

MOBILE SUIT RX-93 V GUNDAM "Ver.Ka"

SPECIFICATION / MODEL NUMBER:RX-93, HEIGHT:22.0m, WEIGHT:27.9t, MATERIAL:GUNDARIUM ALLOY
ARMAMENTS / 60 ■ VULCAN GUN×2, BEAM RIFLE×1, NEW HYPER BAZOOKA×1, BEAM SABER×2,
SHIELD(BEAM CANNON×1,MISSILE×4)×1, FIN FUNNEL×6
CONSTRUCTOR:ANAHEIM ELECTRONICS

MOBILE SUIT RX-93 Gundam models Designed and produced by Ka. V GUNDAM "Ver.Ka" MOBILE SUIT RX-93 V GUNDAM"Ver.Ka"

Instruction making staff

Produce/direction : KATOKI HAJIME
Edition : KAMEYAMA ATSUSHI(GUNDAM A)
Edition/writing : MITARAI KOJI
Design : SAITO DAISUKE
Photo : HONDA KEIGO(ENTANIYA)
Coloring : MATSUMOTO TAKASHI
Marking : KONNO YUJI(JAM)
Special thanks : HORIGUCHI SHIGERU(SUNRISE)

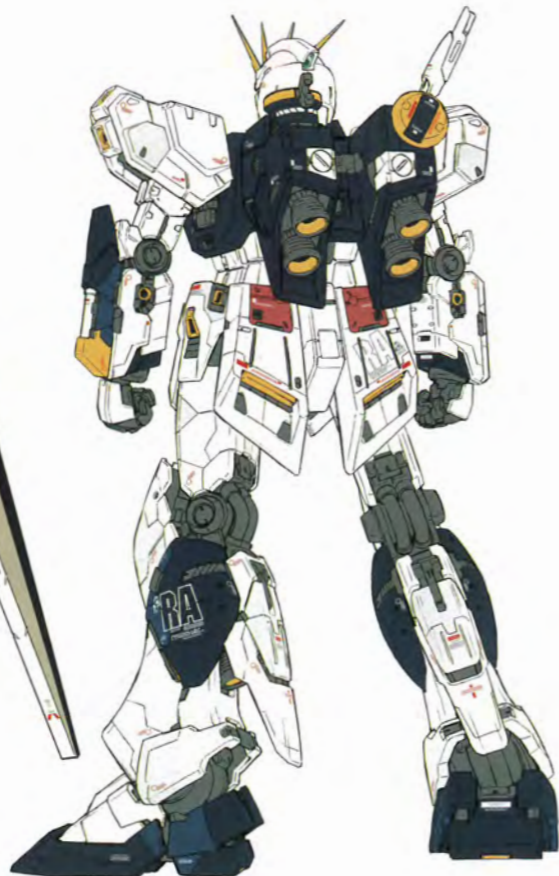


AMURO RAY'S CUSTOMIZE MOBILE SUIT FOR NEWTYPE
U.C.0093 E.F.S.F.(LONDO BELL UNIT)



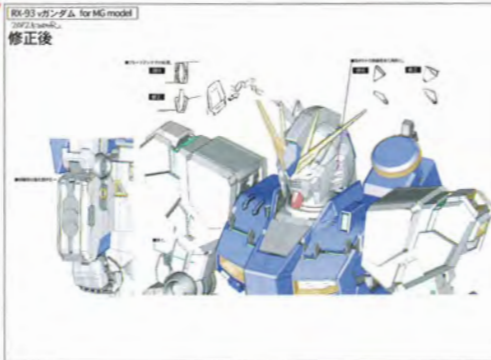
0178604

MOBILE SUIT RX-93 ν GUNDAM Ver.Ka



通常モードから 発動モードへ

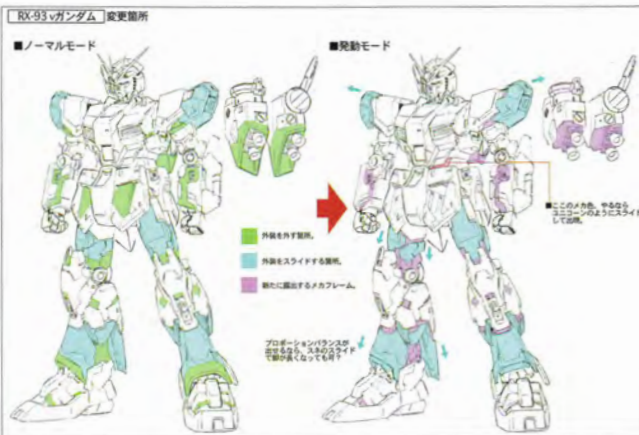
MG νガンダム Ver.Kaでは、装甲をバージ展開することで、サイコフレームが露出した「発動モード」となる



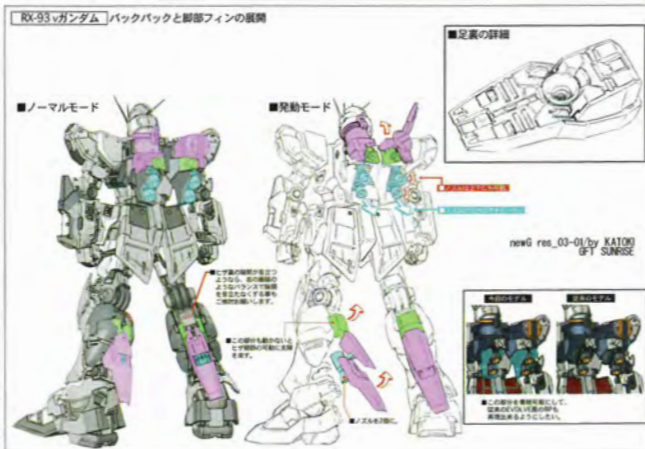
▶頭部側面にあるダクトの断面を三角形に、ブレードアンテナの処理、前腕の面処理などにも指示が入っている。このような細かな調整が全身にわたりに行なわれている

RX-93 νガンダム

アムロ・レイ大尉自らが設計スタッフとして参加し、開発したMS。この機体は「MSは機動性の高い機動歩兵である」という、一年戦争時代のコンセプトに立ち返りつつ、ガンダムタイプとしては初のサイコミュ搭載型となった。フィン・ファンネルを装備し、新素材「サイコフレーム」が採用されている



▶通常モードと発動モードの変換箇所。マーカーで塗られた部分が変わるといふ指示。緑が外装を外す箇所、水色が外装をスライドする箇所、ピンクが新たに露出するメカフレームを示している



▶バックパックも発動モードでは上部のパーツがせり上がり、スラスター部の装甲もバージされる。バーニアが2個になったぶんらは、装甲カバーが展開する

さらなるK点越えをめざした「νガンダム」

10年の節目を迎えたMG“Ver.Ka”がアニバーサリーモデルとして選んだのが、νガンダムである。しかも今回はガンダムフロント東京(GFT)版のνガンダムと連動したデザインにもなっている。さらに“発動モード”という新たな姿を手に入れたνガンダムは、どういう道程を辿り生まれてきたのだろうか。

Interview : HORIGUCHI SHIGERU(SUNRISE), KATOKI HAJIME

カトキ「アニメーションで描かれたνガンダムは、とても完成度の高いデザインです。ですから今回のVer.Kaの開発にあたり、オリジナルのデザインの良さを損なうことなく立体化するという、MGで定石の手法でアプローチしていく選択肢もありました。しかし、MGですべてνガンダムは一度キット化されているのはご存じのとおりです。ボディスタイルを損なわない範囲でプロポーションを調整し、装甲にスジボリを加えて、あとは可動機構をアップデートする感じでまとめてしまうと、νガンダム2度目のMGへの挑戦というには、ちょっと寂しい物になってしまいます。なにかもっと面白くて皆が楽しめる物を、と考案していたとき脳裏によぎったのが「GUNDAM EVOLVE」版のνガンダムでした」

「GUNDAM EVOLVE」シリーズ(2001年)は、CGによる新しい表現を模索していく映像トライアル・シリーズである。その中の「EVOLVE5」RX-93 νGUNDAMは、ストーリープロットに富野由悠季監督も参加し、劇場版とは異なる抄訳が大胆に行なわれている。

カトキ「『EVOLVE 5』のνガンダムは、非常にインパクトがあります。発表当時から話題になっていました。『EVOLVE 5』版の立体物を手に取ってみたいという気持ちは、私にも以前からありましたが、『GUNDAM EVOLVE』というのはやはり少々マニアックなタイトルなので、メジャーに向けたガンダム市場で理解が得られるかという、そのままだでは難しいのです。それでGFTで新たに作るムービーのデザインの相談を受けた時に、『EVOLVE 5』を作った増尾隆幸監督が再びνガンダムを撮ると聞きまして、この機会ならハードディテールの『EVOLVE 5』版を通常のνガンダムとリンクさせて、メジャーに訴えられるのではないかと提案をさせていただきました。ガンダムは素材そのままを生かすのがベストであるのを承知しつつも、νガンダムを最新の技術をもって大胆に造り込んだらどうなるか。Ver.Kaシリーズとしては、RB-79ボールの様なラジカルなトライアルになると覚悟しました」

「GUNDAM EVOLVE」シリーズで企画・制作を担当したサンライズの堀口滋プロデューサーと増尾隆幸監督が、GFT“DOME-G”の特別映像を手掛けることになり、“νガンダム”をジャンクションに、2つのプロジェクトが合流し連動していくことになる。

堀口「登場するといっても当初は『EVOLVE 5』のCGデータを流用した、ゲスト的な扱いの登場だったのです。それがカトキさん

が『EVOLVE 5』のνガンダムをベースに、GFT用として設定を描き起こしていただいて。増尾監督にこの話をもっていって、『カッコイイね!』って私も増尾監督も気分がよくなった(笑)。『どうせなら、νガンダムもサザビーもメインの映像に登場させよう!』という方向へ、180度変わっていったんです。CGモデル部のスタッフがすごく頑張ってくれて、『EVOLVE 5』版のCGにカトキさんのデザインディテールを入れて調整し、ほぼ作り直しをして映像に送り出すことができました」

そうして完成したDOME-Gの映像には、瓦解していくアクシズをバックに、νガンダムとサザビーが激突する姿が描かれている。

カトキ「サイコフレームの発光現象は最近だとユニコーンガンダムで用いられていますが、νガンダムが元祖といえます。『EVOLVE 5』では光に包まれた宇宙が印象的でしたが、αアージュの方が主役っぽい扱いです。今度、増尾監督がムービーにνガンダムを登場させるなら、装甲が割れたり、もっとはじけた演出になったりするのかな、等と考えて「通常モード」と「発動モード」をデザインしました。劇中ではコクピット周辺に配置されたサイコフレームですが、今回のVer.Kaでは四肢の構造にも取り入れることで見た目にも新たな解釈として表現しています。サイコフレームの発動時には、きっと装甲の隙間から光が漏れ出ることもあるでしょう。一方でガンダムの発動時に、本来のνガンダムらしさ、「逆シャア」らしいなるべくシンプルなνガンダムが好きなお客さんもおられるでしょうし、折角のMGならフレームを作り込んだEVOLVE的な仕上げを好むお客さんもおられるでしょう。そう考案していく内におのずと今回の様なギミックが導き出さ

れていきました」

堀口「プラモデルとしてのウリのひとつが「装甲をスライドさせ、バージすることで内部のサイコフレームが見える」ことはうかがってました。時間的制約もありましたが、連動する意味合いもあり、何かしらのフォローを映像のほうでもやるべきと増尾監督も判断されて、装甲の隙間からサイコフレームを光らせてみました。DOME-Gの映像は、トライアルの側面もありますが、GFTに来場された皆さんにたくさんのガンダムを紹介しようというコンセプトの元につくられています。登場するのも有名な機体や、現行で活躍中のMSといった既存の作品の中から選んでいます。その中で、このνガンダムは制作側にとって極めてオリジナルなMSに近い存在と言えます。作業は大変ではありましたが、このνガンダムのおかげで、楽しんで制作することができました」

カトキ「変身」のギミックを克服したユニコーンガンダムVer.Kaは、ガンダムの中でもひとつの節目でしたし、お台場の1/1 RX-78-2ガンダムの密度を1/144に凝縮する事からスタートしたRGシリーズも、最近のマイルストーンです。今回のνガンダムは、ユニコーンガンダムの構造にRGの精密さを盛り込む様な、丹念に仕込んでいく作業が必要でした。バンダイの開発スタッフの皆さんはMG、RGで越えたK点をさらに越えるような完成度を達成したと思います。GFT“DOME-G”の映像を観る人は1/1 RX-78-2も同時に見ている訳です。これからのガンダムは、1/1の密度に触れたお客さんも満足できるアイテムを提供してゆけるようになるのだと思います」

ガンダムフロント東京“DOME-G”

ガンダムワールドを体験・体感できる「ガンダムフロント東京」に、映像施設「DOME-G」がある。直径16m、6台のプロジェクターと13台のスピーカーが設置された特設巨大ドームで、迫力のガンダム映像を全身で体感することができる(2012年現在)。全天スクリーンには、歴代のガンダムが次々と登場してくるが、その中にGFT専用でデザインされたνガンダムとサザビーが登場する





肩、上腕、前腕、胸、腹部はスライドすることでサイコフレームが露出する。胸部はLEDユニット(別売り)が収納できる構造で、頭部のカメラアイが発光する

胸部インテークを回すことで下の装甲を白い成型品に差し替えることで、DOME-G映像版を再現することができる

発動モードのバックパックは、下部の装甲が外れてスラスターユニットがむき出しとなる。パーニアズルは上下に可動する

コックピットハッチは上へスライド。胸部中央ブロックも可動し、コックピットが見える

バックパック、リアスカートへのディテール追加・修正案。スジボリの形状や傾斜、内部メカの見せ方などが提案されている

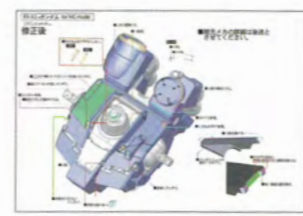
ふくらはぎのカバー内部を削り、ピンク色で示されたプレートが大きくなる指示が出されている

ガンブラ用LEDユニット(緑)(別売り)

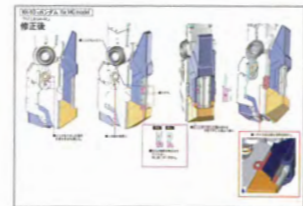
「エモーション・マニピュレーターSP」は、すべての指が可動し、親指の付け根もクランク可動する。また、手の平の板リブを引き起こして接続することで武器を確実に保持することができる

足裏のディテールも再現。機体固定用の「ツメ」も4カ所が可動する

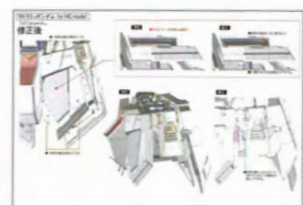
発動モードの脚部は、大腿部、ヒザカバー、スネ、足の甲がスライド、グリーンサイコフレームが露出する。大腿下部側面とスネ裏の装甲はパージされる



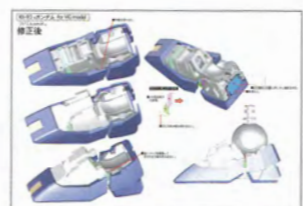
胸部では、スジボリやC面(直行している角の部分)を落とした面のこと)の幅も均一ではなく、パーツごとに指定されている



左前腕のビーム・サーベル・ラックに入るディテールの形状、パーニア周辺に彫られるミゾの深さも調整が加えられている



フロントスカートは、装甲の一部がパージする。修正面積では、パージされるパーツとスカートとの段差も指示されている



足の甲を覆う白いパーツと、濃紺の外装パーツが重なる部分が「噛み合わせる」ような形状になるよう、修正が加えられている



アムロのパーソナルマークを象った専用ディスプレイベースが付属。攻撃形態のフィン・ファンネルも同時に飾ることができ、接続アームが6本セットで付属する



左腕のビーム・サーベル・ラックは、スライドギミックを搭載。ビーム・サーベルを取り出すことができる

バックパックのジョイントパーツは左右2個が付属。ダブル・フィン・ファンネル装備状態を再現できる



ビーム・ライフル、ニュー・ハイパー・バズーカ、ビーム・サーベル、シールド、アムロ・レイのフィギュア2種が付属

ダブル・フィン・ファンネル



フィン・ファンネルはすべて分離・可動。連結パーツを移動させることで、取り付け位置を任意に変えることができる

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」



U.C.0093年、シャア・アズナブルは新生ネオ・ジオン軍の総帥となり、人類を粛清すべく、地球寒冷化作戦を遂行。小惑星5thルナに続き、アクシズをも落下させようとする。プライトとアムロが所属する地球連邦軍ロンド・ベル隊は、シャアの作戦を阻止すべく行動を開始。地球の命運をかけて、2人のニュータイプが衝突する!

パーツリスト

(X印は使用しないパーツです。)

A1パーツ (スチロール樹脂: PS)

A2パーツ (スチロール樹脂: PS)

B1パーツ (スチロール樹脂: PS)

B2パーツ (スチロール樹脂: PS)

C1パーツ (スチロール樹脂: PS)

C2パーツ (スチロール樹脂: PS)

D1パーツ (スチロール樹脂: PS)

D2パーツ (スチロール樹脂: PS)

Eパーツ (スチロール樹脂: PS)

Fパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)

Gパーツ (スチロール樹脂: PS)

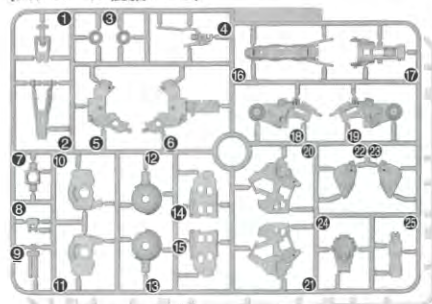
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)

Iパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)

Jパーツ (スチロール樹脂: PS)

Kパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)

Lパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)

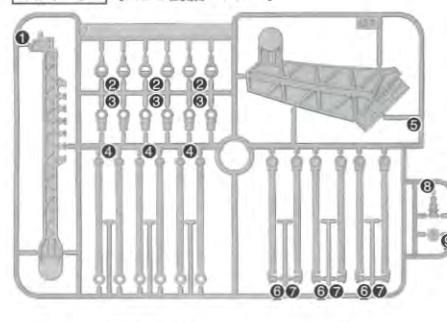


Qパーツ
(スチロール樹脂: PS)

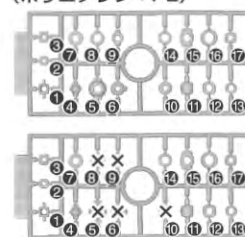


※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。

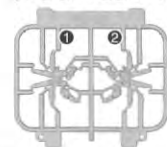
Rパーツ (ABS樹脂: ABS)



PC-208パーツ (×2)
(ポリエチレン: PE)



MP1パーツ
(ABS樹脂: ABS)
(ポリプロピレン: PP)



MP1 (エモーションマニピュレーター SP) は全関節可動のため、非常に精密な造りになっています。
※各指関節は図解の矢印の方向以外には絶対に動かさないでください。
※各関節を動かすときは、関節の根元部分を押さえながら、ゆっくり動かしてください。

カラーシール.....1枚
※カラーシールはのびやすいので、貼る際は、はがす際は、ゆっくり慎重に行ってください。

水転写デカール.....1枚

シルバーシール.....1枚
※シルバーシールは切れやすいので、貼る際は、はがす際は、ゆっくり慎重に行ってください。

注意

必ずお読みください

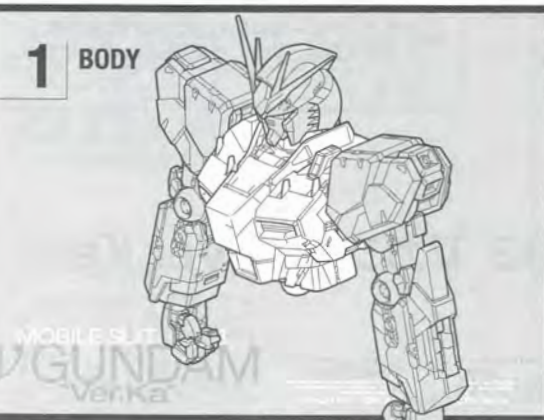
- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

〈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。

・切る場所	・シールの番号	・パーツの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側と同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ヒスの握めすぎに注意
・切り取る場所	・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ます

※この商品は変形を再現するため、部品点数が多くなっており、部品をきれいに切り取り、イラストをよく見て組み立ててください。また、ブロックごとに変形させて完成写真等を参考に組み上がりを確認することをおすすめします。



1-1 BODY

〔ボディの組立〕

1-2

1-3

1-2

1-4

1-3

1-5

1-6

1-7

1-6

1-8

1-9

1-10 COMPLETION

〔ボディの完成〕

〈LEDユニットを組み込む場合〉

ガンブラ用 LEDユニット (緑) (別売り)

〈下から見た図〉

2 HEAD

2-1 HEAD (頭の組立)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※きれいに切り取ります。

※カメラアイを発光させる場合は貼らないでください。

2-2

※きれいに切り取ります。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※カメラアイを発光させる場合は貼らないでください。

2-4 COMPLETION (頭の完成)

※きれいに切り取ります。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※きれいに切り取ります。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

2-3

※きれいに切り取ります。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※きれいに切り取ります。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3 RIGHT ARM 4 LEFT ARM

3-1 ARM (腕の組立)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-2

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-3

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-4

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-4

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

3-5

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

※きれいに切り取ります。

3-5

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-6 HAND (手の組立)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-7

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-8 RIGHT ARM (右腕の組立)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

3-7

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

4-1 LEFT ARM (左腕の組立)

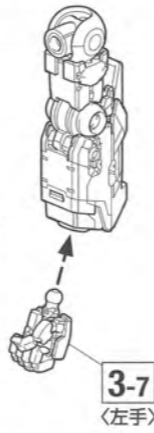
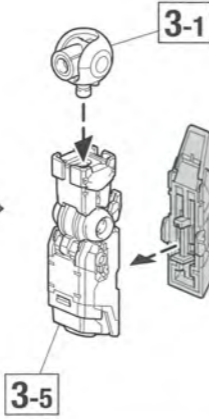
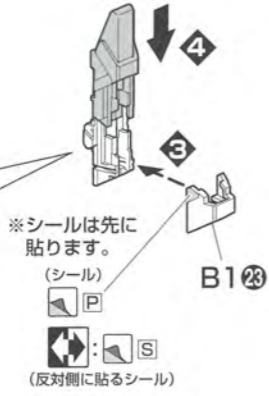
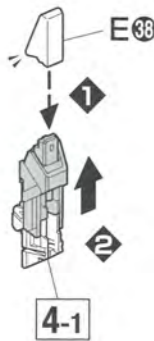
※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

※奥までしっかりと、はめ込みます。

4-2 COMPLETION

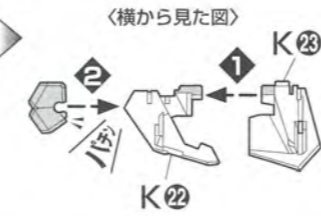
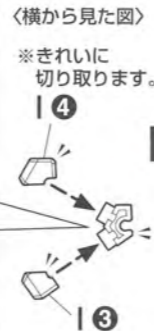
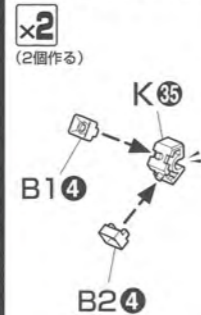
(左腕の完成)



5 UPPER BODY

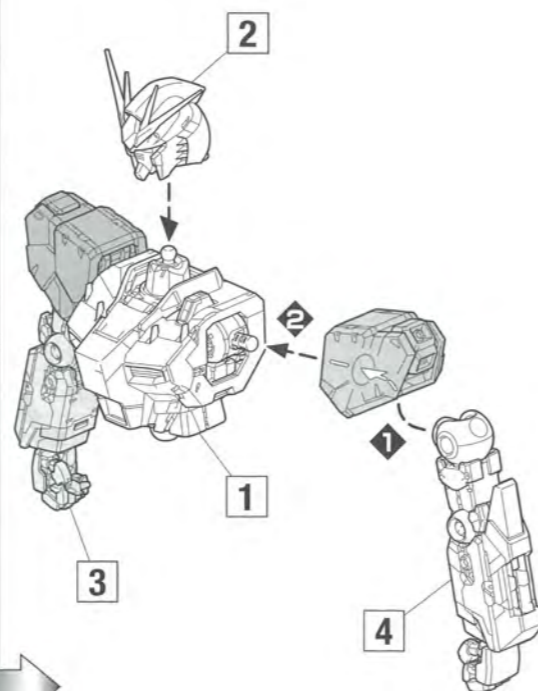
5-1 UPPER BODY

(上半身の組立)



5-2 COMPLETION

(上半身の完成)

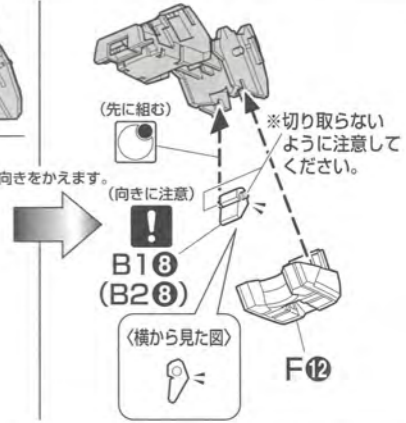


6 RIGHT LEG 7 LEFT LEG

6-1 LEG

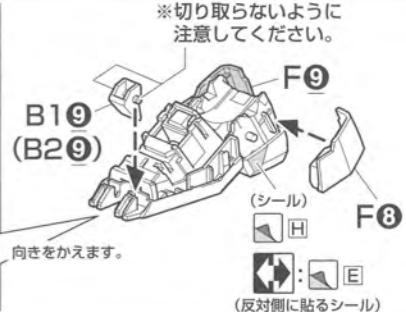
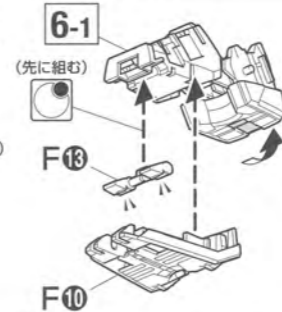
(脚の組立)

x2 (2個作る)



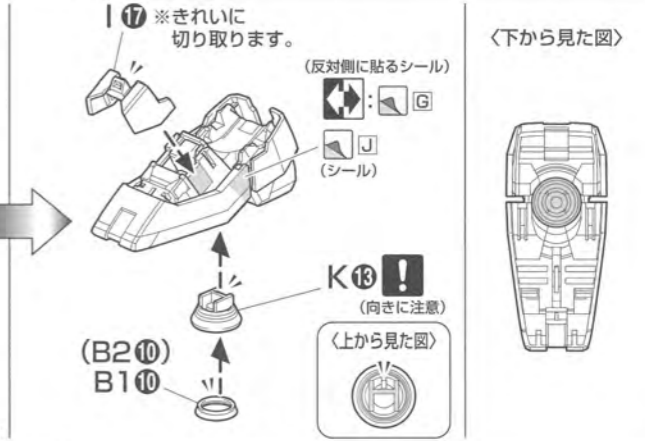
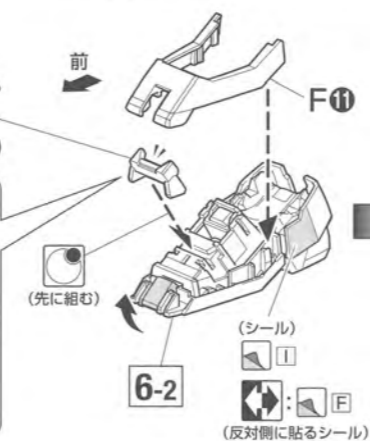
6-2

x2 (2個作る)



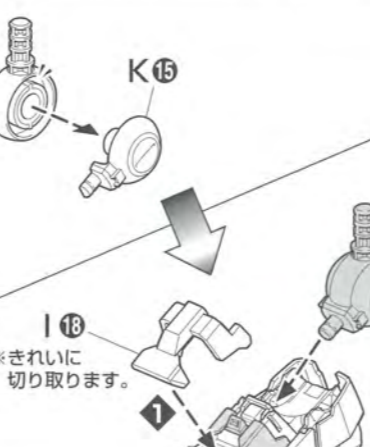
6-3

x2 (2個作る)



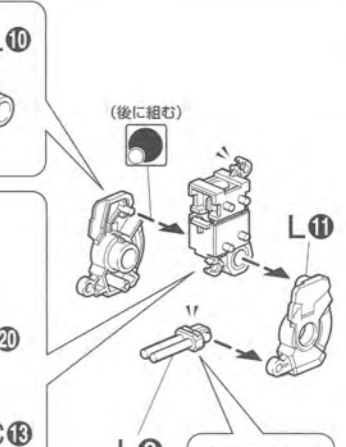
6-4

x2 (2個作る)



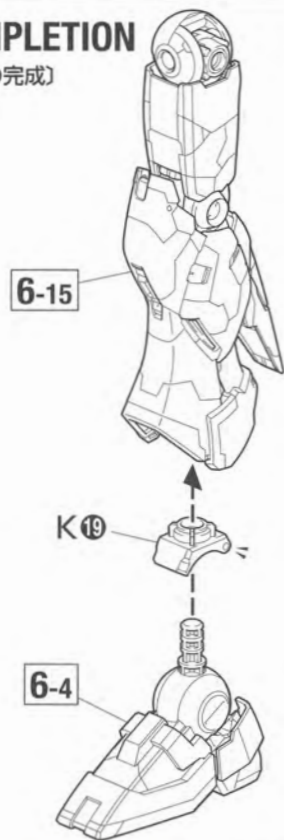
6-5

x2 (2個作る)



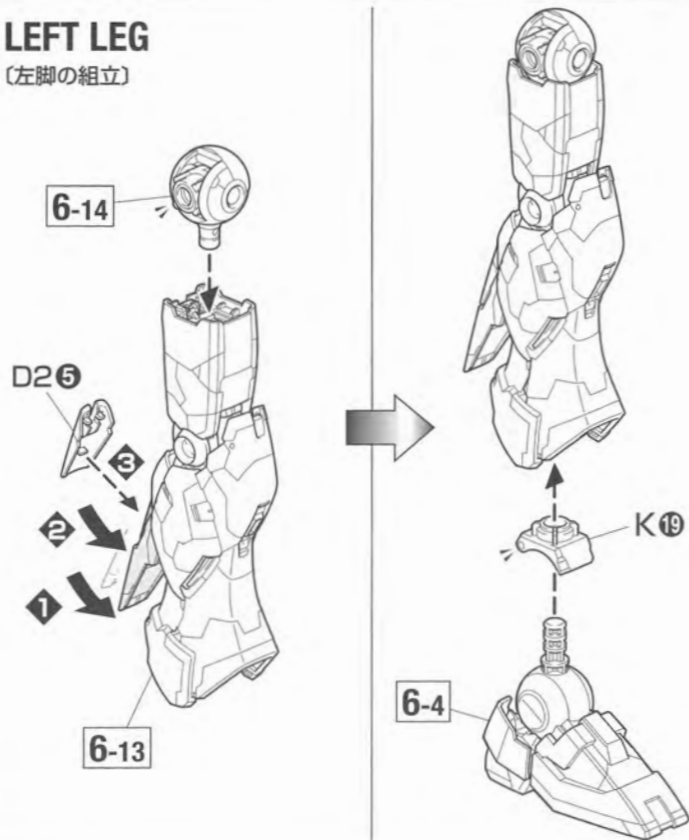
6-16 COMPLETION

〔右脚の完成〕



7 LEFT LEG

〔左脚の組立〕

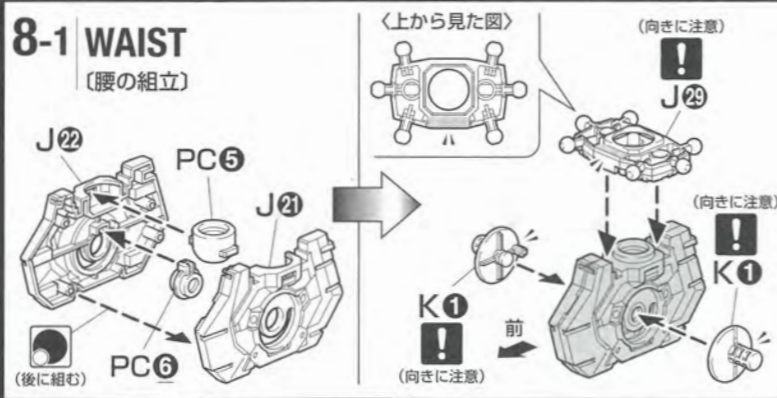


8 WAIST

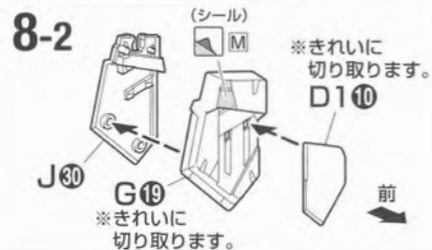


8-1 WAIST

〔腰の組立〕



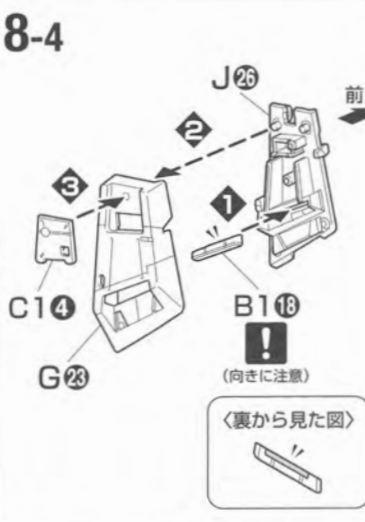
8-2



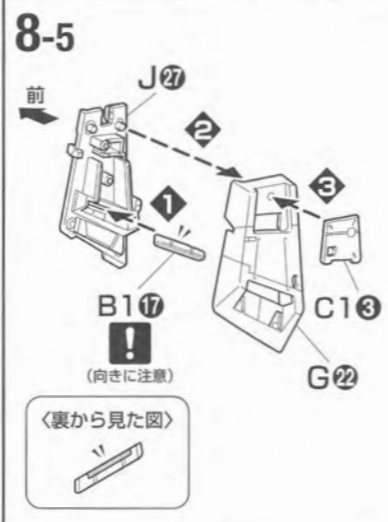
8-3



8-4

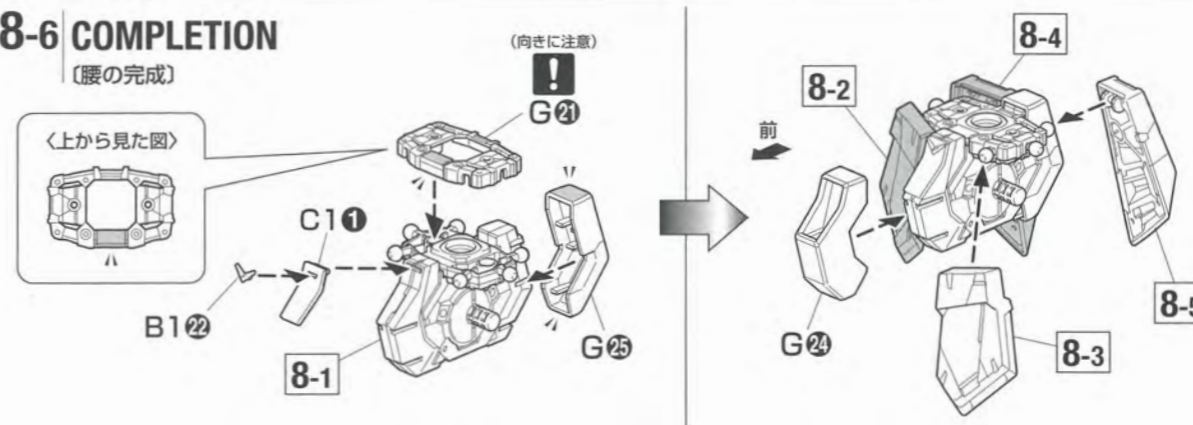


8-5



8-6 COMPLETION

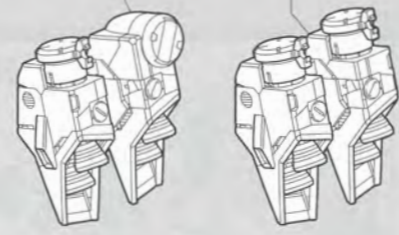
〔腰の完成〕



※バックパックは、ノーマル型とダブル・フィン・ファンネル型のどちらかを選択して組み立てる仕様です。

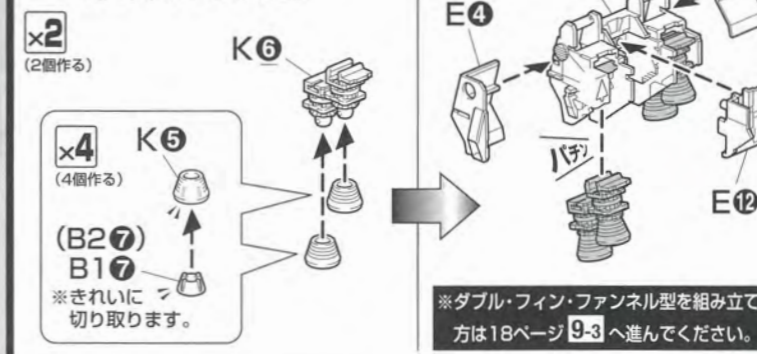
9 BACK PACK

(NORMAL / DOUBLE FIN FUNNEL)



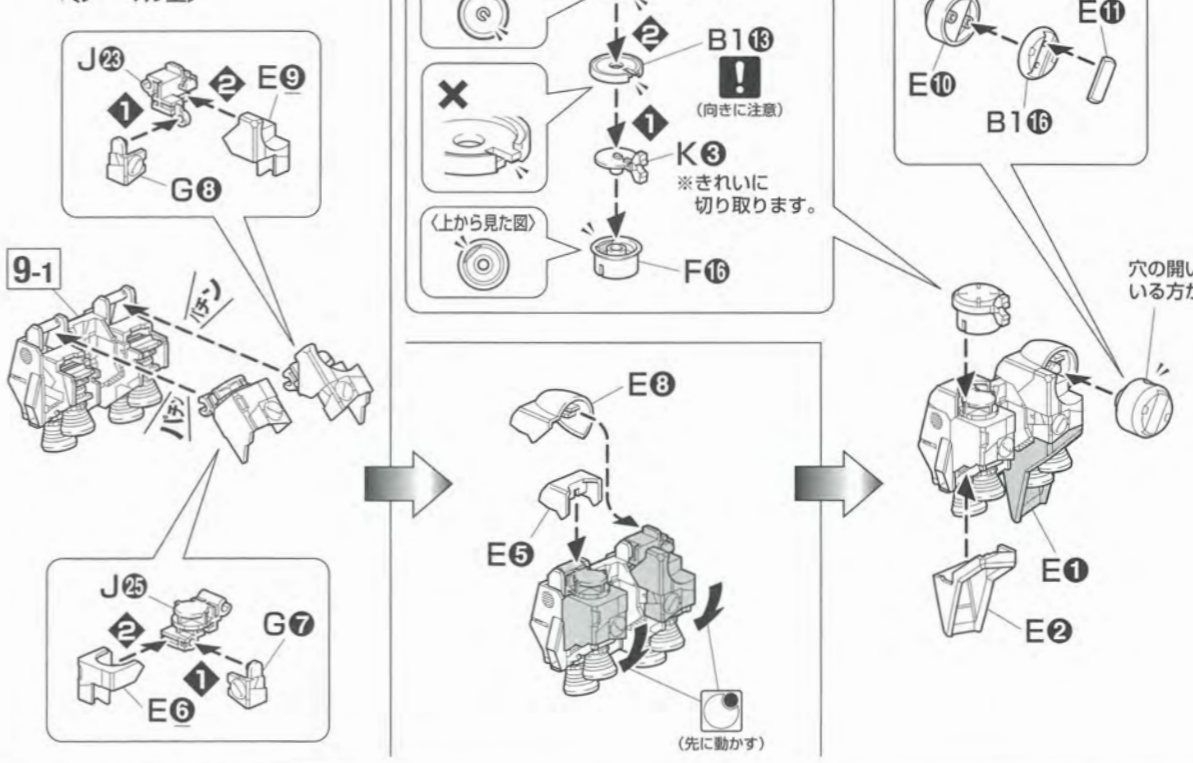
9-1 BACK PACK

〔バックパックの組立〕



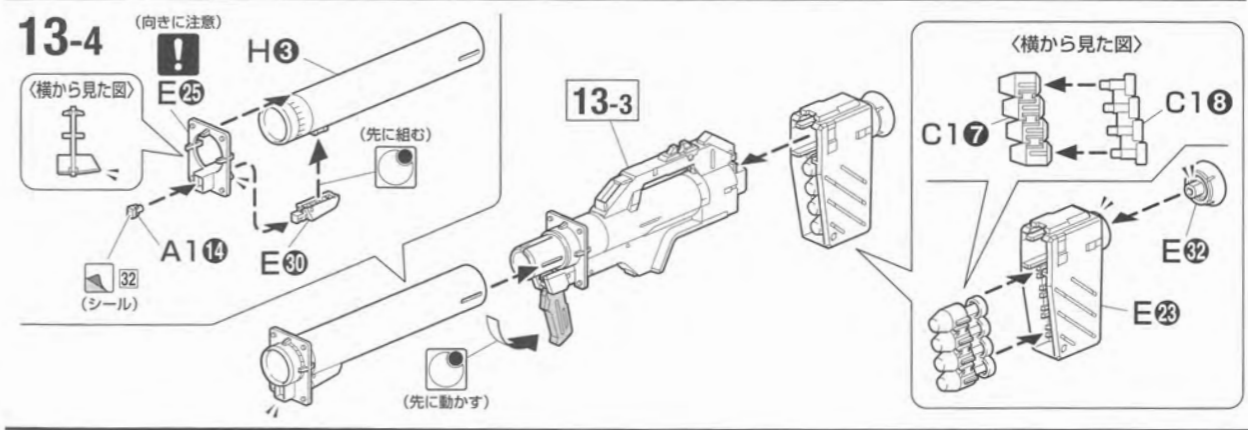
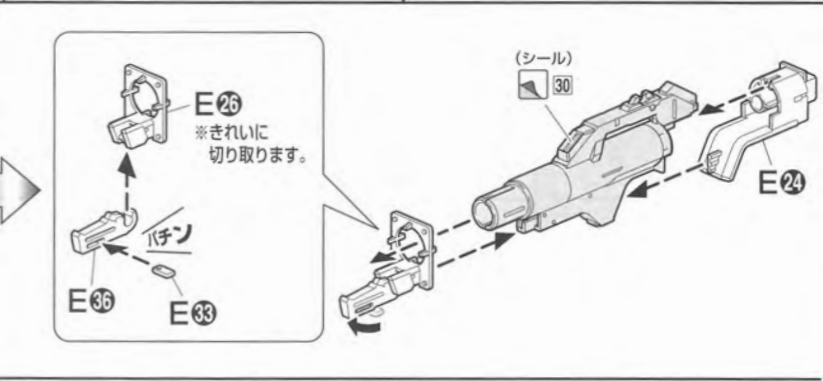
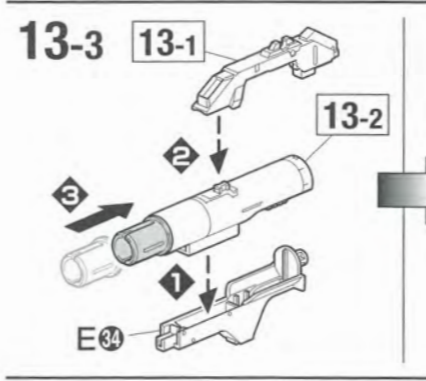
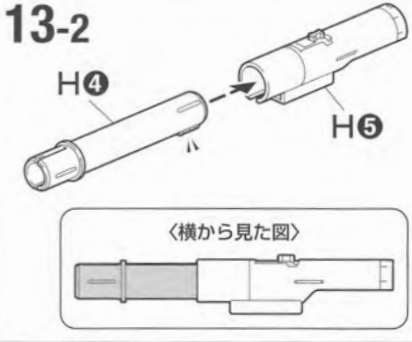
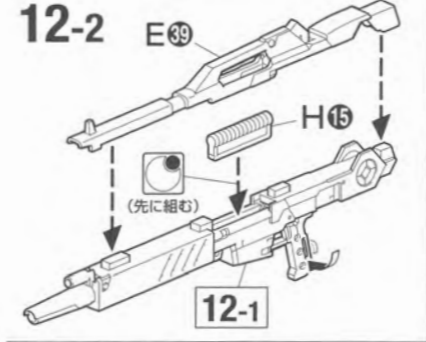
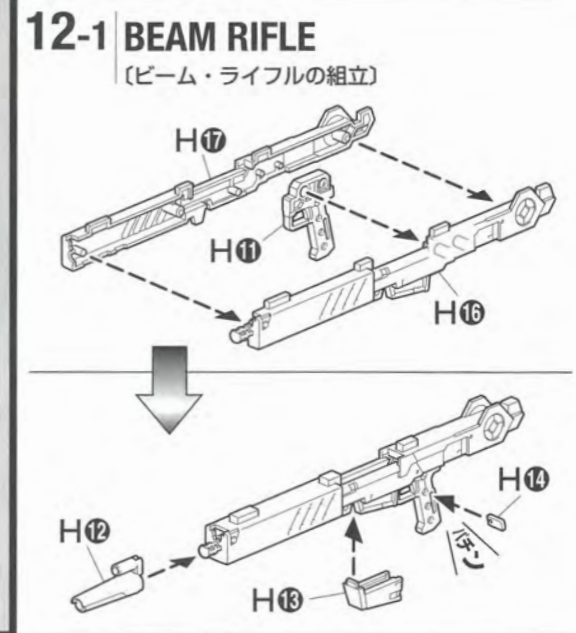
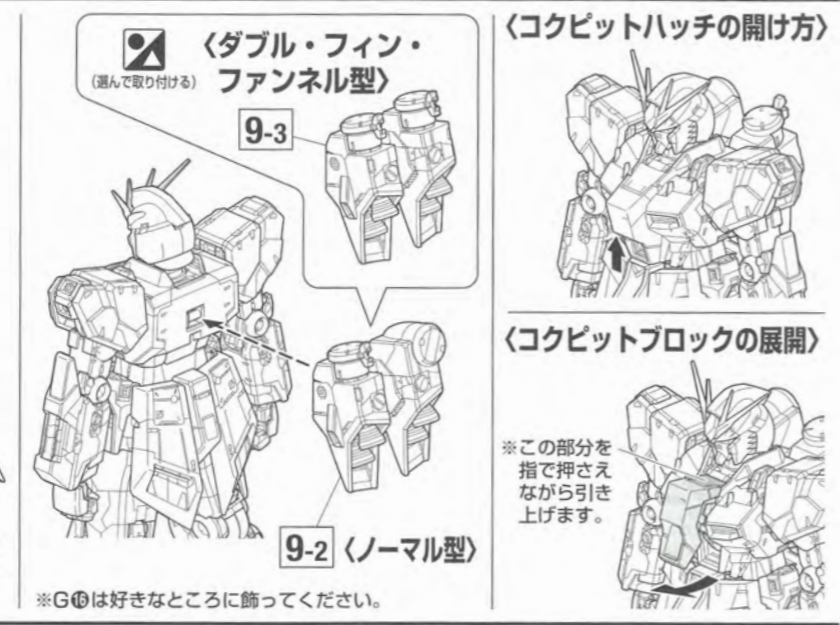
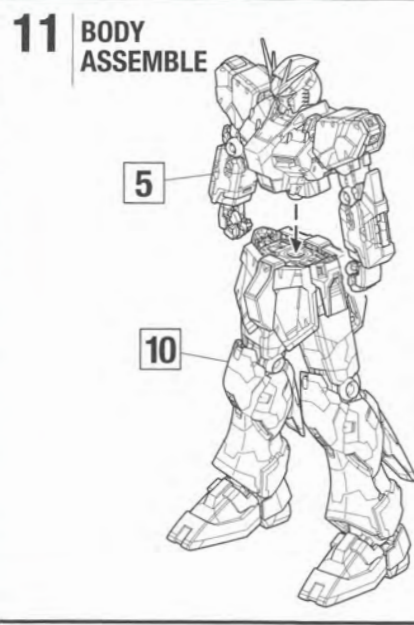
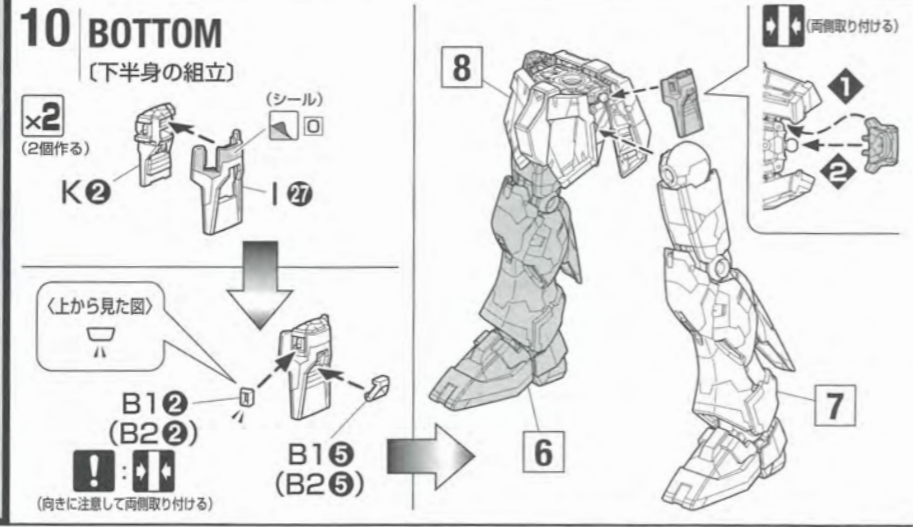
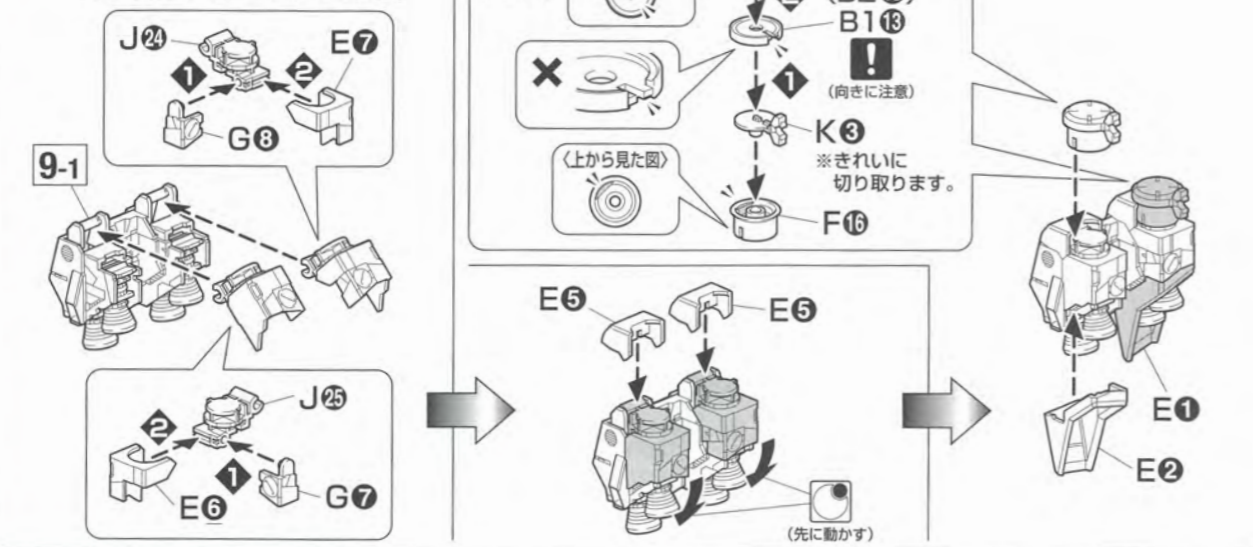
9-2 NORMAL

〔ノーマル型〕



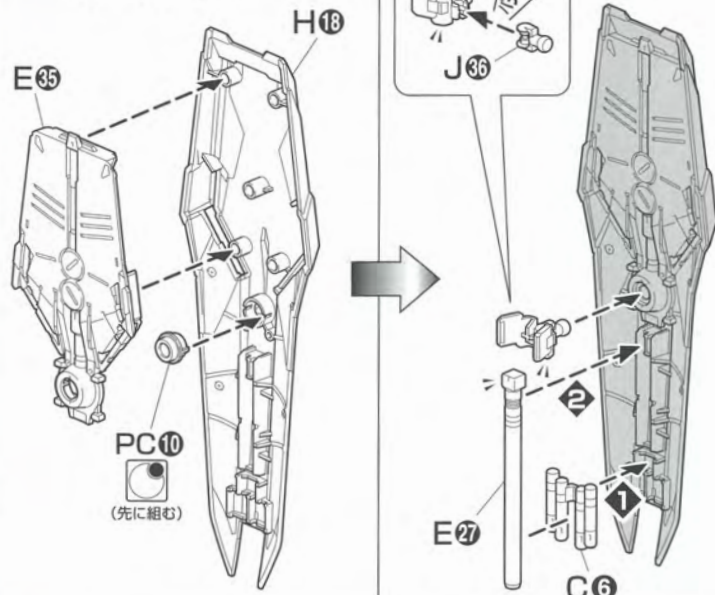
9-3 DOUBLE FIN FUNNEL

(ダブル・フィン・ファンネル型)



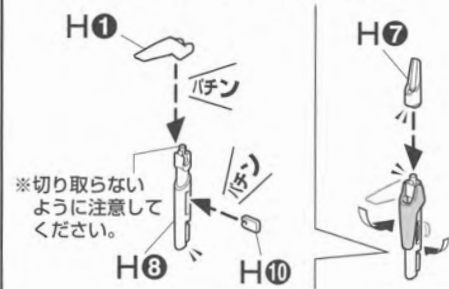
14 SHIELD

〔シールドの組立〕

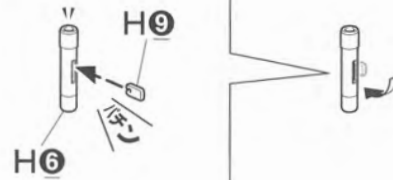


15-1 BEAM SABER

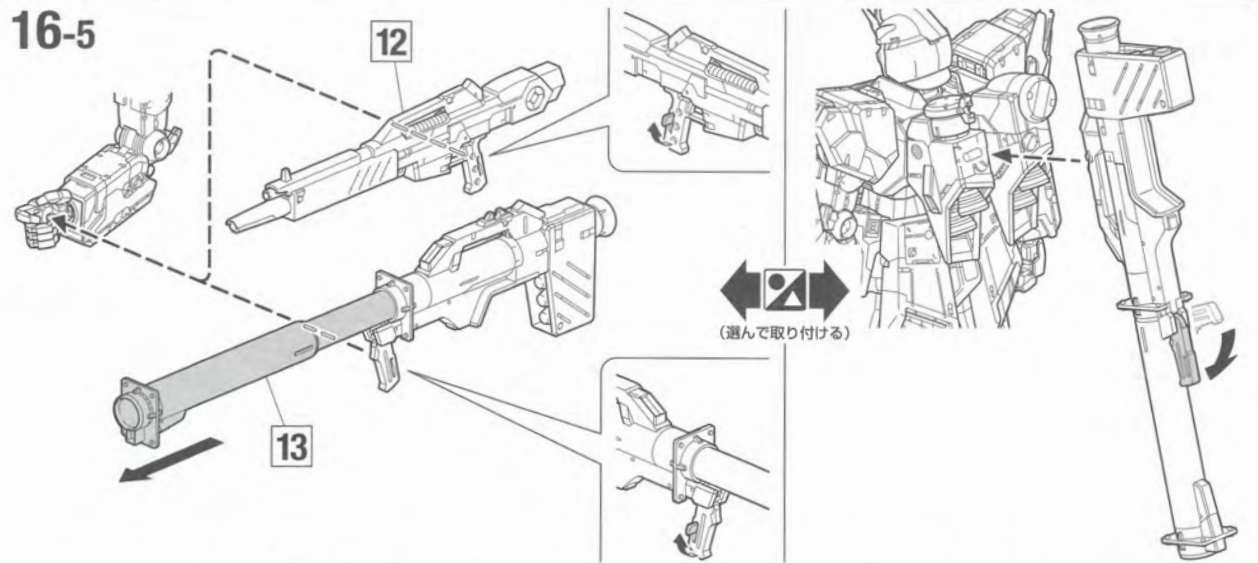
〔ビーム・サーベルの組立〕



15-2

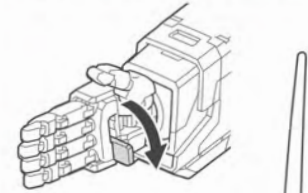


16-5

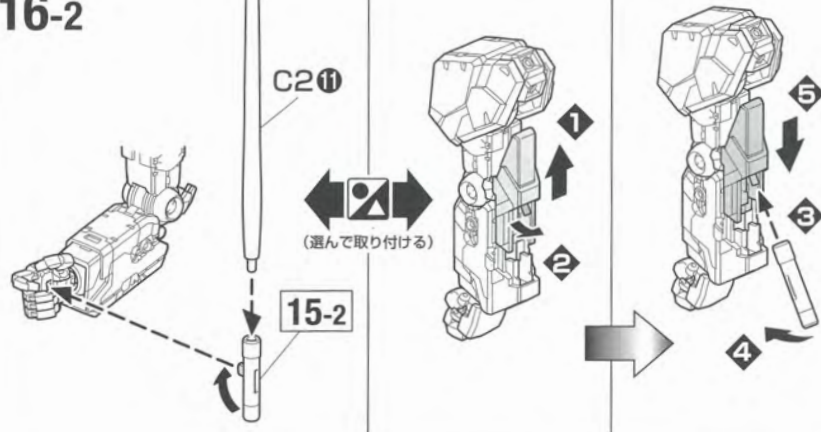


16-1

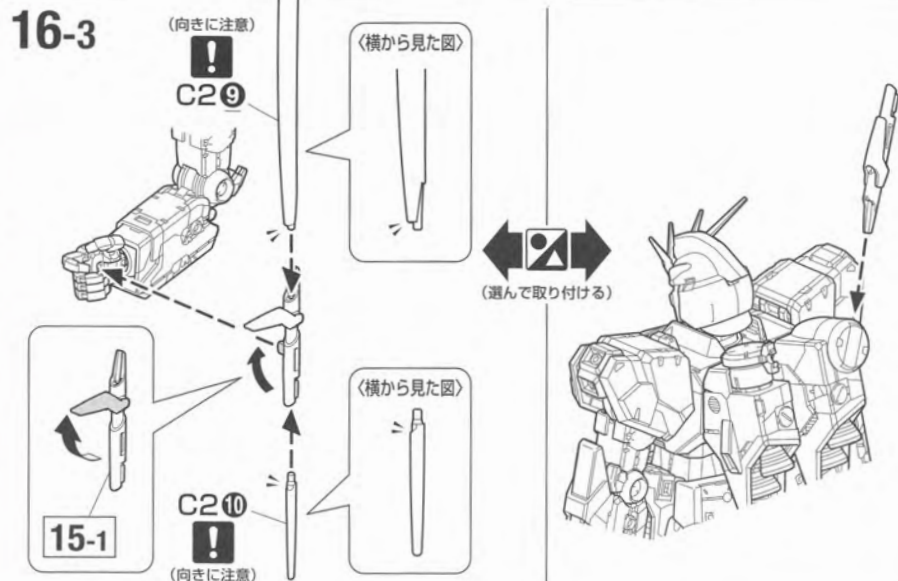
※各種武器を手に持たせるときは、必ずこの作業を行ってください。



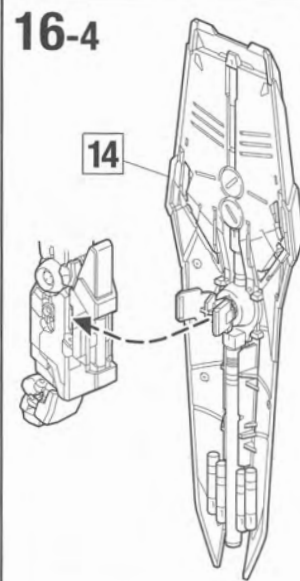
16-2



16-3

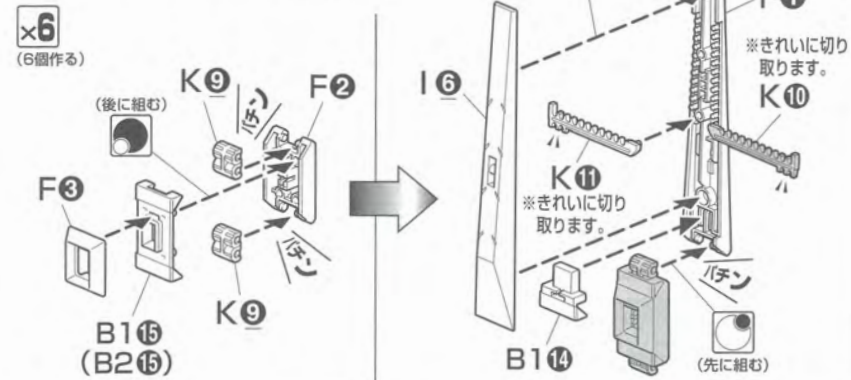


16-4

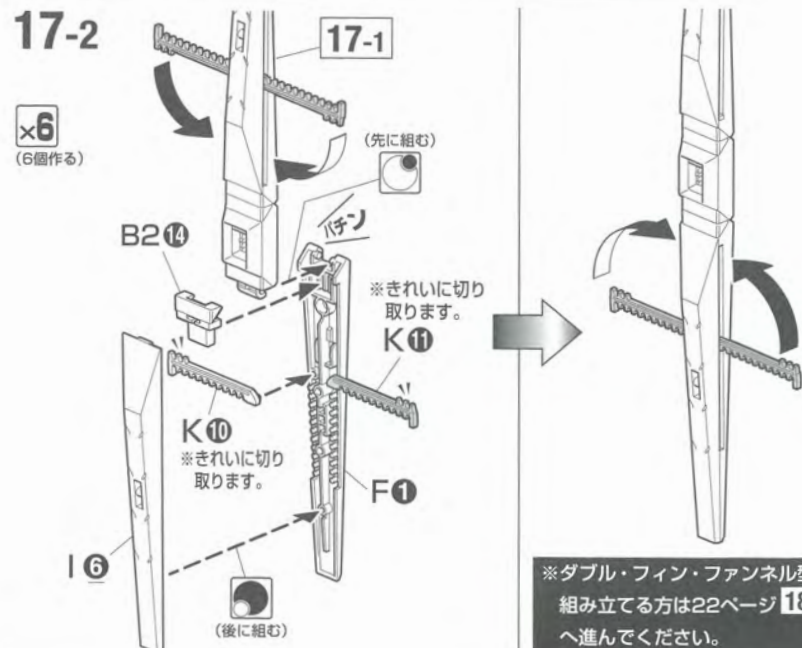


17-1 FIN FUNNEL

〔フィン・ファンネルの組立〕

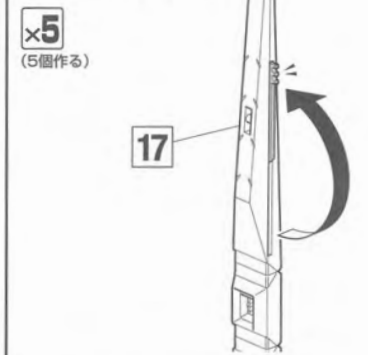


17-2

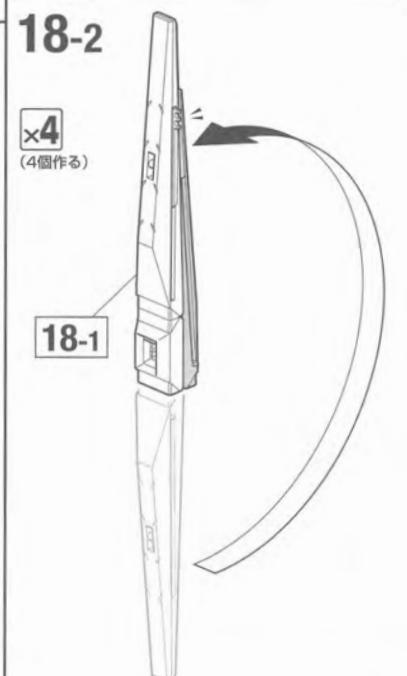


18-1 NORMAL

〔ノーマル型〕



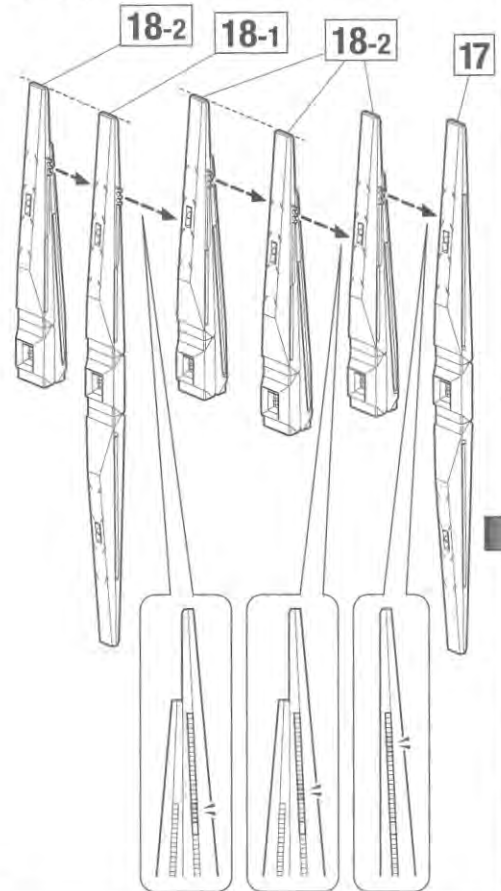
18-2



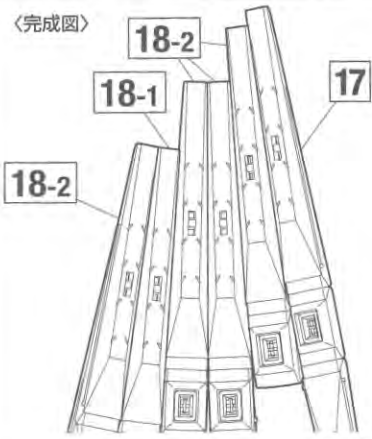
※ダブル・フィン・ファンネル型を組み立てる方は22ページ 18-4へ進んでください。

18-3

※各フィン・ファンネルの組み合わせは
お好みでつけてください。



〈完成図〉

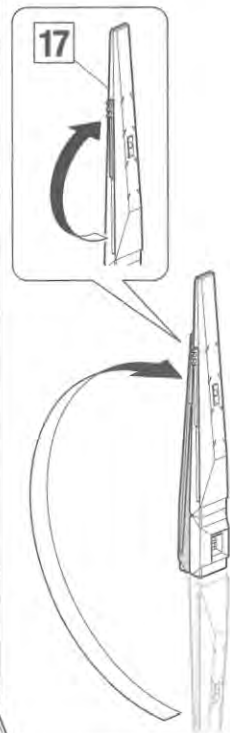


18-4 DOUBLE FIN FUNNEL

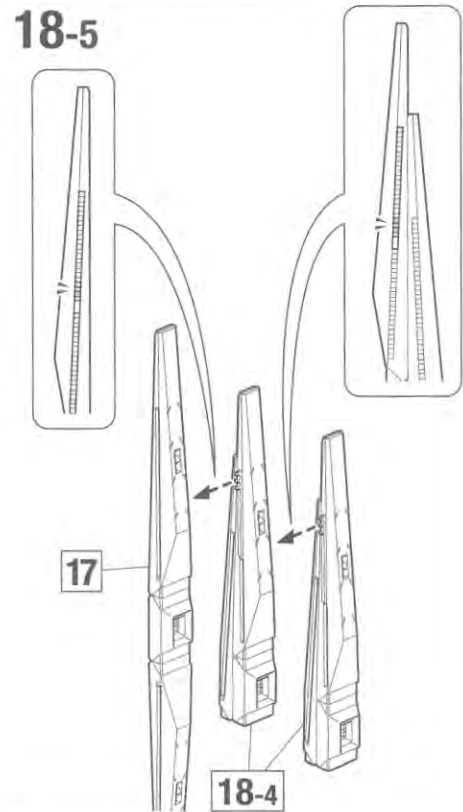
〔ダブル・フィン・ファンネル型〕

×2 (2個作る)

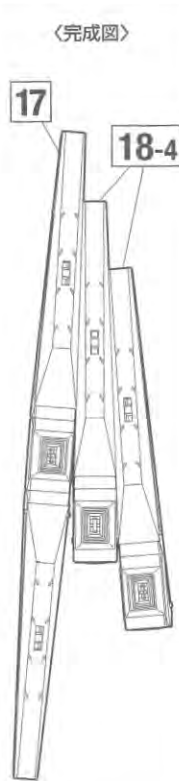
〈右用〉



18-5



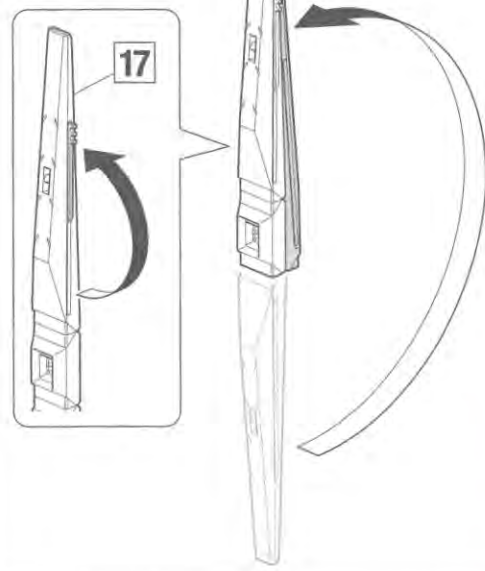
〈完成図〉



18-6

×2 (2個作る)

〈左用〉



18-7

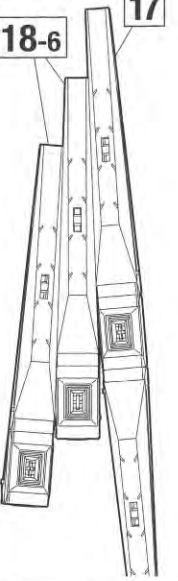
〈右用〉

18-5



〈ダブル・フィン・ファンネル型〉

〈完成図〉



19-1 DISPLAY STAND

〔ディスプレイスタンド〕

×3 (3個作る)

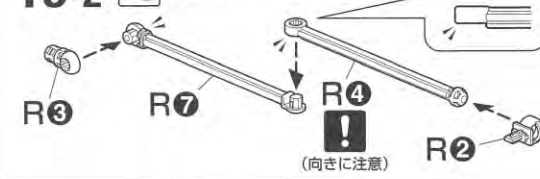
〈横から見た図〉



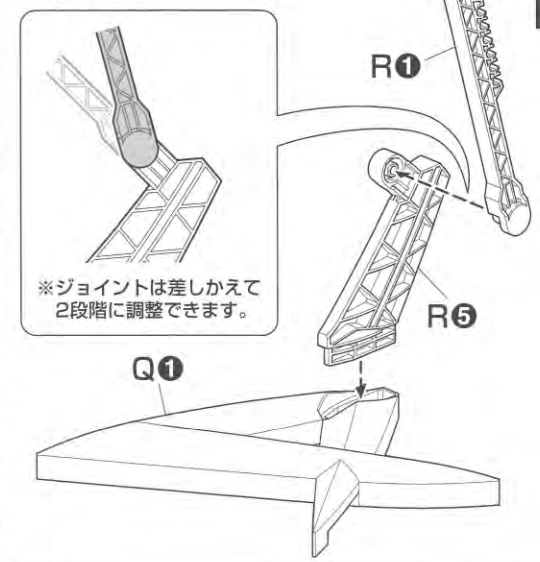
19-2

×3 (3個作る)

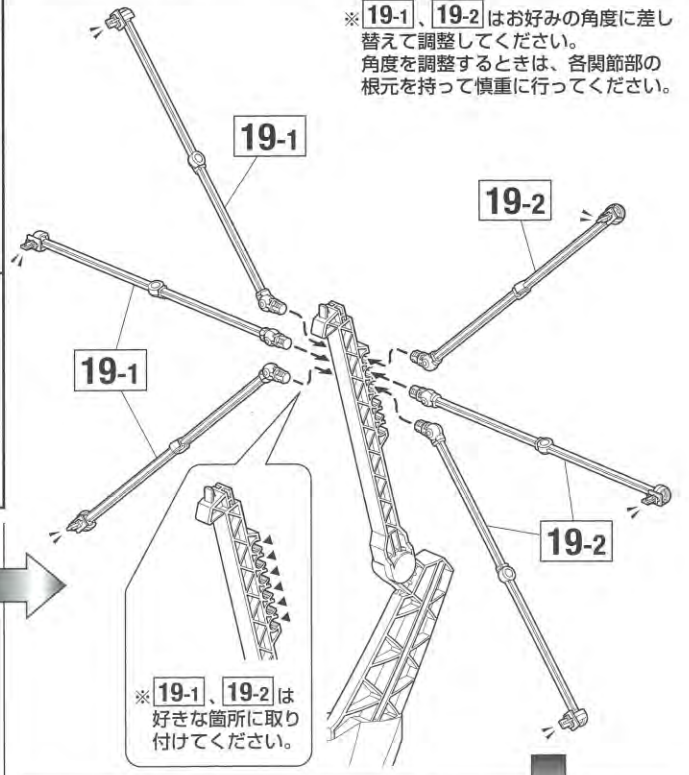
〈横から見た図〉



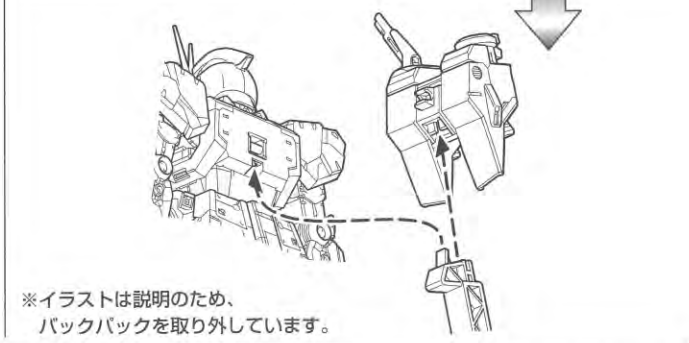
19-3



※19-1、19-2はお好みの角度に差し替えて調整してください。角度を調整するときは、各関節部の根元を持って慎重に行ってください。

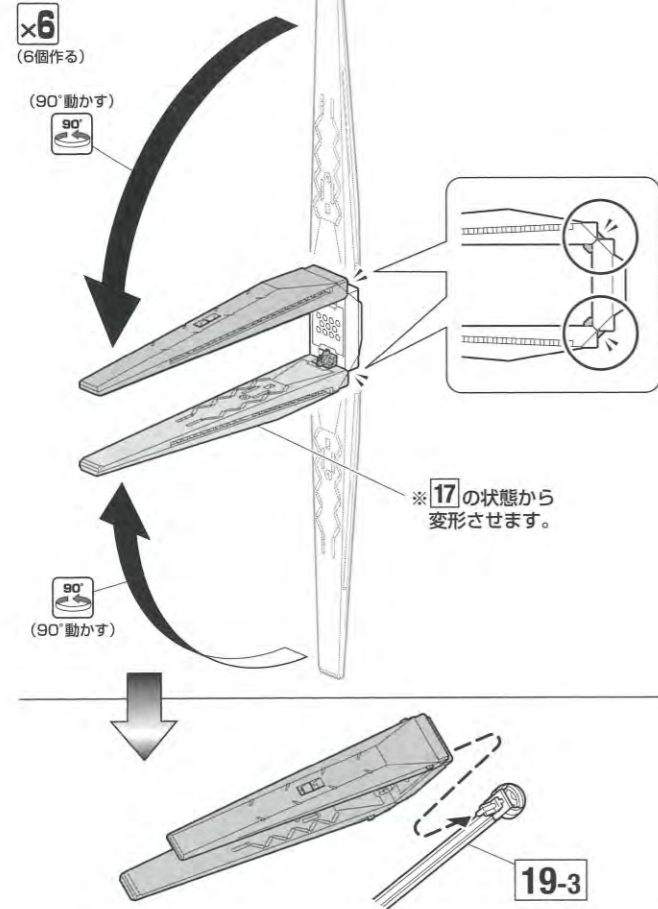


※19-1、19-2は好きな箇所に取り付けてください。

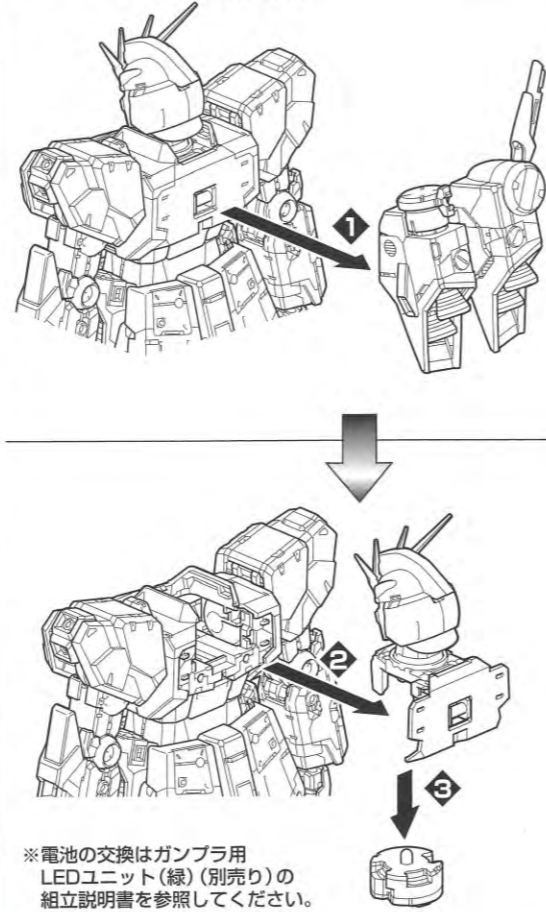


※イラストは説明のため、バックパックを取り外しています。

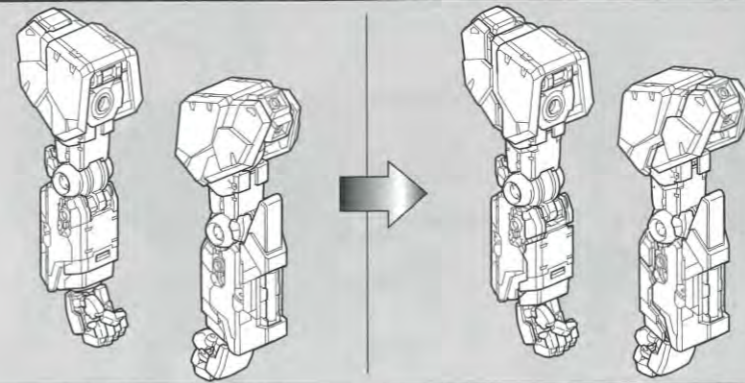
19-4 <フィン・ファンネルのディスプレイ>



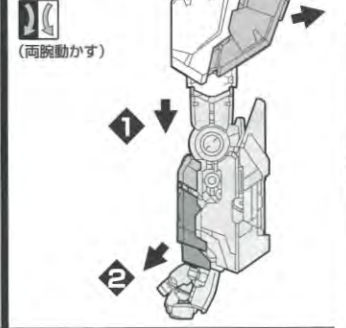
<電池の交換> ※ディスプレイスタンドから取り外しておきます。



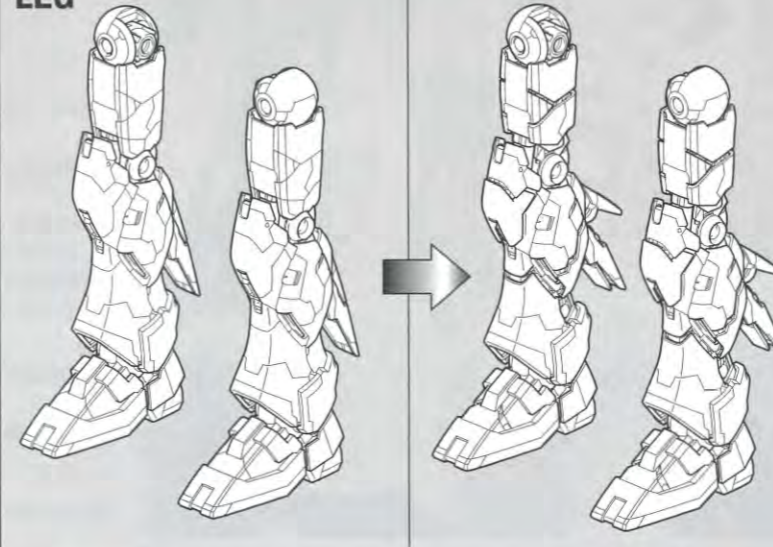
ARM



ARM <前から見た図>



LEG



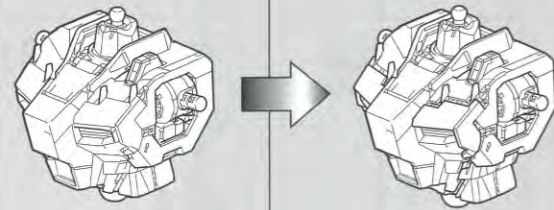
LEG-1



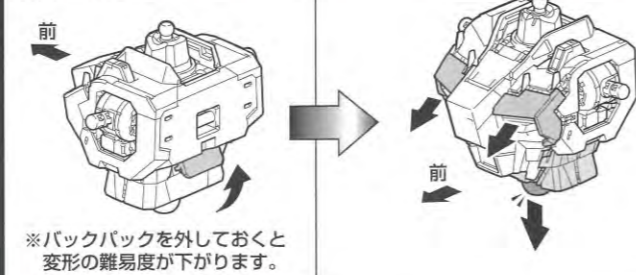
TRANSFORMATION SYSTEM

※イラストは、変形説明のため、一部簡略化しています。
※ビーム・ライフル、ニュー・ハイパー・バズーカ、シールド、フィン・ファンネルは外しておきます。

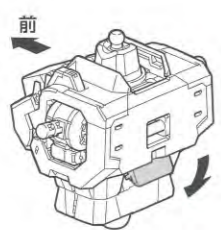
BODY



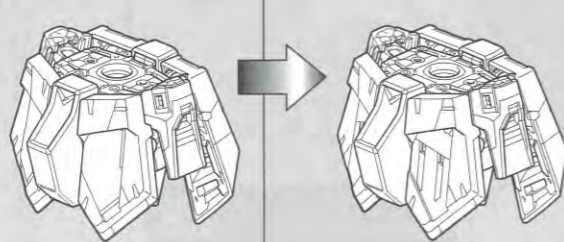
BODY-1



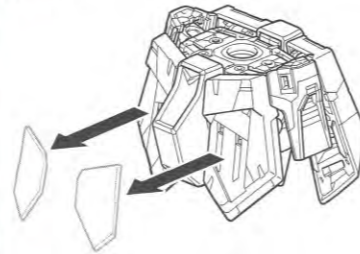
BODY-2



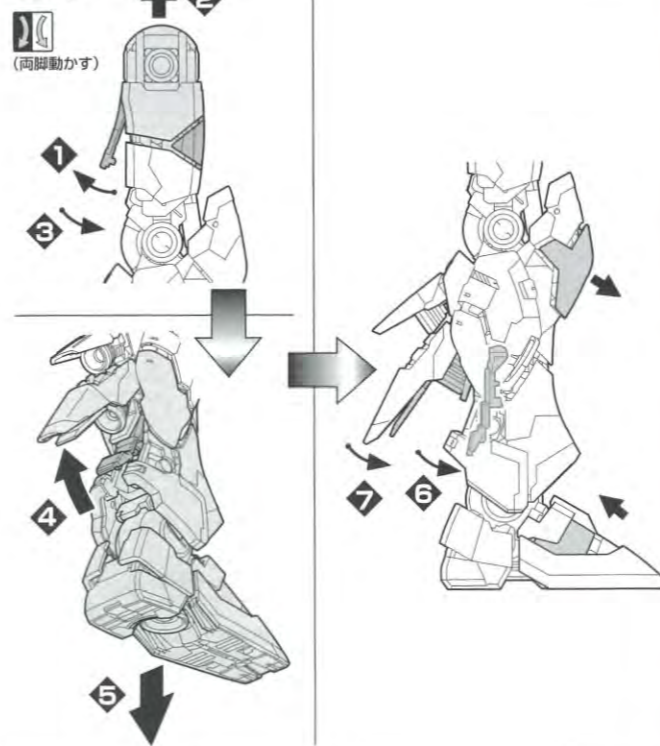
WAIST



WAIST



LEG-2



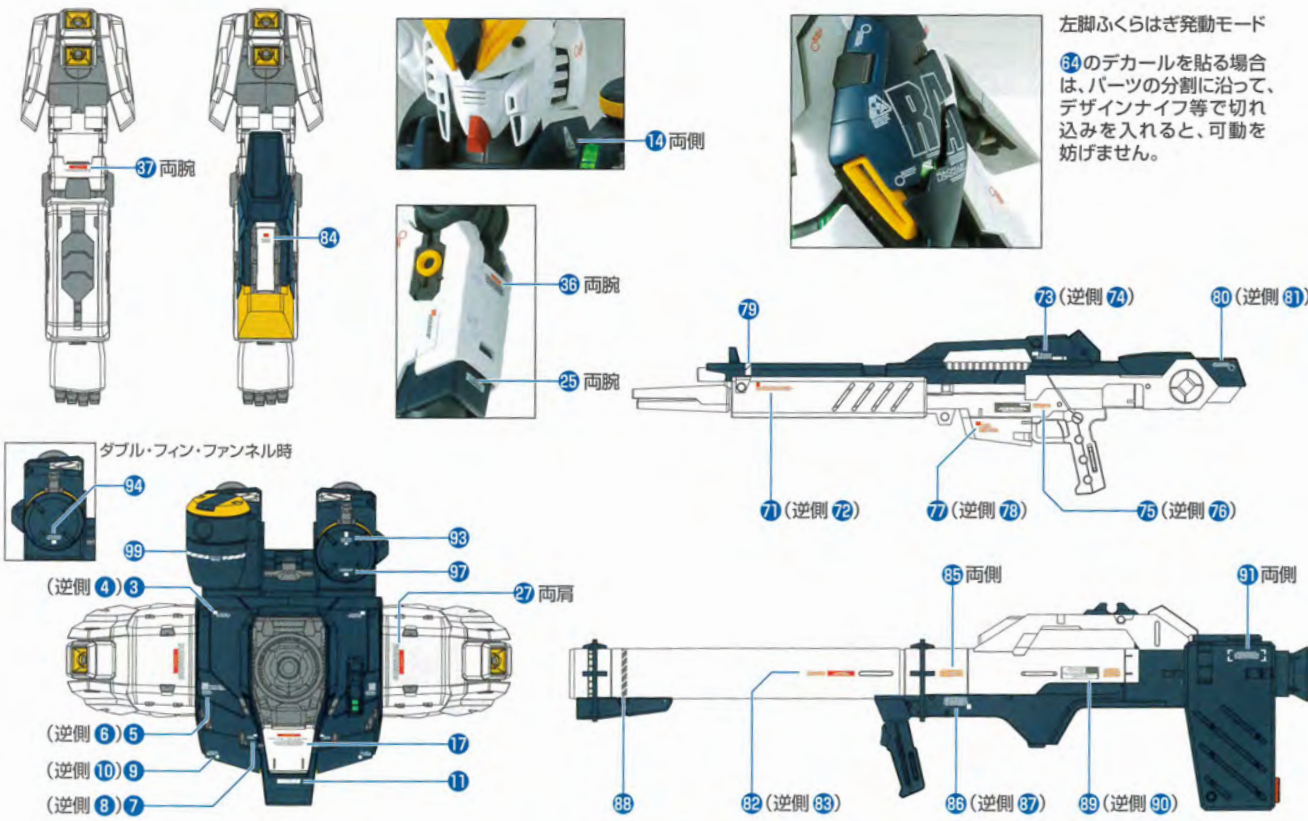
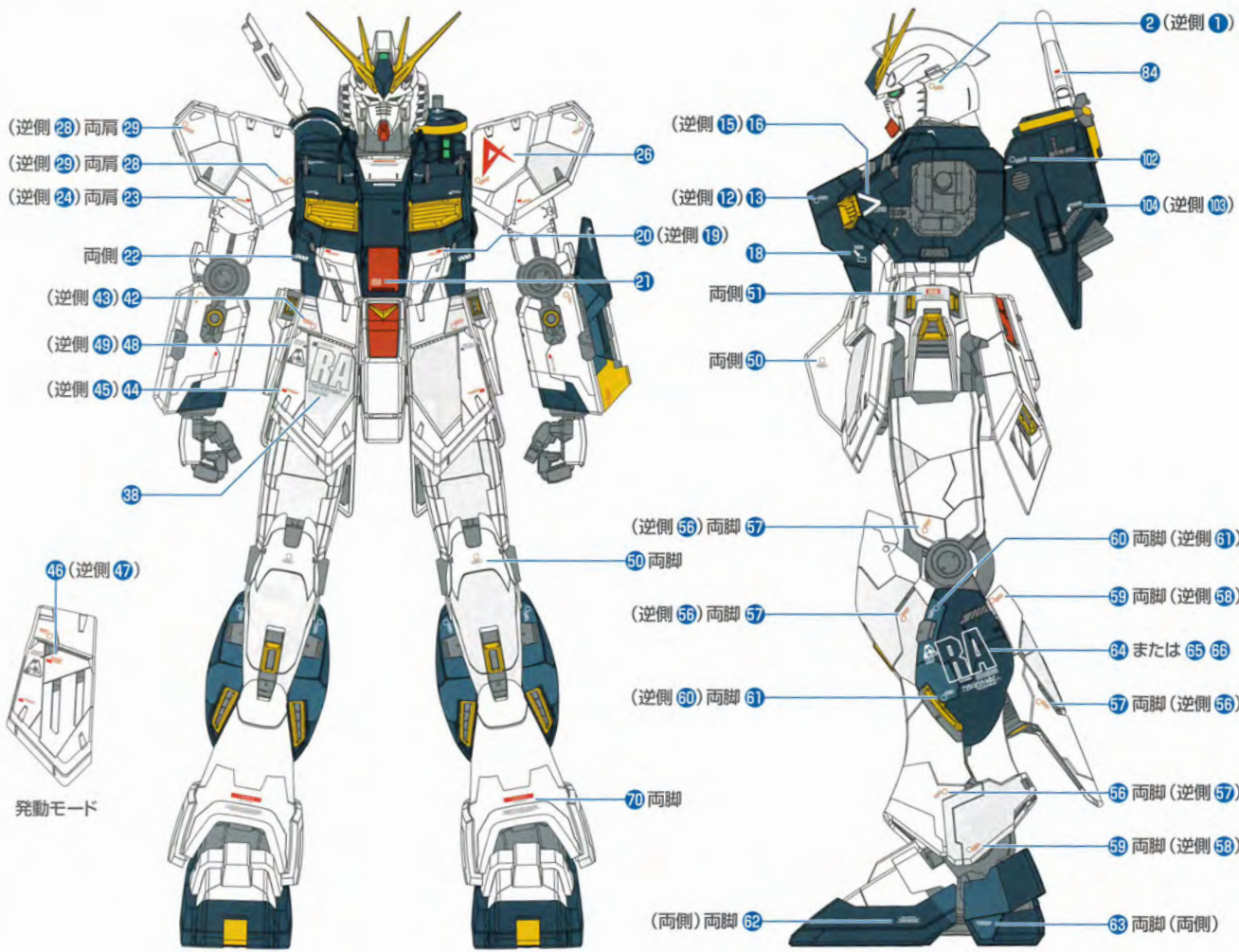
BACK PACK



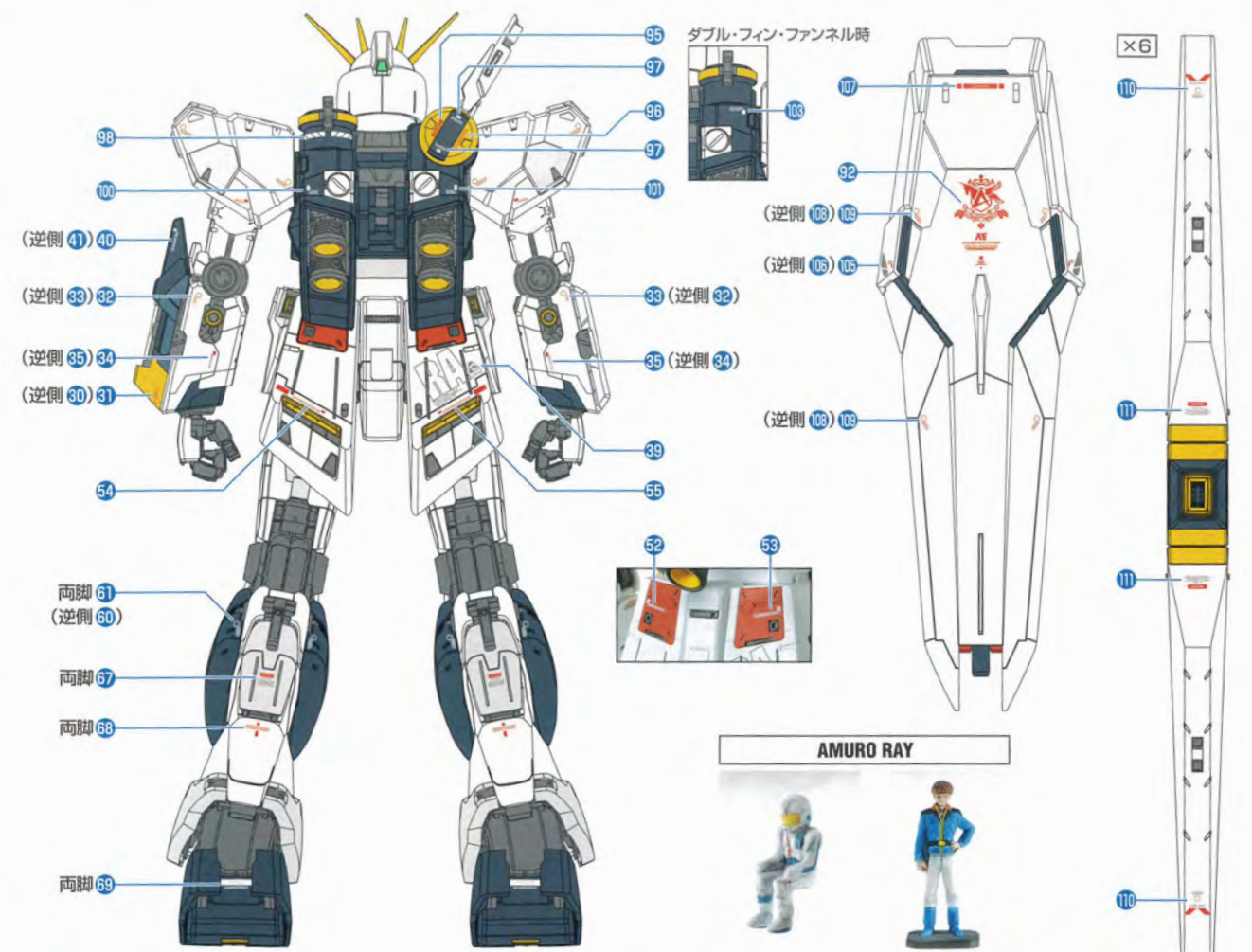
BACK PACK

※ダブル・フィン・ファンネル型も同様に变形させます。





左脚ふくらはぎ発動モード
 64のデカールを貼る場合は、パーツの分割に沿って、デザインナイフ等で切れ込みを入ると、可動を妨げません。



COMPLETE DIAGRAM for painting and applying decals

この水転写式デカールはプラモデルオリジナルのもので、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。

- 水転写式デカールの貼りかた
1. 使うデカールを切り取り、ぬるま湯に3秒程度浸し、ピンセットで引き上げます。
 2. 台紙からデカールがすべるようになるまで待ち、表を上にしてすべらせて貼ってください。
 3. 綿棒などで押して、気泡を取ってください。かわくまでは、手を触れないでください。
- ※デカールを貼る部分のキットパーツの油分を、あらかじめ中性洗剤などでふきとると一層よく密着します。
 - ※余ったデカールは好きなところに貼ってください。
 - ※デカールを貼るための道具(ハサミ、ピンセット、綿棒など)は、別にご用意ください。
 - ※水転写式デカールがモードをまたいだり、乾いてはがれる箇所につきましては、マークソフター(専用の溶剤)やマークセッター(それぞれ別売り)を使用することで対応できます。
 - ※可動部などはデカールがこすれてはがれる場合がございますのでご注意ください。

COLOR CHART used paints and mixture ratio

※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」の使用をおすすめします。
 ※ABS樹脂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、画像とカラーガイドの色は異なる場合があります。

Vガンダム		アムロ・レイ	
【頭部などの塗装色】 ホワイト(100%)	【ふくらはぎ前面などの塗装色】 インディブルー(45%) + ホワイト(25%) +ブラック(20%) + レッド(10%)	【関節などの塗装色】 グレー(90%) + ブラック(10%)	【肌の塗装色】 薄茶色(60%) + ホワイト(40%)
【膝などの塗装色】 ホワイト(95%) + グレー(5%)	【アンテナなどの塗装色】 イエロー(80%) + ホワイト(10%) + オレンジイエロー(10%)	【パイロットスーツ・ホワイト部の塗装色】 ホワイト(100%)	【髪(髭)の塗装色】 ウッドブラウン(90%) + レッドブラウン(10%)
【胸部などの塗装色】 インディブルー(45%) + ブラック(25%) + ホワイト(15%) + レッド(15%)	【コックピットハッチなどの塗装色】 レッド(50%) + モンザレッド(50%) + ホワイト少量	【パイロットスーツ・レッド部の塗装色】 モンザレッド(100%)	【上着の塗装色】 インディブルー(90%) + ホワイト(10%)

