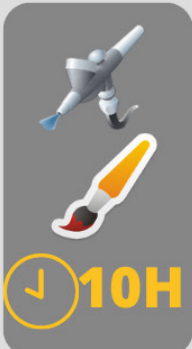



Imperial fist
Lieutenant imperial fist
Step by step



 [Become a patron](#)

INTRO

Figurine : Lieutenant primaris

Marque : Games Workshop

Temps de peinture : Environ 10h

Quoi de mieux qu'un imperial fist pour réaliser une armure lustrée et s'entraîner au nmm? Dans ce tuto nous allons voir comment réaliser un jaune pétant et comment faire un noir brillant en un rien de temps.



Hansa Yellow,
Com-Art



Blanc,
Com-Art



Gryph-hound
orange, GW



Inktense ches-
nut, Scale 75



Ice yellow,
Vallejo



Black, Vallejo



Chocolate
brown, Vallejo



Foundation
white, Vallejo



Silver grey,
Vallejo



Neutral grey,
Vallejo



Wyldwood, GW



Offwhite,
Vallejo



Bonewhite,
Vallejo



Skeleton horde,
GW



Mephiston red,
GW



Shyish purple,
GW



Evil sunz scar-
let, GW



Sunny skin
tone, Vallejo



Dark prussian
blue, Vallejo



Temple guard
blue, GW



Red, Vallejo

PRÉPARATION



Voile



Red, Vallejo

Blanc,
Com-Art

Pour commencer nous réalisons une couche de base en *red* sur une sous couche noire. Ensuite nous appliquons un pre-shading de *blanc*.



ÉTAPE 1



Voile



Hansa Yellow,
Com-Art

Tout d'abord, nous appliquons une couche de base de *hansa yellow* sur l'intégralité de l'armure.



ÉTAPE 2



Voile

Blanc,
Com-Art



Gryph-hound
orange, GW



Nous éclaircissons la couche de base avec du *blanc*.

Nous l'assombrissons avec du *gryph hound orange*.



ÉTAPE 3



Lissage



Hansa Yellow,
Com-Art

Nous allons venir rééquilibrer les teintes en faisant un lissage avec le hansa yellow dilué en 1/1.



ÉTAPE 4



Blending



Gryph-hound
orange, GW



Nous allons maintenant approfondir les ombres en appliquant un fondu de *gryph hound orange*.

Si des démarcations apparaissent, ce n'est pas un problème nous les liserons plus tard.



ÉTAPE 5



Lissage



Hansa Yellow,
Com-Art

L'étape précédente est lissée à l'aéro avec du *hansa yellow* dilué en 4/3.



Ici nous visons les zones de transition.

ÉTAPE 6



Détourage



Inktense chesnut, Scale 75



La partie dégradé étant finie, nous allons détourer l'armure. Pour cela nous réalisons d'abord un lining de *inktense chesnut*.

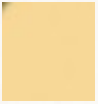
Une vue arrière de la même étape.



ÉTAPE 7



Détourage



Ice yellow,
Vallejo



Pour finir le détourage, nous surli-
gnons l'armure avec du *ice yellow*.



La même étape vue de dos.

ÉTAPE 8



Base



Black,
Vallejo

Nous passons aux couches de base : les parties noires sont peintes en *black*.



ÉTAPE 9

Blending

Foundation
white, Vallejo

Black,
Vallejo



Maintenant nous allons nous intéresser à la réalisation d'un noir brillant sur le bolter, l'épée, les épaulettes et le package. Pour cela nous allons d'abord réaliser un sketching que nous viendrons lisser par la suite.

Pour le sketching nous allons imbiber notre pinceau de *black* et venir tremper la pointe dans du *foundation white*. Une fois le pinceau prêt nous allons faire des bandes parallèles qui commencent dans les lumières pour aller progressivement dans les ombres. Le but est d'obtenir un croquis de dégradé qui passe rapidement du blanc au noir.



Glazing

Foundation
white, Vallejo



Il est temps d'affiner ce dégradé. Pour ce faire nous allons simplement réaliser des glacis de *foundation white*. Nous posons le pinceau là où le noir commence à s'éclaircir et nous tirons la peinture jusque dans les lumières.

Nous répétons le processus mais en réduisant la surface de travail à chaque fois jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de démarcation.



Glazing

 Black, Vallejo

Pour achever notre dégradé nous réalisons cette fois-ci des glacis de noir en évitant les lumières.



Ces glacis permettent d'approfondir les ombres et lisser les transitions.



Détourage



Silver grey,
Vallejo



Pour achever le noir brillant nous allons simplement appliquer un surlignage de *silver grey*.

Nous appliquons ce surlignage uniquement sur les parties qui ont été traitées.



ÉTAPE 13



Détourage



Silver grey,
Vallejo



Silver grey,
Vallejo



Le reste des parties noires reçoit simplement un surlignage de *neutral grey* et un second de *silver grey*.



Le premier surlignage se fait sur l'intégralité des zones noirs tandis que le second se fait sur une surface plus restreinte.

ÉTAPE 14



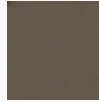
Lavis



Détourage



Wyldwood, GW

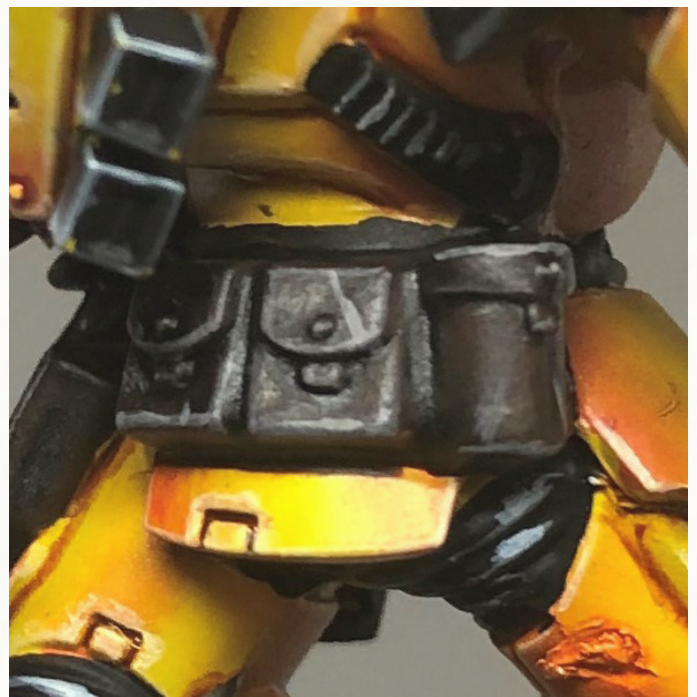


Chocolate
brown, Vallejo



Offwhite,
Vallejo

Pour peindre le cuir nous appliquons un lavis de wyldwood sur une couche de base en *chocolate brown* puis un surlignage de *chocolate brown* mélangé avec du *offwhite*.



ÉTAPE 15



Base



Lavis



Détourage



Bonewhite,
Vallejo



Mephiston red,
GW



Shyish purple,
GW



Evil sunz scar-
let, GW



Sunny skin
tone, Vallejo

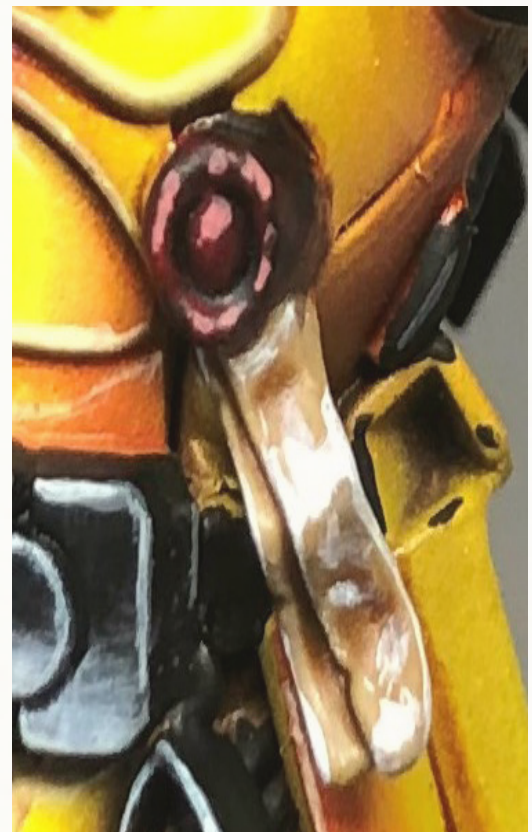
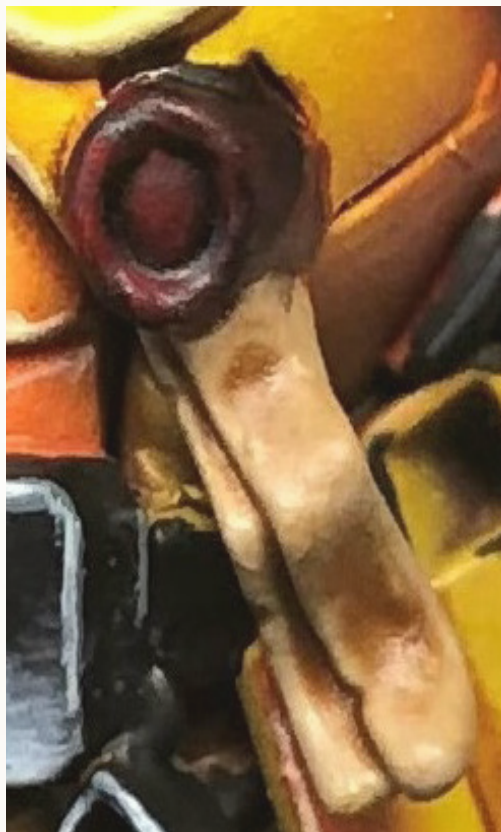


Skeleton horde,
GW



Offwhite,
Vallejo

Pour réaliser le parchemin, nous posons une couche de base de *bonewhite* sur le papier et de *mephiston red* sur le sceau. Nous terminons avec un lavis de *shyish purple* suivi d'un surlignage de *evil sunz scarlett* sur le sceau et un lavis de *skeleton horde* suivi d'un surlignage en *offwhite* sur le papier.



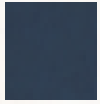
ÉTAPE 16



Base



Layering



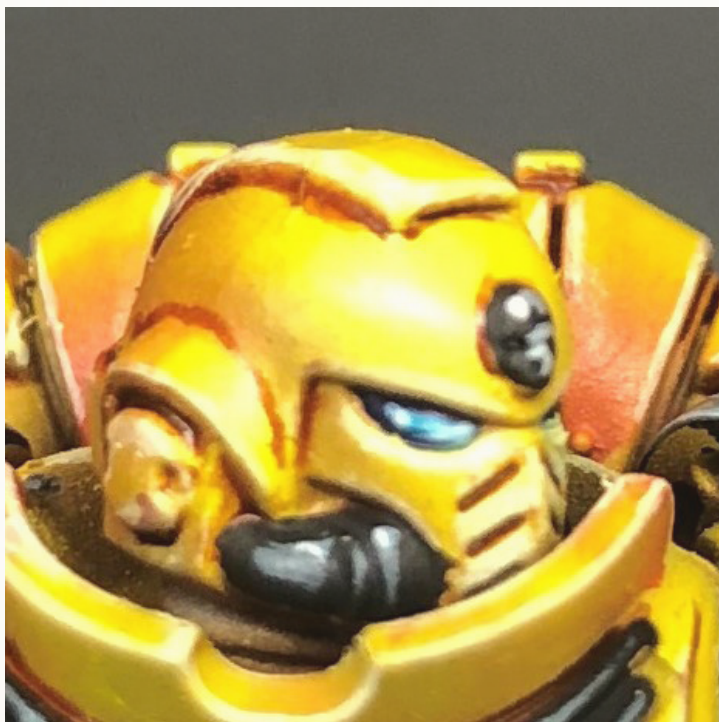
Dark prussian
blue, Vallejo



Temple guard
blue, GW

Foundation
white, Vallejo

Pour achever cette figurine nous faisons une couche de base de *prussian blue* sur les lentilles que nous éclaircissons avec du *temple guard blue* puis du *temple guard blue* mélangé à du *foundation white* et enfin une pointe de blanc dans le coin de la lentille vient conclure ce tutoriel.



GALERIE

SALAISE
FIGURINE STUDIO



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