

SPACEHULK
CORRIDOR
BASE





The scratch to do this base is a Sector mechanicus base and a side of scenery container wall turned upside down

Los restos para hacer esta peana es una base de Sector mechanicus y un lado de una pared de contenedor de escenografía al revés



Black primer
Imprimacion negra



Ak gun metal + Ak Cobalt
3:1

Drybrush/pincel seco



With airbrush i do directly
the halo of light

Con aerógrafo hago
directamente el halo de luz.



I tint with aethermatic blue
and then with Talassar Blue
subtle in the outer part.

Tinté con aethermatic blue y
luego con Talassar Blue
sutil en la parte exterior



I paint the bulb in white a I shot again a mini halo of white surrounding the bulb

Pinto la bombilla de blanco y volví a disparar un mini halo de blanco rodeando la bombilla



I set a melita grenade
Ubico una granada de fusion

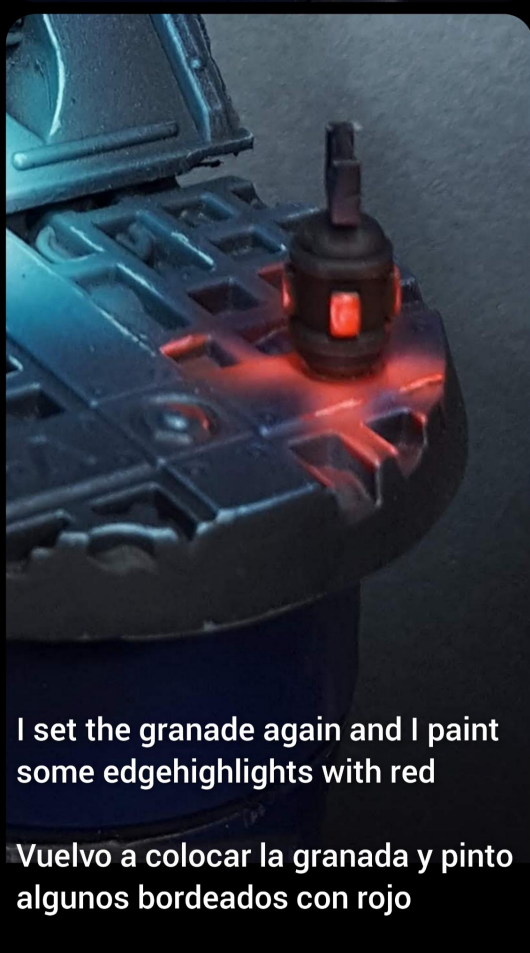


With airbush I create this cross pattern

Con airbrush hago este patron de luz



I tint with Vallejo Red Ink
La tinto con tinta roja de vallejo



I set the granade again and I paint some edgehighlights with red

Vuelvo a colocar la granada y pinto algunos bordeados con rojo



Final look



Ak Interactive

3ª Generación (5)

11001

White Intense



11068

Fluorescent Magenta Standard



11088

Deep Red Intense



11201

Cobalt Blue Metalizado



11212

Gun Metal Metalizado



Citadel

Contrast (2)

60030

Talassar Blue



60032

Aethermatic Blue



Vallejo

Tintas Game Color (1)

72086

Rojo Tinta

