



SERGIO
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



GUTRIPPAZ



VOL I



QUIENES SOMOS	03
MATERIALES	04
CONSEJOS	10
MÉTODO SERGIO CALVO	16
TEORÍA DEL COLOR	17
GUTRIPPAZ	20
PIEL	20
CARA	28
LIMPIEZA	30
MICRO-VOLÚMENES	31
LUZ	32
OJOS	33
DIENTES	34
LABIOS	36
PIEL	37
CARA	38
AERÓGRAFO	39
COLORES	43
GALERÍA	45



01 QUIENES SOMOS

Queremos daros las gracias de todo corazón por estar leyendo este libro digital que, con tanto cariño, hemos creado para vosotros.

Tras 14 años como pintor de miniaturas, decidí que era el momento de enseñar al mundo mi particular forma de entender y ver el mundo de las miniaturas. Por esta razón, hace tres años Vanessa y yo decidimos adentrarnos en esta nueva aventura de Patreon. Y junto a la creación de nuestro estudio, Sergio Calvo Miniatures, decidimos abrir el canal de Patreon para mostraros a través de tutoriales, técnicas, consejos, ideas y planteamientos, todo el conocimiento que he ido desarrollando durante mi carrera profesional.

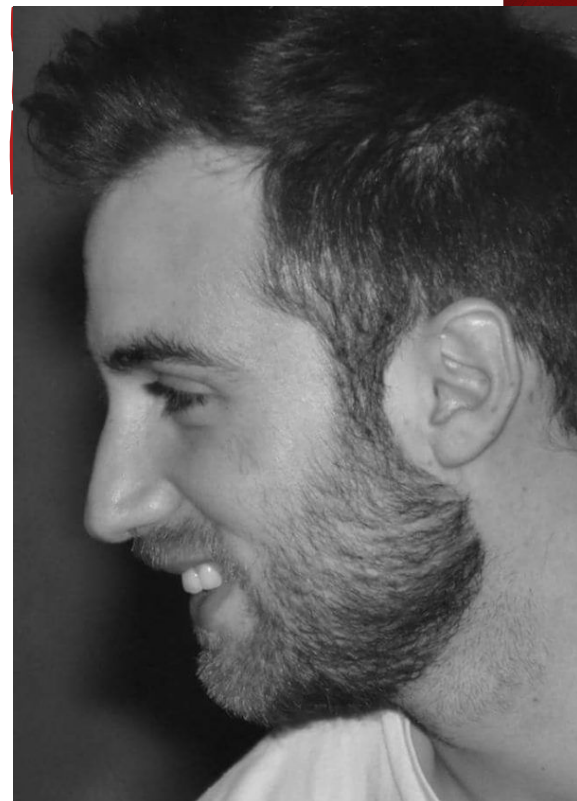
En nuestro canal de Patreon, y de forma específica a través de los tutoriales y estos libros digitales, encontrarás una guía de pintura explicada paso a paso, con todo lujo de detalles a través de imágenes y textos que ayuden a comprender los conceptos e ideas que deseo transmitir para que vosotros mismos, podáis ponerlas en práctica. Desde que

comenzamos hace más de tres años, hemos sufrido una gran evolución para traeros el mejor material y calidad que podemos, y esperamos que este nuevo formato os sorprenda y guste tanto como a nosotros.

Para aquellos que seáis nuevos en Patreon, queremos daros la bienvenida a esta nueva aventura, y para aquellos que ya habéis cumplido con nosotros algún aniversario, daros las gracias por haberlo hecho posible. Vanessa y yo, no podemos más que estar agradecidos por todo el cariño y apoyo que recibimos diariamente a través del canal, de las redes sociales o de vuestros comentarios.

Enamorados como estamos de nuestro trabajo, esperamos poder transmitir todo ese cariño y confianza que depositáis en nosotros cada día. E igualmente, esperamos que disfrutéis de este libro electrónico y de todo el conocimiento que depositamos en él.

Muchas gracias a todos.





02 MATERIALES



SOPORTE PARA FIGURAS.

Para la sujeción de miniatura pequeñas o tamaño mediano, os recomiendo el soporte de Citadel. Si trabajamos con miniaturas más grandes, lo más eficaz es utilizar un taco de madera y Blutack.



HERRAMIENTAS.

TALADRO, CUCHILLA, PINZAS, PIPETA...

Herramientas que emplearemos para sacar las miniaturas de los moldes; para quitar las líneas de molde (cuchilla) y para agarrar piezas pequeñas o como complemento para el aerógrafo y el pincel.



DILUYENTES.

Utilizado para romper la tensión superficial de la pintura; nos permite darle más flexibilidad al color sin perder cubrición, adherencia y opacidad. Además, el color se repartirá de forma uniforme por la superficie a trabajar. Su efecto retardante nos permite trabajar con el aerógrafo durante más tiempo sin la necesidad de limpiarlo tan a menudo.



02 MATERIALES



IMPRIMACIÓN.

Usamos spray porque con ellos creamos una superficie más gruesa sobre la miniatura y evitamos que al usar cualquier producto abrasivo, la imprimación salte o se rompa.



LIMPIADOR DE AERÓGRAFO.

Puedes emplear acetona, agua y el limpiador de aerógrafo. Si empleas acetona el aerógrafo no puede tener juntas de teflón o de goma, ya que la acetona se come dichos materiales. En caso de emplear acetona debemos aclarar con abundante agua y después, aplicar el limpiador.



MASILLAS.

Milliput es la más usada para ser trabajada en seco con una lija o trabajada en húmedo. Magic Sculpt tiene una dureza mayor, pero con un grano más fino. Para mí, son prácticamente iguales con la excepción de que la segunda marca tiene un acabado traslúcido (podéis solucionarlo introduciendo un poco de Milliput a la mezcla). Recuerda que si son masillas bicomponentes hay que trabajar con una mezcla del 50%. Para el sellado de juntas también podemos utilizar masillas acrílicas como Modeling Grey Putty.



02 MATERIALES



MATERIALES PARA PEANAS.

Dependiendo del acabado que deseemos, tendremos que utilizar materiales como arenas, piedras, nieve o pequeñas ramas para crear árboles, matorrales o hierba... Algunos de los materiales pueden ser utilizados junto con cola blanca para compactarlos en la superficie. Otros materiales, como el agua, pueden ser tintados.



PEGAMENTO Y ACELERADOR

El cianocrilato lo usaremos para unir dos piezas y emplearemos el acelerador para acelerar el proceso de secado.



PIGMENTOS Y FIJADOR.

Los pigmentos se aplican en seco, utilizando un pincel viejo para distribuirlo a lo largo de la superficie. Después, debemos fijar este material con el fijador. Para ello, emplearemos una pipeta.



02 MATERIALES



PINCELES.

Pinceles naturales de Winsor & Newton número 1 y 2. Utilizaremos el número 2 para la aplicación de capas bases o superficies grandes y el 1 para pequeños detalles y perfilados.



PINCELES DE GOMA.

Empleados para trabajar la masilla; los utilizaremos tanto para sellar las juntas de las miniaturas como para realizar pequeños trabajos de moldeado en escultura.



PINCELES SINTÉTICOS.

Podemos utilizar pinceles sintéticos viejos para aplicar nuestros pigmentos o para realizar las mezclas de pintura dentro del aerógrafo.



02 MATERIALES



PINTURAS DE ARTE.

Cuando deseemos obtener una mayor saturación del color, podemos emplear esta clase de marcas de pinturas por la calidad de sus pigmentos.



ANDREA COLOR, AK ACRYLICS, SCALECOLOR.

Diseñadas para modelismo y juegos de mesa. Andrea Color y Ak Acrylics son similares en cuanto a cobertura, grado de intensidad de color y grado de mate. Son colores que utilizaremos para dar las capas bases y prácticamente el 90% del trabajo de la miniatura. Scalecolor es una gama aún más mate por lo que pierde algo de saturación en el color.



PINTURAS PARA AERÓGRAFO.

Pinturas diseñadas para ser utilizadas en el aerógrafo. Con esta gama de Vallejo obtendremos mucha intensidad en el color y evitaremos el blanqueamiento de otras gamas que llevan en su composición mateador.



02 MATERIALES



PINTURAS OPACAS.

Esta gama específica de Vallejo, la emplearemos cuando realicemos las capas bases por su agarre en la imprimación. La mayoría de los colores que emplearemos son oscuros y la gama es tan versátil que podremos utilizarla para terrenos o peanas.



TINTAS.

Nos aportan intensidad de color y brillo a nuestros acabados. Podemos utilizar las tintas de Liquitex o ScaleColor en sustitución de las antiguas tintas de Citadel y que ahora son más difíciles de encontrar en el mercado.



BARNIZ.

Tendremos 3 efectos: brillante, satinado y mate. Ambos grados nos servirán tanto a pincel, como a aerógrafo. Se emplea sustituyendo el agua por este producto y juntándolo con el color que vayamos a utilizar.



03 CONSEJOS



Para limpiar el aerógrafo simplemente debemos utilizar una pipeta, apretar para extraer todo el aire y meterla dentro de la cazoleta. Una vez que esté dentro, soltamos la presión de la pipeta y automáticamente recogerá el agua sucia. Vertemos el contenido de la pipeta en el vaso de agua y cogemos de nuevo agua limpia para ser colocada en la cazoleta. Después, podemos repetir el proceso dos o tres veces más hasta que observemos que la cazoleta queda completamente limpia. Los restos que queden en la aguja del aerógrafo, podemos limpiarla simplemente utilizando el agua limpia que hemos introducido en la cazoleta y presionando el aerógrafo para expulsar la suciedad restante sobre una servilleta.





03 CONSEJOS



Es necesario agitar los botes de pintura ya que, si no han sido utilizados durante mucho tiempo, el pigmento y el diluyente que compone la pintura se separa. Para evitar esto, simplemente debemos agitar un par de veces el bote para que ambos componentes se vuelvan a unir.

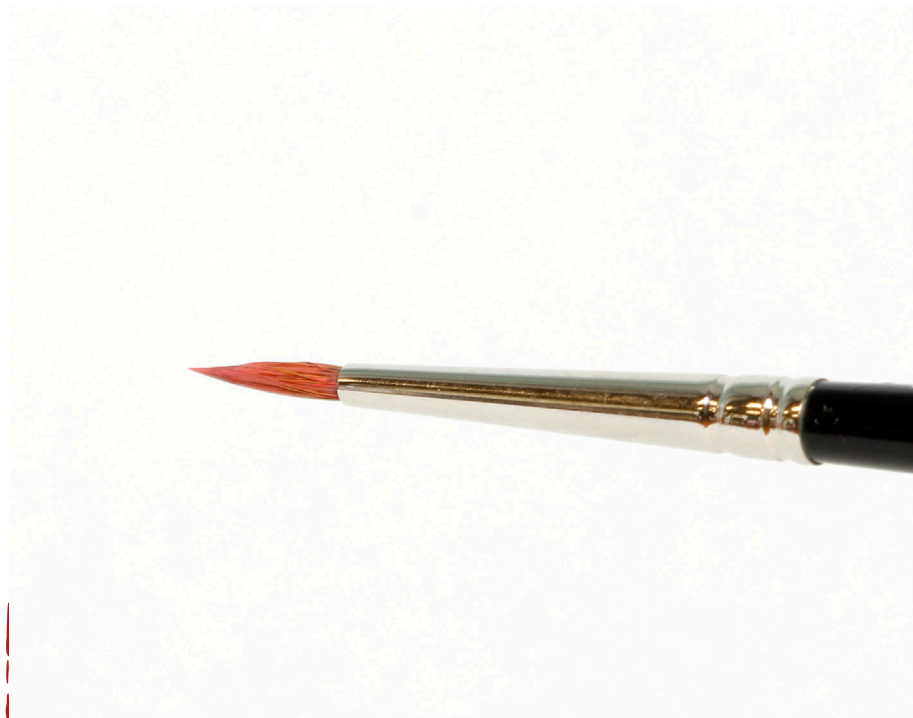




03 CONSEJOS



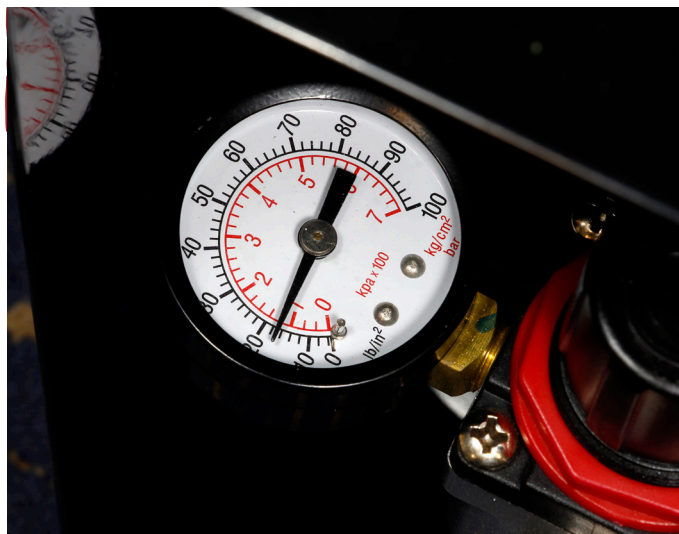
Para utilizar el acrílico, debemos tener siempre una superficie húmeda donde poder afilar la punta del pincel y retirar el exceso pintura sin perder la humedad. Para ello, debemos coger con la pipeta un poco de agua y echarla sobre el papel de cocina. Sobre esta superficie húmeda, podemos realizar un pequeño giro con el pincel a la vez que retrocedemos hacia atrás para poder quitar el exceso de pintura a la par que afilamos la punta del pincel. Así evitaremos la sensación de que el pincel se seca muy rápido o antes de llegar a tocar la figura.



En esta imagen puedes ver cómo debe quedar el pincel una vez que hemos afilado la punta del pincel y hemos retirado el exceso de pintura sin perder la humedad.



03 CONSEJOS



Con una baja presión de un 1 kilo o 1,5 kilos podemos realizar veladuras. Para ello, debemos arrimarnos mucho a la miniatura y esta baja presión nos permite evitar las molestas patas de araña.



En caso de dar la imprimación con aerógrafo o realizar las capas bases, tenemos que aumentar la presión del aerógrafo hasta 1,8 kilos. De esta forma, al separar el aerógrafo de la miniatura, la corriente de aire y pintura será continua y evitaremos que la pintura nos llegue seca, que salpique o en unas condiciones no óptimas.



03 CONSEJOS



En un plástico de tamaño pequeño introduciremos una esponja y rellenaremos con agua y jabón neutro lo suficiente para que este húmeda. Para limpiar el pincel sucio, tenemos que moverlo de derecha a izquierda y viceversa hasta conseguir que tanto el pincel como su parte metálica (virola) estén completamente libres de pintura. Además, cuando nuestro pincel esté seco podemos utilizar este gel para afilar la punta del pincel y de esta forma, mantendremos nuestra herramienta en perfectas condiciones durante más tiempo.



Con el recipiente de plástico tamaño medio (aproximadamente 23cm x 15cm), colocamos la esponja encima (siempre de color blanca o gris neutro -nunca amarilla-) y lo rellenamos de agua hasta cubrir la esponja de agua. Encima de esa esponja, colocaremos el papel de cocina doblado en dos o cuatro capas y esperamos a que el agua humedezca toda la zona.

A continuación, con el papel de horno previamente cortado a la medida de nuestra paleta, lo colocamos encima del papel de cocina. De esta forma, la humedad siempre se mantendrá debajo del papel del horno y permitirá que nuestra pintura no se seque con tanta facilidad.



03 CONSEJOS



Aquí podéis ver el resultado final. Con esta paleta húmeda, la pintura no se secará tan rápidamente como nos ocurre cuando utilizamos otra clase de paletas.



Cuando estamos pintando, el secador nos ayuda a agilizar el proceso de secado. Podemos utilizar el aire frío para secar colores brillantes y el aire caliente para poder matear la pintura. En caso de que la miniatura sea de resina o plástico, mucho cuidado con el calor del secador porque puede doblar aquellas zonas más finas de la miniatura. La clave, siempre será mantener una distancia de un par de centímetros entre la corriente de aire caliente o fría y nuestra miniatura.



04 MÉTODO

SERGIO CALVO Y EL MÉTODO DE LAS "CAPIBASES"

El término Capibases hace referencia a una pequeña broma que comenzaron mis alumnos hace unos años, y que al final, ha terminado por hacer referencia a mi peculiar forma de pintar. Simplemente, es un juego de palabras entre "Capi" por el "Capitán América" y la palabra "base" al introducir diferentes capas sin apenas estar diluidas en agua.

Como ya conocemos la paleta húmeda, podemos decir que la pintura que utilizaremos para cargar el pincel será aquella que hemos vertido directamente en nuestra paleta o, como mucho, diluir el color o mezcla con una gota de agua (10% de agua y un 90% de pintura). Ahora que nuestro pincel está cargado, pasaremos a nuestra "cama de agua" para retirar el exceso de pintura, mantener la humedad y afilar la punta del pincel. Recuerda realizar una pequeña torsión con el pincel a la par que retrocedes sobre la superficie para que la punta del pincel quede lo más afilada posible.

A diferencia de la mayoría de los cánones de pintura, utilizaremos las veladuras como un proceso de finalización por lo que únicamente recurriremos a ellas cuando tengamos un 90% de la miniatura terminada.

Desde el inicio, vamos a utilizar siempre capas bases que nos permitan siempre cubrir la capa anterior entre un 85% o 90% de la superficie a trabajar. Esto quiere decir que estamos realizando una serie de recortes que podrían identificarse con los escalones de una pirámide vistos desde la

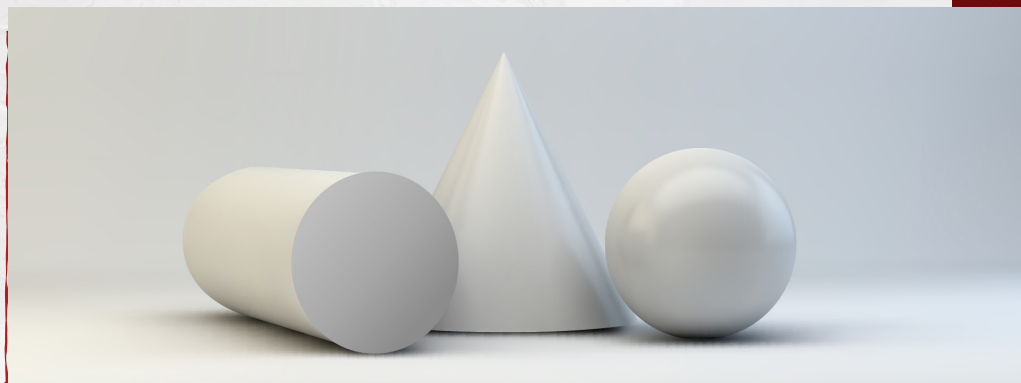
cúspide. Estos cortes entre las diferentes capas por lo tanto van a ser evidentes al inicio, pero cuando introduzcamos el aerógrafo podremos realizar "veladuras" para limpiar dichas transiciones.

En cuanto a la colocación de la luz, utilizaremos preferentemente una luz frontal. Y cuando hago referencia al término "frontal" no quiero decir que sea una luz cenital propiamente dicha. Si comprendemos que toda forma puede ser descompuesta en una geometría más simple (esferas, cubos, cilindros, conos) veremos que la colocación de esa luz no se coloca en el vértice de un cono, por ejemplo, sino que se desplaza hacia delante o plano frontal. De esta forma tendremos en el plano frontal siempre más luz que en ambos extremos, donde encontraremos zonas con sombra. Siguiendo con el ejemplo de cono, para la aplicación del color vamos a ir siempre de la sombra hacia la luz. Primero, daríamos una capa de color más oscuro que cubra toda la imprimación del cono y

a continuación, iríamos recortando la superficie a trabajar dejando siempre que la capa anterior sea visible a ambos extremos de ese cono hasta llegar al centro del mismo, donde colocaremos nuestra luz máxima. Puede que este proceso nos lleve entre 6 a 9 capas generando un degradado visible que después, limpiaremos con el aerógrafo realizando filtros de color saturados y que nos permiten introducir tonos medios. También podemos realizar sombras con el aerógrafo para aportar un extra de profundidad y reforzar el contraste.

A partir de aquí, que ya hemos trabajado todo nuestro cono a través del pincel y del aerógrafo y tenemos nuestra miniatura prácticamente terminada, podemos introducir las veladuras a pincel para esos pequeños retoques finales.

Y como no existe otra forma de aprender que la práctica, te recomiendo que cojas los pinceles y comiences con el tutorial.

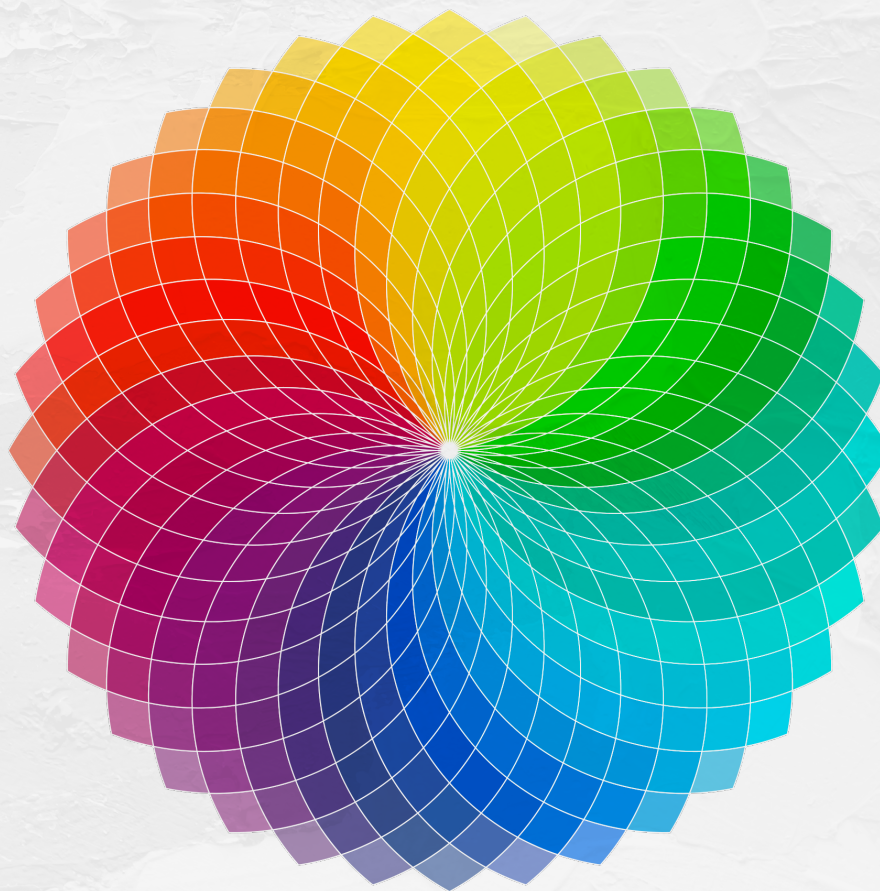




05 TEORÍA DEL COLOR

CÍRCULO CROMÁTICO

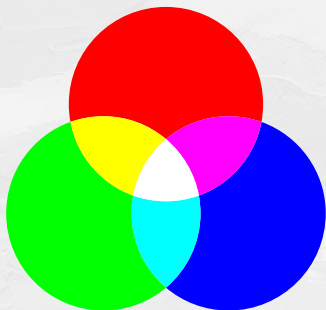
Vamos a simplificar la teoría del color para que tengáis una idea clara y concisa de cómo podemos aplicarla en nuestras miniaturas. Os prometo que no será una explicación enreversada y carente de sentido sino todo lo contrario; simple y efectiva.





05 TEORÍA DEL COLOR

El color se genera por la descomposición de la luz blanca (compuesta por rojo, verde y azul) que proviene del sol, de un foco o una fuente luminosa artificial. Para que sea más simple entenderlo, Isaac Newton se dio cuenta de este fenómeno al hacer pasar un rayo de luz (blanca) a través de un prisma de cristal se desprendió el arco iris. De esta forma, podemos entender que la luz blanca está compuesta por los colores primarios; azul, verde y rojo. Si entendemos que estos colores dependen de la sensibilidad del ojo humano a la luz, se denomina círculo cromático aditivo RGB (Red, Green, Blue).



Si esto mismo depende de los pigmentos usados (como puede ser un cartucho de tinta para impresión) se conoce con el nombre de CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) pero en este caso entran en juego las variaciones según el tipo de pigmento, tinte, calidad...etc.

Los colores secundarios son la unión de dos colores primarios. Dependiendo de la cantidad de ambos colores usados para realizar dicha mezcla podemos obtener hasta 12 colores nuevos.

Basándonos en la percepción que tenemos del color (modelo HSB), podemos decir que cualquier color tiene tres características fundamentales:

- **(Hue) Tono:** color reflejado o transmitido a través de un objeto. Se mide en grado (de 0° a 360°) y normalmente lo identificamos por el nombre del color; rojo, naranja, amarillo...
- **Saturación o cromatismo;** se trata de la fuerza del color y se representa por la cantidad de gris que existe en proporción al tono. Se mide, por lo tanto, entre 0 (gris) y 100 (saturación completa). En cualquier rueda cromática veremos que la saturación aumenta a medida que nos acercamos al borde exterior y disminuye en el interior.
- **Brillo;** se trata de la luminosidad u oscuridad del color. Se mide entre 0 (negro) y 100 (blanco)

Todos los colores (sean cuales sean) pueden ser denominados como activos o pasivos. Los colores pasivos nos dan la sensación de que avanzan frente a los colores pasivos. Y como no, estos colores pasivos parecen retroceder cuando tienen cerca colores activos.

- Un color que avanza (es activo) tiene menos peso visual que aquellos que retroceden (pasivos).
- Los tonos cálidos, saturados y con mayor luminosidad son activos y por lo tanto dan la sensación de que avanzan visualmente.
- Los tonos fríos, con poca saturación o de un valor más oscuro son pasivos por retroceder visualmente.
- Los tonos o matices de baja saturación parecen más claros que los tonos o colores más saturados.
- También existen colores neutros o indiferentes que no tienen la sensación de avanzar o retroceder visualmente.

**SATURADOS****BRILLO****FRÍOS****CÁLIDOS**



05 TEORÍA DEL COLOR

A cada color, en artes, se le da un significado específico; este variará dependiendo de la intensidad, su tendencia hacia el blanco y al negro, y, hacia otro color.

- **Blanco**; significa la inocencia y la pureza. A nosotros nos crea una sensación de relajación, liberación del estrés.
- **Negro**; significa elegancia, nobleza, sofisticación o misterio. Es un color que provoca emociones fuertes y que representa la ausencia total de luz.
- **Gris**; representa la neutralidad (por estar en medio del blanco y el negro), además de transmitir la elegancia y el lujo. Si lo usamos en exceso, podemos llegar a generar tristeza o melancolía.
- **Amarillo**; significa inteligencia y creatividad. Empleado para crear luminosidad y volver a cualquier color cálido o recrear atención.

• **Rojo**; uno de los colores más intensos o apasionantes. Se usa frecuentemente para llamar la atención sobre algún elemento, pero debe usarse sin ser abusivo, ya que puede llegar a cansar visualmente.

• **Naranja**; actúa como estimulante de colores tímidos y tristes por la fuerza, expresividad y dinamismo que crea cuando lo empleamos en una pequeña cantidad. Si nos pasamos, puede dar a entender el efecto contrario; atrevimiento y agresividad.

• **Azul**; es el color frío por excelencia. Asociado a la inteligencia y emociones profundas e incluso, fuerza. Si juntamos cualquier color junto al azul, automáticamente este se volverá frío.

• **Violeta**; representa el misterio, la reflexión o la elegancia.

• **Verde**; representa la naturaleza por excelencia y por lo tanto, incita al equilibrio.

• **Marrón**; representa la estación otoñal o el color

de la tierra. Nos aporta la impresión de equilibrio, confortabilidad y masculinidad.

Por lo tanto, podemos decir que la teoría del color podemos resumirla en:

• **Colores primarios**; Los colores primarios son aquellos que no pueden obtenerse de ninguna mezcla entre colores, por esto son considerados únicos y absolutos.

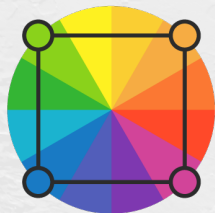
• **Colores secundarios**; aquellos colores obtenidos de la mezcla de dos primarios.

• **Colores terciarios**; colores obtenido con una mezcla de un primario y un secundario.

• **Colores análogos**; colores ubicados muy juntos dentro de la rueda cromática.

• **Colores complementarios**; colores situados uno frente al otro en una rueda cromática.

COMBINACIONES DE COLOR



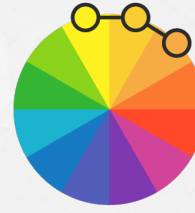
CAUDRADO



COMPLEMENTARIO



TRIADA



ANALOGOS



TETRAEDRO



06 GUTRIPPAZ

PIEL

06/01

En este tutorial, vamos a comenzar nuestra miniatura con un único color (azul oscuro) para mantenernos siempre en un ambiente más frío.

Y para ir más rápido, voy a pintar toda la miniatura con aerógrafo.

1





06 GUTRIPPAZ



Thinner



Strong Dark
Blue

PIEL

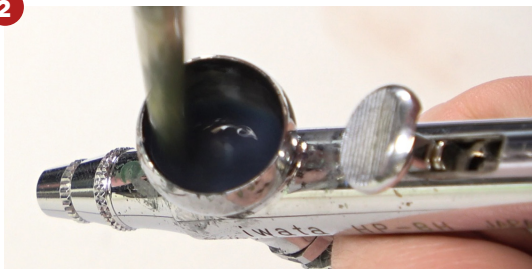
06/02

Después, juntando ese mismo color inicial con un azul más claro, comenzaremos a trabajar la piel.

1



2



3





06 GUTRIPPAZ



Water



Strong Dark
Blue



Turquoise



Turquoise

PIEL

06/03

Nos vamos a centrar en seguir siempre la volumetría de la miniatura; en el caso de la cara por ejemplo, dejaremos en sombra (capa anterior) la zona de los pómulos, los labios y todos aquellos huecos o recovecos que la escultura nos está indicando que están en un plano más profundo. Mismo proceso para la musculatura de los brazos.

1



2



3



4



5



6



7



8





06 GUTRIPPAZ



Water



Mix

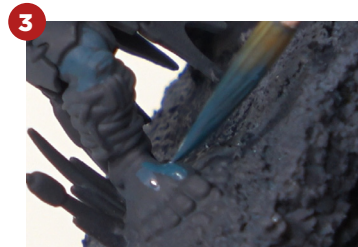


Turquoise

PIEL

06/04

En las piernas, por ejemplo, podemos variar esa misma tonalidad al estar en una plano más adelantado que el eje principal de nuestra miniatura. Presta atención a que la zona de los dedos de los pies se trabaja exactamente igual que los dedos de la mano.





06 GUTRIPPAZ



Water



Mix



Turquoise

PIEL

06/05

Después de aplicar esta primera capa, podemos comenzar a recortar la superficie a trabajar dejando siempre un 90% de la capa anterior. De esta forma, podremos crear degradados (a modo de cortes) muy evidentes que nos ayudarán a comprender el contraste y la luz que queremos en nuestra miniatura.

1



2



3



6



4



5



7





06 GUTRIPPAZ



Water



Turquoise

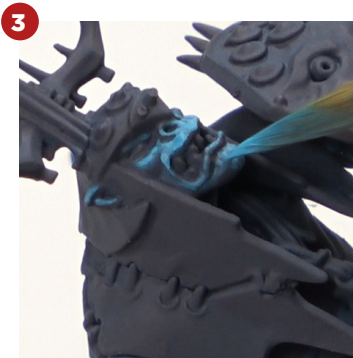


Spectrum Blue

PIEL

06/06

Hacer saltos evidentes de color no es necesariamente negativo. Si nos centramos por ejemplo en zonas como la cara o planos que estén adelantados al eje central, lo que estaremos haciendo es crear un punto focal en nuestra miniatura. Con las dos o tres primeras luces no es necesario pensar en la colocación de la luz sino en la volumetría, y a partir de ahí, es cuando comenzaremos a construir la luz de forma estratégica (cara, manos o la rodilla).





06 GUTRIPPAZ



Water



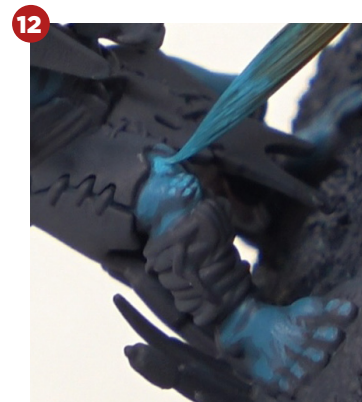
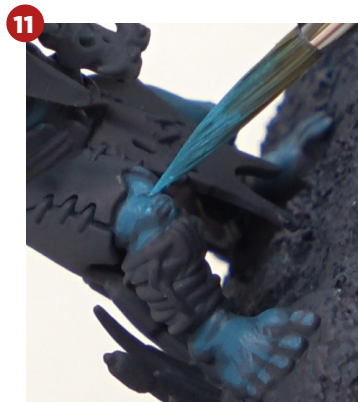
Turquoise



Spectrum Blue

PIEL

06/06





06 GUTRIPPAZ



Water



Mix



Spectrum
Blue

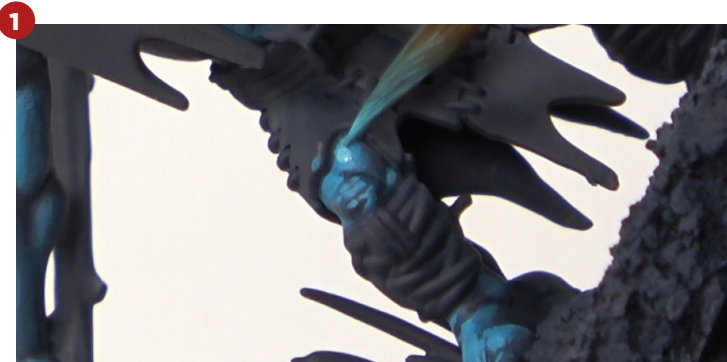


Spectrum
Blue

PIEL

06/07

En cuanto al rostro, siempre hay que incrementar el valor de luz en ella. Se podría decir que de cintura para arriba siempre vamos a tener que colocar más luz pero en ciertas zonas inferiores como la pierna, tenemos que tratarlo como un punto focal más (al igual que la cara pero un paso por detrás de ella en importancia).





06 GUTRIPPAZ



Water



Mix

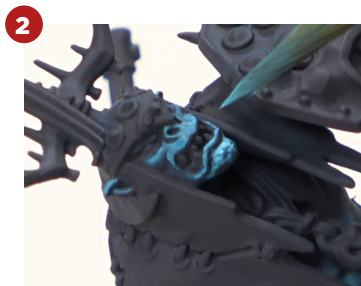
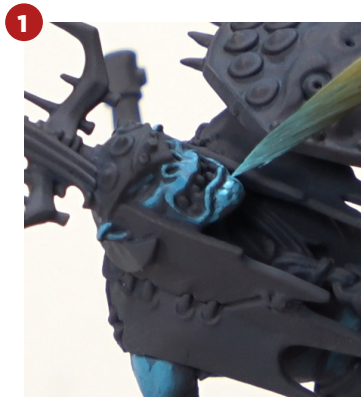


Spectrum Blue

CARA

06/08

Los pómulos, labios o arrugas de la piel siempre tienen que estar mucho más iluminadas que sus contrarios (parte baja del pómulos, parte baja de los labios...etc). Si te fijas bien, se trata siempre de tener una zona de luz máxima muy cerca de una zona de sombra para que visualmente, nuestro ojo aleje esas zonas oscuras y acerque las zonas más iluminadas.





06 GUTRIPPAZ



Water



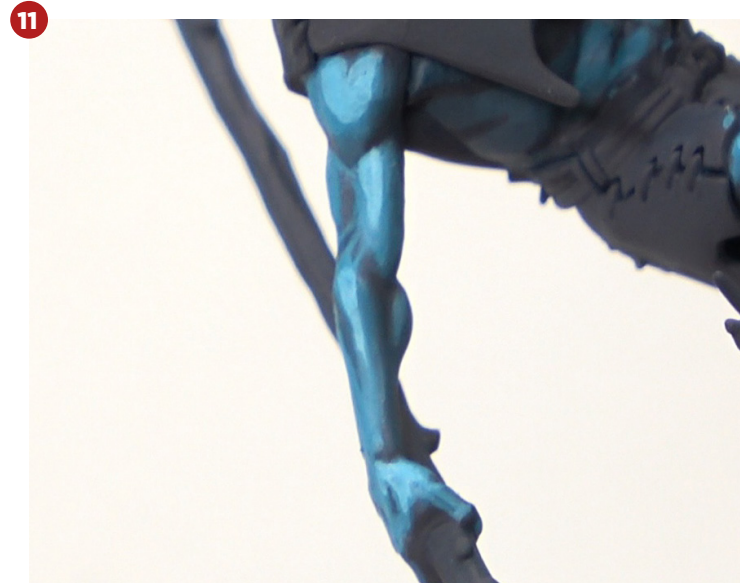
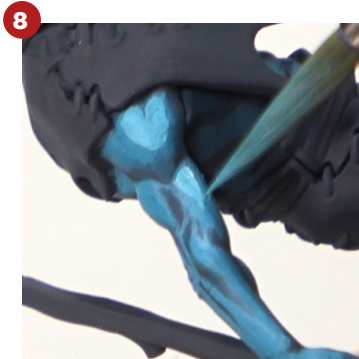
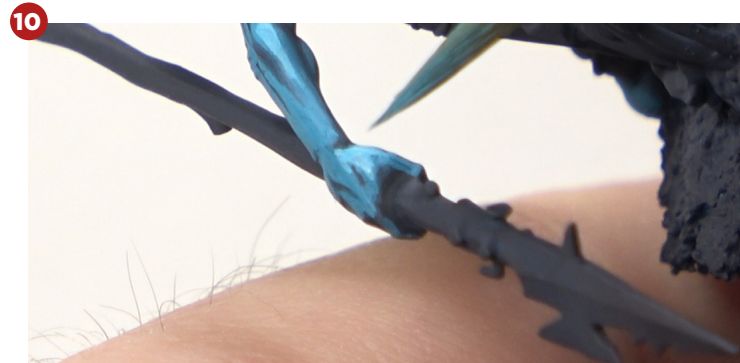
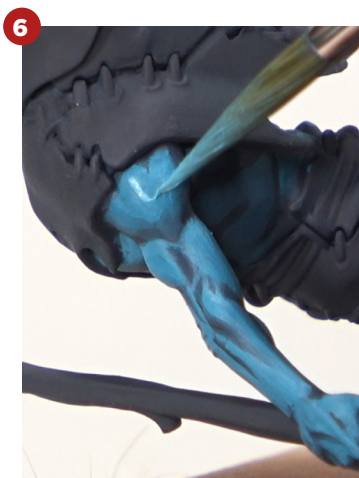
Mix



Spectrum Blue

CARA

06/08





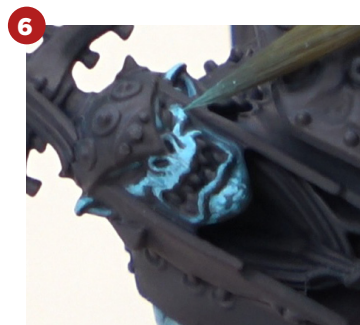
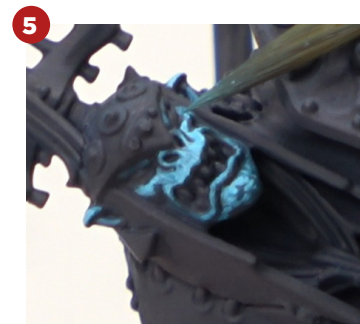
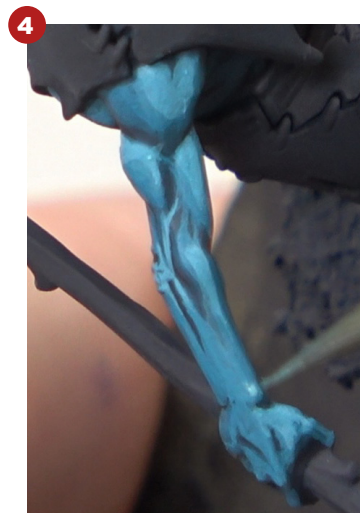
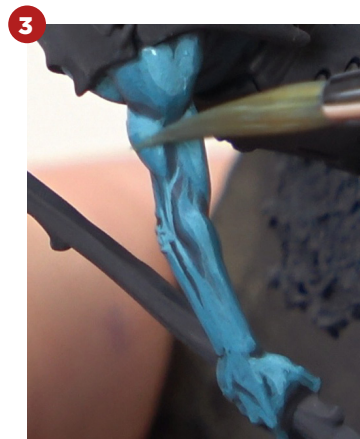
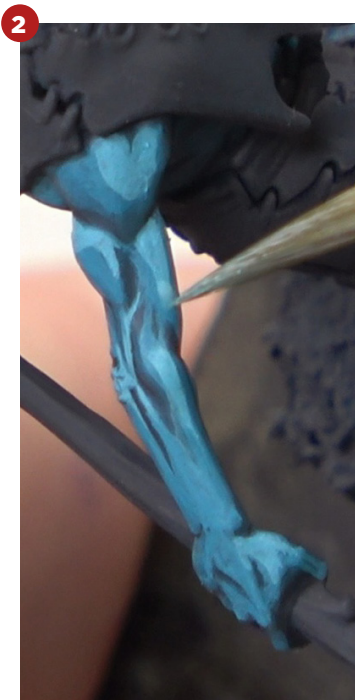
06 GUTRIPPAZ



LIMPIEZA

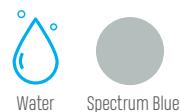
06/09

Si tenemos que limpiar algunas zonas como es el caso del brazo, lo mejor es diluir aún más la pintura y partiendo de la capa anterior arrastrar la pintura hasta la capa que acabamos de pintar. De esta forma, lo que estaremos haciendo es crear una transición (veladura) entre dos capas. Para la cara puede resultar algo más difícil porque la zona a trabajar es más pequeña pero la clave está en llevar esas zonas a un plano más central.



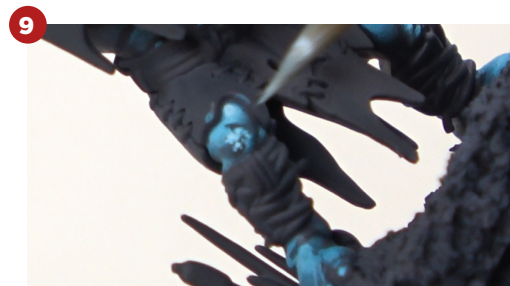
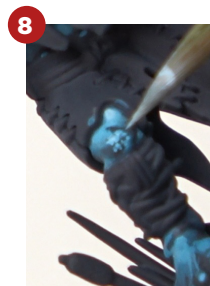


06 GUTRIPPAZ



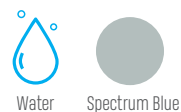
MICRO-VOLÚMENES_06/10

Estos volúmenes tan pequeños marcan una gran diferencia entre una cara expresiva, que tenga mucha gracia y otra que parezca completamente plana. Fíjate que prácticamente son toques muy pequeños con el pincel en una zona muy específica y junta como son los pliegues de los labios.





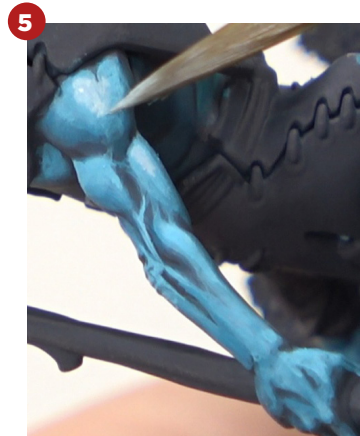
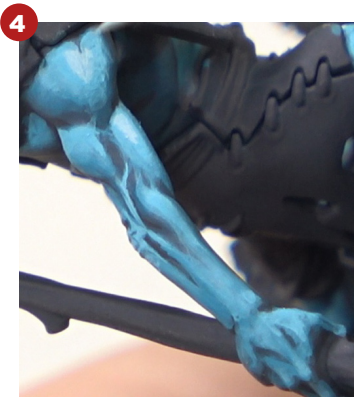
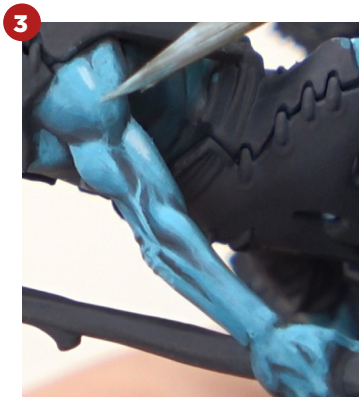
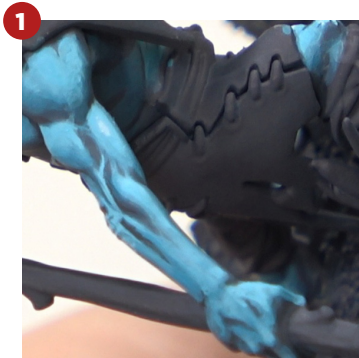
06 GUTRIPPAZ



LUZ

06/11

En la zona de los hombros (muy cerca del color base de la túnica) respetaremos siempre el perfilado en sombra que hemos creado al comenzar a pintar la piel y que, precisamente, coincide con la terminación de las telas.





06 GUTRIPPAZ



Water



Dead Red

OJOS

06/12

Para los ojos, comenzaremos con un color muy intenso y después, podemos decidir si queremos añadir algún otro elemento más como la pupila.

1



2



3



4



5



6





06 GUTRIPPAZ



Water

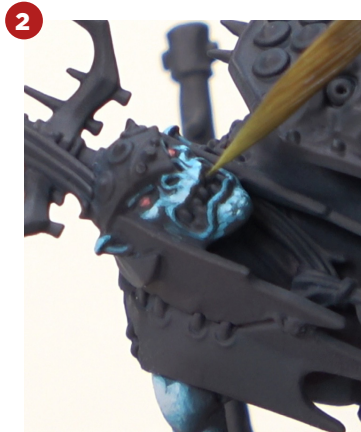


Middle Stone

DIENTES

06/13

Los dientes en este caso tienen una forma de triángulo, por eso vamos a dejar los perfilados en sombra que se han creado a través de esa primera capa y pintaremos encima con una primera capa base.





06 GUTRIPPAZ



Water



Middle Stone

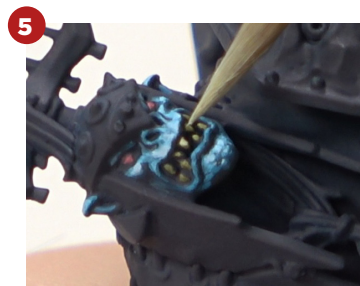
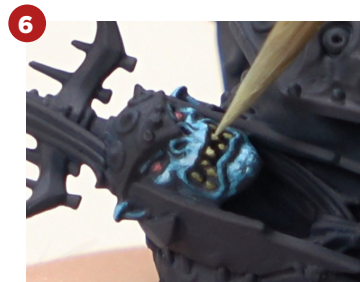
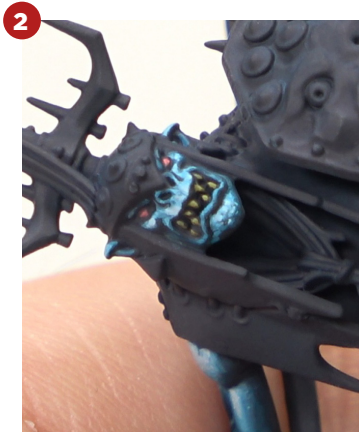


Medium Grey

DIENTES

06/14

Después, buscaremos la luz aplicando a nuestra mezcla un color más claro y llevando el pincel hacia la zona más alta del diente.





06 GUTRIPPAZ



Water



Dead Red



Medium Grey

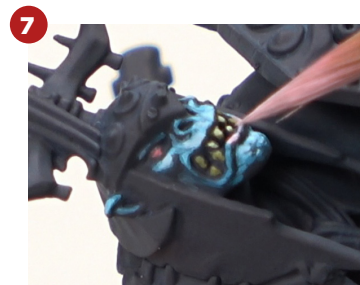
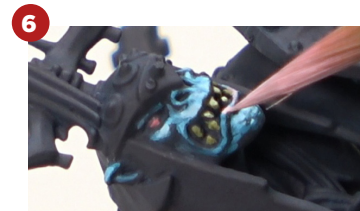
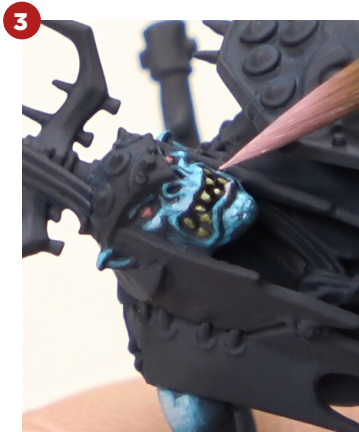
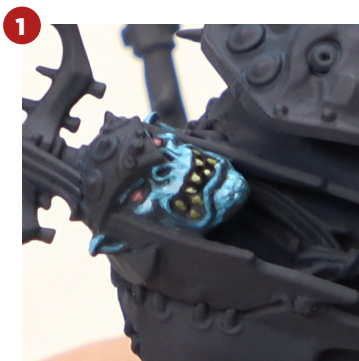


Medium Grey

LABIOS

06/15

En los labios, vamos a crear una textura a través de un punteado.





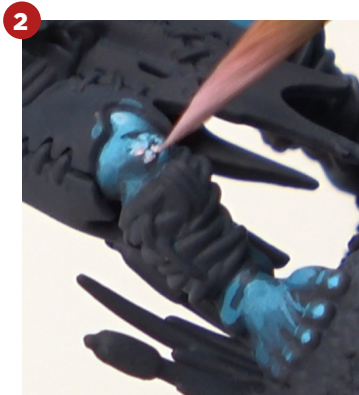
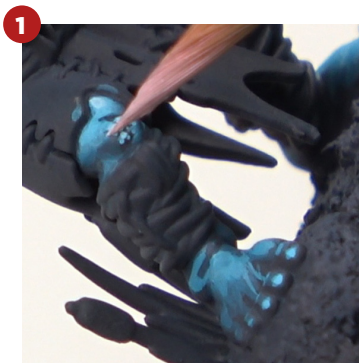
06 GUTRIPPAZ



PIEL

06/16

Para los codos y rodillas podemos emplear una tonalidad diferente para crear esa misma textura que anteriormente hemos utilizado.





06 GUTRIPPAZ



Water



Mix



Medium Grey

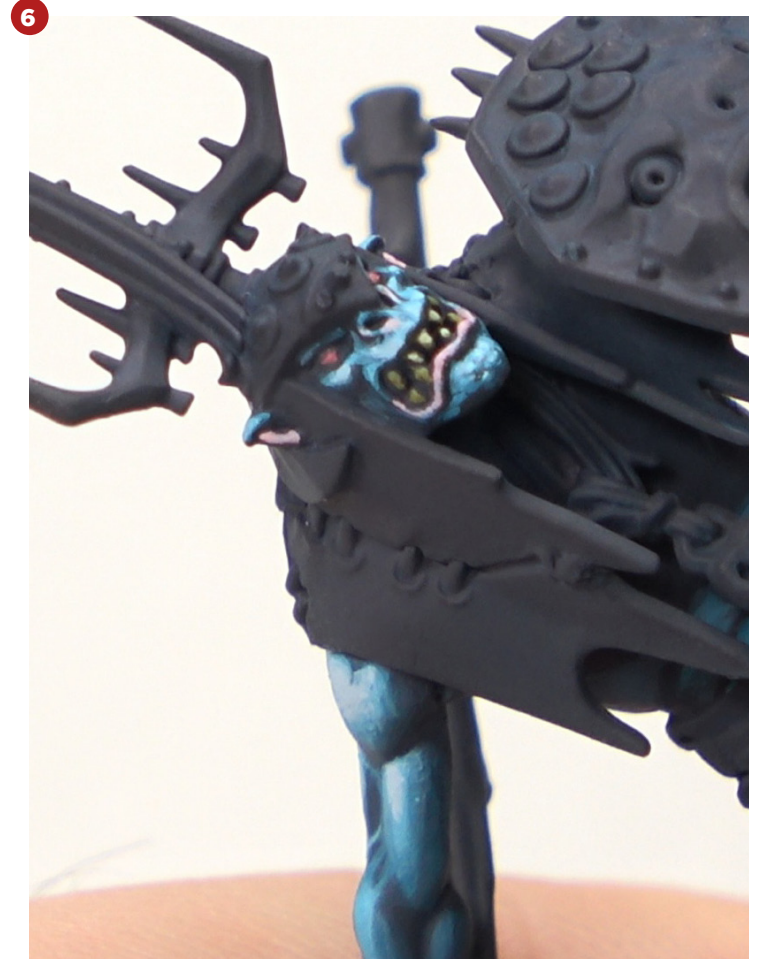
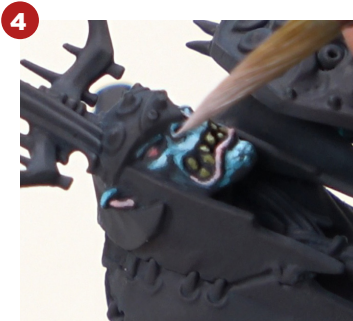
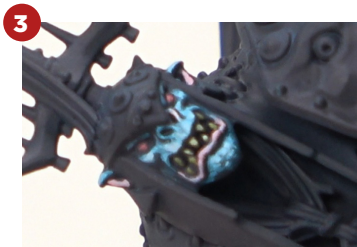
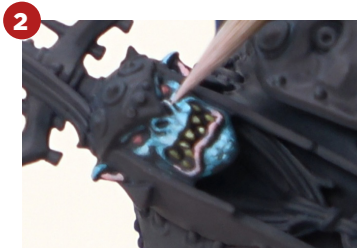


Medium Grey

CARA

06/17

Y otro ejemplo más sería en la cara donde podemos realizar líneas en la nariz para crear otro foco de atención utilizando esta vez el valor del color.





06 GUTRIPPAZ



Thinner



Light Livery
Green

AERÓGRAFO 06/18

Comenzaremos a utilizar el aerógrafo con este verde. En esta ocasión vamos a centrarnos en añadir un nuevo matiz a la piel (tanto a la zona de los brazos como a la cara). No importa si tenemos que insistir varias veces en una misma zona, recuerda que al contacto con otro color va a variar la tonalidad que estamos aplicando. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!

1



2



3



4



5



6





06 GUTRIPPAZ



Thinner



Light Livery
Green

AERÓGRAFO _____ 06/18





06 GUTRIPPAZ



AERÓGRAFO _____ 06/18

11



12



14



13





06 GUTRIPPAZ



Thinner



Light Livery
Green

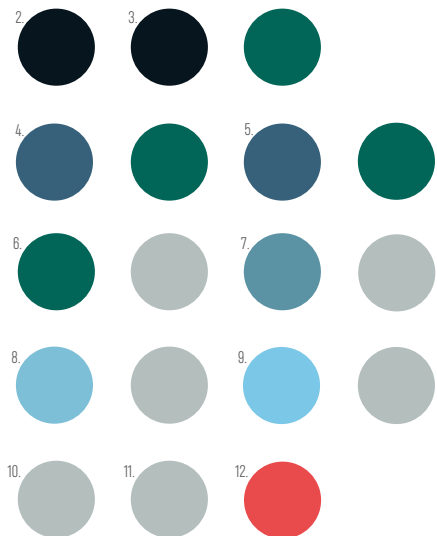
AERÓGRAFO 06/18

15





07 COLORES



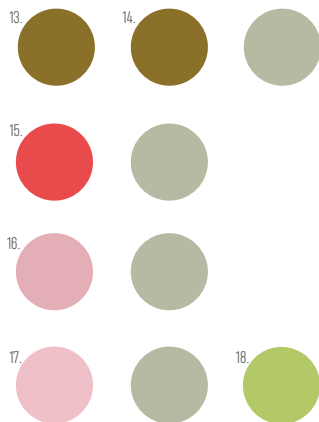
- 2. Strong Dark Blue
- 4. Mix y Turquoise
- 6. Turquoise y Spectrum Blue
- 8. Mix y Spectrum Blue
- 10. Spectrum Blue
- 12. Dead Red

- 3. Strong Dark Blue y Turquoise X 2
- 5. Mix y Turquoise
- 7. Mix y Spectrum Blue X 2
- 9. Mix y Spectrum Blue
- 11. Spectrum Blue





07 COLORES



13. Middle Stone
15. Dead Red y Medium Grey X 2
17. Mix y Medium Grey X 2

14. Middle Stone y Medium Grey
16. Mix y Medium Grey
18. Light Livery Green





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





GUTRIPPAZ

VOL I



sergiocalvominiatures.com



patreon.com/sergiocalvominiatures



[instagram.com/sergiocalvominiatures](https://www.instagram.com/sergiocalvominiatures)



www.facebook.com/sergiocalvominiatures

CRÉDITOS

Pintura
Sergio Calvo

Edición y Corrección
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación
Antonio García