



FORMATION AÉROGRAPHE/PINCEAU

Step by step °2

Contemptor custodes Achillus.



Introduction :

Figurine : Contemptor custodies Achillus

Marque : Forge world, warhammer 30k, Horus heresy.

Temps de peinture : environ 15H

Les custodes sont une véritable passion pour moi, puisque j'ai déjà eu 2 armées les représentant au cours de ma vie d'hobbyiste, la sortie des figurines officielles forge world n'a fait que raviver en moi une passion à peine endormie, ni une, ni deux me voilà replongé dans mon armée de cœur : l'adeptus custodes.

Le concept du contemptor était déjà une vraie réussite pour les marines, alors en custodes c'est une petite merveille, ajouté à cela le fait qu'il porte une hallebarde avec un canon laser intégré et vous obtenez à mon sens un des plus beaux de la gamme.

A travers ce step by step, nous allons voir une nouvelle approche de l'or (en tmp, true mettalic paint), le travail sur la lame de la hallebarde et sur les détails.

Les étapes :

0. Préparation



-Ici nous allons bosser sur de la résine forge world, je lave donc bien les pièces à l'eau savonneuse, de cette façon j'enlève le produit de démoulage qui est gras et peut empêcher la peinture d'accrocher.

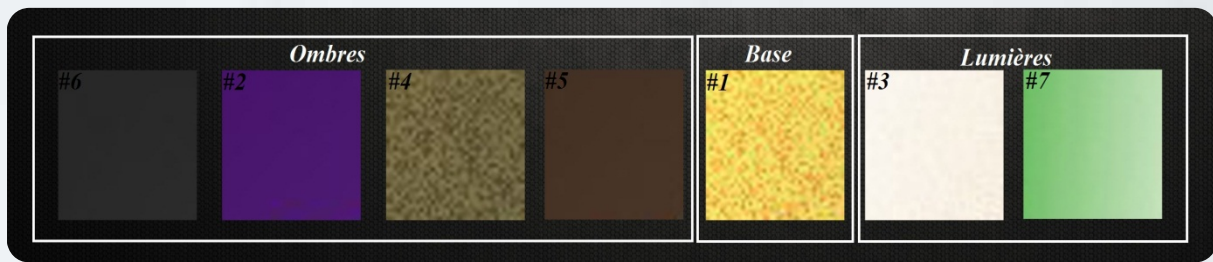
-Je colle la figurine après avoir déterminé sa position avec de la colle super glue PK-PRO middle viscosity, je contreperce pratiquement toutes les pièces pour assurer la solidité de l'ensemble.

-Il ne me reste qu'à sous-coucher la figurine en *surface primer noir* Vallejo. Je n'applique pas de pre-shading, cette technique ne fonctionne pas avec le pigment métallique.

Je passe plusieurs fines couches peu couvrantes (4/5), plutôt qu'une grosse qui va obstruer certains détails.



1. L'or / 



#1 : *Elven gold*, SCALE 75, la couche de base.

#2 : *Inktense violet*, SCALE 75, premier assombrissement.

#3 : *Citrine alchemy*, SCALE 75, premier éclaircissement.

#4 : *Negro gold*, SCALE 75, deuxième assombrissement.

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

#6 : *Inktense noir*, SCALE 75, assombrissement/lining.

#7 : *Waywatcher green*, GW, éclaircissement/glacis.

-J'utilise la gamme de métallique SCALE 75 que je trouve excellente, idem pour les encres.

-La gamme SCALE 75 est assez épaisse et demande une grande dilution, personnellement je mets une goutte de peinture pour 4/5 gouttes de diluant. Ce n'est pas inscrit dans le marbre, si vous voyez que vous êtes trop dilué, rajouté de la peinture et vice-versa.

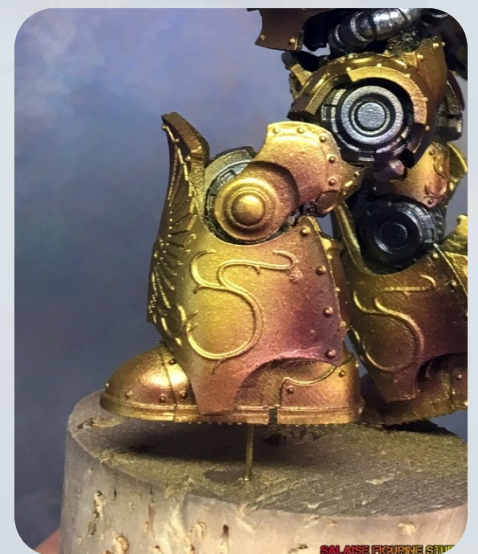
Je commence par une couche de base de *elven gold* SCALE 75, les métalliques sont assez pénibles à utiliser à l'aéro, ils font un nuage de pigment qui peut rapidement couvrir vos autres couleurs, il est donc hautement recommandé de traiter ces teintes en premier, ici cela ne pose pas de problème puisque l'armure représente la plus grande partie de la figurine, c'est donc elle que nous allons attaquer en premier.



J'enchaîne ensuite sur les ombres, j'adore travailler l'ajout de teinte sur les métalliques, ici nous allons les faire avec de *l'inktense violet* SCALE 75, dilué en 50/50.

L'encre est un peu brillante, ce qui convient parfaitement au métallique, elle donc l'avantage de ne pas « mattifier » ces teintes.

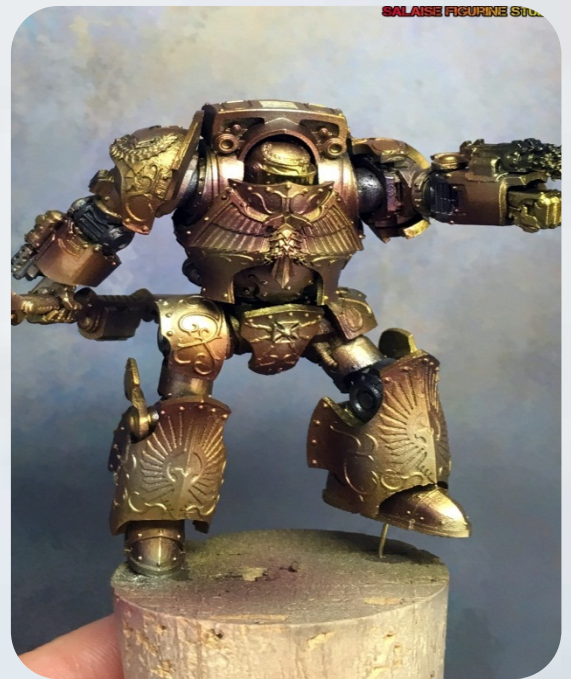
Je ne travaille que dans les ombres ici, il faut penser logique, demandez-vous où se placerait une ombre avec un soleil au zénith (zénithal donc).



Vous pouvez également faire les ombres avec du rouge, du bleu, du noir, tout va dépendre de l'or que vous souhaitez, un rouge sera plus cuivré, un noir plus terni, un bleu plus profond, etc...

Je continue avec des lumières, seulement des petites pointes de *Citrine alchemy* SCALE 75, nous ne voulons que marquer la lumière la plus prononcée ici.

Le pot utilisé ici est une des couleurs dorées les plus clairs de notre palette, il est hautement recommandé de l'avoir si vous voulez travailler un or correctement.



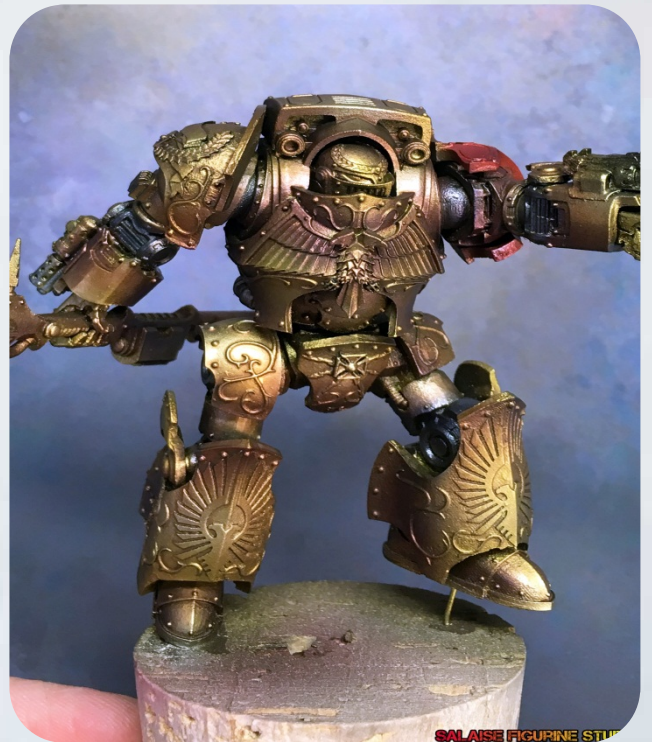
C'est le moment d'équilibrer la teinte, je passe des petites pointes de *Negro gold* SCALE 75 dans les ombres les plus prononcées, et je reprends mes erreurs avec la teinte de base, j'utilise cette dernière en voile léger pour atténuer une ombre trop importante ou une lumière trop voyante.

Il n'y a pas d'erreurs ou presque à l'aérographe, tout est rattrapable très rapidement.



Le travail au pinceau commence, pour lier toutes les teintes entre elles je passe un lavis général de *Soft tone* ARMY PAINTER, je fais attention à ne pas noyer la surface, je l'utilise sans dilution sur une palette sèche.

Si le lavis ne marque pas assez, je n'insiste pas, j'attends qu'il sèche complètement et je passe une seconde couche.



Je passe ensuite au glacis coloré, c'est tout bête il s'agit d'une peinture très diluée (games workshops en vend sous l'appellation glaze), avec laquelle nous allons déposer une simple voile sur une surface ciblée avec un pinceau pratiquement vide.

Le peu de peinture appliquée sèche instantanément si la technique est maîtrisée, et nous pouvons multiplier les couches, qui vont alors avoir le même effet qu'un filtre photographique, teinter notre support.

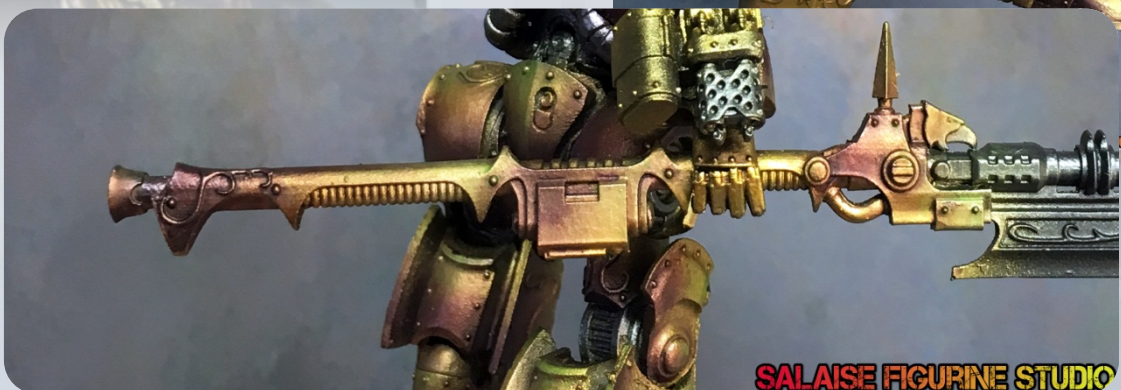
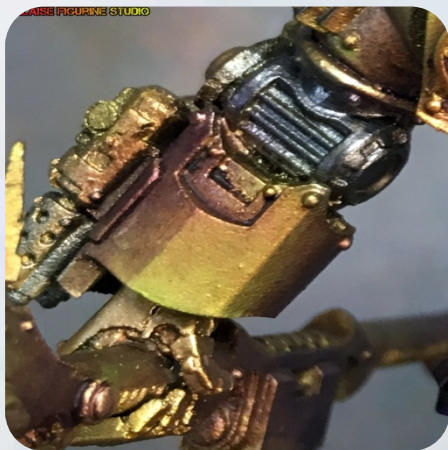
Ici j'utilise du *waywatcher green* de GW, et je l'applique uniquement sur les lumières, j'obtiens ainsi des reflets verts du plus bel effet !



Quelques exemples :



Nous venons de travailler les lumières, il va falloir travailler les ombres, ici je mélange de *l'inktense noir* et *violet* de SCALE 75 légèrement dilué, que je vais ensuite appliquer dans les ombres, cela va me permettre de bien définir ce qui est dans l'ombre et ce qui ne l'est pas.



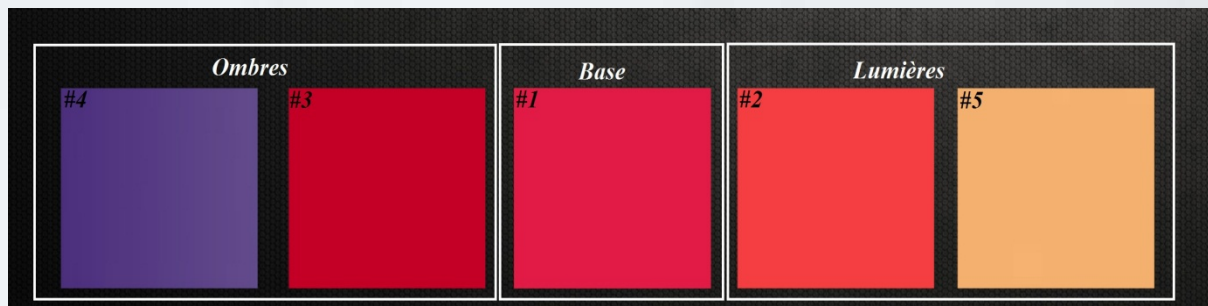
Je termine avec le détourage des volumes, un lining (un trait de couleur sombre qui longe tous les creux) du mélange précédent dans tous les creux de la figurine, et un surlignage (un trait très clair sur toutes les arêtes) en *Citrine alchemy* SCALE 75. Cela va permettre de mieux définir les volumes et de rendre ainsi la figurine plus lisible.

Sur cette photo nous voyons bien que la jambe gauche est beaucoup plus lisible que la droite, c'est le fait des 2 techniques précitées.

J'ajoute également de petites éraflures avec la couleur du surlignage pour représenter les battle damage.



2. L'épaulette rouge.



#1 : *Carmine red* COM-ART, la couche de base.

#2 : *Permanent red* COM-ART, premier éclaircissement.

#3 : *Dark naphthol red* COM-ART, assombrissement.

#4 : *Violet* COM-ART, assombrissement.

#5 : *Sunny skin tone*, MODEL COLOR, éclaircissement.

-J'aime beaucoup travailler le rouge, et la gamme COM-ART de cette couleur est très agréable à utiliser à l'aéro, mais vous pouvez prendre n'importe quelle gamme.

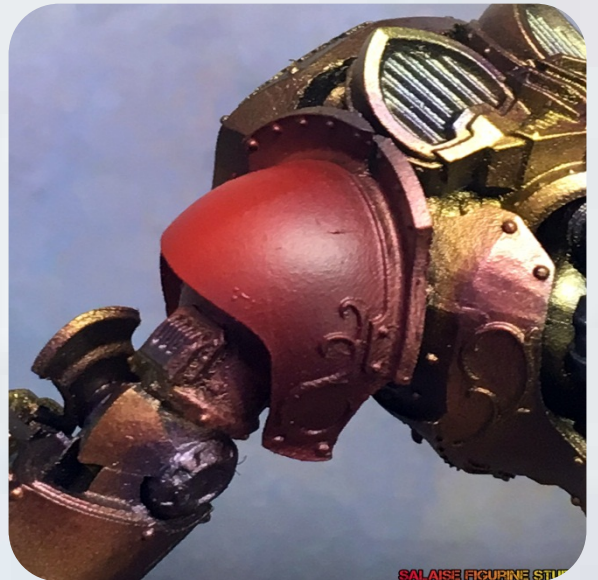
Je commence par une couche de base de *Carmine red* COM-ART à l'aéro, je n'ai pas besoin de faire de masquage sur une si grande zone, n'oubliez pas que vous pouvez réaliser un trait aussi fin qu'un cheveu avec ce merveilleux outil.

J'éclaircis avec une pointe lumineuse en *Permanent red* COM-ART, attention à bien peindre en voile ici, le but est de garder une certaine transparence pour avoir un dégradé de qualité.



Je passe à l'assombrissement, toujours à l'aéro, je mélange du *Naphtol dark red* et du violet COM-ART en 50/50, il est toujours intéressant de réutiliser les teintes d'autres couleurs de la figurine (ici le violet) pour créer un fil conducteur chromatique (pas évident de ressortir cette expression dans un repas de famille..).

Je place la couleur uniquement dans l'ombre la plus prononcée, et toujours en voile.



Une meilleure vue de l'épaulette (que j'ai pas mal défoncée en l'ébarbant d'ailleurs...).

Le dégradé est de très bonne qualité et ceci grâce à l'utilisation du voile.



Je passe ensuite au pinceau, je réalise un surlignage avec du *Sunny skin tone* MODEL COLOR mélangé avec un peu de rouge neutre, j'évite d'éclaircir mes rouges avec du blanc car nous obtenons du rose, ou du orange, je préfère une couleur un peu « saumon ».

J'en profite pour réaliser des battles damages, j'en fais de différents diamètres pour plus de réalisme.

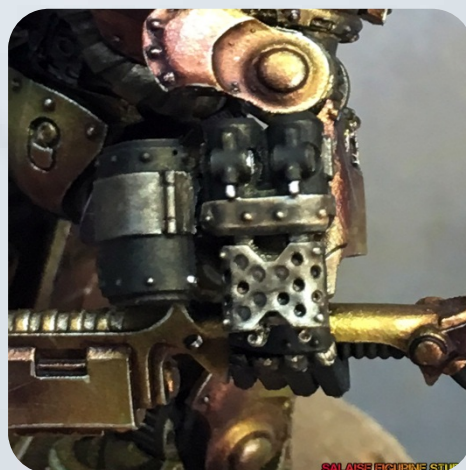


3. Les détails

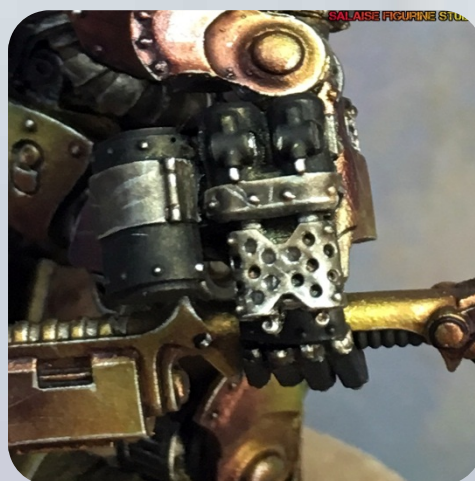
Il est temps de passer aux détails, et je commence par l'acier, ici comme nous allons travailler avec pas mal de lavis qui vont grandement assombrir la surface, il faut prendre un métallique très clair : du *Silver* de VALLEJO.



Je passe ensuite 2 lavis de *Dark tone* ARMY PAINTER, et un lavis de *Terre de sienne brûlée* GOLDEN (vous pouvez utiliser du *mourfang brown* GW sinon), le but est d'avoir un acier un peu sombre mais surtout de faire apparaître des teintes de marron, qui peuvent représenter la salissure et la poussière, un champ de bataille n'est pas l'endroit le plus propre !



Vient ensuite le surlignage, fait en *Chrome* VALLEJO, sur toutes les arêtes et les points de lumière, je réalise également quelques battles damages, attention ici, il faut rester fin pour être réaliste, pensez à éponger au maximum le réservoir de votre pinceau.



Les parties noires ont simplement été peintes en surlignages, avec :

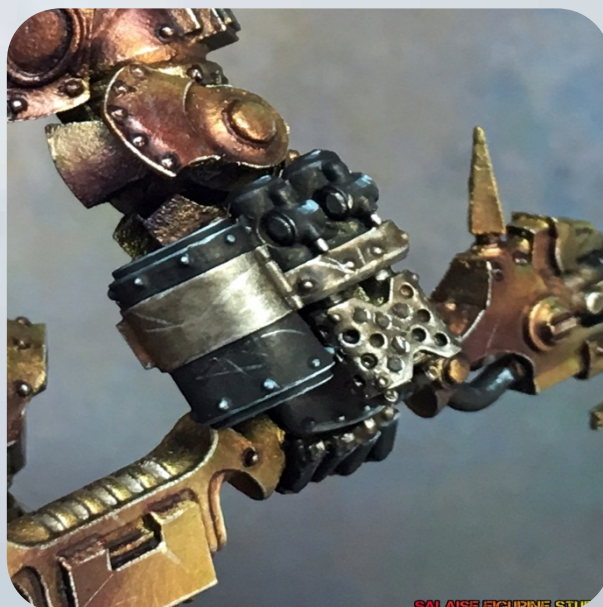
-Du *Dark reaper* GW

-Du *Thunderhawk blue* GW

-Du *thunderhawk blue* GW + du *Fondation white* MODEL COLOR (50/50)

En réduisant le surlignage à chaque nouvelle couleur, le but étant de créer un dégradé mais uniquement sur l'arête.

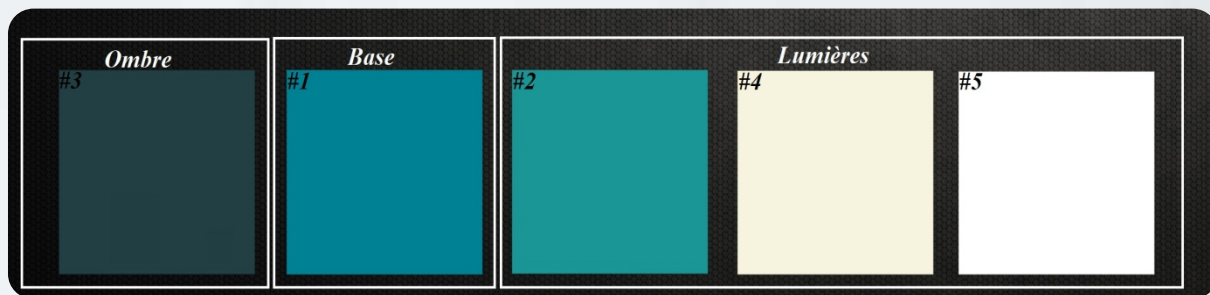
Là encore j'en profite pour faire des battles damages avec la dernière couleur utilisée.



Les optiques ont été peintes avec une base de *Magic blue* VALLEJO, un lining d'encre noire (*Inktense noir* SCALE 75) et une pointe de lumière en *Sky blue* VALLEJO.



4. La lame



#1 : *Turquoise*, MODEL COLOR, couche de base.

#2 : *Blue-green*, MODEL COLOR, premier éclaircissement.

#3 : *Dark sea-blue*, MODEL COLOR, assombrissement.

#4 : *Ivory*, MODEL COLOR, éclaircissement.

#5 : *Fondation white*, MODEL COLOR, éclaircissement.



Je commence par une couche de base de *Turquoise* MODEL COLOR que j'applique au pinceau, je dilue bien la peinture pour ne pas « empâter » la surface, ici au moins 50 ou 75 % de dilution, la peinture model color étant très épaisse (elle correspond aux « bases » de Games workshop).



J'enchaîne avec le travail du dégradé, je passe à l'aérographe ici, je commence par éclaircir la lame avec du *Blue green* MODEL COLOR, puis j'ajoute de l'*Ivory* au mélange que je passe sur une surface encore plus petite, toujours en voile pour un dégradé parfait. Je dilue bien la peinture avec le MODEL COLOR thinner, cette gamme étant un peu particulière je vous conseille fortement de prendre ce diluant, je pratique une dilution assez grande, 1 goutte de peinture pour 4 ou 5 gouttes de diluant.

Je passe un voile de *Dark sea blue* MODEL COLOR dans les ombres de la même façon.



Je termine par un simple surlignage, d'abord avec un mélange 50/50 de *blue green* MODEL COLOR et de *Ivory*, puis avec du *Ivory* pur.



Je peins ensuite l'or au milieu de la lame exactement comme le reste de l'armure, j'en profite aussi pour peindre les dorures de l'épaulette.



Je termine la lame avec un effet d'éclair en free hand, cela permet de représenter l'effet « arme énergétique », pas de secret ici, un pinceau fin (du 0 ou du 000) une peinture un peu diluée (environ 50%), et une main assurée, n'hésitez pas à vous inspirer de vrais éclairs, google image est votre ami !

Je commence toujours par tracer une ligne, puis je repasse plusieurs fois sur certains points pour changer l'intensité du trait, le régulier est l'ennemi du bien ici.



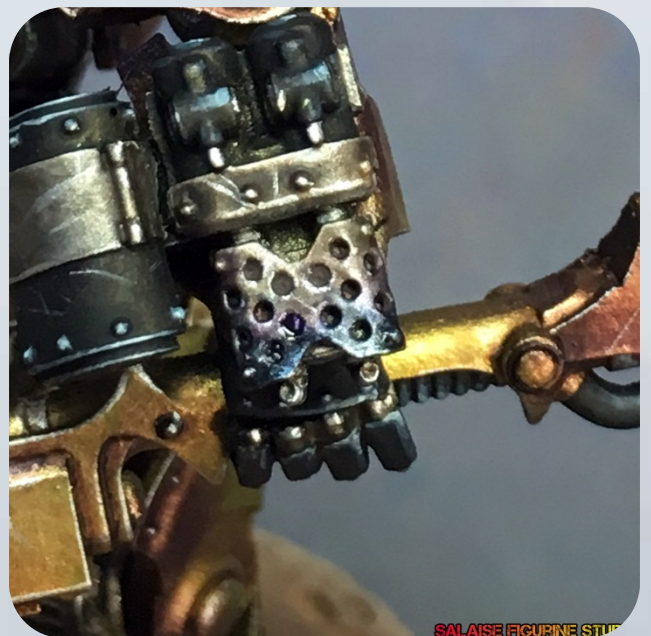
Bon alors là, on aime ou on déteste, mais je rajoute le plus souvent un cinematic effect (de la marque armorcast) sur mes figurines, je considère ces dernières comme un instantané d'une bataille en cours, il est donc normal que certaines soient en train de tirer, cela permet de dynamiser la figurine et de lui ajouter une touche de couleur.

Ici j'applique au pinceau du *Averland sunset* GW, que j'assombris avec un lavis de *fuegan orange* GW et que j'éclaircis avec du *fondation white* MODEL COLOR.



Pour finir, le lance-flammes reçoit un glacis d'encre *Amethyst* de SWM, puis un plus petit d'encre *Sapphire* SWM, le but ici est de représenter la détrempe du métal, chauffer à blanc par le promoteus.

Ce sont ce genre de petits détails qui donne vie à vos figurines, pensez-y.



Le résultat final :





Conclusion :

La gamme custodes est une véritable mine d'or (jeu de mots !) pour ceux voulant bosser leurs métaux, elle permet un travail de qualité sur les modèles parmi les plus beaux du marché.

Le design des kits est une véritable réussite et je vous les conseille chaudement, seuls les véhicules peuvent être un peu particuliers.

Ce contemptor n'échappe pas à la règle, il présente des qualités indéniables, de grandes surfaces, de nombreux détails, une hallebarde fantastique, bref si vous hésitez encore, c'est que vous n'aimez pas la science-fiction !

Et maintenant, à vos pinceaux !

Bonne peinture :)

Rémi,

Salaise figurine studio.