

(ちょうじげんせんとうまじゅう)
超次元戦刀魔獣

ベルディラス



制作期間・・・2024年10月上旬
～2025年2月上旬

オリジナル作品

全高：約30cm 全長：約25cm

使用材料：アルミホイル、アルミ線、プルエミ、
スカルピー、エポパテ、ポリパテ、モリモリ、
ネオジム磁石、サーフェイサー

ベルディラス デザイン画

使用ソフト：アイビスペイント



初期デザイン





ワンダーフェスティバル2025〔冬〕で
東京デザイナー・アカデミーのブースで展示した作品です。

テーマは【平成ウルトラマン（ニュージェネレーションウルトラマン）に登場しそうな怪獣】

爪や背びれなどを尖らす、爬虫類感を出すことでいかにも悪者に見える姿に
造形しました。

今後は複製、塗装、壊れた街のジオラマ台座を制作予定です。

今回イベントに出展した際、多くのディーラーの皆様から造形のコツなどの
アドバイスを教えていただきとても勉強になりました。

これからはさらに見た人の記憶に残るような作品を造形出来るように
一生懸命勉強していきます。



顔パーツ

シワと目を鋭く吊り上げてワニのような爬虫類感を出すことで **生命力・攻撃的・野性味** を表現
顎をブルーミックスで型取り、
エポパテで複製
そしてネオジム磁石で顎と顔を接続します。





ウロコと鎧は重ねて造形、そしてテクスチャストーンで模様をつけることで超硬質なイメージを表現

エポパテで爪や背びれなどの形を作り、その後ヤスリで先を尖らすように削りました。

エポパテを使うのは初めてでしたので最初は苦戦したが徐々に慣れていき、今ではしっかりと使いこなせるようになりました。





テクスチャーストーンと
サランラップで体のモールドを
造形

尻尾の裏の様子は筆をなでる
ようにし、筋肉の筋をイメージ



腕と足にシワを造形をし
怪獣のスーツ感を出しました。
足にシワをつけることで
怪獣の重量感を表現