

# EQUIVALENCES TAMIYA ACRYLIQUE / REVELL ENAMEL

	Tamiya	Revell		Tamiya	Revell		Tamiya	Revell
Black	X1	7	Flat Black	XF1	8	Dark Sea Grey	XF54	75
White	X2	8 / 4	Flat White	XF2	301 / 5	Deck Tan	XF55	
Royal Blue	X3	54	Flat Yellow	XF3	15	Metallic Grey	XF56	91 / 99
Blue	X4	52	Yellow Green	XF4		Buff	XF57	189
Green	X5	61	Flat Green	XF5	361 / 364	Olive Green	XF58	45
Orange	X6	30	Copper	XF6	93	Desert Yellow	XF59	88 / 89
Red	X7	41 / 31	Flat Red	XF7	36 / 330	Dark Yellow	XF60	16 / 89
Lemon Yellow	X8	12	Flat Blue	XF8	56 / 350	Dark Green	XF61	
Brown	X9	81	Hull Red	XF9	331 / 38	Olive Drab	XF62	66 / 361
Gun Metal	X10	91	Flat Brown	XF10	381	German Grey	XF63	09 / 63 / 78
Chrome Silver	X11	90	J.N. Green	XF11	65	Red Brown	XF64	
Gold Leaf	X12	94	J.N. Grey	XF12	75 / 70	Field Grey	XF65	67 / 167
Metallic Blue	X13	98	J.A. Green	XF13	67	Light Grey	XF66	47
Sky Blue	X14	51 / 50	J.A. Grey	XF14		NATO Green	XF67	
Light Green	X15	60	Flat Flesh	XF15	35	NATO Brown	XF68	
Purple	X16	353	Flat Aluminum	XF16	90	NATO Black	XF69	
Pink	X17		Sea Blue	XF17	350	Dark Green 2	XF70	
Semi-Gloss Black	X18	302	Medium Blue	XF18	79	Cockpit Green	XF71	
Smoke	X19	75	Sky Grey	XF19	43	Brown	XF72	
Acrylic Thinner	X20		Medium Grey	XF20	57	Dark Green	XF73	
Flat Base	X21	2	Sky	XF21	55	Olive Drab	XF74	
Clear	X22	1	RLM Grey	XF22	166	IJN Gray	XF75	
Clear Blue	X23		Light Blue	XF23	55	Gray Green	XF76	
Clear Yellow	X24		Dark Grey	XF24	77 / 69	IJN Gray (Arsenal)	XF77	
Clear Green	X25		Light Sea Grey	XF25		Deck Tan Wooden	XF78	
Clear Orange	X26	730	Deep Green	XF26	48 / 62	Deck Brown Linoleum	XF79	
Clear Red	X27	731	Black Green	XF27	67	Navy Gray British	XF80	
Clear Green	X28	360	Dark Copper	XF28		Dark green	XF81	
Titanium Gold	X31		Khaki	XF49	86	Ocean Gray	XF82	
Titanium Silver	X32		Field Blue	XF50	71	Medium Sea Gray	XF83	
Bronze	X33		Khaki Drab	XF51	46	Dark Iron	XF84	
Metallic Brown	X34		Flat Earth	XF52	87 / 381 / 730	Rubber Black	XF85	
			Neutral Grey	XF53	374	Flat Clear	XF86	

## COMPATIBILITÉ

Une peinture...	Enamel	Acrylique	Laque	...sur
	●	●	●	Enamel
	●	●	●	Acrylique
	●	●	●	Laque

● Oui  
 ● Selon marque de peinture  
 ● Non

## VERNIS KLIR

	Klir	X21
Double Mat	3	1
Mat	10	1
Satin	15	1
Brillant	100%	

## DILUTIONS

	Dilution	Diluant	Nettoyant
Apprêt Tamiya	50/50	Lacquer Thinner	Diluant celluloscopique
Acrylique Tamiya	25/75	X20A	Glanzer / Glanzer + Alcool 90°
Acrylique Tamiya	50/25/25	Klir / Alcool 90	Glanzer / Glanzer + Alcool 90°
Revell Enamel	50/50	Color mix	Whitespirit + Eau / Painta clean
Alclad2			Diluant celluloscopique

## PROCÉDURE PEINTURE

La patience est de mise. Bien attendre plusieurs jours le séchage des produits. Attendre 5 à 10 minutes entre chaque voile de peinture.

1. Nettoyage des contaminants (silicones, wax) à l'eau tiède + liquide vaisselle
2. Suppression des lignes de moulage, plôts d'injection, etc. (abrasif 320 minimum)
3. Primaire d'accrochage en plusieurs voiles léger jusqu'à mouillage
4. Ponçage (micromesh 4000/6000)
5. Nettoyage à l'eau froide puis séchage (enveloppé dans de l'essuie-tout)
6. Application d'une couche de fond si nécessaire en 2 à 3 voiles (fonction des couleurs)
7. Application d'une couche de base en 2 à 4 voiles jusqu'à mouillage
8. Application du vernis en 3 à 4 voiles
9. Application des décalcomanies
10. Application d'un second vernis jusqu'à mouillage
11. Application du polish (moyen, fin, finition)

# DECHROMAGE

## Technique 1

Disposer les pièces dans un bain d'eau de javel. L'eau de javel est un produit irritant et corrosif, toujours manipuler le liquide avec des gants. Après une durée relativement courte, rincer abondamment les pièces sous l'eau. Si besoin répéter l'opération. Certains types de chrome, réagissent peu ou pas du tout à cette technique, y préférer dans ce cas la seconde technique.

## Technique 2

Disposer les pièces dans du glanzer propre et idéalement dans un bac à ultrason. Après une durée variable (de 5 à 25 minutes), en fonction de la taille des pièces, rincer abondamment l'ensemble sous l'eau. Si besoin répéter l'opération.

## Autres techniques

Il existe de nombreuses autres techniques pour déchromer les pièces : papier abrasif, liquide de frein (bendix 55), produit de nettoyage (décapfour) ou ménager (mirror). Ces techniques offrent chacune des inconvénients sur l'environnement, sur l'état final des pièces (dégradation de la matière) ou de temps. Elles sont à utiliser avec la plus grande des précautions.

# ABRASIFS

	Destination
400	Supprimer les défauts grossiers, les plots d'injection, les lignes de moulage, le mastic, etc.
800	Lisser les surfaces.
1000 à 2000	Atténuer et éliminer les rayures, préparer les pièces pour l'apprêtage ou une peinture directe.
4000 à 12000	Préparer le plastique pour un polissage (compound). S'utilise à l'eau (idéalement tiède). À chaque grade croiser le mouvement (ex. nord/sur pour le 4000, est/ouest pour 6000 et ainsi de suite).

# TECHNIQUES DE PEINTURE

## Dry Brush (brossage à sec)

Le dry brush consiste faire ressortir les détails et arêtes de la maquette, en effectuant un brossage au pinceau, d'une peinture généralement claire et pratiquement sèche. Cette technique éclaire les détails.

Réaliser cette technique sur une peinture sèche
Temper le pinceau (idéalement une brosse) dans la peinture
Frotter sur de l'essuie tout et laisser une infime quantité de peinture sur le pinceau
Frotter toujours dans le même sens, les parties en relief pour laisser un léger voile de peinture

## Panel line (lavis)

Le panel line ou lavis, est une technique permettant de donner du relief ou de vieillir une surface (weathering), par l'application d'une peinture, plus sombre que la peinture de base, diluée pour la rendre totalement liquide. Cette technique assombrit les détails.

Réaliser cette technique sur une peinture sèche
Mélanger la peinture dans environ 80% de diluant pour la rendre totalement liquide
Avec un pinceau fin, déposer le jus réalisé sur les lignes de structure. Le liquide doit se répandre par capillarité
Utiliser un chiffon sec, pour enlever l'excédent

# PROCÉDURES DÉCALCOMANIES

1. Découper la ou les décalcomanies à poser, en laissant un léger espace autour de chacune. Pour éviter le silvering (effet de brillance visible surtout sur les peintures mat et conditionné par l'état de surface), on peut éventuellement découper au plus près des motifs.
2. Procéder décalcomanie par décalcomanie. Appliquer du fixateur (Mr. Mark Setter, MicroSet), sur la surface ou la décalcomanie doit être posée. On peut éventuellement remplacer ces produits, par du vinaigre blanc dilué dans de l'eau. Ces produits permettent de placer, sans risque, les décalcomanies et leur donne une meilleure adhérence.
3. Plonger une décalcomanie dans de l'eau (idéalement de l'eau distillée ou de l'eau minérale), pendant une vingtaine de secondes. Pour éviter de dissoudre la colle, ne pas laisser trop longtemps la décalcomanie dans l'eau.
4. Avec une pince, glisser la décalcomanie de son support, vers sa destination sur le modèle.
5. Utiliser une pince, un coton tige, une aiguille, un cure dent pour placer, avec précision et patience, la décalcomanie dans le sens et l'orientation souhaité.
6. Enlever l'excès de produit, avec un coton tige, une petite éponge dédiée à cet usage, en approchant celui-ci doucement des bords, le produit sera aspiré.
7. Chasser les bulles en pressant ou en tapant la décalcomanie, avec un coton tige.
8. Pour faire épouser la décalcomanie aux formes du modèle, appliquer au pinceau, un assouplissant (Mr. Mark Softer, MicroSol) sur la décalcomanie. Celle-ci va légèrement plisser, c'est un comportement normal, ne pas y toucher. Associé au fixateur, l'assouplissant autorise une déformation légère de la décalcomanie.
9. Laisser sécher l'assouplissant pendant quelques minutes.
10. Utiliser éventuellement un sèche cheveux pour « tendre » les grandes décalcomanies.

# COLLES

	Destination
Colle aiguille	Colle par excellence pour le montage des maquettes, elle permet un assemblage de précision. C'est une colle ciment, elle fait fondre le plastique pour le souder. Les colles ciment font légèrement fondre la peinture.
Colle fluide Colle extra fluide rapide	Colle ciment très fluide, elle pénètre par capillarité dans le moindre interstice. La version rapide, offre un temps de séchage divisé par 4, pour les montages nécessitant un serrage ou une contrainte temporaire.
Colle cyanoacrylate gel	Idéale pour la fixation de toutes pièces quelque soit le matériau. Contrairement à la colle fluide, elle n'abîme pas les peintures. Elle se dépose au cure-dent.
Contacta liquid Craft Bond	Utilisée pour coller les pièces transparentes ou en photodécoupe. Son mode d'action, n'abîme pas le plastique.

# APPRÊTS

## Un triple intérêt

En plus de favoriser l'accrochage de la peinture, l'apprêtage permet d'unifier les peintures, sur des kits constitués de grappes de plusieurs couleurs ou de plusieurs matériaux (plastique, résine, photodécoupe, etc.) et de déceler, les éventuels défauts de surface.

## Comment ?

Après nettoyage des pièces et suppression des imperfections (voir procédure peinture) pulvérisation à l'aérographe (voir dilutions) ou à la bombe (Mr. Base, Mr. Surfacier, Surface primer) d'une ou plusieurs couches fines d'apprêt.

## La bonne couleur d'apprêt

Pour déterminer la meilleure couleur d'apprêt, on effectue une comparaison avec la saturation et la teinte de la peinture afin de rester « aussi proche que possible ».

Le tableau ci-dessous représente le principe de choix par quelques teintes d'apprêts et de peintures.

	Apprêt blanc	Apprêt gris	Apprêt rose
Peinture gris clair			
Peinture rouge clair			
Peinture gris foncé			
Peinture rouge			

- Apprêt trop éloigné (trop saturé ou hors teinte)
- Apprêt éloigné (pas assez saturé ou hors teinte)
- Apprêt correctement éloigné

## Que faut-il apprêter ?

Toutes les pièces à peindre devraient être apprêtées cependant bon nombre de maquettiste se limite aux pièces de grandes dimensions ou nécessitant des actions de masquage (masquage liquide).

## Spray ou apprêt liquide ?

Le spray est un apprêt, prêt à l'emploi, qui par son manque de précision provoque une perte excessive de produit. Projeté à l'aérographe, avec une buse assez large (0,55), l'apprêt liquide contourne ces inconvénients en contre partie d'un nettoyage impératif après usage.

## Quelques exemples

Le tableau ci-dessous représente quelques choix d'apprêts en fonction de plusieurs dominantes de teintes et de leur analyse colorimétrique (saturation / teinte).

## Quelles couleurs ?

Il existe de nombreuses couleurs d'apprêt. Les plus rencontrées sont répertoriées dans le tableau ci-dessous.

	Destination
<b>Blanc</b>	Peintures très claires qui couvrent difficilement.
<b>Gris</b>	Le plus utilisé, il offre une très bonne couverture pour l'ensemble des teintes.
<b>Rose</b>	Utilisé pour les teintes à dominante rouge. Il renforce leur couleur.
<b>Rouille</b>	Principalement pour des modèles à aspect rouillé/vieilli.

	Blanche	Gris clair	Gris moyen	Gris foncé	Noire	Rouge clair	Rouge	Bleu clair	Bleu	Verr clair	Vert	Marron	
Une dominante...													...sur un apprêt
													Blanc
													Gris
													Rose
													Rouille

- Bon choix
- Possible mais n'est pas le meilleur choix
- A éviter