

Horus heresy Istvaan III

Sons of horus #2

Step by step



8H

 **Become a patron**

Figurine : *Praetor, sons of horus*

Marque : *Forge world*

Temps de peinture : environ 8h

Le déferlement Horus heresy est là, et après une pause, plus ou moins longue de 5 ans, GW a relancé totalement cet univers.

Etant fan de cette période, il fallait, bien entendu, que nous reprenions du contenu HH, l'armée sons of horus du studio approche les 10k points, c'était donc, le moment idéal pour sortir un tutoriel, sur LA légion qui compte, celle du maître de guerre en personne.

Le praetor de forge world, sorti récemment sera parfait pour illustrer notre propos. Voyons ensemble, comment peindre la meilleure légion de l'Horus heresy.



Dwarven gold, scale
75



Snakebite leather,
contrast, GW



dark brown, aeroco-
lor



Citrine alchemy,
scale 75



Dark reapers, GW



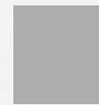
Thunderhawk blue,
GW



Blanc, vallejo



Noir, vallejo



Chainmail silver,
vallejo



Black templar,
contrast, GW



Burnt sienna, golden



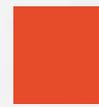
Chrome, vallejo



Mephiston red, GW



Shysh purple,
contrast, GW



Evil sunz scarlett,
GW



Flat earth, vallejo



Dark sand, vallejo



Lavis marron, vallejo

INTRO



Dark sea blue, vallejo



Caspian blue, scale 75



Ivory, vallejo



Transparent red, vallejo



Italian tank crew, vallejo



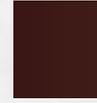
Blood angel red, contrast, GW



Encre blanche, aerocolor



Brassy brass, vallejo



Cygor brown, contrast, GW



Turquoise, vallejo



Dark rust, vallejo



Red rust, vallejo



Charred brown, vallejo

TABLEAU DES CORRESPONDANCES :

- Burnt sienna : Mourfang brown
- Caspian blue : thunderhawk blue

ETAPE 1



Base



Lavis



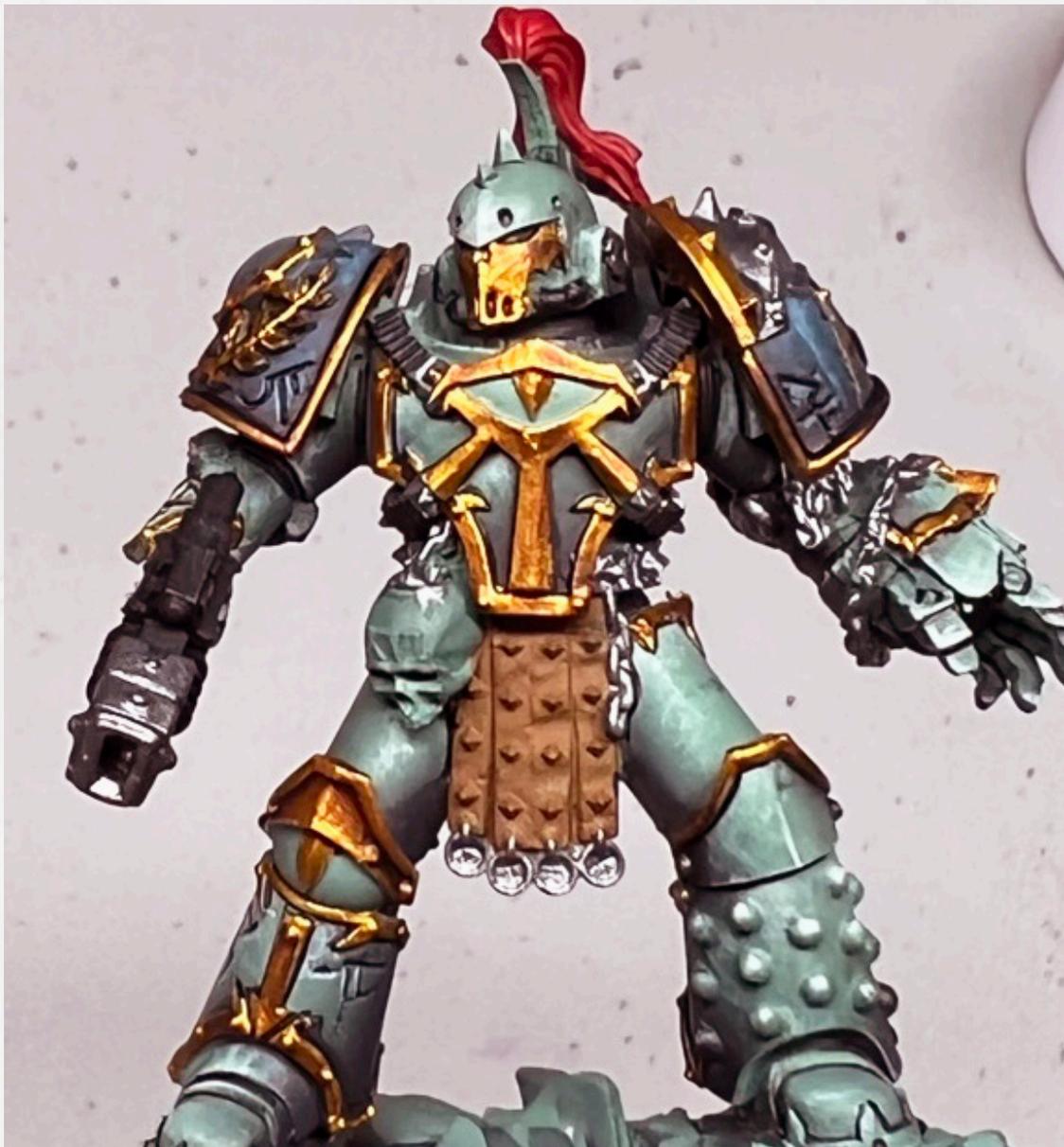
Dwarven gold, scale
75



Snakebite leather,
contrast, GW

L'or reçoit une couche de base de *dwarven gold*, assombri avec un premier lavis de *snakebite leather*.

La gamme contrast est diluée avec de l'eau, en moyenne en 50:50.



ÉTAPE 2



Blending



dark brown, aerocolor

Nous voulons ajouter du contraste dans la peinture, de l'encre *dark brown* (un marron très foncé) est appliqué en glazing sur des zones ciblées, une pointe d'encre *violette* est également ajoutée dans les dernières étapes pour un rendu vraiment très profond.

Attention à bien réduire votre zone d'ombre à chaque passage.



ÉTAPE 3

Glazing

Citrine alchemy,
scale 75

Pour terminer, des glacis de *citrine alchemy* sont appliquées dans les lumières, et un surlignage de cette même couleur est également appliqué sur les arêtes.



ÉTAPE 4



Flat earth, vallejo



Dark sand, vallejo



Lavis marron, vallejo

Le cuir reçoit une couche de base de *flat earth*, et un texturage en *dark sand*. Plusieurs *lavis marron* sont appliqués plus ou moins uniformément sur l'ensemble.

La seconde photo montre le premier lavis, la troisième montre les suivants.

La encore, attention, puisque vous pouvez totalement effacer votre effet. Le trop est l'ennemi du bien.



ÉTAPE 5



Détourage



Dark reapers, GW



Thunderhawk blue,
GW



Blanc, vallejo

Les parties noires de la figurine reçoivent un surlignage de *dark reapers*, puis de *thunderhawk blue*, puis de *thunderhawk* + *blanc* (50:50). A chaque fois, la zone se réduit, créant un dégradé de surlignage.



ÉTAPE 6



Base



Layering



Mephiston red, GW



Shysh purple,
contrast, GW



Evil sunz scarlett,
GW

La tresse rouge reçoit une base de *Shysh purple* + *mephiston red* (50:50), que nous éclaircissons avec du *mephiston red* en layering, enfin une pointe d'*evil sunz scarlett* vient poser quelques lumières intenses sur le haut.

Cette zone étant très proche de la tête (et donc du point focal), il ne faut pas hésiter à le faire remarquer.



ÉTAPE 7



Base



Lavis



Détourage

 Black templar,
contrast, GW

 Chainmail silver,
vallejo

 Burnt sienna, golden

 Chrome, vallejo

Le metal, classiquement, reçoit une couche de base de *chainmail silver*, assombri avec un premier lavis de *black templar*, un second de *burnt sienna*, et un surlignage de *chrome*.

Rapide et efficace.



ETAPE 8



Base



Voile



Noir, vallejo



Dark sea blue,
vallejo



caspian blue, scale 75

La cape, après avoir reçu une couche de base au pinceau de *noir*, reçoit un voile de *dark sea blue*, en éclaircissement, sur les plis.

Attention à votre précision ici, à défaut, pensez à masquer.



ÉTAPE 9



Texturage



Lissage



Dark sea blue,
vallejo



caspian blue, scale 75

Un texturage de *dark sea blue* + *caspian* est appliqué sur les plis de la cape, puis un second de *caspian* pur, votre effet doit être assez marqué, puisque la suite est de le lisser avec un voile de *dark sea blue* passé à l'aéro.

La encore, attention à ne pas tout effacer.



ÉTAPE 10

L'or reçoit le même traitement sur la cape que sur l'armure. Bel exercice de précision pinceau ici.



ÉTAPE 11



Base



Lavis



Détourage



Brassy brass, vallejo



Cygor brown,
contrast, GW



Chrome, vallejo



Turquoise, vallejo

Pour ajouter un peu de variété à la figurine, nous ajoutons du *brassy brass*, assombri avec du *cygor brown* et éclairci en layering avec du *brassy brass* + *chrome* (75:25).

Un lavis de *turquoise* sur certaines zones ajoute une touche de vert-de-gris.

Le bleu turquoise étant une couleur complémentaire du vert SOH, nous travaillons l'harmonie des teintes ici.



ÉTAPE 12



Base



Italian tank crew,
vallejo

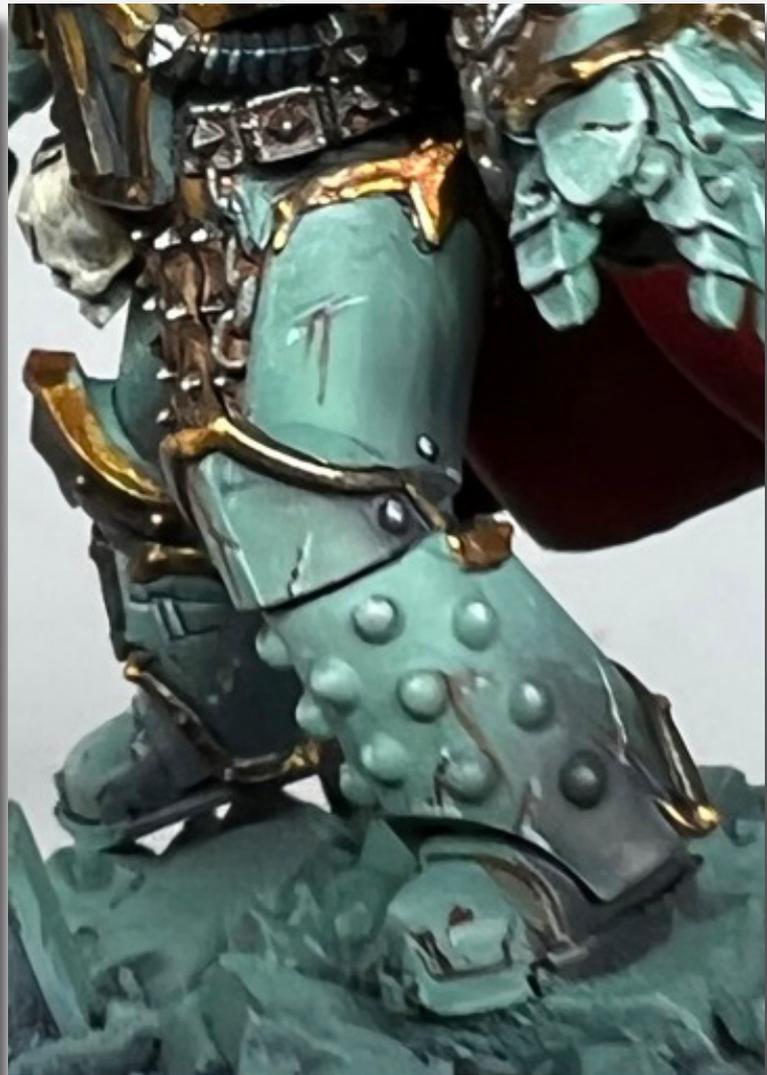


Dark rust, vallejo



red rust, vallejo

L'armure reçoit quelques battle damages, en *italian tank crew*, rempli de *dark rust/red rust*.



ÉTAPE 13

Layering

 Dark rust, vallejo

 red rust, vallejo

Nous ajoutons également des streaking grims des couleurs de l'étape précédente, qui rajoute un peu de variété sur l'armure et qui casse sa monotonie.



ETAPE 14



Base



Voile

Encre blanche, aero-color

Le volkite reçoit une couche de base d'*encre blanche*, puis un voile de blanc que je laisse dépasser un peu.



ÉTAPE 15



Voile



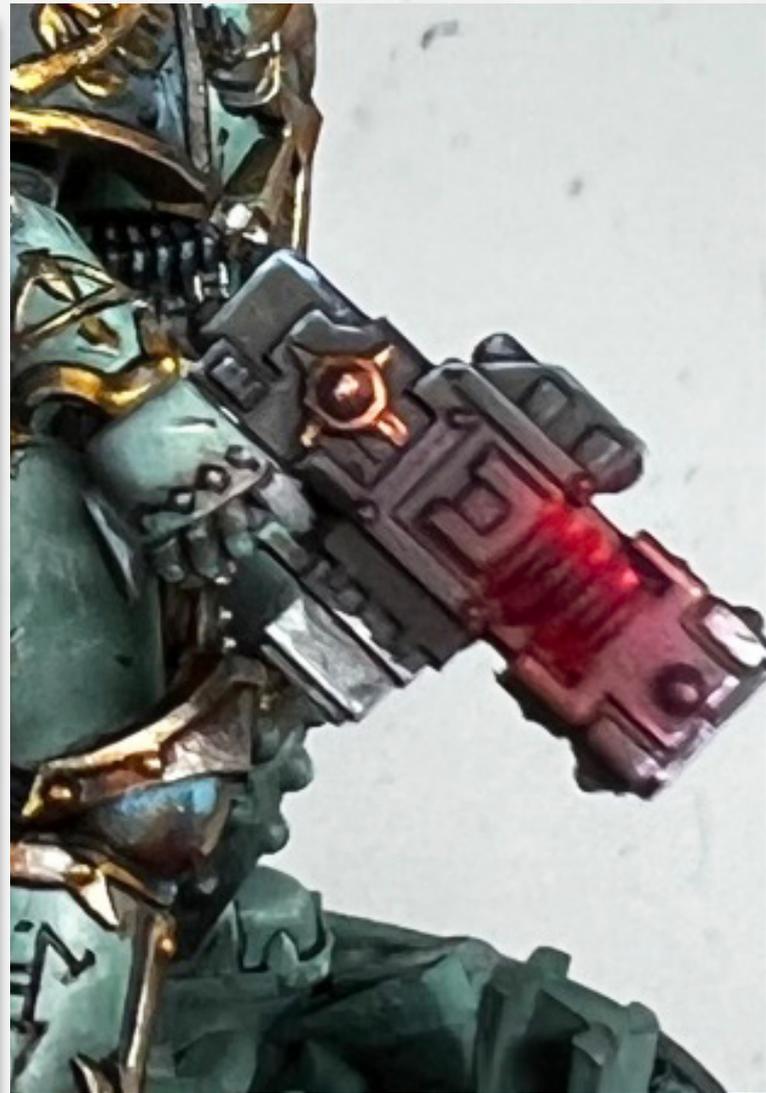
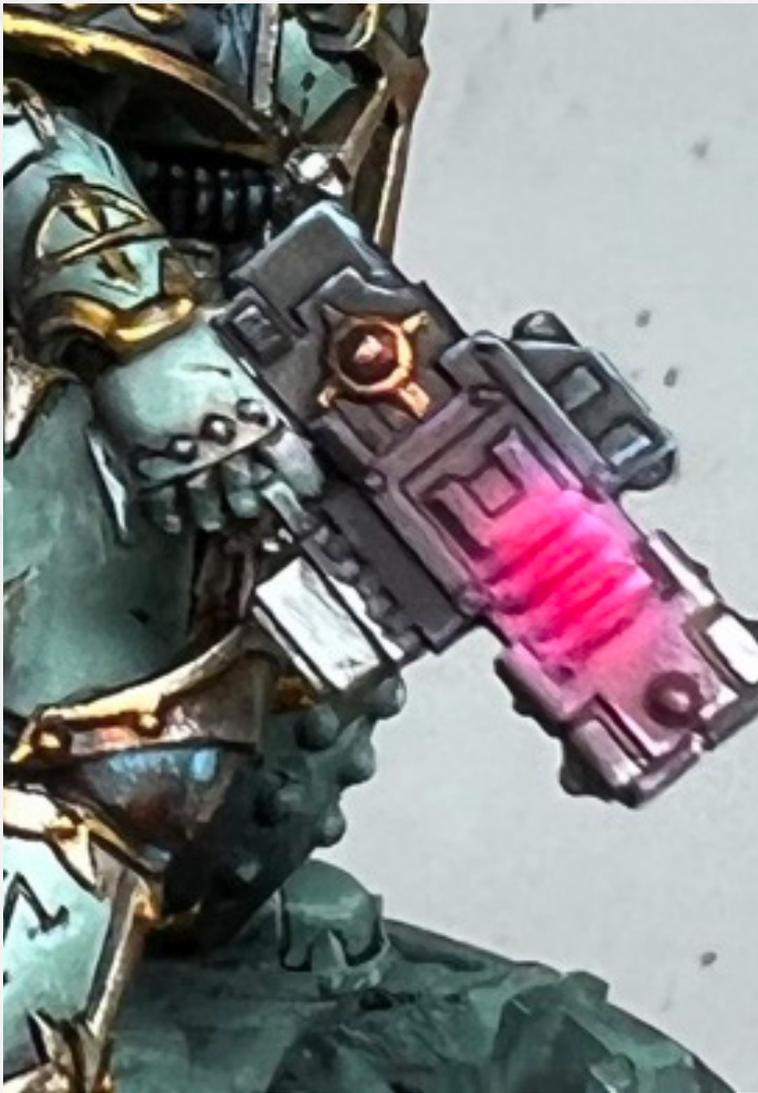
Transparent red,
vallejo



Black templar,
contrast, GW

Du *transparent red* est appliqué sur l'effet, un halo lumineux est apparu en trois étapes assez simples (et qui fait travailler la précision à l'aéro).

Nous appliquons ensuite un voile de *black templar*, pur, sur le haut des «boudins» du volkite.



ÉTAPE 16



Base

Encre blanche, aero-color

Nous appliquons, entre chaque boudin un trait d'*encre blanche*, au pinceau, attention à ne pas dépasser ici.



ÉTAPE 17

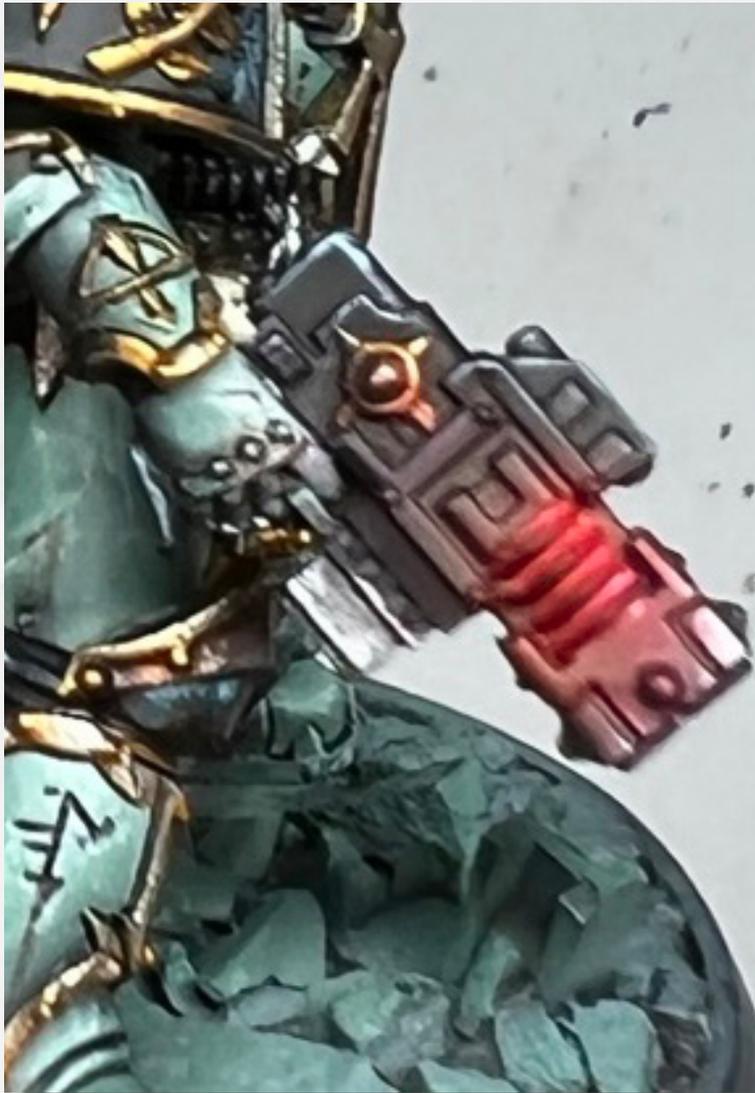


Voile



Blood angel red,
contrast, GW

Enfin, un voile de *blood angel red*, pur, est appliqué sur l'ensemble, rendant le tout vraiment brillant, et lui apportant cet effet fluo.



ÉTAPE 18



Texturage

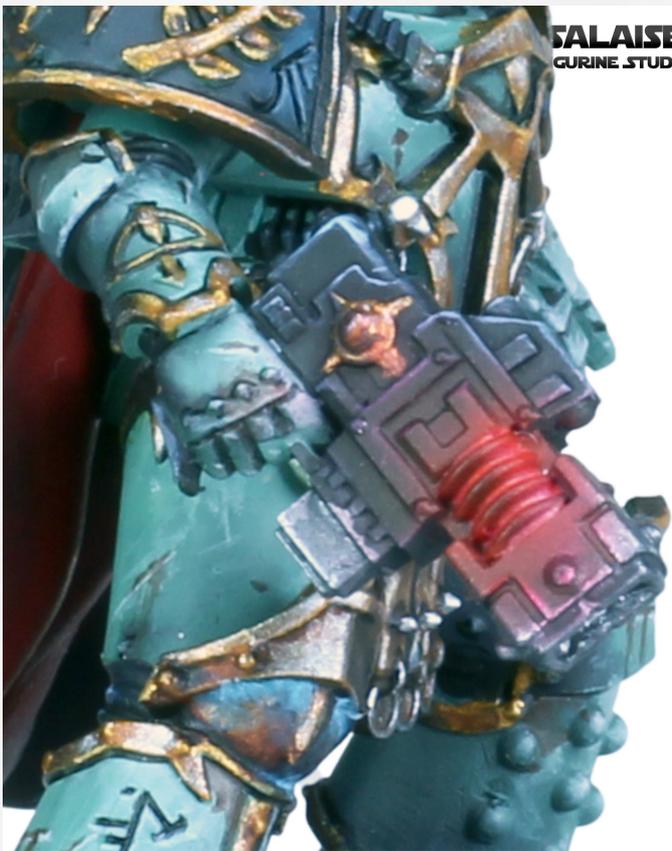


Charred brown,
vallejo

Pour terminer, nous appliquons des tapotage/brossage de *charred brown* ou autre marron foncé sur le bas de la figurine pour représenter la crasse/terre/boue.



GALERIE



ISE
TUDIO



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