

YU JING : PAS A PAS - INFINITY DAOFEI - PARTIE 1

DE [Massivevoodoo](#)



Notions de base

- Une première réflexion importante : quelle est la situation ? Chaque fig doit raconter une petite histoire. J'ai été inspiré par le film « Total Recall » et cette [photo](#). J'ai vu un soldat courir dans la jungle et suivre sa victime. Il suffit donc d'utiliser Google et de se faire une idée de ce à quoi pourrait ressembler une jungle :)
- Après l'apprêt, j'ai commencé par peindre l'ensemble de la fig dans ses tons de base. De cette façon, je peux voir si le schéma de couleurs fonctionne. L'idée de base : foncé (peut-être verdâtre)/blanc et un peu de rouge pour le contraste.
- La chose la plus importante pour peindre une figurine est le jeu d'ombre et de lumière. Avec une ombre/lumière bien faite, la fig semble volumineuse et non plate. La façon la plus simple de le faire est d'utiliser une lumière zénithale.
- Pendant que je peignais, j'essayais d'utiliser une bonne position pour éviter les douleurs dans le dos :)
- Après les couleurs de base, j'ai peint une première lumière douce en utilisant ma couleur de base et en ajoutant un peu de Vallejo German Cam. Beige Seconde Guerre mondiale (c'est un peu jaunâtre). Comme vous le voyez sur les photos suivantes, il n'est pas peint très lisse :)
- Dans les étapes suivantes, je me concentrerai sur les zones sombres car les zones blanches n'étaient pas très compliquées à peindre (j'ai juste peint une ombre claire au début et je l'ai terminée à la fin assez rapidement).

Couleurs de base et première lumière brute



Couleurs utilisées pour les couleurs basiques de la fig



Couleurs utilisées pour les parties sombres



VMC:

German Cam. Beige WWII

German Cam. Black Brown

White

Ice Yellow

Black

Dark Sea Blue

Military Green

Oily Steel

Citadel:

Hawk Turquoise

Dark Flesh

Khorne Red

Point

- Après les bases, j'ai commencé par ajouter plus de Vallejo German Cam. Beige Seconde Guerre mondiale dans ma couleur de base et accentué les parties les plus lumineuses pour préparer la zone pour les prochaines étapes. Pourquoi ai-je fait cela ? Je me suis rendu compte que j'avais peint ma première lumière de manière trop douce. Si j'avais voulu garder cela, il aurait été difficile de peindre un contraste léger adéquate à la forme de l'armure. (1ère étape) comme ci-dessous : <https://massivevoodoo.blogspot.com/2009/12/tutorial-light-and-shadow.html>
- Après j'ai utilisé du German Cam. Beige Seconde Guerre mondiale pur et peint ma deuxième lumière. J'ai couvert une zone plus petite puis pour la première lumière (il fait plus clair ici). Comme vous le voyez, c'est assez approximatif. (2ème étape)
- Pour lisser la zone entre les deux couches, j'ai utilisé un glacis composé de ma première et deuxième lumière. Le « nettoyage » est très simple : utilisez le glacis (très fin) et tirez-le sur le niveau entre les deux couches. Le glaçage doit sécher instantanément. Si vous répétez cette étape 2-3 fois, vous verrez le niveau disparaître. (3ème étape)

1ère étape : la lumière



2ème étape : plus de lumière



3ème étape : le nettoyage



Plus de lumière

- L'étape suivante est simple : j'ai ajouté du blanc à mon German Cam. Beige Seconde Guerre mondiale et peint une troisième lumière (encore une fois : une zone plus petite). (4ème étape)
- Puis j'ai recommencé à lisser le niveau, mais maintenant je me suis concentré sur la zone entre ma couleur de base et la zone claire. Plus je répète cette étape, plus le « mélange » devient lisse. (5ème et 6ème étapes)
- Enfin une lumière dure avec un blanc presque pur sur les parties les plus brillantes (notamment sur les bords de l'armure). (6ème étape)
- Je ne me suis pas trop concentré sur les pieds et le bas de la jambe, car j'utiliserai plus tard des pigments pour couvrir les parties moins propres ;)

4ème étape : troisième lumière



5ème étape : nettoyage à nouveau



6ème étape : dernière lumière



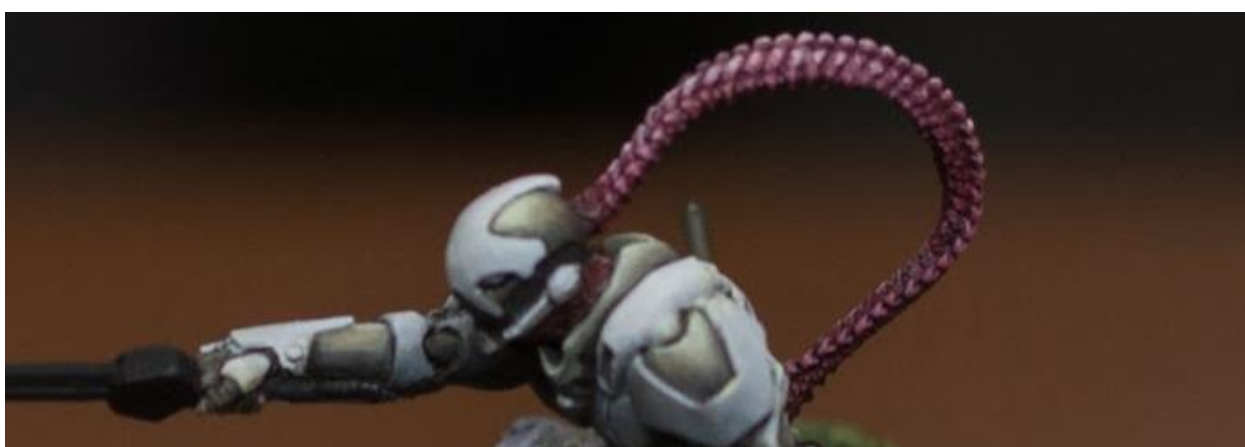
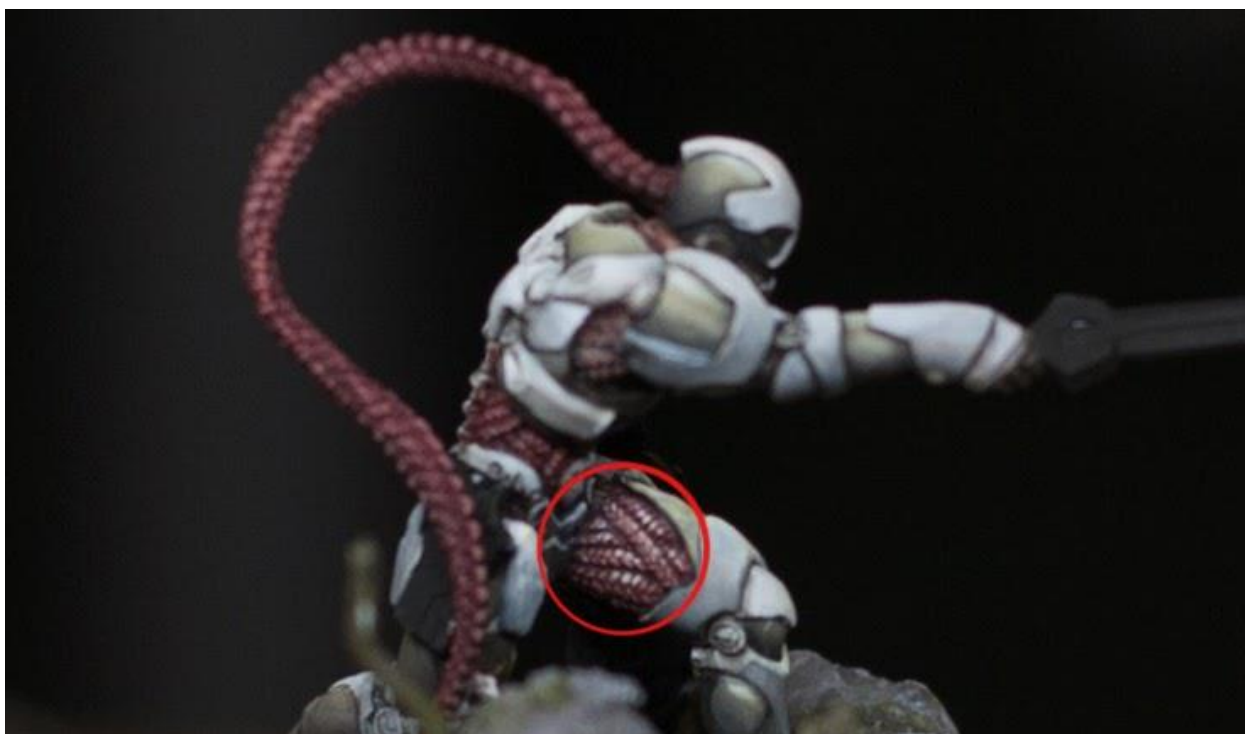
Travail des détails

- Après avoir terminé les parties les plus sombres, je me suis concentré sur le socle et les parties blanches de l'armure. Le socle a été peint dans des couleurs plus intenses pour répondre à l'atmosphère de la jungle (--> google). Pour les zones blanches, j'ai intensifié les teintes avec des glacis de noir et j'ai « nettoyé » la zone pour obtenir un résultat plutôt lisse. (7ème étape).
https://www.google.de/search?q=jungle&client=firefox-a&hs=bFd&rls=org.mozilla:de:official&channel=fflb&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=l-1_Urm2DsjQtAaytoCYCg&ved=0CAkQ_AUoAQ&biw=1592&bih=940&dpr=1
- Il était maintenant temps de passer aux détails. D'abord les parties « organiques » : j'ai ajouté un peu de beige dans mon rouge de base et j'ai peint les lumières. Ici, je n'ai pas utilisé un mélange lisse (comme sur les plus grandes parties) car les zones sont assez petites et vous deviendrez fou en l'essayant. Je viens de peindre une première et une deuxième (détail) lumière : petite et la dernière en blanc pur. Même s'il ne s'agit pas d'un mélange lisse, votre œil reconnaîtra le volume. Essayez simplement de capturer le jeu d'ombre et de lumière. (8ème et 9ème étape).
<http://massivevoodoo.blogspot.de/2009/12/tutorial-light-and-shadow.html>
- Pour rendre la fig plus intéressante, j'ai ajouté une nouvelle couleur. Je choisis bleu/turquoise pour garder un schéma de couleurs harmonieux : le bleu contraste bien avec les parties rouges de la fig (contraste froid/chaud). Pour obtenir un effet fort, je vous recommande de peindre d'abord la zone en blanc, puis de peindre la couleur sur la zone blanche. Pour renforcer l'effet, ajoutez un petit accent de blanc pur sur la zone (bleue) : ici deux liens qui vous aideront : [ICI](#) et [ICI](#). J'ai également commencé à préparer les parties métalliques. Malheureusement, je n'ai pas pu prendre de bonnes photos du processus ici, je vous recommande donc d'utiliser ce tutoriel. (10ème étape).
<http://massivevoodoo.blogspot.de/2010/02/tutorial-painting-true-metallic-metal.html>
- Enfin, j'ai peint l'arme. Rien d'extraordinaire et de la même manière j'ai peint les « parties organiques ». Deux couches de couleurs plus vives. (11ème étape)

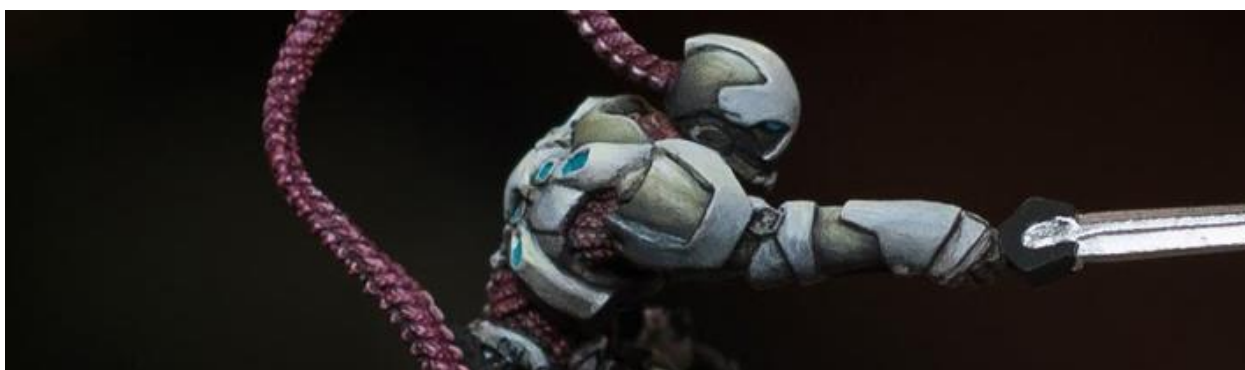
7ème étape : peinture du socle et des ombres pour les zones blanches



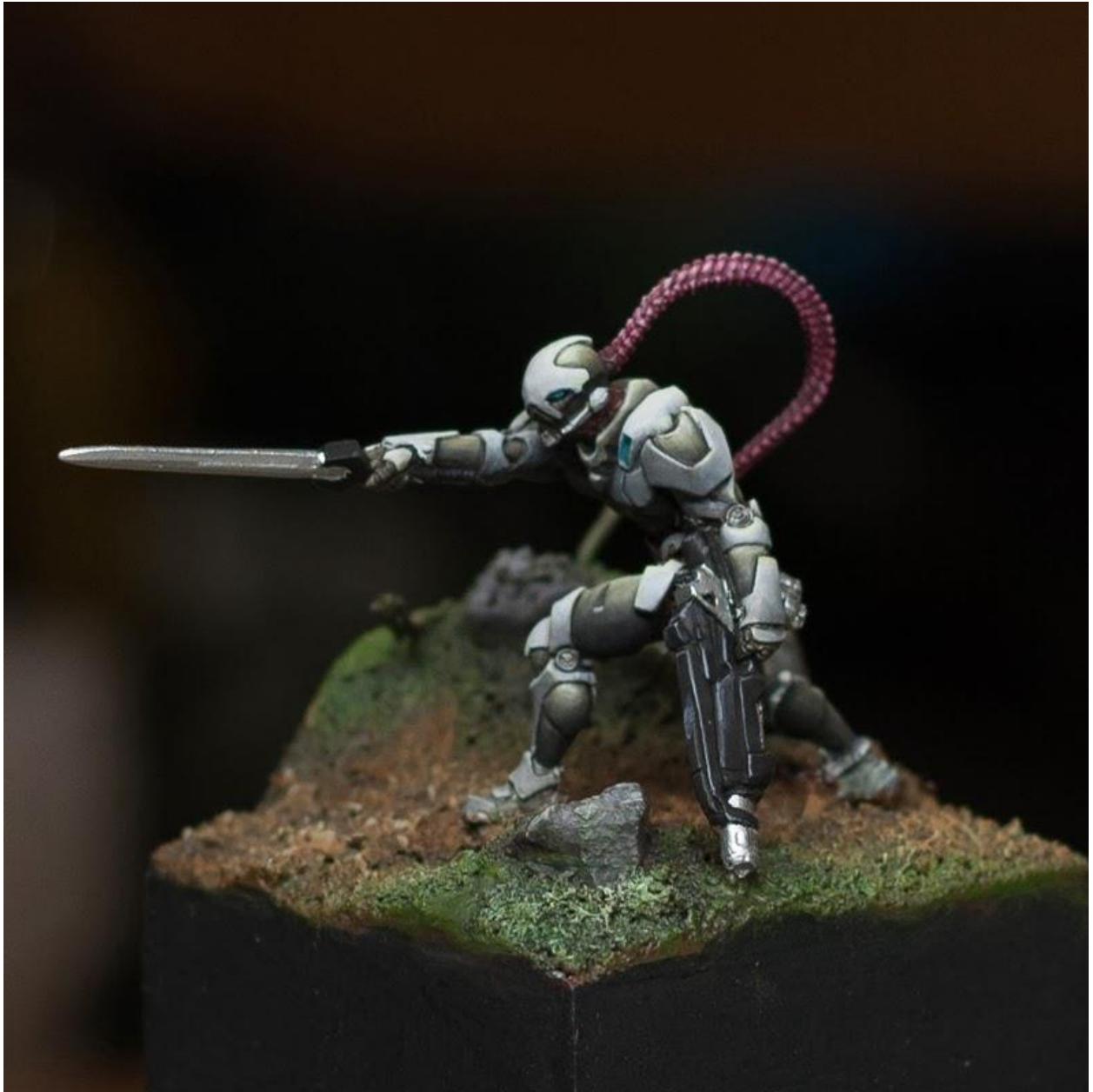
8ème étape : les détails organiques



10ème étape : effets bleus et métallisés



11ème étape : l'arme



C'est donc la fin de la première partie.