

# 工具・用具カタログ

1. 工具
2. 接着剤
3. パテ
4. プラ材・金属材
5. 塗料
6. 塗装用具

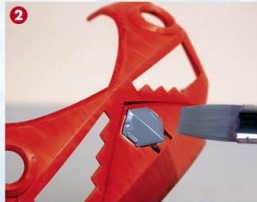


## 細部の塗り分け

細部塗装はマスキングをせずに、筆で塗り分けてしまえると楽でいい。筆の扱いや塗料の濃さをうまく把握してやってみよう。



▲胸の中央にある六角形のハッチを、マスクせずに塗ってみよう。まず塗る範囲を線取るように塗っていく。直線なので平筆の先を置くようにしたり、筆先の角で塗るといい。色はニュートラルグレー



▲縁取りが乾いたら、中の面を塗る。ここはやや濃いめの塗料で、1~2回程度でしっかり色を乗せたい。下地の塗装が溶けてこないように、筆を走らせる回数は少ない方がいいのだ



▲さらにガルグレーを塗り重ねる。ニュートラルグレーで先に塗ったのは、下地の赤色を隠蔽するため。赤にガルグレーを重ねると発色しにくいし、色が混ざる危険もあるので塗り重ねをしたわけだ



▲胸の四角く内部パーツが見えている部分。凹みの奥の平面部分だけを平筆の先端で塗っていく。表面の赤い部分に筆が触れないように注意



▲こちらはツメパーツの塗装。ここは全体をニュートラルグレーで塗装したあと、エッジの部分にはハイライト的にガルグレーを重ねている。筆の腹の部分で塗料を乗せるようにして塗っている



▲さらに先端やエッジにもこすれて剥がれたような表現を加えてみた。筆を乾かし気味にして、エッジをはらうようにして塗っていく。これはウェザリング的な表現でもある



**CHECKPOINT**  
機体色の塗装が終了!

▲機体各色を塗り終えたところ。各色で明暗をつけたことで、各部の形状も強調され、また機体自体も使い込まれた雰囲気になっている。部品ごとに塗っているとときはややオーバーな表現に思えても、組み上げたときにちょうど良く見えてくるもの。そのあたりの加減にも留意して塗装しよう

## 「スミ入れ」も描き込みで

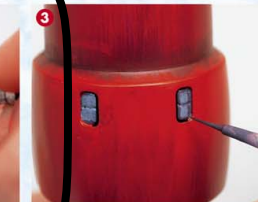
パネルラインや細部の凹みを強調するスミ入れ。これもラッカー系で塗ってみよう。もちろん拭き取りや流し込みはできないので、細く描き込んでいくことになる。



▲パーツの目玉にある凹みを暗い色で塗り足す色はブラック1に赤みを加えたもの。面相筆で凹みにあわせて塗るが、パーツ形状に沿って塗っていくので、慎重にすれば意外とはみ出さない



▲機体各部にある四角い凹みも同じように塗っていく。小さいながらも、まず線取りをして、その中を埋めるように塗っていくといい。丸いタクトの外側もフラ取るようにして塗っていく



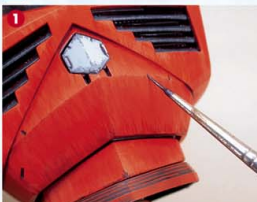
▲先に塗り分けられた腕の凹み部分。左は塗り分けたが、右がスミ入れ後、フチに陰影を付けるように描き込むことで、モールドが強調される。とともに、塗り分けを整えることにもなる



▲左がスミ入れ前、右がスミ入れ後。足の甲やスネ前側のミゾを塗っただけでなく、足首横の段差や、ヒザアーマーの下側のフチなどにもスミをひと塗りして、凹みを強調している

## ウェザリングを加えよう

汚れや塗装の剥がれなどを加えるウェザリング。これも筆塗りで描き込んでみよう。機体色の塗装とは色使いや筆のタッチも変わってくる。リアルな雰囲気を出すだけでなく、精密感や模型映えをアップさせる効果もある。



▲機体に塗装の剥がれを表現してみる。色はスミ入れ用に作ったグレー。面相筆のハラの部分で点々と剥がれを描き加えて。さらにグレーを薄めにして、流れたような汚れをサツと描き込んでいる



▲頭頂部には水中を航行したときに付いたキズなどをイメージして、エッジ以外のところにも点々と剥がれを描き加えてみた。さらにグレーを薄めにして、流れたような汚れをサツと描き込んでいる



▲手足への剥がれ表現はより大胆に。ここは面相筆よりも大きめにしたいので、細長い筆を使って、小さな点々を描き込むようにする。穂先が長い筆に塗料がたくさん含まれるので、連続して塗りやすい



▲さらに足下の剥がれが表現。ここは広い面になるので、平筆の先をエッジ周辺にペタペタと置くように感じて塗っていく。塗料は濃いめだが、筆先には塗料がたくさん含まれるので、

# MSN-02 ZEONG

BANDAI 1:144 scale plastic kit  
"High Grade Universal Century"  
modeled by Ken-ichi NOMCO

## MSN-02 ジオング

キットの状態以上に、メカとしての精密感や存在感を強調するため、スジ彫りやディテールの追加を行なって仕上げたのがこの2体のHGUCジオングだ。工作の手法は前ページまでで紹介したとおり。各部の仕上がり具合が確認できるだろう。また、こうして全身に渡ってディテールを追加していくときには、作品イメージをしっかり持ったうえで手を加えていくことも大切。一定の規則性や特徴的な意匠を盛り込むことで、その背景になにかしら理由付けがあるように感じられるようになり、それがリアリティーに繋がっていくわけだ。ただ単に“ディテールが多いだけ”にならないよう、メリハリをつけることも必要だろう。左の作品は「MSV」のイメージ。右の作品は「G30th仕様」ということで、塗装も含めてまとめ上げている。それぞれのディテールの様子とともに、仕上りの違いを見比べて欲しい。

### 使用キット

●ハイグレードユニバーサルセンチュリー MSN-02 ジオング ●販売元/バンダイホビー事業部 ●1890円 ●プラスチックキット ●1:144スケール、全高約13cm



▲多数のスジ彫り（パネルライン）が目を引きジオング。各部にプラ板で凸モールドも追加している。MSVの「サイコミュ試験用ザク」の流れを組むイメージで、ホワイトグレーに一部レッドの塗装とした

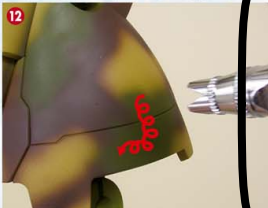
▲ヒジのノズルはモールド周囲にスジ彫りを施して、別パーツ感を強調。前腕側面は4面ともに同じスジ彫りを追加。パーツが共通であるような表現とした  
▼パネルラインはパーツのエッジに重なるのを避け、面の途中で繋ぐような配置にしている。それは曲面も平面部も同じ。機体色はホワイトグレーの濃淡2色



▲スカート内部はプラ板や市販プラパーツでディテールアップ。パイピングも追加した。底面のパイプ状モールドも塗り分けてある。塗装前はP.069を参照  
▶オリジナルのスジ彫りを施す場合は、どういったパターンにするか悩むところ。その箇所役割など、理屈から入るのもいいが、デザイン優先で考えるのもあり



## ボカシのトリミング



▲フチのボカシ具合や境界を修正する“トリミング”。先に塗った色の逆順にグリーン、イエローと塗っていく。まずはグリーンでブラウンとの境界を修整。エアブラシの先を小さく円を描くように動かしていくと、しっかり色を乗せつつ、クネクネした形状に塗ることができる



▲続いてイエローの例。右側はすでに修整されている。左側と比べるとブラウンのボカシが抑えられており、修整の効果がある。ボカシ部分は最後に明るい色を上に乗ねるのほうがいい印象がいい。逆だと汚れるっぽくみえてしまう



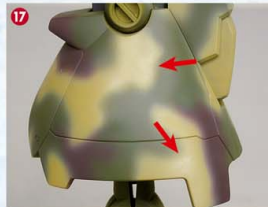
▲トリミングの際の注意、その1。同じくブラシが広がりすぎたところをイエローで修整したところだが、縁取りを修整した内側にブラウンが残ってしまっている。こうしたところも塗りつぶして、各色の範囲は均一になるようにしよう



▲トリミングの際の注意、その2。これはイエローの塗装中だが、エアブラシを構える向きが色が外側に広がりがよくなっている。ここでは他の色にイエローが重なりすぎてしまう。塗装面に対し、垂直にエアブラシを向けるのが基本。ボカシも広がらず、色もしっかり乗る



▲こちらが正解。塗装面に斜めに構えつつも、色が外に広がらない方向になっている。基本は垂直方向だが、塗装面に強く吹きすぎるとの避けるために、こうした向きで吹く方法もあるのだ。色の乗りやボカシも少なくなるので、微調整に有効



▲トリミングの際の注意、その3。ツヤ消し色を使っているも、細吹きで何度も塗り重ねていると、そこだけツヤが出てきてしまうことがある。こんなときは後で全体をクリアーコートしてツヤを整えるようにしよう

CHECK POINT  
ニードル調整のコツ

▲細吹き用にニードルstopperを調整したあと、うがいや空吹きをするなど、いったんニードルを大きく引きたい場合は、ニードルキャップごと緩めてやるとよい。そうすればstopperをいじらずに済む

## スプリッター迷彩を施してみよう



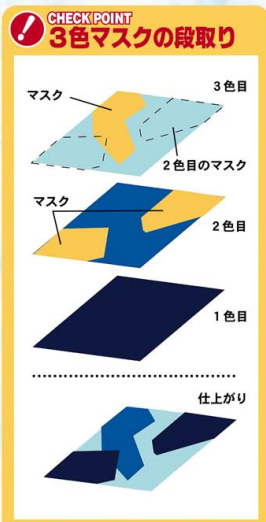
▲迷彩パターンの検討。機体を大きく塗り分けるのではなく、各部を細かく分断するスタイルを選んだ。航空機というよりも市街地用の都市型迷彩といイメージ。3色の破片模様も一定ではなくランダムにした



▲迷彩に使う3色。いずれも海軍機の色でMr.カラーのライトグレー-FS36495、ミディアムグレー、ブルー-FS15044を選択。どれもツヤを落として使う。通常は明るい色から塗るが、塗り分けパターンとマスキングの手間を考え、濃い色から塗っていく



▲塗装は、迷彩のいちばん濃い色であるブルーFS15044を先に塗ってしまう。これは破片模様のカタチに個別にフチをマスクするよりも、広く塗って破片模様をマスクするほうがやりやすいからだ

CHECK POINT  
3色マスクの段取り

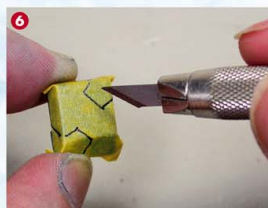
▲3色の塗り分けを行なうにはマスキングが2回必要だが、マスクをし直すのではなく、重ねて貼っていくようにすると効率がいい。1色目の塗装後、その色を残す範囲をマスク。2色目を塗り、それを残す範囲をマスク。3色目を塗ってかすらすまでのマスクを剥がすというわけだ



▲マスキングテープは幅広のものを用意した。テープはいったんカッティングマットに貼ってから、適当なサイズにカットし、この色を残したいところに貼っていく。テープの隙間が出来やすいところは、液状のマスキング材「マスキングソール」を塗って埋めてやるのも効果的だ



▲破片状に貼ったマスクはフチを密着させるのもちろんだが、パーツ表面の凹凸で浮かないように注意。凹みやスジ彫り部分はツマヨウジとして使う。通常は薄い削りだのでも、馴染ませながら貼っていくといい



▲パーツにマスキングテープを貼って、ナイフなどで切り込む方法は、スジ彫りやモールドに沿った部分なら有効。しかし、それ以外では切り込み跡が目立つので、仕上がりを考えるとおすすめできない

# RX-0 UNICORN GUNDAM

BANDAI 1:100 scale plastic kit "Master Grade"  
modeled by Ken-ichi NOMOTO



▲頭部はフェイス側と、側面が発光。“目”はクリアパーツではないため、今回は敢えて塗装仕上げとしている



▲ちょっとこだわった肩センサー部。光源はボディ側に隠れ、下側からの光が形状やモールドを引き立たせる



▲脇腹部分は紹介したように前方側から下へ向けて照らしている。それでも後ろまでしっかり光が回っている



▶かかとはベースを使わない場合のコネクターも増設。使用するときは、かかと外装を配線が通せるように隙間を設けたパーツに交換する。これは単品撮影時への対応

▲スネ内部のコネクターに周囲から配線が繋がるパーツの組み立てに運動した配線の整理も重要なポイント



▲頭部は首下から配線を通し、胸内部の左側コネクターに接続。そこは肩センサーや腕の配線も集中。バックパックからは背面パネルを通り、右コネクターに繋がる



▲電源はディスプレイケースのベース部分に収納した。接続は目立たないように足裏のコネクターで行ない、スイッチはベース側面に配置している

**!** CHECKPOINT  
全パーツ完成

◀全パーツがそろって組み上げた状態。素材の色からその場所が何で作られているかが分かる。主な素材にはプラ板を使用した。貼り重ねや箱組み、バキュームフォームなど、いろいろな加工方法を駆使している。大型モデルなので、塗装中や完成後の扱いも考え、各翼は取り外してできるようにしている。サフを吹くとこれまでの苦勞が分からなくなるのもつらいけど、しっかり下地処理を行なって、塗装して仕上げよう

# DO-DAIYS

1:100 scale scratch built  
modeled by Ken-ichi NOMOTO

## ド・ダイYS

完成した1:100ド・ダイYS。全体の形状は単純なので、大ざっぱな形は辿り着きやすく見えるが、細部形状やディテールにこだわるとその道程は長い。スクラッチビルドでは目先の形を作るだけではなく、“最終的に完成させるための手順を自分で構築する”ことが大切。製作の流れを見ても分かるように、先を読んだ加工手順を踏んでいく必要があるのだ。また他のキットのパーツを上手く流用することも、パーツ製作を助け、精度を高めやすくしてくれる。塗装については大面積でもあっさりとしないように、機体色は赤系で混色した濃淡2色でグラデーションにし、スジ彫りの無いところもパネルライン風のシャドウを入れて仕上げた。



▶コクピットにはノーマルスリット姿のパイロットを配置、右には搭乗口のパネルも追加



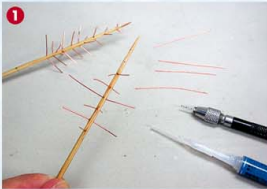
▶ノズル部は航空機キットのパーツを加工し、内面も別パーツを埋め込んで塗り分けた



▲スクラッチビルドでは形を作るとともに、全体の精度に気を配ることも重要。真上、真下から見ても迷いのない仕上がりとなっている

## 樹木の製作

続いて、ザクの後方に配置する樹木を作っていく。樹木は幹や枝となる部分をまず作り、そこに葉になる素材を貼る。針葉樹か広葉樹かといった違いで幹や枝の作り方も変わるが、基本的な方法は同じ。この例では針葉樹を想定している。



▲まず幹と枝になる部分の製作。幹の素材には竹串、枝には銅線を選んだ。竹串にピンバイスで穴を開けて、銅線を長めに差し込み、接着していく。枝の向きは上下で重ならないように適度にずらしおこう。竹串はベースに差し込む必要なので根元を長めに残しておく



▲長めにした枝を切って、全体の枝振りを整えたら、表面に着色する。銅線を使っているため、プライマーを全体に塗ってから塗装した。この状態でも枯れ木のような雰囲気になってきた。ここに葉っぱを加えてやろう



▲枝に接着剤を付け、スポンジを貼り付けていく。スポンジは始めに紹介したディオラマ用品。散らばりやすいので、容器に入れてその上で作業している。接着剤は乾くと透明になり、硬化後も柔軟性があるクラフトボンドを使っている



▲スポンジを全体に貼り付け、樹木の出来上がり。葉の部分はスポンジをビッチリ付けると、幹や枝が見える程度になっている。この辺はお好み次第。葉の部分はスポンジの素材色だけで単調になるので、明るめのグリーンをエアブラシで吹き重ねて変化をつけたい

## ベースの仕上げ

上に配置する素材がそろったら、ベース側も本格的な仕上げに入る。ここで行なうのはベース周囲の塗装、地面の塗装と仕上げ。そして樹木や機体を設置してやれば、ヴィネットの完成だ。



▲地面はマスキングするのが難しいので、その塗装前にベースの周囲を塗っておく。これはすでに塗った側面部分をマスキングしているところ。フチにテープを貼って、地形に沿って切っている。先に地面を塗ってしまうと面倒なことになるので注意しよう



▲ベースの周囲をマスキし、地面の塗装を始めたところ。地形に合わせて明暗を強調するようにエアブラシで下塗りする。特に外周部や足を置いた凹み部分など、地形が一段低くなっているところを中心に塗っていく。樹木の位置は一度削って穴を開けてやる



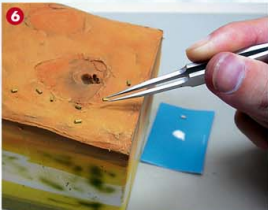
▲地面の本塗装は水性塗料を使って筆塗り。ブラウンとデザートイエローを混ぜた色を基本に、徐々に明るめに塗り重ねて立体感を出していく。部分的に他の色味も加えてアクセントに。きれいに塗るよりも少し荒いタッチで変化を付けていくといいだろう



▲地面の細かな凹凸を浮かび上がらせるため、筆を乾き気味に凸て表面をこする“ドライブラシ”で塗っているところ。これで凸部だけ明るい色が乗る。仕上がり具合は上から見るだけでなく、実際に立った時に見る方向（この例は水平）からもチェックしながら塗ろう



▲樹木をさらにベースと馴染ませるために、サンド色のパステルをまぶして色味を調整しているところ。パステルは粉状なので、塗料で着色するよりもこうした味付けには向いている。幹の表面にも少し塗り付けた。この後、幹をベースに差し込んで接着する



▲マンガン撃った後の場面なので、周囲に空薬莖を配置する。これは手頃な太さのシンチュウパイプを短く切ったもの。シンチュウの色もそのまま活かした。足許に転がったように散らしてクラフトボンドで接着している



▲ベース周囲のマスキを剥がし、ネームプレートを取り付けてヴィネットの完成。ネームプレートはP.152で紹介した方法で製作した。ポーズは両手でマンガンを購入、肩越しに手前を向いた状態。アオリ気味に眺めれば、ザクが発見されたコックピットの内部の雰囲気になるはず！



▲段下がったところに配置。これでベースの製作は終了。地面は明るめのところは土が乾いたように見え、赤みがある部分は湿り気があるような仕上がり。足の位置から分かるように、ベースのサイズはザクがよく取まる広さだ



▲最後に、ザクの足許に地面に合わせたウェザリングを行なう。ベースに馴染むように、足にサンド色のパステルをこすり付けてやった。表面にこすり付けただけなので、定着しない分ははいり取っておく