

RG
EXCITEMENT EMBODIED



RX-78-2 GUNDAM Ver. 2.0

E.F.S.F. PROTOTYPE CLOSE-COMBAT MOBILE SUIT

ONLINE TECHNICAL GUIDE

WEBテクニカルガイド

- p.02 ■フレームから組み立てる説明書
Instructions on assembling from the frame
- p.30 ■ガンダムマーカでできる塗装テクニック
Painting techniques that can be achieved with Gundam Markers
- p.38 ■可動性能を最大限に引き出すポージングマニュアル
Manual on how to maximize mobility when posing

※画像と商品とは多少異なりますのでご了承ください。 ※掲載の画像はイメージです。
※画像は開発中の設計データを使用したCGです。

* The actual product may vary slightly from the images. *The actual product may vary slightly from the images.
* The images are CG representations based on developmental design data.

注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 小さな部品がありますので、小さなお子様が悪く飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
- 袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

＜組み立てる時の注意＞

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- 尖った先端や薄い縁端部に触れながらの組み立てには十分ご注意ください。
- ※この商品には道具類は入っていませんので、別にご用意ください。

CAUTION

Read the following instructions before use.

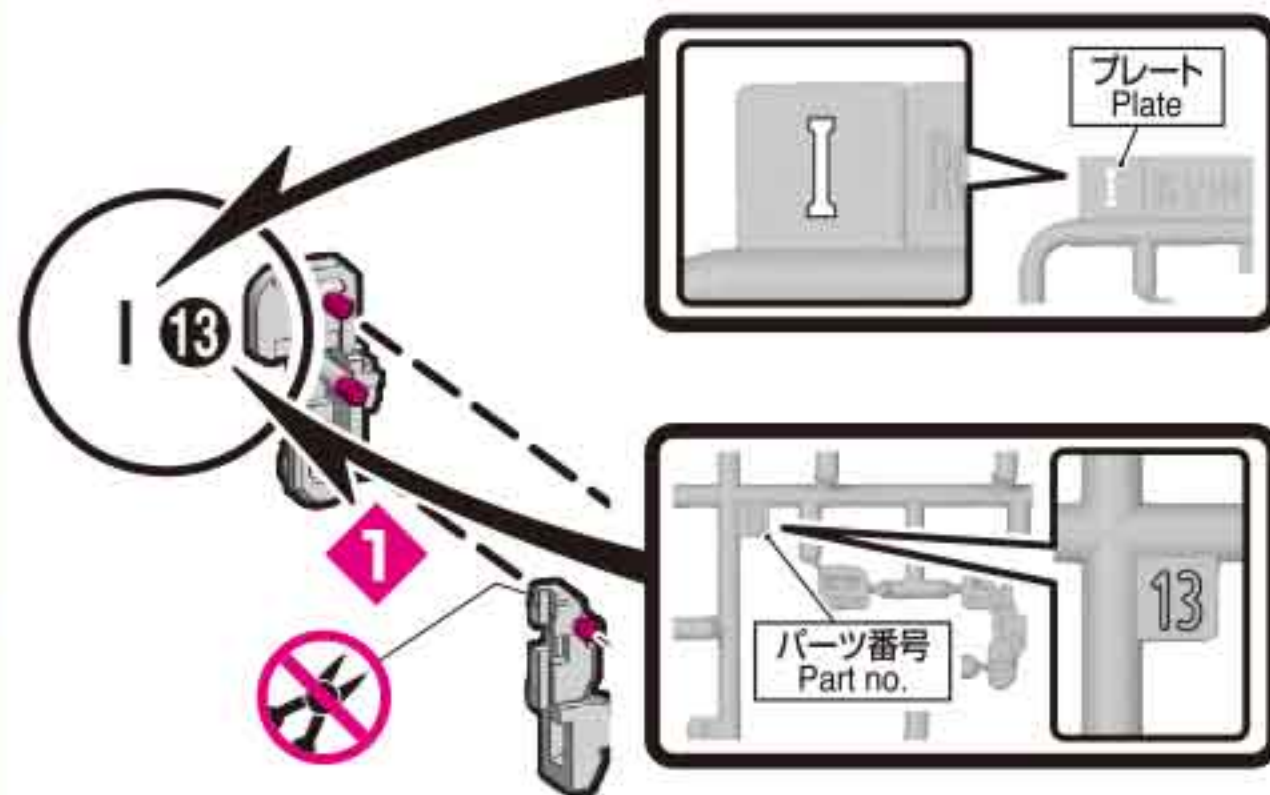
- This product is for ages 15 and up. Not suitable for children under this age.
- This product contains small parts. Keep away from small children. Accidentally swallowing small parts may cause choking.
- To avoid suffocation, do not put plastic bags over your face.
- Pay attention to sharp parts and edges. Handle and store them with care to avoid injury.

＜Notes on assembly＞

- Carefully read the instructions before assembling.
- Check the part numbers, and cut them cleanly with nippers.
- Carefully read the user manuals about how to handle all sharp-edged tools, paints, adhesives, etc. used in assembly, and use them correctly.
- Use of water-based paint is recommended for safety reasons.
- Pay extra attention when handling sharp points and edges.
- Tools are not included.

組み立て前の基本説明 Basic instructions before assembly**部品の探し方 Finding parts**

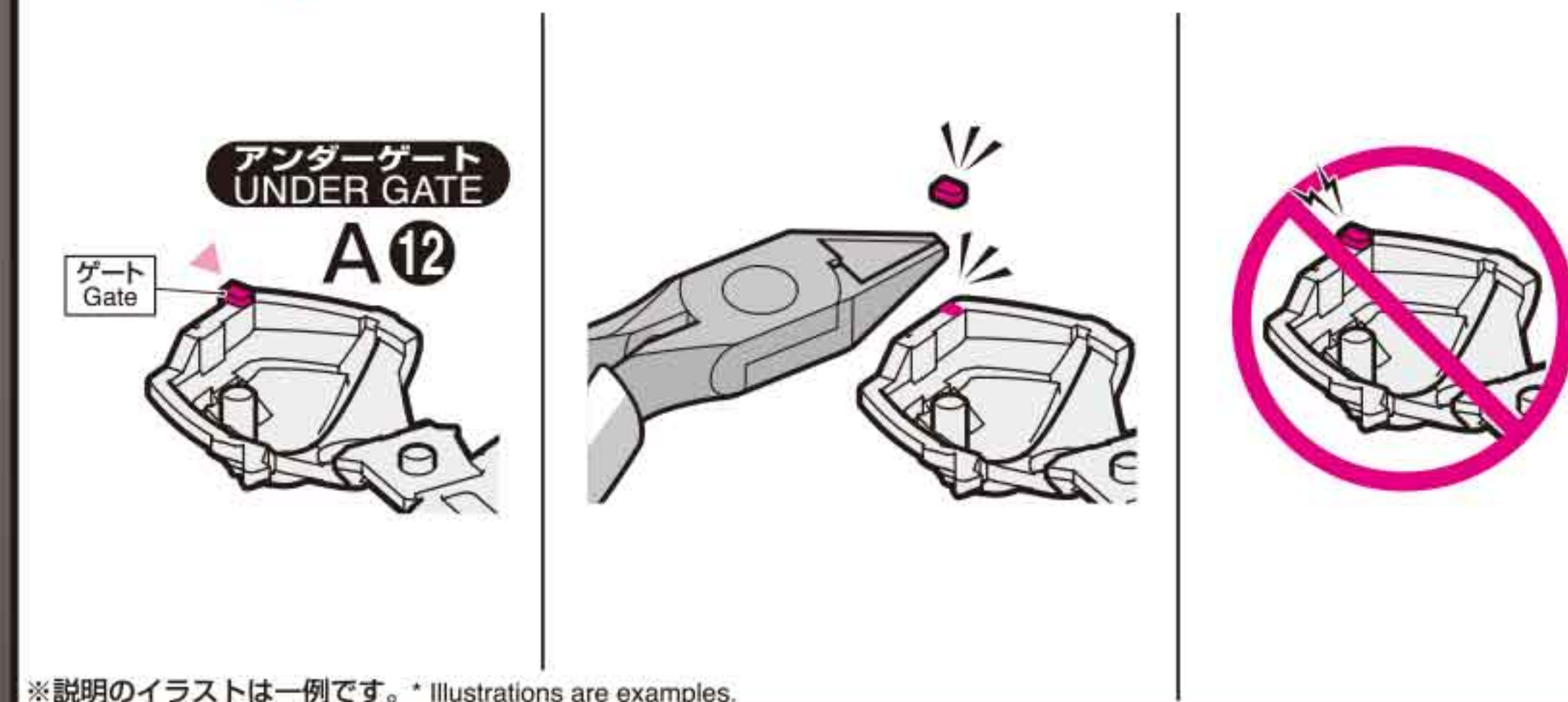
※説明書のパーツに書いてある番号と同じものをランナーから探しましょう。
(パーツリストと合わせて見ると、探しやすくなります。)
* All parts are numbered. Follow the instructions and find the correct parts on the runners.



※説明のイラストは一例です。* Illustrations are examples.

アンダーゲートの切り取りかた Trimming under-gate material

※「アンダーゲート」と表記されているパーツには裏側等にゲートがあります。▶の印が付いている部分は忘れないようにきれいに切り取ってください。
* Parts designated UNDERGATE have excess runner on their inner or back sides. Make sure to trim the portions indicated by the ▶ arrow.

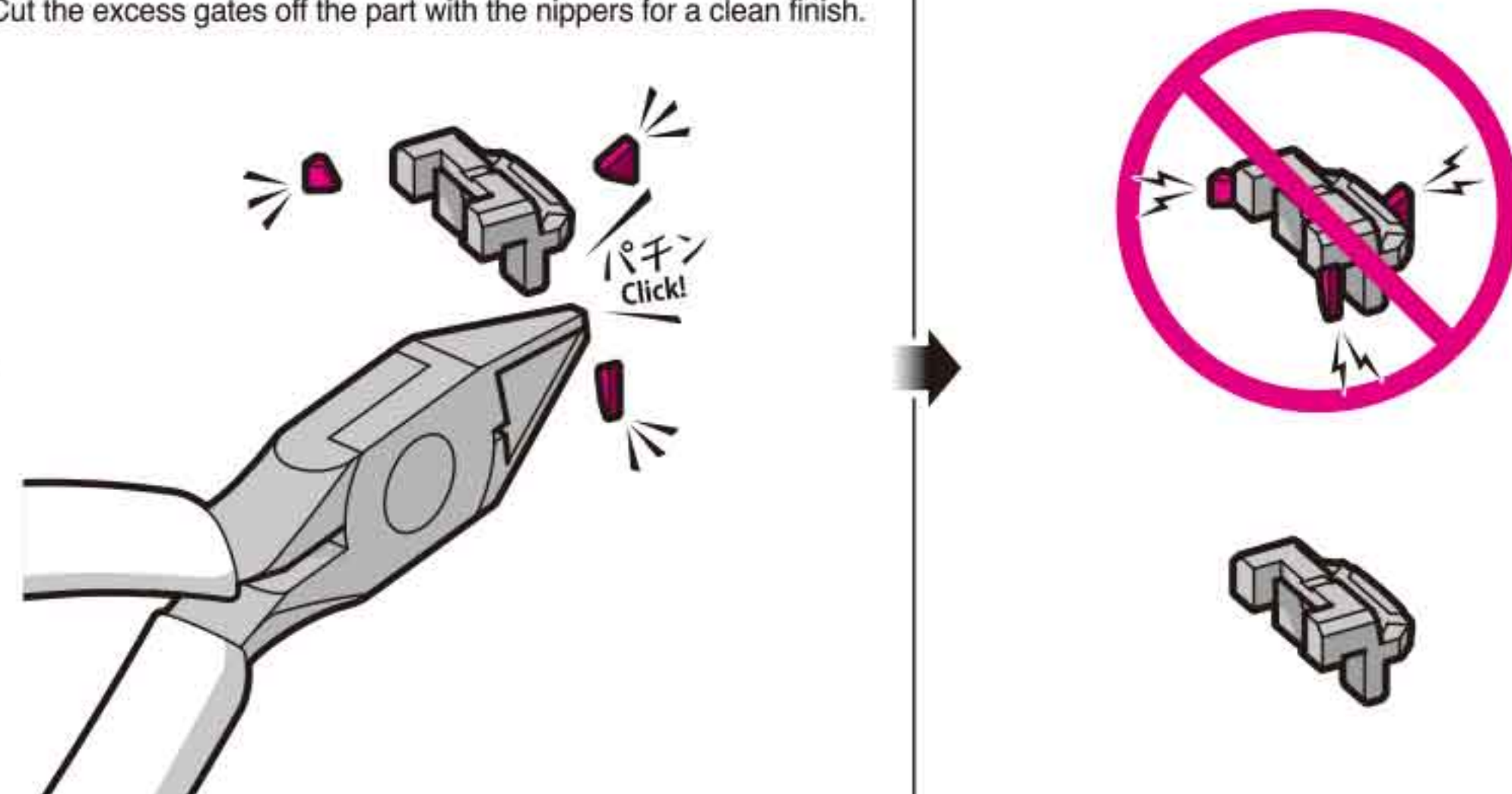


※説明のイラストは一例です。* Illustrations are examples.

パーツの切り取りかた How to cut out parts

①まず、パーツから少し離れた位置にニッパーの刃を入れて切り取ります。
Cut parts out with nippers, leaving some excess runner.

②ニッパーの刃をパーツに密着させてゲートを切り取れば、きれいに仕上がります。
Cut the excess gates off the part with the nippers for a clean finish.



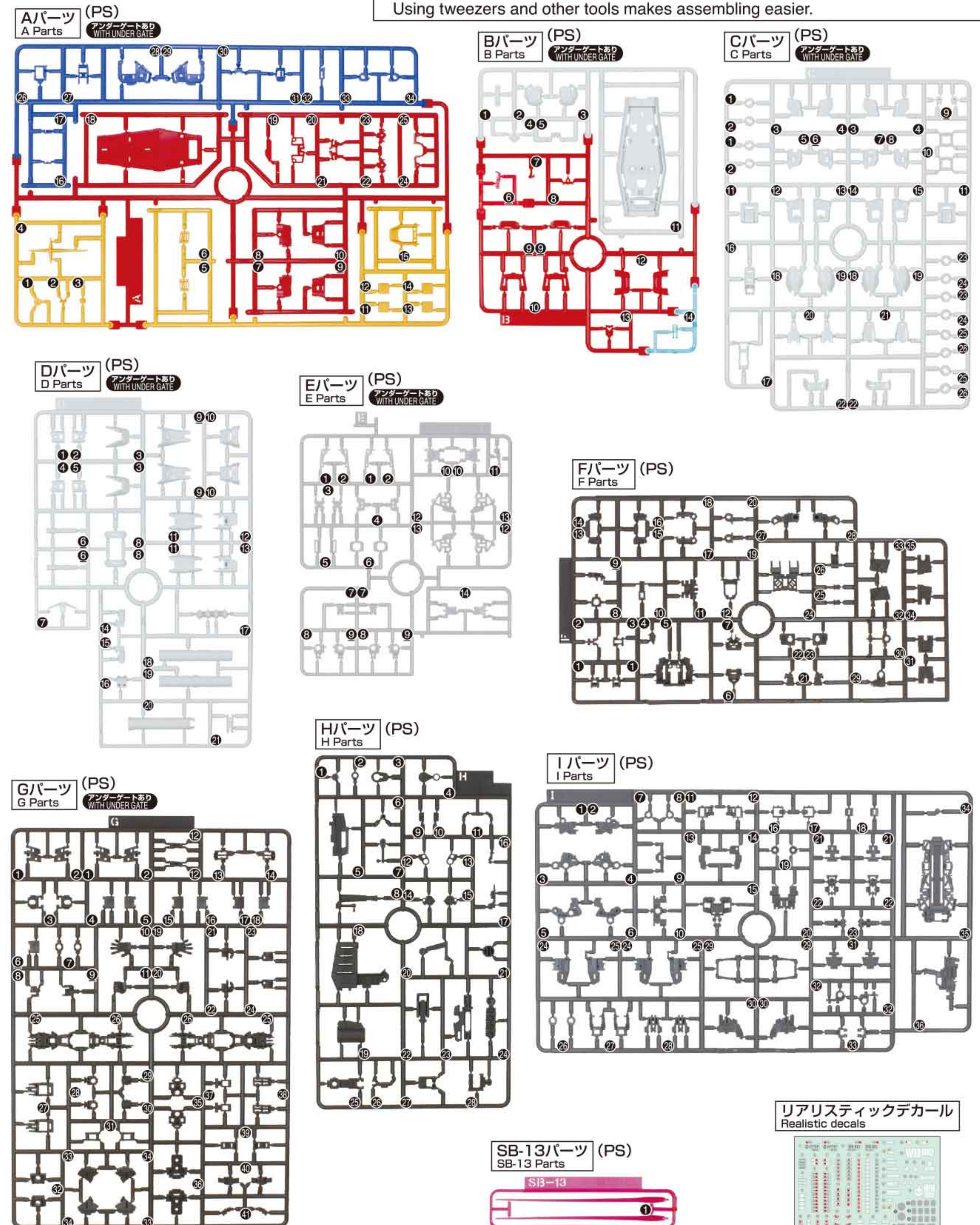
※説明のイラストは一例です。* Illustrations are examples.

組み立て説明図用アイコン Symbols for assembly instruction manuals

①	・①→②の順番で組み立てる Follow the numerical order ①, ②...	!	・向きに注意して組み立てる Pay attention to part orientation when assembling.	x2	・部品を数値の個数作る Build specified number of parts.	①	・リアリスティックデカールの番号 Realistic decal number
90°	・数値に合わせて回転させる Rotate as indicated.	●	・先に組み立てる Assemble this part first.	●	・後から組み立てる Assemble this part later.	↔	・両側に同じパーツを取り付ける Both sides use identical parts.
↔	・反対側に取り付けるパーツ Attach to the opposite side.	●	・選択します。 Choose one.	✗	・切り取り注意 Do not cut.	✂	・切り取るここ Cut here.
		⚠	・ビスの締めすぎに注意する Do not overtighten screws.	✂	・接着をするところ Apply glue here.		

パーツリスト Parts List

※細かいパーツやシールは破損や紛失の恐れがあります。取り扱いには十分注意してください。
ピンセット等をご使用になると便利です。
* Small parts and stickers are easily damaged or lost. Use caution when handling.
Using tweezers and other tools makes assembling easier.



※本商品は精密な加工を施している為、製造工程上、部品形状には多少の差異がございます。
※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。
* Intricate processing may create slight variations in the parts during manufacturing.
* Bubbles may be present in the clear parts from manufacturing.

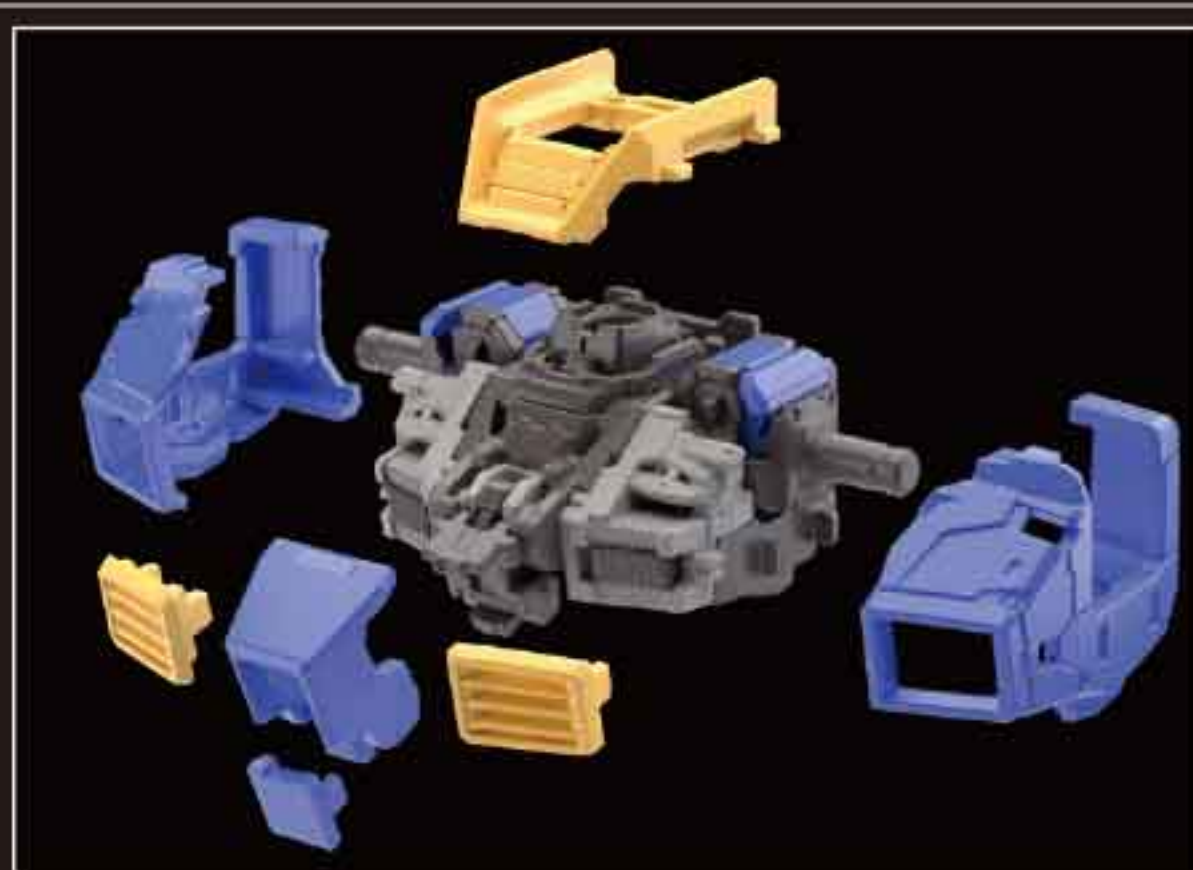


※掲載の画像はイメージです。
* The images are for illustrative purposes only.

セミモノコック構造をイメージした内部フレーム Internal frame design based on semi-monocoque layout

全身の内部フレームは設定に基づいたセミモノコック構造をイメージした設計となっている。構造物を形作る柱や枠に加え、周囲を覆う外板にも荷重を分担支持させるように作られた構造が「セミモノコック構造」である。モビルスーツにこれらの構造を採用する利点は、内部空間を機器類の搭載・収納区画としてフルに活用するためであり、内部に骨格フレーム構造を有するより軽量化がはかれるという目算もあった。

The internal frame was designed to resemble the semi-monocoque layout from the series. This "semi-monocoque layout" refers to the pillars and frame that make up the structure of the model, as well as the outer panels, which help support its weight. The advantage of using this composition for Mobile Suits is that the cockpit environment can be fully utilized as a space to equip and store various devices. It also allows for lighter weight than if a skeletal structure were to be used for the interior.



LEG FRAME UNITS

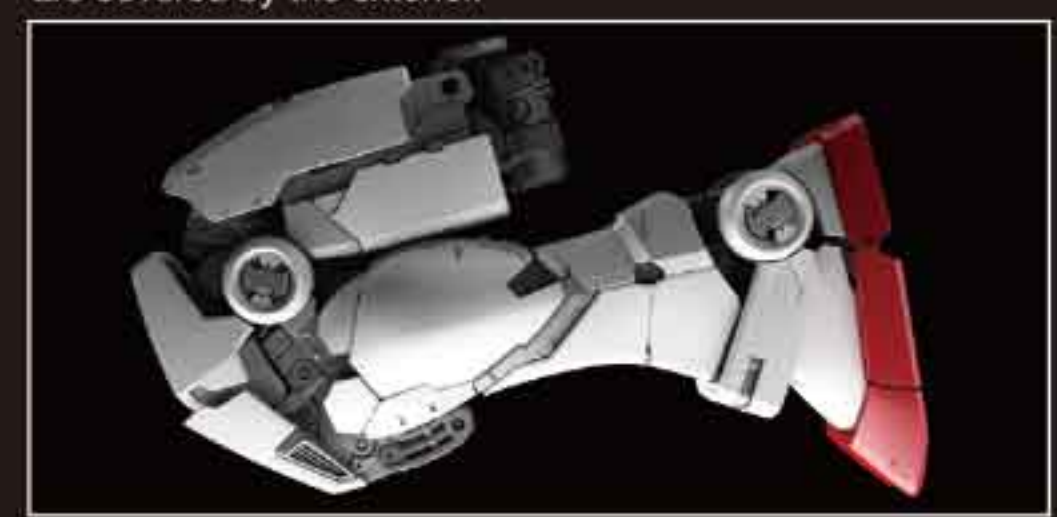


「白兵戦用MS ガンダム」を 再考証した外装追従可動設計

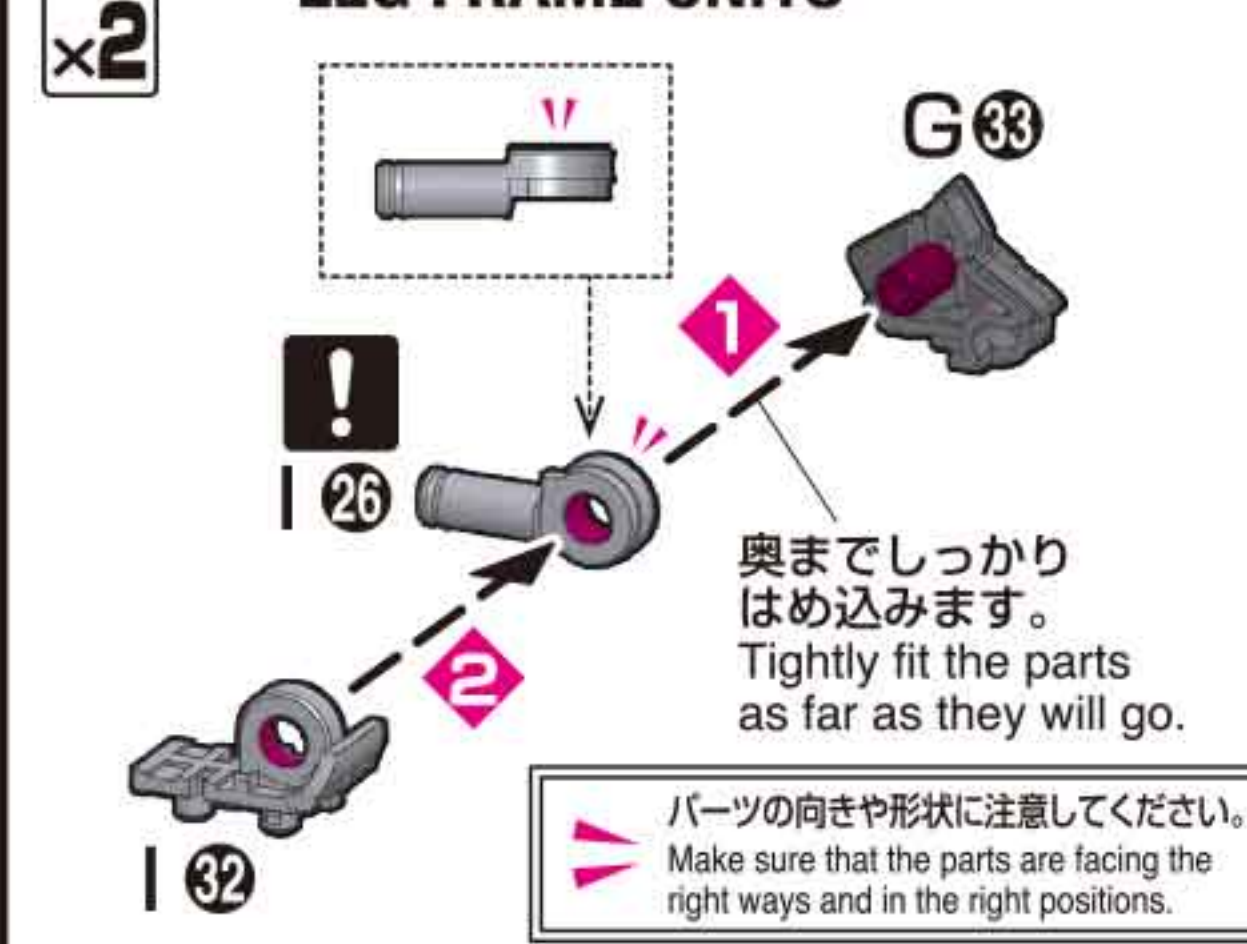
Exterior movement redesigned with
close-combat mobile suit Gundam's settings in mind

内部フレームの動きに外装が追従するよう設計がおこなわれており、白兵戦において保護されるべき可動部が常に外装で守られる構造となっている。

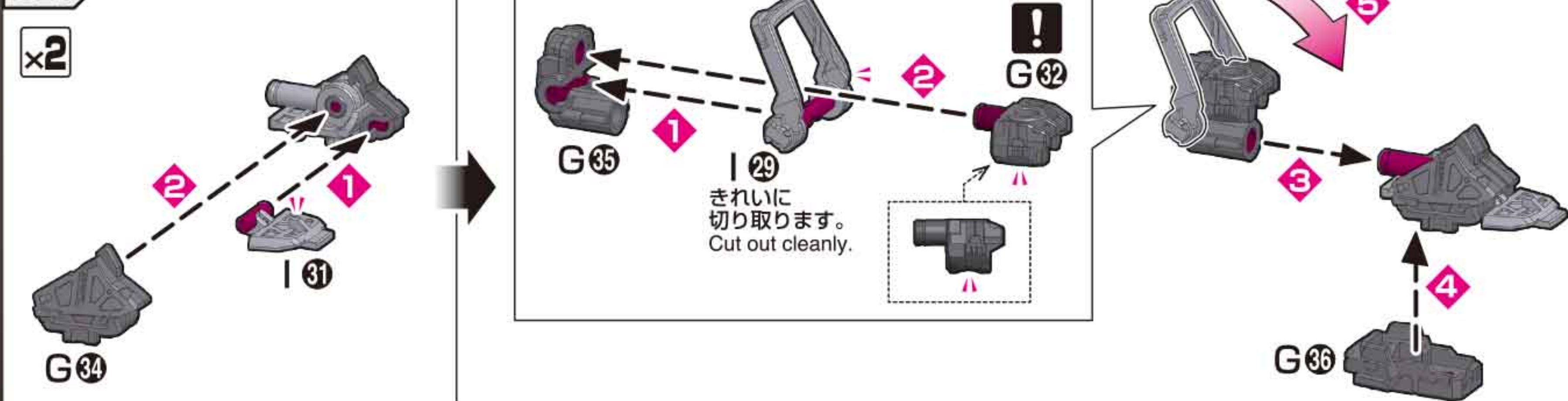
The exterior follows the movements of the internal frame. Moving parts that need to be protected during close combat are covered by the exterior.



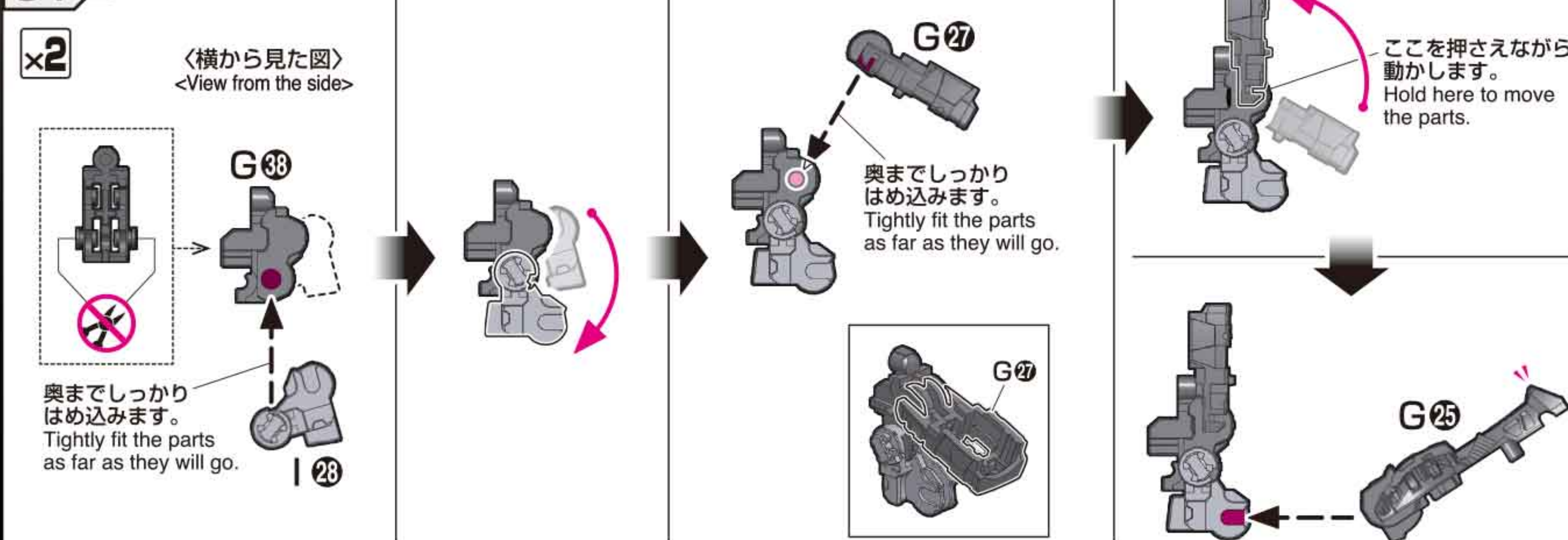
01-1 [脚部フレームの組立] LEG FRAME UNITS



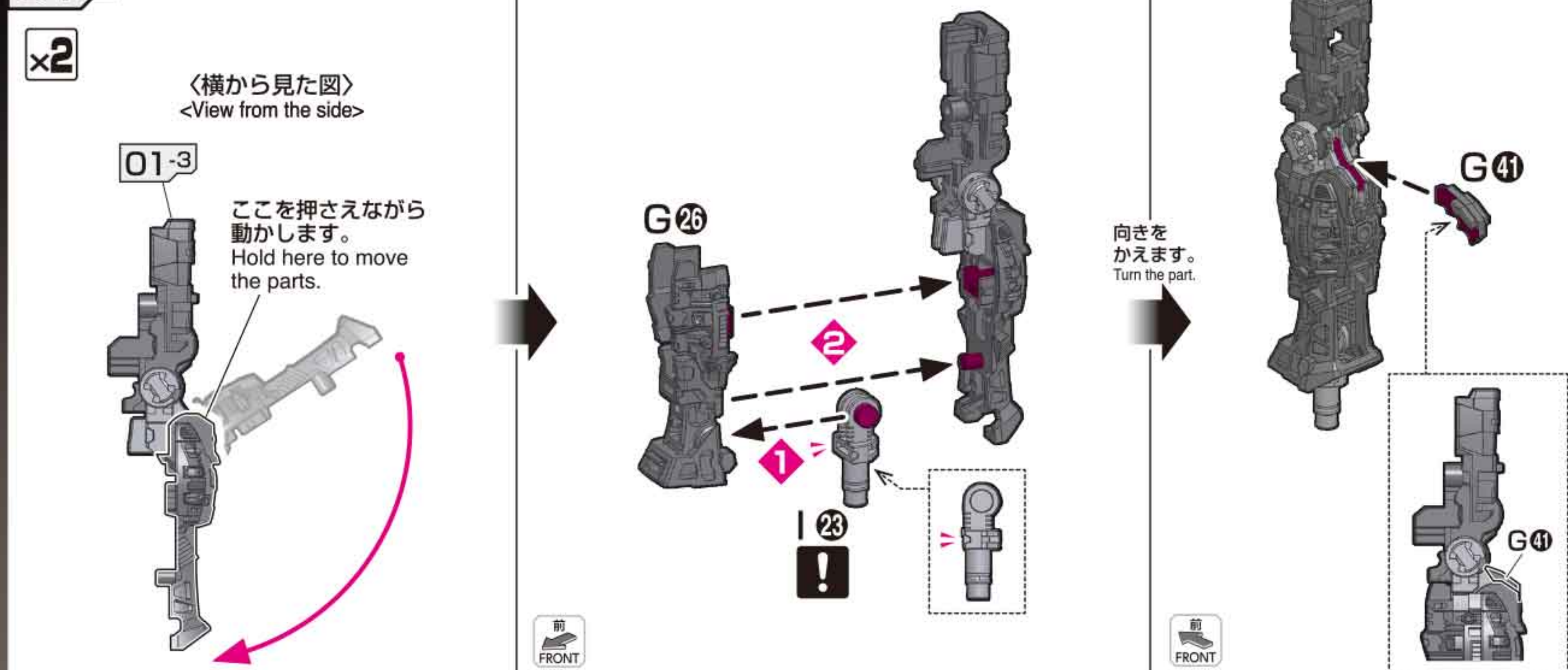
01-2



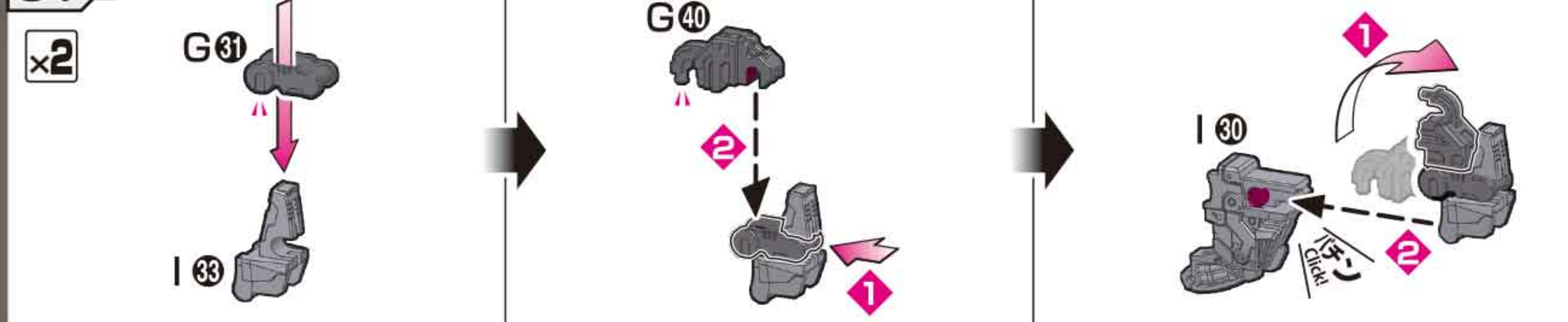
01-3



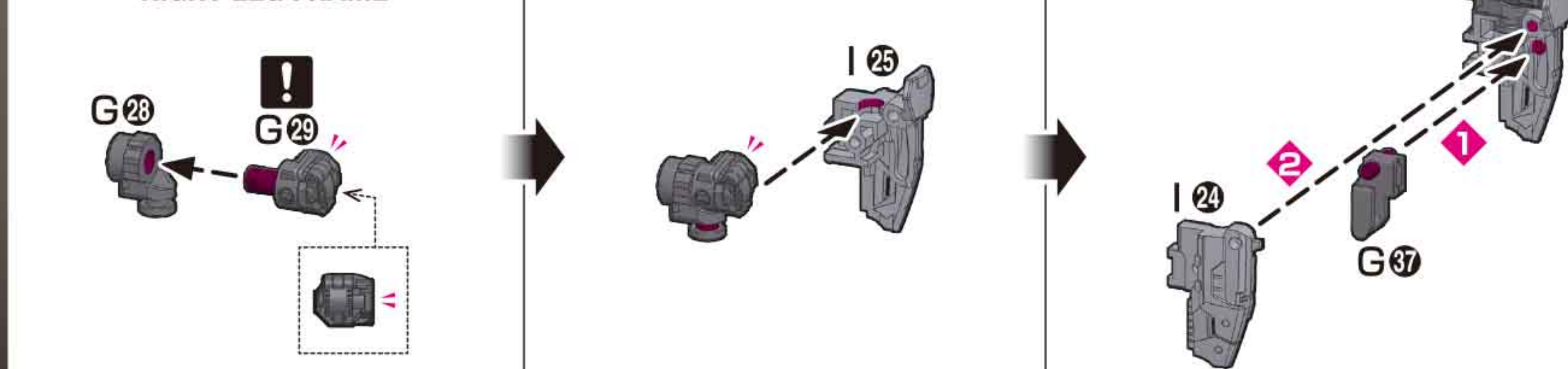
01-4



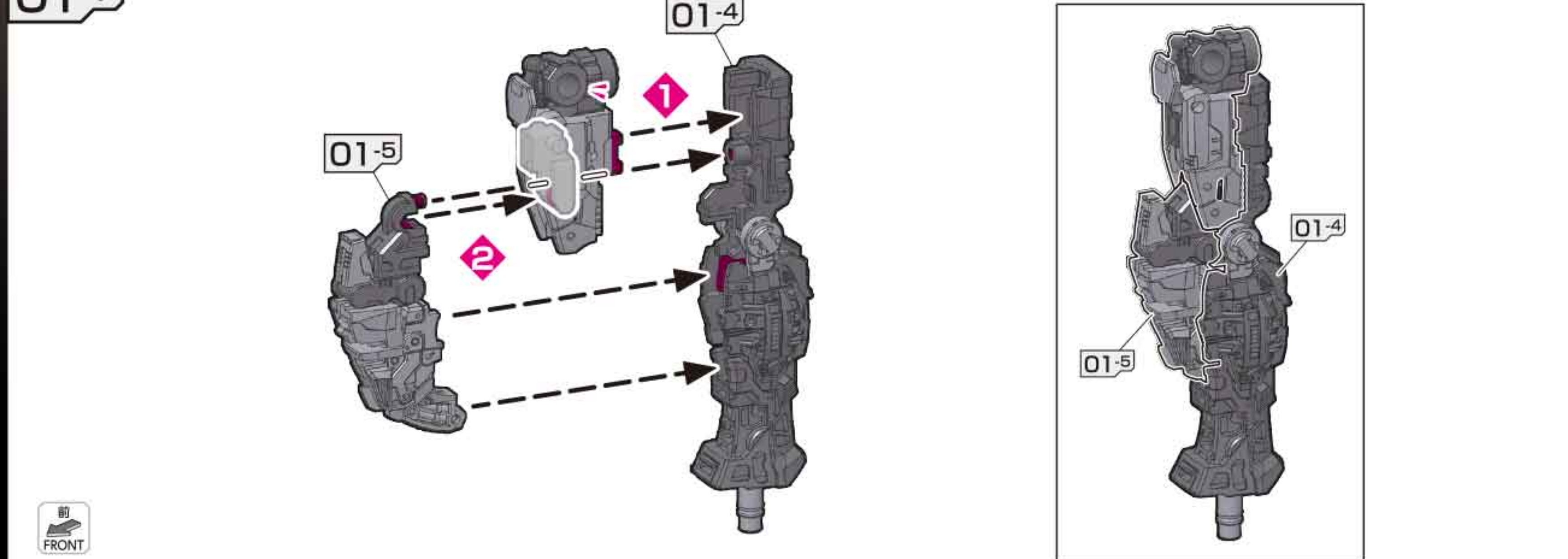
01-5



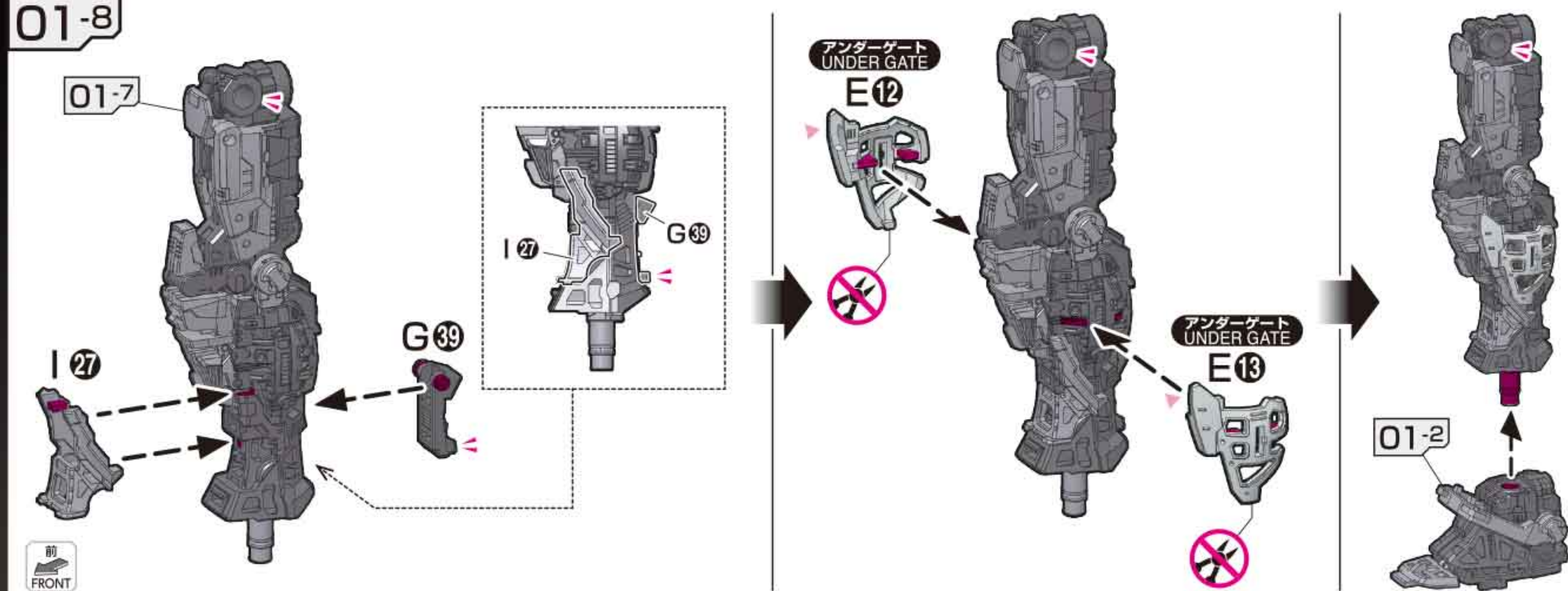
01-6 [右脚フレームの組立] RIGHT LEG FRAME



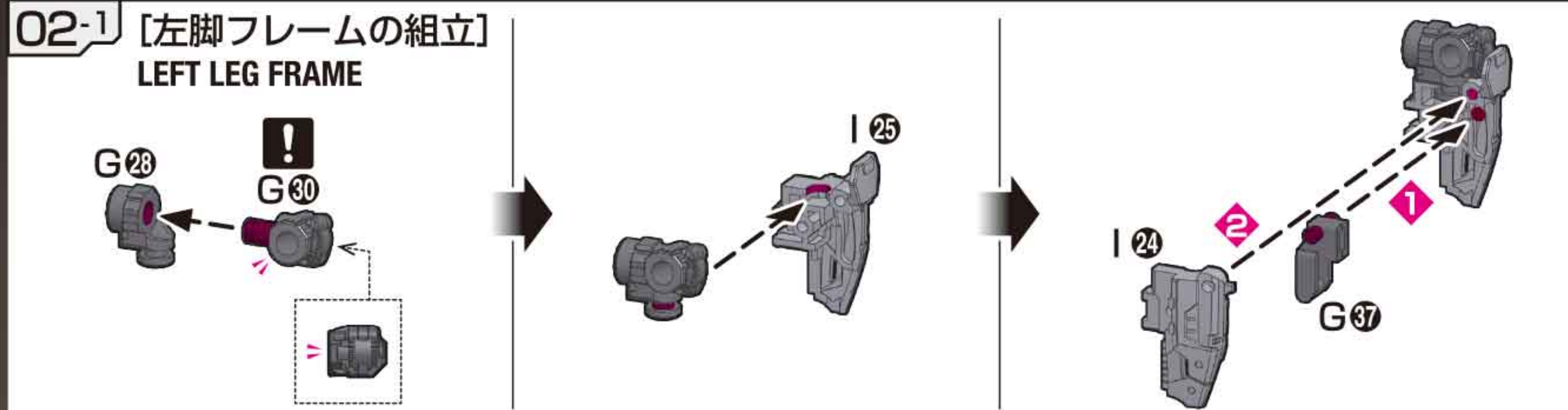
01-7



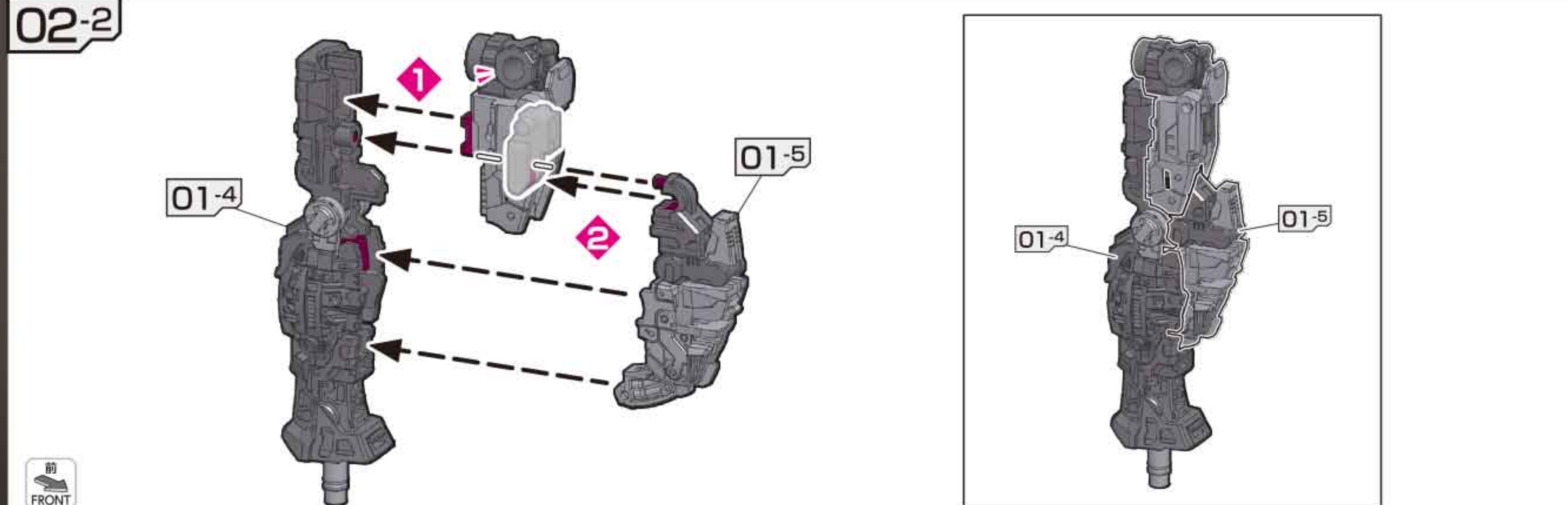
01-8



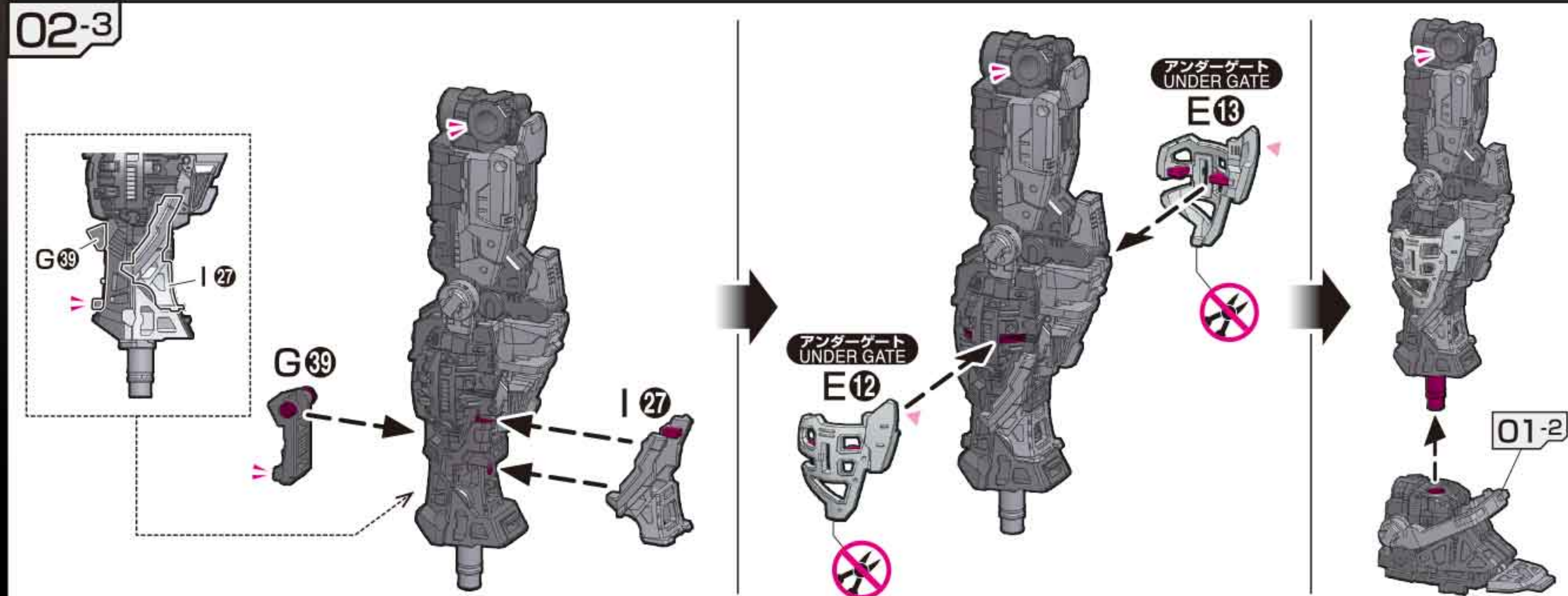
02-1 [左脚フレームの組立] LEFT LEG FRAME



02-2



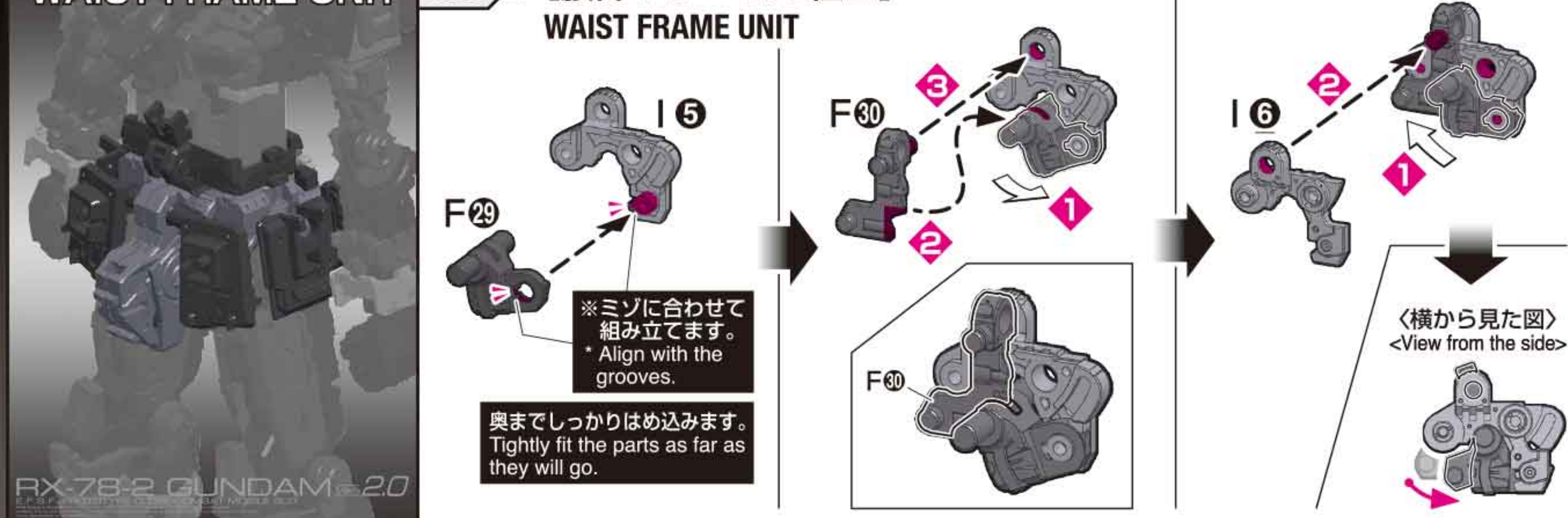
02-3



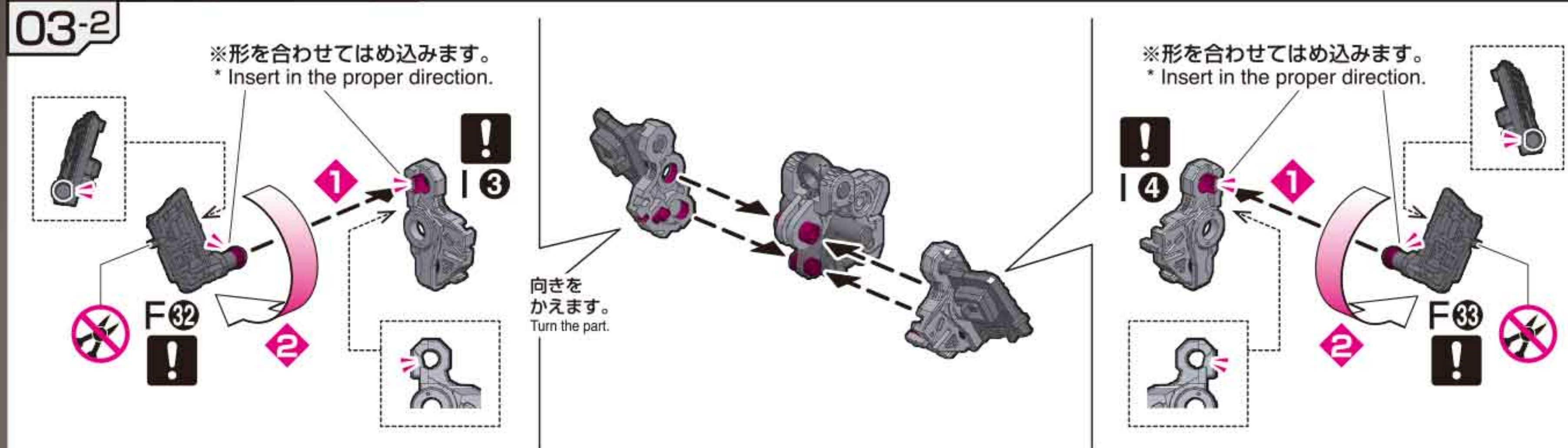
WAIST FRAME UNIT

03-1

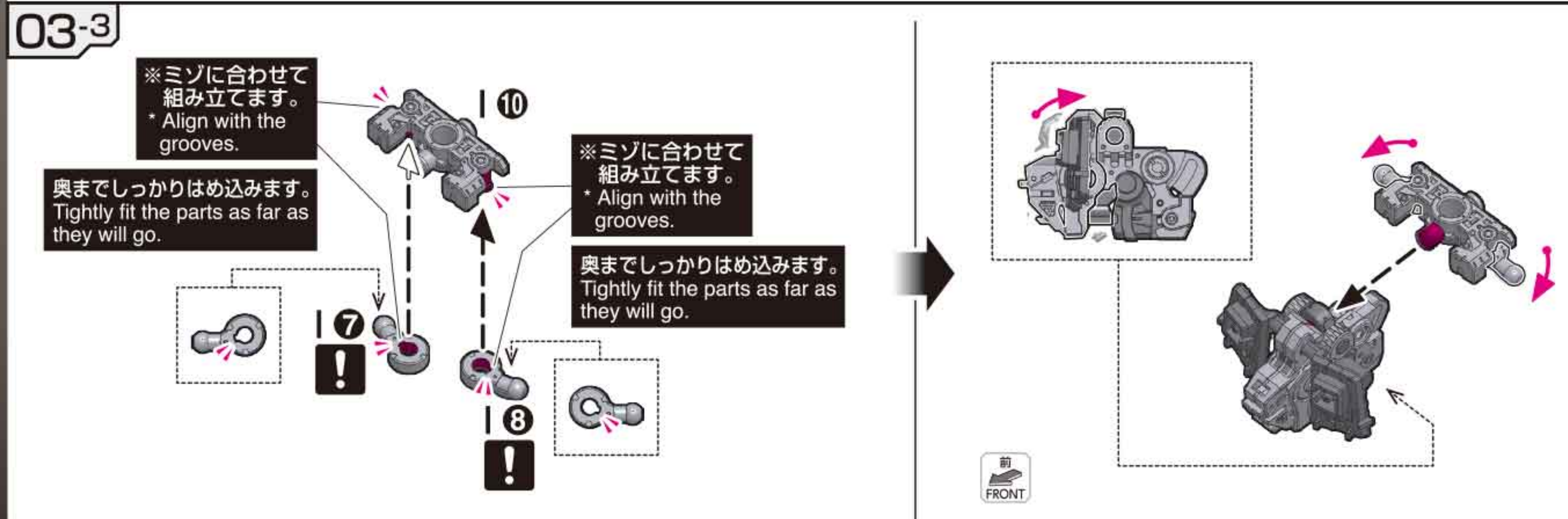
[腰部フレームの組立] WAIST FRAME UNIT



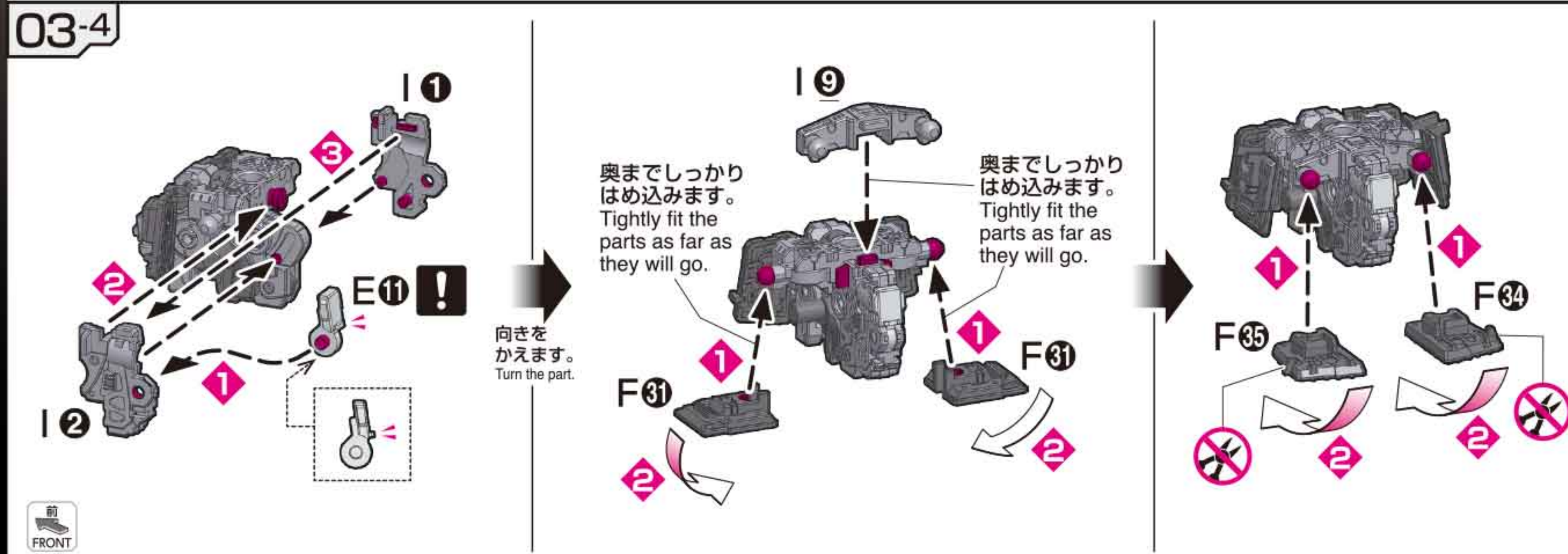
03-2



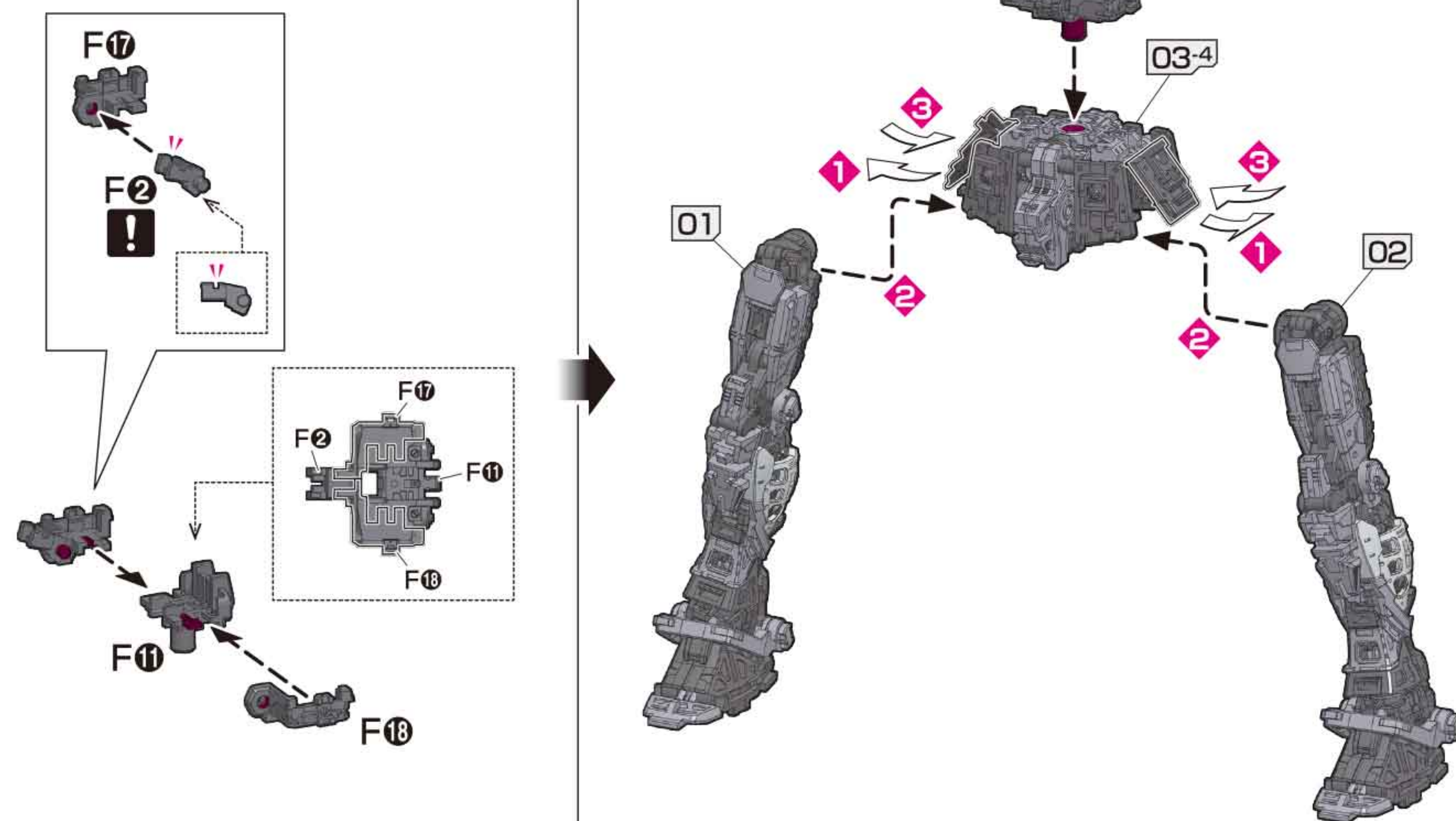
03-3



03-4



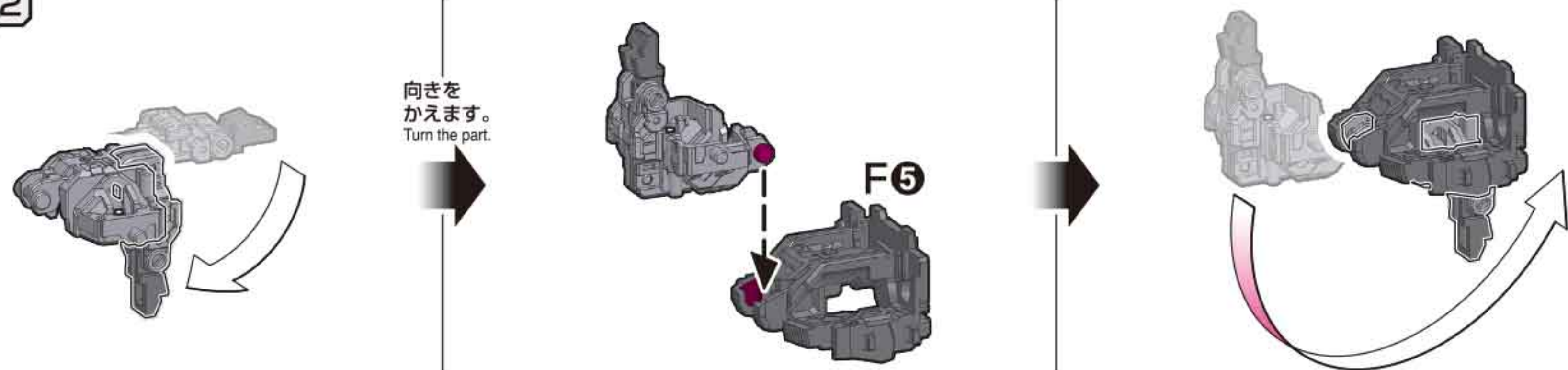
03-5



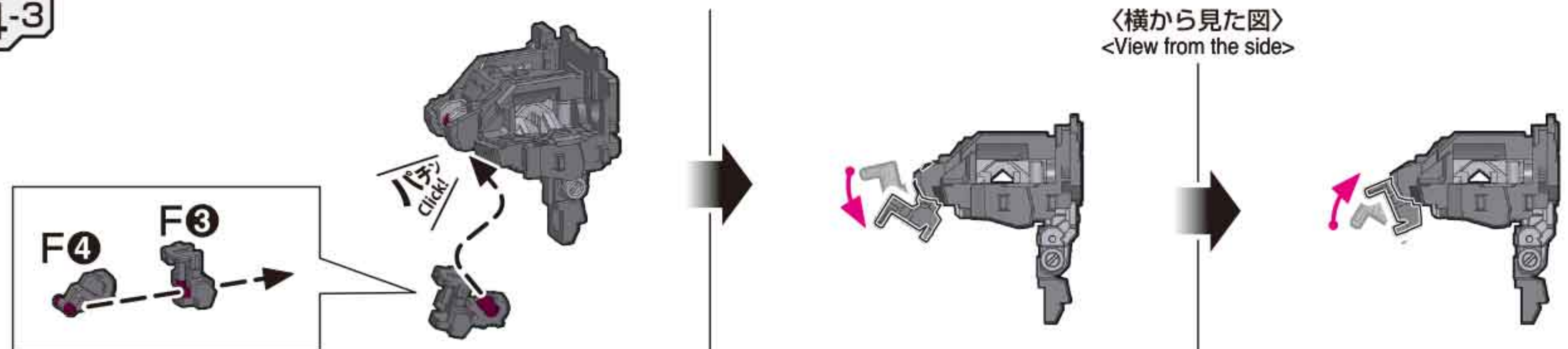
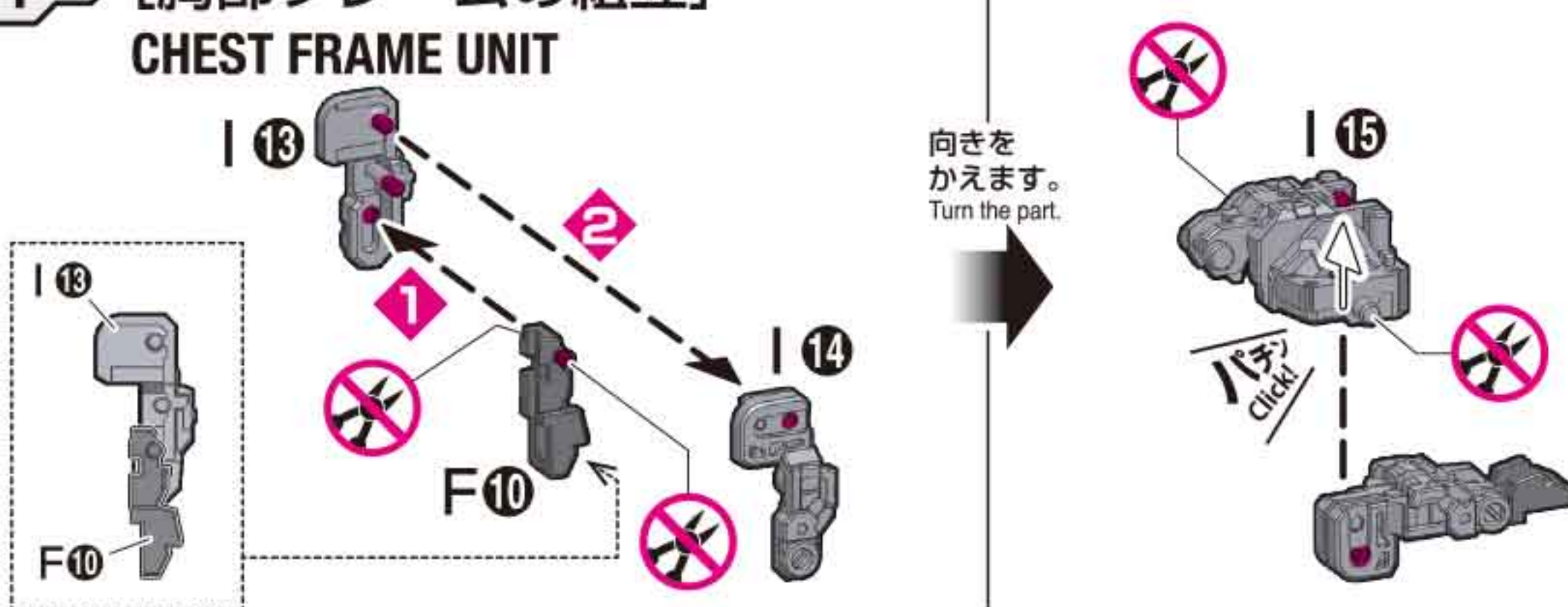
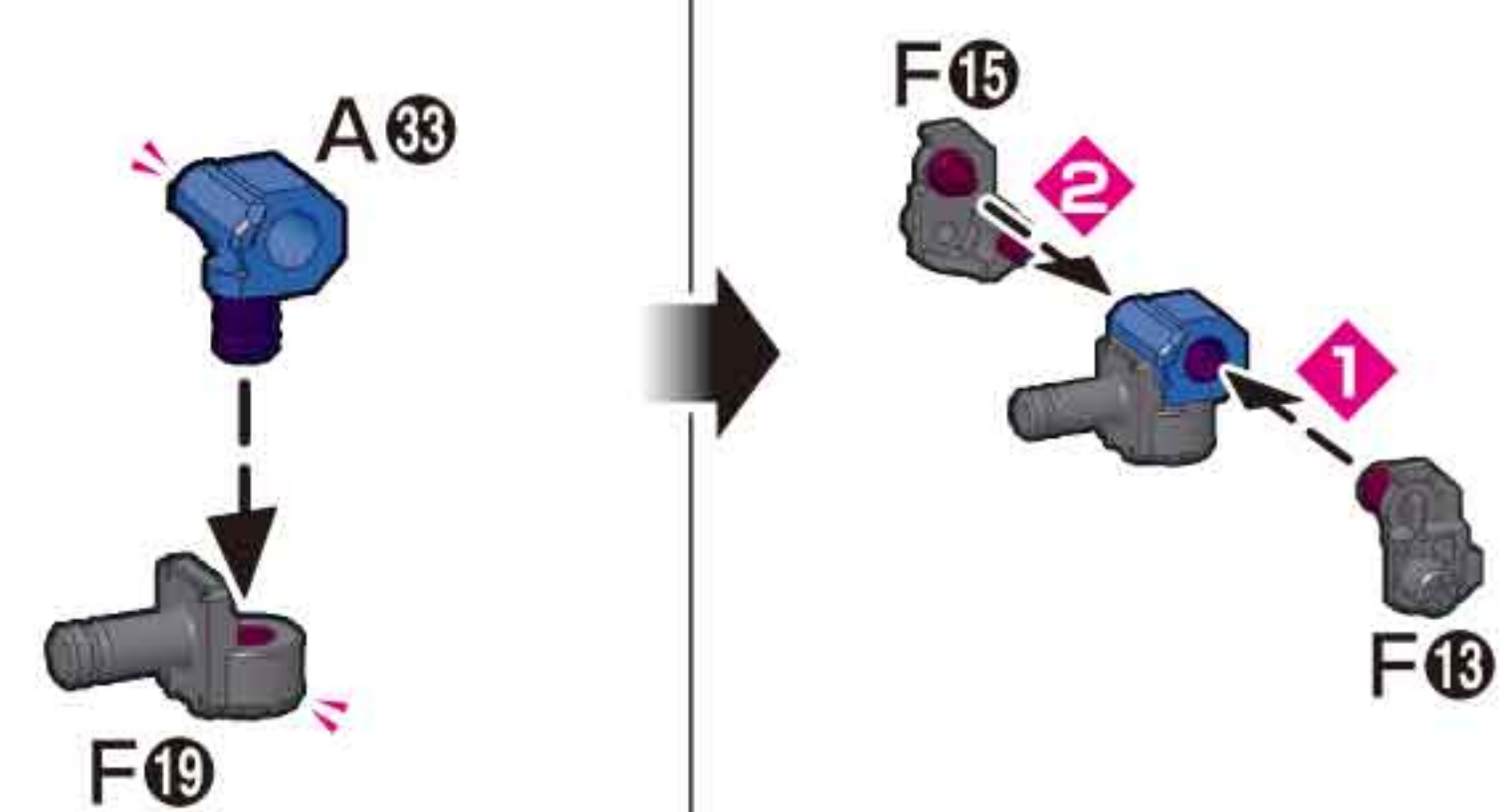
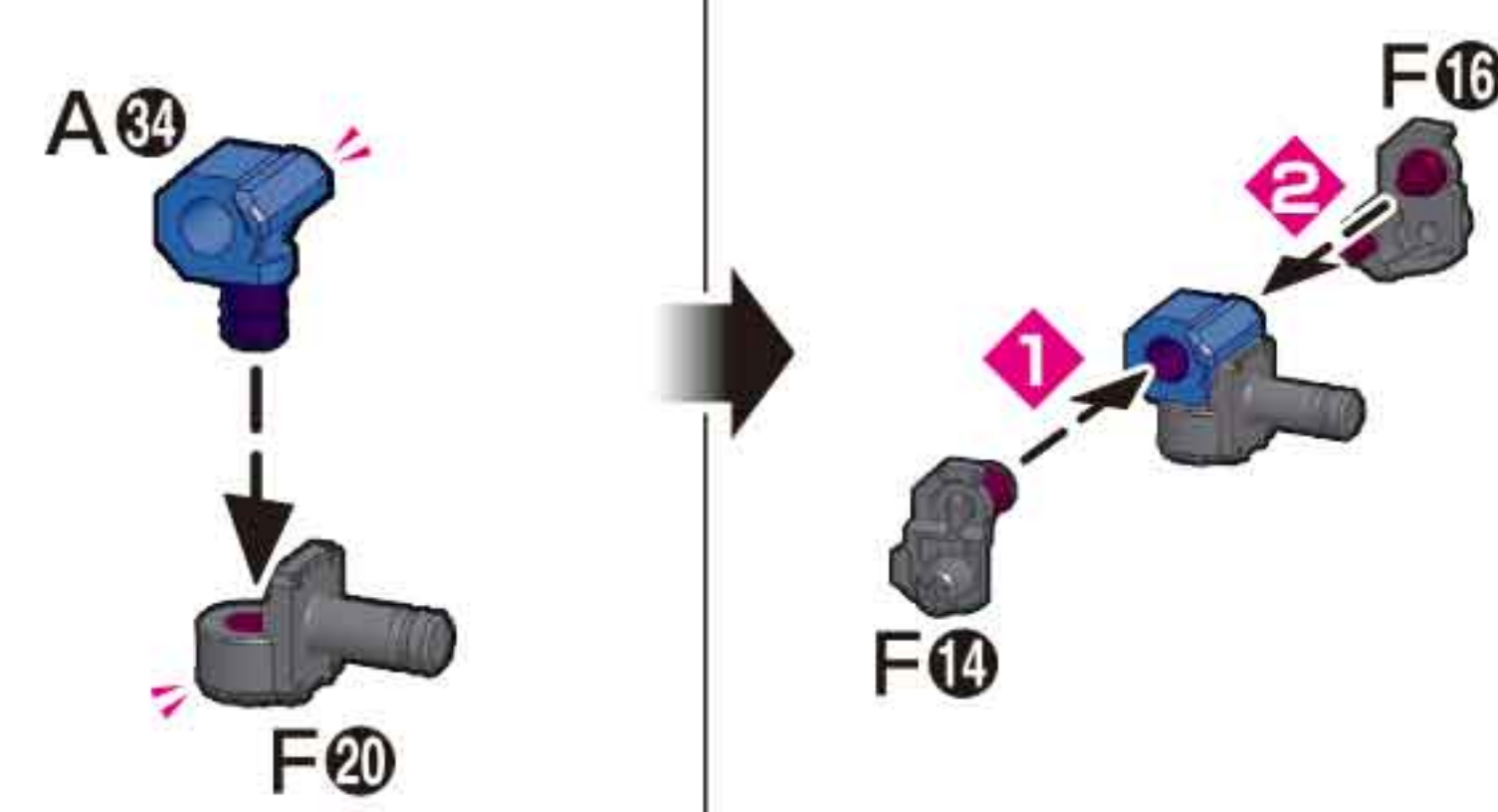
CHEST FRAME UNIT



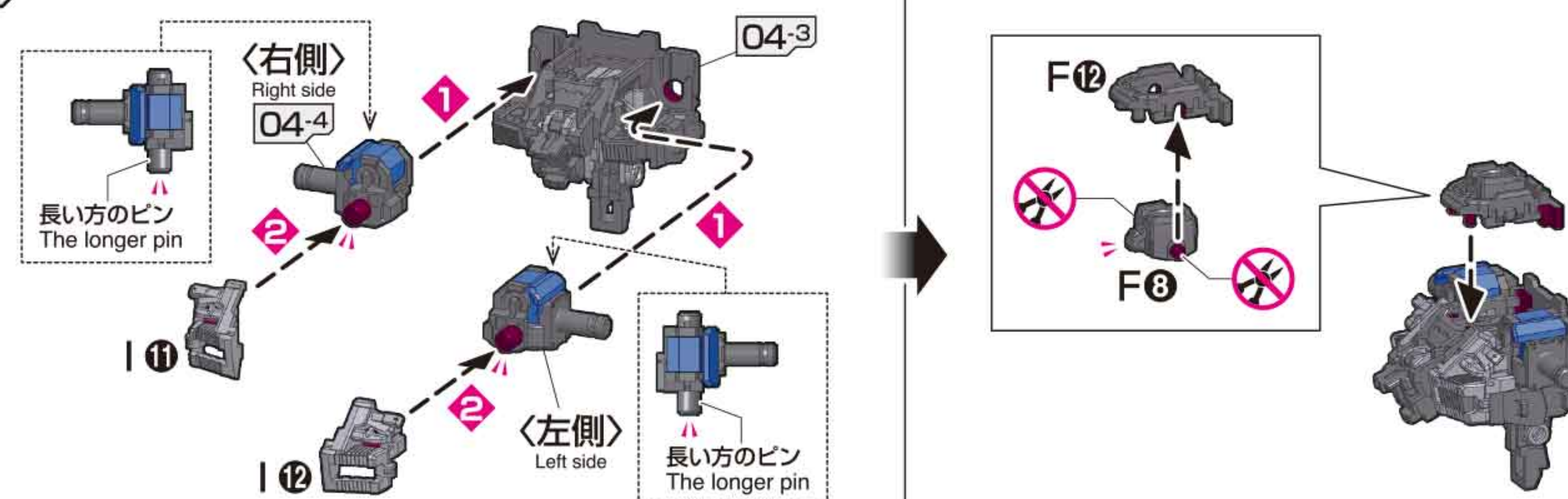
04-2



04-3

04-1 [胸部フレームの組立]
CHEST FRAME UNIT04-4 <右側>
Right side04-5 <左側>
Left side

04-6

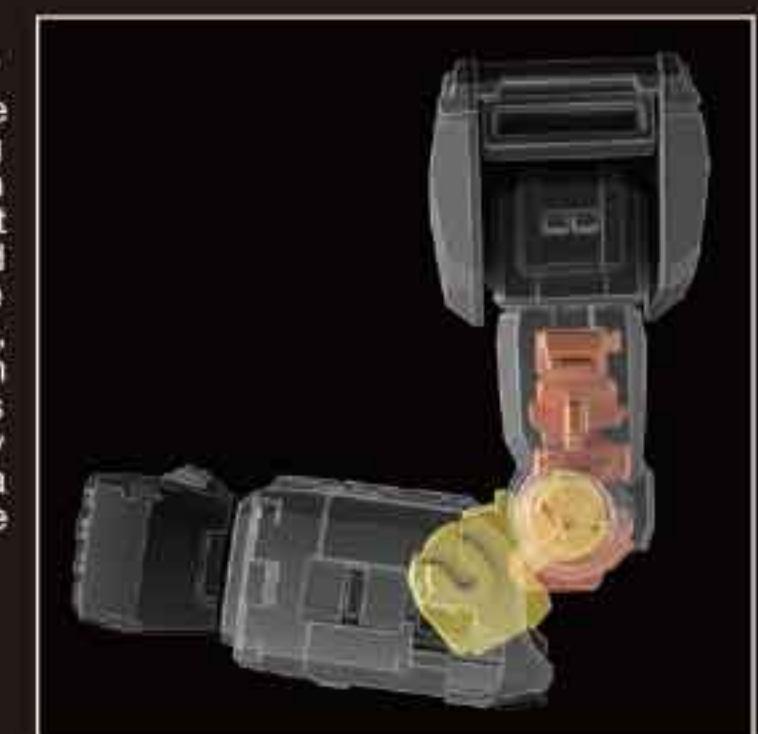
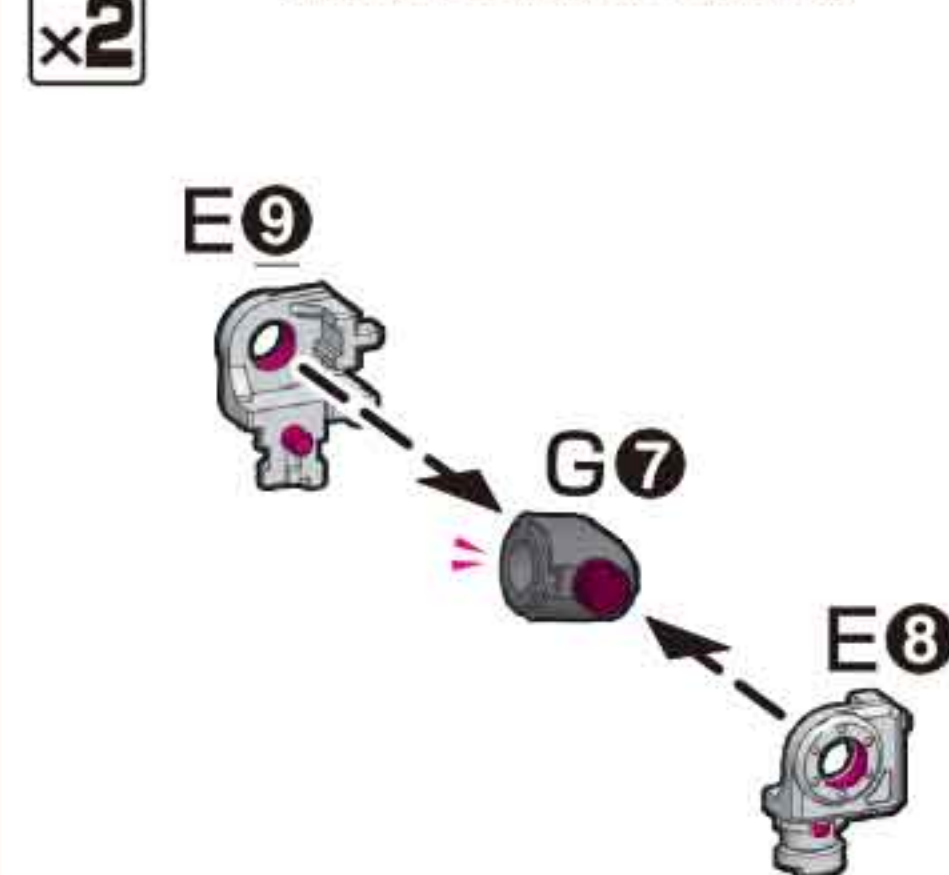


ARM FRAME UNITS

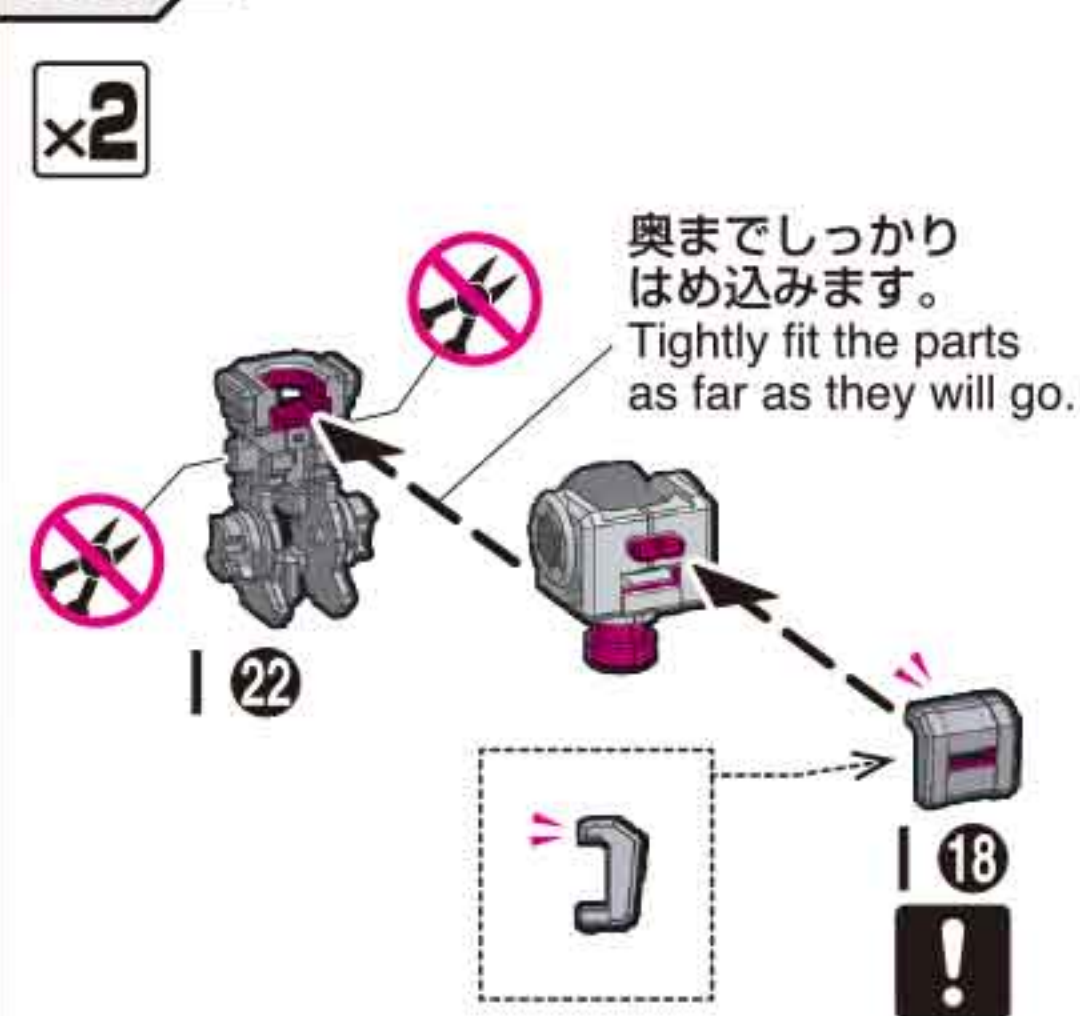
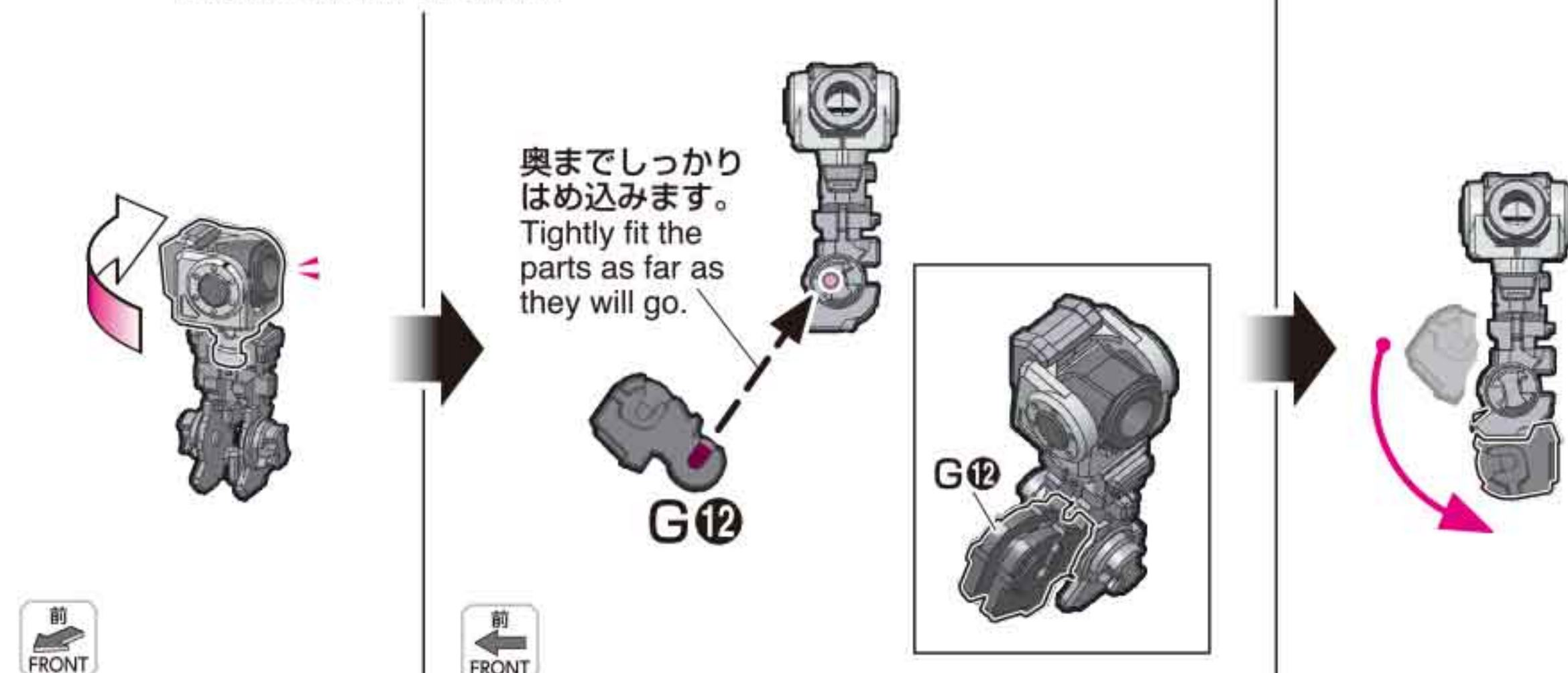
ターニングジョイント
Turning joint

回して組み立てる新構造の「ターニングジョイント」を採用。関節としての外観と可動性を両立。また、円筒形パーツ内部にフィールドモーターが存在することを前提とし、この中心に回転軸が来るように設計されており、デザインと機能が分離することの無い「原点復帰」を果たしている。

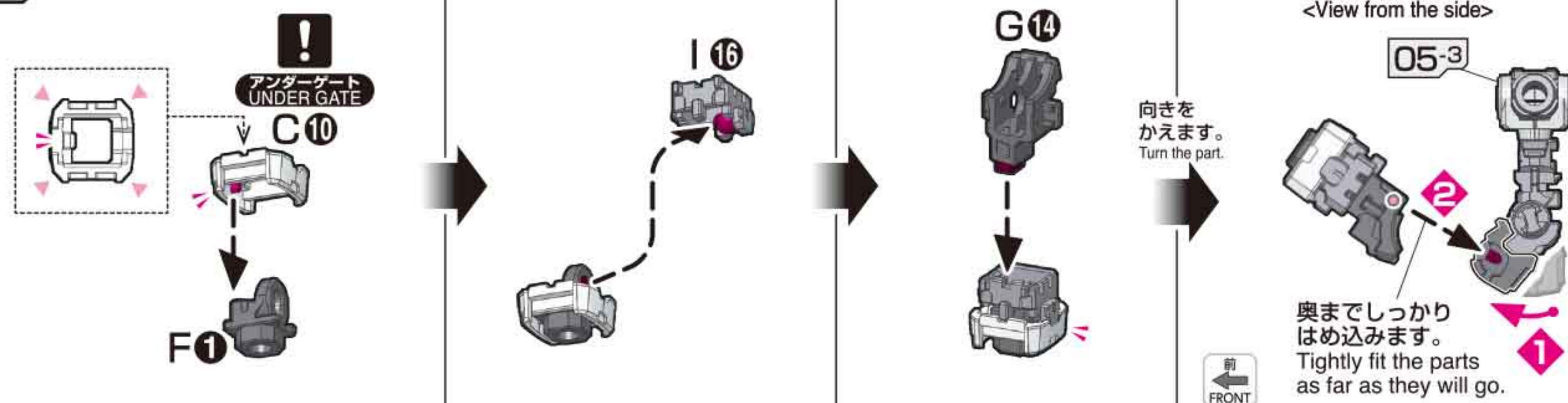
The new "turning joint" structure allows users to rotate the model around during assembly. It provides high mobility while looking great at the same time. Since a field motor is supposed to be located in the cylindrical part, an axis of revolution has been installed in the area. This mechanism helps faithfully recreate the original unit in a way that does not compromise on design or function.

05-1 [腕部フレームの組立]
ARM FRAME UNITS

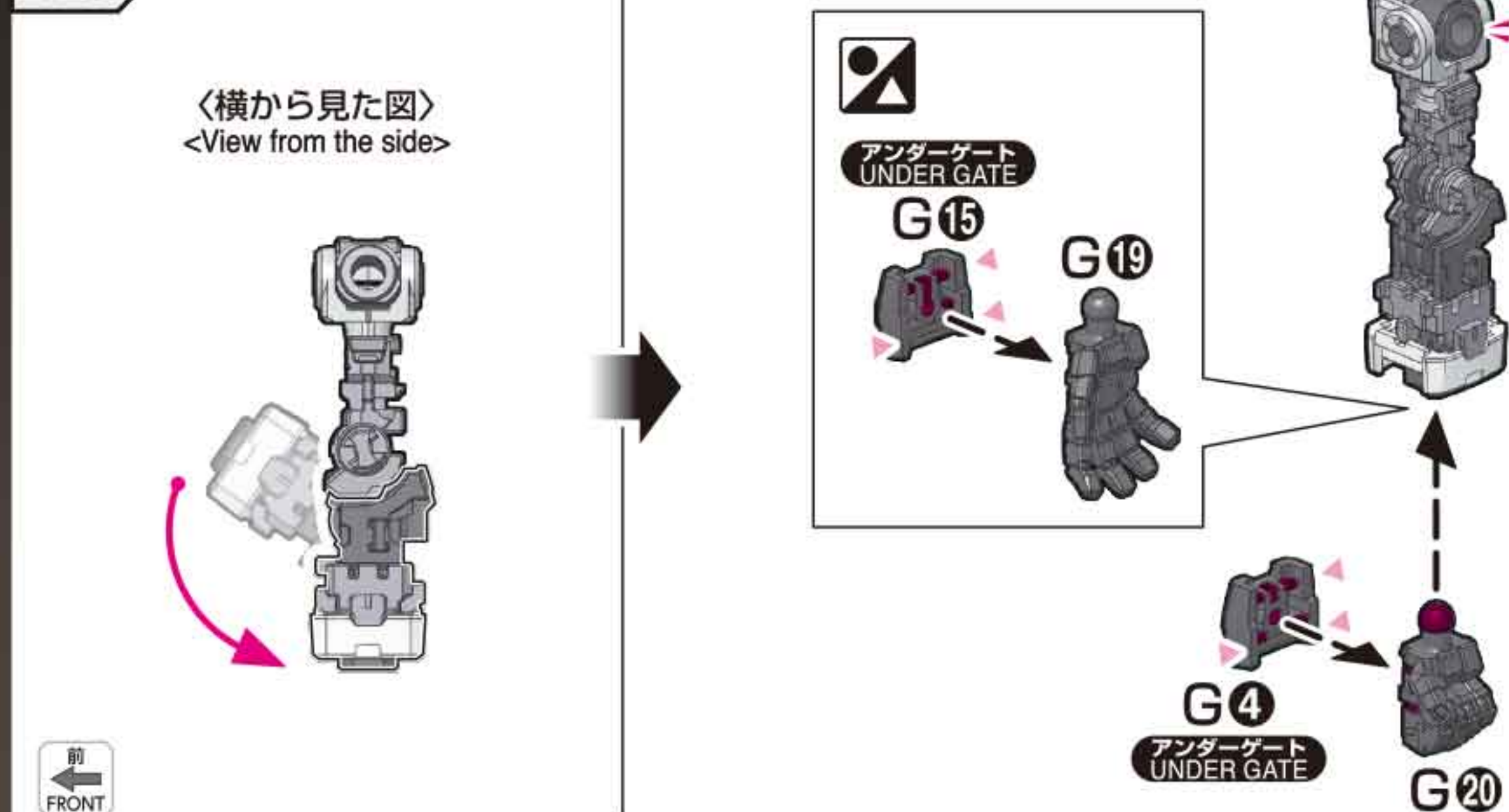
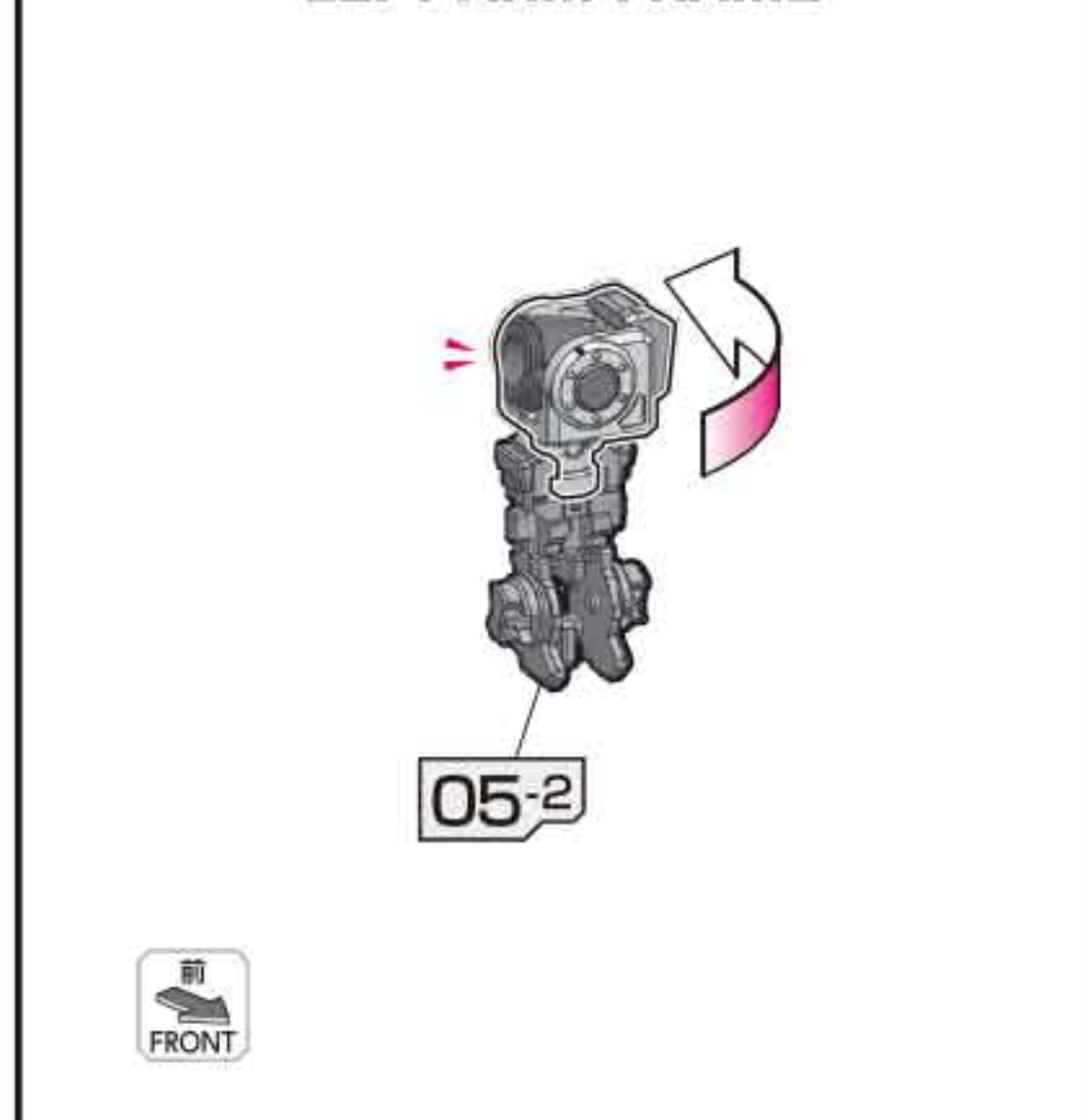
05-2

05-3 [右腕フレームの組立]
RIGHT ARM FRAME

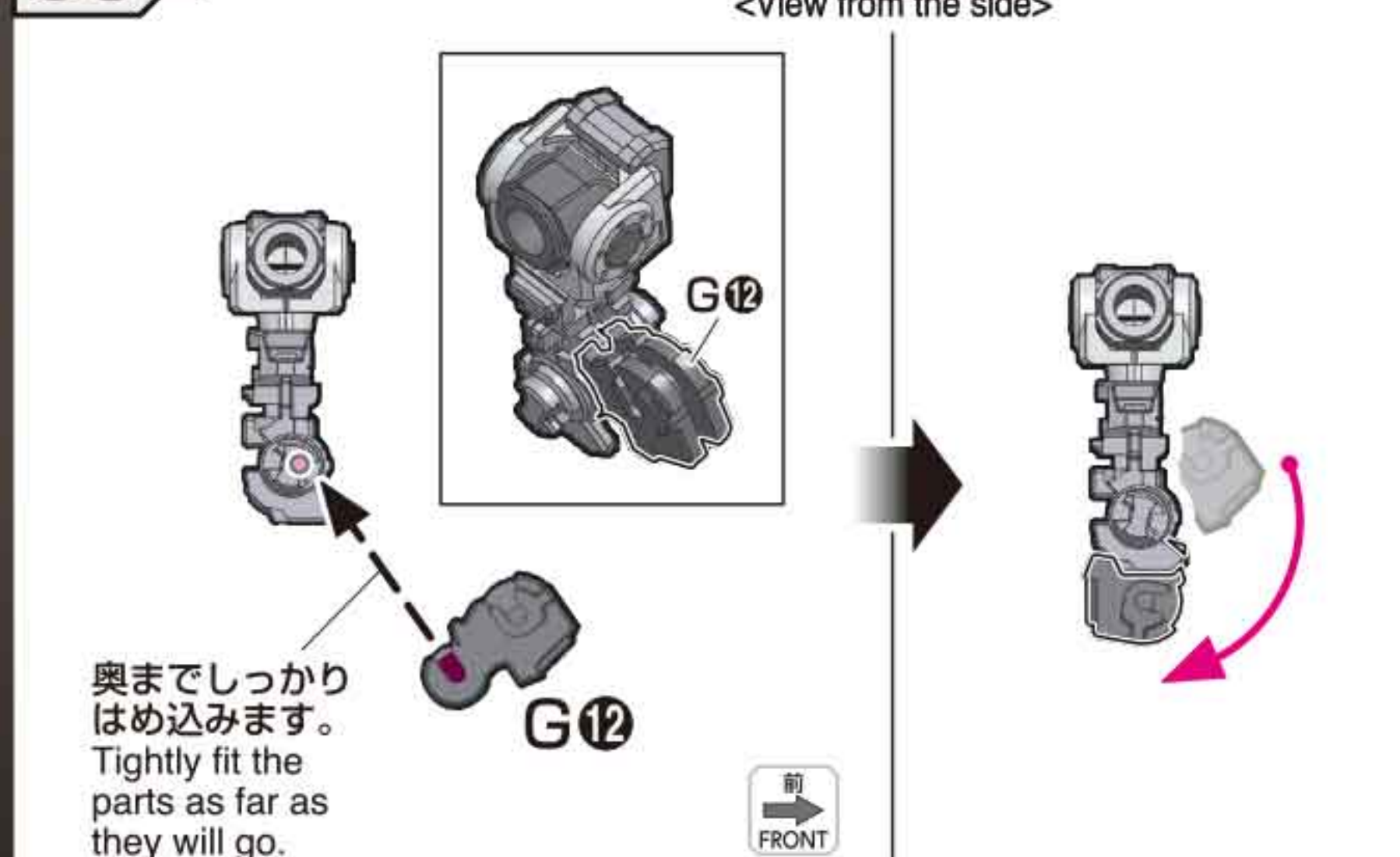
05-4



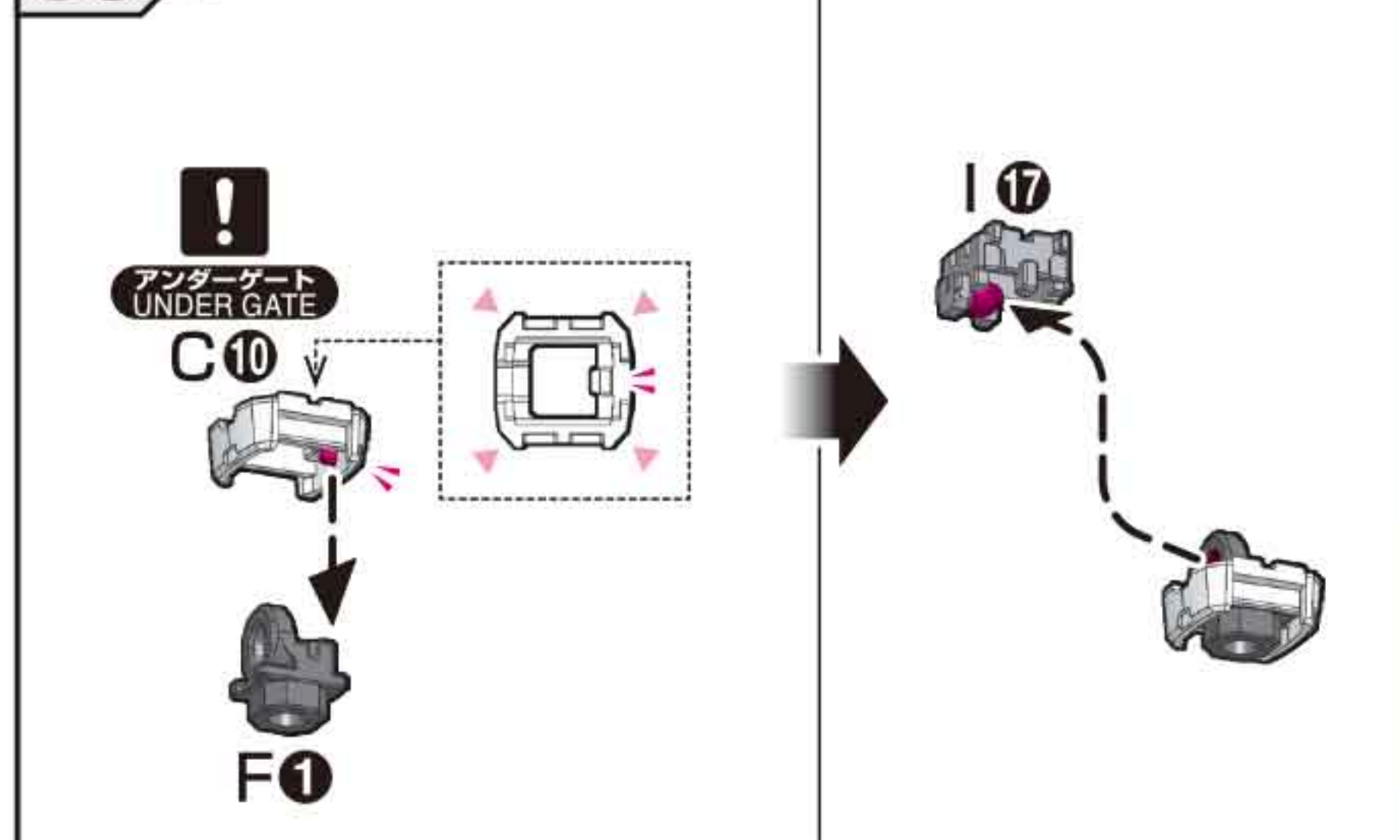
05-5

06-1 [左腕フレームの組立]
LEFT ARM FRAME

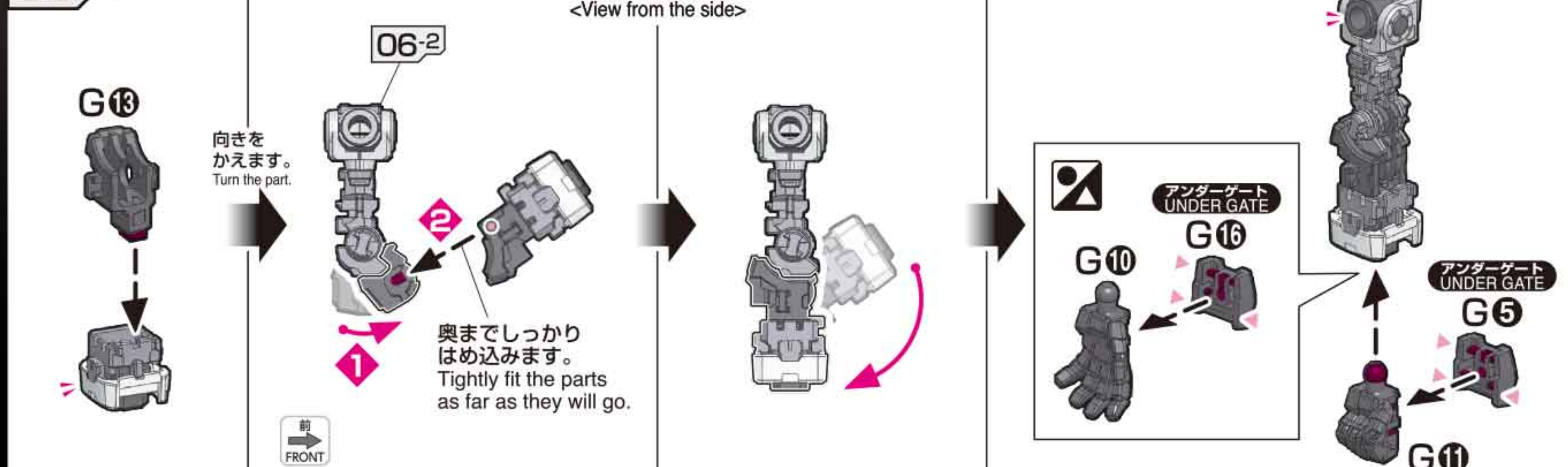
06-2



06-3



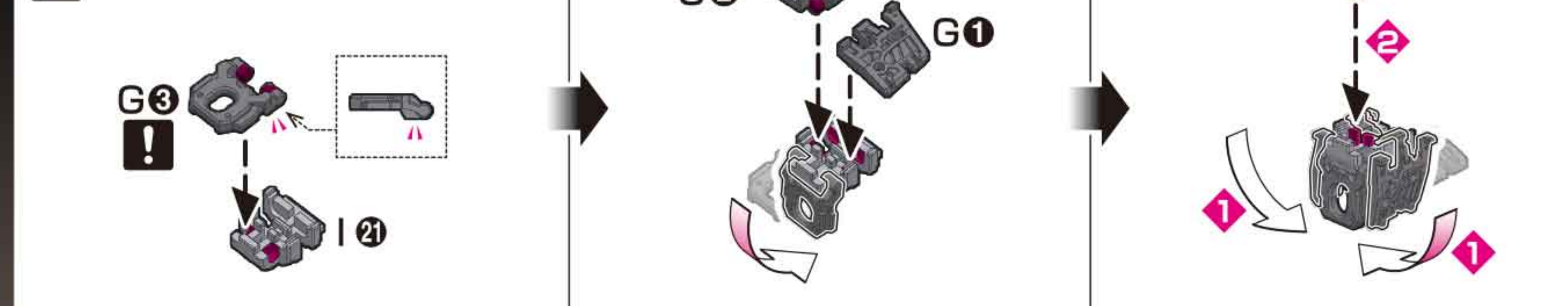
06-4



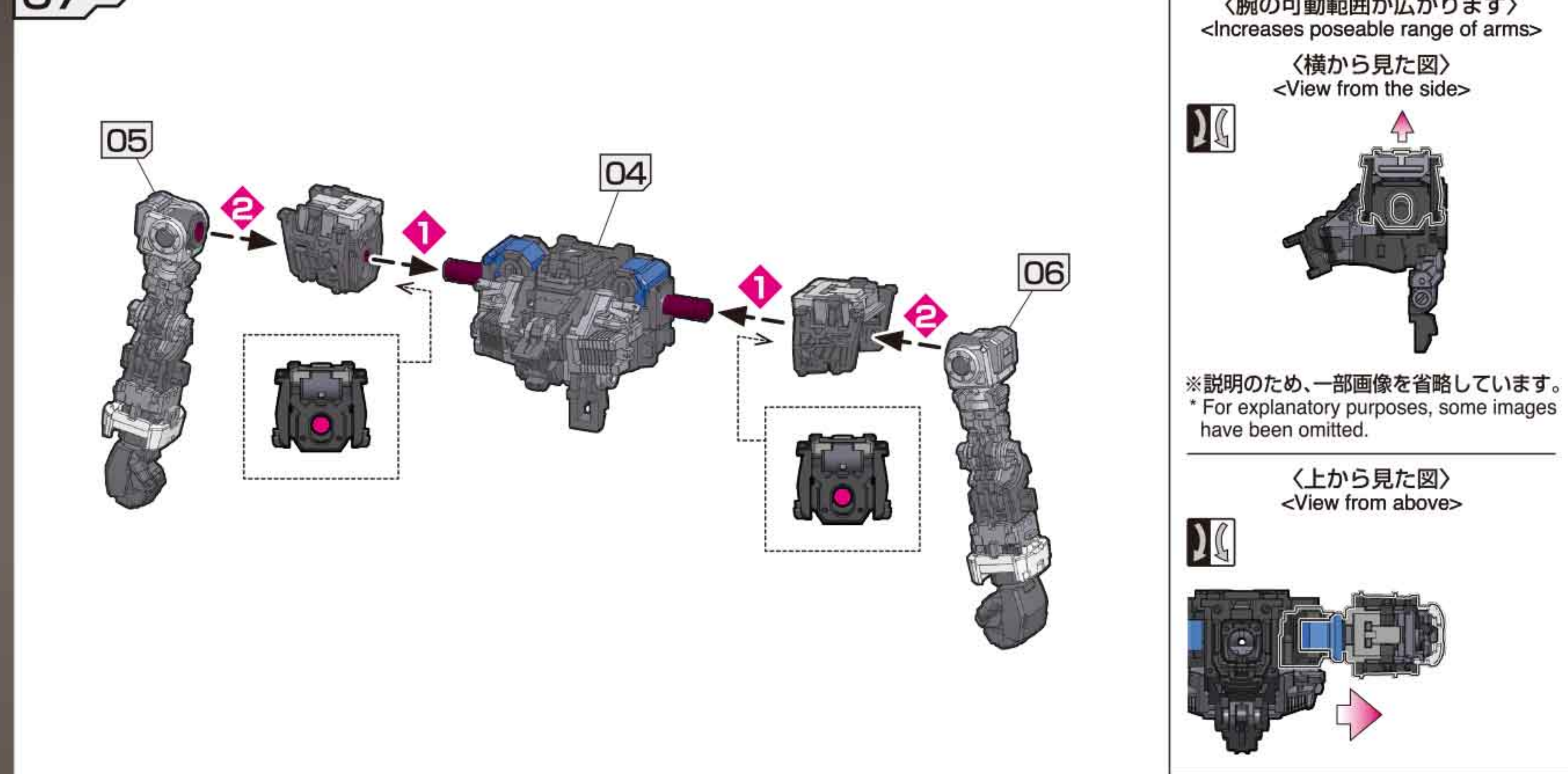
07-1

[肩部フレームの組立]
SHOULDER FRAMES

x2



07-2



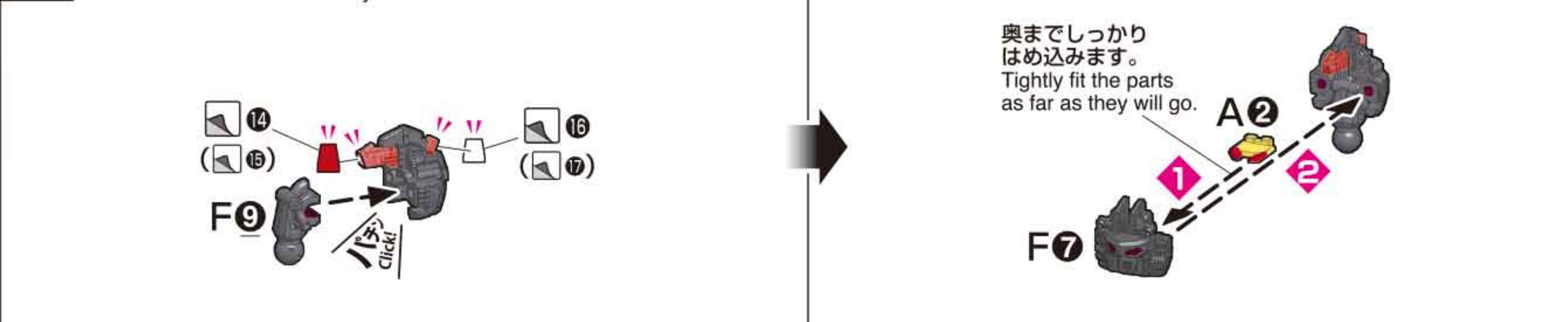
HEAD FRAME UNIT

細部まで成形色で徹底再現
Details are thoroughly recreated through mold colors

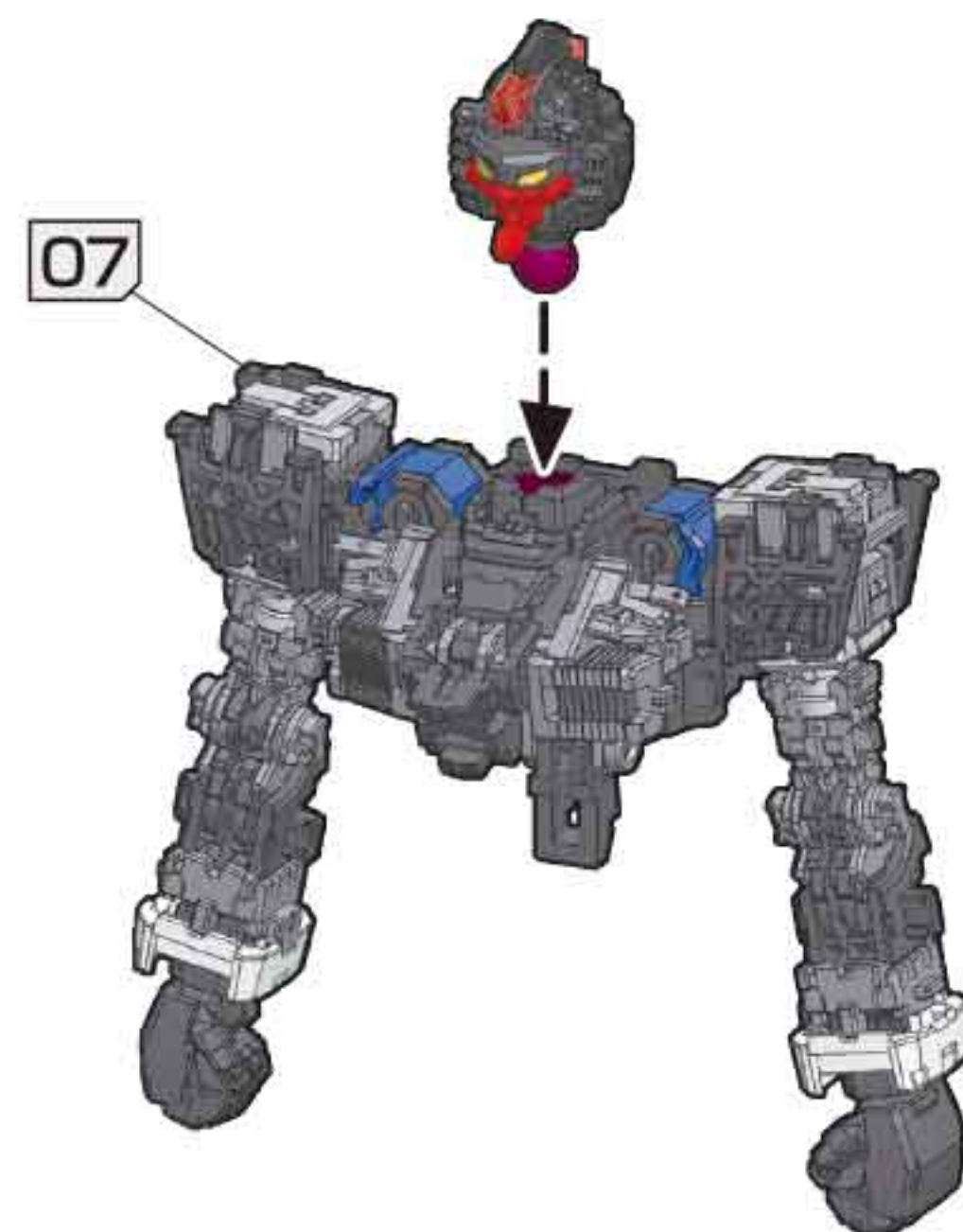
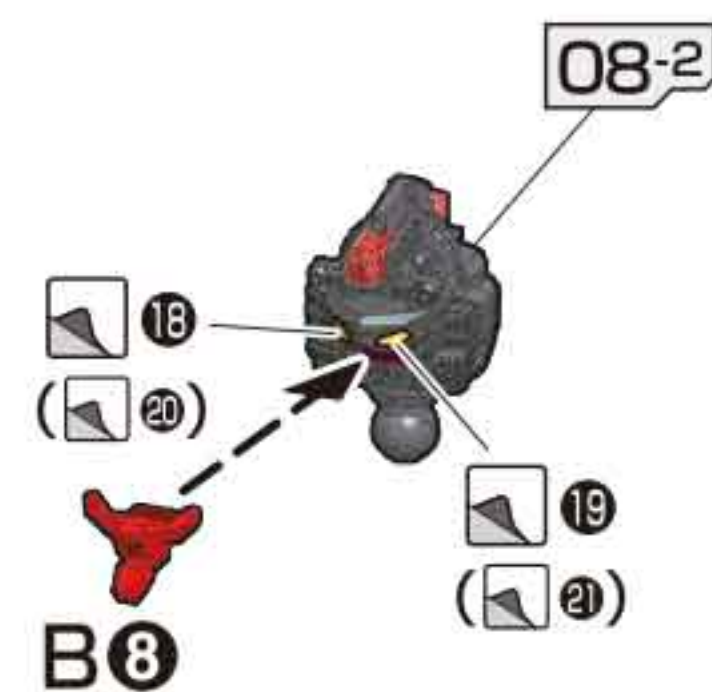
頭部はツインアイや頬のダクトにいたるまで成型色で再現。メインカメラの側面にディテールを彫刻し、正面から見ると奥行きのあるディテールが浮かび上がる。

Details like the twin eyes or cheek ducts have been faithfully preserved through the mold colors. The main camera has details engraved on each side and gives an illusion of having depth when viewed from the front.

08-2

※リアリスティックデカールはお好みで使用してください。
* Use realistic decals as you like.

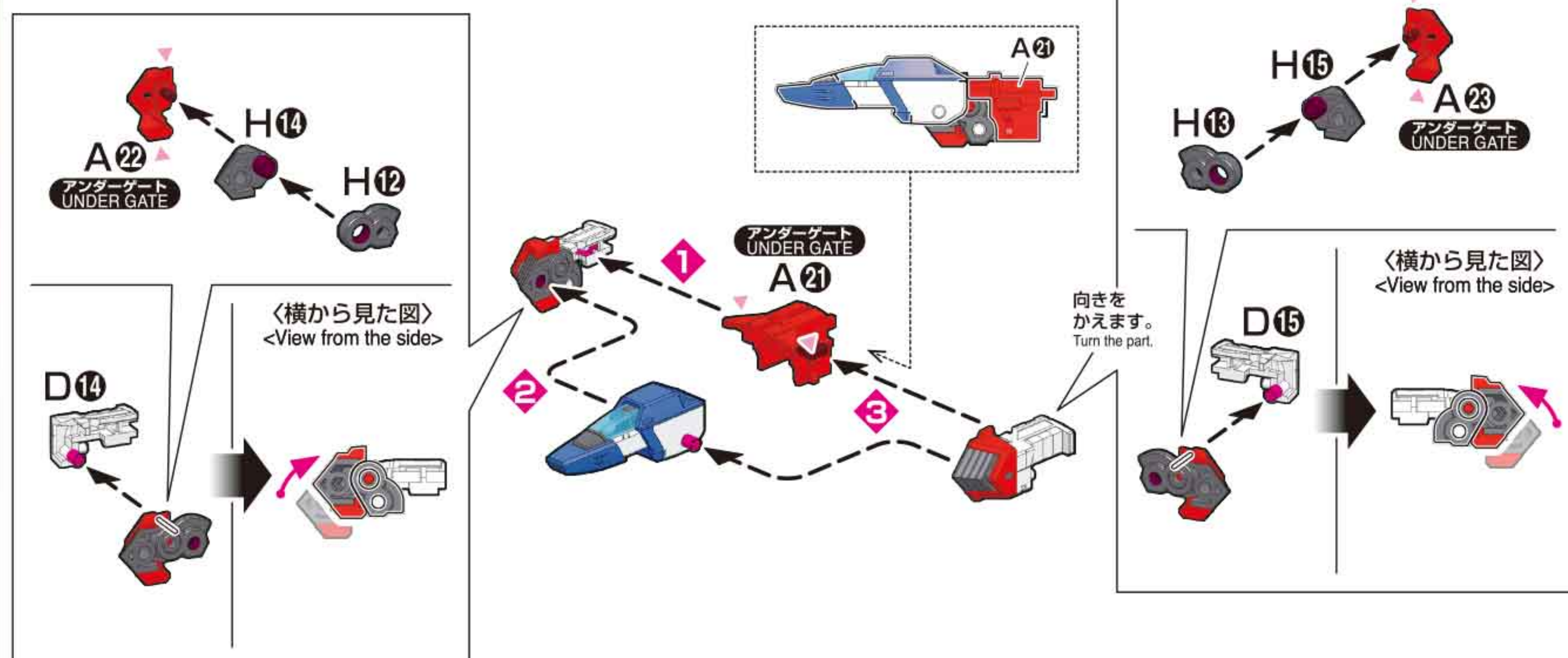
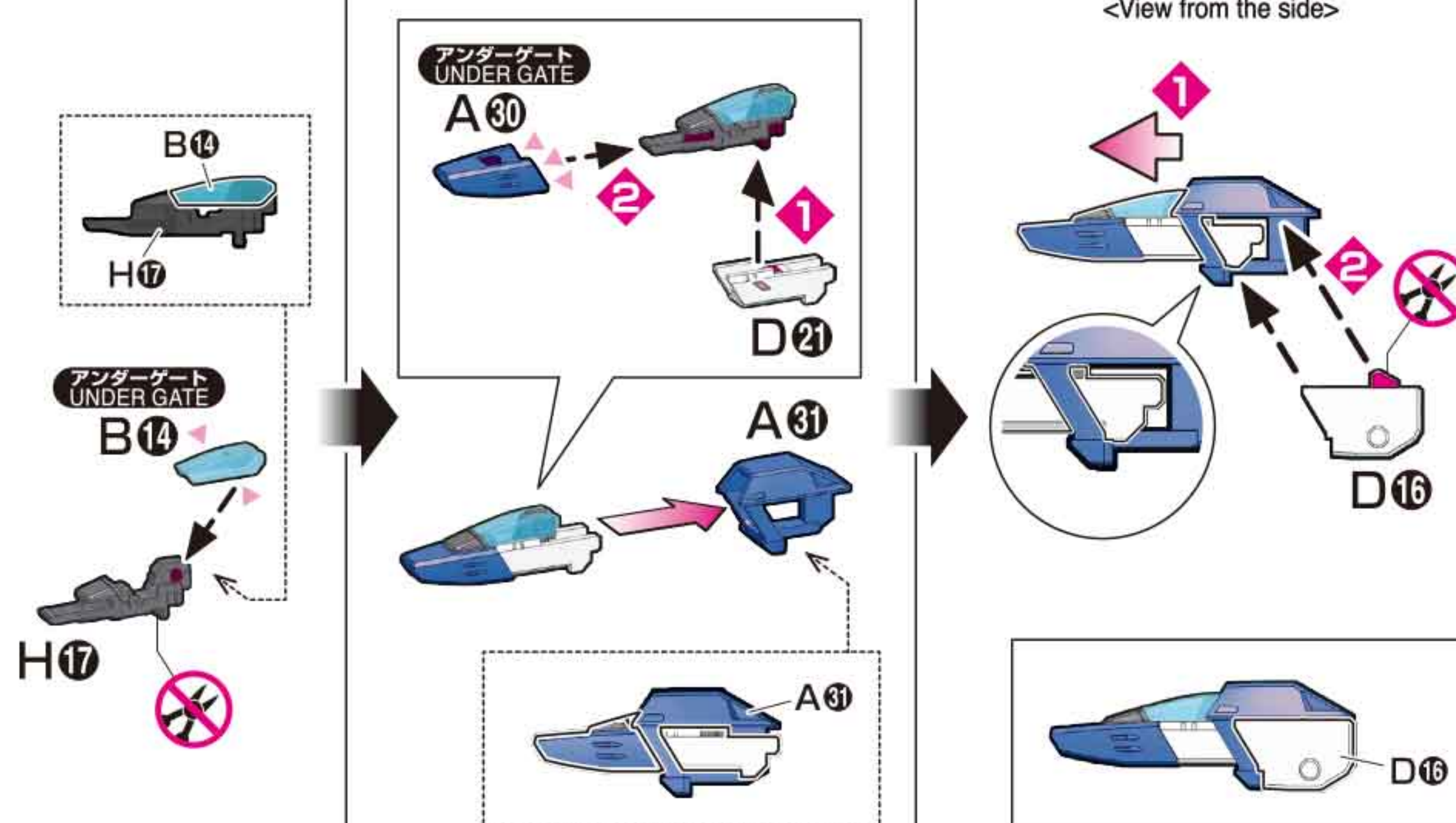
※リアリスティックデカールはお好みで使用してください。
* Use realistic decals as you like.



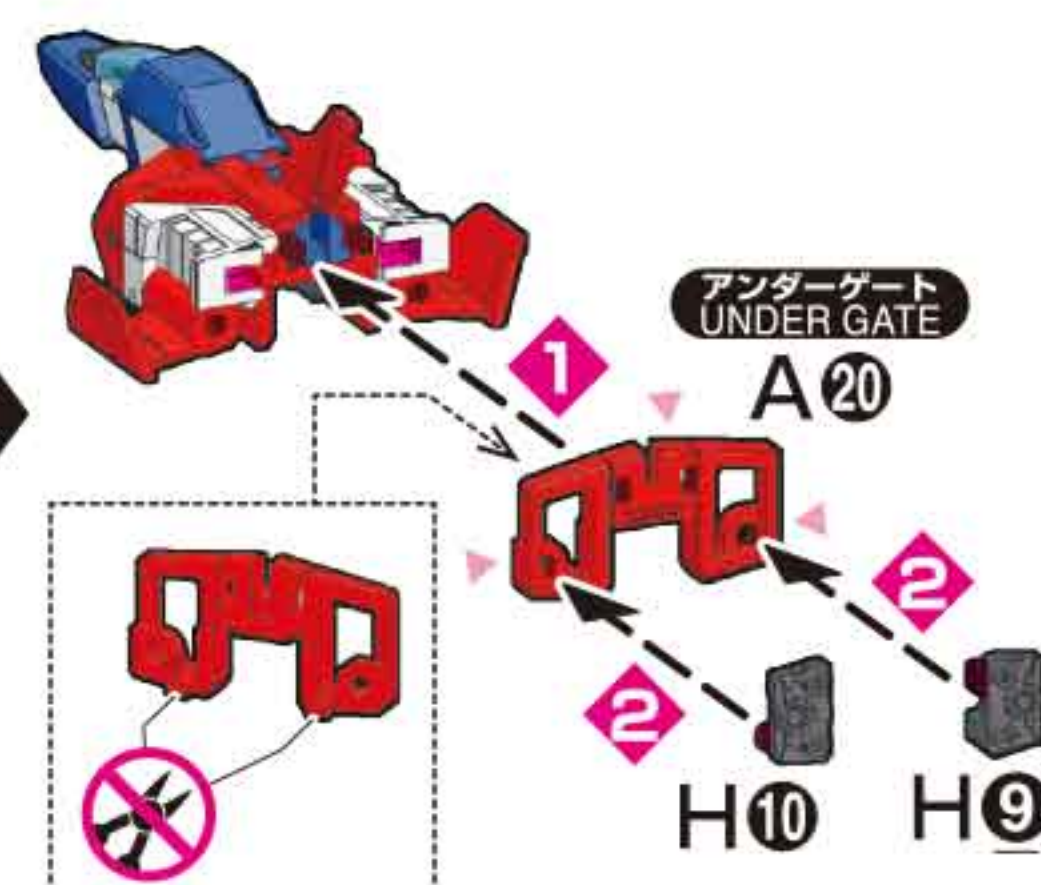
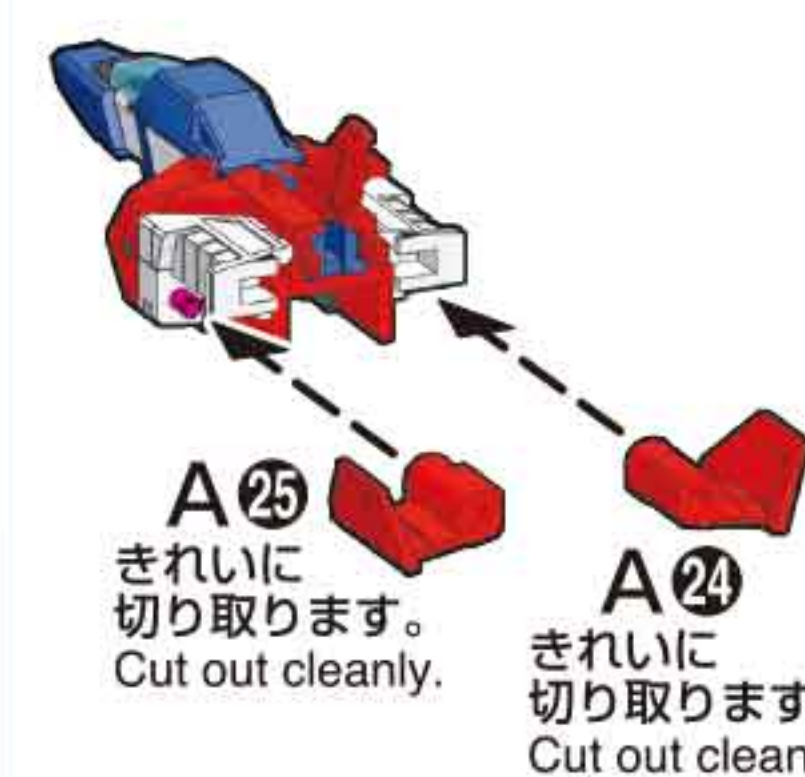
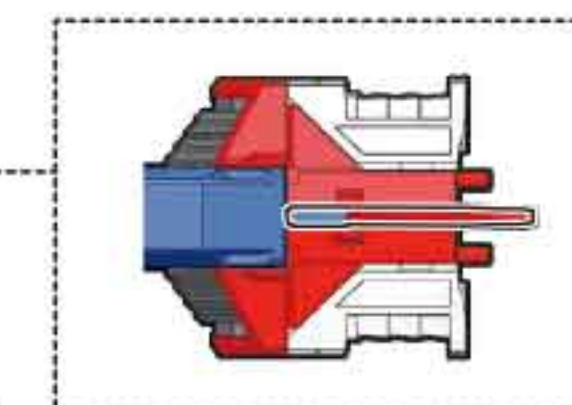
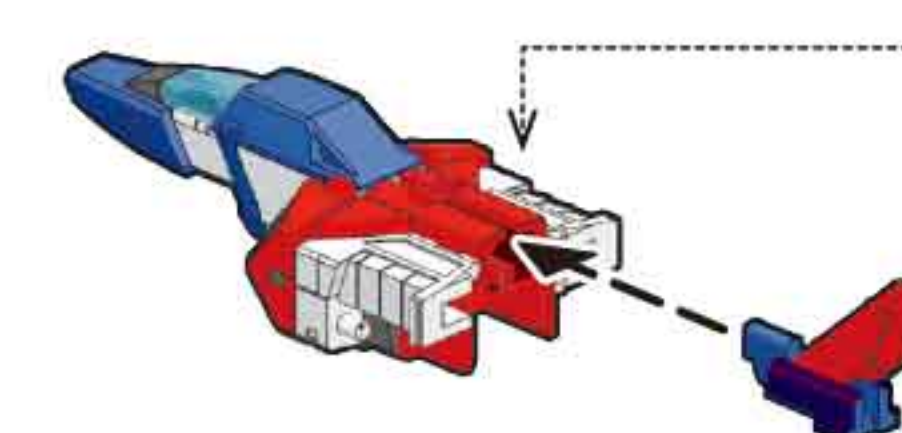
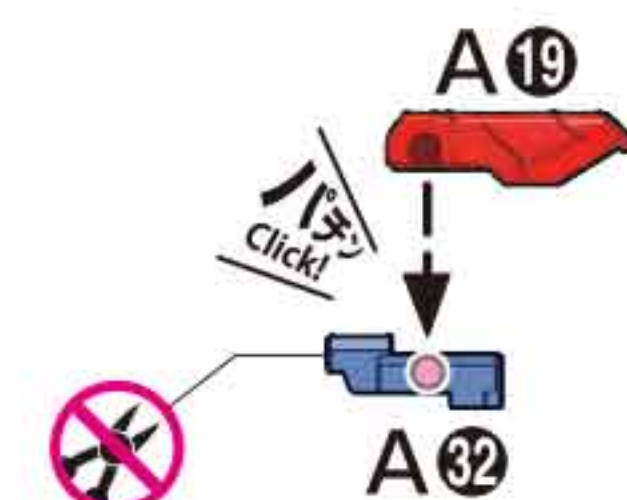
CORE FIGHTER

09-1 [コア・ファイターの組立]

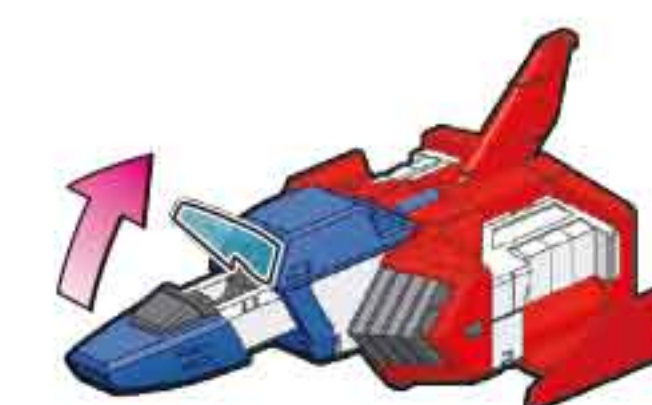
CORE FIGHTER



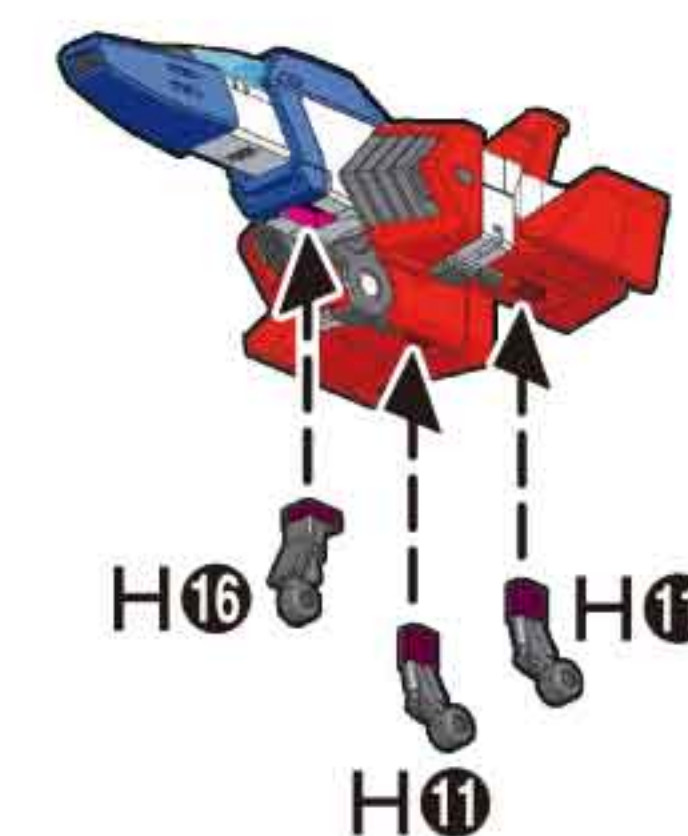
〈横から見た図〉
〈View from the side〉



〈キャノピーの開けかた〉
How to open the canopy



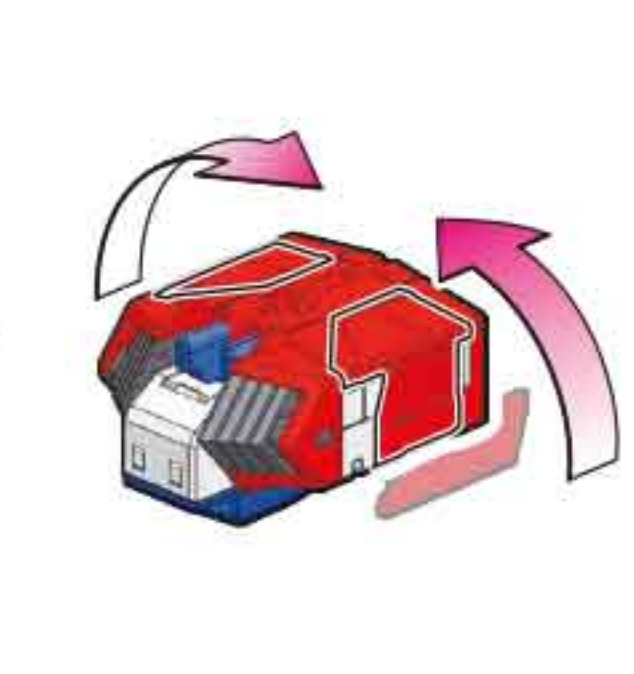
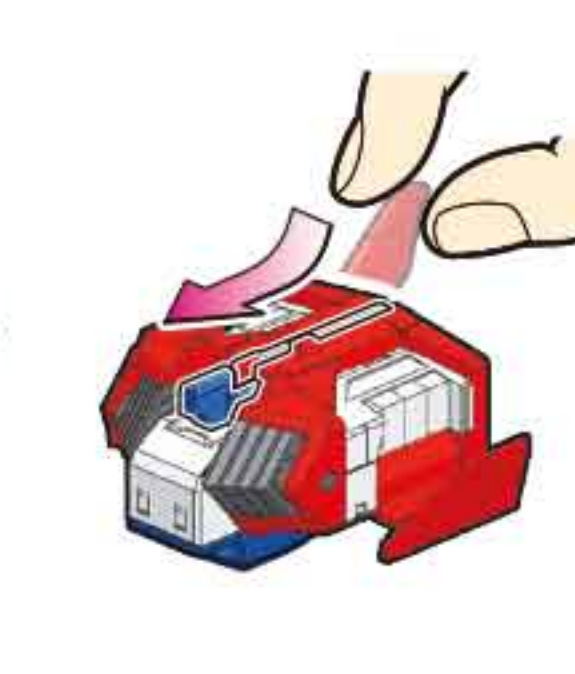
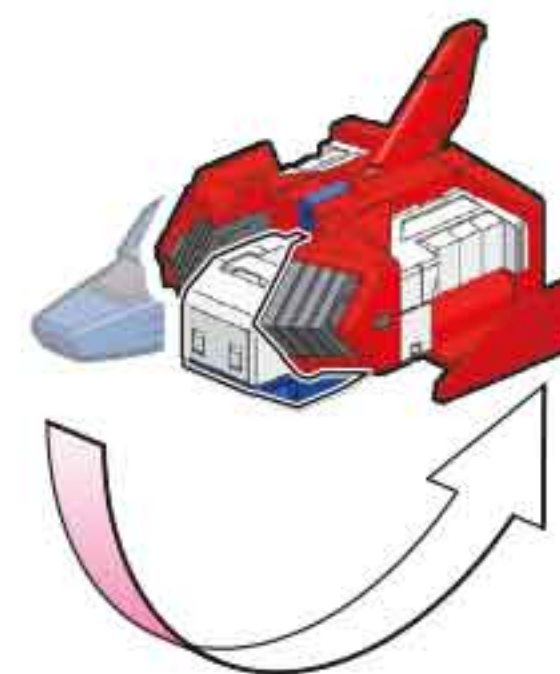
〈ランディングギアを取り付ける場合〉
When attaching the landing gear



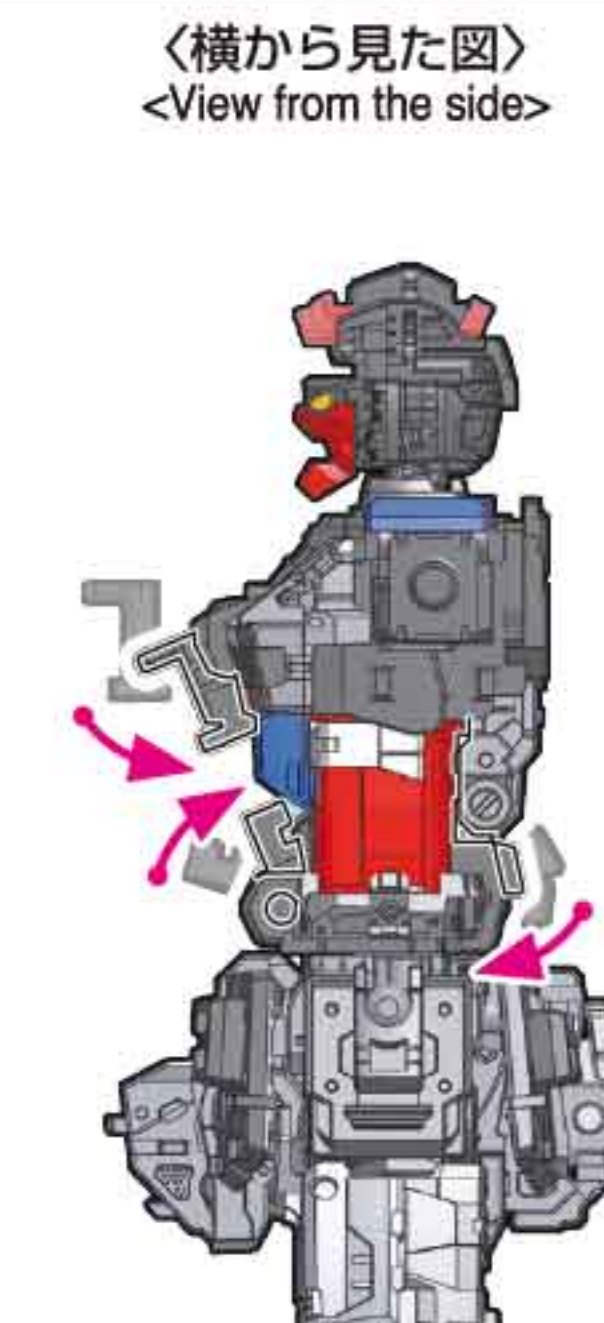
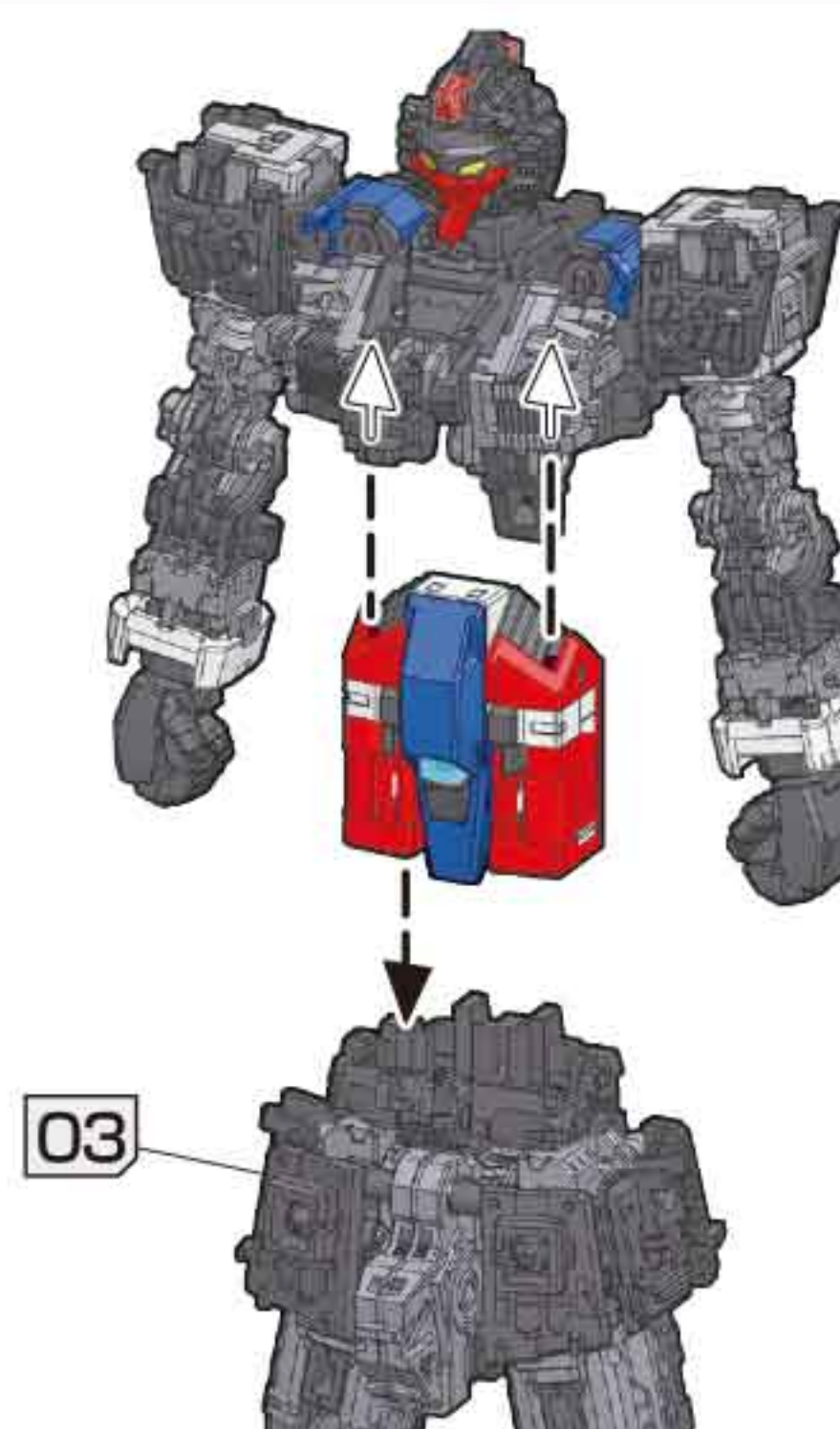
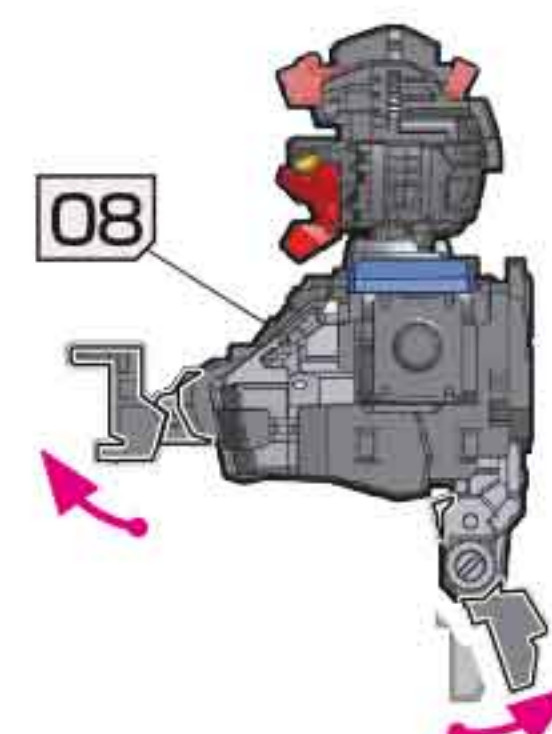
09-6 [コア・ファイターの変形]

TRANSFORMATION

※ランディングギアは外しておきます。
* Remove the landing gear.



〈横から見た図〉
〈View from the side〉



※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

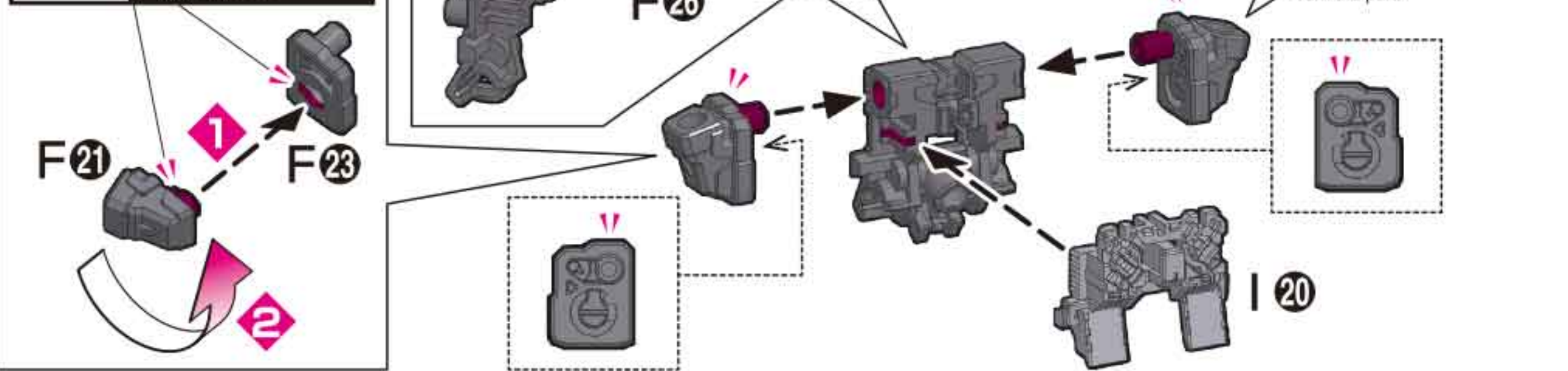
BACKPACK

10-1 [バックパックの組立]

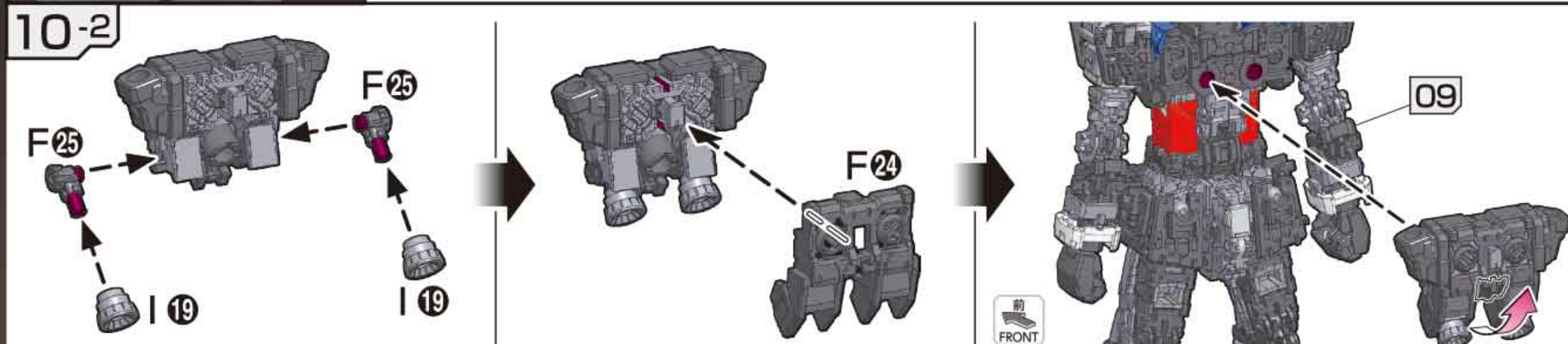
BACKPACK

奥までしっかりはめ込みます。
Tightly fit the parts as far as they will go.

※ミゾに合わせて組み立てます。
* Align with the grooves.



10-2



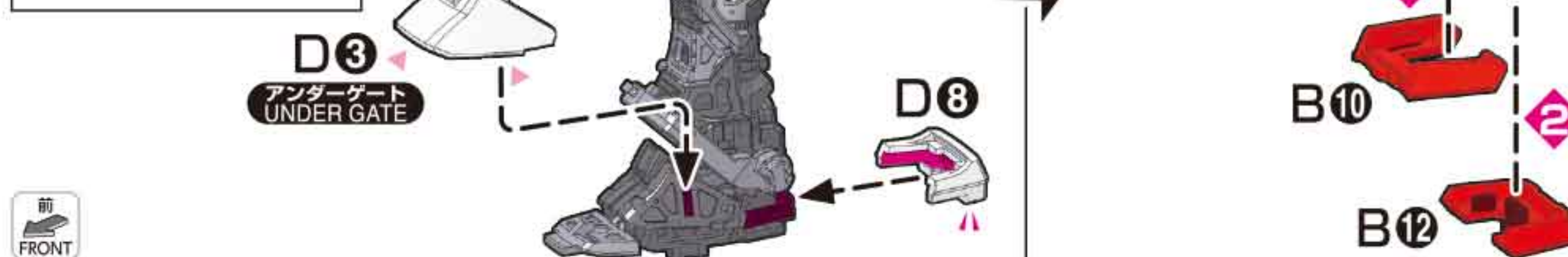
フレームの完成!

Frame complete!

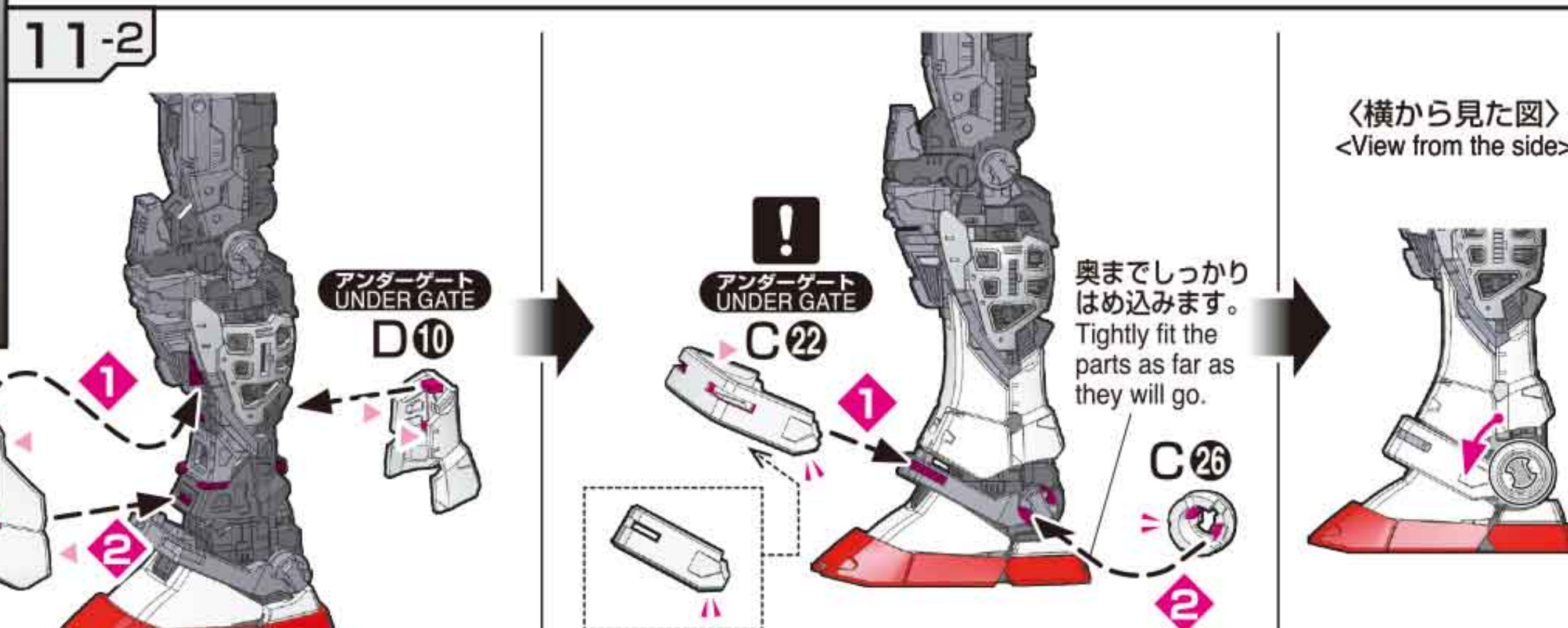
ARMOR PARTS

11-1 [右脚外装パーツの装着]

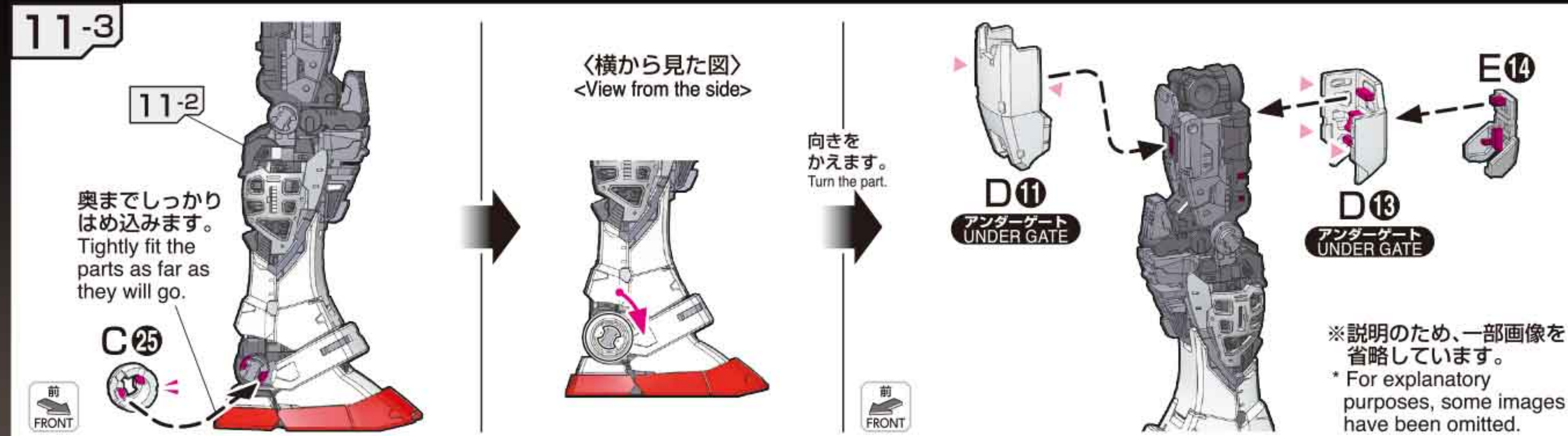
Attaching the Right Leg Armor Parts



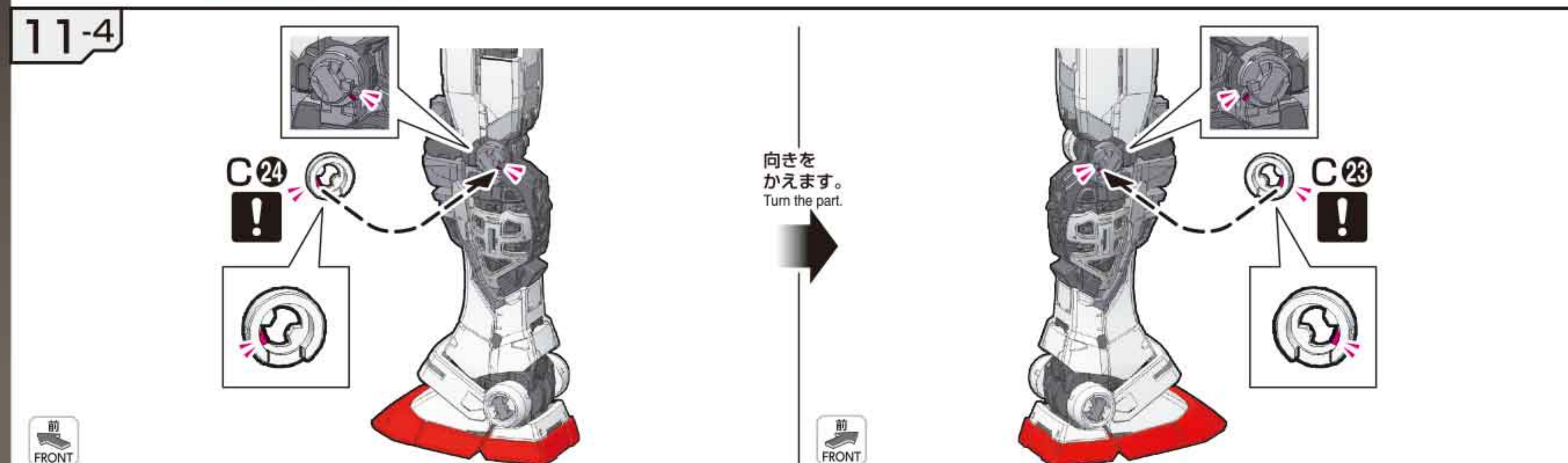
11-2



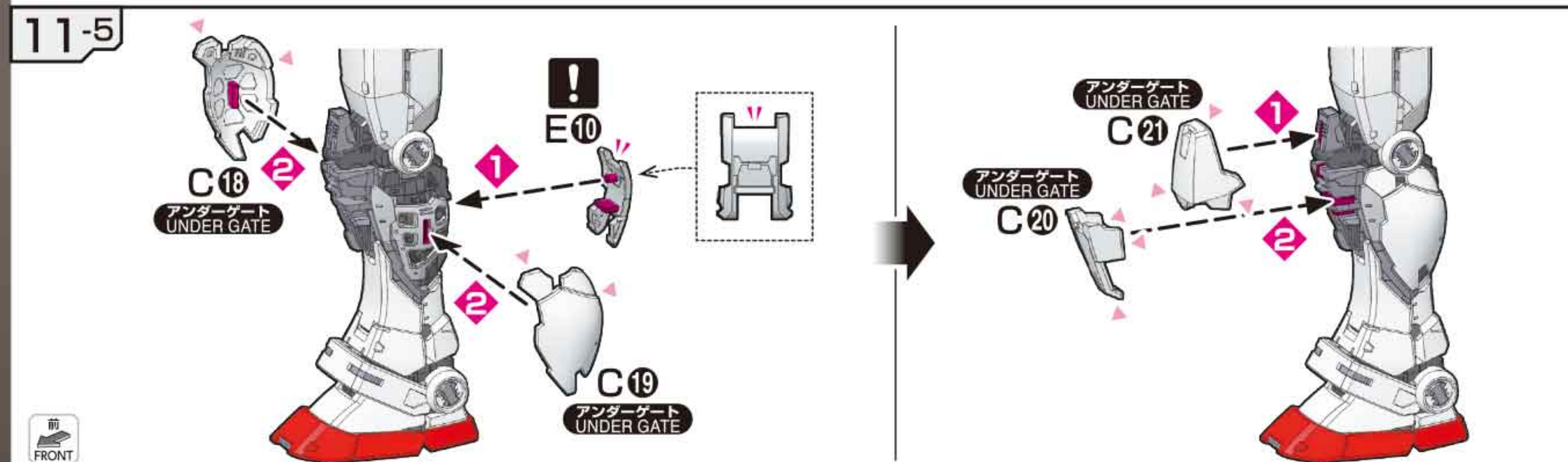
11-3



11-4



11-5

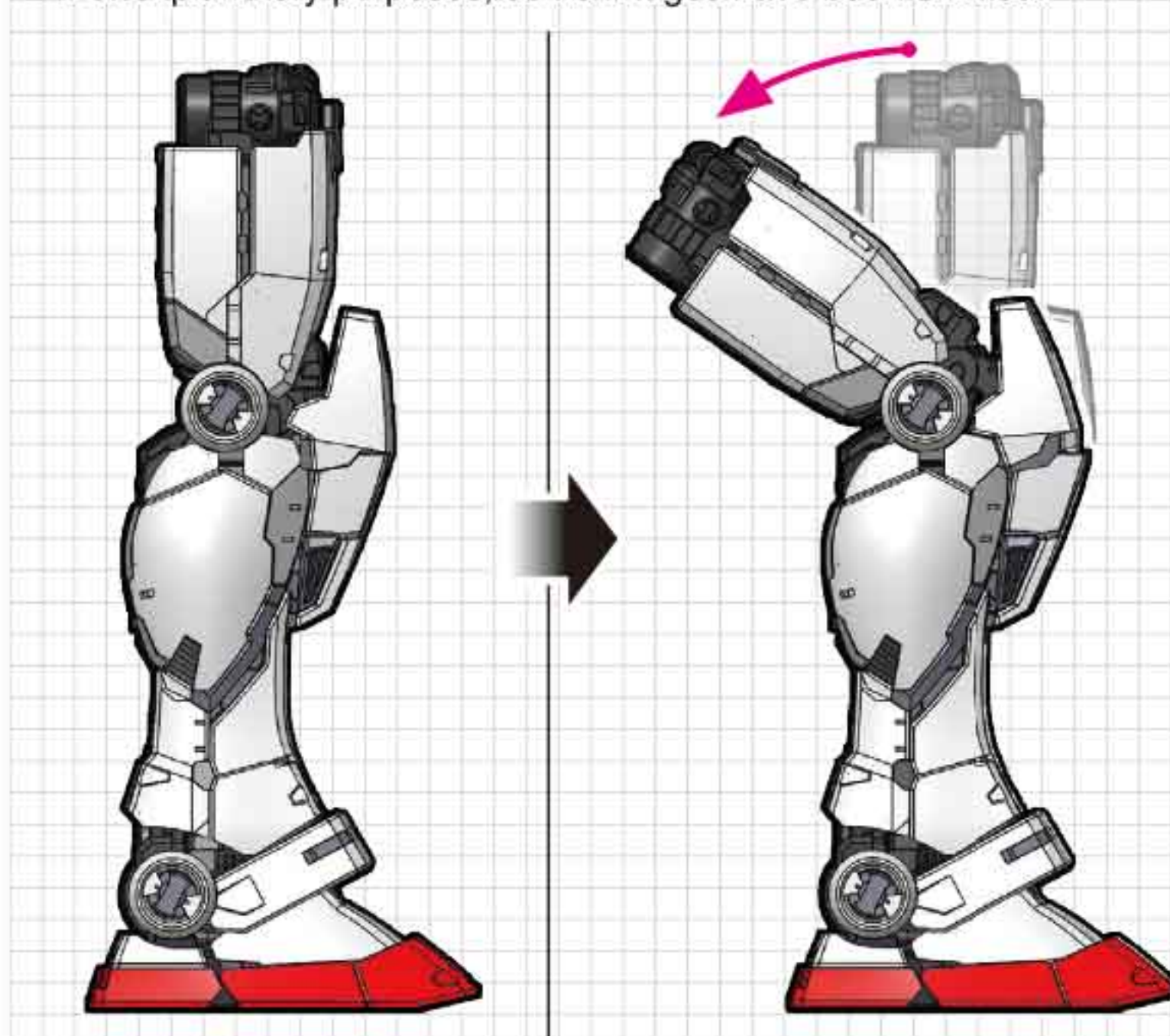


右脚の可動

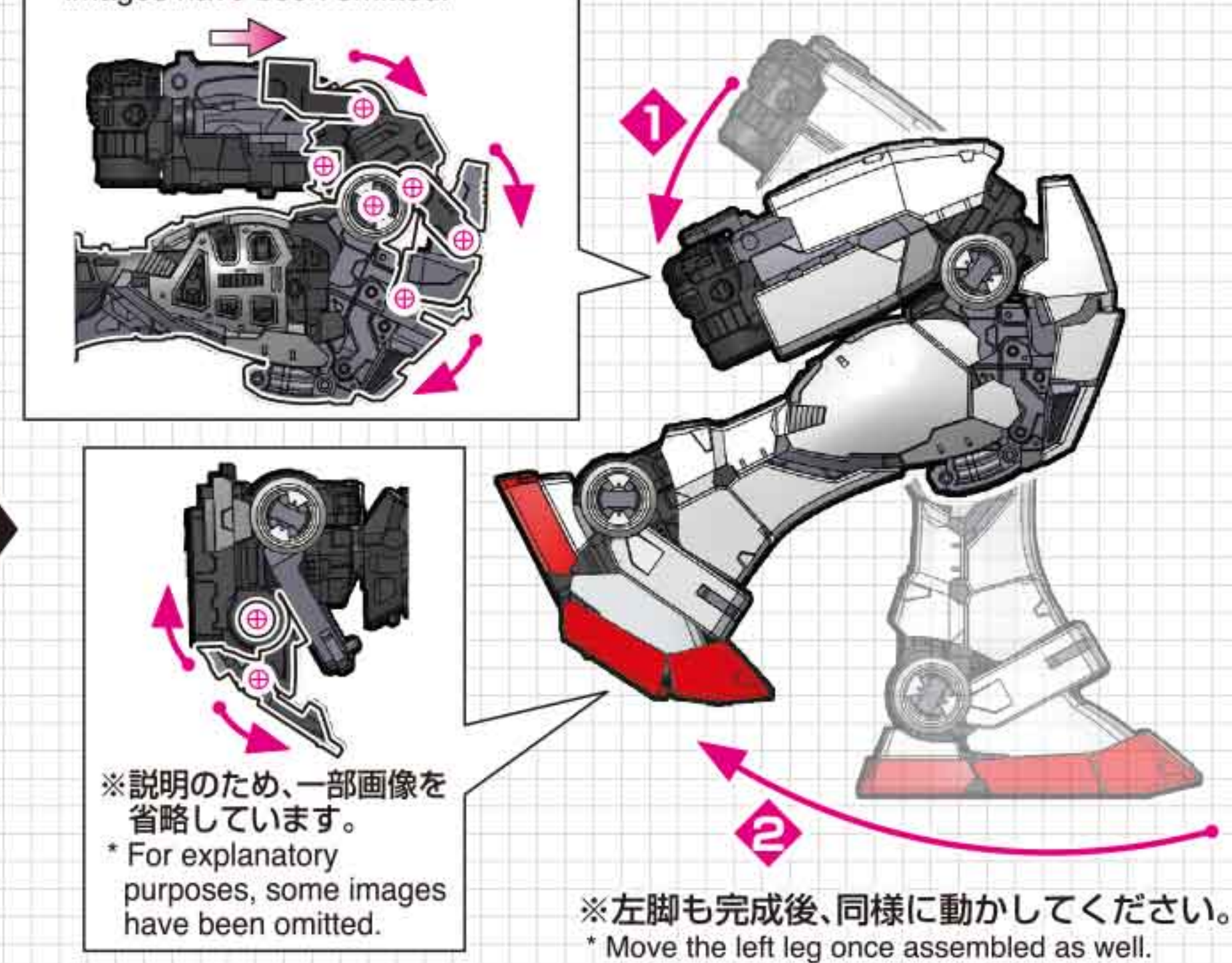
Moving the right leg

※脚を動かすときは、順番に動かしてください。
* When moving the legs, move them in order.

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.



※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.



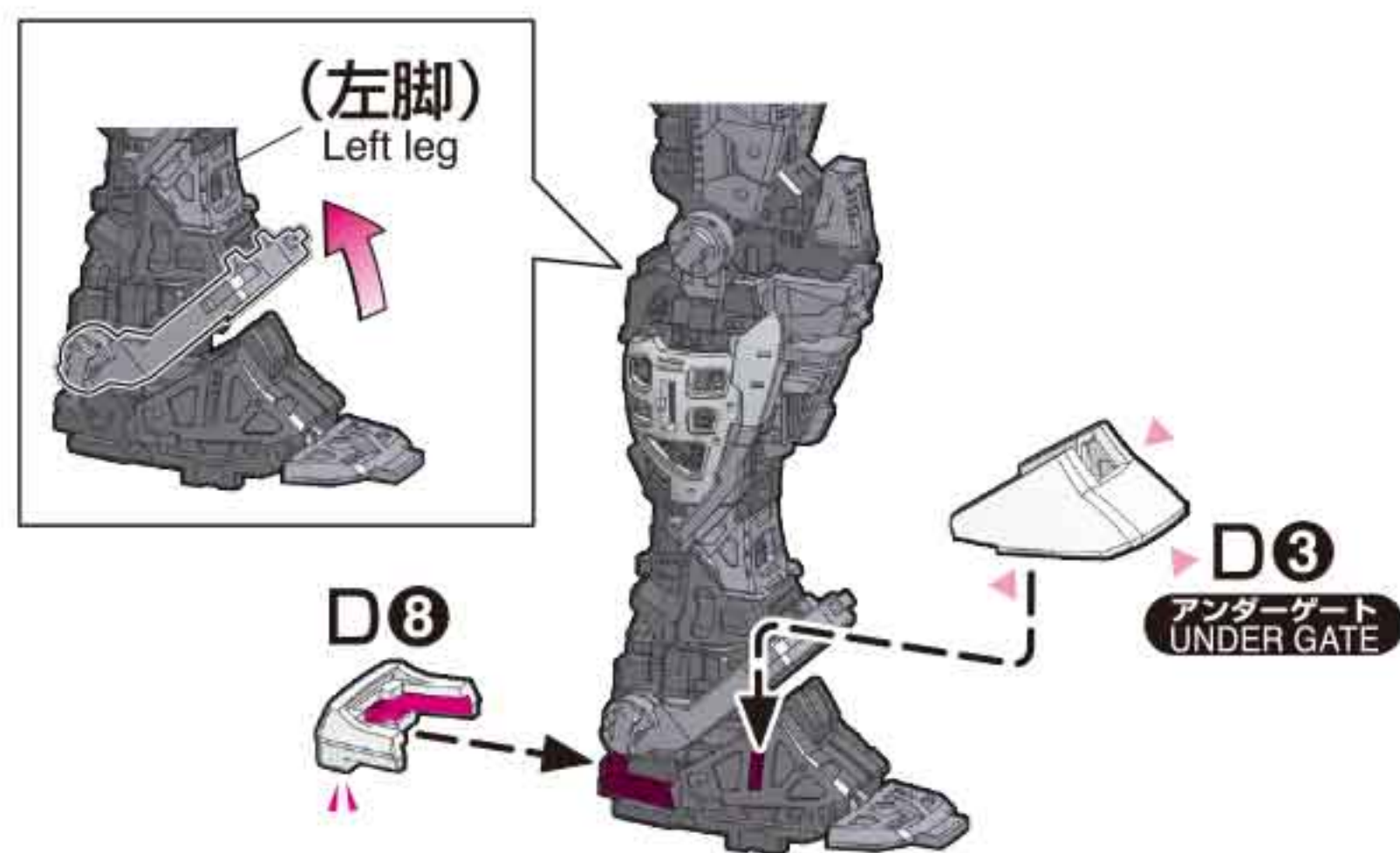
※左脚も完成後、同様に動かしてください。
* Move the left leg once assembled as well.

11-6

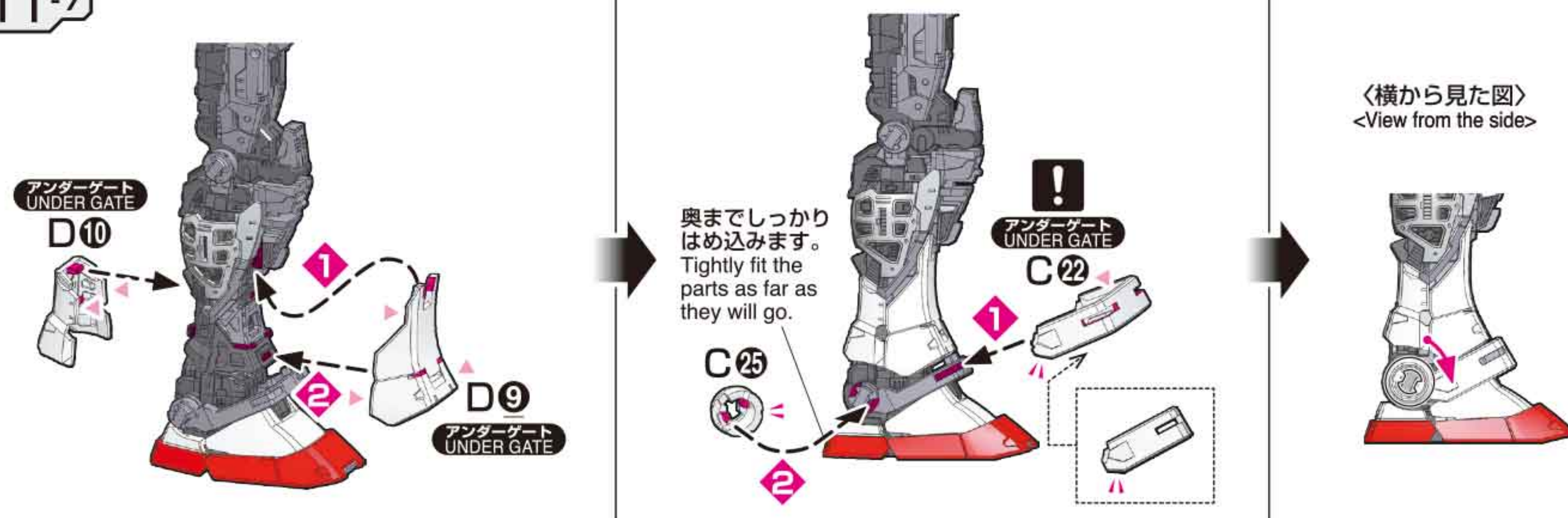
[左脚外装パーツの装着]

Attaching the Left Leg Armor Parts

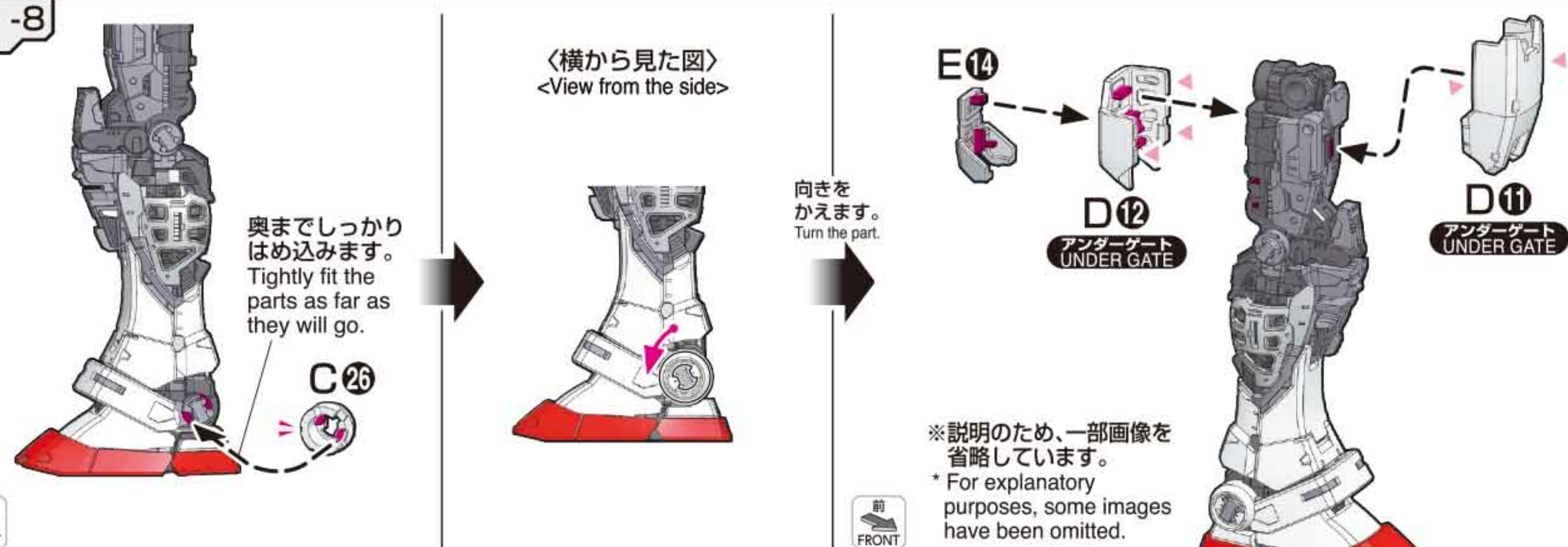
※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

前
FRONT

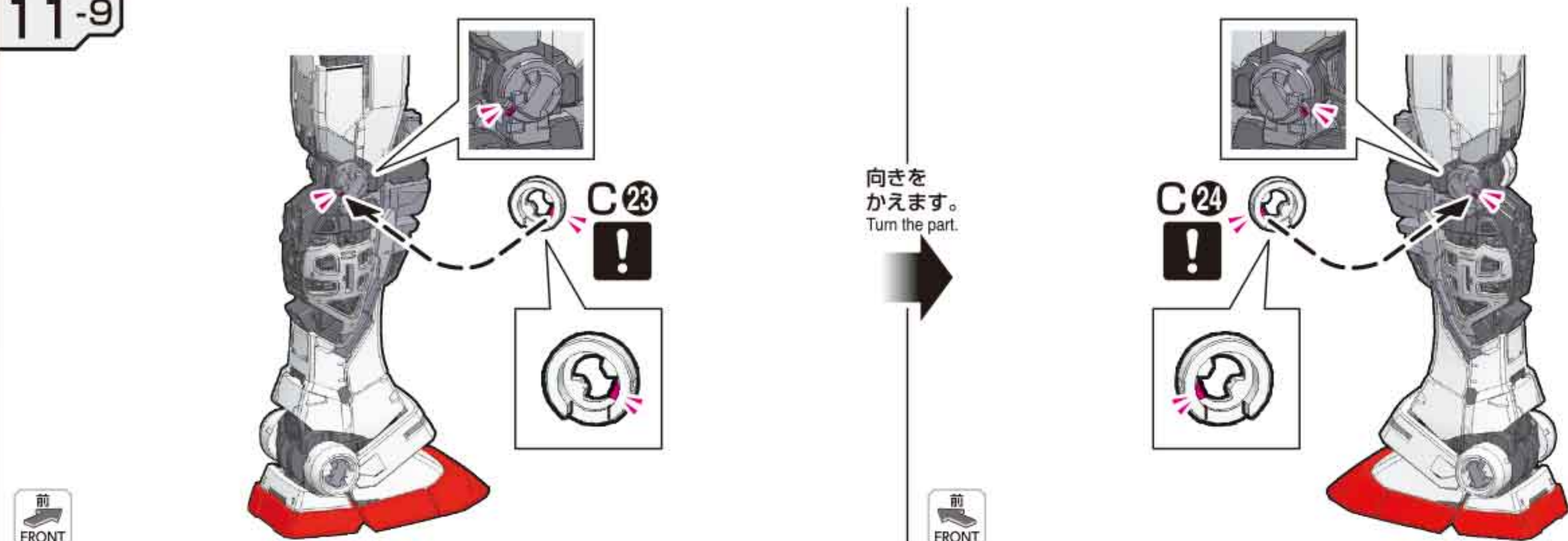
11-7



11-8

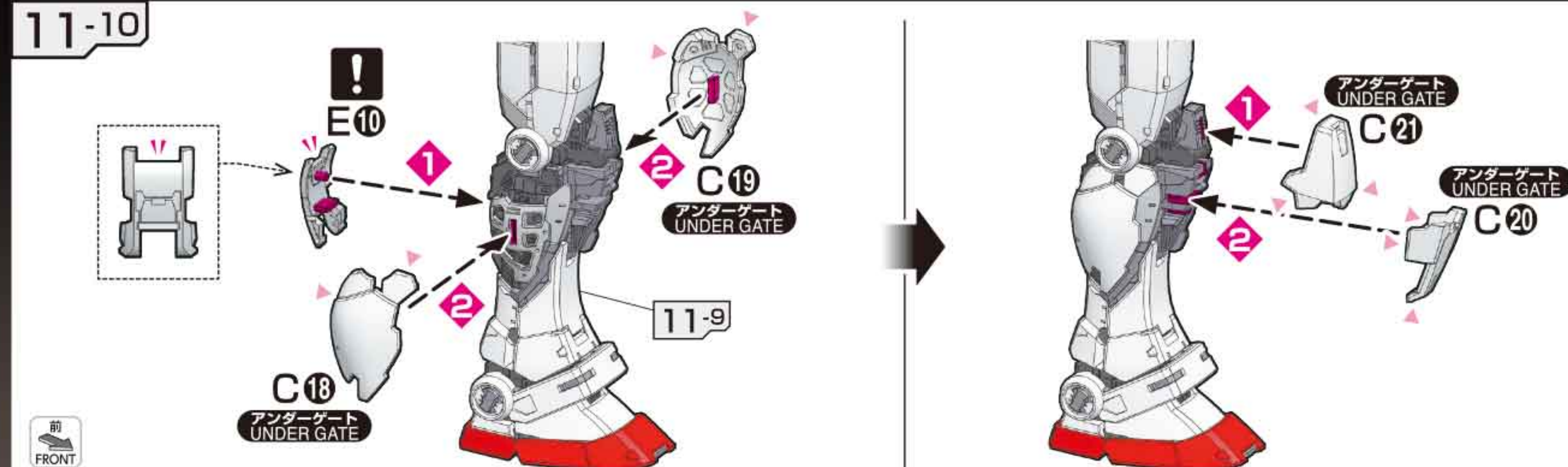


11-9

前
FRONT

16

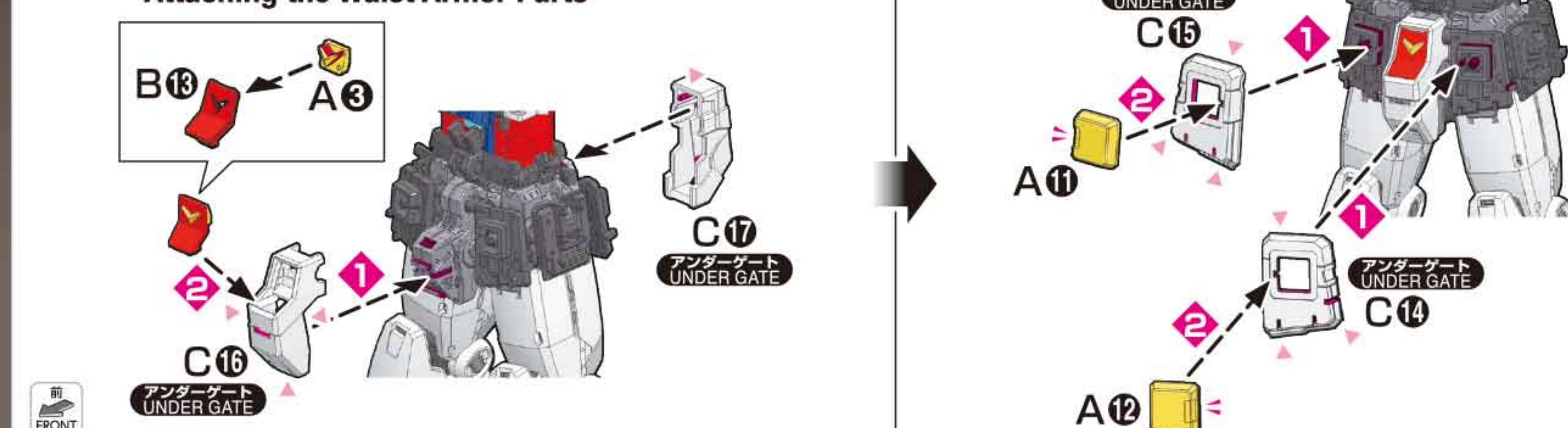
11-10



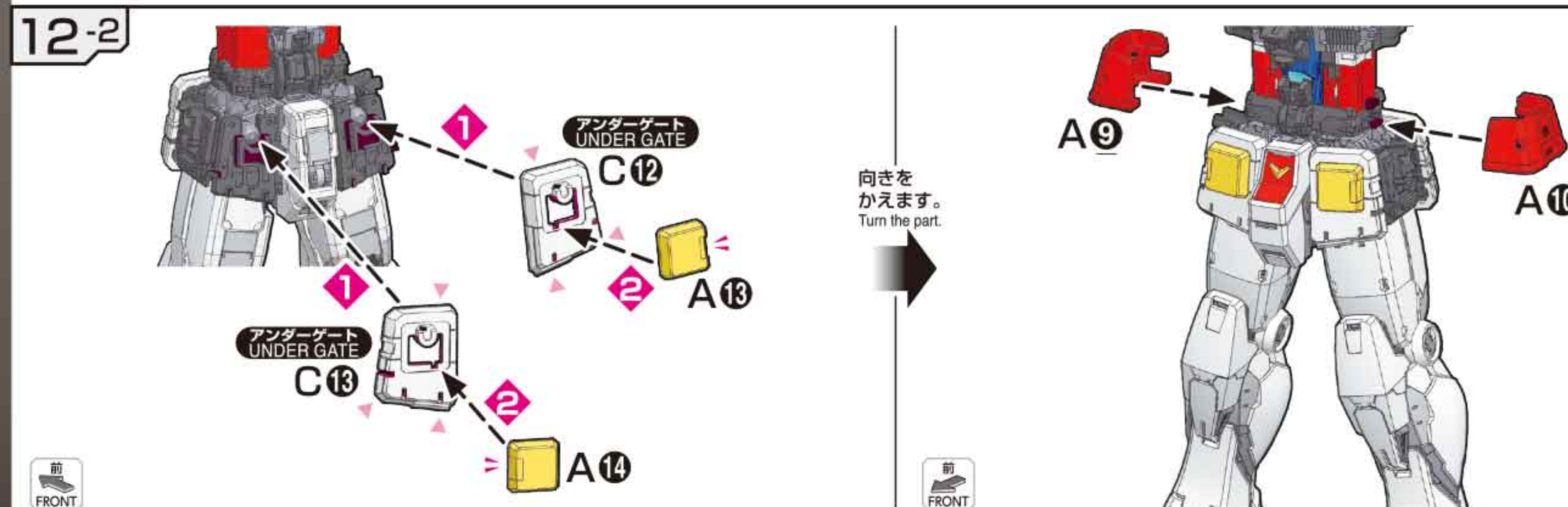
12-1

[腰部外装パーツの装着]

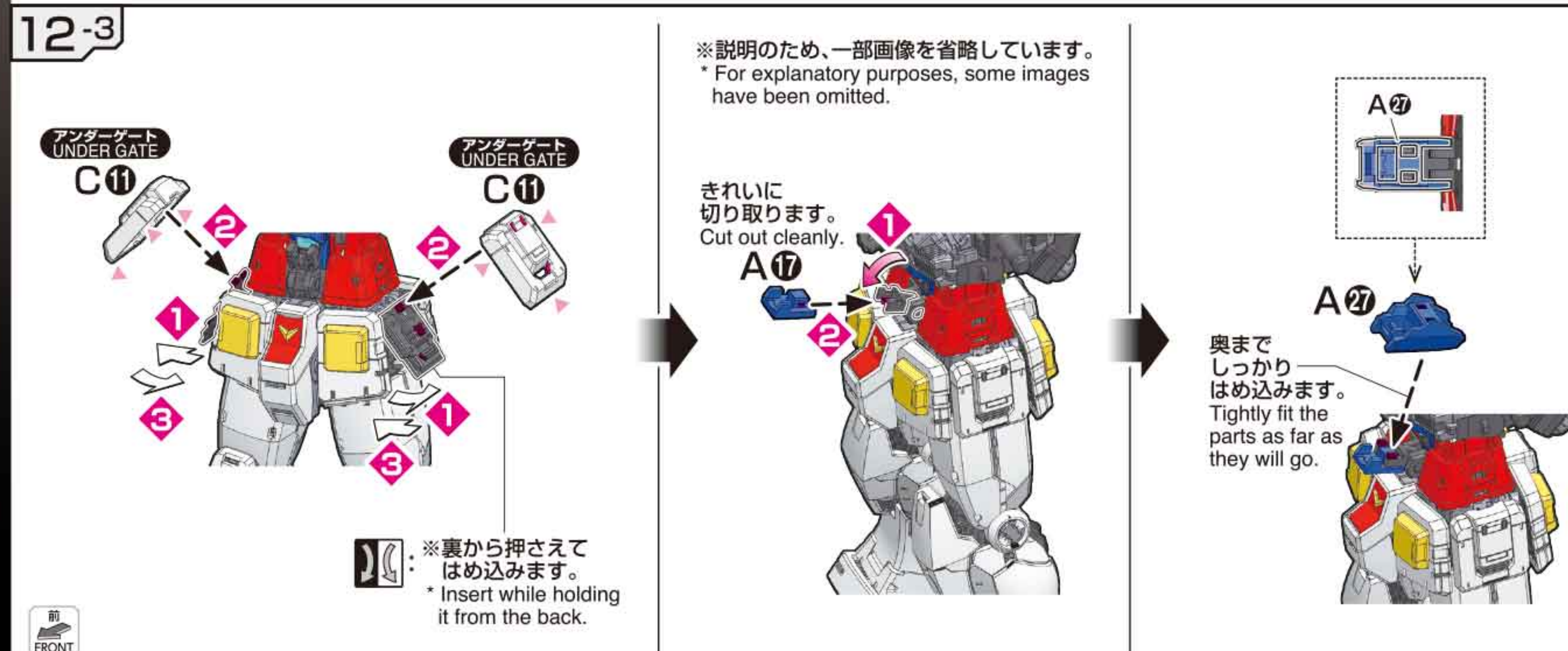
Attaching the Waist Armor Parts



12-2



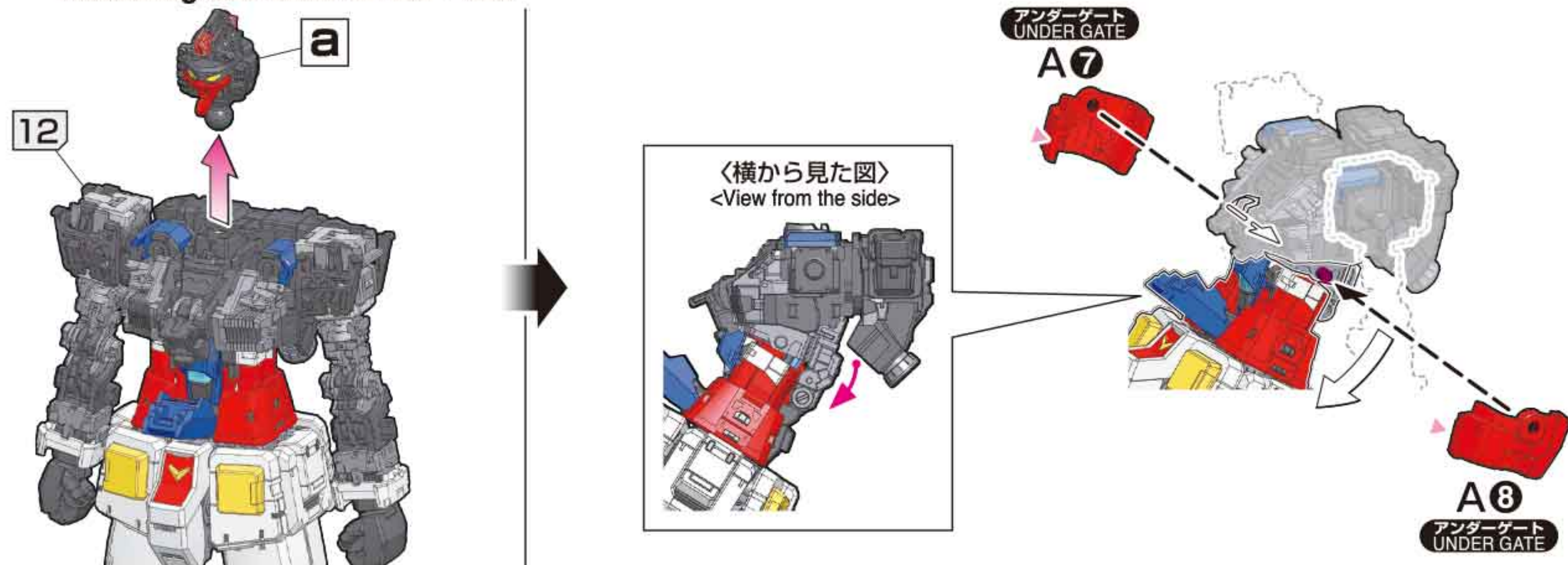
12-3

前
FRONT

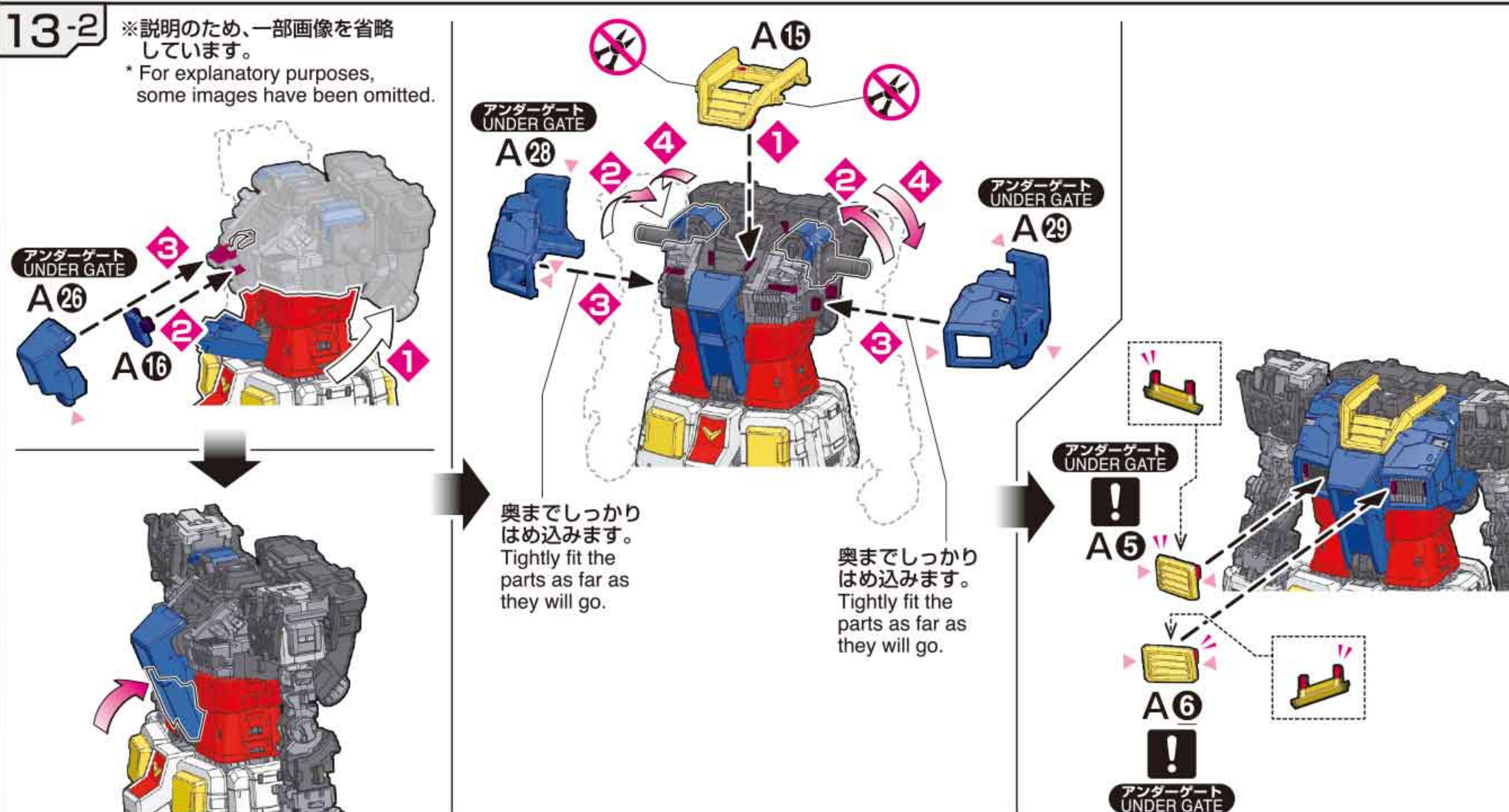
17

13-1 [胸部外装パーツの装着] Attaching the Chest Armor Parts

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

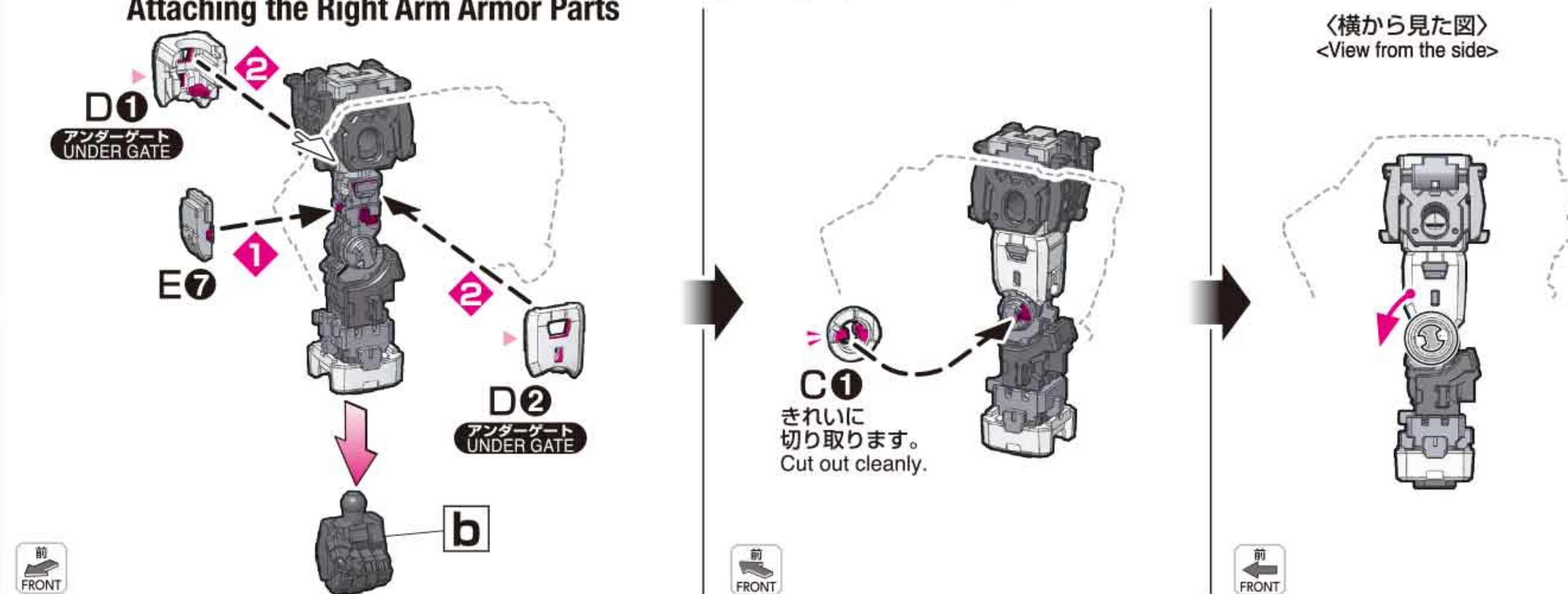


13-2 ※説明のため、一部画像を省略しています。 * For explanatory purposes, some images have been omitted.

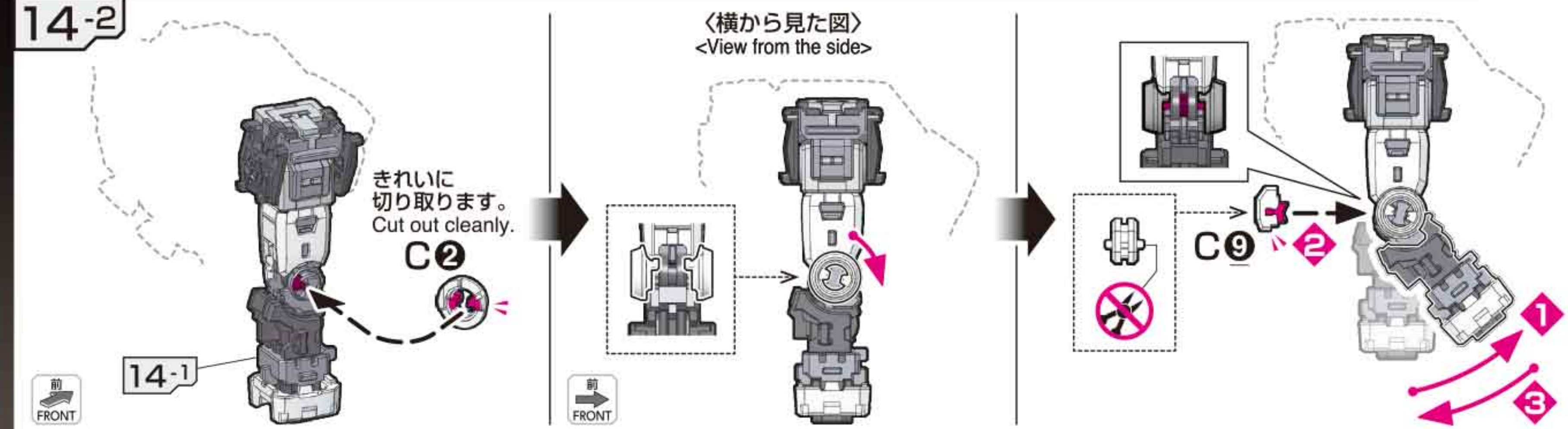


14-1 [右腕外装パーツの装着] Attaching the Right Arm Armor Parts

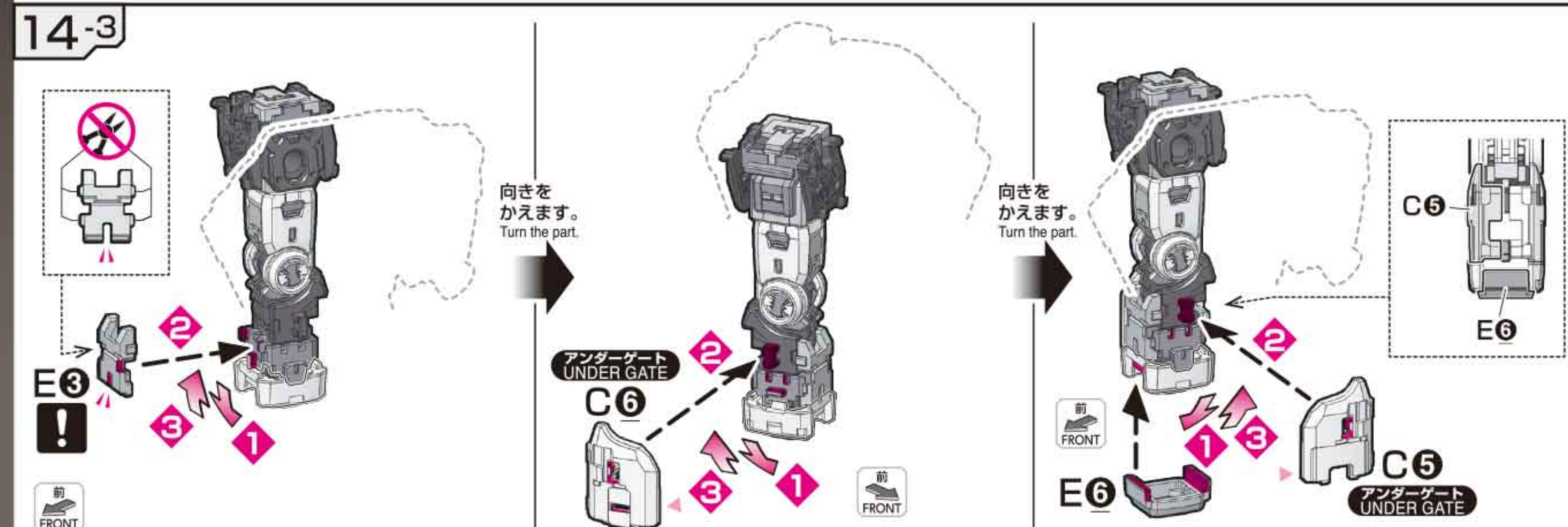
※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.



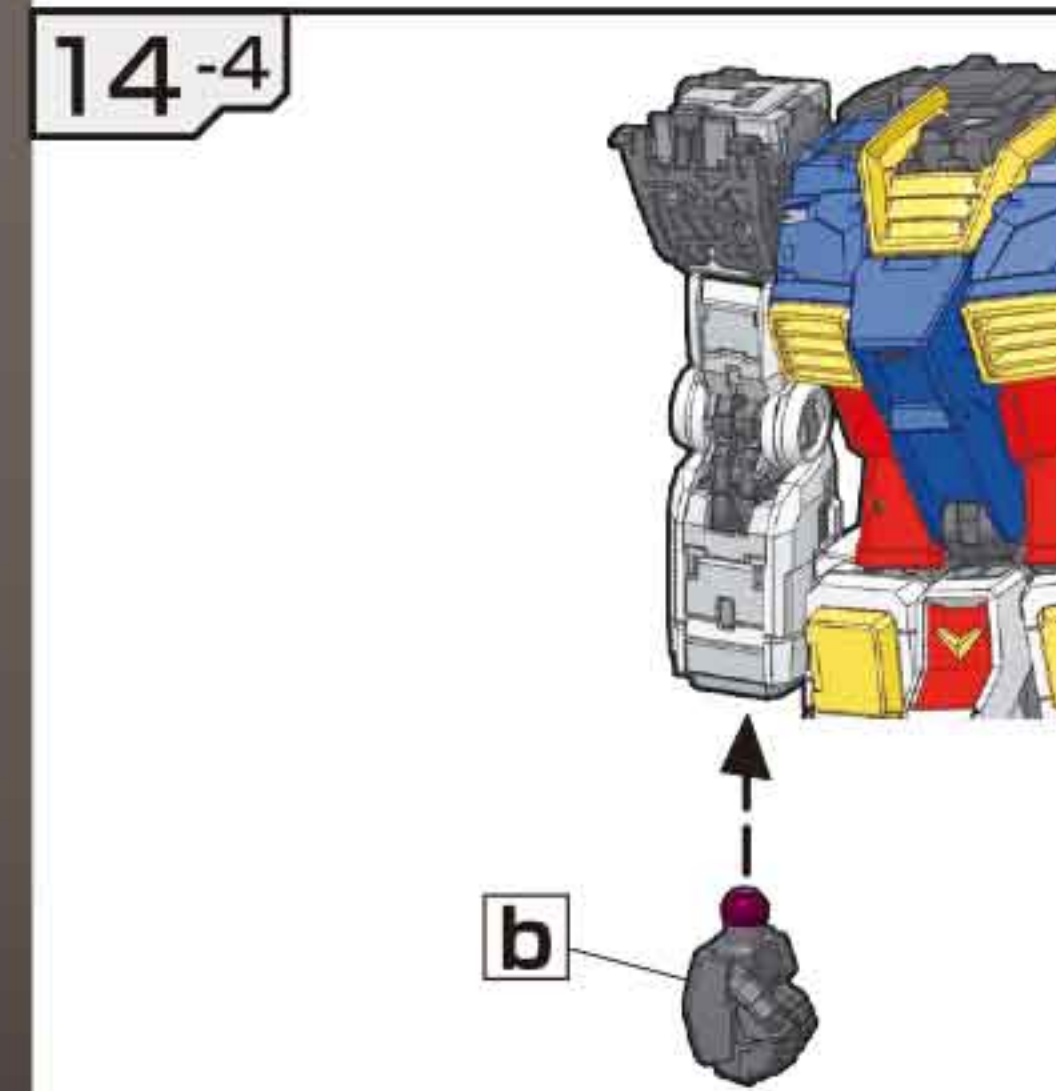
14-2



14-3

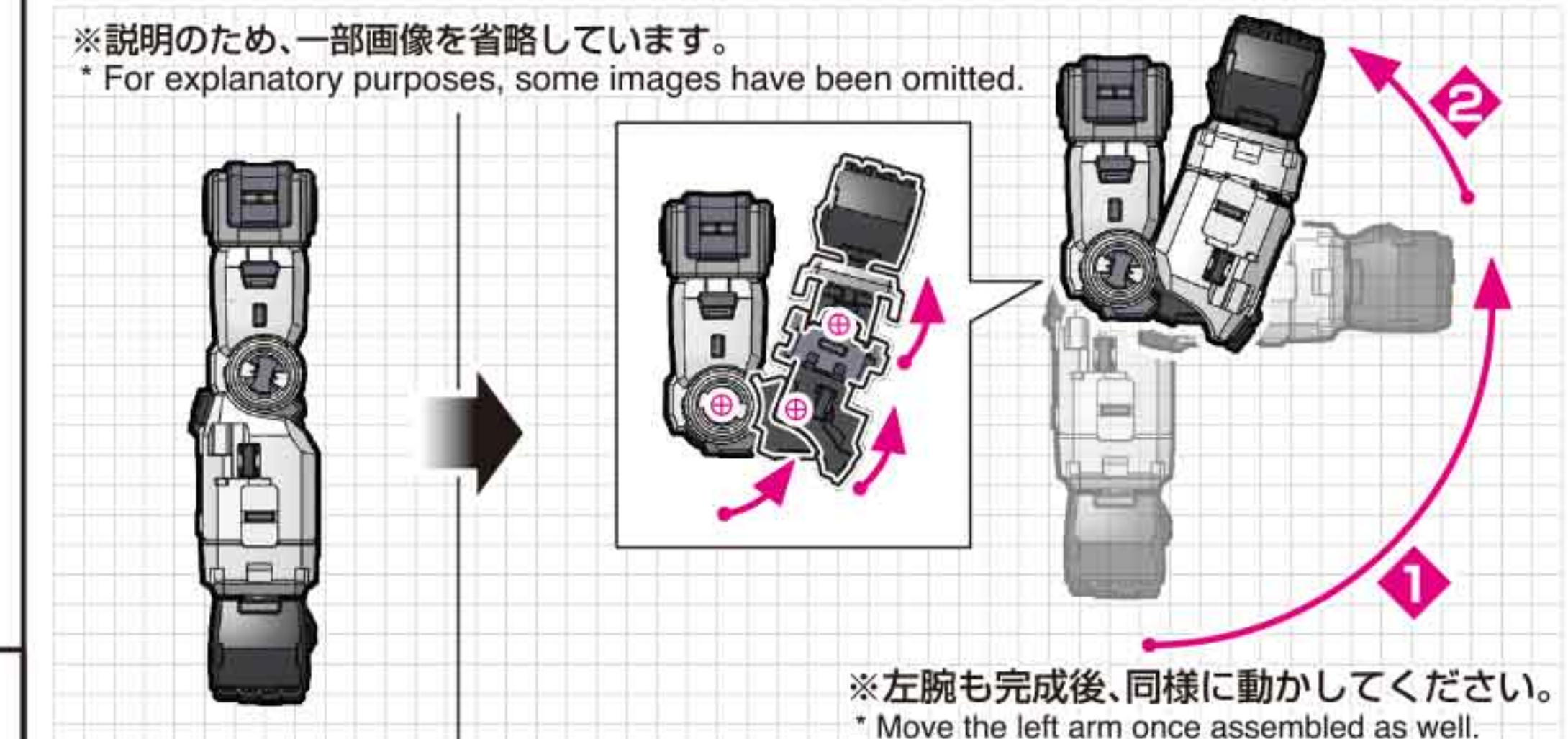


14-4



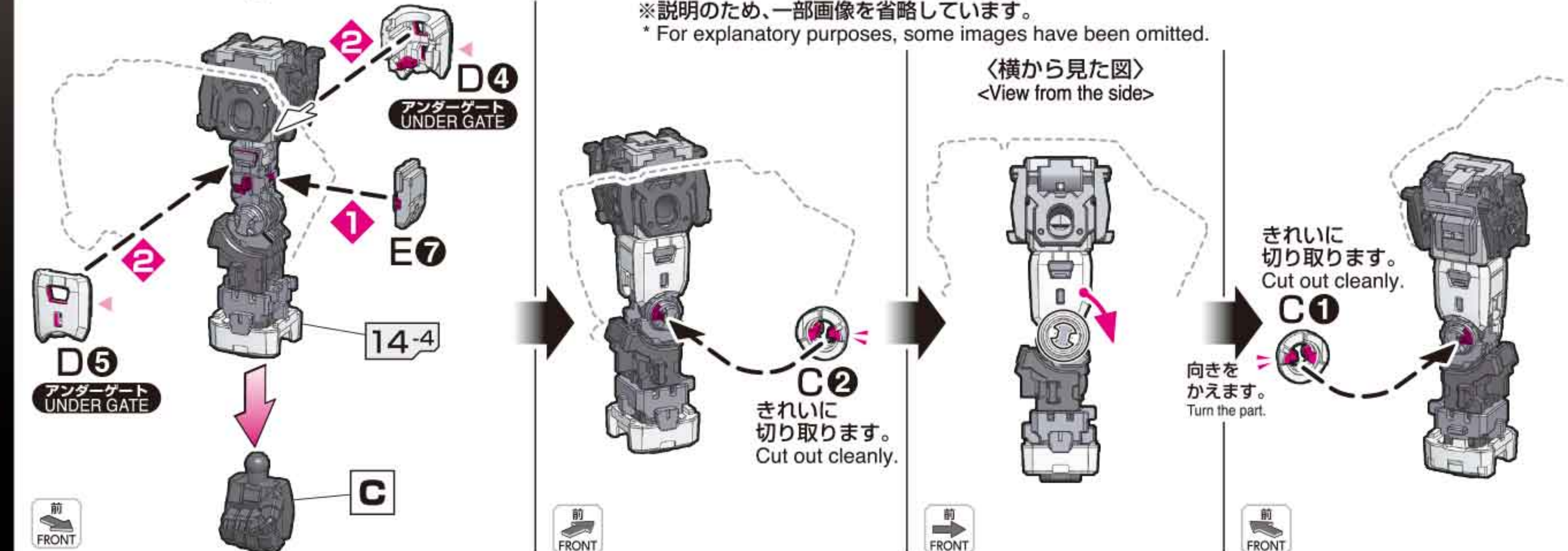
右腕の可動 Moving the right arm

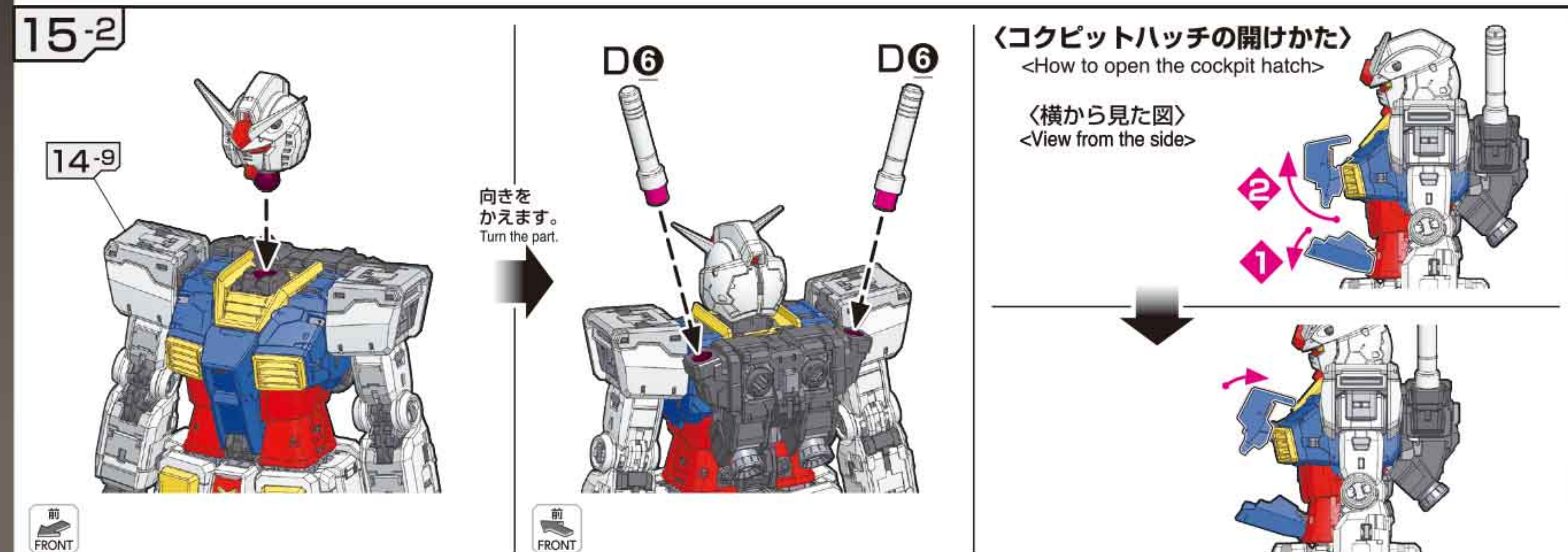
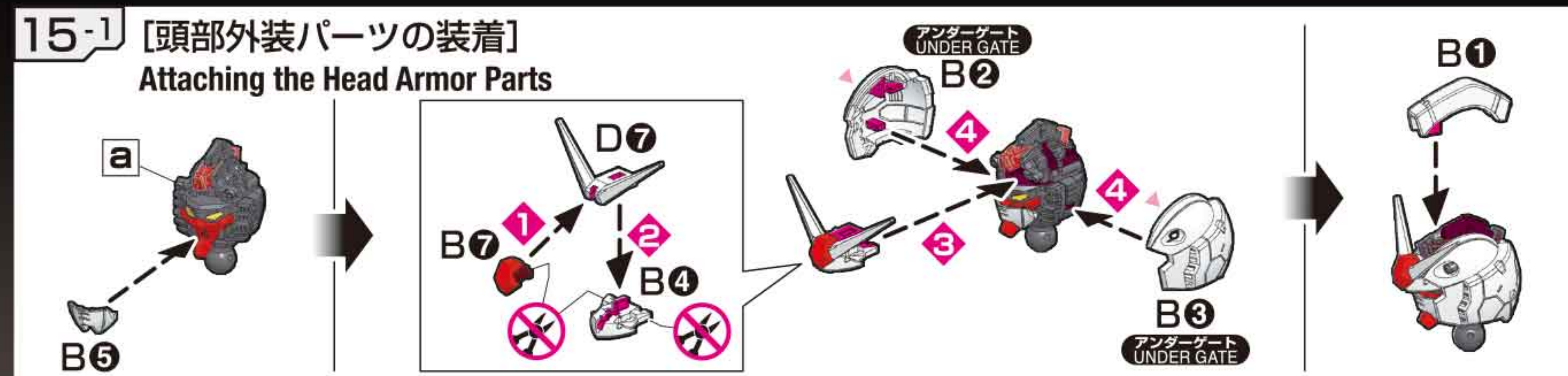
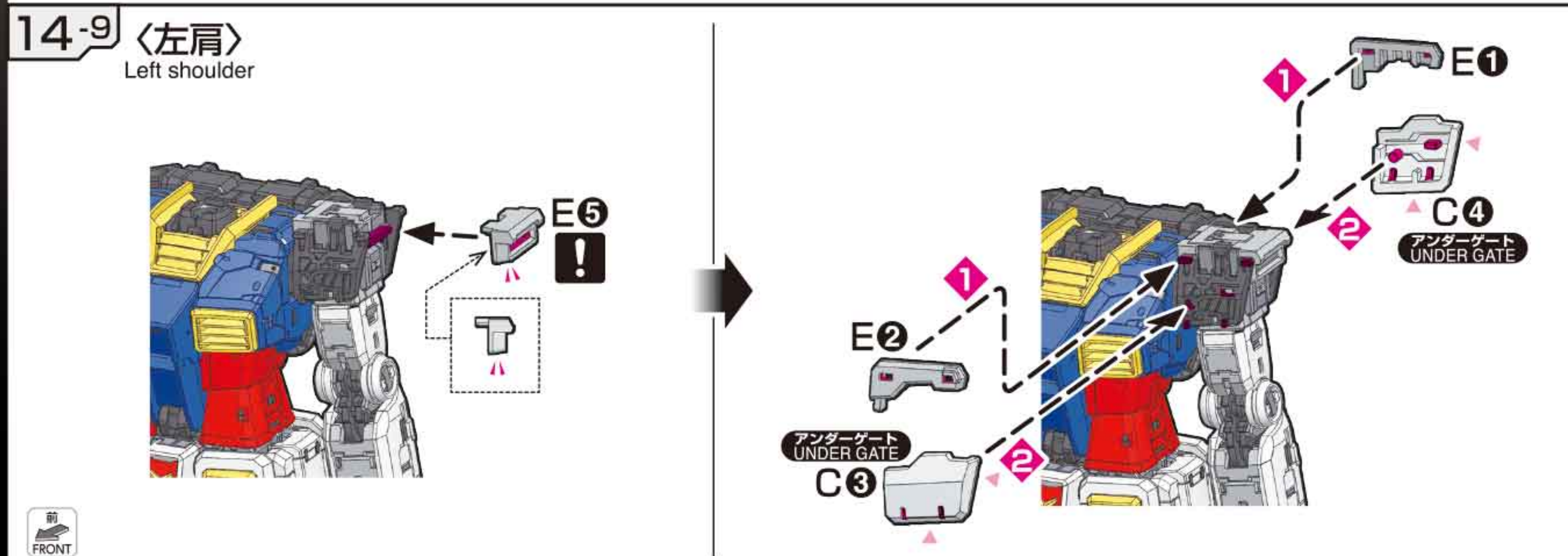
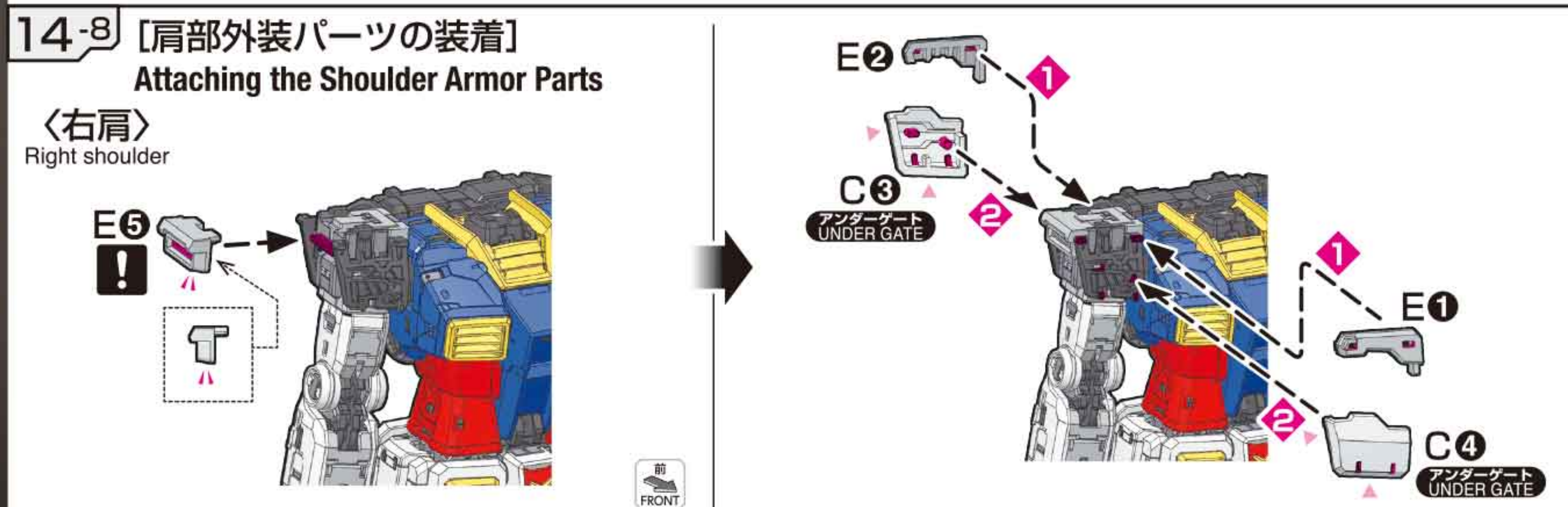
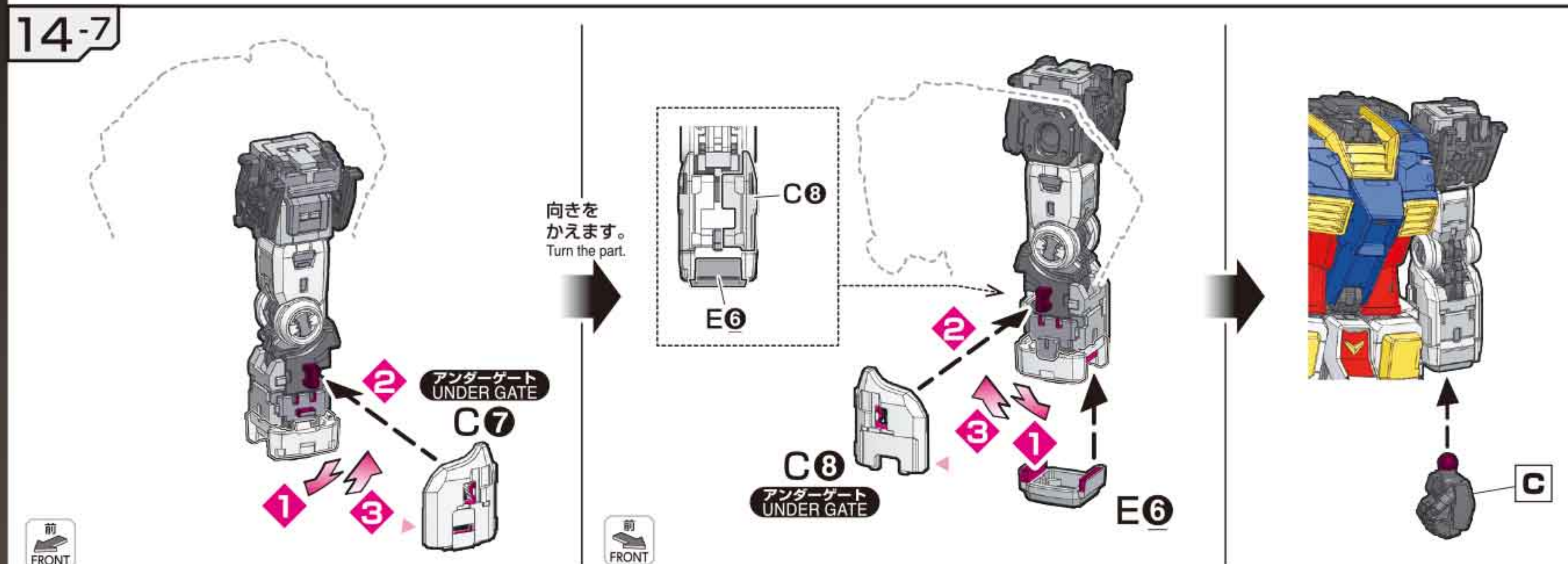
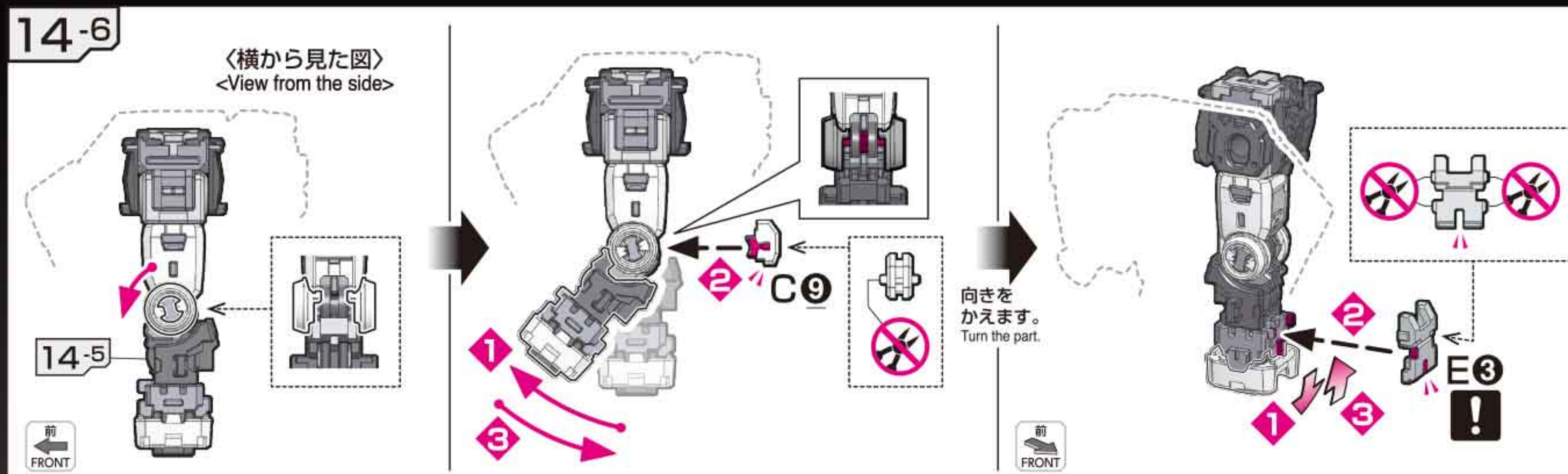
※腕を動かすときは、順番に動かしてください。
* When moving the arms, move them in order.



14-5 [左腕外装パーツの装着] Attaching the Left Arm Armor Parts

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.



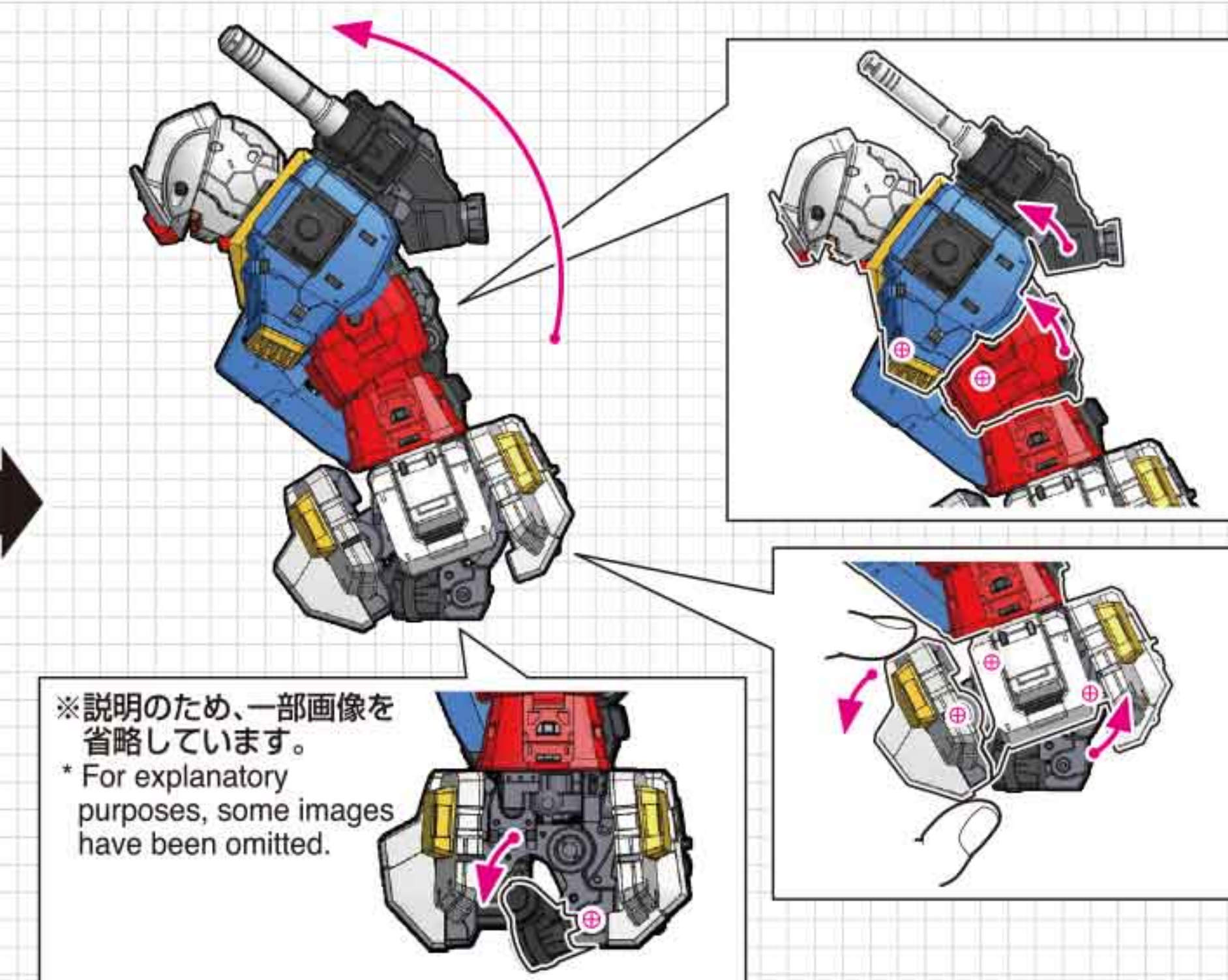
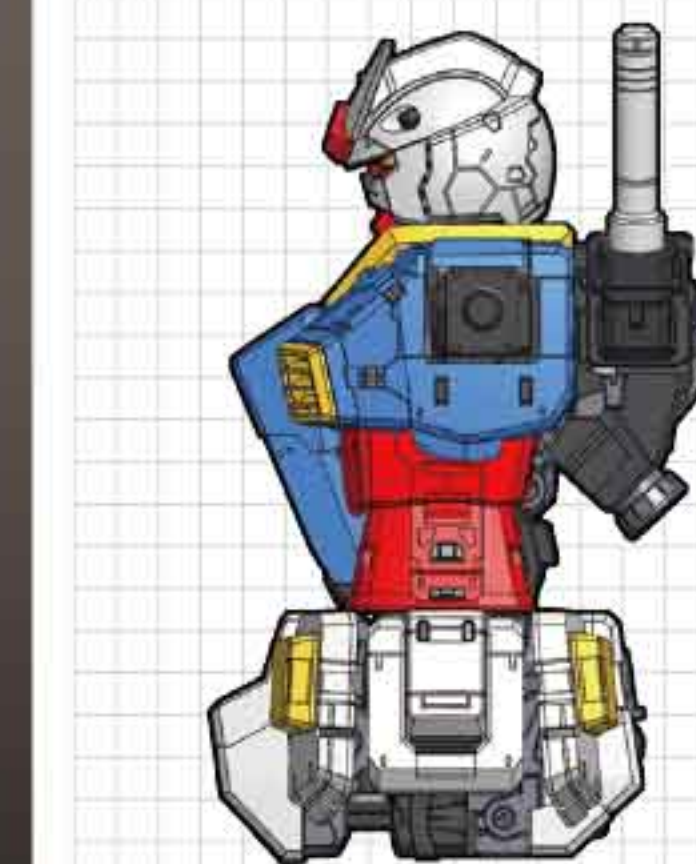


胴体の可動

Moving the body

<横から見た図>
<View from the side>

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.



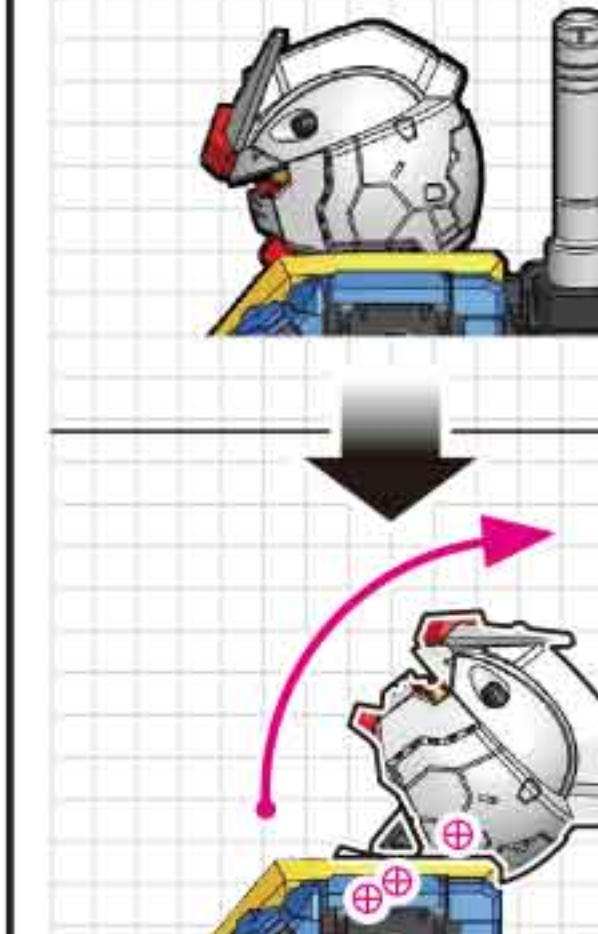
※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

頭部の可動

Moving the head

<横から見た図>
<View from the side>

※説明のため、一部画像を省略しています。
* For explanatory purposes, some images have been omitted.

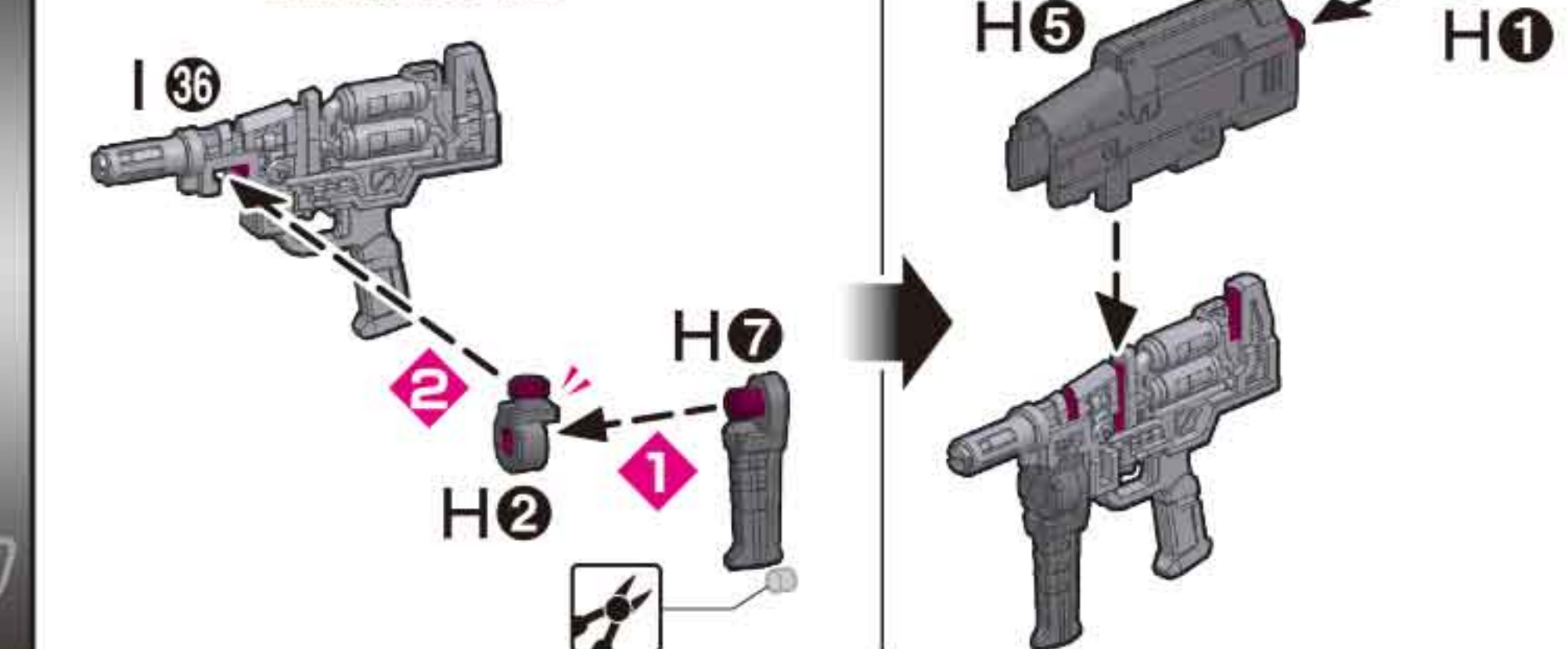


WEAPONS

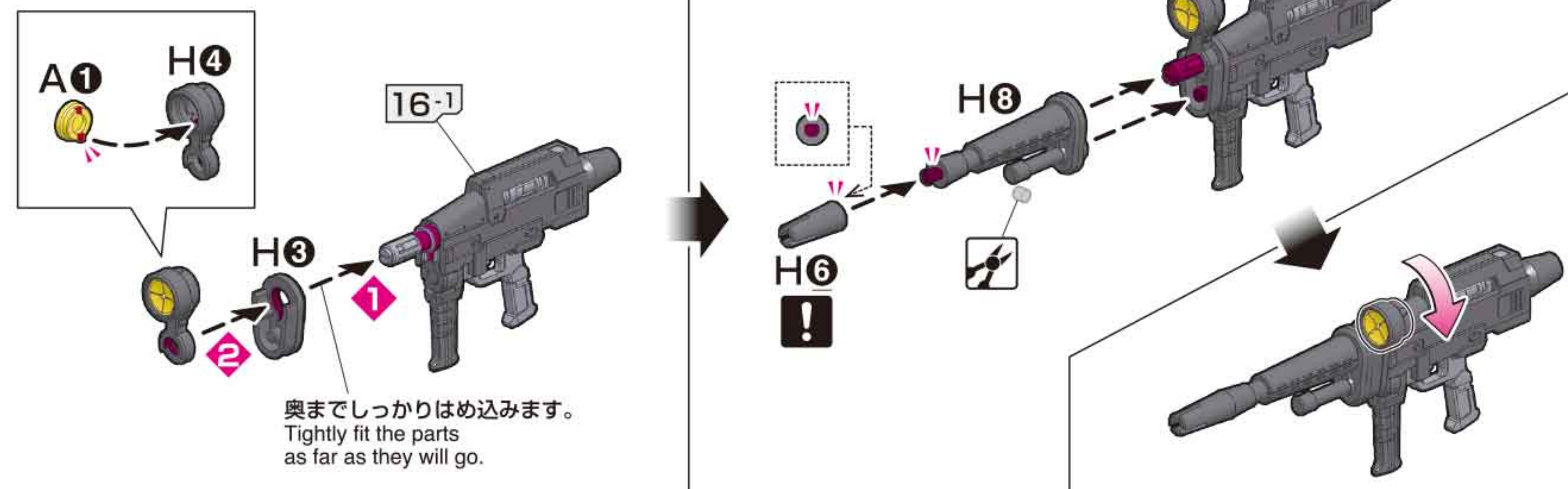
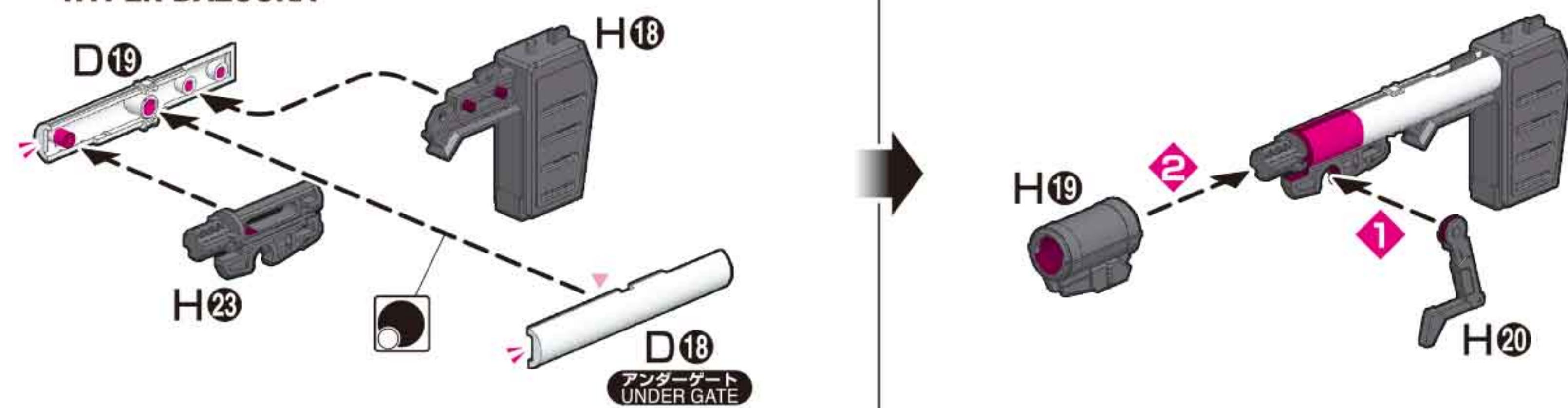


16-1 [ビーム・ライフルの組立]

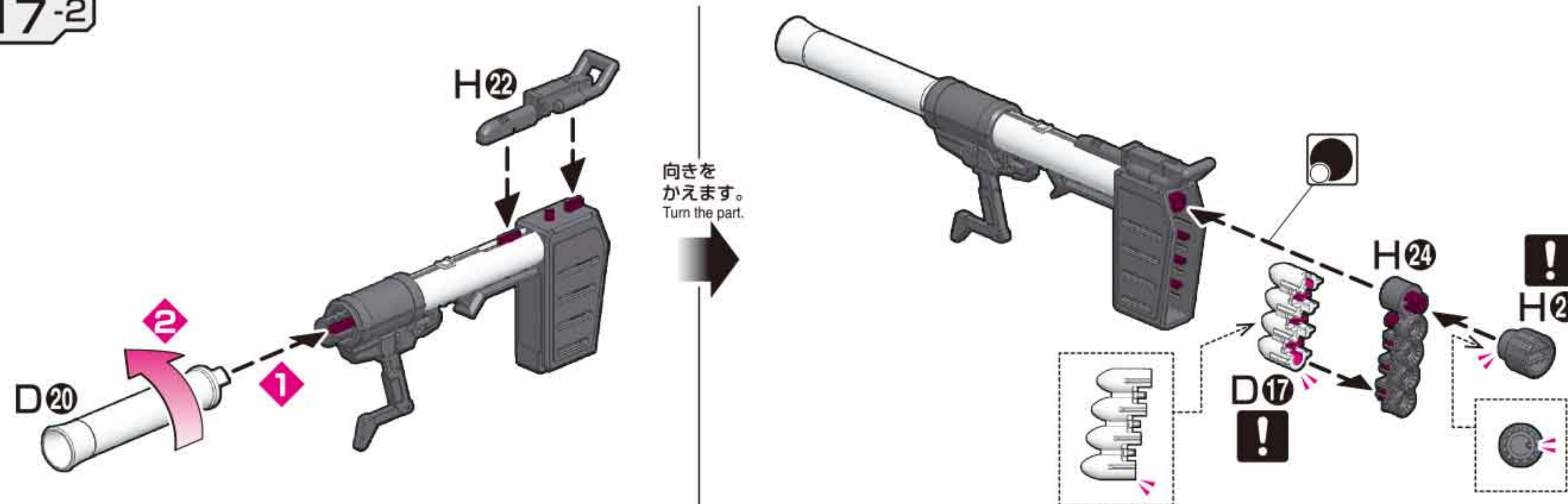
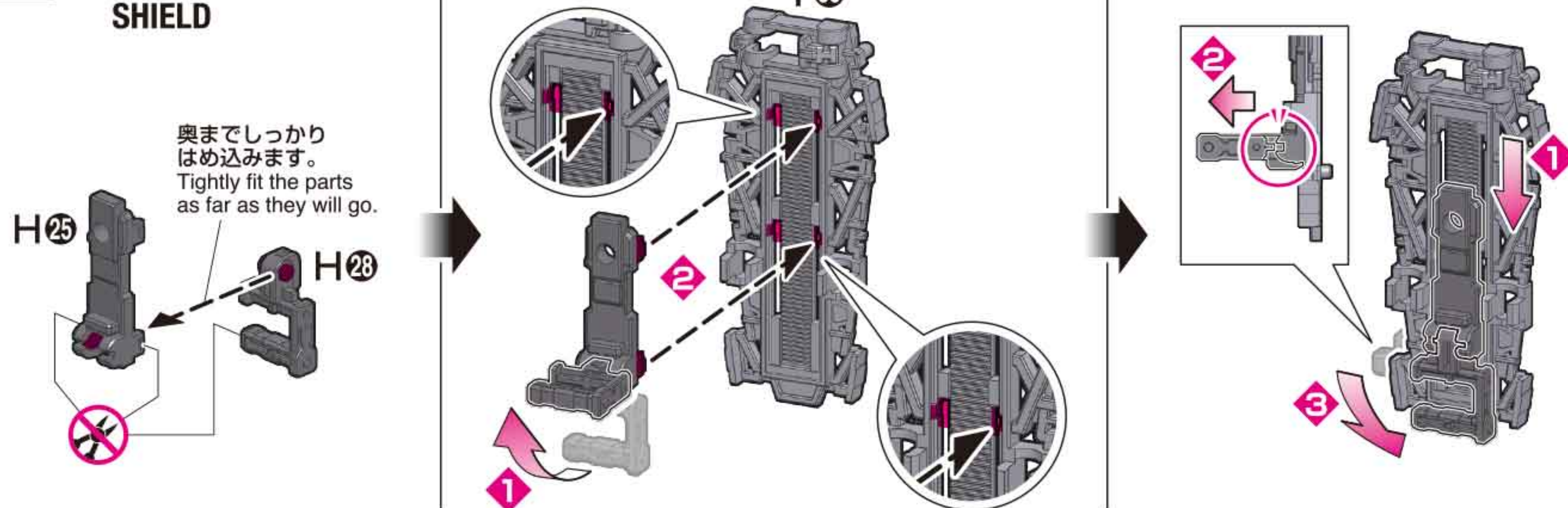
BEAM RIFLE



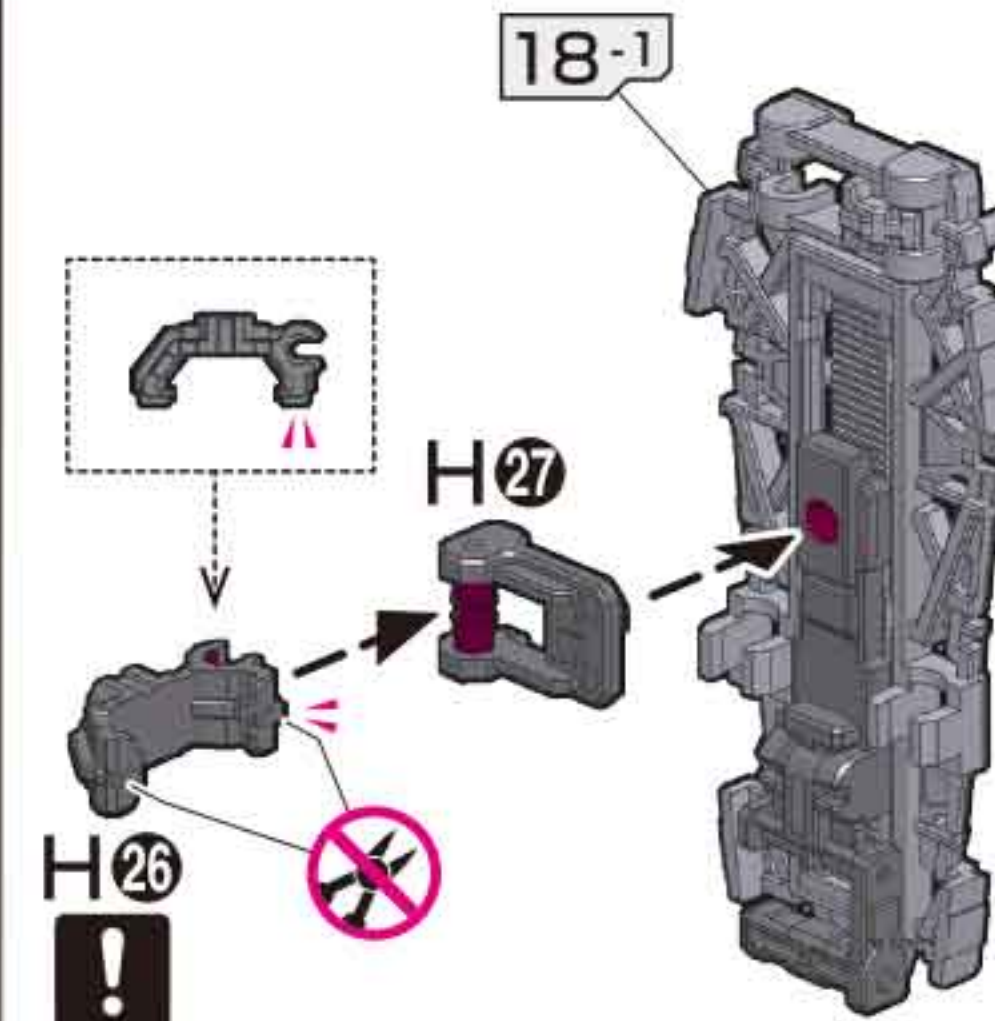
16-2

17-1 [ハイパー・バズーカの組立]
HYPER BAZOOKA

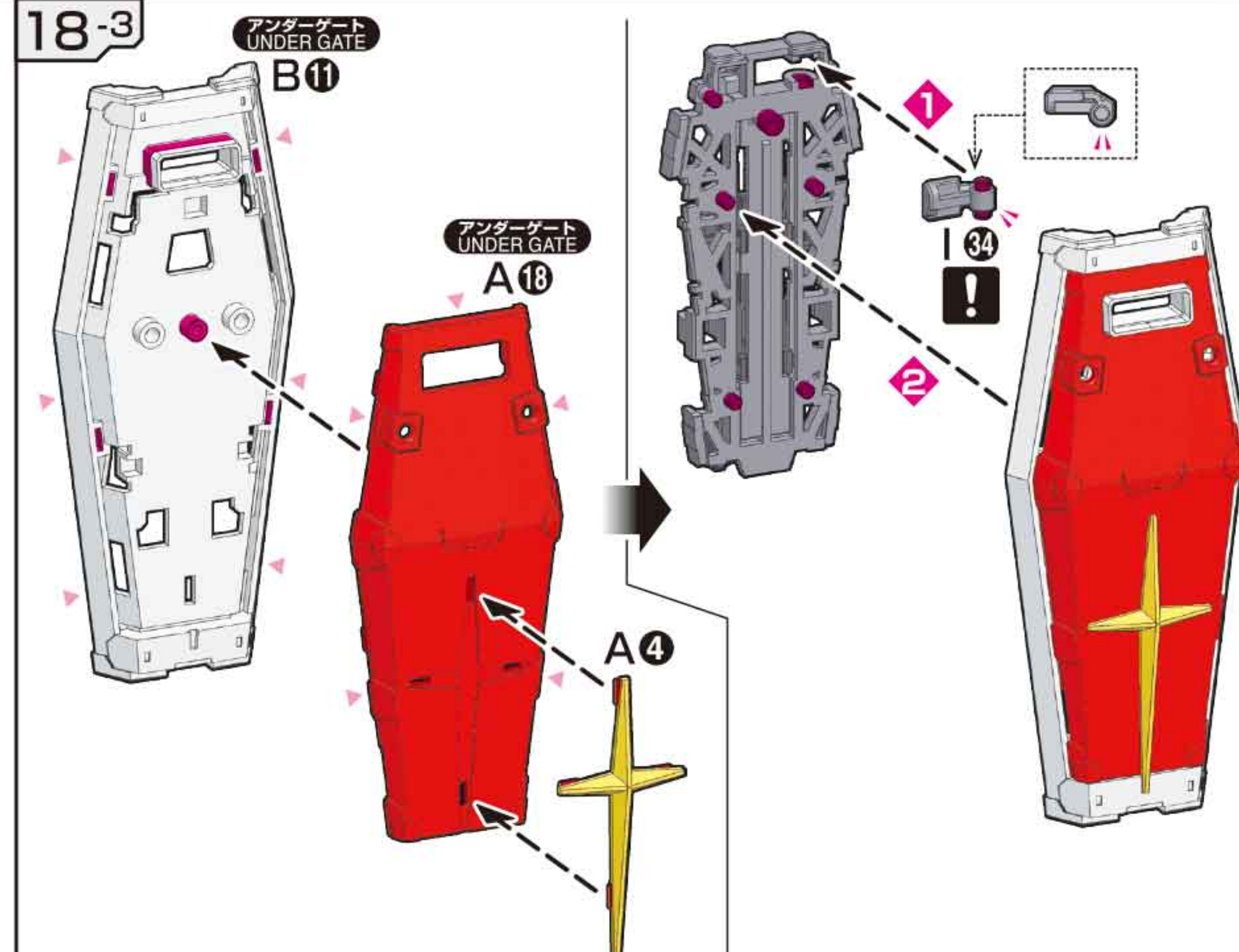
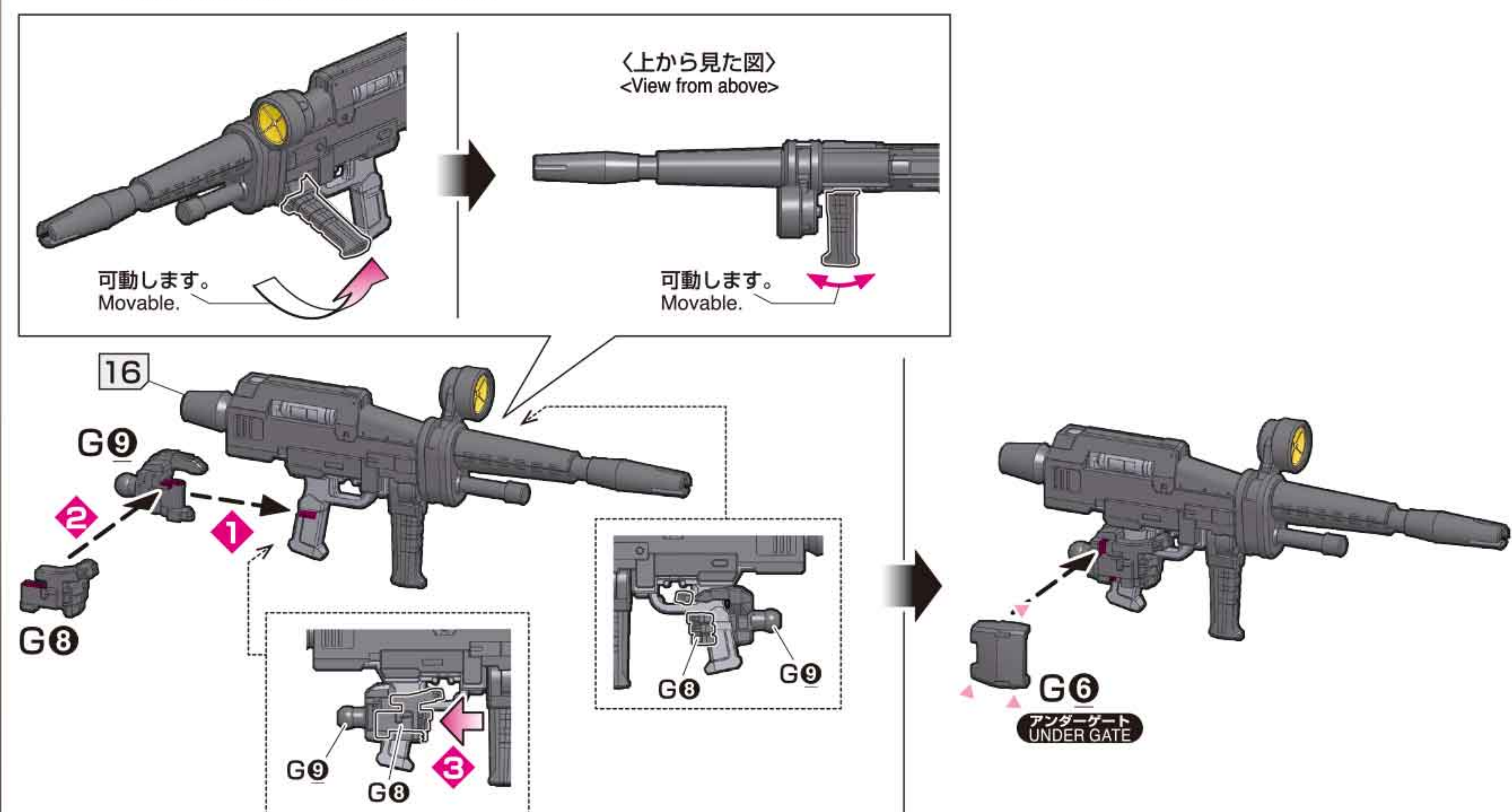
17-2

18-1 [シールドの組立]
SHIELD

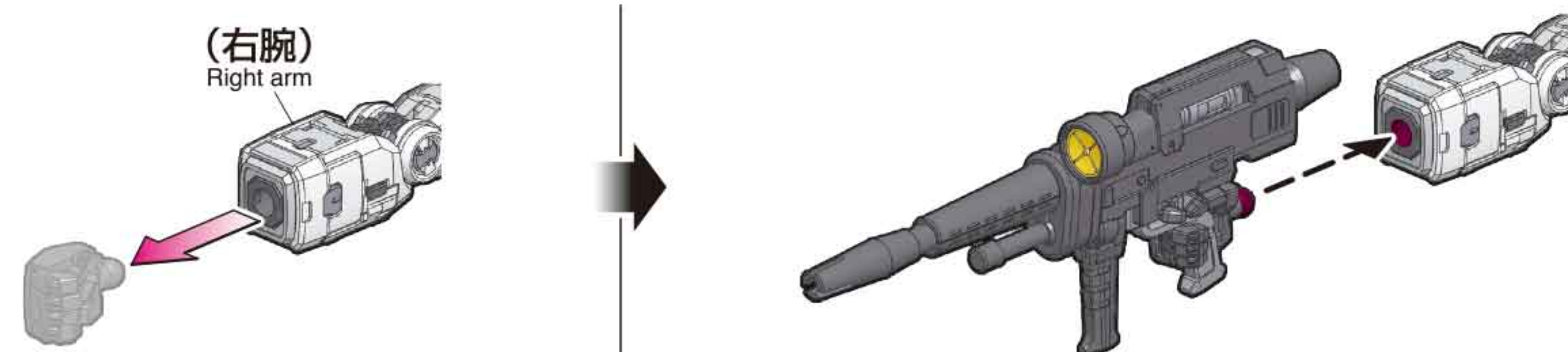
18-2



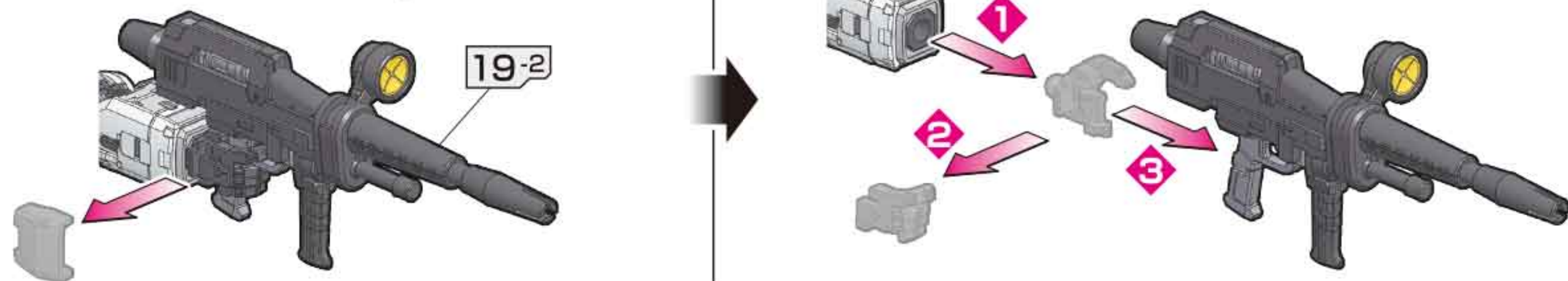
18-3

19-1 [ビーム・ライフルの持たせかた]
How to attach the beam rifle

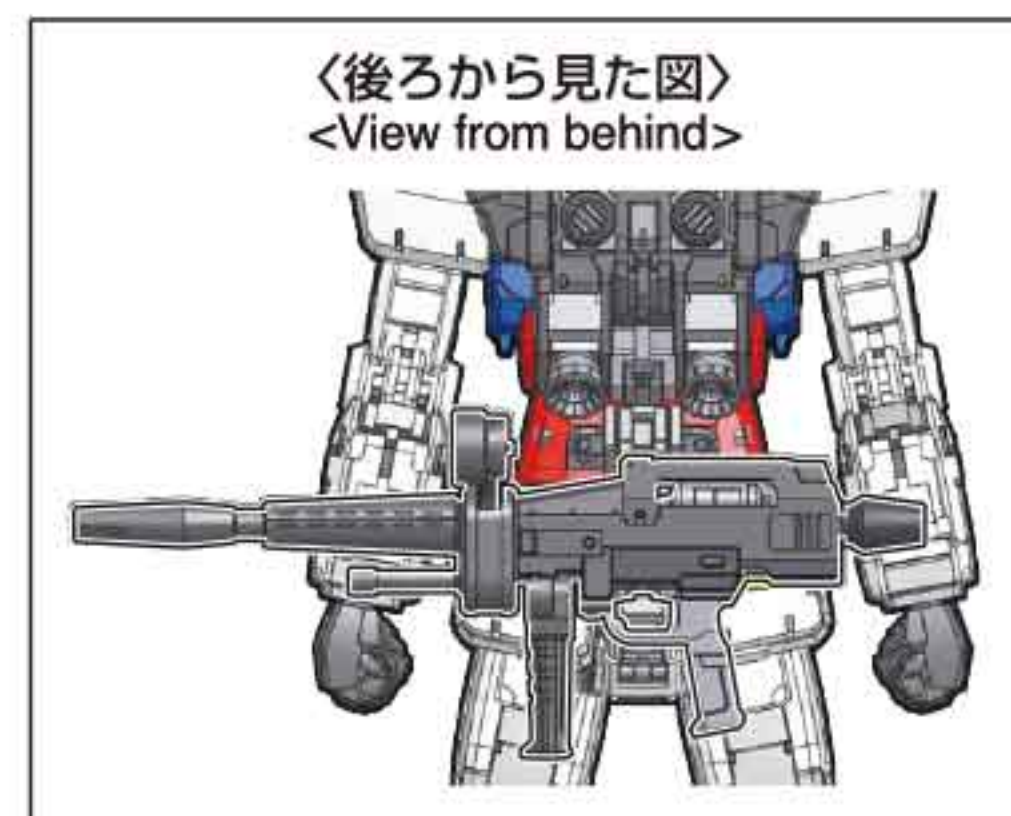
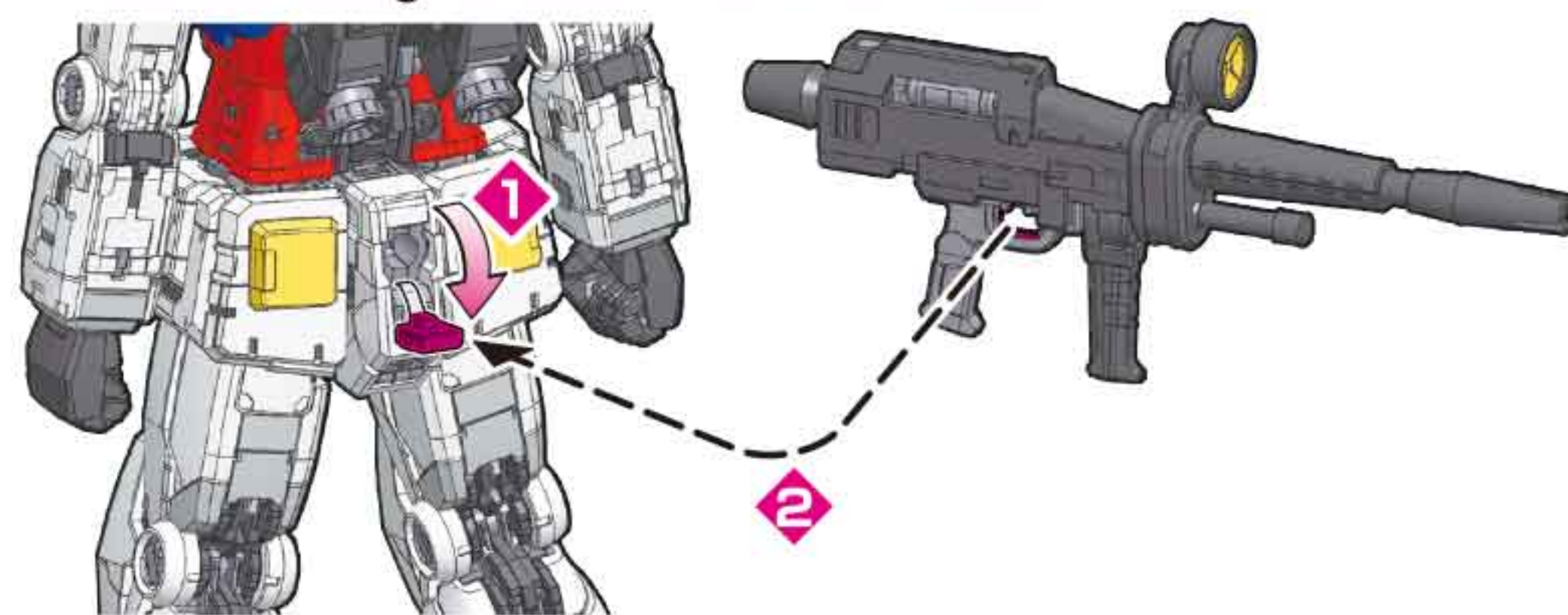
19-2



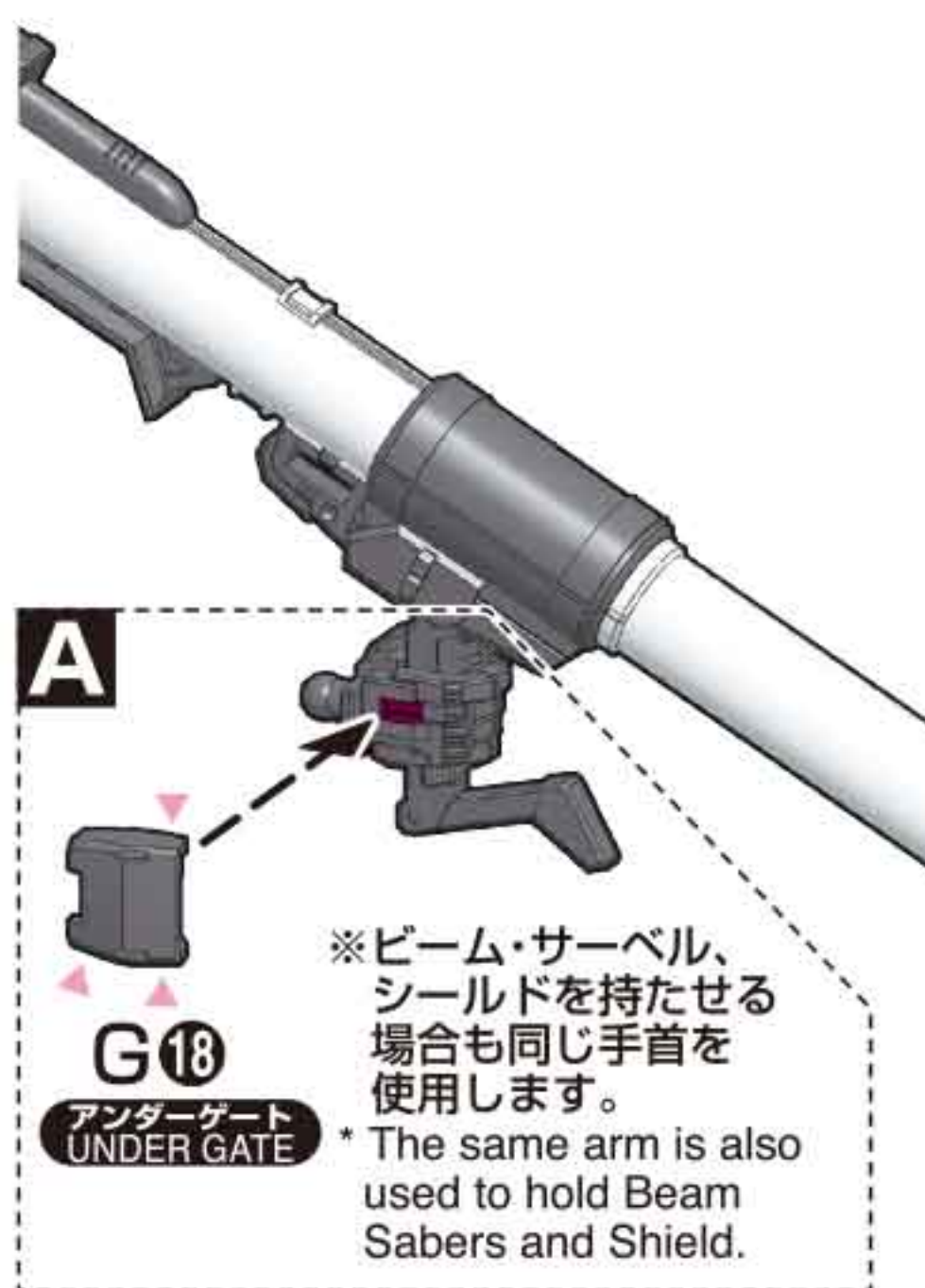
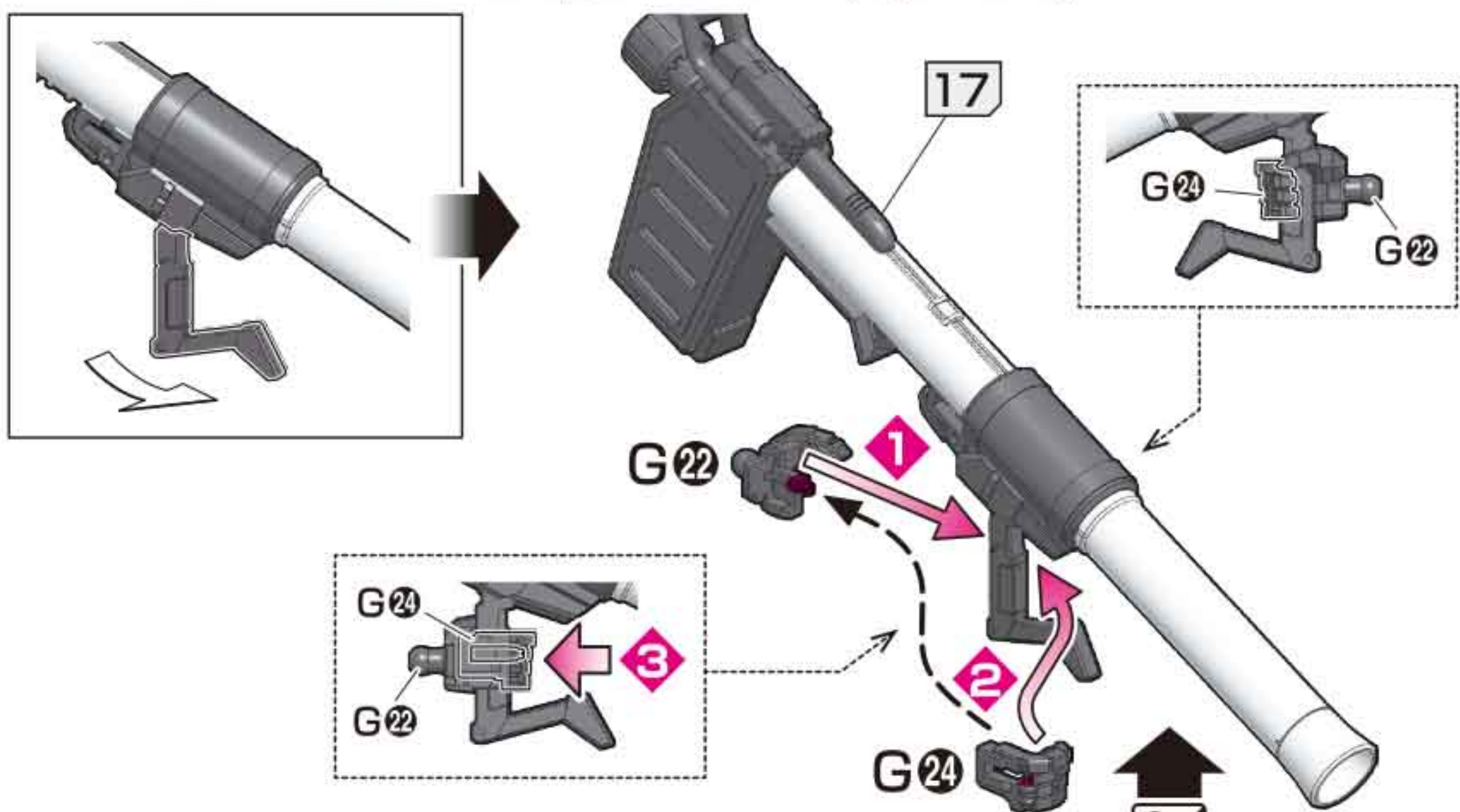
19-3 [手首の外しかた]
How to take off the wrist part



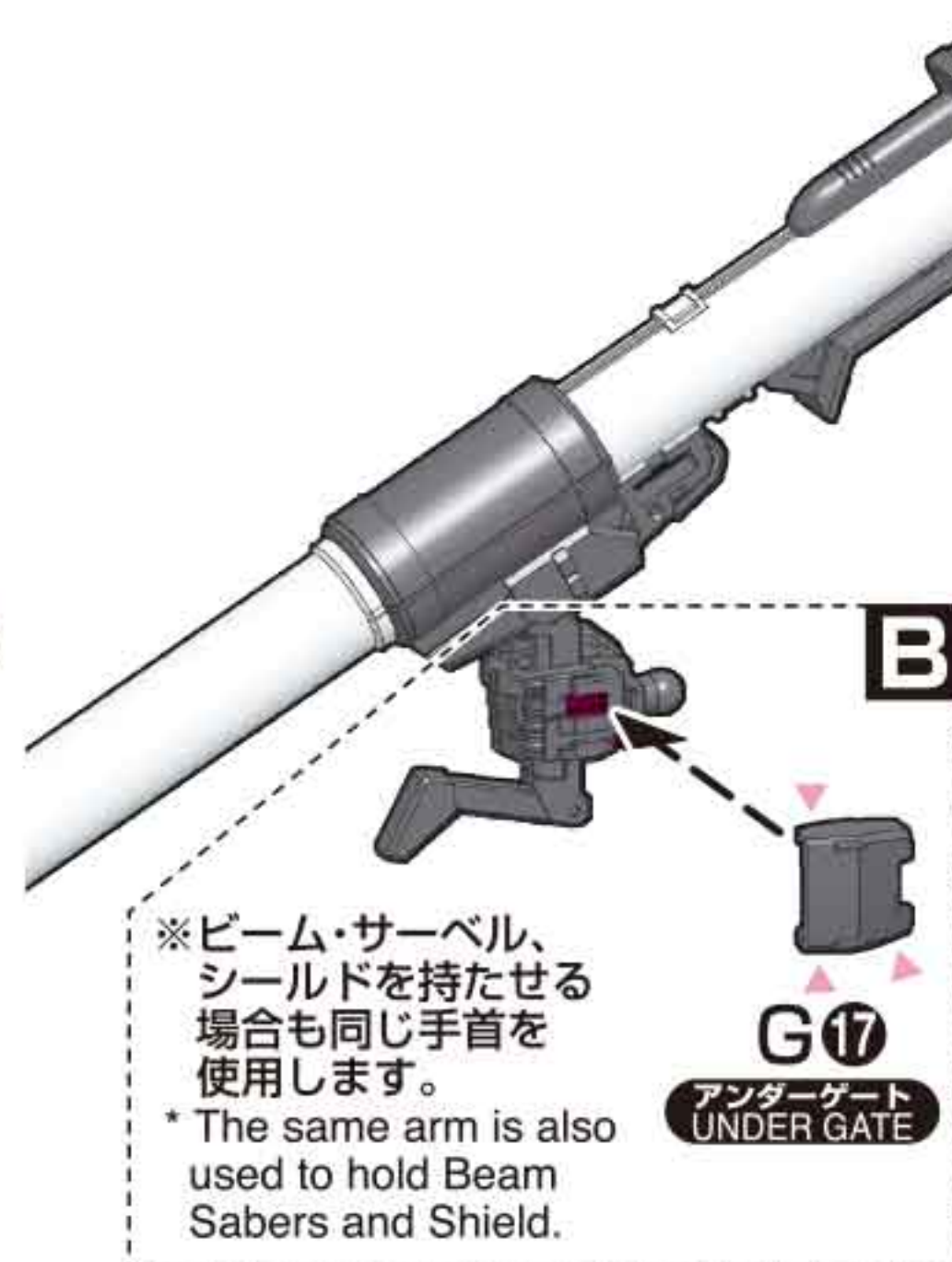
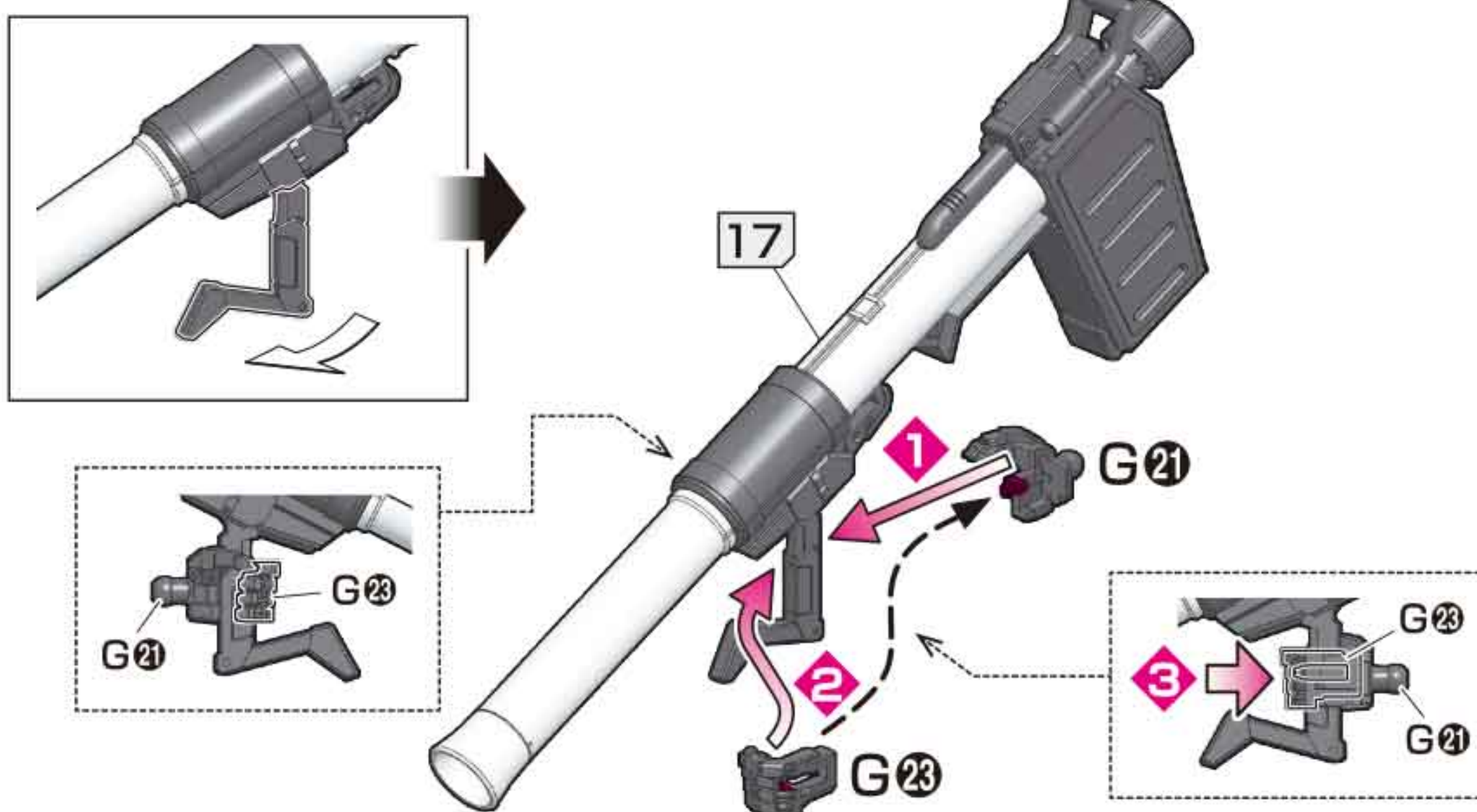
19-4 [ビーム・ライフルを腰に付ける場合]
When attaching the beam rifle to the waist



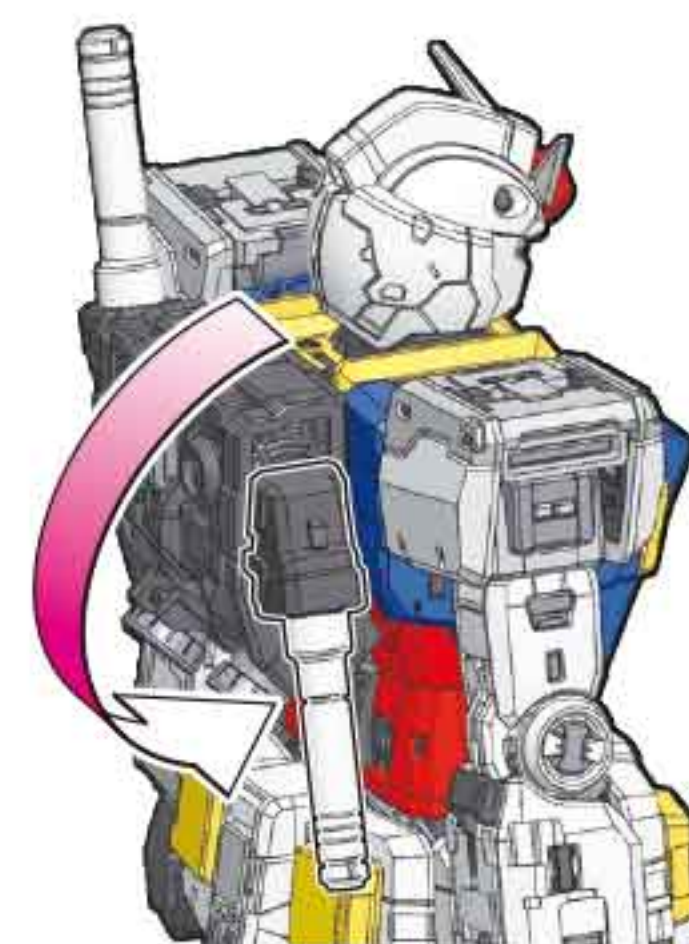
20-1 [ハイパー・バズーカの持たせかた(右手)]
How to attach the hyper bazooka (right hand)



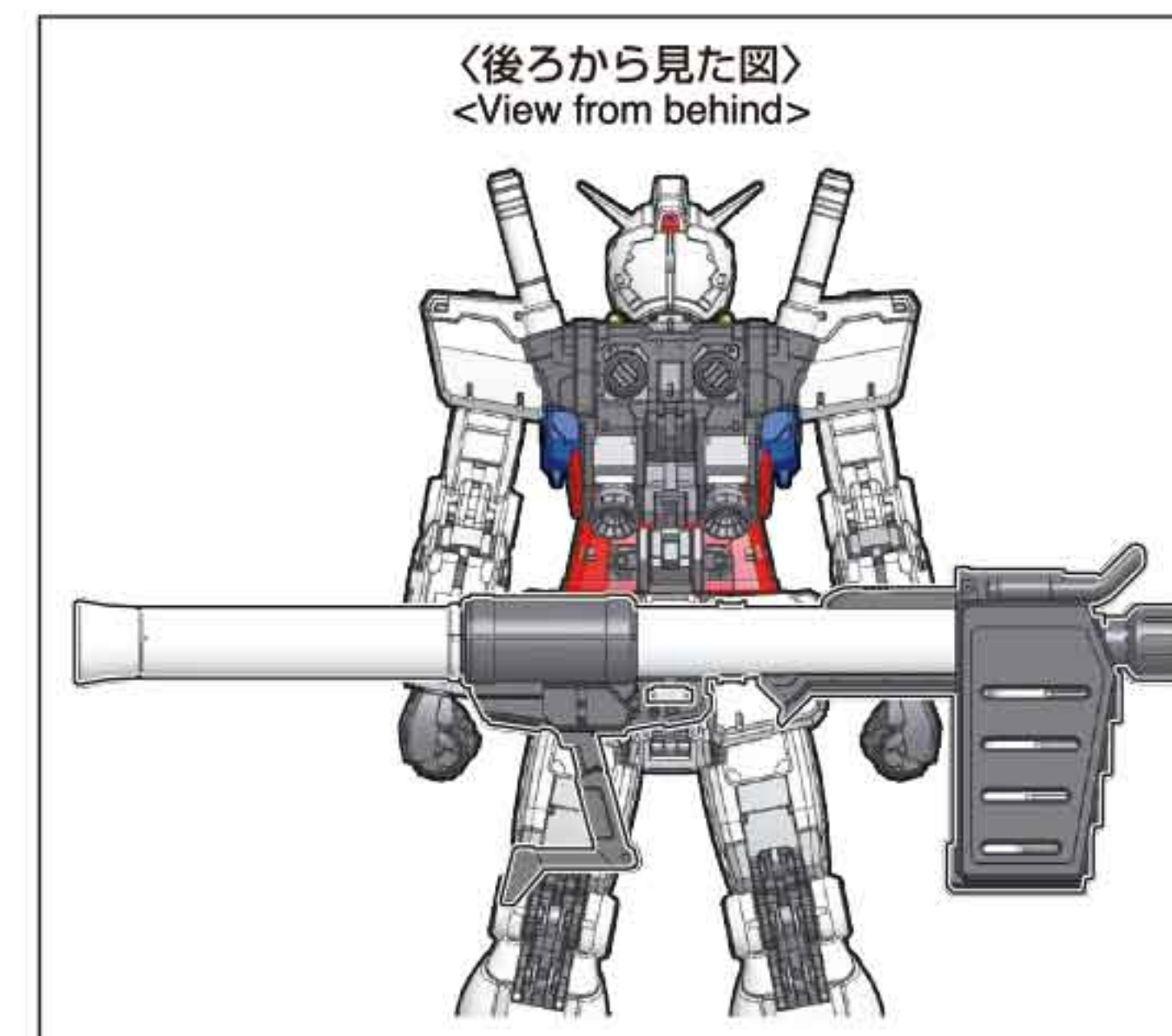
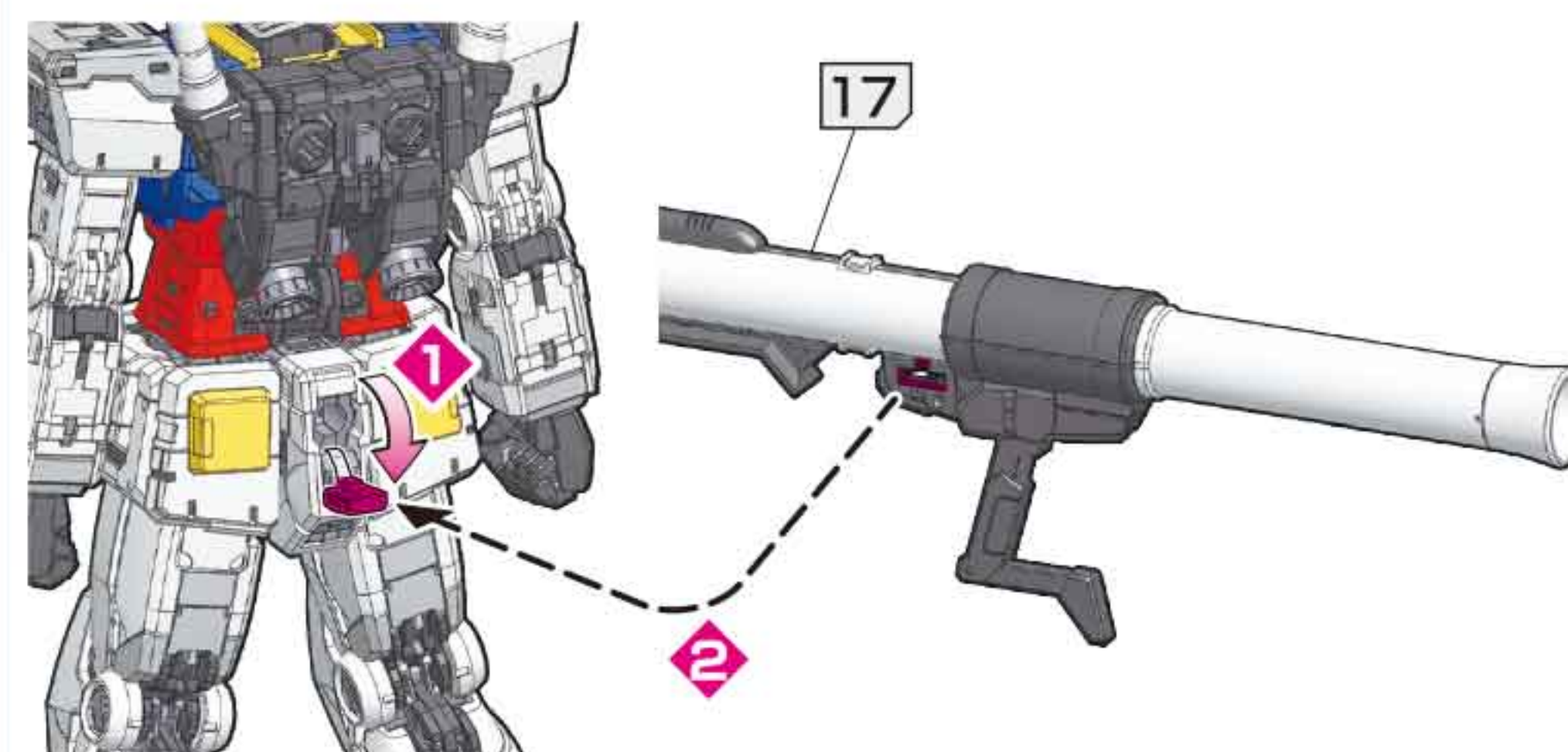
[ハイパー・バズーカの持たせかた(左手)]
How to attach the hyper bazooka (left hand)



20-2 [左手で持たせる場合は反対側を動かします。]
* If you want the left hand to hold it, move the opposite side.

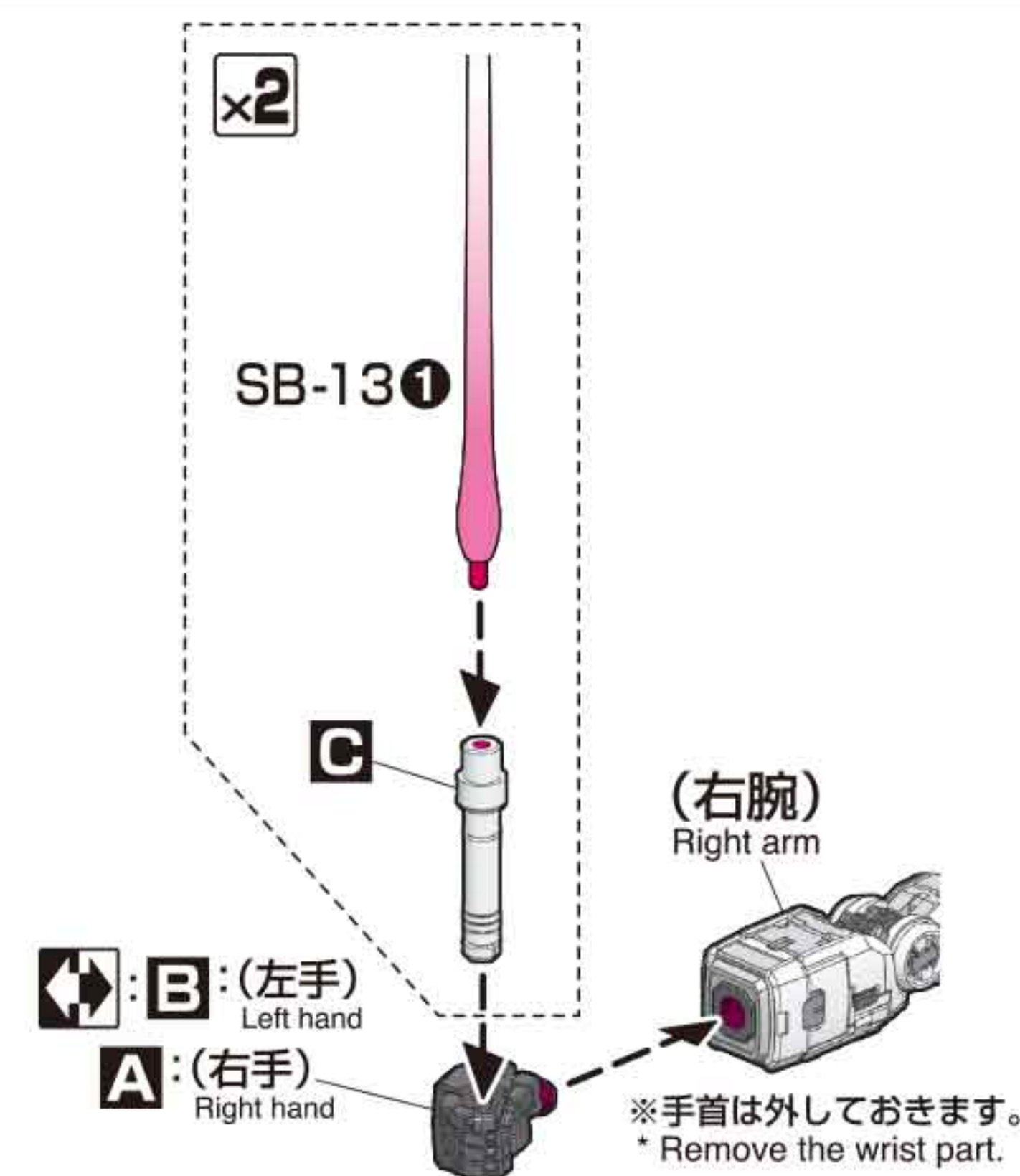
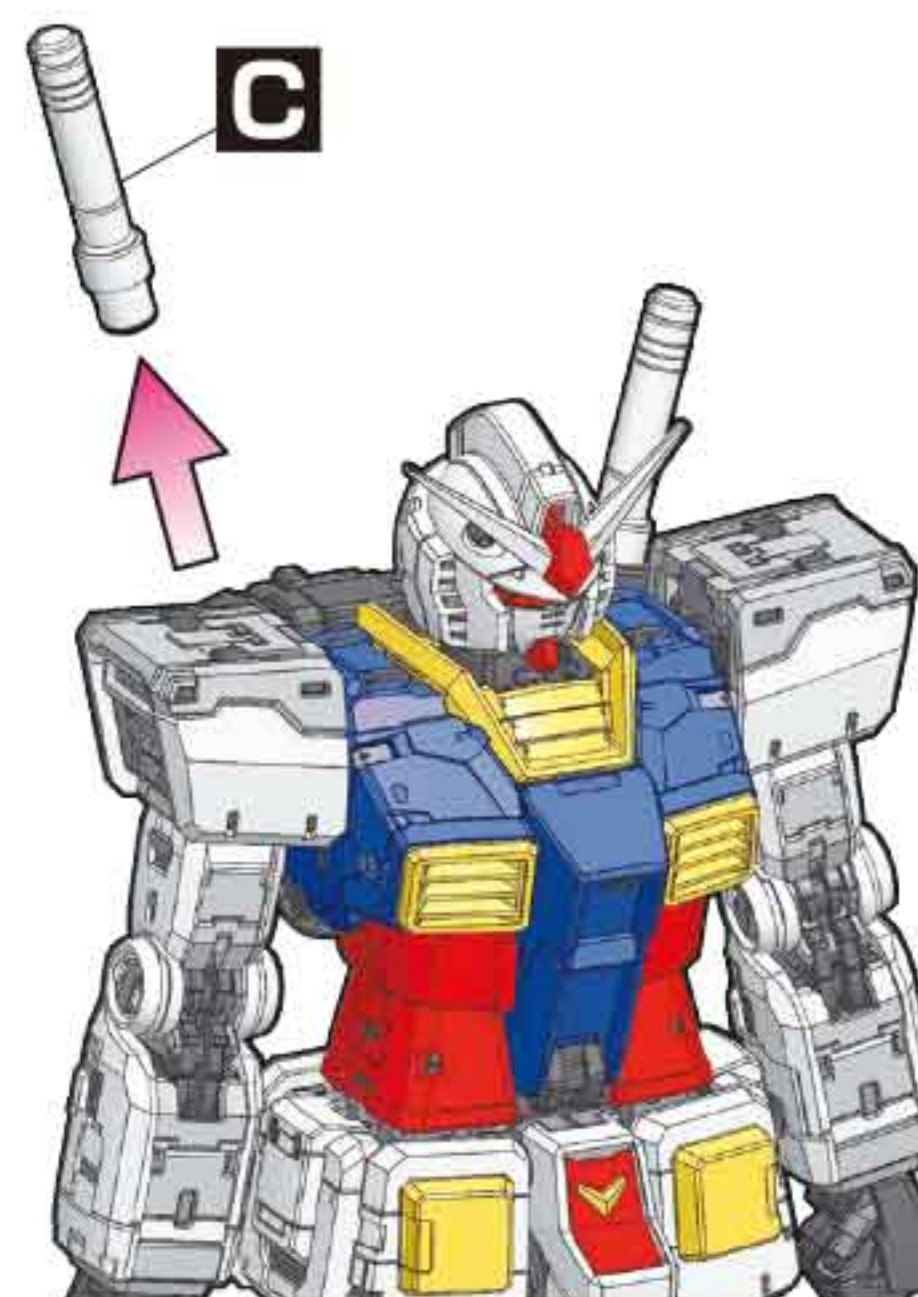


20-3 [ハイパー・バズーカを腰に付ける場合]
When attaching the hyper bazooka to the waist

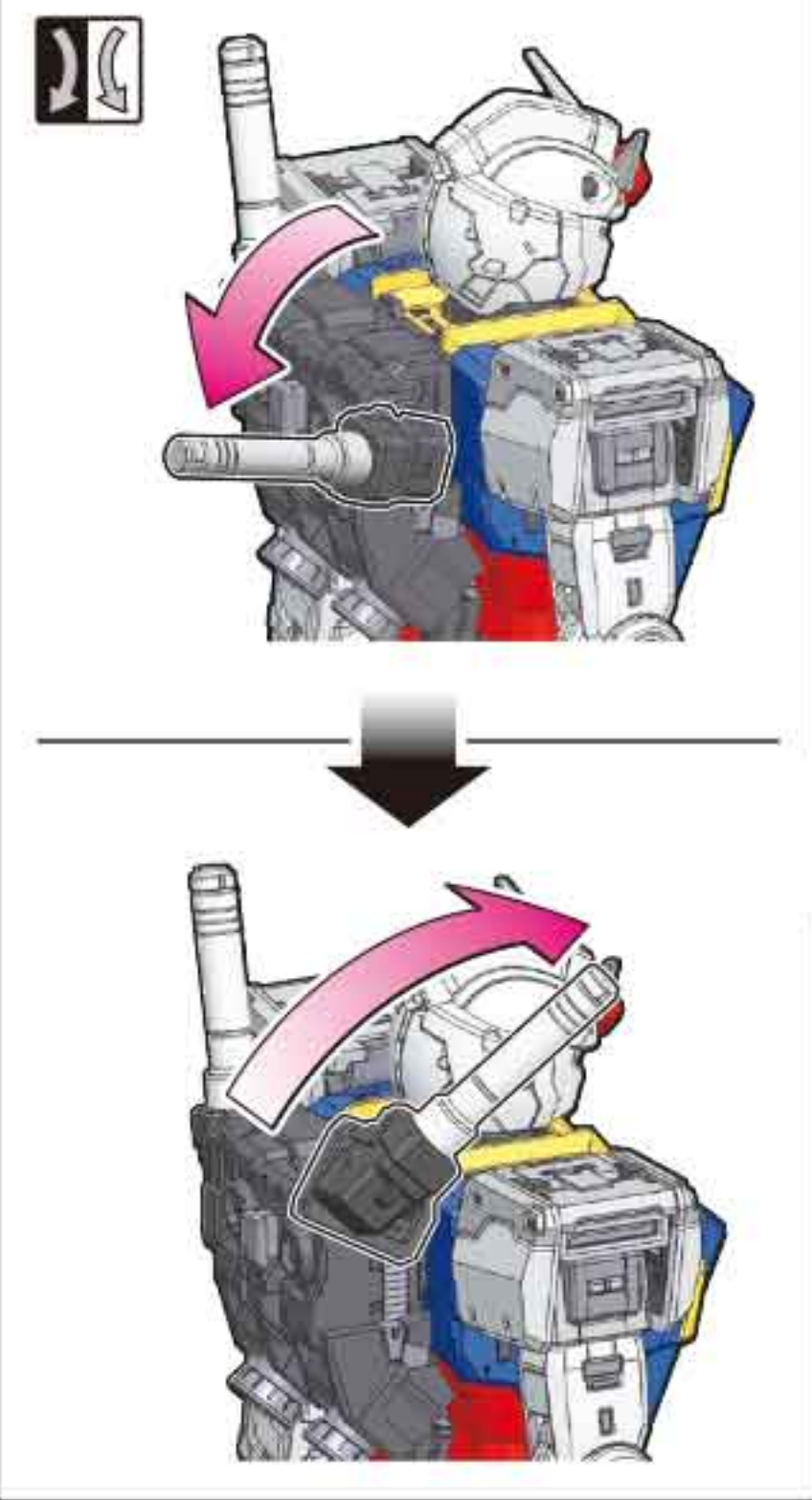


21-1 [ビーム・サーベルの持たせかた]
How to attach the beam sabers

※左手で持たせる場合も同様に動かします。
* If you want the left hand to hold it, move it in the same way.

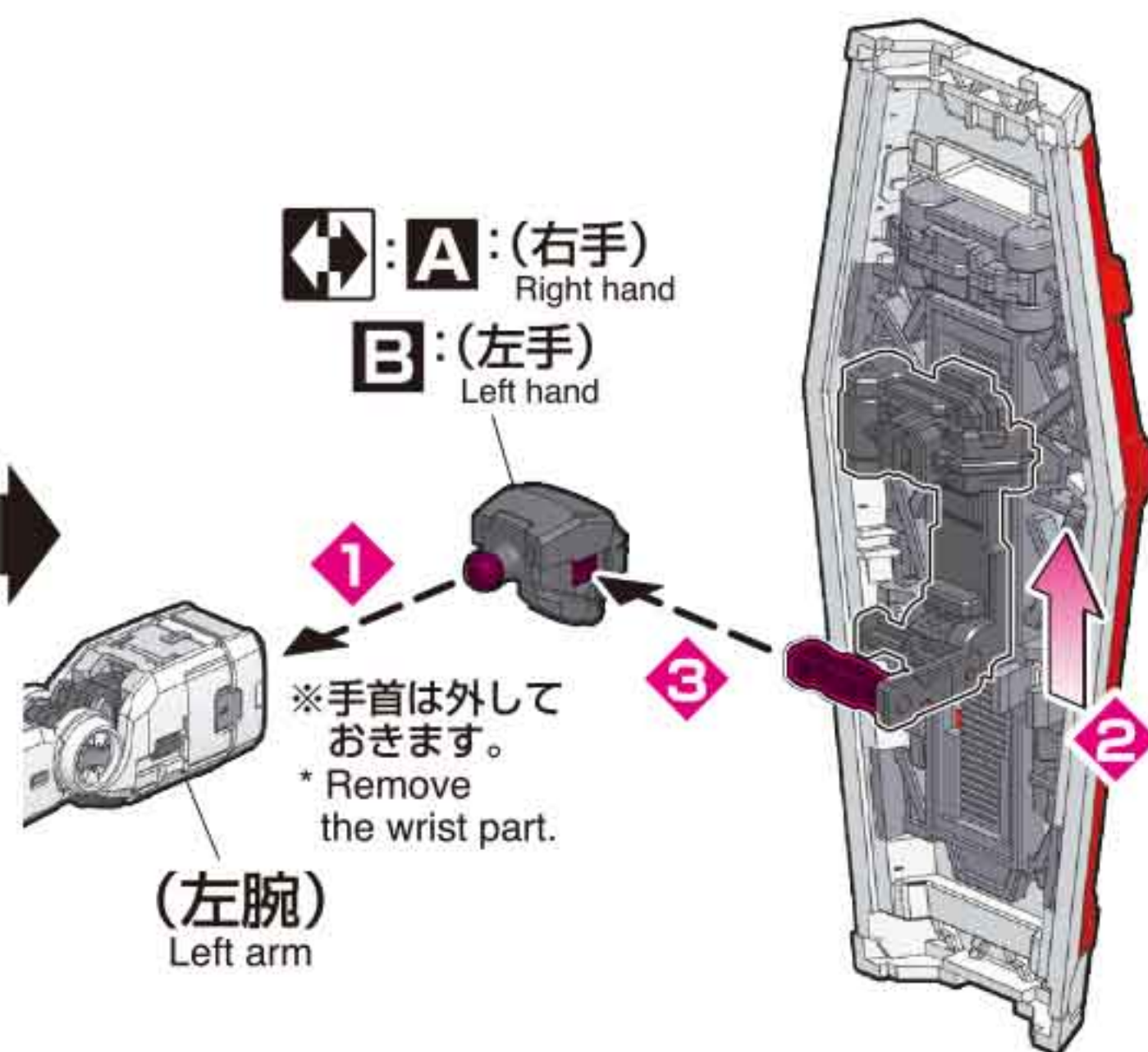
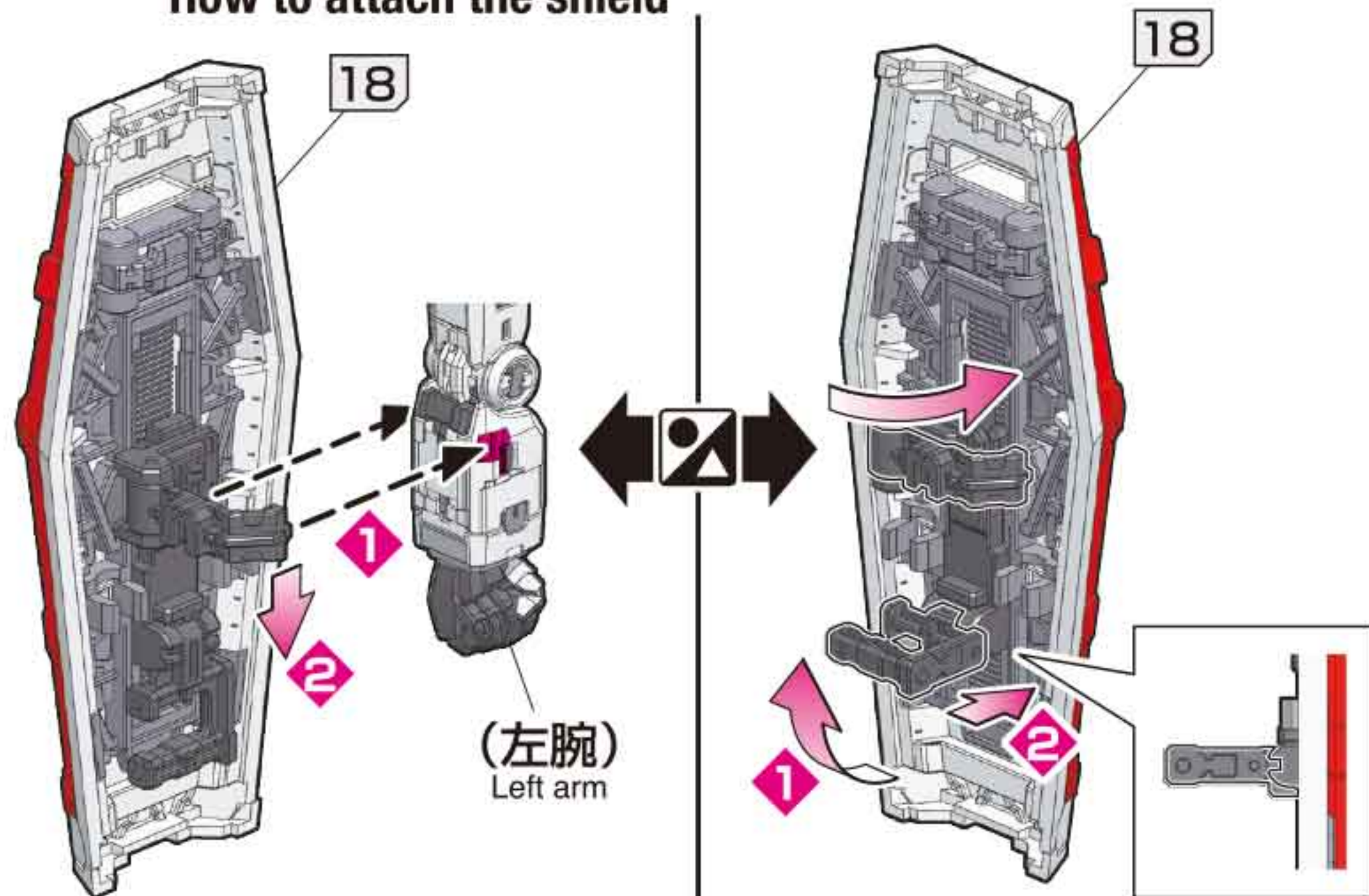


21-2



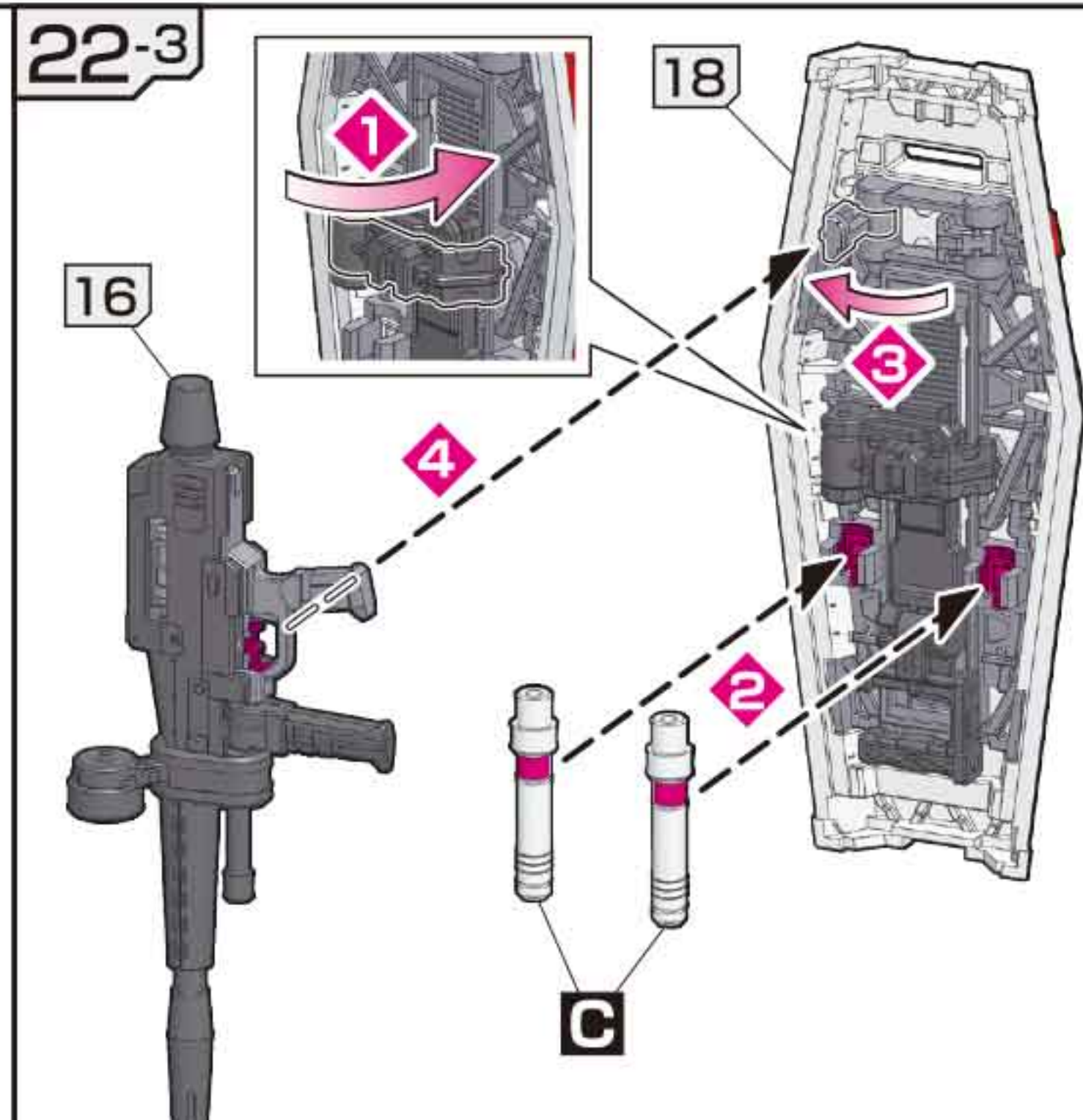
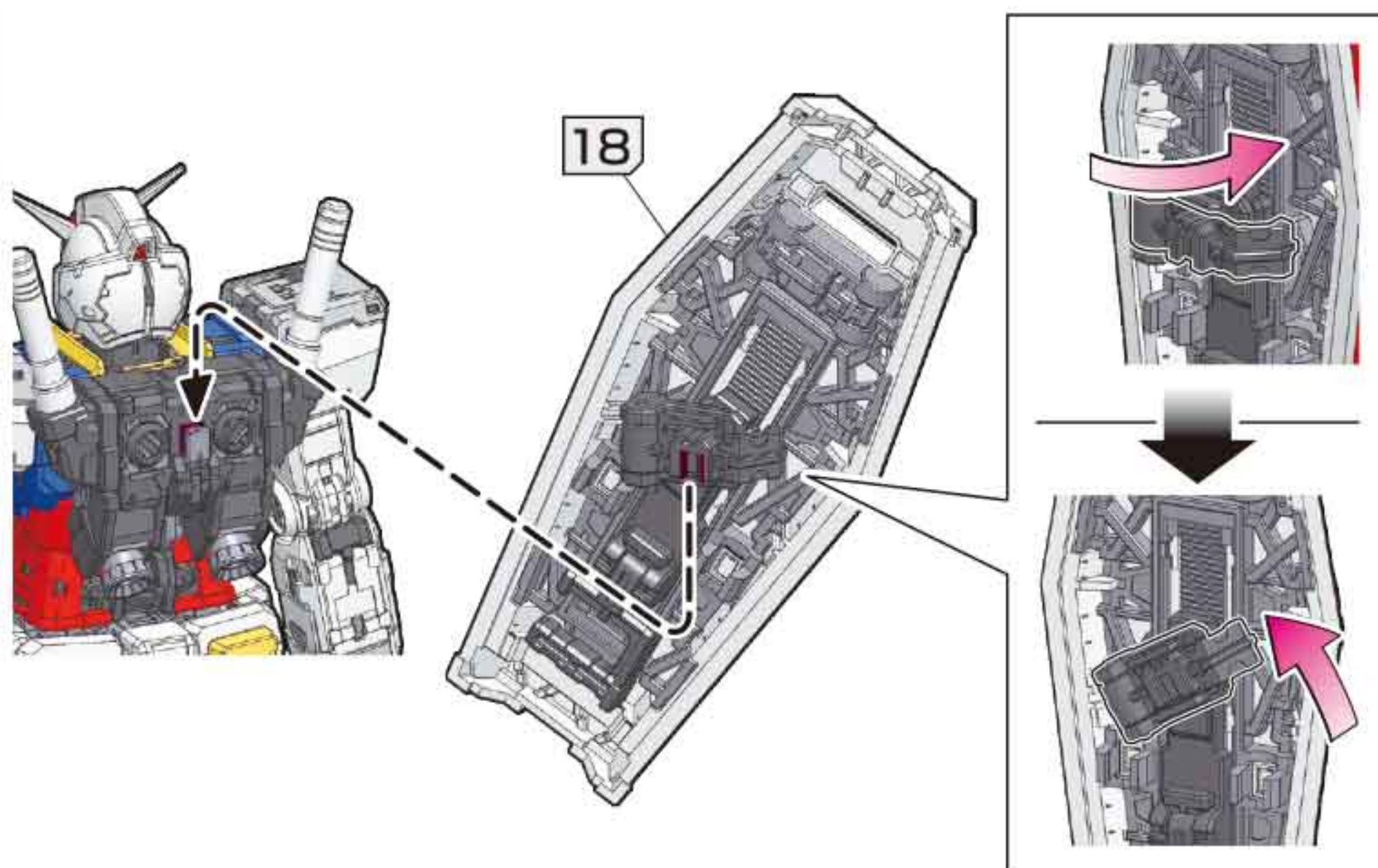
22-1 [シールドの持たせかた]

How to attach the shield

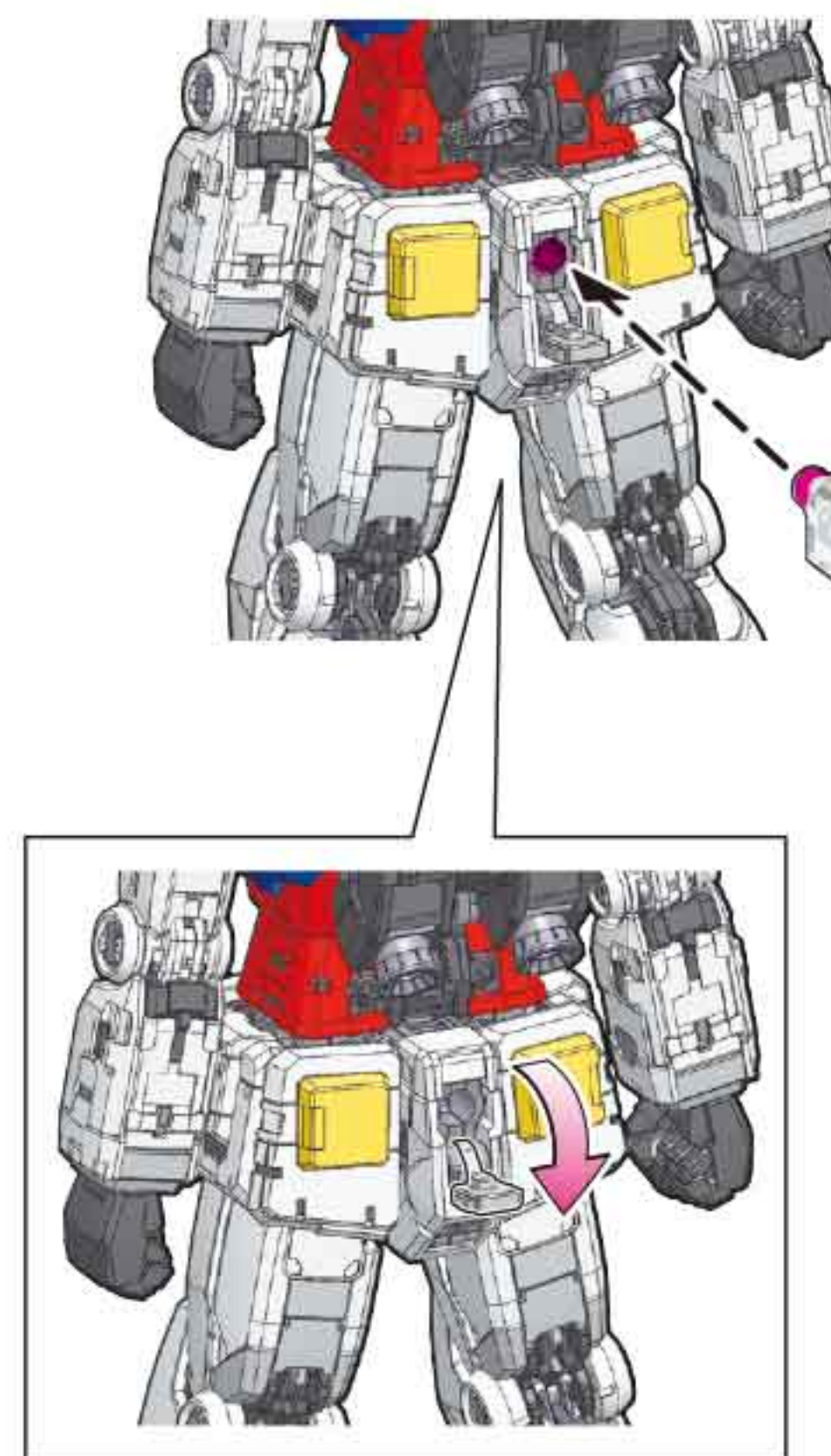


22-2 [シールドを背中に付ける場合]

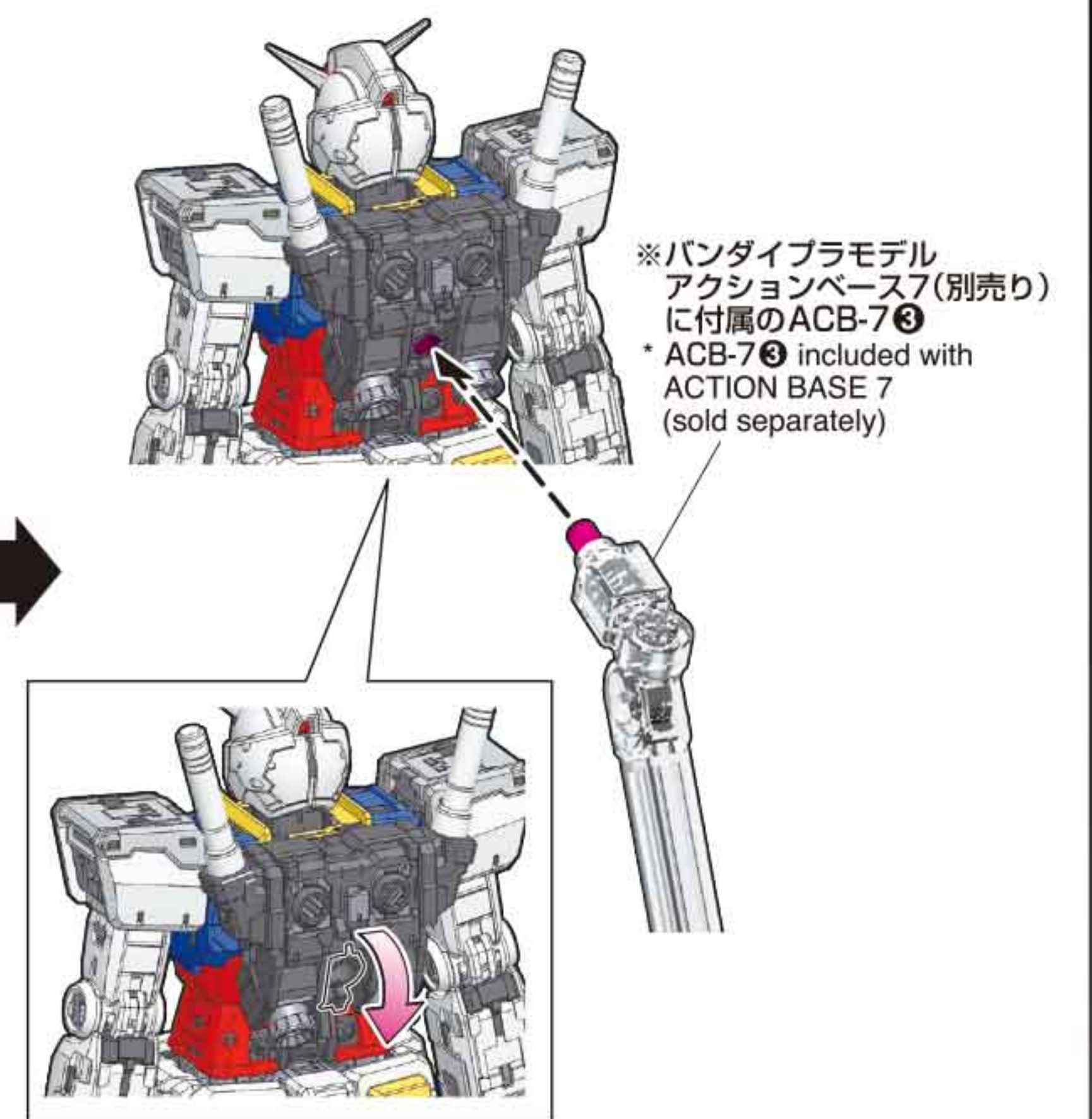
When attaching the shield to the back



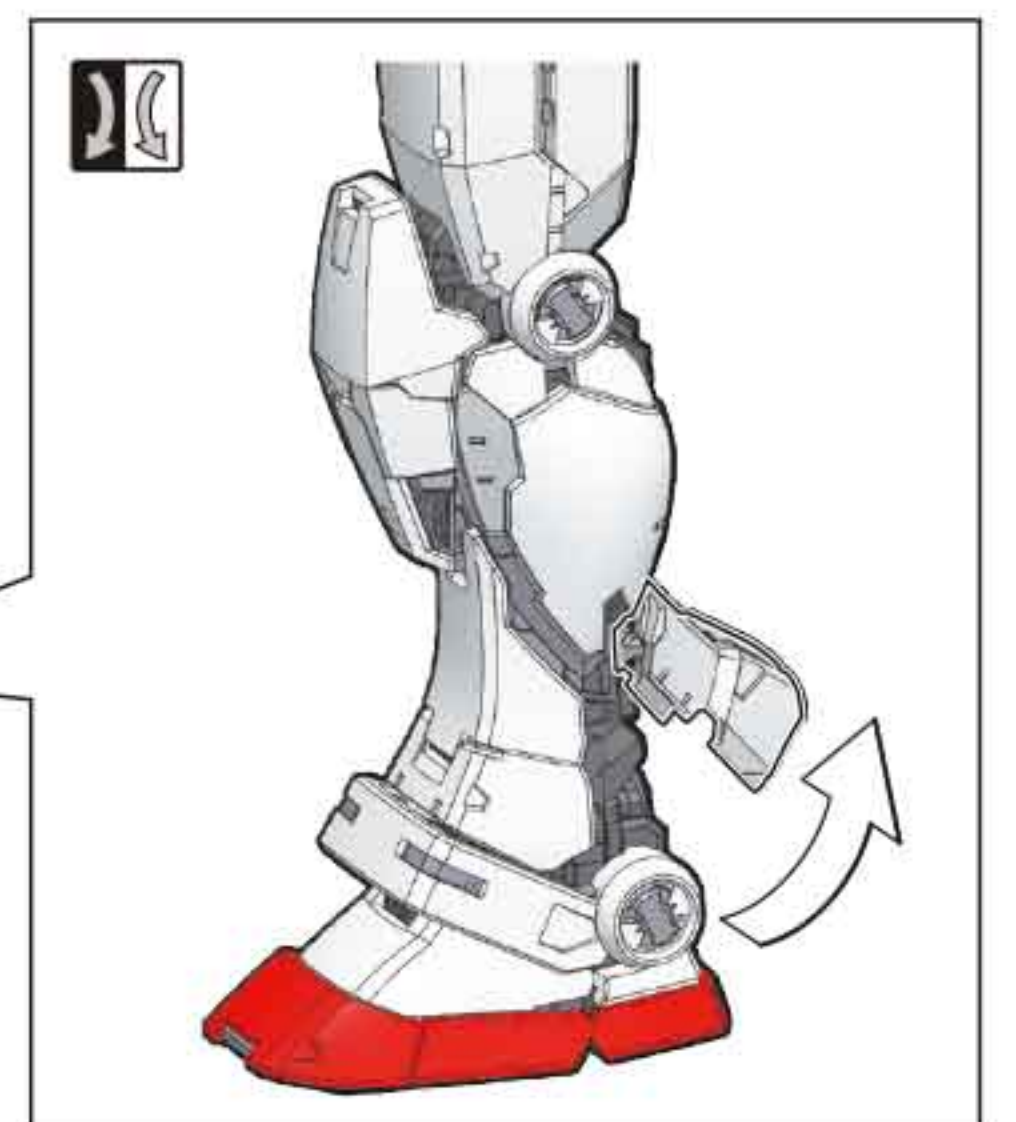
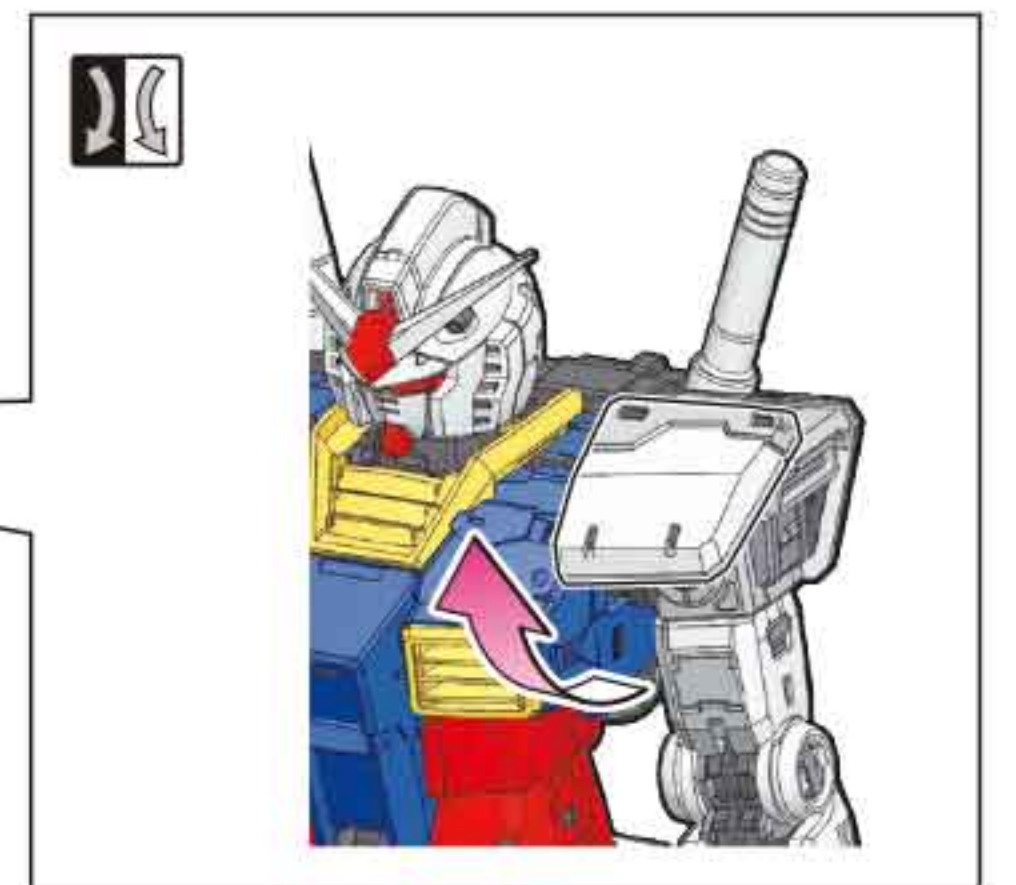
23-1



※バンダイプラモデル
アクションベース7(別売り)
に付属のACB-7③
* ACB-7③ included with
ACTION BASE 7
(sold separately)



23-2



※掲載の完成品画像は一部塗装してあります。
* The completed product in the image has been partially painted.

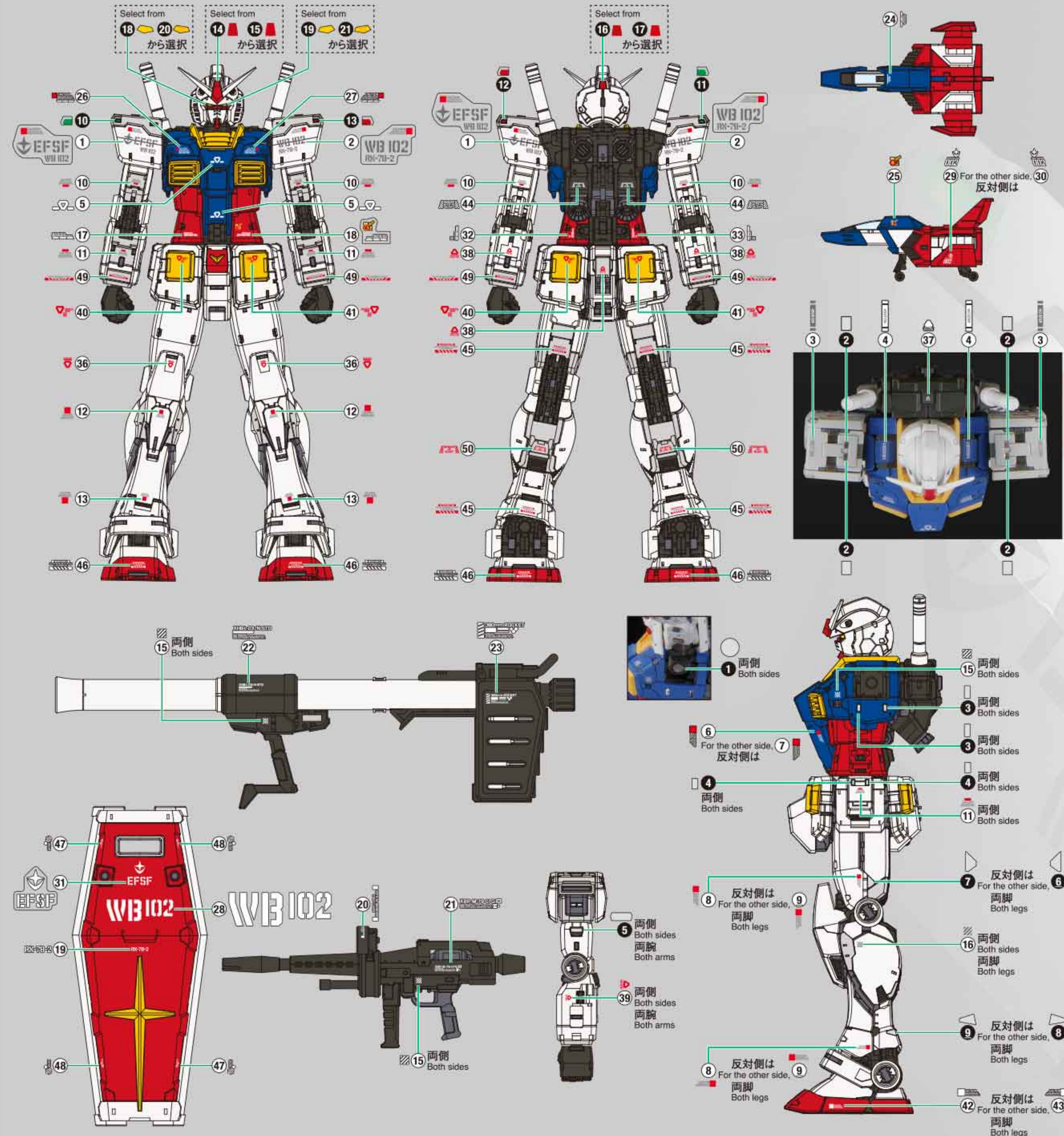
REALISTIC DECALS

下の図を見てマーキングの貼る位置を確認してください。
Refer to the images below for the locations to apply stickers.

※マーキングシールを貼る位置を数字で表記してあります。
※黒丸白文字の部分は金属の輝きを表現したシールです。このシールを貼るだけで、メカニカルな質感を楽しめます。
※余ったマーキングは好きな所に貼ってください。※貼り指示は一例ですので、イメージに合わせてお貼りください。
* The numbers indicate the positions of each sticker. * Numbers shown in white on black circles are metallic stickers. These stickers give a mechanical feel to the finish. * Use the extra stickers freely. * The instructions show one example. Please apply according to your preferences.

※掲載の完成品画像は、無塗装状態に一部スミ入れとトップコートを吹いています。
* The completed unit shown in the image was given some panel lining and a top coating in a completely unpainted state.

内のシールは組立途中に貼るシールです。
Stickers within: should be applied while assembling.



※このマーキングはプラモデルオリジナルのものです。※シールを貼る際にはピンセット(別売り)などのご使用をお勧めします。※画像は説明用に一部省略しています。
* The stickers are designed for this plastic model kit. * Tweezers or other tools (sold separately) are recommended when applying stickers. * Some details in the images are omitted for the purpose of clarity.

COLOR CHART

※塗装を楽しみたい方は、こちらの基本色をご覧ください。
※塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
※カラー配合は参考値です。お客様の好みでご利用ください。
* Use this color guide for painting.
* Use of water-based paint is recommended for safety reasons.
* The color blends are shown for reference and the actual color may differ from the image.

本体等ホワイト部の塗装色。
Body (White part)
ホワイト (White) 100%+
グレー (Gray) 少量 (small dose)
本体等ブルー部の塗装色。
Body (Blue part)
コバルトブルー (Cobalt blue) 75%+
ホワイト (White) 15%+
インディブルー (Bright blue) 10%
本体等レッド部の塗装色。
Body (Red part)
レッド (Red) 100%+
ホワイト (White) 少量 (small dose)

本体等イエロー部の塗装色。
Body (Yellow part)
クリームイエロー (Cream yellow) 40%+
オレンジイエロー (Orange yellow) 35%+
ホワイト (White) 20%+イエロー (Yellow) 5%
本体等ライトグレー部の塗装色。
Body (Light gray part)
ホワイト (White) 85%+
RLM75グレーバイオレット (RLM75 Gray) 15%
本体等ダークグレー部の塗装色。
Body (Dark gray part)
マホガニー (Mahogany) 45%+
ホワイト (White) 25%+
ブラック (Black) 20%+カーキ (Khaki) 10%

本体等グレー部の塗装色。
Body (Gray part)
グレー (Gray) 85%+
ブラック (Black) 15%

※ここに掲載している情報は2024年8月現在のものです。
* The information is current as of August, 2024.

※画像と商品とは多少異なりますのでご了承ください。 * The actual product may vary slightly from the images.



ガンダムマーカでできる塗装テクニック

※ ガンダムマーカは(株)GSIクレオスの商品です。
* Gundam marker is a product released by GSI Creos Corporation.

Painting techniques that can be achieved with Gundam Markers

「RG 1/144 RX-78-2 ガンダム Ver.2.0」の成形色による色再現と緻密なディテールを活かすことで、本格的な塗装環境がなくてもガンダムマーカを用いて手軽に塗装を楽しむことができます。

The colors of the parts and intricate details of the RG 1/144 RX-78-2 Gundam Ver. 2.0 can be used to easily enjoy paint jobs with Gundam Markers even if you don't have a full-fledged painting environment.

無塗装

Unpainted

スミ入れ

Panel Lining

p.32

ウェザリング

Weathering

p.34

スミ入れ Panel Lining

「RG 1/144 RX-78-2 ガンダム Ver.2.0」の全身に施された精密な
モールドにスミ入れをおこなうことで密度感が強調され、
メカニカルな造型をさらに楽しむことができます。
The dense features of the RG 1/144 RX-78-2 Gundam Ver.2.0 can be emphasized and its
mechanical design can be further enjoyed by applying panel lining to the precise molds
throughout its body.



STEP 1



スジ彫りや段落ち等のディテールに沿ってスミ入れペンで線を引きます。
Apply a panel lining pen along details such as grooves and recesses.

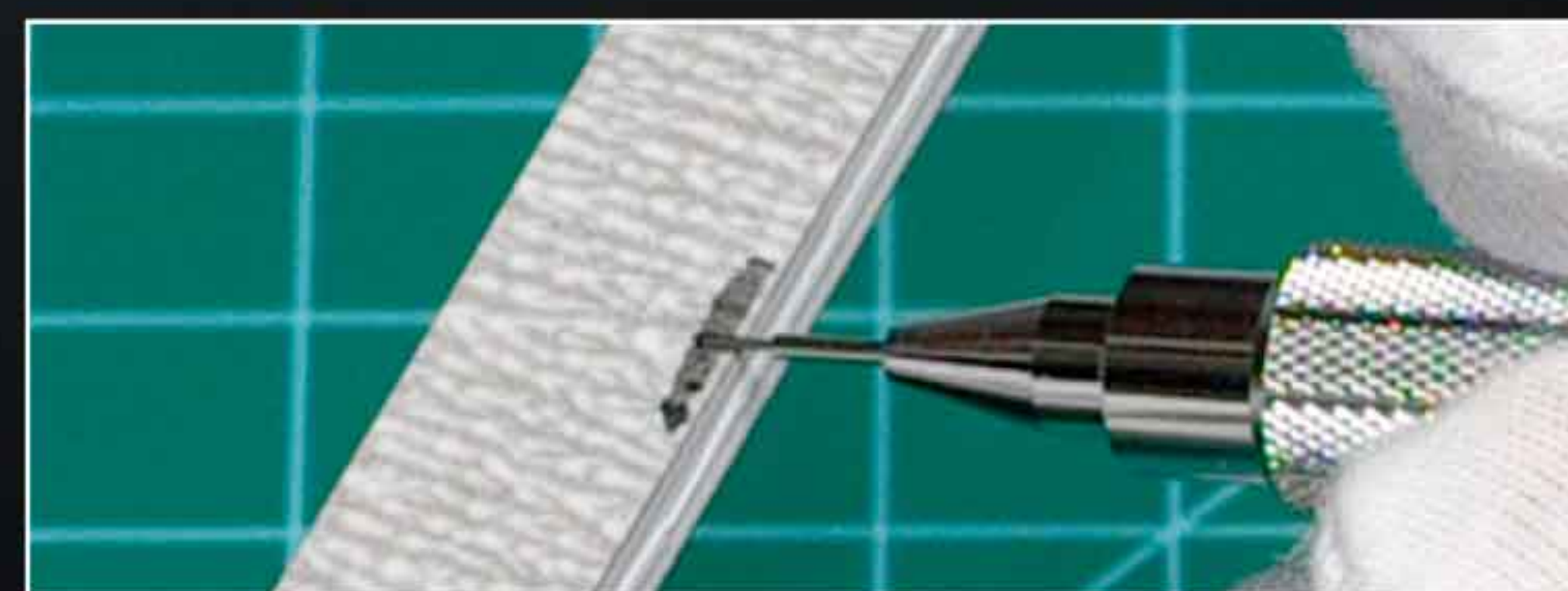
STEP 2



はみ出した部分は、消しゴムや綿棒で消します。
消した際に出る消しゴムのカスはきれいに取り除いてください。
The excess sections can be erased using an eraser or cotton swab. Make sure to remove
all eraser crumbs after this process.



シャープペンシルでもスミ入れすることができ、
はみ出した部分は消しゴムで消すことができます。
Mechanical pencils can also be used for panel lining, and excess pencil lead can also be
removed using an eraser.



シャープペンシルの芯の先をヤスリなどで削ると、より細い線を引くことができます。
Shaving the tip of the mechanical pencil lead using tools such as files will allow you to
draw narrower lines.

■今回使用したツール等 Tools used in this article



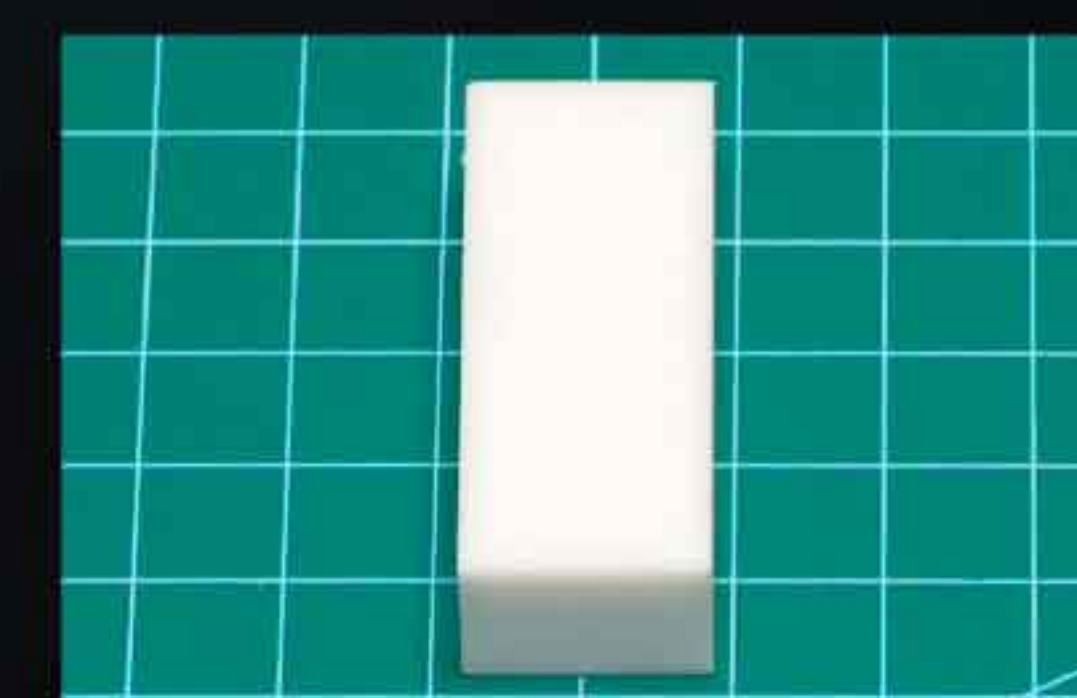
- ガンダムマーカ スミ入れペン シャープ
GUNDAM MECHANICAL PENCIL
- ガンダムマーカ スミ入れペン シャープ用替え芯
GUNDAM MECHANICAL PENCIL 0.3MM



- ガンダムマーカ スミ入れ/極細タイプ 各色
GUNDAM MARKER Ultra Thin Pen Point for Panel Lining



- BANDAI SPIRITS スティックヤスリセット
BANDAI SPIRITS MODEL SANDING STICK SET



- 消しゴム Eraser

ウェザリング

Weathering

ガンダムマーカやリアルタッチマーカ、ミスターホビーマーカなどマーカ系の塗料のみでも、ツールと組み合わせることで様々な表現をおこなうことができます。

A wide variety of expressions can be created by using a few Gundam Markers, Real Touch Markers, and Mr. Hobby Markers alongside tools.



■汚れ Stains

グレー系や成形品と同系色のリアルタッチマーカで、汚れ表現をおこないたい範囲内に点を描き、塗料が乾く前にぼかしペンで広げてぼかしていきます。塗料の量を調節することで汚れの濃さを調整できます。塗料が乾いた後も、メラミンスポンジでこすることで塗膜を落とすことができます。

Use a Real Touch Marker with gray colors or hues similar to the colors of the parts to apply dots within areas where you want to create stains, and use the Shade Off Marker to smear the paint downwards. You can change the darkness of the stains by adjusting the amount of paint. You can also remove layers of paint even after it dries with a melamine sponge.

STEP1



パーツの面積や表現したい汚れ具合にあわせて点の量を調整しながら描いていきます。

Adjust the number of dots depending on the surface area of the parts and the intensity of stains you want to create.

STEP2



ぼかしペンを使って、描いた点をぼかします。

Use the Shade Off Marker to blur the dots you applied.

STEP3



汚れの量は小さく切ったメラミンスポンジで調整できます。ピンセットなどでつまむと作業しやすくなります。

If you want to change the intensity of the stains, cutting the melamine sponges into small pieces and pinching them with tweezers will make the process easier.

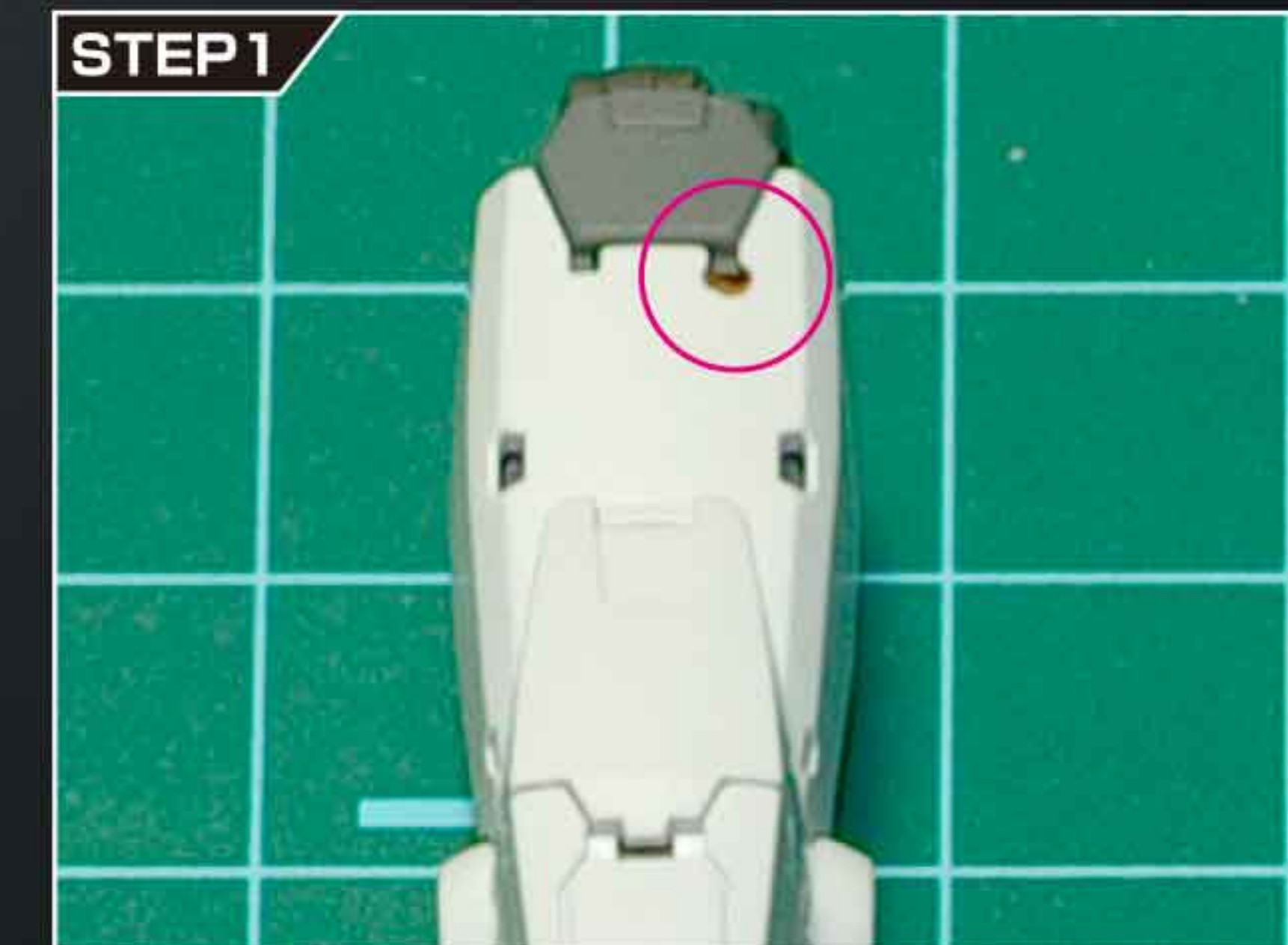
■サビ汁や雨だれ等の汚れ

Stains Caused by Rust and Rain

主にパーツの隙間や段差を選んでリアルタッチマーカで点を描き、ぼかしペンを使って下方向（重力方向）に塗料を伸ばします。点を描いた部分から離れるほど薄くなるように伸ばすことがポイントです。

Apply dots to the gaps and steps on the parts with Real Touch Markers, and use the Shade Off Marker to smear the paint downwards. The key is to spread out the paint in a way where the stains become thinner as they get further away from the dotted areas.

STEP1



サビ汁はブラウン、雨だれはグレーやブラックを用いることが多いですが、場面を想像してお好みの色を使用してください。

Brown is often used to express rust stains while gray or black hues are used for water stains, but you are free to use any color you like.

STEP2



塗料が乾く前に伸ばしたいので、点は一度にたくさん描かず、点を描いたら伸ばす作業を都度行います。

Since it is better to spread out the paint before it dries, we recommend drawing and spreading out each dot one at a time instead of applying all of the dots at once.

■ダメージによる塗装剥げ表現 Paint peeling Damage Effects

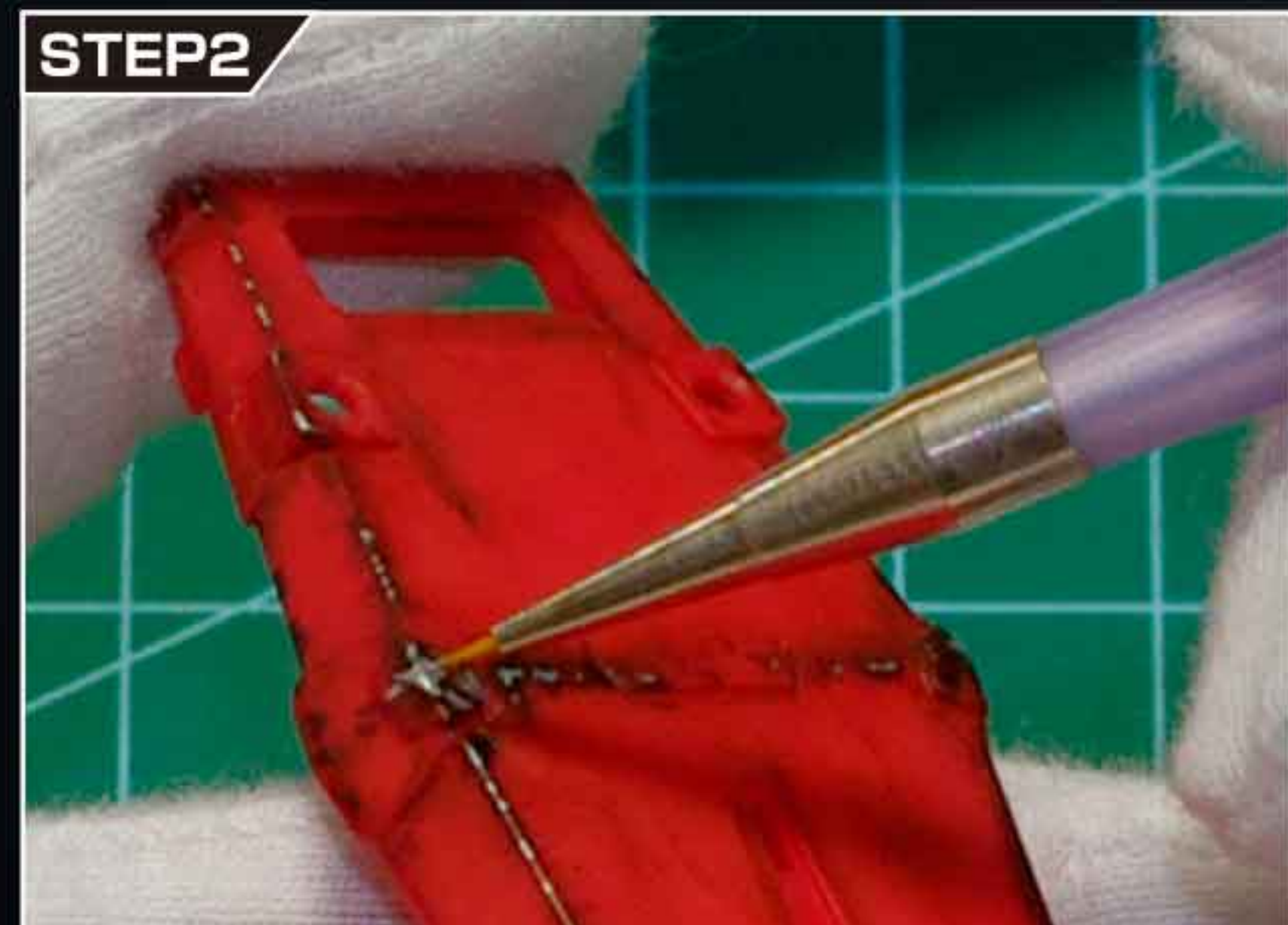
ダメージによる塗装剥げ表現をいいたい部分にシルバー等メタリック系のガンダムマーカーで塗装します。ブラックなどの濃い汚れを施し、その上にメタリック系マーカーで塗装することで、より激しいダメージによる塗装剥げの表現を行うことができます。

Apply paint to areas where you want to create damage effects using a Gundam Marker with metallic colors such as silver. You can create even more intense damage effects by applying stains with dark colors or black and painting over them with a metallic marker.



塗装剥げが起きやすいエッジ部分に濃い色を広めに塗り汚れを表現しておきます。

Apply dark stains with a wider area than the damage effects you are planning to create with silver markers.



エッジ部分にシルバー系の塗料を、軽く乗せるように塗装して金属の露出を表現します。細かい塗装を行う場合は、マーカーの塗料を塗料皿に出し、模型用の筆を使用して塗装します。

Apply paint by lightly tapping with the tip of the pen. If you want to create intricate expressions that are difficult to paint on with markers, pour out some paint from the markers into a paint tray and use a brush for plastic model kits to apply them.

■塗装欠け/擦り傷などの表現 Paint Chipping / Scratch Damage Effects

塗装欠けはリアルタッチマーカーで、任意の範囲を塗ることで表現します。表面の擦り傷はキッチン用スポンジを筆代わりにしてこする事で、スクラッチ状のキズを表現します。

Use Real Touch Markers to apply paint in areas the size of your choice. If you want to create scratch effects, use a kitchen sponge instead of a paintbrush.



パーツのエッジを主に塗装すると効果的です。
The effects will especially look good if you mainly apply them to the edges of the parts.



擦り傷のような表現はガンダムマーカーをキッチン用スポンジに少量塗布し、パーツを軽くたたくような感覚で塗装します。

To create scratch effects, apply a small amount of paint from Gundam Markers to a kitchen sponge and lightly tap it on.

■リアルタッチマーカーを使用したスミ入れ Panel Lining Using Real Touch Markers

パーツと同系色の濃い色のリアルタッチマーカーを使用することで自然な色でのスミ入れ表現を行うこともできます。

You can also create panel lines with shading effects using Real Touch Markers with dark colors that match the parts.



塗装するパーツと同系色のペンを選びます。
塗料がはみ出しても後で拭き取ることが可能なため、ディテールの奥までしっかりと塗装します。

Since the excess paint can be wiped off later, you can apply it to the deep recesses of the details. Choose a pen with similar colors to the parts that you are painting.



綿棒を使用してはみ出した余分な箇所を拭き取ります。
Use a cotton swab to wipe off any excess paint.

■今回使用したツール等 Tools used in this article



- リアルタッチマーカーセット
GUNDAM MARKER REAL TOUCH MARKER SET
- ガンダムマーカー GUNDAM MARKER
- ミスターホビーマーカー Mr.HOBBY MARKER



- BANDAI SPIRITS エントリーツールセット
BANDAI SPIRITS ENTRY TOOL SET
- メラミンスポンジ
Melamine Sponge



- Mr.綿棒 Mr. COTTON SWAB
- 塗料皿 Paint dishes
- プラモデル用の筆 Brushes for plastic models

ガンダムの頭部を、ビーム・ライフルの銃口と同じ方向に向かせるとターゲットに狙いを定めている様子を表現することができます。

Poses where the Gundam looks as though it is aiming at its target can be created by moving its head in the same direction as the muzzle of the Beam Rifle.

肩の付け根を上方向にはねあげ、前方にスライドさせることでビーム・ライフルを力強く構える様を演出できます。

The bases of the shoulders can be lifted upward and slid forward to create poses where the Gundam boldly wields its Beam Rifle.



※説明の為に肩アーマーを取り外しています。
* Shoulder armor has been removed for illustration purposes.



視線は銃口と同じ方向に向けます。

Move its line of sight in the same direction as the muzzle.



腰の回転動作にあわせて上半身の前屈可動を活用することで立体的でしなやかなひねりの動作を再現することができます。

Combine the forward-bending movements in the upper body with the rotation of the hips to recreate three-dimensional, flexible twisting movements.

可動性能を最大限に引き出す ポージングマニュアル

Posing Manual: Use the Kit's Articulation to Its Fullest

全身に組み込まれた可動ギミックを活かすことで
作中のようなポージングや、RGならではの
ダイナミックなアクションを楽しむことができます。

The movable gimmicks throughout the body can be used to recreate poses seen in the series and dynamic actions that can only be enjoyed with this RG kit.

p.21に記載されている腰の可動をおこなうことで脚の上がる範囲が広がります。腰のひねりを加えるとビーム・サーベルを大きく振ったあとの動きを表現することができます。

The range of upward articulation of the legs can be increased by moving the waist as shown on page 21. The waist can be twisted to recreate movements following dynamic Beam Saber swings.



肩アーマーの付け根の可動と、肩の付け根のはねあげ構造によって腕をまっすぐ上げることができます。肩アーマーの前後が開く構造を活かして、腕だけを回すことで肩アーマーの天面が内側を向いた自然な動作を表現できます。

The articulation and flip-up structures at the base of the shoulder armor enable the arms to be raised straight up. The opening structures on the front and back sections of the shoulder armor can be used to rotate the arms and create natural movements where the upper surface of the shoulder armor faces inward.



肩アーマーの前後を開いて内側に上げます。
Open the front and back sections of the shoulder armor and lift them inward.



腕を前方向に回転させながら上げます。
Rotate the arms forward while lifting them.



肩アーマーの前後を閉じます。
Close the front and back sections of the shoulder armor.

足部底面のつま先とかかとの可動を活かすことで自然な接地を再現することができます。

The mobility in the toes and heels on the bottom of the feet can be used to recreate natural contact with the ground.



頭部を取り外した際に、作中の「ラストシューティング」と同様に首の軸が本体側に残らない関節設計となっています。

Just like the structure seen during the "Last Shooting" pose from the series, the joints are designed in a way that prevents the neck axis from remaining on the body when the head is removed.



脚はつま先がハの字になるようにして肩幅の1.5倍～2倍程度しっかり開きます。

Spread the legs about 1.5 to 2 times shoulder width apart, and make the toes face outward.

