



さて一度大きな区切りがついたので
他メンバーの作った登場ゾイドの合わせと塗装を兼ねた
集まり”ジオラマ会”を行ないました。

その前日には、残骸ゾイド以外の部分に下地として
ジェツソ塗料(白)を塗装していました。ちなみに当日の開始の
早朝まで、ジェツソ塗料(白)塗っていました(笑



白+黒で作ったグレーのジェツソ塗料で全体を塗ります。

残骸ゾイドはFB2では機体カラーのままですが、このジオラマでは
デススティンガーに「ゾイドコアを抜かれたことによる石化現象」
とし、そのあと各塗料でウェザリングを施します。

最終決戦地は「レッドラスト(赤い砂漠)」なので砂塵が付着していることを意識しながらも。



ZA「ブレードライガー」「ジェノブレイカー」を
ジオラマに合わせて汚し・ダメージ表現加工したり



HMMデススティンガーを置いて配置バランスを確認したりなど。

「LEDライト追加」「残骸ゾイドに絡んだクモの巣(?)表現を
してみよう!」「祭壇にはレリーフを彫刻しよう!」
などの内容もこの会で出てきました。

メンバーでわいわいしながらの、楽しいジオラマ会となりました^^





ジオラマ会後は、大きな加工は無く、
小さな作業を粛々と進めていきました。

ジオラマ会では気付かなかった塗装不足
もいくつかありましたので

それらも極力目立たぬように塗装していきます。
塗装工程はジオラマ会で行なったものと同じです。

残骸ゾイド移動させると大地部分に塗装不足
多かったですね。



神殿の柱を折って想像の余地を！
風化による自然的になのか・・・暴れたデススティンガー
によるものか・・・などなど！？

LEDライトを100円ショップで買って試していきます。
必要購入数・位置など検討。



ジオラマ会で出た内容の1つ「祭壇」にレリーフ彫刻を。

さてこのレリーフどこかで見たような・・・？ 漫画版ゾイドを読み返してみましよう(笑

制作方法ですが、作業しやすいよう彫りこむ部分を祭壇から折って取り出します。折れた部分を接着してヒビのように演出する という再利用！？

黒マジックで線を描く → リューターで地道に削る！ → 塗装・汚し(工程は同じ)

彫った溝には、エナメル塗料の蛍光グリーンを入れて、“不思議な力”が宿っているかもしれないし、“苔”かもしれない。

不思議なエネルギーだとして、その色は蛍光グリーンなのは、もしかしたらディオハ・・・？などゾイダーさんの想像力・解釈にお任せします！



ランタン型LEDはそのまま使うとバレバレなので遺跡や残骸と同じ塗装・汚し工程を踏んでいきます。塗料が乗りにくい素材でしたので他と比べて若干時間が掛かりました。



作ったLED各種を配置してみました！
このときは良い感じでしたが数が足りず、
後に追加しています。

赤く発光しているのはHMMゾイドコアを
複数接着したものです。

100円ショップのキャンドル型LEDにそのまま接着して
ゾイドコアの輝きを演出しています。





クモの巣 表現で悩んでいる間、他の部分作業。
ゾイドコア(らしき)球体オブジェ。

これも100円ショップのビーズと着色の針金を
を組み合わせて作っています。

FB2見ると、暴走デススティンガーの周囲には
ゾイドコアらしき球体が連なっています。
これらは奪ったゾイドコアなのか、幼体なのか・・・
解釈の分かれるところですねー



ベースのコルクボードのフチは油性ニススプレーを塗布して少々的高级感を。

コルクボードそのままの状態だと安っぽく見えてしまうのです。

ニススプレーは何度も重ね吹きすることがポイントですね。



最終チェック完了し、完成！電気消して撮影してみたら不気味だったり・・・(笑)

ジオラマが完成したのはよかったのですがジオラマを入れる箱など運搬面を全然考えてなかったでした(おいw

廃棄される段ボール箱を利用し各ブロック専用で作って解決しました。(最初は既製品利用のつもりでしたが、見合うサイズ無かったでした)

持ちやすいように持ち手要の切りかけ穴作ったりと優しい設計です(←

1個1個の箱がデカイです、いやほんと。HMMゾイド何個入るのかな？って思います。

ちなみに自室での存在感は圧倒的・・・(笑)

そんなこんなで第7回ZAOD展示会にて、無事お披露目することができました。



～制作後記～

ここまで長い制作記を読んでいただき、ありがとうございます！（&お疲れ様でした）
そして第7回ZAOD展示会両日ともジオラマを楽しんでいただけてようで
執行部とシュウヤマによる制作メンバー一同、感謝しております。

今巨大ジオラマは初の試みをいくつか。

- ①共同制作の巨大ジオラマをサプライズでお披露目
- ②制作する部位を、完全に分担し制作
- ③1日目・2日目で違う姿になる
- ④初・新世紀バトストをモチーフ（今まではオリジナルや旧バトストがベースでした）

といったことをやってみました。水面下で行動（制作）するのは楽しかったですw
そして当日に驚きを・・・というのが好きなので♪♪

今回、新世紀ゾイド史上最高クラスの激闘をモチーフにジオラマを作りました。
当時中学生やった僕はもう絶望しか感じなかった・・・10数年後、あのシーンを
モチーフとした作品を作る機会が来ようとは・・・！

最初、ベース部分のメイン担当を依頼されたときは驚きました（実話）
ほとんど私の自由にやらせていただいたので楽しくできました。
もちろん、”ほうれんそう”は怠っておりませんヨ（キリッ

漫画・アニメを見ていないと気付かないであろうネタ・ポージングを仕込んでいましたが
当日何人の方が気付いたのでしょうか？ぶっちゃけ解説しないと気付かなかった
ことが多かったような？（笑）ただモチーフに近づけるのは面白みがないと思いますので。

また使った素材も解説したら驚かれることがあって自分としては楽しかったです。
まず寿司の木製容器、ストロー、包帯ネットなど。また何度も近くの100円ショップに
行っていたので店員さんに顔覚えられたかも？（笑）素材集めや加工など難しいことは
していませんので皆様も巨大なジオラマに挑戦してはいかがでしょう？（気軽に言うなw

今回のジオラマベース制作で新たに色々と取得したのでこの先の作品制作に
間違いなく活きると思います。

最後に素晴らしい機会を与えてくださったZAOD執行部の方々、ありがとうございました。

2017年7月某日 シュウヤマ