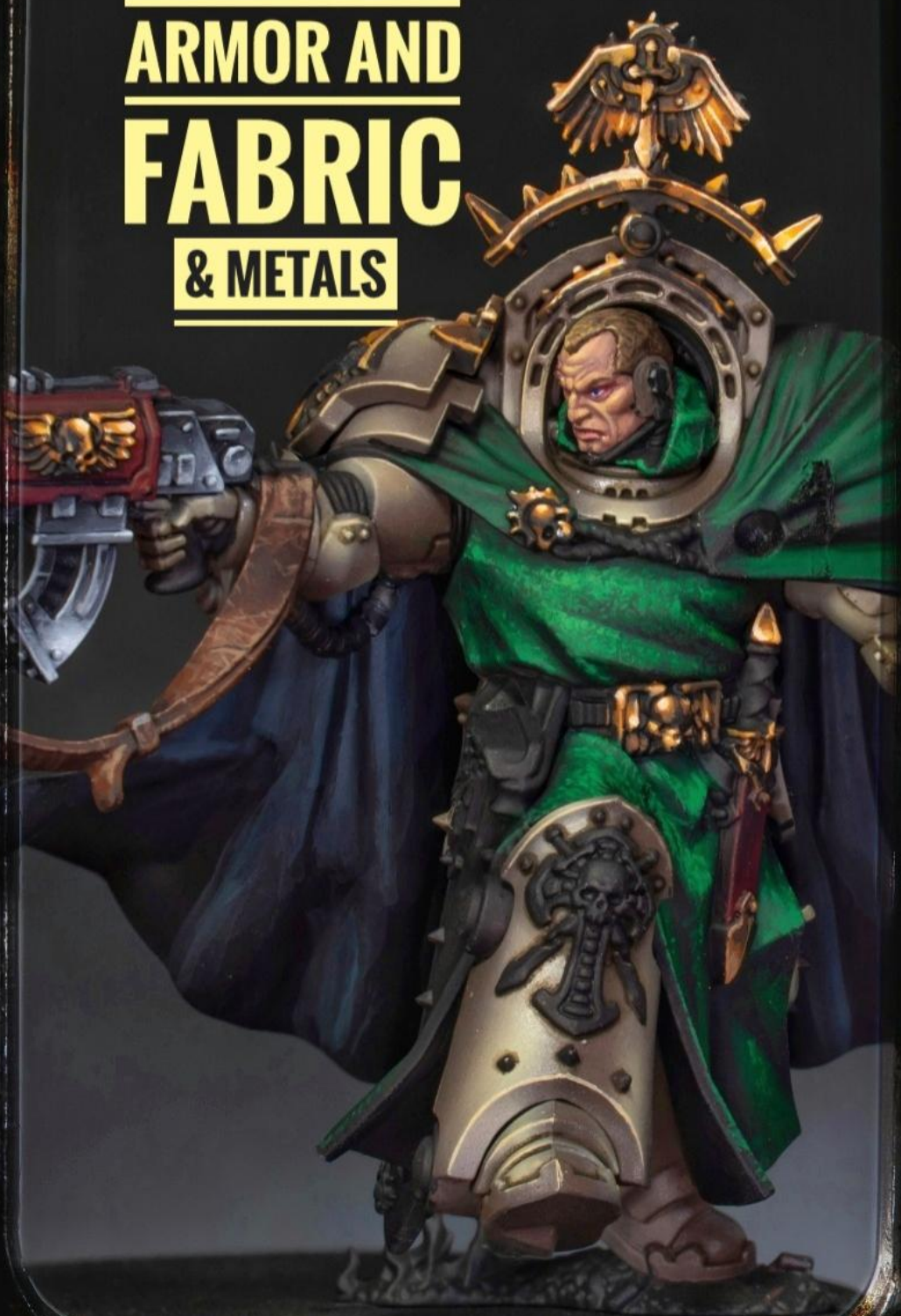


BELIAL
ARMOR AND
FABRIC
& METALS



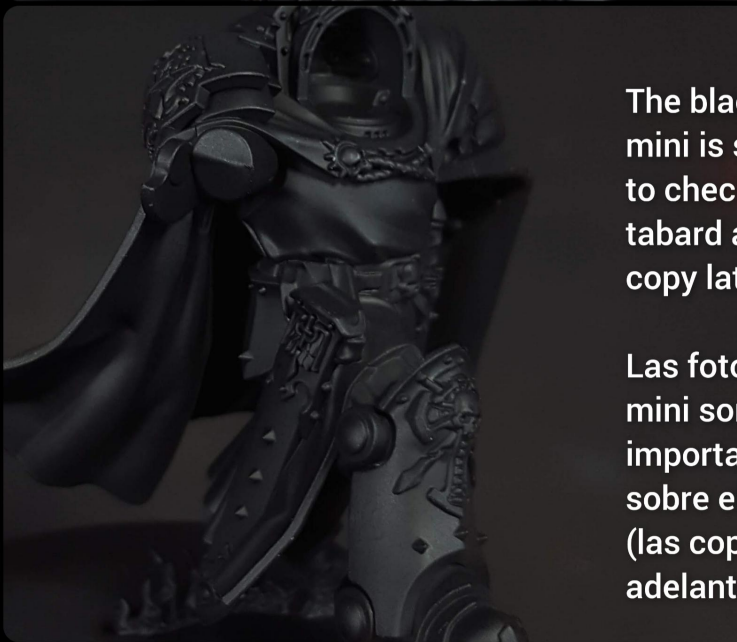
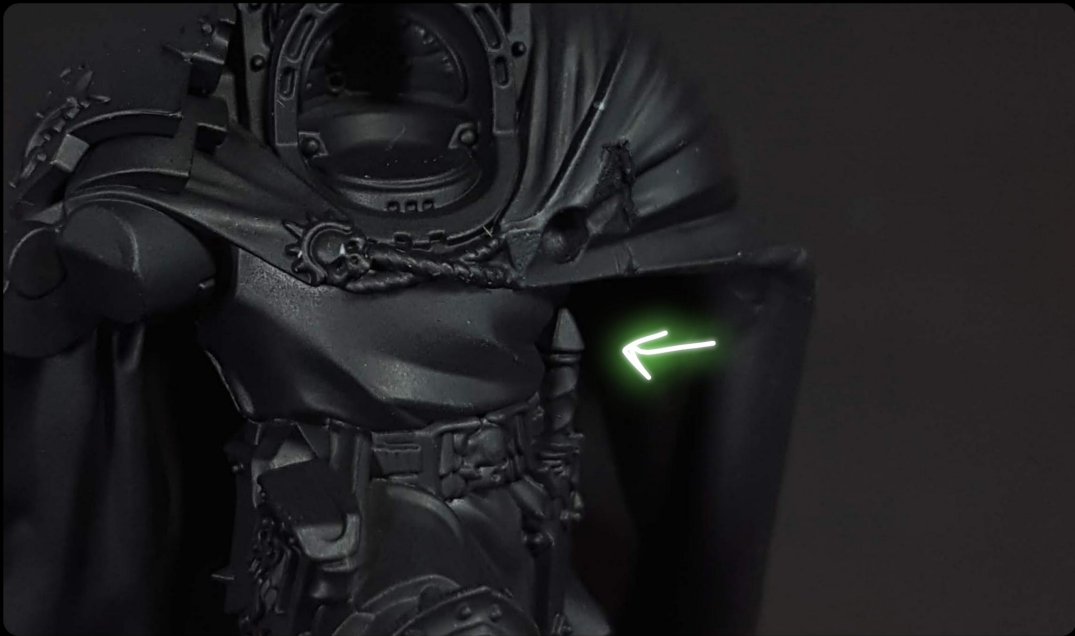


In this PDF we are going to cover the armor, tabard, frontal cloak and the metals

En este PDF vamos a cubrir la armadura, tabardo, capa frontal y los metales

Regardless tabard and cloak share the palette we will separate this elements using stippling technique only in the tabard.

Independientemente de que el tabardo y la capa compartan la paleta, separaremos estos elementos usando la técnica de punteado solo en el tabardo.



The black photos in this mini is specially important to check the light over the tabard and cloak (we will copy later)

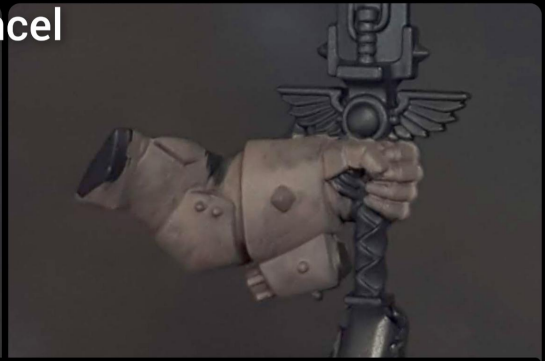
Las fotos en negro de esta mini son especialmente importantes para ver la luz sobre el tabardo y la capa (las copiaremos más adelante)





Brush

Pincel



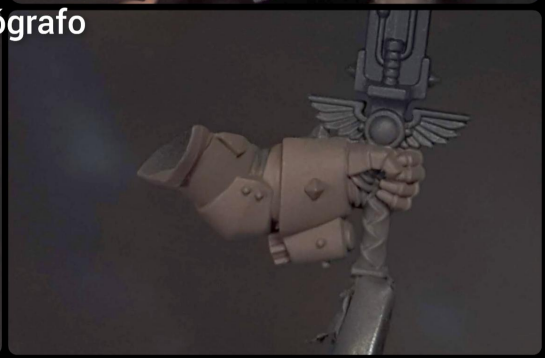
I start with AK Leather Brown base. First I do with brush and then i cover it with airbrush. The reason of this is to have a good and smooth coat with a saturated tone. If we go directly with airbrush the color could be a little muted.

Empiezo con la base AK Leather Brown. Primero lo hago con pincel y luego lo cubro con aerógrafo. La razón de esto es tener una primera capa buena y difuminada con un tono saturado. Si vamos directamente con aerógrafo el color podría quedar un poco apagado.



AirBrush

Aerógrafo





Because the top carapace is not flat I divided it with masking tape to paint better this separation

Como el caparazón superior no es plano lo dividí con cinta para pintar mejor esta separación.



Ak Light Earth+Ak Leather Brown
Mix 1:1

I create the volumes of the armor. Remember cylinders volumes are a line and spheres volumes are a dot.

Creo los volúmenes de la armadura. Recordad que los volúmenes de los cilindros son una línea y los volúmenes de las esferas son un punto.





With Ak Light Earth i rise the light of the volumes. Try to be accurate in this step. Because you can add too much light in the armor and we dont want that (next page to see why)

Con Ak Light Earth elevo la luz de los volúmenes. Intentad ser precisos en este paso. Porque puedes subir demasiado la luz a la armadura y eso no inter sa (página siguiente para ver por qué)



With AK Leather Brown I rise the shadow parts a little. Why? Because Belial Base have a burning skeleton and i also plan add fire. So i dont want a super light armor or i wont be able to do a credible light later.

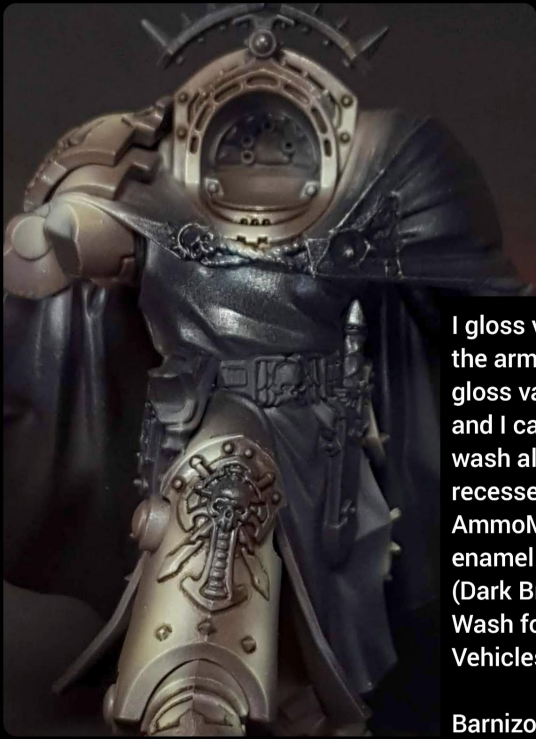
Con AK Leather Brown subo un poco las partes de sombra. ¿Por qué? Porque la Base Belial tiene un esqueleto en llamas y también planeo agregar fuego. Así que no quiero una armadura súper clara o no podré hacer una luz creíble más adelante.



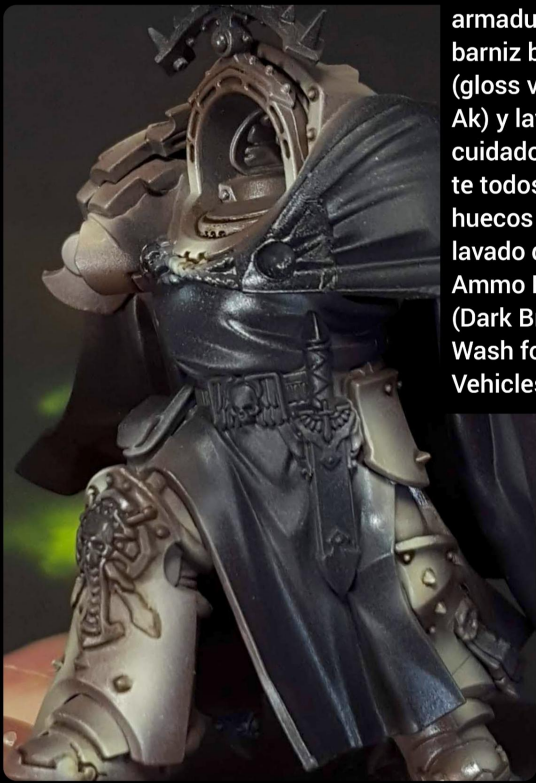
Same step, other angles

Mismo paso otros ángulos





I gloss varnish the armor (Ak gloss varnish) and I carefully wash all the recesses with AmmoMig enamel wash (Dark Brown Wash for Green Vehicles)



Barnizo la armadura con barniz brillante (gloss varnish Ak) y lavo cuidadosamente todos los huecos con lavado de oleo Ammo Mig (Dark Brown Wash for Green Vehicles).





Also carefully and using Ak Light Earth, i do a thin edgehighlighth in all the possible edges.

Remember that the gloss varnish is used to make the enamel wash flows better and be cleaned more easier.

También con cuidado y usando Ak Light Earth, hago un periflado en todos los bordes posibles.

Recordad que el barniz brillo se utiliza para que el lavado de oleo fluya mejor y se limpie más fácilmente.

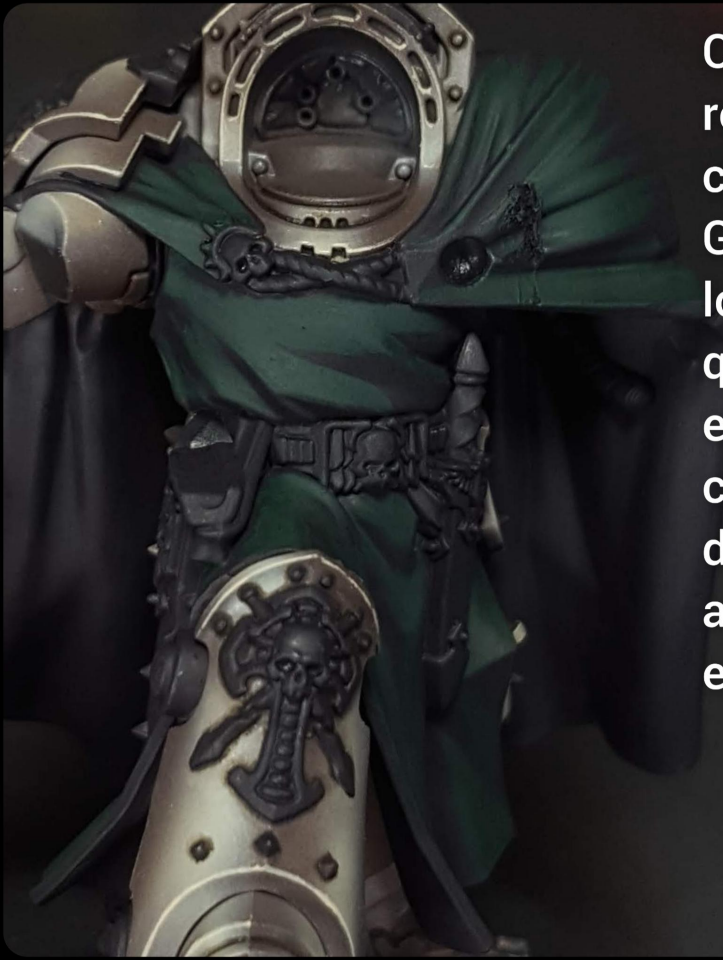


To finish the bone color i
paint all the rest in black

Para acabar el color hueso
pinto el resto de negro



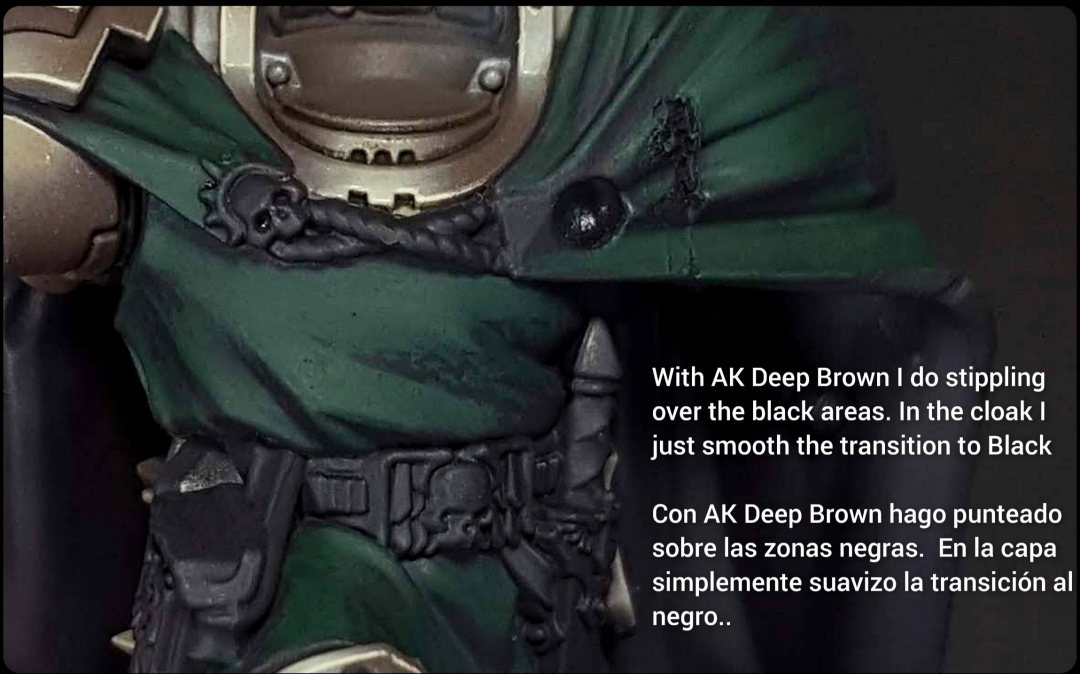
As you see i replicate with AK Black Green all the reflections i see over the tabard and frontal cloak, leaving some parts in black



Como veis reproduzco con AK Black Green todos los reflejos que veo sobre el tabardo y la capa frontal, dejando algunas partes en negro



Previous
Step



With AK Deep Brown I do stippling over the black areas. In the cloak I just smooth the transition to Black

Con AK Deep Brown hago punteado sobre las zonas negras. En la capa simplemente suavizo la transición al negro..



Ak Deep Green
+
AK Black Green
1:1

I add a new light tone in the tabard and cloak.

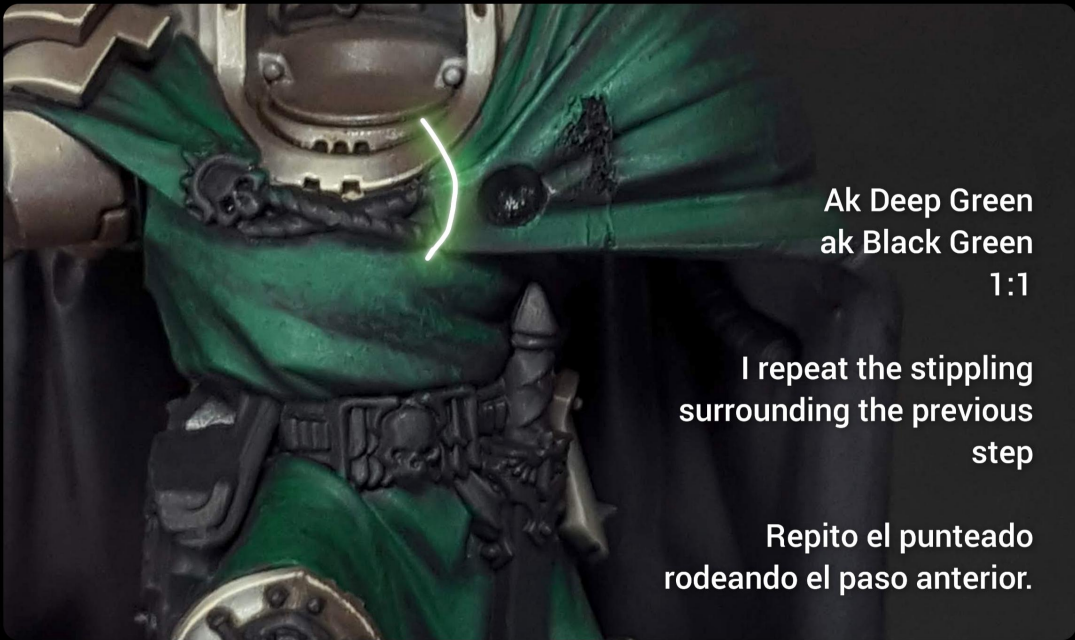
Agrego un nuevo tono claro en los tabardo y capa



Same step
Mismo paso



Previous
Anterior



Ak Deep Green
ak Black Green
1:1

I repeat the stippling
surrounding the previous
step

Repito el punteado
rodeando el paso anterior.



Ak Deep Green

I add new stippling in
the brighter area

Agrego un nuevo
punteado en el área
más brillante.

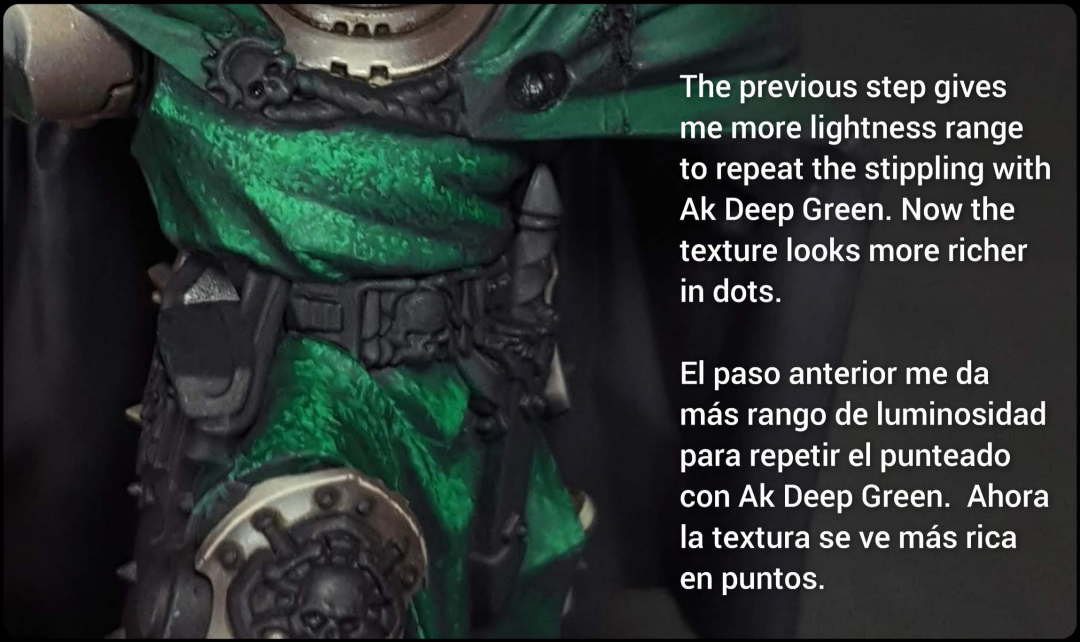


Previous step
Paso anterior



Ak GreenSkin Punch, i do a soft glaze over the previous stippled area to reduce its brightness.

Ak GreenSkin Punch, hago una veladura suave sobre el área punteada anterior para reducir su brillo.



The previous step gives me more lightness range to repeat the stippling with Ak Deep Green. Now the texture looks more richer in dots.

El paso anterior me da más rango de luminosidad para repetir el punteado con Ak Deep Green. Ahora la textura se ve más rica en puntos.



Same step

Mismo paso



The inner cloak. Regardless it looks better (for me) in the top photo. I decided to go to bottom tone because is more separated from redish tones and i will need this in the future to reflect the fire of the base.

La capa interior. A pesar de que se ve mejor (para mí) en la foto superior. Decidí ir al tono inferior porque está más separado de los tonos rojizos y lo necesitaré en el futuro para reflejar el fuego de la base.





Previous Anterior



I sketch the reflections I see over the black with AK Anthracite Grey. And by mixing it with black I just disguise the transition. I not even reach the bottom part of the cloak, because will be affected by the fire glow and dont make sense painting it

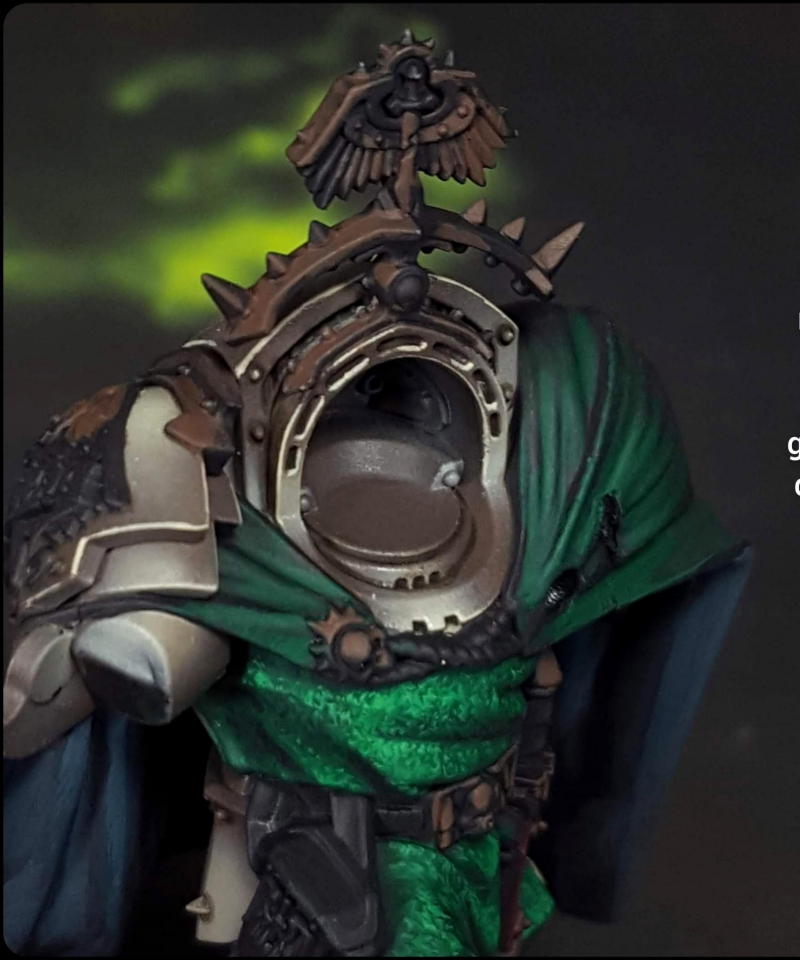


Dibujo los reflejos que veo sobre el negro con AK Gris Antracita. Y al mezclarlo con negro disimulo la transición. Ni siquiera llego a la parte inferior de la capa, porque se verá afectada por el brillo del fuego y no tiene sentido pintarla.

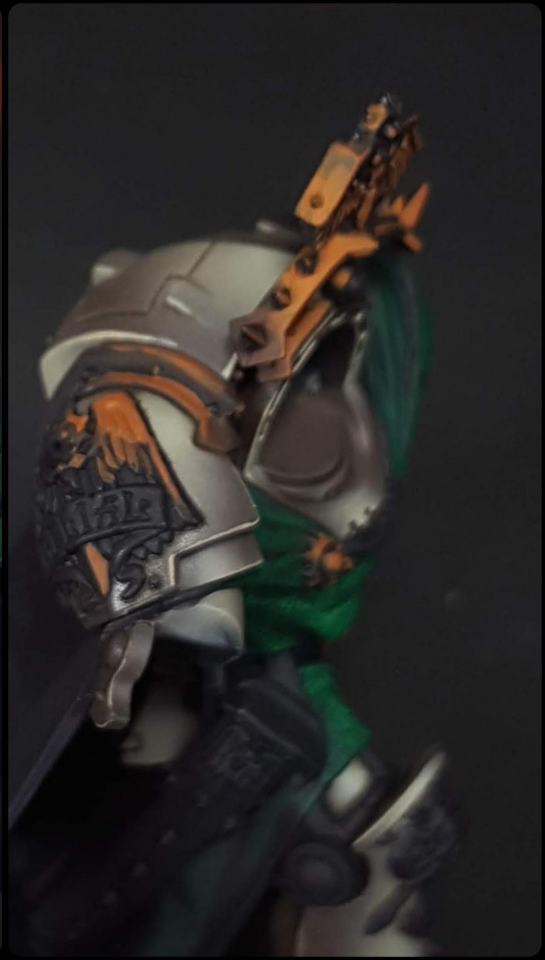


Ak Tenebrous
Grey
+
Ak medium rust
1:1

I start sketching
the location of
the light over all
the metal parts.
This areas must
be relatively big
to fit the light
later inside



Empiezo a
dibujar la
ubicación de la
luz sobre todas
las partes
metálicas. Estas
áreas deben ser
relativamente
grandes para que
quepa la luz más
tarde en el
interior.



Ak Medium rust

Inside the 90%
previous areas
and also
edgehighligths if
it is possible.

Dentro del 90%
de las áreas
anteriores y
también
perfilados si es
posible.

Previous
Anterior



Apply Light Rust inside the
100% of the previous step
and add some more
edgehighlights.



Apply Light Rust dentro del
100% del paso anterior y
agregue algunos detalles
más destacados





Ak Light Rust + Ak Ice Yellow
1:1



I rise the light again in a smaller area adding dots in some edges to create more definition.

Subo la luz nuevamente en un área más pequeña agregando puntos en algunos bordes para crear más definición.



Same step
Mismo paso





In these high res photos you can see more details. Notice in the metals that I also add some little areas (specially in the top ornament) with Ak Ice Yellow to create a maximum reflectivity.

En estas fotos de alta resolución puedes ver más detalles. Fíjate en los metales que también agregó algunas pequeñas áreas (especialmente en el adorno superior) con Ak Ice Yellow para crear una máxima reflectividad.





Ak Interactive

3ª Generación (10)

11026

Tenebrous Grey Standard



11029

Black Intense



11036

Ice Yellow Standard



11103

Medium Rust Standard



11105

Light Rust Standard



11110

Leather Brown Standard



11115

Light Earth Standard



11142

Deep Green Intense



11160

Black Green Standard



11167

Anthracite Grey Standard



Ammo Mig

Lavados (1)

1005

Lavado Marron Oscuro para Vehiculos Verdes



Ak11274

Greenskin Punch

