The traduc !

De la peinture plein partout...

Source : Fine Scale Modeler - Mai 1992 - Article de Jon Lopez
Traduction : Henri De Angelis

Bon, d'accord, vous êtes des maquettistes, pas des artistes peintres, mais pourquoi ces derniers auraient-ils l'exclusivité de l'utilisation des peintures à l'huile ?

La figure 1 montre qu'en utilisant différents tons de ces peintures à l'huile, de façon subtile pour des brossages à sec ou des weathering (le fameux jus !), on peut arriver à vieillir de façon spectaculaire la plupart de nos modèles, et ceci aussi bien sur des bases acryliques, que sur des bases enamel classiques.

J'espère vous prouver par cet article que l'application de ces peintures n'est pas aussi difficile qu'on veut bien le croire. Il est vrai que le temps de séchage est plus long que pour les autres peintures, mais on a rien sans rien (bon, ok, ça c'est la rédaction qui le dit !). Je vais donc vous expliquer comment utiliser la peinture à l'huile pour simuler l'usure sur vos modèles.

La technique que j'utilise consiste à ternir la peinture de base en passant d'abord un jus, puis à mélanger les teintes entre elles pour terminer par un brossage à sec.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je ne saurais trop vous conseiller de vous entraîner sur un vieux modèle ou sur des pièces de récupération. Ne vous attaquez pas directement à la dernière Tamigawa à 300 Francs. Enfin, il est important de préciser que le modèle doit obligatoirement avoir une couche de peinture mâte (fig.2).

MATÉRIEL

Il faut d'abord, évidemment, se procurer un certain nombre de tube de peinture à l'huile, de préférence de marque Windsor & Newton. Les trois couleurs de base sont (fig.3) : Burnt Sienna (terre de sienne brûlée), Payne's Gray (gris de Payne) et Raw Umber (terre d'ombre brûlée). Oui, je sais, les noms sont bizarres, mais c'est comme ça ! Il est bon de posséder aussi d'autres couleurs primaires et secondaires qui permettent de reproduire les ombres sur les couleurs de base de votre modèle, par exemple sur un vert foncé, faire des nuances en vert clair ou sur un fond marron, faire des nuances en marron clair.

Il faut se procurer d'autre part : un pinceau brosse n°6, un pinceau n°1, une palette en plastique, des serviettes en papier (en tissu ou en éponge ça fait aussi l'affaire), de l'alcool, du siccatif (on en trouve dans les magasins de bricolage ou d'arts graphiques)

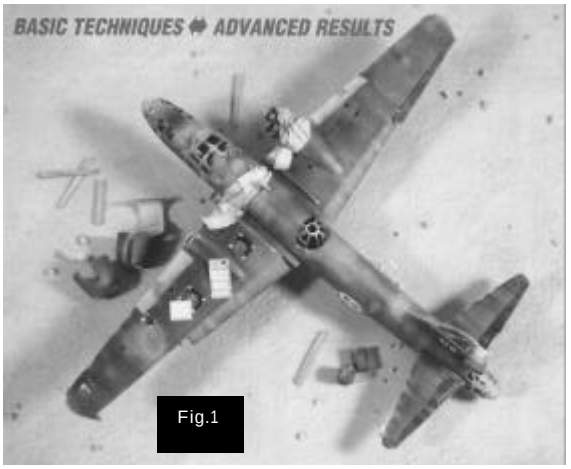

Fig.1

WEATHERING (JUS)

On commence par placer quelques gouttes de siccatif sur la palette avant de le teinter avec une touche de peinture à l'huile proche de la couleur qui couvre le modèle, dans un ton plus foncé évidemment. Le siccatif a pour effet d'accélérer le séchage. On peut espérer un temps séchage de l'ordre de deux minutes. L'aspect rose du siccatif disparaît dès que la peinture sèche.

Avec la pointe du pinceau n°1 on applique le mélange peinture + siccatif dans les lignes en creux, autours des rivets, et de manière générale dans toutes les parties en creux du modèle. La peinture mâte du modèle va assurer la fixation du mélange sur les creux du modèle comme on peut le voir avec la jambe de train montrée sur la figure 4. On peut s'entraîner sur la palette pour vérifier la fluidité du mélange (fig.5).

Avec la brosse imbibée de siccatif on va juste toucher la surface en suivant la ligne de structure d'un trait le plus rectiligne possible. Si jamais vous avez fait une fausse manœuvre vous devez frotter la zone incriminée avec du siccatif et absorber l'excès avec une serviette en papier. Si vous voulez accentuer l'effet d'assombrissement dans les creux, vous ne devez pas ajouter de peinture au mélange mais répéter l'opération précédente en respectant le temps de séchage entre chaque couche.

Fig.2

BLENDING (MÉLANGE)

Blending est un terme anglais qui veut dire mélanger, fondre deux teintes entre elles (fig.6). En fait, on veut reproduire une teinte qui n'est pas uniforme, mais composée de nuances claires ou foncées d'une seule couleur de base. Quand vous regardez un appareil qui vous semble vert, la couleur verte vous est suggérée par le vert foncé des creux et par le vert clair des reliefs. L'état de surface, la peinture vieillie, les salissures produisent ces variations de teintes. La peinture du modèle doit refléter ces effets. Un modèle peint avec une unique couleur uniforme n'est pas réaliste.

La pigmentation extrêmement fine des peintures à l'huile permet de reproduire finement ces différences de tonalités avec des variations très subtiles et de rendre le modèle plus vivant.

Pour varier les teintes sur les surfaces supérieures de mon bombardier japonais, j'ai mélangé plusieurs couleurs sur ma palette : verts clairs, rouges, violets et pourpres. Les verts pour le dessus décoloré de l'avion, les rouges pour

les Inomarus (les cocardes japonaises).

Pour le fuselage, il faut brosser les couleurs sur les surfaces supérieures puis les « tirer » vers le bas de chaque côté avec la brosse n°6. Si l'avion a l'empennage vertical intact, on fait des zébrures perpendiculaires au sol et non à l'axe de l'avion ou du fuselage. Il est évident que les salissures vont se produire dans le même sens que l'écoulement de l'eau ou de l'air (fig.7). Sur un avion l'eau et le temps affectent la peinture d'une façon similaire. Il faut décolorer, ternir en partant du haut.

DRY BRUSHING (BROSSAGE À SEC)

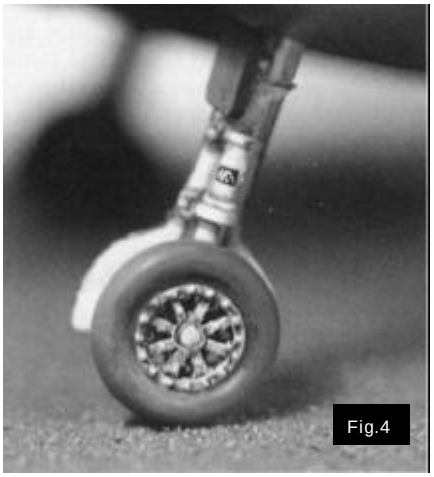
Fig.4

Dry Brushing signifie brossage à sec. L'idée de base du Dry Brushing est de faire ressortir, par éclaircissement, les protubérances, rivets, coins, lignes, et d'une manière générale tous les éléments qui apparaissent en relief sur le modèle. Avec un brossage à sec, on brosse une couleur claire sur un fond foncé afin de déposer cette teinte plus claire sur les reliefs ce qui a pour effet de les faire paraître plus proches de vous, donc plus clair.

Pour ce faire, on mélange une teinte éclaircie de la couleur de base avec du siccatif, on ramasse très peu de peinture avec le bord de la brosse et on essuie bien la brosse avec un chiffon sec et propre. Pour s'assurer qu'il n'y a pas trop de peinture, on peut brosser un morceau de grappe foncé jusqu'à ce qu'on obtienne la quantité de peinture désirée (fig.8).

Fig.3

On brosse ensuite par à coups la surface du modèle comme si on enlevait la poussière sur celui-ci.

Pour les moteurs, on peut utiliser plusieurs tons de marrons foncés et de gris. Les traces d'échappement sur les ailes seront simulées en en tirant la brosse de l'avant vers l'arrière. Tout ceci doit être modulé en fonction de l'observation de photos du modèle réel en situation.

PANELS-LINES (LIGNES DE STRUCTURE)

Il s'agit d'accentuer les lignes des panneaux avec un mélange de marron sombre, ou de gris foncé, ou de vert très foncé avec beaucoup de siccatif. Il est préférable que les lignes de structures soient gravées en creux. A ce propos, la rédaction ouvre une petite parenthèse pour lancer un appel à un maquettiste particulièrement à l'aise dans le regravage pour éclairer la lanterne de ceux qui sont des billes dans le domaine. Parenthèse refermée. On soulignera toutes les lignes de structure en déposant le mélange très dilué (fig.9). En cas de débordement essuyer l'excédent sans perdre de temps.

Fig.6

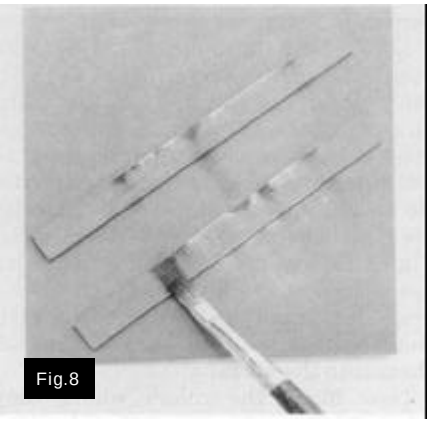
Fig.8

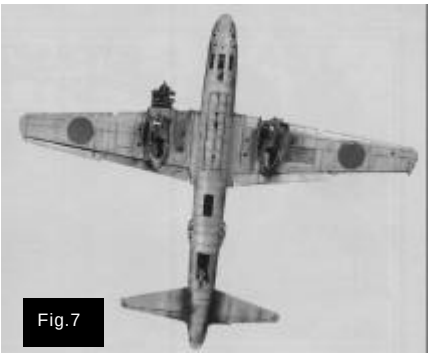
Fig.7

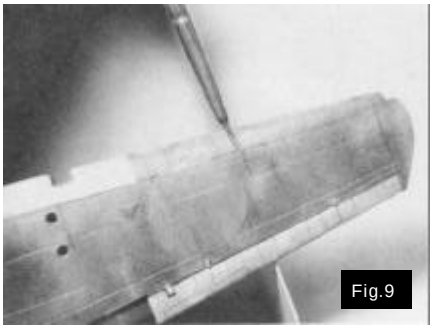
Fig.9

On répétera la même opération pour le cockpit. et toutes les parties qui peuvent nécessiter un tel traitement.

Après toutes ces opérations, on laisse sécher au moins quarante huit heures, et on passe ensuite une couche de vernis satiné.

Voilà, je pense qu'un modèle vieilli de la sorte ressemble plus à la réalité.

REMARQUES DU TRADUCTEUR

Cette technique s'applique très bien pour un avion ayant énormément souffert de la morsure du temps et des intempéries. Par exemple un avion perdu dans la jungle des îles du Pacifique ou à un avion abandonné après la défaite du Japon dans des lieux difficiles d'accès. Dans ces cas-là, l'usure du temps et de la végétation sera accentuée et ne pourra se comparer à un avion ayant eu des conditions d'utilisation beaucoup plus tranquilles. (Ceci fera l'objet d'un autre article dans le prochain numéro) ❑

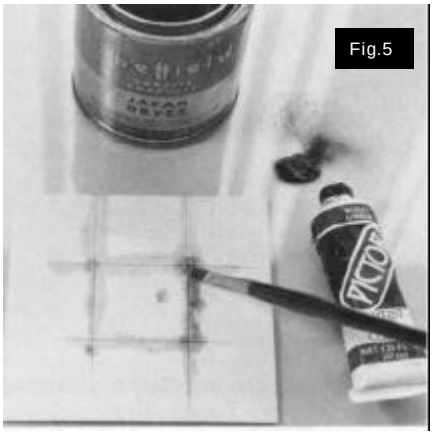
Fig.5