



Sergio
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



ALBORC, THE WRATHMANE



VOL II



ALBORC, THE WRATHMANE

03

ARMADURA

03

TELAS

07

ARMADURA

09

ELEMENTOS

12

COLORES

13

GALERÍA

14

06
ALBORG

ARMADURA

06/07

En este tutorial quiero centrarme en materiales como el cuero y los cuernos, elementos que contienen mucha textura.

Particularmente en mi estilo, me gusta combinar superficies lisas, sin textura (como el acabado creado con aerógrafo), con otras en las que predomine la textura. En el caso de materiales como huesos, calaveras o cuero, podemos usarlos como elementos en los que la textura se convierta en la principal herramienta artística.

1



2



3



4



5



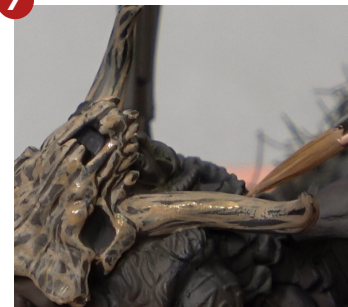
Water

Tan
Earth

6



7



8



9



10



11



(2 gotas de agua y Tan Earth) Entre esos perfilados, generamos textura mediante líneas que no necesitan seguir un patrón específico. A mí me gusta mezclar líneas gruesas con otras más finas, además de realizar una limpieza entre capas cuando sea necesario. Este tipo de texturas puede variar según el material. Por ejemplo, en la calavera he creado ruido siguiendo su volumetría; en los huesos he trazado líneas más gruesas que simulan el marfil; y en la rodillera he trabajado una textura parecida a la de la calavera (Tan Earth).

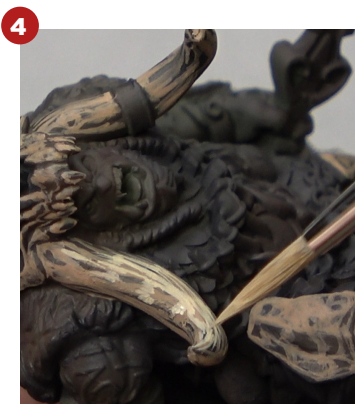
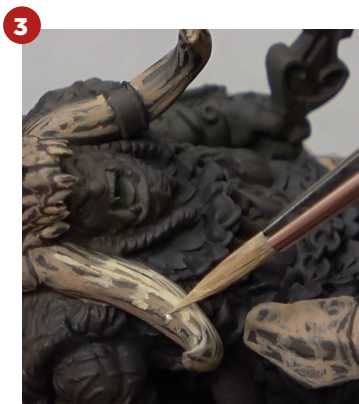
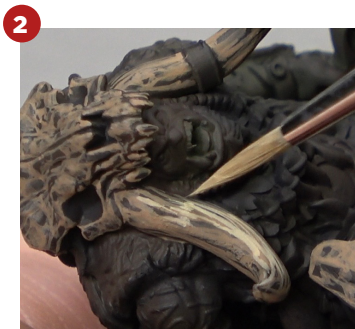
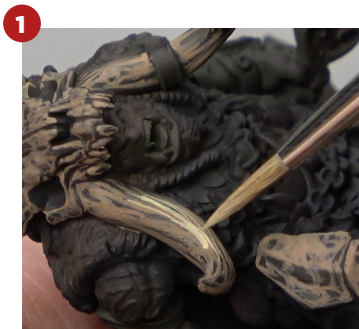


06 ALBORC

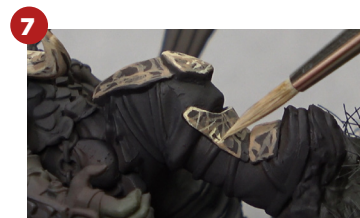
ARMADURA

06/08

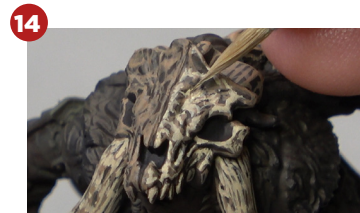
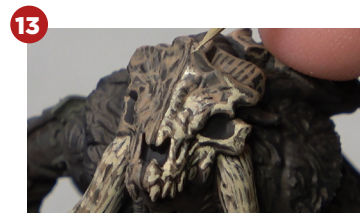
En la siguiente luz que apliquemos dejaremos visible parte de la capa anterior, siguiendo la estructura de textura creada. En el caso de los cuernos, recomiendo añadir pequeños grupos de líneas horizontales a lo largo del material para variarlo y diferenciarlo del resto.



Water

Decomposed
FleshTan
Earth

(Mix y Decomposed Flesh) En el resto de los elementos seguimos añadiendo luz, manteniendo la textura, pero concentrándola en los planos que reciban más iluminación. En la calavera nos centraremos en la zona de los dientes para darles más luz. En el resto, aplicaremos luz en las áreas cercanas a la base oscura o a la primera capa, creando pequeños degradados y, con ello, mayor volumetría (Mix y Decomposed Flesh).



06
ALBORC

Water



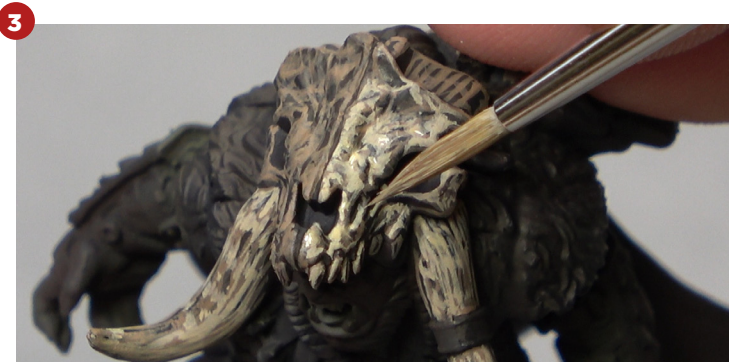
Mix

Decomposed
Flesh

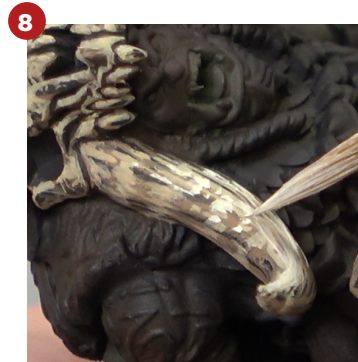
ARMADURA

06/09

Para limpiar, usamos el mismo color humedecido con más agua. Quitamos el exceso con una servilleta y damos pasadas suaves sobre la superficie pintada, siempre de la sombra hacia la luz (nunca al revés, ya que la gota de agua quedaría en la sombra y produciría un efecto extraño). Así suavizamos entre capas de forma sencilla y sin necesidad de veladuras.



(Grimy Grey y Decomposed Flesh) En los cuernos continuamos creando textura, ahora con líneas más finas alternadas con pequeños puntos que generen la sensación de superficie mellada. Al superponer constantemente las capas, conseguimos un degradado a través del color (Mix y Grimy Grey).





06 ALBORC



Water



Mix



Grimy
Grey

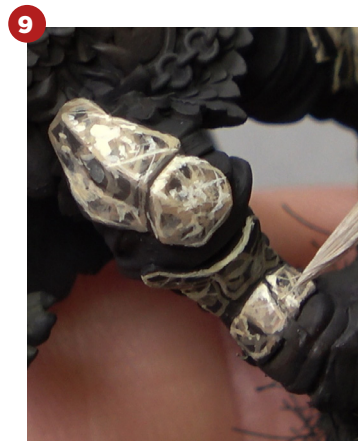
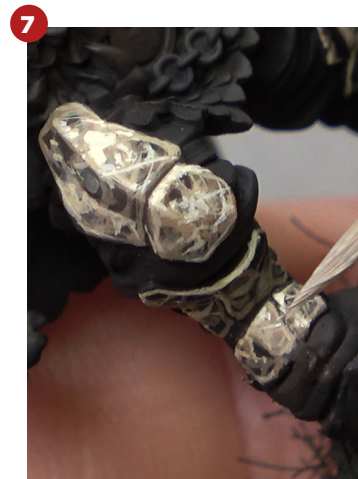
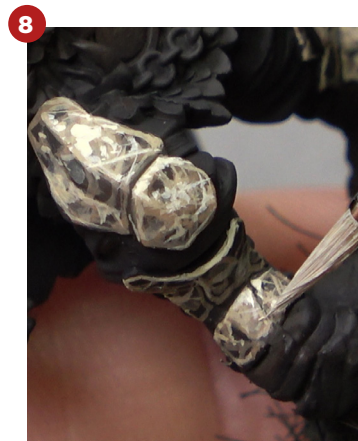
ARMADURA

06/10

En el resto de los elementos seguimos el mismo procedimiento con una nueva mezcla, concentrándonos en los planos con mayor luz, como la rodilla en la zona cercana al perfilado.



(Grimy Grey).

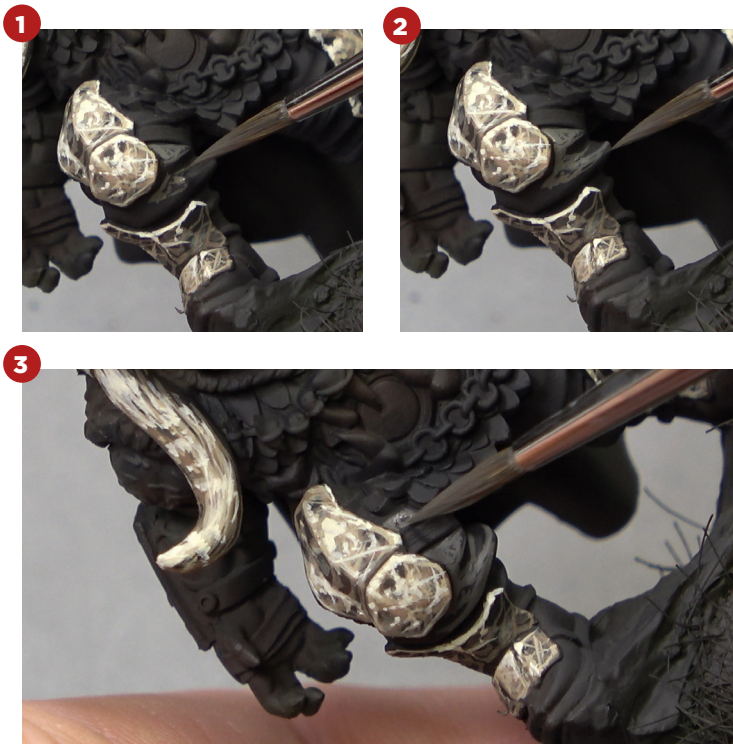




06 ALBORC

TELAS

Pasemos ahora a otro material: las telas. Aquí no buscamos tanto crear textura como representar arrugas. Con una sola capa de pintura he definido planos donde las arrugas más pronunciadas muestran el color base, mientras que en el resto utilizo el color para añadir luz.



(Mix y Decomposed Flesh) En la siguiente capa aplicaremos la luz en las zonas de la tela que sobresalgan, creando un degradado desde la oscuridad de la arruga más profunda hasta la parte más iluminada. Este método permite representar el material de forma sencilla, sin preocuparnos demasiado por la textura (Mix y Decomposed Flesh).



06 ALBORC



Water



Mix



Decomposed
Flesh

TELAS

06/12

Si necesitáramos más detalle, podríamos añadir un freehand. De nuevo, si lo consideras necesario, podemos limpiar entre capas.



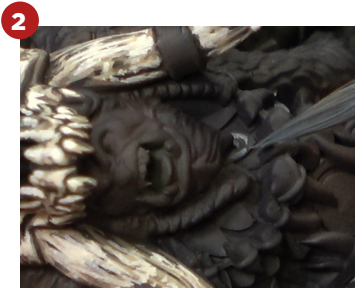


06 ALBORC

ARMADURA

06/13

En la cota de mallas, al tratarse de un espacio reducido, la clave está en el valor: por un lado, el NMM (uso del blanco para dar un pequeño brillo final) y, por otro, los perfilados en sombra que separan visualmente cada material a medida que añadimos capas (con el tono azulado para el perfilado en luz).



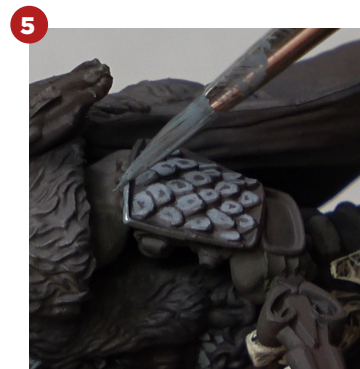
Water



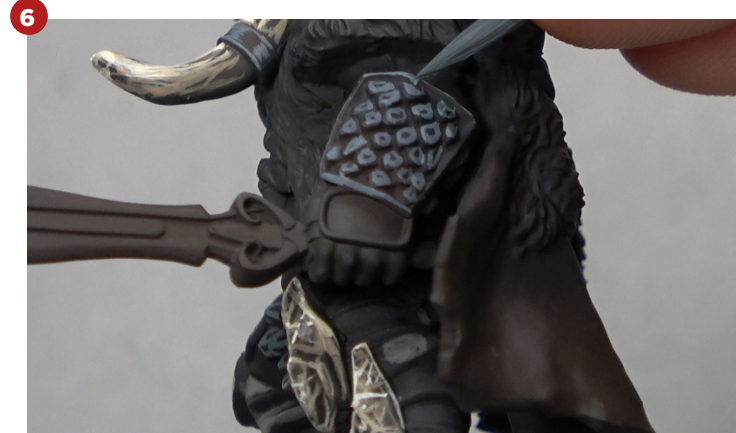
Dark
Blue Grey



Black



(Mix y Black) Al pintar los perfilados, procura dejar en cada escama una pequeña zona más oscura de la capa anterior. Así generas contraste entre las escamas mediante los perfilados en sombra y, al añadir un brillo cerca de esa zona, intensificas aún más el contraste.





06 ALBORC



Water



Dark
Blue Grey



Greenish
White



Greenish
White

ARMADURA

06/14

Al aplicar la siguiente luz, céntrate en los perfilados de luz, trazando líneas más finas que en la capa anterior. La idea es construir un degradado visual con, al menos, tres colores.

1



2



3



4



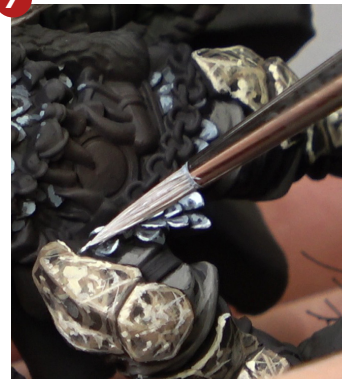
5



6



7



(Black) En esta capa creamos pequeños puntos en los perfilados de luz.

8



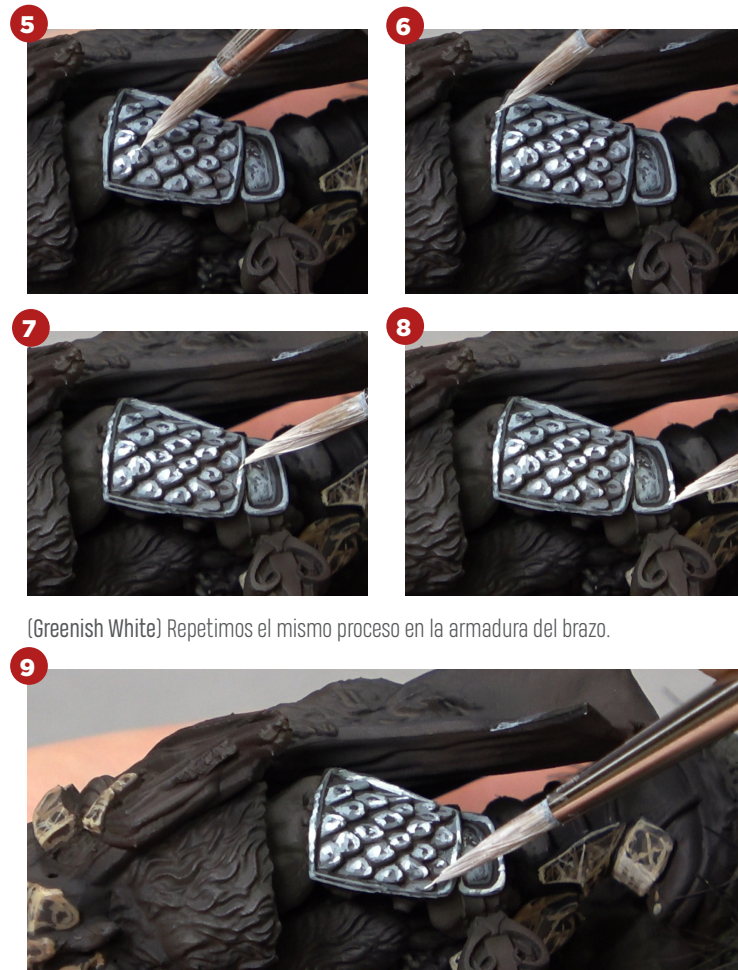
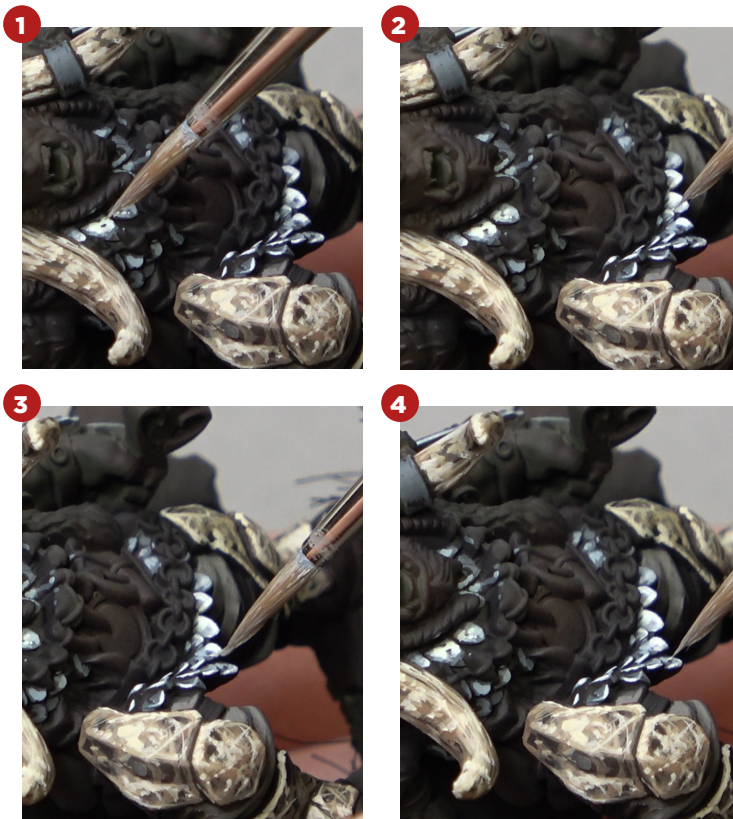


06 ALBORC

ARMADURA

06/15

Después, realizamos una limpieza ligera para suavizar el degradado.



(Greenish White) Repetimos el mismo proceso en la armadura del brazo.



06 ALBORC



Water



Dark
Blue Grey



Light
Brown



Greenish
White

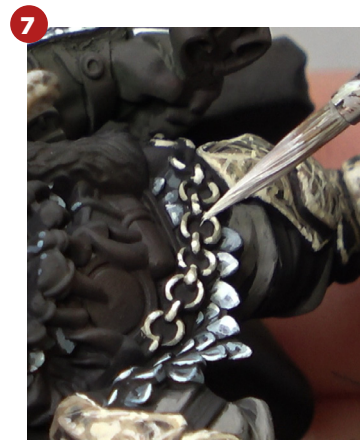
ELEMENTOS

06/16

En las cadenas, al ser una superficie pequeña y redondeada, pintamos la luz dejando entre medias una línea oscura (perfilado en sombra).



(Mix, Greenish White y Light Brown) Añadimos pequeños puntos de luz sobre la capa anterior, alternando la colocación de la luz entre la cadena superior, el eslabón que la une y la inferior (Mix, Greenish White y Light Brown). Espero que este tutorial os haya gustado. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES



Tan
Earth
(AK)



Decomposed
Flesh
(AK)



Grimy
Grey
(AK)



Black
(AK)



Dark
Blue Grey
(AK)



Black
(VAD)



Greenish
White
(AK)



Light
Brown
(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 II.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





ALBORC, THE WRATHMANE

VOL II



sergiocalvominiatures.com



patreon.com/sergiocalvominiatures



instagram.com/sergiocalvominiatures



www.facebook.com/sergiocalvominiatures

CRÉDITOS

Pintura
Sergio Calvo

Edición y Corrección
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación
Antonio García