

Tutorial : La sculpture d'un Chevalier en 35mm par Gaël



Et pour commencer quelques petites infos.

Le greenstuff (GS) ou Duro :

Le GS se présente sous forme de bandes bicolores (depuis quelques temps on peut le trouver présenté en tube).

On mélange les deux couleurs (bleu et jaune) et le résultat est une pâte verte (d'où le nom de greenstuff = le machin/truc vert) qui sèche à l'air en quelques heures.

Quelques conseils :

- Travaillez toujours avec des gants car le GS est un produit irritant pour la peau (les gants en vinyle collent beaucoup moins au GS que ceux en latex).
- Il arrive occasionnellement que la jonction entre les 2 couleurs ait commencé à polymériser, aussi est-il parfois nécessaire d'enlever une petite quantité de duro au niveau de la séparation des bandes avant d'effectuer le mélange. Cette polymérisation est généralement due au vieillissement du produit ou à un mauvais stockage donc conservez votre Duro au réfrigérateur dans des sacs hermétiques.
- Après avoir obtenu une belle couleur verte (en malaxant au moins une minute), épurez la pâte de tous les «grains jaunes» de matière qui ne se sont pas dissous.
- Toujours travailler avec des outils humides (eau, huile de vaseline...) et un plan de travail propre.
- Travaillez toujours quand vous le prouvez par couches successives de matière.
- Testez différents mélanges de GS en mettant par exemple plus de bleu que de jaune ou l'inverse, vous verrez que cela donne des choses très différentes au niveau propriétés.
- Le GS a des propriétés qui changent lorsqu'il commence à sécher, ce qui fait que l'on ne sculptera pas la même chose avec une pâte fraîche et une pâte mélangée 1 h plus tôt.
- Ne préparez pas trop de GS (on en fait toujours 2 tonnes).
- On peut accélérer le séchage du duro en le plaçant sous une lampe (attention ! si la chaleur est trop forte vous allez faire «gratiner» la surface de votre figurine).
- une fois sec, le duro s'apparente à du plastique assez mou ce qui fait qu'il se prête très mal au ponçage.



Les outils :

Des aiguilles montées sur le manche de vieux pinceaux, 2 ou 3 outils récupérés chez mon dentiste, 1 ou 2 pinceaux gomme (cela aide un peu pour le lissage) et un cutter de modélisme (type X-acto). Un verre d'eau, de l'huile (vaseline ou autres) pour humidifier les instruments, une boîte de trombones et différents types de fils de fer et des cure-dents et une perceuse manuelle. Une pince pour tenir la figurine (mais un bouchon de bouteille en liège marche très bien). Pour éviter les catastrophes, protégez également votre plan de travail avec un set de table.

Les différentes étapes :



Étape 1



Le visage est la partie la plus importante de la figurine car c'est ce que l'on regarde en premier. Il est donc important de ne pas le bâcler.

Sur un cure-dent je modèle grossièrement la forme du visage avec une aiguille. Cette étape est importante car si la forme de base présente des erreurs morphologiques, elles se verront sur le visage terminé. (Regardez avant de vous lancer un livre pour «apprendre à dessiner», vous y trouverez beaucoup de trucs et astuces pour créer un visage harmonieux). Je laisse sécher.

Remarque : Je travaille toujours les visages sur un cure-dent car cela permet de bien accéder à toutes les parties sans être gêné par le reste de la figurine. En général lorsqu'il me reste un peu de duro, j'en fais de petites boules que je plante sur un cure-dent. Cela me serre pour avoir une base pour travailler (cela évite que le duro se déforme trop).



Je sculpte le visage en ajoutant des petits morceaux de duro à des endroits stratégiques comme les pommettes, les arcades sourcilières, la mâchoire, et l'orbite des yeux ainsi qu'en dessous du nez. Je place également les oreilles et les cheveux (généralement je laisse sécher avant de mettre les cheveux mais là comme ils sont courts, j'ai fait une exception).

Etape 2



La création du torse débute avec une boule de duro. Je sculpte cette partie séparément pour ne pas être gêné par l'armature lors de la sculpture. Je laisse sécher

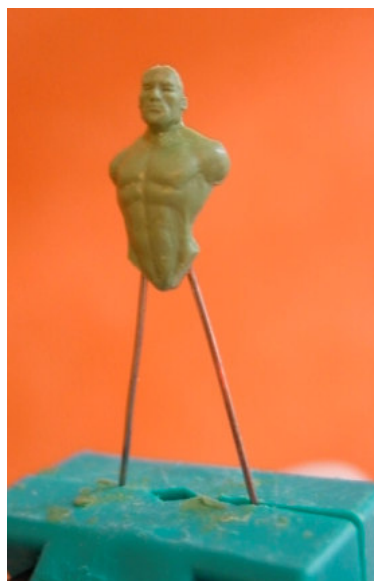
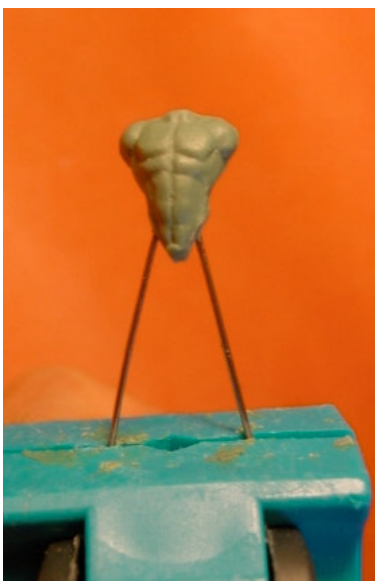
Etape 3



Je mets en place les muscles grâce à de petites boules de greenstuff que je lisse pour lier les différents volumes. Je sculpte toujours la musculature même si je sais qu'elle sera cachée à la fin car je trouve que cela m'aide à faire des figurines plus réalistes.

Je laisse sécher.

Etape 4



Je perce les hanches et j'y insère des morceaux de trombone pour faire l'armature des jambes. Je perce également le cou et je fixe la tête avec un bout de fil de fer assez flexible pour pouvoir essayer différentes positions pour celle ci. Lorsque j'ai trouvé une position qui me convient je fais la liaison avec le tronc en sculptant le cou. **Remarque :** la tête que l'on peut voir à l'étape 1 a été sculptée car la coiffure de celle ci ne me convenait pas.



Je sculpte les jambes juste après le cou.

Remarque 1 : le fait d'avoir fixé la tête permet de voir si la pièce a des proportions harmonieuses.

Remarque 2 : On peut également voir que je n'utilise pas de bouchon en liège pour tenir la figurine mais une pince que je trouve plus pratique car je peux facilement l'enlever pour accéder à des endroits difficiles.

Remarque 3 : ne coupez pas trop court l'armature des jambes (pour moi je laisse 10-12cm) il est parfois très utile de pouvoir tenir votre figurine grâce à celle ci.

Je laisse sécher.

Etape 5



Je rajoute les cheveux grâce à une boule de duro dans laquelle je grave les mèches avec un X-acto. Je comble le vide entre les 2 jambes pour pouvoir avoir une base stable pour sculpter la cote de mailles. Je rajoute également la jambière droite pour pouvoir définir la longueur du drapé de la «jupe » et je laisse sécher.

Etape 6



Je rajoute une déco très simple sur la jambière.

Pour la maille, je pose un bout de greenstuff que j'étale et je lisse avec le doigt (je vérifie qu'il n'y a pas de grain jaune que j'aurais oublié d'enlever). Grâce à une aiguille je mets en forme la cote ligne par ligne en faisant attention de ne pas trop enfoncer l'aiguille. Je termine celle ci en ajoutant un fil de duro (obtenu grâce à un petit morceau de duro que je roule avec un doigt sur une surface plane) pour bien la délimiter.

Je sculpte le drapé de la jupe en ajoutant de petits boudins de pâte pour faire les plis.

Je laisse sécher.

Etape 7



Je perce les épaules et j'y insère l'armature en trombone comme pour les jambes. Je sculpte les bras en posant grossièrement les muscles. Je laisse sécher.

Etape 8



Je sculpte la tunique en utilisant de petits boudins pour faire les plis. Je termine la cote de mailles des bras ainsi que le camaïl (cagoule de mailles qui se trouve autour du cou) avec une épingle. Je rajoute les manches de la tunique. Puis je sculpte le gant gauche et la main droite (je ne sculpte pas le gant pour le moment car ce bras est destiné à porter un bouclier. Je pose la besace. Lorsque la pâte qui me reste commence à être «plastique» (après 1h15-1h30), j'en fait une feuille en l'étalant et je découpe des bandes pour faire les ceintures, que j'applique sur la figurine en faisant attention de ne pas endommager les parties que je viens de sculpter. Enfin, je rajoute les boucles de ceinturon. Je laisse sécher.

Etape 9



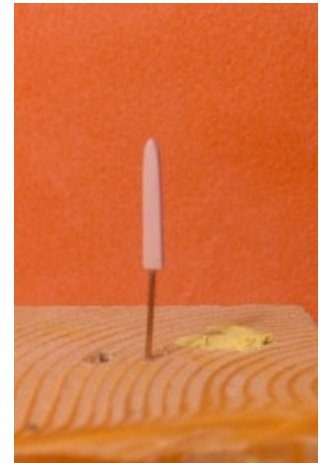
Je sculpte le gant droit, et je regarde si le bouclier s'adapte bien en le posant sur le bras.

Je termine la jambière droite.

Je sculpte le socle en prenant comme base un socle rond. Je coupe l'armature des pieds en laissant 0.4mm et j'enfonce la figurine dans le socle en faisant attention de ne pas gâcher le travail que j'ai fait sur le gant.

Je laisse sécher

Sculpture du bouclier et de l'épée



Pour le bouclier j'étale une feuille de duro assez épaisse. Là aussi comme pour les ceintures (si on travaille lorsque le duro a commencé à sécher, c'est plus facile). J'y découpe la forme de base. Je place ensuite la forme sur un tube en plastique pour avoir une forme légèrement bombée. Je laisse sécher.

Je rajoute la croix et je pose de petits rivets grâce à de minuscules boules de greenstuff. Je laisse sécher. Je décolle le bouclier et je sculpte l'autre face.

Pour l'épée j'enrobe un fil de métal avec de l'Andrea Sculpt et je l'écrase entre 2 plaques de plastique talquées. Une fois sec, je ponce au papier de verre pour donner la forme. Ensuite je fais le manche avec du greenstuff.

Remarque :

Si la figurine est destinée à être moulée (par vulcanisation), il est préférable voir indispensable de renforcer les épées et autres armes avec un fil de métal pour éviter que ceux ci ne se cassent durant l'opération.

Etape 10



Je rajoute le glaive en le collant sur la figurine et je sculpte quelques décorations. Je termine en mettant en place les sangles du bouclier.

Voilà c'est fini☺.

Gael

<http://mandragoreminiatures.free.fr/>