



Sergio  
CALVO  
miniatures

ESPAÑOL



# TYPHUS



VOL II



# INDEX

|          |           |
|----------|-----------|
| TYPHUS   | <b>03</b> |
| NURGLING | <b>03</b> |
| PÚSTULAS | <b>09</b> |
| TELAS    | <b>10</b> |
| CADENAS  | <b>11</b> |
| MOSCA    | <b>12</b> |
| CAMPANA  | <b>13</b> |
| COLORES  | <b>14</b> |
| GALERÍA  | <b>15</b> |



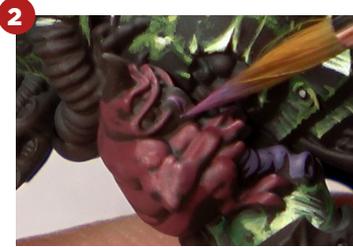
# 06 TYPHUS

## NURGLING

06/08

Si en el primer tutorial vimos cómo funcionan las texturas, ahora vamos a centrarnos en definir aquellos materiales y elementos que son pequeños.

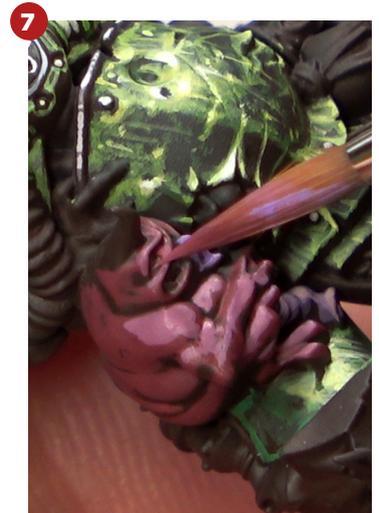
Lo primero que tenemos que entender es que tenemos que resaltar la volumetría de dicho elemento a pintar. Con una capa, y respetando los perfilados en sombra que se crean a través de "recortar" la anterior podemos conseguir definir el elemento a pintar de una forma muy sencilla.



(Blue Violet, Rhinox Hide y Burnt Red) Para elementos aún más pequeños podemos comenzar con una capa base, y después, utilizar un color con mucho contraste (Blue Violet) para crear la sensación de volumetría.



Esto mismo lo podemos aplicar a la hora de realizar cualquier tipo de piel ya que aparte de respetar los perfilados en sombra, tenemos que ganar contraste para que el elemento sea evidente incluso cuando la zona es completamente plana (Rhinox Hide, Blue Violet y Brown Rose).





# 06 TYPHUS

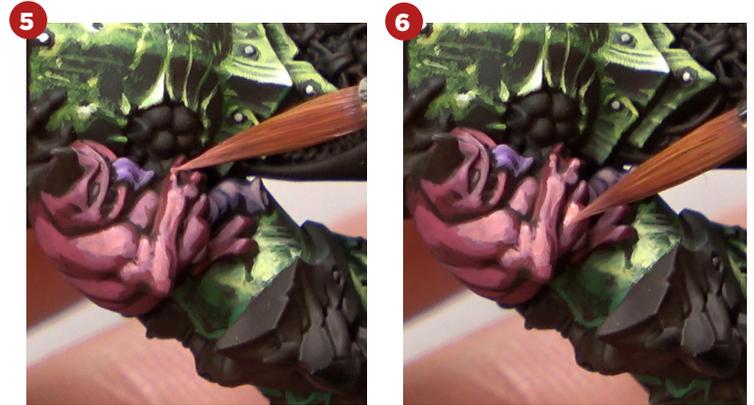
## NURGLING

06/09

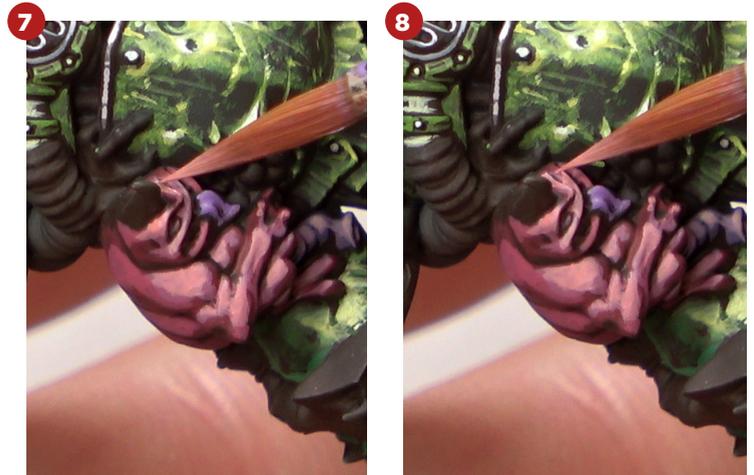
Si concentramos la luz en las zonas altas de los músculos nos daremos cuenta de que, con sólo dos capas hemos conseguido definir el elemento.



Así mismo, con una tercera capa que contenga aún más saturación del color podemos centrarnos en elementos pequeños como es el caso de los nudillos o los labios (Burnt Red y Brown Rose X 2).



(Mix y Brown Rose) De esta forma conseguimos definición a través de los perfilados y del propio contraste entre colores.





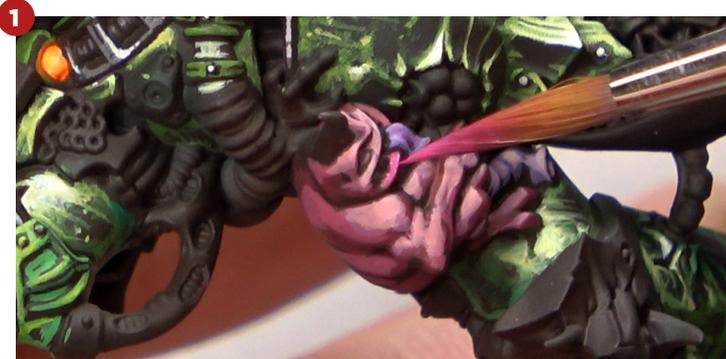
# 06 TYPHUS



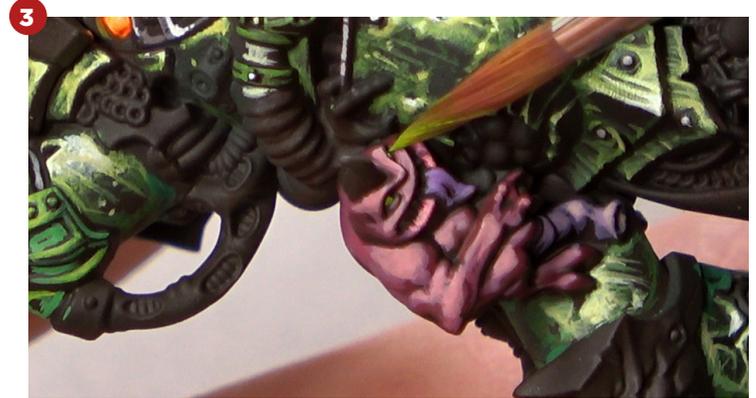
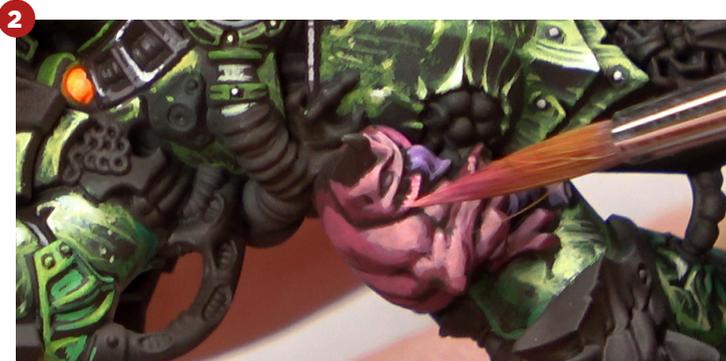
## NURGLING

06/10

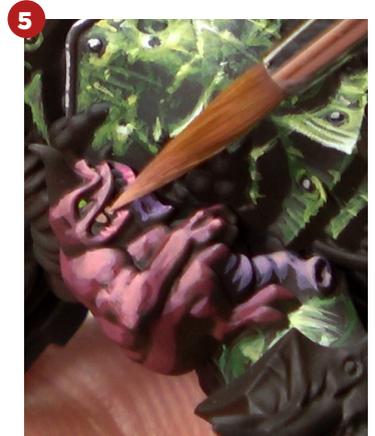
Si alguna zona os queda muy oscura, podemos utilizar los colores que sean complementarios para crear contraste, por eso he utilizado magenta en los labios.



Y si nos pasamos, desaturarlo en la siguiente capa (Magenta y Golden Yellow).



(Frog Green) Para iniciar con los ojos utilizo este color verde. Y para los dientes esta mezcla de Brown Rose y Blue Violet. Recordar que es muy importante respetar los perfilados en sombra que hemos creado con la capa base.





# 06 TYPHUS

## NURGLING

06/11



Water



Mix

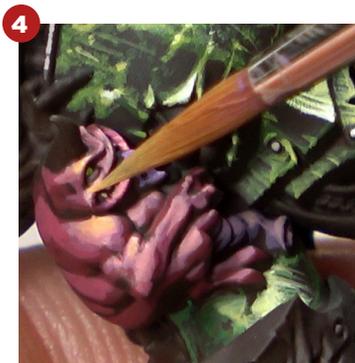


Golden Yellow

Otra forma de crear contraste es introducir amarillo en nuestra mezcla para subir hacia la luz.



De esta manera hemos creado para el perfilado en sombra un tono marrón oscuro, para la piel uno rosado y a medida que avanzamos hacia la luz uno más amarillento (Mix, Golden Yellow y Magenta).



(Blue Violet y Pale Blue X 2) Fíjate que en la lengua realizamos dos capas anteriormente y ahora con una tercera queda perfectamente definida. Y si quieres puedes añadir una más sólo en la parte alta de la lengua (Mix y Pale Blue).





# 06 TYPHUS



## NURGLING

06/12

Para el cuerno utilizaremos un color muy desaturado como es esta mezcla.



Después, añadiendo un color cercano al blanco nos centraremos en las aristas (Mix y Greenish White).



(Greenish White y Golden Yellow). Seguimos creando más luz a través del color amarillo y el cercano al blanco. A su vez, con esta aportación, creamos un efecto más realista. Añadiendo estos mismos tonos al verde anterior generaremos el mismo efecto de luz y realismo para los ojos (Golden Yellow, Frog Green y Greenish White).





# 06 TYPHUS



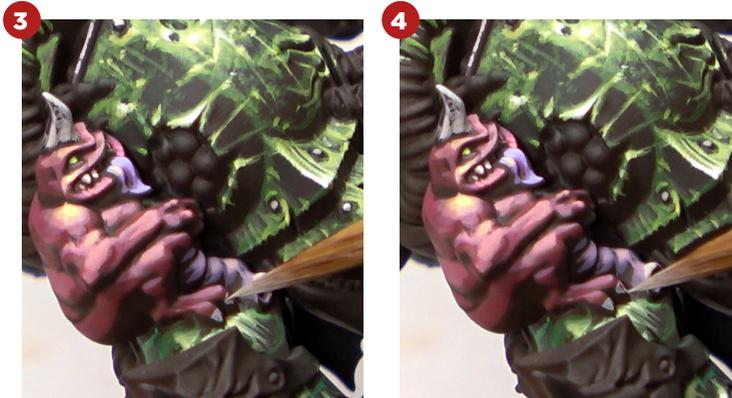
## NURGLING

06/13

Para crear más luz utilizo este tono para los dientes.



Y para la zona de las uñas, podemos utilizar un color desaturado muy parecido al cuerno que hemos visto anteriormente (Rhinox Hide y Greenish White X 2).





# 06 TYPHUS



Water



Magenta



Light Orange

## PÚSTULAS

06/14

Ahora, vamos a centrarnos en las pústulas que hay en la armadura.



Respetando el perfilado en sombra, vamos a pintar una capa con este color saturado y posteriormente, vamos a utilizar el color naranja para subir hacia la luz (Light Orange).



Seguimos la definición de este elemento añadiendo más luz con tonos amarillos. Con estas tres capas ya hemos conseguido definir el material a través de los perfilados en sombra y el contraste entre colores (Light Orange, Luminous Green y Pastel Yellow).



(Pastel Yellow y Luminous Green) Si aún quieres darle más luz, puedes añadir amarillo más saturado. Y con esta última mezcla finalizo las capas (Light Orange y Luminous Green).



Al ser pequeñas esferas te recomiendo que, en la parte inferior de alguna, añadas un pequeño brillo con Mix y Pastel Yellow.



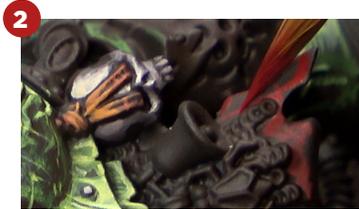


# 06 TYPHUS

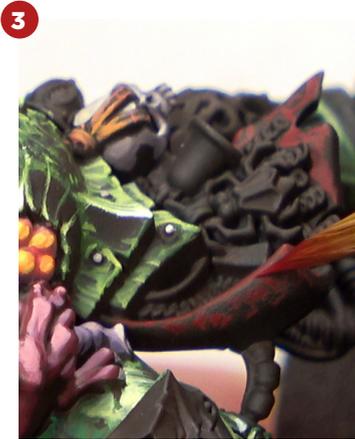
## TELAS

06/15

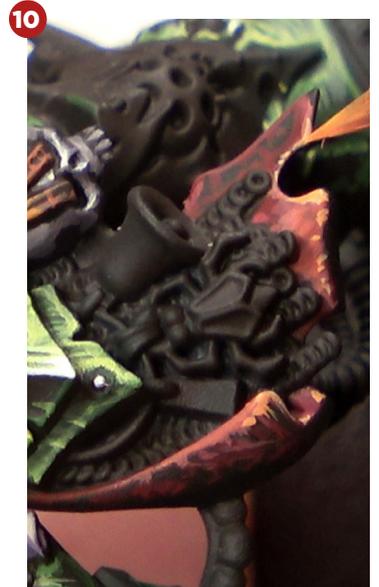
Para las telas vamos a realizar otra textura con este rojo.



Después, vamos a seguir creando esta textura centrándonos en aquellas zonas donde haya más movimiento en la tela (Burnt Red, Magenta y Light Orange).



(Mix y Light Orange) Podemos añadir también naranja a nuestra mezcla para crear luz en aquellos planos de movimiento y en las propias esquinas (perfilados) de la tela (Light Orange y Pastel Peach).



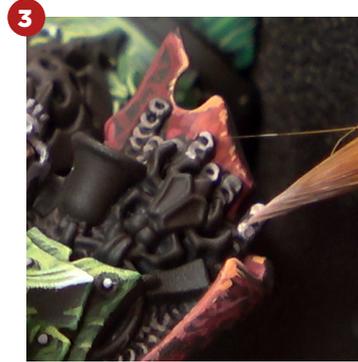


# 06 TYPHUS

## CADENAS

06/16

Para las cadenas vamos a utilizar este marrón para perfilar cada una de ellas.



(Greenish White y Brown Rose) Después, con un color que esté más cercano al blanco vamos a realizar algunos perfilados en las cadenas para crear luz. Y terminamos dando ese último toque de luz con Greenish White.



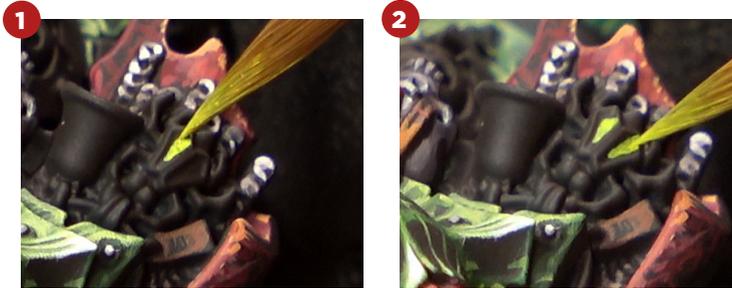
# 06 TYPHUS



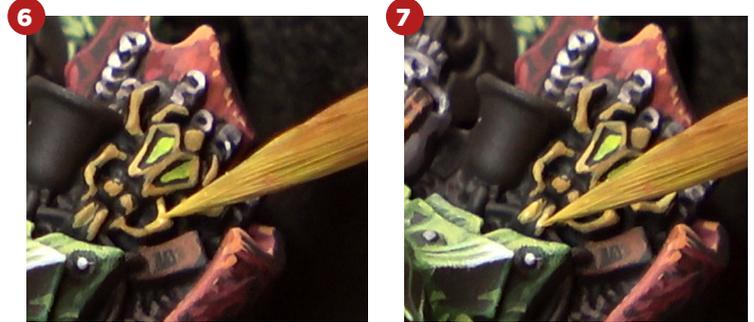
## MOSCA

06/17

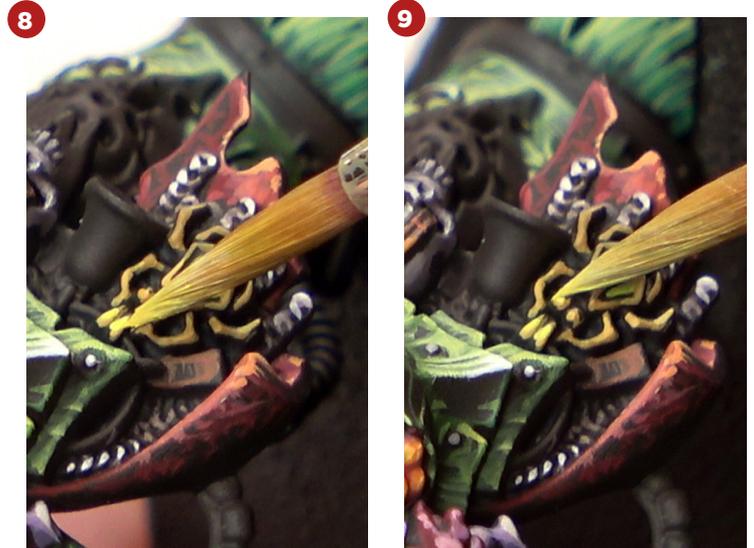
Para la zona de la mosca vamos a utilizar un color muy saturado.



Y crearemos un color ocre para reproducir el metal (Burnt Red, Frog Green X 2 y Light Orange).



(Frog Green y Golden Yellow) Sobre ello, vamos a comenzar a crear luz a través de la saturación del color centrándonos en los perfilados (Pale Yellow y Frog Green).





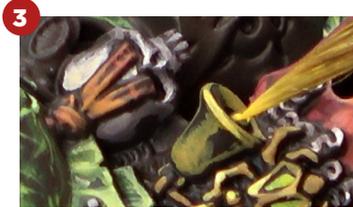
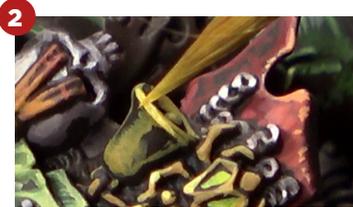
# 06 TYPHUS



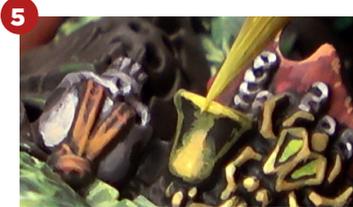
## CAMPANA

06/18

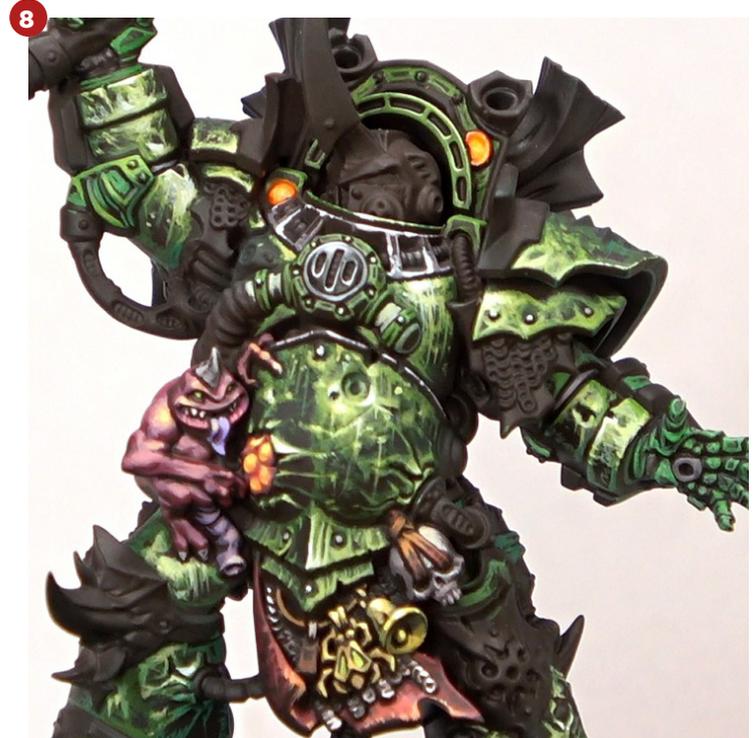
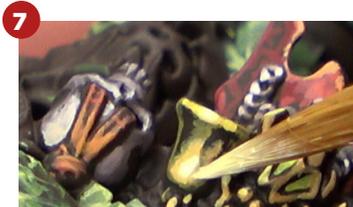
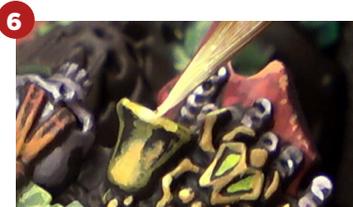
Para la campana vamos a utilizar un ocre igualmente, pero variando su tonalidad. Cuando tengamos el elemento definido (no tiene volumetría) empezaremos a colocar luz añadiendo cada vez más amarillo a nuestra mezcla (Frog Green y Golden Yellow).



Posteriormente introducimos un color similar al blanco (Mix y Pale Yellow).



Y finalizamos colocando una última luz con Pale Yellow. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 07 COLORES



Rhinox  
Hide  
(C)



Burnt Red  
(AK)



Brown Rose  
(AK)



Blue Violet  
(AK)



Magenta  
(AK)



Golden  
Yellow  
(AK)



Frog Green  
(AK)



Pale Blue  
(AK)



Greenish  
White  
(AK)



Light Orange  
(AK)



Luminous  
Green  
(AK)



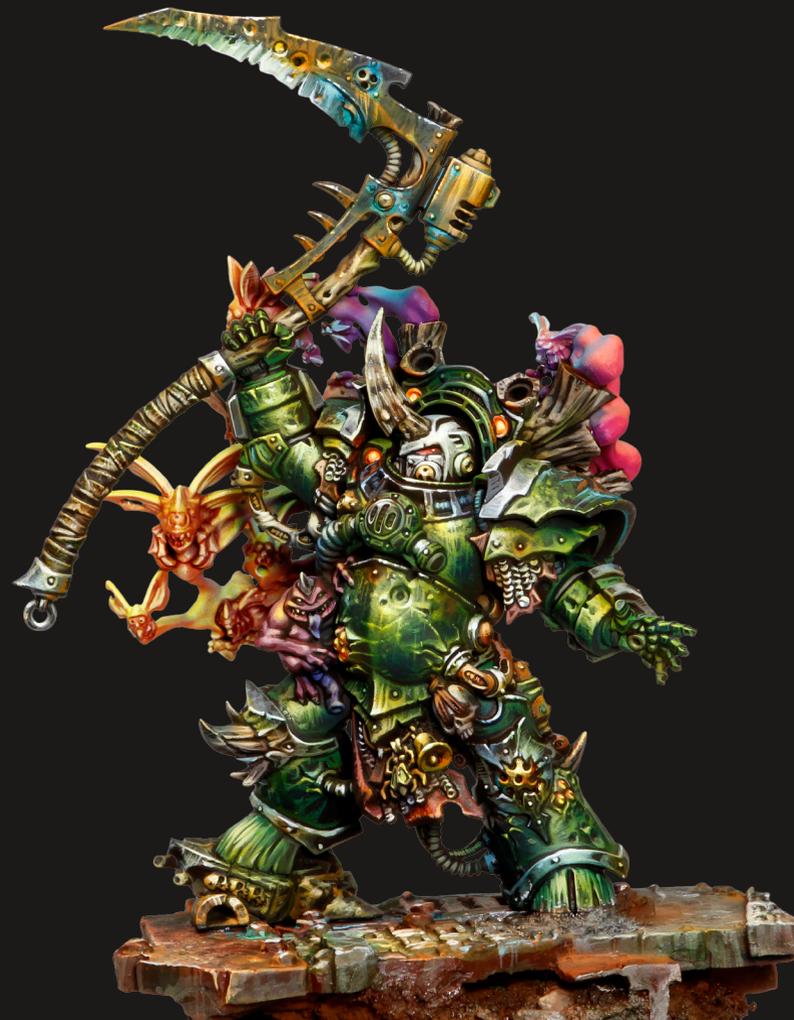
Pastel  
Yellow  
(AK)



Pastel  
Peach  
(AK)



Pale  
Yellow  
(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.

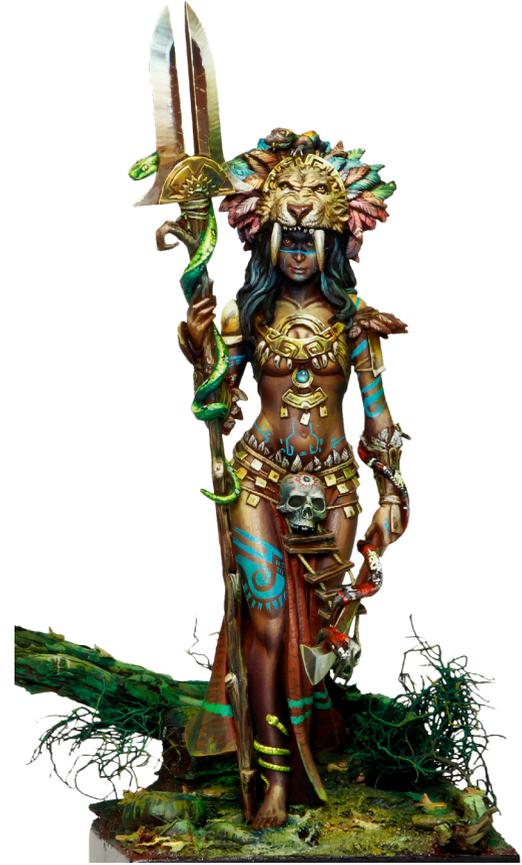


# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - TYPHUS VOL II





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





SERGIO  
CALVO  
miniatures

# TYPHUS

## VOL II



[sergiocalvominiatures.com](http://sergiocalvominiatures.com)



[patreon.com/sergiocalvominiatures](https://patreon.com/sergiocalvominiatures)



[instagram.com/sergiocalvominiatures](https://www.instagram.com/sergiocalvominiatures)



[www.facebook.com/sergiocalvominiatures](https://www.facebook.com/sergiocalvominiatures)

### CRÉDITOS

Pintura  
Sergio Calvo

Edición y Corrección  
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación  
Antonio García