



**METAL MODELES**  
**ATELIER MAKET**  
FIGURINES DE COLLECTION



## **Initiation à la peinture à l'huile**

- **Initiation à la peinture à l'huile par Bruno Leibovitz**
- **Peinture Acrylique par Guy Bibeyran**
- **Montage d'un cavalier par Jean-Paul de Soza**
- **Peindre Les passementeries or par Daniel Ipperti**
- **Peindre un cheval à l'huile par Bruno Leibovitz**

# **Initiation à la peinture à l'huile**

## **Bruno Leibovitz**

## **Sommaire**

- Peinture à l'huile généralités
- Montage de la figurine
- Sous couche
- Peinture
- Le visage
- Les parties blanches
- L'habit bleu
- Rouge - Vert - Jaune
- Les noirs
- Or et Argent pour les métaux
- L'or pour les passementeries
- Brun marron

### **A PROPOS DE LA PEINTURE A L'HUILE**

Les amateurs de figurines se sont appropriés, pour pratiquer leur loisir, différentes sortes de peintures se trouvant à leur disposition. Mais c'est souvent les couleurs à l'huile et le prestige attaché à ce support qui les attirent. Notre pratique est totalement différente de celle des artistes peintres qui utilisent la peinture à l'huile en couches épaisses, à l'aide de brosses ou de couteaux. Sur les figurines, nous l'appliquons en fines couches diluées, sur de très petites surfaces. Notre but est de donner du relief, de la vie et de faire ressortir les moindres détails de nos personnages miniatures.

Juste une petite remarque, ne soyez pas trop exclusif, il ne faut pas se priver des avantages qu'offrent les autres types de peinture. Si vous avez besoin qu'une couche ou une partie de votre figurine sèche plus vite, employez une peinture à maquette ou autre, il faut juste faire attention à la différence d'aspect de ces peintures. La peinture à maquette est miscible avec la peinture à l'huile.

La peinture à l'huile est économique, une vingtaine de tubes suffisent pour débiter et ils se conservent longtemps. Les marques que l'on trouve le plus fréquemment : Le franc-Bourgeois, Talens-Rembrandt et Winsor et Newton, couvrent largement nos besoins, il est dommage que certaines couleurs utiles disparaissent des catalogues, je pense notamment au violet de Bayeux ou au rouge géranium de Lefranc-Bourgeois, c'est pourquoi je ne les indique pas dans ma liste, mais si vous les trouvez encore elles sont toujours les bienvenues.

	Bleu indigo RT		Noir de Mars LB
	Bleu de Sèvres RT		Noir d'ivoire LB
	Vert oxyde de chrome RT		Blanc de titane LB
	Vert cinnabar foncé WN		Jaune de Mars LB
	Jaune de chrome clair LB		Brun de Mars LB
	Jaune de cadmium foncé LB		Terre de Sienne brûlée WN
	Rouge de cadmium clair RT		Terre d'ombre brûlée RT
	Rouge de cadmium foncé WN		Ocre de chair LB
	Rouge Breughel LB		Terre morte violette RT
	Or et argent (Hobby Line)		Ocre jaune RT

L'utilisation de ce type de peinture nécessite un petit apprentissage, mais dans notre domaine il s'agit plus de tours de mains et de petites astuces, l'expérience et la pratique régulière feront le reste. Nous devons composer avec quelques contradictions, notre peinture doit être en même temps fluide et couvrante, on utilise des pinceaux mais il ne faut pas voir les coups de pinceaux, une peinture dont la brillance est une de ces qualités doit devenir mate. Pour essayer de résoudre ces inconvénients nous utilisons dans la mesure du possible, des teintes au pouvoir couvrant important, les transparentes peuvent être utilisées mais avec une sous-couche de couleur (acrylique ou peinture à maquette). Chaque marque utilise son propre code d'opacité, souvent un carré noir pour les plus opaques.

Les grands principes de la peinture des figurines sont en résumé :

Donner du relief en éclairant, de la profondeur en fonçant et de faire ressortir les détails en soulignant ceux-ci à l'aide d'une teinte foncée. Il est important de tenir compte de vos goûts en ce qui concerne la valeur des contrastes, je ne suis pas adepte d'une peinture trop contrastée mais plutôt douce, mais la personnalité de chacun peut s'exprimer, la création est avant tout une question de point de vue.

La mode est à la peinture ayant un aspect mat, mais la peinture à l'huile sortant du tube ne permet pas en général d'obtenir ce résultat ; il faut donc casser les couleurs, c'est-à-dire les dénaturer pour leur enlever leur aspect trop éclatant, en leur ajoutant une teinte claire et une foncée, voici quelques exemples :

- Bleu foncé : bleu indigo + une pointe de blanc + une pointe de terre de Sienne brûlée.
- Rouge : rouge de cadmium + blanc + vert ou bleu.
- Vert : soit en mélangeant du bleu et du jaune ou vert foncé + blanc + rouge ou violet
- Jaune : jaune de mars + blanc coloré avec un jaune de chrome.
- Marron : terre de Sienne + blanc + bleu indigo.

Quelle est la valeur de la pointe me direz-vous, un peu plus que le chouia, mais moins que la pétouille.

Tous vos mélanges doivent être allongés à l'aide de White spirit, il faut obtenir une consistance fluide et cette dilution augmentera vos chances d'avoir un aspect mat. On peut adjoindre à son

diluant des solvants plus volatiles, comme l'essence à briquet qui paraît-il favorise un séchage plus rapide. Un petit séjour (quelques heures) sous un spot accélère encore le processus, plus la figurine sèche vite plus elle a de chance de devenir mate.

Sur la palette, étalez les teintes qui seront utiles pour la partie de la figurine qui doit être peinte, un peu en retrait afin de ménager un espace devant pour faire votre mélange. Commencez par la teinte de base, en bonne quantité, puis en moindre quantité celles qui doivent servir à casser le mélange et aussi celles que l'on utilisera pour les ombres et lumières. Votre préparation doit être suffisante pour couvrir toute la surface à peindre. Refaire le mélange au fur et à mesure est une perte de temps et il n'est pas sûr que l'on obtienne à chaque fois la même nuance. Comme nous l'avons dit plus haut, les tubes ne sont pas très onéreux, alors n'hésitez pas à faire des essais, de toutes façons ils seront inutilisables avant leur fin, alors autant être généreux. Employez des pinceaux adaptés aux surfaces et circonstances :

Pour les grandes surfaces des pinceaux en martre Kolinski pure à poils longs (ex : N°2), leur réservoir permet de ne pas revenir sans cesse à la palette ; suivant les difficultés et la précision du travail du n° 1 au triple 0. Pour les sous-couches ou la peinture des socles contentez-vous de pinceaux moins fragiles (en poils synthétiques). Les pinceaux de forme usée-bombée sont utiles pour faire des éclairages sur de grandes surfaces, les dry-brush ou peindre les chevaux. La taille des pinceaux n'est pas primordiale, ceux de bonne qualité possèdent toujours une pointe très fine qui permet un travail précis. Respectez la gravure de la figurine, ne rajoutez pas des plis où il n'y en a pas, c'est une surcharge qui dénature la figurine plus qu'elle ne l'embellit.

## MONTAGE DE LA FIGURINE



Avant de commencer le montage proprement dit, la première étape consiste à éliminer les lignes de moulage et les traces d'arrivée du métal. Toutes les pièces de votre figurine comportent ces lignes qui matérialisent la jonction des deux parties du moule. Vous emploierez pour cela la lime ronde très fine, du papier abrasif plié et coupé en pointe et pour les endroits difficiles à atteindre une pointe de cutter.

Effectuez un montage à blanc (sans colle) en plaçant et maintenant les pièces à leur place pour vérifier si elles s'ajustent bien. C'est le moment de repérer les endroits qui seront difficiles à atteindre pour votre pinceau lors de la mise en couleur et prévoir le montage en conséquence.

Après d'éventuelles retouches et un léger ponçage à l'éponge abrasive, vous pouvez commencer le montage. Certains préconisent un polissage avec de la laine d'acier triple 0, personnellement je ne le fais pas, je trouve que la sous-couche adhère moins bien sur cette surface ainsi traitée. Nettoyez toutes les pièces avec un dégraissant pour métal.



Le montage se fait en deux parties :

La première consiste à monter un ensemble socle, corps, bras et tête. Les autres pièces de la figurine, havresac, giberne, sabre seront montées en cours de peinture ; les pièces les plus fragiles, fusil et plumet en dernier.



Pour favoriser l'accrochage des parties à coller on peut strier avec la pointe d'une lime les surfaces en contact.

Pour la première partie du montage on utilise une colle de type cyanoacrylate gel dont le séchage un peu moins rapide permet de positionner les éléments. Les colles contact prennent trop vite et ne permettent pas de repentir ; nous les utilisons uniquement pour coller les petites pièces, en petite quantité sur la pointe d'une lame de cutter en faisant glisser la colle entre les pièces à assembler. Ce sont des colles très performantes et ce n'est pas la peine d'en mettre de grosses quantités, au contraire.

## SOUS-COUCHE



Une bonne sous-couche sur toutes les pièces de la figurine est nécessaire, elle doit être solide et uniforme pour isoler la peinture du contact du métal qui viendrait dénaturer les couleurs à l'huile. Deux fines couches de peinture claire et mate sont indispensables pour assurer une bonne accroche

de la peinture à l'huile.

Les plus utilisées sont celles en pot pour maquettes : les formules actuelles de ces peintures sont très mates et absorbantes, rendant parfois le maniement de l'huile plus laborieux (effet crayeux). Les peintures acryliques, faciles à appliquer, donnent une surface imperméable et lisse retardant le séchage de la peinture à l'huile. Pour certaines parties qui doivent être peintes en blanc ou les visages, c'est plutôt un avantage, moins absorbantes elles permettent de travailler plus longtemps. Parues récemment, les bases acryliques polyuréthane ont les mêmes caractéristiques que l'acrylique et semblent convenir assez bien à nos besoins.

La sous-couche du socle doit être de la couleur la plus proche de sa teinte définitive, il vaut mieux le préparer maintenant pour éviter d'éclabousser la figurine finie.

Utilisez pour appliquer la sous-couche des pinceaux de moindre qualité ou usagés.

Pour peindre je tiens ma figurine entre le pouce et l'index sans l'aide de poignées ou autres instruments. Il n'est pas nécessaire pour l'instant d'appliquer de sous-couche sur le haut du shako.



## PEINTURE

Les phases successives de peinture seront décrites de façon à optimiser le temps que vous allez consacrer à votre loisir. En tenant compte des temps de séchage plus longs de certaines couleurs.

## LE VISAGE

Les couleurs utilisées pour le mélange de base : blanc de titane, terre de Sienne brûlée, jaune de Mars ou ocre jaune. C'est à vous de doser les différentes teintes en fonction du sujet, si la base semble trop rose l'ajout de terre d'ombre brûlée l'atténuera.

Étalez ce mélange (pinceau n° 1) sur tout le visage en réservant le blanc des yeux ; puis avec un mélange de terre de Sienne brûlée et de terre d'ombre brûlée, commencez à ombrer le contour des yeux et des oreilles, le creux des joues, ensuite avec un pinceau plus fin (n° 0) ombrez sous la lèvre inférieure, sous le nez, autour des narines, près des cheveux et de façon plus légère les traits du visage. A ce moment, pour simuler un effet de barbe rajouter sur le bas des joues et le menton une touche de bleu indigo mélangé à de la terre d'ombre brûlée. Un peu de rouge clair sous les pommettes viendra donner des couleurs. Puis avec un pinceau sec estompez toutes les ombres, il s'agit de fondre les couleurs entre elles par un léger balayage.



Ensuite et toujours dans le frais on procède à l'éclairage : dans un premier temps avec un mélange blanc légèrement teinté de jaune de Mars, sur les pommettes, les narines et l'arête du nez, le menton, la lèvre supérieure si elle est visible, sur les traits saillants et de façon plus discrète sur les mâchoires et les paupières, comme pour les ombres estompez.

La peinture des yeux est la partie la plus délicate du visage, c'est ce qui va donner du caractère. Pour les bords des paupières et les sourcils, optez plutôt pour des bruns, évitez le noir qui est plus dur. Pour l'iris, une couleur foncée de votre choix (bleu, vert, brun,), à cette taille la touche est si petite que l'on ne voit pratiquement pas la couleur. Quand vous aurez acquis de la confiance, vous

ajouterez dans l'iris une très petite touche de blanc qui donnera de l'éclat au regard. Attention à la direction du regard, les yeux de côté sont plus faciles à positionner quand on débute et cela évite le risque de faire loucher votre fier guerrier.

Les lèvres sont colorées avec un mélange de terre de Sienne brûlée et de rouge clair.



Comme pour les yeux, les cheveux, favoris et moustaches sont traités de préférence avec une gamme de brun, ombré à la terre d'ombre brûlée et éclairé au jaune de Mars rehaussé de blanc.

Si par mégarde vous avez débordé sur les jugulaires (voir glossaire) ou autres, faites un nettoyage à l'aide d'un pinceau humidifié de white spirit, souvent à l'œil nu on ne distingue pas ces petites surépaisseurs que laisse la peinture mais quand on repeint dessus elles apparaissent, surtout avec les ors. Ce principe est à appliquer tout au long des premières couches, mais aussi lorsque vous peignez des détails sur une couleur déjà sèche.

Même lorsque le visage est sec, vous pouvez toujours remonter les contrastes et éclaircir encore certaines parties, mais sur de très petites surfaces, par petites touches (pinceau n° 00) par exemple sur la pointe du menton, l'arête du nez ou les pommettes. N'oubliez pas les oreilles.

## LES PARTIES BLANCHES

Le blanc est souvent présent dans les uniformes du premier empire, et les débutants l'abordent souvent avec appréhension. Il est préférable de varier la tonalité de ces parties blanches en fonction des matières : les baudriers en buffle blanchis à la chaux, seront légèrement ocrés, la veste et la culotte blanc cassé.

Pour ces éléments peints en blanc la sous-couche doit être unie et recouvrir parfaitement le métal. La peinture blanche devient rapidement dure à travailler, il est parfois plus facile de scinder les différentes parties à peindre avec une deuxième sous-couche acrylique cet inconvénient est diminué.



La base blanche est composée de blanc de titane cassé avec du noir et du jaune de Mars, à vous de doser afin d'obtenir la teinte désirée. D'autres couleurs peuvent être utilisées pour colorer un blanc, une teinte neutre ou un violet par exemple.



Une fois le blanc appliqué, effectuez un premier éclairage sur les parties saillantes, ventre, cuisses et genoux avec la technique du dry-brush (brossage superficiel pour éclairer les parties en relief) à l'aide d'un pinceau usé bombé (n°2).

Les ombres sont réalisées avec un dégradé de terre d'ombre brûlée mélangé à la base, elles sont de valeurs variables, certaines plus soutenues, par exemple le long de l'habit, sous la veste et aussi les ombres des plis naissant entre les jambes.

L'éclairage des plis est fait au blanc pur, il est parfois nécessaire de revenir plusieurs fois pour éclairer un blanc, il faut être patient.

Comme pour le visage, on peut encore intervenir une fois le blanc sec pour remonter les contrastes : sur les bords des baudriers, des poches, des pans de la veste et sur les plis de la culotte.

Quelques conseils : surtout pour les teintes claires, travaillez les ombres et éclairages des plis en tenant la figurine droite sans la retourner tête en bas, les effets seront plus justes et naturels. Ne faites pas des ombres partout, à certains endroits un soulignage suffit, deux baudriers qui se croisent ainsi que les passepoils ne font pratiquement pas d'ombre. Evitez l'effet saucisson, l'alternance de zones claires et foncées trop tranchées.

## L'HABIT BLEU

Le bleu foncé (lien palette) est obtenu avec du bleu indigo cassé avec de la terre de Sienne brûlée et un peu de blanc, toujours dilué au white spirit.



Avec un pinceau de bonne taille (n°2) étalez le bleu sur l'habit en entier, vous pouvez aussi commencer à peindre certaines pièces ou on retrouve cette couleur, le bonnet de police sous la giberne (lien glossaire) et le manteau roulé sur le sac, vous n'aurez pas à refaire ce mélange plus tard.

Parfois la teinte ne couvre pas parfaitement, n'oubliez pas que ce n'est qu'une première approche, vous allez revenir plusieurs fois sur votre bleu, pour les effets d'ombre et de lumière il y aura un nouvel apport de peinture et au fur et à mesure vous ferez disparaître les endroits imparfaitement

recouverts.

Les éclairages principaux : les épaules, les bras, la poitrine et les hanches sont réalisés avec du bleu de Sèvres cassé avec la couleur de base. La technique du dry-brush (brossage superficiel pour éclairer les parties en relief) à l'aide d'un pinceau usé bombé (n°2) convient parfaitement pour ce travail



Les ombres et les creux des plis sont faits avec de l'indigo pur additionné de terre morte violette (ou violet de Bayeux) ou même un rouge foncé. Pour peindre les plis employez un petit pinceau (n°0), il faut juste les souligner. Sur une teinte foncée l'estompage se fait presque naturellement, par petits coups de pinceaux.

Ensuite on rehausse les reliefs des plis avec du bleu de Sèvres additionné de blanc, les plus forts contrastes doivent être les plus réduits, n'oubliez pas que l'habit est bleu foncé. Un petit trait de noir viendra souligner les revers, baudriers, poches et retroussis.

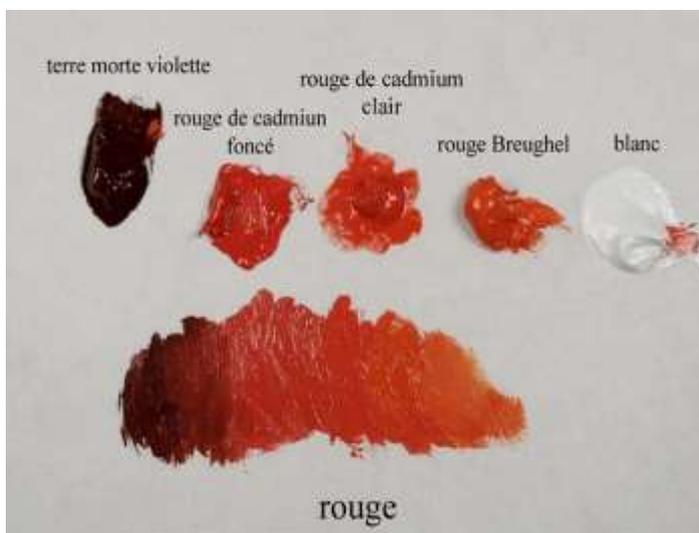
Sur une figurine comme celle-ci certains endroits sont cachés par l'équipement ; le dos, sous la giberne, (à repérer au moment de la sous-couche) ce n'est pas la peine de s'attarder sur ces parties, économisez votre temps pour mettre en valeur celles qui sont visibles.

Les boutons : pour les faire ressortir il faut déposer une goutte de peinture foncée très diluée autour du bouton, cette opération peut se faire dans le frais ou quand le fond est sec (préférable pour les blancs), ensuite on applique la couleur du bouton. Contrairement à une idée très répandue l'emploi de petits pinceaux pour ce genre de détails n'est pas idéal, un n° 0 convient mieux. Cette remarque est aussi valable pour les passepoils et les tresses des hussards, un pinceau un peu fort enrobe mieux le détail alors qu'un trop fin glisse de chaque côté de celui-ci.

**ROUGE - VERT - JAUNE**

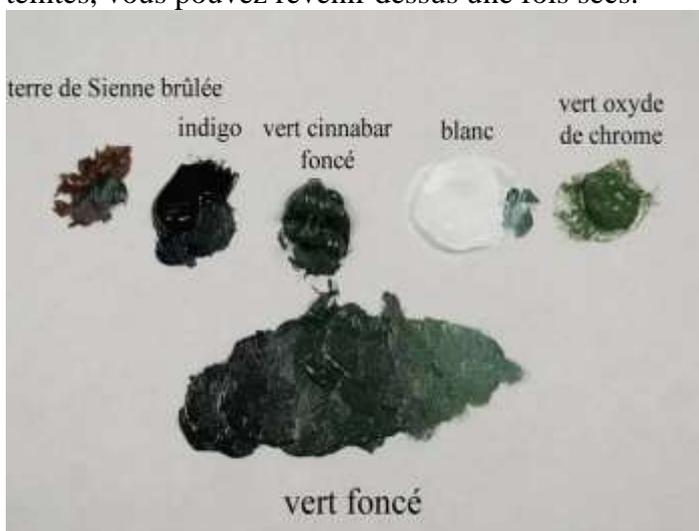


Les éléments de l'habit garnis de passepoils, tel que le collet, les parements, les retroussis, (voir glossaire) ou les éléments qui comportent des couleurs différentes sont peints dans cette première phase de travail, ils doivent être secs au moment de peindre les détails. Les parements et retroussis rouges : cette teinte sèche plus lentement et il faut en tenir compte dans la progression du travail.



**ROUGE** : Le mélange est composé de rouge de cadmium foncé cassé avec une pointe de blanc et de terre morte violette (ou violet de Bayeux), les ombres sont réalisées avec la terre morte violette, les éclairages avec du rouge de cadmium clair et quelques touches de rouge Breughel

Les rouges ont tendance à s'affadir en séchant, n'hésitez pas à contraster un peu plus que les autres teintes, vous pouvez revenir dessus une fois secs.



**VERT** : Le vert des épaulettes et de la base du plumet est obtenu avec le vert Cinnabar foncé cassé avec un peu de blanc et de terre de Sienne brûlée.

A part quelques exceptions les verts ne sont pas très couvrants ; un mélange de bleu indigo et de jaune de chrome clair toujours cassé de blanc et terre de Sienne brûlée donne une base plus opaque, plus la quantité de jaune est importante plus le vert est claire. Les ombres sont réalisées avec de l'indigo ou noir d'ivoire, les éclairages au vert oxyde de chrome et blanc si nécessaire.



**JAUNE** : Le collet est chamois, c'est-à-dire jaune pâle. J'utilise rarement les jaunes purs, en raison de leurs transparences, préférez une combinaison de blanc de titane, jaune de mars, coloré avec du jaune de chrome clair. Les ombres sont réalisées avec du jaune de mars pur, les éclairages au blanc pur.

Le jaune est une couleur délicate à ombrer, elle se dénature vite, si vous désirez des ombres ou des soulignages plus intenses, rajoutez une pointe de brun de Mars au jaune de Mars.

## LES NOIRS

Afin de différencier les parties noires en cuir, bords et visière du shako, giberne, souliers et fourreau du sabre de celles en tissu ou en feutre comme le fût du shako, les guêtres ou les chapeaux, j'utilise deux types de noir : le noir d'ivoire (brillant) pour les cuirs et le noir de Mars (très mat) pour les tissus.



Bien sûr, on peut combiner ces deux noirs pour obtenir la valeur désirée. Un dégradé de gris légèrement teinté de jaune de Mars pour éclairer, du noir pur additionné d'indigo pour ombrer et souligner.



Pour donner l'effet de brillance du cuir noir ciré, on peut faire un dernier éclairage avec une gamme de gris allant presque jusqu'au blanc teinté d'une pointe d'indigo.



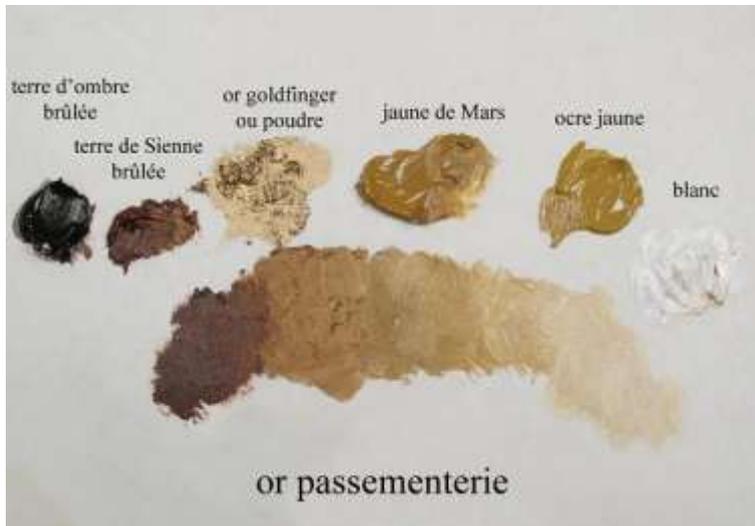
Le mélange de base pour les fourrures noires est composé de noir d'ivoire et de terre d'ombre brûlée, éclairé au blanc pur et ombré d'indigo mélangé à la couleur de base.

## OR ET ARGENT POUR LES METAUX

Les ors et argents métalliques : plusieurs types de dorures sont utilisables : les poudres que l'on mélange avec un médium, les dorures en pot pour maquette ou celles des grandes marques de peintures à l'huile. Elles sont souvent proposées en différentes teintes : or riche, or pale, cuivre etc. ... Ces peintures sont généralement miscibles avec la peinture à l'huile, ce qui permet de les teinter pour simuler un aspect de métal terni ou ancien ; pour les ors, on ajoute de la terre de Sienne brûlée ou de la terre d'ombre brûlée et pour l'argent, du bleu indigo et terre d'ombre brûlée.

## L'OR POUR LES PASSEMENTERIES

Les passementeries (galons, tresses, cordons ...) sont rendues en imitant l'aspect de tissage contenant du fil d'or. La base est constituée de pâte à dorure ou d'or en poudre mélangée à du jaune de mars et terre de Sienne brûlée. Les ombres sont obtenues par l'ajout à la base de terre de Sienne brûlée et de terre d'ombre brûlée. Les premiers éclairages sont réalisés avec du jaune de mars additionné de blanc, les brillances avec de l'ocre jaune et blanc.



Comment peindre Les passementeries or par Daniel Ippert

## BRUN MARRON

A titre indicatif voici la palette des couleurs servant à réaliser les bruns des havresacs, bois des fusils ou des tenues de certains régiments comme le 2ème hussard, tirailleurs corses ... Suivant la matière représentée (tissus ou cuir) augmentez la quantité de brun de Mars qui favorise un aspect mat ou de terre de Sienne brûlée pour un rendu plus brillant.

