



横山 宏
Ma.K.
スケッチブック

vol.1
Kō Yokoyama Ma.K. Sketchbook
大日本絵画 Dainippon-Kaiga

CHAPTER 1
マシーネンクリーガー ————— 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hardt
リモートコントロールダンディ SF
ジャンクメタル

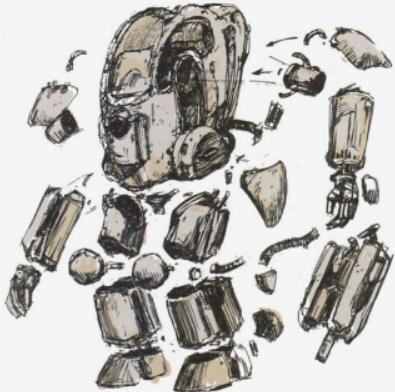
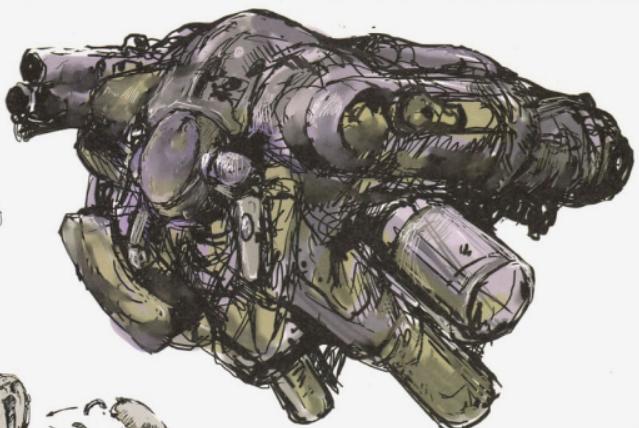
CHAPTER 5
スケッチブックのイラストレーション ————— 127

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

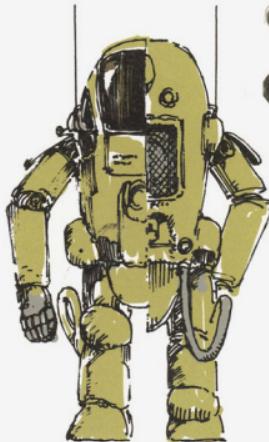
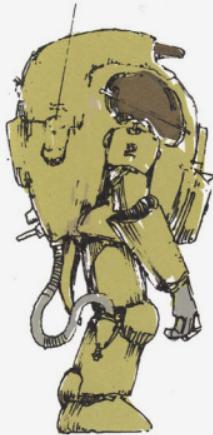
あと書き ————— 204

*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でどこででしょう。デザインはまだ検討の余地あります。この絵以外何も決まってませんので裏はどうなってるのか、とか聞かないでください。これは立派でかうししない絵がいいですよ。このまま作っても特攻用の人間魚雷にしかならないんよね(笑)。もう「何用なんとか



スケッチブックのイラストレーション

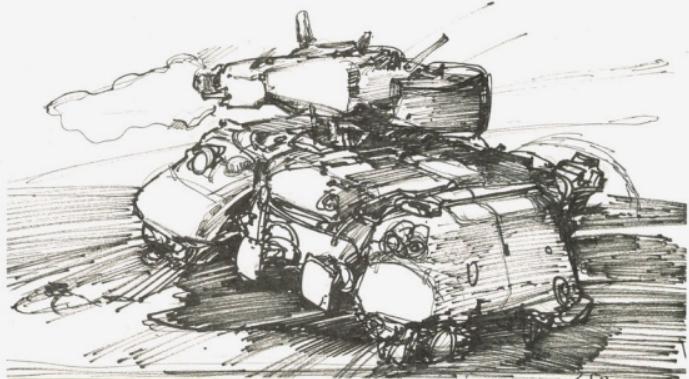
●メカニカルイラストレーション

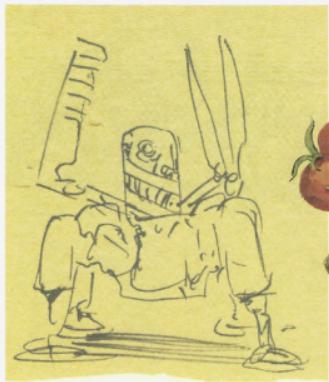
上のふたつはチラシの裏に半分並んでかすれネームペイントで描いた戦車風の絵画を、これがどう変わっていくか見せていく以便「Painter」で塗ってみた。サインペンで書きたいんで、影の部分なんかはつぶつこがれた線になってるけど、Painterに持っていくて絵ごどごすると、随と手に調子いいんです。下書きごとこすて残り作れるんで便利ですね。最初Painterで「水彩」で塗っておいて「乾燥」させてモーリヤーにしてこすりついで本物っぽく描けるんです。これでもうやめられませんわ。こういうのを描いていく人はPainterを使うといいです。

下の二枚は手に入れたオブジェ風の絵です。描いてると普通のボールペンとかサインペンで描いてるんだけど、それに色を入れていくっていうのはデジタル環境ならではですね。

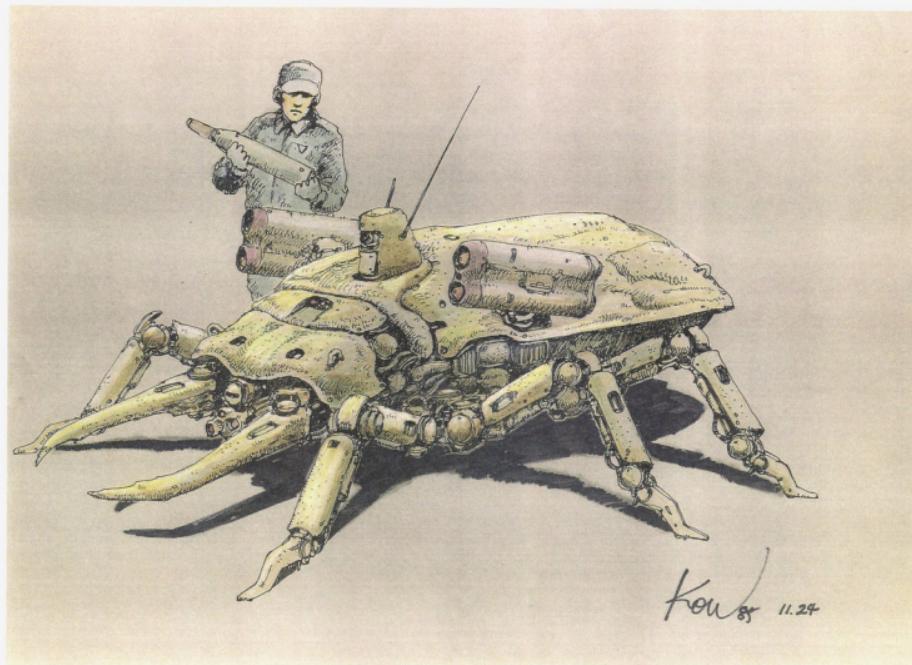
●キャラクター

子供のころ、TV番組「ウルトラQ」の放送はモスクだったんで、少年雑誌とかにカラミとかでネコのカラー写真が載ってるのを見せて初めて色を知ったわね。で、かつそこでの色の記憶で、放送のときにそのまま脳内補完して覚えてることをしてましたんですよ。そここそナガラ機械の匂いだけだと板が白べろふうなものね。だから色に対する欲求への貪欲はただごとじゃないんですね。そのとき見た色はいくつでもその質で再現できるような子になっちゃうんよね。絵というのは形、デザイン性、そして色というものが同時にあって成立立つもので、絵が白黒っていうのは絵の半分しか要素がないんですよ。それだけでも充分面白い表現ができるらしいんだけどね。ちなみに机上にいるのがわたし持ってるピクニックの色鉛筆です。こんなのもスケッチブックに描いておくと買うとき迷わないよ。その色を買ってくると、となりの落書きとちょっとボンとのコラボ絵ができるよ(笑)。下の床屋レイバーは、今は裏切って小林君メカしか作ってくれないハイパー床屋サエキ君のために描いたマシーンネン谷容師メカなどの(笑)。

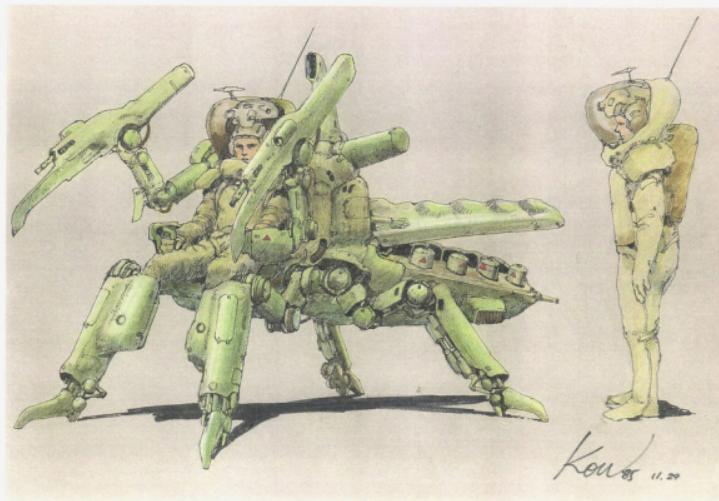


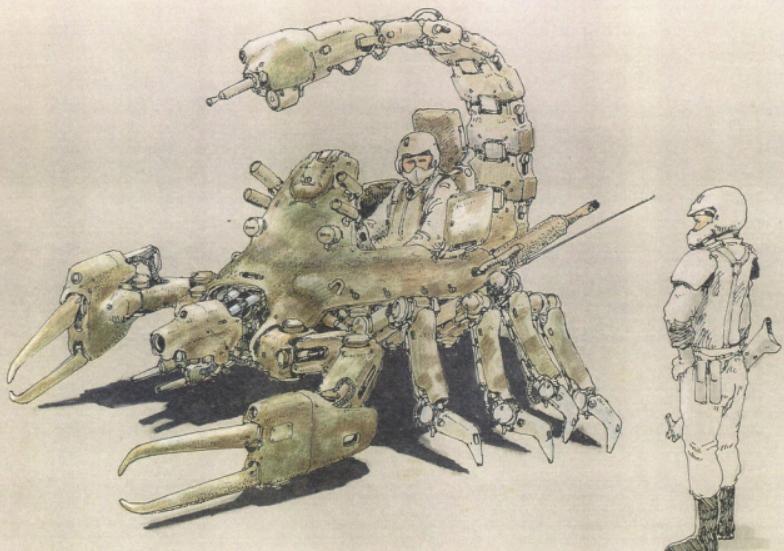


「ガラモン」©内谷プロ

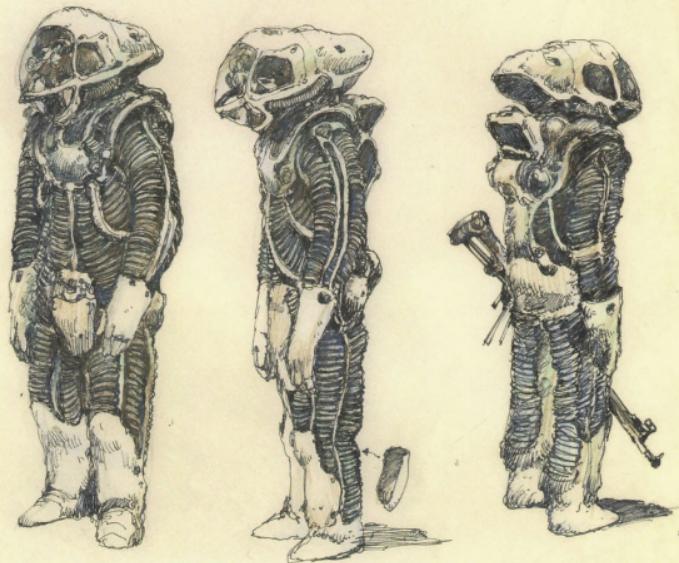


これはゾイド24のなかの「ドントレス」というカマキリ型のやつの初期アイデア。パイロットのヘルメットがカマキリの頭になっていて、脱落するとカマキリのフォルムになる、っていうのが最初のコンセプトだったの。でもこういうのって、実際にコンピュータからませるのは難しくて、結果的にはパイロットはカマキリの背中にまたがって乗る方式に変わったんです。本当は透明の窓が昆虫の體現になっているっていうのがよかっただんだよね。





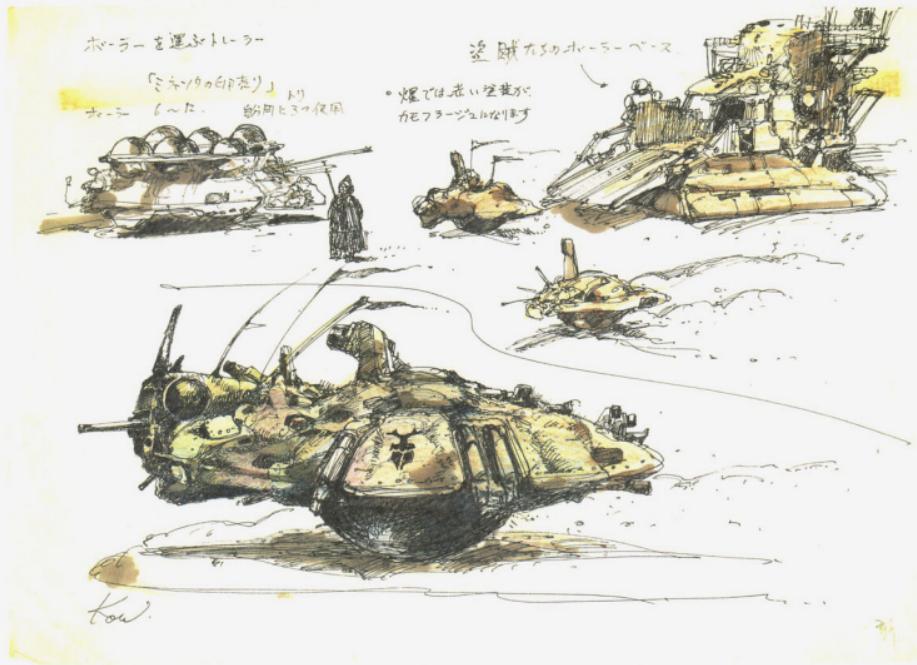
Kou
88 "24



Kou
88
3/26

火星甲殲団

火星甲殲団っていうぐらいだから、そういう面鏡団みたいな奴が出てくる話になるのですが、下の絵は川又千秋さんに見てもらうために最初に描いたビジュアルです。そのエンブレムとかを書いてるので、そのあたりがどう見えると趣向アントラーズの趣にそつります。火星アントラーズってタイトルで、首領のジコは……って話が叶れるかもしれない(笑)。このボーラーの中に頭が並んでいるっていうトーラーっていうのは、これはスター・ウォーズ的なイメージが作りこなされたよね。かなり早い時点での書き原稿やらせてもらっていてね。面白い企画でした。



マシンーポンクローーガー

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(パンフレットデジネ)を2エピソード描きましたが、そのときたぐらんスケッチを描きました。それこそ思いついだシーンをシナリオ書きときに置いてあるスケッチ台にべつて描くこともあれば、外出しているときに持ち歩いているノートに描くこともあります。

小さなメモ帳にも描いたしましたよ。それは家で描きはじめた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使うんだこともある。ここではそういう直接BDを描くためのコンテになつたイラストをたくさんあつめました。

それ以外にもSAFSの形というのは

色々描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るんで

すが、ついつい描いてしまう他のうち

のひとつなのです。打ち合せで編

集会に行ったりともないていつの辺に

ある紙、たいてい企画書の資料とか

なんだけね(笑)。それにSAFSを描

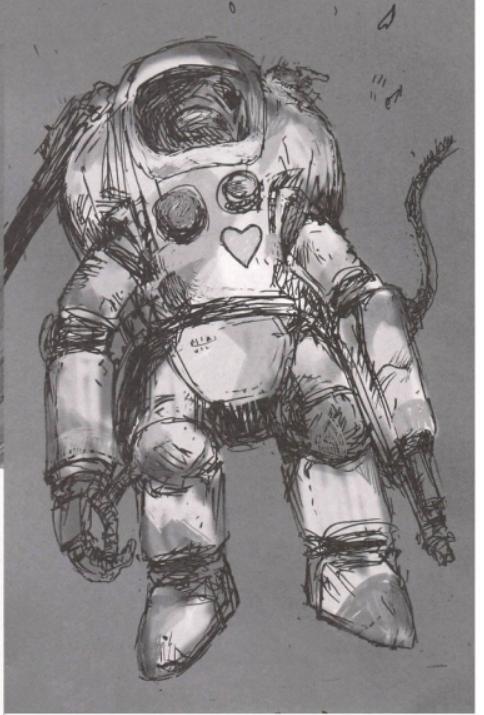
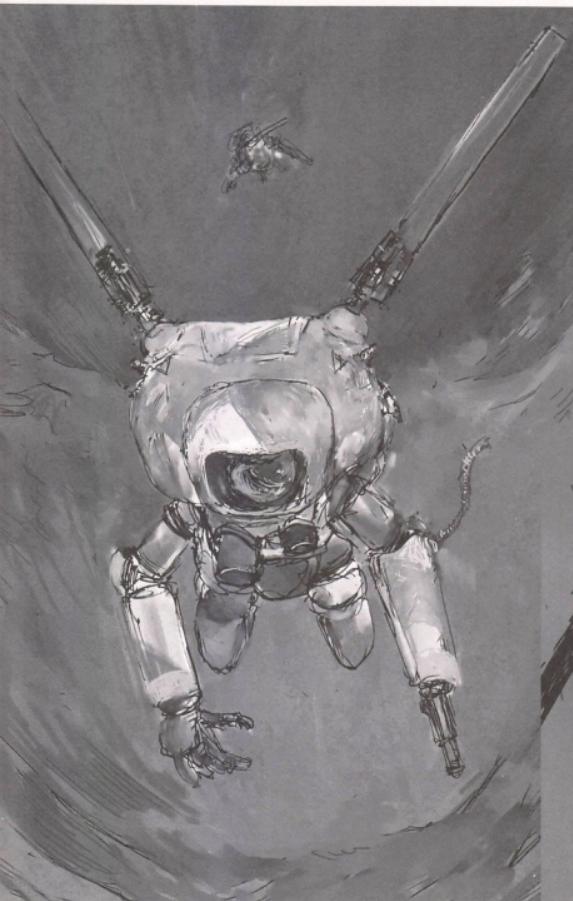
いたりしている。担当編集のMaK番

頭はその絵わらしだ打ち合せの手

手にあげてしまふ前にかさごスキャ

ンしたりしている。そんなのもう回路

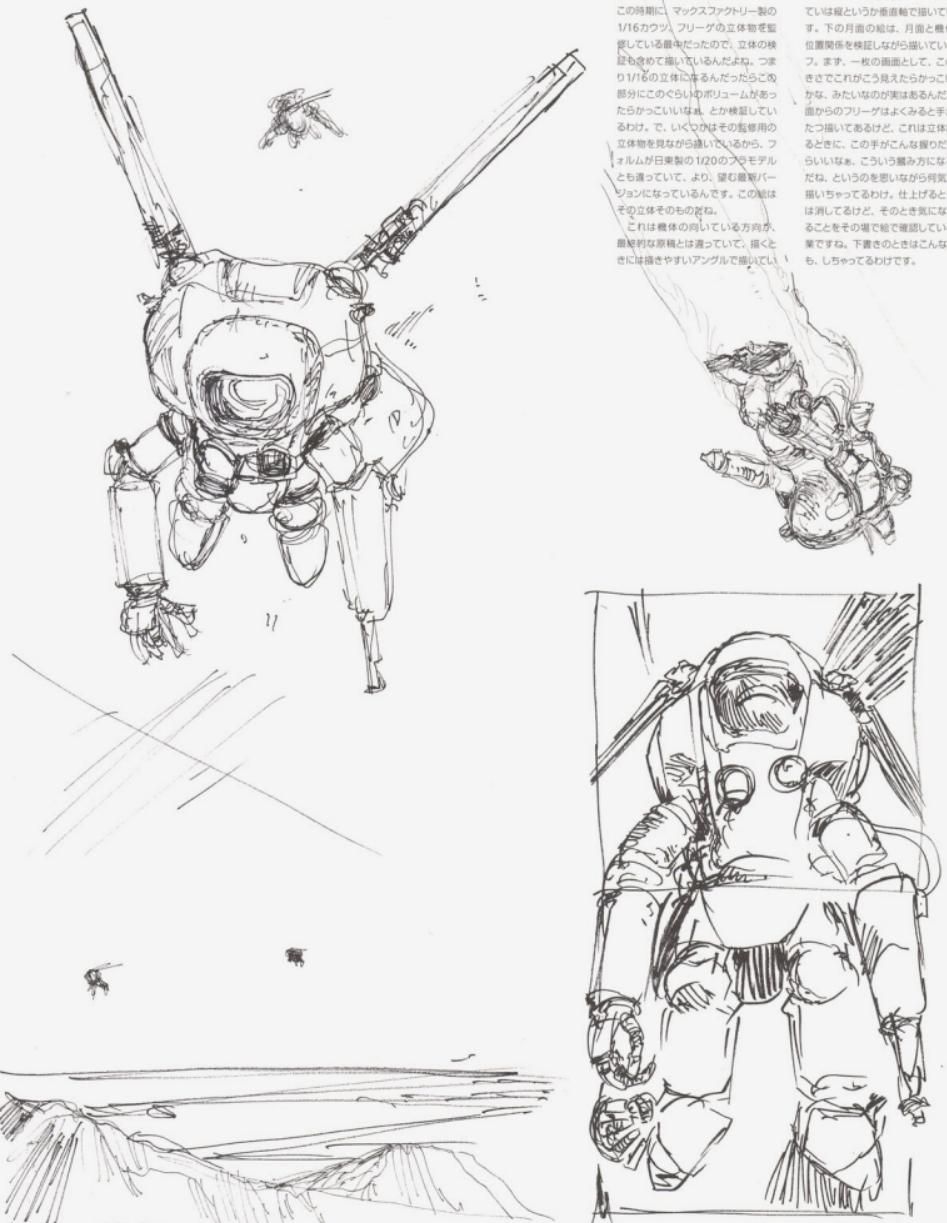
載しているよ。

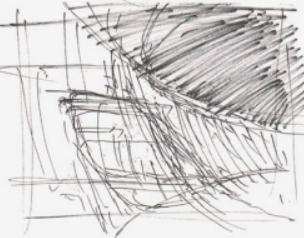
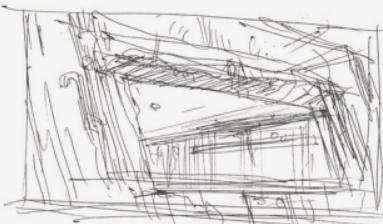
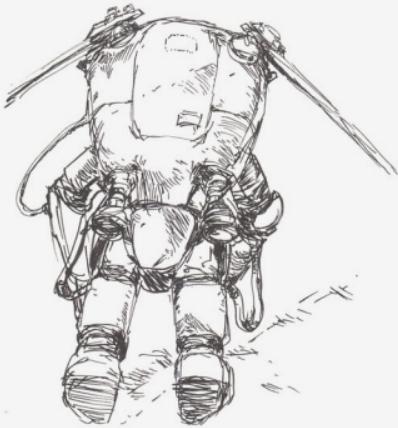


これは2005年に発表した「Mak BDJ」用に書き下ろした2作品のうちの宇宙劇場のほうの下書きです。ちょうどこの時に、マックス・フクリー製の1/16カツラ、フリーグの立体物を監修している最中だったので、立体の模型も見て描いていたんだよな。つまり1/16の立体にはなんだったか、部分にこのぐらいのボリュームがあったからいいなあ、とか懐疑しているわけ。で、いくつはその監修用の立体物を見ながら描いてるから、フォルムが日常東の1/20のカツラモデルとも書いてて、より、望む最終バージョンになっているのです。この時はその立体そのものだね。

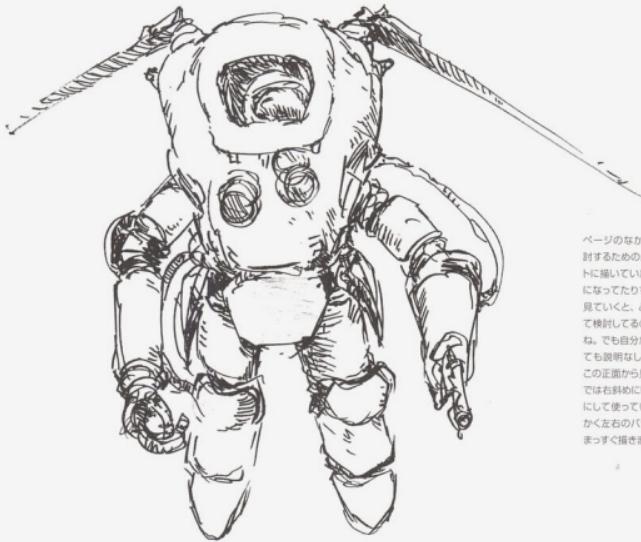
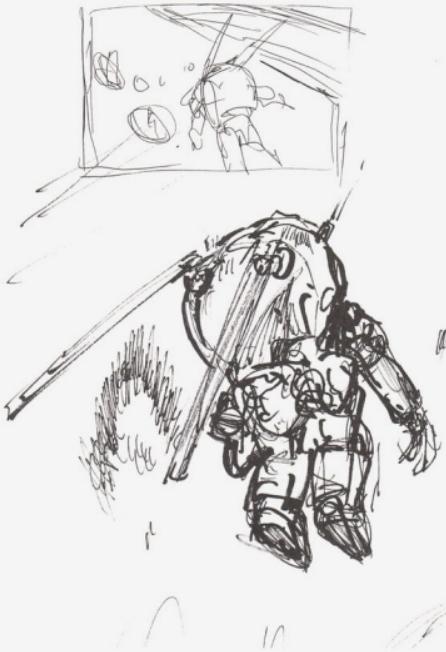
これは機体の向いている方向が、最終的な原稿とは違っていて、描くときに書きやすいアングルで描いてい

て、最終的に絵のなかで回転させて必要な角度を行かせたりはしてます。ですから最初に描くときは、たいへん複雑で描いています。下の月面の絵は、月面と機体の位置関係を確認しながら描いています。一枚の画面として、この大きさでこれがこう見えたらかっこいいかな、みたいなのが実はあるんだ。正面からのフリーグによくある手がふたつ描いてるけど、これは立体になるときに、この手がこんな握りだったらしいなあ、こういう読み方になるんだね、どうのを握しながら何気なく描いちゃってるわけ。仕上げるときには消してるけど、そのとき気になってることをその場で確認している作業ですね。下書きのときはこんなことも、しちゃってるわけです。





これは手元にあった、「MaKクロニクル2」に掲載されている1/20カツジを手に持って描いていますね。手に持つて描くことが当たり方か証できるんで、とにかく立体を手にこえて描くとすごく楽しかったです。これはMaKに関してはみんなでできわけ絶対にやったほうがいい。この絵は、どのアングルで描いたらいいかなと思いついたときに「アングル」をしもしながら描いているんです。始めたたら嘘が言えるんだよ。写真など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ではなく、絵だと簡単にそれができるわけ。たとえば頭のラインがいちばんカッコよく見えるように書き込み気味ながらね。下から見るとこうなアングルで描けるという。結局ではどの構図ができるんだよね。それが彼の特徴だよね。でもそのおかげで、絵を見てそこから立体にしようすると確実して正確だたりするよね。下の絵は月のフレーテーにあるシートラル軍の基部のコンテ。このまま作品に出ますね。このあたりの月面が似合うキャラは、どううとの距離を見せるとか、ということころが絵を作っていて面白いので、月の表面の様子を同じぐらい考えて描いていますね。月面に対してどのぐらいの距離とアングルでいいか、でカッコいいかどうかは決まるでしょう。そのあたりは「謎の円盤UFO」の影響が大きになら。

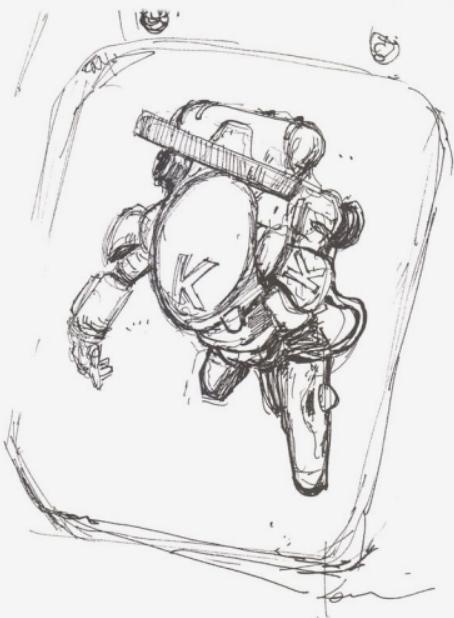


ページのなかでのコマのリズムを検討するためのメモで、歩きながらノートに描いていたりするんで。すごい図になっていたりするんですけど、よく見ていくと、どれくらいの距離で、って検討してるのがわかるかも知れないね。でも自分が解ればいいメモを見せてても理解なしっちゃ解るわけないよね。この正面から見ているのも、作品の中では右側めにじぎざぎさんで風にして使っています。描くときはとにかく左右のバランスがとりやすいのでまっすぐ描きます。

2

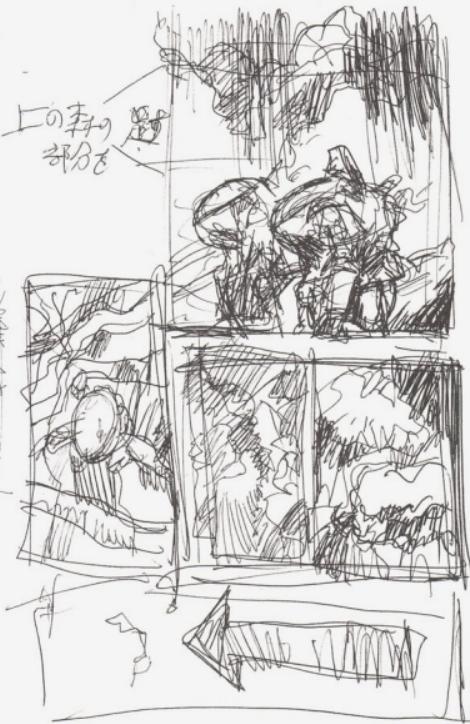
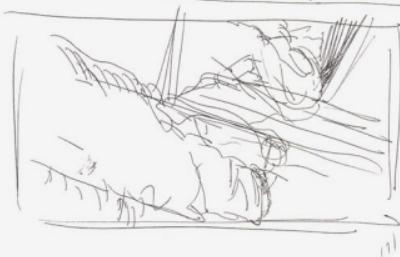
右ページのフリーグが開いている絵は1/16の立体試作を模したなら描いてるんですが、それに盛り込まれた「機体が前後に割れる」という新設定に対して、じあキャバビーはどうに付くんだというのかまだ明確じゃなくてね。結局キャバビーは機体後部に残ることになったんで、このあとこの絵は描き直しています。それ以外のラフは僅堕していくところのシーケンスを、コマ風に書いてます。右下のものはエッグスターが離れていくシーケンスは、作品ではずいぶんあってるので比べてみてほしいね。〔『Mak BD』P81〕。90度回すと指示があるのはヘルメット。左下のはお買い物したときに荷物おくるみたいで、こんなのが得ないわけ(笑)。ちょっと可笑しいな。





このページの絵は、「MaK BD」に追加したカットのカラ画です。左上は回収船から脱出するシーンに追加されたカット(「MaK 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グルの間に挿しようというアイデア(「MaK BD」P36)。上に森を足そうという、一度完成している

絵に足していくってことが、発想として本來は変だよね(笑)。そういうシーンを描こうという発想ではなく、足したやつを貼れるのがすごいな。左下のラフは、攻撃衛星「モルゲン・シュテルン」を警護するエッグイーターというもの。このエビマークも考えてたんだけど、入りませんでした(笑)。

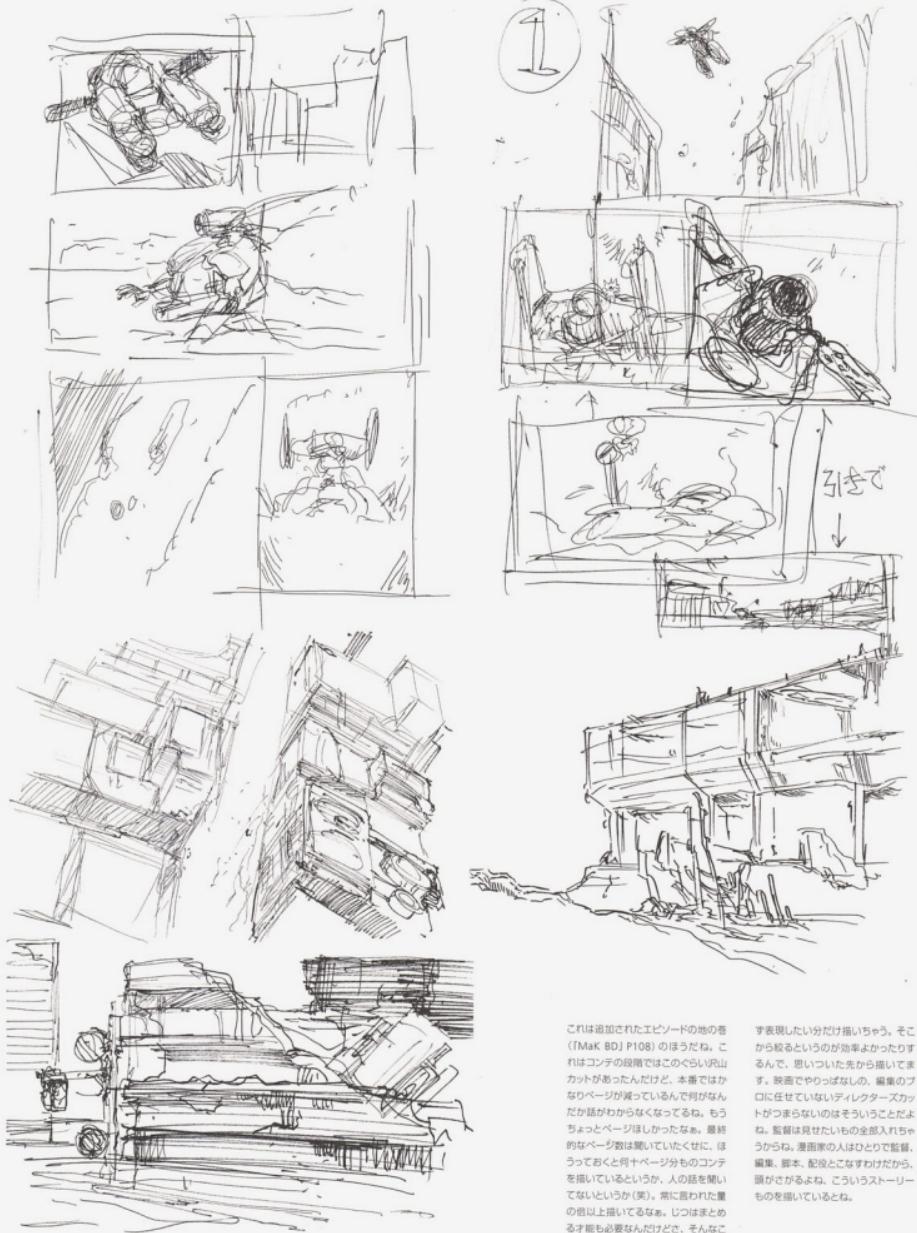




これも離陸するエッグイーターのシーケンスの別バージョン。乗り込むところとかを単に描いてみただけですね。右中の対空レーダーのラフは、描いてみたら形が面白かったので、着彩してそのまま原稿になってしまいますね（「Mak BDJ P81」）ラコ・フィニッシュの下絵になるってのがすごいよね。

こういうのをこまめに描いておいて、それこそチラシの裏に描いたものが本書の下書きに使えるっていうのがデジタル化の大きな恩恵だよね。昔、デジタルにする前に「線画で描いてるもの」は全部そのまま活用できるんで財産になるんですよ。橋山さん」って言われたときは、なんのこっちゃって思つ

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画面は今は自分で見ても綺麗が古くさいのね。いま引いた線のほうが活き活きしているんで、当時ののは財産にならなかったな（笑）。



これは追加されたエピソードの地の巻（「Mak BD」P108）のほうだね。これはコンテの段階ではこのぐらい火山カットがあるんだけど、本番ではかなりページが減っているんで何がなんだが話がわからなくなってるね。もうちょっとページはかかるかなあと。最終的なページは聞いていたくせに、ほうっておととページ分ものコンテを用意しているというか、人の話を聞いてないというか（笑）。常に言われた量の倍以上書いてるなあ。じつはまとめる力も必要なんだけどさ、そんなことに気を使いたくないんで、とりあえず

表現したいだけ描いちゃう。そこから絞るというのが効率よかったですんで、思いついた先から描いてます。映画でやるのは、編集のプロに任せているんですけど、イラストをカットがつかないのはそういうことだよね。監督は見せたい面白入れちゃうからね。漫画家の人たちはひとりで監督、脚本、配役とこなすわけだから、頭がさがるよね。こういうストーリーものを描いていると。

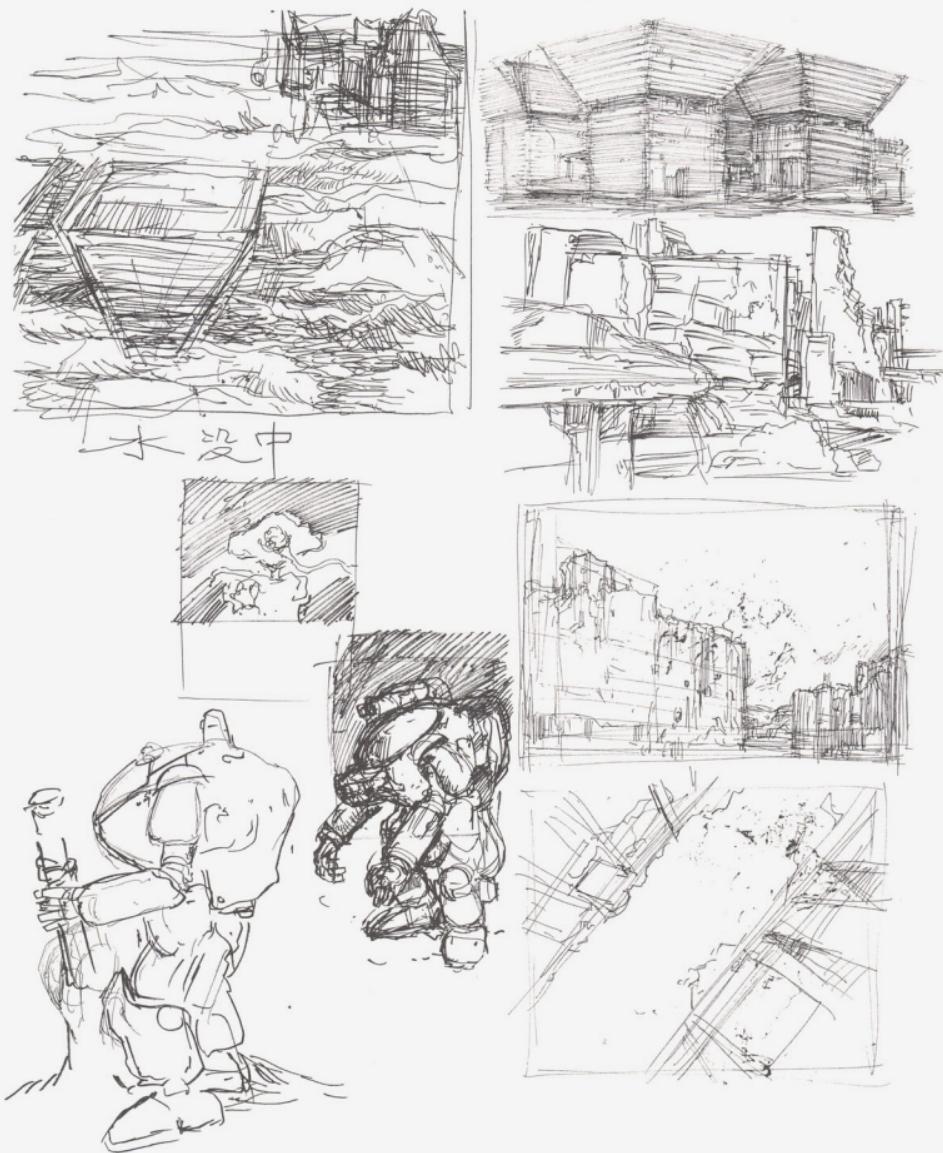


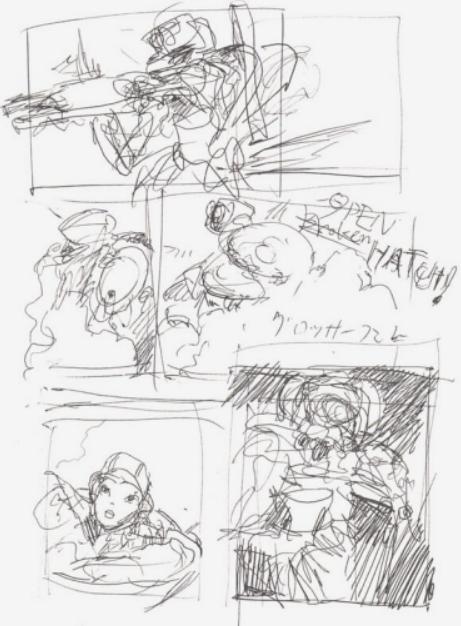
これが全部あった日には・・・ってぐら
いコンテが続いてます。普通の16P
の週刊漫画みたいになってますね。

将来沈んでいるのはお台場にしたかったんで、モチーフ的にピックサイトのような、建物を描いてみました。昔、佐渡鉄道でリゾートの人たちが食べられたりしたのがあったでしょ。その時

代の「朝の人」みたいなのを出しておきましょう。っていうのはあとくて、あるになって動かししゃべ表現だったりするよね。それにピックサイトにはワンドラーフェスティバルなどでお世話になりました(笑)。

なってるわしとしては、そのままでは気恥ずかしいですよ。なのでピックサイトのようビックサイトではない、というだけの表現を単体にも私はしてみました(笑)。



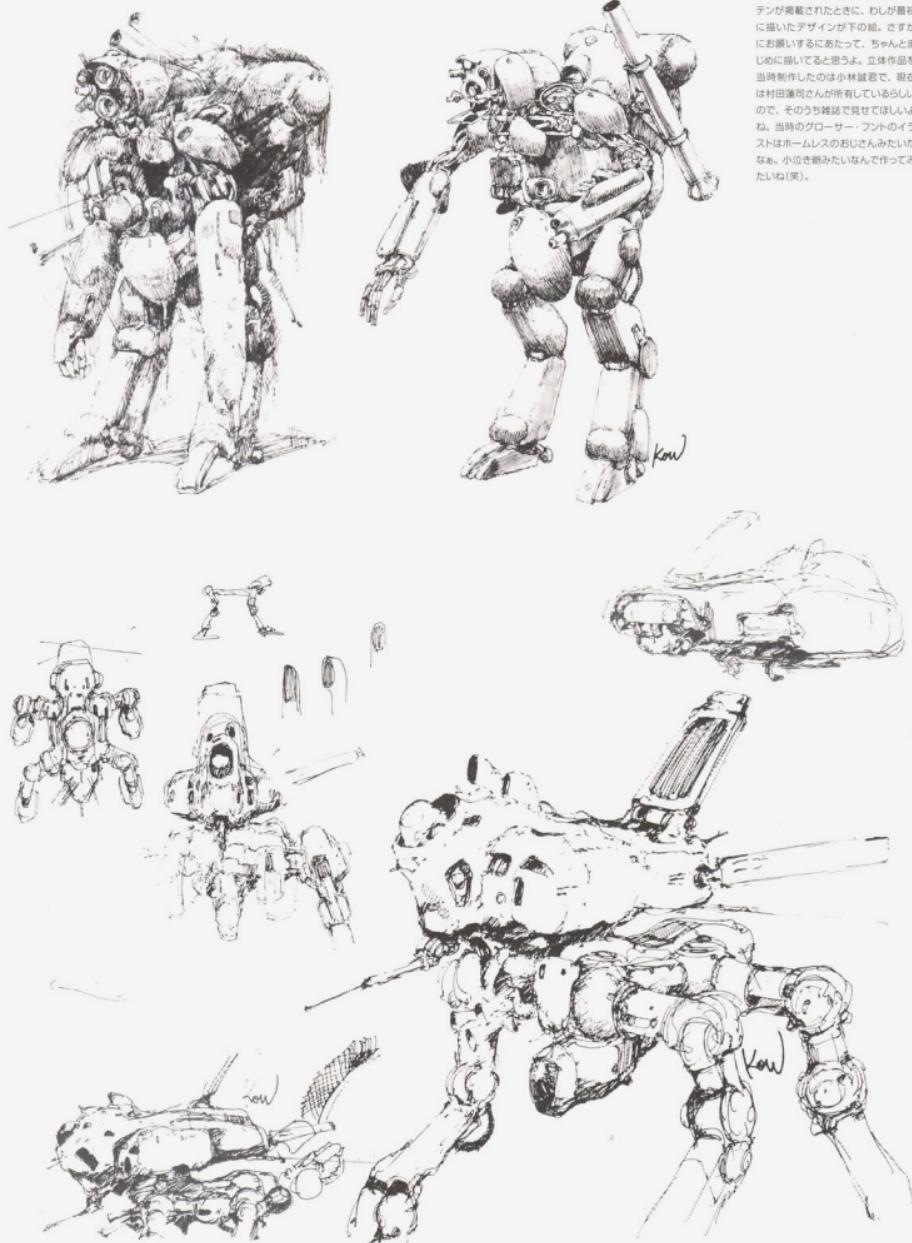


劇中に偵察型、ラーン型のラブターが登場するんだけど、編集部の石塚君に作画用のモデルを、お願ひして作ってもらったのね。完成度の高いものが上がってきたんだけど、ラーン型のラブターってことで「ラブーン」と命名したのも石塚君で、彼がいたからこの回は受けただけだね。で、石塚君はその子が好きに連れていけ、ご褒美に搭乗員も女子にしてあげましよう(笑)。さらに上がったイラスト(Mak BDJ P112)を見て絶対乳首立つますよ、マリア・シャラボアですよ』っていうんで、この子をシャラボア新譲って名付けたのも石塚君。このエピソードの半分は石塚君が作ったようなものだな(笑)。そのハイロットが射出前に、マスクをつけたまほがいいかどらが機討するのに描いたのが下のカット。そのためだけに描かなくてもしもと思ふんだけど、描いてみた結果「あ、マスクなくていいや」って落ち着くって如何なものかと思うんだけどね(笑)。下のほうにアグリちゃんみたいな顔で出てる搭乗員が描いてあるけど、最後の1コマだけにしたほうがいいな、というようなインパクトのある構成にすることも決めてつ、顔は出そうと決めたわけです。「顔出しアリ」と(笑)。このページはそれの候封だけに費やしたラブですね。



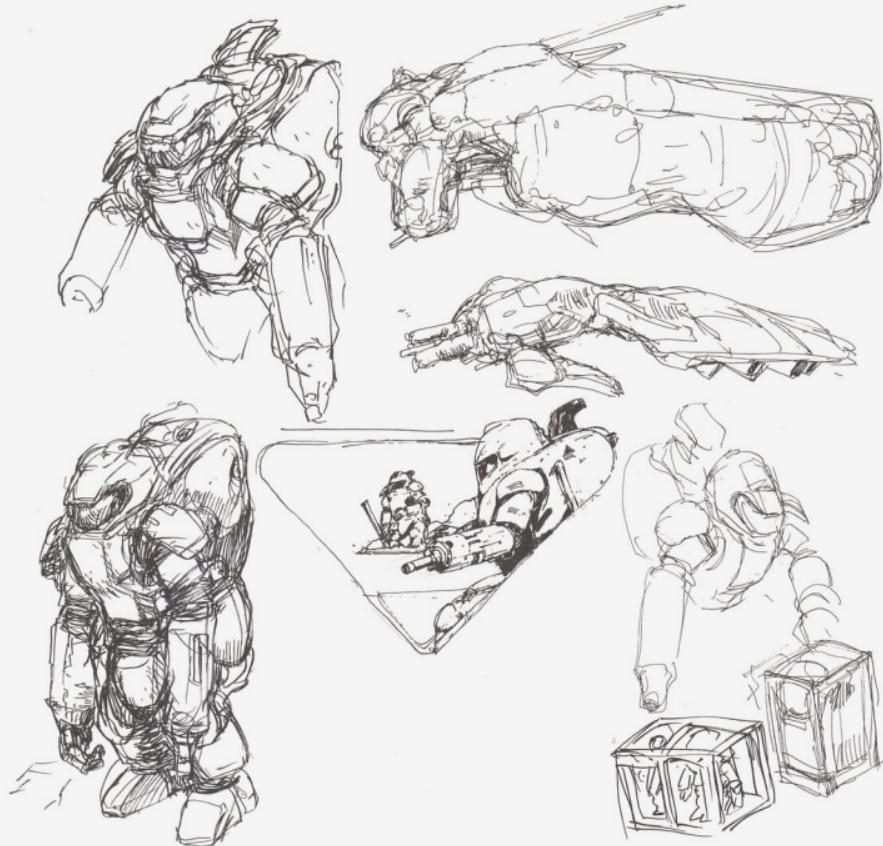
最終的なコマの下書きばかりですね。
左下の絵は描けたまゝのシーンのためのものも書いてみたりしています
ね。上のグローザー・フントのカットですが、デザインした20年前当時は
ターミネーターのスケルトン骨格を意
図してましたから、当然そういう首の
振り方をさせています。キャラクタ監
修よろしくお使いします、って感じです
(笑)。立体になっているグローザー・
フントとはまた違った間接的位置にな
ったりします。

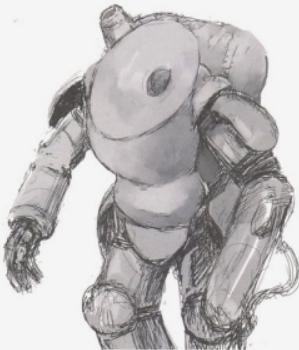
月刊ホビージャパン誌上でエレファン
テンが掲載されたときに、わしが最初
に描いたデザインが下の絵。さすが
にお願いするにあたって、ちゃんとま
じめに描いてると思うよ。立体作品を
当時制作したのは小林誠君で、現在
は村田謙司さんが所有しているらしい
ので、そのうち雑誌で見せてほしいよ
ね。当時のグローサー・フトのイラ
ストはホームレスのまじさんみたいだ
なあ。小泣き爺みたいなんで作ってみ
たね(笑)。



これもやっぱりデンドロ何とか風というか、先剛にSAFSユニットがついた形のバリエーションを考えていたものの途中のもので、いちばん上のなんてさん斗音みたいに、苦々しています(笑)。形が決まっていないときは、こういう風な線でニヨヘニヨと描いているっていうのがよくわかっています。

中央下のは1982年のときにつ3DのTシャツを作るときに描いていたラフ。三角の角のあとボディラインを合わせようとしてるのがおかしいね。ほかのAFSはウェーブで発売される新製品を検討するのに描いてるスケッチの数々で、左下のは、よりワーフースーツなバランスになっていたるね。加藤直之さん風ですね。右下のものはマックファクトリーの商品パッケージを検討しながらAFSを描いていますね。出前にきた、おかもちAFSじゃないよ(笑)



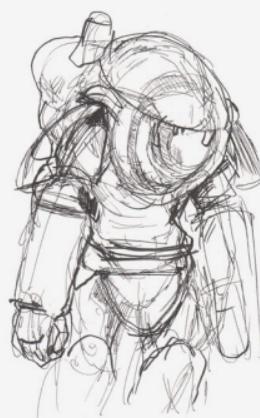
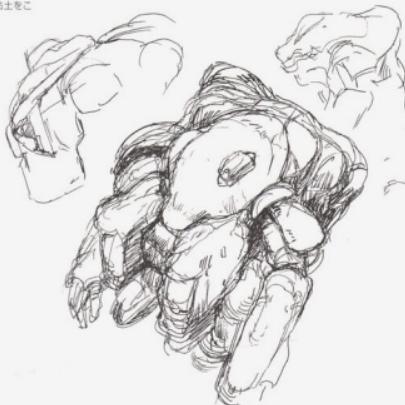


右下の絵は、ただのスケッチで、人と
の絡みというか、機体への乗り込みシ
ークエンスっていうのは描いていて楽
しいので、ついいい描いちちゃいます
ね。左の三つの絵は、台の調子が入
っちゃってますが、Painterで描いてま
すね。ソフトウェアの入れ替えのとき、
タブレットの細かい調整が必要にな
んだけれど、そんなときのテストでつ
いつい描いちちゃうモチーフなんです。
そういうときは、ついいい力入っちゃ
って描いているもの多いよ。





スヌーカーのヘッドの色々なバージョンを描いたものを集めてみたんです
が、左上のものなんかはボムズの形
に近いね。むしろロカットバトルに近
い。先に注意しておくと、手足のバラン
スが既存のファイアボールのキット
からは作れないと思うのでやめたほう
がいいよ。やるならボディは粘土をこ
ねたほうが早いね。





Maschinen Krieger; The New Canberra Conflict



Original Story Concept and Designs By: Kow Yokoyama

Script by: T. Izumi Jan. '02

Kow
2002

SA STUDIO
To:
JAMES
CAMERON

1/06
Mr.
GREG



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堅く描いてあります。この絵の絵が好きなので載せてます。右隣のはアメリカでMa.Kの映像化の企画がいくつかあって、その打ち合わせの中にもその書類の表紙に描いてますね。「ニコニンペラ復讐」と描いてありますね。そういう類の打ち合わせのなかで、ジェームス・キャメロン監督もMa.Kのキットをプレゼントするんです! サインをしてくれて、といわれて、そのスペルを確認していましたのです。キャメロンさん早く映画にしてくれないかぁ、じつはアメリカでは映像化の企画は多くの人が動いていて、監修の段階でみんな気に入ってくれるんだけど、脚本が見づらいし、っていうのが心配でしたんですね。でも一度出して頂いた時は2度とありませんから、残念ですね。



SAFSの宇宙ボッドを描き進めていたものの、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、数方向からのバランスを決定する絵を描けば、すぐに立体にできそつたよな。こういうのがBDに出てくると嬉しいですね。これバイロットは立ったままなんで怖い乗り物だなあ。これに限らずどういう状況にしろ、高機動型の乗

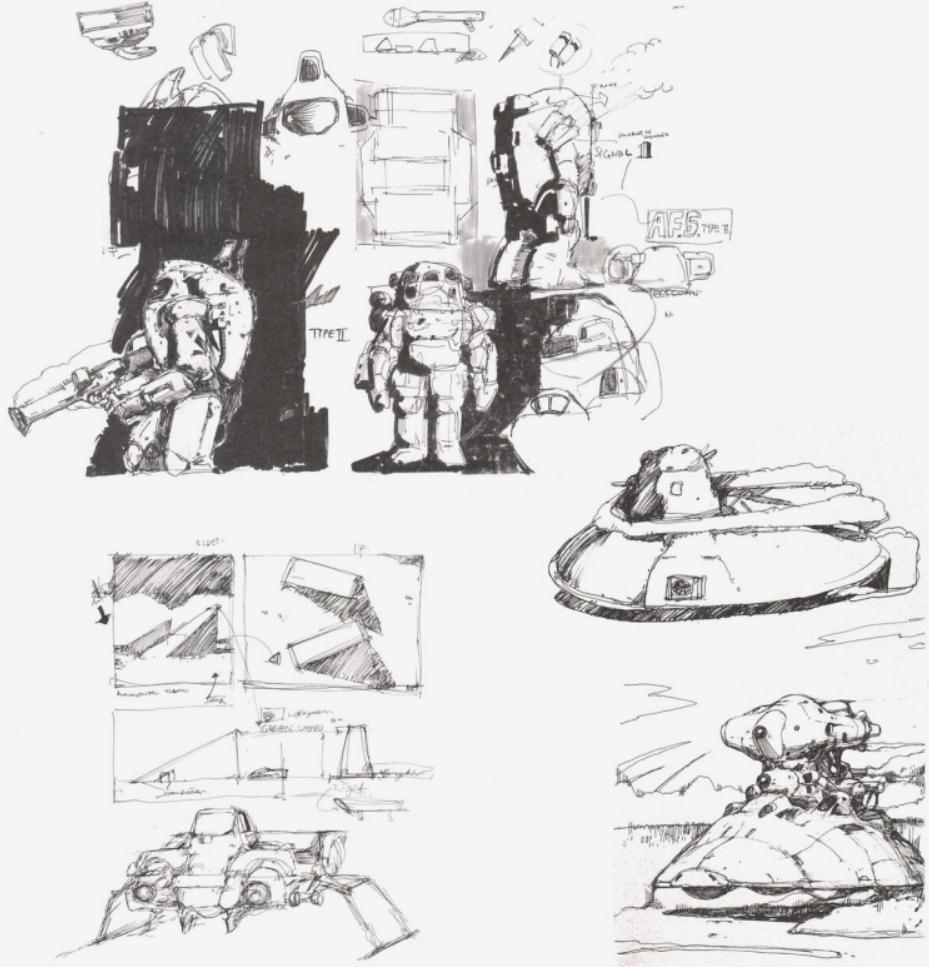
り物ってのは乗りたくないよね。下のはこういう船の入ったMaKの船がほしいよね。って描いた絵。左の船はシンガポールで出版される本の取材を受けたときに実践して描いてみせた「炎のファイアボール」というタイトルのも(笑)。消防士のようですがどね。



二十数年前、SF3D当時に「SF3Dオリジナル」という別冊を作ったときに、その末見本という金ページが何も印刷されていないままが遺されるんだけど、それをスケッチブックにしてメモ替わりに描いていたんよね。ここに掲載するのをそのままに当時描いていたスケッチを中心にお載せしています。というのも書籍で使われるアート版の上は確が走りやすいんだ。決して貧乏くさいわけではない(笑)。アート版を束ねたスケッチブックがあったらこれ買っててな、みんなある程度の上まで抵抗がほしい、ってっていうけど、なきゃないでわしの線は同じなんで。今もタブレットの上で線ひいてみるかかがないから、アート紙でやった

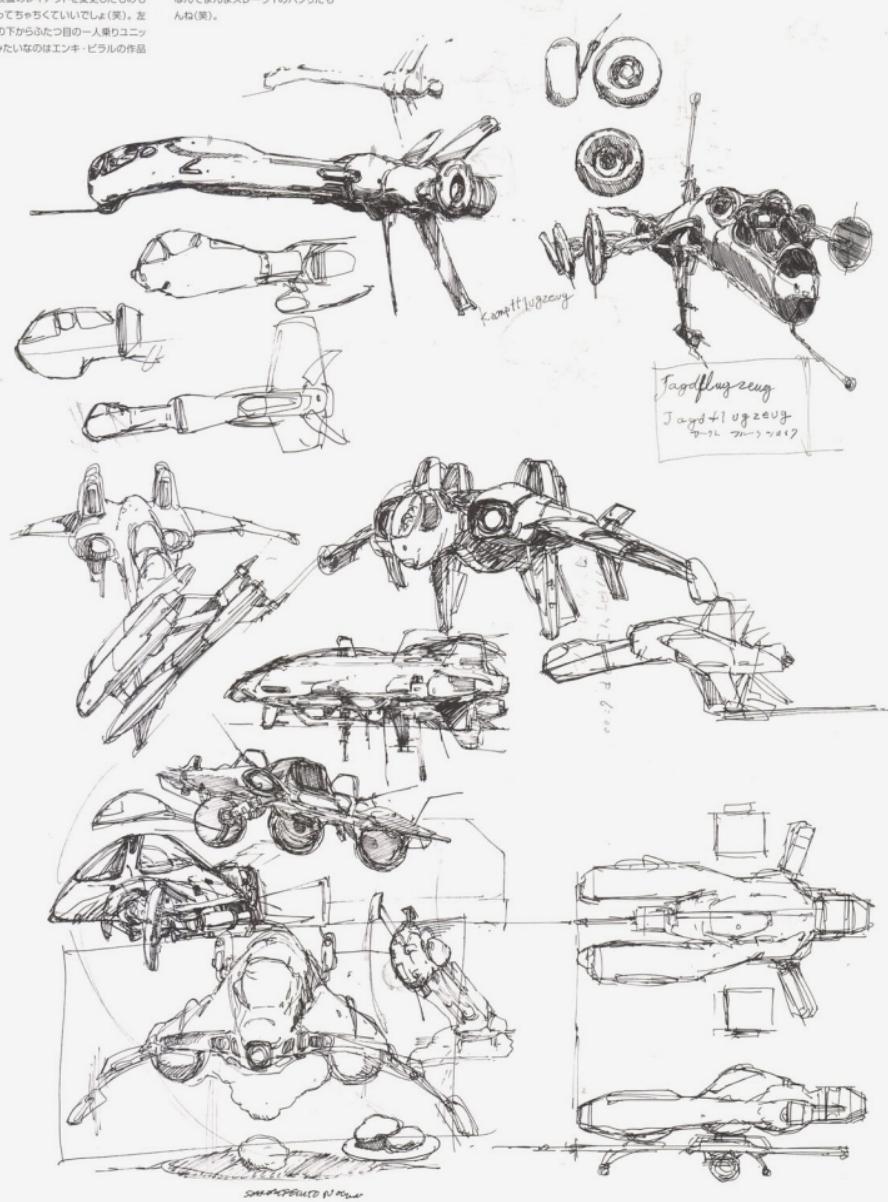
のと同じ。デジタルになんて線が変わらない、っていうのはそういうせいもあるのよ。紙のひっかけたりって気持いい部分もあるんだけど、できたら引ひっかけないほうがいい場合もある。とにかくデザインしたりするとさに、それが引っかかるところって「やめたい」と思ってるところもあるんで、インターフェイスの感覚っていうのが発想に影響を与えてたりすることはあるんですよ。

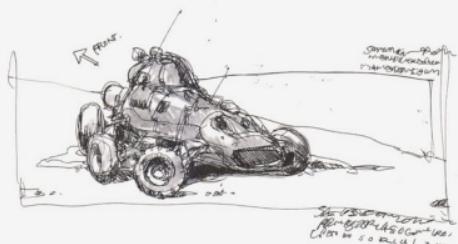
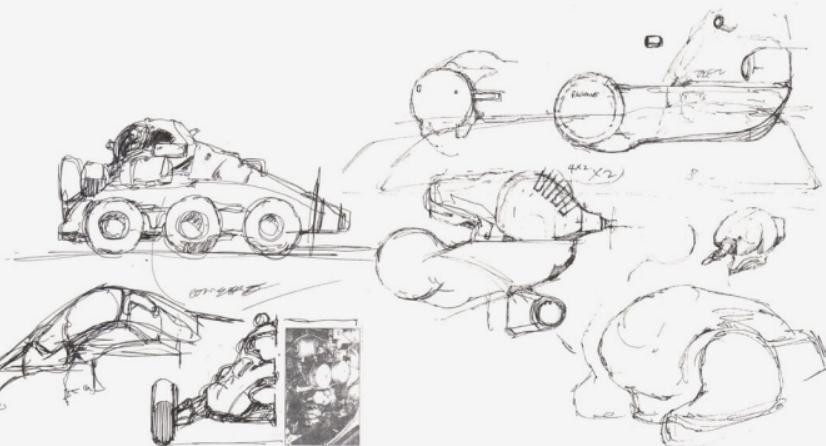
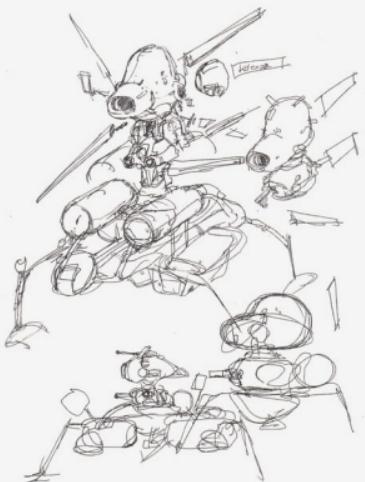
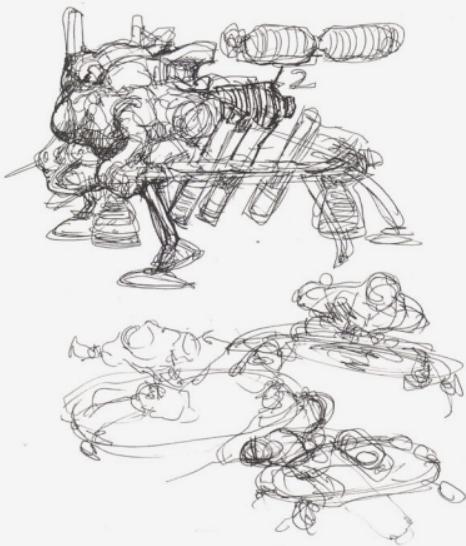
肝心の絵ですが、AFSタイプⅡって描いていますけど、これがタイプⅡだったら違うだつて(笑)。とにかくのはカナダで作られた熊と戦うスヌーピーそそくなんでですよ。これはソツつよかっね。腹もマイオリジナルの



シユテルネールのアイデアスケッチなどや、その当時色々描いたアイデアスケッチなんだけど、ファルケの反重力装置のレイアウトを変更したものもあってちゃくちゃくしてしまった(笑)。以下の下から見た目の一人乗りユニットみたいのはエンキ・ビラルの作品

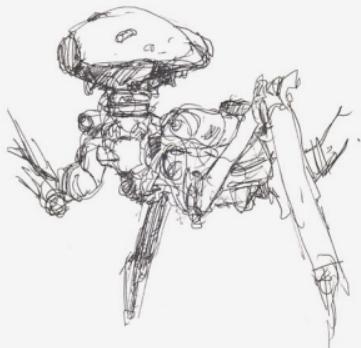
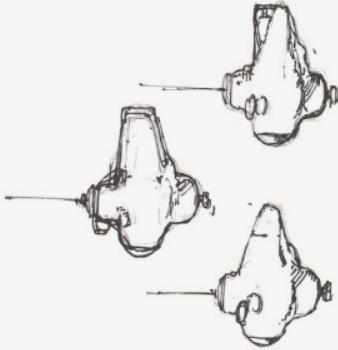
とかにでてきたらうれしいな。別の作品のなかでかに使ったくなるね。でもMakのものじゃないよね。側面部分なんてまんまとスレーベーのパクリだもんね(笑)。





上の左のは月面を「トロールする／イ
スボッターミー」なもので、シレ
ンクを向けて、輪状の機体にユニット
とノズルがついているというもの。
最近描いたものの。で、その右
のは20年前に似たようなものを考
えて描いていたのがあって、こうやって
並べてみてもあまり変わらないね。ラ
ブの上で比べても大差ないって実
験ですよ。20年間の進歩がなにもな
い(笑)。

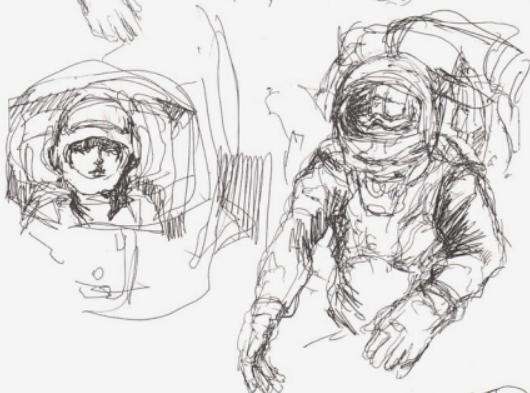
左下は20年前当時描いていた月面
車とかですが、いまのMacBook出で
くる月面車に迷ひるニコニコスケが残って
いるよね。これも立体化するとショボ
くて可愛いかもしれない。PKAのフォ
ルムが入っているし、よく見るショボ
ルムケーファーにそっくりだよね。こ
れを本定にしただけだもんね。右
下のはスフィンクスを作るときに当时
描いたラフです。



このものは四足機体ノイスボッタのユニットが集ったものを集めてみました。が、ガス缶最近描いたものだたります。右上ののは、「82年当時にノイスボッタを作るときに実際に原寸の型紙としてスケッチブックに描いたものです。どが形がいいかな~、って検証してるんです。3つ作るより描いたらうが早いかなね。行き詰まるとさに絵を描いてみる、というのをやってみるといいよ。最初に絵を描いたときのがむしゃらに進める大変なことがあるので、途中で絵を描いてみるというのはすごく有効です。



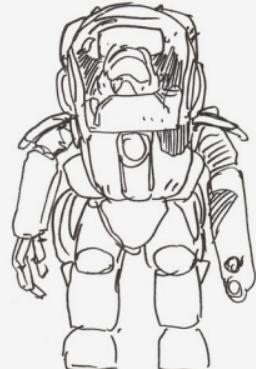
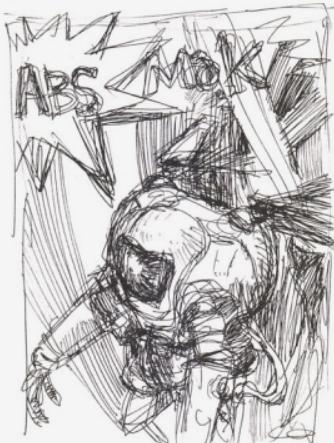
カウツ、フリークなどに搭乗する。シートラル軍の宇宙パイロットのヘルメットの形状や要素を色々検討しているカットなんだけど、上の真ん中の人がなんか怖すぎて、これじゃ形にならんだろう(笑)。でもわざと右上あんがエッグイーターのパイロットのヘルメットに近いラインになっているよね。赤いランプが反応しているところとかね。中央下のはSAF'Sのなかの人は腰掛けて搭乗しているのでは、サルがいるんじゃないの? という話でたなきに描いたものの、横のちっちゃいのはワーダースティーバン規定キューブリックにわしの頭をプリントしてくれたときに、こんな顔だったよ。って描いて説明した絵(笑)。



左のふたつは、もはや何のためにこんな怖い武装パターンを考えて描いていたのかよく覚えてない(笑)。メリジーネなんてまるでネガティブ・アメリカンだよね。良い悪いではなく、可愛い(笑)。

その隣の絵はアメリカ海兵隊の硫黄島に上陸して旗を立てようとしている有名な写真があれでしょ? あれと同じシカルム・ケーファーとメリジーネがオブジェになってるスタチュー製のトロフィーがほしいなあ、と思って描いた

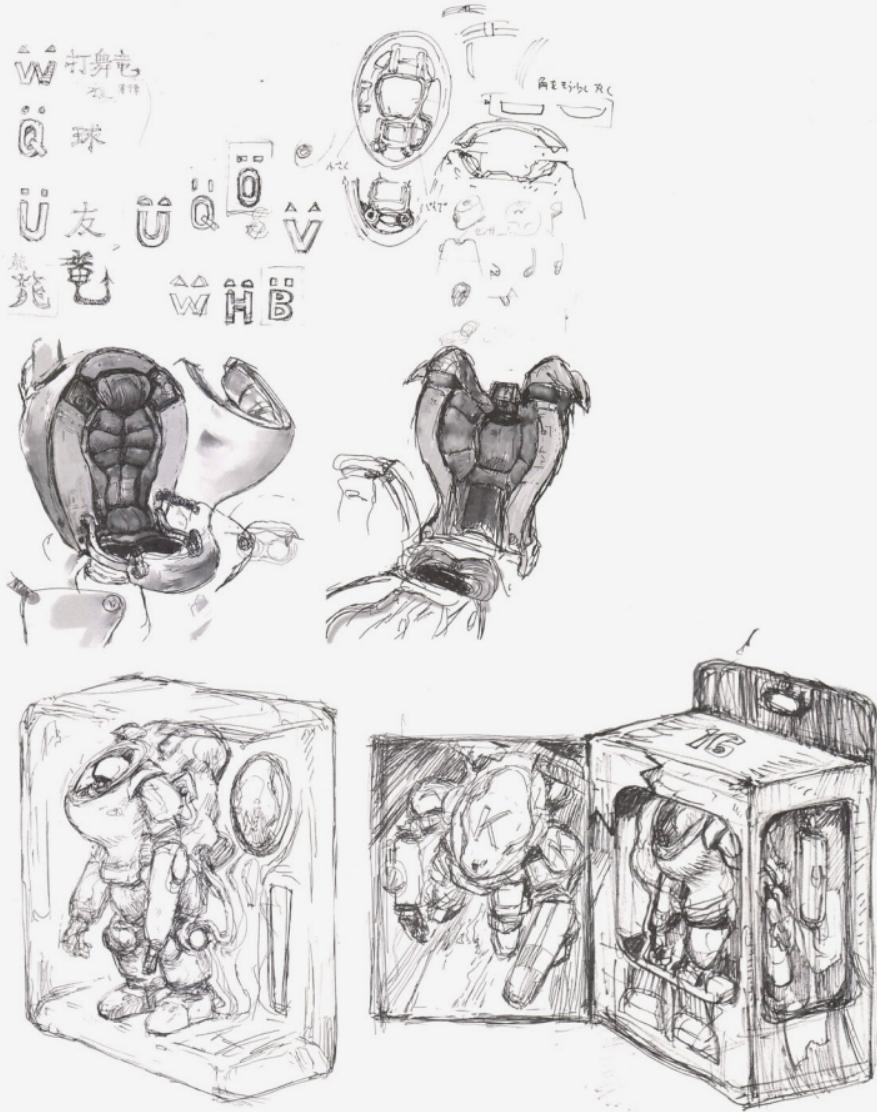
の(笑)。右の上のはY-15とか、ドルウス系の戦車の路路を色々検討している絵。初期のYの大きさならアリだよね。その下のPKAはPhotoshopで描いてるのかな。フォトショップを試すのに落書きしてるやつだね。一番下のはマックスファクトリーの1/16フレークが、ひとつはABSをひんやりんに使つて再度をだしているので、もとと「ABS使ってます!」って書いたほうがいいよ、って話ながら描いたの。

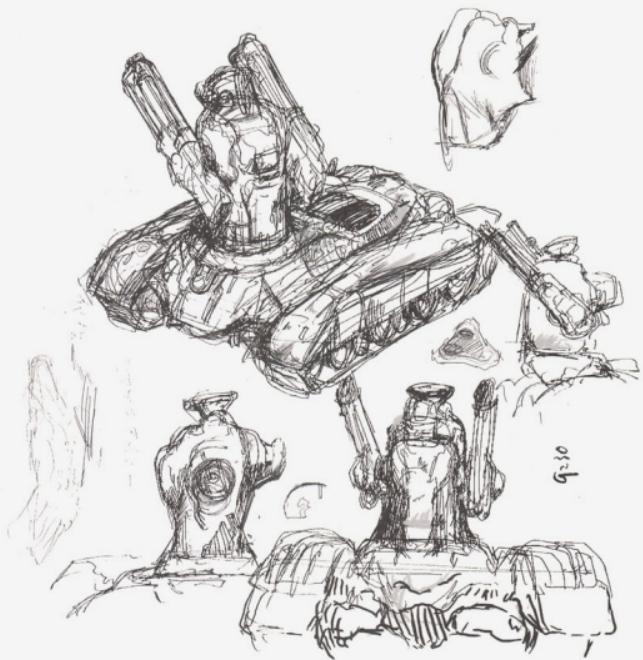
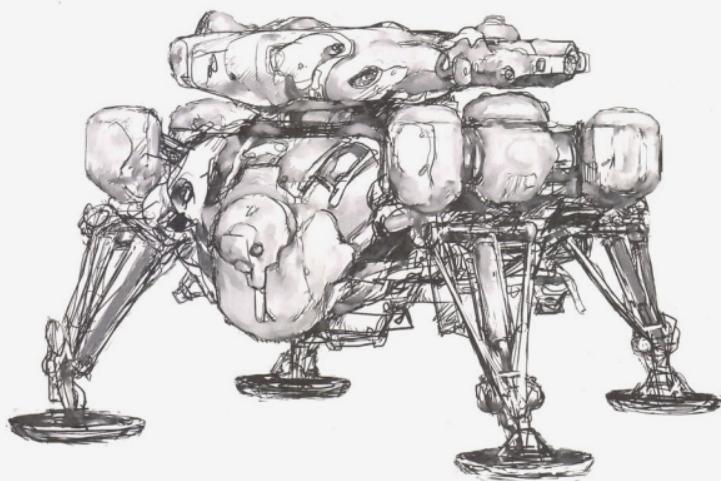


マックスファクトリーの1/16スネークアイの塗装を検討するときに、マークイング案を検討してては、正しくはウムラトがついたものがないアルフアベットにものついたものがあつていいんじゃないかって描いてたんだけど、最近モスバーガーのCMIにこれ出来るよね(笑)。絶対バカラれるー。おまえら使った時はちゃんとと言えよ(笑)。

たばこを加えた日があつてもいいなあ、なんとも考えました。で、内部構造を作るために設定しないといけないときはこうやってちゃんと描いてる。下は商品パッケージはこうなつてほしい、っていうスケッチなんですが、わざと商品に近いでしょ? ブ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ね。こういうものも描いておるんよ。なぜ監修するかというと、自分はこういうのがほしい、っていうビジョンがあるからです。描くか描かないかでき上がりてくるもの違うからね。





月面着陸用の無人探査機と対空戦車の
の2つ。これは立体にし始めてる人い
ますからね。みんなは作らないで待っ
てるといいよ。最初は「ソ連の月着陸
船ってこうだよねー」と言いながら
描いていて、書き進めるうちに違うも
のになった気がする。ソ連の月着陸船
ってかっこいいんだよね。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ダイレペルがガ
ンガン作ってほしい。

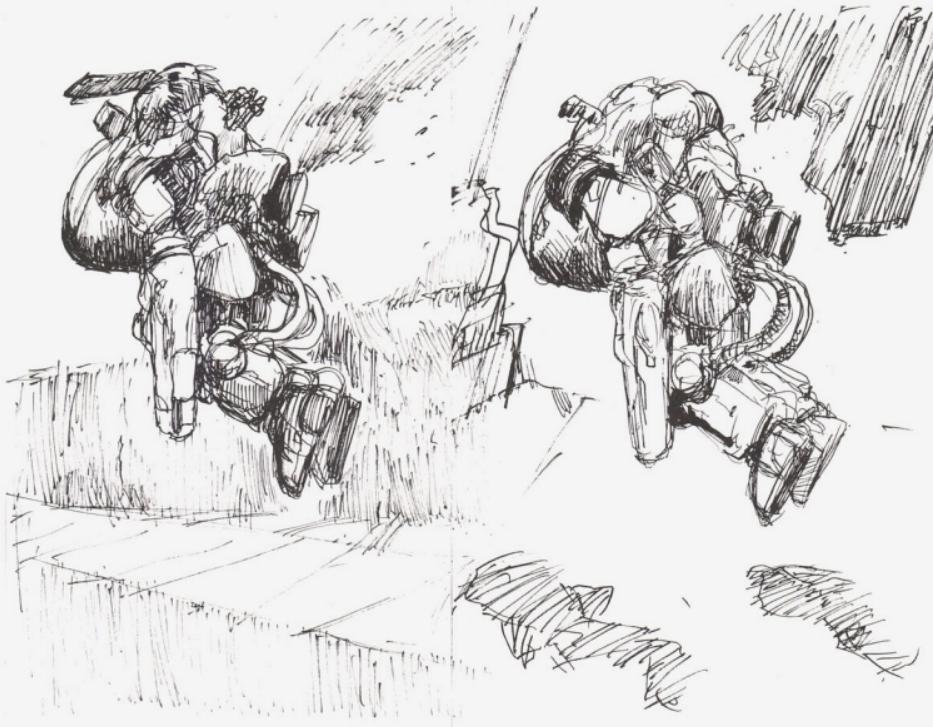
AM ZEL
AM SEL



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とか言っているときだね。頭が右左逆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もキットであるといいよね。

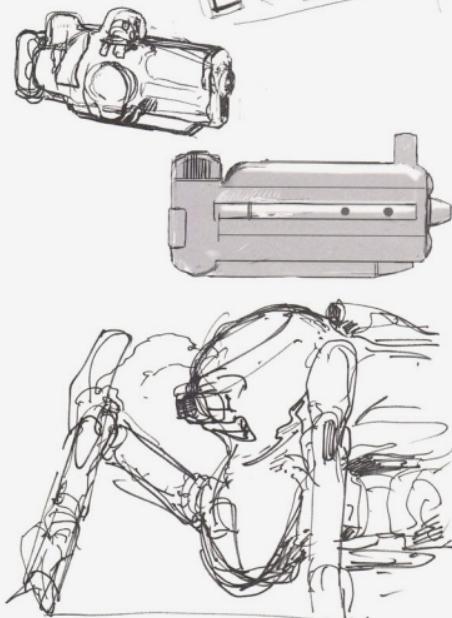
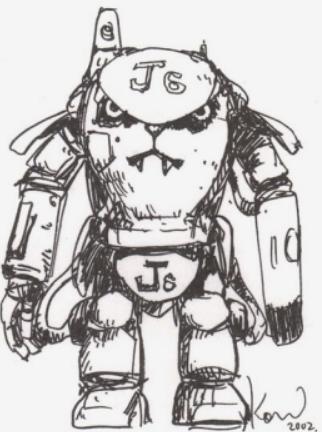
真ん中ののはW/Cワムラーが描いてあるのを発明したときに描いていた絵ですね。下のはバケージやマークを考えているときに描いたんですが、塗ってから違うものにみてできました。そのことは最後の「あと書き」参照なんですが、こういうことでよくある。最初の意図したものと違うものにして仕上げるのもまた面白いんです。





上のふたつは違うところで違う時に描いていた絵なんですが、こうやってみるとここまでいい道はあるとはいいですね。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、このアングルがいちばんカッコいいというのに気がついたの。後ろ斜めから覗いて、ちょっとバーニアが見える角度ね。プラモデルのパッケージでもこのアングルで書いていたと思います。絵に描くときはさらに2~3度手前に抜いて描いてます。そのほうがカッコいいから。なので何度も言うようですがこの絵を立体にしようとするときもがむしゃらですね。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グラジエーターを商品化するときに、こういうプリスターのパッケージはどうでしょうか、と検討しているときの絵ですね。左の下はレールガンの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側面図を描こ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、川又千秋さんの「SFマガジン」(早川書房)での連載SF小説への導入としてスタートしている企画なんですが、じつは川又さんにお話していただきながら新しい二つの企画はないかな、なんか話が進ってそこが起因になっていきます。それでビジュアル側の構築を先行して進めたんすよ。普通なら構えての小説が読めてそれに付けるキャラクターなどを、あとで文庫化にしていくわけです。ところがこの作品は、こういろいろな乗り場で、こういろいろな乗り場所で、というビジュアルを置いて先に川又さんに渡して、そこから考えていきましょうという企画だったのです。つまり、絶先生のお話だったんですね。わざと川又さんのあだで、それができる環境にあたからができる企画だったわけですね。普通だったらそんなことはできぬよね。

わたしのほうで「こういう世界がいいですね」という世界像を提示したのです。火星で書いていたんだよな。川又さんはもちろん火星を舞台にした作品で實をとっている人ですから火星はお手の物、火星の権威ですかね。だから火星と言えば川又さん

川又千秋の「か」は火星の「か」っていぐらいい(笑)。火星千秋でもいいかもしれないぐらいい。で火星を舞台にお話があるらしいですね、という事になつた。それにやばり機械と人の話がいちばんカッコいいし、で、人間も機械も火星においておもつち責めなのつてだれでも思いくかしれないけどやっぱり水はないね。機械も水を中心にして動くような世界。水素エンジンで動くような機械だったとか、人間にとても水は貴重なものだから、人間に何度も水を使つたのか、あるいはヘンツ候補「ヨーン」の「う」と言つてもいいかも知れない(笑)。こいつたまに水と共に飛んで機械とともに飛んでる。しかも一瞬で、そのボーラーを中心とする手段として動くといろものでした。まあそんなことはあり得ないんですけど、まあ未来的のことです。SFなことなので、あとで文庫にする補完によってアドテをしてもらおう。川又先生ようしお願いたいします。どうしたこと(笑)。そこで川又さんが書いてくれたのが、カットシ

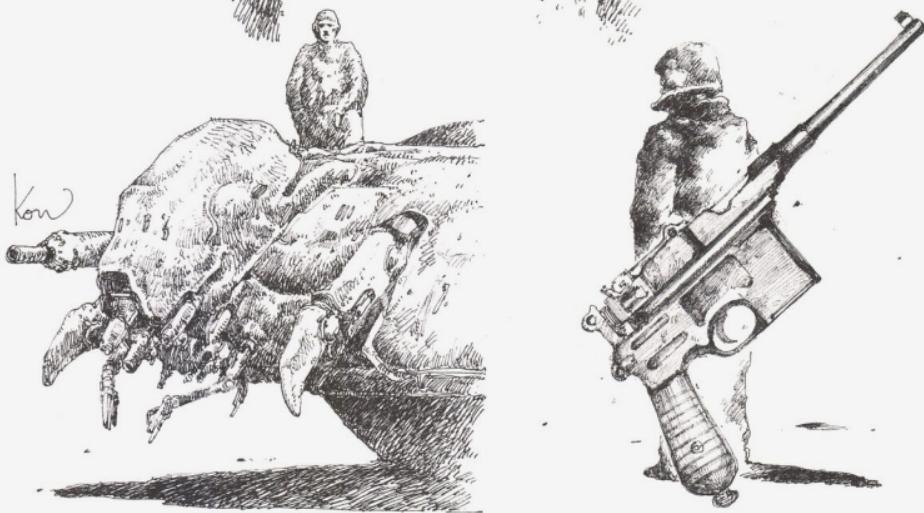
Beetleと車両のVehicleをかけたビートル(Vehicle)という名前の意志をもつたりました。そのときのための最初のラフスケッチというかアイデアを描いたものも今回掲載しています。当然ながら火星が舞台だから、車両はカブトムシのオレンジ色に塗っておととヨレイなど体や映像を作成するなんか、そういうことを先行して考えてから、いつでも絶に起こせなんですよ。逆にいうと、自分が描いたビジュアルで想像をもつた小説に脚本を書きなさいという、まさに「秘伝のタリ」のような状況の製作プロセス面白いんだよね。

このビートルは走行するときはおなかのホールド輪でびしょんって進むんだけど、方向を変えたときに止まつたりなど細々と動かさざるときの補助足が、甲虫類のカブムシやカブツのふらう4~8本出た状態もあるので、メカとしての変化が出せる。そういうのをなんでも人間ものながでイメージできる。当たり前なんですが、ビジュアルになったときのことがある。ビジュアルを書く仕事を非常にやりやすいんですよ。ポントに脚本にして、メカの構造的のこと構成されているシンジなど、

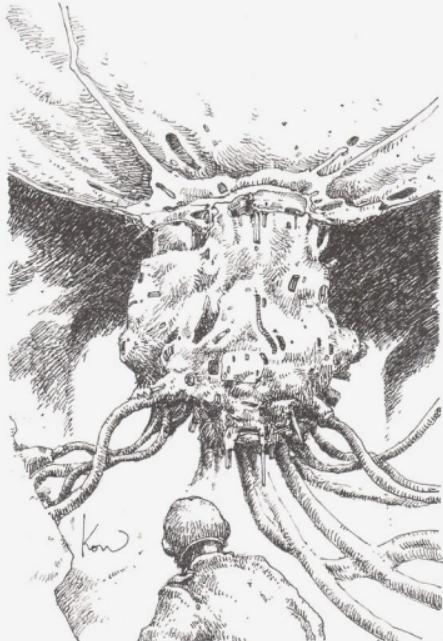


これは小説のために描いた挿し絵。当然ながら川又さんはガンマニアですから、ドイツ軍のモーゼル銃を、かつて地球上にあつた銃を小道具として作品に溶けさせておいてね。スター・ウォーズの電影プロップ銃でもモーゼル使っていたし。けっこう形でね。みんなのなかの共通項としてなんなくSFなどの既成ベースモーゼルよ、みたいな意識があると思う。自ミラーマンにでてくる防毒隊、SGMの武器もモーゼルの改造版がつたりして小学生のときにはカッコいいなあと思っていたの。スター・ウォーズを見たとき「あ、日本の特撮の真似ね」ぐらいのことを平気で思ったもの。このあたりがSFにモーゼルが出てきてもなんの違和感もなかつたね。

左下のピートルと人の絵は、このころはまだ大きさの比率とかが漠然としているんだけど、このぐらいではどうでしょうか？ っていう提示も含めた絵だね。毎回毎回描くたびに形が変わっていくのは、そのときの気分で描いてますから、形はどれが正解ですか？ って聞かれててもどれも正解ですのでよろしく。

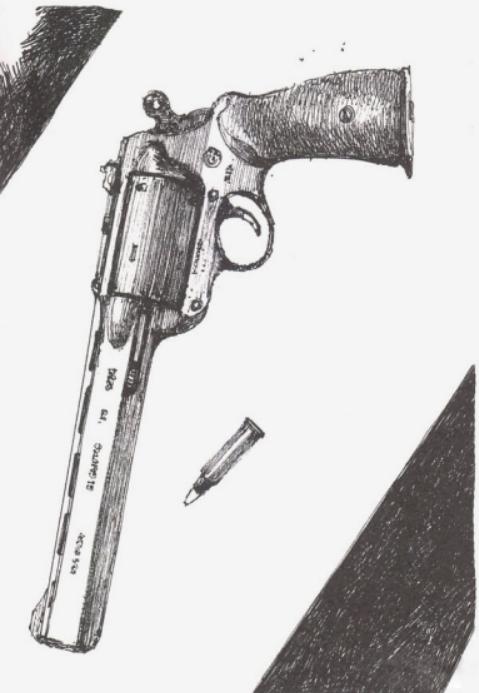


これは火星甲船団の続編小説『ワイルドマシン』の挿し絵ですね。登場人物がみなヒーリタの服を着ているのは、映画『デューン』の真なですから(笑)。スタイルスーツになっていて貴重な水を再生成するのです。デューンのスタイルスーツはね、インパクト強かったよ。プロデューサーのラクレティムの有り金全部吸い上げただけのことはあるね。デューンは自分のなかで好きな作品ですね。当時は色々書かれてたけど、今考えると監督はデビッド・リンチでよかった気がします。当然ながら火星もさがない惑星だからスタイルスーツなの。このモチーフはこのあとトイド24にも出でています。自分の穴とかオシリコももう一度描かないといけないって、数回健康法みたいでいいでしょ。未来ならキャップ式でカーテルなしでもできるんじゃないですか。

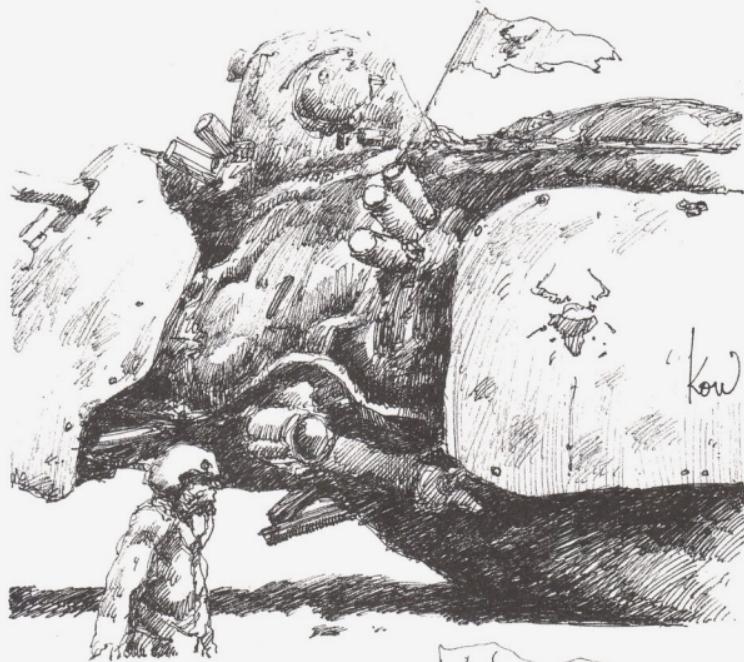




左下のビートルのサイドシリエットの繪は、早川文庫の挿し絵の描くときの一つのスタイルで、やや中景の位置に主役メカがあついていちばん手前に主人公がいるというのも、雪崩の神し絵を描いたときに確立した。お約束的切り抜き画面の法则で描いてます。なんとなく平面的な同じ方向で並んでいしている構図で、まあ面白いんですけど、いまならもっと違う方法で描いてるかもしれないな。お芝居のステージみたいでしょ。これも最初にスマガジンで仕事を始めたときに、当時は活版印刷なので新聞一ーンがきれいに印刷できる保証もないし、裏側の印刷も透けてくる。そんな条件のなかで描けていったら、白と黒を明確に描いていくっていう方法がベストだったのだ。そういうことを學んでいたんで、いまの絵よりも中間トーンが少なくて白と黒がはっきりしている绘が多いね。シャープに焼き込んだような感じになるんですね。以前スクア・エニックスのゲーム『プロントミッション』の本で対談したときに天野喜孝さんが「このひのはこれまで食べていいんだろうか?」って話を心配してくれてた。って話がでるんだけど、ちょうどこれを描いていた頃のことですね。アート紙にロタリングの筆で描いたんだけど、はみ出したところを表紙の右反対頁をひって修正もできだし、ホワイトを立てることもできる。そういう方法で描いてるんだけど、一番それに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に近いってのも不思議だよね。Photoshopのペンツールで描くのがこの絵の書き方にいちばん近いね。

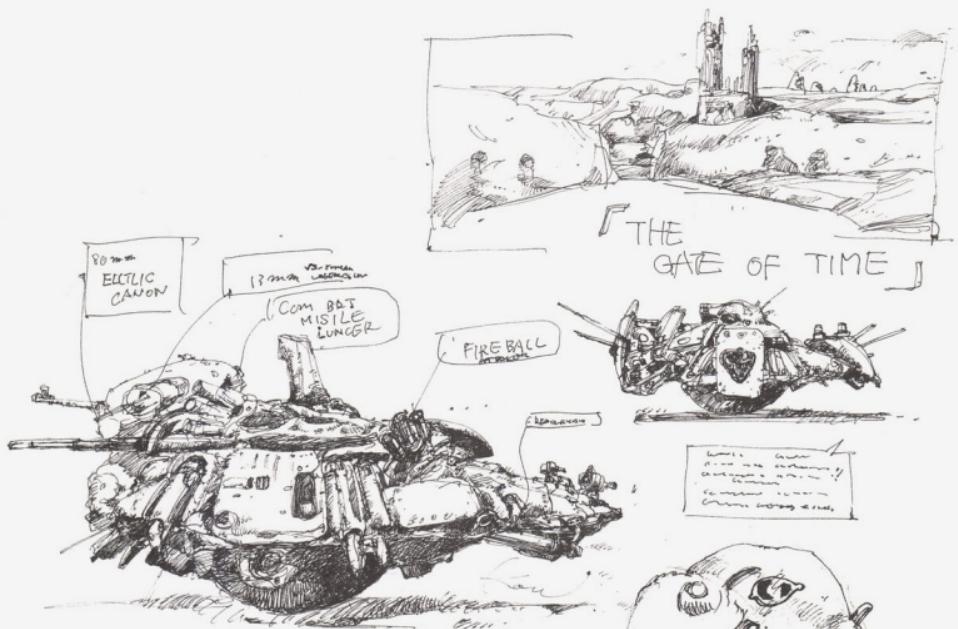


これも押し絵で描いた船だと思うんだけど、機体の横に距離アトラーズのマークが入っていますね。火星アトラーズと名乗ってもいいかもしれません(笑)。下の船は、火星甲賀団のみなさんのマスク色々、つっこんで設定を考えるのに悩んでますね。いちばん下の人なんてアメリカ海軍のパイロットのヘルメットなんですね。真ん中の人たちのヘルメットはノックビリングというか、暗視装置みたいなイメージで描いてますね。



kon





この絵は設定画をしゃれた感じでまとめてみた感じですね。火薬弾頭砲をゲームにしようという話もあってそこで描いたのか、前述するアニメ企画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ます。ガスガンを握つ設定とかもあつたのでちゃんとOにってラングに描いてあるし。このへんのイラストはアイデアスケッチであって、ここから益めていくための絵なんです。細かいディテールはなにも決めてないで描いていて、単にこのぐらいのボリュームにしようと検討しているだけです。あとで描き進めていくって「これじゃ連携合わないじゃん」と自分で乗り突っ込みながら描くためのものな

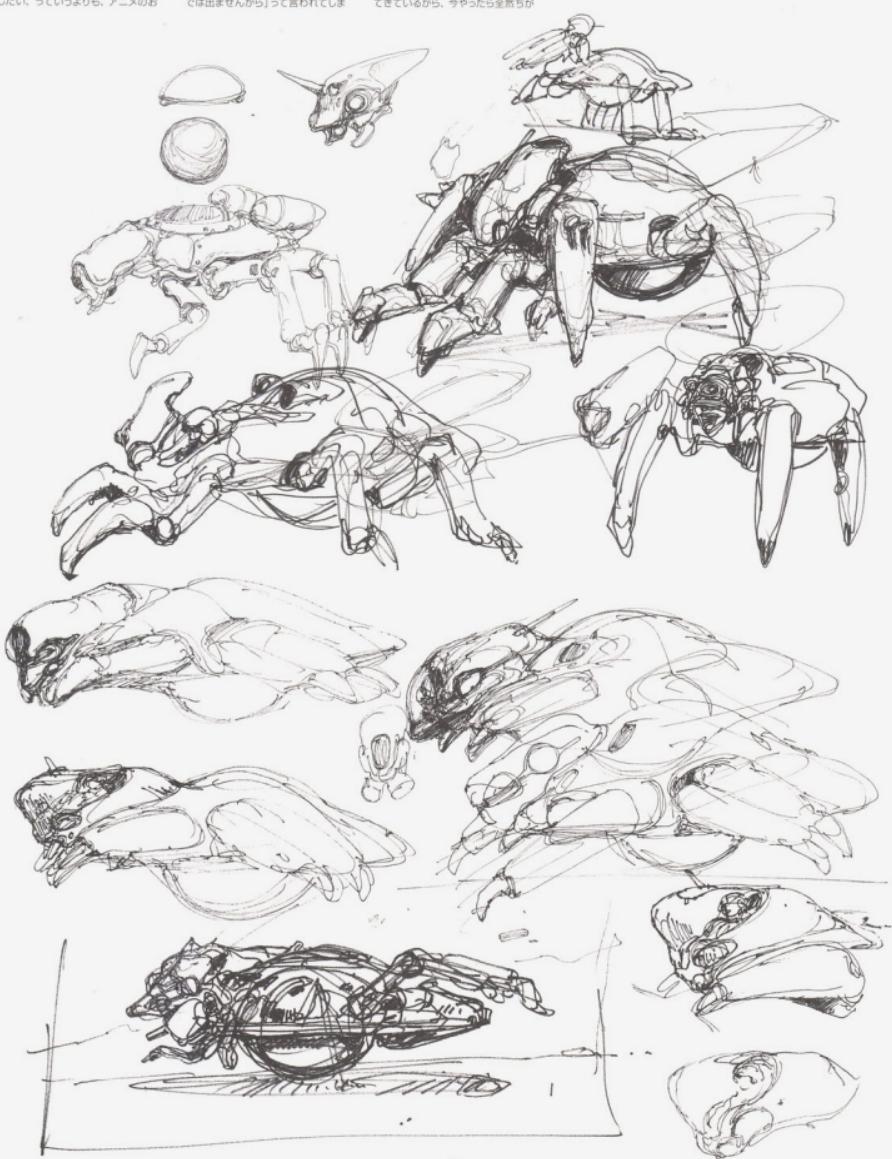
んだよね。このラフの段階で描かれている、ビジュアル的にいいアイデアっていうのは最後まで残っているんです。ビジュアルとかよければ理屈のほうをねじ曲げても構ない、ってのがあるんですね。このボリュームだとちょっとさすがたり、大きすぎたりして見えた目がカッコいいほうが嬉しいからな、っていうんで、この段階ではむちゅをしてるんだよね。この時点の絵が面白いってのはそういう理由があるんですね。

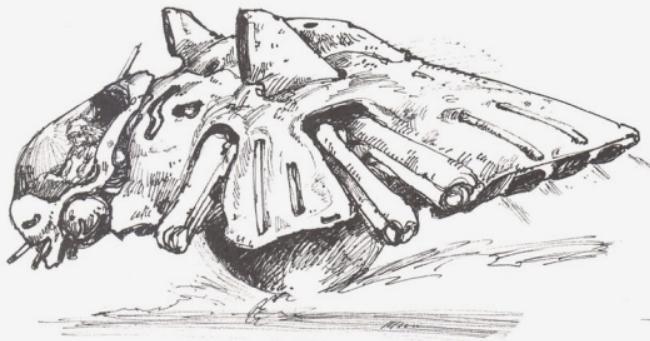
次はアニメーションの企画のためにかいた前の色々なんだけど、要求されることは全然ちがうんで、それにそ数の乗り物もあれば、子供用のビーチルがあつたり、なんじゃそれ！っていう設定も出てくるのよ(笑)。これはこれでかわいいんですけど、わしとして出したい、っていうよりも、アニメのお

約束として描いてるんで、よりトイのデザインになっているんですね。アニメ用にドリットするという作業は、シェイプを絞り込むことだから決して悪いことではないんだけど、常に難しい問題だつたります。わしはデコボゴが好きなんだぞ！え、その線はアニメでは出ませんから」と言わてしま

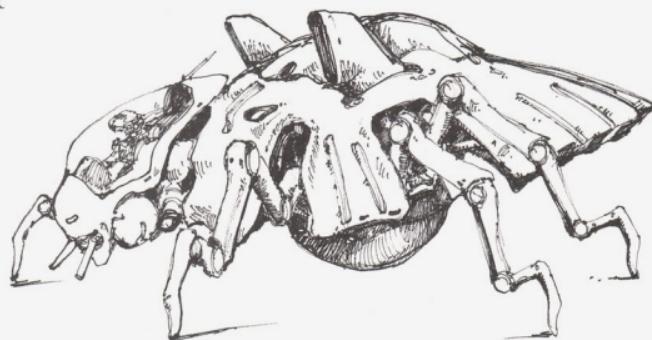
うという、制品にするときのジレンマですね。でもシンプルにする——そこでいたしたいたお題のなかで線を整理していく作業は面白いといえば面白いよ。でもこれは25年も前の技法でやっていて、当然ながらおじさんになってくると色々なテクニックが身についてできているから、今やったら全然ちが

うだろうね。うしろに掲載されている、今ラジを描いたりしているスケッチブックの絵を見てもらおうと解るんだけど、「こっちは最初から線が整理されてますね」と感じるとと思うよ。

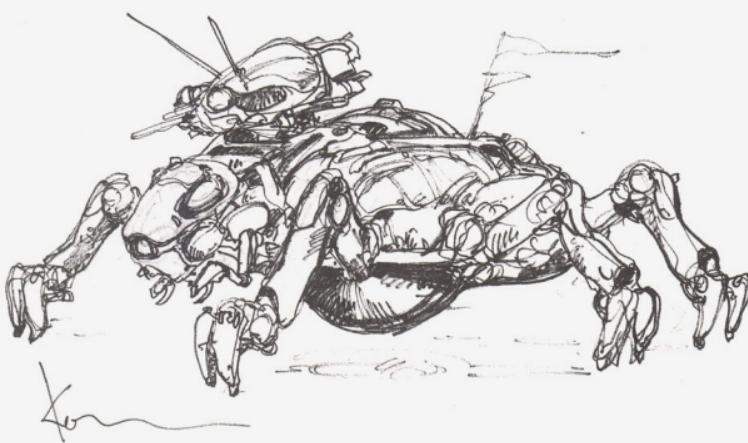




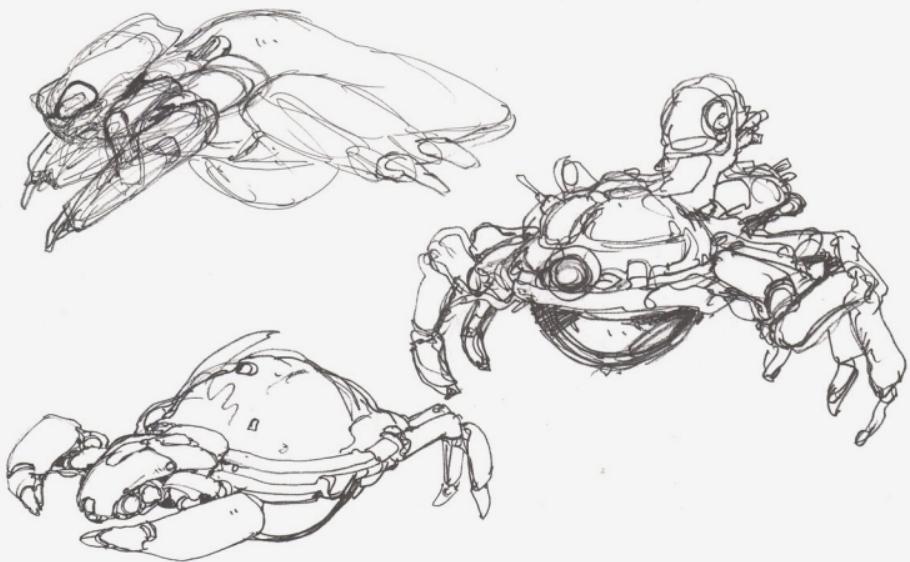
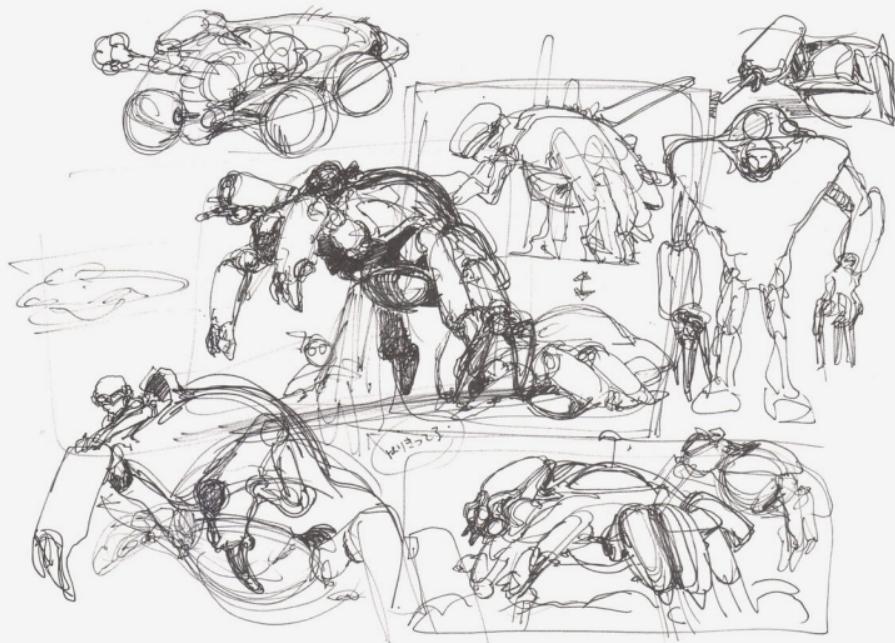
女战士 M-112 步行机甲



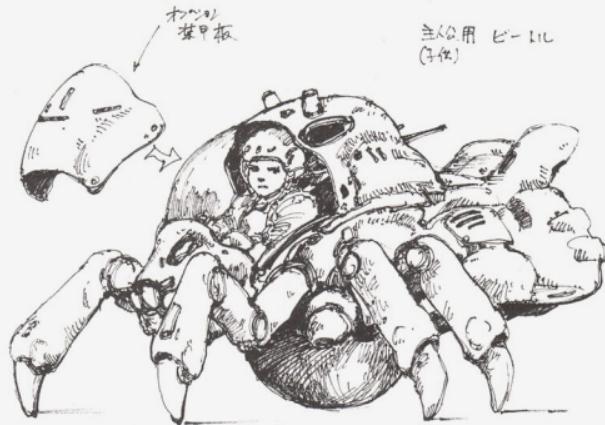
Tom



Tom



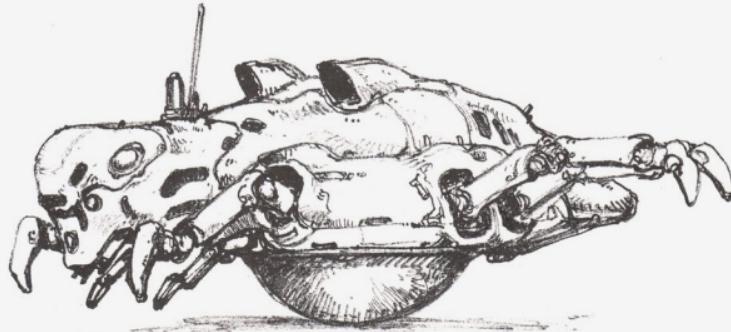
頭が引れていたり、爪の先がふたつにわかれたりといったりいうデザインは、ビジュアル的に面白くなるかな？って思って描いているんだけど、シリエットにしたときに、あまり変わり映えがないみたい。いまだたら、たくさんテクニックが身に付いているからいいまも一度やせろよってところですね。たくさんバージョンを描いていくけど、基本的に大きな変化がないんでね。



kan

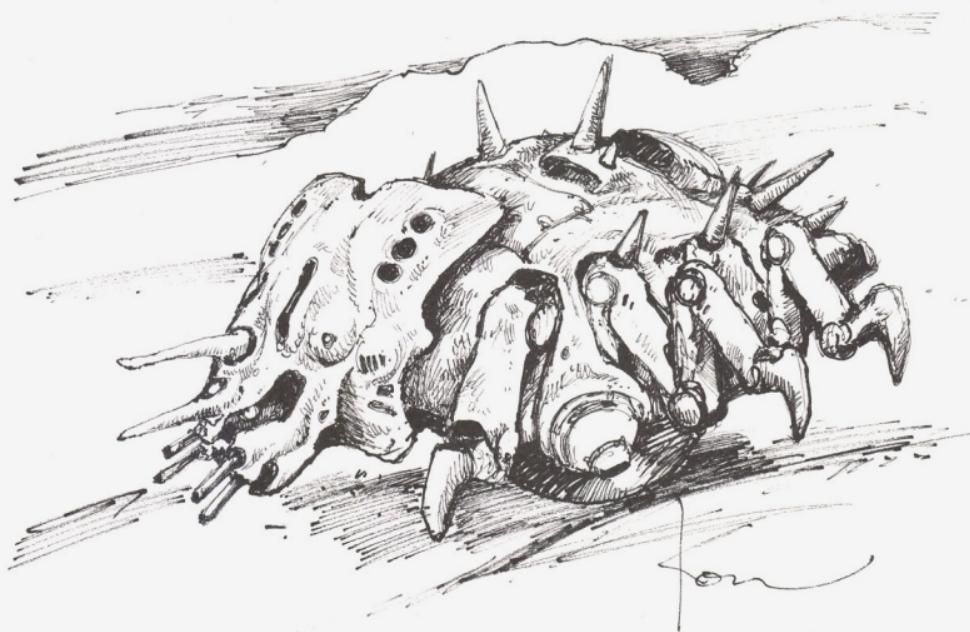
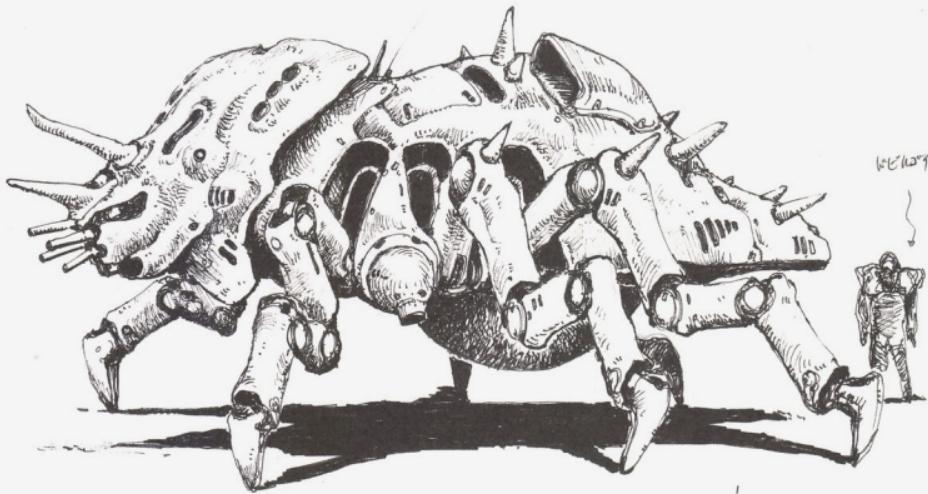


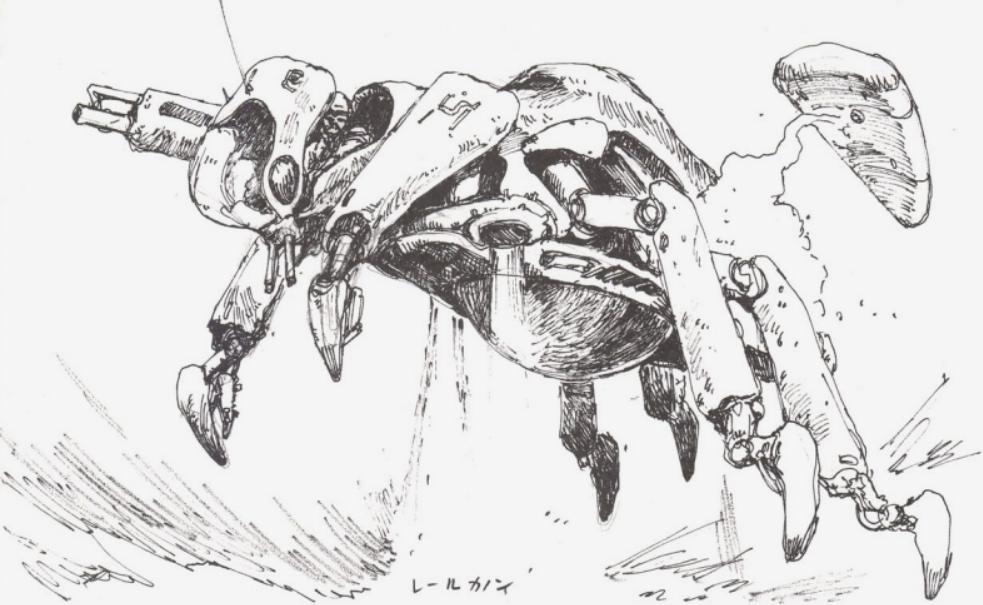
以後(3後)用 ウィートン 走行中の図。



専用に描いた大きなビートルのほうは
トリケラトプスみたいで変わってきた
ので、ゾイドにもやさしだろう
(笑)。ゾイド的にはOKっぽ。ここまで
変えると形がちがうんだけど、わし

トビケラトス

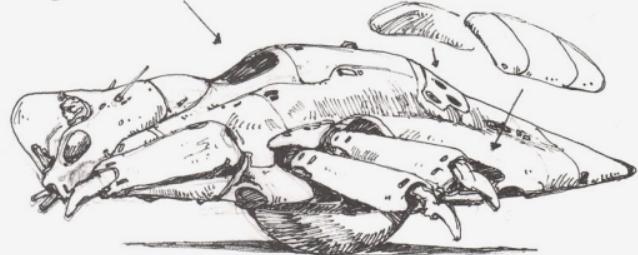




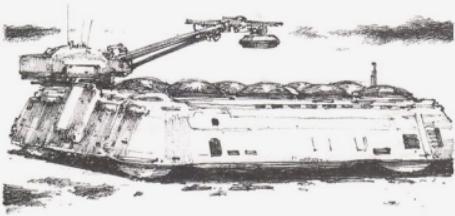
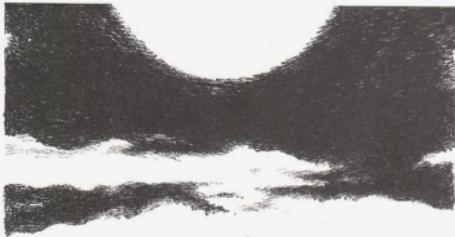
レールガン

ドローフォタンク

主人公のビートルもアニメ用としてす
ごいシェイプされ、ライトされた状
態の船がこれです。TVアニメ「超時空
世紀オーガス」のときにこくたのフォル
ムをひいてますね。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
トをひいています。まあ、ここまで
やっていて「うちアンパンマがある
からいいですか」ってクライアントに言
われたんだよね。いまだたらもっと
違う方法でシェイプを引き直すので、
これがボリュームたのはそれはそれで
よかったです。



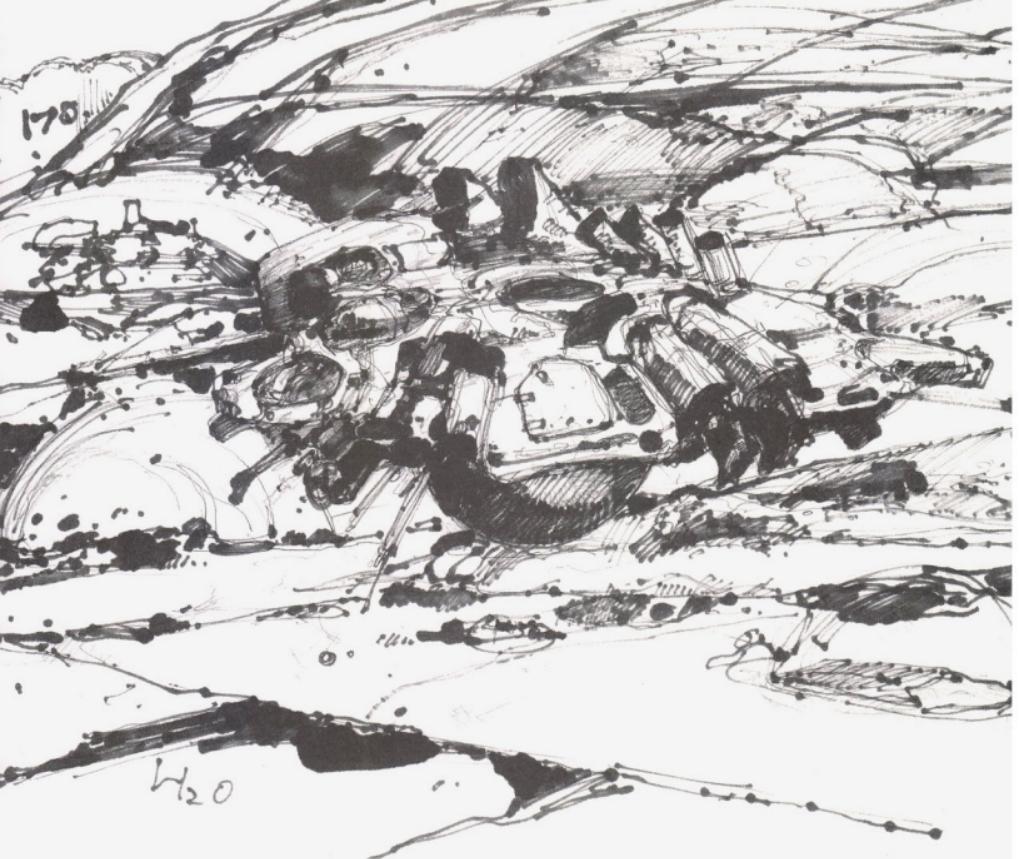
toru



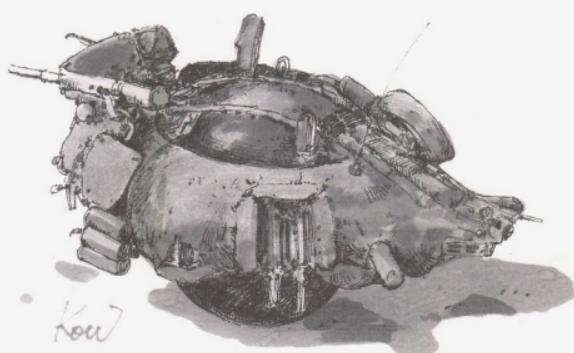
Kon



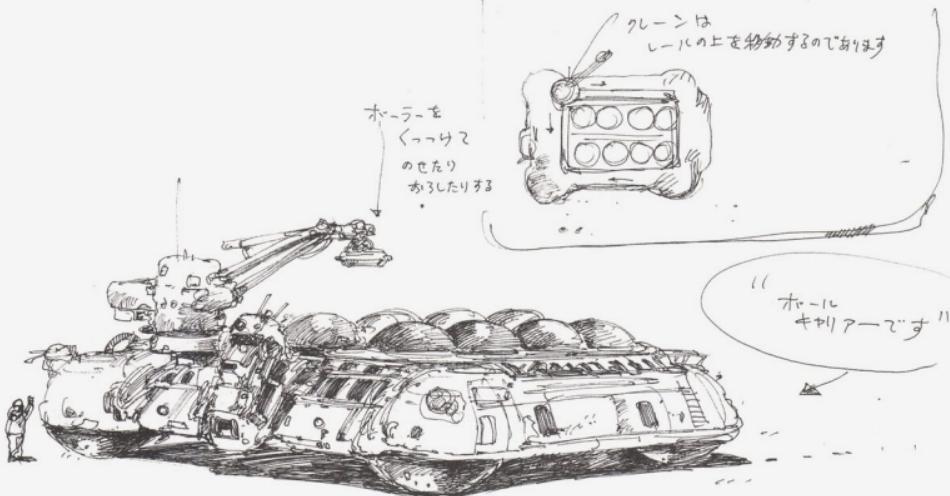
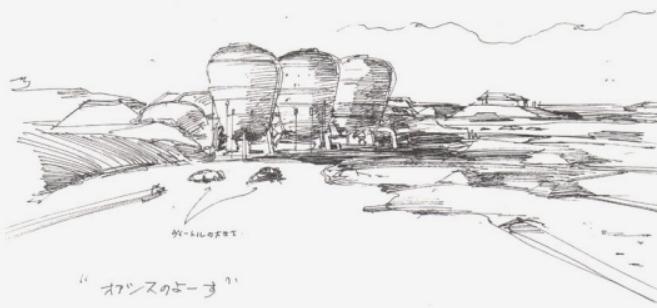
Kon



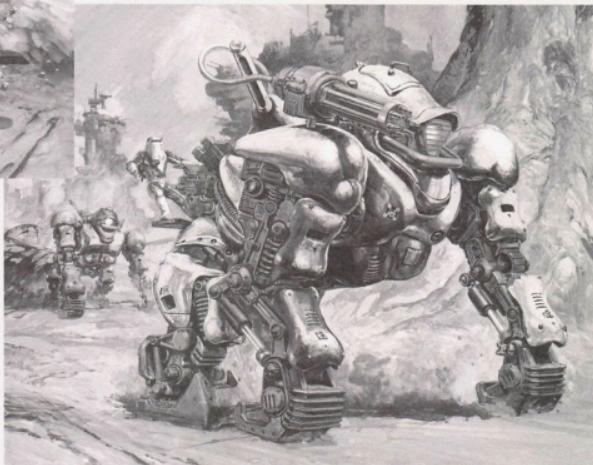
当時、このビートルは書籍の表紙ピクチャ用に立体化していましたんですが、それを月刊モデルグラフィックスに掲載するときに、こういうライメージで載せてほしいっていふんで描いたラフだね。下の絵はそのミニチュアを見ながら描いたもの。



ボールを運んでいるミネソタの卵壳
り。いま見るとたこ焼き屋みたいだ
ね。たこ焼き屋のおじさんの話みたい
だな。これほこれで面白いビジュアル
作れるよね。これが反重力装置だった
ら皆さんおなじみフルケ用でここで
ビンボン玉で作れるでしょう。でも
この開発で並んでいるってのは互い
に干渉しあうからありえないよね。今
だったらちゃんとわしの骨も動いてい
るからそのあたりも表現できるでしょ
う(笑)。



ゾイド24

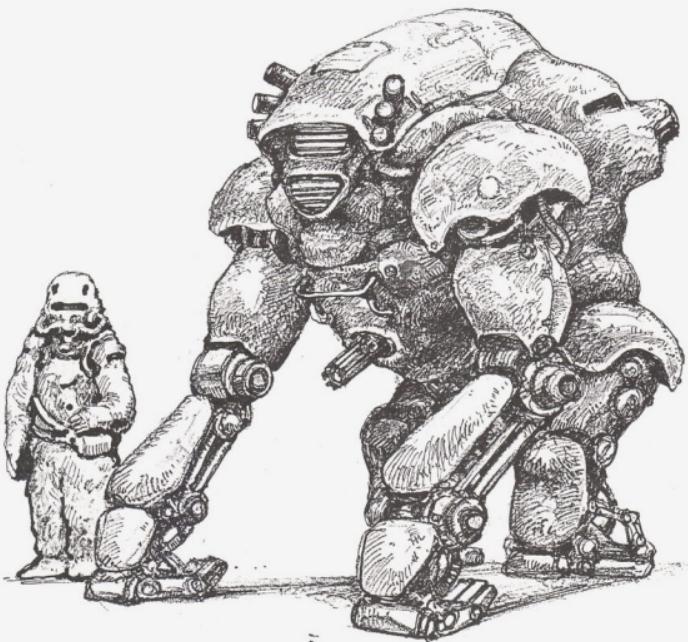
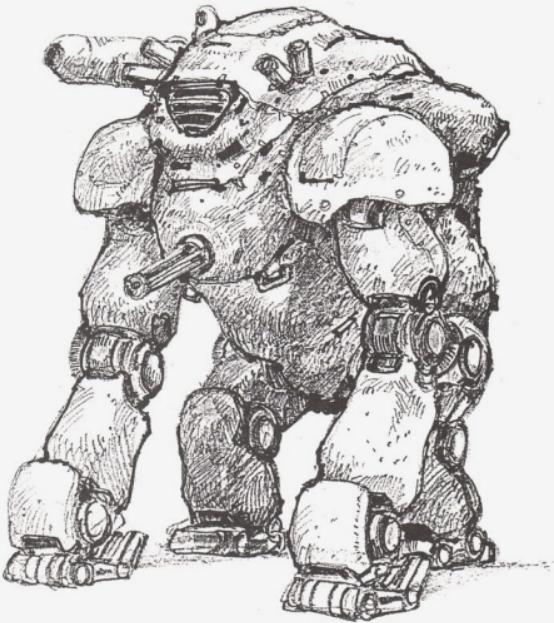


ゾイド24はね。'85年からあつたトミーのプラモデルにモーター機構の入った動くおもちゃでね、その世界観や商品の作例を掲載した「ゾイドグラフィックス」という小冊子をミーがやつたのね。その誌面での単発の企画でわしや小林誠氏で、ゾイドを改造して作例を作るというのをやつたのね。そのときわいはアイアンコングというゴリラ型のロボットを改造したんだけど、MAKのカッコローカーのボディを頭のせてフルムを格好良くて、もともとの1/72ぐらいの巨大メカという設定を無視して、1/20のフィギュア機械に立てて、このぐらいの大さきのモノっていうのを作つたのね。で、当然カッコいいので、それを商品にしましょう。それにあわせて1/24の設定で新しいラインのゾイドを作りたい、というミーチームらのオフナーがあつたの。それで'87年から始またのがゾイド24というシリーズなのね。

ところが世界観は共和国と帝国にわかれで戦っているという、まんまとスター・ウォーズの「パリ」企画でね(笑)。だったら帝国側はもう白いメカ

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」というもんだから「白で出ないもんだったら出さなくない?」って意図してたのね(笑)。でも出したあと、このサソリ型の「デスビオオーブ」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、うちには青泣になしょ? 受賞したのは日本で知ったの。とにかく、人の話には耳を貸しておくもんだよね。

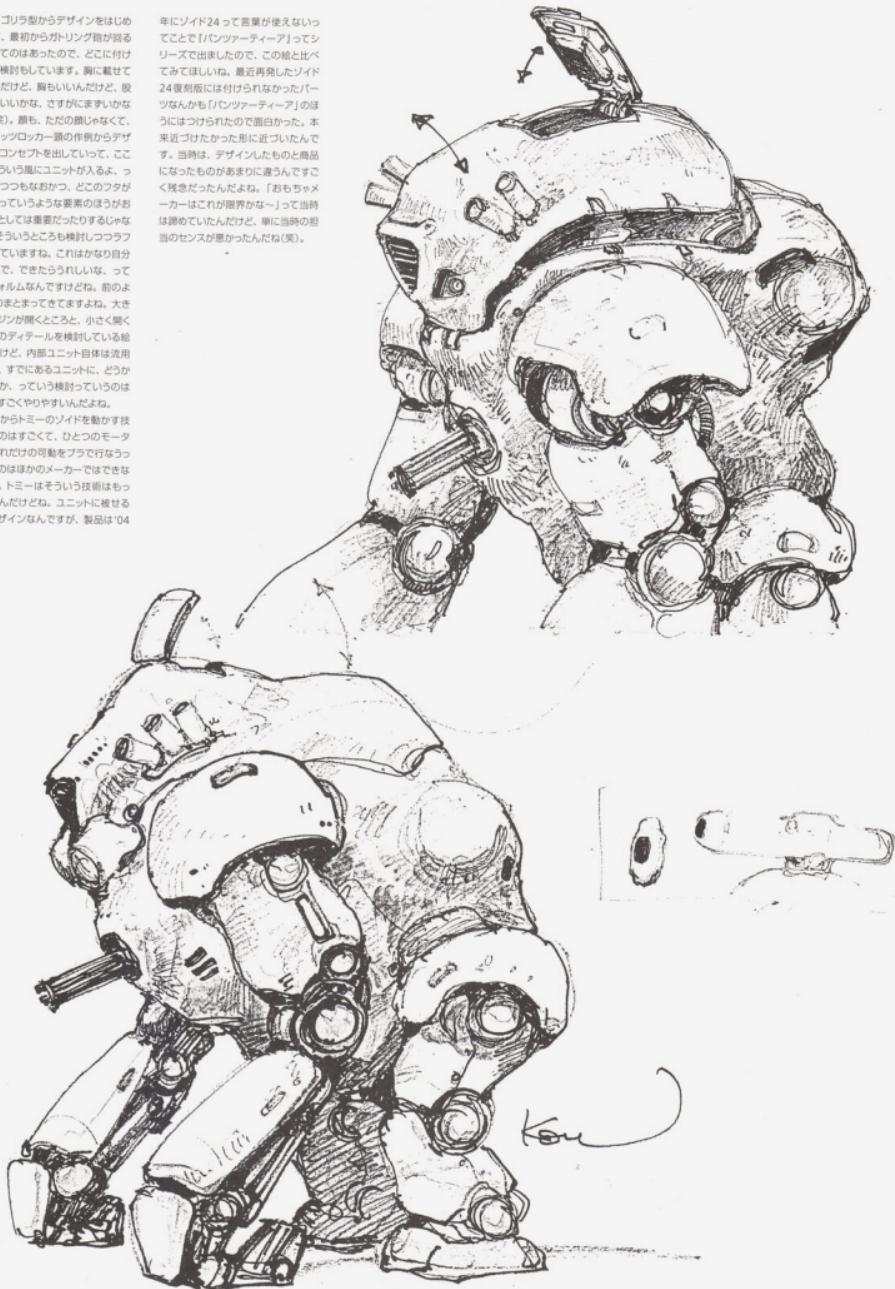
下の絵は、'89年に『ゼブル』というシリーズ名でゾイド24が再版されたときの箱組で高野義之先生が描いたもの。それを「装甲動物戦記/ヒツジーティア」として'03年にウェーブから発売されたときにわしがデジタルで機体色を白に変更したの。

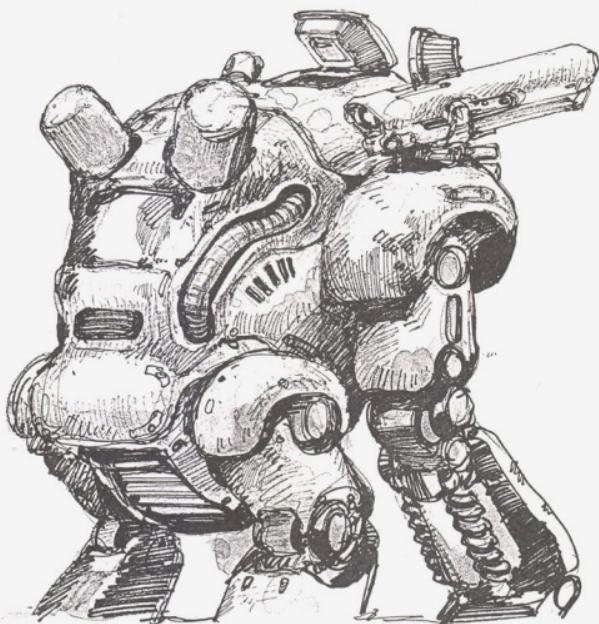


まずはコラボからデザインをはじめで、最初からガタリング物が残る機構ってのはあったので、どこに載せるか吟味もしています。胸に載せてみたんだけど、胸もいんじんけど、股間でもいいかな、さすがにまよひかなって(笑)。頭も、ただの頬じゃなくて、そのカッコ良さで頭の形からデザインのコンセプトを出していくで、ここにはいろいろ風に二点打があるよ、って考へてあつつかなおかつ、どのラフが聞くかっていうような要領のほうがあちこちで重要な感じがあるんじゃない? そういうところも検討しつづけ描いていますね。これがかなう自分のなので、できたうれしいな、っていうオーラなんですかね。前のより、よりまとめてきてますよね。大きくエンジンが開くことと、小さく開くハッチのディテールを検討している絵なんだけど、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はすぐややすいたんですね。

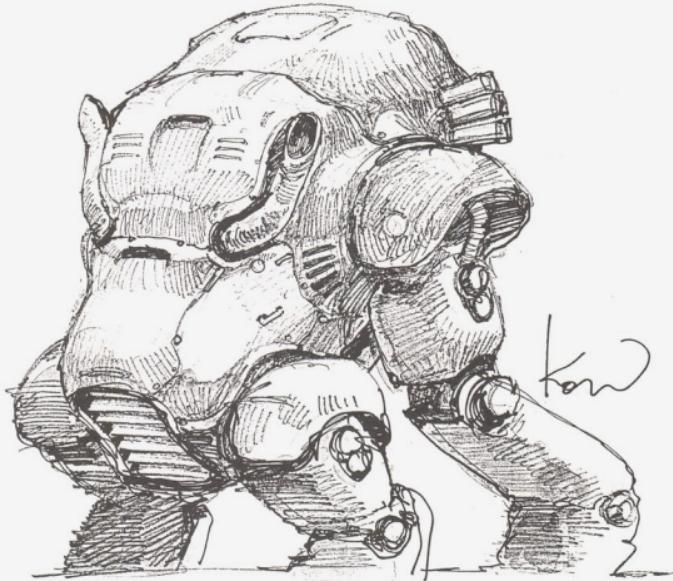
当時からトミーのゾイドを複数技術でのはすごくて、ひとつのモーターであれだけの可動をプラスで行なうっていうのはほかのメーカーではできなかつた。トミーはそういう技術はもつているんだけどね。ユニットに使えるデザインなんですが、製品は04

年にゾイド24って言葉が使えないってことで「パンツァーティア」でシリーズで出ましたので、この絵と比べてみてほしいね。最近再発したゾイド24復刻版には付けられなかったバージョンかも「パンツァーティア」のほうにはつけられたので面白かった。本来近づけたかった形に近づいたんです。当時はデザインしたものと商品になつたものがあたりに違うんですけど残念だったんですね。「おもちゃメーカーはこれが限界かなー」と當時は諦めていたんだけど、単に当時のセンスが悪かったんだね(笑)。

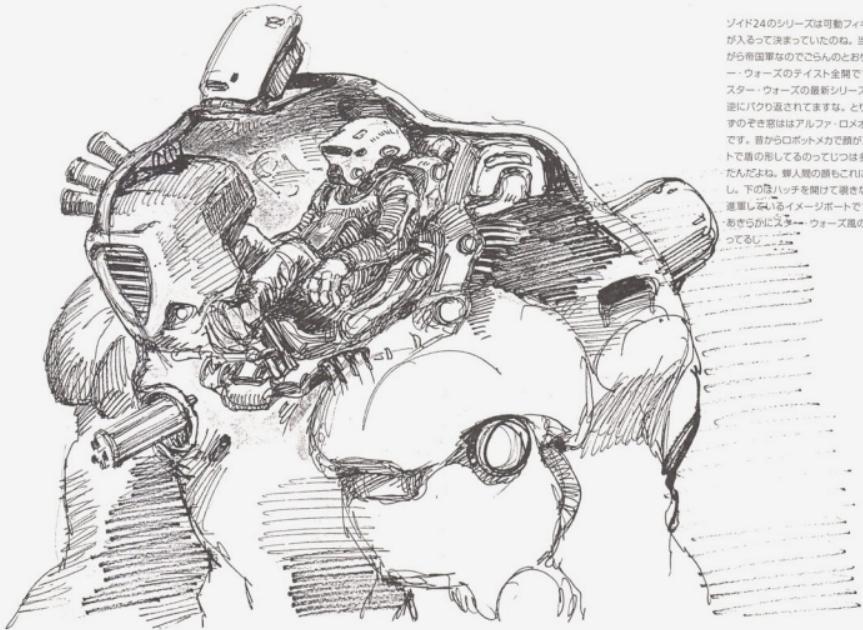




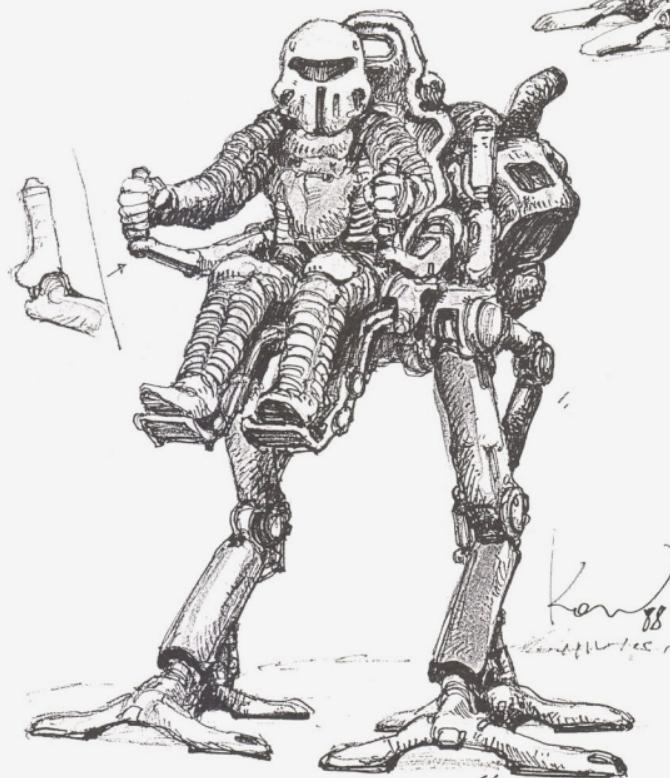
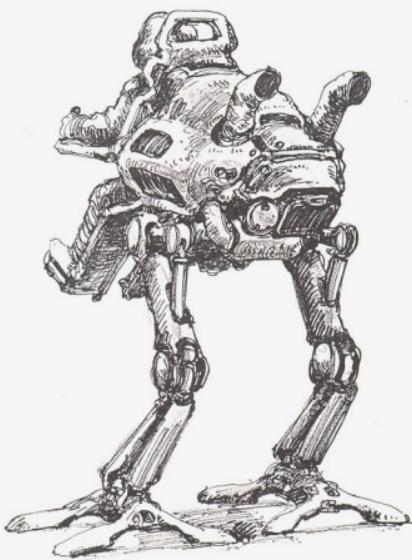
これも後ろからのデザインをどうするかを検討している始ですが、ゾイド風にするにはスリットがほしいとか、無意味な差別とかを、あえて入れてますね。これはこれで面白いけどね。



ゾイド24のシリーズは可動フィギュアが入るって決まっていたのね。当然ながら帝国軍なのでちゃんとおりスター・ウォーズのティースト金閣すわ。スター・ウォーズの最新シリーズでは逆にパクリ盗まれていますな。とあえずのぞき窓はアールフ・ロオの看です。昔からロボットメカの頭がスリットで顔の動してるのってじつは多かったんだよね。機人間の頭もこれに近いし。下の扉ハッチを開けて頭をながら進軍しないでイメージポートですね。あさらかにスター・ウォーズ風の鉄もつてて。

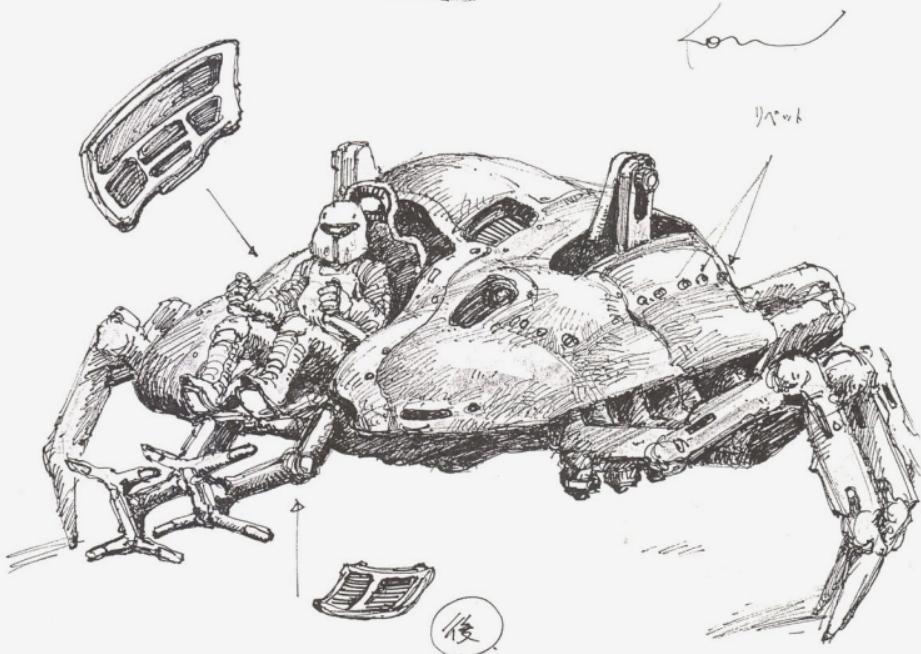
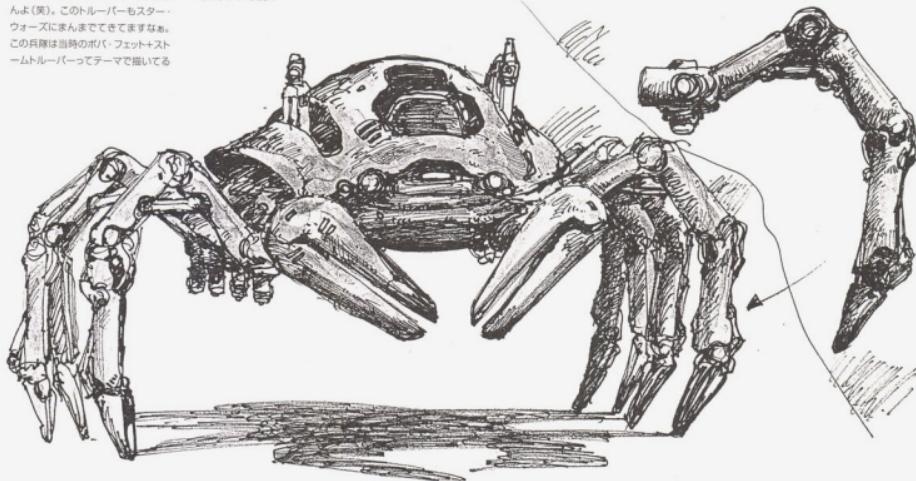


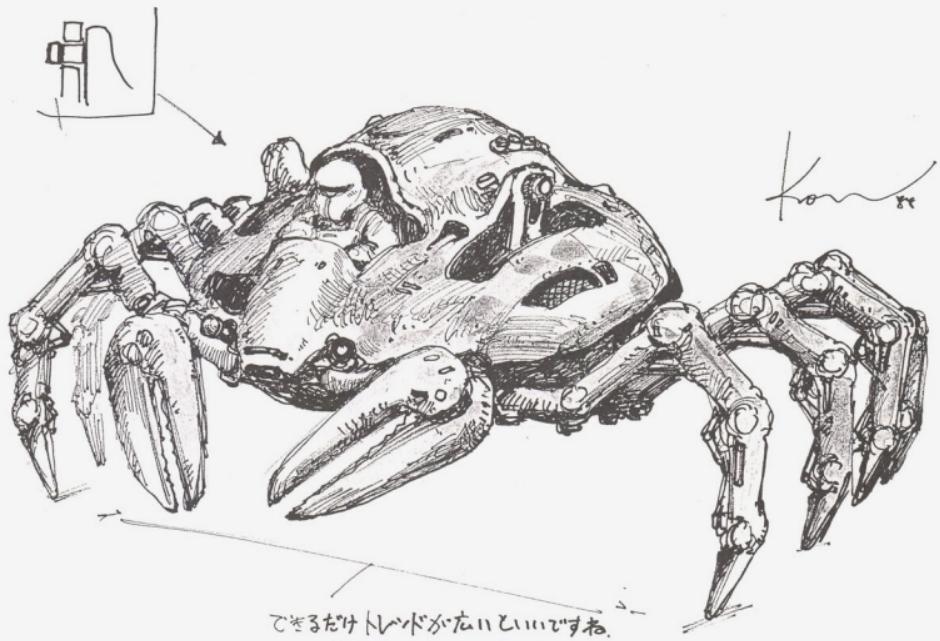
次がダチョウ型のウォーカーですが、
フィギュアに関してはほぼそのまま製
品化されますね。ヒラの黒荷先生
の絵と見比べてみて下さい。新しいス
ター・ウォーズにこれにそっくりな
のが出てきます(笑)。こんなウォ
ーカーも出てきたいし、まるごと取りかえ
されましたね。私は'88年にこれ描い
てましたのでみなさん喜んでください
(笑)。こういった動物の形でない
ものを提案したんだけど、やっぱりそ
ういうのは受け入れられないみたいで
すよ。



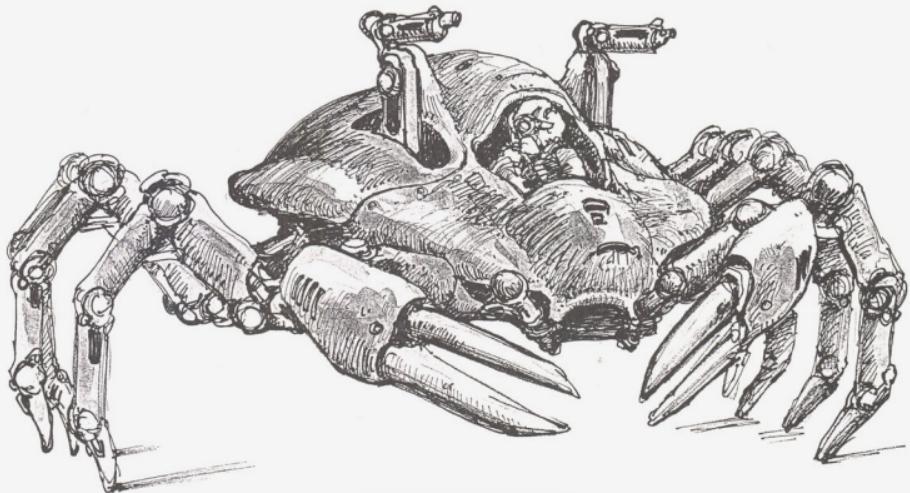
次はカニみたいなのをやってもらえませんか？っていうオファーがあるって、「お題はカニ」(笑)大喜利みたいにお題としてあらゆる甲殻類がでてくるんだけど、エビは駄目みたいですよ。エビはおもちにしづらいみたい(笑)。蟹のフォルムをおもいつきり出すとか二道楽の看板みたいなメガしかねらんよ(笑)。このトルーパーもスター・ウォーズに並んでできますなあ。この兵器は当然のボク フォト+ストームトルーパーってテーマで描いてる

んだけど、いまのスター・ウォーズはまあまごの顔だもんね(笑)。取り返されました。わがが悪かった(笑)。カニは取られなかった気がする(笑)。カニももうちょっと続けばソイドで出たかもしれないね。カニかわいいんだけどね。蟹味噌のところにバッテリーが入るのがいいでしょ?

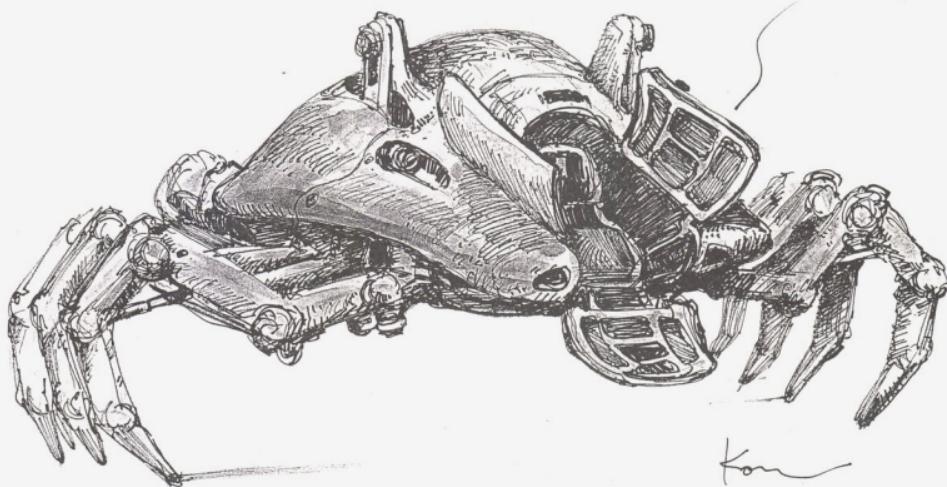




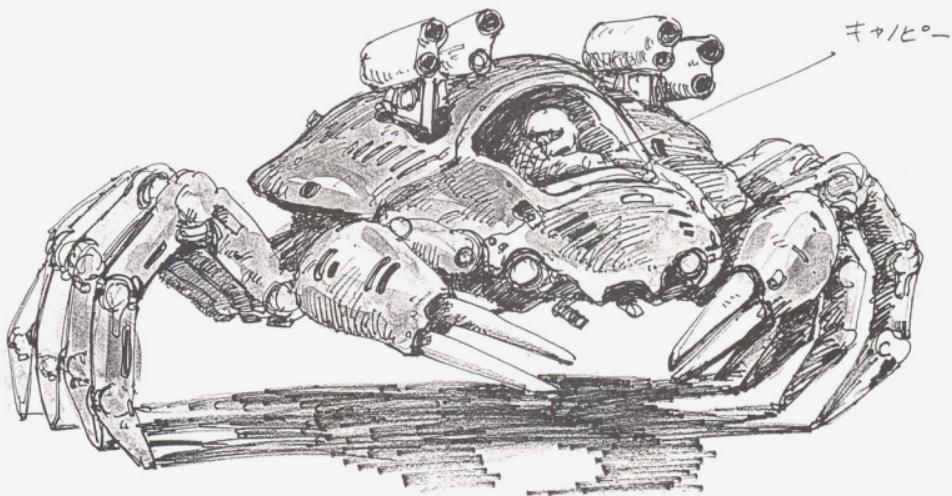
できるだけトレードがいいといいです。
(カニのかんじが出やすいくらい)



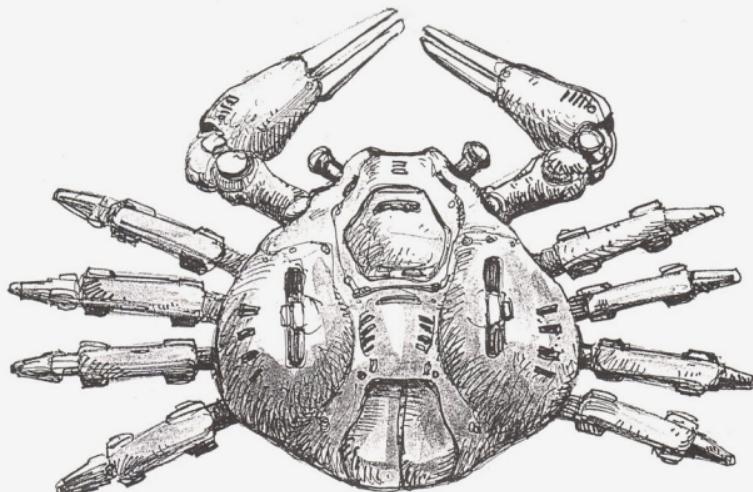
メカニクを利用して
角度が変わります。



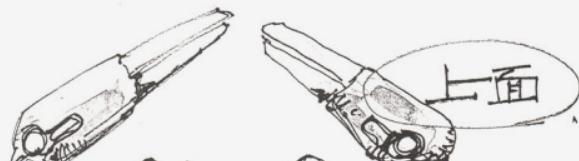
Kō



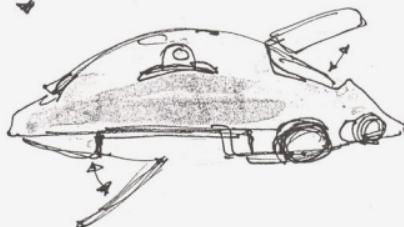
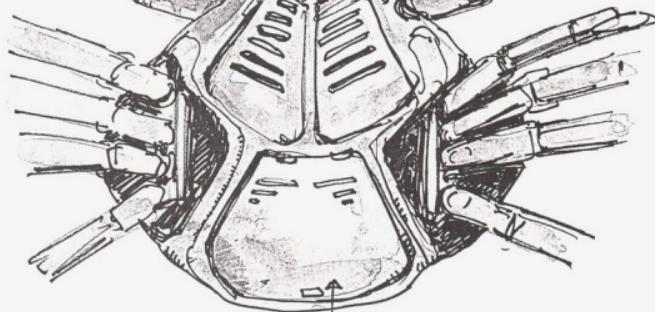
カバヒー



↓ OPEN

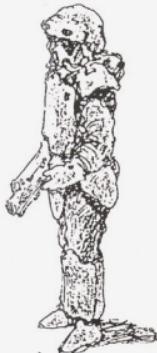


ハンドリー

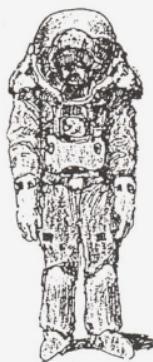




Kou
for tom

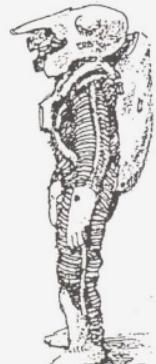


Kou
for tom

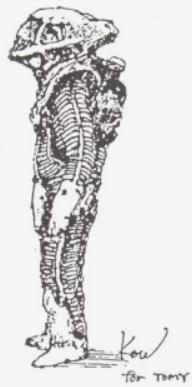
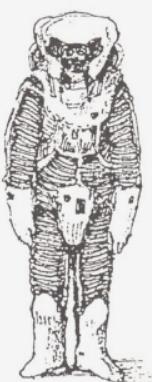


Kou
for tom

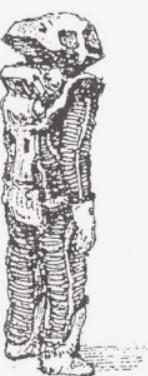
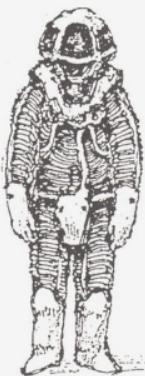
次は当時のキャラクターをつくってい
くためのコンセプトデザインなんだけ
ど、まんまとスター・ウォーズ+デューン
ですね。このいちばん上のやつとか、
ギーガーが作品集にカメラスーツを指
しているのがあって、それにそっくりで
す。みんなかのやつは(ハンソーネティ
アのときに、ぜひこのヘルメットを
立体化したい、って希望して)デスピ
オナリに入ってるの、この蛇腹になっ
てるスープはデューンのスタイルスー
ツの設定が好きだつたんで、その引
用です。



Kou for Tomy

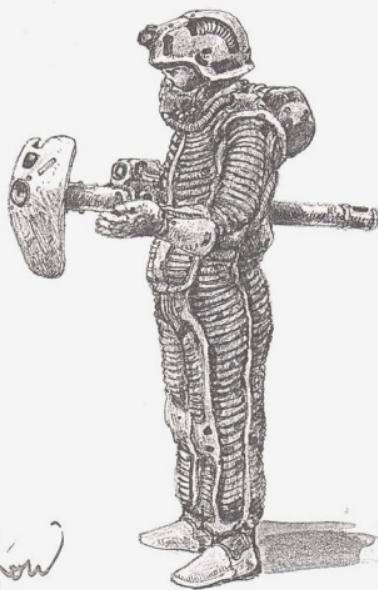
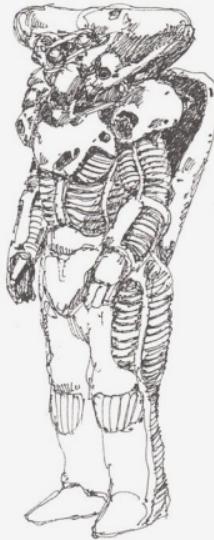
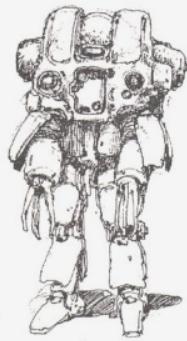


Kou for Tomy



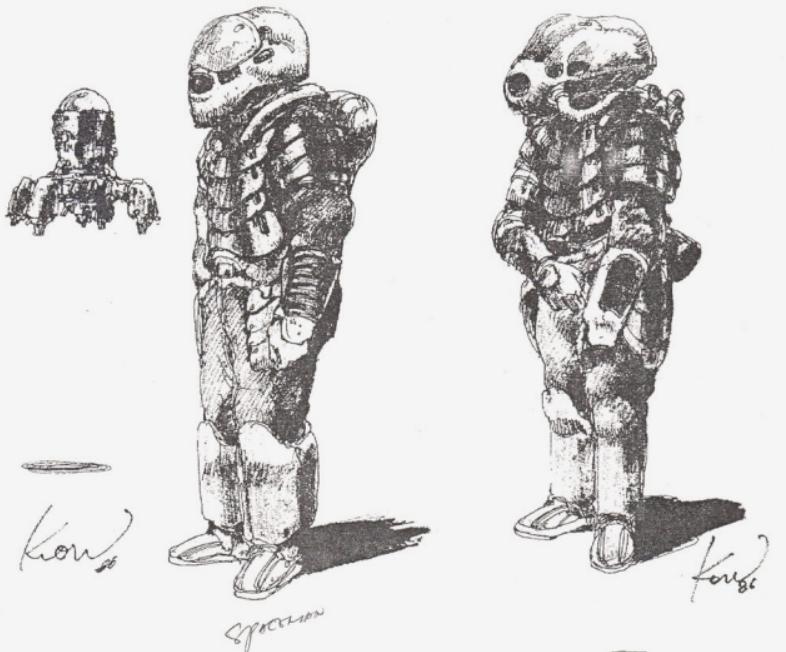
Kou for Tomy



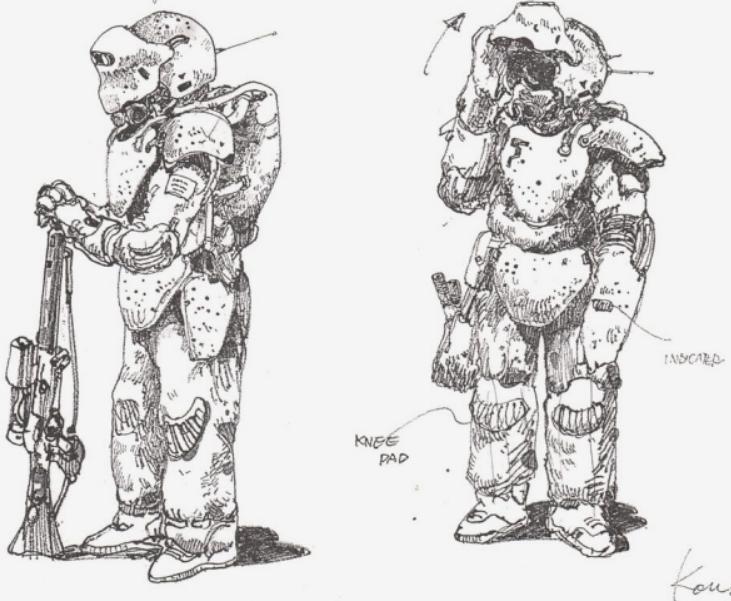


これもいろんなものを提案してたスケ
チ類なんですが、さすがに製品にしに
くいっていうんで使わなかったものば
っかり。ショレック握ってるのなんて
いまのアメリカ兵みたいでかっこいい
ね。となりの重男スuitsもしいね(笑)

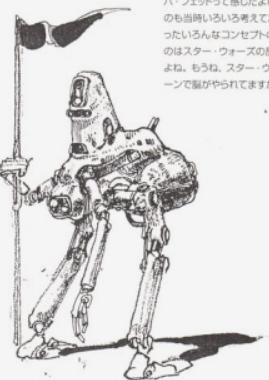
KW



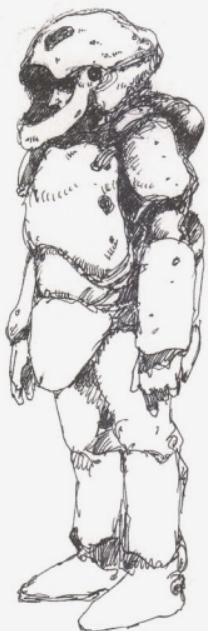
これもおもいっきりデューンですよ
ね。戦の甲冑というか、日本のよろい
みたいにしてて、下はそれをピク
ス風のタッヂで描いてますね。このこ
ろは巨匠達のタッチを真似すること
から入りますからそれにそメビウス
だたり。大友さんだったり、上手な
人のを真似して描いてます。やっぽり
真似するんだつたら上手な人のを真似
しないとだめだよ。最初は真似るとこ
から入るのがいい。って約名人もい
うなります。始だってそうなんだよね。
だれが上手なのかを見る目も大事だ
けどね。



次のページはですね、ゾイド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。旗もってるのは家来ロゴットみたいだし、こっちのはボバ・フェットを意識してますね。島ボバ・フェットって感じたよね。そのほかのものも當時いろいろ考えてた。使わなかつたいろんなコンセプトのやつで、下のはスター・ウォーズの反乱軍風ですよね。もうね、スター・ウォーズとデューンで脳がやられてますから、わし。



Kaw 86

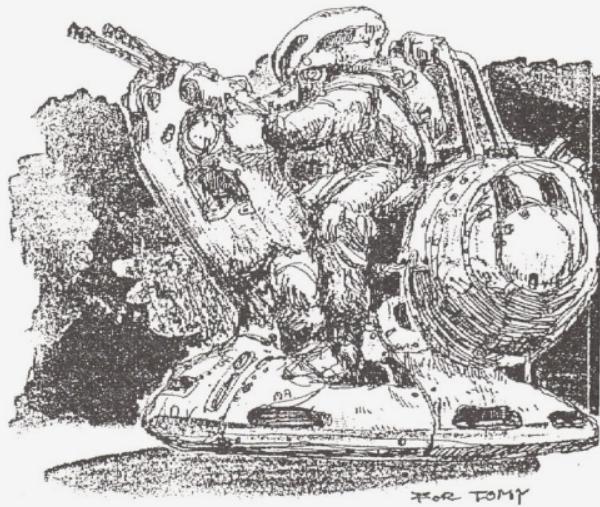


Kaw

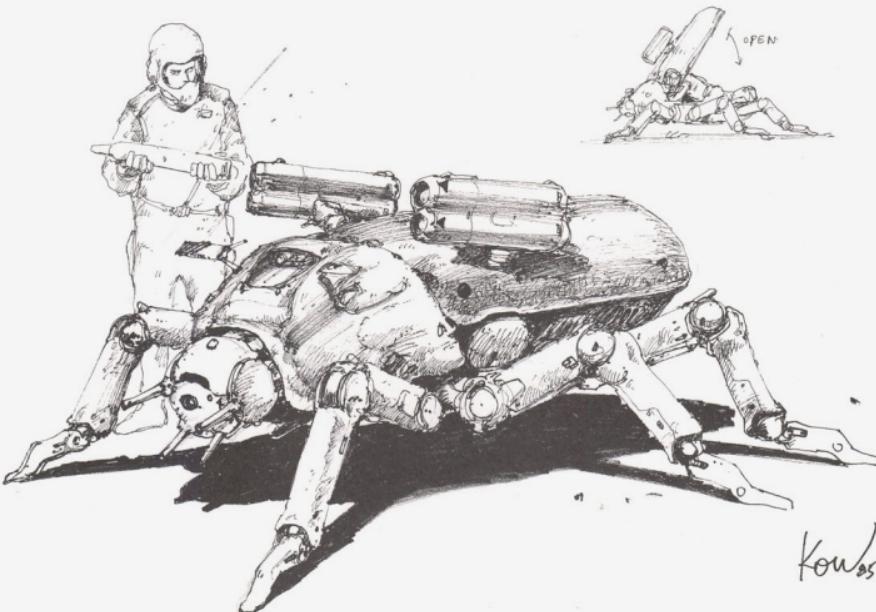
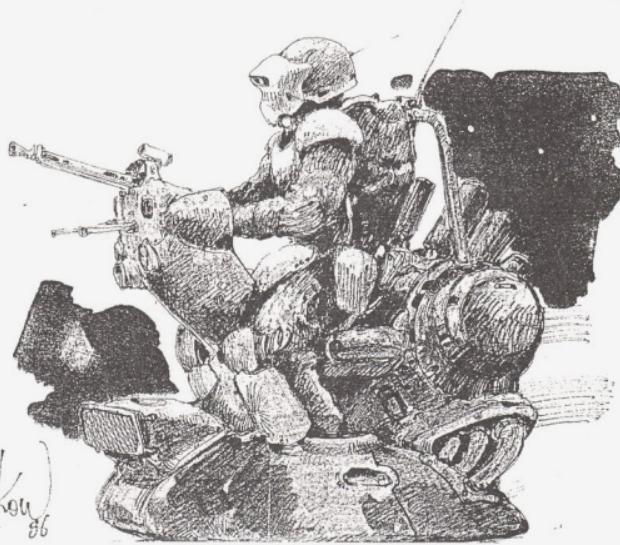


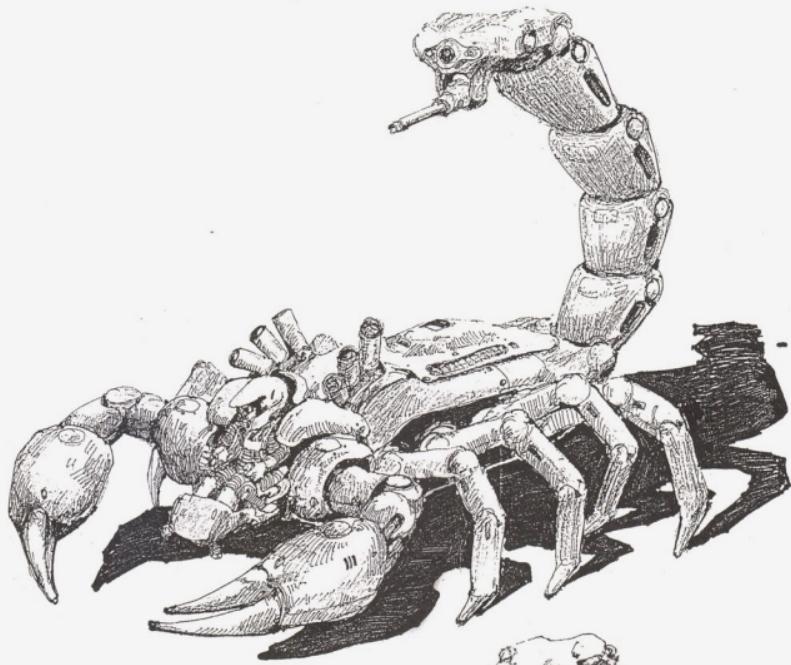


これ左のやつが、「パンツァー・ティア」で商品になってるのに近い。パツァー・ティアから改造して立体つくってもいいし、こっちはサンドビブルみたいたね。目のところが口面になっていたり、そういうデザインって西洋のよろいでもあるよね。あれで手がついてたりするとさ、牙で目を突いたらいいかと配だよね(笑)。それと同じように、モンスターとかの目が光ってる。まさしくて自分は見えないよな(笑)。昔から恐るは心配なこのひとつです。自ら光線打てば人は、その時がビンチですよね。下はカタツムリをコンセプトしたゾイドですね。当時、画ブラのようなものをパイプレーターにくついたものを床におくと、ずっと滑るように走っていくって機械があつてね。それを使ったキックを作ろう、っていうんでホバー型のデザインしたんだよね。これも製品化はされなかつたんだけど、面白かったね。



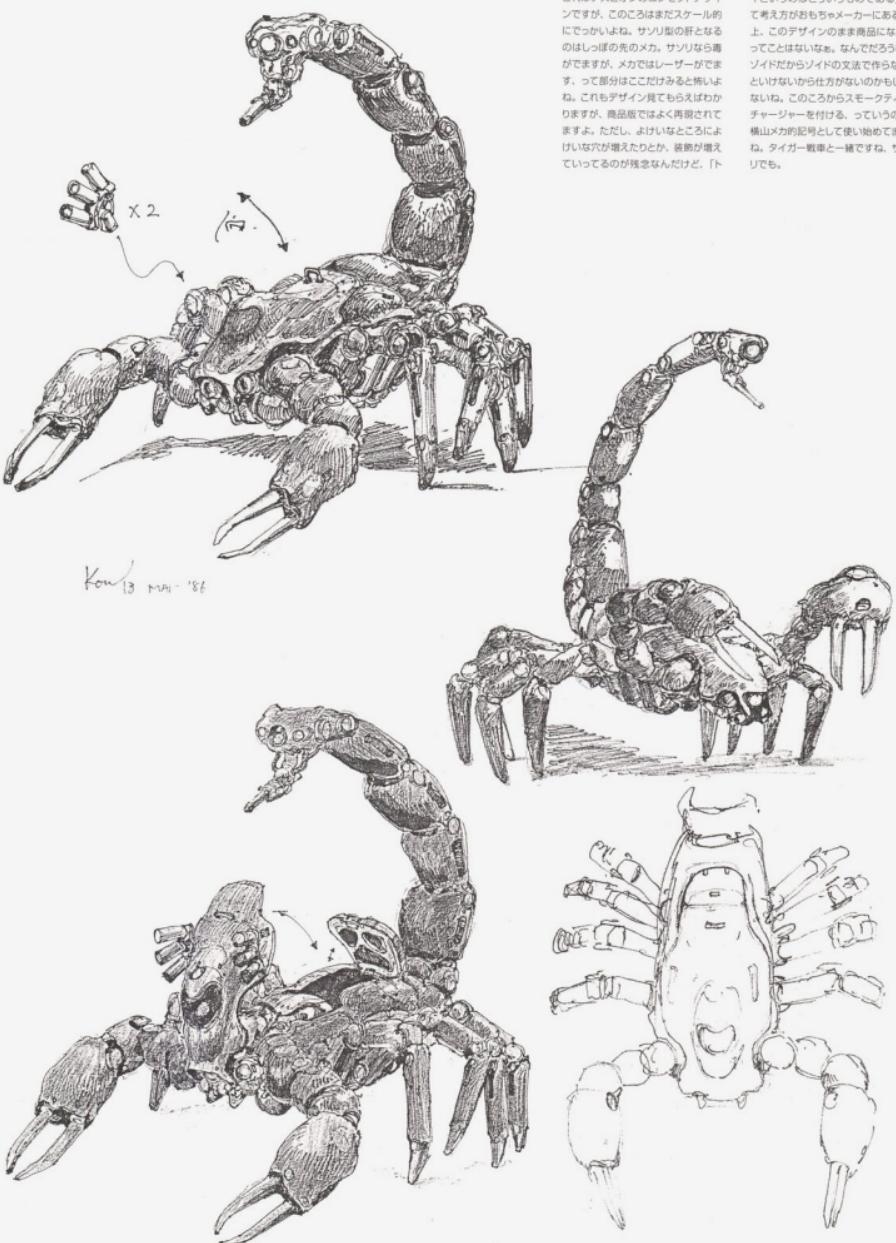
これもカタツムリカですね。いま見るとのんきな形でしてますよね。10円入れると動く乗り物みたいで、いい年して乗りたくない、ちょっと恥ずかしいメカだよね(笑)。大きめにテレガでるね。種中卓球卓みたいだな。次のはカナブン型はどうでしょう、というメカなんだけど、こうつづせつてのはすごいね。自分で描いてて変っているのも何だけば映画「ワトソン・ビギンズ」の「ワトカ」もこうやってうつ伏せて乗り込んでいて、同じくらい変わったぞ。やっぱね、ハウツドと言えども素人が考えるSF兵器ってのは限界があるよ。





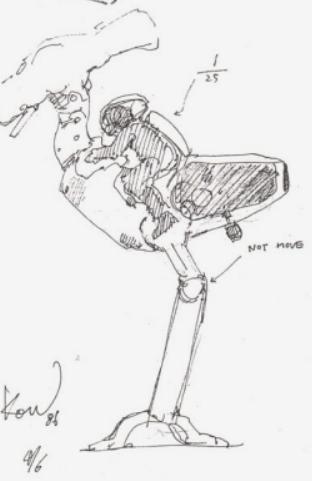
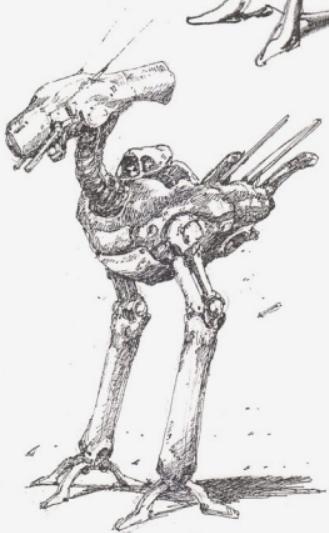
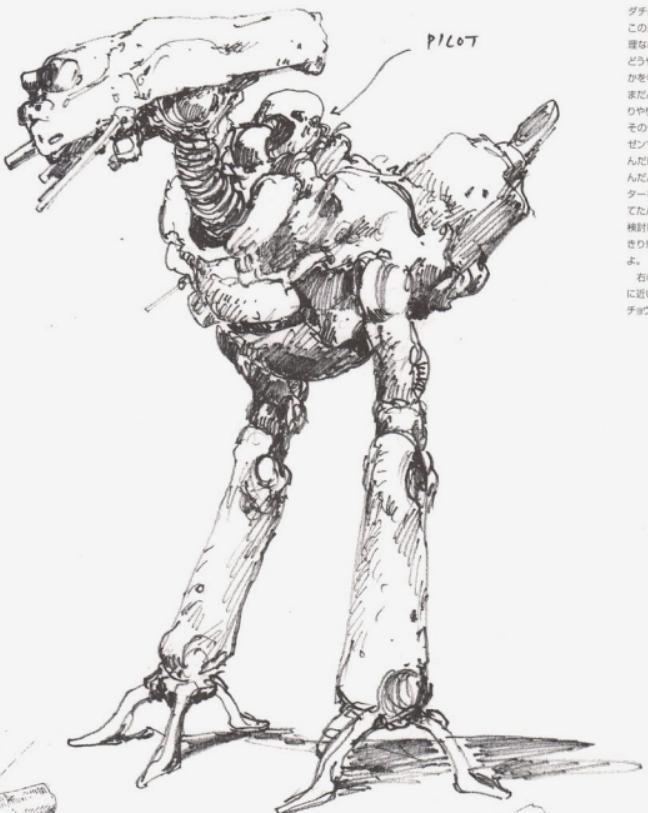
これはデスピオンのコンセプトデザインですが、このころはまだスクール的にでっかいよね。サリ型の軒となるのはしつぽの先のメカ。サリなら毒ができますが、メカではレーザーができます。って部分はここだけみる怖いよね。これもデザイン見てもらえばわかりますが、商品ではよく再現されますよ。ただし、よけいなところによけいな穴が増えたりとか、装飾が増えているてのが残念なんだけど、「ト

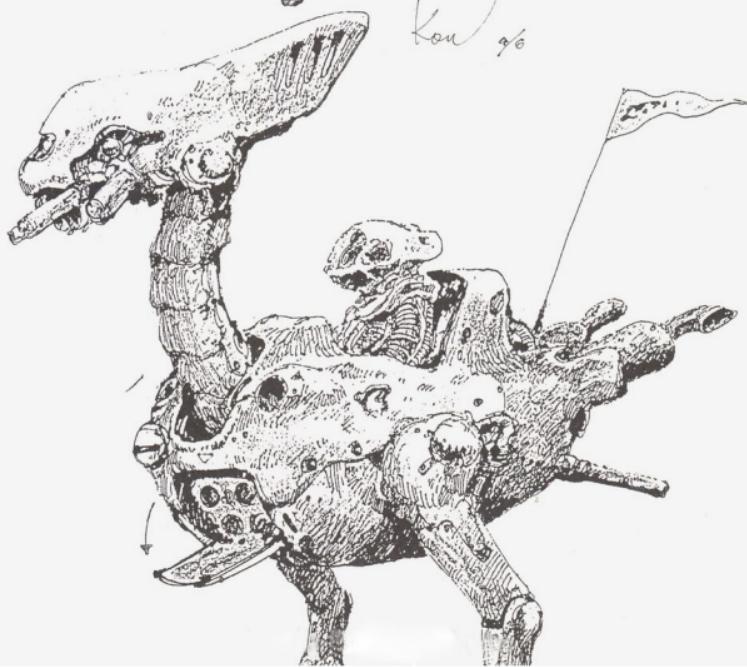
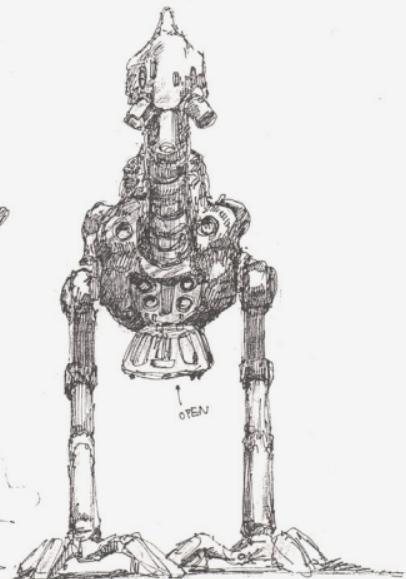
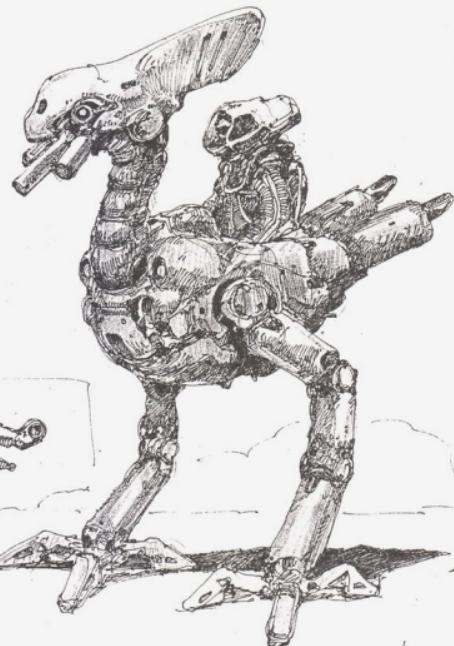
イというのはこういうものである」って考え方おもちゃメーカーにある以上、このデザインのまま商品になる、ってことはないな。なんでだうね。ソイドだからソイドの文法で作らないといけないから仕方がないのかもしれないね。このころからスマートティスチャージャーを付ける、っていうのが横山メカ的記号として使い始めてますね。タイガー戦車と一緒にですね。サンリでも。

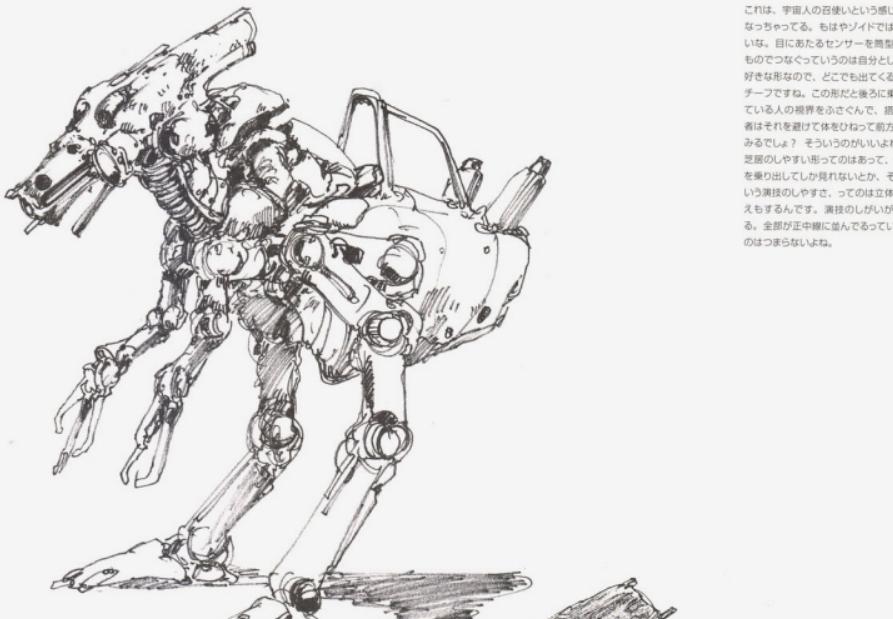


ダチョウ型のやつの初期デザインは、この形では絶対に走れないから、無理なの解ってて描っているんです。どういった動物とかの形にならないかを考えて描いてますね。でもこのままだと子供たちが怖がるってんで、むりやりくちばしが付けられてしまいますね。そのゼンマイの動力で歩くヤツだからゼンマイが回まるスベースを考えてるんだけどね。ゼンマイがよくできるんだよね。これもそうだけどこのモーターを使ってさ、色々作ってみたりしてたんだけど、トニーが「商品化を検討します」っていつてもういったつくり使ってこないのが沢山あるんだよ。

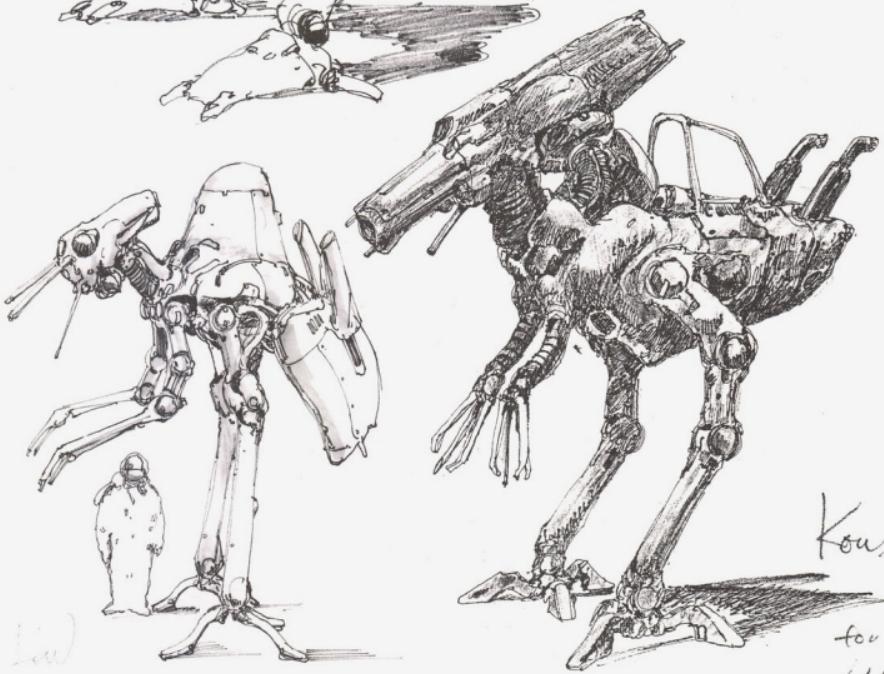
右のページのは鳥というより、恐竜に近いよね。ナウシカが乗っていたダチョウに近いよね。



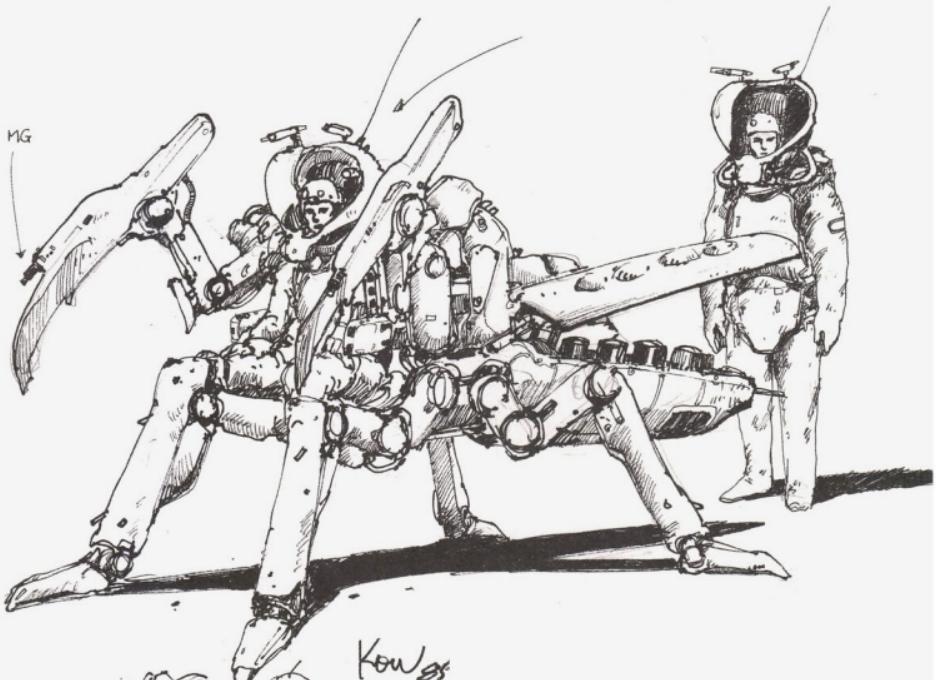




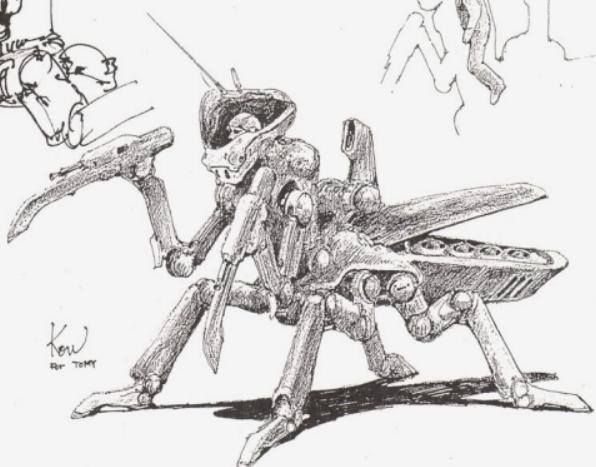
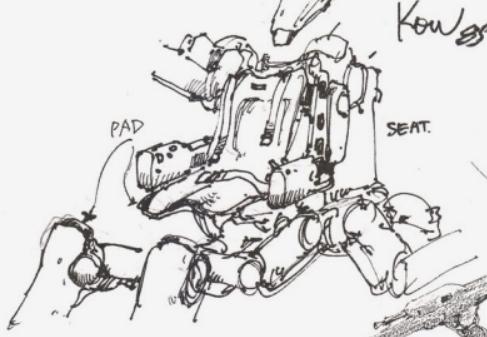
これは、宇宙人の召使いという感じになっちゃってる。もはやゾイドではないな。目にあたるセンサーを筒型のものでつなぐっていうのは自分として好きな形なので、どこでも出てくるモチーフですね。この形だと後に乗っている人の世界をひぐんで、搭乗者はそれを避け体をひねって前方を見るでしょ? そういうのがいいよね。芝居のやすさもってのはあって、体を書き出してしか見れないとか、そういう演技のしやすさ、ってのは立体映えもするんです。演技のしがいがある。全部が正中線に並んでるっていうのはつまらないよね。



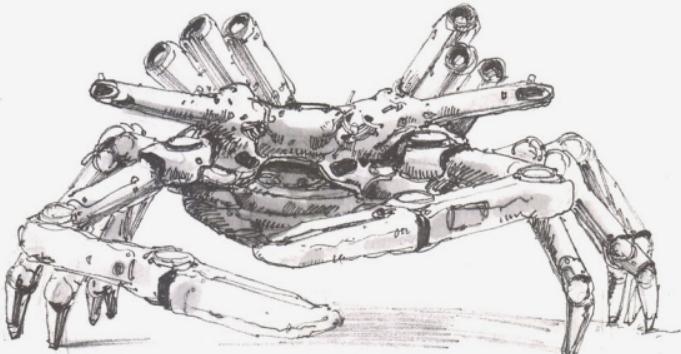
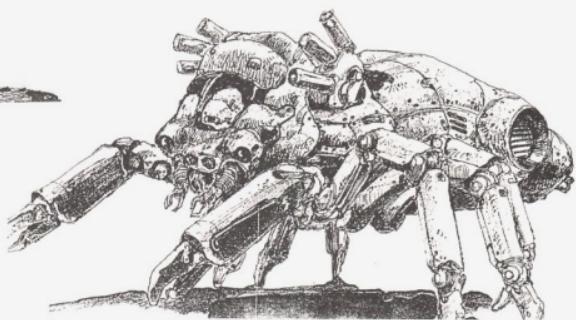
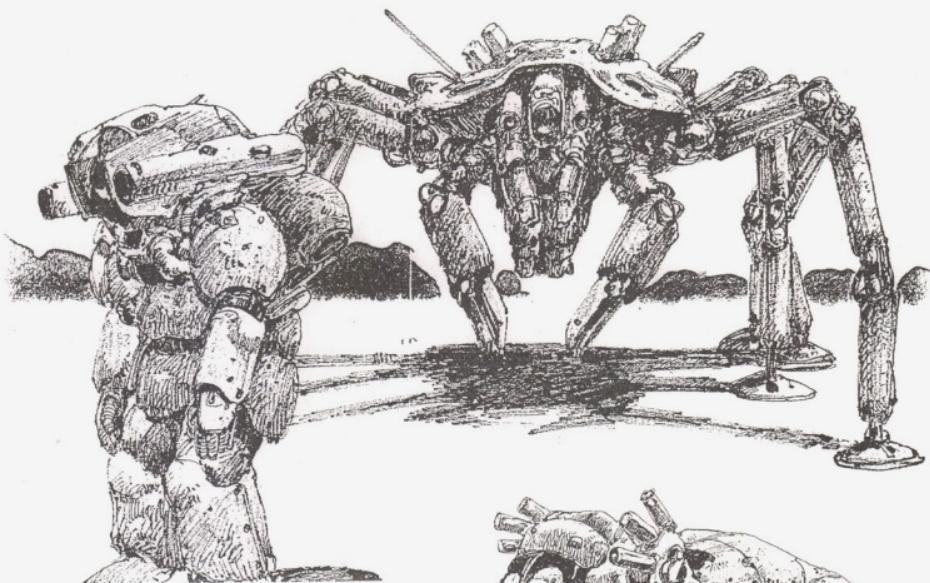
for T.
416



Kow

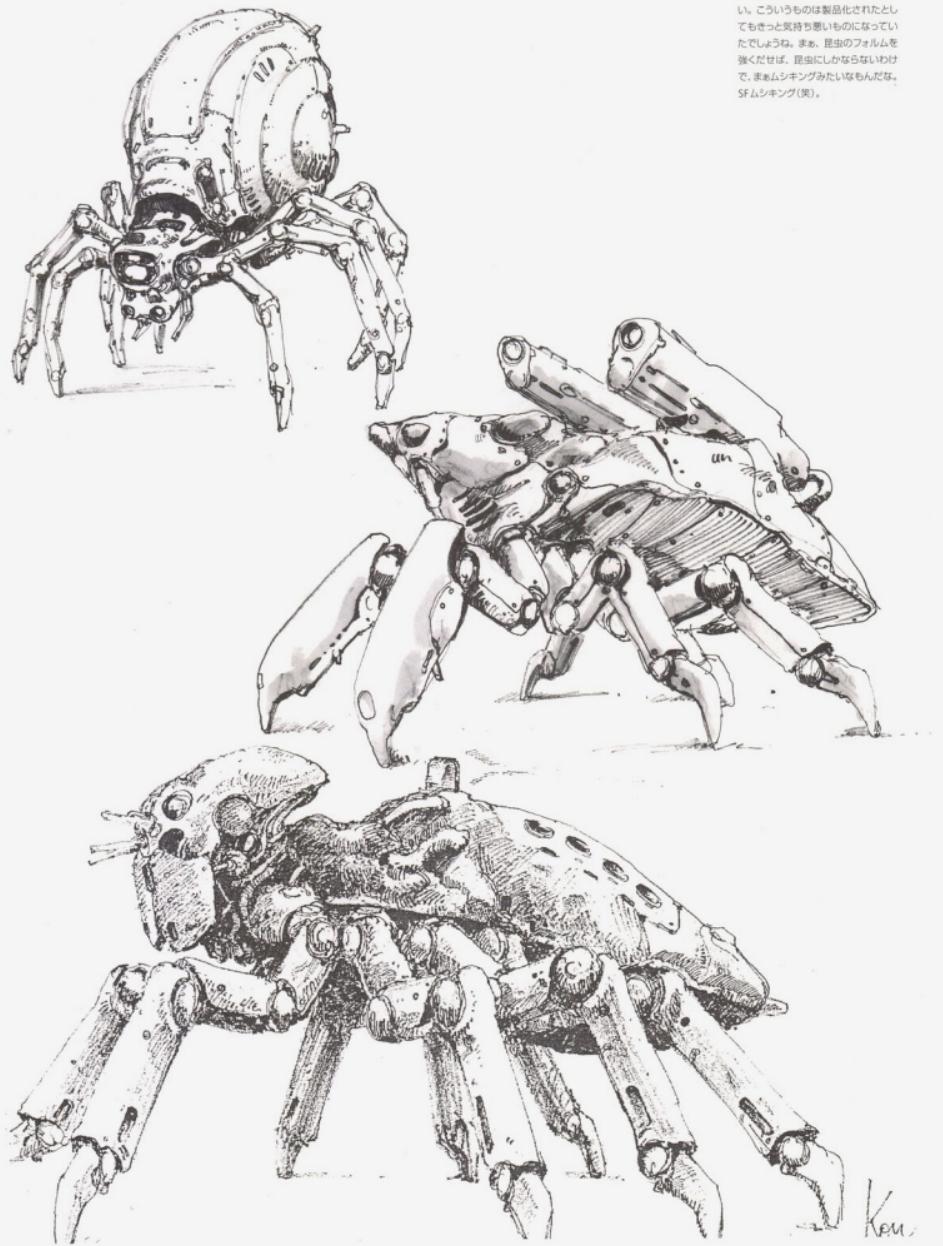


次はカマキリのコンセプトでカラー
ページの続き。これいいなあ、手が
普通の様でなくて、フォーカリフ/み
たいなのでもいいいよね。今の介護
用のパワードスクーツみたいに使えるか
もね。下のもすごく筋ががみで乗って
いてつらいよね。決して楽しくないよ
ね。窮屈でしんどいよ。

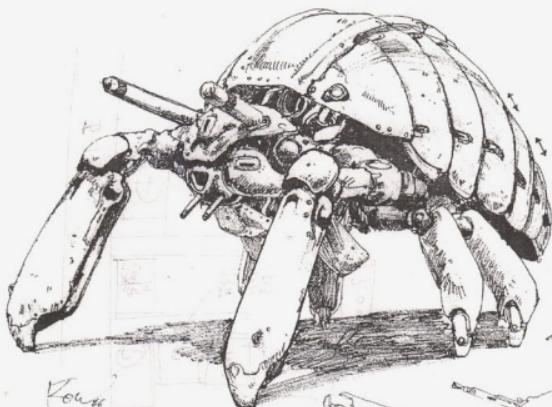


これはどんどんエスカレートしていく。
いろいろなゾイドのバリエーション
を考えていって、たばかニ魔ゾイド
とか、そういう方向に突入していく
ます。中央のはカニというより、蟻の
幼虫みたい、ダニみたい。これけっこ
う怖いな。

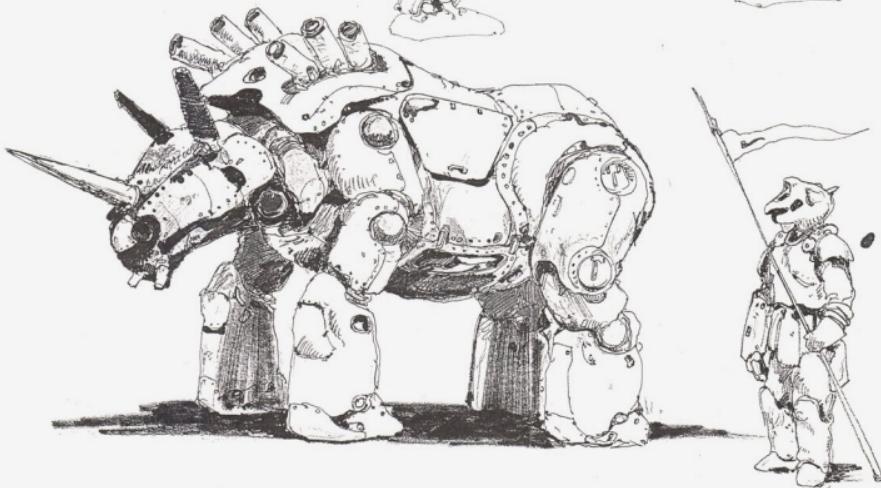
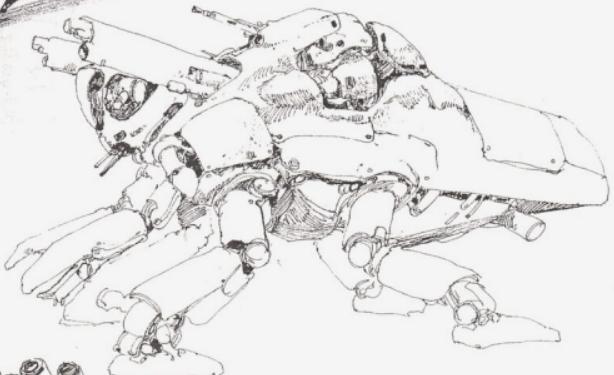
次のくもとカツムジが合体したみたい。こういうものは製品化されたとしてもきっと気持ち悪いものになっちゃうね。まあ、昆虫のフォルムを強くすれば、昆虫にしかならないわけでもあらシキングみたいなもんだな。SFムシキング(笑)。

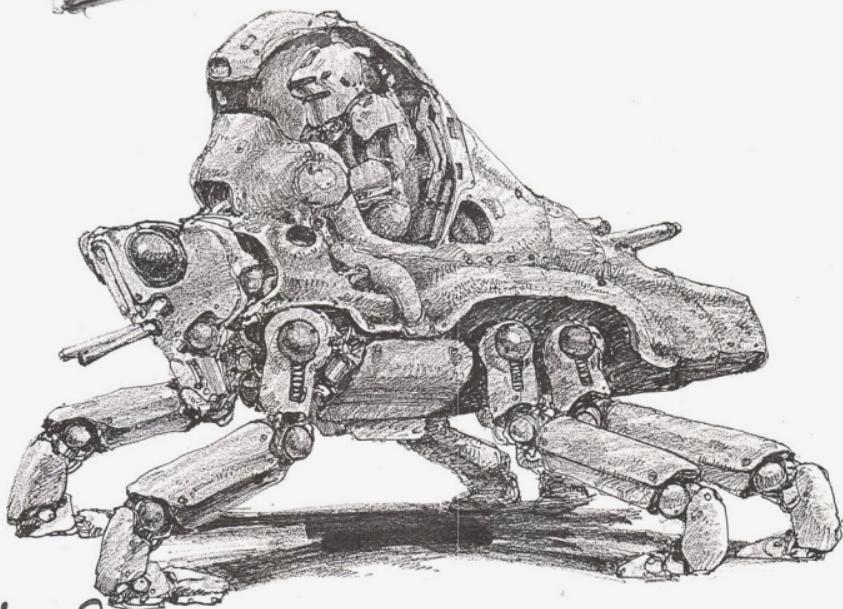
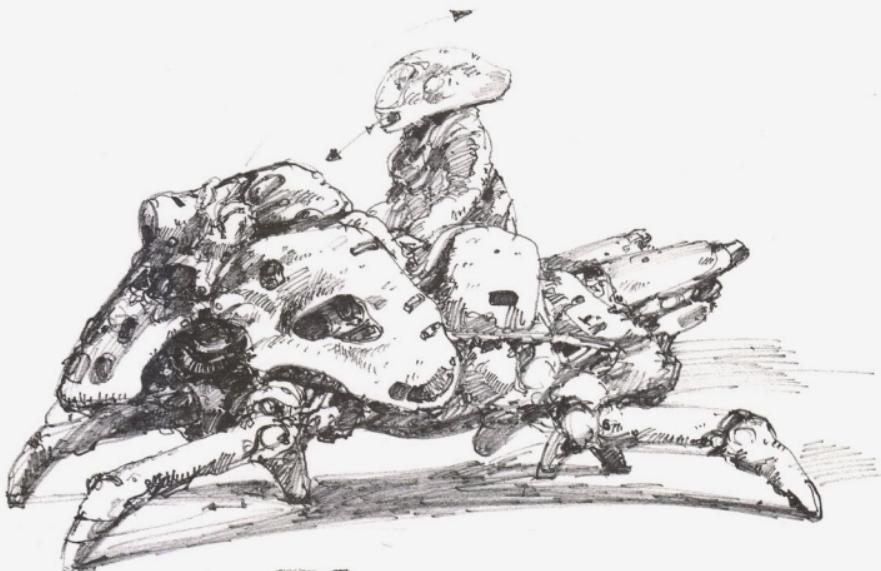


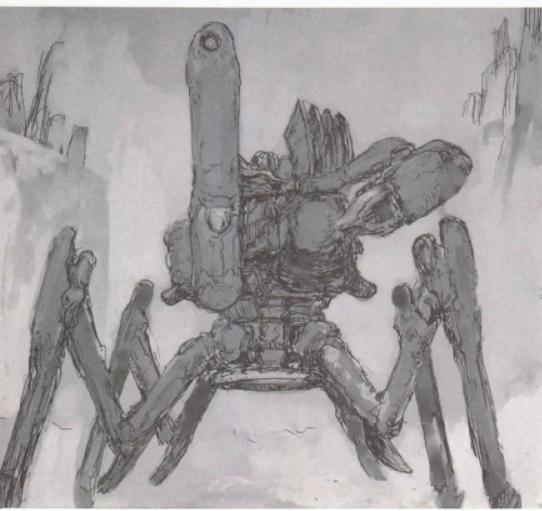
上のふたつも昆虫系です。これなんかアリ地獄みたい、透けてるのは裏に書いたトミーに行く地図ですが(笑)。



いちばん下と次ページは大型の4足のユニットを使って考えてみました。ってことでのコンセプトなんだけど、共和国の草食獣をモチーフにしたデザイン。でもどうやつたって、サイをお題にしますが、サイはサイですよ(笑)。次のはなんでもない生き物をやってみようってことでやってますが、どうみても地中甲虫部ですな、デューンダイスの地中甲虫部。次のもバッタかな。こういうものはすべてはめ絵のようで、意味があるようで、じつは無いでおもしろい(笑)。







ロボットバトルマシン

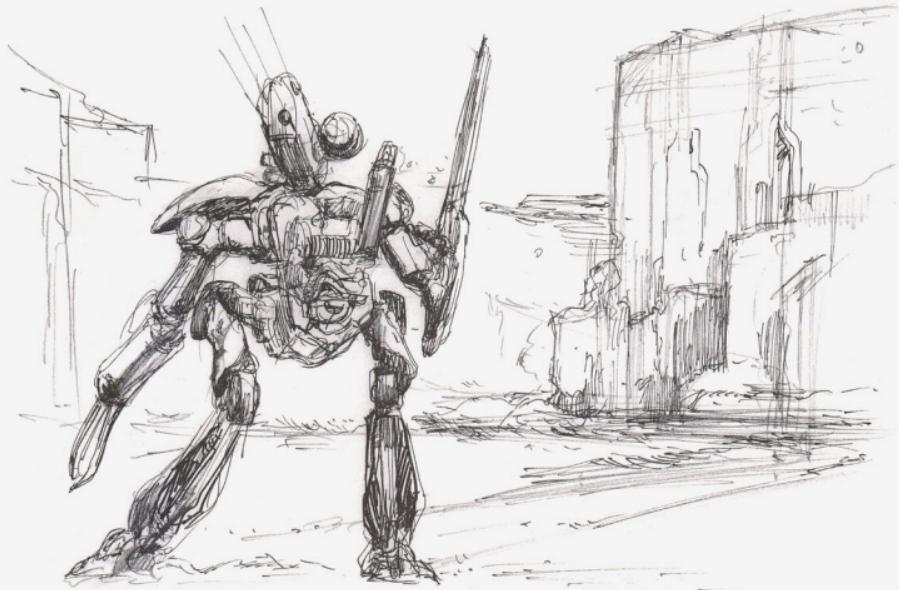
- ロボットバトルマシン
- カルネージバー
- ローラルタングライム
- シャンクススタイル

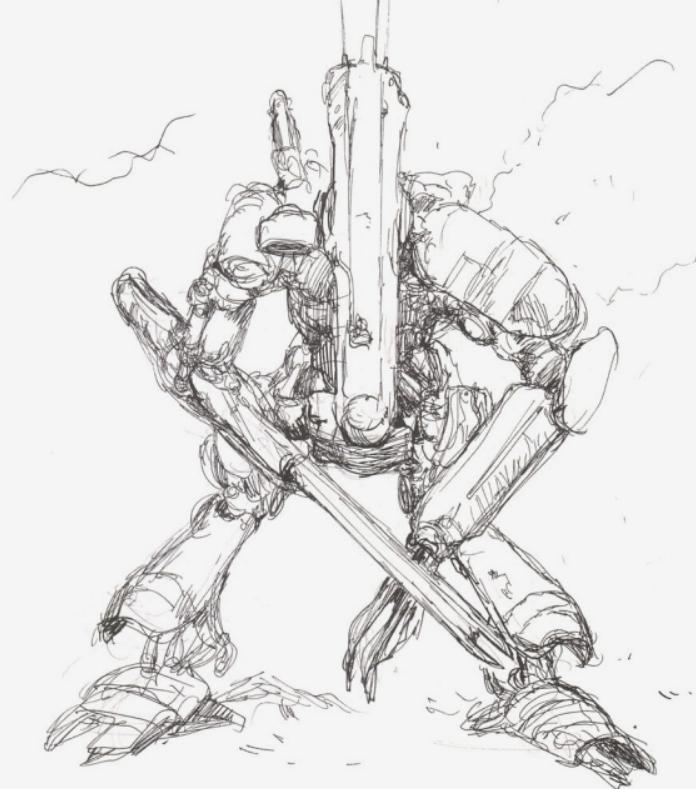
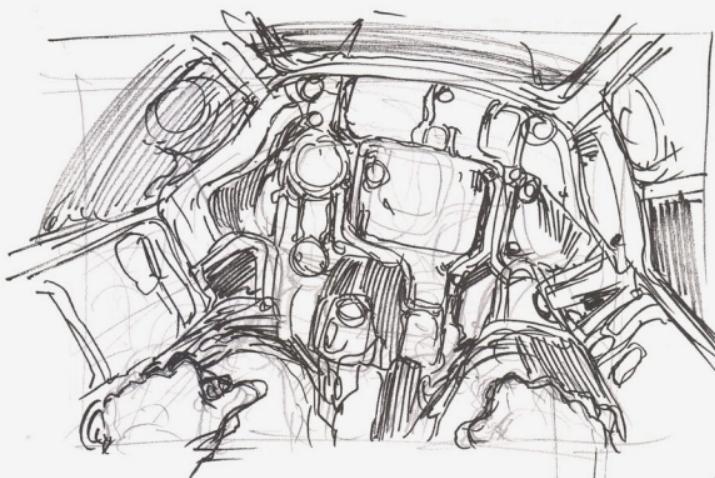
ロボットバトルマシンのそれは、'85年ころに雑誌「月刊ログイン」という雑誌のなかで読者参加型の企画でプログラマー同士を戦わせて最強ロボットを決めましたよういふものだった。ゲーム「カルネージバー」の雑誌版みたいなもののだよね。プログラムの部分は、わしはよくわからないんだけど、そのビジュアルの部分をなんとかしてください。って結構で描き始めたの。そこで色々書きはじめたロボットが、この作品の中に入っています。だから現職のプログラマーの人たちで、ロボットっていうと少しのデザインのイメージが残ってる。それは、これが発端だよね。で、ログイン開幕時に小川林誠氏が小さな立体をたくさん作ってくれたやつがあったんで、それとかも当時の雰囲気は格好よくてシックだったんじゃないかな。そのあと立体物がジン・キャストのガレージキットとして発売された。そのあとほかの雑誌で漫画面にして描いていたした。で、2002年にサーカーワールドカップにあわせてディズニーが作った「アーティラス・マンガライバー」という多数の作家さんは作品を描く漫画家があって、そこで依頼があったの。「パンデミネスを描きませんか?」「描きます描きます!」「テーマは『情熱』です」「『情熱』ですか。『情熱』だったらボットバトル!」って訳知らないやり取り

の末、ロボットバトルを描いたんですよ(笑)。ほかの執筆陣には安藤良和さんもその本に描いていたんだけど、「横山さんも好きなもの描いてるんで、僕も好きなもので問題ないよね?」と安心していたぐらい。このロボットバトルはサッカーとか情熱とかいった、本のテーマに向らぬ何ん(笑)。サッカー用語をネームに使っているぐらい。まあ、私もサッカーは好きですが、どうせ描くならこういふもののはうが、みんなもいいでしょ? そのあと光文社のflemini(フレミニ)っていうフルカラーの漫画集が創刊されて、そのなかで好きなだけ描かせてくれる。つていらんそこでロボットバトルの続きを描きました。でもその本はあっという間に無くなってしまったな。3号か4号で、「16Pお読み下さい!」って書かれてね。「16Pお読みください!」と思ったら描きません!って断ったらしいのがどうでもよく売られなかったらしくてね。やっぱり描こうって人の熱意を折っちゃいかんでよ。人の話は聞いておくもんだよね。いい話だな(笑)。



ロボットバトルV





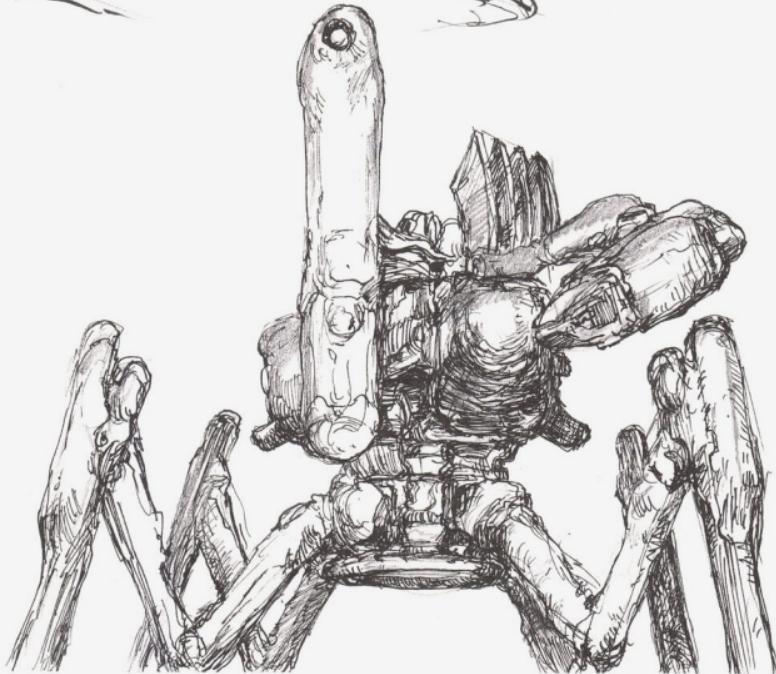
前ページの絵は背景の廃墟のラフな
んだけど、美術さんの背景の絵みた
いだな。下の絵は足歩行タイプのラ
ンスワットが向かい合ってるシーンの
絵ですが、この見栄を切ってるロボッ
トも本番では炎の渦巻きとか加わって
て相当違う絵になってしまいます。モック
ロですがP3に完成した絵を掲載して
いますので見比べてね。でも練習のと
きにこういう段階まで描いていて、す
でに絵としてかっこいいね。

このページの絵も同様にロボットバトルの1シーンで、壁面で出現してる
シンやコクピットの下書きですね。
描いていると、黙って都合よくどんどん
カッコよくポーションやディテールを変えていっちゃってるので、「せん
せ、絵のコグが昔のと違いますよ」と
か言わないでください(笑)。

上の絵は、地上空母が出現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ないですね。

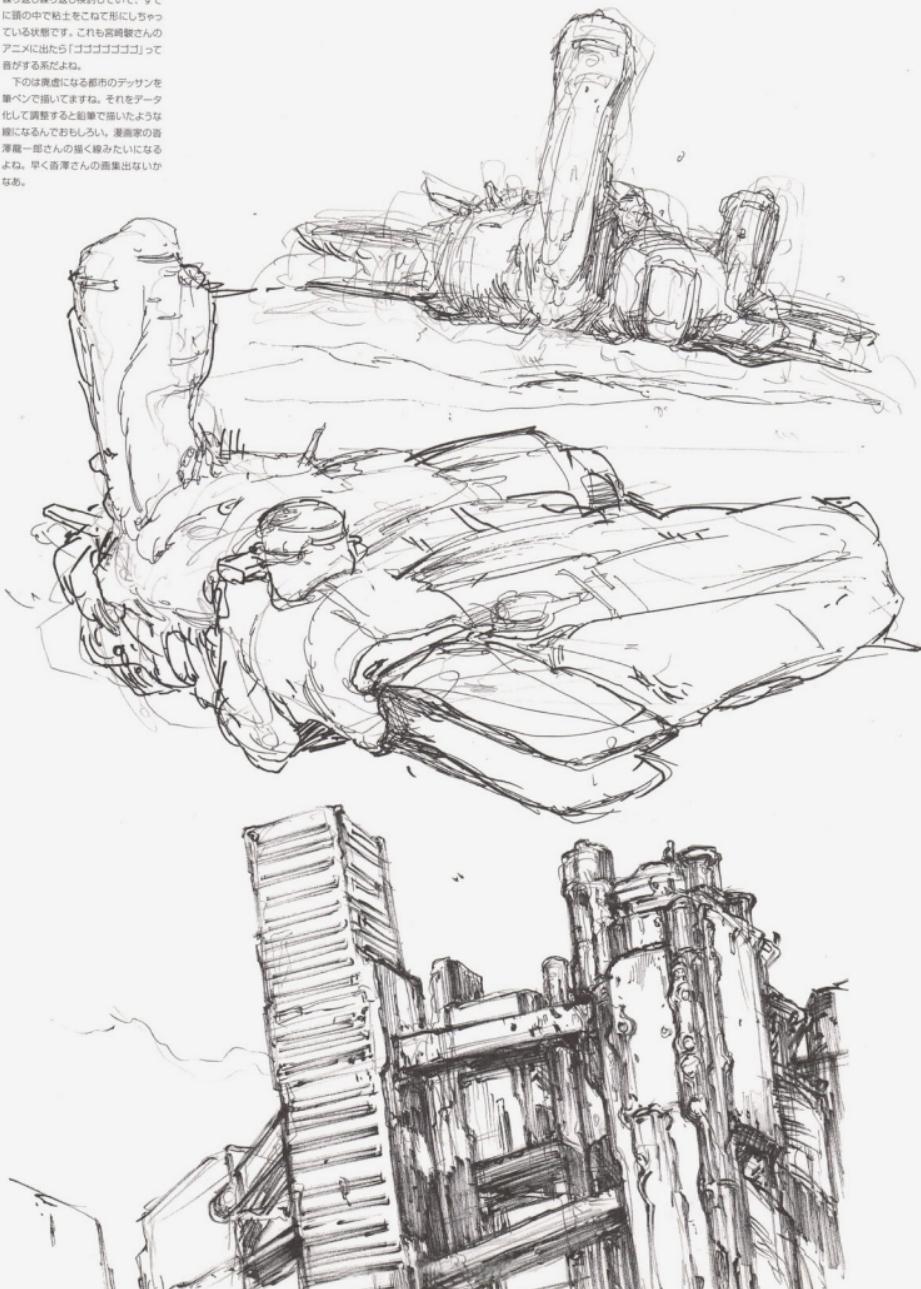
下の絵は敵側の進攻してくるロボットのスケッチ。このロボットは先に立体を作って、それを見ながら描いてるんです。なので物に空間のボリュームに説得力がある形になっているよね。下書きの段階で圧倒的にアドバイスがある。描くために立体を作るのは正解だよね。最初に立体を作って、それから描くなんて人は世界でもあまりないようですが(笑)。立体作るっていうのは絵を描くのにすごく役に立つね。

2022.4.28.



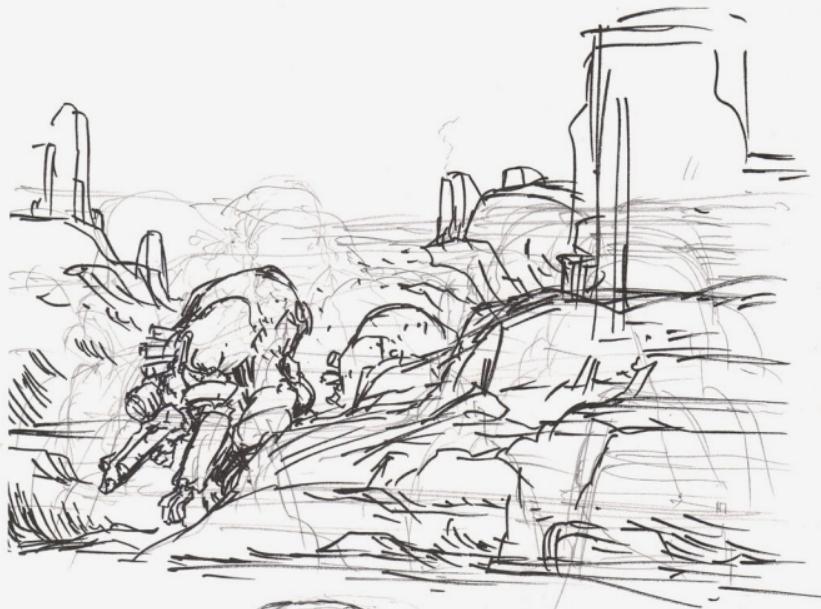
この地上空母は立体はないんだけど、繰り返し繰り返し検討していく。すでに頭の中で粘土をこねて形にしちゃっている状態です。これも宮崎駿さんのアニメに出たら「ゴゴゴゴゴゴ」と叫ぶがする系だよね。

下のは廣島になる都市のデッサンを筆べて描いています。それをデータ化して調整すると結構で描いたような線になるんでもうろい。漫画家の首澤龍一郎さんの奥く縁みたいになるよね。早く首澤さんの画集出ないかな。

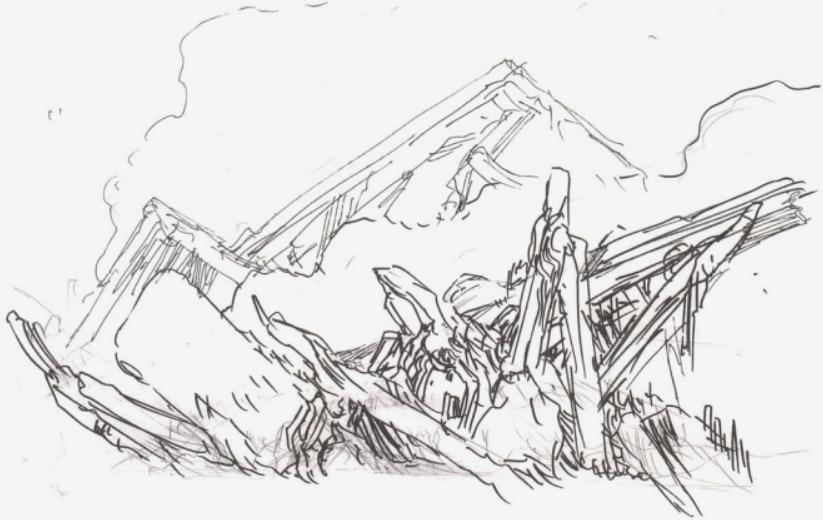


これはランスロットが歌舞伎の見栄を切るようなポーズの絵がほんじて描いた絵なの。肩口をこっちにむけて、東さんが口上を述べるとこみたいにしてね。誰かが「ロボット物は見栄を切つてるポーズかほんじて言っていたけど、わかるなあ。日本のロボットアニメは歌舞伎そのものだもんね。『見立て』と『型』、その線の盛りだから、そういう要素っていうのは絶対あるんだろうな。このページなんて歌舞伎の役者絵そのままだもんね。





この絵ももロボット/トルに出てくる「バワードスージーなんですが、もともとは月刊モデルグラフィックス誌の創刊当初に連載した「マシーンクリーガー・フレッヒマン」で作ったバワードスージーをそのまま流用してます。あっちで使つたり、こっちで使つたりして。これも当時コト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。最近はファンのみなさんが出来のいいキットをこざしてイベントで販売したりもしているので、そういうのを待つたほうが絶対いいよ。昔のものをひっぱりだすのは時間とお金の無駄です(笑)。



このパワースーツも立体を見ながら描いているんで、かなり立体を重視しますね。どういふボーズを付けたらいいかなってくらいのアレンジしかしないで、かなり立体を尊重してるデサンだったります。というのも昔のなかだけ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「そんな風には間違は動かないだろう」となる形になります。P82に、このあと書き上げたものを載せてるんですが、すいぶん横幅が広がって仕上がってます。ふんばりの感じとかが違いますね。

主人公のお姉さん含め、まだラフスケッチだけで、本編ではつかっていない絵ですね。

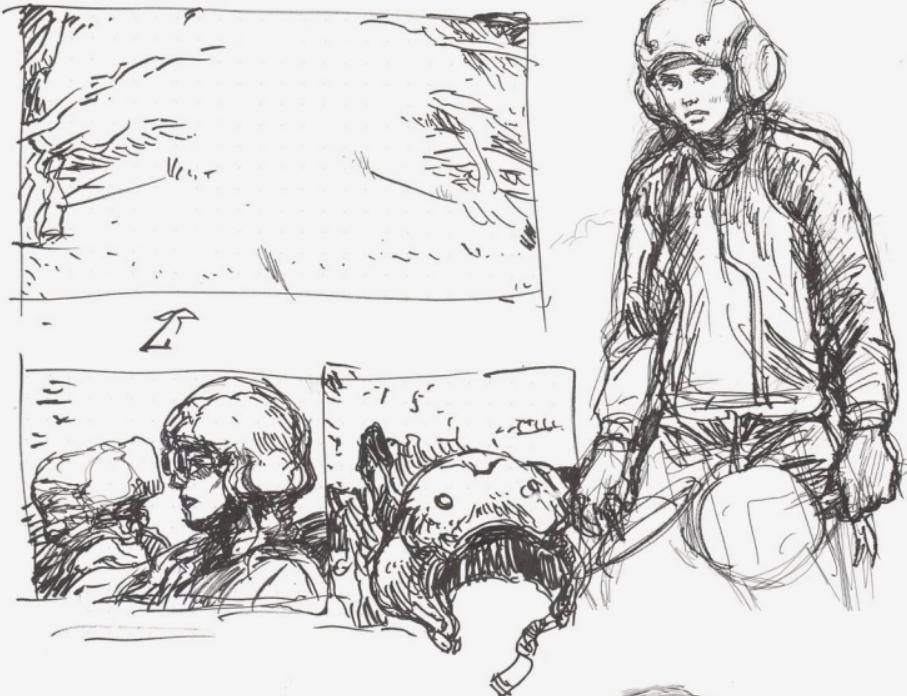
上のヘルメットの横顔も、いつか口ボットトルを使おうと思って描いているパイロットなんだけど、より装飾的だったりしてゴシックだよね。MaKに比べて、よりゴシックな要求を満たせるので、こういう絵を描くのは好きなんですね。ゴシックってエロくない?

ゴシックは性的な興奮を覚える部分があるね。きっと作った人たちも当時そうだった気さえするぐらい内面っぽいよね。

・15日 3時

エニアク



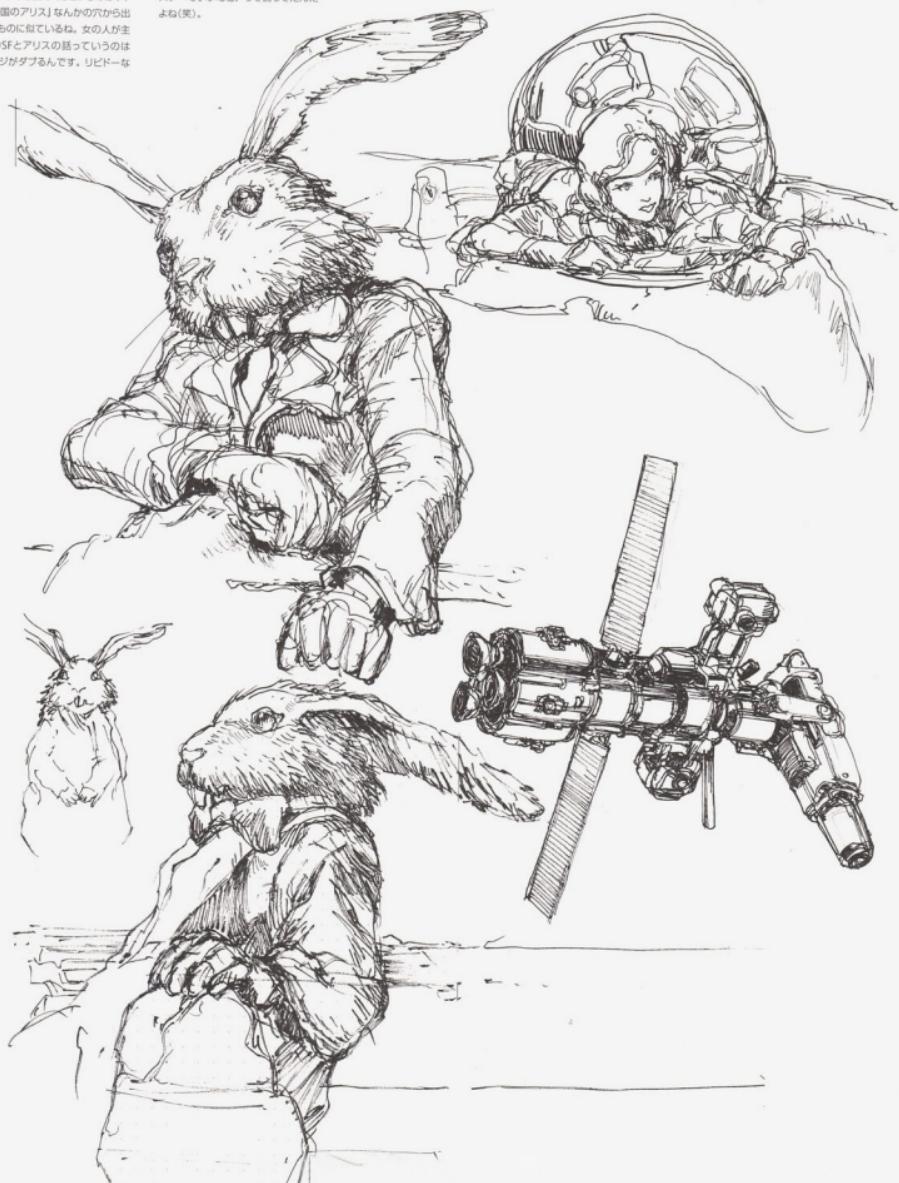


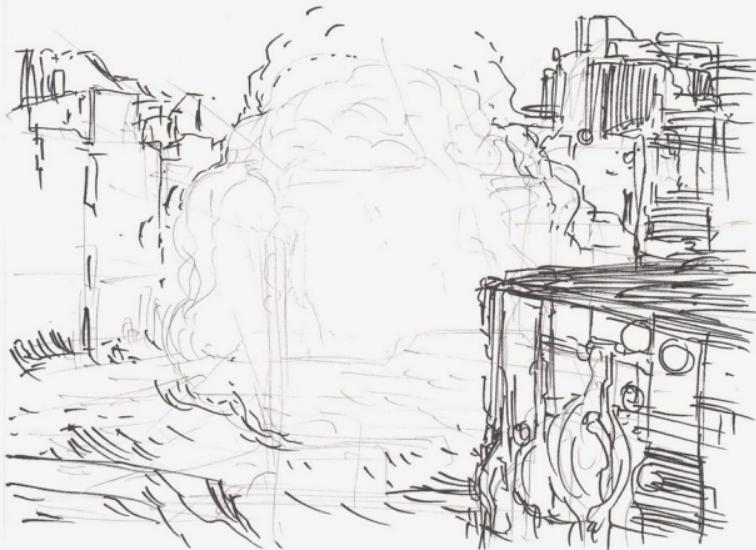
左上の絵も本編では使っていないコマで、最初のアイデアのためのコンテだったりします。説教してる少女兵もホモセクシャルなニュアンスがあっていいな(笑)。ひととロボットハルのながて描かれてる小道具とかボーズ、視線というものはいやらしいんだよね。だから描いていて楽しいのかなあ。下の絵なんて一步間違えると、どんでもないものになりそだもん(笑)。このあたりの続きを描く準備はいつでもしているんで。



本編では電脳イメージで描かれ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器としてラフを描いていたメカなんですが、本編では変更されて監視カメラとレーザー装置に変わったのです。ハッチから出てくるお姉さんはまだ使ってないラフ。ハッチから出てくるというのではなく、主人公のSFシアタスの話っていうのはイメージがダブるんです。リビドーな

ものを感じるんだよね。トンネルや出口というのは再生、誕生、説教、性的行為の象徴だったりするよね。商業っていうのは、唯一そういうスケベなものをアレンジして載せていいれる。そういうことを正当化できる職業だよね(笑)。加山又造さんの日本画なんてスケベでいいなあ、って言ってたんだよね(笑)。





ロボットバトルで昔からやっていた。人間の子供をCPUに使う、バイオコンピューターってアイデアはずっと描いていたんだけどそのシーンのスケッチです。この早いだ 神〇守さんの映画『イ〇セント』を見たら、まんまと同じアイデアで解決してたでしょ？ 似たような感じで脳をタapingするってのがあつたけど、あれはいかんよ。やるんだたら、『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、当然どっちが先とかはないんだけど、あれはキマってなかったなあ。



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、それのリメイクをしました。この作品で描いたのが、これはそのラブです。この作品もいすれ単行本にまとめたいですね。これはわしのなかではデニエルの絵を見ながら描いている、模写なのね。デ

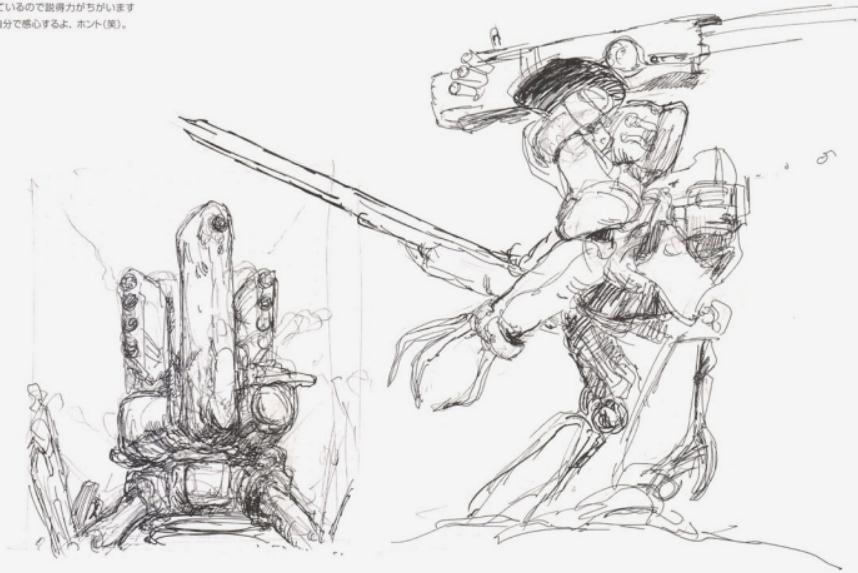
ニエルの絵を見ていると、当たり前だけど、デニエルはうまいんだわ。絵を見てもこの人は少女性だなあと判るぐらい、少女を見る目が変態だよね(笑)。右上ののはパンティ・ダンプティ型の宇宙船で、なんのヒネりもなくて、「直球ですかん!(笑)。



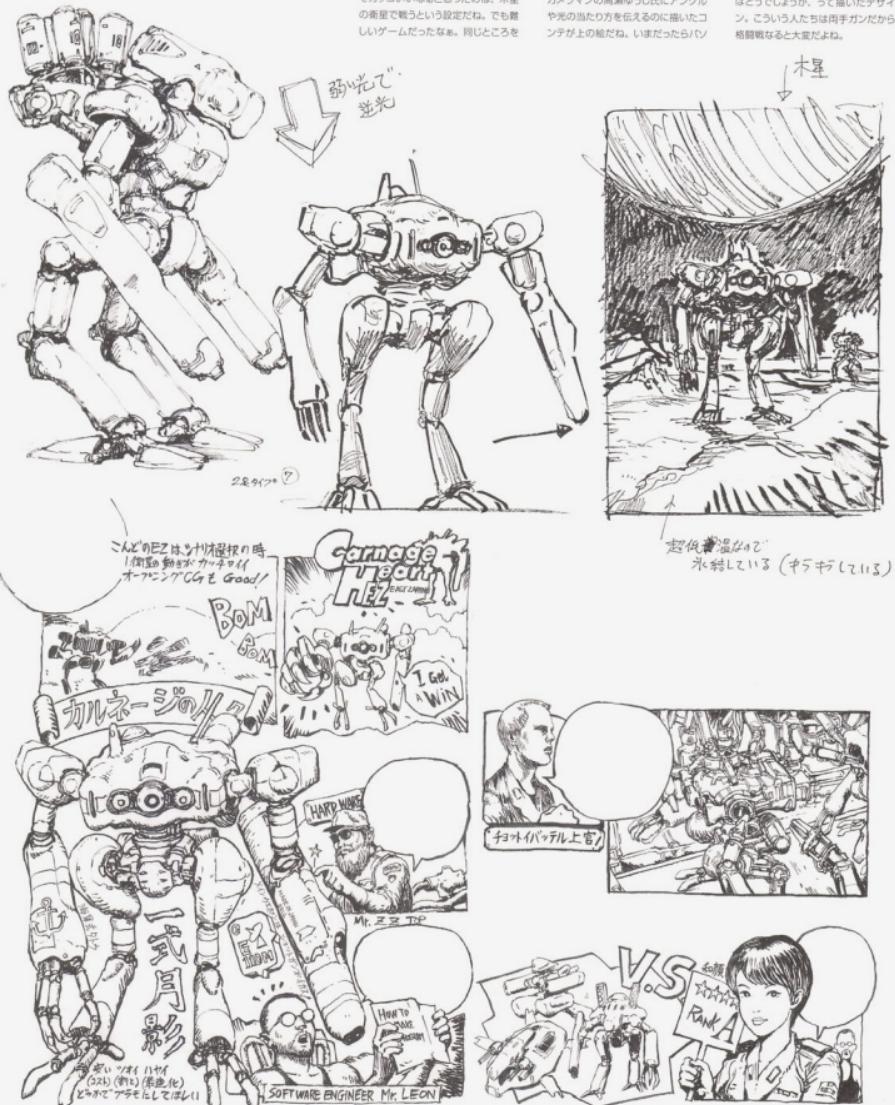


これもロボットホールの下書きですね。
左上の人は決してピアノを高速で弾いてる人ではありません。手の位置を検討しているだけですね。お嬢さんのカットが多いのもロボットホールのお約束です。

下のメカふたつも立体を見ながら
描いているので説得力がちがいます
ね。自分で感心するよ、ホント(笑)。



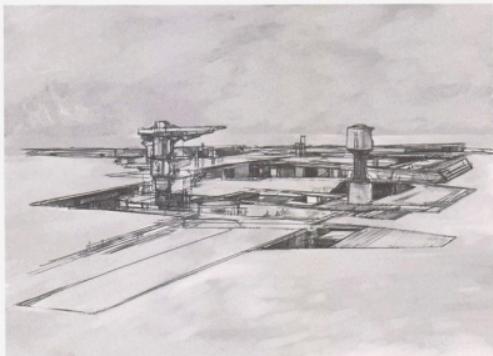
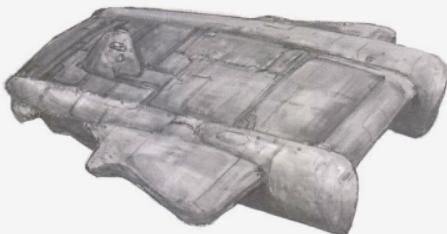
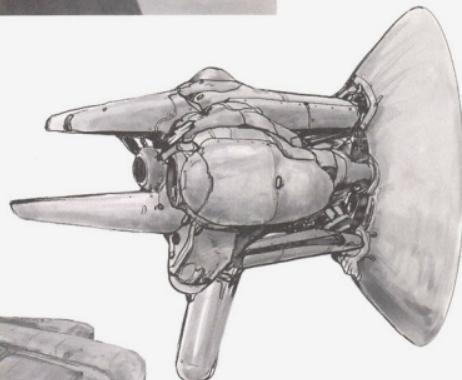
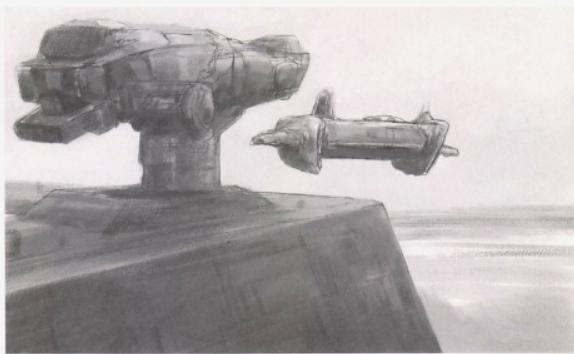
カルネージハート



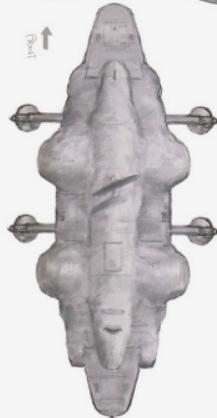
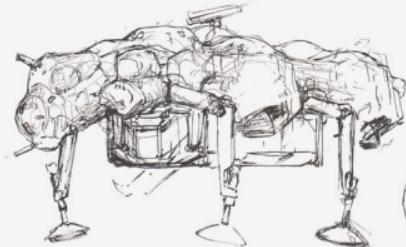
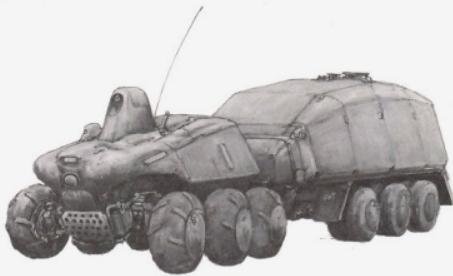
カルネージハートは自分のロボットの拳銃を前もってプログラムしておいてロボット同士を戦わせるPSPのゲームで、アートディンクという会社の「A列車でいこう」という有名なゲームを作った天才プログラマーの子が作ったの。そのロボットをデザインするというのもありました。セウスはその絵圖のタイトル名です。カルネージハートでカッコいいなと思ったのは、木星の衛星で使うという設定だね。でも難しいゲームだったなあ。同じところを

ぐるぐる回るロボットしか作くなかったもん。これで格闘ゲーム版も作ってほしいなあ。「カルネージハート・デッドオアライヴ」はほんとが装甲は剥がれるよ、っての。それでパッケージや広告では立体を作て写真に撮って加工して作ることになったわけ。そのときにプロトミシオンや宇宙甲賜団の立体模型の影響もしてくれているカスママンの高瀬ゆじらにアングルや光の当たる方を使えるのに描いたコンテが上の繪だね。いまだたらバン

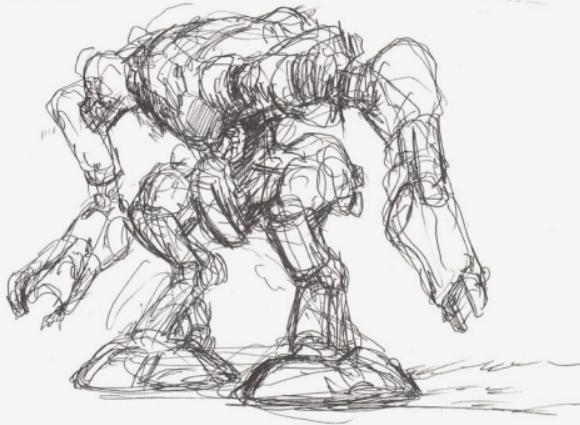
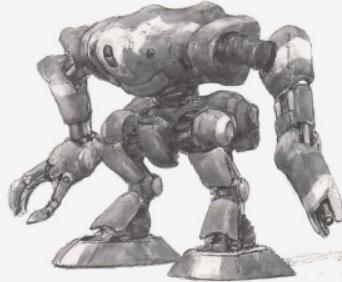
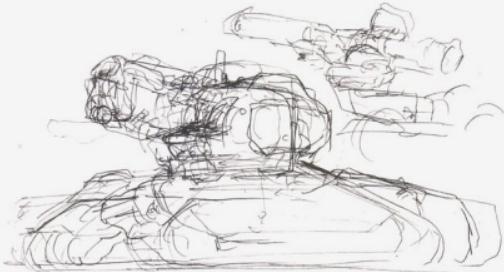
コンでわいのところでフィニッシュまで持てていけるんだけど、当時はこうやって絵を書いてお蔵してたの。下の絵は当時の雑誌で「ンドデシニ風のページを描いたときの下絵。カルネージハートではこんな工場で作られてますとか、プログラムはこういう風でみると見せてるわけ。左上のロボットは使う使わないにかかわらずこういうはどうでしょうか。って描いたデザイン。こううんちは両手ガンだから格闘戦なると大変だよね。



ゼウスで、惑星に輸送船が来る、という設定のために描いた給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。この宇宙港っていうあたりがもうスター・ウォーズを意識させられるポイントでよかったです。宇宙貨物船は互角になっているの。



上は輸送車が必要だ、っていうんで描いた机。仕上がったものと比べると、ライカが無くなったり形がかわったりして比べると楽しいね。「運搬」てのが分かりやすくていい。下のはコントラを積んだホバー型の輸送船で、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。ホバー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、キャビラ型のロボット。砲塔だけの船から派生させたトスコイ系ですね。キャビラが三角形になっているのは映画「ターミネーター2」のハンターキラー戦車が入っていますなあ。キャラロン監督はやっぱりすごいですよ。またSFなものを作ってほしいですね。その下は人型で足首がホバーになっているやつ。ボトムズで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言葉が

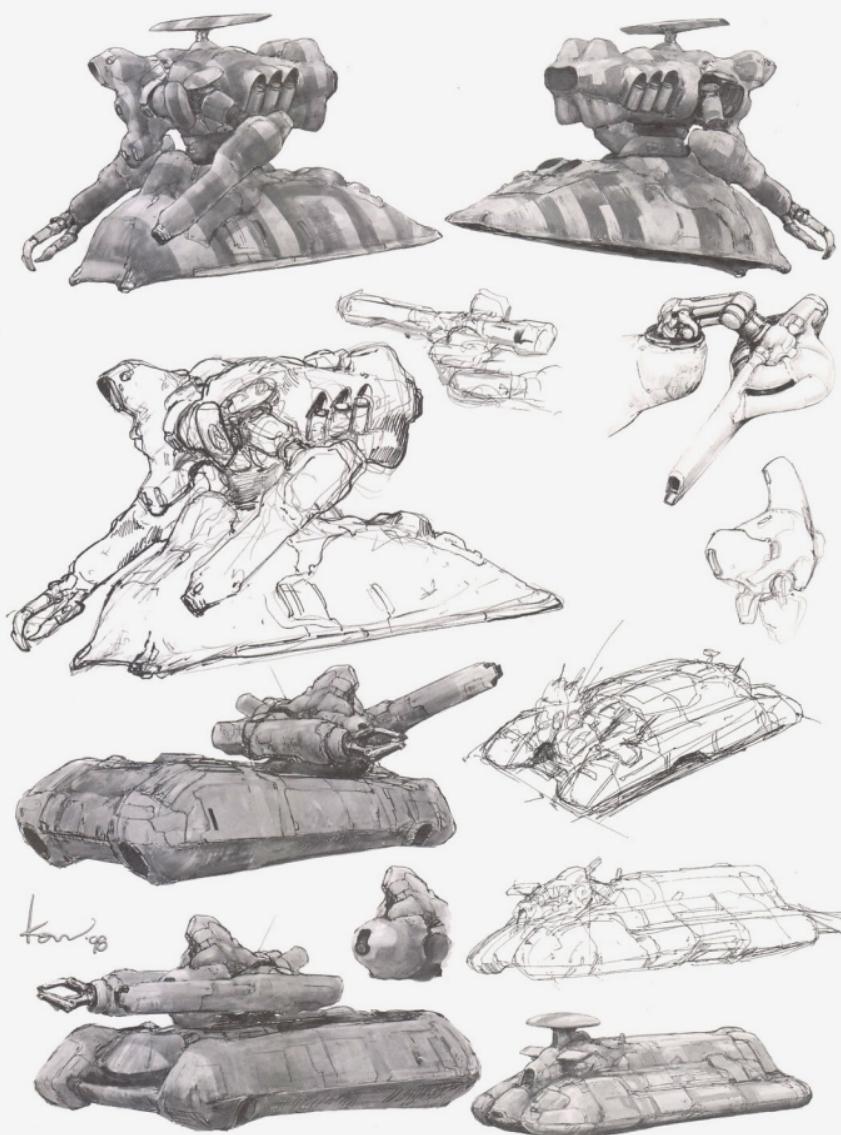
確立されてるからいいよね(笑)。裡屈さきで「動くんじゃ~」って感じする言葉ばかりだ。違うが進んでも、下の脚がどれだけ最後まで残っているかが参考になる個所ですね。

これはカッコいいホバー型。おばちゃんタイプ型です。おばちゃんとしたら顔がしゃくってておばちゃんだよね。「何してんのおあんたお」って感じでしょ。上がらせる△三角形になってるん

だろうな。描いてるときは別に矛重点が出てくるんだろうけど、かなり近いものがゲームでは再現できてしまう。すごいよね。下のはホバー型のための最初のデザインで、ほかの機体

に変わわっていってます。そのままロボットトルの母艦にながっていけるおもしろい。横に握いてる頸なんて、やがてはこの戦車のボディになっていく変遷なんだよね。機首みたい

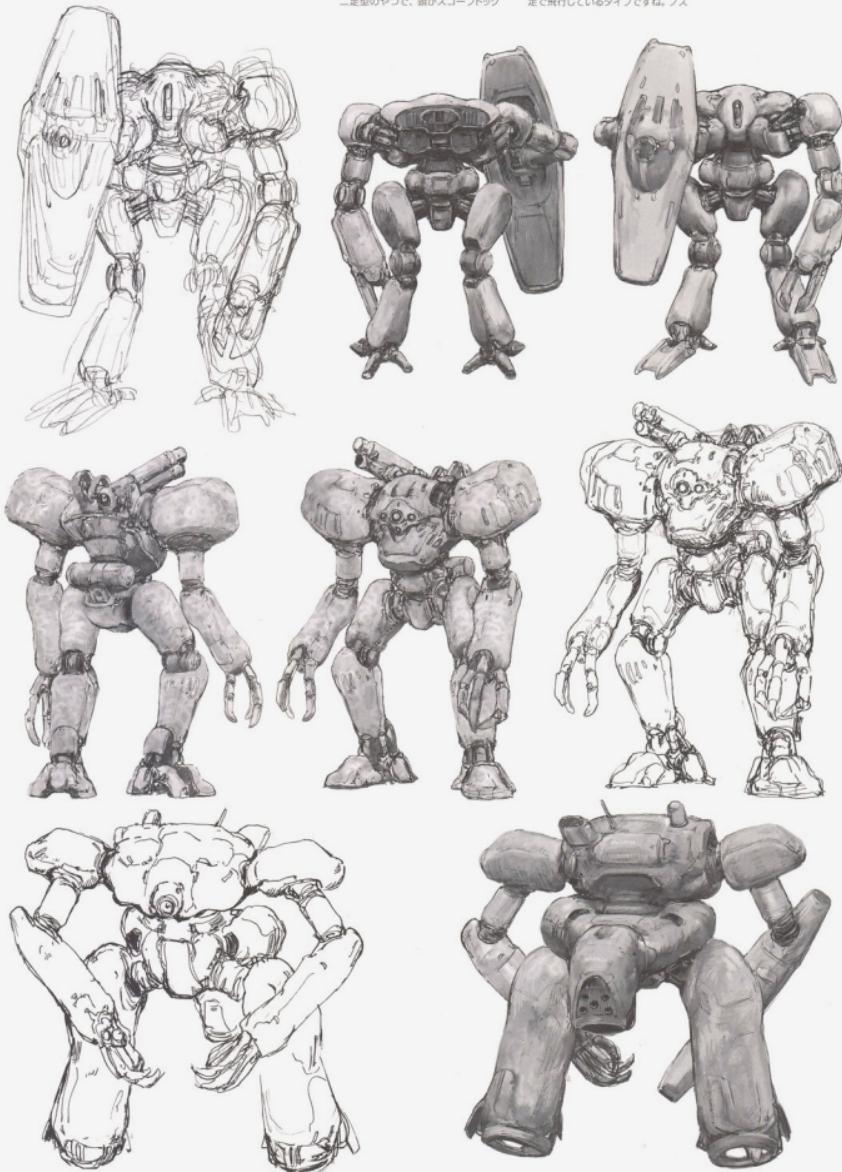
なところがムニムニユってモーフィングしてね。右下はホバー型の輸送車だね。ショートラル車のものみたいだね。

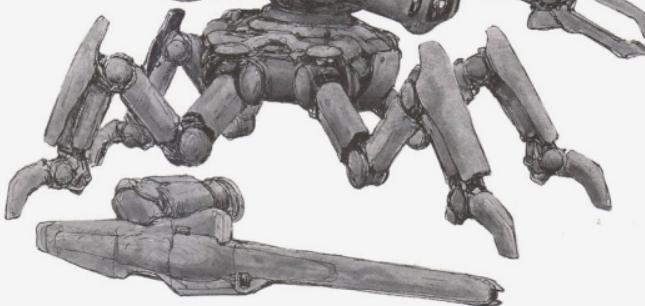
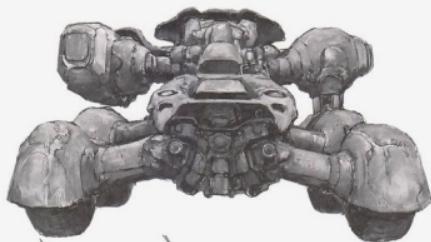
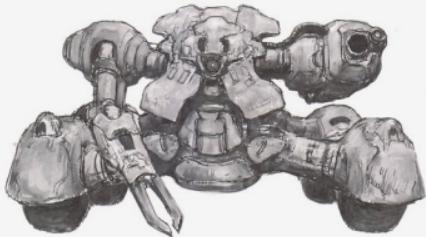
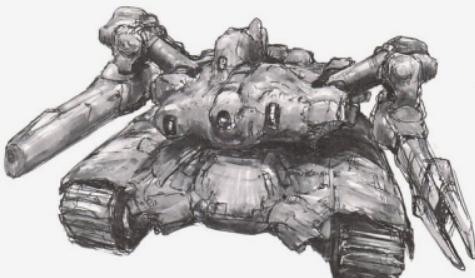
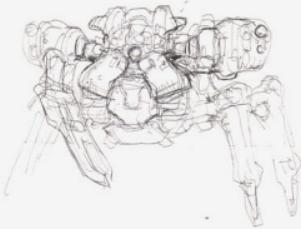


上は二足歩行のロボットで、盾がついてる機体だけど、スノーボード持ってる車に乗ってきました。その下は同じく二足型のやつで、頭がスクープ型

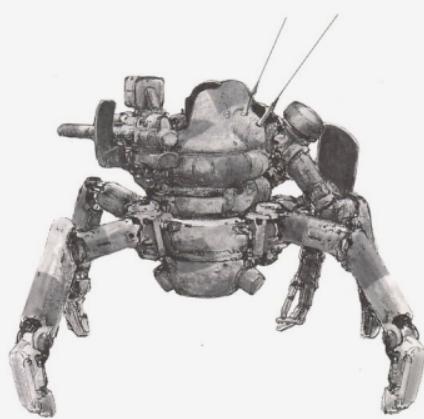
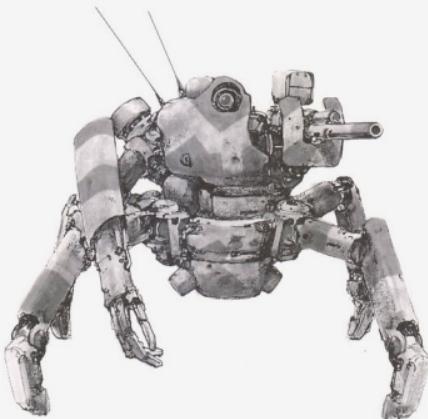
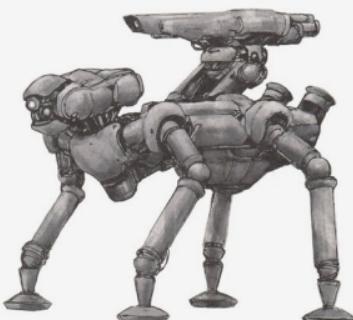
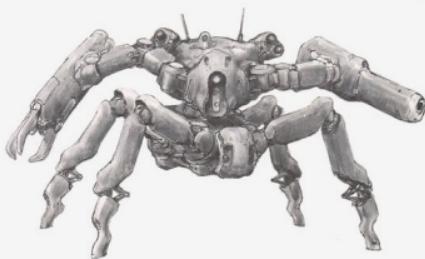
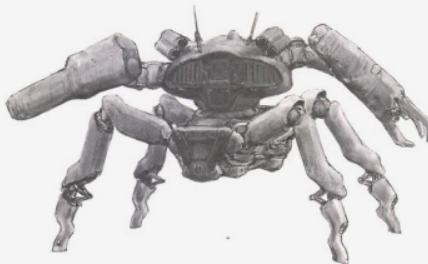
的なデザイン。その手足が伸びて、立派な体になりました。ってやつ。これを「ワードスープぐら」のサイズと見てても面白いかも。いちばん下は2足で飛行しているタイプですね。ノズ

ルがしゃぼん玉発生器みたいになっていて3万円でバランスとってもいいね。腹がハート型になっている。これっこう悪くないでしょ。

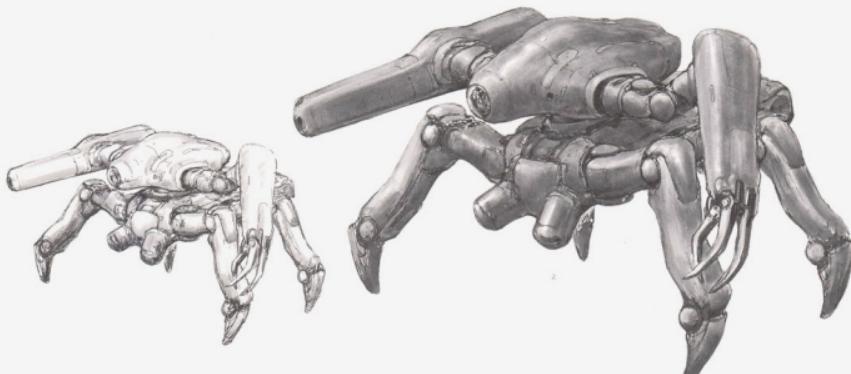
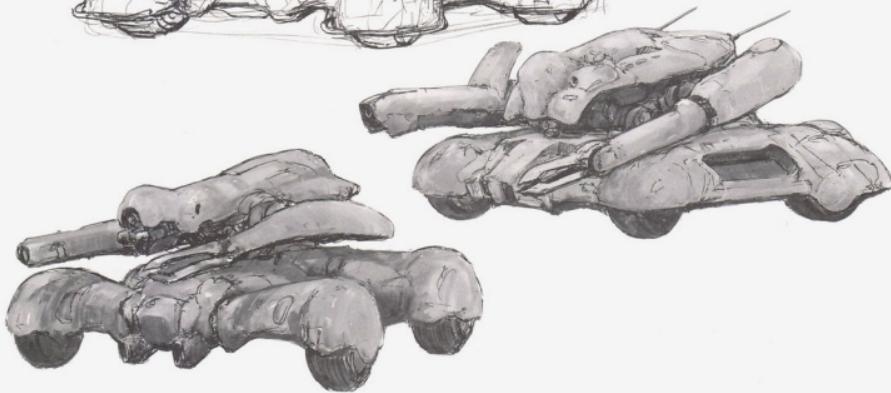
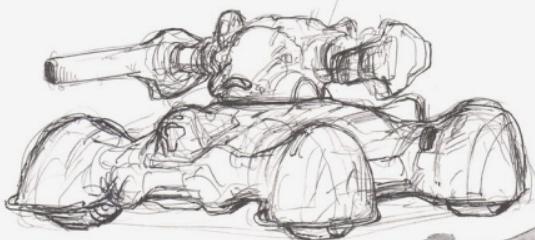
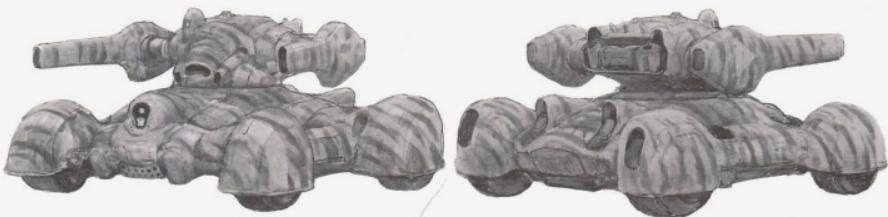


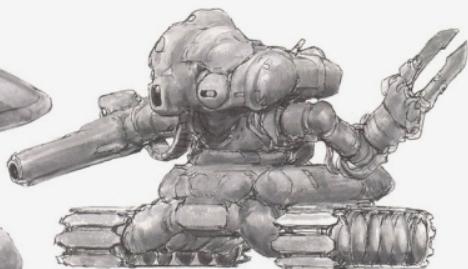
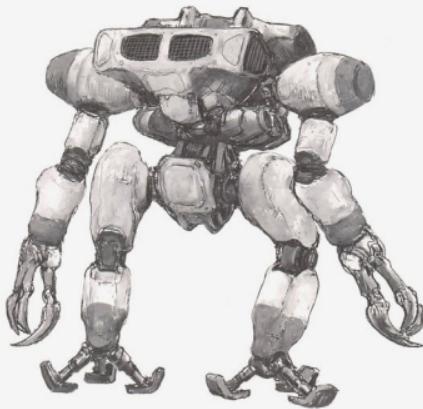
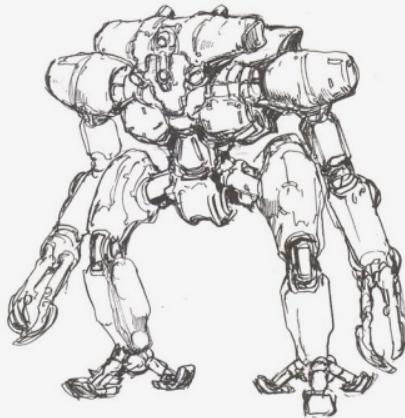


左上はキャビラなんだけど、いちど肩を上にあげてから腰を下げるというデザインがかっこいい。その下のなんで地面をはいりそな、梅田かずおさんの漫画に出てきそうう怖いですよ。形はコミカルでしょ。大型になるとついでコミカルが形に描いたらいいですね。左のやつは日本の鎧のようなデザインからきていて「和」な感じがあつてわいのお気に入りの風。ひん曲がったスクレーンのような装甲はそのまま戦車のフェンダーから立体は作れるかな。ここまで考えておいて、このあと3Dにする作業は「プログラマーの方、途中を補完してお願いします」とて渡しちゃってるから、むこうは大変だなあ。こういうデザインも3Dソフトで納品できれば、いちばんいいんだろうね。



上ののはハイペールはいたおばちゃんみたいただね。付け根から折れそなうなので立体にするときはデザイン変えないでいいけない。真ん中は犬みたい。映画「ハドマーズ」にこんなロボットのでてきてましたね~、パクられました。偶然ですかねえ。いちばん下のやつとかは、月刊ログイン連載時のロボットハルから存在するデザインです。それに手を加えて出しているので、元祖4足歩行型だね。



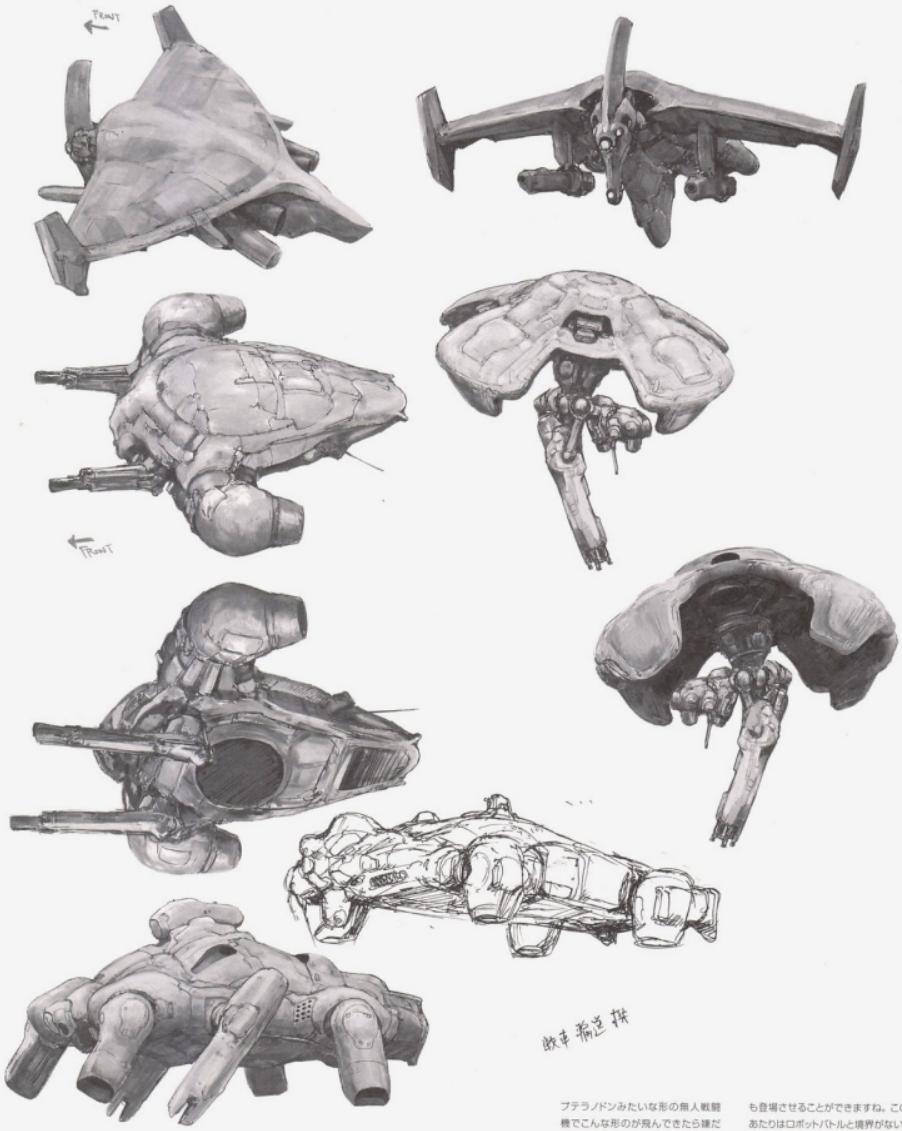


前ページは4輪のバギー型、装甲車だ
ね。こういうの出来たらいいなあ。未
來のバトーム戦争で共産軍が使いそう
だよ。やっぱり目のあたりはフィニシ
ュのときより、元のほうが悪そうでい
い。こうやって変わっていても面白い
ね。途中経過が残ってて財産だ
なあ。その下のもクイーンエリザン
みたいな怖い形にしてる。4輪ですか
が。AIで動いてるっていうのがあるか

ら怖いんだろうな。次は同じくエイリ
アンフルームで4輪の走ったバージョ
ンだけすごい怖いね。こういうのは
ハットマンの敵のメカにするといいな。
結構カラステアリングのところが動
いて足が倒したり広がったりするのが
怖い。いちばん下のは4足歩行のバ
リエーションなんだけど、ノイスボッ
ターの頭だもんね。表面のテクスチャ
がボディビルダーのようで気持ち悪

い。ボディビルダーのコンテストでは
筋肉の美しさでも採点の対象なるそ
うです。ディテールに深いシャーペー
がいるのが美しいらしいんだけど、こ
の絵を見てそもそも気ががるのか解るよ
ね。この車両で間にになっている頭とい
うモチーフはわたしの好きな形で、ここ
でも現れてますね。

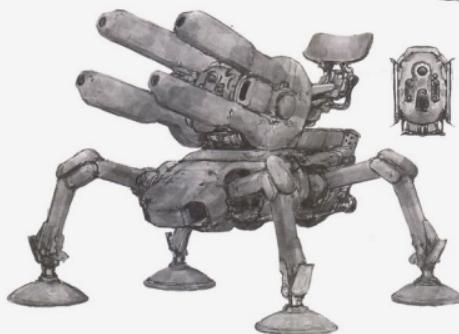
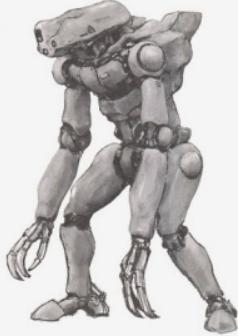
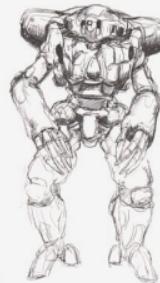
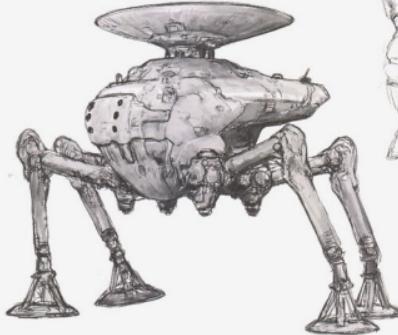
上のこれはもう2足歩行型なんだけど、
クモ大王みたいな目のレイアウトだ
ね。そんな風な怖さがあるなあ。ただ、
立体映えはするんだけど、覚えにくく
形をしている。これから仕上げるなら、
とっ付けたりするとと思うね。下の
は猫背でかっこいい。おばちゃんメンカ
だけどホバーがうるさうなので寝音
おばちゃんみたいなもんだな。



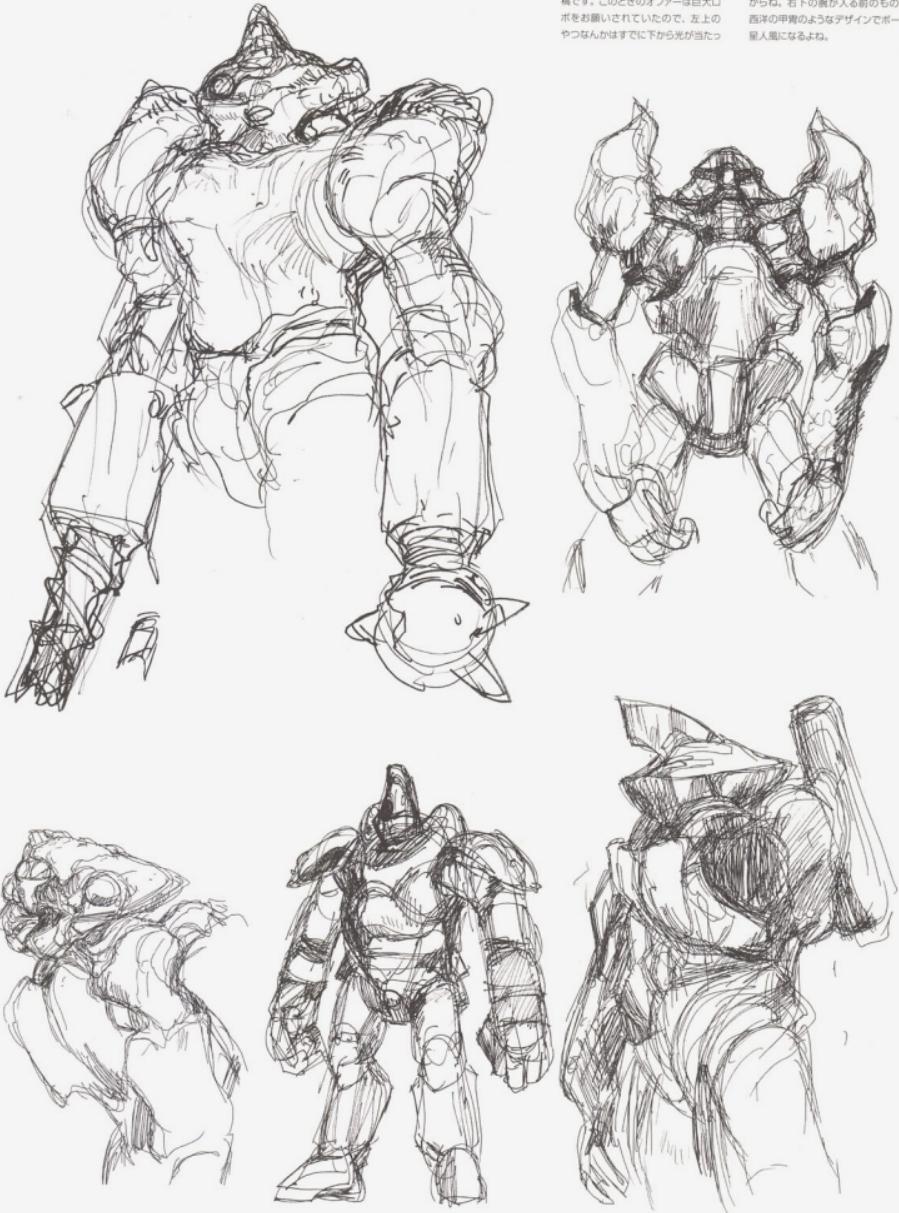
ブテラノドンみたいな形の無人戦闘機でこんな形のが飛んできたら嫌だよね。ギヤオズ的な、翼の下にボトで軋つっているね。下のはわりと飛なんだな、つまりはギオオストガラ、大飛ラインだな(笑)。左下の飛行タイプの上のやつなんてクラグみたいですね。こういうのは嫌いじゃなくらいですよ。このままロボットハルにもぐりこまれる。

も登場させることができますね。このあたりはロボットハルと境界がない。ほぼ一統の世界です。いちばん下のはバー型ですかね上スケッチから形を借りて背中を削りましたじゃー、って感じです。いいじょ。コニカルだけど怖い面かもしないね。有機的なテクスチャーを貼ればセンスターにもぐりこまれる。

左のロボットはヒューマノイド型の
我々。これいー。抜き足差しで来そ
うだよね。大きさは4mぐらいを想定
して描いてます。人型だと人間の居
住区にまで入ってきそうで怖いよね。
左のはカルネーリーの大型火力と
して本編に出ててるはずです。相当
変形してますな。下のは4足で砲塔
型。これなんか立体にしたい。砲座と
して戦車の上に砲塔だけ乗せたのと
か見たいね。



リモートコントロールダンディ SF

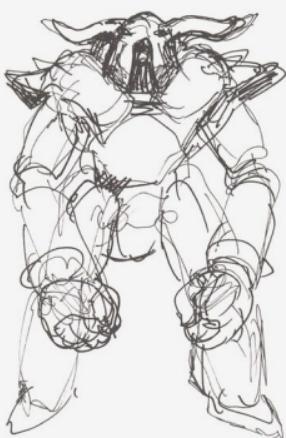


コナミのPS2用ゲーム「リモートコントロールダンディ SF」のときについた画稿です。このときのオファーは目大口ボケをお願いされていたので、左上のやつなんかはすでに下から光が当たっ

ているように描き始めてます。線がたくさん集まってる部分は影になりますからね。右下の表に入る前のものは西洋の甲冑のようなデザインでボーグ星人風になるよね。

右下のは鉢人28号風に、というのも
ろ鉢人ですが。左上のはSAFS風に
いうオーダーなので、まんまとSAFS
風に描いてます。でも腕の長さや位
置など人型を守らしているので目大感
が表現できるよね。

牛の角をもつロボットは、まんまとハリ
ー・ハウゼン風になりますね。このゲ
ームの主人公機は「ハウゼン」って名
付けてましたからね。そういうライス
トもこのゲームにはあるんでしょうね。



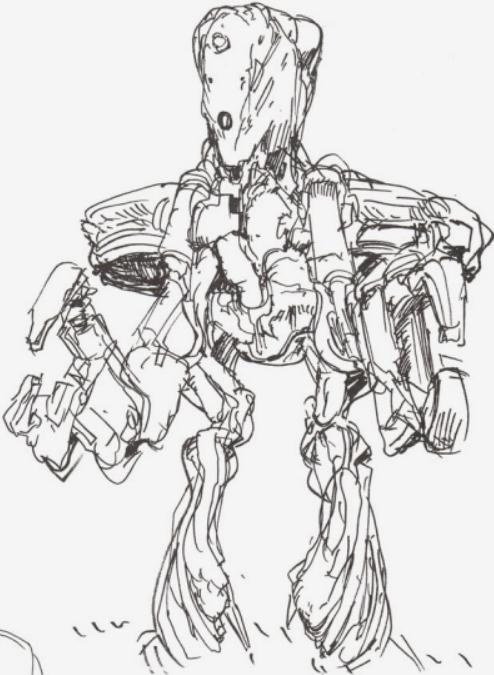
ジャンクメタル

ジャンクメタルはスエア、エニックスのMMOオンラインゲームで、オンライン上でほかのプレイヤーとロボットで戦うゲームです。そこで登場するロボットのデザインが世界観とかを模索する事をしました。登場するロボットは、当然ながら実際には3DCGのボリゴンで表されるので、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。さすにこのゲームの仕様として、ロボットの各部位を自分好きなものを購入して組み立てる。という要素もあったんですね。そうなると、変な組み合わせの脛や足に変な色の機体なんていのも作っちゃうわけですよ。それを考えるなどたっかっこい! ロボットをデザインしてただで“バーチとして魅力のあるもの”という、なかなか普段見ぬ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)。

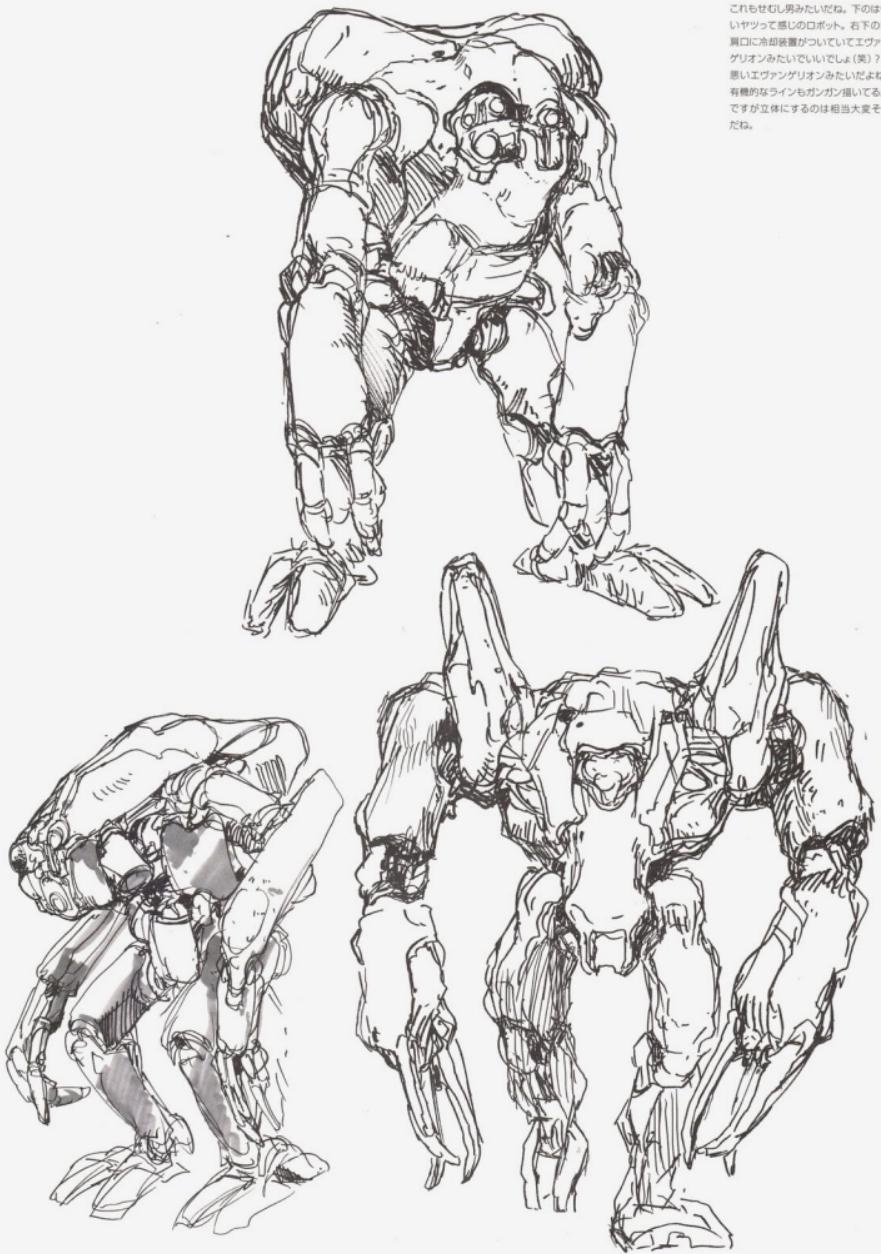
3Dに起してみると結構な面倒だったと思いますよ。この骨から骨をコントロールする事ができるようになつ時期だと思います。“線が走ってる”んだよね。やっぱりねがだんだん力強くなつていくんでおもしろい。描きに

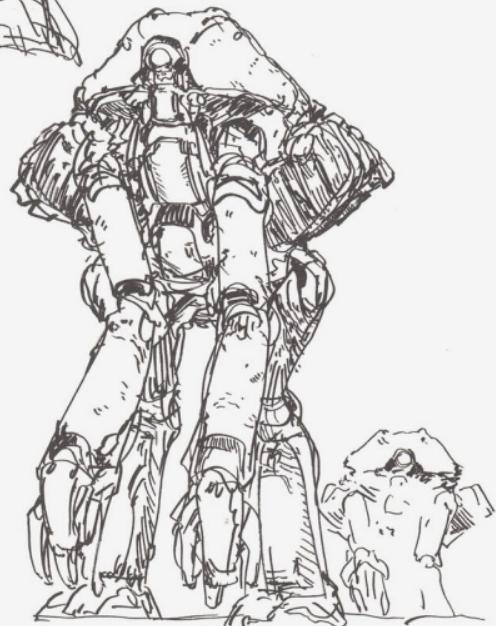
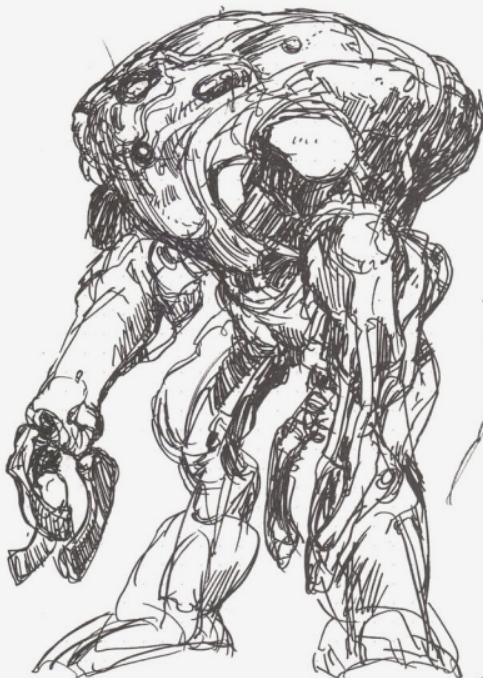
描きまくってますからね。自分で立体を作ることを考えないでデザインしたほうが面白いものができる(笑)。

このページの紹介は、最初にゲームのプロデューサーに見せた時のひとつですね。どう画面に出るかなんてことは気にしないで描いていたので相当既存のロボットとは違う形でてると思うね。上の人は重機やクレーンなんかの要素もあるし、とにかく自分で立体にする事を考えずに描いてますね。そこは3D版が頑張ってくれよ(笑)。この辺は立体読みこむもすると思うんですね。下のはノートルダムのせむし男みたいですね。

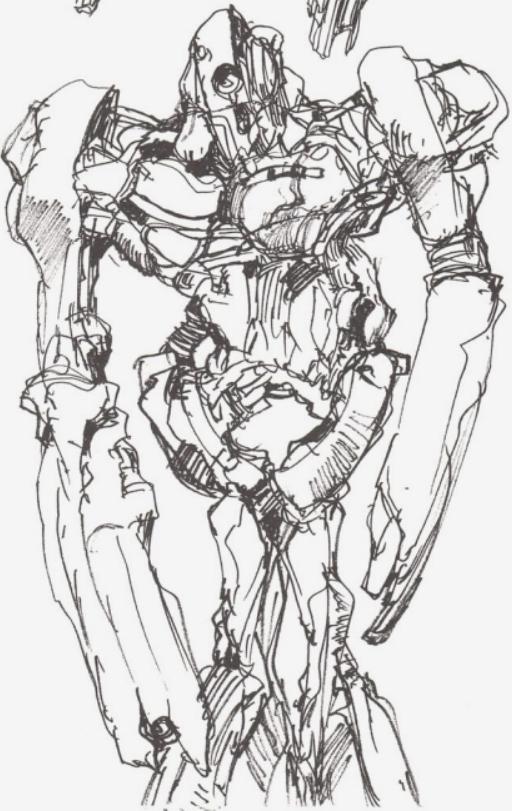
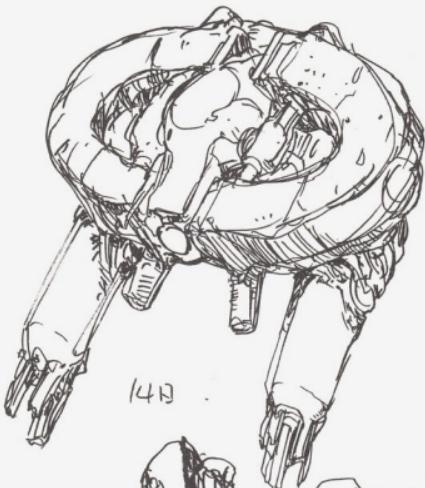


これもせわし男みたいだね。下のは怖いヤツって感じのロボット。右下のは
肩口に冷却装置がついていてエヴァン
グリオンみたいでいいでょ(笑)?
悪いエヴァングリオンみたいだよね。
有機的なラインもガンガン描いてるん
ですが立体にするのは相当大変そう
だね。





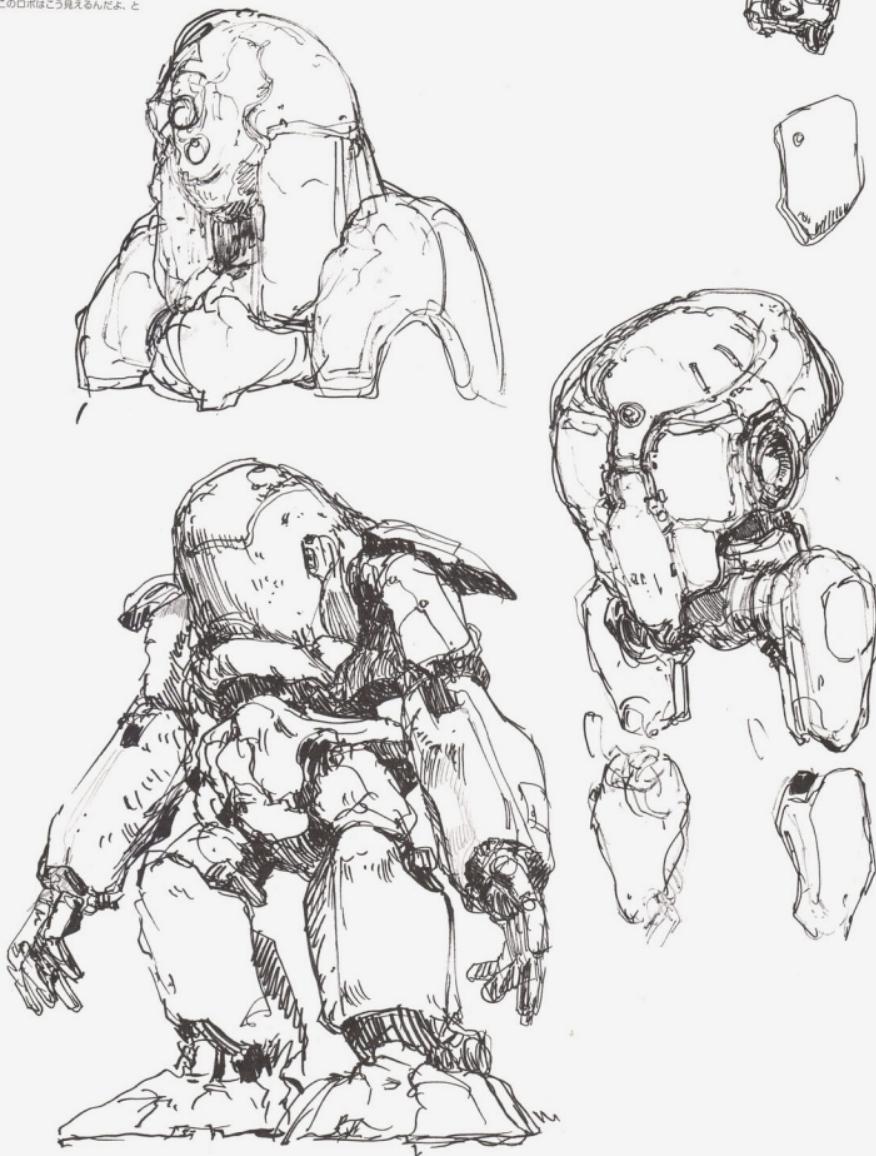
右の絵は乗り込みのシーケンスも最初の段階で検討していく。ポスターとか立体とか作るときはこういう風でいきましょ、と話をしていた絵ですね。左のはこんな宇宙人の絵があったなあ、というイメージがあって、そういう頭部を持っているのが何の下があるなんてのはおもしろい形だなと思って描いてた。普段はこういう用でわしは描かないものね。下のやつなんてこのいだの宇宙戦争に出てくる感じだよね。でも描いてたのは宇宙戦争の前ですから(笑)。真似したわけじゃないです。

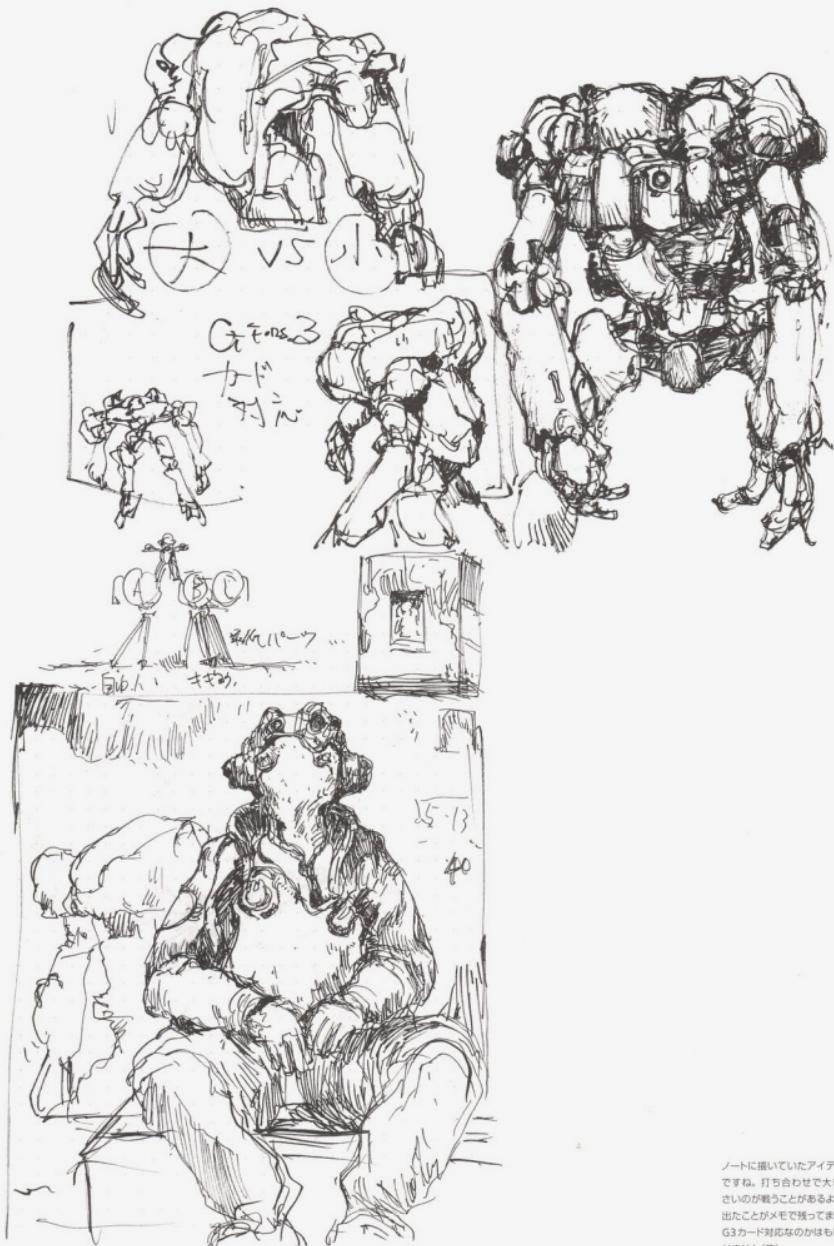


ロボットのバーツが分れるという前提があるので、それも検討してある。左の絵は雛形になってる胴体だけを描いてますね。下の絵はバーツもへったくれもなくて、嵩山みたいにすごい状態になつてます(笑)。崩れかかってますね。描いていて楽ししい。形はともあれ、絵として面白ければいいやつになっちゃいますね。

左のは肩から上を描いていて、胸
が生える部分の検討をしてますね。こ
のゲームにはワードステージから巨大
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

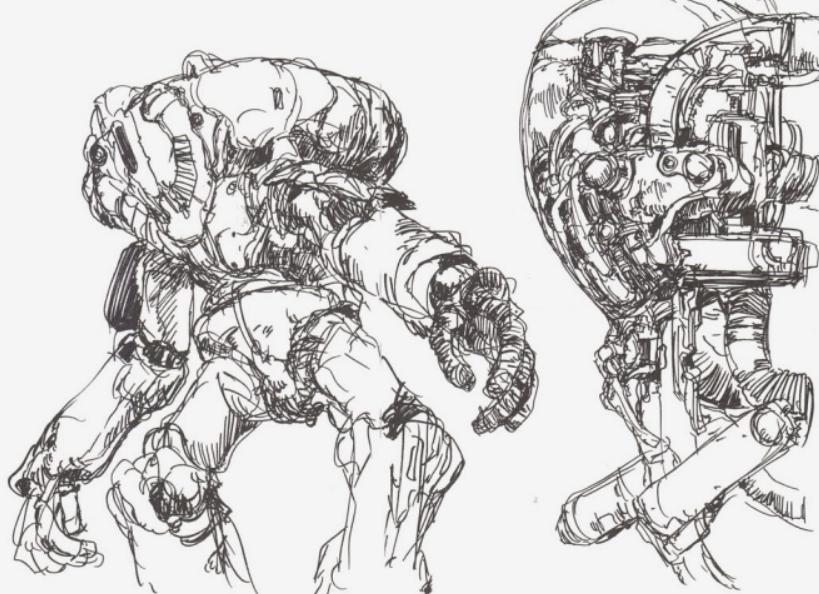
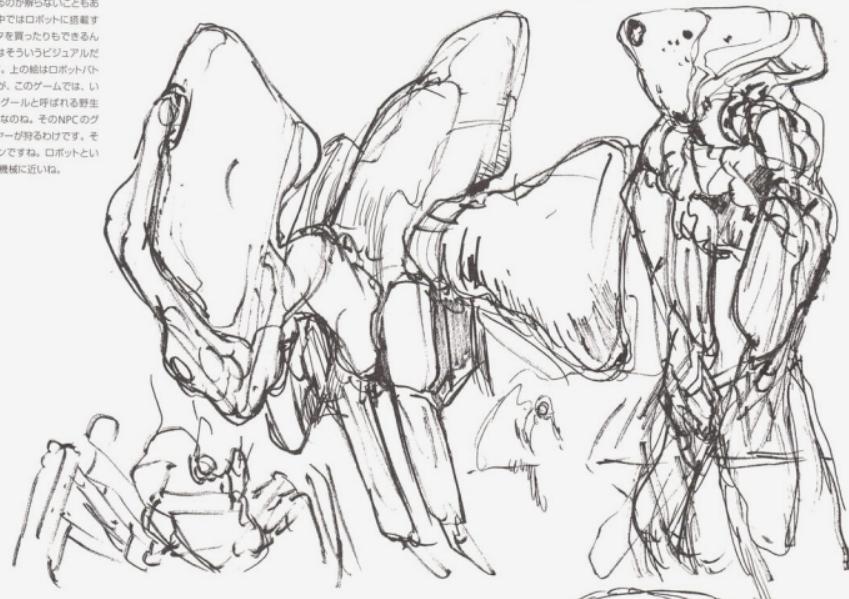
見せたくて下から見上げたアングルで
描いたのが下の絵です。この絵によっ
て、少なくともこのロボはワードス
テージサイズではないということが伝わり
ます。

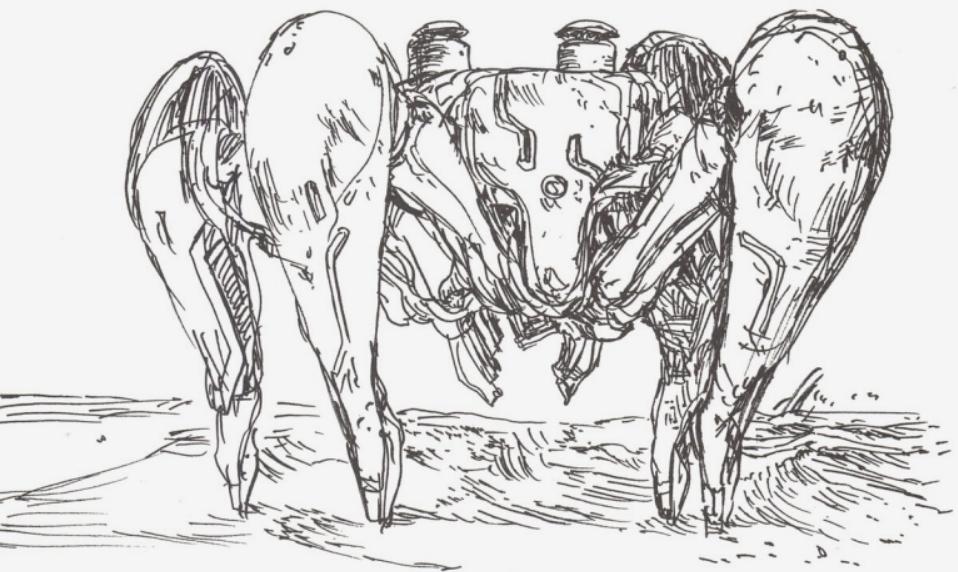




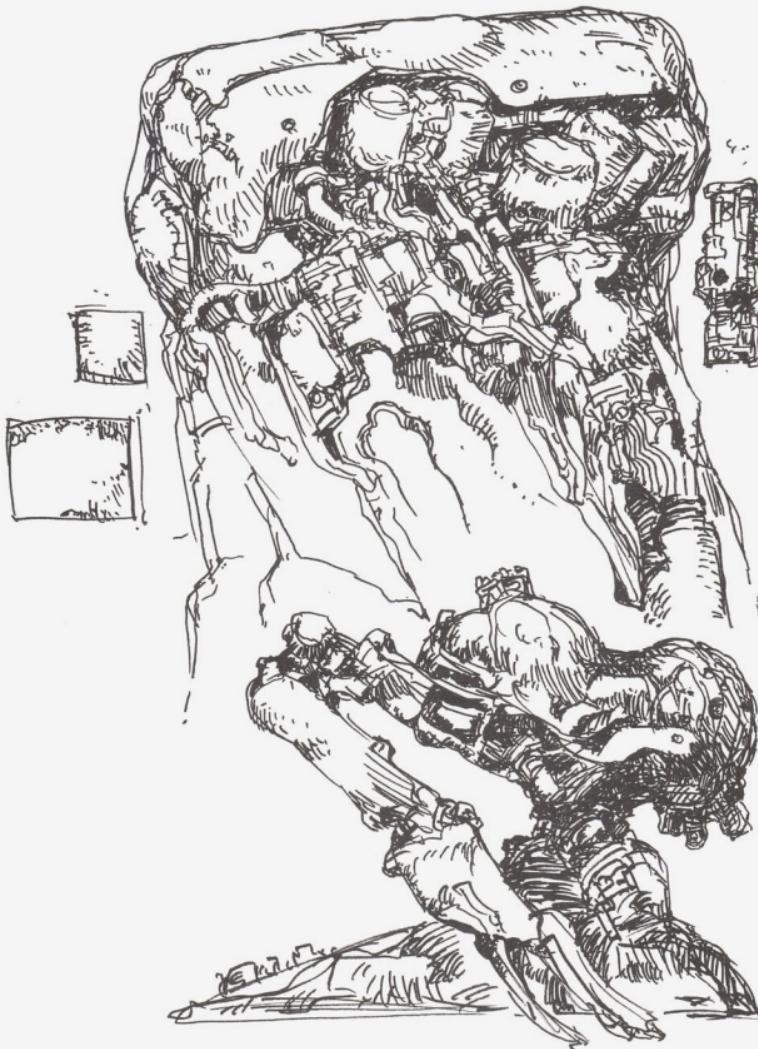
ノートに描いていたアイデアスケッチですね。打ち合わせで大きいのと小さいのが戦うことがあるよ、って話が出たことがメモで残ってますね。何がG3カード対応なのかもはや思い出せません(笑)。

左下のなんてカボチャが踊ってみた
いで怖いですよ(笑)。やはりバーチで
描くことも多かったんだけど、なんの
バーチ描いて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 컴퓨터を賣つたりもできるん
だけど、右下はそういうビジュアルだ
ったかもしれません。上の絵はロボットトル
ル魔の絵ですが、このゲームでは、い
わゆるmobがガールと呼ばれる野生化したロボット物のね。そのNPC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足の形としては面白い形で
ますよね。この辺りは映画でも使える
ね。前後がないのが面白いし、わしが
映画描るならこれ使うな。スター・ウ
ォーズに出てきそうだもん。ハリウッド
のみなさん、使うときは一声かけて
ください(笑)。

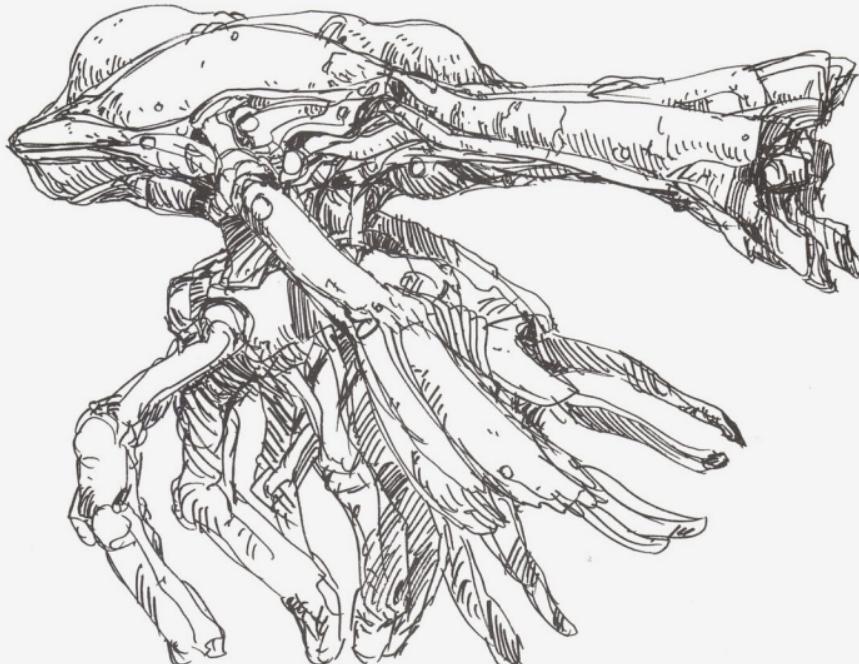
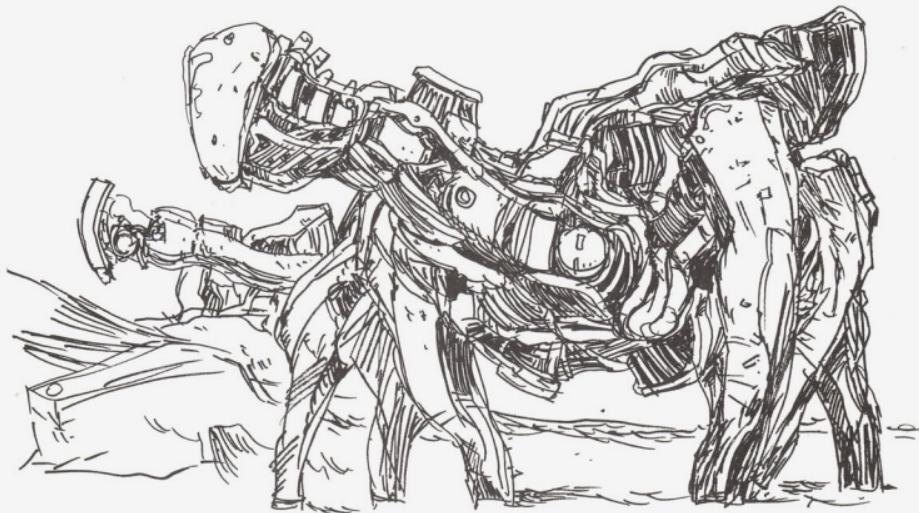


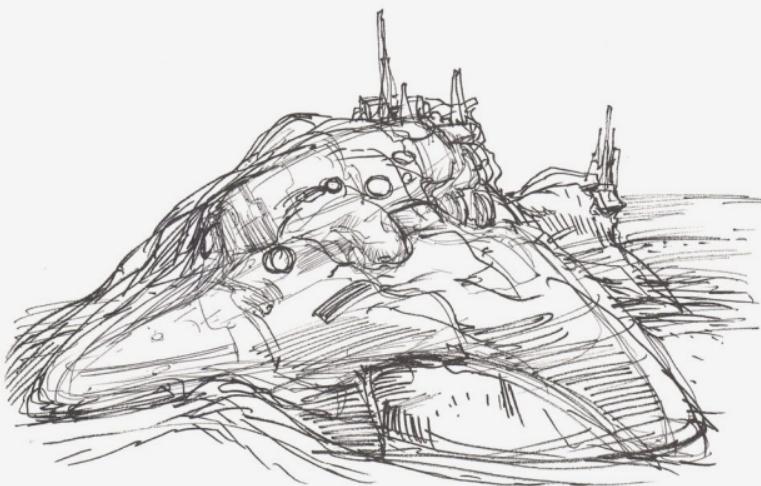
上の船みたいに、ロボットのなかのユニットの絵も描いてます。下はショマネキみたいな形であります。いすれにしてもやはりウイングウズマシンもてないから、ゲームにログインしたことがない。サービスが終了し、ゲームサーバーが停止したまとなつてはながでどう使われていたか見れないんです。見たかったねえ。

次ページですが、この非対称で異なるがら構造のように動いているやつと、下のクラゲのように定がシゴトでないがらどちが筋が解かないやつというのは映画『ダーククリスタル』のガーシム見たくなります？ こういうものがソフソフ動いていっぱい出てくるような映画はアニメでもいいから作ってみたいね。このあたりはもうゲーム中でどう使われるかとかはもう考えずに好き勝

手描いてるので、線が伸び伸びとしているね。3Dで作る人の気持ちになつてないもの（笑）。わいはこういうものがまたいいよってだけだな。もちろん立体にするときのことも考えてないわけではないんだけど、「たぶん手間と時間がかかるだろうな」、でも大変になつてもいいや」って思って描いてるね。だからゴシック風になるんだなあ。ゴシックってディテール入れたり

線引したり溝引ったりと手間かかるからね。ロボットパルもそうだけど、きっと作るのはほかの人だからいや、自分に跳ね返ってくる部分は少ないと（笑）。だからこういった船は本当に表現したいものを書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。

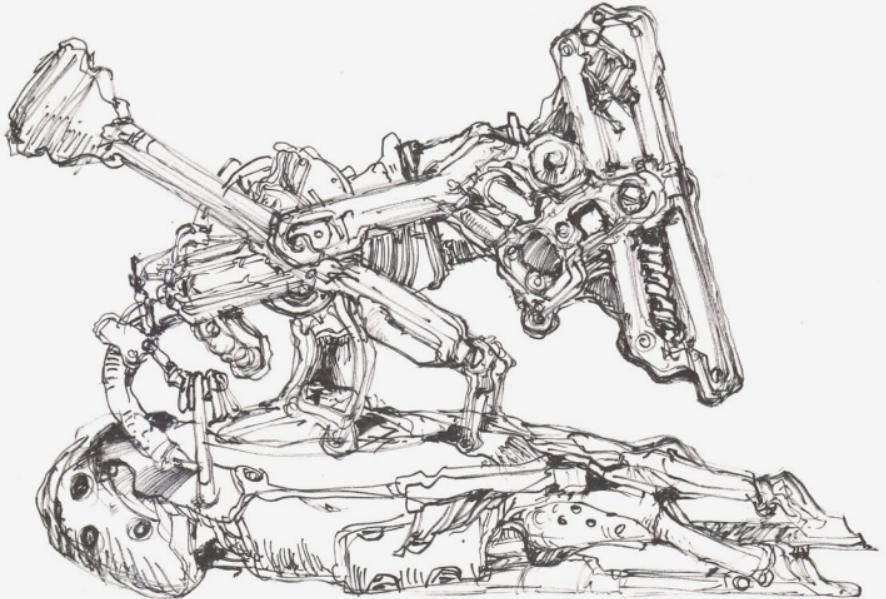
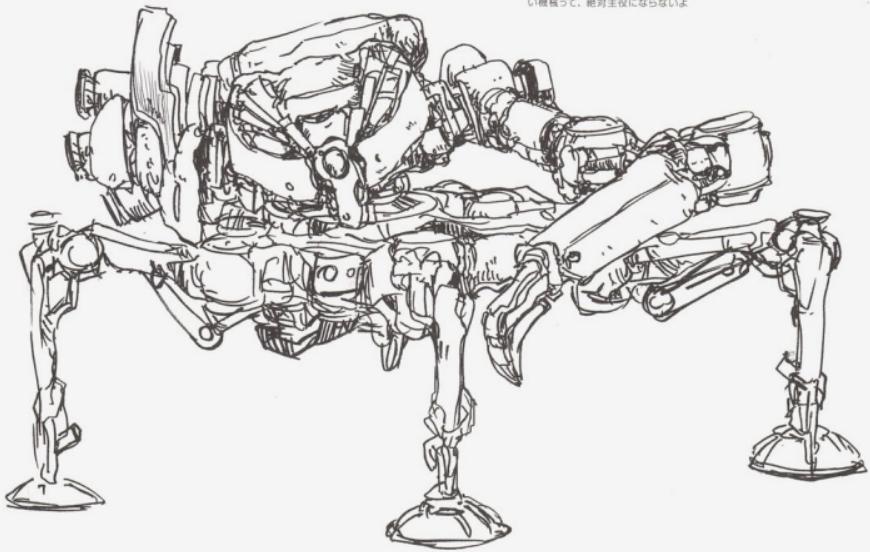


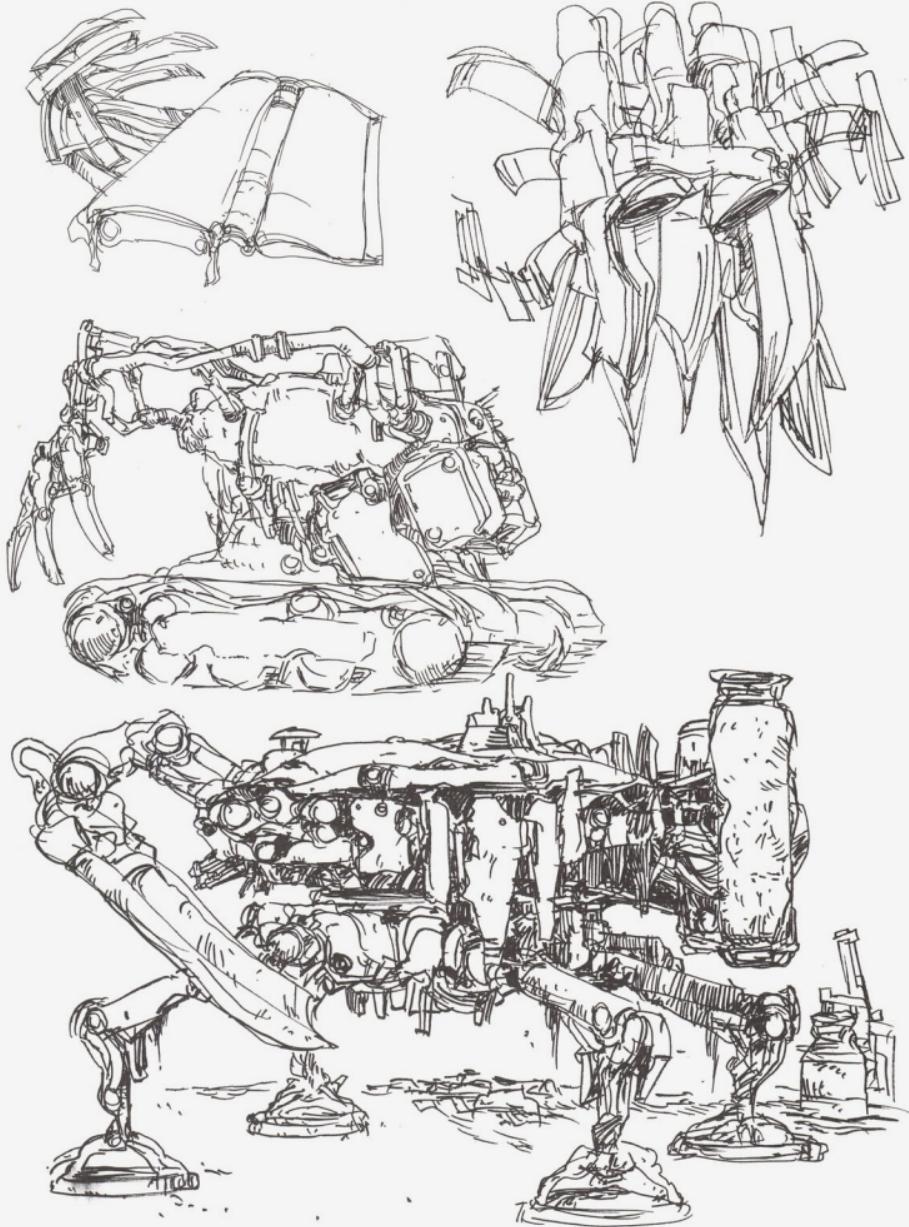


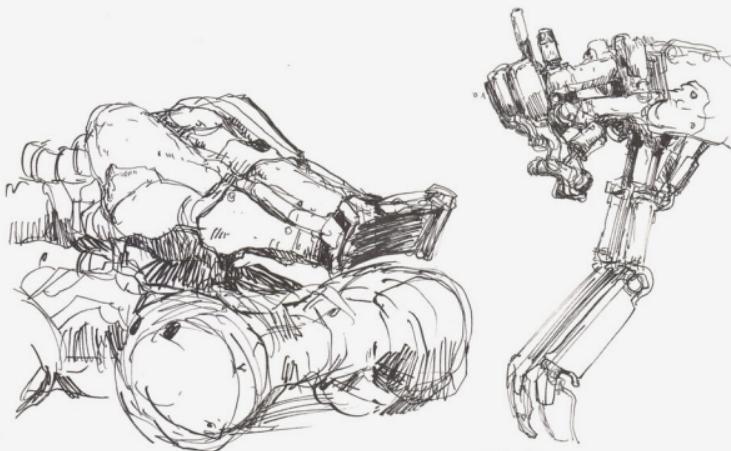
浅瀬を這う貝のようなグールですね。
ハマグリみたいで、これもかっこいい
な。下のは昔、ギーゲーが映画『デ
ューン』のために最初描いていた、ダ
ルマが槍を持ったような口ポケットの絵
があったんだよ。あの方向で、なおか
つ浮いているというのが作りたかった
のね。これはプロデューサーも気に入
ってたよ。

これもグールの色々。それにそロボットハルとかカルネージハートでてきてもらおかしくない形ですね。

下の絵は、アメリカ映画に出てくる油田の機械みたいだな。あのでっかい機械って、絶対主役にならないよね？ なのに映画にでてくると死んでしまって、気をとられているうちに映画の本筋がわからなくなるんだよね。ホント、油断ならない機械だよなあ(笑)。





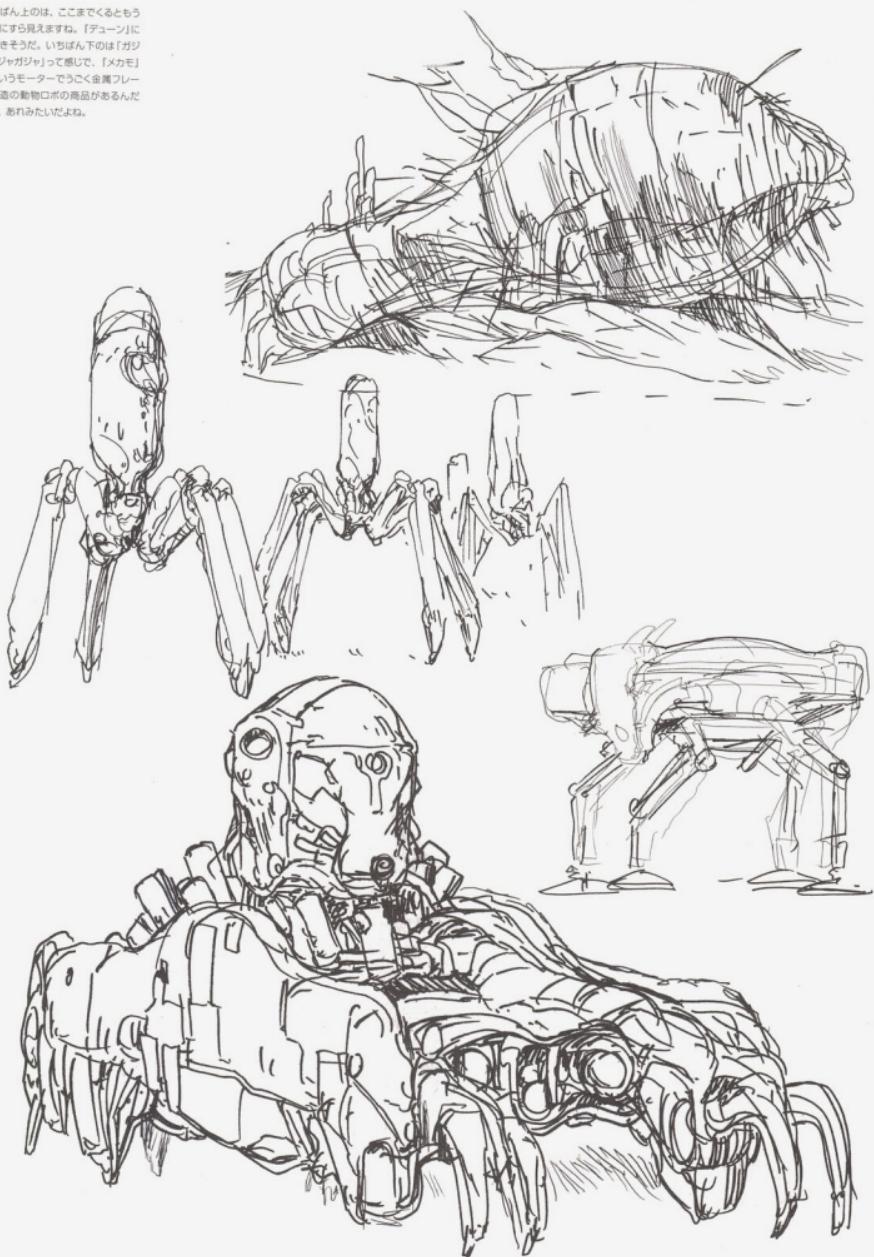


これも前に出てきたグールの系統です。左上のは1枚のフラップのフレートで飛び回てるロボットだね。中央の戦車のやいちばん下の4足のロボットは動きも想像しやすいみたいで、現場で重宝がられるデザインだね。

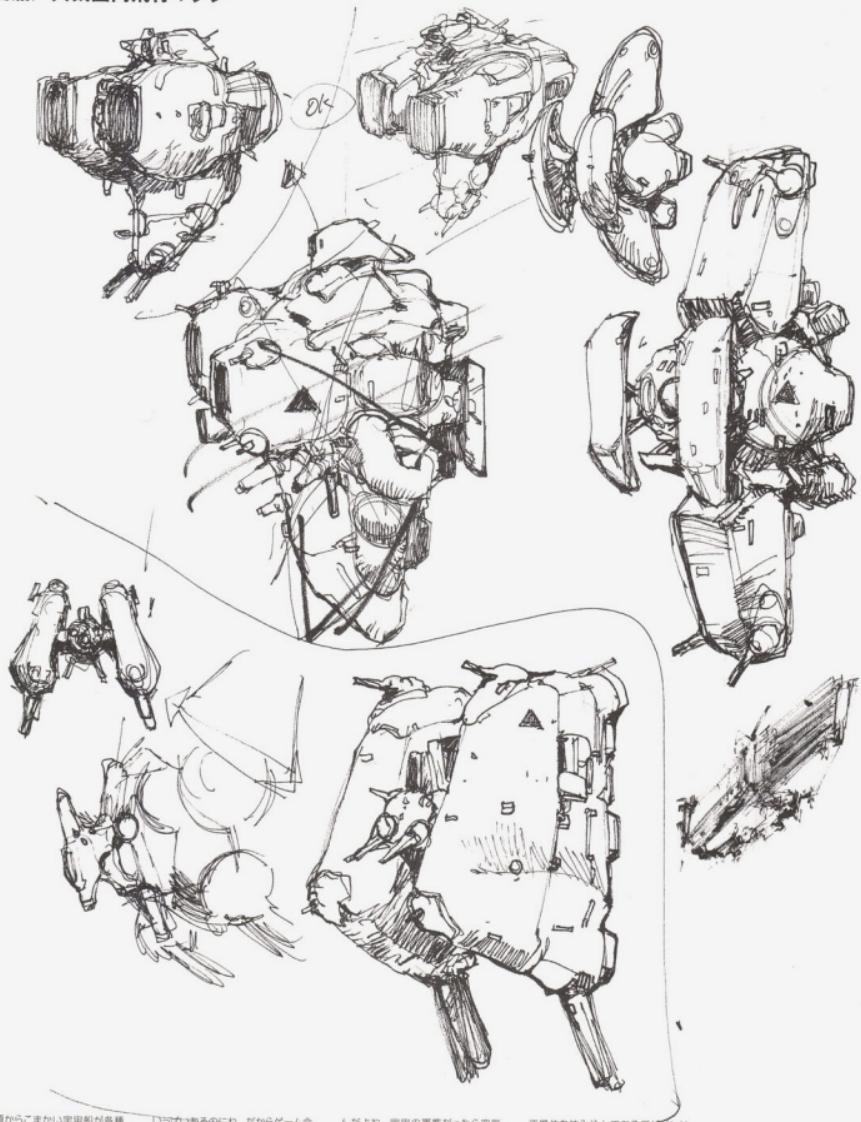
より虫っぽい形の方向のデザインのロボットもあって、真ん中のはもう気持ちわるいよね。怖い怖い(笑)。



いちばん上のは、ここまでくるともう
植物にすら見えますね。「コーン」に
出てきそうだ。いちばん下のは「ガジ
ヤガジャガジャ」って感じで、「メカモ」
っていうモーターでうごく金属フレー
ム構造の動物ロボの商品があるんだ
けど、あれみたいだよね。



宇宙船／大気圏内飛行マシン

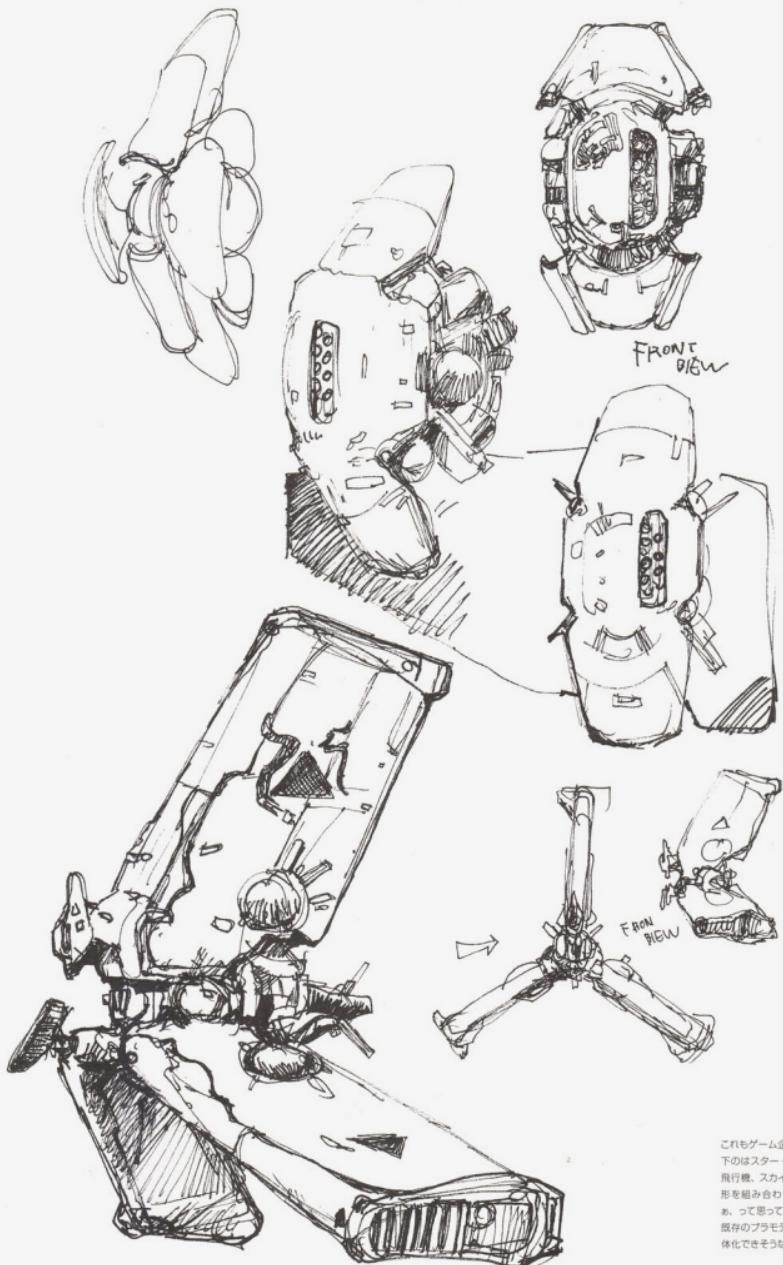


まず冒頭からこまかい宇宙船が各種描いてあります。これは昔、ファミコン時代に宇宙船をユニットにした戦略ゲームみたいな企画があったのです。で、かなり真剣に作っていてたくさん描いたんだけど、これまた企画倒れにならためにお蔵入りになった絵の数々なのよ。これだけかっこいいのが

いっぱいあるのにね。だからゲーム会社の皆さん、これを使って宇宙船のゲーム企画していいですよ(笑)。もちろん宇宙船なんだから上下なんてないんだけど、こういうなかで上との概念をもってデザインしつづ、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、本当はおかしい

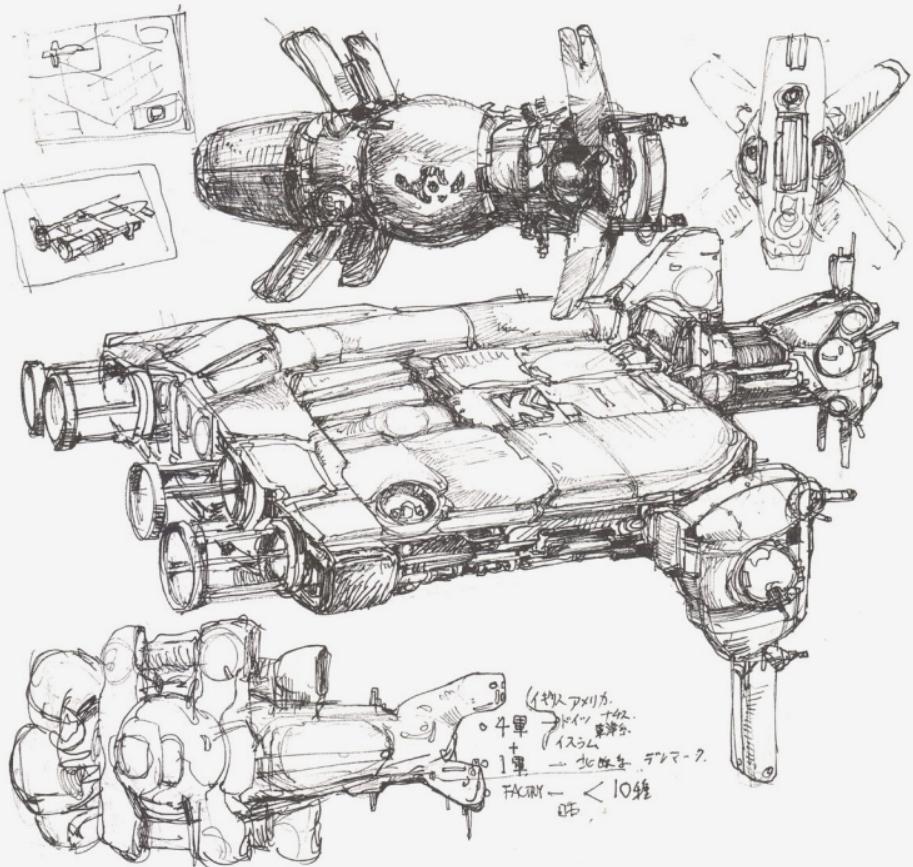
んだけよ。宇宙の車両だったら空気抵抗ない分だけ好きな形にできるで、いうところを肝に付けてやっている。本当に前面投影面積がドカンと大きいのって戦争ではよくないだろ? けど、そういうほうが怖いですか?怖いほうとかっこいいんで、それだけでやっているの。左の上でエンジン

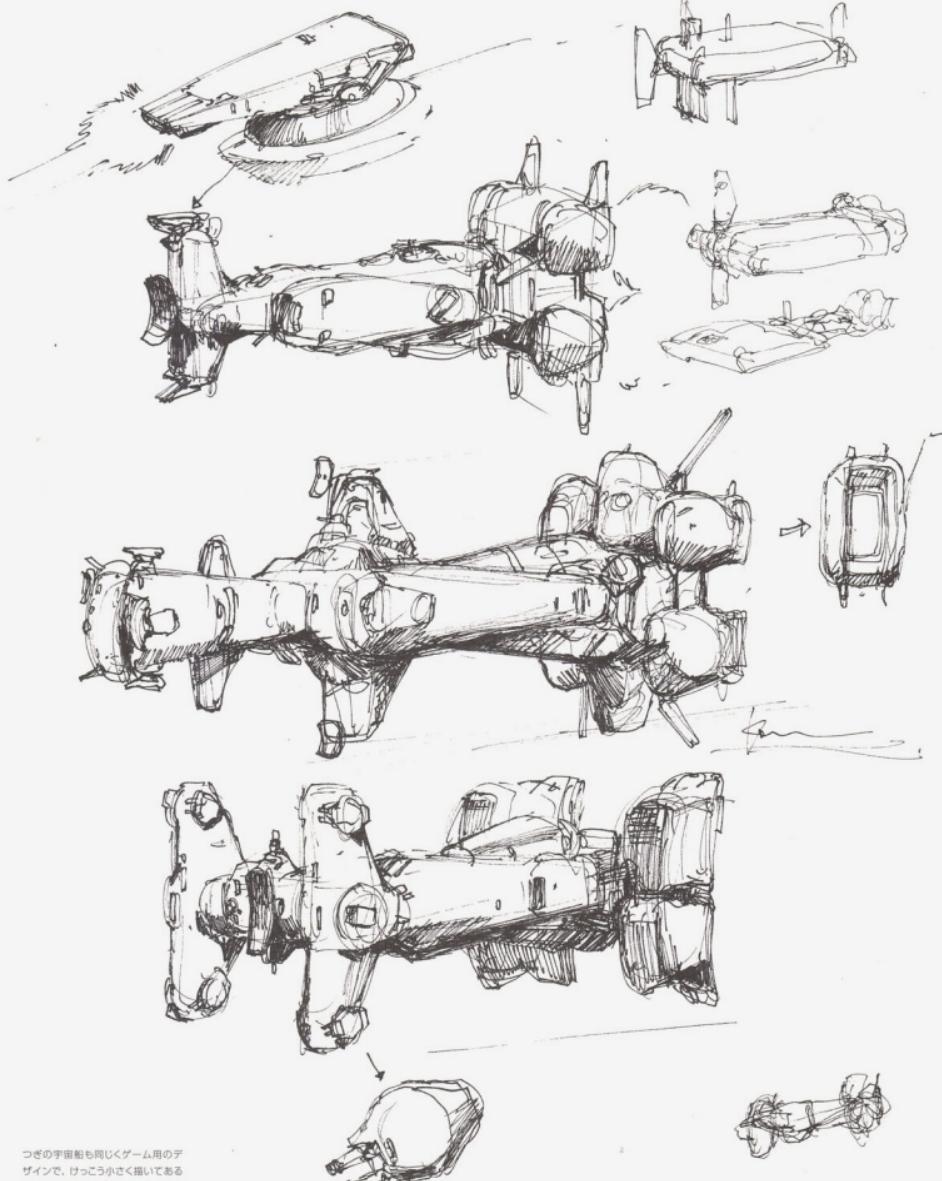
で機体を挟み込んであるデザインは3つ描いてあるけど、なんで真ん中のを×つけてるのが、覚えていないな(笑)。なんで×なんだろう。かっこいいのね。小さい艦から、色々大きさがあって、远洋艦クラスの宇宙船も描いてあるんだろうね。



これもゲーム企画用の絵の続きです。
下のはスター・ウォーズの、ルークの
飛行機、スカイホッパーを見て、三角
形を組み合わせたのはかっこいいな
あ、って思ってデザインしたの。これ、
既存のプラモデルのバージからすぐ立
体化できそうな形しているよね。

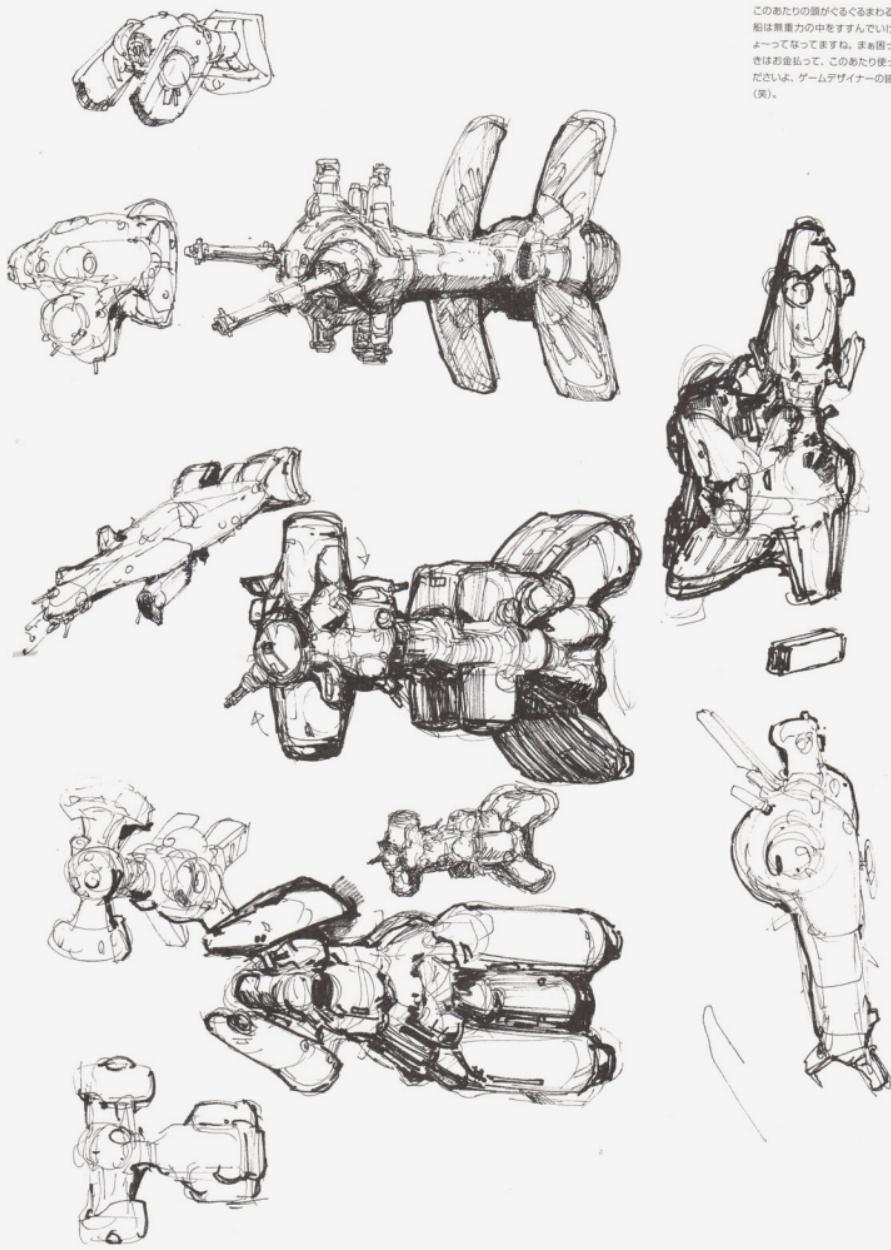
次のもそのゲーム用のデザインの続
き。ソ連の有人宇宙船みたいでいい
でしょ。Kって描いてある。母艦もソ
連風ですね。

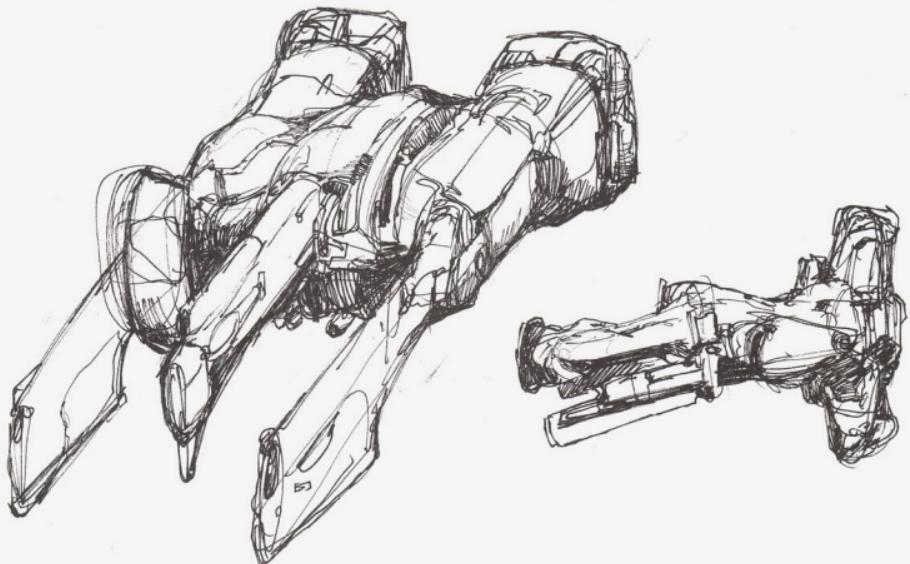




つぎの宇宙船も同じくゲーム用のデザインで、けっこう小さく描いてあるけどかっこいいよ。右上の3つもディテールも描き込めばいいかんじになるよ。銀河英雄伝説ぐらいのものにはなるね。ユニットだよね、コマのデザインだよね。

このあたりの頭がぐるぐるまわる宇宙船は無重力の中をすすんでいくじょーってなってますね。まあ困ったときはお金払って、このあたり使ってくれどいいよ。ゲームデザイナーの皆さん(笑)。

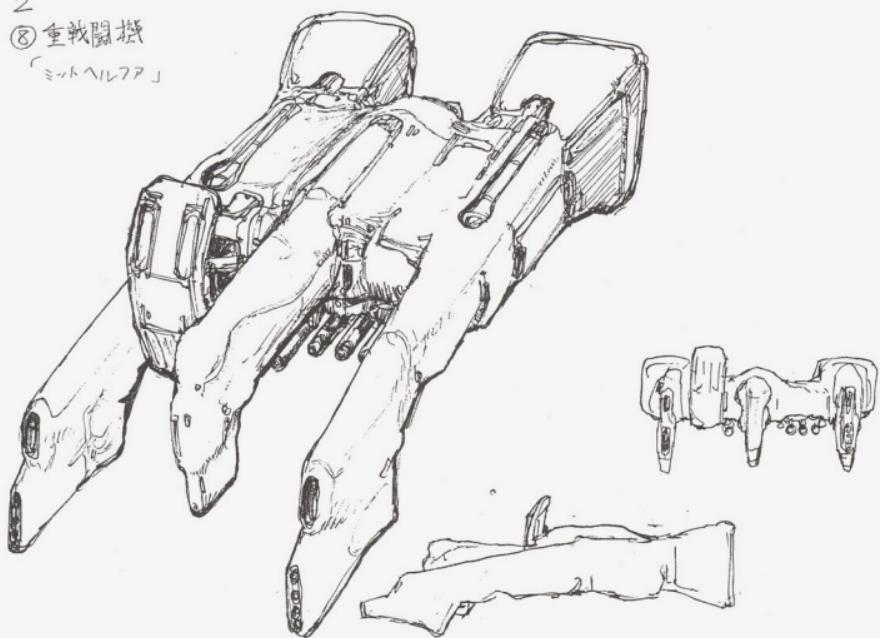




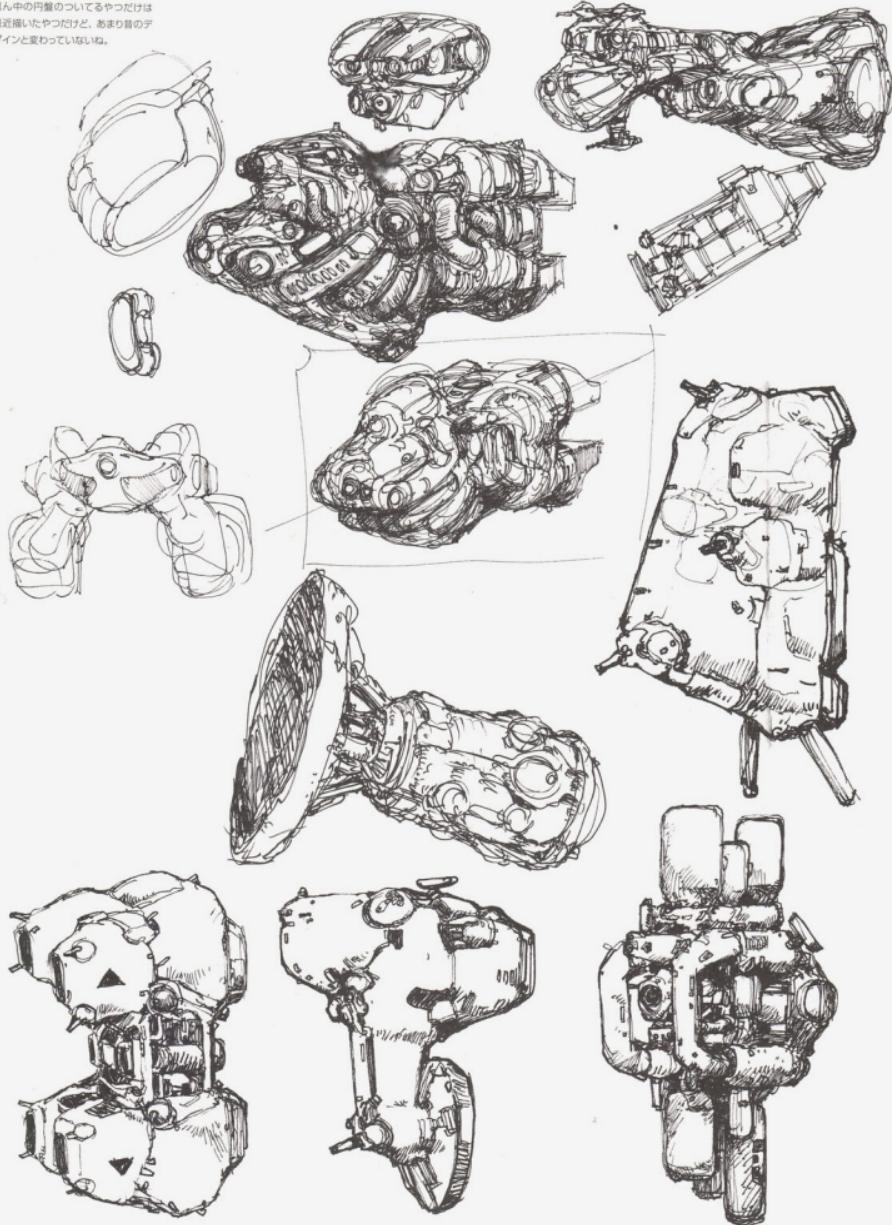
2

⑧ 重戦闘機

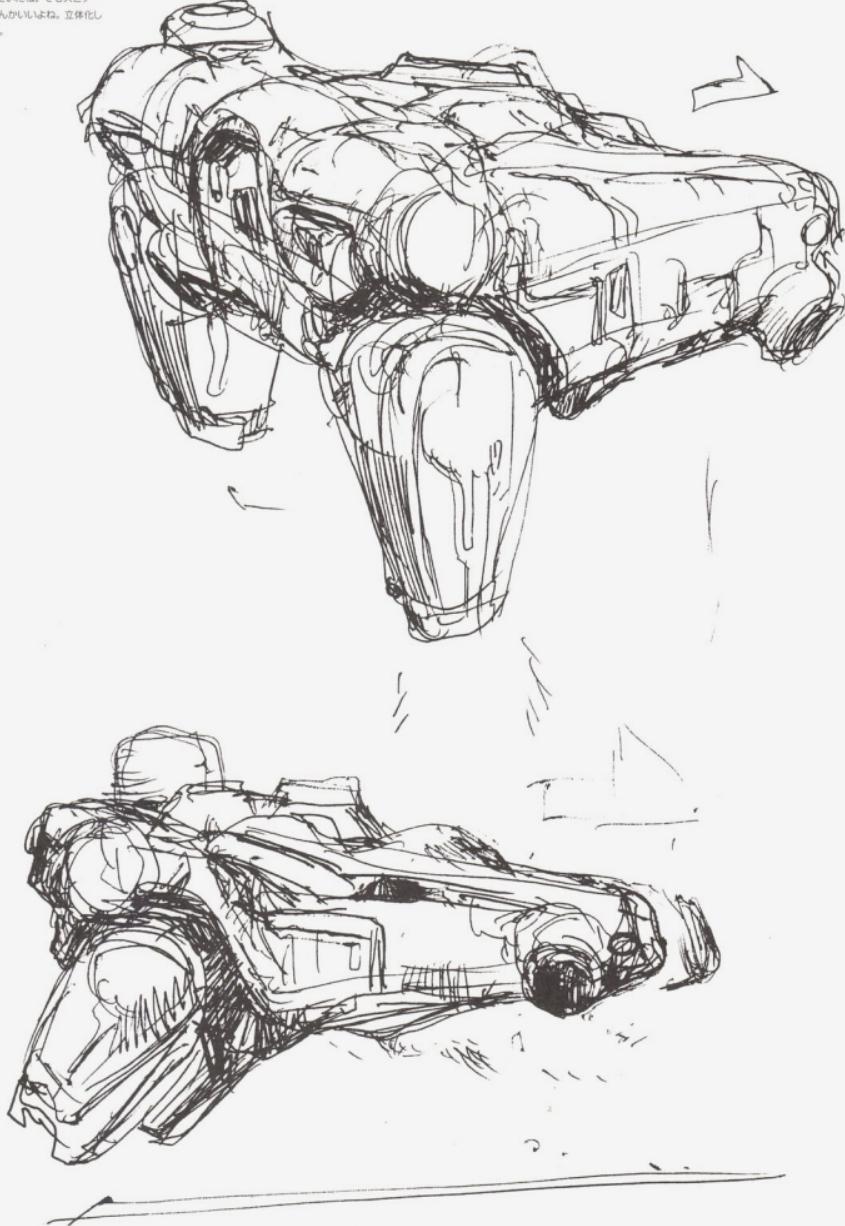
「ミットヘルフア」

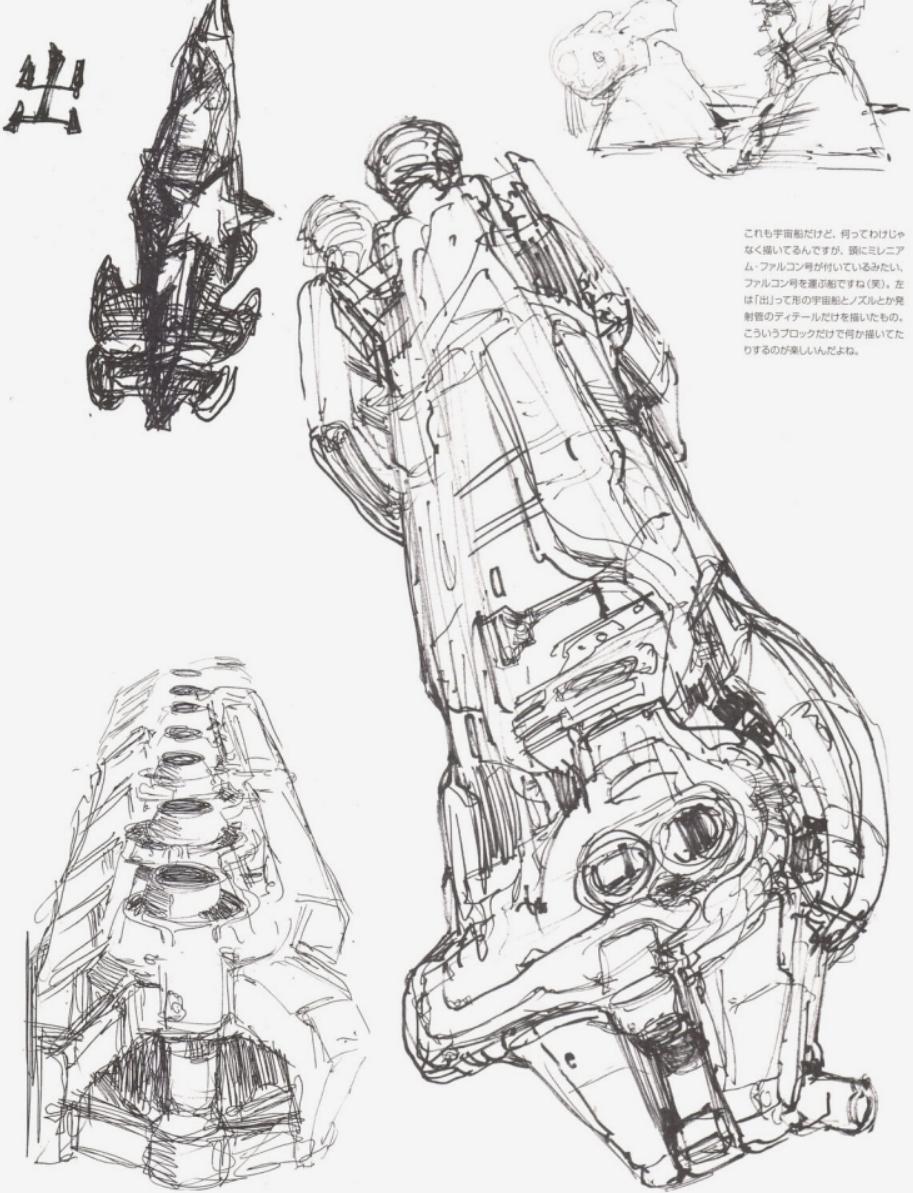


この河豚みたいになってるやつとかも
そのゲーム用にデザインした宇宙船。
真ん中の内臓のついてるやつだけは
最近描いたやつだけど、あまり昔のデ
ザインと変わっていない。

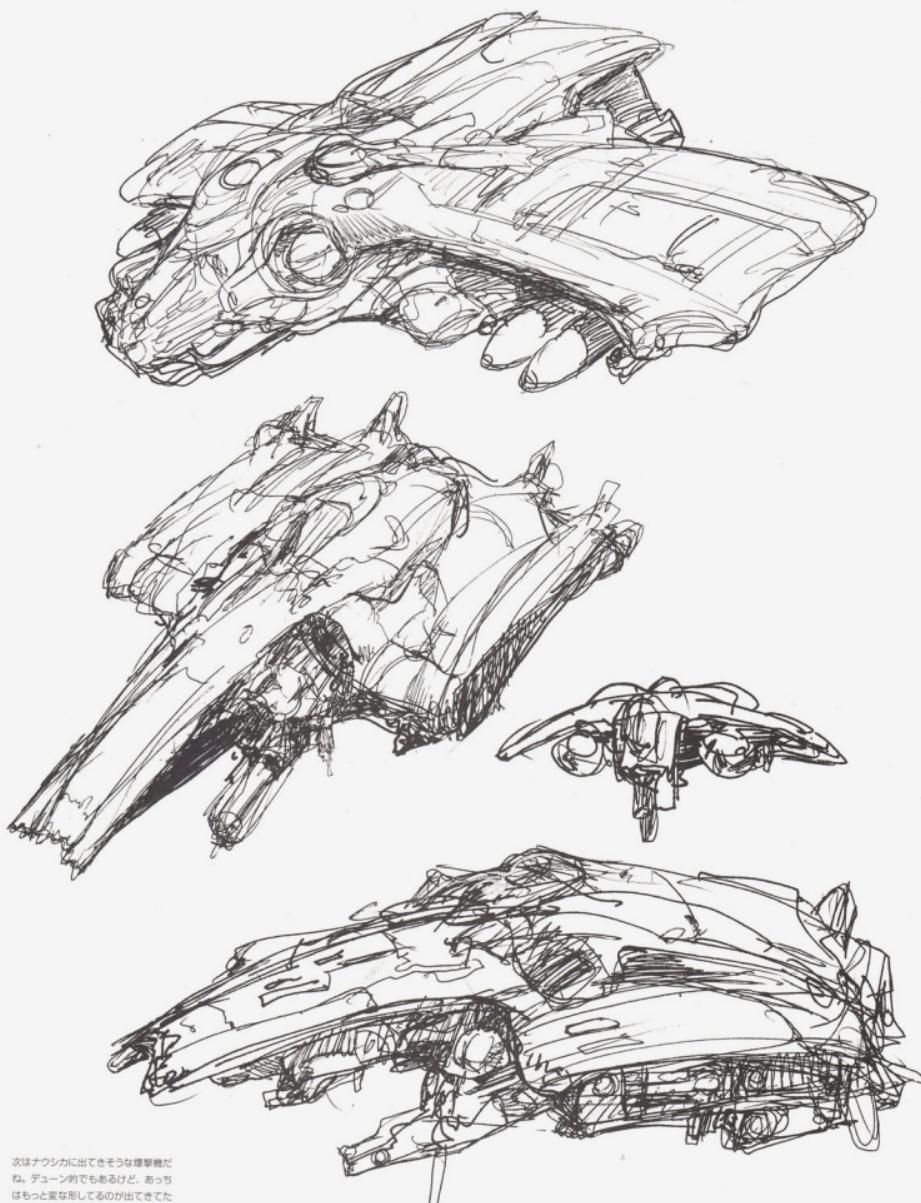


次のデザインはね、大気圧中の戦闘
兵器で、ホバーで進むんですが、短足
型ロボットみたいですね。でもスピナー
みたいで、なんかいいよね。立体化し
たいものです。

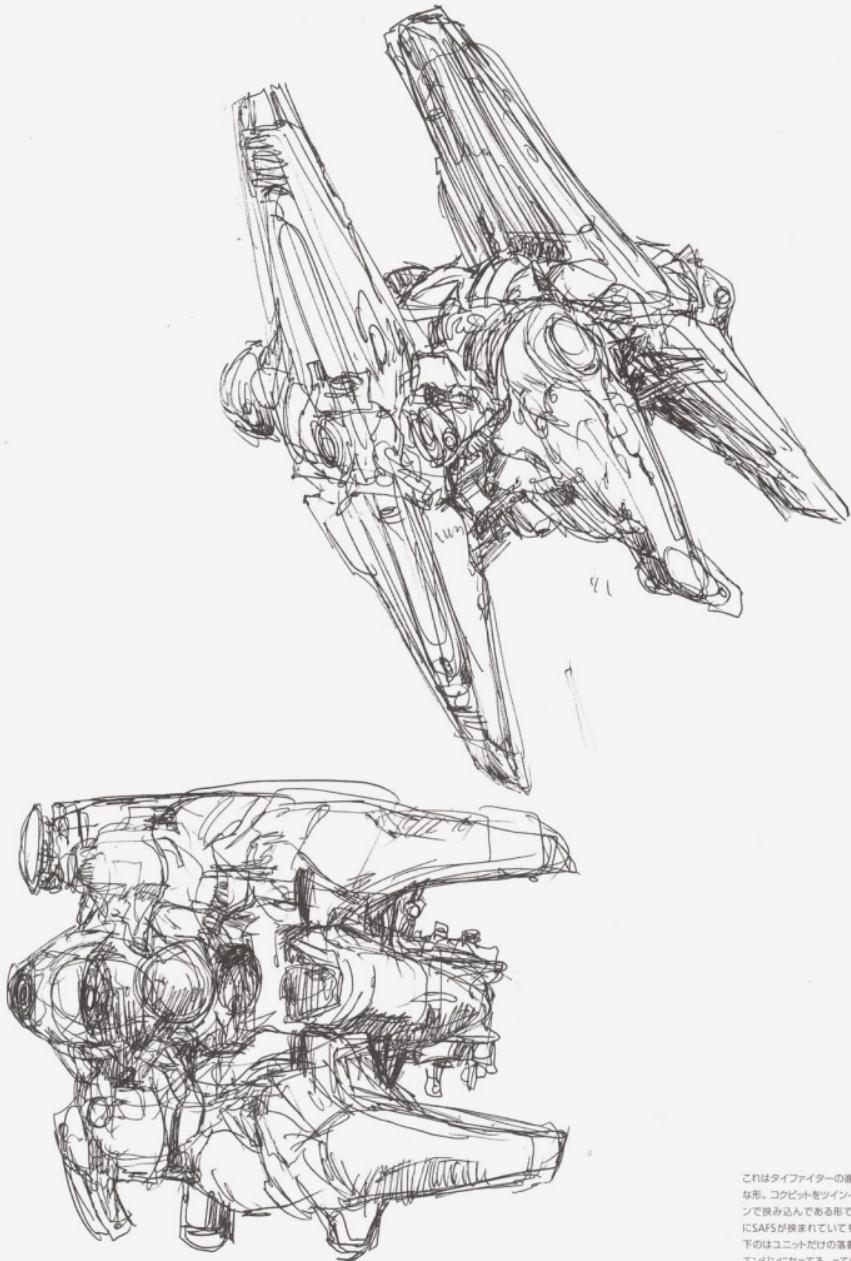




これも宇宙船だけど、何ってわけじゃなく描いてるんですけど、頭にミレニアム・ファルコン号がけいしているみたい。ファルコン号を運ぶ船ですね(笑)。左は「出」って形の宇宙船とノズルとか発射管のディテールだけを描いたもの。こういうプロックだけで何か描いてたりするのが楽しいんだよね。

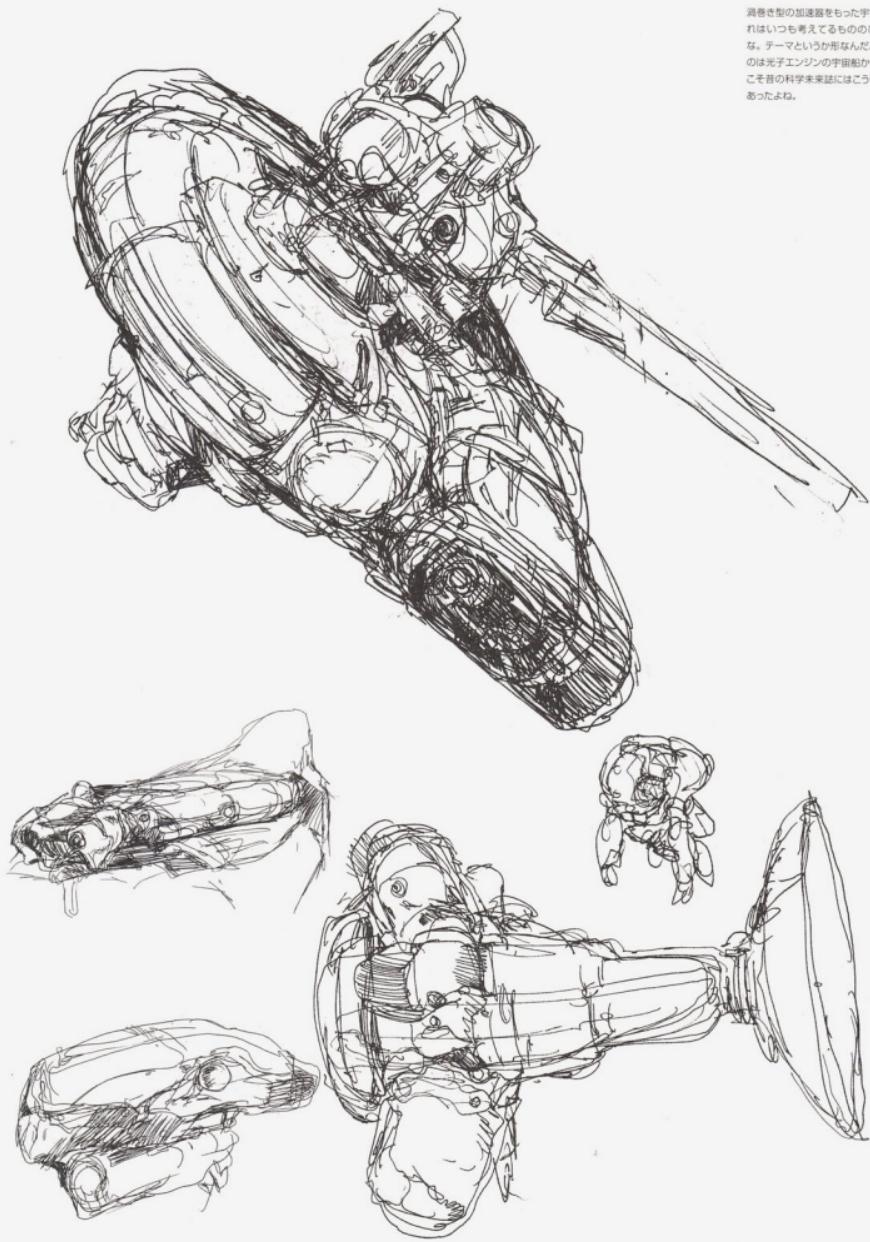


次はナウシカに出てきそうな爆撃機だ
ね。デューンのものもあるけど、あっち
はもっと変な形してるのが出てきてた
からね。「飛行機の形しすぎていて駄
目」ってラクレンティスさんに言われそ
うだね。下の3つともギャラクティ
力にできそうな落書きだね



これはタイファイターの進化型みたいな形。コクピットをツインイオンエンジンで挟み込んである形です。あいだにSAFSが挟まれていてもいいよね。下のはユニットだけの落書き。これがエンジンになってる、ってのもいい。

渦巻き型の加速器をもった宇宙船。これはいつも考てるもののひとつだな。テーマというか形なんだよね。下のは光子エンジンの宇宙船かな。それこそ昔の科学雑誌にはこういのがあったよね。





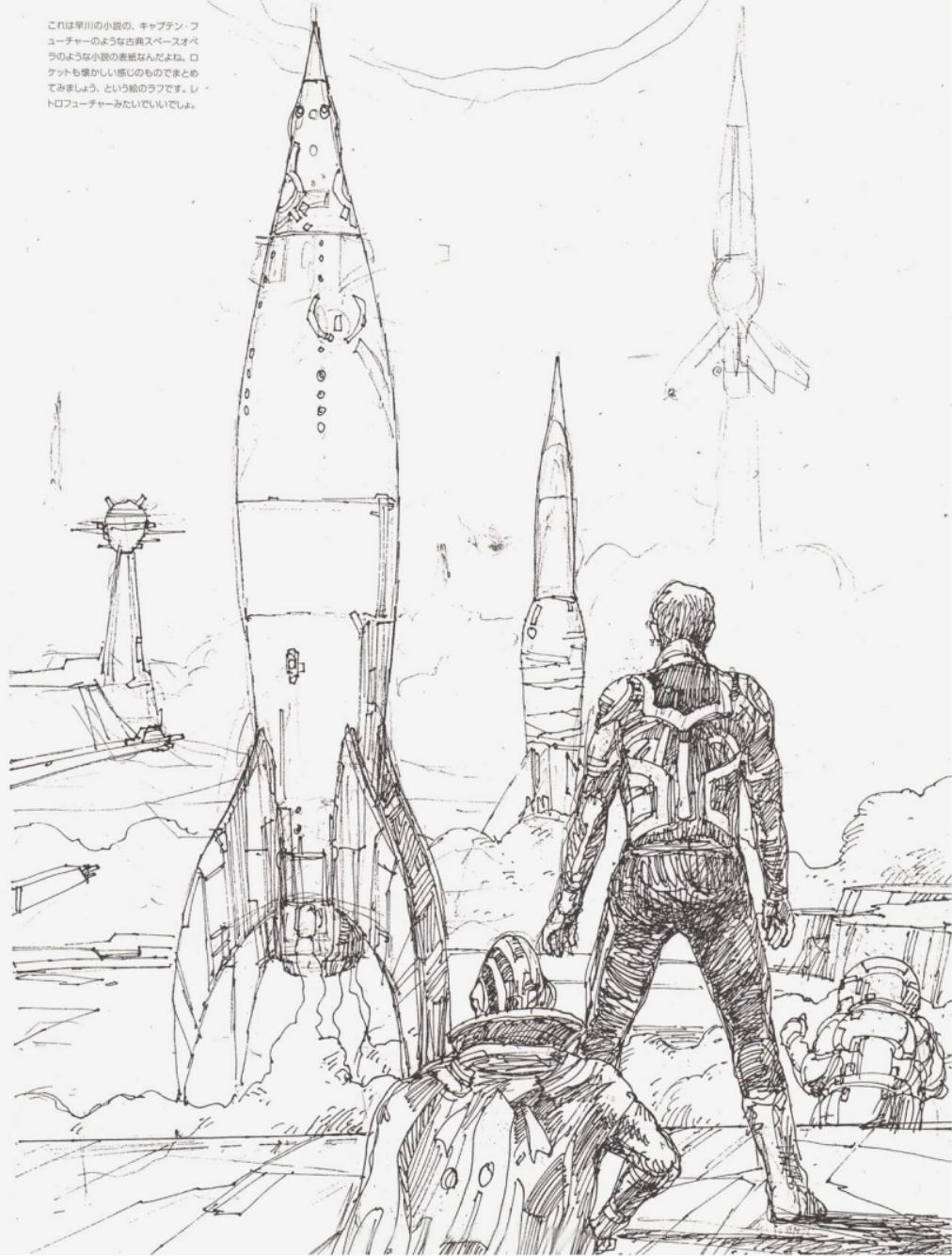
②



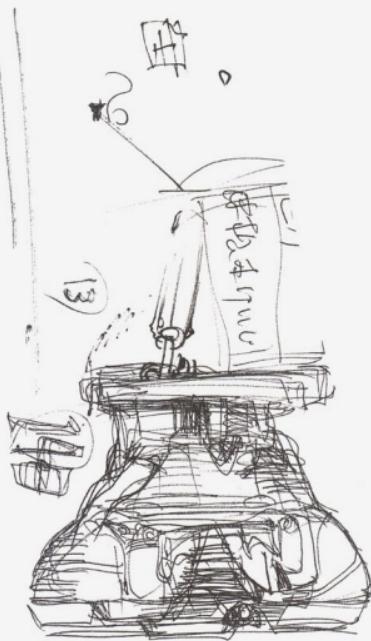
①

次の二枚のラフはアスキーで描いた
SFゲームの別冊の表紙用の絵。上の
に決まったのかな、けっこう形になっ
ていて、「フキュンバキュン!!」っての
も描いてあって、エアブレーキを開き
ながら降下してるっていうのがいいで
しょ。いりげてますなあ。

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典スペースオペラのような小説の表題なんだよね。ロケットも偉かしい感じのものでまとめてみましょう、という絵のラフです。レトロフューチャーみたいでいいでしょ。

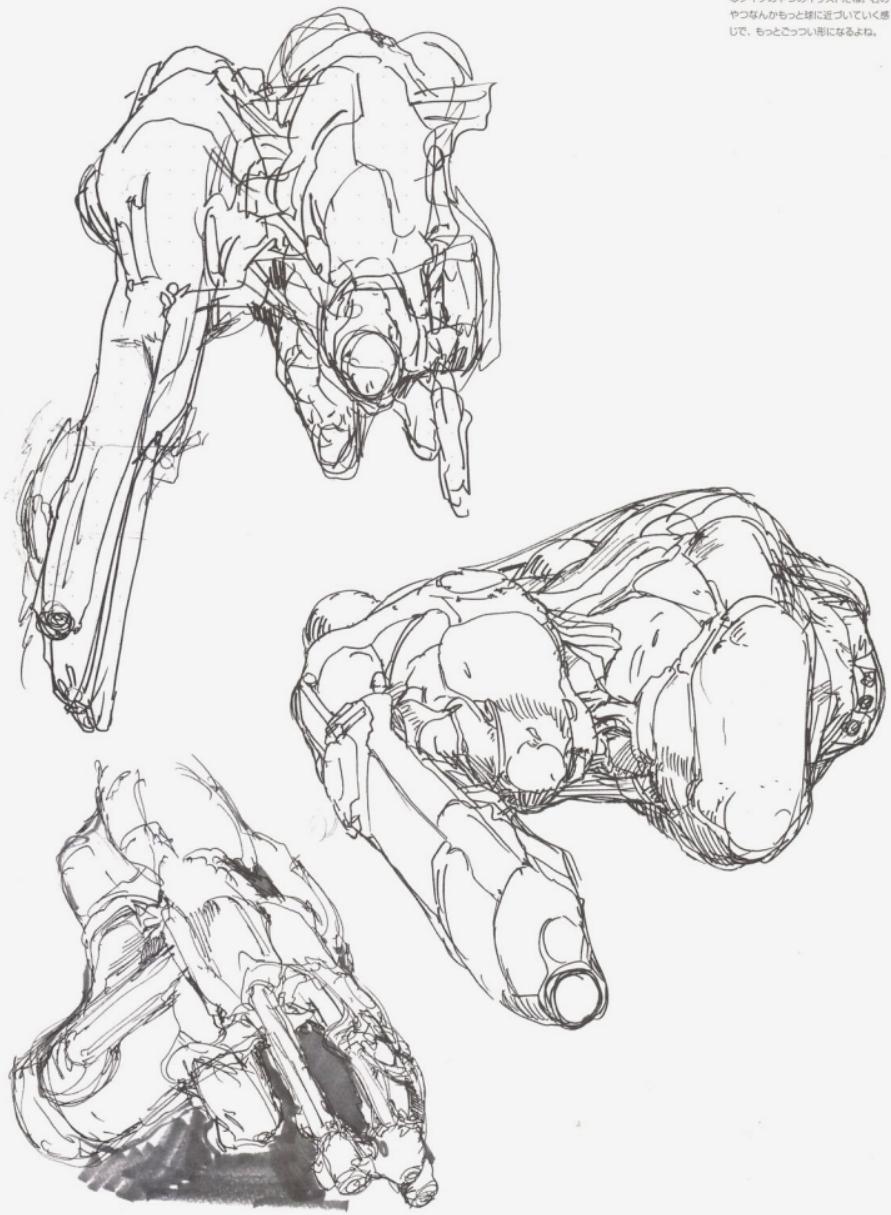


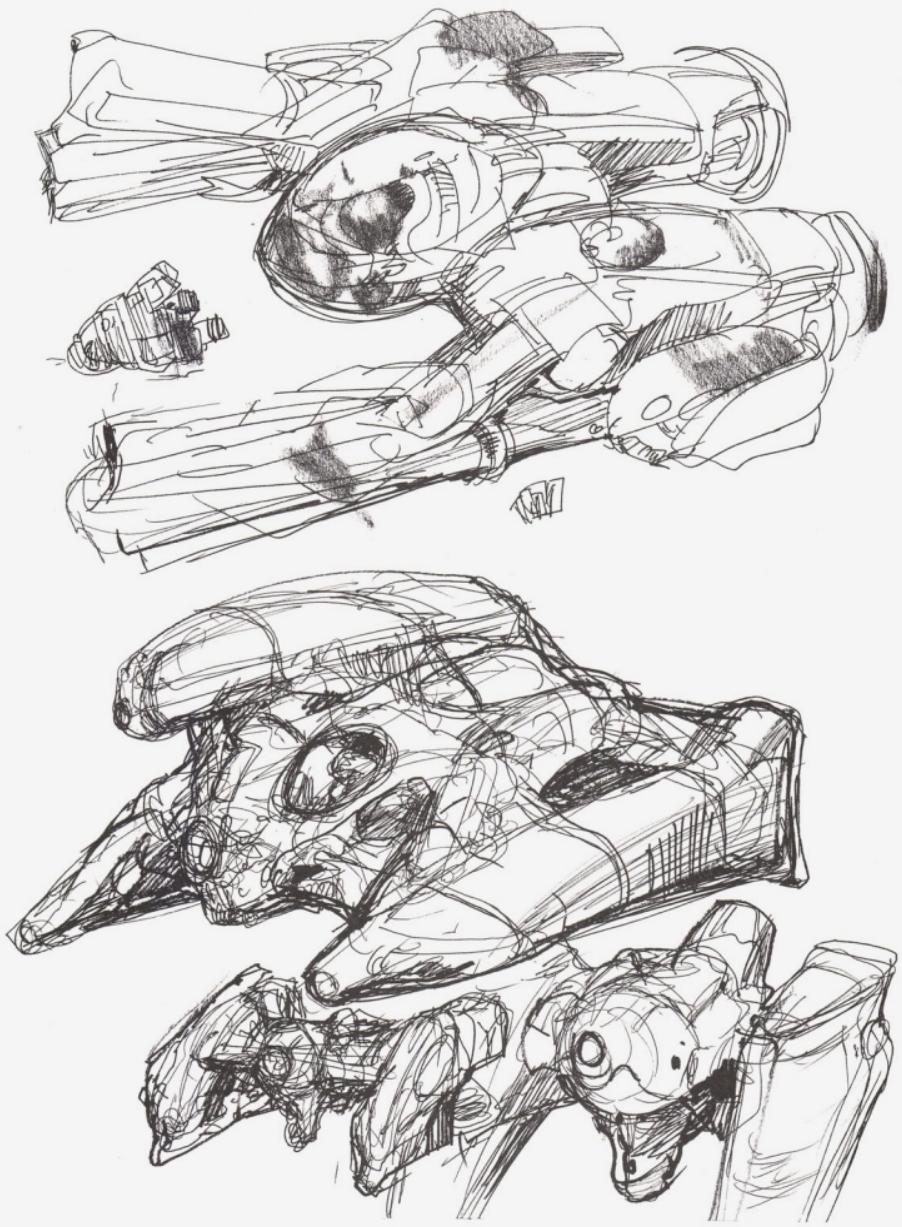
このふたつはエンジンのユニットのラフです。下のは、アボロのF1エンジン風ユニット。これを付けければ何でもロケットになるわけ。スイカに付ければ「スイカロケット」になるし、タマネギに付ければ「タマネギロケット」になる。という風なユニットですね。



11 12 10

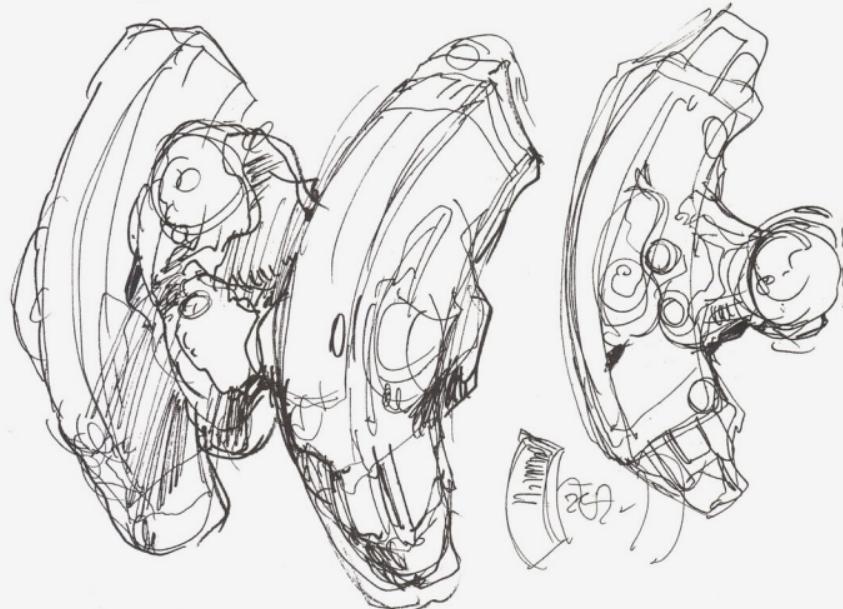
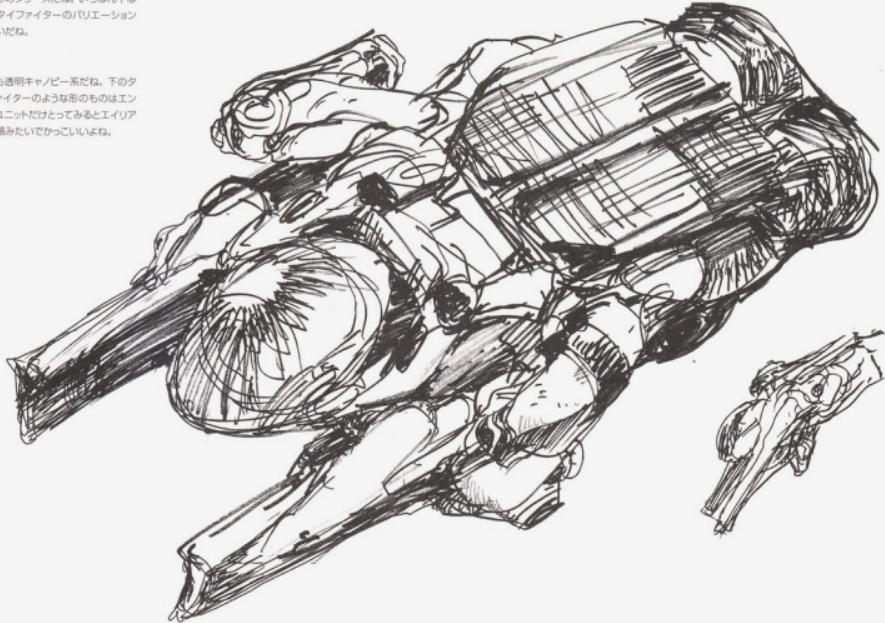
次は谷甲州さんの小説にでてくるよう
なタイプのやつのイラストだね。右の
やつなんかちょっと球に近づいていく感
じで、ちょっとぐっつい形になるよね。

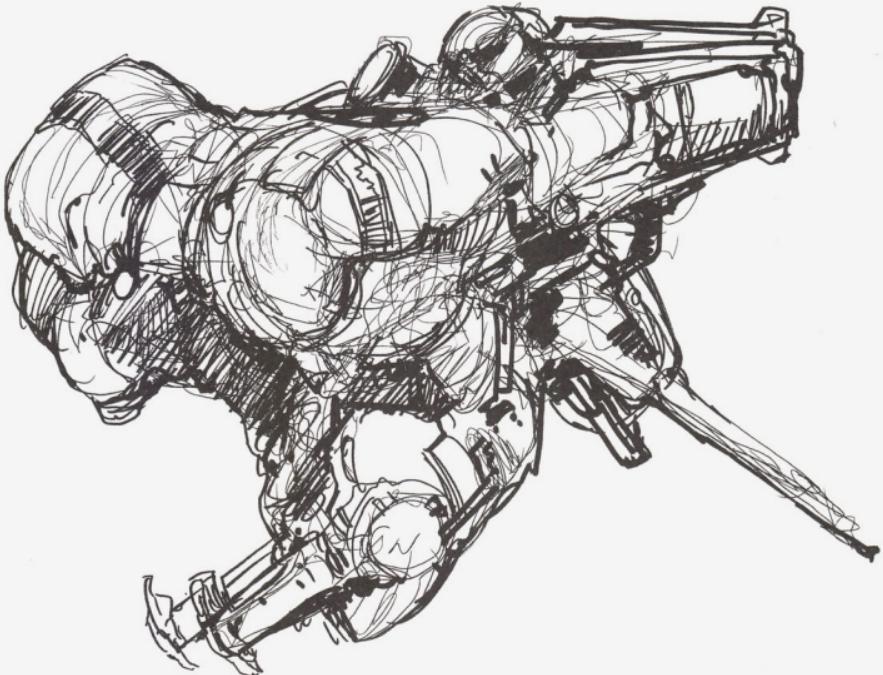




左ページは頭に透明なコクピットがついた形のシリーズだね。いちばん下なんてタイプファイターのバリエーションみたいだね。

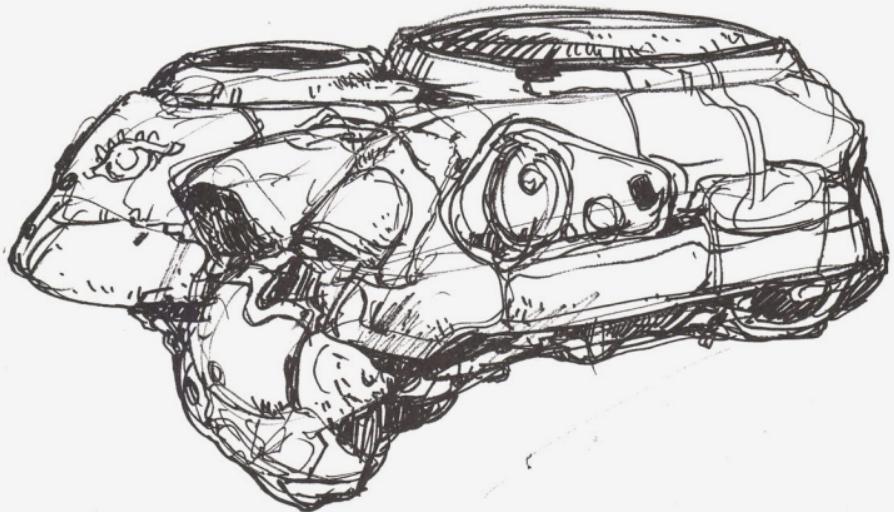
これも透明キャビン一系だね。下のタイプファイターのような形のものはエンジンユニットだけあってみるとエリアの頭みたいでかっこいいよね。

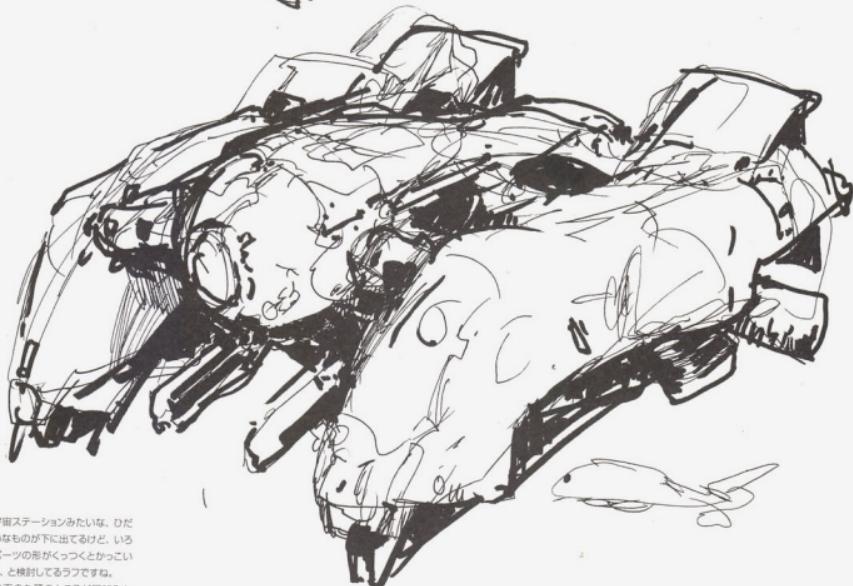
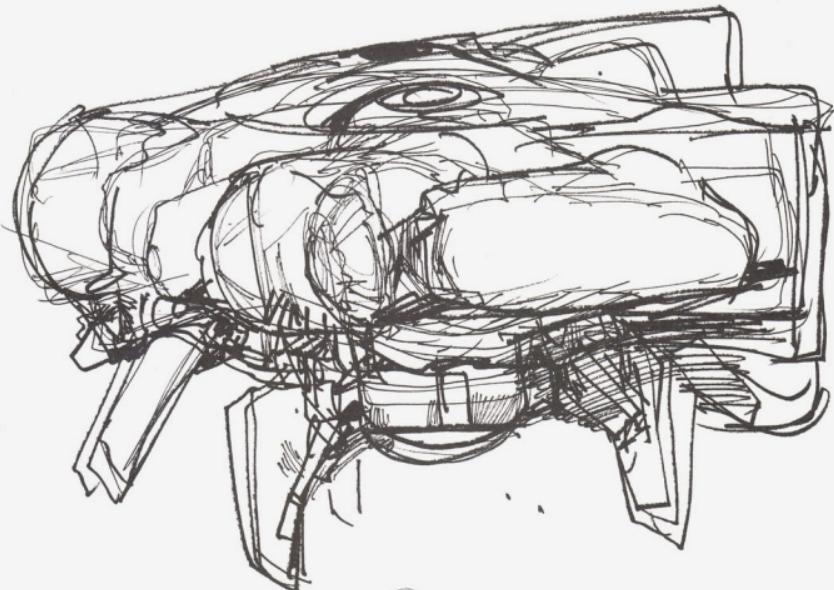




これはおなかも二連の鉄を装備しているボットタイプだね。こういうどっち向いていいものって、立体にしたときの見栄えっていいんだよね。軽くて長いデザインは立体にしたとき、間延びするんだよ。それが宇宙船の肝だな。

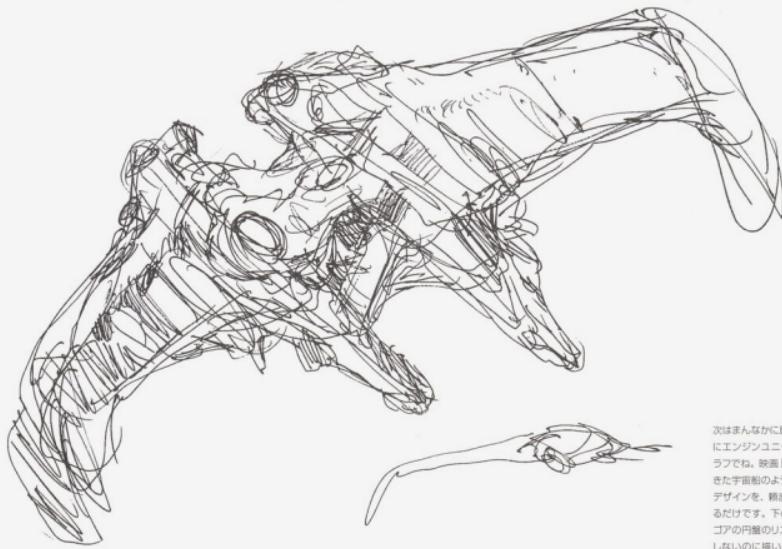
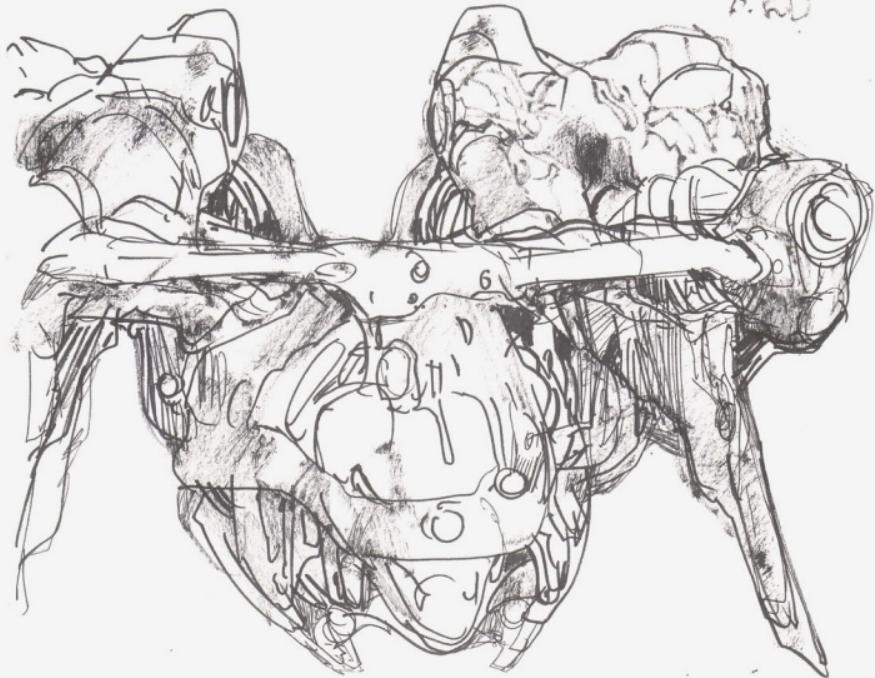
次ページは船のプラモデルの底面バージを使って宇宙船をつくったらこうなるだろうな、っていうユニットのスケッチなんです。思いつき自体を形にしておくと忘れないでね。歩きながらでもメモしておくと忘れないよね。下のもジャバ・ザ・ハットの乗っていたセール・バージ風なものを描いてみました。



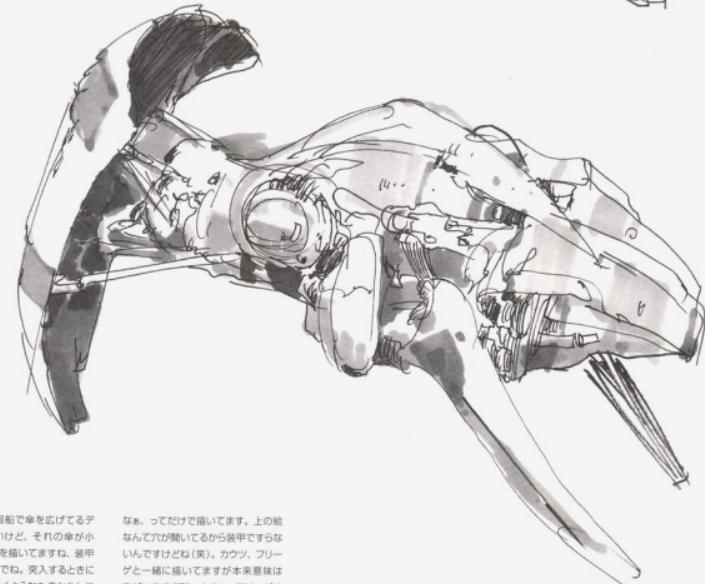
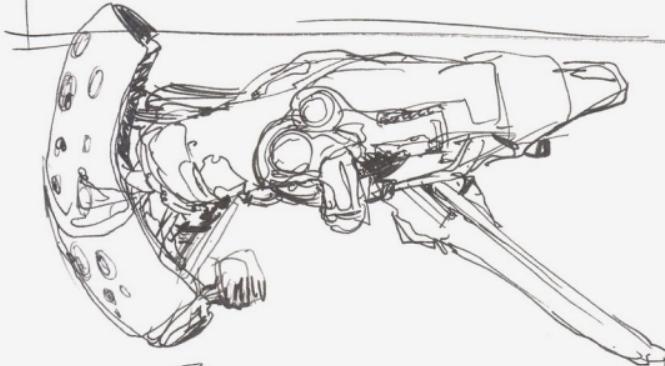
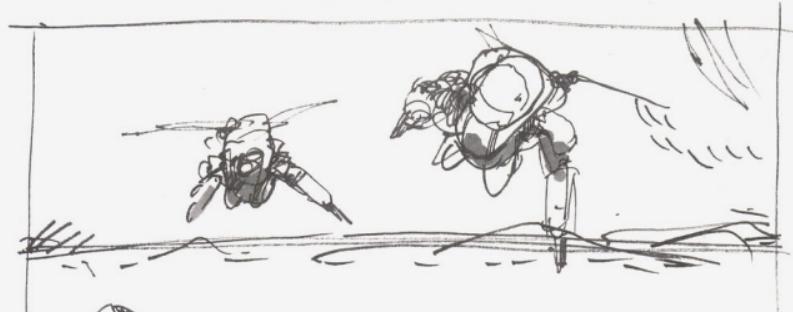


上は宇宙ステーションみたいな、ひだ
みたいなものが下に出てるけど、いろ
んなバージの形がくっつとかっこい
いなあ、と検討してるラフですね。

その下のも頭のところが眼球みたい
になっていて、左右に飛行ユニット
があって飛べばいいなあ、っていうメ
カ。



次はまんなかに居住区があるて、両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、頼まれでないのに描いてるだけです。下のは「マグマ大使」のコアの内部のリニューアルを頼まれてもしないのに描いてるんです。頼めよ、だれか(笑)。



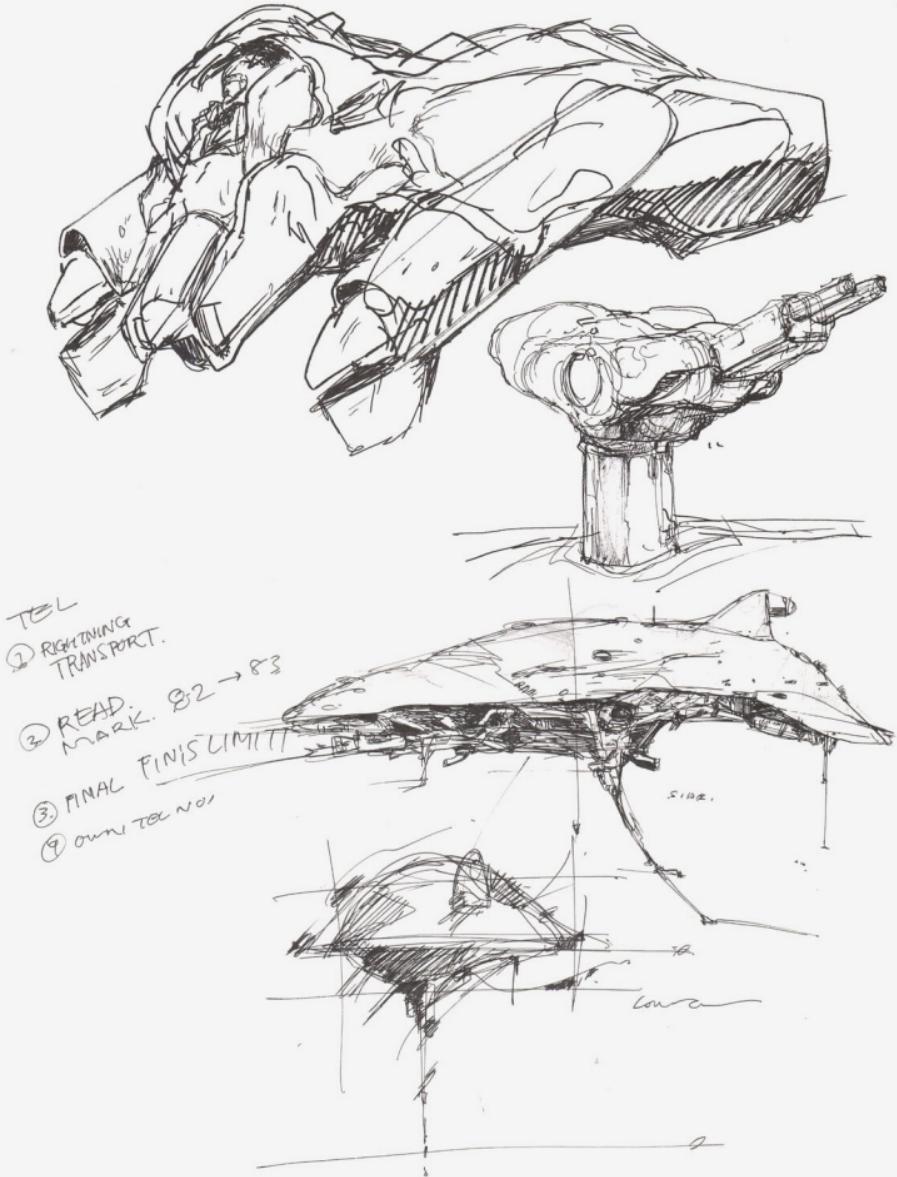
これは光子宇宙船で傘を広げてるデザインって多いけど、その傘が小さいバージョンを描いてますね。装甲板のような感じでね。突入するときに色々はいじいいようなものかもこれないわ。でもそれより形として面白い

なあ、ってだけで描いてます。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)。カツツ、フリーゲと一緒に描いてますが本来意味はちがいます(笑)。カツツ、フリーゲはここでなくてもしもいいかもね。

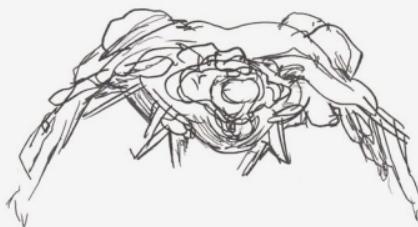
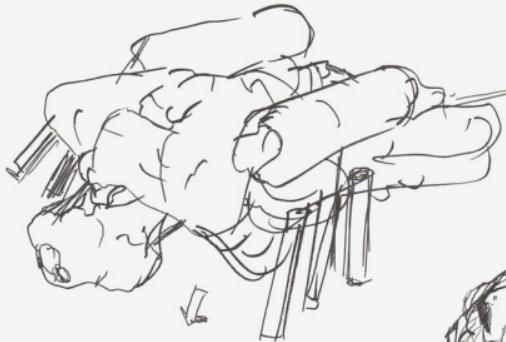
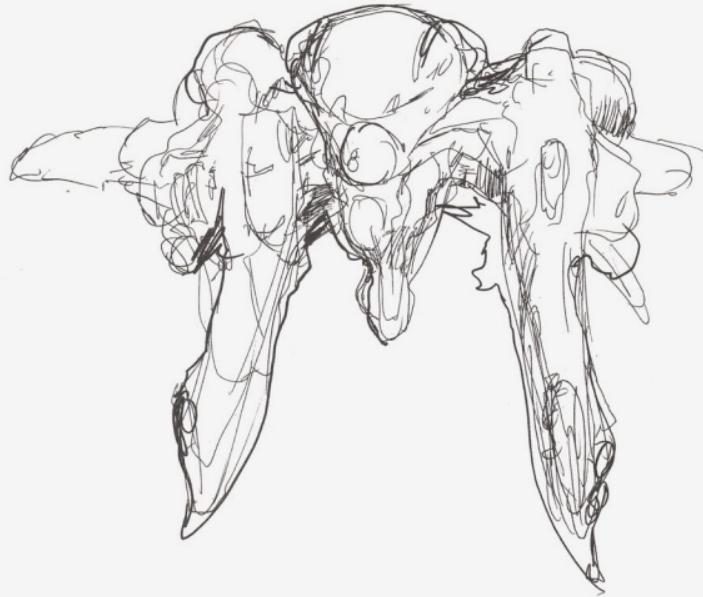
次は抱座のデザインとか、飛行するユニットを描いてみやつで、いちばん下は'82年のものだし、中央の抱座の絵は'02年るものなんで、20年た

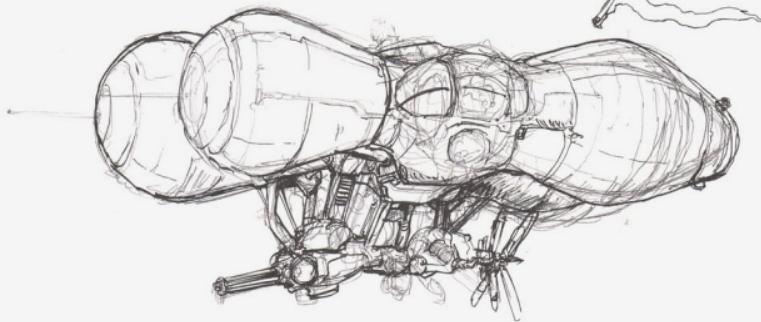
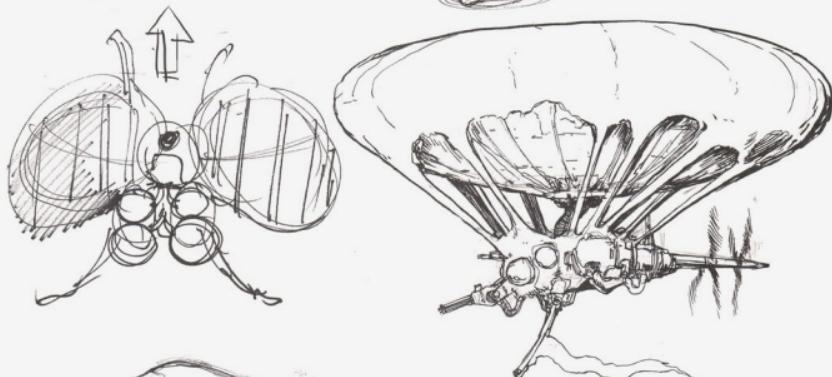
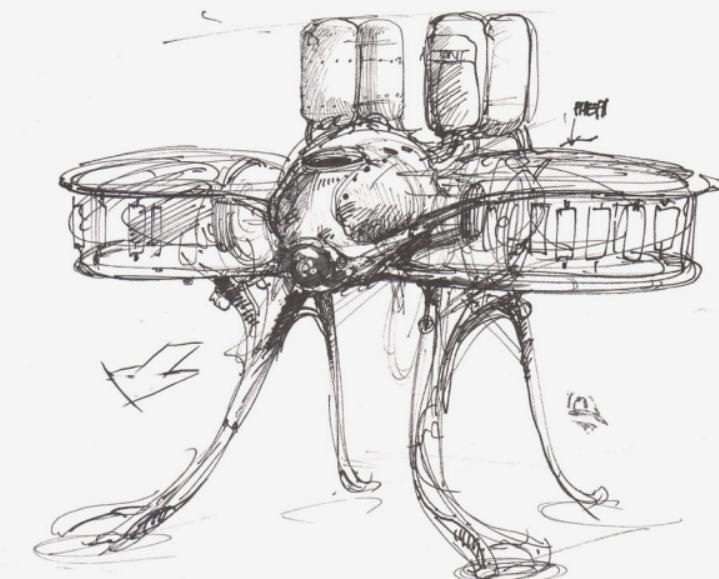
っても落書きはあんま変わってないな(笑)。でも立体把握能力は相続にあがってるんで、最新の落書きは立体感があるんだよね。いちばん上のコク

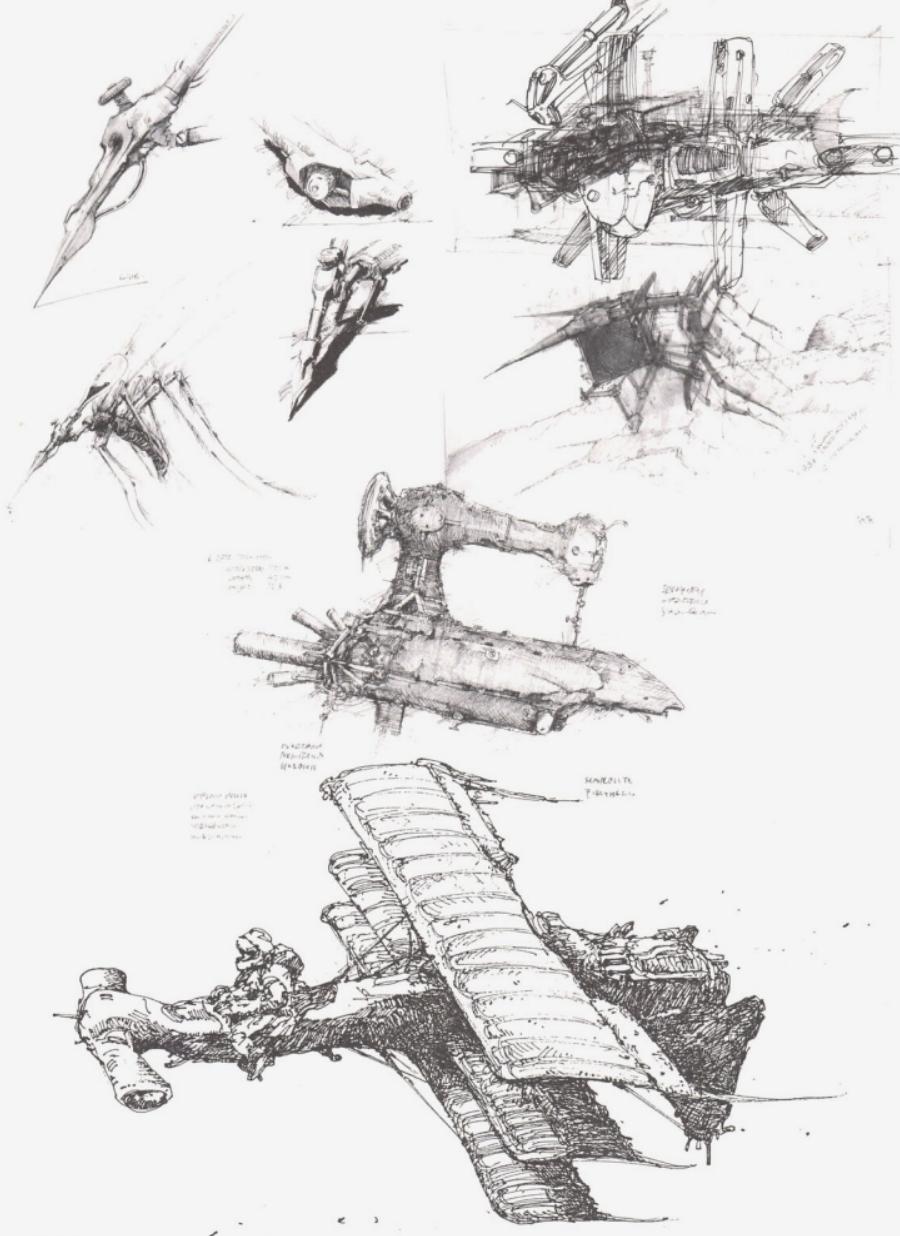
ピットが透明で、羽の先がかぎ爪になっているね。マイノリティーレポートのボリスバイクでもおかしくないよね。



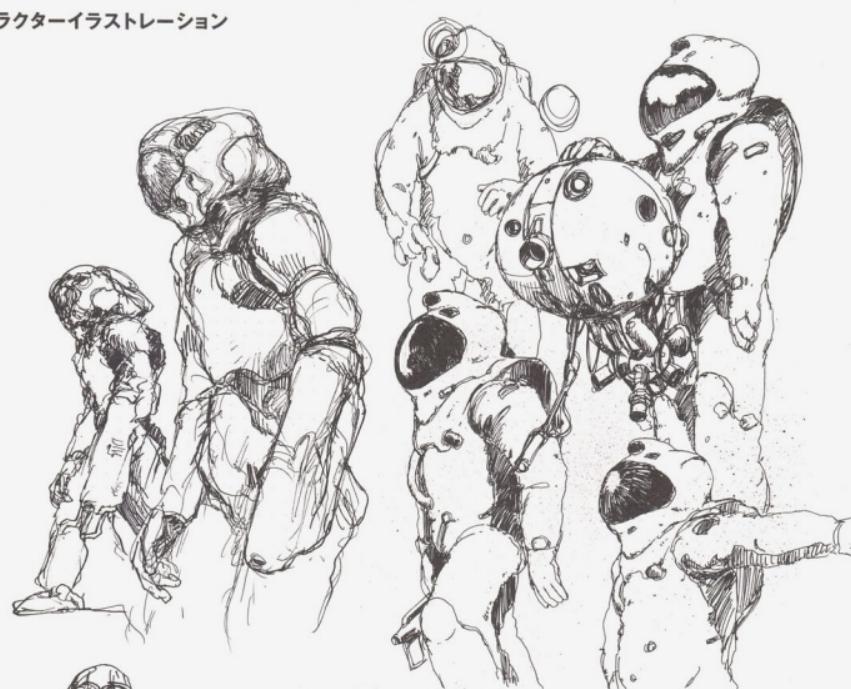
このイラストも飛ぶもののデザインを
適当にやっていて、戦車の砲塔を使っ
て箇をつけてってね。どういうバーツ
を使って作れるかを検討してるイラス
トだね。下のは月面の上を飛ぶ。ノイ
スボッターに飛行ユニットをつんでい
て、シュレックをかかえて下に向かっ
て撃つっていう怖いもので、Makに
あつてもいいデザインだね。とにかく
この飛ぶものの数々はデザイナーの
みなさん使っていいので、ご連絡くだ
さい。有償ですが(笑)。







キャラクターイラストレーション



右上のは'83年ぐらいに書いた絵で、
左のは'83年から22年経ってから描いた
「メロイド俺だったら」っていう絵。
結構それもしないのに描いてみました。
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
変わらないね。



このページも右半分が'83年頃の絵で、左半分が'05年ぐらい。全然かわってないね。線がちがうかな、って感じかな。線よりもしないのにキャラを作るのがいちばん面白いね。右上のはうちの妻にアクセサリーを作つてあげるのに描いた下絵なの。実際に作つてパーティとかにいけつたんだけど、今ではバラバラになってジャンク

ボックスに入っています。ロケットの素材工場にいる少年もいいでしょ。宇宙船とかロケットが素材になっているのはカッコいい。頭が傘になっているのは'83年ごろかな。而宮慶太さんの『ゼイラム』みたいだけど、こういうのは誰でも考えるんだろうな。



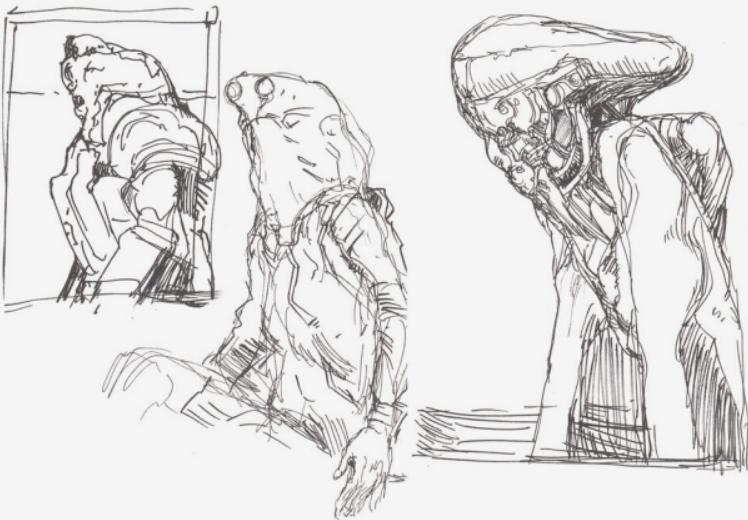


これはわりと最近描いた絵で、上ののはファンタジー系メイソンだね。機械と、ナイト、僧侶なんかが出てくる世界だね。こういうのはビジュアル化するには映画だとお金かかるけど、それこそインデックスで描いたらあともろいかもられない。下の「誰もへん！」って刺激して人のさらに左下のボク星人みたいだね。ボク星人

自体が騎士をモチーフにデザインされてしまう。右下は、別れもないのに描いた「ナウシカの巨神兵」だつたら！だ。ナウシカがこういったアンシンコフューチャーな世界だったね。ナウシカの真似だな。でもアンシンコフューチャーな世界観のものはいいね。

女の子の顔を集めた繪ですが、左上
はワカバイみたいな覺でしてますね。右
下のは「ラストエグザイル機だったら
みたいなノ」の絵だな。飛行服と飛行
帽ってのはわたしの絵には絶対に出てくる
ねえ。





左上は“獣人間像が描いたら”と東宝の“モグラ姫が描いたら”みたいなシリーズだな。右下のも“ガッツ星人姫が描いたら”になっているね。より宇宙人がフォルムで描いてるね。隕の姫もアンシエントフォーチャーな感じで描いてます。



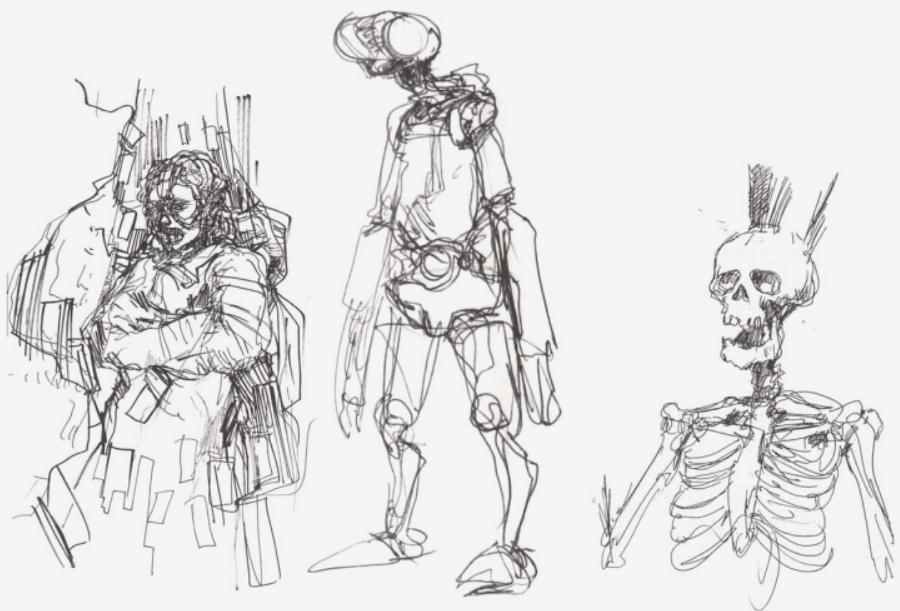


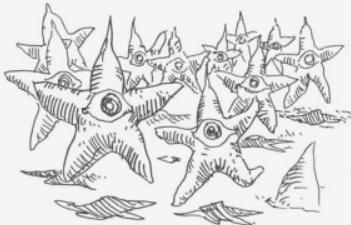
色々な兵隊さんを集めてみましたが下の真ん中は“スター・ウォーズの賞金稼ぎだつたら!”を頼まれもせずに描いてます。当然ながらMG42とかを改造した銃を持ってるのが欲しいので、それらしい武器を背負ってますね。上の右二つはイギリスの通信兵とハニス・マルセイヨン。左上の兵隊さんは横山民夫さんの小説の挿絵の下書きで道幅にならった作品の挿絵をわんぱく描いていたの。左下の姉さんは、まさかそれ系のアレですね(笑)。

右ページ上、真ん中のカエルは、最初プロペラの形を描いていたんだけど、途中で飽きて「王様カエルを描き始めてました(笑)」。プロペラやスクリューが未来はどういう形になつていてどううか、と考察したら記事を思い出しながら描いていたんだけれど。その右は虫系イリアンですね。左下の絵は「レクター博士拘束されるの図」(笑)。マスクかぶされて拘束されてるのを機械のあいだから覗いてるかんじなので“レクター博士拘束

東京withハーフリーズ”でもいい的な(笑)。下の真ん中のは“スター・ウォーズにでてくるデスマスターードロイド”で体がもっとドンドン落ち着いてる系のロボット。このまま発展させれば人間サイズのいい感じのロボットが描けそうだね。少なくともアイロボットには似てるな(笑)。

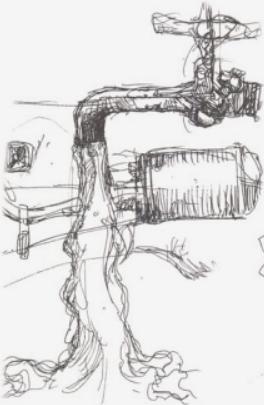






左上のは「バイラ星人」という『宇宙人東京に現る』という56年の大映映画に出てくるる宇宙人だね。デザインは天才岡本太郎先生です。こんな宇宙人は普通デザインできないよ(笑)。その隣はプライスをエイプ風にシルエットで描いてみたの。紫の頭巾かぶった尼さんではありません。真ん中のは

映画『宇宙戦争』を見てきて「こんなのが出てきたや～って思った始だね。そのほかは何となく描いてるものが多くて、もはや自分でもかいたか覚えてませんな。



左上のは映画「ファイナルファンタジー」の脚下兵のユニフォームだね。L'Arc-en-Cielもこれ着て観れてましたね。左下のふたつは、こういうのが出てきてしゃべるゲームがほしいなあ、って描いたのかな。頼まれてないのにね。ひまなの? オレ。作るんだったらシステムはゲーム「タクティクス

オウガ」みたいなシステムにしてください(笑)。お姉さんの絶はボーグってますね。やる気あんまんですね。意味なく描いてますがボニーテイルしてると思います。髪の毛を上げると描きやすいよ。髪の毛が頬にきてたりすると髪がどれないので、そこまでの距離はわからないで大騒動になるか

らね。一番描きやすいのは坊主の女だな(笑)。武藏美でデザインいうともモデルさんはボニーテイルにして素っ裸になっちゃう。でも人によっては忍者の男に見える人がいたよ(笑)。明るいうちから堂々と女の描いていくと、いろんな想像がどうでもよくなる。ストリップとか行かなくなるもん。



頭が透明の作業服を描いてますね。モンスターでインク的なBC版ですね。実際にはこんな危ない服はないんだろうな。船だら、はい、それまでよだもん。下の宇宙人君がすましてるのは何となく歩いているのが描きたくて描いてます。左の娘は、これ装飾的なヘルメットとかち加藤園さんの方向です(笑)。これは加藤さん風に真似て塗りたいところだね。というわけであと描き下ろししているときに、同時に塗っておきます。今でも「一風に描きたい」というのがあるんです。だから今日は誰で描こうって言いつながら描く(笑)。

次のページの裡に下品な器具つける絵は寺田完也風だよ(笑)。右下のは「下乳がどうのこうの……」って話をしているときに描いたラフ。これ月刊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。あとはみんなが焼きを描いてくれれ、好きにしてください。エカルの絵はPKの準備をするPKフックの王子様。だから何なんだと言われると何なんでしょうね(笑)。左上の絵は昔のリザインのCMで眼鏡がフラットに反射しているのがあってね、それを描きたくて描いたぜ







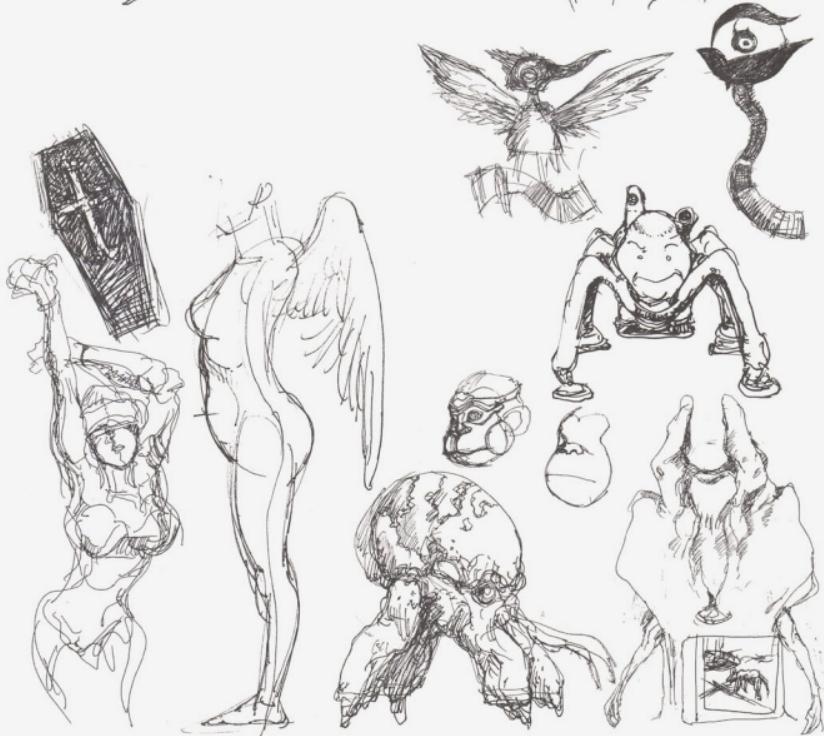
株式会社 扶桑社

本社 〒102-0072 東京都千代田区麹町二丁目11番1号
電話番号 03-5221-1111 FAX 03-5221-1111
営業部 〒102-0072 東京都千代田区麹町二丁目11番1号
電話番号 03-5221-1111 FAX 03-5221-1111
販売部 〒102-0072 東京都千代田区麹町二丁目11番1号
電話番号 03-5221-1111 FAX 03-5221-1111

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、その袋の裏
も色々絵を描いていたのでとりあえず
袋ごとスキャンしました。おねえさ
んの隣は森永風のその手のひとさん。
Mの字に毛が生えていたのがポイント
ですね。その下はロリ人形アニメ
に出てくるチエブラシカを描いたも
のだね。Mつながりでノートの表紙に
描いたエンゼルは、まるで初め物だ
なあ。

右上の集団は「怪物くん一家庵だったらいで、いちばん右上のが怪物君。怪物君は好きなアニメだったなあ。真人麗どいうかミュージアムは必ず描いちゃうなあ。フランケンのときは映画「权力」の登場人物をワインのイラストと

か描いてる人風に描いたの。真ん中はティム・バートン風に描いてみた島とオブジェだね。その下のブリジエーターは変な顔してるなあ。左下のはパイスさんから貰った尊雅少佐。素子さんですね。中央下のタコはクトゥル

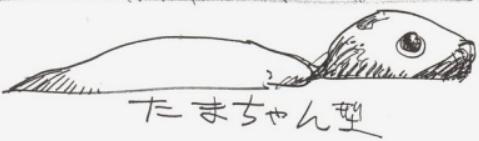




このページもすごいな(笑)。左上はラモスさんだ。そのとなりはリリー・フランキーを「週刊SPA!」を見ながら描いたの。描きながらリリー・フランキーは矢沢永吉に似てるなあって思ったよ。右のはDVDのチラシを見ながら

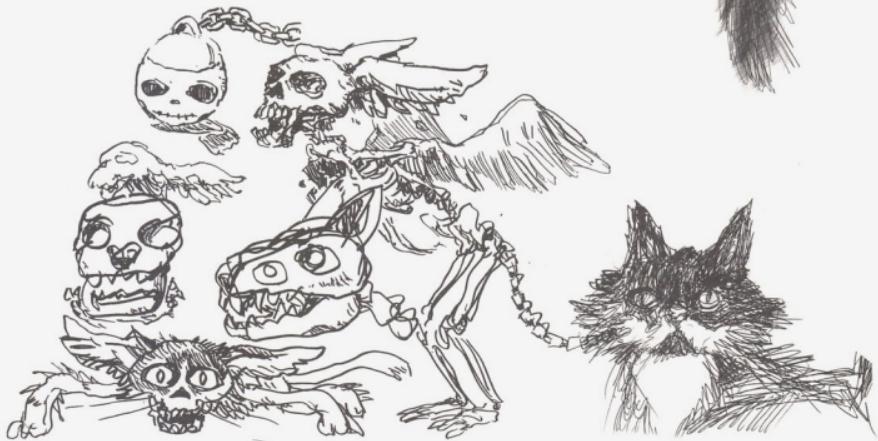
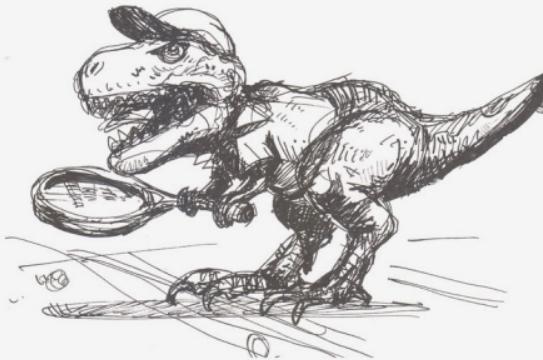
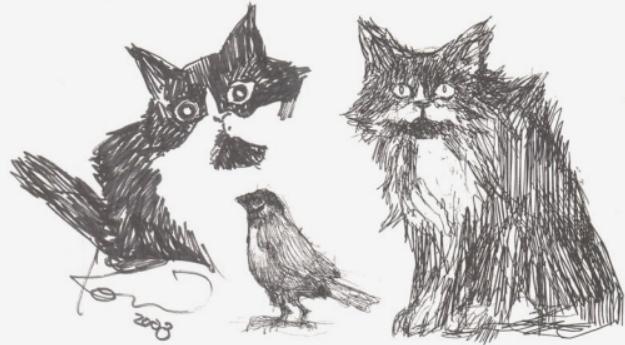
なげなく模写したもので「黄金の人」と「ホタル」だね。エビの人は勝二さんでとなりは南野法相。あの人印象強いよな。いろんな名画がありますが、下の麻生さんも真ん中の喜び組ロボもいいでしょ? クラゲ型のロボツ

トはYESマンロボで、小泉ロボとすでに合体しているのです。しかしこんな絶じや負けうがらい相当ヤバい状況なキャラばっかり出てきていて、日本は長くないよね。



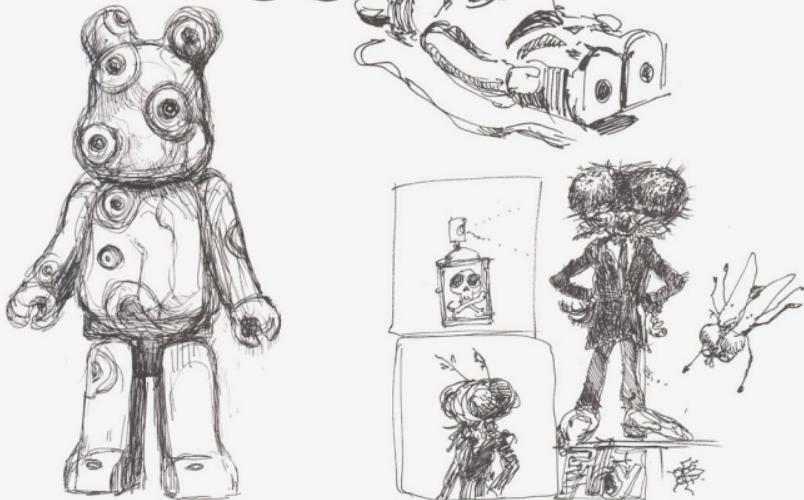
左上のウサギは「ジャバネットのかたの社長はウサギに似てるなあ」とってTV 見ながら思って描いた絵なの。似てるでしょ？ 中央のウサギはわたしの結婚式で配った。いまは亡きテレフォンカード用に描いたウサギの下書きですね。下のほうにたまちゃん型で描いて有るけど、たまちゃん型の何なんだろうなと描いてる自分が思ひ出せません。たまちゃんそのものだと思うんだけど、潜水艦かな？ たまちゃん自体が潜水艦みたいなものだしなあ。

うちで刺ってるうらんという猫の絵の
数々ですね。猫刺うとその絵を描き始
めるんだけど、猫って1ヶ所に止まっ
てるところがないんだよね。寝てる以外
は止まつてないからさ、起きていると
きに色々みて要素を観察して記憶で
描かないといけないから、絵を描く訓練
になるね。恐竜はテニススクールい
つたらさ、おばさんでこういう定をして
る人がいたの。わしも定は太いけど
同じくらい太かった。下はスカルヘ
ドの数々を描いた落書きです。



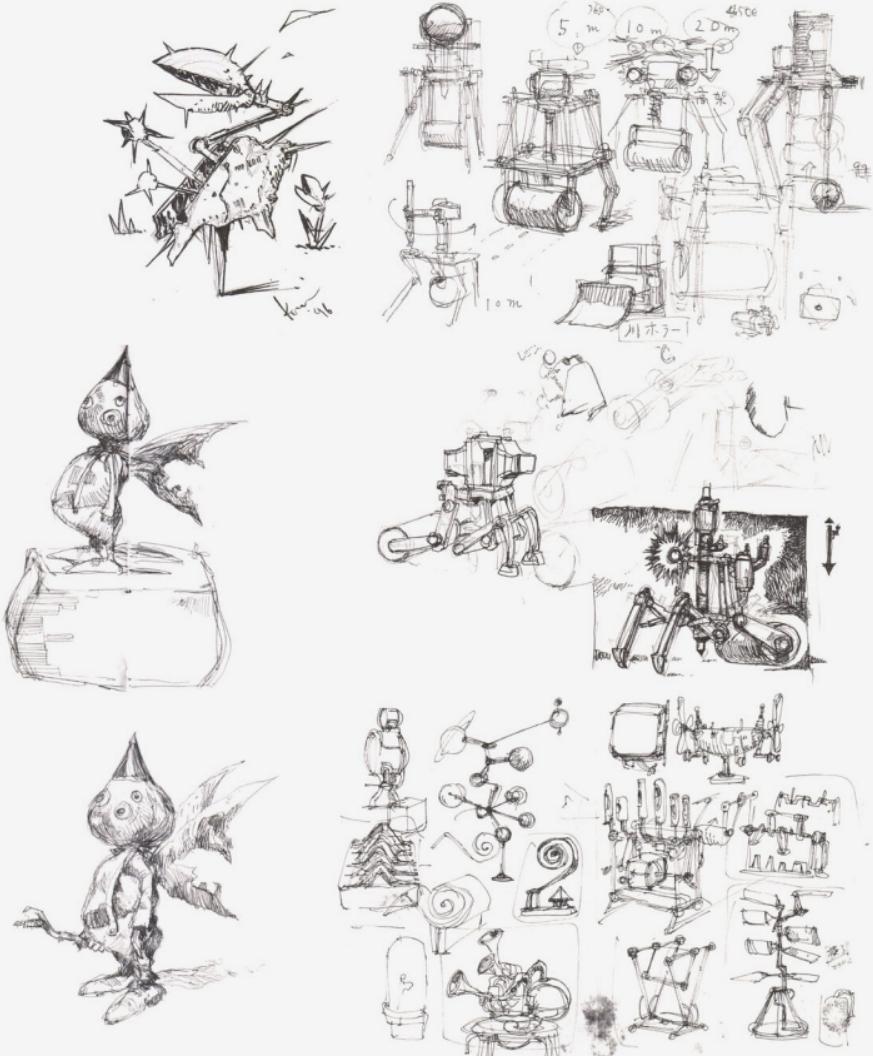


メディコムトイのペーブリックのデザインを考えているときに描いたスケッチの数々なんだけど、前にエップラント6の話を描いたのが、その話をアートボックス社長の市村君に話したら「あれは當時私が考えて描いたんですよ」と話をされて、じゃあ権利は市村君にあるんだねー、って話をしながらしが描いていた市村キューーブリック。ってのが右中央の絵です。本人を知っていると笑える絵です。その上は新規かもしれないのに描いてる寺田(亮也)君キューーブリック。寺田君がデジタルでの描き方をいから教えてくれたからいまの描き方が出来るようになったので、ホント高島方面に足を向けて寝れません。飛行服を着たSAFSは、うちの妻がプライス用の洋服を作ったときの「カージー」の下絵かな。こうやって顔だけが帽子から出るとSAFSがキヨちゃんにしか見えない(笑)。





左上の指輪の絵は、タイカレー屋さんでタイカレーを食べながら描いていたら、「カワイイオ」とタイ人のおばちゃんにカタコロの日本語で褒めてもらったイラストです。そのとなりは、プライスの飛行服なんかと同じ時期に考えた、ビーズできているエッグプラント6アクセサリーのデザイン面だね。



これはセガサターンのゲームで荒俣宏さんが監修して伊東ガビンちゃんが作った「風水先生」ってゲーム用にデザインしたメカで風水的に道を走っていくマシンなのが。説明されても意味解らないでしょ？（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）？。展示

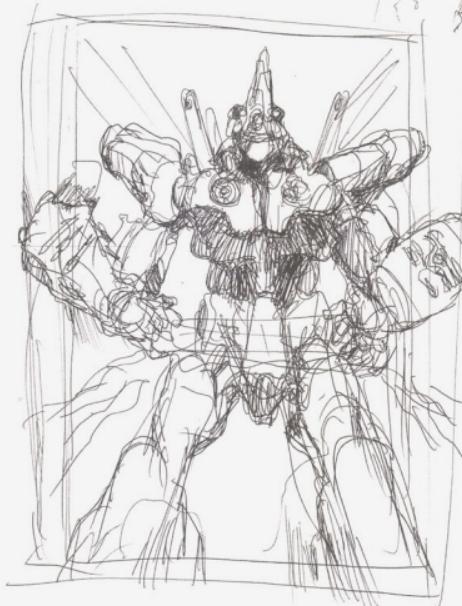
会用かな？よく覚えていません。下のはガリバー旅行記にでてくるへんちくりんなマシンを博仕に描いたことがあって、その流れで建築の本の表紙を描いたんだけどそれのコンセプトデザイン。立体にしても面白いけど、それを絵に描いて作品にするってこうやるのね。タマネギ坊やは落書きで描いたタマネギキャラで、これが主人公のストーリーとか作れそうだね。スカしたチエコアニメ風に（笑）。



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、羽の生えたTV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「ブレイブオンライン」を立ち上げた人なんだけど、毎月どんなコンセプトで作るかこういうのを描いて打ち合わせしていましたね。下の天使がハートを修理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。こういうスケースしてお店の絵(笑)。



ロボットイラストレーション



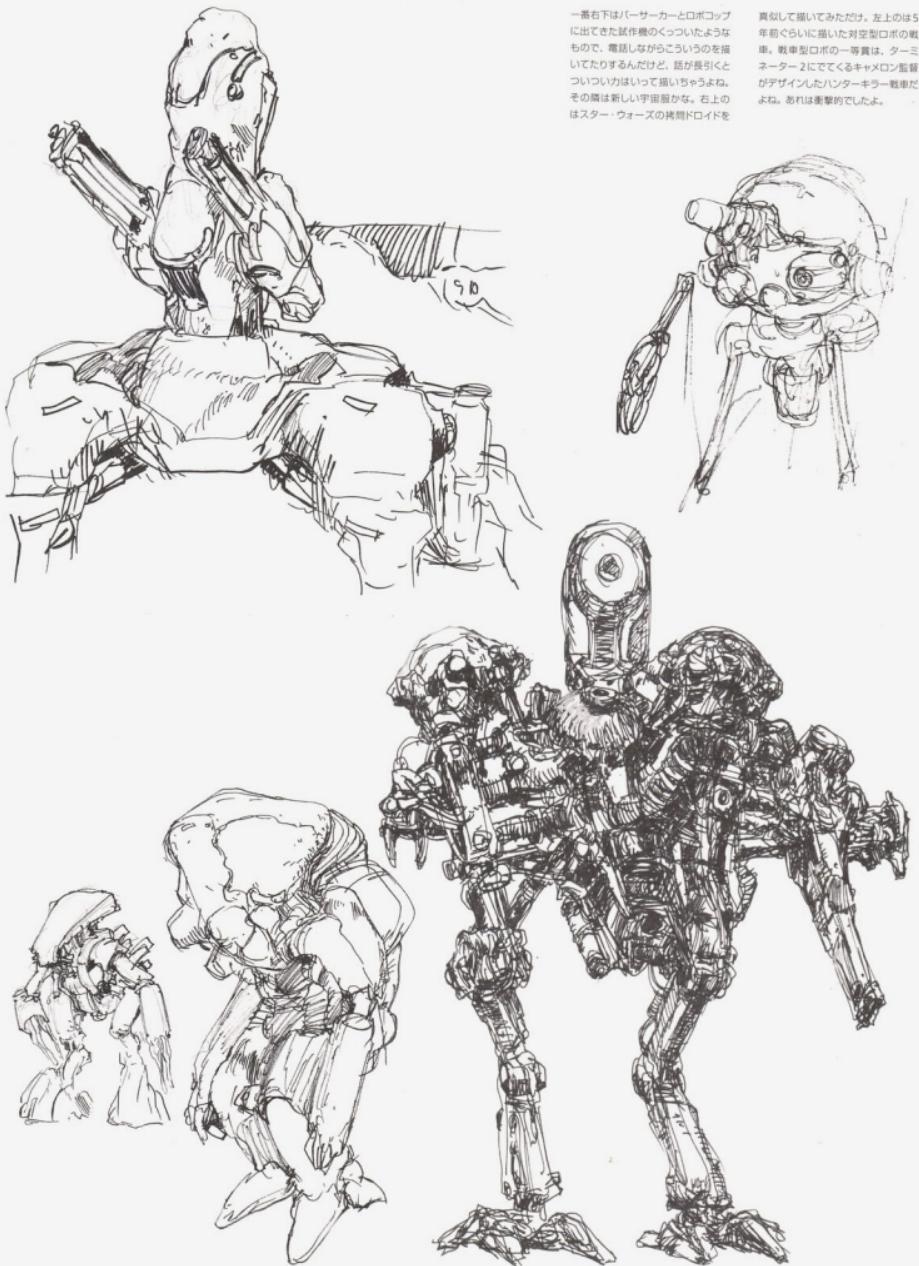
映画「ラブメーション」準備稿



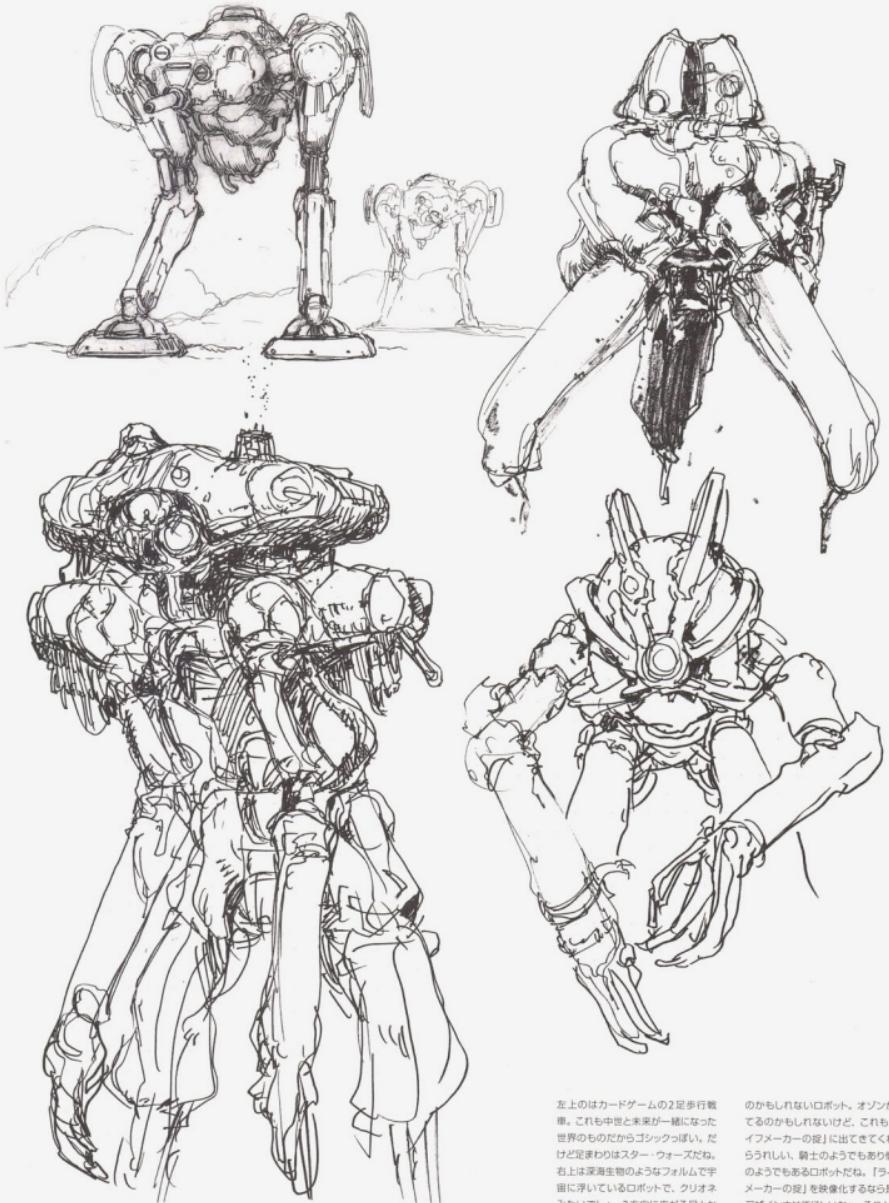
とある映画のためのロボットデザインで、その準備稿の表紙に打ち合わせをしながらかいていったのがこのロボット……って「ラブメーション」と書いてあります(笑)。このロボットは両肩にイーピンが、両腕にワーソウが描かれて、背中には点線なファンネ

ルを引いでいます。意味判らないよね(笑)。で、映画ができるといふことは企画削除したんだ。そういうもんだなあ。下のはアスキーの雑誌の表紙の絵で、インテルとどこかのCPUが戦ってる絵の下書きさの。



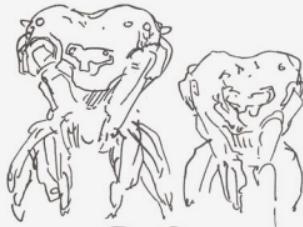


一番右下はバーサーカーとロボコップに出でた試作機のくっついたようなもので、電車しながらごこちうのを描いてたりするんだけど、話が長引くとついつい力説いつて描いちゃうよね。その魔は新しい宇宙服かな。右上のはスター・ウォーズの拷問ドロイドを真似して描いてみただけ。左上のは5年前ぐらじに描いた対空型ロボの戦車。戦車型ロボの一等賞は、ターミネーター2にててくるキャメロン監督がデザインしたハンターキラー戦車だよね。あれは衝撃的でしたよ。



左上のはカードゲームの2足歩行轟車。これも中古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。だけど足まわりはスター・ウォーズですね。右上は深海生物のようなフォルムで宇宙に浮いているロボットで、クリオネみたいでしょ。3方向に広がる足とかもSFの小道具としてはいいんだよね。4足より3足がいいよね。左下は頭からチリチリと排気してるので深海のも

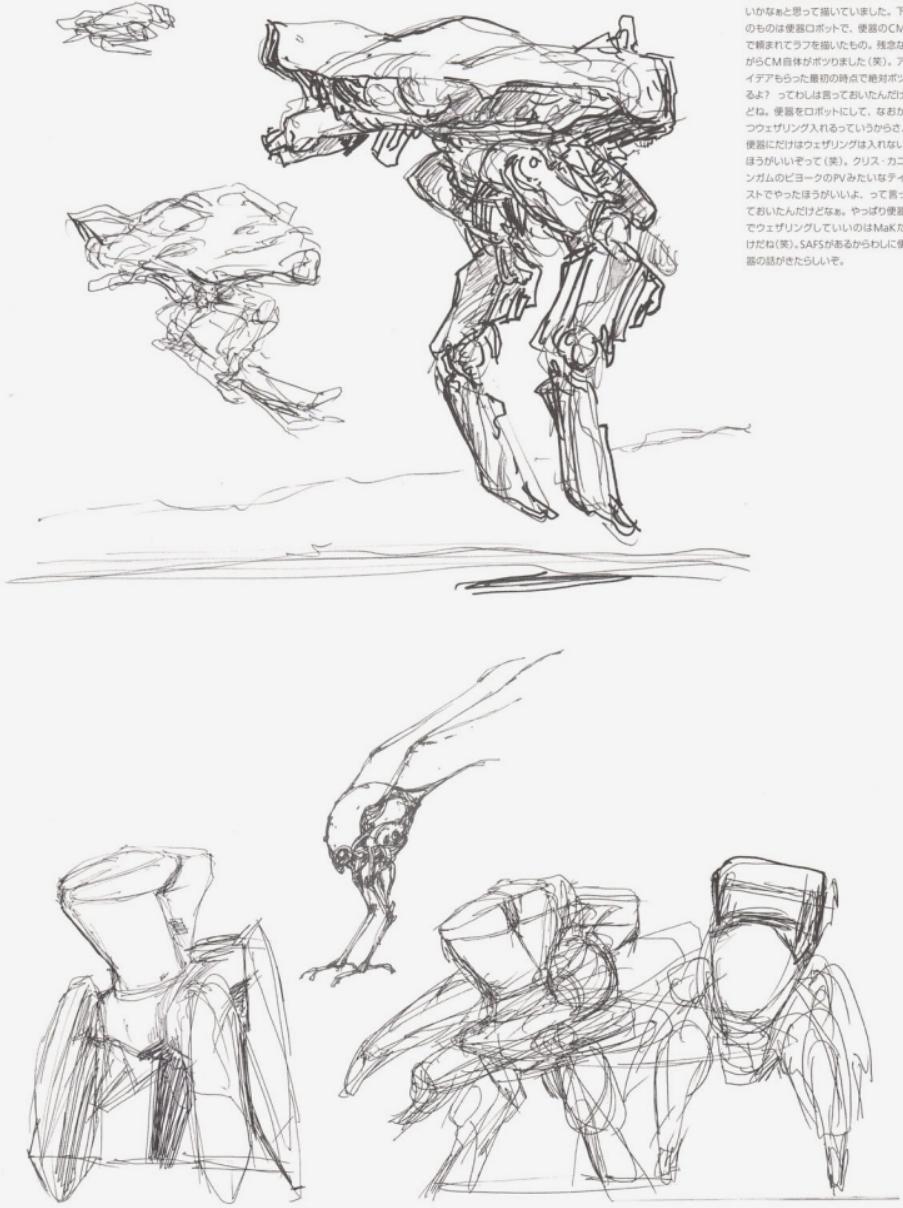
のかもしれないロボット。オゾンがでてるのかもしれないけど、これも「ライフメーカーの愛」に出てきてくれたうれしい。騎士のようでもあり僧侶のようでもあるロボットだね。「ライフメーカーの愛」を映像化するなら是非デザインさせてほしいなあ。それと「ワエットウェア」と「ノフトウェア」は絶対やりたいですよ。



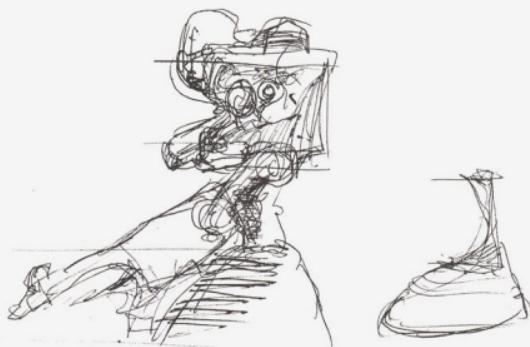
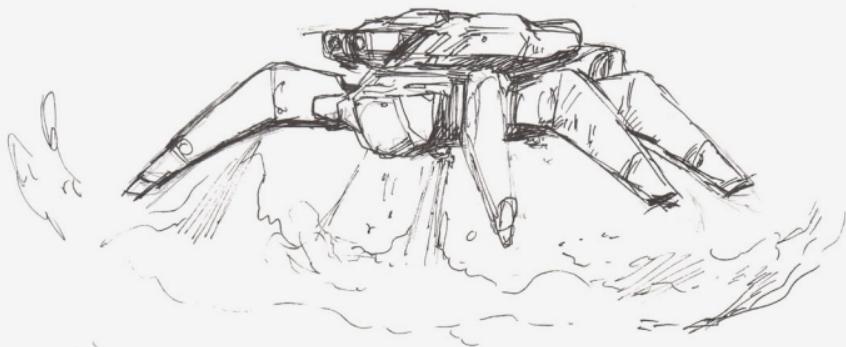
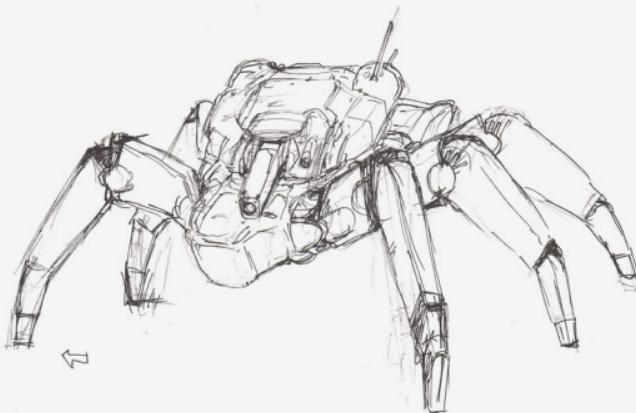
このあたりは筆ペンで描いてるノートからのものでスピード重視で描いてるイラストなのね。左上のはエイゼルフィッシュ型のフレートに機関部がタイ・ファイターのように挟まれた形の飛んでいる力。だからこれはすぐに立体が作れるね。右上のは「スター・ウォーズ 帝国の逆襲」に出てくる偵察ボット風のものをんでん太鼓のよ

うに回して、腕がブルンブルンなってる図(笑)。右下のは大体のように座っているエヴァンゲリオンのようなものを探していますね。慣れもしないのに、「エヴァンゲリオン俺だったら」ってやつです(笑)。左下のはダーククリスターのガシムですね。それを4足にしてみたとしてます。頭大きくなる可愛いけど迫力がでるよね。

地上すれすれを飛行しているシーケンスだね。着陸前で足を出し始めてるシーンで、ロボットハトルに出てもいいかなあと思って描いていました。下のものは便器ロボットで、便器のCMで頼まれてラフを描いたもの。残念ながらCM自身がボツりました(笑)。アイデアもった最初の時点では絶対ボツるよ?って私は言っておいたんだけどね。便器をロボットにして、なにおかつウェザリングを入れるっていうからさ、便器にだけはウェザリングは入れないほうがいいぞって(笑)。クリス・カニンガムのビヨークのPVみたいなティストでやったほうがいいよ、って言つてましたんだけれども、やっぱ便器でウェザリングしていいのはMaKだけね(笑)。SARSがあるからわざと便器の話がきたらしいぞ。



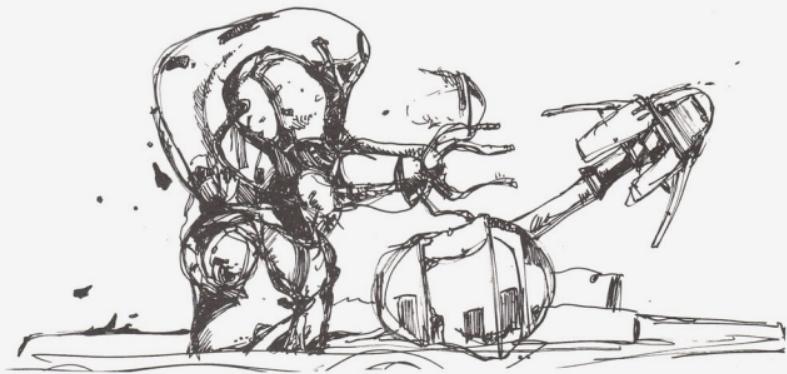
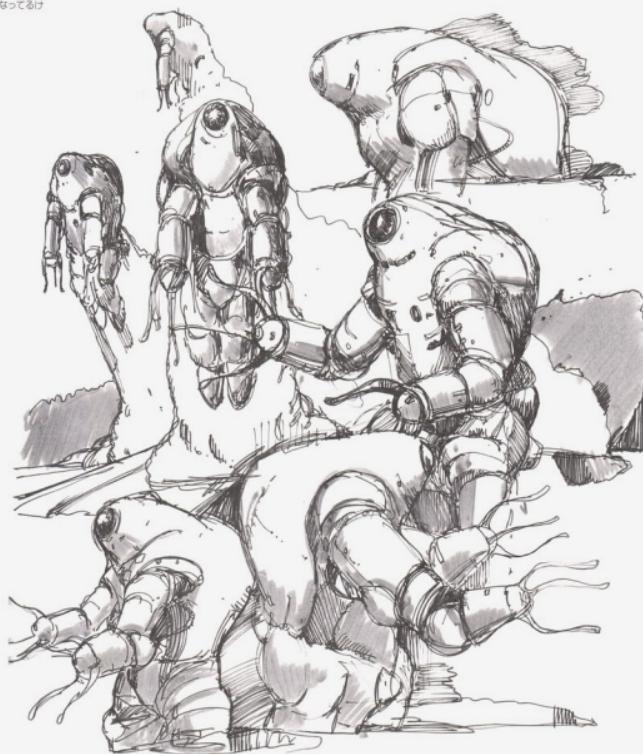
これは6足歩行戦車。これも映画「ファイナルファンタジー」で、脚本にそつと描いたもので当然映画には出てきませんでした。自分でいうのも月ですが米軍みたいだな。プロトミッショニに出てきてもおかしくないね。下のは飛行機の模型のスタンドに手足がついたような形でそれがスケートになつていてす~っと進んでくるようなものだね。



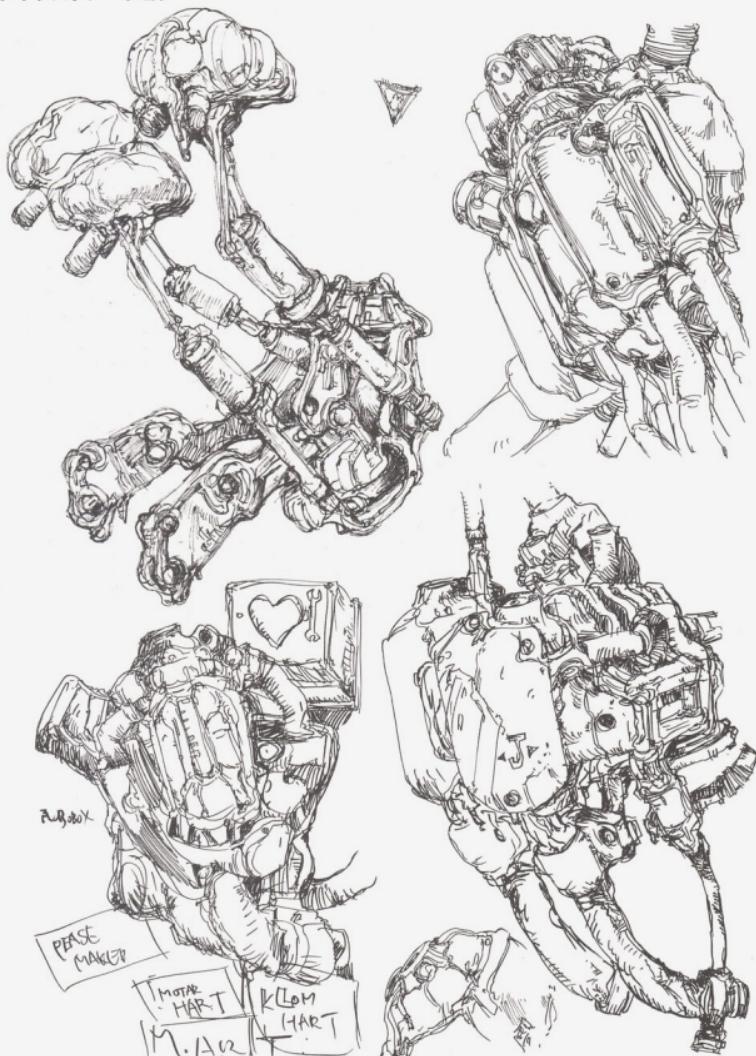
右上は休憩している休憩ロボ。休憩するのが目的です。ほかにたくさん描いてる踊ってるロボットは「ピクコ」雑誌の表紙用に描いたアイデアスケッチで、ひょっとごみたいなおもしろロボットですね。全部わりと立体的にしゃせい出していますね。



これも別冊SF3Dの未見本に描いてた
20年以上前のラフなんですが、これ
で同じテーマは何度も描いてるのはど
うしてだろうね。当時はこれが相当気
にいっていたんだろうね。筋肉痛の筆
の塗りやすい音器みたいになってるけ
ど、なんで描いたんだろう。



メカニックイラストレーション



これは人工の臓器をイメージして描いているんだけど、使っている黒い便紙のノートが筆ペンを走らせるのにちょうどいいサイズ(15cm×21cm)だったので、出先でもどこでも描いてしまって、わりと大きく描いてるんだよね。もし立体として作るなら臓器をイメージしてのぶん、内臓ティストになるかな。エンジンとかの機関に内臓と被さる

るイメージがあるというものはみんな共通で持ってると思うんだ。それがヌルヌルしてると嫌かわしいんだけど、メカニックな感じのきつしがあるやつは描いてないと思う。メカ力もおなかを開けたりしてるのは性的興奮を覚えるところだね。

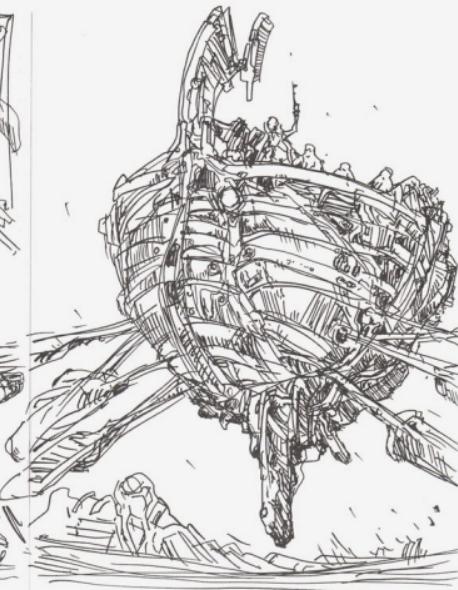
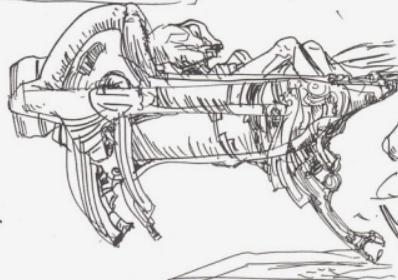
この三つの脳が機械につながってるものは、もはやキングギドラ用だよね

(笑)。そのほかの絵も人工心臓的なデザインだね。ジャングルルの打ち合せ中に「メカそのもので形が魅力があるものって何だろう」とて話をしながら描いてるので、オブジェとしての要素のある、まとめ方してるよね。おじさんになってからのおだから、そのあたりは運営になっていて、どういう風におけばそれがカッコよく見えるか

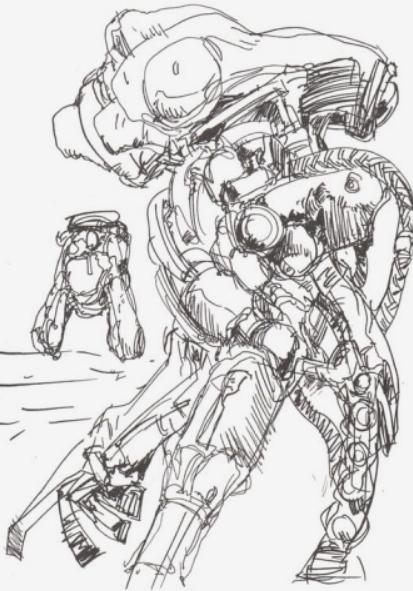
判って描いてますね。画面に対してどのぐらいいの幅が魅力あるか、なんて考えてやっています。

右上のはアルファのエンジンとかのイメージは書いています。わしが乗っていた1970年のアルファロメオは乗りながらもエンジンを感じられないと薄ってこれないような車で、プラグ交換したり色々してから、その形っ

てのは覚えてるんだよね。把握しているんです。バイク乗りの人の絵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もデザインにはじめてくるよね。



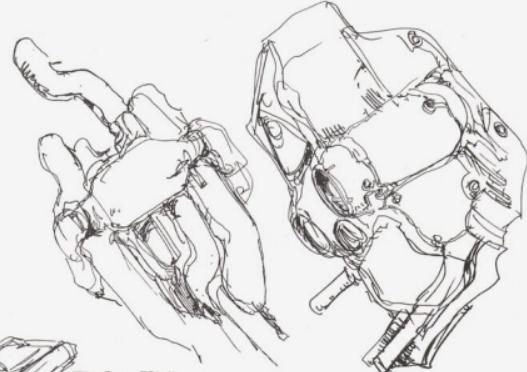
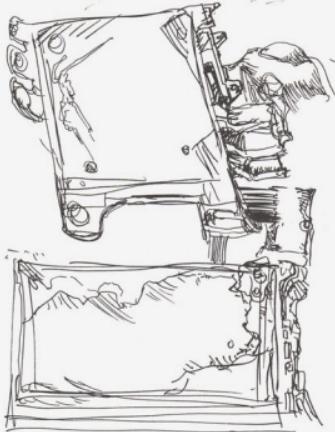
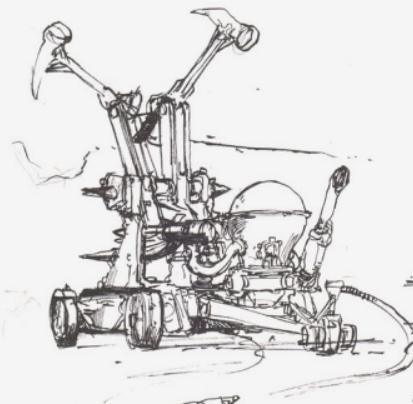
空中を伸びて進む船みたいなもので、七福神かもしれない(笑)。左のは浮いてる浴槽みたいだな。お風呂入ながら飛んでなんですかいな。手前でロボットが見守ってるところでスピナーが頭を下げながら進んでいくというシーケンスだよね。スピナージャありません、明らかにフューチャーカーです(笑)。



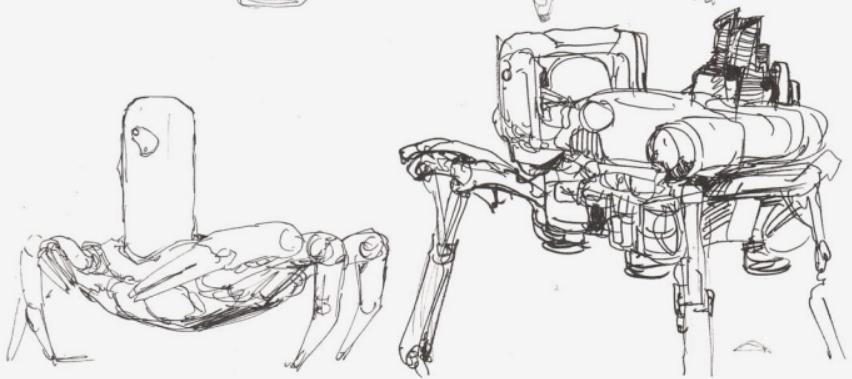
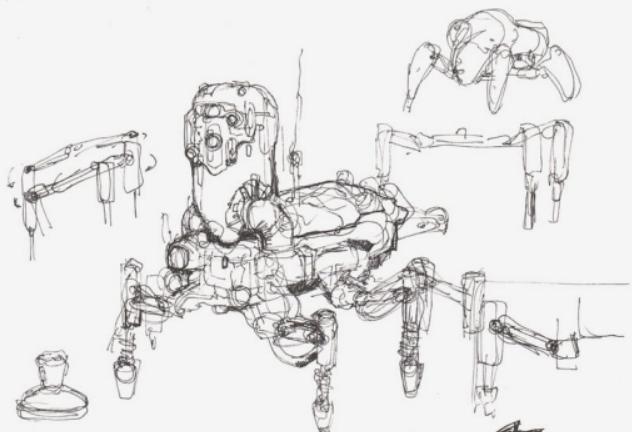
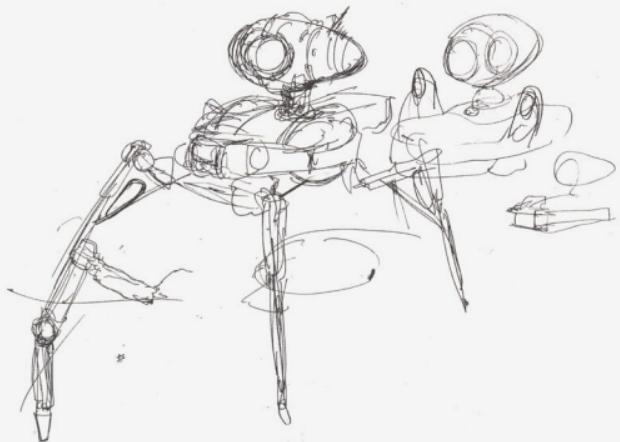
カードゲームにでてくる城壁破砕機で、蒸気機関で動くやつですね。となりのストーンヘンジはロボットトルで使おうとして描いたのかな。そういう古代なものとSFが結びついたもの、エンジント・ブーチャーみたいなものって好きなんだよね。わしの好き

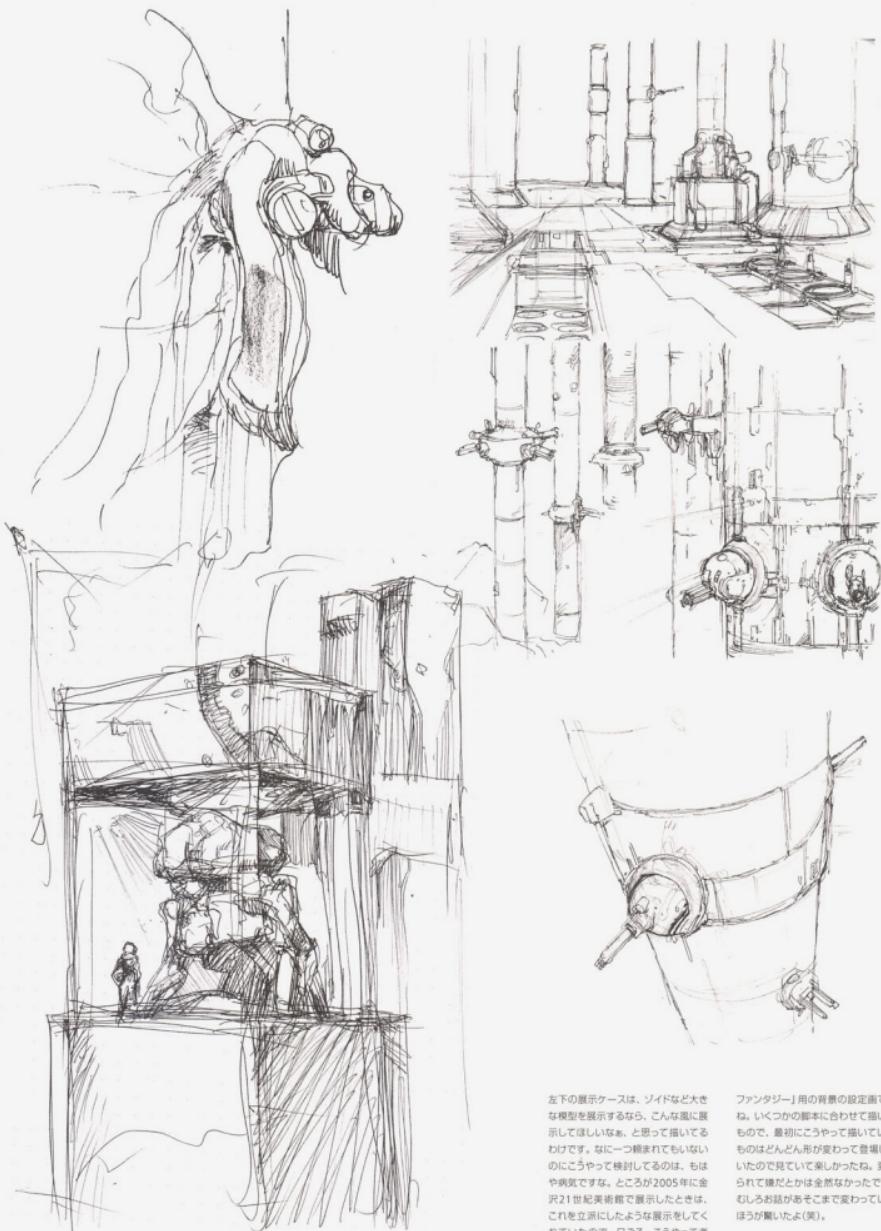
なイメージだね。小説『ライフメーカー』みたいな世界に近い。昔の時代を始めたのはあれがきっかけだしね。機械が支配する世界にきた人間はそれにしたがう、というのはおもしろい。

下のはリフゲート艦の発射口が開いているような絵は、そのうちきっとどこかで使うので、見つけたら「あつ」って言ってください。



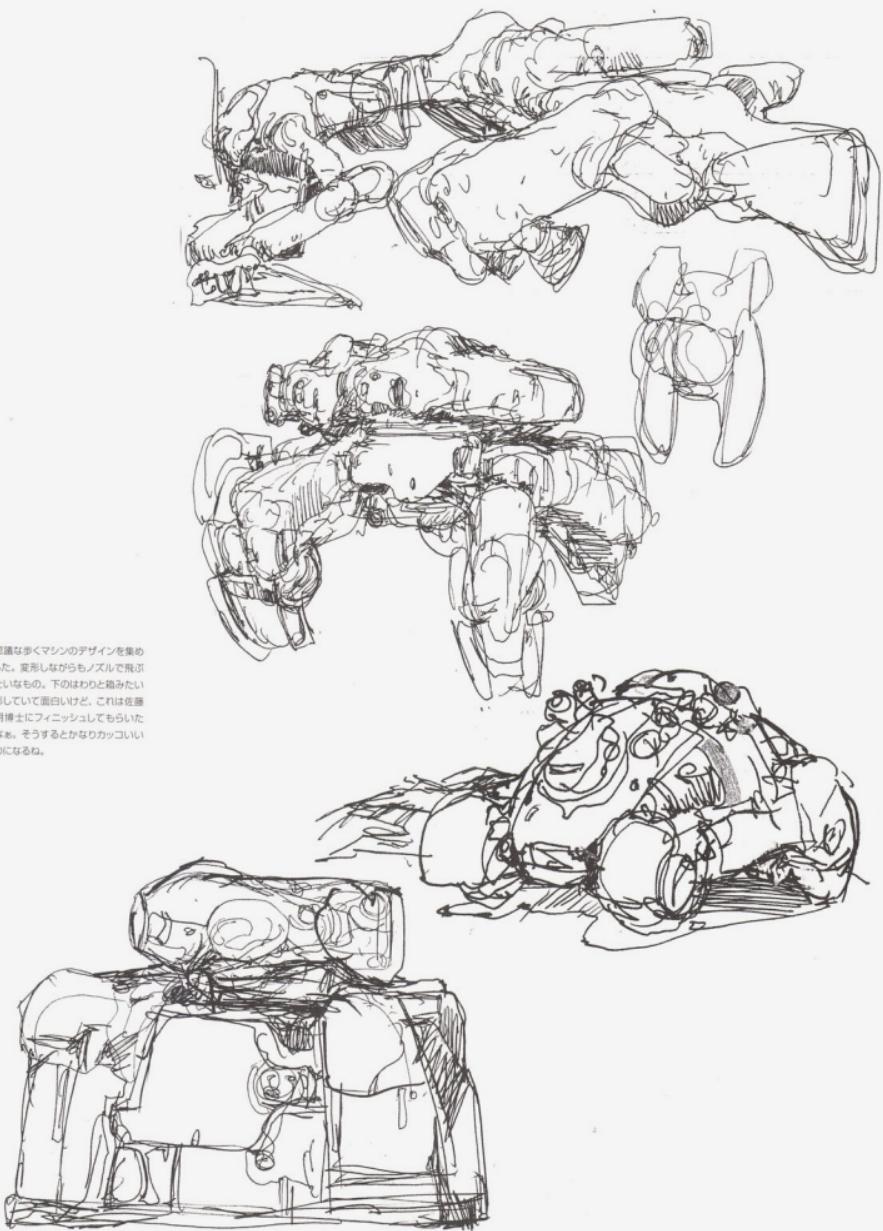
これはゼンマイで動くメカを作ったときのアイデアスケッチで、もともと日本から出していた長田秀星さんのデザインした宇宙探検車の模型に入ってるゼンマイをつかってね。こういうものは替えあればデザインしてまとめてみたりしてんでです。当然ながら本物の生き物を参考にしたりしてます。下の絵はバーサークとカニだね。アニメーションとかゲームのときの絵と、こういう絵が違うのは、こっちは実際に動くときに動かないと嫌だから、さらに条件を厳しくしてデザインしているからです(笑)。辻褄合わせをなんとかしてください、っていうのができなきのです。





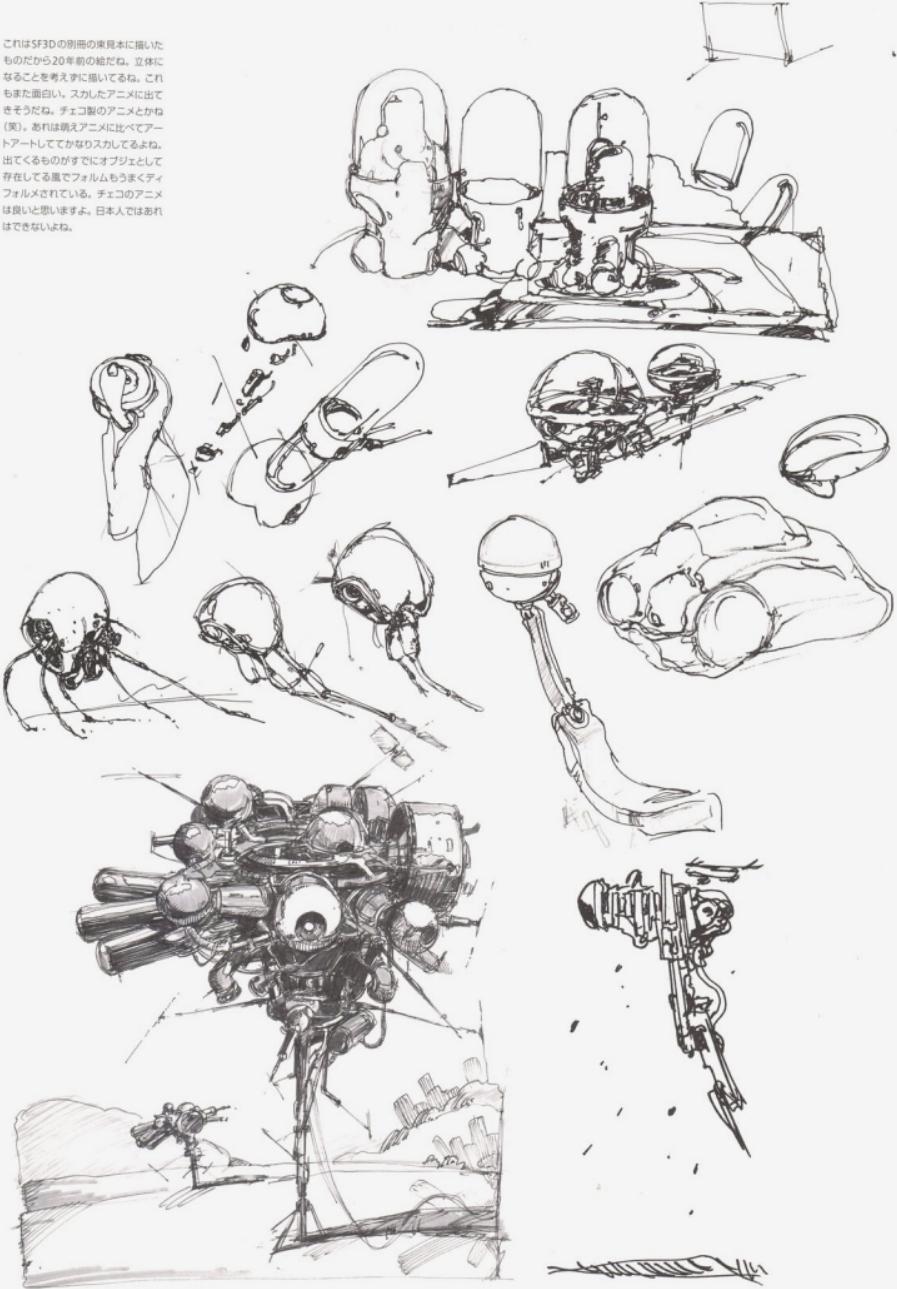
左下の展示ケースは、ソイなど大きな模型を展示するなら、こんな風に展示してほしいなあ、と思って描いてるわけです。なに一つ綿まれてちまひのにこうやって検討するのは、もはや病気ですね。ところが2005年に金沢21世紀美術館で展示了したときは、これを立派にしたような展示をしてくわっていたので、日ごろ、こうやって考えておくと伝わるんじゃない?(笑)。昭和や昭和の船は映画「ファイン

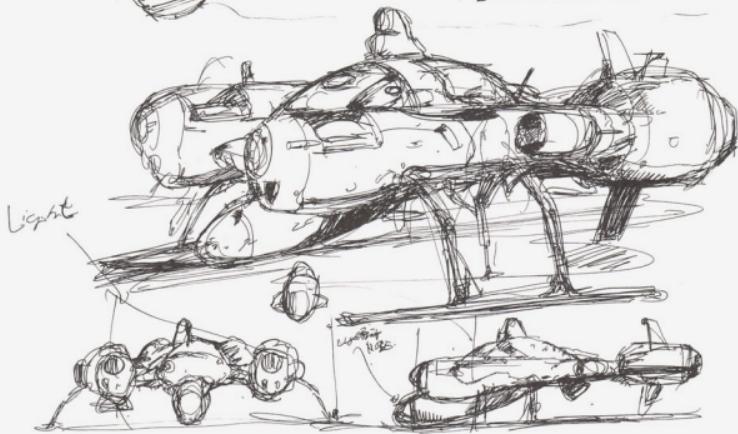
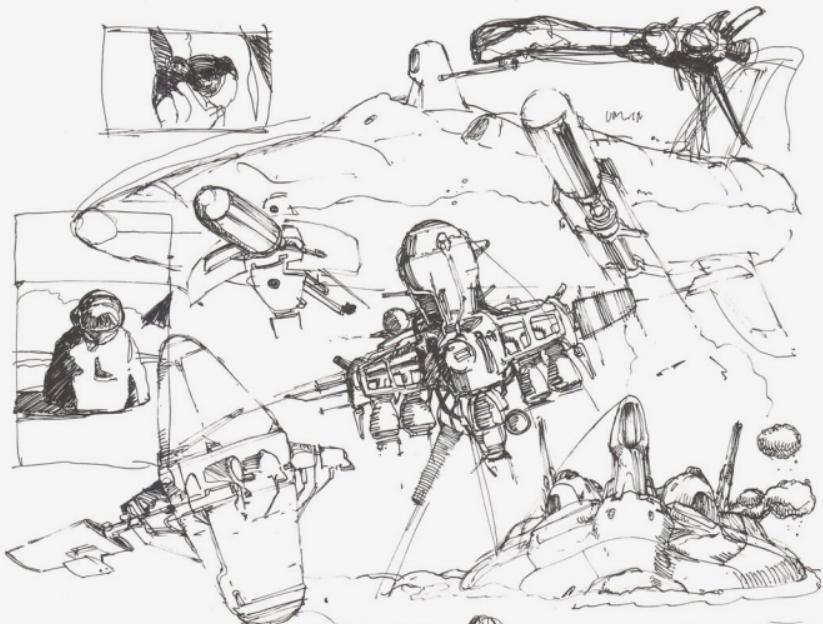
ファンジー」用の背景の設定画ですね。いくつかの脚に合せて描いたもので、最初にこうやって描いていたものはどんどん形が変わめて登場していくので見ていて楽しかったね。変えられて嫌だとは全然なかったです。むろんお話をあそこまで変わっていってほうが樂いたよ(笑)。



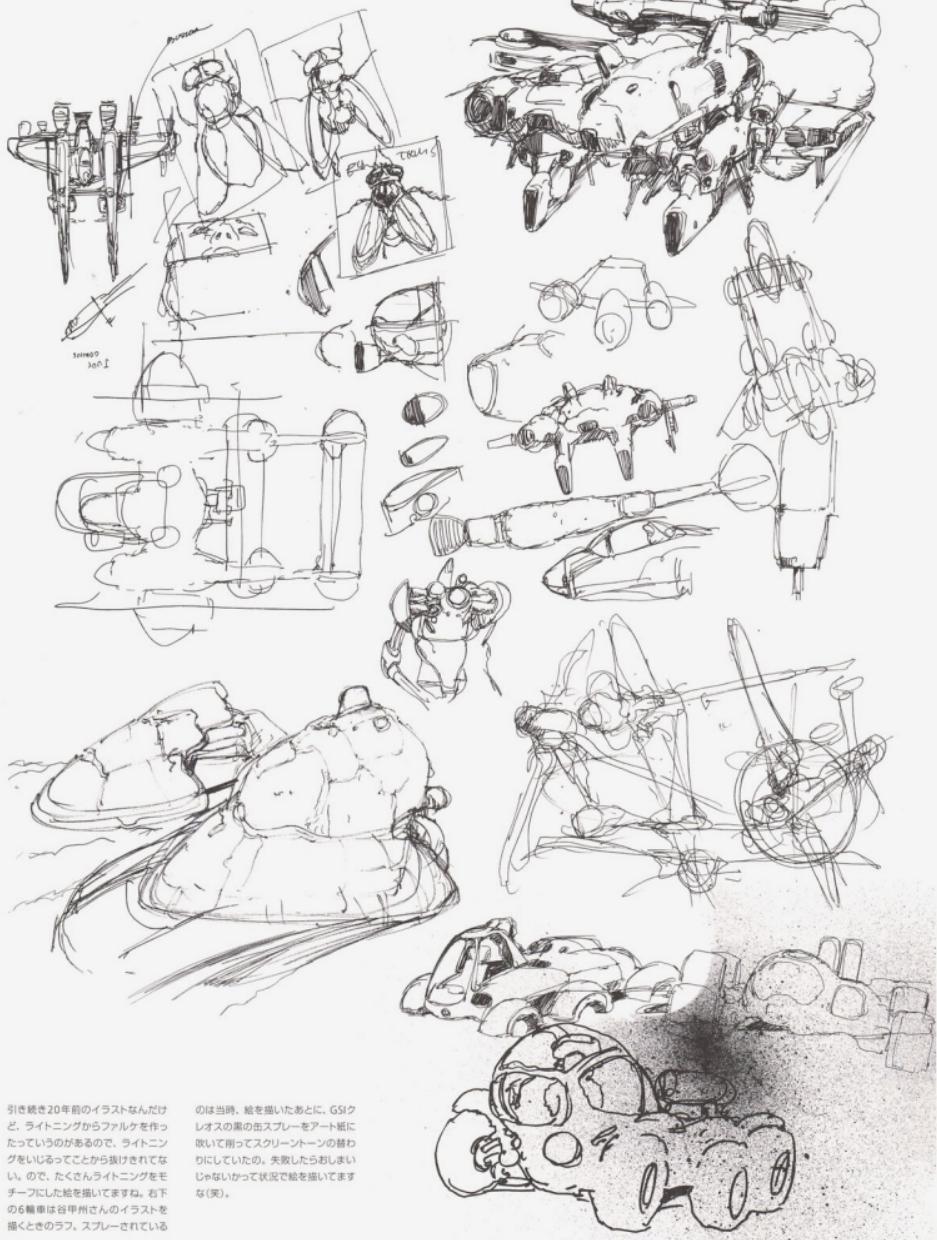
不思議な歩くマシンのデザインを集めました。変形しながらもノズルで飛ぶみたいなもの。下のはわりと好みみたいな形していく面白いけど、これは佐藤道明博士にフィニッシュしてもらいたいなあ。そうするとかなりカッコいいものになるね。

これはSF3Dの別冊の東見本に描いたものだから20年前の物だね。立体になることを考えずに描いてるね、これもまた面白い。スカしたアニメに出てきそうだね。チコ製のアニメとかね(笑)。あれは映画アニメに比べてアートアートしててかなり力があるよね。出てくるものがすでにオブジェとして存在してる感じでフルムームうまくディフォルメされている。チコのアニメは良いと思いますよ。日本人ではあれはできないよ。



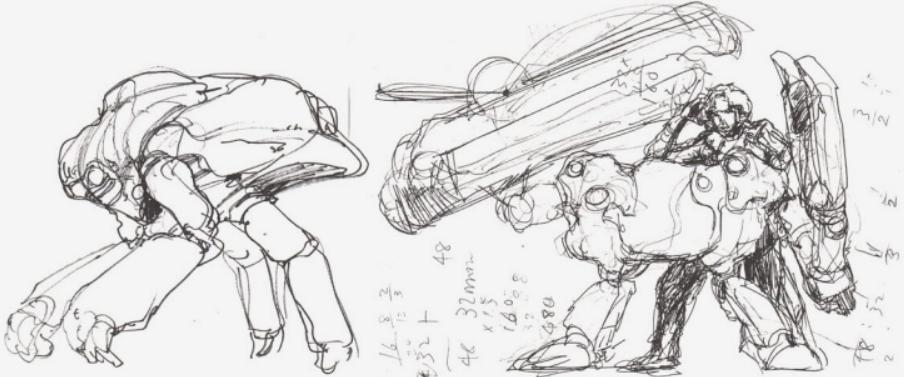


これもSF3D 当時に描いたイラストで下のやつはファルクとスナーが合体したようなやつですね。これなんか三流SF映画でぜひ立体化したいものです。レドームを下にした形は気持ち悪いよね。エッチングの線を意識した細い線で描いてるので、線が弱い。今ならボツだな。真ん中の潜水艦は「青の6号」のムスカって潜水艦があるんだけど、あれを描いてますね。形は当然子供の頃にもっていた今井のプラモデルから得ていますね。子供はいちどプラモデルになってるんでしか立体的の把握ができないんですね。平面からの記憶はないんだね。

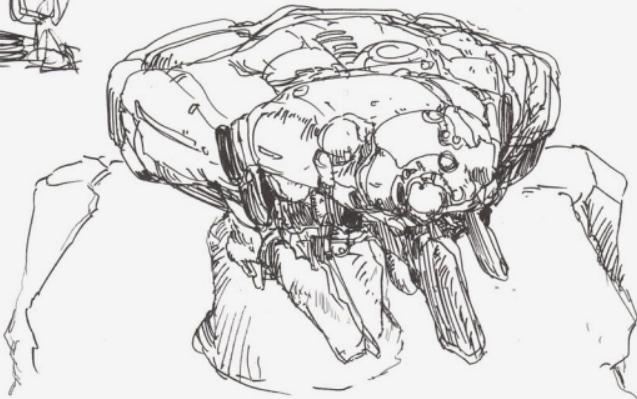


引き続き8年前のイラストなんだけど、ライトニングからファルクを作ったっていうのがあるので、ライトニングをいじるってことから抜けきれないので、たくさんライトニングをモチーフにした絵を描いてますね。右下の6輪車は谷川さんのイラストを描くときのラフ。スプレーされている

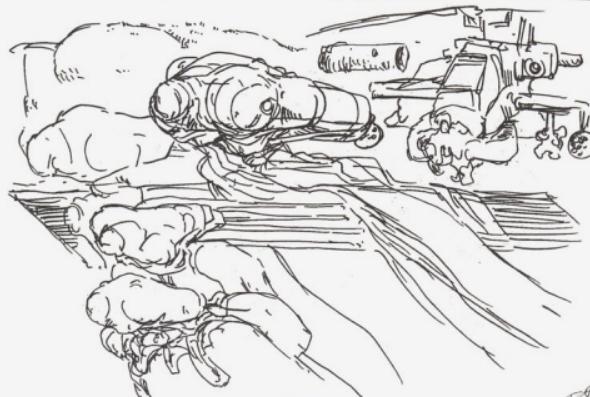
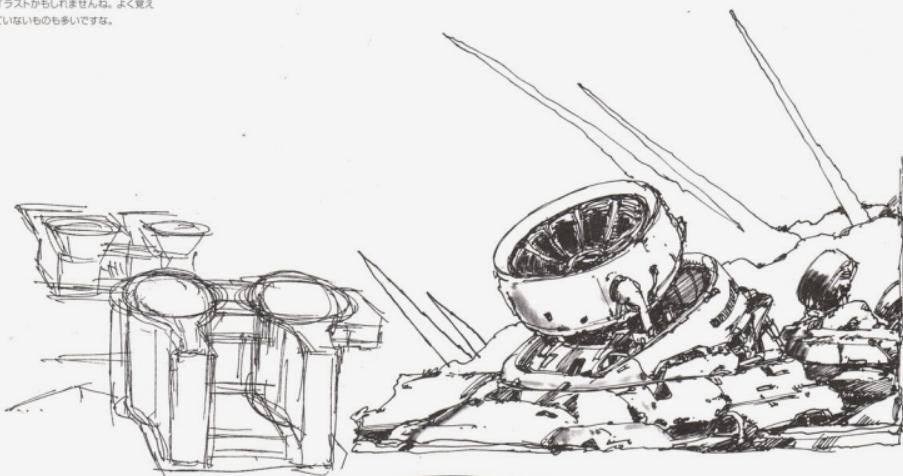
のは当時、絵を描いたあとに、GSIクリオスの黒の缶スプレーをアート紙に喷いて削ってスクリーントーンの替わりにしていたの。失敗したらおしまいじゃないかって状況で絵を描いてます(笑)。

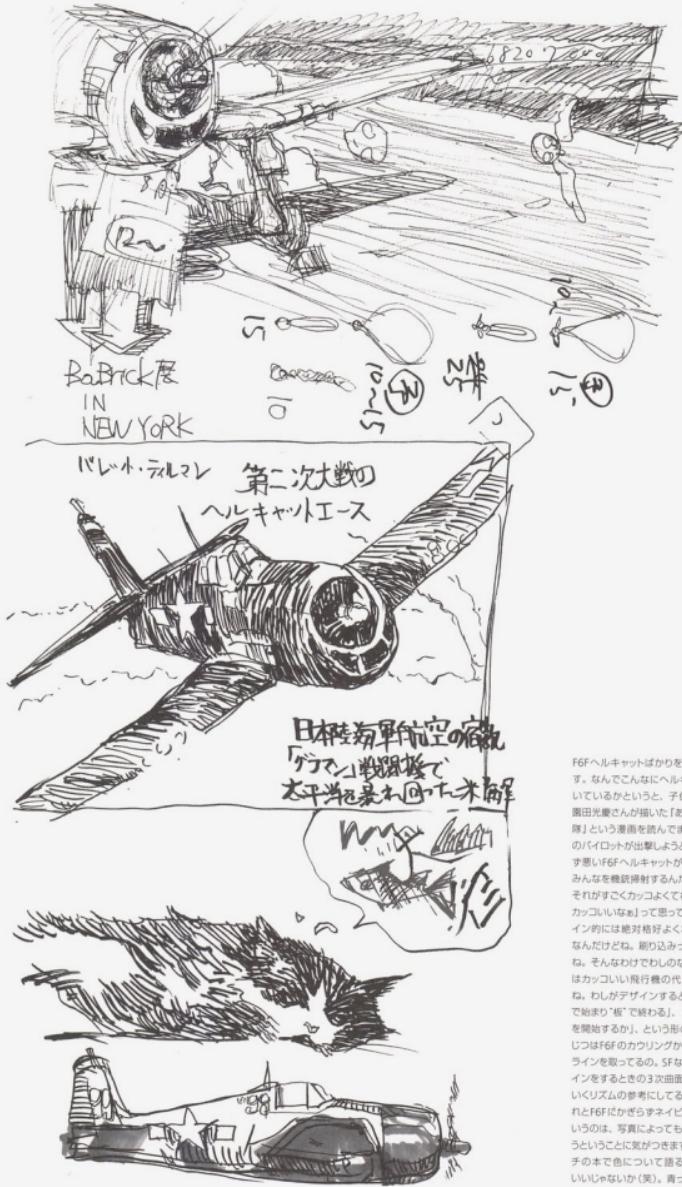


メカと人との組み方を検討するに
色々描いています。計算してるのは
インベイジョンストライプの幅を
計算してるメモですね(笑)。



右下の猫缶ホバーは、猫缶を買いにいくメモをしながらつい描いたキャットワーマンの乗り物。ノイズボンバーが平面からゅーっと出でてくるような絵も面白いし、一番下のコップパンみたいなメカはジャンクメタルのイラストかもしれませんね。よく見えでしないものも多いですね。



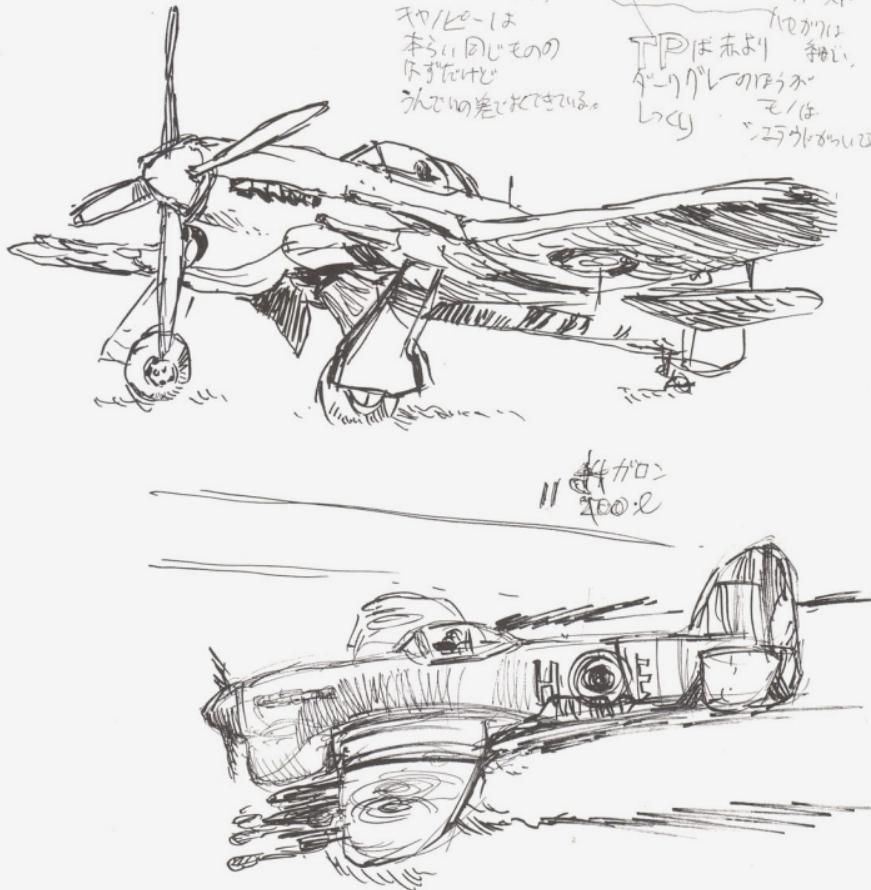


F6Fヘルキャットばかりを集めています。なんごんなにヘルキャットを描いているかというと、子供のころに、園田光慶さんが描いた『あかつき駆逐隊』という漫画を読んでまして、日本のパイロットが出来しうると、必ず悪いF6Fヘルキャットが飛んできみんなを撃墜撃射するんだけど(笑)。それからすごくカッコよくてね、「F6Fはカッコいい!」って思ってたの。デザイン的には敵対格好よくなじみ飛行機なんだだけね、乗り込みて恐ろしいね。そんなわけでもしのなかではF6Fはカッコいい飛行機の代表なんだよね。わしがデザインするときの「まず殆ど壁で終わる」、「どこで絞りを開始する」、という形のリズムは、じつはF6Fのカウリングから胴体へのラインを描いてるので、SFなものやデザインをするときの3次元感が変化していくリズムの参考にしてるんですね。それでF6Fは必ずネイビーブルーといいのは、写真によても見え方が違うということに気が付いたのです。スタッフの本で色について語るの、まあいいじゃないか(笑)。青って福があつて、赤っぽい青から黄色っぽい青まで、別な色相になるぐらい幅があるし、つ

いついプラモデルの話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、うまいこと塗れない。絵の具にはあるけど、模型用塗料には無い色ってのがあって、出したい色が売っているものでは出ないこともあります。絵の具というのは色によって値段が違うのは当たり前なんだけど、模型用塗料というものは全部同じ値段になってるでしょうか? ということは通常高価な色は、そのぶん塗料の量であったり、取り扱いが難しくなるというような差があるのは当たり前の話。

なんばんせよアメリカ海軍機で好きなのはF6Fなんですね。最近F6Fについて書いてある「Men & machine」っていうシリーズの本を入手したんですけど、そこによれば、ヘルキャットは156機の翠葉を認められていながらも、コレセアは頗る人気がある。コレセアは140機しか落としていないんです。コレセアは記録よりも記憶に残る種類なわけですね。ヘルキャットは長距離戦に対する野村監督みたいな可愛らしい飛行機なわけです。でもこのパワフルで無神経な形が大好きなんです。

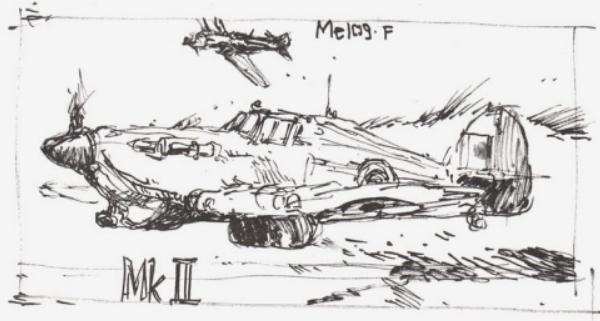
これは雑誌「月刊スケルアヴィエーション」で地上攻撃機の特集をする際に、ティーフーンのキットの作り方とかどういうところがポイントになるかなどを絵を描きながら検討していたときのメモですね。子供の頃、授業中に「実際に飛んだらプラモデルをどう作ろうか」とて考えながら絵を描いていたんですけど、それと一緒にありますね。わしはその後満足できなくなってきた検討中にプラモデル作ってましたけど(笑)。電車のなかで模型つくるのは難しいけど、このメモは電車のなかで描いてたりするんです。出先とかでも



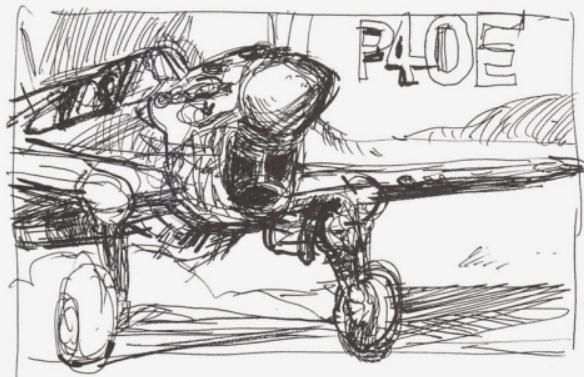
これは、日本絵画から発生されてる、ロシアのモノニ空軍博物館に展示されているロシアの戦闘機の写真集を見ながらその表紙になってるスケーラーの4-8音速爆撃機を描いていた。これはすごいいい本なんだけれど、絶対な気がします。古くなってた「ノルライ」に水垢が溜まってよく見える写真はかなりのもの。これはすごく参考になります。シワがあるからおしゃいさんの絵が描きやすい、のじつよで、見ていて爽快に感じるティール。たとえば同じ能力が多ければ多いほど表現はしやすいので、アグチコの人にとっても同じなりますが多いほど感じが出やすいです。大型模型メーカーさんは、すじ落し、リベットは多めに落してお洒落します(笑)。絵を描く技術が未熟なうちは、おしゃいさんやおしゃいの顔を描くほど、若いおしゃいさん描くより上手に描けるんですよ。フッになる部分を探すというのにはじめは大変な作業なんよね。そこで見えてもしないフックを描いていくというのが絵描きの達のつづりで、天才はそれを自然に入れていくわけ。かつての名画と比べられる私も「このオヤジ、こんな事をつけていたのか」というクレインが入っています。でもそれが解るようになるのは結構時間がかかるかなといけないね。逆に美術評論家という誰かない人連には一生見られないところだ。そこで彼が持つてると結びつけようするが、当時の時代背景や作家の生活のことだね。それで嘘だらね。画面に現れているのとまったく関係ないからね。貧しい生活が抜けば絵が其しなるのはそれはし

ょうがないんだけど、それは素材が乏しくなるということもあるしな。まあ、絵書きを目指すなら「長い」の苦労は金算出しても仕分けよとは私は言いたい(笑)。そんなところで苦労してると、もったいないことになるもん。苦学生のみなさんに言いたいのはそういうところ。余計なことにおつかないのかい。

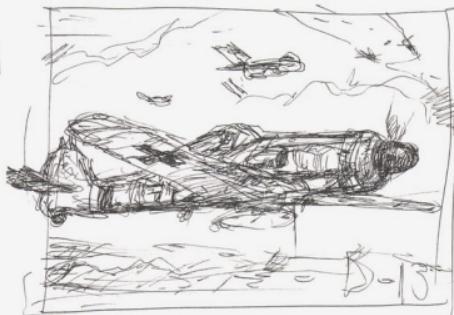
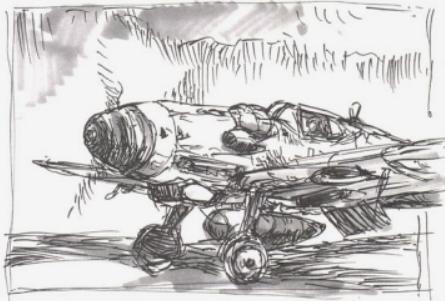
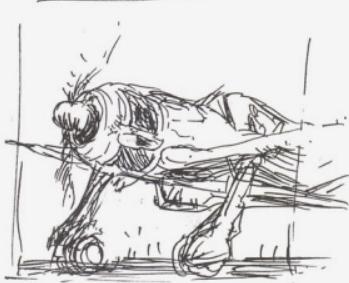
真ん中の机はハリケーンがミッサーのF型に追いかけてある絵で、書きでもなんでもなくて、こういうシーンが見えたかったってだけです。PADEは子供のころに「こんなカッコいい飛行機はない!」って思った。アメリカの飛行機は口とか目とか描いてるでしょ。子供は「だからそういうのにシビれてたわけですよ。生物とメカニックとの区別がつかない状態にシビれてるというかね。飛機が生物的に見えるところがあって、それがカッコいいです。



ENIGMA
REMEMBER THE FUTURE



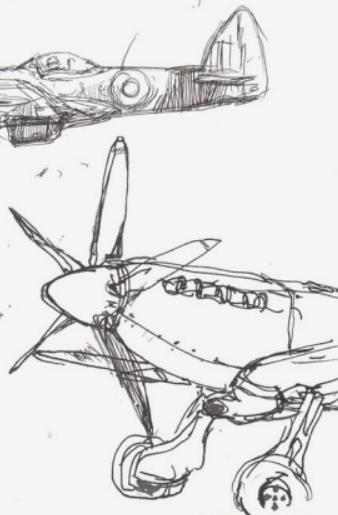
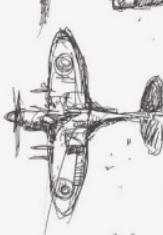
次のページで真ん中にあるD-13はスクエアアーチエアショントンの折り込みで箱書きを描くべき機動ラフですね。右下はスピットファイアのグリフォンエンジンがついたのを作りたく書いてました。もしさま学校にいたたら、トイレの落書きにこういうのを描きまくってるな。小さいトイレにあつた女の人の裸の落書きがどれも下手でさあ、ちっぽけく描かないものかとすごく面倒がいやしいをいたんだよね(笑)。ところが家の廊下の鏡の鏡の床下にかいてあるので、すごい上手なのがあってさ、友達呼んで見に行つたもんな。「すげえ裸の絵のうまいのがあるとこ!」って(笑)。



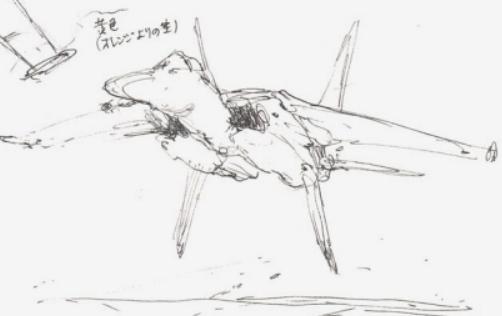
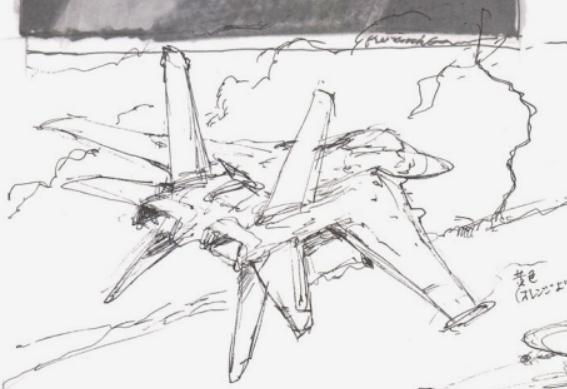
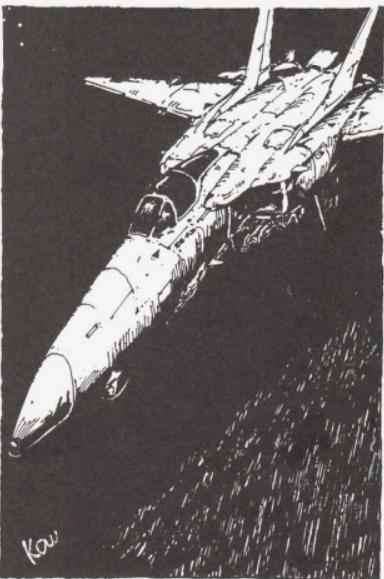
第1绘图



No!

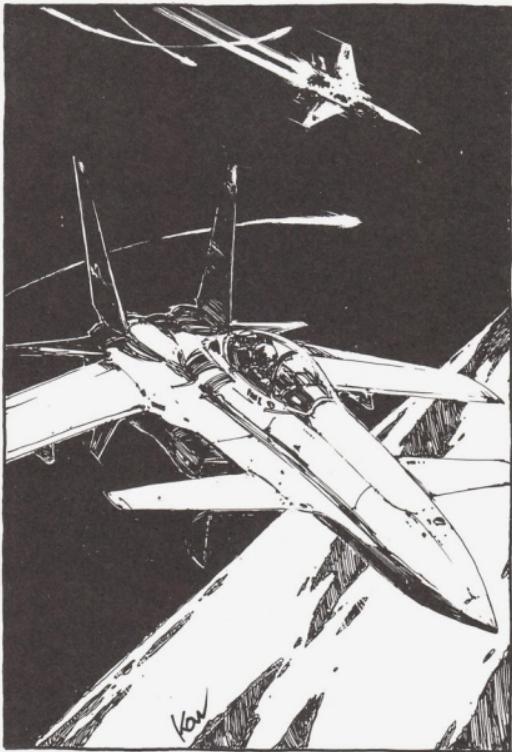


Ver.2

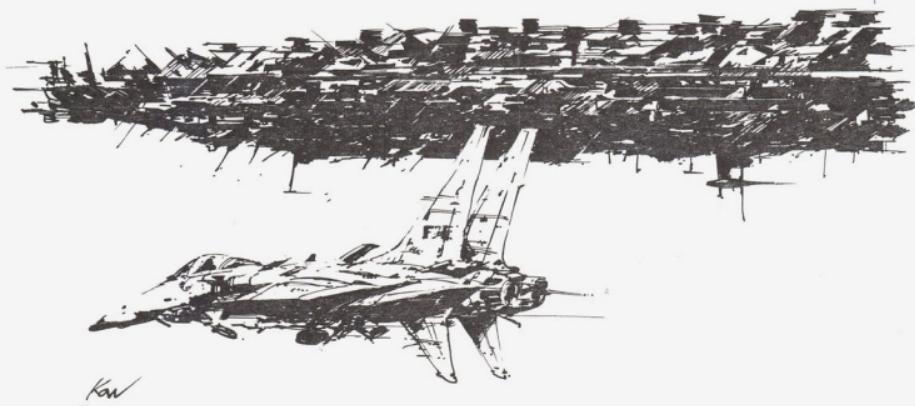


これは神林長平さんのSF小説『戦闘妖精雪風』の挿し絵で、右上ののは、いちばん最初に描かせてもらった挿し絵なの。で、この挿し絵をかくために、先にグレーのマークと一緒に筆をつかって左の絵を描いたんです。ラフのほうは手間がかかる(笑)。いま見るところデザインなんだよ。当時はミグ23が頭にあって描いていたのかな。当時はスホーイもミグ25も写真なかったころだね。下の絵は立体物になった雪風を描いてもらうための撮影コンテなんだよ。たとえばこの多次元スクリーン。(C) 神林さんのノズルとか含めて見てもスホーイとかミグ

25に似てるね。SFでありながらすごく現実のものに近い格好でさみたいなのをわいは小説から抜いていたんで。挿し絵のなかで機首に「雪風」って描いたのは小説にある描画でなくて、わしがやったものですで、アニメでも使ったんだらわたくしにひと言いなさい(笑)。当然當時から描くたびにそのときの気分で格好良くしたり形が違っているので、いまこれを立体にするなら新しく描いたほうがいいね。版権の問題もあるならない構成の「戦闘妖精」ってことでワーナー・エヌ・エス・ピールで版権おるるうにしておくよ(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あ。F-18参考にしているところがあるよね。前進翼とかもカッコいいよね。下のは空中空母とランデヴーしてる絵だけど、SFならこういうのもあったな。わしのサインが古いのもこの絵の見どころでしょうか。雪風自体は84年から連載が始まってるんで、22年も前の絵だねえ。25~6歳ぐらいのあんちゃんが描いてるんだから立派なもんだよ(笑)。

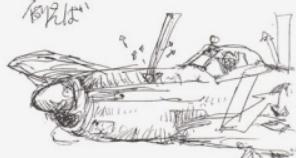
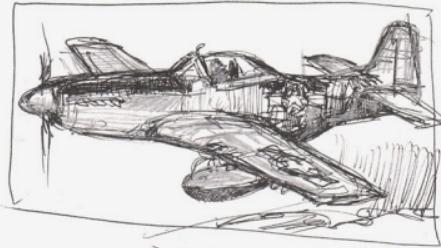
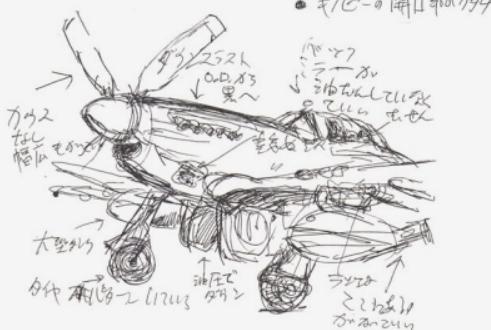
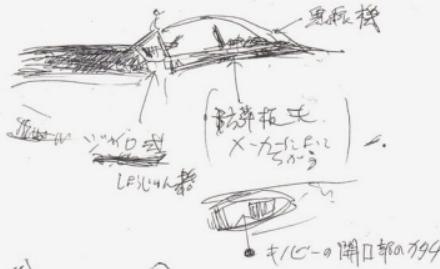
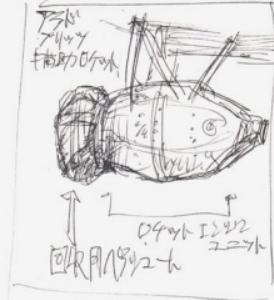


『スケールアビエーション』誌でムスダングの特集のときに、ムスタングのカッコいいところを歩きながらメモしたもので、そろやめて描いたもの。上の間に縦のボールペンで「タッチ」書いてみたものの、とくに綺なものを探くときのコツは、一番面白い調子が入ると

ころに高い調子がドーンときてるのが反射。それが最もモチにはあらんじよ。直上の高い空間全体が映り込んで反射してそうなるんだぞ。まあ、上手くなりたい人は先って見るのを見てたくさん描きなはれ。または空山基さんの中集を買うといいよ。けっこうムス

タング描いてますが、わしはお利きなんでも左むきの絵が多いですね。デジタルになった問題は、それも反転して描いたりできることですね。昔、手塚治虫先生の漫画の描き方に「描いた絵を鏡に写して反転して見て他の歪みを確認しましょう」とあってね。それを

やってたの(笑)。それがデジタルだと鏡使わないでできるんですよ。それを練り返してみると、左右どちらの脳も使って絵ができるね。反転練り返しながらおもしろいよ。ホント長生きはするもんだ(笑)。

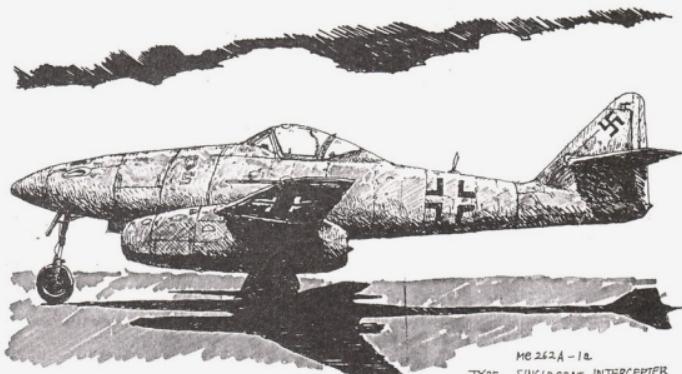


アタマシ (反対側の) マットオリーブグリーンは当った先をほとんど吸収する。
結構反射してから反射光を多く放出する。
反射した方向へ向かってお見え。
かわ



マーリンなので 実物では日本が機首の下にある
アビオニクスフレークルカフスとか
叫んでる。
これがなんなら次世代を
かんじかた。でも実際には、カウスがある カウスなしの
フレークルがあるので





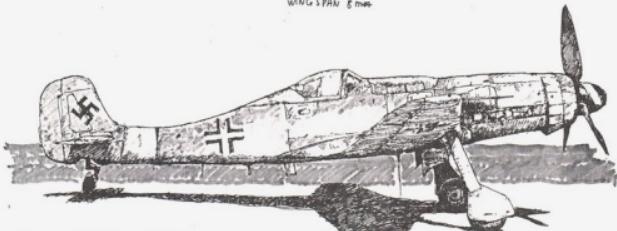
ME 262 A-1a

TYPE, SINGLE SEAT INTERCEPTOR
JET FIGHTER

POWER PLANT, TWO JUNKERS JUMO 004B-1
AXIAL-FLOW TURBOJET
ARMAMENT, FOUR 30-MM MK108 CANON
PERFORMANCE MAXIMUM SPEED, 530m/h
AT 9840ft.

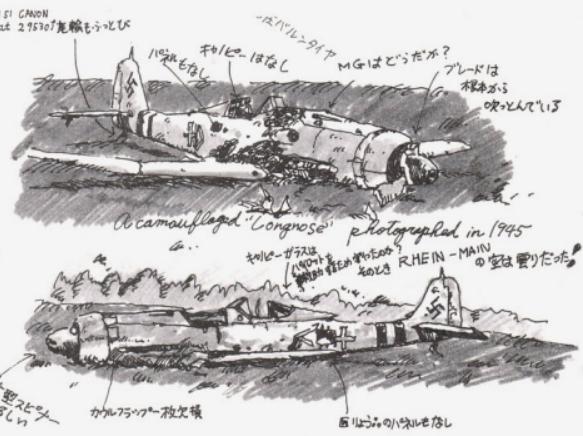


PTERANODON
TYPE FLYING DINOSAURIA
POWER PLANT SELF POWER
WING SPAN 8m



FOCKE-WULF TA 152H-0/R1

TYPE, GERMAN HIGH ALTITUDE FIGHTER
POWER PLANT, JUNKERS JUMO 213G-1 CYLINDER LIQUID-COOLED ENGINE
1100 H.P.
ARMAMENT, ONE 20-mm MK108 GUN AND TWO 20-mm MK105 GUN
MAXIMUM SPEED 332 m/h, AT SEA LEVEL 465m/s AT 2950ft 魔輪もろび

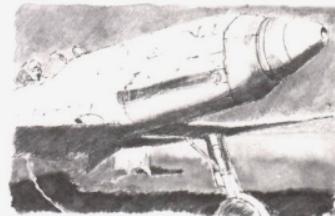


これは学生の頃に描いた飛行機の絵で、写真みなからマークで描いている絵。Me262とかTa152とかを若いあんちゃんだったわしが描いてるわけです。好きな物も変わってなければ頭の構造も変わっていない。20年以上も進歩がないと思ったね(笑)。形のとらえ方がまだな所もあるけど、まあがんばってるわ。により洒落てる絵だね。このフランス料理のレシピのような、こじられた感じだね。

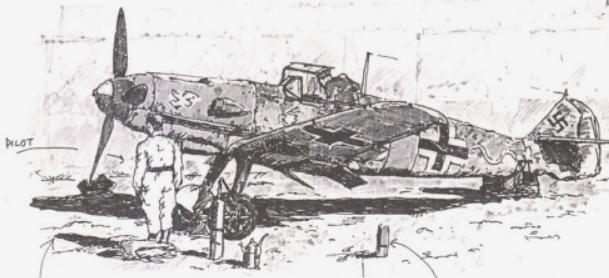
これも学生のときの絵で、人物を描いていても右利き特有の形のゆがみ方をしているね。ハインケル博士の絵はけっこう似てるなあ。人と飛行機がいるというのが絵として魅力あるじゃない。人と飛行機がどう絡むかというところが面白いんでそういう絵を読んで描いてですね。機械に人がどりつくというのはどうん時でもおもしろい。これも22歳のあんちゃんが描いてる絵だから、大目にみてよ(笑)。



From left to right : Kehl, Schubert, Siegfried Götter, Ernst Udet, Pilot Heinkel, Hertel, and Harting on June 6, 1938 after successful attempt, on 700-km record.



Flotsch Miller in the cockpit of one of the early production fighters, and the Bf 109.



Messerschmitt Bf 109 F 7/JG54 Luftflotte

Most of the F models were assigned to Russia.

The Luftwaffe invaded Russia with a total strength of 2,770 planes, 830 which were fighters.

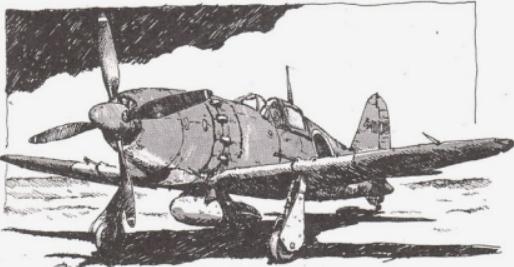
fire-extinguisher?

Bf 109 G-6/R6
In France 1943

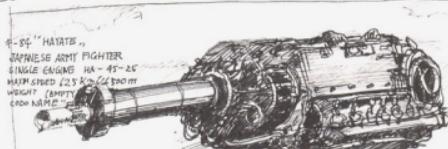
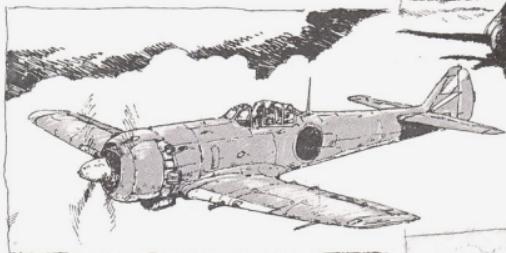
The heavier armament caused trouble on the undercarriage and also decreased the maneuverability of Bf 109.



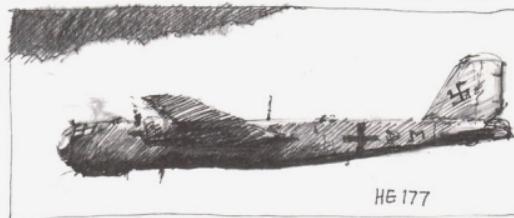
Gondola type underwing 20mm MG151 canon



J2M2-3 "RAIDEN"
JAPANESE NAVY INTERCEPTOR
SINGLE ENGINE NASE 2.3 KVA
WEIGHT 1191 KG
MAX SPEED 422 KM/H. GUNS
COMBINE TWO.



He 177'S ENGINE DB 610XZ "V ENGINE"
IT HAVE TLAUL MAKERS POINT



HE 177



これも学生のときの絵だけれど、生意気にもスクリーン印刷を買ってきて貼ってみたの。松本零士先生の描いたミリタリーの標準器とかヘルメットとかそういうものを描いた本で、すごくうまいのがあるの。普段の10倍ぐらい力出してますよ(笑)。その作品集のなかでスクリーン印刷を貼ってるタックのものがあって、それみてすごく真似しなきゃって買いにいて貼て削ってみたの。当時は活版印刷では薄アミが出来ないからーー貼っていたんだけど、意味も知らずにやってたの。まあ22歳のあんちゃんがやつてることだから、大目にみてや(笑)。下のはハイクィルの177のエンジンと飛行姿勢を水彩マーカーで描いて自分でひっぱってるんでじみとかでまですが、こじりてますね(笑)。でもスワッチがあるんで、この絵をシャツに刷ってアメリカとかには行けません(笑)。

あと書き

メッセージに代えて
横山宏 塗装実践講座——実況編

塗りとおしゃべり／横山宏

●最後にこの本はわたしの繪集編でありながら、じつは塗り絵になるというこどもをひさんで教えてあげたい。といふわけ買ってきたり、まず気に入ったページをコピーしてください。塗るのはTooから販売されているカラーマーカー「コピック」がいちばんいいです。このコピックは何がいいかというと、コピックってうまいですかね。コピーでプリントされターナーが溶けないんですね、もちろん「ソコン」とペイントソフト「ペイント」をもっている人はそれで塗るのもいいので、実際に入ったページをスキャンしてみてください。わしむのページの為に気に入ったページをペイントで塗ってみますよ。もちろんこの本に直接コピックで塗っても問題ないです。親用と塗りと2用準備してくれればOKですよ。(笑) ブラカーデで塗る。シンナー成分だけが紙に染み込んで完全溶れないでやらないほうがいい。わしむは本書のP36、P37のMaKの繪面をペインターで塗っていますが、コピックで塗るとそもそも充分参考にはなりません。塗りながらコロコロ注意点なんかを囲っていきます。

●ペインターの「水彩」モードで塗り始めるんですが、最初は見た目で気になるところに色を塗いていくの。マーク一ひとと水彩でかくして透明な水彩といつのは、油混みたいにあとから明るい色を乗せるということが出来ないから塗るのに手間がかかる。だから必ずちばん押さえるところを押さえて塗っていますよ。P36のファーバーポールの絵だと、足の部分たどりハッチングが当たっている部分は残して色を塗いでいます。ペインターは既成でないUNDO(取り消し)ができるからいけど、コピックや通常の水彩色の場合は失敗できてしまうだけに難いよね。取り消しができないだけに色を塗るときは勇気を貰われるわけ。勇気のあるご見せてやれ!という言葉特攻を強いるんだよ。(笑)

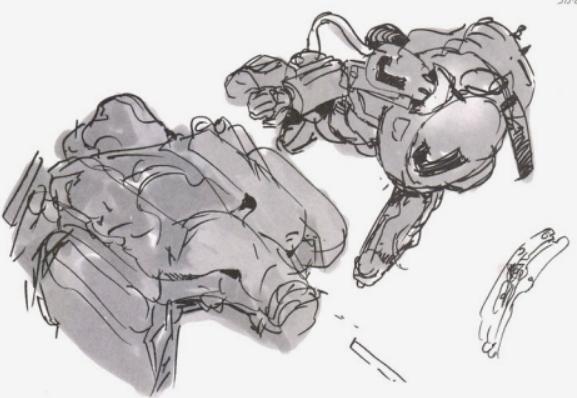
●ペインターは水彩と同じように塗りながらやり直しが利く、実際だらうあり得ないことにできるわけ。模型にコッキモドラーとブレンダーを使って洗を入れていくのもこれに近いね。ブレンダーで色を乗せたところをふき取ったる延ばしであります。それができたらどちらでやり難いかもになっているな。しかしデジタルで慣れているですね。実際に失敗したとき、それは机の上に絵の具とか模型用塗料をちぎまけてしまった時とか、ついコンゴン(Macintosh)の取り扱い用マウント(ショットカット)を探してしまうようになる。(笑)

●絵を塗るときの勇気という話をしましたが、強いウツチや色を薄くしたいところに入れられるにも勇気が必要なだね。それこそ前で測定するときは失敗しないでと思って緊張するでしょ。それと同じ状態が絵を描いていても気がつかないけどあるんだよな。だから絵が手抜かない人は前でてて測定する訓練とか、駄目前でてて測定したりする。そういう勇気が出来る絵は上手くなるよ(笑)。勇気の有る無いはじつは絵は大きい。もちろん何度も何度も失敗して色をいぢからぬきまでの手間がかかるけどね。失敗すると嫌だから、と思ってできなかつた描き方の方が、デジタルだと何度でもやり直しが利くから試せる。「試してみたい」と躊躇ついたら時間がかかるんじゃないでしょうか。配がいいから色々な表現が試せるんですよ。

●コピックで塗ってもペインターで塗ってもブラカーデブラモデルを塗っても「この色を塗れば、この作はうまくいくよ」というマイカラーミーティングが読者の皆さんもあるらしいよね。絵のなかで、その絵の多くの色を支配している色、メインカラーを「主役色」と言ふんだけど。その色を作品全体に行き渡らせる。作っていくときに「ここはこの色で仕上げよう」という個別判断よりも全盤がどういう風な色で支配されるか考えて塗っていく方が、絵の立ちても統一性がでて、それが画面的な色を置いていくほうが生まれるんだよね。

●塗るときに、下書きというか主線がなくとも色を塗っていていいんですね。たとえばP36のマーキングのスヌーカーはアーバンと動力バイクは見えないけど、おおいていく段階で形を描いていたりもします。これはコピックで塗っていても同じようにできるで試してみてください。当たり前ですがやがてみるとこういう色を塗る作業が上手になるよ。

●今、P36の左の絵に色を入れてあるんだけど、茶色とグレーとRMグリーンみたいなグリーンを使ってます。でも違うんだから1/16 S.A.F.S.と一緒にドム缶に入ってるフル装備の軍事オタクの人みたいになってますな(笑)。今回はこのペインターの3枚の絵を同時に塗り進めてみるのですが、作った色を他の絵に持っていくのがいいね。食糞の食べ方のようにそれぞれを回して塗るのがいいのよ。同じところばかり塗っていると学校では思われるんですけど、そんなことを小学校の先生は教えてくれないよね。美大出ても教員課程の関係で小学校の先生にはなれないの。それが日本の美術教育の水準の低さの原因のひとつと思うな。





●この3枚の絵はそれぞれ違う塗り方をしています。何が違うかというとそれぞれ光の当たり方の表現を変えているんですね。真ん中の絵は強い光があたっている。強い光があるたってはいるが、強いうまく表現できているんですね。左の絵は弱い光があたっている。弱い光があるたってはいるが、弱いと感じができる。なぜ、弱い調子がでるというより一番明るいところ一番暗いところの差がどんとできるということだよね。

●AFV専門誌『月刊フーマーモデリング』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てね、複数のモザ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ね。それがすごく面白かった。やっぱ塗り方や絵の描き方っていうのは八十十色で、どれがいいっていうのはないんですよ。わしの塗り方は「なるべく面倒なことを排除する」というのが私の塗り方だから楽しく楽しむことだけやうとしてるわけ。デジタルだと、乾燥を待たなくていい、絵の具を準備しなくていい、筆を汚さなくていいなど、なるべく無駄なことを排除するから仕事も早いですよ。

●絵というも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に私は、拡大して見たり、縮小して確認したり、小さくて違うこともあります。これまで、たとえば長い筆で5m離れて、ばく大な腕力で描いてると一儲だよね、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得られるのがすごい。「パンツ持つてねえよ、これにらう～」って人もいるでしょうが、じつはコピックでも出来ると言えればいいのです。5m離れてるにあっても描きたいのよ。目前にある紙に対して5m先にあるものと意識して描けなんて何言ってんの、このオヤジ！ ひげいんなよオヤジって思うかもしれないけど、20年、30年絵を描き続けばきっと何言っているわかると思いますよ。

●背景にも色を入れてみましょう。うすると途端に空間が表現できて面白い。子供の頃、年賀状はこんな風に1枚1枚手描きで描いたものを送るっていうのをやってたんだけど、そのときに色鉛筆のオレンジでポイントに入ることで塗ってビシッとキメるというのが好きだったの。なぜかというと円谷系のカッコいい「怪獣は全部オレンジが使われたから(笑)」。中國を塗っておいてオレンジやライトグレーで入ると顔に見えるんだよね。今回も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ましょう。コピックで描いてる人も普通の色鉛筆でやれるのでやってみるといいね。ここではスヌーカーアイの機首や胸に入れてみます。

●さて、一度線画のものと比べてみましょう。下書きと比較してみるとさらに「こうしたい」と個所が見えてきます。たとえばWマークのスヌーカーアイなんかは、光のあたっている額の部分にむかへんと明るい調子が入るとより光があたってる感じがでるので、色を抜いてみましょう。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、カラーページだつたり、カバーだつ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し、新しい技法で塗るもし、新技法であるいはいろいろなタッチのものにするもし、布を切り抜いて貼り付けるもし、色々実験して楽しんでみてください。

