

MIG 21

Echelle $\frac{1}{72}^{eme}$



Helle
Echelle $\frac{1}{72}$

Pas de décalcomanies disponibles actuellement.

REF L 352

Heller

46 PIECES

1/72

MIG 21 "Fishbed"

HISTORIQUE

Fameux pour ses combats contre les "Mirage" et les "Phantom", au Moyen-Orient comme au Vietnam, le Mig 21 est souvent considéré, à tort, comme un appareil de qualité moyenne. Si, suivant les standards occidentaux, sa capacité d'emport d'armements et son rayon d'action peuvent paraître insuffisants, il répond néanmoins parfaitement aux spécifications ayant présidé à sa conception : intercepteur léger de défense rapprochée.

Pour en distinguer les principales versions, nous utilisons les noms-code OTAN, plus compréhensibles que la nomenclature officielle soviétique.

Fishbed A & B: prototypes et présérie.

Fishbed C: première version de série. Intercepteur de jour, armé de 2 canons de 30 mm et deux missiles air-air Atoll.

Fishbed D: aérodynamisme plus raffiné et capacité tout temps limitée. Ne garde que l'armement de missiles air-air.

Fishbed J: dernière version connue. Intercepteur tout temps; 2 canons + 4 points d'accrochage sous la voilure (missiles air-air, paniers à roquettes, etc...).

Mongol A & B: biplaces d'entraînement.

CARACTERISTIQUES

Moteur : Un turboréacteur de 4,300 Kgs/p. Type TDR MK R37F (5,670 Kgs/p avec postcombustion)

Envergure : 7m 62

Longueur : (perche comprise) 16m 76

Hauteur : 4m 41

Poids normal au décollage : 7,710 Kgs

Performances : Vitesses maximale supérieure à: 2,450 Kms/h à 11,000m

Rayon d'action : 690 Kms

NOMENCLATURE

GRAPPE FUSELAGE

1 ½ fuselage D
2 ½ " " G

GRAPPE 1

3 Plancher
4 Tableau de bord
5 ½ aile sup. D
6 ½ " inf. D
7 Protège tête
8 Carter
9 Manche à balai
10 ½ aile sup. G
11 ½ " inf. G
12 Rampes de lancements (2)
13 Roues (2)
14 Roue AV
15 Nez

GRAPPE 2

16 Empennage G
17 " " D

18 Siège
19 ½ réservoir sup.
20 ½ " inf.
21 Sortie des gaz
22 Jambe de train AV
23 Missiles (2)
24 Jambe de train AR. G
25 " " " D
26 Trappe int. AR. G
27 " " " D
28 Trappe AV. G
29 " " " D
30 " ext. AR. G
31 " " " D
32 Support lance missiles G
33 " " " " " D
34 Bossages (2)
35 " " (2)
36 Stabilisateur
37 Verrins (2)
38 Tube de pitot
39 Antenne

GRAPPE CRISTAL

40 Cockpit

CONSEILS DE MONTAGE

OUTILLAGE - Il est recommandé d'ébarber et de polir les pièces avec une lime papier de verre, de les dégrapper à l'aide d'une lame de rasoir et d'effectuer la mise en place des petites pièces à l'aide de pinces à épiler. Utiliser la colle, la peinture et les pincesau HELLER spécialement conçus pour la décoration des maquettes plastiques.

Certaines pièces comportent de petites pastilles rondes qui ont pour but de faciliter le "remplissage" des empreintes. Il faut naturellement les éliminer au montage. Avant de commencer le montage, il est nécessaire de lire attentivement chaque paragraphe.

COLLAGE - Utiliser la colle avec parcimonie. Laisser sécher longuement. Une pièce cassée peut être facilement recollée en maintenant avec un ruban adhésif pendant le temps de collage.

MONTAGE

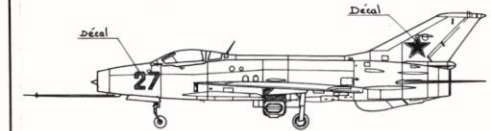
Coller 4 - 9 - 18 sur 3
" 7 sur 18 et 8 sur 4
" 3 et 15 contre 1
" 1 contre 2 en emprisonnant 3 et 15
" 5 sur 6 et 10 sur 11
Emboîter et coller les ailes sur fuselage (voir plan pour collage)
Coller 16 et 17 sur 1 et 2
" 38 - 36 et 21 sur 1 et 2
" 26 - 27 et 28 - 29 sur 1 et 2
Riveter 24 et 25 en emprisonnant 13 sans coller
Coller 30 et 31 sur 24 et 25
" 24 et 25 sous 5 et 10
" 37 sur 24 et 10
" 37 sur 25 et 5
Emprisonner 14 dans 22 sans coller

Coller 22 sous 3
" 32 et 33 sous 6 et 11 (gravure)
" 12 sous 32 et 33
" 23 sous 12
" 19 sur 20 et l'ensemble sous 1 et 2
" 34 et 35 sur 1 et 2
" 40 sur 1 et 2
" 39 sur 40

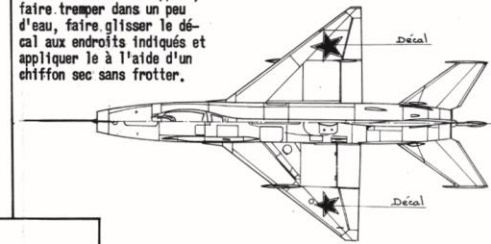
UTILISATION DE LA COLLE



La colle contenue dans la boîte se présente sous la forme d'une capsule; percer à l'aide d'une épingle pour son utilisation.



Découper chacun des décal. maintenus sur leur support, faire tremper dans un peu d'eau, faire glisser le décal aux endroits indiqués et appliquer le à l'aide d'un chiffon sec sans frotter.



DECORATION

Utiliser les peintures HELLER pour la décoration de votre maquette.

Peintures brillantes

S 8 : 1 - 2 - 5 - 6 - 10 à
12 - 15 à 17 - 19 -
20 - 22 - 24 à 39

S 3 : 23

Peintures mates

SM 60 : 13 et 14

SM 54 : 21 - devant de 36

SM 60 : 4 - 8 - 18 - 7 - 9

SM 54 : 3 - int. de 1 - 2 -
40

Pour votre décoration nous vous conseillons de peindre les pièces sur leur grappe et d'effectuer les retouches après collage.

IMPORTANT

Les pièces sont soigneusement contrôlées à l'emballage. Soucieux de l'amélioration constante de la qualité de sa production, HELLER vous prie, en cas de réclamation, de bien vouloir le commenter par lettre adressée à :

HELLER 58 rue d'Hauteville PARIS 10^e

en joignant à cette lettre :

le talon ci-dessous réservé à cet effet

F. 2,00 en timbres poste pour frais d'expédition.

Toute réclamation incomplète ne pourra être prise en considération.

MIG 21 "Fishbed"

DOSSIER N°
(ne rien inscrire dans ce cadre)

N° DES PIÈCES INCRIMINÉES : _____

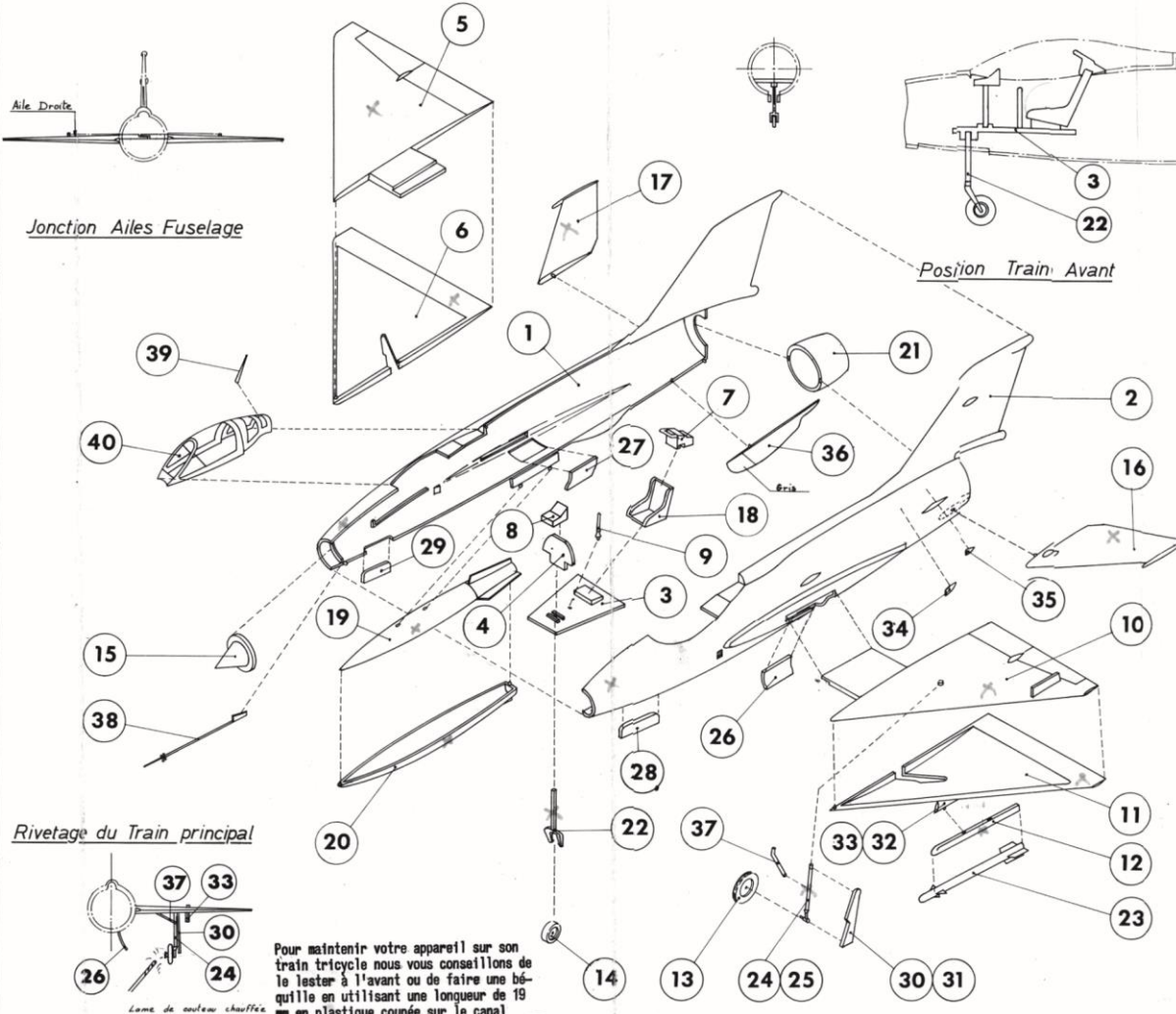
Expédier à : Ecrire en lettres d'imprimerie)

NOM : _____ Prén. _____

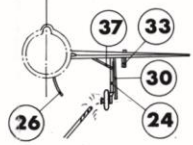
RUE : _____

VILLE : _____

DEPART. N° _____



Rivetage du Train principal



Lame de ouïeux chauffés

Pour maintenir votre appareil sur son train tricycle nous vous conseillons de le lester à l'avant ou de faire une béquille en utilisant une longueur de 19 mm en plastique coupée sur le canal d'injection composant la grappe.