

ASMITA PARRA

'EAVY METAL



CLASE MAGISTRAL

GALERÍA 'EAVY METAL™



Archaón, el Elegido del Caos



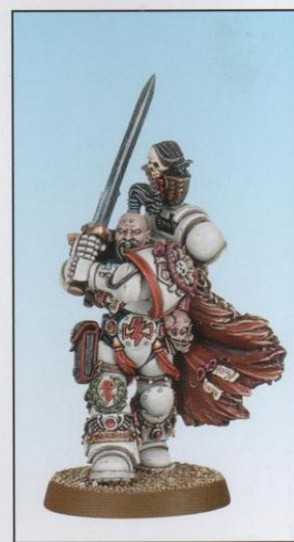
Señor de la Muerte Snikch del Clan Eshin



Lelith Hesperax



Rey Théoden de Rohan



Capitán Kor'sarro Khan



Príncipe Alto Elfo Althran



Arwen Estrella de la Tarde



Lokhir Fellheart

PR

El equip
res de m
talento y
tadas m
codex

Las
los arti
mostran
que emp
Cada Cl
del pint
además
técnicas



Copyright ©
Wizards of the Coast
All rights reserved.
No part of this
publication may be
reproduced or
transmitted in any
form or by any
means, electronic
or mechanical,
including
photocopying,
recording, or by
any information
storage and
retrieval system,
without the
written permission
of Wizards of the
Coast.

Wizards of the Coast
is a registered
trademark of
Wizards of the Coast
LLC. All other
trademarks are
the property of
their respective
owners.

Wizards of the Coast
is a registered
trademark of
Wizards of the Coast
LLC. All other
trademarks are
the property of
their respective
owners.

Wizards of the Coast
is a registered
trademark of
Wizards of the Coast
LLC. All other
trademarks are
the property of
their respective
owners.

Wizards of the Coast
is a registered
trademark of
Wizards of the Coast
LLC. All other
trademarks are
the property of
their respective
owners.

Wizards of the Coast
is a registered
trademark of
Wizards of the Coast
LLC. All other
trademarks are
the property of
their respective
owners.

PREFACIO Y CONTENIDO















El equipo 'Eavy Metal está formado por los mejores pintores de miniaturas de Games Workshop, reconocidos por su talento y habilidad en todo el mundo. Sus miniaturas pintadas magistralmente ilustran nuestros libros de ejército, codex y cada mes, las páginas de la White Dwarf.

Las clases magistrales del 'Eavy Metal se cuentan entre los artículos más populares de nuestra revista y en ellas mostramos el talento de nuestros pintores y las tácticas que emplean para pintar esas pequeñas obras de arte. Cada Clase Magistral 'Eavy Metal nos desvela los secretos del pintado de una miniatura de la mano de su autor, que además nos explica los entresijos de ese personaje y las técnicas y colores que ha utilizado para pintarla. Pero eso

no es todo, ya que nuestra intención es que cada artículo sirva de inspiración al lector para coger los pinceles, probar una nueva técnica y pintar algo igual de espectacular.

Aunque mucha gente lee las clases magistrales 'Eavy Metal y piensa "yo nunca pintaré tan bien", con tiempo, paciencia y mucha práctica, todo es posible.

La verdad es que así empezaron muchos de los componentes del 'Eavy Metal y la razón por la que hemos decidido reunir algunas de nuestras clases magistrales favoritas en este volumen es para enseñarte algunas de las miniaturas mejor pintadas del mundo, proporcionarte los pasos del pintado y para inspirar a otros pintores a intentarlo.

	Capitán Cato Sicarius	2		Señor de las Alimañas	50
	Despojacráneos	8		Príncipe Demonio	60
	Kaudillo Orko	14		Príncipe Oscuro en gélido	68
	Señor del Caos en montura demoníaca	22		Señor del Caos Games Day 2009	74
	Guardián del Lobo con garras de lobo	30		Troll de Mordor	82
	Elrond, Señor de Rivendel	38		El Sanguinor, Campeón de la Hueste	88
	Urien Rakarth	44		Tabla de colores Citadel	96

Copyright © Games Workshop Limited 2011 a excepción del material perteneciente a las producciones cinematográficas de New Line: La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres y el Retorno del Rey son © MMXI New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres, El Retorno del Rey y los nombres de los personajes, objetos, sucesos y lugares son marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, l/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc. y Games Workshop Ltd. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop logo, 'Eavy Metal, Citadel y el logotipo de Citadel son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2011, registrada de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, el logotipo de Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el logotipo del águila bicéfala imperial, 'Eavy Metal, Eldar, Tiranidos, Kroot, Tau, Guerrero del Fuego, Warmaster, Blood Bowl, Inquisitor, Epic, Citadel y el logotipo de Citadel, Codex, White Dwarf, Golden Demon, dado de dispersión, peana con ranura, Marine Espacial, los logotipos de los capítulos de Marines Espaciales y todas las marcas, nombres, lugares, personajes, razas e insignias de las razas asociadas, ilustraciones e imágenes asociadas de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2010, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.



Recuerda que los productos de Games Workshop suelen venderse sin pintar y sin montar y que los contenidos de los productos pueden variar de los mostrados (por ejemplo, todos los estándares que se muestran pueden no estar incluidos). Las imágenes solo tienen valor meramente ilustrativo. En cumplimiento con la legislación española vigente, Games Workshop no venderá pinturas en spray a menores de 16 años y herramientas cortantes a menores de 18 años. Además, determinados productos Citadel pueden ser peligrosos si no se usan correctamente y Games Workshop no recomienda su uso a niños menores de 16 años sin supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ve con cuidado al usar pegamentos, herramientas cortantes y sprays y asegúrate de leer y seguir las instrucciones del embalaje. Los precios son correctos en el momento de llevar a imprenta. Se recomienda a los clientes ponerse en contacto con Games Workshop para informarse sobre la disponibilidad actual y los precios actuales de Games Workshop. Los precios mencionados son de los productos que vende Games Workshop a través de sus tiendas y página web. Los comercios independientes son libres de poner sus propios precios.

COLABORACIONES NO SOLICITADAS Todo el material recibido se acepta tan solo en el supuesto de que el copyright sobre este es, por el hecho de haber sido enviado a Games Workshop, cedido y asignado sin condiciones por el autor a Games Workshop Ltd. con plena garantía de propiedad y titularidad. También nos reservamos el derecho de editar y/o modificar todo el material como nos parezca apropiado. Por todo esto, si no estás de acuerdo con estas condiciones de asignación del copyright, por favor, no envíes tu material. ¡Lo sentimos, pero no nos es posible funcionar de otra manera! Puedes encontrar más información sobre nuestra política de copyright en la página web: www.games-workshop.com

CORRESPONDENCIA ¡Problemas de interpretación de reglas? Contestaremos particularmente cualquier pregunta relacionada con los juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Envía tus preguntas sobre reglas a WHITE DWARF, Games Workshop, C/ Samontà 25, 08970 Sant Joan Despí (Barcelona). Por favor, incluye un sobre con tu dirección y redacta las preguntas de forma que podamos contestar con un simple "sí" o "no". ¡En caso contrario, no podemos garantizarte que te contestemos! Recibimos una gran cantidad de correo diariamente y leemos cada una de las cartas, por lo que es posible que tardemos un poco en contestar a cada carta. ¡Gracias por tu paciencia.

www.games-workshop.com

PREGUNTA AL 'EAVY METAL™

Los mejores pintores de miniaturas del mundo están dispuestos a resolver tus dudas. Si tienes una pregunta o consulta que plantear al 'Eavy Metal, escríbenos.

White Dwarf,
Games Workshop Design Studio
Willow Road,
Lenton, Nottingham
NG7 2WS United Kingdom

Traducción y revisión de la edición española: Elvira Navarro y Miriam Martínez
Maquetación: Miriam Martínez

'EAVY METAL

CLASE MAGISTRAL

MARINES ESPACIALES

WARHAMMER
40,000

En la primera de nuestras clases magistrales 'Eavy Metal, Joe Tomaszewski, despliega su increíble talento con la formidable (y muy detallada) miniatura del Capitán Sicarius.

CAPITÁN SICARIUS



El Capitán Sicarius se considera uno de los grandes héroes de los Ultramarines. Sus títulos son muchos: capitán de la Segunda Compañía, Señor de la Guardia, Campeón Caballero de Macragge, Gran Duque de Talassar y Alto Suzerain de Ultramar. Cada uno de ellos es un reflejo de toda una vida diligente dedicada al cumplimiento del deber.

En el fondo, Sicarius es un guerrero ejemplar, un luchador soberbio con la espada y un tirador magnífico. Lucha con toda la pasión y el entusiasmo de sus antepasados y su habilidad con las armas es un homenaje al Primarca del Capítulo, Roboute Guilliman. Armado con una Espada Tormentosa Talassariana, Sicarius se abre camino a través de las filas enemigas y cada golpe que asesta deja una herida mortal, ya que la hoja de su espada atraviesa las armaduras, carne y hueso con la misma facilidad. Si el Capitán Sicarius fuera conocido únicamente por su habilidad en combate, indudablemente se hubiera convertido en una gran leyenda, pero su habilidad táctica es quizás su mayor arma. Sicarius saca el máximo

partido a la táctica Marine Espacial del asalto relámpago, llevando a cabo ataques brutales contra el enemigo sin previo aviso.

A medida que sus triunfos se han amontonado, el nombre de Sicarius se ha convertido en sinónimo de victoria, una leyenda formada en el torbellino sangriento de la batalla, conocido por todos, incluso más allá de las fronteras de Ultramar.

Un personaje tan legendario exigía una miniatura igual de impresionante, de modo que el diseñador de miniaturas Dave Thomas ha esculpido una miniatura magnífica que ha sido elegida para la clase magistral de nuestro equipo 'Eavy Metal. El talentoso Joe Tomaszewski fue el encargado de realizar el trabajo de pintura e inmediatamente se puso manos a la obra limpiando todos componentes de metal, eliminando las rebabas y líneas de molde. Joe decidió cuáles serían las opciones de cabeza y armas, decantándose por la cabeza con casco y la pistola de plasma, para después pasar directamente a la imprimación con Chaos Black.

Pintado de la servoarmadura



Los guanteletes y el generador dorsal se han pintado por separado, aunque se ha utilizado la misma técnica de pintado azul descrita en las imágenes inferiores. Joe decidió la posición final de los componentes antes de pegarlos a la miniatura; después, aplicó las luces dando la impresión de que proceden de la misma fuente de luz.

Sicarius tiene una postura muy "cerrada", lo que significa que si montas toda la miniatura, te resultará virtualmente imposible acceder a los detalles con tu pincel.

Teniendo presente este handicap, Joe le pegó la cabeza de manera que no supusiera un obstáculo. El generador dorsal y las manos se pintaron aparte, porque si no hubieran entorpecido el pintado del torso y la capa.

Al trabajar en una miniatura como esta, siempre es mejor pintar los componentes que puedan entorpecer el pintado, antes de pegarlos a la miniatura. En la mayoría de los casos, es obvio los elementos que estorbarán el pintado, pero si no lo tienes claro, solo tienes que hacer un "test de prueba" pegando todos los componentes temporalmente con masilla o bluetac y comprobando las partes de la miniatura a las que puedes acceder o no con el pincel.

ASMITA PARRA

Pintado del azul



Paso 1: Joe empezó por aplicar la capa base a la servoarmadura con Regal Blue. Para ello, tuvo que dar varias capas finas en lugar de una sola capa gruesa.



Paso 2: a continuación, dio una sombra con una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Chaos Black que aplicó a los recovecos de la servoarmadura.



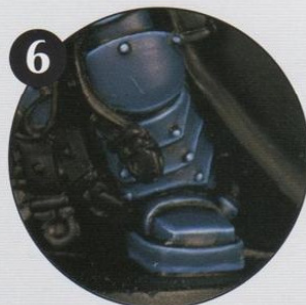
Paso 3: Joe empezó a aplicar las luces, primero con una mezcla al 1:1 de Ultramarines Blue y Regal Blue a los bordes y protuberancias de la armadura.



Paso 4: a continuación, Joe aplicó Ultramarines Blue puro sobre la iluminación aplicada en el paso previo a los bordes de la servoarmadura.

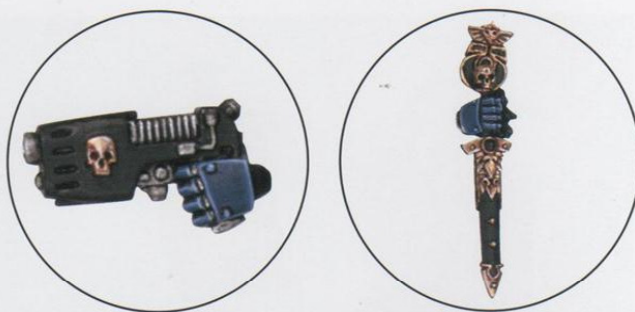


Paso 5: la luz siguiente fue una mezcla al 1:1 de Ultramarines Blue y Space Wolves Grey. Estas mismas luces también las aplicó a otras zonas elevadas de la armadura, como los remaches.



Paso 6: para acabar, Joe aplicó una luz pura de Space Wolves Grey únicamente en el borde de la armadura.

Pintado de las zonas metálicas



Para pintar las zonas metálicas de las armas y otros elementos de la miniatura, Joe empezó aplicando una capa base de Boltgun Metal. A continuación, aplicó una capa diluida de Chaos Black y, una vez seca, Joe aplicó las luces con Chainmail y la última luz con Mithril Silver.

Pintar algo con un aspecto dorado realista puede resultar desafiante. El secreto de Joe para pintar los dorados es conseguir una buena capa base de cobertura. Para conseguirlo, utiliza una mezcla de Scorched Brown y Chaos Black como la capa base.

Además, las pinturas metálicas tienen, por naturaleza, una consistencia espesa, lo que puede provocar un efecto

“pringoso” si se aplica directamente del bote.

Para evitarlo, Joe siempre aplica sus colores metálicos en capas muy finas. Si diluyes demasiado la pintura metálica, puedes disgregarla, así que asegúrate de mezclarla muy bien con el agua antes de aplicarla sobre la miniatura. Y si iluminas tus dorados con Mithril Silver, conseguirás un aspecto muy pulido.

Pintado del dorado



Paso 1: en las zonas doradas, Joe empezó a aplicar una capa base con una mezcla a partes iguales de Shining Gold y Scorched Brown.



Paso 2: a continuación, aplicó unas capas finas de Shining Gold puro a todo excepto a los recovecos de los elementos decorativos.



Paso 3: Joe trabajó las zonas doradas, aplicando varias capas con una mezcla de Shining Gold y Mithril Silver, hasta acabar aplicando una mezcla al 1:1 de estos colores.



Paso 4: tras el difuminado, Joe pasó a los sombreados. Con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black, oscureció con cuidado las zonas más recónditas y recovecos de los dorados.



Paso 5: para la última luz, Joe usó Mithril Silver puro, que aplicó únicamente en los bordes de las áreas más prominentes.



Paso 6: por último, Joe usó Tintas Citadel diluidas de color púrpura y verde que aplicó en diferentes zonas doradas, para cambiar ligeramente su aspecto, y dar un matiz adicional a la miniatura.

Pintado de la capa



Como puedes observar, Joe ha realizado un soberbio diseño a pulso en todo el contorno de la capa, clarificando la diferencia entre una clase magistral 'Eavy Metal de lo que es un simple taller de pintura.

Antes de que inicies un diseño tan ambicioso y complicado a pulso, dibuja en un papel primero lo que quieres pintar. Cuando estés satisfecho del resultado, pinta la miniatura y procura ser lo más limpio que puedas cuando pintes a pulso.

No te preocupes si no te sale bien a la primera, porque si te equivocas, siempre puedes pintar encima e intentarlo de nuevo. Joe tuvo que hacerlo más de una vez, así que es probable que necesites un poco de tiempo y paciencia. Cuando tengas que dibujar un diseño vertical, todo depende del tiempo que pases afinando la imagen y usando el color de fondo y el principal para conseguir los bordes lo más definidos posible.

Pintado del exterior de la capa



Paso 1: Joe pintó primero el exterior de la capa con una capa base de Scab Red.



Paso 2: la capa fue sombreada cuidadosamente con Chaos Black diluido.



Paso 3: seguidamente Joe fundió cuidadosamente los pliegues de la capa para reforzar el Scab Red.



Paso 4: Joe pintó con Red Gore unas capas muy finas a los bordes prominentes de la capa.



Paso 5: a continuación, Joe hizo una nueva iluminación usando una mezcla al 1:1 de Red Gore y Blood Red.



Paso 6: para la última iluminación, añadió Vomit Brown y Skull White a la mezcla.

Pintado del interior de la capa



Paso 1: para la capa base, Joe usó una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Charadon Granite y guardó un poco de mezcla por si la necesitaba más adelante.



Paso 2: la capa la iluminó añadiendo a la mezcla anterior Bleached Bone.



Paso 3: Joe fundió los tonos de la capa hacia fuera, usando la mezcla previa pero añadiendo más Bleached Bone a cada capa aplicada, y después aclarando hasta Skull White.



Paso 4: seguidamente, pintó su diseño inicial con Bleached Bone diluido.



Paso 5: para perfilar y aclarar el diseño, Joe usó Bleached Bone y la mezcla previa de Charadon Granite.



Paso 6: el diseño lo iluminó exactamente en los mismos lugares que la parte externa de la capa con Skull White y los sombreadó con la mezcla previa.

Pintado del estandarte



Joe pintó el tono azul del estandarte usando el mismo método que para la servoarmadura. La zona roja la pintó con la misma técnica usada en la parte posterior de la capa, solo que no ha aplicado el lavado en negro.

Cuando pintes estandartes esculpidos, aplica los mismos principios generales que cuando pintas una miniatura. Sin embargo, con una miniatura normalmente pintas de dentro a afuera, para evitar salpicaduras en pasos posteriores. En el caso del estandarte, deberías pintar desde la capa más posterior hacia el frente por las mismas razones.

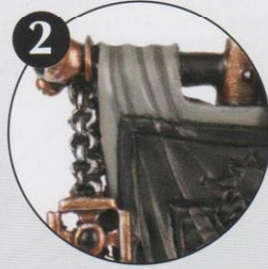
Un elemento del estandarte de Sicarius es el águila del centro. Joe la ha pintado para que parezca que parezca de

oro, porque en el resto del estandarte no ha usado tonos metalizados. Pero para pintarla, ha usado marrones apagados y amarillos que no dan un efecto tan extremo como el de un "metal no metálico", pero que siguen conservando el aspecto de un tapiz dorado falso en lugar de un dorado metalizado real.

Pintado en crema



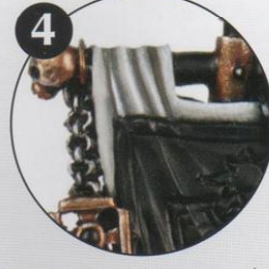
Paso 1: Joe empezó por aplicar una capa base de Charadon Granite, cubriendo toda la zona generosamente, incluida la parte posterior del estandarte.



Paso 2: a continuación, pintó las zonas más protuberantes usando una mezcla al 1:1 de Charadon Granite y Bleached Bone.



Paso 3: Joe añadió a la mezcla anterior pequeñas cantidades de Bleached Bone hasta aplicar las últimas luces únicamente con Bleached Bone.



Paso 4: para las últimas capas de luz, Joe fue fundiendo Bleached Bone con Skull White aplicando varias capas muy finas, en vez de dos más gruesas.

Pintado del efecto dorado



Paso 1: para conseguir el efecto dorado falso, Joe aplicó una mezcla a partes iguales de Snakebite Leather y Chaos Black para la capa base.



Paso 2: como tono medio, Joe aplicó Snakebite Leather sobre la zona.



Paso 3: en los pliegues del estandarte aplicó una mezcla al 1:1 de Snakebite Leather y Skull White. En los huecos no aplicó ninguna pintura.



Paso 4: para la última iluminación, Joe usó solo Skull White; de nuevo, evitó pintar el sombreado de los pliegues.

ASMITA PARRA



Para pintar la placa blanca del hombro y la insignia blanca del capítulo, Joe primero ha usado una capa base de Codex Grey, seguida de una capa de Fortress Grey y varias capas de Skull White.



Todas las gemas de la miniatura se han pintado con una mezcla al 1:1 de Blood Red y Chaos Black. Joe aplicó Blood Red puro a la mitad inferior de cada gema, seguido de una capa de Blazing Orange con forma creciente. Después, aplicó una pequeña luz con una mezcla a partes iguales de Sunburst Yellow y Skull White a la mitad inferior, y un punto de Skull White a la sección superior. Por último, aplicó barniz brillante a las gemas.

La pluma primero la ha pintado con Codex Grey, seguido de una luz con Fortress Grey y Skull White. Las secciones en rojo las ha pintado y resaltado usando la misma técnica que la de la capa. Joe separó las dos áreas con una fina línea negra. Cuando pintes las plumas, aplica la pintura hacia fuera para seguir el detalle.

Para la Cruz Terminatus pintada a mano, Joe usó Fortress Grey iluminado con Skull White. Después, usó Regal Blue y Skull White para limpiar y definir el diseño.

Joe no solamente ha pintado un diseño complicado a mano alzada, sino que además lo ha ensanchado y doblado siguiendo los pliegues de la capa.

HEAVY METAL

CLASE MAGISTRAL

DEMONIOS DEL CAOS

WARHAMMER

WARHAMMER
40,000

Esta Clase Magistral está dedicada a Despojacráneos, un poderoso desangrador temido en todos los campos de batalla. Joe Tomaszewski es el encargado de pintar a este servidor infame de Khorne.

DESPOJACRÁNEOS



Despojacráneos, desangrador y paladín preferido de Khorne, es un nombre temido por la cantidad de cadáveres que deja a su paso por los campos de batalla del mundo de Warhammer y en las zonas de guerra del 41º Milenio.

Despojacráneos tiene muchos apodos, pero todos tienen relación con su furia atávica al verse enfrentado a guerreros enemigos. Como Campeón inmortal de Khorne su deber es el de enfrentarse a los mejores héroes enemigos y aniquilarlos, para que todos puedan contemplar el poder innegable del Dios de la Sangre. Despojacráneos no solo derrota a sus enemigos, sino que los destroza totalmente. Lucha con tal velocidad que su reluciente espada negra es tan solo un destello borroso mientras cercena los brazos de su víctima para que no pueda luchar. Entonces, su alegría se desborda y le arranca el cráneo a su enemigo para presentárselo como ofrenda a su maestro.

Allí por donde pasa este demonio de piel roja, solo queda muerte y destrucción, pues Despojacráneos busca constantemente nuevos y relucientes cráneos para colocarlos en

el trono de cráneos de su maestro. Su devoción por su el Dios de la Sangre es tan grande que todos los que se acercan a su guarida pueden ver una montaña de cráneos pulidos de ojos negros y apagados que observan impasibles los cielos rojo sangre. Despojacráneos se guarda para sí los cráneos de los enemigos más difíciles, un raro privilegio entre los servidores de Khorne. Los cráneos los cuelga de los ganchos que adornan su capa oscura y sirven de testimonio de un duelo especialmente difícil o una batalla encarnizada que agradó especialmente a su maestro.

Esta magnífica miniatura esculpida por el talentoso Mark Harrison representa a Despojacráneos a pie, rodeado de cráneos y mostrando orgulloso el último cráneo adquirido tras derrotar a un enemigo.

Para esta clase magistral, pedimos a Joe Tomaszewski que diera vida al Herald de Khorne. El primer paso de Joe fue limpiar la miniatura, quitar las rebabas y líneas de molde con una cuchilla de modelismo y las limas. A continuación, montó la miniatura y la imprimó con Spray Chaos Black.

Pintado de la piel



Joe pintó aparte la cabeza de Despojacráneos, que colocó en una piana de criatura voladora para pintarla con más facilidad.



Este primer plano de la mano de Despojacráneos muestra las impresionantes técnicas de degradado propias de 'Eavy Metal' y que Joe utilizó para pintar la piel.

Joe pintó a Despojacráneos en dos partes, la cabeza por un lado y el cuerpo por otro, así pudo pintar el pecho y la espalda con todo detalle. Lo pintó del interior hacia el exterior, empezando por la piel roja. Aplicó la capa base mediante una serie de finas capas con Scab Red aplicadas directamente sobre la imprimación negra y a continuación,

aplicó sucesivas sombras más brillantes. Durante todo el proceso de pintura, la técnica de Joe consistió en muchas capas finas de pintura que, una encima de la otra, construyeron un sólido bloque de color. Esto provocaba un efecto suave entre las capas de luces con una suave gradación de color por toda la superficie.

Pintado de la piel roja



Paso 1: Mark aplicó muchas capas finas de Scab Red sobre la imprimación Chaos Black para formar la capa base. Las capas finas superpuestas forman un color sólido, que produce un efecto muy suave.



Paso 2: el siguiente paso fue aplicar una mezcla 1:1 de Blood Red y Red Gore sobre la capa base, de nuevo, mediante varias capas finas para crear una iluminación suave.



Paso 3: después aplicó luces con una mezcla al 1:1 de Blood Red y Blazing Orange a las zonas más prominentes de la piel, degradándolas hacia la capa anterior.



Paso 4: Joe aplicó una mezcla 1:1 de Chaos Black y Scorched Brown a los recovecos de la piel para hacer las sombras. Por último, aplicó una mezcla de Blazing Orange y Lyanden Darksun para iluminar las zonas más prominentes de la piel.



Ojos y dientes

Joe pintó los ojos y los dientes al inicio del proceso de pintado, y a la vez que la piel. Los ojos los pintó con Blazing Orange y luego les aplicó luces con Sunburst Yellow y Skull White. Los dientes los pintó con Charadon Granite y las luces las dio con Bleached Bone.

Pintado de la capa



Cuando acabó de pintar la piel, Joe se centró en la capa ondeante de Despojacráneos, prestando una atención especial al símbolo de Khorne que engalana el forro. La capa la pintó para que pareciera una capa de cuero negro, hecha, sin lugar a dudas, a partir de la piel despelada de sus víctimas.

El efecto del cuero fue deliberadamente sutil, para enfatizar la zona de la capa más visible: el gran símbolo de Khorne. Joe pintó la capa con un efecto "metal no metálico" para que pareciera formar parte del tejido de la capa, pero mostrando igualmente el color bronce característico de Khorne.

ASMITA PARRA

Cómo pintar el símbolo de la capa



Tejido de la capa

Joe pintó el material de la capa para que pareciera cuero. Aplicó una capa base con una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Codex Grey, dejando que se viera el Chaos Black en los recovecos. Después aplicó sucesivas luces de Codex Grey; tras lo cual pintó las zonas más prominentes con Fortress Grey. Por último, pintó una fina línea de Skull White en las áreas más prominentes, dándole así un efecto brillante al cuero.



Paso 1: el símbolo de Khorne y el ribete de la capa lo pintó con una capa base de Scorched Brown, directamente sobre la imprimación negra.



Paso 2: después aplicó las luces con Vermin Brown a las zonas más prominentes del símbolo, así como a los ribetes de los bordes para crear un perfil fuertemente definido.



Paso 3: Joe dio las luces al borde de la capa y del símbolo con una mezcla al 1:1 de Vermin Brown y Skull White.



Paso 4: por último, aplicó luces con Skull White a los bordes del símbolo para que pareciera brillante.

Pintado de los cráneos



Al mismo tiempo que pintaba los cráneos de la capa de Despojacráneos, Joe pintó los dos cráneos que adornaban sus cuernos, como se describe a continuación.



Hay pocas partes de Despojacráneos que no estén cubiertas de cráneos, incluida la peana de la miniatura.

El elemento más característico de Despojacráneos es, sin duda, la gran cantidad de cráneos que siempre lleva consigo. Desde las docenas de cráneos que cuelgan de su capa hasta los que adornan sus cuernos, está prácticamente cubierto por ellos, ¡por lo que hubiera sido una falta de respeto por parte de Joe no prestarles una atención especial!

Los cráneos se han pintado con una capa base de Charadon Granite y, después, se han iluminado con una mezcla cada vez más clara de Bleached Bone y Skull White. Joe utilizó el Charadon Granite para la capa base, para que los cráneos tuvieran un aspecto sucio, viejo y desgastado. De nuevo, Joe aplicó el color con varias capas finas.

Cómo pintar los cráneos



Paso 1: Joe aplicó una capa base de Charadon Granite directamente sobre la imprimación negra, dejando que el color negro se viera en los recovecos, especialmente en las cuencas de los ojos.



Paso 2: aplicó las luces con una mezcla al 1:1 de Charadon Granite y Bleached Bone cubriendo la mayor parte de la superficie de los cráneos.



Paso 3: el siguiente paso fue aplicar luces con Bleached Bone a los bordes y a las zonas más prominentes de los cráneos. Fijate que Joe ha dejado que la capa gris se vea en parte de los cráneos, para que tenga un aspecto desgastado y sucio.



Paso 4: las luces finales a los bordes más exteriores y a las superficies más prominentes de los cráneos las aplicó con Skull White, para que los huesos tuvieran un aspecto ligeramente polvoriento.



Pintado de las zonas metálicas



La vista aérea de la cabeza con cuernos de Despojacráneos muestra los cráneos de metal que decoran su casco.



Tras los cráneos que forman la capa de Despojacráneos se puede ver la infinidad de garfios de metal que los aguantan. Joe pintó los cráneos antes de pintar los detalles metálicos.

Por último, Joe pintó todas las zonas metálicas de Despojacráneos, como la armadura de hierro (con detalles de bronce) y los símbolos que la adornan, los cráneos de bronce esculpidos en su casco, y el montón de garfios de su capa. A diferencia de los símbolos pintados en la capa, Joe utilizó pinturas metálicas para conseguir un efecto metalizado.

Joe empezó pintando las zonas de hierro, puesto que al quedar por debajo del bronce, pudo pintarlas sin riesgo a quedar encima del bronce. El hierro y el bronce los pintó del mismo modo, con un color metálico mezclado con Chaos Black para la capa base y aplicando luces progresivas hasta el color metálico puro; por último, les dio un efecto apagado con un lavado de tinta Devlan Mud.

Cómo pintar el hierro

ASMITA PARRA



Paso 1: Joe pintó las zonas de hierro de Despojacráneos con una capa base mezcla al 1:1 de Chaos Black y Boltgun Metal.



Paso 2: las zonas más prominentes de hierro las iluminó con una capa de Dwarf Bronze puro, dejando que el color base se viera en los recovecos.



Paso 3: el efecto del hierro era demasiado brillante, así que Joe lo suavizó con un lavado de tinta Devlan Mud, dándole así un acabado mate.



Paso 4: después del lavado, aplicó las luces finales con Mithril Silver en las zonas más exteriores, obteniendo una suave luminosidad.

Cómo pintar el bronce



Paso 1: Joe dejó los detalles de metal de Chaos Black. Después de pintar el hierro, pintó el bronce con una mezcla al 1:1 de Dwarf Bronze y Chaos Black.



Paso 2: los detalles de metal los iluminó con una capa de Dwarf Bronze, dejando que el color de la capa base se viera en los bordes más exteriores del símbolo.



Paso 3: como pasó con las zonas de hierro, el efecto del bronce era un poco brillante en este momento. Joe lo apagó un poco con un lavado de tinta Devlan Mud.



Paso 4: por último, aplicó a los bordes y las superficies más prominentes del bronce una mezcla al 1:1 de Dwarf Bronze y Mithril Silver, creando un suave brillo.

Toques finales



Este primer plano muestra cómo Joe pintó la lengua, con una mezcla al 1:1 de Hornmagant Purple y Liche Purple, iluminada después con Fortress Grey en los bordes.



Joe pintó la espada para que pareciera de obsidiana, con una capa base de Chaos Black y luces con Codex Grey. Las zonas afiladas las pintó con una fina línea de Skull White para que pareciera que la luz se reflejaba en estos puntos.



Las garras las pintó de la misma manera que la hoja de la espada, con pinceladas más claras de Codex Grey y Skull White para representar las líneas de crecimiento.



La espada acabada, con su hoja de obsidiana y los detalles de bronce de la ornamentación.

Joe añadió algunos detalles a la miniatura. Aplicó toques finales a la lengua de Despojacráneos, a la espada de obsidiana y a sus garras. El último detalle fue el cráneo envuelto en llamas de la mano de Despojacráneos. Para que el fuego pareciera real, Joe utilizó las técnicas para ensombrecer e iluminar al revés de lo habitual, empezando por el color

más claro (Skull White) en los recovecos, y acabado con el más oscuro (Chaos Black) en las puntas, para representar las zonas más calientes y brillantes del centro del fuego. Por último, Joe pegó la cabeza al cuerpo y cubrió la peana de arena; después la pintó con Devlan Mud, seguido de un pincel seco de Vomit Brown y Bleached Bone.

Cómo pintar el fuego



Paso 1: de manera inusual, Joe empezó pintando el fuego con Skull White, y siguió con "luces menos claras" hasta llegar a los colores más oscuros en los bordes.



Paso 2: el primer paso fue pintar las zonas más prominentes con Sunburst Yellow, dejando que el blanco se viera en los recovecos, y así representar los extremos más calientes del fuego.



Paso 3: a continuación, pintó los bordes de las llamas con Blazing Orange. Es difícil difuminar un color oscuro encima de uno claro, por lo que Joe utilizó más capas de lo habitual.



Paso 4: la capa final fue de Scab Red, y las luces de Chaos Black en las puntas de las llamas. Joe pintó motas con Skull White en las llamas para representar la ceniza caliente.

KAUDILLO ORKO

ORKOS



Los Kaudillos Orkos son los miembros más poderosos de la sociedad orka, unos líderes naturales de los de su raza por su gran corpulencia y fuerza bruta. Los Orkos valoran por encima de todo la predisposición para matar y la astucia, y los pieles verdes que poseen estas dos virtudes están destinados a la grandeza. Está bien ser fuerte y resistente, pero si no eres "astuto", es probable que algún rival acabe apuñalándote en las tripas y esto, si tienes suerte. Lo más probable es que acabes siendo víctima de una mala teleportación, el ataque de un garrapato o algo aún peor.

Asimismo, tampoco sirve de nada ser solamente astuto. Los Gretchins son astutos, pero los Guerreroz Orkos no los escuchan y tampoco destacan por romper cabezas. Lo más recomendable es tener ambas cualidades para poder alcanzar el liderazgo. Son estos Orkos los que asumen el mando de centenares de pieles verdes y su horda aumentará de tamaño hasta convertirse en un ¡Waaagh!, una cruzada verde que arrasa mundos sembrando el caos y la destrucción.

Con cada lanzamiento, el equipo de diseño Citadel se supera y las miniaturas de

plástico mejoran cada vez más. Las actuales tienen mucho carácter, un gran nivel de detalle y es fácil convertirlas en elementos centrales de las unidades. Con esta idea en mente, pensamos que ya era hora de que el equipo 'Eavy Metal dedicara una clase magistral a una miniatura de plástico.

El Kaudillo Orko de la caja de Asalto a Black Reach era el candidato perfecto para el trabajo y Darren Latham asumió el reto en su primera clase magistral.

Como el plástico es un material muy versátil, animamos a Darren a que pusiese a prueba su habilidad para la conversión (con un poco de ayuda del diseñador de miniaturas Seb Perbet). El kit del Noble Orko de plástico era perfecto para esta tarea, y Darren usó componentes variados para crear un Kaudillo verdaderamente único.

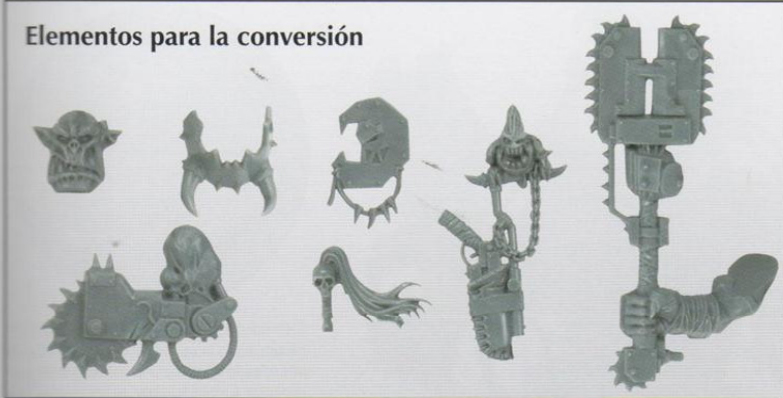
Antes de que Darren empezase a pintar la miniatura, planeó los componentes que iba a usar. Quería hacer un Kaudillo del Klan Luna Malvada y se guió por este concepto para hacer la selección de componentes. Antes de pegar las piezas, las unió con masilla para asegurarse de que la conversión quedaba bien.

WARHAMMER
40,000

En esta clase magistral, Darren Latham se ha encargado de pintar el Kaudillo Orko de plástico de la caja de Asalto a Black Reach. Su objetivo es desatar toda la furia de esta magnífica miniatura de Brian Nelson.

Conversión del Kaudillo

Elementos para la conversión



Darren quería abrir la figura para dejar más al descubierto la parte frontal del Orko. Para conseguirlo, le dobló el brazo derecho hacia fuera y le giró la cabeza. Después le cortó el brazo y la unión del cuello, y en los huecos amplió el espacio. Usó masilla verde para rellenar los huecos que había creado.

Darren se aseguró de que todos los componentes que usó no alterasen el movimiento y la dirección de la miniatura. Un error bastante frecuente en las conversiones es que el pelo de la miniatura quede flotando hacia un lado mientras el estandarte ondea en la dirección contraria, error que puede arruinar el impacto y realismo de una miniatura.



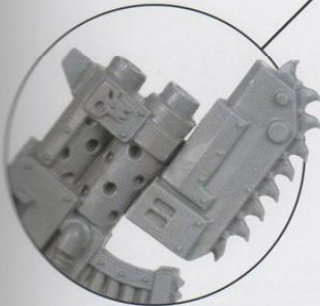
Darren sustituyó la cabeza original del Kaudillo por otra de la matriz de Noblez. A continuación, le añadió la placa de la mandíbula para darle un aspecto más amenazador. El coletero es otro componente del kit de Noblez Orkos. Darren se aseguró de que el pelo ondease en la misma dirección que el resto de elementos de la miniatura.



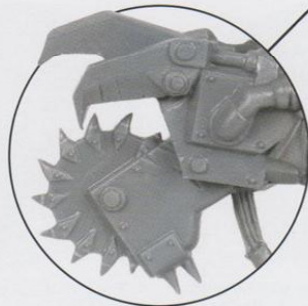
Todo Kaudillo Orko necesita un garrapato mascota, así que Darren lo colocó en el hombro del noble para darle un poco de carácter. ¡Sin duda, está más que dispuesto a morder en la cara al oponente que se le ponga al alcance!



El Estandarte del Jefe de la matriz de Noblez lo pegó en la parte posterior del Kaudillo. La mata de pelo que lleva atada ondea al viento en la misma dirección que el coletero y el taparrabos.



Darren le añadió una zierra a la garra de combate, pero pensó que desequilibraba la miniatura. Para rectificarlo, alargó el arma añadiéndole una hoja de sierra.



Al final, le añadió la sierra porque quería que la garra de combate fuese mucho más grande y fiera.



Piezas adicionales

Las matrices de nuestros kits de plástico, caso de los Noblez Orkos, están llenas de piezas adicionales e incluyen muchos más componentes de los que vas a necesitar para montar las miniaturas. Como buen aficionado al hobby, guarda todas las piezas sobrantes en tu caja de restos para futuros proyectos.

Pintado de la piel



Las venas las pintó del mismo modo que el tono azul bajo los párpados. El tono más rojizo de piel correspondiente a las zonas en las que existe una unión entre la piel y un implante biónico, los pintó del mismo modo que los labios (consulta la imagen inferior).



Darren prestó atención especial a los músculos del brazo. Para definirlos, usó el método y colores descritos abajo, pero en lugar de aplicar una sola capa gruesa, optó por aplicar varias capas finas para conseguir un acabado más suave.

Siempre queremos que nuestros héroes y personajes destaquen, especialmente en un ejército en el que hay tantas miniaturas de infantería pesada como es el caso de los Orkos. Aunque el tamaño y la estética de un personaje ayuda a diferenciarlo del resto de guerreros Orkos, nuestros compañeros del 'Eavy Metal usan una técnica mucho más sutil para ayudar a definir esta diferencia en el caso de los Orkos: añadiendo amarillo al tono de la piel.

El tono amarillo de la mezcla suaviza el tono de la piel, haciéndolo más claro y fuerte y atrayendo la vista. Otro truco para conseguir que la miniatura destaque consiste en usar siempre el mismo color para iluminar. Por ejemplo, los labios, las venas azules y la piel se han pintado con Bleached Bone como color base para las luces, ayudando a unificar los tonos de la carne.

Pintado de la piel

ASMITA PARRA



Paso 1: primero aplicó una capa base de Orkhide Shade a la piel del Kaudillo Orko. Seguidamente le dio un lavado con una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Badab Black.



Paso 2: a continuación, Darren le dio una capa de Knarloc Green a todas las zonas de piel evitando no aplicarlo en los recovecos.



Paso 3: la capa siguiente consistió en Goblin Green puro; Darren evitó los recovecos y las hendiduras de la piel para que el tono Knarloc Green destacase más.



Paso 4: después, aplicó una capa al 4:1:1 de Goblin Green, Golden Yellow y Bleached únicamente a las zonas más protuberantes.



Paso 5: en este paso usó la misma mezcla de colores, salvo que esta vez las proporciones fueron 2:1:1 de Goblin Green, Golden Yellow y Bleached Bone.



Paso 6: para acabar la piel, Darren aplicó una capa muy fina de Bleached Bone únicamente a las zonas más prominentes.



Acabada la piel, Darren pasó a pintarle las garras con una capa base mezcla al 1:1 de Orkhide Shade y Hawk Turquoise. Para las luces usó Rotting Flesh.



Los párpados inferiores los pintó con una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Goblin Green. Para los labios, usó una mezcla a partes iguales de Scab Red y Goblin Green.

Pintado de la ropa



Darren decidió que las pistoleras de las armas eran del mismo material que los pantalones del Orko así que los pintó del mismo color.



Las costuras las perfiló en color negro para ayudar a definir el detalle. Para ello, Darren usó un lavado de Badab Black seguido de una fina línea de Chaos Black.

Darren usó Kommando Khaki para dar las luces principales tanto de la ropa marrón como de la negra. Darren no quería usar un color tradicional como el gris para las zonas negras porque quedarían una luces muy contrastadas, sugiriendo que el material era de cuero, cuando en realidad él quería que pareciera ropa.

Las luces en Kommando Khaki sugieren un tono más frío, ya que Darren quería que la ropa tuviese tonos más fríos para que contrastasen con los amarillos más cálidos de la armadura. Un aspecto clave de la teoría del color es reconocer los tonos cálidos y fríos y usarlos para que contrasten, con lo que se obtiene un bonito efecto.

Pintado de la ropa marrón



Paso 1: en la ropa primero aplicó una capa base con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Khemri Brown, seguida de un lavado con Badab Black.



Paso 2: seguidamente, Darren aplicó a las zonas más protuberantes una mezcla al 2:2:1 de Scorched Brown, Khemri Brown y Kommando Khaki.



Paso 3: en la capa siguiente usó la misma mezcla de tonos marrones, pero añadiendo esta vez más Kommando Khaki a la mezcla.



Paso 4: como luz final usó únicamente Kommando Khaki, aplicándolo solo a las zonas más pronunciadas de las dobleces y pliegues.

Pintado de la ropa negra



Paso 1: Darren aplicó primero una capa base al 4:1 con una mezcla de Chaos Black y Kommando Khaki. Después, aplicó un lavado con Scorched Brown diluido.



Paso 2: para las luces del negro, Darren usó una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Kommando Khaki.



Paso 3: Darren continuó aplicando más luces. Esta vez añadió más Kommando Khaki a la mezcla al 3:1 de Kommando Khaki y Chaos Black.



Paso 4: igual que en las zonas de ropa marrón, en el paso final aplicó únicamente Kommando Khaki como última luz.

Pintado de metálicos



La hebilla del cinturón la pintó usando la técnica del metal oscuro, descrita abajo.



Darren pintó las partes más visibles de las armas que sobresalen de las pistolas con la técnica del metal oscuro.

Igual que ocurre en la mayoría de Orkos, esta miniatura tiene muchas zonas metalizadas, de modo que es aconsejable pintarlas de dos formas diferentes. Darren se decantó por el metal oscuro y el bronce. Estos dos tonos contrastan muy bien entre sí, pero además al metal oscuro le ha añadido un efecto de rojo oxidado cálido y al bronce un efecto de verdigris. De este modo, Darren ha incluido dos colo-

res que contrastan a la mezcla, y que ayudan a definir la miniatura aún más.

Para el efecto de oxidado, Darren usó la técnica del punteado. Con un pincel viejo, punteó ligeramente la pintura sobre las zonas deseadas. Cuando quieras dar un efecto oxidado, recuerda siempre que "menos es más".

Pintado del bronce



Paso 1: Darren usó para la capa base una mezcla al 1:1:1 de Tin Bitz, Dwarf Bronze y Scorched Brown. Después, dio un lavado al 1:1 con una mezcla de Chaos Black y Badab Black.



Paso 2: a continuación, aplicó un tono medio con la misma mezcla usada para la capa base añadiéndole una pequeña cantidad de Mithril Silver.



Paso 3: Darren aplicó un lavado a los recovecos y remaches con una mezcla a partes iguales de Dark Angels Green y Hawk Turquoise.



Paso 4: para la última luz, el pintor utilizó Mithril Silver y después añadió una cantidad pequeña de Rotting Flesh a los recovecos más profundos.

Pintado del metal oscuro



Paso 1: Darren pintó primero las partes metalizadas con Boltgun Metal. A continuación, aplicó un lavado con una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Badab Black.



Paso 2: Darren aplicó un lavado de Scorched Brown diluido directamente a las zonas más recónditas.



Paso 3: aplicó un lavado con Bestial Brown diluido, seguido de otro con Vermin Brown en las hendiduras. Este color también lo aplicó punteado a lo largo de la garra de combate.



Paso 4: después iluminó el metal con Chainmail. A continuación, usó Mithril Silver para remarcar lo afiladas que están las hojas de la garra.

Pintado de la armadura



Tras pintar la armadura, Darren le añadió algunos detalles característicos del Klan Luna Malvada como las llamas, que pintó cuidadosamente con Chaos Black.



Darren también usó otros motivos, como los cuadros de la placa de la mandíbula y el diseño en el borde de las hombreras. Primero los pintó con Chaos Black y a continuación los iluminó con Codex Grey.

Después de pintar la armadura amarilla, Darren le añadió algunos detalles adicionales, caso de las llamas negras, los cuadros de la placa de la mandíbula y el diseño del borde de las hombreras, todos ellos motivos clásicos Orkos.

A continuación, Darren pintó los desconchones de la armadura aunque no del modo habitual. Para ello, en lugar de pintar los desconchones con Plateado Mithril, decidió

crear un efecto de capas; algunos desconchones simplemente no han cubierto la capa de pintura previa, de modo que queda al descubierto zonas oxidadas, mientras que los desconchones más recientes dejan al descubierto el color metálico de la primera capa. Darren ha conseguido este efecto "trabajando hacia atrás", pintando los desconchones desde el exterior al centro.

Pintado de la armadura amarilla **ASMITA PARRA**



Paso 1: Darren empezó por pintar la armadura del Klan Luna Malvada con una capa base de Tausept Ochre.



Paso 2: seguidamente dio una nueva capa a las zonas más protuberantes de la miniatura con una mezcla al 1:1 de Iyanden Darksun y Golden Yellow.



Paso 3: para conseguir un poco de definición y sombreado, aplicó Dark Flesh diluido en los recovecos.



Paso 4: Darren aplicó nuevas luces a las zonas más protuberantes con la mezcla del paso 2 a la que añadió un poco de Skull White.



Paso 5: para las últimas luces, añadió un poco más de Skull White a la mezcla anterior.

Pintado de los desconchones de la pintura



Paso 1: para pintar el exterior del desconchón, Darren usó una mezcla al 1:1:1 de Iyanden Darksun, Golden Yellow y Skull White que aplicó a la placa de la hombrera.



Paso 2: a continuación dio Dark Flesh a algunos de los desconchones. Darren tuvo cuidado de dejar el contorno de la mezcla previa.



Paso 3: seguidamente aplicó Boltgun Metal en el centro de algunos de los desconchones. Algunos los dejó así para dar la impresión de que los desconchones se produjeron en momentos diferentes.



Paso 4: para acabar, Darren usó Mithril Silver en algunos desconchones para que parecieran más recientes.

Últimos detalles



El tono rojizo del coiletero se ha utilizado como punto de color de la miniatura. Para pintarlo, Darren usó Scab Red, seguido de Blood Red y, por último, Vomit Brown.



Las llamas del borde del taparrabos las pintó a pulso usando la misma mezcla de la armadura con Vomit Brown para las sombras más oscuras.



Darren pintó el garrapato con Liche Purple, seguido de Hormagaunt Purple y Kommando Khaki.



Para el pelo del garrapato, usó una mezcla de Hawk Turquoise y Regal Blue, que posteriormente iluminó con Space Wolves Grey.



El estandarte del Klan Luna Malvada lo pintó igual que la armadura amarilla.



Los casquillos de munición puedes hacerlos cortándolos de una varilla metálica o de plástico.

GALERÍA DEL KLAN LUNA MALVADA 'EAVY METAL™



Solo los Orkos más ricos y extravagantes del Klan Luna Malvada pueden permitirse una mega-armadura.



La indumentaria de este Goblin se ha pintado de amarillo para indicar que pertenece al Klan Luna Malvada.



Este Noble se ha pintado de un modo muy similar al Kaudillo, con una técnica de pintado de desgaste de la armadura.

GALERÍA 'EAVY METAL™



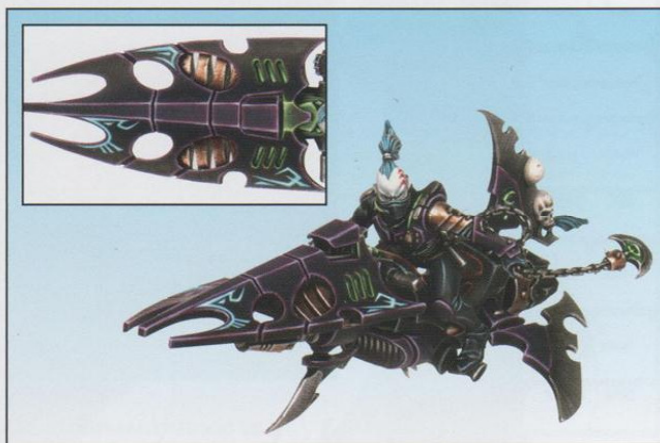
Detalle de un Escupemuerte



Marine Táctico de los Guerreros Águila (izquierda) y Marine Táctico de los Águilas del Emperador (derecha)



Tirano de Enjambre de la Flota Enjambre Behemoth, armado con garras afiladas y escupemuertes acoplados



Guadaña de la élite del Espolón central



Noble Orko armado con gran rebanadora (izquierda) y kombiakribillador-lanzakohetez (derecha)



Vidente de Ulthwé

GUERREROS DEL CAOS

WARHAMMER

Keith Robertson afronta el desafío de pintar este impresionante Señor del Caos. En esta clase magistral nos explicará cómo pintar una miniatura multicomponente pintando las piezas por separado.

SEÑOR DEL CAOS



Hay pocas cosas más aterradoras que enfrentarse en batalla a un Señor del Caos, los campeones mortales de los Dioses Oscuros. Estos individuos sobresalen incluso por encima de otros campeones a lomos de sus corceles del Caos pertrechados para la guerra. Imbuidos de poder y poseedores de una temible habilidad fruto de innumerables batallas, los Señores del Caos se cuentan entre los guerreros más terribles del mundo de Warhammer. Un guerrero lo bastante insensato o imprudente para enfrentarse a un Señor del Caos parece una débil criatura a su lado. A ojos de los Señores del Caos, los paladines de los hombres son niños debiluchos, los Orcos seres enormes y lentos e incluso los Elfos les parecen frágiles y endeblés a pesar de su arrogancia. Cuando tienen que enfrentarse a la grandeza de un Señor del Caos, regimientos enteros de guerreros se acobardan, porque saben que se enfrentan a la encarnación de la muerte.

Estos hábiles asesinos lideran a sus ejércitos en primera línea, a menudo a lomos de criaturas monstruosas como pesadillas o una montura demoníaca. Aunque los Señores del

Caos aniquilan a todos sus enemigos con una asombrosa habilidad, como todos los paladines del Caos, tienen una predisposición a enfrentarse a los héroes y comandantes de la fuerza enemiga, matándolos sin piedad. Los patrones de los guerreros del norte admiran estas acciones, porque distinguen sus guerreros elegidos de los campeones de otros dioses menores.

Como se entregan al combate con una brutalidad tremenda, los Señores del Caos son una presencia dominante en el tablero y requieren una miniatura igual de impactante. Por suerte, nuestros diseñadores de miniaturas nos han maravillado durante años con miniaturas magníficas.

Para esta clase magistral, hemos elegido la impactante miniatura de un Señor del Caos en montura demoníaca, obra de Michael Anderson. La pose de la miniatura es realmente amenazante, lo que la convierte en una pieza central para tu ejército. Keith Robertson asume el desafío de pintar esta miniatura y para empezar, ha limpiado bien todos sus componentes y ha imprimado la miniatura con Spray Chaos Black.

Pintado del corcel del Caos

ASMITA PARRA

Keith ha decidido pintar al Señor del Caos como seguidor de Nurgle, de modo que planea usar bastantes punteados verdes y metales apagados para darles una apariencia decadente. Cuando uses esta paléta de color, es importante añadir un tono que contraste. Keith ha aprovechado la piel cauterizada de la montura para pintarla en un rojo vivo que contraste bien con la armadura verde del Señor del Caos y de la barda. Mientras pintaba la piel, aprovechó para añadirle algunas muescas y cortes a la montura para sugerir que se trata de un caballo tan veterano en batallas como su jinete. Keith las pintó a pulso con la misma mezcla de Vomit Brown que usó para la piel del corcel (consulta el paso 5 inferior), y a continuación la sombreado con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black.



Pintado del pelaje del caballo



Paso 1: Keith empezó por aplicar una capa base de Scorched Brown, asegurándose de cubrir bien toda la zona.



Paso 2: a continuación, aplicó un lavado a la piel con una mezcla al 1:1 de Badab Black y Ogryn Flesh procurando que entrase bien en los recovecos.



Paso 3: como tono medio, Keith aplicó una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Dark Flesh, manteniendo los tonos más oscuros en los recovecos de la carne de la montura.



Paso 4: Keith mantuvo la gradación de color en las zonas más protuberantes, esta vez añadiendo Scab Red a la mezcla previa en una proporción de 1:2 (una parte de Scab Red y dos partes de la mezcla usada en el paso 3).



Paso 5: Keith iluminó la piel aplicando la pintura a los tendones más sobresalientes del músculo. Para ello, añadió Vomit Brown a la mezcla anterior en una proporción de 2:1 (dos partes de Vomit Brown y una parte de la mezcla del paso 4).



Paso 6: Keith dio una última luz a los tendones usando una mezcla al 1:1 de Vomit Brown y la mezcla del paso 5.

Pintado de la Marca del Caos



Paso 1: Keith primero aplicó una capa base de Scab Red a la marca del Caos de la montura.



Paso 2: en el paso siguiente, aplicó una mezcla al 1:2 de Scorched Brown y Vomit Brown.



Paso 3: a continuación, añadió Bleached Bone a la mezcla marrón del paso previo y la usó para iluminar la marca.

Pintado de la armadura



A primera vista puede parecer que la barda de la montura y la armadura del jinete se han pintado con los mismos colores y usando la misma técnica, pero en realidad, el jinete se ha pintado en tonos más claros.

Al pintarlo de este modo, Keith consigue atraer la atención hacia el jinete. Es un consejo práctico para cualquier personaje montado: si pintas el jinete en tonos ligeramente más claros que los de la montura, te ayuda a definirlo y le aporta mayor cohesión como pieza.

Pintado de la armadura del Chaos



Paso 1: Keith pintó la capa base de la armadura con una mezcla de Knarloc Green y Orkhide Shade aplicándola a todo excepto a los bordes de los protectores de la rodilla.



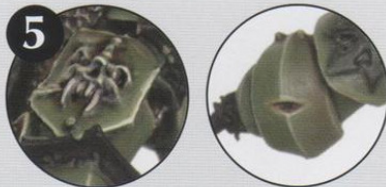
Paso 2: a continuación, aplicó Knarloc Green a toda la armadura, excepto a los recovecos más profundos y alrededor de las uniones.



Paso 3: Keith mezcló Knarloc Green y Desert Yellow en una proporción de 1:3, y lo aplicó a las zonas más prominentes y bordes de la armadura.



Paso 4: Keith añadió Rotting Flesh a la mezcla anterior en una proporción de 1:1. Esta vez lo aplicó a las zonas más elevadas para crear una iluminación marcada.



Paso 5: Keith aplicó varias tintas en parches por toda la armadura, concentrándose en las zonas más sombreadas. Usó Leviathan Purple y una mezcla al 6:1 de Gryphonne Sepia y Golden Yellow, seguida de una mezcla al 2:4:1 de Baal Red, Ogryn Flesh y Scab Red.



Paso 6: Keith aplicó una luz final de Rotting Flesh. Para acabar, pintó algunos cortes y marcas de daños de batalla usando la mezcla del paso 4, oscurecida cuidadosamente con Scorched Brown.

Pintado de la barda



Paso 1: Keith dio una capa base con una mezcla al 1:2 de Chaos Black y Catachan Green.



Paso 2: seguidamente aplicó Catachan Green a toda la barda excepto a los recovecos.



Paso 3: después pintó los bordes tanto interiores como exteriores de la armadura con una mezcla al 1:2 de Rotting Flesh y Catachan Green.



Paso 4: la última luz fue de Rotting Flesh, seguida de unas tintas para simular daños con la misma técnica que en la armadura (pasos 5 y 6).



Uno de los efectos clave conseguidos por Keith es el verdigris del dorado. El Verdigris lo causa la oxidación del cobre o el bronce, exactamente del mismo modo que ocurre con el hierro o el metal. Antes de pintar este efecto en tu miniatura, es mejor hacer una investigación previa. Keith encontró muchas fotografías útiles en internet; las mejores eran de estatuas de bronce de plazas de ciudades, en las que las estatuas llevaban muchos años expuestas a los elementos. De las imágenes Keith dedujo que el verdigris es más común si el elemento ha estado expuesto al agua y en los recovecos de las esculturas. El pintor ha aplicado este efecto en el casco y escudo, para aportarle ese aspecto corroído y decadente ideal de todo seguidor de Nurgle.

Keith ha añadido un desgaste adicional a la miniatura aplicando tintas a la armadura en zonas precisas como bajo el brazalete y en las zonas más recónditas de la barda, para reforzar la apariencia deslustrada del metal.

Primer plano del escudo



Pintado del dorado



Paso 1: Keith primero aplicó una capa base con una mezcla al 1:3 de Tin Bitz y Dwarf Bronze.



Paso 2: a continuación, aplicó Dwarf Bronze a todo el casco excepto a los recovecos.



Paso 3: Keith aplicó una mezcla al 1:2 de Dwarf Bronze y Mithril Silver con la que iluminó los puntos más prominentes.



Paso 4: entonces dio un lavado a todo el casco con Devlan Mud seguido de otro con Badab Black solo a los recovecos.



Paso 5: para el verdigris, usó una mezcla diluida al 8:1:1 de Hawk Turquoise, Orkhide Shade y Skull White.



Paso 6: por último, aplicó la última luz de Mithril Silver a los bordes del casco.

Pintado del martillo



Paso 1: Keith primero le aplicó una capa base de Boltgun Metal.



Paso 2: seguidamente, le aplicó un lavado de Badab Black, seguido de varios lavados más hasta obtener un aspecto ennegrecido y desigual.



Paso 3: para darle un aspecto de desgaste por el tiempo, le aplicó más tintas usando Hawk Turquoise, Catachan Green y Vermin Brown.



Paso 4: para acabar dio las últimas luces a los bordes del martillo únicamente con Chainmail.



Probablemente habrás notado que Keith usa mucho las tintas para dar un aspecto vitrificado. Esta técnica es muy similar al lavado y también usa pintura diluida. La diferencia fundamental entre un lavado y un vitrificado es que un lavado se usa para crear sombras y profundidad, mientras que un vitrificado se usa en una serie de capas finas para modificar e intensificar un color, concentrando el brillo e intensidad en áreas particulares.

Para aplicar un vitrificado, solo has de elegir un color y diluirlo mucho en agua, hasta el punto que no distingas si tiene algún pigmento. A Keith le gusta agilizar el proceso añadiendo un tono vitrificado medio en lugar de agua. El vitrificado debe aplicarse en varias capas muy suaves, asegurándote de que la capa anterior se haya secado antes de pasar a la siguiente. En esto también difiere de las tintas que pueden aplicarse generosamente una sola vez.

Pintado de la capa



Paso 1: Keith empezó por aplicar una capa base a la capa con una mezcla al 1:2:2 de Chaos Black, Scab Red y Warlock Purple.



Paso 2: después aplicó un lavado a los recovecos con una mezcla al 4:1 de Badab Black y Chaos Black.



Paso 3: para el tono medio usó la mezcla del paso 1 y le añadió Kommando Khaki al 3:1 (tres partes de Kommando Khaki y una parte de la mezcla de la capa base).



Paso 4: como luz final, Keith usó Kommando Khaki puro aplicándolo solo en las zonas más protuberantes.

Pintado de la madera



Paso 1: la madera de la parte inferior del escudo la pintó con una mezcla al 1:2 de Scorched Brown y Khemri Brown.



Paso 2: para el lavado, Keith aplicó dos capas de Badab Black, asegurándose de que la primera capa estuviera seca antes de aplicar la segunda.



Paso 3: Keith empezó las luces del veteado de la madera aplicando Khemri Brown.



Paso 4: para la última luz aplicó una mezcla al 1:2 de Khemri Brown y Dheneb Stone a los bordes y al veteado de la madera.

Pintado de detalles (continuación)

Pintado de la capa de piel



Paso 1: a la capa de piel, Keith le dio una capa base uniforme con una mezcla al 1:1 de Astronomican Grey y Catachan Green.



Paso 2: a continuación, aplicó un lavado de Badab Black. Keith aplicó varias capas adicionales en forma de V invertida en el centro de la capa.



Paso 3: aplicó un pincel seco de Rotting Flesh a toda la capa, concentrando la pintura en las zonas alrededor de la forma en V.



Paso 4: aplica Skull White como última luz, concentrando la mayor cantidad de pintura en los bordes de la capa.

ASMITA PARRA

Pintado del cuero



Paso 1: las bandas de cuero se han pintado con una capa base de Chaos Black. Con cuidado, Keith evitó no meterse en la piel del caballo.



Paso 2: a continuación, iluminó el cuero con una mezcla al 1:3 de Chaos Black y Rotting Flesh aplicado en los bordes y grietas.



Paso 3: para la última luz, Keith añadió más Rotting Flesh a la mezcla previa en una proporción de 1:1.

Pintado de los tentáculos



Paso 1: para el brazo con tentáculos del Señor del Caos Keith aplicó una capa base de Tallarn Flesh.



Paso 2: Keith dio las primeras luces con una mezcla al 1:2 de Tallarn Flesh y Rotting Flesh.



Paso 3: después añadió más Rotting Flesh a la mezcla previa en una proporción del 2:1 (dos partes de Rotting Flesh y una de la mezcla anterior).



Paso 4: Keith les dio un aspecto vitrificado a los recovecos con una mezcla al 1:1 de Liche Purple y Scab Red.



Paso 5: Keith dio una nueva capa, esta vez usando una mezcla al 2:1 de Liche Purple y Regal Blue.



Paso 6: para las últimas luces, aplicó Skull White en los puntos más prominentes.

Pintado de los cuernos

El pintado de cuernos puede parecer muy complicado pero, como ocurre con todo el pintado de la miniatura, solo requiere un poco de práctica.

Todo es cuestión de saber manejar el pincel y dejar que sus cerdas hagan el resto. En el punto de unión de los colores claro y oscuro, aplica un punteado suave con el pincel de arriba a abajo (o al revés). No cojas el pincel como si se tratara de un lápiz y procura mantenerlo a un nivel constante, porque si pintas en tu dirección cambiarás el modo en que la pintura fluya en la miniatura.



Pintado de los cuernos del casco



Paso 1: los cuernos primero se imprimaron con Chaos Black.



Paso 2: Keith seguidamente aplicó una capa de Scorched Brown cubriéndolo todo excepto la base del cuerno.



Paso 3: Keith aplicó Calthan Brown siguiendo un diseño alargado y recortado, tal y como hemos descrito antes.



Paso 4: el color Tausept Ochre lo aplicó del mismo modo que el paso anterior, pero no tan próximo a la base del cuerno.

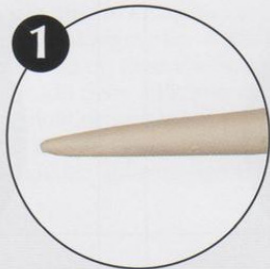


Paso 5: Keith aplicó Bleached Bone en la capa siguiente cerca de la parte superior del cuerno.

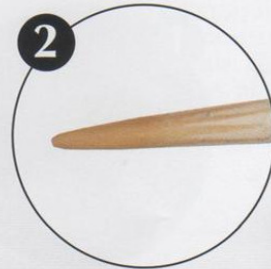


Paso 6: para las luces usó Skull White, pero únicamente lo aplicó en las puntas de los cuernos.

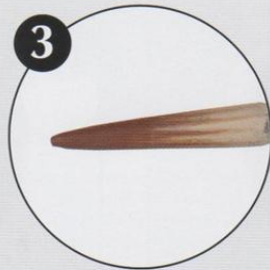
Pintado de los cuernos de la montura



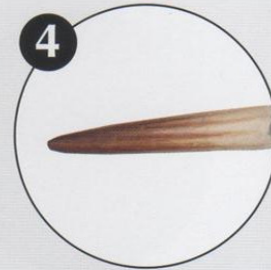
Paso 1: los cuernos de la montura son de un tono más claro en la base y uno más oscuro en las puntas, de modo que Keith empezó con una capa base de Bleached Bone.



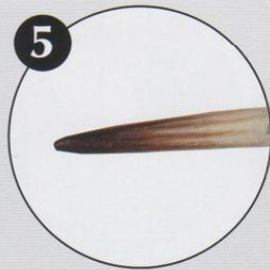
Paso 2: tras la capa base, Keith aplicó Tausept Ochre, creando un diseño alargado, similar al de los cuernos del casco.



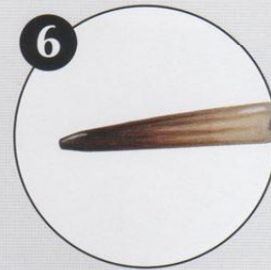
Paso 3: Keith aplicó una capa de Calthan Brown a la parte superior del cuerno, sin acercarse tanto a la base como en el paso anterior.



Paso 4: seguidamente aplicó Scorched Brown a la parte superior del cuerno, asegurándose que las capas anteriores quedarán visibles hacia la base.



Paso 5: Keith pintó la punta con Chaos Black para crear el efecto de un degradado de oscuro a claro.



Paso 6: para acabar, Keith usó Skull White para iluminar la punta y crear un efecto brillante.



La rienda las pintó usando la misma técnica que la de las correas de cuero descrita anteriormente.



Las manos que cuelgan del arnés las ha pintado con Tallarn Flesh y las iluminó con una mezcla de Tallarn Flesh y Catachan Green. Después, dio un lavado de Leviathan Purple y lo diluyó con Catachan Green.



Las peanas pueden mejorar una miniatura y en este caso, Keith ha hecho una peana magnífica para este Señor del Caos. Para crear la base de su Señor del Caos, Keith le añadió escombros y cráneos de una matriz de guerreros del Caos, y césped electrostático.



La cola del caballo la imprimó con Chaos Black y la iluminó con Hawk Turquoise y Rotting Flesh. El Hawk Turquoise es un color suplementario y si lo aplicas al casco, el escudo, la frentera y la cola, ayuda a equilibrar toda la miniatura.



La cota de malla la pintó usando la misma técnica en metal que para el martillo de guerra. Para crear el contraste, Keith le dio un efecto oxidado en la zona de unión con la barda verde del caballo. En el otro extremo de la armadura, ha añadido verde para que contraste con el rojo de la piel de la montura.



Keith ha pintado la hebilla del cinturón con Boltgun Metal seguido de una luz con Chainmail. Keith consiguió el efecto oxidado con Vermin Brown muy diluido aplicado entre la hebilla y la armadura verde, dándole un gran contraste.



Los cráneos los ha mantenido en un tono deliberadamente neutro, por lo que los ha pintado con Scorched Brown y Khemri Brown, seguido de un lavado con Devlan Mud y una luz de Kommando Khaki.

En esta clase magistral hemos pedido a Neil Green que pinte esta magnífica miniatura de Guardián del Lobo pelirrojo, lleno de pieles, cuchillas de lobo, garras de lobo y rodeado de un campo de energía.

GUARDIA DEL LOBO



La Guardia del Lobo está formada por hermanos de batalla seleccionados como la escolta personal de un Señor Lobo. Todos los guerreros de los Lobos Espaciales anhelan entrar en la Guardia del Lobo y luchan con más ímpetu cuando un Señor Lobo esté cerca, con la esperanza de ganarse el derecho a entrar a formar parte de esta hermandad legendaria. La inclusión de la Guardia del Lobo no solo comporta prestigio y acceso a las mejores armas y equipo sino la posibilidad de conseguir la mayor de las glorias. La Guardia del Lobo luchará lealmente al lado de su Señor del Capítulo a para llevar a cabo acciones merecedoras de las sagas más grandes.

La Guardia del Lobo cumple otras funciones además de ser la escolta del Señor Lobo, ya que también acompaña a otras manadas del ejército, aportándoles su sabiduría y habilidad en el fragor del combate. Este deber se considera un gran honor ya que la Guardia del Lobo es la unidad de tropas de élite del Capítulo de los Lobos Espaciales y comparten con sus Hermanos de Batalla su

valor y experiencia en batalla. Una manada de Garras Sangrientas dispuesta a probar su valía en combate, aprovecha todo el conocimiento táctico y la experiencia en batalla de la Guardia del Lobo. Y unidades más experimentadas como los Colmillos Largos, cuyo número se reduce a medida que transcurren las décadas, aprovechan la veteranía y toda la potencia de fuego que les aporta esta unidad.

El Guardián del Lobo sobre el que se centra nuestra clase magistral es una miniatura excelente de Juan Díaz, armada con un par de garras de lobo y con una pose que indica que está a punto de atacar a un enemigo, abalanzándose sobre él con un gesto de ira pura en su rostro.

Neil Green estaba ávido por poner sus garras en esta miniatura de metal. Empezó por limpiar los componentes, sobre todo la armadura y las garras, retirando las rebabas y líneas de molde. A continuación, le pegó los brazos, aunque mantuvo el generador dorsal aparte. Después, imprimó la miniatura con Chaos Black.

Pintado del rostro

El rostro de una miniatura es lo primero que atrae la atención del espectador y por eso merece la pena que le dediques un poco más de tiempo, especialmente si se trata de una miniatura como ésta. Neil ha pintado el rostro del Guardián del Lobo en tonos claros porque atrae la atención de inmediato y define el punto focal.

Cuando pintes un rostro de una gran expresividad, mantén la pintura muy diluida para no perder el detalle, así que te recomendamos que mejor apliques dos o tres capas finas en cada paso. Si la pintura está demasiado espesa, oscurecerá el detalle, pero también tendrá pinceladas más visibles que restarán belleza al efecto final.

El otro punto a destacar es cómo pintar la zona en la que el pelo confluye con el rostro. Hay que pintar una línea fina que delimite estas dos áreas porque también ayuda a definir el punto focal de la miniatura. Cuando Neil aplicó la capa base al rostro, la pintó hasta el pelo, pero en pasos posteriores no llegó hasta el borde, delimitando la zona mediante la línea de pintura más oscura.

Pintó los dientes con Bleached Bone. Neil dejó los ojos de color negro y rellenó las cuencas con Bleached Bone, dejando un hueco en medio para pintar la pupila. Eso sí, hace falta tener un pulso firme.

La cara

ASMITA PARRA



Paso 1: Neil aplicó una capa base con una mezcla al 1:1 de Vermin Brown y Scorched Brown.



Paso 2: a continuación, aplicó una mezcla al 2:1:1 de Dwarf Flesh, Vermin Brown y Scorched Brown a toda la cara excepto a los recovecos.



Paso 3: después aplicó Dwarf Flesh puro, y pintó nuevamente la cara con un tono medio evitando las zonas más recónditas.



Paso 4: para iluminar el rostro, Neil usó una mezcla al 1:1 de Dwarf Flesh y Skull White, aplicada solo a las zonas más protuberantes.



Paso 5: a continuación, aplicó una mezcla al 3:1 de Skull White y Bleached Bone, seguida de un lavado al 1:1 de Gryphonne Sepia y Ogryn Flesh.



Paso 6: los ojos y los dientes los pintó con Bleached Bone, y las luces las retocó con la mezcla del paso 5.

El pelo



Paso 1: Neil le pintó el pelo con Bestial Brown seguido de una capa de Blazing Orange.



Paso 2: después le aplicó dos lavados consecutivos de Ogryn Flesh, seguido de una luz con Dwarf Flesh a cada mechón de pelo.



Paso 3: para la última luz, Neil usó Bleached Bone. Y para acabar, aplicó Baal Red muy diluido a toda la zona.

Pintado de la servoarmadura

La mayor parte de la servoarmadura está oscurecida con detalles como las pieles, mucho más prominentes en la parte posterior de la miniatura.



La parte central del generador dorsal lo pintó del mismo modo que la servoarmadura.

Existen multitud de métodos para pintar una servoarmadura y muchos de ellos los hemos publicado en la White Dwarf. El método empleado por el 'Eavy Metal ha evolucionado en los últimos años y es muy efectivo. Primero, aplica un color mate que servirá de capa base y sobre éste das varias capas finas hasta que consigas una capa sólida y opaca. A continuación, aplica una luz a los bordes de cada segmento y una sombra a las uniones entre secciones. Asumimos que la fuente de luz viene directamente de encima de la cabeza y por este motivo los bordes superiores tienen una luz más intensa. Este enfoque se demuestra mucho mejor en las luces aplicadas al puño en el paso a paso inferior. En pasos posteriores puedes apreciar cómo se aplican las luces más

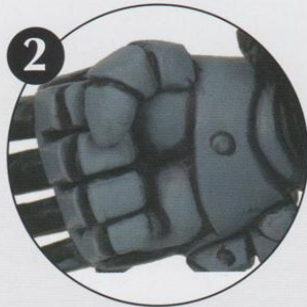
fuertes en la parte superior de los dedos y en el pulgar. De este modo, iluminamos la miniatura y evitamos que la mirada se centre en múltiples fuentes de luz.

Este es el método en términos muy generales, pero puedes completarlo con algunos efectos de pintado adicionales. Por ejemplo, en este artículo explicamos cómo causar daños de batalla adicionales, arañazos y desconchones. La servoarmadura de los Lobos Espaciales suele acentuarse con tonos rojos y amarillos porque resultan ideales para contrastar. Normalmente se aplican a las hombreras (lo abordaremos más adelante en este mismo artículo) y a veces también se pintan rayas o bandas en los brazos y en las piernas sobre la armadura.

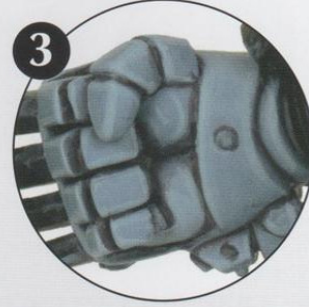
La servoarmadura



Paso 1: Neil aplicó una capa base al 1:1:1 de Kommando Khaki, Shadow Grey y Space Wolves Grey a la servoarmadura.



Paso 2: seguidamente dio una mezcla al 1:1 de Shadow Grey y Scorched a los recovecos entre las secciones de la armadura.



Paso 3: después aplicó una mezcla al 2:1:1 de Space Wolves Grey, Shadow Grey y Kommando Khaki hacia los bordes de la armadura.



Paso 4: Neil aplicó Space Wolves Grey a los bordes de la armaduras, creando una luz distintiva.



Paso 5: después aplicó Devlan Mud a los huecos entre las placas de armadura.



Paso 6: para la última luz usó una mezcla al 1:1 de Space Wolves Grey y Skull White, insistiendo en los bordes superiores para remarcarlos.

Pintado de las pieles de lobo

ASMITA PARRA



Las colas de lobo son más claras en los extremos, pero aparte de este detalle, puedes aplicar la técnica descrita más abajo.



Como Neil no ha pegado el generador dorsal, puede pintar las colas de lobo sin problemas.

El pintado del pelaje es relativamente sencillo ya que su textura es ideal para el pincel seco, consiguiendo un gran efecto con un mínimo de esfuerzo. Sin embargo, esta es una miniatura de 'Eavy Metal, de modo que no te sorprenderá saber que en lugar del pincel seco, Neil pintó por separado las capas y las iluminó después. La única excepción fue un pincel seco muy suave descrito en los pasos 3 y 4 inferiores.

Siempre es una buena idea conseguir una referencia del mundo real antes de empezar a pintar pieles de animales. Los libros de referencia de historia natural son un buen punto de partida, ya que ofrecen imágenes de buena calidad y, como siempre, Internet es una gran herramienta para encontrar imágenes adecuadas.

Si usas una referencia del mundo real podrás pintar la piel de un modo más realista; por ejemplo, el pelaje de los animales en la parte posterior tiende a ser más oscuro y se aclara en los costados. La cola de un lobo suele ser más clara en la punta y Neil ha repetido este efecto en las dos colas que cuelgan del generador dorsal. En este caso ha aplicado más cantidad de Bleached Bone y Skull White para obtener un tono más claro.

Neil ha pintado los costados en rojo, empezando con una capa base de Scab Red. Después, añadió Fortress Grey gradualmente a la mezcla hasta que quedó satisfecho con el resultado final.

El pelaje



Paso 1: a las áreas de pelaje les aplicó primero una capa base con Scorched Brown. Para crear una capa sólida, Neil aplicó varias capas finas.



Paso 2: Neil usó Bestial Brown para iluminar la piel y le aplicó más cantidad hacia los bordes.



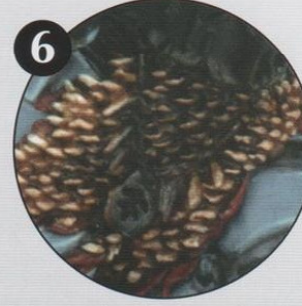
Paso 3: después usó Vomit Brown para la capa siguiente; a la zona central del pelaje le dio un pincel seco suave y pintó la piel a lo largo de los bordes.



Paso 4: Neil aplicó Bleached Bone a la zona central del pelaje, pero pintó sobre el pelaje que recorre los bordes.



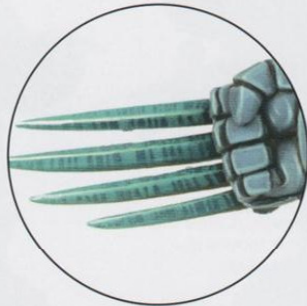
Paso 5: para la última luz usó Skull White aplicado sobre todo el pelaje con una capa ligeramente más cargada en los bordes.



Paso 6: después aplicó dos tintas sobre el pelaje: la primera de Gryphon Sepia y, una vez seca, la segunda de Ogryn Flesh.

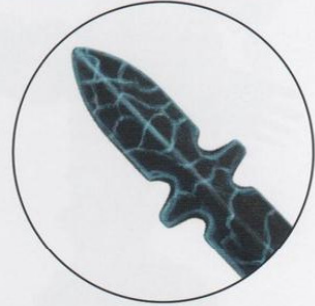
Pintado de las garras de lobo

Las garras de lobo son un elemento característico de la Guardia del Lobo y, una vez pintadas, dan mucha fuerza a la miniatura.



Neil ha pintado los dos lados de las garras de lobo con el efecto energía, ya que la posición abierta de la miniatura las hace visibles prácticamente desde todos los ángulos.

Estilo alternativo



En otra clase magistral te explicamos un diseño alternativo del modelo de campo de energía (este efecto funciona con una amplia variedad de colores).

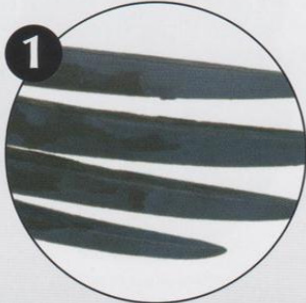
Neil ha pintado a pulso el diseño del campo de energía que centellea en las garras de lobo. Seguro que verás efectos muy similares en muchas miniaturas del 'Eavy Metal equipadas con armas de energía de una forma u otra.

Neil empezó por "ensuciar" sobre la capa base de las garras. Esto significa que aplicó la pintura muy diluida y desordenadamente, dejando que se extienda por la zona y se seque de un modo natural en vez de aplicarla de manera controlada con el pincel (consulta el paso 1 inferior). Cuando la pintura se haya secado, habrá formado la base del diseño a pulso.

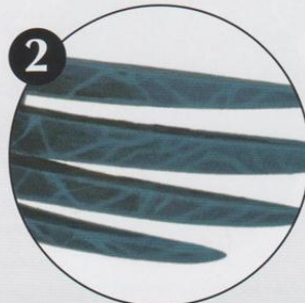
El paso siguiente consistió en pintar las líneas de energía iniciales; Neil las pintó usando el diseño creado en el paso previo. Continuó el diseño a pulso añadiéndole trazos con los colores y mezclas posteriores. En cada paso, la línea debe ser ligeramente más fina que la anterior. Tras cada capa, le dio una tinta muy diluida del mismo color y aplicó un lavado a toda la garra. De este modo se crea el efecto "glaseado" y le proporciona una calidad etérea a la miniatura.

Neil pintó las líneas de energía con un diseño más apretado y denso en el extremo de las garras, sugiriendo su potencia en el punto de la garra donde el arma causa más daño.

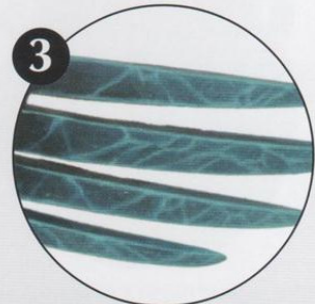
Garras de lobo



Paso 1: Neil aplicó Regal Blue diluido a las garras como un "ensuciado", tal y como se describe arriba.



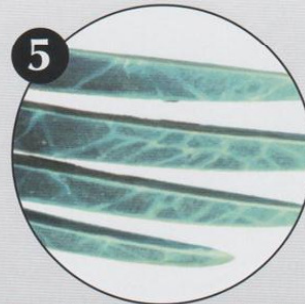
Paso 2: después pintó las líneas de las garras con Hawk Turquoise, usando el diseño creado en el paso anterior como guía.



Paso 3: Neil aplicó una mezcla al 3:1 de Hawk Turquoise y Bleached Bone sobre las líneas. A continuación, aplicó una tinta de la misma mezcla.



Paso 4: Neil aplicó una mezcla al 1:1 de Bleached Bone y Hawk Turquoise sobre las líneas y una tinta muy diluida de la misma mezcla a toda la zona.



Paso 5: a continuación, usó una mezcla al 3:1 de Bleached Bone y Hawk Turquoise. De nuevo, volvió a aplicar esta mezcla como tinta y la aplicó a toda la zona.



Paso 6: por último, aplicó Skull White a los bordes y a los puntos de luz máxima.

DAÑOS DE BATALLA

Pintar los daños de batalla en la servoarmadura aporta mucho carácter a la miniatura, sugiriendo que se trata de una armadura ancestral muy usada, lo opuesto a una armadura nueva y reluciente producida en masa.

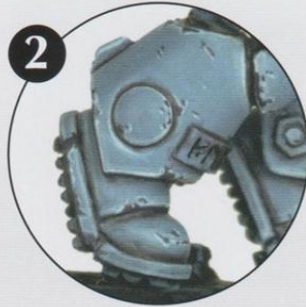
El número de arañazos, marcas o desconchones que tenga depende de ti y, cuantos más añadas, más gastada parecerá. Pero recuerda que si le añades más daños de batalla, puedes distraer la atención del esquema de pintura. También merece la pena pensar en la localización de las marcas. La mayoría de las zonas de desgaste y desconchones suele estar en las uniones de la armadura, pero zonas como las grebas y las botas también tienen un

buen número de arañazos y desconchones tras caminar entre los escombros de los campos de batalla. La armadura en las zonas de los brazos y los puños también presenta señales de daños debido a los enfrentamientos en combates previos.

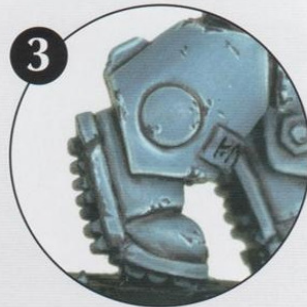
Es importante diversificar el tiempo de los daños de batalla en la servoarmadura. Si todos los arañazos y marcas son del mismo tipo, dará la impresión de que todos los daños han ocurrido en la misma batalla. Los cortes más profundos sugieren que se trata de daños más antiguos, mientras que los arañazos más superficiales o claros son daños recibidos en batallas más recientes.



Paso 1: Neil pintó los arañazos volviendo a aplicar la capa base de la servoarmadura (una mezcla a partes iguales de Kommando Khaki, Shadow Grey y Space Wolves Grey) en zonas pequeñas de la armadura. Para cortes más profundos, la mezcla se oscureció añadiendo más Shadow Grey.



Paso 2: bajo la aplicación previa se añadió Space Wolves Grey. De nuevo, el grosor de la línea y la cantidad usada dependerá del efecto que busques y del tamaño y el tiempo que tenga el efecto que quieras representar.



Paso 3: justo debajo del arañazo, Neil aplicó Skull White, añadiendo una cantidad muy pequeña para iluminarlo. Puedes aumentar la cantidad de pintura si se trata de un arañazo o un desconchón más reciente.

ASMITA PARRA

Más ejemplos de daños de batalla



Los vehículos como los tanques suelen tener un aspecto desgastado y desconchado, especialmente en las zonas de más uso como las escaleras, escotillas y palas excavadoras, como el tanque de la ilustración superior.



Este Dreadnought de los Salamandras muestra muchos signos de desgaste en batalla. Los desconchones metálicos se han pintado aplicando una capa base de Boltgun Metal seguida de una capa de Mithril Silver. Para que el desconchón parezca más antiguo, aplícale un lavado de Badab Black.



Este Veterano de Vanguardia de los Cicatrices Blancas lleva una servoarmadura ancestral; para sugerir lo antigua que es se ha pintado con desconchones profundos.

Pintado de detalles

Una vez pintadas las zonas principales de la miniatura, Neil empezó a concentrarse en detalles adicionales como las hombreras, las gemas y las runas. No trates de pintarlos de prisa y dáte el tiempo necesario para asegurarte de mantener un nivel alto durante todo el proceso.

El método usado por Neil para pintar el amarillo es una técnica particularmente interesante en tres pasos, pero con la que consigue un color muy vivo. También la usó en la otra hombrera y rodillera de la miniatura.



Neil ha pintado algunos detalles en color amarillo para que contrasten con el tono gris de la armadura.

La hombrera



Paso 1: Neil aplicó Bubonic Brown a la zona de la hombrera entre el borde y el símbolo en relieve de la Gran Compañía.



Paso 2: a continuación, iluminó la zona con una mezcla a partes iguales de Bubonic Brown y Bleached Bone, seguida de un lavado con Ogryn Flesh y Gryphon Sepia.



Paso 3: dio una nueva luz con Bleached Bone, seguida de una mezcla al 1:1 de Bleached Bone y Skull White. Después volvió a pintar el icono con negro.

Los metálicos



Paso 1: Neil aplicó una capa base de Boltgun Metal a los bordes metálicos de la hombrera.



Paso 2: aplicó un lavado con Devlan Mud al borde. Ten cuidado cuando apliques el lavado para que la tinta no se extienda a la zona amarilla.



Paso 3: aplicó una luz de Mithril Silver a los bordes de la hombrera, a los remaches y a los pequeños arañazos de las zonas metálicas.

El generador dorsal



Paso 1: para pintar las cabezas de lobo decorativas, primero les aplicó una capa base al 3:1 de Shining Gold y Bestial Brown.



Paso 2: a continuación, Neil iluminó las cabezas con Shining Gold, seguido de un lavado con Tinta Ogryn Flesh.



Paso 3: de nuevo aplicó una luz con Burnished Gold, seguida de una mezcla al 1:1 de Burnished Gold y Mithril Silver.

Pintado del cinturón

El cinturón del Guardián del Lobo es un elemento que destaca mucho por las runas destellantes. Para conseguir este efecto, primero enmarca la zona, que en este caso es una runa con una sombra más oscura del color principal. Cada capa posterior debería tener un tono ligeramente más claro y reducido hacia la fuente de iluminación.

ASMITA PARRA

Neil pintó el cráneo del centro del cinturón con Bestial Brown seguido de una capa de Snakebite Leather. El segundo paso consistió en aplicarle una capa de Vomit Brown, seguida de Bleached Bone; después, Neil le dio un lavado de Ogryn Flesh y una última luz con Skull White.

Cinturón y runas



Paso 1: Neil pintó las runas con Regal Blue y después les aplicó una mezcla al 3:1 de Regal Blue y Ice Blue.



Paso 2: a continuación las pintó con una mezcla a partes iguales de Regal Blue y Ice Blue; después les dio una nueva capa de Ice Blue.



Paso 3: para acabar iluminó las runas con Space Wolves Grey y, para la luz final, aplicó una luz final de Skull White.

Detalles finales



Cables

Las bandas rojas de los cables las ha pintado con Scab Red para crear un diseño alternativo de color rojo y negro. Para simular el reflejo, Neil pintó una línea de Codex Grey sobre toda la zona y después la iluminó con Fortress Grey.



Peana decorada

Neil pintó los iconos Orcos de la peana de un modo muy similar al de los bordes metálicos de las hombreras, aunque en este caso usó una tinta Badab Black en lugar de Devlan Mud.



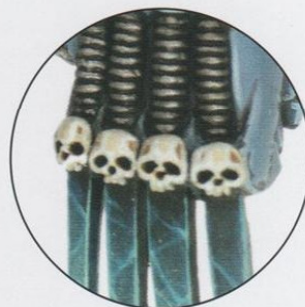
Gema del pecho

Las gemas de la miniatura las pintó con Red Gore, seguido de Blood Red. Para las luces utilizó Blazing Orange y Vomit Brown, seguida de una luz extrema de Bleached Bone y por último, Skull White.



Cráneos

Los pintamos usando el mismo método que para el cráneo del cinturón, aunque esta vez Neil usó una capa más cargada de Bleached Bone para conseguir un tono más claro.



'EAVY METAL

CLASE MAGISTRAL

EL CONCILIO DE ELROND

SEÑOR DE ANILLOS
EL LIBRO DE BATALLAS ESTRATÉGICAS

En esta Clase magistral, Neil Green, pintor del 'Eavy Metal, nos enseña cómo pintar al Elfo más sabio de todos, Elrond Medioelfo. Los consejos de Neil para pintar un diseño a mano alzada son especialmente buenos.

ELROND, SEÑOR DE RIVENDEL



El semielfo Elrond es una figura crucial en la mitología de Tolkien: un Señor Élfico que ha matado a innumerables Orcos en batalla y que ha sobrevivido a algunas de las peores épocas por las que ha pasado la Tierra Media.

La Tercera Edad está próxima a su fin y mientras Sauron trata de ampliar su dominio, Elrond trata de reunir a los Pueblos Libres para cuando sea necesaria su intervención. En esta edad, Elrond se ha convertido en mediador y consejero. En su hogar de Rivendel, acoge a todos los viajeros de buen corazón que dejan a un lado sus cargas y descansan sus doloridos huesos.

Aunque se trata de un individuo pacífico, Sauron debería ser muy cauto. Elrond puede haber abandonado su espada, pero está más que preparado para volver a blandirla si criaturas malignas amenazan su hogar o a sus aliados.

Un individuo de increíble sabiduría, Elrond toma la decisión de enviar el Anillo Único al Monte del Destino en manos de un humilde Hobbit. Y, para los amantes del

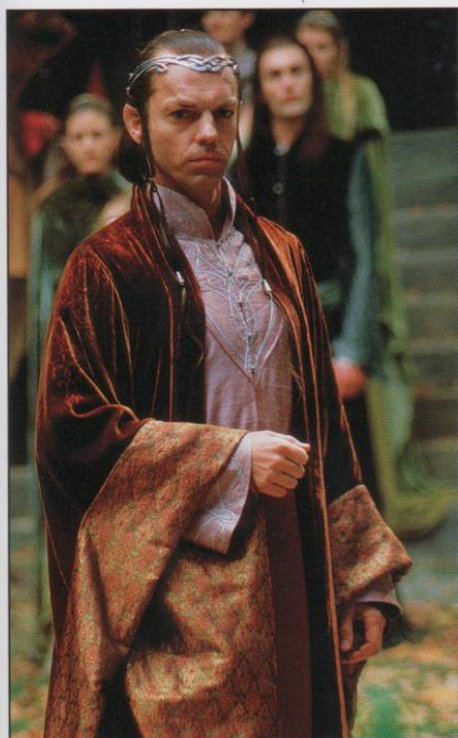
libro, no nos sorprende que la decisión venga del Concilio de Elrond.

Impresionado por el carácter y las escenas de las películas donde Elrond reúne a la Compañía del Anillo y les ordena hacer el trabajo, Gary Morley esculpió esta miniatura de Elrond, Señor de Rivendel. Aunque va vestido con las ropas elegantes y suaves de un Elfo, alguien como Elrond siempre va con lo necesario para defenderse.

Para honrar el pintado de un personaje tan icónico de El Señor de los Anillos, le pedimos a Neil Green, pintor veterano del 'Eavy Metal y autor de muchos artículos de Clases magistrales que nos enseñara cómo hacerlo.

Neil Green no es un extraño en estas páginas y como es un magnífico pintor, lo secuestramos del equipo de 'Eavy Metal para que nos demostrase su habilidad con el pincel en esta clase magistral. Lo primero que hizo Neil fue limpiar meticulosamente la miniatura, eliminando las líneas de molde. A continuación, pegó la miniatura a la peana y la imprimó con Negro Caos, aplicando pulverizaciones muy cortas para obtener una cobertura máxima.

La Compañía del Anillo: Rivendel



Elrond está presente en toda la historia de *El Señor de los Anillos*. Su aparición más notable es, por supuesto, en el Concilio de Elrond. Como hemos mencionado antes, una de las cosas buenas de las películas de *El Señor de los Anillos* es que sirven de referencia visual para pintar las miniaturas. La miniatura superior de Elrond se ha pintado con una paleta de colores basada en el vestuario de Elrond (interpretado por Hugo Weaving) en la escena del concilio.

El Retorno del Rey: los Puertos Grises



Como ya teníamos un Elrond con el atuendo de *El Señor de los Anillos*, para esta clase magistral decidimos pintar su vestimenta tal y como aparece en la escena de los Puertos Grises de *El Retorno del Rey*. Neil usó una paleta de colores grises y tonos neutros. Estos colores aportan un esquema muy eficaz que requiere una gran habilidad de pintado.



Pintar la piel es todo un desafío que, requiere paciencia si quieres sacarle el máximo partido. Si aplicas la pintura demasiado espesa, se endurecerá y perderás cualquier pretensión de que parezca un tono de piel. Neil pinta las pieles con múltiples capas finas de pintura, aplicando dos o tres capas de pintura diluida en agua en vez de una sola más espesa. De este modo, se asegura de que el aspecto de la piel sea suave y vibrante.

ASMITA PARRA



Sombreado y luces

La película es una gran referencia visual para ver cómo las luces y las sombras enmarcan su rostro. La fuente de luz en la imagen procede de arriba e incide ligeramente a la derecha, con lo que el lado derecho del rostro de Elrond queda en sombras, sobre todo las zonas más hundidas como el contorno de los ojos y de la nariz.



Pelo

Neil aplicó una capa base con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black. A continuación, dio una capa de Scorched Brown puro evitando que la pintura penetrara en las hendiduras. Para las luces, usó una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Bleached Bone, seguida de una luz en la que añadió un poco de Bleached Bone a la mezcla.

Cómo pintar el rostro



Paso 1: Neil empezó por aplicar una capa base al 3:1 con una mezcla de Vermin Brown y Liche Purple.



Paso 2: a la mezcla anterior, Neil le añadió un poco de Dwarf Flesh. Esta mezcla la aplicó en todas las zonas que no estaban en sombras.



Paso 3: para el tono medio de la cara, aplicó Dwarf Flesh. De nuevo, dio la pintura únicamente en los puntos más prominentes, dejando en sombras los recovecos.



Paso 4: la primera luz se aplicó sobre las zonas más prominentes del rostro. Para ello Neil usó una mezcla al 3:1 de Dwarf Flesh y Skull White.



Paso 5: la siguiente iluminación se aplicó cuidadosamente en las zonas más protuberantes de la cara con una mezcla al 1:1 de Dwarf Flesh y Skull White.



Paso 6: por último, Neil pintó los ojos, punteando con Bleached Bone a cada lado del ojo hasta formar la pupila.

Pintado del metal y la banda azul



Es recomendable que antes de pintar una miniatura, elijas de antemano los colores que vas a utilizar, y esta afirmación es especialmente verdad en lo que se refiere a la ropa. Como hemos explicado antes, pintamos esta versión de Elrond que es como aparece al final de la película de El Retorno del Rey. Pero, por supuesto, puedes pintar la versión de Elrond con los colores que prefieras.

Las dos referencias que tenemos son el marrón rojizo y los grises neutros, pero el límite lo pone tu imaginación, de modo que puedes pintarle la ropa en tonos verdes o azules. Sea cuál sea el esquema de color que elijas, asegúrate de que sea un color que contraste, porque ayuda al ojo a definir la miniatura.

Pintado de la ropa azul



Paso 1: para la capa base, Neil usó una mezcla al 2:1:1 de Regal Blue, Chaos Black y Ultramarines Blue.



Paso 2: para obtener el tono medio, Neil añadió a la mezcla anterior un poco de Bleached Bone.



Paso 3: para la siguiente capa, Neil repitió el paso previo pero añadiendo más Bleached Bone a la mezcla, antes de aplicar la luz con sumo cuidado.



Paso 4: para la última iluminación, Neil usó la misma mezcla, pero con una cantidad mayor de Bleached Bone (una mezcla al 3:1 de Bleached Bone y la mezcla anterior de azul).

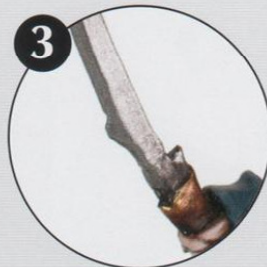
Pintado del metal



Paso 1: Neil aplicó en la hoja una capa base con una mezcla al 1:1 de Boltgun Metal y Chaos Black. En la empuñadura usó una mezcla al 1:1 de Shining Gold y Scorched Brown.



Paso 2: a continuación, Neil aplicó lavados en los dos lados de la hoja de la espada: Badab Black en la hoja y Devlan Mud en la empuñadura.



Paso 3: seguidamente, Neil dio una capa abundante de Chainmail a la hoja y de Oro Brillante a la empuñadura.



Paso 4: para las luces de la empuñadura, usó una mezcla al 1:1 de Shining Gold y Mithril Silver, e iluminó la hoja con Mithril Silver.



La iluminación de la ropa requiere una técnica diferente que no sea la de aplicar una luz extrema al borde. Cuando se trata de una superficie lisa o dura, como la hoja de una espada o las placas de armadura, el uso de una luz extrema (una línea fina en un tono más claro que el de la base para crear contraste) es una técnica muy eficaz. Sin embargo, cuando se trata de superficies más suaves u orgánicas como la ropa o el follaje, es mejor aplicar un efecto más sutil.

Neil le dio a la túnica un efecto tridimensional mezclando tonos medios y aclarando progresivamente los colores más claros hasta aplicar únicamente Skull White. Pero incluso entonces, usó el Skull White con moderación, aplicándolo solo a las costuras en el borde de la túnica, de modo que resulte prácticamente indistinguible de la capa anterior, el efecto opuesto a una luz extrema.



Pintura diluida

¿Verdad que no hay nada más simple que diluir la pintura en agua? Bueno, si se trata de pintar al estándar 'Eavy Metal, resulta algo muy frío ya que hay que asegurar la consistencia en los pasos y capas sucesivas. Neil empieza usando una mezcla al 1:1 de agua y pintura y, a partir de este momento espesar o diluir la mezcla en función de lo que tengas que hacer. Si tienes que cubrir una zona grande, como la espalda de la túnica de Elrond, diluyó aún más la pintura. Cuanto mayor sea el área, más diluida ha de estar la pintura a aplicar.

Pintado de la capa



Paso 1: Neil aplicó una capa base de Codex Grey a las zonas de la túnica que no estén pintadas de azul.



Paso 2: a continuación, Neil aplicó un lavado con Devlan Mud a las hendiduras.



Paso 3: como tono medio usó una mezcla al 1:1 de Codex Grey que aplicó a toda la túnica excepto a las hendiduras.



Paso 4: igual que en el paso 3, Neil aplicó un tono más claro dando una capa fina de Fortress Grey a todas las zonas excepto las hendiduras.



Paso 5: añadió una tercera capa usando una mezcla al 1:1 de Fortress Grey y Skull White y la aplicó únicamente a las zonas más protuberantes.



Paso 6: para acabar, aplicó la última luz cuidadosamente a las dobleces más prominentes de la túnica.



ASMITA PARRA

La práctica lleva a la perfección

Para los últimos detalles de la miniatura (como el diseño en la túnica de Elrond) es necesario dedicarles algo de tiempo y una mano firme. Neil, como pintor del 'Eavy Metal, es experto en este tipo de tareas, pero no te desanimes por ello. Si lo prefieres, puedes probar un diseño más sencillo, o hacer de tripas corazón, e intentarlo. Busca un diseño que te guste antes de pintarlo, o prueba primero a dibujarlo en papel. ¡Y recuerda que siempre puedes repasar lo pintado!



Si practicas dibujando diseños en una hoja de papel, tendrás muchas menos probabilidades de equivocarte después.

Pintado del diseño de las mangas



Paso 1: para el diseño, usa la mezcla azul anterior (2:1:1 de Regal Blue, Chaos Black y Ultramarines Blue).



Paso 2: añade Bleached Bone a la mezcla azul (1:1 Bleached Bone y azul).



Paso 3: la manga se iluminó con Bleached Bone, antes de sombrearse con Devlan Mud diluido.



La miniatura de Elrond pintada, dispuesta a luchar junto a sus amigos y aliados.

ELDARS OSCUROS

WARHAMMER
40,000

Esta brillante miniatura obra de Juan Díaz es la protagonista de esta clase magistral exclusiva de los Eldars Oscuros a cargo de Anja Wettergren.

URIEN RAKARTH



Los Hemónculos de Commorragh son maestros torturadores y conocedores expertos del dolor que han pasado siglos perfeccionando las sinfonías agónicas de sus víctimas en sus guaridas secretas ocultas en las entrañas de la ciudad siniestra. Los cónclaves de Hemónculos integran la sociedad commorrita por su dominio de las prácticas regenerativas, aunque inspiran auténtico terror y sospecha. La aparición de un Hemónculo en un ejército Eldar Oscuro le aporta un aire de terror añadido, ya que han experimentado tanto en sí mismos y en sus "clientes" que han adoptado un aspecto terrorífico. Estos seres tienen varias espinas dorsales que se mueven independientemente, tienen los órganos internos en el interior de una especie de sacos de carne y sus cuerpos de alabastro están tan delgados que no tienen ni un gramo de grasa.

De todos los Hemónculos, el más temido es el padre del dolor, Urien Rakarth. Flotando majestuosamente a través del campo de batalla rodeado de hambrientos hematovoros que se retuercen en la tierra, Rakarth observa el espacio real en busca de sujetos frescos y para descargar sus últimas creaciones sobre los pobres inocentes de la galaxia.

Anja Wettergren ha elegido esta miniatura para pintarla en su clase magistral. Y para conseguir un aspecto acorde a la miniatura ha seleccionado tonos pálidos y púrpuras, con verdes y azules como tonos complementarios. Urien con sus tonos pálidos destaca bien en los ejércitos Eldars Oscuros compuestos principalmente por guerreros de la cábala con armaduras muy oscuras.

Estos colores se adaptan muy bien a la estética de la miniatura. Juan ha diseñado una miniatura muy detallada. Y como no es un marine espacial, no hay necesidad de pintarla con colores primarios brillantes, porque entonces sería como un puñetazo metafórico en la garganta en vez de un suave palmada en la muñeca. La paleta de tonos que ha elegido Anja se adapta muy bien a esta miniatura, ya que realza su estilo delicado. Además del elegante pintado, la miniatura también le ofreció la posibilidad de mostrar una técnica para pintar el cristal. Rakarth lleva ampollas, jeringas y de muchos apéndices de su cuerpo gotean líquidos mutágenos muy potentes. Todos estos elementos sirven para que Anja nos explique cómo una técnica para pintar líquidos en cristal.

Preparación de la miniatura

Después de limpiar bien la miniatura de metal de rebabas y líneas de molde, Anja sujetó la miniatura a la peana y la imprimó con Chaos Black. Una vez seca la impresión, la miniatura estaba lista para el pintado. Para asegurarse de que el aspecto de sus miniaturas sea perfecto, Anja es muy metódica y pinta todas las áreas iguales antes de pasar a otras zonas de la miniatura. Por ejemplo, ha aplicado la capa base a todas las zonas de piel, luego las ha sombreado y así hasta acabarlas. Solo cuando terminó de pintar todas las zonas de piel pasó a pintar otra cosa.



Como regla, deberías pintar de dentro a afuera, empezando por zonas como la piel y siguiendo por zonas como la ropa y la armadura. Si sigues este método, evitarás tener accidentes y cubrir áreas que ya estaban pintadas, lo que significa que no mancharás con tu viejo pincel zonas ya acabadas.

Pintado de la piel

ASMITA PARRA



Paso 1. Anja primero aplicó una capa base a partes iguales de Tallarn Flesh y Space Wolves Grey a todas las zonas de piel.



Paso 2. Seguidamente ha aplicado un lavado de Dark Flesh sobre los recovecos seguido de otro de Devlan Mud.



Paso 3. Anja aplicó un tono medio usando la mezcla del paso 1 y Skull White a partes iguales.



Paso 4. Anja añadió más Skull White a la mezcla previa y aplicó las luces en varias capas muy finas.



Paso 5. Seguidamente, Anja aplicó un lavado de Leviathan Purple directamente sobre los recovecos de la piel.



Paso 6. Finalmente, dio una última luz de Skull White únicamente sobre las partes más protuberantes de la piel.

Pintado de la capa



Paso 1. Anja pintó primero dio una capa al 4:3:3 de Scab Red, Chaos Black y Liche Purple.



Paso 2. Después, añadió una fina luz de Scab Red únicamente en el borde de la capa.



Paso 3. De nuevo, aplicó otra luz, esta de Blood Red, sobre el borde de la capa.



Paso 4. Para acabar dio una luz muy fina de Dwarf Flesh al borde de la capa.

Pintado de la ropa

Como Rakarth interviene en las incursiones en el espacio real conserva su armadura, una pieza que lo identifica como parte del ejército Eldar Oscuro. Con esta idea en mente, Anja pintó las placas de su armadura muy oscuras, casi negras y con algunos destellos de color en el borde para darle un aspecto de "neón" que quede bien estéticamente y a la vez un poco siniestro. También funciona bien con el resto de colores de la miniatura ya que le proporciona un contraste muy fuerte a los tonos pálidos de la piel y al delantal que Anja pintará más adelante.



Uno de los muchos brazos de Rakarth está cubierto con un guantelete y Anja ha usado para pintarlo el mismo método que para la armadura segmentada del torso. En los puntos más sobresalientes de la armadura y en el área abdominal del torso, el contraste es más fuerte para conseguir el efecto deseado.

Pintado de la armadura



Paso 1: Anja empezó por aplicar una capa base a la armadura con una mezcla al 1:1:2 de Dark Angels Green, Enchanted Blue y Chaos Black.



Paso 2: a continuación, aplicó Chaos Black muy diluido sobre los recovecos de la armadura.



Paso 3: Anja aplicó una mezcla al 1:1 de Dark Angels Green y Enchanted Blue al borde de cada segmento de la armadura.



Paso 4: Anja dio una luz más suave con una mezcla al 6:2:1:1 de Rotting Flesh, Scorpion Green, Enchanted Blue y Dark Angels Green.



Paso 5: A continuación, dio unas luces muy suaves de Rotting Flesh a los bordes de las placas de la armadura.



Paso 6: Finalmente, Anja aplicó la última luz con una mezcla a partes iguales de Rotting Flesh y Skull White solo a los bordes más prominentes.

Pintado del exterior de la capa



Paso 1: Primero le aplicó una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Rotting Flesh.



Paso 2: Anja añadió más Rotting Flesh a la mezcla previa y la aplicó sobre los bordes.



Paso 3: Añadió un poco de Rotting Flesh a la mezcla anterior para aplicarla sobre los bordes más marcados.



Paso 4: Para las últimas luces, Anja aplicó una mezcla a partes iguales de Skull White y Rotting Flesh.

Pintado de las ampollas de vidrio

El truco para pintar ampollas es recordar que el líquido del interior debe correr paralelo al horizonte. Incluso si el contenedor está en ángulo, el líquido debería pintarse paralelo a la base. Por esta regla de tres, las luces deben

ASMITA PARRA

aplicarse hacia el borde del líquido, de una forma muy similar a cuando pintamos gemas. Para dar la impresión de cristal, pinta con cuidado líneas muy finas con Skull White alrededor del extremo del cilindro y en el borde.



Paso 1. Anja pintó el líquido azul con Regal Blue y el líquido verde con Dark Angels Green.



Paso 2. Anja usó Enchanted Blue para las luces del líquido azul y Snot Green para las del líquido verde.



Paso 3. A continuación, dio una mezcla al 1:1 de Enchanted Blue y Ice Blue a la ampolla azul y de Scorpion Green a la verde.



Paso 4. Para las luces siguientes, aplicó Ice Blue al líquido azul y una mezcla a partes iguales de Sunburst Yellow y Scorpion Green al verde.



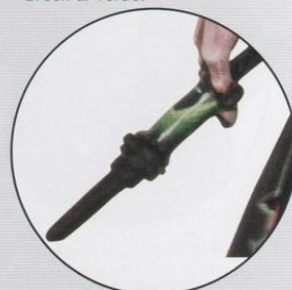
Paso 5. Anja aplicó más luces con Space Wolves Grey al líquido azul y añadiendo un poco de Skull White a la mezcla anterior para el líquido verde.



Paso 6. El último paso consistió en aplicar Skull White únicamente a ambas ampollas para darle el efecto de cristal.



Para el fluido rojo de los tubos, Anja le aplicó una capa base de Scab Red y para las luces usó Red Gore, Blood Red y por último, Blazing Orange.



Anja pintó el fluido de la jeringa usando el mismo método que para el fluido verde; fíjate cómo la pintora ha remarcado la inclinación del líquido.

'EAVY METAL™ VITRINA DE EFECTOS VITRIFICADOS

Muchas de tus miniaturas llevan objetos de cristal como un reflector, un selector de objetivo, o un reloj de arena. Te será muy útil conocer alguna técnica para pintar el cristal. Estas miniaturas son solo algunos ejemplos.



Este Ratling está muy ocupado espiando su próximo objetivo. Una capa de barniz brillante ayuda a remarcar la lente.



Los globos de viento envenenado de este Skaven se han pintado para dar la impresión de que en su interior hay nubes de gas arremolinadas.



El reflector y el vial de este Apotecario se han pintado para sugerir un aspecto vitrificado.



El reloj de arena de este Hechicero Amatista tiene aplicadas varias capas de barniz brillante.

Pintado de las extremidades

Una de las muchas anormalidades de esta miniatura son los tentáculos semejantes a hematovoros que rodean los pies de Rakarth y que parecen mantener en alto al Señor de los Hemónculos. Anja los ha pintado en tonos rojos para que sirva de contrapunto a la piel y complemente el esquema de color de la miniatura con otras tonalidades rojas en la capa y en los fluidos de los tubos.

Las figuras serpenteantes y segmentadas de los hematovoros son ideales para aplicar luces y sombras. Esto permitió que Anja incluyese un tono púrpura claro para sombrear el rojo, que ayuda a dar cohesión a la miniatura.



El arma que empuña el Señor de los Hemónculos es una especie de cuchilla quirúrgica, razón por la que Anja la ha pintado muy limpia y reluciente y con muy pocas sombras. Igualmente, podrías pintar la hoja oxidada o manchada de sangre, pero es una decisión a gusto del pintor.

Pintado de los hematovoros



Paso 1. Anja empezó aplicando una capa base a los hematovoros con una mezcla al 1:1:1 de Red Gore, Liche Purple y Chaos Black.



Paso 2. Seguidamente les aplicó una capa de Red Gore puro, aplicado únicamente a los bordes y evitando los recovecos.



Paso 3. Para las primeras luces, Anja usó una mezcla a partes iguales de Red Gore y Kommando Khaki.



Paso 4. Para las luces siguientes, añadió más Kommando Khaki a la mezcla previa.



Paso 5. Anja aplicó una tinta a los hematovoros mezclando Baal Red con agua.



Paso 6. Anja volvió a aplicar la mezcla del paso 4. Para las últimas luces, añadió un poco de Skull White a la mezcla.

Pintado de metales



Paso 1. Anja aplicó una capa base de Boltgun Metal a la hoja del arma.



Paso 2. Para las luces, aplicó Chainmail.



Paso 3. A continuación, le dio un lavado con Liche Purple, Red Gore y Chaos Black, seguido de Ogryn Flesh.



Paso 4. Para acabar, aplicó las últimas luces con Mithril Silver a los bordes del arma.



Anja pintó la masa de carne, brazos y espinas dorsales que sobresalen detrás de la cabeza de Urien con los mismos tonos que usó en la cabeza y en los pies.



En esta imagen puedes observar a Urien Rakarth en toda su vil gloria. Fíjate como resaltan los elementos pintados en verde como la jeringa o los tubos que rodean la cabeza sirven de excelente contrapunto al resto de la miniatura.



La garra está pintada con el mismo esquema de colores que el arma, aunque en este caso Anja le ha aplicado más sombras en las uniones del metal.



El rostro está estirado sobre el cráneo lo que le confiere un aspecto horripilante. El cráneo al descubierto está pintado con Dheneb Stone y las luces con Bleached Bone.

El delantal está hecho de jirones de piel despellejada y cosida. Para darle ese aspecto parcheado, Anja aplicó capas bases diferentes para cada parche de piel y los pintó, sombreándolos e iluminándolos por separado. Para las capas base, ha usado Tallarn Flesh, una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Dark Flesh, y una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Snakebite Leather.

Pintado de la piel despellejada ASMITA PARRA



Paso 1. Anja ha aplicado una capa base distinta a cada segmento de piel en tres tonos distintos, tal y como se describe arriba.



Paso 2. Para las sombras ha aplicado una mezcla al 1:1 de Liche Purple y Scorched Brown en los recovecos.



Paso 3. Después, añadió Rotting Flesh a la capa base y lo usó para iluminar el segmento de piel correspondiente.



Paso 4. Anja usó Rotting Flesh puro para iluminar todo el delantal y las puntadas.



Paso 5. Para las luces siguientes del delantal, usó una mezcla al 1:1 de Rotting Flesh y Skull White.



Paso 6. Por último, Anja aplicó Skull White para las últimas luces en los bordes y puntadas del delantal.

Pintado del pelo



Paso 1. Anja pintó el pelo con una capa base al 1:1 de Chaos Black y Ice Blue.



Paso 2. Después, añadió Ice Blue a la mezcla previa y lo aplicó directamente a los mechones de pelo.



Paso 3. Añadió más Ice Blue a la mezcla y aplicó más luces.



Paso 4. Por último, dio una mezcla al 1:1 de Ice Blue y Space Wolves Grey solo a algunos mechones, los más prominentes.

EAVY METAL

CLASE MAGISTRAL

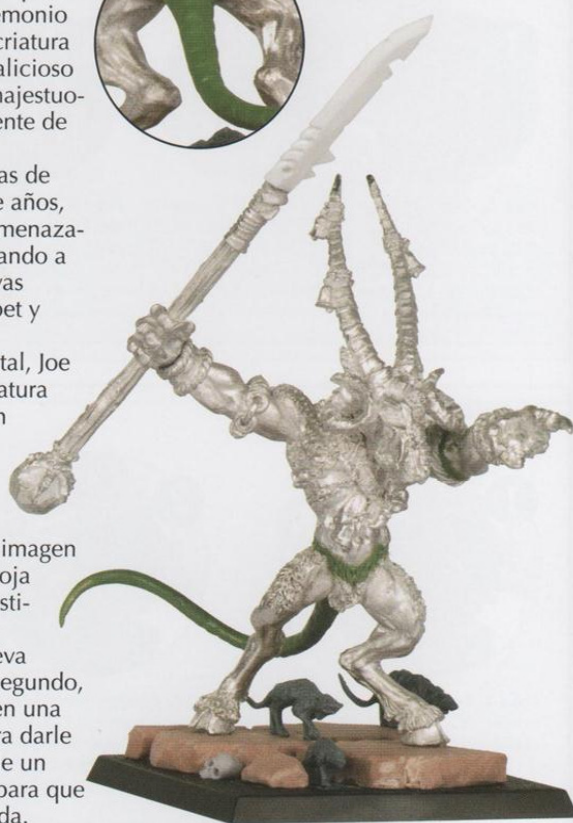
SKAVENS

SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS



Hay pocas miniaturas que aterren más a los enemigos de los Skavens que el Señor de las Alimañas, un Demonio encarnado en la Rata Cornuda. Esta criatura horrenda irradia un aura de poder malicioso y de conocimiento inescrutable. Es majestuosa y repulsiva a la vez, un icono viviente de la ruina y el carroñero definitivo. La miniatura del Señor de las Alimañas de Michael Perry tiene ya más de quince años, pero mantiene fresca su apariencia amenazadora y su silueta característica, encajando a la perfección con las miniaturas nuevas diseñadas por Brian Nelson, Seb Perbet y Colin Grayson.

Desafiamos al pintor de 'Eavy Metal, Joe Tomaszewski a que pintase esta miniatura clásica y él ha acometido la tarea con gusto. Empezó por montar la miniatura y efectuar un taladro a los componentes de metal. Joe decidió efectuar dos conversiones a esta miniatura, que puedes apreciar en la imagen de la derecha. Primero, sustituyó la hoja de la espada por una que hizo de plastocard, porque quería que la hoja de la arma se pareciera más a las de la nueva gama de plástico de las Alimañas. Y segundo, porque decidió situar a la miniatura en una peana grande (50 mm), con rocas para darle más peso; además, tuvo que esculpirle un trozo más de cola con masilla verde para que la miniatura no quedase desequilibrada. Como ves, Joe es bastante perfeccionista.



WARHAMMER

En esta clase magistral, Joe Tomaszewski nos enseña a pintar un Señor de las Alimañas Skaven. Con este motivo, aprovechamos para pedirle a Joe que nos diese un tutorial sobre cómo aplicar las luces direccionales.

Pi

Joe l
ñas (f
fica)
card
aún
mo
y la
aña
por
tiva.

U
mini
zó p
segu
zona
el pe
Siem
den
prob
espa
pinta
prim
usan
capa
somb
con c

La



Pas
una
me
Cath



Pas
me
Blac
Desp
Blac

Pintado de la carne y el pelaje

Joe le dio más altura al Señor de las Alimañas (que ya de por sí tiene una planta magnífica), añadiéndole algunas rocas de plástico. Para conseguir que la miniatura fuera aún más imponente, Joe usó una peana de monstruo en lugar de la cuadrada de 40 mm, y las rocas hicieron el resto. Por último, le añadió un par de ratas de plástico para proporcionar a la miniatura una pequeña narrativa.

Una vez acabada la base, imprimó la miniatura con Chaos Black Spray. Joe empezó por pintar la carne y el pelaje. Para conseguir un contraste evidente entre las dos zonas, pintó la carne con marrones pálidos y el pelaje en color negro con luces grises. Siempre es mejor pintar las miniaturas de "dentro hacia fuera", para que haya menos probabilidades de cometer errores o de esparcir colores sobre áreas que ya han sido pintadas. Por esta razón, Joe pintó la carne primero y después el pelaje. Pintó la piel usando el método habitual de aplicar una capa base sólida, seguida de un lavado para sombrealarla y, por último, fundió las luces con colores más claros.



La piel



Paso 1: Joe empezó por aplicar una capa base, usando una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Calthan Brown.



Paso 2: a continuación, diluyó una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black, aplicándola como una tinta sobre toda la zona, especialmente en los recovecos.



Paso 3: volvió a aplicar la capa base a todo excepto a los recovecos. Esperó a que la miniatura se secase para aplicar una capa de Tallarn Flesh.



Paso 4: seguidamente dio una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Bleached Bone a toda el área. Después, aplicó una capa de Bleached Bone.



Paso 5: la mezcla final consistió en Skull White y Bleached Bone a partes iguales, aplicada únicamente en las zonas más prominentes.



Paso 6: para dar un poco de vida y brillo a la piel, Joe aplicó unos lavados de Scab Red y Liche Purple a algunos de los recovecos y moteó también la piel.

El pelaje



Paso 1: primero aplicó una mezcla a partes iguales de Codex Grey y Chaos Black para resaltar la piel.



Paso 2: seguidamente aplicó Codex Grey con cuidado sobre las zonas de pelaje más protuberantes.



Paso 3: por último aplicó una luz al 3:1 de Fortress Grey y Skull White.

Pintado del cráneo, los cuernos y las pezuñas

El 'Eavy Metal usa habitualmente dos métodos comunes para difuminar las luces. El primero consiste en aplicar primero una capa base oscura y después difuminar las luces progresivamente, antes de acabar aplicando una fina luz al borde. Puedes usar este método para pintar las pezuñas del Señor de los Alimañas (en la página siguiente). El otro método se ha hecho muy popular desde la aparición de la gama de pinturas Foundation. Para ello, en lugar de empezar por un color oscuro e ir aplicando luces cada vez más suaves, utiliza un color Foundation más claro como Dheneb Stone. A continuación, aplica un lavado para sombrear y después vuelve a aplicar el tono medio. De este modo te ahorras muchos pasos y "planeas" las sombras desde que aplicas el primer lavado y consigues que los pasos del tono medio sean más fáciles de aplicar. Joe ha usado este método para pintar los cuernos y el cráneo.

Si usas el método tradicional de difuminar de oscuro a claro, consigues un efecto global más oscuro, de fuertes contrastes y una luz fuerte. Si pintas la capa base y aplicas el método del lavado, consigues un acabado final mucho más claro, que es perfecto para zonas grandes y planas, o para cualquier parte de la miniatura que tengas que destacar con tonos más claros como, por ejemplo, el rostro del Señor de las Alimañas.



El cráneo

ASMITA PARRA



Paso 1: Joe pintó la mitad descubierta del cráneo con una mezcla a partes iguales de Astronomican Grey y Dheneb Stone.



Paso 2: a continuación, dio un lavado con una mezcla al 3:1 de Devlan Mud y Asurmen Blue.



Paso 3: volvió a aplicar la mezcla original al 1:1 de Astronomican Grey y Dheneb Stone a todo excepto las zonas más recónditas del cráneo.



Paso 4: a continuación, iluminó el cráneo con una mezcla al 1:1:2 de Astronomican Grey, Dheneb Stone y Skull White.



Paso 5: entonces usó Skull White puro para las luces, aplicándolo únicamente a las zonas más prominentes del cráneo al descubierto.



Paso 6: pintó cuidadosamente los arañazos y grietas del cráneo con una mezcla al 1:1 de Scorch Brown y Chaos Black, acentuada con luces en Skull White.

Los cuernos



Paso 1: primero aplicó una capa base de Astronomican Grey a los cuernos.



Paso 2: seguidamente aplicó un lavado de Badab Black a los cuernos, concentrándose en los recovecos bajo las zonas protuberantes.



Paso 3: a continuación dio una capa de Astronomican Grey para cubrir todas las zonas bajo las protuberancias del cuerno.



Paso 4: entonces dio un lavado de Chaos Black a todo el cuerno. Tras ésta se aplicaron capas posteriores, hasta que la punta del cuerno quedó totalmente cubierta por un tono negro sólido.



Paso 5: Joe aplicó luces únicamente en los puntos más protuberantes del borde del cuerno con una mezcla de Astronomican Grey y Skull White.



Paso 6: después pintó unos cuantos arañazos y marcas con una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Chaos Black, seguida de luces con Skull White.

Las pezuñas (y garras)



Paso 1: en las pezuñas, Joe aplicó una capa base con una mezcla a partes iguales de Scorched Brown, Chaos Black y Dheneb Stone.



Paso 2: a la mezcla anterior, le añadió un poco de Codex Grey para fundirla hacia el exterior de las pezuñas.



Paso 3: después pintó unas finas líneas verticales a las pezuñas usando una mezcla al 1:1 de Codex Grey y Fortress Grey.



Paso 4: seguidamente, iluminó las líneas y los bordes de las pezuñas con Fortress Grey.



Paso 5: para repetir el paso anterior, aplicó la mezcla al 1:1 de Fortress Grey y Skull White, iluminando las líneas verticales y los bordes.



Paso 6: para crear algunas grietas y arañazos en las pezuñas, Joe aplicó una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black. Después, acentuó el efecto aplicando Skull White.

Pintado del metal

El Señor de las Alimañas es la personificación de la horrible y pestilente raza Skaven. Muchas de las técnicas que Joe ha usado en esta miniatura, las ha desarrollado mientras trabajaba en el ejército Skaven del Studio. Las zonas metálicas son buena prueba de ello ya que como la mayoría de las armas skavens son viejas, robadas y corroídas, Joe las ha pintado en un esquema metálico oscuro y mate, que ha completado con efectos de óxido y manchas. Incluso los adornos del Señor de las Alimañas son más viejos y están más gastados que los de otras razas.

Como suele pasar, en este caso las referencias del mundo real sirven de gran ayuda. Trozos de hierro oxidado o simplemente algunas imágenes de referencia pueden ayudarnos para dar un efecto de corrosión o de desgaste y del aspecto que tiene el metal y dónde se forman las zonas de óxido y verdigrís.

Si usas las tintas con cuidado, puedes conseguir un aspecto viejo y gastado, pero ten cuidado al aplicar esta técnica o dejarás demasiado apagadas las zonas metálicas, pareciendo demasiado grises, amarillentas o marrones dependiendo del color que hayas usado al pintarlas.

ASMITA PARRA



El collar



Paso 1: Joe aplicó una sólida capa base de Dwarf Bronze al collar.



Paso 2: a continuación aplicó un lavado de Devlan Mud a toda la zona con un sombreado extra a los detalles más sobresalientes.



Paso 3: después usó una mezcla al 1:1 de Chainmail y Dwarf Bronze como luz inicial, pintando los bordes y alrededor de las marcas y arañazos.



Paso 4: para las luces finales, Joe usó Chainmail puro que aplicó como luz final y en los arañazos de la superficie del collar.



Paso 5: para dar profundidad a la zona, aplicó un lavado de Liche Purple en puntos distribuidos al azar.



Paso 6: para acabar, aplicó de forma similar otro lavado al 3:1 de Hawk Turquoise y Chaos Black.

Las campanas



Paso 1: Joe primero pintó la campana con Tin Bitz.

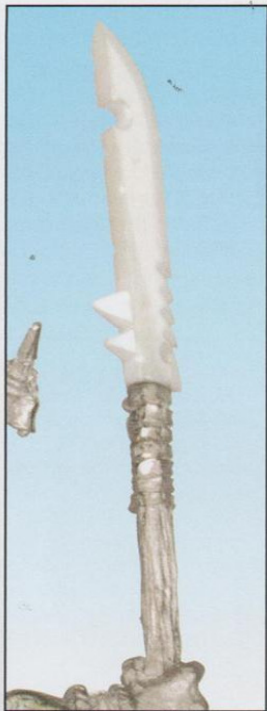


Paso 2: a continuación, la iluminó con una mezcla al 1:1 de Tin Bitz y Chainmail.



Paso 3: para acabar, le dio un lavado de Devlan Mud y una luz con Chainmail.

Pintado del arma



Joe ha sustituido la hoja original del arma por ésta, hecha de plasticard.

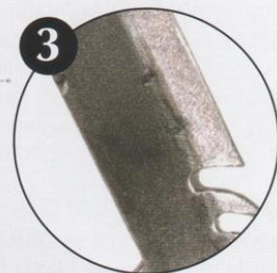
La hoja



Paso 1: Joe aplicó una capa base a la hoja con una mezcla a partes iguales de Boltgun Metal y Chaos Black.



Paso 2: a continuación, la diluyó hasta Boltgun Metal puro aplicando varias capas finas.



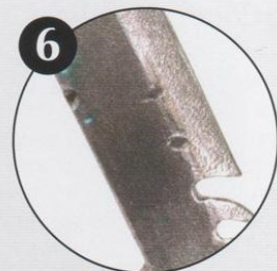
Paso 3: Joe también dio Chainmail en la hoja y como luz más fuerte a lo largo de la hoja.



Paso 4: a continuación diluyó un poco el tono aplicando un lavado con una mezcla de Liche Purple y Chaos Black.



Paso 5: para crear el efecto de oxidación, aplicó una mezcla al 3:1 de Hawk Turquoise y Chaos Black con la que punteó algunos puntos de la hoja.



Paso 6: Joe añadió Skull White a la mezcla previa y la aplicó para remarcar las muescas, zonas moteadas, y en ciertas partes de la hoja.

El mango



Paso 1: el puño lo pintó con una capa base a partes iguales de Scorched Brown y Chaos Black.



Paso 2: a continuación, aplicó Scorched Brown a las vetas de la madera, evitando los recovecos y zonas más hundidas.



Paso 3: para las primeras luces aplicó una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Vomit a los puntos más protuberantes de la madera.



Paso 4: por último, aplicó una mezcla al 1:1 de Vomit Brown y Bleached Bone.

Las correas



Paso 1: para pintar las correas que envuelven el mango, Joe primero aplicó una capa base de Bleached Bone.



Paso 2: a continuación, dio un lavado de Devlan Mud a toda la zona.



Paso 3: volvió a aplicar Bleached Bone a toda la zona excepto a los recovecos.



Paso 4: las luces finales son una mezcla al 1:1 de Bleached Bone y Skull White.

LUZ DIRECCIONAL

La luz direccional, también conocida como objeto fuente de luz en círculos de pintado de miniaturas, es una técnica de pintado avanzada en la que se crea la ilusión de una fuente de luz adicional sobre una miniatura además de la luz natural. El origen del efecto puede variar dependiendo de la miniatura. Las llamas, antorchas, sensores, armas de energía y objetos mágicos pueden generar luz.

¿Cuál es la teoría?

La luz direccional se aplica mejor cuando has acabado de pintar la miniatura, ya que la luz afectará a los colores pintados. El origen de la luz (por ejemplo, una llama o lámpara) debería ser la zona más brillante de la miniatura que gradualmente se desvanece a medida que se aleja del punto focal de luz.

¿Cómo se realiza? **ASMITA PARRA**

Debido a su naturaleza translúcida, las tintas son un buen método para pintar los reflejos sobre colores ya existentes. Este es el método que Joe usó en el Señor de las Alimañas, porque presenta un tono claro sobre superficies pálidas.

Otra opción es mezclar el color primario de la fuente de luz en la mezcla usada en la zona sobre la que la luz incide. A medida que la luz pierde intensidad, tienes que añadir más color a la mezcla original. Esta es la mejor opción cuando se trata de superficies más oscuras en las que las tintas no se muestran tan claramente. Puede ser un procedimiento engañoso ya que la zona sobre la que aplicas el efecto ya ha sido iluminada y sombreada previamente. Por desgracia, no hay atajos para conseguirlo; simplemente, tienes que tener en cuenta las sombras y luces para ajustar tu fuente de luz como correspondiente. Por ejemplo, si quieres pintar un efecto de luz rojo sobre una tela verde, tendrás que mezclar el rojo con el tono medio verde, la mezcla usada para las luces y la mezcla usada para sombrear aplicándolas en los puntos en los que la luz se extiende por las tres zonas diferentes de material.

Aplicarla requiere tiempo y paciencia, dependiendo del tamaño de la fuente de luz y del área afectada, pero una vez hecho, consigues acentuar más el efecto. Para ello, tienes que iluminar en dirección a la fuente de luz, rellenando los huecos que ya has difuminado. Por ejemplo, si se trata de una llama, píntala partiendo de un tono rojo oscuro a un tono rojo medio, después naranja, amarillo y finalmente blanco en la zona que sea el origen de la luz. Cuando pintes con los tonos más claros, procura que el efecto no sea más claro o deslumbrante que la fuente de luz, ya que podría arruinar la ilusión.

El pintado de una luz direccional sobre colores oscuros siempre quedará más convincente, así que deberías considerarlo cuando pienses el color del que vas a pintar la miniatura. Por ejemplo, si quieres que una luz incida directamente sobre un escudo, recuerda que sería mejor si pintas el escudo en un tono verde o azul oscuro. Con esto no quiero decir que no pueda aplicarse la luz direccional, aunque será mucho más difícil de aplicar.

Cuando pintes este efecto, recuerda cómo es la miniatura y de qué manera incidirá la luz sobre su superficie. No asumas que la luz irradia un círculo regular desde la fuente, porque raramente ocurre así. Te aconsejo que apliques una pequeña cantidad de luz sobre la miniatura antes para fijarte exactamente dónde incide y qué partes quedan en sombra. Con un poco de práctica, conseguirás unos efectos sorprendentes.



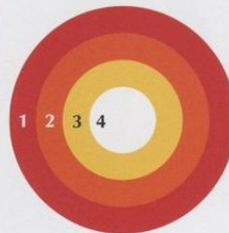
Los sellos del collar de luz del Señor de las Alimañas brillan con la luz amenazante de la piedra bruja. Para conseguir el efecto, Joe ha usado el método descrito en la página siguiente.



Para el artículo "Desafío de hechiceros" publicado en la White Dwarf 171 en su hechicero del Colegio de la Luz, Fil Dunn usó una técnica de luz direccional en su hechicero. Para pintarla, aplicó una luz directamente sobre la miniatura y comprobó exactamente dónde incidía.

! Tonos de luz

Estas son solo algunas sugerencias de tonos de luz que puedes usar para conseguir un efecto convincente. Empieza por aplicar los colores oscuros y trabaja hacia dentro, aclarando la luz cuanto más cerca esté de la fuente de luz.



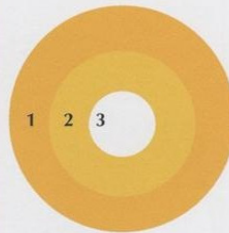
Rojo (llamas)

1. Blood Red
2. Blazing Orange
3. Sunburst Yellow
4. Skull White



Verde (brillo fantasmagórico)

1. Dark Angels Green
2. Snot Green
3. Sunburst Yellow
4. Skull White



Amarillo (fuente de luz)

1. Golden Yellow
2. Sunburst Yellow
3. Skull White



Azul (arma de energía)

1. Regal Blue
2. Enchanted Blue
3. Ice Blue
4. Skull White

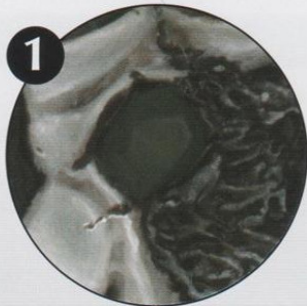
Puedes encontrar más ejemplos de objetos fuentes de luz en la página 59.

Pintado de la piedra bruja

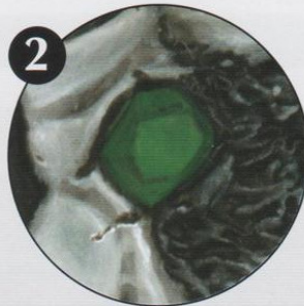
Joe usó un efecto de luz direccional sobre los fragmentos de piedra bruja que lleva incrustados el Señor de las Alimañas. Su idea era conseguir un efecto más sutil y maligno en lugar de una simple fuente de luz brillante provocada por una llama o un farol, de modo que aplicó una serie de lavados sobre las zonas de luz en lugar de difuminar la fuente de luz con una mezcla existente. El radio de luz se mantiene deliberadamente pequeño aunque el efecto sigue siendo igual de impactante gracias a que hay múltiples fragmentos y a la habilidad de Joe con el pincel. Como en este caso se trata de una fuente de luz verde, usó un tono verde oscuro en las zonas más alejadas, un tono medio subido hasta amarillo, y blanco en los puntos más cercanos a la piedra bruja.



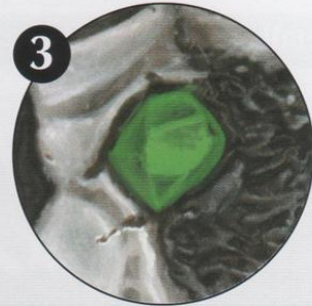
La piedra bruja



Paso 1: Joe aplicó una capa base Orkhide Shade a la piedra bruja.



Paso 2: después aplicó Snot Green, excepto en las zonas más hundidas y bajo las esquinas y bordes afilados.



Paso 3: a continuación, dio una mezcla al 1:1 de Snot Green y Scorpion Green a las zonas más protuberantes y a los bordes del fragmento.



Paso 4: aplicó Scorpion Green a todos los bordes de la piedra bruja.



Paso 5: aplicó una mezcla al 1:1 de Scorpion Green y Sunburst Yellow a lo largo de los bordes.



Paso 6: Joe iluminó los puntos más afilados de la piedra bruja con Skull White.

Destellos de piedra bruja



Paso 1: tras aplicar varios lavados de Snot Green en un radio de medio centímetro del fragmento de piedra bruja, reforzándolo hacia el centro.



Paso 2: Joe aplicó con mucho cuidado las luces con Scorpion Green.



Paso 3: usó Sunburst Yellow para las luces, aplicando más cantidad cuanto más cerca del fragmento.



Paso 4: por último, iluminó las zonas más elevadas y próximas al fragmento con una línea fina de Skull White.

Pintado de la cola



Paso 1: Joe primero aplicó una capa base con una mezcla a partes iguales de Tallarn Flesh y Scab Red a la cola.



Paso 2: seguidamente aplicó Devlan Mud sobre toda el área, concentrándose especialmente en los huecos.



Paso 3: después aplicó una mezcla al 3:1 de Tallarn Flesh y Scab Red evitando pintar los huecos.



Paso 4: por último, aplicó una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Bleached Bone para iluminar los bordes de los huecos.

Detalles finales



Los pequeños cráneos que cuelgan del pecho de la criatura los pintó igual que las partes al descubierto del cráneo del Señor de las Alimañas. Joe usó para las cadenas el mismo efecto metálico que el que usó en la hoja del arma.



Una vez pintado, no podría decirse que la cola es de masilla.



El ojo lo pintó con Scab Red, seguido de unas luces con Blood Red, Sunburst Yellow y, por último, Skull White.



Para pintar el pelaje de la rata gigante, usó una capa base de Scorched Brown, seguida de un lavado de Devlan Mud. Para las luces, usó una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Bleached Bone. La piel la pintó exactamente igual que la del Señor de las Alimañas.



GALERÍA DE LUCES DIRECCIONALES



Este asesino Elfo Oscuro, pintado por Darren Latham, tiene un vial destellante colgado de su cinturón.



Otro buen ejemplo de esta técnica es este Frodo desaliñado, obra de Luis Gómez Pradal.



Los sellos del lateral de este Aplastador parecen brillar, como si se tratase de metal fundido.



Los gases tóxicos de la esfera de este Lanzador de Viento envenenado parecen irradiar un brillo maligno.

ASMITA PARRA



David Rodríguez es un maestro de esta técnica, tal y como demuestra el oro que consiguió en la Golden Demon.



Este diorama de 2001 de Victoria Lamb es un ejemplo magistral de cómo incide la luz sobre diferentes superficies.

PRÍNCIPE DEMONIO



Para los mortales que juran su alianza a los Dioses Oscuros y consagran sus vidas a la gloria del Caos, existe una recompensa que todos anhelan por encima de cualquier otra: ser bendecidos con el regalo de la inmortalidad, alcanzar la demonicidad y pasar la vida eterna luchando para deleite de sus dioses patrón.

Conseguir las atenciones de los Dioses del Caos no es tarea fácil, porque un guerrero debe arriesgarlo todo con tal de obtener un mínimo atisbo de interés de sus dioses. Los ejércitos deben batallar hasta la ruina y miles si no millones de guerreros deben ser sacrificados, e incluso así la ascensión no es segura. Los caprichosos Dioses del Caos conceden mutaciones como señal de su favor y cuando los guerreros son recompensados con esta bendición, su cuerpo se ve inundado de la esencia pura del Caos, transformándose para siempre en un Engendro del Caos cubierto de tentáculos afilados, globos oculares saltones, bocas babeantes y garras quitinosas.

Solo los más fuertes de mente y cuerpo pueden recibir los regalos del Caos y soportar los terribles cambios que se operan en ellos. Un día, estos campeones del Caos alcanzarán la demonicidad y ocuparán un lugar en las legiones demoníacas. Algunos decidirán permanecer en el reino de los mortales, adorados como representaciones físicas del poder del Caos, mientras que

otros aceptarán su lugar en el Reino del Caos, habitando entre los demonios que combaten como jugador nuevo en la Gran Partida de los Dioses Oscuros.

El desafío de pintar una miniatura de príncipe demonio está a la vuelta de la página porque para los poderes del Caos todo es posible. Ese sentido de la aventura y del potencial ilimitado ha atraído a Kornel Kozak del 'Eavy Metal porque a Kornel le encantan los colores vivos y vibrantes de muchos de nuestros ejércitos y estaba deseando probar una paleta diferente en la nueva miniatura de príncipe demonio.

Para Kornel no se trataba solo de pintar la nueva miniatura y enseñarnos el resultado, sino que también quería demostrar una técnica de pintado que sea útil a pintores de todos los niveles y que consiste en aplicar degradados de color espectaculares a las miniaturas.

La técnica del degradado de color consiste en mezclar un color con otro, creando una transición suave. Se trata de un gran método para mostrar la naturaleza caleidoscópica de los Demonios del Caos o los tonos brillantes de una hueste de espíritus o del ejército de los muertos.

Únete a mí y comprobaremos de primera mano cómo Kornel despliega todo su talento artístico para pintar una miniatura de colores ricos y vibrantes que se funden muy bien entre sí.

MARINES ESPACIALES
DEL CAOS

WARHAMMER
40,000

En este artículo nos ocupamos de cómo aplicar degradados de color a la miniatura del príncipe demonio de la mano de Kornel Kozak. Adam Troke nos lo explica en detalle.

Pie

Como
piel, h
crean

Paso 1:
2:1 de

Paso 3:
2:2:1 de

Paso 5:
iluminac
Komma

Paso 7:
con una

Piel demoníaca

Como la mayor parte de la superficie de la miniatura es piel, Kornel pintó primero esas zonas de la miniatura, creando un fuerte punto inicial para el resto de la miniatura.

En ocho pasos, ha pintado, sombreado e iluminado la piel del demonio. Recuerda que siempre es mejor aplicar dos capas finas que una sola más densa.



Paso 1: Kornel aplicó una capa base a la piel del demonio con una mezcla al 2:1 de Dheneb Stone y Ice Blue.



Paso 2: a continuación, Kornel le añadió un poco de Regal Blue a la mezcla previa y, tras diluirla un poco, la aplicó a los recovecos a modo de sombra para definir los músculos y otros detalles protuberantes.



Paso 3: entonces, aplicó un nuevo sombreado, esta vez con una mezcla al 2:2:1 de Scorch Brown, Liche Purple y Chaos Black.



Paso 4: a continuación, Kornel volvió a repasar la piel con la mezcla original al 2:1 de Dheneb Stone y Ice Blue.



Paso 5: las zonas más elevadas de la piel del príncipe demonio se han iluminado con una mezcla al 3:1:1 de Dheneb Stone, Ice Blue y Kommando Khaki.



Paso 6: seguidamente le aplicó una nueva luz con Dheneb Stone y Skull White mezclado al 3:2.



Paso 7: aplicó una nueva luminación a la piel del príncipe demonio, esta vez con una mezcla al 1:1 de Dheneb Stone y Skull White.



Paso 8: para la última luz, Kornel aplicó Skull White puro al rostro y seguidamente le aplicó un lavado con una mezcla al 1:1:1 de Dark Angels Green, Goblin Green y Skull White. También le aplicó un lavado alrededor de la boca del príncipe demonio con una mezcla a partes iguales de Baal Red y Scab Red.

Pintado de la armadura y degradados de color

Una vez pintada la piel del príncipe demonio, Kornel empezó a añadirle los detalles a la miniatura, incluyendo las placas de la armadura y un degradado de color en las manos y pies de la miniatura.

Cuando pintes un degradado de color como el que Kornel ha hecho aquí, el truco consiste en dejar siempre algo del color de la capa previa para crear una transición gradual. Si observas cuidadosamente el ejemplo inferior de la pierna, comprobarás que a medida que bajas hacia el pie, el degradado se va oscureciendo gradualmente.

Puedes lograr este efecto diluyendo cuidadosamente tus pinturas y aplicándolas con la misma consistencia que una tinta Citadel. La tinta se aplica sobre un área específica para resaltar el color o degradarlo. Este efecto se aplica claramente en las piernas del Príncipe Demonio.

Las Tintas Citadel se han diseñado para sombrear las miniaturas, puedes aplicarlas aún más diluidas añadiéndoles agua. Si las mezclas con pintura, puedes darles mucho más brillo. Y recuerda que es mejor aplicar varias capas finas que una más gruesa para conseguir el efecto del degradado que buscamos.



Las piernas

ASMITA PARRA



Paso 1: Kornel ha aplicado tres capas de Kommando Khaki y Regal Blue al 2:1 en la parte inferior de las piernas.



Paso 2: a continuación, Kornel le añadió más Regal Blue a la mezcla previa y la aplicó en las piernas en dos capas adicionales.



Paso 3: Kornel le añadió más Liche Purple a la mezcla previa y aplicó una capa adicional.



Paso 4: entonces le añadió un poco más de Liche Purple a la mezcla previa.



Paso 5: la siguiente capa consistió en añadir una pequeña cantidad de Chaos Black a la mezcla previa.



Paso 6: para acabar, aplica una capa diluida de Chaos Black puro a la parte inferior del pie.



Paso 7: los recovecos se han sombreado con Chaos Black diluido. Las zonas más protuberantes se han iluminado con mezclas de las que aplicamos en el paso de la piel.



Paso 8: Kornel le añadió una pequeña cantidad de Space Wolves Grey a la mezcla previa y aplicó una fina luz en las zonas más protuberantes.

Placas de armadura



Paso 1: Kornel dio una capa base a la hombrera con una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Chaos Black.



Paso 2: después aplicó unas luces de Regal Blue alrededor del detalle en relieve.



Paso 3: a continuación, Kornel le aplicó un lavado con Chaos Black diluido.



Paso 4: los bordes interiores del relieve los iluminó con una mezcla al 2:2:1 de Regal Blue, Warlock Purple y Space Wolves Grey.



Paso 5: el borde interior lo iluminó usando la mezcla previa y añadiéndole un poco más de Space Wolves Grey.



Paso 6: Kornel aplicó la última luz de Space Wolves Grey para acabar el relieve de la armadura.

Borde dorado de la placa



Paso 1: Kornel aplicó una capa base de Scorched Brown y Shining Gold a partes iguales al borde de la armadura.



Paso 2: a continuación, le aplicó una capa de Shining Gold.



Paso 3: después, aplicó un lavado a los recovecos con una mezcla al 1:1 de Leviathan Purple y Ogryn Flesh.



Paso 4: después le aplicó un lavado de Devlan Mud a los recovecos.



Paso 5: los bordes los iluminó con una mezcla al 1:1 de Burnished Gold y Shining Gold.



Paso 6: para la última luz, Kornel usó Mithril Silver.

El brillo demoníaco



Paso 1: Kornel pintó los recovecos y bordes de las placas de armaduras con una capa base de Dark Angels Green.



Paso 2: seguidamente aplicó una luz con una mezcla al 1:1 de Dark Angels Green y Hawk Turquoise a los bordes y recovecos interiores.



Paso 3: Kornel añadió un poco de Ice Blue a la mezcla previa y la aplicó.



Paso 4: en la siguiente iluminación, aplicó Ice Blue con un poco de Skull White.



Paso 5: para la siguiente luz, Kornel añadió aún más Skull White a la mezcla anterior y la aplicó solo en las zonas más próximas al centro.



Paso 6: para completar la zona, Kornel dio una luz muy fina de Skull White puro. A continuación, repasó la armadura repintando algunas zonas con los mismos colores de antes.

La espada demoníaca



Paso 1: primero, le aplicó una capa base con una mezcla al 1:1 de Liche Purple y Chaos Black.



Paso 2: a los bordes exteriores de la hoja le aplicó un lavado con Chaos Black diluido.



Paso 3: para las luces, usó Liche Purple y a continuación, dio varios lavados de Liche Purple diluido.



Paso 4: los detalles más recónditos los pintó con una mezcla al 1:1 de Liche Purple y Ice Blue.



Paso 5: Kornel iluminó los detalles internos añadiendo un poco de Skull White a la mezcla previa.



Paso 6: añadió más Skull White a la mezcla previa y le aplicó una luz final. Para acabar la espada, aplicó un lavado de Liche Purple a toda la hoja.

El taparrabos



Paso 1: Kornel dio una capa base al taparrabos con una mezcla al 2:1 de Astronomican Grey y Shadow Grey.



Paso 2: seguidamente aplicó un lavado con na mezcla 1:1 de Shadow Grey y Chaos Black diluido.



Paso 3: entonces aplicó un lavado adicional a los recovecos añadiendo un poco más de Chaos Black.



Paso 4: las zonas más protuberantes las iluminó con una mezcla al 1:1 de Astronomican Grey, Shadow Grey y una cantidad pequeña de Skull White.



Paso 5: Kornel aplicó una nueva luz a las zonas más protuberantes añadiendo un poco de Skull White a la mezcla previa.



Paso 6: por último, aplicó una última luz de Skull White puro al taparrabos.

Membranas de las alas

ASMITA PARRA



Paso 1: primero aplicó una capa base de Liche Purple y Chaos Black al 1:1 a las membranas de las alas.



Paso 2: para las primeras luces, añadió un poco de Kommando Khaki a la mezcla previa.



Paso 3: las luces siguientes las consiguió añadiendo un poco más de Kommando Khaki.



Paso 4: los recovecos bajo las membranas las sombreó con Liche Purple al que había añadido una pequeña cantidad de Leviathan Purple.



Paso 5: a continuación, Kornel sombreó los recovecos con Chaos Black.



Paso 6: por último, iluminó las membranas añadiendo Kommando Khaki a la mezcla de la capa base original.

Acabado del Príncipe Demonio y detalles finales

Una vez acabada la mayor parte del príncipe demonio, a Kornel solo le quedaba completar los últimos detalles. Entonces nos explicó la técnica que había usado:

"En este punto del pintado de la miniatura es donde la gente suele perder el efecto global de la miniatura", dijo Khornel. "Si pintas los detalles menores de un modo demasiado impactante, pueden acabar dominando toda la miniatura". A modo de ejemplo, señala el casco agrietado de Marine Espacial de la peana.

"Quería que la base tuviese algunos detalles adicionales, pero que no dominasen la miniatura, de modo que le puse un casco del kit de peanas de Warhammer 40,000. Para evitar que atrajese demasiado la atención, lo pinté en tonos

oscuros que complementan las placas de armadura del príncipe demonio. Usar el mismo estilo que el de la armadura de la miniatura significa que no ha de adaptarse para luchar contra un enemigo específico. Si hubiese sido un casco de Ángeles Sangrientos o de Cicatrices Blancas hubiese atraído la mirada de inmediato y alguna que otra pregunta cuando lo que verdaderamente quería era que el príncipe demonio fuese el foco de toda la pieza.

Al observar la miniatura acabada, Kornel pensó que había logrado su objetivo. Todos los detalles, desde los tubos que recorren su cuerpo al ojo maligno de su espada o incluso sus cuernos, complementan el esquema de color de la miniatura a la perfección.



Casco agrietado: esta pequeña pieza del kit de peanas de Warhammer 40,000 aporta un detalle dramático a la miniatura.



Hoja demoníaca: Kornel usó Kommando Khaki y Bleached Bone, seguido de un lavado con Baal Red para pintar los cráneos y el ojo del mango de la espada. Estos tonos encajan muy bien con el resto de la miniatura.



Tubos metálicos: estos tubos aportan un tono plateado a la miniatura. Kornel usó Chainmail como capa base y seguidamente les aplicó un lavado con una mezcla de Asurmen Blue y Badab Black.



Cuernos: Kornel usó los cuernos para enmarcar el rostro del príncipe demonio. Las puntas son oscuras y el color se hace más claro en la cabeza, donde el pintor los ha iluminado con los mismos colores que la piel del demonio.

VITRINA DE DEGRADADOS 'EAVY METAL™

Los príncipes demonio son las miniaturas perfectas para utilizar técnicas como el degradado de color, pero hay otras muchas miniaturas en las que puedes aplicarla. A continuación, hemos incluido algunas otras de la colección del 'Eavy Metal en las que el uso del degradado sirve para realzar la miniatura y también para reforzar toda su

personalidad. Los colores fantásticos y el modo casi fantasmal en que unos colores se funden con otros a menudo ayuda a situar una miniatura en nuestros mundos. Fíjate en el modo en el que el humo siniestro sale del incensario de plaga o la forma en que la capa del Corrupto desprende una luz interior.



Las sombras apagadas de la capa del asesino encajan perfectamente con la sutilidad de un guerrero que vive en las sombras.



El Corrupto se ha pintado con una luz maligna emanando de su interior.



El degradado de color aplicado en el incensario del sacerdote de plaga ayuda a transmitir su esencia antinatural.



Los demonios de Tzeentch tienen una piel que destella y cambia de color constantemente.



La naturaleza volátil del Cambiante se enfatiza aún más gracias al degradado de colores de sus vestiduras.



El sutil degradado del escudo de Sigvald el Magnífico añade belleza a esta miniatura.

ELFOS OSCUROS

WARHAMMER

Neil Green es un veterano de las clases magistrales. Aquí nos vuelve a sorprender pintando un Príncipe oscuro montado en gélido. Veamos los sabios consejos que nos da sobre cómo pintar escamas, armaduras y la piel pálida de los Elfos Oscuros.

PRÍNCIPE OSCURO



Son muchos los príncipes oscuros que deben sus posiciones de poder a su linaje, a sus acciones crueles y a su aplomo, o porque son los favoritos de Malekith en la corte. Algunos obtienen el poder temporalmente gracias a un mandato concedido por uno de los gobernantes de las grandes ciudades de Naggaroth.

Estos Príncipes Oscuros son los líderes de los ejércitos de Naggaroth, los generales de las huestes de guerra de Malekith y los capitanes de sus barcos. Estas poderosas huestes siembran el terror y la desesperación allí donde van. Al igual que su vasallo, el Rey Brujo, no tiene piedad por nada ni nadie. Su único objetivo es vengarse de sus indignos parientes de Ulthuan. Hay otras razas que desprecian y que no merecen su atención, pero a las que también causan sufrimiento y llevan a la destrucción. Es así como las temibles flotas de Naggaroth saquean el Viejo Mundo, ¿qué les importa si diez mil Hombres mueren si consiguen su objetivo? Para un Príncipe Oscuro no hay diferencia entre la persecución y la aniquilación.

La orden del hierro le da al Príncipe Oscuro poder e influencia a partes iguales para

poder apoyar y controlar a los poderosos ejércitos, pero como ocurre en la sociedad de Naggaroth, el poder es breve cuando las ambiciones fallan y la derrota se avencina. Si un Príncipe Oscuro no consigue llevar a cabo su objetivo, este edicto dejará de estar vigente y el elfo acabará con la garganta degollada. En Naggaroth, este es el precio de no cumplir las órdenes.

El magnífico príncipe oscuro de Mike Anderson, montado en el nuevo diseño de gélido de Jes Goodwin representa a la perfección la amenaza y el poder de un noble Elfo Oscuro. Esto significa que era el candidato perfecto para una clase magistral de pintura. Una vez más, el veterano de 'Eavy Metal, Neil Green, se ofreció voluntario para pintar esta hermosa miniatura y proporcionarnos las técnicas para pintar las escamas, la armadura y la piel élfica en detalle.

Neil empezó por limpiar meticulosamente todos los componentes de metal del príncipe oscuro y, a continuación, los pegó con superglue. Las uniones las rellenó con masilla verde y, las limó cuando ésta se secó. Después, imprimó la miniatura con Chaos Black Spray.

Siempre
colores
gélidos
tonos
los Elf
fuerte
malme
to de

Pin

Paso
Neil
capa
seg
cha

Pin

Paso
có
con
de
bor

ASMITA PARRA



Siempre es aconsejable elegir la paleta de colores antes de empezar a pintar. Para el gélido, Neil quería usar una paleta de tonos fríos, similar a la de otros gélidos de los Elfos Oscuros, para que contrastara fuertemente con los tonos rojos usados normalmente en la gama de gélidos del ejército de Hombres Lagarto.

Con esta idea en mente, Neil usó un azul frío para las escamas y un verde complementario para la piel de la criatura. Cuando pintaba la piel, pensó que el tono verdoso era demasiado cálido y le añadió Space Wolves Grey a la mezcla, tal y como describe en el paso 3 (recuadro inferior).



Neil pintó la cola con una capa base oscura, seguida de tonos más claros con un pincel de detalle fino y aplicados con pinceladas pequeñas hacia abajo.



Las garras también están divididas en zonas de escamas y piel, y se han pintado igual que el resto de la miniatura.

Pintado de la piel



Paso 1: para la piel del gélido, Neil empezó aplicando una capa base de Orkhide Shade, seguida de una capa de Catachan Green.



Paso 2: a continuación, Neil aplicó una mezcla al 1:1 de Catachan Green y Camo Green como tono medio. Para la capa siguiente, añadió un poco más de Camo Green a la mezcla.



Paso 3: para las luces, Neil usó Camo Green, seguido de una luz muy fina con una mezcla al 1:1 de Camo Green y Space Wolves Grey.



Paso 4: Neil aplicó un lavado con Asurmen Blue y unas luces finales con una mezcla al 1:3 de Camo Green y Space Wolves Grey, seguida de una luz de Space Wolves Grey.

Pintado de las escamas



Paso 1: en las escamas, el pintor aplicó una capa base de Regal Blue. A continuación, dio una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Rotting Flesh a los bordes de cada una de las escamas.



Paso 2: Neil aplicó una nueva luz añadiendo un poco más de Rotting Flesh a la mezcla; después, pintó los bordes de las escamas una vez más.



Paso 3: Neil aplicó un lavado de Asurmen Blue y Thraka Green a todas las escamas. Volvió a aplicar la misma mezcla, seguida de un lavado de Thraka Green.



Otros tonos de escamas

El equipo de 'Eavy Metal también ha pintado algunos gélidos de los Elfos Oscuros en verde oscuro, iluminados con blanco y amarillo.



Los tonos azul y púrpura oscuro han estado asociados con el ejército de los Elfos Oscuros desde hace años. Tradicionalmente, el color púrpura también está asociado con la nobleza porque era un tinte caro que solo se lo podían permitir los ricos. Por este motivo, Neil quería que fuese el color más destacado. Además, el púrpura contrasta bien con los tonos verde y azul fríos de la piel del gélido. Para conseguir un

tono de púrpura rico y con profundidad, Neil usó una base de Liche Purple que sombreó con una mezcla de Chaos Black y Liche Purple.

El escudo lo pintó usando el mismo método que para la ropa púrpura, aunque Neil le añadió unas luces más marcadas a los bordes afilados del escudo.

Vestimenta púrpura



Paso 1: Neil aplicó a la ropa una capa base de Liche Purple. A continuación, dio una mezcla al 1:1 de Liche Purple y Chaos Black a las zonas más recónditas.



Paso 2: primero, aplicó una luz al 2:1:1 con una mezcla de Liche Purple, Warlock Purple y Bleached Bone que aplicó profusamente evitando las hendiduras.



Paso 3: Neil dio tres iluminaciones seguidas añadiendo un poco más de Bleached Bone a la mezcla. Después, aplicó un lavado al 2:1:1 de Liche Purple, Warlock Purple y Chaos Black a toda la zona.



Paso 4: en el último paso, se iluminaron las zonas más protuberantes de la ropa. Esta vez, Neil usó una mezcla al 1:1:2 de Warlock Purple, Liche Purple y Bleached Bone.

Pintado de la piel



Paso 1: Neil aplicó una capa base de Vermin Brown, seguida de una mezcla al 1:1 de Vermin Brown y Dwarf Flesh.



Paso 2: seguidamente dio una capa de Dwarf Flesh a las zonas más protuberantes de la cara, seguida de una mezcla al 3:1 de Dwarf Flesh y Bleached Bone.



Paso 3: aquí Neil usó una luz con una mezcla al 1:1 de Dwarf Flesh y Bleached Bone. Para la siguiente iluminación, Neil añadió un poco de Skull White a la mezcla.



Paso 4: los ojos los pintó con Scorched Brown y los "punteó" con Bleached Bone. Para sombrear la cara, usó Scorched Brown diluido en agua.



Otro ejemplo de cómo planear tu paleta de colores antes de iniciar el pintado, puede apreciarse en el gélido. Neil usó en la armadura tanto el dorado como el plateado, para remarcar el hecho de que el gélido era la montura de un príncipe oscuro. El yelmo del gélido y la placa de armadura de la cara las pintó en dorado para sugerir que era una corona y que la montura es una de las más grandes y fieras

de su especie. Tanto a la cota de malla de las piernas del príncipe oscuro, como a la barda del gélido, Neil les pintó el borde con dorado. En el príncipe oscuro, aplicó dorado en las líneas de la armadura para recalcar que es un personaje y que sobresalga cuando lo sitúe en las filas de caballeros gélidos.

Pintado del acero

ASMITA PARRA



Paso 1: Neil empezó por aplicar una capa base de Boltgun Metal a todas las zonas metálicas.



Paso 2: a continuación, sombrió el metal con una capa diluida al 1:1 de Chaos Black y Codex Grey. Volvió a aplicar Boltgun Metal, seguido de una luz con Chainmail.



Paso 3: Neil aplicó un lavado de Devlan Mud. Cuando se secó, volvió a aplicar un lavado a estas zonas con Badab Black. Por último, iluminó las zonas más protuberantes y los bordes con Mithril Silver.

Pintado del dorado



Paso 1: como color base, Neil usó una mezcla al 1:1 de Shining Gold y Scorched Brown. Una vez seca, Neil aplicó un lavado con Scorched Brown diluido.



Paso 2: para resaltar, el pintor aplicó Shining Gold sobre la capa base, seguido de una luz al 1:1 con una mezcla de Shining Gold y Mithril Silver.



Paso 3: a continuación, Neil aplicó un lavado de Devlan Mud, seguido de un lavado final de Gryphonne Sepia para acabar el aspecto final del efecto dorado.



Incrustaciones de oro

Joe Tomaszewski del 'Eavy Metal realizó un enfoque distinto en la armadura del príncipe oscuro, y aplicó a la miniatura un aspecto realmente ostentoso pintando incrustaciones de oro. Primero, pintó las zonas metálicas con plateado, y seguidamente remarcó las zonas doradas con Chaos Black. Después las pintó en dorado usando el mismo método que Neil. Volvió a iluminar las zonas plateadas en las zonas en contacto con las líneas doradas.



Neil pintó el diseño del escudo a mano alzada. El pintado de glifos, sellos y otras insignias representativas de cada raza requiere un poco de práctica, y de un pincel y un pulso firme. Pero, incluso los chicos del 'Eavy Metal' no consiguen que las cosas les salgan bien al primer intento. Para ello, te recomendamos que primero dibujes tu diseño en una hoja de papel y después lo copies. ¡No lo hagas sobre la marcha, porque rara vez sale bien! El espacio y el

tamaño son también muy importantes; utiliza el punteado para marcar puntos prominentes o algún otro elemento visual importante y asegúrate que tus diseños caben en el espacio indicado. Tómate tu tiempo y dibuja la forma básica, aunque sea un poco basta al principio. Lo divertido de la pintura es que siempre puedes cubrir los errores y redefinir el diseño.



Estandarte de batalla

Joe convirtió su príncipe oscuro, sustituyendo la espada por un estandarte de batalla. Como puedes observar en la imagen, el propio estandarte muestra un icono diseñado por Joe y pintado a mano alzada. Para Joe era importante que el diseño estuviese en el centro del estandarte, así que con cuidado dibujó el centro y extremos del icono antes de empezar a pintarlo.

Pintado del negro



Paso 1: a partir de una capa base Chaos Black, Neil la iluminó con una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Codex Grey, seguida de una luz posterior con Codex Grey.



Paso 2: Neil aplicó una nueva luz con Codex Grey, seguida de un sombreado con un lavado de Badab Black.



Paso 3: una vez seco el sombreado, Neil volvió a aplicar las luces con Fortress Grey. Por último, aplicó una luz al 1:1 de Fortress Grey y Skull White a las zonas más protuberantes.

Pintado de la runa del escudo



Paso 1: cuando Neil finalizó el diseño, lo copió cuidadosamente sobre la superficie del escudo con Vomit Brown.



Paso 2: a continuación, usó Bleached Bone para crear una línea fina siguiendo el borde del diseño.



Paso 3: Neil con cuidado bordeó el diseño pintándolo con Skull White y usó Liche Purple para definir mejor el diseño y delimitar la imagen.

Detalles finales

Para acabar la miniatura, Neil se ocupó de resaltar los detalles más pequeños como los ojos del gélido, la runa de la base de la hoja de la espada y los cráneos.

Aunque es tentador acabar rápidamente los últimos detalles de una miniatura, te recomendamos que les dediques bastante tiempo para asegurarte de dar mayor cohesión a tus miniaturas.



Para el ojo, Neil usó una mezcla de Vomit Brown y Bleached Bone. Después, le pintó una línea negra con mucho cuidado en el centro del ojo.



A los dientes y las garras les aplicó una capa base de Vomit Brown, seguida de un tono medio con Bleached Bone, y las luces con Skull White.



Los cráneos los pintó primero con Graveyard Earth, seguida de una mezcla al 1:1 de Graveyard Earth y Bleached Bone, y una última luz con Skull White.



El icono de la calavera del gélido lo pintó cuidadosamente con una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Chaos Black.



SEÑOR DEL CAOS

MINIATURAS DE VITRINA

WARHAMMER

En este artículo, echamos un vistazo al Señor del Caos, miniatura exclusiva del Games Day de 2009 y que el pintor de 'Eavy Metal Joe Tomaszewski ha pintado con metales no metálicos.



Cada año, Games Workshop lleva a cabo varios Games Days en todo el mundo, el evento más icónico y emocionante del calendario de Hobby. Desde los Estados Unidos hasta Alemania, cada Games Day es una celebración de partidas y pintura en la que los asistentes están rodeados de excepcionales partidas y miniaturas con las que es muy fácil emocionarse.

Uno de los aspectos que más les gusta a los muchos asistentes es la miniatura del Games Day. Cada una de ellas es una pieza magistral, y está esculpida por un diseñador de miniaturas Citadel que lo hace simplemente por la diversión de crear una miniatura fantástica. Éstas pronto se convierten en piezas de coleccionista, son dignas de exponerlas en vitrinas, ejércitos y en la memoria de todo el mundo.

En 2009, la miniatura exclusiva del Games Day fue esculpida por Martin Footit. Se trata de un poderoso Señor del Caos, cuyos puños agarran un hacha emparejada. Llena de detalles que le destacan como un campeón de los Dioses Oscuros, esta miniatura es una candidata sensacional para una Clase Magistral.

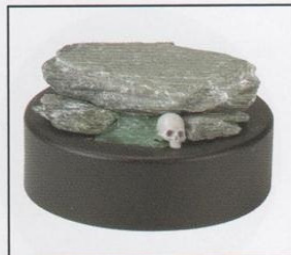
Joe Tomaszewski, del equipo 'Eavy Metal, fue un paso más allá para hacer los honores, con la promesa de tirar la casa por la ventana. Joe vio esta miniatura como una pieza exquisita para mostrarla en una vitrina en vez de colocarla sobre un tablero de juego y jugar con ella.

Con esta idea en mente, Joe decidió hacer una base escénica para que la miniatura impresionara más y la pintó con una técnica avanzada ideal para las miniaturas que se exhiben en vitrinas. Esta técnica se denomina metálicos no metalizados. Se trata de un desafío, aunque en manos de un pintor de 'Eavy Metal el efecto final será espectacular. Con esto no queremos decir que tienes que ser un experto para probarlo, ¡ni mucho menos!

En las siguientes páginas, te mostramos y explicamos cómo Joe consiguió el efecto de la armadura, y te proporcionamos instrucciones y pautas detalladas de cómo funciona la teoría de los metálicos no metalizados. Siguiendo estos consejos y estas guías paso a paso (y un poco de trabajo duro y algo de práctica), serás capaz de recrear los efectos en tus propias miniaturas.



ASMITA PARRA



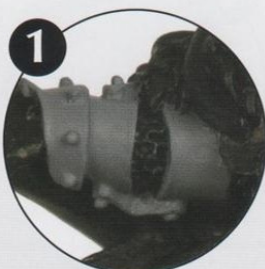
Base escénica

La base es una tapa de plástico de un tarro de cristal imprimada en negro. Sobre la base, Joe ha pegado trozos de pizarra en forma de pila escalonada. Para darle más textura, también le ha pegado un cráneo y por último ha rellenado los huecos con un poco de masilla verde.

Cuando pintes una miniatura que sea únicamente para exhibición, deberías tener en cuenta la dirección en la que quieres orientar la miniatura; con ello, no solo consigues darle un mejor aspecto, sino que además juegas con el factor de cómo se reflejarán mejor las luces sobre ella. Este punto es realmente importante cuando pintas un esquema de metal no metalizado, ya que si te equivocas en los pun-

tos en los que las luces inciden sobre la miniatura, el resultado podría ser desastroso. En este caso, Joe quería que la luz incidiera directamente sobre la miniatura, de modo que iluminó y sombreó la armadura para conseguir este efecto. Una vez pintada la armadura, Joe aplicó washes para darle un aspecto casi sobrenatural.

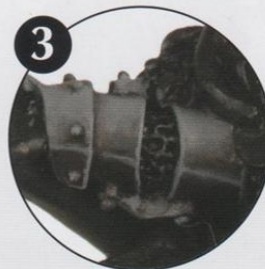
Pintado del metal sin colores metalizados



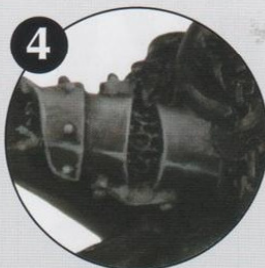
Paso 1: tras imprimir toda la miniatura con Chaos Black, Joe pintó la capa base de las placas de la armadura con Codex Grey.



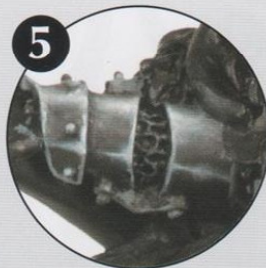
Paso 2: Joe aplicó un lavado de Chaos Black bastante cargado sobre las uniones y zonas más protuberantes de la miniatura.



Paso 3: tras el lavado, Joe aplicó Codex Grey a las zonas más protuberantes para limpiar el aspecto de la armadura y establecer la primera de las luces.



Paso 4: a continuación, Joe dio una mezcla al 2:1 de Codex Grey y Skull White únicamente sobre las líneas que forman el contorno de las placas de armadura.



Paso 5: para la capa siguiente, aplicó la misma mezcla a la inversa, es decir una mezcla al 2:1 de Skull White y Codex Grey, para remarcar las líneas anteriores.

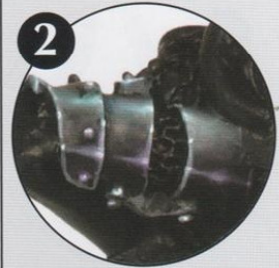


Paso 6: el pintor aplicó puntos de Skull White puro en los puntos de unión de las luces, para representar los lugares en los que se refleja la luz directamente.

Vitrificado de la armadura



Paso 1: Joe aplicó Liche Purple diluido con agua en las porciones inferiores de las placas de la armadura.



Paso 2: a continuación, aplicó una más suave dilución, aplicó una más suave diluyendo Hawk Turquoise. Se trata de una capa muy sutil que le da a la armadura un aspecto arcano.

Pintado de los cuernos y el escudo



Joe pintó la cota de malla de color negro y aplicó Codex Grey a la parte inferior de las uniones, seguida de una luz con Skull White.



Para la piel, nuestro pintor dio una capa base de Astronomin Grey, seguida de un lavado al 1:1 de Hawk Turquoise y Chaos Black. Para las luces usó Astronomin Grey y para las últimas luces únicamente Skull White.

Para pintar cuernos, puedes empezar con un tono oscuro en la base e ir suavizándolo hasta las puntas, o sombrear en la dirección contraria (con una base más clara y oscureciendo las puntas). Los dos métodos son eficaces, solo tienes que elegir uno en función de tu estilo y de la propia miniatura. Para este proyecto, Joe ha elegido aclarar la base de los cuernos. Al tomar la decisión, ha tenido en cuenta

que se trata de una miniatura para exhibición y quiere concentrar la mirada del espectador sobre el rostro, que será la zona más iluminada de toda la miniatura.

Éste es solo uno de los trucos que suelen usar los pintores experimentados para atraer la atención del espectador sobre un punto para que después elogie el resto de la miniatura.

Pintado del escudo



Paso 1: Joe pintó el escudo con una mezcla al 1:1 de Codex Grey y Chaos Black. A continuación, pintó cuidadosamente los accesorios que penden del escudo.



Paso 2: Joe aplicó varias capas verticales y muy finas con Codex Grey puro siguiendo la curvatura del escudo. Después pintó el borde del escudo con Codex Grey.



Paso 3: seguidamente dio Fortress Grey a las mismas zonas que en el paso anterior. Para diluir la capa de color anterior, aplicó capas muy finas y suaves.



Paso 4: Joe usó Skull White para las últimas luces del escudo que aplicó sobre los bordes y en algunos puntos para crear pequeños "arañazos" sobre su superficie.

Pintado de los cuernos



Paso 1: Joe usó primero Snakebite Leather en líneas muy finas a lo largo de los cuernos; hay que manejar muy bien el pincel para que las líneas queden bien separadas y limpias.



Paso 2: a continuación, aplicó Bleached Bone sobre las líneas de Snakebite Leather, reduciendo la cantidad en las puntas.



Paso 3: seguidamente pintó con Skull White sobre las líneas de Bleached Bone, manteniendo la mayoría de las capas unidas en la base de los cuatro cuernos.



Paso 4: Joe le añadió muescas y arañazos con Chaos Black y Skull White y para acabar, aplicó un lavado poco cargado de Chaos Black a las puntas de los cuernos.

METAL NO METALIZADO

ASMITA PARRA

La técnica del metal no metalizado consiste en usar pinturas que no tengan pigmentos metálicos para crear efectos de superficies de metal. Las sombras y las luces se crean de un modo pictórico, usando los mismos métodos empleados por los artistas al pintar un cuadro. De hecho, se trata de aplicar una técnica bidimensional sobre una miniatura tridimensional. La verdad es que es todo un desafío y por eso se considera una técnica avanzada que requiere la maestría del pintor en otras muchas técnicas como el difuminado y la teoría del color avanzada. A pesar de ello, se trata de un tema por el que siempre preguntan al equipo de 'Eavy Metal, de modo que trataremos de abordar sus fundamentos en este artículo. Esperamos que la lectura de estas páginas te proporcione algún fundamento sobre esta técnica aunque te aconsejamos un poco de técnica, práctica y un control sólido del pincel para conseguir el efecto adecuado.

Las miniaturas pintadas con metales no metalizados son principalmente para exhibirlas. Rara vez se usa esta técnica en miniaturas con las que se juega, en las que las probabilidades de que la miniatura se desconche, se multiplican. El mejor modo de enseñar una miniatura pintada con esta técnica es colocándola en una vitrina con luz, para acentuar las zonas más iluminadas de la miniatura. Para ello, lo primero que hay que hacer es considerar en qué puntos de la miniatura incidirá la luz y cómo se refleja sobre su superficie.

Fuente de luz

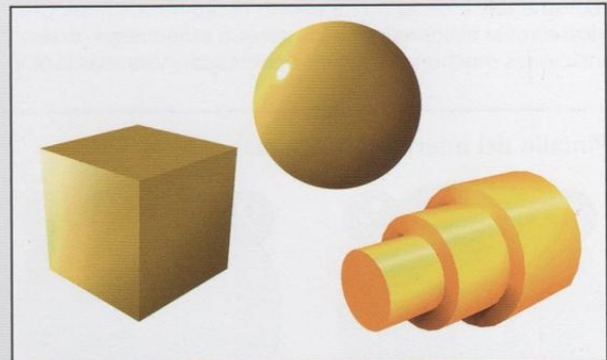
Los objetos metálicos reflejan la luz de modo diferente a otras superficies y por ello debe exagerarse cuando se aplica pintura sobre una miniatura. En los objetos metálicos la luz cambia drásticamente de oscura a clara cuando la superficie cambia de forma. De forma que para conseguir el efecto metal no metalizado, necesitas imaginar o incluso planear cuáles serán los puntos de luz de la miniatura para saber exactamente donde aplicar las luces y las sombras. Lo mejor es asignar cuatro puntos de luz alrededor de la miniatura, pues de este modo podrás imaginar cómo quedará cada zona de metal no metalizado en función de los puntos de luz adjudicados a la miniatura. Los diagramas geométricos de esta página ayudan a ilustrar cómo se refleja la luz sobre formas diferentes. Las ilustraciones, sobre

todo las de fantasía, también muestran cómo los artistas reflejan la luz sobre superficies diferentes en una forma bidimensional. En este caso, las referencias del mundo real no son de utilidad, ya que no tienen las luces y las sombras tan exageradas necesarias para que esta técnica resulte eficaz. Si te basas en el mundo real, conseguirás una zona amarillenta o gris apagado en lugar del aspecto metalizado que intentas conseguir.



Izquierda. la ilustración de Dave Gallagher es un ejemplo perfecto de cómo pintan el metal los artistas sobre una base bidimensional.

Inferior. una representación gráfica de cómo incide la luz sobre formas geométricas, para que te hagas una idea de donde aplicar las luces y las sombras con los metales no metalizados.



Contraste

Cuando pintes metales no metalizados, el contraste es la clave. Cada superficie tiene que presentar un degradado de negro a blanco. Normalmente se aplican luces con una versión más clara del tono medio. Digamos, por ejemplo, que el Regal Blue lo iluminas con Enchanted Blue. Sin embargo, cuando pintas con la técnica del metal no metalizado debes sombrear e iluminar siempre con blanco y negro, independientemente de cuál sea el tono medio.

El otro aspecto de este proceso es que debes añadir color a la superficie para que cobre vida. Las superficies metalizadas reflejan el entorno que les rodea; si se supone que la miniatura está en una cueva, tu esquema de color no debe ser tan claro como si la miniatura está a la luz del día. El contraste, junto a los "puntos de luz" (recuerda que los puntos de luz están en la miniatura), exagerarán la cualidad reflejante del metal. Cuando apliques la pintura, debes hacerlo en capas finas y fundirlas sin que se noten saltos, empezando por el tono medio y sombreando paulatinamente para luego volver a iluminar.

Inténtalo

Estas son solo unas pautas generales, los resultados reales vienen de la práctica y de aprender correctamente la teoría. No olvides que los artistas llevan aplicando esta técnica en sus cuadros durante siglos, así que no temas probar.

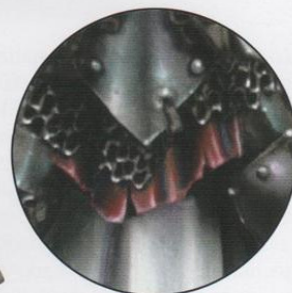
Cuando pintó a Harry the Hammer, Darren Latham imaginó cuatro fuentes de luz alrededor de la miniatura. Esto le ayudó a visualizar los puntos en los que debía concentrar las luces y las sombras.



Pintado de la capa



Joe pintó las vendas con Dheheb Stone seguido de Baal Red y un lavado con Devlan Mud. A continuación, iluminó la zona con Dheheb Stone, aplicando una última luz de Skull White.



Para el taparrabos, empezó por aplicar una capa base de Regal Blue, al que seguidamente aplicó Scab Red para las primeras luces. Después lo iluminó con Kommando Khaki, añadiendo Skull White a la mezcla para la última luz.

En muchos de los elementos pintados, Joe ha empezado por aplicar un tono medio como capa base, seguido de un sombreado con un lavado, para terminar una vez más aplicando luces al tono medio y acabar aclarando el color.

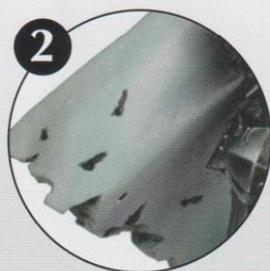
Joe efectúa todos estos pasos porque así consigue unas transiciones mucho más suaves entre capas, y es más fácil

que difuminar laboriosamente el color para obtener un sombreado más oscuro. Te aconsejamos que cuando uses un color como el caqui para iluminar una zona multicolor como la capa, mezcles la luz con el color de la capa inferior, en lugar de aplicarla directamente. Así, en el caso de la capa, la luz caqui se difuminó con Regal Blue y después Joe usó Scab Red para iluminar los bordes.

Pintado del interior de la capa



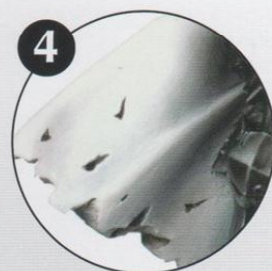
Paso 1: Joe primero aplicó una capa base de Astronomican Grey al forro de la capa. Con este tono consiguió dar un aspecto sólido a toda la zona.



Paso 2: a continuación, aplicó una serie de lavados de Regal Blue, Liche Purple y Chaos Black en todos los recovecos. Joe aplicó estos tonos aleatoriamente en diferentes puntos.



Paso 3: le llegó el turno a los puntos más salientes de la capa que Joe pintó con Astronomican Grey, seguido de una mezcla al 1:1 de Skull White y Astronomican Grey.



Paso 4: para acabar la capa, Joe dio una última luz de Skull White, aplicada en muchas capas finas.

Pintado del exterior de la capa



Paso 1: Joe primero aplicó una capa base sólida de Regal Blue a la capa.



Paso 2: empezando por Regal Blue, Joe le añadió Scab Red poco a poco a la mezcla, hasta que consiguió fundirlo con Scab Red puro.



Paso 3: los recovecos y dobleces de la capa los sombreado con un lavado de Chaos Black.



Paso 4: para acabar, iluminó la capa con Kommando Khaki, mezclado con los colores que usó para cubrir. Por último, le dio una luz final de Skull White.

Pintado de los detalles de la armadura



Joe hizo a mano un diseño elaborado en ambas caras de la hoja del hacha y en varias zonas de la armadura del Señor del Caos.



Los cráneos los pintó usando un método muy parecido al empleado en las vendas; la única diferencia radica en el lavado, ya que aplicó Devlan Mud puro en lugar de Baal Red.

Joe demostró su gran habilidad como pintor, añadiendo algunos diseños a pulso a la armadura y las armas del guerrero del Caos. Pintar un diseño complicado sobre una superficie que te ha llevado horas de pintado para darle un aspecto de armadura mágica reluciente no es un ejercicio apto para cardíacos.

Los diseños pintados a pulso normalmente se aplican sobre una superficie neutra, porque si te equivocas, siempre tienes opción de repararlo, pero obviamente no fue el caso aquí. Joe dibujó el diseño en un papel y después lo trasladó lentamente a la armadura y armas de la miniatura. Solo es cuestión de paciencia y pulso.

Pintado de las hojas doradas



Paso 1: para pintar las hojas doradas no metalizadas Joe empezó por aplicar una capa base de Snakebite Leather. A continuación, dibujó una línea fina de Chaos Black para realzar y separar el diseño de su entorno.



Paso 2: seguidamente, sombreó el tono Snakebite Leather con un lavado muy fino de Chaos Black.



Paso 3: Joe empezó a resaltar el diseño con una mezcla de Snakebite Leather y Skull White, añadiendo cada vez más blanco a la mezcla en las capas sucesivas.



Paso 4: por último, aplicó Skull White al borde del diseño y después lo dividió con una fina línea de Codex Grey, creando la impresión de un borde plateado.

Pintado del casco

ASMITA PARRA



Paso 1: el casco lo pintó con un método similar que las hojas doradas, empezando por una capa base de Snakebite Leather.



Paso 2: a continuación, sombreó los recovecos con un lavado de Chaos Black.



Paso 3: volvió a aplicar el tono medio de Snakebite que fue iluminando progresivamente añadiendo Skull White a las sucesivas capas.



Paso 4: por último, aplicó Skull White a los puntos más prominentes y unas tintas púrpura y turquesa para conseguir el mismo efecto sutil sobre la armadura.



Joe pintó el colgante usando la misma técnica que empleó en el casco dorado del Señor del Caos.

Las correas del escudo las pintó con un método en tres pasos: una base de Scorched Brown, seguida de una capa de Vermin Brown y, por último, Bleached Bone.

El mango del hacha lo pintó con una capa base de Scorched Brown. Después mezcló este color con Bleached Bone, pintando las vetas de la madera con mezclas sucesivamente más claras.

Para la bolsa usó Astronomican Grey, seguido de un lavado con Badab Black. Volvió a aplicar Astronomican Grey y entonces lo iluminó con Skull White puro.

GALERÍA 'EAVY METAL'



Una selección de Guerreros del Caos.

GALERÍA 'EAVY METAL™

ASMITA PARRA



Señor de los Vampiros



Guerrero Esqueleto



Cantora de los árboles



Portaestandarte de los Grandes Espaderos



Guerreros de clan Skavens

Esclavo Skaven



Guerreros orcos



Aplastador de Khorne



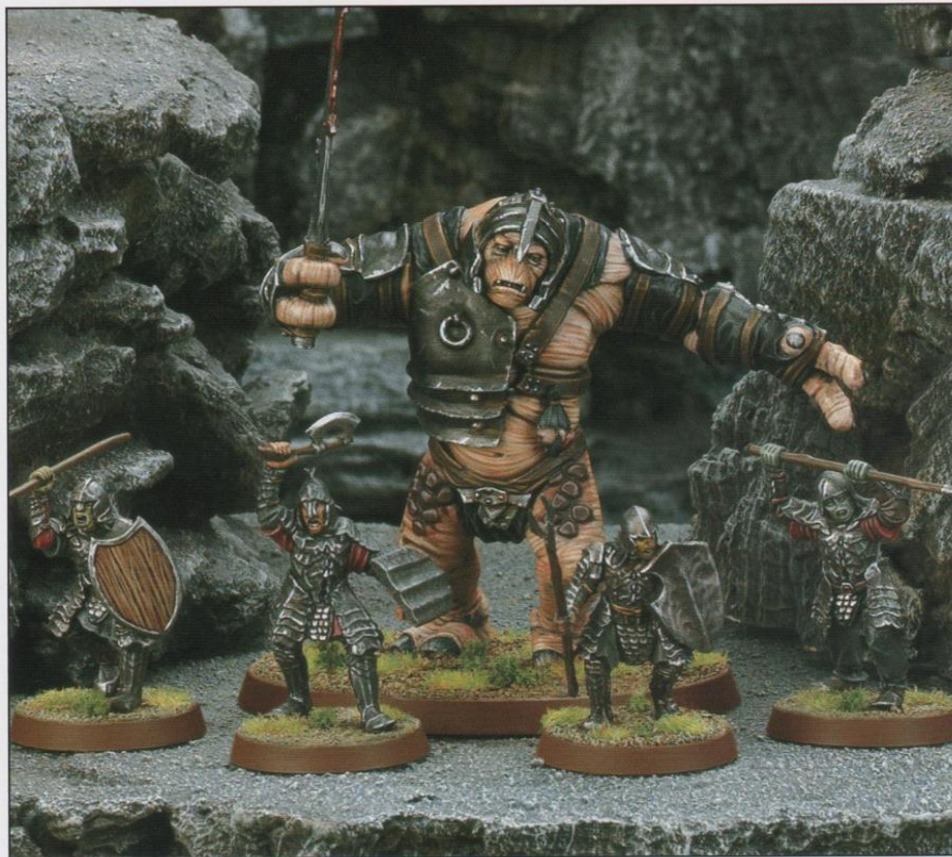
Guardia del Templo de los Hombres Lagarto

TROLL DE MORDOR

MORDOR

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE BATALLAS ESTRATÉGICAS

El Troll de Mordor de de plástico multicomponente proporciona a los pintores la oportunidad de perfeccionar sus habilidades con las escamas, armaduras y piel de monstruos. El experto pintor Fil Dunn está dispuesto a pintarnos un terrorífico Troll de Mordor.



Los Trolls de Mordor son creaciones atroces de Sauron. Abundan los rumores y engaños sobre sus antinaturales orígenes, pero la realidad de su presencia hace que estas especulaciones sean horriblemente impertinentes.

Los Trolls de Mordor sobresalen amenazantes por entre los demás seguidores del Señor Oscuro, ya que miden dos veces más que un Orco y son incluso más fuertes y altos que los Orcos que protegen la Morannon. Llevan enormes garrotes o espadas, grandes trozos de madera y metal con los que pueden partir en dos un caballo de un único golpe o hacer añicos la armadura y los escudos con una fuerza escalofriante.

Legiones enteras de Trolls de Mordor protegen la Morannon, esa Puerta Negra que bloquea la entrada al dominio del Señor Oscuro, y que componen una poderosa fuerza que augura la muerte de cualquiera que se oponga a ellos. Hay otros Trolls de Mordor que están dispersos por otras legiones de Mordor, llevando a cabo la voluntad de los capitanes de Sauron con tenacidad, y los más temidos por gran cantidad de Orcos son considerados una pequeña amenaza hasta que llevan la aplastante masa de un Troll a sus filas. Contra esta enfurecida

protección, ¿qué puede esperar un hombre que se opone a una avalancha de músculo y rabia salida de sus peores pesadillas?

En cualquier colección de miniaturas de El Señor de los Anillos, un Troll de Mordor tiene la oportunidad de destacar como elemento central, proporcionando a los aspirantes a pintores un lienzo en el que demostrar sus habilidades. Puesto que sería una pena no prestar atención y esfuerzo a la hora de pintar esta miniatura para tu colección, hemos pensado en darte unas pautas para que consigas una miniatura magnífica.

Hemos dado un paso más, y Fil Dunn, líder del equipo 'Eavy Metal y un gran experto en pintura, nos enseña cómo conseguir que tu troll sea una de las miniaturas más espectaculares del campo de batalla.

Fil empezó el proyecto separando los componentes de plástico de la matriz con una tenacillas de modelismo. Después, limpió las rebabas con una cuchilla y una lima, antes de pegar los componentes y montar el Troll de Mordor. Cuando se secó la cola para plástico, Fil le dio una imprimación con Chaos Black a toda la miniatura. Utilizó varias capas de spray Chaos Black, antes de pintarla con Chaos Black directamente del bote.

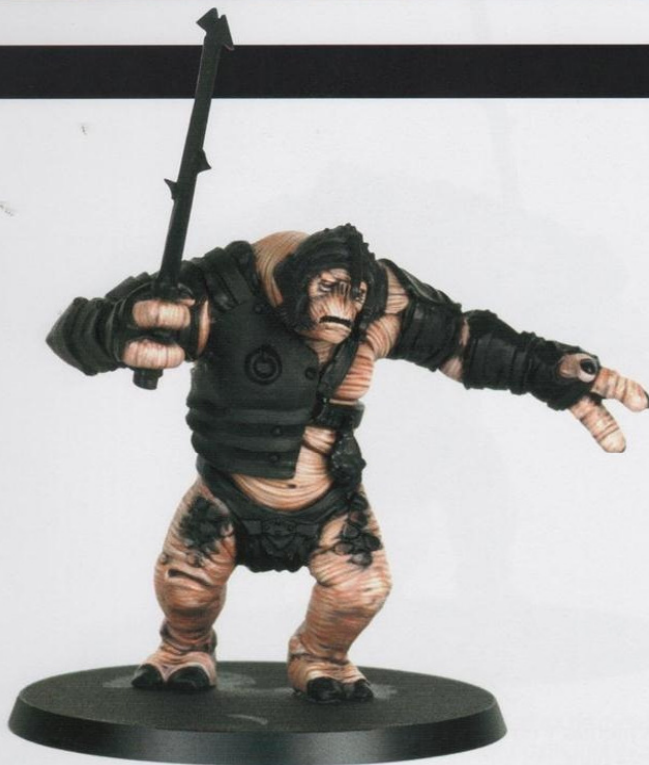
Para
que
pen
tura
gran
anir

C

Pa
to
de
Sc

Pa
de
ca
cu
los

La piel del Troll



Se aplicó un vitrificado púrpura a la piel situada alrededor de las cuencas de los ojos para que la cara tuviera un tono ligeramente más pálido que las demás zonas de la piel del Troll.

Para pintar la piel del Troll, Fil escogió un tono pálido para que contrastara con la deslustrada armadura y el cuero que pensaba pintar más tarde. Pintó la piel del Troll con una textura lineal y un aspecto holgado, para imitar la piel de los grandes mamíferos, como los rinocerontes o los elefantes. Los animales más grandes tienden a tener este aspecto arrugado,

una piel más caída que la de las criaturas más pequeñas. Fil repitió este aspecto en toda la carne del Troll, para crear un sentido de escala. Como siempre, internet es útil para encontrar material de referencia, como enciclopedias o libros de naturaleza que contienen fotografías de alta calidad. Es bueno utilizar referencias reales cuando pintes tus miniaturas.

Cómo pintar la piel

ASMITA PARRA



Paso 1: para empezar, Fil pintó todas las zonas de la piel del Troll de Mordor con una capa base de Scorched Brown.



Paso 2: para el siguiente paso, Fil empezó a pintar la piel con una mezcla 1:1 de Scorched Brown y Tallarn Flesh, aplicando la pintura en líneas horizontales.



Paso 3: a continuación, Fil utilizó una capa de Tallarn Flesh, aplicada también en horizontal, para darle una apariencia arrugada a la piel.



Paso 4: se aplicó una mezcla 1:1 de Tallarn Flesh y Dwarf Flesh a la carne del Troll en líneas perpendiculares al cuerpo, para representar los pliegues.



Paso 5: a continuación, se aplicó una mezcla 1:1:1 de Tallarn Flesh, Dwarf Flesh y Bleached Bone. Fil continuó aplicando la pintura de la misma manera que en el paso anterior y dejando las arrugas del color más oscuro.



Paso 6: para acabar la piel, se aplicó un vitrificado a todo el área con una mezcla 1:1:1 de Matt Varnish, Ogryn Flesh y Leviathan Purple.



Del interior al exterior

Cuando pinta una miniatura, sea del tamaño que sea, Fil trabaja desde el interior hacia el exterior. Primero pinta la piel, luego la ropa, la armadura y, por último, los demás accesorios. De esta manera, no tiene que preocuparse si ensucia de pintura las zonas más exteriores, porque puede retocarlas cuando las pinte después.

Escamas del Troll



Fil pintó líneas en la piel situada alrededor de las escamas con Scorched Brown en vez de con Chaos Black, puesto que con este no hubiera quedado muy real.



A las ásperas manchas situadas en las piernas y en la espalda del troll las llamaremos escamas en esta parte del artículo, puesto que se pintan de la misma manera que las escamas de nuestros dragones, gélidos y demás criaturas del ejército de Hombres Lagarto de Warhammer.

El equipo 'Eavy Metal utiliza un método parecido para pintar las escamas de cualquier criatura (una capa base, un lavado de tinta y, finalmente, dos capas de Luces). Para estas escamas, Fil utilizó una capa base de Scorched Brown. Este color se utilizó repetidamente en toda la miniatura (para la piel, las escamas y el cuero) para armonizar toda la paleta de colores.



Luces suaves y extremas

A la hora de pintar un monstruo, puede ser difícil decidir cómo aplicar las luces. Añadir muchas luces no siempre da un buen resultado. Por regla general, si una superficie es "brillante" como las garras, placas quitinosas, escamas o dientes, las luces serán algo extremas. Sin embargo, si la superficie es mate, como la piel o la ropa, en las que no se refleja la luz, las luces serán más suaves.

Cómo pintar las escamas



Paso 1: las escamas se pintaron con una capa base de Scorched Brown. Se aplicó tanto a las escamas como a la piel situada alrededor de estas.



Paso 2: a continuación, se aplicó un lavado de tinta Devlan Mud sobre la capa base. Fil se aseguró de cubrir todo el área, sabiendo que no pasaría nada si se pasaba con la cantidad de tinta, puesto que no afectaría al tono.



Paso 3: se aplicó la primera capa de luces con una mezcla 1:1 de Scorched Brown y Bleached Bone. Fil aplicó con cuidado esta mezcla a los bordes de cada una de las escamas.



Paso 4: para el último paso, se añadió un poco más de Bleached Bone a la mezcla anterior y se aplicó en las zonas más prominentes de las escamas.

Metal gastado



La espada se pintó del mismo modo que la armadura, pero, en este caso, Fil sólo utilizó un par de capas de lavado de tinta, para producir un efecto más brillante.



El casco sigue la misma pauta que la armadura. Puedes ver que se ha aplicado un lavado de tinta de Piel de Alimaña para representar el óxido de los recovecos.

Cuando pinta armaduras, a Fil le gusta crear tonos oscuros de metal, antes de aplicar luces más brillantes para crear un gran contraste, que también se complementará con el color pálido de la piel del Troll.

Un color de metal oscuro, casi negro, funciona perfectamente en las criaturas de la Oscuridad como los Orcos y los Trolls, debi-

do a su armadura de metal oscura, deslustrada y destartalada.

Cuando pintes metal oscuro, es importante crear luces finales a lo largo de los bordes, para crear un gran contraste y ayudarte a delinear el perfil de la armadura. Se hizo lo mismo con el casco, como se muestra en el cuadro superior. Todas las zonas de metal de la miniatura se pintaron del mismo modo.

Cómo pintar la coraza



Paso 1: todas las zonas de metal del troll se pintaron con una capa base de Boltgun Metal. Este color tiende a ser un poco espeso, así que asegúrate de diluirlo un poco en agua.



Paso 2: a continuación, a la coraza se le dio seis capas de tinta Negro Badab, para quitarle la brillantez del Boltgun Metal. Asegúrate de que cada capa de tinta está seca antes de aplicar la siguiente.



Paso 3: Fil utilizó un pincel fino para aplicar el Mithril Silver al desconchamiento y los arañazos de la armadura. A los bordes de la armadura también se le aplicaron luces finales de Mithril Silver.



Paso 4: se aplicó un lavado de tinta Negro Badab en algunas partes de la armadura para hacerla más vieja. Por último, se aplicó un lavado de tinta Vermillion Brown en algunas zonas para crear una apariencia oxidada, especialmente en los recovecos.



Desconchamientos del metal

Hay varias maneras de pintar desconchamientos y abolladuras en las armaduras de metal. Un método es rayar la armadura, una vez pintada, con un cuchillo para descubrir lo que hay debajo del metal. Fil creó sus desconchamientos con Mithril Silver y un pulso firme. Aplicó un lavado de tinta Badab Black en algún desconchamiento (no en todos) para envejecer la armadura y dar la sensación de haber sufrido muchos golpes a lo largo del tiempo.

Las correas y el cuero



La ropa del Troll se pintó de la misma manera que el cuero negro, con un cinturón de cuero marrón y una hebilla de metal.



El aro de la correa se pintó con Boltgun Metal. Se aplicó una pequeña cantidad de Devlan Mud alrededor de los tachones de metal de la correa.

ASMITA PARRA

El Troll lleva dos tipos de cuero. Las correas se pintaron con un color marrón tradicional y el cuero que el Troll lleva bajo la armadura es mucho más oscuro, casi negro. Aunque los dos tipos de cuero tienen diferentes colores, el color base de ambos es el Scorched Brown, el mismo que se utilizó en las escamas y en la piel del Troll.

Del mismo modo que la armadura, Fil quiso pintar el cuero con un color oscuro, para que contrastara con la piel pálida y con los bordes brillantes de las zonas metálicas. Cuando pintes un elemento central como éste, es bueno planearlo todo de antemano, de esta manera puedes pensar en la teoría del color, en los efectos del contraste y en el equilibrio entre todas las partes de la miniatura.



Cuero viejo

Para que el cuero tenga una apariencia más real, Fil aplicó luces para hacerlo más viejo. Como el cuero es un material que se puede conseguir fácilmente, encontrar una buena referencia no debería ser un problema. Si observas un cinturón de cuero viejo o una chaqueta de cuero negra, verás cómo se desgasta y se arruga el cuero.

Para iluminar las correas, Fil aplicó arrugas finas a lo largo del borde hasta el centro, en las zonas que más sufren el movimiento, como alrededor de las hombreras.

Cómo pintar el cuero



Paso 1: para pintar el cuero negro, se aplicó una capa base con una mezcla 1:1 de Chaos Black y Scorched Brown. Las correas se pintaron sólo con Scorched Brown.



Paso 2: el cuero negro se ensombreció con Chaos Black diluido en agua, aunque también puedes utilizar el Badab Black. A continuación, Fil aplicó un lavado de tinta Devlan Mud en las correas.



Paso 3: a las zonas más prominentes del cuero negro se aplicaron luces con una mezcla 1:1 de Scorched Brown y Bleached Bone. Después, a los bordes de las correas, se aplicaron luces con Bestial Brown.



Paso 4: se añadió más Bleached Bone a la mezcla anterior para aplicar las luces finales al cuero negro. Por último se utilizó el Snakebite Leather para crear las arrugas y rajaduras en las correas de cuero, como se describe en la caja de la izquierda.

Detalles finales



A la espada del troll se aplicaron manchas de sangre con varias capas de Scorch'd Brown, Scab Red y, finalmente, Blood Red, seguido de un lavado de tinta Devlan Mud. La capa final se hizo con una mezcla 1:1 de Blood Red y Gloss Varnish para una apariencia visceral y brillante.



Las uñas del troll se pintaron con Scorch'd Brown. Las líneas se pintaron con Graveyard Earth y, después, con Fortress Grey. A continuación se aplicó un lavado de tinta Sepia Gryphonne, seguido de una capa de luces finales con Hueso Deslucido.



La escindida cabeza en el arnés del troll se pintó con la misma mezcla que se utilizó para pintar la piel del troll, pero con un poco de Fortress Grey.



Fil pintó los ojos con Chaos Black, y después añadió luces con Skull White.



El Troll de Mordor acabado y pegado a una peana escénica.

Puedes montar tu Troll de plástico de diferentes maneras, como se muestra en esta fotografía.



ÁNGELES SANGRIENTOS

WARHAMMER
40,000

En esta clase magistral, Darren Latham despliega todo su talento de metales no metálicos en la que explica cómo ha pintado el beatífico héroe de los Ángeles Sangrientos, el Sanguinor.

EL SANGUINOR



El Sanguinor es un héroe del capítulo de los Ángeles Sangrientos, un campeón de armadura dorada cuyas acciones y orígenes continúan siendo un misterio.

Aunque nadie conoce realmente el origen de Sanguinor, cualquier marine espacial de los Ángeles Sangrientos afirmará que es el ángel dorado de la venganza, un héroe que lucha junto al capítulo en las circunstancias más extremas. Tanto si su aparición es presenciada por tan solo un puñado de hermanos de batalla, cuya lucha por la supervivencia se ve reforzada por la llegada del salvador con armadura dorada, como si acude en ayuda de una fuerza de choque formada por varias compañías de batalla, el resultado es el mismo. Desde el momento en que llega al campo de batalla, el Sanguinor es un torbellino de violencia, y su Espada Encarmine cercena cabezas y miembros con cada golpe de su portador.

Este trasfondo tan poco habitual y lleno de acción convierte a Sanguinor en una especie

de enigma para los que nos gusta adentrarnos en la oscuridad de la galaxia de Warhammer 40,000. Aunque muchos (incluso en el Imperio) cuestionan su existencia y sus motivos, los Ángeles Sangrientos creen que sus acciones los han salvado de la calamidad.

Para Darren Latham, del 'Eavy Metal, la miniatura de Sanguinor representaba una oportunidad inmejorable de tirar la casa por la ventana con un trabajo de pintado extraordinario. "Esta miniatura es ideal para pintarla con la técnica de los metales no metálicos", explica Darren.

"Un héroe de armadura dorada como este, con sus enormes alas desplegadas destacará en medio de un mar de servoarmaduras rojas y negras que componen el ejército de Ángeles Sangrientos del Studio. Al pintar la miniatura con colores no metálicos para que parezcan dorados, será fácil distinguir a Sanguinius siempre que esté en el tablero, incluso aunque intervenga en una batalla a gran escala".

Pinta

Darren h... modo de... un autér... muscular... puesta e... ésta ofre... puede b... un año... metálico... (consult... Aunque... metálico... diferente... tono qu... Segu... usar la t... miniatur... ilusión o... "Hacerl...

Com

El Com

Pintado de metales no metalizados

Darren ha pensado largo y tendido sobre cuál sería el mejor modo de pintar a Sanguinor. "Pintar la miniatura de Sanguinor es un auténtico placer", explica. "Mira la cantidad de detalles, la musculatura de su estómago, los rasgos de la máscara que lleva puesta e incluso los rizos de su pelo dorado. Una miniatura como esta ofrece la oportunidad de demostrar lo que un pintor avezado puede hacer con los metales no metalizados". Hace más o menos un año, Joe Tomazewski hizo una clase magistral de metálicos no metálicos de un guerrero del Caos con una armadura metálica (consulta la WD 169) para conocer toda la teoría de esta técnica. Aunque el pintado de una armadura dorada con dorados no metálicos se basa en los mismos principios, la técnica es bastante diferente. El dorado no metálico tiene muchas variaciones de tono que van desde los amarillos a los marrones".

Seguro que muchos os preguntáis, ¿de verdad es necesario usar la técnica de los metales no metalizados para pintar esta miniatura? "Lo divertido de pintar con esta técnica es que creas la ilusión de haber pintado la miniatura en dorado", dice Darren. "Hacerlo supone un verdadero desafío, y más aún si se trata de

pintar una fantástica miniatura Citadel, con todas sus formas, pliegues y líneas". Darren también apunta que la técnica del metal no metalizado no es el único modo de conseguir un bonito efecto metálico en una miniatura Citadel. "Oh, no", explica. "La gama de pinturas Citadel incluye muchos tonos metálicos, que son la base de cualquier pintor del 'Eavy Metal cuando pinta normalmente los metales de una miniatura; pero, a veces queremos que una miniatura destaque especialmente y tratamos de pintarla al nivel más alto que podemos. La oportunidad de pintar una miniatura como el Sanguinor es emocionante porque con ella tratamos de poner toda la carne en el asador".

Si observas el ejército de Ángeles Sangrientos del Studio, verás lo que Darren quiere decir. La mayoría de armaduras doradas se han pintado con Shining Gold y otras pinturas metálicas Citadel, como puedes apreciar en estas mismas páginas. "Los pintores no deben renunciar a los colores metálicos", recalca Darren. "Pintar con metálicos es igual de gratificante y se consiguen resultados espectaculares. Por este mismo motivo, ahora me planteo pintar otro Sanguinor con tonos metálicos".

Comparación entre metálico y no metálico



El Comandante Dante pintado con metálicos (izquierda) y no metálicos (derecha)



El Capitán Tycho pintado con metálicos (izquierda) y no metálicos (derecha)



Guardia Sanguinario pintado con metálicos (superior) y no metálicos (inferior)

Pintado de la armadura dorada

La mayor parte de la miniatura de Sanguinor está pintada en dorado. Como Darren quería un punto de inicio oscuro, imprimó la miniatura con Chaos Black Spray.

A continuación, fue difuminando cada capa posterior aplicando capas muy finas y con cuidado de no pintar sobre la capa anterior.



Paso 1: Darren le aplicó una capa base a la armadura con una mezcla al 1:1 de Calthan Brown y Snakebite Leather. Si te sales "de las líneas" mientras pintas la armadura, no te preocupes; tendrás tiempo después para repararlas.



Paso 2: a continuación, Darren le añadió la primera capa de difuminado, usando una mezcla de Snakebite Leather con un poco de Bleached Bone, aplicada sobre las áreas donde la fuente de luz se reflejaría sobre la miniatura.



Paso 3: añadió más Bleached Bone a la mezcla previa, aunque esta vez la proporción fue de 2:1 de Snakebite Leather y Bleached Bone.



Paso 4: de nuevo Darren le añadió un poco más de Bleached Bone a la mezcla previa, esta vez al 1:1. A continuación, volvió a aplicar una capa diluida y otra nueva capa difuminándola sobre las anteriores.

ASMITA PARRA



Paso 5: en el quinto paso, Darren añadió más Bleached Bone a la mezcla del paso 4 (la proporción en este paso es de una capa al 1:2 de Snakebite Leather y Bleached Bone).



Paso 6: a continuación, aplicó un lavado de Dark Flesh a los recovecos. El efecto consiste en enriquecer sutilmente las zonas más recónditas. Darren le añadió un sombreado sobre las luces, creando un reflejo artificial.



Paso 7: Darren mezcló Chaos Black con Dark Flesh al 1:2 y la mezcla la aplicó diluida a los recovecos y sobre las zonas más claras para crear la impresión de un reflejo.



Paso 8: aquí volvió a aplicar una nueva luz, esta vez de Bleached Bone puro diluido. Se trata de una luz extrema aplicada únicamente sobre los puntos de iluminación extrema.



Paso 9: Darren le añadió una nueva sombra, esta vez de Chaos Black diluido. Es importante mantener esta sombra muy fina y ajustada para que no domine las capas anteriores.



Paso 10: en claro contraste con el sombreado negro del paso 9, Darren aplicó una luz extrema de Skull White con muy poca pintura. Fíjate en los puntos añadidos como reflejo directo.



Paso 11: seguidamente, Darren le añadió un lavado de Sunburst Yellow que aplicó directamente sobre toda la armadura, para acentuar los dorados. Una vez seca la pintura, aplicó un lavado de Leviathan Purple a los recovecos.



Paso 12: para acabar, Darren volvió a aplicar las luces más extremas de Skull White; este tono contrasta vivamente con el amarillo de las luces anteriores, creando la impresión de unos reflejos de luz brillante.

Armadura acabada

Aquí puedes ver la armadura y el retroreactor acabados, donde se aprecia cómo Darren ha aplicado el tono metal no metalizado a toda la miniatura. Una vez acabada la armadura, Darren se dedicó a añadir los detalles adicionales que explicaremos más adelante. Como la armadura es el elemento principal de la miniatura, Darren la acabó antes de pasar a otras partes (sea cuál sea el método que elijas,

recuerda que corres el riesgo de pintar sobre una zona que ya está acabada). Darren siempre pinta la zona más grande primero, razonando que después usará más pinceles de detalle (y así es menos probable cometer errores). Para los que no tenemos la misma habilidad de los pintores del 'Eavy Metal, es cuestión de confianza, práctica y corregir los errores a medida que los cometemos.



Miniatura mostrada a tamaño ligeramente mayor del actual.



Cáliz y Espada Encarmine

El Sanguinor sostiene en una mano la espada Encarmine y en la otra un cáliz con adornos; la primera es una potente arma de combate cuerpo a cuerpo, mientras que el segun-

do es una representación simbólica de la historia y herencia del capítulo. Darren pintó ambas con colores sutiles para mantener el punto focal sobre el propio Sanguinor.



Paso 1: Darren primero le aplicó una capa base al cáliz de Adeptus Battlegrey.



Paso 2: seguidamente le dio una luz de Codex Grey, concentrándose en las áreas en las que la luz se reflejaría en el cáliz.



Paso 3: a continuación le dio una nueva luz de Fortress Grey. Entonces, Darren se aseguró de dar el efecto de cómo la luz se reflejaría en el cáliz.



Paso 4: sombreó los recovecos del cáliz con una mezcla al 1:1:1 de Regal Blue, Chaos Black y Codex Grey.



Paso 5: Darren le añadió una nueva sombra a los recovecos, esta vez con Chaos Black diluido.



Paso 6: para acabar, Darren aplicó las luces extremas, usando Skull White para resaltar los puntos en los que la luz incide con más intensidad.

Pergamino ASMITA PARRA

La miniatura de El Sanguinor tiene varios pergaminos que le cuelgan de la cintura. Darren primero aplicó una capa base de Khemri Brown, que después ha iluminado añadiéndole cantidades sucesivas de Dheneb Stone. Aplicó un lavado a los recovecos con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Badab Black, seguido de un segundo lavado de Gryphon Sepia.

Los sellos de pureza los pintó con una mezcla de Chaos Black y Scab Red, que iluminó con Scab Red y añadiendo un poco de Bleached Bone a la mezcla para luces posteriores, para acabar con un toque final solo con Bleached Bone.

A continuación Darren detalló el pergamino pintándole un texto minúsculo e iconografía Imperial, incluida el águila que es el símbolo del capítulo de los Ángeles Sangrientos.



Joyas y gemas

Como muchos Ángeles Sangrientos, el Sanguinor luce varias gemas. Darren usó la técnica siguiente para darles un aspecto realista.



Paso 1: Darren pintó la gema del color elegido. Cuando pintes una gema, es recomendable empezar por un tono oscuro.



Paso 2: a continuación, aplicó un color ligeramente más claro a la gema; la iluminación debería hacerse hacia la fuente de luz.



Paso 3: Darren le aplicó una nueva luz, luz que puede ser tan contrastada como en el ejemplo de la derecha.



Paso 4: para acabar le añadió puntos de blanco al lado más oscuro de la gema, creando la impresión de que la luz se refleja directamente de la superficie.

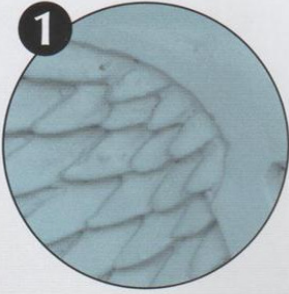


Alas angelicales y pergamino envejecido

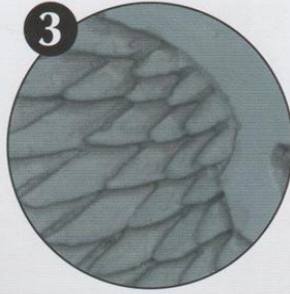
Uno de los rangos más distintivos del Sanguinor son sus brillantes alas desplegadas. En contraste con el pergamino, que parece envejecido y gastado, las alas son blancas y

limpias y destacan sobre el resto de la miniatura. Darren nos explica a continuación cómo las pintó.

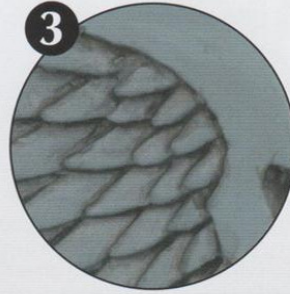
Alas angelicales



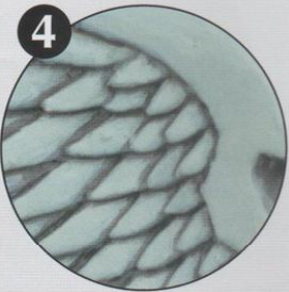
Paso 1: Darren empezó por aplicar una capa base a las alas, usando una mezcla al 1:2 de Fenris Grey y Astronomican Grey.



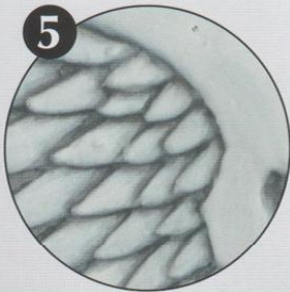
Paso 2: a continuación, Darren hizo una mezcla al 1:1 de Codex Grey y Fenris Grey, que diluyó y aplicó como un lavado para sombrear.



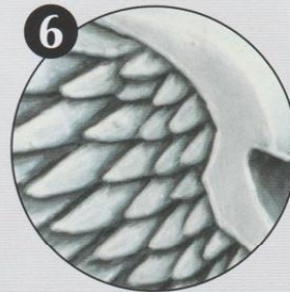
Paso 3: después, le añadió Chaos Black a la mezcla previa (a partes iguales) y la aplicó a los recovecos de las alas.



Paso 4: una vez aplicado el sombreado, Darren le añadió las luces, empezando por una capa de Astronomican Grey.



Paso 5: la iluminación siguiente la pintó con una mezcla al 1:1 de Skull White y Astronomican Grey (recuerda mantener la pintura diluida).

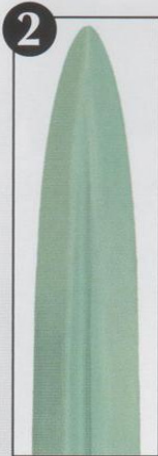


Paso 6: la última luz está pintada con Skull White puro aplicado a lo largo de los bordes de las alas y en las uniones.

Espada Encarmine



Paso 1: Darren pintó la espada con una mezcla al 1:1:1 de Regal Blue, Hawk Turquoise y Bleached Bone.



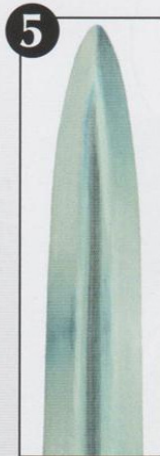
Paso 2: seguidamente, iluminó toda la hoja añadiendo un poco de Bleached Bone a la mezcla previa.



Paso 3: para la segunda luz, Darren añadió más Bleached Bone y un poco de Skull White a la mezcla previa.



Paso 4: Darren sombreó la acanaladura de la hoja con una mezcla al 1:1 de Regal Blue y Hawk Turquoise.



Paso 5: a continuación, sombreó la acanaladura con Chaos Black (es importante aplicarlo solo en el centro, así que pinta con cuidado).



Paso 6: por último, pintó una serie de luces extremas con Skull White (fíjate en las salpicaduras ocasionales que Darren ha pintado a lo largo de la hoja de la espada).

Armadura y vial rojo

Las hombreras rojo oscuro del Sanguinor y el vial lleno de sangre que lleva colgado de la cintura representan oportunidades ideales para proporcionar a la miniatura un área de

color que contraste. Los dos tonos de rojo se han pintado con diferencias sutiles; después de todo, uno es de una armadura y el otro un vial lleno de sangre.

Armadura roja



Paso 1: primero, Darren aplicó una capa base a la hombrera con una mezcla a partes iguales de Mechrite Red y Scab Red; fíjate que el pintor ha dejado una fina línea negra entre las zonas roja y dorada de la hombrera.



Paso 2: después las sombreó con una mezcla al 1:1 de Scab Red y Chaos Black. Manteniendo esta mezcla diluida, Darren pudo difuminarla mejor con el tono rojo más claro.



Paso 3: a continuación, iluminó la hombrera con una mezcla al 1:1 de Mechrite Red y Blood Red.

ASMITA PARRA



Paso 4: Darren le añadió una nueva luz, esta vez aplicando una mezcla al 1:1 de Blood Red y Blazing Orange.



Paso 5: iluminó la hombrera con una mezcla al 1:1 de Blazing Orange y Skull White.



Paso 6: para acabar, aplicó Skull White en los puntos en los que el reflejo de la luz sería más intenso.

Vial



Paso 1: Darren pintó la parte superior del vial con una mezcla al 1:1 de Codex Grey y Regal Blue. La sangre la pintó con Scab Red.



Paso 2: sombreó el vial con una mezcla al 1:1 de Chaos Black y Regal Blue. Darren aplicó varias líneas oscuras reflectoras que corren de arriba a abajo.



Paso 3: la parte superior del vial lo iluminó con Fortress Grey, y la sangre con una mezcla al 1:1:1 de Scab Red, Blood Red y Warlock Purple.



Paso 4: la parte superior del vial la iluminó con Space Wolves Grey, y la parte inferior con una mezcla al 1:1 de Blood Red y Warlock Purple.



Paso 5: Darren pintó una fina línea de Chaos Black el centro de las líneas reflectoras del vial.



Paso 6: en el último paso, Darren le añadió algunas luces extremas con Skull White, pintándolas a lo largo de las líneas oscuras reflectoras.

La miniatura acabada

Aquí tienes la miniatura del Sanguinor acabada. Cuando la observas, se hace patente que Darren ha usado los mismos colores y técnicas de pintado en toda la miniatura. Por ejemplo, el halo de hierro de Sanguinor y la cadena de su cuello los pintó del mismo modo que el

cáliz. Las alas del símbolo de los Ángeles Sangrientos de la cintura y de la hombrera las pintó igual que las de su espalda. El efecto global que produce es el de una miniatura fabulosamente detallada con una paleta de color coherente.

En la imagen se muestra al Sanguinor a un tamaño ligeramente mayor del real para que observes los detalles de la miniatura acabada.



GALERÍA 'EAVY METAL™



Lemartes, Guardián de los Perdidos



Mephistón, Señor de la Muerte



Astorath el Siniestro

La gama Citadel de pinturas, colores metálicos, tintas y barniz te proporcionan una amplia paleta de colores para pintar tus miniaturas en todos los esquemas o tonos que quieras. Los colores Foundation proporcionan una capa base perfecta, las tintas Citadel son fantásticas para hacer sombras, mientras que las pinturas Citadel son pinturas excepcionales, especialmente diseñadas para las técnicas para pintar miniaturas.

Pinturas Citadel

	Sunburst Yellow		Goblin Green
	Golden Yellow		Scorpion Green
	Blazing Orange		Rotting Flesh
	Blood Red		Camo Green
	Red Gore		Catachan Green
	Scab Red		Graveyard Earth
	Dark Flesh		Scorched Brown
	Dwarf Flesh		Bestial Brown
	Elf Flesh		Vermin Brown
	Warlock Purple		Snakebite Leather
	Liche Purple		Bubonic Brown
	Regal Blue		Vomit Brown
	Ultramarines Blue		Desert Yellow
	Enchanted Blue		Kommando Khaki
	Shadow Grey		Bleached Bone
	Space Wolves Grey		Fortress Grey
	Ice Blue		Codex Grey
	Hawk Turquoise		Chaos Black
	Dark Angels Green		Skull White
	Snot Green		

Colores metálicos

	Burnished Gold
	Shining Gold
	Dwarf Bronze
	Tin Bitz
	Boltgun Metal
	Chainmail
	Mithril Silver

Foundation Paints

	Iyanden Darksun
	Macharius Solar Orange
	Mechrite Red
	Tausept Ochre
	Calthan Brown
	Khemri Brown
	Tallarn Flesh
	Dheneb Stone
	Gretchin Green
	Knarloc Green
	Orkhide Shade
	Fenris Grey
	Hormagaunt Purple
	Mordian Blue
	Charadon Granite
	Necron Abyss
	Adeptus Battlegrey
	Astronomican Grey

Washes Citadel

	Baal Red
	Asurmen Blue
	Leviathan Purple
	Devlan Mud
	Ogryn Flesh
	Gryphon Sepia
	Thraka Green
	Badab Black

Citadel Varnish

	Gloss Varnish
--	---------------

GALERÍA 'EAVY METAL™



Arconte Eldar Oscuro de la Cábala de la Lengua Envenenada



Gandalf el Gris



Vidente Eldar Saim-Hann



Wurrzag, el Gran Profeta Verde



Campeón de la Hermandad Castellano Crowe



Sacerdote Rúnico Njal Stormcaller



Ikit Claw



Príncipe Oscuro Elfo Oscuro



Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland

CLASE MAGISTRAL 'EAVY METAL™



Las clases magistrales del 'Eavy Metal siempre han sido uno de los artículos más populares de la revista White Dwarf. En cada clase magistral, uno de los famosos pintores del equipo 'Eavy Metal nos explica cómo ha pintado una miniatura, explicando las teorías y técnicas que ha aplicado con resultados increíbles. Este libro recoge los mejores artículos de Clase Magistral recopilados por primera vez, e incluye en exclusiva una nueva clase magistral.

Impreso en China
03049999104

ISBN 978-8492765423



9 788492 765423