

**BLACK NON
METALLIC
ARMOR**



To create a black armor the dominant color must be black. And to create a NMM effect the contrast (light/shadow) must be high.

With this rule in mind, i start defining the primary reflection just by sketching some areas in the left of the mini.

Para crear una armadura negra el color dominante debe ser el negro. Y para crear un efecto NMM, el contraste (luz/sombra) debe ser alto.

Con esta regla en mente, empiezo a definir el reflejo principal simplemente boceteando algunas áreas a la izquierda del mini.

Color mix 1:1
AK Anthracite Grey
+
AK intense Black



I place my bulbs in the top left part and i sketch over the reflection in real time. You can also see the reflection and my sketch.

Coloco mis bombillas en la parte superior izquierda y dibujo sobre el reflejo en tiempo real. Incluso puedes ver el reflejo y mi boceto.



Previous
Anterior



I add more % of black paint to the previous mix. And with some patience i smooth the transition towards the black.

Key: the transition must not be very wide to avoid loose contrast between light/dark areas.

If the smooth area is big the armor will be perceived as grey instead of black

Agrego más % de pintura negra a la mezcla anterior. Y con un poco de paciencia voy suavizando la transición hacia el negro.

Clave: la transición no debe ser muy amplia para evitar la pérdida contraste entre las zonas claras y oscuras.



Previous
Anterior



Now I add AK Anthracite Grey, but notice that area is very small compared with the previous step, that is how we gain contrast.

Ahora agrego AK Gris Antracita, pero fíjate que el área es muy pequeña comprada con el paso anterior, así ganamos contraste.



This is the previous step, i forgot to mention that the new Anthracite Grey area is also smoothed mixing it with the step 1 color. But, again, this smooth area transition is very small (around 1-2 mm)

Este es el paso anterior, se me olvidó mencionar que la nueva zona Gris Antracita también se suaviza mezclándola con el color original del paso 1. Pero, nuevamente, esta suave transición de área es muy pequeña (alrededor de 1-2 mm)

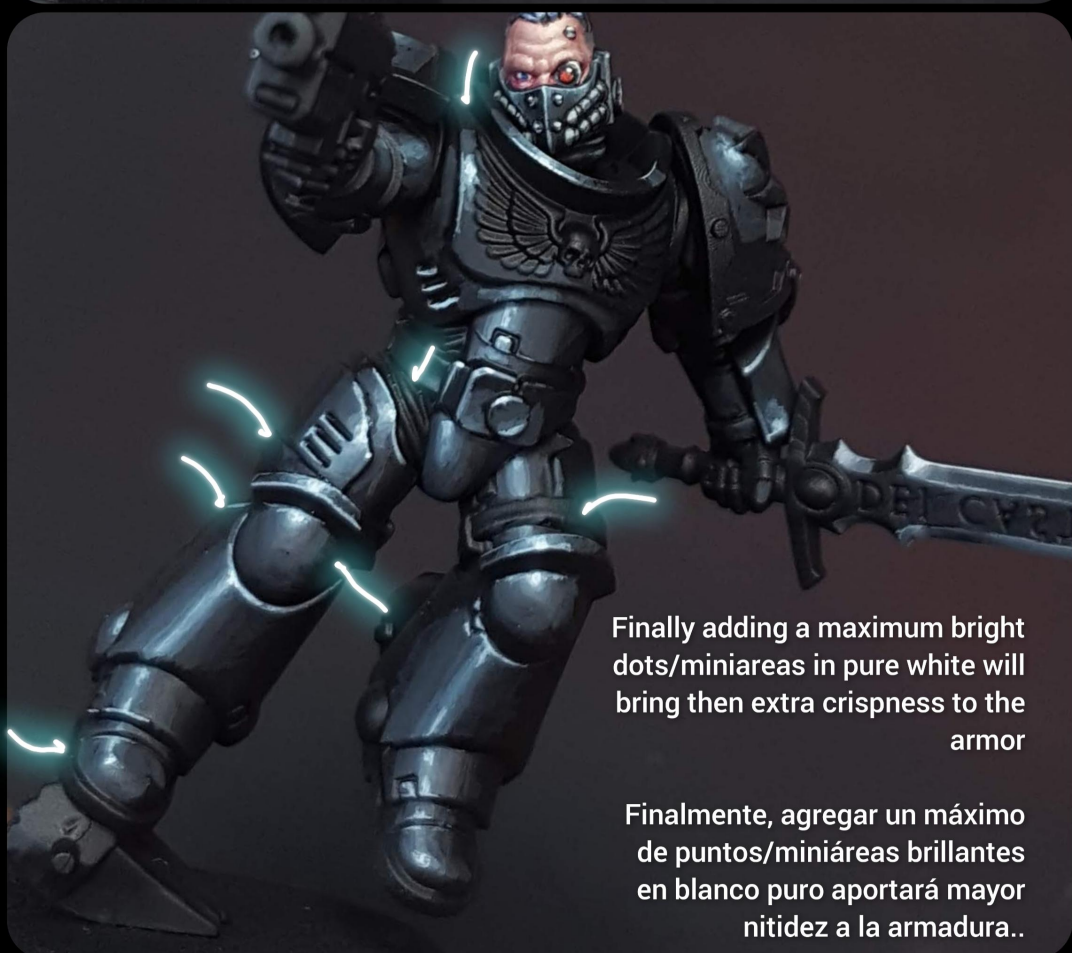


Now with a mix Ak Anthracite Grey+white 1:1 I add again a lighter area, very little again compared with the previous step. I also add some edgehighlights specially those edges looking up (or the light source direction)

Ahora con una mezcla Ak Gris Antracita+blanco 1:1 vuelvo a añadir una zona iluminada, muy pequeña de nuevo, respecto al paso anterior. También agrego algunos perfilado, especialmente aquellos bordes que miran hacia arriba (o la dirección de la fuente de luz)



Previous
Anterior



Finally adding a maximum bright dots/miniáreas in pure white will bring then extra crispness to the armor

Finalmente, agregar un máximo de puntos/miniáreas brillantes en blanco puro aportará mayor nitidez a la armadura..



Previous
Anterior



I place again my bottom
light and took a photo as a
guide for the secondary
reflection

Coloqué nuevamente mi
luz inferior y tomé una
foto como guía para el
reflejo secundario.

Because the 2dary light is red and from more weak source its not so important generate a high contrast. But we must also continue keeping pure black areas.

Debido a que la luz secundaria es roja y proviene de una fuente más débil, no es tan importante generar un alto contraste. Pero también debemos seguir manteniendo las zonas negras puras.



First sketching
Primer boceto

1:1 mix AK Black Red + Black



I add Ak black red Inside the previous area.

Agrego Ak negro rojo dentro del área anterior



I intensify the red with a glaze of Ak Black Red + AK Deep red

Intensifico el rojo con una veladura de Ak Black Red + AK Deep red




Finally a last glaze of AK Deep Red concentrating the redish tone, as you see. The brush stroke always finish near the area you want to intensify


Por último una última veladura de AK Deep Red concentrando el tono rojizo, como veis. La pincelada siempre termina cerca del área que deseas intensificar.

Here you have the
process of the jump
pack air inlet.


Aquí tenéis el proceso
de entrada de aire del
jump pack.



White diluted in the gaps
Blanco diluido en los huecos.




Ak deep red.



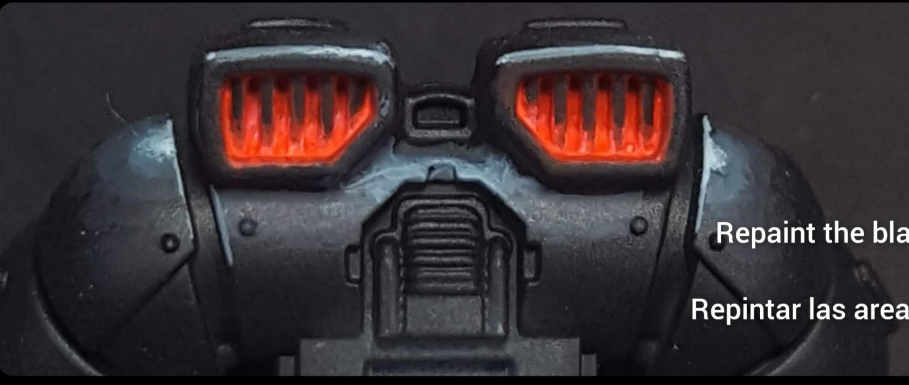
White again in the botom

Blanco de nuevo abajo



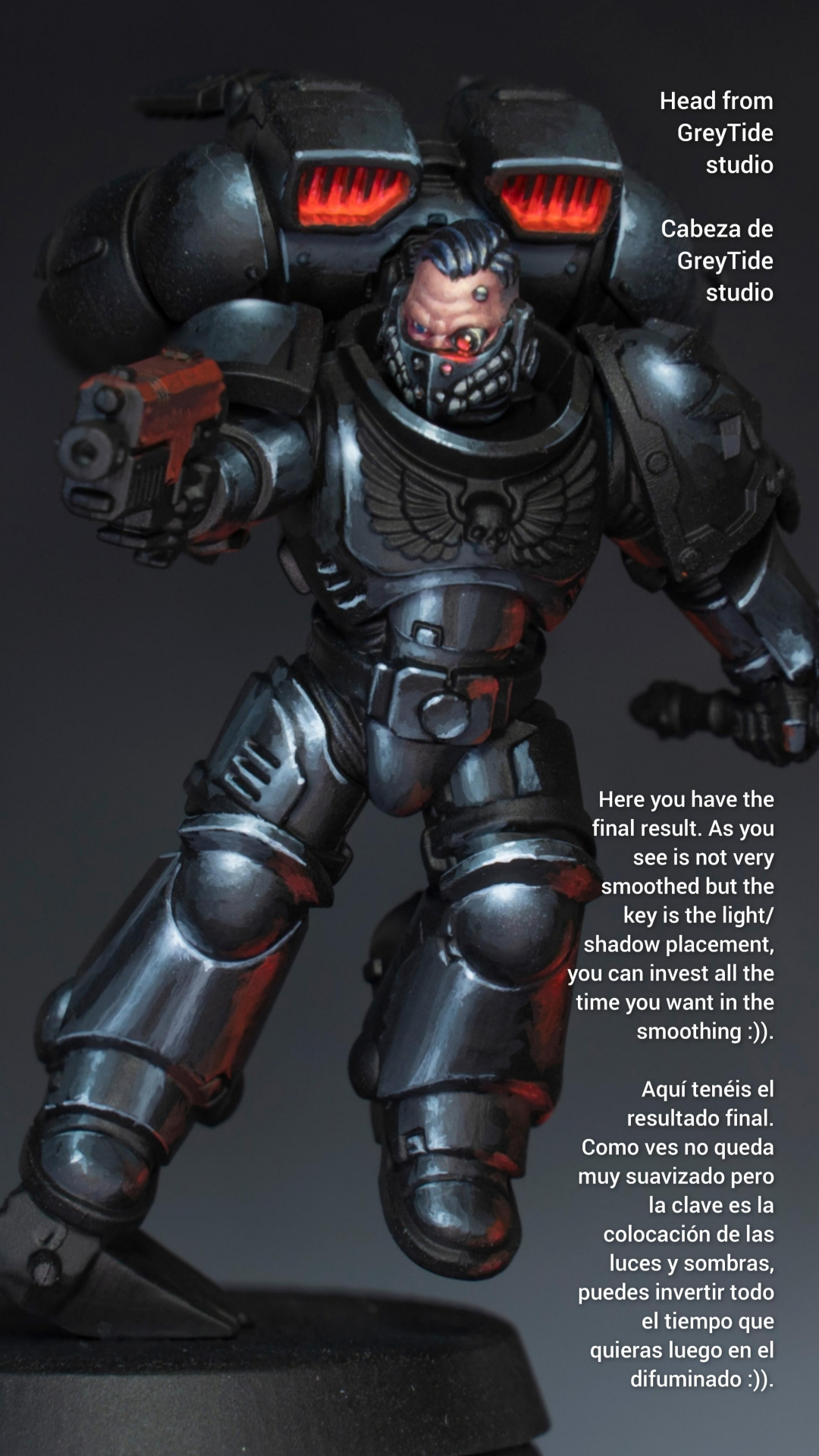
Gsw fluor red over
the white and a
little beyond

Gsw rojo flúor
sobre el blanco y
un poco más allá



Repaint the black areas

Repintar las areas negras



Head from
GreyTide
studio

Cabeza de
GreyTide
studio

Here you have the final result. As you see is not very smoothed but the key is the light/shadow placement, you can invest all the time you want in the smoothing :)).

Aquí tenéis el resultado final. Como ves no queda muy suavizado pero la clave es la colocación de las luces y sombras, puedes invertir todo el tiempo que quieras luego en el difuminado :)).

Now i see this high res photo I realized that some maximum bright area have a mini airbrush shot of white ink. You can do this with AK white ink with a little of thinner. But be sure that the paint dont makes dots testing previously over a black surface

Ahora que veo esta foto de alta resolución, me di cuenta de que algunas áreas de máximo brillo tienen un mini disparo con aero de tinta blanca. Puedes hacerlo con tinta blanca AK y un poco de thinner. Pero asegúrese de que la pintura no forme puntos probando previamente sobre una superficie negra.





Ak Interactive

3ª Generación (5)



11001

White Intense



11029

Black Intense



11088

Deep Red Intense



11098

Black Red Standard



11167

Anthracite Grey Standard

