

ORC WARLOCK



GUÍA DE PINTURA



**BITE THE
BULLET**



[PATREON.COM/BITETHEBULLET](https://patreon.com/bitethebullet)

CATÁLOGO DE COLORES

Citadel Color (Warhammer Paint):

<i>(Citadel) Black Chaos Primer Spray</i>	
<i>(Citadel) Wraith Bone Primer Spray</i>	
<i>(Citadel) Naggaroth Night</i>	
<i>(Citadel) Orruk Flesh</i>	
<i>(Citadel) Biel-Tan Green Shade</i>	
<i>(Citadel) Rhinox Hide</i>	
<i>(Citadel) Mephiston Red</i>	
<i>(Citadel) Flash Gitz Yellow</i>	
<i>(Citadel) Eshin Grey</i>	
<i>(Citadel) Evil Sunz Scarlet</i>	
<i>(Citadel) Warpstone Glow</i>	
<i>(Citadel) Wild Red Rider</i>	

Scale 75 Color:

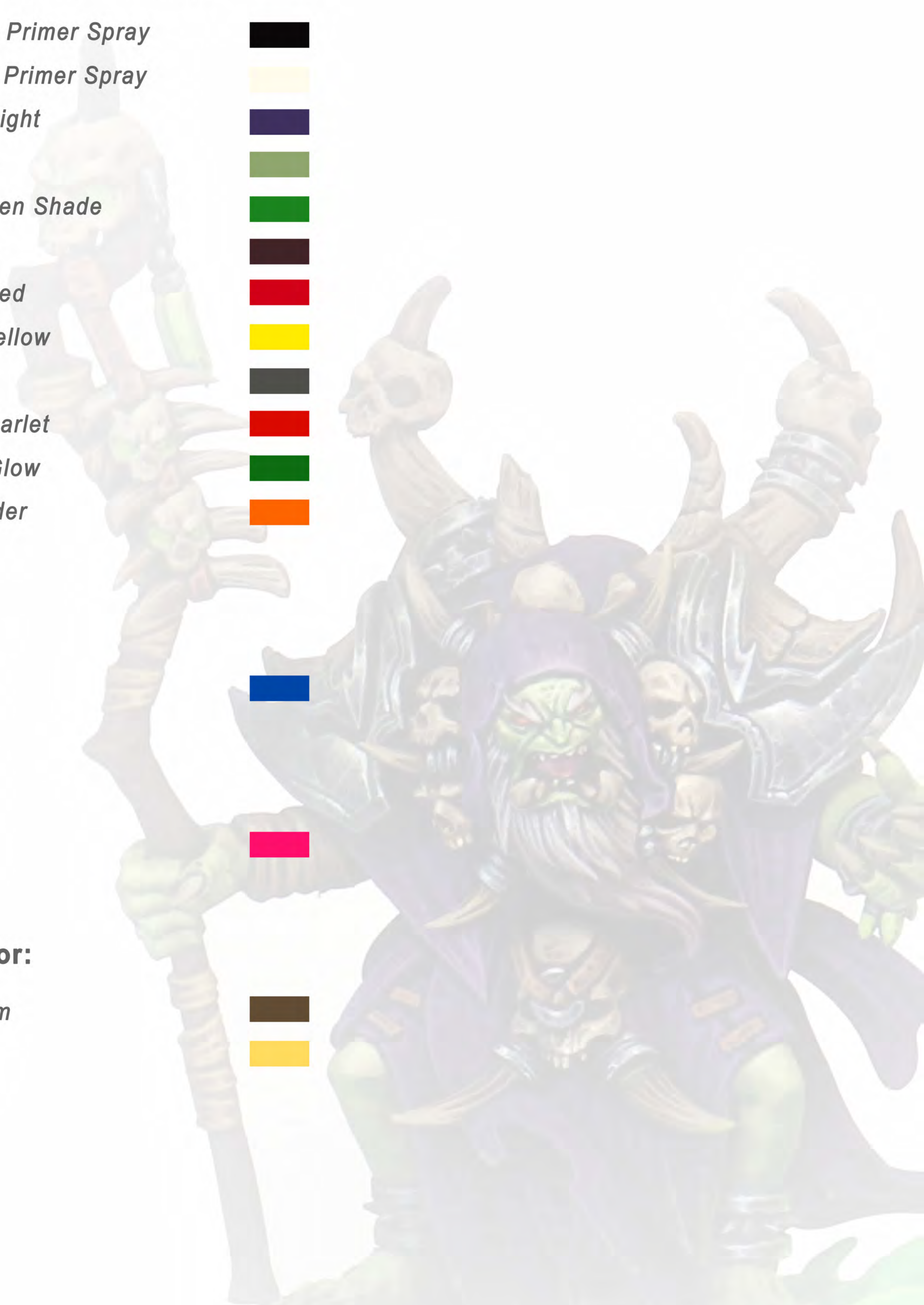
<i>(Scale) Navy Blue</i>	
--------------------------	---

Kimera Kolors:

<i>(Kimera) Magenta</i>	
-------------------------	---

Vallejo Model Color:

<i>(VMC) English Uniform</i>	
<i>(VMC) Light Yellow</i>	



STEP 1

PRIMEROS PASOS



1. Comenzamos imprimando la miniatura con Spray de imprimación Black Chaos de Citadel. A continuación, usando el Spray de imprimación, Wraith Bone le doy una leve capa. De esta manera creo una guía de luces y sombras sobre la que apoyarme para la interpretación de la figura, así como facilitar la aplicación posterior de colores. El tener un color claro en la zona de luces nos va a facilitar muchísimo la aplicación de colores más claros

2. Sobre la doble imprimación utilizamos Una mezcla de Naggaroth Night (GW) y Navy Blue (SC) con algo de Negro de la marca que sea, si no tenéis de otras marcas, un morado oscuro servirá. Es importante que sea bastante saturado, por lo que si queréis oscurecerlo más deberéis tener un Magenta oscuro (yo os recomiendo el magenta de Kimera Kolors, para esto y en general para tenerlo en casa, es el mejor del mercado). Para la piel he usado Orruk Flesh (GW), en caso de no tener también vale un Elysian Green (GW), cualquier verde parecido nos valdrá siempre y cuando no sea muy oscuro, pues luego aplicaremos un shade por encima.



STEP 2

PIEL



1. Durante este paso oscureceremos y marcaremos las zonas de sombra con uno o más lavados del Biel-Tan Green Shade, de esta manera además de oscurecer también mantendremos algo de saturación en las zonas de sombra.

2. A continuación empezaremos a iluminar y a marcar las zonas de luz recuperando el tono que usamos durante la base Orruk Flesh, en zonas como la frente bastará con dejar algo de sombra en el ceño para poner mantener algo del carácter gruñón de la figura.

3. Ahora con una mezcla de Orruk Flesh (GW) y Light Yellow (VMC) empezaremos a levantar las luces de la cara, marcando la nariz, pómulos, frente y barbilla, respetando las zonas de sombra previa, es importante que dejéis que se vea algo el tono medio que usamos durante el paso anterior.

1



2



3



STEP 3

PIEL



1. Para la barba he usado Rhinox Hide (GW), este tono, aunque muy oscuro, nos valdrá como base y sombra para los pasos siguientes en la barba y cejas. En los ojos con Mephiston Red (GW) bastará como base. Las últimas luces de manos y cara están hechas con un punto más de Blanco sobre la mezcla anterior, es importante que si veis que pierde mucha saturación no tengáis miedo a echar algo más de amarillo (Flash Gitz Yellow (GW) o Averland Sunset (GW) a la mezcla) de esta manera mantendréis más saturación a la vez que subís el valor de luz.
2. Dibujaremos las franjas de pelo de la barba por matojos con Eshin Grey (GW), no hace falta que seáis precisos dibujando pelos, pero si respetando las zonas de sombra para dar ese aspecto "escalonado" a la barba. En los ojos y en la lengua podéis aplicar Evil Sunz Scarlet (GW) y Magenta (Kimera) respectivamente.
3. Ahora podemos volvernos locos e ir subiendo la barba pelo a pelo con una o dos capas de Eshin Grey (GW) añadiéndole blanco para ir volviéndola más canosa.

1



2

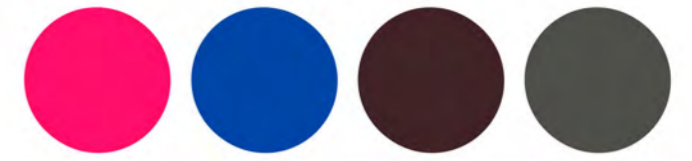


3



STEP 4

ROPAS



1. Aplique algo más de sombra con aerógrafo desde abajo con una mezcla de Eshin Grey y Rhinox Hide diluidos para unificar las luces de la barba, también di una base con negro a las hombreras y otras partes para separarlas de la cara, pues ya estaría acabada.

2. Para el morado podéis usar Navy Blue (SC) y Magenta (Kimera), a esta mezcla le podéis ir añadiendo blanco y magenta para seguir subiendo la luz sin perder saturación, en este caso añadí más magenta que blanco.

1



2



STEP 5

HOMBREAS



1. En este paso utilicé Eshin Grey para empezar a trabajar los metales de forma irregular, pero respetando las franjas de luz para darle un aspecto algo desgastado. En los huesos sobre la base oscura anterior aplique una mezcla de English Uniform (VMC) y negro, en las hombreras y los cuernos hice un patrón ya clásico de Games Workshop para pintar cuernos.

2. Para los metales podéis ir añadiendo blanco al Eshin grey, eso sí, sed más cuidadosos y precisos cuanto más aclaréis el color y asegurados de que si hacéis patrones de desgaste las líneas y desconchones sean cien por cien opacas, de lo contrario darán un aspecto sucio y no desgastado. Para los cuernos y calaveras podéis usar Morghast Bone para seguir subiendo las luces.

1

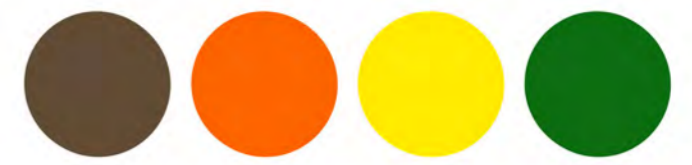


2



STEP 6

HUESOS



1. Ahora aplicaremos el mismo tratamiento que utilizamos para los huesos en el resto de elementos del mismo material (huesos y cuernos de la espalda) si tenéis aerógrafo y no tenéis miedo probar a meter tonos con él o en las mezclas para diferenciar estos huesos de los que hemos pintado previamente. En las cuencas de los cráneos del bastón un Warpstone Glow (GW) con Flash Gitz Yellow (GW) os ayudara a darle una base para simular el fuego vil característico de la magia del personaje.

2. Las cintas de muñecas y bastón podéis hacerlas con cualquier mezcla de Naranjas con Uniforme inglés (VMC) cualquier color terciario os valdrá, en este caso yo añadí algo de Wild Rider Red (GW) al English Uniform (VMC)



STEP 7

BASE



1. Durante este paso pinté el resto de elementos que faltaban con los colores mencionados anteriormente, también añadí blanco a la mezcla de Warpstone Glow y Flash Gitz para darle un efecto más mágico a los ojos.

También pinté el fuego vil de la peana de la siguiente manera:

-1: Sobre la doble imprimación pinté manualmente varias capas de blanco sobre el fuego asegurándome de que se viera blanco sin transparentar nada, de esta manera conseguiremos el máximo de intensidad de color durante el próximo paso.

-2: Con Warpstone Glow y Flash Gitz Yellow aplicamos una base algo diluida **MEDIANTE EL AERÓGRAFO**, esto nos ayudará a conseguir la máxima intensidad de luz y uniformidad.

-3: Ahora con Warpstone Glow solamente aplicaremos desde abajo y prácticamente sin diluir el verde. De esta manera mantendremos el paso anterior como luz y este paso actuará a modo de sombra conservando la intensidad de luz que nos ha permitido conseguir tener el blanco debajo.

-4: Para terminar, pintaremos el resto de la base con negro iluminándola tenuemente con gris para reforzar el efecto lumínico del fuego, no lo trabajéis demasiado ni subáis mucho el valor de luz, pues cuanto más blanco menos se verá el fuego. Eshin Grey valdrá a modo de luz máxima

1



3



2



4



Rodrigo Ciprés
@rodrigo.akore

