

Черников Александр Александрович, педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории МБУ ДО «Центра детского технического творчества»

МАСТЕР-КЛАСС

«Изготовление модели прогулочного катера «Штиль»

Для изготовления модели нам потребуется:

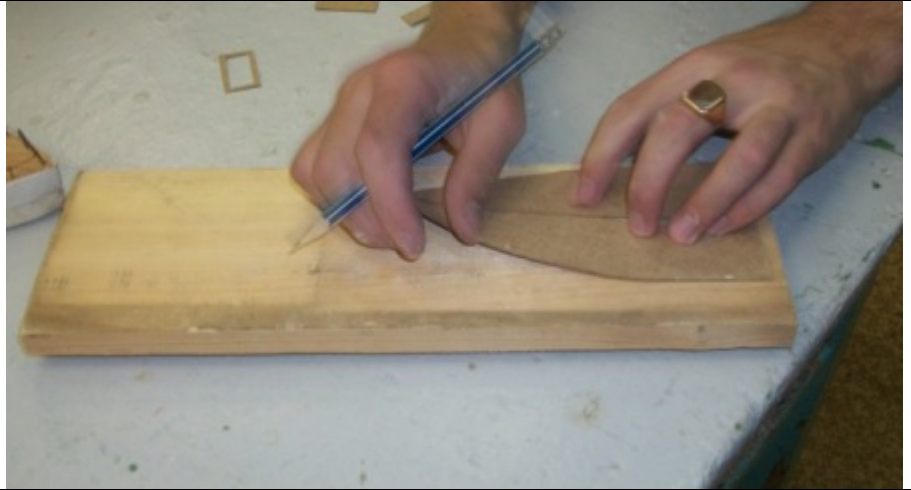

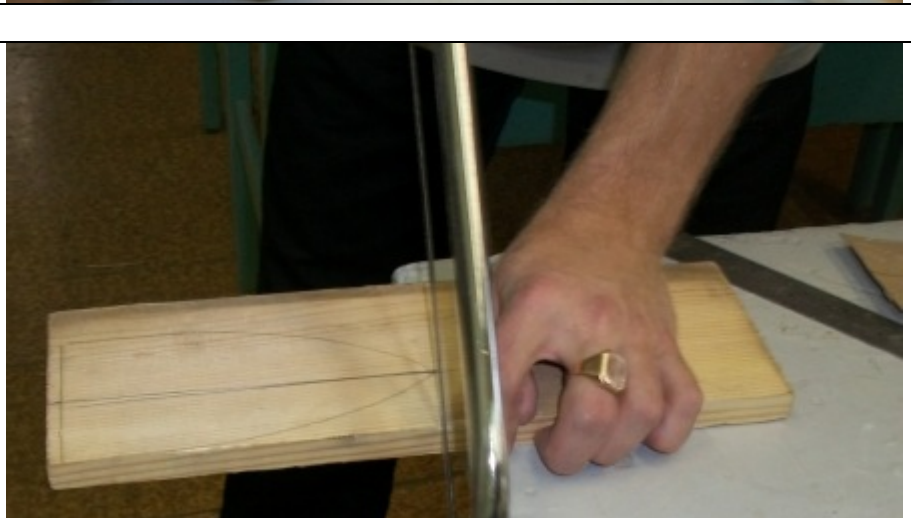
МАТЕРИАЛЫ:

- 1.пенопласт толщиной 1.5 см
- 2.клей ПВА (категорически не рекомендуется применять другой)
- 3.доска: толщина 1,5 см; длина 17 см; ширина 8,5 см
- 4.брусок: толщина 2,5 см; длина 3 см; ширина 2,5 см;
- 5.клеякая бумага 10:10 см
- 6.рейка сечением 5:35 мм длиной 4см
- 7.гвозди 10 шт.(10 мм)
- 8.картон 1,5:3 см
- 9.рейка сечением 1:1 см длиной 10 см (2 шт.)
- 10.рейка сечением 3:1,5 см длиной 6см(2 шт.)
- 11.резинка рыбацкая 20 см

ИНСТРУМЕНТЫ:

- 1.нож канцелярский
- 2.ручка гелевая
- 3.линейка 30 см
- 4.молоток
- 5.пила
- 6.бумага наждачная

Прежде всего, мы должны приготовить шаблоны: корпус судна, надстройка, леерное ограждение, подводная часть корабля, иллюминатор, крыша, гребной винт, волноотвод.

| | |
|--|--|
| <p>1.Прежде всего, вы по шаблону должны обвести контуры будущих деталей прогулочного катера.</p> |  |
| <p>2.Чтобы корпус был симметричным нужно, разместить шаблон, так чтобы край шаблона и середина корпуса совпали.</p> | |
| <p>3.Постарайтесь не сместить шаблон, когда обводите контур корпуса судна.</p> | |
| <p>4.Четко прочертите середину корпуса прямой линией.</p> |  |
| <p>5.Теперь возьмите ножовку по дереву и выпилите корпус судна из дерева. Отпиливать следует, немного отступив от линии контура.</p> |  |
| | |

6. После выпиливания необходимо зачистить место распила заготовки наждачной бумагой.

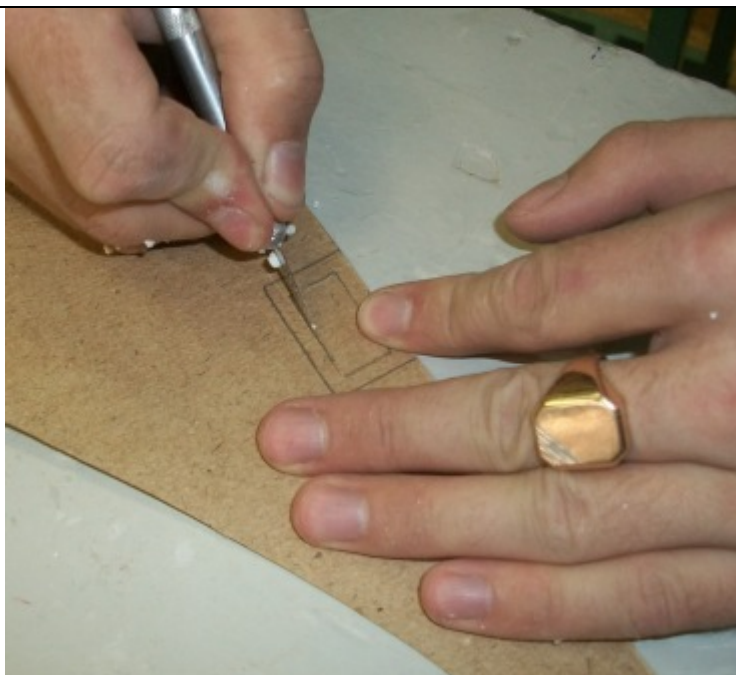


Для удобства работы и получения равномерного слоя желательно наклеить наждачную бумагу на брусок.

7. Далее, с помощью канцелярского ножа вырезаем из пенопласта подводную часть корабля. Для того, чтобы линия разреза была ровнее, можно положить металлическую линейку и разрезать прямо по линии.

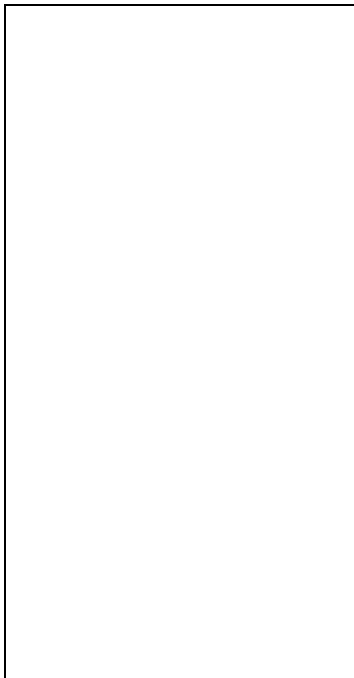


8. После этого, так же с помощью канцелярского ножа из картона вырезаем иллюминатор (окно) в количестве 2 штук. Размеры будущего иллюминатора 3:1,5 см

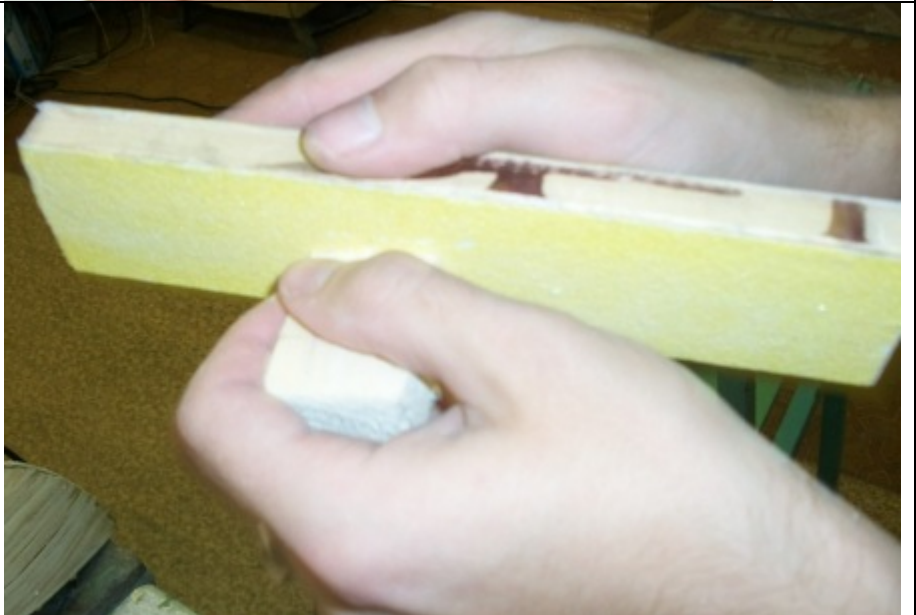


9. Теперь по шаблону с помощью ножовки выпиливаем из дерева крышу и надстройку судна.





10. Пока края деталей неровные необходимо обработать их наждачной бумагой.



11. После этого, с помощью шаблона выпиливаем из дерева гребной винт. Края детали так же необходимо обработать наждачной бумагой.



12. Вот детали нашего будущего прогулочного катера.



Возьмите корпус судна и подводную часть корабля, нанесите небольшое количество клея ПВА на нижнюю часть дна и склейте между собой эти детали.



13. Для того чтобы наша модель двигалась необходимо вырезать в дне пенопласта отверстие как показано на картинке, в которое мы вставим направляющие держатели для гребного винта.



14.Затем нам нужно приклеить на надстройку судна крышу и иллюминатор (окно).



Далее, после этого готовую надстройку приклеиваем к корпусу судна.

15.После этого берем волноотвод и приклеиваем его к корпусу судна, согласно чертежу, так же предварительно смазав клеем ПВА.

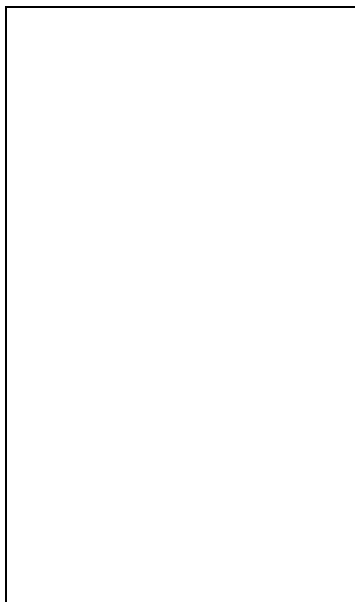


16. После того, как соединили все детали переходим к разметке настила палубных досок и приклеиванию фальш-борта на корме судна.



17. С помощью линейки и карандаша делаем разметку для леерного ограждения. И после этого, по разметке вбиваем гвоздики, используя молоток.

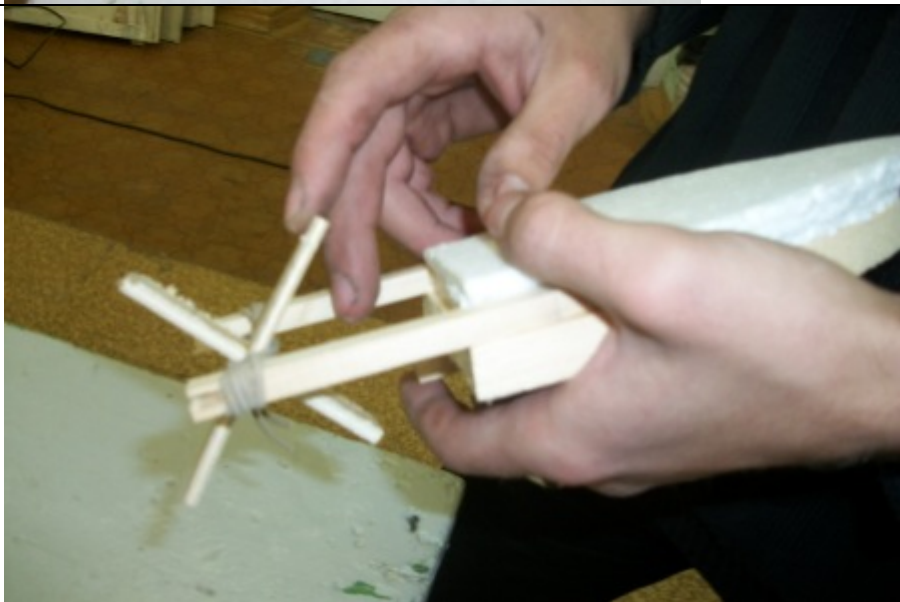


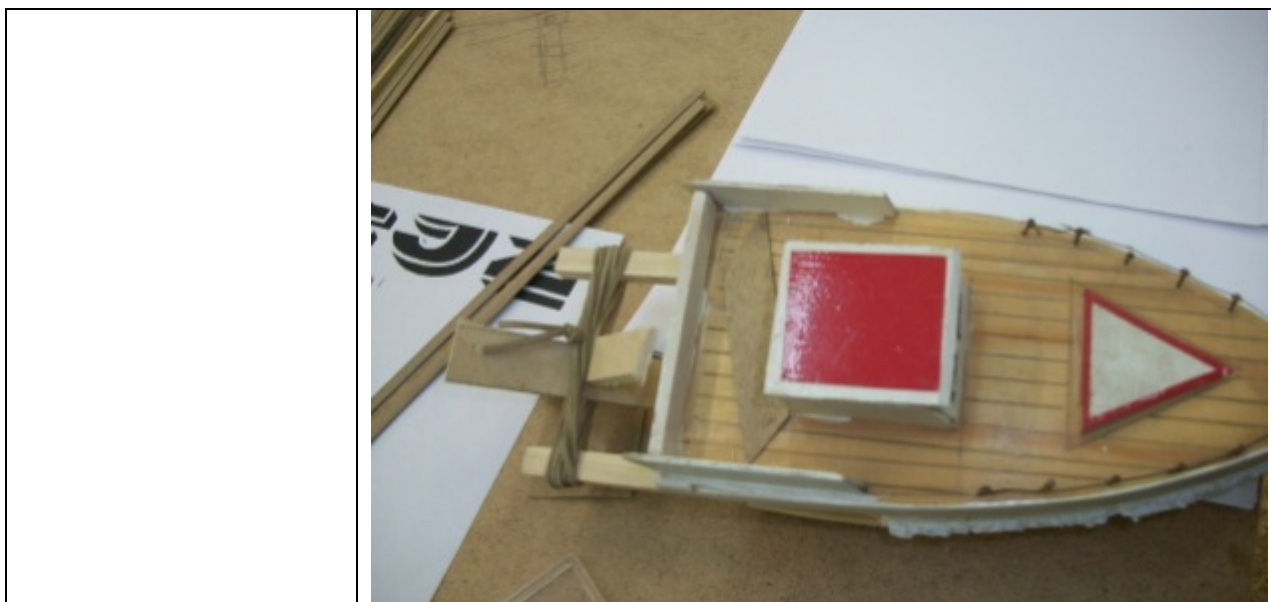


18.Красим деревянную часть судна.



19. Наматывание резиномотора на винт





Для балансировки модели на воде в нижнюю часть корпуса закладывается пластилин (при необходимости).

ПОМНИТЕ: эту операцию по регулировке необходимо производить тщательно, небольшими порциями груза.

Черников Александр Александрович, педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории МБУ ДО «Центра детского технического творчества».

Запуск модели:

Запускают модель, при этом намотав винт и удерживая его при спуске на воду.

Направление модели производится плавно в сторону ворот.

Запрещено подталкивание модели на старте. Победитель определяется по результатам запуска.