

5 **(2)**

5 (1)

A16 A20

6 **【上半身の完成】**

2 **【頭】**

1 **【ボディ】**

4 **【右腕】**

5 **【左腕】**

7 **x2** **【脚の組立】**

(1) **2個作る**

A25 PC10

7 **x2** **(2)** **2個作る**

PC9 A36 A37

A37 ※きれいに切り取ります。

10 **【腰の組立】**

(1)

B18 ※きれいに切り取ります。

PC7

(2)

A33 B16

A21 B14

10 (1)

向きをかえます。

10 **(3)**

x2 (2個作る)

PC9 B12

10 **の向きをかえたもの** (2)

A23 B19

A24 B15

向きをかえます。

※きれいに切り取ります。

10 (1)

【上半身】 6

【腰】 10

PC2 (向きに注意)

A39

15 **(2)**

C6

15 (1)

C6

C6

C6

C9

金属チェーン

16 **【シールドの組立】**

A43

A42

向きをかえます。

A44 B1

A40

切り取ります。

8 **【右脚の組立】**

(1)

A28 A30

B27

2パーツを組み合わせたものです。

7 (2)

B28

B26

8 **(2)**

PC1 (向きに注意)

B29

B39

7 (1)

B36

B37

PC1 (向きに注意)

8 **(3)**

B32

B30

PC1 (向きに注意)

B11

8 (2)

8 (1)

9 **【左脚の組立】**

(1)

A29 A31

B27

7 (2)

B25

B24

9 **(2)**

B28 PC1 (向きに注意)

B38

7 (1)

B35

B34

PC1 (向きに注意)

9 **(3)**

B33

PC1 (向きに注意)

B31

9 (2)

9 (1)

12

11

【上から見た図】

B17 (向きに注意)

8 **【右脚】**

9 **【左脚】**

※バンダイプラモデルアクションベース2 (別売り) 差し込み用 (丸型) BA4-A9

13 **【ビーム・ライフルの組立】**

C0

C4

C3

C6

C2 (はめる向きに注意)

A4

※きれいに切り取ります。

(向きに注意)

14 **【ハイパー・バズーカの組立】**

C12 C16

C14

C13

(向きに注意)

15 **【ガンダム・ハンマーの組立】**

(1)

C8

C10

C7

(向きに注意)

17 **(ビーム・ライフルの持たせ方)**

※右手首は外しておきます。

A17

13 **【ビーム・ライフル】**

A18

(選んで取り付けます。)

(ハイパー・バズーカの持たせ方)

14 **【ハイパー・バズーカ】**

(選んで取り付けます。)

18 **(ビーム・サーベルの持たせ方)**

※ビーム・サーベルを外します。

B22

A18

A14

(選んで取り付けます。)

(ハイパー・バズーカの装着)

※カバーを外します。

(向きに注意)

C11

(ガンダム・ハンマーの持たせ方)

15 **【ガンダム・ハンマー】**

(選んで取り付けます。)

19 **(シールドの装着)**

16 **【シールド】**

(選んで取り付けます。)

(シールドの持たせ方)

組み立て終了

ガンプラHowtoガイド

ガンダム+ガンダムマーカ編

GUNPLA How to GUIDE

GUNDAM+GUNDAM MARKER Edition

HG

Pictorial Guide

組み立てガイド

組み立て→スミいれでお手軽仕上げ!

StepUp Guide

Step 1 ステップ1

身近な道具でウェザリング塗装!

StepUp Guide

Step 2 ステップ2

模型専用工具でさらにランクアップ!

GUNPLA

MADE IN JAPAN

これ一冊で

ガンプラの基本がわかる!

電撃ホビーマガジン特別編集

※ここに掲載しているものは2011年2月現在の情報です

●写真の完成品は塗装・改造作例です。

BANDAI 2011 MADE IN JAPAN

BAN
DAI

ガンプラHowtoガイド

ガンダム+ガンダムマーカ編



GUNPLA How to GUIDE
GUNDAM+GUNDAM MARKER Edition

CONTENTS

- 03 ガンプラを作るための基本工具・材料
- 04 組み立てガイド
- 08 ステップアップガイド
- 09 Step1 初級仕上げ 身近な工具でウェザリング塗装
- 10 Step2 中級仕上げ 模型専用工具でさらにランクアップ
- 14 ガンダムTVアニメヒストリー



ガンプラ基礎知識

まずはガンプラを作る前に基本的な各部位の名称を解説しよう。

ランナー

プラスチック樹脂を流すためのレール部分。樹脂が流るので「ランナー」と呼ぶ。

ゲート

ランナーとパーツを繋ぐ部分。ここをカットしてランナーからパーツを切り離す。ゲートには写真のような通常のゲートの他に、刃物を使わずに手で取り外すことのできる「タッチゲート」やパーツの表面にゲートが露出しない「アンダーゲート」そして切り離した後にゲート跡が目立ちにくい「クサビゲート」などがある。

ガンプラを作るための基本 工具・材料

ガンプラはニッパーさえあれば作ることができる親切設計なものが多いが、ここではさらに身近に手に入るものや、きれいに仕上げるための工具類や基本テクニックを紹介しよう。ほとんどが100円均一ショップや画材店、模型店などで入手できるものなので、ぜひ揃えておいてほしい。
(※本商品にはここに紹介する工具は付属しておりません。)

基本工具 Tools

模型専用ニッパー

模型店などで販売されている模型専用のニッパー。高価なものが多いが、切れ味は鋭く、切り口もきれいに仕上がる。



ニッパー

パーツをランナーから切り離す。100円均一ショップなどでも購入可能。模型用は刃先が小さく切れ味も鋭い。



爪切り

ニッパーがない場合は爪切りなどでもパーツを切り離すことはできるが、切り離す際にパーツを傷つけてしまうことが多いので注意。



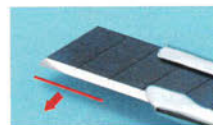
カッター

ゲート跡の処理や大まかなパーツの切り出しや加工に使用する。



デザインナイフ

通常のカッターよりも刃先が小さく切れ味も鋭い。ゲート跡の加工などに用いる。



※ナイフやカッターを使う時は刃の向きを体の外側に向けて使うこと。また刃の動線上には指を置かないように注意しよう。



ピンセット

シールや細かいパーツをつかむのに重宝する。



綿棒

シールの圧着や、スミの拭き取りなどに使う。



その他 OTHERS

つまようじ

シールをパーツにしっかりと固定するために使用する。一般にあるものでOK。



その他、身近なものでも使える道具

身近な画材道具でも十分模型に使える。ここではそんな道具も紹介。



パステル

絵画などに使うパステルはウェザリング塗装にも活用できる。



鉛筆

鉛筆もウェザリング塗装に活躍。Bや2Bなどの芯が柔らかいものが最適。



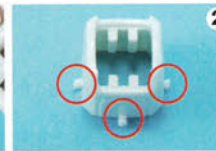
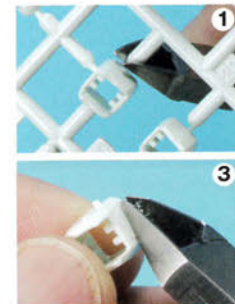
クレヨン

これもパステルと同様にウェザリング塗装に使うことができる。

工作の基礎

パーツをランナーからきれいに切り離す手順と、失敗しないポリキャップのはめ込み方を解説しよう。

パーツの切り出し方



- ①まずニッパーの刃を入れやすい方向からランナーに差し込み、パーツを切り出す。
- ②写真のようにゲートを残してパーツを切り離すとよい。
- ③その後ニッパーでゲート跡をさらに短く切り詰める。
- ④最後に残ったゲート跡を、デザインナイフなどの鋭利な刃物で慎重に切り落として完成。

※カッティングマット等を下に敷いてください。

ポリキャップをはめ込むコツ



①ポリキャップはしっかり決められた位置に差し込まないと写真のように軸が潰れてしまうことがある。

②こういった失敗を防ぎ、うまくポリキャップをはめるコツ。まずパーツにポリキャップを固定したらランナーの切れ端を穴に差し込む。

③差し込んだランナーでポリキャップをスイングさせながら外装パーツを組み付けると、失敗せずにポリキャップをはめ込むことができる。



HG 説明書完全補足 Pictorial Guide

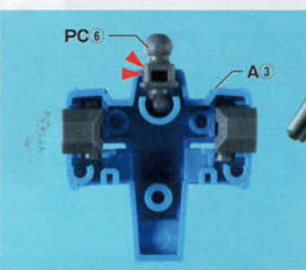
RX-78-2 GUNDAM

組み立てガイド

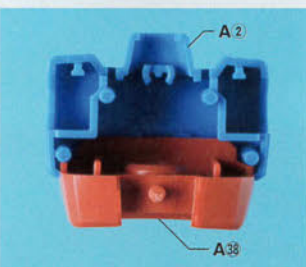
「RX-78-2 ガンダム」をよりカンペキに組み上げるための写真付きガイド。製作工程の中で間違いやすいポイントを中心に細かく解説していこう。

BODY 胴体

→ポリキャップPC⑥を青い胴体パーツA③にはめるときは向きに注意。穴が開いているほうが胴体後ろ側に来るように写真のようにPC⑥をはめる。



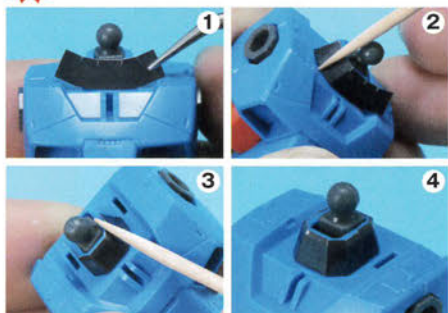
→赤い腹部パーツA②はA③をはめる前にA②にはめておくこと。しっかりピンを穴の奥まで差し込まないとA③がはめられないので注意しよう。



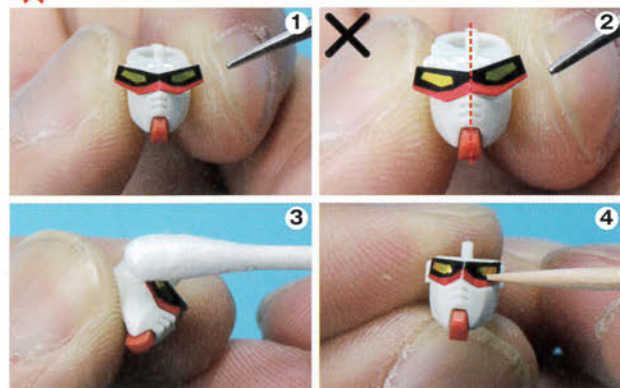
HEAD 頭部

CHECK!! まっすぐ貼るには中心をしっかりと出すこと!

CHECK!! 首のシールはエッジまでしっかり密着させる!



①まずはピンセットでシールを台紙から取り出し、パーツの中心を確認してシールを貼る。
②位置決めができたならつまようじを回転させながら、中心から外側にシールを固定していく。
③上の折れ曲った部分もつまようじの先端でしっかり密着させよう。
④最後にもう一度つまようじでシールの外側をしっかりとパーツに密着させたら完成だ。

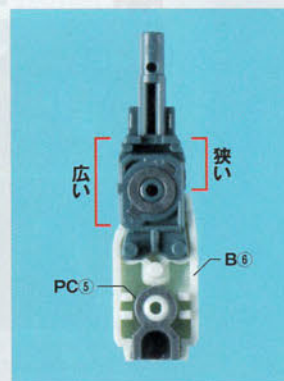


①ツインアイのシールを貼ってみる。ここは歪んでしまうと目も目立ってしまう部分なので、より慎重に。まずはパーツの中心に合わせてシールを置く。
②このように歪んでしまえばきれいに貼ることができなくなってしまふ。
③中心にシールを置いたら、綿棒でゆっくり中央から外側にシールを圧着させていく。
④最後につまようじの先端で凸凹部分をしっかりと密着させたら完成。あまり強く押しすぎるとシールを破いてしまうので注意したい。*つまようじで、指を突かないように注意しよう。

ARMS 腕部



↑ヒジ関節パーツはA②の向きを間違えやすいので注意。A①に固定する時目印になるのが、A②の上部形状。尖っているほうが前面になるようにヒジ関節パーツをセットする。



↑前腕パーツB⑥にヒジ関節を組み込む際も向きに注意したい。切り欠きが広いほうが前面になるようにヒジ関節パーツをセットする。

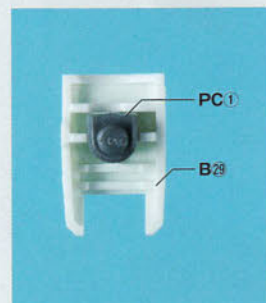


↑肩パーツのポリキャップPC①も向きに注意しよう。平らな面が下を向く。



↑上腕も向きが決まっている。上腕の下面の角度を見れば間違わずに済む。

LEGS 脚部



↑太もものポリキャップPC①も向きに注意。平らな面が上を向くようにセットする。



↑スネパーツのポリキャップも同様に向きに注意。PC①は平らな面が下を向く。



↑太もも上面の関節パーツB③に取り付けるポリキャップPC①も、平らな面が外側を向くようにセットする。

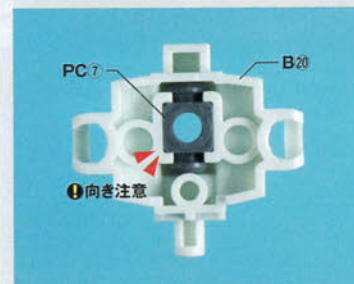
メガサイズモデル付属 パーツセパレーター

ポリキャップを
入れ忘れたら...

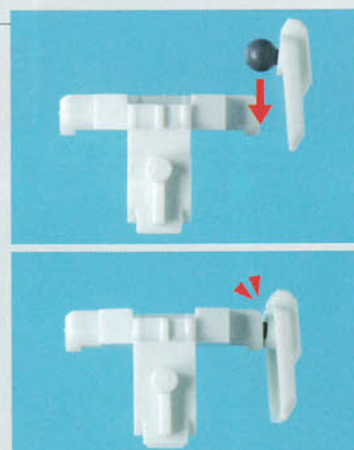


※写真はメガサイズモデル「ガンダム」及び「シャア専用ザク」[量産型ザク]付属のものです。
ポリキャップを入れ忘れてパーツを組んでしまったら、素手ではなかなか外せない。そこで写真のような「パーツセパレーター」を使うとよい。セパレーターをパーツの合わせ目に差し込み、押し広げるとパーツを傷付けずに分解できるのだ。

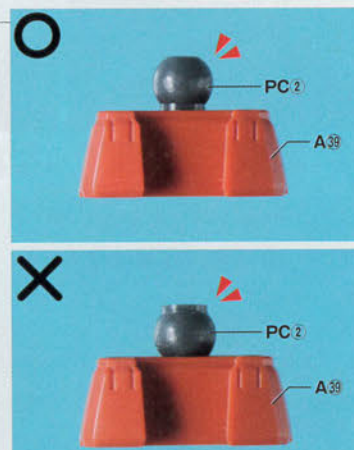
WAIST 腰部



↑腰基部パーツB②にはめ込むポリキャップPC⑦は平らな面が上を向くようにセットしよう。

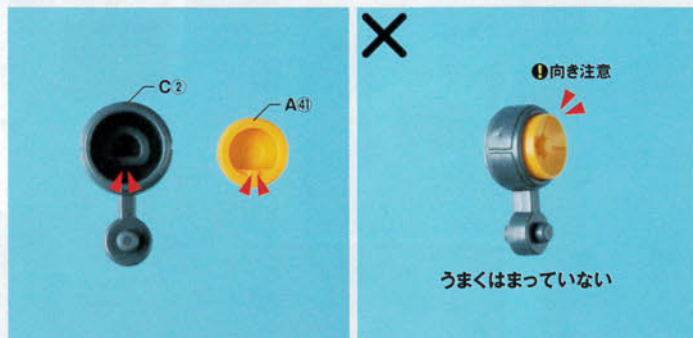


↑腰サイドアーマーは腰基部に対して上からはめ込む。パチンと鳴るまでしっかり奥まではめ込んでおこう。



↑腰の赤いパーツA⑨にはめるポリキャップPC②もかなりづらいが向きが決まっている。これも上下で形状が異なるが、平らな面がパーツに密着するようにはめよう。

BEAM RIFLE ビーム・ライフル



↑ビーム・ライフルのスコープはしっかり正しい位置にスコープの黄色いパーツが固定されるように、ピンと穴の形状を揃えてある。この接続ピンの形状を見てしっかり合わせないと写真右のようにパーツがはまらないので注意したい。

CHECK!! ゲート跡を目立たなくするには…

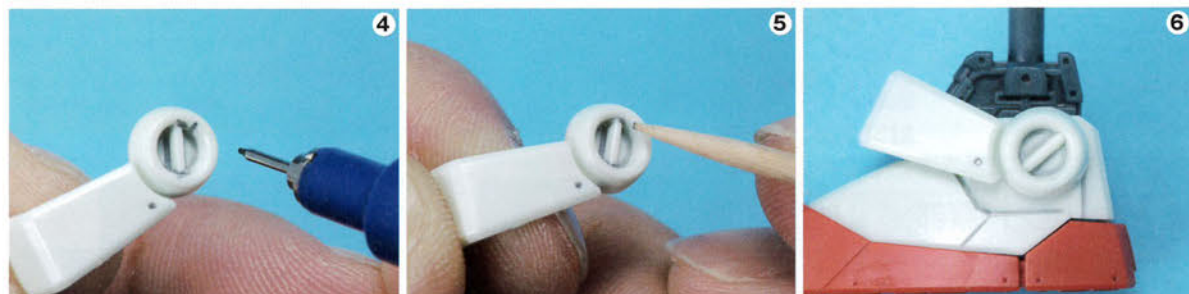


色の濃いパーツのゲート跡は白化がより目立ってしまうことも。そういった場合はゲートをきれいに処理した後、ツメで擦ると白化した跡が目立たなくなる。写真右がその処理を行ったものだ。明らかに処理前よりはゲートが目立たなくなっている。

スミいれをしてみよう! 付属の「ガンダムマーカースミいれ用(グレー)」を使ってパーツのモールドにスミいれを施してみよう。

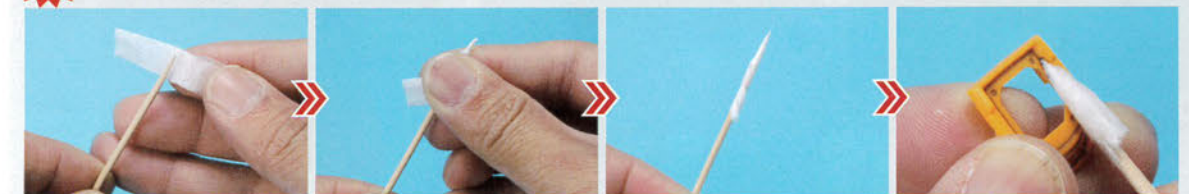


①まずはモールドにペン先を軽く当てて描き込んでいく要領でモールドにスミを入れていく。 ②写真のようにはみ出しても大丈夫。 ③ある程度インクが乾いたら市販の消しゴムではみ出した部分を消すと完成だ。



④今度は写真のような入り組んだ場所にスミいれをしてみよう。同じ要領で凹んだ部分にスミを入れていく。 ⑤ここもはみ出してしまったが、はみ出した部分はインクを乾燥させた後、つまようじの先端で擦り落としてやればOK。 ⑥完成。こういったスミいれをしにくい部分もスミを入れてやれば、写真のようにより立体的に見えるようになる。

CHECK!! つまようじを改造して便利な拭き取り道具に!



まずは小さく切ったティッシュとつまようじを用意。 そのティッシュをつまようじの先端に親指と人差し指を使って、くるくる巻いていく。 自作のスミいれ拭き取り用具の完成。 写真のエリパーツのような奥まった部分にももしっかり入って、はみ出したスミを拭き取ってくれる。

完成!

キットに封入されているセット内容と身近な基本工具で完成したガンダム。モールドもスミいれにより、さらに立体的な印象になった。



RX-78-2 GUNDAM
1/144 scale plastic kit "High Grade"

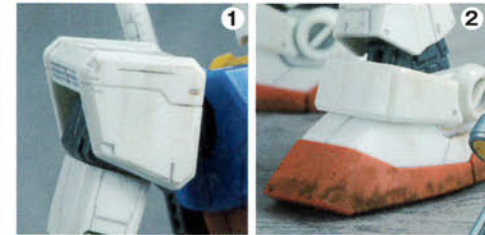


①頭部は丁寧にホイルシールを貼って、スミいれを施しただけでここまで立体的に。 ②各種武装にもスミいれを行うとモールドやディテールがはつきりする。 ③④キットを組んだだけの状態(写真左)との比較。右の完成品のほうがよりメリハリが利いて格好良く仕上がっているのが分かるだろう。



身近な画材で お手軽ウェザリング!

これは基本工作で完成させたものに、パステルやクレヨン、鉛筆など、ごく身近な画材道具を使ってウェザリング(汚し)塗装を施したものだ。次のページにて詳しくその手法を紹介しているので確認してほしい。▶▶



1

2

3

①肩アーマーは鉛筆でスス汚れを再現。
②脚部はパステルとクレヨンでドロや砂汚れを表現している。
③シールドも鉛筆でスス汚れを演出。エッジ部分も芯を擦り付けている。

Step Up Guide

さらにかっこよく仕上げるためのステップアップガイド

ここからは身近なものや模型専用の工具を使って、さらにかっこよく仕上げる方法を紹介していこう。

Step 1 初級仕上げ

身近なものでウェザリング塗装

ウェザリング塗装とは簡単にいえば“汚れた状態を表現した塗装”法のこと。ここでは身近で手に入る画材道具を使ったウェザリング塗装法を紹介しよう。



↑使うのはパステルとクレヨン。パステルは紙ヤスリなどで削ることで粉末にして使う。クレヨンはそのまま塗りつける手法。



↑まずはパステルから。粗めの紙ヤスリにパステルを擦りつけて粉末にする。

↑その後この粉末を「水性ホビーカラー専用うすめ液」(GSIクレオス)で溶いてハミガキ状の液体に。

↑これを面相筆でドロ汚れができやすい足のソール部分に塗っていく。上から下に筆を動かすとよい。



↑ある程度パステルが乾いたら、うすめ液を溼した綿棒で余分なパステルを軽く拭き取っていく。

↑完成。最終的な拭き取りの加減で汚れの度合いを調整するとよいだろう。

↑パステルの粉末はそのままパーツに擦りつけて砂埃のような表現もできる。しかし粉末のままだとパーツには定着しづらいので、完成後はあまり触らないように注意しよう。

クレヨンを使ったウェザリング



←クレヨンは粘りが強く粉末にはできないのでパーツにそのまま塗りつけていく。



←重力の方向を意識しながらクレヨンを塗ったら、綿棒でまわりを軽く擦ってぼかしていく。



←完成。パステルやクレヨンはそのままではパーツにはしっかり定着しないので、完成後はあまり触らないように注意しよう。

鉛筆も使える!

一般的な鉛筆もウェザリング道具に早変わり。Bから2B程度の芯が柔らかいものが最適だ。



①まず、鉛筆の芯を粗めの紙ヤスリで粉状にする。
②この粉を綿棒ですくってパーツに振りつけるだけで雨だれのような表現ができる。
③鉛筆のままでも使える。エッジ部分に軽く擦りつけるとエッジがよりはっきりしてくる。

模型専用工具も使えば ここまで仕上がる!

こちらは模型専用の工具材料を使って完成させた作品。成形色に合わせてスマイレの色を変え、汚し塗装も最後にトップコートでつやを消している。この作品の製作方法は次ページからチェックだ!▶▶



- ① 頭部はフェイスの赤い部分とクマドリを塗装で仕上げ、ツインアイを付属のホイルシールから切り出して貼りつけている。
- ② 成形色に合わせてグレー、ブラウンのスマイレペンを使い分けた胸部。
- ③ 前腕はパーツの合わせ目を消している。



別売りの「アクションベース」を使えばこんな飛翔ポーズも楽しめる。



Step 2 中級仕上げ 模型専用工具でステップアップ

ここからはさらに一歩進んで、模型工具を使ったパーツどうしの合わせ目の処理やスマイレ、つや消しコートなどのステップアップ法を紹介していこう。

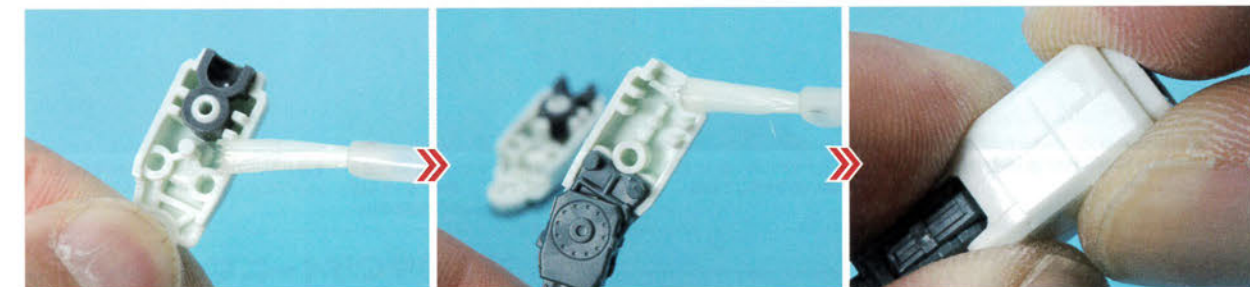
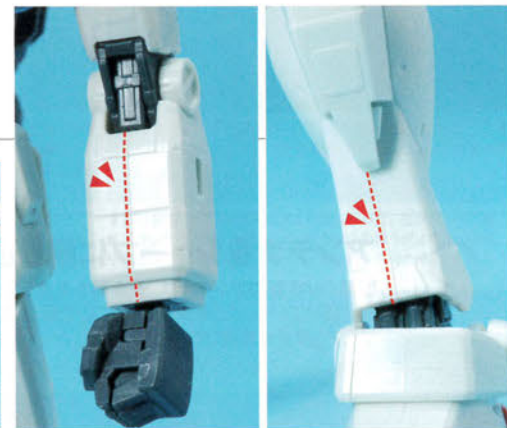


1 パーツどうしの合わせ目を消す

パーツを組み合わせて各部を再現するガンダムには、一部設定にはないパーツどうしの合わせ目が露出する部分がある。ここを接着して紙ヤスリなどで削りこむことで目立たなくしてみよう。

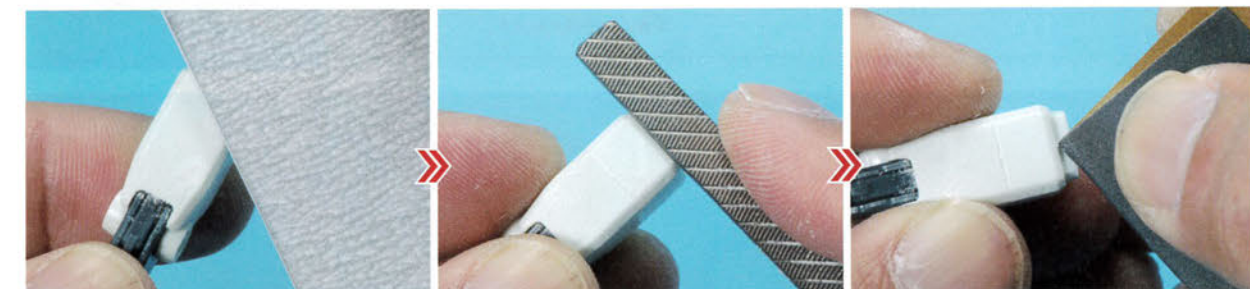
▶使う工具はプラスチック用接着剤とヤスリスティックなどの紙ヤスリ。これ以外にもペーパー状の紙ヤスリも短冊状に切って準備しておくことよ。

※接着剤は閉め切った室内では使用しないでください。中毒になる危険があります。



↑前腕パーツで実践しよう。まずは接合面に接着剤を塗る。↑接着剤はパーツの左右両面に塗る。

↑接着剤を塗り終えたらその接着剤が乾燥しないうちにパーツどうしを接合。両手で持って接合面からムニュッと溶けたプラスチックがはみ出してくるぐらいまで強く押す。



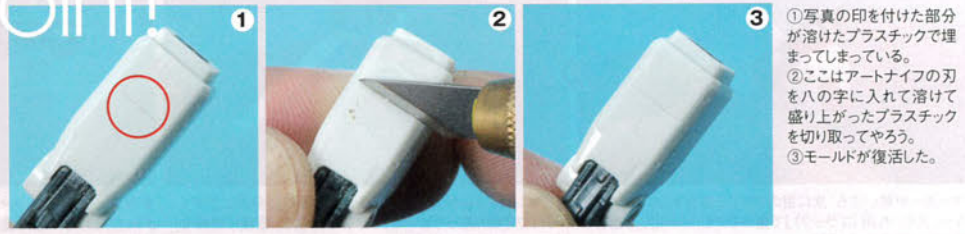
↑丸一日(24時間)ほど乾燥させたら、はみ出したプラスチック部分を600番→800番の順にヤスリスティックで削り落とす。

↑手首付近の面積が小さく奥まった箇所には金属ヤスリを使うと便利だ。

↑金属ヤスリの傷跡は紙ヤスリを折って、エッジを使って磨くとよいだろう。これでほとんど合わせ目は目立たなくなる。

One Point!

埋まったモールドを復活させる
パーツの合わせ目を接着すると、モールドラインが溶けたプラスチックで埋まってしまうことがある。埋まってしまったモールドは後のスマイレのためにもしかり復活させておこう。



- ① 写真の印を付けた部分が溶けたプラスチックで埋まってしまう。
- ② ここはアートナイフの刃をハの字に入れて溶けて盛り上がったプラスチックを切り取ってやろう。
- ③ モールドが復活した。

2

パーティングラインを消す

「パーティングライン」とは成形段階でできる金型の接合面の跡をいう。こゝも処理することでグンと完成度が上がるのだ。



↑ここでは頭部パーツを使ってパーティングラインを消す工程を見せている。赤く記した部分がパーティングライン。

↑平らな面はヤスリスティックなどで削るとよいが、写真のように入り組んでいてヤスリが入らない箇所は、デザインナイフの刃を立ててカンナ掛けの要領で削り落とす。

↑パーティングラインが消えたら800番の紙ヤスリを、写真のように指で丸めて表面をならせば完成。

3

アンテナをシャープに削り込む

頭部のV字型のアンテナは、安全面を考慮して先端部に突起を設けている。ここを削り落とすことで劇中のようなシャープなアンテナを再現してみよう。

※アンテナをシャープにした場合、先端で思わぬケガをする可能性があります。取り扱いには十分注意し、小さなお子様の手の届かない場所に保管してください。



↑削り取る部分はマーカーで赤く塗った部分。

↑まずはニッパーで大まかに赤く塗った部分をカットする。少し赤い部分を残しておく。

↑次に600番程度のヤスリスティックでカットした跡を平らにしておく。平らになったら同じく800番のヤスリスティックで表面をきれいに仕上げて完成だ。

↑左がキットのまま、右が作業後のもの。よりシャープになったのが分かるだろう。

4

部分塗装をしてみよう!

キットでは付属シールなどで再現されている部分をガンダムマーカーで塗装してみよう。

⇒使う道具は「ガンダムマーカー」(GSIクレオス)と面相筆、そして塗料皿。

※塗料は開け切った室内では使用しないでください。中毒になる危険があります。



↑首の部分をグレーで塗ってみよう。まずはペン先を立ててまわりを塗っていく。ここは最終的に黄色いパーツで隠れてしまう部分なので、それほどみ出しは気にしないでよい。

↑次にペン先を寝かせて広い部分に色を載せていく。あまり塗り重ねないように一気に仕上げていくとよいだろう。

↑「ガンダムマーカー」のペン先が入らないようなフェイスパーツを塗ってみよう。まずはマーカーを塗料皿に押し付けて塗料を皿に移す。

↑塗料を筆ですくい取って塗っていく。はみ出したらアートナイフではみ出し部分を削り取ってやるとよいだろう。また、使用後の筆は専用のうすめ液などで塗料をしっかりと拭き取る。



↑マーカーが乾いたら、次に目のクマドリ部分を「ガンダムマーカー スミいれ用(ブラック)」で塗っていく。はみ出した部分は乾く前に綿棒で拭き取る。

↑ツインカメラは付属のシールを活用。目の部分だけデザインナイフで切り取ってピンセットで丁寧に貼る。最後に綿棒などでしっかりと定着させよう。

↑完成。左がホイルシールのみで完成させたもの。右が「ガンダムマーカー」で部分塗装を施し、ツインアイに切り取ったホイルシールを貼ったもの。

5

スミいれをしてみよう!

よりモールドを際立たせるために「ガンダムマーカー スミいれ用」でスミいれをしてみよう。ここでは成形色に合わせてブラウンやブラックを使い分けてみる。

⇒スミいれには「ガンダムマーカー スミいれ用」を使用。通常の細ペンタイプのほかに、ふでペンタイプも販売されているが、今回は細ペンタイプとシャープペンタイプのみを使う。



↑エリの黄色いパーツにスミいれをしてみよう。ここは黄色地の影の色としてブラウンを選択。

↑左のグレーでスミいれたものと見比べてほしい。ブラウンのほうがより自然な影としてもモールドを表現しているのが分かるだろう。

↑同じ要領でランドセルにスミいれしてみた。左がグレー、右がブラックでスミいれたもの。ブラックのほうがよりモールドや影が強調されてメリハリが付いているのが分かる。



↑次に「ガンダムマーカー スミいれペン SHARP」でスミいれをしてみよう。シールドの裏のモールドはSHARPのほうがペン先をモールドに入れやすい。

↑はみ出した部分は同様に消しゴムで消してやろう。

↑完成。左が「ガンダムマーカー スミいれペン(グレー)」で右が「SHARP」。「SHARP」のほうがスミが薄く、より自然な仕上がりにしている。

6

トップコートでつやを消す

「トップコートつや消し」を吹き付けて全体をつや消しにしてみよう。これによりさらにリアルな仕上がりになり、またウェザリング塗装を施した部分の表面の保護にもなるのでおすすめです。

⇒「トップコートつや消し」(GSIクレオス)は水性のコート材で缶スプレー形態にて発売されている。つや消しの他に半光沢と光沢がある。



↑使用前には必ず缶をしっかりと振る。最低でも30〜50回程度振っておこう。また、パーツに吹く前にランナーなどで試し吹きをしておくとうい。

↑吹き付けるパーツとの距離は20センチ程度。缶スプレーを手前から奥に動かしながらパーツに吹きつけていく。

↑右が「トップコートつや消し」を吹き付けたもの。つやがなくなり、さらにリアルな仕上がりになった。

GUNDAM TV Animation HISTORY

ガンダムTVアニメヒストリー

「ガンダム」シリーズは、31年間ほぼ途絶えることなく、TV、OVA、劇場作品が制作されている。ここではその中でもTVシリーズ全11作品をまとめて紹介していこう。ストーリー解説に加え、主要ガンダムを掲載している。

※ここに記載されているデータは放映当時のものです。

機動戦士ガンダム

TV放映 1979年4月7日～1980年1月26日
全43話

ガンダムシリーズの記念すべき第1作。宇宙世紀0079年に始まった一年戦争を舞台に、偶然、地球連邦軍の試作モビルスーツ、ガンダムのパイロットとなった少年アムロ・レイと、そのライバルであるジオン公国軍士官、シャア・アズナブルとの戦いを描いた作品。

DATA

企画:日本サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 総監督:富野由悠季 キャラクターデザイン:アニメーションディレクター:安彦良和 メカニカルデザイン:大河原邦男 美術設定:中村光毅 音楽:渡辺岳夫・松山祐士 プロデューサー:関岡淳(名古屋テレビ)、大熊伸行(創造エージェンシー)、浜江清夫(日本サンライズ) 制作:名古屋テレビ・創造エージェンシー・日本サンライズ



RX-78-2 ガンダム



新機動戦記ガンダムW

TV放映 1995年4月7日～1996年3月29日
全49話

「機動武闘伝Gガンダム」の後を受け、宇宙世紀とは違うAC(アフター・コロニー)を舞台に、ガンダムの活躍を描いた作品。長く続く地球統一連合からの植民地的支配に対し、各コロニー国家が機動兵器ガンダムを送り込み、反抗作戦を開始する。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 監督:池田成 シリーズ構成:澤沢克之 キャラクターデザイン:村瀬修功 衣装デザイン:協力:出淵裕 メカニカルデザイン:大河原邦男、カキハジメ、石垣純哉 美術設定:平沢昇弘 美術監督:竹田悠介、佐藤勝 音響監督:浦上靖夫 音楽:大谷幸子 プロデューサー:小泉美明(テレビ朝日)、植田益朗(サンライズ)、富岡秀行(サンライズ) 制作:テレビ朝日・サンライズ



XXXG-000W ウイングガンダムG



機動新世紀ガンダムX

TV放映 1996年4月5日～1996年12月27日
全39話

アフターウォー15年を舞台に、荒廃した地球でたくましく生き抜く少年、ガロード・ランの活躍を描く。ガロードは、ニュータイプの少女、ティファ・アディールを狙う新連邦政府から、彼女を守るための戦いを続け、驚くべき真実を目撃することになる。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 シリーズ構成:川崎ヒロユキ キャラクターデザイン:西村誠芳 メカニカルデザイン:大河原邦男、石垣純哉 音楽:種村謙治 色彩設定:前林文恵 美術監督:佐藤勝 撮影監督:大神洋一 音響監督:浦上靖夫 監督:高松信司 プロデューサー:梶浦(テレビ朝日)、岩本太郎(テレビ朝日)、木村純一(テレビ朝日)、富岡秀行(サンライズ) 制作:テレビ朝日・サンライズ



GX-9901-DX ガンダムダブルエクス



機動戦士Zガンダム

TV放映 1985年3月2日～1986年2月22日
全50話

「機動戦士ガンダム」の続編として制作されたシリーズ第2作。宇宙世紀0087年を舞台に、スペースノイド弾圧を行う連邦軍のエリート組織ティターンズと、それに対抗する反地球連邦組織エゥーゴとの戦いに巻き込まれた少年、カミーユ・ビダンの活躍を描いた。

DATA

企画:日本サンライズ 原作:矢立肇 原作:富野由悠季 総監督:富野由悠季 キャラクターデザイン:安彦良和 メカニカルデザイン:大河原邦男、藤田一己 美術監督:東潤一 デザインワークス:永野護 音楽:三枝成章 メカニカル作画監督:内田順久 撮影監督:斎藤秋男 音響監督:藤野貞義 プロデューサー:森山理(名古屋テレビ)、大西邦明(創造エージェンシー)、内田健二(日本サンライズ) デザイン協力:仲重隆 オープニング:エンディング:アニメ梅津泰臣、寺沢伸介、北爪宏幸 制作:名古屋テレビ・創造エージェンシー・日本サンライズ



MSZ-006 Zガンダム



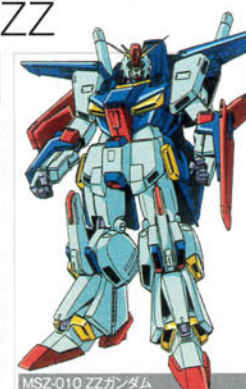
機動戦士ガンダムZZ

TV放映 1986年3月1日～1987年1月31日
全47話

「機動戦士Zガンダム」の続編。ジャンク屋を営む少年ジュードは、ゼータガンダムを奪おうとコロニー・シャングリラに寄港したア・バガムに接触。しかしそのまま乗船し、ダブルゼータガンダムのパイロットとして戦うことになる。ハマーン率いるネオ・ジオン軍との決着までを描いた。

DATA

企画:日本サンライズ 原作:矢立肇 原作:富野由悠季 総監督:富野由悠季 キャラクターデザイン:北爪宏幸 メカニカルデザイン:仲重隆、明貴美加 メカニカルベースデザイン:小林誠、出淵裕 美術監督:池田繁美 音楽:三枝成章 メカニカル作画監督:内田順久 撮影監督:斎藤秋男 音響監督:藤野貞義 プロデューサー:神谷寿一、稲垣光繁、内田健二 デザイン協力:安彦良和、大河原邦男、藤田一己 協力:河本祥一、西中康弘、佐山剛 制作:名古屋テレビ・創造エージェンシー・日本サンライズ



MSZ-010 ZZガンダム



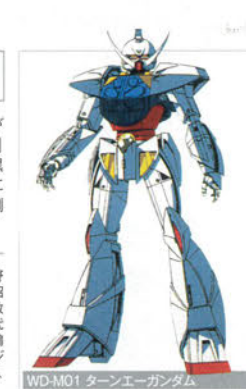
Vガンダム

TV放映 1999年4月9日～2000年4月14日
全50話

「Vガンダム」以来、再び富野由悠季監督が手がけた作品。地球帰還を望む月の民「ムーンレリス」の少年ロランは、地上の調査中に偶然にも「黒歴史」の遺物ターンエーと遭遇した。そして機体に搭乗した彼は、突然、戦端が開かれた月と地球側の争いへと巻き込まれていく。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 総監督:富野由悠季 キャラクターデザイン:原案:安田朗 キャラクター設定:菱沼義仁 メカニックデザイン:大河原邦男、ジド・ミッド、重田敦司、沙倉拓実 美術監督:池田繁美 色彩設定:笠森美代子 撮影監督:大神洋一 編集:山森重之 音響監督:鶴岡陽太 音楽:菅野よう子 プロデューサー:鈴木吉弘(フジテレビ)、富岡秀行(サンライズ)、制作協力:ASATSU-DK、創造エージェンシー 制作:フジテレビ・サンライズ



WD-M01 ターンエーガンダム



機動戦士ガンダムSEED

TV放映 2002年10月5日～2003年9月27日
全50話

コスミック・イラ71年を舞台に、遺伝子調整された人類「コーディネーター」と、地球上に住む人々「ナチュラル」の対立を描いた作品。コーディネーターの少年、キラ・ヤマトは、ザフトのコロニー侵襲に巻き込まれ、ストライクガンダムに搭乗。親友のアスラン・ザラと戦うことになる。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 シリーズ構成:河津秋三 キャラクターデザイン:平井久司 メカニックデザイン:大河原邦男、山根公利 チーフ作画監督:重田智 デザイン協力:のまむつみ、宮武一貴(スタジオぬえ)、阿久津真一(ビー・エフ・ブライ)、大河原邦男、大日本技研 美術監督:池田繁美(アトリエムサ) カラーコーディネーター:歌川律子、柴田亜紀子(Wish) 撮影監督:長瀬山剛士(旭プロダクション) 音楽:佐藤俊彦 音響監督:浦上靖夫 プロデューサー:竹田青滋(毎日放送)、古澤文邦(サンライズ) 制作協力:AKI・創造 監督:福田己津央 制作:毎日放送・サンライズ



ZGMF-X10A フリーダムガンダム



機動戦士Vガンダム

TV放映 1993年4月2日～1994年3月25日
全51話

宇宙世紀0153年、各地で紛争が続くなかサイド2のザンスカール帝国が地球に戦闘部隊ベスパを派遣。地球侵襲作戦を開始した。それに対抗する組織リガ・ミリティアとの戦闘に巻き込まれた少年ウッソ・エヴィンは、偶然にも主力MS、Vガンダムに乗り込んで戦うことになる。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 総監督:富野由悠季 キャラクターデザイン:逢坂浩司 メカニカルデザイン:大河原邦男、カキハジメ、石垣純哉 メカニカルデザイン協力:佐野浩敏 美術監督:池田繁美 音響監督:浦上靖夫 プロデューサー:小泉美明(テレビ朝日)、植田益朗(サンライズ) 制作:テレビ朝日、サンライズ



LM314V21 V2ガンダム



機動武闘伝Gガンダム

TV放映 1994年4月1日～1995年3月31日
全49話

ガンダム15周年記念として制作された異色シリーズ。汚染された地球を後にした一握りの人々はコロニー国家を形成。そしてコロニー間の争いを回避するため、4年に一度、各国の代表選手を地球に集わせ、主導権をかけたガンダムファイトを開催することにした。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 総監督:今川泰宏 シリーズ構成:五武冬史 キャラクターデザイン:逢坂浩司 メカニックデザイン:大河原邦男、カキハジメ、山根公利 メカニックディレクター:佐藤浩敏 美術監督:東潤一 音楽:田中公平 音響監督:浦上靖夫 プロデューサー:小泉美明(テレビ朝日)、南雅彦(サンライズ)、植田益朗(サンライズ)、松村圭一(サンライズ) アシスタントプロデューサー:赤崎義人 制作:テレビ朝日、サンライズ



GF13-017NJU ゴットガンダム



機動戦士ガンダムSEED DESTINY

TV放映 2004年10月9日～2005年10月1日
全50話

「機動戦士ガンダムSEED」からおおよそ2年後のコスミック・イラ73年に舞台を移した作品。前作に続き、キラ・ヤマトをキーパーソンとし、ザフトのエースパイロットである、シン・アスカを主人公に、混迷の度合いを増す世界と、それに抗う人々の戦いが描かれた。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 シリーズ構成:河津秋三 キャラクターデザイン:平井久司 メカニックデザイン:大河原邦男、山根公利 チーフ作画監督:重田智 美術監督:池田繁美(アトリエムサ) 撮影監督:長瀬山剛士(旭プロダクション) 音楽:佐藤俊彦 音響監督:藤野貞義 プロデューサー:菅野洋史、丸山博雄(毎日放送)、佐藤弘幸(サンライズ) 制作:サンライズ・毎日放送



ZGMF-X20A ストライクフリーダムガンダム



機動戦士ガンダム00

TV放映 2007年10月6日～2008年3月29日
2008年10月5日～2009年3月29日 全50話

西暦2307年、世界三大国による熾烈な冷戦状態が続くなか、私設武装組織「リスタルビーイング」が戦争根絶を目的に機動兵器「ガンダム」で武力紛争に介入。ガンダムマイスターが駆るガンダムと、各国が開発するモビルスーツ、そしてインペイドとの戦いを描いた。

DATA

企画:サンライズ 原作:矢立肇・富野由悠季 監督:水島精二 シリーズ構成:黒田洋介 キャラクターデザイン:高河ゆん、千葉道徳 メカニックデザイン:海老川兼武、柳瀬敬之、藤尾直広、寺岡賢司、福地仁、中谷誠一、大河原邦男 SF考証:千葉智宏、寺岡賢司 音響監督:三間雅文 音楽:川井憲次 美術監督:佐藤家志(KUSANAGI) 美術デザイン:須江信人(KUSANAGI) 設定協力:岡部いさく 色彩設定:手嶋明美 制作:サンライズ・毎日放送



GN-0000+GNR-010 デュアルドライブガンダム

