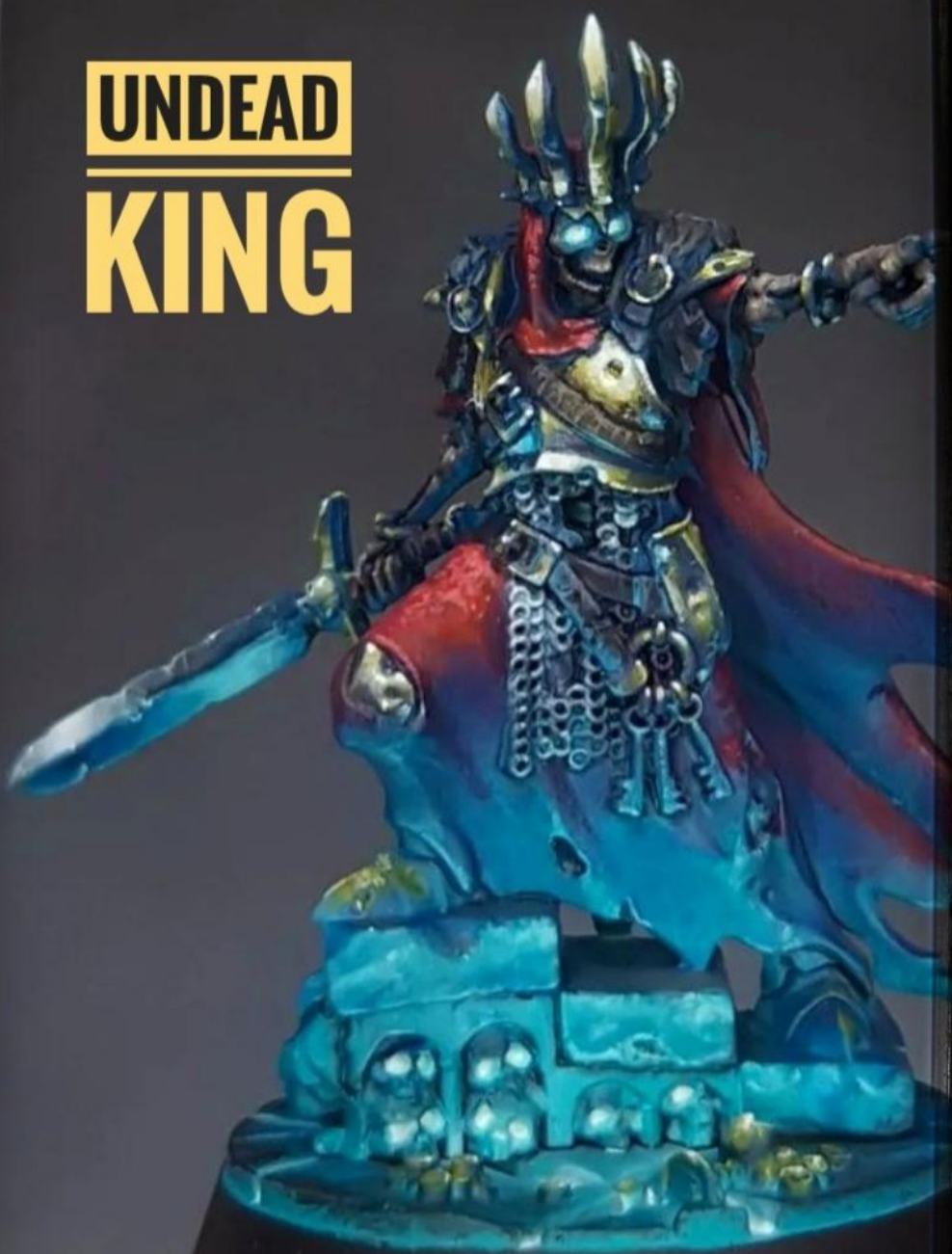


**UNDEAD**  
**KING**





The approaching to this mini its a little bit diferent. We will set the ambient first and the we will paint over it.

El acercamiento a esta mini es un poco diferente. Establecemos primero el ambiente y luego pintaremos sobre él





**Black primer**

**+**

**White primer**



I paint the whole mini with AK Blue green. This step can be done by brush too

Pinto toda la mini con AK Blue green. Este paso también se puede hacer con pincel.



I create a fade to prussian blue and dark prussian blue. You can do it by brush too while the paint still wet.

Hago un degradado a AK prussian blue y a Dark prussian blue. También puedes hacerlo con pincel mientras la pintura aún está húmeda.



Finally I define it with an black Oilpaint wash directly in the recesses (brand AmmoMig)

Finalmente lo defino con un lavado de oleo negro directamente en los huecos (marca Ammo Mig)



Watching the photo of the primer i define the location of the first red (AK wine red)



Viendo la foto de la imprimación defino la ubicación del primer rojo (AK wine red)



Previous step  
Paso anterior



I shot AK wine red from the light direction, aiming to the previous red parts

Disparo AK wine red desde donde viene la luz, apuntado a lo rojo de antes



I create a dot pattern with white in light areas.

Creo un patron de puntos blancos en las areas iluminadas



I cover the dots with 2 diluted coats of carmine red. But with the brush unloaded of paint

Cubro los puntos con 2 capas diluidas de rojo carmín. Pero con el pincel descargado de pintura



For the bones I used this palette mix:

- Tenebrous grey (dark tone)
- Leather brown (medium tone)
- Vampiric Flesh (light tone)

All the bones are painted with stippling (dots) from dark tone to light tone mixes.

Important: check that i leave the bottom blue ambience of the bones unpainted

Para los huesos usé esta paleta con varias mezclas:

- Tenebrous grey (oscuro)
- Leather brown (medio)
- Vampiric Flesh (claro)

Todos los huesos están pintados con stippling (punteado) desde tonos oscuros hasta mezclas de tonos claros.

Importante: fijaos que dejé sin pintar el ambiente azul inferior de los huesos



# The sequence of the gold La secuencia del dorado

Tenebrous grey + Sahara yellow  
1:1



Ice yellow

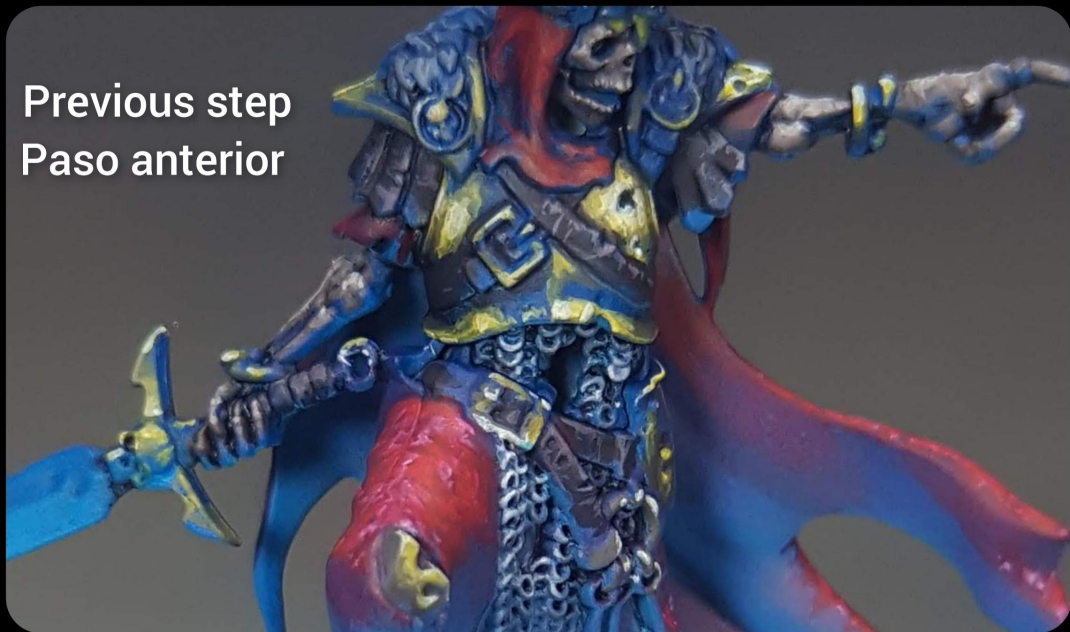


I blend both with sahara  
yellow diluted, covering  
the ice yellow too.

Difumino ambos con  
Sáhara Yellow diluido,  
cubriendo también el  
amarillo hielo.

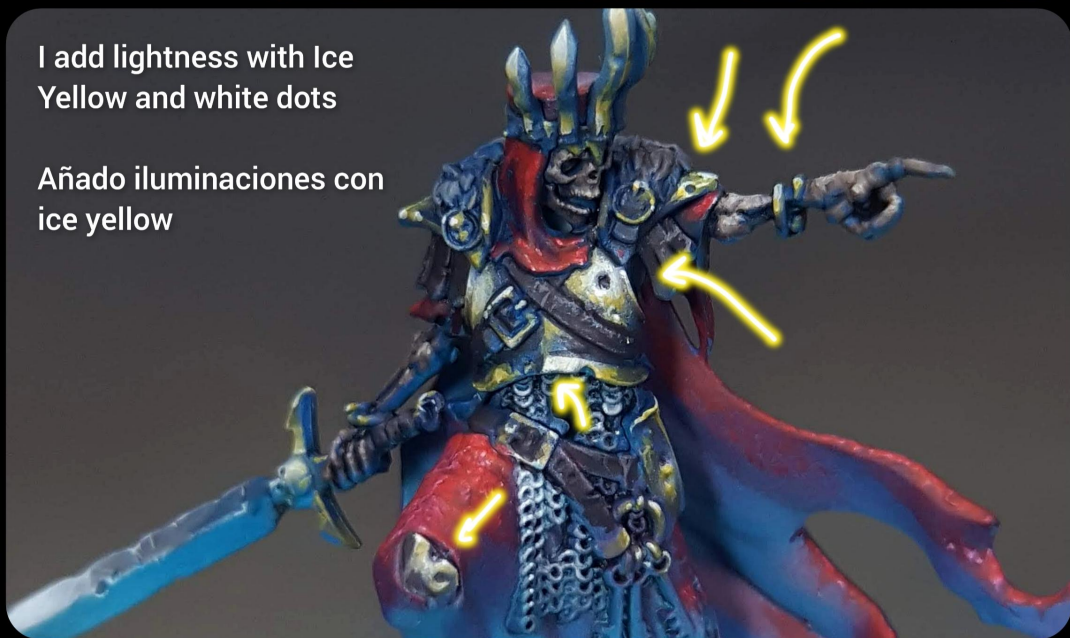


Previous step  
Paso anterior



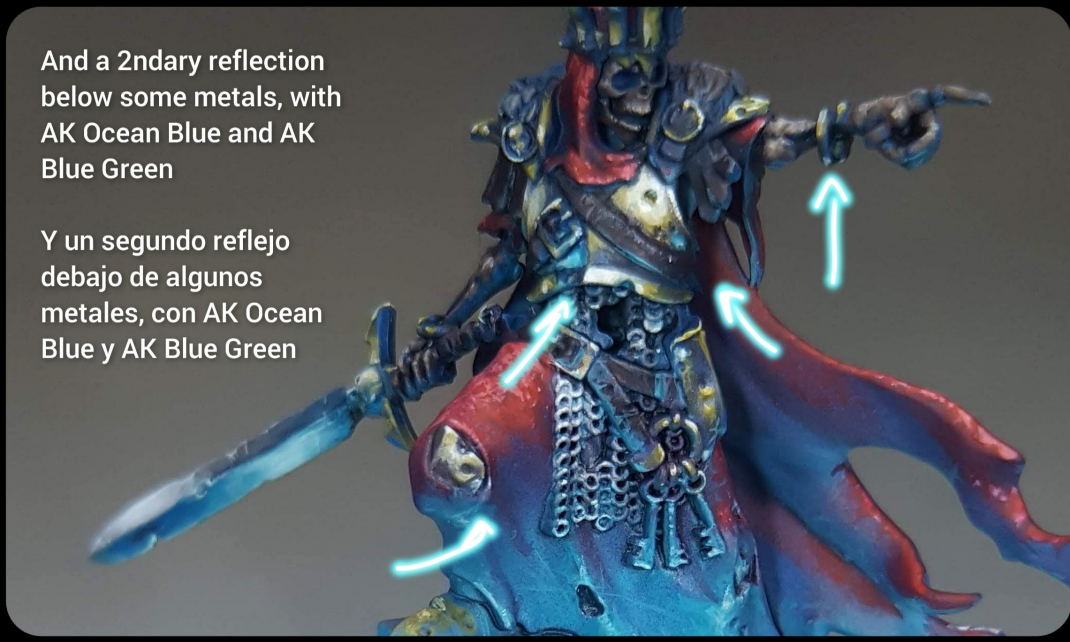
I add lightness with Ice  
Yellow and white dots

Añado iluminaciones con  
ice yellow



And a 2ndary reflection  
below some metals, with  
AK Ocean Blue and AK  
Blue Green

Y un segundo reflejo  
debajo de algunos  
metales, con AK Ocean  
Blue y AK Blue Green







For the base I just paint in white the skull eyes, recesses of ground and create a small halo with white ink

Para la base pinté de blanco los ojos de la calavera, los huecos del suelo e hice un pequeño halo con tinta blanca



Gentle coat of contrast Aetermatic blue  
Suave capa de Contrast Aetermatic blue



Then i recover the white of the recesses with a precision wash with white paint diluted in Contrast medium and a litle bit of water

Luego recupero el blanco de los huecos con un lavado de precisión con pintura blanca diluida en medium de Contrast y un poco de agua.

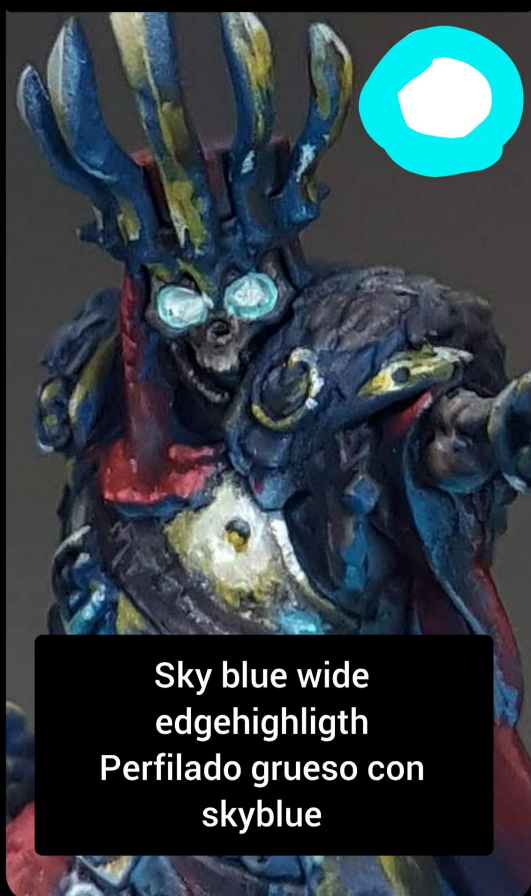


For the glow eyes you only have to fill them with white (2 coats) and then 2 periferical edgehighligh with 2 color

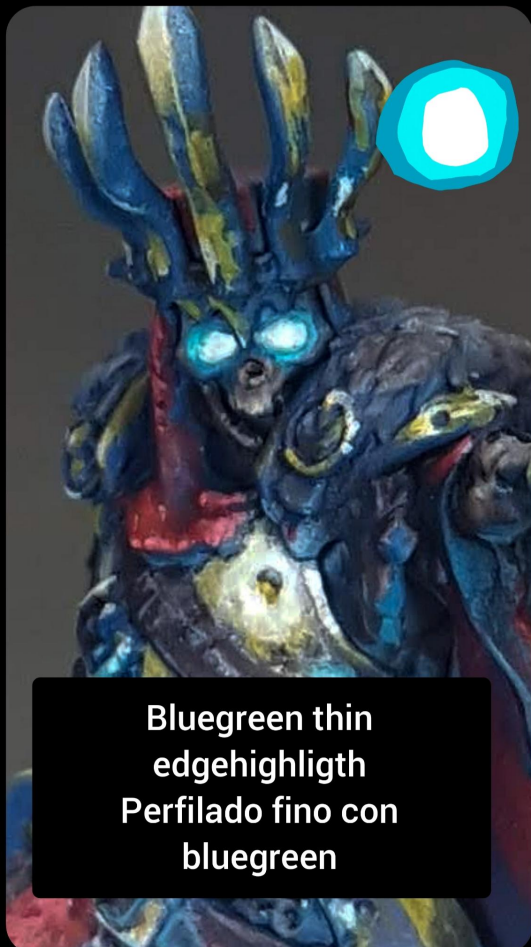
Para los ojos luminosos solo tienes que rellenarlos de blanco (2 costas) y luego 2 contornos periféricos resaltar con 2 colores



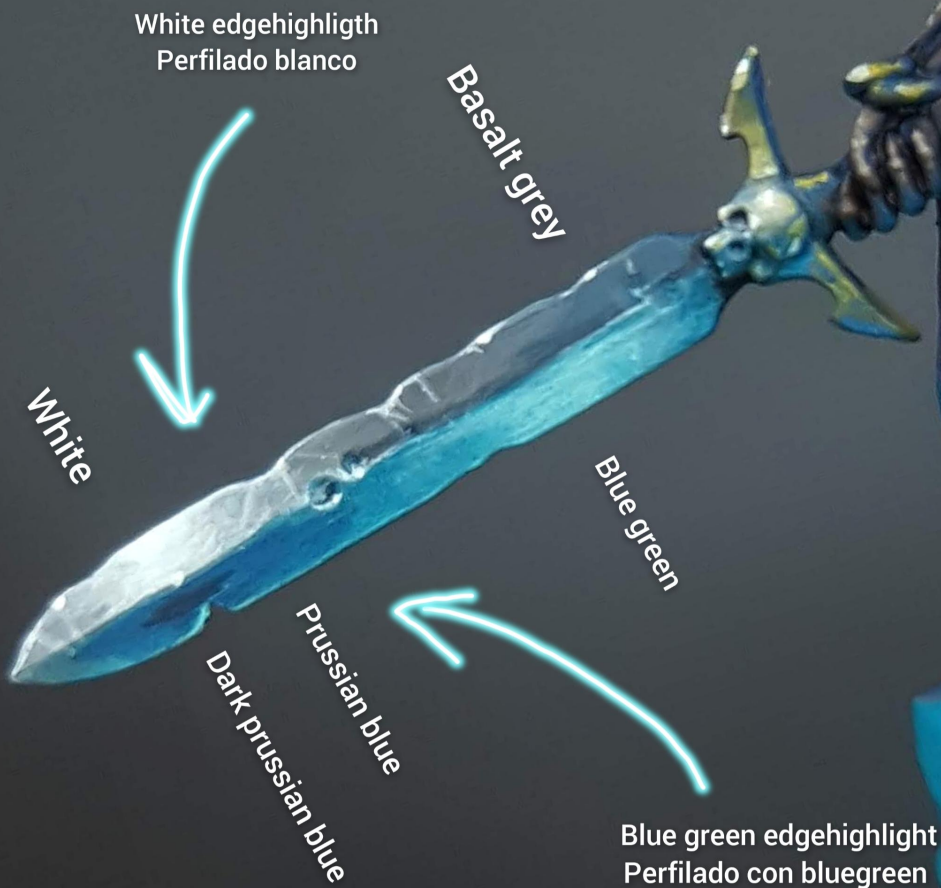
White  
Blanco



Sky blue wide  
edgehighligh  
Perfilado grueso con  
skyblue



Bluegreen thin  
edgehighligh  
Perfilado fino con  
bluegreen



I dont have the process od the sword. But you see is so simple. The face Up is grey tones and the face Down is blue teal tones.

To looking the non metal good you should add noise (scratches and dots with light tones)

No tengo el proceso de la espada. Pero ya veis es muy simple. La cara Arriba tiene tonos grises y la cara Abajo tiene tonos azul verdoso.

Para que se vea bien, hay que añadir ruido (arañazos y puntos con tonos muy claros)



# Ak Interactive

3ª Generación (10)



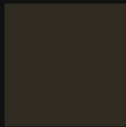
11003

White Grey Standard



11021

Basalt Grey Standard



11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



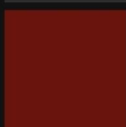
11040

Sahara Yellow Standard



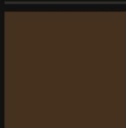
11057

Vampiric Flesh Standard



11096

Wine Red Standard



11110

Leather Brown Standard



11169

Blue-green Standard



11170

Aquatic Turquoise Standard



# Citadel

Contrast (1)



60032

Aethermatic Blue

