



SERGIO
CALVO
miniatures

ESPAÑOL



TYPHUS



VOL III
70A



MINIATURES

TYPHUS	03
COMPONENTES	03
GUADAÑA	05
COLORES	12
GALERÍA	13

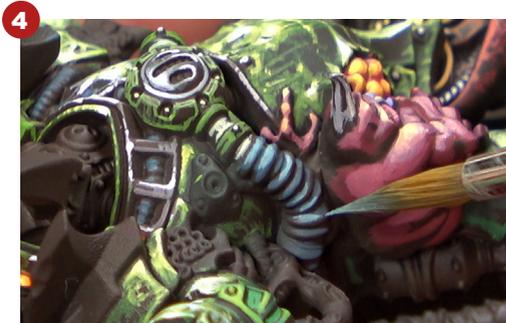
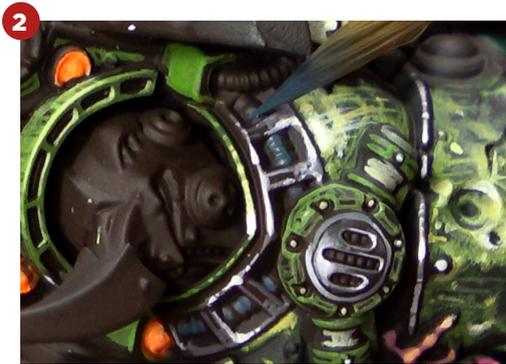


06 TYPHUS

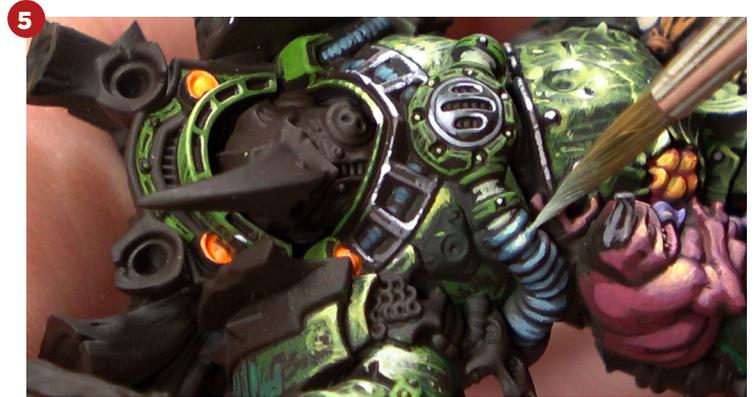
COMPONENTES 06/19

En este tutorial nos vamos a centrar en los NMM.

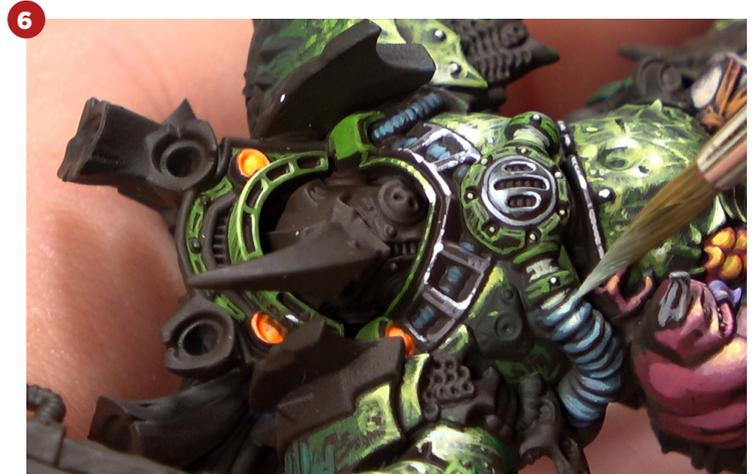
Pero antes comenzaremos pintando los tubos.



Añadiremos luz con Mix, Pale Yellow y Blue Violet.



Y por último, incluimos en la mezcla un color que contenga blanco para terminar de crear la luz (Mix y Pale Yellow).

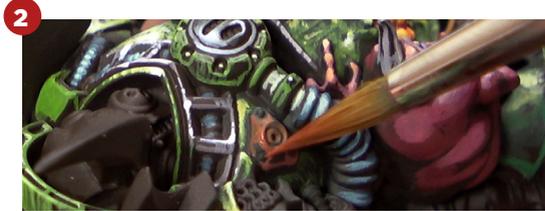




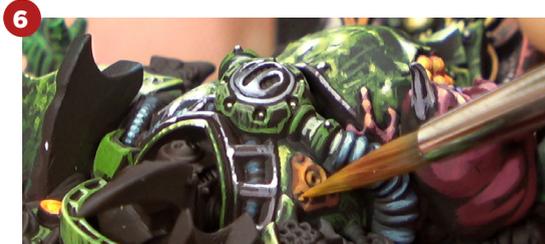
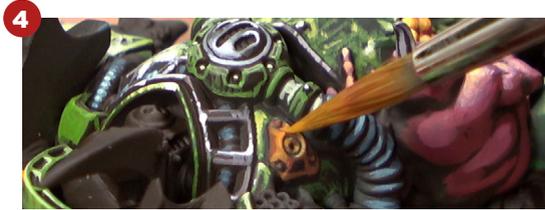
06 TYPHUS

COMPONENTES 06/20

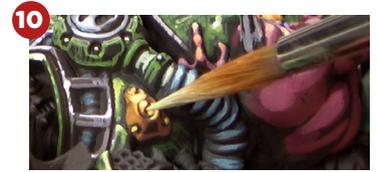
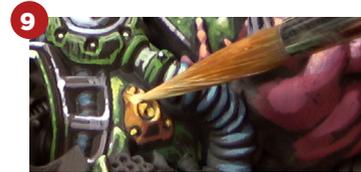
Iniciamos pintando este elemento de la armadura con esta primera capa respetando el perfilado en sombra.



A continuación, utilizaremos un naranja más saturado para colocar la luz en la parte alta del elemento (Orange Brown y Sahara Yellow).



(Sahara Yellow y Pale Yellow) Con esta nueva capa seguimos aportando más luz. Y con Pale Yellow le damos el último toque.





06 TYPHUS

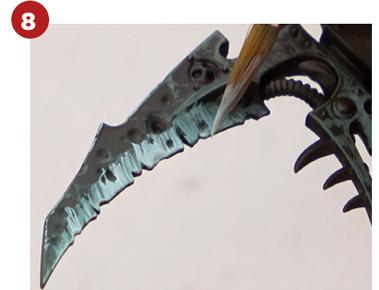
GUADAÑA

06/21

Para realizar el NMM vamos a utilizar la guadaña. Comenzamos generando textura de forma aleatoria marcando los perfilados en luz a lo largo del arma y sobre todo del filo.



Después, con una mezcla más grisácea (desaturada), volvemos al filo del arma utilizando el cuerpo del pincel para crear una textura diferente y reparar algunos de los perfilados (Mix, Pale Blue, Turquoise y Graphite).



(Mix, Greenish White y Pale Blue) Con una nueva mezcla repetimos de nuevo el proceso realizando la textura más fina. Repasamos los perfilados inferiores, y fijamos, que ya da la sensación de que está afilada. Rematamos repasando tanto la textura (esta vez en una zona en concreto) como algunos de los perfilados a base de pequeños toques (Mix y Greenish White).



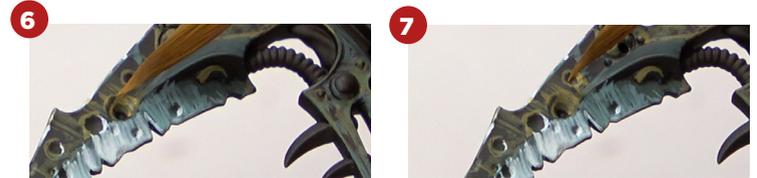
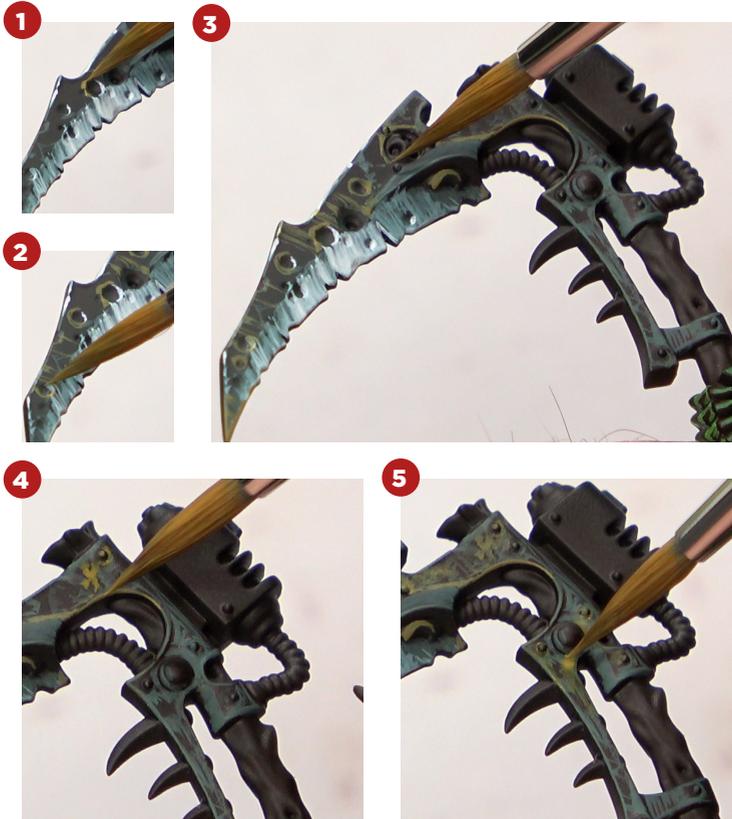


06 TYPHUS

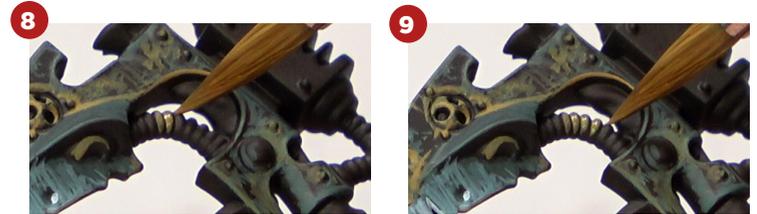
GUADAÑA

06/22

Ahora, vamos a utilizar tonos ocres para crear suciedad en el arma.



(Mix y Light Brown) Sobre esta base, incorporamos una nueva mezcla para dar textura. Fíjate que estoy utilizando la propia volumetría para pintar y de esta forma darle la apariencia de que es antigua, de que está desgastada.



(Mix, US Dark Green y Light Brown) Posteriormente pasaremos a pintar los tubos del arma. Y les añadiremos luz con Mix, Light Brown, Brownish Green, Pale Blue y Greenish White.





06 TYPHUS

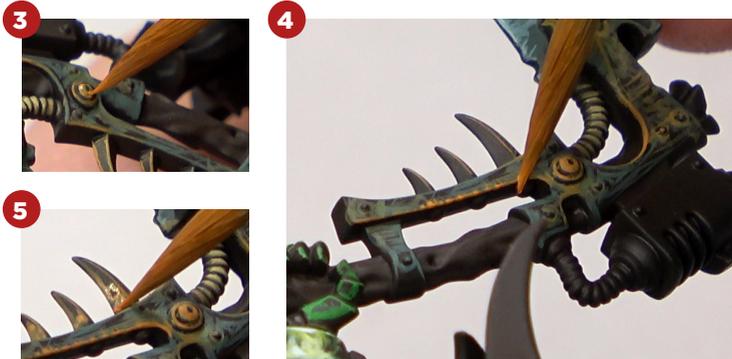
GUADAÑA

06/23

Y ahora añadiremos óxido a toda la superficie de forma aleatoria utilizando tonos anaranjados.



Para los remaches y los perfilados utiliza Light Rust y Light Brown.



(Light Brown, Brownish Green y Light Rust) Utilizamos esta mezcla para crear un color amarillento que nos ayude a recrear el metal de esa zona del arma. A través de líneas que nos recreen la sensación de que está oxidada la pieza entera vamos a utilizar colores como Light Rust, Pastel Peach X 2 y Golden Yellow.



Utilizar estas líneas que no dejan de ser texturas nos ayudan a variar visualmente el acabado (Mix y Golden Yellow).





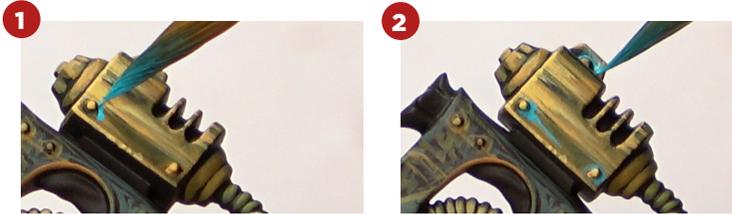
06 TYPHUS



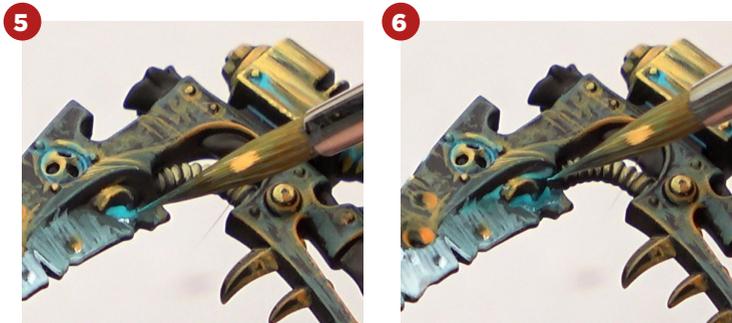
GUADAÑA

06/24

Puedes agregar un color azulado para recrear el bronce.



Y de ser necesario puedes diluir más la pintura añadiendo dos gotas de agua.



(Blue Green y Greenish White) En caso de necesitarlo, añade a la misma mezcla colores más cercanos al blanco (Blue Green y Greenish White X 2).



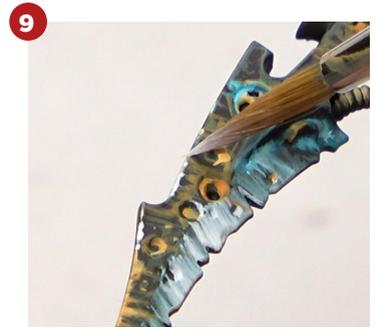
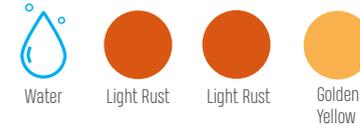
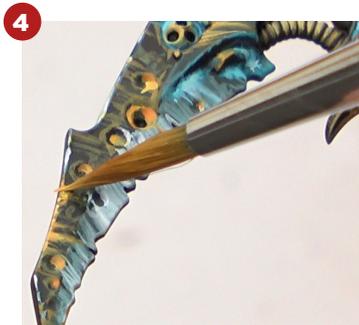


06 TYPHUS

GUADAÑA

06/25

Para ir finalizando el arma, podemos agregar más luz utilizando colores amarillentos (como hicimos anteriormente).



También, añadir saturación a algunas zonas para jugar con el valor del color (saturación-desaturación) y de la propia temperatura del color (Mix y Golden Yellow).

(White) Comenzamos a incluir ciertos toques de luz máxima en los perfilados (White y Golden Yellow).



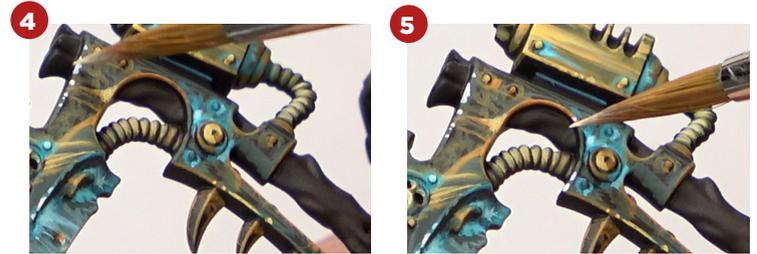
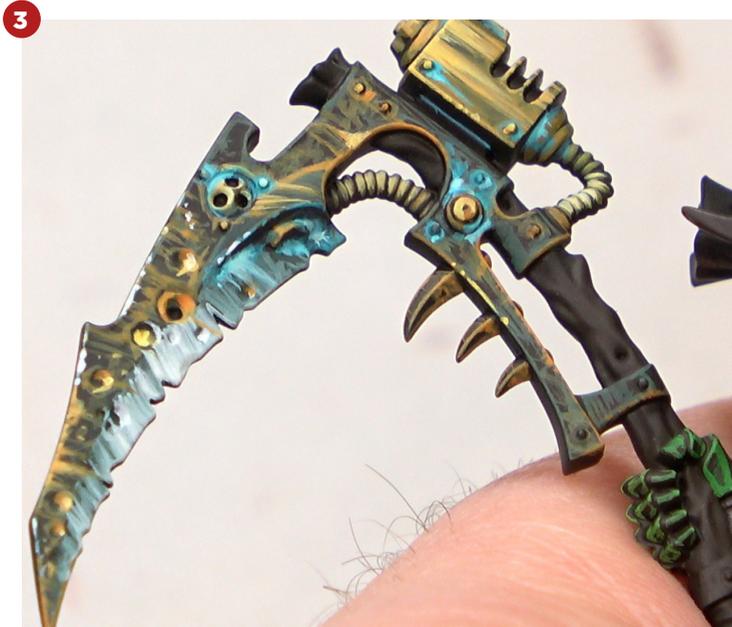


06 TYPHUS

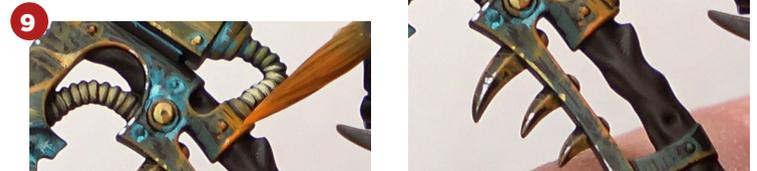
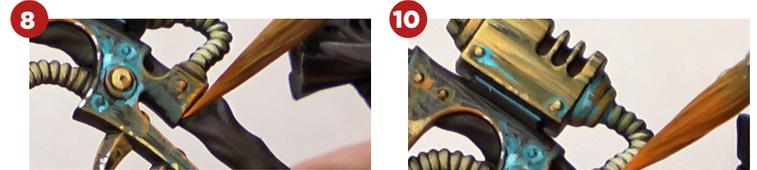
GUADAÑA

06/26

Se trata de ir creando textura por toda nuestra guadaña añadiendo ruido.



(White) De nuevo aportamos luz máxima en ciertas zonas y con este tono seguimos recreando la apariencia de material oxidado (Light Rust).





06 TYPHUS



Water



Light Rust

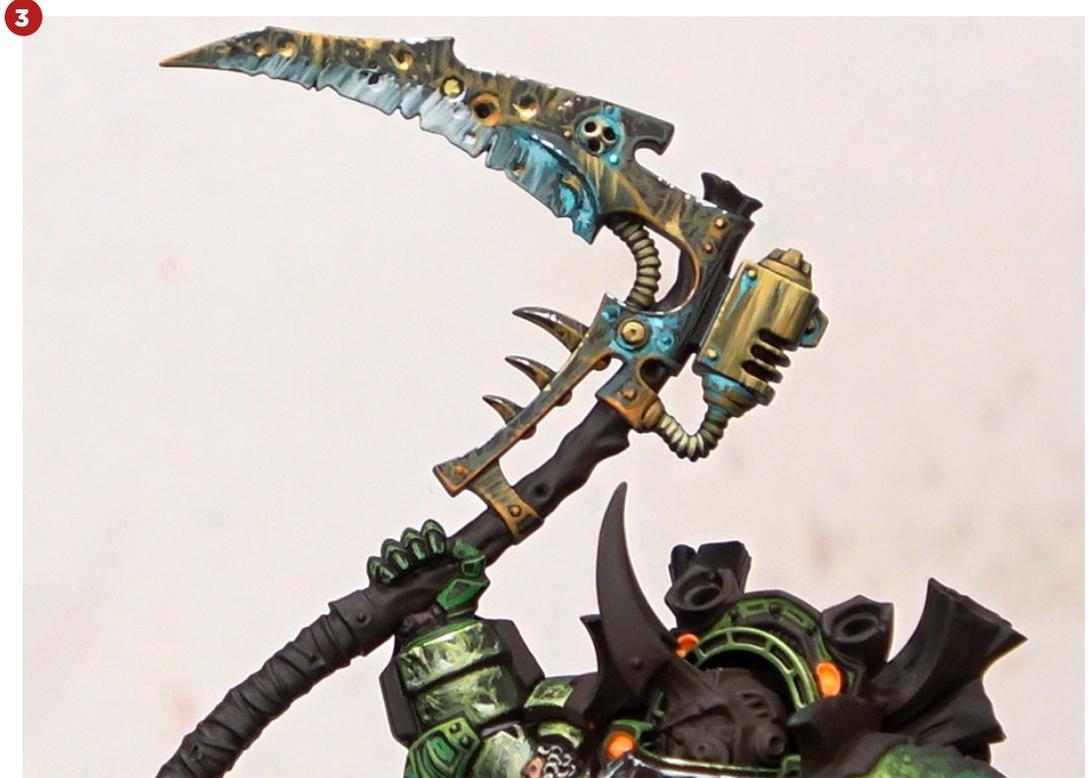
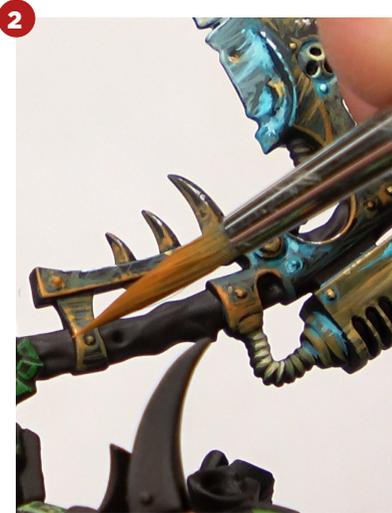
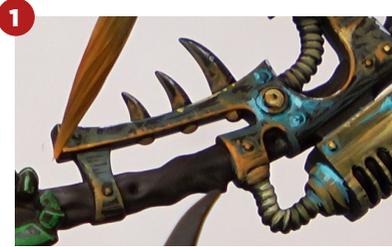


Golden
Yellow

GUADAÑA

06/27

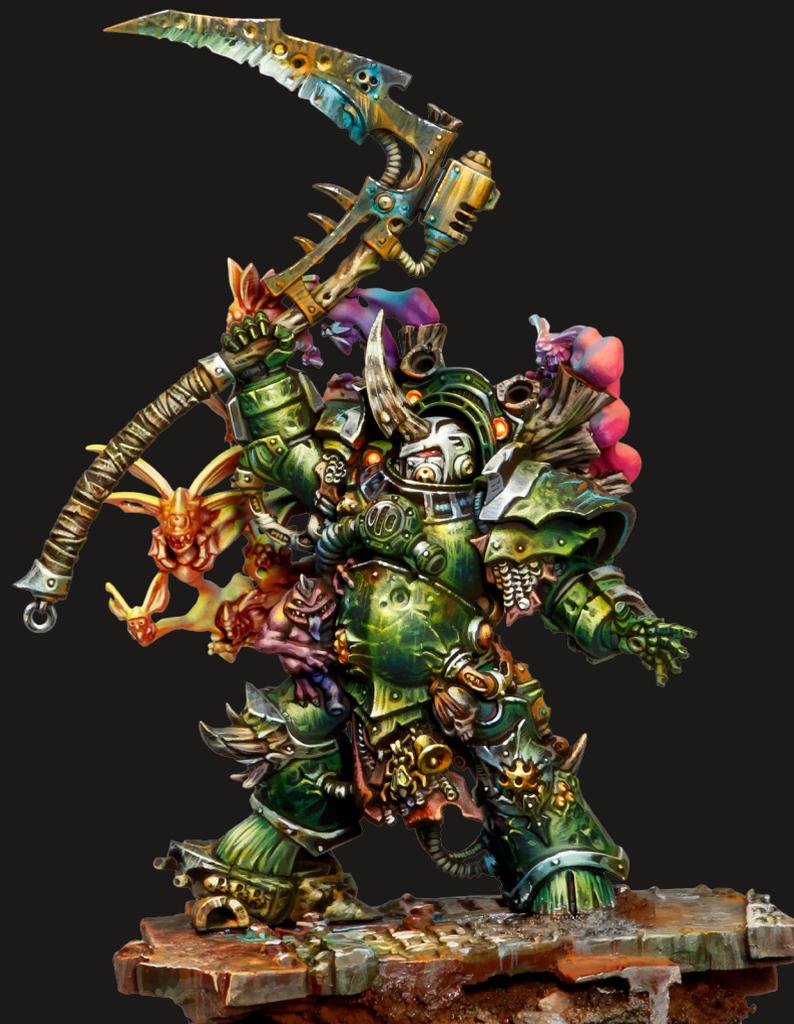
Y finalizamos con esta última mezcla. Espero que os haya gustado mucho este tutorial.
¡Nos vemos en el siguiente!





07 COLORES

				
German Grey (AK)	Blue Green (AK)	Turquoise (AK)	Blue Violet (AK)	Pale Yellow (AK)
				
Orange Brown (AK)	Sahara Yellow (AK)	Burnt Red (AK)	Us Dark Green (AK)	Graphite (AK)
				
Pale Blue (AK)	Greenish White (AK)	Golden Yellow (AK)	Brownish Green (AK)	Light Brown (AK)
				
Light Rust (AK)	Pastel Peach (AK)	White (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.

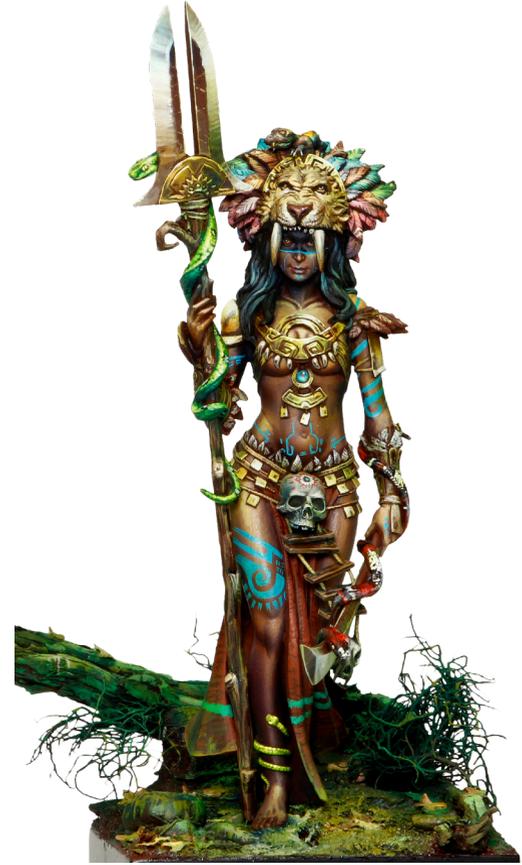


08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - TYPHUS VOL III





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - TYPHUS VOL III





08 GALERÍA





SERGIO
CALVO
miniatures

TYPHUS

VOL III



sergiocalvominiatures.com



patreon.com/sergiocalvominiatures



instagram.com/sergiocalvominiatures



www.facebook.com/sergiocalvominiatures

CRÉDITOS

Pintura
Sergio Calvo

Edición y Corrección
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación
Antonio García