

Model Graphix

マクロス アーカイヴス プラス

モデルグラフィックス編

大日本絵画



Model Graphix

マクロス アーカイヴス プラス

月刊モデルグラフィックス編

大日本絵画



Model Graphix

マクロス プラス



Contents;

VF-25S アーマードメサイアバルキリー オズマ機 (バンダイ 1/72) 製作/森 慎二	4
F-25F/S スーパー メサイア (オズマ機) (ハセガワ 1/72) 製作/森 慎二	30
飛行機モデルとして作る ヴァリアブル・ファイター製作講座	38
バトロイド優先で作る ヴァリアブル・ファイター製作講座	44
VF-31F ジークフリード (メッサー・イーレフェルト機) (バンダイ 1/72) 製作/有澤浩道	48
Figure-rise Bust フレシア・ヴィオン、カナメ・パッカニア、マキナ・中島、 レイナ・ブラウラー、美雲・ギンヌメール (バンダイ ノンスケール) 製作/松田悦彦	58
VF-19EF/A イサム・スペシャル“マクロスF” (ハセガワ 1/72) 製作/さたまみ	64
VF-31A カイロス (ハセガワ 1/72) 製作/Revenant	68
VE-1 AEW (ハセガワ 1/72 改造) 製作/HMM二宮茂樹	72
VF-25VJ メサイアバルキリー “バジュラアグレッサー” (バンダイ 1/72 改造) 製作/竹本浩二	77
YF-19 試作6号機 (ハセガワ 1/72 改造) 製作/造形無宿	42
WildRiver荒川直人 円形劇場 (Last Armageddon/双青同志) 製作/WildRiver荒川直人	84
VF-Sストライクバルキリー SVC-8 “ブルーローゼス” (ハセガワ 1/72 改造) 製作/サル山ウキャ男	93
ADR-04-MkXデストロイド ディフェンダー (ハセガワ 1/72) 製作/上原直之	96
デストロイド シャイアンII (1/72 スクラッチビルド) 製作/西村剛	57

ヴァリアブルファイターを作ろう!

本書は、月刊モデルグラフィックス誌に掲載されてきた『マクロス』シリーズの作例記事を再編集し、さらに作り起こし作例のページを大幅に付け加えたものです。モデルグラフィックスだからこその模型的趣向溢れる数々のマクロス系作例は、本誌のキャラクター系モデリングのひとつの看板ジャンルであり続けてきました。マクロスアーカイヴス』2巻目となる本書では、膨大な作例のなかからマクロスモデルの製作法にクローズアップした企画やアレンジ作例を中心にピックアップ。さらに、マクロスモデラーなら一度は作ってみたい、1/72 メサイアバルキリーの製作ハウツーを新規作例で紹介していきます。可変機ならではの、そしてマクロスの世界観ならではの模型製作をより楽しむために、ぜひ参考にしてみてください。

*本書に掲載している作例、イラストなどの設定(機体設定や部隊等)は、マクロスシリーズの劇中に登場したものをのぞき模型製作のために考えられた本誌独自のものであり、オフィシャル設定ではありません

*本書は基本的に雑誌掲載当時の記事表記に準じています(「本誌」=『月刊モデルグラフィックス』など)。また、記事中にあるマテリアルやキットに関する記載は雑誌掲載時のものになっているため、現在は販売が停止されていたり名称が変更になっていたたり価格が改訂されていたりする場合があります。

©1982,1984,1994,1995,2015 ビックウエスト
©2007 ビックウエスト/マクロスF製作委員会・MBS
©2011 ビックウエスト/劇場版マクロスF製作委員会





Model Graphix

マクロス アーカイブス プラス

可変メカならではの製作法のコツ 詳しくお教えいたします。

**ヴァリアブルファイターならではの模型製作法を
題材ごとに詳しく解説していきます。**

ファイター／ガウォーク／バトロイドに変形するところにアイデンティティーと魅力がある『マクロス』のヴァリアブルファイター。それを再現したプラモデルには、可変キットや形態限定のキットなどさまざまなものがあり、可変キットには可変キット魅力と難しさが形態限定のキットには形態限定キットの魅力と難しさがあります。どちらを作るか、あるいは両方を製作して並べてみるかどうかは作り手しだいですが、それぞれの特徴や製作上のポイントを知っておくことで、さらに完成品の魅力を増すことができるはず。『わざわざ自分でプラモデルを削って塗り手をかけて製作した完成品』だからこそ、市販完成品では到達できない領域をぜひあなたも体験してみてください。

本書では、まず可変キットの代表としてバンダイ製 1/72アーマードメサイアバルキリー、そしてファイター形態キットの代表としてハセガワ製1/72スーパーメサイアバルキリーを製作し、それぞれのキットフォームに適した製作工程を詳しく解説していきます。そのうえで、「ファイター形態をより航空機テイストで仕上げる」、「ファイター形態限定キットを可変完成品に改造する」、さらにはヴァリアブルファイターから少し離れて「作品の要たる歌姫のフィギュアをよりかわいく作る」、「DESTROIDをよりリアルにウェザリングする」などなど、さまざまな角度からマクロスモデルの製作をより楽しめるようになる考え方や工作法を選び抜いてまとめさせていただきました。

Model Graphix
マクロス アーマード
ヴァルキリー
777
作り起こし作例

BANDAI 1/72 VF-25S “ARMORED MESSIAH”

ARMORED MESSIAH VALKYRIE OZMA CUSTOM

“最強”のヴァリアブルファイターキットを
カッコよく、ちゃんと可変するように作りたい!!

バンダイのVF-25S/F アーマードメサイアバルキリーは、ヴァリアブルファイター好きなら一度は作ってほしい超傑作キット。超絶な精度で再現された変形ギミックとアーマードメサイアならではのボリューム感には圧倒的なものがあります。完成してしまえばストレート組みでもめっちゃカッコいいアーマードメサイアバルキリーを堪能できるこのキットですが、そのデザインを再現するための圧倒的なパーツ数=物量と可変モデルならではの複雑な構成は数あるヴァリアブルファイターモデルのなかでも最高峰。キットの箱を開けた段階で尻込みしてしまう方も多いため、このキットをより確実によりカッコよく工作/塗装して完成させるためのノウハウを、詳しい製作法解説記事で紹介していくことにします。

VF-25S アーマードメサイアバルキリー
オズマ機

バンダイ 1/72
インジェクションプラスチックキット

税込8640円

出典/「マクロスF」

製作・文 森 慎二



BANDAI 1/72 VF-25S “ARMORED MESSIAH”



可変キットを攻略するためのアーマードメサイア製作法解説

VF-25S アーマードメサイア
バルキリー オズマ機
バンダイ 1/72
インジェクション
プラスチックキット
税込8640円

箱を開けるとまずその物量に圧倒されるバンダイの1/72アーマードメサイアバルキリー。完成後のボリュームも1/72ヴァリアブルファイターモデルのなかで随一です。ポイントを押さえて製作を進めていけばストレート組みでも作例のような完成品を手にすることができますので、その阿東的な物量に気圧されることなく、ぜひ製作にチャレンジしてみよう！



600番の紙ヤスリを使ってゲート跡の残りを削りますが、紙ヤスリをそのまま指で持つのはおすすめしません。なにか板状のものをあて狙った部分だけにヤスリをあてます。狭い範囲をヤスリたい場合は幅が細いものを使いましょう。数回ヤスリを動かしたら削っている面をよく観察するようにし、削りすぎないようにします。曲面はヤスリをあてる角度を少しずつ変えながら削ります



とくに曲面部分は削りすぎると面形状を崩すので、ゲート跡の出っ張りがなくなったらすぐに紙ヤスリをあてるのをやめましょう。出っ張りがなくなったら、600〜800番相当の表面を軽く均します。スポンジヤスリは削ったときにできるケバ立ちを取るときにも便利です

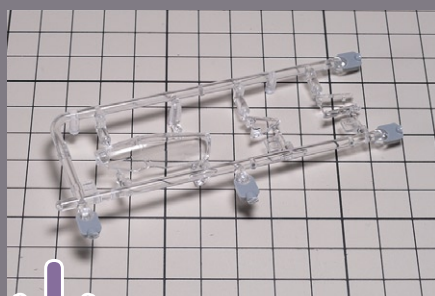


紙ヤスリもスポンジヤスリもゲートを削った周辺の整形が必要な部分にあてるようにします。不要に削ってしまうと形状を崩したりディテールのシャープさを損なうので注意しましょう。近年のバンダイのキットは、パーツの合いが非常に厳密でモデルも繊細です。パーツ本来の形状よりも削りすぎるとそこが段差になったりするので、極力パーツ本来の形状を保つように心がけましょう



すべてのパーツをすぐにハメない

ゲート跡の整形作業が終わったらすぐにパーツをハメていきたくありませんが、このキットではそれは厳禁。一度ハメてしまうとはずれなくなったり、外れてもゆるくなってしまったりすることがあるので、色分けを考慮してどこまでハメておくかに注意しましょう。詳しくは追って部分ごとに解説していきます



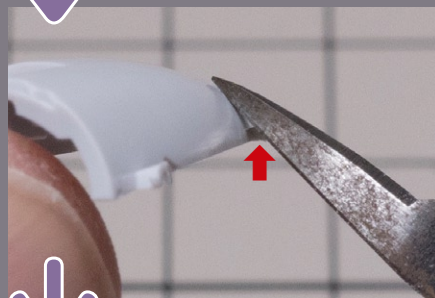
クリアパーツは扱いに要注意

キャノピーなどのクリアパーツは、初めに切り分け袋に入れるなどしてしまっておきましょう。クリアパーツは、製作中にほかのパーツとこすれて傷がついてしまったり、接着剤の飛沫が飛んで表面が荒れたりすることがありますので扱いには要注意。工作をはじめ前に分けてしまっておくと安心です



ゲートの処理法をマスターしよう

工作の大半はゲート部分の処理になります。繰り返し行なう重要な作業ですので、まずはセオリーをきちんとマスターしておきましょう。ランナーからパーツを切り出すときは、薄刃のプラ用ニッパーを使い、パーツのフチから1mm以上離れたところを切ります。めんどろだからとギリギリを切るのはダメです

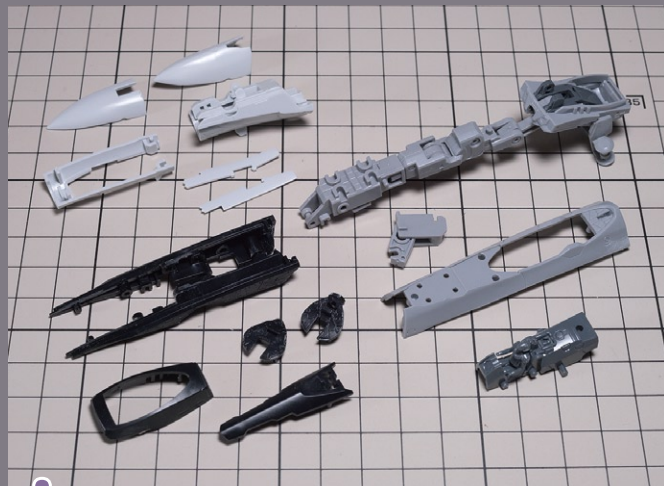


いったんランナーから切り外してから、もう一度ニッパーでパーツのフチの近くで切りましょう。そのとき、あまりギリギリを切ると本来のパーツ形状より凹んでしまうことがあるので、刃を少しだけ浮かせて切るようにします。写真のように、ニッパーの刃先側をパーツにつけ、切るところを少しだけ浮かせるようにすると、刃を入れる位置の微調整がしやすくなります



2度切り後の状態。いきなりギリギリを切らないのは、ランナーについていたままギリギリのところには刃を入れると刃から伝わる力でゲートの付け根が変形して凹むことがあるからです。多少の凹みはバテで容易に修整できますが、不要な手間がかかるうえ後でヒケが目立つこともありえます。2度切りは手間がかかるように思われるかもしれませんが、きれいに切り出せるので、あとあとの手間を減らせます



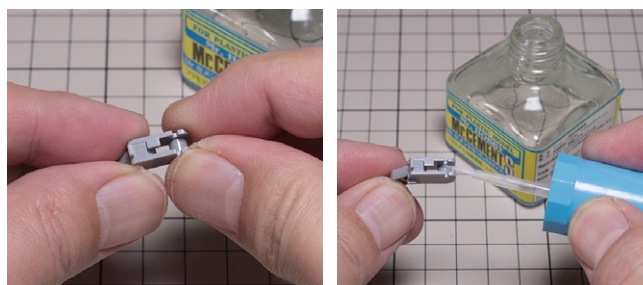


機首部分はこちらまで組み立てます

機首部分の整形と組み立てはここまで。外装部分は先に組み立ててしまうとマスキングして塗り分けないといけなくなるので、色が違う部分はバラバラの

まま塗装します。ノーズのレドーム部など、挟み込みがあるところはまだハメ合わせません。外装ハメ合わせ部の大きめのダボは斜め切りしておきます

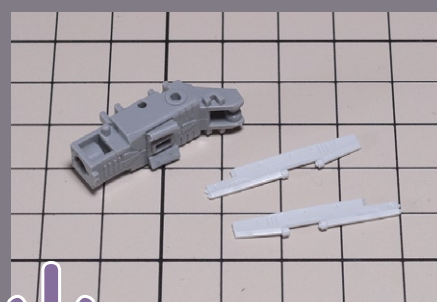
スナップフィットキットでも可動フレームだけは接着して保持力アップ!



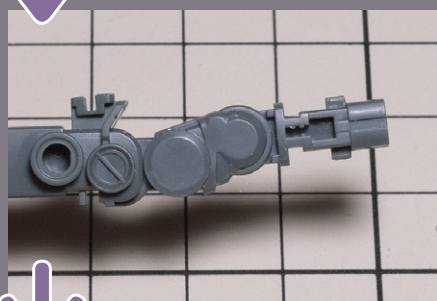
このアーマードメサイアは接着剤不要でハメ合わせできるスナップフィット仕様ですが、可動部のフレームを部分的に接着しておくことで可動時の保持力が上がります。スナップフィットの可動モデルを動かしているうちに関節がへたってくるがありますが、その大半はパーツの合わせがゆるんでくるのが原因ですので、パーツが緩まないように接着しておくことでへたりにくくなります。ただし、可動部に接着剤が流れ込まないように厳重に注意して接着しましょう。



脚の付け根の関節パーツ(H40+41+43)は、色分けがいくとあとでハメたほうがよいのですが、関節の保持力を考えるとハメ合わせ部に塗料をのせたくないで先にハメてしまいます。ここは脚の重量すべてを支える重要な関節なので、一回パーツをバチンとハメたら外さないようにします。塗り分けはマスキングをしてもよいのですが、それほど目立たないでメインフレームと同一色で塗ります



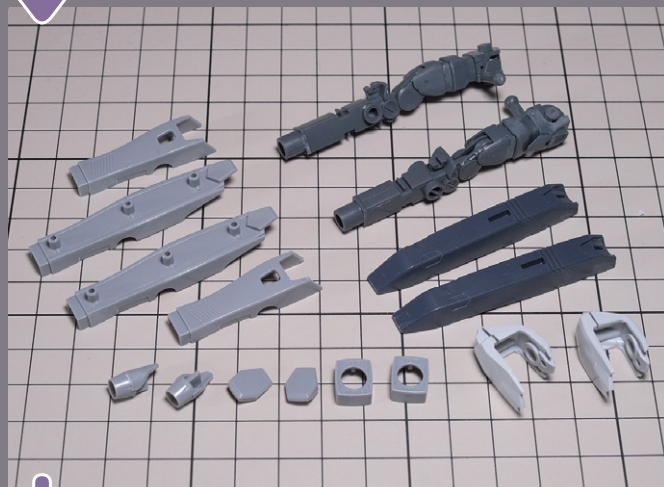
フレームパーツI14、15とI20、21はしっかりと接着しておくようにしますが、可動部分に接着剤が流れ込まないように要注意。前脚格納庫ハッチのパーツD22、23はハメたり外したりを繰り返すとゆるくなったり外れやすくなったりしますので、一度ハメたら外さないようにしたいところ。ここは色分けがあるので、塗装後にハメるようにするのがおすすめです



腕の工作に移ります。腕のフレームは、ヒジ関節部のパーツの向きに注意しましょう。反対向きに組んでしまった場合、バトロイド時には一見問題なさそうに見えますが、ファイター時に腕の全長が少しだけ短くなるよう折りたたむときに正位置にならなくなってしまいます



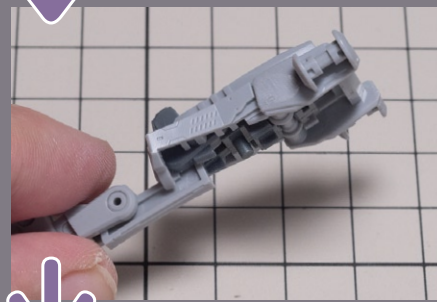
機首のメインフレームを組み進めていきます。ここは挟み込むパーツの向きに注意よく確認してからハメるようにしましょう。ここも保持力を保つためにI6、7は接着しておきます



前腕の合わせ目はお好みで

前腕外装には設定にない合わせ目ができますが、パネルライン的に見えるように合わせ目ラインが処理されているので今回は合わせ目を消していません。

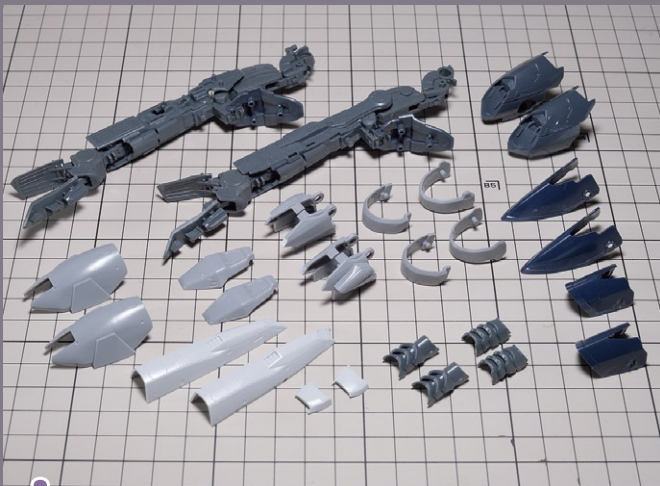
こちらの合わせ目を消したい場合は、フレームと層→外装接着/合わせ目消し→マスキングで塗り分け、という少々めんどろな手順になります



機首の付け根側、バトロイド時に股関節になるフレームを組んでいきます。股関節になるパーツI3は向きに注意しましょう



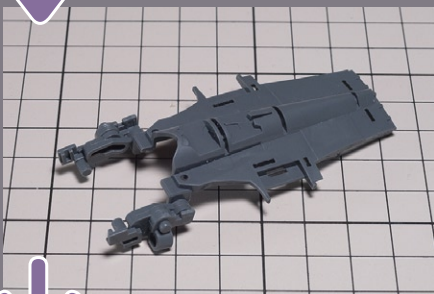
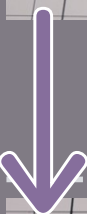
機首のメインフレームが組み上がりました。先端レドーム部のフレームは先にハメておくことで不要に動いてゆるくなってきそうなので、塗装が終わって最後に組み立てるとときまではハメないことにします。このメインフレームはバトロイド時の胴体のメインフレームになりますので、ゲート跡の削り漏らしがないようによく気をつけて、可動部以外は接着し強度と可動部の保持力を上げておくようにします



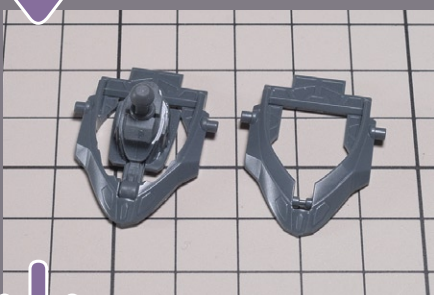
脚の工作はここまでです

脚はここまで組み立てておきます。外装パーツはフレームに組み付けず別で塗装しますが、すべてバラバラだと持ち手をつけるのがめんどろなのである

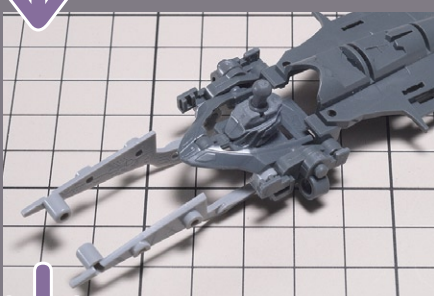
程度ハメておきます。その際、パーツのまま奥までハメてしまうと外しにくいので、ダボ棒を斜め切りし、半分くらいまでゆるめにハメ合わせます



胴体（機体本体）の工作に移ります。機体上面をパトロイド時の前面と背面になるよう折り曲げるヒンジ部も重量がかかる重要な関節です。ヒンジ部のパーツJ18と21、J19と22は向きに注意して、一回ハメたら外さないようにします

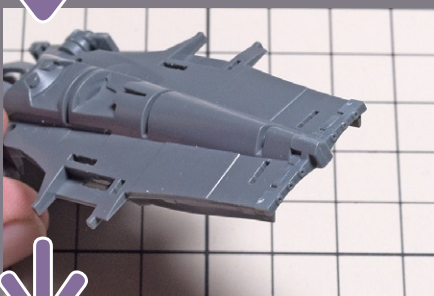


首の基部はアーマードメサイアでは新規パーツを使用します。使用するのはパーツE36（写真左側）で、E32（右側）は不要パーツとなります。間違えてE32に首のジョイントパーツJ23を無理矢理ハメて動かそうとするとパーツを破損しやすいので注意してください

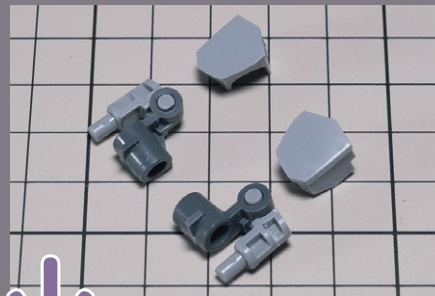


塗装のために仮にハメます

機首と機体本体上面のユニットを繋ぐI18、19のパーツは、塗装のために仮にハメておきます。機首と機体本体上面をすべてつないでしまうと塗装時にグネグネして塗りにくいですし、ハメないで塗ると接触面に塗料がのってあまり好ましくありません。そこでI18、19のみ仮でハメておくようにします



機体上面後端部の断面を再現するパーツE24、25は先にJ5側に接着しました。外装をハメ合わせてからであれば接着剤不要で固定できますが、先に接着しておくことで塗りやすくなり効率的です。このように組んでしまっても問題ないところは組んでおかないと、パーツ数が多いため塗装時に持ち手をつけたり塗ったりしていくのが大変になってしまいます



肩のフレームと外装パーツ。これも保持力を落とさないために一回ハメたら外したり不要に動かさないようにしますが、ハメるときのパーツの向きにはよく注意しましょう。外装パーツB1、28は塗装後にハメます

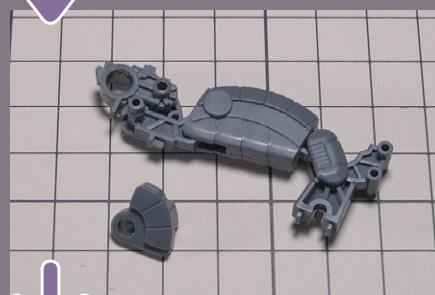


脚の組み立て。つま先側パーツH10とかかと側パーツH9はハメる位置を入れ違えないように注意します。外装パーツと足首のカバーパーツE3、5は金属色に塗るので、ここではまだ取り付けなくておきます。これも一回ハメたら外さないように



足首関節は保持力をUPさせる

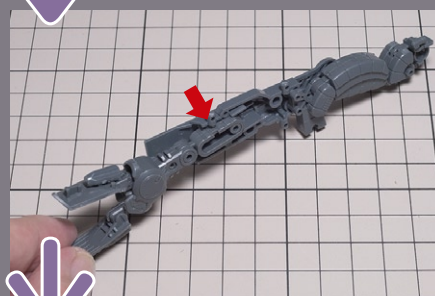
足首関節は、ロボットを自立させた際にすべての重量がかかる部分です。とくにアーマードメサイアは背部に大重量のユニットが搭載されていますので、足首関節の保持力は非常に重要。関節フレームを挟み込むパーツH17、18とH19、20はしっかり接着しておくようにします



ヒザから上の脚のメインフレームを組み立てています。ここは左右の脚でパーツが違う部分があるので、左右を取り違えないよう、組み立て説明書のパーツ番号をよく確認しながら組み立てを進めましょう。とくにパーツH38、39は入れ違えやすく、入れ違えると組み立てができなくなります。説明書で記載されているピンが長いほうの向きをよく確認してから挟み込んでハメるようにします

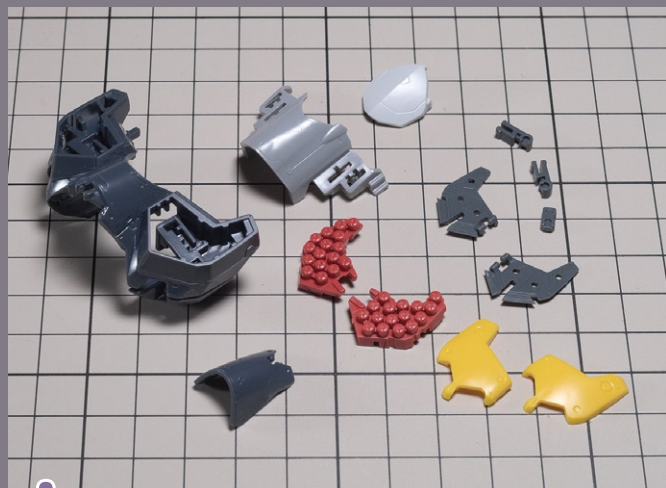


右足のヒザ上のメインフレームを組み上げるとパーツはこのような位置関係になります



ヒザ下のフレームを組んでいきます。変形に応じて足を伸縮できるように機構になっていますが、挟み込む前に赤矢印で指した箇所の切り欠きの向きに注意しましょう。この切り欠きは、足を伸縮させたときに位置を決めるためのストッパーを受けるためのもの。入れ違っても構いませんが、ストッパーになっているミサイルコンテナユニットが正しい位置に納まらなくなりやすいため注意です

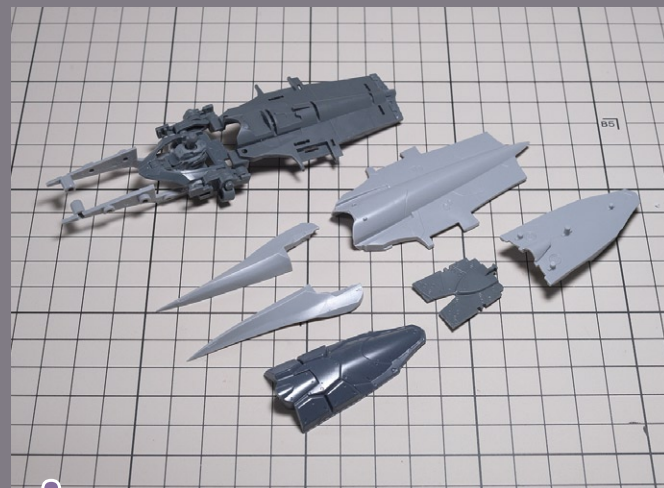




胸部のアーモードパーツの工作

胸部のアーモードバックのパーツの整形を終えたところ。ミサイルコンテナ内の弾頭パーツやハッチはバラバラ

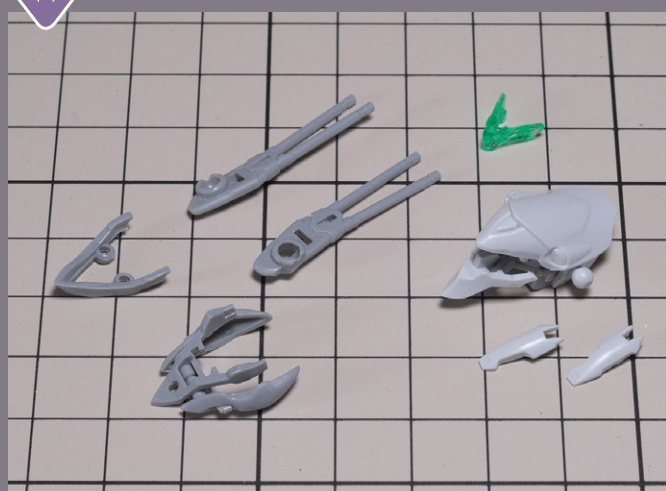
す。ちなみに、コンテナのハッチや中央のアーモード基部のヒンジはパーツが小さいので塗装がしにくいですが、無塗装でもツヤを消せば問題なし



機体上面はここまで

機体本体のフレームはここまで組んでから塗装します。主翼と主翼の基部となるユニット（グローブ部）は先に組みつけてしまうと塗装時に邪魔になり

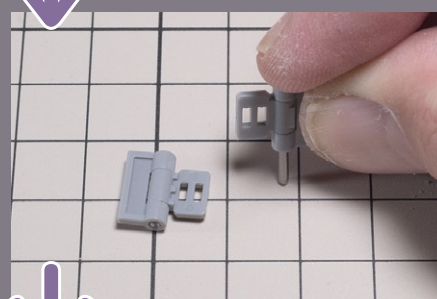
そうだったので分けておいています。機体本体の後端部になるシールドのパーツも整形をすませておきました



頭部もバラバラのまま進行します

頭部の整形を終えたところ。オズマ機の頭部は複雑な形状&塗り分けになっていますが、バンダイのキットではこまかくパーツ分割がされていて、最小

限の塗り分けだけでカッコよく設定通りに再現することができます。特に側頭部機銃基部の明るいグレー部分を分割してくれているのはすばらしいです

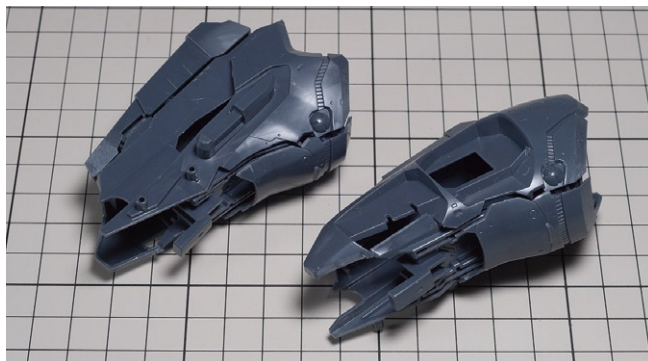


主翼基部のヒンジ部の組み立てです。バンダイのVF-25系のキットは、この翼基部と機首ユニットの取付けヒンジの軸に金属パーツが採用されています。組み立てに接着剤は不要で押し込みだけでしっかりと固定できますが、一回さし込むと抜けにくい（というより抜くとゆるくなってしまおうで抜かないほうがよい）ので、パーツの向きに注意して押し込みましょう。写真のように押しつけると簡単です



主翼パーツはグローブ部のパーツに挟み込む構造。主翼パーツは下側のD11、12側の軸にさし込むのが正しいのですが、この段階では塗装の便を考えて同じ色のパーツC6、7のダボに仮にさしておきました。このダボは本来主翼パーツを取り付けるためのものではないので、塗装を終えたら外して正しい軸のところにさしかえるようにします

完全にハマ込まない「甘ハメ」をしておく とパーツ数が減って塗装がしやすいのだ



挟み込みの都合などで先に組んでしまいたくないところをそのまますべてバラバラで塗ると、手間がかかったり色味が不揃いになりやすかったりします。そういうところは外せるように半分くらいのところまで甘くハメて一体化しておきましょう。その際、大きいダボは斜め切りしておくとしやすくなり、塗装時の割れも予防できます。



主翼/尾翼の工作はここまで

主翼基部のグローブ部は上下面で色が異なるので分けたまま塗装して合わせ目も消さないことにしました。尾翼の軸の端のカバーパーツC3は先にグロー

ブ部のパーツに取りつけておき、塗装後に尾翼を組みつけるときに使うC5は小さく注意します



9784499232357

ISBN978-4-499-23235-7 C0076 ¥3700E

定価(本体3,700円+税)



1920076037009

Model Graphix MACROSS ARCHIVES PLUS HOW TO BUILD "MACROSS"



©1982,1984,1994,1995,2015 ビックウエスト
©2007 ビックウエスト/マクロスF製作委員会・MBS
©2011 ビックウエスト/劇場版マクロスF製作委員会