

INFERNUS FLAMER





Because we need vibrant tones is mandatory to paint over white paint.

Im going to use a Fluor sequence to create a gradient.

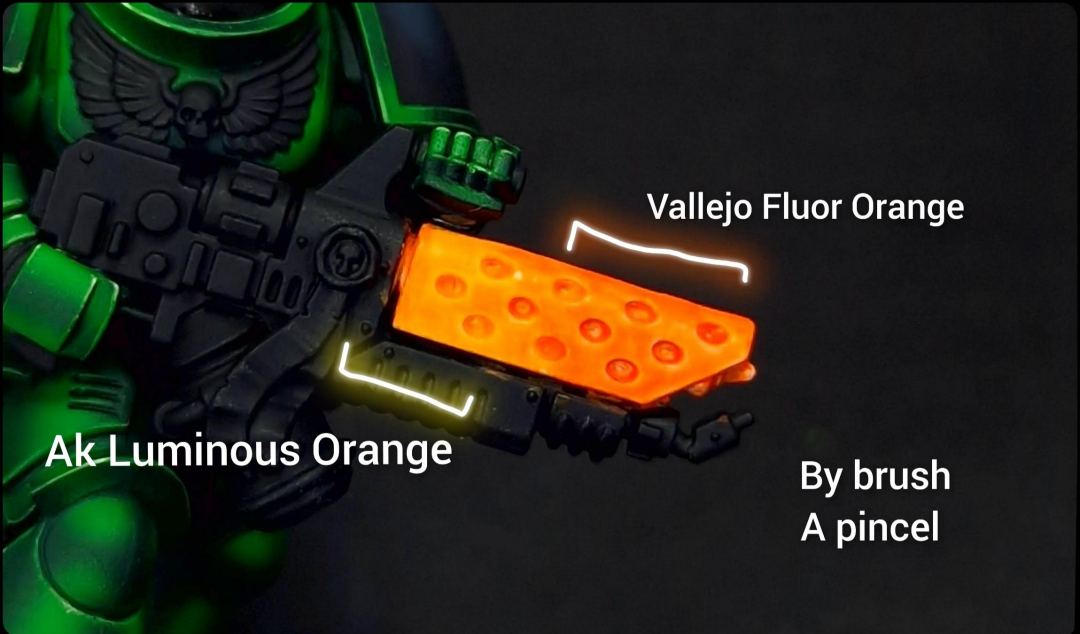
ak Luminous Orange
Vallejo Fluor Orange
GSK Fluor Red

Debido a que necesitamos tonos vibrantes es obligatorio pintar sobre pintura blanca.

Voy a usar una secuencia de Fluor para crear un degradado.

ak Naranja Luminoso
Vallejo Naranja Flúor
GSK Rojo Flúor

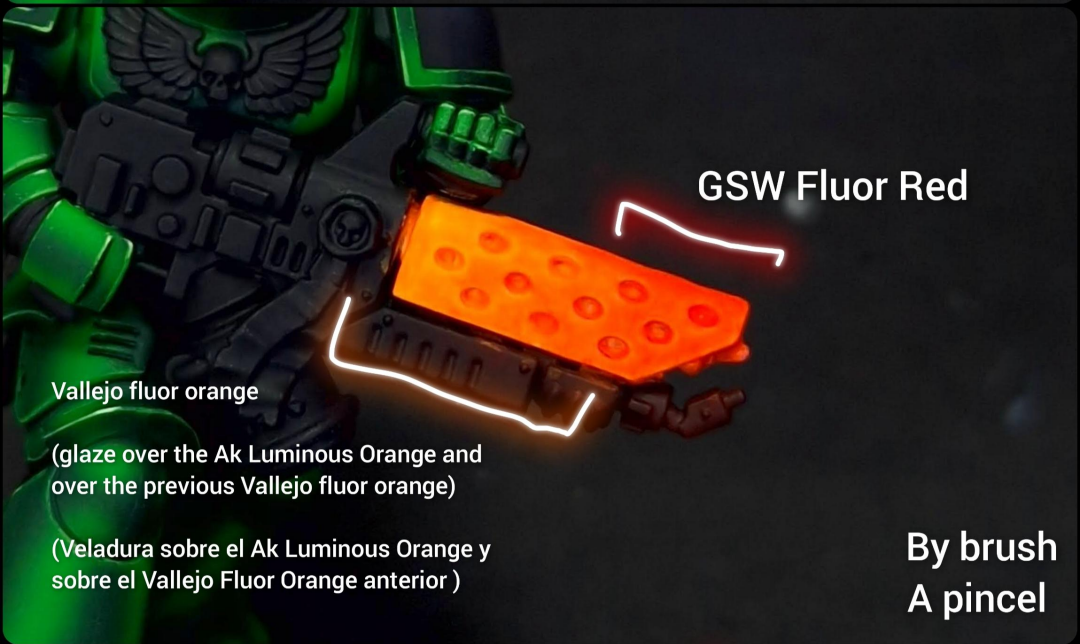




Vallejo Fluor Orange

Ak Luminous Orange

By brush
A pincel



GSW Fluor Red

Vallejo fluor orange

(glaze over the Ak Luminous Orange and
over the previous Vallejo fluor orange)

(Veladura sobre el Ak Luminous Orange y
sobre el Vallejo Fluor Orange anterior)

By brush
A pincel



By airbrush a subtle coat
of Vallejo Red ink,
focusing on the tip.

Con aerógrafo una sutil
capa de tinta Roja Vallejo,
centrándose en la punta

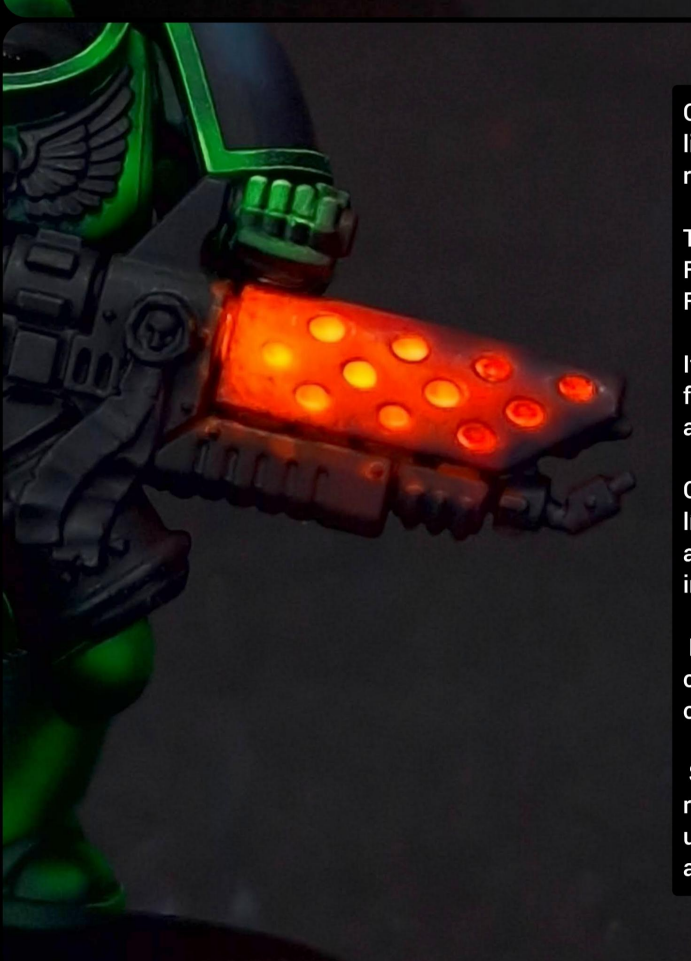


Some little shots
in the tip with Ak
Tenebrous Grey.

Algunos
pequeños
diaparos en la
punta con Ak
Tenebrous Grey

You can do this step with
a soft drybrush

Puedes hacer este paso
con un suave pincel seco
en la punta



Carefully with AK Enamel fluor
liquid pigment I fill the holes
representing super hot inner áreas

The rear part i fill then with Light
Fluor Orange and the frontal with
Fluorescent orange.

If you dont have this product just
fill them with white and then with
a mix fluor orange + fluor yello.

Con cuidado con el pigmento
líquido flúor AK relleno los
agujeros que representan zonas
internas muy calientes.

La parte trasera las relleno luego
con Light fluor Orange y la frontal
con Naranja Fluorescente.

Si no tienes este producto solo
rellénalos con blanco y luego con
una mezcla naranja flúor +
amarillo flúor



Once the nozzle is done I repaint the body of the weapon in black and I paint the promethium tank. I start defining with white the location of the light.

Una vez terminada la boquilla vuelvo a pintar el cuerpo del arma en negro y pinto el tanque de prometio. Empiezo por definir con blanco la ubicación de la luz



I cover it with La cubro con

ak deep Orange



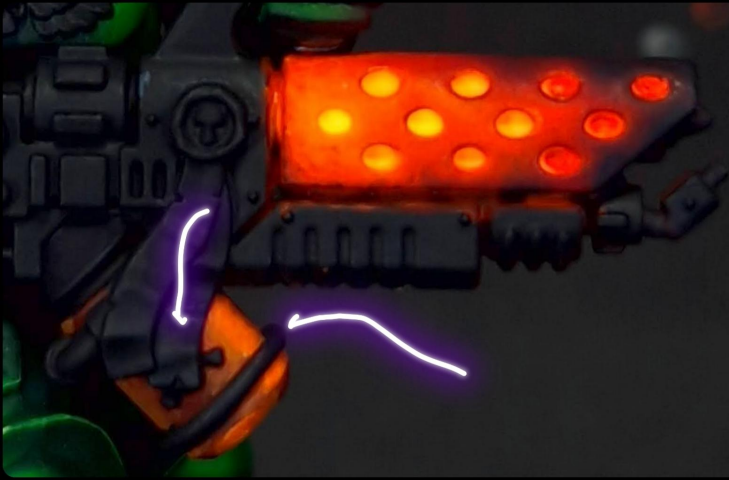
Because is a cylinder It have a main and a secondary reflection. I use Ak Medium Rust for the dark areas.

Como es un cilindro tiene una reflexión principal y una secundaria. Yo uso Ak Medium Rust para las zonas oscuras.



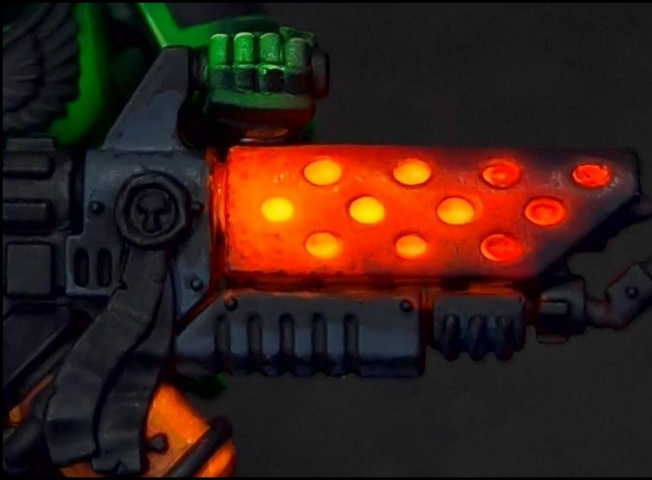
Finally I cover the main reflection line with Ak Fluor Orange

Finalmente cubro la línea de reflexión principal con Ak Fluor Naranja



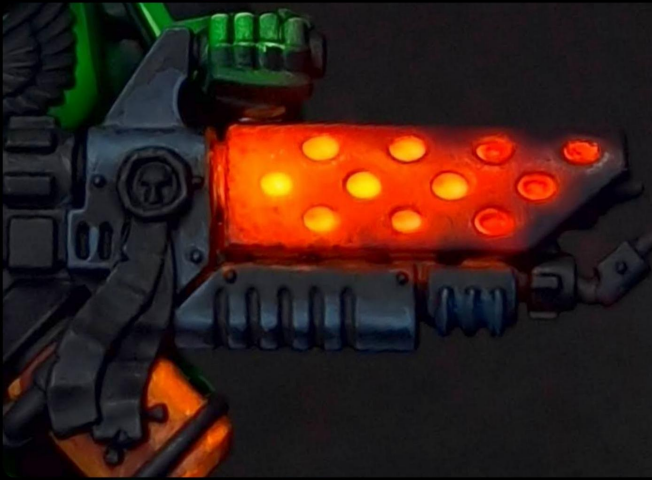
I isolate the previous work by painting all non copper parts with black.

Aíslo el trabajo anterior pintando todas las partes que no sean de cobre con negro.

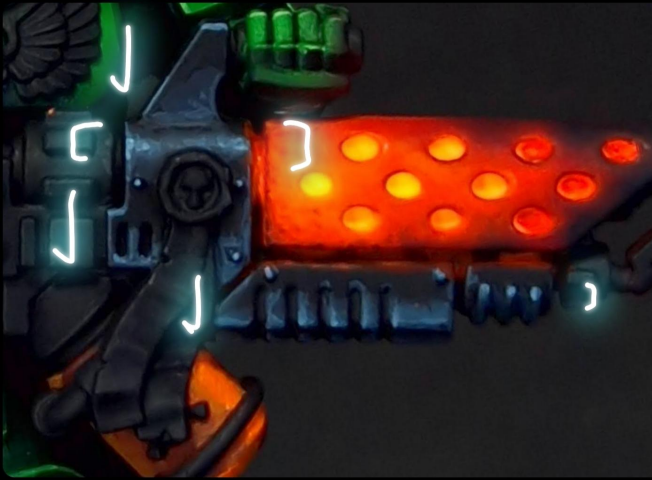


I like some part of the weapon be in "black" to represen that are from different material than steel. So I select those part and i paint them with Ak Anthracite Grey (tonal range), similar to a nmm.

Me gusta que alguna parte del arma esté en "negro" para representar que es de un material diferente al acero. Selecciono esas partes y las pinto con Ak Gris Antracita (rango tonal), similar a un nmm



Now in a couple of steps I rise the light adding more white to the Anthracite Grey. As you see all flat verical have a "reversed gradient" (light at the bottom) and cylindrical-like just a line.



Ahora en un par de pasos subo la luz añadiendo más blanco al Gris Antracita. Como puede ver, todos los planos verticales tienen un "gradiente invertido" (luz en la parte inferior) y los cilindros, solo una línea.

Steel part / parte the acero

Ak Basalt Grey

Light sketch (same logic as previous "black" areas)

Boceto de luz (misma lógica que las áreas "negras" anteriores)

Ak Basalt Grey

+
Black

I disguise the transitions
Disimulo las transiciones.

Ak Basalt Grey

Subtle glaze to smooth
and to rise the light a little
bit

Veladura sutil para
difuminar y subir la luz un
poco.

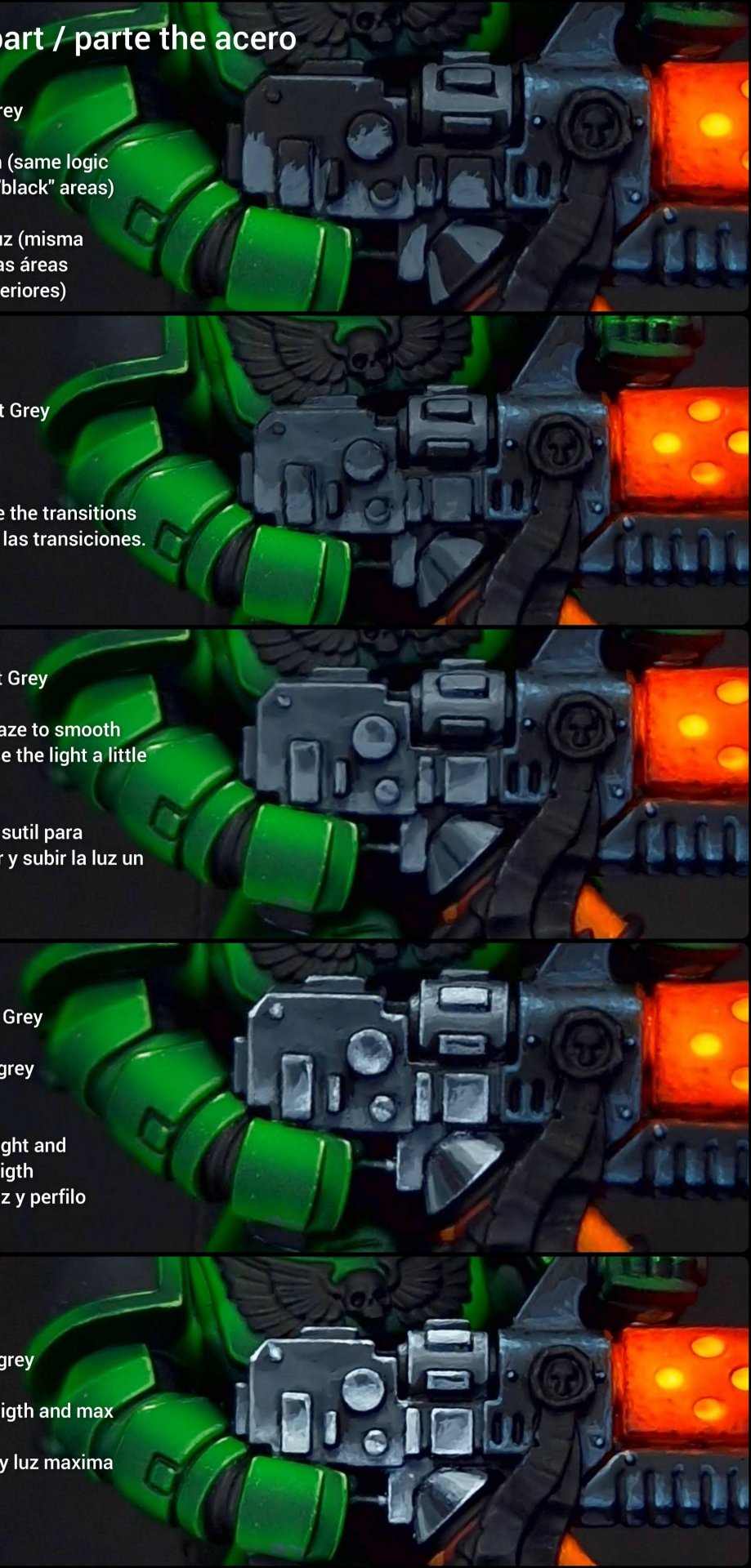
Ak Basalt Grey

+
Ak Silver grey
(1:1)

Rise the light and
edgehighligh
Subo la luz y perfilo

Ak Silver grey

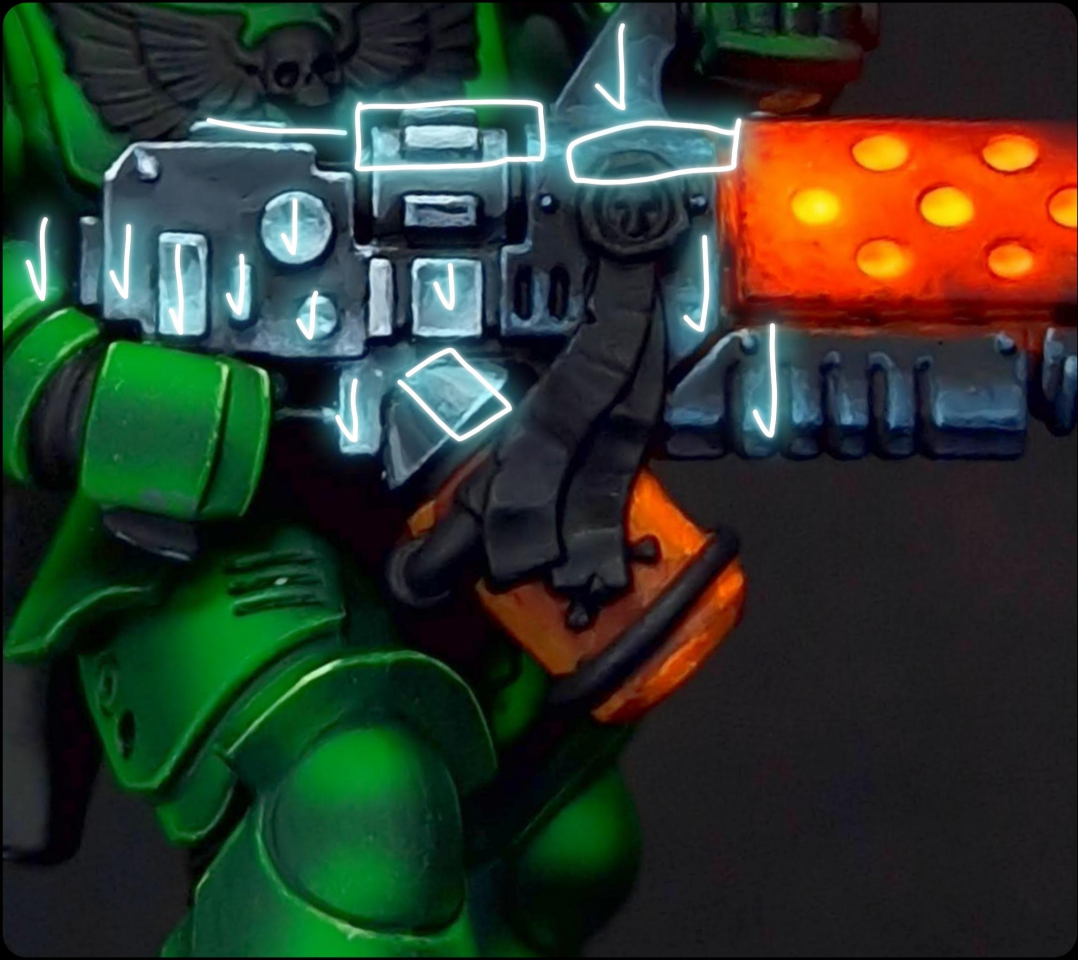
Edgehighligh and max
light
Perfilado y luz maxima





To clarify the gradient direction check the imagen below. All flat vertical are reversed. And cylinders or cone are a line

Para aclarar la dirección del degradado, consultad la imagen a continuación. Todas las partes verticales planas están invertidas. Y los cilindros o el cono son una línea.





Clasical purity seal with Ak Leather Brown to Ak light Earth.
Following the light reflected over it from my bulbs.

The last step a reflection comming from the fire. (Ak Luminous Orange)

Sello de pureza clásico con Ak Leather Brown a Ak Light Earth.
Siguiendo la luz reflejada por mis bombillas.

Ultimo oazo un reflejo proveniente del fuego. (Ak Luminous Orange)



Chest symbol
Simbolo del pecho

Ak Black red



Ak Medium Rust



Ak white



Ak Light Rust
over the white

Ak Light Rust
sobre el blanco



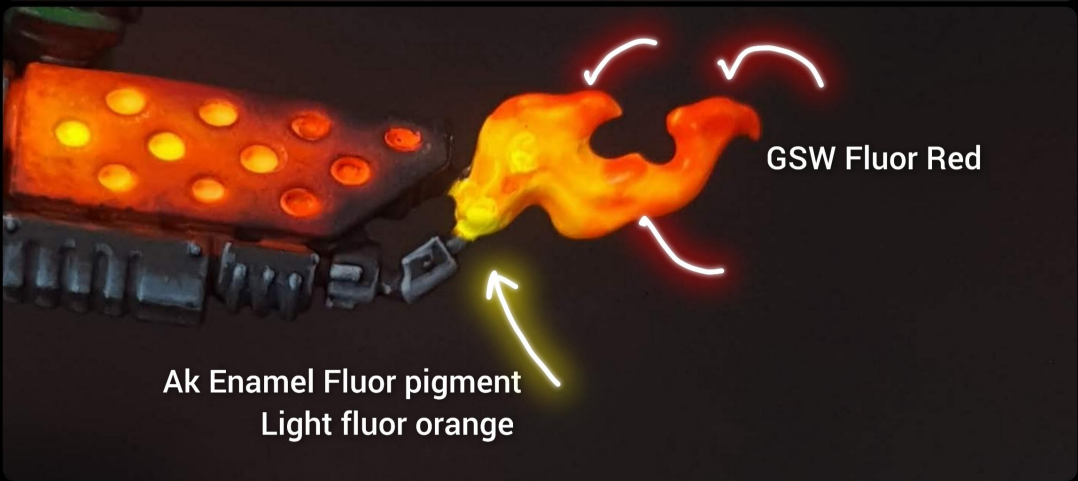
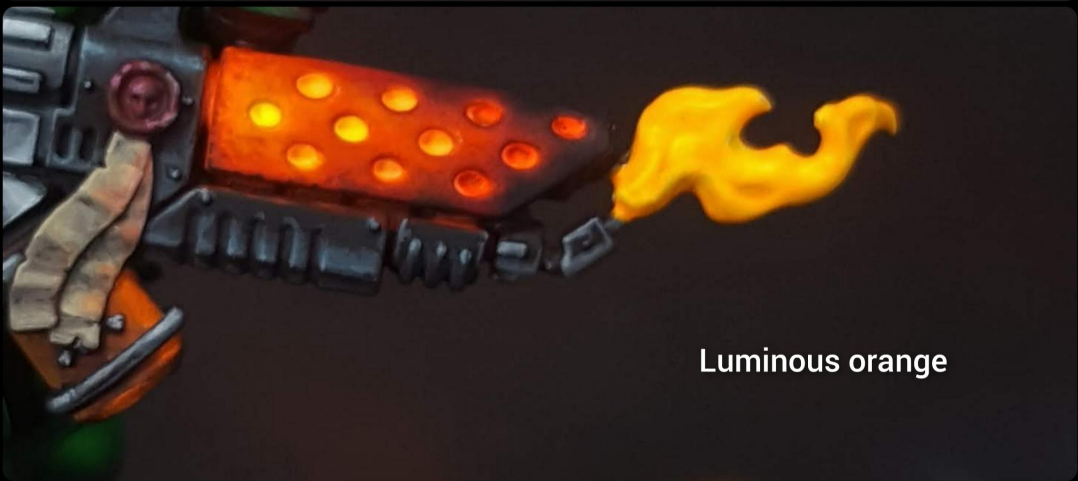
Ak Light Rust
+ Ak Ice yellow



Ak Ice yellow

Remember that the light location in the feathers is place randomly. Just try to create contrast (light and dark areas) and do some edgehighlights

Recuerda que la ubicación de la luz en las plumas se coloca un poco al azar. Simplemente intenta crear contraste (áreas claras y oscuras) y haz perfilados.







Ak Interactive

3ª Generación (8)



11006

Silver Grey Standard



11021

Basalt Grey Standard



11029

Black Intense



11082

Luminous Orange Standard



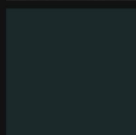
11103

Medium Rust Standard



11105

Light Rust Standard



11167

Anthracite Grey Standard



11230

Titanium White Tinta



Otras

Unlisted (1)



Vallejo / 72.156

Fluorescent Orange



Ak liquid pigment enamel
Light fluor orange