



Sergio
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



ORK MEK BOSS



VOL III



INDEX

ORK MEK BOSS	03
AERÓGRAFO	03
ELEMENTOS	04
NMM	09
OSL	11
ELEMENTOS	13
CUERO	14
COLORES	15
GALERÍA	16



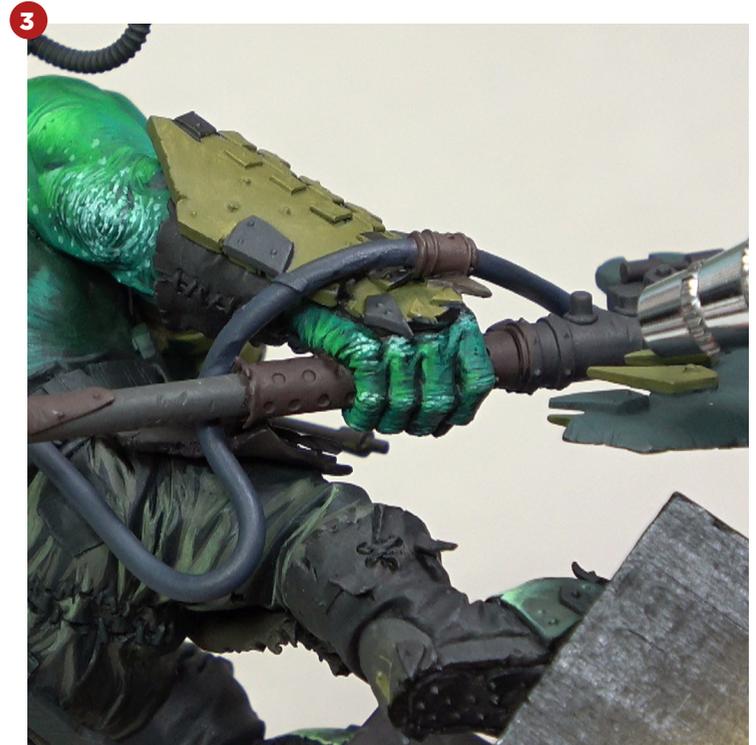
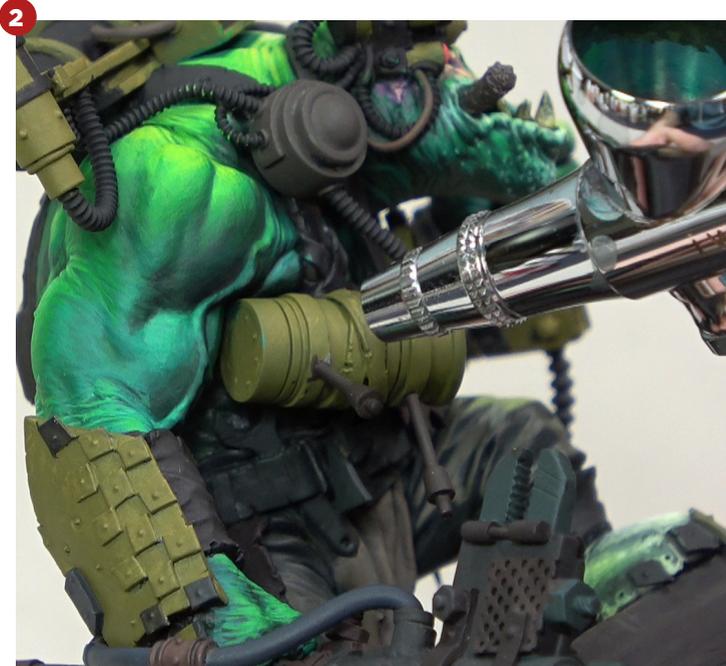
06 ORK MEK BOSS



AERÓGRAFO _____ 06/18

Si en el tutorial anterior nos centramos en la parte cálida de la piel, ahora lo haremos en la zona fría.

Usar el aerógrafo cuando hayamos terminado de pintar la piel nos ayudará a crear un efecto más terso (algo imprescindible para mí cuando se trata de piel femenina) y a realizar transiciones entre las diferentes capas que hemos creado para que los cortes no sean tan evidentes.



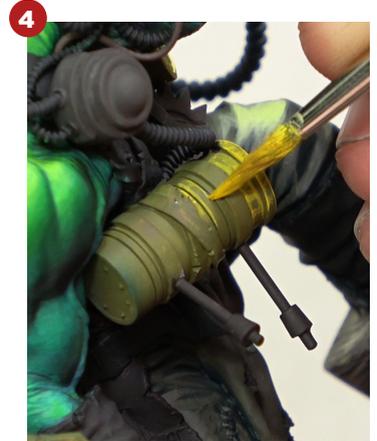
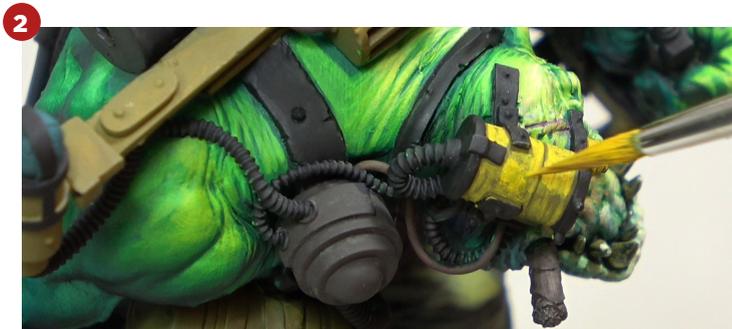
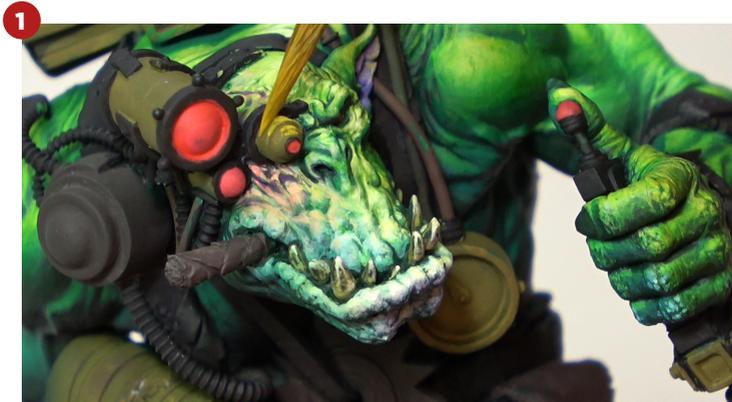


06 ORK MEK BOSS

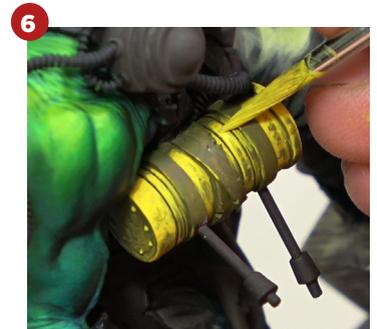
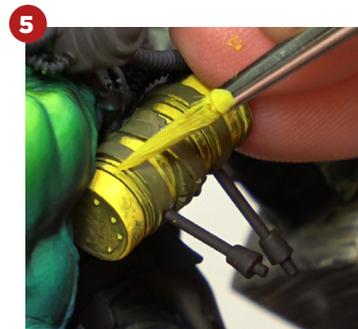
ELEMENTOS

06/19

Ahora, nos centraremos en diferentes materiales y acabados que tiene nuestra miniatura. Comenzaremos pintando toda la zona del visor del ojo utilizando tonalidades ocres ya que vamos a representar una zona metálica.



(Radiant Yellow y Ice Yellow) Podemos jugar con la textura pero tenemos que centralizar la luz (a través de la saturación del color) en la parte alta de cada cilindro. Para muchos el amarillo (al igual que el rojo o el negro) es un color muy difícil de trabajar. El principal problema que suele dar es que al mezclarlo con ciertos colores se vuelve verdoso por lo que una superficie que queremos que sea dorada puede parecer envejecida o directamente de un tono que no es el que queremos (Radiant Yellow).



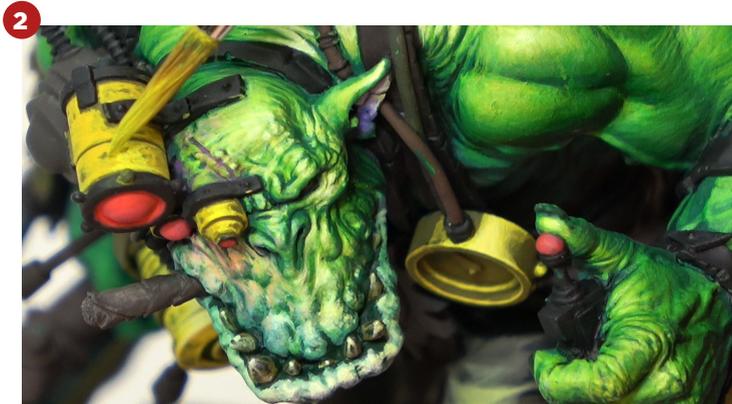


06 ORK MEK BOSS

ELEMENTOS

06/20

Para evitar obtener un resultado no deseado tenemos que jugar con la saturación y con el valor del color, dicho de otra forma, o intentamos que el color amarillo se acerque lo más posible al pigmento original o introducimos el color blanco para desaturarlo. De esta forma, al no usar ningún otro color, nunca tenderá hacia tonalidades verdes.



(Mix y Ice Yellow) Si os fijáis, he partido de base con un tono muy saturado y en las siguientes capas he ido buscando amarillos que vayan perdiendo esa saturación hasta introducir el Ice Yellow que contiene mucho blanco. Si usáis esta clase de esquema nunca os dará problemas este color (Mix y Ice Yellow).



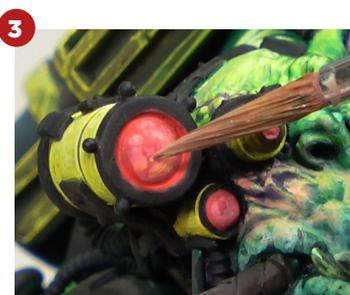
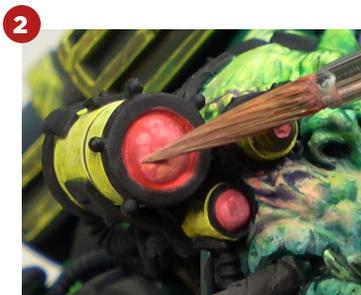


06 ORK MEK BOSS

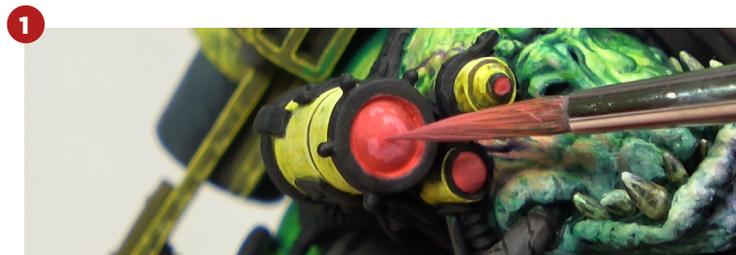
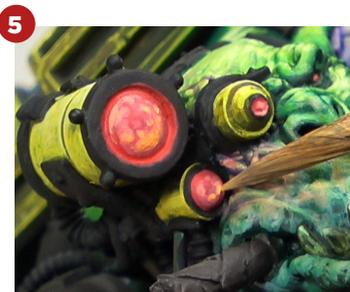
ELEMENTOS

06/21

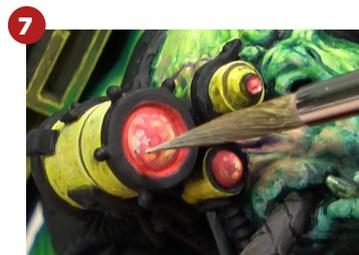
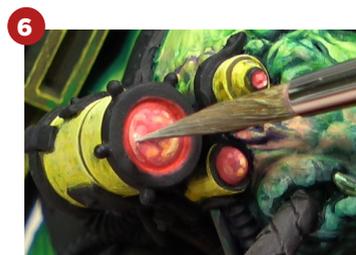
Para pintar tanto los visores como los objetivos podemos recurrir a usar la saturación del color y a crear una C en la parte baja de las lentes.



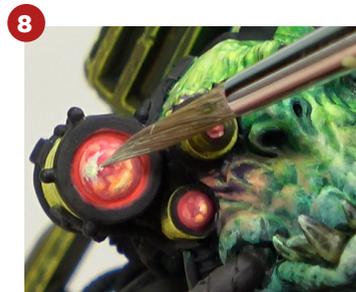
(Dead Red y Luminous Orange X 2) Después, introduciremos colores amarillentos para crear tonalidades anaranjadas que aún contengan saturación. Esto nos ayudará a crear el efecto de que la luz se está reflejando sobre la lente. Y si colocamos la pintura a modo de pequeñas gotas (si es necesario diluye un poco más la pintura) podemos crear pequeños degradados (Ivory y Luminous Orange).



En la parte de arriba seguiremos realizando la técnica anterior (Green Blue y Ivory).



Y con otra mezcla añadiremos un pequeño triángulo desdibujado (Mix y Ivory).



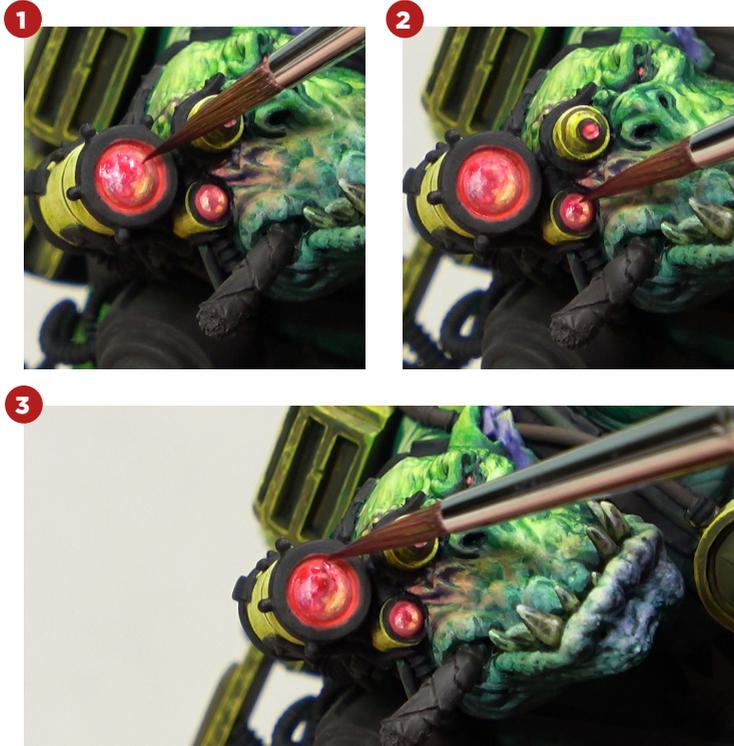


06 ORK MEK BOSS

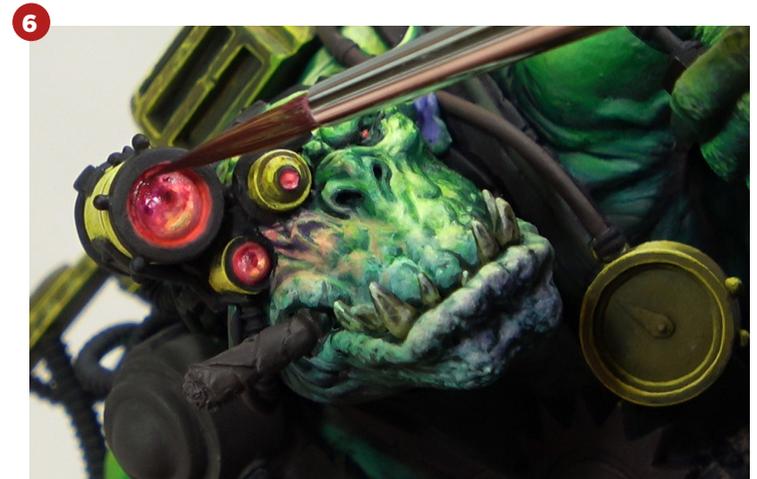
ELEMENTOS

06/22

Después, podemos diluir más la pintura y aplicar un color rojizo a toda la superficie. Conseguiremos con ello que los cortes que hemos realizado al pintar las diferentes capas no sean tan evidentes al ser un espacio tan pequeño.



(2 gotas de agua, Dirty Red y Dioxazine Purple) Además, en la parte de arriba podemos crear más puntos que nos sugieran ser las zonas más oscuras que se crean en las lentes (2 gotas de agua, Dirty Red y Dioxazine Purple X 2).





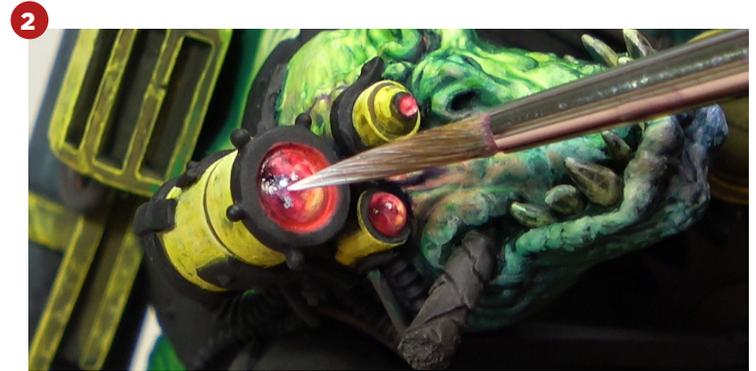
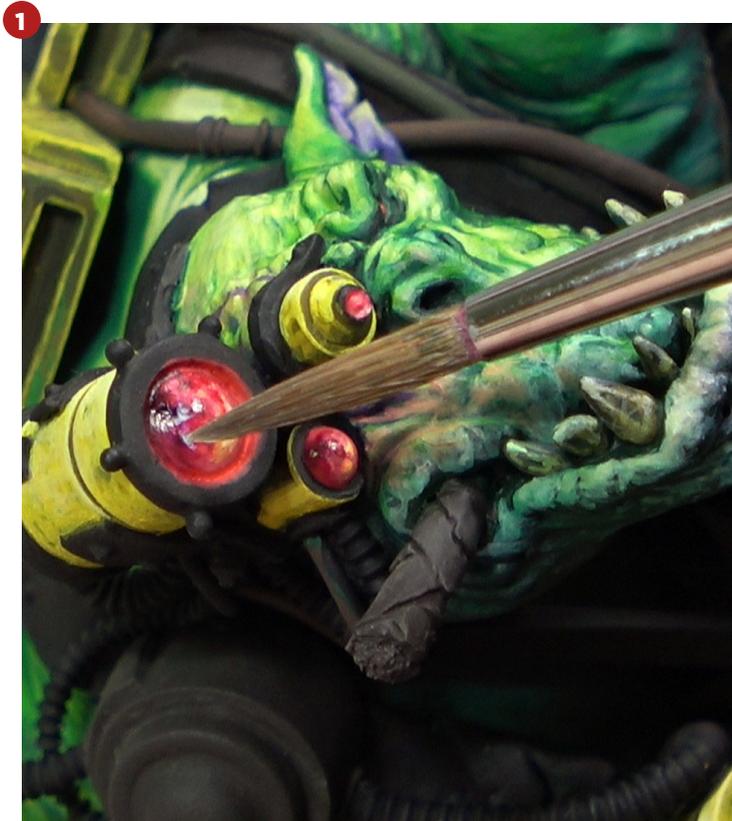
06 ORK MEK BOSS



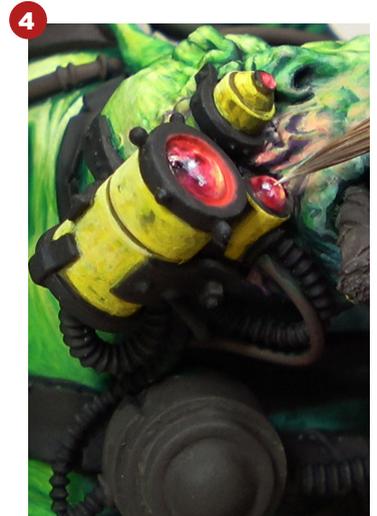
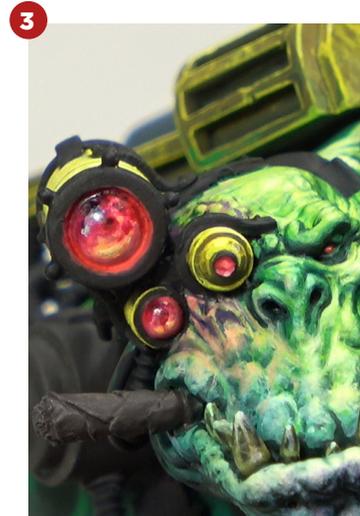
ELEMENTOS

06/23

Con estos pasos estaríamos representando tanto la reflexión de la luz como su refracción.



(Ivory y White) Para finalizar, podemos introducir diferentes tipos de brillo variando la tonalidad del blanco (White).





06 ORK MEK BOSS

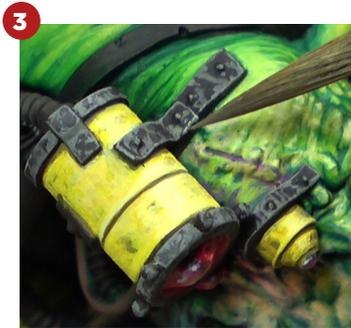
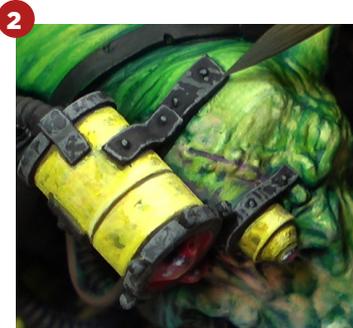
NMM

06/24

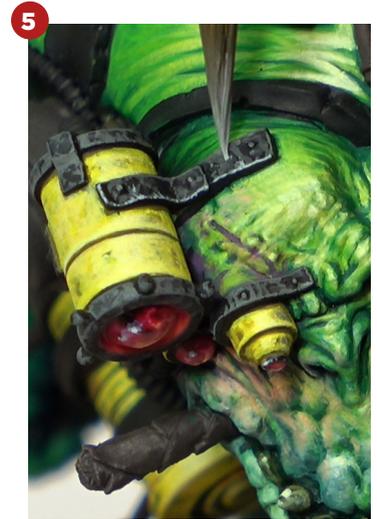
Cuando queramos representar diferentes NMM en una misma miniatura no todos tienen que ser dorados o blanco. Si quieres crear un NMM más oscuro realiza textura en la superficie y trabaja únicamente los perfilados dejando más visible el resto.



También, podemos generar diferentes texturas con líneas onduladas y puntos como esta especie de camuflaje (Mix y Pale Blue).



(Mix y Pale Blue) Y como podéis ver, trabajando sólo las aristas de cada una de estas chapas comienza a tener ese aspecto de NMM sin la necesidad de utilizar blanco o tonalidades ocre (Pale Blue).





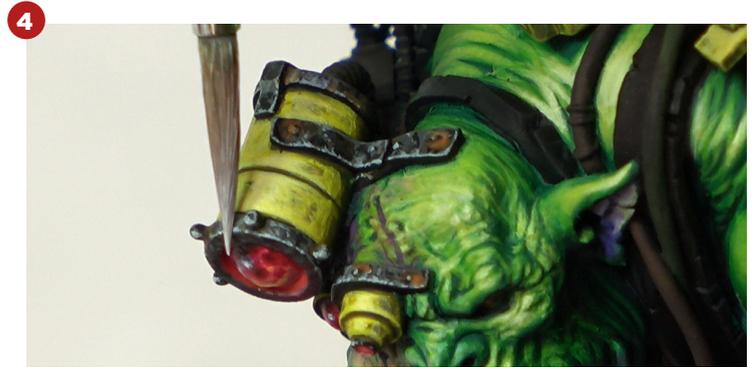
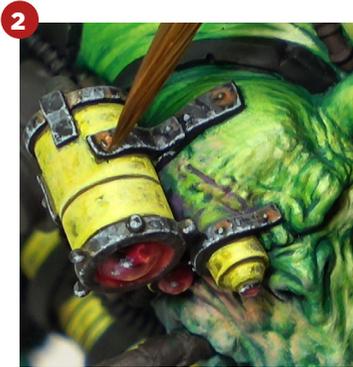
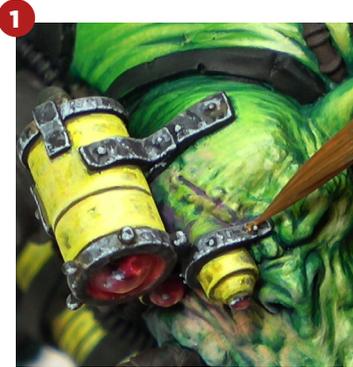
06 ORK MEK BOSS



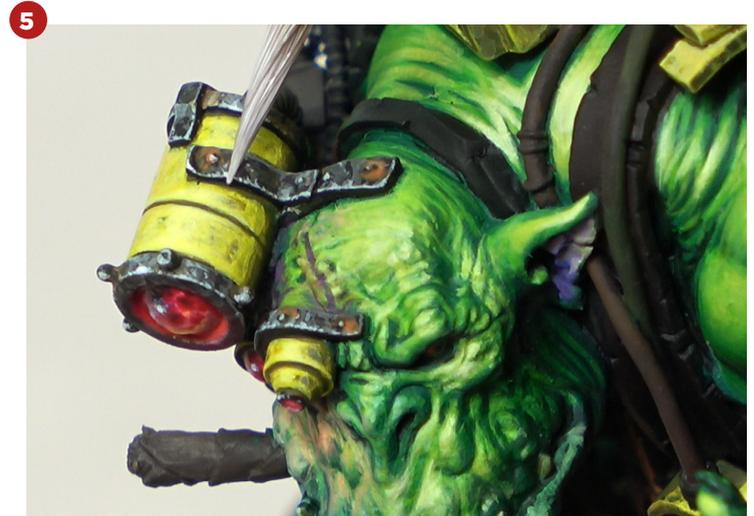
NMM

06/25

Ahora vamos a comenzar a añadirle ese óxido propio de los metales que ya están viejos y que no han sido tratados. Por regla general se suele acumular cerca de los remaches o tornillos.



(Offwhite) Y en pequeños puntos, podemos añadirle ahora unos toques de blanco para representar el brillo.





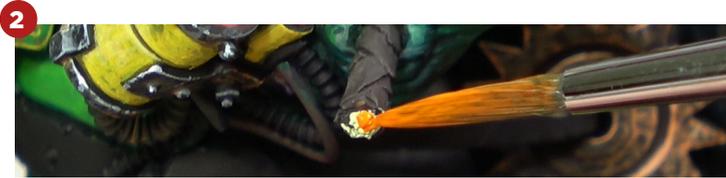
06 ORK MEK BOSS



OSL

06/26

Ahora pasaremos a un efecto de OSL muy sencillo: un puro. Comenzaremos con una base amarillenta cercana al blanco.



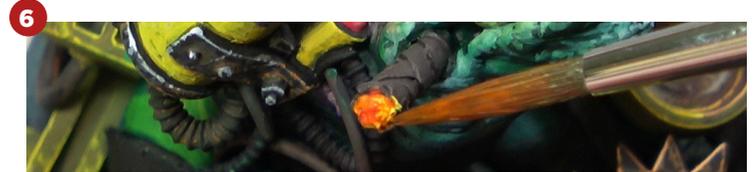
(Cadmium Orange) Y aplicamos un color muy saturado. De esta forma, al colocarlo sobre una superficie blanca o muy cercana al blanco no perderemos la saturación que el color nos ofrece. Si fuese sobre negro, el color siempre se apagaría.



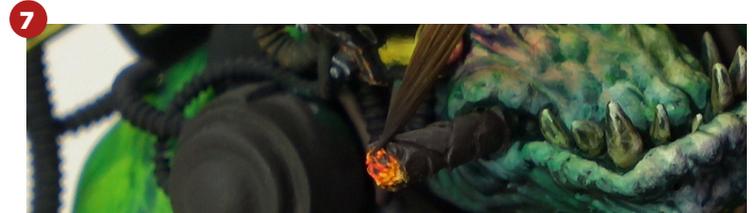
(Dirty Yellow y Cadmium Orange) Colocaremos un punteado en la zona baja de color amarillo para comenzar a crear esa sensación de fuego. Estamos jugando con tres colores principales; amarillo, naranja y rojo (Dirty Yellow).



(Deep Red y Cadmium Orange) Esto es para que posteriormente al añadirle negro se genere mucho contraste entre todos los colores y el efecto parezca real (2 gotas de agua, Deep Red y Cadmium Orange).



En cuanto apliquemos este tono oscuro en diferentes zonas también nos va a dar la sensación de que es ceniza (Grim Brown).





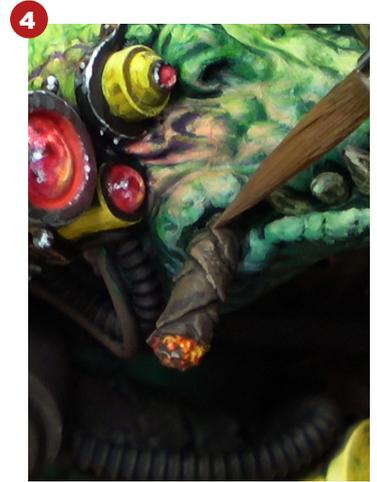
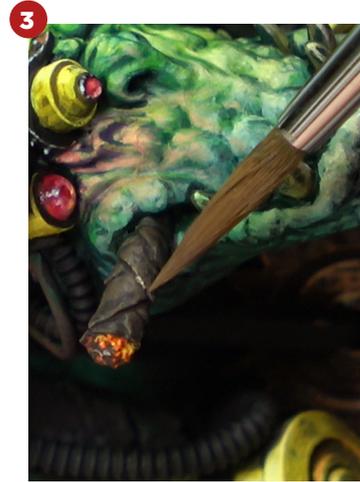
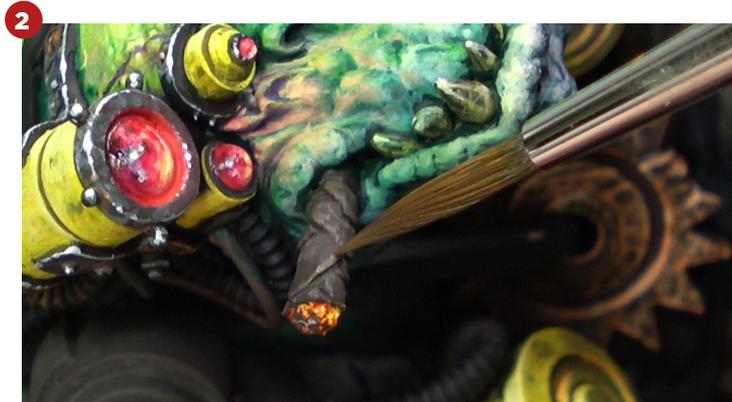
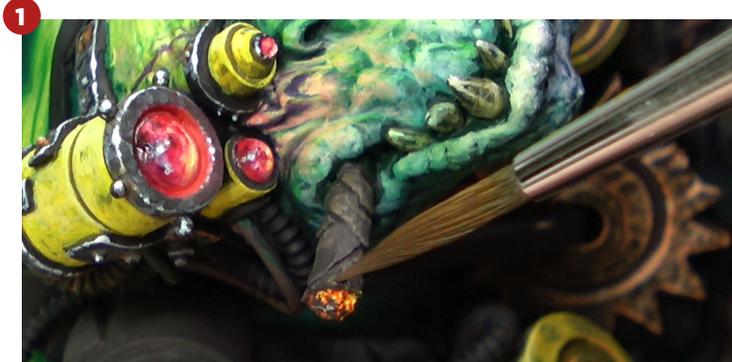
06 ORK MEK BOSS



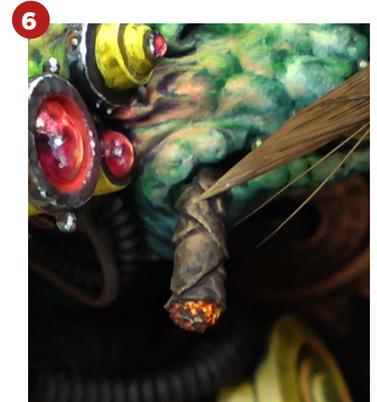
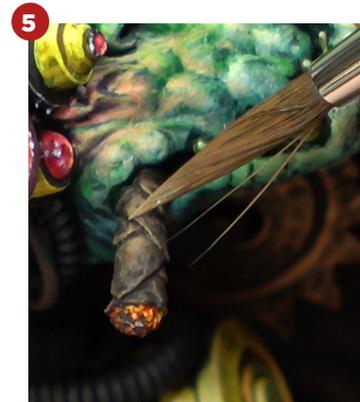
OSL

06/27

Después, trataremos el puro como si fuera cuero; colocaremos textura y centraremos nuestra atención en los perfilados de cada hoja para crear ese efecto.



(Tan Earth) De esta forma vamos a crear capas de luz siempre centrándonos en los perfilados y en la unión de las diferentes hojas de tabaco (Tan Earth y Vampiric Flesh).



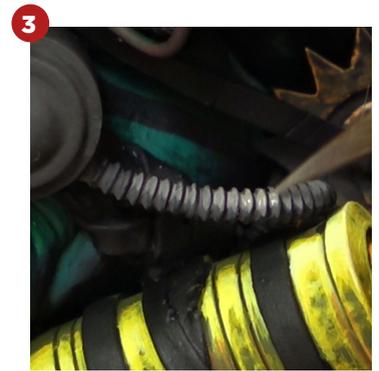
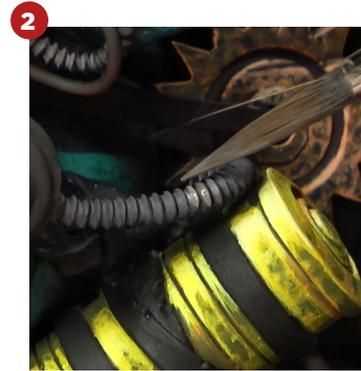
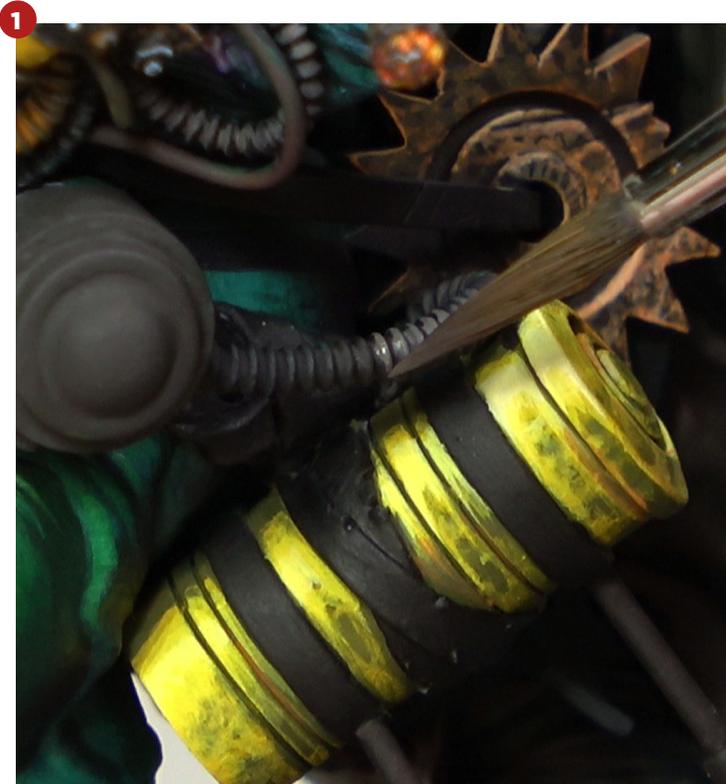


06 ORK MEK BOSS

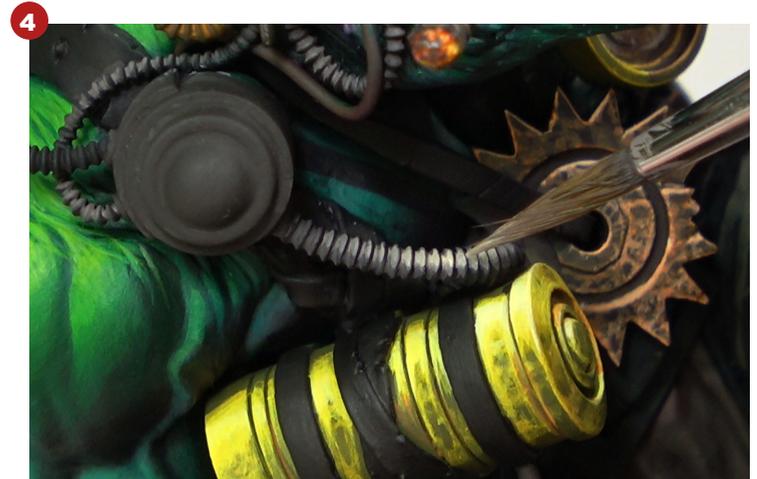
ELEMENTOS

06/28

Para las gomas o plásticos como los de estos tubos tenemos que pintar primero todos los anillos plásticos y posteriormente comenzar a aplicar luz.



(Mix y Ivory) Si quieres obtener un tubo que sea mate concentra la luz en la parte central. Si quieres obtener un tubo que sea brillante coloca la luz tanto en la parte superior como en la inferior (Mix y Ivory).



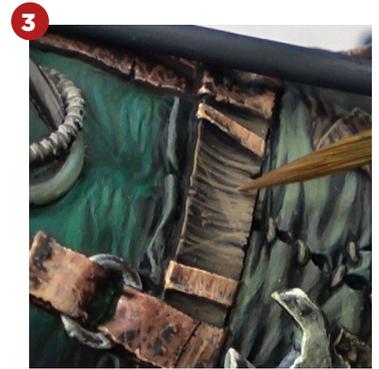
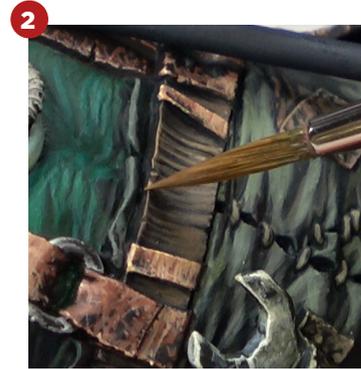
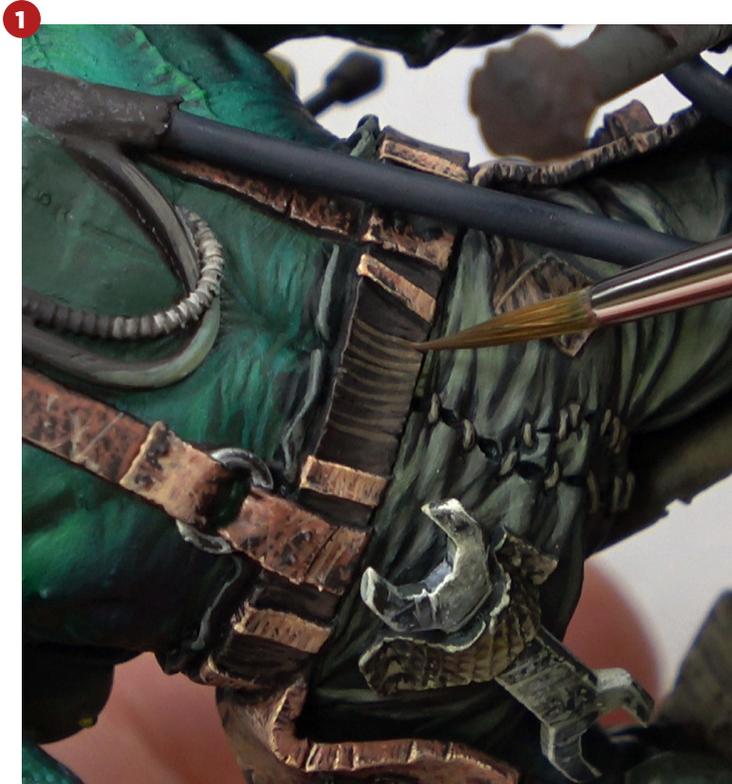


06 ORK MEK BOSS

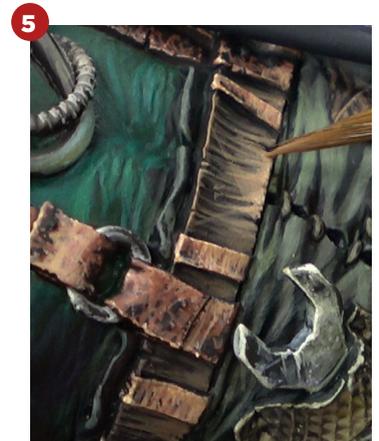
CUERO

06/29

Para crear el cuero vamos a crear líneas anchas en la zona baja y pintaremos sobre los perfilados de la parte alta.



(Dark Brown y Orange Brown) Con la siguiente capa continuaremos creando esa misma textura cruzando algunas de las líneas para darle una apariencia más realista. Por último, trabajaremos de nuevo los perfilados (Orange Brown). Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES

 Dark Green (VGA)	 Blue (VMA)	 Dirty Yellow (AK)	 Volcanic Yellow (AK)	 Radiant Yellow (AK)
 Ice Yellow (AK)	 Dead Red (AK)	 Luminous Orange (AK)	 Ivory (AK)	 Blue Green (AK)
 Dirty Red (AK)	 Dioxazine Purple (G)	 White (AK)	 Lead Grey (AK)	 Pale Blue (AK)
 Light Orange (AK)	 Offwhite (AK)	 Pastel Yellow (AK)	 Cadmium Orange (G)	 Deep Red (AK)
 Grim Brown (AK)	 Dark Brown (AK)	 Tan Earth (AK)	 Vampiric Flesh (AK)	 Orange Brown (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 III.

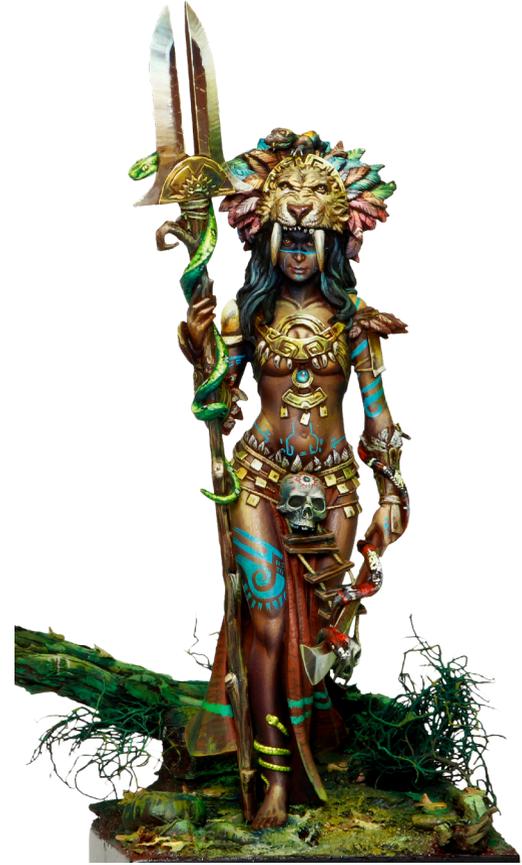


08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - ORK MEK BOSS VOL III





08 GALERÍA





08 GALERÍA





ORK MEK BOSS

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