

MANDALİNASOYANLAR · MONTAJ KILAVUZU

# Mandalinacı

Her parça yerine pimle ya da yuvasına oturur. Sıra ve parça numaraları her adımın çiziminde; parça adları Bambu Studio'dakilerle aynı.

**Kutuda**

- Basılı parçalar
- Pimler (ayrı tabla)

**Gerekenler · kutuda yok**

- Jel japon yapıştırıcı (siyanoakrilat) — yüz parçaları ve süsler için
- İsteğe bağlı: plastik ya da lastik tokmak
- İsteğe bağlı: maket bıçağı

# Pimler

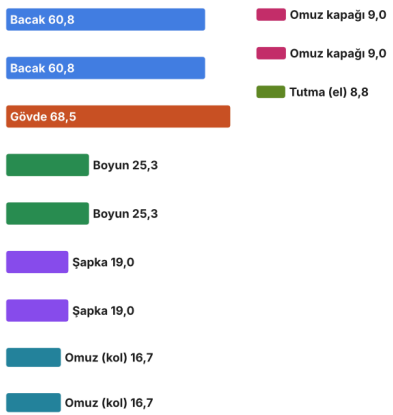
- **Nervürlü pimler:** yan yüzlerdeki ince nervür son 3 mm'de sıkışır ve pimi yerinde tutar; pime yapıştırıcı gerekmez.
- **Yön:** pimin bir köşesi pahlı, deliğin de. Pahlı köşeler denk gelince kayar; gelmiyorsa pimi ters çevir, zorlama.
- **Sıra:** pimi önce alttaki parçaya dibine kadar oturt, sonra üstteki parçayı geçirip bastır.
- **Kuvvet:** avuç içiyle bastır; gerekirse tokmakla hafif vur. Çekiç ve mengene kullanma.
- **Çok sıkıysa** nervürü maket bıçağıyla bir kez sıyır.

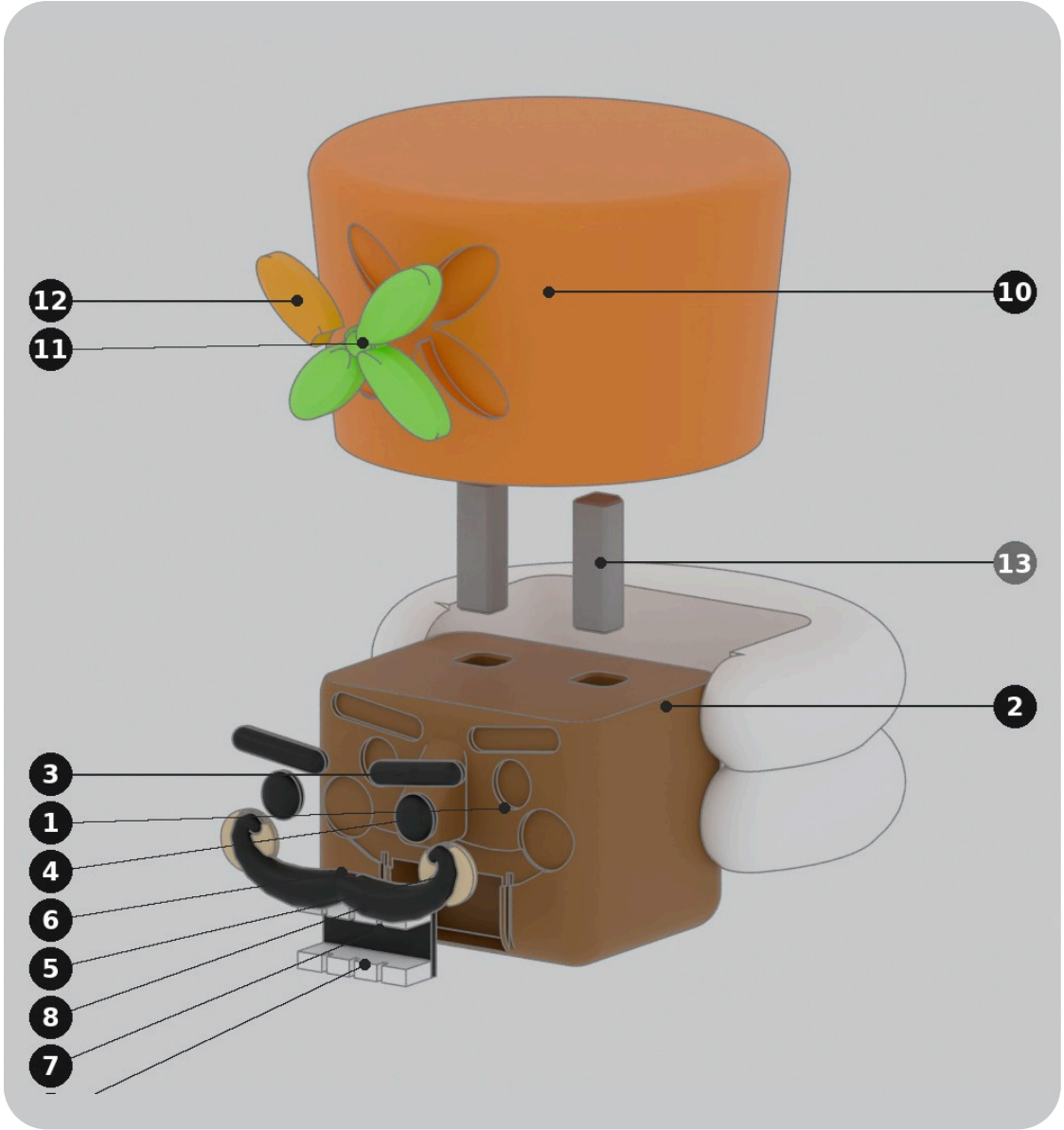
### Yapıştırılan parçalar

**Kaş, göz, yanak, bıyık, ağız, dişler, düğmeler, yapraklar, dilim çizgisi.** Yuvasına bastır; oynarsa yuvaya tek damla jel yapıştırıcı koy, taşanı hemen sil. Saç yapıştırılmaz: kafaya üstten geçer, şapka kilitler.

| Pim | Ölçü | Adet |
|---|---|---|
| Bacak | 6 × 60,8 mm | 2 |
| Gövde | 6 × 68,5 mm | 1 |
| Boyun | 6 × 25,3 mm | 2 |
| Şapka | 6 × 19,0 mm | 2 |
| Omuz (kol) | 5 × 16,7 mm | 2 |
| Omuz kapağı | 3 × 9,0 mm | 2 |
| Tutma (el) | 3 × 8,8 mm | 1 |

Ölçü: kesit × boy (mm). Pim tablasında bu düzende basılır. Birbirinin yerine geçer: **Omuz kapağı 9 ↔ Tutma 8,8**.



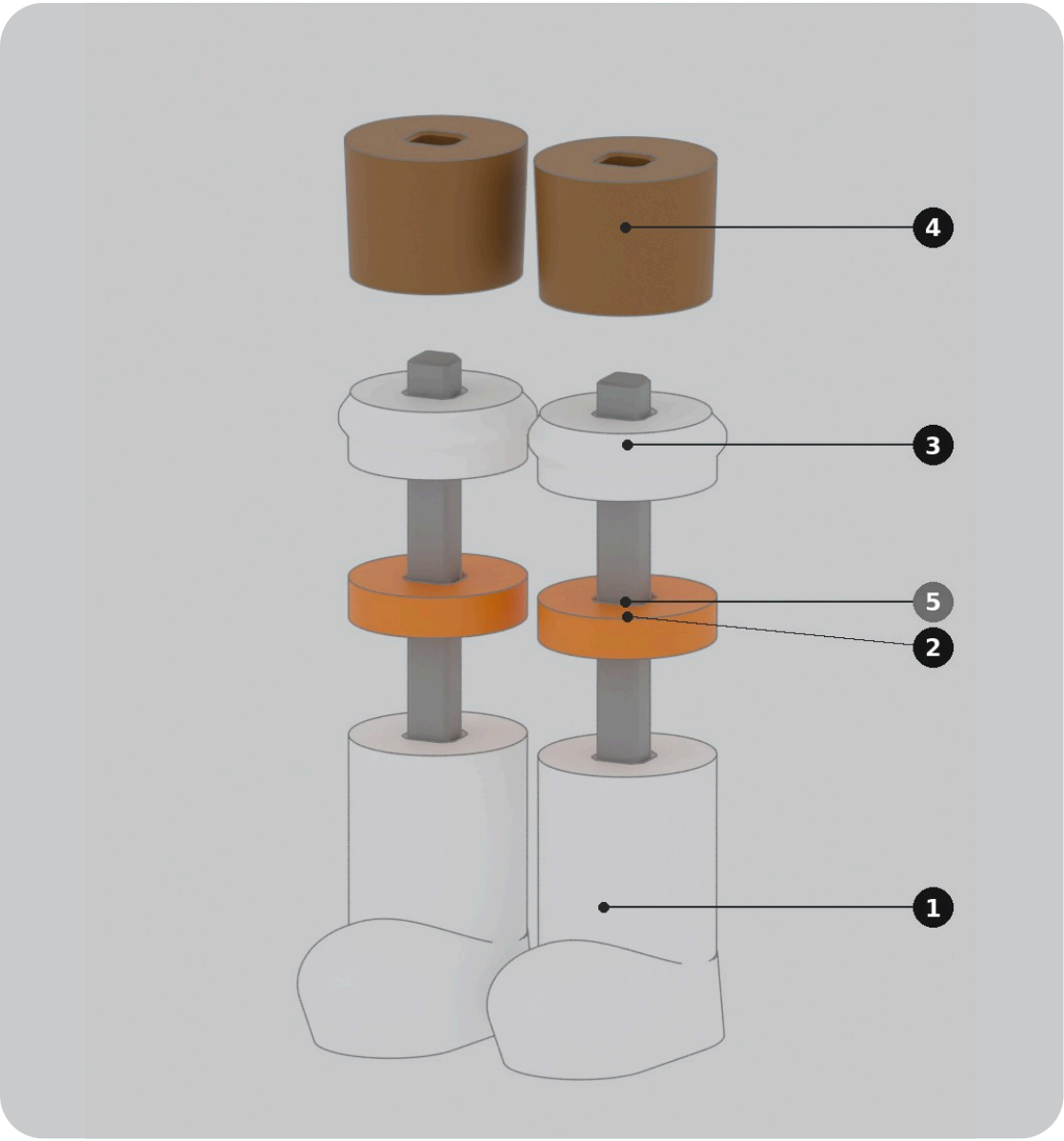



01

# Kafa, yüz, saç ve şapka

- Yüz parçalarını kafadaki yuvalarına bastır (gerekirse tek damla yapıştırıcı).
- Saçı kafaya üstten geçir.
- Yaprakları (yeşil ve sarı) şapkadaki yuvasına bastır.
- İki şapka pimini kafanın tepesine oturt, şapkayı bastır. Kafa grubu en sonda boyuna takılır.

1. Kafa
2. Saç
3. Kaş
4. Göz
5. Yanak
6. Bıyık
7. Ağız
8. Diş (üst)
9. Diş (alt)
10. Şapka
11. Yapraklar
12. Sarı yaprak
13. Şapka pimi 6×19

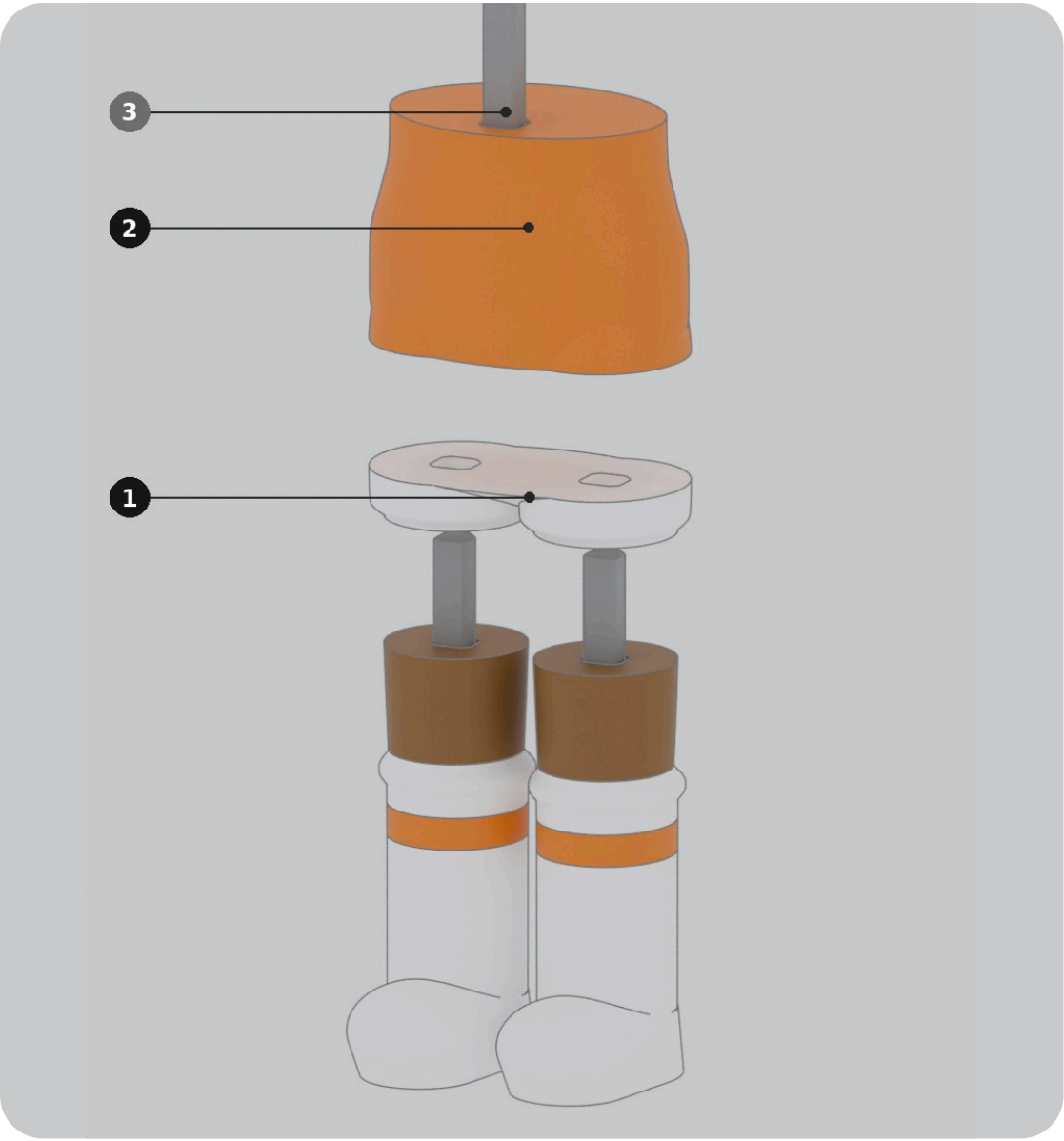



02

# Bacaklar

- Bacak pimini alt botun deliğine dibine kadar oturt.
- Sırayla bot halkası, bot ağzı ve bacağı pime geçir. Her birleşimde iki yüz aynı hizada olmalı.
- İki bacak için aynı.

1. Alt bot
2. Bot halkası
3. Bot ağzı
4. Bacak
5. Bacak pimi 6×60,8

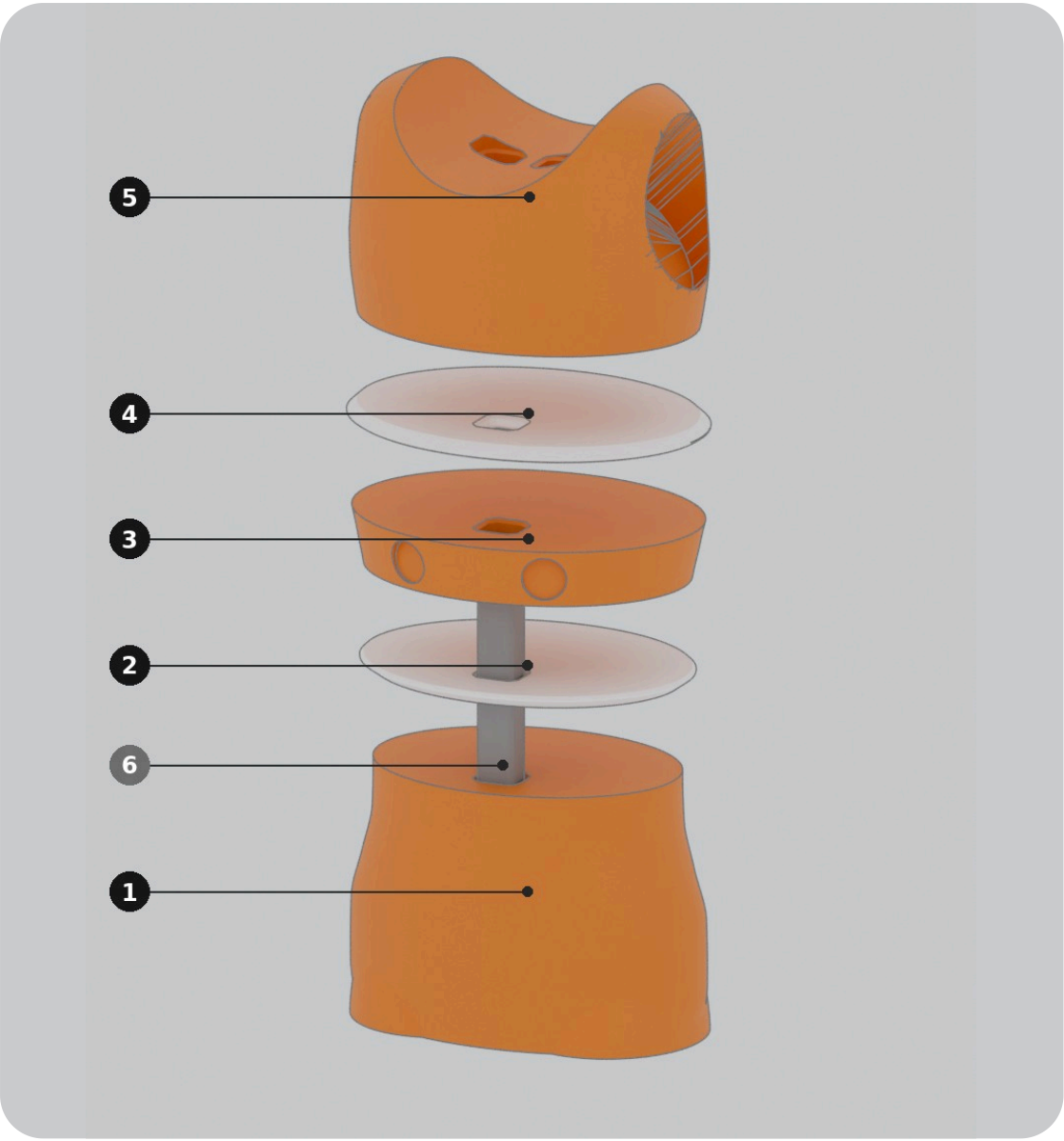



03

## Şort ve gövde altı

- Şortu iki bacak piminin üstüne birlikte geçir.
- Gövde pimini Gövde 01'in tepesindeki deliğe oturt, sonra Gövde 01'i bacak pimlerine bastır.

1 Şort
2 Gövde 01
3 Gövde pimi 6×68,5

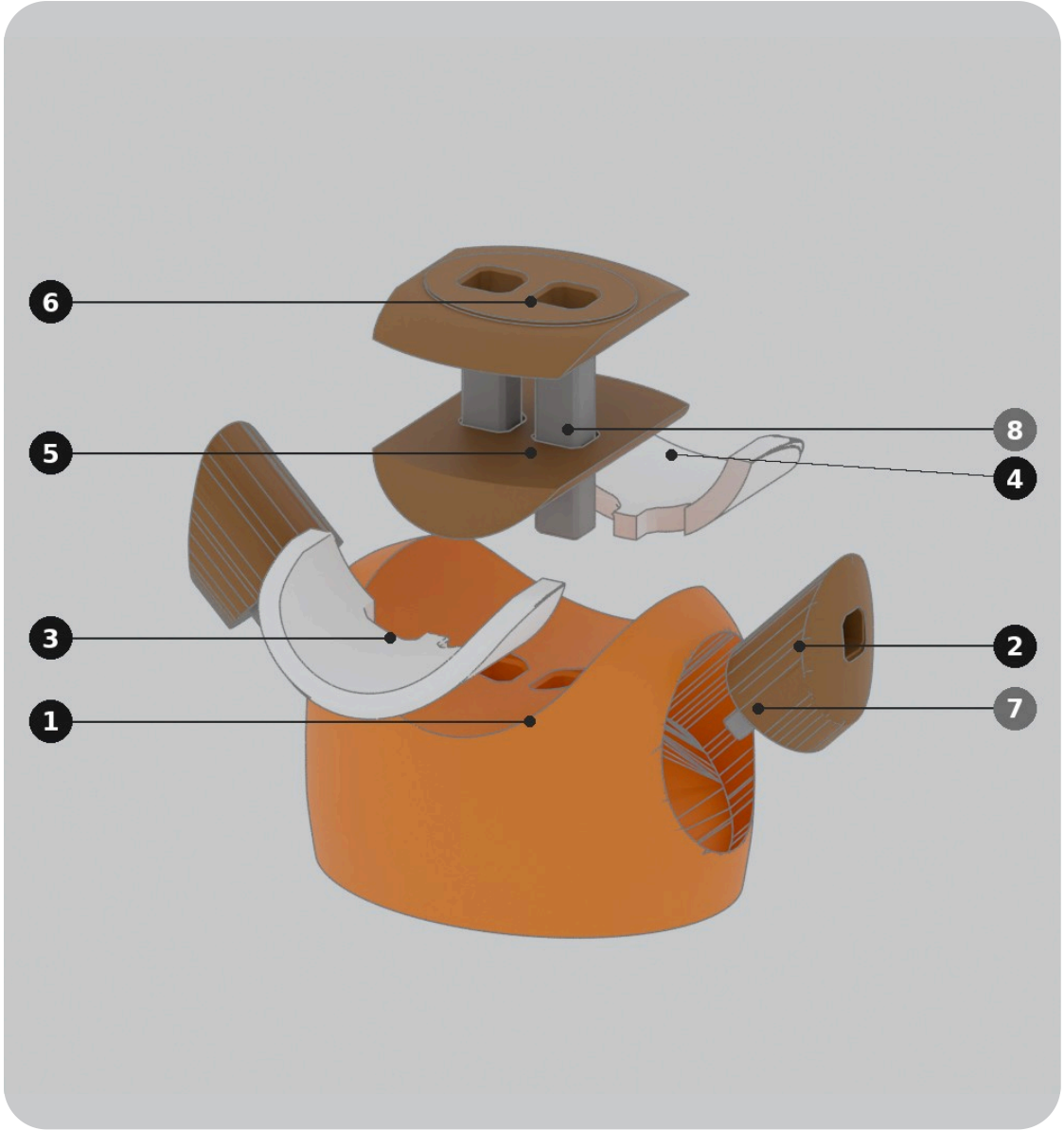



04

## Gövde ve kemer

- Gövde 02 → 03 → 04 → 05 sırasıyla gövde pimine geçer.
- Kemer: Gövde 02 ve 04 beyaz kenarlar, Gövde 03 ortası.

1. Gövde 01
2. Gövde 02
3. Gövde 03
4. Gövde 04
5. Gövde 05
6. Gövde pimi 6×68,5

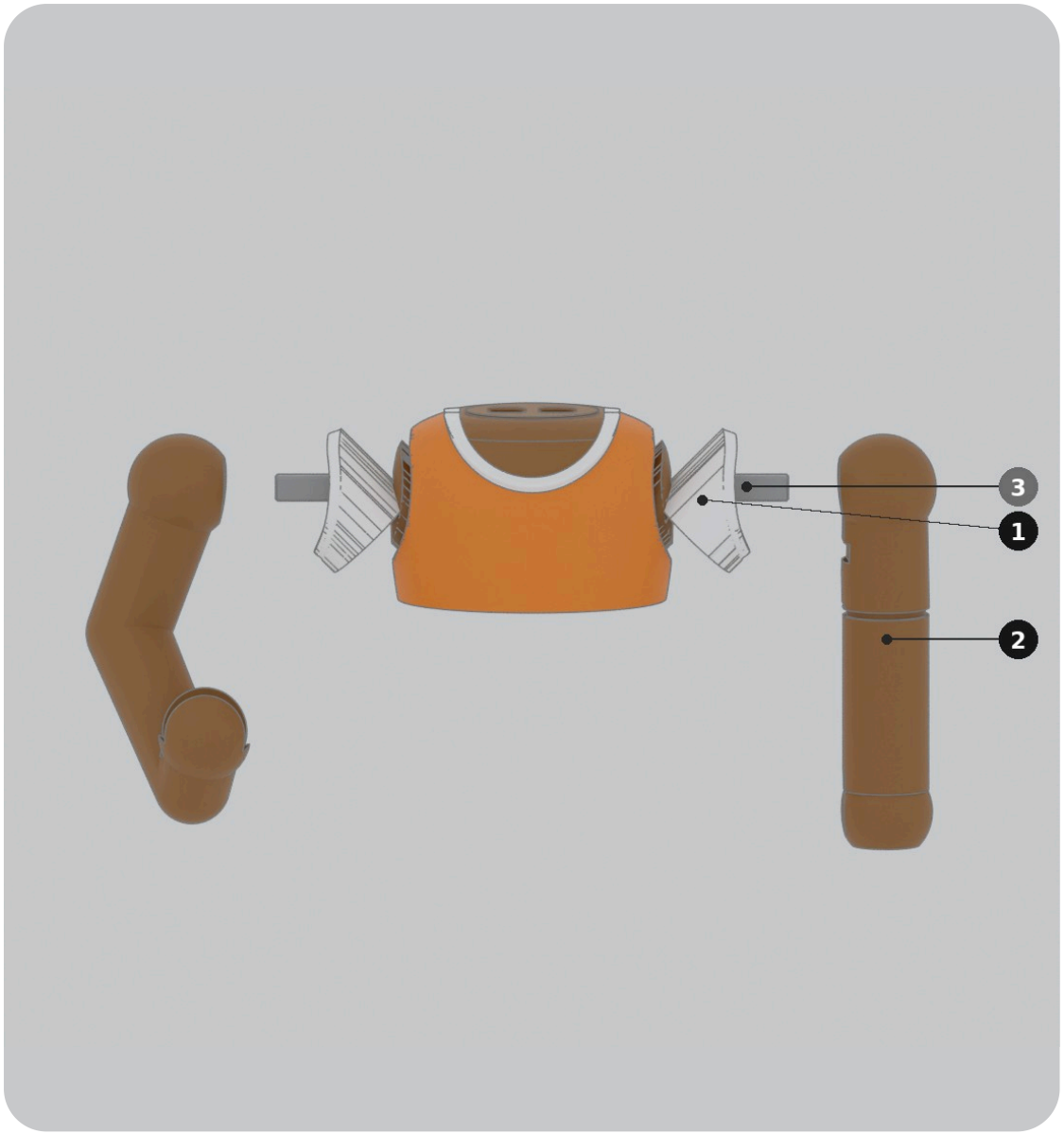



05

# Omuz kapakları, yaka, göğüs, boyun

- Omuz kapağı pimlerini gövdeye oturt, kapakları bastır.
- Boyun pimlerini Gövde 05'in tepesine oturt; yakanın ön ve arka yarısını yerleştir.
- Göğüs ve boyun parçasını pimlere geçir.

1. Gövde 05
2. Omuz kapağı
3. Yaka (ön)
4. Yaka (arka)
5. Göğüs
6. Boyun
7. Omuz kapağı pimi 3×9
8. Boyun pimi 6×25,3

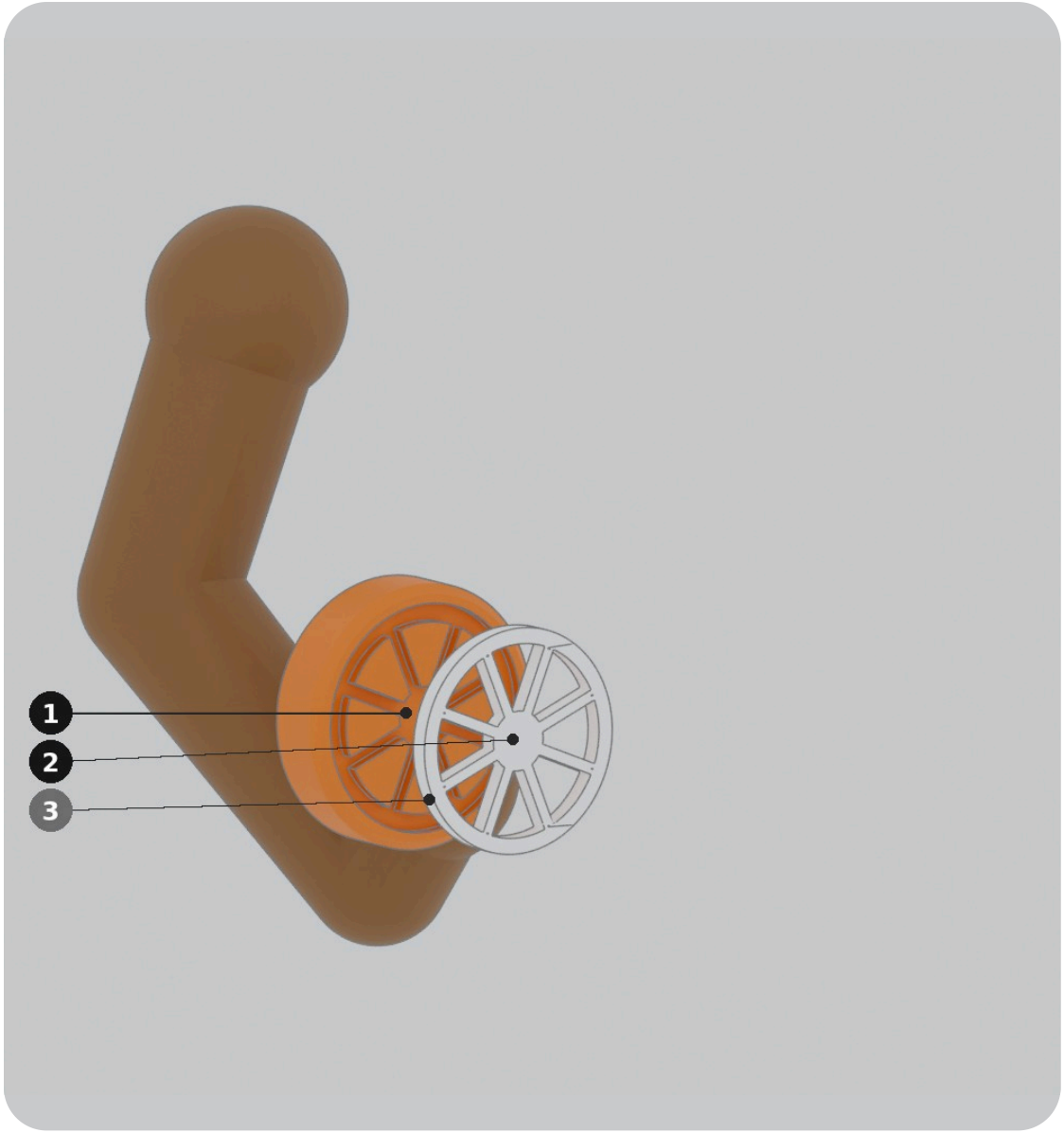



06

# Kollar

- Omuz pimini kolun deliğine oturt.
- Kol ağzını pime geçir, kolu yanlamasına omuz kapağına bastır.

1. Kol ağzı
2. Kol
3. Omuz pimi 5×16,7




07

## Portakal dilimi

- Dilim çizgisini dilimdeki yuvaya yerleştir.
- Tutma pimini sağ eldeki delikten dilime geçir.

1. Portakal dilimi
2. Dilim çizgisi
3. Tutma pimi 3×8,8



08

## Son kontrol

- Kafa grubunu boyun pimlerine bastır.
- Figürü düz bir yüzeye dik koy; her birleşimde iki yüzün aynı hizada olduğuna bak.
- Şapkanın tepesine telefonu dokundur: NOQ sahiplik sayfası açılır, figürü hesabına kaydedersin.

## Bitti.