

Le camouflage des avions allemands de la fin de la première guerre mondiale est un intéressant défi pour les amateurs d'avions anciens. Certains courageux s'y sont mis à la main, mais il est difficile d'obtenir un résultat régulier. L'utilisation d'un PC rend ce travail d'une simplicité enfantine.

Des tas de bouquins ont été écrits sur le sujet, les polémiques sont sanglantes et on fait encore des découvertes actuellement. Je n'ai donc pas la prétention, en une demi-page, d'exposer un sujet dont je ne suis pas spécialiste. Faisons juste un survol des deux schémas les plus employés.

Les toiles de camouflage pré-imprimées existent en deux grandes catégories; quatre couleurs (lés de 130 cm de large approx.) et cinq couleurs (140 cm). Le système à quatre couleurs est constitué de blocs de quatre hexagones très relativement alignés et réguliers (taille approximative moyenne à l'échelle cacahuète 12 mm sur 7 mm selon modèle, naturellement!). Les blocs se décalent d'à peu près 1,5 largeur d'hexagone avec une disposition régulière des couleurs. Le motif répétitif fait 65 cm de large.

Par contre le système à cinq couleurs est plus perturbé dans la disposition des surfaces (qui peuvent devenir triangulaires tellement elles sont déformées) et des couleurs. Le motif fait 45 cm.

Chaque système possède une palette pour l'intrados et une pour l'extrados. Les bandes de toile sont utilisées en long sur les fuselages, parfois en biais sur le dessus et le dessous (pour économiser la toile). Pour les ailes, le positionnement est en général parallèle aux nervures, mais il y a des exceptions (Albatros D V). Dans les deux cas, il y a des coutures entre les lés, ou les dessins ne raccordent pas. De toutes façons il y a aussi de nombreuses exceptions dans la disposition, la largeur des lés et les couleurs.....

Les bandes crantées collées sur les coutures des nervures étaient souvent bleu clair, mais parfois prises dans des chutes de la toile de revêtement. C'est un détail bien petit à l'échelle d'une cacahuète, mais ce n'est pas si difficile, car il suffit de dupliquer (de l'écartement des nervures) une barre rectangulaire étroite de la couleur choisie, superposée au camouflage.

Il est difficile de donner des indications fiables sur les couleurs, il y avait des variations selon les fabricants et la disponibilité des teintures, ces couleurs passaient vite (qualité de guerre) et le vernis de protection jaunissait. Il ne faut donc pas se faire trop de soucis pour l'exactitude ! En principe et très approximativement (d'après Albatros) :

4 couleurs

<u>dessus</u>	<u>dessous</u>
bleu foncé terne	bleu de chine
vert turquoise	vert grisâtre
brun olive clair	jaune ocre
vert pois clair (ou bleu clair)	rose grisâtre

5 couleurs

<u>dessus</u>	<u>dessous</u>
violet grisâtre	violet grisâtre
jaune kaki	jaune ambré
vert grisâtre	rouge rubis grisâtre (?)
vert turquoise grisâtre	vert grisâtre clair
bleu sombre	gris bleu

Les plans 3-vues et les profils que l'on trouve dans les livres et les revues sont souvent approximatifs, quand ils ne sont pas hautement folkloriques, à l'exception notable de quelques publications comme les monographies d'Albatros. D'après les rares photos en noir et blanc ou les détails des camouflages sont visibles, il est difficile d'identifier les couleurs ou même seulement de faire correspondre le schéma avec les plus sérieux des croquis publiés, d'autant plus que sur les photos en noir et blanc, les contrastes peuvent être inversés selon l'émulsion utilisée (il est bien connu, par exemple, que le jaune paraît noir en pellicule orthochromatique).

La façon de procéder dépend du logiciel de dessin dont on dispose, le mien étant des plus rustiques, on peut penser que les fonctions se retrouvent dans la plupart des P.C. La méthode est donc uniquement indicative.

Pour un motif à quatre couleurs par exemple, en utilisant l'épaisseur de trait minimum, ou mieux encore les couleurs approximatives des futurs polygones, tracer la ligne zig-zag (11 segments) sensiblement verticale délimitant le motif (hauteur approximative 50 mm). On peut relever les coordonnées des points, mais travailler "au pif" moyennant de petites corrections est aussi rapide. Dupliquer cette ligne horizontalement d'une valeur connue (25 mm dans ce cas) en utilisant la fonction duplication numérique (ceci est important pour la duplication finale). Joindre par deux horizontales. Il suffit maintenant de remplir ce motif de polygones en suivant approximativement le modèle pris dans une publication, les erreurs à l'intérieur du bloc n'ayant pas d'incidence sur une bonne impression. Il faut sauver ce motif "vide" qui servira pour le dessus et le dessous.

Faire des essais de couleurs, noter les paramètres de chaque couleur dans votre logiciel, ou conserver dans la feuille de dessin un échantillon de chaque couleur. Attention, il faut faire un essai sur japon, ce dernier absorbe plus, les couleurs sont plus denses (et elles peuvent changer complètement si on utilise du papier de couleur, solution compliquée, mais parfois intéressante avec un papier bleu clair, vert clair ou jaune).

On peut maintenant remplir les polygones par la couleur définitive, en utilisant la fonction "accrochage" qui assure de repasser exactement par les points choisis à l'origine et permet d'obtenir un travail impeccable.

Le motif est prêt, à sauver avec soin ! On pourra toujours plus tard changer les couleurs en sélectionnant