



Sergio  
CALVO  
miniatures

ESPAÑOL

# MEPHISTON



VOL II



# MEPHISTON

MEPHISTON	<b>03</b>
PELO	<b>03</b>
VELADURAS	<b>05</b>
AÉROGRAFO	<b>06</b>
ARMADURA	<b>08</b>
NMM	<b>11</b>
COLORES	<b>14</b>
GALERÍA	<b>15</b>



# 06 MEPHISTON

## PELO

06/11

Quiero explicaros en profundidad como podemos pintar el pelo ya que suele ser un elemento que no siempre se consigue representar bien.

Por regla general, se suele pintar de forma aislada, pintando cada mechón de forma individual (Mix y Pastel Green).



Para representarlo de forma correcta y que parezca real, tenemos que pensar que es una figura geométrica (una esfera), y usaremos la misma técnica que empleamos para la cara (Mix y Pastel Violet). En esa esfera, vamos a colocar la luz en la parte alta y las sombras en los laterales (Mix, Rubber Black, Dark Green y Turquoise Phthalo).



# 06 MEPHISTON



Water



Mix



Offwhite



Pastel Green

## PELO

06/12

Sobre esta base, podemos añadir pequeños toques de color o colores muy cercanos al blanco que nos permitan crear la sensación de brillo (como si estuviéramos pintando un NMM).



Otro truco es utilizar como referencia anuncios de champú, ya que nos va a ayudar a saber en qué zonas tenemos que colocar esos brillos (3 gotas de agua y Turquoise Phthalo). Generalmente suele ser creando una media luna en los laterales de la cabeza y pequeños brillos en ciertos mechones que sobresalen del plano principal (3 gotas de y Rubber Black).





# 06 MEPHISTON

## VELADURAS

06/13

Diluyendo la pintura con más agua podemos realizar esta técnica para suavizar las transiciones de las diferentes pinceladas que hemos realizado. Personalmente, para este proceso recorro a el aerógrafo, pero si no tienes o si aún no te atreves a utilizarlo se puede realizar con pincel. La única diferencia es que así nos llevará mas tiempo (3 gotas de agua y Turquoise Phthalo).



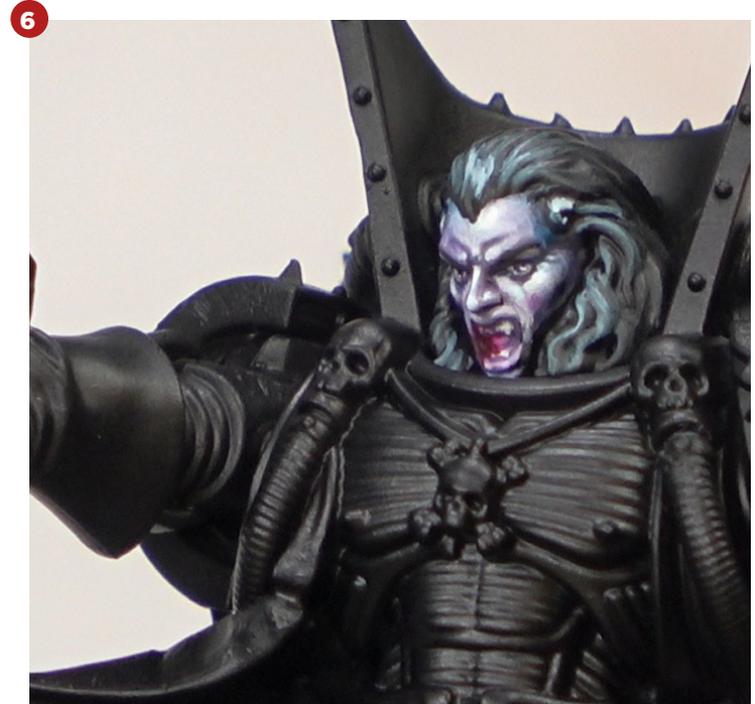
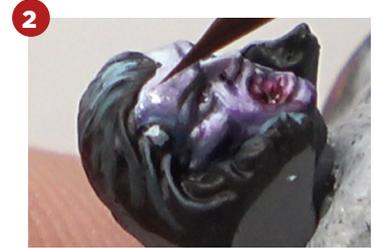
Water



Turquoise  
Phthalo



Quinacridone  
Magenta



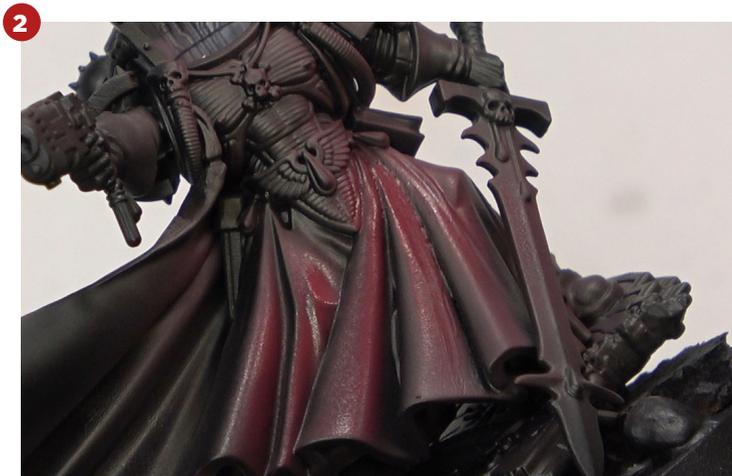


# 06 MEPHISTON



## AERÓGRAFO \_\_\_\_\_ 06/14

Cuando trabajo el color rojo, siempre lo suelo hacer partiendo desde una imprimación blanca para que el color sea más saturado (ya que si utilizamos una superficie negra, los pigmentos del color pierden intensidad).



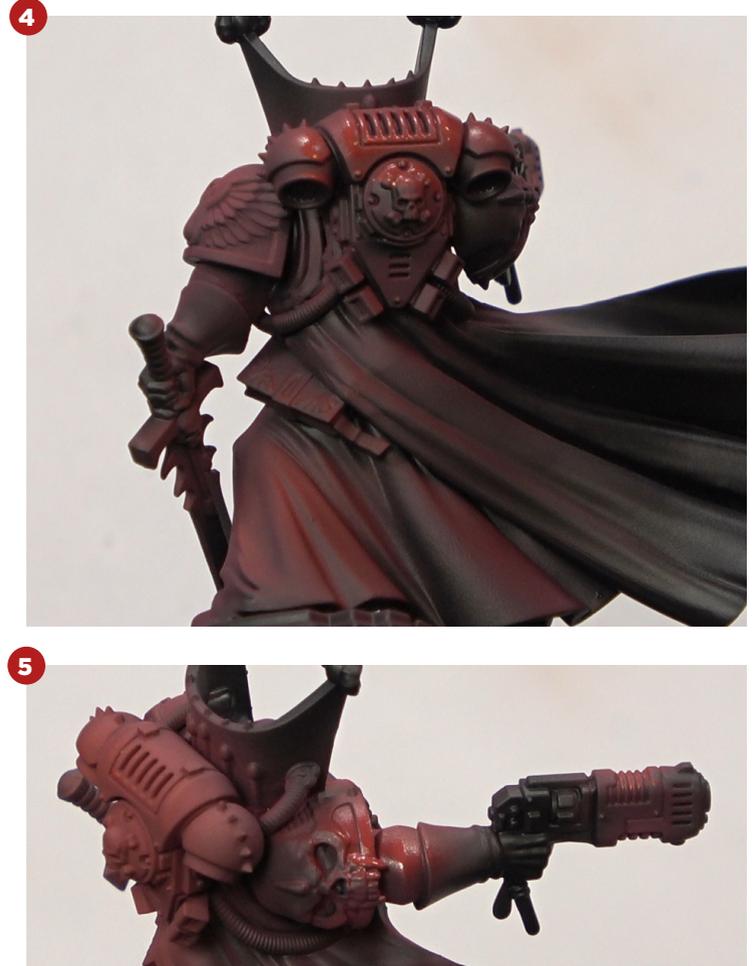


# 06 MEPHISTON



## AERÓGRAFO \_\_\_\_\_ 06/15

Pero para esta ocasión, voy a utilizar una superficie oscura precisamente porque quiero que las luces máximas sean las que más contengan esa intensidad del color rojo (en vez de naranjas como haría si hubiera comenzado con imprimación blanca).





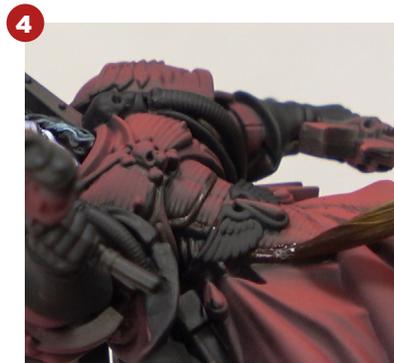
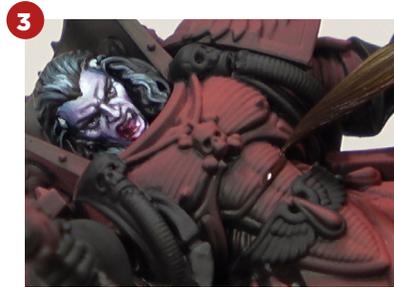
# 06 MEPHISTON



## ARMADURA

06/16

Y una vez que hemos realizado ese rojo, vamos a terminar de pintar el resto de los elementos aunque nada más sea con una capa base. Aquí otro pequeño consejo; si lo que queremos pintar va a ser un color frío podemos utilizar un tono azul oscuro (Midnight Blue) como capa base. Si por el contrario queremos pintar un color cálido (como en esta ocasión) podemos utilizar un Rhinox Hide como base. Ambos colores nos van a servir siempre como comodín para comenzar a pintar.



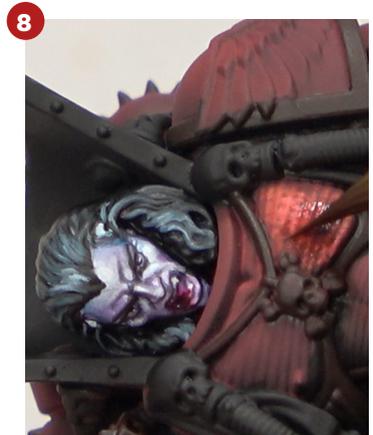
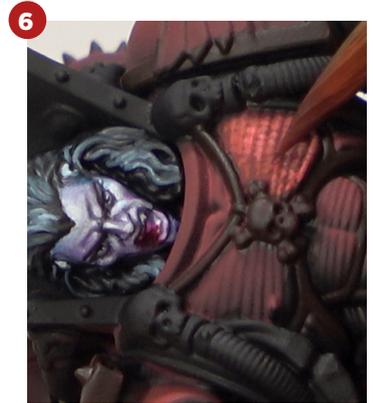
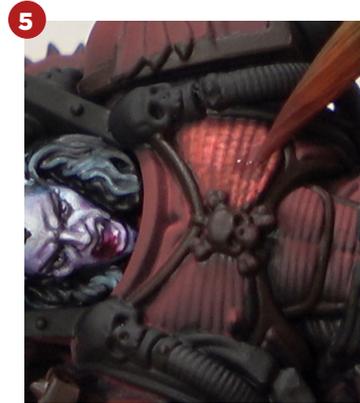
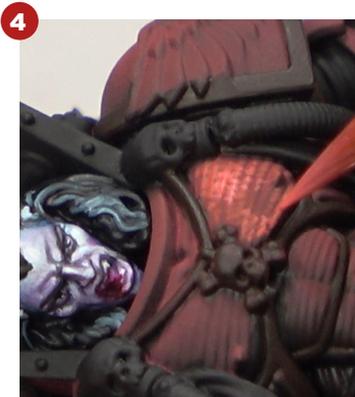
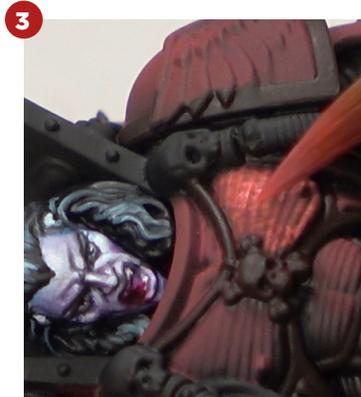
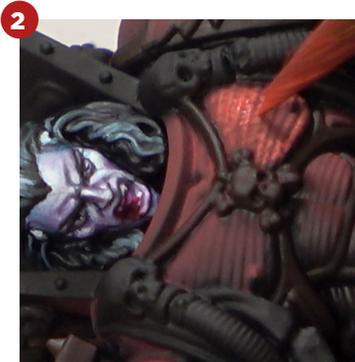
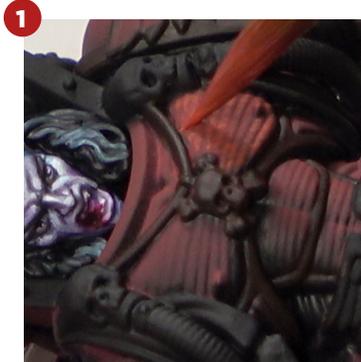


# 06 MEPHISTON

## ARMADURA

06/17

Ahora vamos a realizar los perfilados de luz muy cerca de los perfilados en sombra que hemos pintado anteriormente (Dead Red).



Si fuera necesario, podemos volver a generar más sombra para que resulte más evidente nuestra transición hacia la luz (Black y Bloody Red). De esta forma conseguiremos un mayor contraste (Mix y Black).

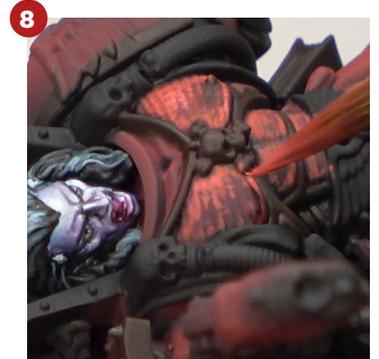
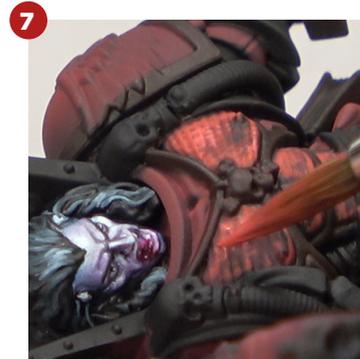
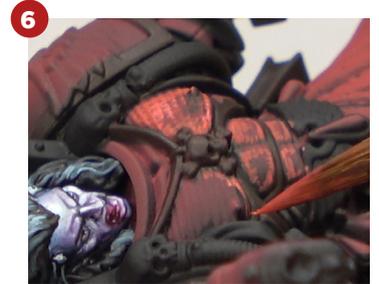
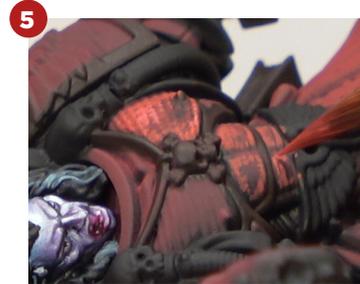
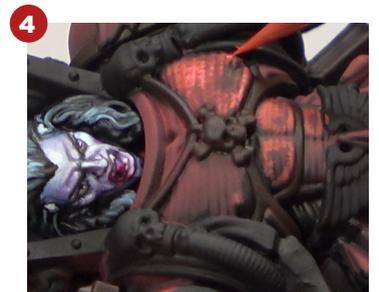
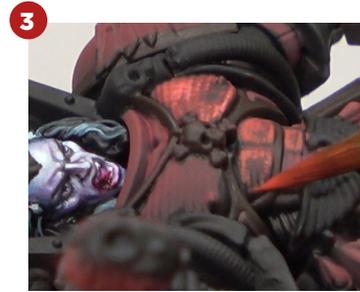
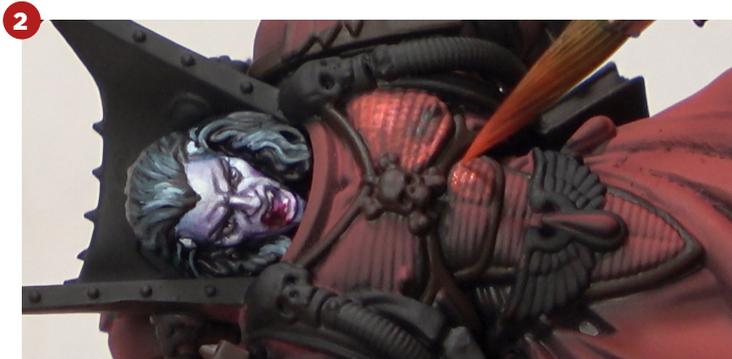
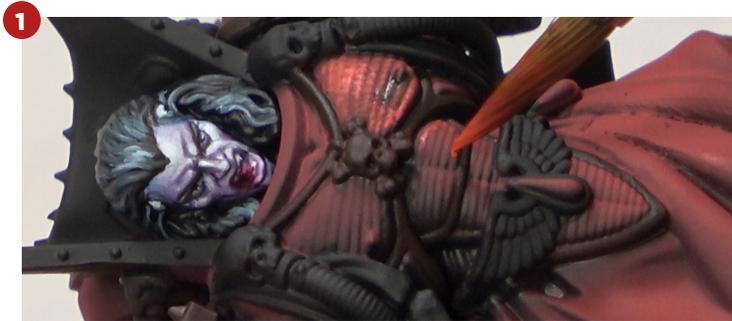


# 06 MEPHISTON

## ARMADURA

06/18

Cambiar la forma en la que pintamos nos ayudará a diferenciar entre materiales y texturas aunque sigamos empleando colores similares o iguales (3 X Aldebaran Red y Deep Red). Si deseas obtener una superficie completamente lisa, realizala con el aerógrafo. Si por el contrario quieres textura, puedes generarlo con el pincel a base de puntos y crear así ese contraste entre ambas superficies. (Mix y Deep Red).



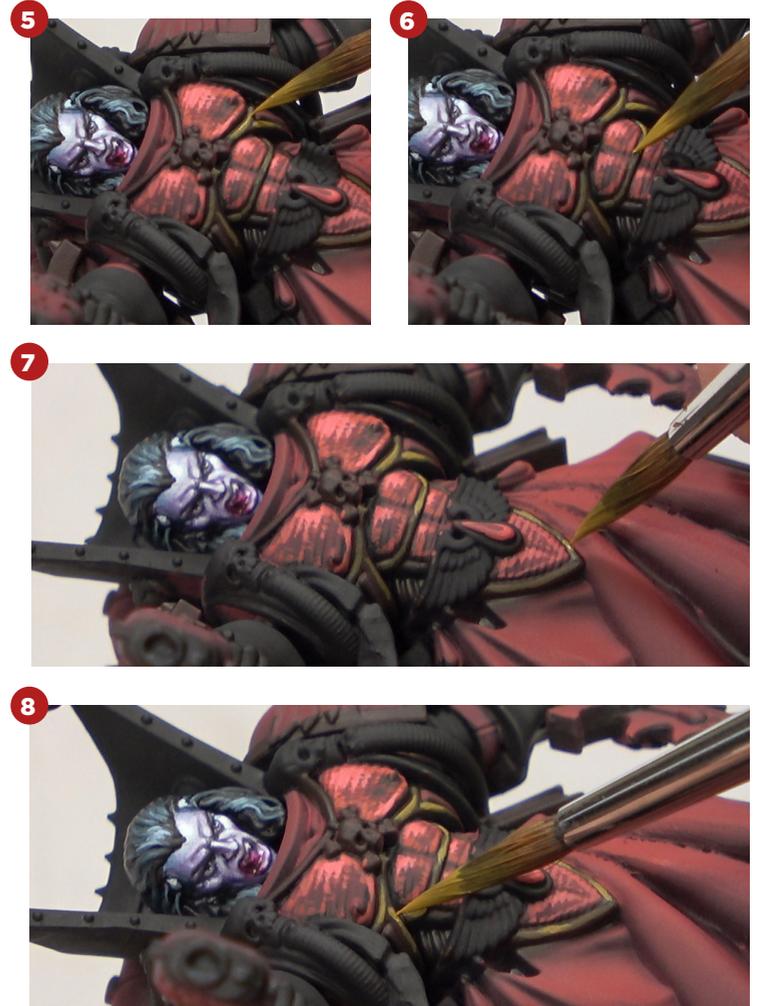
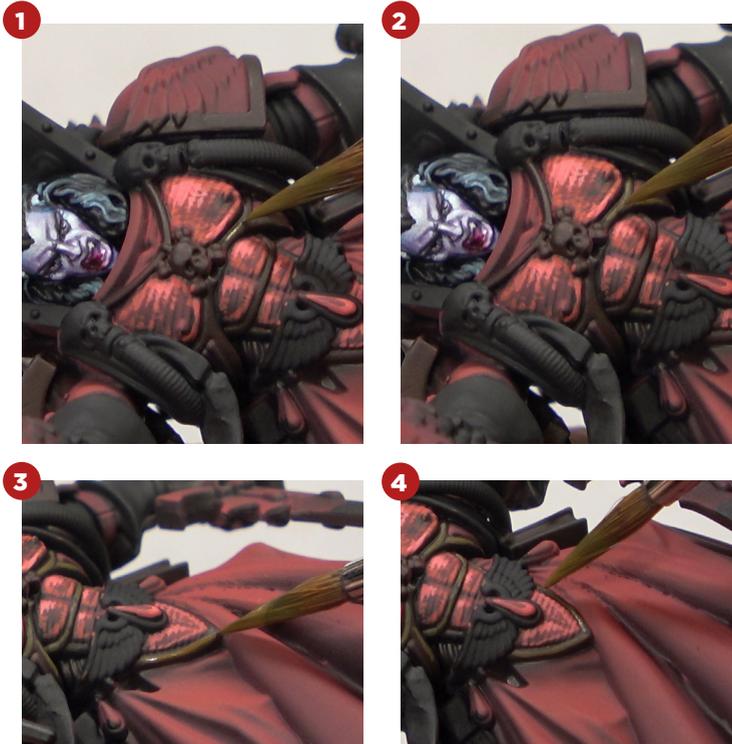


# 06 MEPHISTON

## NMM

06/19

A continuación, vamos a ver como se puede realizar un NMM de una forma muy sencilla. Si partimos de un color muy oscuro (Rinox Hyde) vamos a poder ir subiendo hacia la luz colocando más saturación a nuestras mezclas (cada vez más doradas) y utilizar el blanco de ser necesario como luz máxima (Sahara Yellow y Aldebaran Red).





# 06 MEPHISTON



Water



Sahara Yellow



Pale Yellow



Pale Yellow

## NMM

06/20

Si son elementos pequeños como es este caso, lo mejor es respetar siempre los perfilados en sombra que se van generando cuando vamos creando diferentes capas con colores cada vez más claros (Pale Yellow).

1



2



3



4



5



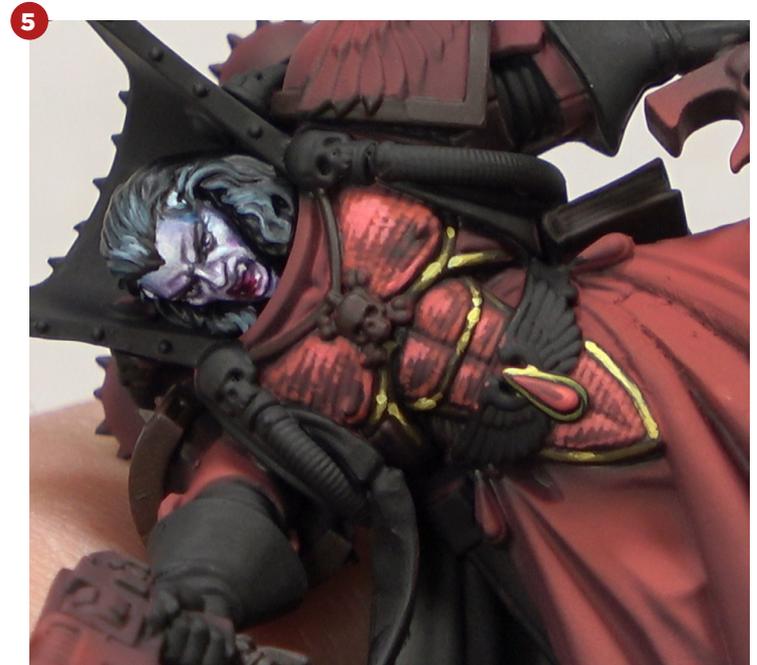
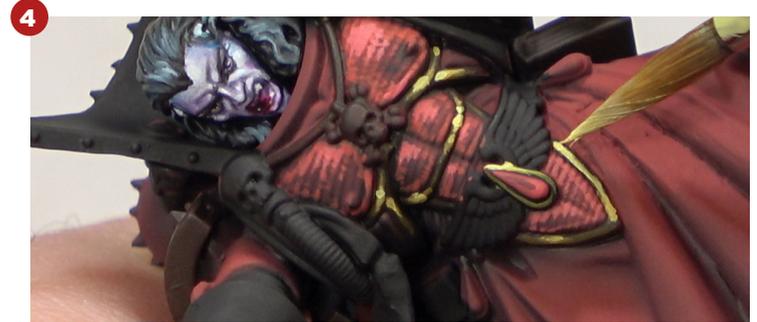
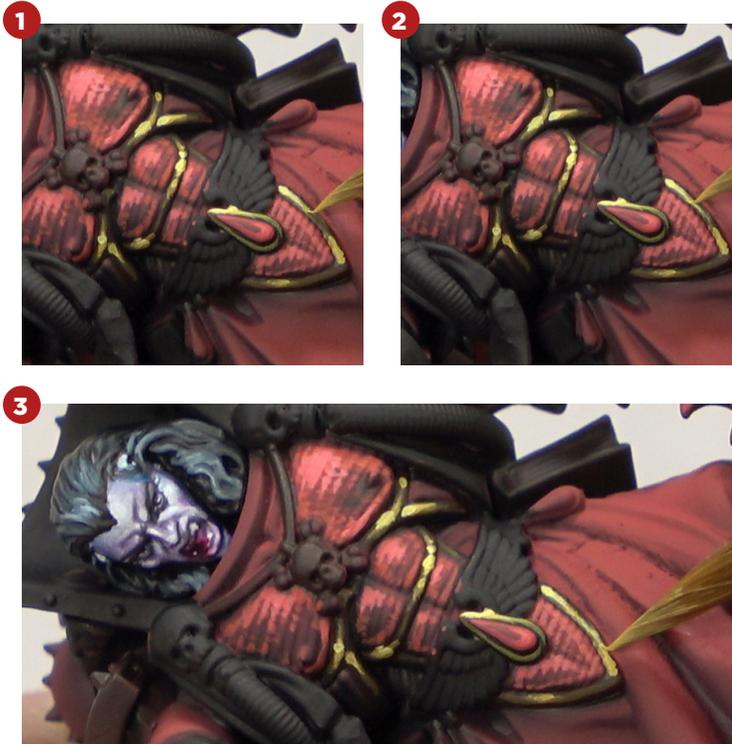


# 06 MEPHISTON

## NMM

06/21

Estos perfilados de sombra nos van a ayudar a definir este elemento. En cuanto a los brillos, tenemos que aproximarlos a las zonas donde tengamos más detalles. Y con esto, ya tendríamos construido nuestro NMM de una forma muy fácil (Pale Yellow). Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 07 COLORES

				
Rubber Black (AK)	Dark Green (AK)	Turquoise Phthalo (G)	Pastel Green (AK)	Pastel Violet (AK)
				
Offwhite (AK)	Quinacridone Magenta (G)	Deep Red (S75)	Aldebaran Red (S75)	Laser Magenta (AK)
				
Black (VAD)	Rhinox Hide (C)	Dead Red (AK)	Bloody Red (S75)	Burnt Red (AK)
				
Sahara Yellow (AK)	Pale Yellow (AK)			



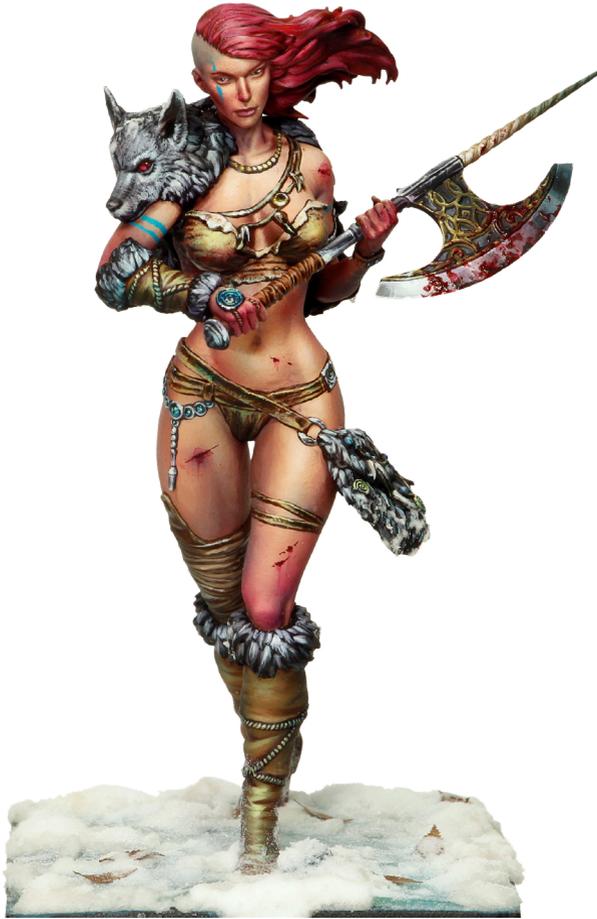
Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)  
Citadel Colour - (C)  
Golden Artist Colors - (G)  
Liquitex - (L)  
Scale 75 - (S75)  
Vallejo Arte Deco - (VAD)  
Vallejo Game Air - (VGA)  
Vallejo Model Color - (VMC)

\* Colores utilizados en el Volumen II.



# 08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - MEPHISTON VOL II





# 08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - MEPHISTON VOL II





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# MEPHISTON

## 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