

— LORD —  
**VERITANT**  
PART ONE





This miniature is going to have 2 fire source of light against a high reflective silver armor in non metallic metal. The key for the success will be dark gaps between each reflection

Esta miniatura tendrá dos fuentes de luz de fuego contra una armadura plateada altamente reflectante de metal no metálico. La clave del éxito serán los espacios oscuros entre cada reflejo.

With IbisPaint i did this sketch to see if my idea was possible and credible. I think yes, so I decide to try it

Con IbisPaint hice este boceto para ver si mi idea era posible y creíble. Creo que sí, así que decido intentarlo.





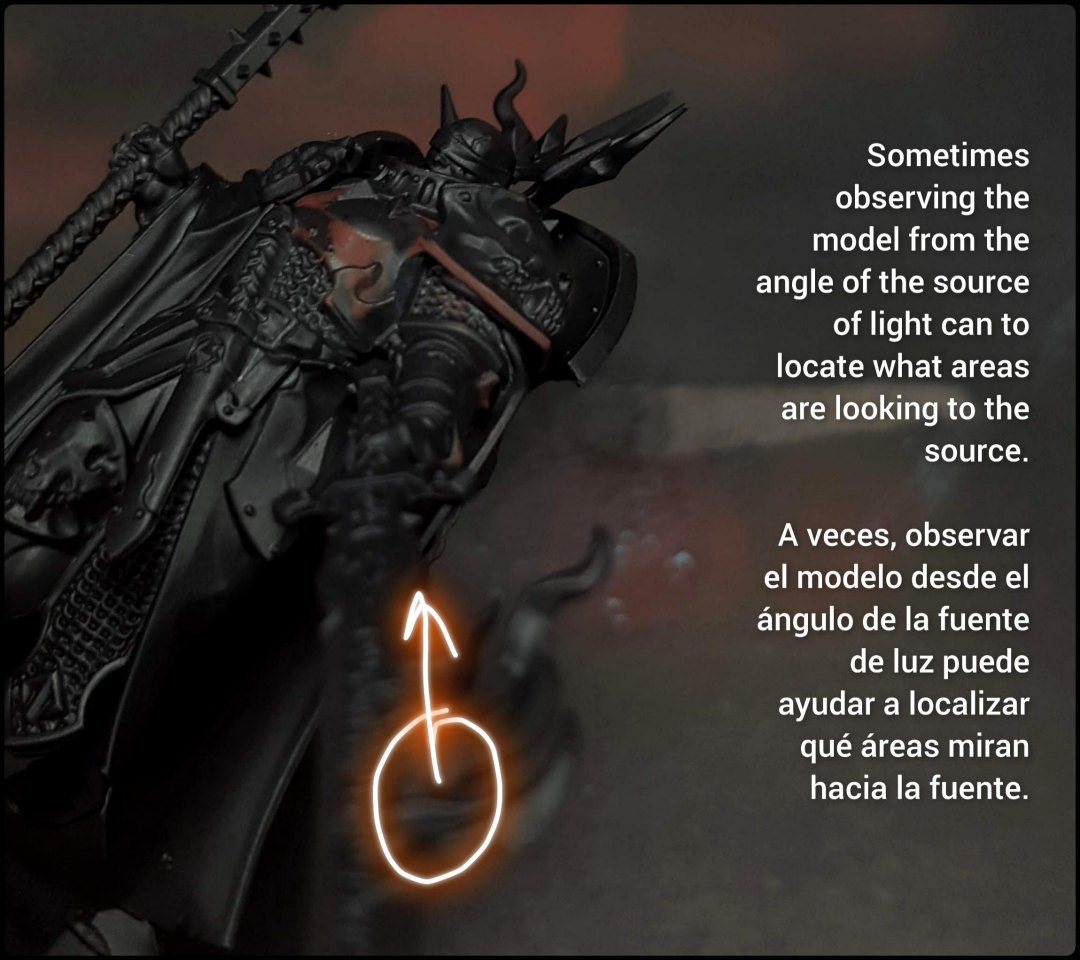
Im going to select this palette to paint the fire reflection.

Voy a elegir esta paleta para hacer el reflejo sobre la armadura



I start with Ak Black Red sketching the areas that will receive the light from the flames.

Comienzo con Ak Black Red dibujando las zonas que recibirán la luz de las llamas.



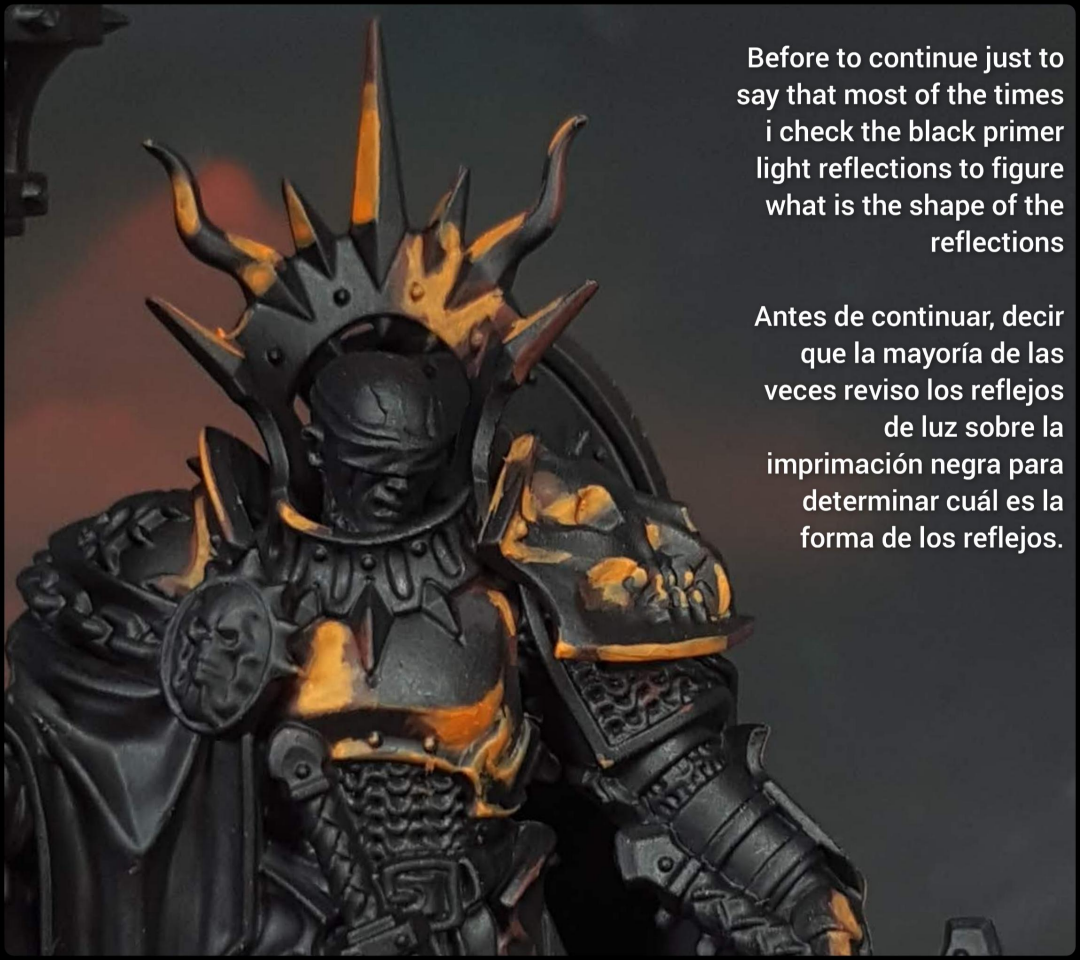
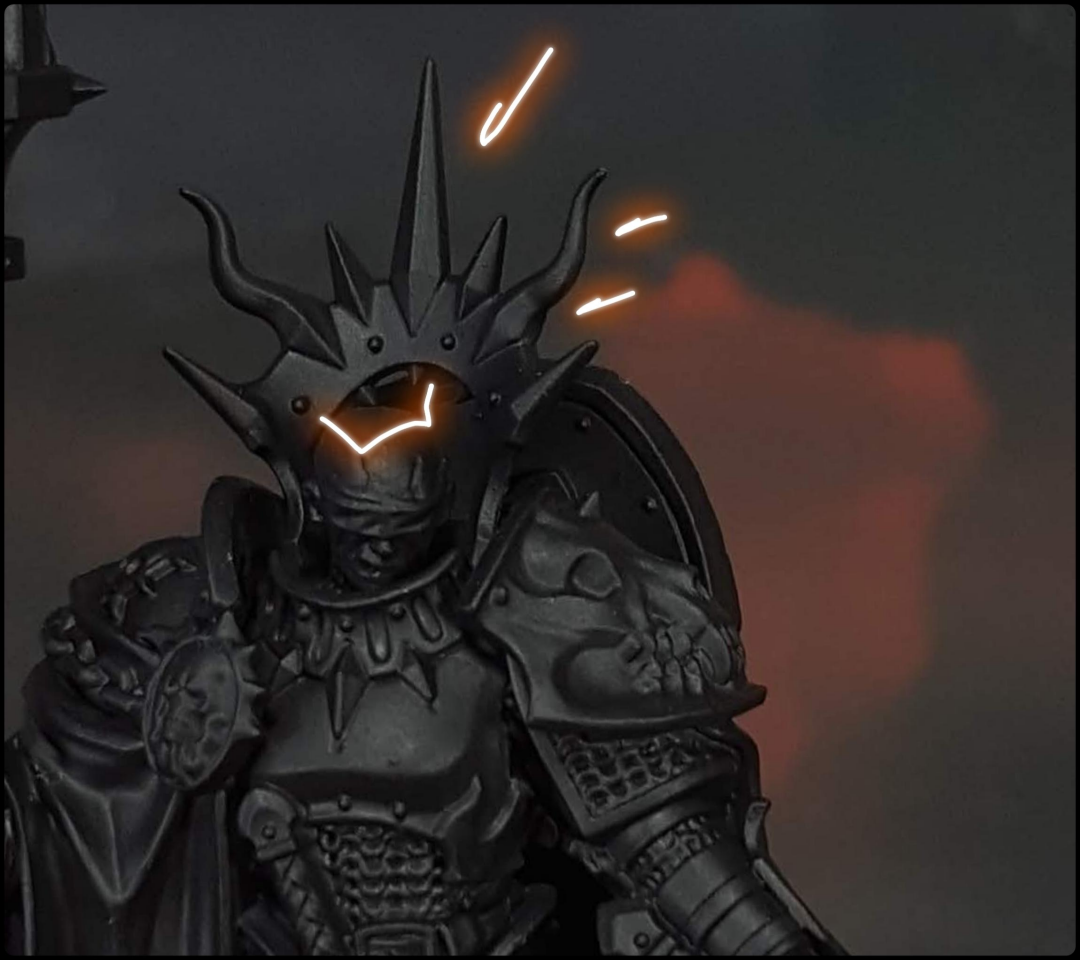
Sometimes observing the model from the angle of the source of light can help to locate what areas are looking to the source.

A veces, observar el modelo desde el ángulo de la fuente de luz puede ayudar a localizar qué áreas miran hacia la fuente.



Covering the 90% of the previous areas I add AK Medium Orange. I also try to smooth a bit the transitions mixing it with Ak Black Red

Cubriendo el 90% de las zonas anteriores agrego AK Medium Orange. También intento suavizar un poco las transiciones mezclándolo con Ak Black Red.



Before to continue just to say that most of the times i check the black primer light reflections to figure what is the shape of the reflections

Antes de continuar, decir que la mayoría de las veces reviso los reflejos de luz sobre la imprimación negra para determinar cuál es la forma de los reflejos.



Now, inside of the previous Orange step I paint a white area as a foundation for the next fluor tones. I want you to notice again, that all these reflections are looking (more or less) to the top or bottom flame

Ahora, dentro del paso naranja anterior pinto una zona blanca como base para los siguientes tonos flúor. Quiero que te fijes de nuevo que todos estos reflejos miran (más o menos) hacia la llama superior o la inferior.





Mix 1:2  
Ak Fluor Yellow  
Ak Luminous Orange

With this mix I cover  
the white and a little  
beyond.

Con esta mezcla  
cubro el blanco y un  
poco más allá

Previous  
Anterior



Now I with Ak Luminous Orange and Ak Medium Orange mixes. I try to smooth a bit the transition to dark areas. It is very subtle but always help.

In this case these process is applying the paint very careful and diluted trying to dont alter the size of the reflections. (Remember contrast will be the key for a credible NMM)

Ahora mezclo Ak Luminous Orange y Ak Medium Orange. Intento suavizar un poco la transición a las zonas oscuras. Es muy sutil pero siempre ayuda.

En este caso, el proceso consiste en aplicar la pintura con mucho cuidado y diluida, intentando no alterar el tamaño de los reflejos. (Recuerda que el contraste será la clave para un NMM creíble)



2:1  
AK Basalt Grey  
Ak Black

Time to add the grey reflection. I start to add reflection in the black area left. Its MANDATORY leave a dark area between all the reflections (this is the contrast), a fire area will never touch the silver area.

Es hora de agregar el reflejo gris. Empiezo añadiendo el reflejo en el área negra que queda. Es OBLIGATORIO dejar un área oscura entre todos los reflejos (este es el contraste), un área de fuego nunca tocará el área plateada.



Ak Basalt grey.

I cover the 90% of the previous area. Now with the presence of this reflection the armor is starting to look metallic.

Cubro el 90% del área anterior. Ahora con la presencia de este reflejo la armadura empieza a verse metálica.

Previous  
Anterior



1:1  
Ak Basalt Grey  
Ak White

With this mix i cover the 90% of the previous step. In the chest i try brushstrokes following the direction of the breastplate, like if it was polished in that direction

Con esta mezcla cubro el 90% del paso anterior. En el pecho hago pinceladas siguiendo la dirección de la coraza, como si la hubiese pulido en esa dirección.



Finally in try to smooth it the best i can, by using midtone diluted in the transitions. As you see in the crown the fire and silver reflections are located in opposited direction to gain contrast.

I also edgehighlighth all possible edges.

Finalmente, intento suavizarlo lo mejor que puedo, utilizando medios tonos diluidos en las transiciones. Como se ve en la corona, los reflejos de fuego y plata están ubicados en direcciones opuestas para ganar contraste.

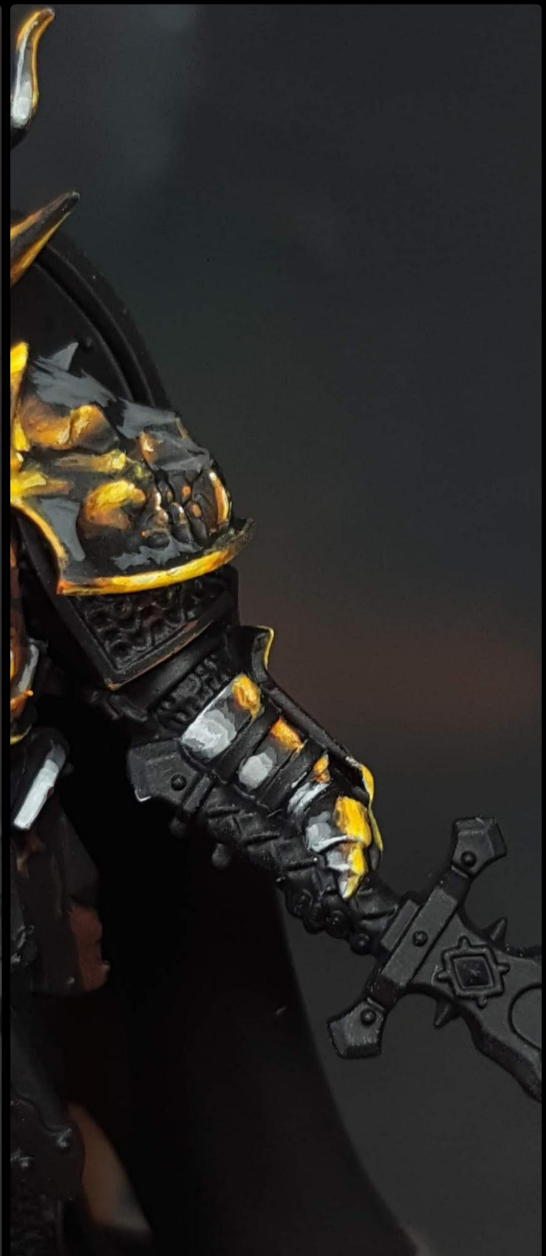
También resalto todos los bordes posibles.



In this side plate i just improvise the light, not sure if it is realistic but because have some contrast and the ornament is edgehighligh works as metal. I also add scratches with white invading the shadow to helping sell the metallic effect

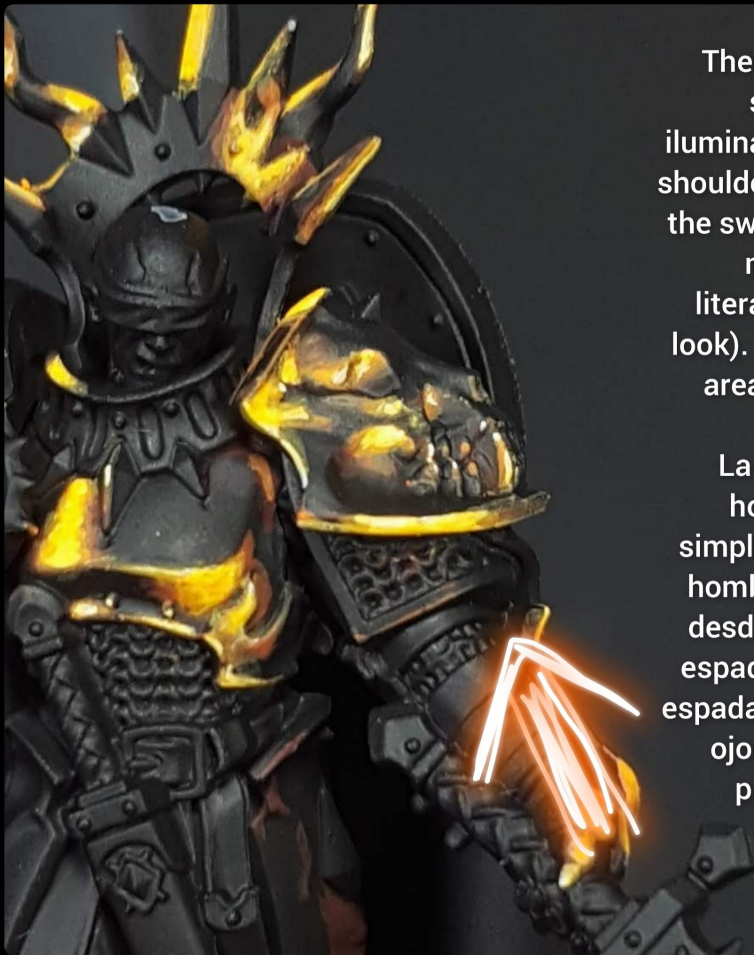
En esta placa lateral simplemente improvisé la luz, no estoy seguro de si es realista pero como tiene algo de contraste y el adorno está perfilado, mas o menos funciona como metal. También agregué arañazos con blanco que invaden la sombra para ayudar a vender el efecto metálico.





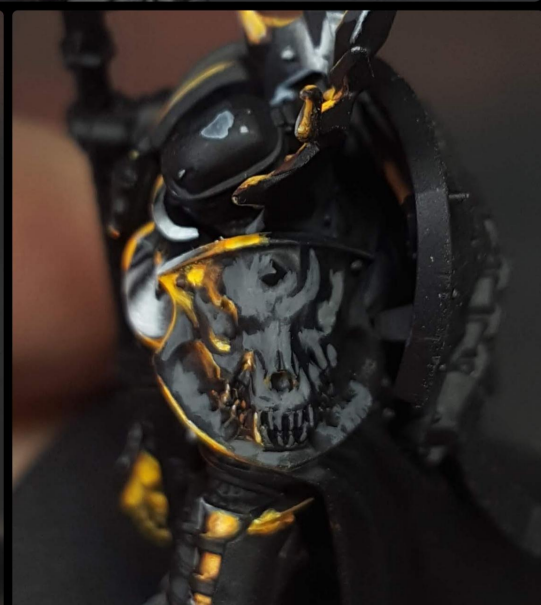
I painted the wrist in the same way as the armor

Pinté la muñequera de la misma forma que la armadura



The bottom part of the shoulderpad is just illuminated by looking the shoulderpad directly from the sword direction. (You must put the sword literally in your eye and look). Then you paint the areas you directly see.

La parte inferior de la hombrera se ilumina simplemente mirando la hombrera directamente desde la dirección de la espada. (Debes poner la espada literalmente en tu ojo y mirar). Entonces pintas las áreas que puedes ver



1:2  
Black  
Ak Basalt Grey

Now i simply look the shoulderpad from up and search the reflections of my bulbs to sketch the lighted areas. Caution: you always have to leave a black gap with the fire reflection.

Ahora simplemente miro la hombrera desde arriba y busco los reflejos de mis bombillas para esbozar las áreas iluminadas. Precaución: siempre hay que dejar un espacio negro con el reflejo del fuego.



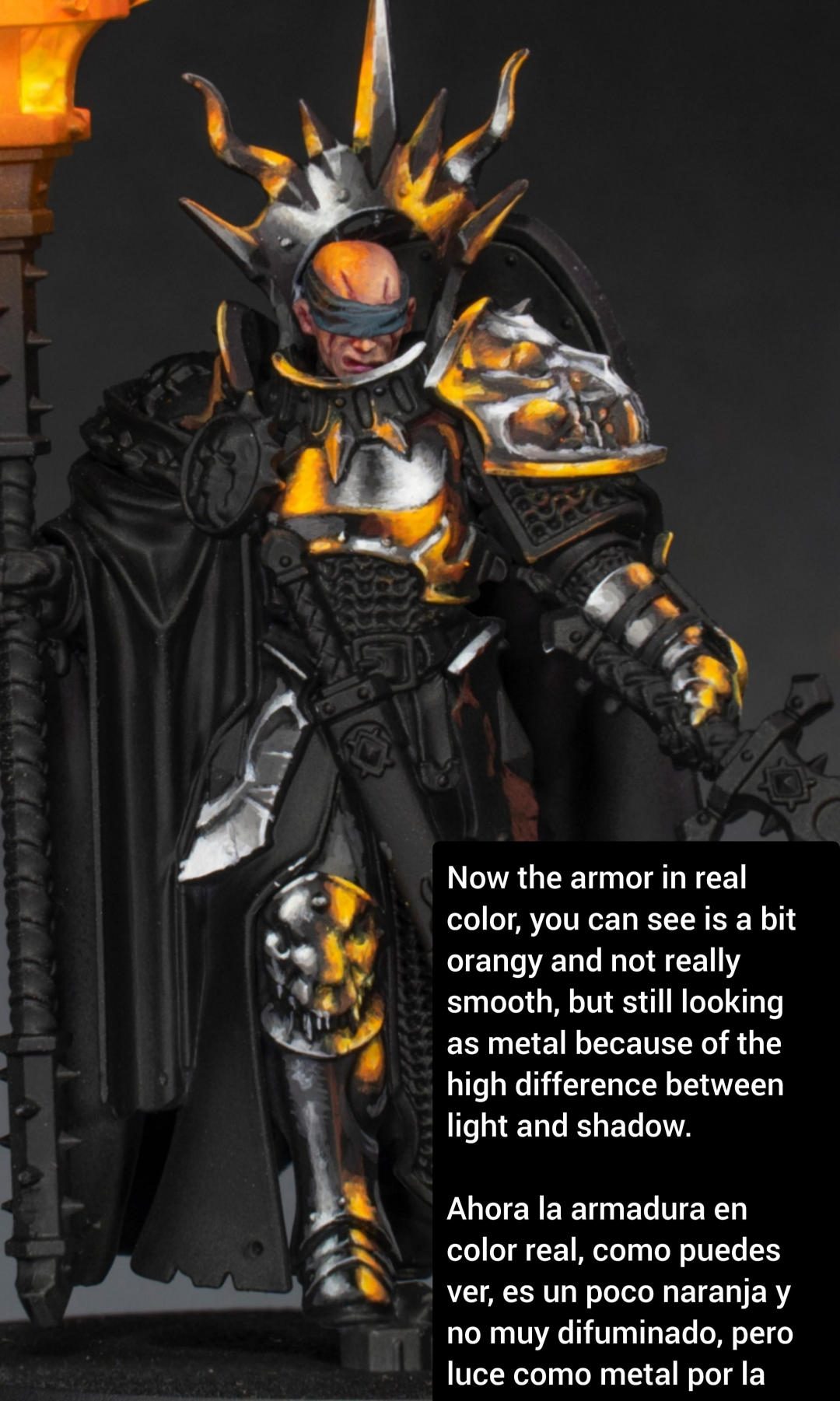
Previous  
Anterior



Now we only have to rise the light to the Ak Basaltgrey just by adding white in 2 or 3 steps more. And if we can smooth it a bit.

Ahora solo nos queda subirle la luz al Ak Basaltgrey simplemente añadiendo blanco en 2 o 3 pasos. Y si podemos podemos suavizarlo un poco.





Now the armor in real color, you can see is a bit orangy and not really smooth, but still looking as metal because of the high difference between light and shadow.

Ahora la armadura en color real, como puedes ver, es un poco naranja y no muy difuminado, pero luce como metal por la gran diferencia entre luz y sombra







# Ak Interactive

3ª Generación (7)

11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11029

Black Intense



11049

Fluorescent Yellow Standard



11078

Medium Orange Standard



11082

Luminous Orange Standard



11098

Black Red Standard

