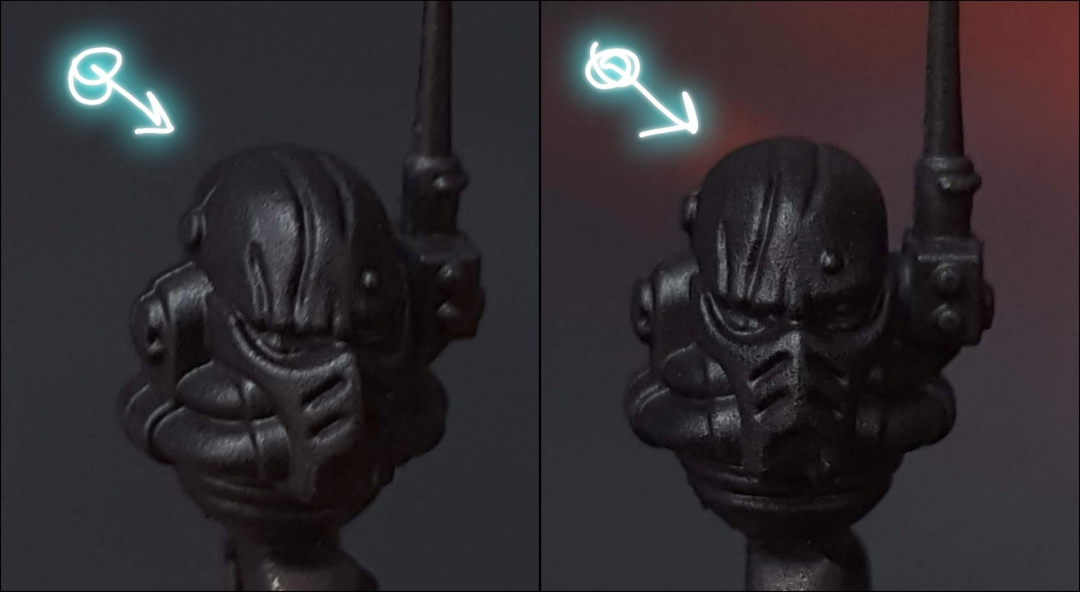


# FACE AND WARGEAR





When we start a face we have to decide the location of the main light. In this case I select a top left light, as you see in the light reflected over the primed mini.

Cuando iniciamos una cara tenemos que decidir la ubicación de la luz principal. En este caso selecciono una luz superior izquierda, como se ve en la luz reflejada sobre la mini imprimada.



You have to choose 3 skin tones well defined. Shadow, main and light tone.

Tienes que elegir 3 tonos de piel bien definidos. Tono de sombra, principal y claro.



**Base:**  
**Vallejo Succubus Skin**



I paint the scars and the eye area with ak Wine Red (diluted in the eyes area).

Pinto las cicatrices y la zona de los ojos con ak Wine Red (diluido en la zona de los ojos).



I paint the good eye with ak Silver Grey.

El ojo bueno lo pinto con ak Silver Grey



I paint the iris with Ak Dark Prussian Blue. Remember paint it big and can touch the upper eyelid.

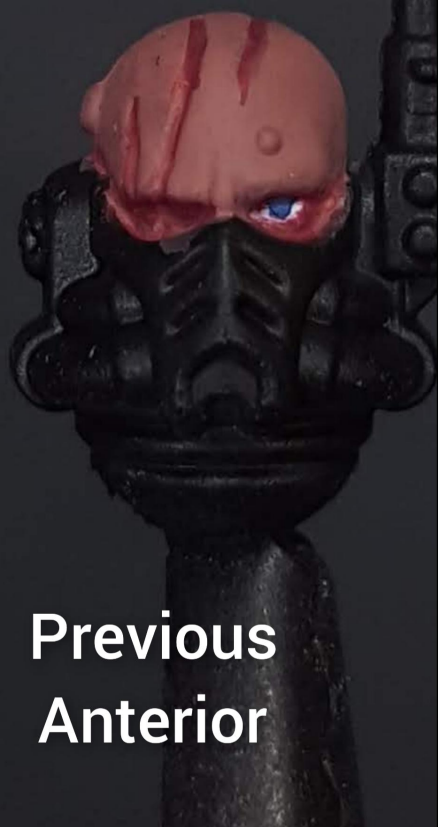
Pinto el iris con Ak Dark Prussian Blue. Recuerda pintarlo en grande y que toque el párpado superior.



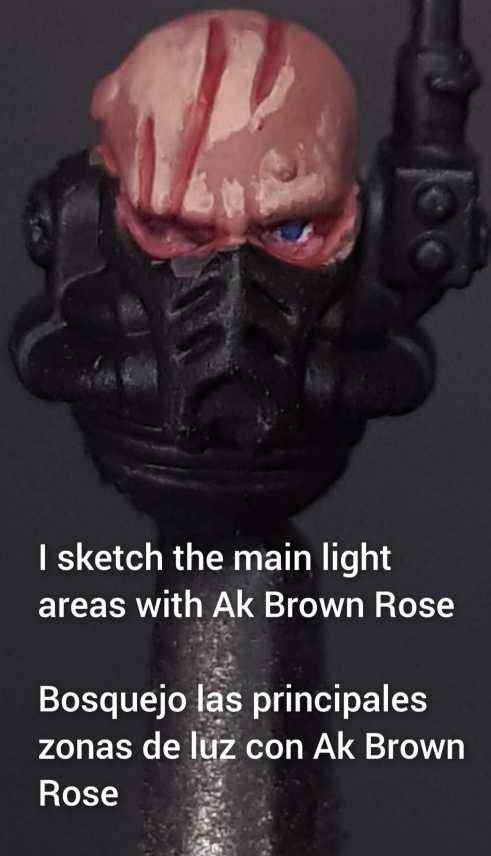
If i had to correct the eye size (the white part) I paint the periferia with Ak Wine Red in glaze consistency (arrow) to control the amount of paint to reduce the white area.

Si tuviera que corregir el tamaño de los ojos (la parte blanca) pinto la periferia con Ak Wine Red en consistencia de veladura (flecha) para controlar la cantidad de pintura y reducir el área blanca.





Previous  
Anterior



I sketch the main light  
areas with Ak Brown Rose

Bosquejo las principales  
zonas de luz con Ak Brown  
Rose



With a midtone  
(Brown Rose +  
Succubus Skin) (1:1  
mix) i paint in between  
the transition to  
smooth it. Paint in  
glaze consistency and  
00 brush.

Con un tono medio  
(Brown Rose +  
Succubus Skin)  
(mezcla 1:1) pinto  
entre la transición  
para suavizarla.  
Pintar en consistencia  
de glaseado y pincel  
00.



Different angles with the  
light location



Diferentes ángulos con la  
ubicación de la luz.





I add max light area with  
AK Basic Skin Tone

Agrego área de luz  
máxima con AK Basic Skin  
Tone

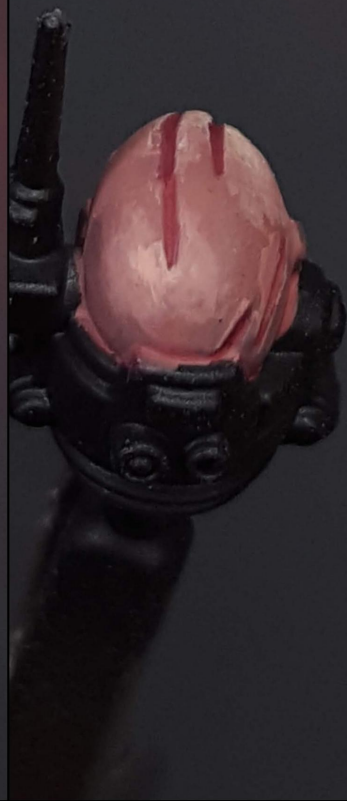


And with the mid tone in glaze  
consistency I smooth the transition

Y con el tono medio en consistencia  
de veladura suavizo la transición.

(ak Basic Skin Tone + Ak Brown Rose  
mix 1:11)

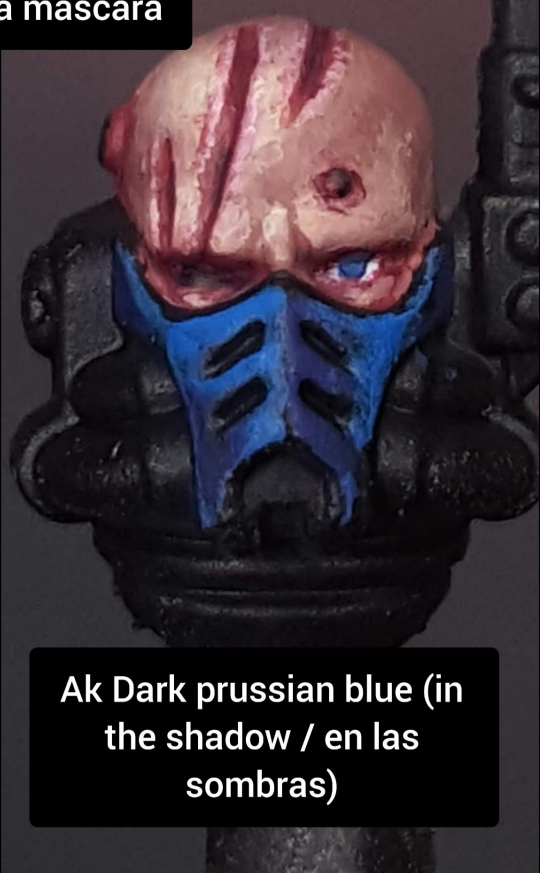
More angles  
Más ángulos



The steps for the mask  
Los pasos de la máscara



Ak Deep blue

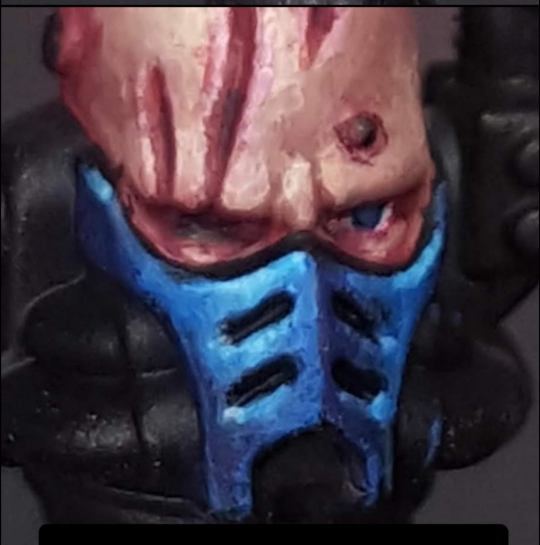


Ak Dark prussian blue (in  
the shadow / en las  
sombras)



Lights with AK Ducat blue (the  
main light area coincide with the  
head light direction)

Luces con AK Ducat azul (el  
área de luz principal coincide  
con la dirección de la luz de la  
cabeza)



I smooth the transition  
with midtone blue (ducat/  
deep blue) in glaze  
consistency.

Suavizo la transición con  
azul medio tono (ducat/  
deep blue) en consistencia  
de veladura.





For the grenades I do a little research and I found this image. So i will follow it.

Para las granadas investigo un poco y encontré esta imagen. La usaré de guía.





As you see is an easy NMM silver in a horizontal cylinder, is based in AK Basalt Grey (+ black/white).

The only thing to keep in mind is to separate the different shapes in each grenade with a black line (rings, bands, etc).

Doing this will generate a multicomponent element sensation.



Como veis es un sencillo NMM plateado en un cilindro horizontal, está basado en AK Basalt Grey (+ negro/blanco).

Lo único que debes tener en cuenta es separar las diferentes formas de cada granada con una línea negra (anillos, bandas, etc).

Hacer esto generará una sensación de elemento multicomponente.



For the smoke grenade I use a Wine Red band, and i match the light of this band with the light location of the non metallic metal.

The frag grenade squares is Anthracite Grey.

Para la granada de humo utilizo una banda Wine Red y hago coincidir la luz de esta banda con la ubicación de la luz del metal no metálico.

Los cuadrados de la granada de fragmentación son de color gris antracita.

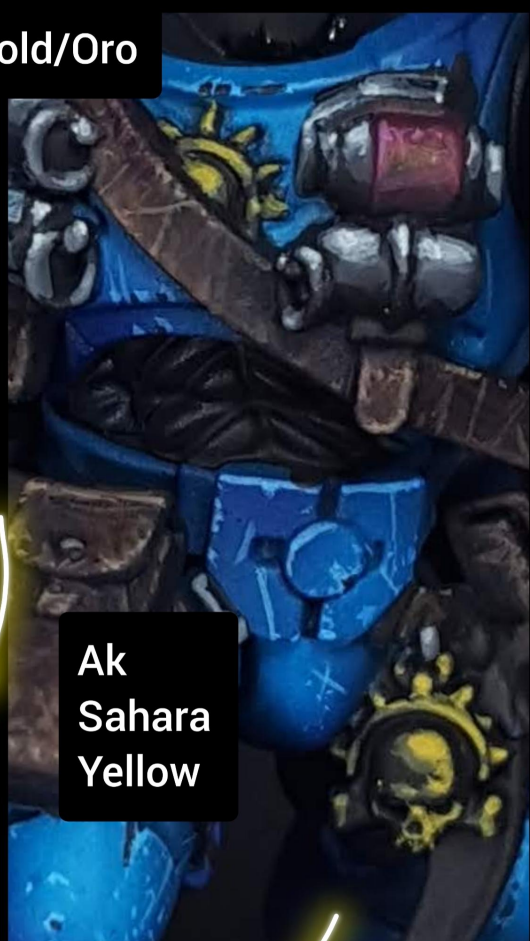




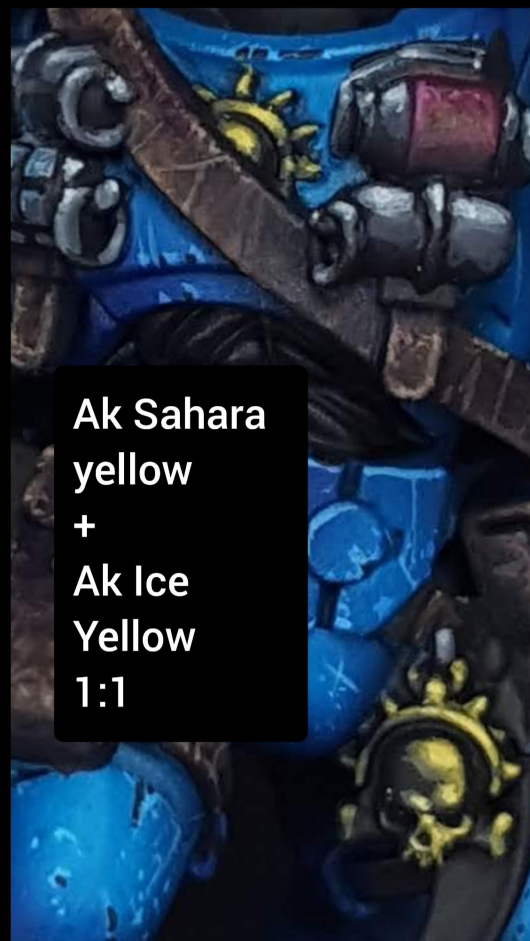
NMM gold/Oro

Main light  
location  
Ubicación the  
luz principal


(mix 1:2)  
(ak Tenebrous  
Grey+ak  
Sahara Yellow)



Ak  
Sahara  
Yellow

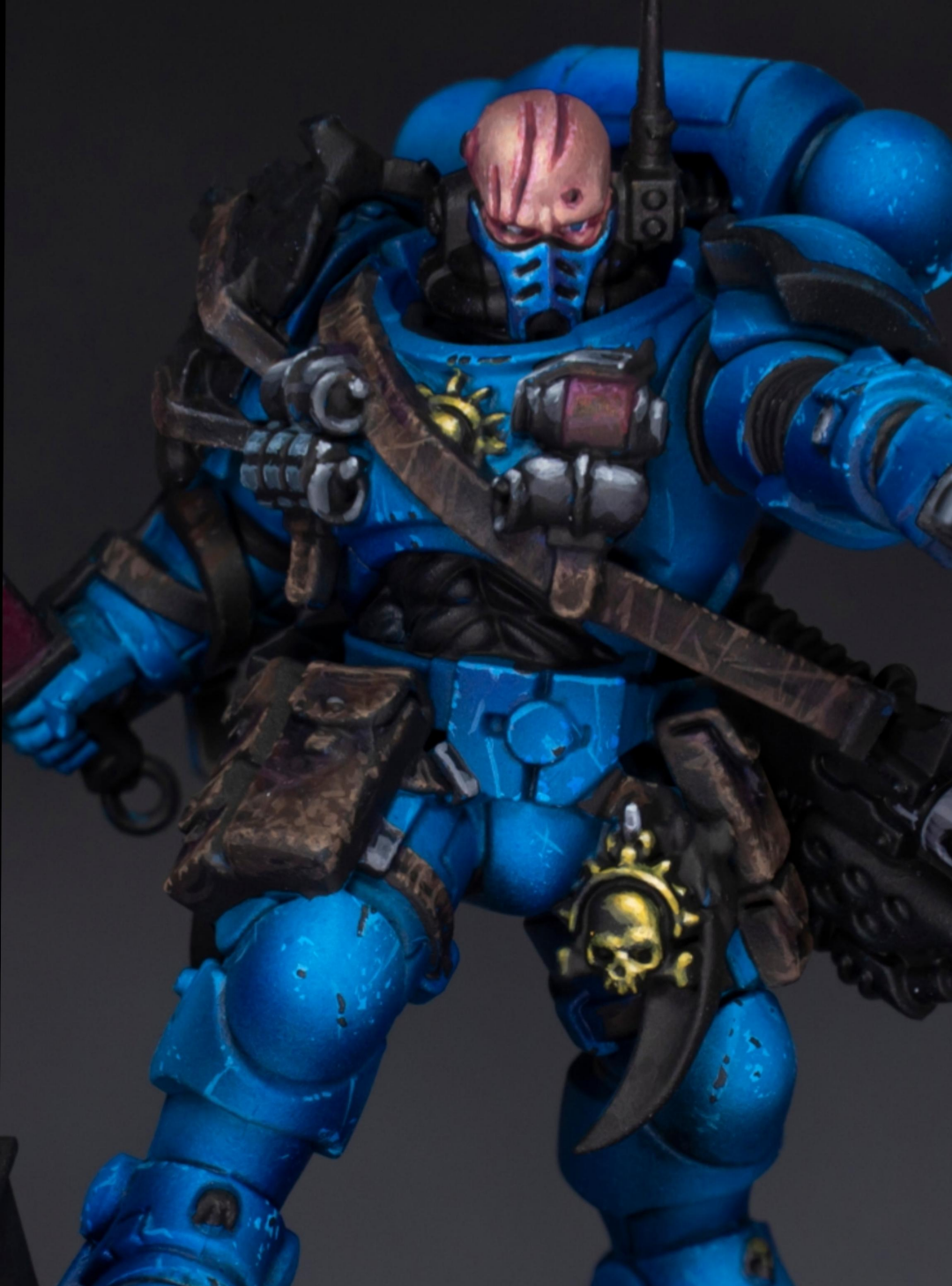


Ak Sahara  
yellow  
+  
Ak Ice  
Yellow  
1:1



Some  
small dots  
of Ice  
Yellow

Algunos  
puntos  
pequeños  
de Ice  
Yellow.



Here you have a good photo. The location of the light in gold does not match with the light of the head. But is not important because later will have a secondary reflection coming from the glowing blood of the Neuroid.

Aquí tenéis una buena foto. La ubicación de la luz en dorado no coincide con la luz de la cabeza. Pero no es importante porque luego tendrá un reflejo secundario proveniente de la sangre brillante del Neuroide.



Also another angle  
Y otro ángulo



# Ak Interactive

3ª Generación (12)

11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11026

Tenebrous Grey Standard



11029

Black Intense



11036

Ice Yellow Standard



11040

Sahara Yellow Standard



11052

Basic Skin Tone Standard



11063

Brown Rose Standard



11096

Wine Red Standard



11167

Anthracite Grey Standard



11177

Ducat Blue Standard



11182

Deep Blue Intense



Otras

Unlisted (1)

Vallejo / 72108

Succubus Skin

