



SERGIO
CALVO
miniatures

ESPAÑOL

LITTLE WITCH





QUIENES SOMOS	03
MATERIALES	04
CONSEJOS	10
MÉTODO SERGIO CALVO	16
TEORÍA DEL COLOR	17
LITTLE WITCH	20
PELO	20
CEJAS	24
VELADURAS	25
OJOS	29
ZORRO	36
RATONES	48
BÚHO	49
BARNIZ	51
RETOQUE FINAL	52
COLORES	54
GALERÍA	57



01 QUIENES SOMOS

Queremos daros las gracias de todo corazón por estar leyendo este libro digital que, con tanto cariño, hemos creado para vosotros.

Tras 14 años como pintor de miniaturas, decidí que era el momento de enseñar al mundo mi particular forma de entender y ver el mundo de las miniaturas. Por esta razón, hace tres años Vanessa y yo decidimos adentrarnos en esta nueva aventura de Patreon. Y junto a la creación de nuestro estudio, Sergio Calvo Miniatures, decidimos abrir el canal de Patreon para mostraros a través de tutoriales, técnicas, consejos, ideas y planteamientos, todo el conocimiento que he ido desarrollando durante mi carrera profesional.

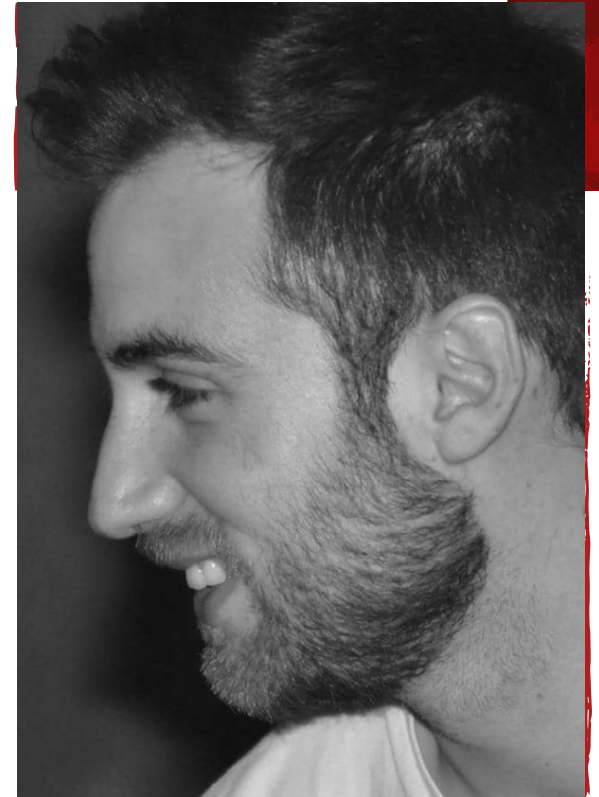
En nuestro canal de Patreon, y de forma específica a través de los tutoriales y estos libros digitales, encontrarás una guía de pintura explicada paso a paso, con todo lujo de detalles a través de imágenes y textos que ayuden a comprender los conceptos e ideas que deseo transmitir para que vosotros mismos, podáis ponerlas en práctica. Desde que

comenzamos hace más de tres años, hemos sufrido una gran evolución para traeros el mejor material y calidad que podemos, y esperamos que este nuevo formato os sorprenda y guste tanto como a nosotros.

Para aquellos que seáis nuevos en Patreon, queremos daros la bienvenida a esta nueva aventura, y para aquellos que ya habéis cumplido con nosotros algún aniversario, daros las gracias por haberlo hecho posible. Vanessa y yo, no podemos más que estar agradecidos por todo el cariño y apoyo que recibimos diariamente a través del canal, de las redes sociales o de vuestros comentarios.

Enamorados como estamos de nuestro trabajo, esperamos poder transmitir todo ese cariño y confianza que depositáis en nosotros cada día. E igualmente, esperamos que disfrutéis de este libro electrónico y de todo el conocimiento que depositamos en él.

Muchas gracias a todos.





02 MATERIALES



SOPORTE PARA FIGURAS.

Para la sujeción de miniatura pequeñas o tamaño mediano, os recomiendo el soporte de Citadel. Si trabajamos con miniaturas más grandes, lo más eficaz es utilizar un taco de madera y Blutack.



HERRAMIENTAS.

TALADRO, CUCHILLA, PINZAS, PIPETA...

Herramientas que emplearemos para sacar las miniaturas de los moldes; para quitar las líneas de molde (cuchilla) y para agarrar piezas pequeñas o como complemento para el aerógrafo y el pincel.



DILUYENTES.

Utilizado para romper la tensión superficial de la pintura; nos permite darle más flexibilidad al color sin perder cubrición, adherencia y opacidad. Además, el color se repartirá de forma uniforme por la superficie a trabajar. Su efecto retardante nos permite trabajar con el aerógrafo durante más tiempo sin la necesidad de limpiarlo tan a menudo.



02 MATERIALES



IMPRIMACIÓN.

Usamos spray porque con ellos creamos una superficie más gruesa sobre la miniatura y evitamos que al usar cualquier producto abrasivo, la imprimación salte o se rompa.



LIMPIADOR DE AERÓGRAFO.

Puedes emplear acetona, agua y el limpiador de aerógrafo. Si empleas acetona el aerógrafo no puede tener juntas de teflón o de goma, ya que la acetona se come dichos materiales. En caso de emplear acetona debemos aclarar con abundante agua y después, aplicar el limpiador.



MASILLAS.

Milliput es la más usada para ser trabajada en seco con una lija o trabajada en húmedo. Magic Sculp tiene una dureza mayor, pero con un grano más fino. Para mí, son prácticamente iguales con la excepción de que la segunda marca tiene un acabado traslúcido (podéis solucionarlo introduciendo un poco de Milliput a la mezcla). Recuerda que si son masillas bicomponentes hay que trabajar con una mezcla del 50%. Para el sellado de juntas también podemos utilizar masillas acrílicas como Modeling Grey Putty.



02 MATERIALES



MATERIALES PARA PEANAS.

Dependiendo del acabado que deseemos, tendremos que utilizar materiales como arenas, piedras, nieve o pequeñas ramas para crear árboles, matorrales o hierba... Algunos de los materiales pueden ser utilizados junto con cola blanca para compactarlos en la superficie. Otros materiales, como el agua, pueden ser tintados.



PEGAMENTO Y ACELERADOR

El cianocrilato lo usaremos para unir dos piezas y emplearemos el acelerador para acelerar el proceso de secado.



PIGMENTOS Y FIJADOR.

Los pigmentos se aplican en seco, utilizando un pincel viejo para distribuirlo a lo largo de la superficie. Después, debemos fijar este material con el fijador. Para ello, emplearemos una pipeta.



02 MATERIALES



PINCELES.

Pinceles naturales de Winsor & Newton número 1 y 2. Utilizaremos el número 2 para la aplicación de capas bases o superficies grandes y el 1 para pequeños detalles y perfilados.



PINCELES DE GOMA.

Empleados para trabajar la masilla; los utilizaremos tanto para sellar las juntas de las miniaturas como para realizar pequeños trabajos de moldeado en escultura.



PINCELES SINTÉTICOS.

Podemos utilizar pinceles sintéticos viejos para aplicar nuestros pigmentos o para realizar las mezclas de pintura dentro del aerógrafo.



02 MATERIALES



PINTURAS DE ARTE.

Cuando deseemos obtener una mayor saturación del color, podemos emplear esta clase de marcas de pinturas por la calidad de sus pigmentos.



ANDREA COLOR, AK ACRYLICS, SCALECOLOR.

Diseñadas para modelismo y juegos de mesa. Andrea Color y Ak Acrylics son similares en cuanto a cobertura, grado de intensidad de color y grado de mate. Son colores que utilizaremos para dar las capas bases y prácticamente el 90% del trabajo de la miniatura. Scalecolor es una gama aún más mate por lo que pierde algo de saturación en el color.



PINTURAS PARA AERÓGRAFO.

Pinturas diseñadas para ser utilizadas en el aerógrafo. Con esta gama de Vallejo obtendremos mucha intensidad en el color y evitaremos el blanqueamiento de otras gamas que llevan en su composición mateador.



02 MATERIALES



PINTURAS OPACAS.

Esta gama específica de Vallejo, la emplearemos cuando realicemos las capas bases por su agarre en la imprimación. La mayoría de los colores que emplearemos son oscuros y la gama es tan versátil que podremos utilizarla para terrenos o peanas.



TINTAS.

Nos aportan intensidad de color y brillo a nuestros acabados. Podemos utilizar las tintas de Liquitex o ScaleColor en sustitución de las antiguas tintas de Citadel y que ahora son más difíciles de encontrar en el mercado.



BARNIZ.

Tendremos 3 efectos: brillante, satinado y mate. Ambos grados nos servirán tanto a pincel, como a aerógrafo. Se emplea sustituyendo el agua por este producto y juntándolo con el color que vayamos a utilizar.



03 CONSEJOS



Para limpiar el aerógrafo simplemente debemos utilizar una pipeta, apretar para extraer todo el aire y meterla dentro de la cazoleta. Una vez que esté dentro, soltamos la presión de la pipeta y automáticamente recogerá el agua sucia. Vertemos el contenido de la pipeta en el vaso de agua y cogemos de nuevo agua limpia para ser colocada en la cazoleta. Después, podemos repetir el proceso dos o tres veces más hasta que observemos que la cazoleta queda completamente limpia. Los restos que queden en la aguja del aerógrafo, podemos limpiarla simplemente utilizando el agua limpia que hemos introducido en la cazoleta y presionando el aerógrafo para expulsar la suciedad restante sobre una servilleta.





03 CONSEJOS



Es necesario agitar los botes de pintura ya que, si no han sido utilizados durante mucho tiempo, el pigmento y el diluyente que compone la pintura se separa. Para evitar esto, simplemente debemos agitar un par de veces el bote para que ambos componentes se vuelvan a unir.

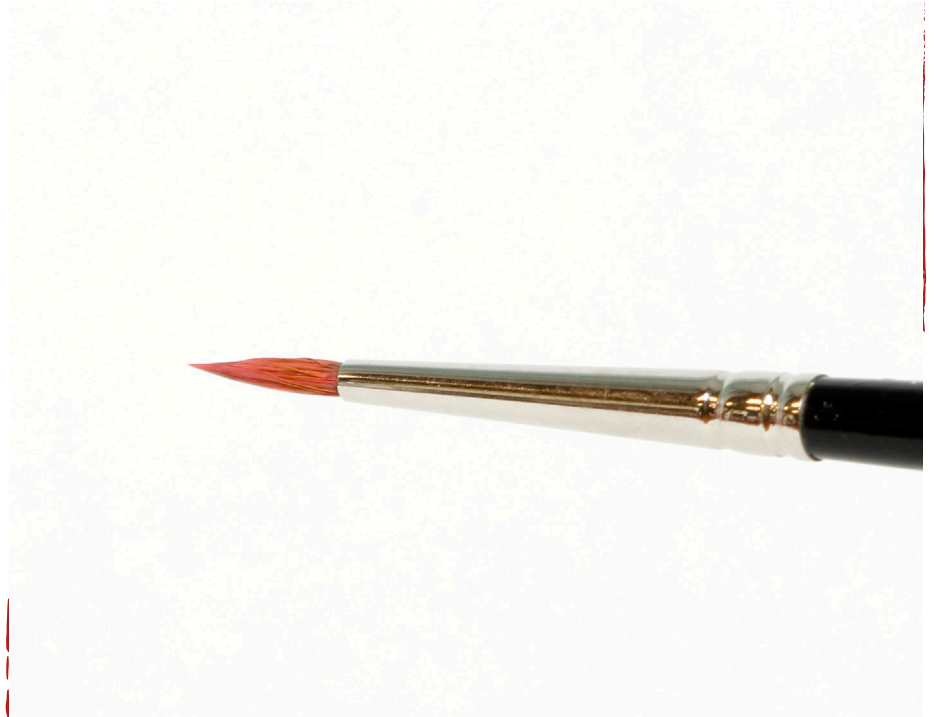




03 CONSEJOS



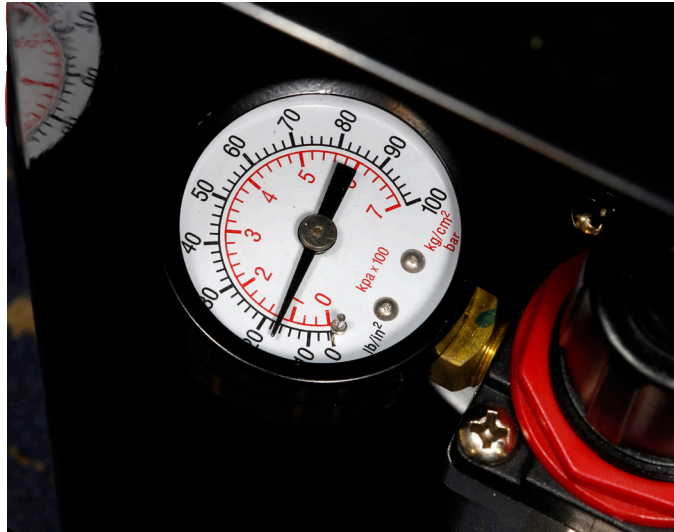
Para utilizar el acrílico, debemos tener siempre una superficie húmeda donde poder afilar la punta del pincel y retirar el exceso pintura sin perder la humedad. Para ello, debemos coger con la pipeta un poco de agua y echarla sobre el papel de cocina. Sobre esta superficie húmeda, podemos realizar un pequeño giro con el pincel a la vez que retrocedemos hacia atrás para poder quitar el exceso de pintura a la par que afilamos la punta del pincel. Así evitaremos la sensación de que el pincel se seca muy rápido o antes de llegar a tocar la figura.



En esta imagen puedes ver cómo debe quedar el pincel una vez que hemos afilado la punta del pincel y hemos retirado el exceso de pintura sin perder la humedad.



03 CONSEJOS



Con una baja presión de un 1 kilo o 1,5 kilos podemos realizar veladuras. Para ello, debemos arrimarnos mucho a la miniatura y esta baja presión nos permite evitar las molestas patas de araña.



En caso de dar la imprimación con aerógrafo o realizar las capas bases, tenemos que aumentar la presión del aerógrafo hasta 1,8 kilos. De esta forma, al separar el aerógrafo de la miniatura, la corriente de aire y pintura será continua y evitaremos que la pintura nos llegue seca, que salpique o en unas condiciones no óptimas.



03 CONSEJOS



En un plástico de tamaño pequeño introduciremos una esponja y rellenaremos con agua y jabón neutro lo suficiente para que este húmeda. Para limpiar el pincel sucio, tenemos que moverlo de derecha a izquierda y viceversa hasta conseguir que tanto el pincel como su parte metálica (virola) estén completamente libres de pintura. Además, cuando nuestro pincel esté seco podemos utilizar este gel para afilar la punta del pincel y de esta forma, mantendremos nuestra herramienta en perfectas condiciones durante más tiempo.



Con el recipiente de plástico tamaño medio (aproximadamente 23cm x 15cm), colocamos la esponja encima (siempre de color blanca o gris neutro -nunca amarilla-) y lo rellenamos de agua hasta cubrir la esponja de agua. Encima de esa esponja, colocaremos el papel de cocina doblado en dos o cuatro capas y esperamos a que el agua humedezca toda la zona.

A continuación, con el papel de horno previamente cortado a la medida de nuestra paleta, lo colocamos encima del papel de cocina. De esta forma, la humedad siempre se mantendrá debajo del papel del horno y permitirá que nuestra pintura no se seque con tanta facilidad.



03 CONSEJOS



Aquí podéis ver el resultado final. Con esta paleta húmeda, la pintura no se secará tan rápidamente como nos ocurre cuando utilizamos otra clase de paletas.



Cuando estamos pintando, el secador nos ayuda a agilizar el proceso de secado. Podemos utilizar el aire frío para secar colores brillantes y el aire caliente para poder matear la pintura. En caso de que la miniatura sea de resina o plástico, mucho cuidado con el calor del secador porque puede doblar aquellas zonas más finas de la miniatura. La clave, siempre será mantener una distancia de un par de centímetros entre la corriente de aire caliente o fría y nuestra miniatura.



04 MÉTODO

SERGIO CALVO Y EL MÉTODO DE LAS "CAPIBASES"

El término Capibases hace referencia a una pequeña broma que comenzaron mis alumnos hace unos años, y que al final, ha terminado por hacer referencia a mi peculiar forma de pintar. Simplemente, es un juego de palabras entre "Capi" por el "Capitán América" y la palabra "base" al introducir diferentes capas sin apenas estar diluidas en agua.

Como ya conocemos la paleta húmeda, podemos decir que la pintura que utilizaremos para cargar el pincel será aquella que hemos vertido directamente en nuestra paleta o, como mucho, diluir el color o mezclar con una gota de agua (10% de agua y un 90% de pintura). Ahora que nuestro pincel está cargado, pasaremos a nuestra "cama de agua" para retirar el exceso de pintura, mantener la humedad y afilar la punta del pincel. Recuerda realizar una pequeña torsión con el pincel a la par que retrocedes sobre la superficie para que la punta del pincel quede lo más afilada posible.

A diferencia de la mayoría de los cánones de pintura, utilizaremos las veladuras como un proceso de finalización por lo que únicamente recurriremos a ellas cuando tengamos un 90% de la miniatura terminada.

Desde el inicio, vamos a utilizar siempre capas bases que nos permitan siempre cubrir la capa anterior entre un 85% o 90% de la superficie a trabajar. Esto quiere decir que estamos realizando una serie de recortes que podrían identificarse con los escalones de una pirámide vistos desde la

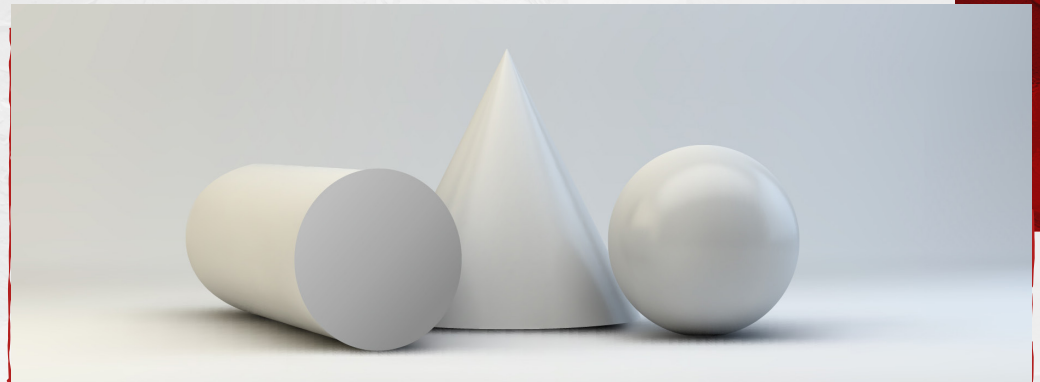
cúspide. Estos cortes entre las diferentes capas por lo tanto van a ser evidentes al inicio, pero cuando introduzcamos el aerógrafo podremos realizar "veladuras" para limpiar dichas transiciones.

En cuanto a la colocación de la luz, utilizaremos preferentemente una luz frontal. Y cuando hago referencia al término "frontal" no quiero decir que sea una luz cenital propiamente dicha. Si comprendemos que toda forma puede ser descompuesta en una geometría más simple (esferas, cubos, cilindros, conos) veremos que la colocación de esa luz no se coloca en el vértice de un cono, por ejemplo, sino que se desplaza hacia delante o plano frontal. De esta forma tendremos en el plano frontal siempre más luz que en ambos extremos, donde encontraremos zonas con sombra. Siguiendo con el ejemplo de cono, para la aplicación del color vamos a ir siempre de la sombra hacia la luz. Primero, daríamos una capa de color más oscuro que cubra toda la imprimación del cono y

a continuación, iríamos recortando la superficie a trabajar dejando siempre que la capa anterior sea visible a ambos extremos de ese cono hasta llegar al centro del mismo, donde colocaremos nuestra luz máxima. Puede que este proceso nos lleve entre 6 a 9 capas generando un degradado visible que después, limpiaremos con el aerógrafo realizando filtros de color saturados y que nos permiten introducir tonos medios. También podemos realizar sombras con el aerógrafo para aportar un extra de profundidad y reforzar el contraste.

A partir de aquí, que ya hemos trabajado todo nuestro cono a través del pincel y del aerógrafo y tenemos nuestra miniatura prácticamente terminada, podemos introducir las veladuras a pincel para esos pequeños retoques finales.

Y como no existe otra forma de aprender que la práctica, te recomiendo que cojas los pinceles y comiences con el tutorial.

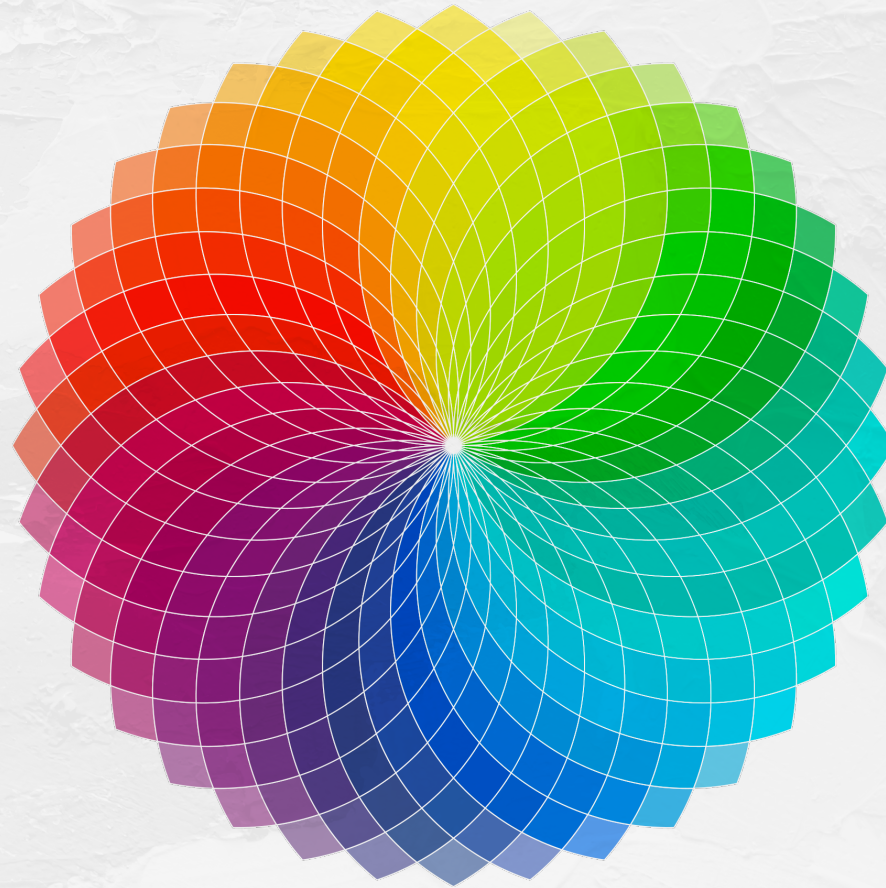




05 TEORÍA DEL COLOR

Vamos a simplificar la teoría del color para que tengáis una idea clara y concisa de cómo podemos aplicarla en nuestras miniaturas. Os prometo que no será una explicación enreversada y carente de sentido sino todo lo contrario; simple y efectiva.

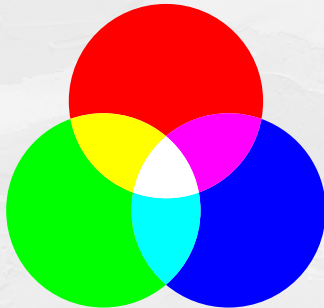
CÍRCULO CROMÁTICO





05 TEORÍA DEL COLOR

El color se genera por la descomposición de la luz blanca (compuesta por rojo, verde y azul) que proviene del sol, de un foco o una fuente luminosa artificial. Para que sea más simple entenderlo, Isaac Newton se dio cuenta de este fenómeno al hacer pasar un rayo de luz (blanca) a través de un prisma de cristal se desprendió el arco iris. De esta forma, podemos entender que la luz blanca está compuesta por los colores primarios; azul, verde y rojo. Si entendemos que estos colores dependen de la sensibilidad del ojo humano a la luz, se denomina círculo cromático aditivo RGB (Red, Green, Blue).



Si esto mismo depende de los pigmentos usados (como puede ser un cartucho de tinta para impresión) se conoce con el nombre de CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) pero en este caso entran en juego las variaciones según el tipo de pigmento, tinte, calidad...etc.

Los colores secundarios son la unión de dos colores primarios. Dependiendo de la cantidad de ambos colores usados para realizar dicha mezcla podemos obtener hasta 12 colores nuevos.

Basándonos en la percepción que tenemos del color (modelo HSB), podemos decir que cualquier color tiene tres características fundamentales;

- **(Hue)Tono:** color reflejado o transmitido a través de un objeto. Se mide en grado (de 0º a 360º) y normalmente lo identificamos por el nombre del color; rojo, naranja, amarillo...
- **Saturación o cromatismo;** se trata de la fuerza del color y se representa por la cantidad de gris que existe en proporción al tono. Se mide, por lo tanto, entre 0 (gris) y 100 (saturación completa). En cualquier rueda cromática veremos que la saturación aumenta a medida que nos acercamos al borde exterior y disminuye en el interior.
- **Brillo;** se trata de la luminosidad u oscuridad del color. Se mide entre 0 (negro) y 100 (blanco)

Todos los colores (sean cuales sean) pueden ser denominados como activos o pasivos. Los colores pasivos nos dan la sensación de que avanzan frente a los colores pasivos. Y como no, estos colores pasivos parecen retroceder cuando tienen cerca colores activos.

- Un color que avanza (es activo) tiene menos peso visual que aquellos que retroceden (pasivos).
- Los tonos cálidos, saturados y con mayor luminosidad son activos y por lo tanto dan la sensación de que avanzan visualmente.
- Los tonos fríos, con poca saturación o de un valor más oscuro son pasivos por retroceder visualmente.
- Los tonos o matices de baja saturación parecen más claros que los tonos o colores más saturados.
- También existen colores neutros o indiferentes que no tienen la sensación de avanzar o retroceder visualmente.



SATURADOS



BRILLO



FRIOS



CÁLIDOS



05 TEORÍA DEL COLOR

A cada color, en artes, se le da un significado específico; este variará dependiendo de la intensidad, su tendencia hacia el blanco y al negro, y, hacia otro color.

- **Blanco;** significa la inocencia y la pureza. A nosotros nos crea una sensación de relajación, liberación del estrés.
- **Negro;** significa elegancia, nobleza, sofisticación o misterio. Es un color que provoca emociones fuertes y que representa la ausencia total de luz.
- **Gris;** representa la neutralidad (por estar en medio del blanco y el negro), además de transmitir la elegancia y el lujo. Si lo usamos en exceso, podemos llegar a generar tristeza o melancolía.
- **Amarillo;** significa inteligencia y creatividad. Empleado para crear luminosidad y volver a cualquier color cálido o recrear atención.

• **Rojo;** uno de los colores más intensos o apasionantes. Se usa frecuentemente para llamar la atención sobre algún elemento, pero debe usarse sin ser abusivo, ya que puede llegar a cansar visualmente.

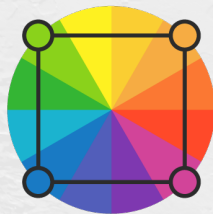
- **Naranja;** actúa como estimulante de colores tímidos y tristes por la fuerza, expresividad y dinamismo que crea cuando lo empleamos en una pequeña cantidad. Si nos pasamos, puede dar a entender el efecto contrario; atrevimiento y agresividad.
- **Azul;** es el color frío por excelencia. Asociado a la inteligencia y emociones profundas e incluso, fuerza. Si juntamos cualquier color junto al azul, automáticamente este se volverá frío.
- **Violeta;** representa el misterio, la reflexión o la elegancia.
- **Verde;** representa la naturaleza por excelencia y por lo tanto, incita al equilibrio.
- **Marrón;** representa la estación otoñal o el color

de la tierra. Nos aporta la impresión de equilibrio, confortabilidad y masculinidad.

Por lo tanto, podemos decir que la teoría del color podemos resumirla en:

- **Colores primarios;** Los colores primarios son aquellos que no pueden obtenerse de ninguna mezcla entre colores, por esto son considerados únicos y absolutos.
- **Colores secundarios;** aquellos colores obtenidos de la mezcla de dos primarios.
- **Colores terciarios;** colores obtenido con una mezcla de un primario y un secundario.
- **Colores análogos;** colores ubicados muy juntos dentro de la rueda de cromática.
- **Colores complementarios;** colores situados uno frente al otro en una rueda cromática.

COMBINACIONES DE COLOR



CAUADRADO



COMPLEMENTARIO



TRIADA



ANALOGOS



TETRAEDRO



06 LITTLE WITCH



PELO

06/01

En este nuevo tutorial, nos vamos a centrar en cómo pintar los ojos y darles una apariencia acorde con la personalidad de la persona o animal.

Para ello, vamos a comenzar realizando aquellos elementos que estén alrededor de los ojos como son los mechones del pelo y las cejas. Fijaros que aunque estoy haciendo un pelo rubio, en los mechones estoy creando perfilados más oscuros para utilizarlos como sombras.





06 LITTLE WITCH



Water



British Khaki

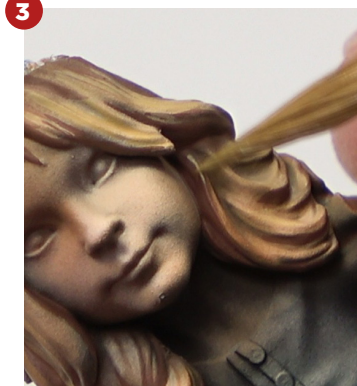


Sunny Skin
Tone

PELO

06/02

Para el resto del pelo, podemos utilizar un color más claro que la base que hemos utilizado anteriormente. ¿Y qué referencia podemos utilizar para saber cómo pintar el pelo? Las modelos de anuncios de champú.





06 LITTLE WITCH



Water



Mix

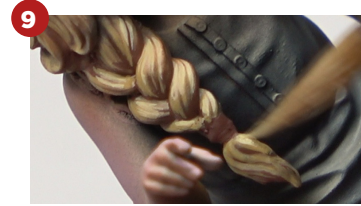
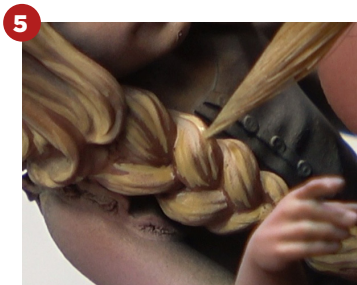
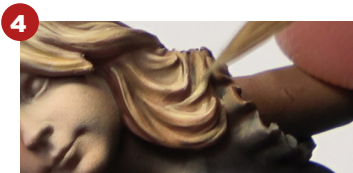
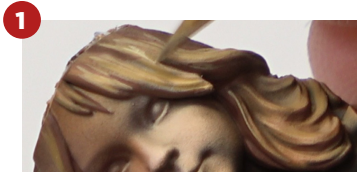


Ice Yellow

PELO

06/03

En esta clase de anuncios para que el pelo parezca más bonito y sedoso lo que hacen es separar los valores de luz (llevándolos hasta el blanco puro) de las sombras (volviéndolas completamente negras) dando como resultado ese aspecto propio del metal y que, en la vida real, ni siquiera existe. Además, dependiendo de si el pelo es rizado o liso, veremos que ese brillo se coloca en forma de corona en la parte alta de la cabeza o se entremezcla en cada uno de los bucles si es pelo rizado (en nuestro caso, vamos a utilizar la trenza como ejemplo).





06 LITTLE WITCH



Water



Mix



Ice Yellow

PELO

06/04

Por eso mismo, podemos aplicar la luz en cada uno de los mechones situándolo siempre en la zona más frontal (de cada uno de los eslabones que forman la trenza y que tienen forma de "u") y agregar en la parte alta de la cabeza ese brillo en forma de corona.





06 LITTLE WITCH



Water



Hull Red



British Khaki

CEJAS

06/05

2

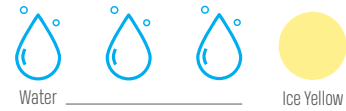
Una vez que ya tenemos el pelo más avanzado, vamos a pintar las cejas. Este elemento en personas rubias se suele pintar forma errónea porque hacemos una línea blanca o casi blanca y muy, muy fina. En la realidad, las cejas no son de color blanco, y generalmente suelen ser de un tono más oscuro que el resto del pelo. Y como nos interesa utilizarlo como marco para los ojos, recuerda que para darle un aspecto infantil es interesante que sean más gruesas que finas (ya que las niñas, por regla general, no se depilan las cejas).

1





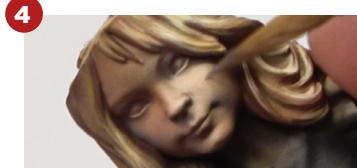
06 LITTLE WITCH



VELADURAS

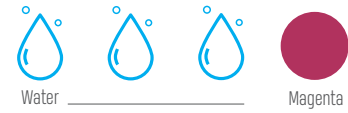
06/06

Y ahora, vamos a centrarnos en darle ese aspecto de "niñez". Para ello, nos centraremos en subir la luz en las mejillas, la nariz y la barbilla. Utilizaremos veladuras porque en esta ocasión, no nos interesa que los matices de la piel sean tan evidentes o que su tonalidad varíe demasiado.



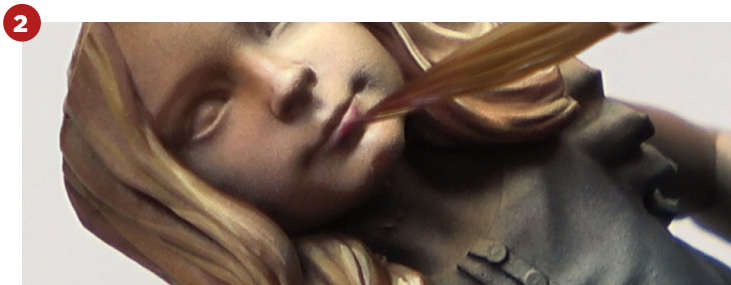


06 LITTLE WITCH



VELADURAS _____ 06/07

Para los labios, vamos a utilizar un rosa que nos ofrezca una sensación más natural. Así, evitaremos que parezca que está maquillada.





06 LITTLE WITCH



VELADURAS 06/08

Para la zona de los labios queda muy gracioso darle algo de color en un lateral.





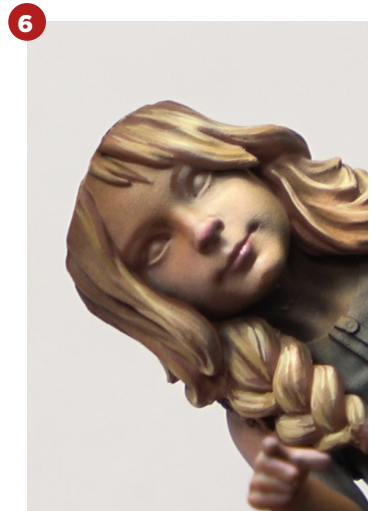
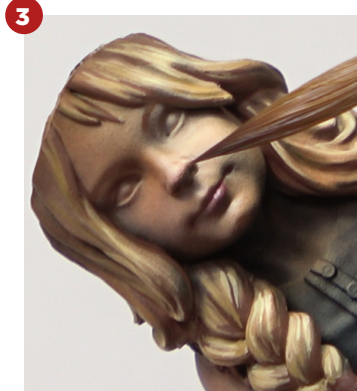
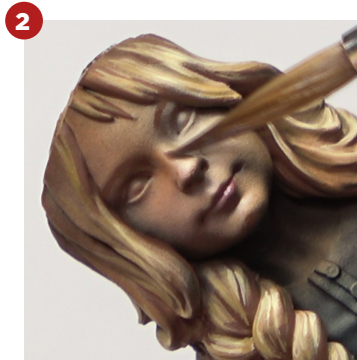
06 LITTLE WITCH



VELADURAS

06/09

Son pequeños matices que nos ayudan a darle una apariencia más infantil, sobretodo si nos centramos en la zona de la nariz.





06 LITTLE WITCH



Water



Black

OJOS

06/10 **1**

Y ahora sí, vamos a comenzar a pintar los ojos. Lo primero que vamos a realizar es remarcar los párpados con negro. Vamos a tratar de dibujar las pestañas por lo que procura que sea únicamente la superior (si hacemos la inferior parecerá que estará maquillada).



2





06 LITTLE WITCH



Water

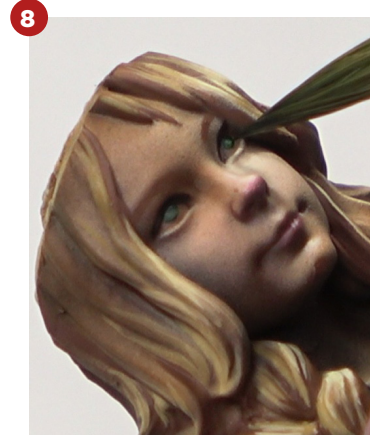
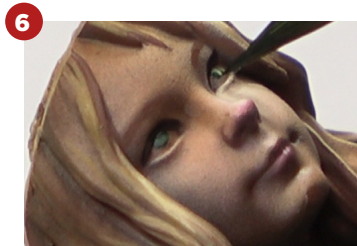
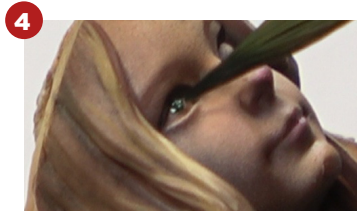
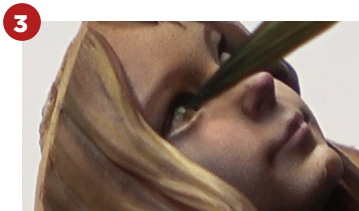


Dark Green

OJOS

06/11

Y comenzamos a pintar con color verde el iris realizando un círculo. Recuerda siempre pintar el ojo que más te cuesta primero para que después, te sea más sencillo "corregir" la mirada al pintar el ojo que mejor se te da. Es decir, si eres diestro, pinta el ojo izquierdo primero y si eres zurdo, primero el derecho.





06 LITTLE WITCH



Water



Ice Yellow

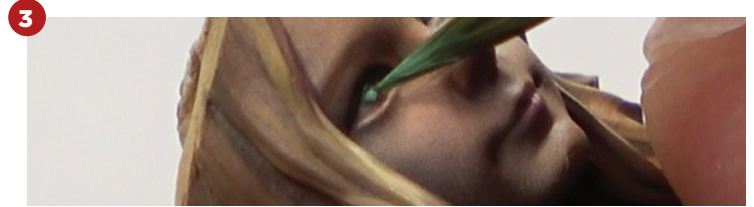
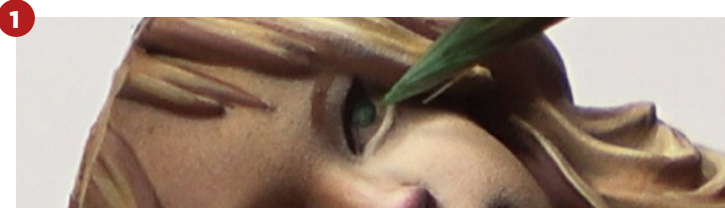


Dark Green

OJOS

06/12

Y a partir de aquí, vamos a realizar el interior del iris subiendo hacia la luz.





06 LITTLE WITCH



OJOS

_____ 06/13 **2**

Si sólo puedes realizar una subida con la luz, también es suficiente ya que al colocar la pupila encima creará la sensación de que el ojo está dibujado igualmente.

1



2





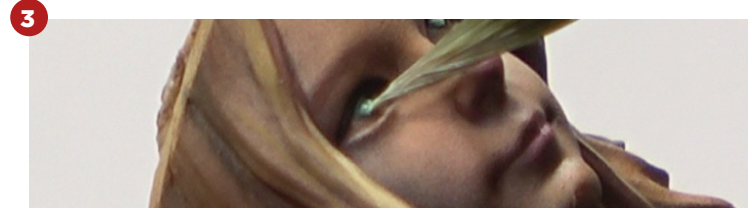
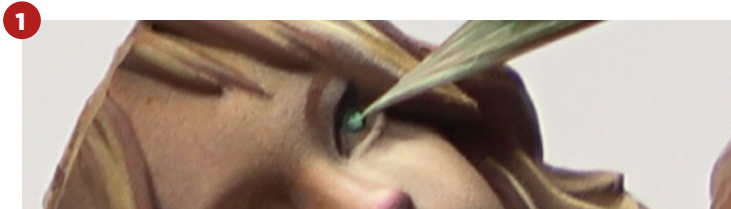
06 LITTLE WITCH



OJOS

06/14

Personalmente, me gusta crear ese color muy oscuro como primera capa y después subir una o dos veces hacia el blanco.





06 LITTLE WITCH



Water



Dark Green

OJOS

06/15

3

Y si hemos manchado la zona central del ojo, podemos retocar el primer círculo que hicimos.





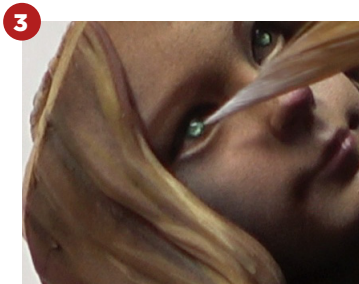
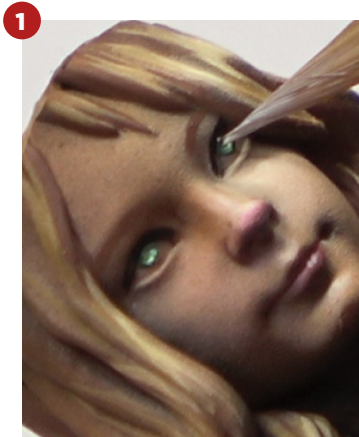
06 LITTLE WITCH



OJOS

06/16

Y agregar por último el color blanco como brillo. En este caso, he creado unos ojos "mágicos" con un gran brillo que parte desde su interior. En el siguiente tutorial, vamos a ver otra clase de ojos más tiernos o más parecidos a los dibujos animados.





06 LITTLE WITCH



Water



Hull Red



Orange Brown



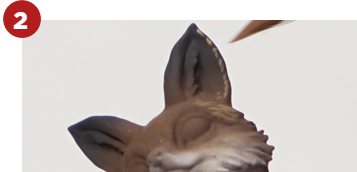
Orange Brown

ZORRO

06/17

En este tutorial, vamos a centrarnos en ver los ojos de los animales y cómo podemos expresar a través de ellos diferentes emociones o características.

Como hicimos en el tutorial anterior, vamos a comenzar con el pelaje. Y en esta ocasión, vamos a continuar creando movimiento en el pelaje para darle más dinamismo. Como aquí no tenemos esa forma de "U" tan marcada, lo que podemos hacer es colocar la luz de forma más aleatoria en cada uno de los mechones.





06 LITTLE WITCH



Water



Orange Brown

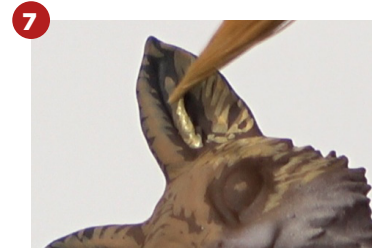
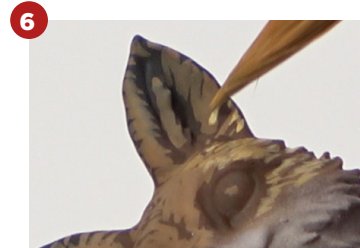


Sunny Skin
Tone

ZORRO

06/18

Y sobre esa base que hemos creado, vamos a ir colocando más luces centrándonos en la zona de la cara (cerca de los ojos), en los pómulos (con la misma finalidad de enmarcar la mirada) y los laterales del cuerpo (dejando el pelo blanco aún sin pintar). De esta forma, conseguiremos el efecto natural de que el animal tiene diferentes tonalidades en su pelaje y que esto varía dependiendo de cómo hemos colocado la luz.





06 LITTLE WITCH



Water



White

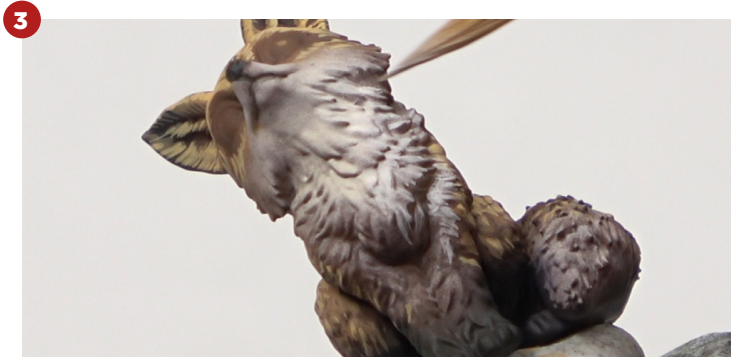


Sunny Skin
Tone

ZORRO

06/19

Para la zona del pelaje blanco, vamos a sacar una nueva luz centrándonos en que los mechones que estamos pintando, tengan una luz más aleatoria. No es necesario siempre colocar la luz en el centro del mechón o en la parte alta, sino que si vamos pintando de forma aleatoria obtendremos un efecto mucho más natural. Se trata de variar tanto la dirección, como el tamaño.





06 LITTLE WITCH



ZORRO

06/20

Y como la cara es uno de los puntos focales más importantes de la miniatura, vamos a utilizar un blanco más diluido para colocar la luz máxima.





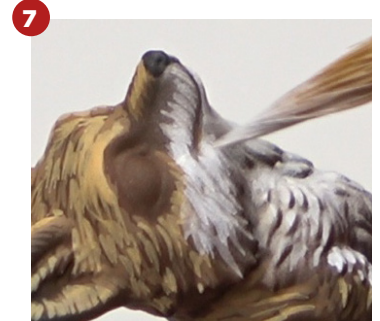
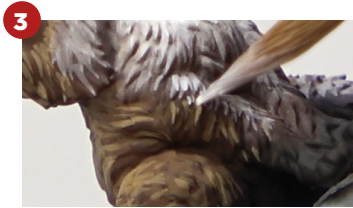
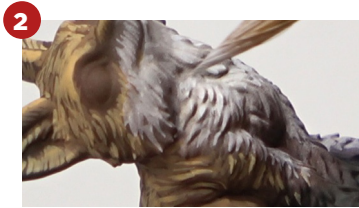
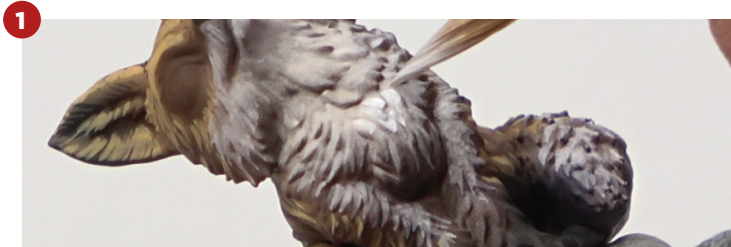
06 LITTLE WITCH



ZORRO

06/21

Y en otras zonas, vamos a utilizar el blanco directamente sin tener que diluir la pintura en agua. De esta forma, estamos creando un degradado dentro del pelaje blanco.





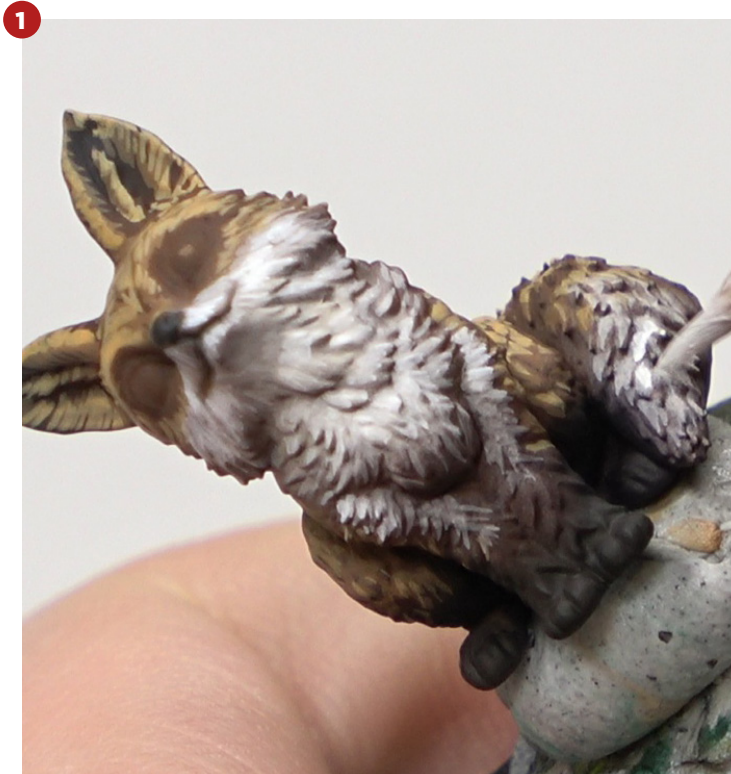
06 LITTLE WITCH



ZORRO

06/22

Y en otras zonas, vamos a utilizar el blanco directamente sin tener que diluir la pintura en agua. De esta forma, estamos creando un degradado dentro del pelaje blanco.





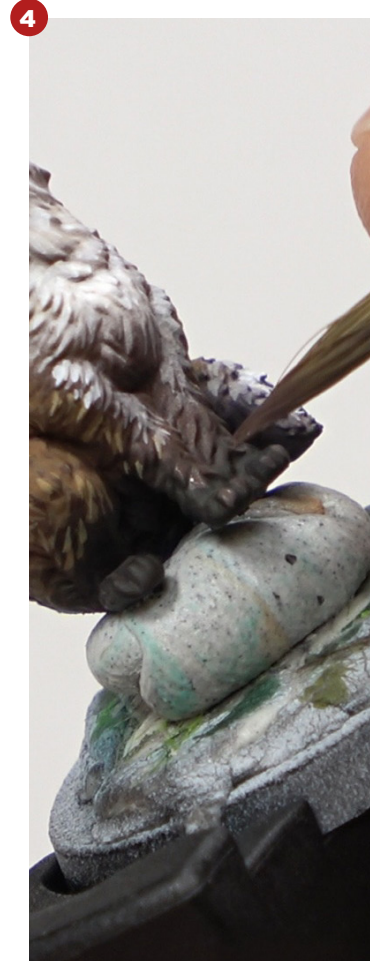
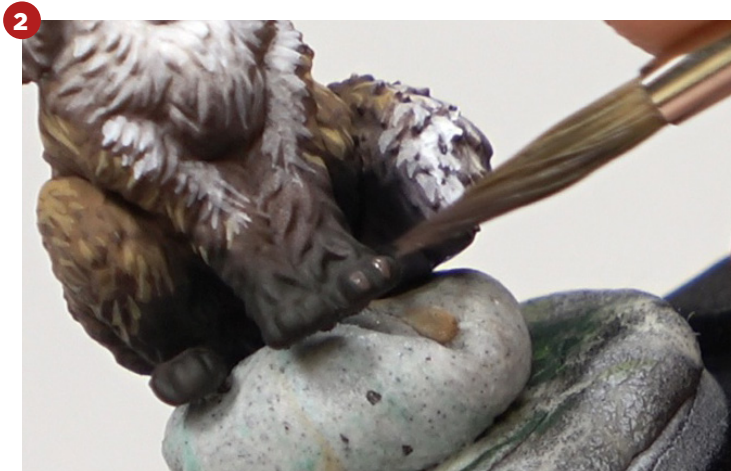
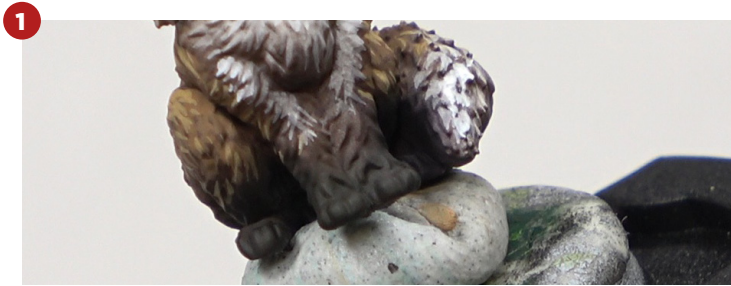
06 LITTLE WITCH



ZORRO

06/23

Para las patas que hemos utilizado anteriormente un color muy oscuro (marrón rojizo y negro), vamos a emplear un gris muy desaturado para subir hacia la luz en esas zonas tan oscuras.





06 LITTLE WITCH



Water



Black



Hull Red



White



White



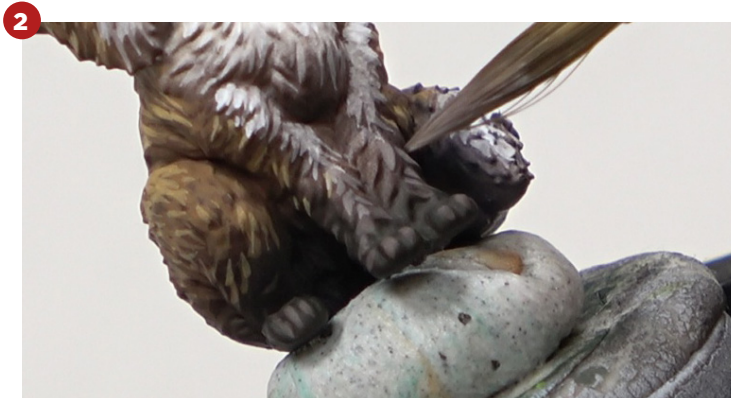
White

ZORRO

06/24

3

Este punto es clave para dar luz en aquellos colores que sean muy oscuros o directamente negros (siempre utilizar colores desaturados).





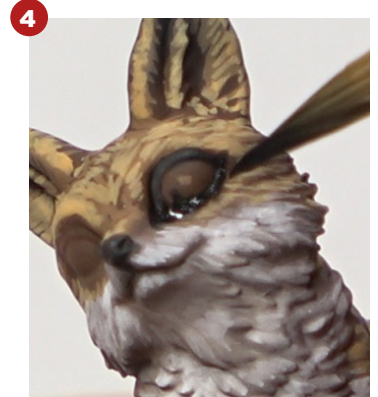
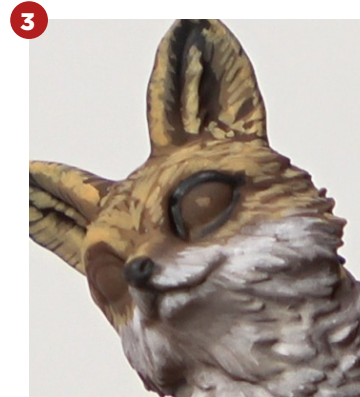
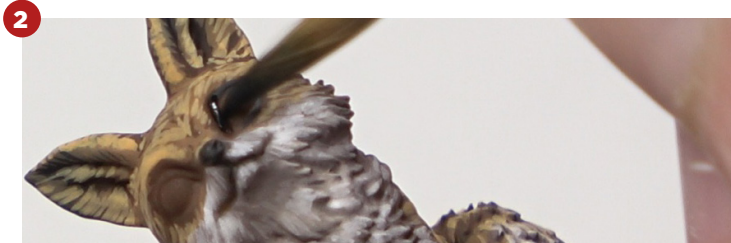
06 LITTLE WITCH



ZORRO

06/25

Y ahora, al igual que hicimos con la niña, vamos a colocar primero la línea de las pestañas. En esta ocasión si vamos a pintar tanto la zona alta como la zona baja porque ya no sólo nos hacen la función de pestañas sino que, nos ayudan a crear el aspecto que tienen los zorros alrededor de los ojos.





06 LITTLE WITCH



Water



Sunny Skin Tone

ZORRO

06/26

Y ahora, pintamos un círculo con marrón claro dejando una pequeña línea de la base que hemos utilizado anteriormente en los laterales del globo ocular.





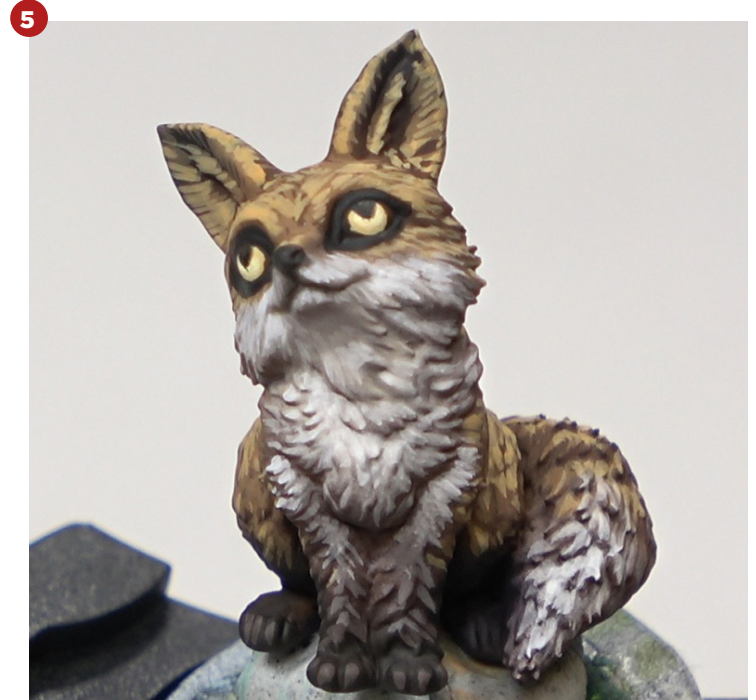
06 LITTLE WITCH



ZORRO

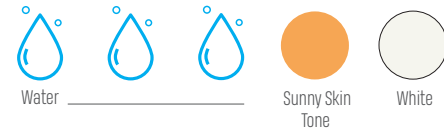
06/27

Y como quiero representar un ojo que sea más amigable o cariñoso, voy a crear un triángulo a modo de pupila. Aunque en la vida real los zorros tengan una mirada muy parecida a los gatos (como una especie de grieta) he querido darle un aspecto más infantil.





06 LITTLE WITCH



ZORRO

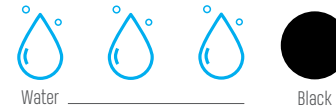
06/28

Y añadimos luz en la parte baja de ese triángulo para suavizar la mirada.





06 LITTLE WITCH

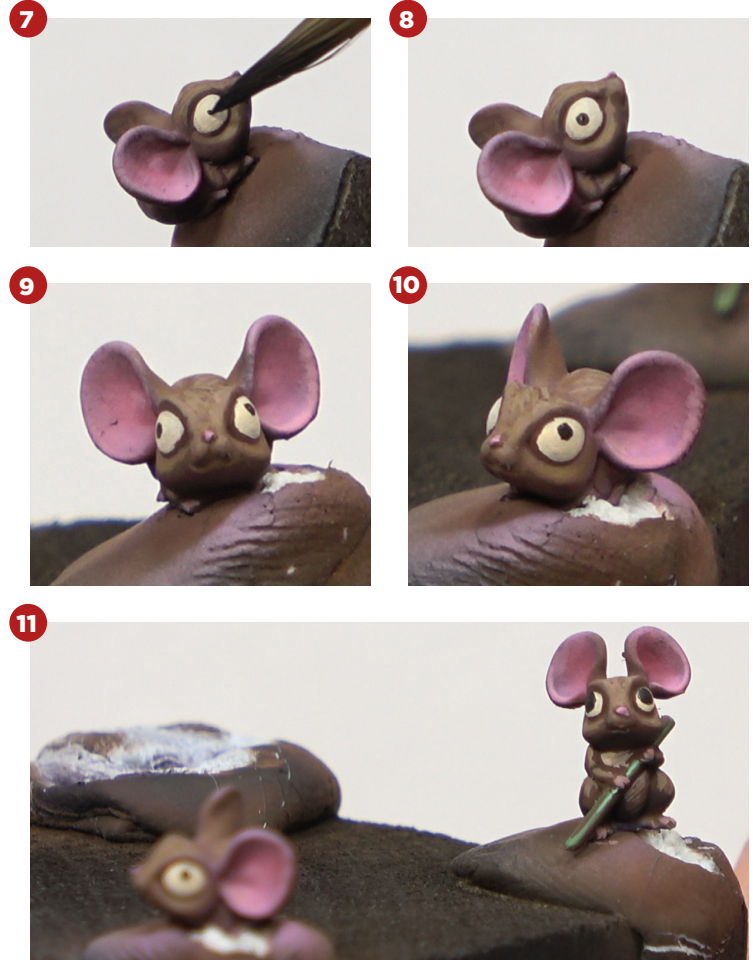
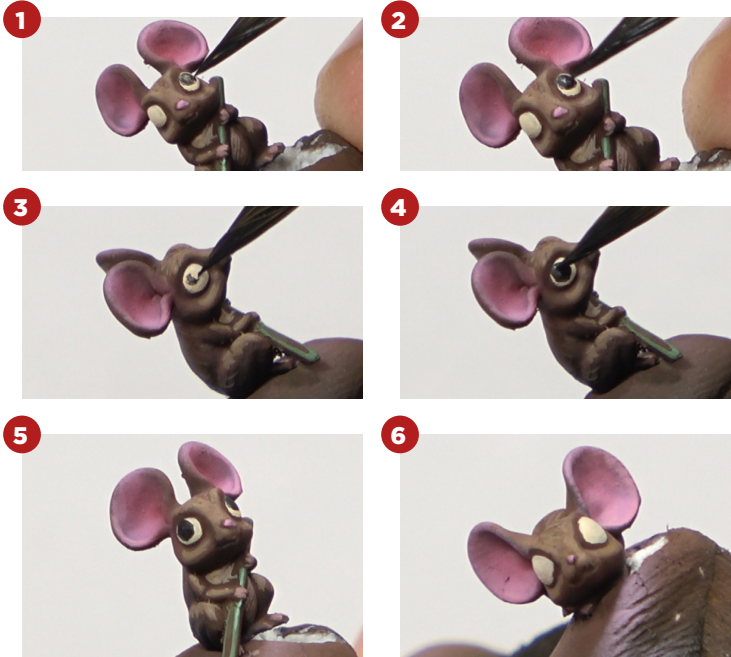


RATONES

06/29

Otro truco para los ojos es darles una apariencia de dibujos animado. Vamos a crear después de esa base de color amarillento un círculo muy grande en negro. La diferencia con el anterior es la forma y el tamaño, ya que no rellenaremos el ojo entero sino que respetaremos una pequeña línea de amarillo tanto arriba como abajo del ojo y dejaré más espacio en los laterales.

Y si la haces más pequeño, es posible que tengas la sensación de que el animal esté más nervioso o alerta.





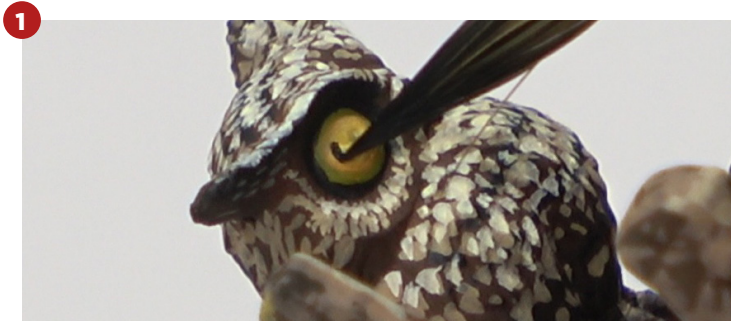
06 LITTLE WITCH



BÚHO

06/30

Para el Búho he creado tres colores diferentes para el globo ocular y, al pintar las pupilas las he separado hacia los laterales para darle una mirada más perdida.





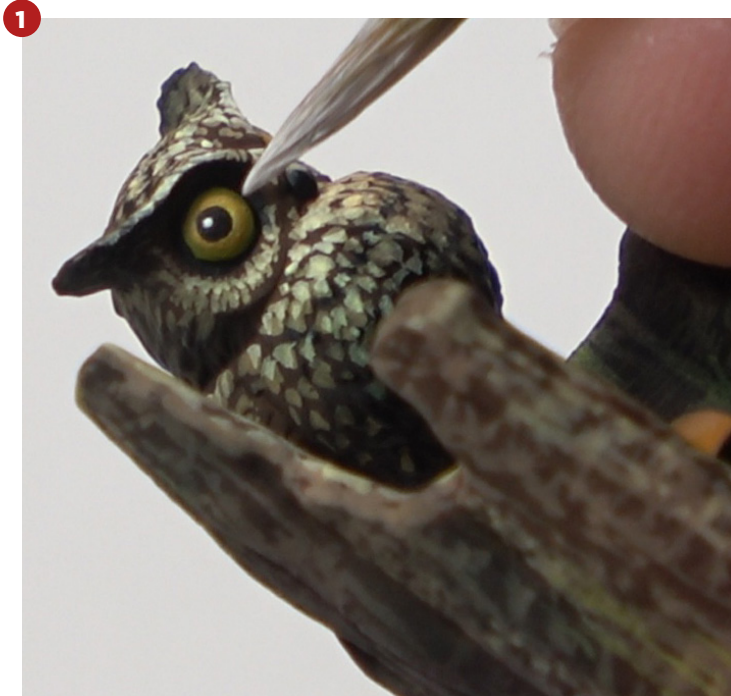
06 LITTLE WITCH



BÚHO

06/31

Y, una vez que tenemos la pupila formada, podemos colocar un brillo muy pequeño en la pupila o en el iris (incluso, si quieres, ese brillo lo puedes colocar entre medias del iris y de la pupila). Si en vez de utilizar un único brillo utilizamos dos, nos dará la sensación de alegría, ilusión y si la desplazamos hacia abajo, nos dará la sensación de tristeza o de que ha estado llorando recientemente.





06 LITTLE WITCH



Glossy Varnish

BARNIZ

06/32

De cara a barnizar, siempre hay que evitar el iris y la pupila. Es decir, nos centraremos únicamente en los extremos para dar la sensación de humedad en el ojo.



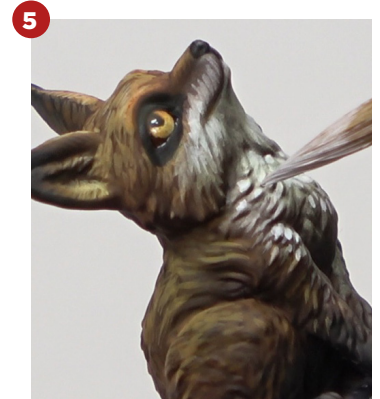
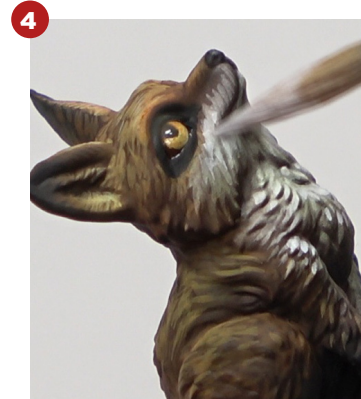


06 LITTLE WITCH



RETOQUE FINAL 06/33

Con estos últimos toques me despido.



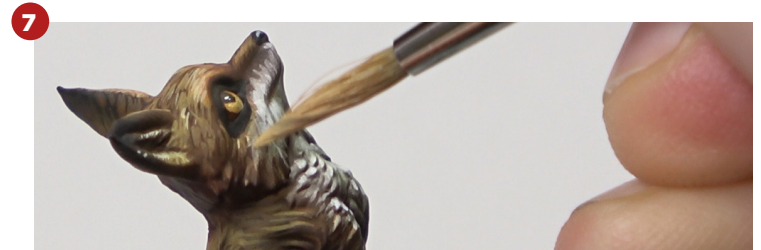


06 LITTLE WITCH



RETOQUE FINAL 06/34

Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES



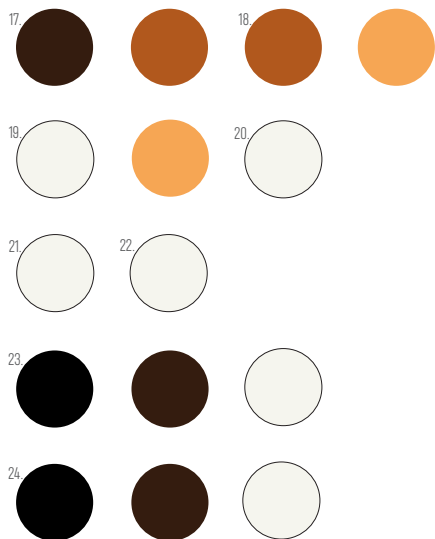
- 1. Hull Red y British Khaki
- 3. Mix y Ice Yellow
- 5. Hull Red y British Khaki
- 7. Magenta
- 9. Mix y Magenta
- 11. Dark Green
- 13. Mix y Ice Yellow
- 15. Dark Green

- 2. British Khaki y Sunny Skin Tone
- 4. Mix y Ice Yellow
- 6. Ice Yellow
- 8. Ice Yellow y Magenta
- 10. Black
- 12. Ice Yellow y Dark Green
- 14. Ice Yellow
- 16. White





07 COLORES



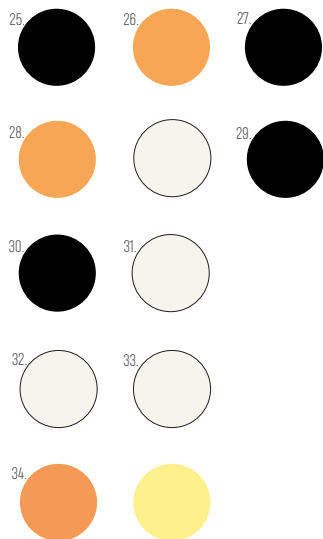
17. Hull Red y Orange Brown X 2
19. White y Sunny Skin Tone
21. White
23. Black, Hull Red y White

18. Orange Brown y Sunny Skin Tone
20. White
22. White
24. Black, Hull Red y White X 3





07 COLORES



25. Black
27. Black
29. Black
31. White
33. White

26. Sunny Skin Tone
28. Sunny Skin Tone y White
30. Black
32. Glossy Varnish
34. Pastel Peach y Ice Yellow X 2





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - LITTLE WITCH





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - LITTLE WITCH





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - LITTLE WITCH





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - LITTLE WITCH





08 GALERÍA





LITTLE WITCH



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