

GOLDEN AELDARI






Before to start i want you to see the logic behind the color selection. The main color is a saturated gold, the secondary color is a desaturated turquoise. Why because both are near complementary and gold will be pushed up by the turquoise. And I use it desaturated to avoid stealing importance to the gold.




Antes de comenzar quiero que veais la lógica detrás de la selección de colores. El color principal es un oro saturado, el color secundario es un turquesa desaturado. Porque ambos son casi complementarios y el turquesa resaltará el oro. Pero lo uso desaturado para no robarle importancia al oro.

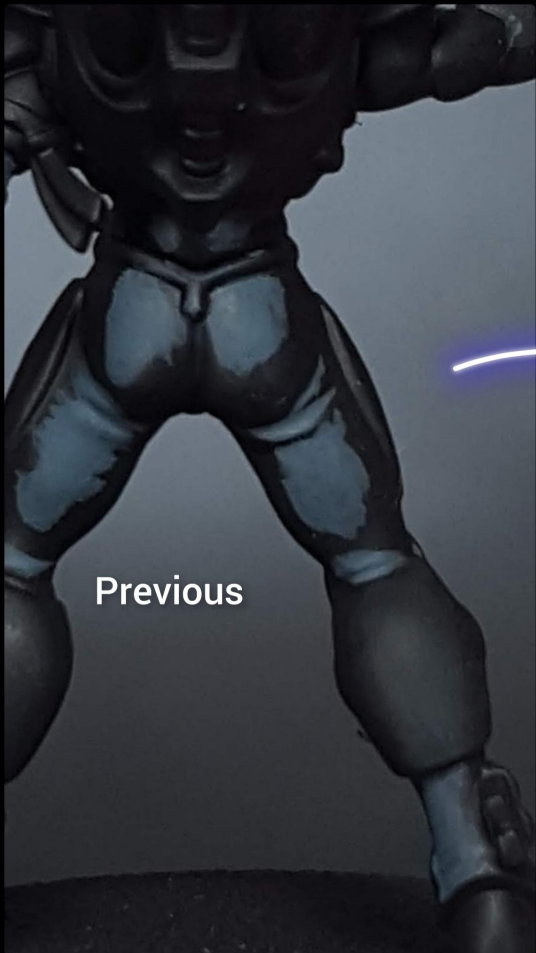


Ak Anthracite Grey

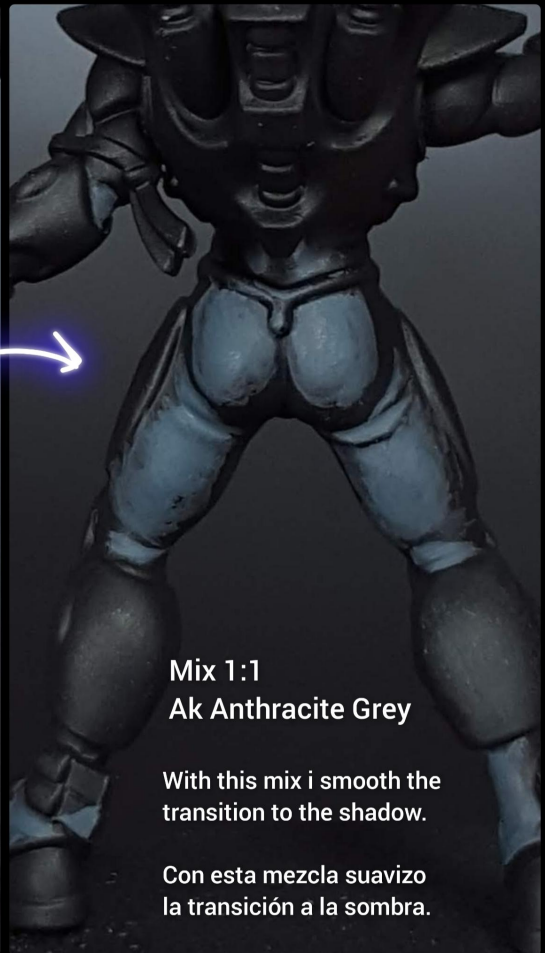
I sketch the main lighted areas in all the fabric including the underpants (i dont want superman effect :))



Bosquejo las principales áreas iluminadas en toda la tela, incluyendo los calzoncillos (no quiero efecto superman :))



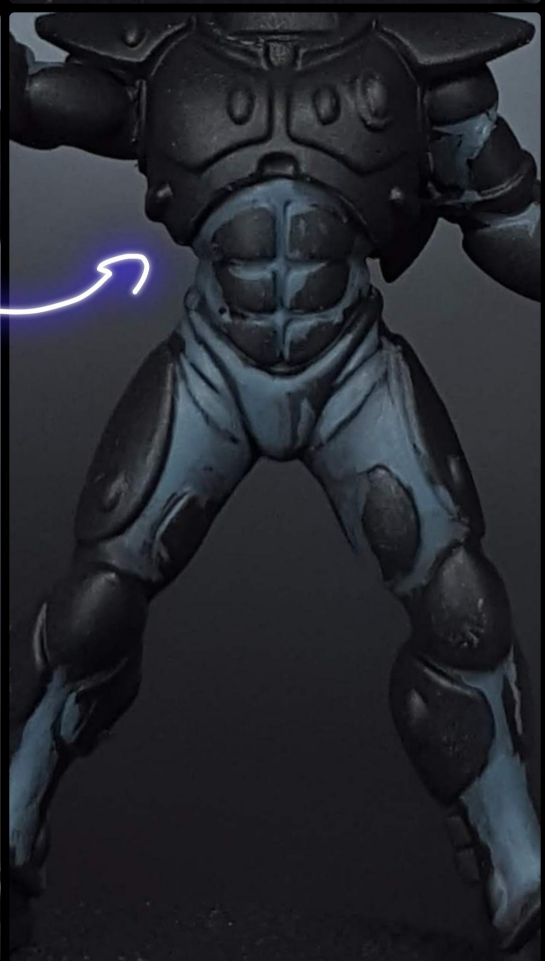
Previous



Mix 1:1
Ak Anthracite Grey

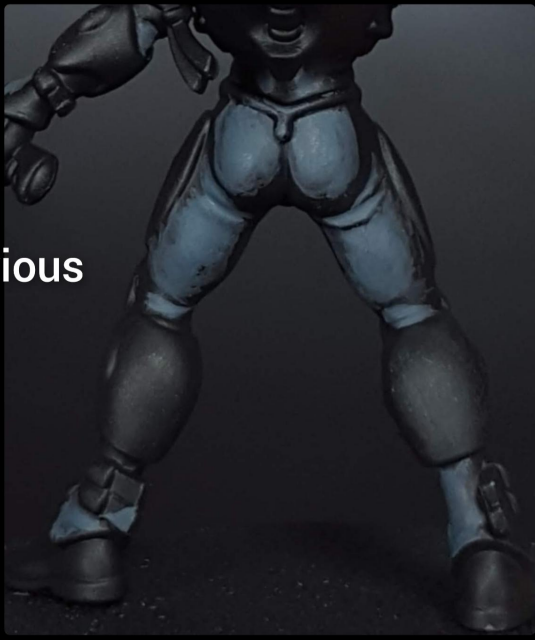
With this mix i smooth the
transition to the shadow.

Con esta mezcla suavizo
la transición a la sombra.





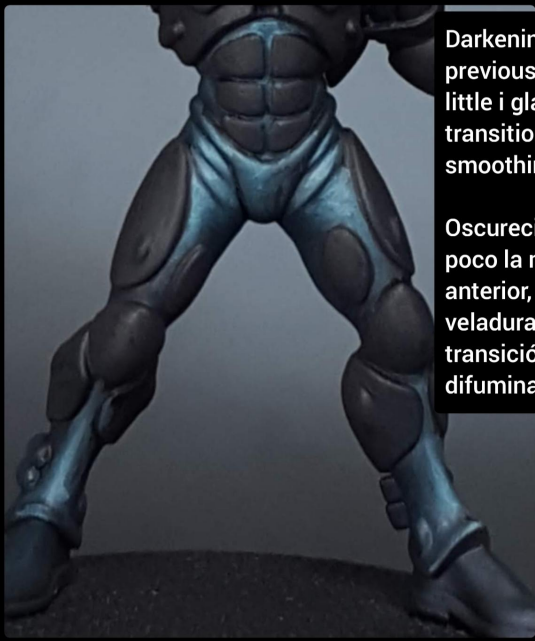
Previous



Mix 1:1
Ak Anthracite Grey
White

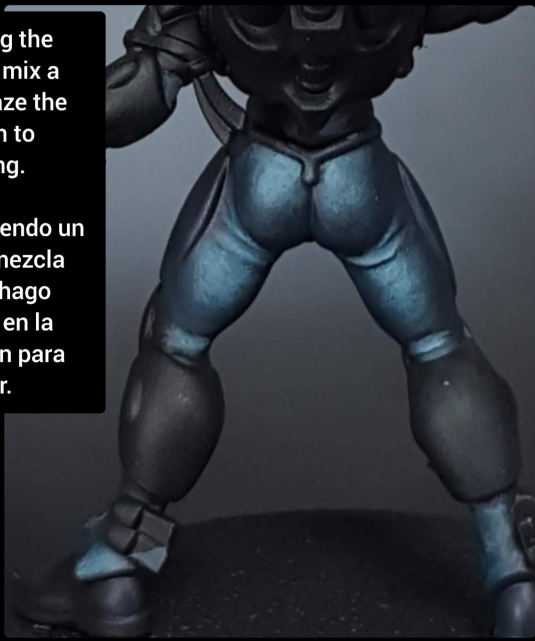
With this new mix I rise
the light a litte more

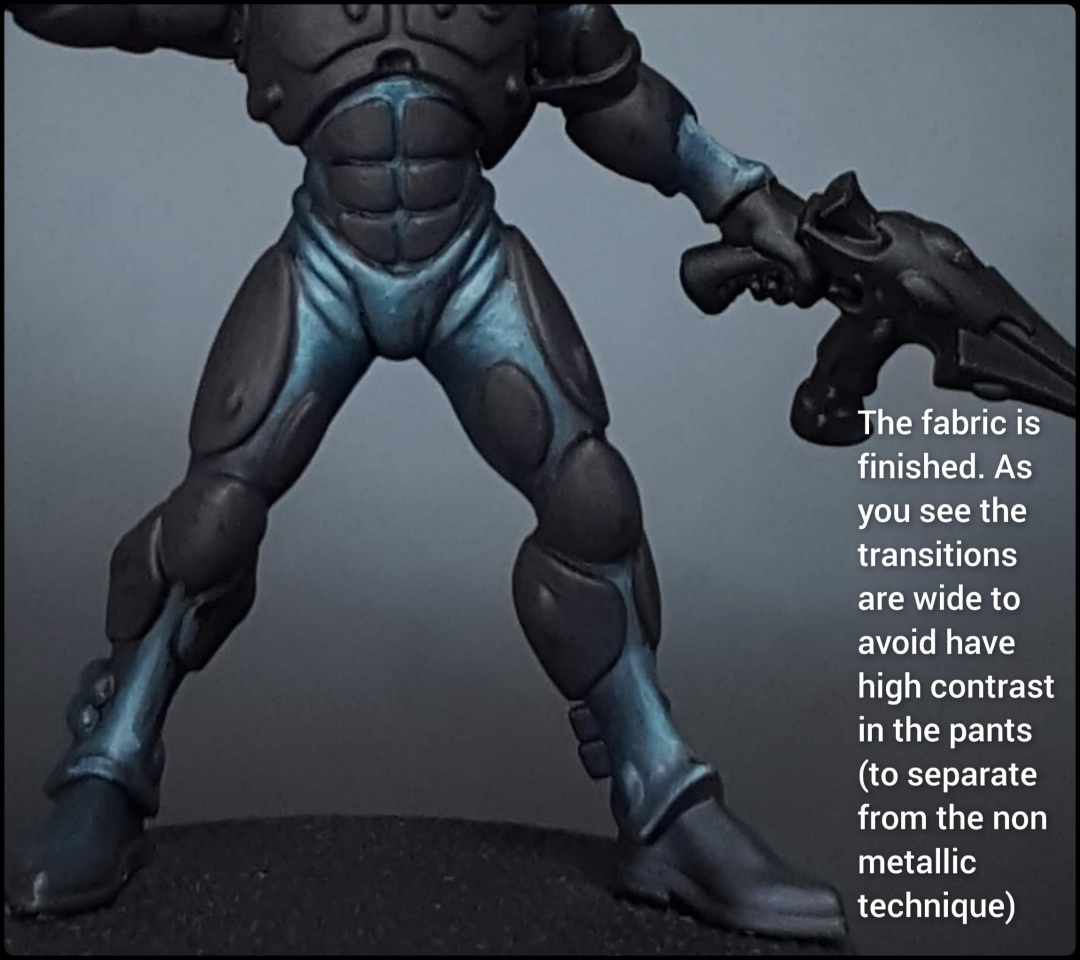
Con esta nueva mezcla
subo un poco más la luz.



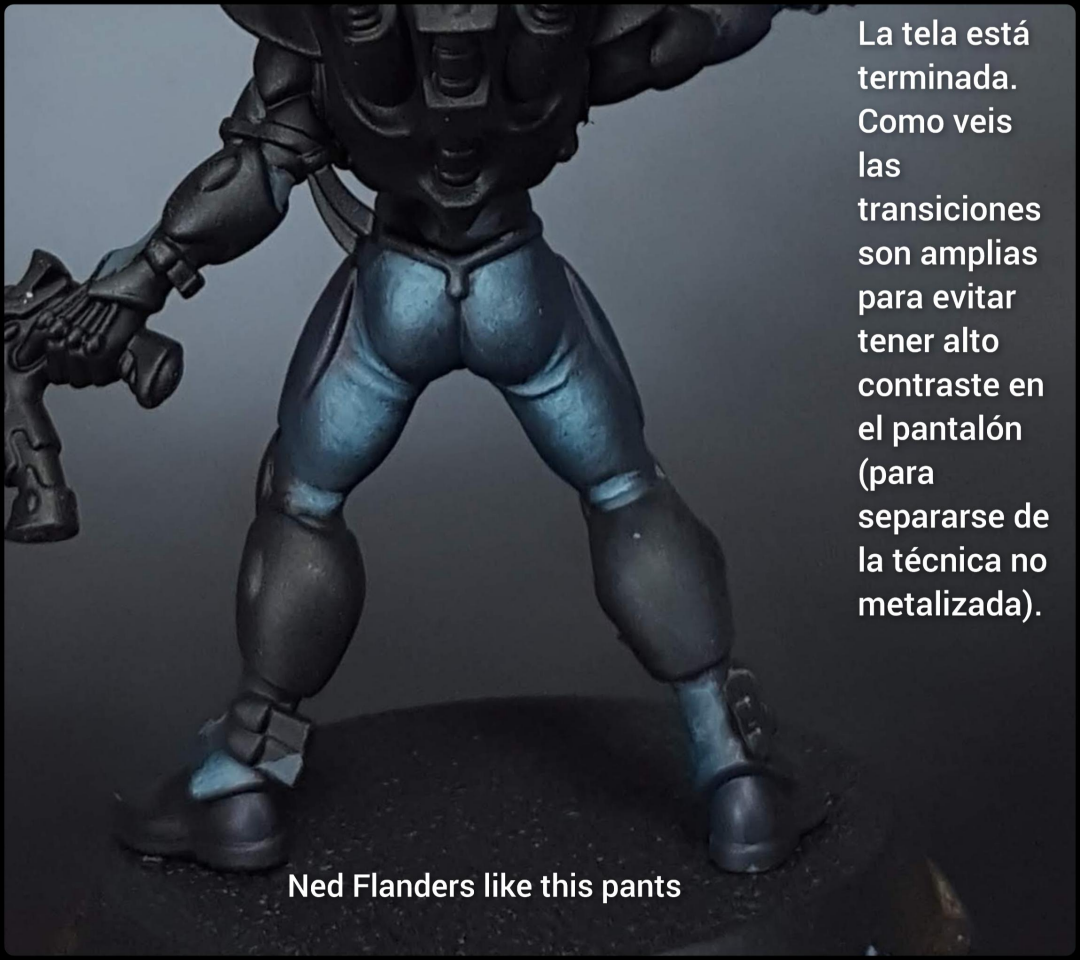
Darkening the
previous mix a
little i glaze the
transition to
smoothing.

Oscureciendo un
poco la mezcla
anterior, hago
veladura en la
transición para
difuminar.





The fabric is finished. As you see the transitions are wide to avoid have high contrast in the pants (to separate from the non metallic technique)



La tela está terminada. Como veis las transiciones son amplias para evitar tener alto contraste en el pantalón (para separarse de la técnica no metalizada).

Ned Flanders like this pants



1:1

AK Tenebrous Grey

Ak Sahara Yellow

I sketch all the armor pieces. I try to place one main light in each piece (generally looking up) and then fit 1 or 2 secondary little reflection looking down.

Bosquejo todas las piezas de la armadura. Intento colocar una luz principal en cada pieza (generalmente mirando hacia arriba) y luego coloco 1 o 2 pequeños reflejos secundarios mirando hacia abajo.

**Ak Sahara
Yellow
inside all
the
reflections,
covering
the 90% of
each
reflection**



**Ak Sahara
Amarillo
dentro de
todos los
reflejos,
cubriendo
el 90% de
cada
reflejo.**



Previous



1:1
Ak Sahara Yellow
AK Ice Yellow

Without no smoothing the previous step I add the next light tone covering the 90% of the previous color.

Sin suavizar el paso anterior agrego el siguiente tono claro cubriendo el 90% del color anterior.





Here you see different angles of the same previous step.

Aquí se ven diferentes ángulos del mismo paso anterior.





Another angle
Otro ángulo

Previous



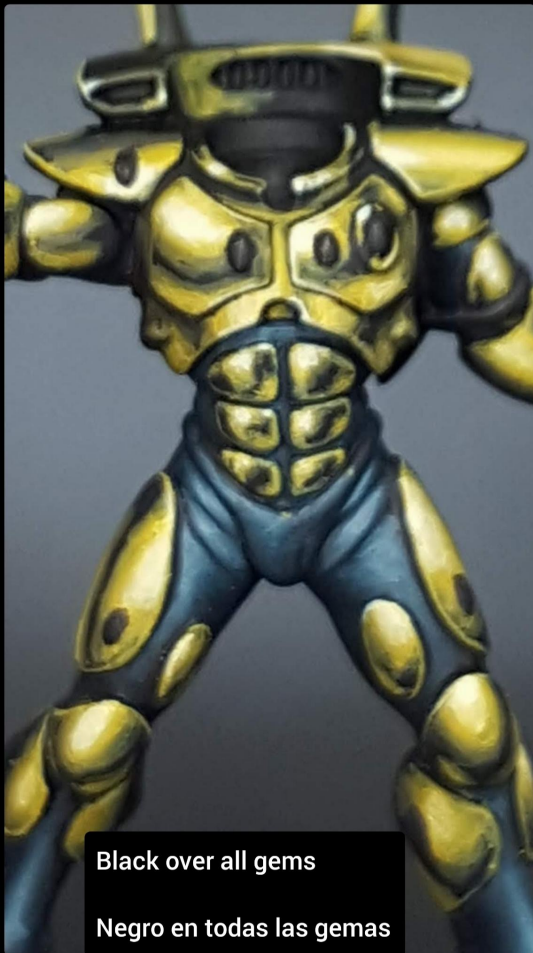
With Ak Sahara Yellow very diluted I try to smooth a little, but is important dont reduce the max light areas and also preserve the very dark ones.

With 1:1 Ak Sahara Yellow and Ice Yellow I edgehighligh.

Con Ak Sahara Yellow muy diluido intento difuminar un poco, pero es importante no reducir las zonas máximas de luz y conservar también las mas oscuras.

Con Ak Sahara Yellow y Ice Yellow 1:1 perfilo casi todos los bordes que veo





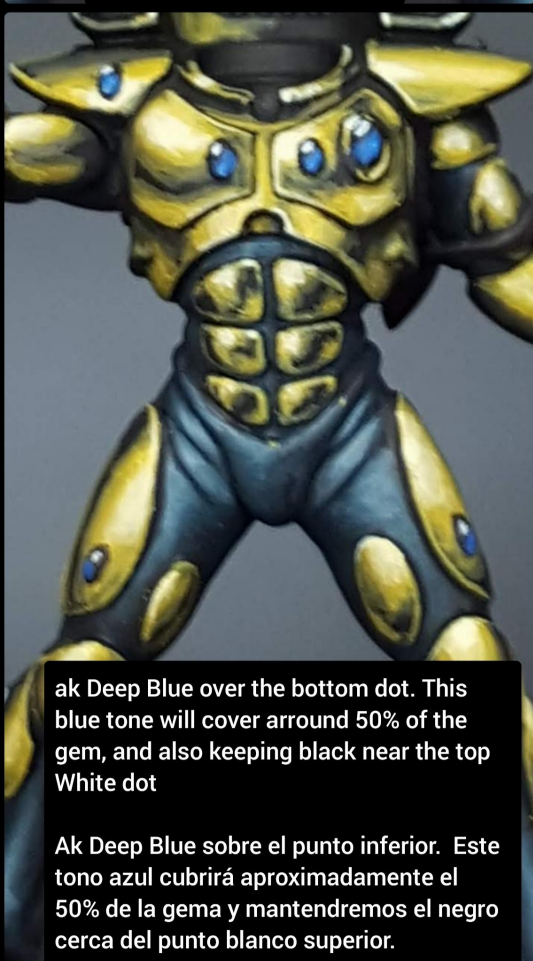
Black over all gems

Negro en todas las gemas



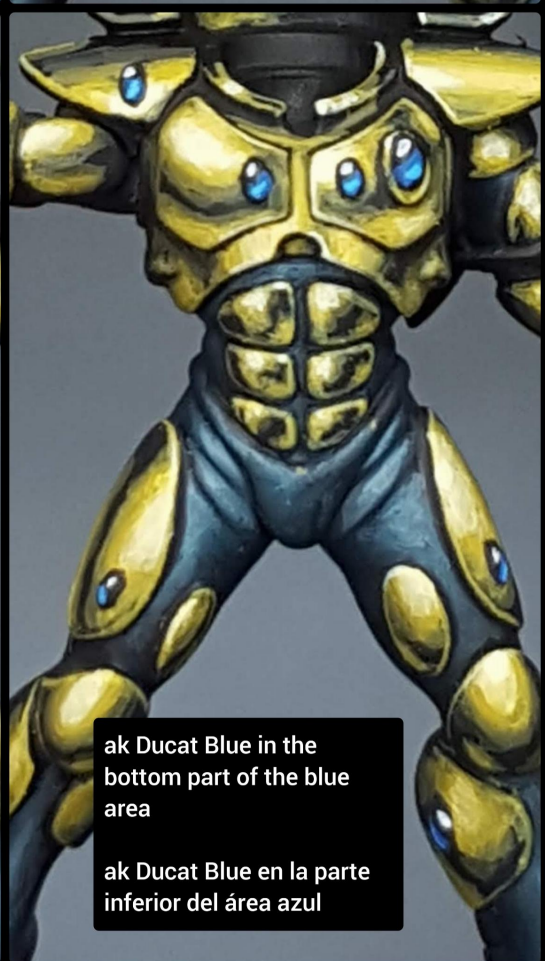
2 white dots (opposed) in
each gems

2 puntos blancos
(opuestos) en cada gema



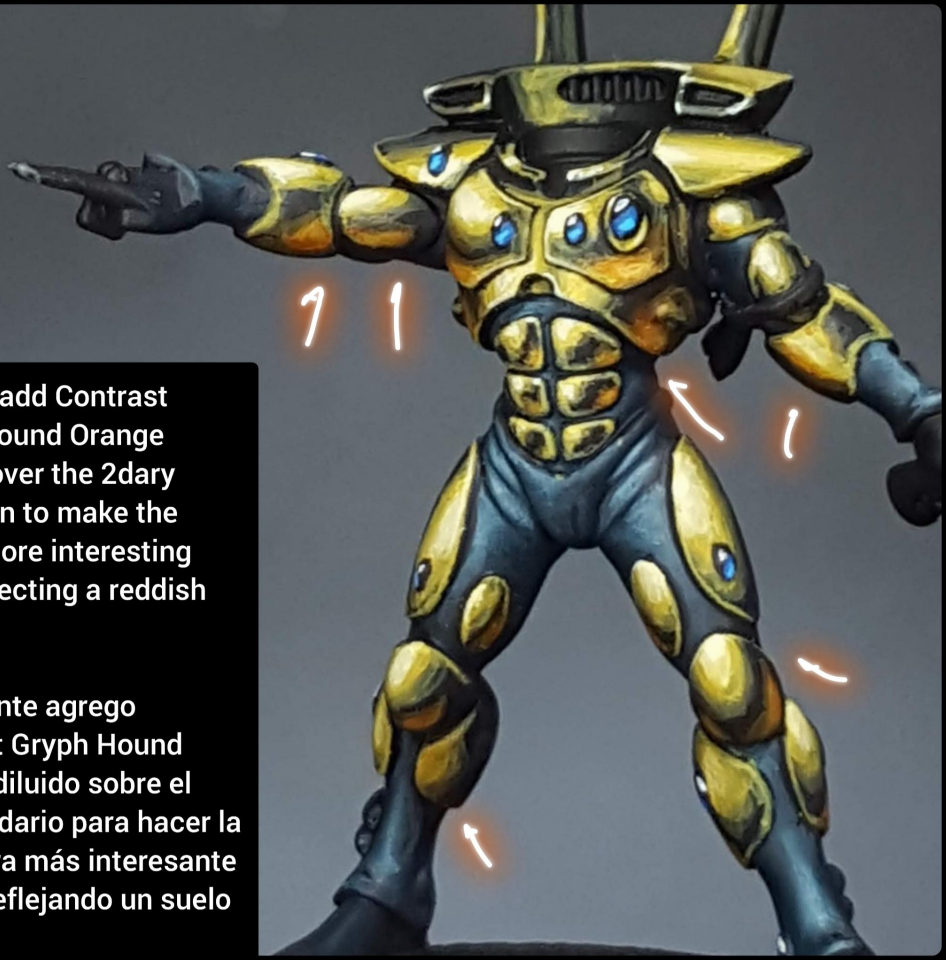
ak Deep Blue over the bottom dot. This
blue tone will cover around 50% of the
gem, and also keeping black near the top
White dot

Ak Deep Blue sobre el punto inferior. Este
tono azul cubrirá aproximadamente el
50% de la gema y mantendremos el negro
cerca del punto blanco superior.



ak Ducat Blue in the
bottom part of the blue
area

ak Ducat Blue en la parte
inferior del área azul



Finally i add Contrast Gryph Hound Orange diluted over the 2dary reflection to make the armor more interesting (like reflecting a reddish ground)

Finalmente agrego Contrast Gryph Hound Orange diluido sobre el reflejo 2dario para hacer la armadura más interesante (como reflejando un suelo rojizo).





This is how the armor
looks under a sony
mirroless camera

Así luce la armadura por
una cámara Sony mirror
less





Ak Interactive

3ª Generación (8)

11001

White Intense



11026

Tenebrous Grey Standard



11029

Black Intense



11036

Ice Yellow Standard



11040

Sahara Yellow Standard



11167

Anthracite Grey Standard



11177

Ducat Blue Standard



11182

Deep Blue Intense

