

Rainy

レイニィ・ドラグーンモード

Dragon-Mode



Modeling

— モデリング ガイドブック —

GuideBook

- ON-Web -

Doujin-Hoops × 南条飛鳥

Rainy

レイニィ

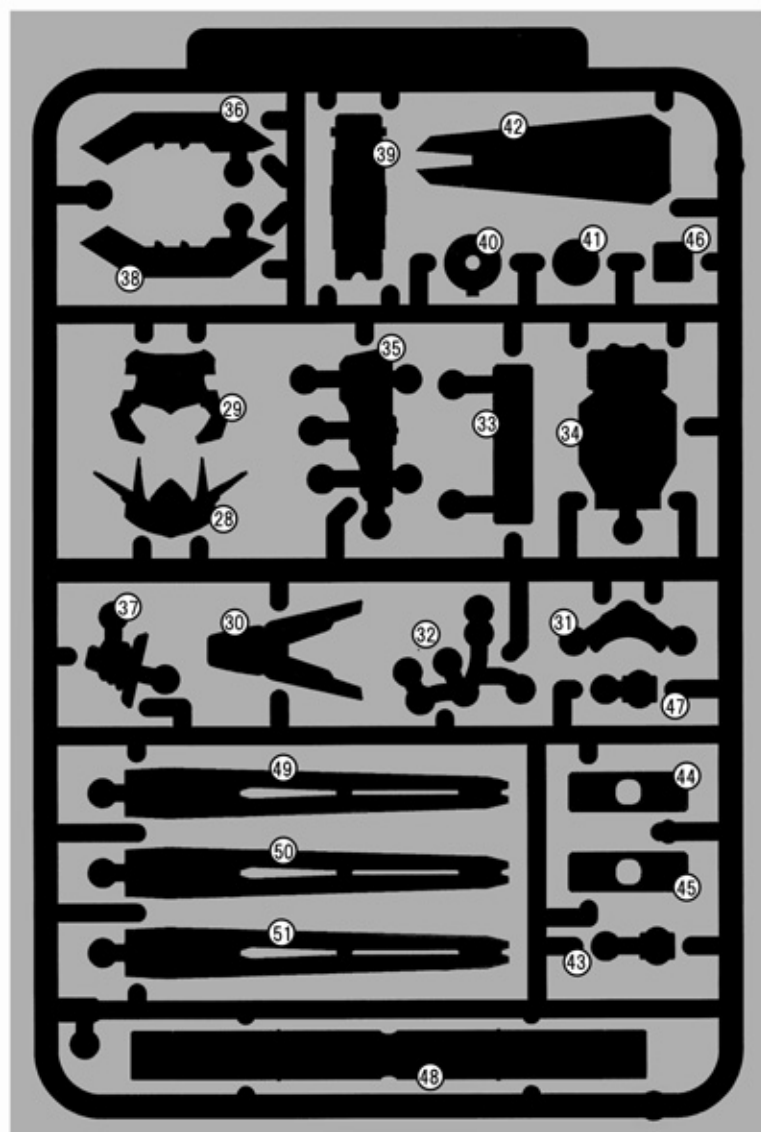
「インジェクション方式」による「同人可動人形」



レイニィ
Rainy
拡張パーツ
ドラグーンモード

[Dragoon-Mode] 組み立てガイド

組み立てガイド



■引き続きRainy
ドラグーンモードへの
組替えを行います。■

パーツの割り振り番号は、Rainyの基本ランナー（27番パーツ）から連続して振付けられています。

拡張ランナーは、同形ランナーが2枚、パーツNOは28～51となります。

37,40,41,47はボーナスパーツです。

独自の組替えに使ってください。

(工程番号は Rainy 単体が完成する「工程 8」から引き続いて表記しています。)

■工程 9■

差し替えパーツの 取り外し-1



●ドラグーンモードへ仕様
変えの為に不要な、

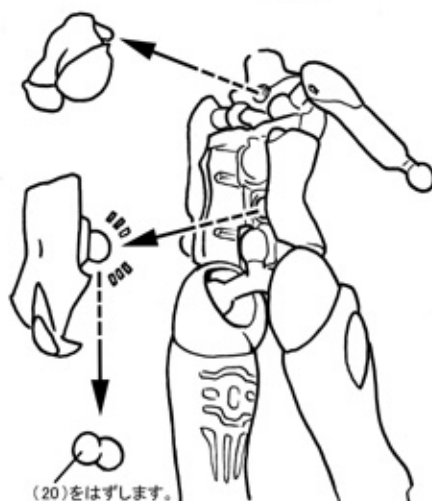
「前髪部分」(19)
「腕カバー部分」(2)(7)
「頭部センサー部」(13)(14)

をはずします。

手パーツ(1)(8)は後に、腕
を再構成する時に使います。

■工程 10■

差し替えパーツの 取り外し-2



ドラグーンモード用の背面ユニットを
構成する支柱兼用ジョイントに変更
する為、腹部内のジョイント(20)を
取り外します。

一度胸部分パーツもはずしてく
ださい。

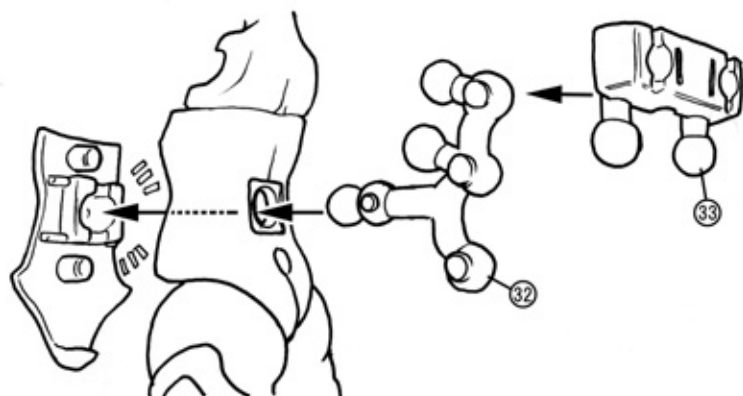
(20)をはずします。

■工程 11■

背中支柱による 腹部の再固定

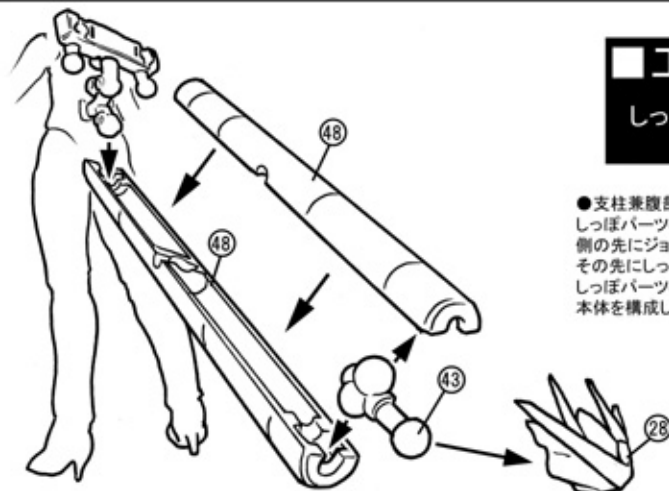
●支柱兼腹部固定ジョイント(32)を
背中部分の穴を貫通させ、腹部カ
バー裏(21)へ固定する事により胸
体部分を再構成します。

背中支柱上部に、このあとに組
み上げる「翼本体」の固定の為の
基部(33)を固定します。



■工程 12■

しっぽの組み立て

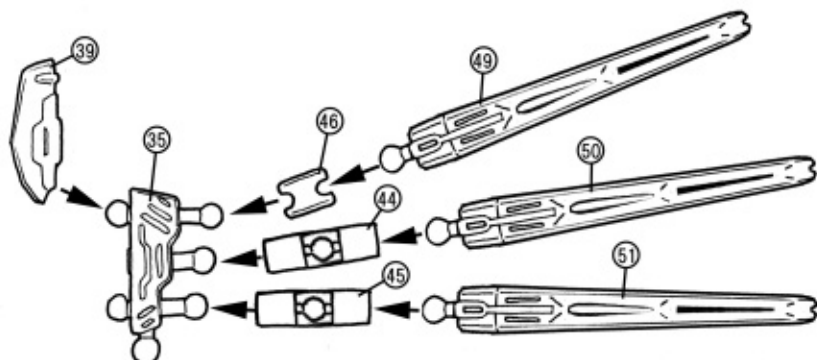


●支柱兼腹部ジョイント(32)の支柱下部に
しっぽパーツの下側(48)を固定して、反対
側の先にジョイント(43)を取り付けます。
その先にしっぽの爪パーツ(28)を取り付け、
しっぽパーツの上側(48)で蓋をして、しっぽ
本体を構成します。

■工程 13■

翼パーツの組み立て
(×2)

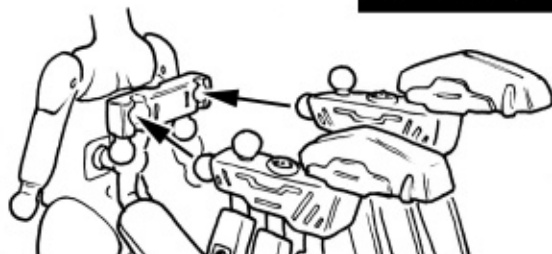
●翼本体を組み立てます。
左右対称になるように、
2組分組み立てます。



■工程 14■

●翼基部に翼本体を固定します。

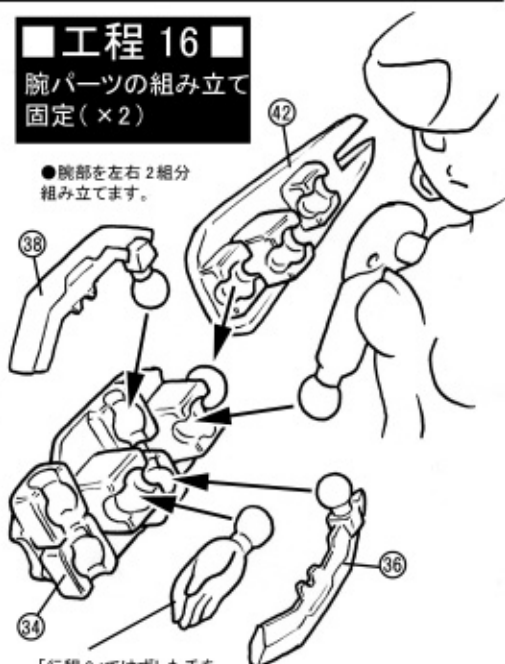
翼パーツの
基部への固定



■工程 16■

腕パーツの組み立て
固定(×2)

●腕部を左右 2組分
組み立てます。

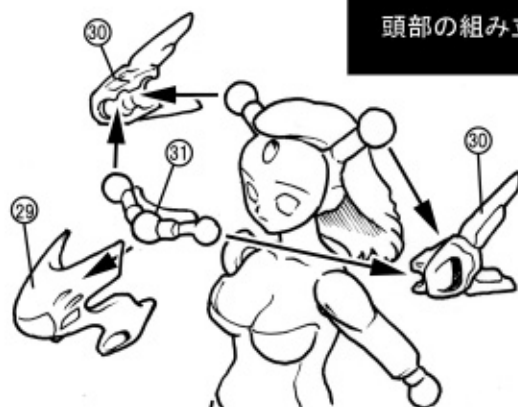


「行程 9」ではずした手
を取り付ける。

■工程 15■

●ヘッドバイザーを組み立てます。

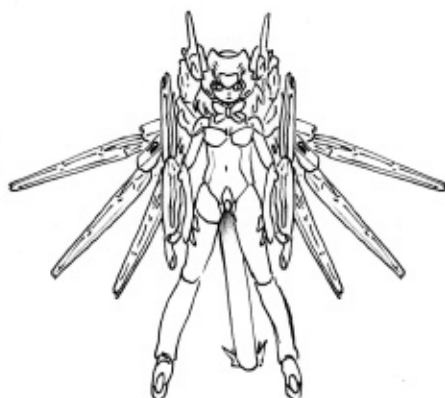
頭部の組み立て



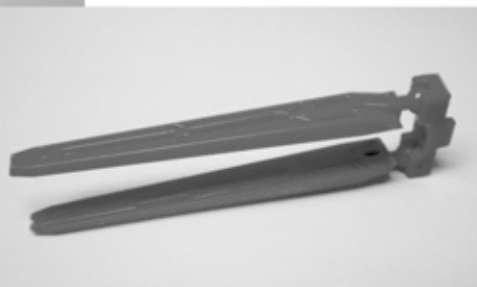
■工程 17■

Dragoon-mode
完成

●Rainy「ドラグーンモード」の
完成です。



お・ま・け

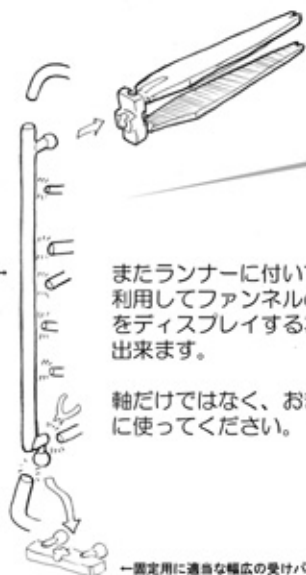


今回の遊び要素として、おまけパーツを上手くくみ上げると、僕らの大好きな「アレ」にシルエットを、かなり近づけることが出来ます。

写真はランナー枚数を贅沢に使った「ハイ・●ュー」モードですが Dragoon-Rainy の 1 セットでノーマルな「●ュー」もできちゃうらしいですよ？

プロペラントタンクほいモノとか、このキット独特のパーツもあるので、いろいろ組み合わせて遊んでください！

余計なランナー
部分を切り取る



またランナーに付いているおまけのボールを利用してファンネルの様に組んだ物「など」をディスプレイする為の軸へ加工することが出来ます。

軸だけではなく、おまけボールは改造用などに使ってください。

→ 固定用に適当な幅広の受けパーツを用意する。

