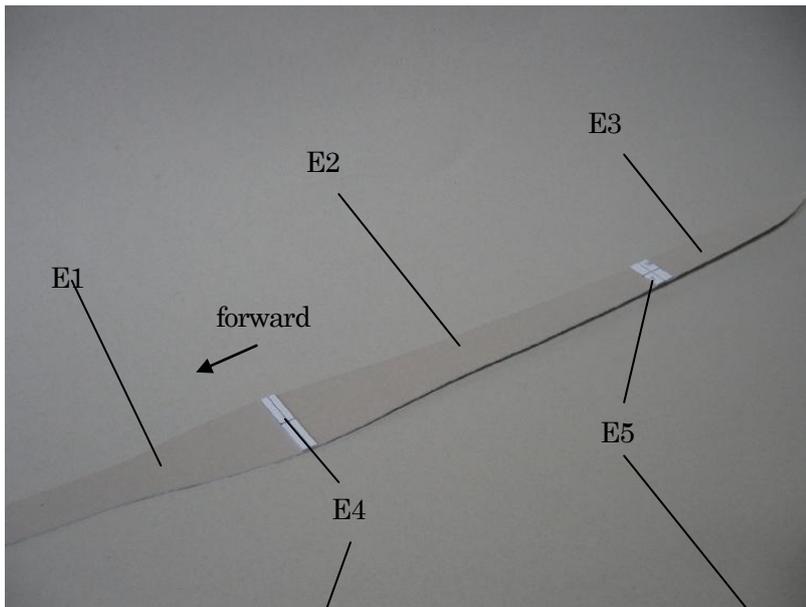


このモデルも、紙の白に対してコントラストが強い色の部品ばかりなので、切り出した部品のエッジはかなり目立ちます。各エッジを近似色の水性塗料などで塗装することをお勧めします。仕上りの印象が全く変わります。

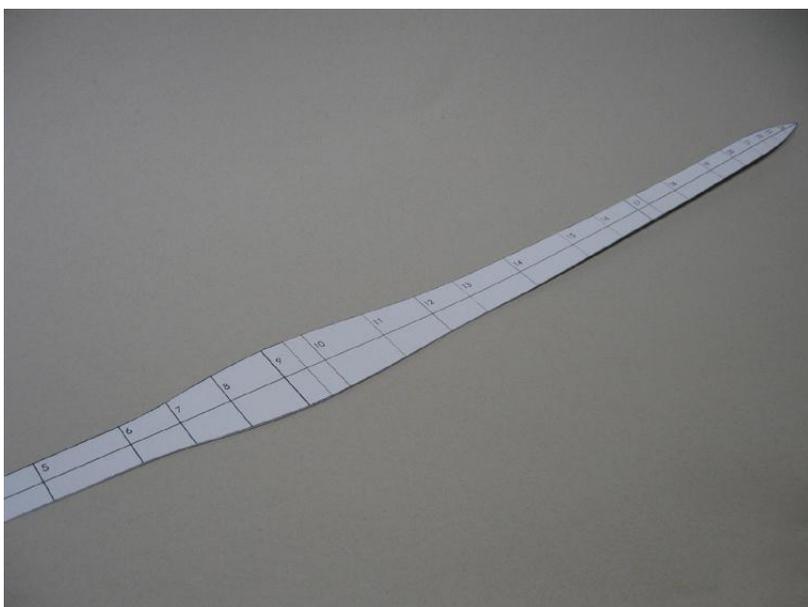
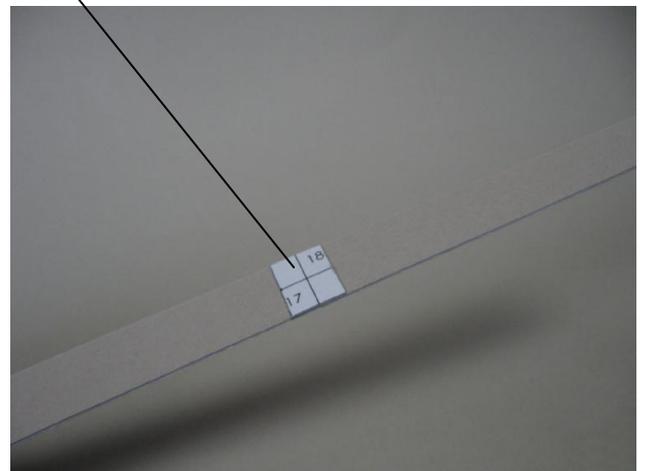
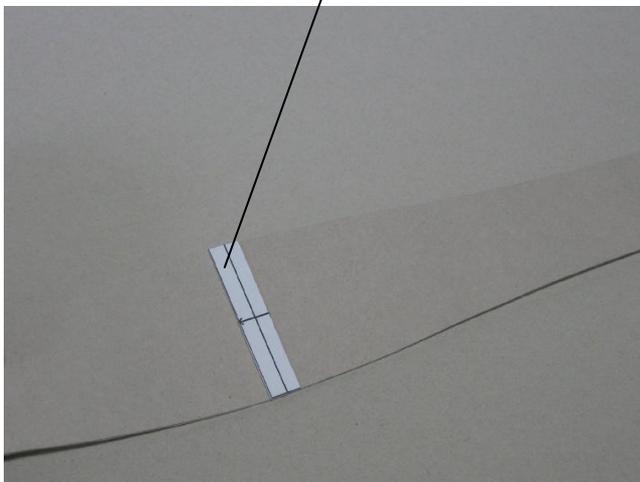
I recommend that you should paint the edges of parts with similar color.



「シートE」の部品番号1～7までは、コピー用紙などの薄手の紙にプリントして、0.5mmの厚紙（文具店などで売っているいわゆる「白ボール紙」）に張り付け、乾燥後に切り抜きます。（フレーム系の部品は、基本的に同様）

横着な私は、全面シールになった用紙にプリントして、のりづけの手間を省いています。

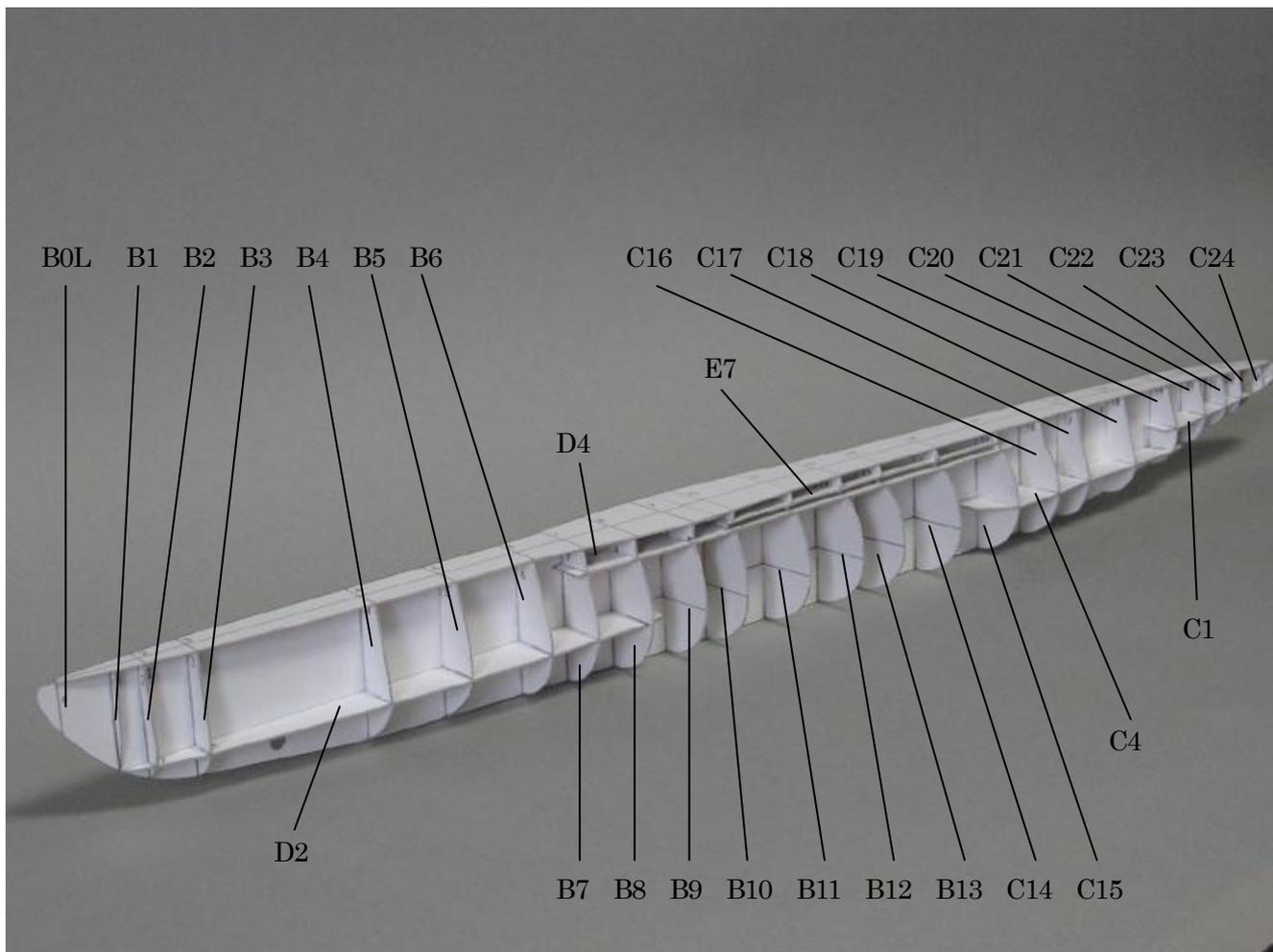
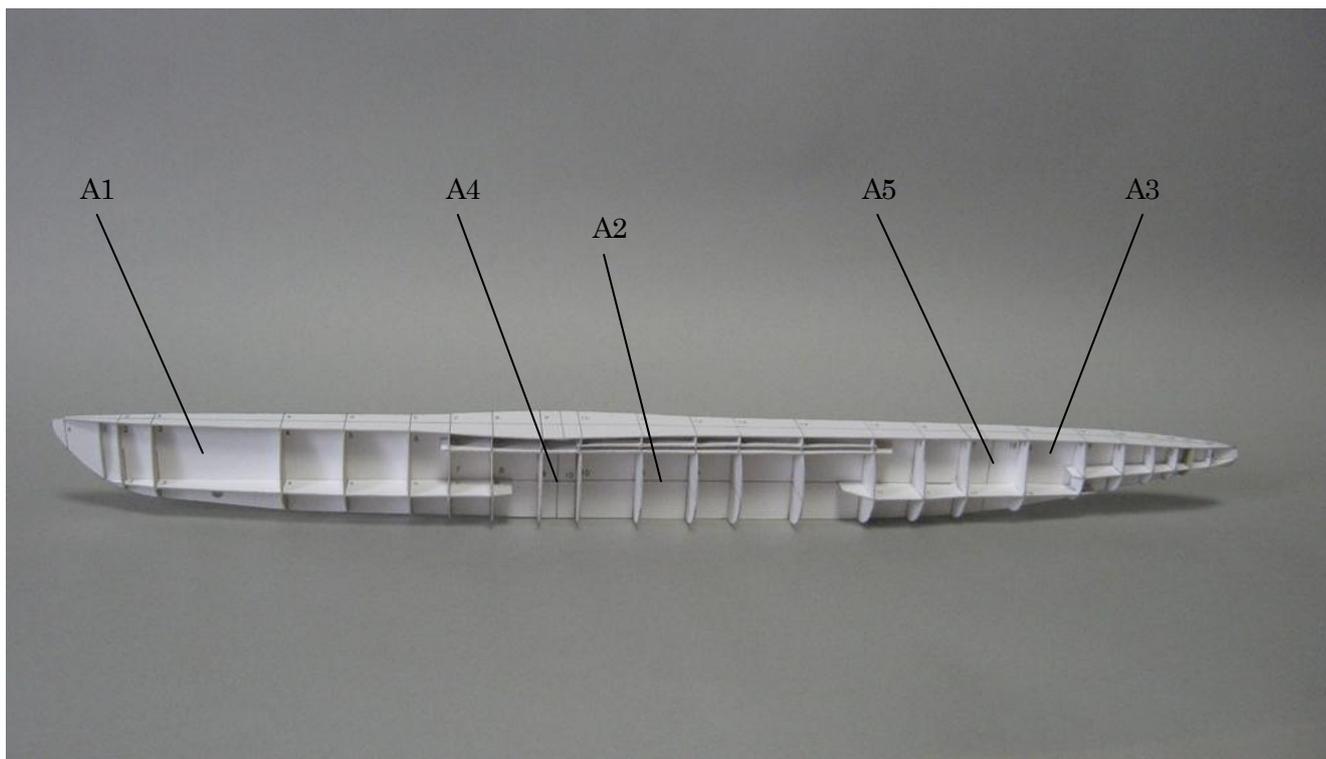
Glue parts E1 ~ E7 to 0.5mm cardstock.

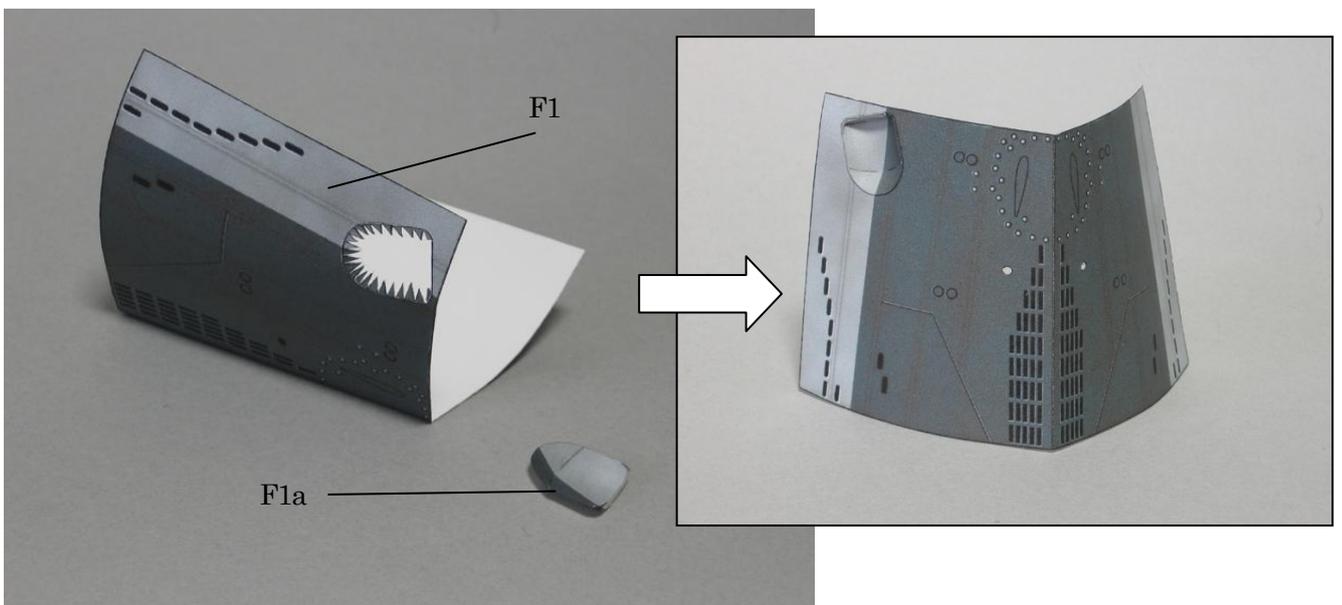
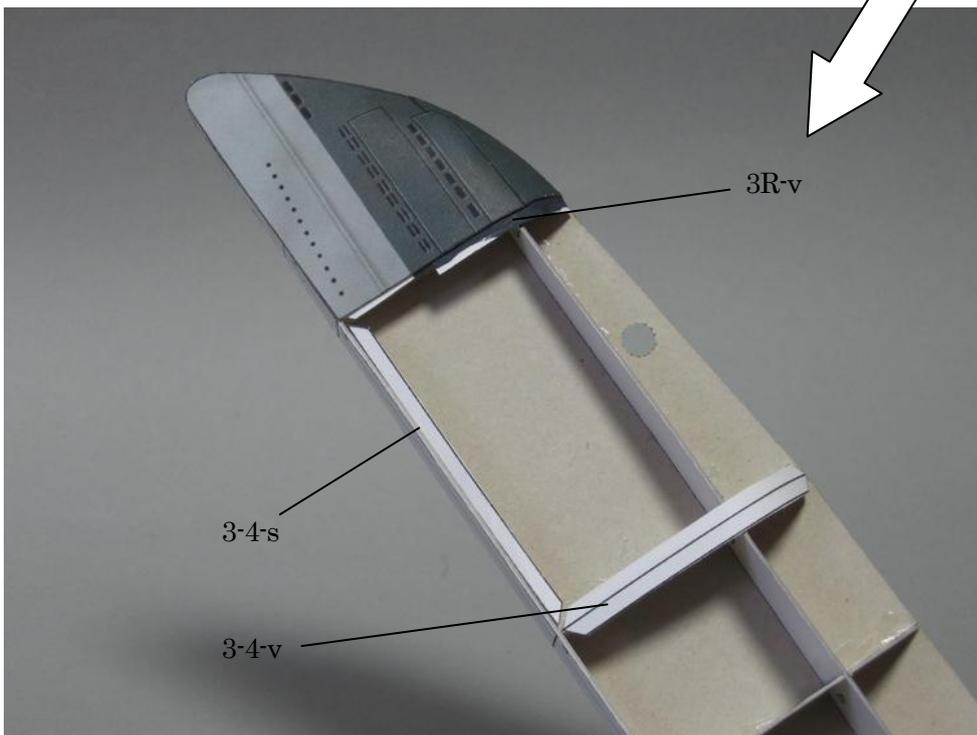
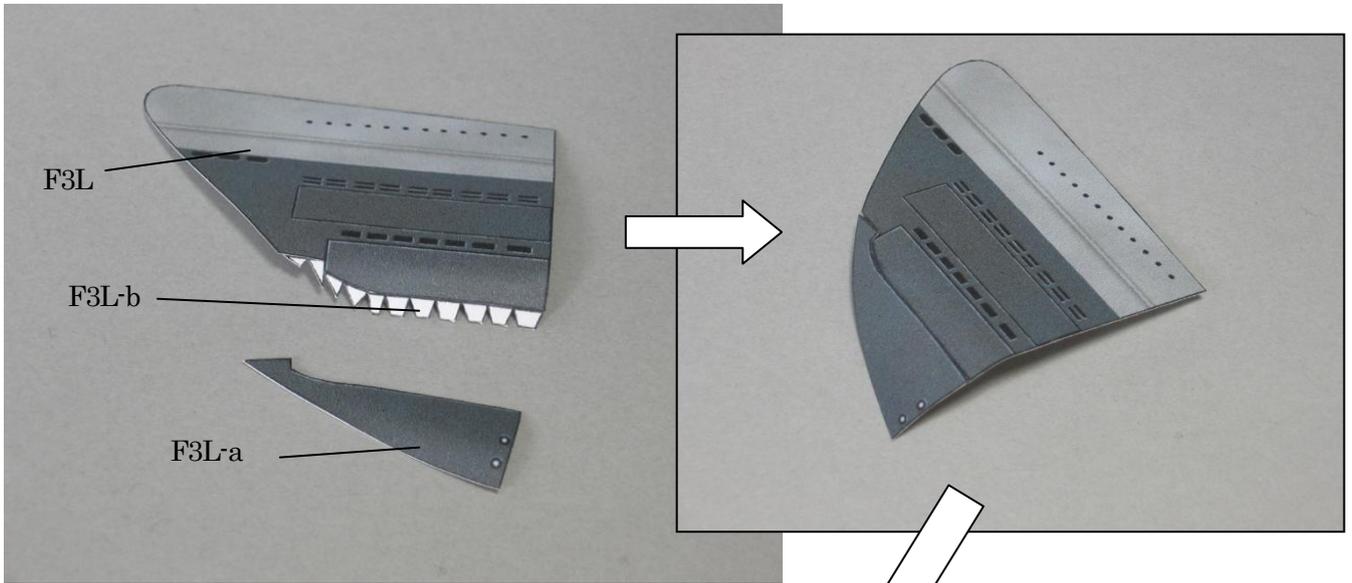


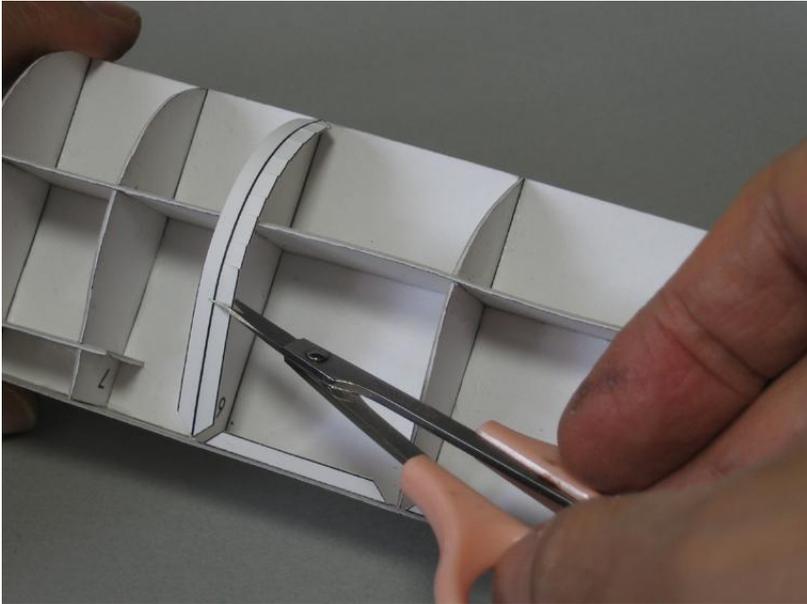
で、裏返すとこのように。

This turned them inside out.

ゆがみや、ねじれに注意しながら、一気にこのサンマの骨状態（笑）まで組み上げます。

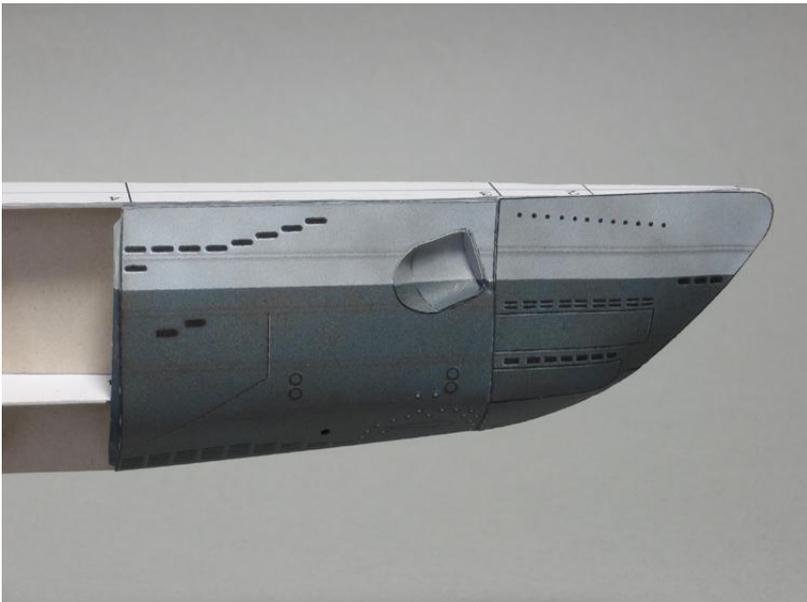






各のりしろには、このように切込みを入れます。

Put the incision in the tabs.

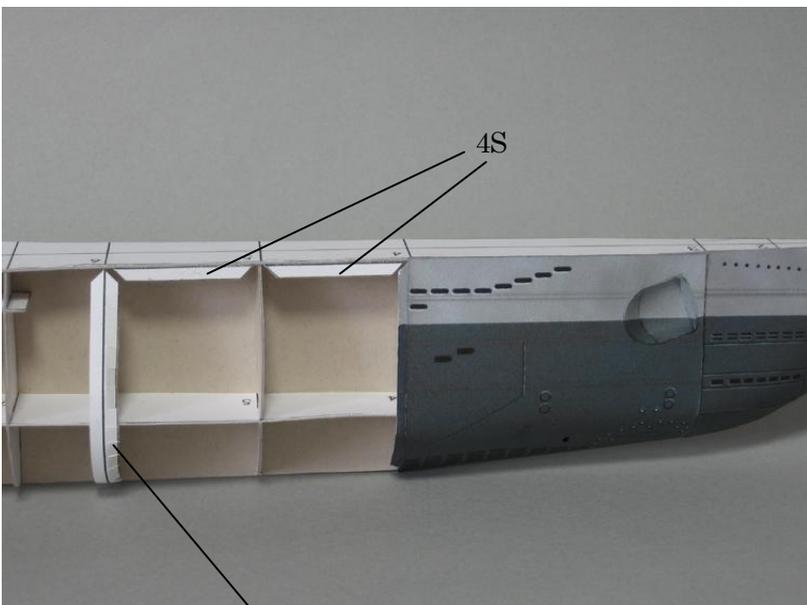


以後、このような感じで船体パーツを、前方から順次貼り付けて組み立てるのですが、接着する際の「部品同士の位置決め」は、自分で思っていたよりも、かなりシビアでした。

先頭部分で 0.5mm 誤差が出ると、最後には 5mm 以上の誤差になってしまいます。

「部品の位置決め」と「仮組み」を慎重に作業を進めてください。

私はこの「誤差」に負けて、船体を2度作り直す羽目になりました（涙）。
（要は設計が稚拙だということなのですが…）

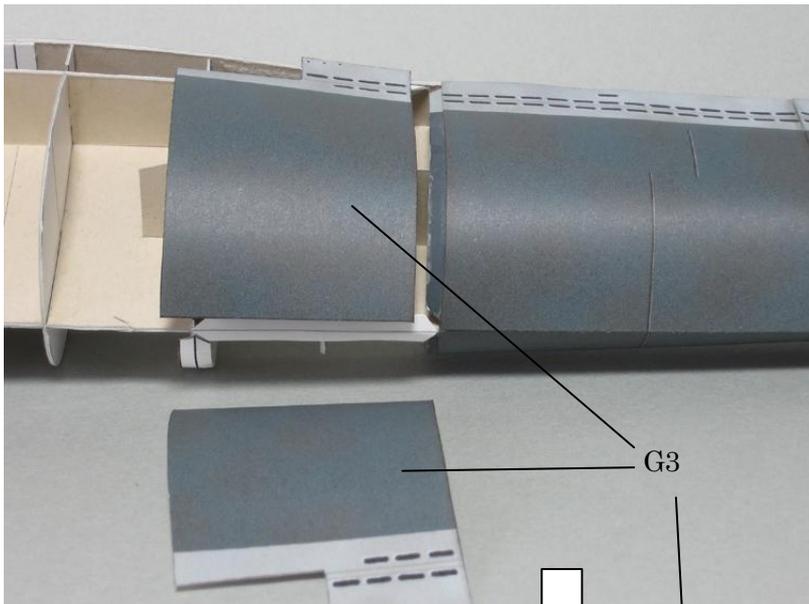
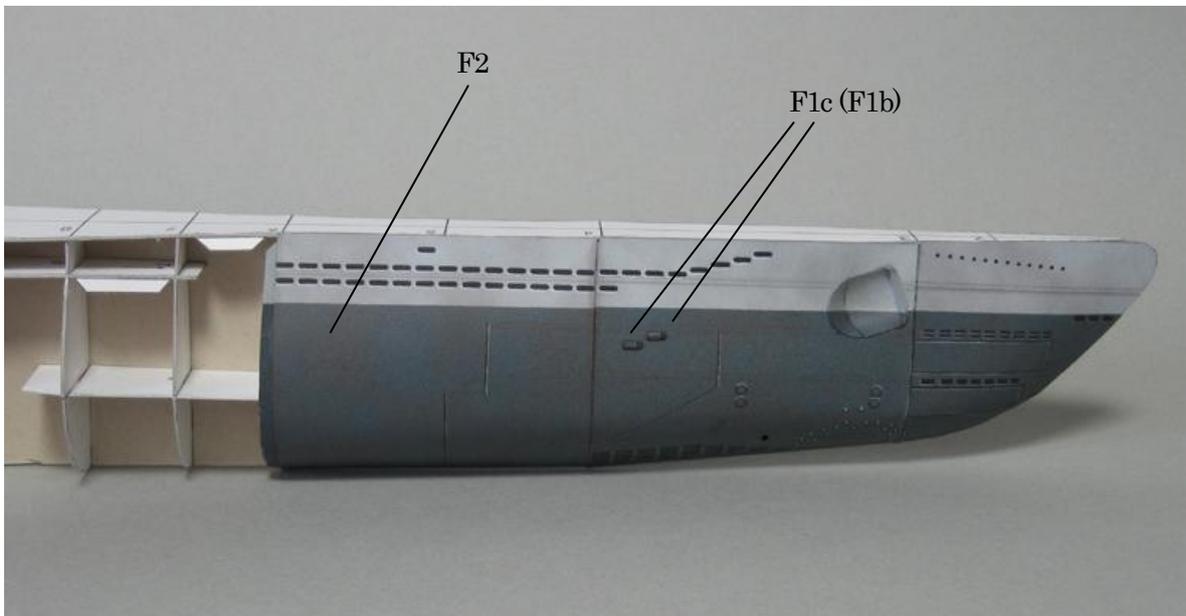


のりしろも、順次このように取り付けながら作業します。

もしかしたら、部品シートの「のりしろパーツ」が足りないかもしれません（試作のとき、よく確かめなかったもので…）

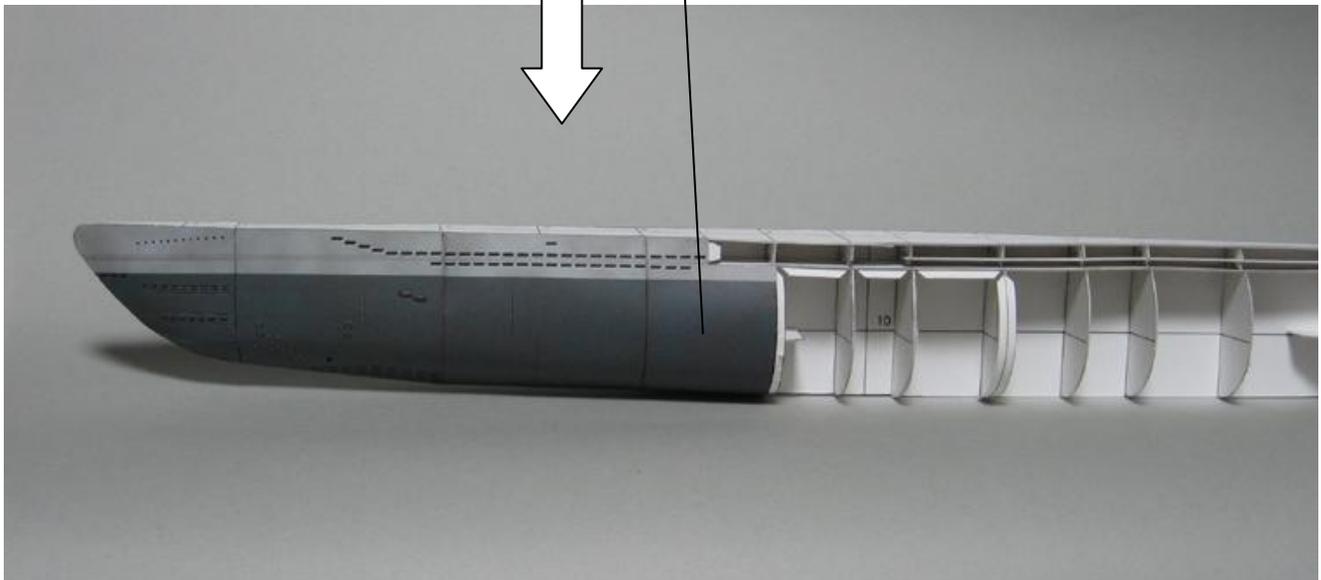
その時は、のりしろを必要に応じて自作してください（なんたるアバウト…）

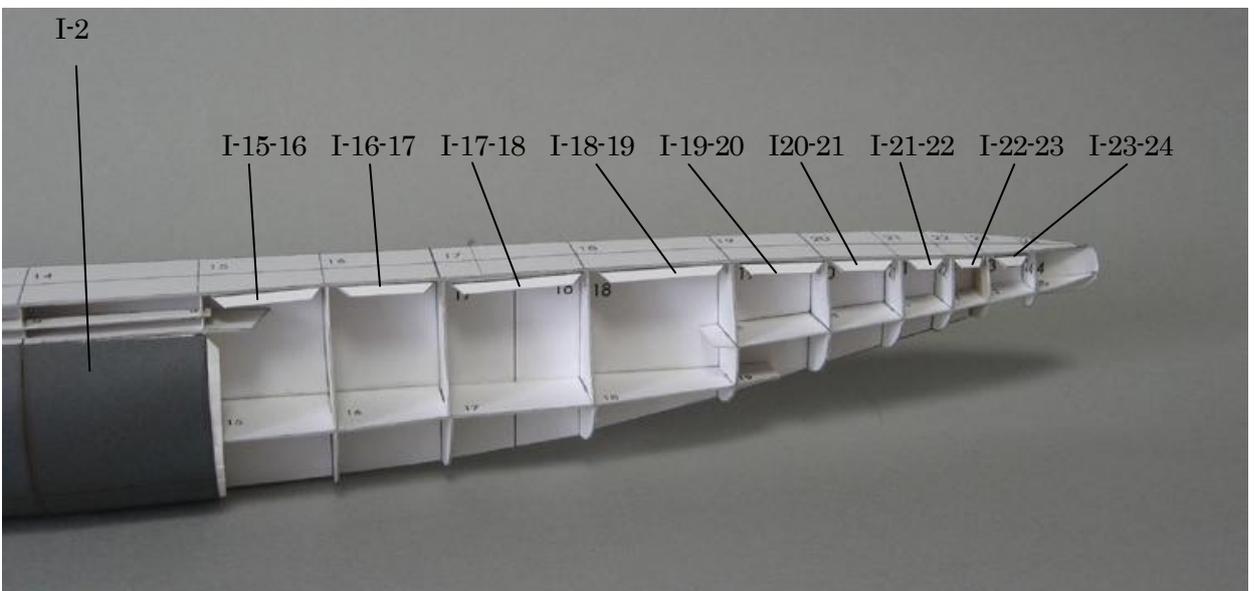
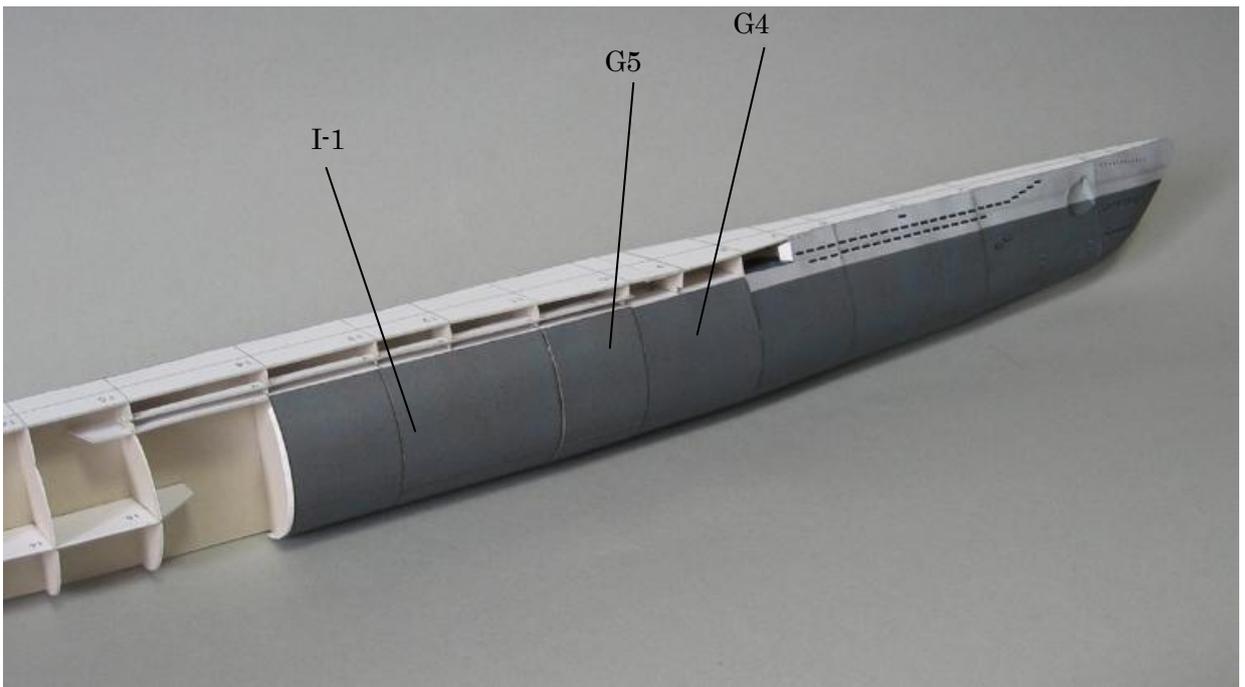
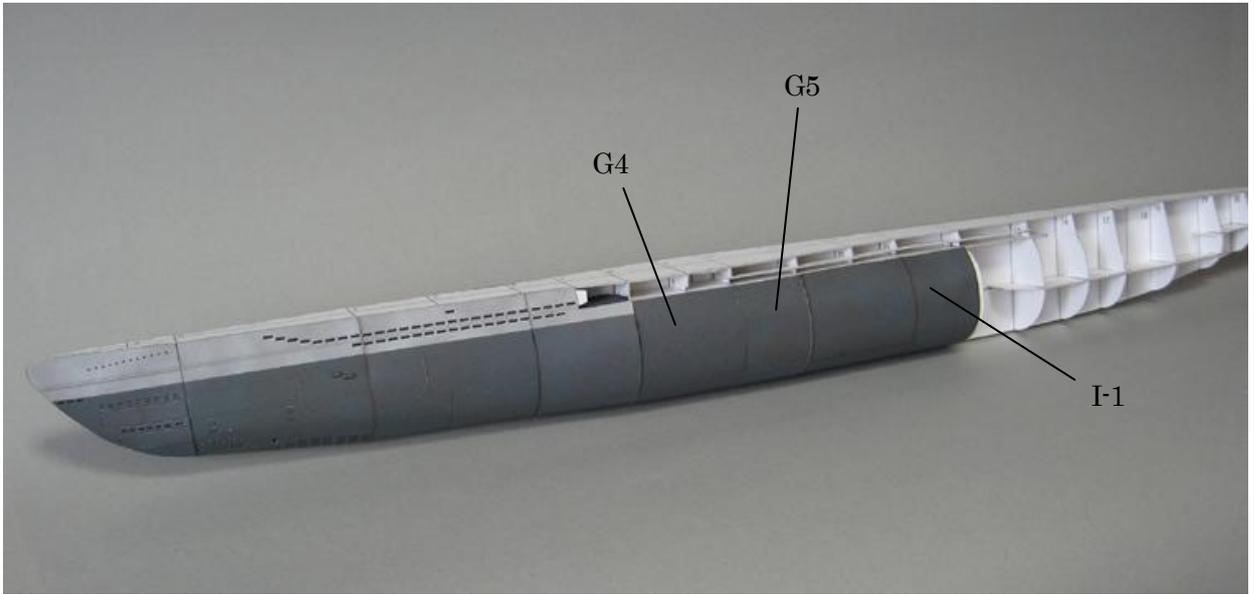
5-6-v

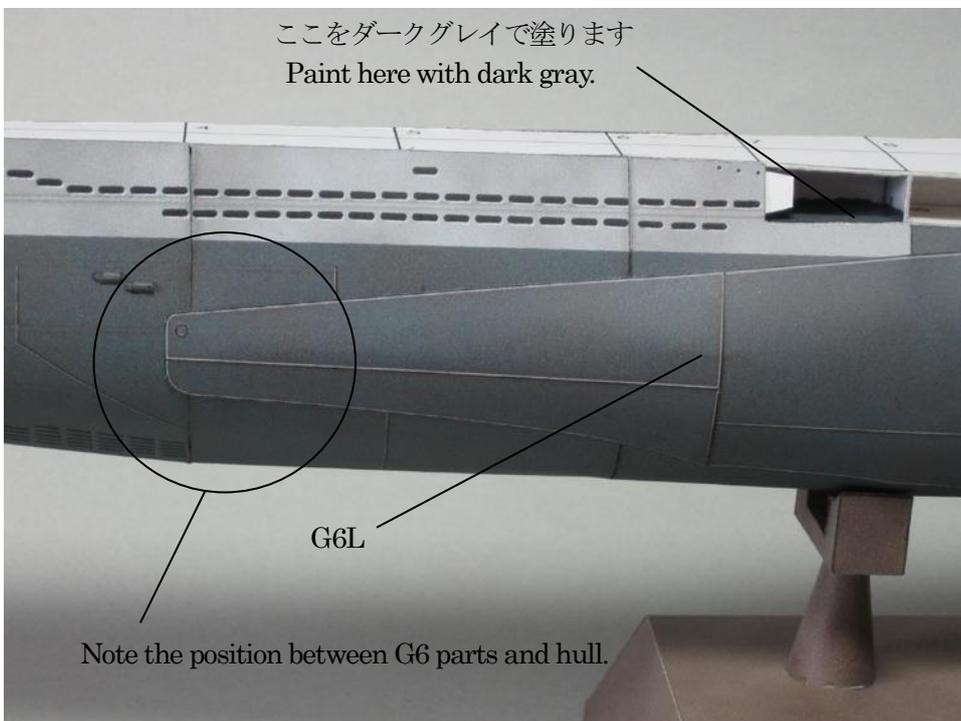
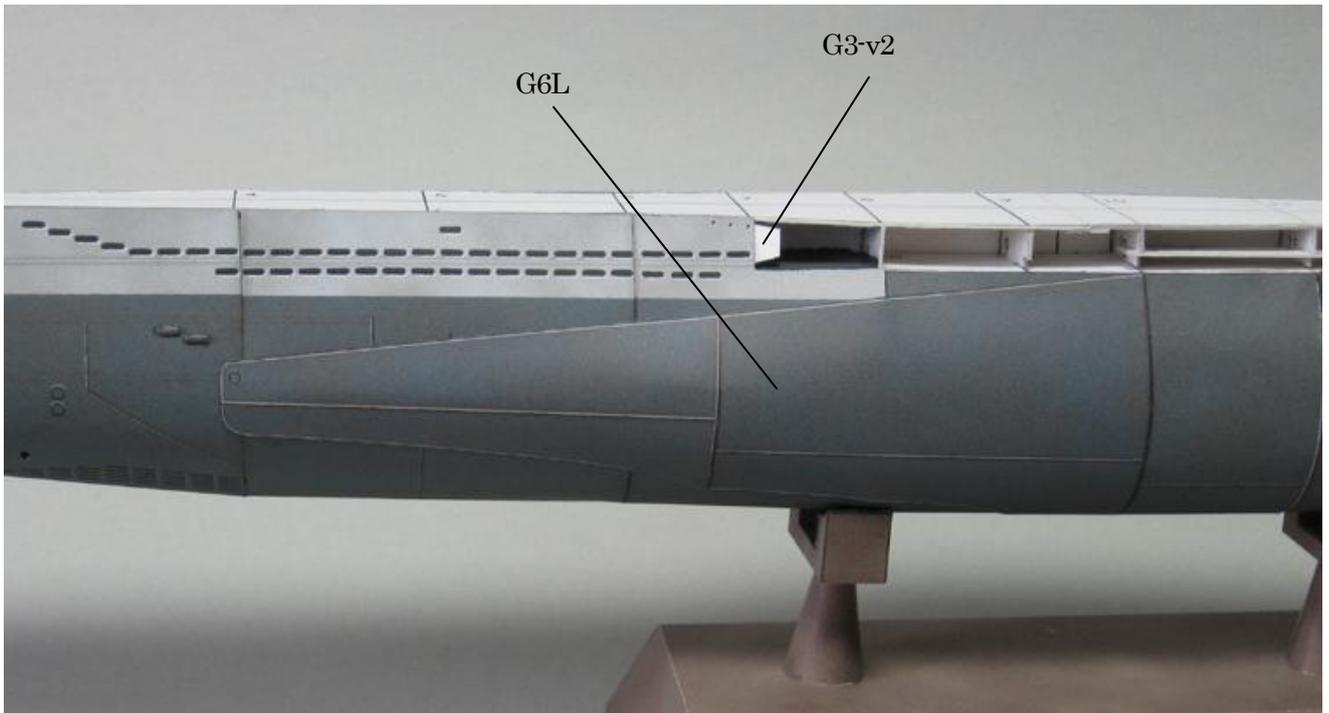
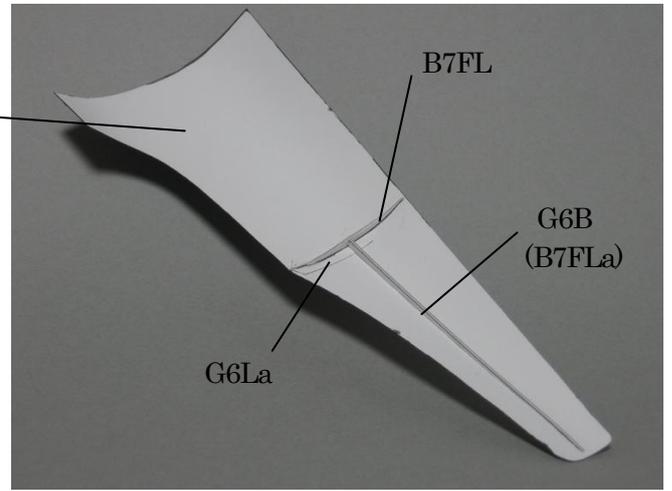
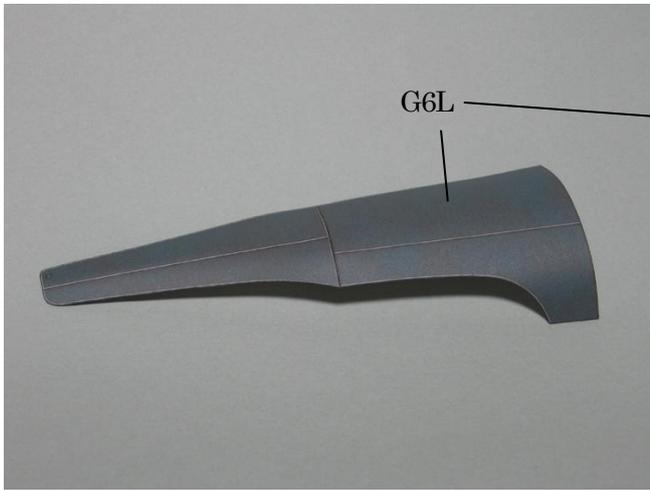


部品のフィットネスがどうしても良くないのをカバーする苦肉の策。
 部品G 3を中心線で切り離します。
 この部分の下面には、バラストキールの部品が付くので、左右の間に少々隙間があっても大丈夫 (笑)

Parts G3 divide from the centerline.
 Parts of the ballast keel are installed under this part. So, it is no problem even if there is a space in right and left parts.

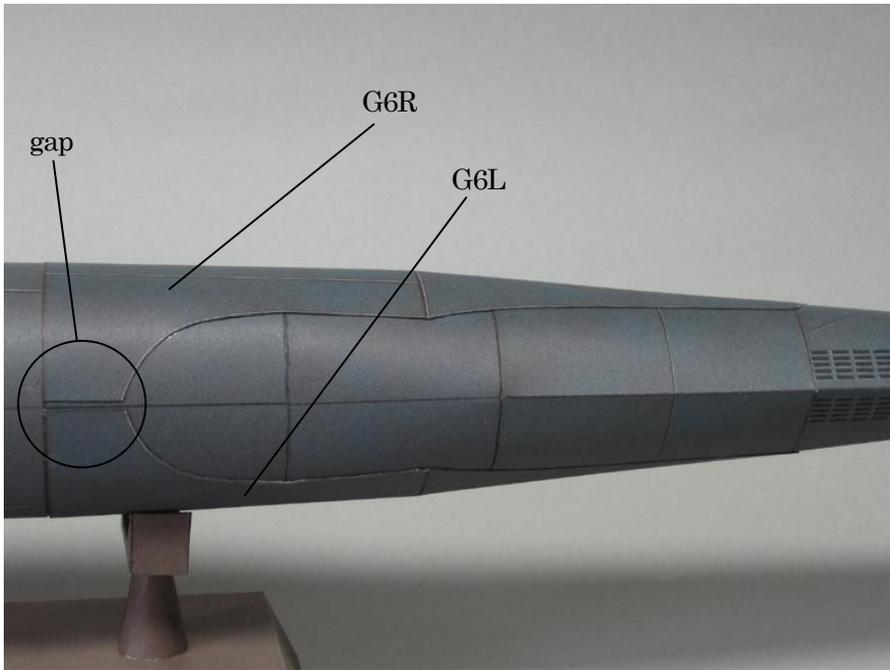




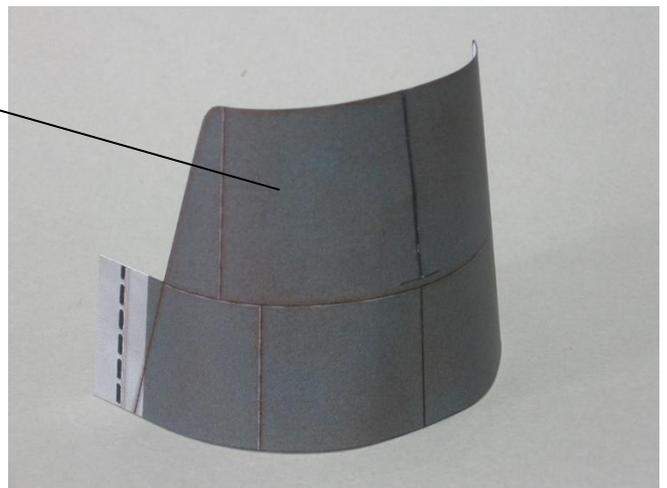
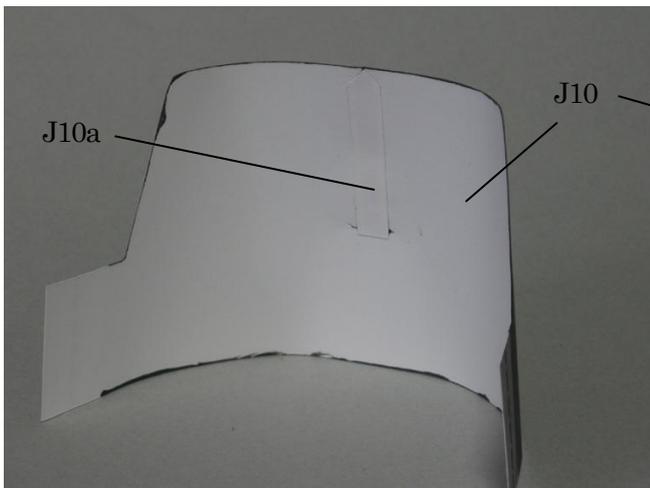


部品 G6L (G6R) は、写真のような位置関係になるように取り付けてください。

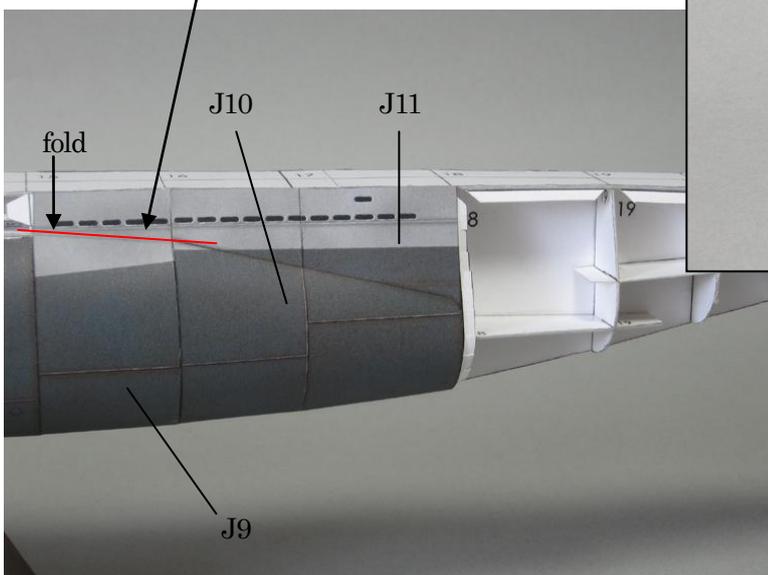
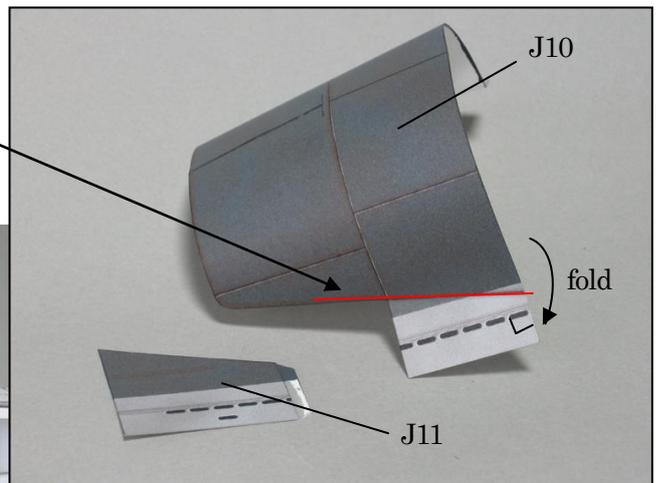
船底部分に隙間ができますが、前述のとおり、後で取り付けるバラストキールの部品で隠れるので問題ありません。

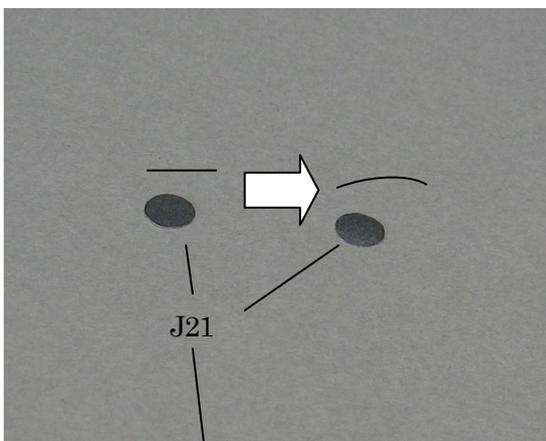
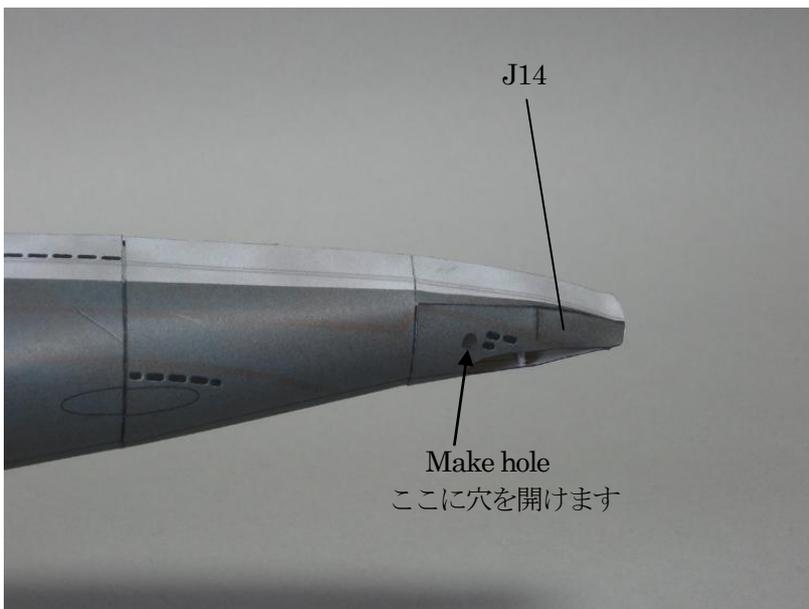
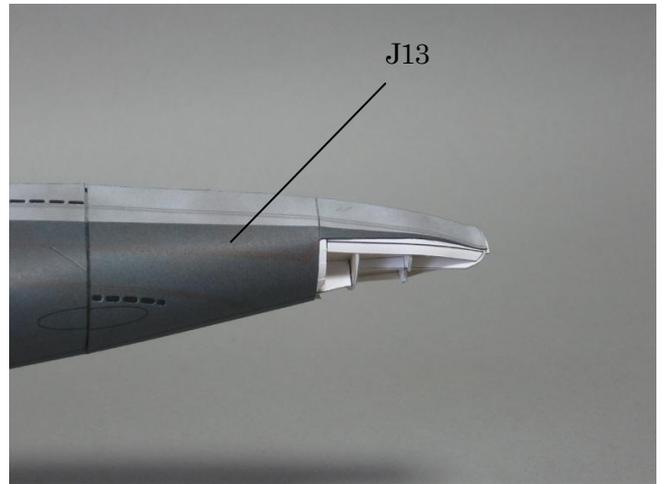
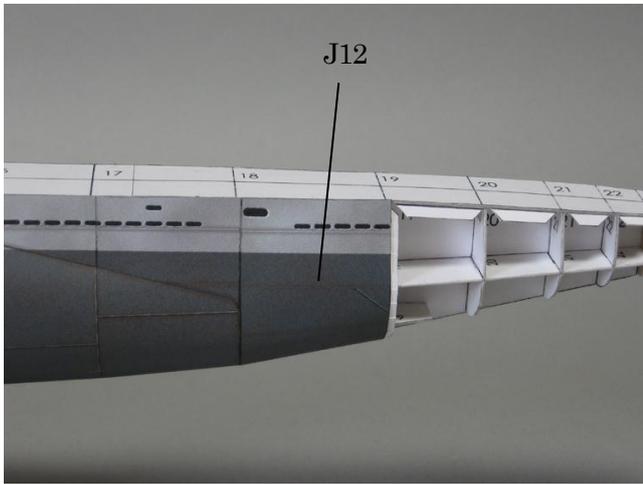


これが、その問題の「隙間」。
 試作段階では左右一体の部品
 でしたが、どうやってもピッタリと
 決まらず、難儀していました。
 が、よく考えたら左右を別部品
 にすればいいことに気付いて(何
 度も書いたとおり、ここはバラス
 トキールの部品で隠れるので)こ
 のように。
 3Dモデリングソフトで設計す
 る人は、こういう苦労は無いんだ
 ろうなあ…。



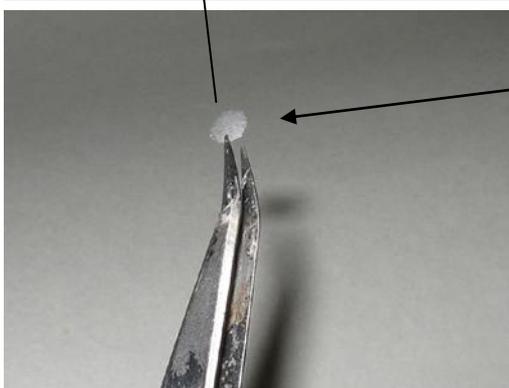
写真の赤線に沿って谷折りに折り曲げます。





部品 J21 は、消しゴムなどの上に乗せて、背面から「先の丸いもの（マドラーやボールペンの尻など）で、ぐりぐりと回すようにプレスして、やや膨らんだ形状になるように成形します。

To become shape that it wore roundness, it presses it from the backs of parts with the roundness shape tool.



こんな感じです。

Like this.

