



**BLACK
ARMOR BY
BRUSH**



There are a lot of ways to paint black. Here is a method. The key of the black is to reduce the reflection area, keeping a lot of black. If your reflection is big you will lose the black sensation. The distribution of the reflections is up to you and will be the typical reflections 3D shapes (spheres cylinders, etc). The maximum brightness has to come in a fast transition and must be little and bright

Hay muchas maneras de pintar negro. Aquí teneis un método. La clave del negro es reducir el área de reflexión, manteniendo mucho negro. Si tu reflejo es grande, se perderá la sensación de negro. La distribución de los reflejos, depende de vosotros y serán las formas típicas de los reflejos de los objetos 3D (esferas, cilindros, etc.). El brillo máximo tiene que venir en una transición rápida y debe ser pequeña y brillante.



With the mini primed in black I define the main illumination areas with my darkest tone (AK Oxford). This area is the biggest reflected area, so we will reduce it in the next steps.

Con la mini imprimada en negro defino las areas principales de reflejos con el tono mas oscuro (AK Oxford). Esta será el area mayor, de aqui en adelante se irá reduciendo



As you see I add a lighter color in a reduced area (AK blue grey) 1:1 with Oxford.

Como veis añado un color más claro en un área más reducida (AK blue grey) 1:1 con Oxford



I try to smoth this two colors but inside the defined area at the beggining.

Intento difuminar estos dos colores dentro del área definida al principio



Finally I add little maximum bright spots with AK Blue Grey even reaching White.

And i add some edge highlights in those edges looking to the light direction (top right in this case)

Finalmente añado en puntos brillantes con AK blue Grey incluso llegando al blanco.

Y añado algunos perfilados en aquellos vértices que miran hacia la dirección de la luz (arriba derecha en este caso)



I add a secondary red light to show you that you can extrapolate the method to any color light coming from any direction

Añado una fuente de luz secundaria de color rojo para mostraros que podéis extrapolar el método con cualquier luz de color que venga de cualquier dirección





Examples / ejemplos

