

## 0.Préambule.

Cet article aborde le hobby en général, il manque certainement des choses, il en manquera toujours certaines. Plutôt que le diviser en parties, avec une partie peinture, une partie figurine, une partie décor, etc, j'ai préféré confondre le tout.

Par exemple, vous le verrez au début de cet article, dans "débuter", vous trouverez aussi des conseils pour l'ebarbage et la préparation des figurines.

Ce modeste article ne vous permettra pas de devenir un très grand peintre en une semaine, tous ces conseils ne sont pas une solution miracle, mais, du moins je l'espère, il vous aidera à débiter ou à avancer dans vos travaux.

Merci à tous ceux qui ont lu, relu et encore relu cet article.

### 0.1.Abréviations

Certaines abréviations sont peut être utilisées dans cet article. Je les détaille ici afin que vous ne perdiez pas le fil.

GW : Abréviation de Games Workshop, ou Gros Woleur pour certains.

PA : Prince August, voir dans les annexes.

### 1.Débuter dans le hobby

Débuter dans le hobby n'est pas toujours chose facile. Il y a beaucoup de choses à apprendre, et souvent, à vouloir trop apprendre, on fini par ne rien apprendre au final.

Suivez bien ces étapes, en allant surtout à votre rythme, sans vous presser. Vous évoluerez ainsi sans trop de difficultés et sans trop d'efforts.

#### 1.1.Commencer à peindre

Vous êtes donc devant votre table/bureau/plan de travail, une figurine dans une main et un pinceau dans l'autre. Devant vous sont posés une dizaine de pots de peinture acrylique.

Mais par quoi commencer ? Peindre est tout sauf une chose facile, il va falloir que vous abordiez cela en douceur donc.

Peut être n'avez vous pas encore de figurine dans la main, ou peut être ne l'avez vous pas bien préparé, c'est pour cela que nous allons aborder ce sujet en premier.

#### 1.2.La préparation d'une figurine

Je ne vais pas vous donner de conseils sur les figurines à acheter à cette étape là, mais évitez de commencer par une figurine trop complexe, car vous risquez de vous énerver en voyant le résultat final. Evitez aussi les figurines en apparence simple, mais qui en réalité ne le sont pas. Un exemple à cela est par exemple un Elfe Sylvain GW, qui est ce qu'on appelle une "unité de base" mais qui en fait requiert un certain doigté, du fait des diverses gemmes, de la cape et autres.

##### 1.2.1.Matériel

Munissez vous d'un cutter, ou d'un couteau de modélisme si vous en possédez un. Vous pouvez utiliser une pince coupante pour détacher les divers éléments de la grappe. Munissez vous aussi de limes de modélisme ou autres.

Vous pouvez aussi vous munir d'une mini perceuse ou d'une perceuse à main, et de fil de fer de taille adaptée.

Elle pourra vous servir à modifier votre figurine, ou à la contre-percer, comme indiqué dans le chapitre correspondant.

### **1.2.2.Montage**

Commencez par détacher tous les éléments de votre grappe. Choisissez ensuite ceux qui vous conviennent pour votre figurine.

A ce niveau là, étant donné que nous avons décidé de ne pas utiliser de figurine complexe, vous devriez avoir deux bras, une paire de jambes, un torse et une tête.

Utilisez votre lime ou un cutter pour retirer les marques de moulage. Assemblez vos différentes parties sur le socle fourni avec. Pour les colles, voyez en annexe de ce document.

Évitez les poses trop originales. Gardez en tête le fait que votre figurine représente quelque chose qui est censé pouvoir se mouvoir dans la réalité. Si vous voulez vérifier que tout marche, vous pouvez vous même essayer cette pose, et puis, cela peut être amusant.

A cette étape, votre figurine doit être fin prête.

### **1.3.La peinture d'une figurine**

Voilà, vous y êtes, votre figurine est montée. Vous êtes fier de vous, mais vous savez que vous avez encore un long chemin à parcourir.

#### **1.3.1..Le matériel**

Tout les détails concernant mes avis sur les diverses marques de peinture se trouvent en annexe de ce document. Cependant, pour commencer, achetez des couleurs simples. Les couleurs primaires, le noir, le blanc sont indispensables. Viennent ensuite les couleurs de votre armée ou de votre figurine, par exemple la couleur de ces vêtements ou autre si elle n'en a pas. Ensuite, la couleur principale de la peau de votre figurine, si elle en a bien entendu. Choisissez un ton de préférence moyen. Vient ensuite le pot de peinture métallisée, que je laisse à votre appréciation.

Munissez vous bien sur d'un pinceau, d'une palette (très importante vous le verrez) et d'un gobelet rempli d'eau claire.

Tout cela peut paraître très simple, mais vous sera largement suffisant. Vous pourrez aborder ensuite toutes les techniques plus complexes.

#### **1.3.2.Par où commencer ?**

Commencez par l'endroit où vous le désirez, après avoir lu tout les chapitres qui suivent, tout cela est très important.

#### **1.3.3.La dilution**

Avant de commencer, ne croyez pas que vous allez vous en sortir comme ça, non, il va vous falloir apprendre une chose CAPITALE. Capitale je dis bien, car sans ça, vous n'arriverez à rien.

C'est pour cela qu'il vous fallait une palette. Certaines personnes se contentent simplement de passer du pot à la figurine, vous vous suivrez le schéma pot>palette>figurine. Pourquoi ?

Parce que la peinture est bien plus belle une fois diluée. Vous n'aurez que des "patés" si vous ne suivez pas cette méthode.

Posez donc de la peinture sur votre palette, mouillez votre pinceau correctement et mélangez un coup votre peinture. La texture vous semble bonne ? Allons y !

Voyez ce que ça donne de ne pas diluer ( c'est la première fig' que j'ai peinte Smile)

[http://www.photomania.com/photoview2.asp?login=x\\_x09112006\\_YPR2L&photo=rad06380.jpg&album=1](http://www.photomania.com/photoview2.asp?login=x_x09112006_YPR2L&photo=rad06380.jpg&album=1)

### 1.3.4.Poser les couleurs

Voilà, vous y êtes ! Je n'ai plus grand chose à vous apprendre à cette étape là. Peignez votre figurine intégralement, en respectant la technique de l'aplat, vue dans les chapitres suivant.

## 2.Maitrise de tous les éléments.

Ca y est, vous êtes familiarisés avec le hobby ? Vous pouvez donc dès maintenant commencer à expérimenter de nouvelles techniques, toutes plus ou moins complexes. Elles sont toutes détaillées ici, à vous de choisir dans quel ordre les essayer.

### 2.1.Les différentes techniques ou astuces de peinture.

Voici donc toutes les astuces de peinture que j'ai réussi à répertorier à ce jour.

#### 2.1.1.Brossage à sec

Alors là on en viens très vite à la première astuce de peinture qu'on apprend tout au début... Souvent, brossage à sec rime avec débutant dans la tête de certaines personnes qui peignent assez bien... C'est une erreur ! Bien sur, certains brossages à sec ont un rendu beaucoup trop aléatoire pour rendre une fig' belle, mais un brossage bien placé peut être sympa (cheveux, sable, cote de maille, etc...).

Pour faire un brossage à sec, rien de plus simple : Mettez de la peinture sur votre pinceaux, essuyez le sur un chiffon jusqu'a ce qu'il soit sec, puis passer votre pinceaux sur la partie à peindre. CONSEIL : Utilisez un vieux pinceaux Wink.

Personnellement, je n'utilise plus de brossage à sec, mais j'utilise toujours une technique de brossage que j'appelle (ça doit bien avoir un nom mais bon...) "brossage à sec gras" ou "brossage à sec pas sec" Smile. Je l'utilise tout le temps pour peindre mes socles. Il suffit de ne pas essuyer votre peinture sur le chiffon ou de très peu l'essuyer, puis passer votre pinceaux (le bout...) sans appuyer votre brossage pour obtenir quelque chose de moins aléatoire.

C'est à vous de voir si vous voulez l'utiliser ou pas...

#### 2.1.2.Lavis

Le lavis est une peinture très diluée appliquée sur un endroit à contraster. Pour appliquer un lavis, c'est très simple : Choisissez la couleur de lavis, posez la sur votre palette (la peinture pas le pot hein Smile). Ensuite ajoutez y environ 4 à 6 volume d'eau pour 1 de peinture. Appliquez le ensuite sur la zone que vous voulez contraster. J'eclaircis toujours après un lavis, car il laisse des traces en général et ça ne fait pas très propre...

Les lavis peuvent quand meme être maîtrisés pour faire diparaître cet effet sale : Il vous suffit de l'appliquer avec précision (oui je sais c'est con mais je n'y avait jamais vraiment pensé avant d'essayer...) Vous verrez alors une large différence !

#### 2.1.3.Glakis

Bon... Je l'ai très peu essayé étant donné que je n'en ai pas eu l'occasion.

En général, quand j'en parle, on me dis souvent des choses du genre "un lavis tu veux dire...non ?". Alors non le glakis n'est pas un lavis ! C'est une couleur diluée (très diluée) qui nous permet de teinter une zone par transparence. Je vais essayer d'être plus clair avec un exemple tiré du forum : ghorbad veut représenter la lumière d'un baton magique qui se reflète

sur un mur proche. Comment peut on faire cela ? Disons que le baton envoie une lumière verte : On ne peut pas peindre les zones du mur en vert ! Il faut qu'on puisse voir la lumière réfléchi ET la peinture du mur au travers... Dans ce cas là, un glacis est nécessaire...

Autre exemple : on veut représenter une barbe naissante. ON doit voir la peau et la barbe...

On passe donc un glacis gris sur les zones où la barbe est naissante.

J'écris cet article après avoir réalisé plusieurs glacis. J'ajoute donc quelques petits conseils : D'abord et surtout : Soyez précis ! Le but avec un glacis est de teinter une zone, il faut donc l'appliquer en faisant bien attention !

Un exemple tout simple : Les yeux d'un space marine éclairent forcément son casque dans la réalité ! Il faut donc représenter cela si on veut obtenir un rendu presque plus vrai que nature. Vous n'aurez dans cette situation qu'à diluer énormément un bleu très clair, puis l'appliquer autour des yeux.

Je pense qu'il doit être possible d'éclaircir un glacis, je n'ai encore jamais essayé.

#### **2.1.4.Lining**

Le lining est tout simplement un trait ( je n'ai remarqué que des linings noirs jusqu'à ce jour, après peut être que des linings d'autres couleurs existent...) qui sépare deux zones d'une 'fig'. Il me sert énormément lors de toutes mes peintures, notamment lorsque je peins des armures complètes en NMM, mais aussi lorsque je peins des dégradés, des drapés, etc...

Il est toujours intéressant de séparer un pantalon d'une pièce d'armure par exemple. Il est aussi intéressant de séparer la limite d'un casque de la peau du visage.

Sans un lining, j'ai souvent une impression de pas terminé sur mes peintures.

Pour faire un lining, rien de plus simple : munissez vous d'un pinceau avec une pointe encore bonne ( pas un arrosoir quoi ! ) diluez légèrement moins votre noir que lorsque vous faites un lavis ( C'est à dire à peu près 2/3 d'eau pour 1/3 de noir voire un peu moins d'eau.) et passez votre couleur où vous voulez séparer les éléments.

Voilà c'est fini !

Essayez donc vous verrez que ça peut tout changer Smile.

#### **2.1.5.Un dégradé**

Un dégradé simple :

Passez une couche de base, passez ensuite un lavis pour assombrir, peignez les parties les plus exposées à votre source de lumière en une couleur de plus en plus claire en laissant au fur et à mesure apparaître la couleur précédente.

Un peu plus complexe

Passez une couche de base. Peignez ensuite une couleur plus sombre à l'endroit le moins exposé à votre source de lumière. Ajoutez une couleur un peu moins sombre sous celle-ci, tout ça assez rapidement pour éviter que la peinture ne sèche. Effectuez un zig zag entre les deux couleurs posées pour les fondre entre elles. Faites ensuite la même chose avec des couleurs plus claires que la couche de base.

Placez ensuite une couleur très claire pour contraster avec la couleur sombre près de celle-ci (sur une arête par exemple), une couleur foncée près de la couleur claire pour contraster.

Là vous obtenez un effet terrible, bien fondu.

J'espère avoir été assez clair (j'en doute Sad)

#### **2.1.6.Le NMM**

Voilà un bon gros sujet de débat...

## Article Généraliste sur le Hobby, la peinture de figurine et la création de décors.

Le NMM ( Abreviation de Non Métallique Metal ), aussi appelé métal non métallique, est une astuce de peinture qui consiste à suggérer le métal avec des teintes classiques plutôt qu'avec des peintures contenant des pigments métalliques ( Exemples pour ceux qui ne suivent déjà plus : Boltgun métal, mithril silver, chainmail /Games workshop; Gunmétal bleu /Prince august ).

En gros, certains trouvent que c'est une technique tape à l'oeil, d'autres la trouvent superbes, quelques uns désespèrent en voyant des points attribués en plus lors de l'utilisation de cette technique, la plupart galèrent et ont beaucoup de mal ou n'arrivent carrément pas à l'utiliser...

Alors que dire... Pour ma part, il y a seulement quelques mois, j'avais énormément de mal avec cette technique. Mais elle n'est vraiment qu'une astuce parmi pleins d'autres, et n'est pas si difficile à utiliser que ça !

Entraînez vous et vous verrez ça passera tout seul.

Je vais vous expliquer comment procéder à ma façon, qui est aussi sûrement celle de pas mal d'autres gens pour un métal gris.

D'abord, peignez votre partie à traiter en gris. Un gris légèrement bleu est à préférer à des gris normaux ( mieux vaut prendre un codex grey GW ou Gris ombre PA plutôt qu'un gris... gris quoi ! ). Mais bien sûr, il est possible de peindre des NMM avec des gris classiques. Après avoir peint la couleur de base qui sera plus ou moins sombre selon la teinte final désirée, on commence un dégradé. Là ça commence vite à devenir un peu complexe, long et même chiant parfois au début... C'est très simple : Diluez bien votre peinture et dégradez jusqu'à atteindre le blanc pur ! Ensuite vous n'aurez plus qu'à contraster votre pièce en peignant la partie opposé à l'éclaircissement en un gris bien foncé.

Quelques couleurs pour vous aider dans tous vos NMM :

NMM or : Leprous brown ou autre couleur similaire.

NMM bronze : En partant d'un Scorched brown et en travaillant un peu avec du vert ça doit être sympa. Jamais essayé.

NMM métallique : Codex grey, Gris plus sombres. Forteress grey utilisable aussi.

### 2.1.7.Le TMP

Le TMP ( True metal painting ), est lui aussi parfois source de débat avec coup de machette à la fin... Aussi appelé PM, peinture métallique, il est aux antipodes du NMM. En gros, Le TMP est une des manières d'obtenir un rendu réaliste du métal.

Je le connais bien moins que le NMM, je suis en plein travail dessus. J'imaginai qu'il était plus facile à manier que le NMM, je pense m'être lourdement trompé. Il est vraiment possible d'obtenir un rendu de métallique réaliste avec un TMP .

Tout ce que je peux vous dire pour l'instant est que les peintures métalliques se diluent et s'appliquent en dégradé comme les peintures mates.

L'utilisation d'encres est primordiales lorsqu'on veut travailler de bonnes parties métalliques. N'hésitez pas à en acheter ! Des marrons pour l'oxydation et l'ombrage des ors, des bleus peut être, à vous de voir !

Quelques couleurs sympa :

Le gunmétal bleu PA, qui est dur à travailler, mais qui a un bon potentiel

Le classique boltgun métal et la gamme métallique GW qui est plutôt sympa ( Pas pour les ors...).

### 2.1.8.L'oxydation Partie 1 : Sur un TMP

Pour représenter un effet d'oxydation sur un travail en peinture métallique, passer un lavis de marron moyen ( bestial brown ) pour un métal gris.

Pour du bronze, l'oxydation se fera avec des glacis de vert, mais cela reste très galère.

### 2.1.9.L'oxydation Partie 2 : Sur un NMM

Sur un Nmm, les techniques à utiliser sont légèrement voire totalement différentes de celles utilisées pour l'oxydation sur un TMP.

Pour un métal gris, l'oxydation se fera soit avec des glacis successifs, bien que je n'ai jamais été convaincu de cela, soit avec un travail à base d'aplats puis de dégradés de marron.

Pour un métal marron, la même chose que pour du métal gris est à appliquer, avec les couleurs d'oxydation correspondantes.

## X. Annexes

Ces annexes sont là pour vous donner des indications sur le bon matériel, des endroits où trouver de bonnes figurines, ou simplement de bons sites pour être inspiré.

### X.1. Les bons sites de figurines

<http://fr.games-workshop.com>

Un grand classique, je ne pense pas avoir à le décrire.

<http://www.rackham-store.com/>

Rackham, marque que l'on ne présente plus non plus.

<http://www.urbanmammoth.com/>

Des figurines qui valent le détour. A voir absolument.

<http://www.mirliton.it/index.php>

Des figurines sympas pouvant être intégrées à des armées Warhammer.

Suivent des liens sans description, par manque de temps :

<http://www.spyglassminiatures.com/>

<http://helldorado.fr/index.php>

<http://www.impactminiatures.com/>

<http://www.grippingbeast.com/>

<http://www.crusaderminiatures.com/index.php>

<http://www.warlordgames.co.uk/>

<http://www.darksondesigns.com/>

<http://www.thelatequeen.com/>

<http://www.reapermini.com/>

<http://www.blackhat.co.uk/>

<http://www.blease.pwp.blueyonder.co.uk/WG.homepage.html>

<http://www.splinteredlightminis.com/>

<http://www.wyrd-games.net/>

<http://www.askari-minis.com/>

<http://www.brigadegames.com/>

<http://heresyminiatures.com/>

<http://www.alternative-armies.com/>

<http://mk-miniatures.mysite.orange.co.uk/>

**Article Généraliste sur le Hobby, la peinture de figurine et la création de décors.**

<http://anglianminiatures.co.uk/index.html>

<http://www.groundzerogames.net/index.php>