

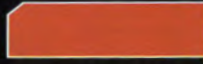

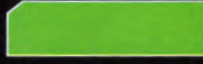
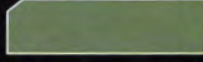




PAINTING (塗装)

※よりリアルに仕上げたい方は、下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。










ターンエーガンダム 指定色

-  腕、脚などの塗装色
ホワイト(100%) + ネービーブルー少量
-  胸部などの塗装色
ブルー(30%) + インディブルー(25%)
+ コバルトブルー(25%) + ホワイト(20%)
-  腹部などの塗装色
レッド(70%) + ブラウン(30%)
-  首回りなどの塗装色
イエロー(65%) + ホワイト(30%)
+ オレンジ(5%)
-  顔 モールドの塗装色
イエローグリーン(100%)
-  シールド裏側などの塗装色
ニュートラルグレー(90%) + ブラック(10%)

●ABS樹脂部分への塗装は
 破損する恐れがありますので、
 塗装はお勧めできません。
 ※カラー配合は参考値であり、
 写真とカラーガイドの色は異なる
 場合があります。



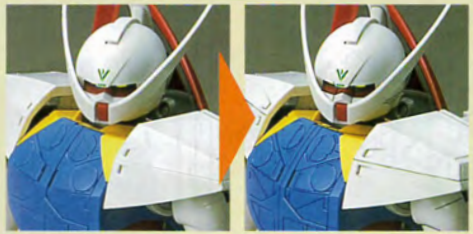
ロラン・セアック

-  ノーマルスーツの塗装色
ホワイト(100%)
-  ノーマルスーツ ラインの塗装色
モンザレッド(100%)
-  ノーマルスーツ ラインの塗装色
ミッドナイトブルー(100%)
-  ブーツの塗装色
ホワイト(95%) + ブラック(5%)
-  バイザー部の塗装色
スカイブルー(100%)
-  胴体の塗装色
ホワイト(100%)
-  胴体の塗装色
ミッドナイトブルー(100%)
-  乳房部の塗装色
はた色(95%) + レッド(5%)
-  ツノの塗装色
エアクラフトグレー(95%) + ブラック(5%)

ワンポイントステップ ~One point step~

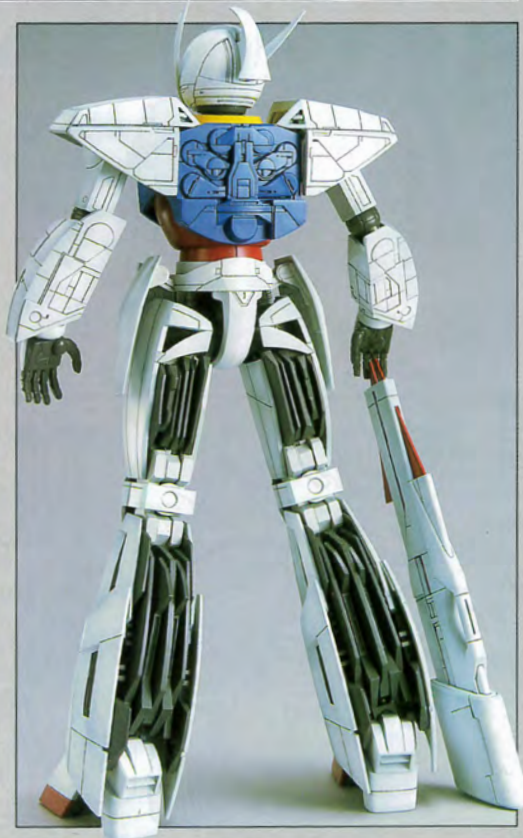
スミ入れ してみよう!

ガンダムマーカ-/スミ入れ
 用(別売り)などを使用して、
 キットのスジ彫りを塗装する
 ことで、立体感、リアル感が
 増します。スミ入れするだけ
 で見違えるような仕上がりに
 なります。



[before]

[after]



WD-M01 V GUNDAM

INGRESSA MILITIA MOBILE SUIT



インGRESSA・ミリシャ
 モビルスーツ
 WD-M01 ターンエーガンダム
 1/100スケール マスターグレードモデル

WD-M01 V GUNDAM

MASTER GRADE



インGRESSA・ミリシャ
 モビルスーツ
 WD-M01 ターンエーガンダム
 1/100スケール マスターグレードモデル

BANDAI 2007 MADE IN JAPAN

※写真の完成品は、塗装してあります。



0150536

ワンハンドレッドの頂点

富野由悠季 (ターンエーガンダム総監督)

ファンがいてくださるからこそマーケットがあり、だからこそ、ガンダムのモデルは、自らがミニチュア・モデルの歴史の山をつくり、それをまた自らが乗り越えていく歴史を刻んできました。その結果、このマスターグレードモデルのラインナップに、ターンエーガンダムでもって区切りさせていただき、関係各位とこれを手にしてくださった方々に、お礼と謝意を述べます。

五十年以上前、アメリカから輸入されたプラスチックのモデルを見たときに、ほくは愕然としたものです。

それまでに、ほくは自分の描いた自作自家用機という嘘八百の機体の三面図を描き、それにあわせて、風呂を沸かすときに使う薪から機体と翼を削りだし、セルロイド板を元型の木に貼りつけ、それを熱湯につけて型取りをしたキャビネをつくり、銀色に塗ったリッド・モデルを作ったものです。それでも、プロペラは削りだせませんでした。機体が嘘八百のもので、ペラだけは本物でなければならぬと思ったのですが、その断面図が描けなかったのです。

このあとでF-86に挑戦したのですが、実機の断面図を三面図に起こすことができずに挫折をしました。ペラとおなじで、実機のリアリズムの再現についての知識がなく、資料を集められなかった能力のなさを思い知らされたのです。

日本のモデルがアメリカ製を越えるようになったところに、ほくはアニメの仕事をするようになっていて、ロボット物というジャンル、すなわち嘘八百を素材にする作品をつくるようになっていましたから、このジャンルのモデルもあっていいのではないかと思うようになりました。ありもしない自家用機のモデルを作った記憶があったからです。

しかし、現実には、超合金といわれる範囲のものにとどまり、バンダイがガンダムをモデル化したのですが、玩具メーカーの風土がつくるモデルはちがうという時期もありました。それでも、フィクション上のモデルが簡単に組み立てられる商品になっていることには、心が躍ったのです。自作するよりは精度がよく、ミニチュア・モデルとしての有意性はあると感じたからです。

それでも海外の出来のいい列車のモデルには勝てないという焦燥感もあったのですが、このギャップを自分が関与した作品のモデルが乗り越えていく歴史がつづいてくれたことは、幸せな体験になりました。

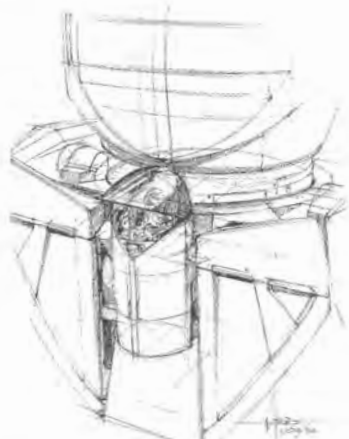
そして、ガンダム・シリーズのなかに、ターンエーのモデルを持ち込んでいったのは、ほくにあの中学一年生までの記憶があったからなのです。すべてがオリジナルのデザインでは不足、もうひとつリアルな感覚を持ち込む必要があると切実に感じるようになっていたからです。

それがシド・ミード氏への発注になったのです。ほくににとっては神様のような方がやってくれるのなら、氏が提案するものなら、なんでも受け入れようと覚悟をしたのです。しかし、その評価が芳しいものではなかったことは、残念ではありましたが、無駄な仕事ではなかったという感触は、今日現在までつづいています。

工業デザインに求められる端正さというのは、使う目的によってその造形が決定される、という哲学を体現させているものです。その感覚がリアル、なのです。アンテナが髭になってしまったのは全体の表面積を小さくするためのものですし、コクピットは、パイロットという造形にとって異質なものの出入りを邪魔しないためにあの位置になったのです。確実に稼働するものは、構造はシンプルになります。ですから、ターンエーはシンプルなのですが、リアルに見えるのです。そのためにキャラクターになりきっていません。

そして、あれからまた、現実には、二本足歩行のロボットが本当に歩き出して、フィクションがリアルになっていく時代になってしまい、ターンエーの造形が復活する何かを持っていると予見させるようになりました。

その造形的な主張をマスターグレードモデルの技術で再現していただいているわけですから、これはミニチュア・モデルの一時代の狼煙になります。また、若い世代が、ターンエーをこのシリーズのマイルストーンの位置に押し上げてくださったのですから、今回の企画と商品化は、心底うれしいことと思っています。ありがとうございます。

◎富野 由悠季 (とみの よしゆき) プロフィール

1941年生まれ。神奈川県小田原市出身。日本大学芸術学部卒業後、虫プロダクションに入社、演出を担当。その後フリーとなり数多くの作品を手がける。1979年「機動戦士ガンダム」のTV放映後、1981年より劇場3部作を公開、一大ブームとなる。その後、1999年のTVシリーズ「ガンダム」の更なる世界の拡がりを目指した劇場映画「ガンダム (I.地球光 II.月光線)」(2002)や、1985年のTVシリーズ「機動戦士Zガンダム」の主人公カミーユ・ビダンのドラマを再構築し「新訳」をモチーフに劇場映画として「機動戦士Zガンダム A New Translation」(全3部作)を手がけた。著書には「機動戦士ガンダム」シリーズや「リオン」などの小説のほか、「戦争と平和」「マの巻」[映像の原則]などがある。また、大学教授としての一面も持つ文化人である。

◎主な監督作品

- TV 「機動戦士ガンダム」「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」「機動戦士Vガンダム」「ガンダム」
- 劇場 「機動戦士ガンダム I」「機動戦士ガンダム II 哀・戦士編」「機動戦士ガンダム III めぐりあい宇宙編」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」「機動戦士ガンダム F91」「ガンダム I.地球光 II.月光線」「機動戦士Zガンダム-星を継ぐ者-」「機動戦士Zガンダム II-恋人たち」「機動戦士Zガンダム III-星の鼓動は愛-」

組み立て前の基本説明

必要な道具

〈ニッパー(プラスチック用)〉
・パーツをランナーから切りはなしてゲートを取るのに使います。

〈ピンセット〉
・小さい部品を取り付けたりシールを貼るのに便利。

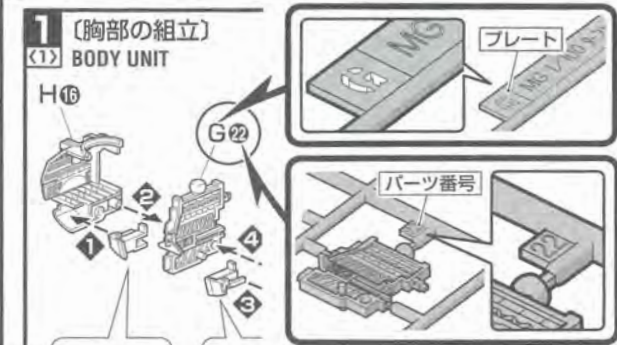


〈はさみ〉
・ガンダムデカールを切りはなす際に使用します。

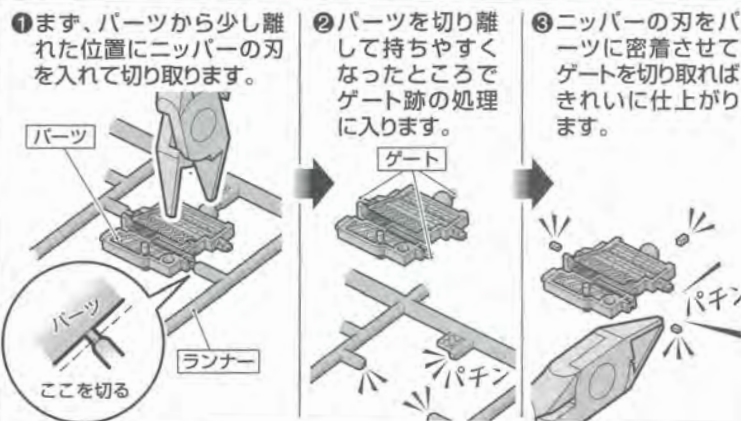
※この商品に道具類は入っていないので、別にご用意ください。

説明書の見かた。

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。(パーツリスト表と合わせて見ると、探しやすいですよ。)



パーツの切り取りかた。



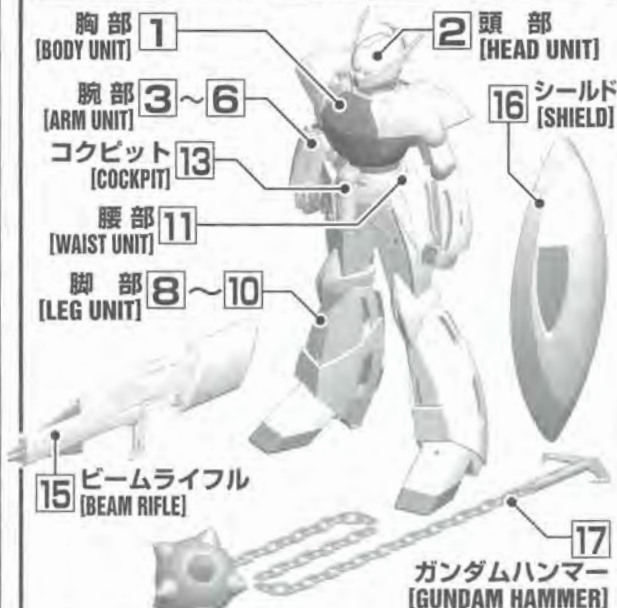
アンダーゲートの切り取りかた。



ガンダムデカールの貼りかた。



説明書をよく読んで完成させましょう。



【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【胸部】 BODY UNIT
 【頭部】 HEAD UNIT
 【腕部】 ARM UNIT
 【脚部】 LEG UNIT
 【腰部】 WAIST UNIT
 【コクピット】 COCKPIT
 【完成】 FINAL ASSEMBLY
 【武器】 WEAPONS

注意

必ずお読みください

- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、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。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

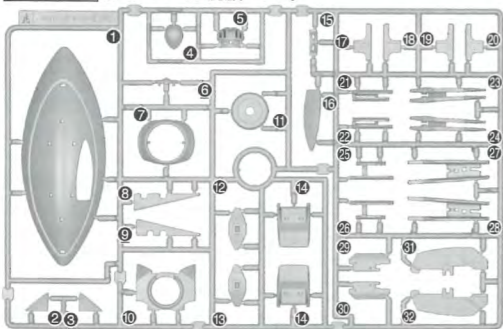
〈組み立てる時の注意〉

- 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。
- 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 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。
- ※ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

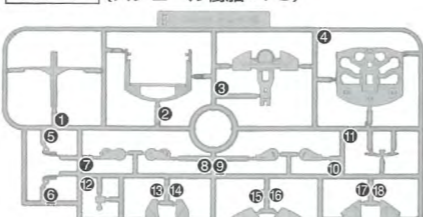
塗装をするところ	シールの番号	デカールの番号	反対側に取り付けるパーツ	両側に同じパーツを取り付ける	向きに注意して取り付ける	ビスの締めすぎに注意
切り取るところ	部品を数値の個数作ります	先に組み立てます	後に組み立てます	数値に合わせて回転させます	どちらかを選んで取り付ける	反対側も同じように動かしします

パーツリスト

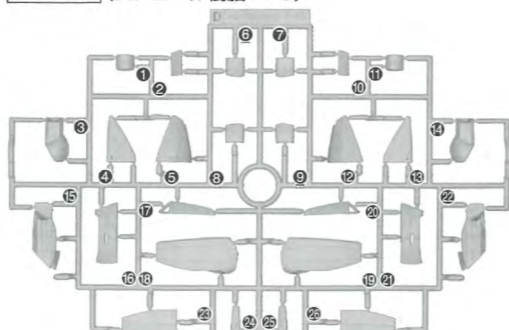
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



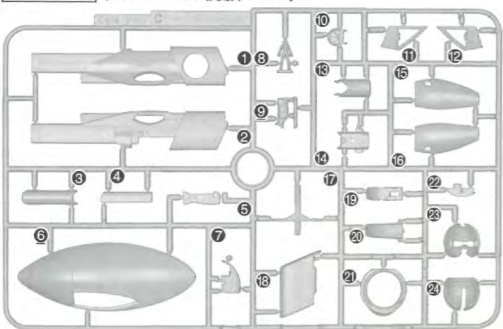
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



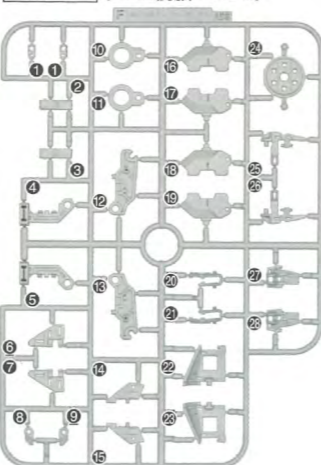
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



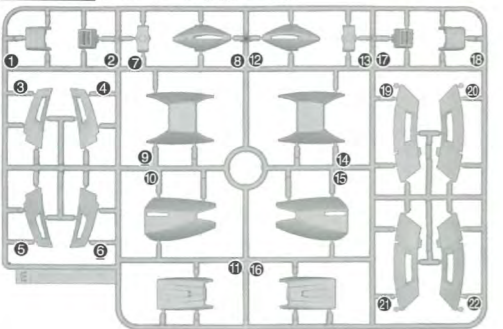
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



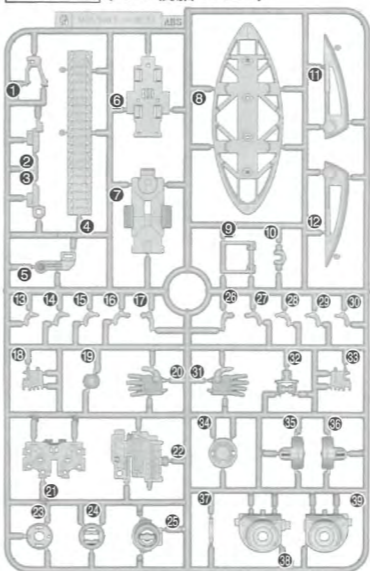
Fパーツ (ABS樹脂: ABS)



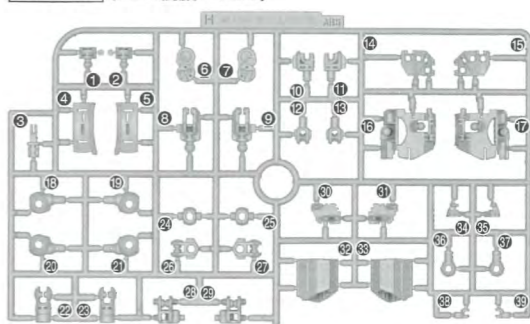
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



Gパーツ (ABS樹脂: ABS)



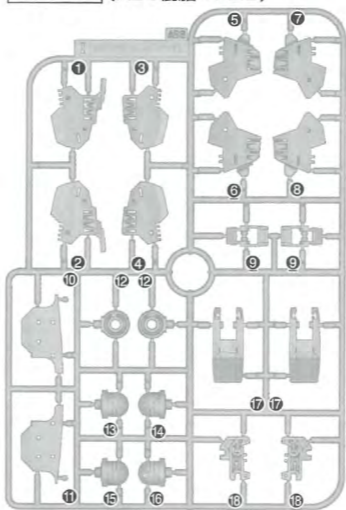
Hパーツ (ABS樹脂: ABS)



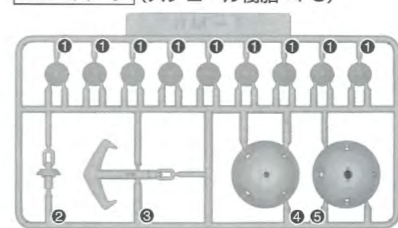
Jパーツ (スチロール樹脂: PS)



Iパーツ (ABS樹脂: ABS)



HM-1パーツ (スチロール樹脂: PS)



SB-7パーツ (スチロール樹脂: PS)



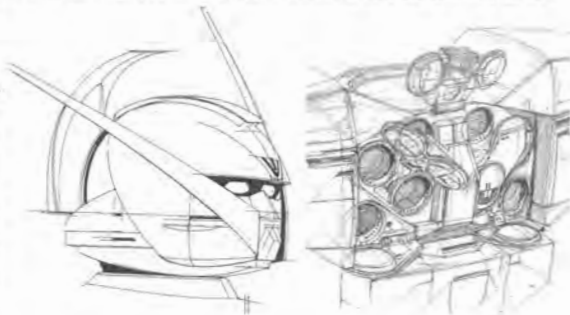
- カラーシール.....1枚
- ガンダムデカール.....1枚
- プラチェーン.....1本
(ポリアセタール: POM)
- チェーンつなぎ.....2個
(ポリアセタール: POM)

BODY & HEAD UNIT [胸部] [頭部]

正暦2345年。Vガンダムは、インGRESS領内ビシニティタウン近郊のアーク山で行われていた成人式のさなか、その祭壇として長年祀られていた「ホワイトドール」と呼ばれる神像の中から出現した。

Vガンダムの頭部はセンサー類の集合体であるとともに機体制御の中核である。機体の操作はパイロットによって行われるが、機体の挙動はむしろパイロットシートに配された「スパインバルスセンサー」がパイロットの意思をピックアップすることでコントロールしている。機体の新陳代謝を司るナノマシンの制御も頭部で行っており、非常時にはその作用を機体外に放出する機能も持っている。胸部構造は「マルチパーパスサイロ」と呼ばれるある種のベイロードスペースとして設計されており、戦術ごとに内装するデバイスを換装する。本来はビーム砲のドライブユニットやミサイルシステム、マシンガンなど、近接戦闘用の各種武装や装備、または補助動力装置などを収納するためのものだが、正暦2345年に発掘された際は、家畜や旧世紀の核兵器の運搬、秘匿に使用されている。

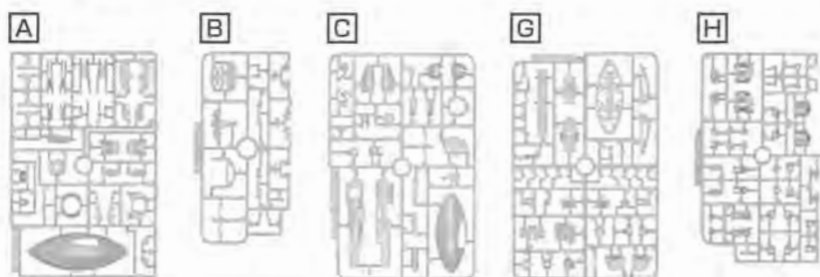
背部に装備されたオプションハンガーは、ビームライフルやシールドなどを取り付けることができる。出撃時にはDOC(デバイス・オペレーション・コントロール)ベース内で各種装備を選択し、最適の状態で行進に投入される。



1 BODY UNIT

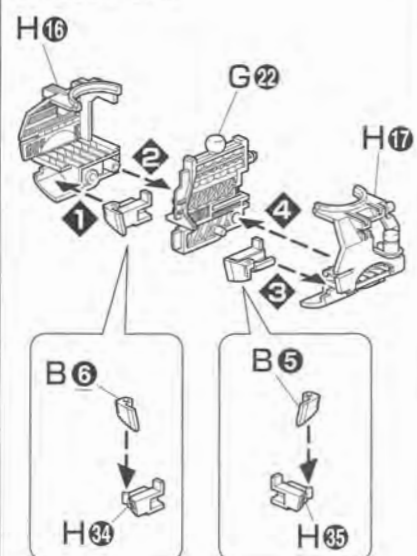


・組立1で使用するパーツ

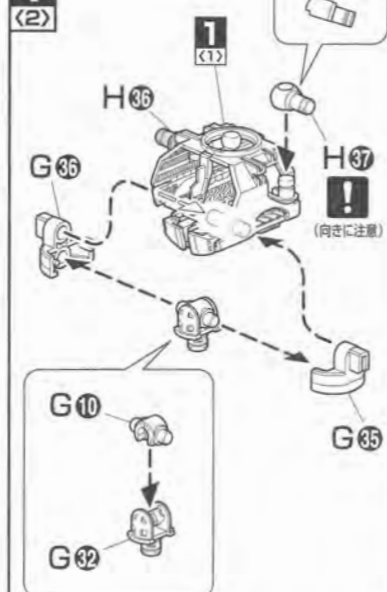


1 (胸部の組立) BODY UNIT

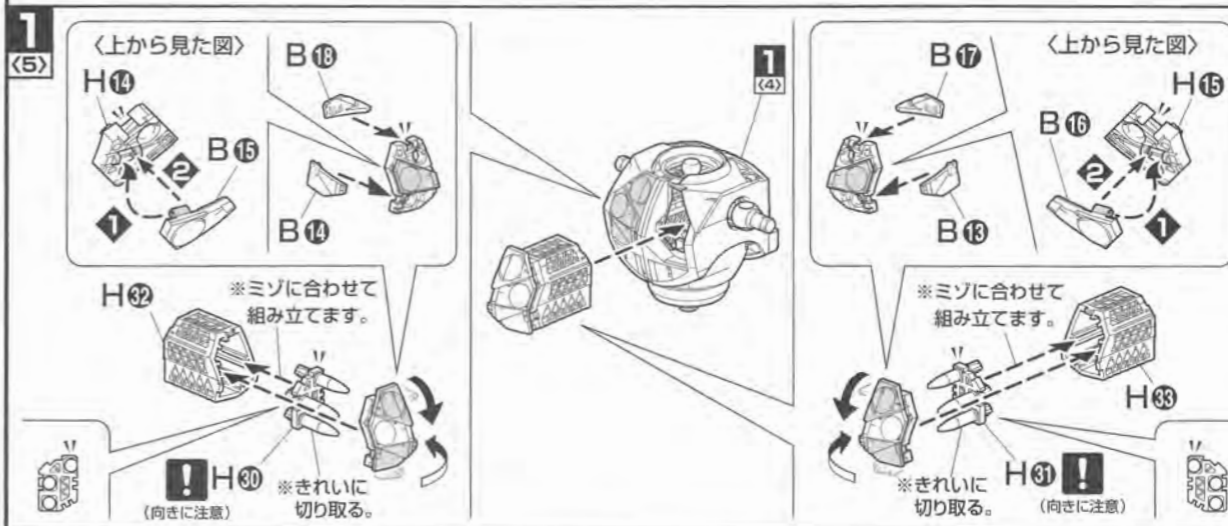
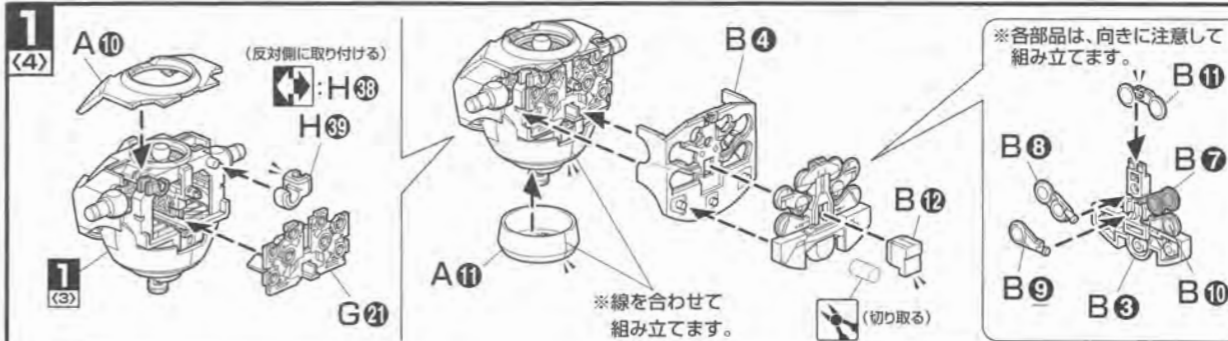
(1) BODY UNIT



1 (2)

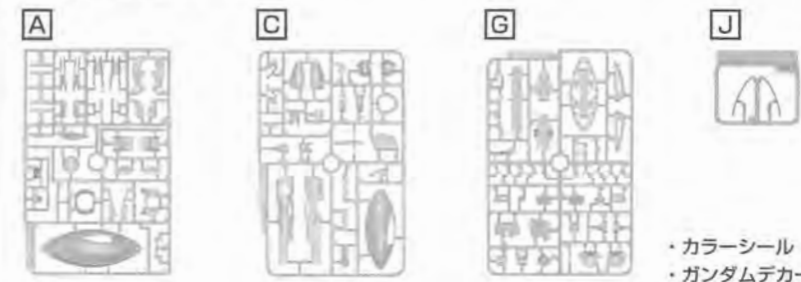


1 (3)

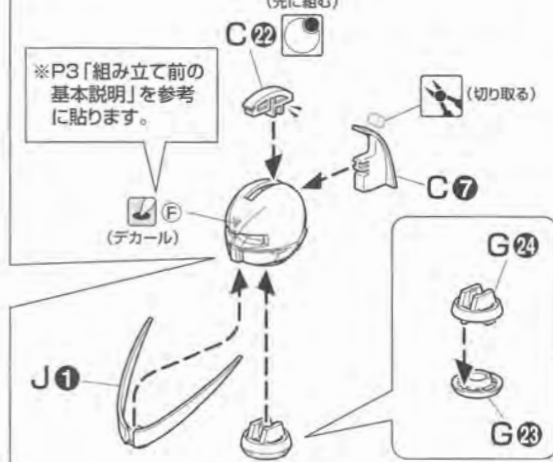
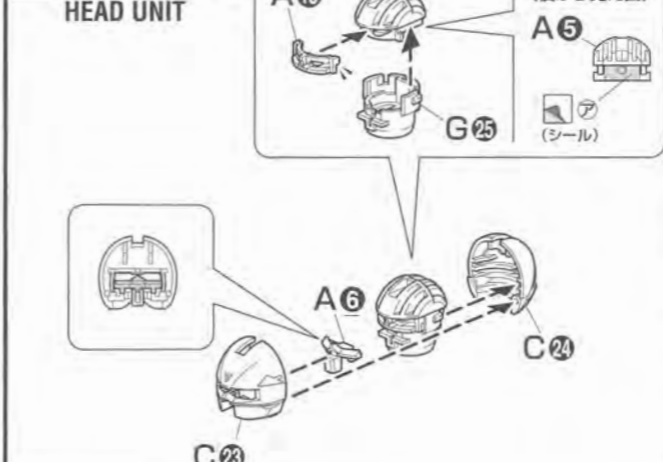


2 HEAD UNIT

・組立2で使用するパーツ



2 (頭部の組立) HEAD UNIT



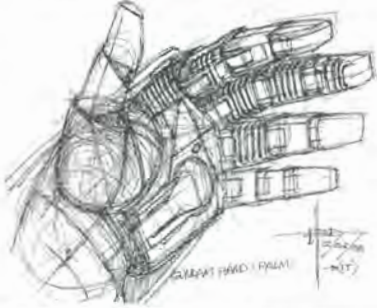
【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【胸部1】 BODY UNIT
 【頭部2】 HEAD UNIT
 【腕部3】 ARM UNIT
 【脚部4】 LEG UNIT
 【腰部分】 WAIST UNIT
 【コクピット】 COCKPIT
 【完成】 FINAL ASSEMBLY
 【武器】 WEAPONS

【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【胸部1】 BODY UNIT
 【頭部2】 HEAD UNIT
 【腕部3】 ARM UNIT
 【脚部4】 LEG UNIT
 【腰部分】 WAIST UNIT
 【コクピット】 COCKPIT
 【完成】 FINAL ASSEMBLY
 【武器】 WEAPONS

ARM UNIT [腕部]

▼ガンダムは本来、開発当時想定されていた地球外の敵対勢力との武力衝突を想定して開発されていたMSである。その基本コンセプトは、従来のMSの運用思想を根本的に覆すものであり、「システムV(ターンエー)構想」の実証モデル機であった。

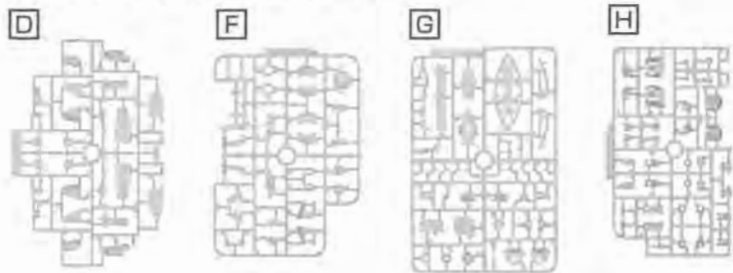
▼ガンダムの機体および腕部などの四肢は「FB(アイ・フィールド・ビーム)駆動」によって稼働している。既存の多くのMSのように、ジェネレーターやアクチュエーターなどに占有される容積が極端に少なく、ヒンジやフレームなどの駆体そのものが構造材や装甲を兼ねた構造となっている。腕部はこの機体の武装や装備のプラットフォームとなっており、各種の兵装は、マニピュレーターによって操作、保持、運用できるほか、下腕部のラッチに懸架、装着することも可能である。▼構想には整備と支援のための設備が不可欠であり、本来はDOCベースとの連携によって、ひとつの強力な戦術システムとして機能するよう設計されていた。



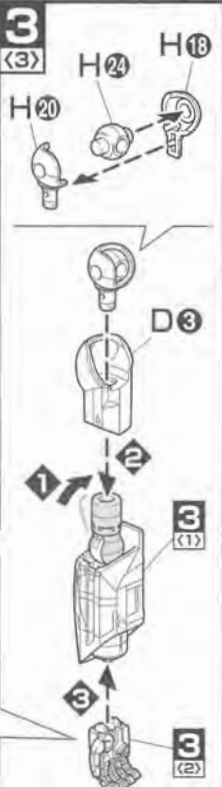
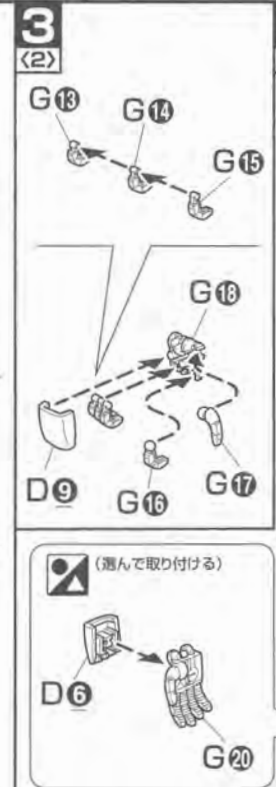
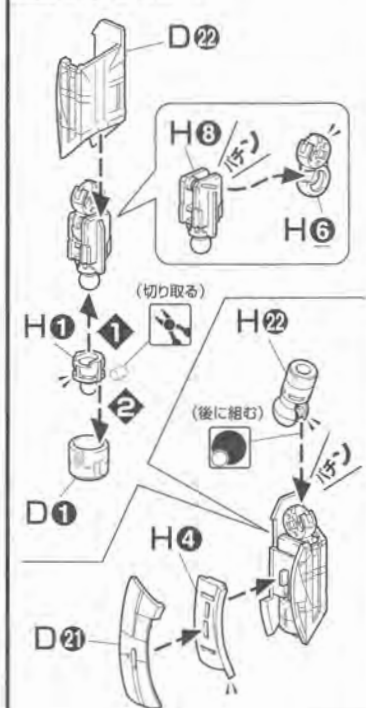
3 4 5 6 ARM UNIT



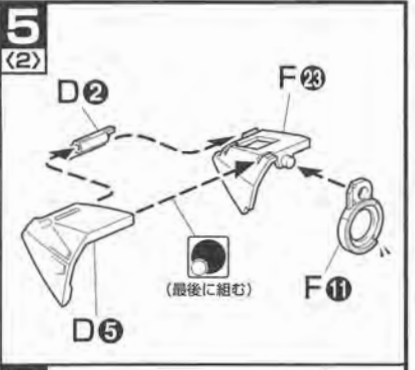
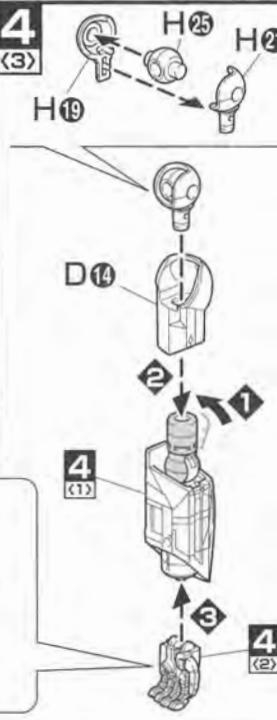
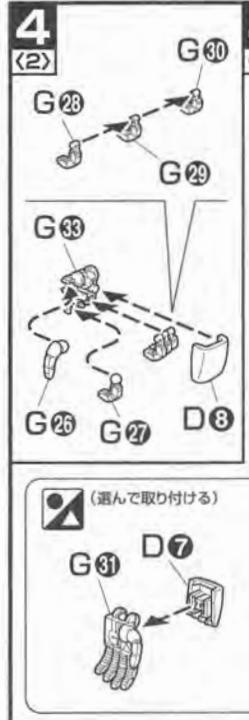
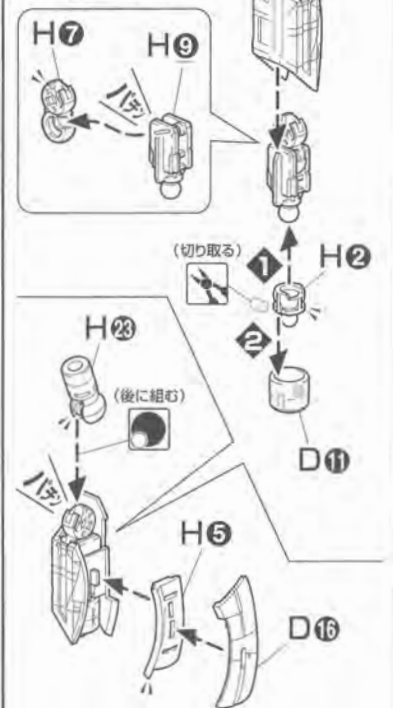
・組立3・4・5・6で使用するパーツ



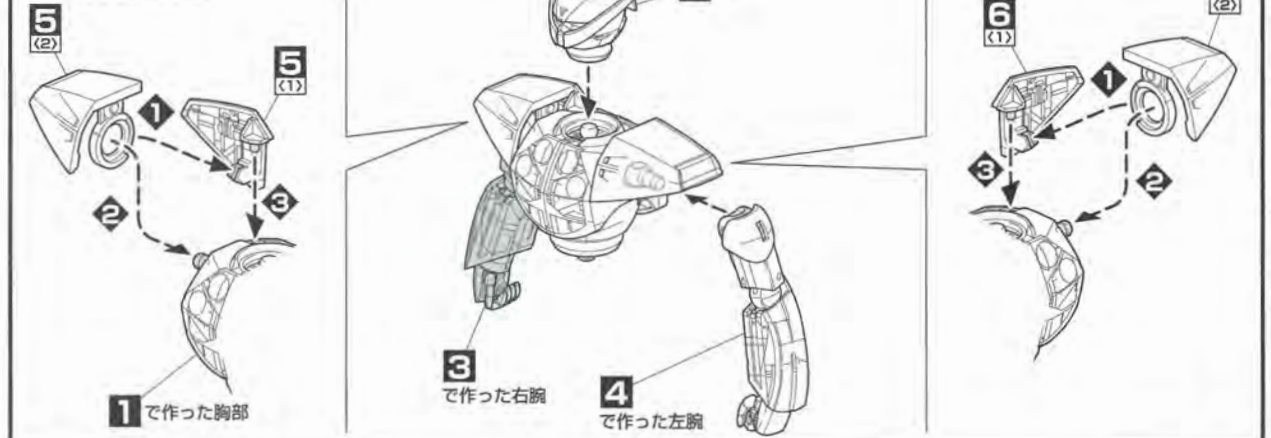
3 [右腕の組立] RIGHT ARM



4 [左腕の組立] LEFT ARM



7 [上半身の完成] UPPER BODY

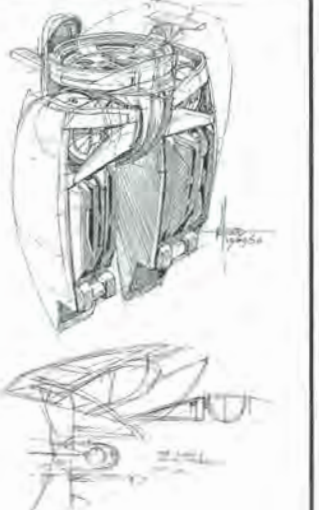


LEG & WAIST UNIT [脚部] [腰部]

▼ガンダムの脚部は、正面の装甲と駆体の構造を支えるフレームからなり、それ以外の空間はいくつものスラスターベーンによって構成されている。

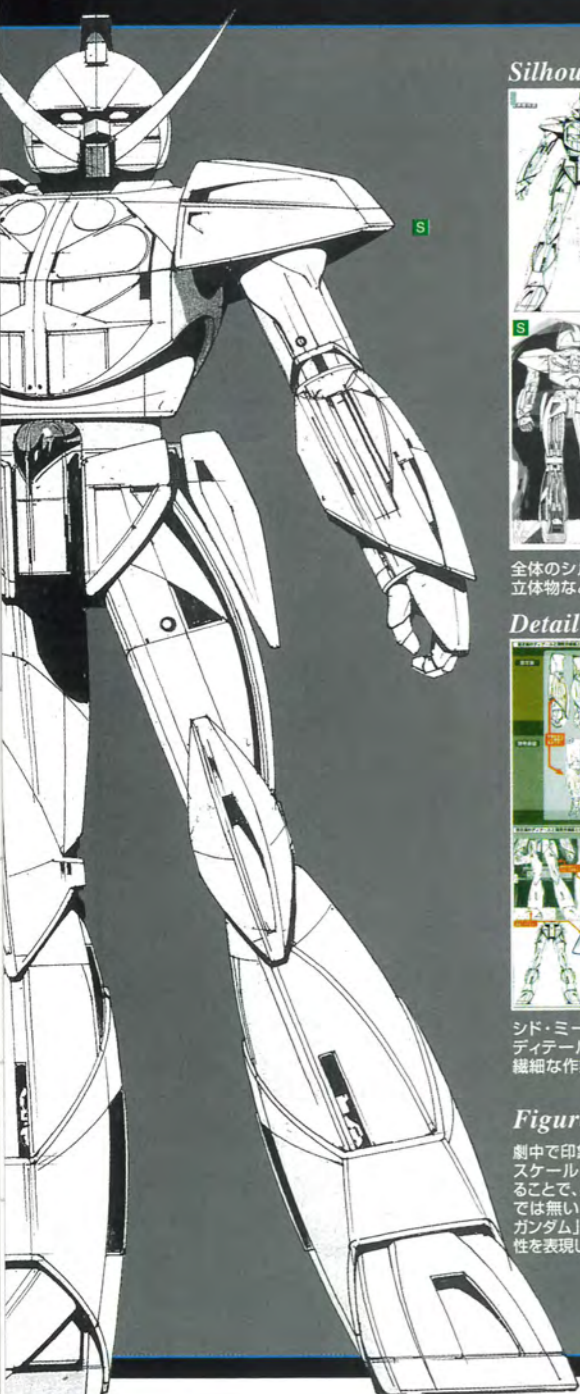
脚部のスラスターベーンは、各ブロックごとに大きなものが数枚ずつ装填されているだけのように見えるが、実際にはその一枚一枚がさらに小さな自己相似形のスラスターベーンによって構成されており、さながら鳥羽の羽根のようにフラクタルな構造となっている。それらのベーン自体がマイクロエンジンを内蔵する超小型推進器を装備した二次元ノズルの集合体なのである。正暦2345年に発掘された直後は、脚部後方に土壌やナノスキンによる修復過程の老廃物が堆積していたが、歩行や戦闘などによってそれらを取り除かれた結果、飛翔用の機動装備として使用可能となった。この機構は、大気圏内は無論の事、宇宙などの無重量空間においてもスラスターとして機能するのだが、▼ガンダム全体としては、力場、あるいは空間そのものに干渉するような挙動を示したこともあり、実際の最高速度や稼働環境など、真の限界性能は不明である。ちなみに、下腕部と同様のラッチが腰部にも設けられており、兵装の懸架、装着が可能である。腰部のコックピットユニットは、両サイドに装甲を兼ねた推進装置が装備されており、緊急時にはパイロット保護のための脱出ブロックとして機能する。機体から離脱した状態のコックピットブロックは「コアファイター」と呼ばれる。

▼ガンダムのコックピットブロックは、緊急時には脱出カプセルとして機体から分離して戦線を離脱することができる。その場合、腰部前面の装甲がコックピットブロックと併に分離し、フライトパネルとして機能する。コックピットユニットおよびキャノピーは回転して飛翔位置に固定される。この形状における戦闘能力は未知数である。

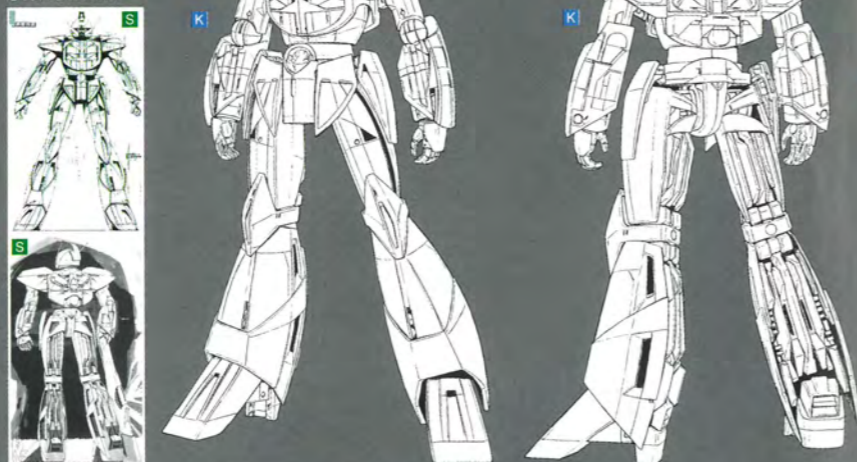


V GUNDAM MS Story

ディアナ・カウンターによる地球帰還計画に基づく環境調査員として地球に降下していたロラン・セアックが偶然搭乗し、ディアナ・カウンターの先遣隊であるMS部隊との戦端を開く要因となってしまふ。ミリシャサイドの人々は「機械人形」「ホワイトドール」、ディアナ・カウンターでは「ヒゲのMS」または「白ヒゲ」などと呼んでいたが、ディアナ・カウンターのMSパイロット、コレン・ナンダーが「ガンダム」と呼び、さらにコクピットで発見されたデータパッドに記号のV(ターンエー)に似た図柄が頻りに現れることから、この機体は「Vガンダム」と呼ばれるようになった。

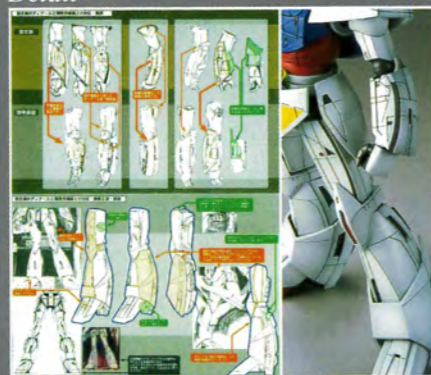


Silhouette



全体のシルエットも、シド・ミード氏の画稿、ならびに過去の立体物などから各部のバランスを丁寧に検討している。

Detail



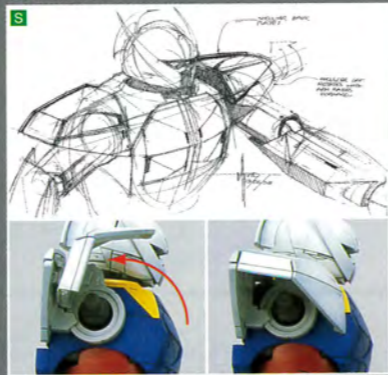
シド・ミード氏の複数の画稿から、MGに取り入れるべきディテールをセレクトしている。全身に渡って繰り返される繊細な作業が、MGの完成度を飛躍的に高めていく。

Figure

劇中で印象的な1/100スケール「牛」が付属することで、兵器としてだけでは無い、「ターンエーガンダム」のキャラクター性を表現している。

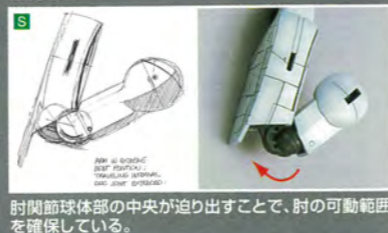


Shoulder



肩アーマーは前面が独立して回転、後面へとスライドする機構で、肩の可動範囲を妨げない構造。

Elbow



肘関節球体部の中央が迫り出すことで、肘の可動範囲を確保している。

V GUNDAM Modeling Work

機能を示すことができた形は美しい。シド・ミード氏のオリジナル・デザインや、アニメ作画用の画稿を徹底的に解析し、立体化。ディテールのみならず、各部関節の可動についても、ミード氏の画稿を元に、無理なく立体化されている。もちろん「MG」であるから、ストーリー上の演出再現も欠かせない。最先端のレーザー加工技術を活かした1/100スケールの「牛」フィギュアが、まさに象徴といえる。



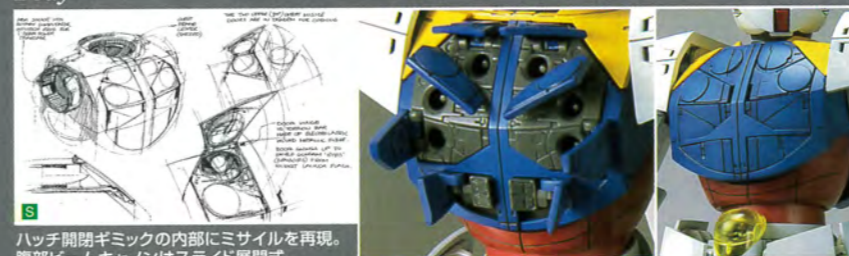
Weapons & Weapon Mount



印象的なガンダムハンマーの他、グリップ格納や伸縮可能なビームライフル、ビームサーベル、腕への取付部がスライド可能なシールドが付属。ビームライフルとシールドは専用パーツで背部にもマウント可能。

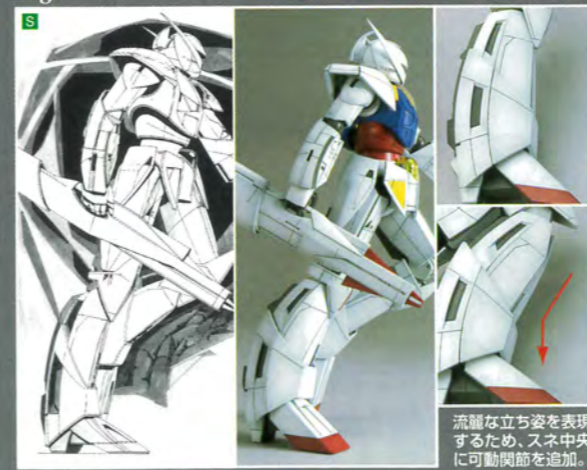
背部「月光蝶システム」のナノマシン散布用ペーンのハッチが開閉可能。

Body



ハッチ開閉ギミックの内部にミサイルを再現。腹部ビームキャノンもスライド展開式。

Leg



流麗な立ち姿を表現するため、スネ中央に可動関節を追加。

Thruster Vane



スラスターノズルとフレームが一体となった複雑な形状のスラスターペーン。脚部の動きに連動して可動。

胸部の十字状のパーツはシド・ミード氏の画稿にあわせ、白い成形色のパーツも用意。

10 (5)

E3
E6 (反対側に取り付ける)
E10

10 (6)

(向きに注意)
E7
(切り取る)
E8
E9
E19 (後に組む)
8

11 12 13 14
WAIST UNIT

・組立 11・12・13・14 で使用するパーツ

A C F G

・カラーシール

11 (1) (腰部の組立)
WAIST UNIT

C19 G38・G39

12 (2) (下半身の完成)
LOWER BODY

11 で作った腰部
C16 (シール)
F23 (シール)
F27 (シール)
C16
9 で作った右脚
10 で作った左脚

11 (2)

C21 F24

13 (1) (コクピットの組立)
COCKPIT

※P3「組み立て前の基本説明」を参考にきれいに切り取ります。

C18 A4 (向きに注意)
G19 (向きに注意)
C14

13 (2)

F15 C11 A2 C12 A3 F14
C10 F1 (両側取り付ける)

14 (完成) FINAL ASSEMBLY

13 で作ったコクピット
12

(コアファイターの変形)

1 2

WEAPONS (武器)

▼ガンダムは、対MS用の機体として開発された白兵戦用の機体で、単機あたりの戦闘能力を徹底的に向上させた決戦兵器である。本来は、DOCベースとの連携によって、出撃ごとに最適な装備を換装してあらゆる“敵”を排除する究極の機動兵器を目標としていた。

ビームライフル ▼ガンダムの主武装。中、長距離戦闘に対応した兵装で、最大出力で使用する場合には銃床部分をスライドさせてモード変換を行う必要がある。この操作を行わずに使用すると、ビームの集束装置が損傷し、最悪の場合、ライフル自体が使用不能となるばかりが、銃身が暴発し、機体そのものが被弾する場合もある。

ビームサーベル ▼ガンダムの背部に装備されている近接戦闘用の斬撃兵装。先端から高温、高圧のビーム刃を発生させ、対象を溶断する。ビーム刃の形状は、戦闘の局面に応じて調整可能だが、特別な操作を行わない限り、基本的には“刀剣”状のビームが形成される。

ガンダムハンマー ホワイトドールの祭壇が崩落した際、その地下空間から発見された投擲打用の質量兵器。チェーン先端の砲弾にはスパイクが施され、対象に対する与弾ダメージを倍加させてある。投擲時にロケットで加速することもあるようだが詳細は不明。

シールド 機体の投影面積の大部分を防御する巨大な防御用装備。防御面は、物理的な重力加速度の減免や、熱の伝導を遮断する構造など、多様な攻撃手段から機体を守る複数のレイヤーが貝殻のように積層している。各構造部材の活性状況にもよるが、自動修復機能も備わっている。

15 16 17 18 19
WEAPONS

・組立 15・16・17・18・19 で使用するパーツ

A D G C F H

HM-1
SB-7

・プラチェーン
・チェーンつなぎ (×2)

15 [ビームライフルの組立] (1) BEAM RIFLE

15 (2)

16 (2)

17 [ガンダムハンマー] GUNDAM HAMMER

16 [シールドの組立] (1) SHIELD

18 [ビームサーベルの組立] BEAM SABER

19 [武器の装備] (1) WEAPONS EQUIPMENT

19 <最大出力時> (2)

