

## オリジナルロボットの外装の作り方

最終回

今回は、多脚戦車を作るシリーズの最終回。  
砲塔部分の外装の追加、被弾センサー回路、などの解説、「ロボでサバゲ！」参加機体の紹介を行います。

田中 誠二 (株式会社大日本技研 代表取締役)

## 砲塔部分の外装デザイン

戦車はクルマなどに比べ、かなり平べったく作ってあります。これは、できるだけ弾に当たらないようにする、遮蔽物に隠れやすくするための配慮で、現代の主力戦車に共通するデザインです。艦船のように、艦橋やらアンテナ・レーダーを上突き出したり、ということはありません。となると、前回に作った被弾センサー Ver.2 を砲塔の上に取り付けると、かなりヘンテコなデザインになってしまいます。6本脚の戦車はそもそもヘンテコだろう、という正論は横において。

ヒトは、まったく新しいモノを見せられると、既存の、それに近いモノを持ち出して、××に似ている○○という形で理解しようとしています。多脚戦車基部のモーションの動画をニコニコ動画にアップしたところ、 tachyoma、ダロガ、HAW206 と、これまでにアニメやゲームに登場した多脚ロボット(に似ていると)のコメントが書き込まれました。これは、その分かりやすい例でしょう。そのモノが、あまりにも突飛というか、例えられる前例がないモノの場合、理解の外ということで、大抵は拒絶されるか、無視されるかします。あまりに斬新すぎるモノは、世間に受け入れられないってことですね。

これを逆に使えば、つまり、「既存のモノの一部に新しい要素を加える」という形に落とし込めば受け入れられやすい、ということになります。

このあたりを上手く使うのがイタリア人デザイナーで、彼らは斬新なデザインの中に、これまでの機種と共通な部分を「わざと」加えておくんです。斬新さで突っ走ったデザインだけでは、先に書いたように拒

絶されるのですが、この中に既知のデザインがあると「安心」できる。イタリア車は、この「斬新」と「既知」の組み合わせという観点で見ると、非常にバランス良く作ってあるのが分かります。

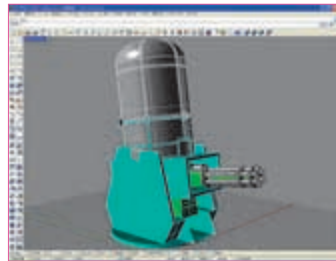
で、多脚戦車に話を戻します。基部が6本脚という突飛な構造だから、せめて砲塔部分ぐらいは既知のデザインで作らないと、受け入れられないでしょう。先に書いたように、砲塔の上に構造物を載せた戦車というのはありえない。しかし、センサーを上に乗せないと全方向からの攻撃を受けられる特徴が生かせない。この矛盾に、悩みに悩みまして。

最終的に出した答えが、軍用艦艇に搭載されているファランクス、これを模するアイデアです。ファランクスとは、主に対艦ミサイルを打ち落とすための防御兵器で、20mmのガトリング砲と上に取り付けられたレーダードーム、これらを支える筐体で構成されています。どんな形なのかわりたい人は、画像検索をかけて下さい。レーダードームがガトリング砲の上にレイアウトされていますから、被弾センサーをこれに似せれば、「ああ、これはファランクスを模しているのですね」と既知の武装を連想し、見る人がデザイン的に「安心」できます。

## ファランクス外装の製作

方針が決まったところで、製作に入ります。画像検索をかけて集めた資料を元に、ライノセラズでモデリング。ネックになるのがミニ電動の大きさで、これが上手く中に隠れてくれるようにデザインしていきます。

まずはボリュームを把握するために、細か

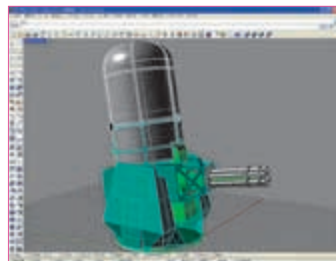


画像 1

いディテールを省いたざくとした形を出して、ラフモックアップを起こしてみます。厚みがあるのと、中にミニ電動を仕込む必要があるのと、スタイロフォームからの削りだしには不向き。ペーパークラフトでも作りにくい形なので、スチレンボードの積層で作ってみます。…作ったのですが、画像を撮るのを忘れてました(;´Д`)/

実際に立体へおこしてみると、モニター上では、多少大きいかなー、ぐらいいったファランクスの砲塔部分、やっぱりでかすぎです。

モデリングデータに戻って、形状の修正。一周りほど、ファランクスの筐体部分を小さくします。当然、カバーしているミニ電動が一部露出してくるのですが、この段階でフルカバーは諦め、「一部は露出して可」に方針を変更します。



画像 2

この「どの程度、内部機構を露出させてもいいか」=「どの程度デザインを変えても不自然に見えないか」の見極めが、デザイナー/モデラーとしての腕の見せ所。こ