

ULTRAMARINE #1

L'armure

Step by step



 [Become a patron](#)

Figurine : *Ultramarine*,

Marque : *Salaise print studio/GW*

Temps de peinture : environ 20h

Nous fétons ce mois, les 5 ans du patreon, et l'un des premiers tutos sortis était alors un primaris ultramarine, il était temps de s'y remettre, avec un tutoriel plus clair, mieux expliqué, et surtout avec le nouveau protocole PDF en PAO.

A tutoriel exclusif, figurine exclusive, puis salaise print studio a réussi à avoir l'exclusivité sur des figurines à tomber, il fallait leurs faire honneur.

Voyons ensemble comment peindre un ultramarine.

«Pour Maccrage !»



Ultramarine blue,
vallejo



Light sea blue,
vallejo



steel blue, vallejo



Noir, vallejo

Blanc, vallejo



Encre ultramarine,
aercolor



Ghost grey, vallejo



Red rust, secret
weapons miniatures



Orange rust,
Secret weapons mi-
niatures



Encre noire







Pour les ultramarines du studio, nous partons sur un rendu ultra contrasté, type «BD».

Les peintures de la gamme «game» de vallejo sont parfaite pour ce genre de travail.

- Le *red rust* peut être remplacé par le *rhinox hide*, GW
- L'orange *rust* peut être remplacé par le mourfang brown, GW
- Le *ghost grey vallejo* peut être remplacé par le *wolf grey*, vallejo
- L'encre ultramarine par une encre bleu foncé (celle de scale 75 par exemple)



L'ajout de l'encre, lors des différentes étapes de ce step by step est très important.

Il permet d'ajouter énormément de pigments dans notre mélange, sans épaissir la peinture, ce qui rend la couleur bien plus éclatante, sans la dénaturer.

Je vous conseille fortement de vous équiper en encre, déjà pour le lining, mais c'est toujours utile, que ce soit en glacis, en ajout de teinte ou en ajout de mélange.

Les ultramarines étant l'armée du studio depuis cinq ans maintenant, il fallait suivre (plus ou moins) le schéma de couleur originel.

Bien sûr, des latitudes peuvent être prises, mais retenez tout de même que lors de vos peintures d'armées, il vous faut une cohérence globale.



Cette illustration montre bien le schéma de couleur et l'effet souhaité, le contraste, poussé presque au blanc, et l'ombre quasiment noire.



Nous voyons bien sur cet exemple, les différents points de lumières. Retenez ces valeurs, et essayez de vous en approcher le plus possible.

Comme le disais le grand Perceval, «le plus important, c'est les valeurs».

PRÉPARATION

La figurine a été assemblée, puis une simple sous-couche noire est appliquée. Ici, pas de pre shading, le bleu ultramarine est trop couvrant pour créer un dégradé.



ÉTAPE 1



Voile



Ultramarine blue,
vallejo

Nous appliquons un voile d'*ultramarine blue* qui va recouvrir la quasi totalité de la figurine ou presque.

Attention à faire plusieurs passages pour avoir la couleur du pot.



ÉTAPE 2



Voile



Light sea blue,
vallejo



steel blue, vallejo

Nous allons commencer le premier dégradé, un voile de *light sea blue* est appliqué sur les lumières, et un voile de *steel blue* dans les ombres.

Ici, il faut travailler la précision, soyez assez proche de la surface avec l'aéro, mais sans faire de patés !



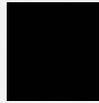
ÉTAPE 3



Voile



steel blue, vallejo



Noir, vallejo



Light sea blue,
vallejo

Blanc, vallejo

Le premier dégradé étant posé, nous allons continuer à l'approfondir, un voile de *steel blue* + *noir* (50:50) est appliqué dans les ombres, et un voile de *blanc* + *light sea blue* (75:25) dans les lumières.

Le but, ici, est de réduire la surface du dégradé précédent (sinon ce dernier ne sert à rien), il s'agit donc, d'une étape encore plus précise. Elle est optionnelle, et bien qu'augmentant sensiblement le dégradé, vous pouvez vous en passer.



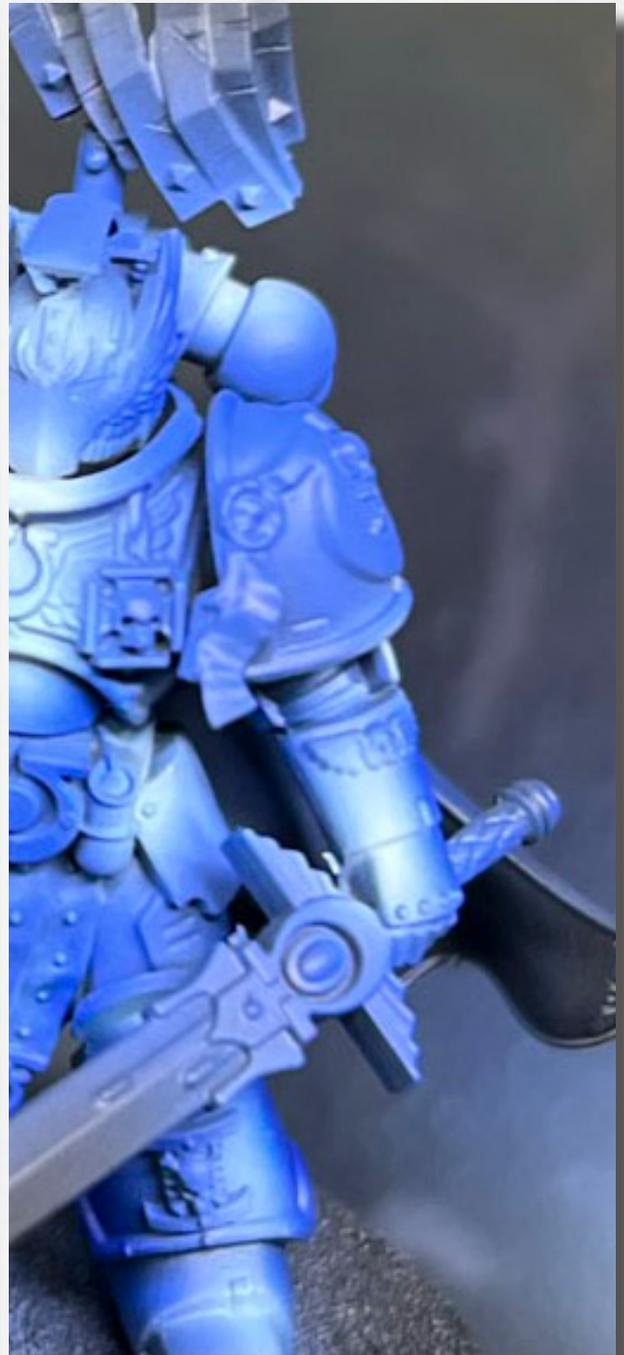
ÉTAPE 3



Voile

Des zooms de certaines parties de la figurines, vous montrant l'intensité, totalement exagérée, du dégradé à ce stade.

Bien sûr, il ne faut pas le laisser comme cela, et nous allons donc appliquer un voile de lissage.



ÉTAPE 4



Voile



Ultramarine blue,
vallejo



Encre ultramarine,
aercolor

Le voile de lissage est appliqué avec un mélange très dilué *d'ultramarine blue + encre ultramarine aero color* (2 gouttes d'encres pour 3/4 de peinture). La dilution est ici d'au moins 3 gouttes de diluants pour une de peinture.

L'étape est ici délicate, puisque qu'il ne FAUT PAS tout repeindre, vous devez uniformiser votre teinte, tout en laissant un contraste intéressant.



ÉTAPE 4



Voile

Différentes vues de la même étape, nous voyons bien que le dégradé est devenu parfait, ou presque, fondu parfaitement.

L'aéro est un outil formidable pour ce genre de travail, long et fastidieux au pinceau.



ÉTAPE 4



Voile

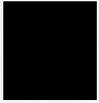
Le même travail réalisé sur une armure cataphractii, il s'agit ici du même principe.



ÉTAPE 5



Détourage



Encre noire

Nous passons au pinceau, avec le détourage des volumes, nous commençons avec un lining à *l'encre noire*, qui permet de commencer à délimiter les volumes, les rivets, etc... Un pinceau fin 0 ou 00 est indispensable ici.

Attention à votre pression exercée, et à bien vider le réservoir du pinceau pour commencer.



ÉTAPE 6



Détourage

Light sea blue,
vallejo

Blanc, vallejo

Un surlignage de *light sea blue*, puis un second de *light sea blue* + *blanc* (50:50) vient finir le détourage.

Des battles damages sont ajoutés sur certaines zones avec cette dernière couleur, cela permet aussi de caser la monotonie des grandes surfaces plates.



ÉTAPE 7

Détourage

Repassons maintenant, sur les figurines de la boutique, bien plus détaillées que celle de GW (!!).

Nous voyons bien ici, les zones subissant des dégats, les pieds, les arêtes, etc..



ÉTAPE 8



Texturage



Layering



Red rust, secret weapons miniatures



Orange rust, Secret weapons miniatures

Nous ajoutons un mélange de *red rust* et *d'orange rust* pour remplir certains battles damages, et les rendre assez profonds.

Enfin, quelques streaking grims et autres crasses sont appliquées ici et là, de façon aléatoires, et pas trop prononcées ! Il s'agit de space marines, ne l'oublions pas.



GALERIE



AISE
IE STUDIO



AISE
IE 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