

YU JING : PAS A PAS HAC TAO EN SCHEMA NOIR

DE [Massivevoodoo](#)



La figurine était un test pour mes propres figurines de jeu et je voulais la peindre simplement mais efficacement sans prendre des jours pour cela. Je suis vraiment convaincu qu'il y a une différence entre les figurines de jeu et les pièces d'exposition de compétition. Êtes-vous d'accord avec cela ? J'aurais trop peur de toucher mes figurines tout le temps et peut-être même d'en laisser tomber une dans le feu de l'action. Si vous êtes intéressé par une petite discussion de préparation de la figure, consultez cet article !

Au final, l'ensemble de la figurine m'a pris environ 4 heures, y compris la base. J'étais content du résultat et du temps que cela m'a pris. Les tests se sont bien passés je dirais et d'autres figurines à venir à l'avenir. Il était très important pour moi d'écrire ce Step by Step maintenant car je suis sûre d'oublier les couleurs que j'ai utilisées pour le modèle. J'espère que cet article empêchera cela et que vous les lecteurs pourriez l'apprécier.

Étape 1 -Couche d'apprêt



Rien de spécial dans le processus d'apprêt. Si vous souhaitez avoir une vue plus approfondie, consultez cet article : <http://massivevoodoo.blogspot.com/2009/11/tutorial-kongs-priming-thoughts.html>

Étape 2 - Couleur de base aux zones principales



J'ai utilisé un mélange de Model Colour black et d'Andrea Miniatures German Field Grey pour la première application de la couleur de l'armure.

J'ai appliqué la couleur en deux fois pour obtenir une bonne saturation et éviter les endroits sales où l'amorçage pourrait transparaître. Attendez que ça soit sec avant de repasser dessus. Si vous ne le faites pas, vous pouvez déchirer la couleur à nouveau et/ou endommager la surface.

Après avoir regardé les photos, j'aurais pu effectuer ce processus une troisième ou même une quatrième fois, mais j'ai décidé de ne pas le faire, car il s'agit d'une figurine de jeu. Je procéderaï différemment pour une pièce d'exposition, car une surface uniforme au départ permet de peindre avec une meilleure qualité par la suite. J'avais déjà à l'esprit que je voulais que la couleur devienne plus brillante dans ses reflets. C'est pourquoi mon ton de base est toujours plus noir que gris.

Étape 3 – C'est parti sur les zones principales



J'ai pris du noir pur pour peindre les zones entre les parties de l'armure (le matériau en fibre de carbone qui permet le mouvement). Un mélange de noir, de German Field Grey et de couleur de modèle Air USMC Green a été utilisé pour peindre le ton de base du lance-roquettes. Un mix de Citadel's Ice blue et un peu de german field grey fut la base du casque. J'applique encore ces étapes en plusieurs fois.

Étape 4 - Finition des tons de base de la zone principale



La dernière grande zone principale était le socle. J'ai décidé de prendre de la Citadel's Dwarf Flesh mélangée avec une goutte de german grey pour cela. Autant que je me souvienne, et d'après la photo ci-dessus, il y avait aussi une goutte de green heavy qui entrain dans la composition. J'ai décidé de rendre cette zone si forte parce que je savais déjà que je l'atténuerai dans les étapes suivantes. J'ai répété cette étape plusieurs fois. Maintenant, les tons de base sont tous prêts et la peinture des zones commence vraiment.

Étape 5 - Apporter un peu de saleté au socle



J'ai utilisé du Model Colour Smoke dilué avec de l'eau pour l'appliquer sur la base en plusieurs couches. Laissez à nouveau sécher chaque couche. Pour intensifier le ton à certains endroits, appliquez plusieurs couches. C'est ce que j'ai fait à l'arrière de du socle, c'est-à-dire dans la partie du socle qui se trouve derrière la figurine.

Étape 6 - Commencer avec à rendre les arrêtes brillantes



J'ai repris le ton de base de l'armure et j'ai ajouté une petite quantité de blanc pour la rendre plus lumineuse. Juste un peu. Avec ce mélange, j'ai peint les parties de l'armure qui sont touchées par la lumière zénithale. J'ai rajouté un peu de blanc pour éclaircir les bords. Même chose pour le ton de base du casque. Deux glacis de vert USMC pur ont été utilisés sur l'arme pour intensifier le ton à cet endroit. Du blanc pur a été utilisé à tous les endroits où j'ai l'intention d'utiliser la couleur dayglow bientôt.

Étape 7 - Commencer par les détails



Les couleurs Forged Monkey Dayglow ont été utilisées pour les zones blanches. Lors de cette étape, j'ai utilisé un glacis de noir pur pour les zones d'ombre de l'armure afin d'intensifier son contraste général.

Tutoriel - Utilisation des couleurs Dayglow

<https://massivevoodoo.blogspot.com/2011/10/tutorial-using-dayglow-colors.html>

Étape 8 - Le travail de détail se poursuit



Du blanc pur a été mélangé au ton de base de l'arme et les contours ont été éclaircis, toujours selon la règle de la lumière zénithale. J'ai utilisé un glacis de vert et de noir pour ramener les ombres sur l'arme, comme je l'ai fait sur l'armure. Le blanc pur du casque a été refait à plusieurs reprises en plusieurs glacis pour obtenir plus de puissance. J'ai fait un dernier éclairage des arêtes avec du blanc pur sur l'armure et sur de petites zones comme le torse, j'ai ajouté de petits points blancs pour montrer les reflets et rendre la zone plus intéressante. Des reflets doux sur la base ont été peints sur la zone de la base à l'avant de la figurine. Un lavis de Citadel's Bestial Brown a été fait sur les zones rouillées et quelques pigments de rouille faits maison ont été mis en place à cet endroit. Le Bestial Brown avec une petite goutte de blanc a été utilisé pour peindre les lignes d'insignes sur l'épaulette de la figurine. J'ai utilisé un stylo graphite pour donner un aspect métallique aux tuyaux rouillés et aux zones noires entre les armures. C'est un travail rapide mais qui apporte beaucoup de détails.

Étape 9 – Détails finaux



Tamyia Clear Smoke a été utilisé pour apporter des zones huileuses à la base. La peinture craquelée a été utilisée pour apporter des zones lumineuses et des différences à la base. Après séchage, l'étape suivante a consisté à glacer ces zones de peinture craquelée avec de la fumée. J'ai ensuite ajouté un glacis de pigments orange sur les tuyaux et les pieds de la figurine.

Je me souviens que j'ai fait quelques détails supplémentaires sur les bords et les petits points avec du blanc pur et un pinceau fin.

Le vernis satiné a été utilisé comme glacis sur le casque pour montrer que le matériau est différent de celui de l'armure mate.

Étape 10 - Terminé !



J'ai terminé ma première figurine de jeu personnelle en 4 heures.

C'était rapide et je suis content du résultat. J'ai hâte de voir mon armée monter en puissance. S'il vous plaît, assurez-vous que cet article n'est pas directement un guide étape par étape avec une recette de couleur. Je n'aime pas les recettes de couleurs car je les oublie la plupart du temps. Il s'agit plutôt d'un aperçu de ma façon de travailler lors de la finition de cette figurine et des effets que j'ai utilisés pour obtenir un résultat rapide mais agréable à regarder.

En plus, je dois dire que j'étais très fier de moi d'avoir obtenu ce résultat en si peu de temps. Je ne peux pas vous promettre que cela vous arrivera du premier coup. Au cours de la progression, j'ai vraiment senti l'expérience acquise en peignant de nombreuses figurines au cours des dernières années se mettre en place lorsqu'il s'agit d'obtenir de belles zones et de bons effets rapides. Il n'y a rien de bien extraordinaire, mais c'est un début pour mon projet de peinture d'armée.

Peut-être qu'avec le temps et après de nombreuses batailles, il y aura des ajouts avec l'altération de l'armure ou des dessins à main levée détaillés, mais mes figurines de jeu doivent d'abord mériter cette amélioration dans le feu de l'action.

J'espère que vous avez aimé ce pas à pas. Faites-moi part de vos questions, idées et réflexions dans les commentaires.

Bientôt plus ! Restez à l'écoute et continuez à peindre avec plaisir !

