



Sergio
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



VIMIR



VOL II



VIMIR

VIMIR	03
PIEL	03
HOMBRERA	08
COLORES	13
GALERÍA	14



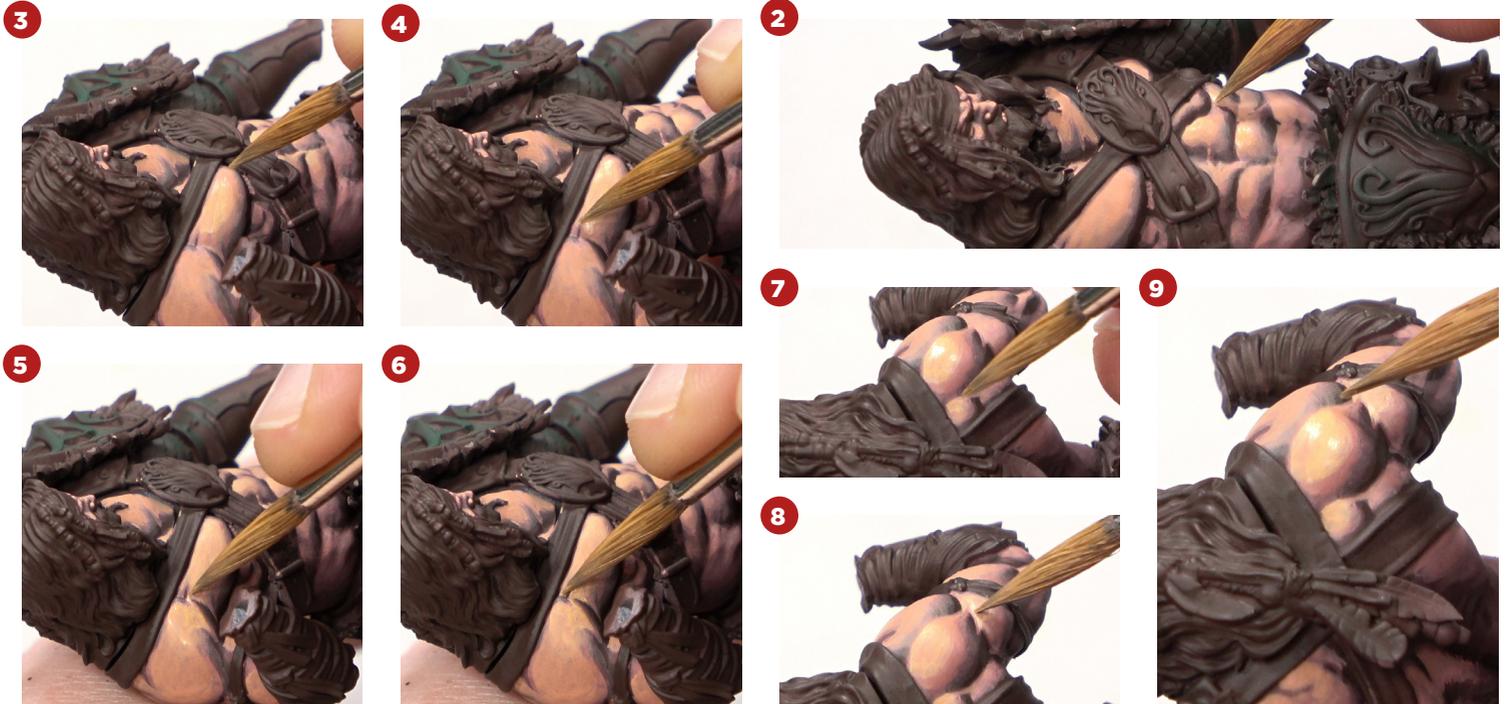
06 VIMIR

PIEL

06/09

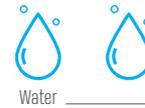
En la primera parte de este tutorial vamos a continuar con la piel.

La idea de separarla en ambos tutoriales es para marcar la diferencia que existe entre la fase previa de cómo se pinta la piel en su conjunto, (trabajándola toda por igual) y los siguientes pasos que ahora iremos viendo en los que ya nos estaremos centrando en resaltar ciertas partes más concretas.





06 VIMIR



Water



Rhinox Hide



Brown Rose



Light Brown



Golden Yellow



Pastel Yellow



PIEL

06/10

Podemos ir alternando entre una nueva luz y su propia limpieza para que la transición entre capas sea más suave.





06 VIMIR



Water



Mix



Pale Yellow

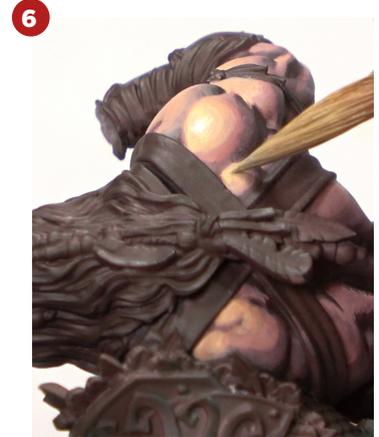
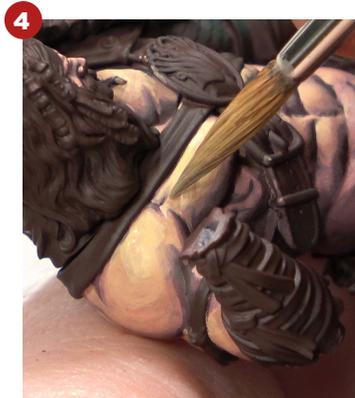
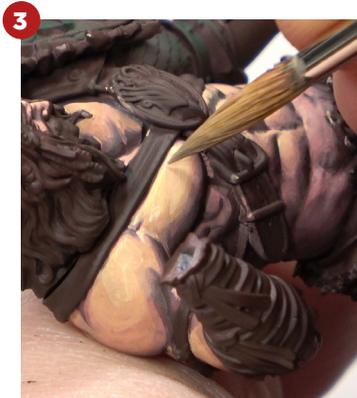
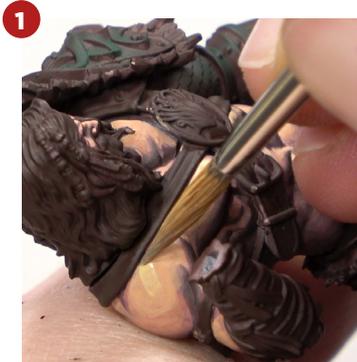


Pastel Yellow

PIEL

06/11

Otro de nuestros objetivos será buscar las zonas centrales de la piel de la miniatura (según la parte del cuerpo donde nos encontremos) y desde ahí, aumentar la luz capa a capa.



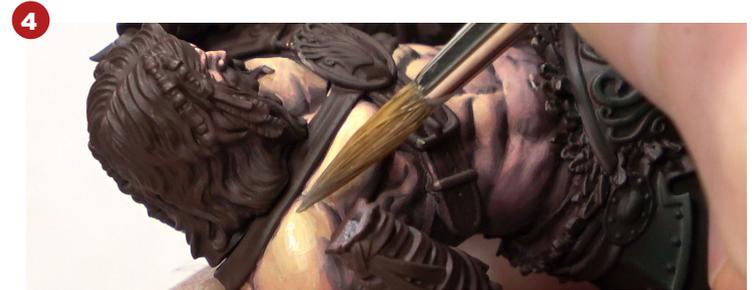
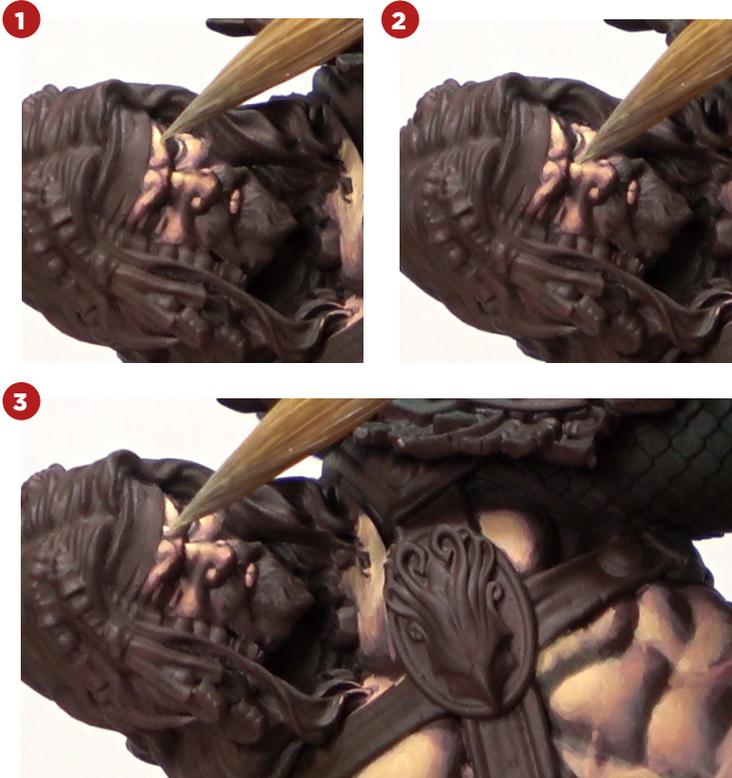


06 VIMIR

PIEL

06/12

Con cada nueva capa que apliquemos a nuestra miniatura tenemos que cubrir parte de la anterior para que la luz siempre se quede en la zona superior y así se genere un degradado marcado entre cada una de ellas.



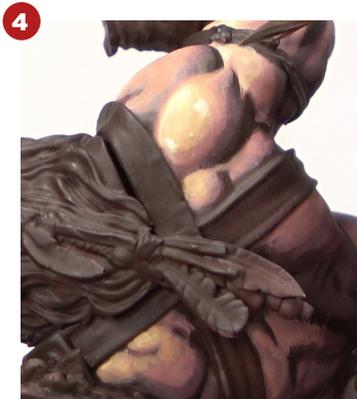
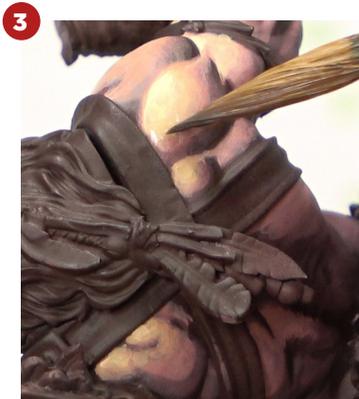
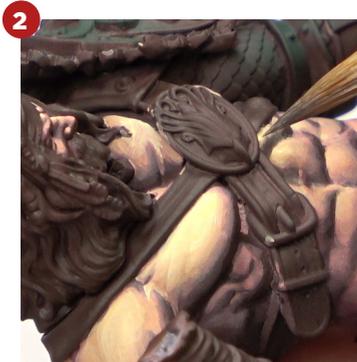


06 VIMIR

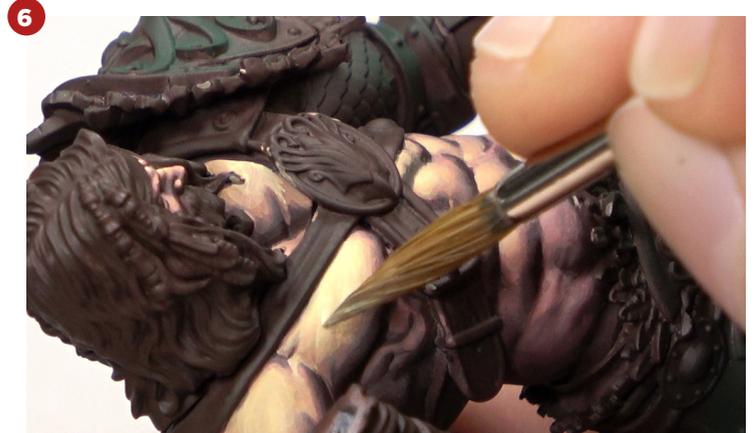
PIEL

06/13

Para evitar que al superponer capas los cortes queden demasiado perceptibles a nuestra vista, podemos limpiar la zona simplemente diluyendo más la pintura que anteriormente hemos utilizado con pinceladas que vayan desde la sombra hacia la luz.



(Mix y Pale Yellow) La técnica que utilizemos para aplicar la luz no siempre tiene que ser cenital (luces y sombras situadas en la parte superior). En realidad todas mis miniaturas tienen la luz mucho más centralizada ya que están diseñadas para ser vistas de frente y no desde arriba. Por eso, a medida que vayamos contruyéndola tenemos que tener en cuenta qué figuras geométricas componen nuestra miniatura (cabeza - esfera, por ejemplo) porque la luz no va a estar en la parte alta sino de frente a nosotros.



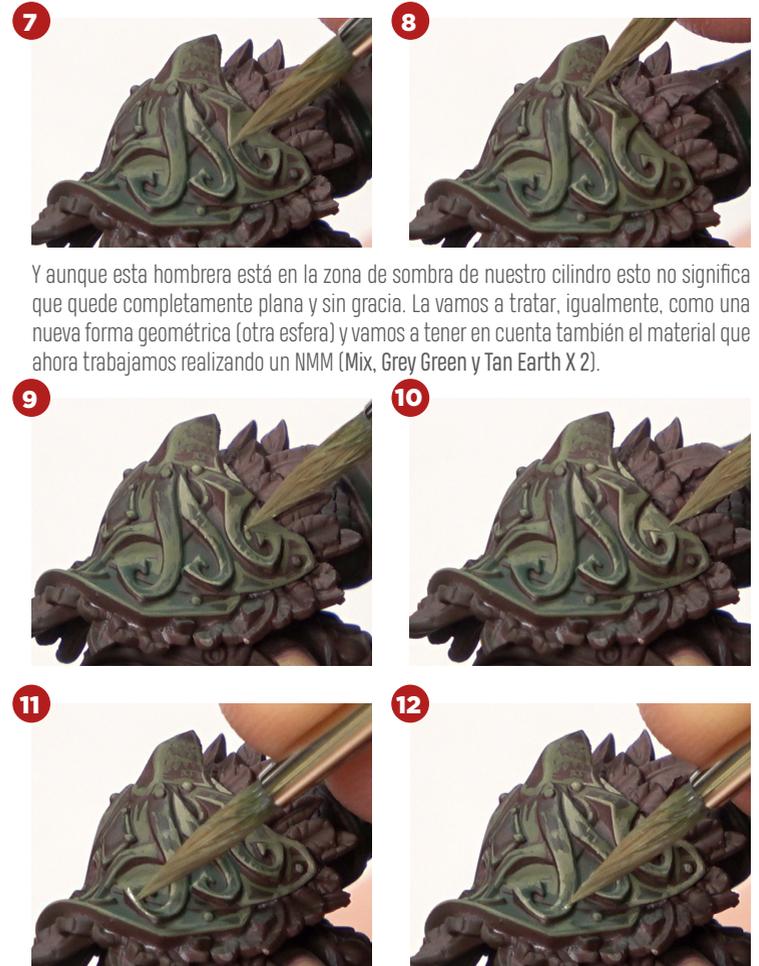
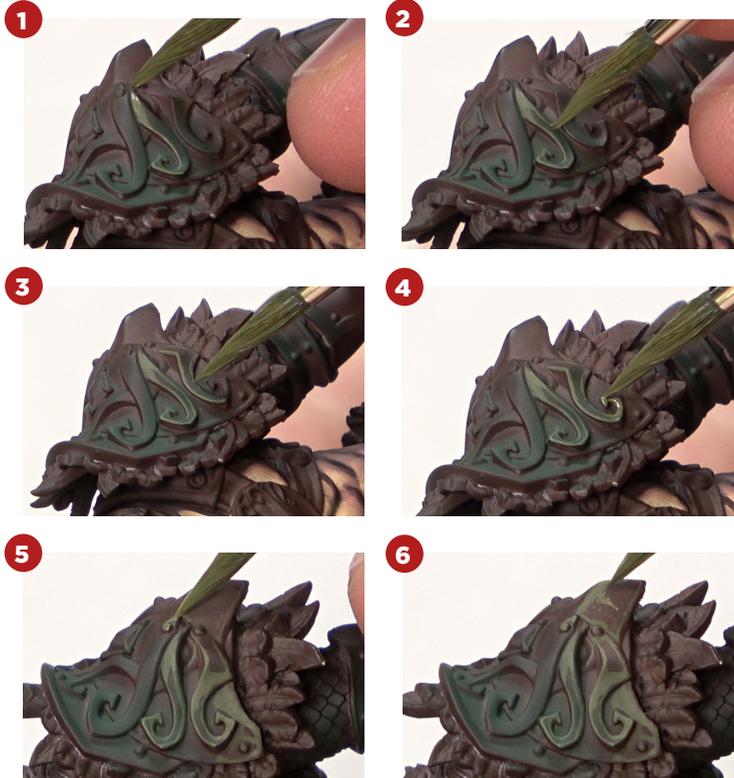


06 VIMIR

HOMBRERA

06/14

Podríamos decir, que la miniatura es un cilindro en su totalidad por lo que la luz se va a quedar más en el centro realizando un eje de cara - pecho mientras que las sombras se colocaran a los lados del eje hombros - cadera.



Y aunque esta hombrera está en la zona de sombra de nuestro cilindro esto no significa que quede completamente plana y sin gracia. La vamos a tratar, igualmente, como una nueva forma geométrica (otra esfera) y vamos a tener en cuenta también el material que ahora trabajamos realizando un NMM (Mix, Grey Green y Tan Earth X 2).



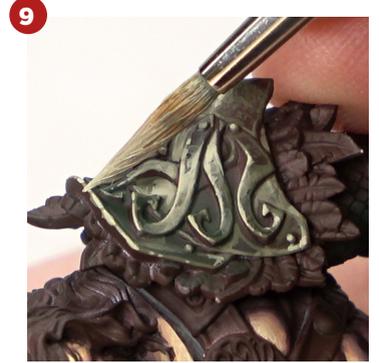


06 VIMIR

HOMBRERA

06/15

En caso de necesitarlo utilizaremos el blanco para los metales y en sustitución del negro (como sombra máxima) podremos profundizar posteriormente con el aerógrafo con colores como el morado para llegar así a conseguir esa separación visual que buscamos entre la luz y la sombra.



Jugar con colores grisáceos que tiendan a verde nos está ayudando a balancear tanto la temperatura del color como la saturación de nuestra miniatura (Mix y Ivory).

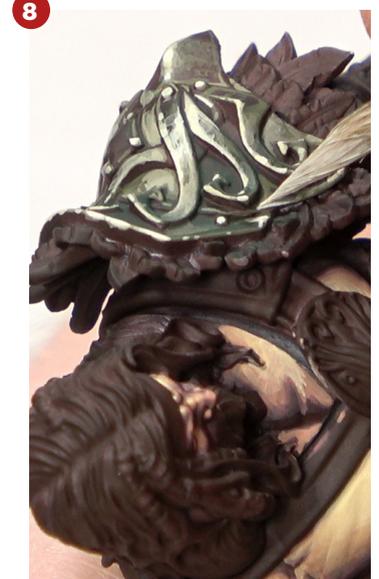
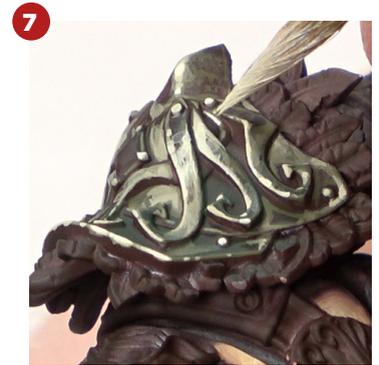


06 VIMIR

HOMBRETA

06/16

Y a medida que vamos subiendo hacia la luz vamos a introducir a nuestras mezclas colores que contengan mucho blanco pero sin llegar a utilizarlo directamente. Podemos jugar con pequeñas esferas, cortes y perfilados en luz para darle a nuestro NMM el aspecto de que está brillando.





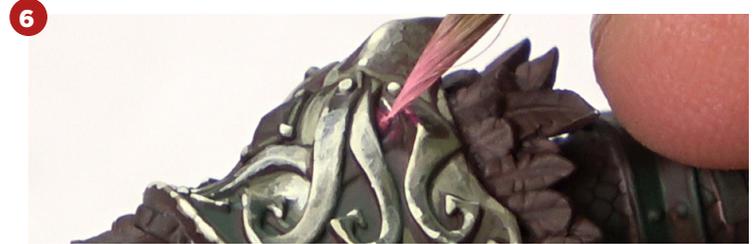
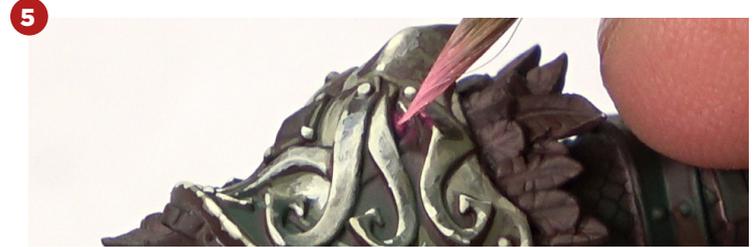
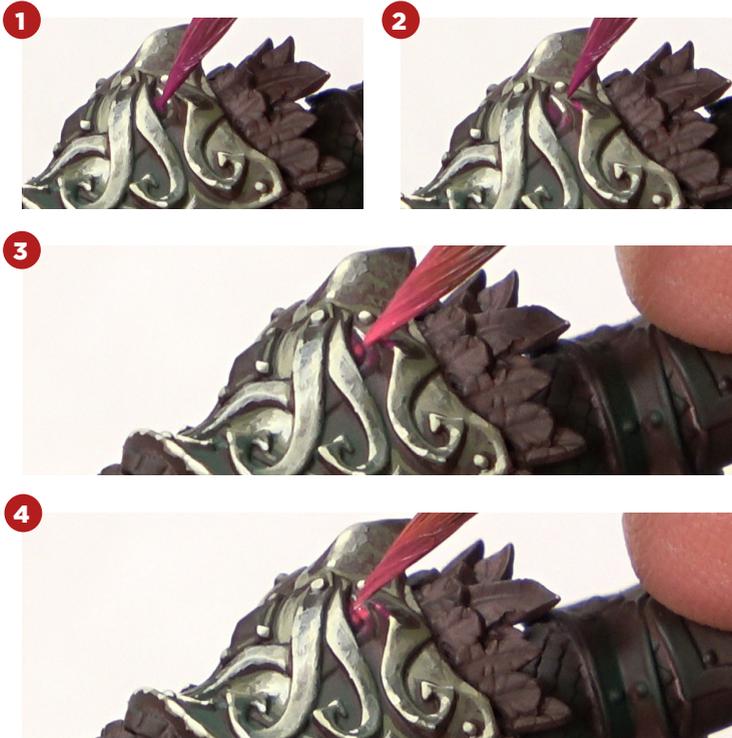
06 VIMIR



HOMBREERA

06/17

Para los detalles de la hombrera podemos utilizar colores llamativos y así colocamos un punto de atención en esta zona (piensa que el resto se ve desaturado, grisáceo...). Y recuerda que cuando trabajamos en superficies pequeñas con un par de capas de pintura con mucho contraste entre ellas es más que suficiente (Laser Magenta y Ruby).



Si pintas como en este caso una gema, tenemos que colocar la zona de sombra en la parte de arriba y mucha luz saturada en la parte de abajo (Mix y Ivory). Posteriormente, colocaríamos un punto de luz (Ivory) y barniz brillante, creando el efecto de cristal.





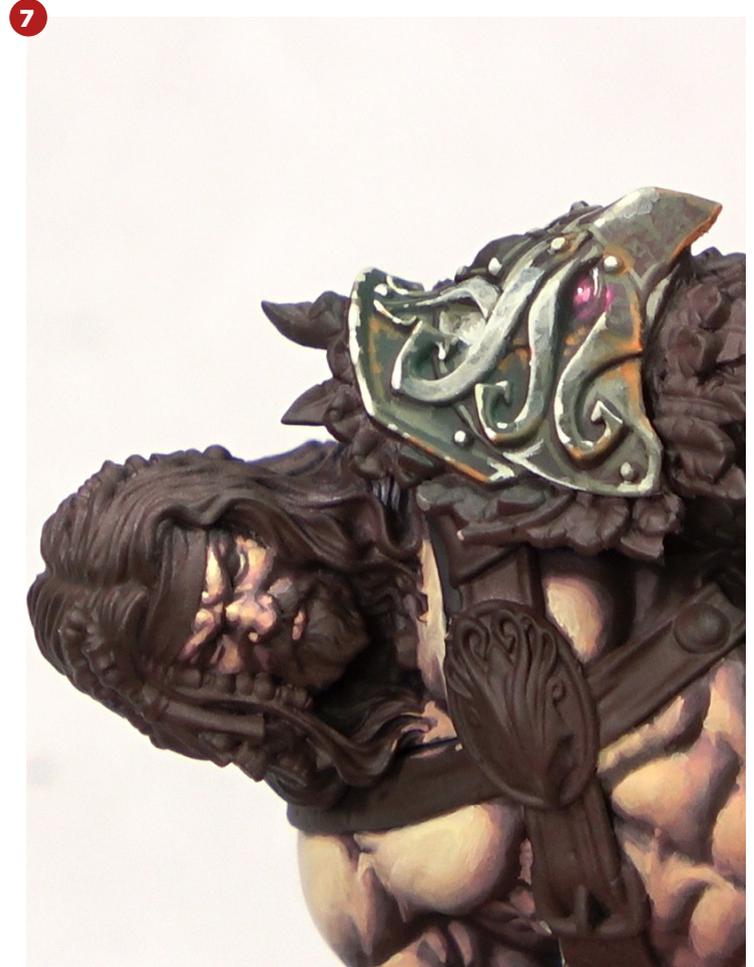
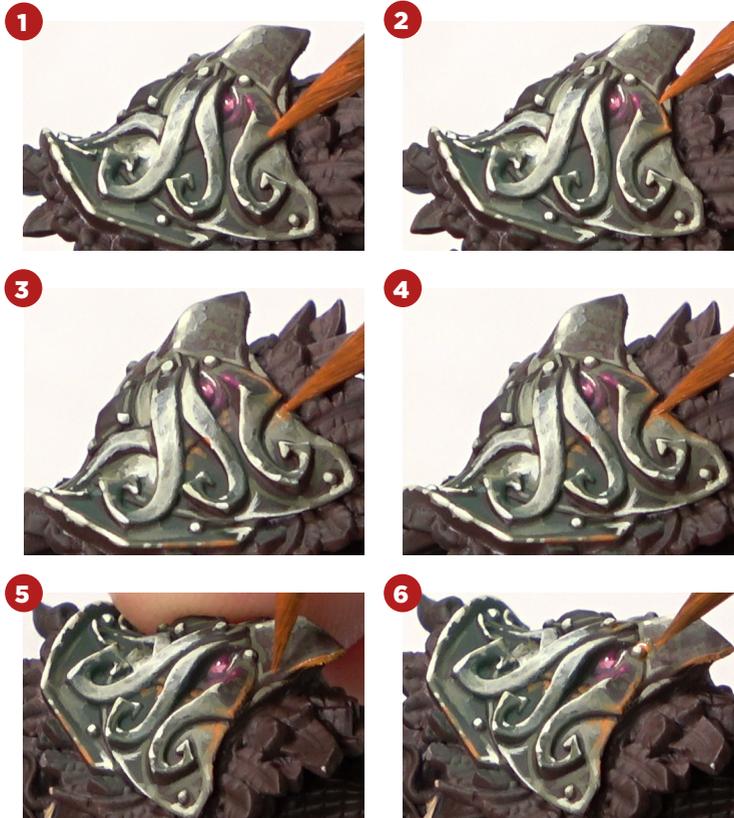
06 VIMIR



HOMBRERA

06/18

Para finalizar podemos pintar en los perfilados para crear el óxido de este tipo de metal. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES



Rhinox Hide
(C)



Brown Rose
(AK)



Light Brown
(AK)



Golden Yellow
(AK)



Pastel
Yellow
(AK)



Pale Yellow
(AK)



Russian
Green
(AK)



Tan Earth
(AK)



Grey Green
(AK)



Vampiric
Flesh
(AK)



Ivory
(AK)



Laser
Magenta
(AK)



Ruby
(AK)



Deep Orange
(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 Color - (VMC)

* Colores utilizados en el Volumen II.

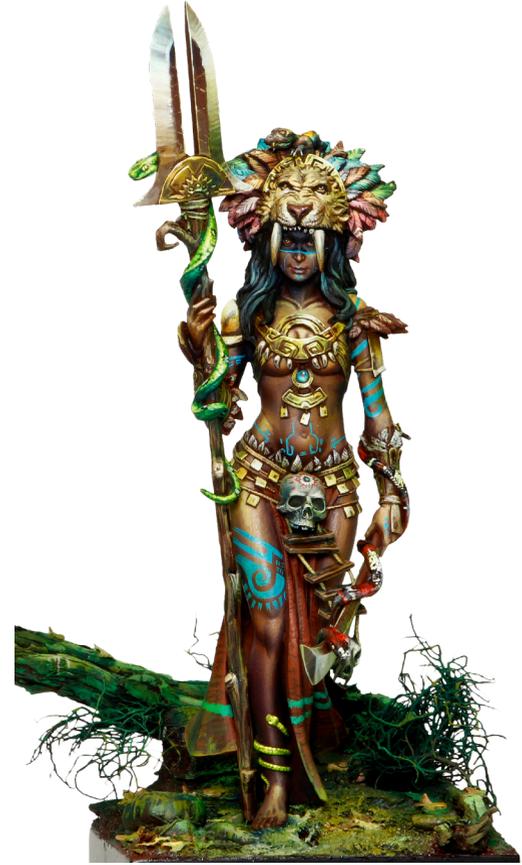


08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - VIMIR VOL II





08 GALERÍA





08 GALERÍA





VIMIR

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