

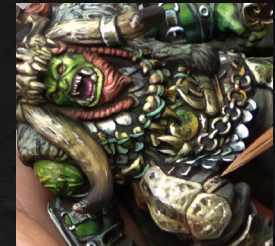
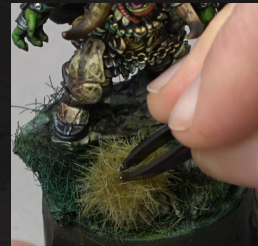


Sergio
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



ALBORC, THE WRATHMANE



VOL IV



ALBORC, THE WRATHMANE	03
PIEL	03
ELEMENTOS	07
BARBA	08
AERÓGRAFO	09
PEANA	12
RETOQUES FINALES	13
COLORES	18
GALERÍA	20



06 ALBORC

PIEL

Vamos a ver cómo aplicar la teoría del color al verde, trabajar con el aerógrafo y finalizar la peana.

El verde se obtiene de la mezcla de azul y amarillo. Según la proporción de cada uno, obtendremos un verde más cálido (hacia el amarillo) o más frío (hacia el azul). Esto puedes observarlo en la paleta húmeda, donde aparecen todos los colores que vamos a utilizar.



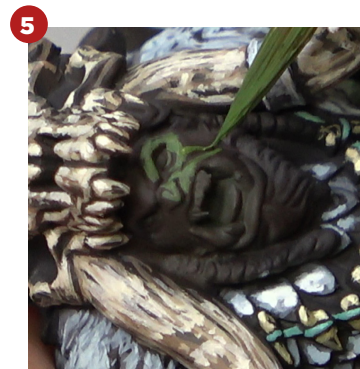
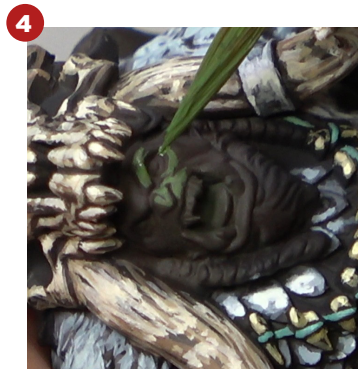
Water



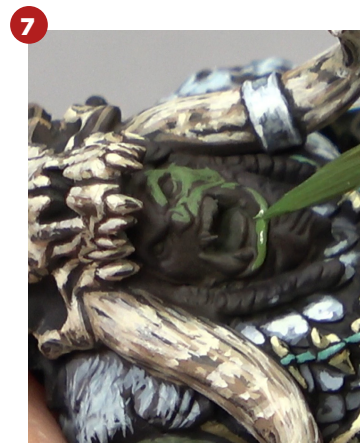
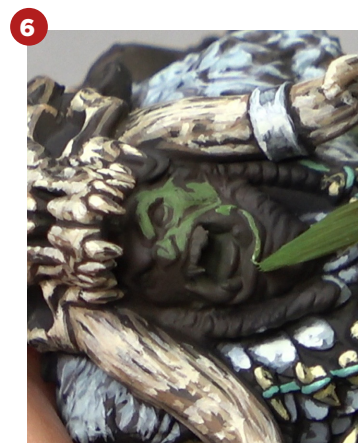
Evergreen



Alga Green



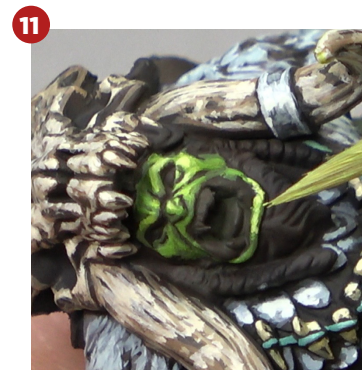
(Mix y Alga Green) La clave está en aprovechar el contraste entre capas para dar a la piel una apariencia verdosa. La primera capa es muy oscura porque queremos enfatizar las sombras máximas con un tono profundo (no necesariamente un verde muy oscuro). Al aplicar la primera luz, pintamos sobre el 90 % de la capa anterior.



06
ALBORC

PIEL

En la segunda luz usamos un verde con mayor carga de amarillo, lo que nos permite iluminar más las arrugas de expresión, siguiendo la volumetría natural del cráneo.



(Mix, Pale Yellow X 2 y Greenish White) Cada luz debe aplicarse sobre la capa anterior, creando un degradado suave y concentrándonos en las zonas que más sobresalen: labios, nariz, cejas, etc (Mix y Alga Green).

A medida que subimos la luz, añadimos amarillo (uno con alto contenido de blanco) a nuestro verde. Así obtenemos contraste mediante el color y no solo mediante el valor (blanco en la mezcla). De este modo controlamos temperatura, valor y saturación del verde (Mix, Pale Yellow y Alga Green).



06 ALBORC



Water



Magenta

PIEL

06/30

Para la lengua, al ser una superficie pequeña, bastan unas tres capas. La primera cubrirá casi toda la superficie.

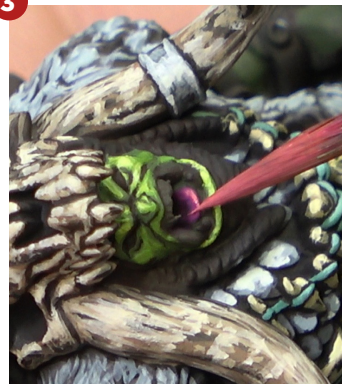
1



2



3

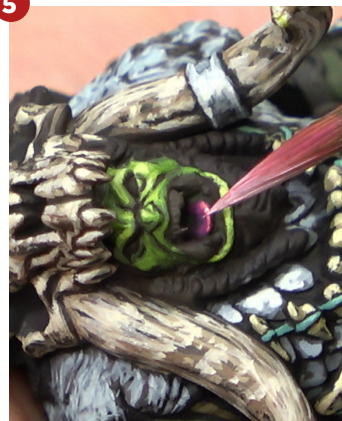


4

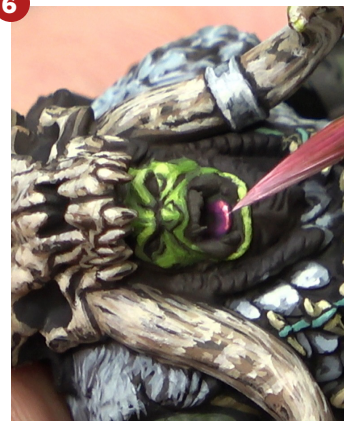


(Dead Red) Después, añadimos luz mediante un punteado muy fino y cercano, para imitar la textura de la lengua. En este caso basta con iluminar la punta de la lengua (Dead Red y Greenish White).

5



6





06 ALBORC



Water



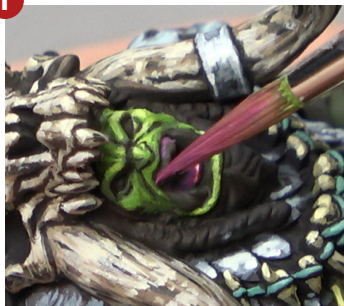
Magenta

PIEL

06/31

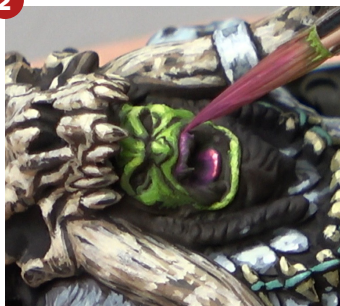
Pinta también las encías y los dientes, dejando un pequeño espacio entre cada uno para que se vea la capa base y se genere un perfilado en sombra.

1



(Vampiric Flesh).

2



3



4



5



6



7



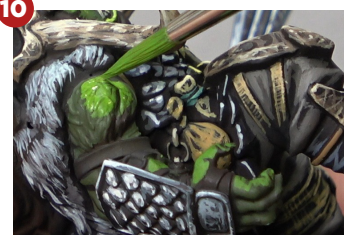
8



9



10



(Dead Red) En los ojos aplicamos la capa base y concentramos la luz en un lateral para formar el iris. Al ser un orco, no es necesario pintar la pupila. De vuelta a la piel, si queremos saturar sin llegar al amarillo puro podemos usar un tono carne claro (con magenta y blanco), que desaturará la mezcla (Alga Green y Frog Green X 2).



06 ALBORC

ELEMENTOS

06/32

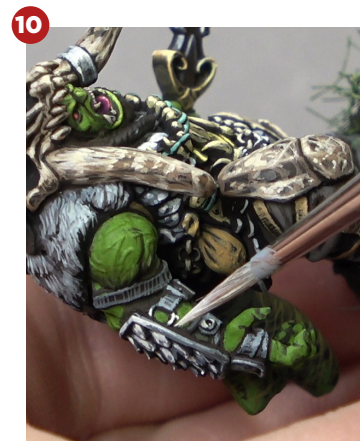
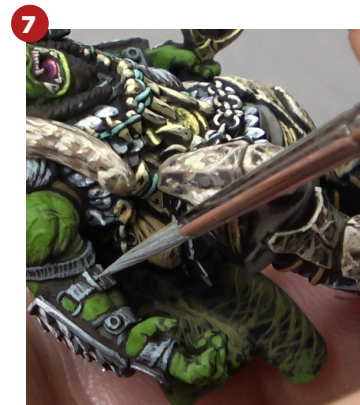
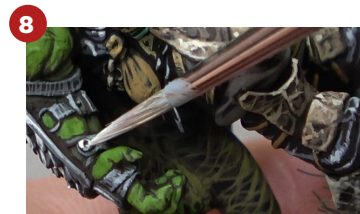
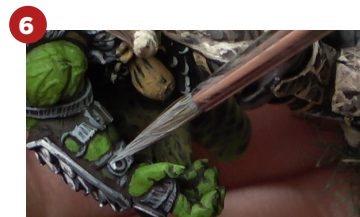
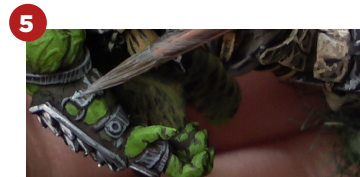
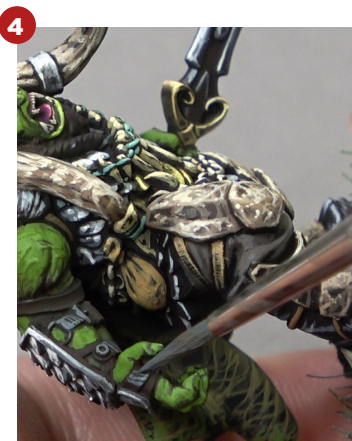
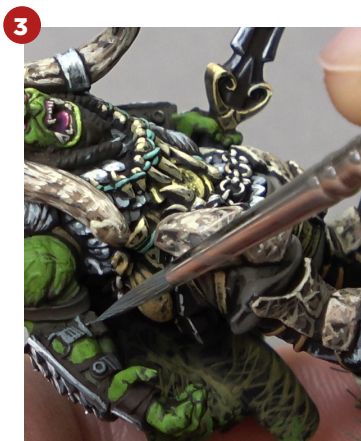
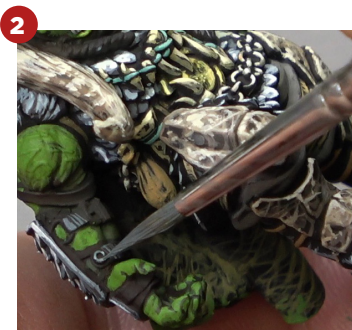
Para las tiras de cuero que sujetan la armadura repetimos el esquema habitual, pero variando el color hacia los azules.



Water



Dark
Blue Grey

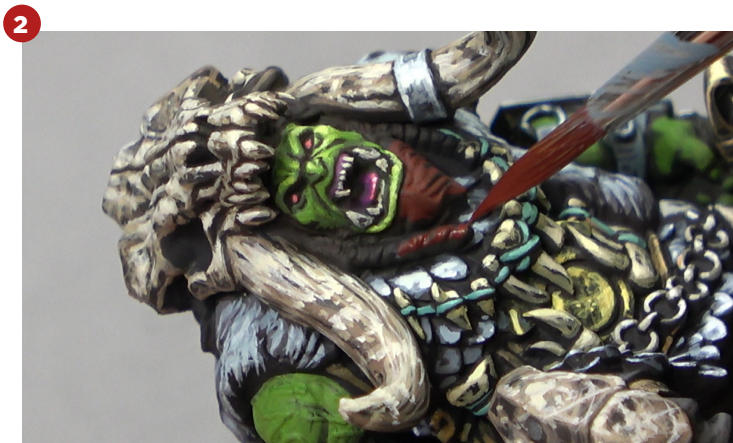
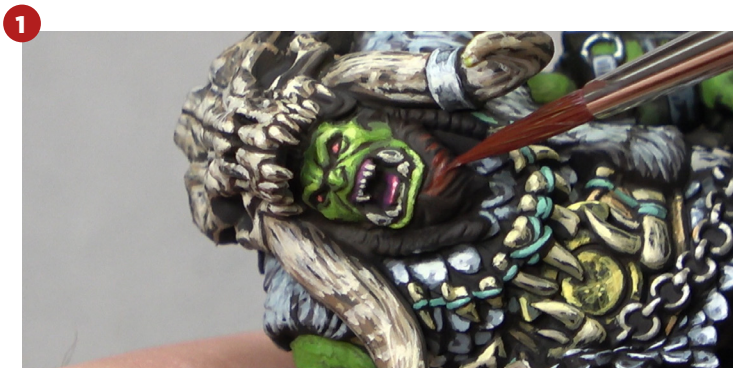


(Dark Blue Grey y Greenish White) Con las luces las llevamos hacia los perfilados y las zonas cercanas a otros elementos (remaches, argollas, etc.). Aplicamos los últimos brillos en estas áreas destacadas (Greenish White).

06
ALBORC

BARBA

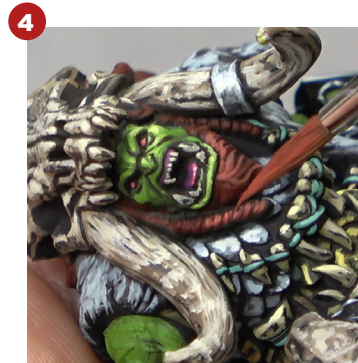
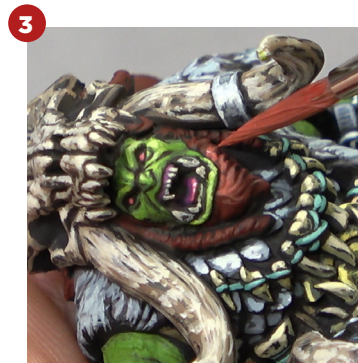
Para la barba seguimos el mismo proceso que con el pelaje, pero en una gama rojiza.



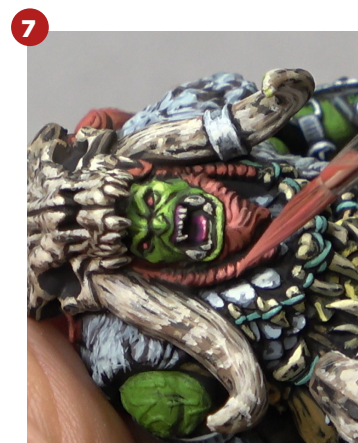
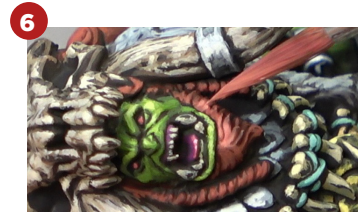
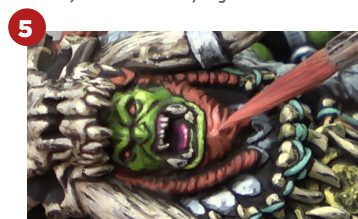
Water



Cranberry

The
RedThe
Red

(Light Brown y The Red X 2) Al buscar una barba pelirroja, empezamos con una base rojiza y vamos desplazándonos hacia el naranja en capas sucesivas, para reducir saturación y dar luz. De este modo logramos un marrón rojizo controlado (desaturado), que deja a la piel verde como protagonista principal de la miniatura gracias a su mayor saturación (Mix, Sunny Skin Tone X 2 y Light Brown).



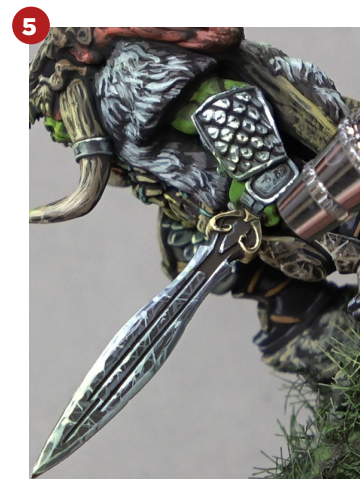
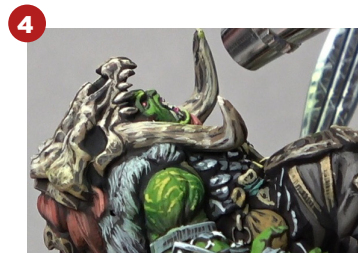
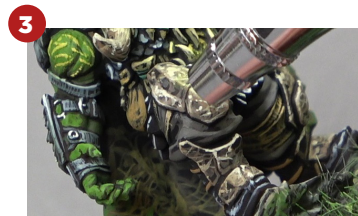
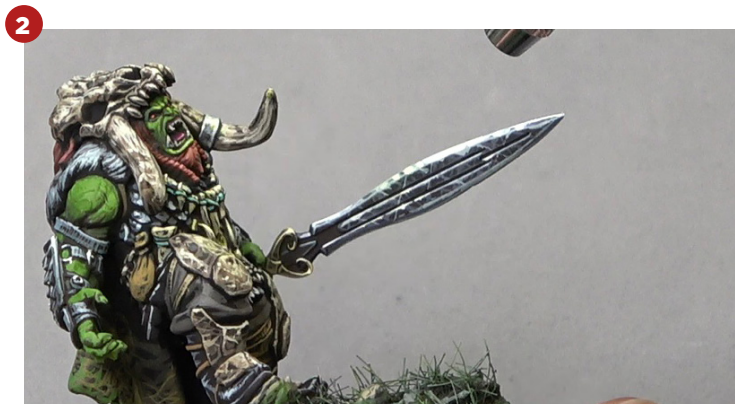
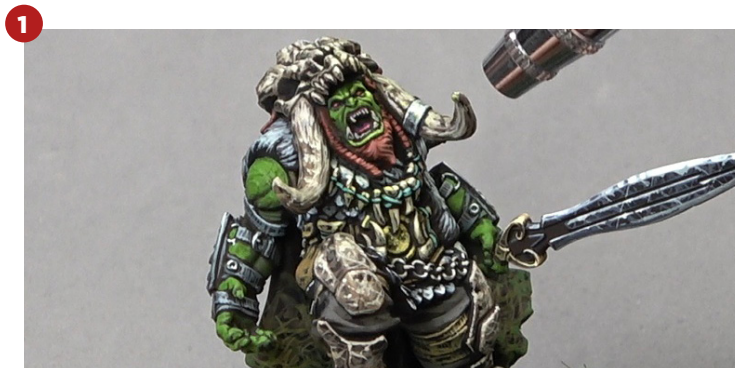


06 ALBORC

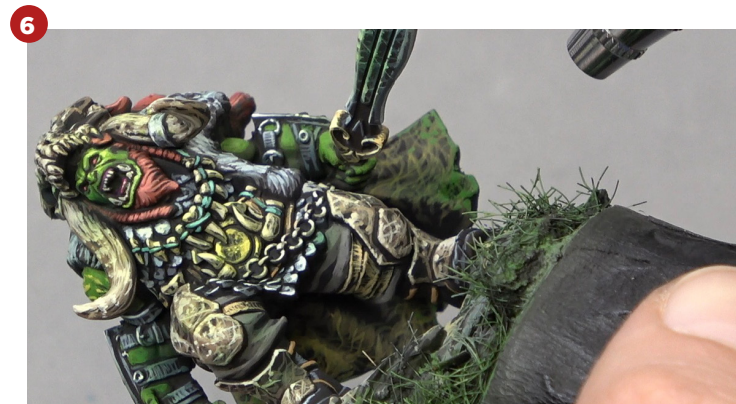


AERÓGRAFO 06/34

Con el aerógrafo trabajamos distintos colores (aunque no los hayamos usado antes en la miniatura) para teñir y superponer capas.



(Dark Green) La clave es aplicar capas sucesivas hasta obtener el resultado deseado. Conviene usar más thinner y agua que pintura, para lograr mayor control.

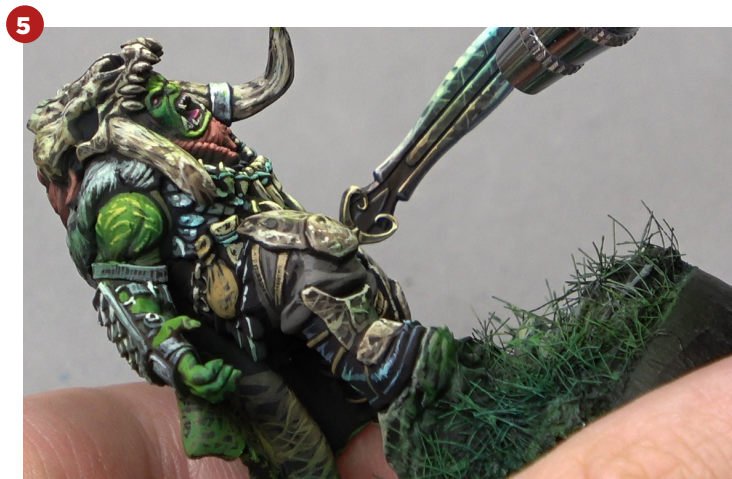
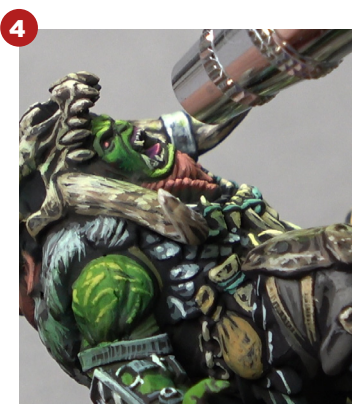
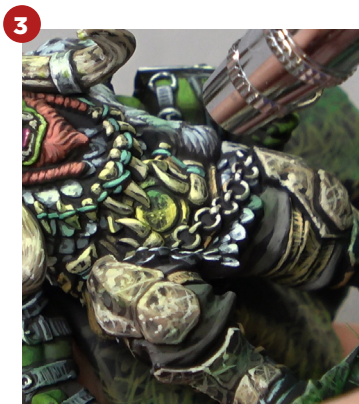
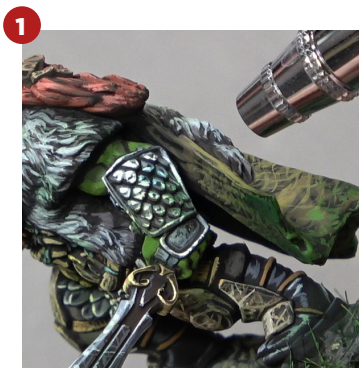




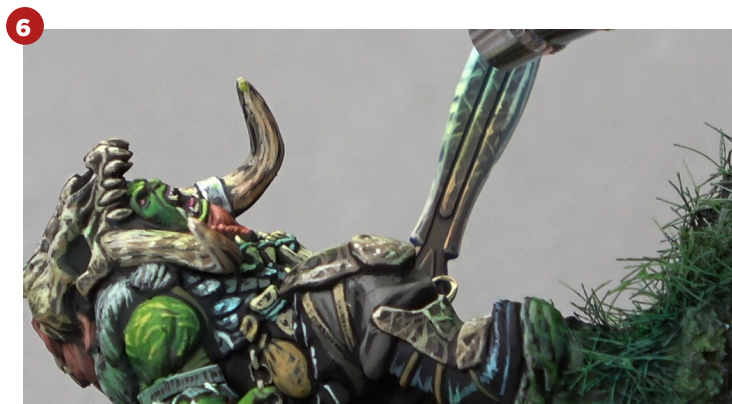
06 ALBORC

AERÓGRAFO 06/35

Podemos emplear gamas de colores cercanas a las ya utilizadas con pincel: amarillos y verdes para la piel, azules para la espada...etc.



(Royal Brown y Dark Green) También es útil introducir colores oscuros para materiales como cueros o cuernos, y reforzar así las sombras.





06 ALBORC

AERÓGRAFO 06/36

Personalmente uso el aerógrafo para crear filtros de color que matizan los tonos aplicados a pincel y suavizan la textura de las superficies. Así combino un acabado con riqueza visual (texturas) con otro más uniforme y limpio (capas superpuestas con aerógrafo).



Water



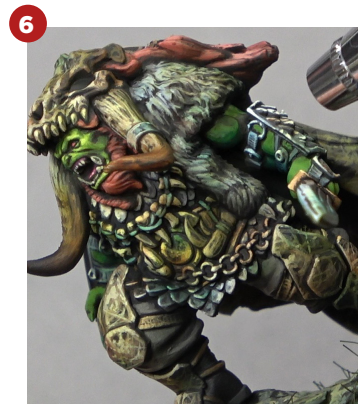
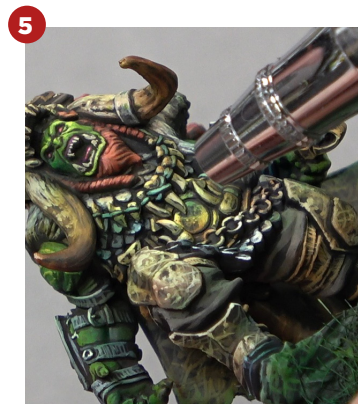
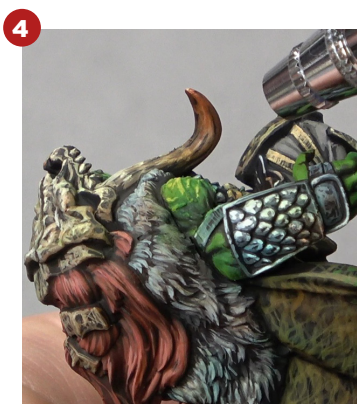
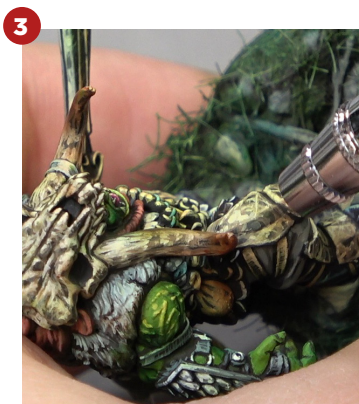
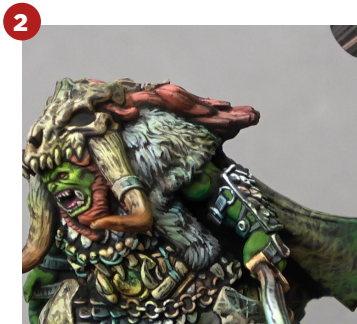
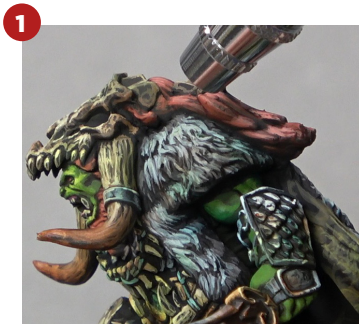
Thinner



Sepia



Lamp
Black



(Lamp Black) El negro es esencial: nos ayuda a profundizar sombras y a matizar detalles como piezas de armadura, pelajes o puntos de máxima sombra.

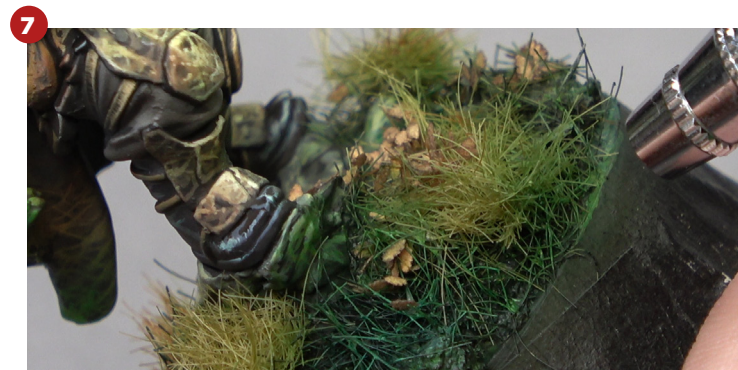
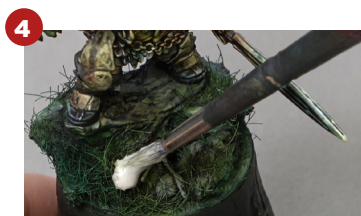




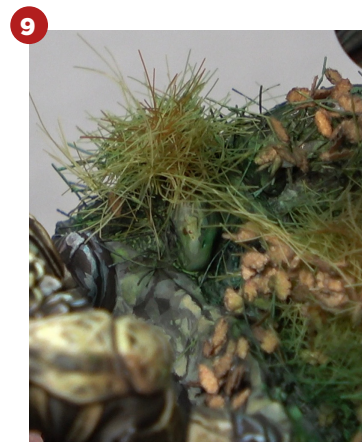
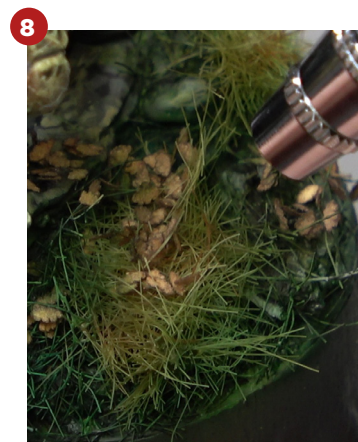
06 ALBORC

PEANA

Pasamos ahora a la peana. Uso pegamento diluido en agua para fijar pequeños matojos.



(Dark Green) Aunque podrían dejarse así, recomiendo siempre integrarlos con el aerógrafo, unificando colores. En las peanas empleo de tres a cuatro colores, a pincel y aerógrafo, para dar dinamismo y naturalidad. En la naturaleza, aunque predomina una gama (como el verde), siempre hay matices aportados por hojas, flores, etc. (Mahogany).





06 ALBORC



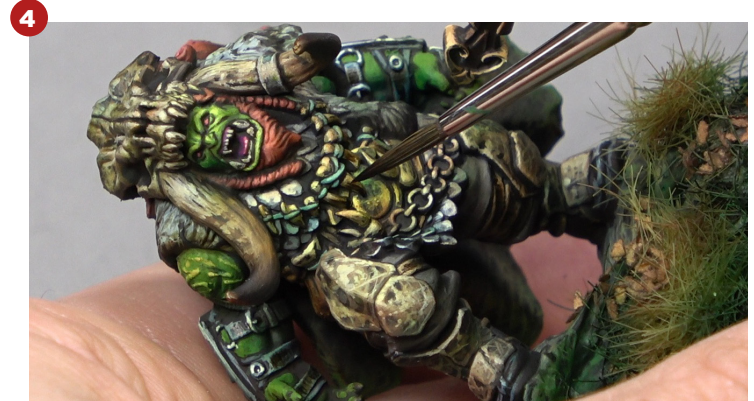
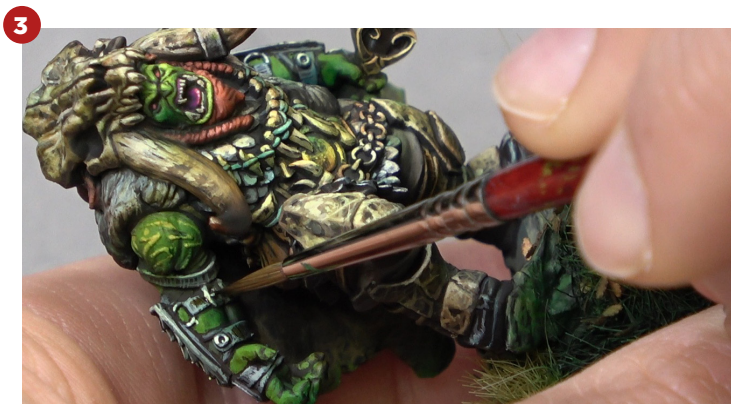
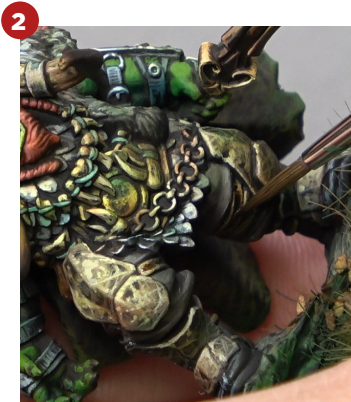
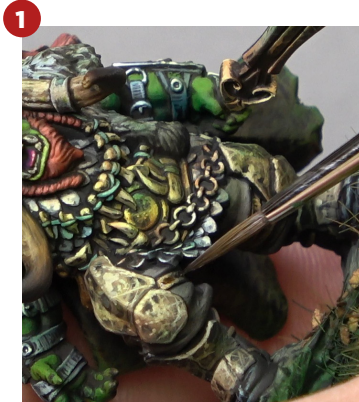
Water



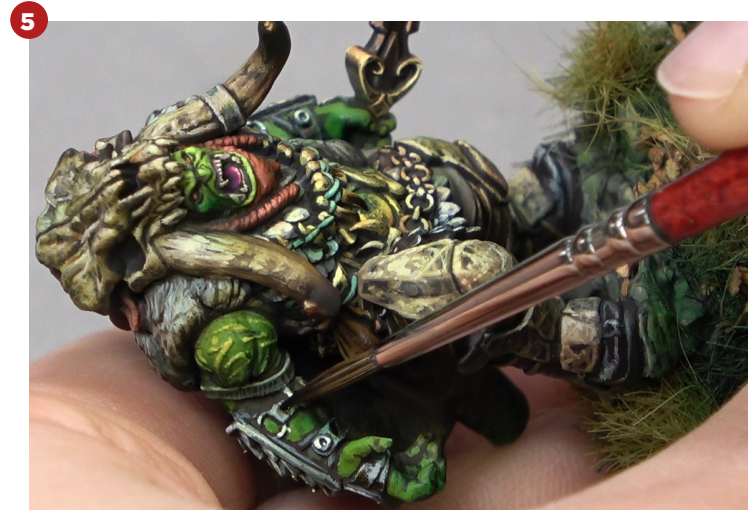
Transparent
Raw Umber

RETOQUES FINALES_06/38

El último paso es usar tintas para materiales como cuero o cuernos.



(Transparent Raw Umber y Carbon Black).



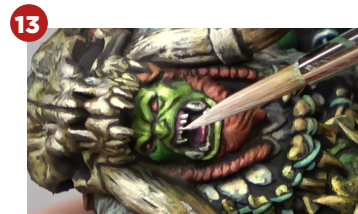
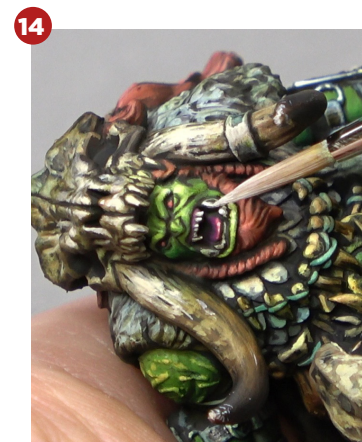
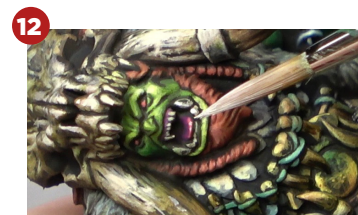
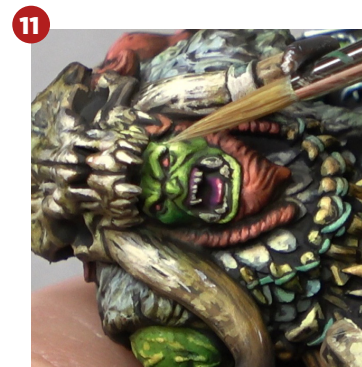
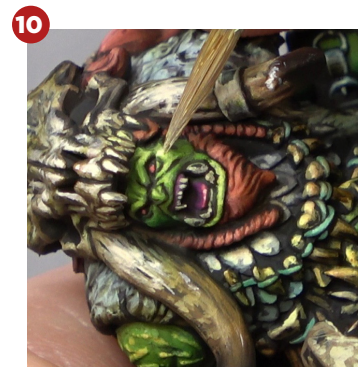
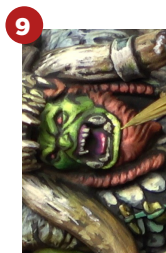
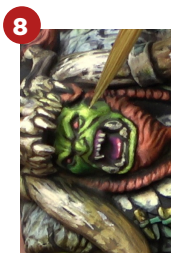
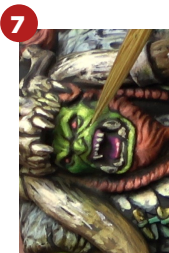
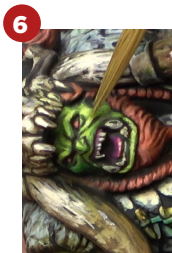
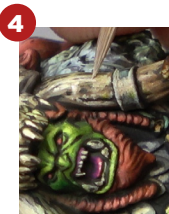
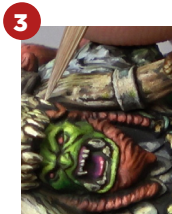
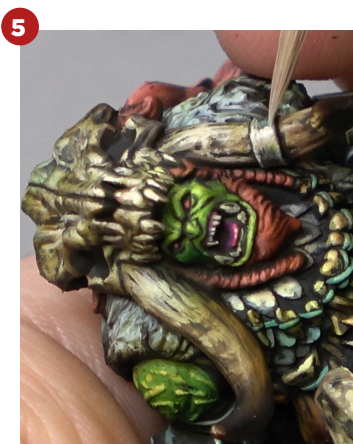
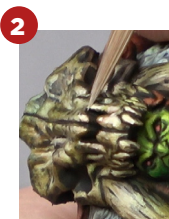
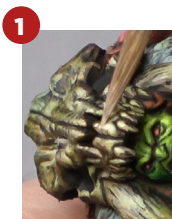
06
ALBORC

Water

Luminous
Flesh

RETOQUES FINALES 06/39

Añadimos las últimas luces en zonas como la calavera. Si hay NMM, el valor máximo (blanco) debe reservarse para ellos.



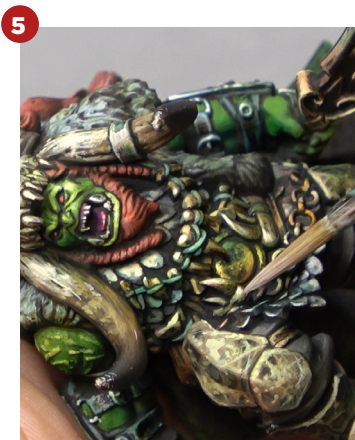
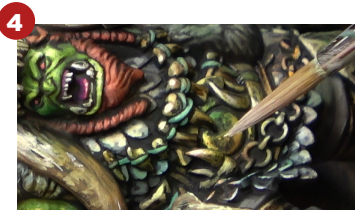
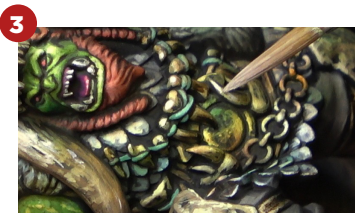
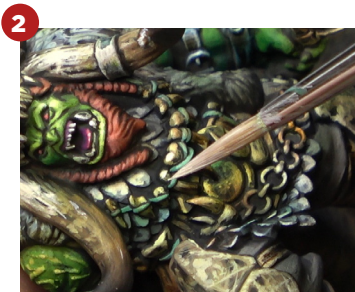
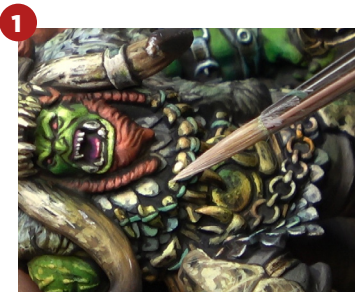
(Mix y Greenish White) En el rostro, las luces finales deben ir en pómulos, barbilla y punta de la nariz, con un color que contenga bastante blanco pero que conserve la sensación de verde (amarillento). En los dientes, al ser tan pequeños, sí podemos usar blanco puro, ya que no competirán visualmente con el NMM (White).

En el resto de elementos, las luces pueden lograrse por contraste de color o valor (usando colores con mucho blanco, sin llegar al blanco puro) (Pistacho y Greenish White).

06
ALBORC

RETOQUES FINALES 06/40

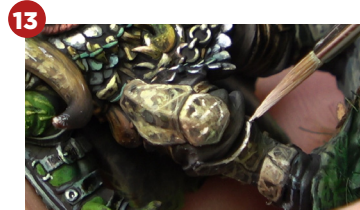
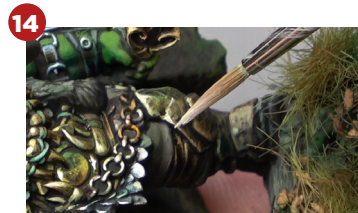
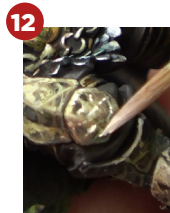
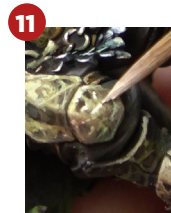
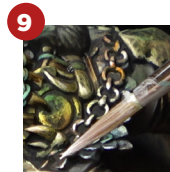
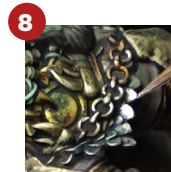
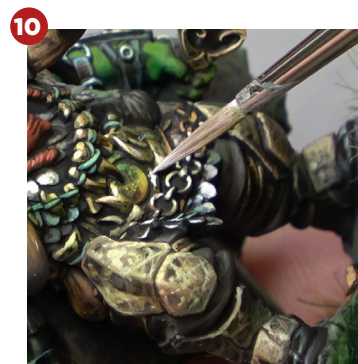
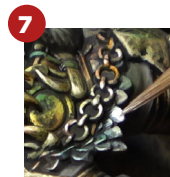
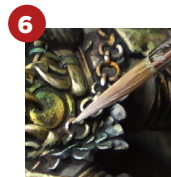
En los huesos usamos tonos con mucho blanco, como el Luminous Flesh.



Water

Luminous
Flesh

White



(White) Recuerda: si el techo de luz lo marca el brillo del NMM, todo lo demás debe quedar un escalón por debajo. De lo contrario, parecerían focos que restarían coherencia visual. Estos toques deben ser muy pequeños, aplicados con la punta del pincel para mayor control (Luminous Flesh).



06 ALBORC



Water



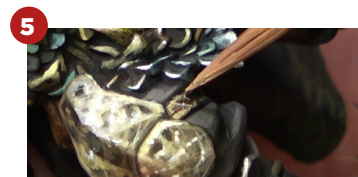
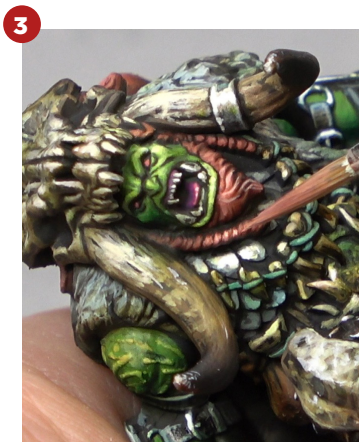
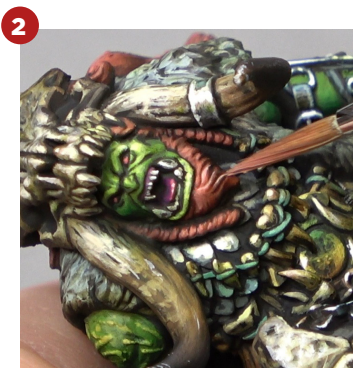
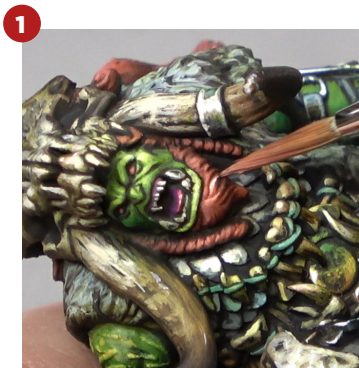
Pastel
Peach



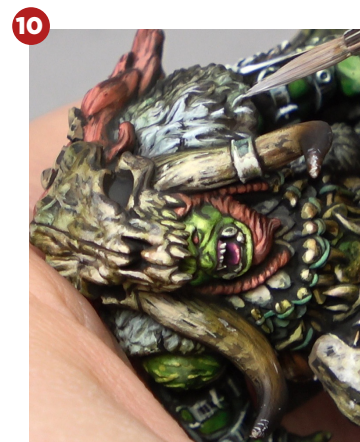
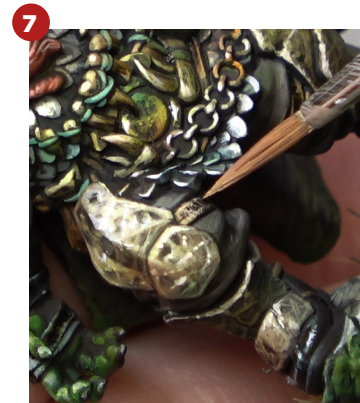
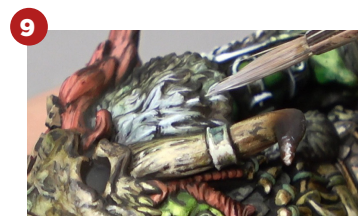
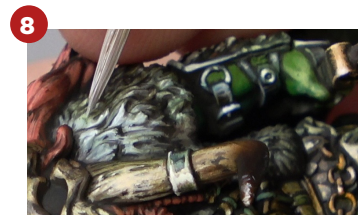
Dead
Red

RETOQUES FINALES_06/41

En la barba desaturamos el rojo para añadir luz.



(Pastel Peach) En los cueros aplicamos un naranja solo en los perfilados en luz. En el pelaje recurrimos de nuevo a la desaturación para aumentar la luz (Snow Blue y Greenish White). Espero que este tutorial te haya gustado. ¡Nos vemos en el próximo proyecto!





06 ALBORC





07 COLORES



Evergreen
(VAD)



Alga
Green
(AK)



Frog
Green
(AK)



Pale
Yellow
(AK)



Magenta
(AK)



Dead
Red
(AK)



Vampiric
Flesh
(AK)



Dark
Blue Grey
(AK)



Cranberry
(VAD)



The
Red
(K)



Light
Brown
(AK)



Sunny
Skin Tone
(AK)



Light
Livery Green
(VGA)



Dark
Green
(AK)



Turquoise
Phthalo
(G)



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Dirty Down - (DD)
Golden Artist Colors - (G)
Kimera - (K)
Kimera Velvet - (KV)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)
Winsor & Newton - (W&N)

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

* Colores utilizados en el Volumen IV.



07 COLORES



Royal
Brown
(KV)



Sepia
(KV)



Lamp
Black
(W&N)



Mahogany
(VGA)



Transparent
Raw Umber
(L)



Carbon
Black
(L)



Luminous
Flesh
(AK)



Pistacho
(AK)



White
(AK)



Pastel
Peach
(AK)



Snow
Blue
(AK)



Greenish
White
(AK)



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Dirty Down - (DD)
Golden Artist Colors - (G)
Kimera - (K)
Kimera Velvet - (KV)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)
Winsor & Newton - (W&N)

Vallejo Arte Deco - (VAD)
Vallejo Game Air - (VGA)
Vallejo Game Color - (VGC)
Vallejo Game Extra Opaque - (VGE0)
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





ALBORC, THE WRATHMANE

VOL IV



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