

CAMO

03

Club de maquettisme
Webzine - Novembre 2025



SAND FAST CRAWLER

CAMO75 - Paris Modelling Association Report

KamAZ - "Hiver nucléaire" - Krachenvogel - Minerva 1914

Halifax B Mk.II - "La Nueve" 1944 - Gundam Rick Dias

Bell P-63C Kingcobra - Test aérographe JM-01 0.35 Madworks



Voici le n°3 de notre webzine ! Vous sont ainsi présentés avec plaisir et fierté quelques magnifiques montages de nos adhérents qui illustrent la variété des thèmes et échanges abordés en atelier et plus généralement dans le club.

Bonne lecture !



KamAZ
par Jean François L.

Page..... 1



"Hiver nucléaire"
par Christophe C.

Page..... 4



Krachenvogel
par Gregory F.

Page..... 7



Minerva Armoured Car
par Fabrice L.

Page..... 10



Halifax Mk.II
par Bernard R.

Page..... 12



"La Nueve" Août 1944
par Alexandre A.

Page..... 14



Gundam "Rick Dias"
par The Dumbteacher

Page..... 16



Bell P63-C "Kingcobra"
par Jean François M.

Page..... 18



Test aérographe Madworks
par Christophe L.

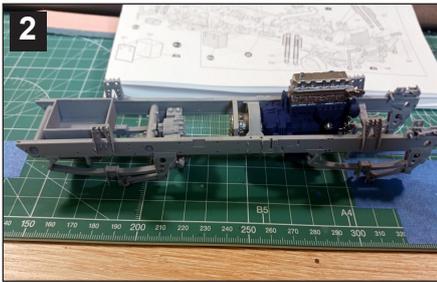
Page..... 22



Dans ce défi de taille qu'est le Rallye Dakar, la catégorie des camions modifiés est une des plus spectaculaires. Parmi ces camions, le KamAZ affiche un palmarès impressionnant, totalisant depuis 1996 18 victoires (sur 22) au classement général, soit plus que tout autre constructeur. Le KamAZ-43509 est directement issu du modèle militaire russe KamAZ-4350 produit depuis 2003. Ce monstre tout droit sorti de Mad Max de 9,5 tonnes, développant 1 150 CV avec son moteur six cylindres turbocompressé de 13 litres, équipé d'une transmission intégrale, aux roues énormes (chacune pèse 150 kg!), peut consommer jusqu'à 200 litres de diesel aux 100 km lorsqu'il est poussé à son maximum (nécessitant un réservoir de 1 000 litres, situé au-dessus des roues arrière afin d'obtenir une répartition parfaite du poids à 50/50).



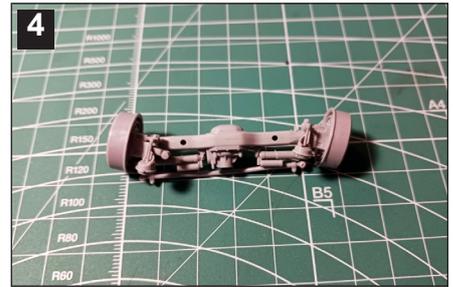
Mon choix s'est porté sur le kit Zvezda au 1/35 (1) essentiellement pour le box-art (Dakar 2022 n°509 de l'équipage russe Andrey Karginov, Andrey Mokeev et Ivan Malkov, 4ème à l'arrivée, vainqueur en 2014 et 2020) mais aussi pour sortir de mes kits au 1/72. Je n'ai pas été déçu tant les ajustements du kit sont parfaits et le niveau de détails impressionnant par rapport à mes montages habituels.



Aucune difficulté sur le montage du moteur (qui se verra à peine), du châssis et de la cabine dont les éléments ont été peints séparément



par sous-ensembles avant montage (2 et 3). Un premier travail conséquent a été la modification complète du train avant pour pouvoir braquer



les roues : modification des moyeux de roues, modification des biellettes de direction et des vérins d'assistance (4). Une étape chronophage mais



qui en valait la peine. Le montage du châssis s'est poursuivi avec des pièces supplémentaires, le passage de Surfacer 1500 et un début de

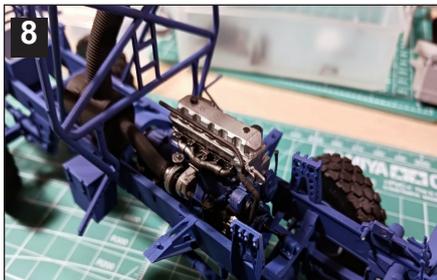


mise en peinture (5 à 7). Cette peinture en plusieurs phases parallèles à la construction est rendue nécessaire par la complexité de l'ensemble



châssis/suspension/moteur dont la finesse offre les éléments d'un rendu au réalisme notable.

Montage



La peinture achevée du moteur et sa mise en place sur le châssis : rien de compliqué, il faut juste prendre son temps (le train avant



aux jantes non peintes encore est un essai à blanc). J'ai essayé pour la première fois des feutres pour Gundam afin de faire ressortir la



couleur des ressorts des amortisseurs avant et j'en suis satisfait (8 à 11). Les éléments de la cabine sont apprêtés et assemblés sans mau-



vaise surprise. La patine du châssis s'est poursuivie avec un simple voile de buff pour éviter d'en faire un "tas de sable" d'autant plus qu'à chaque



arrivé au bivouac l'engin était nettoyé. La pose des nombreuses décals (un peu fragiles) a été délicate : l'ensemble a été bien scellé



avant la patine de la carrosserie que j'ai voulue "light" pour être en accord avec la future base du dio (13).



Impossible sur un dio "Dakar" de ne pas mettre de pilotes dans la cabine et il m'a fallu pour ça modifier à la Dremel et lime des figurines de soldats avant de les rentrer "au chausse-pied" dans les sièges baquets ! Je ne me suis pas trop attaché sur les détails tant ces pilotes sont peu visibles. Petite séance ultime pour terminer l'empoussiérage de la cabine avec tout d'abord le collage de la face avant, la pose des décals et le masquage du pare-brise pour laisser in fine la trace des essuie-glaces (12 et 15).



La mise en scène fut pour moi un exercice relativement nouveau (mon 3ème dio seulement). L'idée était de partir d'une base au format A4 en styrène pour pouvoir développer un décor rocheux (reg). Pour cela, j'ai utilisé un matériau qui ne manque pas dans mon Médoc natal : l'écorce de pin

! Pour donner un aspect dynamique à ce dio, le camion est placé dans un virage (17), un peu penché vers l'extérieur pour renforcer l'impression de vitesse. Les différentes teintes pour réaliser cet ensemble rocheux ont été passées à l'aéro avec l'idée de casser la teinte couleur sable et d'apporter

des nuances et des variations. Les différents cailloux ont été peints au pinceau et les strates des écorces de pin ont été travaillées avec des drybrushes. Un travail avec des pigments est venu achever cette phase (14 à 20).

Le décor



Avec cette belle maquette, au niveau de détails extrêmement réaliste, j'ai pris un grand plaisir à créer ce diorama "Dakar" qui, je l'espère, vous plaira aussi !



Ce nouveau diorama au 1/72 s'est placé dans un monde post-guerre nucléaire tel celui de "La Route" de Cormac McCarthy, dans lequel de petits groupes humains circulent dans un paysage dévasté par le rayonnement et la destruction, où les villes sont des ruines et où la nature est contaminée. La survie est une lutte constante. L'électricité n'existe plus, les machines sont inutilisables, la technologie est détruite et les survivants se déplacent avec précaution et méfiance à la recherche de refuges sûrs et des maigres ressources encore disponibles (eau non contaminée, nourriture, médicaments), entraînant souvent des conflits entre les groupes de survivants.



1 Certes ce kit d'Amodel (1) n'est pas un chef-d'œuvre d'exactitude et de finesse mais ce ne sont pas forcément des critères déterminants dans



2 ce présent projet : il m'a surtout permis d'expérimenter de nouvelles techniques de peinture que j'appliquerai par la suite sur des modèles



3 plus sophistiqués. Le HUP-2 était un hélicoptère utilitaire étasunien à rotors en tandem (surnommé "Army Mule") développé par Piasecki



4 Hélicoptère à partir des années 1950. Mon idée était de placer ce vieux hélico abandonné sur un tarmac et une version civile m'est apparue comme

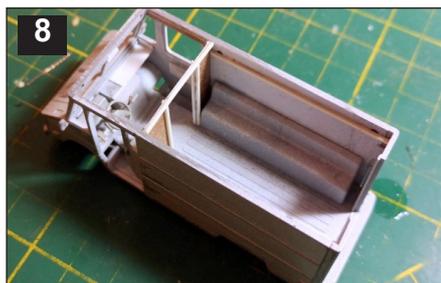


5 plus riche de fantaisies possibles. En jouant avec la finition et les apprêts, j'ai pu laisser libre cours à mon imagination (2 à 6). Les teintes



6 sont choisies pour "coller" à l'ambiance finale de la scène.

"Hiver nucléaire" par Christophe C.



Le petit van Chevrolet de la marque Hasegawa a été traité volontairement de façon « destroy » avec diverses décals trouvées en bro-



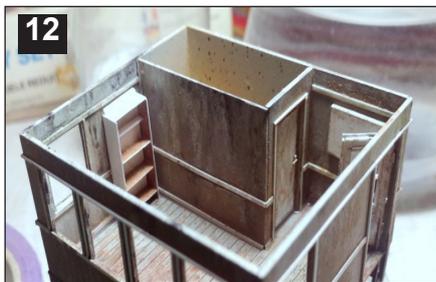
cante (probablement destinées à des véhicules de pompiers mais je n'ai aucune référence précise). De l'importance tout d'abord de croquis



préalables et de la récupération de pièces diverses dans les fonds de la boîte à rabiote (8 à 10).



Je me suis amusé à bien détailler le local technique, notamment à l'intérieur, pour le rendre plus réaliste. Sur les façades extérieures, la pein-

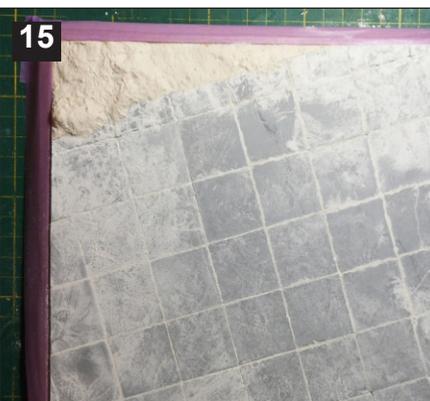
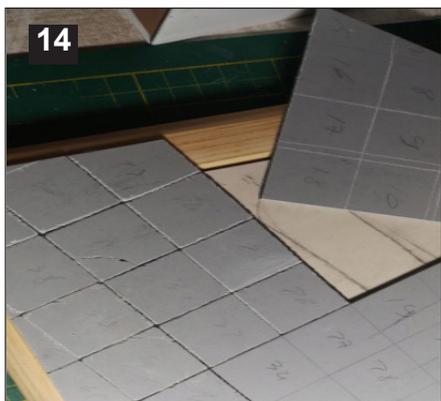


ture craquelée (voir "patine bâtiments") a été obtenue sans produit "chipping" (que je privilégie plutôt pour le métal d'avions ou de blindés)



sur un fond de teinte préalable qui réapparaîtra par transparence (prévoir déjà des nuances et coulures de vieillissement) (13 à 15).

La base



Dans la création du décor, j'ai changé de technique en ce qui concerne les dalles de béton. Habituellement, je me contentais de rayer mon support et de graver d'éventuelles fissures. Cette fois-ci, j'ai travaillé dalle après dalle en prenant soin d'en casser quelques-unes pour lesdites fissures.

Cette méthode est plus chronophage mais donne un résultat beaucoup plus réaliste. Le terrain et les joints ont été réalisés à l'enduit fin de rebouchage suivi d'un badigeon avec le même enduit très dilué. La mise en peinture en glacis acrylique s'est appuyée sur la technique de la goutte d'eau qui consiste à bien humidifier totalement le support avant de faire tomber des gouttes de teintures très diluées, donnant ainsi un effet de matière inimitable que l'on peut atténuer ou retravailler tant que le support est frais. L'opération est superposable à volonté après séchage des opérations précédentes (14 et 15).



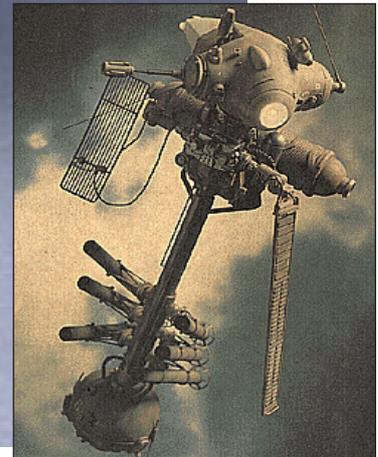
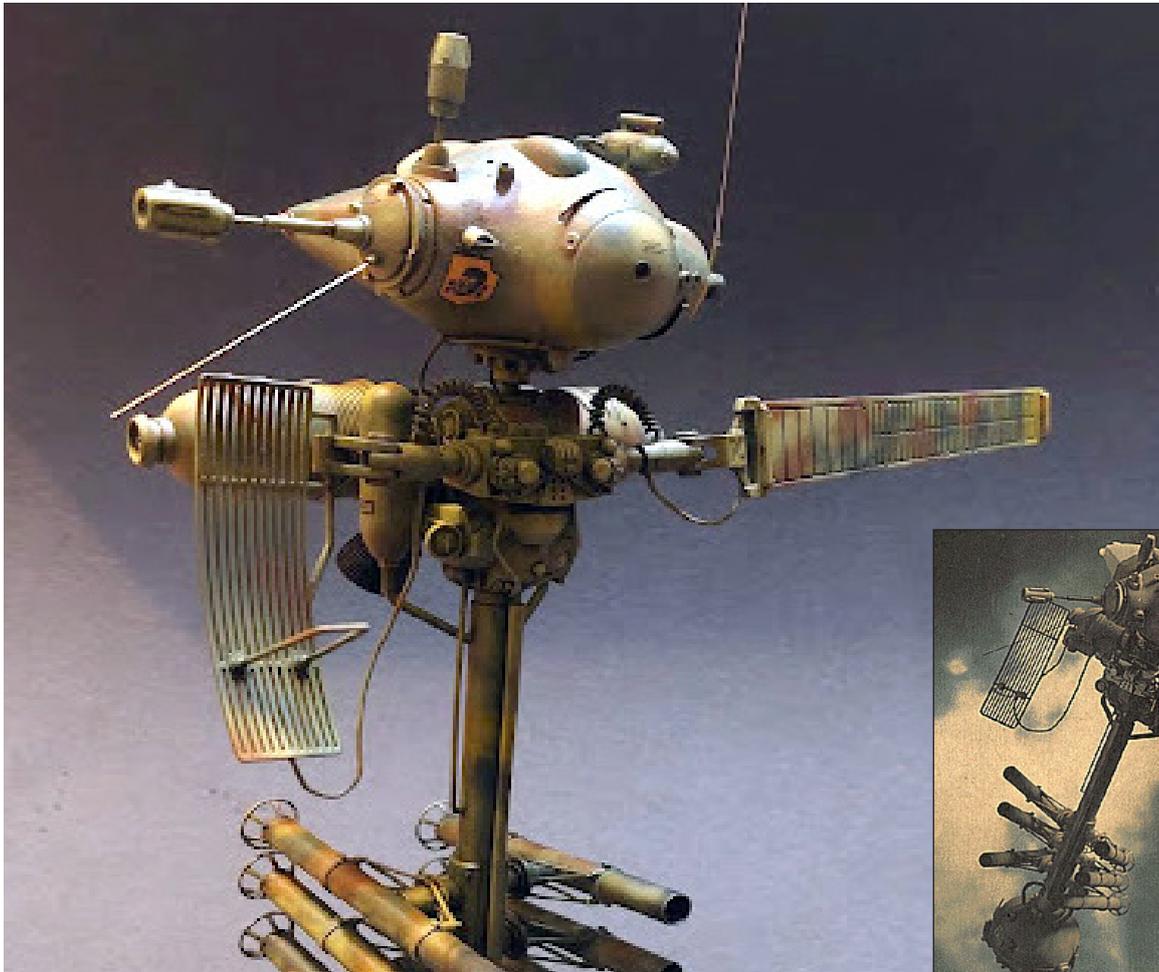
Sur la base du bâtiment monté, j'ai collé une épaisseur de Kleenex qui est ensuite peinte avec des jus afin d'obtenir les effets souhaités (couleurs, moisissures, etc.). Par endroits, le Kleenex détrempe a été travaillé à la lame X-Acto pour reproduire des arrachements. Le bâtiment est ensuite vernis en mat avant de recevoir des glacis successifs (jus acryliques ou huiles). Tous les effets sont encore imaginables (les huiles, si on ne les revernit pas, donnent un aspect luisant intéressant si l'on souhaite un environnement humide).



Les principaux éléments en place, je me suis évidemment encore consacré aux nombreux détails : pose des vitrages cassés et des stores délabrés, ajout de gravats et autres déchets industriels, les herbes folles (fabrication maison avec de la laine d'acier teintée à la bombe), etc.

Patine et peinture du bâtiment





Le "Krachenvogel" est une machine de combat futuriste ressemblant à un oiseau ("Vogel" en allemand), qui se distingue par son design doté de Panzerschrecks et sa forme aérodynamique. Dans la série nippone, il est un S.A.F.S. (Super Armored Fighting Suit) appelé "Kräken" sous différentes variantes : unité de combat polyvalente dotée de systèmes de propulsion et d'armures avancés, unité de mission de reconnaissance contenant une "snout AI" (IA) sophistiquée etc.

Ces engins sont issus de l'univers de Maschinen Krieger (Ma.K), créé par l'artiste et sculpteur japonais Kow Yokoyama dans les années 1980, formant initialement une série de science-fiction en feuilletons intitulée SF3D dans le magazine japonais Hobby Japan de 1982 à 1985. Pour développer le scénario, Kow Yokoyama a collaboré avec Hiroshi Ichimura en tant que scénariste et Kunitaka Imai en tant que graphiste. Les trois créateurs ont puisé leur inspiration visuelle dans leur intérêt commun

pour les blindés et les avions de la Première et de la Seconde Guerre mondiale, le programme spatial américain et des films tels que Star Wars, Blade Runner et The Road Warrior.

Je me suis attelé au Krachenvogel issu de la licence Maschinen Krieger (Ma.K.), un kit au 1/20 (l'échelle reine de Ma.K.) sorti par Wave Corporation en 2020 avec l'intention de réaliser une vignette.



Dans la boîte, on trouve deux types de grappes : les "rondes" issues d'un moule récent et les "hexagonales" (marquées Nitto, l'éditeur historique de la maquette), sorties d'un moule vieux de 40 ans (1). On y



trouve également une figurine, lisse comme du verre, qui affiche clairement aussi ses 4 décennies ! La plupart des pièces s'ajustent assez bien mais nécessitent beaucoup de ponçage, surtout celles des moules



les plus vieux. Sur les grappes plus récentes, j'ai rencontré quelques difficultés (pas totalement résolues) sur les crénelages des réacteurs et "l'unité anti-gravité" (2 et 3).



Bonne surprise par contre, très peu de pastilles d'éjection à combler (il faut d'ailleurs les chercher dans les réacteurs et d'autres endroits quasi



invisibles). D'emblée mon idée était que mon Krachenvogel "vole" sur son socle et il m'a fallu trouser le fond de la maquette pour pouvoir y plan-



ter une barre transparente (en solidifiant l'ensemble avec des rondelles noyées dans la colle cyano).



Phases successives alternant les montages à blanc pour vérifications, "tête" et "boule" travaillées avec du putty mixé avec la colle pour des



effets "fonderie" (4), primer et éclairage etc. A cette étape, tout n'est pas encore monté afin de pouvoir atteindre avec l'aéro des parties



inaccessibles sinon. De la même façon et par peur de la casse éventuelle, je n'ai pas voulu poser encore les antennes et les câbles (5 à 9).

Le masquage pour faire la bande orangée sous la "tête" (10 et 11) n'a pas été simple à concevoir car la pièce est cintrée et asymétrique. Pour réaliser ce masque, j'ai tout d'abord posé de la bande cache sur la pièce avec une mise en place à la pince brucelles pour respecter l'écartement fixe. La

bande cache a été ensuite rainurée en suivant les creux des lignes, retirée et découpée sur ces marquages et finalement remise en place.

Tip masquage



Il m'a fallu ensuite réfléchir au camo à venir et j'avoue m'être inspiré de celui visible sur le site de Wave Corporation d'après l'original de



Kow Yokoyama. Si l'artiste japonais l'a peint au pinceau, j'ai pour ma part opté pour l'aéro ! J'ai peint à main levée le camo (7 à 9) en essayant de



reproduire le style faussement approximatif de l'œuvre originale en faisant des bords tantôt nets, tantôt flous. Le vert et le marron sont des



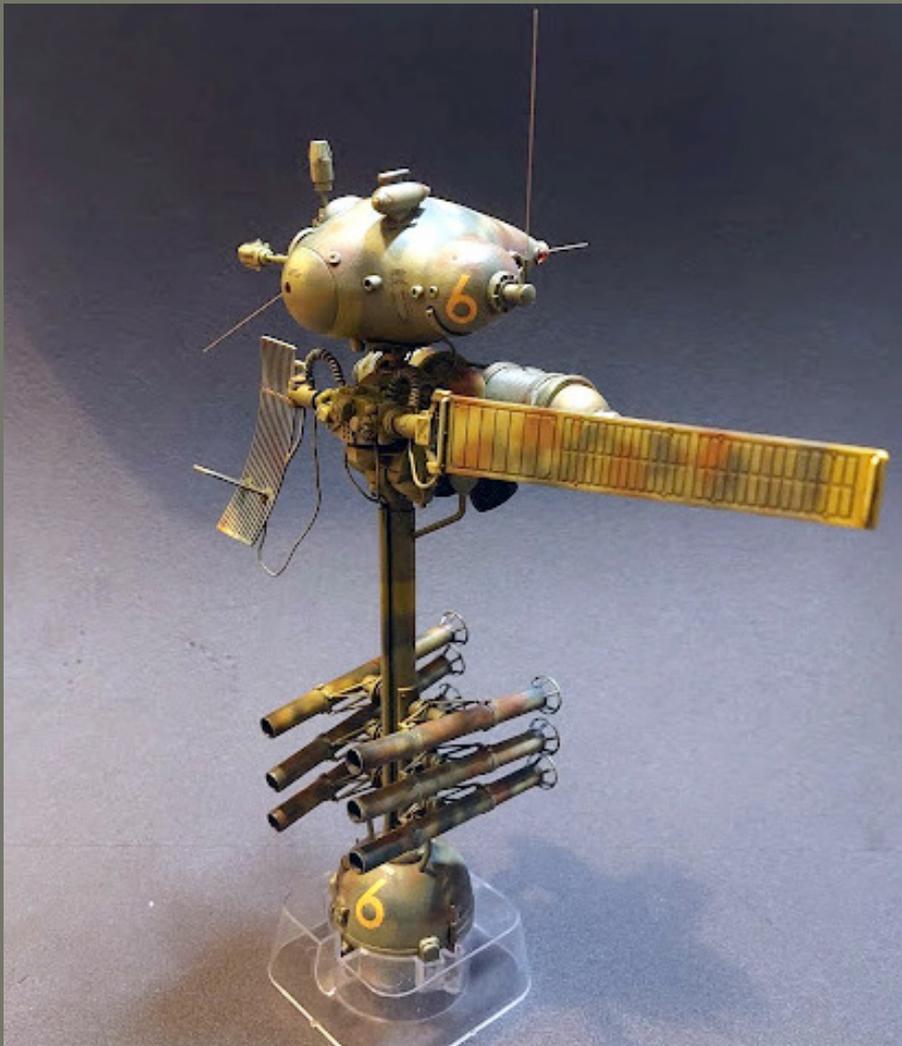
tures Vallejo et j'ai joué par endroits avec les transparences (accentuées en mélangeant les peintures avec du medium mat) des couleurs super-



posées. La dernière opération sur le camo a été de rehausser les arêtes (et d'autres détails) par des teintes plus claires afin de créer les effets



de volumes (12). Le kit était dès lors prêt pour la pose des décals (13 à 15).

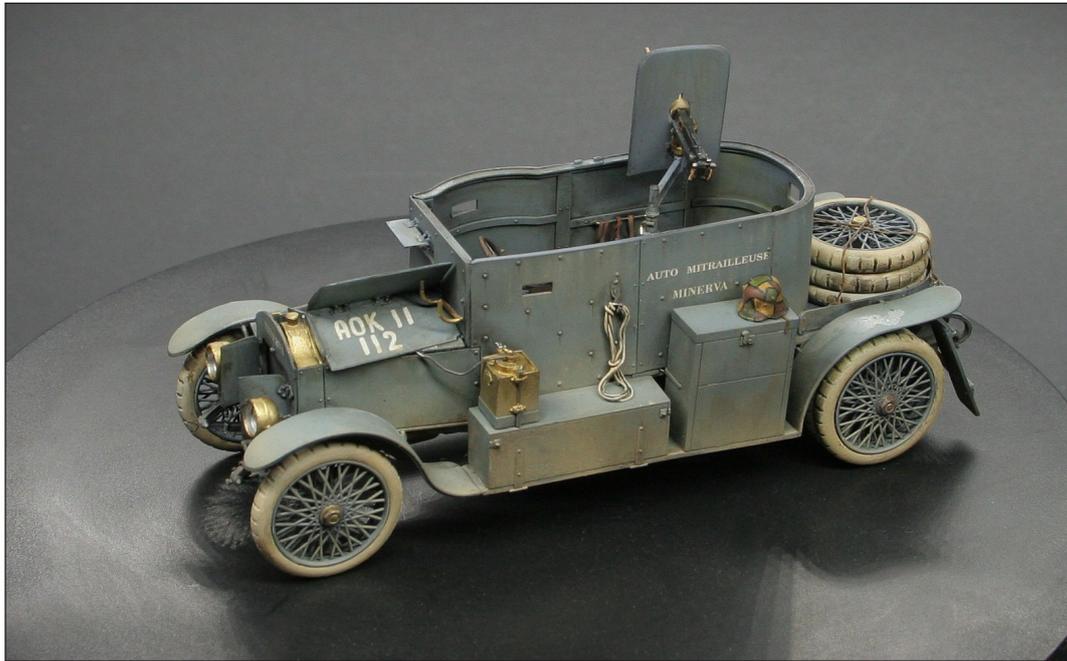


Les grandes décals n'aiment pas trop les surfaces cintrées. Pour qu'elles épousent bien la forme il a été nécessaire parfois de les inciser. Si les "6" sur les surfaces convexes n'ont pas posé de difficultés majeures, le blason lui (surface concave) a nécessité par exemple une telle incision masquée par une reprise au pinceau. Une fois les décals scellées entre deux couches d'Aqua Gloss, j'ai appliqué un jus vert foncé à l'huile pour mettre en valeur les ensembles et détails tout en restant dans le ton général. Dans les finitions, le vieillissement a été établi par l'ajout de quelques éraillures à l'éponge et au pinceau sur le bas de l'engin (logiquement le plus exposé à la poussière et l'usure) avec un jaune basique éclairci au buff. Quelques traînées supplémentaires de poussière et des éclaboussures, le contraste autour des trappes légèrement renforcé à l'huile, de la suie sur les bazookas et pour finir un vernis VMS satin, quelques coulures brillantes et clear orange sur les parties transparentes ...

Tip patine



Le Krachenvogel est terminé ! Mais je place ici un petit teaser ... le projet va se poursuivre avec une figurine et une vignette et je vous dis donc "A suivre" dans un autre numéro du webzine !



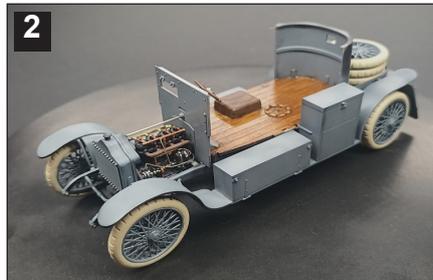
L'automitrailleuse Minerva est un modèle développée par le constructeur automobile belge Minerva en 1914. Ces véhicules ont été utilisés notamment lors de la bataille de Liège (5-16 août 1914). Avant que l'usine Minerva ne soit saisie après l'invasion allemande avec l'occupation de la Belgique, une trentaine d'automitrailleuses Minerva ont été construites. En 1916, la conception du modèle original a été complètement revue et, comme sur la Lancia 1Z, la partie supérieure est devenue complètement fermée et la mitrailleuse placée sous une coupole blindée.

L'armée belge utilisait ces véhicules comme unités de cavalerie motorisée avec des pelotons de trois principalement pour la reconnaissance, l'appui d'infanterie et les missions derrière les lignes ennemies. Après l'enlèvement du front occidental avec la guerre de tranchée certains exemplaires ont été envoyés sur le front oriental avec le Corps expéditionnaire belge en Russie. L'armée allemande en a capturé trois exemplaires.

Automitrailleuse Minerva



Le kit présente une simplicité de conception qui ne sacrifie pas grand chose au détail. En revanche, le véhicule sans toit et la présence



du moteur dans le kit est plus chronophage avec un petit détaillage nécessaire du second afin de le présenter avec le capot ouvert.. De



même, j'ai du changer de méthode de montage/peinture avec la mise en couleur de l'intérieur avant la pose de la caisse pour des raisons



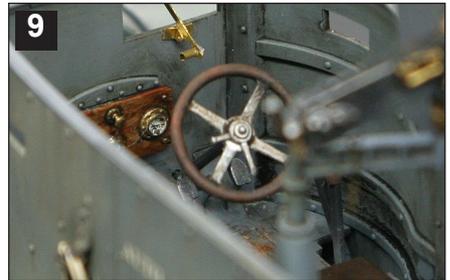
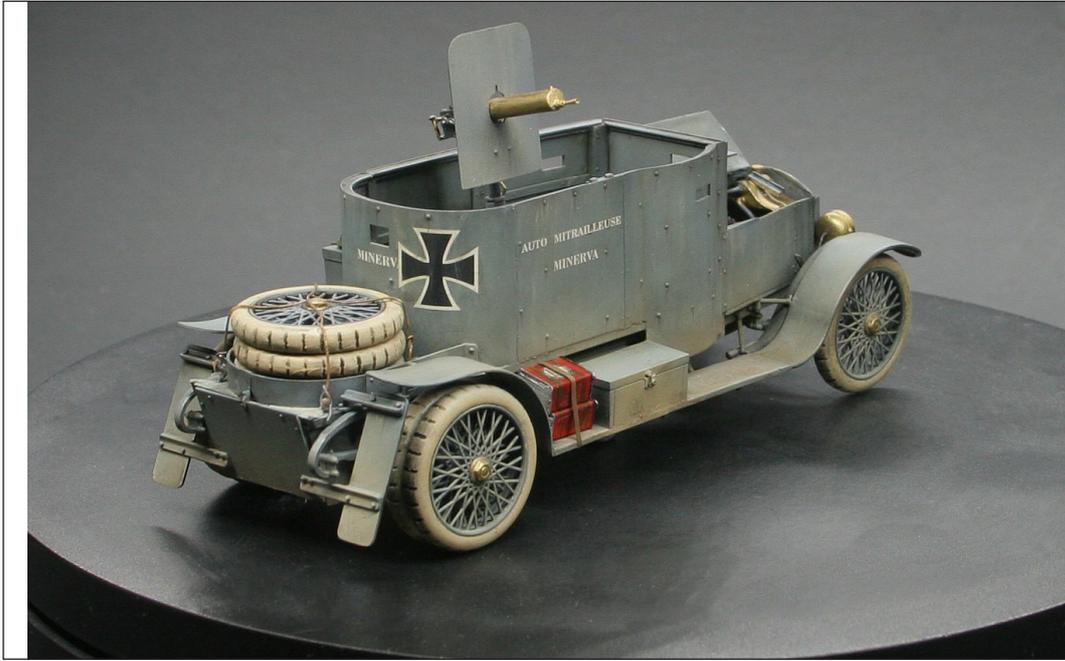
évidentes d'accès (1 et 2). Après la mise en place de la caisse, l'application d'un black/grey/brown basing (3 et 4) m'a permis d'obtenir



une base de travail plus vivante visuellement que le piège de la livrée grise monochrome.. Des voiles fins de la couleur retenue sont venus



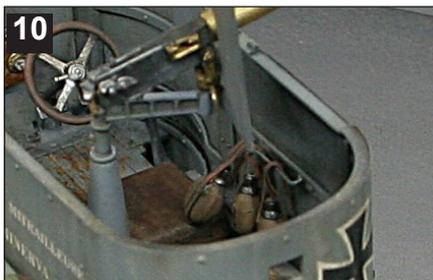
parachever ce travail en veillant à maintenir perceptible le basing (6).



7 La patine est effectuée à l'aérographe en appliquant du buff Tamiya dilué, phase suivie d'un wash avec un mélange de peinture à l'huile

8 terre d'ombre brûlée et noir. Quelques filtres de couleurs sont ensuite appliqués ainsi que des effets de rayures effectués avec des

9 crayons aquarelle (7 à 8). Un grand soin est apporté à la patine et à l'ajout d'éléments divers de l'intérieur du véhicule.



10 Chaque détail est envisagé comme une évocation de l'utilisation de l'engin : casque, étuis de masque à gaz, gourdes, rouleau de corde, câbles

11 divers etc. Le tout est réalisé dans un souci de respect de l'échelle du modèle (9 à 11). Une dernière touche de couleur avec ces bidons aux

12 décals faites maison d'après des modèles d'époque (12), élément qui apporte un point focal chromatique final bienvenu.



Bombardier lourd quadrimoteur britannique, conçu dès 1936, le Halifax entra en service actif en 1941 emportant 7 hommes d'équipage, entre 8 000 et 13 100 litres de carburant et chargeant environ 4 tonnes de bombes pour un poids maximum de 30,5 tonnes au décollage. Les missions de guerre duraient en moyenne entre 6 et 8 heures. Sa vitesse au sol était de 460 à 470 km/h et son plafond pouvait atteindre un peu plus de 20 000 pieds (6 100 m). Inférieur en performances au Lancaster

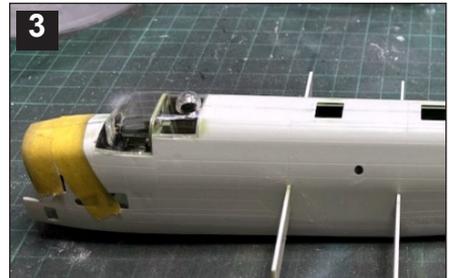
plus récent, le Halifax était en revanche plus polyvalent et se vit souvent utilisé dans des rôles autres que le bombardement : reconnaissance maritime, traction de planeurs, transport de troupes aéroportées ou de matériels. Plus de 6000 Halifax furent construits avant que la production ne cesse en 1946.



1 Le début de montage (intérieur, ailes, fermeture du fuselage) a été relativement assez vite (1 à 3). J'ai eu quelques soucis en examinant la



2 mise en place de la tourelle supérieure : l'anneau prévu par Revell pour l'appui de la tourelle sur le fuselage m'a semblé tout d'abord trop



3 large et je prévoyais de le réduire considérablement. Une photo originale d'un Halifax en vol m'a cependant montré que la forme de cette



4 tourelle était un bulbe quasi en appui direct sur le haut du fuselage et je me suis contenté de diminuer de 2 cm la hauteur de cet anneau du kit.



5 Seule la mise en place des masques de verrières a été fastidieuse. La préparation des puits de trains a suivi : noir mat avec un drybrush



6 aluminium (4). J'ai réalisé un pré-ombrage en soulignant au noir mat à l'aérographe et à main levée les lignes de structure (5 et 6).



A propos du bombardier que j'ai monté : il s'agit du Halifax B. Mk. II, Serial No. W7710, LQ-R, dénommé "Ruhr Valley Express" du RCAF No. 405 "Vancouver" Squadron (la 1ère unité canadienne à utiliser le Halifax) opérant depuis la base RAF Pocklington (Yorkshire, R-U). Cet avion s'est écrasé au Danemark (Liehuus) dans la nuit du 1er au 2 octobre 1942 lors d'une mission de bombardement sur Flensburg.



Pour la peinture du camo, j'ai utilisé en intrados le noir brillant de chez Mr Hobby (H2) tandis que pour l'extrados j'ai utilisé le Dark Earth (H72) et



Dark Green (H73) de la marque Gunze (7). Pour délimiter le vert du marron j'ai utilisé le Masking Putty d'AK (6). La pose des décals Revell



m'a pris environ 1h30 et pour les plus grandes (un peu épaisses), j'ai utilisé un assouplissant de Mr Hobby (8 et 9).



La finition a consisté en l'utilisation d'un vernis mat et quelques huiles. Les bandes jaunes des bords d'attaque furent plus délicates à faire.



J'ai essayé de les user un peu par l'utilisation d'un produit "chipping" (10 à 12). Au final, une maquette plaisante, faite en un mois avec un



temps de travail d'environ 20 heures et cerise sur le gâteau, une médaille d'argent sur un concours en ligne d'un site de maquettisme roumain !

Polystyrène, carton mousse, profilés, balsa, cartes plastique sont les indispensables matériaux dans la réalisation d'un diorama qui permettent de concevoir les futures réalisations tout en laissant ouverte la possibilité de modifier le montage en cours, chose beaucoup plus difficile avec des pièces ou des bâtiments pré-fabriqués (1 et 2).

Le sol en carton mousse a été modelé avec la virole d'un vieux pinceau afin de réaliser les pavés, Ceux-ci ont été ensuite peints en différentes teintes de gris avant de leur appliquer jus et brossages à sec (3).



Des bâtiments en scratch



Si la peinture des véhicules et des figurines reste une étape-clé dans la réalisation du diorama (documentation dans les photos de revues spé-



cialisées ou internet), la réalisation des bâtiments et des décors reste elle le plus souvent du ressort de notre imagination appuyée sur des



illustrations ou des croquis préalables (4 à 6).



Ici, les décorations et enseignes des bâtiments sont des images issues d'internet, redimensionnées et imprimées sur papier avant d'être



collées avec un mélange de colle blanche et d'eau (50/50) sur les façades concernées. Les half-tracks d'Italeri n'étant pas spécialement



réputés pour leurs détails, un mix avec ceux d'Hasegawa permet de corriger ces détails et d'apporter un plus notable (8 et 11).



Fait longtemps méconnu, les premiers soldats de la 2e DB du général Leclerc à rentrer dans Paris le 24 août 1944 furent des républicains espagnols regroupés dans la 9ème compagnie, dite "La Nueve", du régiment du Tchad. Les 160 hommes de "la Nueve" (dont 146 Espagnols, majoritairement anarchistes), commandés par le capitaine Raymond Dronne, entrèrent par la porte d'Italie vers 20 heures avec des half-tracks portant les noms de célèbres batailles de la guerre d'Espagne, "Teruel ", "Guadalajara", ou encore "Belchite". A noter que les équipages étaient autorisés à peindre le drapeau de la Seconde République espagnole sur leurs véhicules. Accueillis par la foule et les insurgés qui menaient une guerre urbaine depuis plusieurs jours, ils furent guidés dans les rues de Paris par les FFI afin d'éviter les barrages allemands. Ce fut la section du lieutenant Amado Granell (ex-officier supérieur de l'Armée républicaine et de fait, premier officier "français" reçu par le Conseil national de la Résistance) qui parvint la première à l'Hôtel-de-Ville à 21 h 22 où le halftrack "Ebro" tira les premiers coups de feu véritables contre un nid de mitrailleuses allemandes.



7 L'émblématique Citroën 11 CV fait évidemment partie des "incontournables" au milieu des insurgés délivrant la capitale. Les portières ont



8 été découpées pour dégager la vue intérieure du véhicule et donner un effet de mouvement aux personnages sortant à la rencontre des



9 premiers groupes armés de "La Nueve" (9). Le placement des figurines est déterminant pour donner vie à une scène réaliste. Pour cela, il



10 faut penser aux différentes interactions possibles et à l'intention qu'on veut donner à chaque personnage. Cela est particulièrement vrai au



11 1/72, une échelle dans laquelle les expressions des figurines sont réduites au minimum mais où les actions et les mouvements sont

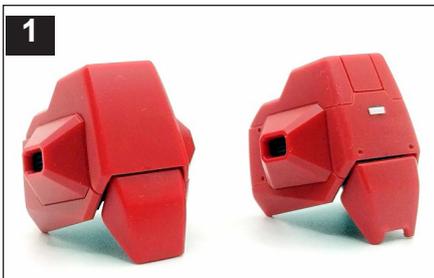


12 déterminants. Les accessoires, même les plus petits, donnent vie à la scène et il ne faut pas surtout pas hésiter à en rajouter (9 à 12).

Le kit utilisé est celui de Bandai Model Kit (MG – 1/100), créateur de Gunplas confiés à des mecha designers tels le génialissime Mamoru Nagano (manga-ka, animateur et concepteur de personnages et de mechas japonais, connu pour son travail avec le studio d'animation Sunrise), qui nous proposent des designs toujours plus innovants et iconiques pour leurs mobile suits, tels le Qubeley ou encore le Hyaku Shiki, qui feront le succès de la série et par extension, la fortune de Bandai au travers des maquettes à la pointe de la technologie d'injection. Ces kits d'exception offrent une excellente base qui permet d'apporter des raffinements divers selon les goûts et souhaits de chacun, notamment concernant les détails de surface. Le gros de mon travail a résidé dans des modifications visant à améliorer l'esthétique globale du kit (utilisation de carte plastique, remplacement des hydrauliques prémoulés par d'autres plus convaincants, gravage de ligne de panneaux etc.). Le squelette interne présentait lui de beaux détails et il a été simplement repeint pour le mettre en valeur.



Montage



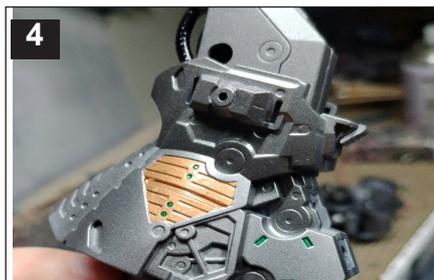
1 Les lignes de séparation des panneaux et la visualisation des éléments amovibles sont renforcées avec un gravage de nouvelles lignes



2 en utilisant des scribes et des guides en métal ou scotch épais ou par l'ajout de panneaux supplémentaires en surface en jouant de pièces



3 découpées en carte plastique fine (1 à 3). D'autres détails supplémentaires sont apportés avec l'utilisation de pièces en résine 3D ou de grilles



4 en métal de récupération, pour parfaire le look ultime de cette machine de guerre. Les câbles en pré-moulé ont été remplacés par des



5 câbles d'écouteurs texturés de récupération pour arriver à en faire quelque chose de bien plus convaincant par la finesse de la surface et



6 des éléments ajoutés, le tout bien dans l'esprit mecha ! (4 à 6).



Rick Dias, issu de la série "Mobile Suit Zeta Gundam" (1985) et dans l'histoire, l'un des premiers mobile suits produits en série par l'AEUG (Anti-Earth Union Group) sur la base du prototype RMS-099. Son nom est une référence à l'explorateur portugais Bartolomeu Dias qui a été le premier à contourner le cap de Bonne-Espérance et symbolise ainsi le fait que les activités de l'AEUG ont atteint un tournant décisif. Contrairement aux mobile suits obsolètes de la Fédération Terrienne, il fut conçu pour le combat spatial et disposait d'un réacteur puissant, d'une grande mobilité et d'un blindage solide. Il fut l'un des premiers mobile suits à utiliser un cockpit panoramique à 360 degrés intégré à sa tête et non dans son torse. Ses caractéristiques sont nombreuses et en font un engin polyvalent d'une hauteur de 18,7 mètres et d'un poids de 32,7 tonnes.

Peinture et base



La phase peinture est réalisée à l'aérographe en travaillant sur les nuances de tons. On peut notamment distinguer 2 tons de rouges sur



ce mecha (7 à 11). Pour mettre en valeur cette maquette, j'ai créé une base faite sur mesure en ayant soin de reprendre les codes couleurs du



mecha. Il s'agit d'un kit relativement imposant, surtout à cette échelle, mais qui a la particularité d'être abordable. Ce rapport qualité/prix en



fait un excellent cobaye pour un crash test. C'est d'ailleurs intrinsèquement son rôle dans la série, car ses données de combat ont servi à



à développer pléthore d'autres mobile suits.





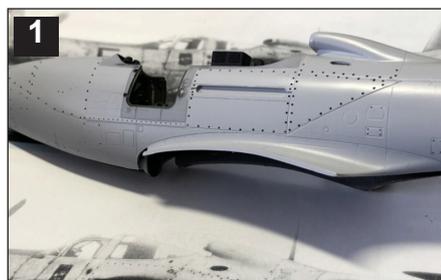
Dans ma collection d'appareils ayant opéré pendant la guerre d'Indochine, je me suis intéressé au P-63C "Kingcobra", un bel avion injustement délaissé par la plupart des fabricants "mainstream" (seuls existaient les shortruns MPM, FM et surtout HiTech) et récemment repris par la firme ukrainienne "Arsenal Model Group" (AMG), le kit que j'ai choisi. Ce dernier est plus fin et plus attractif que les précédents mais ne se laisse pas faire pour autant ! Les lignes générales sont bien rendues, la gravure est fine (un peu trop d'où regravure et rivetage), un habitacle correct, des volets et gouvernes mobiles plaisants, une jolie planche de décals ...

En revanche la découpe du fuselage avec l'insert de la prise d'air dorsale est frustrante et le moulage des petites pièces laisse souvent à désirer. Une grande partie de celles-ci ont été remplacées par celles du kit HiTech en métal ou en résine (hélice, roues, gondoles d'armement, siège baquet...) ou scratchées (jambe de train avant, antennes, trappes de train avant etc.).

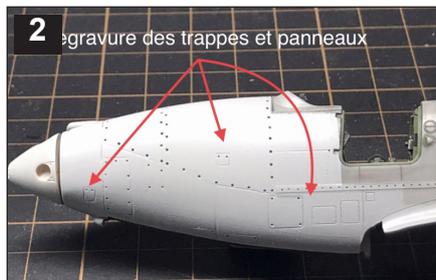




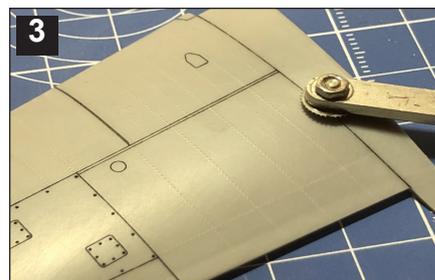
Le Bell P-63 "Kingcobra" fut un avion de chasse étasunien développé à partir d'avril 1941 durant la Seconde Guerre mondiale (une évolution du P-39 Airacobra). Aucune des différentes versions de cet appareil n'entra en service dans les United States Army Air Forces (USAAF) et la plus grande partie fut livrée à l'URSS. L'Armée de l'Air française reçut après le conflit mondial environ 112 P-63 C dont la moitié sera utilisée à partir de 1949 en Indochine où ils furent régulièrement transférés d'une unité à une autre.



La gravure du kit me paraissant trop fine, je me suis lancé dans de longues séances de regravure et rivetage à la Rosie (1 à 3). Le poste de



pilotage a suivi. Pas de photo-découpe pour ce kit, seul le tableau de bord a été travaillé avec quelques décals du kit placées dans les



cadrons ad hoc (4 et 6), tout comme les puits de trains peints en yellow zinchromate techniques intérieures avec 2 parts de jaune mat Tamiya et



1 part de jaune vert XF4 (6). Les lèvres de la prise d'air dorsale (deux demi-inserts) ont été affinées par ponçage (7 et 8).. Ont été traités les



points de montage suivants : la fermeture avec une bonne mise en pression des demi-fuselages, le cyano-talc avec ponçage sur les diffé-



rents écarts, les goulottes de mitrailleuses (profilé rond percé), la casse-roule en résine du kit HiTech (9).



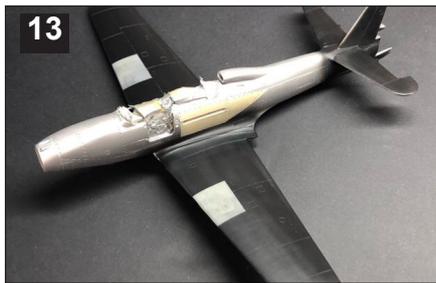
La mise en croix, tout d'abord à blanc, s'annonçait bien a priori. Il a fallu poursuivre tout d'abord le rivetage du fuselage tout comme des reprises de gravure et travailler encore un certain nombre d'autres détails : prises d'air des ailes, phare sous l'intrados bâbord, préparation de l'hélice en métal blanc HiTech etc. Finalement la mise en croix n'a pas été trop compliquée si ce n'est les joints des ailes et la prise d'air dorsale à peaufiner au Milliput (10 et 11)

La mise en croix





12 Les détails apportés dans le cockpit restent bien visibles dans cette configuration verrière ouverte. Ce secteur de la maquette attire les



13 regards des observateurs et un traitement soigné et précis apporte un plus indéniable en terme de réalisme (12). Ampoule dans le phare,



14 masquage des portières et de la verrière, collimateur, peinture de l'hélice, volets baissés et apprêt noir sont au programme ! Quelques pan-



15 neaux sont alors repris en crème (13), d'autres en gris afin de créer un contraste entre les tôles après passage de la teinte aluminium Alclad



16 (14). Panneau anti-reflet et zones de marche ont suivi (15) Dans le poste, ajout de la vitre blindée derrière le pilote (cerclage avec du fil de sou-



17 dure laminé et collé autour d'une découpe en acétate), du collimateur avec les écouteurs accrochés et des lampes (16 et 17).

Peinture et détails



18 Pochoirs Montex pour les cocardes, pochoirs maison pour les codes, stencils, voiles très dilués pour les traînées d'échappement (noir mat,



19 Dark Earth, Deck Tan), etc. (18 à 20) Pour les trains, les pièces AMG sont grossières (hormis la jambe correcte) tandis que les trappes sont



20 récupérables après une bonne cure d'amaigrissement ou taillées dans de la canette en alu pour celles du train avant. Pour le reste j'ai puisé



21 dans la boîte HiTech (roues et photo découpe) et épaissi les compas en les doublant de CP. La tuyauterie est en fil de soudure et fil de fusible mis



22 en forme (21 et 22). Le train avant a été refait en tube métallique. La mise sur pattes du "tripatte" a suivi et le pilote prêt à être peint (23).



23



Dès la première prise en main, le Madworks JM-01 m'a séduit par son poids rassurant, signe immédiat d'un outil de grande qualité et d'une conception robuste. Oubliez la légèreté fragile ; cet aérographe procure une sensation de maîtrise totale. Sa manipulation est remarquablement



aisée, permettant, avec sa buse de 0.35mm, une précision sans effort pour tous les projets. La gâchette, d'une souplesse agréable et d'une grande réactivité, assure un contrôle parfait du débit de peinture, rendant chaque passage fluide et agréable. L'une des grandes forces de cet aéro



réside dans sa polyvalence d'utilisation. J'ai pu l'utiliser efficacement sur une plage de pressions allant de 0,8 à 2 bars. Cette flexibilité est idéale pour moi, que l'on souhaite réaliser de fines lignes ou appliquer des couches de fond plus larges.

S'il est un sujet récurrent parmi nos adhérents et les maquettistes en général, c'est celui de l'aérographe, son utilisation et le choix du matériel.

Nous avons profité de notre partenariat avec la marque Madworks pour tester un des modèles moyen de gamme de leur offre dans un esprit concret, favorisant l'aspect pratique et la précision de l'outil.

Ce modèle bénéficie d'un excellent rapport qualité/prix à l'égal du Procon PS-289 qui lui est livré avec une buse de 0.3mm un peu moins tolérante pour les débutants.

Test Aérographe



L'entretien facile est aussi une des qualités notables de cet outil. Le nettoyage du JM-01 est ainsi facilité par une conception bien pensée, notamment grâce à sa buse de type "Bullet" (auto-centrante) qui se démonte aisément. C'est un point-clé car contrairement aux buses vissées qui nécessitent une clé spéciale et sont très sensibles au sur-serpage (risque de fissure), la buse est ici un simple cône venant se loger dans le corps de l'aérographe et maintenue en place par son capuchon. Le nettoyage/démontage en est ainsi très facilité.

Cet aérographe est équipé d'une buse de 0,35 mm, un diamètre considéré comme le "couteau suisse" du modélisme et de l'illustration : il permet à la fois les détails fins et les aplats plus larges.

CAMO75, structure fondée en 2015 sous le statut d'association Loi 1901 par un groupe de passionnés, est l'unique club de maquettisme statique de Paris intramuros.

Fort, pour la saison 2025/2026, de plus de soixante dix membres venant principalement d'Île-de-France, CAMO75 réunit, lors d'ateliers mensuels, des maquetistes de tous niveaux, œuvrant sur tous les sujets et toutes les échelles (historiques, architecture, décors, Sci-fi, impression 3d etc.). Ces rencontres sont l'occasion d'un partage de compétences et d'informations fructueux et enrichissant la pratique de chacun(e). Elle se prolonge sur les réseaux dédiés au club (Whatsapp , Discord, blog, forum etc.).

Par ailleurs, CAMO75 construit un réseau de contacts fructueux avec d'autres clubs ou structures comme la chaîne Youtube PlasticDream, le forum FIGHTER et le club de l'AFH (Les Amis de la Figurine et de l'Histoire) afin notamment de promouvoir concrètement notre hobby et de bénéficier d'échanges constructifs qui élargissent la palette de connaissances et de pratiques possibles.



CAMO75 bénéficie de plus de partenariats avec les magasins spécialisés Euromaquette, Passion 132, Atelier des découvertes, Model Shop Paris et MacHobbies, ainsi qu'avec les marques de fabricants d'outillages, matériels et de kits Madworks, MakeThemMove et Peakmodel. Ses adhérents bénéficient ainsi de prix préférentiels sur de nombreux produits.



BLOG : CAMO75.NET
CONTACT : CAMO75.PUBLIC@GMAIL.COM