

Duc du Changement Forgeworld

ou comment traiter une (très) grande figurine.

JULIEN CASSES

Il est des deals dans la vie qui sont plus ou moins agréables à conclure. Dans mon cas, ce fut plutôt un régal. Pour remercier mon webmaster pour la création de mon site internet, nous avons convenu ensemble de la peinture d'une grande pièce par mes soins. Et c'est sur cet énorme oiseau de la gamme Forgeworld que le choix s'est porté. Cet article porte en premier lieu sur la transformation de la figurine, puis sa peinture. Notez bien que la dernière partie, plus théorique, explique comment adapter la peinture des figurines de cette échelle. Bonne lecture !



Première étape : on modifie !

Il est évident que cet article traitera bien plus des techniques mises en œuvre pour la peinture de cette figurine. Cependant, je ne peux me priver de revenir sur la transformation effectuée en amont. En effet, autant j'adore Tzeentch et sa représentation en Duc du Changement, autant j'adore les versions de GW et de FW, mais il n'y a rien à faire : la pose du kit résine est vraiment réhhibitoire. Pourquoi diable représenter cet archi-démon en (presque) position de défécation ? Je regarde vers le haut alors que je marche tout droit, je lève bien haut mon bras droit, mets la main à 90°, et surtout crée une grosse boule de matière informe d'horreurs roses.

Bref...

Armé donc de ma fidèle Dremel en mode scie, j'ai amputé le bras droit de notre volatile, ainsi qu'une partie de ses côtes. Si le membre était auparavant plié à angle droit et levé vers le ciel, je le veux coudé à 30/45° et pointé vers l'avant. Je recolle donc les différents morceaux afin de les ajuster à la pose voulue.



Je coupe et ponce ensuite l'intérieur de la main, afin de la rendre parfaitement lisse.



Je découpe une très grande partie du cou, histoire de le raccourcir et de changer l'inclinaison et l'angle de la tête. Je relie le corps et la tête par une tige de laiton, en ayant préalablement percé chaque partie. Puis, je colle le tout, et comble l'espace avec du Magic Sculpt, avant de re-sculpter la texture originelle.



Je m'attaque à la sculpture de la tunique. Rien de bien compliqué, il faut juste prendre en compte la nouvelle tension du tissu, et donc sculpter des plis correspondants. Une fois cela fait, je re-sculpte aussi la frise du vêtement afin de garder sa continuité.



Il ne me reste plus qu'à finir l'assemblage de la figurine. Peaufiner la préparation, joindre les différentes parties, et sous-coucher la figurine. Celle-ci est dès lors prête pour la peinture !

La peau

La première chose que je fais est d'appliquer une teinte majoritairement rouge (Sanguine Base P3 + Red Gore GW) à l'aérographe, sur toutes les zones de peau.

Concernant la tunique, celle-ci reçoit avec le même matériel, une couche unie de Bleached Bone GW.

Je continue le travail des bases avec un éclairci général sur sa peau. Celui-ci se compose d'Heart-fire P3, de Bronzed Flesh GW, de Bleached Bone GW et de blanc.



Je dégrade toute la moitié des jambes avec un mélange de noir GW et de Coal Black P3. Je pose des nuances de rouge dans les parties demeurant claires. Puis je viens brosser l'ensemble avec du Bleached Bone GW. Je rends les parties noires des jambes plus mates, en revenant dessus avec un brosse plus blanc, puis avec des jus de Vert Antique Rachkam Color, et de Red Gore GW. Je procède de la même manière avec le reste de la jambe, mais en utilisant uniquement des jus rouges et violacés, que je concentre dans les ombres et certaines parties intermédiaires.



Une fois cela fait, je peux dès lors procéder au travail des couleurs que je veux voir apparaître définitivement sur les cuisses. Idem pour les valeurs de matité, de satiné, et de brillance.

Je commence par la brillance en jouant avec des jus de : Gryphone Sepia, Leviathan Purple, Badab Black et Baal Red.

Pour les lumières, je joue entre satiné et matité. Je remonte progressivement le tout avec du Bleached Bone, puis du Bleached Bone avec du blanc. Il faut jouer par petites touches de couleur, du fait de la texture en sillons de la peau.



J'enrichis enfin la peau. Je reviens avec des nuances de Vert Scorpion GW, de Gryphone Sepia, d'encre Turquoise + blanc, d'encre violette, d'encre rouge, et d'encre rouge + Umbral UMBER P3.

De la même façon, je viens corriger les lumières en atténuant, effaçant, ou renforçant certaines zones, que ce soit avec du Bleached Bone pur, ou du Bleached Bone avec du blanc.

Je finis avec un mélange de Jaune de Naples (Lefranc Bourgeois) et d'Ivoire Prince August.

Bref je viens bidouiller par-ci par-là, afin d'obtenir une lumière plus ou moins correcte, mais surtout un résultat global qui se tient.



Le tissu

Comme énoncé plus tôt, le tissu est basé uniformément en Bleached Bone GW. Je commence ensuite à marquer les ombres. Pour cela j'utilise un mélange de gris et de verts. Du Bastion grey P3 pour le gris, et pour les verts j'utilise du Camo Green GW et du Catachan Green.

Il m'arrive aussi de venir marquer de temps en temps quelques endroits avec du gris mixé à du Umbral Umber P3 et du Sanguine Base P3.

Je marque les ombres grossièrement, vu la surface, ce sont les passages successifs d'ombres et de lumières qui affineront les fondus généraux.



Voici ce que donnent de nombreux allers-retours entre ombres, lumières et nuances en ce qui concerne le devant du pagne.



Je descends mes ombres. J'use donc d'Umbral Umber P3, mélangé ensuite avec du noir, sans toutefois parvenir à cette dernière teinte pure. Vous lirez pourquoi dans la dernière partie de l'article.



Enfin, j'intensifie mes lumières. Pour cela j'use d'un mélange de Snakebite Leather GW + Burnished Gold GW. J'augmente le tout avec un argent verdi, sorte de mélange entre du Mithril Silver GW + jaune + Camo Green GW (il s'agit en fait du vieux Shinning Gold GW, qui remonte au début de la gamme de peinture Citadel). Je termine enfin avec du Chrome Prince August au niveau des derniers points de lumières.

Peindre un or vieilli

Pour la peinture de certains ors de la figurine, je me suis tourné vers la recette d'un ami, via une teinte très jaune dans les lumières, et très colorée dans les ombres. J'entends par coloré le fait que les ombres ne contiennent pas de pigments métalliques. Elles sont juste dues à des teintes mates.

Je commence par une base de Calthan Brown GW + Shinning Gold + Umbral Umber P3. Le mélange avec des teintes mates aide aussi à ce que les métalliques se tiennent beaucoup mieux. Cela permet un meilleur contrôle, et aussi un meilleur rendu final.



Vient le tour des lumières. Ici du Bleached Bone, puis du Rose Portrait Clair Liquitex, jusqu'à cette teinte pure. Je finis avec de l'Ivoire Prince August.

Ici le travail est aussi grossier. Il va falloir, une fois le travail de pose de lumières fini, revenir jouer sur les contrastes puis les nuances.



Savoir s'adapter à l'échelle

Si vous avez été attentif aux teintes utilisées dans cet article, une chose particulière ne vous aura pas échappé. En effet, et contrairement à certaines de mes habitudes, je n'ai jamais usé de blanc pur concernant les lumières de cette figurine. Ni de noir pur pour les ombres.

J'ai préféré au contraire user de rose et de jaune dans le cadre de mes éclaircissements, et de marron, brun, vert et bleu foncés pour mes assombrissements. Tout cela n'a qu'une seule et même explication. Cela vient de l'échelle de la figurine. En effet, du fait de sa grande taille, cette figurine a nécessité une adaptation dans ma manière de la peindre, afin de ne pas la surcharger en contrastes. Comme je l'explique de temps en temps lorsque l'on me pose la question, il existe un exemple des plus simples pour comprendre ce raisonnement. Regardez vos mains. Sur celles-ci, vous ne voyez aucun point de lumière vif au niveau de vos phalanges ou ongles. Il n'y a de même, pas de traits noirs entre vos doigts. En revanche, pour rendre lisible une main à l'échelle 25 ou 28mm, vous serez forcé d'user de blanc et de teintes très foncées. Ainsi, plus l'on se rapproche de l'échelle 1, moins il va falloir contraster. Les transitions seront donc plus douces et plus progressives. Il est aussi plus important de bien démarquer les matières. On remarquera facilement avec un volume plus grand, une différence entre deux zones. Par exemple l'une mate, l'autre satinée.

Il a aussi été important de jouer au niveau des contrastes de saturation. Qui plus est, le sujet m'a permis de pouvoir me lâcher sans trop de risques. De fortes zones de bleu turquoise, de vert émeraude, de rouge carmin et de rouge vif, de jaune ou de magenta, ont été ajoutées à certains endroits sur la peau. Cependant, ces endroits n'étaient pas définis au hasard. J'ai volontairement placé ces nuances dans des zones où le regard vient se poser lors de la lecture de la figurine, histoire d'ajouter un petit effet « Waouuh ».

De même, les choix du bleu turquoise saturé pour l'effet de la main droite, et du vert clinquant pour le « serpent » du bâton sont dus à cette logique.

Quelques heures plus tard...

... Voici le modèle fini. Il s'agit clairement de la plus grande figurine que j'ai peinte à ce jour. Mais l'expérience fut enrichissante, tant sur le travail des rendus, des lumières, des teintes et des textures. Mon webmaster étant aux anges, tout le monde est content ! En espérant bien évidemment que la lecture de ce tutoriel vous a été utile.

Si vous désirez voir plus de photos de ce modèle, n'hésitez pas à faire un tour sur : <http://www.julienccasses.com>.

