

WIP

Nissan Skyline Effet Marbre



WIP
Fabrication d'un pilote



VISITE
Hambourg :
le plus grand Réseau
ferroviaire du Monde

WIP
Williams FW-XX



ÉDITO

Bonjour,

Bon, ben voila, ce qui devait être un truc lancé juste pour rire est en train de se perréniser... Les numéros seront désormais trimestriels afin de permettre plus facilement la gestion des articles, ainsi que de la mise en page.

Ce numéro 4 conserve les rubriques habituelles, mais une nouvelle section verra le jour dans le prochain numéro, à savoir, ... ben non, ce sera une surprise !

D'une part, ce premier semestre a été riche en nouvelles idées pour vous en donner toujours plus, afin d'obtenir une revue de qualité presse, mais sans diffusion presse.

Le forum va bientôt atteindre les 1000 membres. La revue semble s'envoler aussi, avec plus de 13.000 téléchargements tous numéros confondus ! La gratuité et l'objectivité sont nos fers de lance et je l'espère, le resteront !

D'autre part, l'équipe dirigeante de l'usine mautomobile s'est réunie pour discuter des ambitions des forums et du site, de l'association et des projets en cours et à venir à la mi-juin, ce qui va donner lieu à pas mal de nouvelles dispositions que vous pourrez voir, que ce soit sur la revue, sur le forum ou bien encore sur le site...»

Sinon, comme chaque année, Rétromobile a une nouvelle fois été un événement phare pour les membres, avec une nouvelle occasion de nous rencontrer, et de faire une petite fiesta. Le nombre était inférieur à 2005 mais l'ambiance toujours aussi sympa, je pense que ce salon va devenir l'évènement incontournable pour le forum...

Je vous souhaite une bonne lecture, vous dit à très bientôt, et passez de bonnes vacances estivales !

Rendez-vous pour le numéro 5, qui promet quelques surprises !

Sommaire

- *WIP* : Nissan Skyline effet marbre // p4
- *WIP* : Fabrication d'un pilote moto GP // p8
- *T&C* : Peindre une carrosserie à la bombe //p12
- *Sortir* : Hambourg, le plus grand réseau du monde //p16
- *WIP à suivre* : Williams FW-XX // p18
- *Sortir* : rencontre Rétromobile 2006 //p22





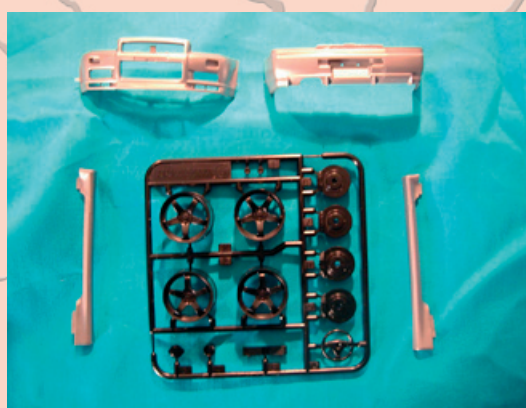
Nissan Skyline effet marbre

Le Custom c'est l'art de personnaliser son véhicule (2 ou 4 roues). Le phénomène a pris naissance aux Etats-Unis dans les années 30 avec les hot roads est leurs courses illicites. La Ford 32 est la base la plus customiser au monde et un véritable mythe. Le Tuning est un dérivé soft du custom, il a pris naissance dans les années 90 et consiste en la pose d'accessoires (jantes, amortisseurs, sonorisation etc...), gonflage moteur, légères modifications de carrosserie et peintures personnalisées.



MONTAGE

Mon choix c'est porté naturellement sur un des mythes de l'automobile actuel, la Nissan Skyline ; et comble du bonheur Tamiya venait tout juste de sortir une superbe base civile, la NISMO R34 GT-R Z-TUNE au 1/24. Comme d'habitude le kit est très complet avec des pièces supplémentaires pour Tuner un peu plus la voiture.

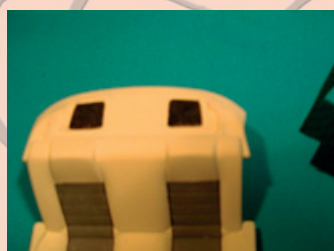


Cependant le tuning proposé par Z-TUNE me paraissait un peu soft, c'est pour cela que dans un premier temps j'ai décidé de piocher dans ma boîte à rabiote et d'utiliser des rétros de Subaru WRC pour lui donner une ligne plus compact, puis de lui adjoindre un nouveau becquet arrière pour lui donner une apparence plus sportive. Mon choix c'est porté sur la boîte d'aileron de chez Aoshima qui propose 3 types d'ailerons à monter.

J'ai peint toutes les pièces autres que la carrosserie avec l'intérieur de l'habitacle



Rétros Subaru, Aileron Aoshi, tout pour donner plus de caractère à la voiture.



dans des tons de blanc et gris german grey de chez Tamiya, surligné de noir au feutre indélébile de 0.1mm.

J'ai ensuite procédé au montage de ces pièces jusqu'au montage à blanc de la carrosserie sur le châssis.

Le montage aurait pu ce terminer ainsi, mais lors d'un week end sur une expo, j'avais discuté avec des collègues maquetistes Tuner qui m'avait fait la remarque que mes tuning étaient un peu soft et que mes voitures mériteraient à être rabaissées.

TUNING

Je me suis alors lancé dans le grand bain, celui du vrai Tuning et j'ai décidé de rabaissier la skyline jusqu'à une garde au sol de 2mm sur toute la voiture.

La skyline est une voiture qui a une garde au sol très haute surtout à l'arrière ; j'ai donc profité du montage à blanc pour prendre les cottes ; 7mm à l'avant, 7mm entre les roues, une variation entre 8 et 11 mm à l'arrière et un empattement de 2 mm entre les pneus et la carrosserie.

Dans un premier temps j'ai réduit l'empattement de 2mm, en réduisant les amortisseurs et le système de suspensions de 2 mm.

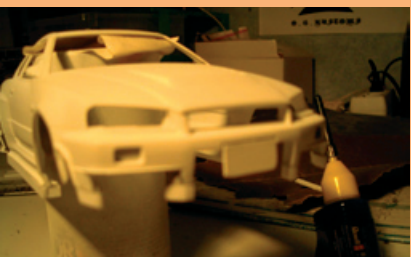
J'ai ensuite découpé soigneusement et judicieusement les pare-chocs avant et arrière. Ensuite j'ai collé et travaillé une baguette de plastique Evergreen de 3 mm sur les côtés de la voitures ; j'ai gagné ainsi 3 mm qui ajouté au 2 mm de l'empattement me font une garde au sol de 2mm.

Il fallait maintenant s'attaquer au pare-choc arrière, qui doit être redresser (variation de 8 à 11 mm) pour avoir une garde au sol de 2 mm. J'utilise donc 2 baguettes d'Evergreen collées l'une à l'autre pour rattrapper l'écart, elles sont ensuite collées au pare-choc préalablement découpé, puis retaillées en biais afin de redresser uniformément le tout.

Le pare-choc avant reçoit lui différents éléments confectionnés en baguette Evergreen de 3 mm, qui seront retravaillés et ponçés à la lime et au papier abrasif notamment pour les parties arrondies.

Ultime étape avant peinture, le masticage et ponçage des pare-chocs avant et arrière qui fut





Les différentes étapes du rabaissement de la caisse.

longue et laborieuse afin de ne pas voir du tout la jonction des éléments rajoutés.

PEINTURE

En feuilletant un magazine de Tuning, j'avais été littéralement conquis par l'originalité d'une peinture qu'ils avaient appelé le " Marble Effect ", l'impression était telle qu'on aurait dit que la voiture était faite de marbre. Le temps passa et je m'aperçus un jour que ma femme qui est passionnée de travail manuel, faisait des décorations de boites en bois avec un craqueleur qui faisait un effet craquelé de vieux bois.

Je lui ai donc subtilisé son craqueleur afin de faire des tests sur mes maquettes et voilà donc comment procédé afin d'obtenir un effet marbre du plus bel effet.

Apprêtage de la maquette avec de l'apprêt à figurines Games Workshop qui à la particularité d'avoir un grain très fin, donc parfait pour des carrosseries.

Peindre ensuite à l'aérographe la couche servant de base, avec dans un premier temps une couche de Tamiya Nato Black (XF-69), puis des voiles de Neutral Grey (XF-53), Sky Grey

(XF-19) et Semi gloss black (X-18). En effet le marbre a la particularité de ne pas avoir une couleur uniforme dans ses veines.

Passer au pinceau, du craqueleur ORITA, il faut bien l'étirer, en mettre une couche assez conséquente et bien uniforme.

Attendre entre 10 et 15 minutes que le craqueleur sèche un peu, et passez à l'aérographe une couche de peinture acrylique peu diluée avec de l'eau, pour que celle-ci craquelle sous l'effet du craqueleur précédemment appliqué sur la maquette. Pour accélérer et amplifier l'effet de craquelure mettez la maquette devant une source de chaleur.

Vernissez après séchage complet de la peinture, afin de protéger celle-ci et de lui donner de la profondeur produisant ainsi un effet marbre. Dans mon cas 6 couches de vernis a été nécessaire.

FINITIONS

Pour affiner et mettre la voiture en situation de " Salon du Tuning ", j'ai décidé de mettre des vitres teintées couleur chrome. Je remercie d'ailleurs le magasin Glastint de m'avoir fait

don d'un belle échantillon de leur produit et de m'avoir fait profiter de leur connaissances en pose de vitres teintées.

La pose de ce film ne se fait pas aisément mais le résultat est d'un bon rendu. Mais qu'est ce que c'est qu'un seul après midi passé alors que le montage complet de la maquette avec

toutes les modifs de carrosserie m'a pris environ 3 mois et que ma peinture effet marbre a réussi qu'au bout du 8ème essais.

Mais je suis vraiment content du résultat final, j'y ai mis tout mon savoir faire et toute ma passion pour la maquette dedans.



← création de l'effet marbre.





Fabrication d'un pilote MotoGP au 1/12

Si le marché des maquettes de motos se porte plutôt bien avec de nombreux kits et transkits on ne peut pas en dire autant de celui des figurines de pilotes.

Cet article vous propose une technique de fabrication, le but n'étant pas de faire une figurine de qualité industrielle mais une figurine artisanale, bien à vous, que vous pourrez détailler comme vous le voulez ou comme vous le pouvez.

Tous les matériaux utilisés sont de prix abordables, simples d'utilisation et surtout trouvables dans tous les magasins de bricolage.



La base

A moins d'avoir des talents de sculpteur il vous faut trouver une base. Parcourez les allées des magasins de jouets à la recherche d'une figurine de 14 à 16 cm. Elle doit être la plus articulée possible, les meilleures étant celles de Spiderman sorties à l'occasion des deux films. Les jambes étant un peu longues par rapport à un vrai homme, vous pouvez les couper au milieu de la cuisse et du mollet, poncer quelques millimètres et les recoller, mais ne coupez au niveau d'une articulation car elles serviront toutes. Cette étape est facultative si vous désirez représenter un pilote plutôt grand comme Valentino Rossi.

Il faut ensuite couper les mains et en coller de nouvelles à la colle cyanoacrylate.

Si vous possédez un pilote Tamiya greffez-lui ses mains et ses bottes, pour obtenir des bottes Alpinestars par exemple ou laissez les pieds d'origine pour obtenir des bottes Dainese.

Vous devrez seulement ajouter une fine couche de mastic au dessus du talon pour représenter la délimitation ente le combinaison et la botte.

Si vous n'avez pas cet article (c'est fort probable) il faudra un jouet donneur. Pas besoin d'aller loin ou de dépenser trop: les jouets à 2 Euros des rayons des supermarchés ou des Gifi feront l'affaire, cherchez des poings serrés mais dont le pouce et l'index ne sont pas reliés.

La dernière chose à remplacer est la tête. Vous pouvez greffer un casque de figurine Heller, trouvé dans les kits au 1/12 des M1 2002 ou 04, des RCV 02 ou des Desmosedici 03. Vous pouvez sinon greffer la tête d'un autre jouet (ou même garder la tête d'origine) et sculpter un casque avec du mastic.

Collez deux petits bouts de plastique ovale au dessous des genoux pour représenter



articulations.

Renouvelez l'opération avec la jambe intérieure au virage en jouant avec les articulations pour obtenir l'inclinaison de la moto souhaitée et enfin avec la jambe extérieure. Ici, ne laissez aucun jeu entre les bottes et les cale-pieds. Normalement vous en êtes là.

Maintenant reprenez votre mastic (mastic de carrossier ou de marque spécialisée dans le maquettisme), vos limes, votre papier abrasif et sculptez ! C'est une étape longue mais la

figurine offre une excellente base et ce travail ne consiste en fait qu'à combler toutes les articulations, boucher quelques creux et poncer quelques bosses. Vous pouvez augmenter le niveau de détail à votre guise.

Le moulage et l'adaptation

Vous êtes à présent l'heureux

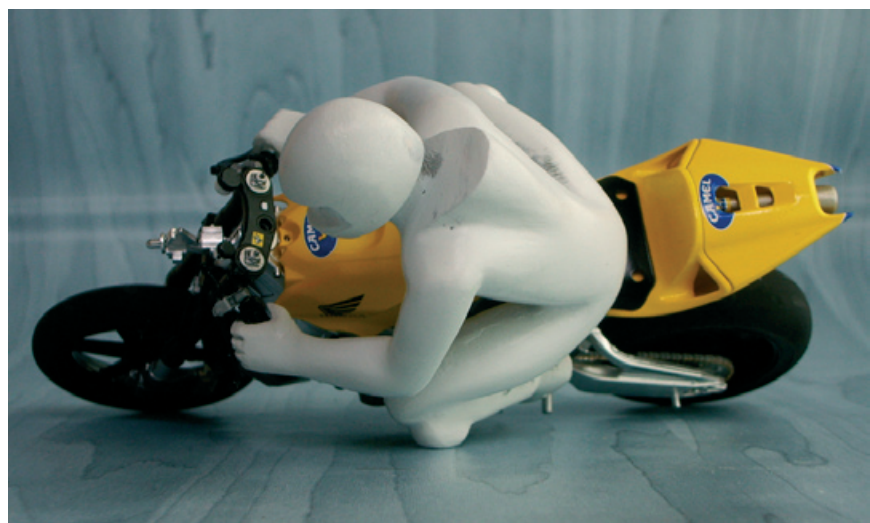


les sliders et un tube en plastique savamment coupé pour représenter la bosse dorsale. Commencez à mastiquer les parties de la figurine où il n'y a pas d'articulation.

La mise en place

Vous pouvez à présent choisir la position de votre figurine. Les attitudes les plus simples à réaliser étant de le laisser debout à côté de la moto ou assis dessus, comme sur la grille de départ. Intéressons-nous à un pilote plein angle.

Posez votre figurine sur la moto et faites-la bouger pour obtenir la position du buste et des bras que vous voulez, laissez un peu de jeu entre les poings et les poignets pour pouvoir enlever et remettre la figurine, ensuite collez toutes les articulations avec de la colle cyanoacrylate liquide, surtout pas en gel sinon elle n'irait pas jusqu'au plus profond des



propriétaire d'une figurine que vous rêvez de reproduire pour mettre sur vos autres motos. La seule solution est le moulage, mais ce n'est pas le but de l'article de proposer une technique. On notera simplement que le moulage se fera grâce à un kilo d'élastomère silicone, disponible dans les magasins de bricolage, et que plusieurs solutions sont possibles.

On peut découper les membres du pilote et faire un moule en deux parties de chaque pièce ou couler le produit sur la pièce entière, le moule devra alors être découpé en de nombreuses sections.

Deux types de résine de coulage pourront être employées : la résine polyuréthane, que vous conseillerez les pros et la résine polyester, qui a l'avantage du prix.

Une fois reproduite et pour adapter votre figurine à une moto n'ayant tout à fait les mêmes dimensions que celle qui vous a servi de base, la solution se trouvera le plus souvent dans les mains : poncez l'intérieur des mains ou des pouces pour que le pilote puisse tourner autour des poignets et donc prendre une position plus haute ou plus basse, ou au contraire rajoutez de fines couches de mastic à ces endroits pour le pilote tienne mieux en place.

Il se peut aussi que vous deviez poncer les bottes, les cuisses ou les fesses, vous l'aurez compris ce sera au cas par cas.

La décoration

Pour fabriquer vos décalcomanies vous pouvez utiliser un logiciel de dessin mais si vous n'avez





pas le courage de vous attaquer à une telle tâche ou si vous n'avez le matériel nécessaire une simple photocopieuse vous permettra d'obtenir des décalcomanies assez correctes, pourvu que vous ne cherchiez pas à produire une décalcomanie entièrement blanche.

Trouvez dans vos magazines ou livres les logos qui vous intéressent (pour les cigarettiers sortez vos archives car tout est caché de nos jours). Faites autant de copies que nécessaire et utilisez la fonction rétrécissement pour obtenir la taille voulue.

Collez tous vos logos sur une seule feuille et copiez-la en mettant dans la photocopieuse votre feuille de décalcomanie vierge. Une fois la feuille imprimée vernissez au pinceau chaque logo car l'encre de la photocopieuse a tendance à sauter.

Si vous avez besoin d'un fond blanc utilisez une feuille vierge blanche, si vous avez à la fois des logos ne nécessitant pas de fond blanc et des logos en ayant besoin, imprimez tout sur une feuille transparente et découpez ces derniers, mettez-les dans l'eau et collez-les sur une feuille vierge blanche.

Pour rajouter les autres couleurs sortez vos pinceaux et vos pots de peinture. Préférez les peintures de type émail (enamel) qui sont plus couvrantes que les acryliques, surtout si vous peignez par-dessus du noir. Découpez savamment chaque logo et collez-les.

Le résultat est sans commune mesure avec les décalcomanies industrielles mais cette

technique a au moins l'avantage de la rapidité et de la simplicité. Voilà ce que ça peut rendre.



Peindre une carrosserie à la bombe



Une carrosserie brillante et profonde. ... à la bombe

Voici en détail, la méthode que j'utilises pour obtenir une carrosserie brillante et profonde, et ceci en ne peignant qu'à la bombe.

C'est en lisant les articles de TMM et en consultant la technique d'Alex Kustov sur son site, qui lui peint à l'aéro, que je me suis dit qu'il faudrait essayer de faire une compil des divers techniques.

En fait c'est pas bien compliqué et l'astuce c'est tout simplement de bien poncer entre les différentes couches de peintures et de vernis, mais on va essayé de rentrer dans le détail des différentes étapes.



1 la préparation

Comme pour toute mise en peinture de carrosserie, on commence par dégrapper tous les éléments qui la compose

et qui recevront la teinte, boucliers avant et arrière, rétroviseurs, élargisseurs d'ailes, ou comme sur la 550 Maranello les carénages de phares.



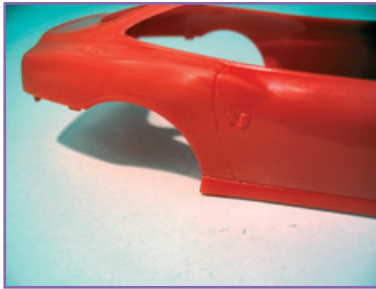
2 un premier ponçage

Un premier ponçage est effectué sur l'ensemble de la carrosserie et de ses éléments bruts, avec un morceau de papier abrasif de carrossier grain 1000 à l'eau.

Sur cette photo on voit que le plastique a comme un aspect "griffé", ceci aura pour effet de rendre le plastique un peu rugueux et permettra une meilleure accroche de la couche d'apprêt, et au final l'ensemble de la carrosserie

Peindre une carrosserie à la bombe

doit avoir perdu son brillant du plastique d'origine. Il faut également en profiter



pour éliminer tous les joints de moulages disgracieux qui risquent de se voir une fois la peinture terminée.



3 dégraissage
Étape importante de la préparation, le dégraissage. En effet même si les pièces ont été poncé, il peut rester des zones où le produit de démoulage est encore présent, surtout dans les creux. Donc on s'arrange pour que Madame ne soit pas entrain de faire la vaisselle à ce moment là, et on frotte la carrosserie avec une goutte de liquide vaisselle et une brosse à dents sous l'eau chaude, généralement j'en profite pour dégraisser toutes les grappes du kit en même temps. Rincer abondamment à l'eau claire et bien sécher.



4 mise en apprêt de la carrosserie
Une toute première fine

couche de surface primer blanc Tam est passée, cette couche est dite fine car on voit encore en dessous la couleur du plastique qui ressort.



Elle doit aussi avoir un aspect granuleux. C'est cette fine couche qui va nous permettre de faire ressortir les défauts de surface, comme ici les lignes de moulage mal poncées.



24 heures après cette première fine couche, on peut commencer à corriger les défauts, ligne de moulage poncée, masticage de certaine surface, ligne de gravure à retailler, etc... et toute la carrosserie est entièrement poncée, toujours avec le même morceau de papier, on doit retrouver un aspect lisse au touché.



Juste avant de peindre, la carrosserie est frottée avec un chiffon doux pour éliminer les poussières de ponçage, on peut également la repasser sous l'eau avec du liquide vaisselle mais il faudra

attendre qu'elle sèche.



Deux couches épaisses, dites " mouillées ", de primer sont passées à 5 minutes d'intervalle, la carrosserie doit ressortir entièrement blanche. Attention tout de même, certaine fois il arrive que l'on voit encore un masticage qui a été effectué en dessous, ou comme ici, le ponçage des lignes de moulage qui ressort. Il est très important de les faire disparaître pour partir sur une base homogène, pour cela, ponçage de l'ensemble et repassage d'une couche de primer en insistant plus sur la zone concernée.



5 la mise en peinture
24 heures après la dernière couche de primer, la carrosserie est à nouveau entièrement poncée, toujours avec le même morceau de papier de carrossier qui commence à s'user. Une première fine couche de peinture est passée à la bombe (TS-47), comme la première couche de primer elle doit avoir un aspect granuleux, avec certaine teinte peut couvrante, on doit encore apercevoir le primer en dessous, ce qui n'est pas le cas ici avec cette teinte.

Peindre une carrosserie à la bombe



On laisse sécher, et 24 heures plus tard, re-ponçage de l'ensemble. Toujours pareil, il faut casser le brillant de cette couche et obtenir une surface lisse au touché, sans oublier de bien essuyer ensuite avec un chiffon doux.



Deux couches de peinture sont passées successivement à 5 / 10 minutes d'intervalle, ces couches doivent être plus épaisses et avoir un aspect dit mouillé.

Voilà, c'est tout pour la phase de mise en peinture, 1 couche fine et 2 couches plus épaisses avec un ponçage entre les deux.



6^e vernissage
24 à 48 heures plus tard,

on reprend le papier à poncer, qui là commence à être vraiment usé, et on repasse sur l'ensemble de la carrosserie, toujours jusqu'à casser le brillant, on obtient à nouveau une surface lisse et matte.



Deux couches épaisses de vernis sont passées à 5 / 10 minutes d'intervalle, deux couches mouillées. Ces deux couches donneront le brillant et la profondeur finale à la carrosserie



Et voilà, une belle carrosserie, brillante à souhait jusqu'à se

voir dedans, et qui sera du plus bel effet une fois le kit entièrement monté.



En résumé

Cette technique n'est pas bien compliquée, et ne demande que peu de matériel, vous remarquerez que je n'est pas utiliser de polish, lustreur ou autre, simplement du papier à poncer de carrossier grain 1000, passé entre chaque couche dans les différentes étapes.

Et elle permet d'obtenir une carrosserie brillante, sans effet peau d'orange, et tout ça avec de simples bombes pour un résultat proche de celui obtenu avec un aéro

A bientôt pour de nouvelles aventures

Lolo

Pour les carrosseries avec décalcs, la procédure n'est pas tout à fait identique.

Après la phase de mise en peinture, on repart d'une peinture poncée, comme dans le première partie du vernissage, mais on ne passe qu'une seule fine couche de vernis.

Les décalcs sont posés 24 heures plus tard sans ponçage. Ensuite, il est préférable d'attendre plusieurs jours, voir 1 semaine avant de passer les 2 couches finales de vernis, et ceci après juste un rinçage à l'eau clair de la carrosserie pour faire disparaître les résidus de micro-set / sol.

Petit lexique

Ponçage

Un bon ponçage est la clé d'une carrosserie profonde et brillante, comme ici sur la photo de gauche, sur le plastique encore brut pour une bonne accroche de la peinture, ou comme à droite sur la peinture pour un effet de profondeur.



Couche fine

On parle de couche fine, pour la première couche de primer, le teinte de base du plastique doit encore se voir en dessous, l'aspect au regard et au touché doit être granuleux. Pour une couche de peinture, cette couche fine a aussi un léger aspect granuleux et pas très brillant. Elle est passée à une distance plus importante qu'une couche épaisse pour un même débit de peinture.

Couche épaisse ou dite mouillée

La couche épaisse se passe plus près de la carrosserie, en chargeant un peu plus, c'est à dire qu'on passe la bombe plus doucement, ça donne un aspect mouillé et pas très lisse de la peinture, mais tout ça va se tendre en séchant, devenir moins brillant et plus lisse. Si l'aspect peau d'orange persiste après séchage, un simple ponçage supprimera cet effet.



Hambourg : le plus grand réseau du Monde

Hambourg, Capitale de la Hanse, 2^{ème} port marchand en Europe abrite la plus grande installation des trains électriques HO au monde. Les 4 sections proposées s'étendent plus de 900 m² (1500 m² en 2010)

Quelques chiffres en vrac. 9km de rails, 700 trains (plus de 10.000 wagons) Plus de 135.000 leds, 90.000 figurines, plus de 3600 véhicules.

Ces artistes auraient pu se contenter de réaliser des paysages, des villes, des actions de la vie de tous les jours, tous plus réalistes les uns que les autres, mais ont "révolutionné" les dioramas avec la création du Car-System. Ce système permet aux véhicules (voitures-camions) de déplacer. Chaque véhicule est équipé d'un micro-processeur qui "obéit" aux ordres envoyés par les ordinateurs. L'envoi des

ordres se fait par infra-rouge ou par voie Hertzienne. Depuis peu, chaque véhicule peut répondre à 256 ordres. Ils sont tous équipés de leds (phares, clignotants, gyrophares) Le célèbre camion Coca-Cola (celui de la pub de Noël)

Ce système permet de créer quelques semaines. Par ex. plusieurs véhicules de pompiers quittent leur caserne, sirène hurlante, pour intervenir sur un feu de poids-lourd

ou sur un incendie dans une habitation.

Les véhicules ont des trajets pré-programmés, comme les bus, les camions poubelle, ou effectuent des trajets aléatoires. Ils s'arrêtent au feu rouge, au stop, à 2-3 centimètres du véhicule qui se trouve devant. Toutes les 15min, la nuit s'installe sur les différentes sections, et là tout s'illumine, les habitations, les véhicules, les trains.

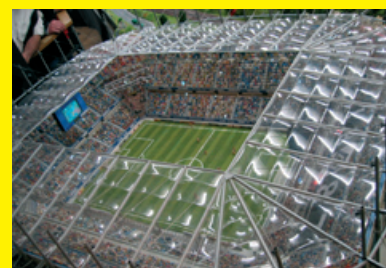
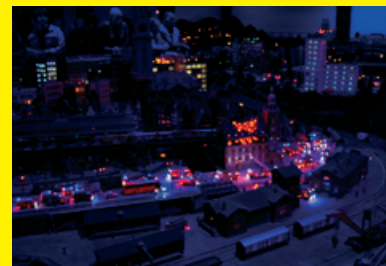
1^{ère} section : Centre et sud de l'Allemagne, avec une fête foraine où tout est illuminé, et bouge, la reproduction d'une ville "Knuffingen" avec installation du Car-System, et création de scénarios, par ex. diverses interventions des pompiers. Création des Alpes avec une station de ski (avec télésièges, télécabines)



Hambourg : le réseau ferrovière le plus grand du Monde



2^{ème} section : La ville d'Hambourg. Création du stade de foot de l'équipe locale HSV, avec plus de 12.000 figurines présentes dans le stade. Création d'une Rave-Party défilant le long du port d'Hambourg. Création du port marchand avec bateau porte-containers...



3^{ème} section : USA Création de Las-Vegas (plus de 30.000 leds), Cap Canaveral, grand Canyon. Installation du Car-System et intervention des camions de pompiers américains. Et là circule un train de 14,5 mètres de long.



4^{ème} section : Les pays Scandinaves. Avec d'un côté l'été, et de l'autre côté l'hiver. Création d'un bassin, et ils projettent de faire circuler un paquebot, et de créer un système pour reproduire les marées (hautes et basses)





Williams FW-XX : La Williams Ultime !!!

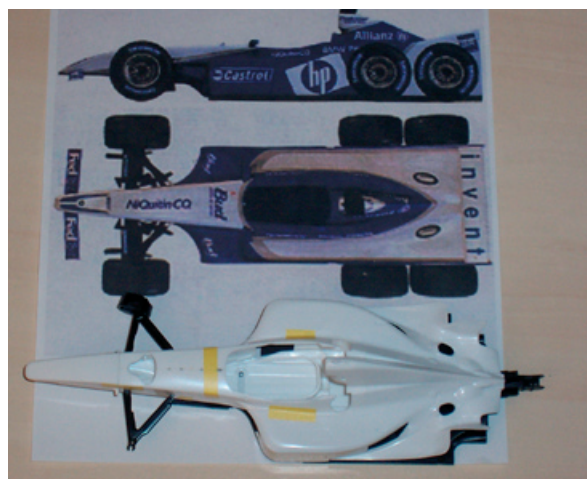
Voilà un petit article sur un sujet qui me travaille depuis un bon bout de temps. Etant amateur de F1, et plus particulièrement des voitures ayant des caractéristiques un peu particulières, c'est avec une certaine émotion teintée d'intérêt qu'un jour je suis tombé sur un article dans un magazine sur ce concept...

Appelé Williams Ultime, ou FW-XX selon les sources, cette voiture virtuelle combine les technologies qui ont été employées puis interdites en F1 au cours des dernières décennies, combinées aux technologies actuelles. Le tout en conservant la motorisation de la FW-25 afin de garder un terrain de comparaison. Les chiffres sur le papier sont stupéfiants, tout en faisant prendre conscience que certains retours en arrière du règlement au niveau des solutions techniques (comme on continue à en voir de nos jours avec la diminution de la cylindrée des moteurs, de l'aéro ou encore de l'utilisation des pneus) sont parfois nécessaires afin de ne pas faire prendre trop de risques aux pilotes, mais aussi aux commissaires ou aux spectateurs... Ici, les seuls risques qui ont été pris, l'ont été par les ordinateurs de l'écurie !!! En ce qui concerne les caractéristiques techniques, elles sont pour la plupart identiques à la FW-25 qui a servi de base de comparaison à cette étude de style : même moteur, même tailles de pneus et dimensions identiques. Seules auront été modifiés l'aérodynamique (avec 170% de charge en plus, mais 40% de traînée en moins !!!!!), le passage de la puissance au sol grâce à un variateur de vitesse (qui supprime la boîte de vitesse, et donc délivre automatiquement la meilleure puissance possible

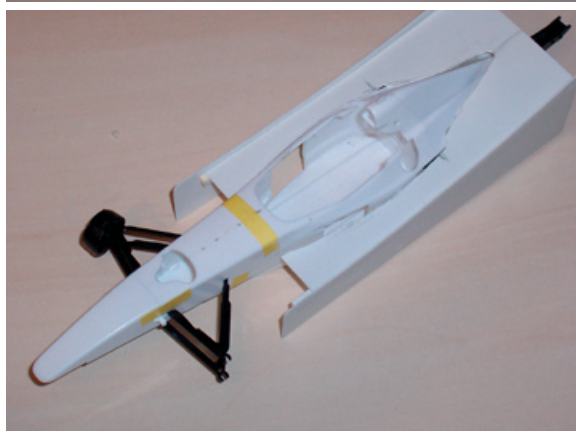
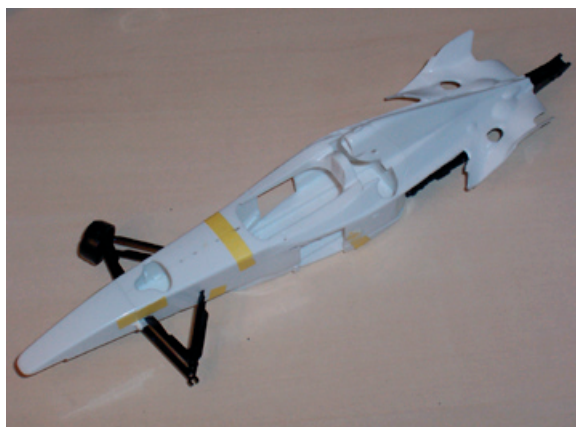
à un moment donné), une électronique à l'extrême qui permet à la voiture de s'adapter en permanence à la configuration du circuit en temps réel que ce soit au niveau des suspensions, de la hauteur de caisse et des jupes, mais aussi de la traction fournies aux quatre roues arrière motrices notamment pour améliorer le passage en courbe... Toutes ces aides (et d'autres encore) combinées donneraient un gain évalué à 13' sur un circuit comme Silverstone !!!!! Il va sans dire qu'avec de telles performances surtout en courbe et en freinage (jusqu'à plus de 7G subis par le pilote, contre 4G environ pour les F1 conventionnelles), le pilote serait obligé de porter une combinaison anti-G comme dans les jets militaires !!!!!

Après avoir fait un peu le point des différences entre ce bolide imaginaire, et la superbe FW- 24 de Tamiya, mais aussi après m'être posé de nombreuses questions sur mes capacités en terme de scratchbuilder (mais surtout pas de bodybuilder, là je sais que je n'ai aucune chance...), je me suis dit un jour : "Ben mon Gârs, va falloir y aller là !!!"

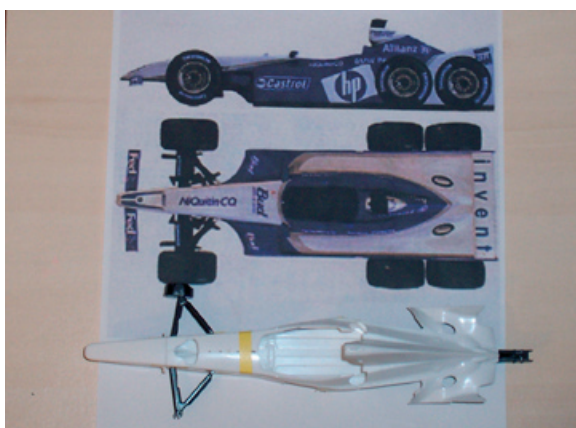
1 Première chose à faire : trouver de la doc... et là, malgré le soutien du forum, je n'ai pas trouvé grand chose de probant... Pire encore, après avoir essayé de contacter l'écurie Williams, ils m'ont dit que le projet ne venait pas directement de chez eux, sans m'en dire plus..."Ben l'est bien barré le Mimi avec ses quatre photos rikiki". Retour à la case départ avec cette question : "quoi j'ai d'utilisable ???". En bidouillant les quelques photos que j'avais, j'ai réussi à me trouver un plan de côté ainsi qu'un plan de dessus, à partir de là, tout devenait possible (comme quoi il m'en faut peu !!!). Pour me servir de référence d'échelle, j'ai pris le diamètre d'un pneu, et j'ai donc pu me sortir un plan à l'échelle 1/20... Voilà ce que ça donne avec la maquette Tamiya à côté du "plan" imprimé.. Profitez-en bien, c'est la dernière fois que vous la verrez en aussi bon état !!!



2 Et justement, tout de suite après, on attaque gentiment les flancs à la mini-perceuse histoire d'enlever un peu tout ce qui dépasse !!! En fait, j'ai gardé la partie des sorties d'échappement afin de pouvoir bien centrer la nouvelle coque par la suite; On peut d'ailleurs en voir l'ébauche découpée en carte plastique juste au dessus en me servant d'un des plans en papier découpé comme gabarits de découpe.



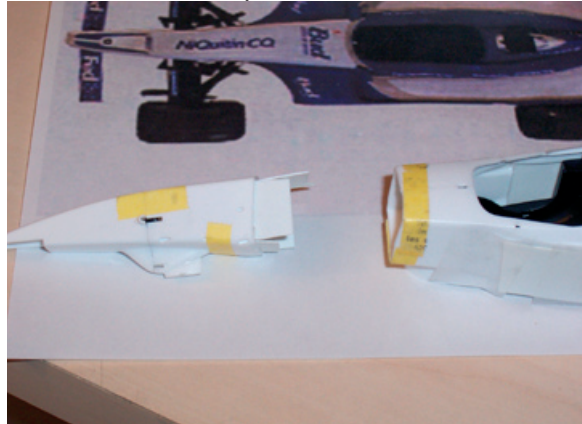
3 Premier essai d'ajustage de la nouvelle coque, et ça à l'air de pas trop mal se goupiller (content le Mimi, ouaaaaais !!!)



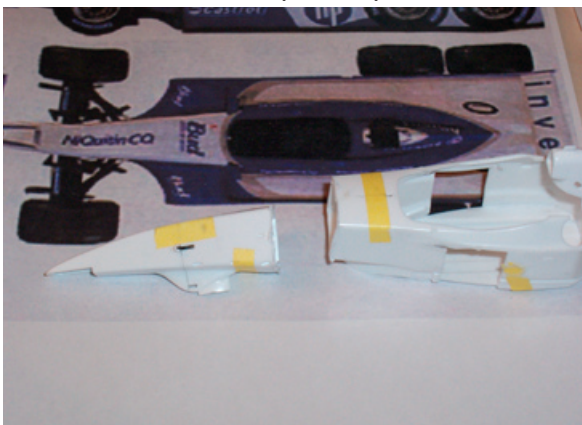
4 On rajoute sur les côtés les roues dont certaines ont été remoulées à partir des roues avant d'origine, car toutes les roues sont identiques (pour une question d'aéro et pour un passage de la puissance au sol optimisé)



7 Pendant que la colle cyano des "comblages" latéraux sèche, j'en ai profité pour mettre en place les supports qui vont me permettre d'allonger le nez (c'est plus une F1, c'est Pinocchio !!!!) (photo 506)



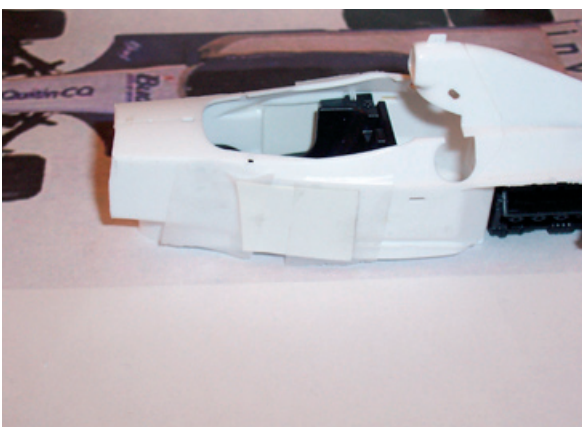
5 Ici on commence ce que l'on va appeler le massacre à la tronçonneuse !!!! En effet, en comparant avec le plan, le nez est plus long, donc.... On commence par couper l'avant....



8 Mise en place sur le plan, en me servant des sorties des bras avant comme repère d'alignement (photo 507)



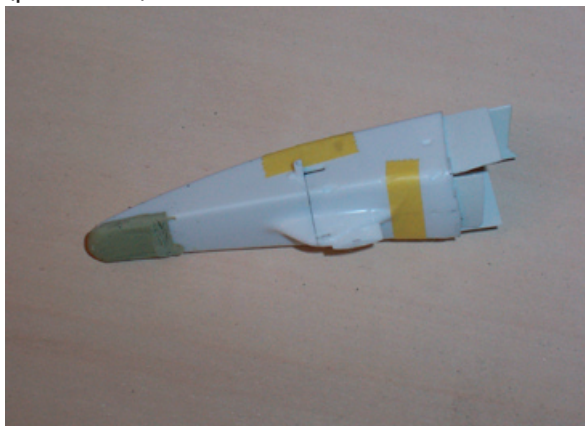
6 Pis comme les flancs sont totalement différents, on en profite pour reboucher un peu les trous... (photo 505)



9 Le fond plat a aussi été découpé (suivant les pointillés ??? Ah ben non, il n'y en a pas...), tout en gardant le patin qui me servira de référence au sol, mais aussi pour positionner le moteur et toute la partie arrière sur lequel ils reposent. (photo 508)



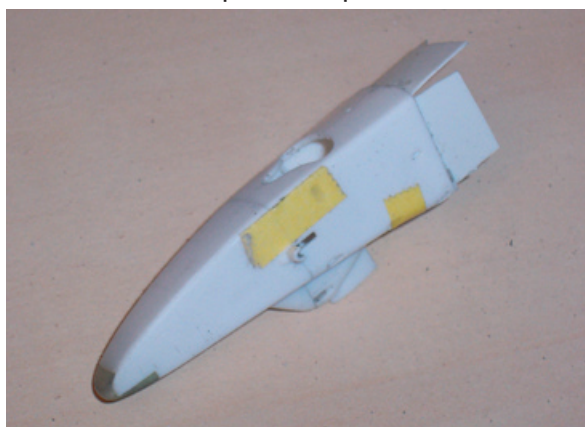
10 Le nez est bouché au mastic (mon Pinocchio il est enrhumé maintenant !!!), car l'aileron avant totalement différent stylé formule Indy, sera pris sur les cotés par la suite (photo 509)



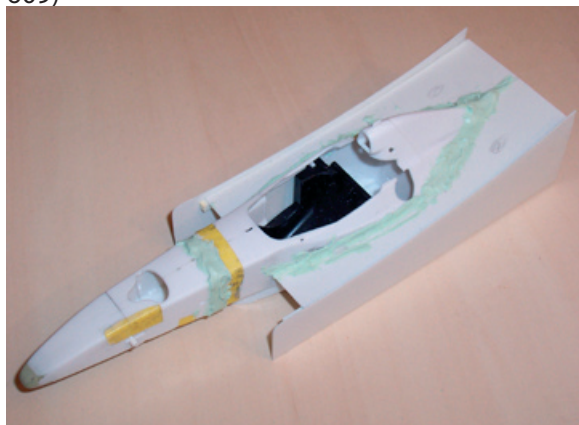
peu le tout. (photo 522)



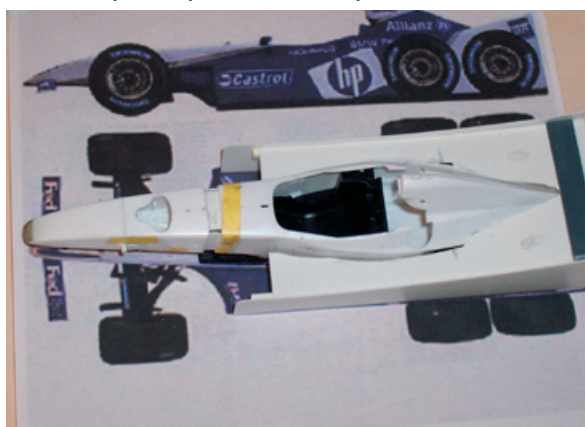
11 Ponçage pour obtenir une belle forme arrondie et profilée. (photo 510)



14 On remet tout en place, on colle le tout, et on mastique à fond... peut-être trop même, il va y avoir une belle utilisation de papier de verre pour rattraper tout ça, et donner de belles courbes à ce bazar.... (photo 609)



12 Comparaison avec le plan.... Ben ça va pas du tout En fait il est trop long en avant du train avant (Ben du coup, c'est plus Pinocchio... c'est Cléopâtre cette voiture !!!)... On voit aussi l'ébauche du mini aileron arrière en carte plastique lui aussi . (photo 511)



Voilà l'état actuel d'avancement. Je compte sur vous lecteurs z'attentifs pour me motiver à finir ce projet issu des cogitations d'un esprit dérangé, et entrepris par un cerveau qui ne l'est pas moins !!!!!

À suivre...

13 Et c'est reparti pour un petit coup de ponçage, et tant qu'on y est, on affine un

Rencontre Rétromobile



Comme chaque année depuis bientôt trois ans, l'équipe mautomobile se rencontre sur les stands de l'excellente exposition rétromobile.

Encore une fois, nombreux nous étions à nous rencontrer pour cet événement. Nous avons pu profiter de merveilleuses autos, dont une Porsche 917 magnifique. Nous avons également pu profiter d'un apéritif gracieusement offert par l'animateur de la marque Renaissance, avant de nous diriger vers le restaurant.



La soirée fut on ne peut plus sympathique, arrosée lors de l'apéritif par du 18 ans d'âge pour certains, et autres mousses de différentes teintes pour d'autres, mais nous avons passé un agréable moment entre nous. Au fait, devinez le sujet principal de la soirée ?



