

吉岡和哉
kazuya yoshioka

戦車模型の見映えを上げる地面の作り方

アドバンスド グラフィック ワークス

KAZUYA YOSHIOKA





L Detachment
SPECIAL AIR SERVICE NORTH AFRICA 1942



CONTENTS

- 009 情景製作をさらなる次元に高めるツール
- 012 CHAPTER 01
ベーシックな地面
- 023 CHAPTER 02
広がる草原と轍
- 016 CHAPTER 03
秋の草原
- 042 Kazuya YOSHIOKA's MASTERPIECES
Cut off the enemy line
Unternehmen 17 December 1944
- 047 CHAPTER 04
ぬかるんだ道
- 058 Kazuya YOSHIOKA's MASTERPIECES
Towards the Final Victory
The final objective: Kursk
Kharkov-Belgorod 16-18 March 1943
- 063 CHAPTER 05
冬の道
- 072 Kazuya YOSHIOKA's MASTERPIECES
On the Offensive
The Wedge, Removed January 1945
- 078 ベースの仕上げチュートリアル
- 081 CHAPTER 06
砂漠
- 095 CHAPTER 07
乾いた道
- 111 CHAPTER 08
ジャングルの道
- 125 卷末対談
吉岡和哉がもたらした情景世界

STEP 04

地面に車両を馴染ませる

しっかりと草原を作り込んだのはいいが、主題となる車両との整合性が取れなければ作品の完成度は高まらない。グランドワークで使用した素材を車両にも活用し、一体感のあるウェザリングにして仕上げるようにしよう。



01 基本塗装はジャーマングレーをベースとした迷彩塗装。草原とのコントラストを意識した配色で塗装している。
02 履帯に絡まった草の演出は、車両単品では少し大きさでクドい汚れに見えなくもないが、情景に配置すると草のクドさもなく新鮮に見える。



▲はじめに車体側面を含む足周りにWC(※)のサンディウォッシュで埃の下地を付け、ファレホのビゲメント(ライトイエロー・オーカーとデザートダスト)で乾いた土汚れをつける。



▲次に履帯の表面にWP(※)を盛り付ける。ベースの色は轍で使ったマットブラウンを使用した。またベースは履帯の窪みを中心に、詰め込むように盛り付けておく。



▲前ページでも使用した3種類混ぜた纖維素材を、ベースの上に押し込むように盛り付ける。なおこのときは見映えの良い量を探るために、多めの草を付けておく。



▲多めに付けておいた草を、記録写真などと照らし合わせたり、車体を地面に配置して草のボリュームを確認しながら、余分なところは筆で払って調整していく。



▲纖維素材はAKインラクティブのグラベル&サンドフィックスをスポットで流し接着。水で希釈した木工用ボンドでも可能だが、粘度が高いため草同士が絡むので注意。



▲サスペンションや転輪などの駆動系の入り口を中心に、マットブラウン+ウェットクリアを盛りつけて、その際にウェザリングカラー専用うすめ液でボカす。

09
草は多めに絡めたが実車を見ると
もっと付けても良さそうだ。ただ
纖維素材は実物と比べて太く見え、
付け過ぎると実感に欠ける。

乾いた砂汚れに湿った土
を付けるとコントラスト
が付いて見映えがする。



STEP
04

植生や小物の仕上げ

残雪と雪解けの水たまりが完成した時点で、すでに晩冬の雰囲気が漂うグランドワークになっているだろう。ここではさらに完成度を高め、冬の終わりを言葉なく語りかける要素を盛り込んでいこう。

撤に溜まった雪解け水の水たまりや、路肩に残る雪の様子から晩冬の雰囲気は大いに高まっている。しかし、さらに完成度を高めることで、より一層作品を見た人の共感が得られる作品へと昇華するのだ。土手から流れ出す雪解け水や、樹木の根元の雪解けの様子。水たまりに浮かぶ木箱、残雪から覗く木の枝など、見映えを上げる要素を細部まで取りこぼさずに加えていこう。



▲あらかじめ塗装しウェザリングまで済ませておいた木箱を地面に配置する。が、ただ置いただけでは取ってつけた感が否めない。そこでウェットクリアを周辺に塗布し、馴染ませていく。前項でも使用したがウェットクリアはクリスタルレジンと相性が良く、上から塗り重ねても違和感がない。



▲実際の雪景色を見ると、雪は樹木の根元から溶け出していく（本書077ページ写真参照）。これを再現するため、暗色に調色したWC（※）にウェットクリアを混ぜたものを塗っていく。混色の比率はWCが3に対してウェットクリアは7とやや多めにするといい。



▲晩冬の雰囲気は充分だが、さすがに土と雪だけではやや地味にまとまってしまい、実感にもかける。溶けぎわなどに草を植えて、グランドワークに変化をつけていこう。AKインラクティブのドライドシーグラスをピンセットでつまみ取り、雪解けの際に植え込む。



▲雪景色らしいアイコンのひとつ、積雪の間から突き出た枯れ草や枝もいいアクセントになる。ドライドシーグラスを、根元にマットメディウムをつけて植えている。ドライドシーグラスは天然の枯れ草が原料のため、スタティックグラスなどと違い素材の硬さのおかげでピンと直立させられる。

On the Offensive

THE WEDGE, REMOVED JANUARY 1945

□ AREA / ヨーロッパの雪原

□ CONDITION / 雪

□ YEAR OF MANUFACTURE / 2005



1 砂漠のどこを切り取れば見映えがするか?

砂漠はあたり一面が砂の海。道もなければ電柱もないのだ。掘みどころのない砂漠はどこを切り取れば良いのか、そのポイントは砂丘の尾根にある。起伏がつき尾根を境に砂漠の表面は表情が違う。そんな場所を切り取って製作した。

2 砂漠表現のキモとなる1/35の砂らしさ

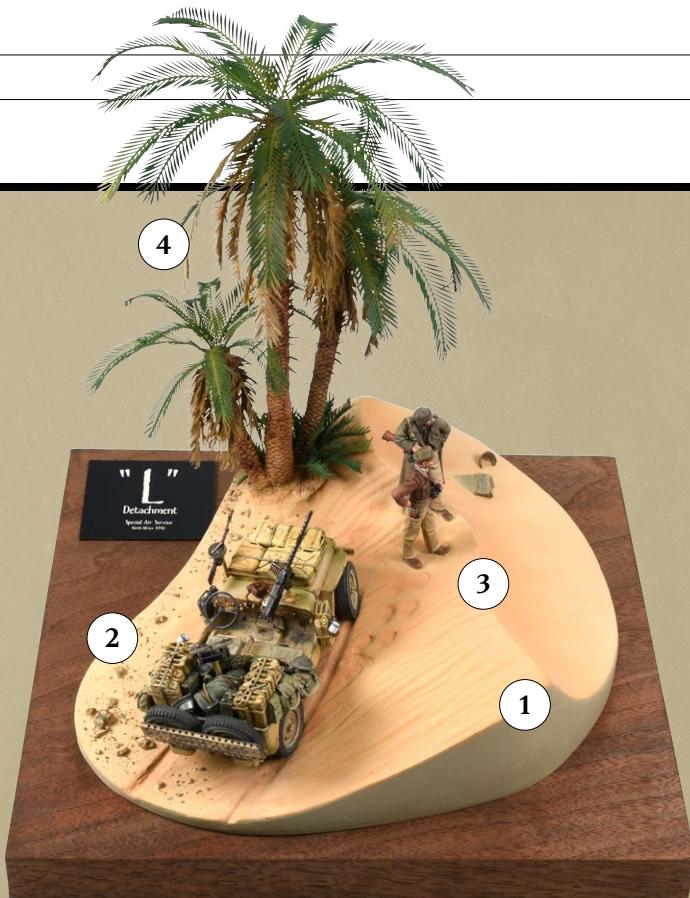
サラサラした質感が特徴の北アフリカの砂だが、その砂つぶのサイズは1mm以下。ちいさい粒は0.1mm程度だという。それを1/35にすると縮尺通りで再現できないのは想像がつくだろう。今回はその再現にさまざまな素材をテストした。

3 一色でも間延びしない砂丘の塗り方

緑一色の草原でも植生が違う分、作品に色数が増やせる。また、礫砂漠なら石の色で変化が付くが作例の砂漠は砂の色一色の砂砂漠。真面目にその通り一色で再現するだけでは実感に欠ける。そこで使うのが「禁断の裏技」なのだ。

4 置くだけで印象が変わるヤシの木の力

構図にこだわり塗装に凝れば要素が少ない砂漠のダイオラマも印象深い作品に仕上げられる。さらに粘って加えたいのがナツメヤシだ。高低差が増し、オレンジ色の砂に緑色の葉の差し色がより作品のコントラストを強めてくれる。



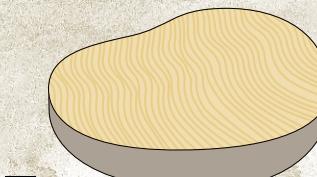
砂漠の製作ポイント

ILLUSTRATED EXPLANATION

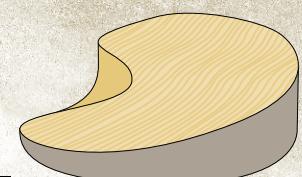
砂漠の切り取り方で “らしさ”も変わる



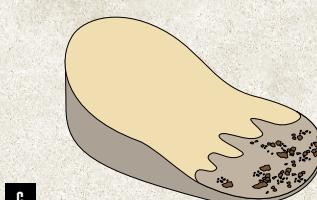
▲砂漠のヴィネットを作る上で重要なのは切り取る場所だ。平らで単調にならぬよう砂丘の稜線を中心に傾斜をつけてベースに抑揚を出すといいだろう。なだらかな砂丘の表面は、スタイルフォームをていねいに切削して、表面に水で緩めに溶いたひび割れ補修剤を塗って仕上げている。



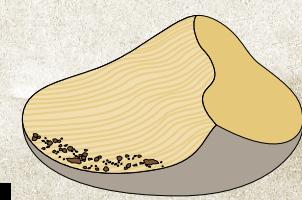
▲風紋があって砂漠らしい作品になりそうだが、砂丘らしさが出ないので地面の見せ場が少ない。また地面が平らだと印象的に弱くなってしまう。



▲この部分は高低差もあって絵に動きが出る。左端の一段下がった地形は緊張感がありメリハリが付くがベースが奇を衒って悪目立ちする。



▲急な勾配は構図をダイナミックにし、作品の高低差も強調される。砂丘の裾に小石の溜まりがあることで変化が生まれ、単調な傾斜面も気にならない。



▲稜線の部分を切り取ると砂丘らしさが増し、風紋の有無で地面に変化がつけられる。なお稜線はベースの真ん中に配置すると作戦的になるので注意。

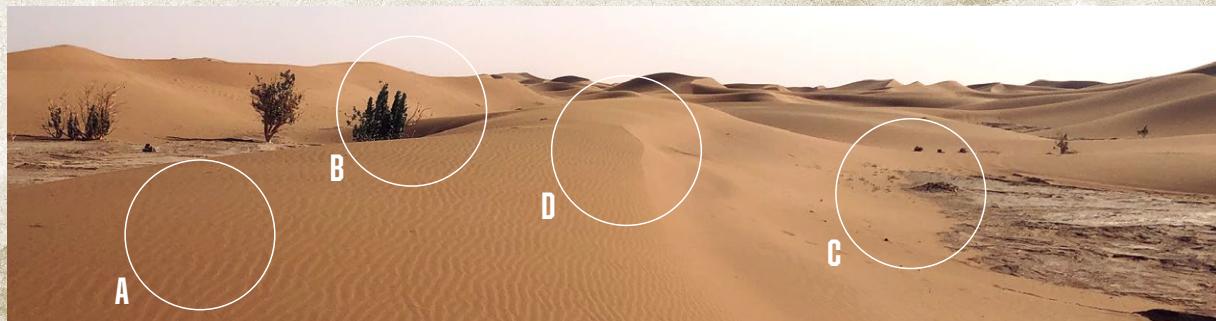


Photo by Thomas Woodtli/CC BY-SA 2.0

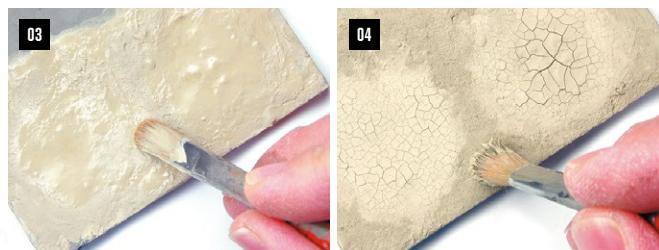
STEP 04

地面再現での Mr. ウエザリングペーストの使い方基礎

Mr. ウエザリングペースト(※WP)は使い方次第でかなり幅広く地面の再現を行なうことができる。ここではWPの特性を生かした乾いた地面の作り方の基本を確認していこう。



▲砂と小石を固定したものへ、WPのマッドホワイトを塗っていく。WPは筆で塗るが、このとき筆ムラは気にしなくてもよい。そしてWPの上をスponジでポンポンと叩き、粒状のテクスチャをつけていく。そのままだと地面の色が単調なのと石が浮いているため、地面全体をWCでウォッシングし色味に変化を付ける。ここで使った色はサンディーウォッシュ+マルチホワイトを濃淡をつけながら塗装している。



▲専用うすめ液を多めに混ぜたマッドホワイトを地面の溝みに塗り込み、ベースを叩いて表面を平らにする。室温やうすめ液を足した量によって違いはあるが、気温25°Cで4~5時間くらい経てば写真のようにひび割れる。割れたペーストは剥がれやすいので、水でうすめた木工用ボンドを流し固定する。さらにひびの周りにマッドホワイトを塗り、表面を筆やスponジで叩いてザラついたテクスチャをつける。

OSUSUME TECHNIQUE

地域によって異なる土の色を塗り分ける

土と言えば茶色のイメージが強いが、実際は地域によってさまざまだ。シベリアやカナダのような冷帯では白っぽい灰色の土、東南アジアや中央アフリカなど赤道付近の熱帯では赤黄色、日本やヨーロッパのような温帯では明るい褐色など、土はその土地の色によって変化する。ダイオラマ作りでも作品の舞台となる地面を色までしっかりと再現すると、作品の説得力は大きく増す。とはいっても、こだわらないのであれば、漠然と「湿った感じ」だったり「乾いた雰囲気」の地面にするだけでも充分だろう。



▲土が決め手の泥試合 戦車はみんな泥だらけ じゃあその泥はどんな色、どうやって塗るの!?

定価(本体3,000円+税) アーマーモデリング編集部/編 大日本絵画/刊

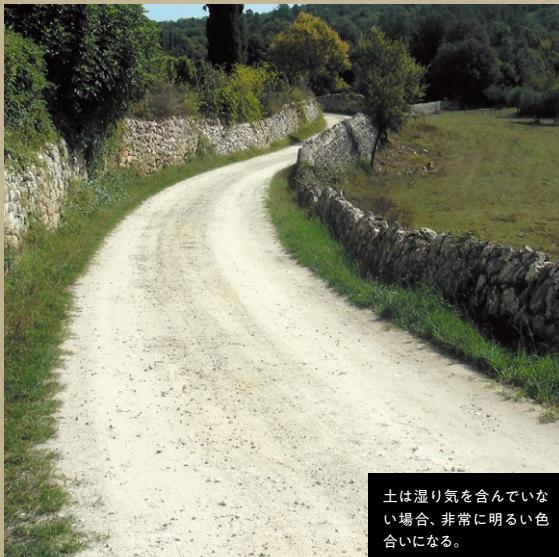
vol.07

乾いた道

地面の状態：乾いた土

乾いた道のある景色は、のどかな農村や穏やかな季節感を彷彿させる。
人の手が入ることで生まれる生活感や平和な雰囲気には、模型的演出のヒントが隠されている。

未舗装の道路には、車両
が通らないところに草が
生える様子が見られる。



土は湿り気を含んでいない場合、非常に明るい色合いになる。



道が乾いていると車両が通っても土は掘り起こされず、轍も浅く残る。



掘り起こされた部分と見比べると、乾いている部分が明るいのがわかる。

春や夏のように暖かな季節は草花も青々と茂り、乾いた空気感は穏やかな気候を感じ取らせてくれる。この乾いた空気感の正体は、土の色合いだ。空気が乾いているというのは、つまり地面の土にも湿り気が少ないということ。絵のなかの土の明度が高いと、それは乾いた空気感の演出にもつながるのである。前

述した通り、乾いている土は明度が高い。そのため、鮮やかな草の色とのあいだに強いコントラストを生み、絵に爽快感と平穏な雰囲気をもたらしてくれるのだ。

そこに道があるということは、なにかしらの人の手が入っているということでもある。土地を区分けするために作られた杭や石垣は、

まさに人の手の痕跡だ。また、道路もけもの道ではなく、日常的に車両が往来していることが草の生えていない様子から伝わる。もしも路面に草が多く生えていればその道の交通量は少なく、その逆もまた然り。未舗装の道路に生える草をどうするかは、模型的演出をするポイントのひとつでもある。

□ CONDITION / ジャングル □ AREA / 熱帯雨林の密林地帯 □ WORKING LEVEL / ★★★★★

08



Yoshioka's Diorama Method

本来ジャングルとは密林の総称で、作例では熱帯雨林のジャングルを作る。物を作るときは、イメージが漠然とあっても、想像で作ると実感に欠ける仕上がりになりやすい。

あらかじめジャングルの特徴を理解し、説得力のある情景を製作していく。

ジャングルの道



9784499233699

ISBN978-4-499-23369-9 C0076 ¥3600E



1920076036002

定価(本体3,600円+税)

ADVANCED GROUND WORKS

