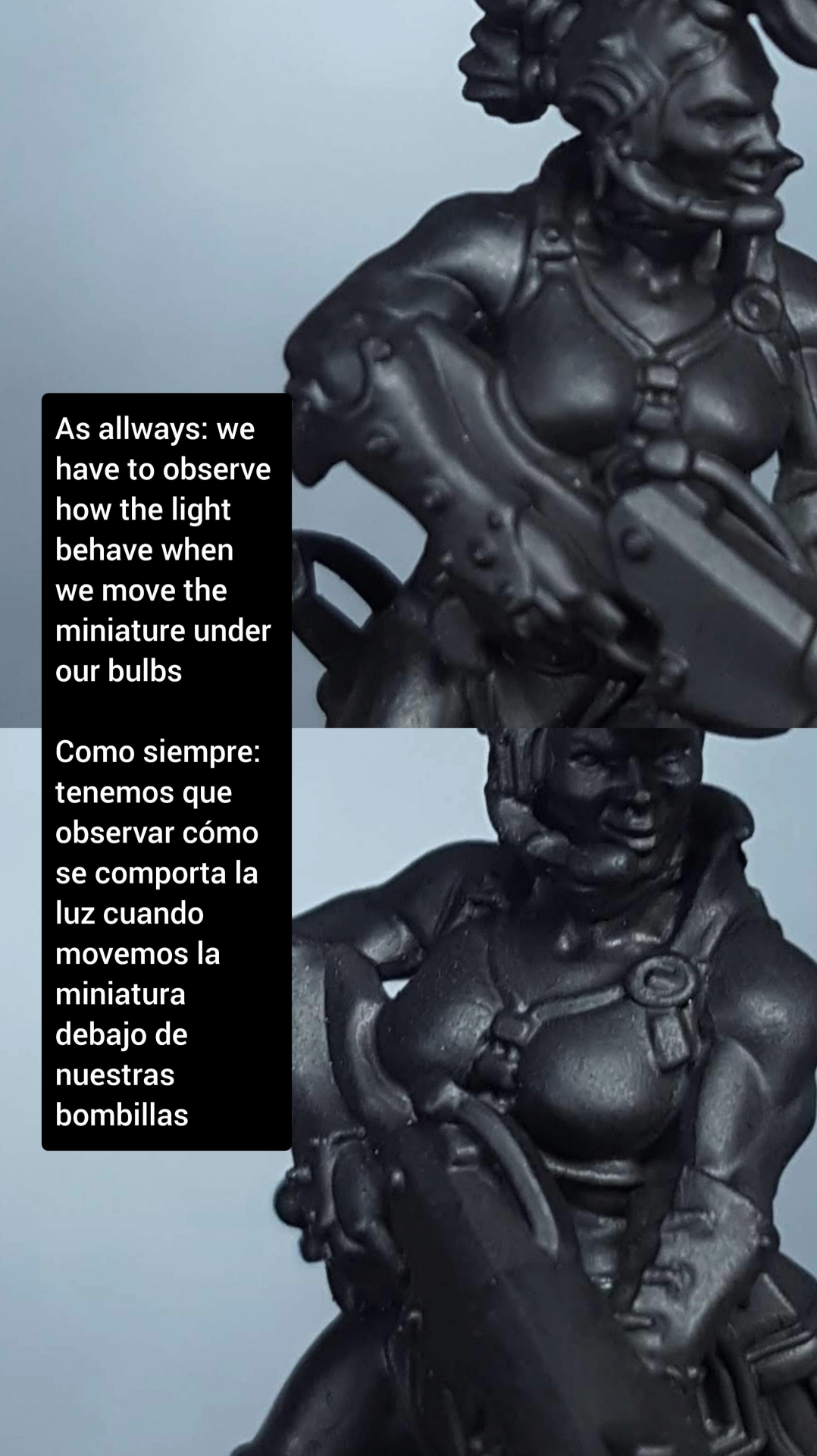



NON METALLIC
METAL
CYBERPUNK
STYLE



The image shows two views of a dark, muscular miniature figure, likely a character from a game. The top view shows the figure from a slightly elevated angle, highlighting its broad shoulders and chest. The bottom view shows the figure from a lower angle, emphasizing its muscular torso and the details of its armor. The figure has a fierce expression and is wearing a dark, textured outfit with various straps and buckles. The background is a plain, light blue-grey color.

As allways: we
have to observe
how the light
behave when
we move the
miniature under
our bulbs

Como siempre:
tenemos que
observar cómo
se comporta la
luz cuando
movemos la
miniatura
debajo de
nuestras
bombillas

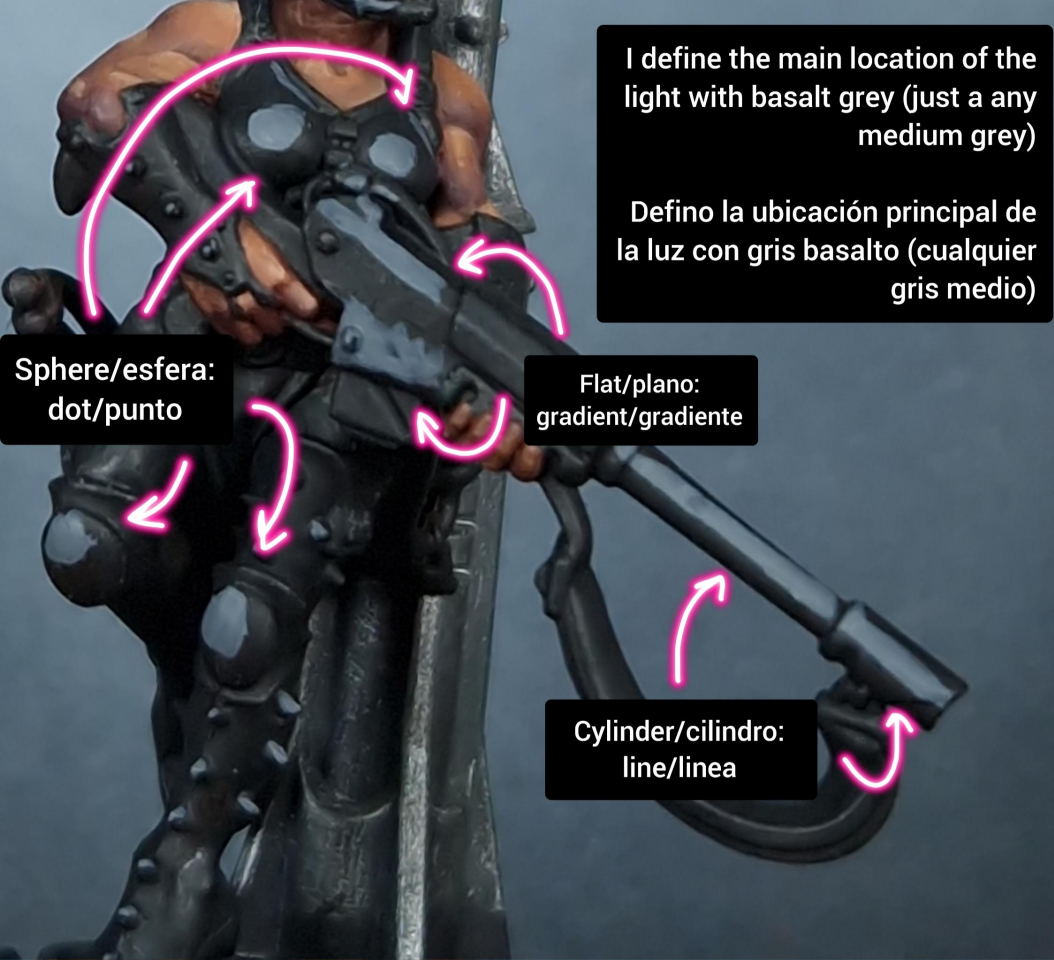


Dont panic you have
the skin at the end

No os asusteis, tenéis
la piel al final.

Plan for the metal: steel at night, blue
up left, magenta down right

Plan para el metal: acero por la noche,
azul arriba a la izquierda, magenta
abajo a la derecha



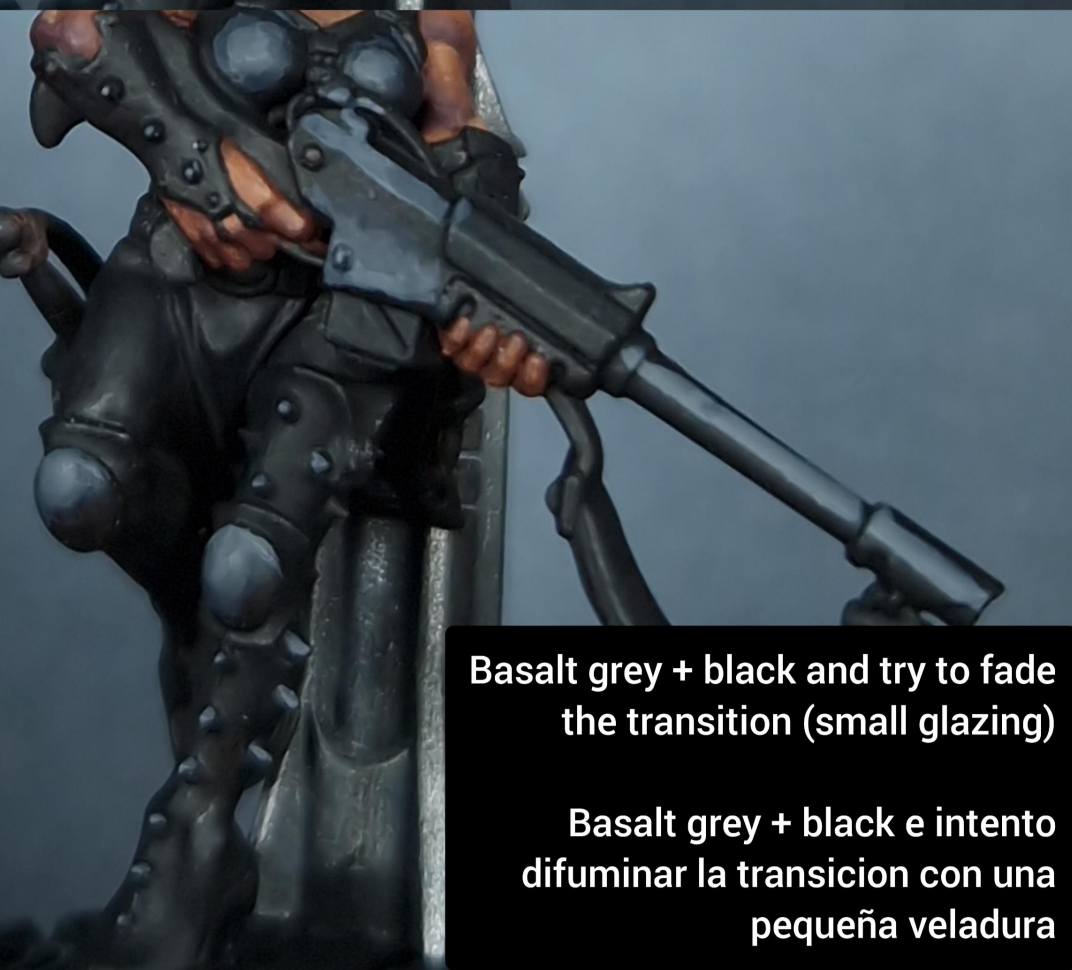
I define the main location of the light with basalt grey (just a any medium grey)

Defino la ubicación principal de la luz con gris basalto (cualquier gris medio)

Sphere/esfera:
dot/punto

Flat/plano:
gradient/gradiente

Cylinder/cilindro:
line/linea



Basalt grey + black and try to fade the transition (small glazing)

Basalt grey + black e intento difuminar la transicion con una pequeña veladura

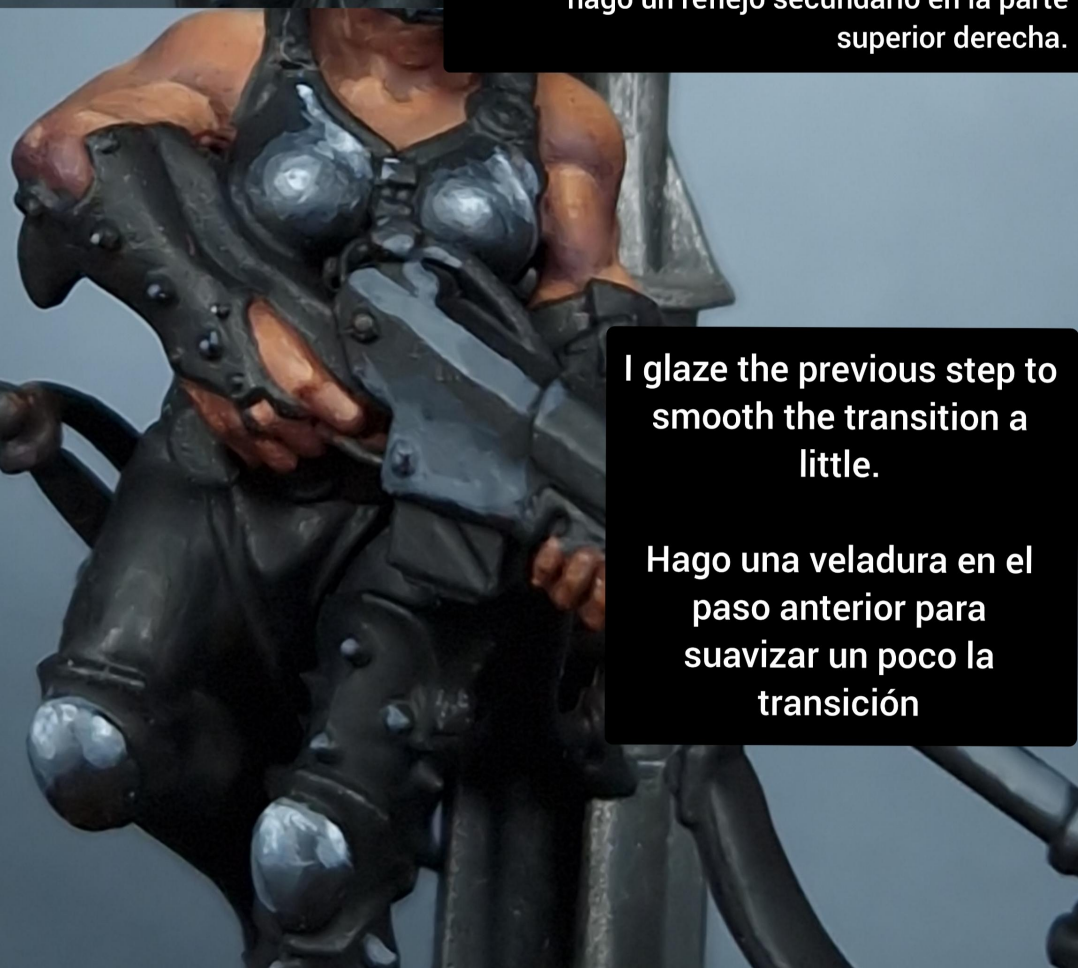


Previous step
Paso previo



I add a little of white to basaltgrey and define some max bright areas. And a secondary reflection in top right

Agrego un poco de blanco al basaltgrey y defino algunas áreas de máximo brillo. Y hago un reflejo secundario en la parte superior derecha.



I glaze the previous step to smooth the transition a little.

Hago una veladura en el paso anterior para suavizar un poco la transición



Before to continue with
the rifle
Simplifying The key of
NMM is the fast contrast.
What does is mean?

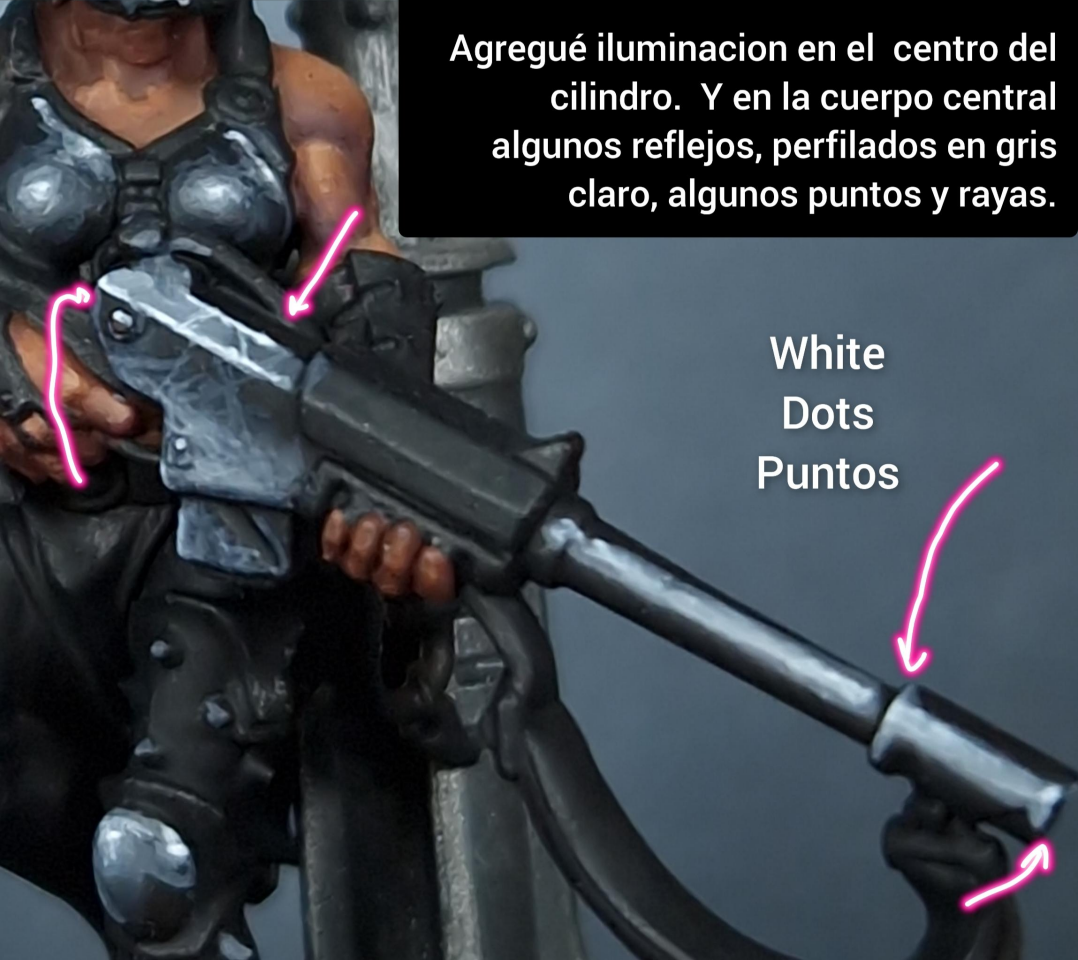
Light will be near white
and shadow near black.
And fast? The change from
light to dark must occupy
just so little space. If the
transition is wide you will
lose the metallicity
sensation and will turn like
a plastic reflection.

Antes de seguir con el rifle
Simplificando La clave de
NMM es el contraste
rápido. ¿Que significa?

La luz será casi blanca y
la sombra casi negra. ¿Y
rápido? El cambio de claro
a oscuro debe ocupar muy
poco espacio. Si la
transición es ancha
perderás la sensación de
metallicidad, y pasará a
efecto plastico



I added a highlight in the center of the cylinder. And in the body some light grey highlights, some dots and scratches.



Agregué iluminacion en el centro del cilindro. Y en la cuerpo central algunos reflejos, perfilados en gris claro, algunos puntos y rayas.

White
Dots
Puntos



I paint 2 sources of light, cyan and magenta.
This is not mandatory, but helps to understand

Pinto 2 fuentes de luz, cian y magenta. Esto no
es obligatorio, pero ayuda a entender



Reflection In the direction
of the magenta light.

Reflexión En la dirección
de la luz magenta.

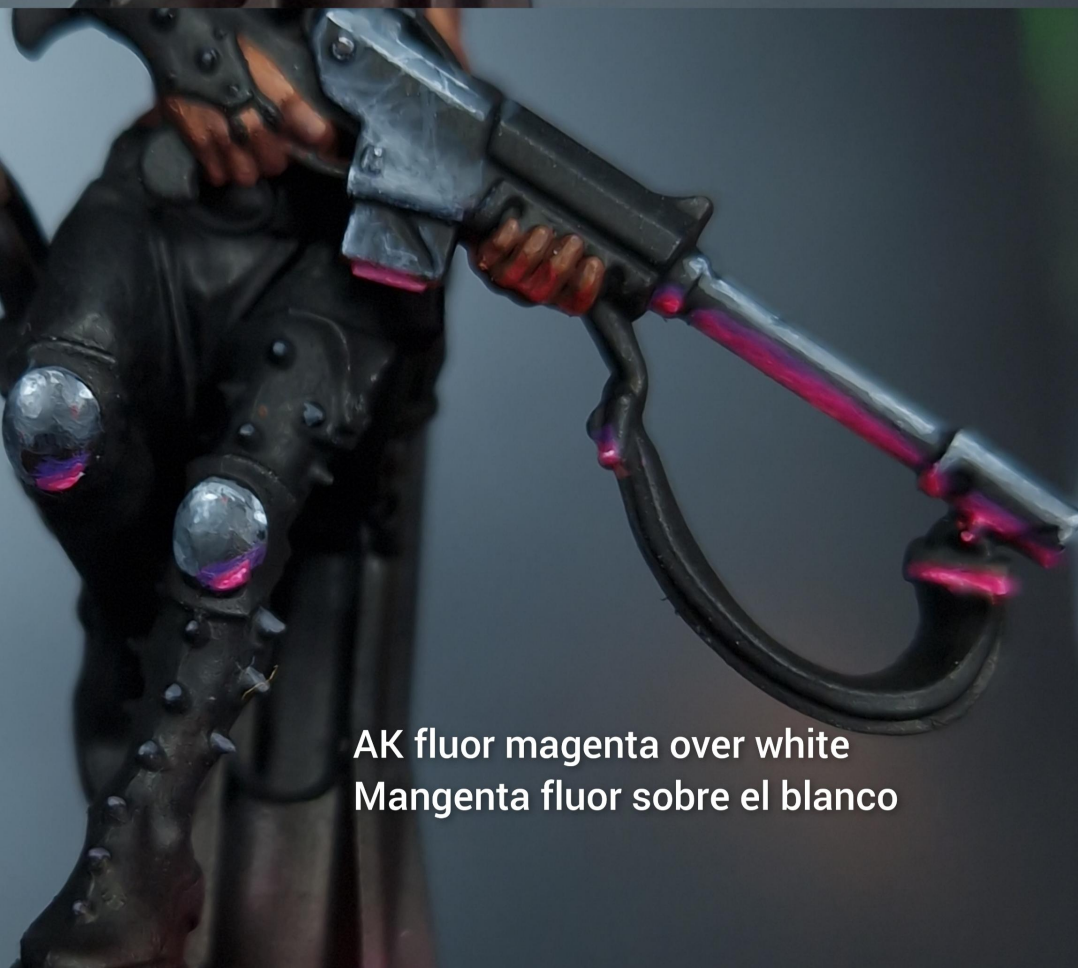
AK Amethyst



Ak Magenta
Leaving a little of Amethyst
Dejando algo de Amethyst



White
Blanco



AK fluor magenta over white
Mangenta fluor sobre el blanco



Similar procedure with the blue in the chest plate. Mix:
Prussian blue
Deep blue
ducat blue

↓ LIGHT

Procedimiento muy similar con el azul de la placa del pecho. Mezcla
Prussian blue
Deep blue
Ducat blue

↓ LVZ





Base: hull red



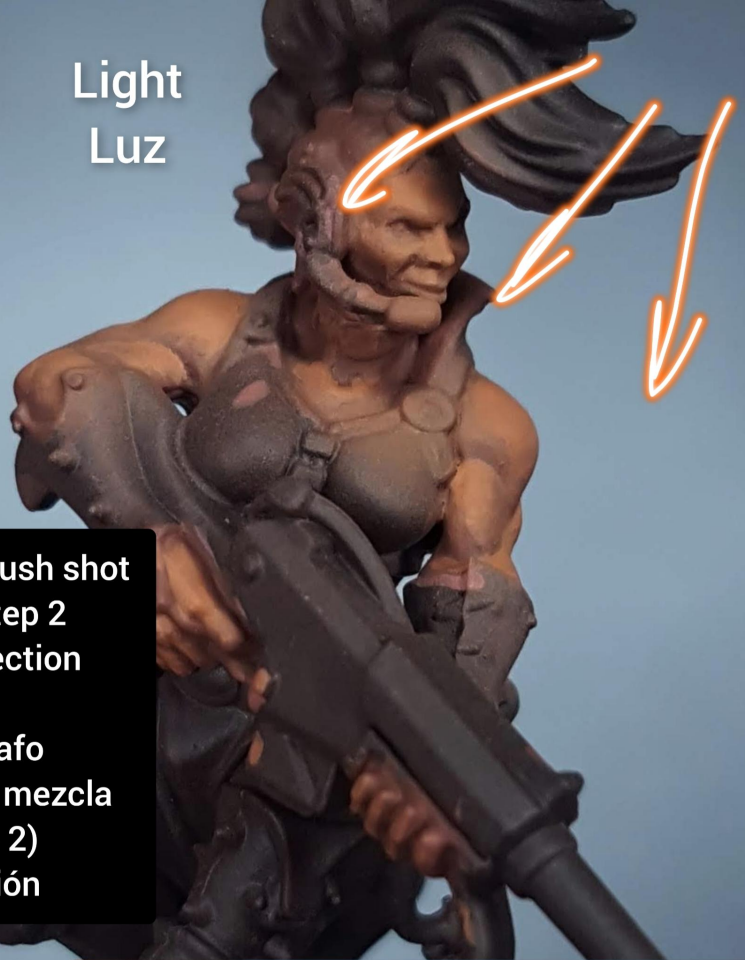
Light / Luz

Deep brown + peach (a little)
Deep brown + peach (un poco)



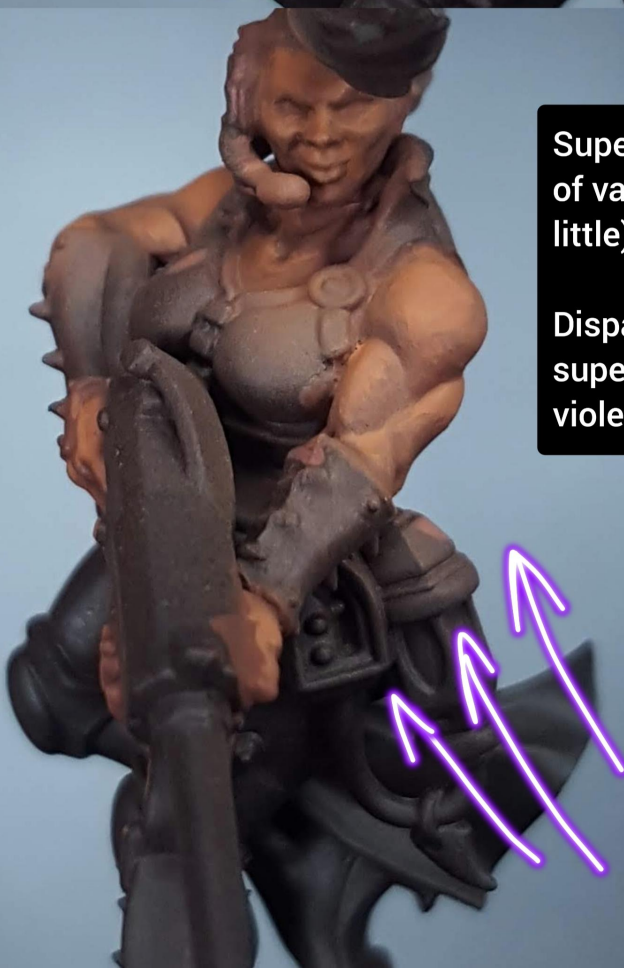
Fade transition / difuminado
Ak Deepbrown

Light
Luz



Superdiluted airbrush shot
of the light mix (step 2
mix) from this direction

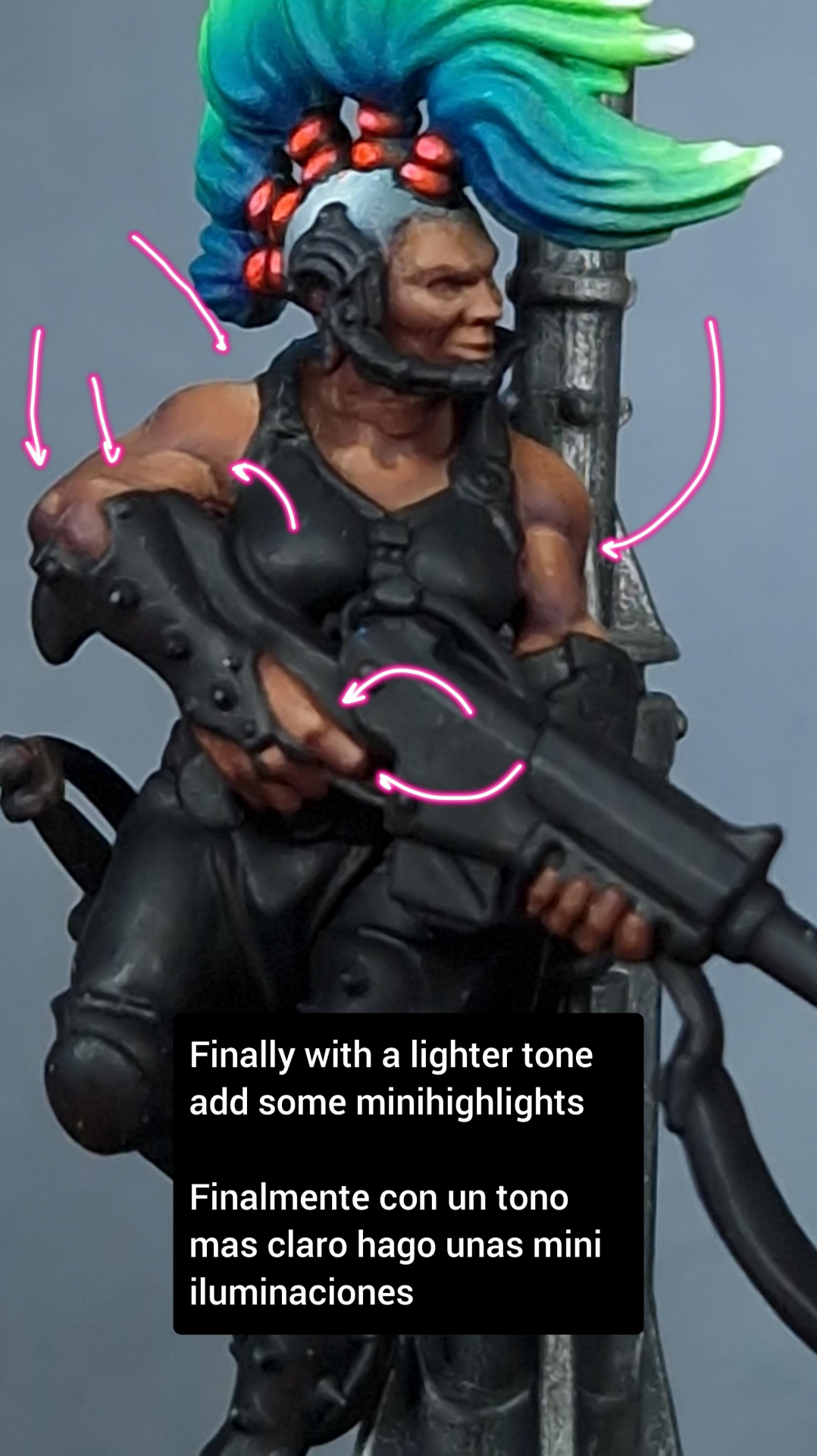
Disparo de aerógrafo
superdiluido de la mezcla
de luz (la del paso 2)
desde esta dirección



Superdiluted airbrush shot
of vallejo violet ink (just a
little)

Disparo de aerógrafo
superdiluido de tinta
violeta de vallejo

Shadow
Sombra



Finally with a lighter tone
add some minihighlights

Finalmente con un tono
mas claro hago unas mini
iluminaciones



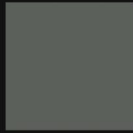
Ak Interactive

3ª Generación (12)



11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11029

Black Intense



11067

Magenta Standard



11068

Fluorescent Magenta Standard



11076

Pastel Peach Pastel



11102

Deep Brown Intense



11108

Hull Red Standard



11177

Ducat Blue Standard



11182

Deep Blue Intense



11183

Amethyst Blue Standard



11189

Dark Prussian Blue Standard

