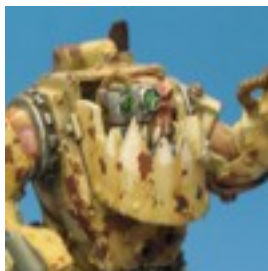


Extrait du Haekel & Jaeckel

<http://haekel.free.fr>

Venjenss ! La peinture de l'Ork

- Peinture - Pas-à-pas -



Date de mise en ligne : samedi 21 avril 2007

Description :

La peinture pas à pas du nob Ork du diorama "Venjenss !" ou Comment le Maskol a changé ma vie...

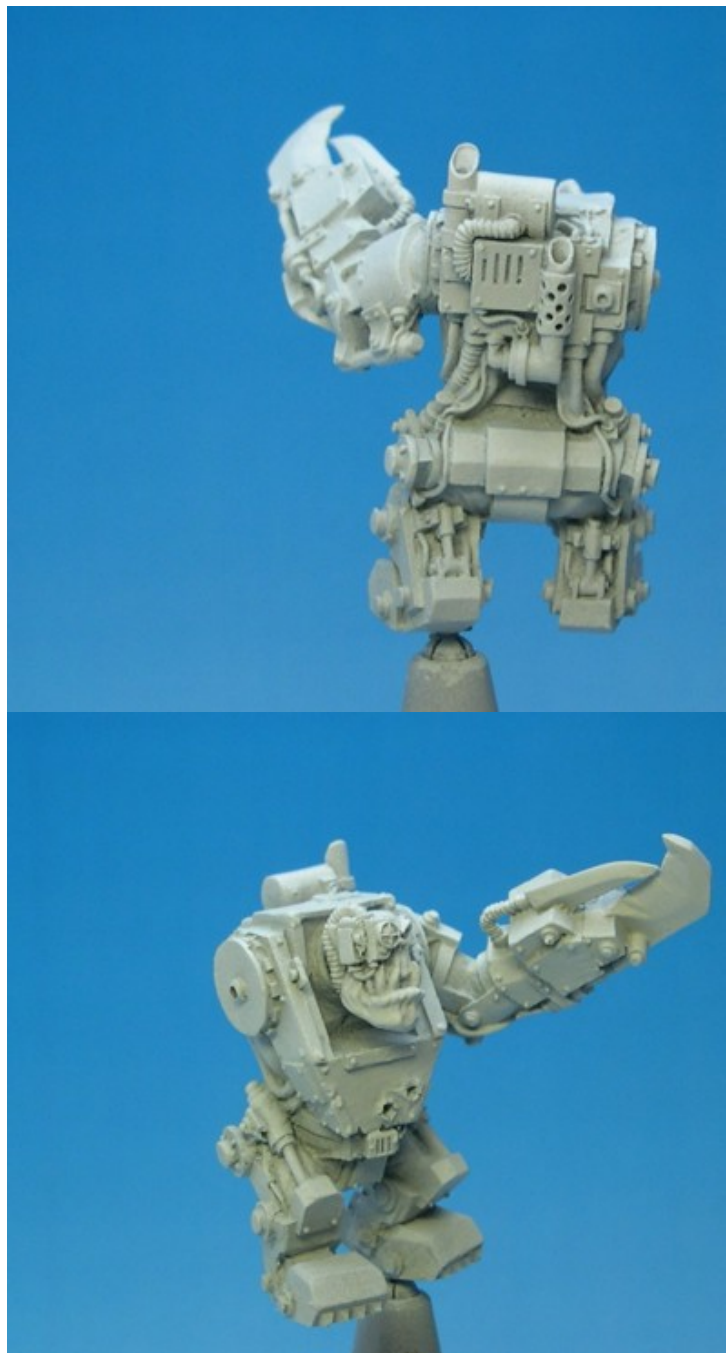
Haekel & Jaeckel

Ce nob Ork prend place sur le diorama "Venjenss !" que Jaeckel et moi-même avons commis pour le Golden Demon 2007. Ce gros pépère fait partie (avec les gobelins...) des rares figurines qui me plaisent telles quelles dans la gamme de GW. Je voulais lui faire une livrée bien rouillée et abîmée. En effet, je ne vois pas ce genre de brute perdre du temps à entretenir son équipement, ni même des grotzs réussir à éviter la rouille et les rayures.



Le travail commence avec la préparation de la pièce, fastidieuse et pénible, compte tenu du nombre de flashes, défauts, piqûres et autres lignes de moule. Je termine par un polissage au scotch-brite, et une série de jus de milliput... après trois demi-journées, la pièce est enfin prête pour la sous-couche.





Ces photos me serviront comme toujours à vérifier la lumière en cas de doute.



Je commence par une couche uniforme de Marron Orange (PA 981).



Puis j'éclaircis avec du Chair Moyen (PA 860).



Je poursuis avec du Chair Foncée (PA 927).



J'accentue encore les lumières avec du Chair Claire (PA 928).



J'accentue ensuite les ombres avec des glacis de Terre Mat (PA 983) et d'Ombre Brûlée (PA 941).



Je traite ensuite les lèvres avec du Gris Ombre GW, du Violet Bleuté PA, avec des teintes de chair, et pose les dernières lumières avec du Bleu Ciel (PA 961).

Les ombres sont reprises avec des glacis de Bleu Sali Foncé PA.

La peau est retravaillée avec des glacis de différentes teintes de rouge, bleu violet, verts assez variés...



Les lumières sont reprises légèrement, avec les mêmes couleurs.

Venjenss ! La peinture de l'Ork

Les dents sont traitées avec du Menoth White Base P3, éclairci au Menoth Highlight P3 et au blanc. Les ombres sont reprises au Terre Mat PA et à l'Ombre Brûlée PA.

Les oreilles sont traitées avec les mêmes teintes que les lèvres en accentuant le côté bleu...



Je peins le fond en Marron Noir, réalisant un peu tard que j'aurais dû le faire avant...



Je peins les boucles d'oreille en Gris Neutre éclairci au blanc et assombri au noir.



Je passe ensuite à l'armure. La couche de base est un Bloodstone P3. La teinte me plaît beaucoup mais cette couleur est un peu grasse et donc assez difficile à maîtriser en couche de base.



Je fonce les ombres avec du Marron Royal Navy (PA 985) et de l'Olive Drab PA.



J'éclaircis ensuite avec du Cuir Rouge (PA 818), du Marron Orange (PA 940) et de très légères touches de Jaune Mat (PA 953).



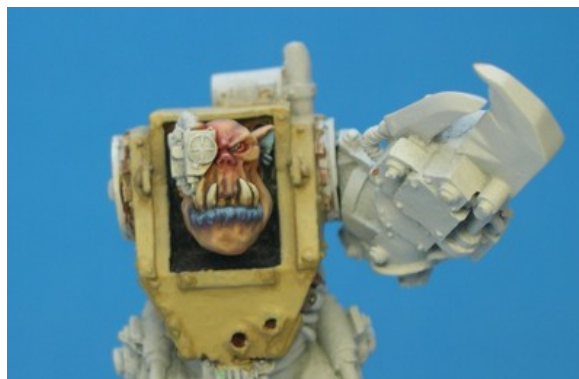
J'applique ensuite le maskol, avec une mousse de blister trempée dans une goutte déposée sur un Canson. Il faut d'abord tester sur une feuille pour voir la taille des gouttelettes. J'attends ensuite un temps certain que le maskol soit bien sec.



Je passe à la peinture de l'armure. La base est un Menoth White Base P3. Obtenir une couche uniforme sur le maskol n'est pas toujours évident mais on finit par y arriver. Les couches doivent être fines pour faciliter l'enlèvement du maskol.



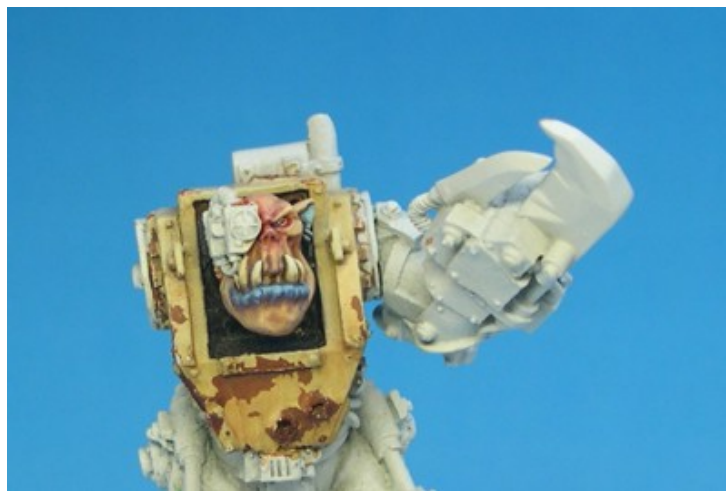
J'assombris avec du Hammerfall Khaki et du Traitor Green P3.



J'éclaircis avec du Menoth White Highlight et du blanc.



J'enlève le maskol en frottant avec le doigt. Plus tard, j'abandonnerai cette technique, qui provoque des petits accidents[: -O] (en particulier sur les rivets et autres aspérités) au profit de la pince à épiler et de la goutte de maskol sèche...



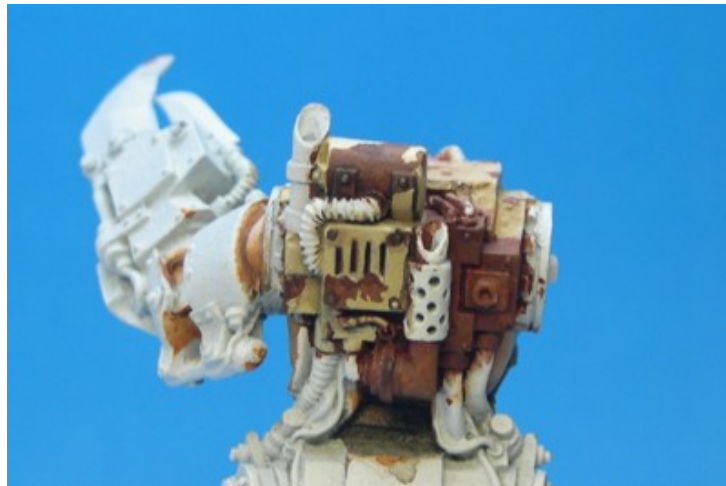
Je passe ensuite une série de jus pour salir et uniformiser l'armure et la rouille : Catachan Green GW, Marron Orange PA, Terre Mat PA, Ombre Brulée PA, Uniforme Anglais PA, Marron Royal Navy essentiellement...



La peau du bras est peinte avec les mêmes teintes que le visage.



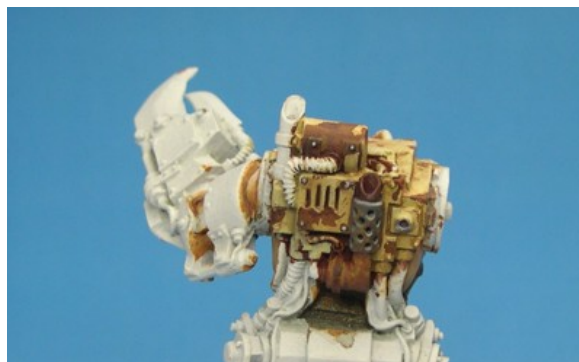
Le dos est traité comme le devant.



La cheminée est traitée en NMM... je ne suis pas convaincu du résultat, qui sera modifié plus tard.

Le reste est traité comme le devant, même si ma technique "maskol" s'affine...

je traite des zones plus petites, pour retrouver plus facilement les mini masques.



Les joints d'épaule sont traités en NMM. Les couleurs utilisées sont :

– une base Gris Marine (PA 991) ;

– des éclaircissement Gris Argenté (PA 883) ;

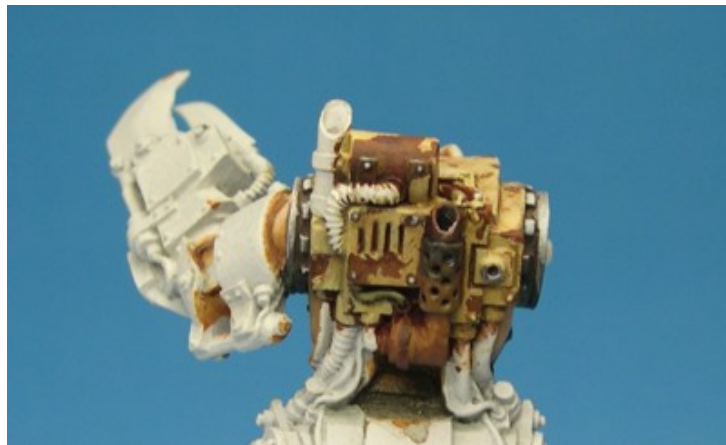
– les rehauts sont posés en blanc ;

– certaines zones sont fondues au Gris Marine Moyen ;

– ensuite des glacis de Bleu Sali Foncé PA, de Vert Catachan GW, de Terre Mat PA, de noir et de Marron Orange PA.



La cheminée est reprise avec des teintes rouille brûlée après discussion avec Jaeckel (qui passe son temps à râler comme tout le monde le sait...)

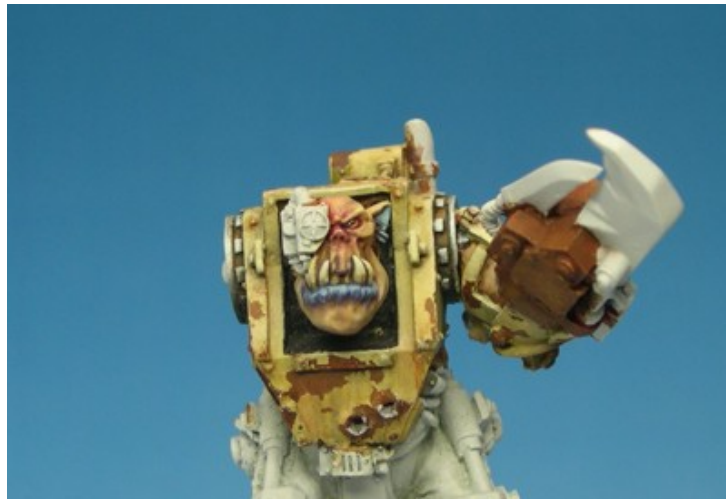


J'attaque ensuite la pince qui m'inquiète depuis le départ.

La partie armure est traitée comme les autres.



Au passage, je tente un genre de NMM peu convaincant sur les éclats de balles du torse, tentative qui sera abandonnée plus tard...



J'attaque le morceau de bravoure : la pince en NMM...

j'ai beau avoir beaucoup réfléchi sur le sujet avec Jaeckel ([cf. NMM et compagnie, la série](#)), il faut bien admettre que ça reste dur...

Je commence sur un Gris Sombre PA en couche bien uniforme...



... que j'abandonne :D Après deux tentatives, je me rabats sur les mélanges des joints d'épaule :

— Gris Marine ;

— Gris Argenté ;

— blanc ;

— et surtout plein de glacis de Bleu Sali Foncé PA, de Vert Catachan, de Terre Mat PA, de noir et de Marron Orange PA, avec des reprises successives des rehauts...



Le pantalon est traité au Traitor Green P3, éclairci avec du Hammerfall Khaki P3 et du Chair pourrie GW.



Le bas des jambes, couvert d'armure est traité comme d'habitude.



Après avoir passé un noir coupé au marron calciné GW dans les creux, les parties métalliques sont traitées avec les mêmes couleurs.



La rouille des jambes est éclaircie et assombrie avec les mêmes couleurs que précédemment.



Je pose le maskol sur les jambes, jambe par jambe... maintenant, je pense à prendre des photos en gros plan des

parties "maskolées" pour être bien sûr de ne pas en laisser.



Une fois le maskol sec, on repasse à la peinture :



Le maskol est enlevé à la pince à épiler. J'ajoute des éraflures et micro écailles sur les arêtes difficiles à obtenir directement au maskol.



Enfin je finis avec des jus pour salir le tout...



L'autre jambe est traitée de la même manière.



Les tuyaux rouges sont traités avec du Chair Sombre GW, éclairci au Khardic Flesh P3, puis au Menoth Highlight.

La cheminée est encore foncée avec des jus de noir.

Les premiers vérins sont traités avec du Cryx Bane Base P3 éclairci au Cryx Bane Highlight P3, pour le corps. La tige est traité au Gris Marine Moyen PA, éclairci au Gris Pâle, puis au blanc.



Des jus de Vert Catachan et de noir sont appliqués sur les vérins.



Je passe ensuite aux joints de jambes. Les couleurs utilisées sont les mêmes. Sur cette photo, on a passé le Gris Marine, le Gris Argenté et les premiers rehauts de blanc :



Sur les photos suivantes les jus sont posés.



Les vérins des jambes sont peints, avec les mêmes couleurs que précédemment. Les rehauts sont placés sur les côtés, ce qui est une erreur, vu que la figurine doit être vue de face. Ce point sera repris plus tard, grâce aux commentaires avisés de l'autre pénible.



Les tuyaux bleus sont traités en Gris Ombre, blanc et glacis de Bleu Nocturne PA.



Les vérins sont retravaillés : le rehaut est remplacé, et le corps est réassombri.



Les tuyaux sont traités avec diverses teintes de marron avec une base commune de Snakebite Leather GW.

Les tuyaux annelés sont tous traités avec une base de Snakebite, éclairci au Jack Bone P3, et blanc et ombré au

Brun calciné GW.

La cheminée supérieure est peinte en rouille sombre. (Même couleurs mais plus de glacis de noir)



La lentille est peinte en vert, sur le principe de la gemme. La base est Vert Dark Angel GW, les éclaircissements de Vert Scorpion GW sont dirigés vers le bas pour simuler la transparence, le tout est surligné en noir. Un point de rehaut est placé sur la partie supérieure.



Les parties métalliques sont traitées avec les même couleurs pour garder une palette restreinte, chaque pièce devant être vite identifiée sur le décor.

- la base (Gris Marine PA) :



- les éclaircissements (Gris Argenté PA et blanc) :



- des éraflures pas top :



- le résultat final après retouches et peinture du tube annelé :



Les plaques ventrales sont traitées de la même manière.



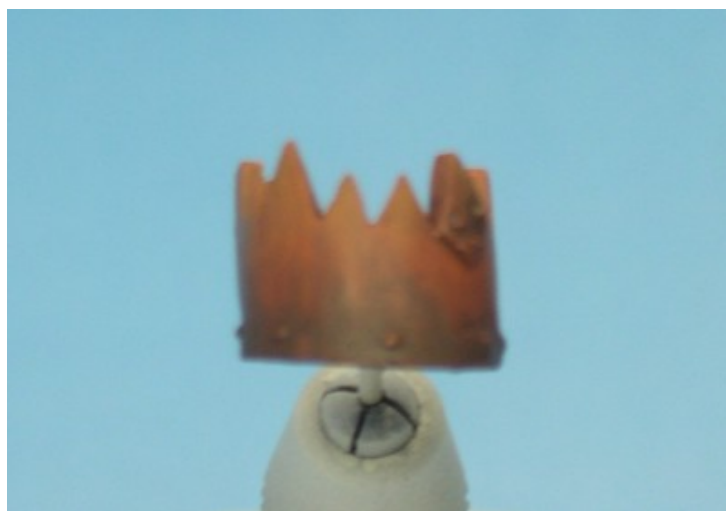
Le corps est fini, certains détails sont retraités.





Il est temps de passer à la mâchoire. L'essentiel est traité comme l'armure :

- rouille :



- maskol, puis peinture :



- des marques tribales sont peintes en blanc + Menoth Highlight, avec des coulure pour souligner le soin pris par les grotzs peintres lors de l'exécution de ces marques.



Ensuite le maskol est enlevé, puis des jus appliqués pour vieillir le tout.

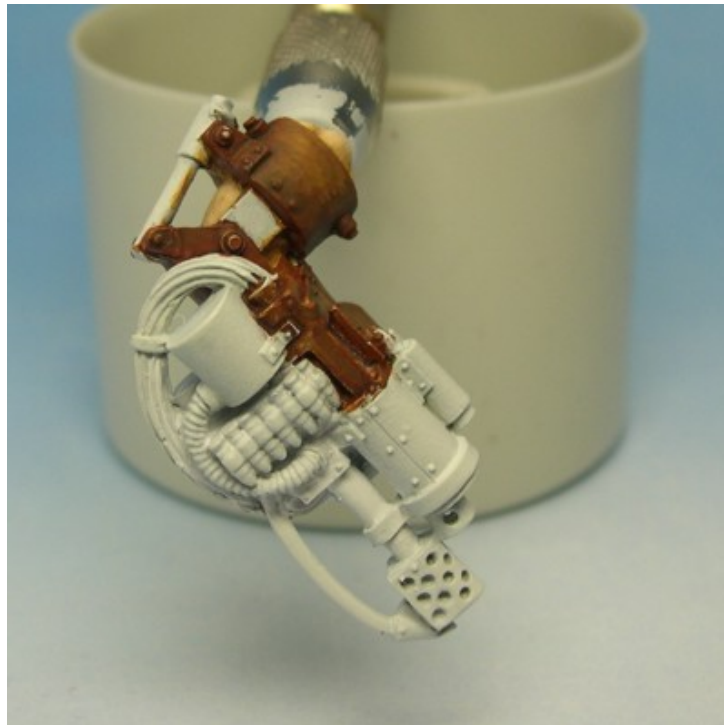
La mâchoire est collée avec précaution au corps.

Le bras restant est remis en place pour vérifier les joints avec le corps.

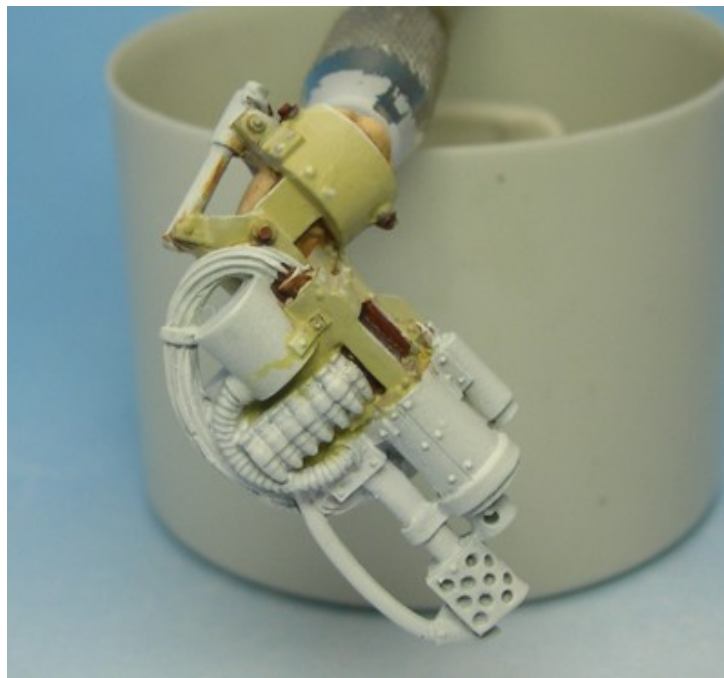


Reste le bras mitrailleur à traiter... Pinaise c'est gros un nob[B-)] .

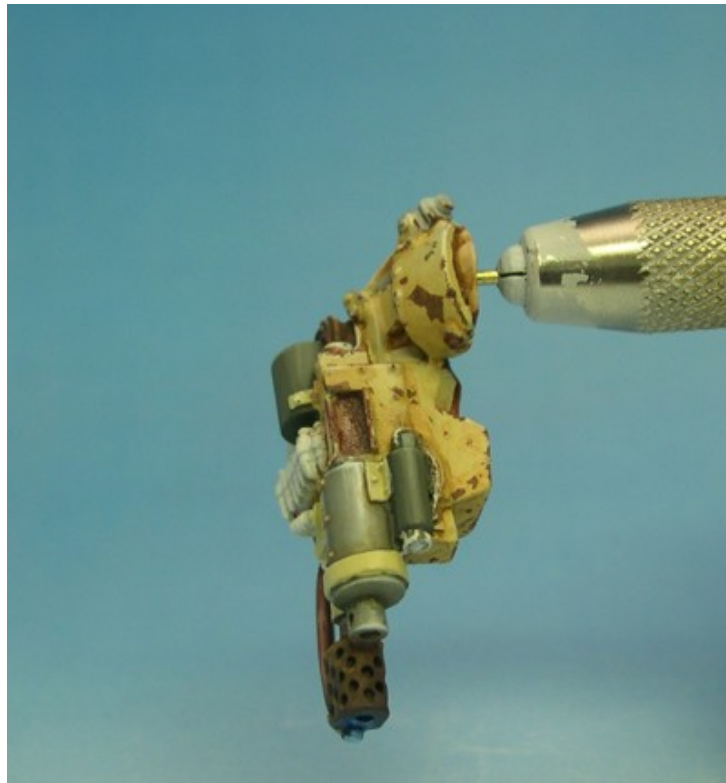
C'est reparti pour un tour de rouille et de peau : là, je me réjouis d'avoir noté les mélanges pour la peau, car je suis obligé de consulter mes notes, qui commencent à dater (genre un mois, vu que j'ai pas mal bossé sur le décor entre temps) :



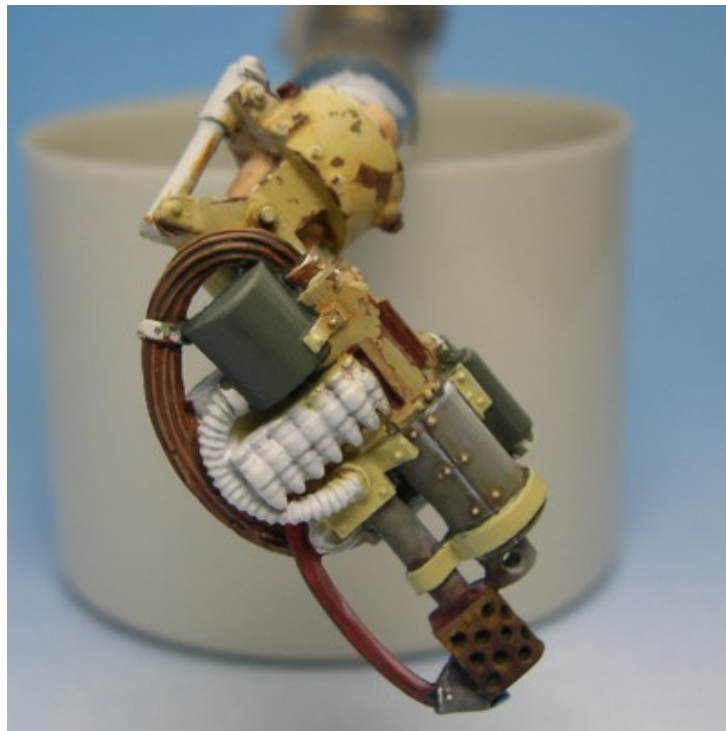
Puis maskol et peinture (c'est lassant hein[;-])) et à faire vous n'imaginez pas[;-P] :



Le cylindre de la mitrailleuse est traité avec les même couleurs métalliques et le duo Cryx bane P3 plus blanc sert pour les autres cylindres.



Les câbles sont traités comme les tuyaux. Les seules nouvelles couleurs sont des bleus (Ultramarine GW, Bleu sorcier Rackham, et Bleu Clair PA et blanc) pour la petit flamme du lance-flamme.



Le bras collé, les retouches sont faites.

La pièce est finie.

Même Jaeckel est content !!!

Les Photos







Post-scriptum :156492