



Sergio
CALVO
miniatures



ALBORC, THE WRATHMANE



VOL III



ALBORC, THE WRATHMANE	03
ELEMENTOS	03
PELAJE	08
BOTAS	09
ESPADA	10
TELAS	11
PEANA	12
COLORES	14
GALERÍA	15

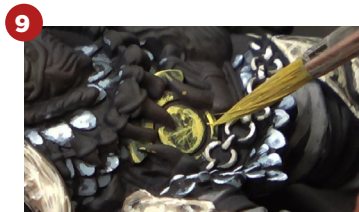
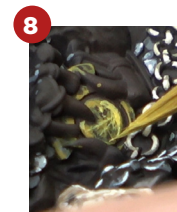
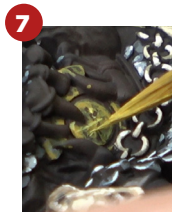
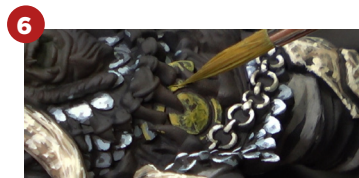
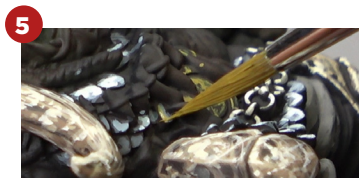
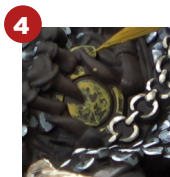
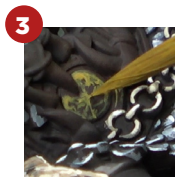
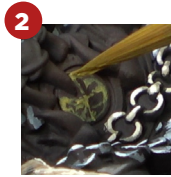
06
ALBORC

ELEMENTOS

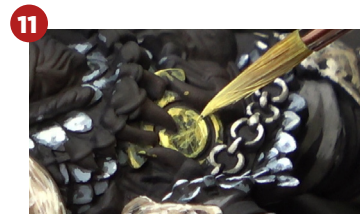
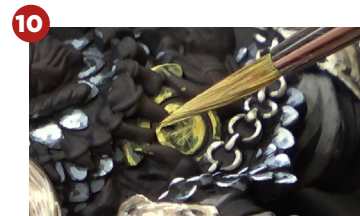
06/17

Continuemos con pequeñas superficies y cómo podemos pintarlas a través de la textura y el contraste por color.

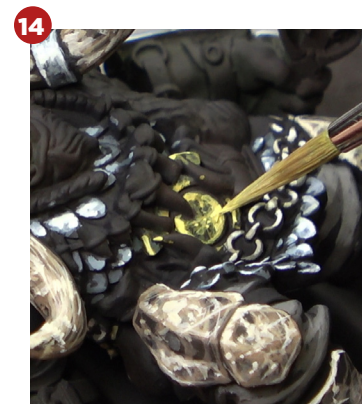
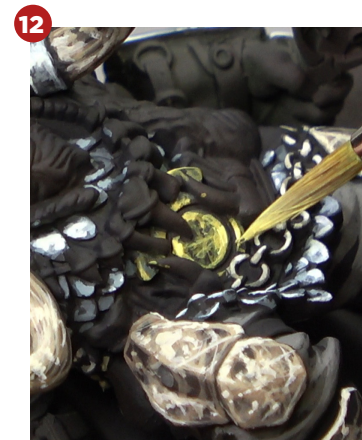
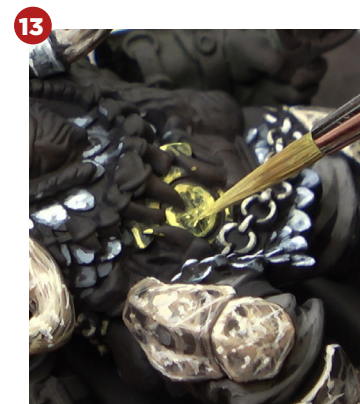
Seguimos pintando pequeñas superficies a base de generar textura y contraste mediante el color. En este caso he creado texturas cruzadas que se acumulan cerca de los perfilados en sombra, lo que permite resaltar mejor la volumetría de la pieza.



Water

British
KhakiSahara
Yellow

(Mix y Pale Yellow) De esta forma, a medida que apliquemos más luz en sucesivas capas, la iremos colocando siempre sobre la zona recién pintada. Así logramos un degradado que, visualmente, separa la sombra de la luz gracias al color y al valor (Mix y Pale Yellow).

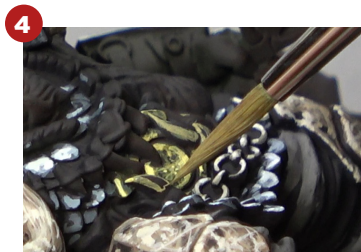
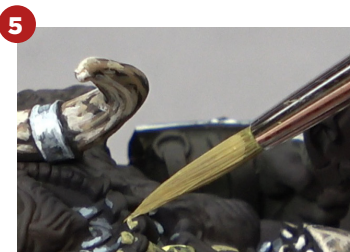
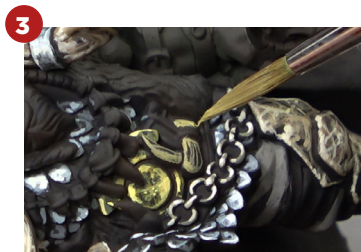
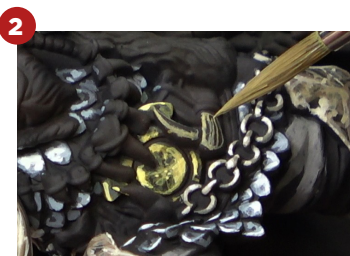
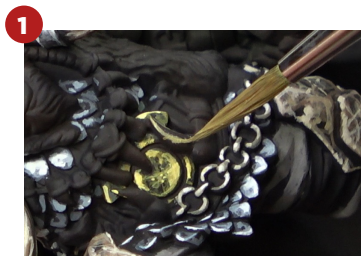


06
ALBORC

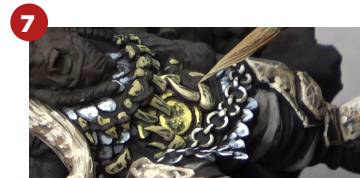
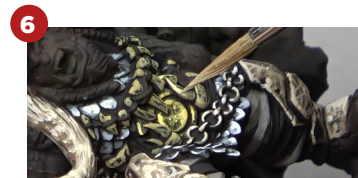
ELEMENTOS

06/18

En otros elementos, como los huesos del cinturón, aplicamos un proceso parecido al de los cuernos de la calavera, pero con menos capas, ya que el espacio es más reducido.



Water

Middle
StoneVampiric
FleshVampiric
Flesh

(Mix y Vampiric Flesh) En la siguiente luz, centraremos la iluminación en pequeñas líneas que refuercen la volumetría del hueso. Como están atados por una cuerda, podemos colocar la luz en la parte superior y en la inferior, creando una pequeña línea. De esta forma, con solo tres luces hemos creado el material de manera sencilla (Ice Yellow).





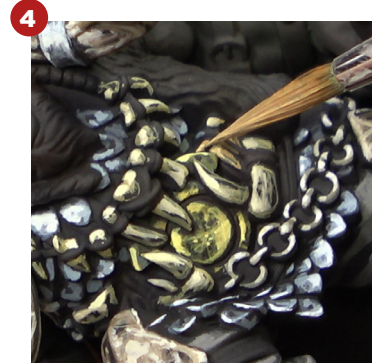
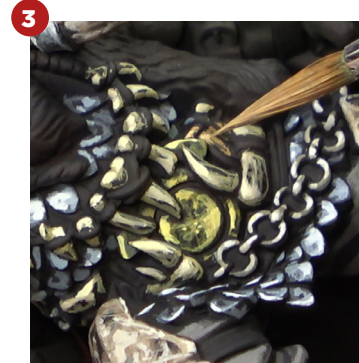
06 ALBORC



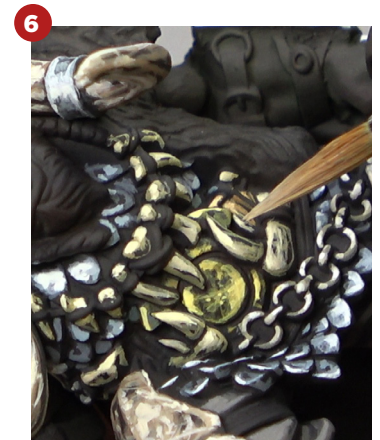
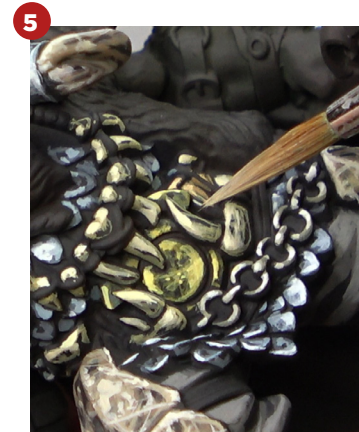
ELEMENTOS

06/19

Además, al tratarse de una zona con muchos elementos juntos, debemos diferenciarlos mediante el color para que se distingan visualmente.



(Radiant Flesh) No te preocupes si al principio parece una amalgama de líneas (perfilados en sombra) y colores. A medida que añadamos luces, podremos variar el valor o el tono para crear una mayor diferenciación entre materiales (Light Brown, Middle Stone y Vampiric Flesh X 2).





06 ALBORC

ELEMENTOS

06/20

En la cuerda aplicamos la misma técnica que en las cadenas: es importante mantener una línea oscura tanto en la parte superior como en la inferior para dar un aspecto cilíndrico.

1



2



3



4



(Mix, Ice Yellow y Blue Green) En la segunda luz nos centraremos en la zona cilíndrica central.

5



Water



Middle
Stone



Aquatic
Turquoise



Blue
Green



Vampiric
Flesh



06 ALBORC



Water



Light
Brown



Middle
Stone

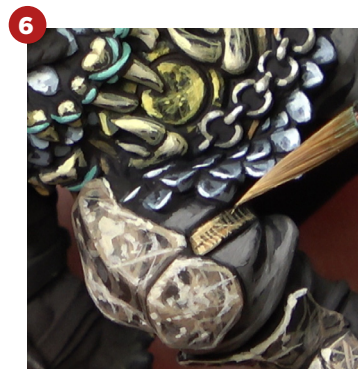
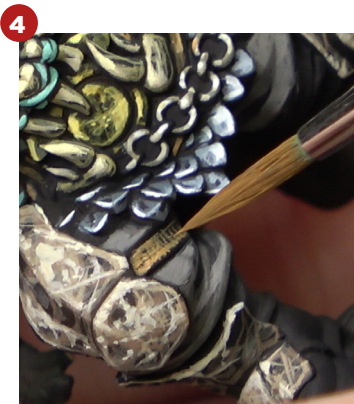
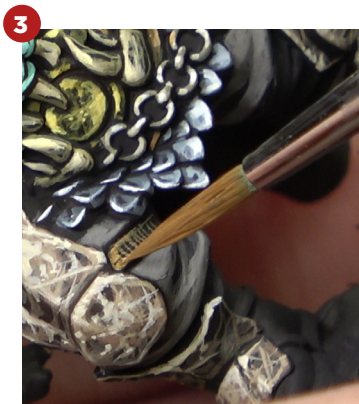
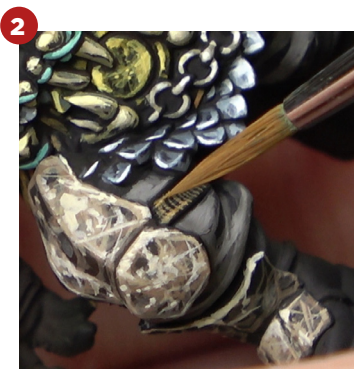
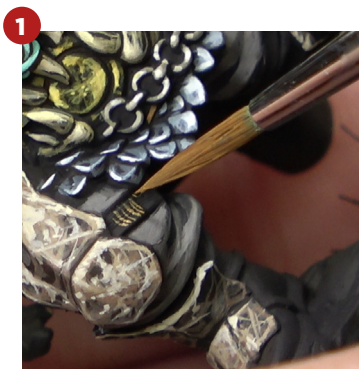


Middle
Stone

ELEMENTOS

06/21

Pasemos ahora a los cueros. En este caso, al inicio utilizo líneas perpendiculares y me concentro en las aristas para eliminar la capa anterior.



(Radiant Flesh) En la segunda luz generamos una textura más cruzada y con mayor valor. La tercera luz, si fuese necesaria, la aplicaríamos sobre la segunda, pero centrada en la arista y no en la zona de textura.

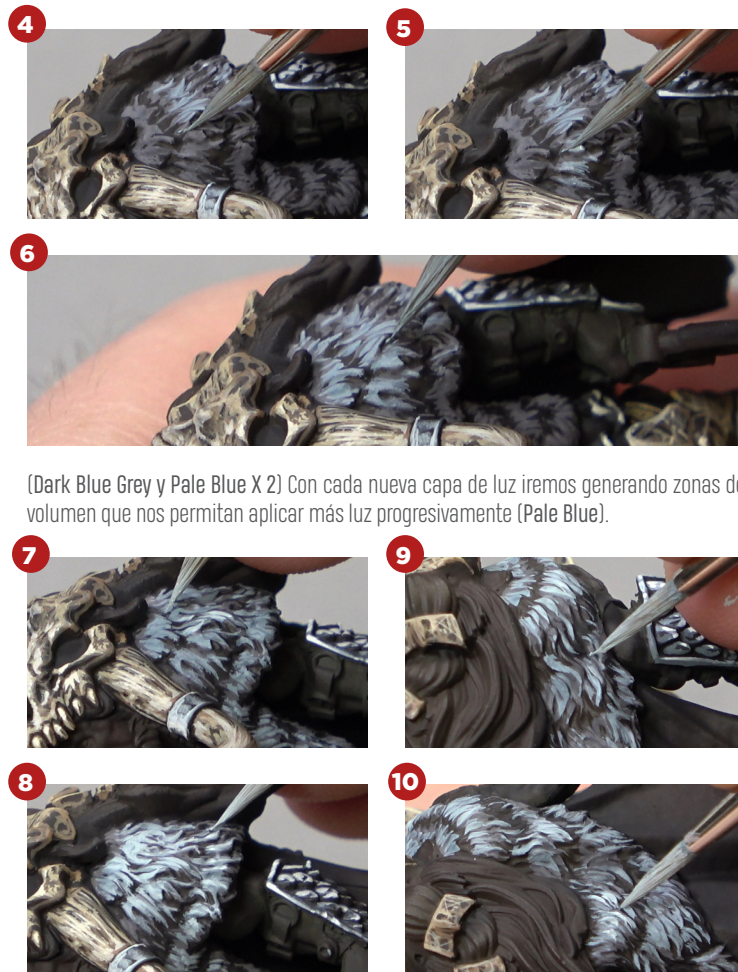
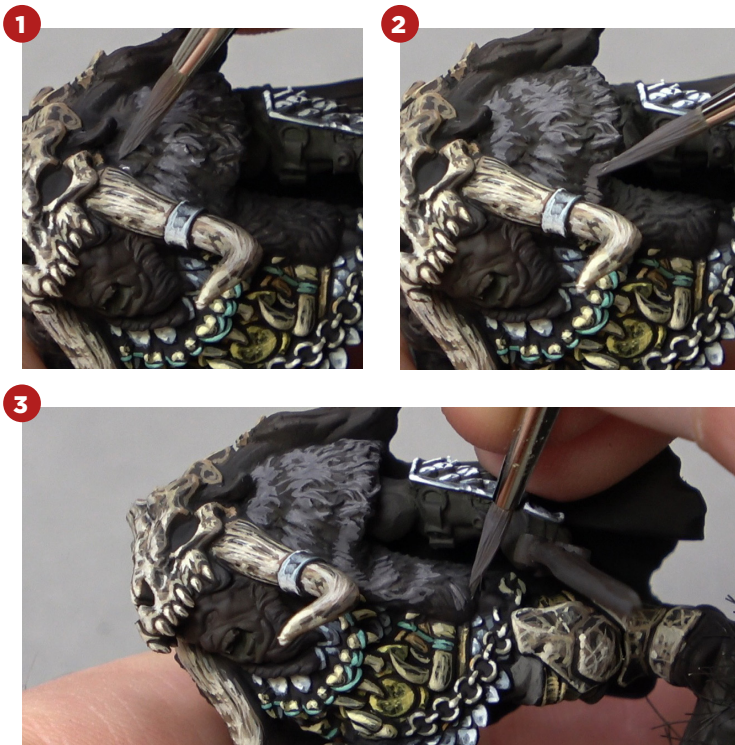




06 ALBORC

PELAJE

Para el pelaje trazamos formas en "H" o "A" que simulen mechones de pelo. La luz se coloca en la parte superior de los mechones, mientras que la inferior queda desconectada, como si las puntas estuvieran abiertas.



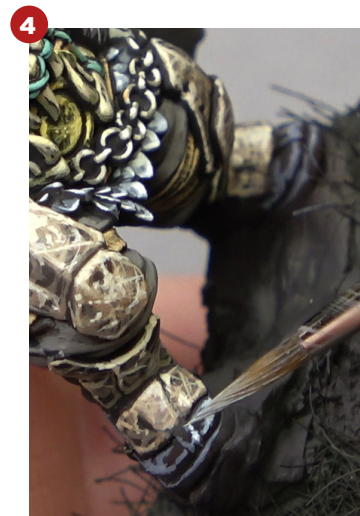
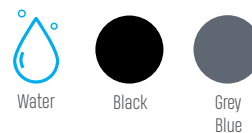
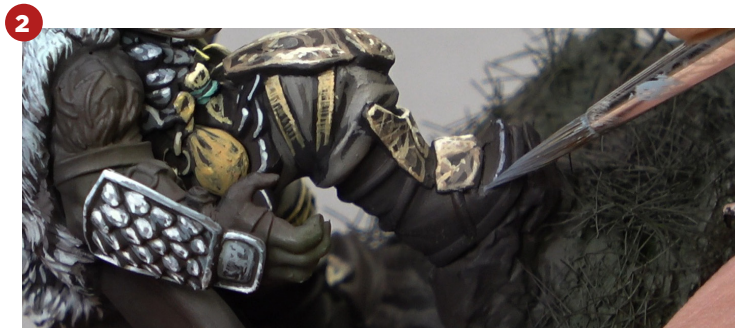
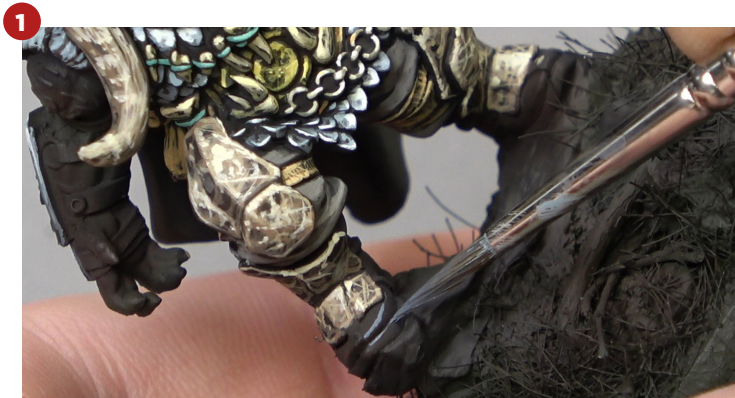
(Dark Blue Grey y Pale Blue X 2) Con cada nueva capa de luz iremos generando zonas de volumen que nos permitan aplicar más luz progresivamente (Pale Blue).



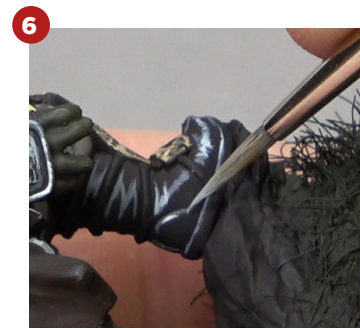
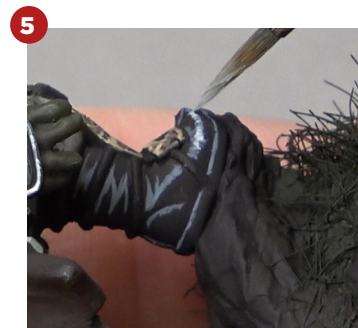
06 ALBORC

BOTAS

En las botas, creamos los perfilados en luz dejando visible la capa anterior para formar los perfilados en sombra. Podemos añadir textura entre los perfilados o dejar la superficie limpia. Además, con cada aplicación de luz podemos limpiar entre capas para suavizar las transiciones.



(Mix y Pale Blue) Al aplicar las luces en sucesivas capas, lo haremos siempre sobre la anterior, con el objetivo de crear pequeños brillos característicos del material (Mix y Pale Blue).

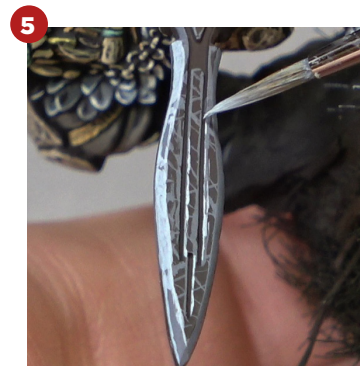
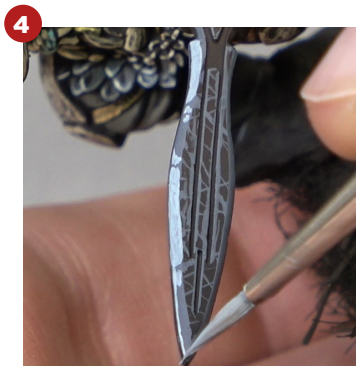
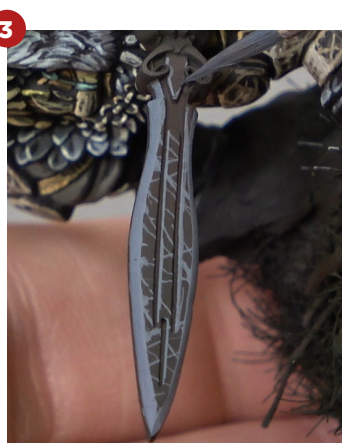
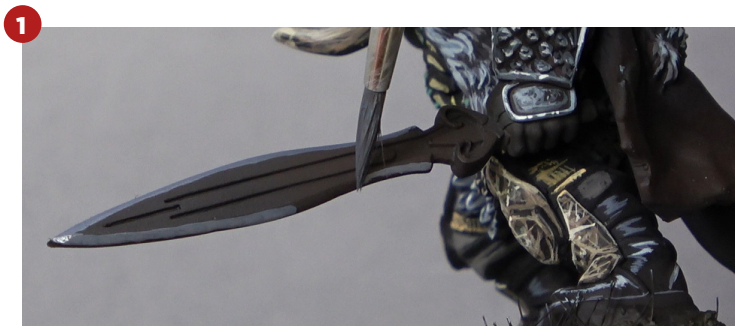


06
ALBORC

ESPADA

06/24

Pasemos ahora a la espada. En las zonas de filo buscamos la máxima suavidad, sin textura ni ruido, mientras que en la zona plana añadimos textura con líneas discontinuas. Así, dentro de un mismo material combinamos dos formas distintas de acabado.



(Pale Blue y Grey Blue X 3) Para aumentar la luz, debemos crear planos suaves en los filos y concentrarnos en los perfilados de luz en las áreas donde añadimos textura. A medida que aplicamos capas de luz, debemos valorar cuántas queremos añadir, ya que de ello depende el contraste entre ellas. Cuantas más capas, menos necesario será un contraste fuerte entre cada una (Greenish White).

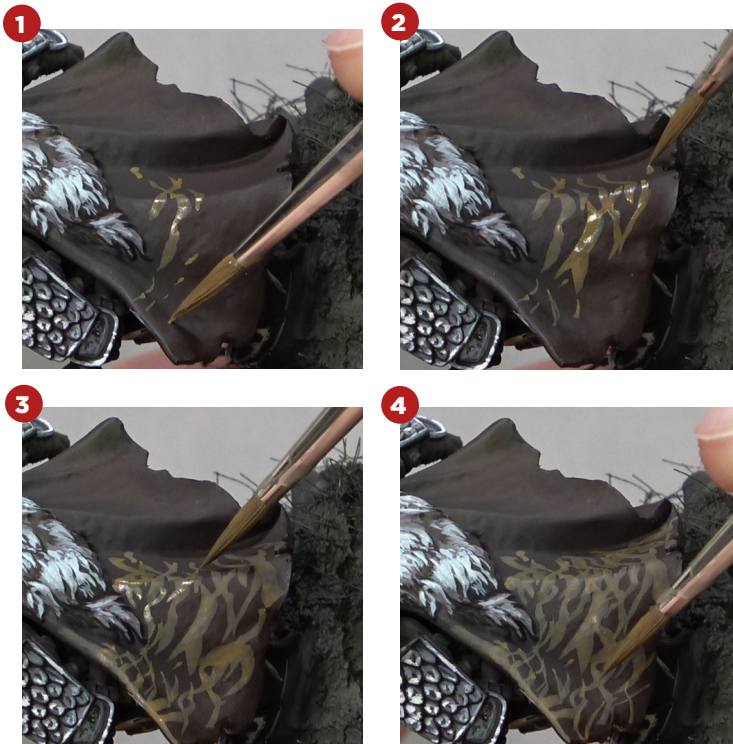




06 ALBORC

TELAS

Otro ejemplo de cómo crear textura en grandes superficies lo tenemos en las telas, como esta capa. Las líneas que estoy trazando generan un efecto de oleaje, similar al de la calavera, aunque aquí juego con el inicio y el final de cada línea, que son más finos que en la calavera.



(Middle Stone) Al aplicar la luz, hago que esas líneas sean progresivamente más finas. También podemos añadir un color distinto, como este verde, para simular suciedad. De este modo variamos el color utilizado y añadimos nueva información, no solo por la textura sino también por el contraste cromático. Si es necesario, podemos realizar una limpieza con agua para degradar el color entre capas (Alga Green).

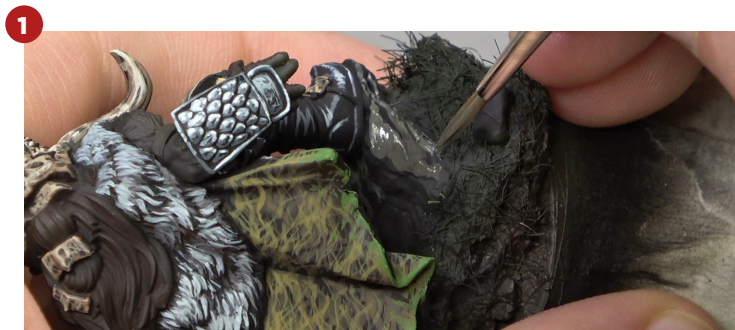


06 ALBORC

PEANA

06/26

En las rocas creamos la textura rugosa propia del material mediante luces y sombras irregulares.



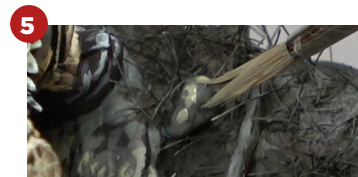
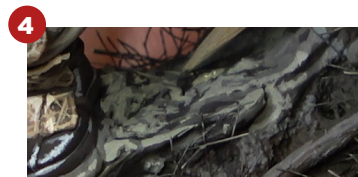
Water



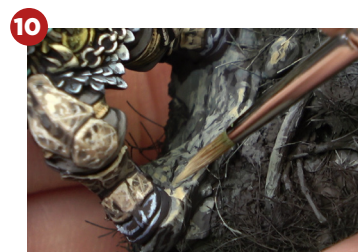
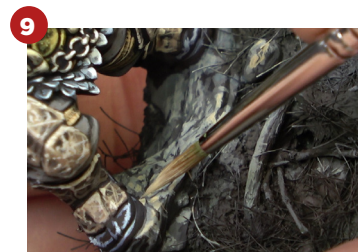
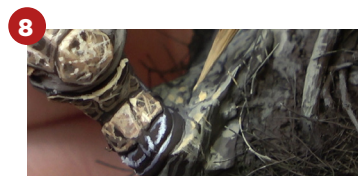
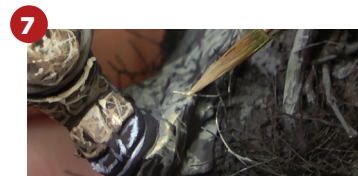
Dark
Brown



Dark
Blue Grey



(Decomposed Flesh y Dark Blue Grey) Al aplicar la luz, nos centraremos en los planos más sobresalientes de la escultura. De esta forma creamos un degradado visual con un valor menor al aplicado en el resto de la miniatura, ya que utilizamos colores más desaturados (Decomposed Flesh).

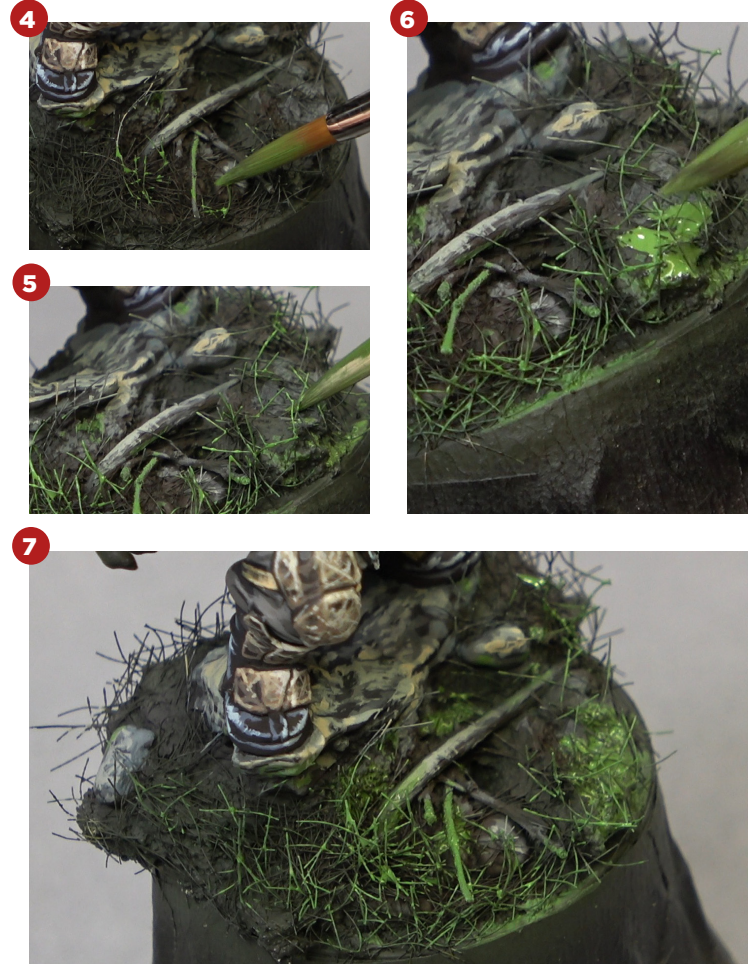




06 ALBORC

PEANA

También podemos añadir un toque de color con un tono muy parecido al que hemos usado en la capa base. Espero que este tutorial os haya gustado. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES



British
Khaki
(AK)



Sahara
Yellow
(AK)



Pale
Yellow
(AK)



Middle
Stone
(AK)



Vampiric
Flesh
(AK)



Ice
Yellow
(AK)



Light
Brown
(AK)



Radiant
Flesh
(AK)



Aquoatic
Turquoise
(AK)



Blue
Green
(AK)



Cranberry
(VAD)



Dark Blue
Grey
(AK)



Pale
Blue
(AK)



Black
(AK)



Grey
Blue
(AK)



Greenish
White
(AK)



Dark
Brown
(AK)



Alga
Green
(AK)



Decomposed
Flesh
(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 - (VGEO)
Vallejo Model Air - (VMA)
Vallejo Model Color - (VMC)
Vallejo Nocturna - (VN)

* Colores utilizados en el Volumen III.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





ALBORC, THE WRATHMANE

VOL III



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