

ROCKWELL

OV-10A BRONCO

HISTORIQUE

En 1963, le programme LARA définissait un appareil peu coûteux, très solide, résistant aux pires conditions climatiques et polyvalent léger, pouvant assurer des missions de reconnaissance et appui-feu de type COIN (Contre Insurgency) en remplacement des B26 « Invader » et AD-4 « Skyraider »

La NAVY est gestionnaire du projet pour l'US Air Force et US Marine Corps. Un cahier des charges est envoyé à 23 firmes aéronautiques, seuls onze ont répondu et après une analyse préliminaire sept furent retenues.

Le 30 juin le NA-300, de North American Aviation Columbus Division, remportait le concours LARA

Le 15 août 1963 North American recevait 18 millions de dollars pour la pré-production de cet NA-300, désigné officiellement OV-10A.

Le premier vol eu lieu le 16 juillet 1965 avec deux mois d'avance sur le programme, mais les premières difficultés apparurent. L'appareil pris du poids et à partir du cinquième exemplaire de l'envergure et des extrémités, de type Hoener, et ils obtinrent de bon résultats.

En octobre 1966, 185 exemplaires furent commandés, 76 pour le US Marine Corps et 109 pour US Air Force.

C'est l'U.S. NAVY avec le numéro 7 qui débuta les premiers essais opérationnels et l'avion fut surnommer « BRONCO »

LES ELEMENTS UTILISES

Maquette : TESTORS 506 au 1/48 scale

Accessoires : Paragon Designs Testors/Italeri 48090 Bronco Update

Décalcomanie : DRAW Decal - Set 48s-OV10-1

POSTE DE PILOTAGE

Il est fourni d'un seul bloc en résine dans la boîte de *PARAGON*. Il nous reste que la peinture et quelques accessoires de photo-découpe à rajouter. Attention avec une verrière aussi grande, le moindre détail se voit.

TRAIN D'ATTERISSAGE

Sur le train avant, il faut tout simplement supprimer la roue et amincir les bras de support pour que la roue en résine puisse s'encaster. A ce moment là, il ne reste plus qu'à percer un trou pour l'axe de la roue.

Pour les trains principaux, le gros travail réside dans l'ouverture du triangle, en haut de la jambe de train et à refaire le vérin de rétraction de la jambe en micro tube et tige laiton. Là aussi, les roues sont fournies en résine par *PARAGON*. On fini les trains principaux en ajoutant les canalisations des freins.

Poutre de queue

On assemble les deux demi-poutres sans oublier le train d'atterrissage à l'avant de la poutre. Il faut aménager l'intérieur et mettre les caissons qui recouvrent le canal d'éjection des gaz d'échappement et a l'arrière du puits de train, il faut faire un cadre. Les deux poutres assemblées, on passe à la chirurgie en découpant, dans le prolongement des gouvernes, le haut des poutres. Ces pièces beaucoup plus réalistes sont fournies dans le kit *Paragon*.

Après la découpe, on comble le vide par du mastic ou tout autre procédé. A ce moment, il ne nous reste plus qu'à percer la gouverne renforcée par du fil de téléphone pour la solidariser à la colle cyanolite avec le reste de la poutre et finir par le masticage, ponçage et gravage en creux des structures.

FUSELAGE

Les deux feux jaune de vol en formation, situés à l'avant de chaque côté du fuselage, sur les deux poutres de queue et les ailes, sont inexistant sur les modèles civils. Inutile de s'attarder là-dessus. J'ai creusé les marches pieds, côté droit, qui donnent accès au poste de pilotage (au sol ils sont toujours ouverts) sans oublier de confectionner les marches pieds et l'échelle escamotable qui sont absents.

On applique ensuite la pièce en résine du poste de pilotage sur chaque demi-fuselage, afin de tracer la zone visible et lui appliquer des renforts en feuille d'étain, puis de la peindre en gris intérieur *Humbrol 127*.

Avant de refermer les demi-fuselages, ne pas oublier le lest très important sur cette maquette (dur dur, car il reste très peu de place, mais on y arrive).

Là, commence un long et fastidieux travail de masticage, ponçage et gravage. On comble le vide laissé sur l'emplacement des moignons d'ailes car les versions civiles n'en n'ont pas. Le phare d'atterrissage sera percé et remplacé par un morceau de grappe cristal polie. On fini de graver en suivant les reliefs et on ponce le tout.

L'AILE

Fournie elle aussi par *PARAGON*, elle demande deux insertions pour les phares d'atterrissage, dans le bord d'attaque de l'aile sur cette version civile, à 30mm du saumon, suivi de l'ébavurage et l'affinage des bords de fuites de l'aile.

Elle s'ajuste parfaitement sur le fuselage avec très peu de mastic aux jointures.

On colle le pare brise, ainsi que la partie supérieure de la verrière, afin de bien ajuster l'aile. On découpe les verrières latérales en trois parties avec un cutter à lame fine, en suivant la ligne des ouvertures.

La partie arrière des verrières latérales sera collée en même temps que le pare brise et la partie supérieure. Là aussi, très peu de mastic sera nécessaire.

A ce stade on peut présenter et coller les deux poutres de queues et l'empennage horizontal fourni par *PARAGON*, en faisant attention de bien les aligner par rapport au fuselage et l'aile. C'est le travail le plus minutieux du montage dont dépendra la

réussite de la maquette. On termine cette partie par le positionnement de l'entrée d'air des filtres à huile (fournis par PARAGON) au dessus de l'entrée d'air existante du moteur de chaque poutre (là aussi très peu de mastic).

PEINTURES

Avion haut en couleur

J'ai utilisé de la *Hobby color* : Blanc Matt H11, Blanc Brillant H1, Rouge Brillant H3 et Noir H77.

On commence par passer un blanc Matt qui à un pouvoir couvrant beaucoup plus grand que le brillant, pour recouvrir et faire disparaître le gris de la maquette.

On passe toutes les gravures au crayon à papier HB et on recouvre le tout par un léger voile de blanc brillant, ainsi les gravures ressortiront atténuées.

On masque tout les parties qui doivent resté blanche avec du scotch *TAMIYA* et des morceaux de sachets nylon (reste des courses au super marché du coin) et on attaque le rouge en peinture, car les décalcomanies fournies ne correspondent pas, elles sont trop grandes.

Pour le noir on fait de même. Là aussi, les parties moteurs sont fournies mais je mets tout le monde au défi d'adapter un surface plate sur des formes arrondies alors comme on y est, autant les peindre.

Avant la dernière couche qui est le vernis, on passe toutes les gravures rouge au crayon de papier noir 2H pour les faire ressortir.

FINITIONS

On met les verrières d'accès au poste de pilotage à blanc pour voir l'emplacement du cadre à fabriquer dans un T en Evergreen très fin, en lui donnant le bombé des verrières.

Pour protéger l'équipage de la rigueur du soleil de l'été, on fabrique, avec un morceau de papier et deux morceaux de fil de téléphone, un rideau pour le pilote et un pour l'observateur que l'on place sur la partie supérieure de la verrière.

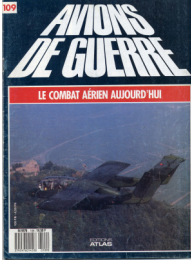
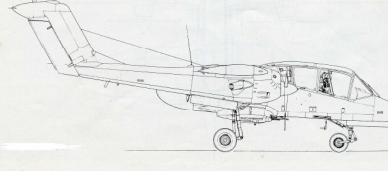
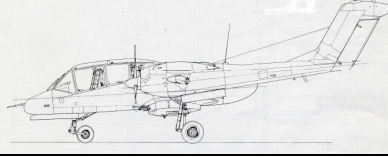
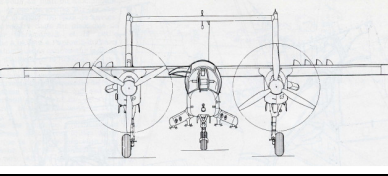
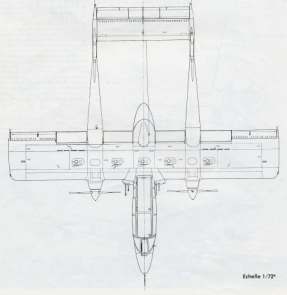
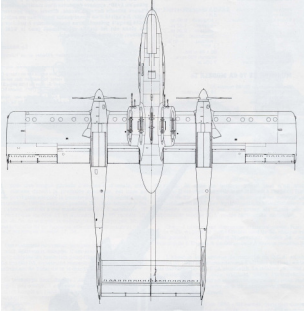
On ajuste et on colle les roues en résine, on colle les trappes de fermetures des puits des trains, les masselottes d'équilibrages des volets et gouvernes de profondeur, les biellettes de renvoie des compensateurs de volets, le tube pitot refait avec du fil de téléphone, ce qui le rend moins fragile aux incidents.

Le dernier travail réside dans le placement des verrières. Mais avant, il faut les équiper de leurs poignées extérieure, faites en fil de téléphone retravaillé. Pour l'intérieur, on puise dans la boîte à rabiot de photo-découpe pour le mécanisme de verrouillage. Il ne nous reste plus qu'à fabriquer les vérins d'ouverture des verrières avec du fil de téléphone pour les simuler et du fil électrique très fin pour simuler les ressorts.

On assemble le tout. On retire les scotchs de protection des parties vitrées et nous avons le BRONCO nouveau.

Documents de référence

1	Squadron signal N° 1154	
2	Vitrine du Maquettiste N° 16	
3	Le Fanatique de l'Aviation N° 121 Décembre 1979	
4	Le Fanatique de l'Aviation N° 122 Janvier 1980	
5	Le Fanatique de l'Aviation N° 123 Février 1980	

6	Avion de Guerre N° 109 édition Atlas	
7	Profil Droit	
8	Profil Gauche	
9	Vue de Face	
10	Vue de dessus	
11	Vue de dessous	
12	Profil Droit sans aile	