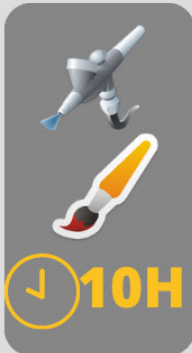





Horus heresy, Imperial fists 1.3 Kratos, blindage

Step by step



 Become a patron

Figurine : Kratos

Marque : Games Workshop

Temps de peinture : Environ 10h

L'énorme char d'assaut lourd Kratos est un ajout essentiel à toute armée Horus Heresy qui se respecte. Il fallait donc en ajouter un pour l'armée Imperial Fist du studio et bien sûr il est converti avec une tourelle et des bitz de salaise print studio. Dans cette série de step by step nous allons voir comment traiter l'énorme blindé que ce soit le blindage à l'aéro et son weathering au pinceau mais aussi les détails comme la détrempe, les flammes bleues ou encore les battle damages.



Hansa Yellow,
Com-Art



Gryph Hound
Orange, GW



Blanc,
Com-Art



Black,
Vallejo



Titan Dark
Blue, Vallejo

PRÉPARATION



Voile



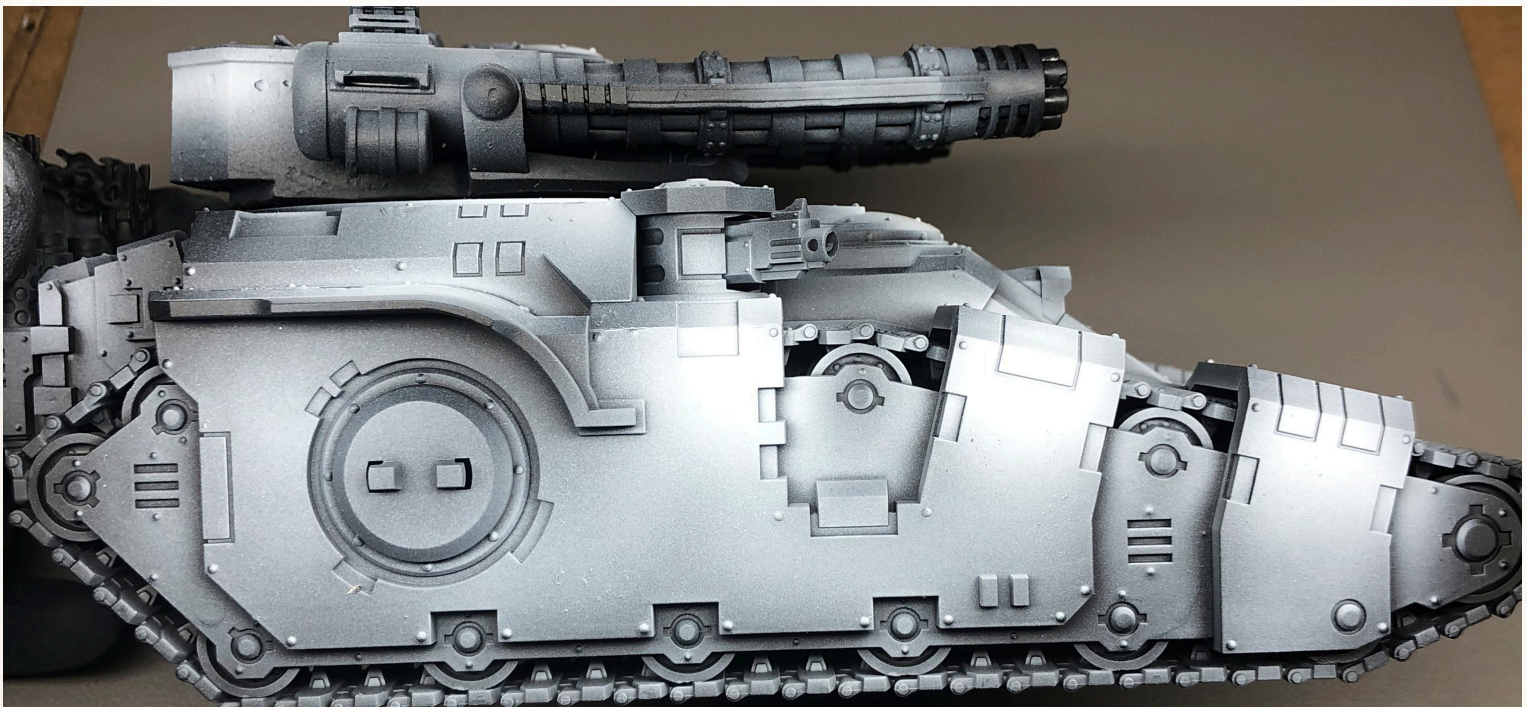
Surface primer
black, Vallejo



Blanc,
Com-Art



Nous réalisons un pre-shading classique au blanc com-art sur une sous-couche noir.



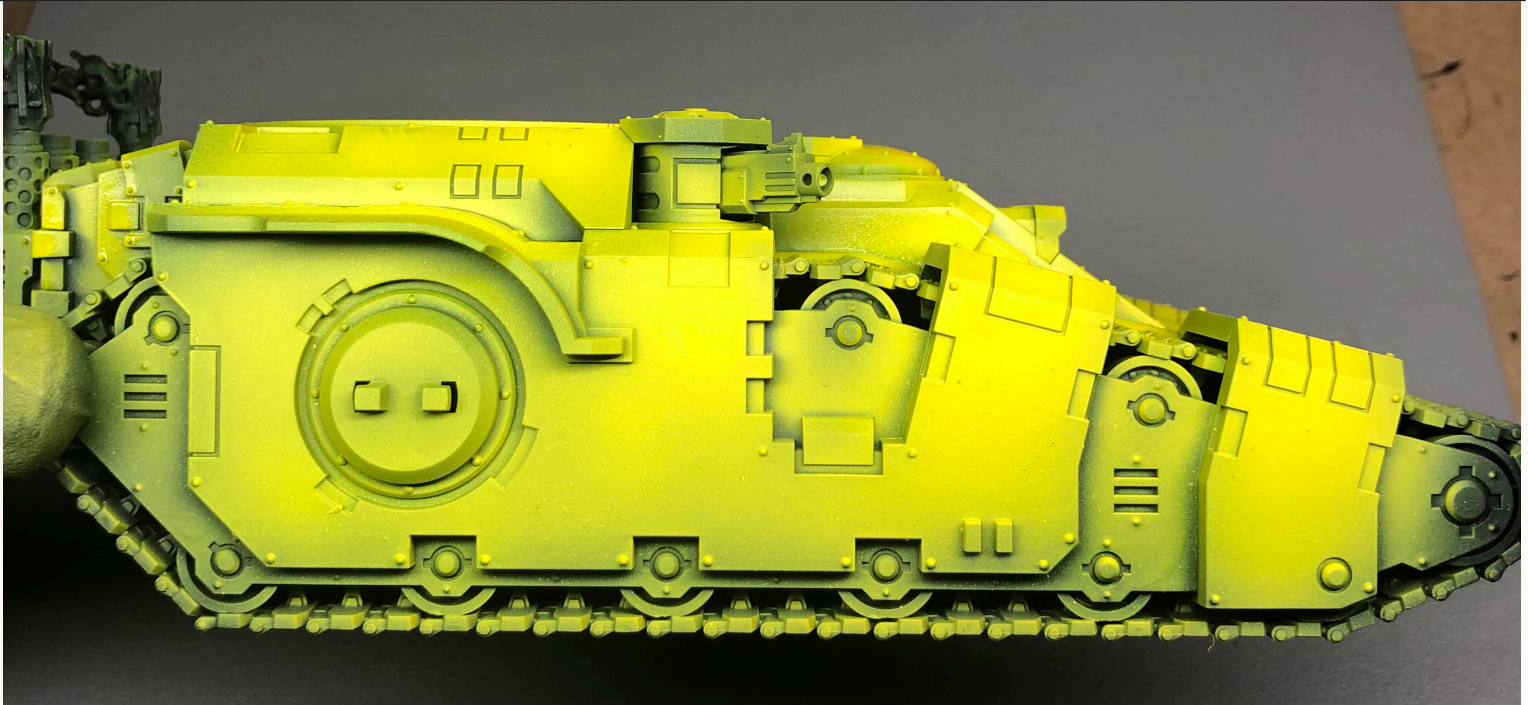
ÉTAPE 1



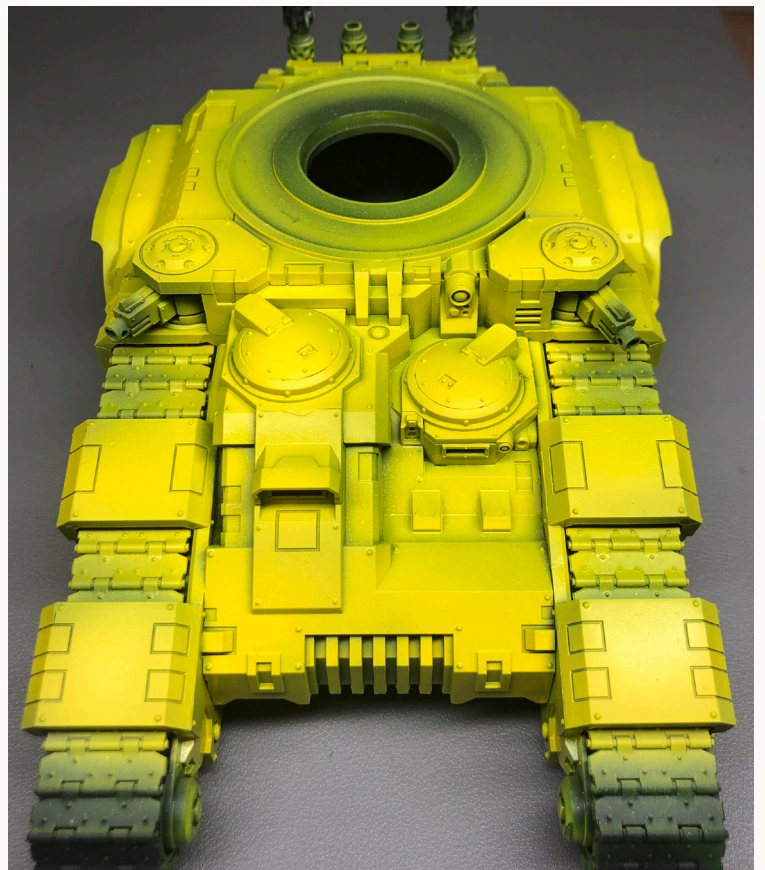
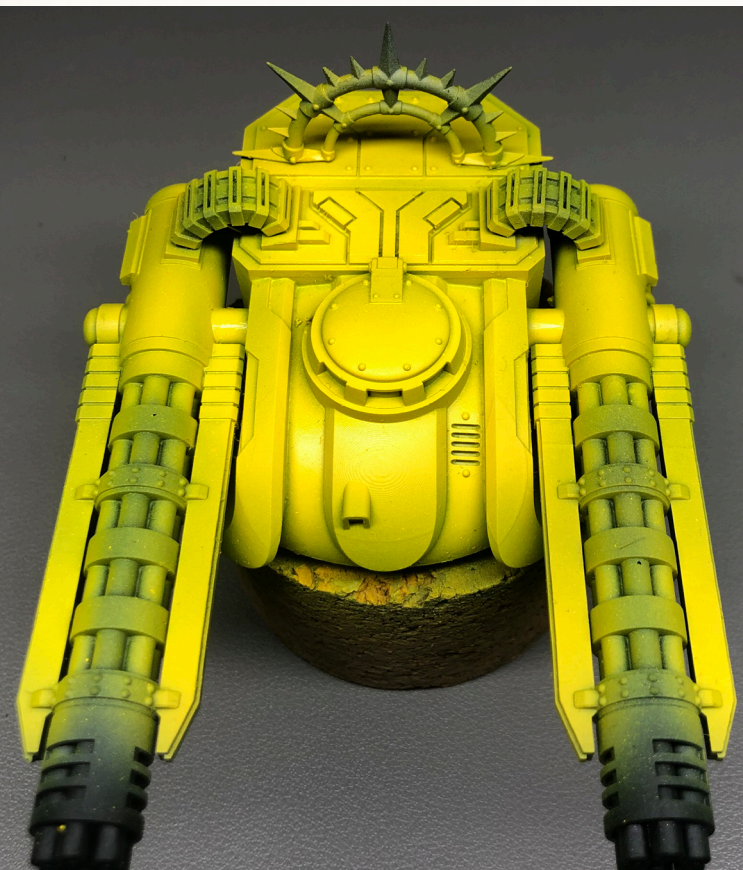
Voile



Hansa Yellow,
Com-Art



Tout d'abord, nous appliquons une couche de base de *hansa yellow* en voiles sur les plaques que l'on veut jaune.



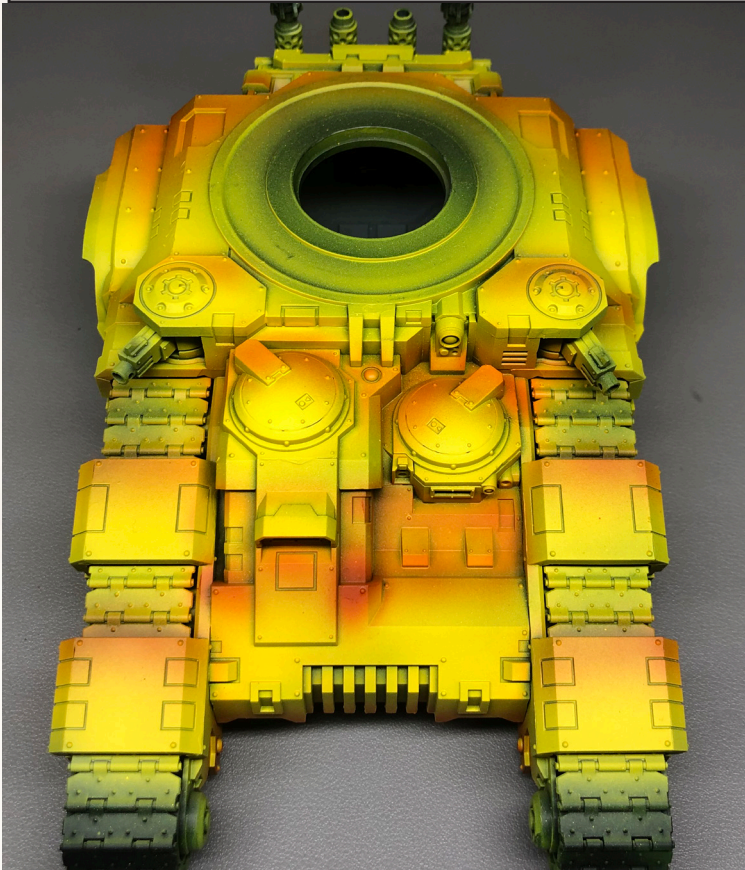
ÉTAPE 2



Voile



Gryph Hound
Orange, GW



Nous assombrissons avec du *gryph hound orange*. Il faut que les ombres soient bien orange et pas verdâtres.



ÉTAPE 3

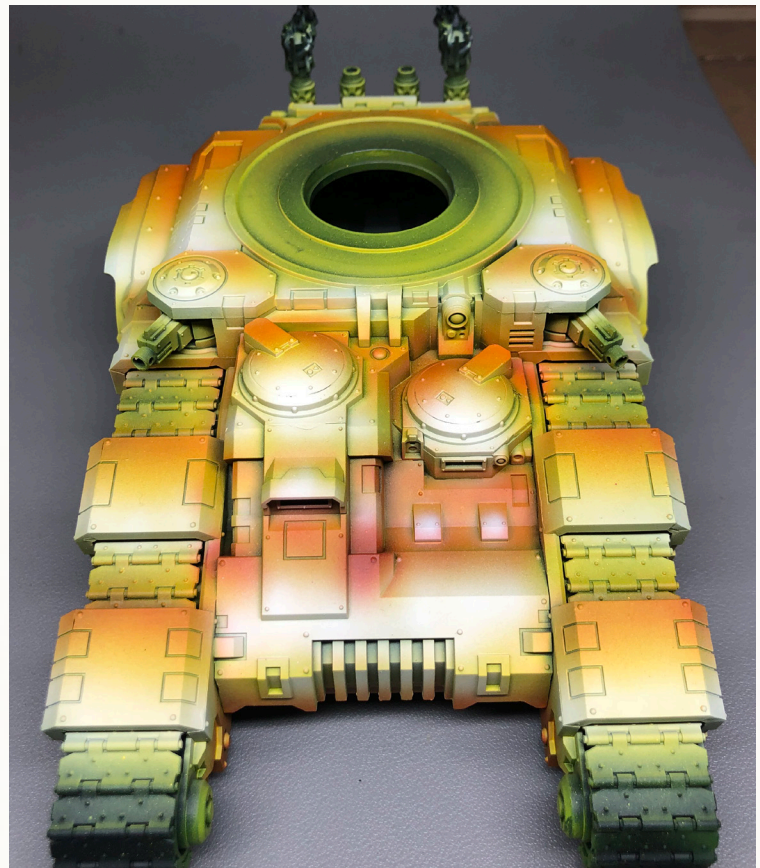
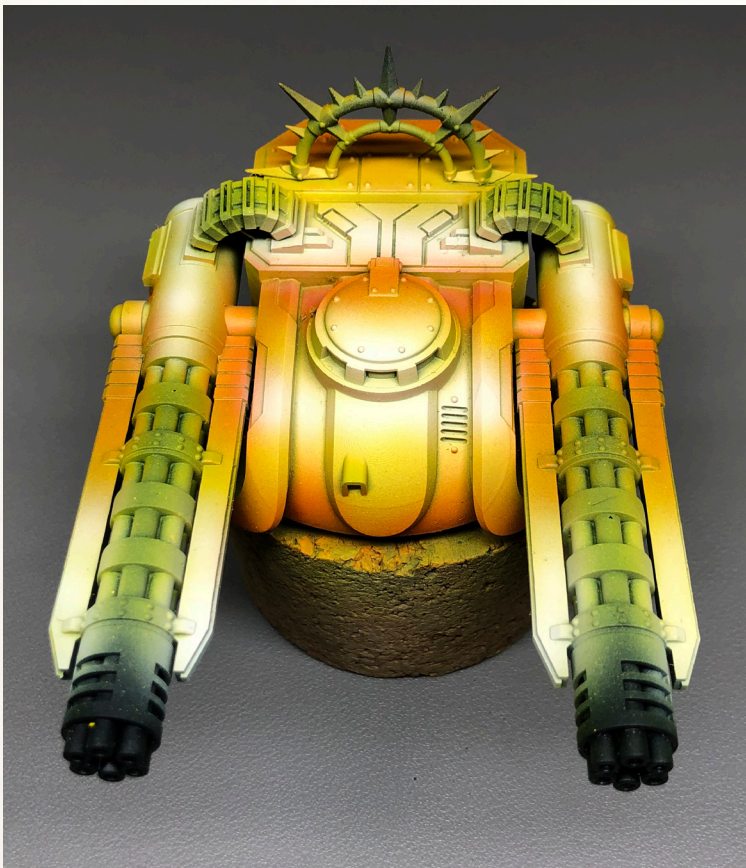


Voile

Blanc,
Com-Art



Pour éclaircir nous utilisons du *blanc* pur toujours en voiles.



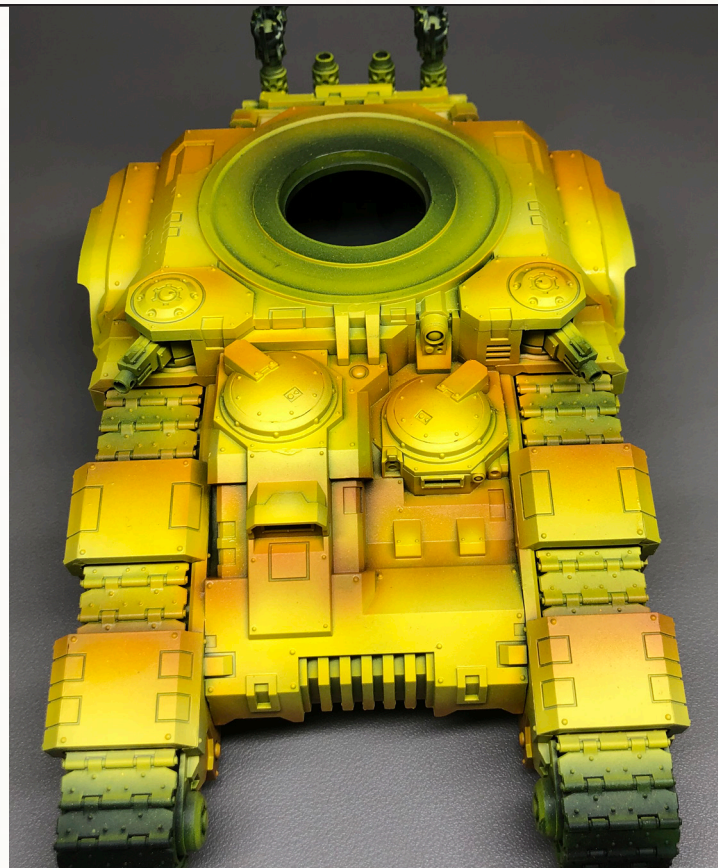
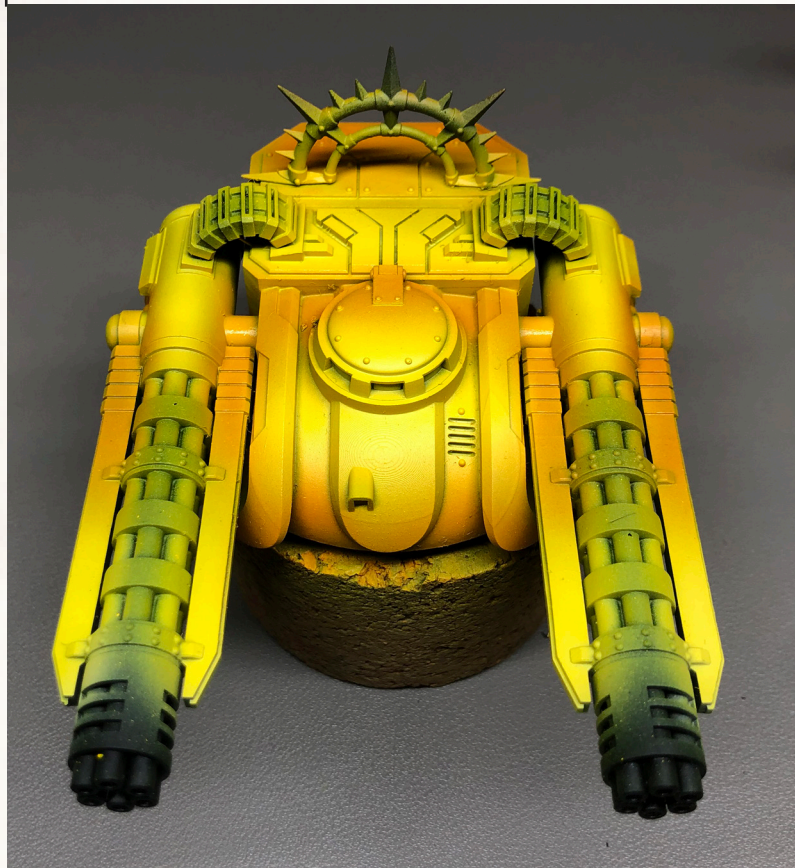
ÉTAPE 4



Lissage



Hansa Yellow,
Com-Art



Les étapes précédentes sont lissées à l'aéro avec du *hansa yellow* dilué en 1/4.



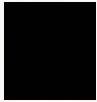
ÉTAPE 5



Base



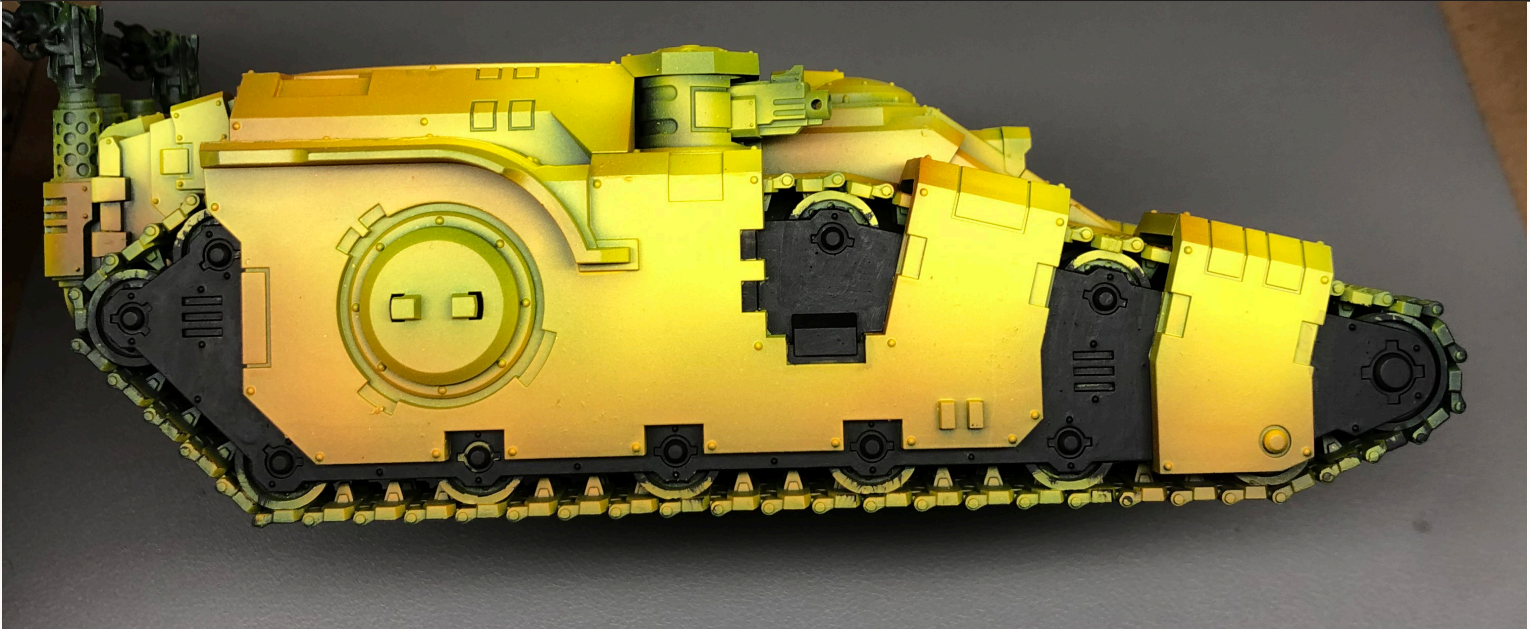
Voile



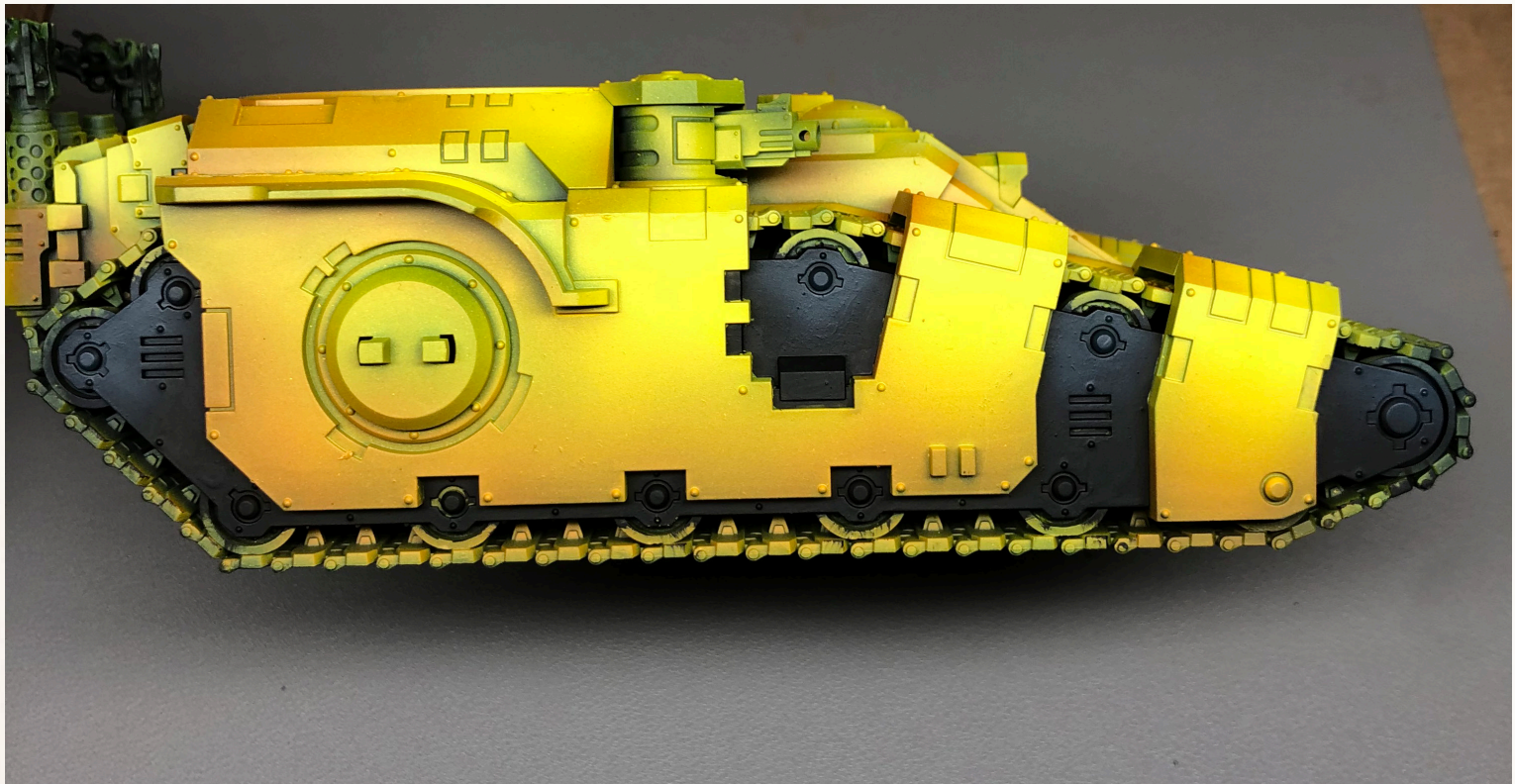
Noir,
Vallejo



Titan Dark
Blue, Vallejo



Le dégradé du jaune terminé, nous réalisons une couche de base en *noir* sur les plaques de blindage restantes.



Nous enchaînons avec éclaircissement en voiles de *titan dark blue*.



SALAISE
FIGURINE STUDIO 



SALAISE
FIGURINE STUDIO 



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