

ステージ

13

はじめてつくる  
**本格鉄道  
ジオラマ**



# はじめてつくる 本格鉄道ジオラマ

## ステージ 13：地面を仕上げる①（地面に砂を敷く/ 低い草木を演出する/畑の作物を演出する）

### パーツリスト

13-A



13-B



13-C



13-D



13-E



13-F



※作り方ガイドの写真は、実際に提供するパーツと仕様などが一部異なる場合があります。

13-A 山砂

13-B リーフチップ 外袋裏面に[S3-a]のシール

13-C リーフパイル 外袋裏面に[S9]のシール

13-D カラーパウダー(グリーン) 外袋裏面に[8107]のシール

13-E カラーパウダー(ライトグリーン) 外袋裏面に[8108]のシール

13-F フォーリッジ(グリーン) 外袋裏面に[8161]のシール

## STEP1：地面に砂を敷く

本STEPでは、山や丘、地面全体に砂を敷いていく。希釈ボンドを塗った上に、砂を上から振りかけていくので、ベースボードの外側に砂が落ちてしまう。必ずベースボードをビニールシートや新聞紙の上に置いてから作業をしよう。



STEP 1-1  
13-A 山砂を紙コップに半分ほど取る。



STEP 1-2  
ステージ12提供の12-D カラーパウダー(茶色ミックス)を別の紙コップに2分目ほど取る。



STEP 1-3  
木工用ボンド1に対して、水を1.5ほど入れた希釈ボンドをつくり、筆でよくかき混ぜておく。



STEP 1-4  
先ず、希釈ボンドを山や丘、地面に塗っていく。全面をいっぺんに塗るのではなく、ある程度範囲を決めて作業をしていく。



STEP 1-5  
次に、STEP1-1で用意した山砂を薄く振りかけていく。



STEP 1-6  
アクセントをつけるために、STEP 1-2で用意したカラーパウダー(茶色ミックス)も、ところどころに振りかける。

### ONE POINT

トンネル山頂部分は、一旦取り外して作業をする。トンネルの断面に砂が付かないように、断面には希釈ボンドを塗らないようにすることが重要だ。



ステージ13 地面を仕上げる①  
STEP1：地面に砂を敷く



STEP1-4～6の作業を繰り返し、山や丘、地面全体に山砂とカラーパウダー(茶色ミックス)を敷いていく。道路や建物の土台、田んぼや池には山砂が付かないように、希釈ボンドを塗らないように気をつけよう。



希釈ボンドが乾いて、山砂とカラーパウダーが固定されたら、ベースボードを立てて、余分な山砂とカラーパウダーをよく落とす。

ONE  
ワンポイント  
POINT

落ちた山砂とカラーパウダーは定規でかき集め、ペットボトルや瓶などの容器に入れておくと、砂が敷けていなかったところや、微調整用に後から使用することができる。



余分な山砂とカラーパウダーを落とすと写真のようになる。田んぼ面や畔の側面、池の土手部分には山砂が付いていない事を確認する。



畑の畝に山砂が残っている場合は、ハンドクリーナーでいいねいに吸い取っておくとよい。

## STEP2：低い草木を演出する

本STEPでは、山や丘、地面に低い草木を演出するために、カラーパウダーやフォーリッジを撒いたり貼り付けていく。本STEPで使用する13-C リーフパイルには外袋裏面に[S9]のシール、13-D カラーパウダー(グリーン)には[8107]のシール、13-E カラーパウダー(ライトグリーン)には[8108]のシール、13-F フォーリッジ(グリーン)には[8161]のシールが貼られているので、記号を確かめながら作業をしよう。



STEP 2-1  
まず、13-E カラーパウダー(ライトグリーン)を紙コップに2分目ほど取る。



STEP 2-2  
STEP2-1の紙コップに、13-D カラーパウダー(グリーン)を紙コップ5分目ほどになるくらいまで追加する。



### ONE ワンポイント POINT

中袋の口が破けてしまった場合は、外袋に移し替えてから作業をするとよい。



STEP 2-3  
最後に13-C リーフパイルを紙コップ7分目ほどになるまで追加する。



STEP 2-4  
筆でよくかき混ぜれば、ミックスパウダー(低い草用)のできあがりだ。もっと濃い緑にしたい場合は13-Dを、明るい緑にしたい場合は13-Eや13-Cを足して、色を調整してもよい。



STEP 2-5  
13-F フォーリッジ(グリーン)を紙コップ7分目ほど取る。これは低い灌木を演出するための素材だ。

# ステージ13 地面を仕上げる① STEP2：低い草木を演出する



**STEP 2-6**  
まず、希釈ボンドを山や丘、地面に塗っていく。STEP1の時とは違い、全面を塗るのではなく、草木を置きたい場所だけ塗ればよい。ある程度範囲を決めて作業をしていく。

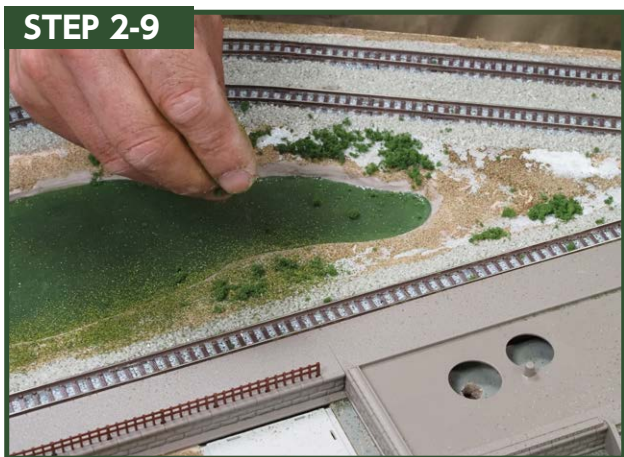


**STEP 2-7**  
STEP2-5で用意したフォーリッジ(グリーン)を少し千切りながら散りばめる。※次回ステージ14で高い草木を追加していくので、この段階でフォーリッジをたくさん散りばめておく必要はない。



**STEP 2-8**  
次に、STEP2-4で用意したミックスパウダーを振りかけていく。

**ONE POINT**  
フォーリッジはカラーパウダーに比べ接着しづらいので、撒いた後に指の腹で軽く押さえつけておくとよい。

A close-up photograph showing a hand using the palm of the index finger to gently press down on the grass tufts that have been scattered on the model landscape. This action helps the grass adhere to the surface.

**STEP 2-9**  
他の場所も同様に、草木を置きたい場所に希釈ボンドを塗り、フォーリッジとミックスパウダーを撒いていく。畑の畝は、次のSTEP3で別の仕上げ作業を行うので、この段階では希釈ボンドは塗らないように注意する。



STEP 2-10

希釈ボンドが乾いて、フォーリッジとミックスパウダーが固定されたら、ベースボードを立てて余分なフォーリッジとミックスパウダーを落とす。

下の作例を参考にして、もう少し草木を配置しておきたかったところなどがあれば、STEP2-6～9を繰り返し、自分の好みに調整する。

※次回ステージ14で、別素材のフォーリッジを使って高い草木を演出していくので、そのスペースも考えておこう。

ONE  
ワンポイント  
POINT

落ちたフォーリッジやミックスパウダーは定規でかき集め、ペットボトルや瓶などの容器に入れておくと、もっと草木を配置しておきたかったところや、微調整用に後から使用することができる。



【作例】



## STEP3 : 畑の作物を演出する

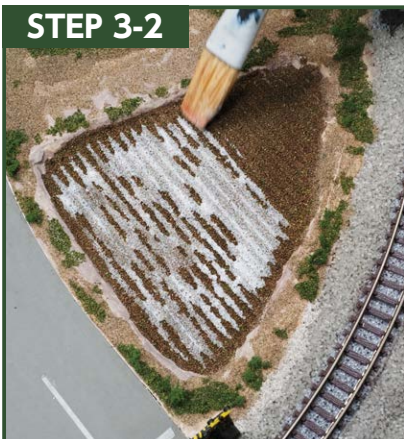
本STEPでは、畑の畝に作物を演出する。13-B リーフチップ(外袋裏面に[S3-a]のシール)を用意する。



まず、13-B リーフチップを紙コップに2分目ほど取る。

ONE  
ワンポイント  
POINT

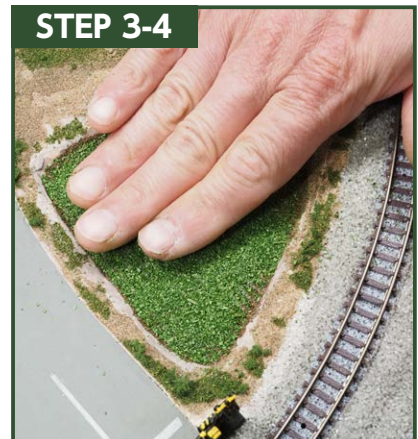
畑の畝に作物を演出して  
いく場合、部分的に作物  
が無い(収穫後の)状態を演出すると味がでる。



木工用ボンド1に対して水1.5を加えた希釈ボンドを、畑の畝に塗る。



STEP3-1で用意したリーフチップを振りかける。



指の腹でリーフチップを軽く押さえる。



もう一か所の畑にも同様の作業を施し、希釈ボンドが乾いたら、ベースボードを立てて余分なリーフチップを落とす。落ち切らない場合はハンドクリーナーで吸い取るとよい。できあがると写真のようになる。

## 本ステージの完成

ここまでで本ステージの作業は終了だ。紙コップに余ったフォーリッジとリーフチップは袋に戻しておく。ベースボードから落としたカラーパウダーなどは、ペットボトルや瓶などに入れておくと後で使用できる。筆先はきれいに洗っておこう。

