

JULIO CABOS

Andrea Miniatures
Ref. WY-17
54 mm. Scale 1/32

LA PEINTURE

La tâche de peinture peut être divisée en trois parties bien distinctes : la vague, la planche de surf et la surfeuse. Avant de commencer une peinture de ce genre, il faudra recueillir une bonne quantité d'images de surfeurs, surtout pour savoir comment interpréter les tons et les reflets dans le creux de la vague.

Il y a une myriade de reflets et de tons qu'il vaut la peine d'étudier pour voir quels procédés et étapes de peinture

rendront mieux l'effet que nous souhaitons obtenir.

Pour la planche à surf, il y a une énorme quantité de modèles pour s'inspirer. J'ai cherché un motif à tons chauds, pour le faire ressortir par rapport à la vague, et pour qu'elle se marie mieux avec la couleur de la peau de la surfeuse.

Finalement il ne reste que la protagoniste, dont la peau, devra être, à mon

avis, bien bronzée, à peine couverte par un bikini jaune citron.

Une fois fait le choix du schéma général des couleurs du kit, on peut commencer par peindre la vague. Sur les images que j'ai pris comme exemple on peut apprécier un jeu de transparences, et la meilleure façon de le rendre, il me semblait, était de fonder entre eux les différents tons, commençant par les plus clairs, jusqu'à arriver aux plus foncés.



On commence par une passe en voile très transparente avec du XNAC-15 turquoise, à l'aide d'un long pinceau à l'eau. Ensuite on applique le deuxième ton, XNAC-26 Bleu base + XNAC-15 Turquoise, pour fonder les deux couleurs lorsque la peinture est fraîche.



On souligne les zones les plus foncées de la vague avec du XNAC-14 Vert émeraude + XNAC-26 Bleu base, avec le même système que pour la couche antérieure.



La vague vue de l'arrière. On emploie les mêmes tons que pour les étapes précédentes.

POINT BREAK

La série « Wonderful World » nous a surpris avec de merveilleuses figurines, apportant, à mon avis, une bouffée d'air frais au monde des miniatures. Mais, sans aucun doute, cette figurine les dépasse toutes. Ce qui est surprenant de cette pièce, c'est le naturel du geste et de la pose de la fille, sur sa planche, lorsqu'elle surfe les eaux.

MARIO & RAFAEL MILLA

Henry Wells et William Fargo fondèrent Wells Fargo Stagecoach Company à San Francisco en 1852. La compagnie disposait de wagons de différentes tailles, pouvant transporter entre six et douze passagers et leurs équipages, logés dans deux compartiments, à l'avant et à l'arrière de la diligence, tandis que les objets de valeur étaient mis en sécurité dans un coffre-fort, sous le siège du conducteur.

Cible facile à cause des longs trajets dans des parages désertiques, et de l'appât que constituaient les objets de valeur que souvent les voyageurs emportaient avec soi, les diligences devenaient l'objet de l'attention des bandits, au point que quelques-uns se spécialisèrent en ce genre d'assauts, tel Charles Bolton (le noir Bart), qui attaqua plus de trente chariots au cours de six ans, ou d'autres bandits mythiques : Jessie James, Frank James et Bob Younger, entre autres.

C'est pour cette raison que non seulement le conducteur était armé d'un pistolet, mais aussi un garde par wagon, équipé d'un rifle, assurait la protection en cas d'attaque. Ce sont

ces personnages les protagonistes de cette scène, alors qu'ils profitent d'un moment de calme avant d'entreprendre le voyage.

La scène est le résultat de la transformation du kit AS-018 (Prove it!) d'Andrea Miniatures, en un bureau de Wells Fargo. Nous connaissons

bien cette pièce puisque c'est nous qui avons fait l'original pour cette marque.

Les variations seront en principe le changement de portes et fenêtres, l'ajout d'un auvent sur la façade, d'un escalier d'accès et l'éclairage de l'ensemble.



Éléments utilisés.



On réalise les ouvertures pour la porte et la fenêtre avec la contre-lame, pour obtenir des bords de découpage bien nets.



La teinte de base est un gris clair. On peut apprécier qu'il est un peu plus sombre que le blanc pur employé pour l'apprêt de la figurine.



Les tons de lumière s'obtiennent en ajoutant peu à peu du blanc à la couleur de base. On réservera le blanc pur pour les dernières lumières.



Il faut appliquer les ombres avec de la peinture très diluée, en prenant soin de ne pas envahir les zones de lumière.

DRAP BLANC

J'ai choisi, comme base des manches une teinte légèrement froide, complémentaire du rouge des épaulettes. En mélangeant le blanc avec un peu d'uniforme russe et un brin de noir, j'ai obtenu un gris clair légèrement verdâtre qui me servira de base.

Pour obtenir les teintes pour les lumières j'ai ajouté à la base du blanc, progressivement, jusqu'à arriver au blanc pur, pour la dernière lumière.

Il faut apporter un soin spécial au moment d'ombrager le blanc, car il

se salit très facilement ce qui donne l'impression que l'habit est gris ou marron, et non blanc.

Il faudra appliquer les ombres très diluées, en faisant attention à ne pas tacher les zones de lumière.



La teinte de base est un gris très foncé, légèrement bleuté.



Aspect de la botte après avoir appliqué trois tons ascendants de lumière avec des teintes à finition mate.



J'ai peint les ombres avec une teinte marron et bleu outre-mer.

BOTTES EN CUIR NOIR

La peinture acrylique mat servira tant pour la base que pour les lumières des bottes. Les ombres, par contre, s'obtiendront avec des peintures acryliques à finition satinée, rendant très bien le

cuir des bottes. La finition satinée sera plus ou moins brillante en fonction de l'eau que l'on ajoute à la peinture : plus on ajoutera d'eau, moins la peinture sera brillante. On pourra aussi choisir

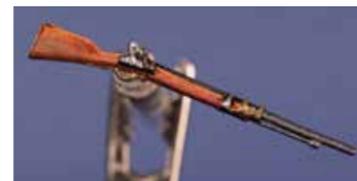
de peindre les lumières et les ombres avec des peintures à finition mate, pour appliquer ensuite une couche délavée avec des encres afin de donner un aspect satiné à l'ensemble.



La couleur de base du bois a été obtenue en mélangeant des teintes marron, jaune et rouge. Ce mélange est très dilué, et appliqué en plusieurs couches.



En ajoutant du bleu outre-mer au mélange précédent on obtient une bonne teinte pour les ombres.



Aspect de la carabine, une fois finie. Les éraflures et effets de bois "vécu" s'obtiennent avec des touches de peinture à finition mat.

BOIS

J'ai commencé par appliquer des peintures acryliques très diluées sur la couche d'apprêt blanche, de façon à saturer le ton sur les zones d'ombre, et laissant apparaître en transparence le blanc de la couche d'apprêt sur les zones de lumières. Ensuite,

à l'aide d'encres, j'ai appliqué des ombres par couches successives, en intensifiant la couleur sur les zones à maximum d'ombre. Finalement, j'ai souligné quelques lumières et simulé des légères éraflures et coups avec de la peinture à aspect mat.

BIBLIOGRAPHIE

- *Napoleon's Army 1790-1815.* Lucien Rousselot. Andrea Press.

- *La Grande Armée. Introduction to Napoleon's Army.* Miguel Ángel Martín Más. Andrea Press.

	3 ^{ème} Lumière	2 ^{ème} Lumière	1 ^{ère} Lumière	Base	1 ^{ère} Ombre	2 ^{ème} Ombre	Tons intermédiaires
CHEVAL (AÉROGRAPHE) COULEUR CHAUDE			ACS-013: n°2 + n°3	ACS-013: n°5	ACS-013: n°6	ACS-006: BROWN INK + BLACK INK	ACS-013: n°4 + n°5
CHEVAL (AÉROGRAPHE) COULEUR FROIDE			ACS-012: n°3 + n°5	ACS-002: n°4	ACS-002: n°5	ACS-006: BLACK INK	ACS-013: n°4 + n°5
COUROIES	ACS-002: n°3	ACS-002: n°2	ACS-002: n°1	ACS-002: n°4	ACS-002: n°5	ACS-002: n°6	
PELISSE		ACS-003: n°4	ACS-003: n°2	ACS-003: n°1	BASE + XNAC-46		
DRAP BLANC	XNAC-01	1 ^o LIGHT + XNAC-01	LIGHT: BASE + XNAC-01	XNAC-01 + XNAC-08 + XNAC-02	BASE + XNAC-08 + XNAC-02	1 ^o SHADOW + XNAC-02	
BOTTES	ACS-002: n°3	ACS-002: n°2	ACS-002: n°1	ACS-002: n°4	ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK + BLACK INK		
BOIS DE LA CARABINE			XNAC-46 + XNAC-37	ACS-006: YELLOW INK + RED INK + BROWN INK	BASE + ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK		

CHEVAL (PEINTURE À L'HUILE WINSOR & NEWTON)

PALETTE CHAUDE : NOIR, OMBRE BRUN DORÉ, SIENNE DORÉE, OCRE OR, BLANC

PALETTE FROIDE : NOIR, BLEU WINSOR, CARMIN ALIZARINE, BLANC



Finalement, collage de pelisse et la tête du hussard.