



Sergio
CALVO
miniatures



KUMA



VOL II



KUMA	03
TELAS	03
FREEHAND	05
AERÓGRAFO	08
PELAJE	09
COLORES	11
GALERÍA	12



06 KUMA



Water



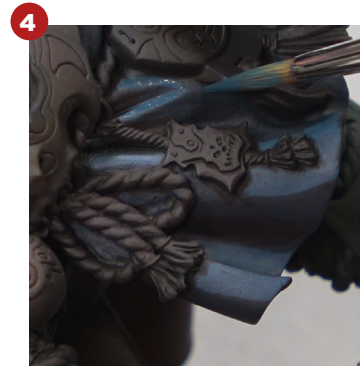
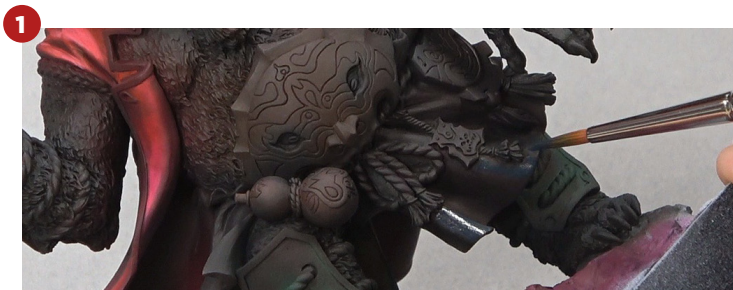
Midnight
Blue

TELAS

06/10

Vamos a continuar pintando a nuestro Kuma para explicar cómo debemos colocar cada una de las capas utilizando mi metodología de trabajo denominada capibases.

Este concepto hace referencia a cómo estructuro las capas base para construir los materiales de la miniatura. Además, añadiremos el proceso de construcción de los materiales utilizando únicamente tres capas. Comenzamos con un color oscuro, cubriendo toda la superficie de trabajo.



(Midnight Blue y Ocean Blue) En la primera capa, trabajamos sobre el 95% de la superficie, repintando todo excepto los perfilados en sombra o arrugas profundas. Esto nos permite generar una base amplia y uniforme.





06 KUMA



Water

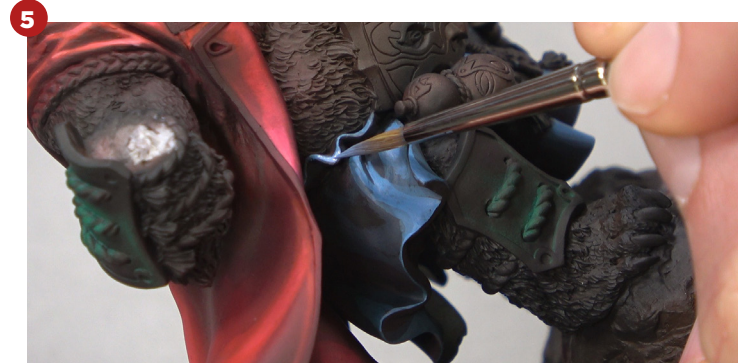
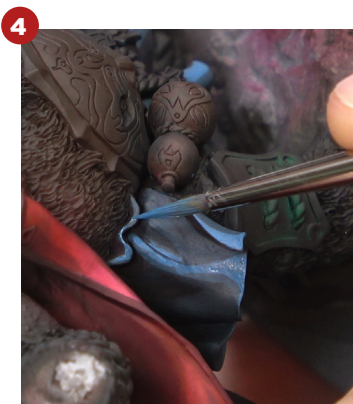
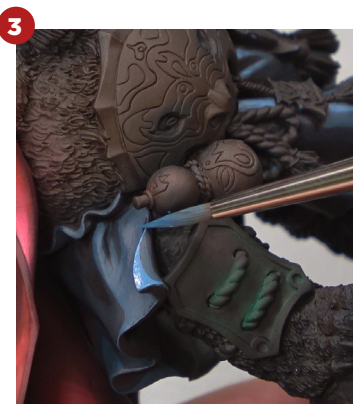
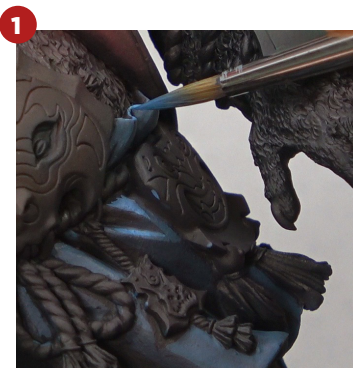


Ocean
Blue

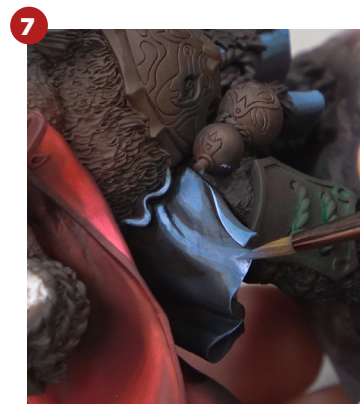
TELAS

06/11

La segunda luz nos aporta volumetría en dos niveles: la volumetría general de la miniatura y la más detallada en los pliegues de la tela.



(Midnight Blue, Ocean Blue y Lilac) La tercera capa de luz nos ayuda a crear la ilusión de una dirección de luz. No tiene por qué ser siempre cenital; podemos jugar con la ubicación de la luz según lo que queramos destacar. Lo importante es que cada capa se construya sobre la anterior para generar un degradado que luego podemos suavizar con aerógrafo o reforzar con tonos medios y sombras.



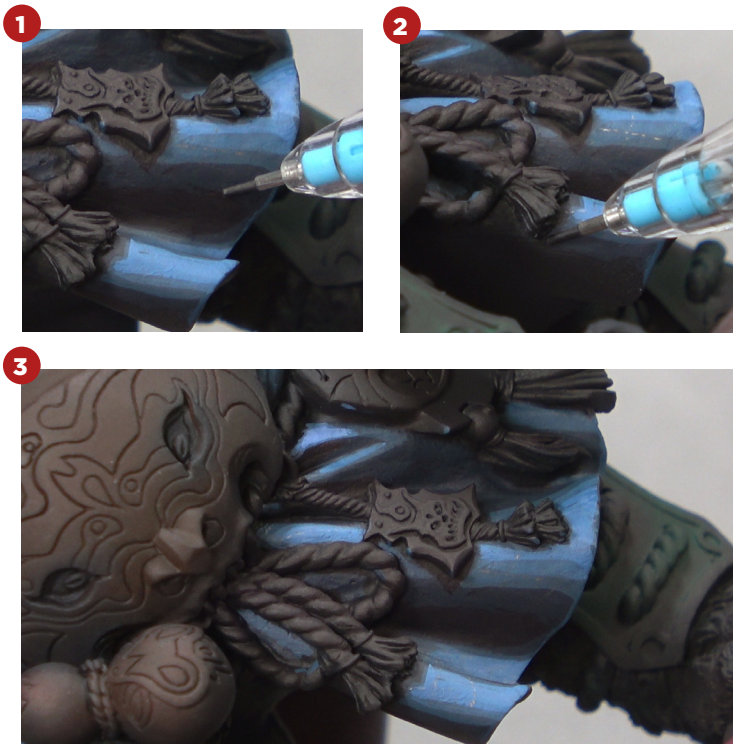


06 KUMA

FREEHAND

06/12

Para añadir nuevos detalles a un material, podemos usar freehand o técnicas como el punteado con esponja para simular suciedad. Si queremos hacer un freehand, recomiendo utilizar primero un portaminas de punta blanda para esbozar el diseño.



(Sahara Yellow) Con el diseño trazado, lo repasamos con pintura. Si cometemos errores, podemos corregirlos con una goma de borrar antes de pintar.

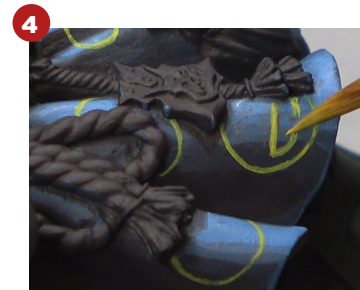
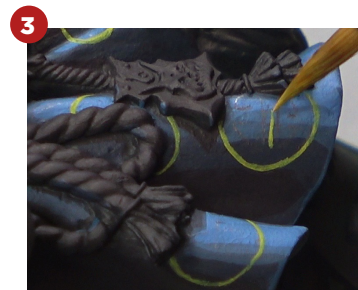


06 KUMA

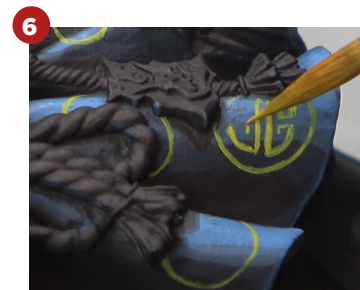
FREEHAND

06/13

Ahora realizaremos el dibujo interior de nuestro Freehand.



(Sahara Yellow) Y lo terminaremos con el mismo tono que hemos utilizado anteriormente.





06 KUMA



Water

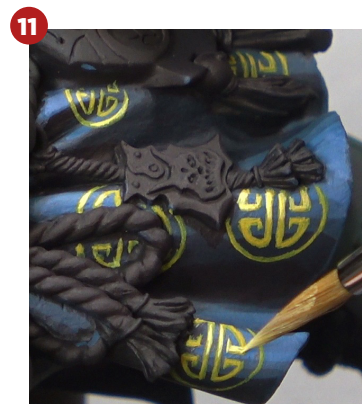
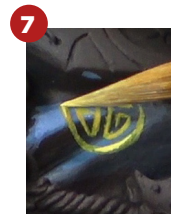
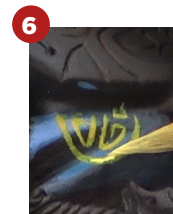
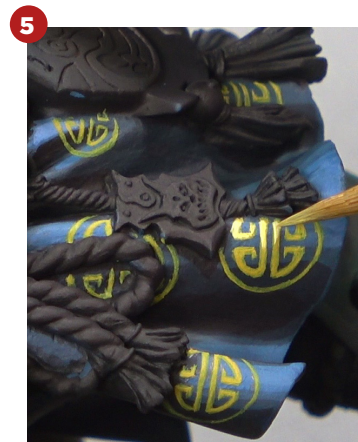
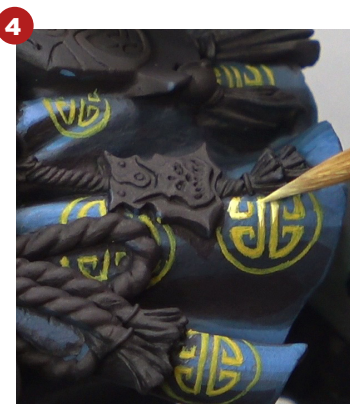
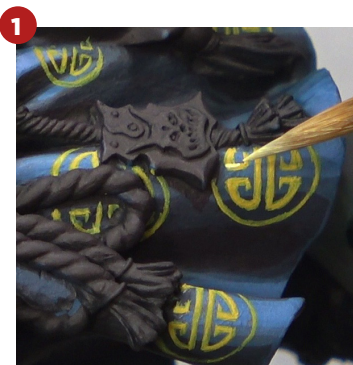


Pale
Yellow

FREEHAND

06/14

Para resaltar más la luz, utilizamos un tono más claro, centrando los brillos en la zona más expuesta y reforzando la volumetría.



(Pale Yellow y Sahara Yellow) Podemos variar la tonalidad de los brillos, pero siempre colocándolos en las zonas altas de las arrugas para definir la volumetría y diferenciar luces y sombras.



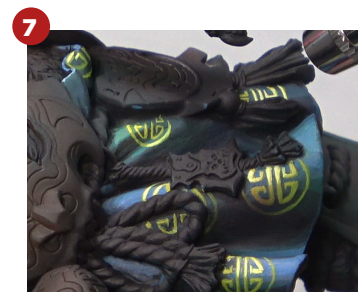
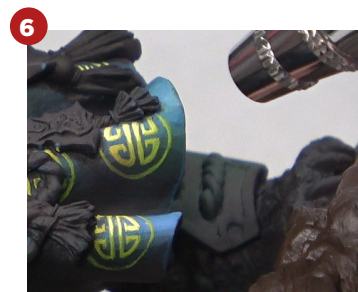
06 KUMA

AERÓGRAFO _____ 06/15

Usamos el aerógrafo para matizar el color azul, aplicando un tono amarillo que lo transformará en verde. El patrón a seguir es utilizar colores armónicos en la superficie (evitando los complementarios).



(Dark Green) Podemos introducir tonalidades medias con un verde más oscuro o incluso un azul para enriquecer la gama cromática y suavizar transiciones. También podemos profundizar sombras con tonos oscuros como el morado, que aporta profundidad sin necesidad de usar negro (Dark Green y Hexed Lichen).





06 KUMA



Water

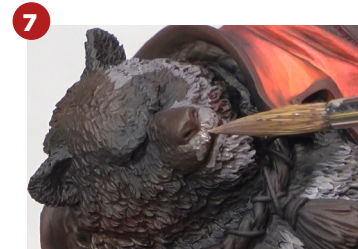
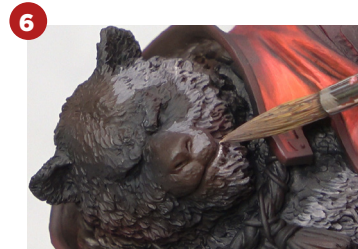
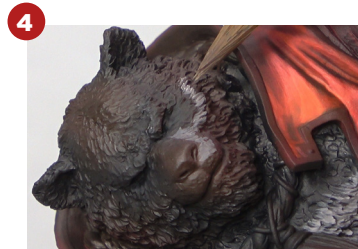
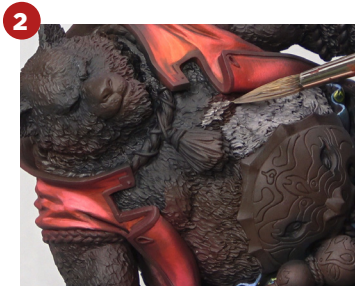
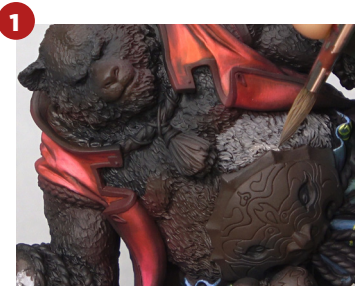


Reddish
Grey

PELAJE

06/16

Aplicamos la misma metodología de tres capas que utilizamos para la tela. La primera capa la realizamos con aerógrafo, utilizando dos colores para matizar la zona del pecho y la cara. Ahora, con pincel, aplicamos la primera capa cubriendo aproximadamente el 90% de la base, dejando las áreas más oscuras del aerógrafo para lograr mayor naturalismo.



(Reddish Grey X 2 y Rhinox Hide) Aunque haya diferencias de color entre el pecho y la cara, visualmente se homogenizarán con la aplicación nuestra segunda capa, que definirá la volumetría.



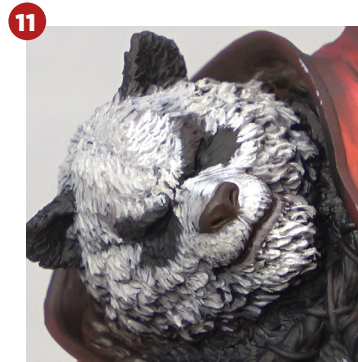
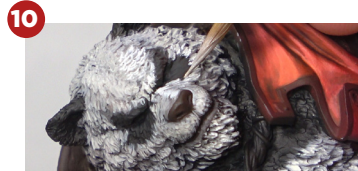
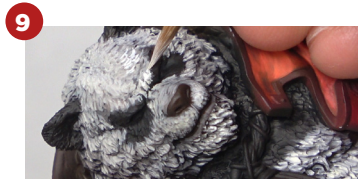
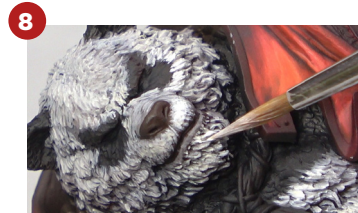
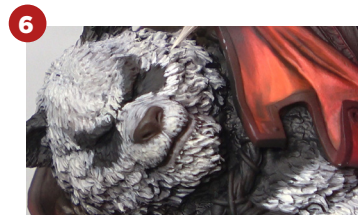
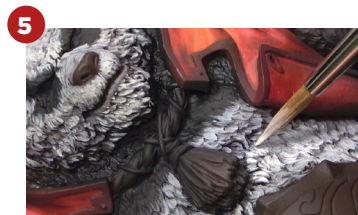
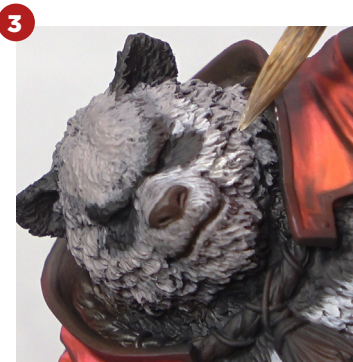
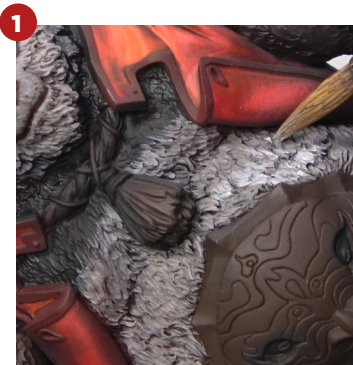
06
KUMA

PELAJE

En esta nueva capa, concentramos la luz en las zonas más altas del pelaje, como la barriga y el pecho. Para ello, usamos trazos pequeños con la punta del pincel, siguiendo la dirección de la textura esculpida.



Water

Pale
GreyPale
GreyLight
Earth

(Mix y Ivory) Dado que nuestra miniatura es un cilindro en términos de iluminación, colocamos la luz en un eje central desde la cabeza hasta la barriga, generando sombra en los laterales. Espero que esta guía sobre la construcción del pelaje y el uso de las tres capas os haya sido útil. ¡Nos vemos en el siguiente tutorial!



07 COLORES



Midnight
Blue
(VAD)



Ocean
Blue
(AK)



Lilac
(AK)



Sahara
Yellow
(AK)



Pale
Yellow
(AK)



Light
Livery Green
(VGA)



Dark
Green
(VGA)



Hexed
Lichen
(VGA)



Reddish
Grey
(AK)



Rhinox
Hide
(C)



Pale
Grey
(AK)



Light
Earth
(AK)



Ivory
(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 II.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





KUMA

VOL II



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