

DEATH COMPANY

PART TWO





The X of the shoulderpad is Ak Dirty Red as foundation and then Ak Deep Red in the center

La X de la hombrera es Ak Dirty Red como base y luego Ak Deep Red en el centro.



To paint the skulls you can do previously to paint the cross, easily with airbrush. (Ak Leather Brown as base color and AK Light Earth from the top, and finish it with Citadel Agrax Earthshade wash)

But if you have the X painted (like me) you have to paint it with brush, using the same color Ak Leather Brown and adding Ak Light Earth while the paint is wet to make it blend faster. (Each time more Ak Light Earth in the mix).



Para pintar las calaveras puedes pintarlas previamente a la cruz fácilmente con aerógrafo. (Ak Leather Brown como color base y AK Light Earth de arriba, y terminarlo con el lavado Citadel Agrax Earthshade)

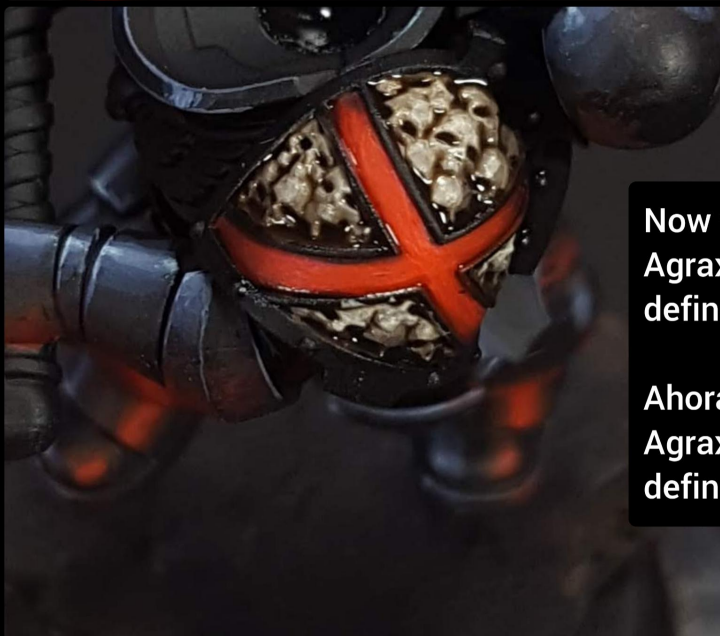


Pero si tienes la X pintada (como yo) tienes que pintarlas con pincel, usando el mismo color Ak Leather Brown y añadiendo Ak Light Earth mientras la pintura está húmeda para que se mezcle más rápido. (Y Cada vez más Ak Light Earth en la mezcla).



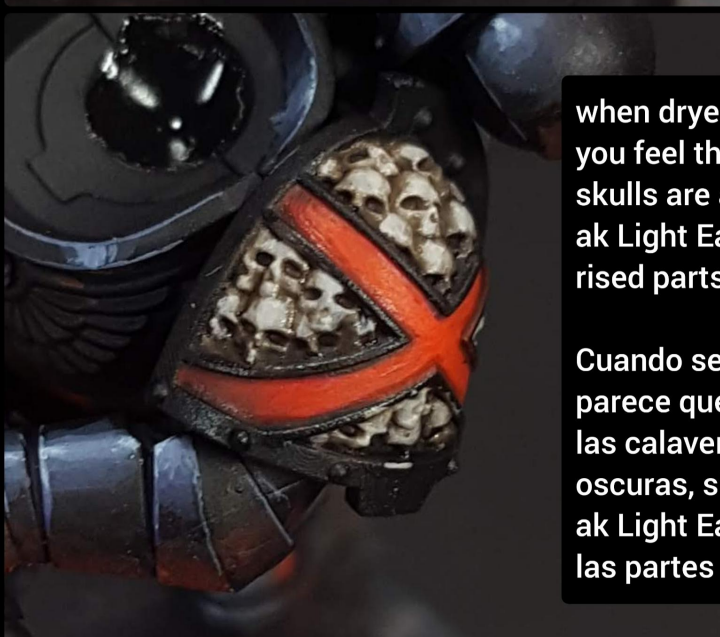
This is the aspect of adding the last Ak Light Earth

Este es el aspecto al añadir Ak Light Earth en el ultimo paso



Now we only have to add Agrax Earthshade wash to define everything

Ahora solo hay que añadir Agrax Earthshade para definir.



when dries it looks like that, if you feel that the top of the skulls are a bit darker, just add ak Light Earth carefully in the rised parts

Cuando se sequa se ve así, si te parece que la parte superior de las calaveras está un poco más oscuras, simplemente agrega ak Light Earth con cuidado en las partes elevadas..



I paint the sword in black

Pinto la espada en negro



i create a "light" area in the bottom with a mix 1:1 Ak Oxford and Black. More or less covering its 30%

Creo una zona "clara" en la parte inferior con una mezcla 1:1 de Ak Oxford y negro. Cubro más o menos el 30 %.




i rise the light inside the previous area with AK Oxford and edgehighligh the perimeter.

Subo la luz dentro del área anterior con AK Oxford y perfilo el perímetro.



With Oxford again i add random scratches.

Con ak Oxford añado pequeños arañazos



Finally I add lighter dots
(ak Oxford and a bit of
white) in the edge where
the scratches are.

Finalmente añado unos
puntitos mas claros (ak
Oxford+white) donde
están los arañazos.



For the brass i select this palette, is some
kind of NMM gold but desaturated

Para el latón selecciono esta paleta, es una
especie de oro NMM pero desaturado.



The initial step of highlight this 2D filigree is just add a random light location, but with logical estructura.

So i add the main light reflection areas with a mix 1:1 Ak Afroshadow and Ak Dark Sand

El paso inicial para iluminar esta filigrana 2D es simplemente agregar una ubicación de luz aleatoria, pero con una estructura lógica.

Entonces, agregué las áreas principales de reflejo de luz con una mezcla 1:1 de Ak Afroshadow y Ak Dark Sand



Here you can see the logical estructura Im referring

Aquí veis la estructura lógica a la que me refiero



Previous step
Paso anterior



Ak Dark Sand inside
the previous step

Ak Dark sand dentro
del paso anterior



the idea here was
edgehighlighth all the
symbols with Ak Dark
Sand, but was not my day
😅. Anyways dont look
really bad.

La idea aquí era perfiladar
todo con Ak Dark Sand,
pero como veis no era mi
dia 😅. Aunque no se ve
del todo mal.

Previous Anterior

Mix 1:1
Ak Dark Sand
Ak Ice yellow

In the brightest parts of the filigree and also white in the reflection areas of the gem

En las partes más brillantes de la filigrana y también blanco en las zonas de reflejo de la gema.

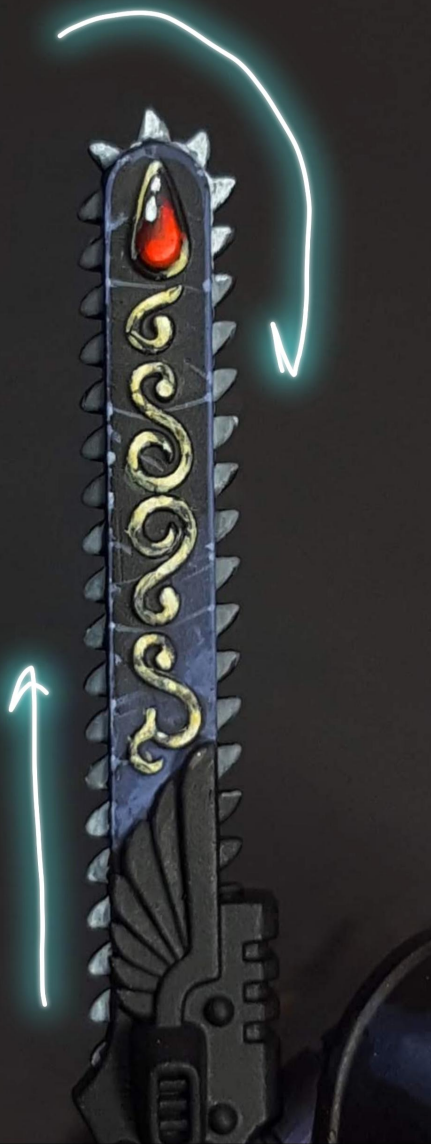
i cover part of the white and beyond with Ak Dirty Red, leaving a bit of white in the bottom.

Cubro el blanco y más allá con Ak Dirty Red, dejando un poco de blanco en la parte de abajo.

Vallejo Fluor Red

Covering the white

Cubriendo el blanco



With grey tones i create this gradients reaching white in some parts (you can place the light areas where ever you want).

Con tonos grises creo estos degradados llegando al blanco en algunas partes (puedes colocar las zonas claras donde quieras).

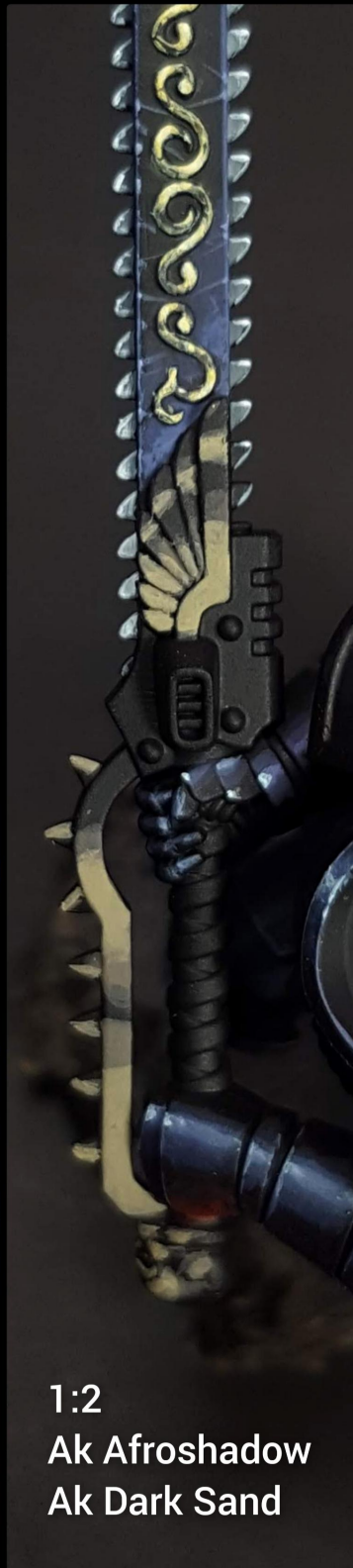


and here I try to edgehighlighth with light grey and white all the teeth, placing white dots in the tips

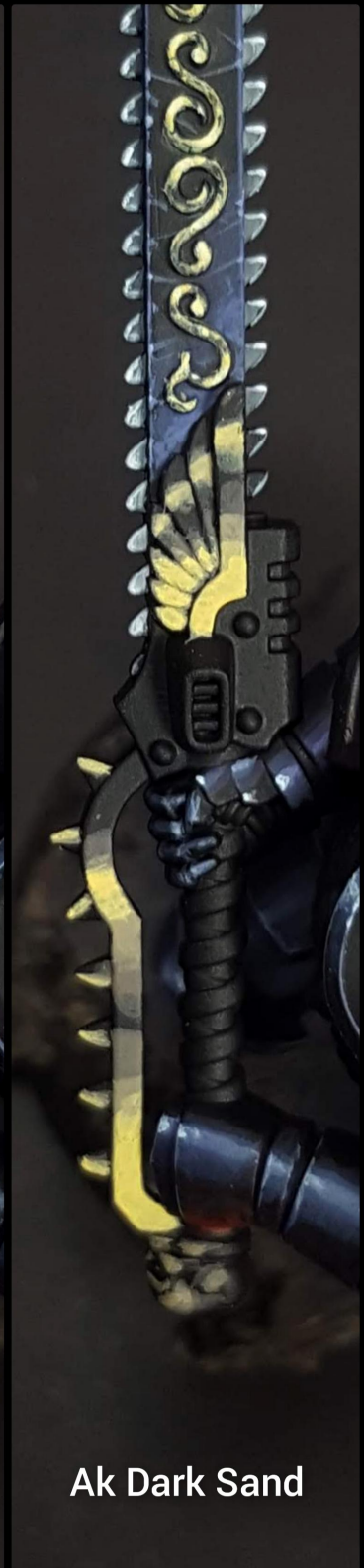
y aquí intento perfilar con gris claro y blanco todos los dientes, colocando puntos blancos en las puntas



1:1
Ak Afroshadow
Ak Dark Sand



1:2
Ak Afroshadow
Ak Dark Sand



Ak Dark Sand

This is the light distribution i did for the handler ornament. The location its not important the key is to keep contrast between the light and the dark area (you must reach very bright keeping black areas)

Esta es la distribución de luz que hice para el adorno de la empuñadura. La ubicación no es importante, la clave es mantener el contraste entre el área clara y oscura (debes lograr áreas muy brillantes y otras negras)



Ak Dark Sand

I edgehighligh everything
Perfilo todo

AK Dark Sand + Ice Yellow

i rise a bit the light in
some little areas

Subo la luz en algunas
pequeñas zonas.

I paint the
engine with
grey tones

Pinto el
motor en
escala de
grises.

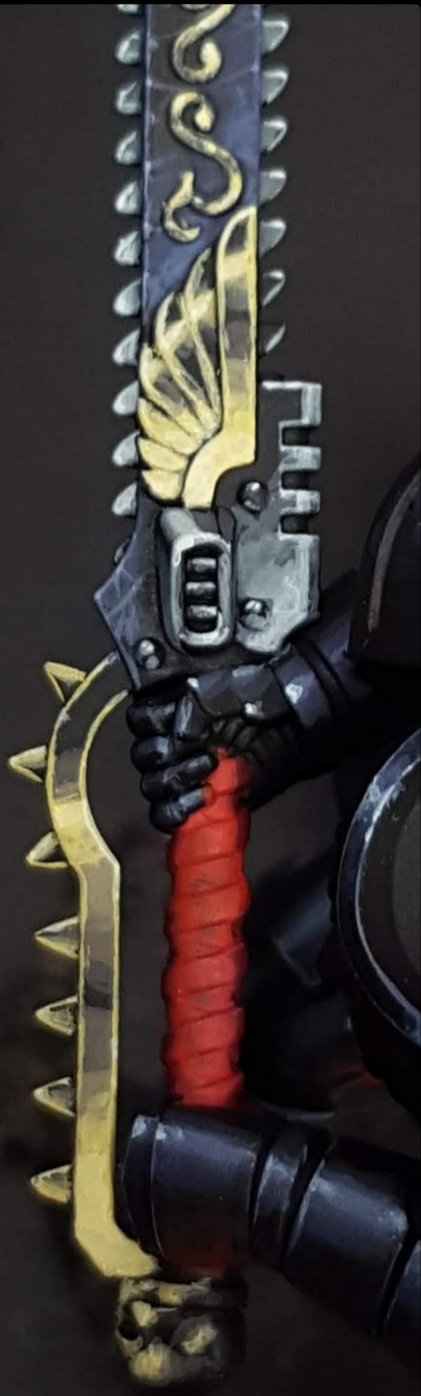
Previos step

Paso anterior



(Ak basalt grey)

Engine steps
Pasos del motor



Ak Dirty Red

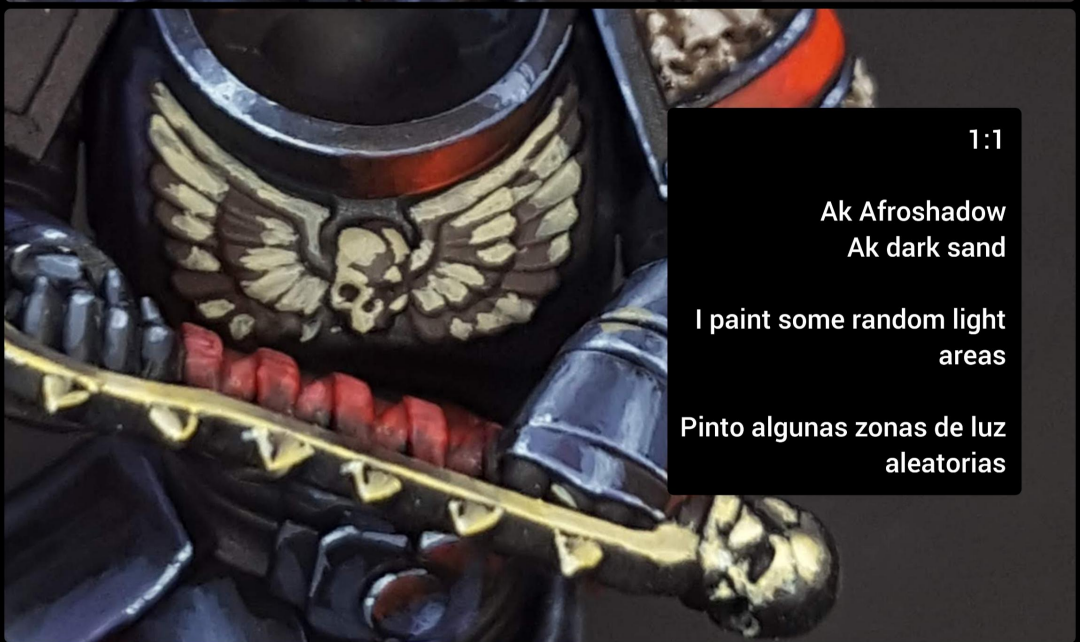


Citadel
nuln oil wash



Ak Afroshadow

Over the chest
symbol
Sobre el simbolo
del pecho



1:1

Ak Afroshadow
Ak dark sand

I paint some random light
areas

Pinto algunas zonas de luz
aleatorias



2:1

Ak Afroshadow
Ak dark sand

i try to smooth the
transition to dark

Intento difuminar la
transicion hacia la
oscuridad.



Previous
Anterior



Ak Dark Sand



Ak Dark Sand

Edgehighligh
everything I can

Perfil todo lo
que puedo



Ak Ice yellow

I add some maximum
brights areas (skull and
some feather)

Añado las areas de brillo
maximl (Calavera y y
algunas plumas)



I realized there was a big dark area in the forearm, so i decided to fill it with another armor reflection

Me di cuenta de una gran zona oscura en el antebrazo, así que decidí rellenarla con un reflejo adicional.



Final



You have the
base process
available in
video

Teneis el
proceso de la
base en video



Ak Interactive

3ª Generación (8)



11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11029

Black Intense



11033

Dark Sand Standard



11036

Ice Yellow Standard

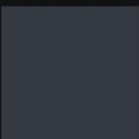


11095

Dirty Red Standard



Ak Afroshadow



11188

Oxford Standard



Citadel

Shade (2)

53013

Nuln Oil (12ml) Mate



53050

Agrax Earthshade (18ml) Mate

