

**WASTELAND**

---

**BIKE**

---

**RUSTED NMM**





This will be the palette, the idea is to create a vertical gradient in the motorbike.

But because I don't want a reddish brown of the Ak Hull Red I will mix it with AK Tenebrous Grey and I will light it a little with Light Brown

Esta será la paleta, la idea es crear un degradado vertical en la moto.

Pero como no quiero un marrón rojizo del Ak Hull Red lo mezclaré con AK Tenebrous Grey y luego lo iluminaré un poco con Light Brown.



This is made with airbrush but you can do it easily with a big brush and diluted paint.

Esto está hecho con aerógrafo pero puedes hacerlo fácilmente con un pincel grande y pintura diluida.

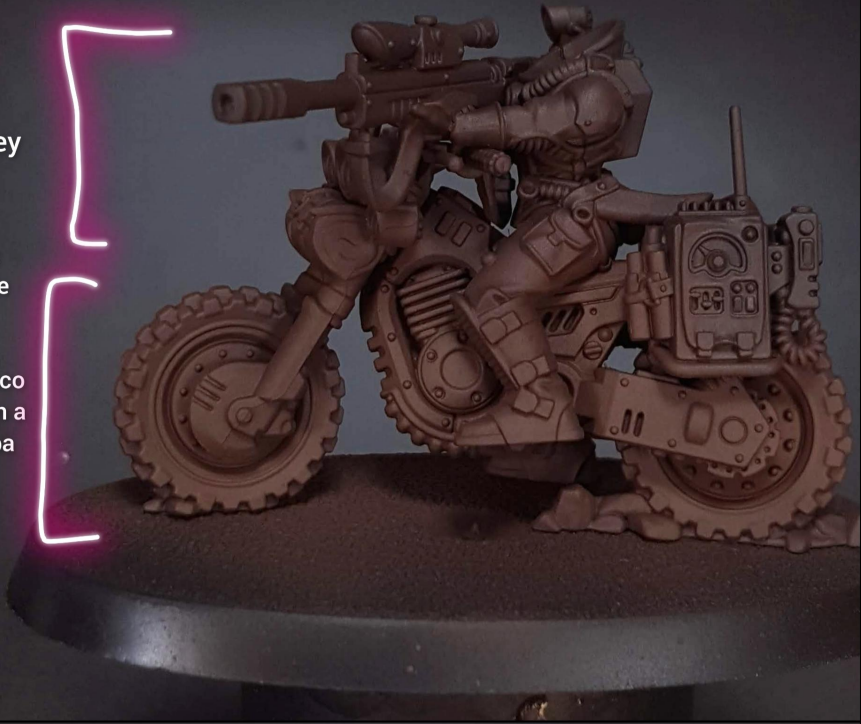
Mix 1:1  
Tenebrous Grey  
+ Hull Red

I add a little of Ak  
Light Brown to the  
upper mix

Aqui añado un poco  
de Ak Light Brown a  
la mezcla de arriba

Mix 2:1

Top mix + Light  
brown



Finally i do another  
coat in the bottom  
part of bike with more  
presence of Ak Light  
Brown on the mix  
(around 1:1)

Finalmente hago otra  
capa en la parte baja  
de la moto con más  
presencia de Ak Light  
Brown en la mezcla  
(alrededor de 1:1)





Now I drybrush the whole mini with AK Tenebrous Grey (you can use Black also). This will define the shapes and will give a old rust sensation.

Ahora pincel seco en toda la mini con AK Tenebrous Grey (también puedes usar negro). Esto definirá las formas y dará una sensación de óxido viejo.





The NMM palette will be based in AK Basalt Grey, but darked with Tenebrous grey and lighted with AK Ice Yellow. This will keep the metals inside that similar color range of the inspiration photos reference.

La paleta NMM se basará en AK Basalt Grey, pero oscurecida con AK Tenebrous Grey e iluminada con AK Ice Yellow. Esto mantendrá los metales dentro de la gama de colores similar a la referencia de las fotos de inspiración.

Previous Step  
Paso anterior



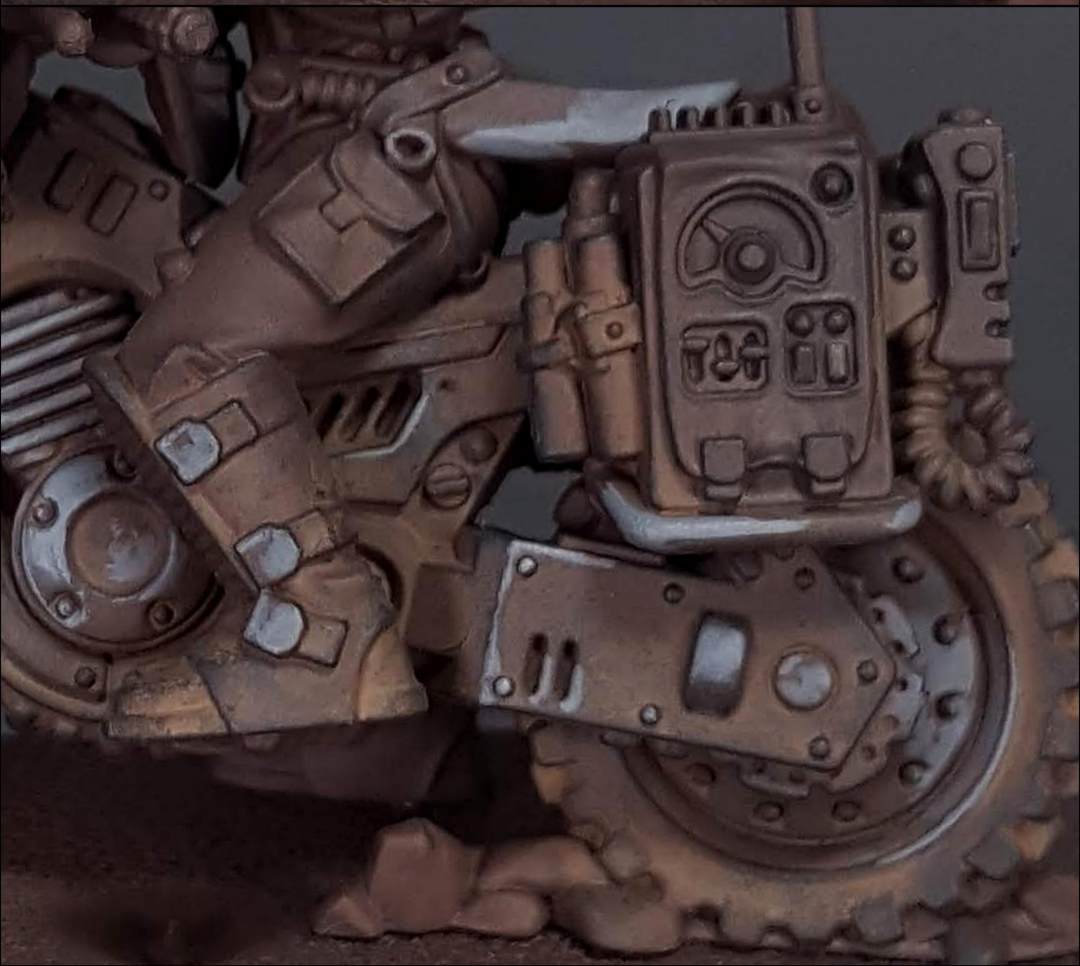
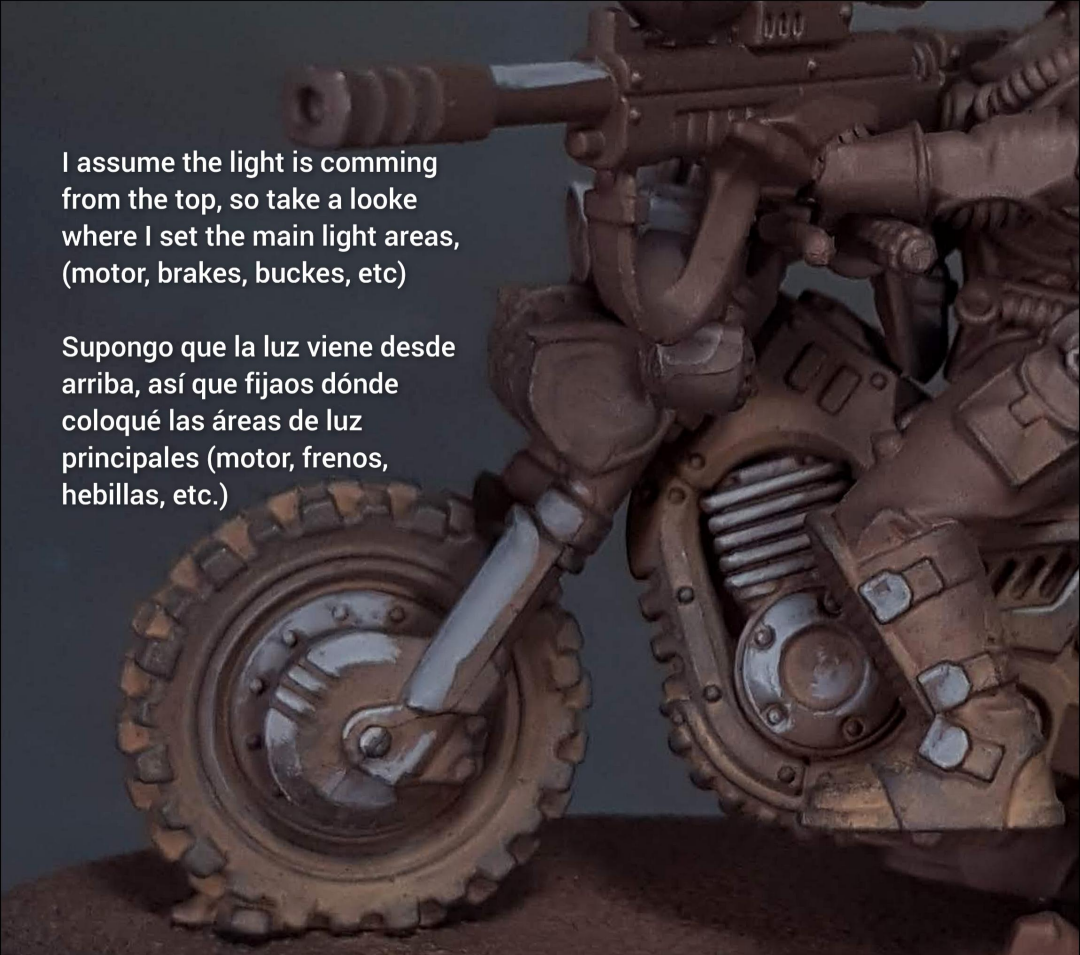
With Ak Basalt grey I paint the main light locations

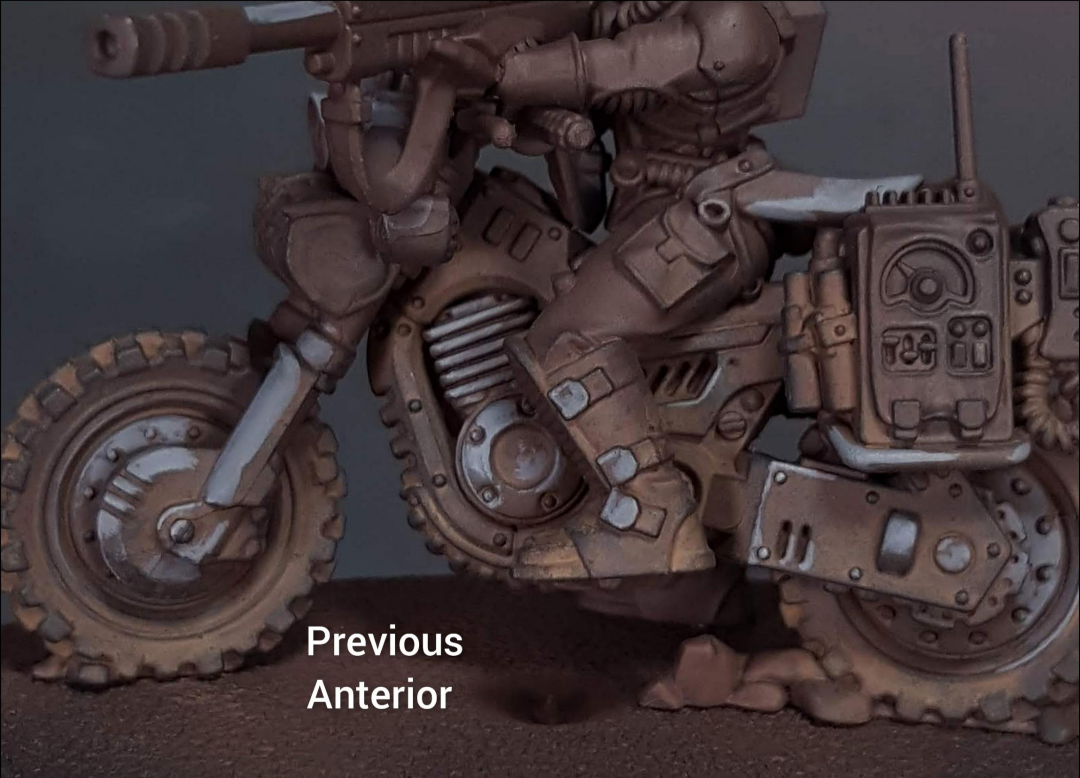
Con Ak Basalt Grey pinto las principales zonas de luz.



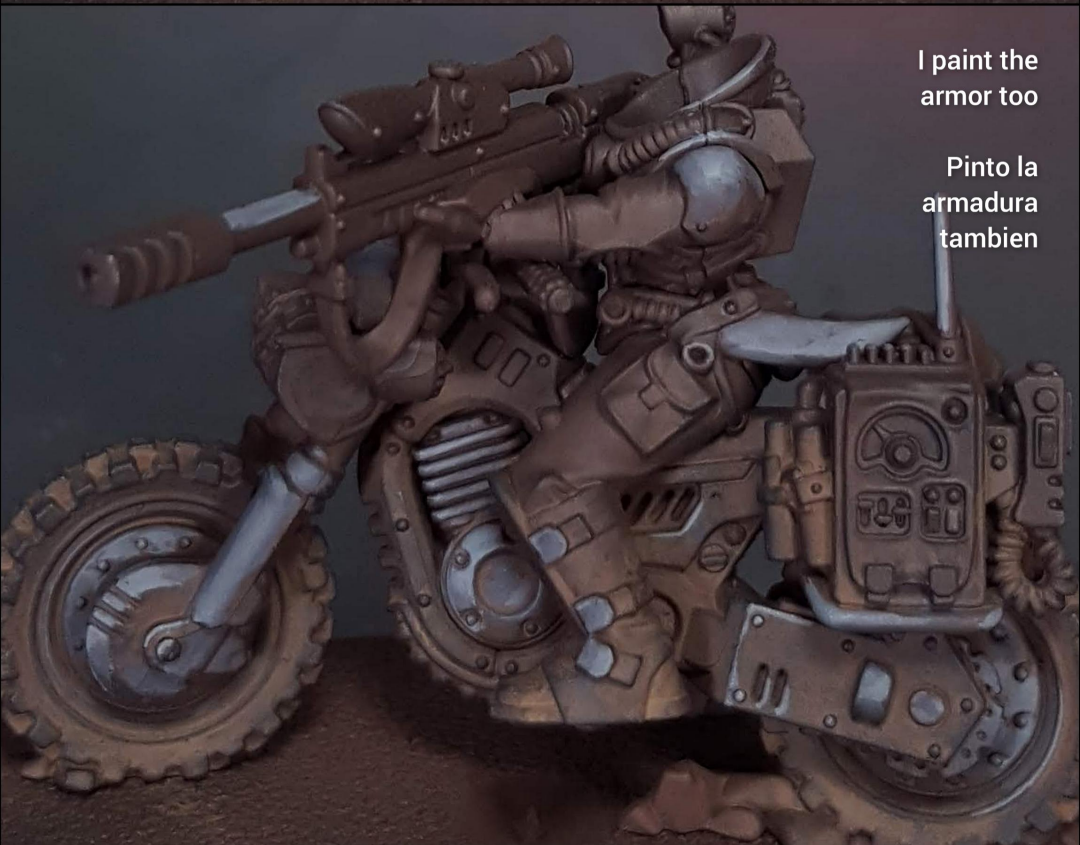
I assume the light is coming from the top, so take a look where I set the main light areas, (motor, brakes, buckles, etc)

Supongo que la luz viene desde arriba, así que fijos dónde coloqué las áreas de luz principales (motor, frenos, hebillas, etc.)





Previous  
Anterior

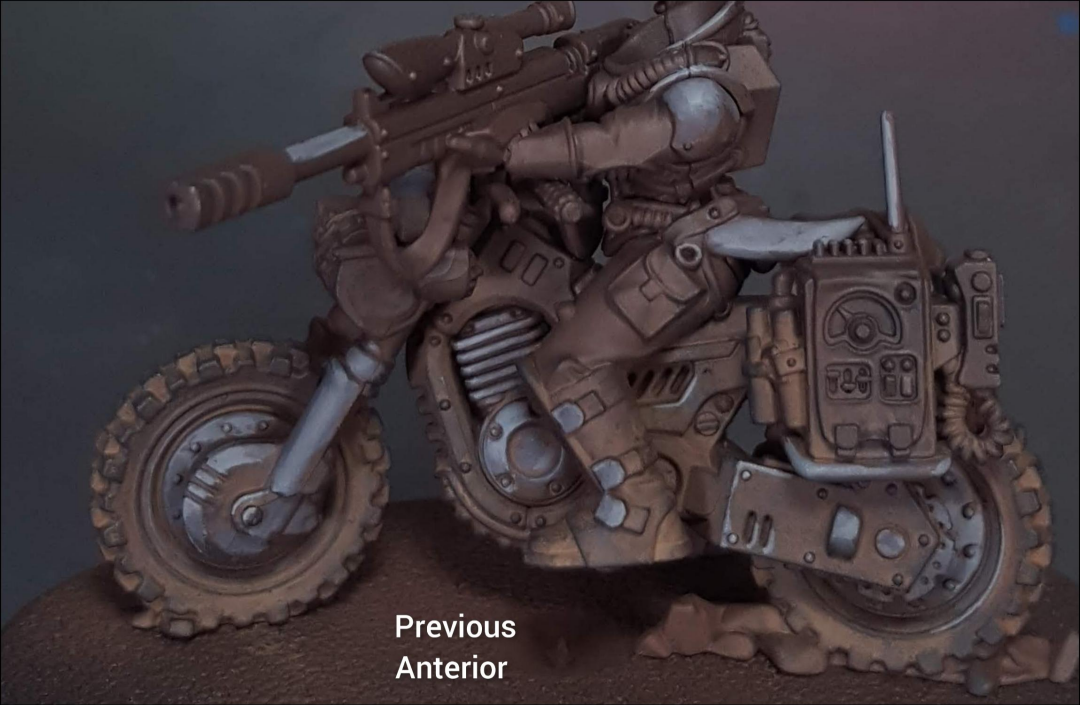


I paint the  
armor too

Pinto la  
armadura  
tambien

Here I just add a little of Ak Tenebrous Grey to the Basalt Grey, with this darker tone I just smooth the transition. (Paint must be diluted and this will help the transition)

Aquí únicamente agrego un poco de Ak Tenebrous Grey al Basalt Grey, con este tono más oscuro simplemente suavizo la transición. (Si la pintura esta diluida ayudará a la transición)



Previous  
Anterior



Mix 1:1  
ak Basalt Grey  
Ak Ice Yellow

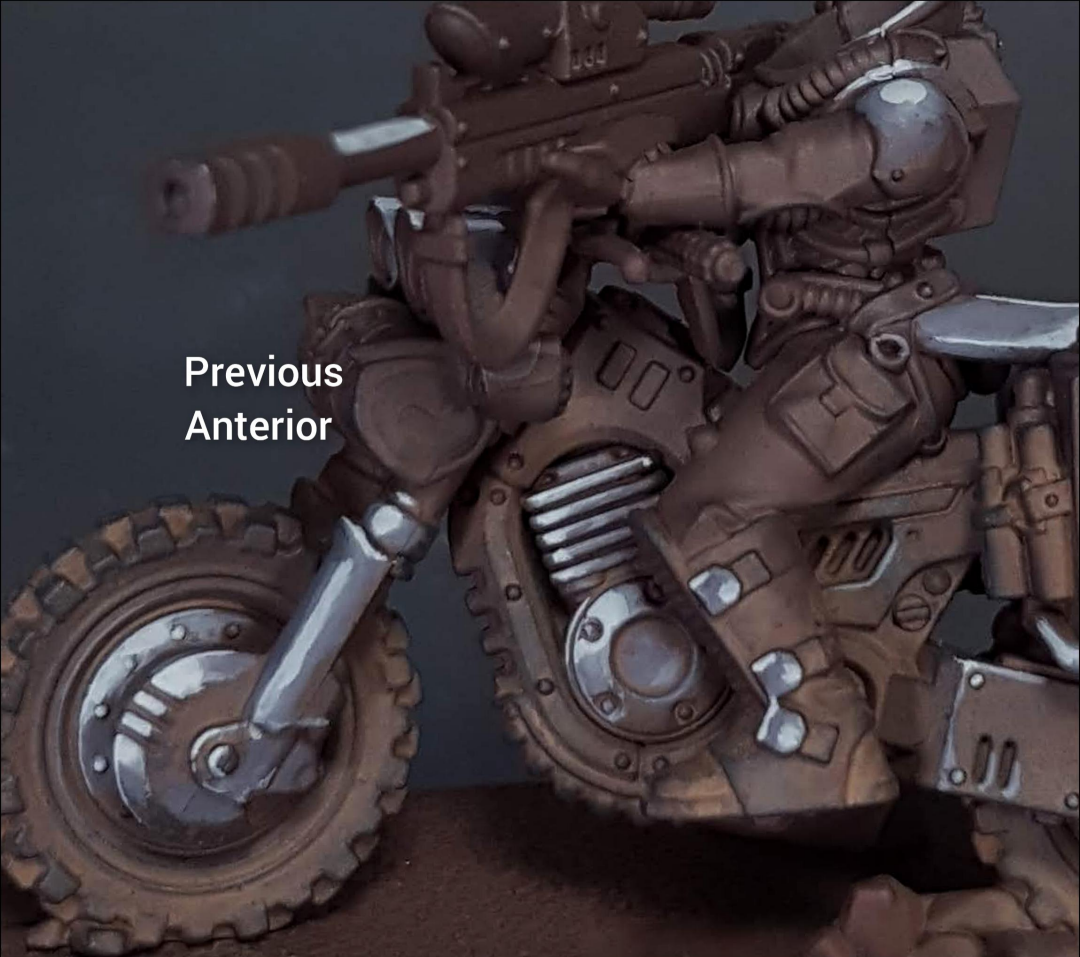
With this mix I define the main reflection areas. REMEMBER this areas must be big compared with the transition to dark. (If you do a small light area you wont get the fake metal sensation)

Con esta mezcla defino las principales zonas de reflexión. RECUERDA que estas áreas deben ser grandes en comparación con la transición a la oscuridad. (Si haces una pequeña área de luz no tendrás la sensación de metal falso)




Other angles  
Otros ángulos



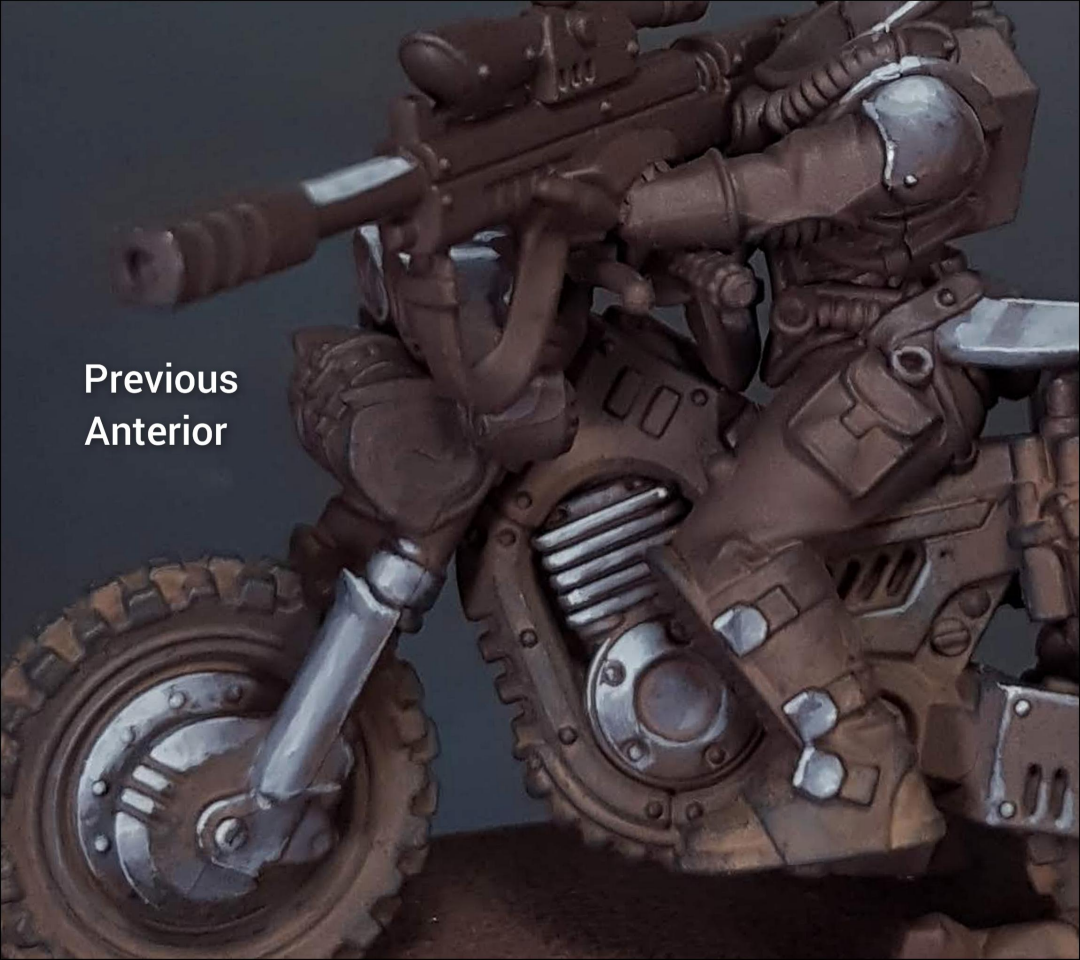
A close-up photograph of a highly detailed, brown-painted miniature motorcycle. The bike is shown from a side-rear perspective, highlighting its complex mechanical design. It features a large, treaded front tire, a prominent engine block with a ribbed cooling fan, and various pipes, levers, and armor plates. The lighting is dramatic, casting deep shadows and bright highlights on the metallic surfaces.

Previous  
Anterior

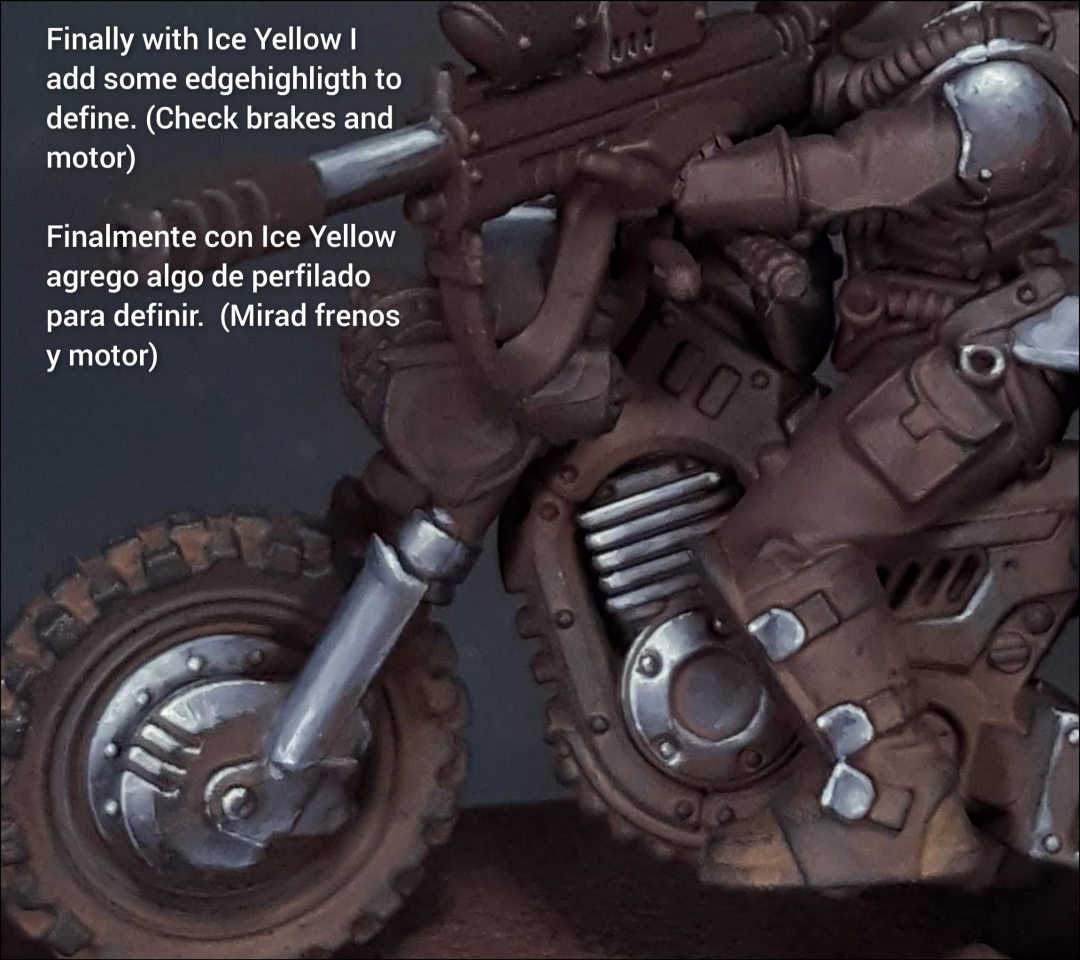
This image shows the same motorcycle model as the top image, but with a more refined appearance. The lighting is softer, and the transitions between different shades of brown are smoother. The highlights on the metallic parts are less stark, giving the model a more cohesive and polished look.

Here in add more Basalt Grey to the previous light mix. And i smooth the transition of the previous step (try to don reduce the light areas we create in the previous step)

Aquí agregue más Basalt Grey a la mezcla de luz anterior. Y suavizo la transición del paso anterior (intento no reducir las áreas claras que creamos en el paso anterior)



Previous  
Anterior



Finally with Ice Yellow I  
add some edgehighligh to  
define. (Check brakes and  
motor)

Finalmente con Ice Yellow  
agrego algo de perfilado  
para definir. (Mirad frenos  
y motor)



You can see it more detailed in this photo.



Puedes verlo más detallado en esta foto.



This is the palette of the face, I use AK Pastel Peach because that yellowish tone seems like desert of something. Also I think is a girl, but I dont worry about the face looks feminine because the genestealer genes and also about the desert living.

Esta es la paleta de la cara, uso AK Pastel Peach porque ese tono amarillento parece como de desierto. También creo que es una chica, pero no me preocupa que la cara se vea femenina debido a los genes genestealer y también por la vida en el desierto.

Base tone:  
mix 1:1 Black Red + Brown Rose





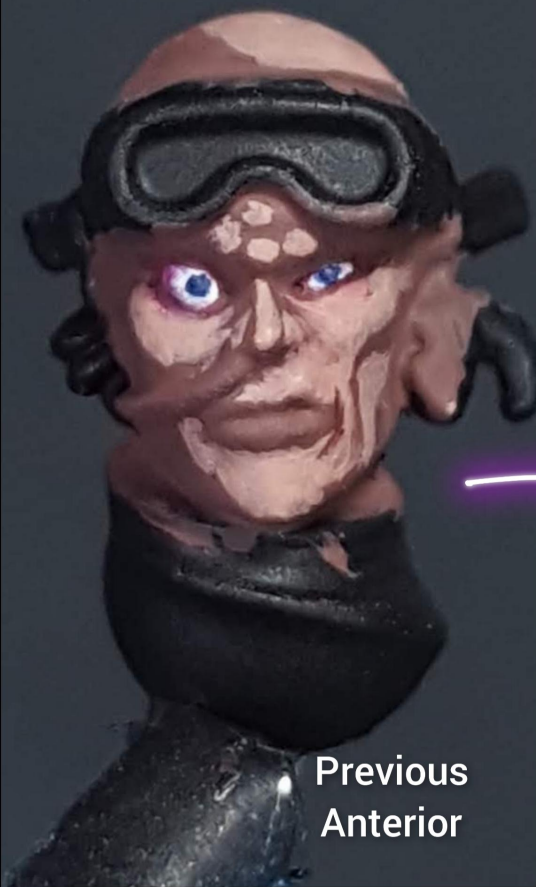
I sketch the main light areas with AK Brown Rose. Check that nose is straight to give a less rude aspect than I use to do in spacemarines.

Bosquejo las principales zonas de luz con AK Brown Rose. Atención que la nariz la hago recta para dar un aspecto menos rudo del que suelo hacer en los marines espaciales.



I do the eyes with Ak Silver Grey and Ak Prussian Blue, also I surrounding them with a superdiluted thin line of AK Wine Red. The right one is wide open because is aiming with the rifle.

Los ojos los hago con Ak Silver Grey y Ak Prussian Blue, también los rodeo con una fina línea superdiluida de AK Wine Red. El derecho está bien abierto porque apunta con el rifle.



Previous  
Anterior



Now with a mix 1:1 Base tone + Ak Brown Rose i smooth the transition to the dark.

Ahora con una mezcla de tono base 1:1 + Ak Brown Rose suavizo la transición a la oscuridad.





## Previous Anterior



Ak Brown Rose  
+  
Ak Pastel Peach

Mix 1:2

Lights  
Luces



I paint the lip with Ak  
Intense Pink fine lines.

Pinto el labio con líneas  
finas Ak Intense Pink.

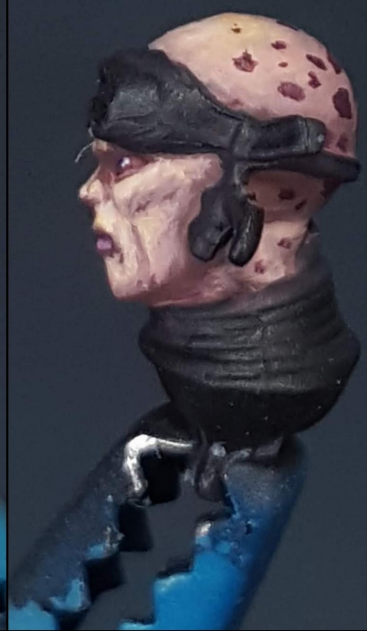


## Previous / anterior



I add some dots with Ak Black Red to represent the Genestealer mutation

Agrego algunos puntos con Ak Black Red para representar la mutación Genestealer.



Aiming position  
Posición de disparo



Small white glaze  
Pequeña veladura de blanco



Soft coat of GSW fluor red  
(you can use green also)

Capa suave de GSW rojo  
flúor (también puedes  
usar verde)



The glasses base tone is Ak Deep Blue, and also do some bottom reflections mixing Ak Ducat Blue and Sky blue. ( In diagonal pattern)

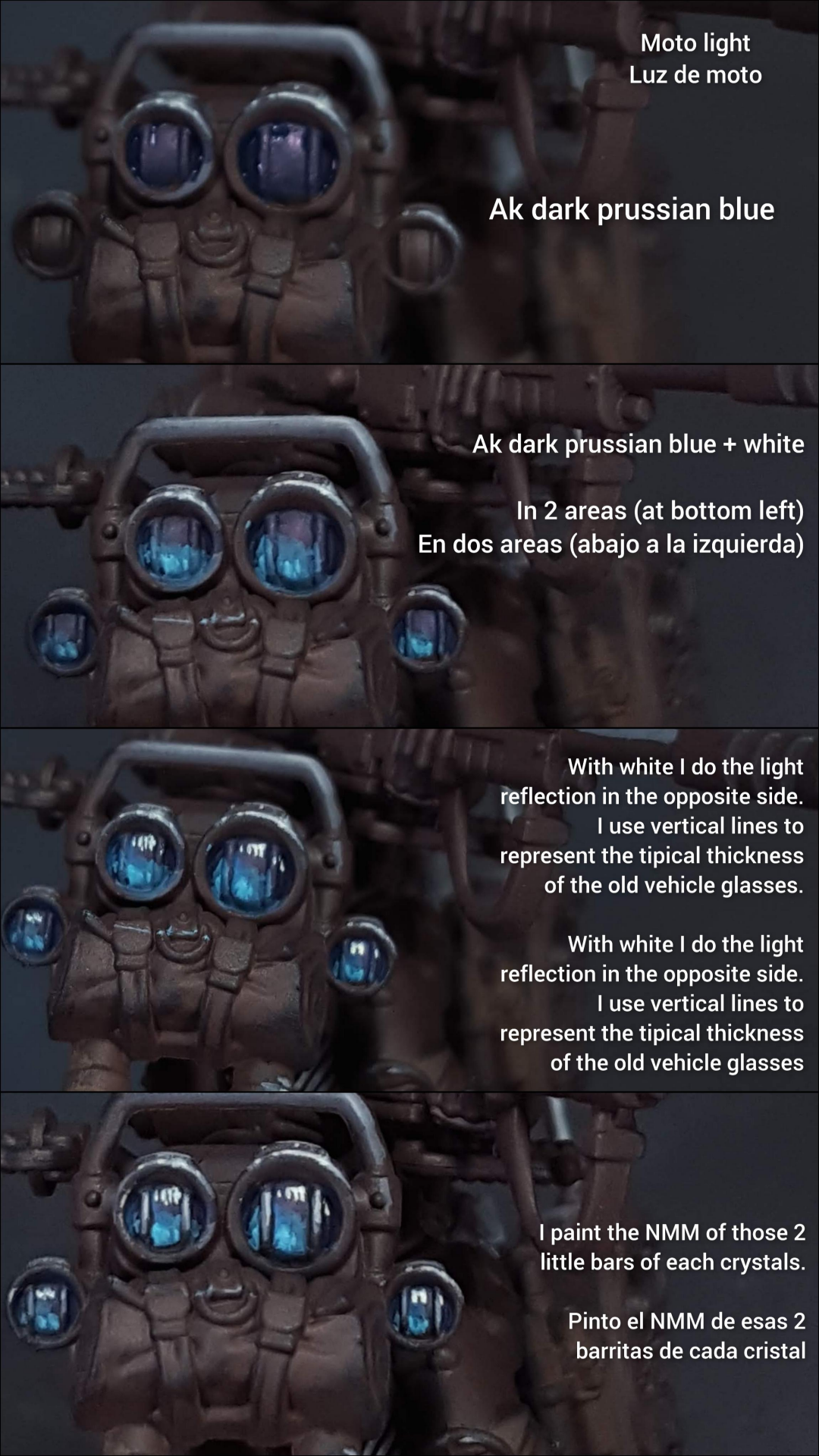


El tono base de las gafas es Ak Deep Blue, y también hacemos unos reflejos en el fondo mezclando Ak Ducat Blue y Sky blue (en un patron diagonal)



Finally a simple Nmm reflection that match the white dot on the crystal will complete the effect. notice that the lights match with the lighted area of the head.

Finalmente, un simple reflejo de Nmm que coincida con el punto blanco del cristal completará el efecto. Observad que las luces coinciden con el área iluminada de la cabeza.



Moto light  
Luz de moto

Ak dark prussian blue

Ak dark prussian blue + white

In 2 areas (at bottom left)  
En dos areas (abajo a la izquierda)

With white I do the light  
reflection in the opposite side.  
I use vertical lines to  
represent the typical thickness  
of the old vehicle glasses.

With white I do the light  
reflection in the opposite side.  
I use vertical lines to  
represent the typical thickness  
of the old vehicle glasses

I paint the NMM of those 2  
little bars of each crystals.

Pinto el NMM de esas 2  
barritas de cada cristal



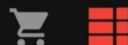


# Ak Interactive

3ª Generación (11)

11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



11063

Brown Rose Standard



11076

Pastel Peach Pastel



11098

Black Red Standard



11100

Light Brown Standard



11108

Hull Red Standard



11182

Deep Blue Intense



11189

Dark Prussian Blue Standard



# Green Stuff World

Pinturas Fluorescentes (1)

1704

Red Brillo

