

NIGHT AMBIENCE

ARMOR AND BONE



inspiration:
World of Warcraft
Wrath of the Lich King



This mini is inspired in this concept art of World of Warcraft Wrath of the Lich King cinematic intro

If you analyze the bottom image we can see that is some general ambience of desaturated turquoise blue and only gets a saturated blue in the magic

Esta mini está inspirada en este arte conceptual de la introducción cinematográfica de World of Warcraft Wrath of the Lich King.

Si analizáis la imagen inferior, podemos ver que hay un ambiente general de azul turquesa desaturado y solo aparece un azul saturado en la magia.

An ambiental mini (in my conception) will be affected by a couple of tones in all its mixes, independent of the color palette we choose

In this case i cover the whole mini Ak Anthracite Grey, and then I shot Ak Dark Prussian Blue from the bottom right to create a darker but more saturated shadow.

After this, in all mixes will be Anthracite Grey involved

Una mini ambiental (en mi concepción) se verá afectada por un par de tonos en todas sus mezclas, de forma independientemente de la paleta de colores que elijamos.

En este caso cubro todo la mini Ak Anthracite Grey, y luego disparé Ak Dark Prussian Blue desde la parte inferior derecha para crear una sombra más oscura pero más saturada.

Después de esto, en todas las mezclas estará involucrado el Anthracite Grey.





In orden to explore the maximum reflections and decide what to do, I moist the mini and move it to decided what reflections i like more.



Para explorar el máximo de reflejos y decidir qué hacer, humedezco la mini y lo muevo para decidir qué reflejos me gustan más.



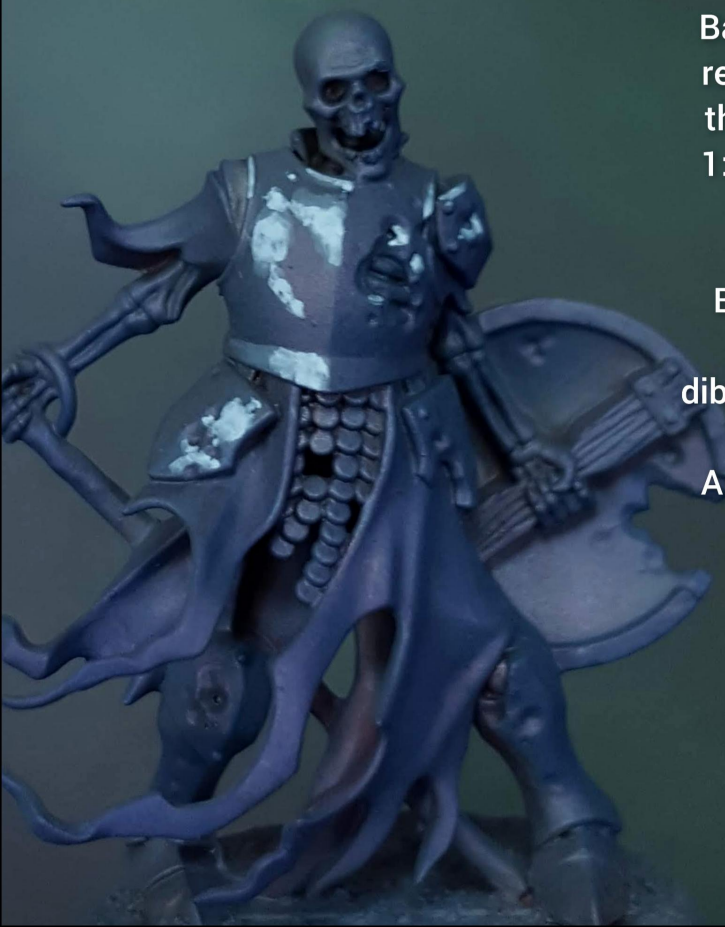
Here you have 3 different options.

Aquí tienes 3 opciones diferentes.



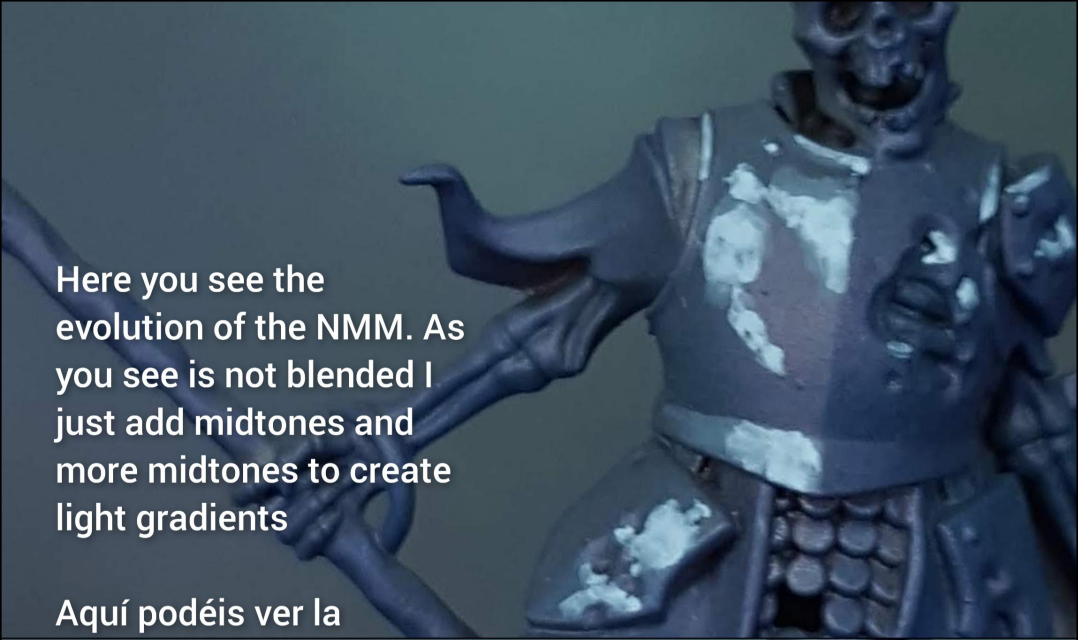
I select the palette

AK Anthracite Grey
Ak Pastel Blue

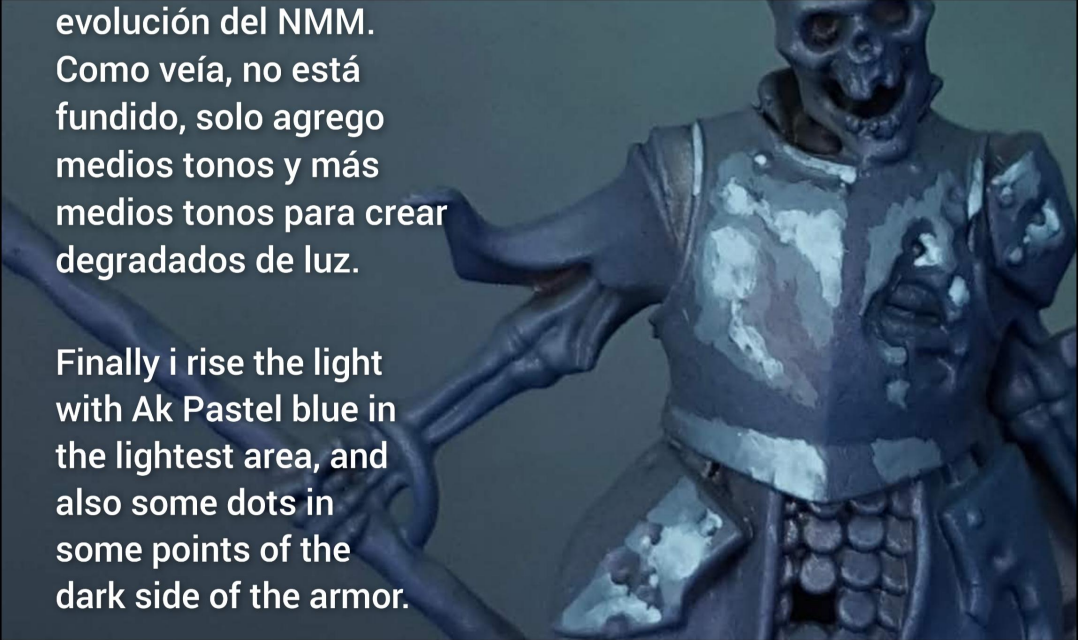


Based on the upper
reflections I sketch
the light with a mix
1:1 Ak Anthracite +
Ak Pastel blue

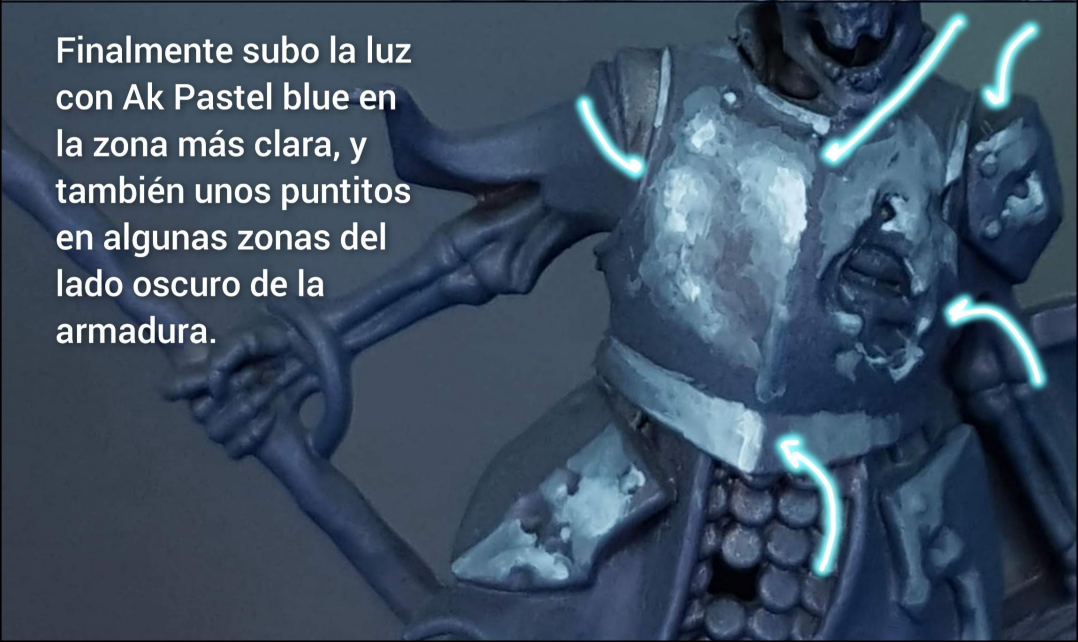
Basándome en los
reflejos de arriba,
dibujo la luz con una
mezcla 1:1 Ak
Antracita + Ak Azul
Pastel



Here you see the evolution of the NMM. As you see is not blended I just add midtones and more midtones to create light gradients



Aquí podéis ver la evolución del NMM. Como veía, no está fundido, solo agrego medios tonos y más medios tonos para crear degradados de luz.



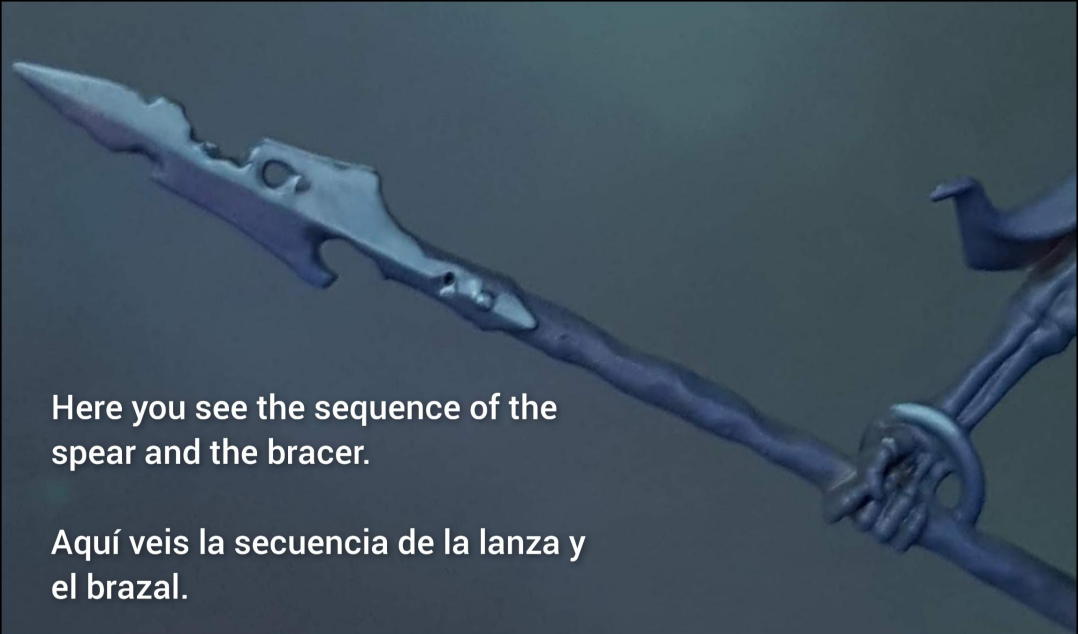
Finally i rise the light with Ak Pastel blue in the lightest area, and also some dots in some points of the dark side of the armor.

Finalmente subo la luz con Ak Pastel blue en la zona más clara, y también unos puntitos en algunas zonas del lado oscuro de la armadura.



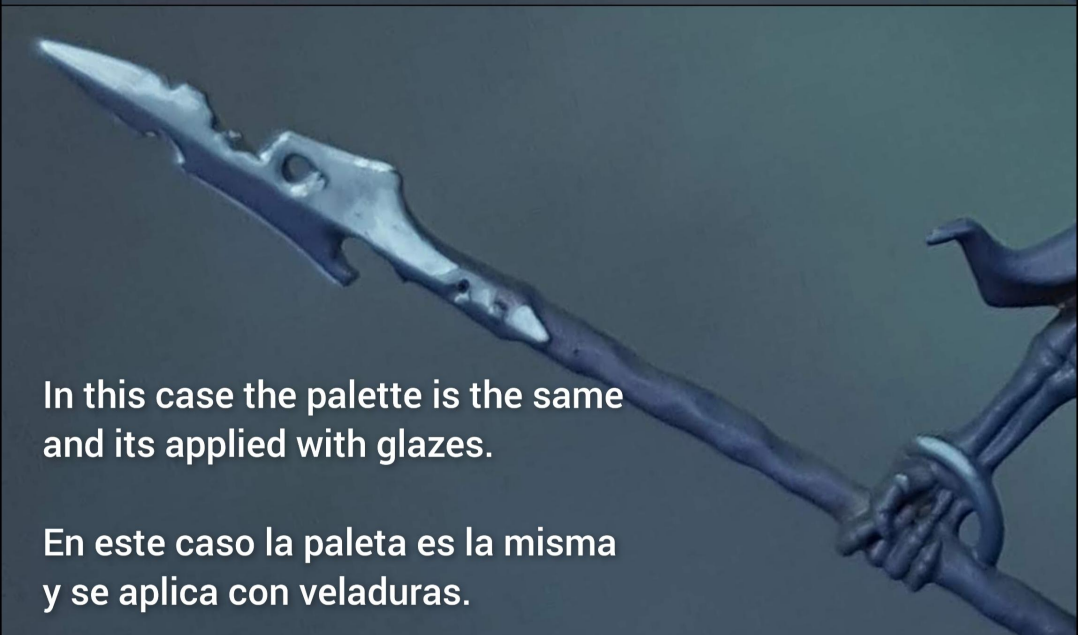
In non metallic metals, beyond the reflections we have establish following the guide of the moist mini. We can set som random secondary reflections that will add extra information and will fill big areas. Also in the right side of the armor, in the broken part I add some lighted mini reflections on the broke because of the irregularity can easily match i high reflection even if it is in shadow part.

En metales no metálicos, más allá de los reflejos que hemos establecido siguiendo la guía de la mini húmeda. Podemos establecer algunas reflexiónew secundarias aleatorias que agregará información adicional y llenará áreas grandes. También en el lado derecho de la armadura, en la parte rota agrego algunos mini reflejos iluminados en la parte rota debido a que la irregularidad puede coincidir fácilmente con un reflejo alto incluso si está en la parte de sombra.



Here you see the sequence of the
spear and the bracer.

Aquí veis la secuencia de la lanza y
el brazal.



In this case the palette is the same
and its applied with glazes.

En este caso la paleta es la misma
y se aplica con veladuras.

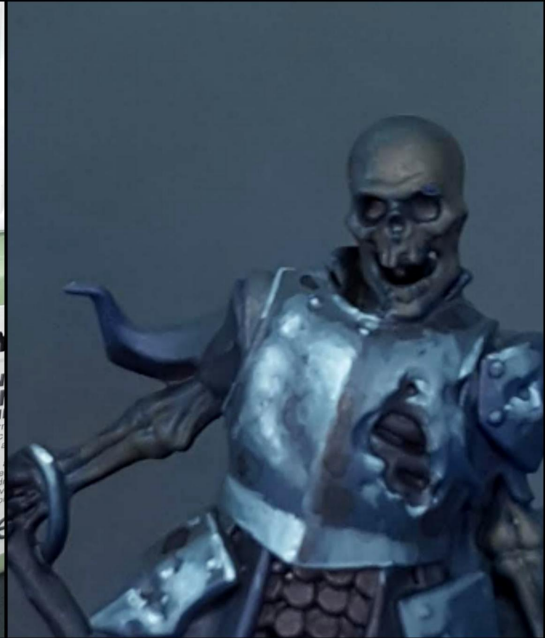


Finally to increase the contrast I mix Ak Prussian Blue with black (2:1) and glaze some shadows. Remember that high contrast in the NMM help to sell the metal effect.

I also add it in the shadow part of the fabric (just the parts that remain in shadows of my bulbs)

Finalmente, para aumentar el contraste, mezclo Ak Prussian Blue con negro (2:1) y glaseo algunas sombras. Recordad que el alto contraste en el NMM ayuda a vender el efecto metálico.

También lo agrego en la parte de sombra de la tela (solo las partes que quedan en sombra de mis bombillas)



For the bones I use this palette:
Para los huesos uso esta paleta:

- Ak Burnt Umber
- Ak Anthracite grey
- Ak Green Sky

As you see Anthracite Grey is involved to match with the general ambience.

So i do a mix 1:1 Burnt+Anthracite and then I just add more % of Green Sky in echa light step to highlight the skull and the bones.

Como véis, el Anthracite Grey interviene para combinar con el ambiente general.

hHago una mezcla 1:1 Burnt+Anthracite y luego voy agrego más % de Green Sky en cada paso de iluminación para pintar el cráneo y los huesos.



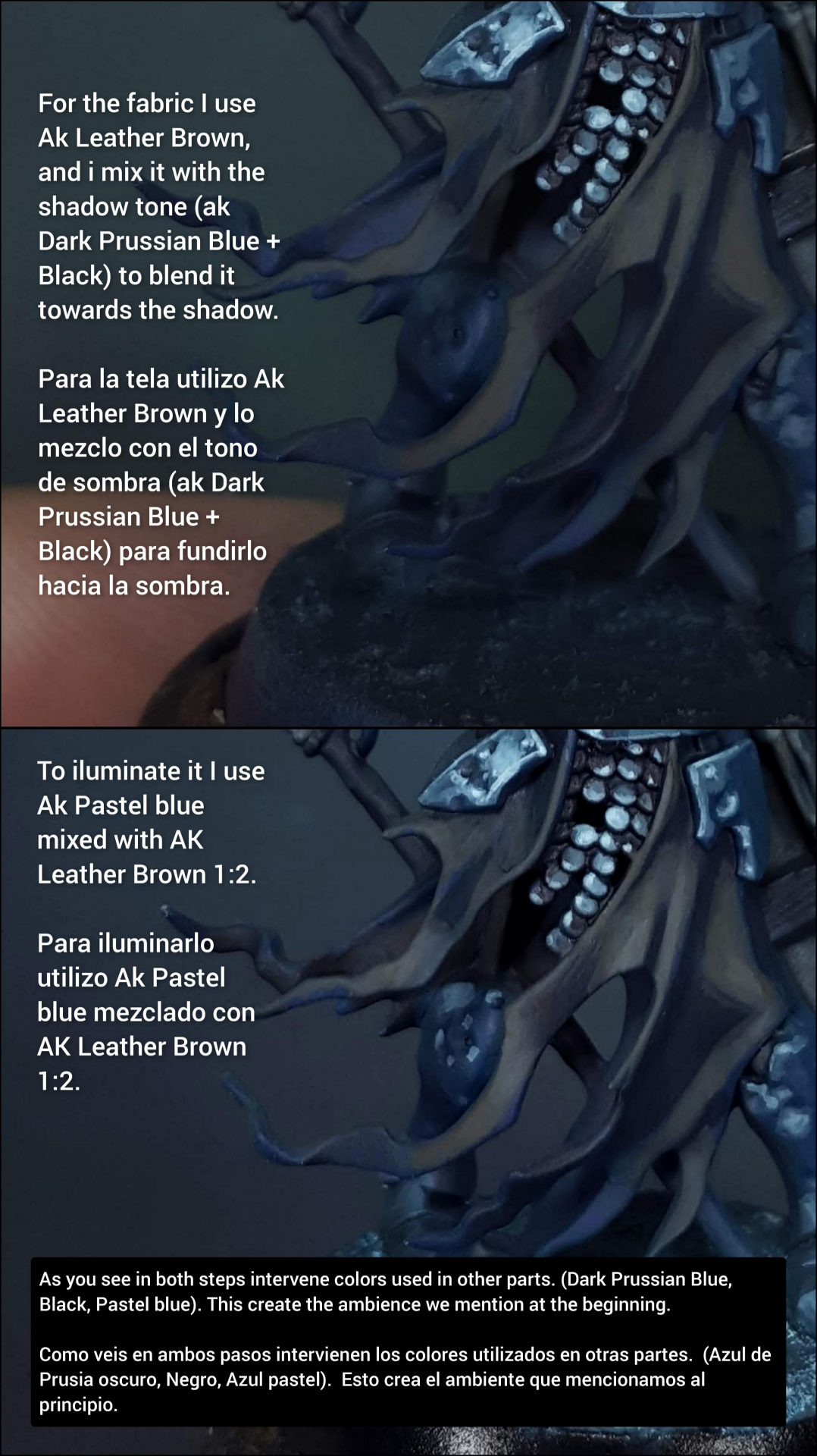


For the reflection of the plate mail. You just have to keep in mind that these will reflect a tone of light (light, dark or medium). Being small and flat, they behave as all or nothing. Although they can also have edgehighlighths.

We simply decide which area is going to be illuminated and we paint the plates with high light or lesser lights. As we move away from an illuminated plate some light edgehighlighth may appear in a dark plates area.

Para el reflejo de la cota de placas. Solo hay que tener en cuenta que estas van a reflejar un tono de luz (claro, oscuro o medio). Al ser pequeñas y planas se comportan como un todo o nada. Aunque tambien pueden tener perfilados.

Simplemente decidimos que área va a estar iluminadas y pintamos las placas con mayor o menor intensidad. A medida que nos alejamos de una placa iluminada pueden aparecer algun perfilado claro en un área oscura.



For the fabric I use Ak Leather Brown, and i mix it with the shadow tone (ak Dark Prussian Blue + Black) to blend it towards the shadow.

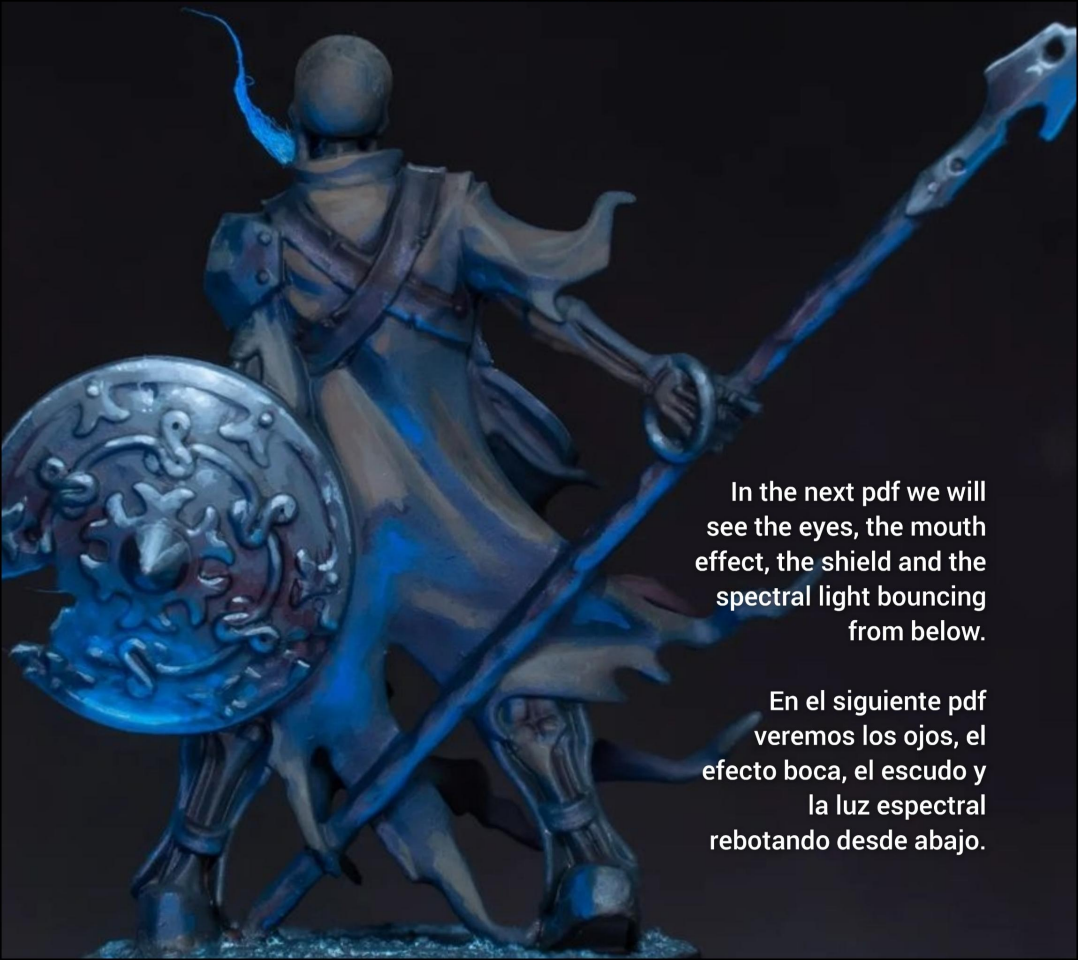
Para la tela utilizo Ak Leather Brown y lo mezclo con el tono de sombra (ak Dark Prussian Blue + Black) para fundirlo hacia la sombra.

To illuminate it I use Ak Pastel blue mixed with AK Leather Brown 1:2.

Para iluminarlo utilizo Ak Pastel blue mezclado con AK Leather Brown 1:2.

As you see in both steps intervene colors used in other parts. (Dark Prussian Blue, Black, Pastel blue). This create the ambience we mention at the beginning.

Como veis en ambos pasos intervienen los colores utilizados en otras partes. (Azul de Prusia oscuro, Negro, Azul pastel). Esto crea el ambiente que mencionamos al principio.



In the next pdf we will see the eyes, the mouth effect, the shield and the spectral light bouncing from below.

En el siguiente pdf veremos los ojos, el efecto boca, el escudo y la luz espectral rebotando desde abajo.



Ak Interactive

3ª Generación (8)

11001

White Intense



11029

Black Intense



11110

Leather Brown Standard



11111

Burnt Umber Standard



11134

Green Sky Standard



11167

Anthracite Grey Standard



11168

Pastel Blue Pastel



11189

Dark Prussian Blue Standard

