

# SALAISE FIGURINE STUDIO



*#2 : Réaliser un tissu texturé.*

***Guest tutoriel.***

# INTRODUCTION

Voici le deuxième «guest tutorial», une toute nouvelle série de tuto peinture visant à vous faire découvrir un nouveau peintre.

Le but est de vous montrer une vision du hobby différente de la mienne, de nouvelles techniques propres à chaque guest, d'autres gammes de figurines que je n'ai pas forcément l'occasion de peindre (infinity, knight model, etc...).

Il s'agit cette fois de Yannick Thevenet, créateur du «studio de Chouak», spécialisé dans la gamme infinity et qui vient ici nous livrer ses secrets sur le traitement des tissus.

---

«Je peins réellement depuis 4 ans maintenant et que tout est parti d'un achat pourri et d'une discussion avec la famille... J'en ai parcouru du chemin en 4 ans.

Je vais essayer de vous faire gagner du temps et vous filer des tuyaux intéressants. (A la base c'est surtout pour ça qu'on lit ce genre d'articles et non pas vraiment pour savoir ce que je glandais au lieu de bosser ;p) Ces tuyaux qui m'ont permis de changer ma vision des choses, de prendre ma pratique sous un autre angle et qui font que aujourd'hui, j'ai évolué et progressé.



Et me voici aujourd'hui en train d'essayer de vous filer ce petit peu d'inspiration dont j'essaie de vous parler depuis le début. On part de rien et 4 ans plus tard, on finit par écrire des articles ! Plutôt cool non ?

Trêve de plaisanteries, mon but est d'essayer de vous montrer comment je travaille chez moi car il semblerait que ma peinture plaise à quelques-uns d'entre vous. Je ne suis pas un puits de science et je n'ai pas de recettes miracles pour vous. Juste des petits trucs qui fonctionnent chez moi. Je suis un puceau dans le milieu de la figurine avec mes 4 ans d'expérience donc ne prenez pas pour acquis ce que je vais dire mais soyez critiques et audacieux ! (Un de mes proverbes préféré : « Même le grand chêne à un jour été un gland ! ». Loin de moi l'idée de me considérer comme le Grand chêne, mais par contre, gland, oui je l'ai été donc il doit me rester quelques séquelles...)

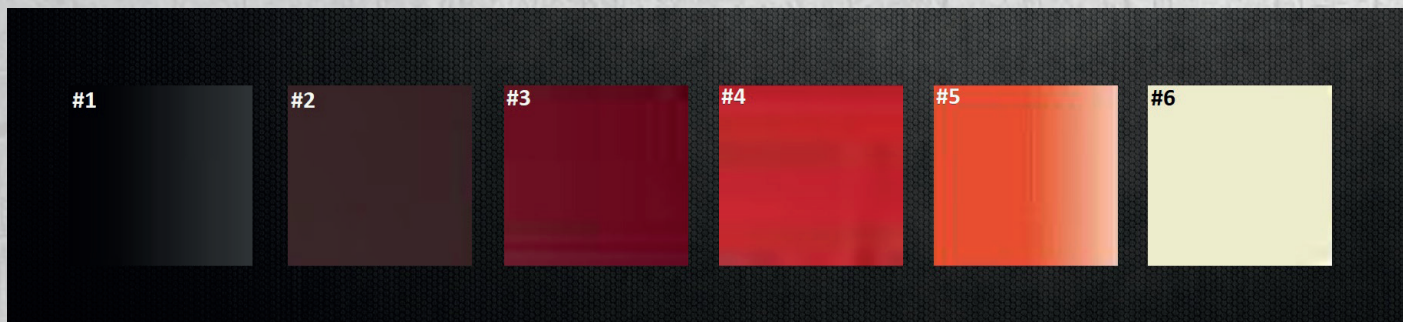
J'ai envisagé de commencer ce premier article sur le traitement des tissus sur du 28/32mm au pinceau. Je vous propose donc de réaliser des dégradés tout en donnant une texture. Rien de compliqué vous allez voir.

Mon sujet sera une figurine Infinity car j'adore cette gamme de fig et j'en suis aujourd'hui, accro...»



# LA MISE EN COULEUR

Créer un dégradé facilement en donnant de la texture.

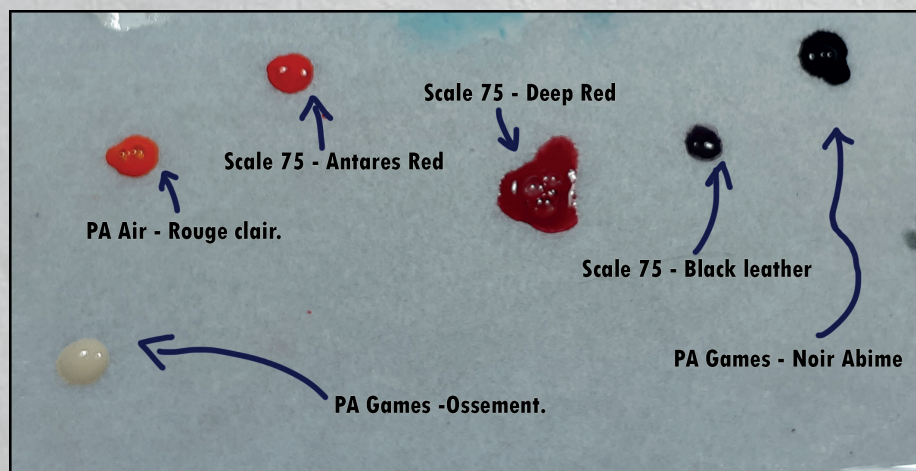


- #1 : *Noir abime, PA*
- #2 : *Black leather, scale*
- #3 : *Deep red, scale*
- #4 : *Antares red, scale*
- #5 : *Blood red, PA*
- #6 : *Ivory, PA*

Uhahu – Corvus Belli – 28mm

Avant de commencer, quelques précisions. La technique utilisée pour ce tuto se constitue de juxtaposition de points de couleurs « tapotés » ou « pointillés ». J'ai choisi une couleur de base, le rouge pour ma figurine (C'est purement aléatoire ;p ). Elle sera majoritaire et guidera mes choix pour les couleurs des lumières et des ombres.

Cette technique se veut « rapide » et s'adresse surtout pour des figurines destinées au jeu. Pour des figurines type concours, il m'arrive d'utiliser cette technique mais l'approche est plus longue et plus poussée. (Plus de jus, plus de dilution etc.)



Le principe est simple : je pose des couleurs sur ma palette. Ici, 6 couleurs suffiront. Ma base est faite à l'aérographe avec le Deep Red. Vous pouvez remarquer sur la seconde photo que ma base est plutôt sombre. C'est surtout une couleur très couvrante et matte que j'adore pour commencer lorsque j'utilise le rouge!

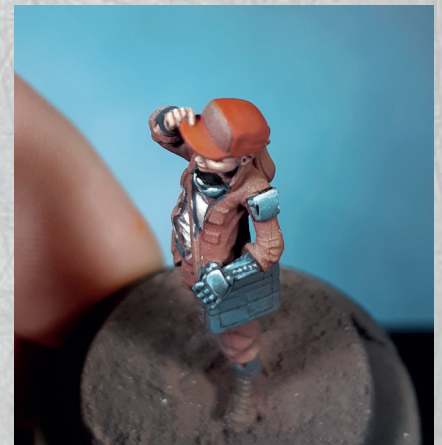
L'agencement des gouttes de peinture est important car il va créer sur ma palette un début de dégradé. J'essaie de faire un cercle ou une ligne (mais faites comme vous voulez) pour agencer les couleurs qui vont être mélangées.

Après avoir dilué les peintures, je commence à mélanger les couleurs adjacentes pour créer des teintes intermédiaires. Cela me permet d'avoir facilement un dégradé sans trop forcer. Le but de l'exercice va être de piocher la couleur qui se rapproche au plus près de nos besoins.

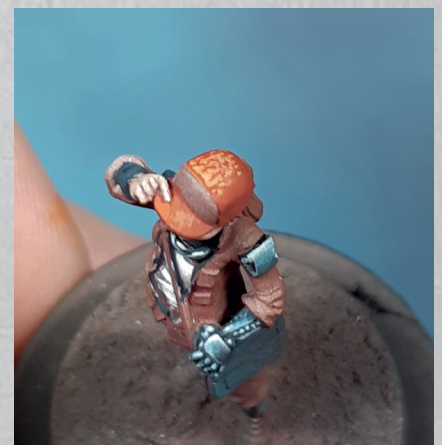


1. On attaque simplement en repassant une couche fine de mélange Deep red et rouge clair.

Ça permet de donner plus de pep's à ce rouge. Il est toujours difficile d'éclairer le rouge. Certains pensent que le rouge (genre Deep red) doit être la lumière maximale sinon la teinte change ensuite et devient du orange ou du rose. Ici, je ne me pose pas la question puisque c'est une figurine de jeu.



2. Je débute par le plus simple : la casquette. Je tapote grâce à la pointe de mon pinceau. Pour débiter, je charge mon pinceau avec le mélange de rouge clair + d'ossement afin d'orienter le travail.



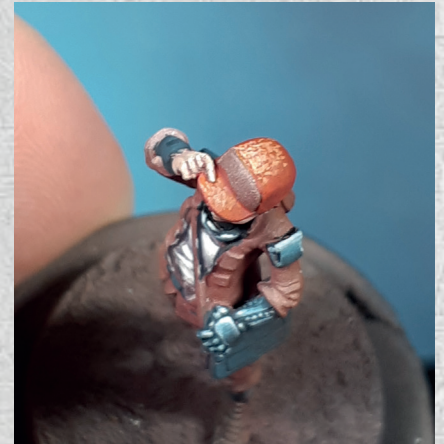
3. Le but de la dilution avant d'attaquer le travail est d'arriver à obtenir des teintes intermédiaires. Ce que je me dis lorsque je réalise ce genre d'exercice : Ok, je vais pousser les lumières un peu plus. Du coup, je tape dans un mélange qui se rapproche de mon ossement. Les teintes sont vraiment très nombreuses.

L'astuce est juste de savoir où vous avez pris la précédente et ce que vous voulez pour la suivante :D



4. Je vais finalement pousser jusqu'à l'ossement pour vraiment éclairer à fond. La zone de pointillés est réduite et l'est de plus en plus en se rapprochant de la lumière finale.

Inversement, les pointillés seront de plus en plus rares au fur et à mesure où on s'éloignera de la zone cible. Il n'y aura donc pas de couleur Ossement dans les ombres, très peu dans le rouge clair mélangé et beaucoup dans la zone lumière.



5. Un jus rapide et très léger en rouge clair pour harmoniser et commencer à fondre les teintes.

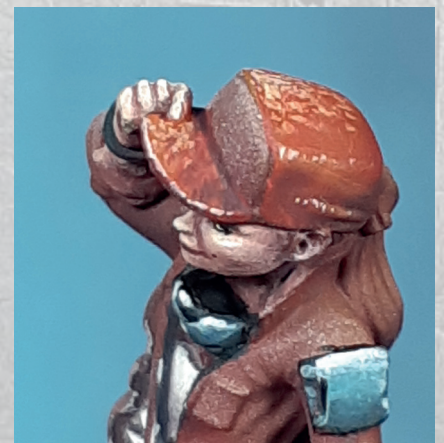
Je rajoute du violet (Dark leather) en pointillés aussi pour l'ombre. Au final, la seule zone qui ne sera pas pointillée sera la couche de base que j'ai recoloré. Elle donnera ainsi la teinte principale de la figurine sans lumières ni ombres.



6. Je détoure la casquette en pointillant les contours.

*Astuce : Pour aller plus vite, chargez votre pinceau à moitié avec de la peinture Ossement pas trop diluée et tapotez avec la tranche avec un angle entre 20 et 60 ° ça devrait le faire.*

J'ai aussi ombré en jus rapide les volumes sombres du côté pour juxtaposer la lumière. C'est cette technique qui va faire ressortir le contraste. Surtout sur une petite échelle comme celle-ci.



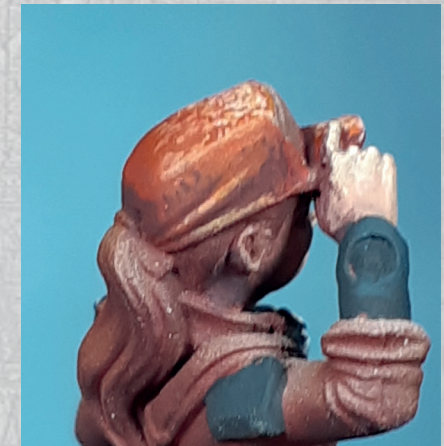
7. Autre côté de la casquette en gros plan : J'ombre avec un mélange Deep red et Dark leather. Le travail de préparation pour laisser apparaître les arrêtes.



8. J'attaque les arrêtes avec le fameux mélange rouge clair + ossement. (Une couleur pêche assez agréable à l'œil et qui peut être utilisée pour des teintes de chair.)

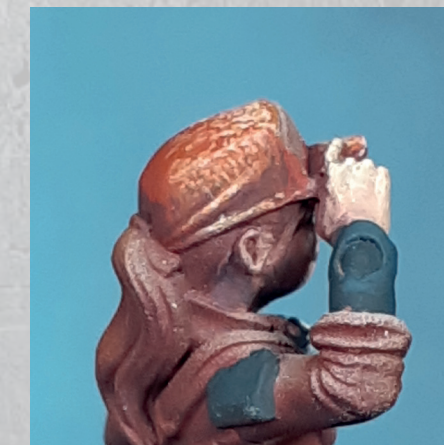


9. Je reprends mon mélange sombre et je repars de ma zone ombre pour pointiller vers l'extérieur, vers la lumière. Plus je me rapproche de la lumière, plus les points d'ombres se font rares.



10. C'est ici que l'importance le placement des gouttes dans la palette prend tout son sens. Je veux une transition propre et moins « tranchée ». Je pioche donc dans mes mélanges intermédiaires et je parsème quelques points pour fondre les points sombres avec les points clairs.

Le but étant de rendre impossible la distinction entre les différentes zones... Un dégradé quoi ;p



11. Malgré mes efforts de ne pas pointiller toujours dans le même sens, on remarque que la direction est assez marquée. Je n'ai pas repris cette « erreur » car les traits sont dans le sens de la lumière et du tissu. Finalement, je vais m'en servir à mon avantage !

Je reprends quand même quelques restes sur la palette pour accentuer les lumières, fondre les zones etc. (Cf technique photo précédente).



12. En partant de ce que j'avais en photo précédente, j'ai voulu tout de même atténuer les points qui se dirigent vers l'arrière et donc vers l'ombre. Un jus de rouge clair assez dilué a permis de fondre certains traits assez marqués.

On appelle ça un glacis.

Je ne passe pas ce mélange sur la lumière ! Laissez une zone de lumière avec des points « agressifs » pour faire sortir le relief quand même ;p.



Et voilà, on en a fini pour la technique. Il me restait plus qu'à reprendre tout ceci sur toutes les parties rouges de la fig.

Les photos suivantes sont plus éloignées pour que vous puissiez mieux évaluer le rendu et ainsi le potentiel de cette technique. La peinture de l'ensemble de la fig (dont beaucoup de pauses pour les photos) m'a pris environ 3 heures. C'est assez rapide non ?

Vous pourrez donc créer un dégradé sur du tissu assez rapidement avec un minimum de relief.

Je vous invite aussi à vous inspirer de ce qui existe déjà et des photos réelles (Pinterest ou Google) et de tenter votre technique de points, de traits, de mélanges, de tout ce qui vous passera par la tête !



# Galerie



### Lavis de salaise figurine studio :

Une technique assez poussée par notre ami Chouak, une mise en pratique impeccable, sur une figurine petite, et donc pas évidente, les félicitations s'imposent !  
Je recommande son utilisation aussi souvent que possible, elle permet de texturer rapidement des tissus, et augmente le réalisme de la figurine, du tout bon.

Vivement le prochain tuto Chouak : ).

#### **CONSEIL DE LECTURE :**

Les livrets de formation:

- Livret 4 : Les lavis et leurs différentes utilisations.
- Livret 5 : Les glacis.
- Livret 8 : le détournage des volumes.

#### **PEINTURES UTILISÉES :**

- *Noir, PA*
- *Ivory, PA*
- *Deep red, scale*
- *Antares red, scale*
- *Black leather, scale*
- *Blood red, PA*