

# MODELARSTWO KARTONOWE W DOMU

## XI I I

### KARALUCHY PRZECIWIW PANZEROM

#### część II

Na poprzedniej lekcji skończyliśmy budowę naszego czołgu na błotnikach. Nasz czołg musi na czyś jeździć. Posiada układ jezdny, w naszym modelu to części 7 i 8. W tych częściach znajdują się ząbki. Musicie wycinać je bardzo starannie dlatego, że po sklejeniu decydują o wyglądzie całego czołgu. Po przygotowaniu do sklejenia końce gaśienic wyoblamy na krawędzi nożyczek. Podczas montażu nie skleamy wszystkich sklejek jednocześnie. Jednorazowo łączcie kilka ząbków i pozostawiajcie do wyschnięcia. Część 9 obudowę wentylatora po sklejeniu doklejamy z tyłu wieży w miejscu oznaczonym cyfrą 9. Elementy 10 i 11 to uchwyty podtrzymujące rurę wydechową. Rysunek montażowy wyjaśnia w sposób wyczerpujący ich wykonanie. Części 12 i 13 to elementy rury wydechowej. Dna nr 13 naklejcie obok na kartce i ponownie starannie wytnijcie, część 12 zwińcie w rurkę na patyczku szaszłykowym i starannie sklejcie w rurkę, którą zamknięcie na końcach pogrubionymi krążkami. Układ jezdny po wyschnięciu kleju przyklejamy do korpusu czołgu. Nie pomylicie stron. Autor modelu, doświadczony modelarz i nauczyciel oznaczył cyframi na boku kadłuba poprawne przyklejenie układu jezdnego. Nas TKS był uzbrojony. Wy też wykonacie lufę działka. Z jednego końca wykałaczki odetnijcie zaokrąglony koniec i całą wykałaczkę pomalujcie na kolor czarny. W miejscu osadzenia działka, szpilką wykonajcie niewielki otwór. Zaokrąglony koniec wykałaczki wklejcie do otworu na taką głębokość, żeby lufa wystawała przed krawędź czołgu około 5mm. I Wasz pierwszy pojazd pancerny gotowy.

Celowo nie retuszowałem krawędzi. Na podstawie mojego modelu odszukajcie wszystkie miejsca wymagające retuszu i porównajcie. Taka metoda pomoże Wam w retuszowaniu kolejnych modeli. Podczas budowy modeli jak najczęściej korzystajcie z instrukcji i rysunków montażowych.

**Przyjemnej pracy podczas budowy modelu i pochłaniania wiedzy historycznej.**

**Nie zapomnijcie posprzątać oraz wysłać zdjęcia.**