

PANOCEANIA : FATHER KNIGHT EN MASS EFFECT

DE KUNGFUSEDCREATIONS





J'ai parlé avant, sur les forums officiels Infinity et ici, que je comptais faire un How-To sur le Père-Chevalier (FK), édition limitée de Corvus Belli, qui est disponible uniquement dans leur fonctionnement: Icestorm boxset.

Tout d'abord, permettez - moi de dire, ce mini seul m'a ramené à l'infini et goût PanOcéanie à nouveau. Il est un fantastique sculpt, grand dessein et pour couronner le tout, ses règles ne sont pas trop mal. Comme il est un peu similaire, fluffwise, aux aumôniers de 40K, j'ai décidé qu'un régime noir pourrait lui convenir bien. Enfin la finition Mass Effect 3 alors que j'étais en train de le peindre me rappelle l'esthétique de conception similaire de ME et Infinity. Ce fut alors que j'ai décidé qu'il avait aussi obtenir le Stripe Shepard, ou tout au moins un certain rappel de l'armure ME N7. Mais assez parlé - passons à la peinture. Si vous avez peu d'expérience peinture armure noire, vous voudrez peut-être vérifier mon Comment l'aumônier garde - corbeau. Il donne une bonne première impression sur la façon d'aborder la peinture noire.

Couche de base et Ombrage



Pour le FK, j'ai commencé avec un apprêt noir standard, puis aspergé sur une couche de base de GW Mechanicum standard gris mélangé avec Abaddon noir par aérographie. De là, j'ai ajouté GW Ulthuan gris au mélange et aspergés quelques faits saillants zénithal - ce qui signifie que je pulvérise le mini haut. Ainsi, les pigments de couleur sur les zones attrapent soulevées et les bords supérieurs, créant ainsi les premiers temps forts.

J'ai fini avec une couleur d'ensemble plus léger que prévu, donc je consécutivement ombrageait jusqu'à un ton général plus sombre avec un certain GW Badab noir mélangé avec P3 noir jusqu'à ce que l'armure ressemblait gris ardoise assez sombre. Gardez à l'esprit que l'armure noire doit toujours avoir un ton gris foncé comme couche de base, de sorte que vous pouvez toujours créer des ombres de noir pur.



Ensuite, je Bloquée dans tous les autres couleurs primaires - le tabard rouge était une couche de base avec un mélange de P3 Umbral UMBER et P3 Bloodstone, tandis que les lanières de cuir et la ceinture ont reçu un basecoat de P3 Battlefield Brown et P3 Bootstrap cuir.

[Les points d'éclairage](#)

L'astuce pour peindre l' armure noire est de garder l'aspect général aussi sombre que possible. Après l'ombrage que j'avais déjà une première définition des plaques. La première étape met en évidence était d'utiliser une norme GW Mechanicum Gray et peinture quelques faits saillants le long des lignes d'armure. Vous ne devez pas le faire pour chaque ligne du modèle, mais la plupart des arêtes vives devrait recevoir un point fort. A partir de là, j'ai mélangé dans certains GW Administratum Gray, et la peinture sur les faits saillants de nouveau, mais seulement couvrant environ 2 / 3rds de l'ancien. Utilisez d' autres points saillants sur la zone supérieure et les bras du modèle que sur les jambes, car ces parties attrapent plus de lumière. Ajouter à Ulthuan gris et couvrir environ 1/3 de l'étape précédente et utiliser Grey pur Ulthuan pour les faits saillants finaux - seulement quelques points mineurs et des taches sur les coins et des trucs.



Mettant en lumière les tabard a été fait avec une P3 Skorne rouge sur les plis, suivi de P3 Khador Base rouge, puis ajoutez dans certains Khador Rouge Mettez en surbrillance et enfin quelques GW de rayon de soleil jaune. Prenez soin de couvrir des zones plus petites avec chaque point fort. Les lanières de cuir, aussi minuscule qu'ils pourraient l'être, ont reçu quelques points saillants avec cuir P3 Bootsrap. J'ai ensuite utilisé une P3 Rucksack Tan, puis ajouté un point de P3 Hammerfall kaki au mélange et peint quelques lignes très fines sur le bord supérieur de la ceinture et les bretelles.

Fondues

Maintenant , vous pourriez avoir fini avec des contrastes durs sur certaines couleurs, en particulier le rouge. Pour obtenir un look Homogene et harmonieux, nous passons les glacis. Je généralement réduis mes couleurs vers le bas beaucoup pour cela et ajouter un peu de temps en temps moyen de mélange pour obtenir un beau glacis. Pour le noir, je suis allé sur l'armure avec un peu aminci Badab noir, de sorte que tous les moments forts me suis adouci un peu. Pour le rouge, j'ai utilisé amincie GW Devlan mud, puis un peu P3 exil bleu et noir Abaddon aminci jusqu'à obtenir une consistance très liquide et passé sur le tabard. Il est important de ne pas laisser votre peinture amincie partout ou vous allez vous retrouver avec des taches laides. Tirez la peinture dans les plis de la chasuble, toujours en mouvement loin des zones mises en évidence. Le cuir a reçu le même traitement de couleur que l'armure.





Les détails

Vous avez sans doute remarqué que je ne mentionne pas les bits Glow, la poignée d'or ou la lame de l'épée. Pour les bits Glow, vous voudrez peut-être vérifier mon tutoriel sur les effets OSL [ici](#). Pour la lame et NMM je regardais beaucoup à cet article brillant (grâce à Mob de Blondes pour la pointe). Il y a aussi un tutoriel agréable pour chrome [ici](#) (Grâce à Hooy). Pour l'or, les couleurs que j'ai utilisé étaient une couche de base de P3 Bloodtracker Brown et P3 Heartfire. Vous avez besoin de cette étape, car le jaune lui-même ne couvre pas les zones très bien lui-même. J'ai ajouté beaucoup de rayon de soleil jaune au mélange et je suis allé sur tous les éléments d'or à nouveau. A partir de là, je l'ai souligné avec blanc P3 Menoth Mettez en surbrillance et quelques points finaux de blanc pur pour recevoir un regard doré. Je balaya avec une très aminci Bloodtracker Brown à nouveau, pour lui donner un ton plus riche.

