

**GIANT SKULL
AND GOLDEN
NECKLACE**





To create the big skull is easier that it looks. I just paint the skull with AK Tenebrous Grey. And the idea is with an sponge or big used brush with the open hair, start to stippling/hit all the surface, with lighter and lighter tones.

The new lighter paint will be concentrate where WE want be more light.

Crear la calavera grande es más fácil de lo que parece. Pinto la calavera con AK Tenebrous Grey. Y la idea es con una esponja o pincel grande usado con el pelo abierto, empezar a puntear/golpear toda la superficie, con tonos cada vez más claros.

Los tonos claros se concentrarán donde NOSOTROS queramos que haya más luz.



Here we have 2 passes of stippling with an old brush.

1st pass. Ak Leather Brown
2nd pass Ak Mud Brown

As you can see i concentrate the 2nd pass at the left side, simulating ligh coming from that direction

Aquí tenemos 2 pasadas de punteado con un pincel viejo.

1er pase Ak Leather Brown
2do pase Ak Mud Brown

Como puedes ver, concentro el segundo pase en el lado izquierdo, simulando la luz que viene de esa dirección.



Previous step
Paso anterior



Now I add a new layer of stippling and check how I concentrate in left again, but covering a little bit less area.

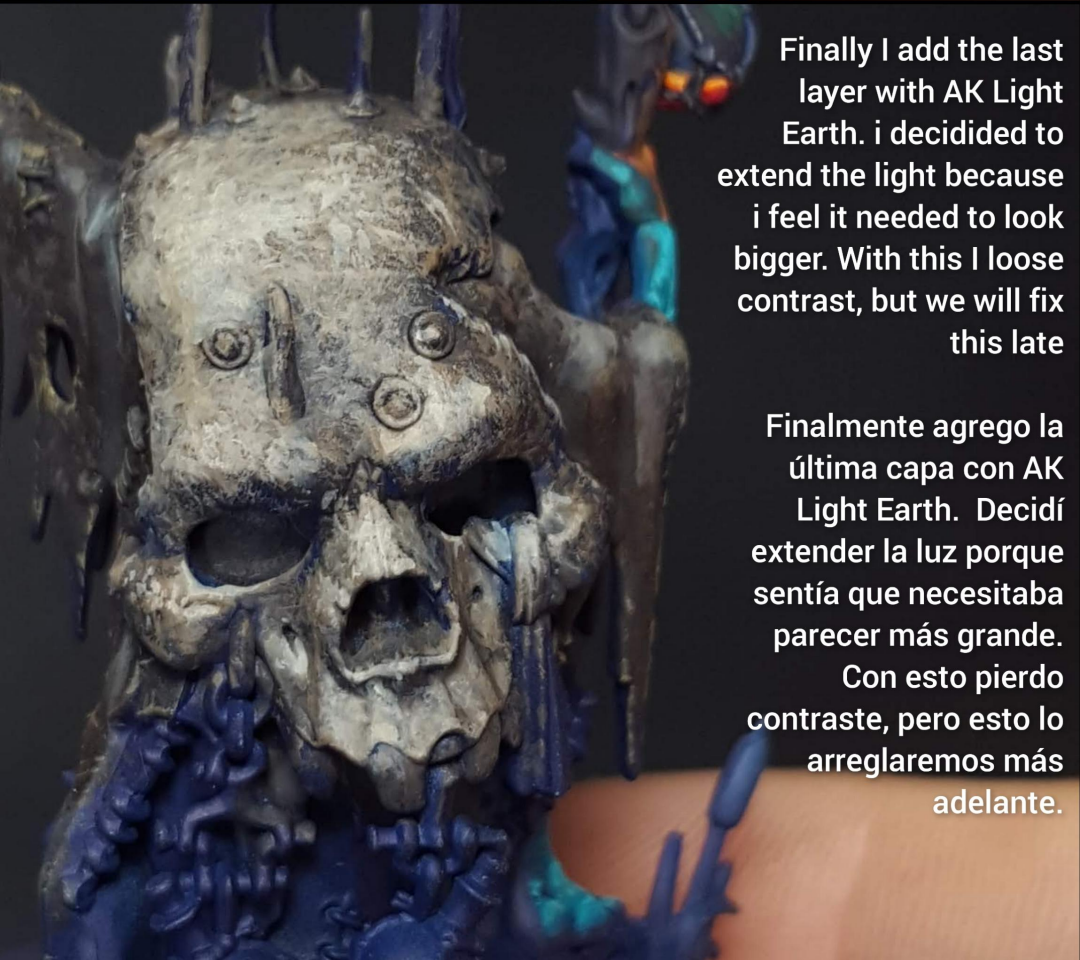
Ahora agrego una nueva capa de punteado y comprueba cómo me concentro nuevamente en la izquierda, pero cubriendo un poco menos de área.

I also carefully stipple some edges (nose, inner eyes, teeth bone, right part of the broken skull)

También punteé con cuidado algunos bordes (nariz, comisura interna de los ojos, hueso de los dientes, parte derecha del cráneo roto)



Previous
Anterior



Finally I add the last layer with AK Light Earth. i decided to extend the light because i feel it needed to look bigger. With this I loose contrast, but we will fix this late

Finalmente agrego la última capa con AK Light Earth. Decidí extender la luz porque sentía que necesitaba parecer más grande. Con esto pierdo contraste, pero esto lo arreglaremos más adelante.



Now I paint some cracks with an unstable pattern.

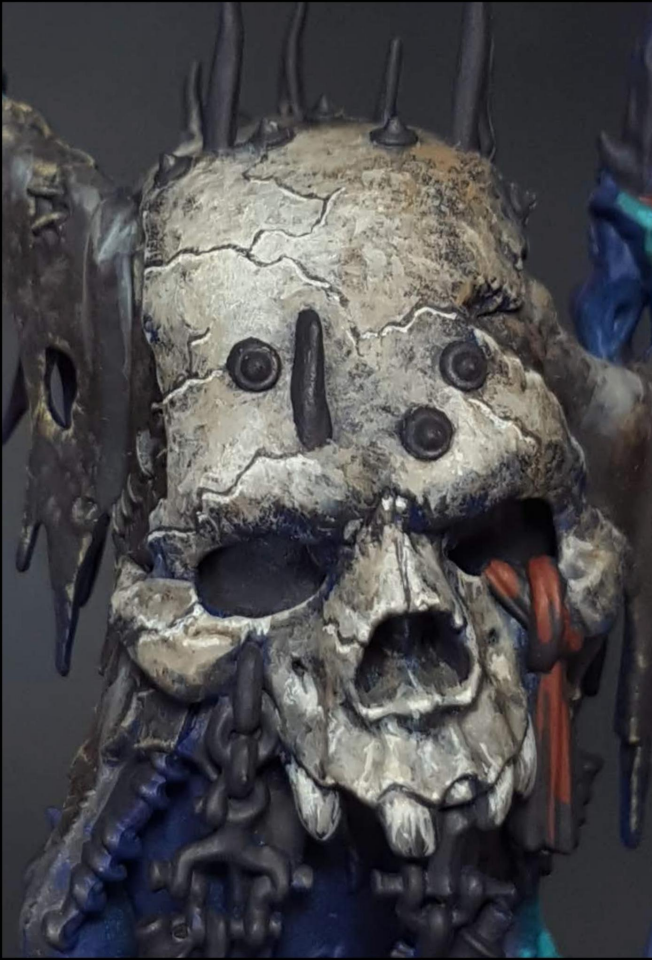
Ahora pinto algunas grietas con un patrón inestable.

Ak Tenebrous Grey



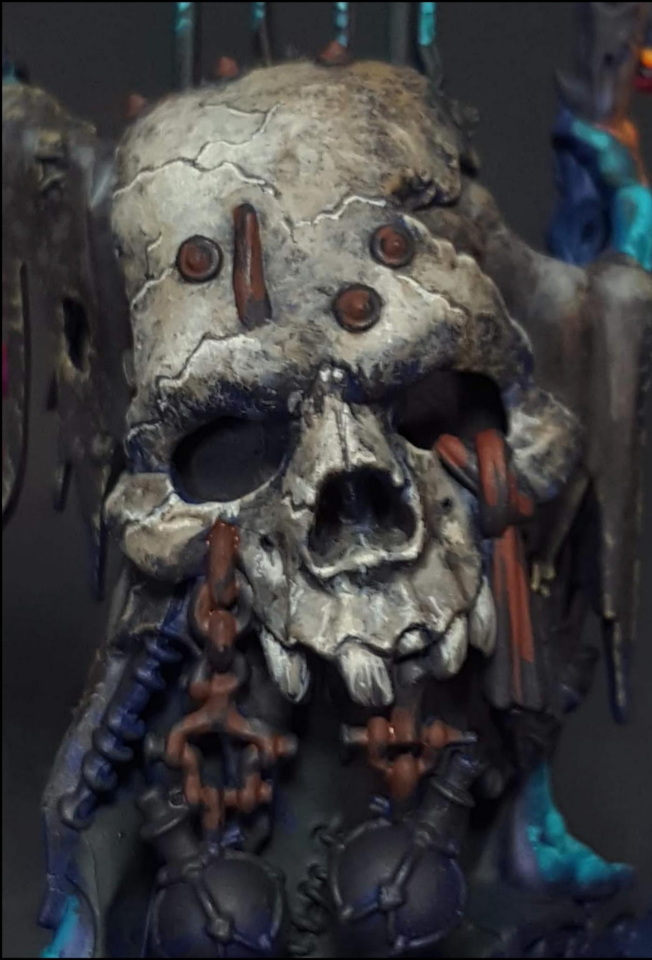
And with AK Light Earth just underline all previous crack. But if the cracks is too vertical I dont do it (to simulate the light is coming from above only vertical and diagonal crack will be underlined)

Y con AK Light Earth simplemente subrayamos todas las grietas anteriores. Pero si la grieta es demasiado vertical no lo hago (para simular que la luz viene desde arriba solo se subrayarán las grietas verticales y diagonales)



I paint those nails with AK Tenebrous Grey, and also with AK Light Brown I try to define a some details of the skull, like the nose separation, the bone over the teeth and the teeth.

Los clavos los pinto con AK Tenebrous Grey, y también con AK Light Brown intento definir algunos detalles mas de la calavera, como la separación de la nariz, el hueso sobre los dientes y los dientes.

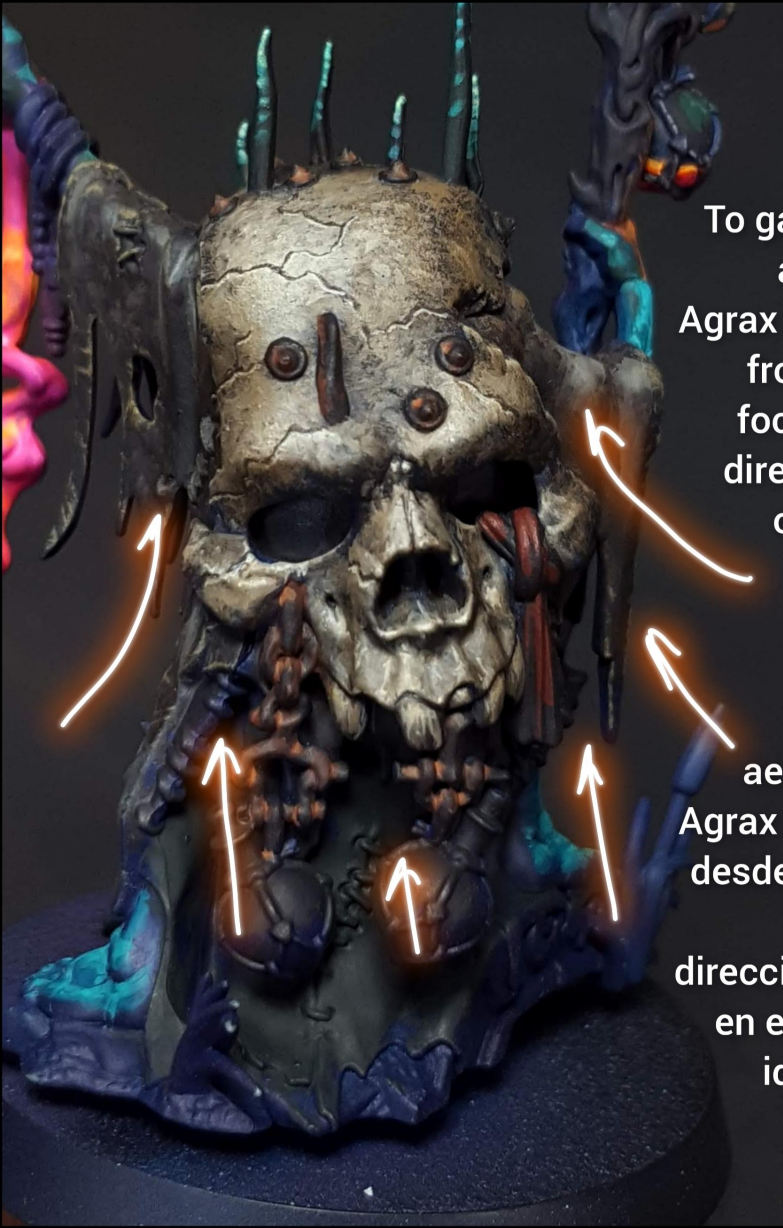


I add some AK Hull Red to the nails and hanging thing to simulate rust, and the fabric with Ak Dirty Red.

Agrego un poco de AK Hull Red a los clavos y a los objetos colgantes para simular óxido, y a la tela con Ak Dirty Red.



Previous
Anterior



To gain volume I
airbrush Gw
Agrax Earthshade
from below to
focus the light
direction to the
original idea
place.

Para ganar
volumen,
aerógrafo Gw
Agrax Earthshade
desde abajo para
centrar la
dirección de la luz
en el lugar de la
idea original.

The idea is start drawing the light in the different shapes but in the left side (this is the light coming from the outside)

La idea es empezar a dibujar la luz en las diferentes formas pero en el lado izquierdo (esta es la luz que viene del exterior).



As you see you dont need to be more accurate, but be sure you keep some super dark areas at the right, and each addition of light cover near the 90% of the previous step. With this we will get contrast that key of the NMM

Como puede ver, no se necesita ser muy preciso, pero hay que asegurarse de mantener algunas áreas súper oscuras a la derecha y que cada adición de luz cubra cerca del 90% del paso anterior. Con esto conseguiremos contraste esa clave del NMM.

Now i add a 2dary reflection (also important for the NMM) but with the color of the magical liquid

Ahora agrego un segundo reflejo (también importante para el NMM) pero con el color del líquido mágico.



Previous Anterior



I make a sketch of light with white in the right side

Hago un boceto de luz con blanco en el lado derecho.



I cover the white and beyond with GSW Fluor Magenta.

Cubro el blanco y más allá con GSW Fluor Magenta



I paint white again inside the magenta area

Vuelvo a pintar de blanco dentro del área magenta.



And finally I cover the white with AK Luminous Orange

Y por último cubro el blanco con AK Luminous Orange



Just to mention that you must preserve some super dark areas between the reflections you decide to do. This will help to reach a high contrast and sell the effect of the NMM (also bright areas, of course).

Solo mencionar que debes preservar algunas zonas súper oscuras entre los reflejos que decidas hacer. Esto ayudará a alcanzar un alto contraste y potenciar el efecto NMM (también zonas brillantes).



Here the sequence of the inner necklace. I dont paint a colored refrection because its inside the robes. But check how I did some 2ndary reflection (like in the big fang), to help the NMM effect.

Aquí la secuencia del collar interior. No pinto un reflejo de color porque está dentro de la túnica. Pero fijaos cómo hice una reflexión secundaria (como en el colmillo grande), para ayudar al efecto NMM.

Back potions. I painted different potions colors in the back. Green and blue.

Pociones de la espalda. Pinté de diferentes colores las pociones en la parte de atrás. Verde y azul



I define with white the liquid level, the reflections and the bottom light accumulated.

Defino con blanco el nivel del líquido, los reflejos y la luz de fondo acumulada.



With airbrush I do the light projected over the robes.

Con aerógrafo hago la luz proyectada sobre las batas.



I paint the liquids with any blue/light blue (fluor blue is too much dark and wont work) and the green with fluor green and AK Deep Green.

Previous Anterior

With AK dark prussian blue and AK Black Green i darken just below the liquid level, to create a contrast (this will generate deepness). Also add some light dots as bubbles

Con AK dark prussian blue y AK black green oscurezcl justo debajo del nivel del líquido, para crear un contraste (esto generará profundidad). También agrego algunos puntos claros como burbujas.



With airbrush and white ink i create a mini dot in the main reflection, and I also paint the ropes. As you see the top part of the crystal have a glaze of the tone of liquid, to generate a color tone influence throught the crystal

Con aerógrafo y tinta blanca creo un mini punto en el reflejo principal y también pinto las cuerdas. Como veis la parte superior del cristal tiene una veladura del tono del líquido, para generar una influencia de tono de color a través del cristal.



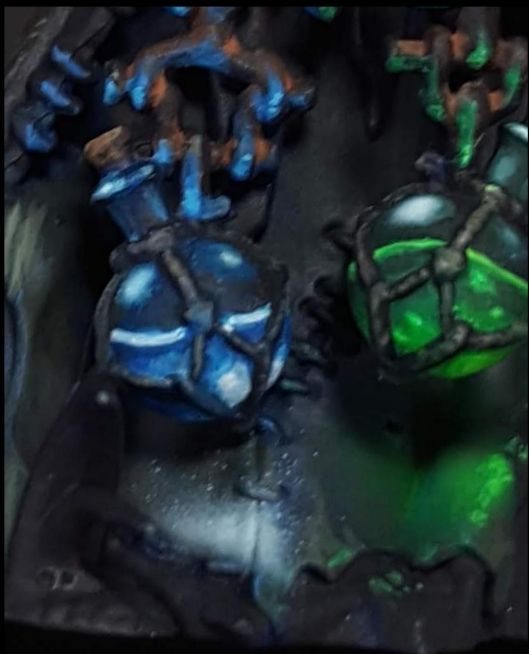
Finally with Vallejo Green ink and Contrast Frostheart blue, i tint the halo lights over the robes.(airbrush)

Finalmente con tinta Vallejo Green y Contrast Frostheart blue, tiño los halos de luces sobre las túnicas. (Aero)



I was not sure about the blue potion, so I decided to change the color.

No estaba seguro acerca de la poción azul, así que decidí cambiar el color.



I repaint a little of the white and create the halo, this time smaller

Repinto un poco del blanco y creo el halo, esta vez más pequeño



I glaze the vial with a couple of coats of GSW fluor Magenta

Veladura en el vial con un par de capas de GSW fluor Magenta



I tint the halo with GSW Fluor Magenta

Tinto el halo con GSW fluor magenta

Ak Interactive

3ª Generación (10)

11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



11040

Sahara Yellow Standard



11082

Luminous Orange Standard



11110

Leather Brown Standard



11115

Light Earth Standard



11120

Mud Brown Standard



11129

Fluorescent Green Standard



11142

Deep Green Intense



11182

Deep Blue Intense



Citadel

Shade (1)

53050

Agrax Earthshade (18ml) Mate



Citadel

Contrast (1)

60048

Frostheart



Green Stuff World

Pinturas Fluorescentes (1)

1705

Rose Brillo

