



RED

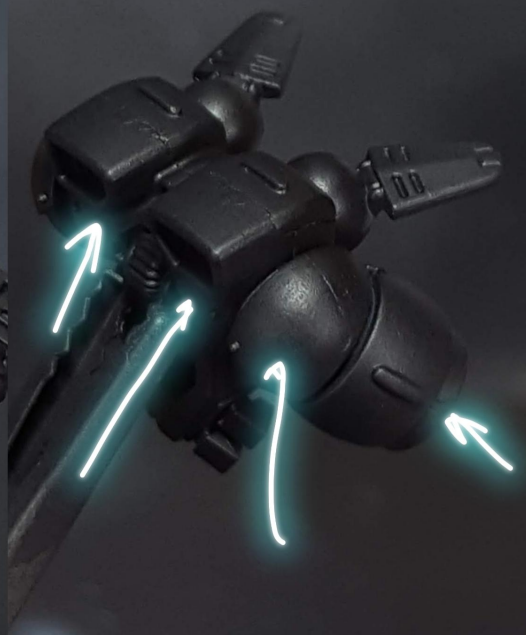
ARMOR AND

GOLD



First of all we must inspect the model reflections. Searching cool reflections to copy in the next step.

En primer lugar debemos inspeccionar los reflejos del modelo. Buscando reflejos interesantes para copiar en el siguiente paso.





Here you have my light distribution, you can use any other. I use Ak White ink.

Aquí tenéis mi distribución de luz, puedes utilizar cualquier otra. Usé tinta Ak blanca.



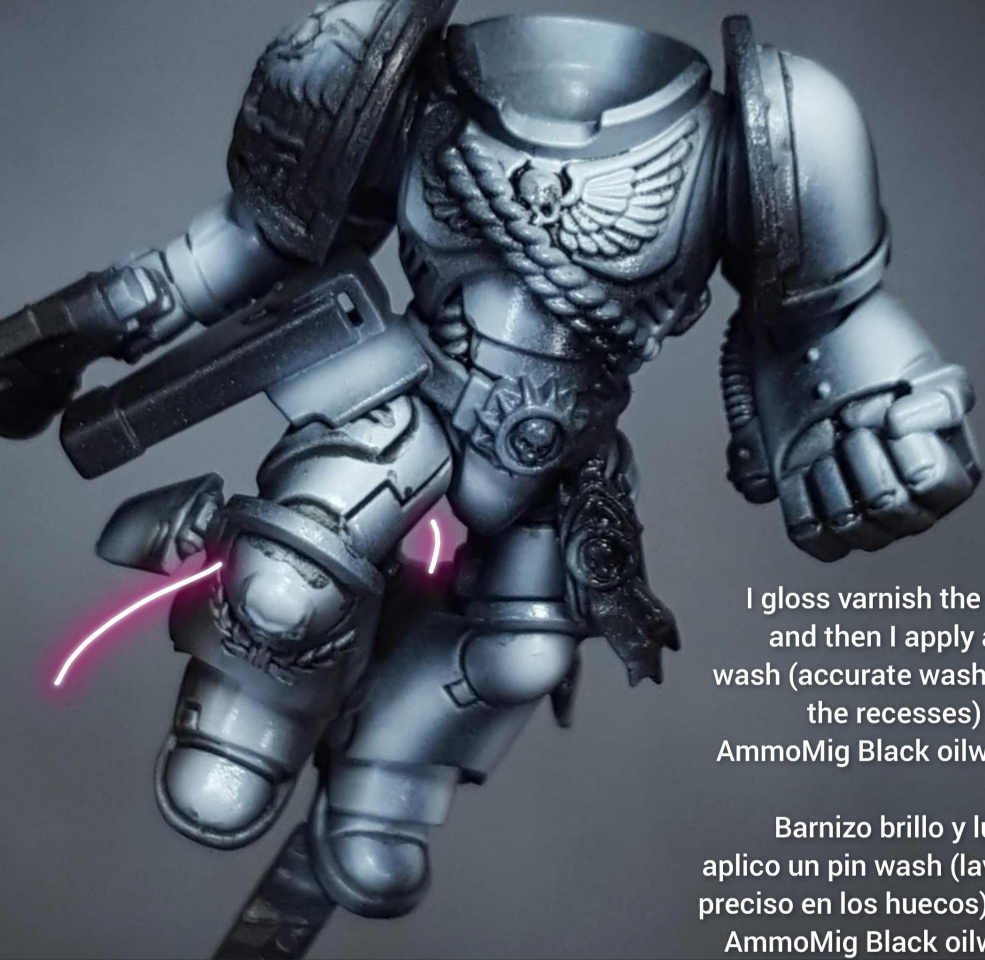


And here you have the lights over the jump pack. Notice the típical simple light distribution in spheres, cylinders and cubes



Y aquí tienes las luces sobre el jump pack. Observad la típica distribución simple de luces en esferas, cilindros y cubos.





I gloss varnish the mini and then I apply a pin wash (accurate wash into the recesses) with AmmoMig Black oilwash.

Barnizo brillo y luego aplico un pin wash (lavado preciso en los huecos) con AmmoMig Black oilwash



I clean my mistake with my finger.

Limpio mis fallos con el dedo



I edgehighligh in white, this will save us highlight in red.

Perfil en blanco, esto no ahorrará hacerlo luego con rojo.





Mix 4:1
Vallejo red ink
Doomfire magenta
contrast

I tint the whole model with
this ink mix with airbrush.
You have to insist to get a
vibrant color

Tinto todo el modelo con
esta mezcla de tinta con
aerogrado. Teneis que
insistir para conseguir un
color vibrante.



With a sponge I start hitting randomly the model to get some armor chipping. I use Ak Dead Red (with a little of Ak Carmine).

The sponge must be unloaded of paint, and dont apply much pressure or you will have a big spot.



Con una esponja empiezo a golpear aleatoriamente el modelo para conseguir que se desconche un poco la armadura. Yo uso Ak Dead Red (con un poco de Ak Carmine).

La esponja debe estar descargada de pintuea y no ejerzas mucha presión o te quedará una mancha grande.



I paint the non red details in black. Also with black i paint those bigger armor chipping. I add some fine scratches too.

Pinto los detalles que no son rojos en negro. También con negro pinto aquellos desconchones de armadura más grandes. También añado algunos arañazos finos.





I define the
main areas of
light Definí las
principales
areas de luz



mix 1:2 Ak
Tenebrous
Grey + Sahara
Yellow

As you see the
gold lights match
(more or less)
with the location
of the red armor
lighrs.

Como veis las
lucos doradas
coinciden (más o
menos) con la
ubicación de las
lucos rojas de la
armadura.





Ak Sahara Yellow.

I rise the light,
notice that I leave
just a little of the
previous step.

Subo la luz, fíjate
que dejo solo un
poco del paso
anterior.



Previous
Anterior



I disguise a little the transition the best I can using some miniglazes.


Disimulo un poco la transición lo mejor que puedo usando unas mini veladuras.

Previous
Anterior

I edgehighlighth with:
Perfilo con:
ak Sahara Yellow



Same step
Mismo paso

A close-up photograph of a miniature figure, likely a warrior or character, painted in vibrant red and black. The figure's armor features intricate, wing-like or scale-like patterns. Two glowing yellow arrows originate from a black text box at the bottom left and point to specific areas on the miniature's armor: one points to the upper edge of a dark, recessed area, and the other points to the lower edge of a similar area. The lighting is dramatic, highlighting the textures and colors of the paint.

In winged ornaments you can add edgehighlights in shadow areas. This will generate details but will keep the shadow and contrast in the miniature.

En los adornos alados puedes agregar perfilado los bordes de las áreas de sombra. Esto generará detalle pero mantendrá la sombra y el contraste en el miniature.



Previous
Anterior

The next step is rise the light again. Notice that lighted areas is relatively wide compared with the transition (this is important).

El siguiente paso es volver a subir la luz. Observad que las áreas iluminadas son relativamente amplias en comparación con la transición (esto es importante)

Mix 1:1

Ak Sahara Yellow
Ak Ice Yellow





Other angle
Otro ángulo



Smooth transition a little
Difumino la transición un poco





Finally with Ak Ice Yellow I rise the light one more time. I also add some edgehighligh (especialy those edge that are looking up) and some dots in some corners.



Finalmente con Ak Ice Yellow subo la luz una vez más. También agrego algo de perfilado (especialment e aquellos bordes que miran hacia arriba) y algunos puntos en algunas esquinas.





Ak black red

Secondary reflection
Reflejo secundario

Sometimes you can add extra info in empty dark areas of the Nmm with an extra reflection. But is mandatory you keep some very dark areas.

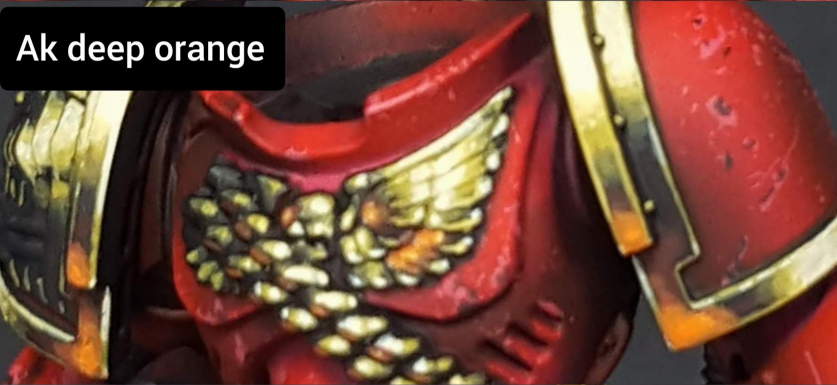
A veces puedes agregar información adicional en áreas oscuras y vacías del Nmm con un reflejo adicional. Pero es obligatorio mantener algunas zonas muy oscuras.



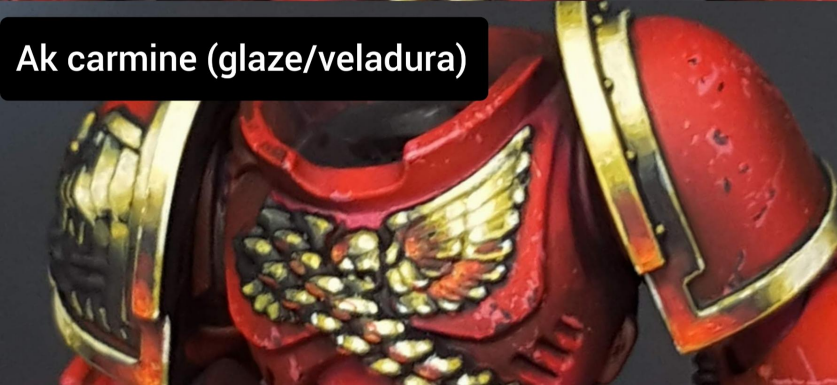
Ak medium rust



Ak white



Ak deep orange



Ak carmine (glaze/veladura)



Final look



Ak Interactive

3ª Generación (6)

11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



11040

Sahara Yellow Standard



11083

Dead Red Standard



11088

Deep Red Intense



11103

Medium Rust Standard



Citadel

Contrast (1)

60057

Doomfire Magenta



Vallejo

Tintas Game Color (1)

72086

Rojo Tinta

