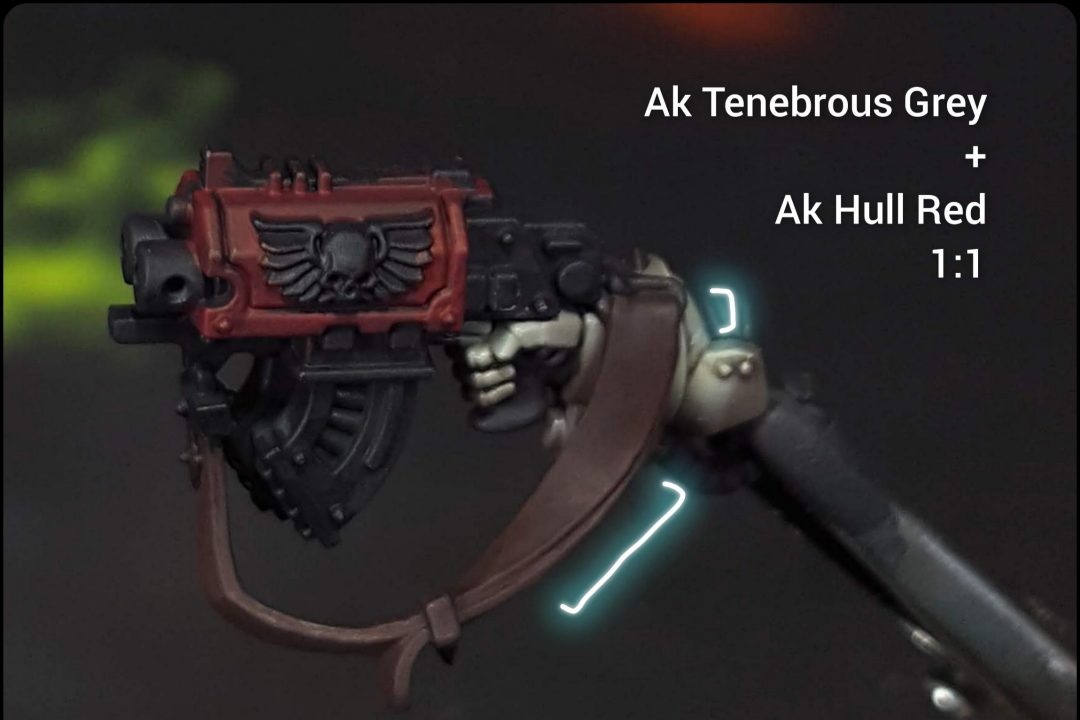


BELIAL

SWORD AND

DETAILS





Ak Tenebrous Grey

+

Ak Hull Red


1:1

The easiest way to paint leather is after to paint a dark base, sketch the light with the midtone. And after that add "noise" (dots and scratches).

We also have a guide of where to place the lighted areas just by looking how the light reflect over the bolter belt.

La forma más sencilla de pintar cuero es después de pintar una base oscura, dibujar la luz con el tono medio. Y luego agregar "ruido" (puntos y arañazos).

También tenemos una guía de dónde colocar las áreas iluminadas con solo mirar cómo se refleja la luz sobre la correa de bólter.



Ak Deep Brown

Instead of blend the transition I just add some dots and lines

En lugar de mezclar la transición, solo agrego algunos puntos y líneas.

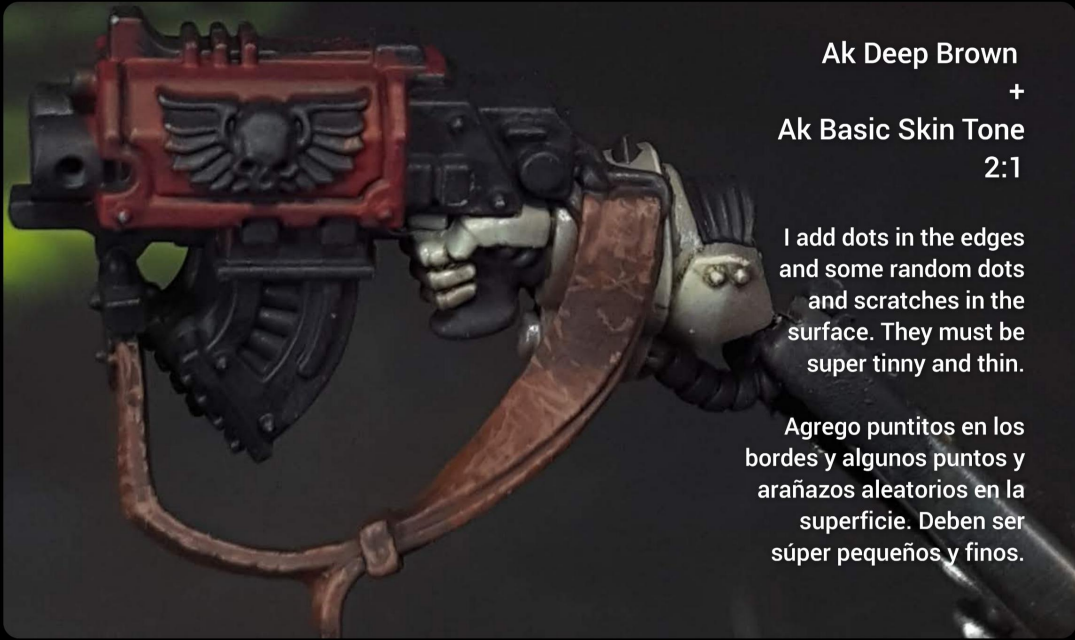
Previous Anterior



Ak Deep Brown
+
Ak Basic Skin Tone
2:1

I add dots in the edges and some random dots and scratches in the surface. They must be super tinny and thin.

Agrego puntitos en los bordes y algunos puntos y arañazos aleatorios en la superficie. Deben ser súper pequeños y finos.



Ak Deep Brown
+
Ak Basic Skin Tone
1:1

I repeat the operation with a lighter tone, but in less quantity. If some scratches are too thick you can paint a thin black line above of it.

Repito la operación con un tono más claro, pero en menor cantidad. Si algunos arañazos son demasiado gruesos, puedes pintar una delgada línea negra encima de estos





This is the frontal view.
Usually the belts and straps bend in the same direction, so the "scratches of use" tends to be perpendicular to the belt longitude.

Esta es la vista frontal.
Generalmente los cinturones y correas se doblan en la misma dirección, por lo que las "grietas de uso" tienden a ser perpendiculares a la longitud del cinturón.



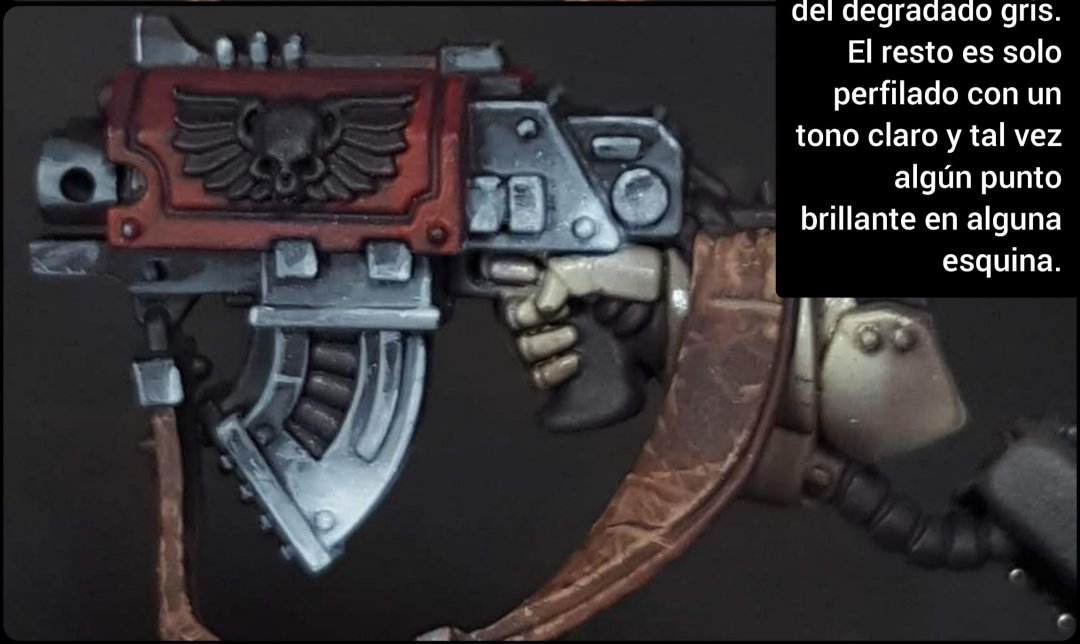
Belt direction/dirección de la correa



Here you have the sequence of the NMM. As you see all the flat vertical parts shares the same grey gradient direction. The rest is just edgehighligh and maybe some bright dot in some corner.



Aquí tenéis la secuencia del NMM. Como se puede ver, todas las partes verticales planas comparten la misma dirección del degradado gris.



El resto es solo perfilado con un tono claro y tal vez algún punto brillante en alguna esquina.



Palette:
Ak Tenebrous Grey
Ak Medium Rust
Ak Light Rust
Ak Ice Yellow



Same palette of armor ornament

Misma paleta que el ornamento de la armadura.

And here the sequence of the skull NMM. As you see the light location is at the right (matching more or less the light in the metal part of the bolter).



This have a reason (next page)

Y aquí la secuencia de la calavera NMM. Como puede ver, la ubicación de la luz está a la derecha (coincidiendo más o menos con la luz en la parte metálica del bolter).



Esto tiene una razón (página siguiente)



If my future plan is make a flash shot. I must place the shadow of the NMM at the left side, to have more contrast and to create a credible light edgehighlighth.

Si mi plan futuro es hacer un destello de disparo. Debo colocar la sombra del NMM en el lado izquierdo, para tener más contraste y crear un perfilado de luz creible.



We will see the effect and fire in the next PDF.

Veremos el efecto y el fuego en el siguiente PDF.

External sky light
Luz externa del cielo



Cloak
capa



Before to start the sword i
anализe its surroundings to
plan the reflections.

Antes de empezar con la
espada analizo su entorno
para planificar las
reflexiones.

Fire
Fuego

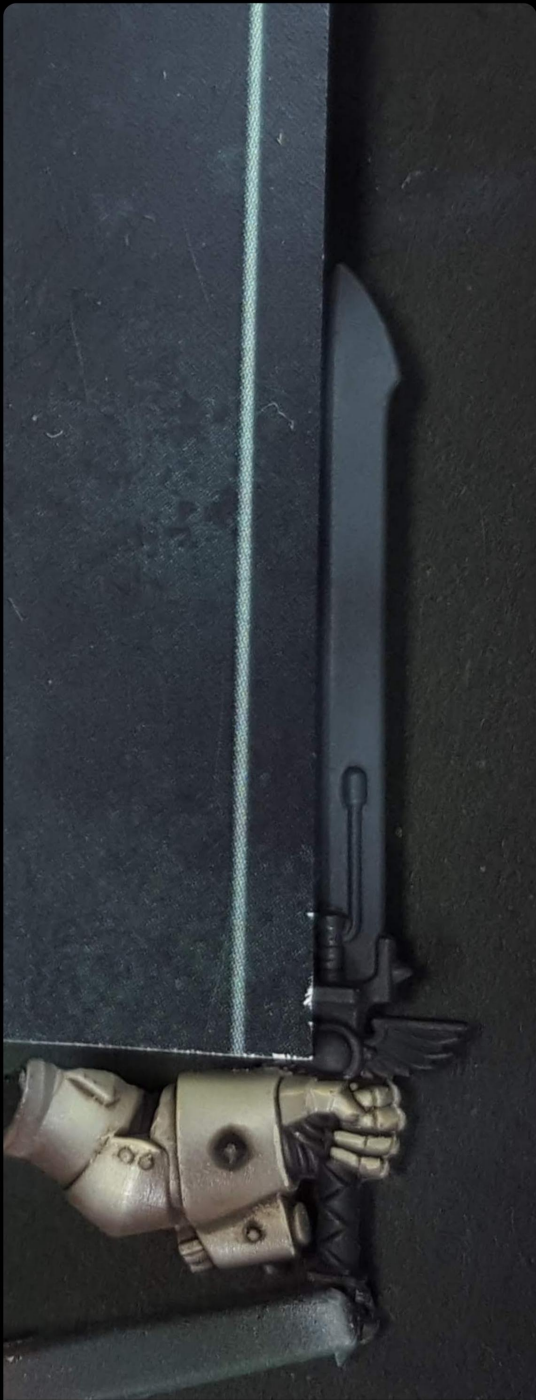


Here you can see the bolter finished. As you see I add a maximum bright in the skull symbol with Ak Ice Yellow.

The tip is not very defined because i will work im the fire shot later

Aquí podéis ver el bolter terminado. Como veis, agrego un brillo máximo en el símbolo de la calavera con Ak Ice Yellow.

La punta no está muy definida porque trabajaré en el disparo de fuego más tarde.



Vallejo air Neutral Grey

Using a cardboard for masking I do the general sword shape and reflection location.

Usando un cartón para enmascarar, hago la forma general de la espada y la ubicación del reflejo.



Airbrush
Aerografo

Previous
Anterior



With ak white ink and also using the mask again, I rise the light in the too left part (with a hardpcut in the central axis)

I do the same in the right top part, but i dont reach the central axis to have some contrast in the tip.

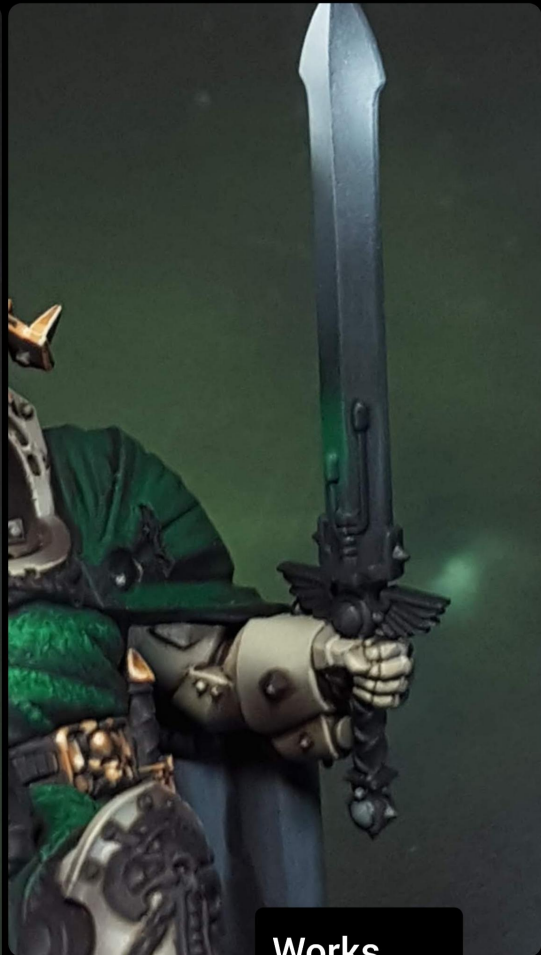
Con tinta blanca ak y usando también nuevamente la máscara, subi la luz en la punta de parte izquierda (con un corte duro en el eje central)

Hago lo mismo en la parte superior derecha, pero no llego al eje central para tener algo de contraste en la punta.

Here you have the spot where I aim to have this muted light reflection.

Aquí tenéis el lugar donde apunto este reflejo de luz algo mas apagado.

Ak deep green

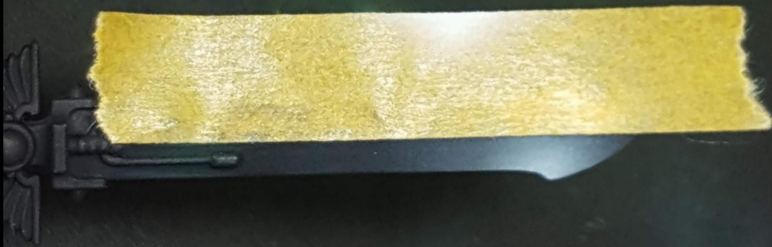


Works
Funciona.

Using the same color of the cloak i make a shot more or less close to the cloak, to make sense to the reflection.

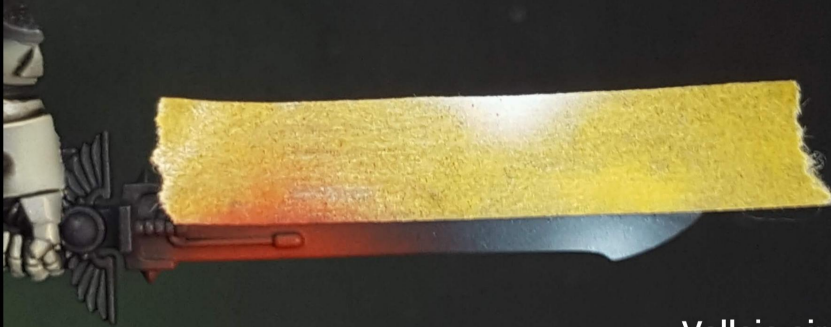
Usando el mismo color de la capa hago un disparo más o menos cerca de la capa, para que tenga sentido el reflejo.





I use masking tape
because i need
precision in this
cut.

uso cinta de
enmascarar porque
necsito precisión
en este corte

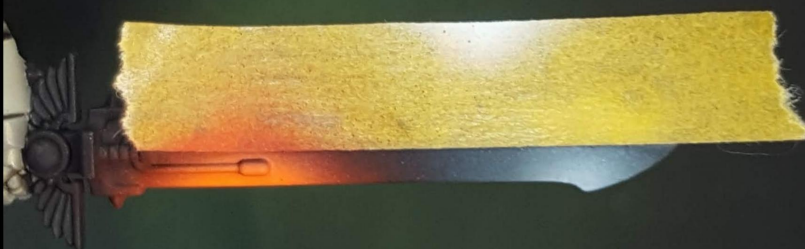


Vallejo air Bloody red



Ak white ink

(covering near 90% of the red)
(Cubriendo cerca de 90% del rojo)



Vallejo fluor orange



Here you have the sword after unmasking.

To make it more interesting i do some thin scratches with a light grey. And in the poins where these scratches cross or touch an edge I place a white little dot

Aquí tenéis la espada tras desenmascararla.

Para hacerlo más interesante le hago unas rayas finas con un gris claro. Y en los puntos donde estos rayones se cruzan o tocan un borde coloco un puntito blanco.



I repeat the same in the opposite side with white and the i cover the scratches with vallejo fluor orange.

repito lo mismo en el lado contrario con blanco y luego tapo los rayones con naranja flúor de vallejo.



I do this edge of the sword with vallejl fluor Orange.

Hago el filo de la espada con vallejo fluor orange

Because of the bright reflection of the sword in the bottom part I decided to do the 2 little devices just like gems (not like glowing little devices)

Debido al reflejo brillante de la espada en la parte inferior, decidí hacer los 2 pequeños dispositivos como gemas (no como pequeños dispositivos brillantes)



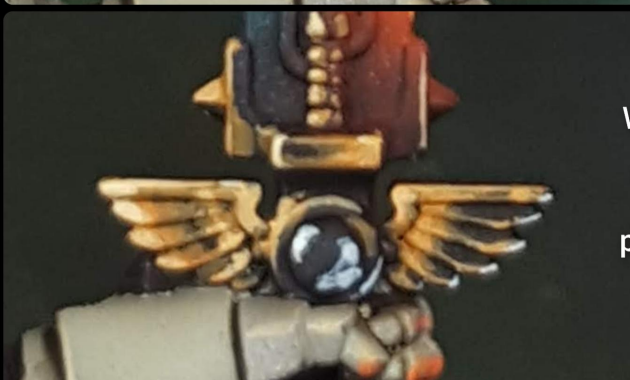
As you see the handler of the sword share the same logic of the skull of the bolter.

If will be a fire light coming from the right, we must place the NMM light far from this (at the left) leaving a shadow near the future fire reflection.



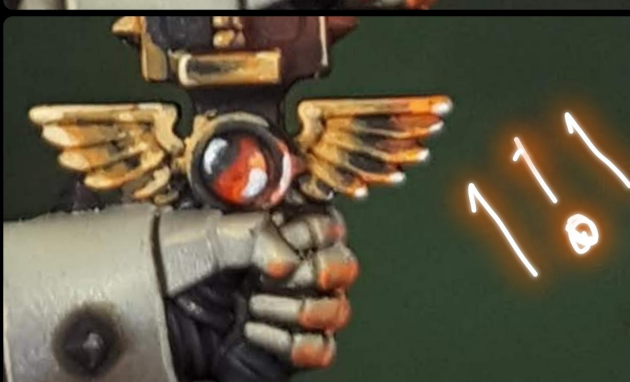
Como ves, ka empuñadura de la espada comparte la misma lógica del cráneo del bólter.

Si habrá una luz de fuego viniendo desde la derecha, debemos colocar la luz NMM lejos de esta (a la izquierda) dejando una sombra cerca del futuro reflejo del fuego.



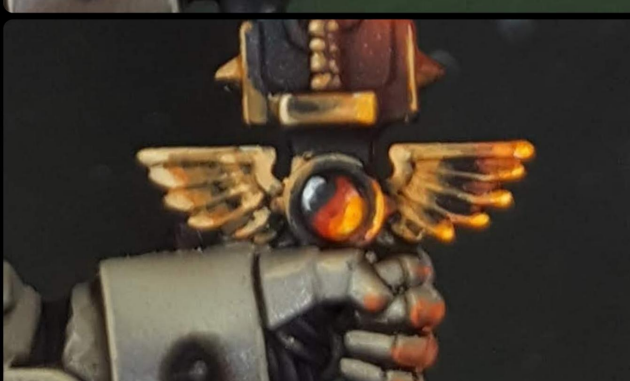
White edgehighlighth where the fire is coming

perfilado blanco por donde viene el fuego.



I cover the white with Vallejo Fluor Orange and add white tip again

Cubro el blanco con Vallejo Naranja Fluor y vuelvo a añadir las puntas en blanco



Finally cover that tips with Ak Luminous Orange

Finalmente cubro esas puntas con Ak Luminous Orange.



This is the back of the sword, because is not exposed to fire or other reflections I made it in grey tones.

Esta es la parte de atrás de la espada, como no está expuesta al fuego ni a otros reflejos. La hice en tonos grises.





Ak Interactive

3ª Generación (11)

11001

White Intense



11019

Graphite Standard



11021

Basalt Grey Standard



11026

Tenebrous Grey Standard



11029

Black Intense



11036

Ice Yellow Standard



11082

Luminous Orange Standard



11103

Medium Rust Standard



11105

Light Rust Standard



11142

Deep Green Intense



11230

Titanium White Tinta



Otras

Unlisted (2)

Vallejo / 72.156

Fluorescent Orange



Vallejo Air / 76.010

Bloody Red

