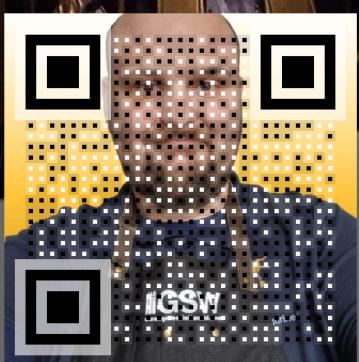


EN PARTENARIAT :

**TOTAL
WARGAME**

peinturefigurine.fr



**IMPRESSION
& PEINTURE**
www.peinturefigurine.fr

FRASSE PIERRE-FRANÇOIS
ARTISTE INDEPENDANT 07 75 86 08 37
studiopeinturefigurine@gmail.com





COMMENT BIEN DEBUTER

LA REGLE D'OR: Avant toutes chose, la règle d'or : S'AMUSER ! Il faut peindre le modèle qui plait et à la couleur qui plait également ! Ce moment ne doit pas être une contrainte, éclatez-vous ! C'est *LE* conseil que pour démarrer une armée, choisir ce qui nous plait visuellement quand on débute est essentiel ! N'oubliez pas que, peindre sa figurine, c'est lui donner vie !

Pour bien peindre, il faut être bien équipé ! Voici la liste des fournitures de bases nécessaire :

LE MATERIEL DE BASE :

- Une pince coupante
- Un cutter de modélisme
- Un Gobelet
- Des Pinceaux
- De l'Essuie-tout
- De l'eau

LA THEORIE AVANT LA PRATIQUE – pages 2-5

PRESENTATION DES PEINTURES – pages 6-8

PRESENTATION DES PINCEAUX – pages 9-11

MISE EN PRATIQUE - LES ETAPES :

- | | |
|--------------------------------------|------------|
| 1) MONTER DE LA FIGURINE | – pages 12 |
| 2) SOUS COUCHER | – pages 13 |
| 3) POSER LES COULEURS DE BASE | – pages 13 |
| 4) MASQUER LES ZONES D'OMBRES | – pages 14 |
| 5) ECLAIRCIR | – pages 15 |
| 6) PEINDRE LES DETAILS | – pages 15 |
| 7) PEINDRE LE SOCLE | – pages 15 |
| 8) VERNIR | – pages 15 |





LA THEORIE AVANT LA PRATIQUE

Il est important de comprendre les bases pour appréhender les mélanges de couleurs et bien pouvoir les marier entre elles. Vous n'aurez pas à mélanger tout le temps, beaucoup de variantes de couleurs existent en pots, donc pas de panique !

LE CERCLE CHROMATIQUE :

On part des **couleurs primaires** (Jaune, Bleu, Rouge), qui mélangé entre elles donnent des secondaires (Vert, Orange, Violet). Exemple :

Jaune + Rouge = Orange

Jaune + Bleu = Vert

Il est possible de *nuancer les couleurs* en dosant la quantité d'un ou de l'autre des composantes. Exemple (les dosages ici sont théoriques et juste pour illustrer avec la roue) :

Jaune $\frac{1}{3}$ + Rouge $\frac{2}{3}$ = Rouge-Orange

Jaune $\frac{1}{3}$ + Bleu $\frac{2}{3}$ = Turquoise

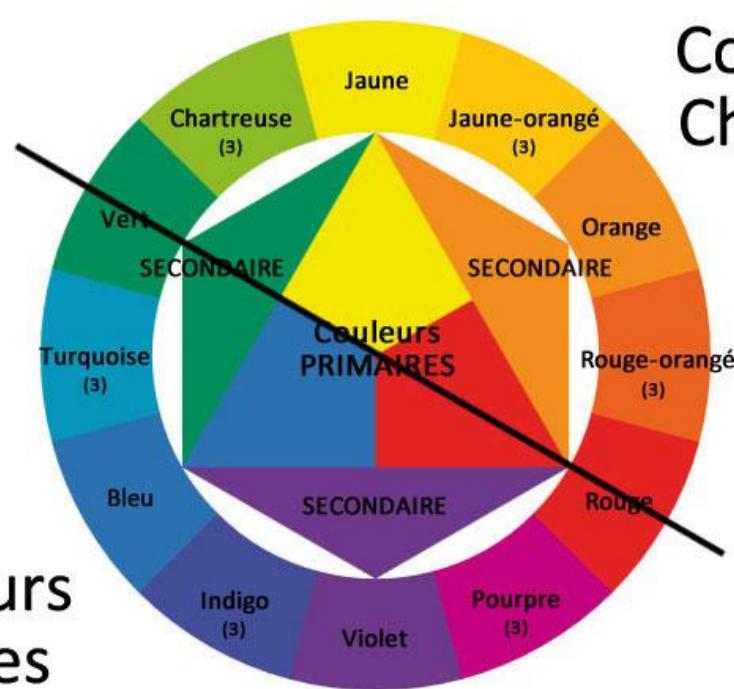
Jaune $\frac{2}{3}$ + Rouge $\frac{1}{3}$ = Jaune-Orangé

Jaune $\frac{2}{3}$ + Bleu $\frac{1}{3}$ = Vert

Chartreuse

Couleurs
Froides

Couleurs
Chaudes





Cercle Chromatique – Température des couleurs

Certains couleurs sont dites froides et d'autres chaudes, ce qui les opposent. C'est sur cette base que l'on construit un schéma de couleurs pour nos figurines.

LES VALEURS :

Pour aller un peu plus loin, nous avons vu que les couleurs ont des « températures » et quelles peuvent nuancé entre elles.

Une couleur peut être **éclairci** avec du Blanc ou **Foncé** avec du Noir, on appelle cela la **Valeur**.

Le **Blanc** et le **Noir** servent à désaturer une couleur, c'est-à-dire que l'on va atténuer la côté « vif » du pigment soit en rentrant le mélange plus « pale » ou plus « terne ».

De base nos pots de couleurs sont déjà à leur saturation maximum.

Je conseille donc de choisir des couleurs primaire et secondaire très saturé et à vous de venir *désaturer au blanc et noir*, même si vous pouvez aussi acheter un nuancier plus conséquent.



Cercle Chromatique – Valeur des couleurs





MISE EN APPLICATION

CHOIX DES COULEURS DE LA FIGURINE :

Cette étape est très importante, il est important d'avoir en tête quelles couleurs poser, où et comment pour avoir un travail net et efficace.



Prenons l'exemple d'un Space Marine, Il faut choisir **une couleur de base**, par exemple **Bleu** qui sera la **couleur principale**. L'armure de la figurine sera basé de la couleur principale **Bleu** et couleur opposé viendra apporté du *contraste*.

Le **Bleu** est une couleur dites froide, il faut donc une couleur chaude qui sera opposé. Nous choisirons le **Rouge** pour les yeux et **Orange** pour le plasma de l'arme.

Si on se réfère au Cercle Chromatique, le **Bleu** (qui reste dominant) est l'opposé du **Orange** ces deux couleurs se marient donc très bien naturellement. Voici ce que le résultat :





CHOIX DES COULEURS DU SOCLE :

Cette étape est aussi importante que la précédente, le *socle* est la pour *mettre en scène* la figurine et la *mettre en valeur*.

Prenons en exemple, un guerrier Necron. Notre modèle a été peint avec des effets de lumière **Jaune / Vert**, cet effet étant assez dominant, il est donc important de contraster avec une couleur opposé : le **Rouge**.

On pourra partir du principe que l'armure du Necron est **Rouge** et que les armes et effets de lumières sont **Jaune / Vert** pour avoir une opposition, mais deux couleurs trop tranchés cote à cote risquerait d'être trop brouillon et trop grossier. Il faut toujours bien garder à l'esprit qu'**une seule couleur doit être dominante**.





Nous utilisons le **Rouge** sur le socle avec le choix d'un terre de Mars qui a un ton **Rouge**. L'utilisation de pigment permet de « salir » la figurine avec des effets de *Weathering*, qui donne un effet poussiéreux à la figurine.

Cette technique donne de *l'ambiance* et permet de *lié la figurine à son socle*. De plus, cela permet d'ajouter des touches de **Rouges** discrètes toujours dans l'idée de *contraster*.

PRESENTATION DES PEINTURES

Plusieurs types de pots et plusieurs types de peinture en fonction des marques comme par exemple CITADEL, PRINCE AUGUST, GREEN STUFF WORLD ou ARMY PAINTER.





C'est une peinture Acrylique de BASE, assez épaisse et riche en pigments, qui demandera plus ou moins de dilution en fonction de la gamme/marque. Elle servira à poser des aplats de couleurs sur les figurines, ce qu'on appelle la couche de base. **Attention !** : TOUJOURS diluer sa peinture pour obtenir un rendu plus lisse et plus régulier ! Dans un second temps, ces peintures sont aussi utilisable à l'aérographe mais elle demanderont une très forte dilution ! (1 goutte de peinture pour 10 de diluant).

Le LAYER viendra dans un second temps pour éclaircir et dégradé la couleur de base, faire des rehauts de lumière, ressortir les détails. Même si une couleur LAYER peut être utilisé en premier comme une BASE. A noter que c'est deux appellations est type de Citadel.

Il existe aussi la gamme Dry chez Citadel, qui sert pour la technique de brossage à sec, nous reviendrons dessus ultérieurement.





Ces peintures sont des encres faites pour marquer les zones d'ombres. Directement à appliquer dans les creux et recoins. Elle peut aussi permettre d'adoucir les transitions.

Attention ! : Le SHADE n'EST PAS un vernis... Il ne faut pas étaler du Nuln Oil sur toute la figurine !

LES CONTRASTES :



Ces peintures sont des encres aux pigments très marqué, poser sur une figurine sous couché en blanc, la peinture ira naturellement dans les creux pour ombrer et posera une couleur plus clair sur les parties planes. Idéal pour peindre rapidement. La gamme d'origine chez Citadel (Games Workshop) est « Contrast », Speed Paint chez Army Painter et une gamme « Dipping Inks » chez Green Stuff World. Ces encres sont aussi utilisable à l'aérographe.

Dans un second temps, on peut utiliser ces encres avec des medium pour créer des encres pour poser les ombres et faire des glacis. (Techniques plus avancés dans de futurs cours).





LES PEINTURES TEXTURES :



Une fois la figurine peinte, il faut s'occuper du socle ! La solution la plus simple : texturer à l'aide d'une peinture spécialement adapté. Cette peinture (TECHNICAL chez Citadel, similaire à une pâte, va donner une texture en séchant. Différents types existent : terre, sable, neige, roche, craquelé etc... En fonction de la gamme/marque, les textures varie mais on peut également faire sa propre texture maison. (recettes dans de futurs cours).

LES ROULEAUX DE TEXTURES :



Une autre solution, consiste à utiliser des rouleaux de textures pour empreinter dans une pate polymère un motif de dalles ou pavés par exemple. On pourra en suite peindre les motifs et même combiner avec des peintures textures et Shade pour salir et vieillir (ce qui fera l'objet d'un autre cours).





PRESENTATION DES PINCEAUX

Le but ici n'est pas de montrer tout les modèles de toutes les marques même si je vous donnerai mes recommandations des outils que j'utilise au quotidien dans le cadre pro.

Certains marques vendent des pinceaux comme étant dédié à tel ou tel tache, par exemple SHADE, alors que le même pinceau peut servir à faire des lining et des dégradés. Ce qui compte c'est : la taille du pinceau, le type de poil, sa qualité et sa forme.

LES PINCEAUX DE BASE :



Les pinceaux principaux dont vous aller avoir besoin pour baser vos couleurs BASE. Avec une pointe fine et de préférence une longueur/base large de pour avoir un charge de peinture suffisante pour éviter de revenir trop à la palette.



Chez Citadel le SHADE (disponible en plusieurs tailles) est assez large pour ce gorger de peindre SHADE ou CONTRAST. Personnellement, j'ai ce genre de pinceau pour faire mes éclaircis et dégradé car il offre la possibilité d'avoir une charge importante et une pointe fine et précise. Taille 2 chez d'autres fabricants.



Un pinceau très fin, comme le LAYER fin va vous permettre de faire les détails et sera vite déchargé. Typiquement un taille 0/2 ou 00 chez d'autres marques comme Raphael ou Green Stuff World.





LES BROSSES :



Différentes formes et large de brosses existe mais elles ont toutes la même fonction : la technique de Brossage à sec. Cette technique consiste à utiliser une peinture presque sèche de type DRY chez Citadel.

LES SPATULES :



L'outil pour poser et étaler la texture, utiliser un pinceau risque d'abîmer les poils de votre pinceau préféré, c'est l'outil idéal.





MES CONSEILS ET PREFERENCES :



Mon pinceau numéro 1 est le Raphael 8404 en poil de Martre, il me sert à poser mes couleurs de base en taille 1 ou 2, également faire des dégradé, poser les ombres.

En taille 0, je peux faire de belles lignes d'éclairci (edgelining) et peindre des détails.



Pour les détails, j'utilise la gamme Kolinsky de Green Stuff World, en particulier les tailles 00 et 0 qui sont très fins.

Pour appliquer la peinture CONTRAST j'utilise les SHADE de chez Citadel ou un Prince August taille 4. J'évite d'utiliser le Martre car ce procédé use trop le pinceau.





Il existe aussi des poils synthétique qui sont moins « fragile », je ne les utilise pas personnellement, je n'ai donc pas de recul.



MISE EN PRATIQUE - LES ETAPES :

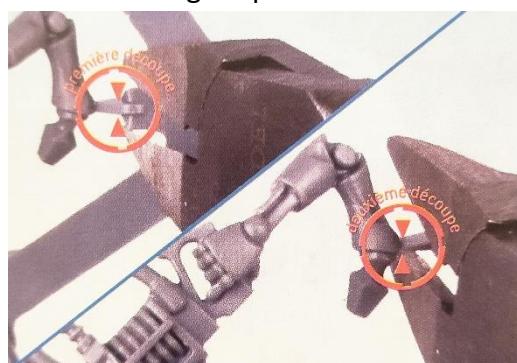
Voici un listing rapide des différentes étapes, tout ne sera pas illustrer, le but étant juste d'expliquer à quoi servent les étapes en vous donnant quelques conseils.

Pour les gestes, rien de tel que la pratique, pour cela nous proposons des sessions afin de travail et pratiquer sur un modèle.

0- MONTER DE LA FIGURINE

Avant de commencer, bien préparer son espace de travail, avec un environnement propre et organiser, votre travail sera plus efficace et plus propre !

- **IDENTIFIER** : Les pièces sont identifiées par numéro sur la grappe, suivez bien la notice.
- **COUPER** : Séparez les pièces de la grappe en faisant bien attention de ne pas couper la pièce, mieux vaut couper plus loin et corrigez après.



- **ORDONNER** : Étalez les pièces séparés de la grappe et vérifiez que vous avez les pièces nécessaire comme indiqué sur la notice.
- **ALIGNER** : Placez les pièces comme sur la notice avant de coller.





1- SOUS COUCHER

L'étape de Sous-Couche est très importante, elle permet d'avoir une couche de base pour que la peinture accroche bien à la figurine. On peut faire cette étape au pinceau, ce qui sera long et pas homogène, au risque de masquer les détails. Le plus simple, plus rapide et plus propre reste la sous-couche à la bombe (même si c'est possible de le faire à l'aérographe).

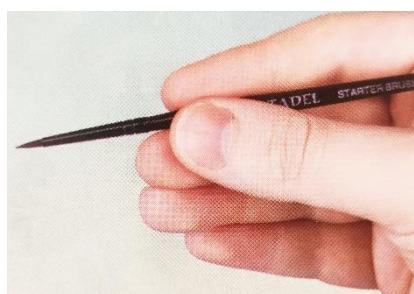
Consignes :

- Sous-couche en extérieur
- Porter un masque et des gants
- Pulvériser à environ 15cm de la figurine par des petites pressions
- Faire des gestes courts et croisés

2- POSER LES COULEURS DE BASE

Avant de foncer sur la peinture, quelques consignes et règles d'or indispensables !

Les Règles d'or :



- TOUJOURS vérifier l'état de la pointe de son pinceau.



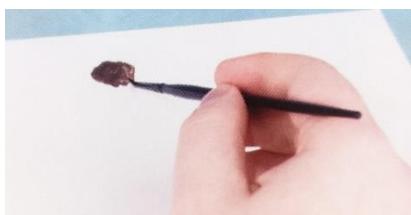


INITIATION PEINTURE

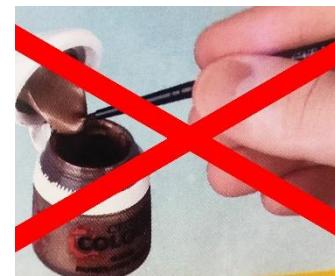
- TOUJOURS avoir un gobelet d'eau clair (et propre) !



RE-PLAY GAMES



- TOUJOUR diluer sa peinture, on utilise une palette.



- Ne JAMAIS utiliser la peinture en sortie de pot !

Avec ses conditions remplies, vous pourrez peindre vos figurines, en commençant par poser les couleurs de base. Pensez bien à nettoyez vos pinceaux en fin de session !

Pensez à faire des pauses pour prendre du recul sur votre travail, c'est l'occasion de laisser sécher votre peinture ! Pendant ce temps, profitez-en pour boire un café ou vous hydrater !

3- MASQUER LES ZONES D'OMBRES

Maintenant que les couleurs de base sont posés, il faut marquer les ombres avec l'aide d'un SHADE. On va placer cette peinture dans les creux et dans les interstices où il y naturellement de l'ombre pour accentuer l'effet d'ombre et donner du volume.





Contrairement au LAYER ou BASE, pas besoin de diluer la peinture SHADE, a moindre de vouloir une teinte plus légère. Attention si vous diluer avec de l'eau, les pigments peuvent devenir du à contrôler, je vous conseille d'utiliser un médium à diluer.

Ce type de peinture étant très liquide, elle est assez longue à sécher, il va falloir patienter pour la suite.



Medium pour diluer de chez Citadel

4- ECLAIRCIR

Toujours dans l'idée de donner du volume, on va maintenant éclaircir, c'est-à-dire poser les lumières sur la figurine. A l'inverse de l'ombre, on va traiter les zones qui sont le plus exposé à la lumière. Pour cela, on va reprendre sa couleur de base et on va l'éclairci avec du blanc et du gris. Le gris offre la possibilité d'avoir une teinte éclairci plus doute qu'avec le blanc. Un mélange avec du blanc sera plus franc, donc plus lumineux. Il est donc bien de faire cela en 2 ou 3 temps.

D'abord, $\frac{1}{2}$ de la couleur et $\frac{1}{2}$ avec du gris, puis on peut re-éclaircir avec une pointe de blanc pour baisser la valeur de notre couleur de base.

Pour que ce soit plus simple et plus uniforme, je conseil de prendre 2 ou 3 pots de votre couleurs avec de différentes nuances. Cela permet d'avoir quelques chose d'homogène et vous permet d'avoir directement la couleur souhaité sans faire des mélanges (au risque de pas arriver à la couleur souhaité). Référez vous à la page 2 sur la théorie des couleurs.

5- PEINDRE LES DETAILS

On va maintenant s'attarder sur les détails de la figurine, les yeux, les bijoux, battle damage, les dorures etc... Nous ne pouvons pas tout montrer en illustrant et tout expliquer ici, cela peut faire l'objet de cours pour approfondir certains éléments !





6- PEINDRE LE SOCLE

Il faut maintenant s'occuper du socle pour mettre en valeur votre figurine !

Cette étape n'est pas à négliger, car le socle permet de mettre en scène la figurine, de lui donner une ambiance, un contexte et la sublimer. Référez-vous à la page 5 le choix de couleur du socle.

7- VERNIR

Optionnel mais importante pour protéger votre peinture une fois fini.

Le vernis protègera la peinture du temps, manipulation et du transport tout en donnant soit un effet Matt, Satiné ou Brillant au choix.





RE-PLAY GAMES
14 RUE DE CADORE
42300 ROANNE
04 77 78 29 19

peinturefigurine.fr



FRASSE PIERRE-FRANÇOIS
ARTISTE INDEPENDANT 07 75 86 08 37
studiopeinturefigurine@gmail.com

