

Extrait du Haekel & Jaeckel

<http://haekel.free.fr>

J'apprends la peinture avec Arwen et Jérémie

- Peinture - Pas-à-pas -



Date de mise en ligne : samedi 24 novembre 2007

Description :

Après Thomas David et Allan Carrasco, c'est au tour de Jérémie Bonamant de nous expliquer comment barbouiller un bonhomme. Faut croire qu'on ne comprend pas vite...

Haekel & Jaeckel

Préparation

Le rituel habituel : X-acto pour faire disparaître les lignes de moule (pas toujours discrètes), papier de verre et scotch-brite pour lisser les surfaces et enfin lime pour rattraper une épée à l'épaisseur erratique et affiner sa pointe.

Pour la sous-couche, de fines pulvérisations à la bombe qui donnent à la sous-couche un léger grain permettant à la peinture de mieux accrocher.



La tunique

Premier élément travaillé, la tunique constituait un bon exercice pour travailler les dégradés...

Sur les conseils du prof, on commence par une base appliquée généreusement sur toute la figurine. La peinture n'est pas excessivement diluée, puisqu'un ou deux passages suffisent.

Haekel se lance dans les ambiances nocturnes en partant sur un Bleu Marine Foncé P898, tandis que Jaeckel espère apprendre à faire une couleur "qui pète" en démarrant sur un Blood Red GW.



L'étape suivante est assez brutale (assez typique du prof en fait[: -P]) :

- pour les élèves ayant opté pour le bleu ou le vert, un coup de bombe GW au dessus de la figurine pose directement la lumière sur le pré-ombrage. Il s'agit ensuite par une peinture assez diluée (l'idée est de conserver la lumière apportée par le second sous-couchage blanc) de fondre la teinte de base avec les parties les plus claires ;



Attention, ce n'est pas spécialement simple, témoin Haekel, qui a eu la main un peu lourde :



- le rouge se prêtant assez mal à un éclaircissement au blanc (ça risque de virer au rose), on remplace la bombe GW par un premier aplat très clair que l'on devra progressivement fondre avec la couleur de base.

Pour Haekel, la couleur initiale (Bleu marine foncée donc) est éclairée avec du Space Wolves Grey GW. La technique du prof Jerem' consiste à poser directement la couleur claire là où il faut, et de dégrader peu à peu l'intermédiaire (d'où le nom d'"intermédiaire"). Autant dire que ce n'est pas si facile que ça en a l'air et que ça croasse sec chez les corbeaux... Peu à peu, le dégradé prend tout de même forme.



Pour Jaeckel, le naturel est revenu au galop :

1. du rouge initial, il ne reste plus grand chose. Ombré au Scab Red GW, éclairci au Dwarf Flesh GW et au Space Wolves Grey, on est loin de la couleur chaude de départ ! La lumière n'est pourtant pas assez poussée : il faut reprendre !
2. les éclaircissements sont repris, tandis que les ombres sont appuyées avec un mélange de Scab Red et de Bleu Marine Foncé. Cette fois, c'est la transition ombre-lumière qui est trop marquée au niveau des seins. Comme le fait remarquer le prof, la courbe des seins d'Arwen est douce, et le passage doit se faire de manière beaucoup plus progressive.
3. on reprend les transitions, et cette fois, on accentue la lumière sur les seins pour mettre en retrait le col et les épaules : c'est sur la poitrine et le visage qu'on veut attirer le regard !
4. et on continue le reste du vêtement...



Petit à petit, la tunique prend couleur en veillant à ne pas pousser autant les éclaircissements que sur la poitrine.

Chez Haekel, on finit par revenir aux vieilles habitudes et des lavis successifs viennent compléter la méthode "bourrin" (ainsi qu'il la nomme[::-))]) de Jérémie. Les ombres profondes sont reprises en ajoutant du Scab Red au bleu marine foncé et même un peu de noir pour les plus marquées. Les lumières les plus fortes sont rehaussées d'un peu de Elf

Flesh GW.



Chez Jaeckel, la base est entièrement reprise au Scab Red, puis ombrée et éclaircie avec des tons bleus. Les bottes sont laissées dans l'ombre et traitées dans des tons qui ne doivent pas attirer l'oeil : une base en Battlefield Brown P3, ombrée au Chaos Black GW et au Bleu Marine foncé, et légèrement éclaircie au Space Wolves Grey.



Au matin du 2e jour, en attendant d'attaquer le visage, on patiente en finissant quelques détails...

Haekel peint les manches en dentelle avec une base de Codex grey GW éclaircie avec du blanc. Les ombres sont en Bleu marine foncé pour rester dans les mêmes couleurs. Un peu de noir est ajouté au mélange pour les ombres les plus profondes.

Les bottes sont en Scorched Brown GW éclairci au Dwarf Flesh et ombré au Bleu marine foncé et noir.

La garde est peinte avec de l'uniforme anglais PA 921, éclairci avec du blanc et ombré avec un subtil mélange de Marron chocolat PA 872 et de Bleu marine foncé.



Jaeckel travaille les manches dans des tons bleux proches de ceux utilisés jusqu'ici :

- base en Space Wolves Grey
- ombres au Shadow Grey GW et au Bleu Marine Foncé
- lumières au Skull White

La poignée de l'épée est quant à elle traitée à l'Uniforme Anglais PA 921, éclairci au Jaune Pierre PA 882, au Beige PA 917 et au Space Wolves Grey. Les ombres sont encore une fois portées au Bleu Marine Foncé.



La peau

Que c'est petit, un visage en 25 mm ! Pour le faire ressortir, il s'agit de bien doser la pose des ombres et lumières : le front, les pommettes, le nez et le menton sont les endroits qui recevront les éclaircissements les plus poussés, tandis que les joues, le dessous du nez, le cou doivent rester dans l'ombre.

Encore une fois, le prof part sur des aplats lumineux assez francs sur le front, les pommettes, le nez, le menton, et procède de même pour les zones dans l'ombre. Il fonde ensuite ces zones par petites touches d'une peinture à peine diluée. Pour être franc, cette technique nous est assez étrangère et la rapidité d'exécution nous laisse perplexe. Bref, on a fait ce qu'on a pu !

Pour Haekel, c'est le calvaire ! La technique proposé a l'air simple quand c'est le prof qui fait, mais une fois le pinceau en main c'est l'enfer[:]] . De plus, la base semble avoir intégré trop de bleu et la peau prend une teinte verdâtre (le lembas devait pas être très frais :D).

Les couleurs retenue étaient donc :

- Dwarf Flesh + Bleu marine foncé + Elf Flesh (base)
- Elf Flesh + Space Wolves Grey (pour les premières lumières)
- ajout de Chair claire PA 928
- Dwarf Flesh + Bleu marine foncé (pour les ombres)
- Scab Red et Regal blue GW pour enrichir les tons.

Le résultat est loin d'être à la hauteur, et finalement ce n'est pas si facile de changer complètement de façon de peindre[:]] .



Pour Jaeckel, la base est un Tallarn Flesh GW, ombré au Bleu Marine Foncé. Pour les lumières, on ajoute à la base du Dwarf Flesh, puis du Elf Flesh et pour les derniers éclaircissements, du Space Wolves Grey.

Afin de colorer un peu cette chair et rappeler les tons de la tunique, on ajoute sur les joues une pointe de Scab Red, fondue ensuite avec la chair grâce aux teintes listées plus haut. Les cheveux sont bêtement peints en noir, et éclaircis avec un gris sombre puis un soupçon de Space Wolves Grey, le tout repris par quelques glacis de Bleu Marine Foncé.



Les métaux

La technique est assez similaire à celle décrite lors du [figostage d'Allan](#) : une base de Boltgun Metal, que l'on ombre par des couches très diluées. Pour rappeler la teinte des vêtements ou de l'environnement, on peut commencer les premiers glacis avec un Bleu Marine Foncé (pour Haekel) ou un mélange de Bleu Marine Foncé et de Rouge Noir P859 (pour Jaeckel) et on termine les ombres les plus marquées avec du noir pur.

Les rehauts (pointe de la lame et tranchant) sont posés avec du Mithril Silver GW pur.



Les gurines terminées



