

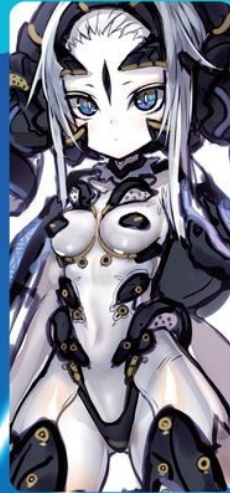
R6

[refactoring6]



rondo bell.2019.

■ rondo bell ヲ集メ [R6:refactoring6] 2019.



■はじめに

■R6

おかげさまで6冊目が刊行できました。
去年からはじまったファンボックスに非常に助けて頂きました。
支援してくださっている皆様ありがとうございます。

今回のR6はビクシブファンボックスで活動していた内容と、
雑誌等の商業ラフまとめになっています。
ちょっと突貫で作ったので、
設定などそこそこカタログのような体裁になっちゃってもうしわけないです。

ファンボックスではオリジナルで、
・碧い海のアーネリス（サイバーマーメイド少女）
・蒼光のアクアバレット（タクティカル水鉄砲少女）
・ミルフィューJK（目隠しミリタリー少女）
というオリジナル設定の作品を展開中で、
アーネリス・アクアバレットは全年齢なんですが、ミルフィューその他はR18設定で
作っているの、ファンボックスではえっちなのもちらほらあります。
お願いしている印刷所がR18できない所で、
R18はまとめる事ができなかったのも、もし興味ありましたらファンボックスを
ごらんください（←商魂たくましい）
R18の方もそのうちまとめるつもりではいますので、
気長に待って頂けると、そのうちCG集とか出る・・・かも・・・
いつになるかちょっと分からないので、あくまで予定という事で。

■

最近お仕事では、継続してバンダイさんのSDカプセル商品（10年目）、
メガハウスさんのデスクトップアーミーが多めになってきました。
ココに来て何気にSDガンダムを仕事で描くことがちらほら増えました。

SDガンダムは以前、モビルディスク・ガシャコンパットという商品で
幾つか描いておりまして、そこで描けるのが認めて頂けて、今に繋がってる感じです。

今までずっと黒子として版權商品描いてきたので、
最近の名前が表に出してもらえるムーブは非常に良い傾向だなと思っています。

版權のお仕事を長くこなしていれば、キャラクターをお借りしてるっていう意識が
当然あるので、私物化しようとは思いません。

名前が出る事で責任感も増しクオリティも上がるので、
良いことしか無いように、絵描きとしては思います。

中々玩具業界で描いてると表に名前が出ることがなく、

絵描きとしては知ってもらう機会がないまま商品経歴だけが増えていくので、
広く知って頂ける機会があるのは有り難いです。



□005



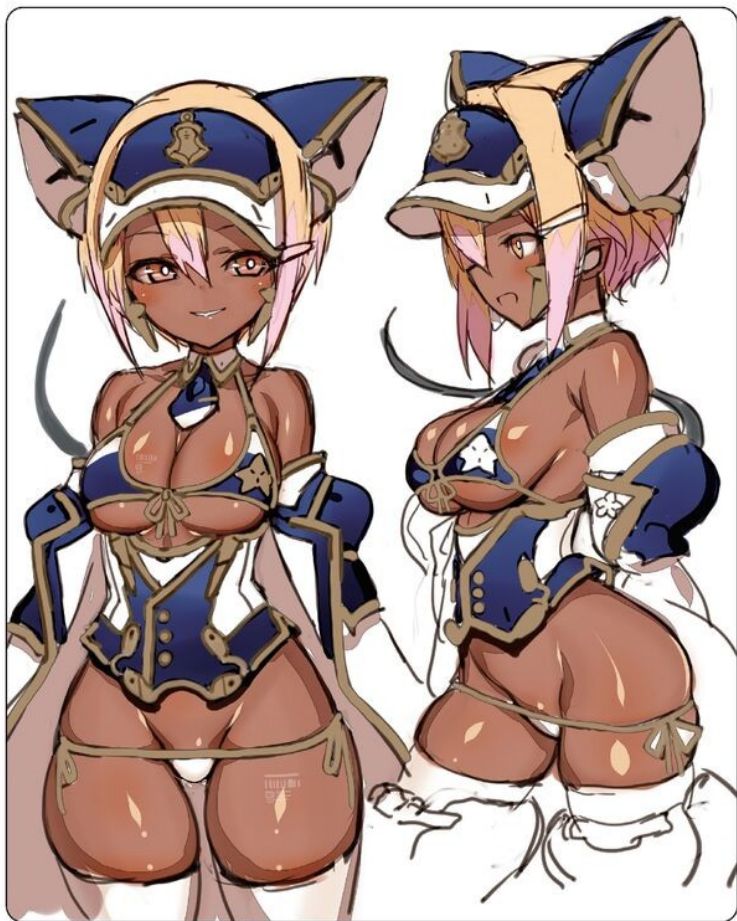
■これくらいのお胸の形が丁度いい具合です。
胸は大きすぎじゃなく、完全に形だと思うので、
サイズに応じた一番いい形を追求したい所存♡

□004



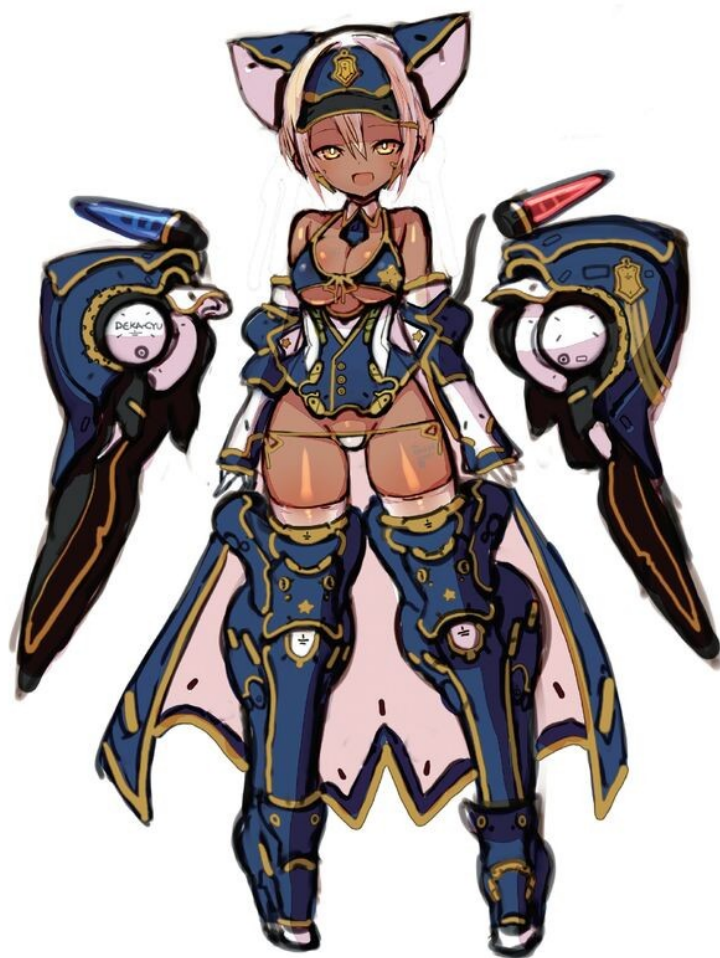
2018.12.17
kchobell.

■オニギアちゃん
マサカリアックスを担いだメカニカル鬼っ子。
褐色は胸まる出し、色白は胸をポリカーボネートでしっかりガード♡



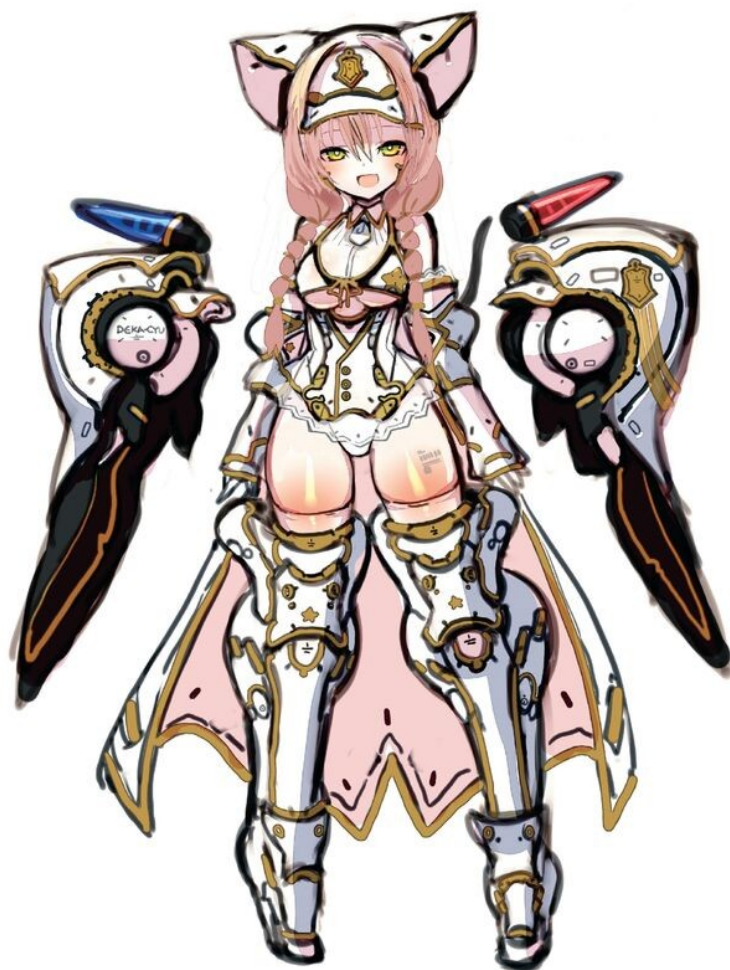
■ガルドレイズ 「デカッチュウ・アオ」
 デカイ甲冑+警察（刑事・デカ）+ネズミミュータント少女の「デカッチュウ」
 腐ったピザプレートの巨大階層都市メガシティを警邏する過激な少女警官。
 アオは濃厚なブルーチーズが大好物。

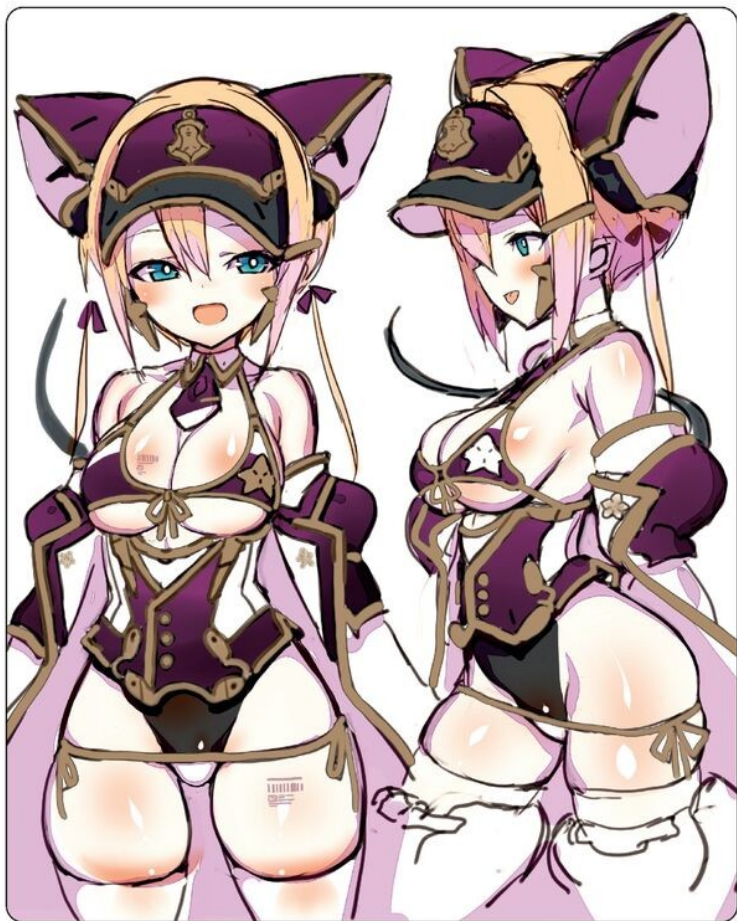
ガルドレイズは特殊ミュータント少女の総称。





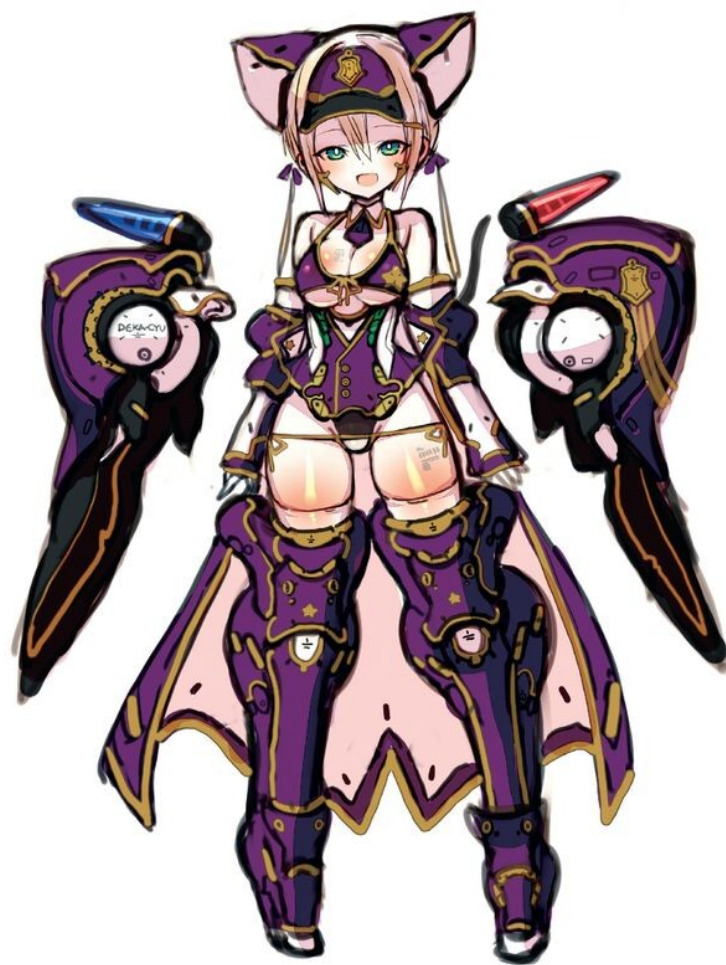
■ガルドレイズ 「デカッチュウ・シロ」
 大きな胸にふわふわマシュマロボディ+長いおさげで一見おしとやかに見えるが、
 内面はかなり過激なデカッチュウ。
 シロは発酵熟成したホワイトチーズが大好き♡

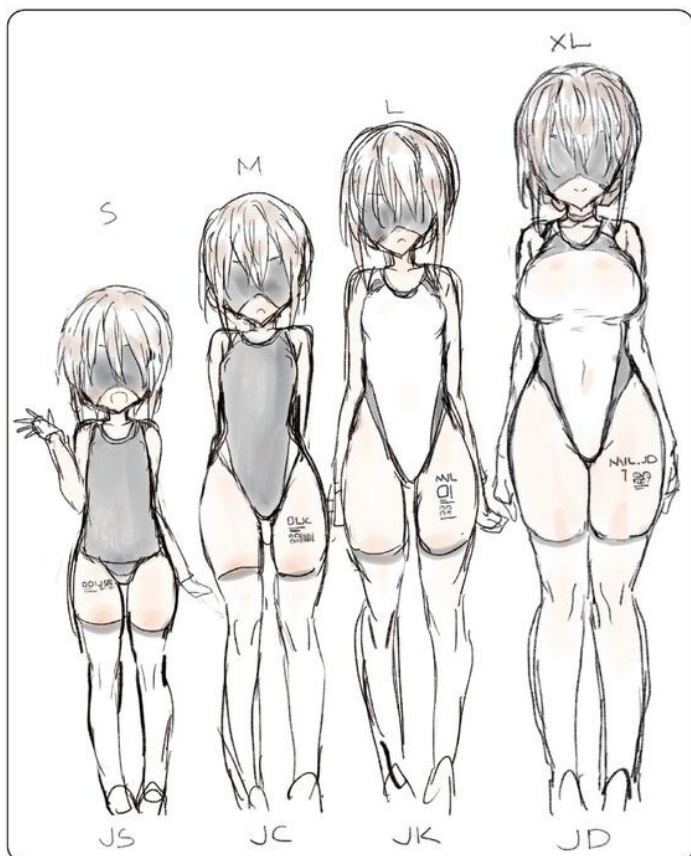




■ガルドレイズ 「デカッチュウ・ムラサキ」
 いたずらっ子デカッチュウ。デカッチュウは色によって警邏する区画が違う。
 ムラサキは甘酸っぱいベリーチーズが大好物♡

ガルドレイズ、ミュータントガールズはまだ全体の設定が固まってませんが、
 今後展開していきたいと思っています(´∀`)ノ





■ミルフィーユ「ヤクト」シリーズ
ミルフィーユは見た目の年齢や体型で、
JS（ヤクトスーリ）
JC（ヤクトコリニオ）
JK（ヤクトカツエ）
JD（ヤクトドゥ）
の4タイプに分類される。
それぞれに役割が異なり、戦闘は主にJK
偵察や運搬などはJS、JC
後方支援JDとなっている。単体では戦闘力が引き出せないため、
外骨格「PET」・戦闘ドロイドとの共闘が不可欠な少女戦闘体。

■ミルフィーユJK
目隠しミリタリー少女。
カラダにPETと呼ばれる外骨格を装備し
ドロイドらと共に敵性体と戦う。

今回のR6は、
R5からのFANBOX進捗版になります。
現在ミルフィーユは
FANBOX内で
R18設定で展開しています。

R18は今後CG集等を
考えています。





■耳詰め♡ 耳詰め音声結構聴くんですが、これホントに上手い人は上手くてビックリします。ミルフィーユの舌端子設定もバイノーラル音声のために入れた部分もあり、試験体のミルフィーユ2人がお互い あーん♡ ドロイドと やーん♡ みたいな、ウフフ音声作品を画策中です♡♡♡



■ミルフィーユ試験体
自分の好きに調教できるミルフィーユ、ほしいよね・・・という設定のもの。最近結構浸透してきたバイノーラル音声。自分もかなり好きで、ミルフィーユでそのうちバイノーラル音声作品出したいなと思っています。最近マイクの質も声優さんの演技（舌技）もレベルが上がって、こりゃ自分好みのシチュエーションだと最高だね・・・と思っています♡



■ミルフィーユの素顔、目が通常は見えることはないが目隠しの下はちゃんと目が存在する。ミルフィーユの目隠し、目の代わりになるバイザーは、例えるとガンダムのツノとカメラアイのようなもので、少女のカラダにヒーローメカ的な分かりやすい特徴とメカ的カッコ良さを加える感じです。

2018.12.20
randobell.



■バイザーは可動式で、眼球の前に持って来るとも可能。バイザーのLEDアイが、光でまゆげと眼を形成する。

□019

■JK55
・制御服
・インナー
フル装備



□018

■JK55
ドローンを制御する
ミルフィュー。
頭部のアンテナが特徴

外骨格PETに
とりつけた
ドローンを駆使する。
左手に握っているのは
ドローンを制御する
3Dポイントデバイス

2019.03.17
randobell.



■JK55 インナー
最小限のインナー装備。
ミルフィーユのカラダには
様々なマーキングが存在し、
必要に応じて浮き出てくる。



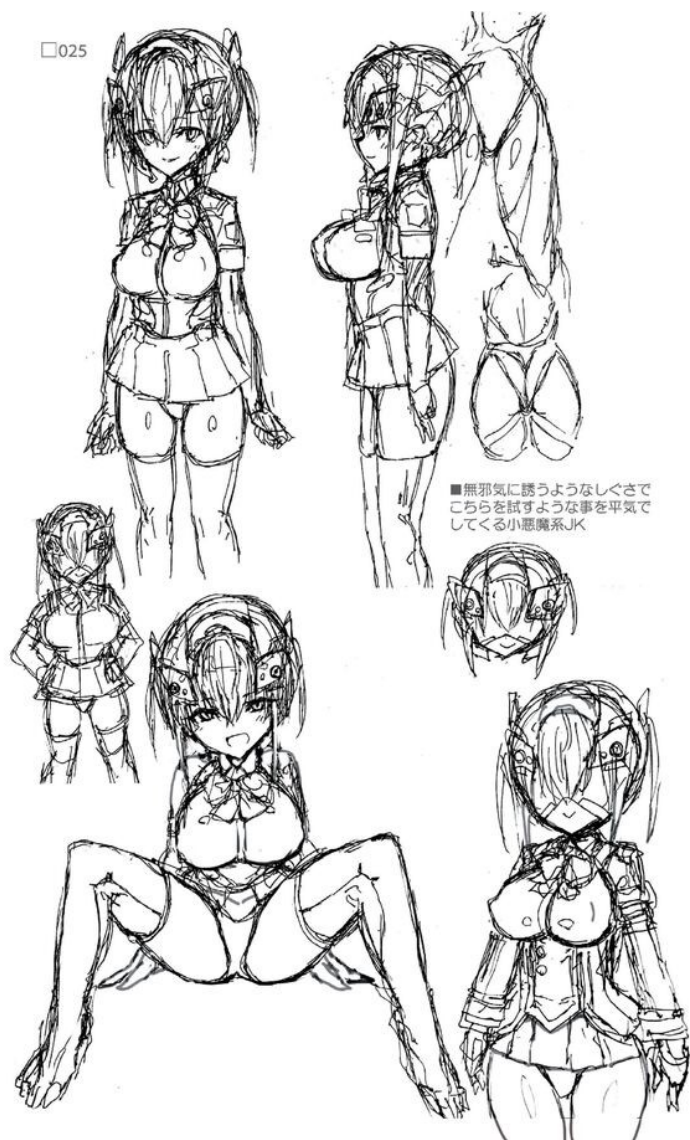
■JK55 VAインナー
ミルフィーユには、
外骨格PETを運用するための
特殊な機能が備わっていて、
それを満たすと下腹部の
マーキングが変化する
仕組みになっている。





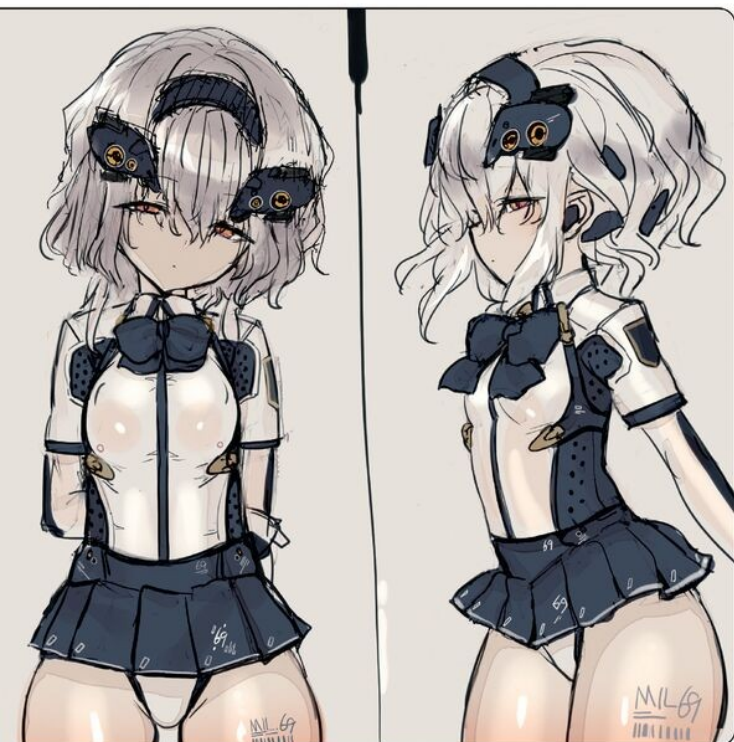
■JK69 もうひとりの69と違いアンバランスなボディの少女。
両胸を強調するハーネス（実際使えるかどうかはさておき！）で、ふりんと溢れるお胸が魅力♡

□025

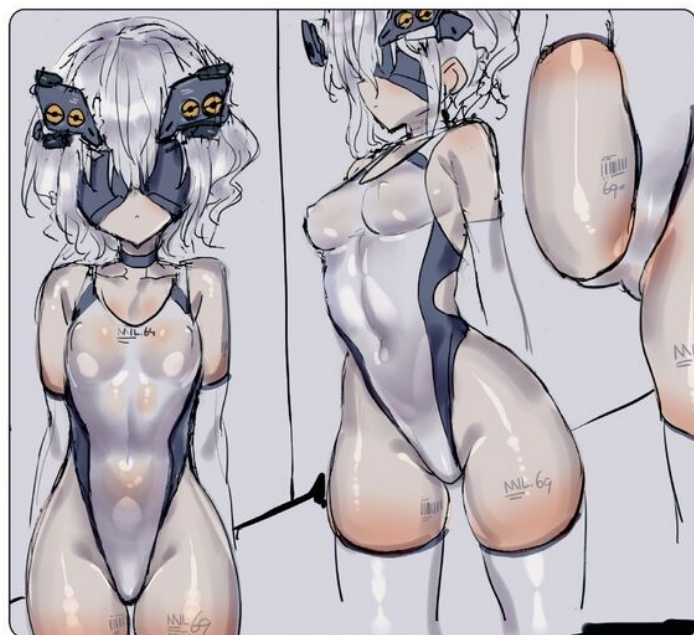


■ミルフィーユJK69 ラブ集
おとなしい69と共通しているのが細い目。
幼い体型にはそぐわない歪で大きな胸が特徴の個体♡

□024



■jk（ヤークトカツェ）たちは女子高生の生態系をマネしている戦闘体なので、制服など学生のアイコンをしていても、中身は別モノ。
 可愛い見えた目だが、少女の形をした戦闘体なので、その眼は非常に冷たく見える時がある。
 奇烈な戦闘を生き残るために、相手がパートナーに値するかを推し量る事が多いので、可愛らしさ、美しさを武器に、狡猾なまでに利害で関係を見る個体も多い。



■jk（ヤークトカツェ）
 彼女たちはデータベースの記録上に存在する「女子高生」の生態系を模倣しているため、制服（制服）と呼ばれる衣装や、水泳部が着るような競泳水着状のインナーを装着し、女学生のような見た目目統一し、それぞれのコミュニティを形成している。

カラダには様々なマーキングが存在するが、用途不明なものも多い。

おとなしい69は胸は控えめ、体も華奢なものの、フトモモはむっちり太い♡



■カラダ各部の生体端子

舌を出しているのは舌先に生体端子という、外部情報にアクセスし収集する端子があるため。ミルフィーユに興味のあるものに舌を這わせることで情報を取得する。そのため、舐めようという仕草を見せると対象に興味を示しているというサイン。大量に溢れる唾液はナノ単位で舌情報端子を守る抗体のようなもの。

舌端子はJK同士の情報交換にも使われるため、少女同士で舌を絡めている場合、お互いの戦闘情報などを交換しあっている。JK同士が舌端子を使う場合、お互いの唾液が情報を守るノイズになるため、気に入った個体同士はお互いの唾液を舌表皮に存在するレセプターに舐めあって認識しあい、飲みあって体内に免疫を少しずつ形成することで共有できる情報の量と質を上げていく。

生体端子はカラダ内外各部に存在し、端子ごとに機能が異なるため、ヤークトカツェの全身は謎だらけ。

その上、ヒトと同じように、感情、脳内ホルモン分泌量、体温によって細かく体内の状況が変化し、一定の条件下でしか発動できない機能も多数有する。

相性の良い個体同士でしか取得できない秘密も多数存在する♡

□029



■ミルフィーユ jk 69

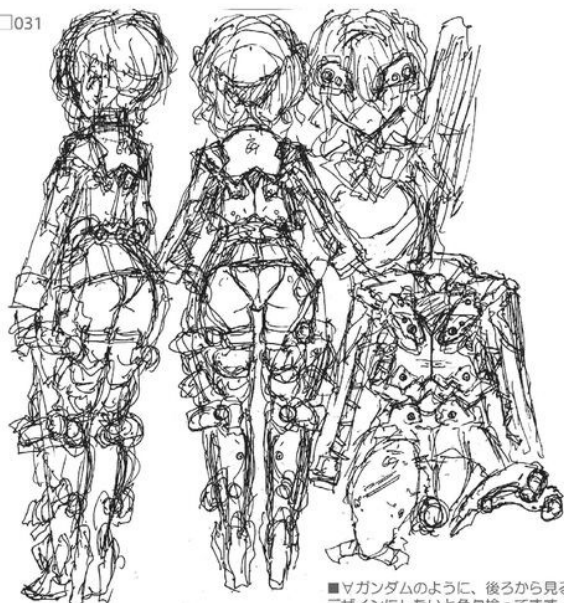
2体居るうちのおとなしくてロリな方。

蜘蛛型のPET（ミルフィーユの装着している外骨格の名称）を纏う。

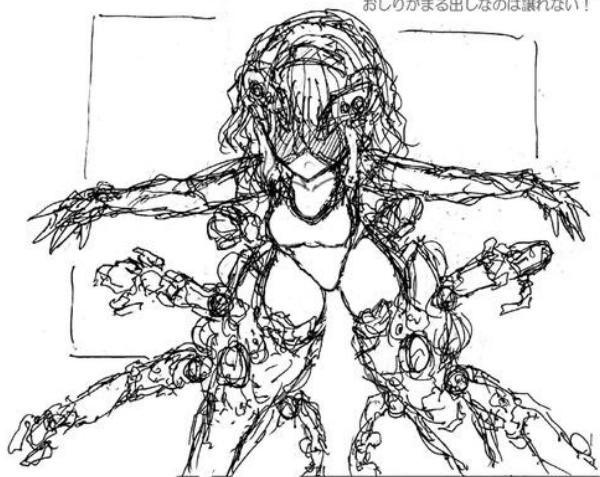
普段ミルフィーユは眼を隠しているため、おでこ付近のバイザーのLEDの表示によって意思疎通を図るが、4つ眼のため異質な感じに見える。

モードサキュバスとモードインキュバスという特殊能力を持ち、2人の69はお互いの体型的な武器・特殊能力を活かして生き抜いている。

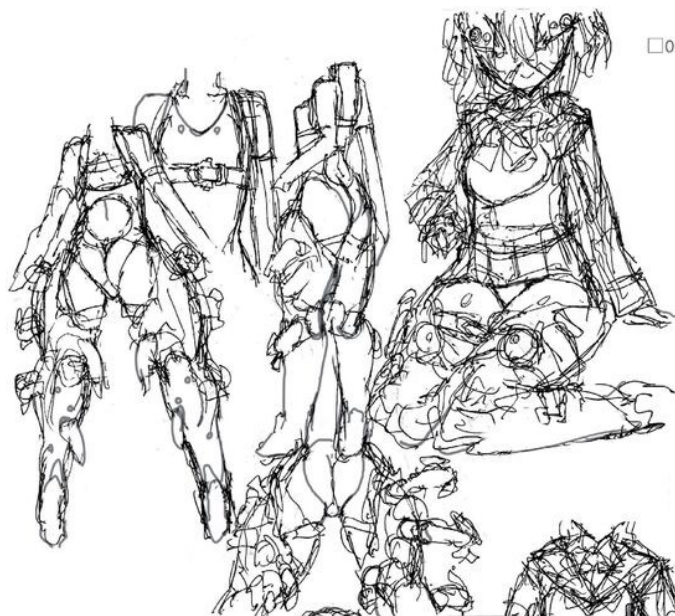
□031



■マガンダムのように、後ろから見ると複雑なデザインにしたいと色々描ってます。おしりがまる出しなのは譲れない！

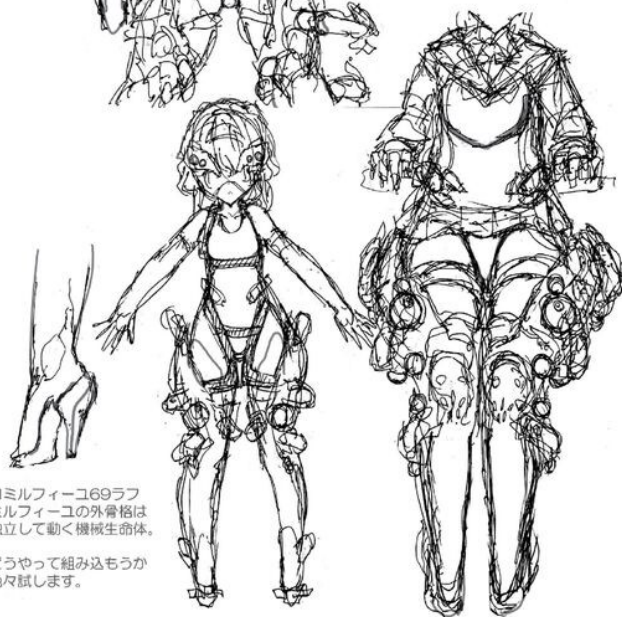


□030



■ミルフィーユ69ラフ
ミルフィーユの外骨格は
独立して動く機械生命体。

どうやって組み込もうか
色々試します。





■ミルフィュー JS

ヤークトシリーズの名称のミルフィュー。物理的な小型サイズを活かして排管や狭い場所、他のヤークトシリーズが中々入れない場所を専門的に当てる。

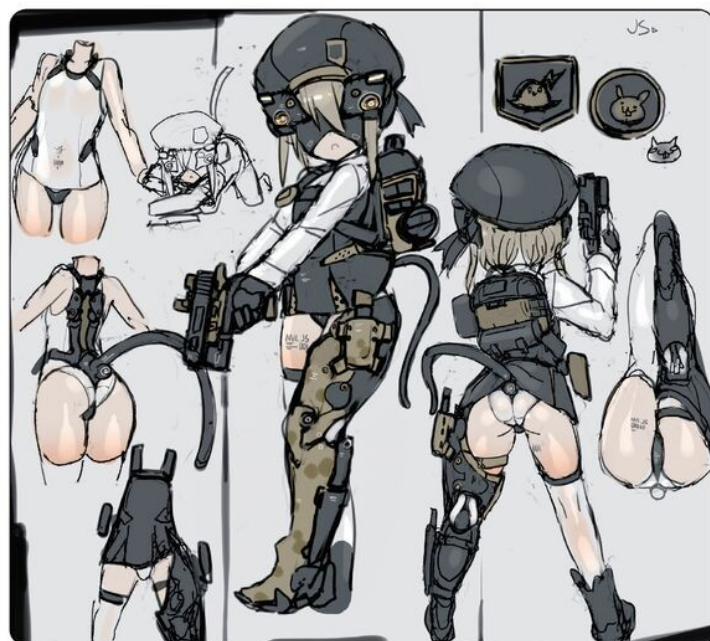
ポブルビータイプのランドセルを背負い、重要なものを運搬したり、メッセンジャー役もこなす。インナーはスクール水着のようなデザインで、その上からPETを着用している。PETは股関節部分から背骨全体を守るように装着され、自由に動くしっぽを器用に使う。しっぽの付け根には眼球のようなPETのセンサーがついており、狭い場所での後方監視に役立つ。

外骨格は片足だけにつけている場合が多い。

ランドセルには砲撃撃退ブザーのような装置がついており、危険を感じると仲間を呼び。

ハンドガンは大型のものが取り回しにくいいため、G19、M&P9シールドタイプ、他コマンダータイプなどの小型ものを使用する。

JKがデータベースに残された女子高生の生態や見た目を模しているように、
JSは小学生、
JCは中学生、
JDは女子大生の生態を模している。



□035



■ホルスターは
カイデックス製の
バンケーキタイプ。
自分でもRCSの
ホルスター持ってますが
頑丈でカコカコ小気味よく
抜き差しできるので
お気に入りです。

□034



■V10タイプを携えるJS

□037

■ 碧い海のアーネリス

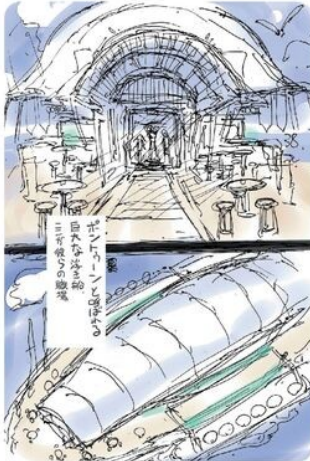
途中までですが描いていたマンガです。
海の上に浮かぶ巨大な都市島に接岸する
ポントゥーンと呼ばれる多目的浮船。

このポントゥーンを軸に、
話は展開していきます。

異種族だけど、主従ではなく、
お互いが対等の関係。

アーネリスたちは、
日中ポントゥーンで働きつつ、
「スパークラー」という、
人魚同士の格闘球技の選手として、
日夜鍛えています。

「スパークラー」のリーグが結成されたのは
ごく最近。
ユイナ達ポントゥーンに所属する5人の
アーネリスたちは、スパークラー選手として
臨くために、今日も海のお仕事に精を出します。



ポントゥーンは、都市と
海中の水族館が分た
様々な施設がある



多目的海上施設。
海洋学でも利用する
研究室もあるため
学術的にも価値ある
エリアで、開発が
始まっている

□036

アーネリスのユイナ。
人魚格闘球技「スパークラー」の選手。
なのだが、それだけでは食って行けず、
ポントゥーンで仕事しつつ、
スパークラーを頑張っている









□043



□042



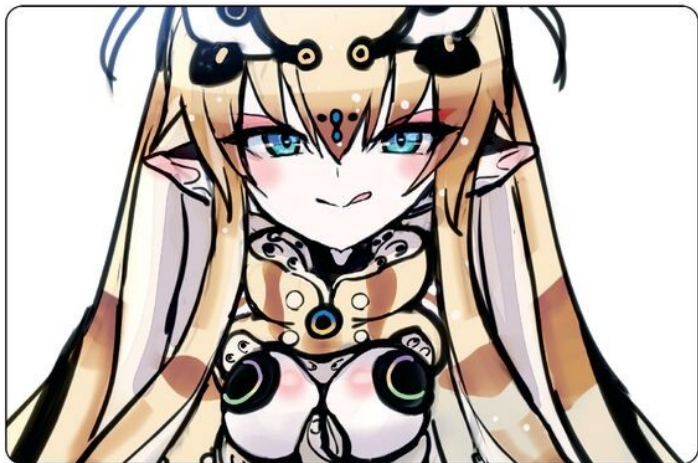






■アーネリスのアイドル「リーン」アーネリスフォーム
読者モデルのような親しみやすさで人気の少女。
アーネリスには美貌を活かしてモデル活動をしている者も多い。
ユイナたちがスパークラー選手を目指すように、歌って踊れる人魚姫を目指す少女たち。





ホタルと同じタコ種族のクリエ（アーネリスフォーム）

クリエは高い空間認識力を持つ踊り子。
アーネリスはその見だ目を活かしたショービジネスで生計を立てる者も多く、クリエはそんな一人。
ユイナたちのスパークラー競技も近年スポーツ・ショービジネスとして認められた経緯がある
（ちなみにリーンはちょっと地味めで読者モデルのような親しみやすさが支持されている庶民派アイドル）

ユイナ達はスパークラーをするために無駄のない機能的で筋肉質な体型だが、
クリエは細身ながらも腰の肉つきよく踊り手として艶のある体型。

タコ種族は小柄で巨乳と言うトランススタグラマ体型の少女が多く、
合う服が中々ない+着れても異様にカラダのラインが人目を引くために、
そこを上手く可愛らしく見せてくれる「TACO-DAYO」というブランドを営む者が多く、
クリエもその1人で、踊り子という職業上メディア露出も多いため、
TACO-DAYOの良い宣伝広告塔になっている。

「TACO-DAYO」はタコ少女たちのカラダとココロを囲む、
タコ女子によるタコ女子のための最先端のファッションブランドなのだ。

■
タコ種族のウニギアは丸型のラインが特徴で、
カラダの各部に這う黒いギアの触手の所々に黒い丸ができる。
知能が高く、踊りの演出にレイ・フィッシュを使う際高負荷をウニギアにかけることが多いため、
冷却のために面積が楕円に広がっているらしい。

ホタルよりもやや小さめながらも、それなりの大きさの胸を根本からきゅうと縛り上げ固定している。
海の中でゆらゆら無重力のように揺れる胸は新感覚で幻想的♡
アーネリスは身体の再生能力が非常に高く、クーバー靱帯もほとんどダメージを受けないため、
カタチが崩れない（なんて都合の良い設定！）

タコ女子はホタルのように、トランススタグラマなカラダにコンプレックスを持っていることが多く、
男性の視線を気にしてあまり人前には出たがらないが、
クリエは物怖じせず大胆で堂々としているため人気が高い。
人気や地位に拘らず、
その場をいかに華やかに楽しい時間を作るかを考えている根っからのエンターテイナー少女。

□053



□052



■アーネリス シーオペレーター

フライトデッキオペレーターのように、都市部海中の担当する場所によってワークウェアの色が違う。

アーネリスは単に現存するサメとかシャチの擬人化ではなく、様々な海洋種のちゃんぽんなため、様々なヒレや体型タイプが存在する。

アーネリスは陸に上がるとヒトのカラダへと変化してしまうため、都市部で働くつたちはだいたい競泳水着タイプのワークウェアを着て、もし急に陸に上がっても裸にならないようにしている。

海中から巨大な都市島の整備点検を行うには相当数のアーネリスの力が必要で、ガテン系人魚少女たちが日夜活躍している。

都市部で人間と結婚し、子をもったアーネリスの2世・3世は、色素が少し薄くなり、ユイナだらけのような男親が海洋種（人間ではない、海洋生物種）の間の子のアーネリスと較べると、色合いや身体時特徴がよりヒトに近いカタチになる。

分かりやすく言うと、海洋種から産まれたユイナたちは原色バリバリの芋っ子で、ヒトとの間の子はパステルカラーの都会少女という感じ。

休憩中は数人で沖合のブイの上でカラダを日干ししながらコンプを食べていたりする。

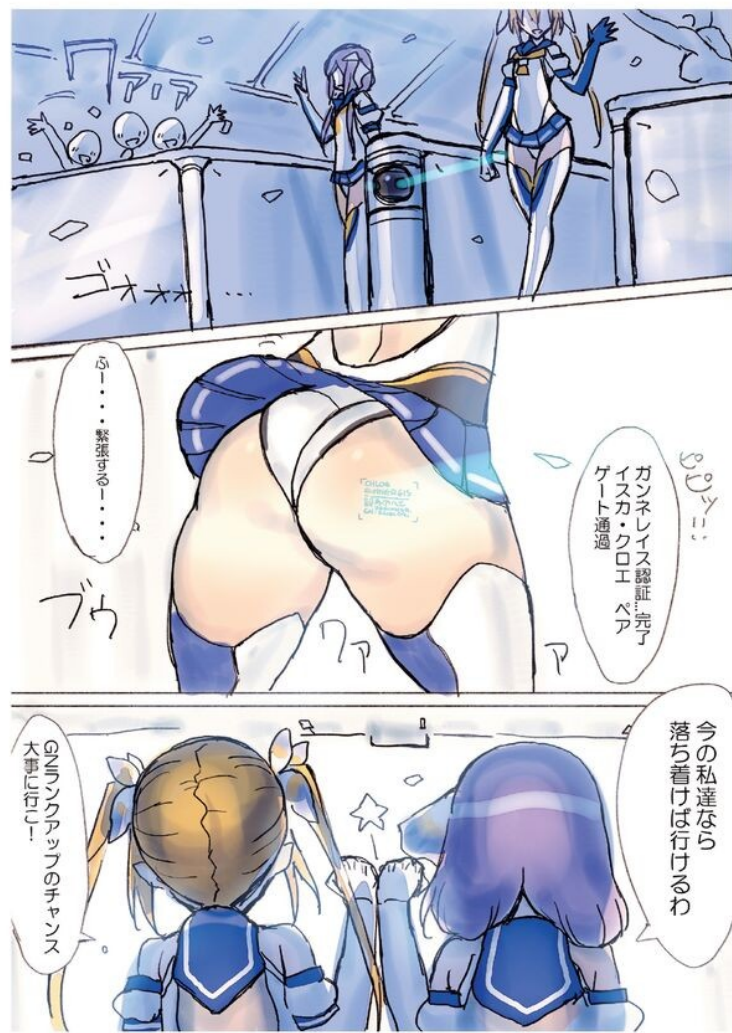
母親の海に還る者も居るし、多くは都市部の生活に適應して生きていく。



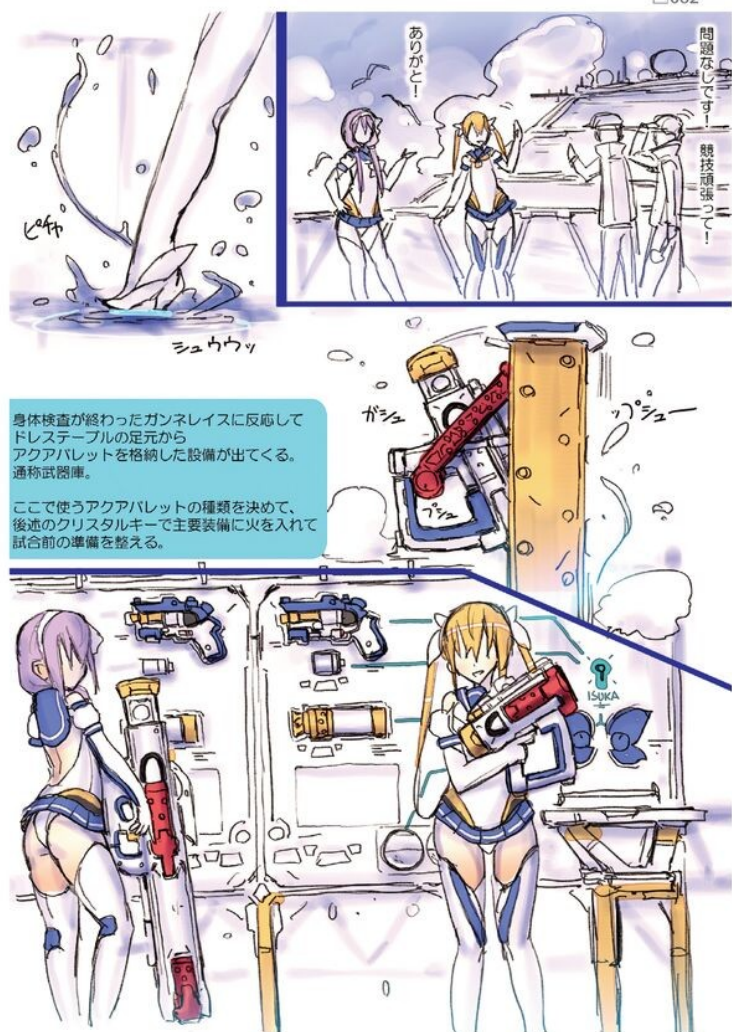


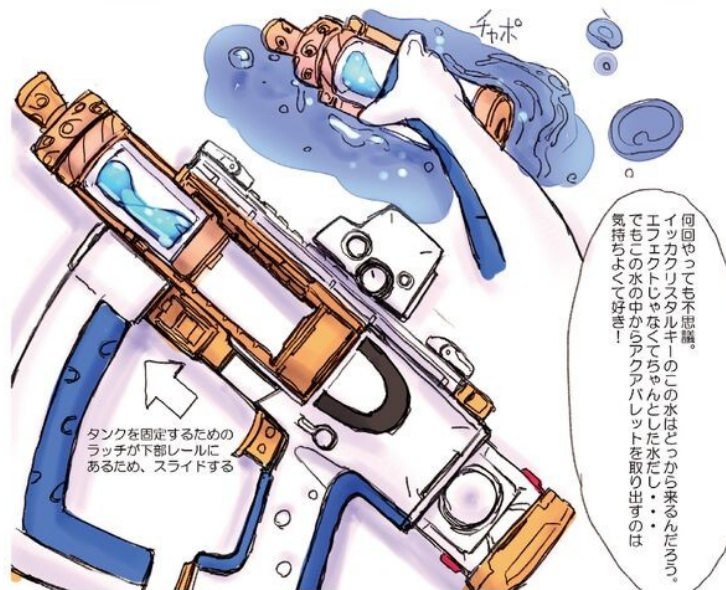
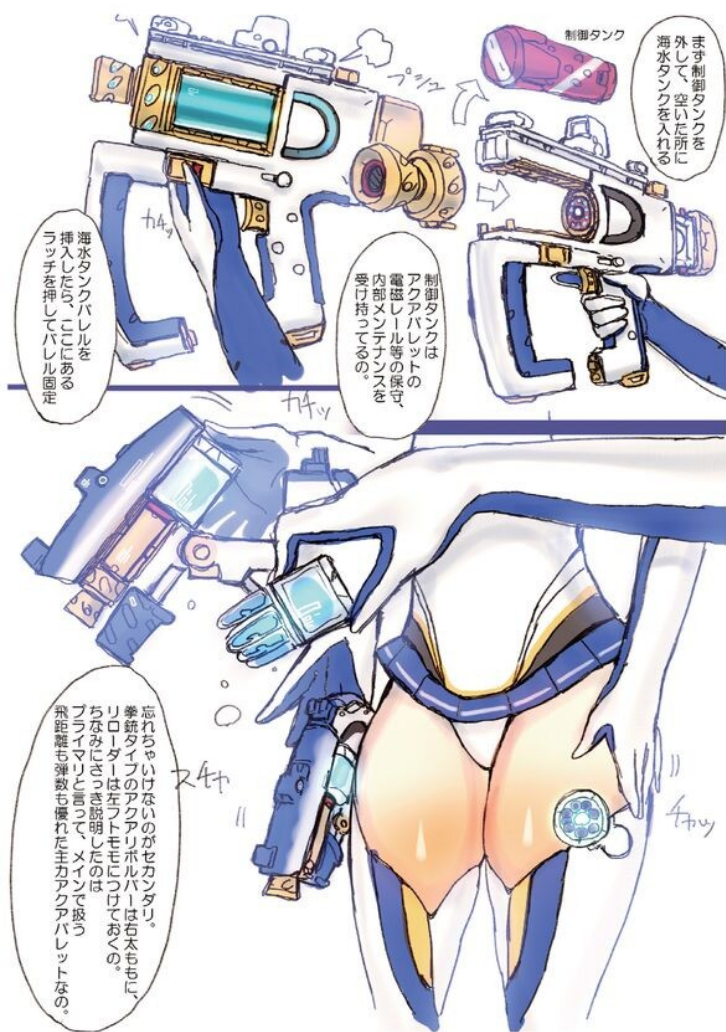
■ 蒼光のアクアバレット

タクティカル水鉄砲少女、「ガンネレイス」が使う特殊な水鉄砲、アクアバレット。海水を変換し、水を弾丸のように放つ事ができる。弾はすべて足元に、無限にある。射撃に防御に、水を巧みに操り、海上を縦横無尽に活躍するガンネレイスたち。左腕につけたヒットマーカーを3回射抜かれたらゲームセット。お互い切磋琢磨し、ガンネレイスランク（GNランク）を上げ、美しさと強さを併せ持った、水の女神の座を目指します。













イスカ・クロエ・アイリ・ユズリハが提供を受けている企業
「クスイ・ファイター」製のアクアバレット。

同社のアクアバレットはフィッシュという名前が付くのが慣例で、
このミキシングフィッシュはスペシャルリキッドを「調色」する事で真価を発揮する。

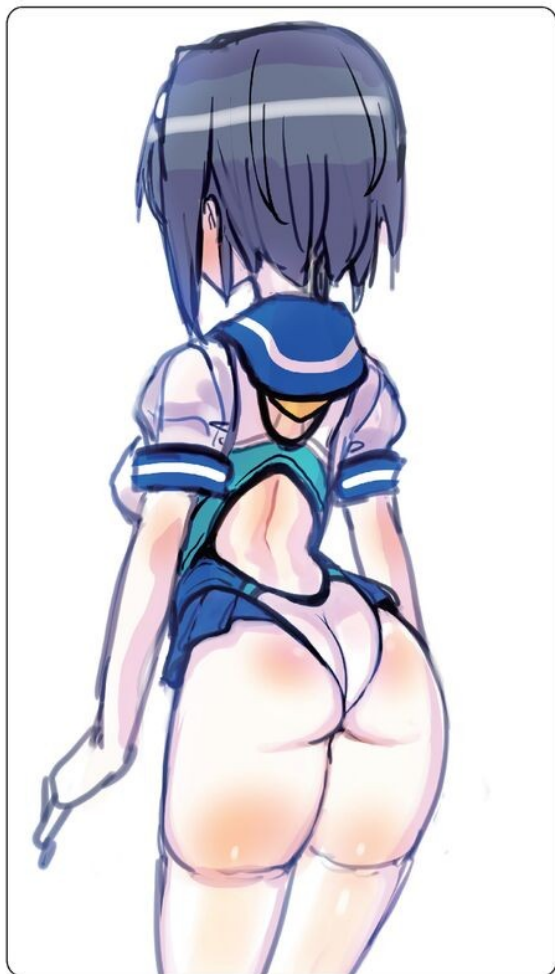
調色とはスペシャルリキッドを同時に複数スロットで使用し、
幾つかの効果を同時に、またはより強力な別の効果へと変化させる事。
効果はシコシコチャージの回数によるタンク内の混ぜ具合で変化するので、経験がモノを言う。

例えばチャームリキッド（魅惑）とサンダーリキッド（長射程化）を組み合わせ、
シコシコチャージのミキシングの回数で、チャームリキッドの射程を伸ばしたり、
逆に射程を犠牲にするかわりにチャームリキッドの効果をより強化したりする事が出来る。

ミキシングフィッシュは射程の短さとプレが大きいかわりに、
調色によって射手の発想次第でトリッキーな射撃スタイルを獲得できる実験的なアクアバレット。

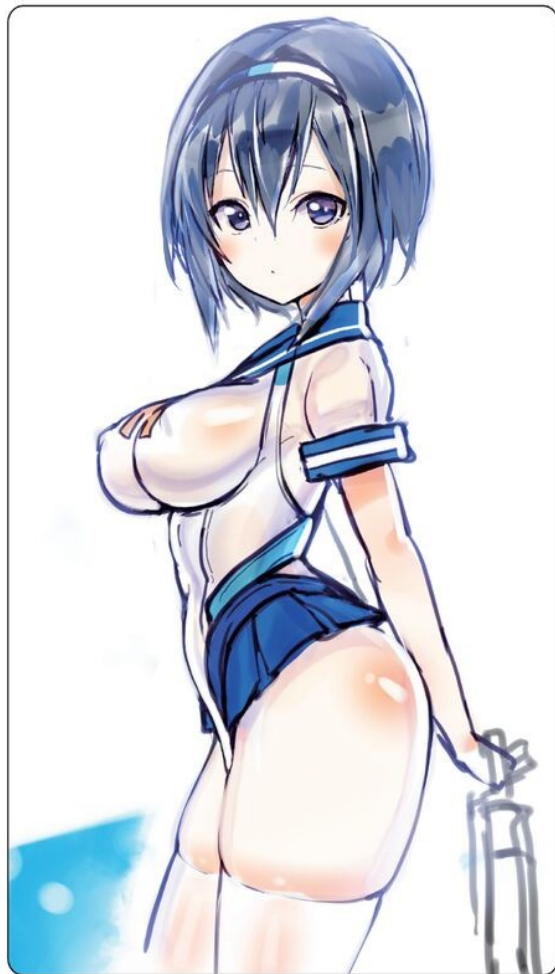
本体に水の珠スロットが無いので、チューブをフトモモのチャージリングに直接接続して給水する。
そのため弾倉をキープできず、他のアクアバレットに比べて燃費が悪い。





■競泳制服
後ろから見るとだいぶ恥ずかしい♡
さすが水辺での生活環境を考えられていて、
排水・通気性ともに良好で、1日ずっと着続けていても快適♡

□071



■競泳制服
アクアバレット世界の学生は水辺の学園生活をしているので、いつでも水にアクセスできるように、競泳水着と制服が組み合わさったような衣装を来ている。

□070

□073



■アクアスポーツウェアちゃん
フトモもには協賛企業などのマーキング

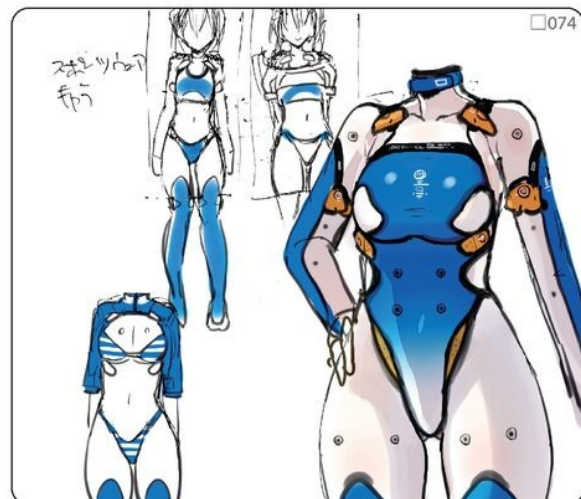


■アクア・ポウちゃん
ボウフィッシングという弓で魚を射る少女。水で矢を形成して、水しぶきをあげながら放つ。
先端部分の鎌には様々な用途があり、
狩以外にも、観測用のトレーサーを素早く動き回る魚の表皮に装着したりできる。
基本的に陸から水中を狙うが、サングラスに偏光レンズを用いるため、
波の反射を抑えて、水中がかなりクリアに見える。

□072



□075



□074

■アクアスポーツウェア
プロジェクトブルースフィア世界の海辺のスポーツで使われるスポーツウェア。
ワンピースタイプやスポーツブルマタイプ、全身を包むウェットスーツタイプまで、
いろんなデザインがある。

プロジェクトブルースフィア自体が海・水にちなんだものなら全部OKで、
アクアパレット、アーネリスはその1つ。
他にも海辺のスポーツにスポットを当てたものを考えています。



■MCあくしず ラフ集

・右ページ

以前描いた銃ムックから。この時ラフでは褐色娘にしていた、完成品ではなんか清潔感が出なくて、突如色白ちゃんにしてみたい、本誌本文中では褐色少女になっちゃっているという、非常に申し訳ない思いのあるイラスト。毎度提出ギリギリですみません・・・

■10式

何度か書いている10式。90年代風のもじゃもじゃ髪に毛にあえてしていますが、こういう髪型って今見ても個人的にかわいいと思います。最近のおとなしくあまり鮮やかな髪色のないシンプルな髪も好きですが、おとなしい割合が増えてくると、こういうトゲトゲツツツした勢いのある髪型のバタ臭さが逆に新鮮に思えてきます。

■Bf109K

こちらも今まで何度か描いているBf109の派生型。Kは、クーアフルスト、選帝侯という格式高そうなイメージ。

兵器擬人化は、実機が外装ではなく中身に細かい改修を重ねているため、見た目に全く変化があるってそんなになく、その細かい改修が積み重なって、結局見た目はあんま変わらないのに、中身は別物みたいな魔改造具合が魅力の1つだと思うので、自分が兵器擬人化する時は、そのマイナーチェンジ感を出せるように、敢えてそんなにヒロイックなデザインにはしません。

余白をわざと残すというか、こじんまりした感じにします。量産機なので、この見た目の子が大量に居るわけです。たくさん揃った時にカッコイイ、ギラズールから感じる量産機に袖がついたような印象と似たようなものを意識します。

あとは何でもそうなんですけど、デザイン記号を極力シンプルにまとめ、その上で分かりやすくえっちな要素を入れる事、えっちさが趣味にならないように、女の子を清楚な雰囲気や含む、このギャップが大事なかなと思います。

自分が目が行っちゃう所は、他の人も目が行く売りのポイントになるので、そこを大事にします。一番大事なのは、外装をデザインする事に一生懸命になり過ぎて、女体の美しい部分や美味しい部分を隠さない事。

主役は女体。装備はそれを引き立てる衣装であり、男の子の目で見た時にこうあってほしいというカッコイイ要素を補うもの。

擬人化する時、どうしても島田フミカネ先生のストライカーユニットになってしまいがちです。女体とメカの比率を考えた時、一番美味しく見えるバランスなので、フトモモから下はすべてメカパーツで覆ってしまいたい。

そうするとストライクウィッチーズになってしまいますので、苦し紛れなんですけど、腰からブーツパーツへのジョイントを生やしたり、ゼノギアス方式にブーツパーツ自体を前側と後側に独立させて、開閉したり、可動を多く取れるようにしたりして差別化を図っています。が、やっぱりシルエットで見た時にストライクウィッチーズになってしまうので、自分があまり兵器擬人化を積極的に描かないのはこれが理由です。

二匹目のドジョウなのは自分でも分かってるし、先にやった人が偉大。兵器擬人化好きだし色々自分でもできるので、仕事として話に来る時はやりますけど、これで何かコンテンツを作ろうという気はないのが正直な所です。この知識を活かして、自分のオリジナルコンテンツを作りたい感じです。

□077

□076





■10式ラフ OKになったラフ。モジュラー装甲をバージして「えへへ、胸すかしいな・・・」という依頼だったのに、勘違いすると胸のページみたいに大破させてしまうのですw



■10式ラフ 通常2枚目はヤラレシーンなので、スケベなのがよからうと大破させちゃったら、最新鋭機を壊さないでください！と編集部からストップがw



□081



■表紙ラフ 10式ちゃんは個人的にあの独特なモジュラー装甲の鋭角的な面取りが好きなんです、それを擬人化にあたり股間周辺で表現しているの、股間部分のカッコ良さには力を入れてしまいます。女の子のハイレグは「STGの自爆の機首・キャンピー」のカッコ良さを投影すると上手く描ける気がします。



■MCあくしず ピンナップ チハ+Bf109G

あくしず戦姫というソシャゲ（サービス終了）にて、ユニット人気が高かったとの事でゲーム内の衣装のピンナップを描きました。

109Gの髪飾りは当時Gのレコンギスタ放送中で、Gセルフからバロって来ていたのですが、Gレコからもかなりの年数が経ち、この秋にはなんと劇場版と、刻が過ぎるのを感じます。

キャラクターってたくさん居るので新しい古いで見られがちですけど、自分の感覚で行くと、流行から一歩外れて自分のペースで楽しめれば、自分が好きになるキャラはすべて時代を超えて魅力があります。

キャラクターの顔って、目とかパーツ単品の濃さじゃなくて、パーツを顔にどう配置するか、ものすごく僅かなバランスでまったく印象が変わる。結局その配置バランスが上手い下手、かわいいかわいくないを分ける最大の要因だと思っていて、新しい古いはパーツ単体のデザインではなく、むしろパーツの配置から生まれる「垢抜け感」にあると、以前から漠然と思っています。終わらない福笑いの微調整と言うか。

目の間隔が寄りすぎると、なんか弱弱な印象になるし、目が離れすぎてもなんか魚というか両生類みたいな感じになる。鼻の位置にしてもカワイイバランスは存在します。多分数学を持ち込めば黄金比というか、全人類が見てカワイイと思えるバランスが割り出せるような気がしています。（エラソウな事言ってる！）

描いていても、計算式を使うわけじゃないんですけど、角度、比率とか、これって数学だよなぁと思いながら描いています。

悲しい事に数学がからさきダメなので、そう思ってるだけで実は大間違いかも知んですけど。

キャラクターは人格を持ってると、見た目的には人間を描くのではなく、そのキャラの内面を目のカタチとかで表現する、可愛さの分かりやすいディフォルメであり、スーパーバトルフィーなどのドールをカスタマイズする感覚に近い気がします。

特に兵器擬人化はそれが顕著で、メカ+少女を組み合わせる時に、少女部分、キャラがあまりにも体型や顔で主張してしまうと、メカを付ける必要がなくなってしまう。

よく中の少女を指して「素体」と言われますが、その言葉通り、キャラクターはシンプルに、垢抜け感を大事に、繊細でちょっと頼りなく、弱々しい感じが丁度いい感じ。「生命体としてちゃんと次の世代に生命残す準備が出来てます」っていうのを、胸とかアニメチック女の子なカラダつきでさりげなく表現できればOKといいますが、あまり肉肉しく脂っぽくしてしまうと、少女の肉体存在が強くなりすぎてしまう。

メカ部分は、力、男性的なものの象徴で、少女のか弱く繊細な部分を補強して初めて魅力が生まれるもので、要するに硬と柔、甘みと辛さのギャップ弱えが超重要なワケです。

メカ少女は居ても、メカ男児がほぼ居ないのは、カ+カでギャップ弱えが発生せず、補強する必要がないから。やる必要がないんですね。筋肉が彫刻的でもうキャラが立ってる。

逆に、男の場合は「アイアンマン」みたいに全身に装着するか、ズーガーみたいに腕だけがデカイ装備みたいなくらいがカッコイイ良いと個人的に思います。聖闘士聖矢でも全身聖衣ですよね。あれはカラダから湧き出す力をディフォルメしたもので男にとってはそれが一番魅力的でカッコイイと思うんです。あれでフトモモや胸元だけ肌色まるだしたら「恥ずかしい」が先に来て、台無し。「カッコよくないもの、あまつさえ恥ずかしいもの」は自分では着たくないですよ。ただ、もし自分がアニメな女の子になった場合、カラダのラインはむしろ見せたいし、ちょっと恥ずかしいくらいをむしろ挑戦してみたいと思いませんか？女体はセックスアピールと美しさを品よく清楚に見せる事、男体は力のイメージを全身に纏う事 これが個人的には大事なかなと思っています。



□087

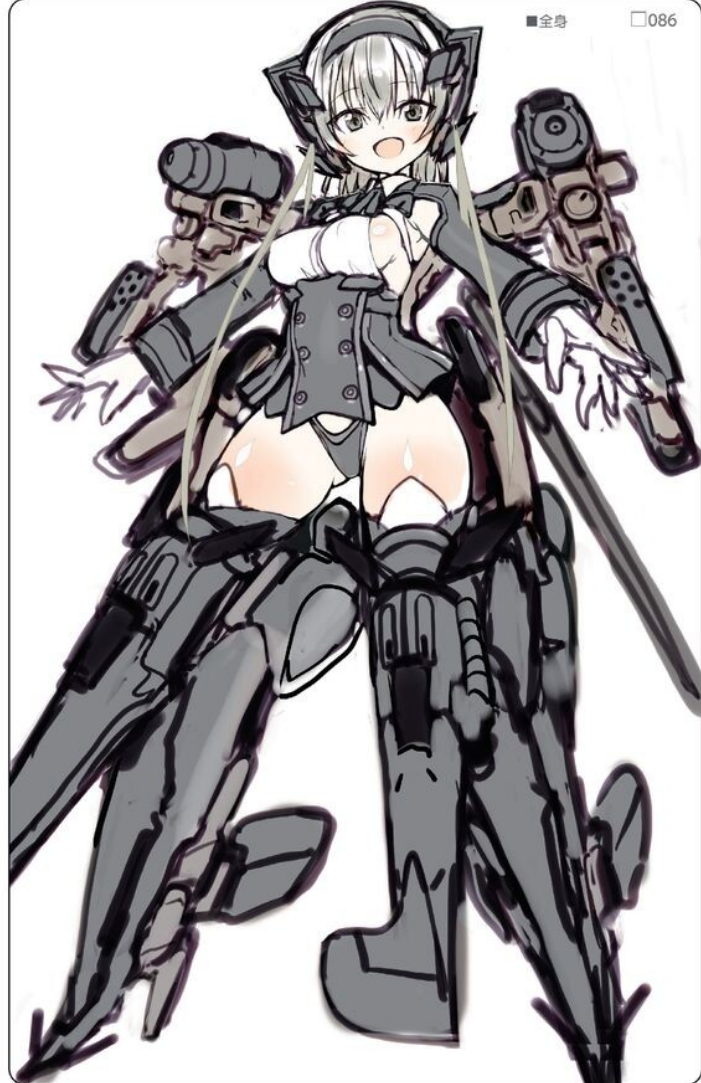
■表紙ラフ

表紙はトリミングするので、
顔・胸・股間・フトモモと
自分で目が行く
最重要ポイントに注力します。
メカも大事ですが、
賣う方は人間なので
まず女の子が
エロ可愛いかどうか。
特に表紙は責任重大。
物凄く緊張します。



■全身

□086



□089

■活躍シーン ラフ
画角によってキャラの体型は
多少盛ったり、カメラのウソで
ムッチリさせる事も時と場合で
大事ですw



■活躍シーン ラフ2
ラフはそのポーズで自分が目が行く女体のポイントを、自分で整理するのが目的。
これはエロい！いける！って思えるものに見せ方を調整します（腰も頭と胆力を使う）□088

■文房具少女。ページが余ってしまったの・・・



□091

■BF109K

頭部にサークレットをつけようと思ったんですけど、
G型の時にやっていたので、
K型は頭部周辺を覆うヘッドギアみたいな感じになりました。



□090

遺伝子編集少女 ゲノムスメ GENOM'S ME

■遺伝子編集少女・ゲノムスメ
最強の生命体を目指す3グループの少女素体。

- ・ジंक
- ・タレン
- ・クリス

ヘッドパーツの左右についた、
生体と機械の特性を併せ持った特殊なボール

- ・Xタマ（エクスタマ）
- ・Yタマ（ワイタマ）

この2つに異なる生命のゲノムを読み込む事で、
ゲノムスメは独自の生体へと変貌を始める。

美しく強い生命体、最強の生命体になる事が望み。
なのだが・・・

今日も変化してはお互いケンカして、
最初の素体から進化をやり直している。
最強の生命体への道のりは険しい・・・

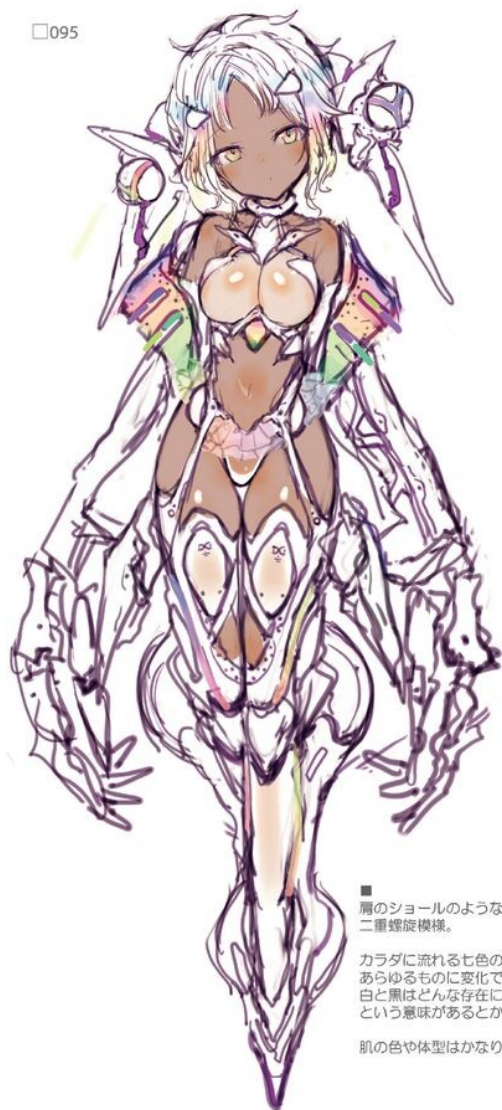
■
それぞれの名称は遺伝子編集技術
第1世代ジंकフィンガーヌクレアーゼ
第2世代タレン
第3世代クリスパークスナイン
から。

基本少女形から生物・機械、様々なカタチに変化しちゃう♡

ゲノムスメは「GENOM'S ME」と書いて、
「すべての遺伝子は私のもの」みたいな意味
（！ゲノムスメの主張。本来の意味は「私は遺伝子のもの」）であるらしい。
遺伝子を支配してるんだか、逆に支配されてるんだかわからない、
ちょっと頭が弱い少女たち。考えるより先にカラダが動く！）



□095



■
肩のショールのような部分には
二重螺旋模様。

カラダに流れる七色のラインは、
あらゆるものに変化できる事、
白と黒はどんな存在にも変化する
という意味があるとかないとか・・・

肌の色や体型はかなり個体差がある。

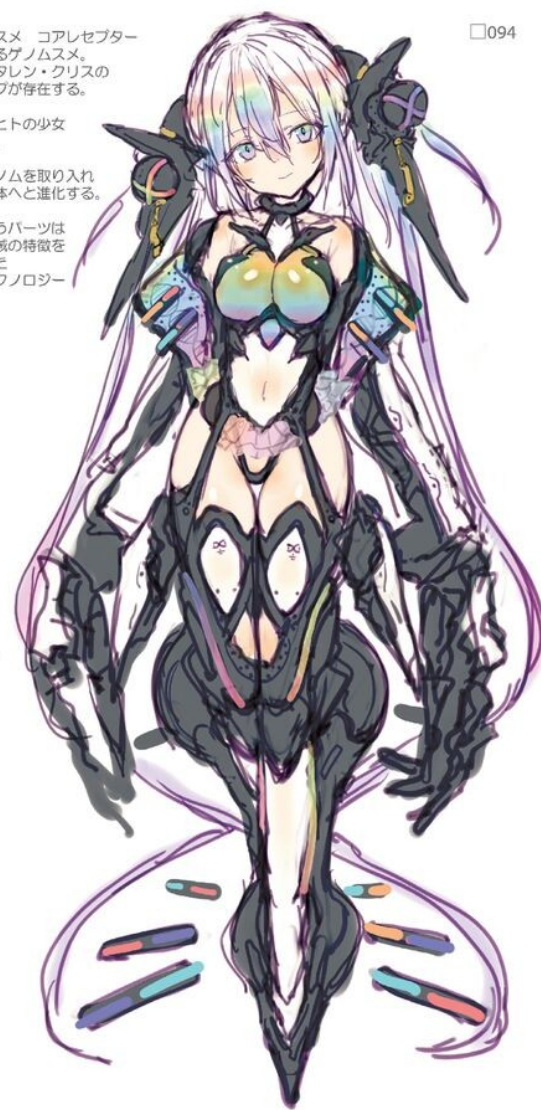
□094

■ゲノムスメ コアレセプター
素体になるゲノムスメ。
シンク・タレン・クリスの
3グループが存在する。

見た目はヒトの少女
そのもの。

様々なゲノムを取り入れ
独自の生体へと進化する。

身にまとうパーツは
生体と機械の特徴を
併せ持った
バイオテクノロジー
の産物。



■ゲノムスメ 第2段階
融合が進んだゲノムスメ。
第1段階の頃よりも
胸が小さくなった・・・

進化は必要なものを
伸ばし、 unnecessaryなものを
捨て去るので、
ちょっと残念。

2018.0728
kondobell.



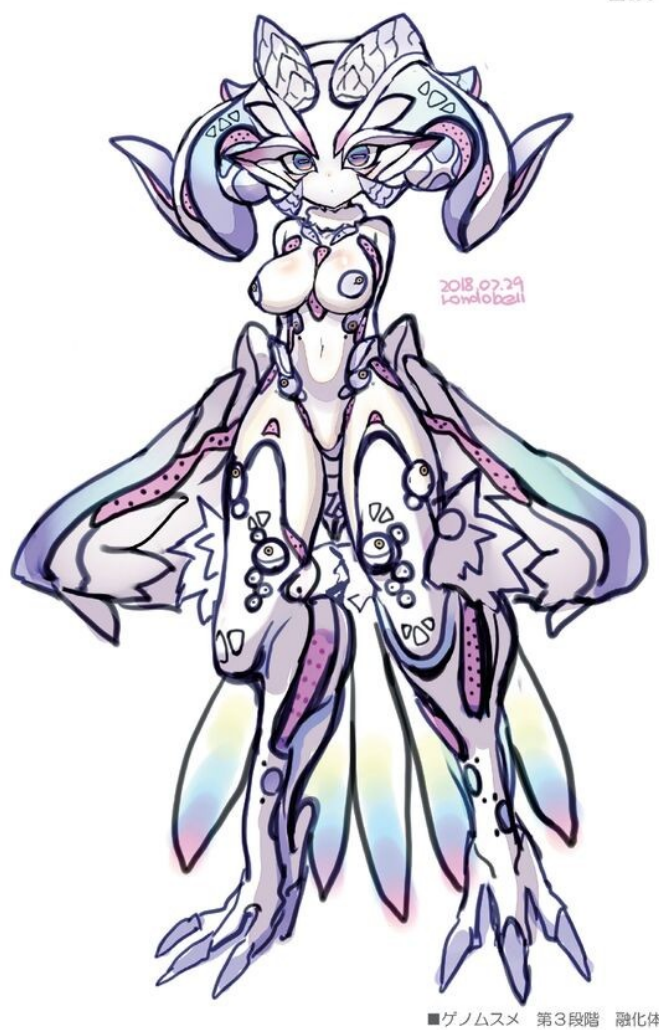
□097

□096

■ゲノムスメ 第1段階
取り入れたゲノムによって、
コアになるゲノムスメの
体型も少々変化する。
この個体の場合、
羊と鳥類のゲノムを
取り込んでおり、
少々フトモモがむっちり
している♡

2018.0725
kondobell.
IXI
GENOM'S ME







■初期ゲノムスメ
すべての素になるゲノムスメ。
ジंक・タレン・クリスの3タイプ。

レセプターとも呼ばれ、
2つの異なる生物のゲノムを
Xタマ・Yタマにセットし、
カラダを変化させ、
独自の進化を遂げる事が可能。

■第2段階



■第1段階



■第3段階
融化体と言う。
2つの生物のゲノムを取り込み、
独自の進化をした個体。

■ゲノムスメ進化過程

元々のコアになるゲノムスメに、他の生物のゲノムを混ぜることで、
様々な形状に進化する。

ゲノムは頭部飾りの左右に装着されているXタマ、Yタマの2つに
それぞれセットされ、ゲノムスメに情報が組み合わされる。

1つのゲノムだけだと化学反応が起きない。

最低2つを掛け合わせ、その姿を長く維持する事で独特な姿へと変化していく。

変化には3段階あり、1段階目は掛け合わせたゲノムが、ゲノムスメを守るように
その生物の特徴を反映したメカパーツとなって装着される。
この時、コアになるゲノムスメはまだヒトの姿を保っており、
メカ少女的な風貌で分かりやすい。

2段階目は、コアになるゲノムスメと、他生物のゲノムを組み込んだメカパーツが
有機的に融合を始める。
カラダの色も変わり、メカパーツも進化が進み、
少しずつ機械と生体の境界が曖昧になっていく。

3段階目は、Xタマ・Yタマのゲノムとゲノムスメがほぼ完全に融合し、
ヒト型に他の生物を織り交ぜたような異質な見た目になる。
この時のゲノムスメのコアになる少女体は、生身と機械の要素を持ち合わせた
ハイブリッドになっている。

そもそも人間の臓器も、成長と日々のエネルギー補給の点、
過酷な自然環境に対応し、これらをクリアした自己修復能力を持つ
見方を変えれば生体細胞のように見える精密な機械のようなもの。

3段階目のゲノムスメは、この先天敵に出会わなければ、
自然環境に適応し、機械部分が生体セルに置き換わり、
いつしか1つの生物として存在するようになるのかもしれない。

ちなみにXタマ・Yタマのどちらかが攻撃され、ダメージが一定を超えると、
初期のゲノムスメに戻ってしまい、1から他の生物のゲノムを組み込み、
また違う進化を始める。

ゲノムスメの目的は最強の生命体になる事なので、その組み合わせに
正解と終わりはないのである！（キャラクターをたくさん作りたいだけ



リ島娘たちはお互いの存在を知らない者も多い。
「リ島」は広大で、その全容を把握している者はほとんど居ない。

そんなリ島娘に共通しているのは、たまに見る悪夢。
暗く、肌寒い小さな空間に閉じ込められる夢。
どんなに嫌がっても、忘れた頃に必ず見してしまう悪夢。

その悪夢にうなされて起きた時は、決まって汗だけで、
夢の中でカラダに絡みつき、
血を吸っていた白い蛇のようなものが噛んだ後が残っていてゾッとする。

そのため、彼女たちは白い壁の奥、暗い洞穴に行こうとしない。
できるだけ開けた場所で眠り、何かと肌を重ねていようとする者が多い。



Re:島娘

Isolated environmental test girl

■ Re:島娘（りとうむすめ）
そこかしこにそびえる白い壁に緑生い茂る「リ島」と呼ばれるそこには、
それぞれのデトリリーで「リ島娘」たちが暮らしている。

彼女たちは明確な言葉を持たないため、
意思の疎通は片言の単語と、ジェスチャーやボディランゲージ。

誰かが体調が悪かったりすると、木の実などを口に含んで咀嚼して
口移しであげたりする少女たち。



■ ファナ

ユニの周囲には動物や色んな生物が、
ユニの出すフェロモンに惹かれてやってくるため、
ファナはその生物たちを狙ってユニの周囲で活動する事が多い。

ユニは自分の衣装が恥ずかしくあまり動きたくないため、

なかば横取りのように寄ってきた生物を、
遊び相手がましくてたらしこんでいく。

お互い果物が好物なので、よく2人で探りに出かけたが、
普段遊び歩くファナがユニの分も採ってきて、
ユニのねぐらに置いて行ったりするの、
うまく行っている秘訣の様子。

たまにファナがいたずらでよく育った振り返ったリッパーナメコダケ
(程よい硬さと長さで肉感を持ったヌルヌルした立派なキノコ)
を一緒に添えていたりして、
ユニはドキドキしながらナメコダケのヌルヌルをくぽと啜って
ちゅぽちゅぽと頬張っているのを、
ファナはニヤニヤしながら隣で見たりする。



■ ユニ

ユニは体は大きく立派なのに、人見知りで恥ずかしがり。
いつも木陰でモジモジと髪の毛をいじっている。
本当は体全部を布で隠したいが、規格外の体型のため
[箱]に入っていた白い衣服がどれも合わず、
一緒に居るファナの思惑で非常にきわどい露出になっている。

ファナはチビロリながらエキゾチックでアダルトな雰囲気、
ユニよりもはるかに小さい体を最大限に使って大胆な行動に出るが、
ロリ体型なのであまり他の生物の遊び相手にしもらえない。

明確な言語を持たないため、瞳での意思疎通が発達しており、
じっとこちらを見て思っている事を表情と仕草で伝えようとする。



■ユニはカラダを全部布で包んでしまいたいが、ファナの思惑のために露出高めめのヒラヒラを着せられている。少し動く度に胸元が溢れそうになるし、重いのもうちょっと布で支えたい・・・



■カラダのサイズは倍くらい違うのに、アピール力はチビのファナの方が2倍くらいある



■ アージ/ピピア

常に眠そうな目のアージと、ちょこんとおさげのピピア。

彼女たちの衣装は、島のあちこちにある「箱」の中にあつたものを、自分たちで動きやすいように破いて身につけている。ほつれなどを上手くフリルに見せたり、かわいらしさや動きやすさをそれぞれに工夫している。表情ではなく、衣装に本心が出るため、一見おとなしそうに見えても、衣装の着飾り方、肌の見せ方で内面のタイプが分かる。

□109



■ ナバ

島の中ではそこかしこに不思議な果実が実る茂みがある。少女たちは、住処としている地域に実る果物からミネラルや不思議な成分を摂取する。

常時茂みにはむしり取れない程の量があるので、保存するなどの知恵が少女たちには無いが、幾つかむしり取ってきてほったまがドライフルーツになり、試しに食べてみて思わぬ濃厚で独特な美味しさにクセになってしまう者も居る。

ナバもその1人で、普段は果物をおなかいっぱい食べて、ドライフルーツ用に見つけた。数日に一度なる小さな実をなぐらに持ち帰り、ひょいと投げて干し置き、数日後濃厚な甘みになったそれを口に含んで、日頃動きまわって気だるいカラダを寝床でゴロゴロさせながら、唾液と一緒にクチュクチュするのが好き。

この小さな実は干す事で果肉が変質し、種から成分が溶け出て、ウズワズとした興奮を少女にもたため、食べた後にやってくる火照りを1人鎮めるまで含めて数日に一回の休息日の愉しみにしているらしい♥

この実の熟れた果肉は少女同士口移しで咀嚼したものを唾液ごと食べ合うと、隠された効果があらわれるらしい♥

□108





■アージはアグレッシブに見えてお世話好き、奉仕好きで、ちょっとメイドっぽい雰囲気な衣装。



■アージとピビア ピビアは控えめに見えてメスとして主張する所はしっかり主張するタイプ。



■肌の色は陽光の強さに合わせてメラニン分泌を自由に変えられる。島の環境は結構過酷。

□115



■リ島娘が見る悪夢 自由の効かない状態で縛られる夢を皆定期的に見る。

□114



■アニュ
ピンク髪ツインテのアニュ。ファナと同じように何故かパンツの片方をずり下げている。
他の少女たちに比べてかなり社会的で活動範囲も広い。

リ島には少女たちの他にも様々な生物が存在し、謎の場所も多数存在する。

■ipad pro+プロクリエイトのスケッチ集

プロクリエイト習熟のためにやっています。ここ数年のAppleさんは絵描きにとって非常に魅力的なムーブを作ってくれていて、ipadproもかなり熟成が進んでいます。

自分は第一世代のipadproなので、リフレッシュレートが遅かったり、色味が最新のとちょっと違ったりで、流石にちょっと新しいのがほしい・・・と思うようになりました。

プロクリエイトはジェスチャーコントロールが可能なのもあって、左手デバイスが無くても線画を描く分にはかなり便利。

この秋にOSも分離して、いよいよ独自進化をしていくような気配ですね。Appleはジョサナン・アイブ氏が去ってしまったので、ハード面のデザインが今後どうなっていくの非常に気になる所ではありますが、

正面Appleデザインはハード面だけで行くと、素人目にもこれ以上多分もうやる事がないので、残念だなと思いつつ、今のこのミニマム感覚を残しつつ製品を出してくれればいいなと思っています。

■Apple製品が日本人にウケているのは、過剰な装飾を排した生活に溶け込むデザインだからで、キズが暫くともまた美しいという侘び寂び感覚があるからだと思うんですね。

少なくともスティープ・ジョブズの思想は日本の禅に通じるもので、キズがついたら価値が下がるような高級貴金属のそれではなかったと思う。

むしろ日常ガンガン使うガジェットとして無駄を削ぎ突き詰めた、性能がデザインに現れた洗練の極致だったから美しく、共感を得たと自分では思っていて、それはやっぱりスティープ・ジョブズや、その薫陶を受けたジョサナンアイブ氏のような、見る目が厳しい人が手綱を取ってるからこそ出来た奇跡みたいな所が大きいと思う。

「才能あるオタクが現場で指揮してる」好例というか、映画のPIXELで、「オタクに指揮をさせろ！」というシーンがありますけど、それが現実にできていた、1つの最高の例というか。人間だから色々あるとは思いますが。

■デザインは商品展開一歩おろそかにされ（デザインを見れる人って実際にはあまり居ない）誰でも似たようなのを作れると思われがちですが、デザイン自体が誰でもできる事ではないので、個人的には結構揺れるニュースでした。経営側の都合で、コストカットの矢面にデザインがされなければいいんですが・・・

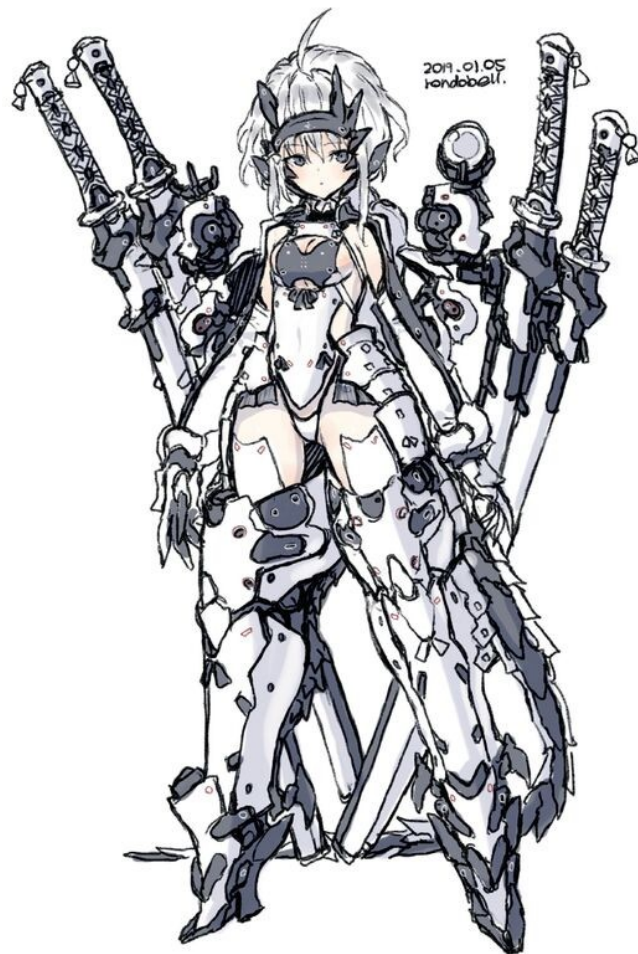
玩具業とかキャラデザとかしてても、現場は基本コストカットばかり。今の世の中、管理する人が増えすぎて、実際に現物作れる現場の人がどんどん少なくなっているのはどこも同じなのかなと思います。実際自分も、任された商品の品質や美観を最前線の一端で支えている自負はあります。

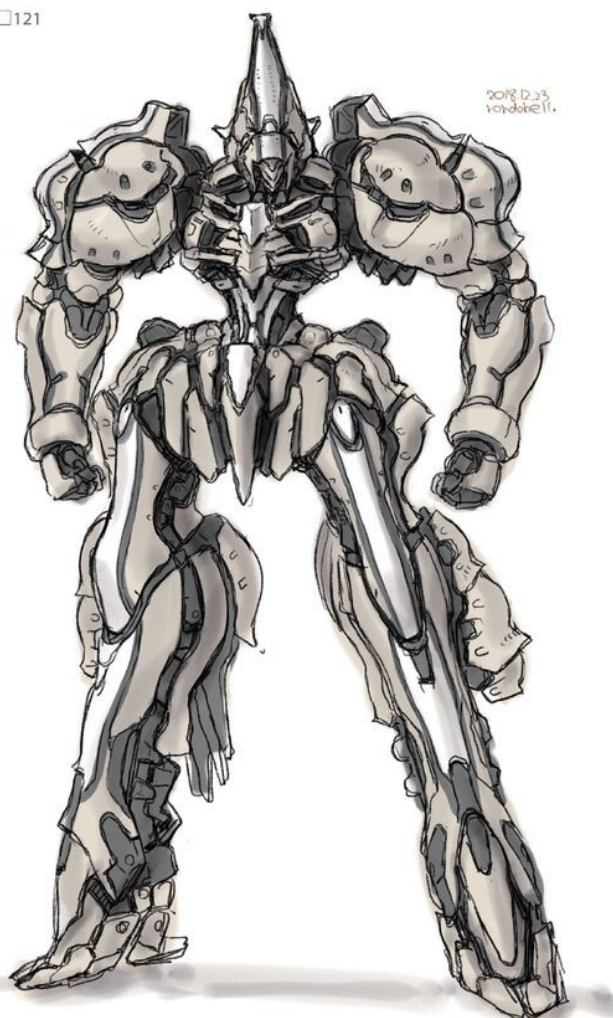
でも、貴金は全然上がらない・・・大丈夫なのか、若者に対してのこの国の産業の仕打ち。たまに「ガチでこれ一本でやってるのは凄く少数で、この業界の人実は皆これが副業で、食うに困ってないから趣味みたいなノリでやってるのかな・・・」

と思う時がかなりあります。なんかこう、市場相場に生活感がないというか、金銭感が若干おかしいというか・・・これで皆どうやって食ってんの・・・？と謎に思います。

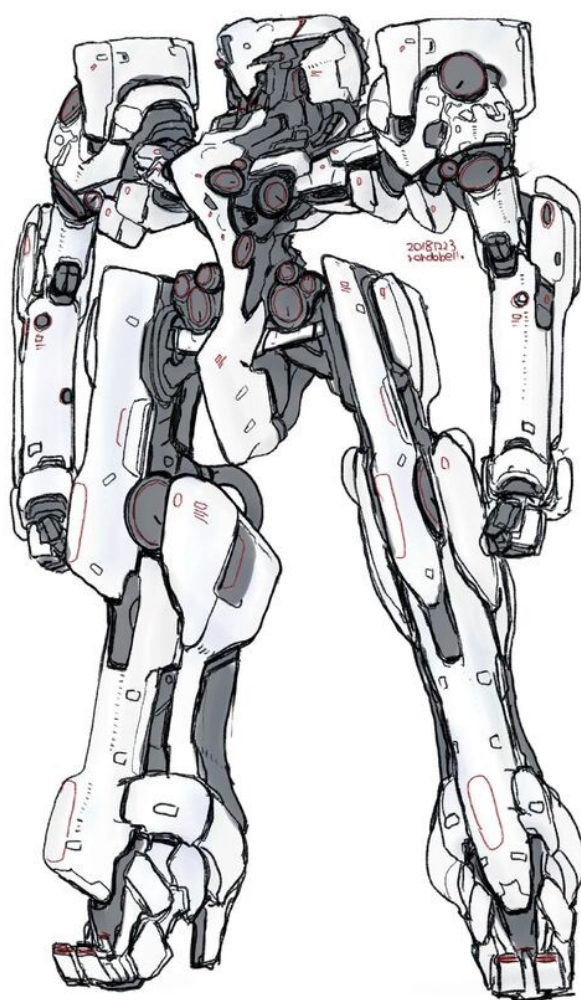
好きでやりたい人は多くいる業種ですが、辞める理由は生活苦がほとんど。描けさえすれば稼げると思ってる人は、業界の相場に多分絶句するでしょう。

自分がいまオリジナルを作ってるのは酔狂でもなんでもなく、これを売り物にしていけないと、個人絵描きは今後非常に厳しいと思うから。デバイスの進化で色々やりやすくなりましたが、産業として生き残れるのか、色々不安です。

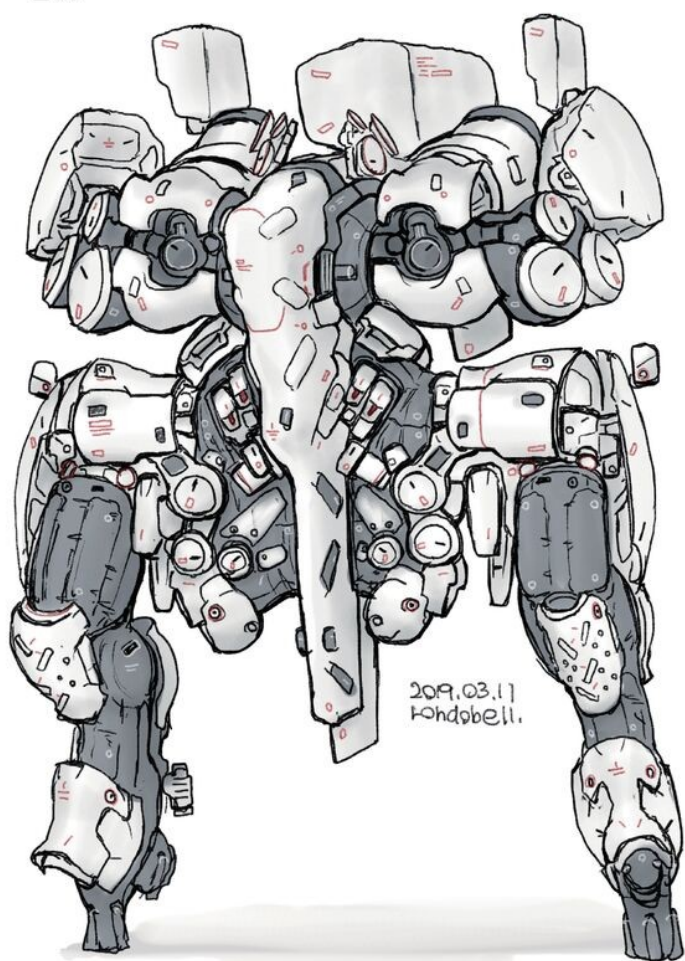




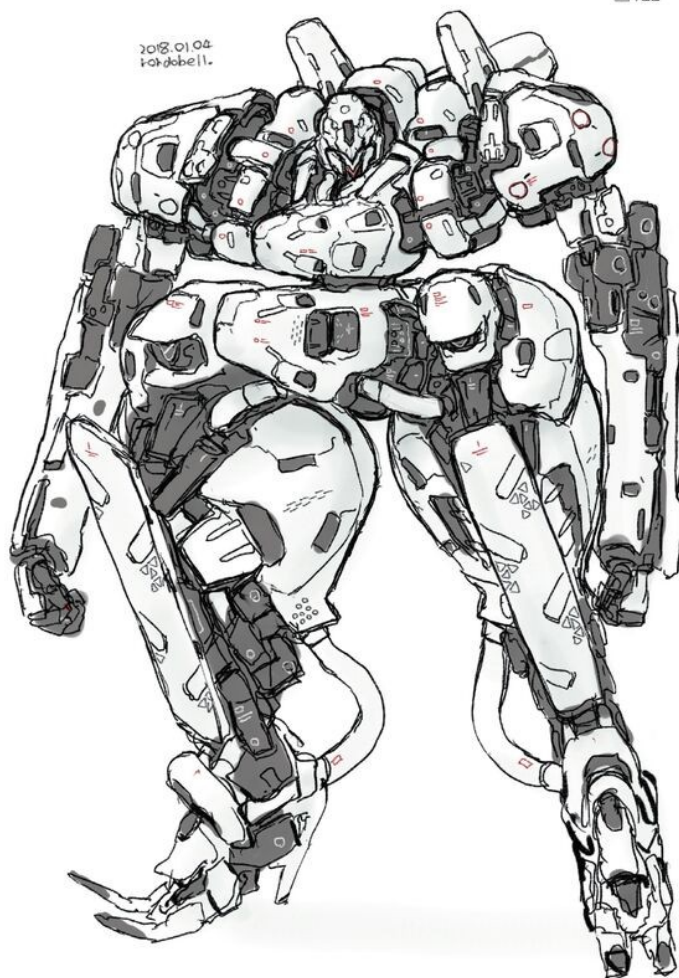
■モーターヘッド風。今から20年前の中学時代に、浴びるようにFSSを見ていたので、MHのバランスが脳ミソに染み付いています。



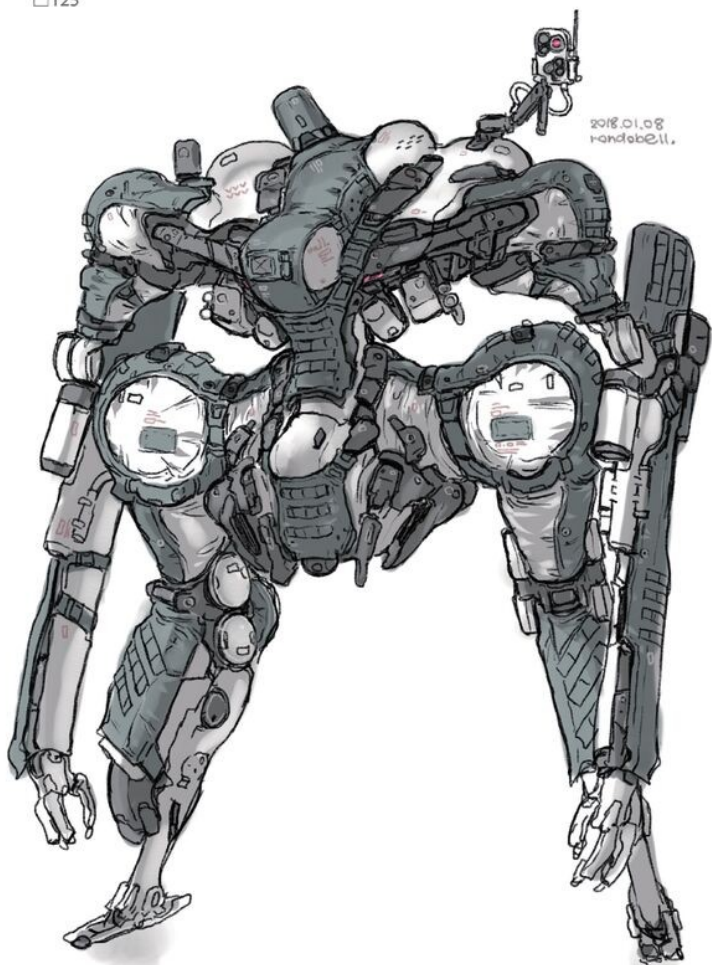
■直線主体メカ。スネの部分とかの丸っこさを点々で表現する、カトキ先生がプラモデル画稿でやってらした形状の説明は今でもすごく好きです。



■顔のないタイプ
顔があるとしても顔で好みを決めてしまうので、
メカの練習には顔がないものの方がいいです。



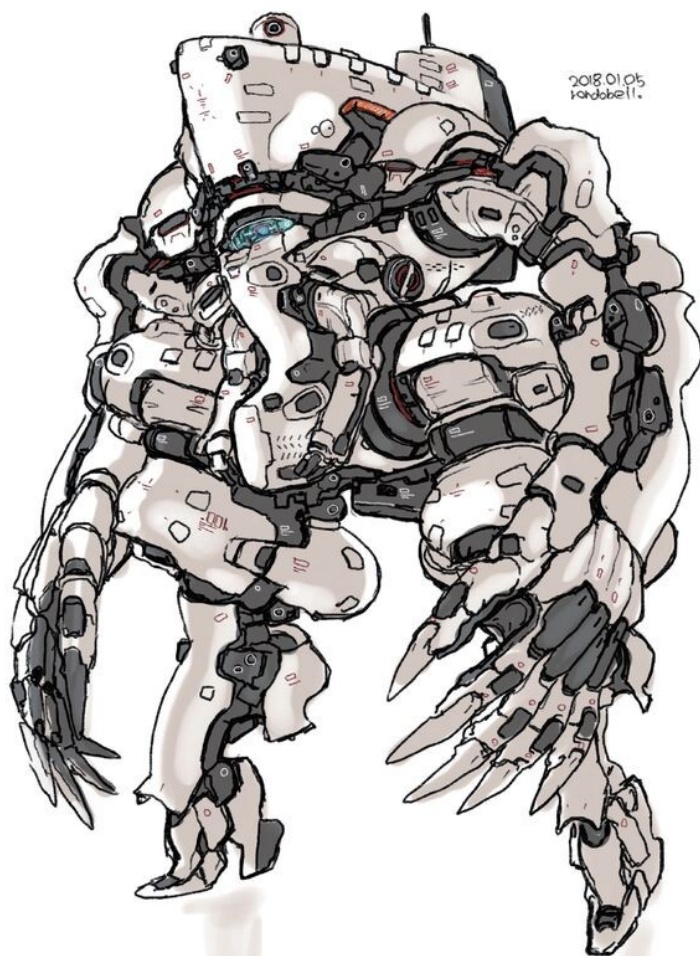
■正統派メカ型。
三角形モールドだったり、パンチング孔だったり、色々ディテールを試します。



2018.01.08
randobell.

■ナイロン装備

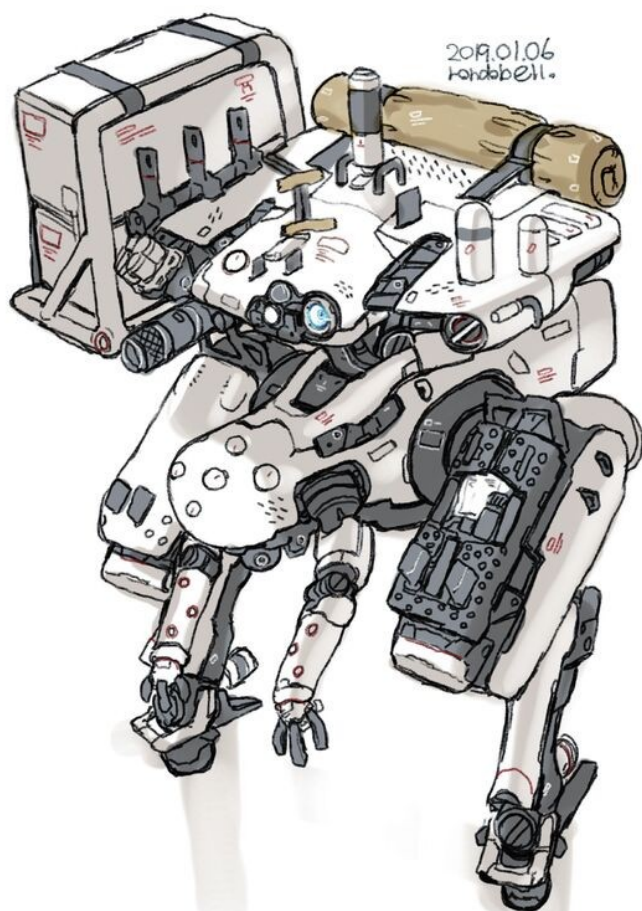
コージェラナイロン装備をドロイドに装着させるのはかなり気分がアガります。ナイロンは使い込むほどいい感じにへたるので、どこが擦り切れたのか、ウェビングはどこが切れたのかとか、育ち具合を観察したい所。



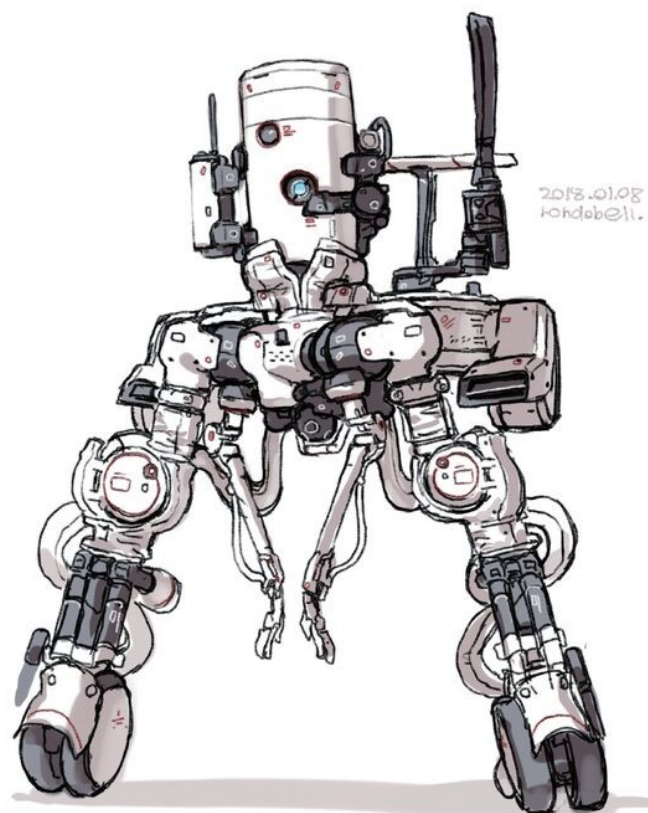
2018.01.05
randobell.

■潜水艦モチーフ

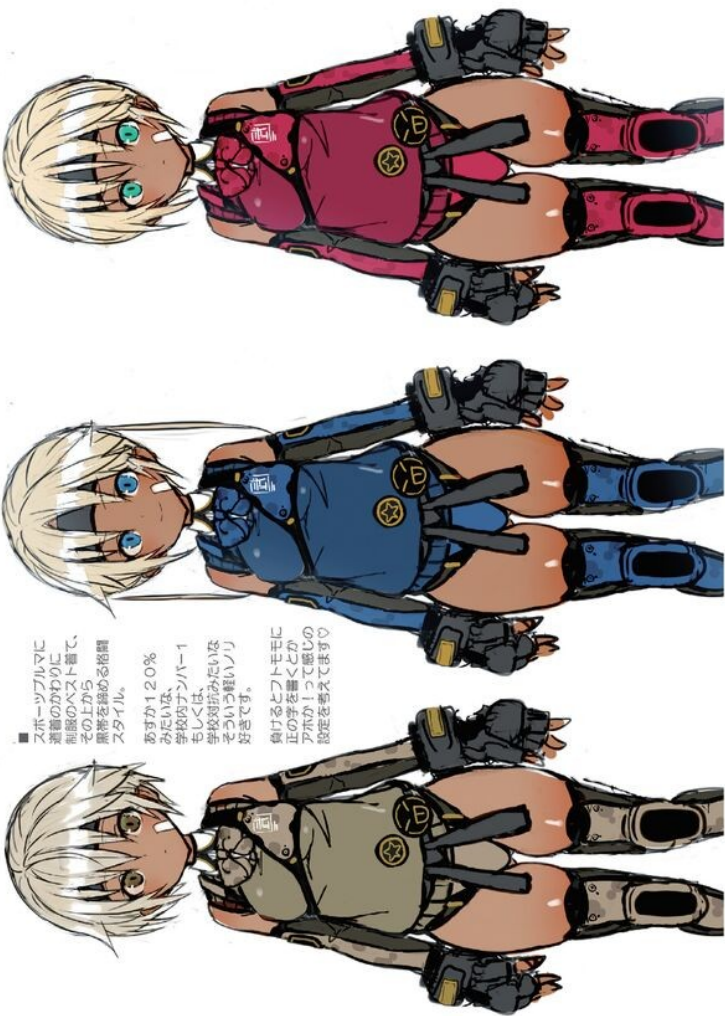
装甲部分の形状でキャラクターを造形してしまいがちですが装甲部分は、骨格部分やインナー部分を外圧から守るための消耗品、バイクのカウルのようなイメージ。



■最近は現実にボストン・ダイナミクスロボがかなり生身っぽくなっているの、
 そのうちこういうのが普通に来るようになるんじゃないかな。
 色んなセンサーを埋め込んだり、丸っこいカバーで隠したり。
 コード類を外装にテープでひっつけたりして生活感満載のがよちよち歩き回ると面白いです。



■ボッド型ドroid。
 ジャケットを着たり、ブレードアンテナを2つ折りにしたり、
 関西弁喋りそうな感じがすな♡



■ スポーツブルマに
波磨のかわりに
制服のベスト着て、
その上から
黒帯を締める格闘
スタイル。

あすか120%

みだいは、

学校のナンバー1

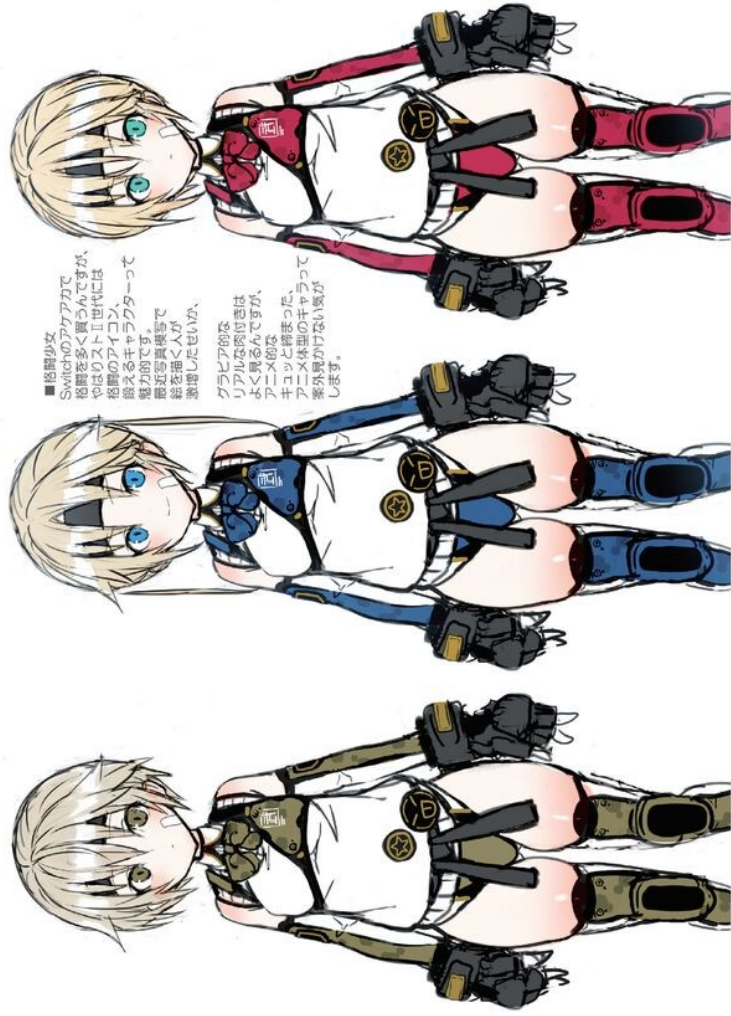
もしくは、

学校対抗みだいは

そついう軽いノリ

好きです。

剣がるとフトモモに
正の手を置くとか
アホか！って思いの
設定をきいてますり



■ 格闘少女
Switchのアカアカで
格闘を多く観るんですが、
やはりストII世代には、
格闘のアイコン、
格闘のキャラクターって
魅力的です。
最近写真撮影で
格闘を描く人が
激増したせいかな。

グラビア的な
リアルな格闘家は
よく見るんですが、
アニメ的な
キョウと格闘した、
アニメ体型のキャラって
案外見かけない気が
します。



■R6 あとがき
R6お買い上げありがとうございました！
今回はFANBOXで展開してるオリジナルと一部お仕事で構成しました。

以前はファミレスに集ってたんでモリモリ遊んでたんですが、それをやると私生活とカラダが色々壊滅するので、今なんとかバランス取って再構築してる所です。

■ガーデスインエデンありがとうございました！
2019年4月にバンダイキャンディ事業部さまのサイトから、企画・イラストとして携わった「ガーデスインエデン」のサイトが整理されました。そして神羅万象さんもこの夏で終わってしまいます。

何かが終わり、何かが始まるのは世の常ですが、食玩文化は未来の業界を志す若手を育てる上でも重要な媒体だと思うので、また息の長いシリーズが生まれるといいなと思っています。

■FANBOXありがとうございます！
今回はFANBOXのR18要素を扱いだまてめで構成されていますが、コソコソ積み重ねられる、かつ支援で毎月お金が貯まるという精神的にも経済的にも非常に助かっています。
絵描きはう耐久消費物扱い、社会的にも立場がとてつもないので、後々になって恨み言を言っても結局誰も自分の面倒見てくれません。だから強力でとにかく立ち続けるしかない。

やりたいことがあるなら、水戸黄門の歌じゃないですけど、「泣くのが嫌ならさあ歩け」をずっと続けないといけないので、応援して頂けるのは物凄く助かります。

■近況
ニンテンドースイッチが家に来たらから2年半、めっちゃ過去のアーカイブで楽しんでます。最近の中ではテベロップデジタル製品の「The messenger」が良かったです♡

せっかく132Pあるのもうちょっとコンテンツを増やしたい所です。バイクとかあればキャラを絡めて旅行記とかもできそうなんですけど、果物物すら維持できない状況なので、まずそこを変えていきたい所存。
♪：新世紀GPXサイバーフォーミュラ AKF-11 20190726 rondo bell