

Sons of Behemat 1.7

Le visage

Step by step



 Become a patron

Figurine : *Sons Of Behemat, le visage*

Marque : **GW**

Temps de peinture : environ 8h

Le nouveau géant est une formidable occasion de sortir de sa zone de confort, il peut-etre également un redoutable défi, meme pour un peintre chevronné.

Je l'ai réalisé lors de sa sortie, et après y avoir passé environ 50 H, voila ma vision du kraken eater.

 Natural fleshtone,
Vallejo

 Ivory, vallejo

 Purple heat, secret
weapons miniature

 Black red, vallejo

 Soft tone,
army painter

 Flesh tearer red,
contrast

 Blanc, vallejo

 Noir, vallejo

 Heavy sienna, vallejo

 dark sand, vallejo

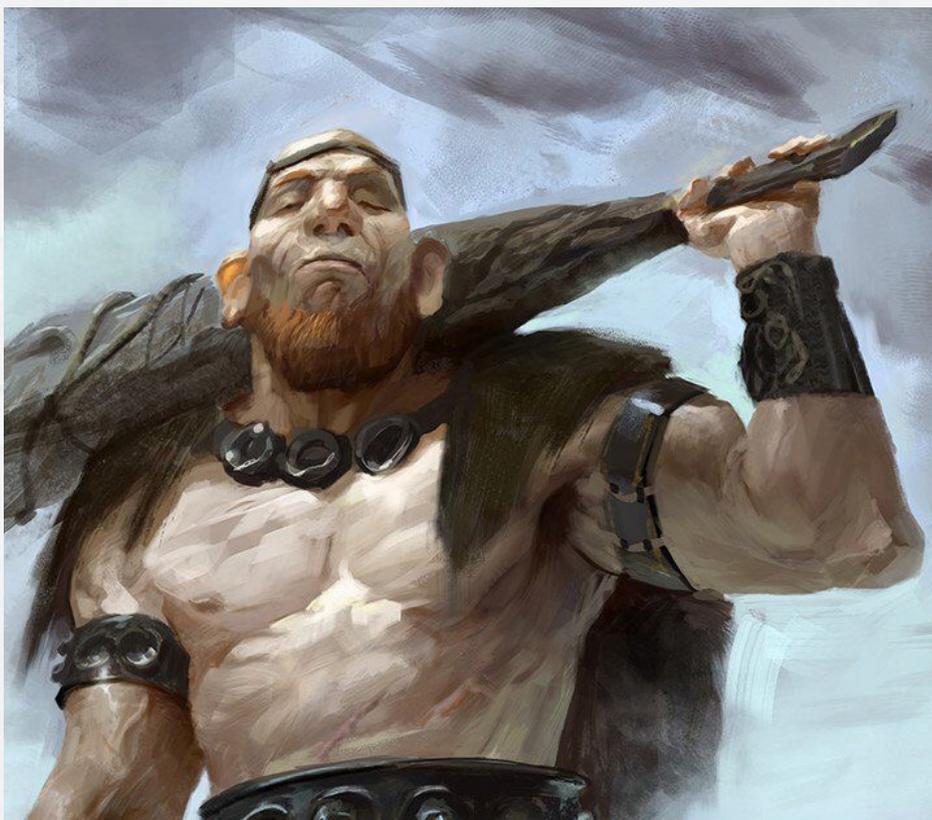
 Andrea blue, vallejo

 Burned flesh,
vallejo

 Frozen flesh, vallejo

 Reddish flesh,
vallejo

Google images permet de trouver quelques pépites :





Pour le placement des lumières, il faut le traiter de façon logique.

Nous sommes en zénithal ici, c'est à dire que la lumière vient du haut, tout autour de la figurine. Cela se traduit le plus généralement par : ombre en bas, lumière en haut.

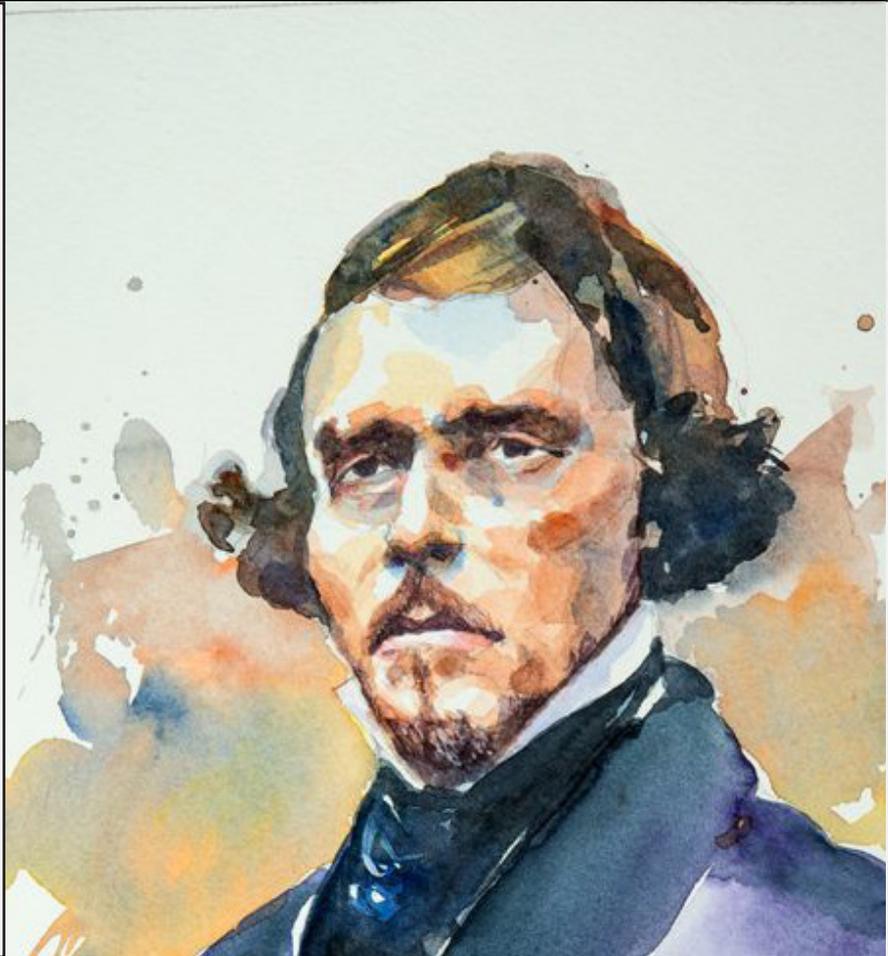
Dans ce croquis, nous voyons bien les zones à travaillées, les ombres sous le nez, sous le menton, dans le creux des joues, des tempes, le bas des oreilles et les yeux.

Les lumières sur le haut du crane, le nez, le haut des joues, le haut des oreilles, etc...

Voici un autoportrait d'Eugène Delacroix (la liberté guidant le peuple), nous remarquons bien les différents ajouts de teintes.

Le traitement de la peau est réalisé en marron rose plus ou moins clair. Et des touches de bleu gris foncés désaturés (dark reapers, dark sea blue) et de rose et jaune viennent ajouter un peu de vie à l'ensemble.

J'ai choisi pour ma palette d'ajout de teinte le rose (purple heat) et le frozen flesh (violet foncé désaturé).



ÉTAPE 1



Voile



Burned flesh, vallejo



Frozen flesh, vallejo

J'applique une couche de base de Burned flesh + Frozen flesh (50/50) sur l'ensemble du visage.



ÉTAPE 2



Voile



Reddish flesh,
vallejo

J'applique ensuite le reddish flesh sur le haut des ombres, les ton intermédiaires plus les lumières.



ÉTAPE 3



Voile



Natural fleshtone,
Vallejo

Je continue avec le natural fleshtone sur le haut des tons intermédiaires et les lumières



ÉTAPE 4



Voile



Natural fleshtone,
Vallejo



Ivory, vallejo

Je termine avec un mélange de natural fleshtone + ivory (50/50), sur les lumières.



ÉTAPE 5



Frozen flesh, vallejo



Burned flesh, valle-



Natural fleshtone,
Vallejo

Je passe au pinceau, en appliquant des blending de frozen flesh + bruned flesh (50/50), puis de frozen flesh pur, en réduisant les zones de travaux. Les ombres sont bien plus approfondies comme cela.

Je continue avec le début des layering qui vont me servir d'éclaircissement, en utilisant du natural flesh



ÉTAPE 6



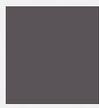
Glazing



Blending



Purple heat, secret weapons miniature



Frozen flesh, vallejo



Natural fleshtone, Vallejo

J'applique des ajouts de teintes en glacis ou en blending, je vais poser du purple heat sur le bas des joues, des paumettes, le tour de la bouche, les lèvres, le bas des oreilles et des narines.

J'approfondis mes ombres avec des glacis de frozen flesh dans les zones que je veux teinter un peu plus (le creux des yeux, le dessous des lèvres, etc..)



ÉTAPE 7

Glazing

Ivory, vallejo

Je vais maintenant complètement exagérer mes lumières avec de l'ivory appliqué en glacis (pour bien maîtriser mon effet), sur toutes les lumières les plus prononcées du visage.

Pas d'inquiétude, nous allons fondre tout cela après.



ÉTAPE 8



Lavis



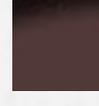
Base



Flesh tearer red,
contrast



Ivory, vallejo



Black red, vallejo

J'applique un lavis de flesh tearer red dans la bouche, et je peins les dents en ivory (attention à ne pas dépasser !)



ÉTAPE 9



Lavis



Layering



Soft tone, army painter



Black red, vallejo



Ivory, vallejo

J'applique un lavis de soft tone sur les dents, en l'enlevant bien sur le haut.
Je peins les lèvres en black red, puis j'éclairci la langue et les lèvres avec de fines lignes de black red + ivory (au début 50/50, puis 25/75), pour imiter un effet de gerçures.



ÉTAPE 10

Layering

Blanc, vallejo

Noir, vallejo

Andrea blue, vallejo

Les yeux sont peints en noir, puis j'applique une couche de blanc en laissant une ligne de noir tout autour.

J'applique un rond de noir au milieu, que je remplis avec un rond plus petit d'andrea blue (et toujours en laissant une ligne de noir autour).

J'applique un point de noir au milieu du bleu, j'éclaircis en layering légèrement le bas du bleu (andrea bleu + blanc/50/50), puis j'applique un point de blanc en haut pour représenter l'oeil humide.

Enfin j'applique des glacis de purple heat sur le bas de l'oeil pour représenter les glandes lacrymales.



ÉTAPE 11



Heavy sienna, vallejo



dark sand, vallejo

Pour la pilosité, je vais appliquer une couche de base de heavy sienna, que je vais éclaircir en layering de plus en plus avec du dark sand (50/50, puis 25/75)





SALAISE
FIGURINE STUDIO



LÉGENDE



Base

Couche de base



Texturage

Souvent appelé stippling, il est traité de nombreuses fois en live peinture (UR025, overlord nécron), technique de base utilisée dans le « quick step 34 : cuir judiciar ».



Blending

Technique de dégradé avancé, principalement en assombrissement, traité dans le « webinaire #11: blending ».



Layering

Technique de dégradé avancé, principalement en éclaircissement, traité dans le « webinaire #12: layering ».



Glazing

Technique de dégradé avancé, ou de phase d'équilibrage traité dans le « webinaire#1: les glacis », et dans le « webinaire : glazing ».



Lavis

Technique d'assombrissement ou d'ajout de teinte, traitée dans le webinaire #1: les glacis, et dans le « webinaire #6 : les lavis », ainsi que dans le « livret de formation #4 : lavis »



Brossage

Technique d'éclaircissement, traitée dans le livret « la peinture pinceau : les bases » et dans le « webinaire : brossage à sec »



Détourage

Technique de détourage des volumes, traitée dans le « webinaire #4 : le détourage des volumes » et le « livret de formation #4 : le détourage »



Wet-blending

Technique de dégradé par superposition fraîches de 2 couleurs différentes, traitée dans le « webinaire : le wet blending »



Voile

Technique de base de l'aero, traitée dans le « webinaire #8 : le dégradé à l'aero »



Lissage

Technique de l'aero, traitée dans le « webinaire #8 : le dégradé à l'aero »



Une cible indique que cette étape requiert une grande précision