



Sergio  
CALVO  
miniatures

ESPAÑOL



# MEPHISTON



VOL IV



# MEPHISTON

MEPHISTON	<b>03</b>
ESPADA	<b>03</b>
CALAVERAS	<b>05</b>
ARMADURA	<b>06</b>
CALAVERAS	<b>07</b>
GUANTES	<b>08</b>
NMM	<b>09</b>
GEMA	<b>13</b>
COLORES	<b>14</b>
GALERÍA	<b>15</b>



# 06 MEPHISTON

## ESPADA

06/31

En el anterior tutorial estuve más centrado en como realizar un OSL y en este pondremos más foco en los NMM.

Ya comenzamos con la espada fusionando ambos métodos y ahora seguiremos con ella terminando el resto de elementos (British Khaki).



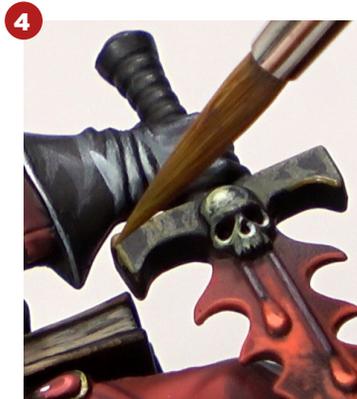
Water



British  
Khaki



Dark Green  
Grey



Una de las cosas que tenemos que tener en cuenta es qué tipo de metal queremos representar (British Khaki y Greenish White). En esta ocasión vamos a crear un dorado envejecido (Greenish White).





# 06 MEPHISTON

## ESPADA

06/32

Vamos a incluir un poco de verde en las mezclas (British Khaki y Middle Stone) para crear un contraste tanto de valor como por ser el color complementario al rojo. Fíjate que igualmente siempre respeto los perfilados en sombra cuando los elementos son muy pequeños (White).



Water



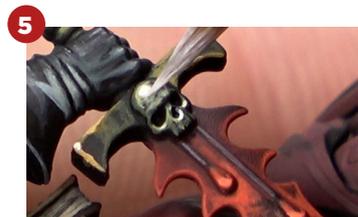
British Khaki



Dark Green Grey



Dark Green Grey



(Aldebaran Red y Cadmium Red) Para pintar la gema que tiene la espada en la parte alta vamos a realizar lo mismo que vimos en el tutorial anterior (Aldebaran Red y Dead Red). Utilizaremos la saturación del color en uno de los laterales de la gema, iremos desaturando (Mix y Dead Red) y justo en el lado contrario crearemos un brillo con blanco puro (White).



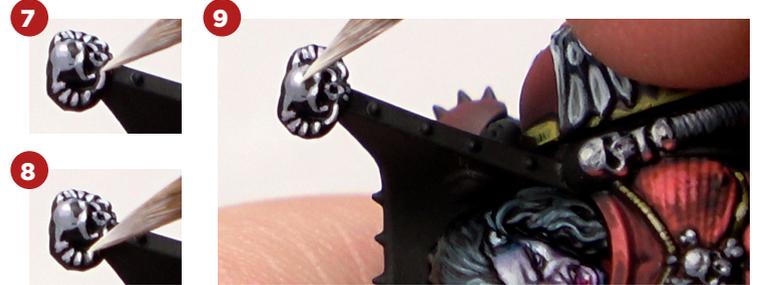


# 06 MEPHISTON

## CALAVERAS

06/33

Estas calaveras son excesivamente pequeñas (fíjate en el tamaño de mi dedo). ¿Cómo podemos pintarlo de una forma muy sencilla? Partiendo de una base muy oscura (negro), vamos a crear varias capas (Mix y 2 Aldebaran Red) para generar los perfilados en sombra y de esta forma que el material quede definido (Mix y Greenish White). En los puntos donde hemos creado estos perfilados de sombra lo haremos con líneas muy pequeñas (fíjate en los dientes o en las cuencas de los ojos).



(Mix y Greenish White) Y para finalizar este elemento vamos a utilizar un color muy cercano al blanco (Greenish White) o blanco puro para resaltar dos o tres puntos. Posteriormente, podemos utilizar filtros con el aerógrafo para simular que ciertos colores de la miniatura se están reflejando en dicha zona.





# 06 MEPHISTON

## ARMADURA

06/34

Una de las claves del NMM es precisamente que lo que haya a su alrededor sea de un color más oscuro para así poder crear ese "marco" que nos permita envolver al mismo y ya de paso nos funcione como fondo oscuro. (Mix, Green Grey y Greenish White) Para esta parte de la armadura incluyo de nuevo distintas tonalidades de verdes en las mezclas (Mix y Greenish White).



Water



Black



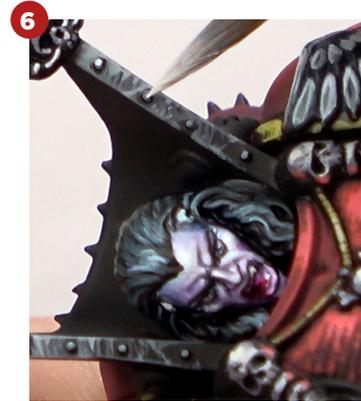
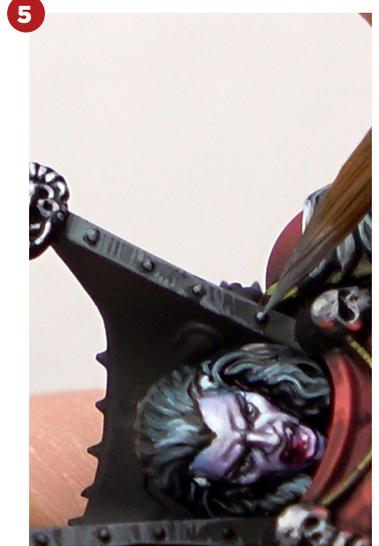
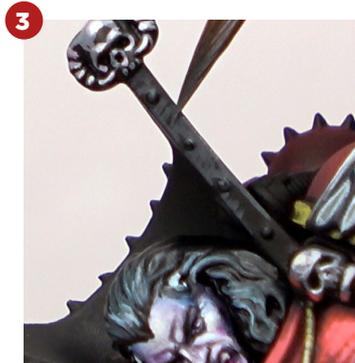
French Blue



Dark Green  
Grey



Aldebaran  
Red





# 06 MEPHISTON



Water



Aldebaran  
Red

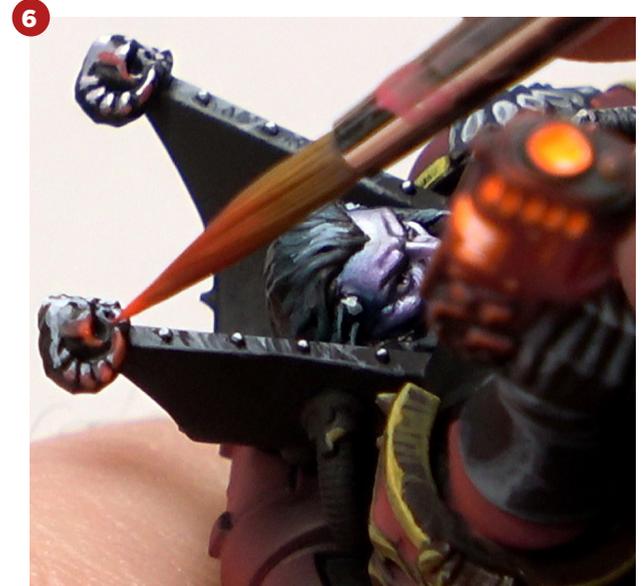
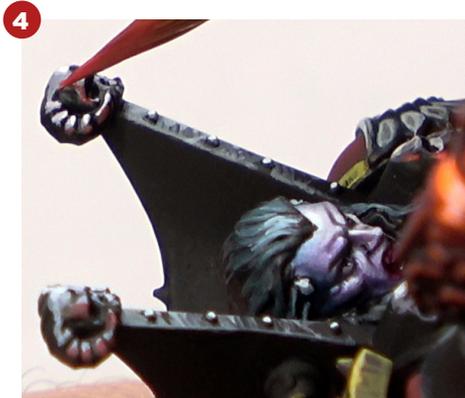
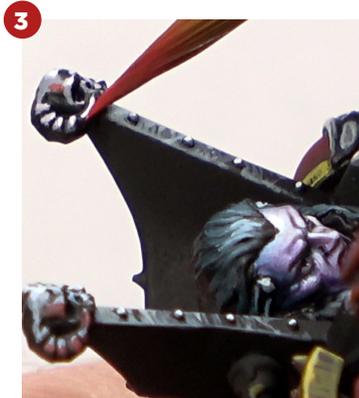


Dead Red

## CALAVERAS

06/35

Añado un poco más de agua en la primera mezcla y aporto tonalidades rojizas en esta ocasión (Blood Red) para reforzar la idea de que el material brilla y absorbe parte de la luz que lo rodea (Cadmium Orange).





# 06 MEPHISTON



Water



Blood Red



Cadmium Orange

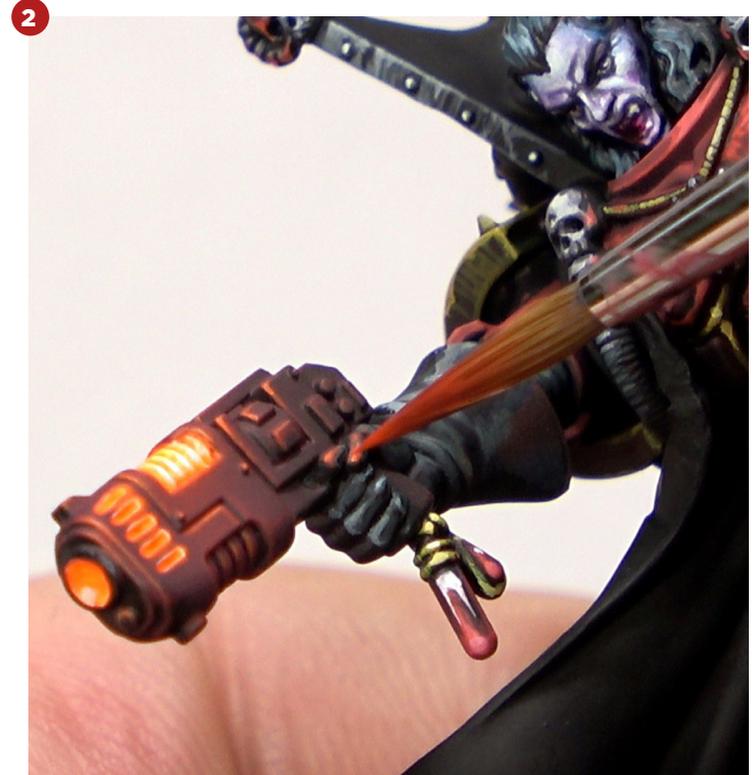
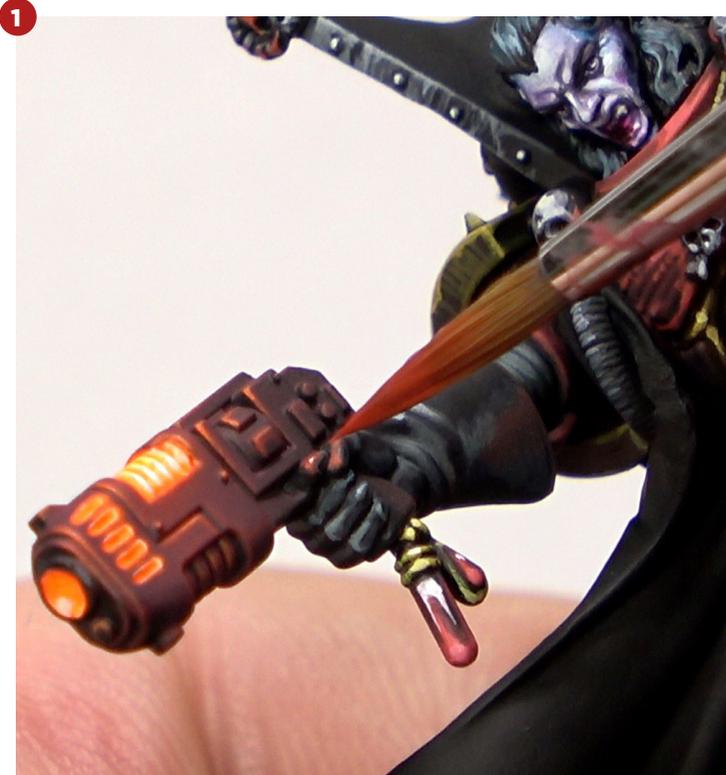


Aldebaran  
Red

## GUANTES

06/36

Otro ejemplo del reflejo de la luz lo encontramos en superficies satinadas (como es el caso de estos guantes). De esta forma estamos creando una degradación de la misma en función de a qué distancia se encuentre la fuente (Cadmium Orange).





# 06 MEPHISTON



Water

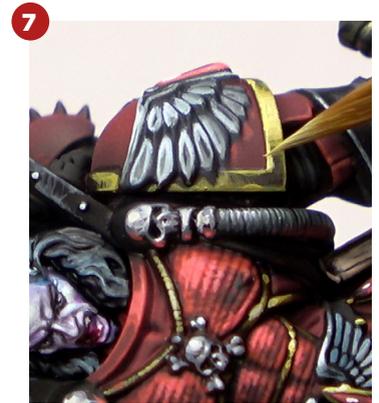
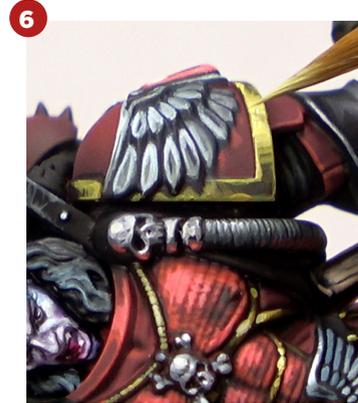
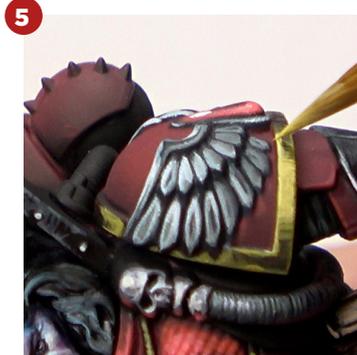


Sahara Yellow

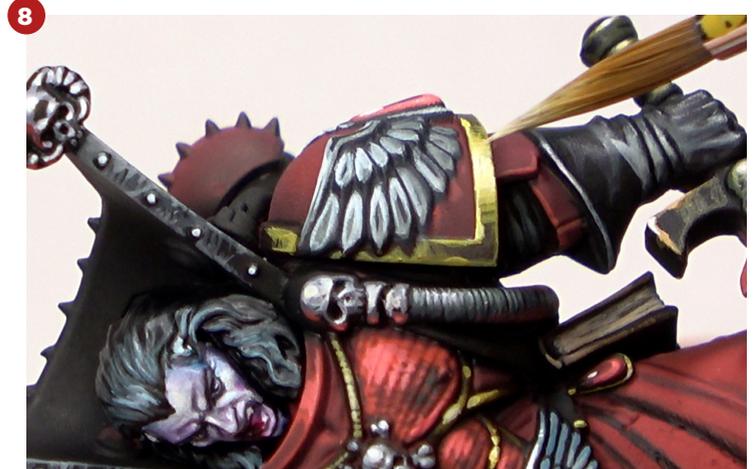
## NMM

06/37

Aunque anteriormente ya os he explicado como realizar un NMM dorado, me gustaría explicaros porqué siempre me gusta colocar el brillo del metal cerca de elementos que se consideran "puntos de atención" en nuestra miniatura (como es el caso de la cara). Y es, precisamente, para ayudar a que nuestra vista vaya directamente a esa zona, a ese punto de atención (Mix y Pale Yellow).



En esta ocasión cómo el NMM es dorado, recorro a distintas tonalidades de amarillos (Pale Yellow) que cada vez iré aproximando más hacia la luz máxima (Mix y White).





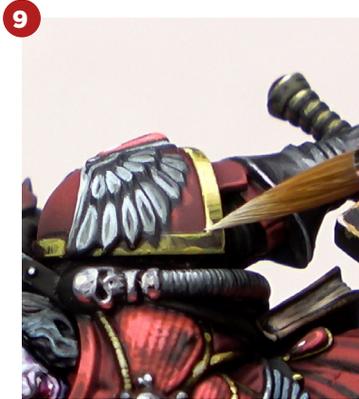
# 06 MEPHISTON



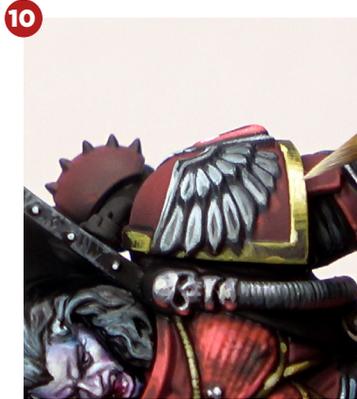
## NMM

06/37

Y con estas últimas capas podéis ver el resultado del NMM (10. White).



(11. Blood Red, Pale Yellow y Middle Stone).

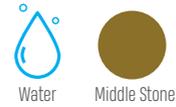


(12. White y Pale Yellow).





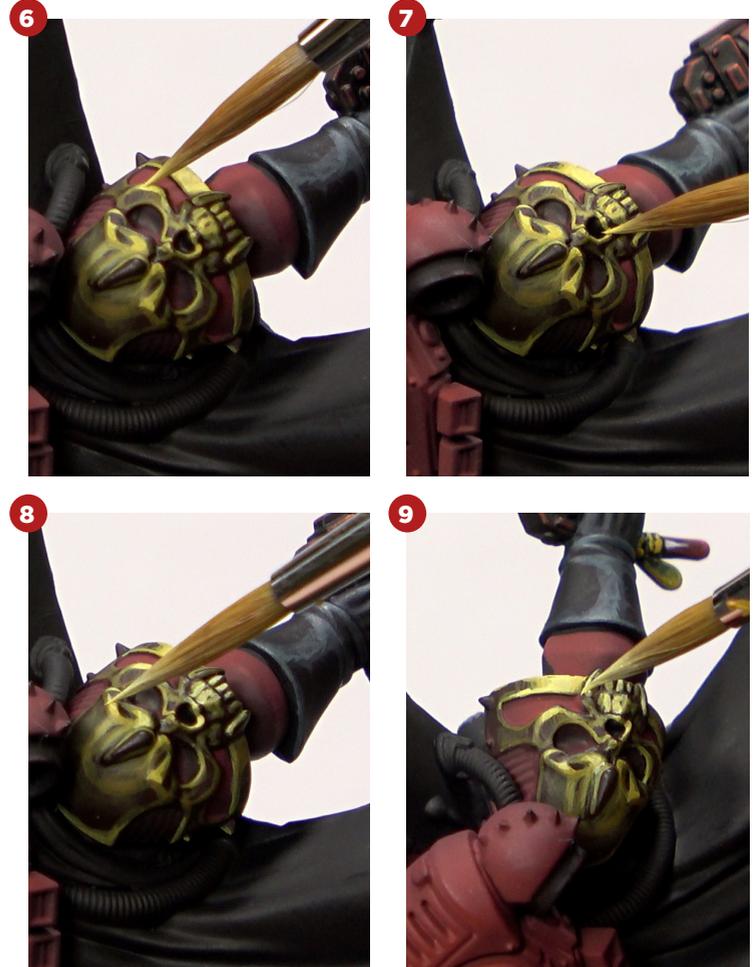
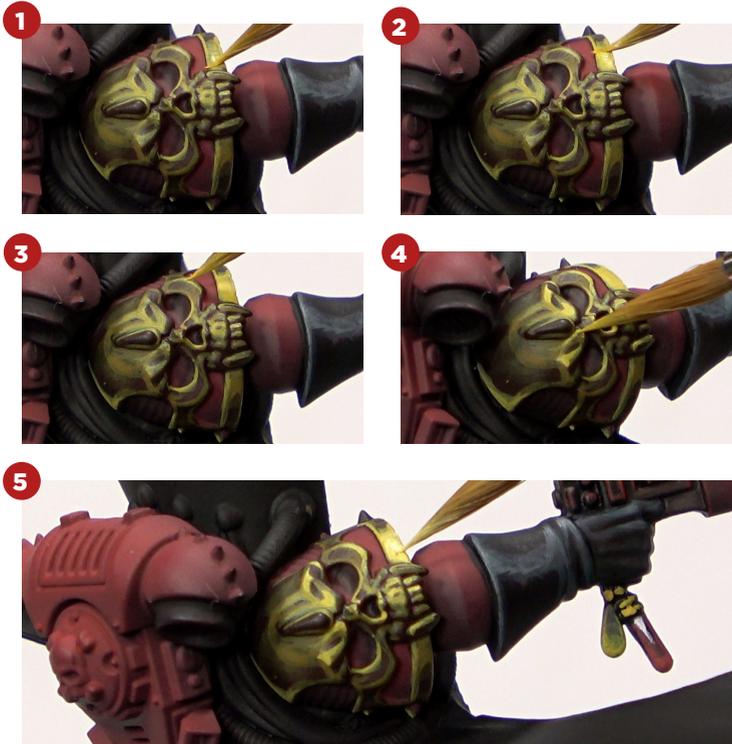
# 06 MEPHISTON



## NMM

06/38

Comenzamos con el NMM de la otra hombrera (Middle Stone y Pale Yellow). Como tiene forma de calavera, aplicaremos lo aprendido anteriormente de las mismas. Seguiremos creando capas (British Khaki y 2 Pale Yellow) siempre teniendo en cuenta los puntos creados en sombra (British Khaki y Pale Yellow).



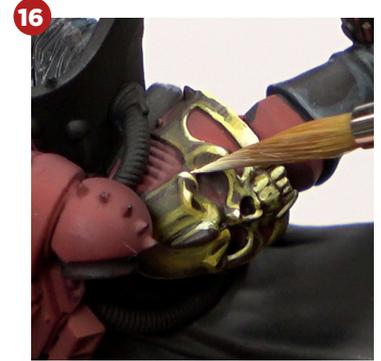
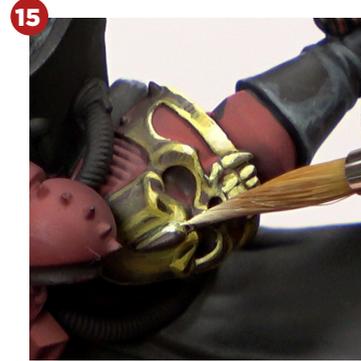


# 06 MEPHISTON

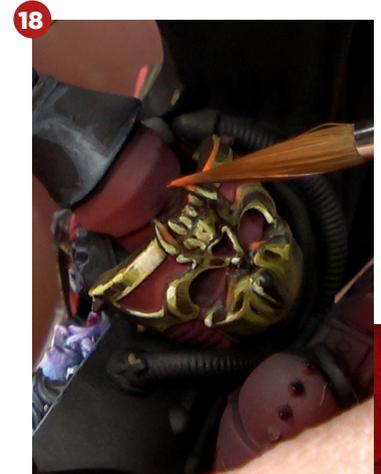
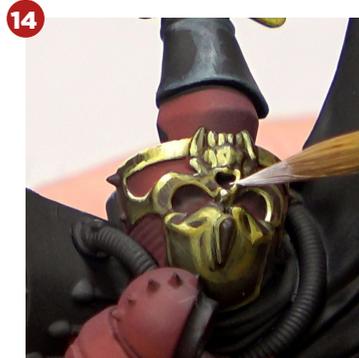
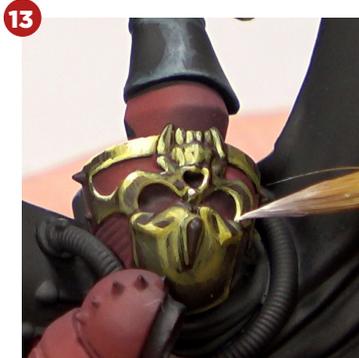


## NMM

06/38



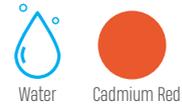
Especialmente los más cercanos a las cuencas de ojos y dientes que resaltaremos con pequeños toques de luz o líneas muy finas (Mix y Pale Yellow).



Además, tenemos que tener en cuenta que un NMM siempre va a reflejar parte de la luz que tenga a su alrededor por lo que en el caso de esta hombrera, puede tener pequeños reflejos del OSL del arma (Cadmium Orange).



# 06 MEPHISTON



## GEMA

06/39

Pasamos a pintar la gema para así finalizar con la hombrera (Cadmium Red y Pale yellow). Con estas dos mezclas de colores tan sencillas y aportando este último toque de luz (White) paso a mostraros el resultado. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 07 COLORES



British  
Khaki  
(AK)



Dark Green  
Grey  
(AK)



Greenish  
White  
(AK)



Middle Stone  
(AK)



Aldebaran  
Red  
(S75)



Cadmium  
Orange  
(G)



Dead Red  
(AK)



White  
(AK)



Black  
(AK)



French Blue  
(AK)



Green Grey  
(AK)



Blood Red  
(S75)



Sahara  
Yellow  
(AK)



Pale Yellow  
(AK)



Cadmium  
Red  
(AK)

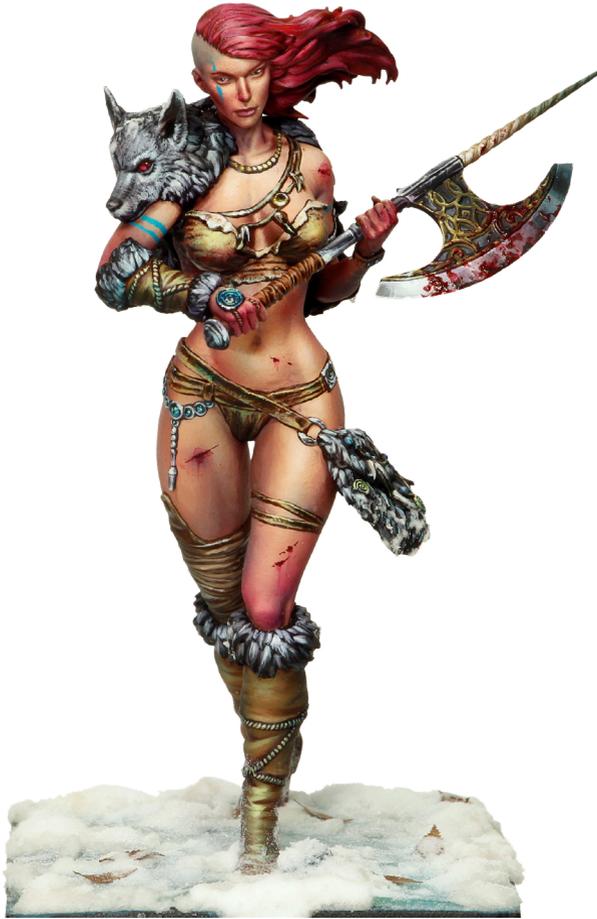


Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)  
Citadel Colour - (C)  
Golden Artist Colors - (G)  
Liquitex - (L)  
Scale 75 - (S75)  
Vallejo Arte Deco - (VAD)  
Vallejo Game Air - (VGA)  
Vallejo Model Color - (VMC)

\* Colores utilizados en el Volumen IV.



# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# MEPHISTON

## VOL IV



[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