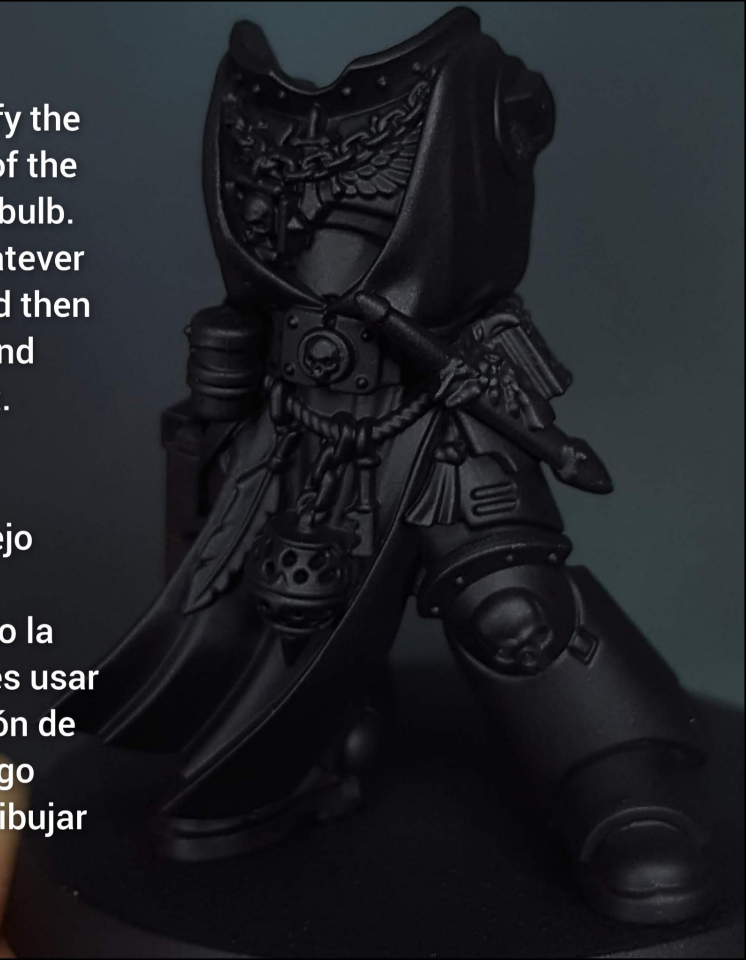


**LAZARUS**  
**ARMOR&TABARD**  
**BY BRUSH**



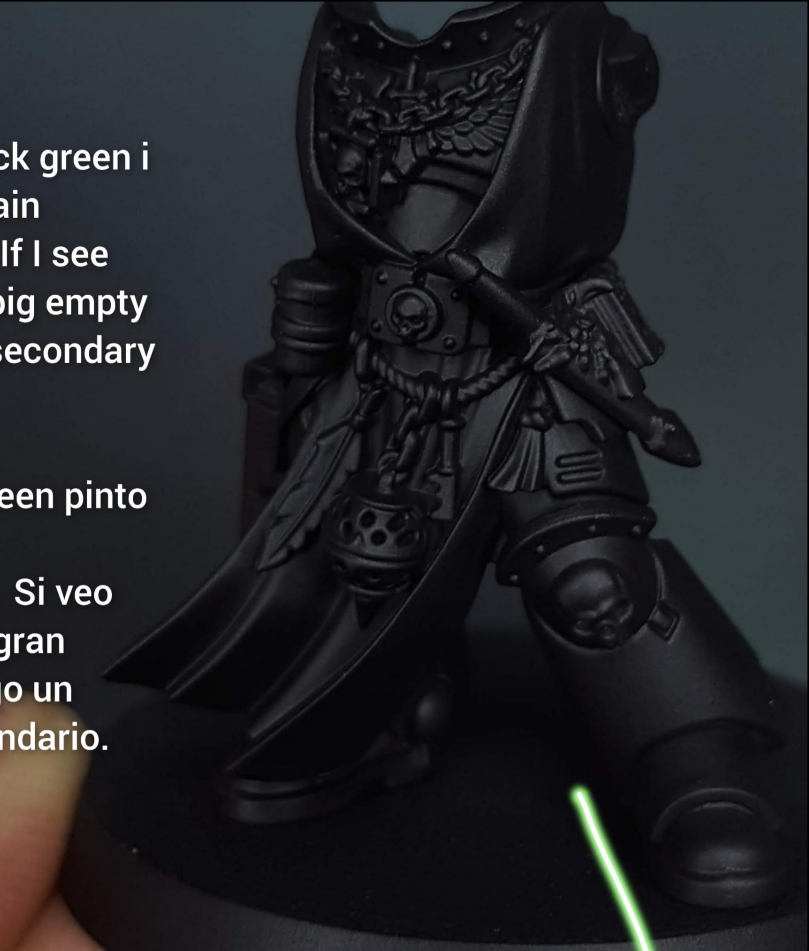
As usual I identify the main reflection of the armor using the bulb. You can use whatever bulb position and then take the photo and sketch your light.

Como siempre identifico el reflejo principal de la armadura usando la bombilla. Puedes usar cualquier posición de la bombilla y luego tomar la foto y dibujar tu luz.



With Ak black green i  
paint the main  
reflections. If I see  
there is an big empty  
are I add a secondary  
reflection

Ak Black Green pinto  
los reflejos  
principales. Si veo  
que hay un gran  
vacío, agrego un  
reflejo secundario.



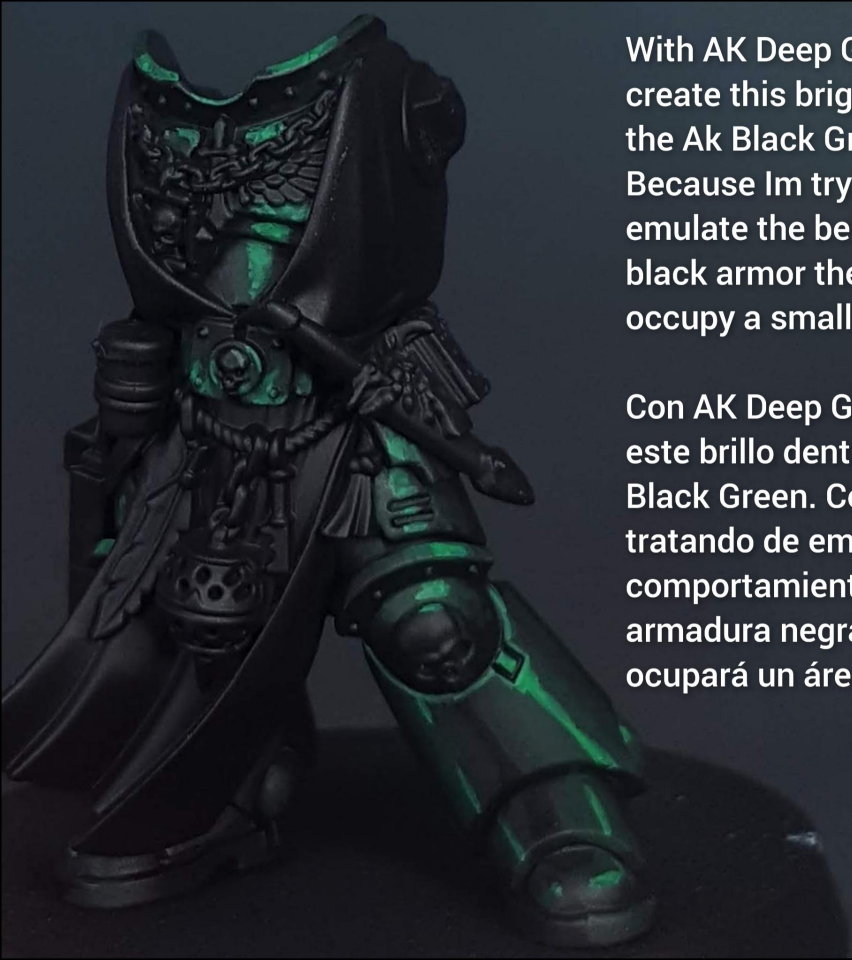
Secondary reflection  
Reflejo secundario



Now I just add a little of black to the AK Black Green to create a darker tone, and then I flank the previous step to create a blend towards the black.

Ahora solo agrego un poco de negro al AK Black Green para crear un tono más oscuro, y flanqueo el paso anterior para crear una fusión hacia el negro.





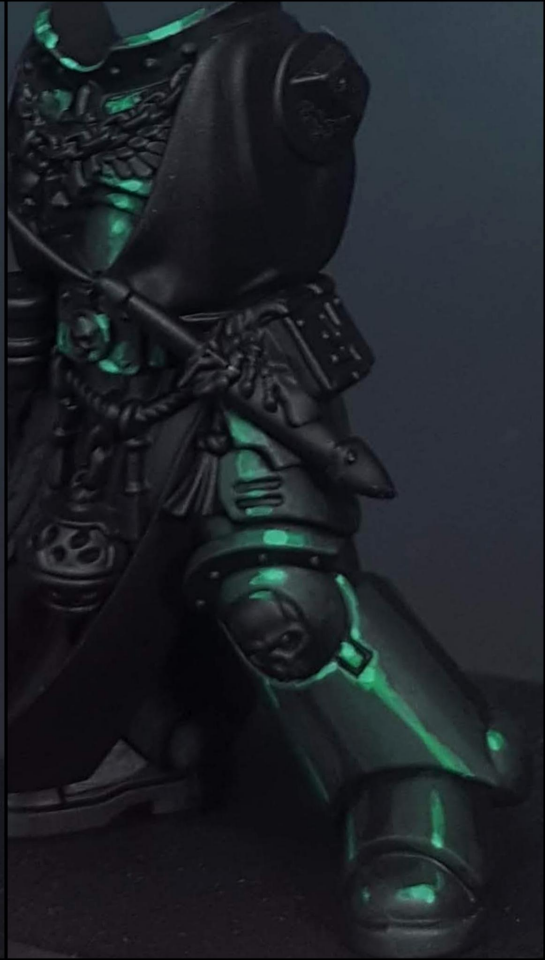
With AK Deep Green i create this bright inside the Ak Black Green area. Because Im trying to emulate the behave of a black armor the bright will occupy a small portion.

Con AK Deep Green, creo este brillo dentro de la AK Black Green. Como estoy tratando de emular el comportamiento de una armadura negra, el brillo ocupará un área pequeña.





Previous  
Anterior



Now I paint a little spark bright in some points this represent the maximum reflection. This use to be at the top part of each armor piece the previous AK Deep Green.

Ahora pinto una pequeña chispa brillante en algunos puntos esto representa el máximo reflejo. Que suele estar en la parte de arriba de cada pieza de armadura

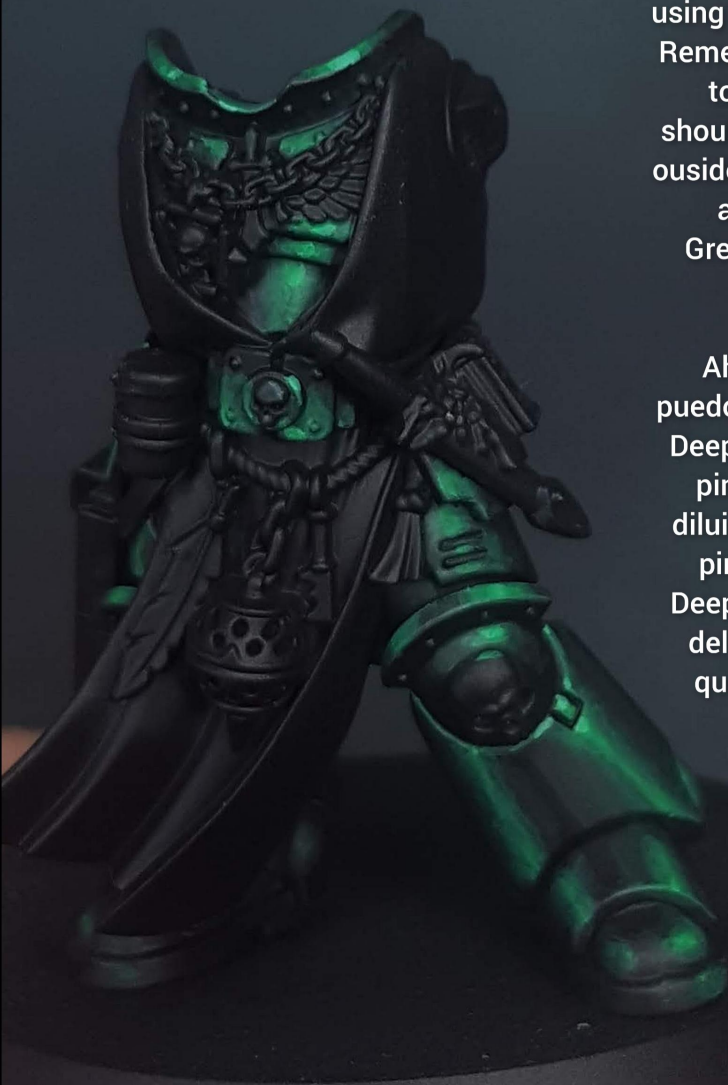
Bright/brillo:

Ak Deep Green +  
Ak Ice Yellow  
Mix 2:1





## Previous step Paso anterior



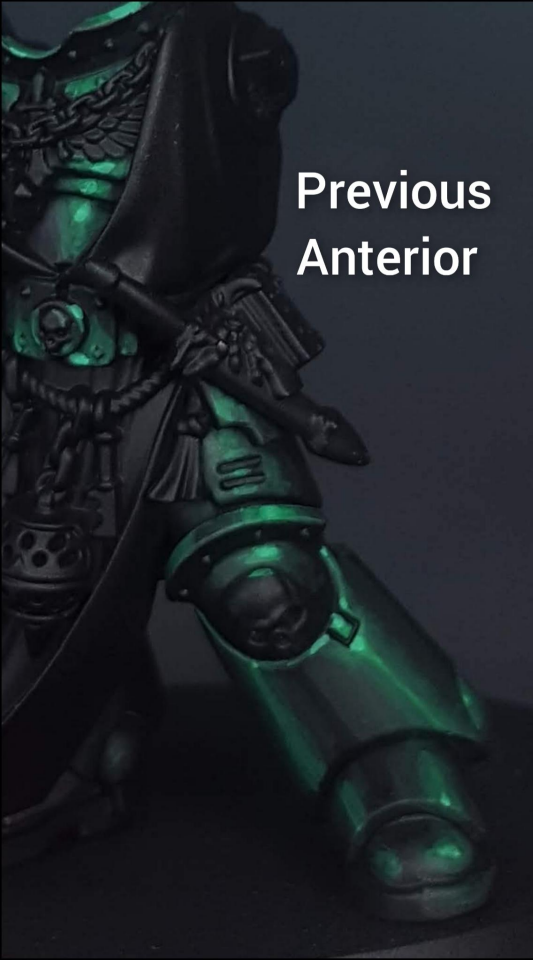
Now I merge the best I can using glazes of ak Deep Green. Remember that the paint have to be very diluted. And you should start your brush stroke outside the Ak Deep Green area and finish inside the Deep Green. (That is why now this area are wider)

Ahora fusiono lo mejor que puedo usando veladuras de ak Deep Green. Recuerda que la pintura tiene que estar muy diluida. Y debes comenzar la pincelada fuera del área Ak Deep Green y terminar dentro del Deep Green. (Es por eso que ahora esta área es más amplia)

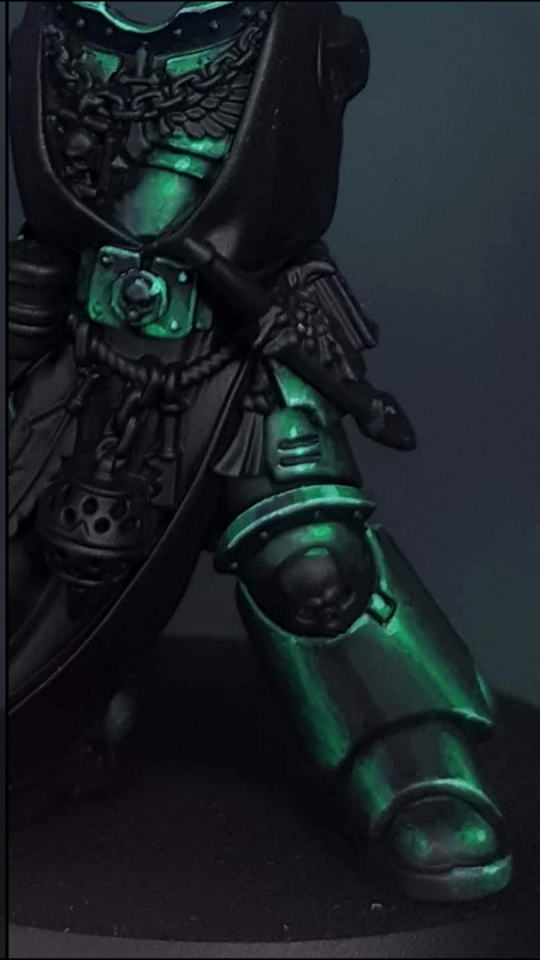


Brush stroke  
direction in  
glazing  
Direccion de  
pinceladas en  
veladuras





Previous  
Anterior



I recover the maximum brights dots again and I also do some subtle edghighlights.

Vuelvo a recuperar los puntos de brillo máximo y también hago algunos perfilados sutiles.



Now to merge everything I do a soft coat of Vallejo Green Ink. I use airbrush (because is faster) but can be easy done with brush, just green ink diluted in water a little and use it like a color filter



Ahora para fusionar todo le hago una suave capa de Vallejo Green Ink. Yo uso aerógrafo (porque es más rápido) pero se puede hacer fácilmente con un pincel, solo tinta verde diluida un poco en agua y usarla como filtro de color.



Final look of  
the Green  
Armor



Look final de  
la armadura  
verde



I paint the tabard with AK Leather Brown, and I paint a subtle shadow with Ak Amethyst Blue very diluted (glaze) (purple tones are good friend to shadow the brownish tones)

Pinto el tabardo con AK Leather Brown, y pinto una sombra sutil con Ak Amethyst Blue muy diluido (veladura) (los tonos morados son buenos amigos para sombrear los tonos marrones).





Now I start like a madman to stippling the light area. Those light areas are defined by the reflections of the bulbs.

And the tones I just a mix 2:1 Ak Leather Brown + Ak Light earth

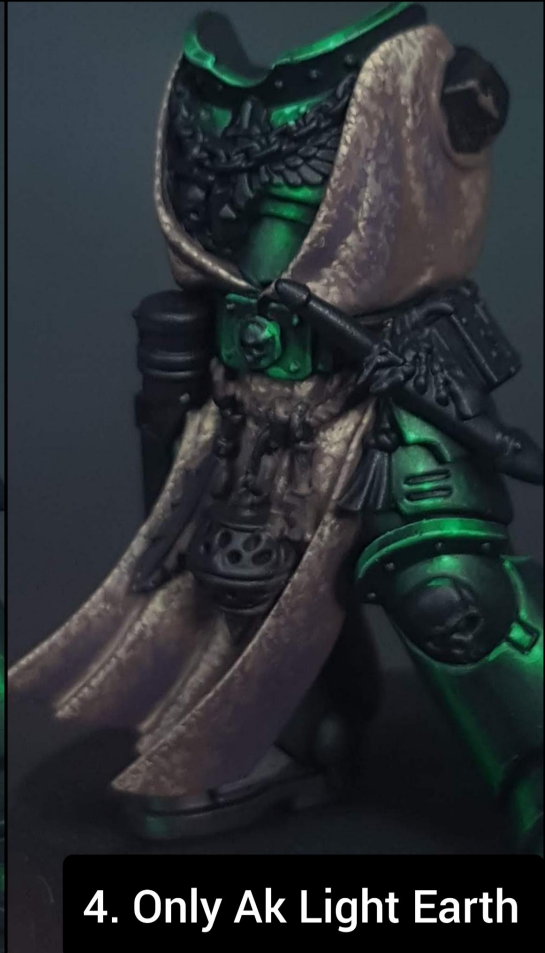
i use a 00 brush (this is very important). The dots must be very small

Ahora me pongo como un loco a puntear la zona clara. Esas áreas de luz están definidas por los reflejos de las bombillas.

Y los tonos simplemente los mezclo 2:1 Ak Leather Brown + Ak Light Earth

Yo uso un pincel 00 (esto es muy importante). Los puntos deben ser muy pequeños.

Mix  
Ak Leather Brown : Ak Light Earth



You can stop at this step  
Podeis parar en este paso



I decided to kill the texture a little bit using a glaze of Leather Brown towards the shadow and Light Earth towards the light.

Is subtle I want some of the texture remains visible.

I take this decision becuse is a very ornamented mini and i thought a rough texture was too much for the mini.

Decidí matar un poco la textura usando una veladjra de Leather Brown hacia la sombra y Light Earth hacia la luz.

Es sutil. Quiero que parte de la textura permanezca visible.

Tomo esta decisión porque es una mini muy ornamentada y pensé que una textura visible era demasiado para la mini.





**Final look of  
the armor and  
tabard.**

**You can find  
this mini in GW  
page called:**

**Master  
Lazarus**



**Aspecto final  
de la armadura  
y tabardo.**

**Puedes  
encontrar esta  
mini en la  
página de GW  
llamada:**

**Maestre  
Lazarus**





# Ak Interactive

3ª Generación (8)

11001

White Intense



11029

Black Intense



11036

Ice Yellow Standard



11110

Leather Brown Standard



11115

Light Earth Standard



11142

Deep Green Intense



11160

Black Green Standard



11183

Amethyst Blue Standard



# Vallejo

Tintas Game Color (1)

72090

Verde Negro Tinta

