

Ce pas-à-pas n'a pas vocation à montrer comment peindre une figurine de manière exceptionnelle (genre le décompte des heures se fait par dizaines), ni à l'inverse comment avoir un résultat table top en 1heure seulement!

En fait, il se situe entre les deux. A savoir : comment obtenir un résultat appréciable en 3 heures de travail tout en utilisant un panel de couleur « assez » large. Sans doute certains pourraient faire beaucoup mieux en 3 heures, je n'ai pas plus de légitimité à faire ce tuto que le simple fait qu'il réponde à la demande de plusieurs amis. Alors j'espère qu'il pourra servir à d'autres !

La victime de ce Pazapa est une pièce du tout récent jeu EDEN (jeu post-apo qui s'annonce sympathique), à savoir l'« Homme Chien » du clan du « Matriarcat » (c'est un clan de femmes inquisitrices et SM sur les bords qui accusent l'homme et sa perversion technologique d'être à l'origine du déclin du monde...ou un truc comme ça, en tout c'est plutôt marrant de jouer avec des figs SM! Euh..oui bon...).

Le tuto est décomposé en 3 parties qui ont été les grandes étapes de la réalisation: la chair, les cuirs, les détails.

La chair (1h30) :

La pièce est intéressante car elle comporte une large zone de chair à peindre. Une peinture vraiment rapide n'est pas forcément évidente à réaliser pour ce genre de zone car des lavis successifs sont obligatoires si on veut obtenir un rendu correct. J'ai donc utilisé pour la chair la moitié du temps que je m'étais donné pour la réalisation de cette pièce. Je pense qu'en 1h30 certains peuvent avoir un meilleur rendu mais le tic tac du pendule rend le doigt fébrile...Si ! Le mot d'ordre était que je ne revienne pas sur les parties moins bien réussies, car l'égrenage des minutes s'accélère avec l'envie de trop bien faire. (Oui, vous pouvez noter cette phrase dans votre recueil de poésie préféré ;-)). Trêve de bavardage, voici les images :



Base (B) : Rosy flesh (Game Color, GC) + Chair pale (Prince August, PA) (30/70 environ)

→L'application de la couche de base a été faite avec une peinture relativement diluée, plus épaisse que la texture du lait qui est souvent donnée en exemple, mais suffisamment liquide pour avoir une base fine. Deux passages ont été nécessaires.



Assombrissement (A) 1 : Tallarn Flesh. Phase importante car on va d'emblée former les reliefs. Deux lavis ont été faits. Un premier passage sur toute la pièce de manière globale...



...puis un second en se focalisant sur les zones d'ombres qui doivent être plus marquées comme le bas du ventre, entre les jambes, les creux des muscles. Les volumes prennent forme.

A2 : Chair brune (PA) + Fenris Grey (Foundation, FD). (70/30)

→ Comme pour le Tallarn flesh, un premier lavis a été appliqué de manière globale tout en « poussant » la peinture avec le pinceau, durant l'application, vers les zones d'ombres. L'application est donc globale puisque qu'un filtre bleuté plus sombre va être appliqué sur la pièce en entier, mais le fait de terminer son mouvement vers les zones d'ombres naturelles va davantage charger ces zones en peinture. Cela est fait sans trop d'effort puisque l'éclairage est ici voulu zénithal (venant d'en haut), et que les zones d'ombres naturelles sont « logiques ». Il faut bien sûr réfléchir aux zones à ombrer un peu à l'avance !

→ Du Fenris grey pur et moins dilué, a ensuite été vite appliqué pour les ombres profondes : entre-jambe, sous les bras...





Eclaircissement (E) : Des touches localisées de Chair Pale ont été appliquées sur les points d'accroches de la lumière, toujours selon une logique zénithale : épaules, clavicules, bords des pectoraux, hauts des muscles des bras, haut du ventre, légèrement sur le bas des cuisses, orteils...

Je parle de touches localisées pour ne pas parler de lavis car la peinture n'était pas diluée au point de pouvoir appeler ça un lavis.

Pas la peine d'aller plus loin pour cette phase au risque d'avoir à retravailler les assombrissements !



Pour légèrement réchauffer le tout, un glacis rapide de Terre Cuite PA a été appliqué sur le tout. L'application est donc faite avec une peinture très très diluée et un pinceau légèrement essuyé avant application pour éviter tout dépôt ou auréoles sur certaines zones.

La peau se finit là pour notre homme chien, environ un 1h30. On peut bien sûr faire mieux, mais il s'avère que les lavis prennent du temps et que le résultat est déjà satisfaisant pour du jeu.

J'aurais bien sûr pu m'arrêter aux assombrissements au Fenris grey, car les phases d'après sont déjà une entrée dans les détails qui ne collent pas forcément avec l'objectif d'une peinture rapide et efficace. En même temps quitte à faire un pazapa...

Les cuirs (1h10) :

Pour les cuirs, je ne vais pas vous donner de méthode pour un traitement réaliste et tout et tout ! L'objectif ici n'est pas là. La méthode n'a rien de révolutionnaire : une couleur de base, puis un éclaircissement sur les plis et zones plus éclairées, puis un lavis pour les assombrissements. La particularité est de bien choisir ses couleurs à la base pour que les éclaircissements puissent tous être faits avec la même couleur (à rajouter dans les bases bien entendu), mais surtout que tous les assombrissements puissent être faits avec un unique lavis de noir. Je recommande les éclaircissements en premier pour une peinture rapide. En effet, les assombrissements venant derrière vont, et d'une, assombrir (waouh, la nouvelle ! ;-)), et de deux, atténuer l'effet « coup de pinceaux » des éclaircis en liant un peu le tout.



Les couleurs utilisées pour les **bases** sont :

- Bras et jambes : Snake bite leather (GW) + charandon granite (Fd) (50/50)
- Gant, masque, string : Adeptus battlegrey (Fd)
- Laisse: Calthan brown (Fd)
- Métaux : Mithril silver (GW)

Une seule couleur a été rajoutée aux différentes bases pour réaliser tous les **éclaircissements** : du Bleached bone (GW).

La peinture pour les éclaircissements, certes diluée, n'a pas été appliquée en lavis mais en application directe sur les zones à éclairer : plis des manches ou zones plus exposées à la lumière (toujours en zénithal) comme le dessus des genoux...



Les **assombrissements** sont « on ne peut plus simples », et ne sont faits qu'avec du noir (ici un chaos black GW, mais ça n'a pas beaucoup d'importance).

→ Un premier passage très dilué de noir a été réalisé pour atténuer l'aspect « tranché » entre les éclaircissements et les couleurs de base.

→ Un second passage moins dilué est venu renforcer le zénithal, avec une application directe sur les parties du corps qui prennent d'évidence moins la lumière : dessous des bras, parties inférieures des jambes ou de la tête...

C'est à l'occasion de ces assombrissements qu'un « lining » rapide a été fait entre les différentes parties : ex : démarcation entre les manches et la chair, ou les lanières du string...

Les détails (20min) :

Il s'agit ici des finitions de la pièce, que ce soient des petits détails rapidement traités dans des couleurs différentes, ou des ajouts, comme des poils, pour donner plus de vie au modèle:



Le socle (1heure), (ouais d'accord j'ai perdu ici le bénéfice de la peinture rapide sur le bonhomme, mais bon j'ai (encore) galéré à peindre ma carte plastique pour le bitume):

Je passe vite sur le socle car ils ne sont pas ma spécialité, et celui là en particulier n'est pas forcément un exemple. Mais bon, il a été vite fait avec du liège pour la roche, cette dernière surmontée d'un bout de carte plastique. Du sable a été utilisé pour le gravier (original, je sais!). Des morceaux de trombones vite découpés ont été plantés dans la roche pour faire quelques tiges métalliques.

L'idée vous l'aurez compris (j'espère) était de placer le personnage sur un bout de route défoncée. J'y suis allé un peu vite et c'est perfectible tant au niveau résultat que des moyens pour y arriver. Bref, le rendu sera suffisamment satisfaisant pour la table de jeu. Le conseil que je peux vous donner, et que pourtant je n'applique pas assez souvent, est de bien penser vos socles à l'avance !



The end :

Pour finir, même si j'ai perdu du temps sur le socle par rapport à la peinture de la pièce en elle-même, je suis plutôt satisfait du résultat obtenu en quatre heures au total (prise de photo et de séchage compris). A ce sujet j'avais un sèche cheveu à portée de main pour considérablement diminuer le temps de séchage, il faut juste faire attention de ne pas l'utiliser trop tôt après les lavis pour ne pas « pousser » la peinture encore humide ! La pièce étant d'un seul tenant, je ferais un bel euphémisme en disant que le temps d'assemblage n'a pas été très long.)

Voilà, j'espère avoir été suffisamment clair dans mes explications, et que ce pas à pas pourra être utile à ceux d'entre vous qui veulent aller vite sans pour autant sacrifier la qualité de leur peinture sur l'autel du « c'est juste pour jouer de toute façon ! ». © Bonne peindouille !!