

# 脱ビギナー! 2

## HGのガンダムをもっとうまく作りたい!

有澤浩道 著

もっともっとガンプラがうまくカッコよく作れるようになる、プロガンプラモデラー直伝の製作ポイントテクニック満載。これを読んで、アナタも今日から脱ビギナーしちゃおう!!

### +1 STEP

ガンダムマーカージェネシスシステムを使って、HG ゼータガンダムを、ほぼストレート組みでキレイにカッコよく作る方法を解説



### +2 STEP

プラ材や市販のディテールパーツを上手に活用して、HGをもっとカッコよく改造しよう。改造初心者でもできるテクニック満載!



### +3 STEP

ガンプラ改造に慣れてきたらパテを使いこなしてもっと思いどおりの形にしてみよう。解説するポイントとコツをマスターすれば、もうパテ盛りだって怖くない! これでもう“脱ビギナー”です

### +4 STEP

ひと味違う“リアル”なガンプラ完成品を作りたいなら「ウェザリング」を試してみるのはいかが? 各種ウェザリング用待てリルの使い方から、汚しの重ね方のコツまで、詳しく解説します



### +5 STEP

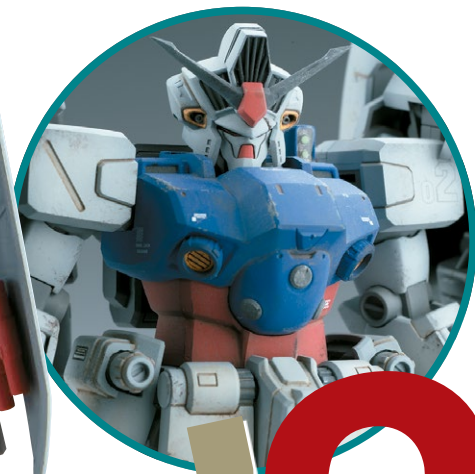
F91 や V2 ガンダムといった U.C.0100 以降に活躍する小型な機体は、HG だとかなり小さなサイズになります。そんな小型機体をよりよく見せるためのテクニックとは?



DAINIPPON KAIGA

大日本絵画





脱ビギナー! 2

HGのガンダムをもっとうまく作りたい!

有澤浩道 著

大日本絵画







**脱ビギナー!**  
HGのガンダムをもっとうまく作りたい!



## HGのガンダムをもっとカッコ良く 作るためのステップアップアイデア集

HGはラインナップが豊富でずらりと並べられるのがよいところですが、合わせ目消しなどの作業が必要な箇所が多く、小サイズなので塗装してうまく完成させるための作業難易度は1/100のMGより高めです。本書ではそんなHGのガンダムを、もっとうまく作るためのテクニックとアイデアをまとめて詳しく解説していきます。

©創通・サンライズ

P006

STEP1

MSZ-006 Z GUNDAM

出来がよいHGのガンダムをストレートに  
カッコよく塗って作るためのポイント



P032

STEP2

MSZ-010 ZZ GUNDAM

プラ材や市販素材をうまく使って  
作り込むHGガンダム改造講座



P058

STEP3

RX-93 V GUNDAM

思いどおりのカタチに作り変える  
HGガンプラ プロポーション改造講座

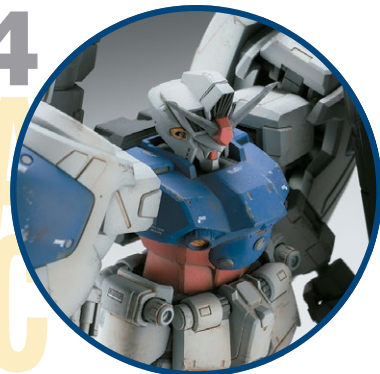


P082

STEP4

RX-78 GP-02

ガンダムをウェザリングで魅せる!!  
“リアル”なHGガンプラの作り方



P108

STEP5

F91 GUNDAMU F91  
LM314V23/24 V2 ASSAULT BUSTER GUNDAM

U.C.0100以降な15m級小型ガンダムを  
HGでバッチリ作るためのコツとポイント





「とりあえずガンプラに色を塗って完成させたことはあるけれど、あまりキレイに仕上がらなかった……」というビギナーなアナタにまず読んで実践してみたいのが、このステップ1です。

ステップ1では、HGゼータガンダムをほぼストレートに製作していくなかで、「よりキレイにパーツを整形するコツ」「確実にキレイにできるスジ彫りテクニック」「工具類の使い方」など、基本的な工作／塗装法のポイントやコツを詳しく解説していきます。

また、今回のHGゼータガンダムの作例では、GSークレオスの「ガンダムマーカーエブラシシステム」を実際に使い、その特徴や使い方も解説していきます。

マーカーをエブラシ的に使うこのシステムは、いわゆるシンナー臭なしに手軽にガンプラ塗装ができる画期的なものです。「本格的な塗装仕上げは用具を揃えるのが大変そう」と尻込みされているようなビギナーの方はもちろん、「普通のエブラシシステムは使っているけれど、作業効率を上げるために使ってみよう」というような中級者以上の方にとっても優れた塗装用具です。特徴や使用法のコツを紹介するので、ぜひうまく活用してガンプラ製作に役立ててみてください。

ストレート組みでキレイに完成させられるようになったら、改造をしてみましょう。HGは小サイズでパーツ点数も限られる仕様なので、ディテールが省略されていたり、パーツ成型の都合で形状が変えられていることがあります。また、コレクションに適したサイズということで、ディテールが控えめのアレンジになっている場合も多いので、少し手を入れて改造するだけでも、キットのままの状態よりぐっと見映えがする完成品にすることができます。

ガンプラの改造にはさまざまなテクニックがあり、工作の難易度もピンキリですので、まずは作業しやすいプラスチック材（プラ材）や市販パーツを使った改造をしてみましよう。プラ材であれば、キットパーツと同じ感覚で切削や接着をすることができます。

改造の第一のポイントは、できるだけキットパーツを活かすことです。キットパーツの形をうまく活かすことができれば工作難易度を下げることができますし、対称やディテールの精度が保たれたキレイな完成品にしやすいからです。では、キットのパーツ形状を活かした改造をするにはどうすればいいのか？ ステップ2では、HGZZガンダムを題材に、詳しく解説していくことにします。

ステップ3では、パテを使ったさらに高度なガンプラ改造工作法を解説していきます。

ユニットの延長／短縮や関節位置の調整、ディテールの追加だけでは思いどおりにならない場合は、曲面形状に手を入れることになりませんが、そのときに活躍するのがパテです。パテを使いこなせるようになると、曲面部分を自由に改造できるようになりますので、ガンプラをもっと思いどおりの形に仕上げるのができるでしょう。題材にするのはHGZZガンダム。とくに曲面主体で構成された機体の改造では、パテを使えると表現の幅が大きく広がってきます。

パテを使った工作は、ちょっとした隙間埋めからフルスクラッチビルドまで非常に幅があり、いきなり塊から思いどおりの形状を削り出すような加工はとても難易度が高いです。パテを使った改造というと、そういう工作を想像されるかもしれませんが、ガンプラを改造する場合は、元のパーツをガイドにすることがあります。何もないところから削り出すのと、パーツのガイドがある状態でパテを使うのではまったく難易度が変わってきます。そこで、プラ材を使った改造と同様に、キットパーツを上手に使うにはどうしたらよいかを考えてみましょう。

近年のガンプラは、ウェザリングを施さないでキレイに仕上げるのが主流。食わず嫌いのガンプラモデラー諸氏も多いかもしれませんが、自分だけの「リアル」でカッコいい完成品を作りたいなら、じつは、ウェザリングは手取り早いテクニックです。

汚れやバトルダメージにはいろいろな種類があり、それらが重なっていくことでリアルな雰囲気になります。剥げ、擦れ、泥汚れ、たまったホコリ、弾痕、ビーム兵器による溶融などを再現するには、それぞれに適したテクニックとマテリアルがありますので、それらをきちんと整理して使い分けつつ重ねていくことが必要になります。

もうひとつ、ガンプラのウェザリングの難しいところは、やたらと汚すとむしろカッコ悪くなってしまう場合があることです。とくにガンダム系機体の場合は、無闇に派手に汚したりバトルダメージを入れてしまうとイメージを損なうことがあります。そこで、ウェザリングテクニックを整理してマスターしたうえで、ポイントを選んで適度に汚していくようにします。また、HGの場合はウェザリングがオーバースケールに見えないようにすることも大切です。ステップ3ではそのあたりのコツも解説していきます。

HGでは、UC0100以降に登場する15m級の小型な機体が近年充実してきています。

F91やV2ガンダムといった15m級機体は、1/144のHGだとかなり小さなサイズになります。もともとHGは1/100と比べると小さいために塗装や工作の粗が目立ちやすいですが、なかでも小さい15m級MSはさらにその傾向が強まります。MGや大きめの機体のHGを作っているときと同じ感覚で製作すると、完成後に「なんだかうまく作れなかった」ということになってしまいがちです。そうならないためには、ディテール工作、表面処理や質感表現、塗装をさらにもう一段ブラッシュアップするのがいいでしょう。ステップ5では小サイズなガンダムを作るときにとくに気をつけたい工作ポイントを紹介していきます。

また、15m級機体を作るときに悩ましいのが、市販パーツの多くが15m級MSを想定していないことでしょう。とくにハンドパーツはちょうどよいサイズの市販パーツがなくて改造するときに困ります。そこで、市販されているハンドパーツをさらに加工して15m級機体にマッチするように小柄にする方法も紹介。ハンドパーツ改造の効果は大きいので、ぜひ参考にしてみてください。



## STEP1

"What to do to make better?"  
How to build GUNPLA  
Methods described in five steps.

# MSZ-006 Z GUNDAM 1/144 HGUC

## 出来がよいHGのガンダムをストレートに カッコよく塗って作るためのポイント

HGUCのガンダムをもっとカッコよくキレイに作れるようになるためのステップ1、まずは大きな改造はせずキットをキレイにピシッと仕上げるためのテクニックをマスターしてみましょう。題材とするのはリニューアルされディテールやギミックに磨きが掛かったNo.203のゼータガンダム。ストレートに組んでもカッコ良く仕上がりますので、HGのガンダム製作入門用としてもうってつけの秀作ガンプラです。また、今回はもっと手軽に塗装仕上げで完成させるための提案としてガンダムマーカージェアブラシシステムを使った仕上げもご紹介。基本をきっちりマスターすればこんなカッコいいゼータガンダムができあがります。

MSZ-006 ゼータガンダム (No.203)  
BANDAI SPIRITS 1/144 HGシリーズ  
インジェクションプラスチックキット  
発売中 税込1980円  
製作／有澤浩道



# MSZ-006 Z GUNDAM 1/144 HGUC

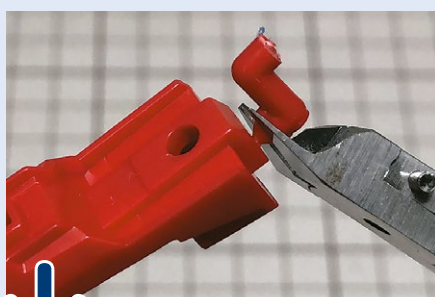
## STEP1

### ストレート組みを ステップアップさせる 基本工作と塗装のポイント

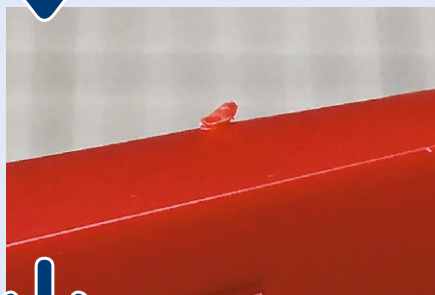


◀1/144 HG ゼータガンダム (No.203) (発売中 1980円)。  
“GUNPLA EVOLUTION PROJECT”の第一弾として完全新規設計され、差し替え変形と広い可動域の両立を実現している。グレネード・ランチャー・ギミックを再現し、ハイパー・メガ・ランチャーも付属する

「初心者向け」なイメージがあるHGですが、合わせ目消しが多かったり、小スケールで粗が目立ちやすいぶん同じレベルの塗装仕上げできれいに仕上げようとするとMGより難易度が高かったりします。そこで、まずは基本工作のセオリーをおさらいしていきましょう。知ってるつもりになっている工作がうまくできるようになるポイントを解説していきます。



◀くさび形ゲートの斜めの面ではない面に刃をあてて切ります。注意したいのは、パーツに対する向きではなく、ゲート形状に対する向きだということ。切る前にゲート形状を見て確認するクセをつけるのとよいです



◀2回目切ったあとにこれくらいゲート跡が残るようにしておきます。こうすればパーツ側がえくれることはありません



◀少し残したゲートをオルファのアートナイフ フロでギリギリまでカットします。曲線刃を使うのは、削りたいところだけに刃があてやすく周囲に傷をつけにくいからです。ナイフで削ったあとは、ゲート部分の出張りが完全になくなるように棒ヤスリと紙ヤスリをあてますが、削り過ぎると一箇所だけ平らになったり凹んだりしてしまいますので、棒ヤスリは軽くあてる程度でやめておきます

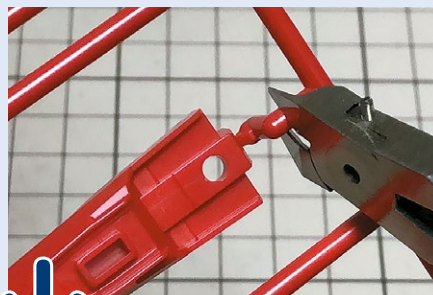


◀シールドは合わせ目消しをします。一般的には合わせ目消しには瞬間接着剤を使うのが便利ですが、今回はサーフェイサーを拭かずに仕上げるので、瞬間カラーバテのマゼンタを使うことにします。ガイアノーツの瞬間カラーバテは各色から選んで使え、瞬間接着剤に近い使用感が便利なマテリアルです

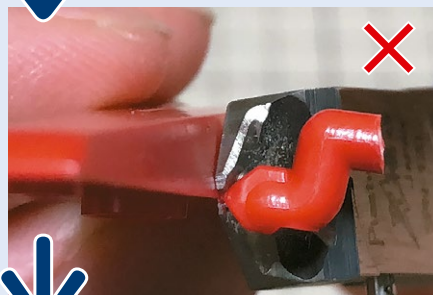
### 切り出し〜合わせ目消しの基礎 Phase;001 1/144のHGこそ 基本工作が 完成度を左右する

まずは基本的なパーツの切り出し方、ゲート跡の整形処理法のポイントをおさらいです。HGでは、なんとなく切ってなんとなくヤスっていると粗ばかりが目立ちますので、初心に返って要点をチェック！

「HGはパーツ数が少ないので組みやすく簡単」、というのはパチ組みのときの話。合わせ目を消して塗装仕上げをしようとなると、HGはMGより難易度が高めです。近年のMGは、合わせ目を消さないといけなところがあるが表面に出ないようにパーツ分割されていますが、パーツ数の制約がより厳しいHGでは、合わせ目が目立つ箇所にある場合が多く、ゲート跡も1/100のMGより目立ちます。ですので、HGをビシッと完成させるためには、ゲート跡の整形処理や合わせ目消しの工作をきちんと行なうことがとても重要。なんとなく手クセで無造作にやっているこれらの工作を見直すことで、完成品の見替えは確実にアップします。「切ってヤスればいいんでしょ」と言わず、基本を改めて確認してみてください。



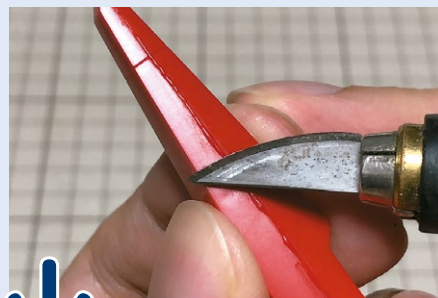
◀いきなりパーツの直近でゲートを切るとゲート周辺がえくれることがあるので、いったんパーツから離れた位置でカットします。プラスチック用薄刃ニッパを使いましょう



◀近年のガンプラによく見られるくさび形のゲートは刃を入れる方向に注意します。なんとなくくさび形の傾斜面に合わせて写真のように刃を入れたくなりますが、この方向から切ると、刃が滑ってパーツ直近で切ってしまうパーツがえくれやすいので注意しましょう



# STEP1 1/144 HGUC MS-006 Z GUNDAM



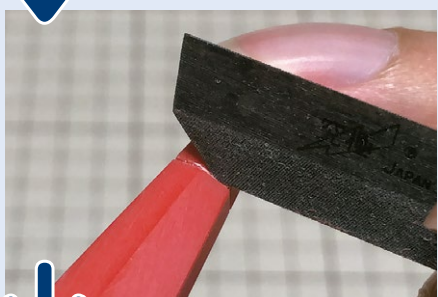
◀瞬間カラーパテが硬化するまで数分待ち、硬化したらアートナイフではみ出した部分をおおまかに削り取ります。削りすぎるとまたパテを盛らないといけなくなるので注意しましょう



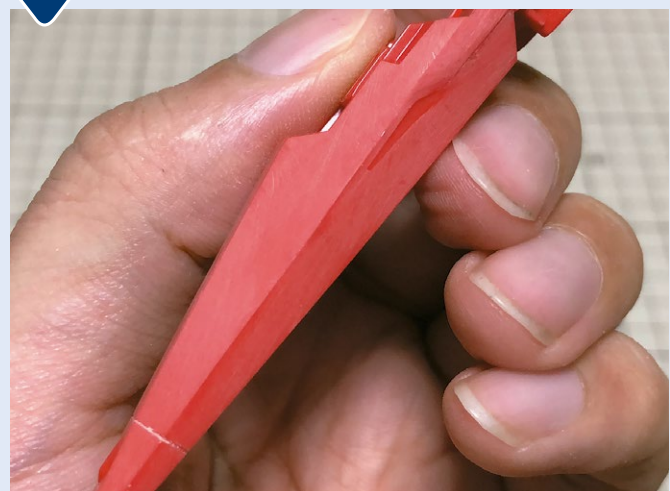
◀板ヤスリで荒削りをします。板ヤスリは手前から奥に動かし押す際に軽く力をいれるように動かすとブレが抑えられます。金属製板ヤスリはよく削れますので、削りすぎないよう、ちょうど平らになるかならないくらいで止めておきます



◀#320の紙ヤスリに板をあてたもので表面を整えていきます。のちほど溶きパテを塗って整えるので#320だけで終えておきます。#320はよく削れますので、削りすぎには注意



◀消えてしまったスジ彫りを目立てヤスリで復活させます。筒状パーツの外周に直線状のスジ彫りを彫るときは目立てヤスリが使いやすいです。平面部のスジ彫りを彫り直す場合はラインゼルやタガネが便利です

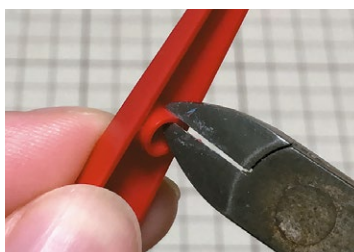
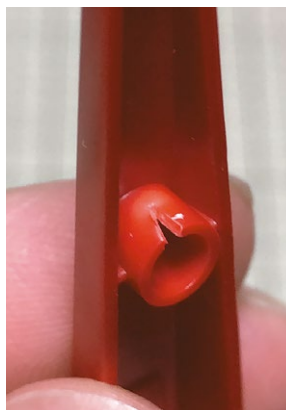


## 面とエッジがきれいに出来ました

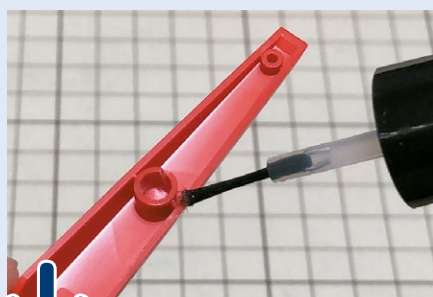
▲きれいに合わせ目の凹みが消え、面とエッジもシャープに出せました。ポイントは、粗めのヤスリでヤスリ過ぎないように整形すること。こまかめの目のヤスリでたくさんヤスってしまうとエッジや面を丸めてしまいやすくなります。カラーパテを使ったので、合わせ目部と成型色との差が目立たずに接着できました

## 仮組みや完成後の割れ予防のために とくに大きなハメ合わせのダボに手を入れておく

スナッフフィットのガンブラは、ダボのハメ合わせでパーツ同士を保持します。大きめのダボには大きい力がかかりますので、いったんハメると外せなくなったり、塗装時に溶剤が染み込むことで割れることがあります。パーツを整形する段階で大きめのダボには手を入れておくようにしましょう。



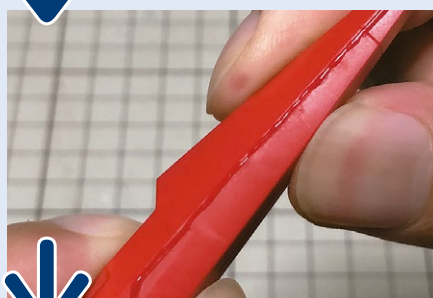
▲工作箇所のチェックやバランスの確認のために、できれば仮組みをするのがおすすめ。仮組み後にパーツが外せなくならないように、固めのハメ合わせは調整しておきます  
◀ダボのハメ合わせの調整にはいろいろなやり方がありますが、大きめの筒状のダボ受けはニッパーで切れ目を入れておく方法が簡単かつ効果的。棒状のダボ側を斜めに切っておく方法もあります



◀まず、パテを塗る反対側のパーツに硬化を促進する瞬間接着剤用プライマーを塗っておきます。瞬間接着剤用プライマーはいったん揮発させて、表面のツヤがなくなってから接着作業をするようにします



◀瞬間カラーパテを接着面に塗ります。接着だけでなく合わせ目の隙間消しをしますので、適量はみ出すように少し多めに塗りつけておくようにします

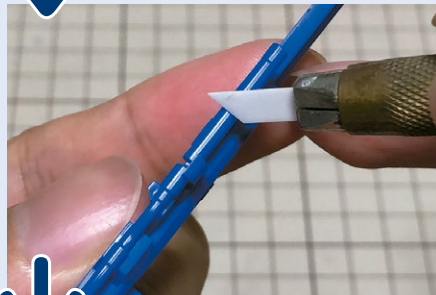


◀瞬間カラーパテが固まらないうちに手早くパーツを合わせ、パテがはみ出すようにぎゅっと合わせて密着させます

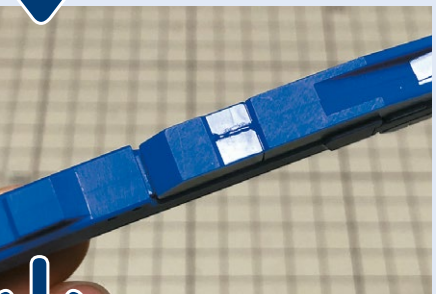




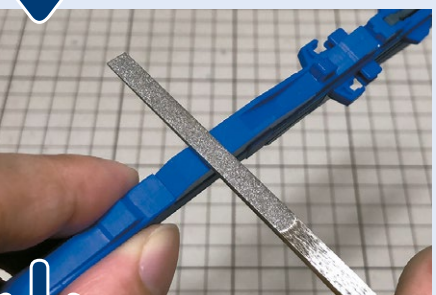
◀ビーム・メガ・ランチャーは左右分割なので合わせ目をキレイに整形処理してみましょう



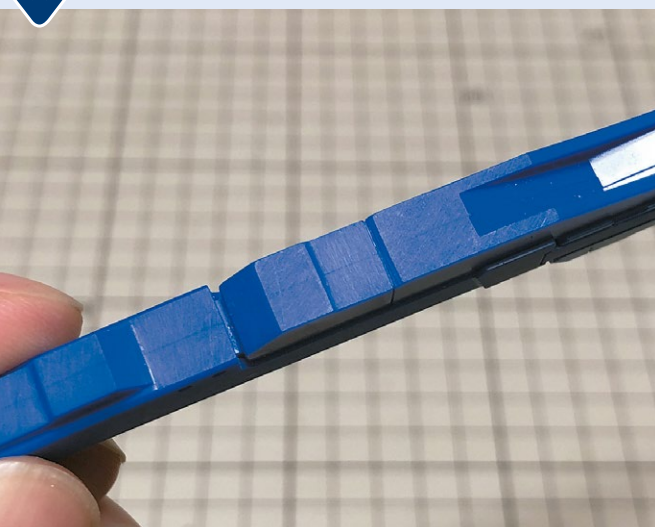
◀筒状の部分のパーティングラインは、セラミック製ナイフ(セラカンナなど)の刃でカンナがけをして整形します。セラミック刃は切れ味がよすぎないのがポイントで、刃先がパーツに刺さりにくく、削れすぎないので、表面を滑らかに削りやすいです。アークナイフの刃でカンナがけをすると表面が凸凹しやすいですが、セラミック刃なら滑らかに削れるので、その後の表面処理が楽になります



◀合わせ目はカラーパテを使い、シールドの箇所と同様の手順で行ないますが、凸凹しているところの合わせ目は一気に整形できません。まずは出っ張っている側の面を板ヤスリと#320の紙ヤスリで整形します



◀凹んでいる面は、面の形状に合わせたヤスリで個別に整えていきます。ここで使っているのはスジボリ堂のテーパーダイヤモンドヤスリ。これは、根元は厚く先端は薄くなっているため、力をかけてヤスったときになりにくく面をキレイに出しやすいヤスリで、ダイヤモンド刃なのでヤスリ目がでにくいのもポイント。こういったせまい面を精度を出してヤスりたいときに重宝する工具です



▲狭い斜めの面にもひとつずつヤスリをあてて整形していくことで、このようにキレイに合わせ目が消えました。ヤスリが面に対して斜めに当たっていると面形状が崩れてエッジのラインが不揃いになりますので、ひとつの面ごとに正しい作業を心がけましょう。狭い面は、削りすぎに特に注意が必要です

## こんなところの整形は?

Phase;002

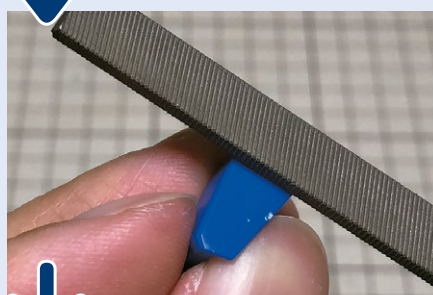
### HGの武器によくある凸凹部の合わせ目消し

HGでは、パーツ数の制約があるため思い切りよくパーツが真っつたつに分割されているところが結構あり、その代表が武器パーツ。左右分割のところが多く、合わせ目消しが結構難しいです。

近年のMGの武器は、パーツ分割を多くすることにより合わせ目がほとんど目立たないような構成になっていることが多いですが、HGではほとんどの場合武器は左右に真っつたつに分割されています。また、分割はされていなくても、パーティングラインがわりと目立つところにあることも多いので、塗装して仕上げるならばそれらをきちんと整形しておくようにしましょう。とくにライフルなど長物系武器の合わせ目消しは、凸凹したところをキレイにヤスって整形する必要があるため、なかなか難易度が高い場合が多いです。こういうところは、手順をよく考え工具をきちんと選ぶことで、キレイに整形できるようになります。



◀腕につくグレナードのカートリッジのパーツは、側面にゲート跡やパーティングラインがあります。このままだと結構目立ちますのでキレイに整形します



◀ディテールを残したまま部分的に整形しようすると、手間がかかってキレイに仕上がらないので、全面をヤスってしまいます。まず板ヤスリを面全体に軽くかけて段差を消します



◀#320の紙ヤスリをかけて表面を整えます



◀このようにキレイな面になりました。ディテールを復活させたい場合は、ここから彫ったり市販パーツを使うなどして加工するとキレイに仕上げやすくなります。気にならない場合はこのまま進めてもよいでしょう。とくに小スケールのHGでは、ディテールを残すために表面が汚く凸凹しているよりは、いっそディテールを捨てて面をきれいにしたほうが見映えがよくなる場合が多々あります





## P O I N T !

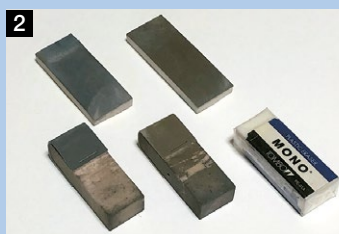
最低限必要な刃物／ヤスリ系工具をチェック！  
ついでにプロモデラーの作業環境を覗いてみよう

うまく工作するには、まず使いやすく性能がよい工具を選ぶのが重要です。とくに刃物系の工具は、切削したい場所や目標とする形状によってきちんと使い分けていくようにします。

ガンブラの作業でもっともよく使うのは紙ヤスリですが、番手は#240～#500があれば大抵こど足ります。ポイントはなにをあてるかで、あてるものの硬さや形状によってどう削れるかが変わりますのでこだわって使い分けましょう。



6上からスジボリ堂のテーパーダイヤモンドヤスリ 幅5mm 240番／400番、柄沢ヤスリ 管P5 中目、株式会社ミネシマ クラフトヤスリ油目 平／三角。テーパーダイヤモンドヤスリは先端に向かってテーパーがついていることで、先端は薄くてもしなりにくいように工夫されていて、狭い隙間のところのヤスリがけに便利です。せまいところは仕上げの整形作業もしにくいので、ダイヤモンド刃にすることでヤスリ目がでにくいようになっているのもよいところ。管P5は合わせ目消しの工作やパーツの加工などに使用。もっともよく使う板ヤスリです。金属製板ヤスリながらパーツ表面に深い傷が残りにくくキレイに上げることができます。また、目詰まりしにくく歯ブラシで軽く擦るだけで削り粉が落とせるのもポイント。このほか細目と荒目も所持していますがガンブラの組み立てなら基本的には中目だけでこど足ります。エボキシパテをガシガシ削りたいときは粗目を使っています。ミネシマのクラフトヤスリは比較的安価ながら切削性がよく細部の仕上げに便利です。



2コバックス製の耐水性紙ヤスリ各種。HiQパーツのリタックスティックに貼り付けて使用します。リタックスティックは長めなので、取り回ししやすいようにサンダーで半分にカットしています。右端は細部を仕上げるために、カットしたプラ板やプラ角棒に紙ヤスリを貼ったものです。

2サーフェイサーなどの塗面を磨くのに使うGSIクレオスのMr.ラブロス。#6000、#8000の細切りを消しゴムにホチキスでとめて使用します。

3ゴッドハンドの神ヤス！。紙ヤスリに固めのスポンジがついているので、曲面のところで一定



の圧力でキレイに磨きやすいです。

4上からオルファのデザインナイフ、アートナイフ、タミヤのデザインナイフ、無印良品のカッター。デザインナイフは細部の工作やデカール／テープ類のカットに、アートナイフはパーツ工作、カッターはプラ板工作に主に使っています。アートナイフは狙ったところだけが削りやすい曲刃を愛用。

5プラスチックの加工にはゴッドハンドのアルティメットニッパー、タミヤの薄刃ニッパー、精密ニッパーを使い分けています。このほか金属には金属用のニッパーを使っています。

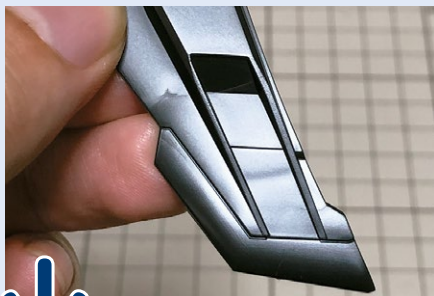


7カンナがけでのパーティンググラインの整形やエッジの角を落とす面取り工作にはセラミック刃を使います。切れ味が鈍いのでキレイな表面に削ることができます。



8上からタミヤのクラフトツールシリーズ No.102 精密ピンセット（逆動作・ツル首タイプ）、精密ピンセット（ツル首タイプ）、精密ピンセット（ストレートタイプ）、クラフトツールシリーズ 精密ピンセット（先丸・ストレートタイプ）、東急ハンズで購入した樹脂製ピンセット。普段よく使うのは真ん中の3本で、とくにストレートタイプを使用することが多いです。先端が丸く平たいタイプは面圧が分散するので、塗装済みの小パーツの保持に便利。逆動作タイプはあまり使いませんが、場合によりパーツを保持するときに便利です。黒い樹脂製ピンセットは、ネオジム磁石を使うときにくっつかないように使います。





◀凹んだ狭い面にヒケがある場合は、通常の紙ヤスリ+あて板だとヤスリが届きません



◀こういうところは、幅が狭い板状のヤスリ（あるいは幅が狭い板をあてた紙ヤスリ）で整形します。写真は武器の整形のところで使ったテーバーダイヤモンドヤスリで、このあと短冊状に切ったプラ版をあてた紙ヤスリで表面をさらに整えます



◀近年のガンブラのスジ彫りは細くてきれいなものが多いので、パズ組みならそのままでもよいのですが、塗装する場合は塗料がのったときにもシャープに見えるように深めに彫っておきます。もともとパーツにあるスジ彫りを深く整える場合は、Mr.ラインゼルが使いやすいでしょう。刃先を溝に入れて軽く引くだけで簡単に深く彫り直せます



◀0.15mmのMr.ラインゼルで彫り直したところ。Mr.ラインゼルは各種刃幅が選べますので、彫りたいスジ彫りに合わせて刃先を選びます



◀#400の神ヤス！で、スジ彫り時のケバを取りつつ表面を整えます。神ヤス！は、固めのスポンジがついた紙ヤスリで、曲面部でも均一な力できれいにヤスれるので、ゆるい曲面部が多いガンブラパーツの整形では重宝するスグレモノ工具です



◀傷や凹みがない場合は、このあと#500～#600の神ヤス！で軽くヤスって表面処理を終えます。塗装前の段階での#800以上の番手でのヤスリがけは、エッジを丸めてしまったり塗料が剥がれやすくなったりするだけなので行ないません



# 1/144は表面処理が命！

Phase;003

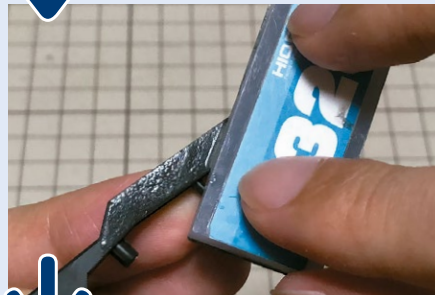
プロの作品がひと味違うのは表面処理の賜

自分で作って塗ると、雑誌に掲載されているような作例のようにキレイに仕上がらないという方は、パーツの表面処理を見直してみましょう。きちんと表面処理された完成品は見映えが格段に違います！

プラスチックで成型されたガンブラのパーツの表面には多少なりともヒケがあります。近年は、よりヒケが目立ちにくい設計や成型技術が進歩して、一見して目立たないようになってきていますが、一見目立たないというのがじつは曲者。目立たないからといってそのままにすると、そこをきちんと整形処理した完成品では全体の佇まいの印象が大きく変わってきます。プロモデラーの作品がカッコいいのは、的確な改造工作のせいもありますが、多くの場合はきちんとした表面処理がされていることも見逃せません。表面処理のポイントはヒケとスジ彫りにありますので、パーツごとにきちんと手をかけることで完成品をランクアップさせましょう。



◀プラスチックパーツ表面のヒケはプラスチックの収縮によるもの。全てのパーツは大なり小なりヒケていますが、大きいパーツや厚いところはヒケが大きく目立ちやすいです。光を反射させながら見て確認しましょう



◀まず#320の紙ヤスリを軽くあてようすを見ます。なお、ヤスるときは耐水性の紙ヤスリを使いましょう。水研ぎすると目詰まりがしにくく、パーツにヤスリ目（ヤスリ傷）もつきにくくなります。ヤスったあとはペースト状の削り粉がでますので、ヤスるごとにウェスやキムワイプなどでぬぐいます。普通のティッシュペーパーは粉だらけになるので使いません



◀軽くヤスってぬぐうとこのようになり、面の状態が確認しやすくなります。ヤスられてツヤ消しになっているところが出てくるところで、元の表面が残り光って見えるところが凹んだ箇所になります。この凹んだ箇所がなくなるようにヤスっていくようにします



◀面が平らに整うとこのようにすべてツヤ消しになりますので、こうなったところでヤスるのをやめます。ヒケが大きい場合に削るだけでヒケをなくそうとするとパーツ形状を損なってしまいう場合があるので、少しヤスってみて無理そうな場合は、パテ（瞬間接着剤）を凹部に盛って整形するようにしましょう







◀下側半分が処理済みのところ。  
溶きバテでの整形作業は、バテで凹みを埋める、というよりは、凹んだ部分を目視しやすいようにバテを使う感じです。凹んでいるところにバテが残りますのでそこをヤスっていきようにし、最終的にはバテが残らなくなってしまうてかまいません



◀傷や小さい凹みがあるところや、パーツを接着して合わせ目を消したところは、ラッカー系の溶きバテを使ってさらに表面を整えておきましょう。まずはラッカー系うすめ液で溶いたラッカー系バテを該当箇所だけに筆で薄く塗ります。厚塗りするとなかなか固まらないうえ、あとでヒケます。厚めに塗りたいときは、薄く塗って乾かしてまた塗り重ねるようにします

## 整形のときに、挟み込みと可動箇所のクリアランスをチェックしておこう



●HGは挟み込み可動のところがよくあります。挟み込みのところを接着するときには、挟み込むパーツを入れ忘れないように注意しましょう。また、可動部は塗装して上げると動かしたときにパーツ同士があたって塗膜が剥がれやすい部分です。パーツ整形時に仮組みをしてクリアランスをチェックしておくようにし、隙間がギリギリの場合は、削ってクリアランスを確保しておきます。塗膜は薄く塗っても0.5mm程度の厚さにはなりますので要注意です！



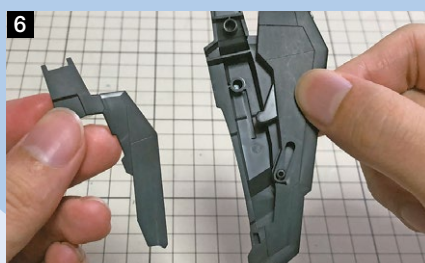
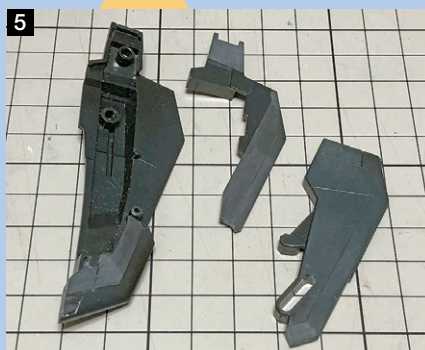
◀ラッカー系バテは溶剤が揮発して硬化するので硬化に時間がかかります。1日程度はおくようにして、しっかり硬化させてからヤスリがけに移りましょう



◀#500の紙ヤスリで水研ぎします。ときどきウェスなどで拭いて表面のようすを見ながら作業を進めましょう

# P O I N T !

## 後ハメ工作をして塗装を楽に、きれいに仕上げよう



ガンブラで言う「挟み込み」とは、パーツを挟んで合わせたところに合わせ目消しが必要になる箇所のこと。合わせ目を消すためには先にパーツ挟み込まないといけませんが、ほとんどの場合は可動箇所なので、挟み込んでしまうと塗装がしにくくなります。そこでよく行なわれるのが「後ハメ」工作。パーツを加工することで、先に挟み込んでしまわなくてもあとでハメられるようにする加工です。

後ハメ工作は、ダボを削るなどしてハメ外しができるようにするのが一般的ですが、HGゼータガンダムのバインダーは2重の挟み込みで、ダボ加工では後ハメにできません。こういうところは、パーツの分割を変えるなどひと工夫して後ハメにしてみましょう。

- 1 キットパーツはこのような分割なので、部分的に分割を増やして後ハメできるようにしてみます
- 2 3 パネルラインに沿って分割を増やします。ナイフで軽くなぞってから、エナメル系うすめ液を少量流し込みます
- 4 軽く力を入れるとこのように割れます。うすめ液を流しすぎるとほかのところも割れるので該当箇所だけに流します
- 5 6 割ったところを整形すればこのとおり分割できました。これで塗装後に引き出し部分をハメられるようになります





9784499232821

ISBN978-4-499-23282-1 C0076 ¥3900E

定価(本体3,900円+税)



1920076039003



© 創通・サンライズ

脱ビギナー! 2  
HGのガンダムをもっとうまく作りたい!