

Base Aérienne

La plate forme

Le plateau
Les piliers
Le poste de contrôle

Les escaliers

Les escaliers
Les piliers
Les renforts
La plaque
Les balustrades
L'assemblage

Les couloirs

Couloir droit
Couloirs d'intersection

Les dalles

Collage à l'unité
Collage en série

La navette

Le Cockpit
Le fuselage
Le moteur
Le train
L'assemblage

Haie et canons haie

La haie
Le plot
Le canon
Le block
Le support
Embase
Assemblage du canon-Haie

Les hangars

Le radar

La parabole
Le boîtier
Les pieds
Le moteur
La base
L'assemblage

Faire l'impression sur du papier blanche de 160 g.

Note importante.

Vous aurez besoin de carton plume de 5 mm d'épaisseur.



Créé par : **Christophe PERES-DAUZAT**

Distribué par : **GPMS**

www.gamespapermodelstudio.com

Tous droits réservés GPMS 2007.

Seule l'impression de ce document est autorisé. Toute utilisation commerciale est strictement interdite, sauf accord.

La plate forme



Le plateau

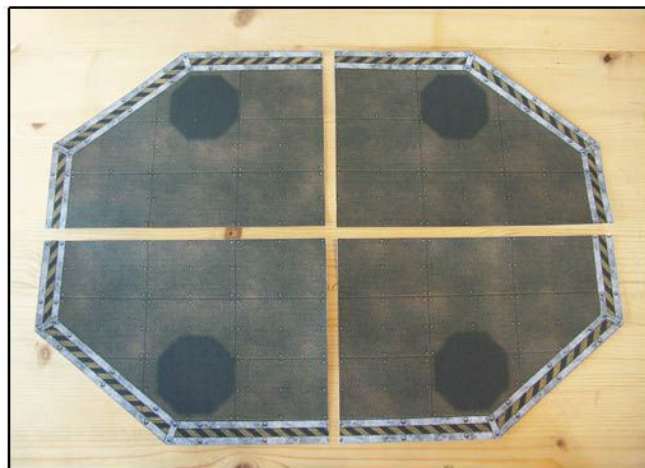


Games
Paper
Models
Studio

Découper les 4 pièces
composants le dessus de la
plate forme.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Faites de même avec les pièces
du dessous.



Games
Paper
Models
Studio

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

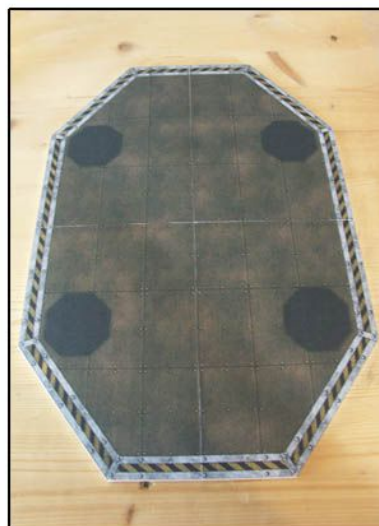


Collez les 4 pièces du dessus sur du carton plume de 5 mm d'épaisseur. Chassez bien les bulles d'air qui peuvent éventuellement se former.

Laissez sécher un bon moment.

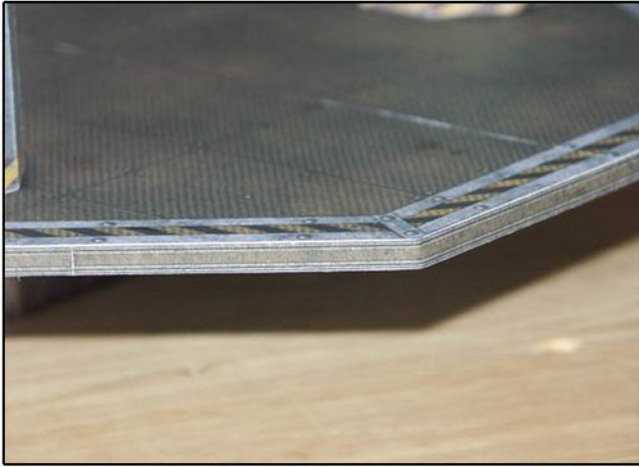
Découpez délicatement et à l'aide d'une règle, le surplus de carton plume. Garder la lame du couteau bien droite. Faites en plusieurs passages si besoin est.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les 4 pièces du dessous au verso du carton plume.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les bandes sur les
tranches du carton plume.

Les piliers



Découpez chaque pièce des 4 piliers.

Pliez délicatement les faces en suivant bien les lignes.

Collez les pièces du dessus et du dessous comme sur la photo. Soyez précis pour aligner des pièces lors du collage.



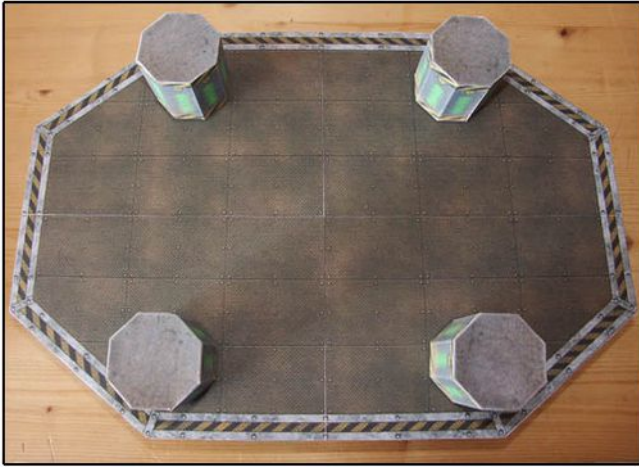


Collez languette par languette et toujours en avançant 2 par 2 (*une fois celle du dessous, une fois celle du dessus*) jusqu'à refermer l'ensemble.



Voilà l'élément une fois fermé.

Faire la même chose pour les 3 autres milliers.



Collez les piliers sur les
marques de la face du dessous.

Le poste de contrôle

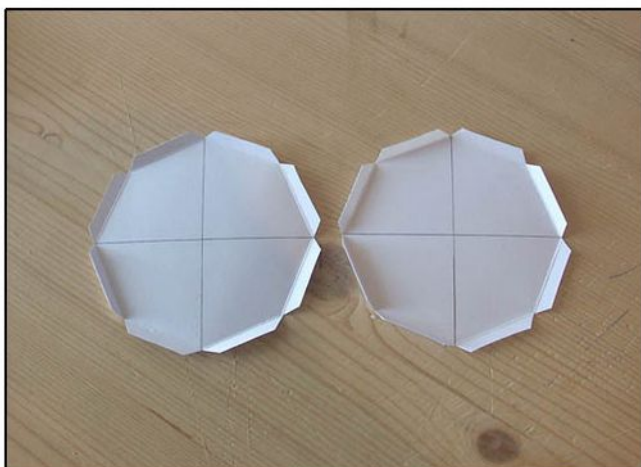


Commençons par le bâtiment central.

Découpez les pièces.

Pliez chaque pièce sans oublier les languettes





A l'intérieur des pièces du dessus et du dessous, tracez au crayon gris des repères pour les renforts.

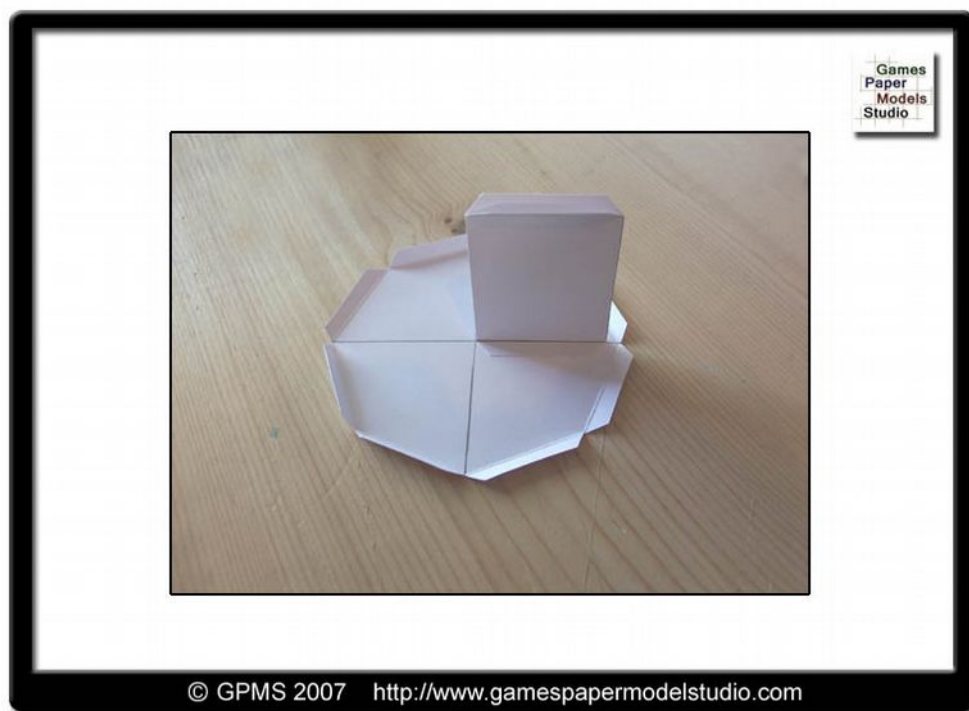
Pour ce faire, reliez un angle à un autre.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



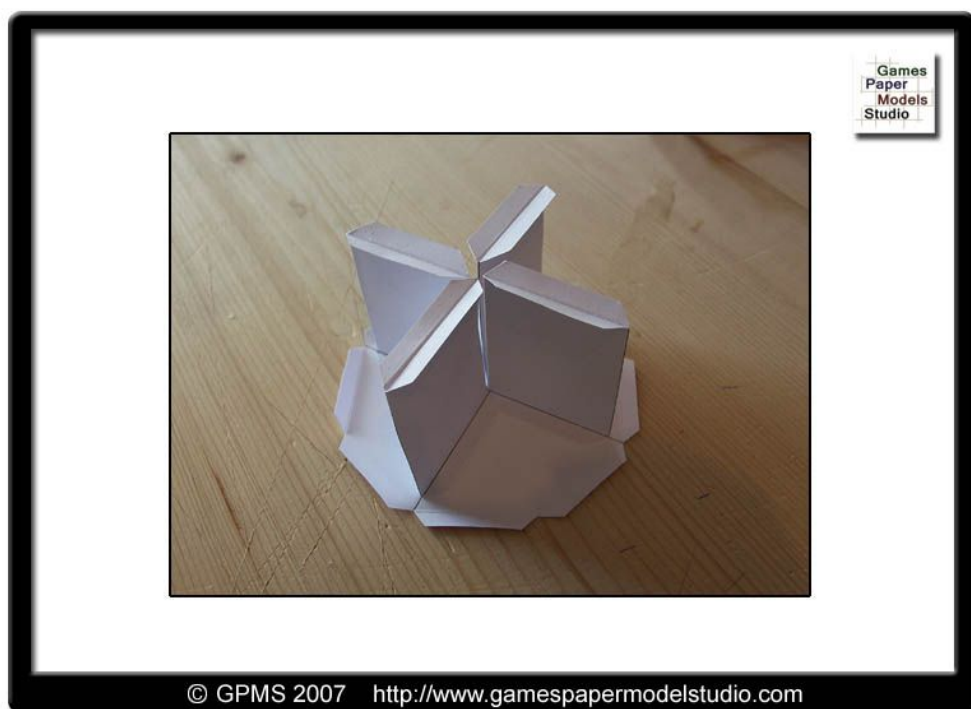
Collez les pièces de renforts suivant la pliure, sans coller les languettes.

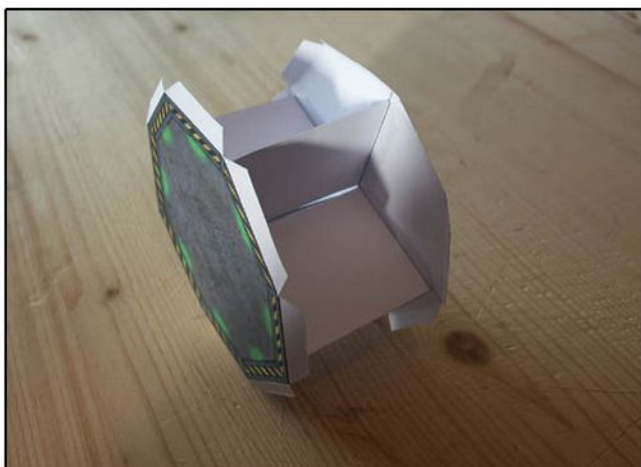
© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez sur la pièce du dessous
un premier renfort en suivant le
tracé de repère.

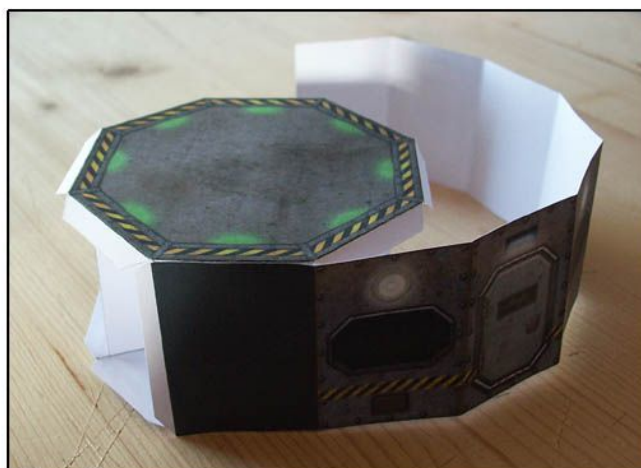
Puis les 3 autres.





Collez la pièce du dessus,
toujours en suivant les tracés de
repères.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez la pièce de paroi sur les
languettes des pièces du dessus
et du dessous, comme sur la
photo. Attention de bien
commencer par le côté où est la
languette. Et de bien faire
joindre les pièces.

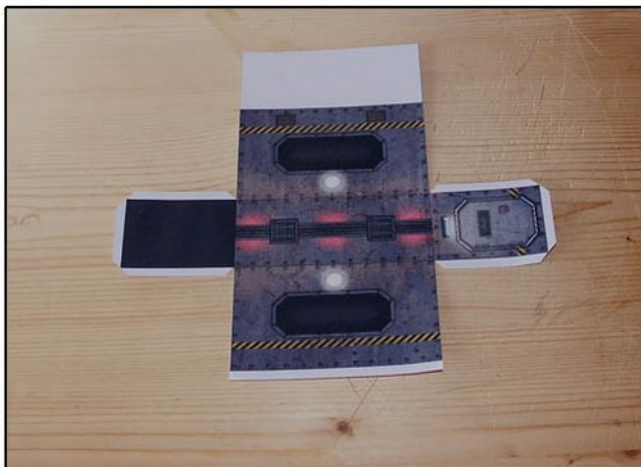
© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Continuez de coller chaque languette jusqu'à refermer l'élément.

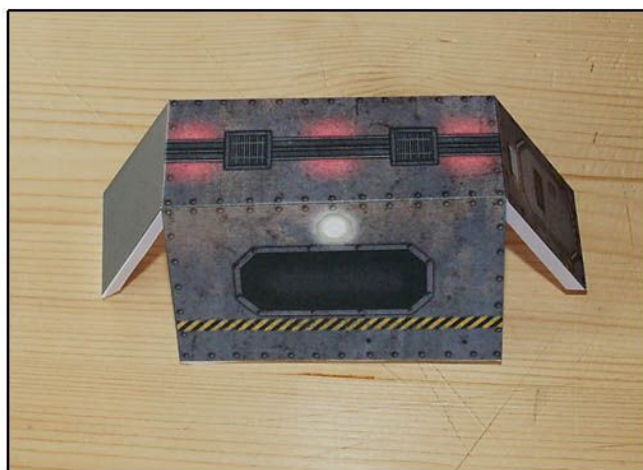
Une fois fermé l'élément doit ressembler à cela.





Découper les 2 pièces qui constitueront les ailes du bâtiment de contrôle.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



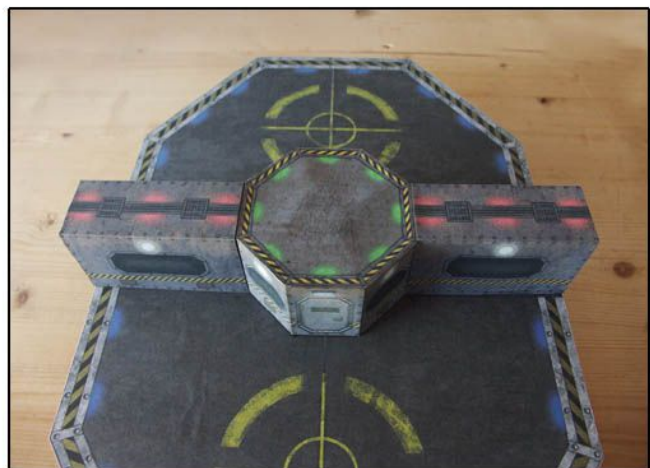
Pliez l'élément.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les faces aux languettes.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Pour finir, collez chaque élément sur la plate forme en suivant les zones foncées.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Les escaliers



Les marches



Découpez une marche d'escalier.

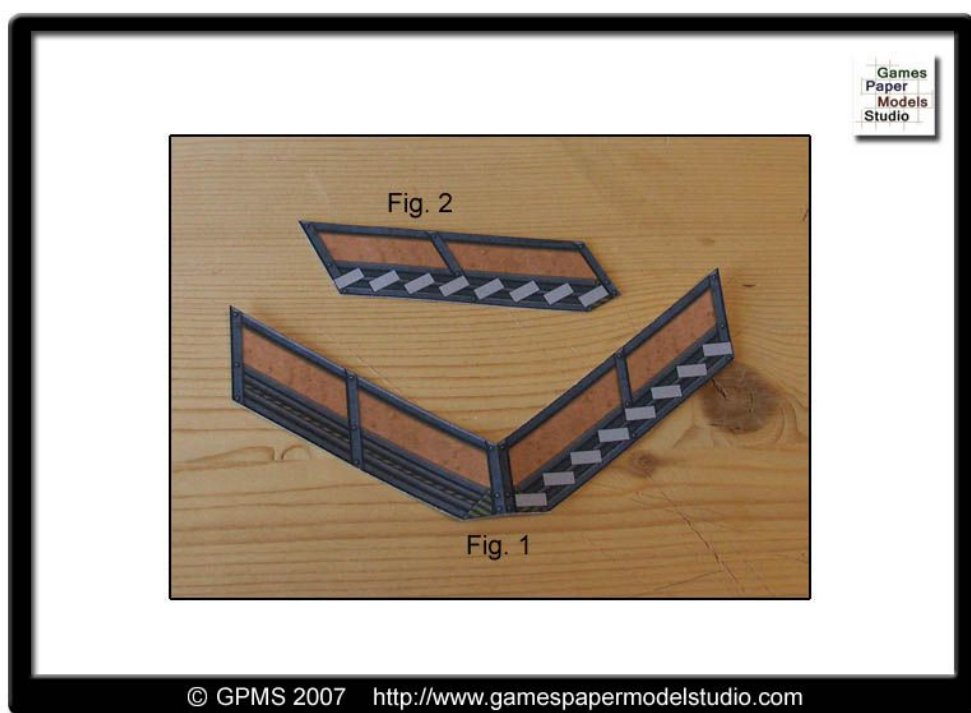


Pliez chaque face et languettes de la pièce.



Collez chaque face aux languettes.

Faites de même pour toutes les marches.



Découpez chaque pièces des rambardes (Fig.1).

Pliez les en 2 et collez (Fig.2).



Collez une première marche sur les rambardes à l'autour des petits rectangles gris.

Puis la deuxième, la troisième...





Voilà les 8 marches de collées.

Les piliers



Découpez une pièce du pilier.

Pliez les faces et les languettes
de la pièce.





Collez les faces aux languettes.

Les renforts



Découpez les renforts.

3 x Fig. 1
1 x Fig. 2

Pliez les renforts en deux.





Collez les renforts.

La plaque



Découpez les 2 plaques. Une du dessus et une du dessous, celle ci à 4 marque foncées aux angles.

Collez celle du dessus sur du carton plume de 5 mm d'épaisseur.

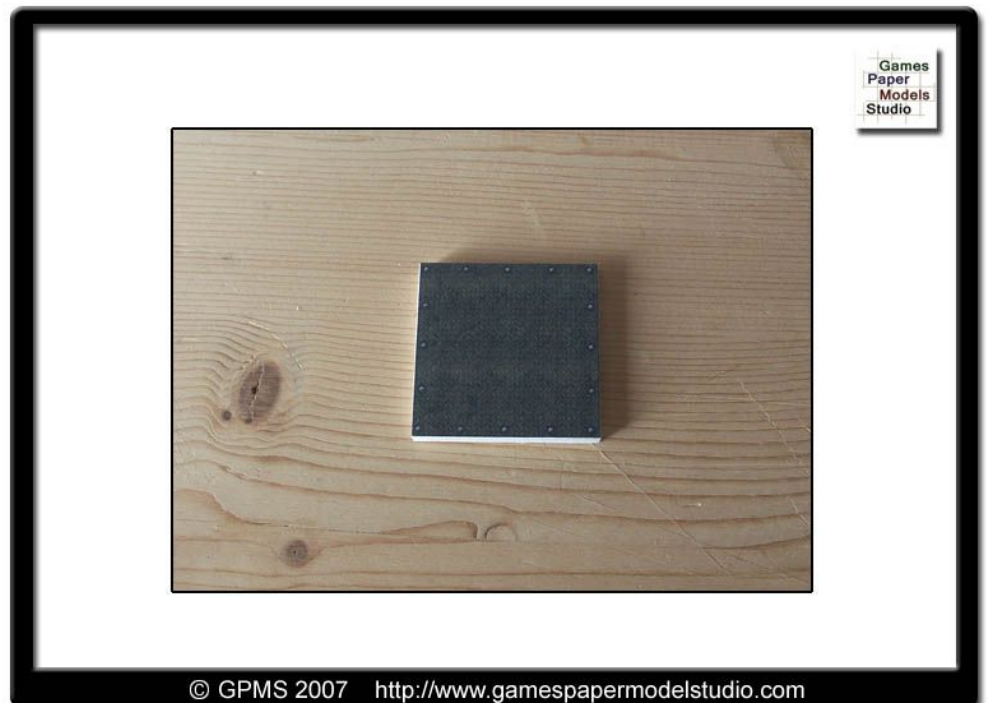
Chassez bien l'air pour éviter d'éventuelles bulles.

Assurez vous que les bords soient bien collés.

Découpez le surplus de carton.

Gardez bien votre couteau droit.

Utilisez une règle pour suivre la bordure de la texture.





Collez la pièce du dessous au verso.

Les balustrades



Découpez une balustrade.

Pliez la balustrade en 2.

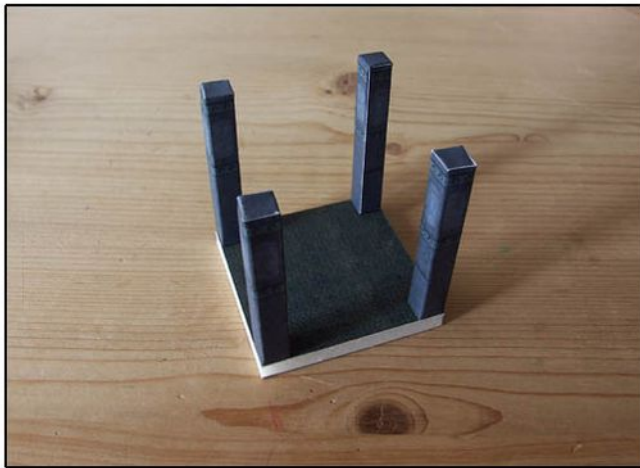




Collez les 2 battants ensemble.

Faites de même pour la deuxième balustrade.

L'assemblage

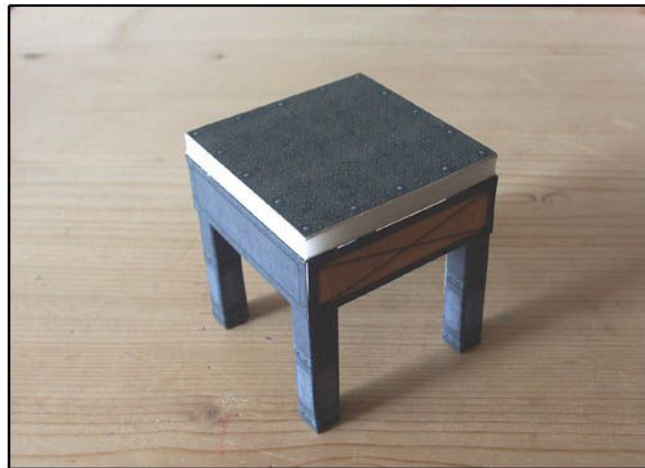


Games
Paper
Models
Studio

Collez les 4 piliers sur les
marque foncée située aux 4
angles du dessous de la plaque.

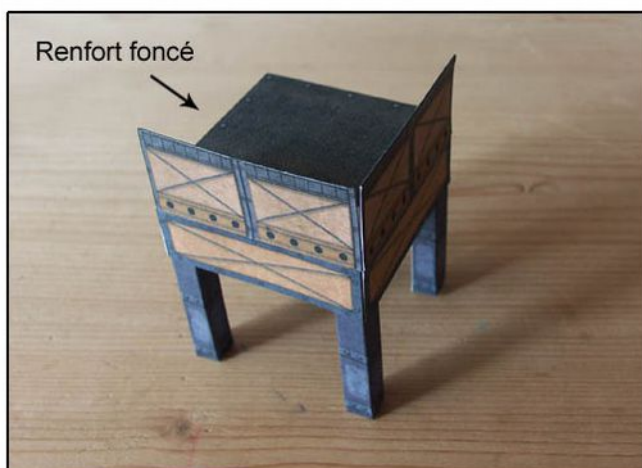
© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Collez les renforts d'un pilier à
l'autre, en venant au raz de la
plaque.



Games
Paper
Models
Studio

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

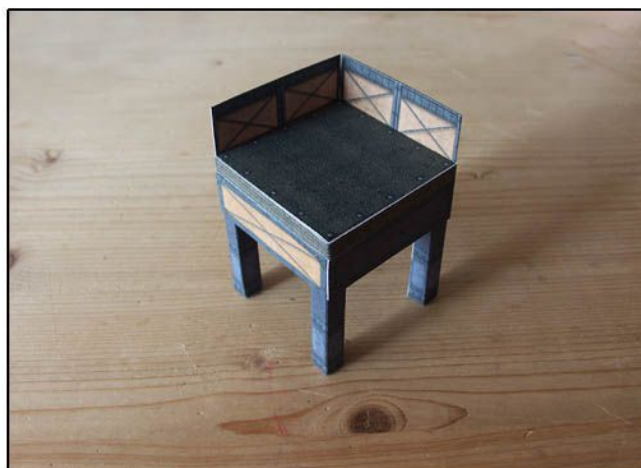


© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

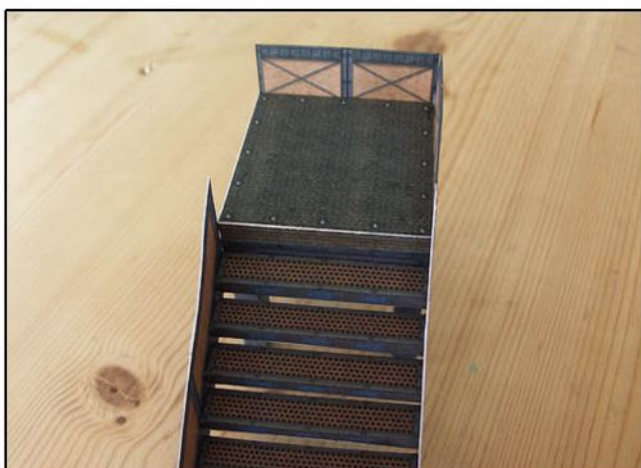
Collez les balustrades de façon à cacher les tranches du carton plume.

En plaçant le renfort foncé face à soit, les balustrades sont collées sur sa droite et à son opposé.

Collez des bandes sur les tranches encore blanches.



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les marches et la rambarde sur le renfort foncé.

Attention de bien respecter l'angle. De la rambarde.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Faites de même pour le deuxième escalier.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Les couloirs



Couloir droit



Découper les pièces.

Tracer et plier les faces et les languettes.





Coller les murs autour des portes, jusqu'à refermer l'ensemble.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



C'est fini.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Couloir d'intersection





© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Les dalles



Collage à l'unité



Découper le carton plume avec 4 ou 5 mm de plus que la dalle.

Faites un cadre de colle tout autour du carton et quelques points par ci par là. Ne mettez pas trop de colle, cela évitera de faire gondoler le carton.

Posez délicatement la dalle sur une longueur et avancez en chassant l'air avec un chiffon ou une règle.

Posez la dalle sous un poids.

Attention à la colle.

Une fois collée et bien sec, découpez le surplus de carton.



Collage en série



Games
Paper
Models
Studio

Dans le cas d'une série, il suffit de coller les dalles les une à la suite des autres sur un panneau de carton.

Laissez un espace d'environ 5 mm entre chaque dalle.

Placez le tout sous un poids.

Laissez bien sécher la colle.

Découpez les dalles.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

La navette



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Le cockpit



Découper les pièces qui constitueront le cockpit.

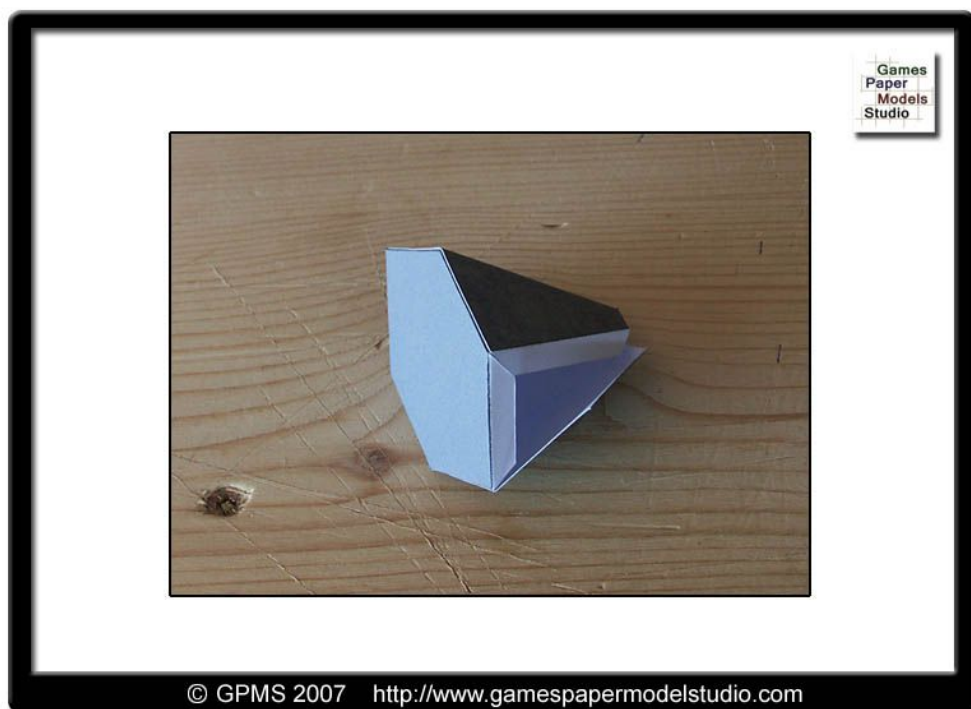
Pliez les faces et les languettes de chaque pièce.





Commencez par coller une face à une languette exactement comme sur la photo.

Collez la seconde face.





Continuer avec les autres faces,
jusqu'à refermer l'élément.

Collez le bout du cockpit.





Découpez les pièces qui vont constituer le raccordement entre le cockpit et le fuselage.

Pliez les languettes et frisez légèrement la pièce de paroi (bleue).





Faites un premier collage sur les 3 ou 4 premières languettes.

Démarrez depuis le côté de la paroi avec la languette.

Continuez le collage sur les 3 ou 4 suivantes... Jusqu'à la fermeture de l'élément de raccord.

Faites toujours avancer les 2 ronds en même temps.

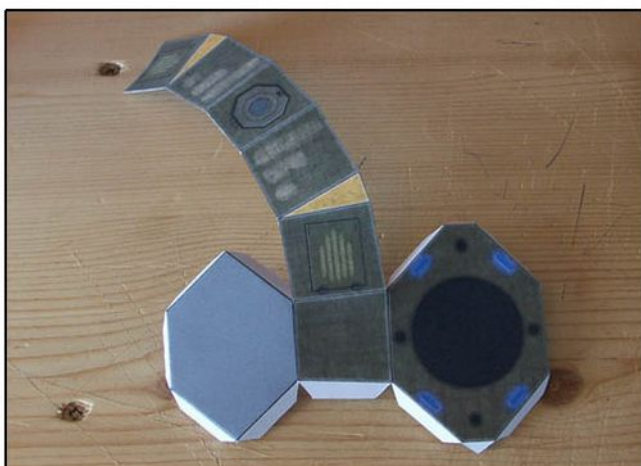




Découpez la seconde partie du cockpit.

Pliez les faces et les languettes de chaque pièce.





Collez la première face avec les languette exactement comme sur la photo.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les faces suivantes jusqu'à fermer l'élément.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Élément collé.

Découpez les 4 pièces qui sont les barres de fixation du cockpit sur le fuselage.



ge



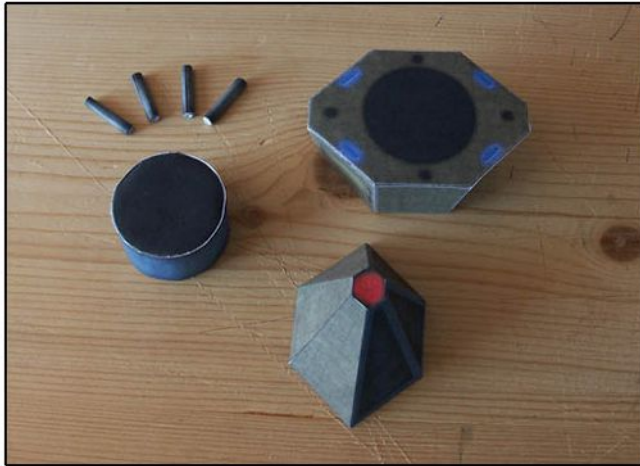
Le principe est de rouler la pièce afin d'obtenir une forme cylindrique.

Pour plus de facilité commencez par plier 1 mm de papier, puis encore 1... Jusqu'à pouvoir rouler facilement la pièce.

Ainsis vous obtenez un rouleau.
Roulez le plus serré possible
afin que son diametre n'excède
pas 4 mm.

Collez le tout.





Vous avez maintenant les 4
premières parties de la navette.
On verra l'assemblage plus
loin...

Le fuselage



Découpez les premières pièces du fuselage.

Pliez les faces et les languettes des pièces.





Collez les 3 pièces ensembles,
identique à la photo.



Collez les faces suivantes sur
leurs languettes.

**Respectez bien les angles.
Faites les bien coïncider.**

Avancez toujours en collant une
languette d'un côté puis celle de
l'autre... Jusqu'à la fermeture de
l'élément.



Le fuselage une fois terminé.

Découpez les secondes pièces
du fuselage.





Pliez les faces et les languettes de la pièce.

Collez les faces aux languettes.





Collez les pièces (grilles) sur le grand côté.

Respectez bien les angles.

Collez les autres sur le petit.

Respectez bien les angles.





Le fuselage est maintenant
terminé.

Le moteur



Découpez les pièce du moteur.

Pliez les faces et les languettes
de chaque pièce.





Collez les pièce, entre elle,
identique à la photo.

Comme pour le fuselage, collez
les faces à leurs languettes.

Respectez bien les angles.
Faites les bien coïncider.





Avancez ainsi jusqu'à la
fermeture de l'élément.

Le train



Découpez les premières pièces du train.



Frisez les pièces pour faciliter leur enroulage.



Commencez l'enroulage par un pliage de 1 mm.

Puis un autre, encore un autre, et encore un...Jusqu'à pouvoir roulez la bande correctement.

Maintenez un serrage très ferme.

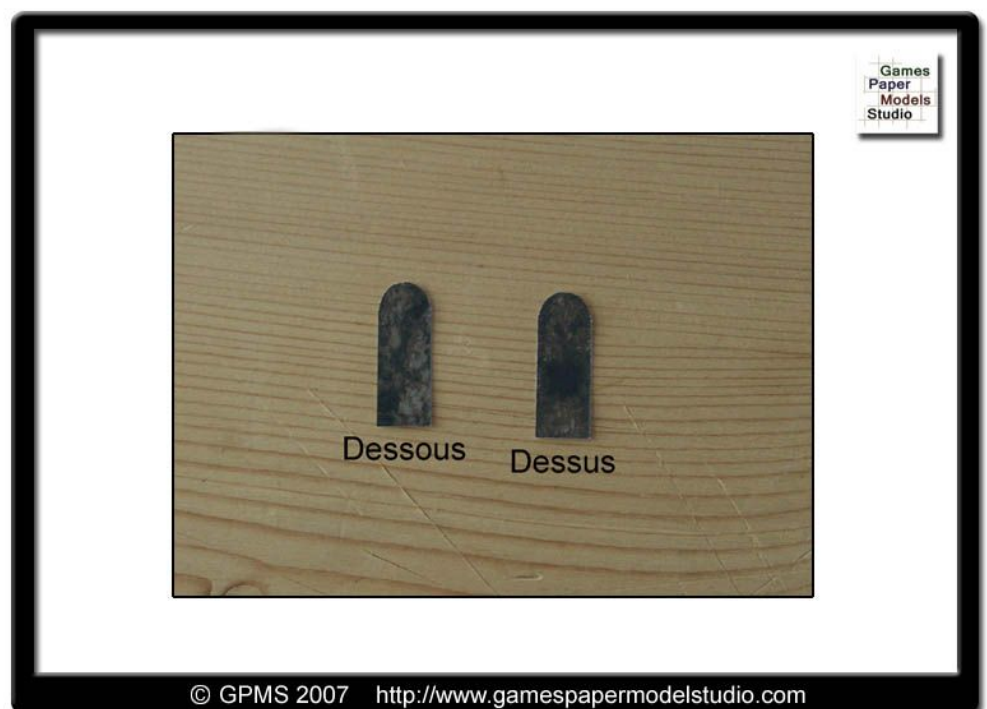




Une fois roulée, la pièce ne doit pas faire plus de 5 mm de diamètre.

Vérifiez bien que les spirales soit bien aplaties et pas en cône.

Une fois fait, collez le tout.



Découpez les pièces qui constitueront les pattins de la navette.

Celle du dessus à une marque ronde et noire.



Collez les pièces du dessus avec celle du dessous, de façon à avoir la texture en recto/verso.

Laissez bien la colle sécher.

Frisez légèrement l'avant des pattins pour les recourber vers le haut.

Les éléments finis.





Découpez les pièces suivantes
du train, les supports du train.

Pliez les faces et les languettes
des pièces.





Collez chaque face à sa languette.

L'assemblage



Vue « éclatée » de la navette.

Commencez par coller ces 2 éléments.

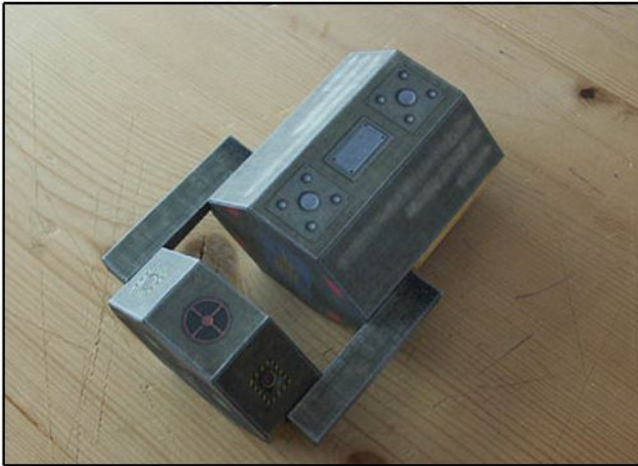




Puis le raccord.

Collez les fixations latérales pour raccorder le fuselage au moteur.





Comme ceci.

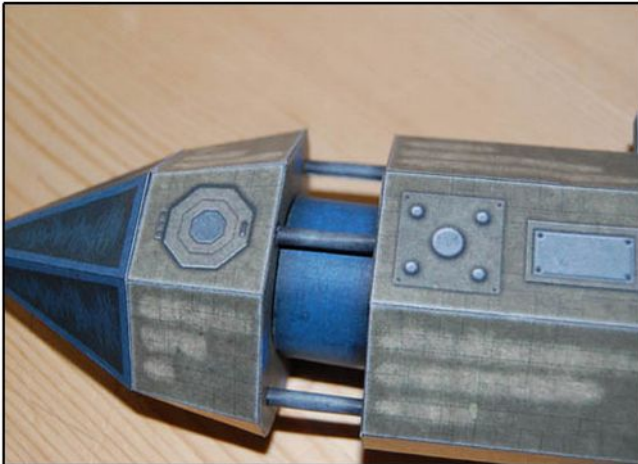
© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez le cockpit au fuselage.

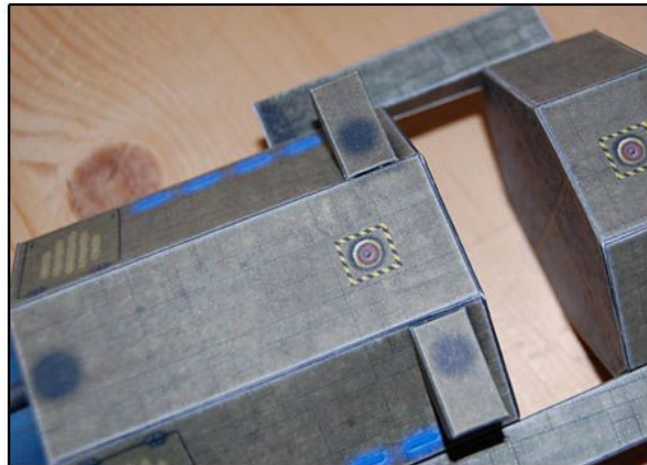
Prenez soin de bien les
assembler dans leur axe. Pour
cela aidez vous en les posant
sur une surface plate.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



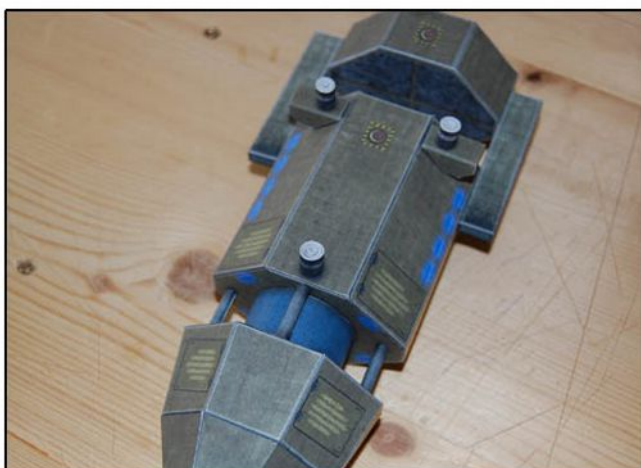
Collez une par une les barres de fixations suivant les marques.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les supports de trains sur l'arrière du fuselage.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



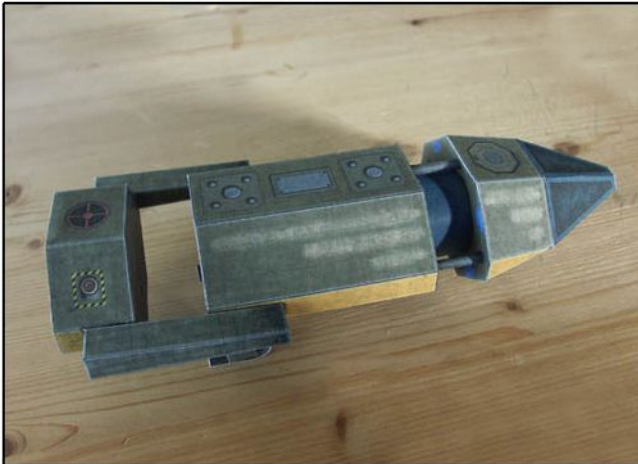
Collez les rouleaux des train sur leur marque.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez les pattins sur les rouleaux.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



C'est fini.

Vous pouvez maintenant en
assembler une deuxième.

Haies et canons-haies



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

La haie



Découpez la pièce haie.

Pliez les faces et les languettes de la pièce.





Collez les faces aux languettes.

Collez le fond en dernier.

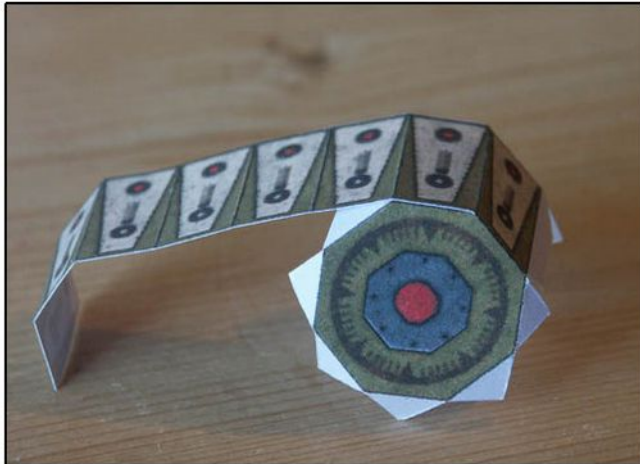
Le plot



Découpez la pièce du plot.

Pliez les faces et les languettes de la pièce.





Collez la première face aux languettes.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Continuez le collage jusqu'à la fermeture de la pièce.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Le canon



Découpez la pièce du canon.

Pliez les faces et les languettes de la pièce.





Collez les faces aux languettes.

Découpez la pièce qui
constituera le « fût » du canon.





Il va falloir rouler la pièce afin d'obtenir un rouleau le plus serré possible.

Attention d'avoir les doigts propres !!

Il suffit, au départ, de plier la pièce sur 1 mm. Ne cherchez pas à rouler de suite.

Puis vous pliez encore sur 1 mm.

Après 2 ou 3 pliages, vous allez pouvoir commencer à rouler la pièce.

Maintenez un bon serrage.





Introduisez le rouleau dans le canon et relâchez doucement le serrage.

En ce déroulant il prendra de lui même son diamètre définitif.



Retirez doucement le rouleau tout en maintenant le serrage.

Placez une bande de colle sur le côté qui redresse.

Et tout en maintenant le serrage vous collez le tout.

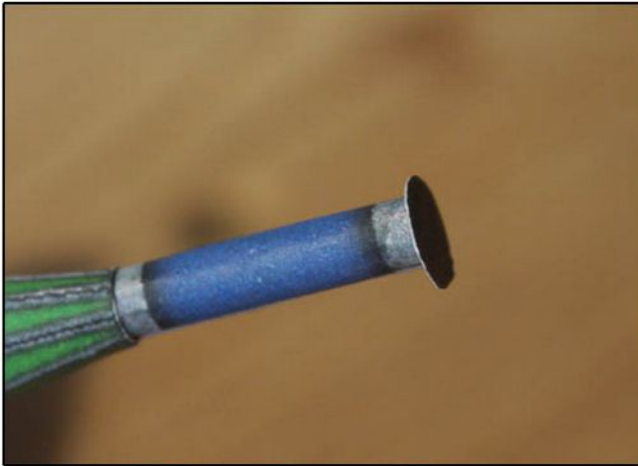


Reste plus qu'à mettre un peu de colle sur la zone grise et coller le fût dans le canon.

Faites en sorte que la ligne de collage du fût soit dans le prolongement de celle du canon.



Découpez le petit rond noir. Il sert à cacher les spirales du rouleau.



Collez la piece au bou du fût.

Et une fois que la colle est bien sèche, découpez le rond noir en suivant le fût. Pour cela utilisez une petite paire de ciseaux.

Le block



Découpez la pièce du block.

Pliez les faces et les languettes
de la pièce.





Rabattez et collez la visière.

Collez la première face aux languettes.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Continuez le collage jusqu'à la
fermeture de la pièce

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Le support



Découpez la pièce qui
constituera le support du canon.

Pliez la pièce en deux.





Collez les 2 parties.

Embase



Découpez la pièce d'embase.

Pliez les faces et les languettes
de la pièce.





Collez les faces aux languettes.

Assemblage du canon haie



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Assemblez chaque pièce
comme sur la photo.

Collez le canon sur le block de
façon à avoir les lignes de
collage en dessous.

L'angle d'inclinaison du canon
est libre.

Collez l'ensemble du canon sur
le plot de la haie.

Collez les haies sur le plot.



© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>

Les hangars



Les hangars



Découpez les pièces du hangar.

Collez les 2 pièces de renforts l'une contre l'autre en prenant soin de bien joindre les bords.

Ne collez pas les languettes !!!



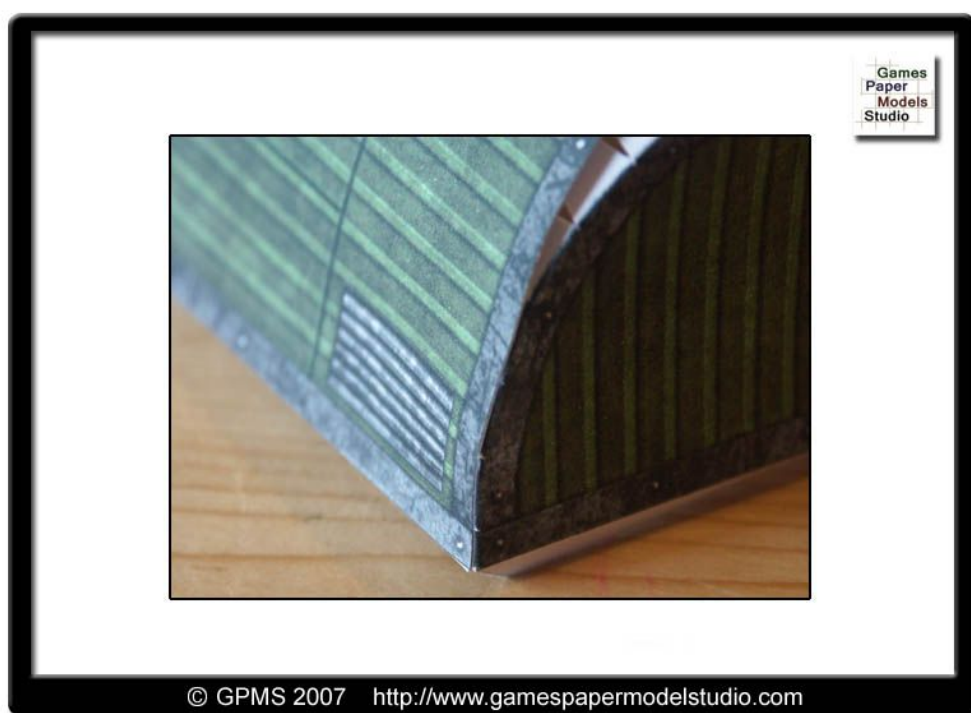


Pliez les languettes.

Pliez les languettes des pièces avant, arrière et de la paroi.

Collez les 4 premières languettes de la pièce avant du hangar sur la paroi.

Faites bien correspondre l'angle de départ.



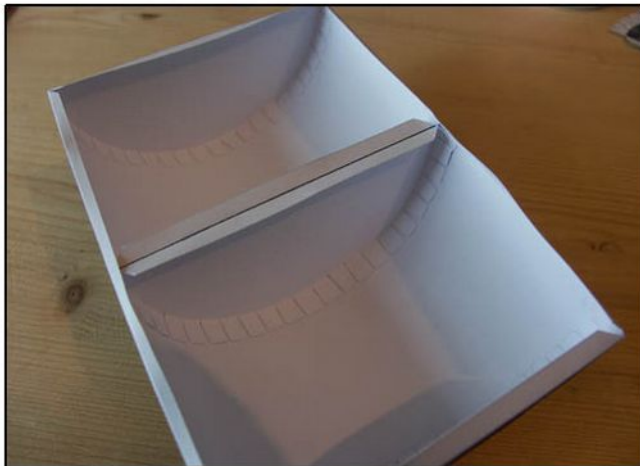


Continuez avec 2 ou 3 autres languettes.

Puis encore 2 ou 3... Jusqu'à l'angle opposé.



Faite la même chose pour l'arrière.



Collez le renfort au milieu du hangar.

Pour ce faire, étalez une bande de colle un peu plus large que les languettes et commencez par coller les premières languettes au raz de la pliure des languettes de la paroi.



Collez le fond du hangar.

Commencez par un côté puis un autre, puis un autre...

Le radar



La parabole



Découpez les pièces de la parabole.

Pliez les faces et les languettes des pièces.





Collez les faces de la paroi aux languettes de la pièce arrière.

Collez la pièce avant sur les languette de la paroi.





Frisez légèrement la bande pour faciliter l'enroulage.

Commencez par pliez sur 1 mm une extrémité de la bande. Puis repliez encore sur 1 mm, puis encore... Jusqu'à pouvoir débiter l'enroulement

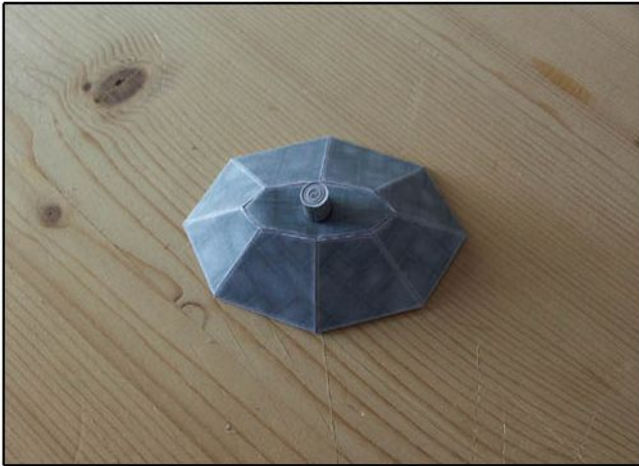
Puis enroulez la bande en la maintenant bien serrée.



Collez le tout

Le rouleau doit faire environ 7 mm de diamètre.

Tassez les spirales pour qu'elle ne dépasse pas.



Collez le rouleau sur la
parabole.

Le boîtier



Découpez les pièces du boîtier.

Pliez les languettes et frisez légèrement la bande.





Collez la bande autour des languettes des faces.

Commencez par coller le côté de la bande avec la languette.

Faites le collage des 2 faces en même temps et sur de 2 ou 3 languettes à chaque fois. Jusqu'à refermer l'élément

Les pieds



Découpez les pièces des pieds.

Pliez les faces et les languettes.

Attention les languettes ne sont pas très large.





Collez les 2 premières languettes.

Puis les 2 suivantes... Jusqu'à refermer l'élément.



Le moteur



Découpez la pièce du moteur.

Pliez les faces et les languettes.





Collez les faces aux languettes.

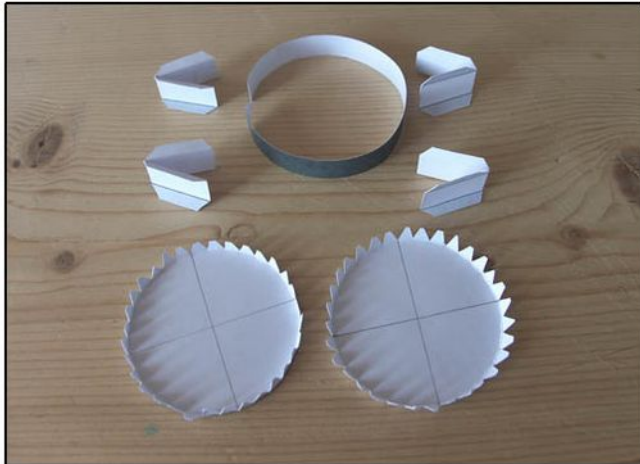
La base



Découpez les pièces de la base.



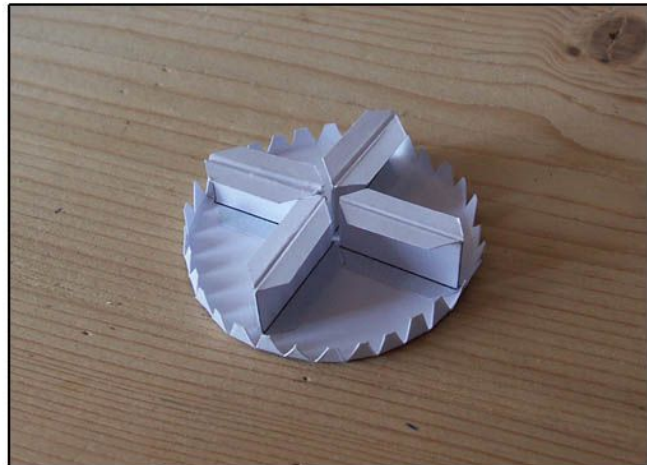
Tracez 2 traits, en croix, de repère pour les renforts, plus tard.



Pliez les faces et les languettes.

Frisez légèrement la bande.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Pliez les renforts en 2 et collez les. Sauf les languettes qu'il faut rabattre.

Collez chaque renfort sur une des faces en suivant les traits de repères.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez la bande sur la face ayant le renforts et en partant du côté de la bande avec la languette, sur une longueur de 3 languettes.



Faite de même avec l'autre face. Collez sur une longueur de 3 languettes... Jusqu'à la fermeture de l'élément.

A ce moment, il n'est pas nécessaire de mettre de la colle sur les renforts.



Voilà la base du radar terminée.

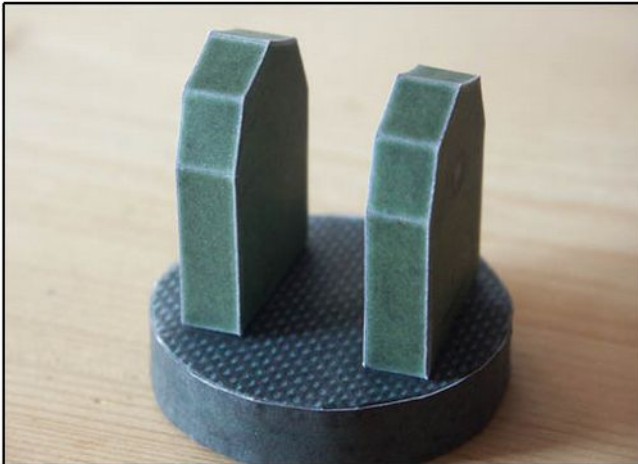
L'assemblage



Regroupez tous les éléments pour l'assemblage.

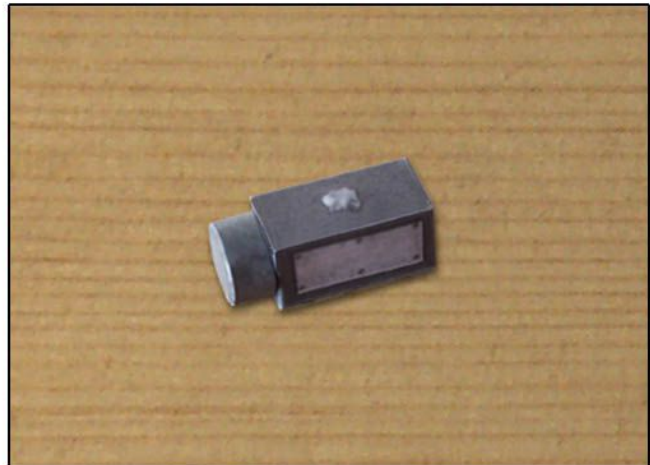
Collez le boîtier sur le moteur et sur la marque la plus grande





Collez les 2 pieds sur la base et sur les marques rectangulaires.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Placez un point de colle de chaque côté du moteur.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez le moteur entre les 2
pieds.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>



Collez la parabole sur l'avant du
moteur.

© GPMS 2007 <http://www.gamespapermodelstudio.com>