

PANOCEANIA : FUSILLIERS EN SCHEMA OR ET POURPE

DE [HTTP://WWW.BELLOFLOSTSOULS.NET](http://www.belloflostsouls.net)





J'ai été occupé peignais mon entrée Opération Icestorm pour Infinity. Voici un jeu par le jeu d'un Fusilier.



Le visage est à côté. Étant donné que le peuple de Pan Océanie ne sont pas tous les Caucasiens, je suis parti tous les tons chair rose derrière.

Je commence par une couche de base de bête Hide de P3, et pendant qu'il est encore humide, je commence ombrage avec un mélange de Umbral Umber et exil bleu - aussi P3.

Je garder un pot des deux dernières couleurs mêlées à tout moment depuis cette belle tonalité de la marine a beaucoup d'utilisations



Je bloque quelques points saillants sur le visage avec Menoth Highlight blanc.



Ensuite, commencer à les fondre dans les environs.



Une fois que je l'ai toute la peau mélangée dans la façon dont je l'aime, il est temps de faire les yeux. Je déteste toujours les yeux qui font. Juste une fois, je voudrais faire une paire correctement sur la première passe. Mais chaque fois que je plus ou moins finissent par avoir recours à la méthode « racoon »: grandes taches blanches en forme dans les amandes en ajoutant du noir suivi par les paupières peintes sur le noir en laissant une ligne noire très fine entre les blancs et les paupières. Ils finissent presque jamais à chercher tout à fait raison. Si je faisais ce gars pour une compétition je gratter la peinture avec une brosse métallique et recommencer, mais cela est plus que suffisant pour les jeux / collecte.



Les Fusiliers ont une armure assez sophistiquée pour les obtenir qu'impressionnant score bras de 1. Notez ces faisceaux de muscles de « » sous les plaques de blindage. Je vais aller pour un effet NMM sur ces derniers. Je suppose qu'ils me rappellent un peu de quelques bandes dessinées que je lis dans les années 90. Je commence par une base bleu Underbelly. Ajouter une bande de Thornwood vert ombrage au milieu en laissant un peu de Underbelly le long du bord inférieur pour représenter la lumière réfléchié à partir du sol. Une bande finale de Menoth blanc Highlight passe le long du sommet pour représenter un point culminant réfléchié.



Regardons maintenant l'autre bras. Pour le faire paraître vraiment métallique, ajouter une fine ligne de point culminant de Menoth Blanc Mettez en surbrillance le long de chaque bande. Ensuite, je Blackline toutes les lacunes. FWIW Je ne jamais utiliser le noir pur. J'ai un pot de noir tonique avec un peu Bloodstone pour lui donner un ton un peu chaud et que ce que j'utilisé ici.



Maintenant passons à un pantalon de discussion. Je les commence avec quelques engelures et ombrager avec quelques Bloodtacker Brown. Le chaud / froid de ces deux couleurs crée un bel effet, je pense.



Je les nettoyer un peu et ajouter un peu de mise en valeur finale avec le blanc pur - pour P3 qui signifie Morrow blanc.



Puisque ce sont des pantalons fourchues, j'ai décidé de faire la moitié extérieure en cuir. Je commencerai par les Umbral Umber.



Ceux-ci sont ombrés avec ce mélange noir chaud je l'ai mentionné plus tôt, et mis en évidence avec Ryn chair.



Une fois que le pantalon nettoyé, je passer à l'étui, des sangles et des bottes. Ceux-ci commencent par le même mélange noir chaud.



Ce noir est mélangé dans le mélange de ton de la marine je l'ai mentionné plus tôt. Ensuite Frostbite est mélangé pour ajouter plus fort.



lignes de bouquet final de la gelure sont ajoutés en haut et en bas des bandes, avant que tout soit avec le mélange soulignée noir chaud.



Enfin le temps de l'armure. Je commence par une couche de base de mélange vert et battledress Rucksack Tan. Je vais pour un look métal espace loin ici, donc regarder où les lumières et les ombres vont.



Ombrage est ajouté avec vert pur battledress puis du charbon noir, qui est plus d'un turquoise foncé qu'un vraiment noir.



Puis les faits saillants vont sur: tan pur Rucksack et puis certains Sélectionnez Menoth blanc



Ensuite, ces fines lignes en surbrillance de Menoth blanc Highlight sont ajoutés avant bien masqué. Cette fois, le noir (Thamar noir est ce noir P3 est appelé) est tonifiée avec du charbon noir. Comme vous pouvez le voir sa cette dernière étape qui fait vraiment tout sentir comme métal. Dommage tout cela va finir par couvert quand je colle sur son fusil. Eh bien, il a fait un bon tutoriel.



permet donc de regarder l'étape d'avant, mais sur les jambes cette fois-ci.



Et puis avec ces caractères gras ajoutés. Les jambes sont une forme plus délicate à cerner, donc je ne pense pas que l'effet métallique fonctionne tout aussi bien ici.



Mais je pense que cela a fonctionné assez bien sur le bras des armes à feu.



permet donc de passer à arme réelle. Je commence le pistolet avec du charbon noir, et alors qu'il est encore humide, je mélange un peu Thrall dans la chair le long du fond, et une partie de mon noir chaud le long du sommet.



Je mélange dans un peu plus de chair que Thrall le long du bord inférieur avant d'ajouter quelques lignes de surbrillance de Thrall chair à d'autres parties de l'arme à feu. Il y a quelques petites tapes du pistolet sous cet angle haut, comme la portée (?), Et ceux-ci sont plus légers que d'autres parties peintes pour représenter une source de lumière d'en haut



Ensuite, tout est soulignée



Maintenant passons à faire le sac à dos. Ceci est à peu près la même palette de couleurs que le métal « muscles » de la partie 1. Une couche de base de Underbelly bleu avec Menoth blanc et une évidence met en évidence Thornwood vert (il est plus d'un gris que vert vraiment) mi ton. La plus grande différence est que la partie inférieure entière de l'emballage se fait avec Hammerfall kaki pour représenter la lumière réfléchie à partir du sol.



Après avoir nettoyé le mélange un peu plus je lave tout avec Agrax Terre.



Un peu du mélange est si nécessaire refait. Ensuite, les lignes de surbrillance sont ajoutés partout avec Menoth Highlight blanc.



Le recycleur et com sont faites avec le même Underbelly / Thornwood / Menoth blanc palette Highlight. Et ce ne sont pas les seuls morceaux. Le clip de munitions et d'autres zones métalliques sur le pistolet, ces orbes étranges dans les jambes et les nœuds inhabituels sur les genouillères - tout fait dans le même schéma de couleurs.



Ensuite, il est bérets et épaule / genouillères. Ceux-ci commencent avec un mélange de pourpre et Sanguine base Battu.



La couche de base est ombrée avec l'exil bleu et souligné avec Sulfurique jaune



Ensuite, il est plus et doublure masqué les hautes lumières. Les faits saillants sont principalement Sulfurique jaune avec seulement un peu de mélange pourpre.



Nous sommes de retour avec cette première image maintenant. Il n'y a que deux changements très gros du dernier tir. Le pistolet a reçu un lavage de la plupart Agrax Terre avec juste un tout petit peu de P3 encre verte ajoutée. Les encres de P3 sont très saturées, donc si vous voulez juste une touche de couleur, il aide à les mélanger avec autre chose. De plus, toutes les zones mauves ont été lavés avec Druchii Violet de GW depuis que je ne pensais pas qu'ils étaient assez pourpre.

Les bases sont venus avec mes récompenses Relic chevaliers Kickstarter. Ils étaient probablement la meilleure chose à sortir de ce fiasco tout, et le fait que je l'ai choisi de les utiliser pour Infinity plutôt qu'avec les Relic chevaliers Minis ils sont venus avec - eh bien je vais vous laisser tirer vos propres conclusions. Ils sont vraiment des grandes bases bien. Ils sont en fait pour insérer des bases de 30mm en retrait, mais ils sont presque exactement 25 mm, si bien travailler sur eux-mêmes.

Je genre de précipitais les peindre parce que j'étais prêt à faire avec ce projet. Une couche de base a été Bloodstone avec Underbelly bleu brossage à sec. Cela a été lavé avec Agrax la Terre, et alors que le lavage était encore humide, j'ai ajouté quelques Khador Mettez en surbrillance rouge. Peinture en quelques lignes rugueuses de Underbelly bleu le long de tous les bords est la dernière étape avant épinglant le modèle à la base.

