



De la 2D à la 3D

JULIEN CASSES

S'il est une chose que je dois bien reconnaître, c'est que plusieurs dizaines de projets différents occupent continuellement mon esprit.

Il peut aussi bien s'agir d'une simple peinture, d'un projet massif de sculpture intégrale, ou comme plus souvent, d'une transformation à partir d'un dessin ou d'un concept, ou comment passer de la 2D à la 3D.

La sculpture *Avant-propos*

Comme vous pouvez le constater sur le dessin présenté ci-dessus et issu de la gamme Sabertooth Games, nous sommes en présence d'un prince démon de Slaa-

nesh. Ce dernier dispose de caractéristiques des plus personnelles, comme la protection de son avant-bras en forme de visage d'oiseau, sa tête cornue et sardonique, sa main droite griffue et disposant d'une succession de couleurs intéressantes, une épaulière organique... C'est ce genre de détails qui font qu'une illustration peut accrocher votre intérêt ou non. Et c'est bien sur ceux-ci qu'il faudra s'attacher si l'on veut reproduire le dessin en trois dimensions.

Cependant, la réalisation de figurines lourdement converties m'a permis d'apprendre une règle importante : il ne faut jamais hésiter à s'approprier un concept, ou à se laisser une marge de liberté dans la sculpture de certains éléments, voire même de ne pas en réaliser certains. Comme vous pourrez le constater rapidement, j'ai pris le parti de ne pas sculpter le backpack, de ne pas modeler la protection en forme de tête d'oiseau de façon scrupuleusement respectueuse du dessin, et ainsi de suite pour certains éléments.

En effet, s'attacher à vouloir reproduire un dessin à 100%, alors que vous savez pertinemment que certains éléments ne rendront jamais aussi bien sur le dessin qu'une fois mis en forme, ou qu'ils s'avèrent trop compliqués à reproduire pour vos compétences, est un frein continu pour la motivation et la qualité finale de votre réalisation.

Le modelage du torse



Il s'agit tout d'abord de préparer les pièces qui vont servir pour la transformation. Comme on le voit sur le concept, le démon ne possède pas l'excroissance osseuse au dessus de son dos qui forme le backpack typique du prince démon space marine du Chaos. Il a donc fallu jouer de la Dremel, de la pince coupante, du papier de verre, et de tout le matériel à disposition pour couper une grande partie du métal. Je suis ensuite revenu au milliput sur le sommet et les flancs du torse afin de lisser le tout.

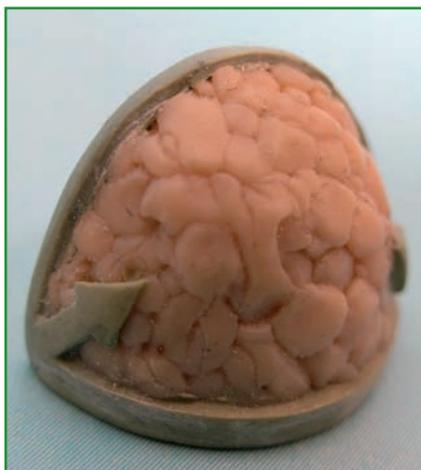


Les côtes externes du démon sont taillées dans une carte de visite plastifiée des deux cotés. Je colle ensuite l'une des extrémités sur le devant du torse, au niveau de son implantation anatomique logique, puis je la plie pour obtenir la courbe naturelle d'une côte, et colle le tout dans le dos, au niveau de l'implantation de la colonne vertébrale.

L'épaulette de chair



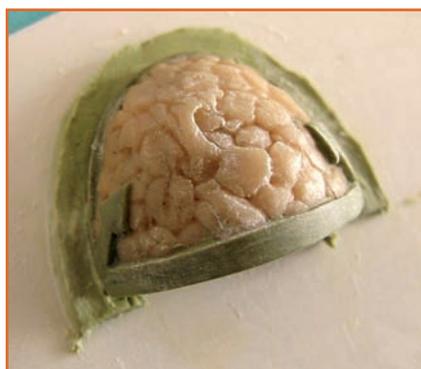
Je lime en premier lieu l'épaule de base du kit. Je prépare ensuite une multitude de boulettes de fimo de différentes tailles. Je les pose ensuite aléatoirement sur la surface qui va les recevoir.



Les boulettes sont ensuite mises en forme avec un pinceau gomme et une aiguille afin de simuler une matière proche de la cervelle. Je cuis la partie fimo, et je m'attèle ensuite à la réalisation des premières bordures de milliput de l'épaulette.



J'ai pris la décision de sculpter une autre bordure « externe » à mes épaulettes, afin de les rendre plus massives. Pour y parvenir, je talque tout d'abord une plaque de carte plastique, puis je mets en forme une feuille de milliput que je dépose sur la plaque talquée. Ainsi la pâte ne collera pas. Le milliput se voit lui aussi recouvert de talque, et je l'aplatis jusqu'à avoir l'épaisseur voulue.



Technique

Dès lors, je pose mon épaulette sur la feuille de milliput. Puis je découpe la forme de la bordure que je veux obtenir. L'excédent de milliput encore frais, plutôt que d'être gâché, servira à la conception d'une autre partie de la figurine, ou d'un socle en cours.



Il faut faire bien attention à rabattre une partie de la pâte en dessous de l'épaulette pour l'y faire coller. Sans quoi, une fois le milliput sec, la pièce d'armure ne sera pas solidaire de la pâte modelée, et se décollera tout bêtement.



Pour accélérer le durcissement du milliput, je fais « cuire » les éléments en cours de sculpture sous une de mes lampes.

Technique

L'avant-bras gauche



Comme vous pouvez le constater, cette protection diffère du concept. Plutôt que de lui donner un air typiquement issu d'un crâne de rapace, j'ai voulu en faire quelque chose ressemblant plus à une sorte de « dragon » d'où la présence de sorte de « tentacules ».

La tête du démon



Sur un bout de fil de fer, je mets d'abord en forme une petite boulette qui servira d'accroche globale aux ajouts à venir.

Je dessine ensuite très grossièrement la forme des cavités oculaires, de la mâchoire, et je place les tiges qui vont servir au modelage des cornes.



L'ensemble avance vite. La chair du menton et des pommettes est rajoutée. Le front et les yeux sont faits, tout comme la structure externe des cornes. Pour y parvenir, pas de secret : on pose des boulettes de pâte, on lisse, on laisse sécher et on ponce. On continue jusqu'à l'obtention des volumes et du résultat souhaités.



L'intérieur des cornes est sculpté. Il s'agit d'une sorte de texture en accordéon réalisée en green stuff, choisi pour son élasticité qui convient pour ce genre de travail.

Étape finale

On s'assure du bon montage des pièces en cours.



Pour la main, on met en forme grossièrement le volume général, puis on implante des tiges qui vont devenir les futurs doigts. Ces tiges sont pliées afin de marquer les articulations et la forme finale des doigts.



La sculpture est terminée. Les sortes de dreadlocks sont faites avec de la corde de guitare. Chaque pièce est tiguée et collée, afin d'obtenir une solidité accrue.

À ce sujet, chaque fois que je tige une figurine dans son socle, ou que je colle un élément, je procède d'une manière spécifique.

Je perce d'abord un trou dans lequel je rajoute une boulette de green stuff qui comble ainsi l'espace. Je dépose ensuite une ou deux gouttes de super-glue, et enfin j'insère les tiges ayant elles aussi reçu de la super-glue, tout comme les éléments à coller. Que ce soit pour les grandes et lourdes pièces ou pour vos figurines, il faut bien s'assurer du système d'adhérence et de tiges, sous peine à force de les trimballer, de voir apparaître un décalage ou une perte de fixation.

Cette méthode permet surtout d'obtenir une sorte de ciment qui ne pourra être descellé qu'avec des pinces de très bonne qualité, ou du dissolvant chimique.

Deuxième partie : La peinture



Je sous-couche la figurine en blanc. Cet apprêt permet aussi de vérifier que le lissage des parties sculptées a été correctement effectué. Si certains endroits nécessitent d'être repris, un bon coup de papier de verre grain 400, et un petit coup de blanc déposé au pinceau suffit amplement à corriger les erreurs.

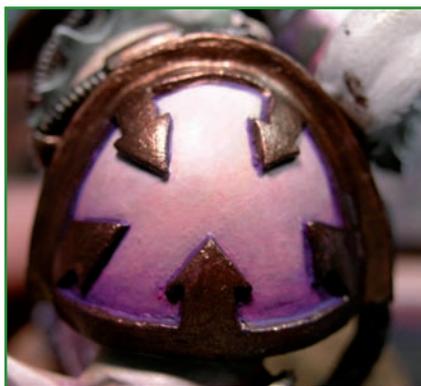


Toute l'armure va recevoir un mélange d'Exil Blue (P3) et de Sanguine Base (P3) qui servira de base. On obtient ainsi un violet profond.



Les lumières sont réalisées selon les ajouts suivants : base + Menoth White Base (P3), puis ajout de Menoth White Highlight (P3) jusqu'à cette dernière teinte pure. Bien évidemment on dosera les éclaircissements selon la lumière qui est censée accrocher les différentes parties de la figurine. Le bas de la jambe ira moins loin dans les éclaircis que le haut de l'épaulette. Les endroits recevant le plus de lumière ont eux droit à du blanc pur.

Les ombres sont réalisées en rajoutant de plus en plus d'Exil Blue à la base, jusqu'à atteindre un mélange d'Exil Blue pur et de noir.



Cette photo de l'épaulette droite permet de bien voir le dégradé correspondant au schéma de couleur choisi pour le démon. J'ai tenté, dans la mesure du possible, de rester le plus fidèle possible aux teintes du concept. Mais encore une fois, il ne faut pas hésiter à s'appropriier un concept, que ce soit pour le plaisir ou pour coller à une vision plus personnelle.

J'ai aussi rajouté dans le creux des ombres de l'Arcane Blue (P3), de l'Ar-

Technique



cane Blue + blanc, et du Vert Antique (Rackham Color) pour apporter un effet intéressant, du point de vue des couleurs ou de la texture. On oscille ainsi selon les parties entre effet d'oxydation ou lumière onirique...

Peinture de l'épaulette de chair



J'entreprends tout d'abord un dégradé allant du bleu profond, au jaune, en passant par le rouge, sur la totalité de la surface organique.



Je brosse ensuite le haut et un peu de la partie médiane de l'épaulette avec une teinte crème. Lorsque je parle de brossage, je sous-entends néanmoins l'utilisation de peinture épaisse, mais diluée. Le but n'est pas de se retrouver avec un dépôt poussiéreux résul-

Technique

tant d'un brossage à sec. Ici, j'utilise un « **brossage mouillé** ».

Une fois cela fait, je rajoute un jus dilué de cette même teinte crème sur la totalité de la surface, afin qu'elle se dispose subtilement dans les creux. Cette étape a pour but de rendre l'effet de matière grise typique du cerveau.



Je repasse au blanc certaines parties afin d'obtenir des accroches visuelles.



Jusque là, le résultat n'est pas probant en terme de rendu d'une texture type cerveau. C'est alors que le travail préalablement effectué va prendre toute son importance. À l'aide de Tamiya X-19 et X-27 (Smoke noir et rouge) on va pouvoir passer à la phase sanguinolente.



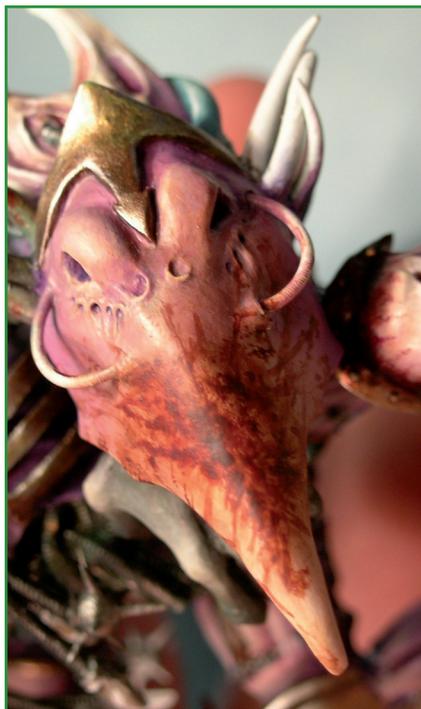
On dispose un mélange de ces deux teintes sur la surface de l'épaulette, et on concentre le rouge dans les creux, les coins et dans le bas de la plaque d'armure.

Un mélange de Smoke noir et de Necrotit green (P3) dilué vient parachever le travail en étant appliqué sur le sommet et quelques points de la « cervelle ». Le but est d'obtenir, en plus de l'effet sanguin, une sorte de pellicule de glaires. Et bon appétit pour ceux qui me lisent à table !

La « protection oiseau »



La totalité de la surface est dégradée. Avec le travail à venir, la pointe et une grande partie de la surface sont volontairement éclairées de manière forcée.



Avec un mélange d'encre noire, rouge, marron, et de peinture rouge on dessine au préalable la forme de la tache de sang. Le dessin doit être le plus mat

possible, on utilise donc plus de peinture que d'encre. Ici, j'ai imaginé une tache due à un impact puissant. Comme lorsque l'on écrase une mouche avec un magazine. On a un effet « d'éclatement ».



Avec du smoke rouge et noir, je reprends certaines parties pour leur donner de la consistance et une texture. On obtient un effet de sang coagulé et de caillots pour les parties où les « gros dépôts » organiques ont pu s'accumuler lors de l'impact. Les filets de sang sont repris à l'encre rouge pour obtenir un effet de sang plus frais, moins épais.

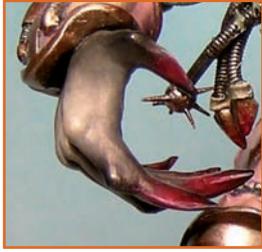
Le visage

Ici, je respecte scrupuleusement les teintes du concept. Le haut de crâne reste violet, alors qu'une transition rouge vif, puis ocre-jaune se fait lorsque l'on s'étend vers les cornes.



La photo ci-dessus montre le visage avec ses ombres et ses lumières en cours d'élaboration.



La main droite

Le concept dispose d'une main intéressante en termes de textures et de couleurs. Il m'incombait donc de tenter de retranscrire cet effet. La base de la main est peinte en un gris clair et les ombres sont faites au noir, les lumières, au beige puis au blanc. Toute cette partie reste tantôt satinée, tantôt mate, mais jamais brillante.

Seul le bout des doigts, dégradés à l'aide d'un rouge saturé (Rouge Basique de chez Andrea Color), se voit recouvert d'un filtre de smoke rouge dilué, pour se révéler au fur et à mesure de plus en plus brillant. Un éclairci de blanc pur déposé sur les parties rouges, sous la forme d'un trait rapide, vient simuler une accroche de lumière, effet visible sur le dessin. Je recouvre ensuite ce trait d'un glacis de smoke, pour conserver l'effet de brillance.

Le Prince Démon fini !

Et voilà le monstre fini. J'espère être resté le plus possible dans les lignes du dessin d'origine. Le but reste bien évidemment de se faire avant tout plaisir et de prendre des libertés !

