

# SALAISE FIGURINE STUDIO



**#14.2 : Abaddon, l'or**

**Step by step**

# INTRODUCTION

Figurine : *Abaddon, the despoiler*.

Marque : **GW**

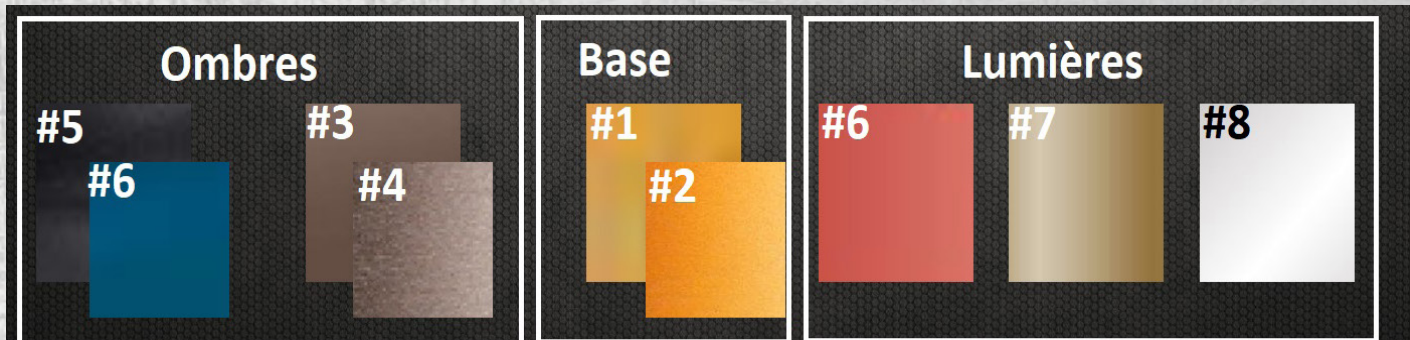
Temps de peinture: environ 02h. (pour l'armure)

Abaddon est probablement l'une des figurines les plus emblématiques de l'univers 30k/40k, la resortie de la figurine (après 25 ans !) fut une superbe occasion de sortir de sa zone de confort pour le peindre.

Pour plus de lisibilité, ce step by step sera décomposé en plusieurs parties, et seront tous applicables sur d'autres figurines/marques/univers.



# LA MISE EN COULEUR



#1 : Victorien brass, scale 75

#2 : Gold ochre, aerocolor

#3 : Decayed metal, scale 75

#4 : Dark brown, aerocolor

#5 : Noir, aerocolor

#6 : Turquoise, aero color/Dark red aerocolor

#7 : Gold, metal color, vallejo

#8 : Chrome, valejo air.

- Je vais beaucoup jouer avec les encres ici, je veux quelque chose de très contrasté.
- Les ajouts de teintes (turquoises et rouge, doivent être délicats, attention à ne pas trop en faire !)
- La gamme aerocolor est une excellente gamme d'encres, utilisables à l'aéro ou au pinceau, néanmoins les inktense de scale ou celle de vallejo sont de bonnes factures, allez au plus simple !



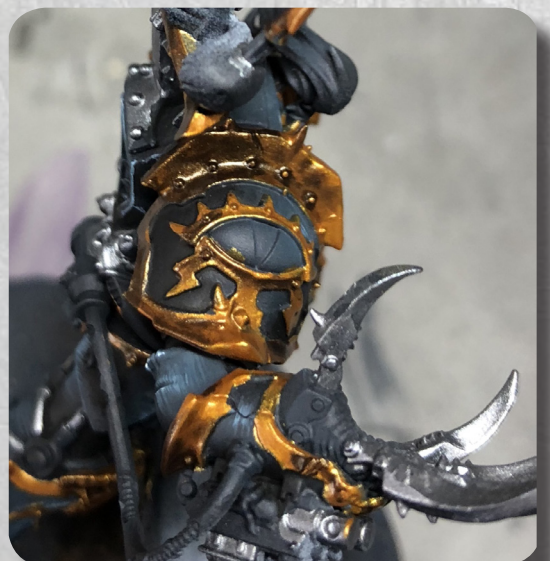
Je commence par une couche de base d'un mélange 70/30 de *victorian brass* avec du *gold ochre*.

Je rajoute de l'encre à mon métal pour augmenter la teneur en pigment de la peinture, ainsi, elle sera plus intense.



J'applique ensuite un premier assombrissement en blending avec un mélange 70/30 *deyaced metal* + *dark brown*.

Ma zone d'ombre est volontairement assez grande pour que je puisse en faire une autre par la suite plus petite.





Je continue les assombrissements avec le mélange précédent auquel j'ajoute de l'*encre noire* et un peu de *bleu turquoise*.

Toujours pour rajouter en intensité. je fais attention à ne pas recouvrir totalement l'étape précédente.




Une vue bien claire de la jambe, nous voyons bien que la première ombre monte jusqu'en haut, et la deuxième s'arrête au milieu.



L'arrière de la figurine, pratiquement noir, ou presque.






C'est le moment que je préfère ! Je vais appliquer des glacis de *dark red*, légèrement dilué, dans les tons intermédiaires (entre l'ombre et les tons intermédiaires en fait).  
Le but est d'augmenter chromatiquement la couleur.



Ici, un exemple concret des positions de mon rouge.



Je passe ensuite au lining de mon or, j'utilise une *encre noire*, et je vais détourner tous les rivets, détails, etc...

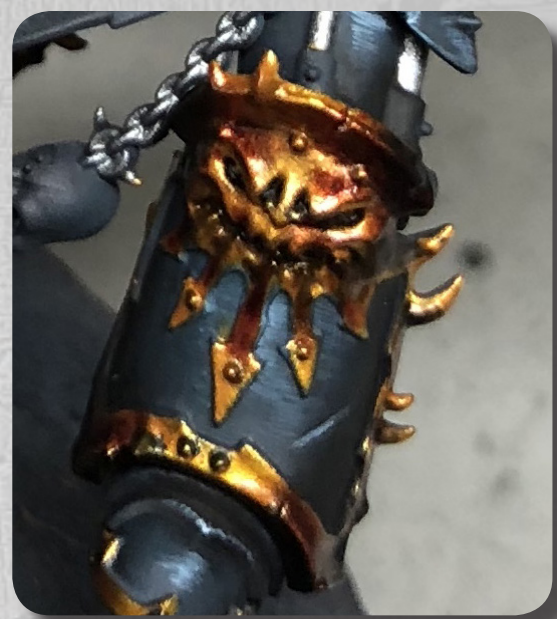


Astuce:

Il faut vraiment être délicat et savoir s'arrêter à cette étape, ni trop, ni trop peu.

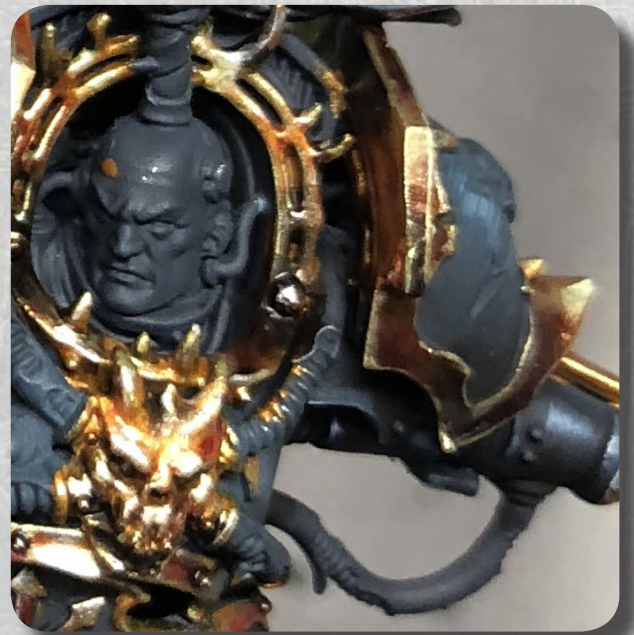


Je passe ensuite à l'éclaircissement, et je vais appliquer des layering de *gold metal color* sur les lumières.





D'autres exemples de layering, j'ai essayé de selectionner le maximun de photos tant la figurine est complexe et ses détails nombreux.





Je termine avec un surligne en *chrome pur*, j'essaie d'être le plus fin possible, je l'applique également sur tous les rivets ou protubérances du sujet.





SALAISE FIGURINE STUDIO



## CONSEIL DE LECTURE :

Les livrets de formation:

- Livret 5 : Les glacis.
- Livret 7 : le détournage des volumes
- Vidéo layering, blending et glacis.

## PEINTURES UTILISÉES :

- *Chrome vallejo model air*
- *Gold, metal color, vallejo*
- *Gold ochre, aero color*
- *Dark brown, aero color*
- *Turquoise blue, aero color*
- *Dark red, aero color*
- *Noir, aero color*
- *Victorian brass, scale*
- *Decayed metal, scale*

## REFERENCE :

- [La page facebook de salaise figurine](#)
- [Le patreon de salaise figurine](#)
- [Instagram de salaise figurine](#)
- [Le blog de salaise figurine](#)
- [La boutique où j'achète ma peinture: wavgames.fr](#)
- [La boutique où j'achète mon matériel aéro/modélisme: pk-pro.de](#)