

## Řídicí vůz ř. 912 001-5, tak jak ho zrealizoval tým zaměstnanců Pars nova a.s. Šumperk



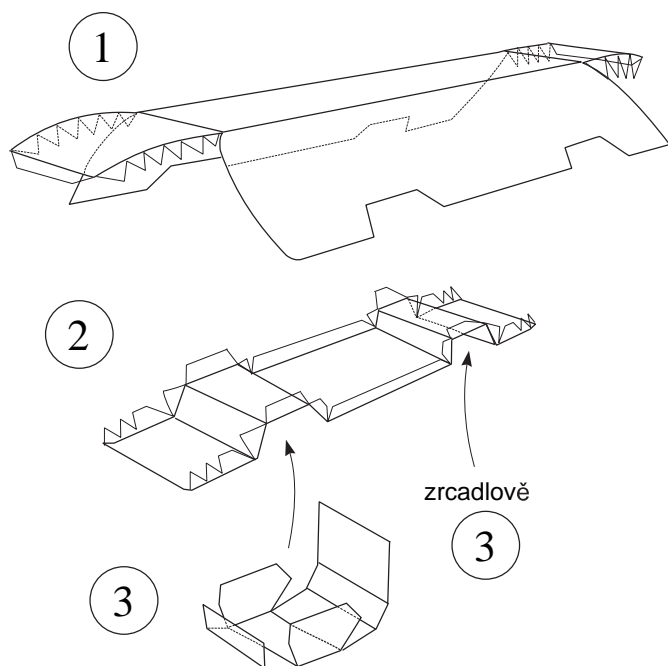
### Návod na sestavení:

Než začnete vystřihovat jednotlivé díly, doporučuji vám řádně prohlédnout ohybové hrany. Směr ohybu naznačují malé šipky. Jedná-li se o šipku plnou, díl je nutno ohnout směrem dolů, vzhledem k potištěné straně papíru. Je-li šipka prázdná ohýbáme díl směrem nahoru.

Dám Vám dva tipy, jak ohýbat díly při sestavování modelu. Udělejte si rýhy v místě ohybových čar a ohněte výsledný tvar dřívě, než jej slepíte. Tím si zajistíte v první řadě snazší pochopení tvaru dílu a ve finále kvalitnější vyhotovený model. K vytvoření rýh použijte pravítko a vypsání pero nebo tupou hranu nože. Perem přitlačte tak silně, abyste udělali rýhu, ale ne tolik, abyste protrhli papír. Drobné díly je vhodné narýhovat předem ještě nevystřižené - lépe se potom ohýbají. K lepení nejlépe použijte lepidlo Herkules, po zaschnutí vytvoří bezbarvý pružný spoj.

A nyní se již můžete pustit do práce:

1. Nejprve vytvarujte díl 1 a slepte karoserii vozu.
2. Vytvarujeme díl 2 a postupně ho vlepujete do karoserie. Doporučuji lepit od středu směrem k čelům vozu.
3. Nyní zkompletujte podvozky (díly 3) a jednotlivé celeky vlepte do skříně vozu.
- 4) Ještě zbývá zhotovit nárazníky. Připravte si načerněnou špejli a skalpelem nebo ostrým nožem si uřežte čtyři válečky délky viz. obrázek (A). Na jedno čelo válečku nalepte nárazníky (díl. A). Druhou stranou hotový díl přilepte na vyznačené místo na čelech vozu (pod světlo-mety jsou nakresleny bílé kružnice).



### Pár rad na závěr:

Chcete-li, aby váš model vypadal opravdu dobře, měli byste se držet následujících rad:

- Pokud vám ukápně na vystřiženou část větší část lepidla, setřete je okamžitě, než uschne.
- Na části, které se mají slepit, naneste tenkou vrstvu lepidla, nechte chvíli zaschnout a teprve potom slepte k sobě.
- Nespěchejte! Před lepením zkontrolujte, zda všechny díly dobře líčují.
- Nalakujte model bezbarvým lakem. Bude odolnější a neztratí časem lesk.