

Marionette

Author: ツインテール級

・はじめに

どうも、ツインテール級こと会計の阿部です。「初製作における失敗集」を書いた者とは別人です。会長高橋をワンフェスに誘い、悪魔だ何だと呼ばれた方の阿部です。今回は、2015夏のワンダーフェスティバルにて入手したレジンキット「初音ミク からくりピエロ ver.」を製作しました。キット販売元は「スノー☆キャット」というサークルです。「からくりピエロ」は40mPによる初音ミクの有名曲で、このキットはそれをモチーフにしています。お値段¥10,000弱。

レジンキットがどんなものなのかは、模型用語集および会長高橋の記事に載っていますのでご覧ください。また、レジンキット特有の苦労などもそちらに書いてあるので、私はその過程はすっ飛ばして、塗装から入りたいと思います。

本題に入る前に、会長がレジンキットを作る大変さについて散々語ってくれましたが、それに対して皆様はどう思ったでしょうか。「そんなに高いキットを苦労して作るなら、市販のフィギュアでいいじゃん」とか、思いませんでしたか？確かに、市販フィギュアとそう変わらない値段のキットをわざわざ買って一生懸命作るさまは、傍目から見ればちよつと何考えてるかわからない少々変わっているかもしれません。しかし、キットを自分の手で作ることで、市販品にはできない表現をすることができます。私はまだまだ未熟者ですが、上級者であれば市販品をはるかに上回るクオリティの作品を作ることもできます。何より、自分の好きなキャラクターを自分の手で作るというのはとても楽しいものです。この記事では、そういったレジンキットの良さを少しでも伝えることができたらと思います。ですから、フィギュア作りに精通した方がこの記事を読んでも、少し退屈かもしれません。「下手くそがなんか偉そうに語ってらあ」と笑い飛ばしてやってください。

いきなりですが、後の説明をしやすくするために完成写真を貼ってしまいます。



私はキットを作る前に、いつも目標を決めています。どんな作品を作りたいかを初めに決めておかないと、製作過程で様々な技法を使ったところでまとまりのない作品になってしまうからです。販売元の見本通りに作ってもいいのですが、それだと記事に書くことがなくなる技術の向上が望めないの、目標はこういう風にしました。「リアルでない、幻想的な雰囲気に仕上げる」です。

私は、模型の作り方はざっくり分けて2種類あると(勝手に)思っています。リアルさを追求するか、しないかです。戦車とかはほとんど前者、美少女フィギュアはほとんど後者ですね。だから私の今回の目標は別にごく普通のことを言ってるだけなのですが、より「リアルでない」ように見せるにはどうしたらいいか、今回は考えてみました。

完成写真を見て頂ければ分かるように、このキットの造形は現実味のあるものではありません。背景の歯車なんか、噛み合っすらいません。そもそも、この娘は一体何を思って歯車なんか寝っ転がっているのでしょうか。服が潤滑油でベッタベタになってしまいます。もし歯車が回りだそうものなら、髪の毛が絡まってそれはそれは大変なことになるのが容易に想像できます。このように、このキットにリアルさを求めても仕方ありません。しかし、だからと言ってまるっきりリアルさをほったらかしにしていいというものでもありません。具体的にはこういうことです。完成写真は背景の歯車が汚れていますが、仮にこの歯車がピカピカだったらどうでしょうか。なんだか安っぽい、おもちゃのような感じがしそうでありませんか？このようにリアルなところとリアルでないところをうまく組み合わせることで、非現実的な雰囲気を作ることができるのだと思います。

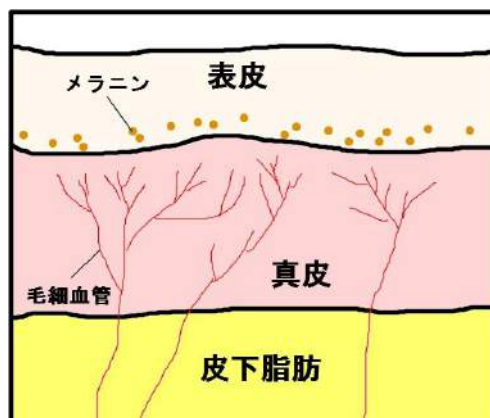
ようやく実際の製作手順に入ります。といっても、既にかいたようにここで紹介するのは塗装からです。

・肌の塗装

フィギュア製作者の間でも、肌の塗装に正解はないと言われるほどに難しい部分です。私は今回、なるべく本物の肌に近くすることを目指して塗装しました。というより、私は下手くそですので、「本物っぽくはないけど、フィギュアとしては魅力のある肌」なんて難しく作れません。リアルさだの何だの偉そうに語ったばかりで恐縮ですが、したがって、肌のクオリティを上げるには本物を手本に頑張るしかないのです。

今回は「サプレス塗装」を行います。サプレス塗装とは、その名の通りサーフェイサー(サフ)と呼ばれる下地材を塗らないで塗装をすることです。サフを塗ることによる効果の一つに、パーツの透けを防ぐというものがあります。プラスチックは基本的に、光を当てると若干透けて見えます。ガンプラなどは、透けているとカッコ悪いのでサフを塗ります。レジンも同様に透けるのですが、フィギュアを作る場合はこの透けを利用することで、透明感のある肌を作ることができます。

さらにこの作品では、私が自分なりに考えた塗装方法で、より本物の肌に近い質感を出すことを目指します。人間の皮膚の断面図を右に示しました(ただしこれは省略箇所が多々あり、生物学的に正しいものではありません)。肌の色を決める最も大きな要因は、真皮中の毛細血管にあるヘモグロビンと、表皮に存在するメラニンです。このメラニンは、表皮の中でも深いところのみ存在しています。つまり、表皮の大部分に色はついていないのです。これらのことを、次のように塗装して表現しました。



- ① ヘモグロビンが透けた色、つまりピンク色を塗る
- ② メラニンのオレンジ色を塗る
- ③ 表皮を再現するため、フラットベースを過剰に入れたクリアー(透明)を厚く塗り重ねる
フラットベースとは、本来塗料に混ぜてつやを消すためのものです。微細な粒子が光を拡散することで、つやが消えます。フラットベースを大量に入れると、この粒子のために白く濁ってしまうのですが、今回はこの性質を逆に利用してやります。

ところで、人間の表皮の厚さはおよそ **0.2mm** 「も」 あります。塗料は一般に、エアブラシで一回シュッと吹き付けてやると **10μm** 程度の厚さの塗膜をつくります(塗料の種類等によって変わるので一概には言えませんが)。つまり、人間の表皮の厚さを塗装で再現するには、**20回**も吹き付けなければならないこととなります。これまた一概には言えないのですが、普通の塗料がきちんと発色するまでには**4~5回**も吹けば十分であることを考えると、この回数はかなり多いです。スケールを考慮するともっと少ない回数でいいような気もしますが、それなりの誇張表現を行わなければ皮膚の質感は得られないと思い、**20回**とまではいきませんが相当な回数の塗り重ねをしました。ところが、一般に模型においては厚塗りをしてはいけないとされています。これは、厚塗りをすることによって細かなモールド(溝)が埋まったり、エッジ(角)の鋭さが損なわれたりするからです。しかしフィギュアにおいて、しかも肌色を塗るような場所には、繊細なモールドも鋭いエッジもありません。曲面で構成された部分が多いフィギュアだからこそ可能な塗り方です。



①の図。全体がうっすらとピンクがっかけています。使用した塗料はガイアノーツ社の「サフレスフレッシュピンク」です。この塗料はクリアー系塗料と呼ばれ、下の色が透けて見える効果があります。レジンキャストの透明感を生かすサフレス塗装には最適な塗料です。



②の図。同社の「サフレスフレッシュオレンジ」を重ねました。サフレスフレッシュピンクと同様の性質を持っています。人間らしい肌の色に近づきました。



③の図。つやが消えることで一気にそれっぽくなりました。ただつやが消えただけでなく、フラットベース入りのクリアーを吹き重ねたことで肌に白い濁りが生まれ、ふわっとした感じが出たような…出てないような…たぶん出てるんだと思います。

・髪塗装

初音ミクにとって髪の毛はトレードマーク的な部分です。ゆえに今回もそれなりに気合を入れて塗装しました。この作品では、髪の毛をもっともリアルでない、作品の中心となるようなパーツとして仕上げました。その理由としては、やはりミクにとっての髪の毛の重要性もあるのですが、そもそもミクのような髪をした人が現実に存在しないというのがあります。模型を作るときにはよく「本物」を参考にするのですが、この髪に限ってはそ

れが存在しません。色もそうですし、形にしても、長髪のツインテールの人が寝そべっただけで髪の毛がこんな形になるはずがありません。「本物がないなら、いっそ思いきり現実味のない髪にしてやろう」と考えました。

使用した色は、ガイアノーツの純色シアンと純色グリーンです。この純色シリーズは、他の塗料に比べて非常に高い彩度をもっています。身の回りには、これだけ鮮やかな色はそうそうありません。

さらに、塗装した上からパール塗料を吹きます。これにより面をキラキラと光らせることができますが、今回はその上からつやを消します。パールのきらめきが抑えられ、サラサラとした独特の質感になります。



うっかり作業工程の写真を撮り忘れたので、完成写真から流用。私の計画性のなさが皆さんにバレてしまわないか、ヒヤヒヤしているところです。写真だと、パールの感じは分かりにくいかも知れません。

・目の塗装

目の塗装、所謂アイペイントは、フィギュアにおいて最も重要で大変な作業です。どんなに他の部分がうまくいっていても、アイペイントに失敗するとすべてが台無しです。しかしアイペイントがうまくいったからといって、他のミスを帳消しにできるわけではないのが悲しいところです。

また、市販品フィギュアと比べたときに、組立キットの良さが最も出るのがこのアイペイントだと私は思っています。市販品のほとんどは、目がデカールによって再現されています。一方、キットのアイペイントでは、主にエナメル塗料を筆で塗っていきます。このエナメル塗料は、塗料の中でも特に発色に優れており、デカールと比べると圧倒的に色つやで優っています。さらに、多くの市販品はデカールを貼るために目の部分が平坦になっ

ています。しかしキットはアイペイントを前提としているので、目の部分もしっかり彫り込んであり、非常に立体感のあるフィギュアが作れます。大変なアイペイントですが、フィギュアの魅力を出すための大事な工程ですので、頑張ってやっていきます。



まず、黒でアイラインを描きます。顔がとても怖いです。さらっと写真を載せてますが、この工程がアイペイントにおいて一番重要です。ゆえに、何十回もやり直しを重ねてようやくここまでたどり着いています。ちなみに、顔のつやが復活しているのは、つや消しの状態だと表面がザラついてエナメル塗料がにじむので、一度クリアーを吹いてツルツルの状態にしているからです。



次に黒目とまつ毛、ついでに二重(ふたえ)の線を入れます。ここは先ほどの工程の次くらいに重要です。なので、ここまで来たらアイペイントは終わったも同然です(暴論)。大抵、フィギュアのアイペイントで失敗する場合というのは、目が左右対称になっていないか、視線が定まっていないかのどちらかです。だから、この2つの工程がとても大事なのです。



瞳孔を描いて、黒目の中を塗っていきます。グラデーションは、色を何段階にも調色してちよつとずつ塗っていくことで表現しています。ここまで来てもまだ怖いです。



瞳孔の中を塗りました。なんだか、今にも包丁で刺してきそうな目つきをしています。いくら二次元が好きでも、こんな女の子とお近づきになりたいくはないです。本当にこんなんで可愛く仕上がるのか不安でたまりません。



白目に影をつけて、ハイライトを入れるだけでこの変貌ぶりです。こうしてみると、二次元の目というのは本当によくできているんだなあと感心してしまいます。ここからもう一度全体のつやを消し、目の部分だけにクリアーを塗ってつやを出して完成です。

・上半身の塗装



うっかり作業工程の写真を(以下略)ここでも、「リアル」な塗り方と「リアルでない」塗り方を考えています。上に着ている青い服はおそらく革のようなサムシングでできているんじゃないかと思うので、それっぽくなるような塗装をしています。青を大量のクリアーで割り、何回も吹くことで革のような質感が手軽に出せます。髪の毛の青と競合しないように、また現実にもものすごく鮮やかな青の服を着ている人はそうい

ないので、彩度が低めの青を用いています。つまり、青い服に関してはリアルさを意識した塗り方をしています。また、下に着ているヒラヒラした服は、白っぽい色をしています。このような場合、陰影をつけるときに、影になっているからと言って黒っぽい色を吹いてしまうと、汚い印象を与えてしまいます。したがって、今回は紫を使って影をつけています。もちろん、現実には紫色の影などありませんので、これは一種の二次元的な、リアルでない塗り方ということになります。

・下半身の塗装



完成写真をご覧になれば分かる通り、脚はタイツを履いているのですが、まずは肌色で塗ってしまいます。「肌の塗装」の②まで行った状態です。



やっぱり完成写真から流用。肌色が透けるように、薄くタイツの色を重ねていきます。靴も見た感じ革製なので、服と同様の塗り方をします。服はある程度つやを抑えてますが、靴は完全につやを出しています。

・台座の塗装

たぶん、歯車は真鍮製でしょう。まさか金ではあるまい。黒ずんだアンティーク感を出すため、ティッシュにエナメル塗料の黒を染み込ませて軽く叩いていき、酸化した表面を再現しました。

・反省

この記事を書いている時点で作品完成から2か月ほど経過しているのですが、以上の内容はできるだけ当時思っていたことを再現するようにしています。そして私が今考えていることは、「よくこんなのを自信満々で作れたな...」です。反省点は多々あるのですが、最も大きなことを挙げるなら、髪色の選択です。どう見ても背景に馴染んでいません。当時の私は、リアルでないミクを作るために色の鮮やかさを求めました。しかし背景

は、汚しを加えた真鍮に黒。純色シリーズが浮いてしまうのは当然だったのです。目的を追求するあまり、全体の色の調和が取れなかったというのが一番の反省点ですね。

・おわりに

自分の作業工程を記事にして紹介するというのは初めての経験だったので、色々と不慣れな部分があり、お見苦しい文章になってしまいました。すみません。反面、こうして文章にしていくことで、自分の模型に対する考え方を見直すことができました。そういった意味では、「PHOENIX」復活は模型研部員にとっても良い機会だったのではないかと思います。最後に、このような記事を最後まで飽きもせず読んでくださり、ありがとうございました。

百均のオススメツール

100円ショップといえば、安価で質の低い商品しか置いてないというイメージを持たれるかもしれませんが、中には本家に負けないくらい使えるものがあったりします。いろいろ試してみた中で、これは使える！と思った模型製作に使える商品を紹介していきます。

1 両面テープ



両面テープといえば某社のナイスタックが有名です。適度な粘着力、剥がしてもノリが残らない高性能な商品ですが、300円とそこそこのお値段。そこで、100均で代用できるものはないか探した結果見つかったのがこちらです。その名の通り粘着力が強く、剥がす時にパリッと剥がれてくれます。108/10~15mとコスパも申し分なし。これを適当な棒に巻きつければパーツ塗装の持ち手として使えます。ちなみに他の種類も試しましたがノリが粘っこくてパーツに残ってしまいました…。やはりこの商品をお勧めします！

2 ワニ口クリップ



これも塗装持ち手として使える優れたものです。模型用として売っている猫の手は、安くて500円/30本と結構割高です。hgガンプラならまだしもmgやコトブキヤのキットなどを塗装しようと思ったら相当数の持ち手を揃えなければなりません。百均で買えば一本10円前後で持ち手ができるので1000円分も買えば煩わしい思いから解放されるでしょう。前は12こ入りだったのが最近8こ入りになりましたがそれでも安さには変わりはありません。割とレアな商品なので見つけたら買っておきましょう。電気小物コーナーにたまに置いてあります。

3 ドレッシングボトル



溶剤や調整済みの塗料を入れるのに便利な容器です。スポイトを使う手間を省くために導入しましたが、注ぎ口の大きさがちょうど良く、エアブラシでの塗装、洗浄がスムーズ

に行えます。たくさん使うサフやクリヤーなどを予め調整して入れておけば、作業効率が上がること請け合いです！ただし、ドレッシングボトル以外だと溶剤NGなものが多いので注意が必要です。

4 工作マット



机を傷つけないための必須アイテムですが、純正品を買おうとすると結構高かったりします。100均なら耐久性は劣りますが気兼ねなく使えて買い換えも容易です。私は工作用とマスキングテープ、ラピーテープ用で二枚使い分けてます。消耗品と割り切ってしまうと快適です。

5 コンパスカッター



割と大きな円を切り出すのに使えます。必要な場面は多くはありませんが、同様のコンセプトの商品を他で買おうとすると高くつくので持っておいて損はないかと。またカッター

一の部分を加工すればパーツの辺に沿ってスジボリを入れられるけがきツールとしても使えます。工夫次第でいくらでも使えそうです。

6 プラスチック容器



これが一番汎用性が高いかもしれません。パーツや道具の収納整理、完成品の保管など場所を選ばず活躍してくれます。もけいけんの部室と自宅を往来する機会の多い私にとって欠かせないアイテムです。種類も豊富でシンプルなデザインなので誰にでもオススメです！

番外編 医療用ピンセット



百均の道具類は使えないというのが長年の常識でしたが、このピンセットだけは違いました。先端が非常にシャープで精度も良く、何の不自由なく使える、まさに傑作商品です！ただし、現在は生産されていないのか、店頭では見なくなりました。百均は商品入れ

替えが激しいので、売れないものは容赦なく淘汰されてしまいます…。普通に買えば1000円前後しそうですが、なぜこんなものが百均で売ってたのか今だに謎です。買ってから2年ほど経ちますが現役で活躍してくれています。

安くてもちゃんと使えるものはありますので、是非お試しください！