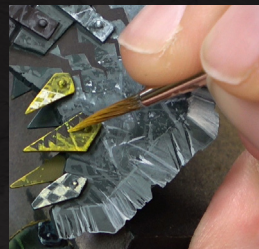




SERGIO  
CALVO  
miniatures

ESPAÑOL

# ORK MEK BOSS



VOL IV





# LEON

ORK MEK BOSS

**03**

HACHA

**03**

NMM

**11**

COLORES

**12**

GALERÍA

**13**

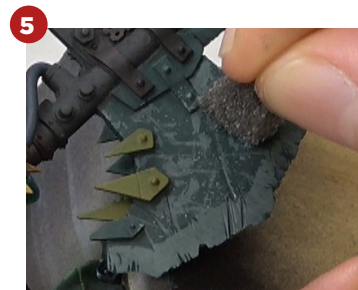
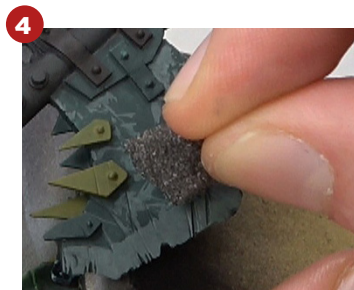
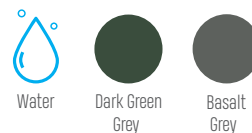
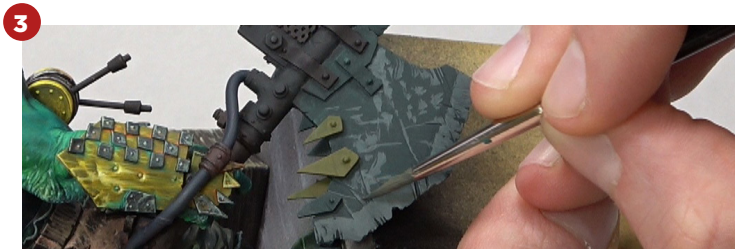
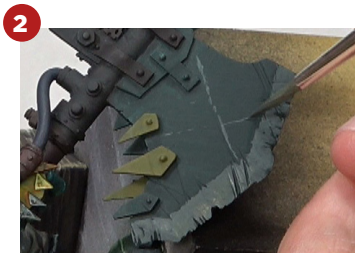


# 06 ORK MEK BOSS

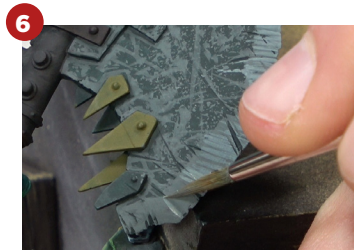
## HACHA

Vamos a ver en profundidad como realizar un NMM en un arma y sobre todo, nos centraremos en crear diferentes texturas que podemos incluir para representar un mismo material de formas diferentes.

Estas se pueden utilizar prácticamente en todos los elementos que tenga nuestra miniatura incluida la piel. Ahora bien, tenemos que conseguir diferenciar la textura que podemos agregar en algo orgánico (como es la piel) y la que se utilizaría en una tela o un cuero.



(Dark Green Grey y Basalt Grey) Cuando hablamos de texturas, lo primero que nos viene a la cabeza son líneas o puntos, sin embargo, podemos utilizar cepillos de dientes o esponjas para crear diferentes tipos de acabados y generar una aleatoriedad que no obtendríamos con el pincel. A medida que vayamos subiendo hacia la luz acentuaremos esas texturas introduciendo colores que contengan mucho más blanco (Mix y Blue Grey).



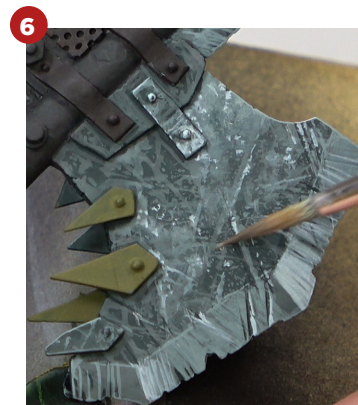
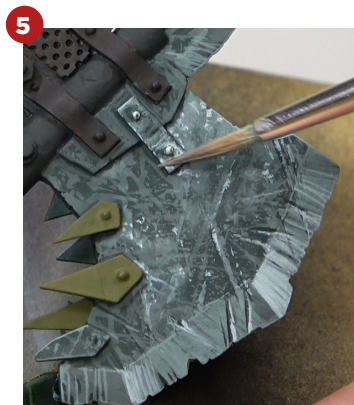
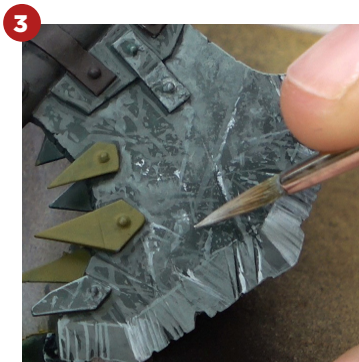
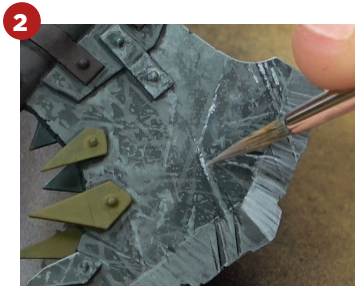




# 06 ORK MEK BOSS

## HACHA

Como estamos construyendo un NMM recuerda que utilizaremos siempre colores desaturados. Puedes utilizar una gama de ocre si quieres interpretar un metal más amarillento o utilizar una escala de grises que tiendan a verdes o azules si quieres representar metales plateados.



(3 gotas de agua, Mix y Blue Grey) Añadiendo agua limpiaremos las zonas donde más marcadas hayan quedando las capas. El blanco lo usaremos en pequeños lugares para crear los brillos del metal (Offwhite).



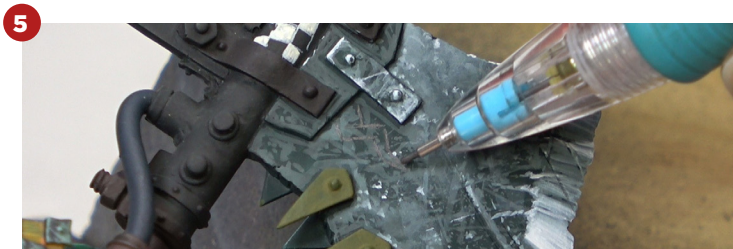




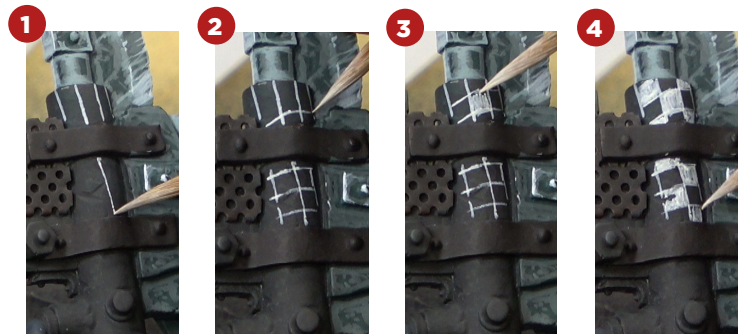
# 06 ORK MEK BOSS

## HACHA

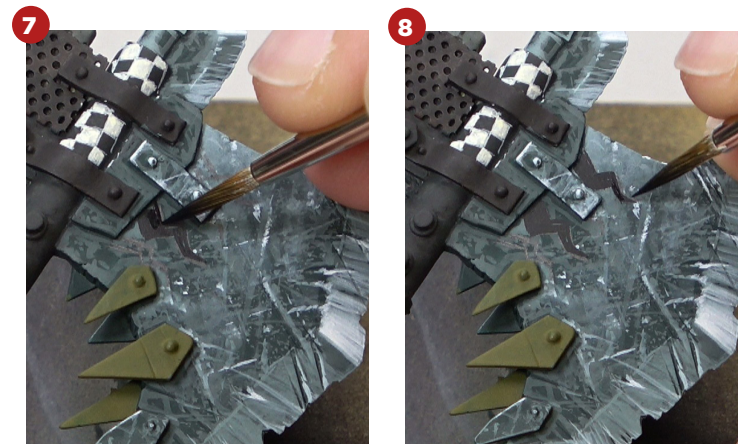
Y si queréis incorporar más información podemos añadir óxidos o freehand que nos ayuden a diferenciar unos materiales de otros. En el caso de los dibujos a mano alzada podemos realizarlos directamente con el pincel o crear primero el dibujo con un portaminas para después pintar encima.



No te preocupes porque si usas un lápiz de punta blanda la miniatura no se arañará y podrás eliminar los restos no deseados con una goma de borrar. Aquí os he puesto ambos ejemplos ya que considero que cuando el entramado es sencillo podemos omitir la parte de dibujarlo con el portaminas pero si deseamos realizar un dibujo más complejo es altamente recomendable.



En cuanto a qué color podemos utilizar os diré que dependerá de la superficie que estemos tratando. En el caso de los tatuajes la tinta nunca va a ser de color negro, siempre tenderá hacia un color verdoso o azul ya que pierde intensidad con el paso del tiempo. En materiales como el cuero puede variar el tono utilizado por el roce y en superficies que estén al aire libre la pintura se degrada por el sol y se vuelve más grisácea (Black).





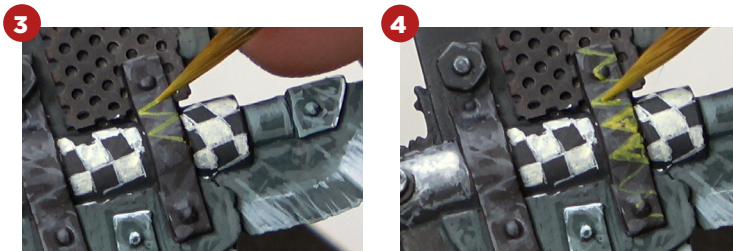


# 06 ORK MEK BOSS

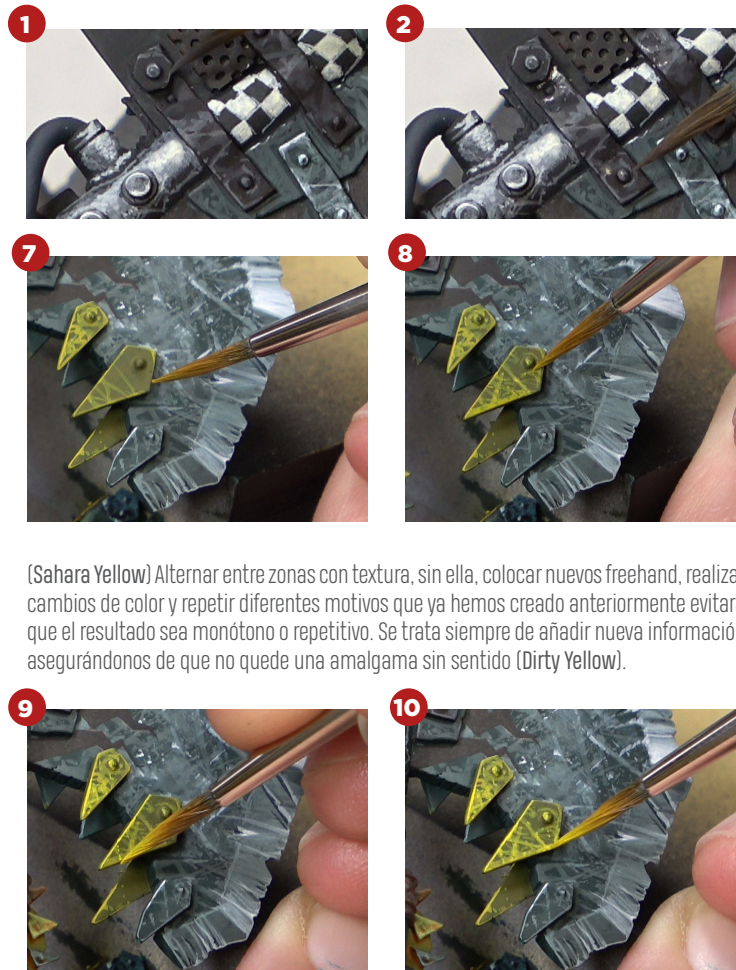
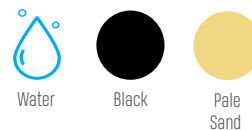
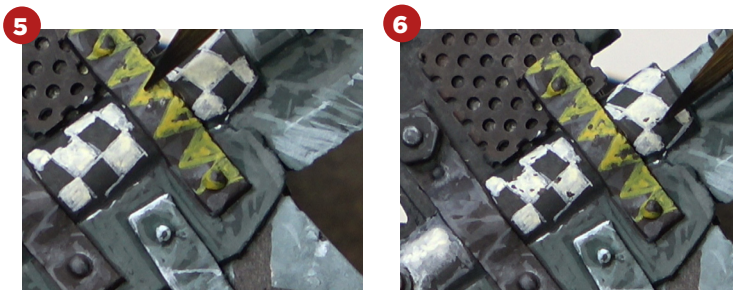
## HACHA

06/33

En el caso de una superficie metálica la degradación de la pintura puede volverse más grisácea si está expuesta a la luz del sol o mantenerse intacta pero carcomida por el óxido si ha estado en contacto con agua o hay mucha humedad en el ambiente. Jugar con las texturas y los colores que hemos aplicado a cada superficie metálica nos va a ayudar a diferenciar unas de otras a pesar de que siempre estemos representando un NMM.



(Sahara Yellow) Por eso he utilizado anteriormente colores grisáceos y ahora estoy utilizando ocre. Y aunque utilicemos el mismo color en varios sitios a la vez si variamos el entramado, la textura y colocamos nuevos cortes u otras texturas diferentes seremos capaces de separarlos visualmente (2 gotas de agua y Black).



(Sahara Yellow) Alternar entre zonas con textura, sin ella, colocar nuevos freehand, realizar cambios de color y repetir diferentes motivos que ya hemos creado anteriormente evitará que el resultado sea monótono o repetitivo. Se trata siempre de añadir nueva información asegurándonos de que no quede una amalgama sin sentido (Dirty Yellow).



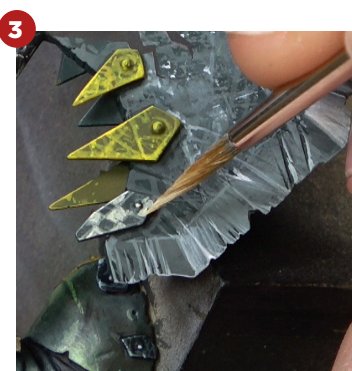
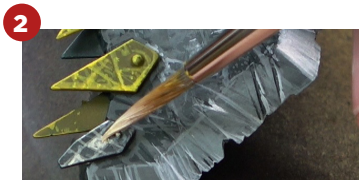


# 06 ORK MEK BOSS

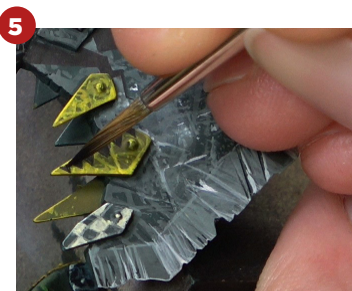
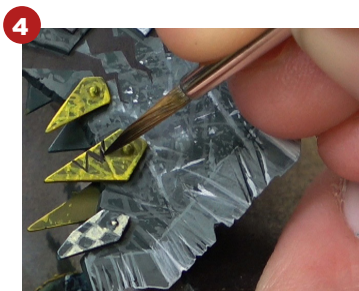
## HACHA

06/34

Jugar con la textura no implica olvidarnos del resto de elementos que podemos (y debemos) utilizar para pintar nuestra miniatura. Un ejemplo de ello son los perfilados.



Tenemos los perfilados en luz y los de sombra. Ambos, muy necesarios cuando queremos representar por ejemplo el cuero o el filo de un arma y que nos sirven para separar elementos muy pequeños en un espacio reducido (Black).



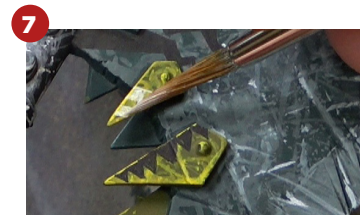
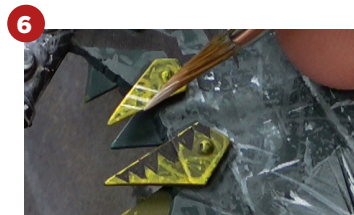
Water



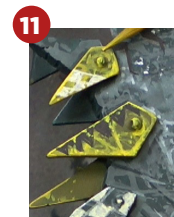
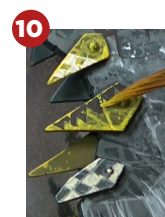
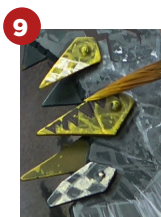
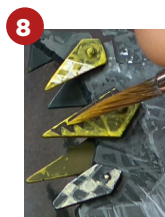
Dirty Yellow



Pale Sand



(Pale Sand) En el arma tenemos que representar la zona del filo a través de líneas que creen la sensación de brillo. Este efecto lo tenemos que realizar siempre a pesar de ser un arma vieja. Para recrear esa diferencia entre ambas (nueva y vieja) la clave será jugar con el color y con los acabados finales (añadiendo óxido a la vieja, por ejemplo) (Dirty Yellow).





# 06 ORK MEK BOSS



Water



Black



Turquoise



Grey Blue



Grey Blue

## HACHA

06/35

Existen dos formas de representar los tubos. Si deseamos obtener un material brillante, tenemos que colocar la luz en la parte de arriba y de abajo casi de forma simétrica.

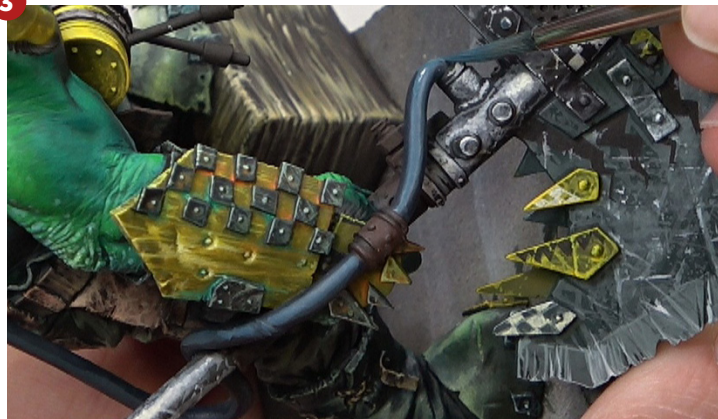
1



2

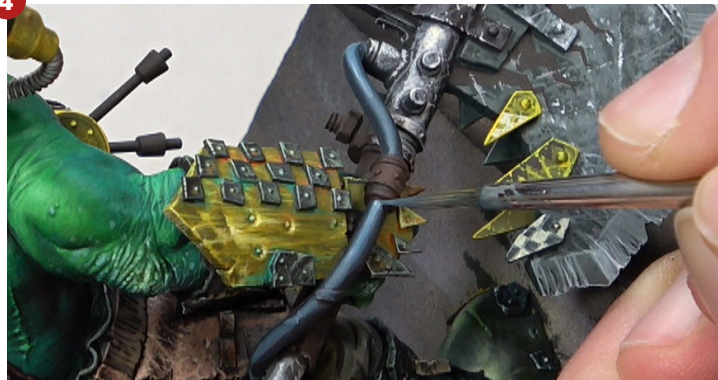


3



(Mix y Grey Blue) Si por el lado contrario, queremos que el material sea mate, colocaremos siempre la luz en la parte superior. Esa es la forma correcta de representar ambos materiales cuando el espacio a trabajar es muy pequeño (Mix y Grey Blue).

4







# 06 ORK MEK BOSS



Water

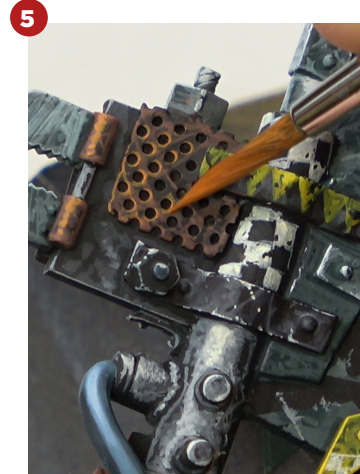
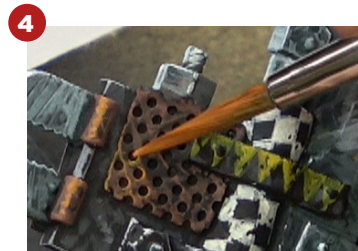
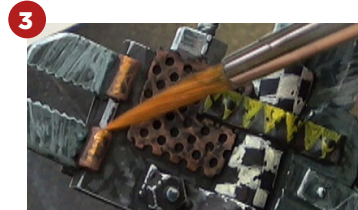
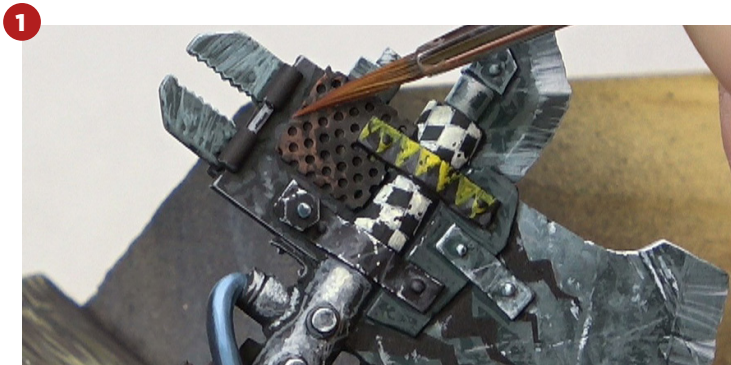


Saddle  
Brown

## HACHA

06/36

Para crear la sensación de óxido podemos jugar con tonos ocres y naranjas. Generalmente, el óxido se suele acumular en los recovecos de las superficies metálicas como en las zonas de remaches, juntas o chapas que vayan superpuestas.



(Light Rust) El óxido no es de un único color; el naranja. Más bien, su formación varía dependiendo de si es una superficie de cobre, bronce, latón... Busca siempre imágenes de referencia para conocer los diferentes colores que podemos usar para crearlo. Y aunque estemos utilizando las mismas texturas que ya hemos realizado anteriormente, al cambiar el tono visualmente será completamente diferente (Light Rust y Pastel Peach).





# 06 ORK MEK BOSS

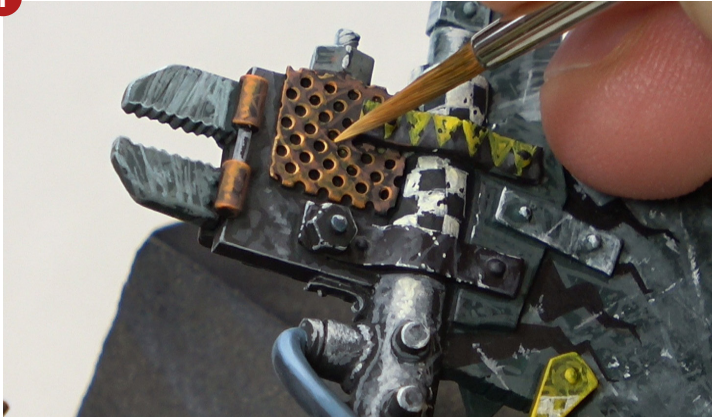


## HACHA

06/37

Son pequeños trucos que nos ayudan a dar gran riqueza cromática y visual a nuestra miniatura.

1



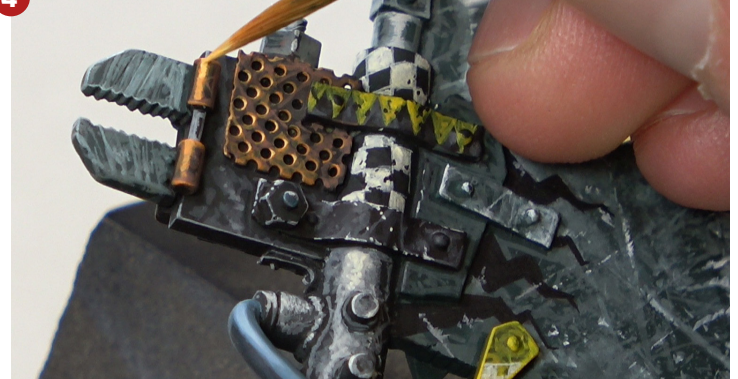
2



3

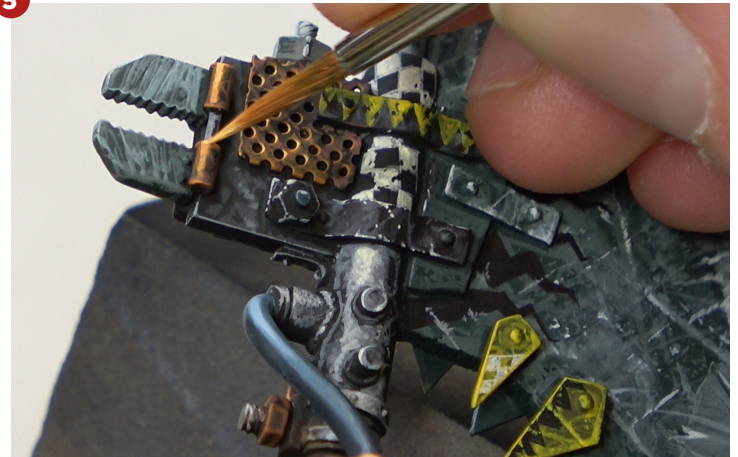


4



(Mix y Pastel Peach) Hasta ahora en el arma hemos creado colores ocres, grises azulados, freehand de diferentes tipos y hemos utilizado el óxido de color naranja.

5







# 06 ORK MEK BOSS



Water

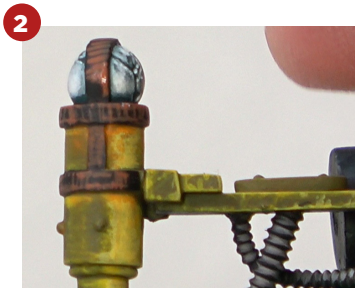
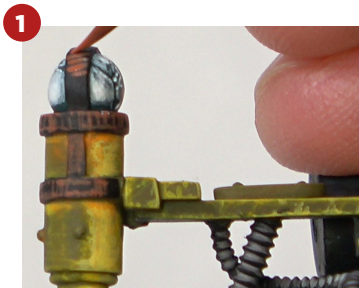


Saddle  
Brown

## NMM

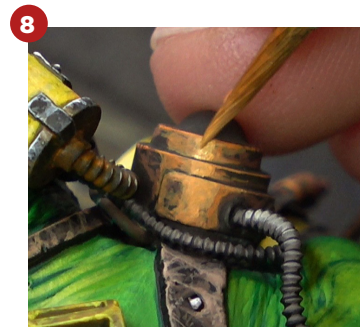
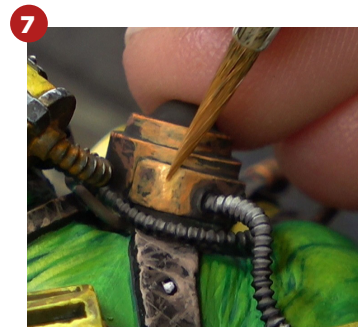
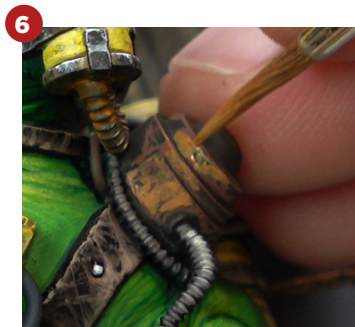
06/38

Y si ya no sabes qué más aportar a la miniatura, ¿sabías que podemos tratar un NMM como si fuera un cuerno? La diferencia estará en que no usaremos tintas para finalizarlo por lo que se distinguirá del cuerno sin problema en el acabado final (mate frente a brillo).



Y como es una superficie pequeña, podemos realizar la textura centrándonos en los diferentes planos que se crean en cada nueva capa. Si te fijas, se trata siempre de concentrar la luz en una única zona (Light Rust y Pastel Peach).

Y a medida que la aplicamos, se entenderá que son los brillos que se forman en las superficies metálicas (Mix y Pastel Peach). Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 07 COLORES

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| Dark Green<br>Grey<br>(AK)                                                        | Basalt<br>Grey<br>(AK)                                                            | Blue<br>Grey<br>(AK)                                                              | Offwhite<br>(AK)                                                                  | Pale<br>Sand<br>(AK)                                                              |
|  |  |  |  |  |
| Black<br>(AK)                                                                     | Sahara<br>Yellow<br>(AK)                                                          | Dirty<br>Yellow<br>(AK)                                                           | Turquoise<br>(AK)                                                                 | Grey<br>Blue<br>(AK)                                                              |
|  |  |  |                                                                                   |                                                                                   |
| Saddle<br>Brown<br>(AK)                                                           | Light<br>Rust<br>(AK)                                                             | Pastel<br>Peach<br>(AK)                                                           |                                                                                   |                                                                                   |



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)  
Citadel Colour - (C)  
Golden Artist Colors - (G)  
Liquitex - (L)  
Scale 75 - (S75)

Vallejo Arte Deco - (VAD)  
Vallejo Game Air - (VGA)  
Vallejo Model Air - (VMA)  
Vallejo Model Color - (VMC)  
Vallejo Nocturna - (VN)

\* Colores utilizados en el Volumen IV.





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA







# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA







# 08 GALERÍA





# ORK MEK BOSS

## VOL IV



[sergiocalvominiatures.com](http://sergiocalvominiatures.com)



[patreon.com/sergiocalvominiatures](https://patreon.com/sergiocalvominiatures)



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



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

### CRÉDITOS

Pintura  
Sergio Calvo

Edición y Corrección  
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación  
Antonio García