

## Tuto : Le détaillage des montages en scratch (3ème partie) ; par Ken Mc Connell

[30 janvier 2017 Admin Cyber-Mecha Laisser un commentaire](#)

Ken Mc Connell est un écrivain de SF mais aussi un scratcheur productif, voire prolifique. Il nous explique depuis maintenant trois articles comment il procède lors de cette étape si importante du détaillage d'un vaisseau réalisé en scratch.



La première partie de ce tutoriel est [ici](#).

Mais pour l'heure, place à la troisième leçon de notre ami Ken.

### L'apprêtage des pièces

Il n'est pas envisageable (lorsque l'on envisage de récupérer une pièce pour procéder au détaillage de son scratch) de se contenter de détacher les pièces de leur grappe et de les coller en espérant que le rendu ainsi obtenu suffise.

Tous les maquettistes savent que détacher une pièce de sa grappe n'est qu'un début. Les pièces, extraites de leur moules, comportent souvent (toujours ?) des traces de moulage. Ces marques devront être gommées ; sans quoi elles ressembleront à des pièces qui ont été moulées ! Certes, parfois, la pièce d'origine que l'on veut reproduire est elle-même moulée et la ligne de moulage a alors toute sa place. Mais c'est rarement le cas !

Il vous faut donc ôter cette ligne de moulage sans modifier la forme ni la texture de la pièce. Cela peut se faire en utilisant une petite lime, parfois appelée lime de bijoutier.



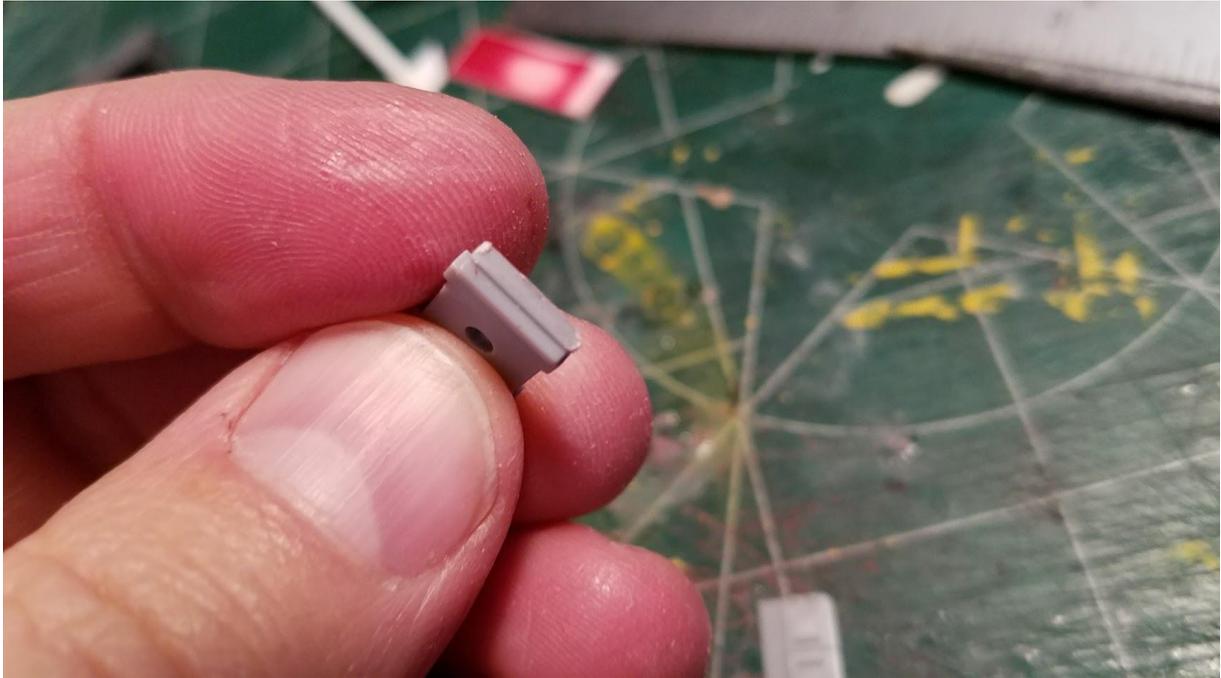
*Ken a un faible pour les limes Tamiya  
mais n'importe quelle lime métallique fait l'affaire.*

Vous pouvez aussi utiliser du papier à poncer de divers grains.

La lime s'utilise généralement dans un seul sens, pas en va-et-vient. Le plastique est tendre et quelques passes suffiront à effacer les lignes de moulage.

La même méthode est utilisée pour supprimer l'excroissance de plastique qui subsiste là où la pièce était accrochée à la grappe.

La plupart des maquettistes utilisent aussi une lame ou une pince coupante spécifiques au maquettisme pour détacher les pièces de leur grappe. Ken a très longtemps utilisé une lame pour procéder au dégrappage. Ce n'est que récemment qu'il a choisi de passer à la pince afin de ne laisser sur la pièce que la plus petite protubérance possible et ainsi limiter le travail consécutif de limage.



*Le limage des lignes de moulage est une étape essentielle de la construction d'un modèle. Il ne faut pas la négliger.*

Après le coup de lime, comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessus, il peut subsister quelques restes de plastique. Il est facile de les faire sauter avec l'ongle ou du papier de verre très fin. Comme vous pouvez vous en rendre compte, dégrapper et préparer une pièce prend beaucoup de temps. Un montage ne se fait pas "vite" et les plus beaux modèles prennent du temps. Prenez le temps de nettoyer vos pièces et vous en serez récompensé en obtenant d'excellents résultats et des kits plus réalistes.



*Ces pinces, qui proviennent de Gundam Planet, sont les meilleures que j'ai pu trouver pour notre hobby.*

**De la carte et des profilés plastiques**

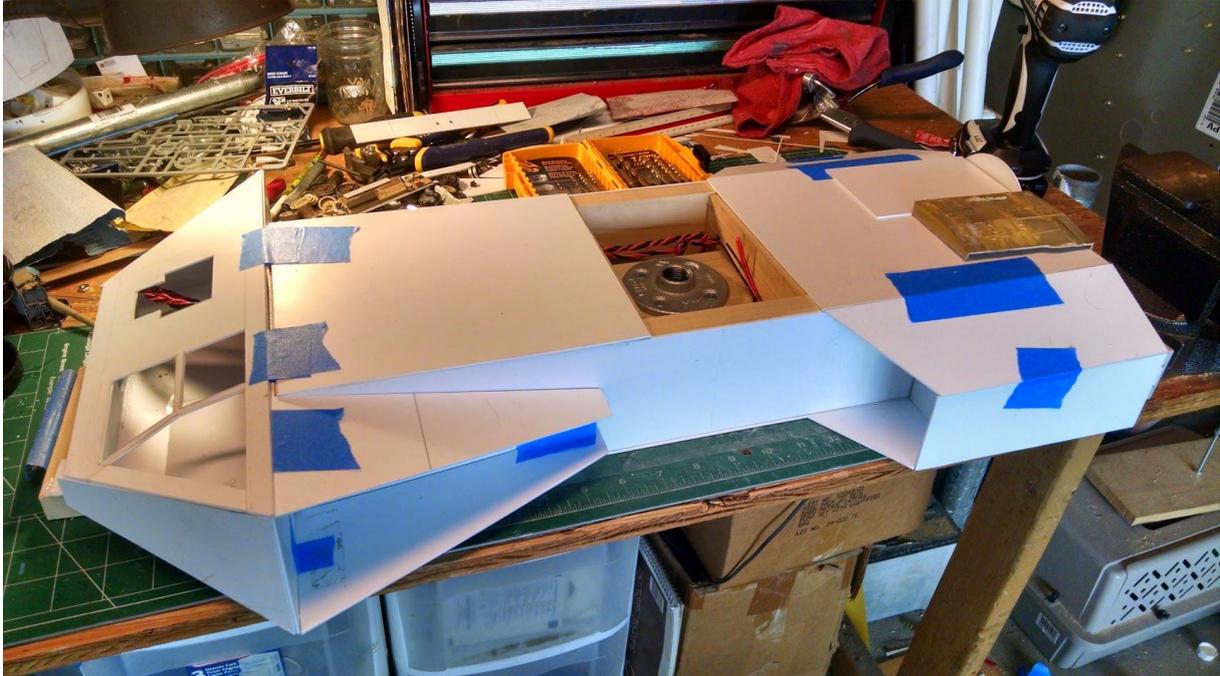


Evergreen est pour Ken le meilleur fournisseur de matière plastique. La marque est facile à trouver chez tous les fournisseurs en modélisme, parfois même sous forme de présentoir complet comme celui de la photo. Ce type de présentoir est idéal car il permet de se faire une idée de l'ensemble de la gamme et des produits disponibles, dans toutes les formes et toutes les épaisseurs. Chaque sachet, d'un coût non négligeable, devra être choisi avec attention et parcimonie.

Ken plaisante souvent sur le fait qu'il reviendrait moins cher d'acheter le présentoir au complet, une fois pour toutes !

Les produits Evergreen sont aussi disponibles auprès de beaucoup de boutiques en ligne.

Les bandes plastique Evergreen sont les meilleures amies du plastiqueur. Ken en utilise à profusion sur l'ensemble des kits qu'il construit. La plupart du temps, il monte le modèle à partir de morceaux de plastique et se sert des bandes les plus épaisses pour renforcer la structure. Il en termine en recouvrant le modèle avec des morceaux de plastique découpés qui créeront des formes et auxquels il ajoutera les pièces provenant d'autres kits.



Ken utilise toujours du plastique pour la structure ou la forme principale de ses modèles. Le modèle de l'illustration ci-dessus comporte une structure en bois mais celle-ci est recouverte de plastique. Il se sert ensuite de plastique pour les formes additionnelles et délimiter les différents compartiments comme le moteur ou le cockpit. En fonction de la taille du modèle, il peut être envisageable de n'utiliser que du plastique pour structurer l'ensemble.

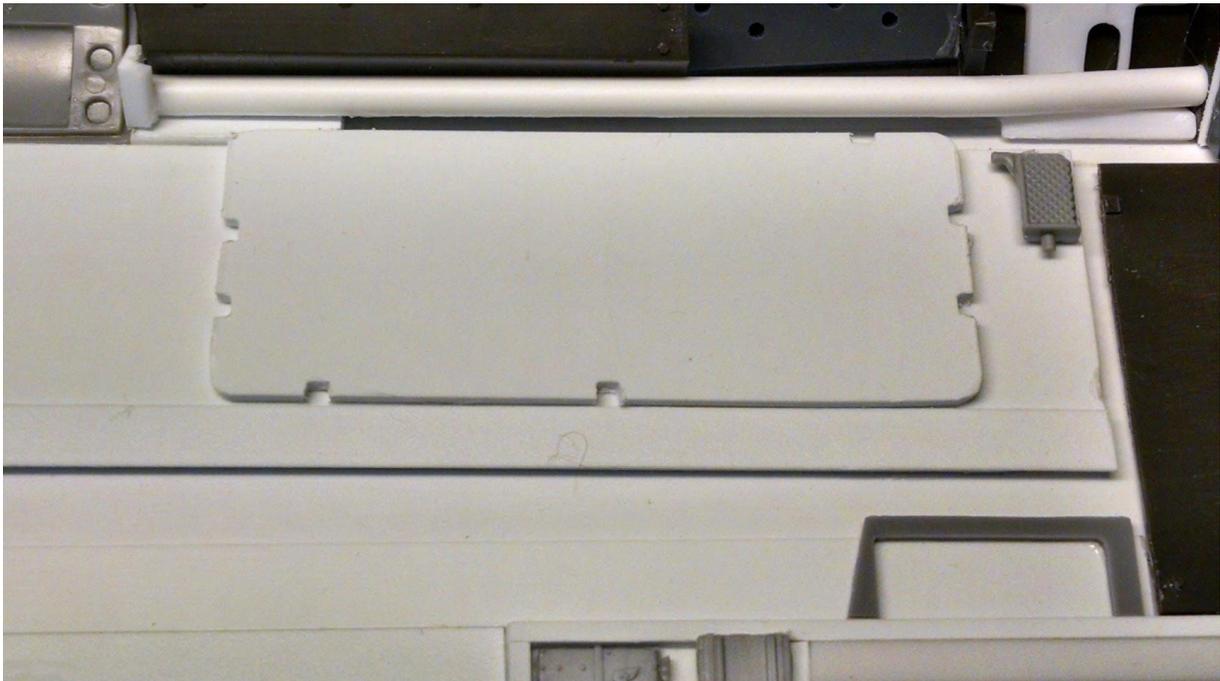
Lors de la création des panneaux qui couvriront le modèle, il est bien sûr possible d'utiliser plusieurs épaisseurs et différentes tailles d'Evergreen.

**Des épaisseurs variées donnent du relief et peaufinent la réalisation.**

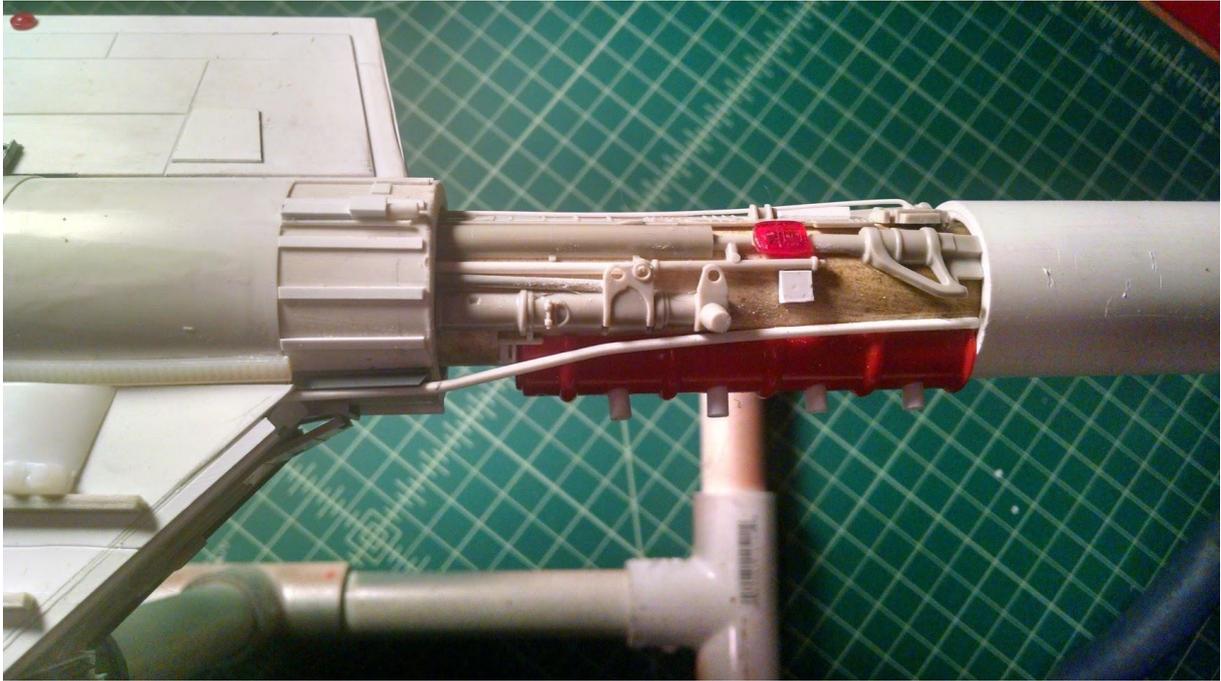
Ci-dessous, un capot moteur qui met en évidence les différents profils des morceaux utilisés.



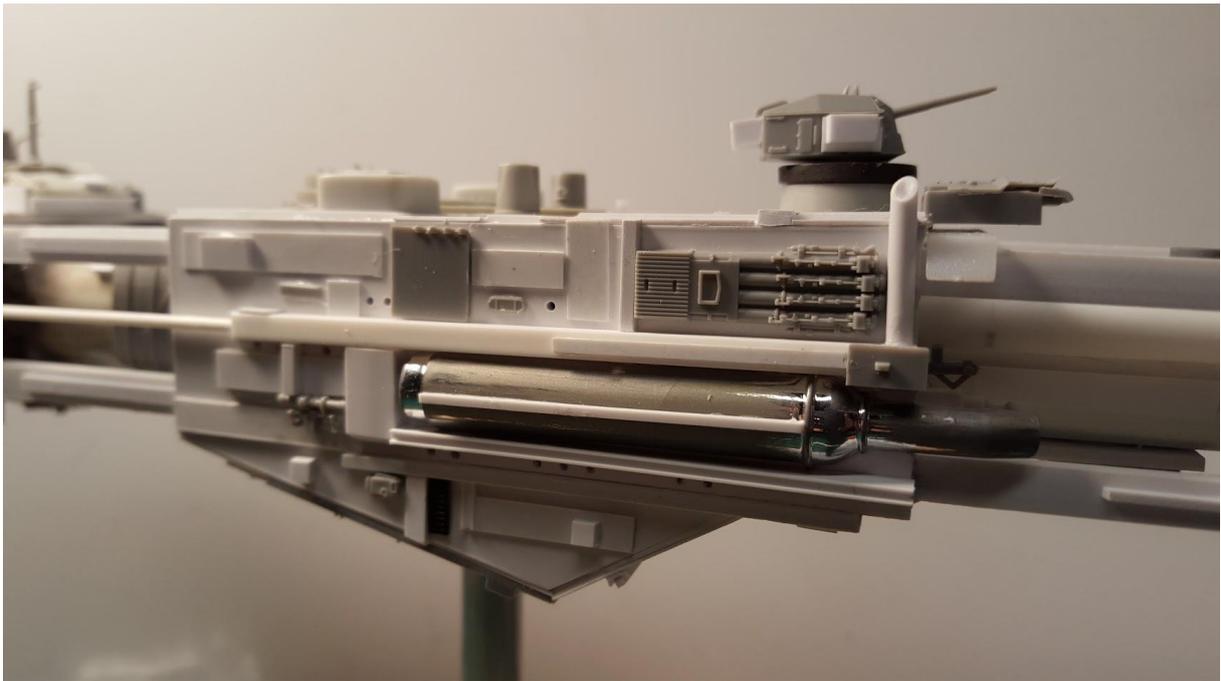
Il est aussi possible de modifier la forme d'un panneau en ponçant les bords ou en créant des encoches à la lime (NdT : éventuellement en forant préalablement) comme c'est le cas ci-dessous, sur un panneau du [Renoke](#).



Evergreen fournit également des profilés "pleins" ou des tubes de tailles diverses. On peut voir ci-dessous comment ils peuvent être utilisés et l'effet qu'ils rendent. Ken utilise un allume-gaz pour chauffer et cintrer ces profilés.



*Des tubes, à base d'Evergreen ou de pièces d'autres kits.*



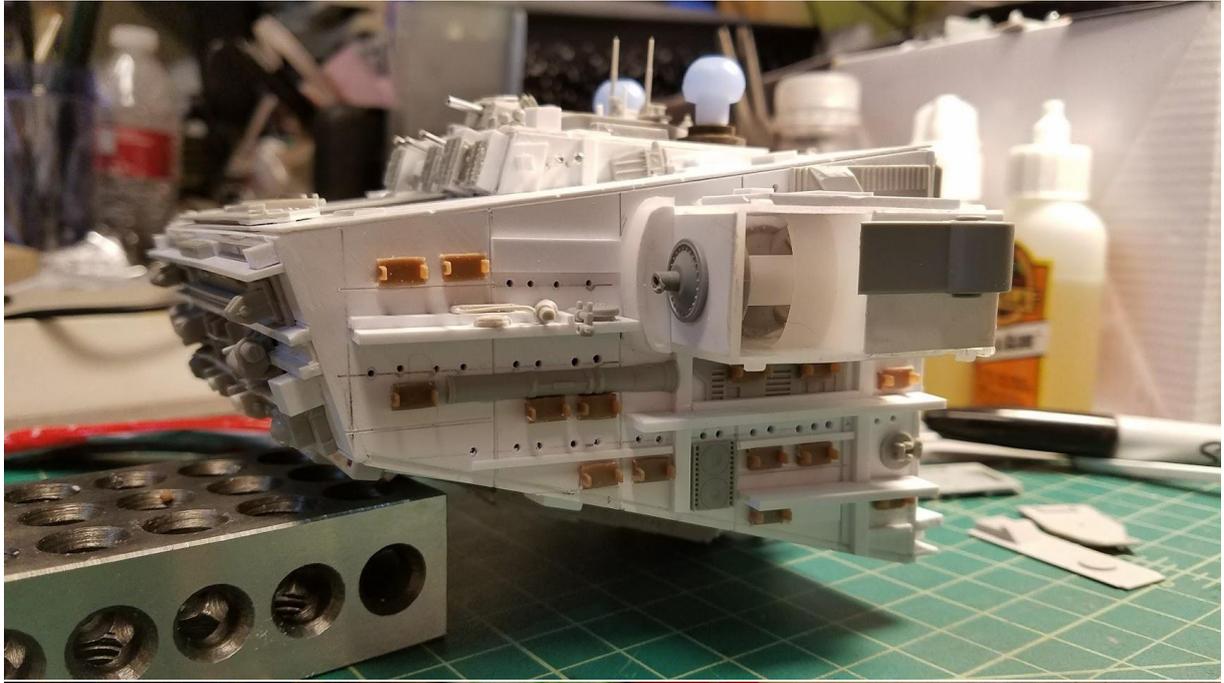
*Ici, la combinaison de profilés carrés, ronds et de tubes*

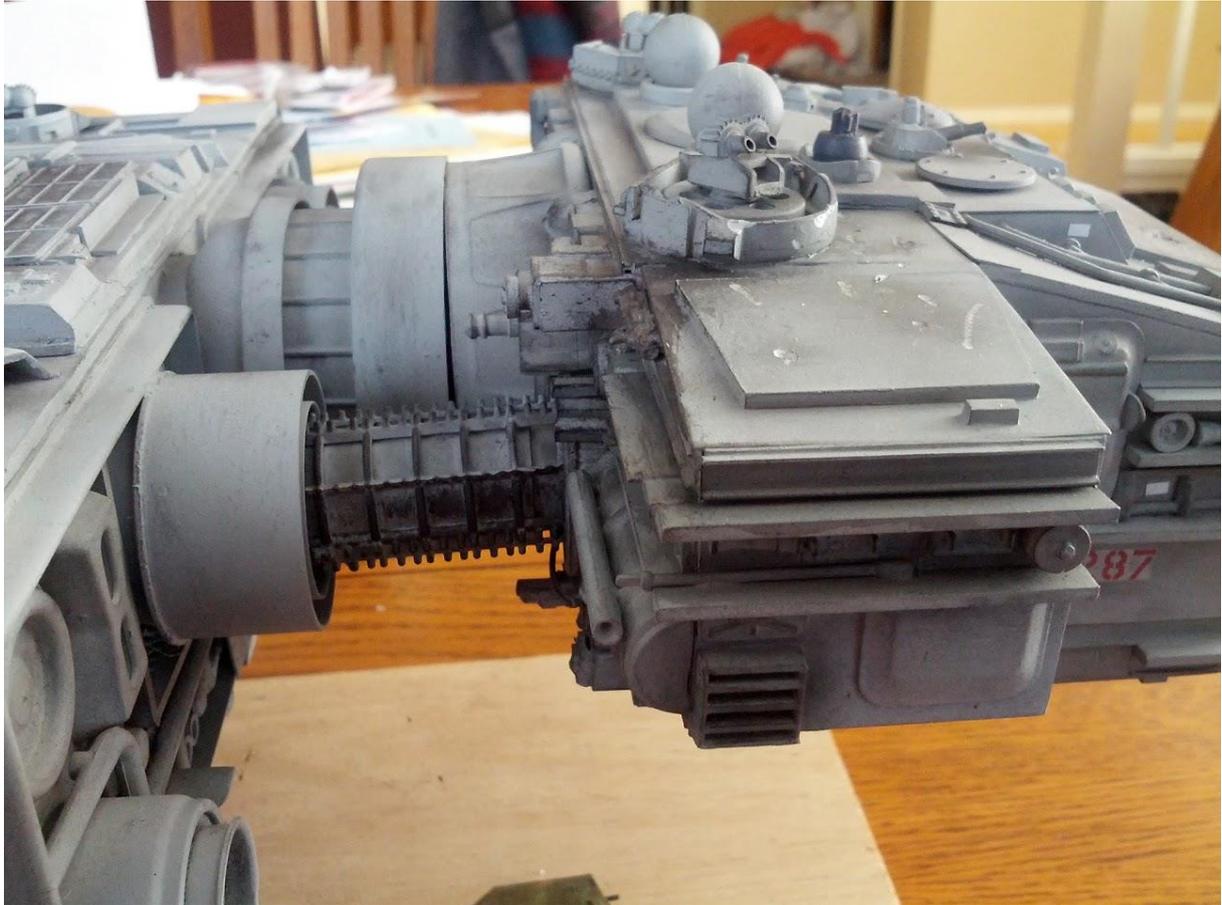


*train d'atterrissage en scratch à partir de tubes Evergreen.*

Ken a développé sa propre méthodologie à partir de bandes d'Evergreen pour réaliser les bases des ponts de certains de ses vaisseaux.

En voici quelques exemples.



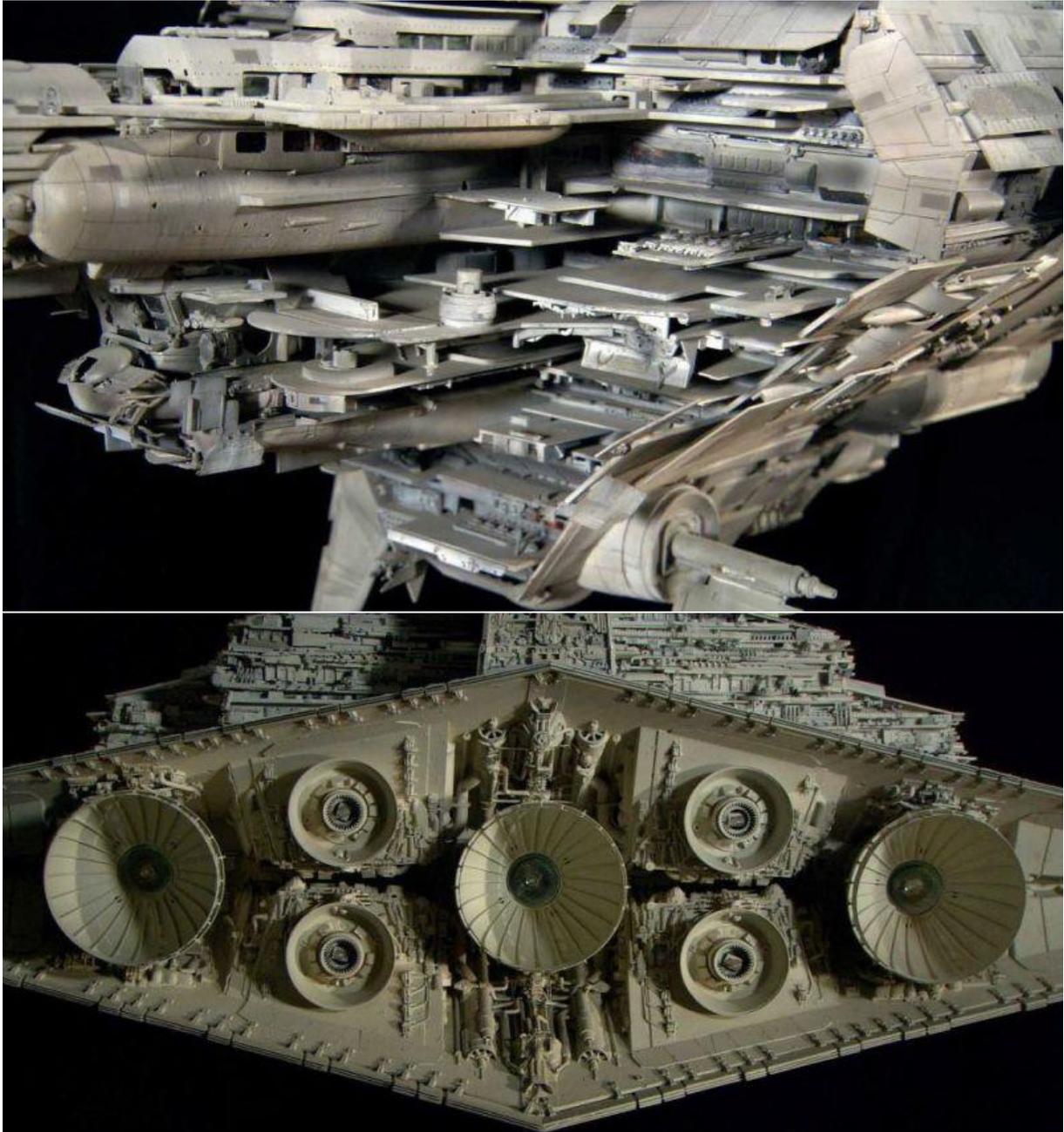


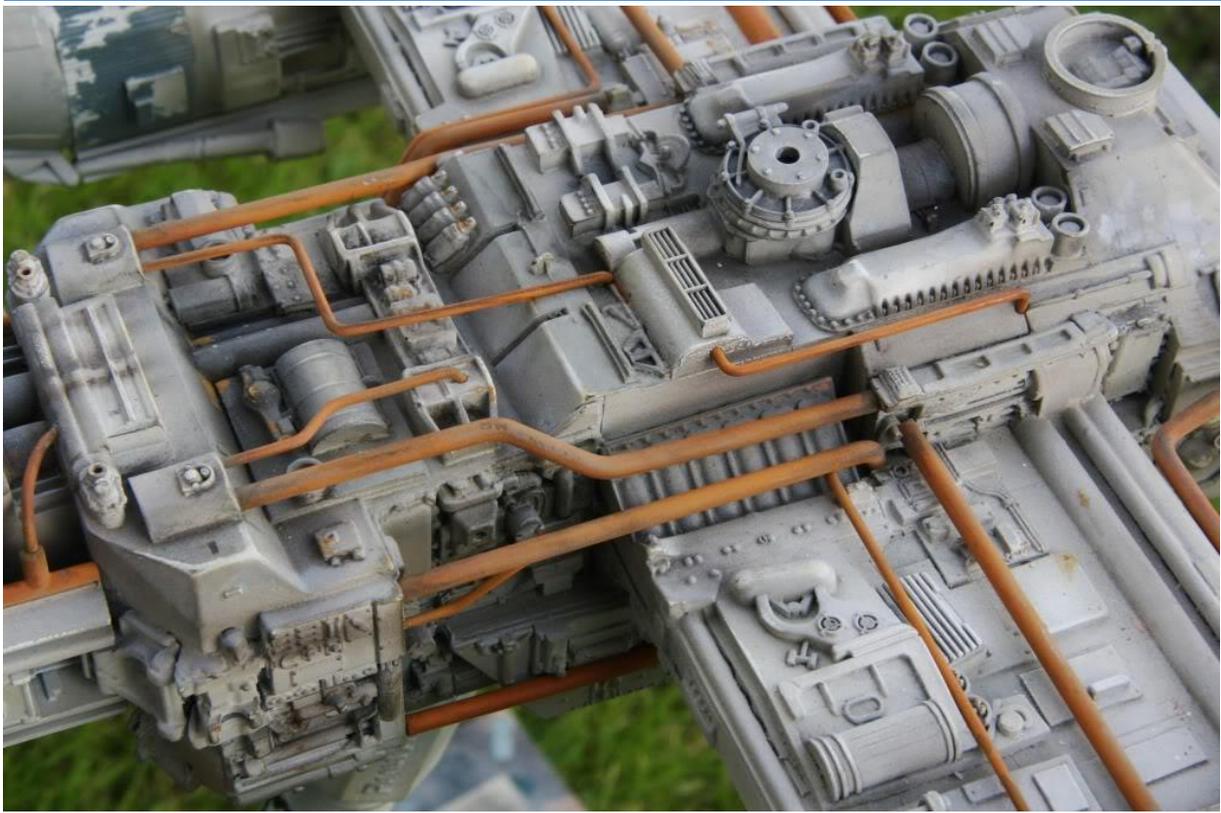
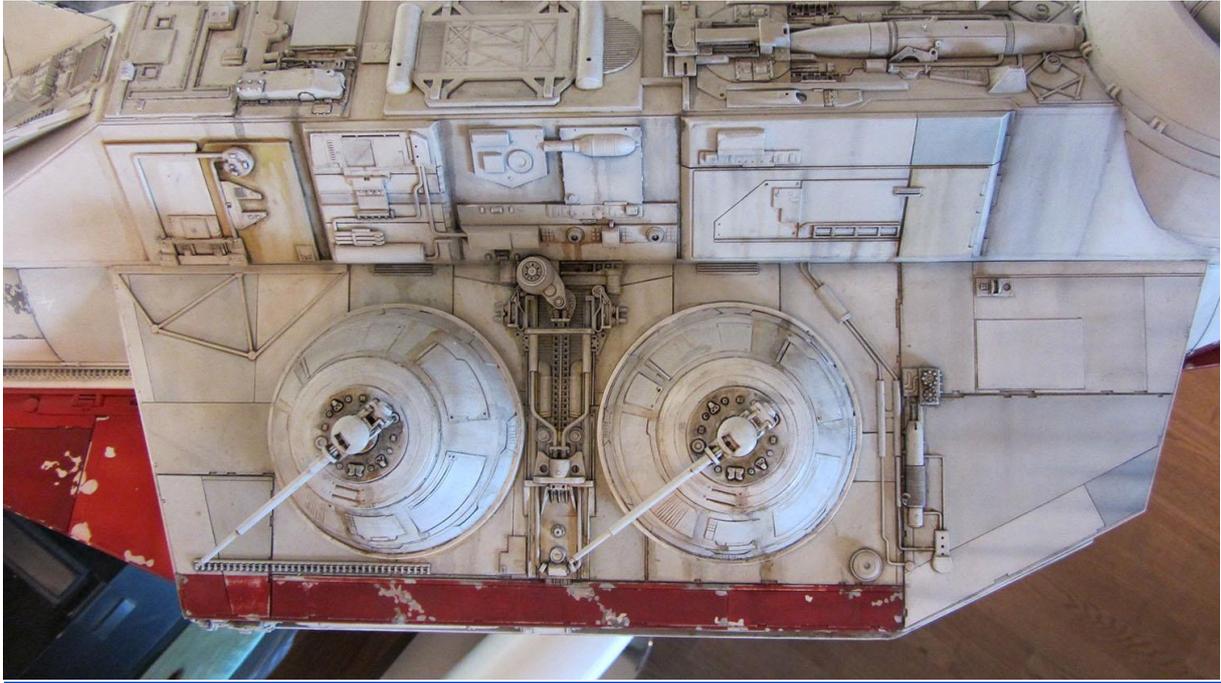
Comme on peut le voir sur ces images, Ken a utilisé le plastique Evergreen sans modération et de nombreuses façons différentes pour détailler ses montages, qu'il s'agisse de petits chasseurs ou de vaisseaux plus grands.

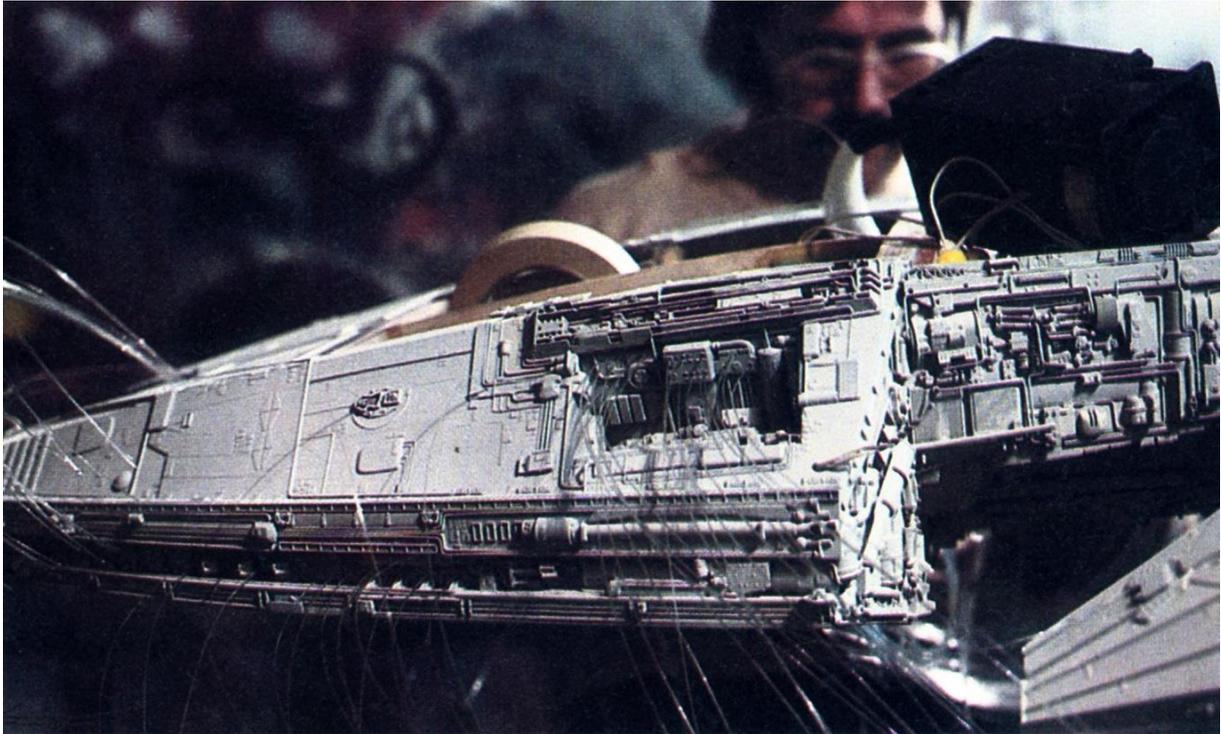
## Des images de référence

Il est toujours utile de disposer d'un dossier comportant des illustrations d'autres montages afin de voir ce qui est faisable. Ken s'est constitué une bibliothèque de maquettes de tournages ou de réalisations d'autres maquettistes afin de se faire une idée de la façon dont ils avaient élaboré leur modèle.

Ce qu'il faut toujours prendre en considération, c'est la fonction que la pièce est censée reproduire. Les pièces doivent toujours sembler remplir un rôle. Il ne s'agit pas de les juxtaposer aléatoirement sur son modèle sans y réfléchir. Les meilleurs modèles sont ceux qui semblent réels et pas simplement recouverts de pièces de chars que l'on peut tout de suite identifier.

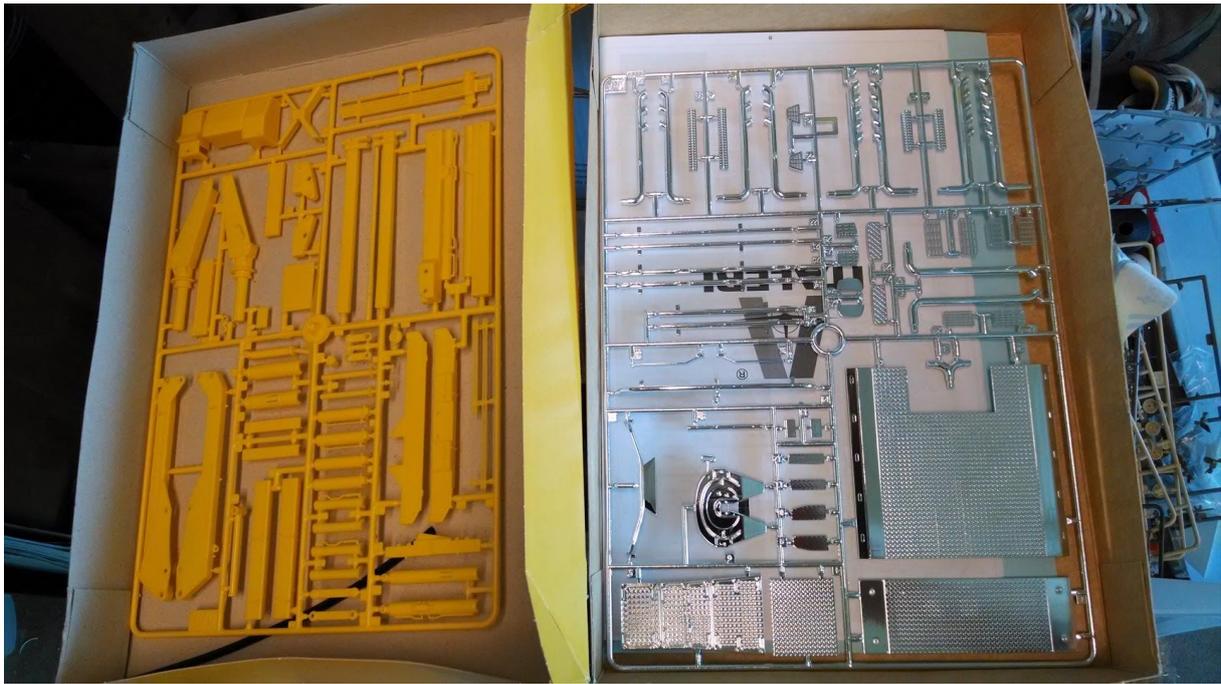






### **Les meilleurs kits utilisables**

Pour Ken, les meilleurs kits à utiliser pour ce genre de réalisation sont... les chars, les kits navals et les camions, ainsi que les autres véhicules "techniques" ! Il pense s'être servi d'à peu près tous les types de kits possibles. Même les motos doivent être réutilisables... Mais Ken doit encore le vérifier ! Un kit improbable que Ken a eu l'occasion de réutiliser est le kit d'une grue d'un de ces trucks US aux roues énormes.



Une partie agréable dans la construction d'un grand vaisseau est de rechercher sur internet des images de parties de kits qui pourraient faire l'affaire pour agrémenter le montage en cours. Ken avoue passer des heures de son temps libre à parcourir le net dans le seul but de trouver les pièces idéales. Il acquiert généralement 2 ou 3 kits pour élaborer un modèle en scratch d'envergure ; ceci afin de disposer de suffisamment de pièces repositionnables. Beaucoup de kits regorgent de pièces inutilisables, comme les galets de roulement des chars.

L'astuce, c'est de ne jamais acquérir un kit pour n'en récupérer qu'une seule pièce ! Il faut chercher à convertir le plus de pièces possible, à rentabiliser le prix d'achat du kit !

Au prix d'un kit, il faut éviter de gaspiller les grappes d'un kit... que l'on ne montera pas !

Ken n'utilise généralement pas l'intégralité des pièces du kit qu'il acheté pour un scratch précis et il lui reste des grappes entamées sur les bras à la fin du montage.

Il n'a pas encore trouvé de solution parfaite de stockage de ces restes. Il dépouille bien souvent les grappes et en jette les pièces restantes au fond d'un sac ; ce qui prend beaucoup de temps... Et qui prendra encore plus de temps le jour où il sera à la recherche de l'une de ces pièces !

Ce qui explique aussi que le garage de Ken ressemble parfois à un beau bazar à certaines étapes de ses réalisations.

En parlant de bazar, l'établi du scratcheur devrait rapidement ressembler à un imbroglio de morceaux de plastique en vrac, de grappes enchevêtrées et d'outils dans tous les sens. Même quelqu'un d'ordonné comme Ken abandonne la plupart du temps toute velléité de rangement au moment du détaillage de son modèle ; comme le montre la photo ci-dessous.



Merci Ken pour cet article fort instructif et ces images qui le sont tout autant !