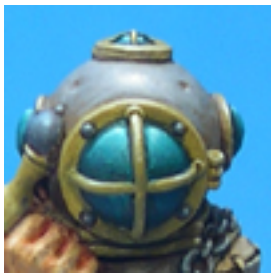
Extrait du Haekel & Jaeckel

http://haekel.free.fr

Gobelins des Caraïbes

- Peinture - Pas-à-pas -



Date de mise en ligne : lundi 22 janvier 2007

Description :

Timide mise en pratique de la série "Lumière, textures et NMM" de Haekel. Ce sera mieux la prochaine fois :p

Haekel & Jaeckel

Copyright © Haekel & Jaeckel

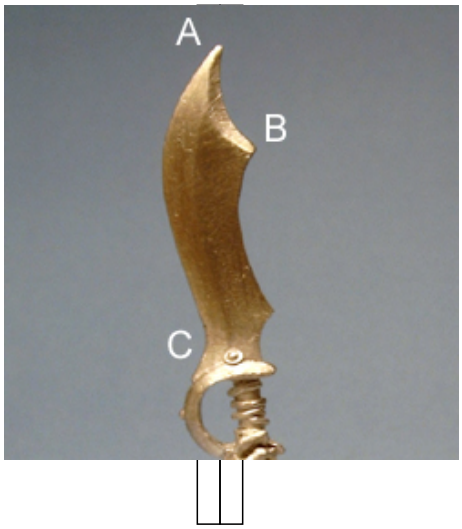
Après la théorie, voici la pratique (toujours perfectible) avec trois petits exemples tirés de la peinture de gobelins Rackham.

Pour les teintes employées, les références seront signalées comme suit :

- GW : Games Workshop ;
- RC : Rackham ;
- Pxxx : Vallejo/Prince August.

Exemple n°1 : sabre au clair !

"Observe la nature" a dit le sage. Dans le cas d'une figurine en métal, rien de plus simple : il suffit de la polir à la paille de fer ou au Scotch Brite et de regarder sous une lumière vive où se concentrent les éclats.



Sans surprise (cf. le chapitre 1), les pointes et les arêtes exposées renvoient bien la lumière (en A et B). Ensuite, suivant l'orientation de la lame sous l'éclairage, certaines zones seront plus lumineuses (en C) que d'autres : souligner ces différences par la peinture permettra de rendre lisible le relief de la lame.

L'emplacement des ombres et des lumières étant défini, l'étape suivante consiste à appliquer une base la plus uniforme possible à la fois en teinte et en épaisseur. Pour ce faire, pas de secret : plusieurs couches d'une peinture assez diluée. Choisissez si possible une couleur couvrante pour pouvoir rattraper facilement d'éventuelles bavures faites lors des étapes précédentes de la peinture (sur ce gob, aucun risque, la lame est isolée au bout d'une hampe !). Ici, le choix s'est porté sur un Gris Sombre P994.

Copyright © Haekel & Jaeckel



Les premiers éclaircissements sont posés :

- sur la zone A, j'ai uniquement appliqué du Codex Grey GW (pur ou mélangé à la couleur précédente) pour commencer d'éclairer la pointe de la lame ;
- sur la zone B, j'ai passé du Codex Grey, puis du Gris Pâle P990 : l'éclat est déjà plus net.



Les éclaircissements sont accentués :

- sur les zones A et B, je passe donc progressivement du Codex Grey au Gris Pâle et enfin au Skull White GW ;
- sur la zone C, comme le reflet est moins franc, je m'arrête au Gris Pâle.



Copyright © Haekel & Jaeckel

Il est temps d'enrichir le gris de la lame avec d'autres teintes :

- je commence par appliquer de légers glacis de Vert Allem. WWII P830, principalement sur les zones sombres ;
- je poursuis avec des glacis de Marron Chocolat P872, toujours dans les mêmes zones.



Je triche pour accentuer les ombres (et enrichir les teintes de ma lame) en les rouillant un peu plus avec du Marron Mat P984 appliqué à la pointe du pinceau.



Encore un peu de rouille avec de petits points de Marron Orangé P981. J'en profite également pour appliquer la couche de base sur la garde du sabre : Cuir Rouge P818.



Copyright © Haekel & Jaeckel

Premiers éclaircissements sur les arêtes et le haut de la garde avec du Chair Bronzée P845. L'éclat n'est pas encore bien repéré.



Les éclaircissements sont accentués en allant jusqu'au Skull White. Le reflet princial est placé dans la continuité de l'arête en bas de la lame.

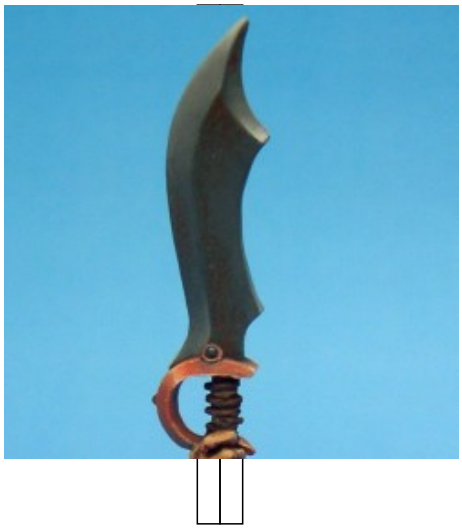


J'ombre maintenant le cuivre en posant de petits points d'oxydation en Turquoise Clair 840.



Copyright © Haekel & Jaeckel

Quelques derniers points de Turquoise Clair mélangé à du Skull White sont posés. La gemme est en Chaos Black, éclairée par un point de Skull White. Le sabre est terminé !



Enfer et damnation ! La suite de cet article a sombré dans les abysses du Net. De mémoire, ça donnait quelque chose comme ça...

Exemple n°2 : Sacrebleu, un sabre bleu !

Pour cette lame que je voulais légèrement bleutée, je suis parti d'un Uniforme Luftwaffe P816.



J'éclaircis ensuite avec le Gris Acier RC.

Copyright © Haekel & Jaeckel



Je pousse encore les éclaircissements avec du Space Wolves Grey puis du Skull White.



Pour enrichir un peu les couleurs de la lame, je la teinte par les reflets de la barbe et du crâne avec des tons orangés et beiges.



Copyright © Haekel & Jaeckel

Exemple n°3 : tête d'ampoule !

Ici, je voulais un métal plus clair que le premier sabre : j'ai dû partir d'un Gris Neutre 1er Empire sur ce scaphandre.



J'ai ensuite éclairci avec un gris pâle (genre Fortress Grey) le haut de la sphère pour représenter l'aspect mat du métal. Puis, j'ai placé le reflet quelque part entre 45 et 90° pour rendre l'aspect réfléchissant du métal : je suis parti d'une tache de Skull White, que j'ai diffusée par petits traits de blanc puis de Fortress Grey vers la périphérie.



Je teinte ensuite avec des glacis de marron (réf. perdue et oubliée - je sais ça craint) pour rouiller, ombrer et accentuer les chocs dans le scaphandre.



Encore quelques taches de marron plus foncé pour souligner l'oxydation, et quelques coups de Fortress Grey pour souligner les défauts du métal.

Copyright © Haekel & Jaeckel



Et voilà le travail !



Copyright © Haekel & Jaeckel