

Décoration d'un modèle

COMMENT PEINDRE LES MODELES EN MOUSSE



L'arrivée sur le marché de très nombreux modèles en mousse permet de simplifier notre loisir à l'extrême. Néanmoins l'aéromodélisme est par définition un hobby technique où chaque pratiquant cherche toujours à personnaliser ou à adapter son modèle.

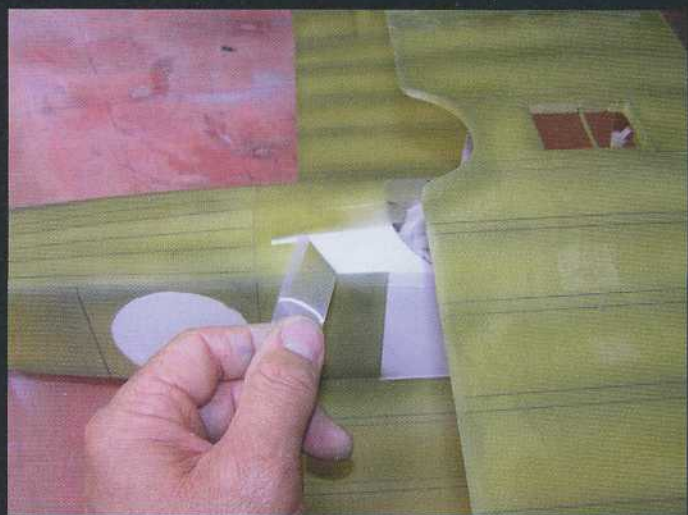
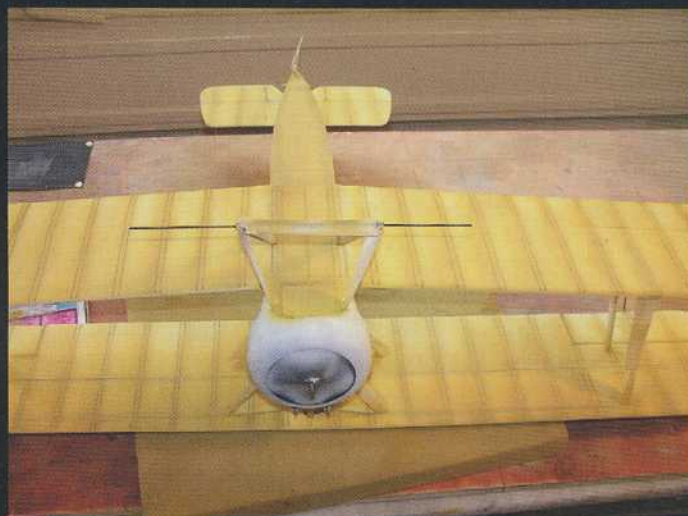
La décoration de l'EPP, des mousses injectée type EPO/EPS, ou encore du Depron pose de nouvelles questions. Quelles sont les peintures adaptées ? Quelle méthode peut-on employer ? Je vous propose, à travers quelques exemples, d'essayer divers produits vendus dans le commerce.

Texte et photos : Roger Nieto

1 - LA PREPARATION

Penchons nous sur le cas d'un Sopwith Camel en Depron que j'ai dessiné, un biplan de chasse du premier conflit mondial. Après avoir procédé à l'assemblage, il est temps de décorer le modèle. J'ai utilisé de la peinture Humbrol normalement destinée aux maquettes plastiques. La première contrainte consiste à bien appréhender la spécificité du matériau. Le Depron est parfaitement blanc et nous devons appliquer peu de peinture (pour ne pas alourdir inutilement le modèle), ce qui laisse apparaître les tracés de la construction par transparence. En conséquence dès l'étape du traçage, il convient d'effacer les traits et repères que l'on réalise généralement au feutre perma-

nent pour la construction. Notez que c'est l'alcool à brûler qui doit être employé dans ce cas précis. A contrario on peut se servir de cet effet pour souligner les nervures ou autres détails de l'avion. Sur ce modèle, on commence par peindre en noir l'intérieur du capot moteur. Les cylindres du faux propulseur seront repris ensuite avec les détails. Puis on applique une sous-couche de blanc sur l'avion, en insistant sur les zones à poncer et poreuses. Cette sous-couche est simplement destinée à uniformiser la teinte de base et à servir de bouche-pores. Une fois sèche, cette sous-couche est poncée aux endroits stratégiques comme les arêtes et autres découpes.



2 - PEIGNONS

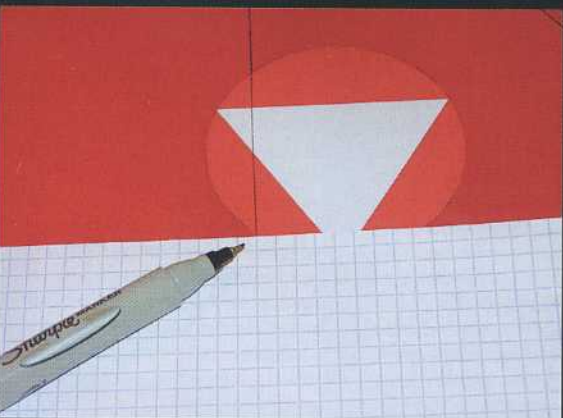
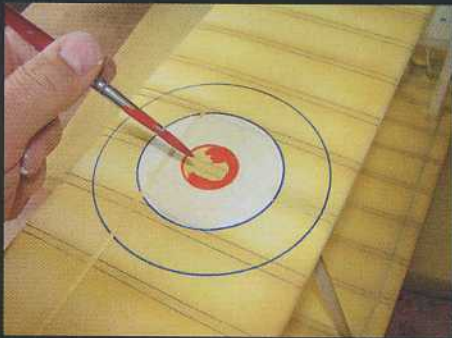
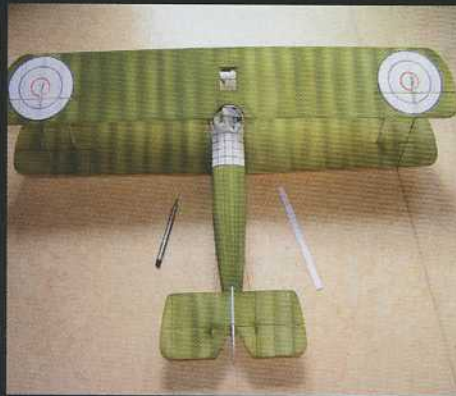
Maintenant que le modèle est fin prêt, on peut le peindre. La meilleure méthode consiste à utiliser un aérographe car la dose pulvérisée est infime et le résultat remarquable. Cependant on peut utiliser une bombe ou un petit rouleau en mousse destiné normalement aux peintures brillantes. Attention toutefois car certaines peintures en bombe « rongent » le Depron, faites des essais auparavant. Dans le cas présent, on commence par le dessous. Pour donner du relief à une surface plane, il est possible de tromper le regard en jouant sur des différences de ton. Le jet de peinture est très diffus et le jaune est pulvérisé perpendicu-

lairement à l'ombre d'une manière irrégulière. L'objectif est double : mettre un minimum de peinture et donner d'emblée un aspect réel. Le dessus est traité de la même façon. L'emplacement des cocardes est juste protégé par une pièce en scotch repositionnable (par exemple le Scotch 3M « Removable ») pour garder le fond blanc et l'éclat futur des couleurs. Voilà notre fond parfaitement teinté. Tout l'avant a été masqué à l'aide de scotch repositionnable, ce ruban adhésif colle à peu près comme un Post-it, ce qui préserve la fragile surface du Depron.

3 - MARQUAGES ET DECORATIONS

Pour les marquages comme les larges cocardes, il est difficile d'utiliser des autocollants. Ceux-ci seraient trop grands et trop lourds, de plus l'effet ne serait pas très réaliste. La meilleure solution consiste à les peindre. Pour cela on utilise un compas équipé d'un feutre permanent de couleur. On trace les différents cercles qui forment ainsi un coloriage qu'il n'y a plus qu'à peindre au pinceau. L'intérêt de cette technique simple : le bord est bien rectiligne, et il faut vraiment s'approcher de très près pour constater la différence de teintes entre la peinture et le feutre. Les damiers sur l'avant sont réalisés de la même manière.

On peut ainsi créer assez simplement les gros marquages. La lettre R est par exemple découpée dans du Bristol puis copiée directement sur le modèle. Un coup de pinceau permet ensuite de réaliser le marquage.



4 - DECORATIONS SPECIFIQUES

Il y a parfois des décorations trop petites pour qu'elles soient réalisées convenablement à la main. Dans ce cas, on utilise du papier autocollant extérieur capable de passer dans l'imprimante familiale. Il reste à découper soigneusement le résultat obtenu comme par exemple la tête d'indien sur ce Mirage V, ou les cocardes de mon Saab J35 Draken. Il reste les petites lettres fréquentes sur les avions. On peut les peindre à la main (ce qui n'est

pas très facile) ou les reproduire sur un papier autocollant et les découper au scalpel (plus facile). Les feutres permanents constituent également une alternative à ne pas négliger. Maintenant c'est le moment de terminer la peinture en utilisant le pinceau pour teinter le pilote, le faux moteur, les antennes et tous les autres détails de la maquette. On obtient ainsi un avion tout propre, parfaitement neuf et assez proche des modèles du commerce.





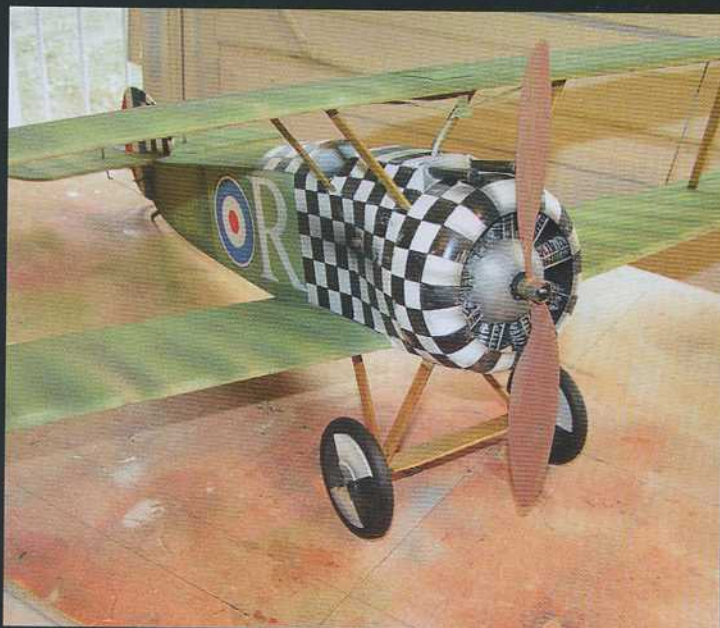
5 - VIEILLISSEMENT

Il est temps de donner un peu de vie au modèle en lui ajoutant quelques touches personnelles.

La première étape consiste à brosser. On utilise pour cela un vieux pinceau doux ébouriffé. Un gros pinceau destiné au maquillage de madame fera parfaitement l'affaire. On le met en contact avec de la peinture noire ou brune pour ensuite l'essuyer. Ceci fait, on passe le pinceau sur le modèle : les poils sont tellement peu chargés en peinture que seules les arêtes et autres reliefs retiennent la teinte et cela en quantité infime. Cette technique est à utiliser avec parcimonie selon le résultat souhaité.

Le même genre de tour de main consiste à tamponner le modèle avec un vieux pinceau presque sec. On le fait sur des zones très exposées comme les garde-boue ou les dessous de voilure. On reprend l'aérographe pour s'attaquer à la création d'ombrages destinés à tromper l'œil de l'observateur. On

peut en effet faire croire à certains volumes comme des faux bossages de nervures en s'inspirant de ce qu'on peut voir dans les livres. Il faut donc s'inspirer des talents des dessinateurs et cela le plus simplement possible. Sur ce modèle, on décide que la lumière vient de la gauche, il faut donc ombrer très légèrement le côté opposé des fausses nervures. On prépare un jus de peinture dilué à 50 %. L'aérographe est réglé pour ne délivrer qu'un brouillard imperceptible. On dispose un masque, ici un simple réglelet et on diffuse la teinte du côté de l'ombre portée. L'effet est immédiat, on a la sensation d'un relief alors qu'il n'existe pas. Dans le même ordre d'idée, on fonce les creux des jointures et les bords de voilure, cela donne un effet plus réaliste. On termine par les traces d'échappements et quelques traînées qui ne manquent pas de se former dans le sens d'évolution.



6 - LES PEINTURES A L'EAU

Maintenant penchons-nous sur des techniques bien différentes qui donnent également de remarquables résultats.

Johann Forgeard, un maquettiste bien connu est également un grand amateur d'indoor. Pour son dernier Caudron, il a utilisé de la peinture à l'eau destinée aux murs. Cette teinte est déposée au pinceau plat dans le

sens du vol. La méthode est simple et surtout parfaitement efficace. Cet aéronef possédait des reliefs très marqués sur la voilure. Ces aspérités sont révélées par l'ombre qu'elles produisent. Johann a tout simplement choisi d'imiter ses zones ombragées à l'aide d'un crayon de bois. L'effet est très réussi. Toujours dans cette démarche de simplicité, on peut

utiliser des feutres permanents. Les losanges de ce Fokker D7 ont été réalisés de cette manière avouez que le résultat obtenu est assez convaincant. Si les feutres ne vous inspirent pas, il y a les marqueurs de la marque Posca. Ce sont en fait des feutres alimentés en peinture. Toutes les couleurs existent et c'est particulièrement facile à utiliser.

