



## FORMATION AÉROGRAPHE/PINCEAU

---

# Tutoriel Nagash part 1.

Les cuirs.



## **Introduction :**

Voici donc le premier tutoriel sur la figurine de Nagash, roi des morts toussa toussa. Une des figurines les plus complexes qu'il m'ait été donné d'aborder, une conception sans nulle autre pareil, de nombreuses zone à travailler différemment (les fantômes, les tissus, le cuir, l'os, etc..)

Ce fut un véritable défi, mais c'est comme cela que nous progressons, en nous sortant de notre zone de confort et en prenant des risques.

Ce Tutoriel sera donc dédié aux cuirs, et nous allons nous concentrer sur son fourreau.

## 1. La palette.



#1 : *Chocolate brown*, VALLEJO, la base.

#2 : *Charred Brown*, VALLEJO, premier assombrissement.

#3 : *Beige brown*, VALLEJO, premier éclaircissement.

#4 : *Noir*, VALLEJO, ASSOMBRISSEMENT ULTIME.

#5 : *Strong tone*, ARMY PAINTER, lavis.

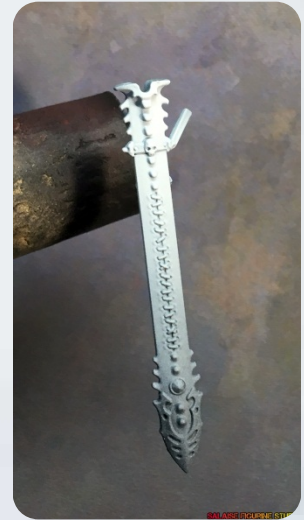
#6 : *Dark sand*, VALLEJO, éclaircissement ultime.

Je suis parti sur une palette assez sombre/désaturée, nous représentons ici le roi des morts, je le vois mal avec des couleurs criardes.

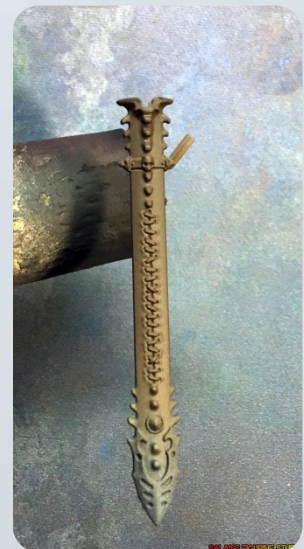
## 2. La mise en pratique.



-Je commence par sous-coucher la pièce à l'aéro avec du *surface primer VALLEJO noir*, puis j'applique un pre-shading classique (pour plus de renseignements sur cette technique, télécharger le Livret de formation correspondant).



-je passe ensuite de légers voiles de *Chocolate brown* sur l'ensemble de la pièce, ici il faut faire attention à ne pas trop appuyer la peinture, sous peine de casser complètement l'effet du pre-shading.





-Notre couche de base est posée, il va falloir commencer à la dégrader, toujours en voiles, je dépose du *Charred brown* dans les ombres (le bas) du fourreau.



-Je termine le travail à l'aéro en éclaircissant, en voile, je dépose du *Beige brown* dans la lumière, et en déposant une pointe de noire dans l'ultime ombre.

Le dégradé me plait, j'arrête ici, et je vais retoucher la pièce au pinceau.





-Je commence par un lavis *Strong tone*, que je vais appliquer sur toute la surface, afin de lier les teintes entre elles, et de mieux définir les ombres.

Pour cela une petite astuce, humidifier (j'ai bien dit humidifier et pas noyer !) la zone avec de l'eau (propre !). Cela va aider le lavis à aller partout, et va éviter qu'il ne sèche trop vite.



-Appliquer une couche généreuse de lavis sur la surface à traiter, puis nettoyer rapidement votre pinceau et sécher le.



-Maintenant, servez-vous de votre pinceau comme d'une éponge, enlever les excédents de lavis (accumulations et autres), et enlever également des lumières (ici le haut du fourreau).

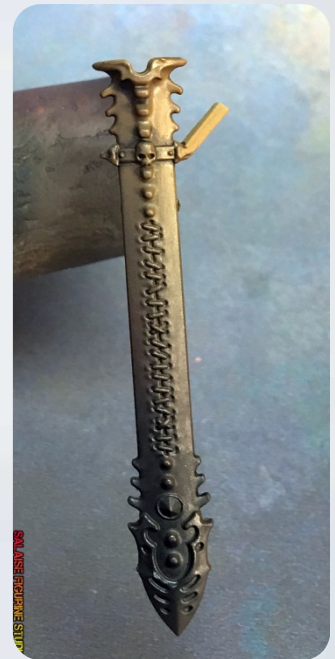
Cette petite astuce vous permet de « fondre » votre lavis, et de créer un dégradé de meilleure qualité.





-Nous allons maintenant traiter ce que nous appelons le « détournage des volumes », à savoir le lining et le surlignage.

Je commence donc par un surlignage de l'ensemble des arêtes avec du *Beige brown*.



-Je continue avec un surlignage 50/50 de *Beige brown* et de *Dark sand*, mais je réduis la zone traitée, je le place sur les lumières plus prononcées, dans le haut du fourreau et sur les pointes.



-Je termine cette étape avec du *Dark sand* pur, et en le plaçant toujours sur les arêtes les plus hautes, là encore je réduis la zone traitée à chaque fois, ainsi je travaille le dégradé même dans le surlignage.



A ce stade, le fourreau ressemble à cela, il est tout à fait possible de le laisser telle quel, le dégradé est de bonne qualité, le détournage des volumes est fait, mais nous allons aller plus loin et aborder le « texturage » d'une zone.

Le cuir à tendance, en vieillissant à se craqueler, il peut également être abimé par un coup ou l'usure, c'est exactement ce que nous allons représenter ici. Cela va permet d'avoir un rendu plus réaliste, mais aussi « d'habiller » les grandes surfaces vides.







-Je vais tracer de fines lignes aléatoires de *Dark sand* et de *Beige brown*, sur l'ensemble de la surface, en me concentrant sur les bords, là où l'usure et les coups sont le plus susceptible de marquer le fourreau.

Je varie l'intensité des traits, le but du jeu est d'en représenter des profonds, ou des plus légers.



-je vais maintenant en remplir certains avec du *Noir pur*, tout en laissant une fine ligne de clair en dessous (comme les éraflures, voir le tutoriel correspondant pour plus de renseignement), de cette façon je représente des coups/usures très profonds.



Le fourreau après cette dernière étape.



Le fourreau terminé :

