

Anvisningar för byggandet av massiva replikamodeller.

Innan arbetet påbörjas, bör man noga studera ritningen för att få en klar uppfattning av planet utseende. Försummar man detta, inträffar det lätt, att man gör ett eller annat fel, som kanske många gånger blir svårt att rätta.

Ritningarna brukar visa flygplanet sett från tre håll: 1) från sidan, 2) uppfifrån och 3) framifrån. Här kan man samtidigt med ritningen också inköpt materialsats, brukar kroppssidans konturer vara tryckta på den träbit, varav kroppen skall göras (fig. 1). Man skär eller sågar bort överflödigt trä med ledning av konturerna.

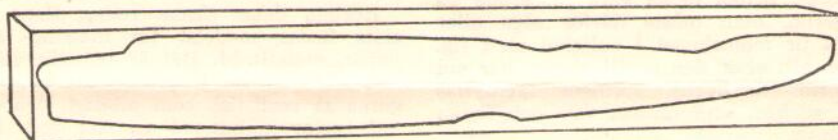


Fig. 1

Härvid måste noga tillses, att detta sker vinkelrätt, ty i annat fall kommer kroppen att bliva skev. Sett i genomskärning skall bortsörningen ske som på fig. 2a och ej som på 2 b.

När detta arbete är färdigt, ha vi fått ett ämne, som mer eller mindre liknar det på fig. 3. På den av de horisontala sidorna, som är mest plan — i allmänhet den undre — uppritas kroppen sedd uppfifrån. Man kan härvid gå tillväga på två sätt. Kroppens formen i fråga klipps ut ur ritningen och limmas lätt fast på ämnet, eller också ritas formen upp på detta med den utklippta formen som mall. Vill man icke helt förstöra ritningen, lägges ett kalkerpapper på träbiten och ovanpå detta ritningen. Med hjälp av en vass penna överföres nu kroppens ytterkonturer på träet (fig. 4.) Liksom tidigare skär eller sågar man bort allt överflödigt trä.

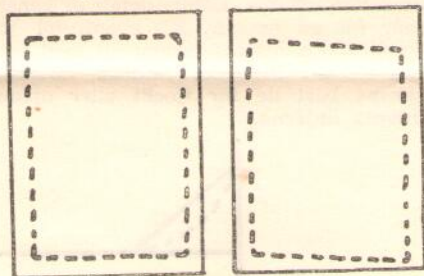


Fig. 2a

Fig. 2b

Det hittills utförda arbetet är relativt lätt i förhållande till det som återstår, nämligen att ge kroppen dess slutgiltiga form. På de flesta ritningar äro flera eller färre tvärsnitt angivna. Om en av dessa ser ut som fig. 5a, skär man ut hälften av denna i något så när styv kartong och får då en mall som fig. 5b. Rita upp en långsgående mittlinje på såväl över som undersida av kroppen. Skär försiktigt bort trä vid ifrågavarande sek-

tion, så att kroppen på detta ställe får samma form som mallen. Förfar på samma sätt med övriga sektioner.

Det är av stor betydelse, att formningen icke påbörjas i för och akter utan kroppen är som tjockast. I annat fall riskerar man att skära för djupt. Gå alltså från tjockare till tunnare sektion. Slipas slutligen med sandpapper. Speciellt om man använder sig av balsaträ, som är mycket poröst, måste porerna på ett eller annat sätt fyllas igen. I handeln finnes s. k. grundlack, avsett för detta ändamål. Det strykes på föremålet med

en pensel, och när lacken torkat slipas med fint sandpapper. Två till tre strykningar brukar erfordras, för att man ska få fram en slät, fin yta.

Motorn eller motorerna fordra sitt särskilda kapitel. Man kan köpa små stjärnmotorer av celluloid, men det är icke säkert, att dessa alltid passa till den modell man håller på med, utan då måste man själv försöka tillverka dem och få dem så realistiska som möjligt. Ett mycket vanligt sätt är följande. Skär bort en del av träet framfyll, så att det endast återstår en ring (se fig. 6). Det brukar er-

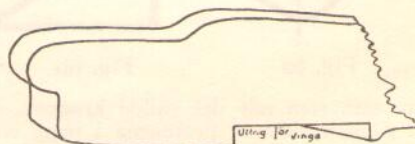


Fig. 3

bjuda nybörjaren vissa svårigheter att utföra detta arbete snyggt, men om man använder sig av följande metod är den största svårigheten övervunnen. Anskaffa en rund träbit av erforderlig tjocklek, t. ex. en bit av ett kvastskäft, såga den ena ändan plan, limma fast en bit sandpapper därpå och klipp sedan bort det, som skjuter utanför. Genom att vrida det så erhållna verktyget mot motorns framsida, arbetar sig sandpapperet in i träet, och man kan med lätthet få fram den önskade urgröpningen.

I centrum fastlimmas en nosknapp. Som bekant är en motor försedd med ett visst antal cylindrar. De göras av små halvrunda träbitar på vilka tråd eller fina papprens fastlimmas som kylflänsar (fig. 6). Cylindrarna inpassas mellan nosknapp och motorring samt fästes med den flata sidan mot urgröpningen.

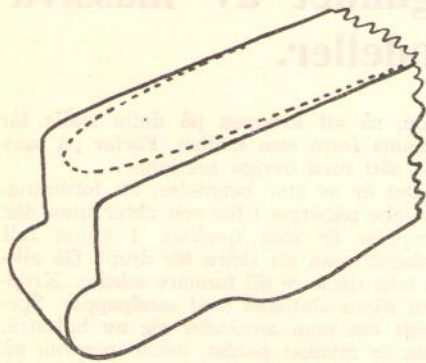


Fig. 4

Är flygplanet försett med två eller flera motorer, bruka dessa vara placerade på vingarna, man måste därför såga eller skära ur motorhuset i enlighet med fig. 7 och allt efter den profilvingen har vid motorfästet. Event. springor igenfyllas med stickor, som limmas fast och sedan avputsas.

Vid utformningen av vingar, stabilisator och fena kan man gå tillväga på sam-

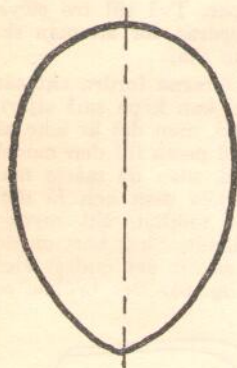


Fig. 5a

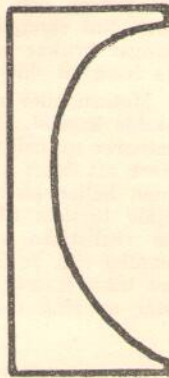


Fig. 5b

ma sätt, som när det gällde kroppen, d. v. s. man skär ut profilerna i papp och använder de erhållna mallarna för kontroll under slipningen.

Tillverkning av hjulkåpor är för många ett svårloöst problem. Tillvägagångssättet framgår av fig. 8. När mittpartiet sågats eller skurits ut, limmas de båda yttersi-

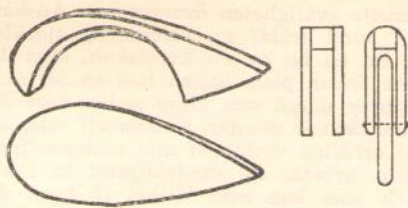


Fig. 8

dorna fast vid detta. Hjulen fasthållas medelst en nål, som stickes genom kåpan.

Är flygplanet försett med strömlinjeformade övergångar mellan t. ex. kropp och vinge, utföres dessa på modellen genom att i vinkeln mellan nämnda delar fastlimma trekantiga balsabitlar. Dessa av-

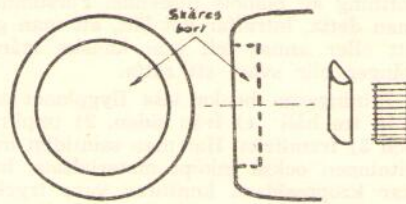


Fig. 6

slipas med sandpapper rullat omkring en penna eller annat runt föremål. Se fig. 9.

Rörliga delar såsom roder, flaps och slots fästas medelst fin mässing- eller annan metalltråd. Det är naturligtvis av den allra största betydelse, att modellen göres så realistisk som möjligt, och härvid spelar målningen en stor roll. Man kan förstöra ett vackert arbete genom att slarva med målningen. Porerna i träet, speciellt när det gäller balsa, måste fyllas igen, för att man skall kunna få fram en vacker yta, som redan tidigare påpekats. Färgen får icke läggas på för tjock. Det är bättre att ha den tunn, och i stället stryka på den flera gånger. Även nu slipar man med fint sandpapper.

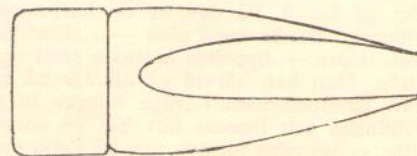


Fig. 7

Beteckningar, fönster, dörrar och liknande markeras med tusch eller svart lackfärg. Ett mycket vanligt fel är, att linjerna drags alldeles för tjocka och dessutom ojämna. Denna detalj är ganska svår för en amatör. Ett event. fel kan emellertid avhjälpas genom att med spetsen av ett itubrutet rakblad försiktigt skrapa bort de för tjockt eller ojämnt dragna linjerna.

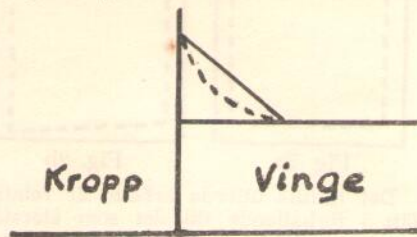


Fig. 9

SVEN WENTZEL

APELBERGSGATAN 54

STOCKHOLM

Högberas Tr. - Sthlm. 1940

S-239