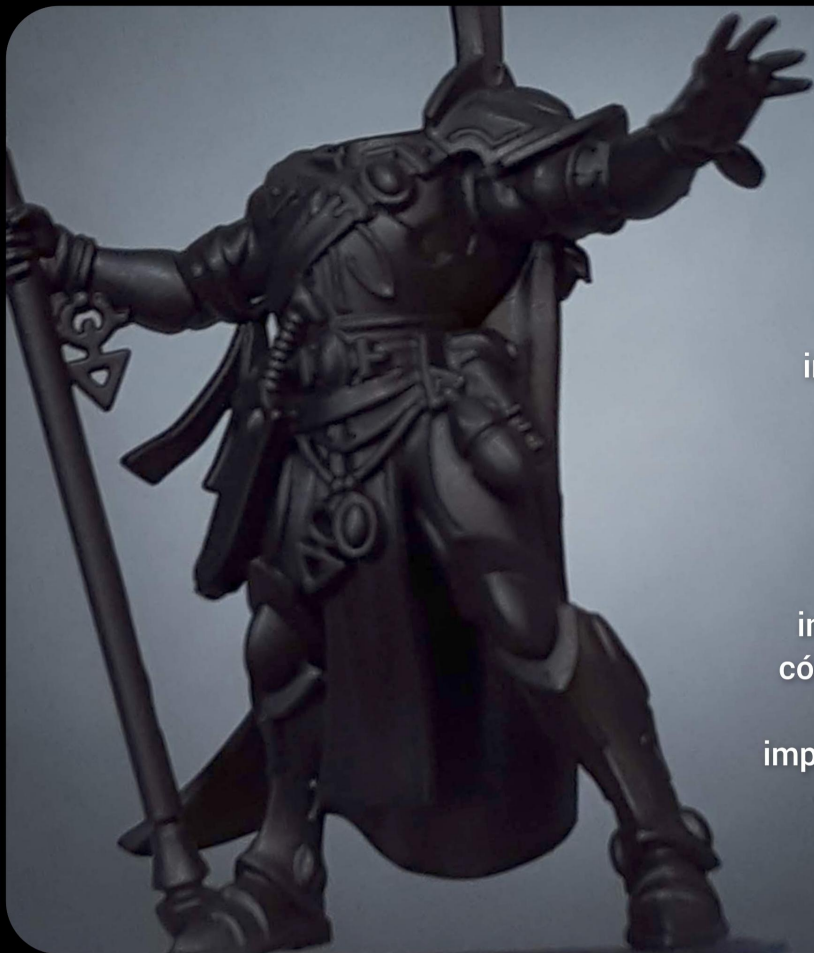


# AELDARI VOIDSEER ARMOR





As allways we  
inspect the mini  
lights reflected  
over the black  
primer

Como siempre  
inspeccionamos  
cómo se refleja la  
luz sobre la  
imprimación negra





You dont have to follow 100% its just a guide, even you can combine 2 different angles even if that dont represent exactly the reality. Remember we search the coolness not what is real

No tenéis que seguir al 100% es solo una guía, incluso puedes combinar 2 ángulos diferentes aunque eso no represente exactamente la realidad. Recuerda que buscamos la molación no lo que es real

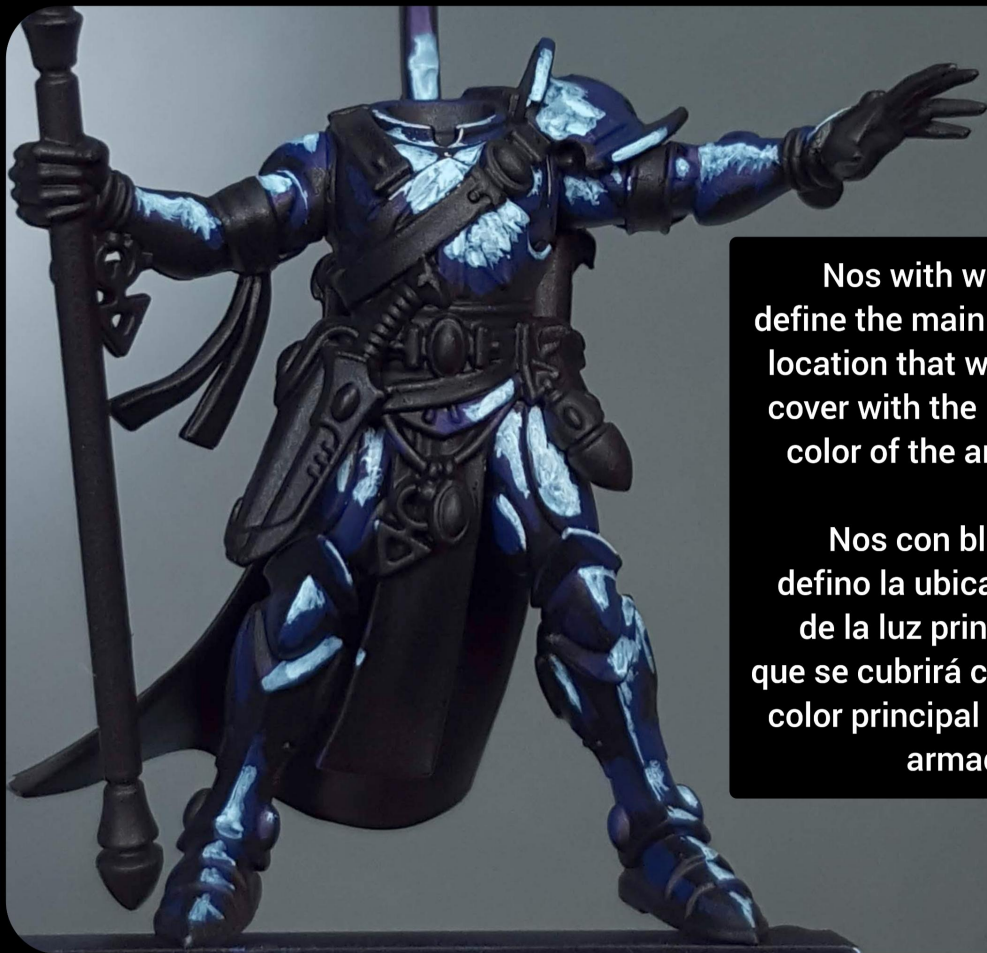






I paint some big "lighted" areas with AK Dark Prussian blue, based in the previous study of light we did.

Pinto unas areas grandes de "luz" con Dark Prussian Blue, basado en el estudio de la luz que hicimos antes



Nos with white i define the main light location that will be cover with the main color of the armor.

Nos con blanco defino la ubicación de la luz principal que se cubrirá con el color principal de la armadura.



I cover the white with AK Light Prussian blue.

Cubro el blanco con AK light prussian Blue



Now I glaze to the shadow using AK Dark prussian blue to disguise the transition. (Check next page)

Ahora hago una veladura hacia las sombras para disimular la transición. (Mirad página siguiente)





Glaze to the shadows: this mean that i take the first tone (DARK prussian blue) VERY diluted and the brush VERY unloaded. I always start the brush stroke over the LIGHT prussian blue and finish over the DARK prussian blue (check the arrows)

Veladura a las sombras: esto quiere decir que tomo el primer tono (DARK prusian blue) MUY diluido y el pincel MUY descargado. Siempre empiezo la pincelada sobre el LIGHT prussiam blue y termino sobre el DARK prussian blue (mirad las flechas)



Now with AK Light Prussian and adding AK Blue Green i increase the lightness of the armor in those locations you see. You know Im not a man of smooth transitions (my patience is short) so i do with a kind of stippling mixed with some glazing



Ahora con AK Light Prussian y añadiendo AK Blue Green aumento la luz de la armadura en esos lugares que veis. Sabéis que no soy un hombre de transiciones suaves (mi paciencia es limitada) así que lo hago con una especie de punteado mezclado con un poco de veladura.



Finally i add some little areas with AK Blue green with some edgehighlights

Finalmente añado algunas pequeñas áreas con AK Blue green y termino con perfilados

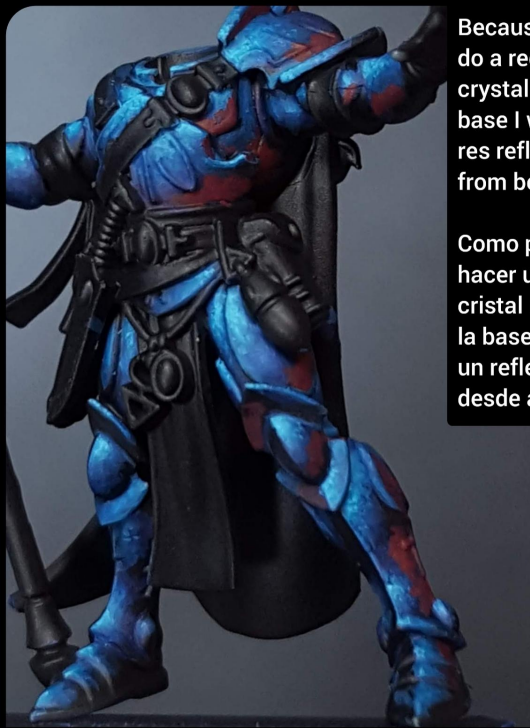




This is the final look of the blue armor, as you see I dont edgehighlighth the whole edges, only some relevant that are very exposed to the top.

Este es el aspecto final de la armadura azul, como veis, no hago todos los perfilados, solo algunos relevantes que están muy expuestos hacia parte superior.





Because I plan to do a red crystal in the base I will do a red reflection from below

Como planeo hacer un cristal rojo en la base, haré un reflejo rojo desde abajo.

I paint AK wine red in those areas exposed to an imaginary light coming from frontdown position.

Pinto AK wine en aquellas áreas expuestas a una luz imaginaria proveniente de la posición frontal hacia abajo



Now I add a little of Dark Prussian Blue to AK Wine Red to smooth the border

Ahora, agrego un poco de Dark Prussian Blue al Wine Red para suavizar el borde.



I increase the light with AK Carmine

Aumento la luz con AK Carmine



Now I add some white dots for the maximum bright

Ahora agrego algunos puntos blancos para el máximo brillo.



Previous step  
Paso anterior



Finally I add some  
AK Deep red mixed  
with AK fluor  
magenta over the  
white and I glaze it  
a little

Por último añado  
un poco de AK  
Deep red mezclado  
con AK fluor  
magenta y lo  
"veladureo" un  
poco para  
integrarlo



For the NMM Gold I use the classic formula (Tenebrous Grey, Sáhara Yellow, Ice Yellow)

Para el NMM dorado utilizo la fórmula clásica (Tenebrous Grey, Sáhara Yellow, Ice Yellow)



Sahara yellow +  
Tenebrous Grey



AK Sahara Yellow

I decide to acumulate the light in the down right part and I add an edgehighligh in all the perimeter.

Decido acumular la luz en la parte inferior derecha y añado un perfilado en todo el perímetro



Sahara yellow + Ice yellow

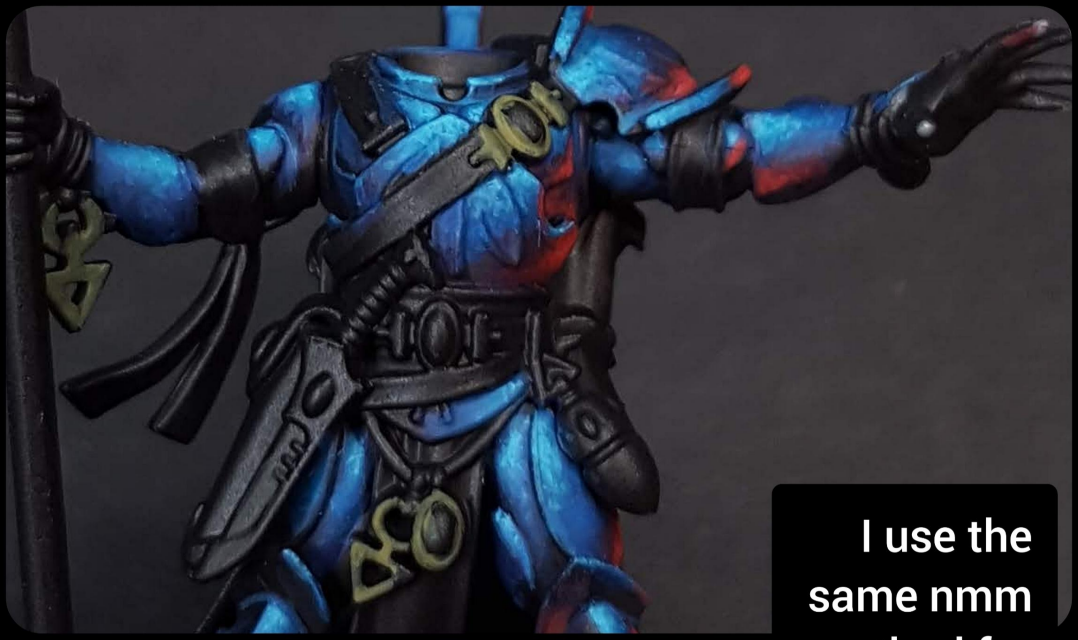
Concentrating the light and increasing the edgehighligh

Concentrando la luz y aumentando el perfilado tambien



AK IceYellow

To reach the maximun highlight  
Y alcanzo el máximo de iluminación




I use the same nmm method for the rest of the metals




Uso el mismo método para el resto de metales








I paint all the gems in black and i then I paint it ak Wine Red  
Pinto todas las gemas en negro y luego las pinto con AK Wine Red




Now i add 2 white dots  
Añado 2 puntos blancos



Ak Carmine red



White again  
Blanco de nuevo



Gsw Fluor Red +  
Gsw Fluor pink

Final look. Check that i add a soft AK Wine Red veil in the Gold shadow area to create an harmonic sensation with the red light

Mirada final. Fijals que agrego un suave velo AK Wine Red en el área de la sombra dorada para crear una sensación armónica con la luz roja.







# Ak Interactive

3ª Generación (11)

11001

White Intense



11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



11040

Sahara Yellow Standard



11068

Fluorescent Magenta Standard



11088

Deep Red Intense



11091

Carmine Standard



11096

Wine Red Standard



11169

Blue-green Standard



11186

Light Prussian Blue Standard



11189

Dark Prussian Blue Standard



# Green Stuff World

Pinturas Fluorescentes (2)

1704

Red Brillo



1705

Rose Brillo

