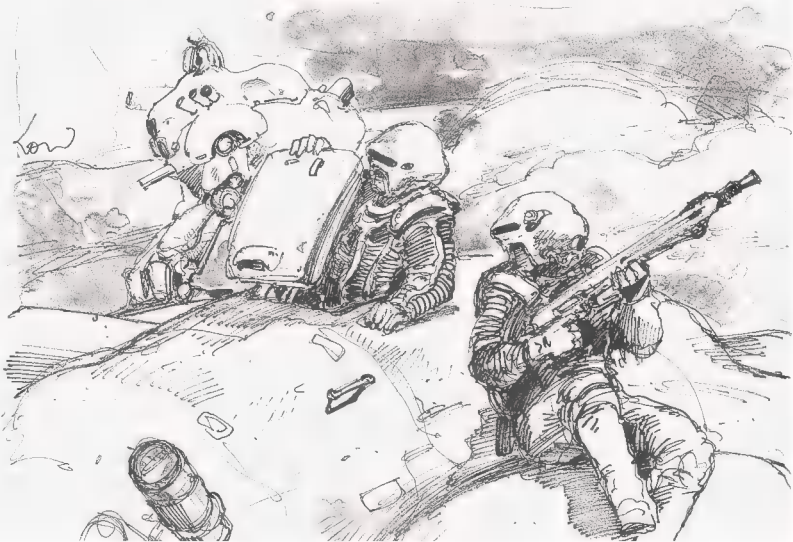


これも後ろからのデザインをどうするかを検討しているのですが、ソイド風にするにはスリットがほしいとか、無意味な装飾とかを、あえて入れてますね。これはこれで面白いけどね。

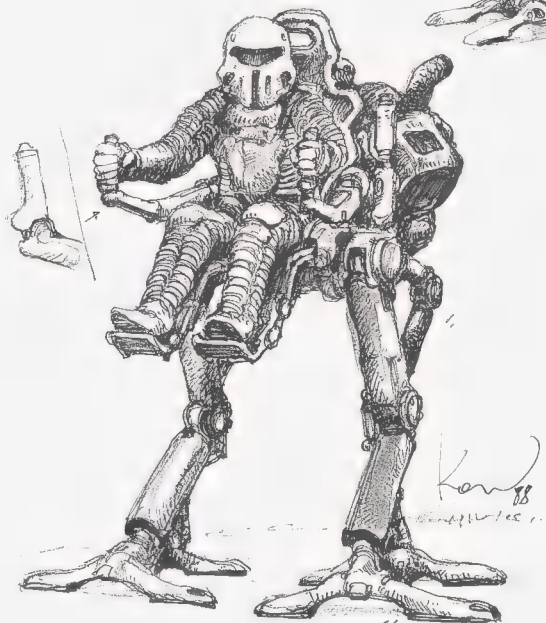
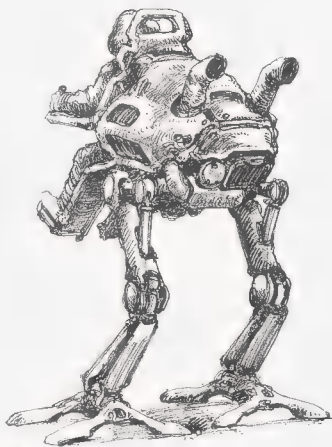




ノイド24のシリーズは移動フィギュアが入ってしまっているのね。当然ながら可動機なのでごらんとお作りタワーフォースのテスト全機をまわ。スターフォースの最終シリーズでは思いやりが溢れてますよ。とりあえずのぞき窓はアルファ・ロメオの機です。それからロボットメカで機がプリントで造り出しているのってしつは多かったですよ。無人機の時もこれに似て。下の機が手を開けて遊べるから遊ばしめるイメージロボットです。おさかからスターフォースの機もつてる。

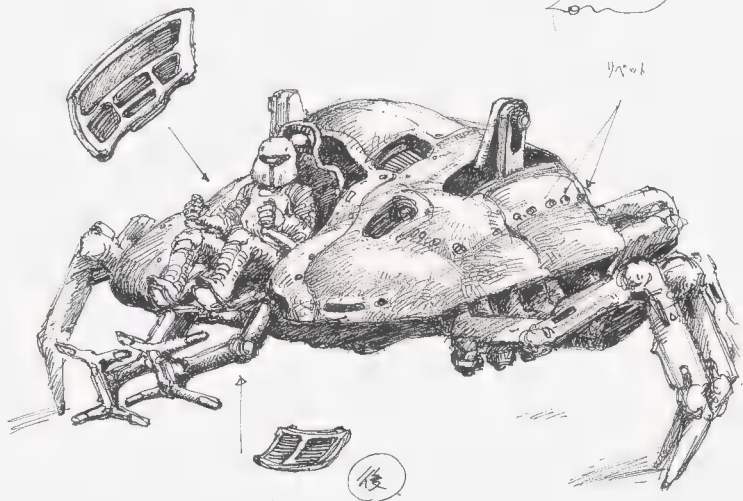
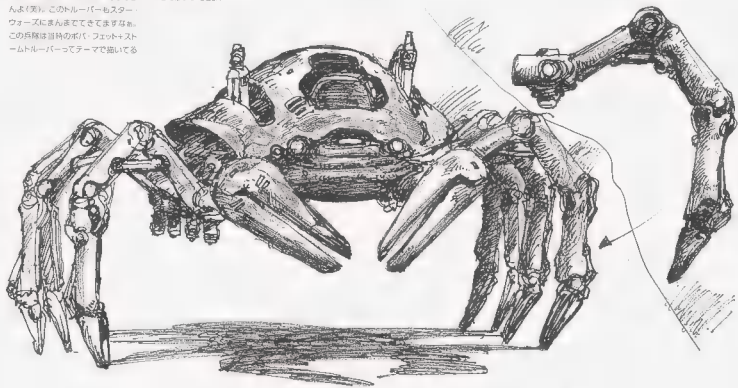


次がダチョウ脚のウォーカーですが、
フィギュアに関してはほぼそのまま製
品化されていますね。トビラの高架原生
の地と見比べて下さい。新しいス
ターウォーズにこれにそっくりなの
が出てきてますね(笑)。こんなの
ウォーカーも出てきた。まるごと取りか
えられたね。私は88年にこれ画い
てましたのでもみなさん覚えてください
(笑)。こういった動物の形してない
ものを理解したんだけど、やっぱりそ
ういふのは受け入れられないみたいで
すよ。



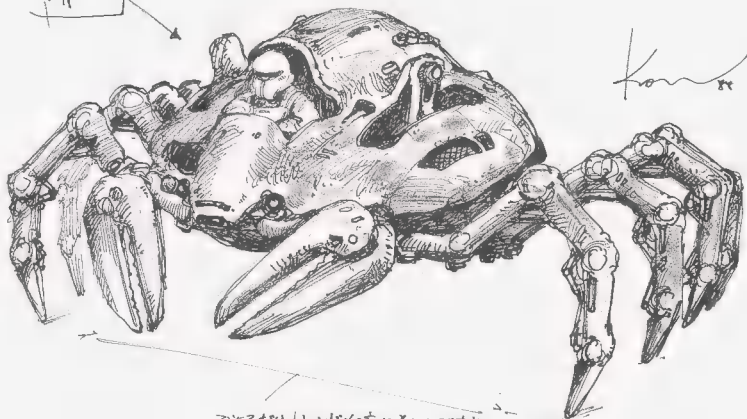
次はカニみたいなのをやってみようか？
 っていうオファーがあって、「お前はカニ」(英) 大層好きだよね
 としてあらゆる中絶胎がでてくるんだけど、エビは好きみたいですよ。エビは
 おもちゃにしつらいみたい(英)。蟹のフォルムをおもいっきり出すとカニと
 近すぎるから、メカにしかならんよ(英)。このトルーパーもスター
 ウォーズにまんまできてますよね。この兵種は冒険の船く、フェット+ス
 ームトルーパーってテーマで描いてる

んだけど、いまのスターウォーズは
 まんまこの感じも、ね(英)。蟹の姿さ
 れました。むしろ蟹が(英)。カニ
 は取られなかった気がする(英)。カニ
 ももうちょっとだけソートで出たが
 もしないね。カニがほしいんだけど
 ね。蟹の感じとこにバッチリーが入
 るのがいいよ？



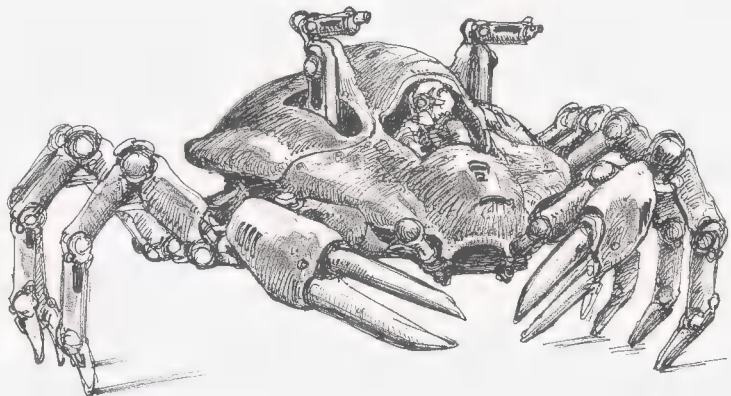


Kan



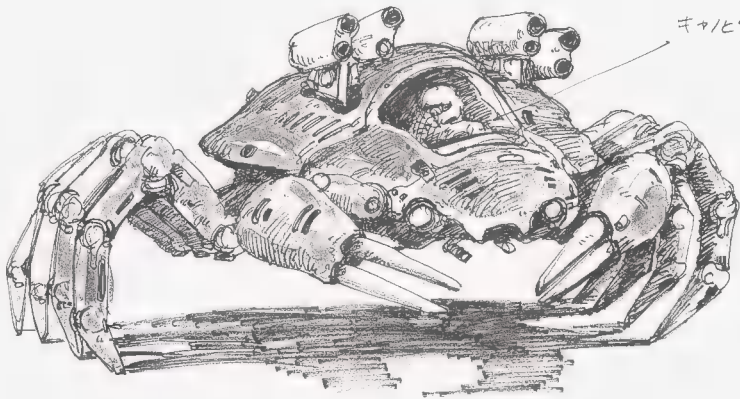
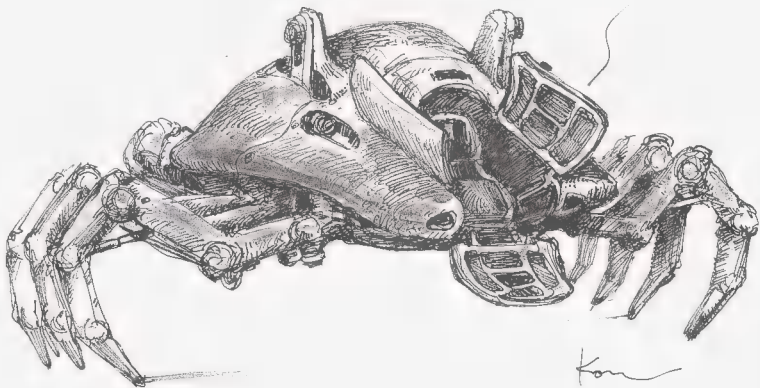
こぎるだけノードがないといいですね。
(力こりかえしが出やすいと思います)

Xカニクを利用して
角度が変わります。

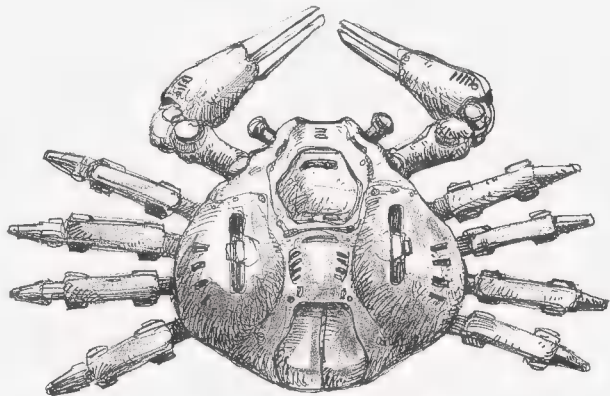


後

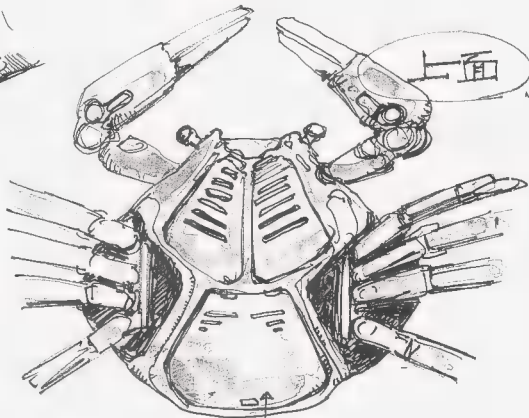
OPEN.



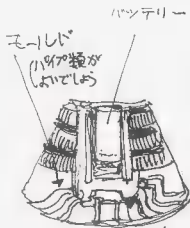
キャピロー



↓ OPEN



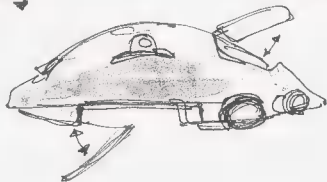
上面



バッテリー

モーター
(ワイヤ類が
よいでしょう)

ミニカバッテリー用のパンチに
なっていると おもしろい





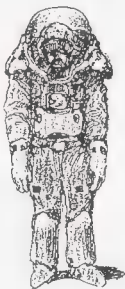
Kow
for Tony



Kow
for Tony



Kow
for Tony



次は当時のキャラクターをつくって
 いくためのコンセプトデザインなんだけ
 ど、誰も読まないウェアズやチューン
 です。このいちばん上のやつとが、
 ゴーガーが宇宙服にカラスーツを穿
 いてるのがある。それにそっくりで
 す。なんかのやつはパンサーチ
 ームアのために、ぜひこのヘルメットを
 交換してほしい。って希望して「デスビ
 オン」に入ってるの。この絵巻に写っ
 てるスーツはチューンのスタイルス
 ーツの予定が引きたつたんで、それの引
 用です。



Kou for TOMY



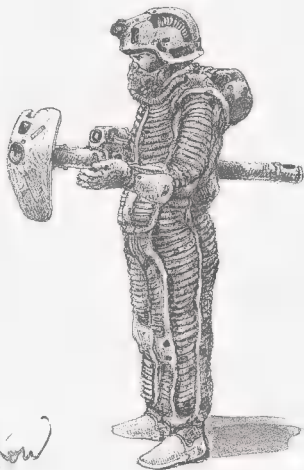
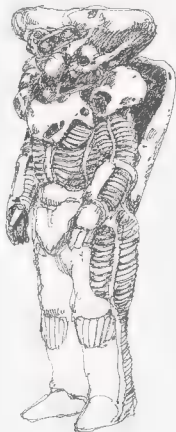
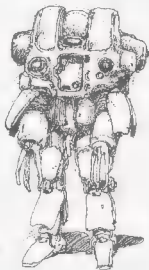
Kou
for TOMY



Kou for TOMY

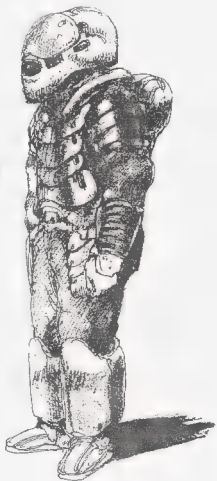
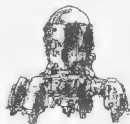


1



これもあるんものを提案してるスーツ類なんですが、さすがに製造にしてくいていうんで使わなかったものばかり、ショック受けているのなんていまのアメリカ科見たいでかっこいいな、と男の着男スーツもいはいは(笑)

Kow



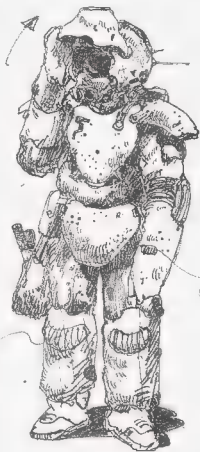
Kouji

Specimen



Kouji

これらおもしろいデザインですよ。真の甲冑というが、日本のよさいみたいにしていて、下はそれをメビウス風のタッチで描いていますね。このころは毎週毎週のタッチを真似するところから入ってますからそれこそメビウスだった。大変だった。上手な人の真似して描いてます。やっぱり真似するんだったら上手な人のを真似しないといけない。最初は真似るところから入るのがいい。って對名人もいいます。絵だってそうなんだよね。だれが上手なのかを見る目も大層だけれどね。

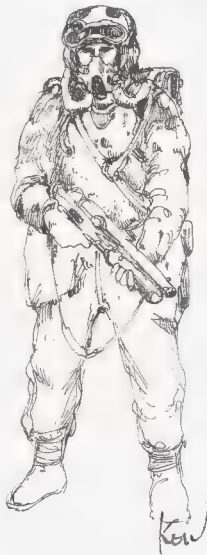
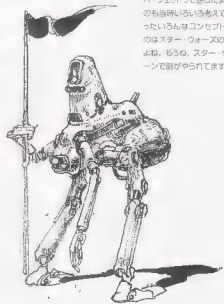


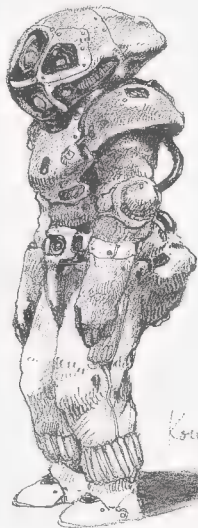
INDICATE

KNEE PAD

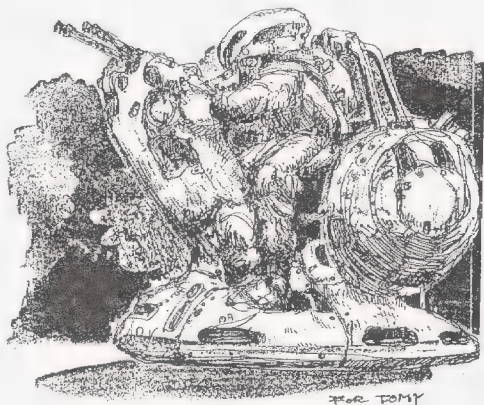
Kouji

このページはですね、ソイド24にこんなキャラがいたら面白いなあ、って描いてたやつですね。描ってるのは平常口ボットみたいだし、こっちのほうは、フェットを改造してるよね。ロボが、フェットって感じだよな。そのほかのも当分いろいろ考えた。僕が描いたいろんなコンセプトのやつで、下のはスターウォーズの反乱軍ですよ。あ、もうね、スターウォーズとジョーで繋がってますから、わし。

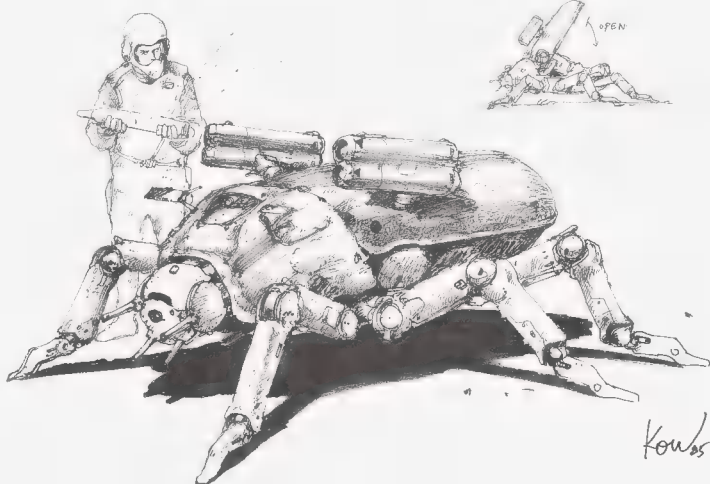
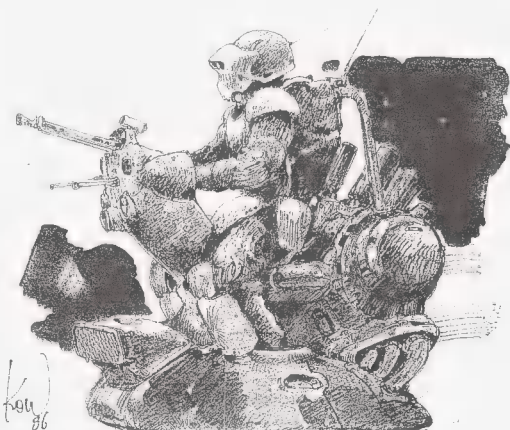


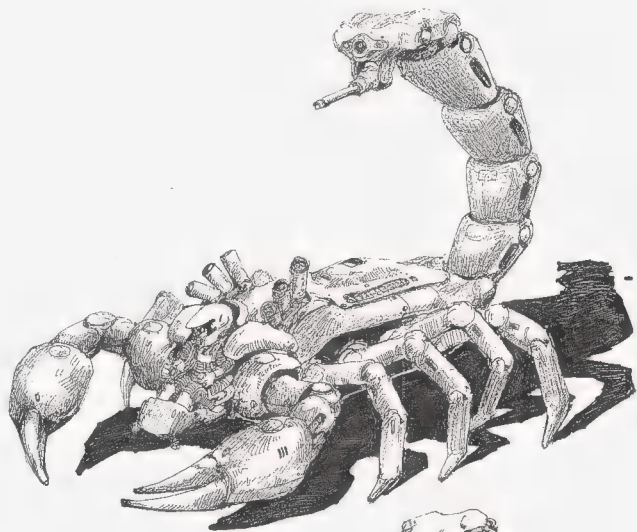


これ左のやつが、行(ハンター・チーフ)で映画になってるのに近い。ハンター・チーフから改造して立体つくってほしい。こっちはサンドビープルみたいだね。目のところが四面になっていたり、そういうデザインって西洋のよろいでもあるよね。あれで身がついてたりすると、骨で目を突いたりしないか心配だな(笑)。それと、同じように、モンスターとかの目が光っていると、まさしく自分は見えないよな(笑)。そこからあれはの配役ごとのひとつです。目から光線出す人は、その目がピンチですよ。下のはカクタムリをコンセプトにしたゾイドですね。資料、おブラシのようなものをハイブレーターにくっつけたものを床におくと、ずーっと滑るようになっていって機体があつてね。それを使ったキャラを作るよ。っていうんでホバ一艇のデザインしたんだよね。これも製造化はされなかったんだけど、面白かったら、



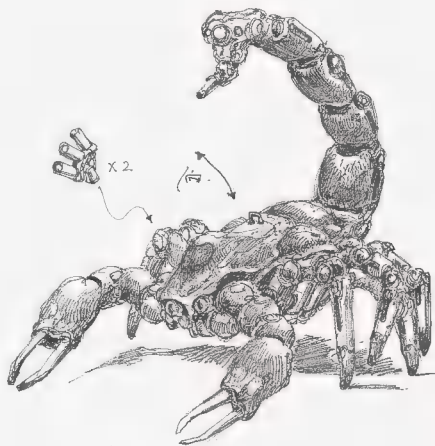
これもカタクミカーですね。いっしょ
 とのんきな顔してますよね。10円
 入札の動く車のおもちゃみたいで、10年
 して壊れなくない、ちょっと製作がし
 メカはよほす。大ききめにすれば
 なる。車中車は面白いな。次は
 はかナブン急はどうでしょう。という
 メカもんだけど、このうつけってのは
 すこいね。自分で書いていて面白い
 いうのも聞いただけは体高がトマン、ビ
 ザンツのバイクもこうやってうつけ
 せで乗り込んでいて、同じく面白い
 だったよ。やっぱり、ハリウッドと
 比べるとSF兵器ってのは限界
 があるよ。



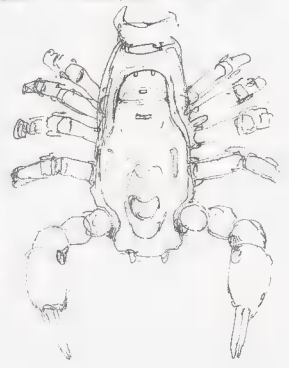
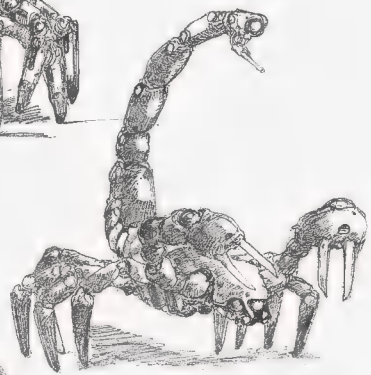


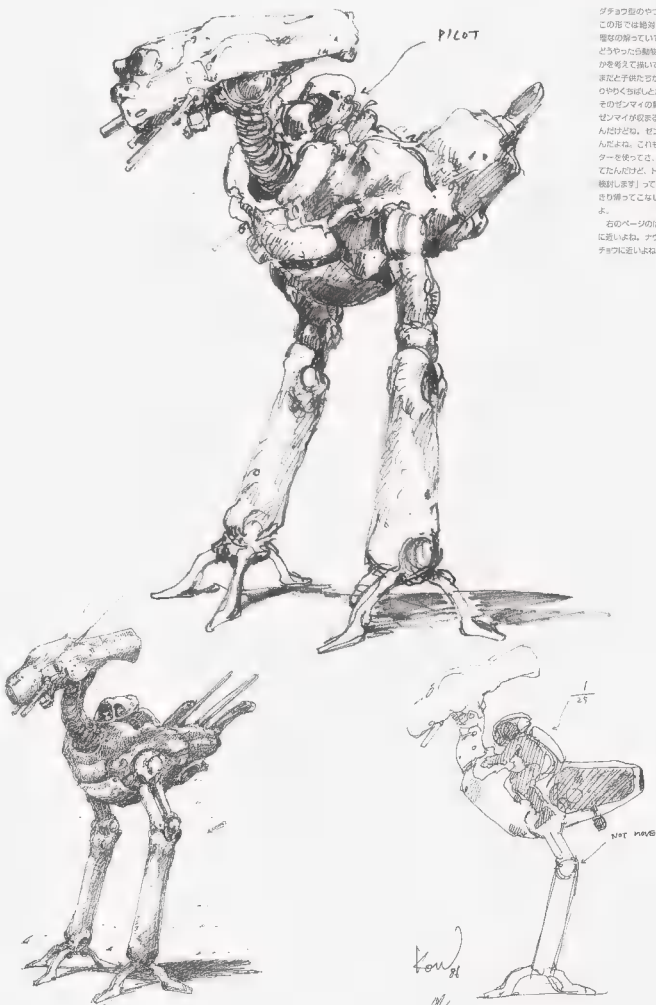
これはデスピオンのコンセプトデザインですが、このころはまだスケール的にでっかいよね。サソリ型の脚となるのはしっぺの先のメカ、サソリなら舌がでますが、メカではレーザーがでます。って部分はここだけあると無いよね。これもデザイン員でもらえばわかりますが、商品前ではよく再視されてますよ。ただし、ふいふいなところよじりな穴が通えたりとか、装飾が増えられているのが残念なんです。ト

イというはこういうものであるって考え方がおもちゃメーカーにある以上、このデザインのまま再版になるってことはないな。なんでだろうね。ソイドだからソイドの文法で作らなさいといひないから仕方がないのかもしれないね。このころからスモークディスプレイを付ける。っていうのが横山メカの記号として使い始めてますね。タイガー戦闘と一緒ですね。ソリでも。



Kan 13 MAY '81

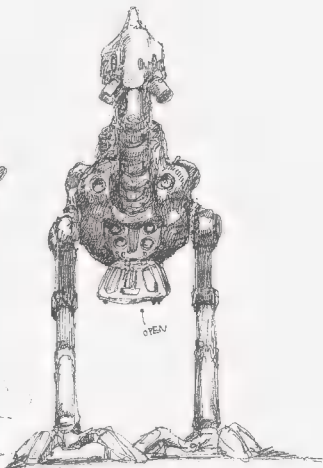
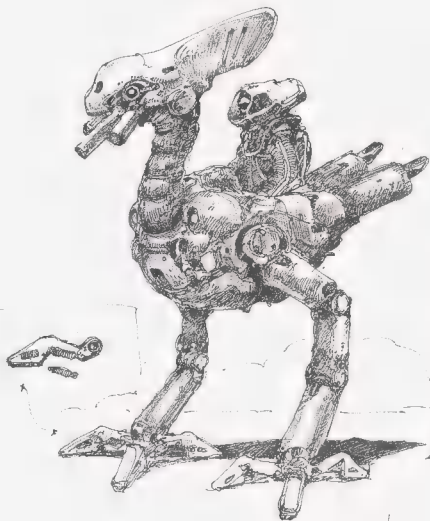




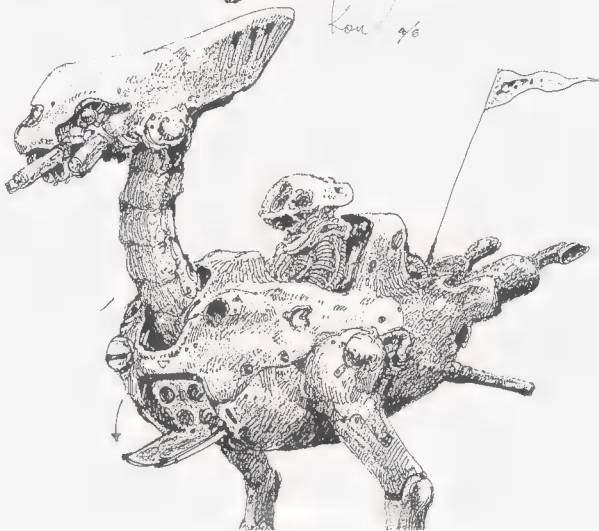
グチャフ型のやつの特撮デザインは、この形では絶対に走れないから、無骨なの解って書いて置いているんです。どうやったらかっことかの顔にほならないかを考えて描いてますね。でもこのままだと子供たちが怖がるってんで、むりやうくおぼしとか付けられてますね。そのゼンマイの動力で歩くやつだからゼンマイが収まるスペースを考えたんだよね。ゼンマイがよくできてるんだよね。これもそうだけどこのモーターを使って、色々作ってみたりしてたんだけど、トミーが「商品化を」検討します」っていてもっていったっさり帰ってこないのが天竺あるんだよ。

右のページは真というより、恐竜に近いよね。ナウシカが乗っていたグチャフに近いよね。

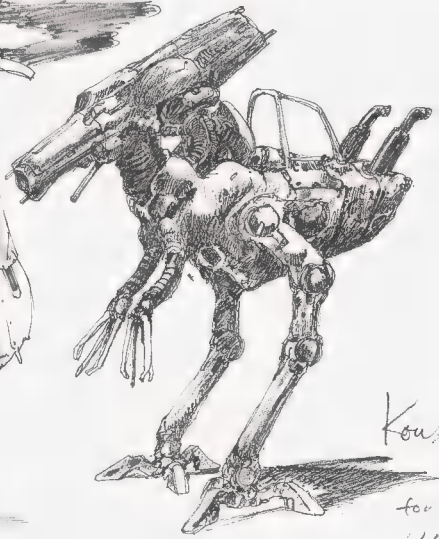
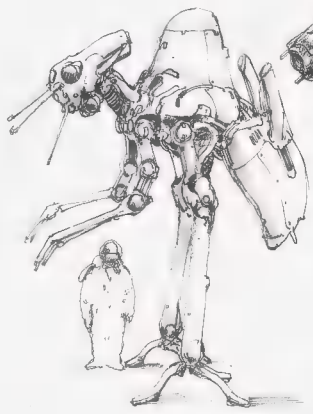
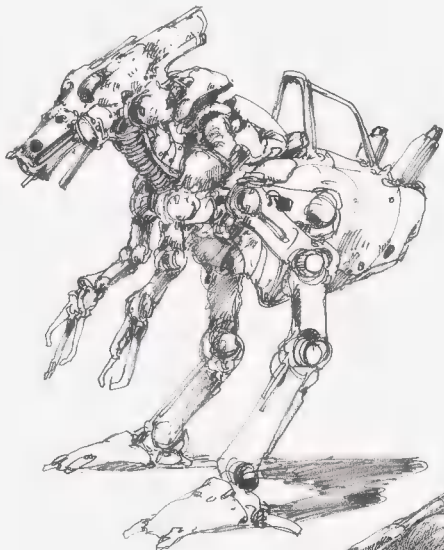
Kouji
4/6



Kou 9/6



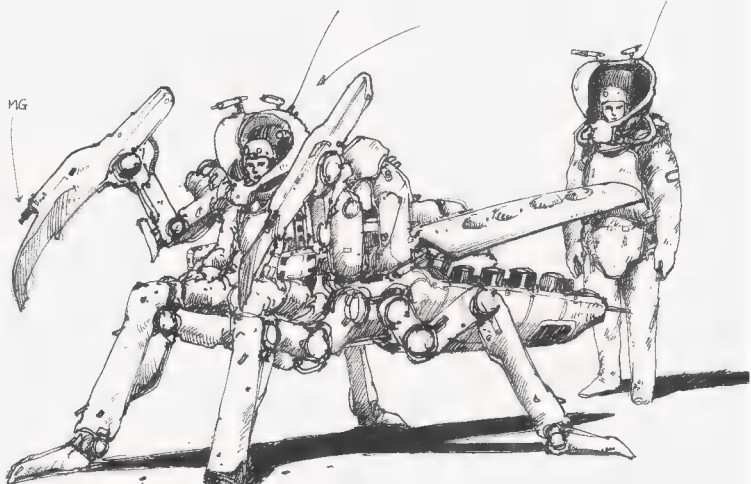
これは、平頭人の百鬼という感じになっちゃってる。ちはやゾイドではない。目にぶらぶらセンサーを筒型のものをつけているのは自分として好きな形なので、どこでも出てくるモナープです。この形だと後ろに乗っている人の視界をふさぐんで、遠景前はそれを避けて体をひねって前方をみてるでしょ？ そういうのがいいよね。足元のしやすさ形つてのはあって、膝を折り出しが見えないけど、そういう涼感のしやすさ。ってのは結構入るもするんです。演技のしがいがある。全部が正中線に乗ってるといのはつまらないよ。



Kouji

for 7
4/6

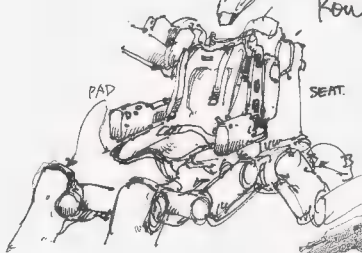
MG



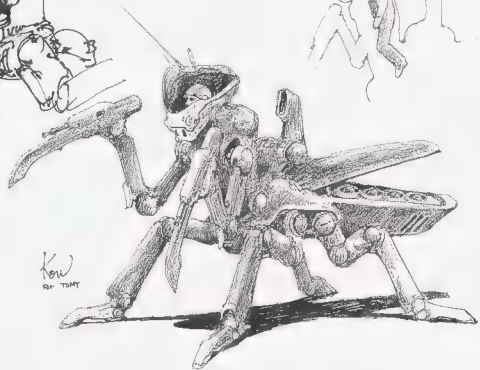
Kow's

PAD

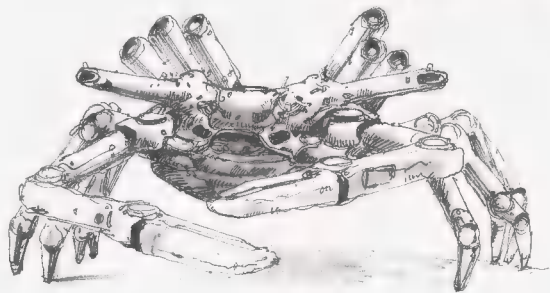
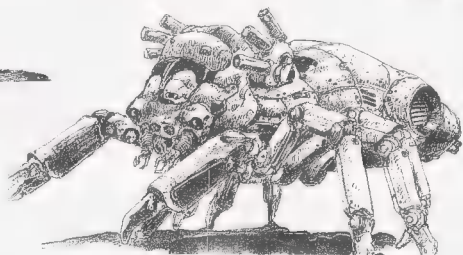
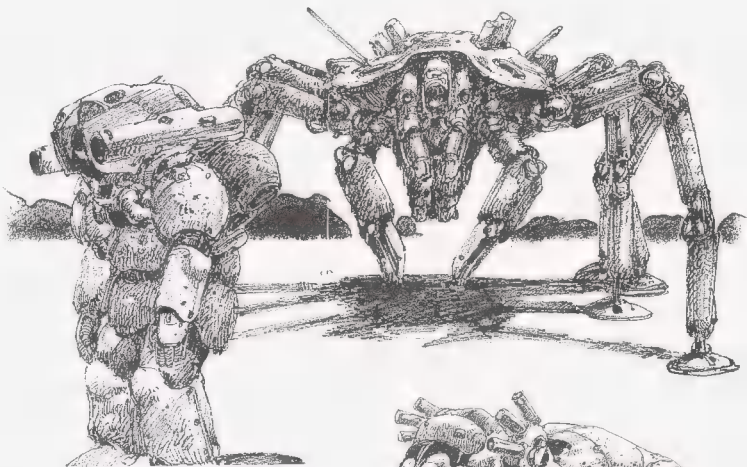
SEAT



Kow
BY TOMY

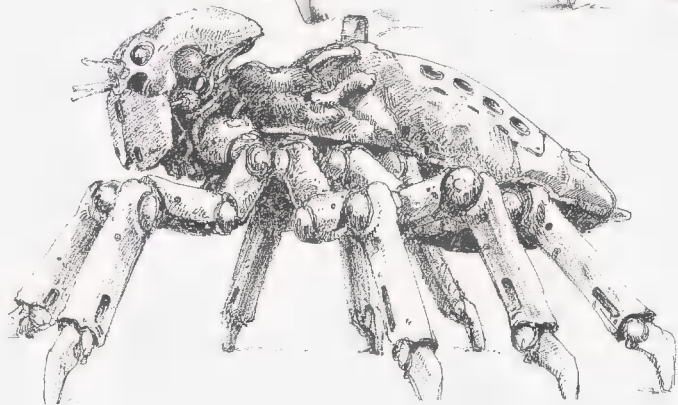
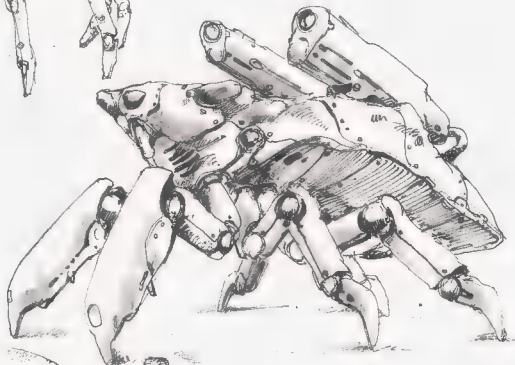
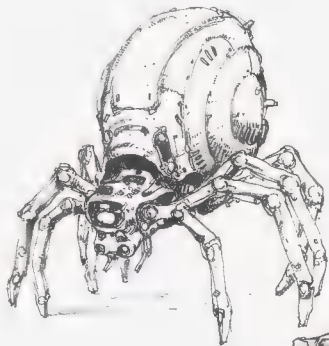


次はカマキリのコンセプトでカラーページの続き、これいいなあ。手が普通の踵でなくて、フォークリフトみたいなのもでもいいよね、今の介助用のパッドスーツみたいなに使えんかもね。下のものすごく前かがみで乗っててつらいよね。決して楽くないよね。新図でしんどいよ。



これはほとんどエスカレートして
いて、いろんなサイズのバリエーション
を考えていて、ただか二層ソイド
とか、そういう方向に入っていて
ます。中央のとか二というより、別の
物みたいな、ダニみたいな、これって
うけない。

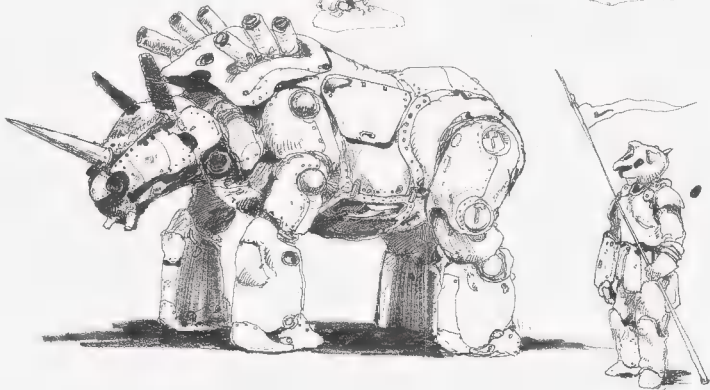
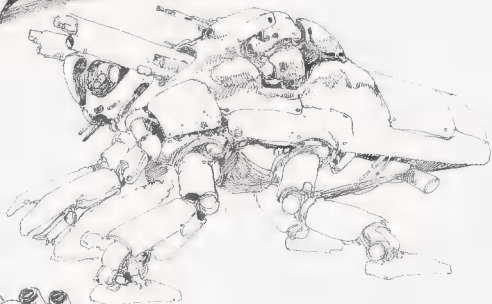
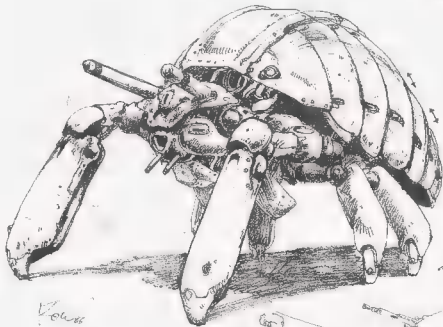
次のくもとカタツムリが合体したみたい。こういうものは製品化されたとしてもきっと興味が無いものになっていたでしょうね。まあ、昆虫のフォルムを悪く言えば、原由にしかならないわけで、まあムシキングみたいなもんだな。SFムシキング(笑)。

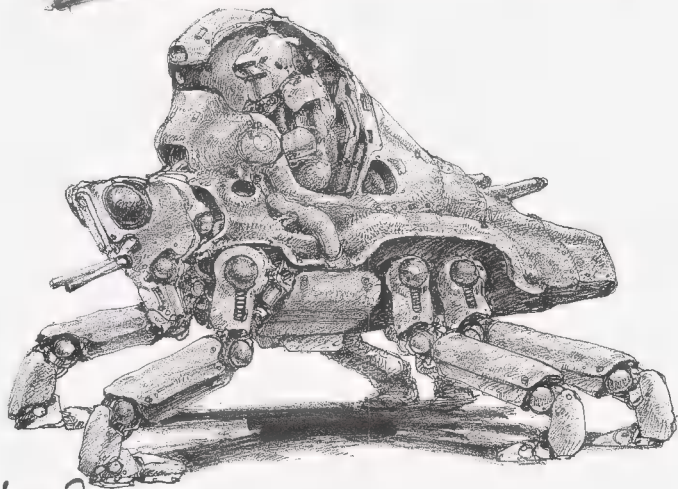


Ken.

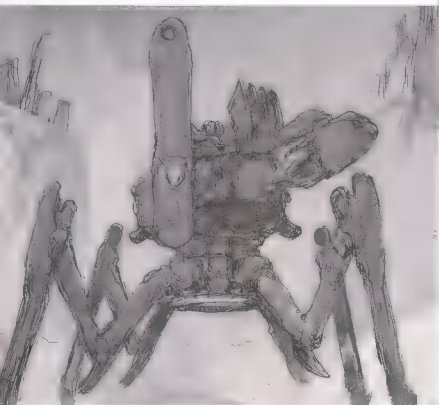
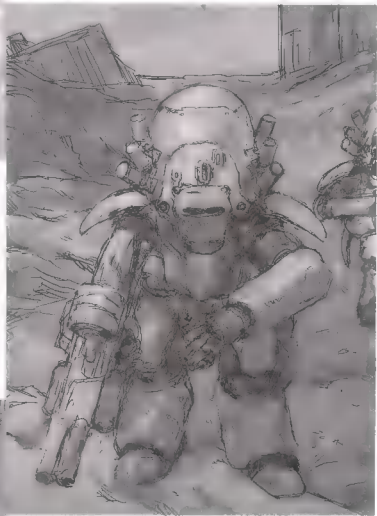
上のふたつは虫系です。これなんかアリの地殻みたい。逃げてるのは裏に書いたトニーに行く地図ですか(笑)。

いちばん下と次ページは水虫の4足のユココトを借りて考えてみました。うってことでのコンセプトなんですが、共和国の海軍艦をモチーフにしたデザイン。でもどうやったら、サイをお題にしますが、サイはサイです(笑)。次のほなんでも面白い生き物をやってみようってことでやってますが、どうみても肉の中核部ですね。デューンダイストの箱中核部。次のもバツか。こういうものはすべてはぬねのようで、意味があるようで、じつは無いんでおもしろいな(笑)。





Kou



ロボットバトルV+

ロボットイラストレーション

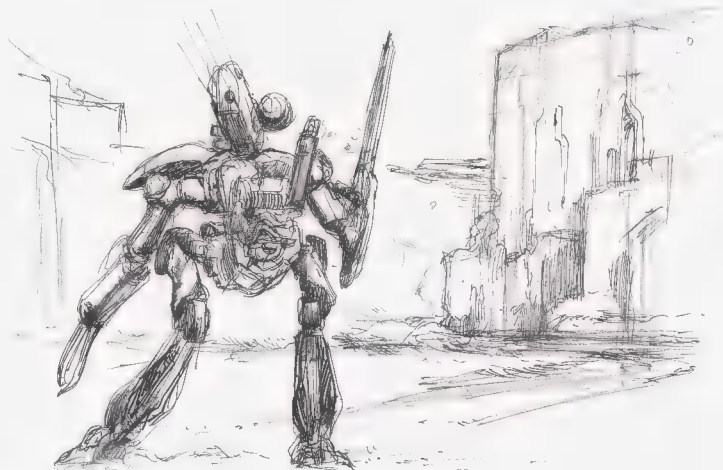
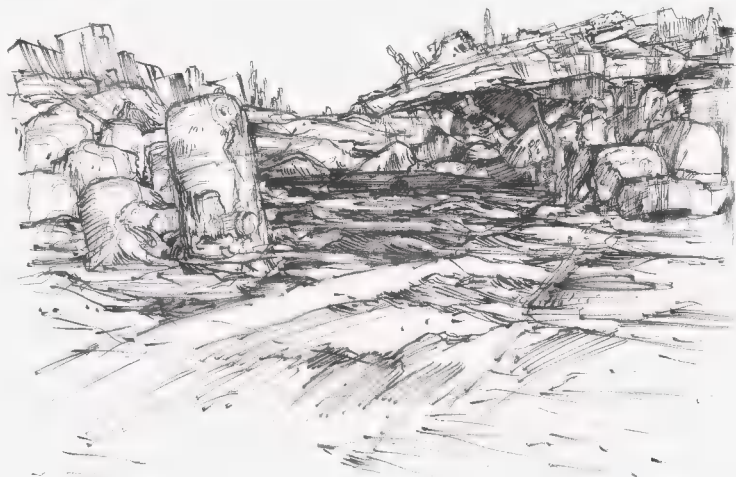
- ロボットバトルV
- カルネーシハート
- リモートコントロールロケットティン
- ジャンヌマール

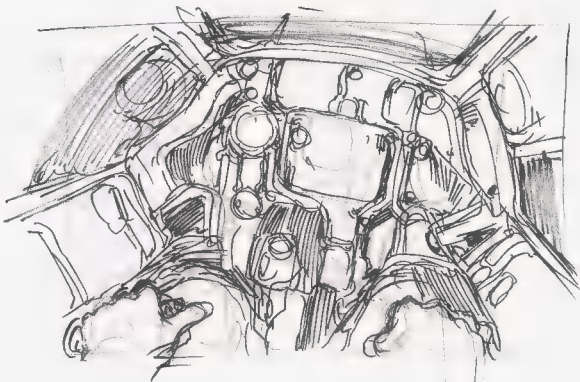
ロボットバトルVというのは、'85年ころに雑誌『月刊ログイン』という雑誌のなかの読者参加型の企画でプログラマー同士を戦わせて最終ロボットを決めようというものだった。ゲーム「カルネーシハート」の雑誌読みたいなもだね。プログラムの部分は、わたしはよくわからないけど、そのビジュアルの部分をちゃんと考えてください。って雑誌で書き始めたの、そこで色々描きはじめたロボットが、この作品のものになっているです。だから戦艦のプログラマーの人たちが、ロボットっていうおもしろいデザインイメージが残っているとすれば、これが発案だよ。で、ログイン編集者にも小林麻氏が小さな立像をたくさん作ってくれたやつがあったんで、それとも当時の田子達は結構よくてショックだったんじゃないかな。そのあと立像物がレジンキャストのガレージキットとして発表されたり、そのあとほかの雑誌で漫画にして描いてたりした。で、2002年にサッカーワールドカップにあわせてアディダスが作った「アディダス マンガフィーバー」という多数の作家さんが作品を描く漫画本があって、そこで依頼があったの、「バンドデシネを描きませんか?」描きます描きます!「テーマは「情熱」です!」「情熱」ですか。「情熱」だったらロボットバトル」って評判高いやり取り

のよ。ロボットバトルを描いたんですよ(笑)。ほかの雑誌陣には安彦良和さんもその本に描いていたんだけど、「朝山さんも好きなもの描いてるんで、僕も好きなもので経験ないよね?」と安心していただいて、このロボットバトルはサッカーとが情熱とがいった。本のテーマと身元照さない(笑)。サッカー関連をテーマに書いているくらい。まあ、私もサッカーは好きですが、どうも書くならこういうものの方が、みんなもいいでしょ? そのあと光文社のItami(しほこ)っていうフルカラーの漫画集が削除されて、そのなかで好きなだけ描かせてくれる。っていうんでそこでロボットバトルの続きを描きました。でもその本はあつといまにも悪くなりましたね。3号か4号で、「1Pでお楽しみします」って書かれてね。「16Pなら描くけど1Pだったら描きません」って断ったらその号がとつともなく廃刊になったりしてね。やっぱり描こうって人の熱意を折っちゃうかんでは。人の話は聞いてよく描いたよね。しいい話だね(笑)。



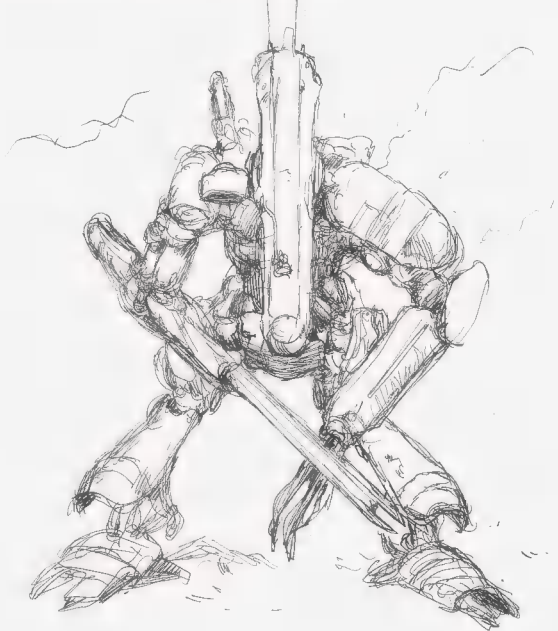
ロボットバトルV





前ページの絵は路線の真逆のラフな
 んだけど、美術さんの背景の絵みたい
 だな。下の絵は2足歩行タイプのラン
 スユニットが回かい合ってるシーンの
 絵ですが、この見方を切ってるロボッ
 トも本番ではあの高さでかき写って
 て相当遠う絵になっています。モンク
 ロですがP83に完成した絵を掲載して
 いますので見比べては、でも前画のと
 きにこういふ段階まで描いて、す
 でに絵としてかっこいいね。

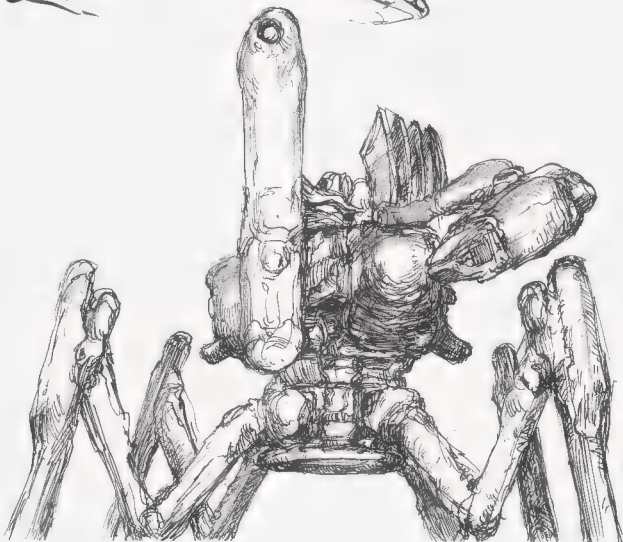
このページの絵も同様にロボットパト
 ルの1シーンで、省略して出現してる
 シーンやコクピットの下書きなどは、
 描いていると、無くて都合よくどん
 どんカッパよくフロボーションやディテ
 ルを返していったらいいので、「セン
 セ、絵のココが首のとこはいますよ」と
 言わないでください(笑)。



上の絵は、地上空母が出撃するシーンのアイデアスケッチですね。でも本編では使っていません。

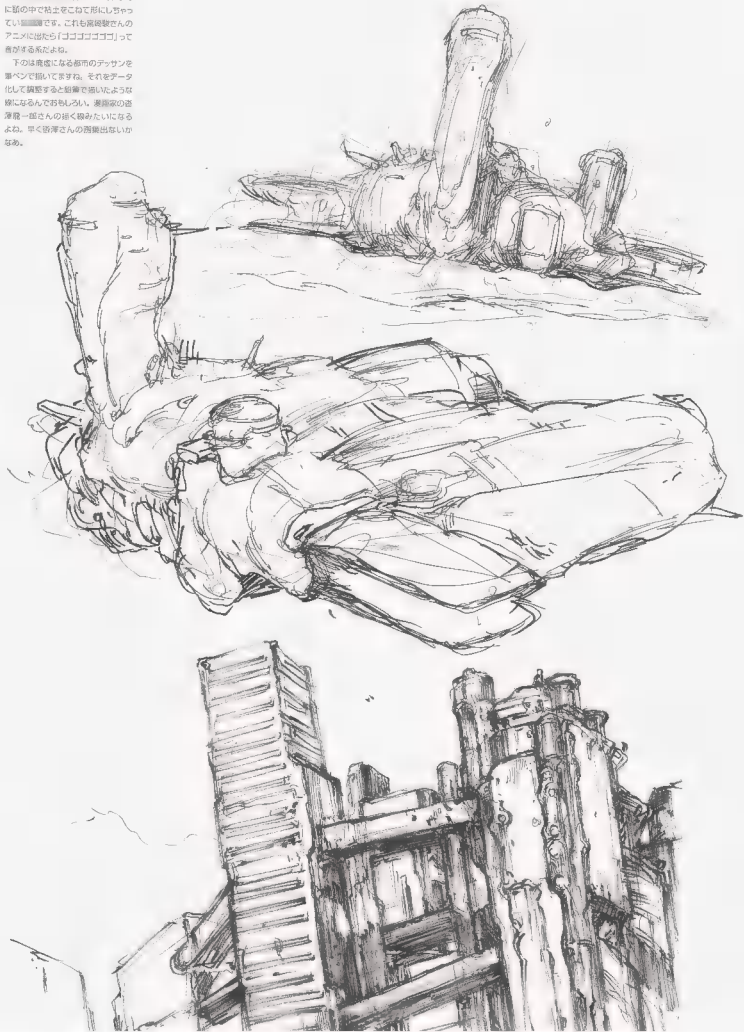
下の絵は敵側の轟攻してくるロボットのスケッチ。このロボットは先に立体を作って、それを見ながら描いているんです。なので空に空襲のリズムに照準力がある形になっているよね。下書きの段階で玉留めにリアリティがある。描くために立体を作るのは正常だよ。最初には立体を作って、それから描くなんて人は世界でもおまわりないよですが(笑)。立体作っていろいろ絵を描くのにすごく役立つ。

2002.4.28.

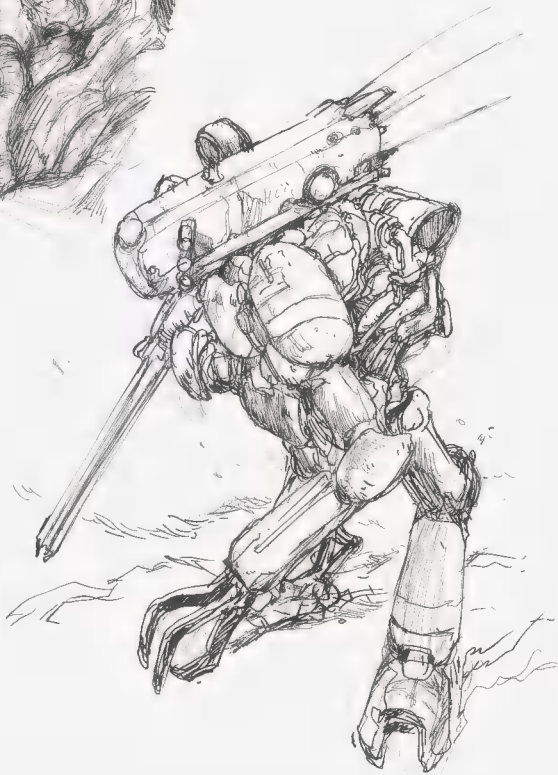


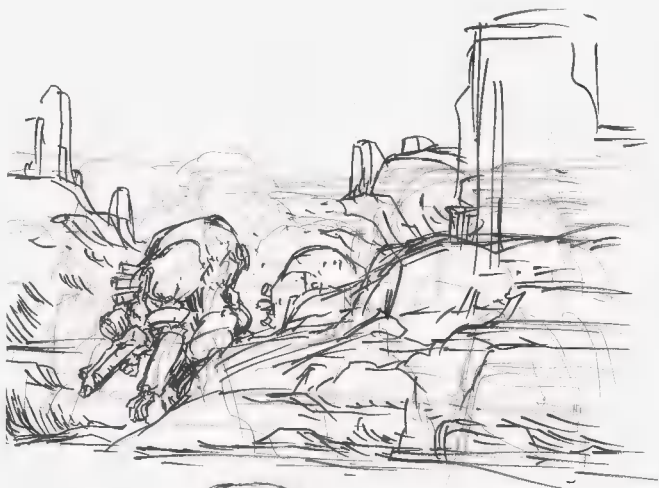
この地上空間は立体材ないんだけど、線が通り張りだし線刺して、すでに話の中で粘土をこねて形にしちゃっていい線刺さる。これも高橋敏さんのアニメに出たら「ゴゴゴゴゴゴ」って音がする系だよな。

下のは奥感になる都市のデザインを筆ペンで描いてますね。それをデータ化して調整すると鉛筆で描いたような線になるんでおもしろい。黒澤明の源平殿一伝さんの描く線みたいになるよね。早く新澤さんの落筆出ないかなあ。



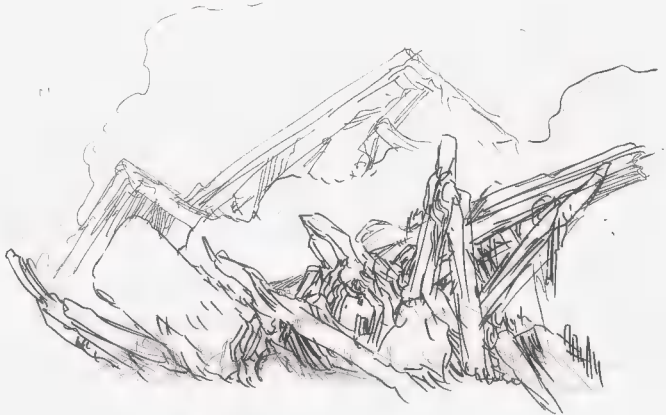
これはランスロットが歌舞伎の隈元を切るようなポーズの短がほしくて強い絵なの、薄口笑って黙らされて、親さんが口上を話げるとおもしろいにして。直しが「ロボットの短は短を切つてるポーズがほしい」って書っていたけど、わかるなあ。日本のロボットアニメは歌舞伎そのものだもんね。「男立」と「男」、その短の深さだから、そういふ短削っていろいろは絶対あるんだろうな。このページなんて歌舞伎の短極短そのままだもんね。





この絵もロボット(トル)に出てくる「ワードスーツ」なのですが、もともとは月刊モデルグラフィックス誌の劇映画用に依頼した「マシーネンクーラー・ブレイクマン」で作った「ワードスーツ」をそのまま活用しています。あちこちで壊れたり、こっちは壊ったらしい。これも当時コトブキヤさんからガレージ

キットとして発売されたことがあるんだけど、いまはネットオークションだとプレミアついて高いです。最近ファンのみなさんが出来のいいキットをこまめにイベントで販売したりしているので、そういうのを併せていたほうがありがたい。昔のものをちりびりたすのは時間とお金の無駄です(笑)。

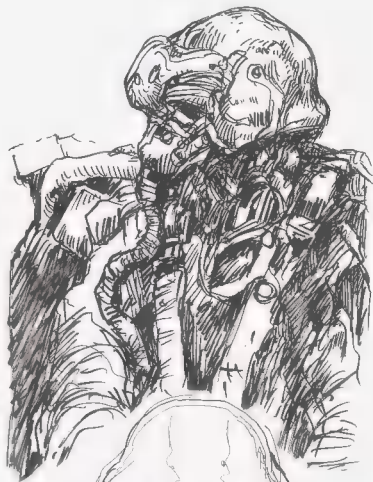


このパワードスーツも立体を崩しながら描いているんで、かなり立体を強調していますね。こういうポーズを付けたいかなってぐらいのアレンジはかしてないで、かなり立体を尊重してるデザインだったります。というも顔のなかだけで描いていると都合のいい

ように描いてしまって、でき上がったものは「そんな風には関節は動かないだろう」ってな形になりがちなんです。P82に、このあと高さ上げたものを重らせてるんですが、ずいぶん構構が広がって仕上がってます。ふんばりの感じとかがよいですね。

主人公のお母さん。まだラフスケッチだけで、本編ではついでにない絵ですね。

上のヘルメットの顔も、いくつかロボットバトルで使おうと思って描いている(パイロットなんだと、より芸術的だったりしてゴシックだよな。MaKに比べて、よりゴシックな感じをあたけるので、こういう絵を描くのは好きなんです。ゴシックって工口くない?)ゴシックは性的な興奮を覚える部分があるね。さっさと作った人たちも当時そうだった気さますくらいに描いていいよ。

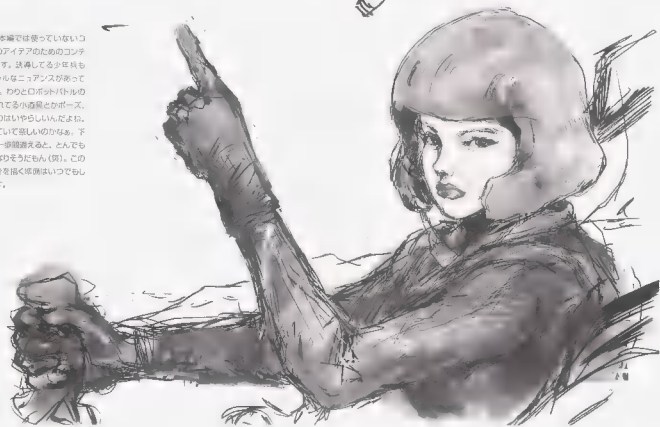


・15日 3時

エニマ72

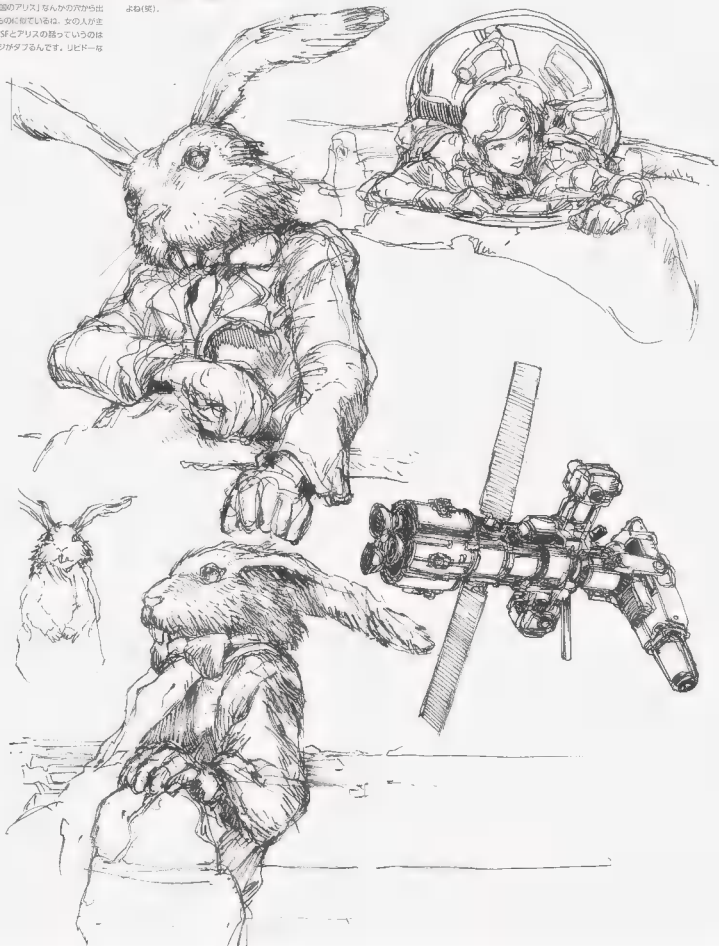


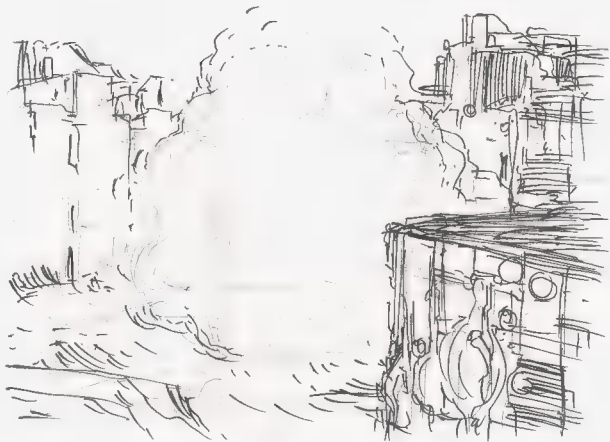
互上の絵も本編では使っていないコマで、最初のアイデアのためのコンテだったります。決断して半年経ても未モセツシャルなニュースが流っていないが(笑)。わりとロボットのなかで描かれてる小惑星とかボーズ、想像というのはいやらしいんだよね。だから描いていて楽しいかなあ。下の絵なんて一部修正されると、とんでもないものになりそう(笑)。このあたりの絵きを描く準備はいつでもしているんです。



本編では黒猫イメージでつかったウサギの絵ですね。それとこの段階では宇宙空間にいるレーザー兵隊としてラフを描いていたメカなんです。本編では変更されて監視カメラとレーザー兵隊に変わったんです。ハッチから出てくるお姉さんはまだ描けてないラフ。ハッチから出てくるというのは「不思議の国のアリス」なんかの穴から出てくるものに似ている。女の人が主人公の妹とアリスの妹っていうのはイメージがダブるんです。レビド一

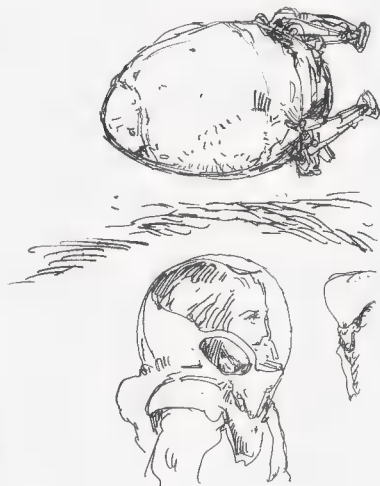
ものを感じるとはね。トンネルや出口というのは再生、進退、性的行為の機能だったりするよね。再演っていうのは、従一そういうスケッチものをアレンジしては返っている。そういうことを正言化できる程度だよな(笑)。高山又遊さんの日本画をんでスケッチしている。って書いてたんだよね(笑)。





ロボットバトルで昔からやっていた、人間の字跡をCPUに使う、アイコンピューターってアイデアはずっと思っていたんだけどそのシーンのスケッチです。このあいだ、押○守さんの映画「イ○セント」をみたら、まんなま同じアイデアで解決してたでしょ？ 似たような感じで梅をダビングするってのがあ

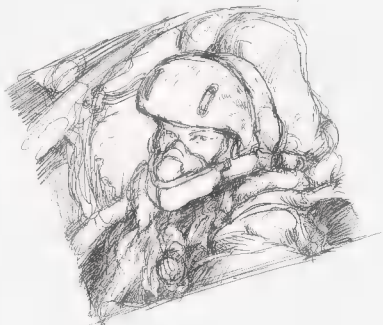
ったけど、あれはいかんよ、やめんだっつら、「こういうイメージで、っていうのが似た職業の人たちにはあるわけで、こういう風にはしてほしくないよなあ、こういう風に表現してほしいなあ、ってのがあるわけです。同じアイデアで、全然どっちが元とかはないんだけど、あれはキマってなかったよね。



もともとSFマガジンに掲載した「不思議の国のアリス」のサイバーパンクなSFの作品を描いたことがあって、それのリメイクをミニの新作号で描いたのだ、これはその分です。この作品もいすれ旅行本にまとめた予定です。これほわしのなかではツエールの絵を見ながら描いている、模写なの、テ

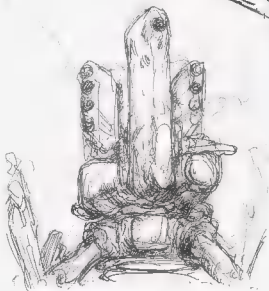
ツエールの絵を見ていて、当たり前だけど、ツエールはさあいんだわ、絵を見ていてこの人は少女趣味だなと判るくらい、少女を見る目が全然だよな(笑)。右の上はハンブチー・ダンブチーの宇宙船で、なんのヒスリもなくて、「地球ですまんリ(笑)」。





これもロボットの下書きですね。
左上の人は決してピアノを高速で弾い
てる人ではありません。手の位置を模
射しているだけです。お棋さんのカ
ットが多いのもロボットの役割
家です。

下のメカぶたつも立体を見ながら
描いているので図解力がちがいます
ね。自分で感心するよ、ホント(笑)。

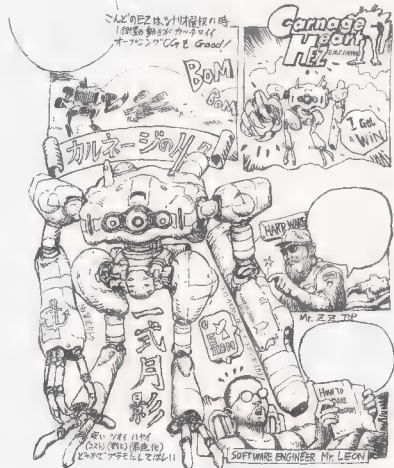
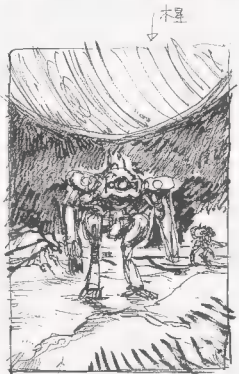
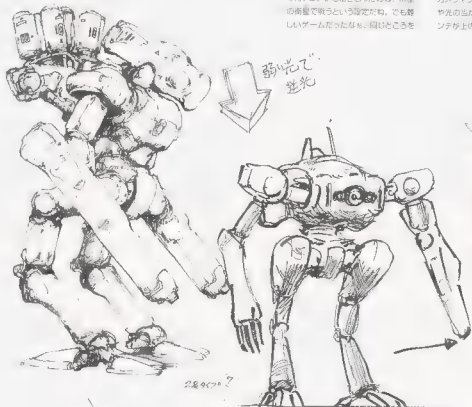


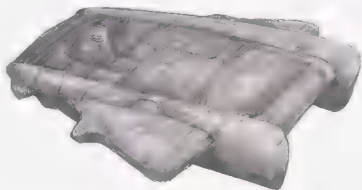
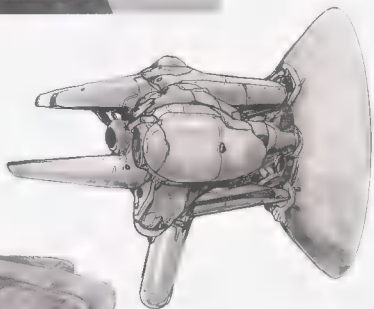
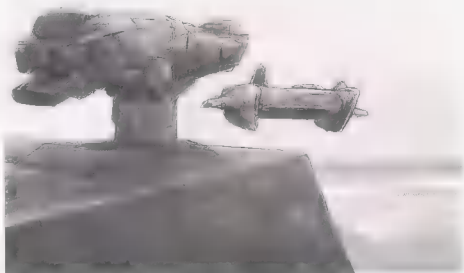
カルネージハート

カルネージハートは前作のロボットの
平癒を祈ってプログラムしておいて
ロボットと戦わせるPSのゲーム
で、アートディンクという会社の「A列
中(でいこう)」という有名なゲームを作
った天才プログラマーの子が作った
の。それをロボットをデザインするとい
うのをしました。空ツスはその経験
のタイトル名です。カルネージハート
で、カッコいいなあと思ったのは、木星
の衛星で戦うという設定だね。でも真
しいゲームだったなら、戦いのときは

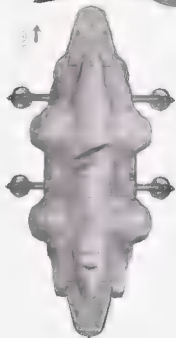
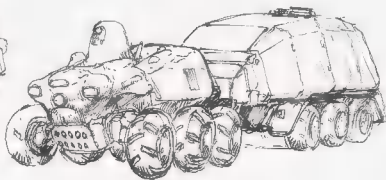
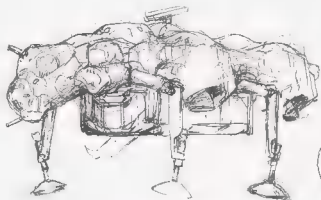
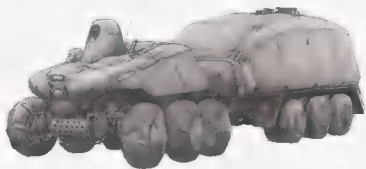
くるくる回るロボットじゃなかったら
ちん。こいつは戦闘ゲームも作ってほ
しいな。『カルネージハート』デッド
オアアライヴ』乳は損ねたけど、使甲
は美形な。ついで、それでパッケ
ジや広告では立体感作って写真に撮
って植して作ることにしたわけ。
そのときにプロトタイプと火星甲
の間の立体的な構図をくわくわく
カメラマンの高橋ゆかりさんにアング
ルや乳の立ち回りを伝えるのに植した
コングラの絵だね。もし使ったらバツ

コンでわしのところでフィニッシュまで
待たせておけるんだけど。当時ほこりや
って絵を描いてお願ひしてた。下の
絵は当時の雑誌でバッドデザイン賞の
ペー지를描いたときのお話。カルネー
ジハートではこんな作業を自分で行って
よか。プログラムはこころい施です
よと授けてるわけ。互上のロボットは
使わないにいかかわらすこころい
のほこりでしょうか。って植したデザ
イン。こころい人たちは両手ガンだから
植願ひすると大変だよ。

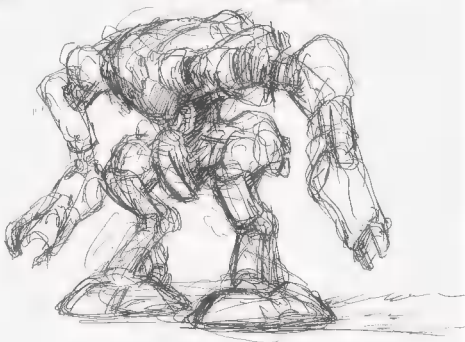
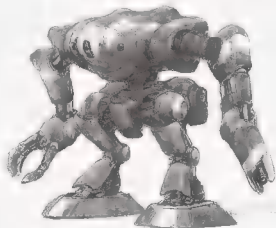
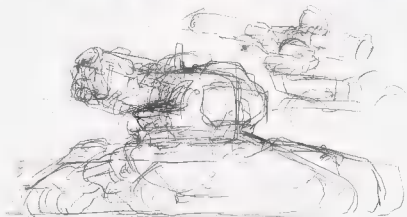
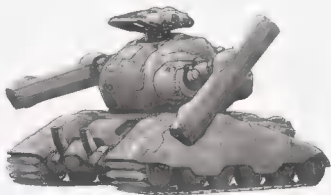
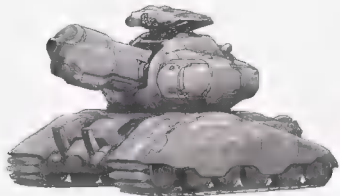




ゼウスで、蒸気で輸送船が来る、という設定のために描いた絵で宇宙港に大型の輸送船が寄港するというコンセプトの絵ですね。この甲冑遣っていろいろあたりがもうスター・ウォーズを感懐させられるポイントでよかったですね。宇宙船物とは差別になっているの。



上は輸送車が必要だ、っていうんで描いた絵。仕上がったものと比べると、ライトが狭くなったり形がかわったりしててびっくりと楽しいね。「運搬」てのが分かりやすくていい。下はコンテナを積んだホバ一型の輸送船で、サンダーバード2号みたいですね。気持ち悪い形しているね。上からみるとワニがワニ飲み込んだみたい。ホバ一型でものを運ぶっていうのはいいよね。



上はゼウスのための、キャタピラ製のロボット。利便だけの機から派生させたドストイフですが、キャタピラが三角形になっているのは映画『ターミネーター2』のハンターキラーが由来です。キャタピラは作ってほしくないです。またSFなものを作ってほしいですね。その下は人型で足音がホビーになっているやつ。ボトムズというところのローラーダッシュのように進むやつです。日本のアニメってのは、とてもわかりやすい背景が

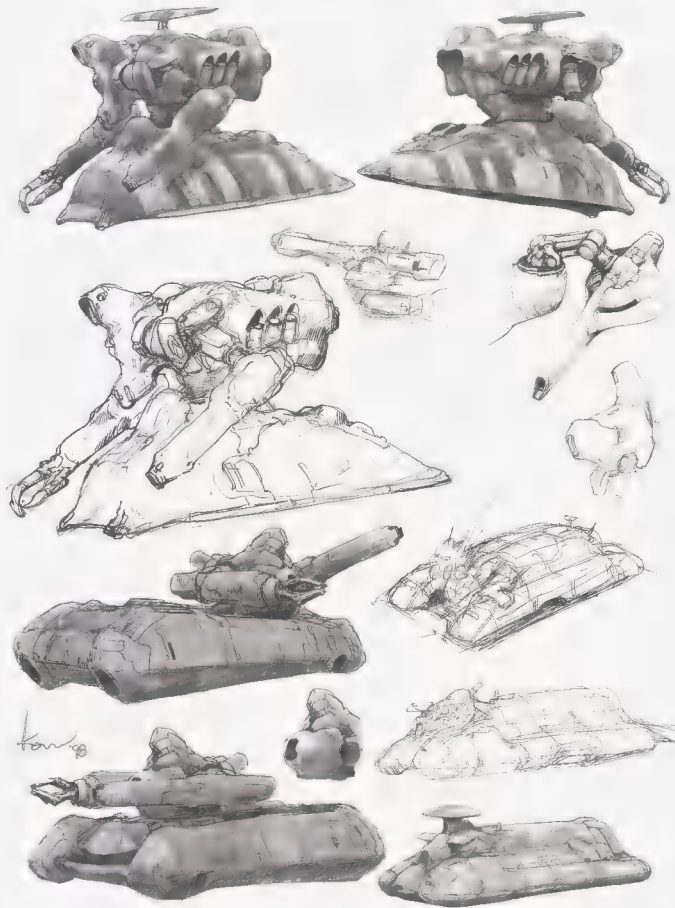
確立されてるからいいよね(笑)。電圧抜きで「動く人じゃー」って感じにする。背景はわりだ。塗りが進んでも、下の線がどれだけ最後まで残っているかが分かるようになる背景です。

これはカッコいいMバー一部、おぼちゃんタイプ製です。おぼちゃんだとしたら顔がしゃくしゃくしておぼちゃんだよ、「明してんのおぼちゃんも」って感じてしょ、上からみると三角形になっているん

だろう。抱いているときは別な矛盾感が出てくるんだろうけど、かなりの近いものがゲームで登場してきます。すこしは、下のMバー型のための最初のデザインで、ほかの機体

に変わっていったんです。そのままだらけの母艦に繋がっているのだからいい。極に抱いている感なんて、やがてはこの戦車のボディになっていく変遷なんだよ。機体みたい

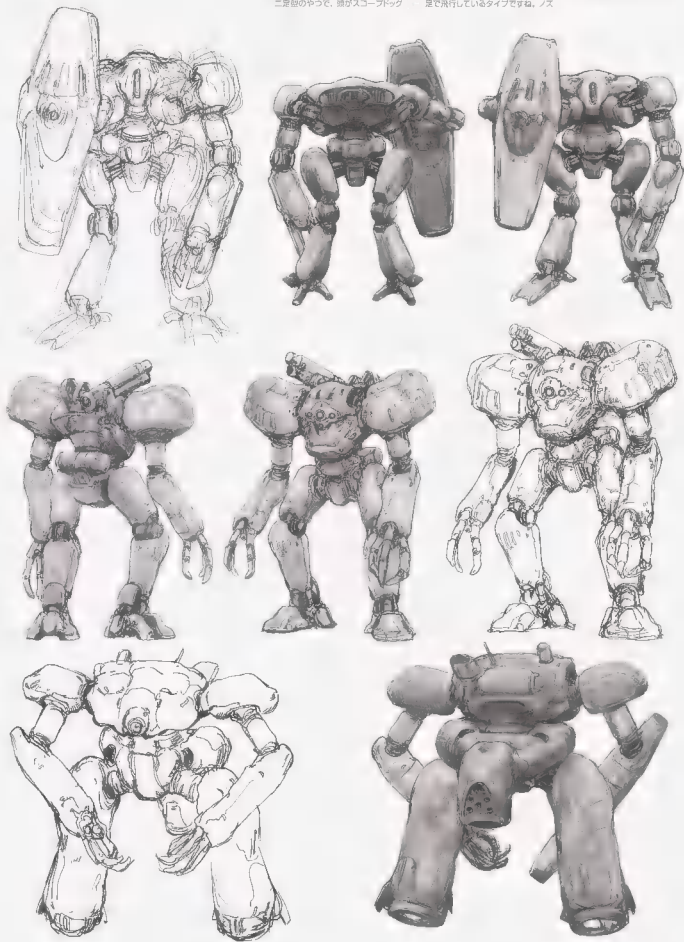
なところからニュータイプモーフインプとして。右下はMバー型の輸送艇だね。シュトラール部のものみたいだね。

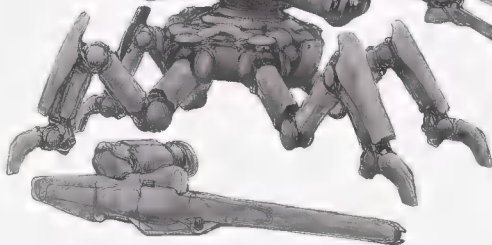
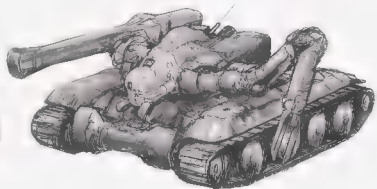
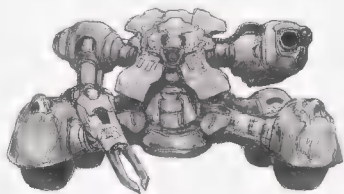
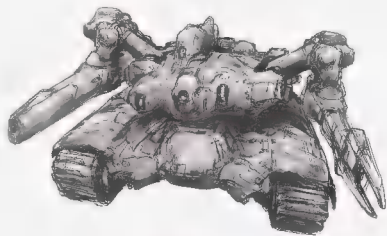
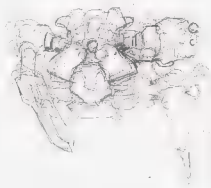


上は二足歩行のロボットで、雷がついてる機体だけど、スノーボード滑って懸崖に落ちてるみたいなの。ゼウスの本編にでてきてます。その下は同じく二足歩のやつで、楯がスコップツッ

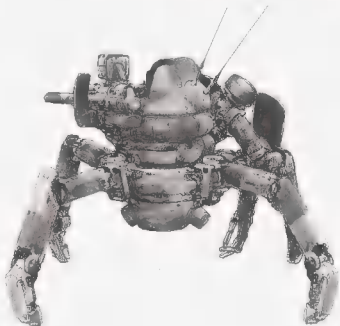
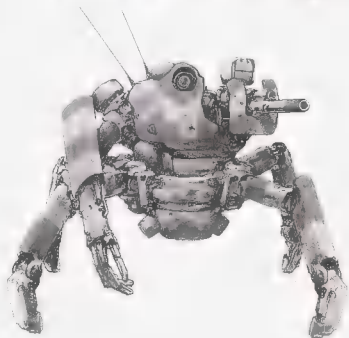
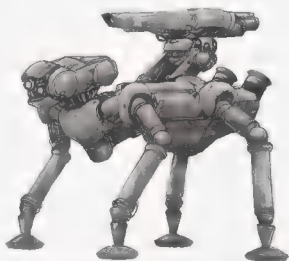
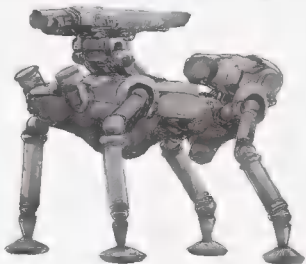
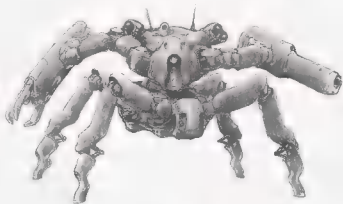
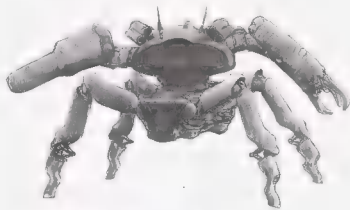
的なデザイン、その手足が広がって、立派な体にもなりました。ってやつ、これをパワードスーツぐらいのサイズと見ても面白いかも。いちばん下は2足で飛行しているタイプですね、ノズ

ルがしんぼん玉発生器みたいになっていて3方向でバランスとっている。楯がハード型になっている。これけっこう悪くないでしょ

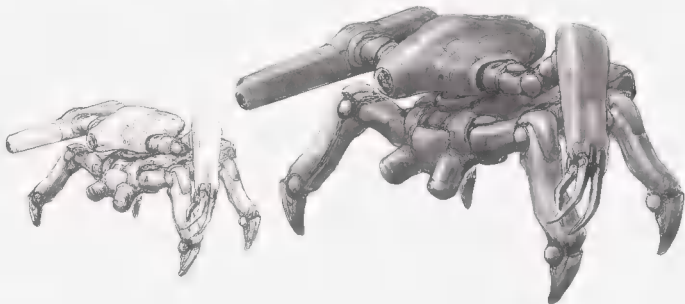
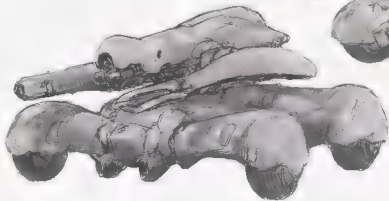
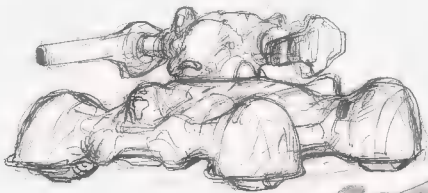
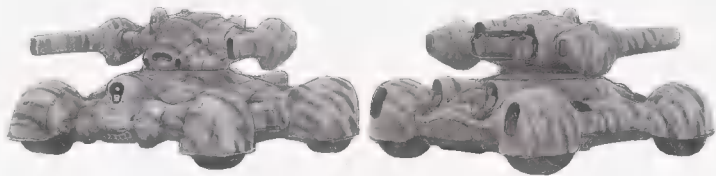


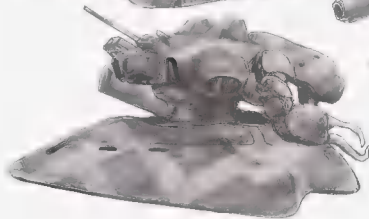
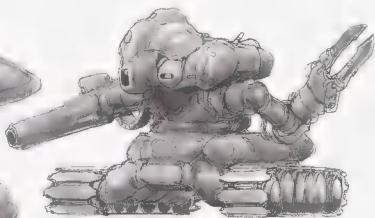
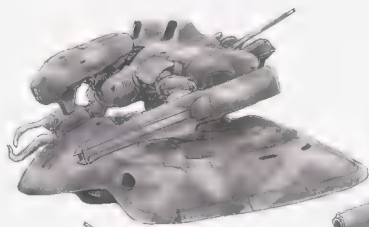
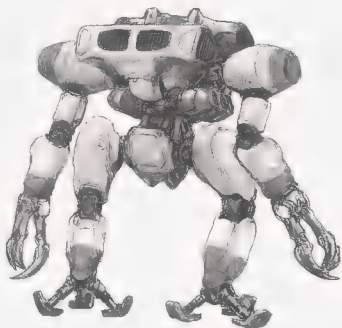
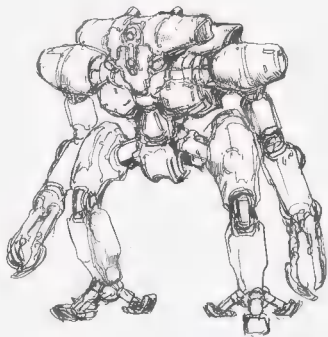


上はキャブピラなんだけど、いちど
壁面上にあげてから壁を下げるという
デザインがカッコいい。その下のなん
て地面をはいりつうそうな、海軍か空軍
さんの運用に出てきそうで怖いです
よ。形はコミカルな形に描いていま
すね。友の友は日本の機のような
デザインからきていて「戦」な感じがあ
ってむしろお気に入りのか、ひん顔が
ったスラシのような装甲はそのまま
戦車やファンダーから直接作れるか
な。ここまで考えておいて、このあと
3Dにする作業は「プログラマーの方、
社中を掃蕩してお願ひします」って真
しちゃうから、むこうは大変だな
あ。こういうデザインも3Dソフトで納
品できれば、いちばんいいんだらう
ね。



上のはハイビルはいちおぼちゃんみたいだね。付け根からポリッと折れそうなので立体にするときはデザイン変えないといけな。真ん中は尖みない。映画「レッドマーズ」にこんなロボットのでてきてましたねー。バカなりました。偶然ですがねえ。いちばん下のやつとかは、月刊ロイゲン遊撃隊のロボット(トル)から存在するデザインです。それに手を減らして出しているんで、元相4足歩行だね。



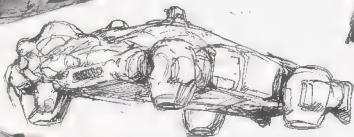
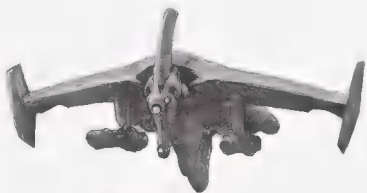
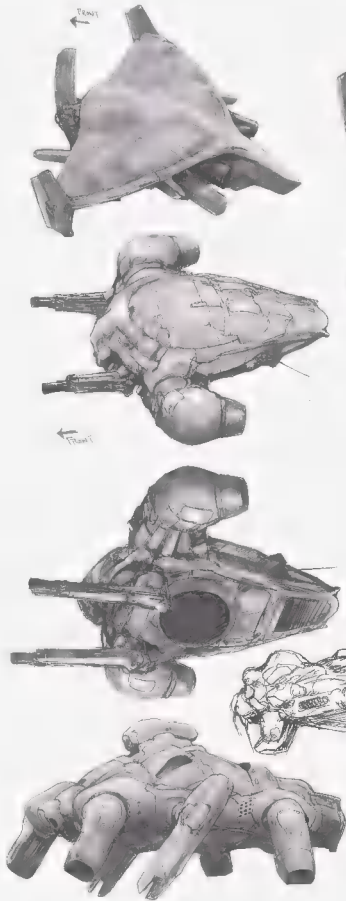


前ページは4輪のバギー型、装甲面だね。こういうのが来たら嫌だなあ。主要のベトナム戦争で共産軍が使いそうだよ。やっぱり目のあたりはフィニッシュのとこまで、元のほうが悪そうだし。こらやって変わっていくのも面白いね。途中検査が壊ってるって計算だね。あ、その下のもクイーンエイリアンみたいだね使っている。4輪型ですが、AIで動いてるっていうのがあるが

らねえんだろ。次は同じくエイリアンフォームで4輪の迷ったバージョンだけどすごいね。こういうのはバトマンの敵のメカにするといいや。何ヶ所からスミアリングのところが動いて足が揺れたり広がったりするのがある。いやほん下のは4足歩行のバリエーションなんだけど、ノイスボッターの形だもんね。夜襲のテクスチャーがボティルターのように気持ち悪

い。ボティルターのコングレストで恐
 恐肉の溝の深さも爪の対象なるそ
 うです。ディテールに深いシャワーが
 はいるのが美しいらしいんだけど、形
 の怖さを見てそれに繋がるのが解るよ
 ね。この順番で置かれている順番とい
 うモチーフはむしろ好きなんです。こ
 どもで覚えてますね。

上のはこれも2足歩行型なんだけど、
 クモ大王みたいな目のレイアウトだ
 ね。そんな風な怖さがあるなあ。ただ、
 足形ねえはするんだけど、見えにくい
 形をしている。ここから仕上げたら、
 とっぴり付たりすると思うね。下の
 ■■■■■でかっこいい。おぼちゃんメカ
 だけじゃバーがうささそうなの ■■■■■
 おぼちゃんみたいなんもんだな。

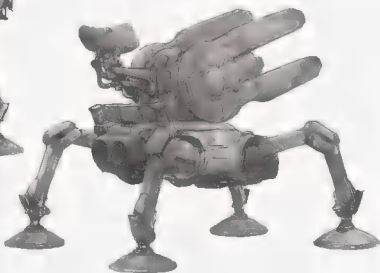
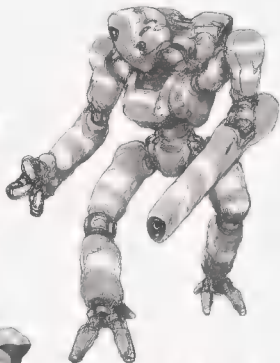
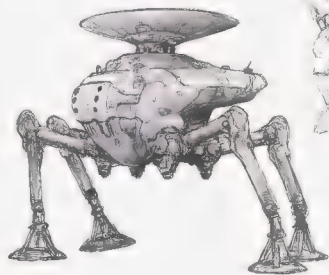


改修稿3枚

プララドンみたいな形の無人戦闘機でこんな形のが飛んできたら嫌だよな。ギョオスだね。背の下にボットで固まっているしね。下のはわりと臍なんだな。つまりはギョオスとガメラ。火線ラインだな(笑)。左下の飛行タイプの上のやつなんてクラゲみたいですからね。こういうのは嫌いじゃありませんよ。このままだとロボットにも

も登場させることができますね。このあたりはロボットバトルの世界がない。ほぼ一掃の世界です。いちばん下ののはホバー型ですが上のスケッチから形を借りて背中を膨らませたじよー。っで感じですよ。いいしょ。コミカルだけど怖い形かもしれないわね。有機的なテクスチャーを貼ればモンスターにもすぐに変えられるね。

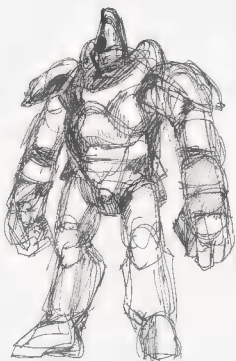
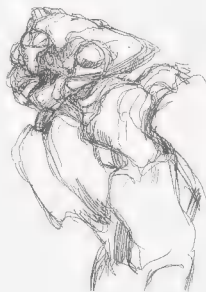
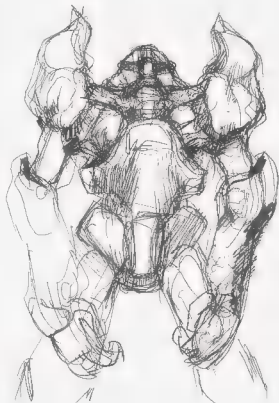
左のロボットはヒューマノイド型の
数々。こわい〜。左手足部し足で突そ
うたよね。大きさは4mくらいを想定
して描いています。人型だと人間の冠
位区に入らなさそうで怖いよね。
左の体カハネージハートの大型メカと
して本編に出てきておぼろげです。相当
変形してきます。下のは4足で短身
型。これなんか立体にしたい。参考と
して戦車の上に騎乗だけ乗せたの
が見たいね。



リモートコントロールダンディ SF

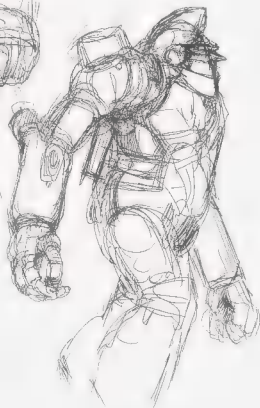
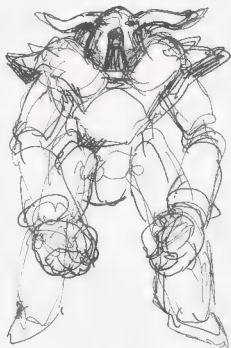
コナミのPS2用ゲーム「リモートコントロールダンディSF」のときに描いた草稿です。このときのオブザーバーは目尻口角をお断りされていたので、左上のやつなんがはずでに下の光が当たっ

ているように描き始めです。解けたくこん詰まってる部分が多いからね。右下の骨が入る前のものは西洋の甲冑のようなデザインでゴーツ星人風になるよね。



右下の鉄人28号風に、というので
もろ鉄人ですな。左上のはSAFS風
というオーダーなので、まんまSAFS
風に描いてます。でも腕の役やせ
羅など人型を夢らしているのが大抵
が表現できてるよ。

平の角もちつロボットは、まんまハリ
ーハウゼン風になりませぬ。このゲ
ームの主人公は「ハウゼン」って名
付けてましたからね。そういうデイス
トもこのゲームにはあるんでしょね。

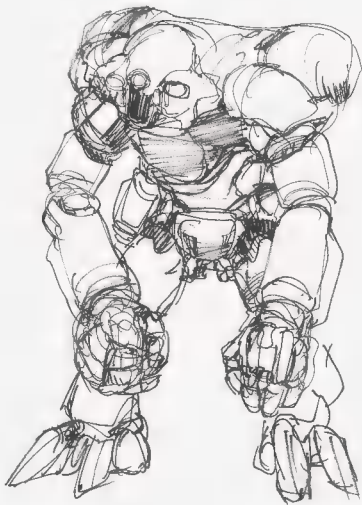
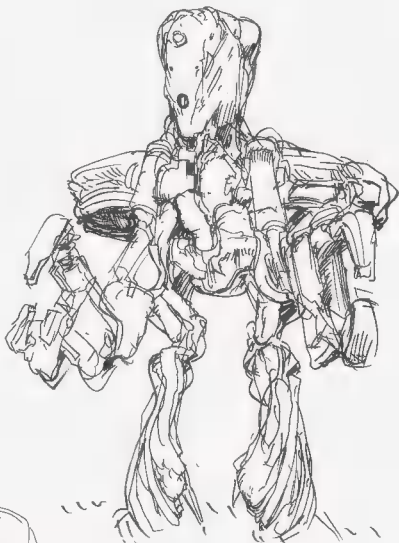


ジャンクメタル

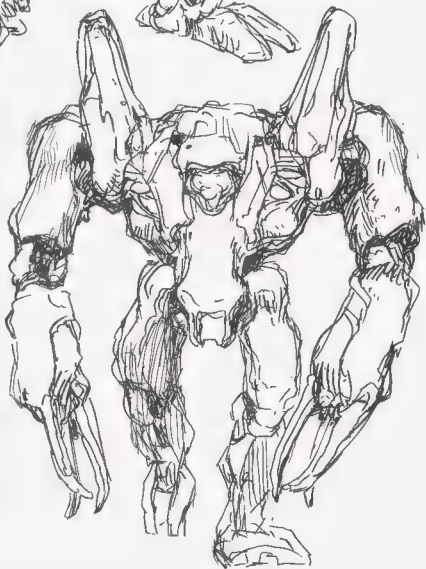
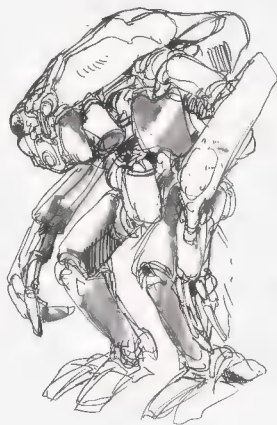
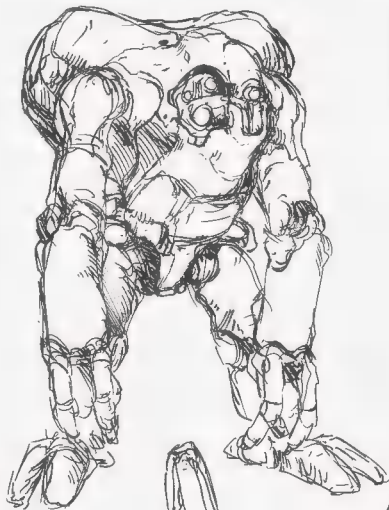
ジャンクメタルはスウェア エニックスのMMOオンラインゲームで、オンライン上ではほかのプレイヤーとロボットで戦うゲームです。そこで自壊するロボットのデザインとが世界観とを構築する仕事をしました。登場するロボットは、当然ながら実際に3DCGのポリゴンで表現されるので、めちゃくちゃなものを描いてもそれが形になる訳はないのです。さらにこのゲームの仕様として、ロボットの各部品を自分の好きなものを買入して組み立てる、という要素もあったので、そうなる、変な組み合わせの腕や足に豪華な装飾の機体なんていうのも作れちゃっけですよ。それを考えただけでカッコイイロボットをデザインしてもだめで「パーツとして魅力のあるもの」という、なかなか難問のようなテーマでデザインしているところがありますよ(笑)。3Dに起こると人たちは相当大層だったと思いますよ。この頃から線画コントロールすることができるようになった瞬間だと思う。線が通ってるんだよね、やっぱり線がだんだん力強くなくなっておもしろい。両足に

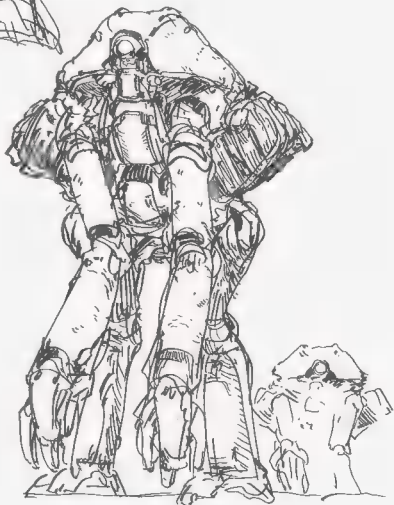
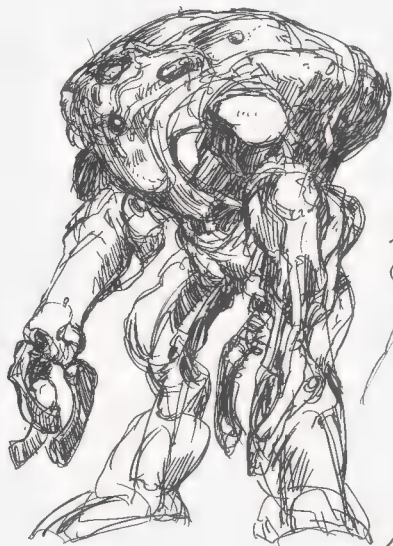
両足まっくってまっくらね。自分で立体を作ることを考えないでデザインしたほうが面白いものができる(笑)。

このページの絵は、最初このゲームのプロデューサーに見せた絵のひとつだね。どう絵面に出るかなんてことは気にしないで描いているので細部までのはずしめと違うところがある。上ののは腕や腕やクレーンなんかの置換えもあるし、とにかく自分で立体にすることを考えずに描いてますね。そこは3Dに描かなくてくれと(笑)。この段階は立派な絵だと思うので、下のボールドラムのせむし男みたいだしね。

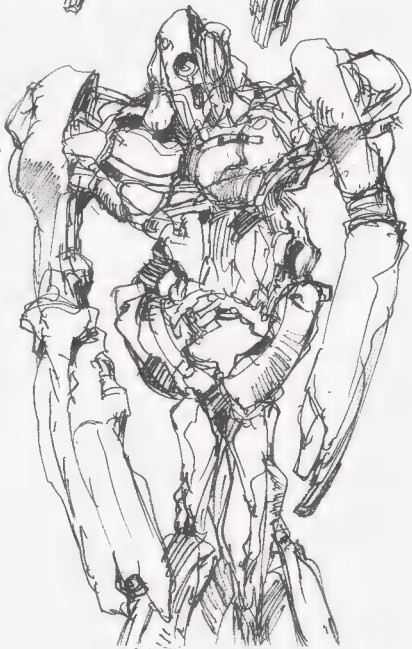
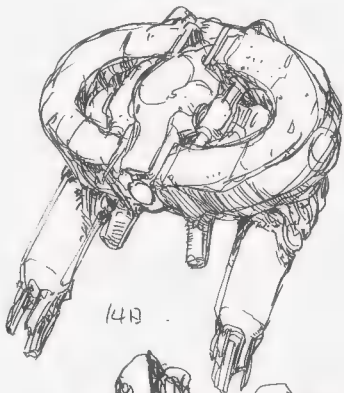
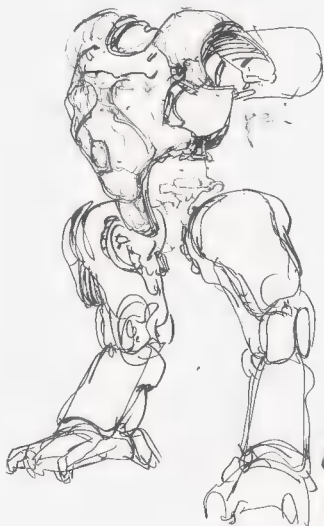


これもせむし男みたいだね。下のは抱
いやって感じのロボット。右下のは
傷口に流石の縫合機がついていてエヴァン
グリアンみたいでいいでしょ(笑)？
若いエヴァングリアンみたいだね。
毎朝の毎ラインもガンガン描いてるん
ですが立体にするのは相当大変そう
だね。





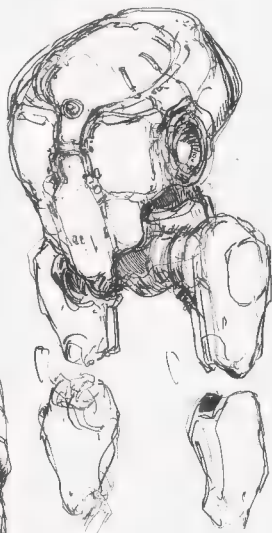
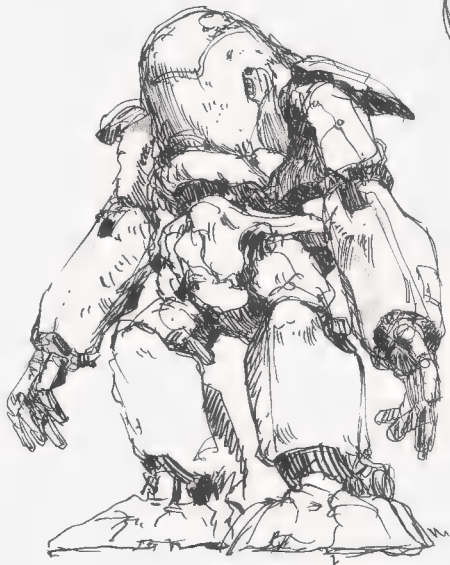
右の絵は振り込みのシーケンスも最終の段階で検討していて、ボスターとが互作とか作るときはこういう感じでいきたいと思います。と話をしていた位ですね。互のはこんな宇田人の絵があったなあ、というイメージがあって、そういう構図をやっていながら川の下があるなんてのはおもしろい用だなと思って描いていた。背陰様こういう形でのしは様かほいもんな。下のやつ早んでこのあいたの宇宙戦争に出てくる感じだよな。でも描いてたのは宇宙戦争の前ですから(笑)。貴化したわけじゃないです。

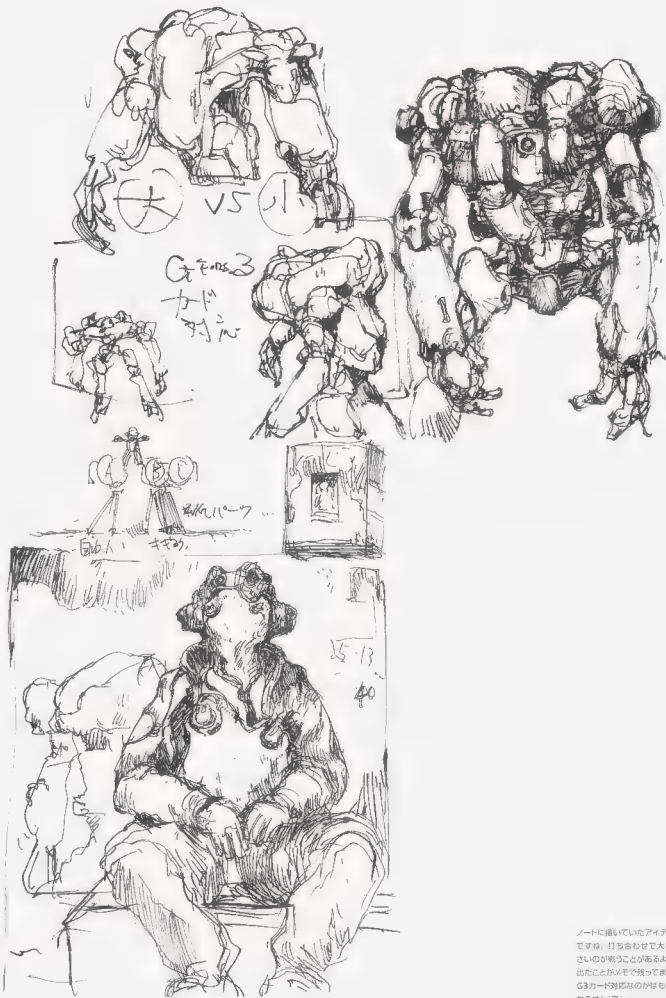


ロボットのパーツが分れるという前提があるので、それも検討してる始もあります。左のは骨がなし、右のは輪状になってる胴体だけを描いてますね。下の場合はパーツもへたくれもなく、寒山子みたいなすごい形になってます(笑)。骨がなかったので、描いていて楽しいと、"先ほどもおれ、然として面白ければいい"ってなっちゃいますね。

左のは嘴口から上を描いていて、
色が生える部分の検討をしていますね。こ
のゲームにはバードスーツから巨大
ロボまで欲張りすぎるくらい各種サイ
ズのロボットがでてたんですが、そう
いうときに、やはり大きさの基準とな
るのは人なんで、人が見上げたとき
に、このロボはこう見えるんだよ、と

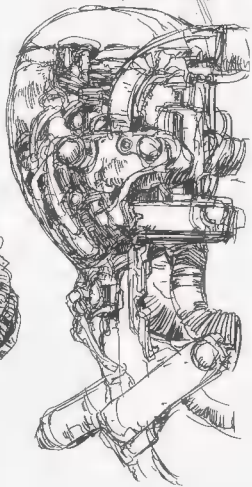
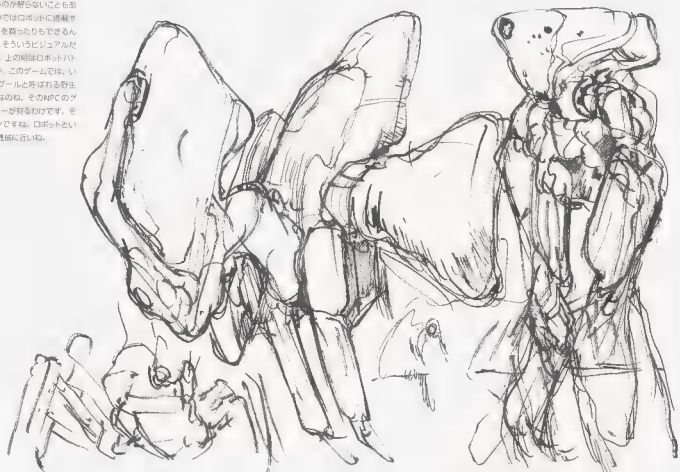
見せてく下から見上げたアングルで
描いたのが下の絵です。この絵によっ
て、少なくともこのロボはバードス
ーツサイズではないというのが伝わ
ります。

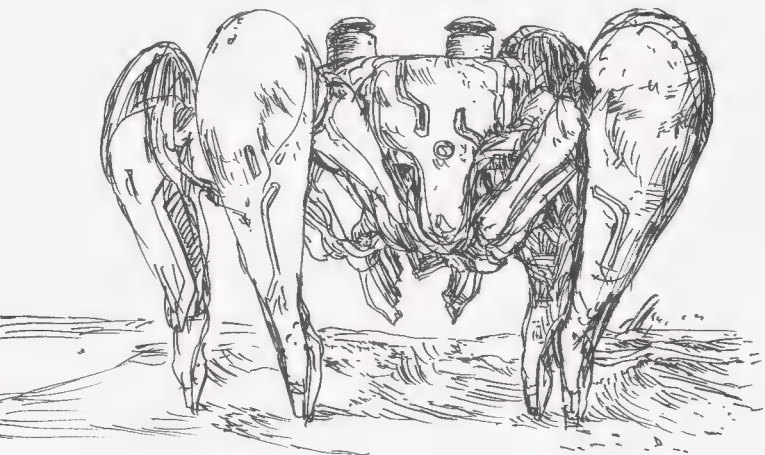




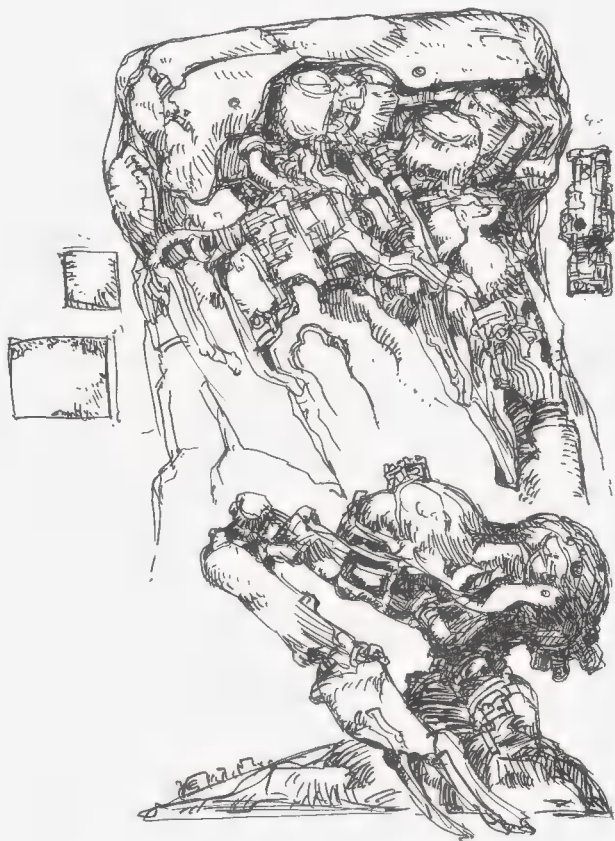
ノートに描いていたアイデアスケッチです。打ち合わせで大きいのと小さいのが取ることがあるよ、って話が出たことがキッカで残ってますね。両方G3カード対応版の絵もほや思い出せません(笑)。

左下のはんでカネチヤが頭つてるみたいで怖いじゃ(笑)。やはりパーツで描くことも多かったんだけど、なんのパーツ削いでるのか解らないこともあるよ。ゲーム中ではロボットに搭載するコンピュータを割ったりもできるんだけど、右下はそういうビジュアルだったわけなんです。上の緑はロボット以外の機種の絵ですが、このゲームでは、いわゆるメカがグールと呼ばれる野生化したロボットなのね。そのメカのグールをプレイヤーが狩るわけです。それらのデザインですね。ロボットというより、狂った機械に近いね。





これも4足の船としては面白い地して
ますよね。この辺りは陸道でも使える
ね。前後がないのが面白いし、わしが
秋高橋ならこれ使うな。スター・ワ
ォーズに出てきそうだな。ハリウッ
ドのみならず、使うときは一声かけて
ください(笑)。

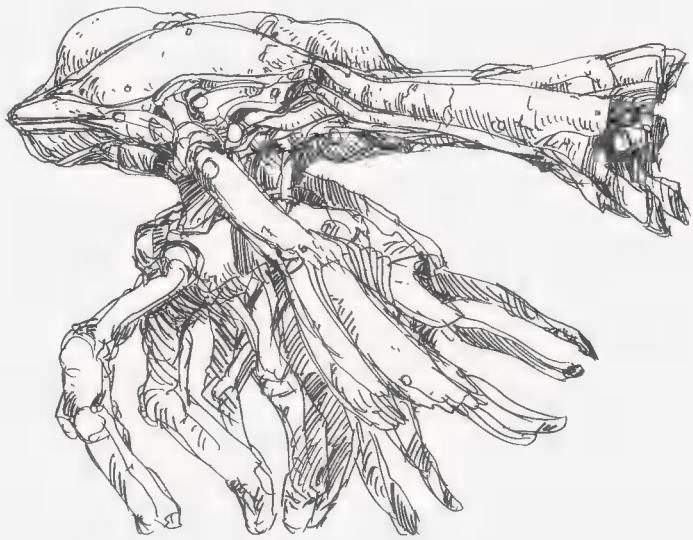
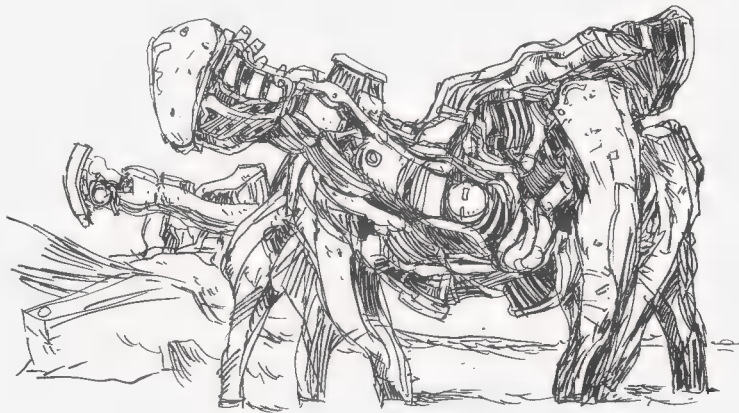


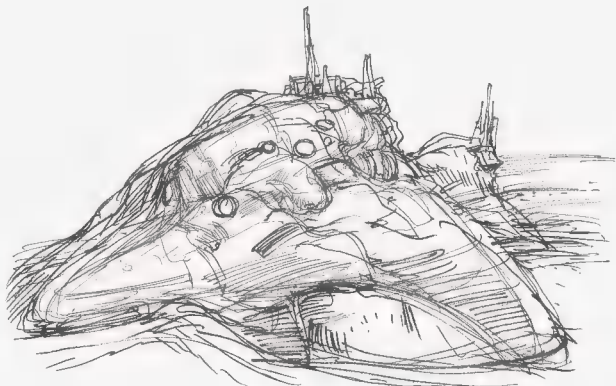
上の絵みたいに、ロボットのなかのユニットの絵も描いてます。下はシオマネキみたいな形してますね。いすれにしてもわいはウインドウズマシンもってないから、ゲームにログインしたことがない。サービス終了し、ゲームサーバーが停止したままになってはなかでどう使われていたが興味が無いので。見たかったねえ。

次ページですが、この非可写でありながら画のように動いているやつ。下のクマグのように足がゴソゴソありながらとちが前か後ろないやつというのは画「タクティクス」のゲーム機見たでしょ？ こういうメカソフト動いていっばい出てくるような映画はアニメでもいろいろ作ってたよね。このあたりはもうゲーム中でどう使われるのかがは明らかで考えず好き

手描いてるの、画が伸びひびきとしていいね。3Dを作る人の気持ちになってないもん(笑)。わしはこういうものが欲しいよってただだな。もちろん立休にするとそのことも考えてないわけではなしんだけど。「たぶん手描と印刷がかかるとは思うな。でも大変なこともないや」って思ってるね。だからゴシック風になるんだな。ゴシックってディテール入れたら

線引いたり溝彫ったりと手間がかかるからね。ロボット自体もそうだけど、きつと作るのはほかの人だからいいや。自分には難しくてくる部分が少ないって(笑)。だからこういった絵は本当に表現したいものを描きたいものを描いてるかもしれない。コストを度外視して描いてる気がするよ。



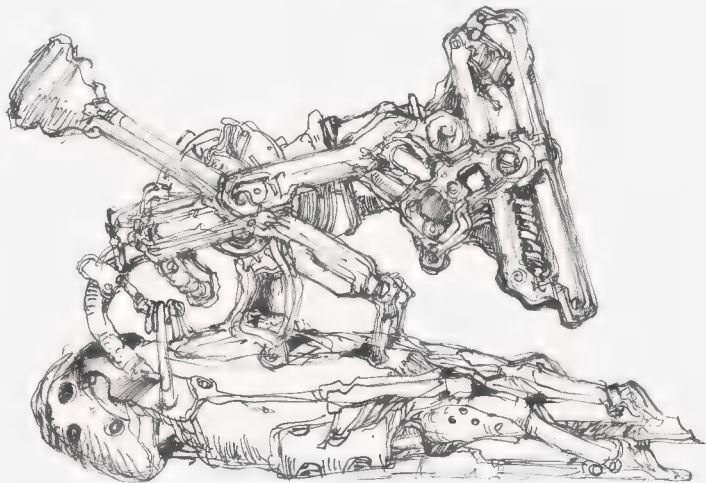
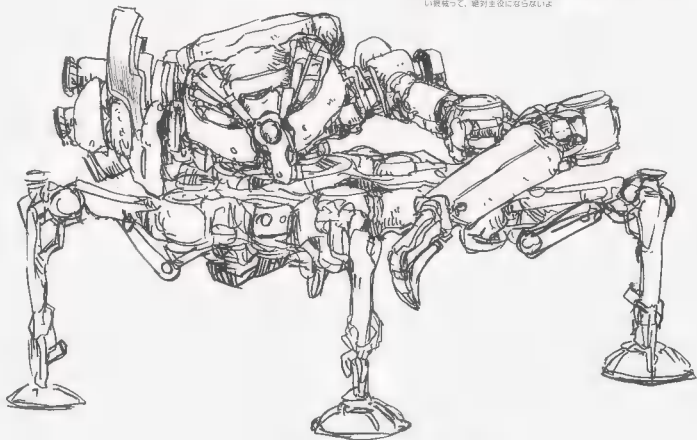


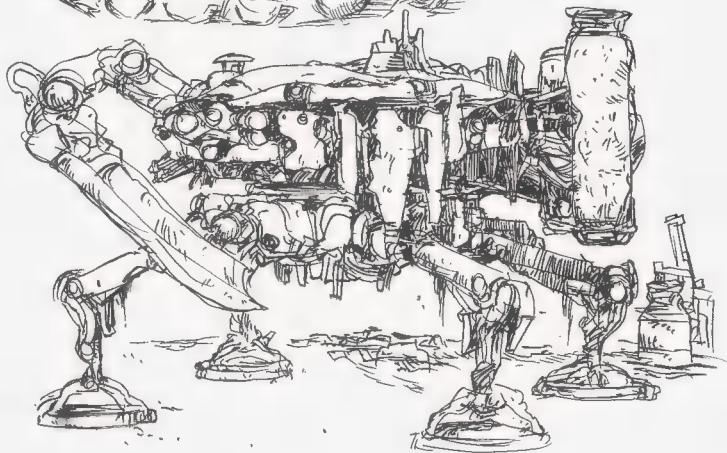
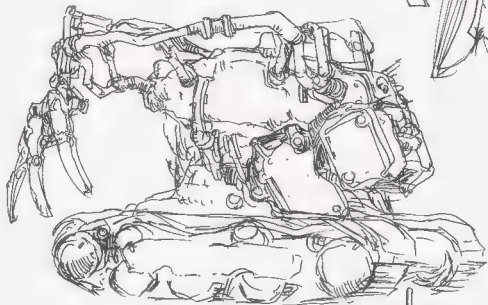
透視を造る員のようなブルですわ。
ハマグリみたいで、これもかっこいい
なぞ。下のは、ギンサーが映画「デ
ューン」のために着飾っていた、ダ
ルマが巻を持ったような口車の中
の船があったんだよ。あの方向で、
なおかつ浮いているというのが
作られたのね。これはプロデュー
サーも気に入ってたよ。

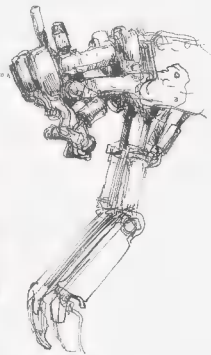
これもグールの物々。それにそのロボットとかカルネージハートにできてきてもおかしくない程度でせぬ。

下の造は、アフリカ砂漠に出てくる油田の機械みたいなな。あのでっかい機械って、絶対主役にならないよ

ね？ なのに簡単にでてくる気になってしまって、又書とられているうちに脚稿の本筋がわからなくなるんだよね。ホント、油断ならぬ機械だよね
[笑]

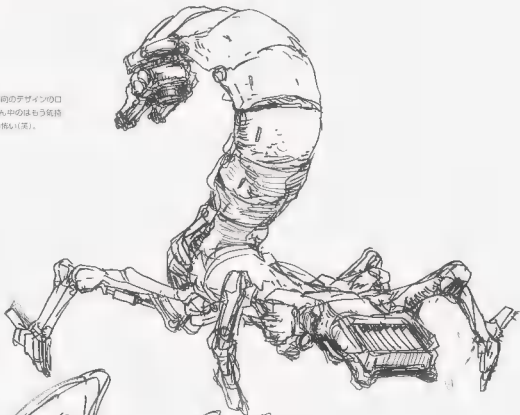




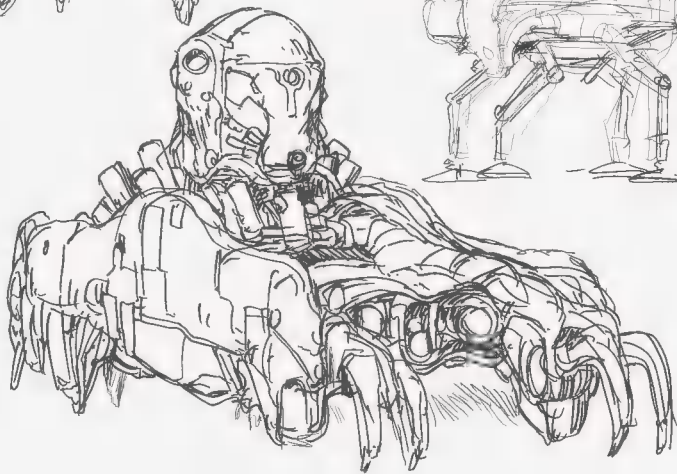
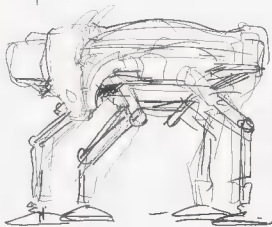
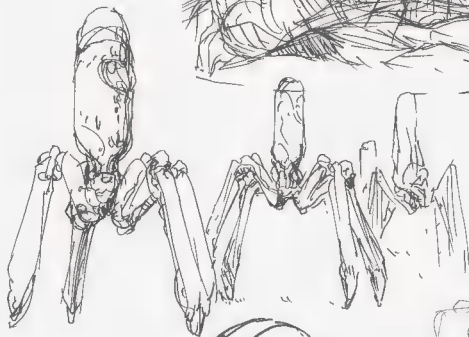


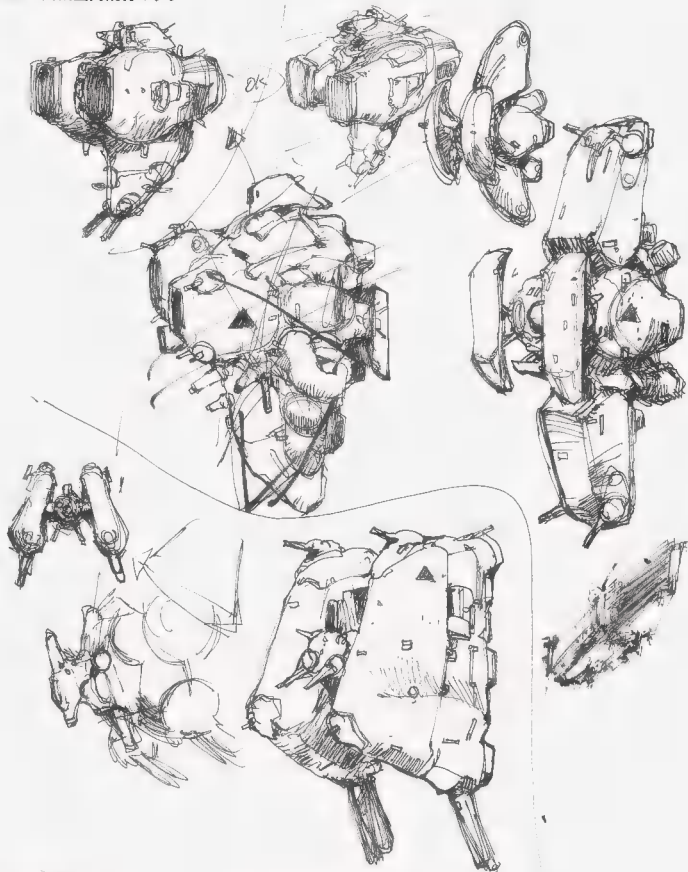
これ右前に出てきたガールの系統です。左上のは1枚のフラップのプレートで飛び回ってるロボットだね。中央の戦車のやいぢりば下の4足のロボットは動きも想像しやすいみたいで、現場で重宝がられるデザインだね。

より度々いい感じの方向のデザインのロボットもあって、真ん中のほもう結構おもしろいよね。格闘系(笑)。



いちばん上のは、ここまでくるともう
植物にすら見えませんね。「デューン」に
出てきそうだし、いちばん下のは「ガジ
ャガジャシム」って感じだし、「メカモ」
っていうモーターで動く希土元素
構造の動物ロボの概念があるんだ
けど、あれみたいだよな。



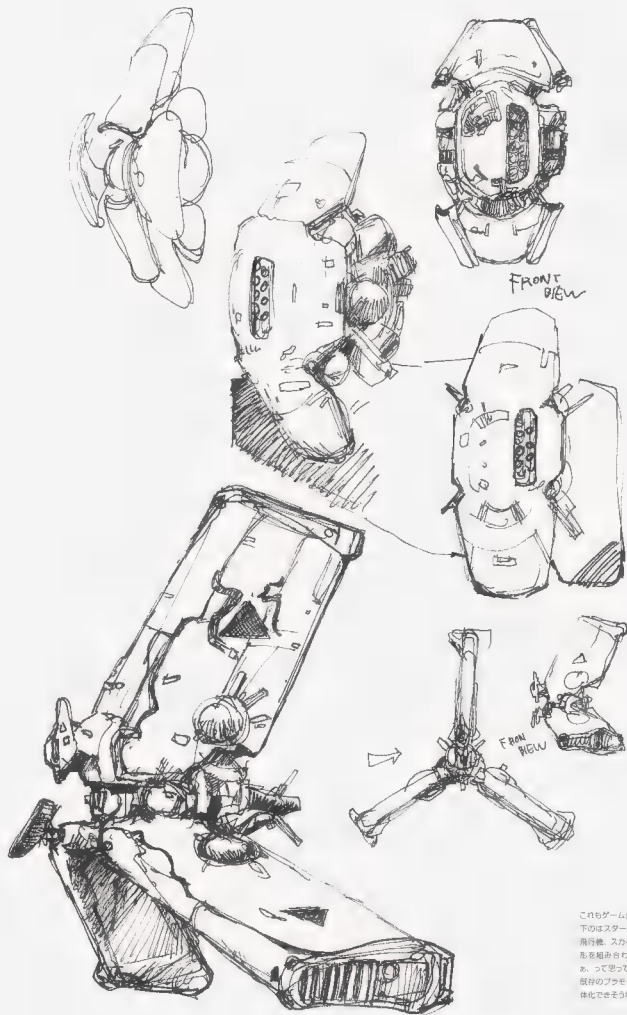


まず西園からこまかい宇宙船が再考
描いてありますが、これは昔、ファミ
コン時代に宇宙船をユニットにした戦
略ゲームみたいな企画があったの
で、かなり真剣に作っていただき
ましたんだけど、これまた企画おれ
になったためにお蔵入りになった結
果的なもの、これだけかっこいいのが

いろいろあるのにも、だからゲーム企
社の皆さんこれを使って宇宙船のゲ
ーム企画していいですよ(笑)、もち
ろん宇宙船はだから下なんてない
んですけど、こういうなかで上下の植
念をわけてデザインしつつ、回転運動
させるところはさせる、ってやってデ
ザインしているから、本日はおかし!

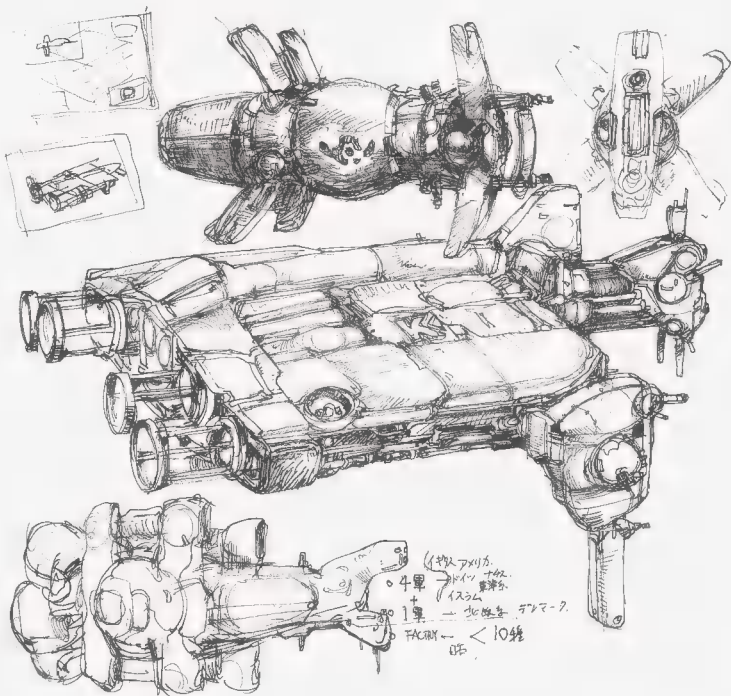
んだよね、宇宙の軍艦だったら軍艦
艦橋みたいなだけ好きな形にできると
いうところを特に好き放題やっている
です、本島なら前面投影距離感がガン
と大きいので戦場でよくないんだ
ろうけど、そういうほうが好きだよ?
無いほうがカッコいいんで、それだ
けでやっているの、左の上でエンジン

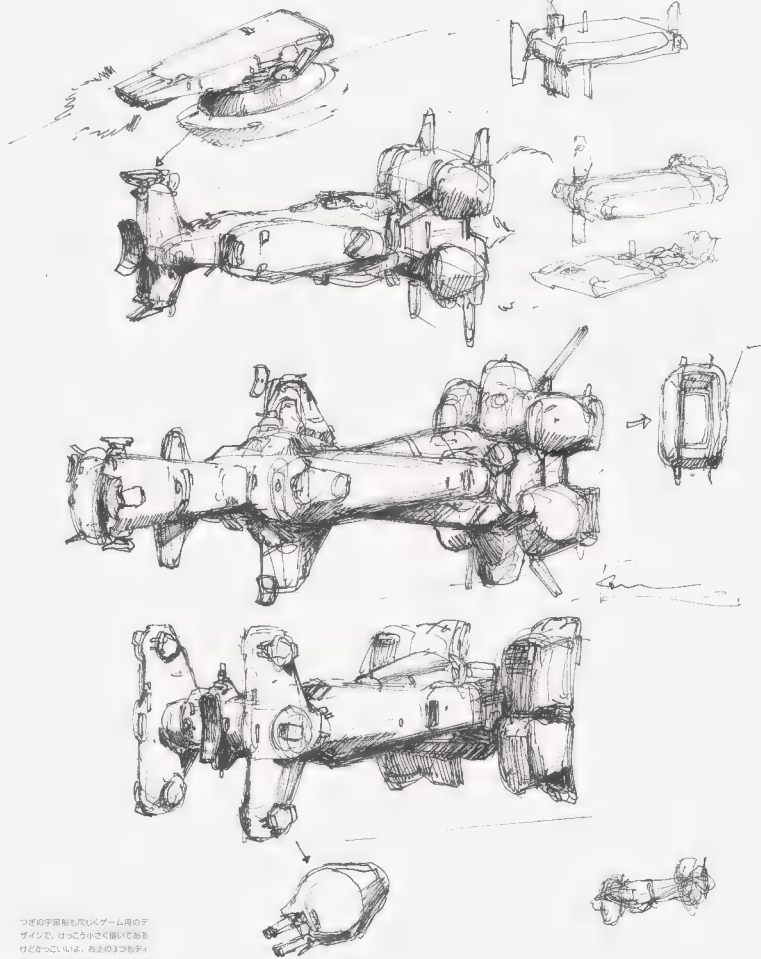
で機体を揺るんでるデザインは
3つ描いてあるけど、なんで真ん中
のを×つけてるの、買えていないな
(笑)、なんで×なんだらう、かっこい
いのは、小さい艦から、色々大き
さがある、近距離クラスの宇宙船艦も
描いてあるんだらうね。



これもゲーム企画的絵の続きです。
 下のはスターウォーズの、ルークの
 飛行機。スカイウォーカーを見て、三角
 形を組み合わせたのはカッコいいな
 ら、って思ってデザインしたの。これ、
 既存のプロトタイプのパーツからすぐ立
 体化できそうな形になっている。

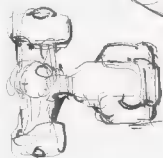
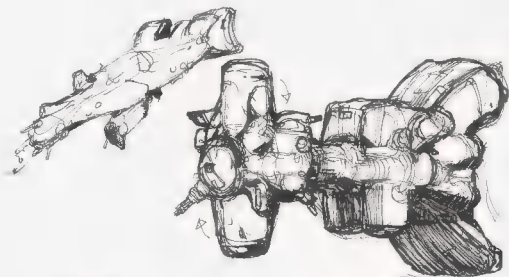
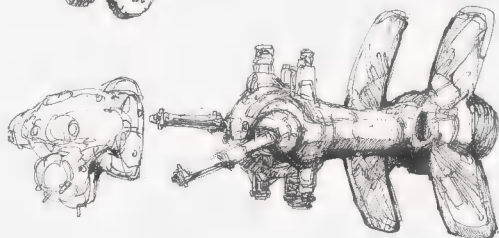
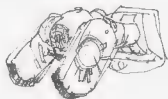
次のもそのゲーム用のデザインの延き、ソ連の有人宇宙船みたいでいいでしょ。Fって書いてある、可能なら添紙ですな。

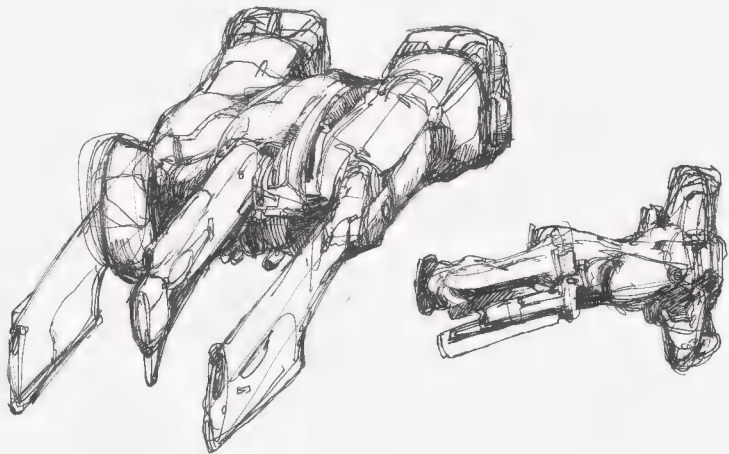




つぎの宇宙船も同じくゲーム用のデザインで、けっこう小さく描いてあるけどカッコいいよ。右足の3つもディテールも書き足すつもりになるよ。銀河英雄伝説みたいなものにはなるね。ユニットだよな。コマのデザインだよ。

このあたりの細がぐるぐる回る宇宙船は慣習力の中をすすんでいけるじょうぶなやつです。まあ組んだときはお金払って、このあたり使ってください。ゲームデザイナーの福はん(笑)

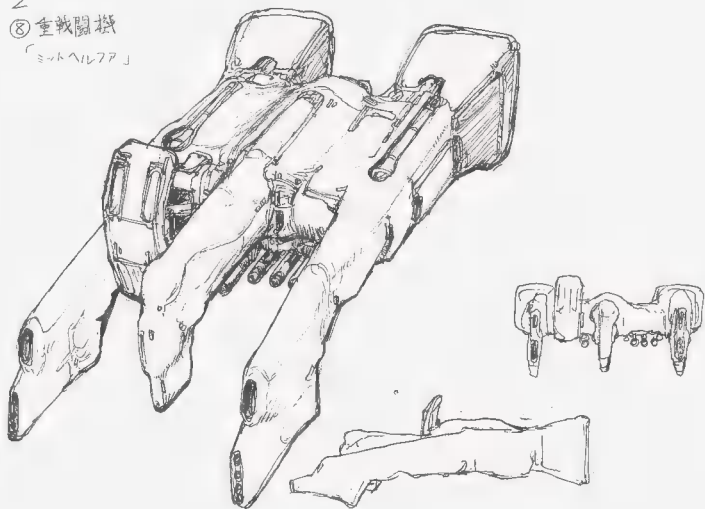




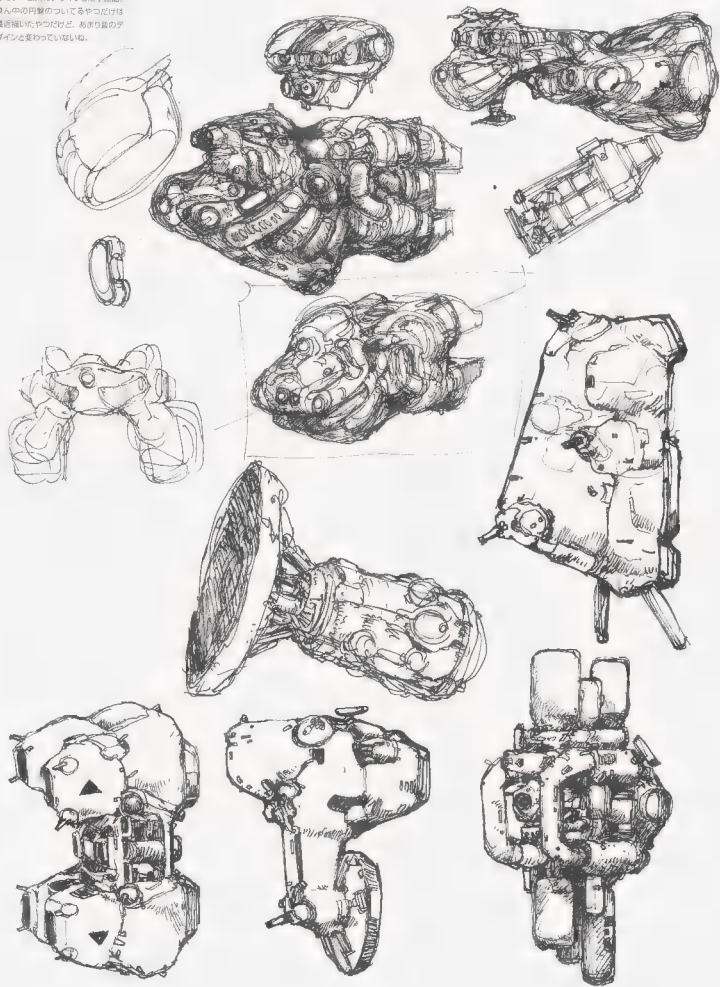
2

⑧ 重載關機

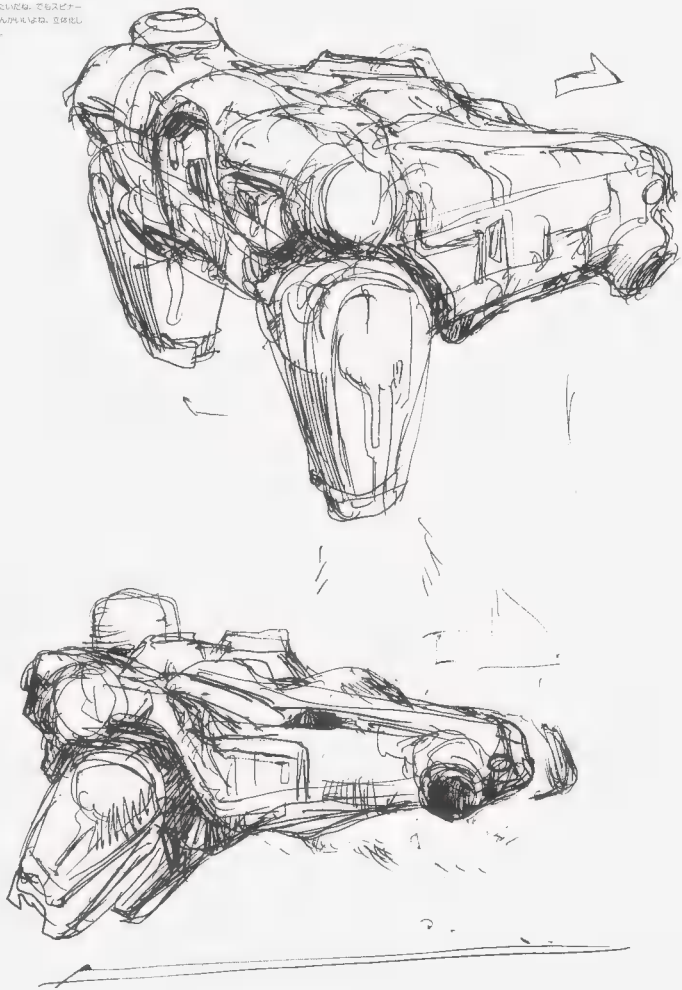
「ミトヘル77」



この問題をたいていこなってるやつとかも
そのゲーム用にデザインした学園船
真ん中の円盤のついでにやつだけは
最近描いたやつだけだ。あまり昔のデ
ザインと変わっていない。



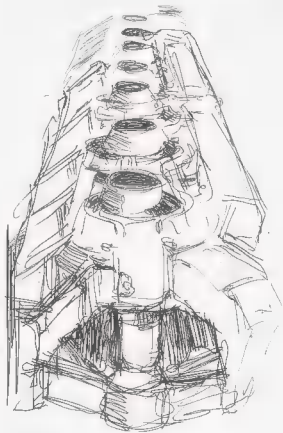
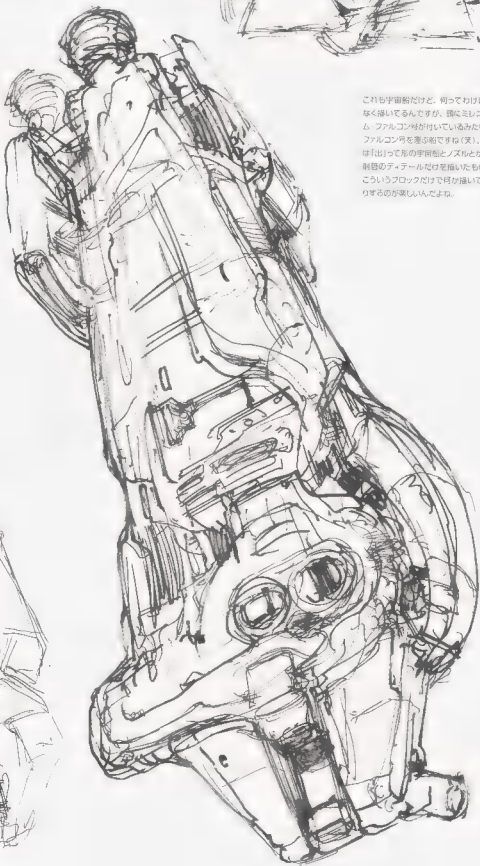
次のデザインはね、大気圏中の軌道
昇降で、ホバーできるんですが、短足
型のロボットみたいなね、でもスピナー
みたいで、なんかいろいろね、立体化し
たいものです。

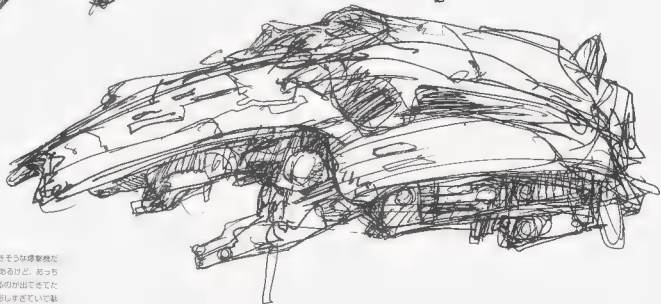
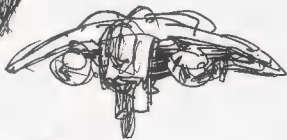
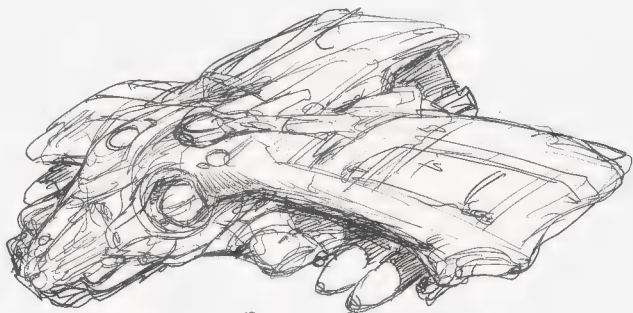


出

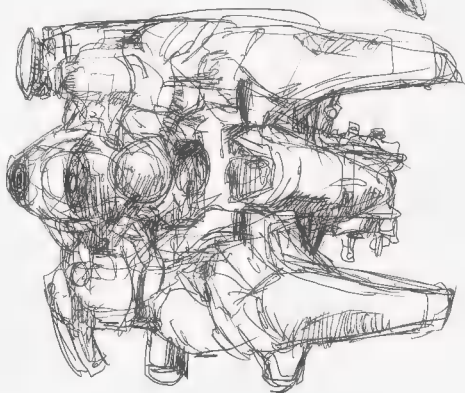


これも宇宙船だけど、何ってわけじゃなく描いてるんですが、頭にミレニアム・ファルコンが付いているみたい、ファルコン号を乗っ取ってる(笑)、左は出っかって形の宇宙船とノズルとか発射口のディテールだけを描いたもの、こういうブロックだけで骨が描いてたりするのが楽しいんですよ。



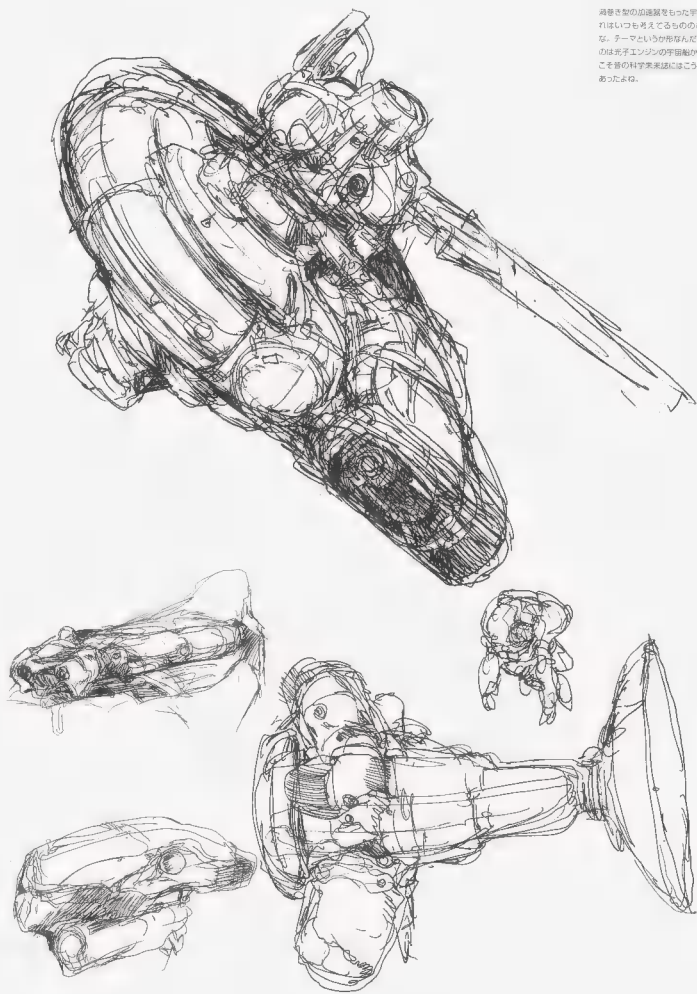


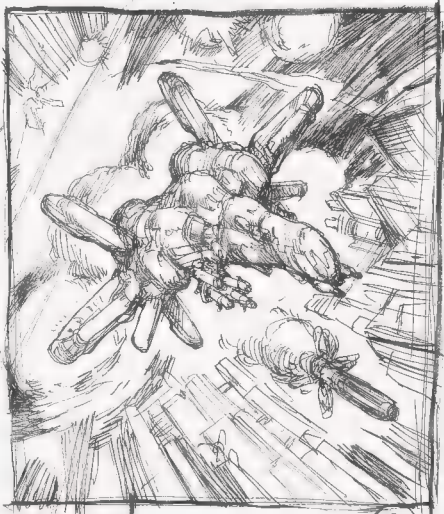
これはナウシカに出てきそうな想像機だね。デューン的でもあるけど、おっちはもっと豪華形してるのが出てきたからね。「高行機」の形のまま置いておいて駄目」ってラウレンティスごんに言われそうだね。Fの3つとこれもギャラクティカにでてきそうな想像機さだね



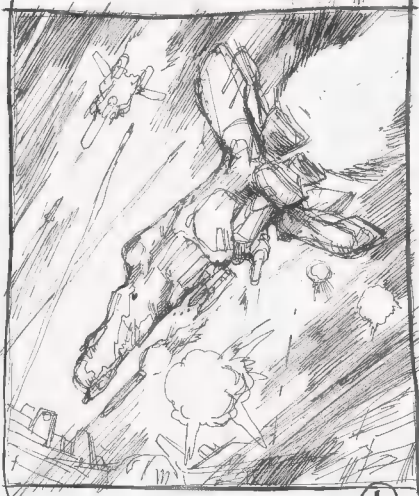
これはタイファイターの進化版みたいな
な形。このピットをツインエンジン
で換装したものである形です。新しいだ
にSAFが採算れていてもいいよね。
下のはユニットだけの搭載さ。これが
エンジンになってる。ってのもいい。

両巻き型の超線型をもった宇宙船。これはいつも考えてるもののひとつだ。ターマという名前なんだよ。下は光子エンジンの宇宙船かな。それこそ昔の科学未来誌にこういうのがあったよね。





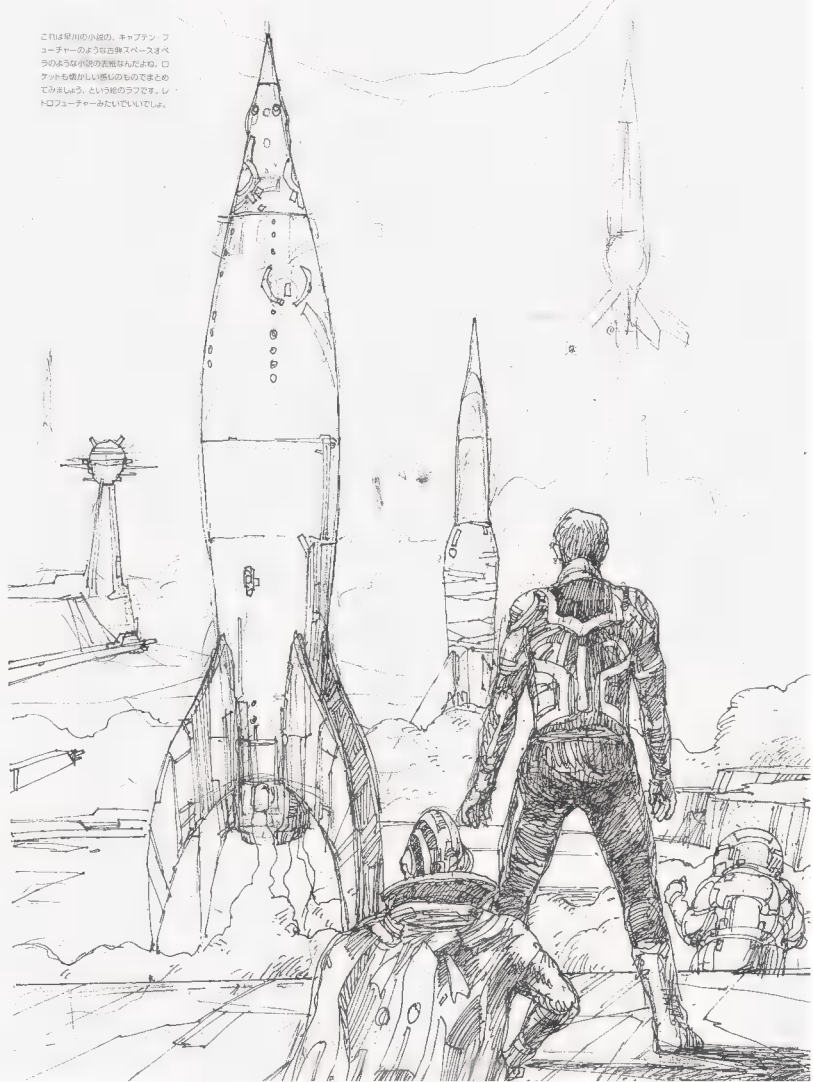
②



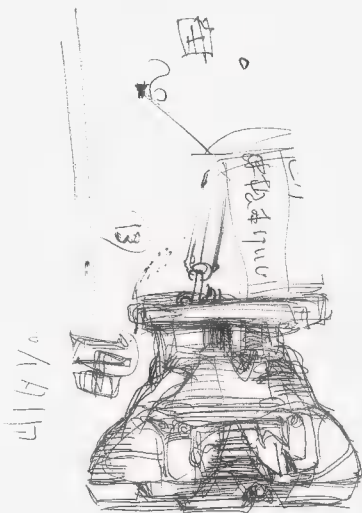
①

次の二枚のラフはアスキーで描いたSFゲームの引用の表紙用の絵。上のは決まったのかな、けっころ形になっていて、「ドキンキン(キョウバ)」ってのも描いてあって、エアプレーキを開きながら落下してさっというのがいいでしょ。いけてますなあ。

これは早川の小説の、キャプテン・フューチャーのような古臭いスペースオペラのような小説の表紙なんだよね。ロケットも懐かしい感じのものでまとめてみました。という他のラフです。レトロフューチャーみたいでもいいでしょ。

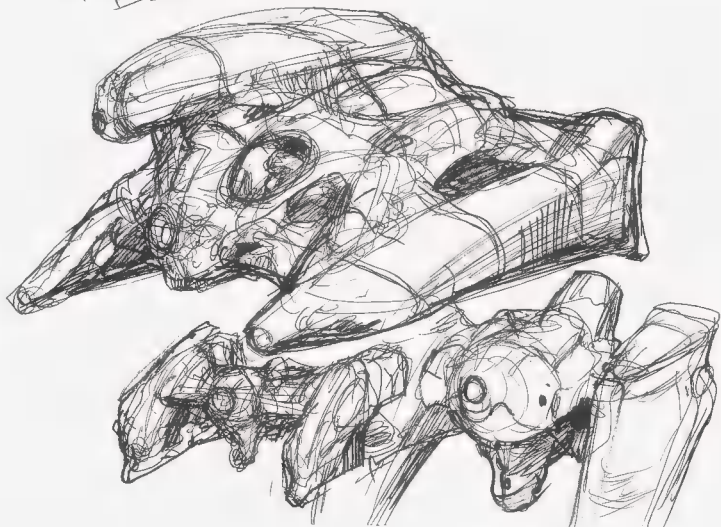
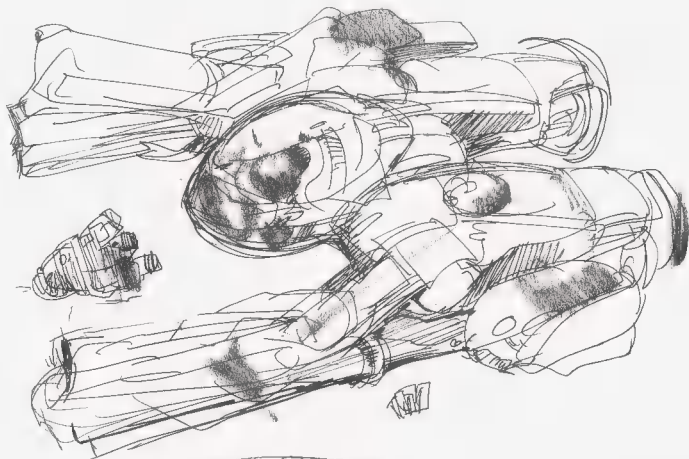


このあたりはエンジンのユニットのラフです。下の、アポロのF1エンジン風ユニット、これを付ければ何でもロケットになるわけ。スイカに付ければ「スイカロケット」になるし、タマネギに付ければ「タマネギロケット」になる。という趣なユニットですね。



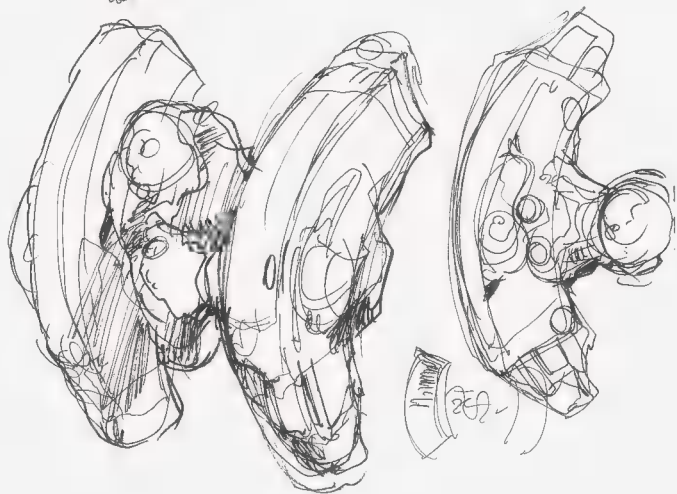
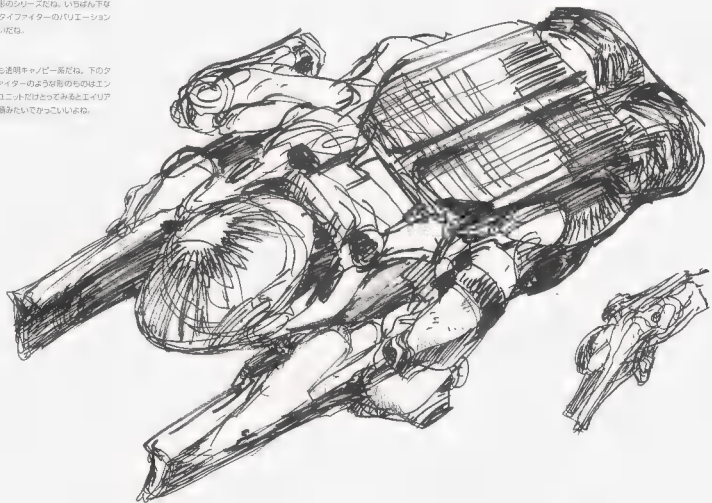
次は谷甲州さんの小畑にでてくるよる
なタイプのやつのイラストだね。西の
やつなんかもっとお絵描き近づいていく感
じで、もっとこっぴい感じになるよね。

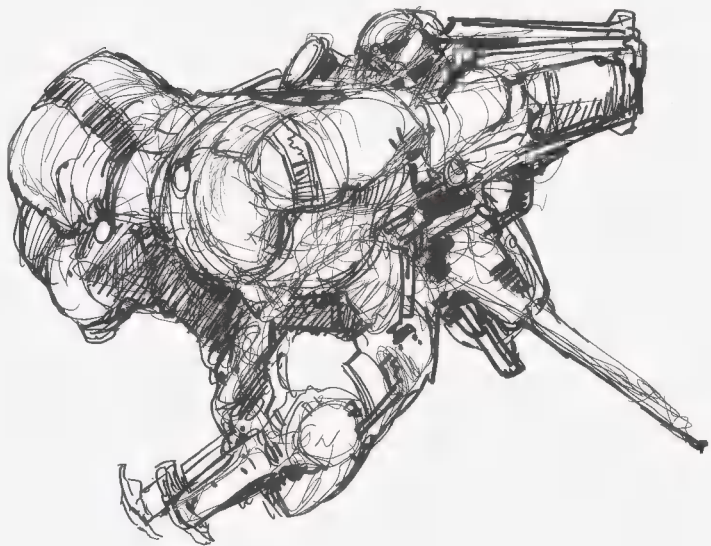




左ページは顔に透明なコックピットがついた形のシリーズだね。いちばん下なんてタイファイターのバリエーションみたいだね。

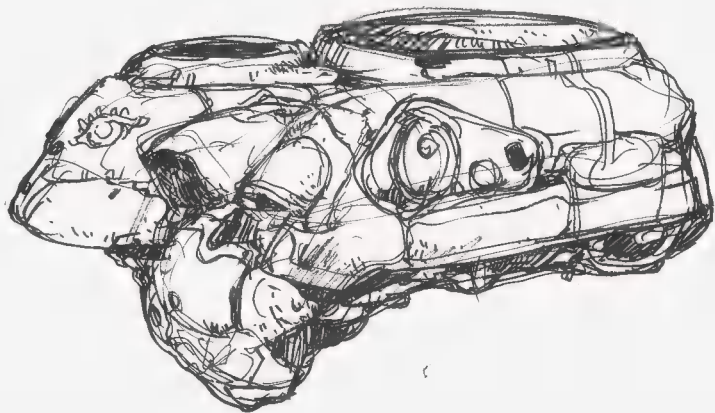
これも透明キャンピー系だね。下のタイファイターのようなもののはエンジンユニットだけあってみるとエリアンの強みたいてかっこいいよね。

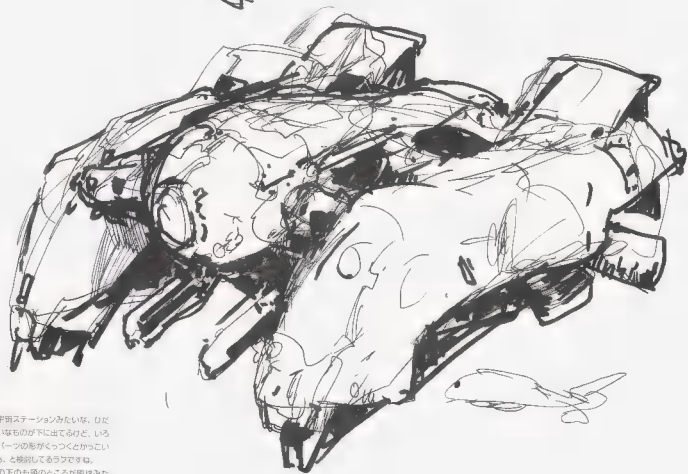
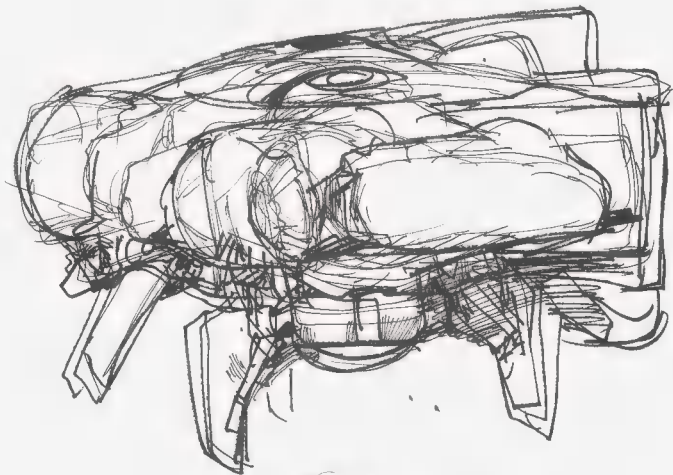




これはおなかに二重の目を宿しているボットタイプだね。こういうどっち飛いてもいいものって、立体にしたときの見栄えっていいんだよね。幅広く長いデザインは立体にしたとき、崩壊びするんだよ。それが宇宙船の肝だね。

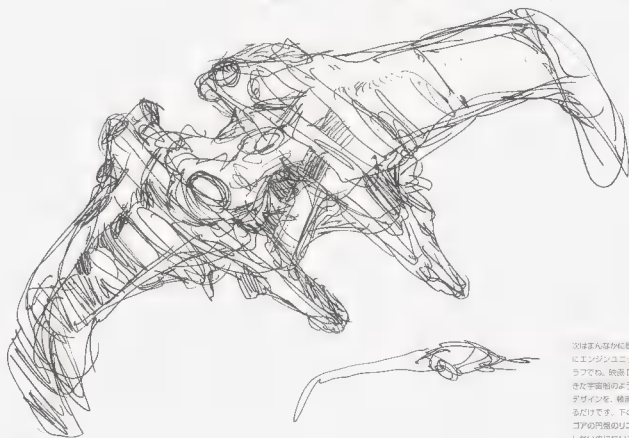
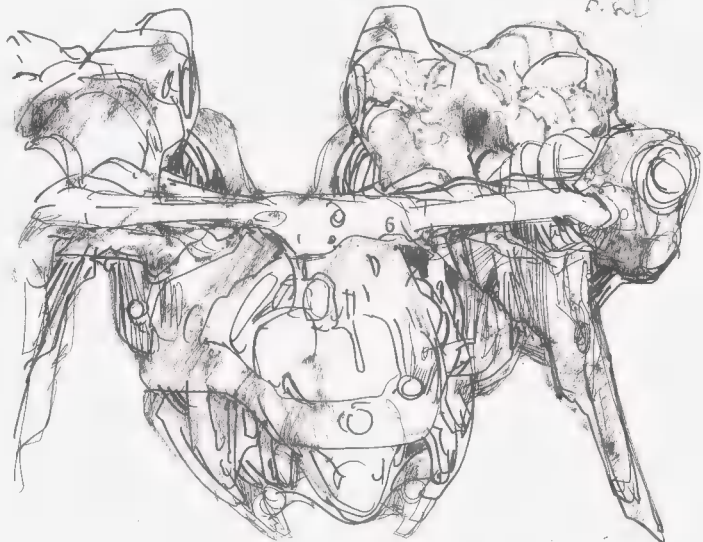
次ページは船のプラモデルの艦長パーツを使って宇宙船をつくらうかな。っていうユニットのスケッチなんですよ。思いつき自体を削っておくと忘れやすいけど、余さなからでもメモしておくとおくと忘れないよね。下のモジャバ・ザ・ハットの乗っていたセールバード機ねものを描いてみました。



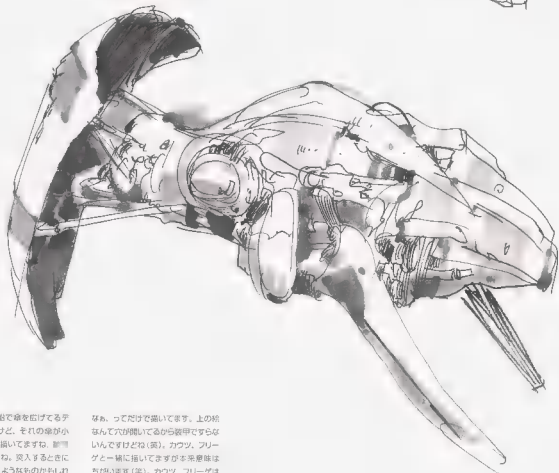
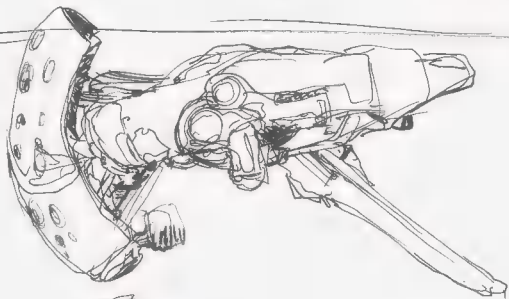
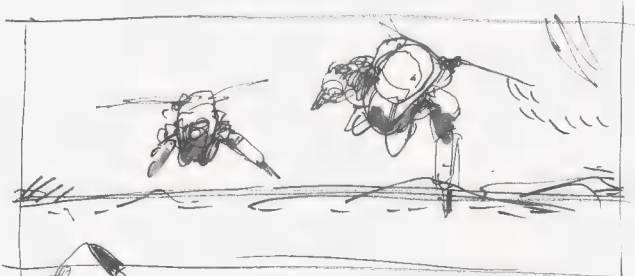


上は宇宙ステーションみたいな、ひだ
みないなものが出てるけど、いろ
んなパーツの形がくっつくとかっこい
いなあ、と感じしてるうつですな。

その下のも頭のところを隠さみた
いになっていて、左右に飛行ユニット
があって良さげいいいなあ、っていろメ
カ。



これはまだかなり居住区があって、場方にエンジンユニットがあるって感じのラフですね。映画『エイリアン4』に出てきた宇宙船のような、それ的な方向のデザインを、構築してないのに描いてるだけです。下のは『マグマ大使』のゴアの円筒のリニューアルを頼まれてないのに描いてるんです。頼めよ、だれか(笑)。



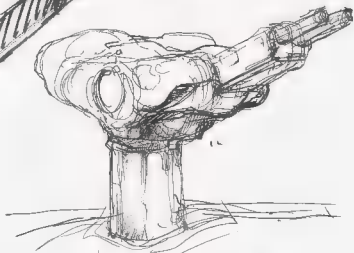
これは光子宇宙船で命を懸けてるデザインって多いけど、その座が小さいバージョンを描いていますね。映画版のような感じだね。突入するときに色々はじめていくものかもしれないね。でもそれより形として面白

いね。ってだけで描いています。上の絵なんて穴が開いてるから装甲ですらないんですけどね(笑)。カウツ、フリーグと一緒に描いてますが本来意味はちがいます(笑)。カウツ、フリーグはここでなくてもいいかもね。

次のは物産のデザインとか、飛行するユニットを描いてるやつで、いちばん下は'82年のものだし、中央の物産の絵は'02年のものなんで、20年た

っても活躍はあんまり変わってないな(笑)、でも立体表現能力は格段にあがってるので、機体の書ききりも立体的があるんだよね、いちばん上のはコク

ピットが透明で、羽の末が爪になっているね、マイノリティーレポートのボリスバイクでもおかしくはないよね。



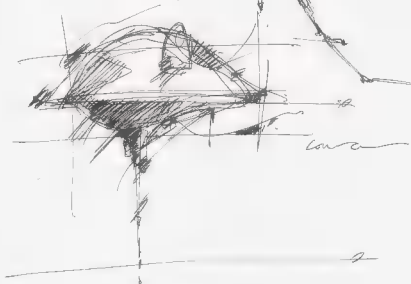
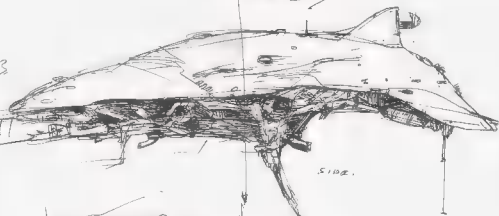
TEL

① RIGHTING TRANSPORT.

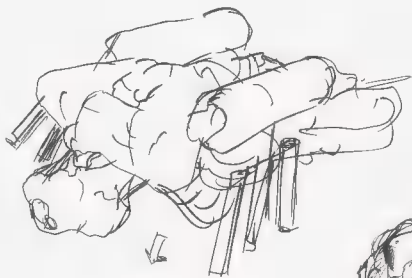
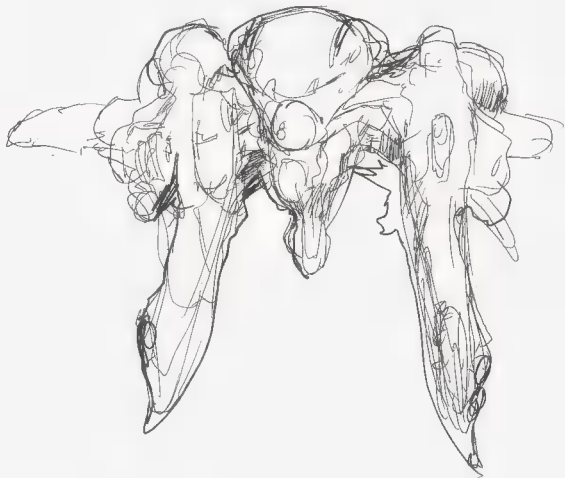
③ READ. MARK. 82 → P3

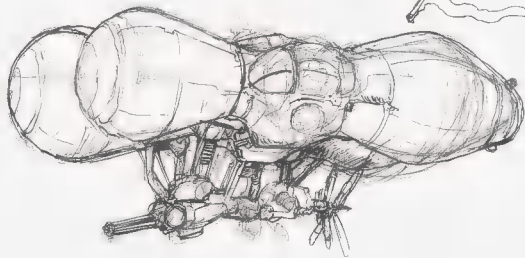
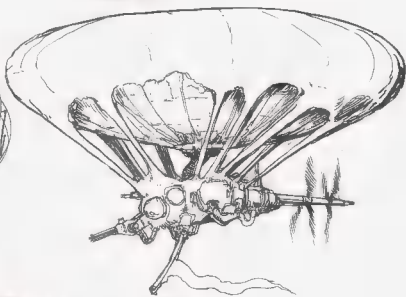
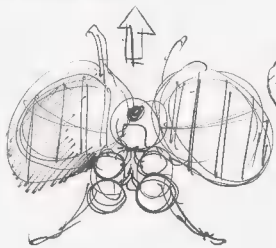
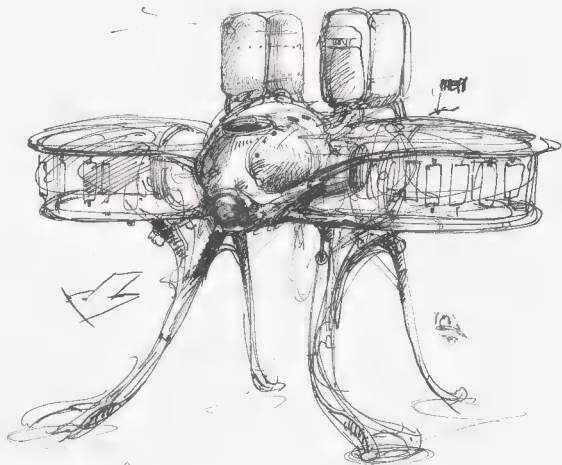
③ FINAL FINIS LIMIT

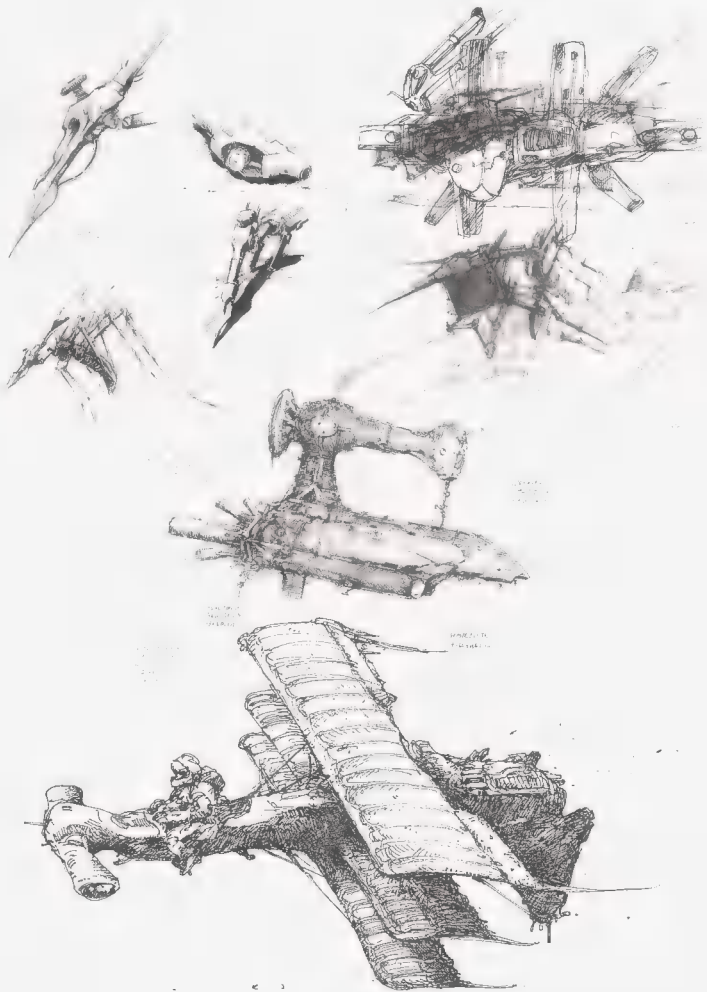
④ own tel no.



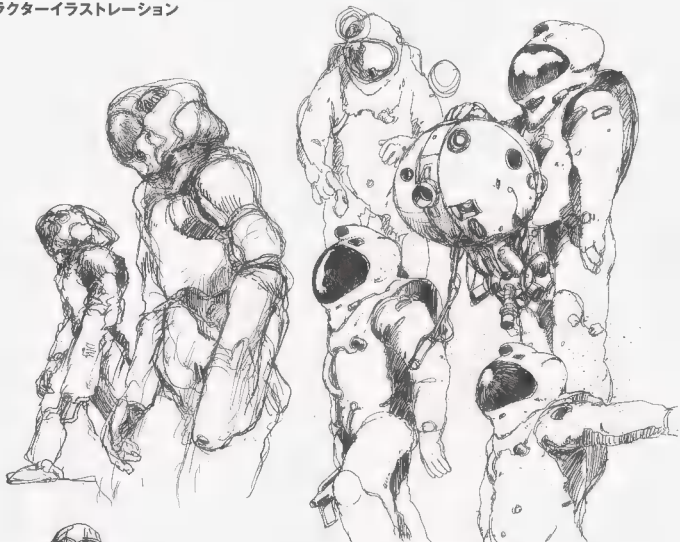
このイラストも飛ぶものデザインを
書道にやっけていて、飛車の輪軸を使っ
て筒をつけてる。どういふパーツ
を使ってるかを模倣してるイラスト
だね。下のは月影の上巻飛車。ノイ
スポスターに飛行ユニットをつんでい
て、ショックをかえて下に向かっ
て撃つっていう構いもので、MaKに
あってもいいデザインだね。とにかく
この飛ぶものの数々はデザイナーの
みなさんがついているので、ご清聴くだ
さい。(複製ですが(笑))



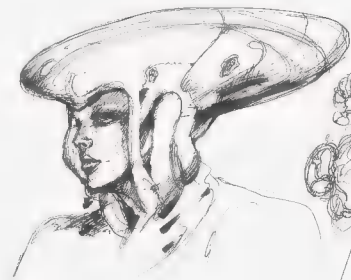




キャラクターイラストレーション



右上のは83年くらいに書いた絵で、
左のはまだ22年経ってからの描いた
「メトロイド」だったから「っていう絵、
描き直さないと描いておぼえた。
右下のも83年ごろの絵なんだけど
22年経っても描いてる内容はあまり
変わらぬ。



このページも右半分が'83年頃の絵で、左半分が'05年くらい。全然かわってない。昔がちがうかな、って感じかな。頼まれもしないのにキャラを作るのがいちばん楽しいね。右上のはうちの壁にアクセサリーを作ってあげるとに書いた下地なの。実際に作ってパーティとかにつけていったんだけど、今ではバラバラになってジャンク

ボックスに入っております。ロケットの展材工場にいる少年もいまして、宇宙服とかロケットが素材になってるのはカッコいいな。童が童になってる種は'83年ころかな。雨宮廉太さんの「ゼイラム」みたいだけど、こういうのは誰でも考えらんだらうな。



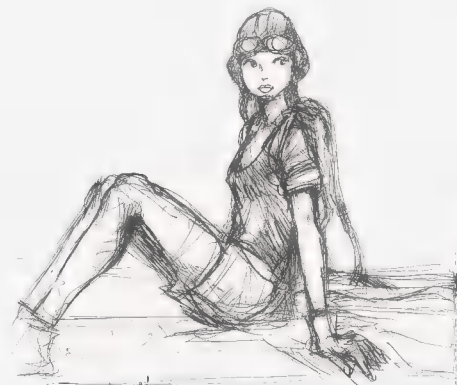
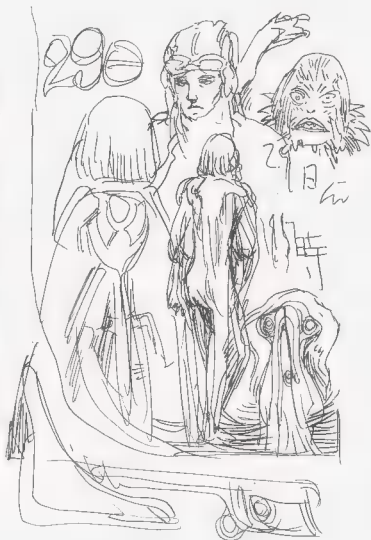


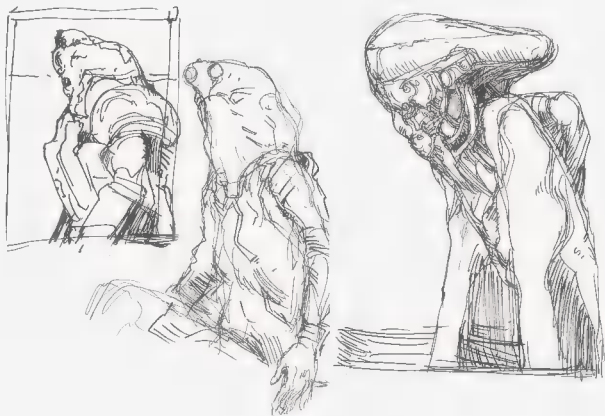
これはわのと最近描いたね。上ののはファンタジー系メカニックだね。機械と、ナイト、騎士なんかが出てくる世界だね。こいつらはビジュアル化するには映画だとお金がかかるけど、それこそロボットデザインで描いたりしたらおもしろいかも知れない。下の「面えん」って非道してる人のさらに下のはボーク星人寄りたいだね。ボーク星人

身体が騎士をモチーフにデザインされてますし。右下のは、想像もしないのに描いた「アツシカ」の巨神兵だったんだ。アツシカがこいつだったん。アツシカの真似だね。でもアンシエントフューチャーな世界観のものはいいいね。



女の子の顔を楽めた絵ですが、左上はツカハイみたいな衣装してますね。右下のは「ラストエグザイル」っぽいからみたいなノリの絵だな。飛行機と飛行機ってのはわしの絵には絶対に出でくるねえ。





左は「無人間地が描いたら」と東京の「モゴ」が描いたら「みないなシリーズ」だ、右下の「ガッ」無人地が描いたら「」になってるね。より宇宙人もアムルムで描いてるね。絵の感じもアンシエントフューチャーな感じに描いてます。

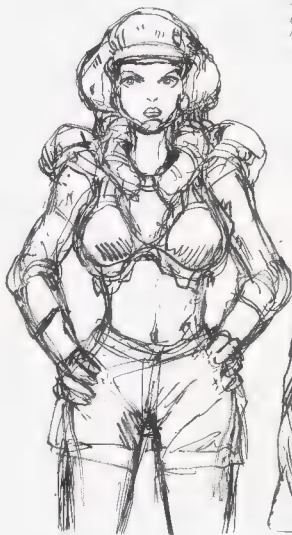


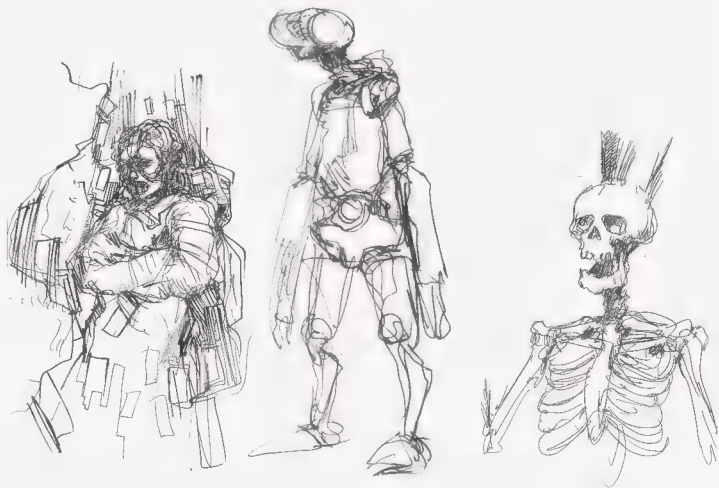


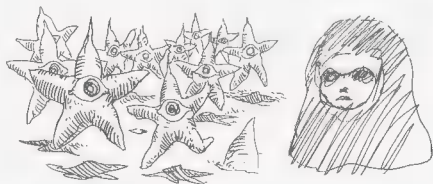
色々な兵隊さんを集めてみました
下の真ん中は「スター・ウォーズの真
実を探せたら」を縮めたもせずに
描いてます、当然ながらSMG43とか
を改造した銃を持っているのが愛らしい
ので、それらしい表情を回っています
ね。上の男二つはドイツの通信兵とハン
ス・マホセイユかな。左上の兵隊さん
は倉山静夫さんの小説の挿し絵の
下書きで流行になった作品の挿し絵の
下書きで描いていたの、右下のお爺さ
んは、まあそれのアレですわ(笑)

右ページは、真ん中のカエルの正体は
、愚痴プロペラの形を描いていた
んだけど、途中で弱くて玉砕カエルを
描き始めてしまったの(笑)、プロペラ
やスクリューが本来体どころいふ形にな
っていきなりうか、って考察した絵
事を思い出しながら描いていたんだけ
だわ。その左右は出雲エイリアンです
な。左下の絵は「レクター」騎士団さ
れるの絵(笑)、マスクがぶられて均
等化されてるを機械のあたりから表
しているかんじで「レクター」騎士団

楽隊withカーボンフリーズでもしい
な(笑)、下の真ん中はスター・ワ
ーズにできるデススターロイドで
体がもつとドンと落ちている子のロ
ボット、このまま変換させて無人操
イスクのいふ顔のロボットが掛けそ
うだね、まあともアイルロイドに換
てるな(笑)。

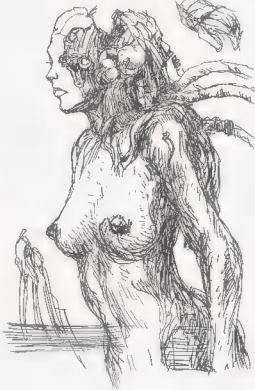
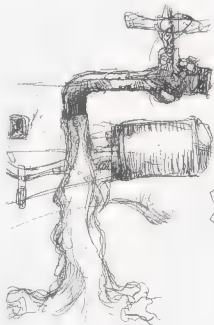






左上のはパイロ星人という「宇宙人書
 庫に登場」という56年の大衆新聞に
 出てくる宇宙人だが、デザインは美
 岡博士の先生です。こんな宇宙人は
 再びデザインできないよ(笑)。その
 横は「宇宙戦争」を以てして「こんな
 出で書かなくてはいけない」と思
 ったので、今は中絶分でも何かしか
 が見えて

風 風



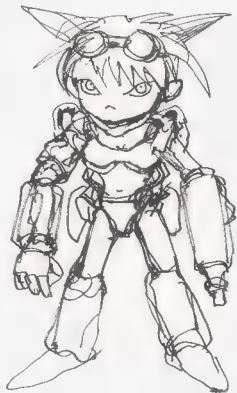
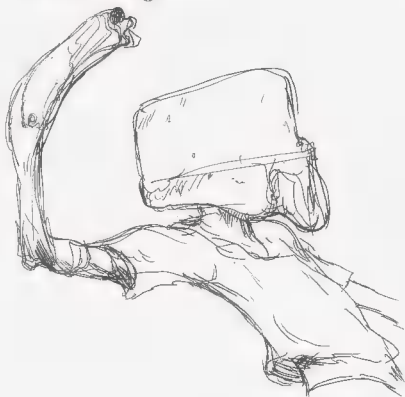
頭が透明の作風画を描いてますね。モンスターズインクの向き向き画ですね。実際にはこんな色ない原はないだろうな。松んだら。はい。それまでぶらぶら。下の手組入替がずれてくるのは何となく歩いてるのが描きたくて描いてます。あの頃は、これ結構的（ヘルメットとかも結構前文さんの方向です（笑）。これは加藤さん風に真似て描きたいところだね。というわけで「あつと描き」を描いているときに、同時に描いておられます。今でも「一度に描きたい」というのがあつとです。だから今後は誰で描こうって言いながら描く（笑）。

かのペーラの様に下唇を唇につけてる結構寺田尚徳だよ（笑）。右下のは「下乳がどうのこうの……」って話をしているとくに描いたラフ。これは月村モデルグラフィックスに載せたんだけど反響大きかったね。あつとみんなが反応を描いておくれ。好きにしてください。カエルの場合はPKの準備をするPKフロッグの王子様。だから河津さんだつて描かれると聞かなくて（笑）。ア上ののは島のリザインのCMで眼鏡がフラットに反射しているのがあつとね。それを描きたくて描いたセブアンマンから始ドラクローマン。





P.K.F





株式会社 扶桑社

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
TEL: 03-5561-1111 FAX: 03-5561-1112
E-MAIL: info@fussosha.co.jp



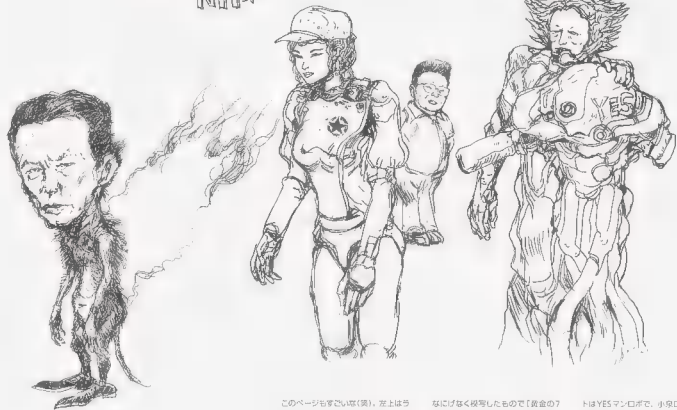
うちには毎週扶桑社から「週刊SPA!」が送られてくるんですが、その頃の裏も色々絵を描いていたのでとりあえず懐こくスキャンしました。おねえさんの顔は森永製菓のその手のおじさん。Mの字に毛が生えているのがポイントですね。その下はロシア人形アニメに出てくるチェブラーシカを描いたものだね。Mつながわでノートの裏面に描いたエンゼルは、まるで出初め式だね。

机上の集団は「怪物くん」までだったから、いちばん右上が怪物だ。怪物型は好きだアニメだったから。怪物人形というかモーターマンは必ず描いたっけな。フランクンのとりは動物「キカ」の登場人物をワインのイラストと

が描いてる人間に描いたの。真ん中はタイム・パートン強に描いてみた俺とオブジェだね。その下のグーラがエーターは変な顔してるなあ。左下のはバースから買ったの年少生。赤子さんでるな。甲斐半のタコはカーネル

物語にできそうなのタコだね。まるでアフターマンだね。アフターマンは花からわんが作るよって書いてるけど、人の作品は勝手にやれんだろう(笑)。





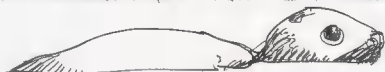
このページもすごいね(笑)。左上はラモスさんだ。そのとなりはリー・フランキーを「裁判SPAI」を見ながら描いた。描きながらリー・フランキーは矢張り舌に刺さる姿であって思ったよ。右のはDVDのチラシを真ながら

なげなく描写したもので「黄金の7人」と「ホテル」だね。エビの人は勝二さんとなりは南野浩朗。あの印象強いよな。いろんな名画があります。下の真生さんちも真ん中の黒い箱口もいいてよ? クラゲ型のロボッ

トはYESマンロボで、小泉ロボとまで合体しているのです。しかし人が怪けの食けちゅうぐらい程度ヤリたい状況なヤリさっぱり出てきていて、日本は長くないよね。

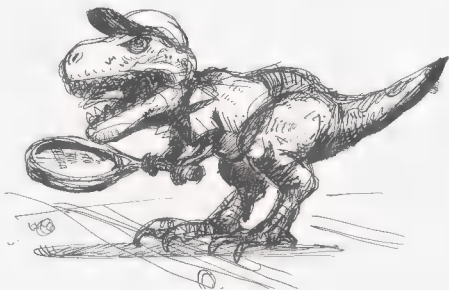
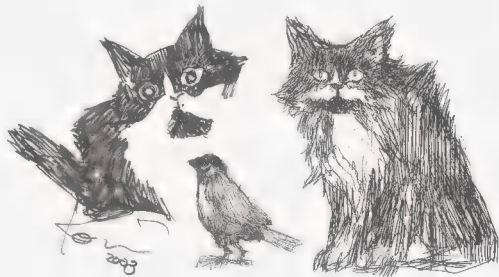


左上のウサギは「ジャバ(ネット)かたの社長はウサギに似てるな」とってTV観ながら思った絵だ(笑)。似てるでしょ？ 中央のウサギはわいの結婚式で配った、いまはたまちゃんファンカード用に描いたウサギの平置きです。手前のほうにたまちゃん型って書いてるけど、たまちゃん型の所なんだろな。描いている自分が思い出かせん。たまちゃんそのものだと思っただけど、間違かな？ たまちゃん自体が鳥か魚みたいなものだしな。



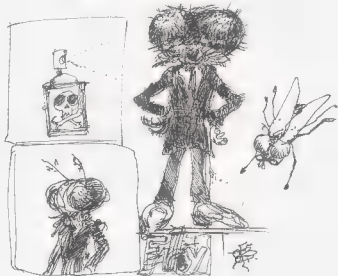
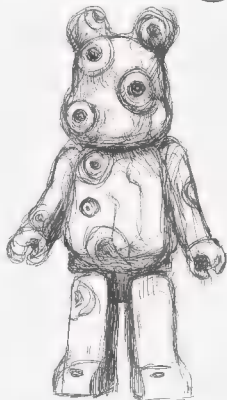
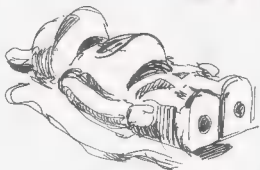
たまちゃん型

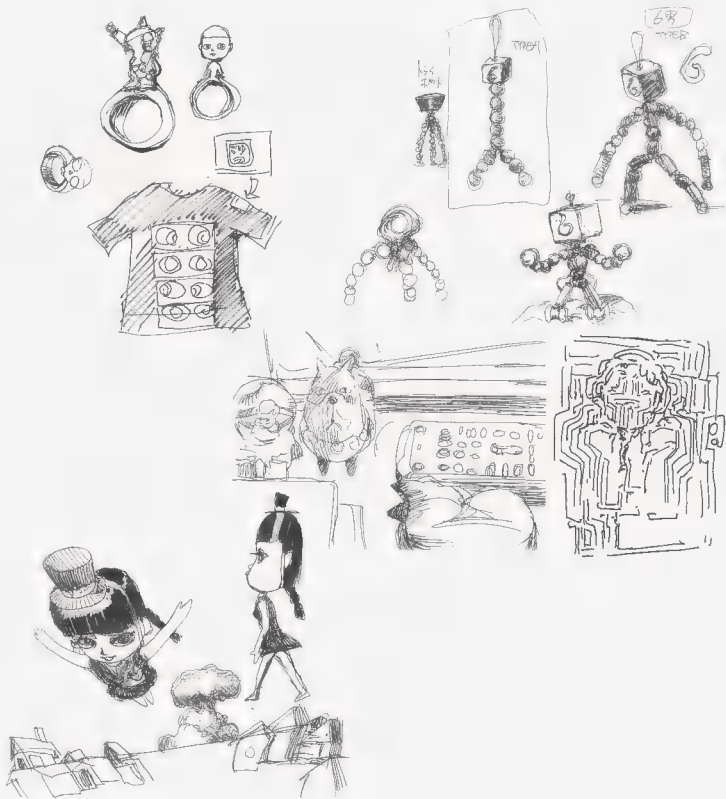
うちで飼ってあるんといろんな猫の顔の
絵やです。猫はうその話を好き知
のあんだけ聞いて100所て正解か
てあることがないんだよね。僕でる絵例
ははまってないから、好きな猫と
まに色やめて愛称を付けてと紙で
描かないといけないうから、写像猫の
絵になるね。恐ろしいチニスケールい
ったらら、あばこんでころしうをい
てあ人がいたの、わしも足跡もいけど
同じくらいあかった。それはカールの
Hの壁で面白い活劇です。



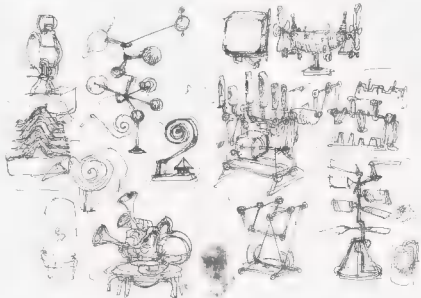
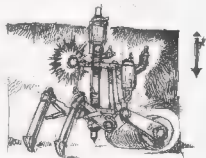
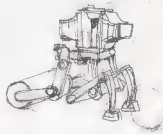
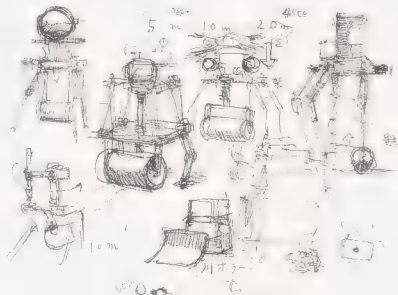


メデイコムトイのヘアブリックのデザインを考えているときに描いたスケッチの数を数えただけで、既にエックプラント6の額を描いたのだ。その話をアートボックス社長の前村君に話したら「お前は当時物が売れて知っていたんだよ」って話をされて、じゃあ美術科の資料館にあるんだって、って話をしながらわしが描いていた前村君のヘアブリック。ってのが右中央の絵です。本人を知っていると笑える絵です。その上は明ましたしなしのに描いている前田(兄他)君のヘアブリック、寺田君がデジタルまでの描き方をいちらから教えたからいまでの描き方が出来るようになったので、フロント高円寺方面には足を向けて寝ません。飛行機を着たSAPSは、うちの妻がブライスの用紙を作ったときの(バック)の下輪かな。こうやって聞いただけが順子から出るSAPSが寺田君ちゃんにしか見えない(笑)。





左上の指輪の絵は、タイカレ一恵さん
 でタイカレ一恵さんを食べながら描いていた
 ら、「カワイネ」とタイ人のおぼちゃん
 におタコトの日本館で売ってもらっ
 たイラストです。そのとなりは、ブラ
 イスの銀行員さんかと同じ時期に考え
 た、ピースでできているエッグブラン
 ト6アクセサリーのデザイン画だね。



これはセガサタンのゲームで高橋寛さんが監修して伊藤ガピンちゃんが作った『風水先生』でゲーム用にデザインしたメカで臨時的に遊んでいくマシンなのよ。説明されても想像解らないでしょ？(笑)。このゲームは探せばあると思うよ。これの立体も作ったよ。なんでだろう(笑)？ 面白い

自用かな？ よく覚えていません。下のはガリバー旅行記にてくるへんちくりんなマシンを挿し絵に描いたことがあって、その流れで建築の本の要領を揃いたんだけどそのコンセプトデザイン、立体にしても面白いけど、それを絵に描いて作品にするってけっこうやるのね。タマネギ坊やは落書き

で描いたタマネギキャラで、これが主人公のストーリーとか作れそうだね。スカーしたチェコアニメ風に(笑)。



4月 20日

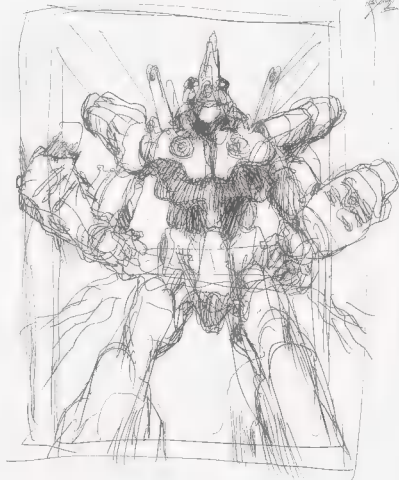


これは月刊アスキーの表紙でオブジェを作っていたときに、初のネオスタVモニターを作ったんだけどそのアイデアスケッチですね。当時アスキーの表紙のディレクションというのが、のちにゲーム雑誌『プレイオンライン』を立ち上げた人なんです。毎月どんなモニターでやるかというのがのぞいて打ち合わせしていましたね。下の画像がハードウェア設計しているオブジェというのもアスキーの表紙用に作りましたね。こういうスケッチは必須のディス

プレイに使えるようなモノを作らせてもセンスはイケてますよ。と(笑)。レーザーが写っているものばかりが視線なんじゃねえは(笑)。普通でしょ。

中央のネオスタはね、わしがすごい布い巻を履いておきたと書かなくて、すくは絵を描いて「こんなモニターに描かれる悪夢を見て見たの」って書いたら(笑)って書かれたと書かれた(笑)。

ロボットイラストレーション



映画「ラブメーション」 準備稿



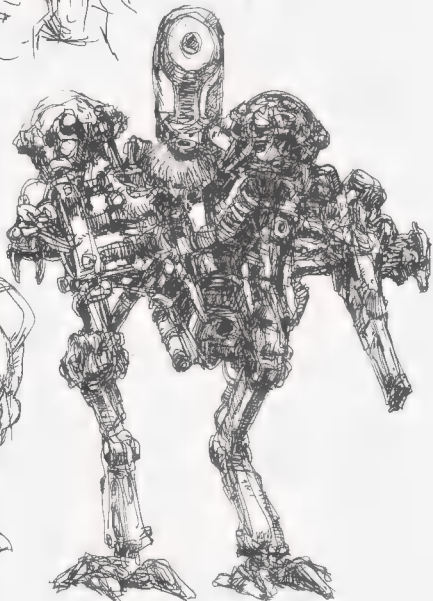
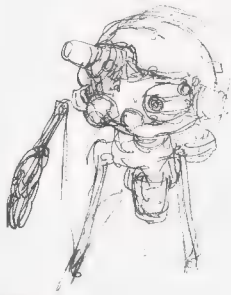
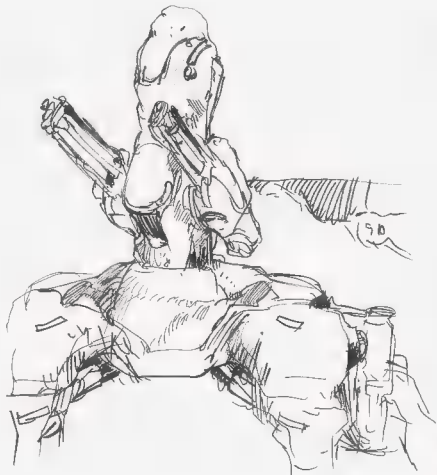
とある映画のためのロボットデザインで、その準備稿の過程に行かれたのをしながら書いていったのがこのロボット……って「ラブメーション」って書いてあります(笑)。このロボットは実際にイービンを、実際にワーニフが描かれて、世界中には色々なファン

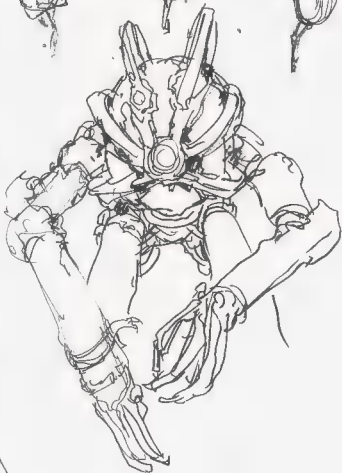
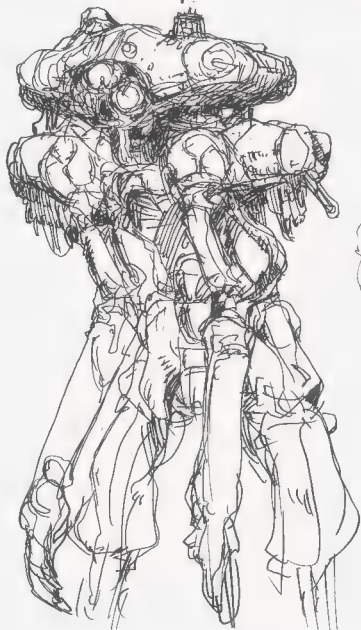
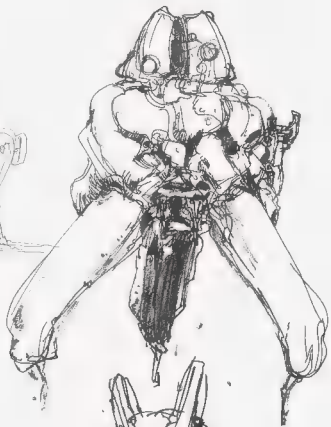
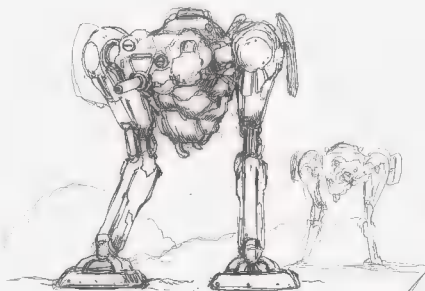
ルを抱いていますが、意味がわからない(笑)。で、決まらなくてないというよりは結構いいんだ。そういうもんなら、下ののはスキーの最終の最終の最終で、インテルとかのCPUがあるって他の下書きをみる。



一番右下はパーサーカーとロボコップ
に出てきた銃作機のかっこいいような
もので、電話しながらこらいうのを描
いてたりするんだけど、ほが多引くと
ついつい力はいって描いちゃうよね。
その絵は新しい宇宙船かな。右上の
はスター・ウォーズの終端ドロイドを

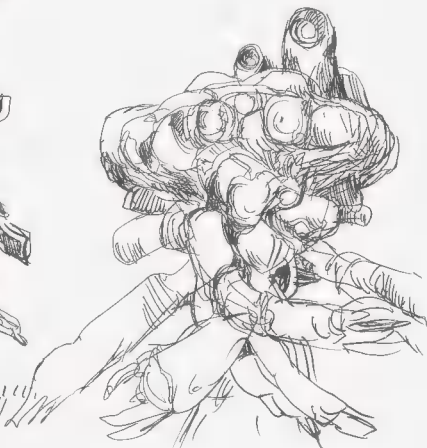
真似して描いてみたけど、左上のは5
年前ぐらいいろいた対空型ロボの戦
車。戦車型ロボの一番奥は、ターミ
ナー2にでてくるキャメロン監督
がデザインしたハンターキラー戦車だ
よね。おれは衝撃的でしたよ。





右上はカードゲームの2度争行戦車、これも中世と未来が一緒になった世界のものだからゴシックっぽい。ただ足まわりはスター・ウォーズだね。右上は深淵生物のようなフォルムで宇宙に浮いているロボットで、クリオネみたいだよ。3方向に広がる足とかもSFの小説絵としてほしいんだよね。4足より3足がほしいよね。左下は顔からチリチリと剥がれてるので深淵のもの

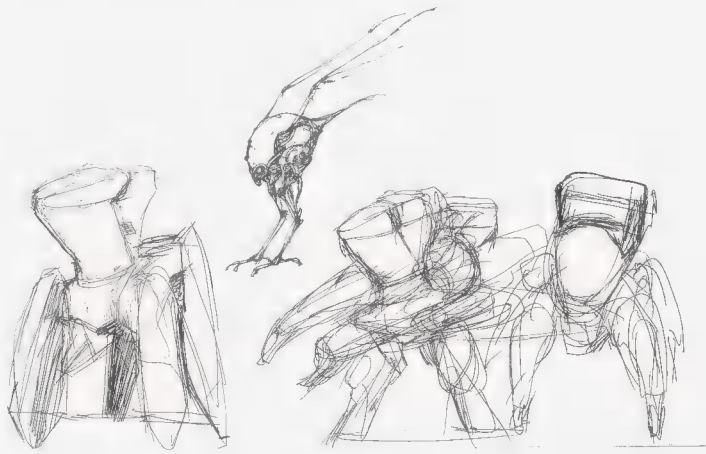
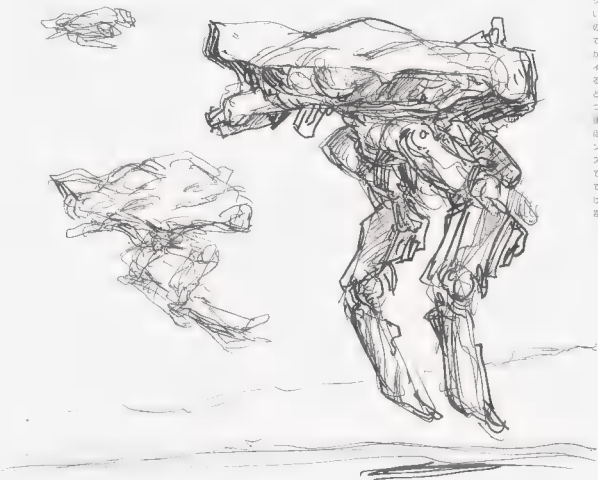
のかもしれないロボット。オゾンがでてるのかもしれないけど、これも「ライフメーカーの庭」に出てきてくれたらうれしい。騎士のようでもあり商売のようでもあるロボットだね。「ライフメーカーの庭」を映画化するなら是非デザインさせてほしいなあ。それと「フットウェア」と「ソフトウェア」は絶対やりたいですよ。



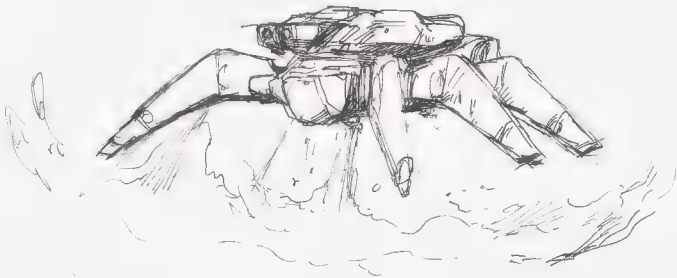
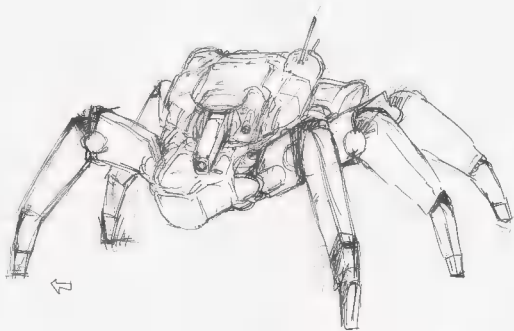
このあたりは筆ペンで描いているノート
からのものでスピード重視で描いて
るイラストなのね。左上のはエンゼル
フィッシュ型のプレートに機體がタイ
ファイターのように投された時の
飛んでいるメカ。だからこれはすぐに
立体が作れるな。右上のは「スター
ウォーズ 帝国の逆襲」に出てくる爺
婆ボット風のものなんでん太鼓のよ

うに似して、顔がワルンワルンとなっ
てる(笑)。右下の4次のように座っ
ているエヴァンゲリオンのようなもの
を編んで使ってた。顔は別々らしいのこ
。エヴァンゲリオン飛んだら「ってや
つです(笑)。右下のはターククリスタ
ルのガウムですね。それを4次にし
てみたんですけど、僕もさくなるよ可
愛いけどおかげでな。

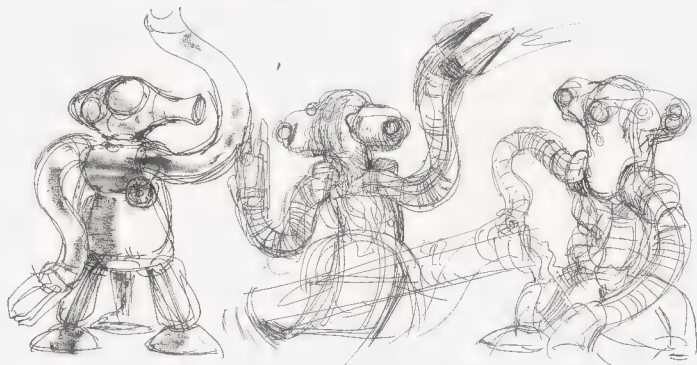
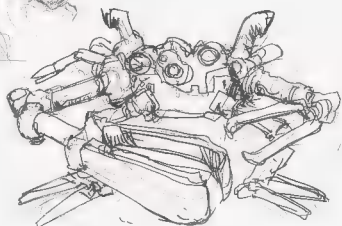
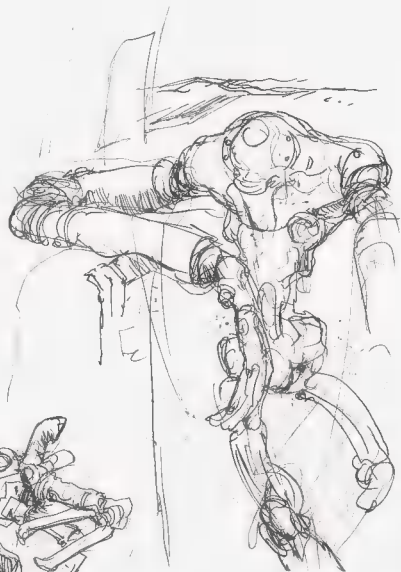
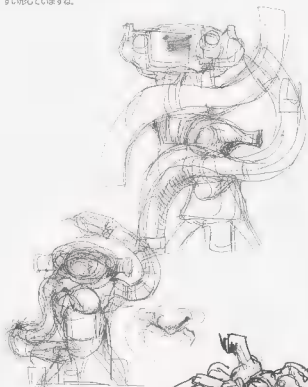
他とずいぶんを費しているシーケ
ンスだね。新機軸で定を出し始めてる
シーンで、ロボットバトルに出てもい
いかなあと思って描いていきました。下
のものは愛蔵ロボットで、後者のCM
で使われてうろを組んだもの。狂想な
がらも身体がゴツゴツしたよ(笑)。ア
イデアもらった最初の時点で絶対ボツ
だよ。後編をロボットにして、なおか
つエザリング入れるっていうから、
後編にだけエザリングは入れない
ほうがいいのか(笑)。クリス・カニ
ンガムのビョークのPVみたいなテイ
ストでやったらうまいよ、って思っ
ておいたんだけどなあ、やっぱり
でエザリングしていいのはMAKだ
けだね(笑)。S.A.S.があるからむしろ
器の感かたらしいぞ。



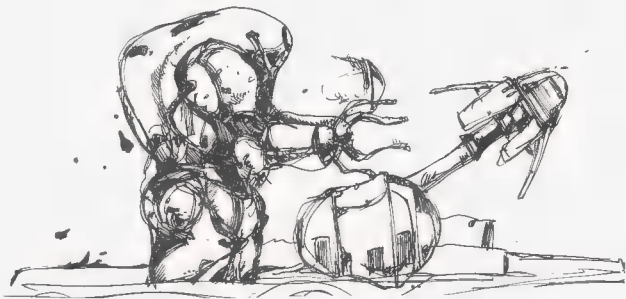
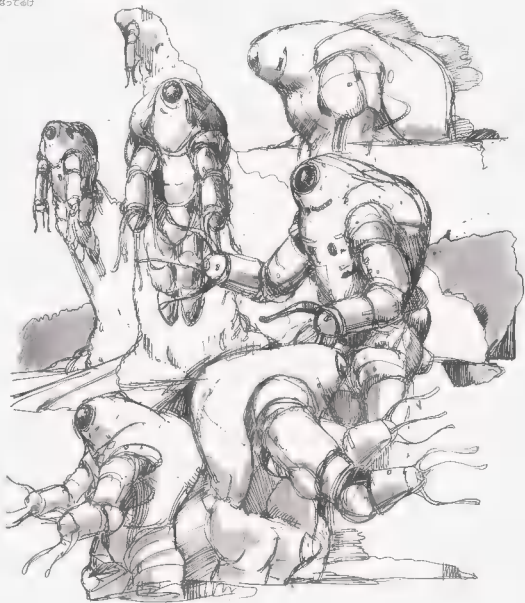
これは6足歩の戦車、これも神画(ファイナルファンタジー)で、思ふにそって描いたもので当然神画には出てきませんでしたが、自分でいろいろ何ですが思ひました。フロントミッションに出てきてもおかしくない。下のは飛行機の機体のスタンドに手足がついたような形でそれがスカートになっていてずーっと進んでくるようなものだよ。



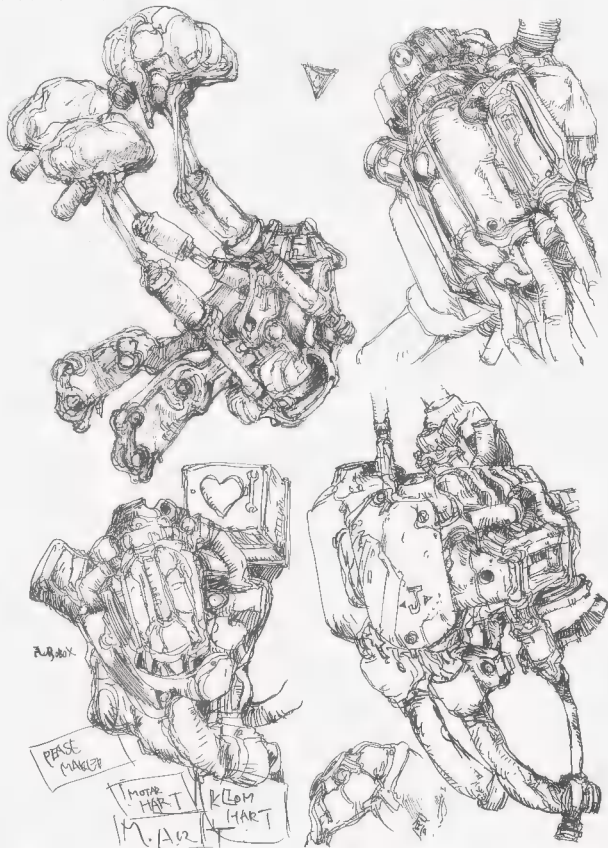
右は林強している状態口部、体形するの目的です。ほかにたくさん描いてる種って各口部はパソコン雑誌の裏紙用に描いたアイデアスケッチですな、ちょっとこおたいなおももしろ口部ですな、全部わりと足跡にしやぎい用してはますね。



これも別冊SF3Dの原案本に描いていた
20年以上前の草稿存んですが、これ
で同じテーマで何役も描いてるのほど
うしてたらうね。当時はこれが相当気
にしていたんだらうね。新機種の案
のほりやすいお題みたいになってるけ
ど、なんで描いたんだらう。



メカニックイラストレーション



これは人工の関節をイメージして描いているんだけど、使っている線は従来のノードが単行線からなるのにならうというサイズ(15cm×21cm)だったので、出先でもどこでも描いてまして、わりと小さく描いてるんだよね、もちろん紙として作るなら関節をイメージしてるぶん、内装デザインになるかな、エンジンとかの機能に内装と視

るイメージがあるというのほかに、毎日遊んで使ってると思うんだ、それがリアルな感じでとる線かもしないけれど、メカニックな感じのざっくりした線もあるやつは描いてほしいと思う、メカでもおなかなか聞かたいしてるものは性的興奮を覚えるところだね

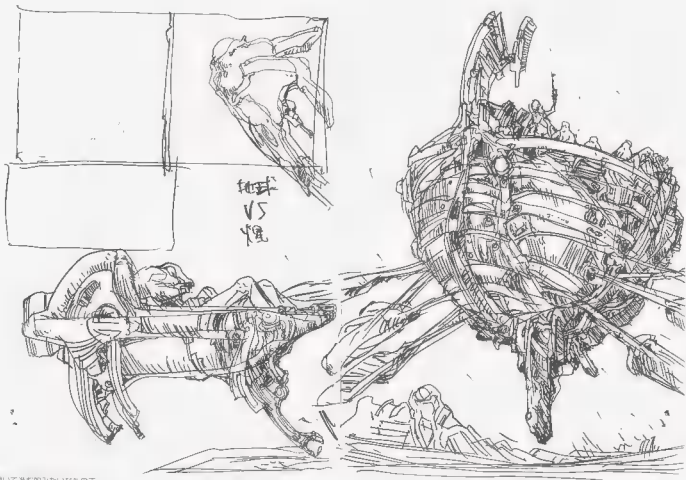
この二つの私が機械に近づいてるものは、右側がキングダム用だよわ

(英) そのほかの短毛人工心臓的なデザインは、ジャンクメタルの打ち合わせ中にメカそのもので彫り彫りがあまるものって何だろうって話をしてるから描いてるので、オブジェとしての要素がある、まともな巧してるよね、おじさんになってからの話だから、そのあたりは色名になっていて、どういう感じにおぼれそれがカッコよく見えるが

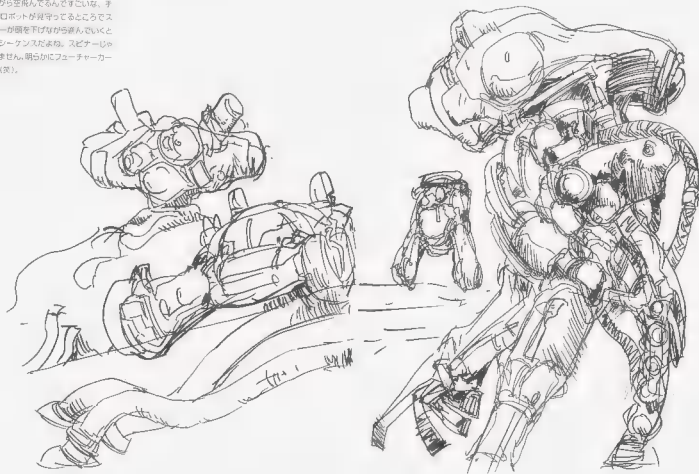
料って描いてます、用面に対してどのくらい傾きか魅力があるか、なんて考えてやっていきます。

お上のアルファのエンジンとかのイメージが描いています、おしお乗っていた1970年のアルファロメオは乗りながらエンジンを楽しんでいると聞くとこれはいまさらまで、プラグ交換したのだから、その影

てのは見えてるんだよね、把握してるんす、バイク乗りの人の顔にはやっぱりバイクの形ってでてくるし、そういう実際に触れるメカというのデザイン上にはなじんでくるよね。



空中を舞って進む船みたいなもので、七層階かもしれない(笑)。左のは浮いている滑輪みたいな。お風呂入りながら空飛んでるんですこの。手前でロボットが見守ってるところでスピナーが回を下げながら滑んでいくというシーケンスだよ。スピナーじゃありません。明らかにフェニチャーカーです(笑)。

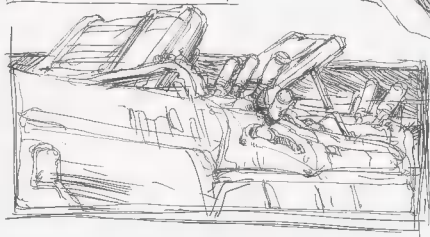
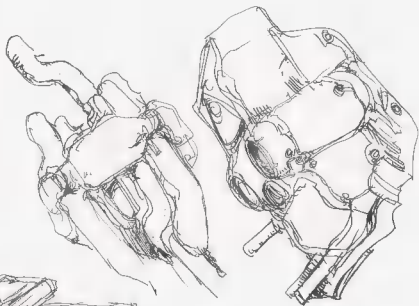
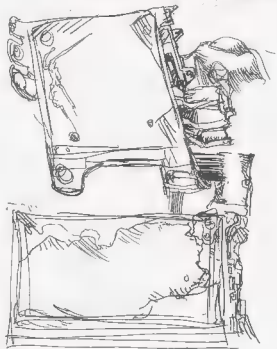
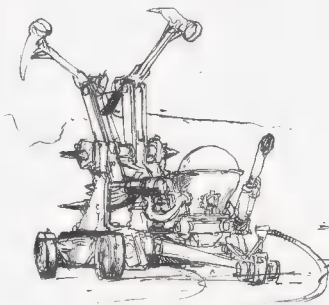


カードゲームにでてる超絶怪獣機で、電脳機甲で動くメカですね。とやりのストーンハンジは口ゴット/トトルで争おうとして組んだのかな。そういう古代なものとSFが結びついたもの、アンシエント・フューチャーみたいなものって好きなんだよね、わしの好き

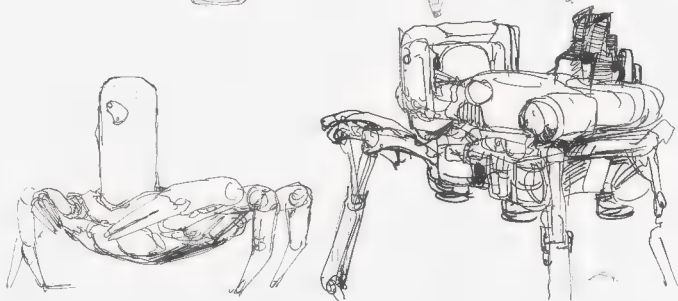
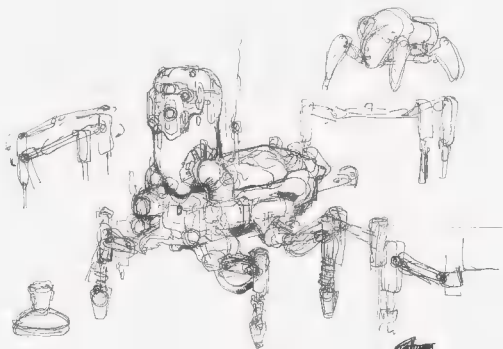
なイメージだね。小説「ライフメーカーの空」みたいな世界に近い。俺の時代を絶滅したものは着払いがさっかばだしね。機械が支配する世界にきた人間はそれにしたがう、というのをおもしろい。

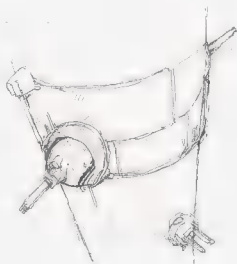
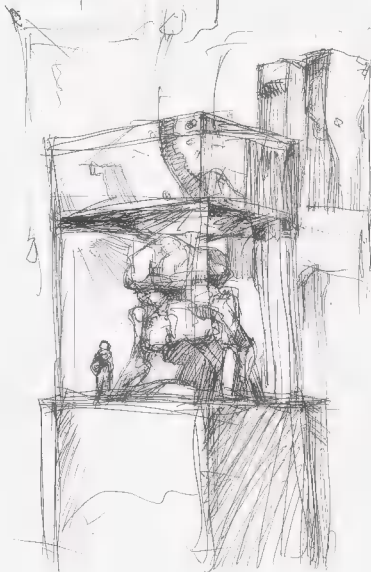
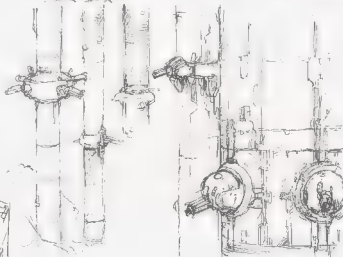
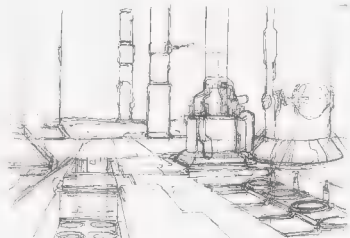
下のはブリゲード艦の機射口が面白い。

ているような絵は、そのうちきつとどこかで使わないで、使ったら「あつ」って書いてください。



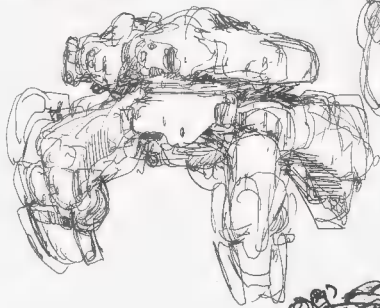
これはゼンマイで動くメカを作ったときのアイデアスケッチで、もともと日本から出ていた長岡秀雄さんのデザインした宇宙探検車の概念に入ってるゼンマイをつかってね。こういうものは新とえめればデザインとしてまとめてみたしてるんです。当然ながら本物の生き物を参考にしたりしてます。下の絵は「ワーカー」とカニだね。アニメーションとかゲームのときの絵と。こういう絵が売るのは、こっちは実際に作るときに動かないと嫌だから、さらに条件を厳しくしてデザインしているからです(笑)。は違合わせをなんとかしてください、っていうのができないのです。



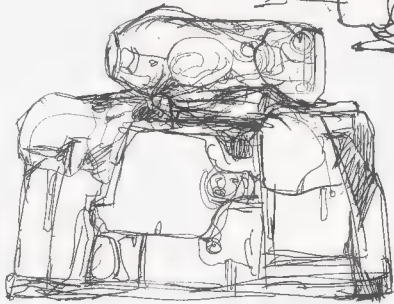
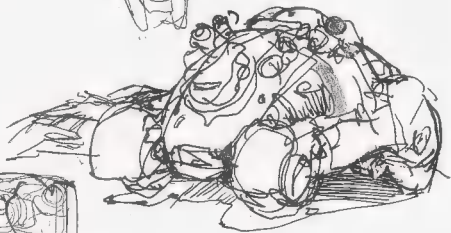


左下の展示ケースは、ゾイドなど大きな模型を展示するから、こんな壁に展示してほしいなあ、と想って描いているわけです。壁に一つ傾斜もしていないのにこうやって傾斜してるのは、もはや呪術ですな、ところが2005年に金沢21世紀美術館で展示したときは、これを立派にしたような展示をしてくれたので、白こぼ。こうやって考えておくと伝わらんじやない?(笑)。
 御宿や乾座の縁起装置「ファイナルファンタジー」用の扉の壁の壁面ですな。いくつかの壁面に合わせて描いたもので、最初にこうやって描いていたので見ていて楽しかったな。戻されて床だけが余計なやつです。むしろお絵があとこまで変わっていたほうが嬉しいよ(笑)。

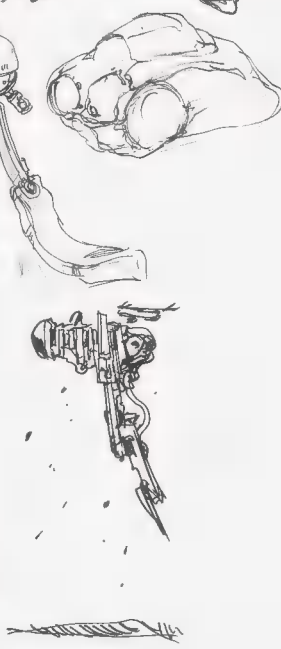
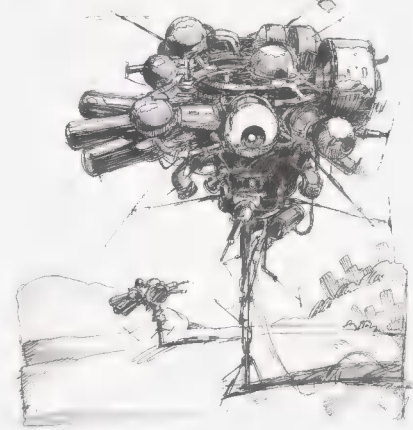
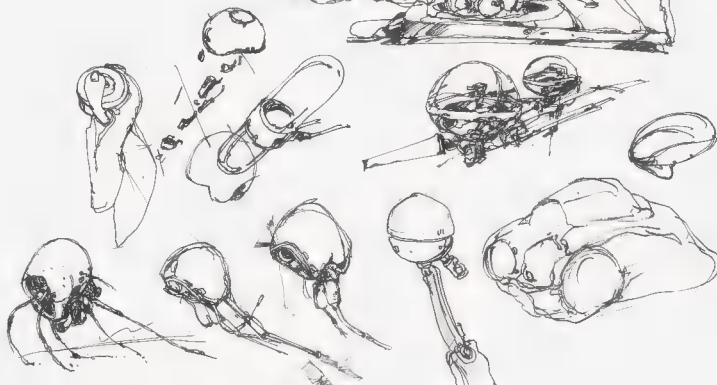
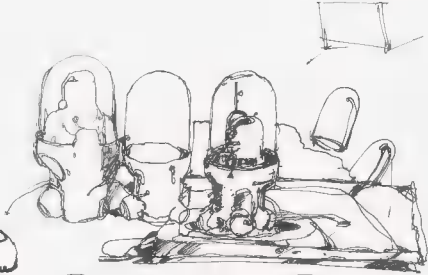
左下の展示ケースは、ゾイドなど大きな模型を展示するから、こんな壁に展示してほしいなあ、と想って描いているわけです。壁に一つ傾斜もしていないのにこうやって傾斜してるのは、もはや呪術ですな、ところが2005年に金沢21世紀美術館で展示したときは、これを立派にしたような展示をしてくれたので、白こぼ。こうやって考えておくと伝わらんじやない?(笑)。

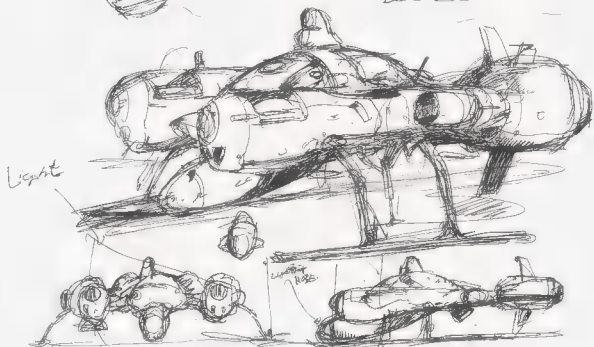


不思議な歩くマシンのデザインを求めました。変形しながらもノズルで飛び交うようなもの。下のほわりと跳みたいな形していて面白いけど、これは名建築家明博士にフィニッシュしてもらいたいなあ。そうするとかなりカッコいいものになるね。



これはSF3Dの初期の草図本に描いたものだから20年前の絵だね。立体に作ることを考えずに描いてるね。これもまた面白い。スガしたアニメに出てきそうだね。チェコ製のアニメとかね(笑)。海外で観るアニメに比べてアートワークってかほり入力してるよね。出てるものがすでにオブジェとして存在してる感でフィルムもうまくディフォルメされている。チェコのアニメは良いと思うますよ。日本人ではあられほできないよね。





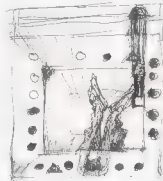
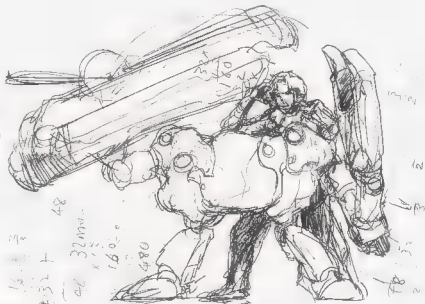
これもSF/D当時を描いたイラストで
下のやつはワルガとスピナーが合併
したようなやつですね。これはユニ
タス系でゼロ立体化したいもので
す。シドームを下にした形は空持ち思
いよ。エッジングの縦線意識した形
い形で描いてるので、横が弱い。今な
らボツだね。真ん中の形も実は「商の

6号」のムスカって習き態があるん
けど、表れを逃してますね。形は当然
子供の頃描いていた今のプロモ
ワルガが得てますね。子供はいつど
プラモデルになっているものでも立
体の感覚がでないんだね。平面が
らの記憶はないんだね。

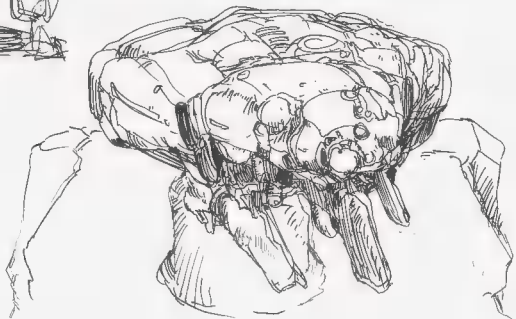


引き続き20年前のイラストなんだけど、ライトニングからファルケを作ったっていうのがあるので、ライトニングをいじあつてことから抜けてない。なので、たくさんライトニングをモチーフにした絵を描いてますね。右下の6輪車は谷甲州さんのイラストを撮くときのアフ、スプレーされている

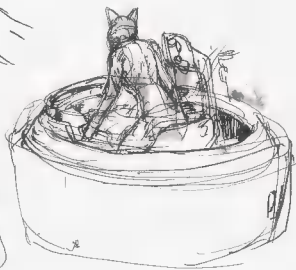
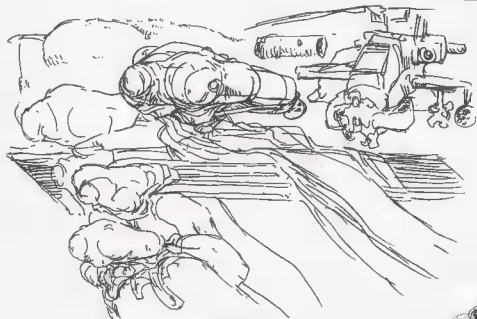
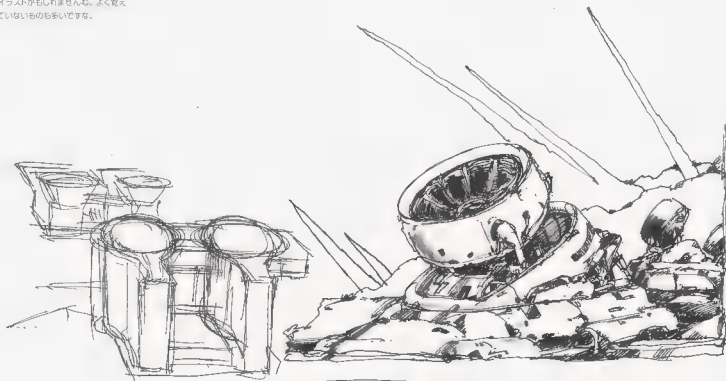
の頃当時、地を掘いたあとに、GSXレオスの黒の缶スプレーをアート紙に置いて削ってスクリーントーンの特徴にしていたの。失敗したらおもしろくないから状況を描いてますね(笑)。

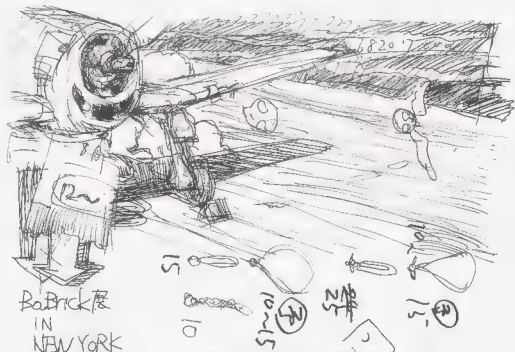


メカと人の絡み方を検討するのに
色々描いていたのですが、計算するの
はインペイジストラップの構成
計算してるメカですね(笑)。



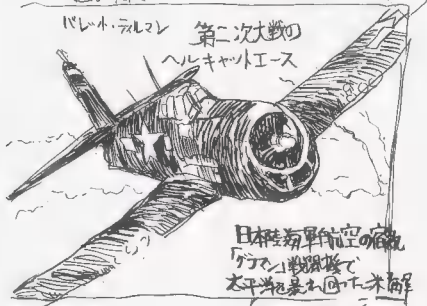
右下の橋名本パーは、橋名を習いに
いくメモをしながらつついっついた
キャットウーマンの乗り物。ノイスボッ
ターが甲板からゆっくと出てきてる
ような絵も面白い。一番下のコッパ
パンみたいなメカはジャンクメタルの
イラストがもしもありません。よく覚えて
いないものも多いですな。



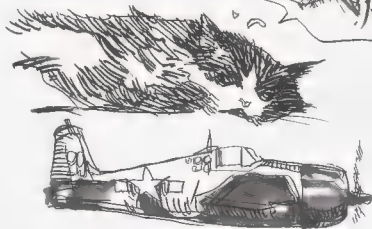


Barbrick 展
IN
NEW YORK

バレット・スレスレ 第二次大戦の
ヘルキヤットエース



日本陸軍航空の痛敵
「グラマン」戦闘機後で
太平洋を暴れた日本海軍



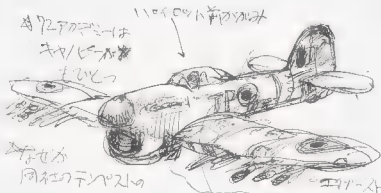
F6Fヘルキヤット屋から巻脚をしています。なんでこんなにヘルキヤットを描いているかというと、子供のころに、御園光堂さんが描いた「あかつき戦術図」という漫画を読んで、日本のパイロットが出現しようとする、必ず悪いF6Fヘルキヤットが飛んできてみんなを撃破射撃するんだけど(笑)、それがすごくカッコよくて、F6Fはカッコいいねって思ったため。サブイ的には絶対射撃がよくない飛行機なんだよね。取り返りつて恐ろしいね。そんなわけでわしのなかではF6Fはカッコいい飛行機の代名詞なんだよね。わしがアグインするときの「丸」で海軍の「家」で変わる。「どこで彼を相対するの」という形のリズムは、じつはF6Fのカラウングラマン機へのラインを取っているの。好きなものデザインをするときの3次曲面が誕生しているリズムの参考にしてるんです。それとF6Fにかざらるアネイブルというものは、写真によっても見え方が違うということがつかえます。スケッチの本で色について替るもの。まあいいじゃないか(笑)。周って壁があって、赤っぽい裏から黄色っぽい青まで、特別な色になるくらい確信があるし、つ

いついプラモデルの顔になってしまいますが、その色相の違いを把握していないと、うまくとれない。他の翼にはあるけど、翼型用材料には無い色ってのがあって、出したい色が無いものではない色にもあります。緑の肌というのは色によって濃度が違うのは当たり前なんだけど、翼型用材料というのは全部緑肌顔になってるよ！ということには普通美術の色は、そのぶん顔料の質であったり、取り返いが強くなるというように強みがあるの当たり前。

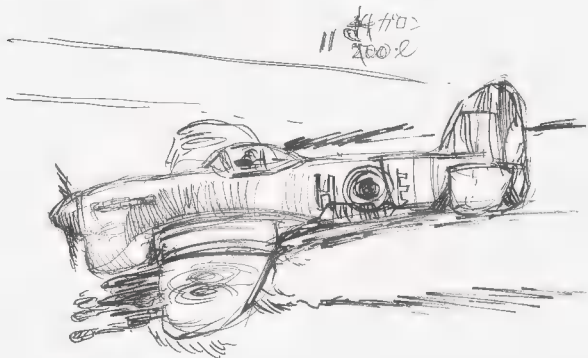
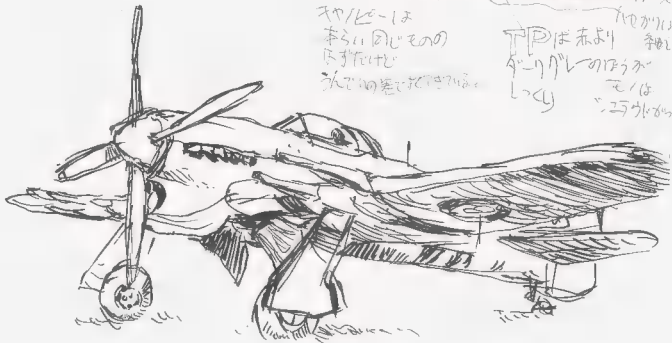
なんでせよアメリカ海軍で好きなのはF4GとF6Fなんです。最近F6Fについて書いてある「Men in machine」っていうシリーズの本を入手したんですけど、それによれば、ヘルキヤットは5156機の撃墜を認められていたが、コルセアのはうろた人気があ。コルセアは2140機しか撃墜してはいないです。コルセアは総量よりも総撃墜に強くなる機体なのですが、ヘルキヤットは総撃墜に対する勝利を積み重ねた可愛そうな飛行機なわけです。でもこの「F6F」が顔になる形が大好きなんです。

これは雑誌「毎月刊スケールアヴィエーション」で地上放熱機の特集をやる際に、タイフーンのキットの作り方とかどういふところがポイントになるかとかを聞きながら検討していたときのメモですね。子供の頃、模型の中に「家にあったプラモデルもどう作るのか」って考えながら絵を描いたりしたんですが、それと一緒にですね、やはりその描き方でできなくなってきて、授業中にプラモデル作りましたけど(笑) 指図のなかで後型つくのは難しいけど、このメモは指図のなかで描いてたりするんです。出先とかでも

形の検討とかするんですが、立体を伴出すのは、かざるのでこうやって線を描くんだけど、これってすごく線を描く訓練になるんだよね、線を1回引くことがあるアイテムは不思議と線が描けるようになる。車でも飛行機でも無条件で、模型を作ったことがある人ならば手で覚えて入るわけ、人間の脳って偉大やう(笑)。色もメモできるからね。



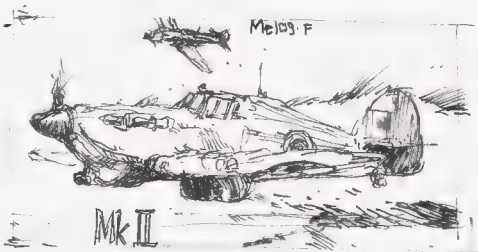
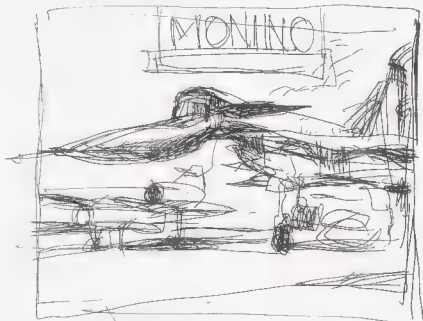
110°の傾斜
プロペラ
エンジン
翼
エグゼクト
ハカリス
プロペラ
エンジン
翼
L-10
エグゼクト



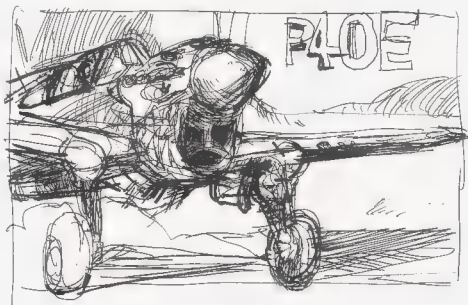
これは、大日本総領から発売されて
る。ロシアのモノソエ軍用博物館に展
示されているロシアの戦艦の写真集
を其ながらその戦艦になっているスホー
イのF4高速度機を画したの。これ
はずいぶん好きなんだけど、絶版な
気がする。古くなってパステルライ
ンが色褪せてよく見える写真ばかり
なのよ。これはすごくおもしろい
です。シフがあるから新しいばんの顔
の顔が好きな。のといつして、具
ていてフックになるデューセル。た
えばすいどが多ければ多いほど楽
はしやすいので、アマチュアの人と
ってはむしりとかが多いほど喜びが
出やすいの。だから機組メーカーと
んは、すし、リベントは多めによう
しくおもしろい(笑)。話を聞く技術
が楽なうちは、若い世代やおばあ
さんの顔を描くのが、若いおばあ
さんより上手に描けるんですよ。フ
ックになる部分を探すというのはじつ
は大変な作業なんだよ。そこで見え
ていないフックを指していくという
のが絵師の仕事のついでで、天才
はそれを自然に入れていくわけ。か
つての名画とおぼれる絵師(のオヤジ、
ごん草鞋をつけていたの)というケ
レンが入っています。でもそれが解る
ようになるのは相当練習を積んでい
ないといけない。絵に美術評論家とい
う類のない人達には一生解らないと
ころだ。そこで彼らが育ち出して絵と
結びつこうとするのが、当時の時代
背景や作家の生活のことだね。それ
で時代や、画面に現れているものと
まったく関係ないからね。新しい生活
が絵師の絵が興くするのよそれほ

ようないいけど、それは画材が足
しくなるということもあるしね。まあ、
絵師を目指すなら「私は自分の
意を出してでも描けよ」とはほしくない
(笑)。そんなところで苦労してる
と、もっといいことになるとも
ない。みなさん書いてほしいの
はそういうところ。赤い絵に赤い
色をつかいたいのがいい。

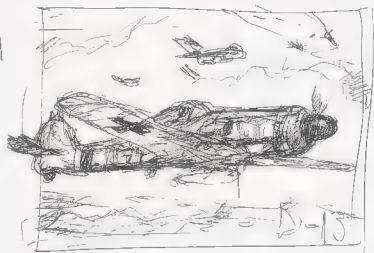
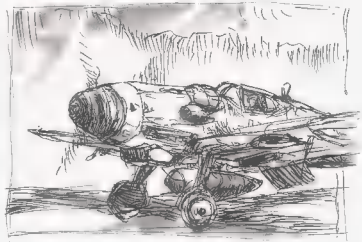
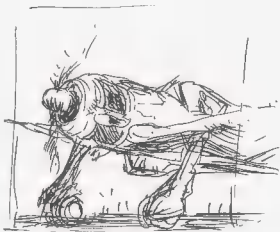
真ん中のはハリケーンゲッターの
F型2機しかかれてるんで、下書き
でも何人でもなくて、さうい
うシーンが来たかった。ってだけ
です。P40Eは子供のころに
てんぷかっという飛行機
雑誌はない」って思ったの。アメリカ
の飛行機雑誌とかは日とか
して。子供はバカだからさうい
うのにシビれてたわけですよ。生物と
メカニクとの区別がつかない
ばにシビれるところがある。それが
カッコいいです。



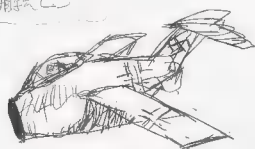
ENIGMA Mk II
REMEMBER THE FUTURE



次のページで真ん中にあるD-13はス
ケールアブレーションの折り込み
で巻物を描くときの補助線ラフです
ね。右下はスピットファイアのグリ
フォンエンジンがいたのを描きた
くしてました。新しい家学校にい
てたら、トイレの扉をこぎの
きまくってる。小さいトイレに
あった女の人の顔の写真が
どれも下手で。もっとうまく
描けないものかとすごく
おもしろい。おもしろい
な人だよね(笑)。ところが
ある日、神社の境内の
樹下にかいてあるの。すこ
し上手な人があって、友
達呼んで見に行った
もんな。「すげえ
絵のうまいのが
あるよ」として(笑)。



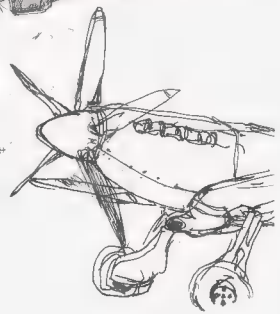
箱絵毛

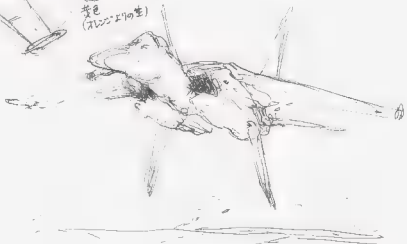
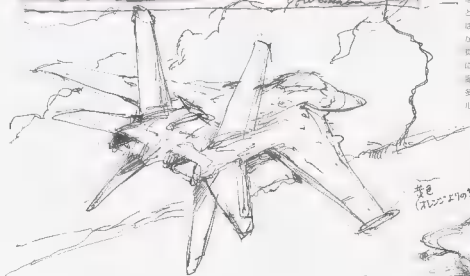
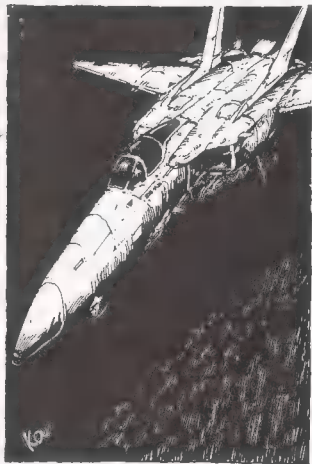


Ver.1



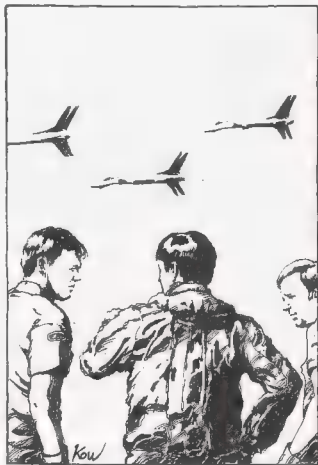
Ver.2



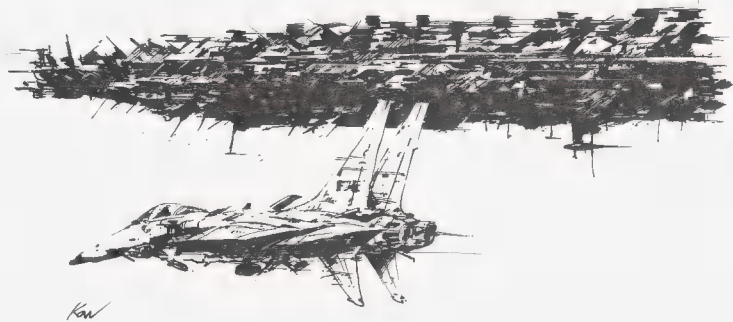


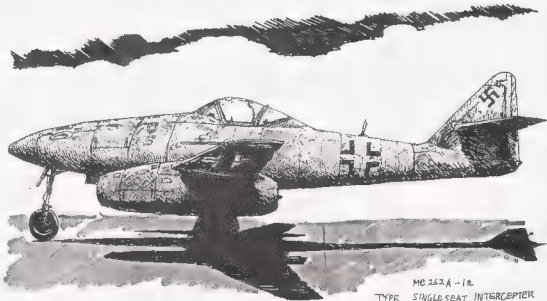
これは榊原幹雄さんのSF小説「戦国
妹尾雪菜」の挿し絵で、右よは、い
ちはん勝初に描かしてもらった挿し絵
なの、で、この挿し絵をかいたために、
夫にグレーのマーカと迷彩塗をつ
かって左の絵を描いたんです。ラフの
ほうが手前かかっている(笑) いま見る
とミグ23がデザインなんだけど、当時
はミグ23が陣にあって描いていたの
がね。当時妹尾ホーイもミグ25も写
真なかったころだね。下の絵は立体物
になった模型を参照してもらったため
の撮影コンラチさんだけど、たぶんこの
多次元ノズル。(C)榊原さんのノズ
ルとか含めて見てミグホーイとかミグ

25に似てるね、SFでありながらすこ
く現実のものに近い感じよさみたい
なのをむしろ小沢から感じていたん
です。挿し絵のなかで戦前に「雷鳥」
って描いたのは小沢にある描写でなく
て、わしがやっただもんです。アニメ
でも使ったってらわたはじと似てい
ない(笑)。当然資料から採ったたびに
そのときの気分で微妙に色調が
違っているの、しかもこれを立体にす
るなら形も似て描いたほうがいい。産
物の問題があるなら「機山野の戦艦
機」ってことでワンダーフとステイバ
で複製取りあわせておきましょう(笑)



この絵を描いたのは時代的にはホーネットとか出てくる頃かな。F-18も参考にしているところがあるよね。前巻圖とかもカッコいいよね。下のは空中空母とランデブーしてる船だけど、SFならこういうのもありだな。わしのサインが古いのもこの頃の絵どころでしょうか。当時は84年から遊艇が船通ってるんで、22年も前の船だねえ。25〜6歳ぐらいのおんちゃんがいるんだから立派なもんだよ(笑)。





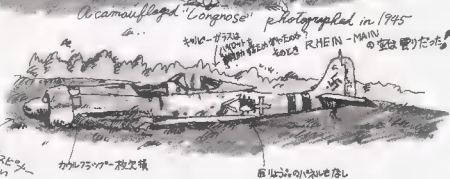
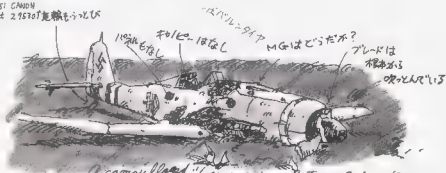
ME 262A-1a
 TYPE, SINGLE SEAT INTERCEPTOR
 JET FIGHTER
 POWER PLANT, TWO JUNKERS JUMO 004B-1
 AXIAL-FLOW TURBOJET
 ARMAMENT, FOUR 30-120MM MK 108 CANNON
 PERFORMANCE, MAXIMUM SPEED, 510 m/h
 AT 28400 FT.



PTERANODON
 TYPE FLYING DINOSAUR
 POWER PLANT - SELF POWER
 WING SPAN 6 m



FOCKE-WULF TA 152H-0/1
 TYPE, GERMAN HIGH-ALTITUDE FIGHTER
 POWER PLANT, ENGINE - JUNKERS JUMO 213B-1 CYLINDER LIQUID-COOLED ENGINE
 1750 HP
 ARMAMENT, ONE 20-200 MK 108 CANNON TWO 20MM MK 101 51 CANNON
 MAXIMUM SPEED 322 m/h AT SEA LEVEL 465 m/h AT 25700 高度 60000 FT



これは学生の頃に描いた飛行機の絵で、写真みながらマーカーで描いてる。Me262とかタンク152とかを書いたまんちゃんだったのが面白いんですけど、好きな物も変わってなければ顔の構造も変わっていない、20年以上も通称がない羽はたね(笑)、形のとらえ方がまだ似たな所もあるけどまあながってると、なにより結構てる絵だね、このフランス料理のレシピのようね、これはたに感じだね。

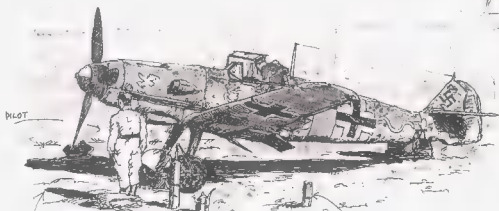
これも学生時代の絵で、人物を描いていても右利き特有の形の手がみえておられる。ハインケル博士の顔はけっこう似てるな。人と飛行機が似るというのが絵として魅力があるんじゃない？ 人と飛行機がどう似てるかということも面白いのでさういふ絵を添いで描いてますね。機体に入がとつくとするのはどんな向でもおもしろい。これも22歳のあんちゃんが描いてる絵だから、大目にあててよ(笑)。



From left to right: Kabler, Schwabrafel, Siegfried Glinter, Ernst Udet, Hans-Ulrich Rudel, Herte, and Hortling on June 6, 1938 after successful test flight of the Heinkel He 100, a record.



The Heinkel He 100, a record-breaking aircraft, was designed and built by Heinkel.



Messerschmitt Bf 109 F 7/JG 54 Luftflotte
Most of the F models were assigned to Russia.
The Luftwaffe invaded Russia with a total strength of 2770 planes, 830 which were fighters.

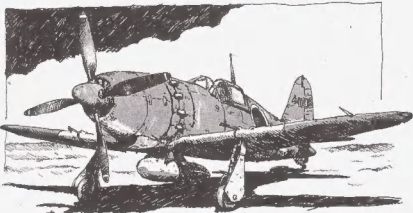
fire-extinguisher?

Bf 109G-6/R5
In France 1943

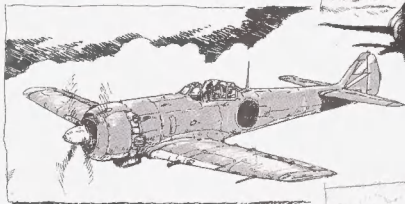
The heavier armament caused trouble on the undercarriage and also decreased the maneuverability of Bf 109.



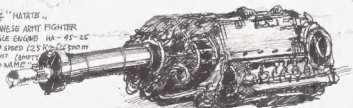
Grand old type and carrying 20mm MG151 cannon



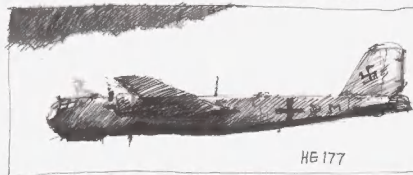
J2H2-3 "RADEN"
 JAPANESE MVT INTERCEPTOR
 SINGLE ENGINE CASE 1 23 KW
 WEIGHT 2111 LB
 MAX SPEED 215 kph 135 mph
 ONE MORE TRACK



4-86 "HATATE"
 JAPANESE ARMY FIGHTER
 SINGLE ENGINE HA-41-20
 MAX SPEED 225 KPH 140 MPH
 WEIGHT 1600 LB 725 KG
 CODE LETTER "H"



Ha 177S ENGINE DB 610x2 "V ENGINE"
 IT HAVE TURBUL MAKERS POINT



HE 177



これも学生ときの結だけ。生熟気にもスクリーンを買ってきて粘ってみたの。松本博士先生の描いたミラタリーの原簿とカヘルメットとかそういうものを描いた本で、すごく面白いがあるのね。最初の10冊くらい出してますよ(笑)。その作品集のなかでスクリーンを貼ってるタッパのものがある、それみてすぐ真似しなきゃって真似に貼って粘ってみたの。当時は活版印刷では種アミが出ないからトン貼ってたんだけど。意味も知らずにやってたの。まあ22歳のあんちゃんがやることだから。大目みてや(笑)。下のはハインケルの177のエンジンと飛行姿勢を水形マーカーで描いて水でひっぺいでんにじみとかけてますが、こいつみてますね(笑)。でもスワスティカがあるんで、この絵をTシャツに刺繍ってアメリカとかには行かせない(笑)。

AMZEL
AM SEL



●この3枚の絵はそれぞれ違う方向をしていますが、何が違うかというところそれそれの当たり方の表現を変えています。真ん中の絵は強い光があたっている。上の絵は弱い光があたっています。強い光があたるというのほうはうごことかという「強い影ができてく」わけ。明るい調子でできるといふより「明るいところと一番暗いところの差がどーんとできるといふことだよ。

●AV模型専門誌「月刊アーマーモデリング」の'06年2月号に1/35フィギュアの塗り方の紹介が載っています。複数のモデラーの方の塗装法や使っている道具がそれぞれ掲載されていたの、それがすごく面白かった。やっぱり塗り方や絵の描き方っていうのは十人十色で、どがいちいっていいのさって面白いこととを学べる]というのが目的の塗り方だから楽しんでいただけやろうとしてるわけ、デジタルだと、乾燥を持たなくていい、絵の具を準備しなくていい、筆を使わなくていいなど、なるべく無駄なことを排除するから仕事も早いよ。

●絵というのは近くで見ていると印刷物になったときに見え方がちがうので、デジタルでの作業のときは、大きく見たり、縮小して確認したり、小さくして塗ったりもします。これって、たとえば長い線で5m離れて、ぼく大な鏡力で描いてるのと一緒だよ。それってかなり大変なことなんだけどデジタルだと簡単にそういう効果が見られるのがすごい。「[パソコン持ってねえよ、こんなんさー]」って人もいるけど、じつはコピックでも出来ると思えばできます。5mのところにあると塗って塗ればいいのよ、目の前にある紙に対して5m先にあるものと意識して描けば「何書いてんの、このオヤジ!」ぶひんばよオヤジ!」って思うかもしれないけど、20年、30年絵を描き続けられさって何言っているかわかると思えますよ。

●背景にも色を入れてみましょう。そうすると途端に空間が表現できて面白。子供の頃、年賀状はこんな風になんか1枚1枚手書きで描いたものを送るっていうのをやっていたんだけど、そのときに色鉛筆のオレンジでポイントになるところを塗ってピンとキメるといのが好きだったの。なぜかというところ谷系のカッコいい機軸は全部オレンジが使われていたから(笑)、中間色を塗ってオレンジやライトグリーンが入るとお顔に見えるんだよ。今度はデジタルですがオレンジの色鉛筆を入れるとどうなるかやってみよう。コピックで塗る人も普通の色鉛筆でやれるのでやってみよう。

●さて、一度線画のもの比べてみましょう。下書きと比較してみるとさらに「どうしたい」って箇所が見えてきます。たとえばWマークのスネークアイなんかは、光のあたっている部分にふわーんと明るい調子が入るとより光があたってる感じがするの、色を塗ってみよう。コピックで塗っている人は色鉛筆でやるといいですよ。

●仕上がった絵は、カラーページだったり、カバーだったりに掲載しておくので、この本を買った人は、それを見ながらコピックで塗るもよし、新しい技法で塗るもよし、新技法で塗りえないうようなタッチのものにするもよし、布を切り抜いて貼り付けるもよし、色々実験して楽しんでみてください。

