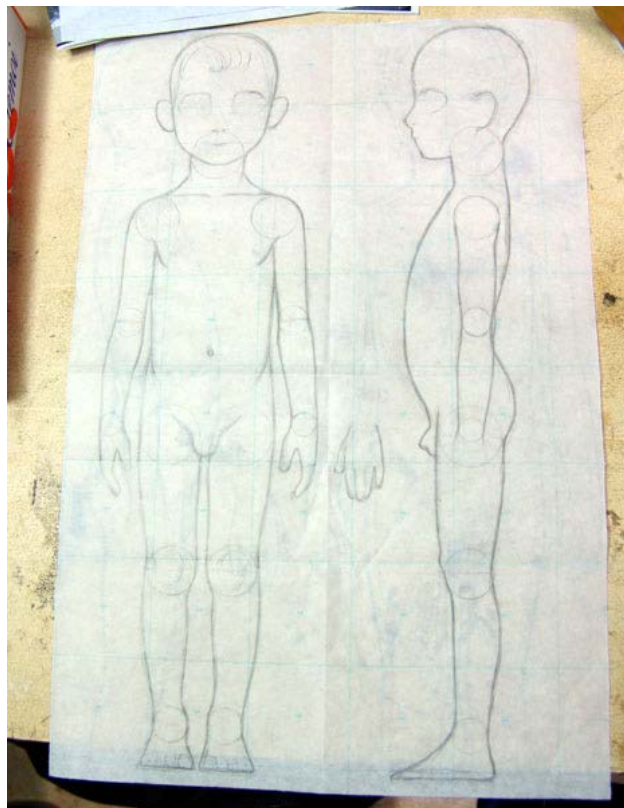


一次（油土）原型制作



今回は一次原型の制作にイタリアー油土のPLAXTINを用います。
古くからある油土で、非常に造形性が良く、また経年変化も少ないため永く愛用できる粘土です。ただ幾分粘性が柔らかいため、硬度の硬い#3（ブルーラベル）を選びました。



出来上がりのイメージが固まっていれば必要ないかもしれませんが、簡単な設計図があると制作の一助にもなります。

モデリングキャスト（旧イージースリップ）の場合は9パーセント、ビスクドールの場合は13から16パーセントの収縮があるので、それを考慮し原型のサイズを決めましょう。



図面を参照しながら油土を大まかな量塊にまとめていきます。
この段階ではまだ細部は気にせず、立体としての量感に注意してください。



準備が整ったところでいよいよ造形に取り掛かります。
腕や脚など細長いパーツには必要ならば竹串等を差し込んでください。



仕上がり状態をより具体的に把握するために関節部分も仮に造形します。





手足を除く各パーツの完成です。
一次原型で肝要なのは、ディテールではなく印象と全体のバランスです。
「こんな感じでいいかな」といったところで作業を終了しましょう。

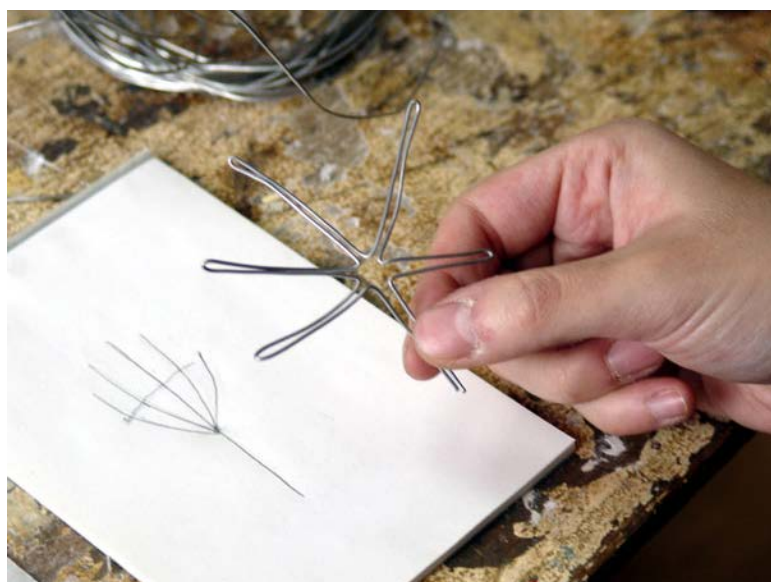


油土で手足を作成する場合はPLAXTINでは柔らかいので、硬度の強いインダストリアルクレイが適しています。
使い方はクレイオーブン等で適度に熱し（50から60℃位、ビニル袋に入れ温湯に入れて軟化させても可）
大体の塊に整形してから削り出していくように造形します。

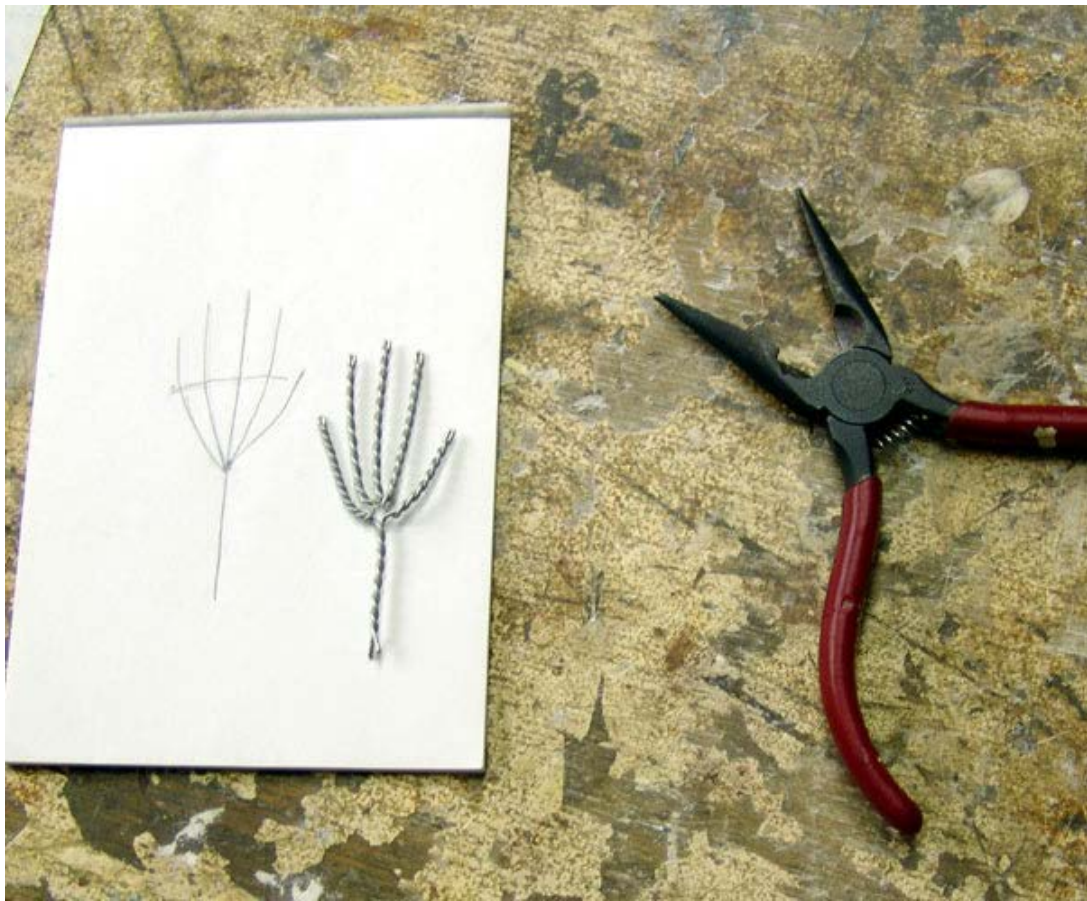
直付けによる手足の制作（油土を使わず粘土で造形すること）



直付けによる手足の制作には針金の芯材を作ると効率的です。写真のように芯材の図面を描きます。



1～2mm径のアルミの針金を図面にあわせて折り曲げ、ねじって芯材を作ります。



芯材に仕草をつけ、掌と甲をサンドイッチするように粘土で固め乾燥させた後モデリングします。

一次（油土）原型制作