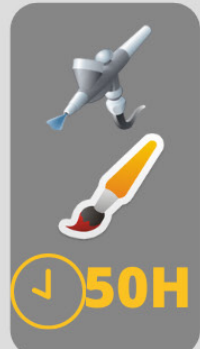





# ANGRON PRINCE DEMON #3

## Les détails

## Step by step



 Become a patron

Figurine : *ANGRON, PRIMARCH DEMON*

Marque : *Creature caster*

Temps de peinture : environ 50h

Angron, le légendaire primarch des world eaters, transformé en démon par Khorne est l'un des personnage central de l'horus heresy. N'ayant toujours pas sa figurine officielle (qui ne saurais tarder), le king of onslaught de creature caster correspond, armure mise à part, presque parfaitement à sa description.

Voyons ensemble comment peindre cette incroyable figurine, qui servira également pour n'importe quel démon de khorne de la gamme.

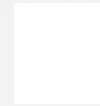
«DU SANG POUR LE DIEU DU SANG»



Dark reaper, GW



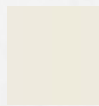
Thunderhawk blue,  
GW



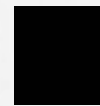
Blanc, vallejo



Burnt sienna umber,  
artist color



Offwhite, vallejo



Noir, vallejo



Dark rust, vallejo



Flat earth, vallejo



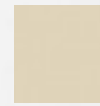
Dark sand, vallejo



Umber wash, lavis,  
vallejo



Earth green, scale  
artist



Buff, artist color



## ETAPE 1



**Lissage**



**Base**



**Texturage**



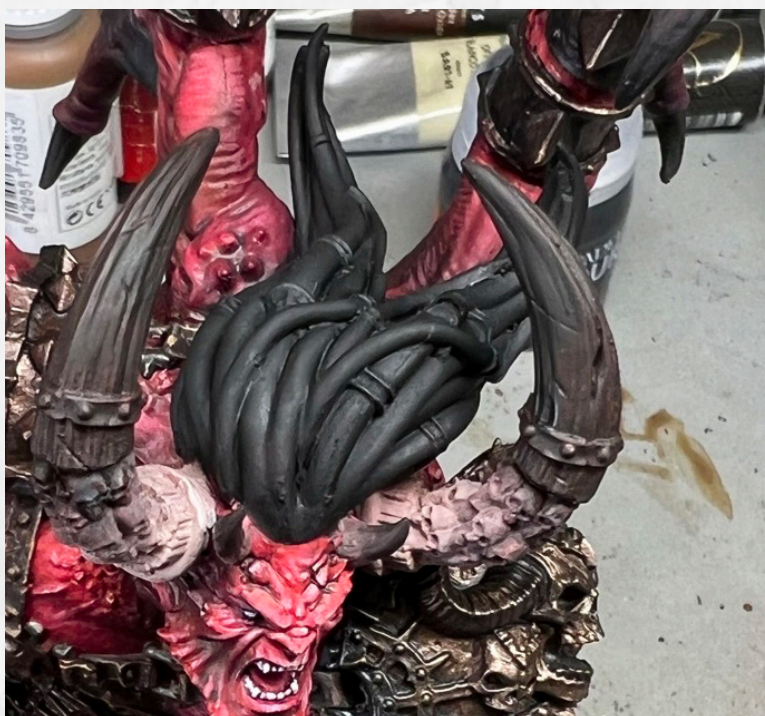
Dark reaper, GW



Thunderhawk blue,  
GW

Après une couche de base en noir, nous appliquons un premier texturage en *dark reapers*, puis un second en *thunderhawk blue*, nous allons équilibrer le tout avec un voile de lissage à l'aéro en *dark reaper*.

La base est posée, affinons tout cela !





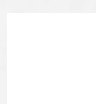
## ÉTAPE 2



Noir, vallejo



Thunderhawk blue,  
GW

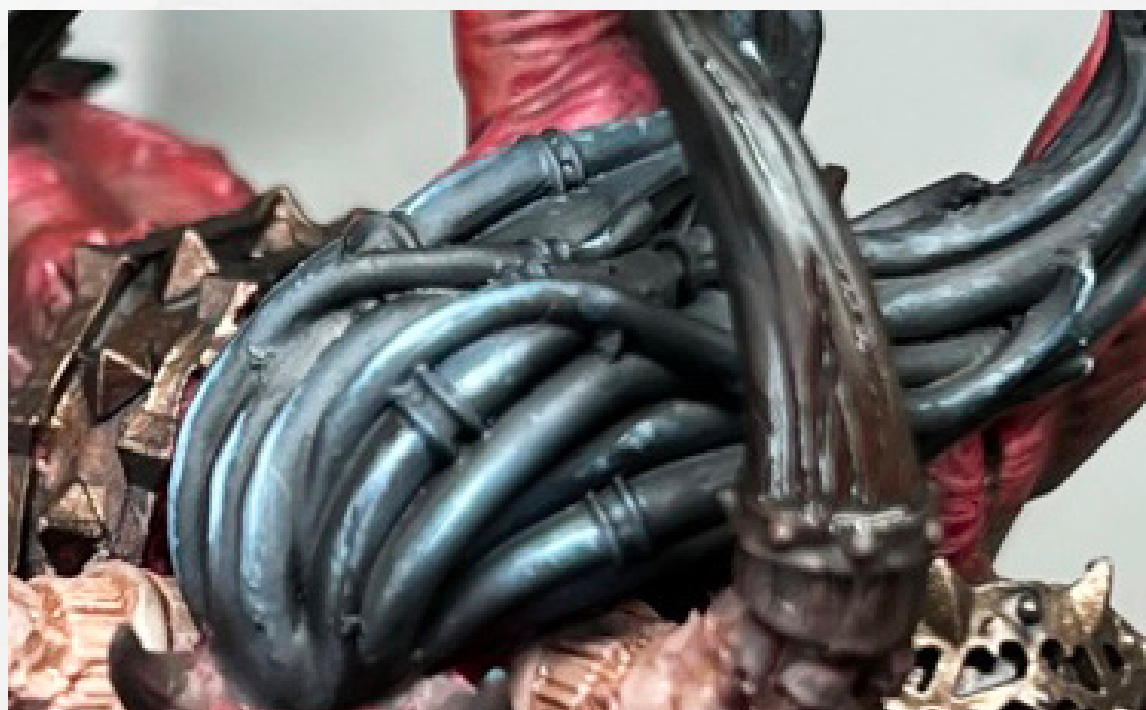


Blanc, vallejo

Un blending de *noir* est appliqué dans les creux, pour bien faire ressortir les ombres. A défaut un lavis noir fonctionne aussi.

Enfin des layering de *thunderhawk blue*, puis en rajoutant une pointe de *blanc* vient éclaircir les cheveux (qui sont en fait les griffes).

Si jamais, des glacis des couleurs correspondantes peuvent venir effacer des transitions trop voyantes.



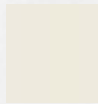
## ÉTAPE 3



### Wet-blending

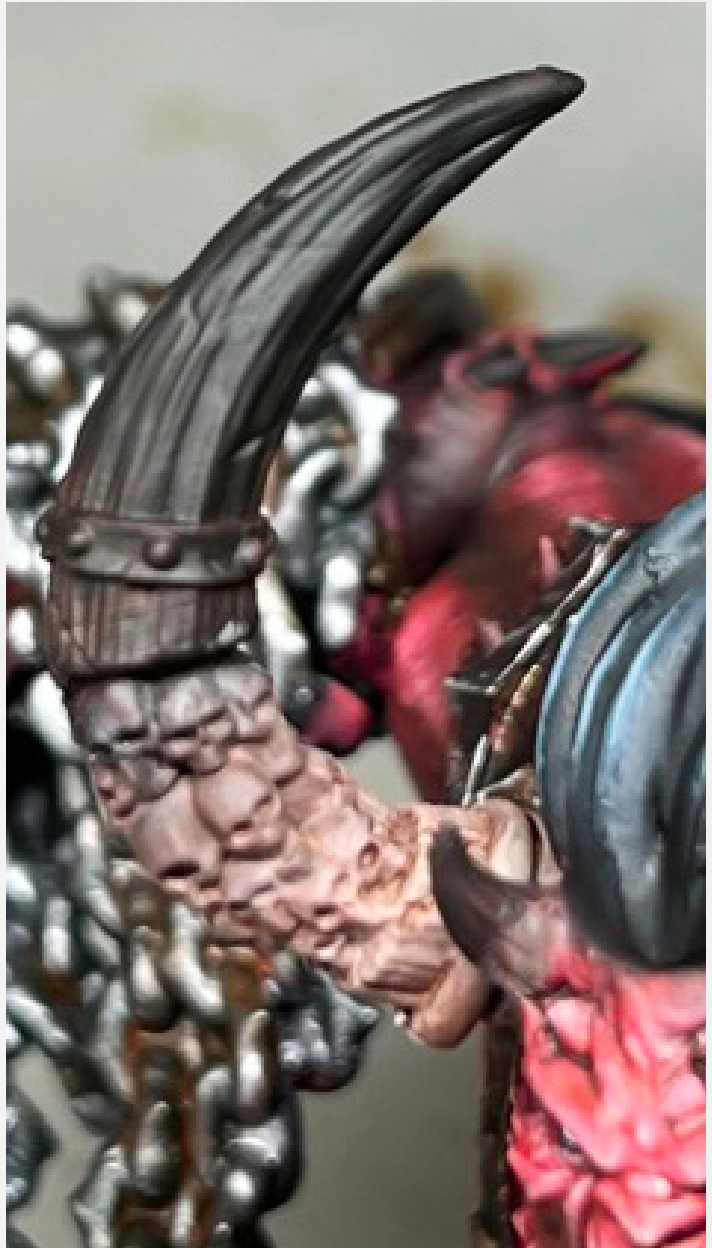


Burnt sienna umber,  
artist color



Offwhite, vallejo

Les cornes sont peintes avec un wet-blending de *burnt sienna umber* et *d'offwhite*.  
Pour les surfaces organiques de ce genre, il s'agit de notre méthode favorite, rapide et efficace !





## ÉTAPE 4



**Layering**



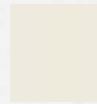
**Blending**



Burnt sienna umber,  
artist color



Noir, vallejo



Offwhite, vallejo

Nous appliquons un blending de *noir* sur le haut des cornes, et un blending de *burnt sienna* + *offwhite* sur le bas.

Des layering viennent affiner les lumières, et un léger texturage (grossier ici, nous sommes dans l'organique, le sale, le vivant) en *offwhite*, termine les lumières.

Le clair est en bas pour créer un point focal sur le visage de la figurine, la partie la plus importante d'un sujet anthropomorphe.



## ÉTAPE 5



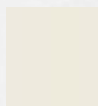
**Voile**



**Texturage**



Burnt sienna umber,  
artist color



Offwhite, vallejo

Les griffes sont peintes de la même façon, mais à l'aéro, avec un voile de *burnt sienna*, éclairci avec un mélange de *burnt sienna* + *offwhite* (50:50), enfin des lignes *d'offwhite* viennent texturer la zone.





## ÉTAPE 6



**Base**



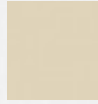
**Layering**



**Lavis**



Earth green, scale  
artist



Buff, artist color

Le milliard de cranes présents sur la figurine reçoivent une couche de base *d'earth green* + *buff* en base (50:50).

Nous appliquons ensuite un lavis *d'earth green* sur l'ensemble de la surface.

Enfin des layering de *buff* + *offwhite*, puis en ajoutant de plus en plus de *blanc* termine, la aussi, la zone.





## ÉTAPE 7



### **Texturage**

Des lignes de texturages peuvent venir ajouter un peu de détails, mais attention, cela peut augmenter considérablement le temps de peinture, à vous de choisir.

Des lavis/glacis de vert désaturés (militarum green, uniform green) peuvent venir ajouter des pointes de pourriture ou de mousse.



## ÉTAPE 8



**Base**



**Texturage**



**Lavis**



**Détourage**



Dark rust, vallejo



Flat earth, vallejo

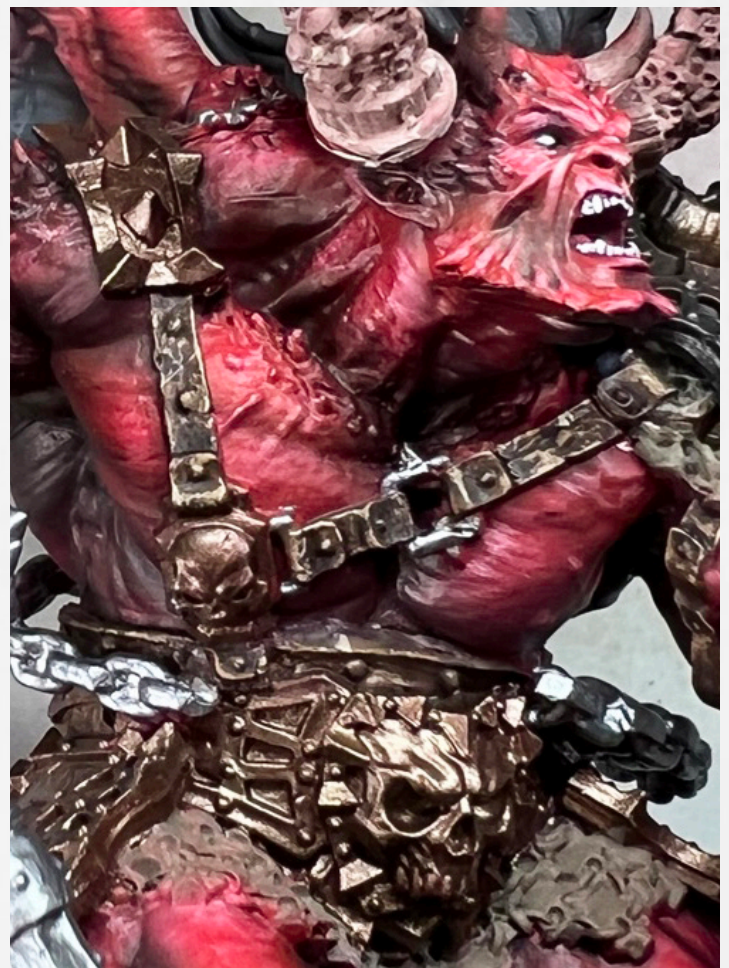
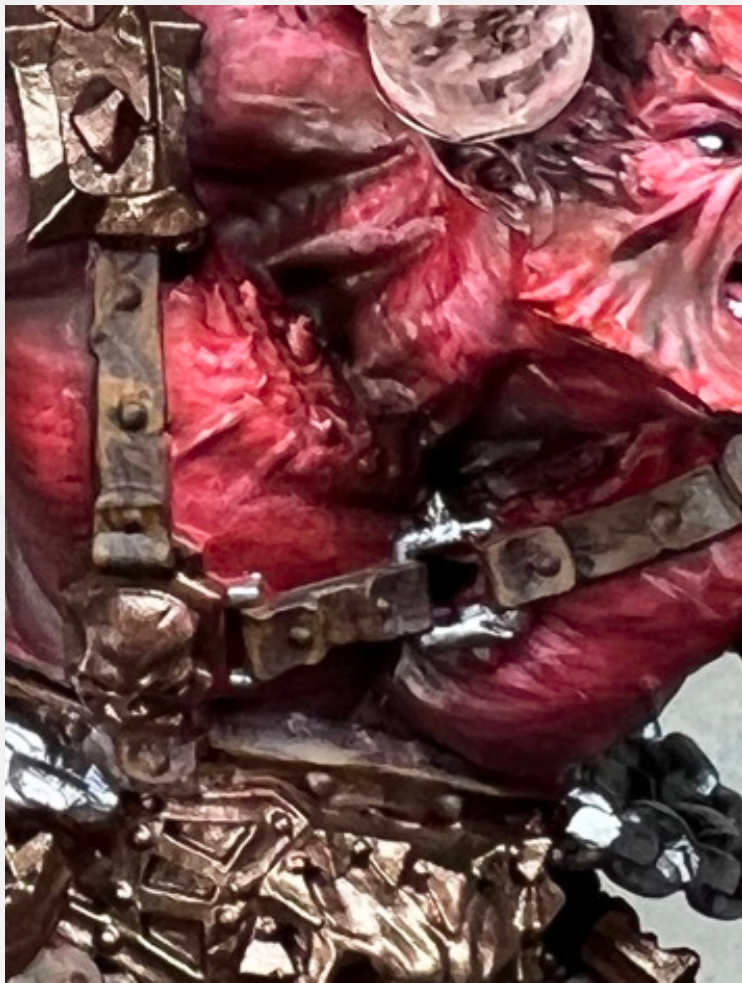


Dark sand, vallejo



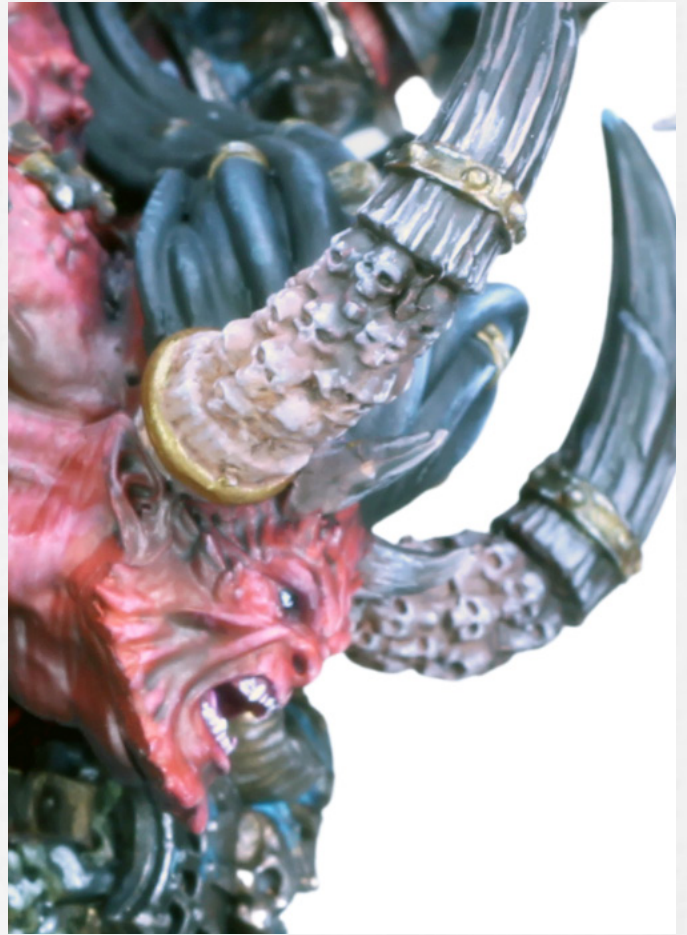
Umber wash, lavis,  
vallejo

Le cuir reçoit une base de *dark rust*, puis un texturage en *flat earth*, et un second en *flat earth* + *dark sand* (50:50), un *lavis d'umber wash* vient lisser le texturage et rendre le cuir plus vrai que nature !





# GALERIE



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