

# JSA : KEISOTSU EN SCHEMA OFFICIEL

DE [boucraft](#)

<https://boucraft.blogspot.com/2012/02/keisotsu-paso-paso-keisotsu-step-by.html>

[https://boucraft.blogspot.com/2012/02/keisotsu-paso-paso-keisotsu-step-by\\_21.html](https://boucraft.blogspot.com/2012/02/keisotsu-paso-paso-keisotsu-step-by_21.html)



Je recommence avec un autre tutoriel étape par étape, cette fois en peignant une unité LI, de sorte que les techniques que j'applique à celle-ci peuvent être transposées à une autre LI, en changeant les couleurs et les schémas comme vous le souhaitez.



## APPRÊT

Tout d'abord, l'apprêt. Comme il s'agit d'une figurine aux couleurs claires, j'ai choisi de commencer par un mélange de blanc (Vallejo Model Color) et d'un peu de French Mirage Blue (Vallejo Model Color).

## VISAGE



La peau est toujours la partie la plus délicate, et c'est pourquoi je préfère m'en occuper au début, afin de ne pas avoir à la peindre à la fin, lorsque je suis fatigué et que je n'y mets pas tous mes efforts. Pour la peinture au niveau du jeu, la façon la plus simple et la plus commune de traiter les lumières est de choisir la lumière centrale (dome light je crois que c'est la traduction en anglais). Pour commencer la peau, j'applique une couleur de base sombre, cette fois j'utilise un mélange de Scorched Brown (Citadel) et Macharius Solar Orange (Foundation), mais je recommande de faire plusieurs essais jusqu'à ce que vous trouviez la couleur de peau que vous préférez.



Pour commencer avec les reflets, j'ajoute au mélange de base un peu de Light Flesh (VMC) et je l'applique sur toute la peau, à l'exception des courbes et des zones les plus sombres.



Ensuite, j'applique un lavis sur toute la peau avec Gryphonne Sepia (Citadel Washes)



Maintenant, j'ajoute un peu plus de Light Flesh au mélange de couleurs précédent, et je souligne les zones proéminentes, en laissant une partie de la couleur précédente visible dans les zones les plus sombres.



Une fois que nous avons terminé, j'applique quelques reflets, cette fois avec Light Flesh seul, sur les parties proéminentes du visage (front, nez, joues...)



Et enfin, j'applique les derniers reflets avec un mélange de Bleached Bone (Citadel) et de Light Flesh, sur certaines parties du front.



J'applique un mélange de French Mirage Blue (VMC) et de Black (VMC) comme couleur de base pour les cheveux.



Avant de commencer la mise en valeur des cheveux, je n'ai pas pu m'empêcher d'attendre pour peindre ses yeux, et voici le résultat. Je les retravaillerai plus tard, parce que je ne suis pas très contente du résultat de l'oeil gauche... il est tellement petit. Vous pouvez trouver beaucoup de méthodes pour peindre les yeux sur internet.

Je reprends là où je m'étais arrêté, et je m'excuse d'avance pour la mauvaise qualité de certaines photos

## BLANC



On commence à travailler sur l'apprêt, en l'assombrissant avec du French Mirage Blue (VMC). De plus, le French Mirage Blue est utilisé pour assombrir les interstices entre les plaques d'armure.



Ensuite, nous mettons en évidence les parties supérieures des plaques de blindage, en plumant et en peignant les bords. Plus la transition entre le gris et le blanc est douce, plus la couleur est nette. Cela prend du temps, mais cela en vaut la peine.

## NOIR ET GRIS FONCÉ

Pour commencer, nous appliquons une couleur de base noire dans toutes les zones que nous voulons peindre en noir, et un mélange de noir et de bleu mirage français dans les zones gris foncé.



Pour éclaircir les zones grises, nous ajoutons du blanc au mélange de base et l'appliquons en plume, comme toujours, en déplaçant le pinceau de la zone d'ombre vers la zone de lumière.



Un dernier éclaircissement, en ajoutant un peu plus de blanc



Pour faire ressortir le noir, nous utilisons le French Mirage Blue, en le mélangeant avec du blanc pour la première couche.



Ensuite, du French Mirage Blue sans mélange pour la couche de surbrillance suivante.



Et enfin, une autre couche de lumière, en ajoutant un peu de blanc au French Mirage Blue précédent.



## ROUGE

Pour la couleur de base dans les zones rouges, nous utilisons du Flat Red (VMC) légèrement assombri avec du noir. Dans les zones telles que les porte-pistolets et les porte-couteaux, j'utilise cette couleur pour souligner le noir, afin d'obtenir un rouge plus foncé dès le départ.



Nous utilisons le vermillon pour accentuer les zones rouges et pour tracer le contour de chaque plaque d'armure. J'utilise également cette couleur pour tracer le contour des supports de pistolets et de couteaux.



Enfin, en mélangeant du vermillon avec du Bleached Bone (Citadel), nous traçons les contours des plaques d'armure. Pour les porte-couteaux et les porte-fusils, nous utilisons uniquement du Bleached Bone.





## FUSIL

Pour peindre le fusil, nous commençons par un mélange de noir et de gris moyen (VMC), dans une proportion de 70-30, puis nous accentuons, en ajoutant un peu plus de gris moyen à la base.



Pour éclaircir, nous ajoutons un peu de blanc au mélange de base.



Nous ajoutons ensuite un peu de blanc à la couleur et nous traçons les contours du fusil.



Pour les zones métalliques telles que le canon ou le chargeur de munitions, nous commençons par utiliser le noir comme couleur de base.



Ensuite, nous éclaircissons en utilisant le bleu Mirage français



Et enfin, nous éclairons avec du blanc.



Nous utilisons Tallarn Flesh (Foundation) comme couleur de base pour la crosse du fusil, et après la base, nous appliquons un lavis avec Gryphonne Sepia (Citadel Washes). Lorsque le lavis est sec, nous éclairons avec Bleached Bone (Citadel).



## LUMIÈRES

Pour les objets qui émettent de la lumière, nous utilisons le bleu vert (VMC) comme couleur de base. Pour obtenir l'effet de lumière, nous appliquons un peu de plume dans les zones environnantes.



Nous ajoutons du blanc à la couleur de base pour les premiers reflets.



Et avec un peu plus de blanc dans le mélange, nous ajoutons les derniers reflets.



Et le tour est joué !

