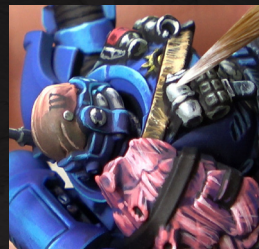
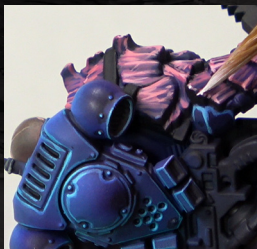




Sergio
Calvo
miniatures



LIEUTENANT PHOBOS



VOL IV



LIEUTENANT PHOBOS

LIEUTENANT PHOBOS

03

ELEMENTOS

03

ESPADA

10

COLORES

13

GALERÍA

14



06 LIEUTENANT PHOBOS



Water

Extra
Dark Green

Graphite



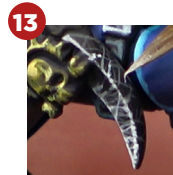
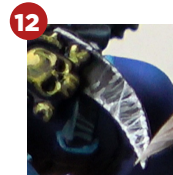
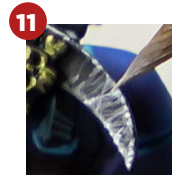
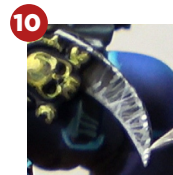
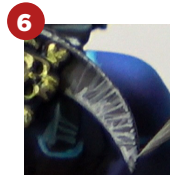
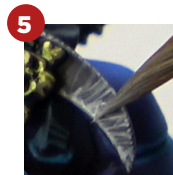
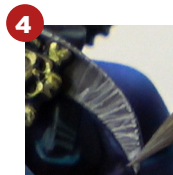
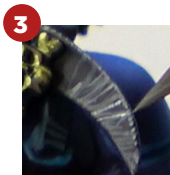
Graphite

ELEMENTOS

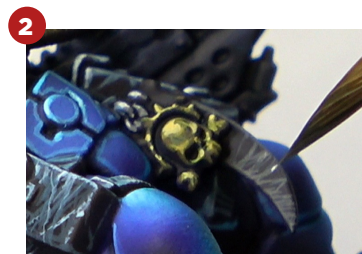
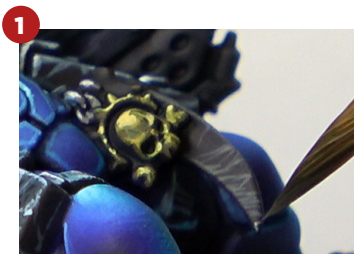
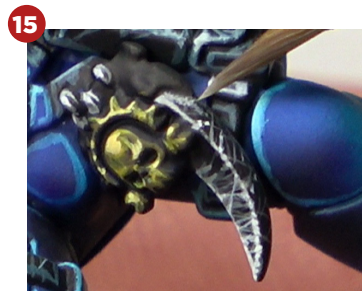
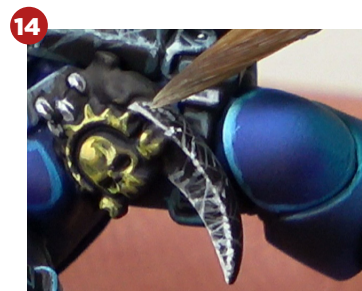
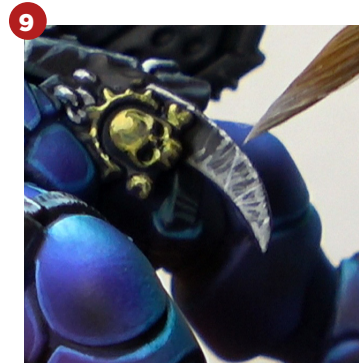
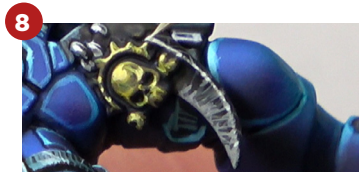
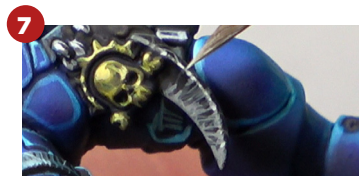
06/29

Si en el anterior tutorial nos centramos en cómo crear textura, ahora vamos a condensarla en espacios más pequeños.

Así, tendréis ejemplos de cómo trabajar estas zonas independientemente del material que sean.



(Mix y Greenish White) En el caso de la garra, podemos utilizar un patrón que ya hemos visto de líneas y añadir en los perfilados puntos. Además, crearemos un degradado a través de estas mismas líneas para condensar la luz en la parte baja del material (Mix y Greenish White).



(Greenish White) Otra alternativa sería realizar la textura y posteriormente utilizar tintas (que aportarán brillo) para suavizar desde la zona intermedia hacia la sombra y generar un degradado de luz en toda la superficie. Como ya vimos, realmente sólo podemos variar tres cosas; el color, la textura y los acabados (mate y brillante) para construir tanto la luz como el resultado final del material. Lo último, será introducir un pequeño brillo en la superficie o en los perfilados para darle esa luz final que necesitamos si representamos un NMM, satén o cuero (Greenish White).

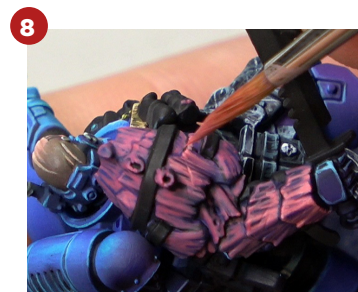
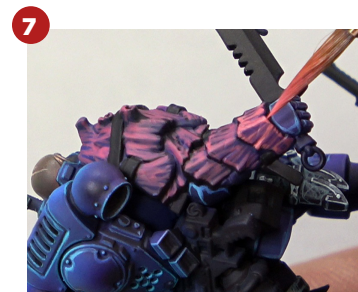
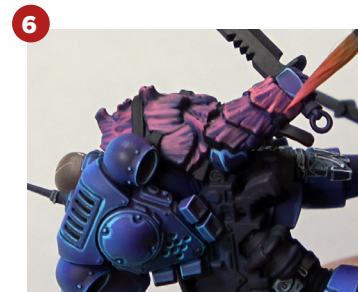
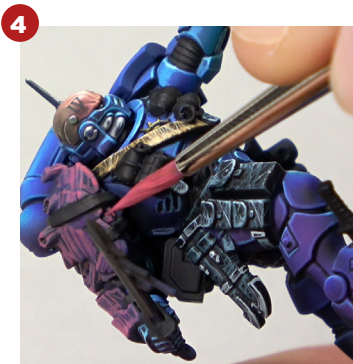
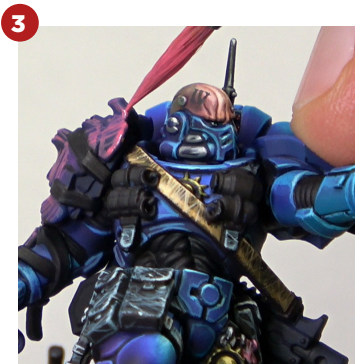
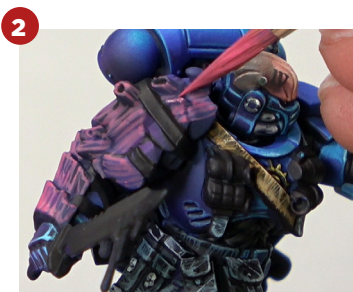
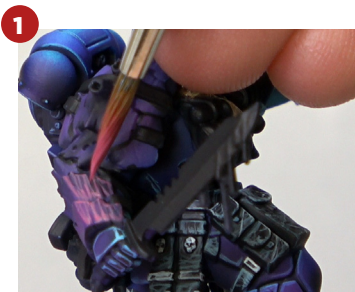
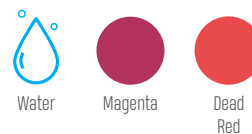


06 LIEUTENANT PHOBOS

ELEMENTOS

06/30

Otro tema a tener en cuenta es la diferencia entre valor y saturación. En la garra hemos jugado con el valor (el uso de colores que se acerquen al blanco o negro) mientras que ahora vamos a jugar con la saturación (acercarnos al pigmento original con el que fue realizada la pintura). Para este caso en concreto, pintaremos las mismas líneas que vienen marcadas en la escultura.



(Dead Red y Pastel Violet) Al aplicar esta primera luz lo que estamos haciendo es generar nuestros perfilados en sombra (esa línea oscura que se ve en todos los elementos).



06 LIEUTENANT PHOBOS

ELEMENTOS

06/31

También podemos añadir a nuestras mezclas colores que contengan más blanco para trabajar las líneas que hemos marcado en el paso anterior.



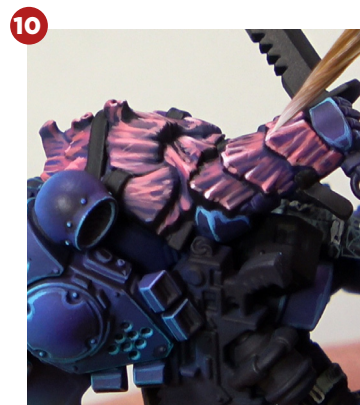
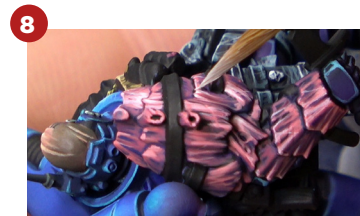
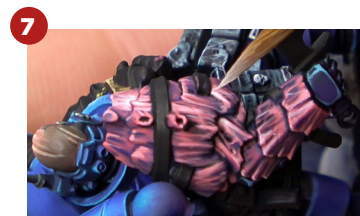
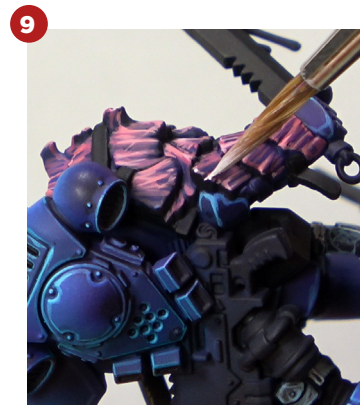
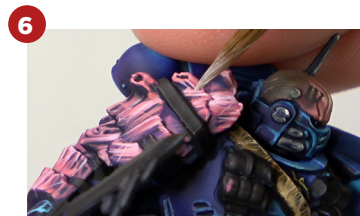
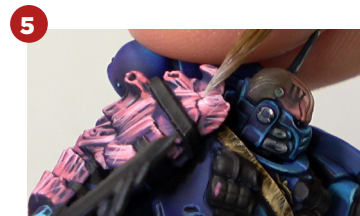
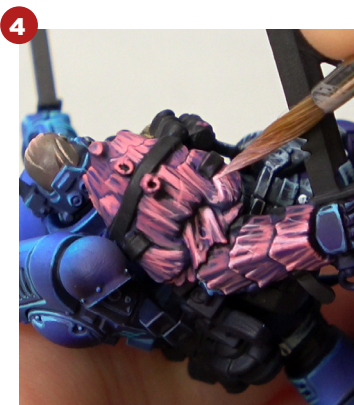
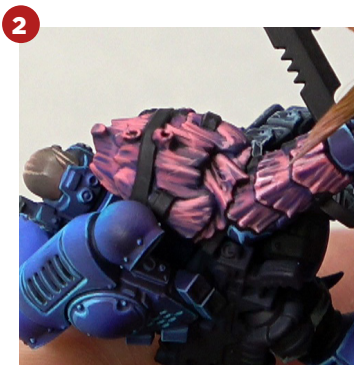
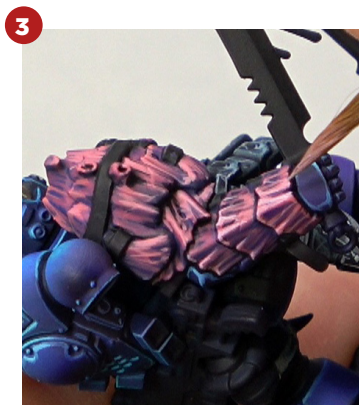
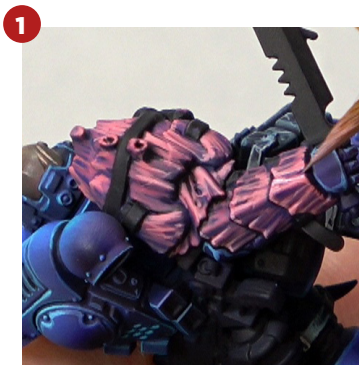
Water



Mix



Pastel
Violet



(Greenish White) La diferencia está en que usaremos las aristas para resaltar la volumetría que ya viene marcada en la escultura. En aquellas zonas donde no veamos estas marcas podemos colocar la luz cerca de los perfilados de sombra (Greenish White).

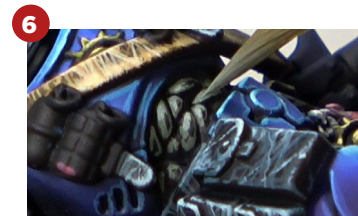
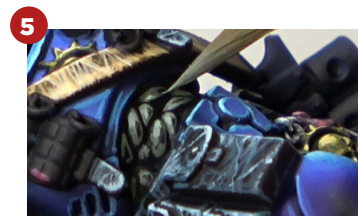
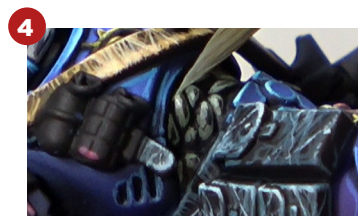
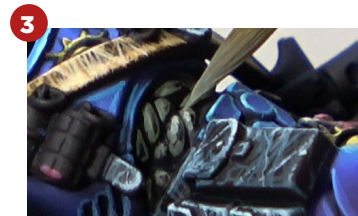
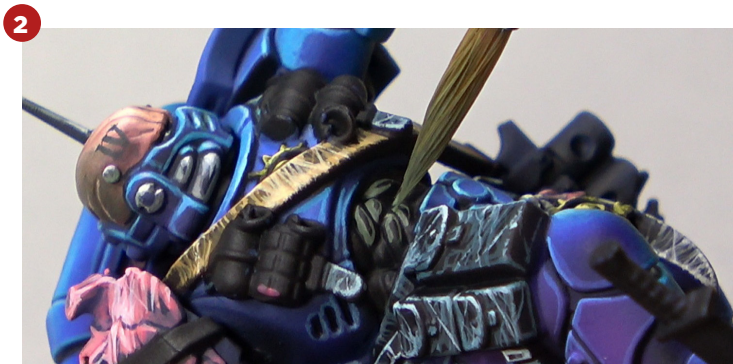
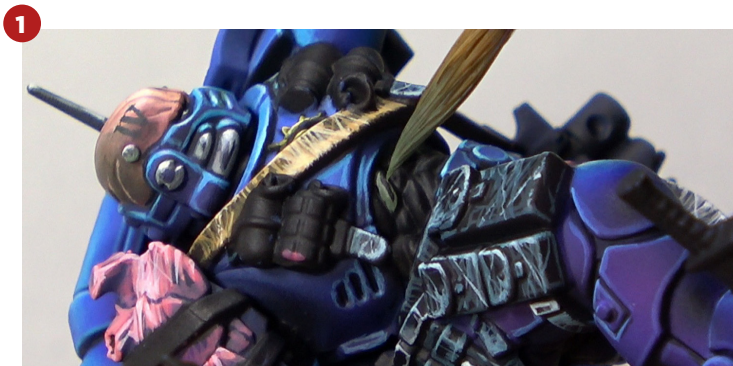


06 LIEUTENANT PHOBOS

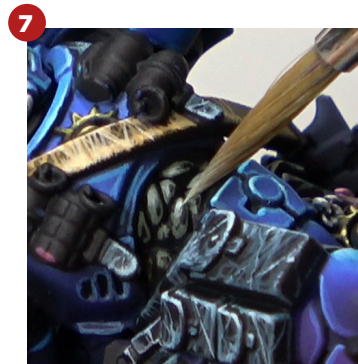
ELEMENTOS

06/32

Otro tipo de elementos que debemos tratar con colores desaturados son los NMM o superficies metálicas que sean muy pequeñas. El primer paso será precisamente construir los perfilados en sombra generando una primera luz con un color verdoso.



(Mix y Blue Grey X 2) Al ser una superficie muy pequeña los perfilados tienen que ser muy finos y a medida que vayamos añadiendo luz, aplicaremos mezclas de colores más claros. Después, os recomiendo que las últimas luces se encuentren en las partes altas y centrales de cada elemento (Mix y Blue Grey).





06 LIEUTENANT PHOBOS

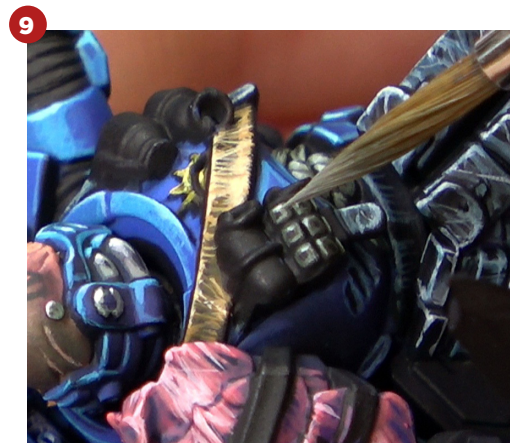
ELEMENTOS

06/33

En la granada, podemos dibujar cada una de las esquirlas de un color verde oscuro. Al variar el tono la estaremos diferenciando del resto de materiales que tiene a su alrededor (por color y por saturación).



(Extra Dark Green y Blue Grey X 2) Aplicando una segunda luz construiremos la volumetría. Y con la tercera le daremos esa apariencia brillante, propia de los metales (Mix y Blue Grey).





06 LIEUTENANT PHOBOS



Water



Burnt
Red

ELEMENTOS

06/34

Un pequeño truco para el cuero es utilizar la saturación del color (el color rojo) frente al gris del NMM (desaturación).

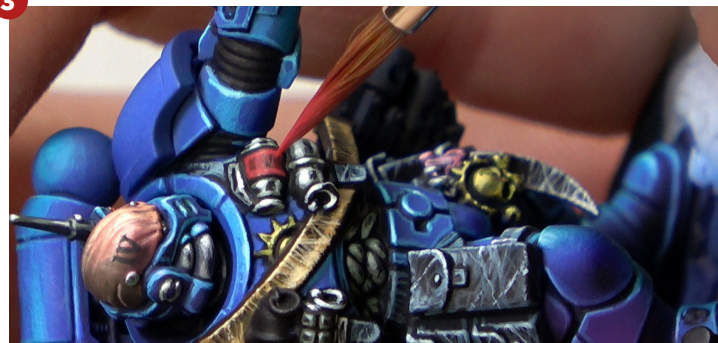
1



2

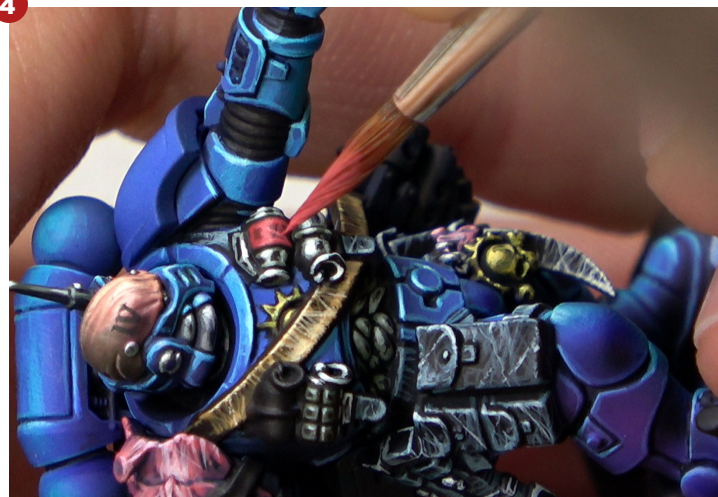


3



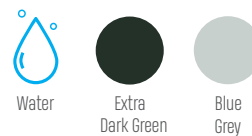
(Carmine y Dead Red) La clave está en usar la saturación para el cuero y evitar que el color gris tienda hacia otras tonalidades o que desentone con el resto de elementos.

4





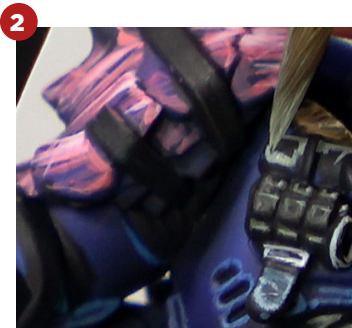
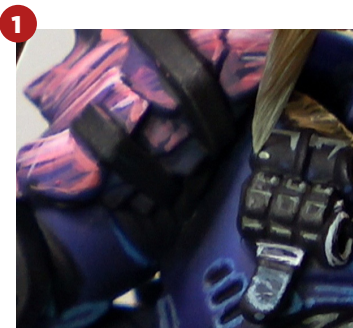
06 LIEUTENANT PHOBOS



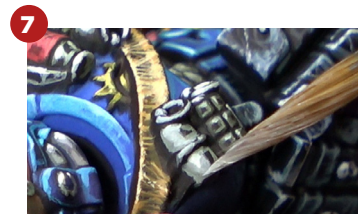
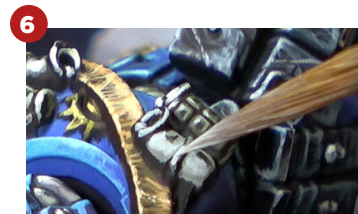
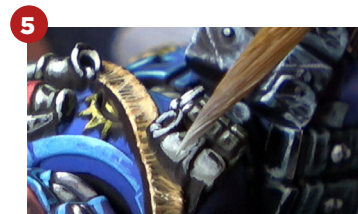
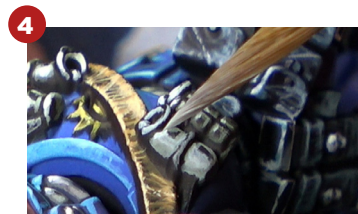
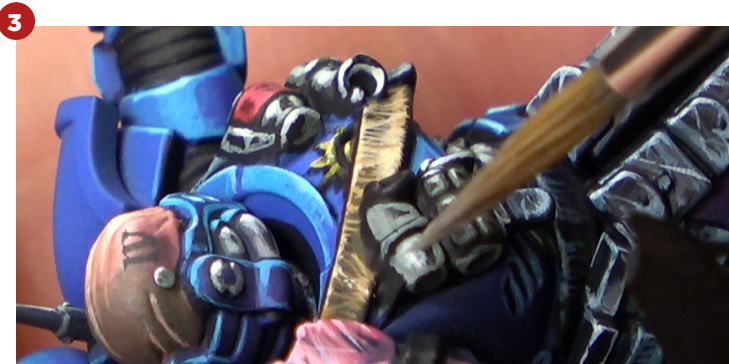
ELEMENTOS

06/35

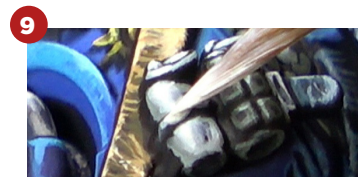
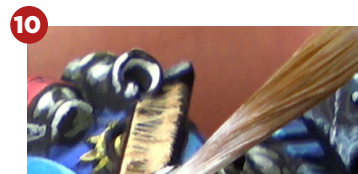
En la granada podemos pintar unas líneas y dejar la parte central con la capa anterior para realizar un reflejo.



Es una forma diferente de crear un NMM ya que el resto los hemos construido llevando la luz hacia un plano más superior (2 gotas de agua, Mix y Blue Grey).



(Mix y Blue Grey) Aquí, en este reflejo, sí que podremos usar el aerógrafo para crear un filtro de color. A modo de resumen y mientras aplico estos últimos toques podemos decir que cuando tengamos que trabajar materiales muy parecidos o iguales en un espacio pequeño la mejor forma de hacerlo es variando la saturación, el valor y la luz (Greenish White).

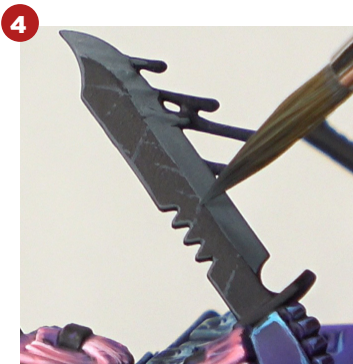
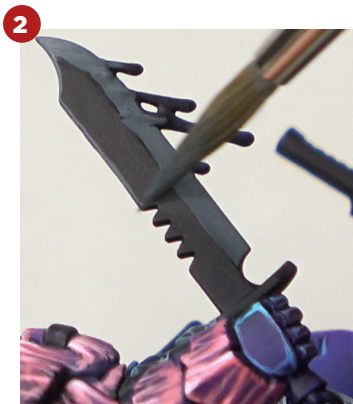
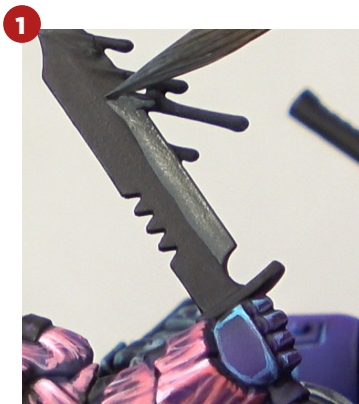




06 LIEUTENANT PHOBOS

ESPADA

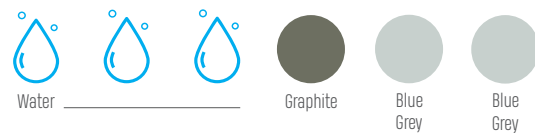
En armas como una espada es mucho más sencillo realizar un NMM ya que tendremos una zona de brillo (el filo) y otra más mate (el resto de la hoja).



(3 gotas de agua, Lead Grey y Graphite) Es muy importante que aumentemos el valor de luz en el filo y dejemos el resto más en sombra. Por eso lo primero que debemos hacer es sacar los perfilados en luz y utilizar en la zona más plana la textura para evitar que se quede completamente plana o sin información. Podemos crear melladuras o cortes mediante texturas. Además, podemos realizar una limpieza entre cada una de las capas para aplicar un pequeño filtro que ayude a generar un degradado en el filo. Tendríamos que hacerlo siempre de la capa anterior hacia la zona de luz, nunca hacia la de sombra (Graphite y Blue Grey X 2).



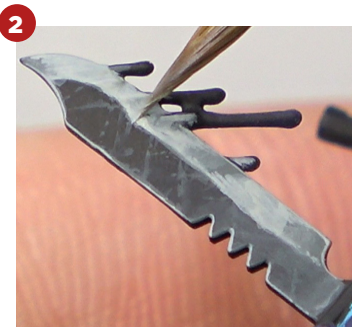
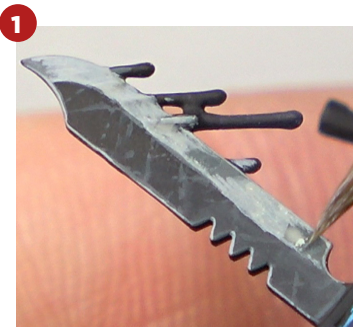
06 LIEUTENANT PHOBOS



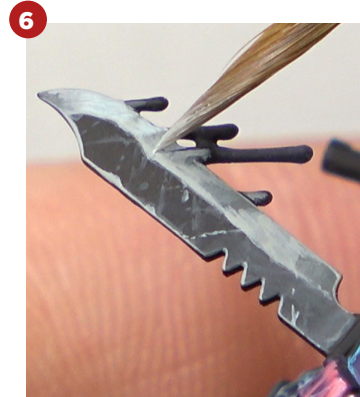
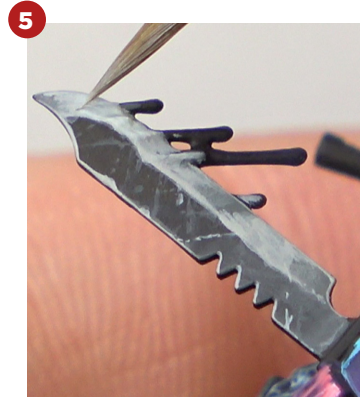
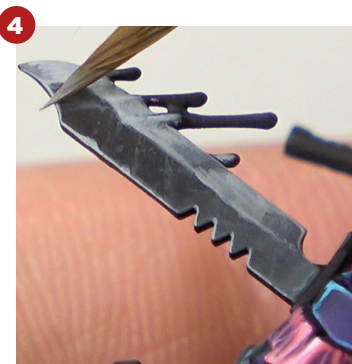
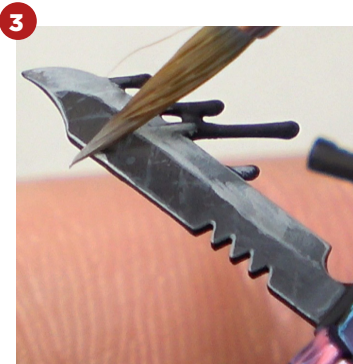
ESPADA

06/37

Es una buena forma de suavizar la superficie y ayudarnos a construir zonas de transición para generar los brillos del metal.



Después, nos centraremos en los perfilados del filo y de aquellas superficies que queden más planas (Graphite y Blue Grey X 2).

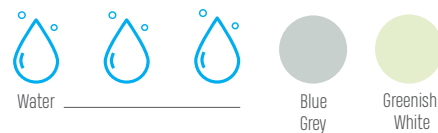


(Blue Grey y Greenish White) A continuación, trabajaremos con el aerógrafo para variar la tonalidad y de esta forma introducir tonos medios en el filo del arma.





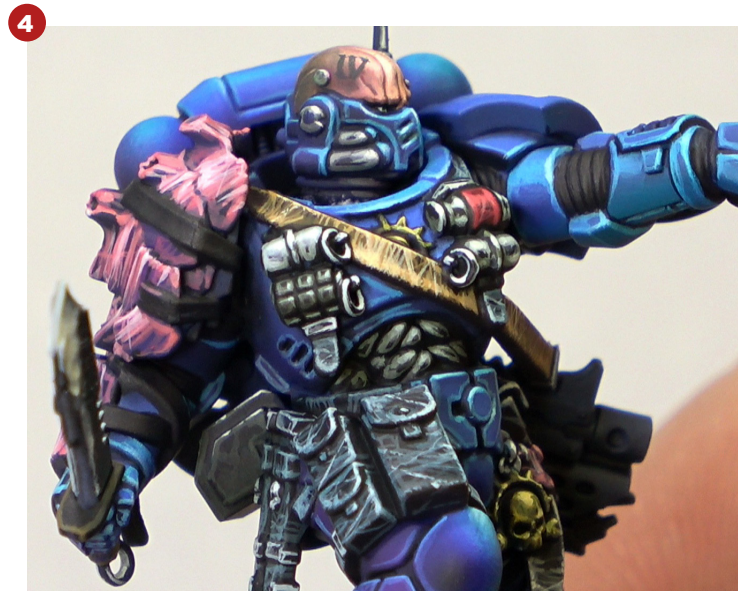
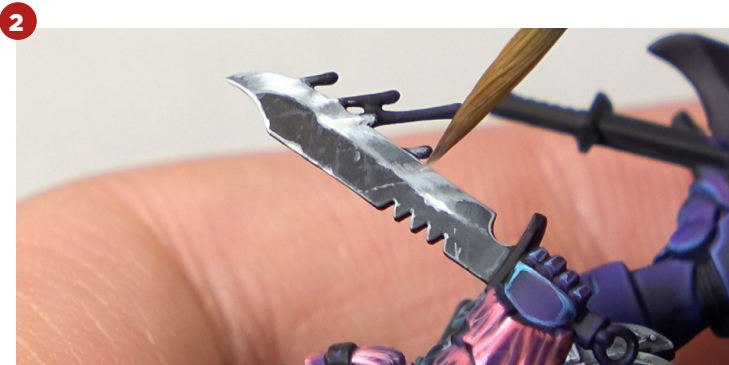
06 LIEUTENANT PHOBOS



ESPADA

06/38

Recuerda que siempre que lo consideres, puedes realizar esa pequeña limpieza desde el tono medio hacia luz para crear un degradado. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES



Extra
Dark Green
(AK)



Graphite
(AK)



Greenish
White
(AK)



Magenta
(AK)



Dead
Red
(AK)



Pastel
Violet
(AK)



Command
Green
(AK)



Blue
Grey
(AK)



Burnt
Red
(AK)



Carmine
(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 Game Extra Opaque - (VGEO)
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





LIEUTENANT PHOBOS

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