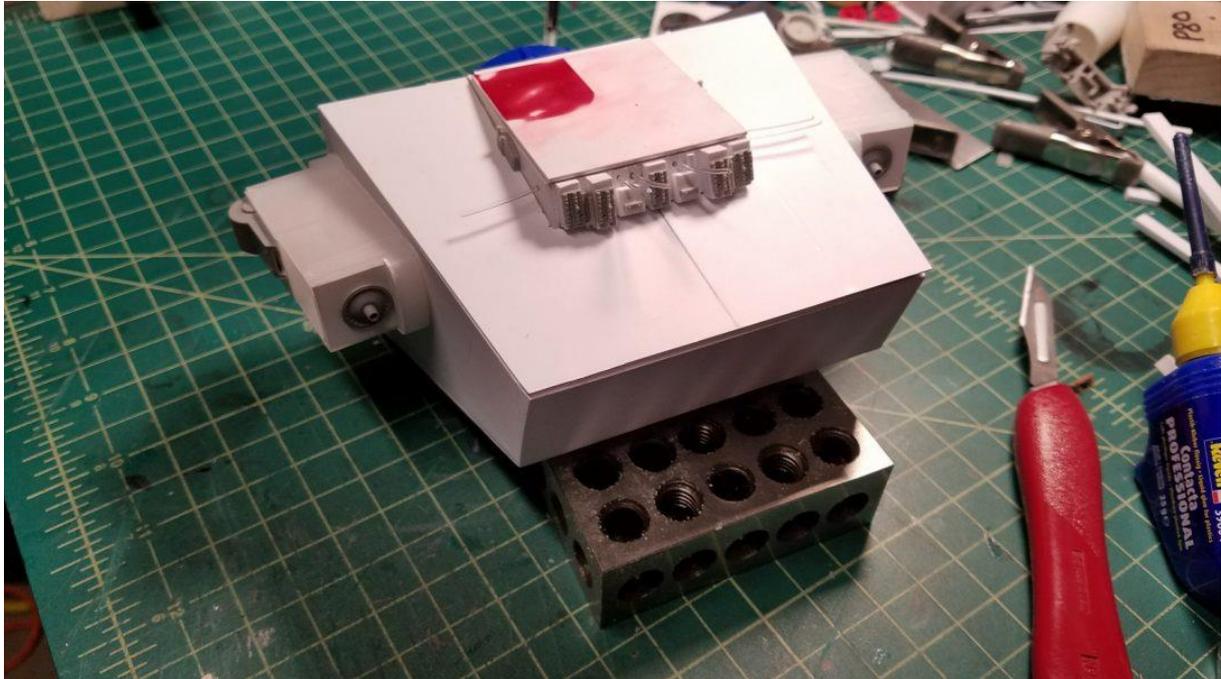


## Tuto : Le détaillage des montages en scratch (2ème partie) ; par Ken Mc Connell

[16 janvier 2017 Admin Cyber-Mecha Un commentaire](#)

Ken Mc Connell nous fait bénéficier aujourd'hui de son deuxième article sur le détaillage des vaisseaux en scratchbuilding.



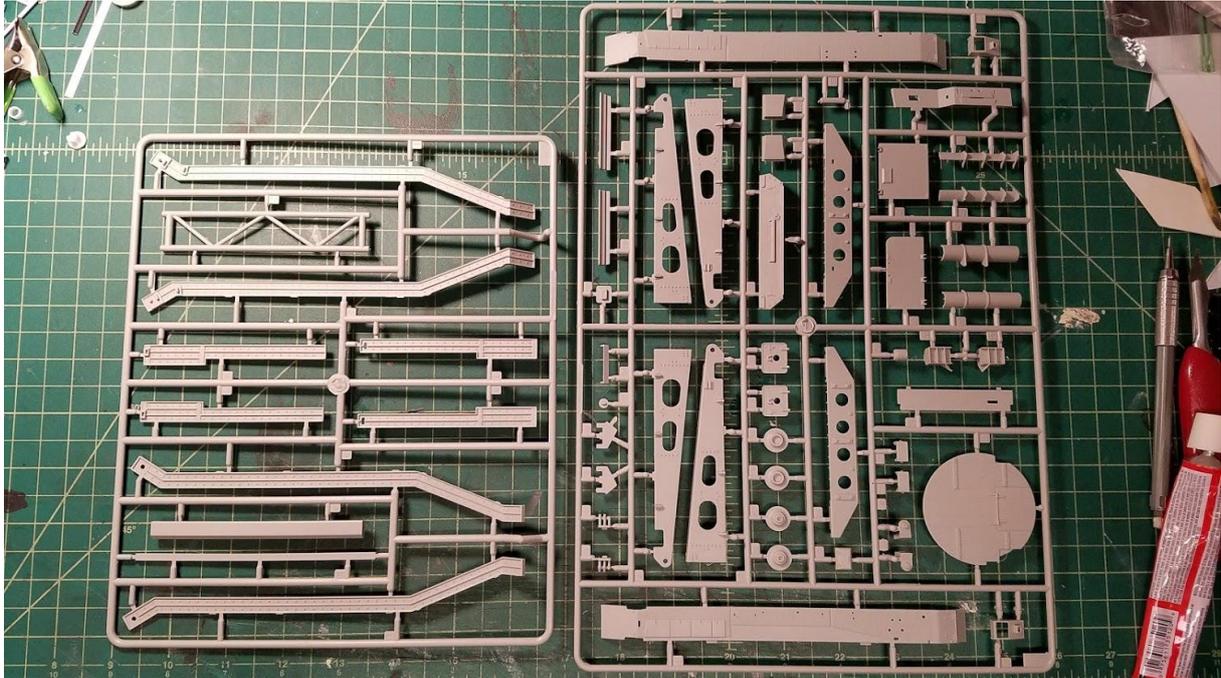
Merci Ken

Si vous avez loupé la première leçon, [c'est par ici...](#)

### Archives photos des kits

A chaque fois que j'acquies un nouveau modèle, je photographie les grappes et stocke les images pour un usage ultérieur éventuel. Cela me permet d'identifier de quel kit provient une pièce au cas où j'en aurais à nouveau besoin.

Je passais beaucoup trop de temps temps sur Google Images à chercher des grappes semblables à celles dont j'avais besoin.



*Ce bras de grue issu d'un char de dépannage a été une véritable mine d'or pour de grandes pièces à utiliser sur un navire de guerre.*

Quand le plastique de la grappe est de couleur claire, utilisez un fond sombre. A l'inverse quand il est foncé, utilisez un fond clair. C'est aussi simple que ça. Cela ne me prend pas trop de temps. Je prends aussi une photo de la boîte afin de faciliter une commande ultérieure.

Voici un [exemple](#) de photo pour l'un de mes modèles.

Pour chaque modèle que je réalise en scratch, il me faut évaluer si mes boîtes de pièces vont suffire à le recouvrir. Pas seulement en termes d'occupation de l'espace mais aussi en termes de type de pièces. Par exemple, les kits de chars fournissent d'excellentes pièces de mécanique mais vous vous retrouvez toujours avec 200 patins de chenilles que vous n'utiliserez jamais.

Alors ai-je vraiment besoin d'un autre kit de char ? Peut-être pourrais-je récupérer un bateau ou un train ou même, soyons fou, un kit d'accessoires pour camion ? croyez-moi ou pas, j'ai déjà utilisé toutes ces options !



*Les bateaux sont excellents pour les vaisseaux spatiaux qui sont à la même échelle, ici du 1/350.*

En général, si vous reproduisez l'allure de la vieille carlingue d'ILM Models, vous aurez besoin de beaucoup de pièces mécaniques pour inclure des tuyaux, des compartiments, des grilles et des blocs moteurs. Le souci, c'est que si vous les posez côte-à-côte sur votre modèle, sans chercher à les intégrer correctement, vous allez tout droit, lorsque les gens verront votre kit, vers des remarques du genre "c'est un canon de tel modèle de char ça non ?"

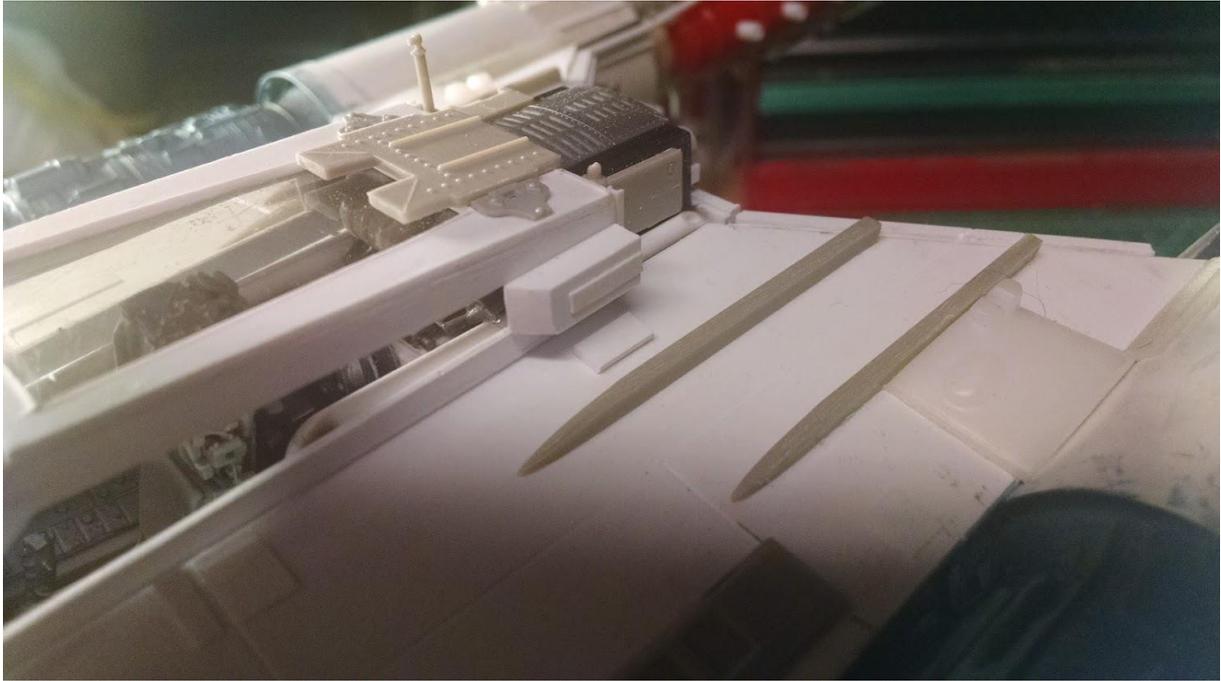
Et ce n'est pas bon.

Votre détaillage doit mettre en scène de réels équipements mécaniques, qui ont un rôle.

De la fonction découle la forme.

C'est un clapet qui dépasse du fuselage ? Peut-être aurait-il besoin d'un bras d'activation hydraulique en-dessous. Un moteur de chasseur ? Peut-être aurait-il besoin de quelques tubes et tuyaux tout autour, comme un jet ou un moteur de roquette.

Je ne dis pas qu'il vous faut connaître la fonction de chaque pièce mais l'observateur doit penser que chaque pièce a une fonction.

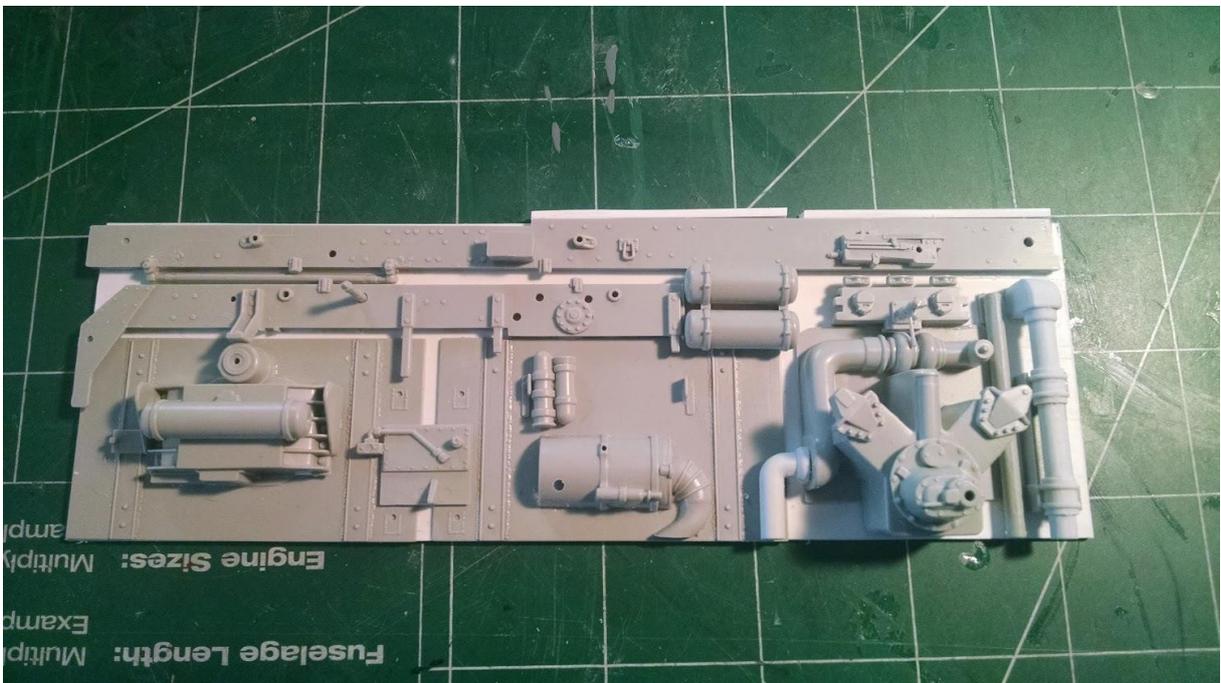


*Les baguettes de plastique rappellent les courbures d'ailes des chasseurs alors que les panneaux arrières font allusion à du blindage.*

C'est là que nous passons du savoir-faire du maquettiste amateur à celui du pro !

Les meilleurs modèles font que l'observateur se dit " *La vache ! C'est sacrément réaliste. On dirait qu'il va décoller et exploser un chasseur TIE en mille morceaux !*"

Le détaillage peut aller très loin sur la voie de la persuasion du fait que l'on a affaire à une vraie machine et non plus à une simple maquette.



*Des pièces et des tubes provenant d'un camion utilisées pour reconstituer l'intérieur d'un vaisseau au 1/32. Ils suggèrent un ensemble mécanique complexe et fonctionnel.*

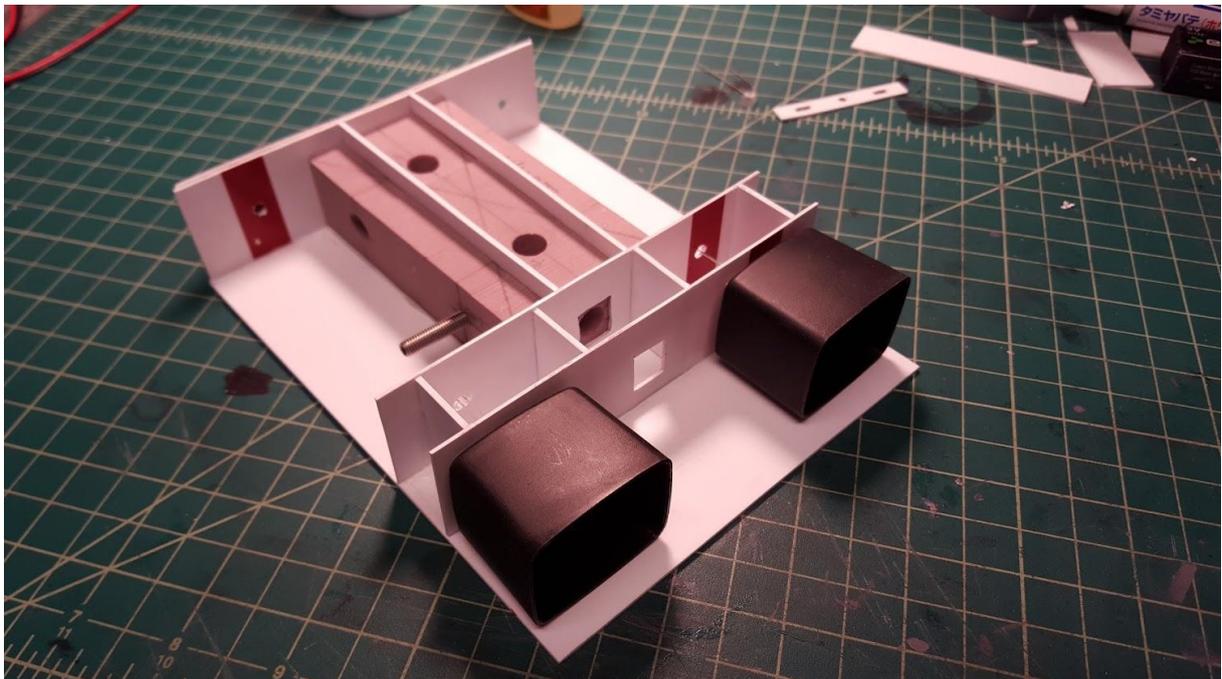


*Le même montage, dans le cockpit achevé, avec le vieillissement et les lumières.*

Mes créations sont souvent construites dans le but de figurer sur les couvertures de mes livres. Je les monte donc avec cet objectif en tête. Mes modèles ne sont pas équipés de verrières et parfois, en fonction de l'angle de prise de vue, ils ne sont même pas achevés.

Pourquoi détailler et peindre ce qui ne sera jamais vu ? Toutefois, cela n'est arrivé qu'une fois, avec le [KIV3](#), pour la couverture de *The Rising*.

Habituellement, je termine mes modèles car je ne sais jamais sous quel angle je le prendrai en photo. Et je veux de plus me conserver le plus d'options possible pour le faire.



*On peut voir plus d'un point d'attache sur ce chasseur, utilisant un bloc RenShape et des vis.*

Mes maquettes comportent toujours plus d'un point de fixation et chacun d'entre eux doit être invisible. Les modèles sur présentoir ont généralement un seul point de fixation, sous la caisse ou par le système d'échappement. Pour ma part, j'ai besoin de la flexibilité offerte par la présence de plusieurs points. C'est pour cela que mes modèles ressemblent plus à des modèles de tournage, des maquettes de studio.

Typiquement, un modèle est créé à l'échelle idéale pour être pris en photo ou pour être filmé. La plupart sont plus grands que ce que l'on pourrait s'y attendre. Certains modèles des films de Star Wars se mesuraient non en centimètres mais en dizaines de centimètres et pesaient des dizaines de kilos.

Je ne peux pas construire mes maquettes avec de telles dimensions. Je n'aurais pas la possibilité de les déplacer ni même de les stocker. Je me fixe donc généralement aux alentours du 1/350 pour les vaisseaux et du 1/32 pour les chasseurs.

Mais je ne m'interdis pas de monter un chasseur plus petit, au 1/72 par exemple, voire au 1/350 ; ou alors plus grand, comme au 1/24, pour insister sur les détails.



*Le cockpit à grande échelle du KiV3 était très détaillé car il apparaissait sur la couverture. L'arrière lui, n'était pas terminé puisqu'on ne le voyait pas.*

### **Les pièces hors-kit**

Ne vous limitez pas à des pièces issues d'autres kits. Vous pouvez utiliser n'importe quelle pièce en plastique et même des pièces autres qu'en plastique. Je préfère les pièces de plastique rigide plutôt que celles en plastique souple, proches du caoutchouc, car elles se collent mal. J'ai en stock des boîtes entières de greeblies collectés dans tous les pans de ma vie privée. Si l'allure me plait, je la mets de côté et peut-être qu'elle me servira plus tard, ou pas.



*Arriverez-vous à identifier toutes les pièces (hors kit) utilisées dans ce cockpit ? Il y a même une barrette à cheveux.*

### **Les colles**

Jusqu'à il y a environ un an, j'utilisais toujours la même colle pour TOUT coller, la colle à maquette Tester dans son légendaire tube rouge à bouchon blanc. Toutefois, elle n'est pas la meilleure pour coller les toutes petites pièces.



*La colle standard tester, de l'ancienne école*

Ces dernières années j'ai appris à apprécier la colle Gorilla. Je l'utilise pour coller le métal comme le bois sur du plastique ou du PVC. Cette colle est magique et de surcroît, inodore. Elle sèche en trente minutes et met une nuit pour durcir totalement. Et elles se trouve facilement. J'ADORE cette came !

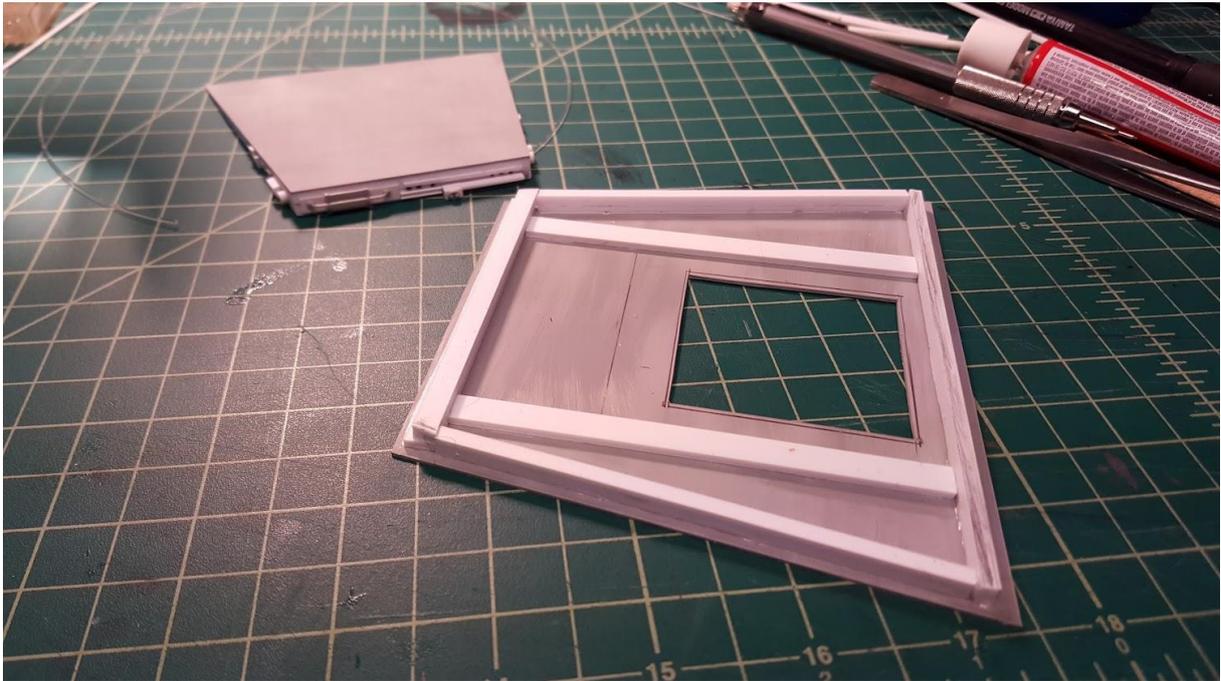
Elle a toutefois tendance à dépasser un peu et ressortir de sous les pièces où vous l'avez déposée. Mais j'ai appris à faire avec et cela ne me dérange pas.



*Besoin de coller du bois et du plastique ou du métal et du plastique ? Gorilla est là !*

Dès lors que je bute sur une pièce difficile, je retourne au tube magique rouge et blanc de mon enfance. La colle Tester. On voit ci-dessous le cadre d'un vaisseau avec du plastique gris et des bandes blanches.

la "matière grise" ne prend pas correctement avec la colle. Il faut alors poncer ardemment pour donner à la colle de quoi accrocher puis utiliser de la colle cyanoacrylate.



*La bonne vieille colle tester*

Ma dernière colle fétiche pour le maquettisme et la colle liquide Revell équipée d'un tube applicateur métallique. Elle n'est pas disponible aux USA et je la commande en Allemagne via Amazon. C'est celle que je préconise désormais pour tout ce qui relève du greebling.

Elle sèche vite mais peut laisser de petits paquets si l'on en met trop. Mais il est tout à fait possible de déposer la colle avec précision, là où on en a besoin. Et c'est fantastique ! J'aimerais disposer d'une seringue avec un tube en métal à la place de l'aiguille. Je sais que ça existe. Je dois juste en trouver une !



*La colle liquide Revell est ma nouvelle petite préférée !*

*Mais qu'est-ce que c'est là dans le fond ? La colle Tester !*

Enfin, j'ai aussi utilisé la colle liquide Mr Cement qui est livrée en flacon translucide avec un bouchon équipé d'une petite brosse. Elle est comparable à la colle liquide Tamiya Xtra Thin. Apparemment tout le monde est passé à ces deux colles-ci, mais personne ne m'a rien dit. Agissant par capillarité, elle n'est pas très précise et s'évapore ensuite. Je ne suis pas très fan de cette colle mais je commence à m'y faire. On en reparle dans un an pour voir si elle aura supplanté la Revell.



*L'ensemble de mes colles sur cette photo. On devine la Tester sur la droite.*

## Taille et détails

La règle d'or du détaillage est : plus gros est le vaisseau, plus nombreux sont les détails.

Ainsi, si vous montez un chasseur, ne mettez pas trop de détails à l'extérieur du cockpit. Vous pouvez figurer les lignes des plaques mais pas trop petites. Conservez-leur une taille semblable à celles des avions de la même échelle.

Si vous montez un vaisseau, vous pouvez avoir des panneaux plus grands mais aussi des pièces plus petites, c'est-à-dire en deçà d'une taille humaine. Les vaisseaux sont faits de grandes mais aussi de petites pièces, alors lâchez-vous !

Les panneaux d'un chasseur sont généralement plus grands au 1/32.



On voit ici les grands panneaux d'un [Swift](#). On dirait vraiment un chasseur à réaction moderne.



*Sur ce vaisseau de guerre au 1/350, on voit des panneaux de taille moyenne et des petits. Cela participe de la définition de l'échelle.*

Sur le vaisseau de guerre ci-dessus, on distingue des pièces plus petites mais aussi des pièces plus grandes sur la gauche. Utilisez des pièces plus grandes pour couvrir les surfaces plus grandes, qui contiennent beaucoup de systèmes de machinerie.

Utilisez des pièces plus petites près des ouvertures pour rendre une impression d'échelle.

Un autre point à garder à l'esprit au sujet des panneaux, c'est que vous devez en réaliser certains rectilignes et d'autres qui suivent les courbes du véhicule. regardez les avions, vaisseaux et autres modèles de SF pour vous faire une idée de ce qui se fait dans le domaine.

Un dernier point sur les petits panneaux. Il existe une autre méthode de détaillage liée au gravage des lignes de panneaux qui consiste en l'ajout de panneaux d'épaisseurs différentes.

Il est important de ne pas utiliser de panneaux en épaisseur qui soient trop épais au regard de l'échelle utilisée.

J'ai monté beaucoup de chasseurs et parfois, j'ai utilisé des bandes de plastique trop épaisses pour l'échelle. Ça casse l'échelle et altère vraiment l'allure pour un oeil exercé, un peu moins pour un oeil non exercé.



*Regardez la bande à la base de l'aile. Elle est beaucoup, beaucoup, beaucoup trop épaisse pour l'échelle.*

Les bandes sous le modèles sont un peu plus fines et auraient été préférables à l'épaisse que j'ai mise. En fait, j'irais même jusqu'à dire que tous les panneaux en épaisseur de ce modèle sont justement trop épais pour l'échelle retenue.

Comment je le sais ?

J'ai construit beaucoup de vaisseaux depuis des années et je sais maintenant quand ça rend bien ou pas. C'est une appréciation basée sur l'expérience acquise au fil des années. Si vous n'avez aucune expérience en maquettisme, vous n'aurez pas cet oeil qui permet de dire ce qui rend bien.

Alors pourquoi ai-je utilisé cette bande épaisse sur le modèle ?

Je comblais les vides à la base l'aile.

Parfois, même les gens expérimentés se déchirent !

Source : <http://ken-mcconnell.com/2017/01/12/modeling-detailing-part-2/>

Traduction par Cyber-Mecha avec l'aimable autorisation de Ken Mc Connell.

Merci beaucoup Ken pour cet article passionnant et instructif.