

脱ビギナーHGのガンダムをもっとうまく作りたい!

著 有澤浩道

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

ガンダムマーカーエアブラシシステムを使って、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バ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、もうバテ盛りだっこ怖くない！ 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」をしてみるのはいかが？ 各種ウェザリング用ペイントリルの使い方から、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よく 作るためにのステップアップアイディア集

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工作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工作難易度は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ィアをまとめて詳しく解説していきます。

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 ZZGUNDAM



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 ν 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-02A



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



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つて完成させたことはあるけれど、あまりキレイに仕上がるなかった……」というビギナーなアナタにまず読んで実践してみていただきたいのが、このステップ1です。

ステップ1では、HGセーダーが
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
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-1クレオスの「ガンダムマーカー」エア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。

マーカーをエアブランシ的に使う
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
通のエアブラシシステムは使つて
いるけれど、作業効率を上げるた
めに使ってみたい」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
ツを紹介しますので、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つたら、改造成をしてみましょう。HGは小サイン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シリーズということで、ディテールが控えめのアレンジになつ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もの。ピンキリですので、まずは工作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ょう。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くなります。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、HG ZZ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すが、
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
修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
仕上げることができるのでしょう。
題材にするのはHG ヴガンダム。

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拡がります。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

ビルト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、ガンplaを改造する場合は、元のパーツをガイドにすることができます。何もないところから削り出すの、パテのガイドがある状態でパテを使うのとではまったく難易度が変わります。そこで、プラスチック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ル一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、ウェザリングは手っ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、たまつたホコリ、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るカッコ悪くなってしまう場合があることでしょう。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選びんで適度に汚していくようになります。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。

近年のガンプラは、ウエ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ル一諸氏も多いかもしれませんのが、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、ウェザリングは手っ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、泥汚れたまつたホコリ、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

HGでは、UCO100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ますが、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つた」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ちばん。ステップ5では小サイズなガンダムを作るときとにこに気をつけたい工作ポイントを解説していきます。

また、15m級機体を作ると結構多いのが、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。

© 2013 Pearson Education, Inc.



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ビ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るります。

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

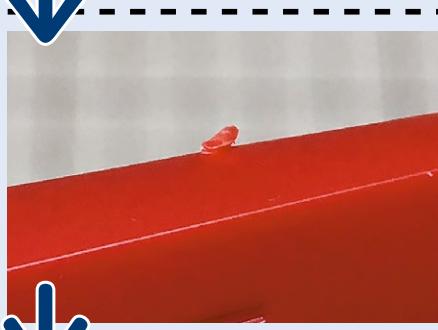
ストレート組みを
ステップアップさせる
基本工作と塗装のポイント



◆1/144 HG ゼータガンダム
(No.203) (発売中 1980年)。
“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



◀くさび形ゲートの斜めの面で
はない面に刃をあてて切れます。
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ところ。切
る前にゲート形状を見て確認す
るクセをつけるとよいです



◀2回目に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
がえぐれることはあります



◀少し残したゲートをオルファ
のアートナイフ プロでギリギ
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
にくいかからです。ナイフで削
ったあとは、ゲート部分の出っ
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
カラーパテのマゼンタを使うこ
とにします。ガイアノーツの瞬
間カラーパ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

「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。

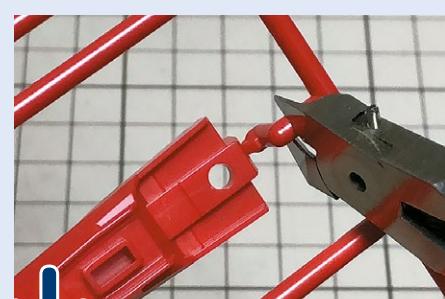
切り出し～合わせ目消しの基礎

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
法のポイントのおさらいです。
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て簡単」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すると、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いところがほぼ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をピッ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じょ」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ぐれ
ることがあるので、いたんバ
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
パーを使いましょう

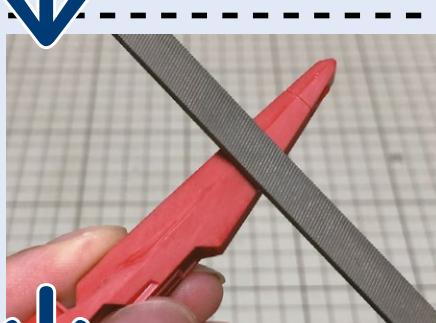


◀近年のガンプラによく見られ
るくさび形のゲートは刃を入れ
る方向に注意します。なんとな
くくさび形の傾斜面に合わせて
写真のように刃を入れたくなり
ますが、この方向から切ると、
刃が滑ってパーツ直近で切って
しまい、パーツがえぐれやすい
で注意しましょう

STEP1 1/144 HGUC MS-006 Z GUNDAM



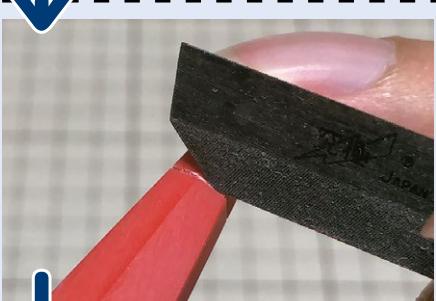
◀瞬間カラーパテが硬化するまで数分待ち、硬化したらアートナイフではみ出した部分をおおまかに削り取ります。削りすぎるとまたパテを盛らないといけなくなるので注意しましょう



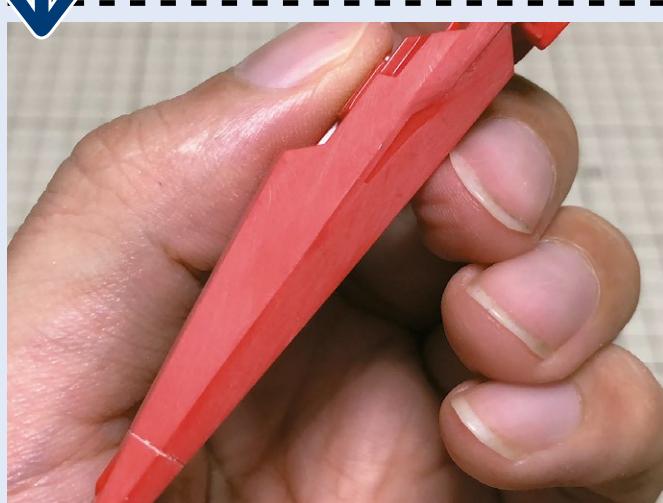
◀板ヤスリで荒削りをします。板ヤスリは手前から奥に動かし押す際に軽く力をいれるように動かすとブレが抑えられます。金属製板ヤスリはよく削れますので、削りすぎないよう、ちょうど平らになるかなならないかくらいで止めておきます



◀#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チゼルやタガネが便利です



面とエッジがきれいに出ました

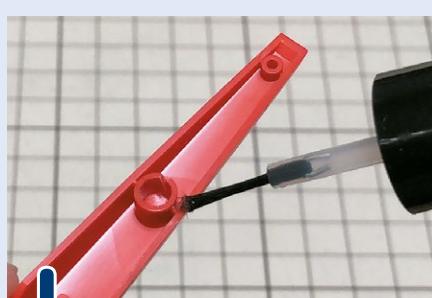
▲きれいに合わせ目の凹みが消え、面とエッジもシャープに出せました。ポイントは、粗めのヤスリでヤスリ過ぎないように整形すること。こまかめの目のヤスリでたくさんヤスってしまうとエッジや面を丸めてしまいややすくなります。カラーパテを使用での、合わせ目部と成型色との差が目立たずに接着できました

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

スナップフィットのガンプラは、ダボのハメ合わせでパーツ同士を保持します。大きな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ことがあります。パーツを整形する段階で大きな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るないように、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ト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たら接着作業をするとします

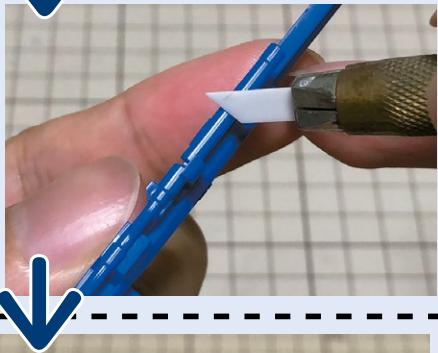


◀瞬間カラーパテが固まらないうちに手早くパートを合わせ、パテがはみ出るようにぎゅっと合わせて密着させます





◆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



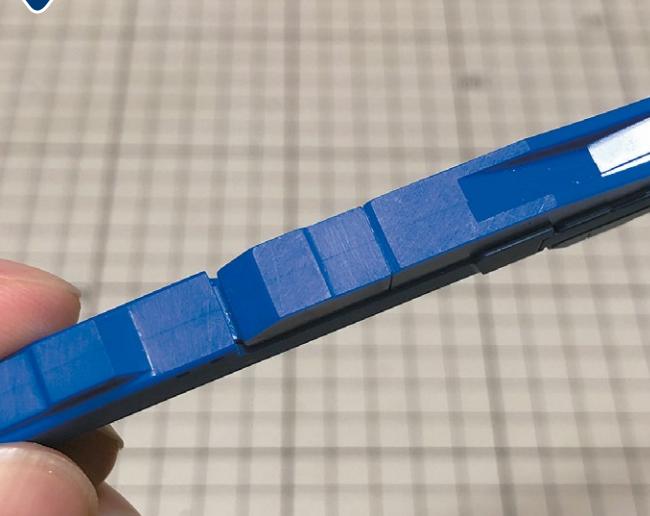
◆筒状の部分のパーティングラインは、セラミック製ナイフ(セラカッタなど)の刃でカッタがけをして整形します。セラミック刃は切れ味がよすぎないのでポイントで、刃先がパーツに刺さりにくく、削れすぎないので、表面を滑らかに削りやすいです。アートナイフの刃でカッタがけをすると表面が凸凹しやすいですが、セラミック刃なら滑らかに削れるので、その後の表面処理が楽になります



◆合わせ目はカラーバテを使い、シールドのところと同様の手順で行ないます。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ので、力をかけてヤスったときにし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せました。ヤスリが面に対して斜めにあ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、ひとつの面ごとにていねいな作業を心がけましょう。狭い面は、削りすぎにとくに注意が必要です

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ぷ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ぷたつに分割されています。また、分割はされていても、パーティングラインがわりと目立つところにあることが多いので、塗装して仕上げるならばそれらをきちんと整形処理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ので、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。



◆腕につくグレネードのカートリッジのパーツは、側面にゲ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とすると、手間がかから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そ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、いつもディテールを捨てて面をきれいに出したほうが見映えがよくなることが多々あります

P O N T !

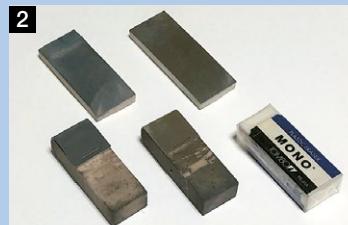
最低限必要な刃物／ヤスリ系工具をチェック! ついでにプロモデラーの工作環境を覗いてみよう

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。

ガンプラの工作でもっともよく使うのは紙ヤスリですが、番手は#240～#500があれば大抵こと足りるでしょう。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。



❶上から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 詔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うように工夫されていて、狭い隙間のところのヤスリかけに便利です。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う變成っているのもよいところ。詔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仕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。このほかに細目と荒目も所持してますがガンプラの組み立てなら基本的には中目だけでこぎ足ります。エボキシバ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



- ❷コパックス製の耐水性紙ヤスリ各種。HiQバ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、カットしたプラス板やブラ角棒に紙ヤスリを貼ったものです
- ❸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
- ❹ゴッドハンドの神ヤス!。紙ヤスリに固めたスponジがついているので、曲面のところでも一定の圧力でキレイに磨きやすいです



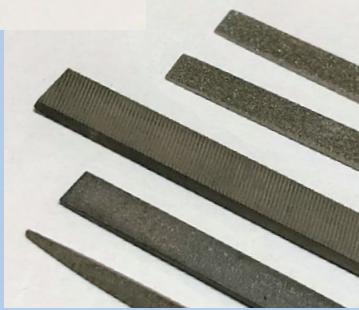
- ❺上からオルファのデザインナイフ、アートナイフ、タミヤのデザインナイフ、無印良品のカッター。デザインナイフは細部の工作やデカール／テープ類のカットに、アートナイフはバーツ工作、カッターはプラス板工作に主に使っています。アートナイフは狙ったところだけが削りやすい曲刃を愛用
- ❻プラスチックの加工にはゴッドハンドのアルティメットニッパー、タミヤの薄刃ニッパー、精密ニッパーを使い分けています。このほか金属には金属用のニッパーを使っています



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



- ❿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性ピンセット。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、場合によりバーツを保持するときに便利です。黒い樹脂性ピンセットは、ネオジム磁石を使うときにくつかないように使っています





◀凹んだ狭い面にヒケがある場合は、通常の紙やすり+あて板だとやすりが届きません



◀こういうところは、幅が狭い板状のやすり（あるいは幅が狭い板をあてた紙やすり）で整形します。写真は武器の整形のところでも使ったテーパーダイヤモンドやすりで、このあと短冊状に切ったブラ版をあて紙やすりで表面をさらに整えます



◀近年のガンプラのスジ彫りは細くてきれいなものが多いので、バチ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シャープに見えるように深めに彫っておきます。もとからバーツにあるスジ彫りを深く整える場合は、Mr.ラインチ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.ラインチゼルで彫り直したところ、Mr.ラインチ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の神やす！で、スジ彫り時のケバを取りつつ表面を整えます。神やす！は、固めのスポンジがついた紙やすりで、曲面部でも均一な力できれいにやするので、ゆるい曲面部が多いガンプラバ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の神やす！で軽くやすって表面処理を終えます。塗装前の段階での#800以上の番手でのやすりがけは、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るという方は、バ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プラのバーツの表面には多少なりともヒケがあります。近年は、よりヒケが目立つ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のと、そこをきちんと整形処理した完成品では全体の併まいの印象が大きく変わってきます。プロモデル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、バ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。



◀プラスチックバーツ表面のヒケはプラスチックの収縮によるもの。全てのバーツは大なり小なりヒケていますが、大きいバ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の紙やすりを軽くあててようすを見ます。なお、やするときは耐水性の紙やすりを使いましょう。水研ぎすると目詰まりがしくく、バーツにやすり目（やすり傷）もつきにくくなります。やすったあとはペースト状の削り粉がでますので、やすることにエヌキムワイブなどでぬぐいます。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



◀軽くやすってぬぐうとこのようになります。面の状態が確認しやすくなります。やすられてツヤ消しになっているところが出っ張っているところで、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やす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やするのはやめます。ヒケが大きい場合に削るだけでヒケをなくそうするとバーツ形状を損なってしまう場合があるので、少しやすってみて無理そうな場合は、バテ（瞬間接着剤）を凹部に盛って整形するようにしましょう

STEP1 1/144 HGUC MS-006 Z GUNDAM



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くようにし、最終的にはバテが残らなくなってしまってかまいません

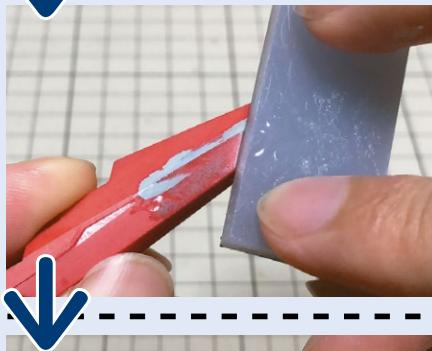


傷や小さい凹みがあるところや、パーツを接着して合わせ目を消したところは、ラッカーワークの溶きバテを使ってさらに表面を整えておきましょう。まずはラッカーワーク用の液を溶いたラッカーワーク用バテを該当箇所だけに筆で薄く塗ります。厚塗りするとなかなか固まらないうえ、あとでヒケます。厚めに塗りたいときは、薄く塗って乾かしてまた塗り重ねるようにします

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、可動部は塗装して仕上げると動かしたときにパーツ同士があたつ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程度の厚さになりますので要注意です！



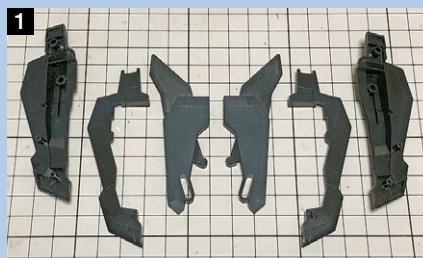
ラッカーワーク用バテは溶剤が揮発して硬化するのに時間がかかります。1日程度はおくようにして、しっかり硬化させてからヤスリがけに移りましょう



#500の紙やすりで水研ぎします。ときどきウェスなどで拭って表面のようすを見ながら作業を進めましょう

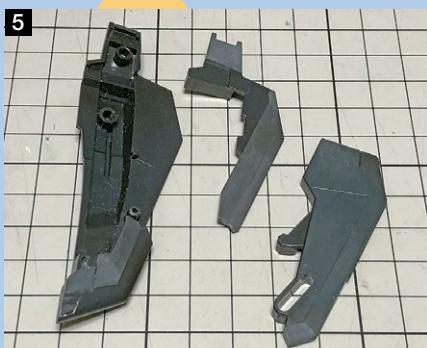
P O I N T !

後ハメ工作をして塗装を楽に、きれいに仕上げよう

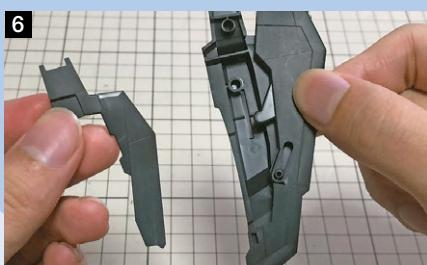


ガンプラで言う「挟み込み」とは、パーツを挟んで合わせたところに合わせ目を消す必要になる箇所のこと。合わせ目を消すためには先にパーツ挟み込まないといけませんが、ほとんどの場合は可動箇所なので、挟み込んでしまうと塗装がしにくくなります。そこでよく行なわれるのが「後ハメ」工作。パーツを加工することで、先に挟み込んでしまわなくてあとでハメられるようにする加工です。

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ます
- 2 ②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
- 3 軽く力を入れるとこのように割れます。うすめ液を流します
- 4 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





ISBN978-4-499-23282-1 C0076 ¥3900E

9784499232821



1920076039003

定価(本体3,900円+税)



©創通・サンライズ

脱ビギナー!
HGのガンダムをもっとうまく作りたい! 2