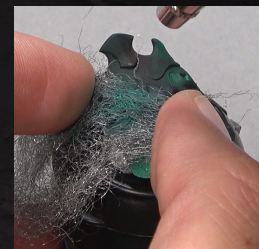




Sergio
Calvo
miniatures



KUMA



VOL III



KUMA	03
PELAJE	03
AERÓGRAFO	05
ARMADURA	07
AERÓGRAFO	10
ARMADURA	11
COLORES	13
GALERÍA	14

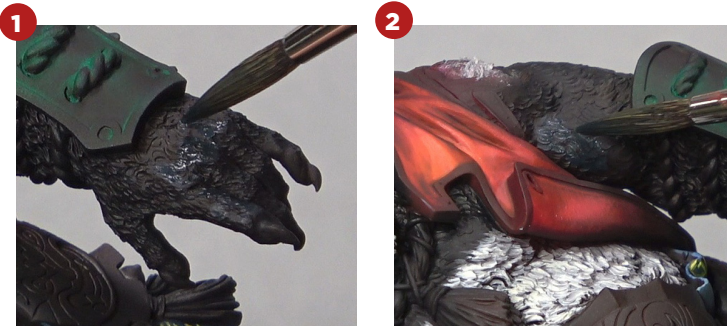


06 KUMA

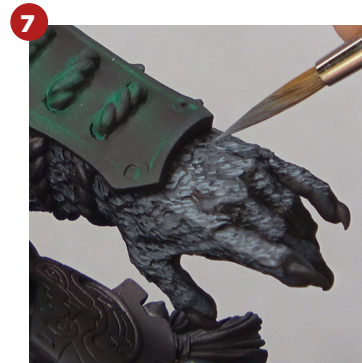
PELAJE

Vamos a continuar viendo cómo funciona el pelaje y cómo podemos representarlo en nuestra miniatura.

Comenzamos utilizando un color oscuro en aquellas zonas donde previamente aplicamos un tono similar con el aerógrafo.



(Mix, Black, Turquoise y Reddish Grey X 2) Al inicio, usaremos un pincel más grueso para cubrir más superficie y, posteriormente, un pincel más fino para definir los mechones de pelo con mayor precisión. Al emplear colores desaturados, introduciremos tonalidades frías (azul) que nos ayudarán a aportar luminosidad al color negro. Con las primeras capas crearemos los perfilados en sombra y, a medida que construyamos la luz, la aplicaremos utilizando colores desaturados con matices fríos. De este modo, aunque trabajemos tanto la zona blanca como la negra del pelaje con tonos apagados, conseguimos diferenciarlas a través de la temperatura del color (Mix, Pale Grey X 2, Turquoise y Black).





06 KUMA

PELAJE

Además, estos colores nos servirán siempre como sombra de la siguiente capa que apliquemos, por lo que construiremos la luz generando un degradado mediante la desaturación con tonos fríos.



Water



Mix



Black



Black



Turquoise

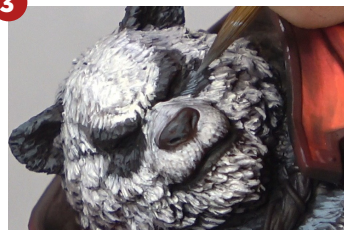


Pale
Grey



Pale
Grey

3



4



(Mix y Pale Grey) En la zona de los ojos realizaremos el mismo proceso, pero, al tratarse de una superficie más pequeña, utilizaremos directamente un pincel fino para aplicar la luz pelo a pelo. En la zona de los labios ocurre lo mismo. Mi recomendación es trazar líneas muy pequeñas y juntas para ayudarnos a construir la volumetría. En el caso de las orejas, centraremos la luz creando una forma de C, dejando la sombra en el interior (Mix y Pale Grey).

5



7



6



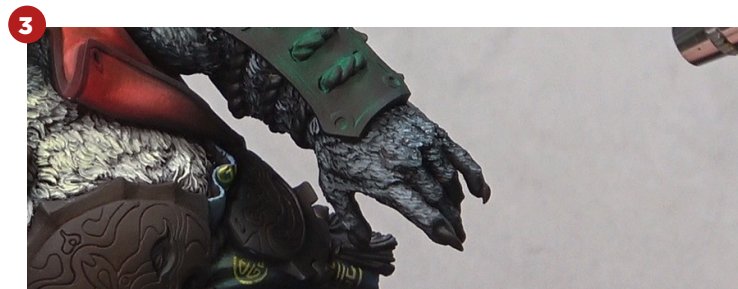


06 KUMA

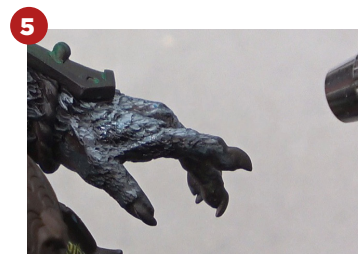
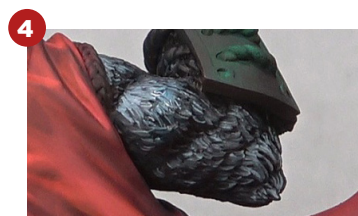


AERÓGRAFO 06/20

Para matizar los dos colores con el aerógrafo, recomiendo usar una tonalidad amarillenta en la zona blanca del pelaje y un tono azul en la negra. El amarillo ayuda a darle mayor naturalismo al pelaje blanco, ya que en la naturaleza el blanco suele tener matices cálidos o fríos dependiendo del ambiente y la luz que recibe.



(Blue) Algo similar ocurre con el color negro. Para mí, hay dos formas de trabajarlo: usar tonos rosados si queremos darle un acabado brillante (como ocurre con la seda) o, por otro lado, usar colores azules si buscamos un resultado mate. La clave está en no aplicar un color blanquecino en las últimas luces, ya que esto haría que se asemejara demasiado a un NMM, misma técnica que empleamos para pintar cabello humano.



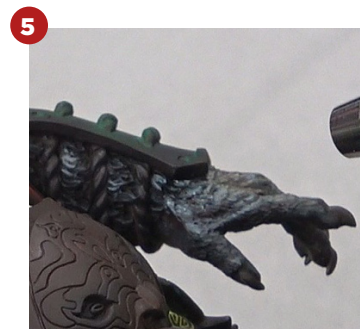
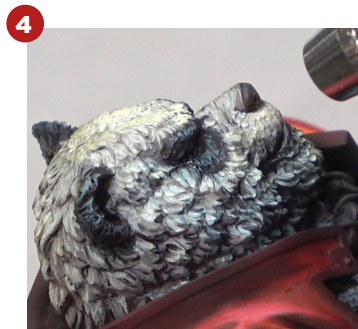


06 KUMA



AERÓGRAFO 06/21

También podemos trabajar los tonos medios y las sombras basándonos en la temperatura que estamos aplicando. En la parte amarilla, podemos profundizar algunas sombras con marrón, tanto en la cara como en la tripa. Además, este mismo color puede ayudarnos a integrar cromáticamente distintas áreas del panda.

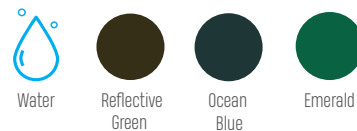


(Blue y Black) Si queremos intensificar las sombras en la zona azul (nuestra área fría), podemos añadir negro a la mezcla. Esto creará transiciones más suaves entre las zonas cálidas y frías, ensuciando ligeramente el pelaje blanco y ayudando a integrar visualmente ambas temperaturas.





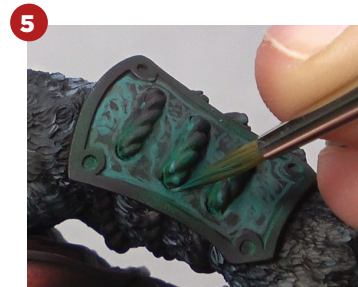
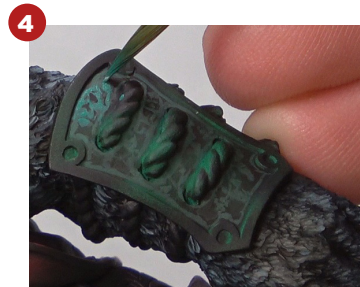
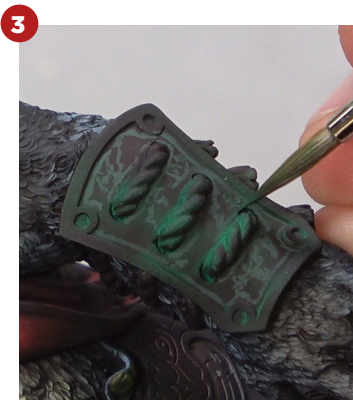
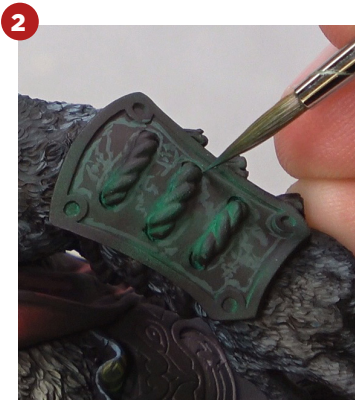
06 KUMA



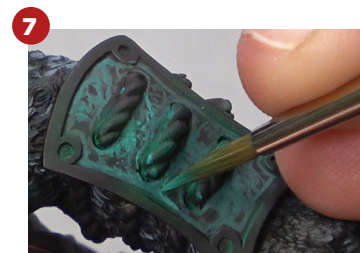
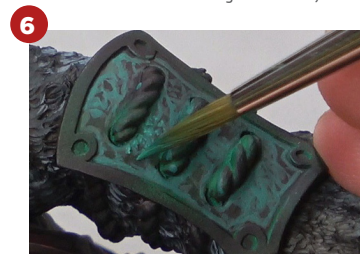
ARMADURA

06/22

Ahora pasamos a pintar el jade. Lo haremos de dos formas distintas. La primera consiste en crear la base con el aerógrafo, generando zonas más verdes (más saturadas) y otras más oscuras (con mayor cantidad de negro). Posteriormente, construiremos la textura variando la saturación del color.



(Mix y Emerald) La textura debe crearse de manera orgánica, sin seguir un patrón establecido. Podemos alternar puntos y líneas de diferentes grosores para simular la apariencia del jade. Recomendando buscar referencias de jade real para elegir un patrón visualmente comprensible. Este es uno de los principios clave para representar cualquier material: basarnos en algo realista y trasladarlo a nuestra miniatura (Mix y Mint Green).





06 KUMA

ARMADURA

06/23

En este caso, la representación del jade se basa en la saturación del color y en la introducción de tonos verdosos y amarillentos a medida que aplicamos luz en cada capa. Es fundamental respetar siempre las sombras generadas con la textura inicial. Por ello, la aplicación de capas sucesivas debe realizarse alternando y superponiendo los colores con cuidado.



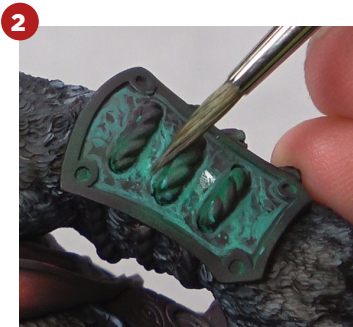
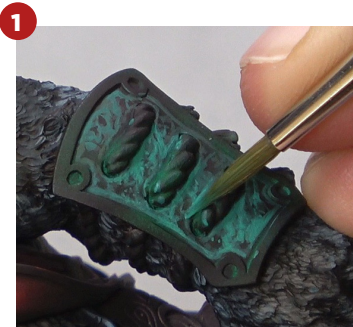
Water



Mix



Mint
Green



(Beige y Mint Green) A medida que avanzamos, podemos introducir tonalidades amarillentas para generar una nueva textura, trazando líneas curvas que atraviesen el material.

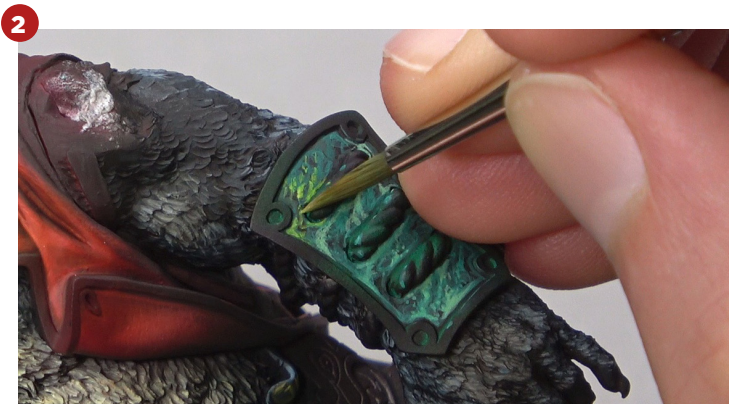
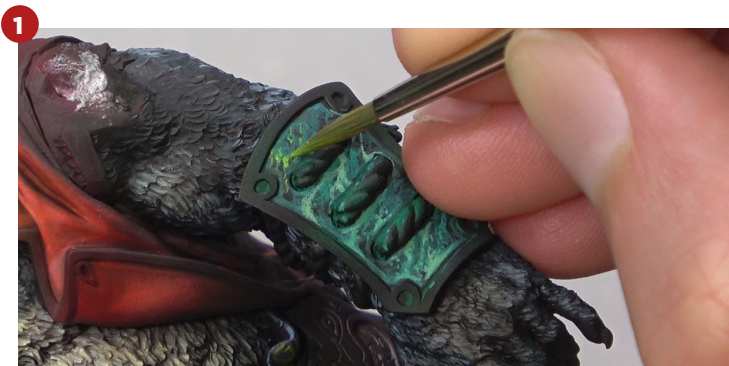


06 KUMA

ARMADURA

06/24

Además de la saturación, podemos añadir pequeños punteados en algunas zonas para diversificar la textura y darle más riqueza visual.



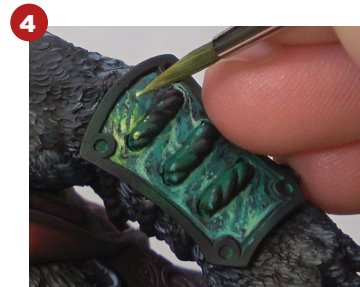
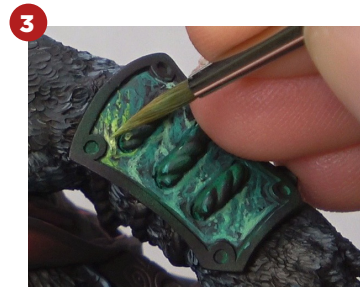
Water



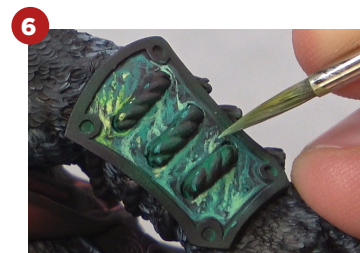
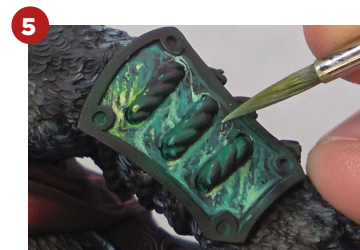
Mix



Frog
Green



(Beige) Podemos intensificar la luz en el centro del jade sin necesidad de aumentar demasiado el valor del color, ya que alrededor colocaremos un NMM dorado en tonalidades ocre. Así, conseguiremos separar visualmente dos valores de luz distintos (Beige X 2 y Mint Green).

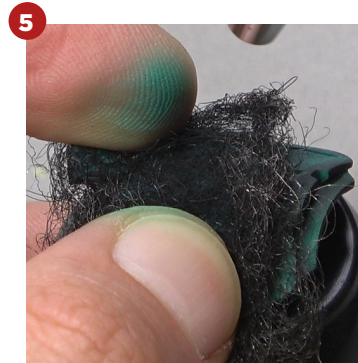
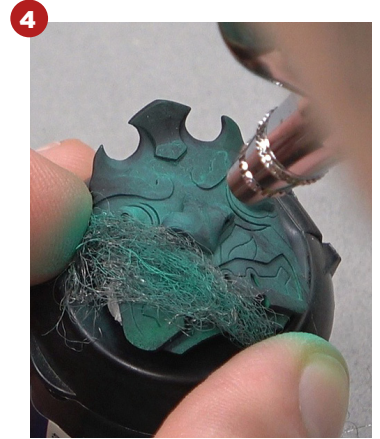
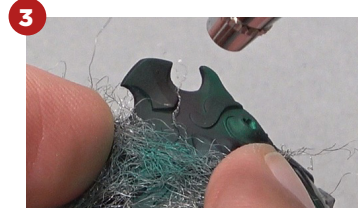
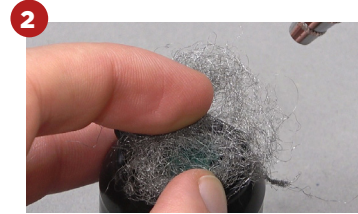




06 KUMA

AERÓGRAFO 06/25

La segunda forma de pintar el jade consiste en emplear una malla o un patrón de líneas irregulares, como si fueran telas de araña.



(Mint Green) En este caso, el resultado será más sutil, generando una textura completamente abstracta. Una vez establecida la base del patrón, podemos intensificar las sombras con negro para darle mayor profundidad y lograr que el jade se diferencie visualmente del resto de la miniatura (Black).



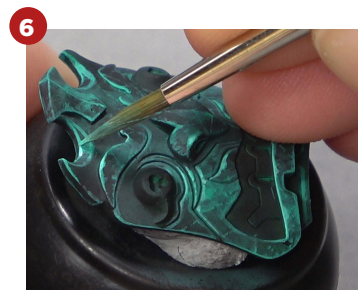
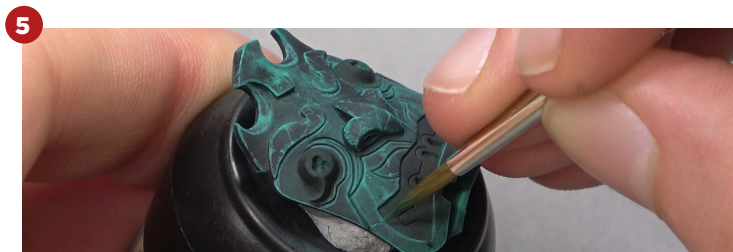
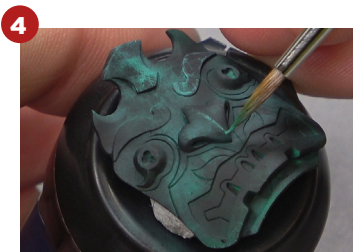
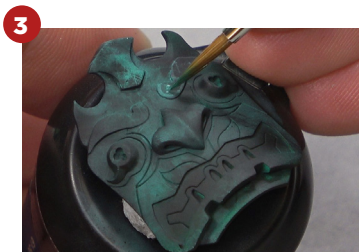
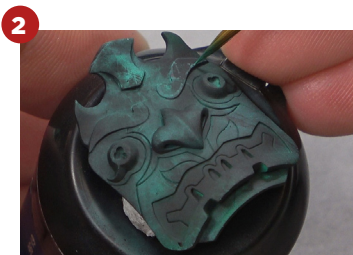
06 KUMA



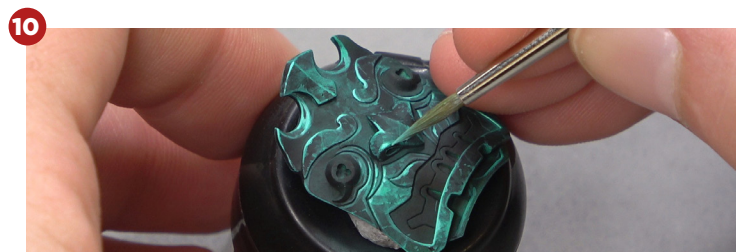
ARMADURA

06/26

Después, aplicamos los perfilados en luz, añadiendo pequeñas texturas que conecten cada perfilado.



(Mint Green y Pastel Blue X 2) En este caso, en lugar de utilizar tonos verdosos, emplearemos tonalidades más turquesas para crear una variante de jade diferente. Ambas técnicas generan un efecto visual de jade, pero la diferencia principal es que, en la segunda, la textura inicial no es tan marcada. No obstante, a medida que aplicamos luz, podemos concentrarla en los perfilados y jugar con la saturación del color en lugar de solo variar su valor (Mix, Mint Green y Pastel Blue).





06 KUMA



Water



Mix

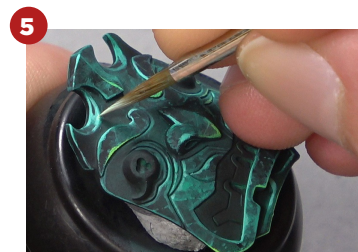
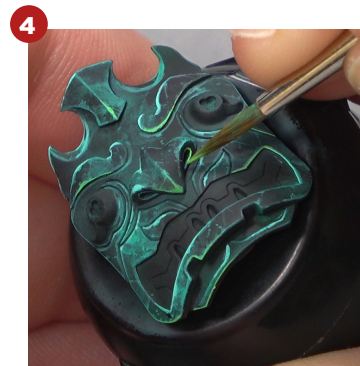
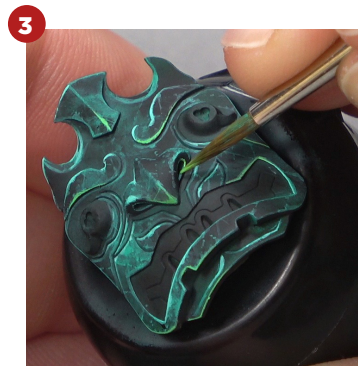


Luminous
Green

ARMADURA

06/27

Por último, podemos alternar perfilados en luz más cálidos (verdes con amarillo) con otros más fríos (con mayor presencia de azul).



(Mix y Luminous Green) Espero que os haya sido útil para aprender a crear diferentes tipos de jade mediante texturas (Pastel Blue). ¡Nos vemos en el siguiente tutorial!



07 COLORES



Black
(AK)



Turquoise
(AK)



Reddish
Grey
(AK)



Pale
Grey
(AK)



Sun
Yellow
(VGA)



Blue
(VMA)



Mahogany
(VGA)



Black
(VAD)



Reflective
Green
(AK)



Ocean
Blue
(AK)



Emerald
(AK)



Mint
Green
(AK)



Beige
(AK)



Frog
Green
(AK)



Pastel
Blue
(AK)



Luminous
Green
(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 III.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





KUMA

VOL III



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