

KROOT RAMPAGER

PART TWO





Once I finish the skin I paint the rest of the details (harness and wrist) with Ak Tenebrous Grey

Una vez terminada la piel pinto el resto de detalles (arnés y muñeca) con Ak Tenebrous Grey.



Regardless is difficult to see I paint some volume areas over the leather harness. Mix 1:1 AK Tenebrous Grey and Leather brown (to set the light just imagine those areas like simple form Cylinder or spheres)

De todos modos es difícil de ver, pinto algunas áreas de volumen sobre el arnés de cuero. Mezcla 1:1 AK Gris Tenebroso y Marrón cuero (para ubicar las luces unicamente reducir todo formas simples como cilindros o esferas)





1:1
Ak Mud Brown
AK Hull Red

I add lightness by little dots and scratches. I use an old brush and I hit the surface.

Beyond the placement of light you must add scratches and dots in corners (because have more probably to be the leather damaged)

Agrego luz con pequeños puntos y rayones. Utilizo un pincel viejo y golpeo la superficie.

Más allá de la colocación de la luz debes agregar arañazos y puntos en las esquinas (porque es más probable que sea el cuero se golpee)



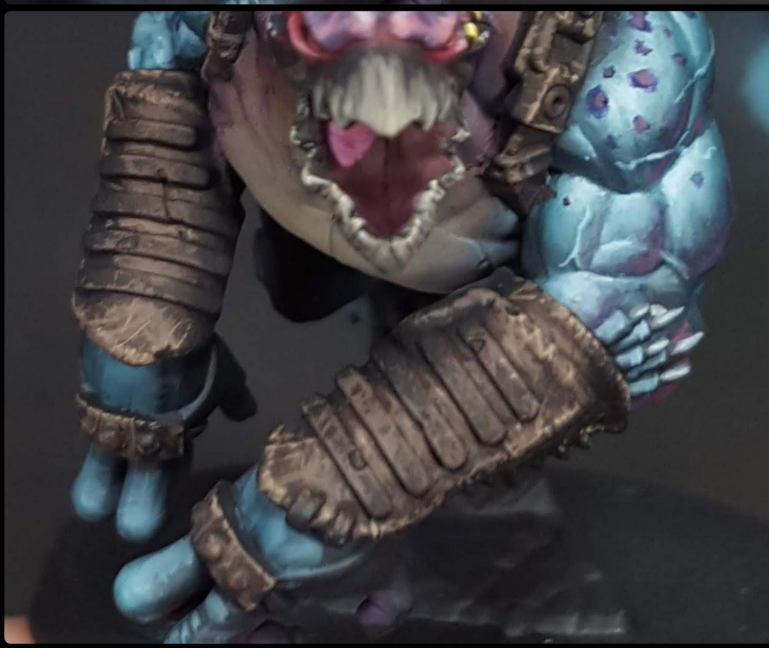


Previous step
Paso anterior



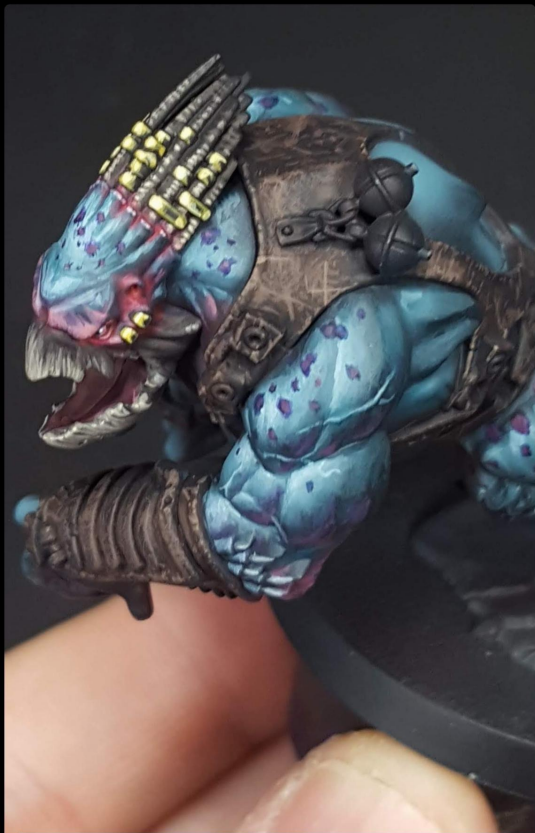
as you see I continue adding lighter tones with dots and scratches creating the illusion is an old leather

I use AK Mud Brown and Mud Brown mixed with a little of AK Basic Skin tone for the final light tone



Como veis sigo añadiendo tonos más claros con puntitos y arañazos creando la ilusión es un cuero viejo

Utilizo AK Mud Brown y Mud Brown mezclados con un poco de AK Basic Skin para el tono claro final.



Here you have different angles. Remember dont do thick scratches or dots

Aquí teneis diferentes ángulos. Recordad no hacer puntos o arañazos gordos





Once the leather is finished i paint the metallic parts with black.

Una vez terminado el cuero pinto las partes metálicas de negro.



AK Basalt Grey

i start with the NMM just considering those bands just like a big unique cylinder. Adding a big reflection as primary and a little one as secondary

Empiezo con el NMM simplemente considerando esas bandas como un gran cilindro unico. Agrego un reflejo grande como principal y uno pequeño como secundario.



mix 1:1

Ak Basalt Grey
Ak Silver Grey

I increase the light inside the previous step and edgehighligh everything.

Aumento la luz dentro del paso anterior y perfilo todo



Previous step
Paso anterior



Now I just smooth a bit using diluted midtones by minibrushstrokes and rise the light with AK Silver Grey.

Ahora simplemente difumino un poco usando medios tonos diluidos con minipinceladas y subo la luz máxima con AK Silver Grey.



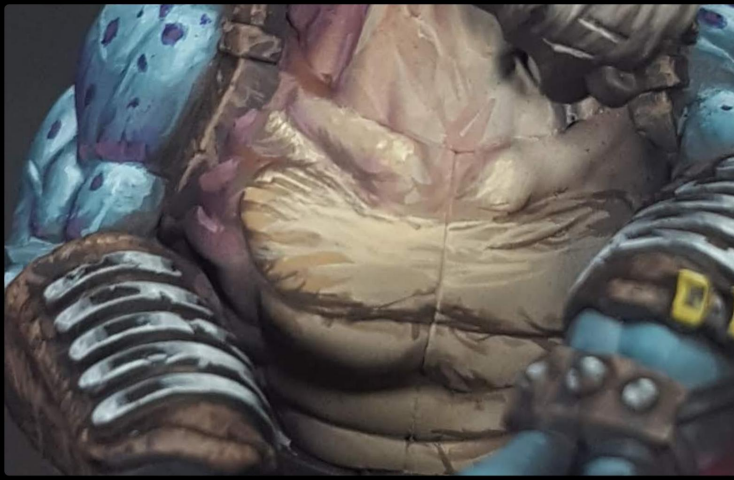
Here you have more angles to see where i place the lights.

Aquí tenéis más ángulos para ver dónde coloco las luces.

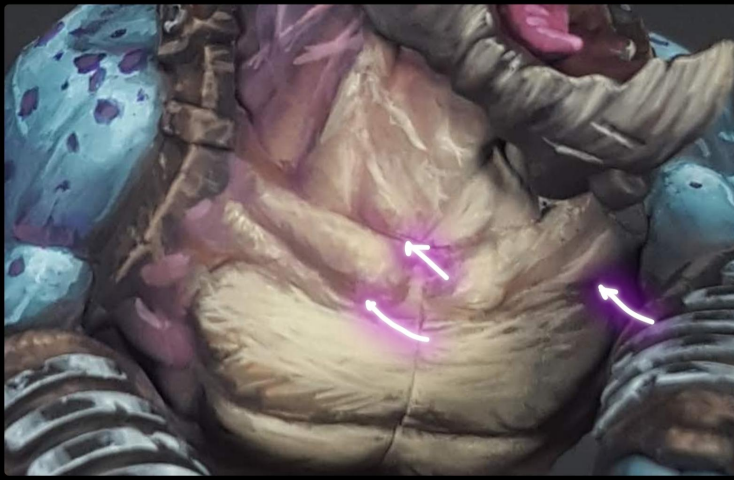




For the chest and clavicles i dont over complicate because that part is looking down. I just add the lilumination and volumes with multiple lines and scratches each time with lighter tones



The initial tone is 2:1 mix AK Leather Brown + ak Light Earth. And the i just adding more and more Light Earth.



You can finished the volume just with some brushstrokes with VERY diluted AK Wine Red into some shadow areas.

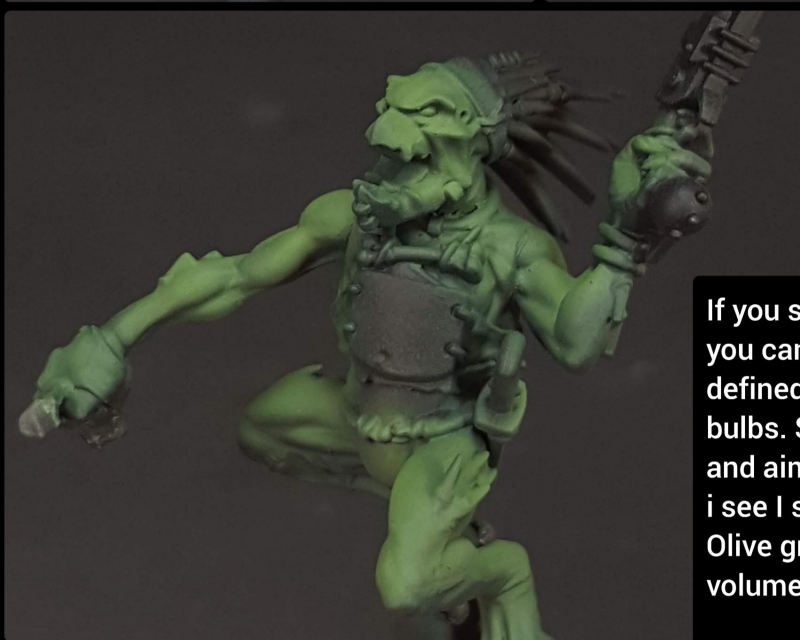
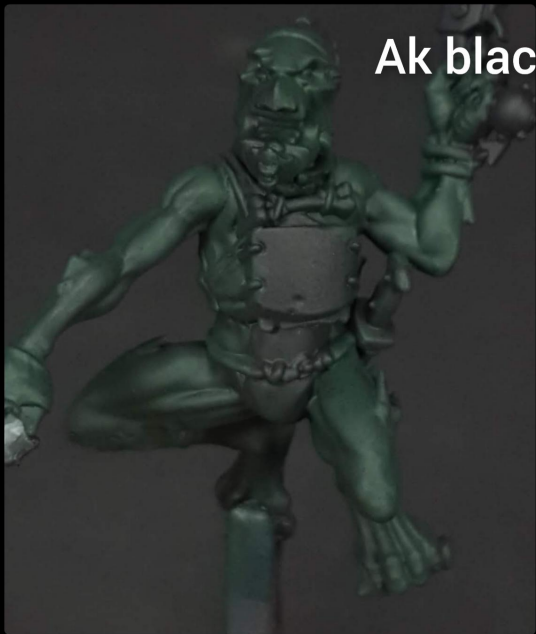
Para el pecho y las clavículas no lo complico demasiado porque esa parte mira hacia abajo. Solo agrego la iluminación y volúmenes con múltiples líneas y rayitas cada vez con tonos más claros.



El tono inicial es una mezcla 2:1 de AK Leather Brown + ak Light Earth. Y simplemente voy añadiendo más y más ak Light Earth

Puedes terminar el volumen simplemente con algunas pinceladas con AK Wine Red MUY diluido en algunas áreas de sombra.

Ak black green



The rider will have a desaturated green skin color

El jinete tendrá un color de piel verde desaturado.

If you see the upper step you can see the muscles defined by the light of my bulbs. So with airbrush and aiming this light spots i see I shoot AK Medium Olive green to create some volumed muscles.



Si ves el paso superior podrás ver los músculos definidos por la luz de mis bombillas. Con aerógrafo y apuntando estos puntos de luz que veo, disparo AK Medium Olive green para crear algunos músculos con volumen.



Ak Medium Olive
Green



Now by brush I
define more the
lighted areas

Ahora con pincel
defino más las
zonas
iluminadas.



Previous step
Paso anterior



Because of the initial airbrush step I only have to add a diluted midtone 2:1 or 1:1 ak Medium Olive Green + ak Black Green in the transition to smooth everything.

Debido al paso inicial del aerógrafo, solo tengo que agregar un tono medio diluido 2:1 o 1:1 ak Medium Olive Green + ak Black Green en la transición para suavizarlo todo.





Previous step



1:1 mix
Ak Medium Olive
Green
AK Ice Yellow

I skecht again
some light
Dibujo de nuevo
una nueva luz



3:1 mix
AK Medium Olive Green
Ak Ice Yellow

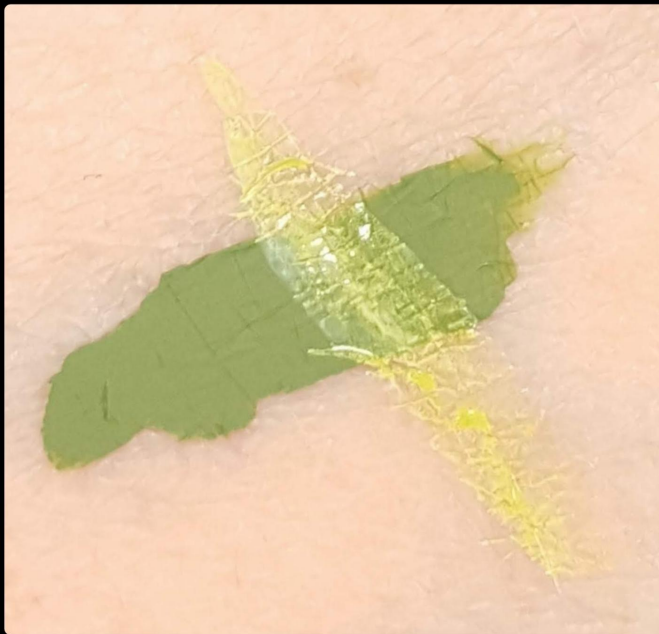
VERY DILUTED with airbrush
aiming those new lighted
areas, but just some little
shots, DONT INSIST (this is an
easy way to smooth)

MUY DILUIDO con aerógrafo
apuntando a esas zonas
nuevas iluminadas, pero solo
unos pequeños disparos, NO
INSISTIR (es una manera fácil
de suavizar)



Same step
Mismo paso





Finalmente con este nivel de dilucion en el pincel hago pinceladas acabando siempre sobre el área que mas luz quiero que tenga.

Finally, with this level of dilution on the brush I make brush strokes, always ending over the area that I want to have the most light.





With this palette I paint over those area to add a living sensation over the skin.

I start glazing with AK Dirty Red very diluted. Then I highlight with AK Dead Red and finally some light with Vallejo Succubus Skin.

Con esta paleta pinto sobre esas áreas para agregar una sensación de vida sobre la piel.

Empiezo haciendo una suave veladura con AK Dirty Red muy diluido. Luego ilumino con AK Dead Red y por último doy de luz con Vallejo Succubus Skin



I paint the non
skin with black

Pinto el resto
con negro



beak and
chest with ak
Leather
Brown

Pico y pecho
con Ak
Leather
Brown

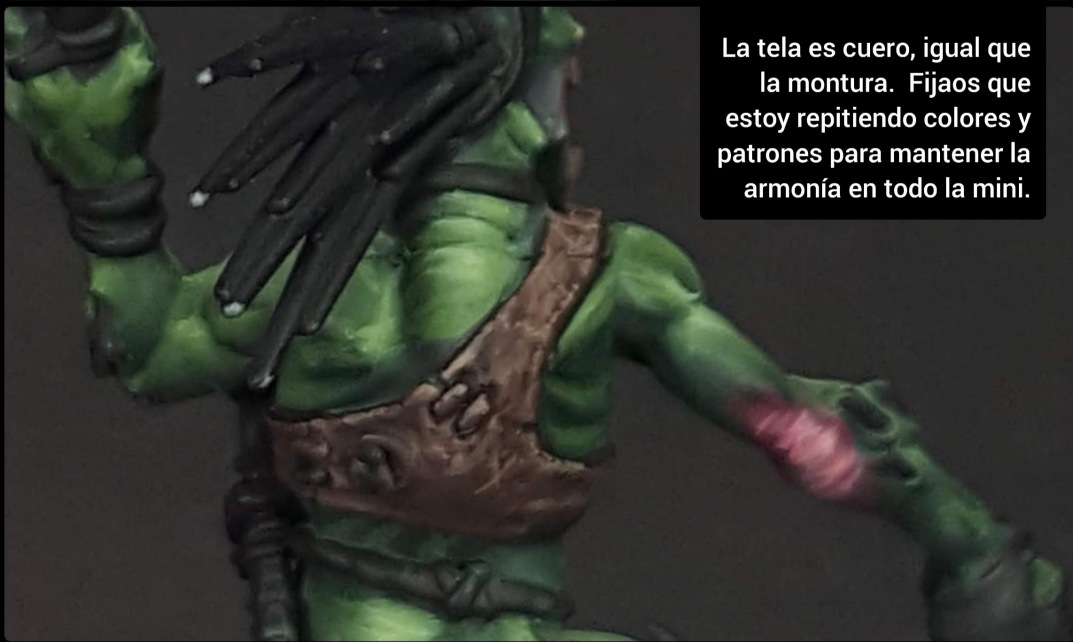


the beak and chest
is just like the
mount, with
multiple lines each
time lighter with
mixes of AK Light
Earth

el pico y el pecho
es igual que la
montura, con
múltiples líneas
cada vez más
claras con mezclas
de AK Light Earth



The fabric is leather, just the same of the mount. Notice that im repeating colors and patterns to keep the harmony in the whole mini.



La tela es cuero, igual que la montura. Fijaos que estoy repitiendo colores y patrones para mantener la armonía en todo la mini.





The eyes
is like
eagles



Los ojos
como los
de un
águila

Here you have the chest plate, is polished NMM

Aquí tenéis la placa pectoral, está pulida en NMM.

1:1
Ak Basalt grey
Black

I create 2 areas (primary and secondary reflection)

Creo 2 áreas (reflexión primaria y secundaria)



Ak Basalt grey

i add the first light with a pattern of multiple line

Añado la primera luz con un patron de multiples lineas.



1:1
Ak Basalt grey
White

i add the second light with a pattern of multiple lines in a smaller area

Añado la segunda luz con un patron de multiples lineas en un area menor



With white i add the last light lines focusing in the top part

Con blanco añado la última luz con lineas



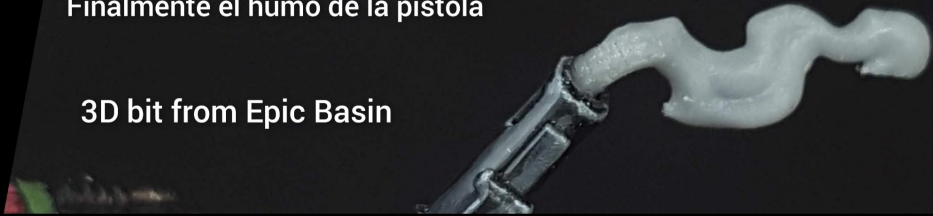
finally some scratches that breaks the pattern and makes it look more interesting.

Finalmente algunos rayones que rompen el patrón y lo hacen lucir más interesante.



Finally the smoke of the gun
Finalmente el humo de la pistola

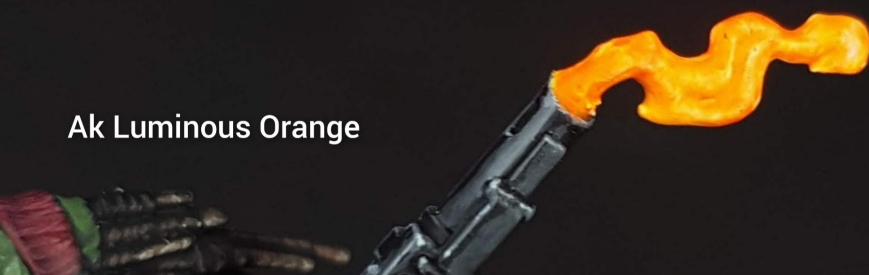
3D bit from Epic Basin



Painted in white
Pintado en blanco



Ak Luminous Orange



Gsw Fluor Red

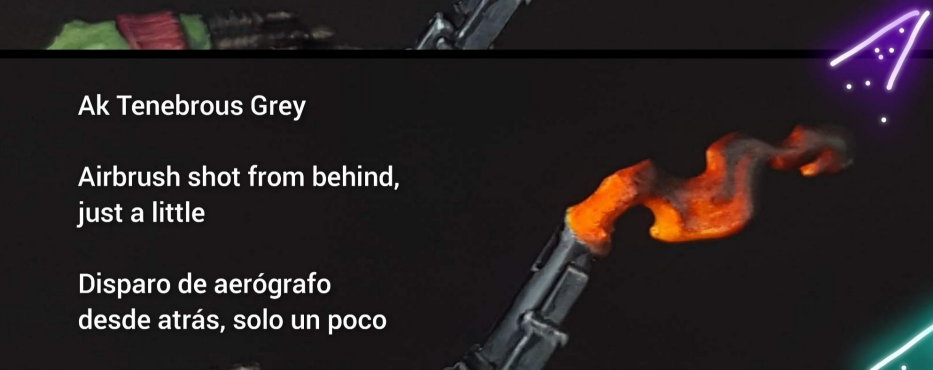
Towards the end
Hacia el final



Ak Tenebrous Grey

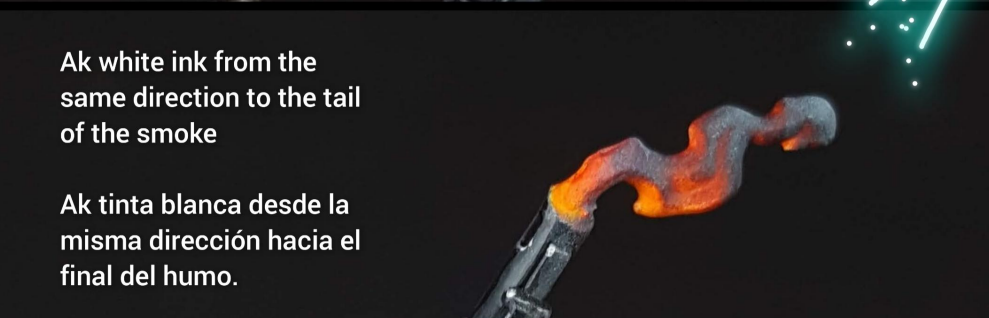
Airbrush shot from behind,
just a little

Disparo de aerógrafo
desde atrás, solo un poco



Ak white ink from the
same direction to the tail
of the smoke

Ak tinta blanca desde la
misma dirección hacia el
final del humo.





Ak Interactive

3ª Generación (14)

11001

White Intense



11021

Basalt Grey Standard



11026

Tenebrous Grey Standard



11036

Ice Yellow Standard



11063

Brown Rose Standard



11082

Luminous Orange Standard



11083

Dead Red Standard



11096

Wine Red Standard



11108

Hull Red Standard



11110

Leather Brown Standard



11120

Mud Brown Standard



11148

Medium Olive Green Standard



11160

Black Green Standard



11230

Titanium White Tinta

