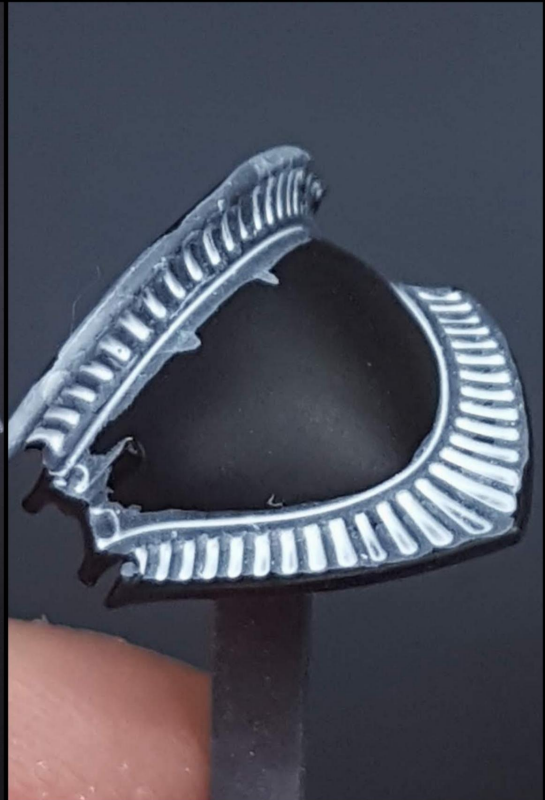


AVATAR ARMOR

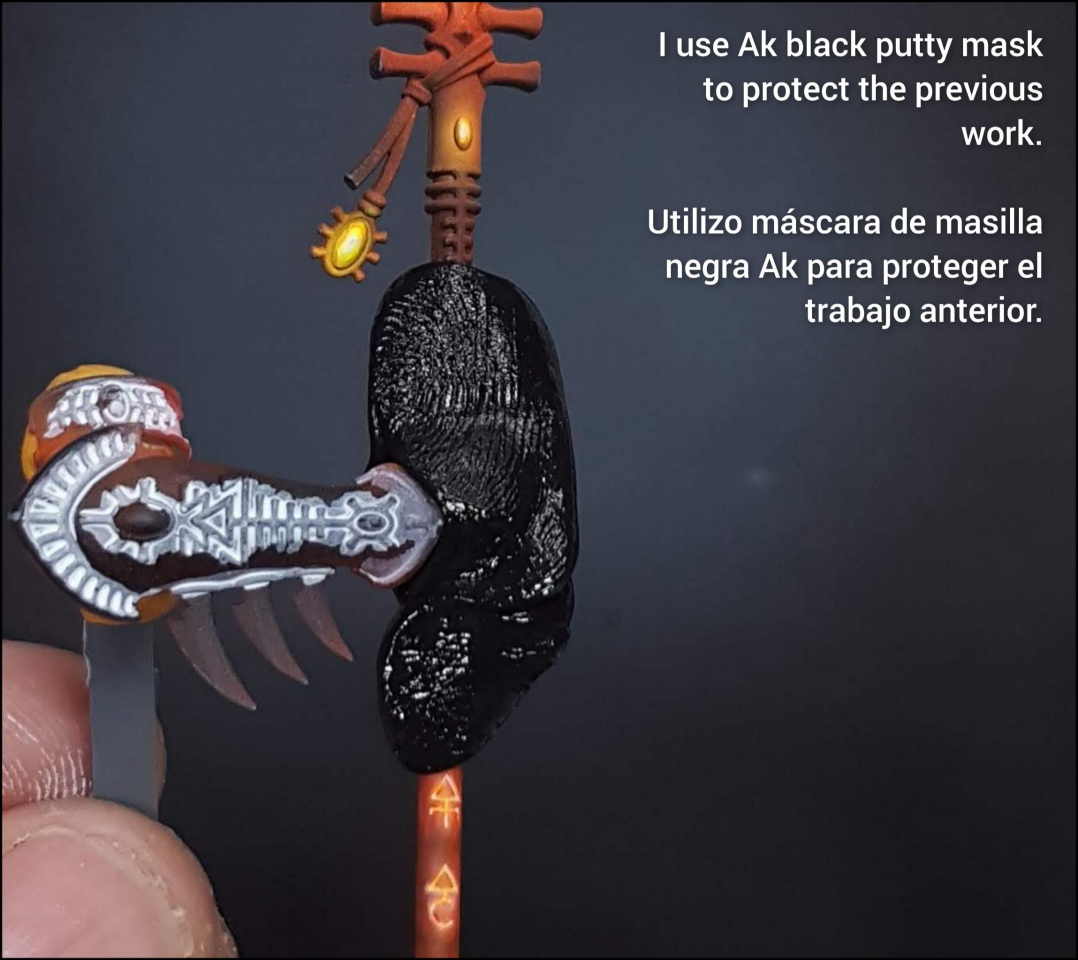




I start from the armor plates primed in black by painting all the recesses in white. I use Ak white ink diluted with thinner to help in the process. Take care to not create bubbles into the recesses.

Parto de la armadura imprimada en negro pintando todos los huecos de blanco. Utilizo tinta blanca Ak diluida con diluyente para ayudar en el proceso. Tenet cuidado de no crear burbujas en los huecos.





I use Ak black putty mask to protect the previous work.

Utilizo máscara de masilla negra Ak para proteger el trabajo anterior.



Using airbrush and aiming to the white recesses areas i create a heat emission (remember this is heat, not light). The emission must be small and must be close to the recesses (save black areas)

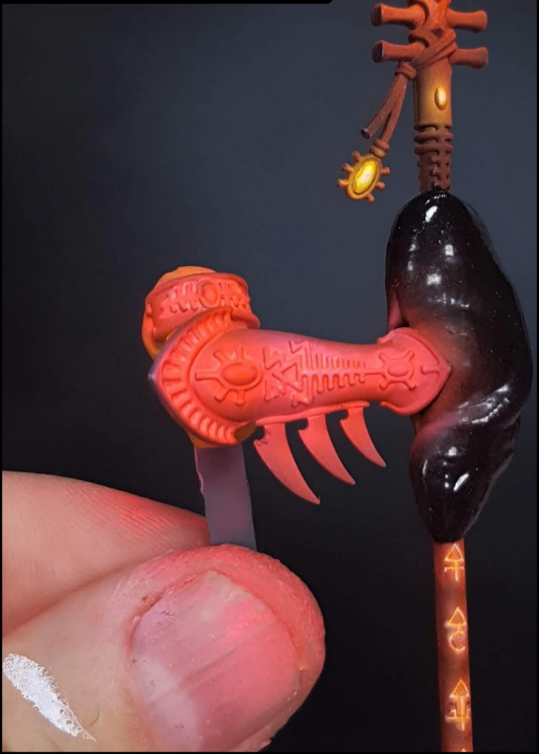
Usando aerógrafo y apuntando a las áreas blancas de los huecos, creo una emisión de calor (recuerda que esto es calor, no luz). La emisión debe ser pequeña y debe estar cerca de los huecos (conservad zonas negras)





Now with any flouor red I cover white previous work focusing that the shot enter into the recesses. (Recomended: GSW flouor red or Daler Rowney flouor red)

Ahora con cualquier rojo flúor cubro el trabajo previo de blanco procurando que el tiro entre en los huecos. (Recomendado: GSW rojo flúor o Daler Rowney rojo flúor)





Now we need to kill the excess of the fluorority so I use Vallejo red ink. The airbrush shot is generally applied and I AVOID hit the recesses. This will simulate the extinguishing heat, but preserving the recesses hear

Ahora tenemos que matar el exceso de fluororidad, así que utilizo tinta roja Vallejo. La aplico de manera general con aerógrafo y EVITO dar a los hueco los huecos. Esto simulará el calor de extinción conservando el calor de los huecos.





Now i difficult one, with AK tenebrous grey and with airbrush i do an INDIRECT shot (check next page) to create dark areas that will simulate even more cold areas.

Ahora hago uno difícil, con AL tenebrous grey y con aerógrafo hago un tiro INDIRECTO (ver página siguiente) para crear áreas oscuras que simularán áreas aún más frías.



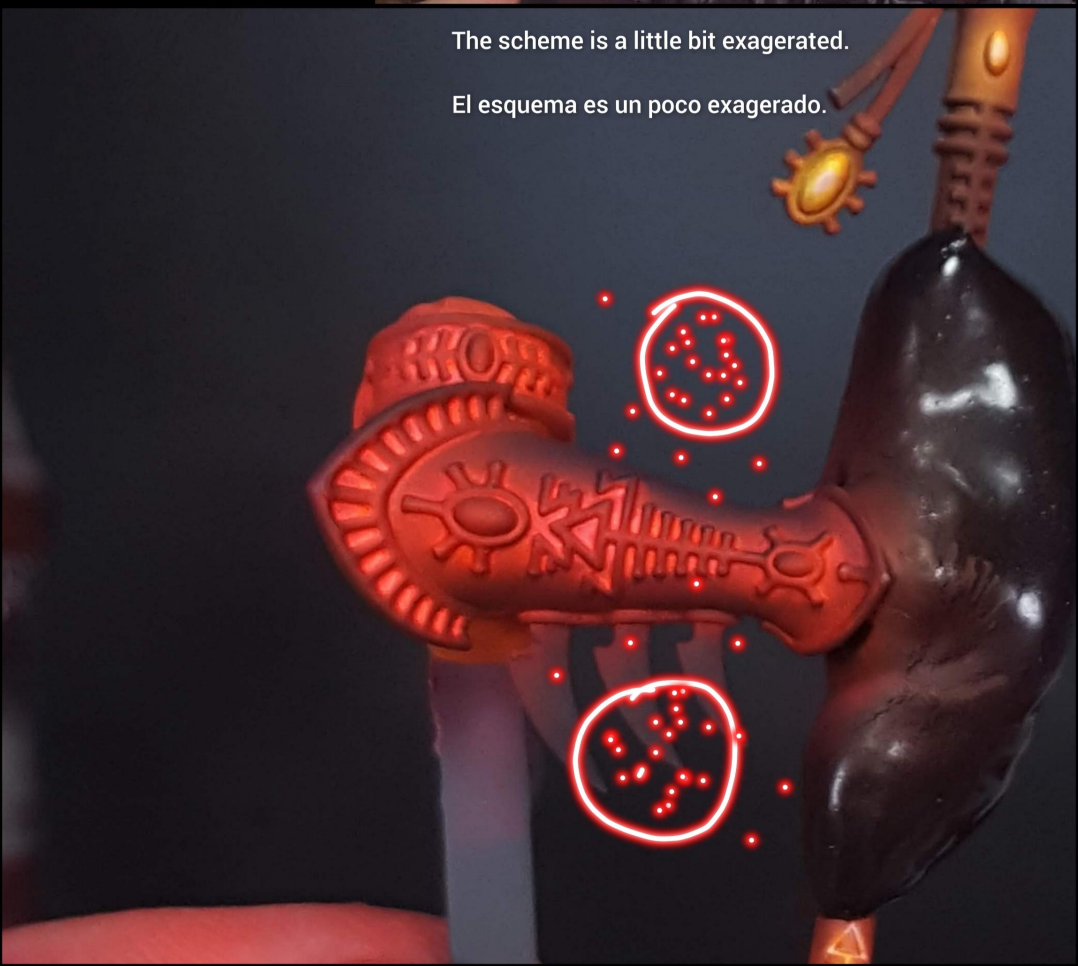
Indirect shot: aim near one area you want to hit getting close it slowly to get the dispersed paint (of the main flux) hits slightly you objective area.

Disparo indirecto: apuntar cerca de un área que deseas golpear acercándose lentamente para obtener que la pintura dispersa del flujo principal de pintura golpee en ese área objetivo sutilmente.



The scheme is a little bit exaggerated.

El esquema es un poco exagerado.





Finally i do a sutile drybrush with AK Tenebrous Grey, use a far brush with soft long hair (8mm) and I apply low pressure with the brush.

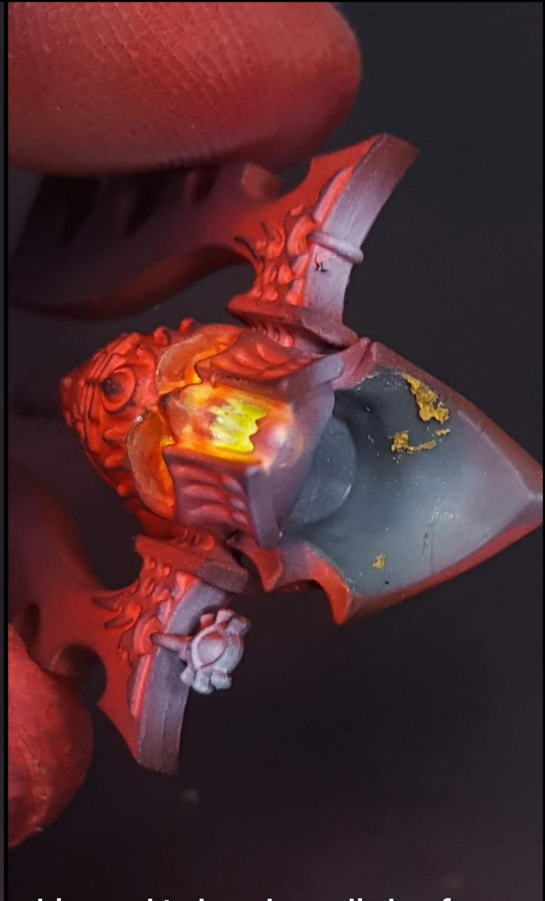
Finalmente hago un pincel seco sutil con AK Tenebrous Grey, uso una brocha gruesa de pelo largo (8mm) y suave, aplico poca presión con el pincel.





When I set the
shoulderpads over the
body I realize it needs
some light glow or heat in
its inner part (looks so
dark)

Cuando coloco las
hombreras sobre el
cuerpo, me doy cuenta de
que necesita un poco de
brillo o calor en su parte
interna (se ve muy oscuro)



i use Ak fluor orange to cover the white and I also shot a little of Vallejo Red Ink when the glow extinguish.

Utilicé Ak naranja flúor para cubrir el blanco y también disparé un poco de tinta roja vallejo donde el brillo se extingue.

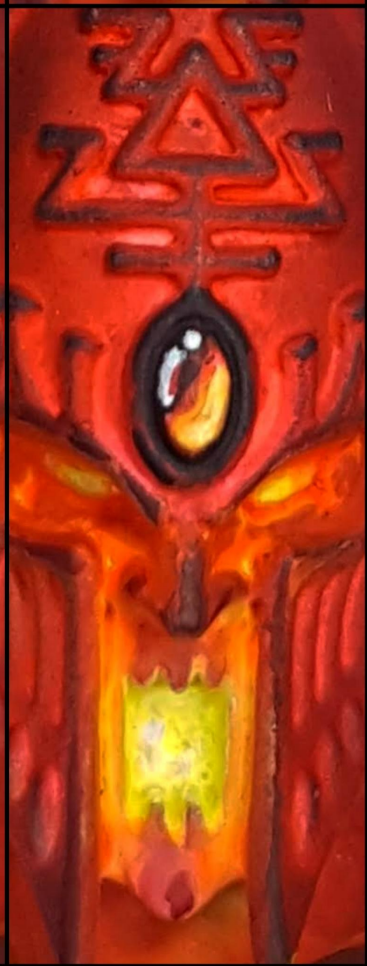
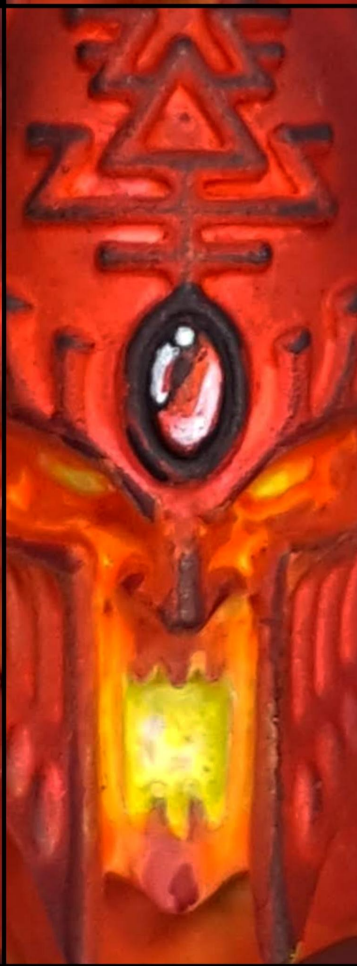
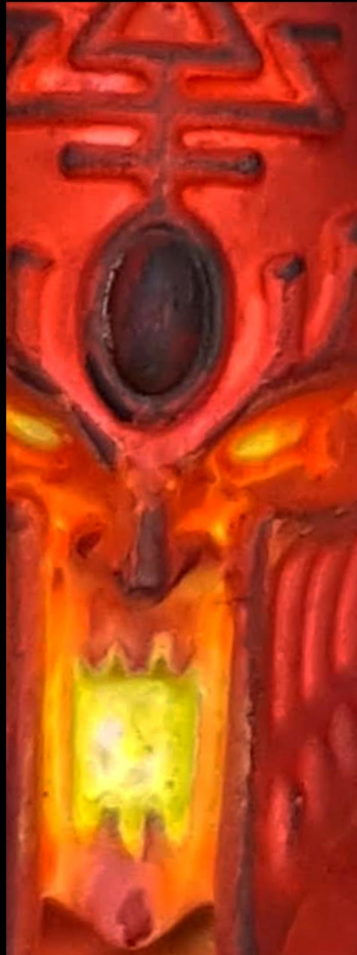


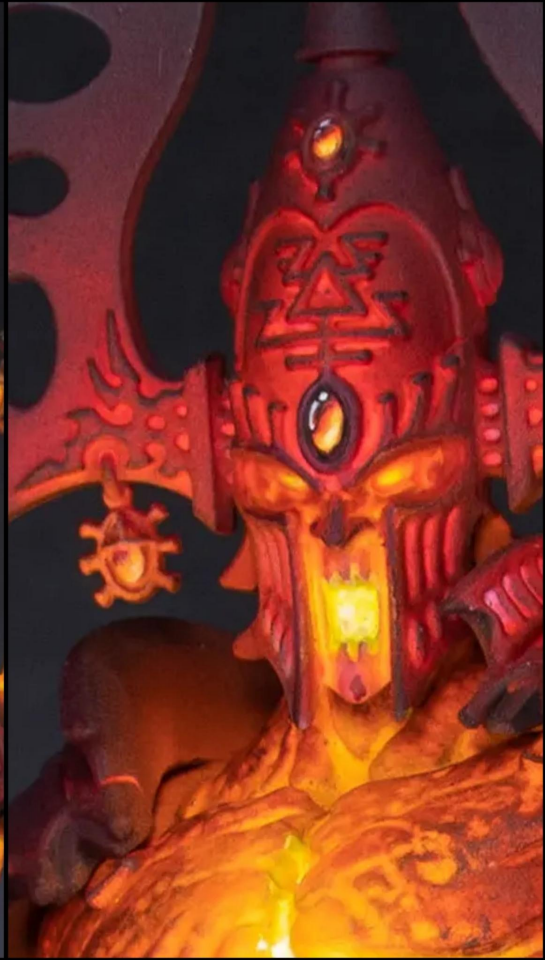
Bonus: face/cara workflow



Bonus:
firegem
workflow

All fluor
tones
Todo tonos
fluor







Ak Interactive

3ª Generación (4)

11001

White Intense



11026

Tenebrous Grey Standard



11049

Fluorescent Yellow Standard



11081

Fluorescent Orange Standard



Green Stuff World

Pinturas Fluorescentes (1)

1704

Red Brillo



Otras

Unlisted (1)

Daler Rowney / xxx

Fluor Red Ink



Vallejo

Tintas Game Color (1)

72086

Rojo Tinta

