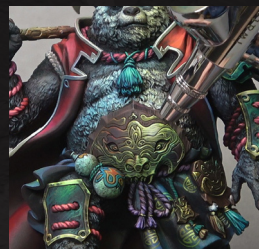




Sergio
Calvo
miniatures



KUMA



VOL VI



LEON

KUMA

03

RETOQUES FINALES

03

COLORES

12

GALERÍA

13



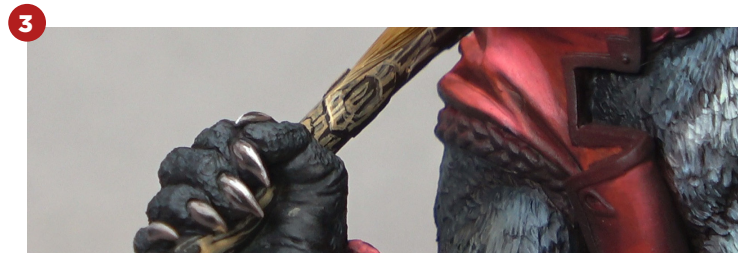
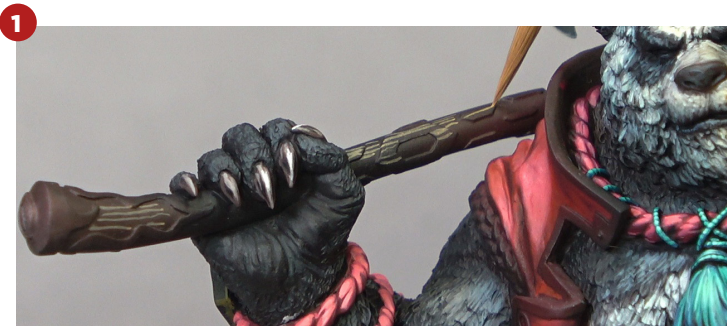
06 KUMA



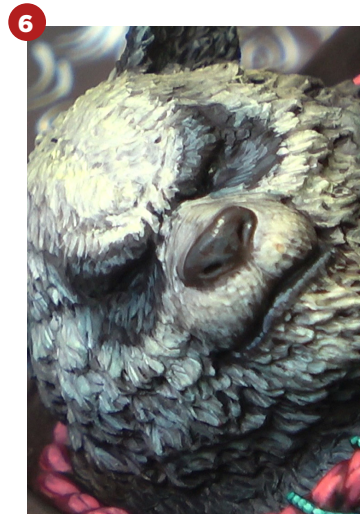
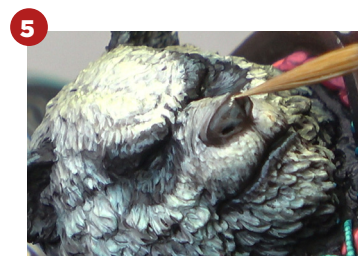
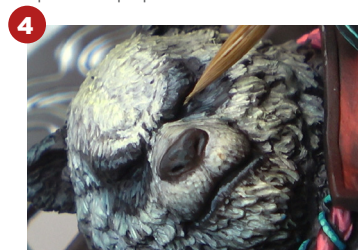
RETOQUES FINALES 06/46

A la hora de representar ciertos materiales como la madera, es recomendable partir de una referencia visual para comprender su estructura.

La madera suele presentar zonas rugosas (los nudos) y zonas más lisas (el veteado). Para recrear este efecto, comenzaremos pintando líneas muy finas y paralelas.



(Light Earth) A medida que vayamos añadiendo luz, podemos introducir pequeñas irregularidades en el veteado para simular los nudos. Este efecto funciona mejor en superficies grandes, pero en este caso, al ser un detalle pequeño, es preferible utilizar líneas muy finas. A medida que aplicamos más luz, iremos formando estos nudos de manera aleatoria. Con este mismo color, podemos pintar la zona de la nariz de Kuma para aportar un pequeño brillo.



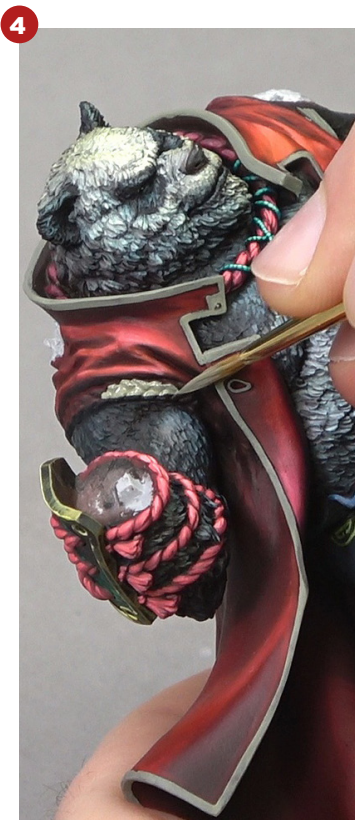
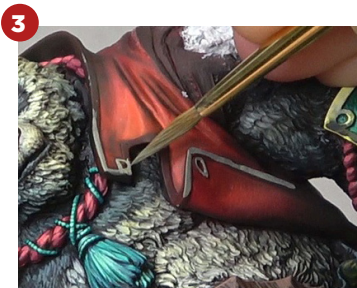
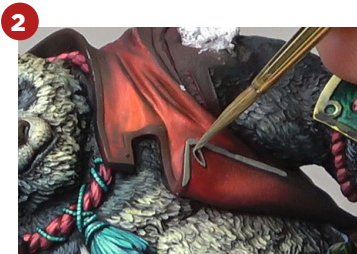
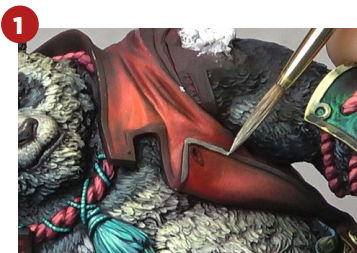


06 KUMA

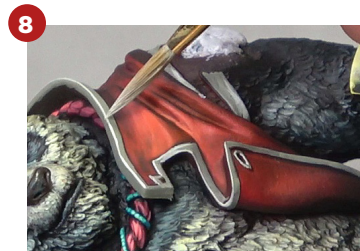
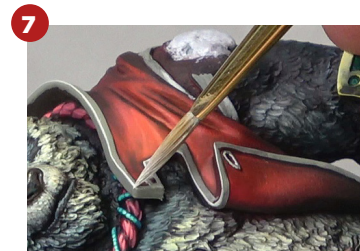


RETOQUES FINALES_06/47

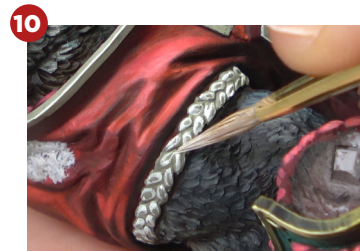
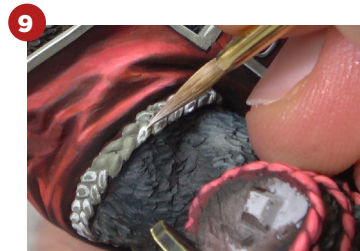
En la ropa, podemos crear pequeños ribetes en la tela para darle más dinamismo y detalle.



(Greenish White y Grey Green) Estos ribetes pueden resaltarse con una mezcla de colores blanquecinos para aportar mayor luminosidad a la zona.



(Mix y Greenish White) Si queremos que los ribetes tengan una apariencia trenzada, aplicaremos la misma técnica que en el cabello: combinando zonas de luz y sombra mediante perfilados en luz (Mix y Greenish White).



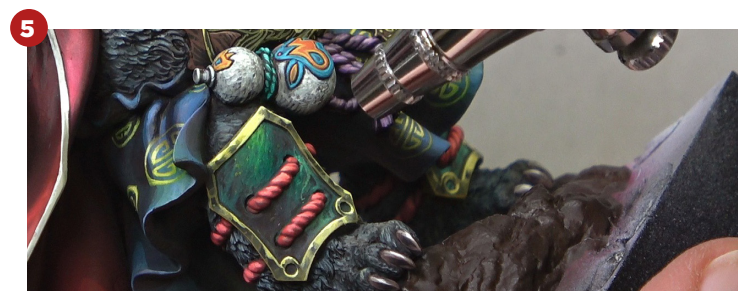
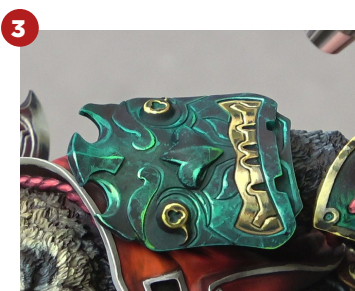
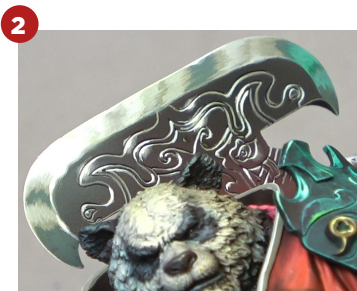


06 KUMA



RETOQUES FINALES 06/48

Para trabajar reflejos con el aerógrafo, es recomendable diluir la pintura más de lo habitual y aplicar capas progresivas. Así evitaremos que el color quede demasiado intenso o saturado de golpe.





06 KUMA



Water



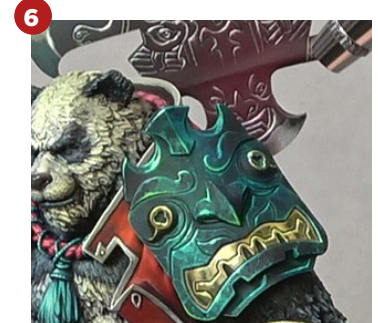
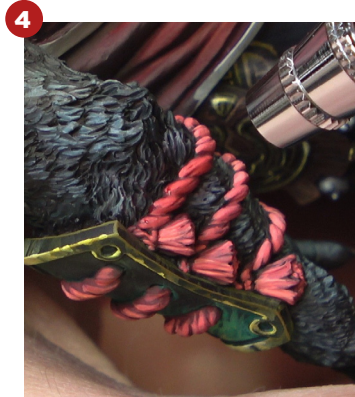
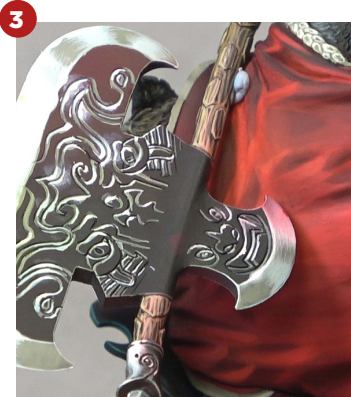
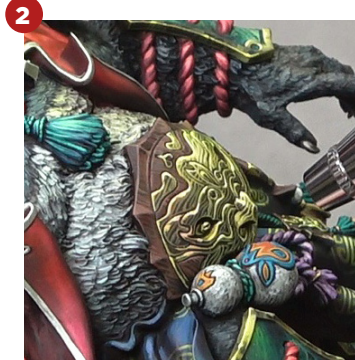
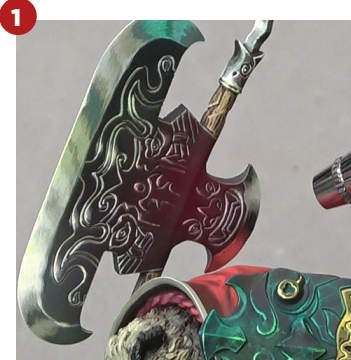
Thinner



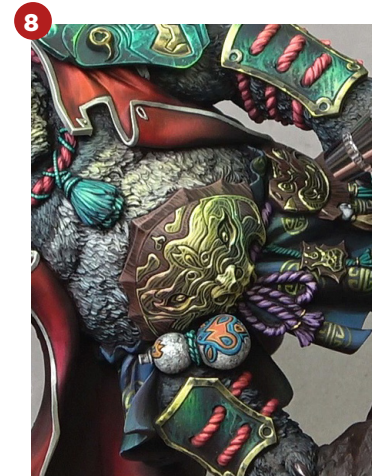
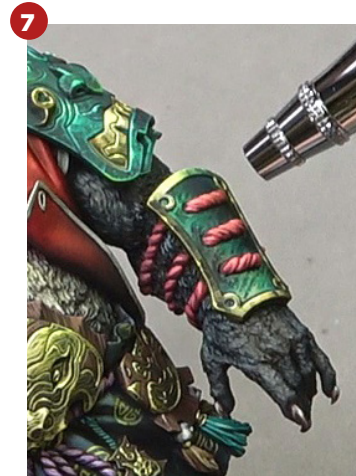
Alizarin
Crimson Hue

RETOQUES FINALES 06/49

Estos reflejos se aplicarán principalmente en las zonas de NMM. En otros elementos, como la armadura de jade o el cinturón, es mejor integrar el color sutilmente.



(Blue) En el arma, realizaré un degradado del verde al azul. Usaré este mismo azul en el mango del hacha y en las placas de la armadura de jade para matizar el tono general. También me ayudará a integrar el dorado del cinturón con el resto de colores aplicados a pincel.





06 KUMA



Water



Thinner



Dark
Green

RETOQUES FINALES 06/50

Podemos usar este tono verde oscuro en el arma para generar más dinamismo al combinar dos verdes distintos en la miniatura.

1



2



(Mahogany) Tanto el marrón como el morado nos servirán para reforzar las sombras. Estos colores profundizan los volúmenes que hemos construido previamente, ya sea a pincel o con el aerógrafo en las capas base de la tela.

3



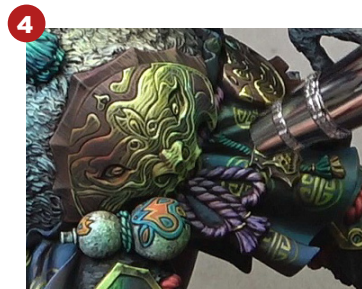
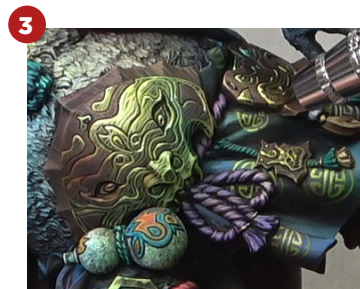
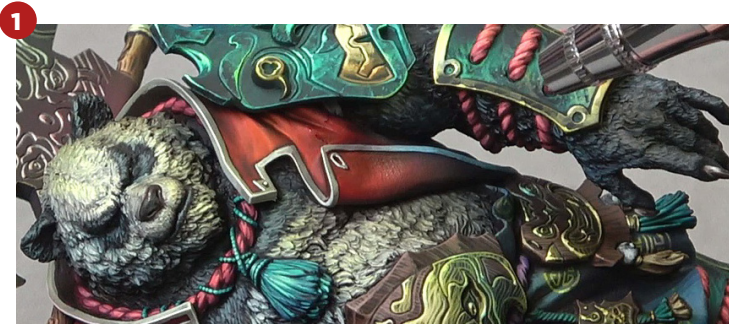


06 KUMA

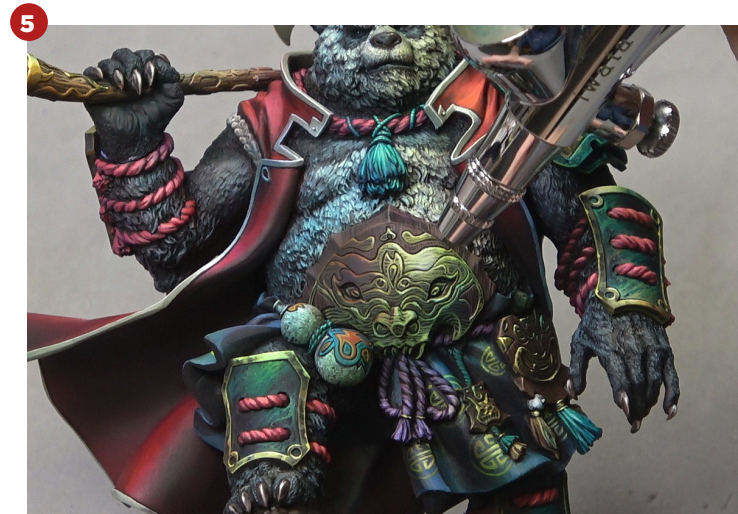


RETOQUES FINALES_06/51

Cuando apliquemos estos colores oscuros, debemos asegurarnos de colocarlos solo en las zonas de sombra. Si los usamos en las áreas iluminadas, romperíamos la armonía de la miniatura y alteraríamos la gama cromática de verdes y azules.



(Turquoise) Con este azul terminaremos de definir parte del cinturón, previamente trabajado con tonos ocre. Si el cinturón ha quedado demasiado apagado tras aplicar los colores anteriores, podemos añadir un tono amarillento para recuperar luminosidad (Pastel Yellow y Light Livery Green).





06 KUMA



Water



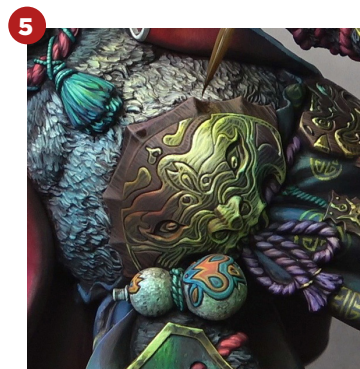
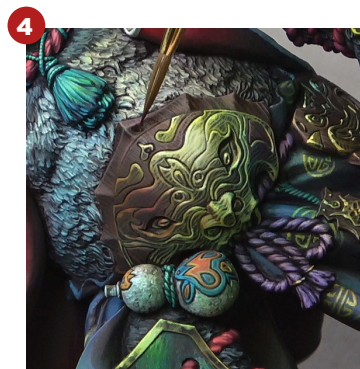
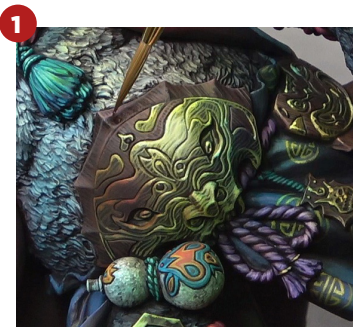
Transparent
Raw Umber



Carbon
Black

RETOQUES FINALES_06/52

Una vez terminada la aplicación con aerógrafo, podemos utilizar tintas para obtener un acabado distinto, contrastando el brillo de la tinta con el acabado mate de la pintura.



(Transparent Raw Umber) Recomiendo variar las tonalidades de las tintas para añadir sutiles matices que aporten más dinamismo a la miniatura.





06 KUMA



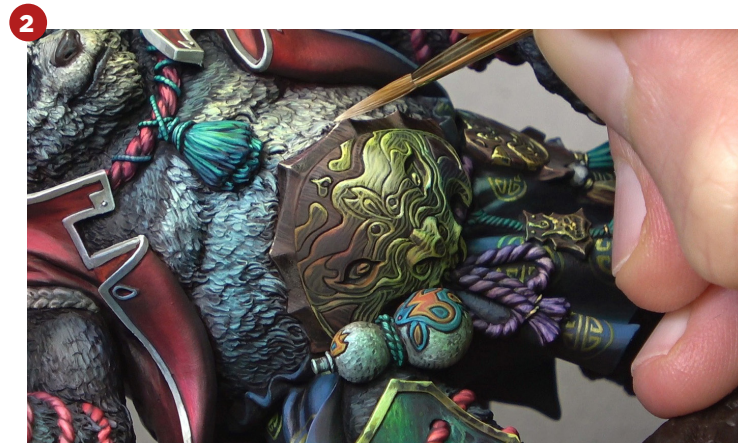
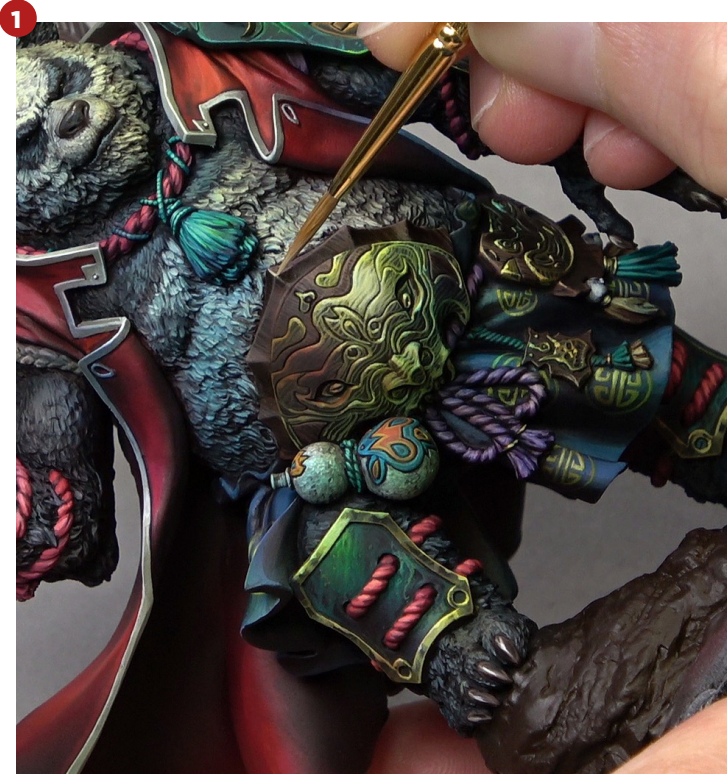
Water



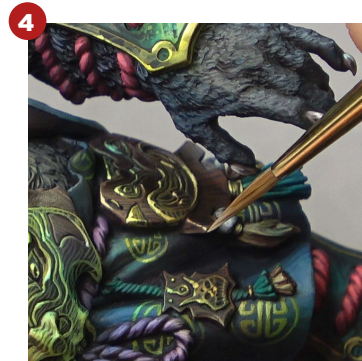
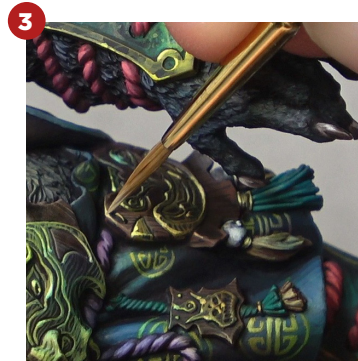
Light
Earth

RETOQUES FINALES_06/53

Daremos toques finales de luz en áreas que lo necesiten, como el cinturón o los NMM pintados en tonos ocres.



(Luminous Flesh) Es importante emplear colores que contengan blanco sin usar el blanco puro, que reservaremos exclusivamente para los puntos de luz más intensos en los NMM. Un consejo es aplicar estos colores en los perfilados en luz y en aquellas zonas donde hayamos perdido definición tras el uso del aerógrafo (Light Earth).





06
KUMA



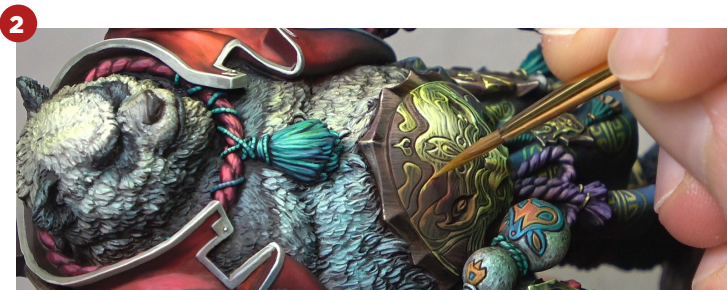
Water



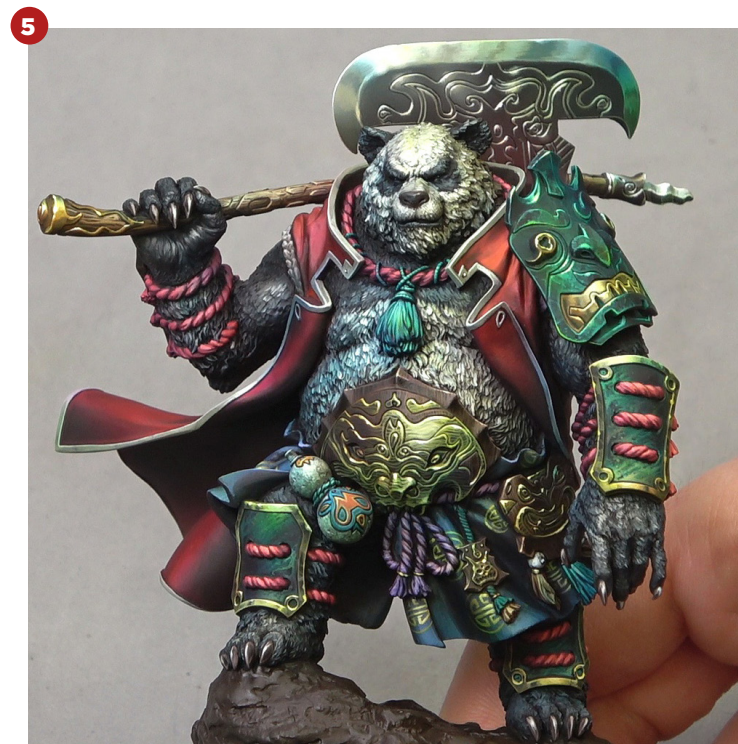
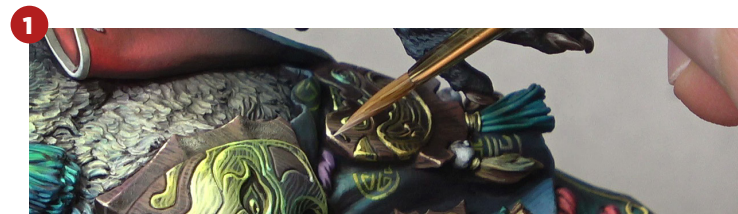
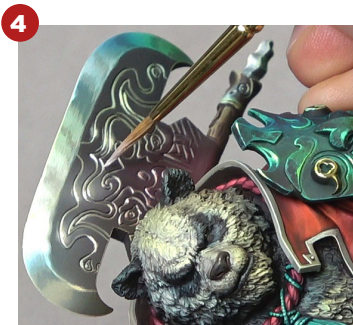
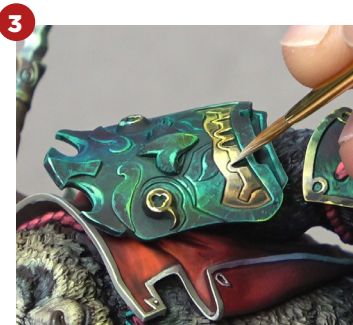
Luminous
Flesh

RETOQUES FINALES 06/54

Podemos modificar estos colores según la zona de aplicación. Para el cinturón, podemos inclinarnos hacia tonos marrones desaturados. Para los NMM, podemos optar por colores más amarillentos, como en los dientes de sierra de la armadura de jade.



(Ochre) Estos pequeños ajustes ayudarán a potenciar la luminosidad de la miniatura y enfatizar el brillo de ciertas áreas, guiando la mirada del espectador. Espero que estos consejos os sean útiles. ¡Nos vemos en el próximo tutorial!





07 COLORES



Cork
(AK)



Light
Earth
(AK)



Grey
Green
(AK)



Greenish
White
(AK)



Light
Livery Green
(VGA)



Alizarin
Crimson Hue
(G)



Blue
(VMA)



Dark
Green
(VGA)



Mahogany
(VGA)



Dioxazine
Purple
(G)



Turquoise
(AK)



Pastel
Yellow
(AK)



Transparent
Raw Umber
(L)



Carbon
Black
(L)



Luminous
Flesh
(AK)



Ochre
(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 VI.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





KUMA

VOL VI



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