

## Le métal non métallique par François-Xavier Delgendre (Fix)

- Pourquoi le MNM sur mes figurines ?

Lorsque j'ai commencé à peindre, j'ai utilisé des vraies métalliques, puis avec le temps j'ai été séduit par la façon dont les bandes dessinées, les couvertures de revues spécialisées, les jeux vidéo et de nombreux peintres simulaient les métaux, pas une once de pigment métallique.

Après tout, une figurine 30mm, comme un jeu vidéo est une caricature de la réalité, que ce soit pour la sculpture comme pour la peinture, pourquoi pas pour les métaux ?

Amateur de figurines futuristes, de Space-marines en particulier, j'ai observé attentivement la façon dont les créateurs représentaient les armes dans les jeux vidéo, Halo par exemple mais aussi des jeux plus « historiques » comme Call of Duty.

- La difficulté :

Il y a deux difficultés à surmonter pour faire un bon MNM.

D'abord, il faut maîtriser la technique du dégradé, sans fondu des couleurs le résultat sera catastrophique ; autant ne pas se lancer dans l'aventure si on y arrive pas (chaque chose vient en son temps).

Ensuite, il va falloir représenter de manière réaliste les reflets et les éclats de lumière (ou points de lumière) que l'on voit d'habitude sur les vrais métaux, ce sont ces derniers qui vont faire tout le réalisme du métal. De nombreux jeux vidéo possède une fonction « capture d'écran », profitez en et faites chauffer votre imprimante pour avoir les modèles sous la main. Vous pouvez aussi, bien sûr, vous inspirer des figurines publiées sur Cool mini or not. Je vous propose maintenant de vous expliquer ma manière de procéder.

- Le choix des peintures :

Je travaille exclusivement à l'acrylique de diverses marques, pas d'inquiétude elles sont toutes miscibles entre elles, y compris les gammes artistiques en tube.

A part quelques mélanges, toutes les autres teintes sont d'origine.

Pour la base, je suggère toutefois de partir sur des peintures « solides » comme la GW ou la Pébéo.

- Techniques :

Les métaux peuvent avoir des rendus différents aussi peut-on partir d'un grand choix de teintes pour simuler l'acier, le fer, etc,...tout dépend du résultat recherché.

Si je pars sur une armure très foncée (fer) Je ne sous-couche pas systématiquement, je passe des jus de noir dilué, par contre pour un acier bleui ou classique, je sous-couche systématiquement en blanc car l'armure sera plus lumineuse.

Je sous-couche au pinceau en plusieurs couches très fines pour préserver au maximum la gravure.

Attention, vérifier que l'on a bien préparé la figurine (ligne de moulage par exemple), par contre il peut être intéressant de garder certains défauts de moulages (trous) qui, bien utilisés, donneront un aspect usagé à l'armure (corrosion).

D'habitude je fais d'abord mes éclaircissements puis mes ombrages, pour les métaux c'est l'inverse, j'ai besoin d'avoir d'abord mes ombres avant de travailler les lumières.

- Avertissement : certaines figurines présentées dans cet article sont des wip, choisies uniquement pour illustrer ma façon de traiter le NMM. Maintenant, commençons.
- Le gris foncé :

En fantasy, je l'utilise pour des armures lourdes ou pour les figurines du chaos, je mets en avant le caractère « bulldozer » du personnage (gros guerrier type ogre) ou pour montrer la noirceur de son âme (chaos).

Presque toutes mes armes futuristes sont à base de gris foncé.

Voilà l'ordre des couleurs :

Je pars généralement d'une base très foncée, ici du gris foncé réalisé avec un mélange de codex grey (2/3) et de noir GW (1/3), attention, faites des essais pour trouver votre propre mélange, celui avec lequel vous serez le plus à l'aise.

Ensuite je vais assombrir ce gris avec un réglisse Plaid (sorte de marron/noir).

Une fois sec je commence à dégrader mon gris foncé pour chercher la lumière, vers les arêtes et les angles du métal. Pour cela j'incorpore du gris moyen, puis du gris clair et de l'ivoire.

Pour finir, je passe du blanc pur sur les points de lumière.

A chaque étape, je m'assure du « réalisme » du rendu, je n'hésite pas à faire des pauses pour voir mon métal avec un regard neuf.

Préserver bien vos ombres, elles vont donner le contraste nécessaire pour réussir votre travail.

Attention, pour bien faire votre dégradé, il faut incorporer les lumières petit à petit et bien diluer, évidemment c'est long, mais le résultat en vaut la peine.

De nombreux débutants s'énervent au moment du dégradé, la peinture très diluée ayant la fâcheuse habitude d'aller se cacher là où elle ne doit pas aller !

Petit remède, pensez à utiliser au début du médium mat, incorporé dans votre peinture diluée, il va empêcher votre peinture de s'enfuir et vous aidera donc beaucoup.

Après, naturellement, avec le temps et avec de la pratique vous vous en passerez.

Je vous présente un champion du chaos de Freeboter, personnage sombre dont l'armure est en gris foncé, contrastant fortement avec la neige, je voulais par contre une lame glaciale en accord avec le décor d'où le choix d'un gris-bleu.



Le techmarine reprend exactement le même gris foncé autour d'une armure uniforme russe (Valléjo).



- L'acier bleui :

Je l'utilise pour des personnages légers portant des armures sophistiquées, mes clones de Dirz par exemple. Cette couleur suggère la dextérité et la vitesse tout en rappelant la froideur de la glace.

Observez certains sabres d'officiers napoléoniens et vous comprendrez ce que je veux dire...

Base : gris-bleu mélange codex grey bleu ultramarine GW (50/50), là aussi faites des essais.

Ombre : mélange de réglisse et de gris foncé

Lumière 1 : base plus chair bronzée pour donner un peu de chaleur et éviter l'effet crayeux que l'on obtient en éclaircissant qu'au blanc.

Lumière 2 : chair claire, (elfe par exemple)

Lumière 3 : ivoire

Lumière 4 : blanc pur (points de lumière)

Pour illustrer cette couleur j'ai choisi la figurine d'Igor de la marque Mandragore de Gaël Goumon, pour moi un des tous meilleurs sculpteurs de figurines.



Une armure gris-bleu rouillée





- Acier classique :

Base : gris moyen, codex grey GW ou neutral grey Liquitex, en fait le choix est très large, on trouve cette teinte dans toutes les marques.

Même technique que pour l'acier bleui, on fera attention à enrichir l'armure de quelques glacis marrons pour éviter un résultat trop terne.

Pour illustrer ce métal, voilà un corbeau Rackham, côté pile les couches de base avant les ombrages, côté face terminé avant la rouille (obligatoire ici, regardez la lame dévorée par la rouille).



- L'or :

En général, je ne fais pas de figurine entièrement en or, je préfère l'utiliser sur des ornements pour donner un peu de chaleur au métal gris.

J'ai essayé de nombreux schéma de couleur, voici la combinaison que j'utilise le plus souvent :

Base : terre de sienne liquitex

Ombre : bestial brown GW

Lumière 1 : terre de sienne

Lumière 2 : jaune de mars liquitex, un ocre très jaune peut faire l'affaire.

A partir de là, les éclaircissements suivants sont à utiliser avec beaucoup de modération, uniquement sur les pointes et les arêtes.

Lumière 3 : jaune de mars plus ivoire

Lumière 4 : ivoire

Lumière 5 : blanc (points de lumière)

Voilà, j'espère que cet exposé vous aura donné envie de vous lancer dans ce qui est pour moi la partie la plus stimulante d'une figurine, la peinture des métaux avec la technique du NMM. N'hésitez pas à vous lancer dans toutes sortes d'expériences, d'explorer de nouvelles peintures, ne vous limitez pas à une seule marque de figurine, et n'oubliez pas que le principal est de se faire plaisir !

Fix, décembre 2006

