L'ART ET LA MANIÈRE DE CRÉER UN FUSIL D'ASSAUT AU LOOK FUTURISTE À PARTIR... D'UN SIMPLE JOUET D'ENFANT !

GROS CALIBRE

1ère partie

Matériel

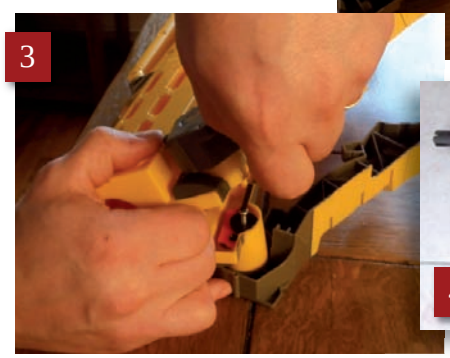
- *Un petit tournevis cruciforme*
- *Une carcasse d'Airsoft (pour en récupérer des pièces)*
- *Une mini-perceuse de type Dremel équipée de forets et de patins pour poncer, fraiser, etc.*
- *Du papier de verre moyen et fin*
- *Du Varaform*
- *Une casserole*
- *Des vis*
- *Des pièces de récupération en plastique, métal, etc.*
- *De la colle néoprène*

Avec les robots castagneurs de *Real Steal* et l'arrivée imminente du prochain *Alien* de Ridley Scott, Mascarade vous propose ce mois-ci de rester dans l'artillerie lourde et de découvrir une activité très amusante pour tous les fans de science-fiction : le Nerf customing..

Connaissez-vous les pistolets Nerf ? Non ? Il s'agit de jouets en plastique pour enfants (mais pas que…) qui propulsent des munitions en mousse sous forme de disques ou de tubes. Parfaitement inoffensifs et conçus pour jouer aussi bien à l'extérieur qu'en intérieur, ils ont la particularité de présenter des designs futuristes très attractifs et des finitions impeccables. Bémol : leurs couleurs très flashy les font passer pour tout sauf de vraies armes… Qu'à cela ne tienne, les Nerfs sont prisés dans l'industrie du cinéma. Dans la série de prestige *Terra Nova*, produite par Steven Spielberg, les Nerfs modifiés et repeints ne se comptent plus, et il est amusant de savoir que Stephen Lang (le gros méchant d'*Avatar*) y est « armé » du même jouet que celui que nous vous proposons de customiser. Par ailleurs, son pistolet est adapté du Nerf Nite Finder, tandis que le Nerf Recon fournit la base du fusil d'assaut principal des militaires. Ah, la magie du cinéma…

Voici la première partie de cette rubrique : comment customiser un Nerf ? Suivant l'ambition du projet, les modifications peuvent être très complexes et faire appel à des éléments spécialement moulés en résine. Cependant, nous commencerons ici avec un changement de look relativement simple.

En premier lieu, voici le joujou tel qu'il se présente une fois monté, au sortir de la boîte (***photo 1***). Ce modèle, nommé « Longshot », mesure plus d'un mètre de long ce qui fait… hum… un peu trop long tout de même pour une arme portative. Commencez donc par démonter la partie avant (***photo 2***) qui est simplement clipsée.



Les deux parties mobiles qui composent le reposoir sont joliment décorées, mais leur face interne creuse trahit leur matière : du plastique injecté). Nous allons tout bonnement les ôter. Pour cela, il va falloir démonter l'avant du fusil en vous munissant d'un tournevis cruciforme.

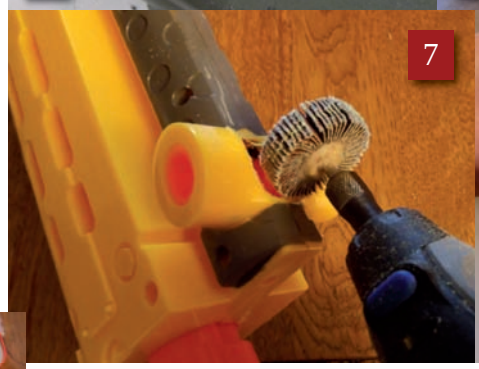
Attention à bien répertorier toutes les vis car ces dernières ne sont pas toutes de la même taille, et il faudra les remettre en place. En ne dévissant que la partie avant, nous pourrons écarter délicatement les deux parties de la coque principale pour avoir accès aux vis de

fixation des deux éléments du reposoir (***photo 3***). Une fois celui-ci démonté, vous pouvez revisser la coque principale.

Ensuite, nous allons récupérer des pièces sur la carcasse d'une mitrailleuse Airsoft aimablement offerte par la boutique Berzerker Area de Strasbourg (***photo 4***). Ce modèle sera démonté pour récupérer la pièce verte (***photo 5***), qui s'ôte très facilement, dans le but de l'installer à l'endroit où était fixé le reposoir (***photo 6***). Pour adapter cette pièce au Longshot, un peu d'usinage à la Dremel sera nécessaire (***photo 7***) afin de loger correctement l'élément rapporté (***photo 8***).

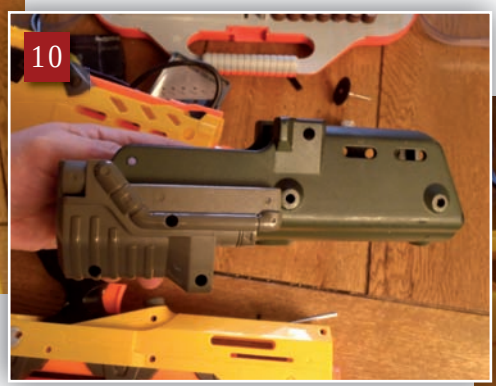
5

6


7

8

9


10

11

Pour bluffer un peu les spécialistes, nous allons dévisser un élément de la partie que nous avions démontée en premier lieu et le fixer à la pièce verte de la mitrailleuse. Comme vous pouvez le voir sur les ***photos 9, 10 et 11***, cette partie grise peut se placer de diverses manières pour créer un élément hybride sympathique. L'agencement de la photo 11 est celui qui nous convient le mieux, mais le fixer ne sera pas chose aisée. Un peu de Varaform dans l'eau bouillante (***photo 12***) permettra de bloquer la partie grise sur la partie verte. ***Photo 13*** : deux petites vis et le tour est joué ! Encore deux trous et deux vis et voilà le rajout solidement fixé au Longshot (***photo 14***).

Photo 15 : un embout en plastique de récupération sera vissé dans la partie verte pour ajouter un dernier élément visant à égarer l'œil du spécialiste en armes qui localiserait la pièce d'Airsoft. Deux petits cabochons en plastique collés à la néoprène serviront à masquer l'emplacement où le reposoir était fixé (***photo 16***). Rappelez-vous, la néoprène est une colle qu'il faut laisser sécher avant de mettre en contact, tout comme la colle à prothèses.

Vous pourriez aussi vous amuser à adapter le chargeur de l'Airsoft mais, privé de son chargeur original, le Longshot ne pourrait

12

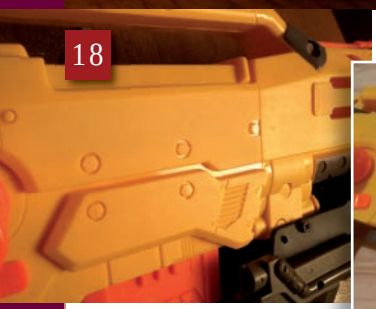
13

14

15

16

17


18

19

20

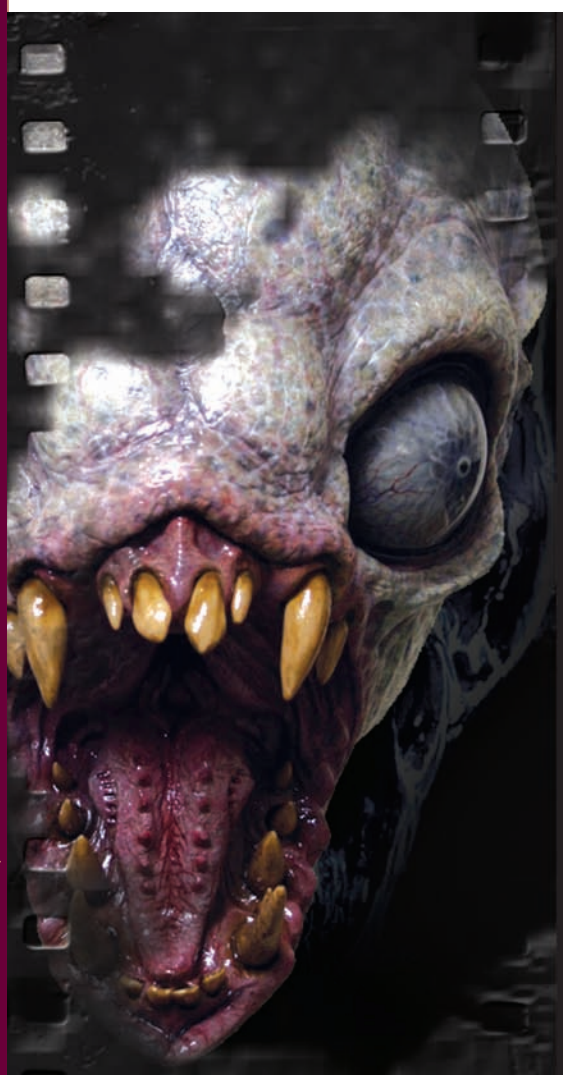
plus tirer, ce qui ne serait plus très amusant…

Maintenant, il va falloir effacer les petits détails qui trahissent le jouet : le nom de la marque, les consignes de sécurité, le pays de fabrication, etc. Pour cela, munissez-vous d'un patin de Dremel abrasif en gomme (plus doux) pour effacer les éléments gênants (***photo 17***). Attention à ne pas endommager la coque du jouet en y allant trop fort ! Utilisez un morceau de papier de verre pour terminer le travail en douceur.

Voilà ! Plus aucune inscription ne vient « polluer » le design de votre arme (***photo 18***) et l'avant de votre arme est maintenant customisé (***photo 19***). Il reste encore à camoufler quelques vis, et nous pourrons attaquer les finitions et la peinture... dans le prochain numéro ! Pour avoir un aperçu plus crédible du rendu de votre arme, rien de tel qu'une photo en noir et blanc (***photo 20***). En attendant la seconde partie de ce tutoriel, vous pouvez vous amuser à localiser le modèle Longshot dans les différents épisodes de *Terra Nova*. De quoi joindre l'utile à l'agréable car la série vaut le détour ! ■

LAURENT ZUPAN

Conseils techniques et photos de Nerfs customisés : Benoît Descamps. Ce dernier animera un stand dédié au Nerf et à ses customisations à l'occasion des « Gniales », une convention internationale de jeux de rôle : retrouvez-le sur le site www.Gniales.com (rubrique intervenants).
Un grand merci à l'équipe de Berzerker Area, 11 rue Kageneck à Strasbourg (www.bsk-area.com), spécialiste de l'Airsoft, pour les conseils et le matériel.



JORDU SCHELL
CHEZ METAMORPHOSES

FORMEZ-VOUS AVEC UN MAITRE !

Lors de sa venue en avril 2011, **Jordu Schell**, un des plus grands « **Creature Designers** » d'Hollywood, avait sollicité les compétences de notre équipe technique et émis le souhait de revenir travailler avec Metamorphoses.

Il revient pour un séminaire exclusif d'une semaine, du 5 au 9 mars 2012.

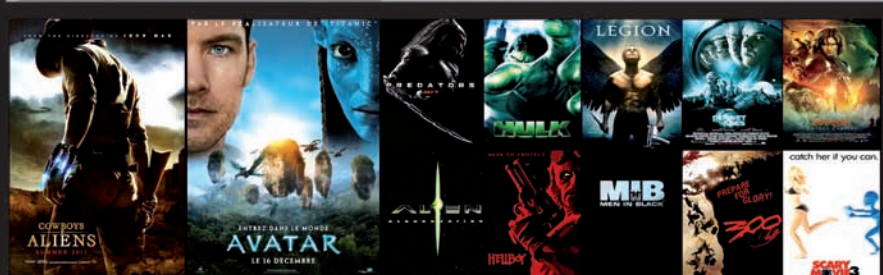
Au Programme :

Démonstrations de sculpture, moulage et peinture à l'aérographe, conférence sur le métier de Creature Designer pour le Cinéma, réalisation encadrée par **Jordu Schell et notre équipe** de sculptures, avec moulage et tirage d'une pièce finale.

Qui est Jordu Schell ?

Jordu Schell c'est :
- "Cowboys & Aliens",
- "Avatar",
- "300",
- "Hellboy",
- "Aliens vs. Predator",
- "La Planète des Singes",
- "Men in Black",
- "Batman Returns",
- "Edward aux Mains d'Argent",
- "Alien : Resurrection",
- "X-Files",
- "Starship Troopers"
- "Predators"... et bien d'autres !

Renseignements / Inscriptions : 03 88 23 56 40 *(demandez M. BERNARD)*



METAMORPHOSES - 1 bis rue de la Course 67000 STRASBOURG - www.EcoleMeta.fr