MANUAL DE MINIATURISMO

VOLUMEN 2



Spanish Team

Christian Sánchez (Kai)



Alfonso Giraldes (Banshee)



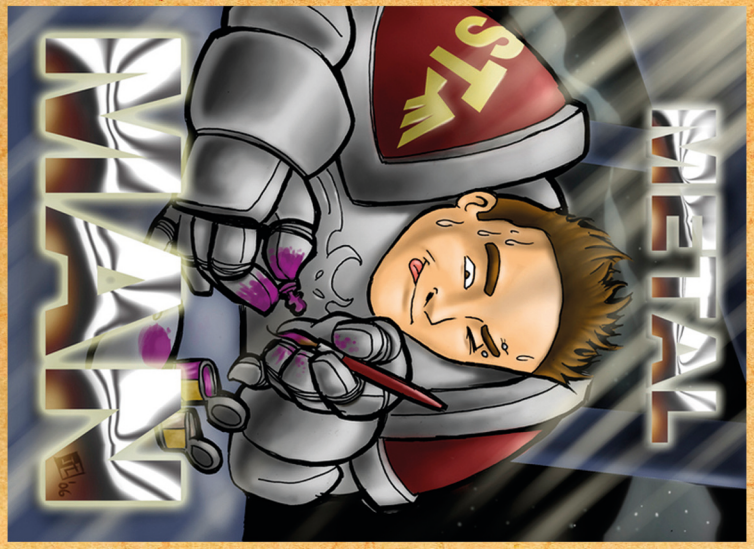
Albert Moretó



Iago Pineda (Kaleth)



Fernando Prieto (Nano)



David Rodríguez (Karaikal)





Agradecimientos

A **JCJIMENEZ**, **Elrol**, **Mr_Ixolite**, **Scipion94**, **Mougly**, **Basajaun**, **Pea**, **Emuse**, **Aathos**, **Dani_hcaro**, **Banshee**, **Elias Alonso**, **Miguel**, **Nano**, **Polk**, **Hekti Crow**, **Arsies**, **Paulvalenx**, **Zwodeath**, **Darthgollum**, **Master of Puppets**, **Arsenus Kaligar**, **Hobgoblin**, **Gloom**, **JAGH**, **Bermeano**, **Cruasán**, **Suou**, **JMPN**, **Devil**, **Topo**, **Gozbarg**, **Mdb**, **Paloji**, **Lord Jasegev**, **PabloRondaP**, **Freeman**, **Hatsetsut**, **Stalheim**, **Jeremie Bonamant**, **Victor Yuste Vara**, **Dante18**, **Poisonauta** y **Volomir**, miembros del antiguo foro de **Spanish Team** y autores de los artículos que contiene esta obra; por compartir vuestros conocimientos con la comunidad de forma desinteresada.

A los administradores de **Dark Stone** por su implicación personal en el proyecto; sin vuestra implicación no hubiese sido posible.

A **Sun Thermodynamic Systems** por permitirnos gestionar el pedido a imprenta a su nombre.

A **Turno Cuatro**, **¡Cargad!** y **El Sobaco de Batman** por sus magníficos comentarios sobre el proyecto; gracias a vosotros hemos alcanzado cotas de participación inimaginables en un inicio.

A **Francis7siete** por su implicación personal en la difusión del proyecto en varios foros.

A **Gonzalo** por encargarse de la corrección y revisión del texto, así como a todos aquellos que aportasteis vuestras sugerencias al respecto.

A **Roi González**, por compilar todo el material y compartir los archivos originales para poder separar el manual en dos volúmenes.

A **Albert Moretó**, **Alfonso Giraldes (Banshee)**, **Christian Sánchez (Kai)**, **David Rodríguez (Karaikal)**, **Fernando Prieto (Nano)**, **Iago Pineda (Kaleth)**, **Jose Manuel Palomares (JMPN)**, **Luis Gómez Pradal**, **Roi González (Elrol)**, **Rubén Pérez (Mercenary Ogryn)**, **Toni Nieto**, **Saul (Deucalion)** y **Simón Remís (Evil Twin)**, miembros del **Spanish Team**.

A **Aitziber Conesa**, por quedarse con los niños y permitir a **Werty** avanzar con el proyecto.

A todos los **participantes en el megapedido**, especialmente a los primeros inscritos; gracias a vuestra confianza este proyecto ha podido salir adelante.

A **Alberto** de **Tipia**, por su asesoramiento en temas de impresión.

A la **comunidad jugona y del hobby**. Este libro es un claro ejemplo del potencial de los proyectos colaborativos; cada una de sus fases se ha desarrollado sin más interés que la ayuda mutua entre aficionados.

A todos vosotros y a otros tantos que seguro dejo en el tintero, ¡gracias!











ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. AYUDAS A LA IDEA

1.1. EJEMPLO DE AMBIENTACIÓN Y CONCEPTO 04
1.2. BOCETOS DE FREEHANDS/ESTANDARTES POR ORDENADOR 13
1.3. LIBROS/PÁGINAS WEB PARA INSPIRACIÓN 19
1.4. FOTOGRAFÍA BÁSICA DE MINIATURAS 25
1.5. TEORÍA BÁSICA DE VIÑETAS Y DIORAMAS 43

2. MODELADO

2.1. TIPOS DE MASILLAS 52
2.1.1. Masillas epoxídicas 52
2.1.2. Arcillas poliméricas 56
2.1.3. Otros 58
2.2. HERRAMIENTAS BÁSICAS 59
2.3. HERRAMIENTAS ARTESANALES 62
2.4. MODELADO DE PEQUEÑOS DETALLES 68
2.4.1. Modelado de manos y dedos 68
2.4.2. Modelado de ropa sobre anatomía 72
2.4.3. Cómo hacer armas de fuego 91
2.4.4. Pelaje 95
2.4.5. Brazaletes 96
2.4.6. Lona enrollada 97
2.4.7. Oreja 99
2.4.8. Boina militar 100
2.4.9. Remaches 100
2.4.10. Cota de malla 102
2.5. MINIATURA DESDE CERO (SCRATCH) 104
2.6. MODELADO PAP DE UNA CABEZA 130
2.7. COMPENDIO DE ANATOMÍA HUMANA 136

3. MINIATURAS PINTADAS PASO A PASO

3.1. PINTADO NIVEL MEDIO 160
3.2. PINTADO NIVEL ALTO 194
3.2.1- Beelphegor 194
3.2.2- Zhorback 240
3.2.3- Rata ogro 265

4. MINIATURAS ESCULPIDAS PASO A PASO

4.1. ESCULPIDO NIVEL BÁSICO 286
4.2. ESCULPIDO NIVEL MEDIO 296
4.3. ESCULPIDO NIVEL ALTO 313
4.4. CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA 336

CAPÍTULO 1

Ayudas a la idea

1.1. EJEMPLO DE AMBIENTACIÓN Y CONCEPTO – Por Banshee

Este artículo está basado en la miniatura Blackjack, de la marca Scale75.

Lo más complicado de estos trabajos, al contrario de lo que suele pensar el aficionado, no suele ser la parte técnica. La parte técnica se le presupone a cualquier pintor profesional. Lo complicado es el planteamiento de los esquemas de color. Intentar representar un ambiente, una situación, o el carácter de un personaje en este caso. O un estilo, en el caso de otro tipo de figuras como las de *Knightmodels*.

Desde hace una temporada, vengo haciendo una pintura muy específica. Forzando los efectos de ilustración. Quizás por gusto, quizás por reto, me he dedicado a buscar un efecto visual distinto. De ahí el sentido de mis procesos. Si quisiese hacer un efecto más histórico, más clásico, lo plantearía de una manera totalmente distinta.

Mi manera de pintar es muy caótica. Busco el resultado siempre desde el principio y le quito importancia a la técnica. La técnica son horas de trabajo y finura. Pero lo realmente importante se consigue desde el planteamiento. Es decir, el concepto. Qué es lo que se quiere representar.

Concepto básico

En este caso, quería hacer un tipo curtido. Un tahúr duro. Con dificultad para declamar un poema de amor y mucha facilidad para pegarte dos tiros según el resultado de la partida. Un tipo al que no querrías enfadar, pero no necesariamente un villano. Quizás un anti-héroe, sucio, desagradable, borde....

Pensé en varios esquemas de color y, en un principio, la idea era hacerle con una gabardina oscura. Sin embargo, al tener tantos elementos frontales, me suponía demasiado problema para separar y delimitar cada cosa. Si ponía el poncho oscuro, luego me daba menos juego para los demás elementos.

Y lo que tenía claro es que por el tipo de arruga del pantalón, no podía hacerle pana, ni raso, ni lana, ni nada mas allá de un vaquero desgastado. O al menos eso me pareció en el momento. Ahora con tiempo se me ocurren muchas más versiones. Pero es lo que tiene un *artbox*, que tienes días contados para acabarlo.

Retomando la historieta: planteé una gabardina color crema, desgastada, para darme la posibilidad de jugar con texturas (una pena, porque se han perdido en la foto oficial). Los detalles los podréis ver en mano los que coincidáis con la figura en algún evento.

Ese juego de color más claro, con un trabajo muy importante de texturas, me permitía dejar otras zonas más lisas con efectos más pulidos y limpios como el satén del raso del chaleco. Este, en un principio, lo planteé con decoración a rayas o con cenefas de hojas, tipo tela muy rica, pero luego me di cuenta de que era un caos con tanto elemento cerca, así que decidí darle textura a los cueros y dejar más liso el resto. Al final, unas líneas en la tela de la camisa me ayudaron a limpiar el resultado.

Planteé varios tipos de texturas de cueros distintos. Para esto no hay un consejo más allá de: jugar con el pincel, decidir juegos de tramas o de patrones de manchas, a veces a punteados, a veces a rayas, cortes. Juego con el aerógrafo, con pinceles de

distintos tamaños y siempre jugando con colores que me mantuvieran el efecto desierto del oeste que buscaba (los ocres están presentes en todas las mezclas). Y para contrarrestar, los puntos de luz más crudos irían en turquesas y azules.

Aquí os presento fotos del inicio, para que veáis, digamos, el proceso de ensayo-error, de cómo voy buscando el camino hasta que de repente aparece. Todo está en jugar.

Las fotos finales son de Iphone y no son buenas, y el esquema se azula muchísimo, pero sí se ve más o menos el trabajo de texturas.

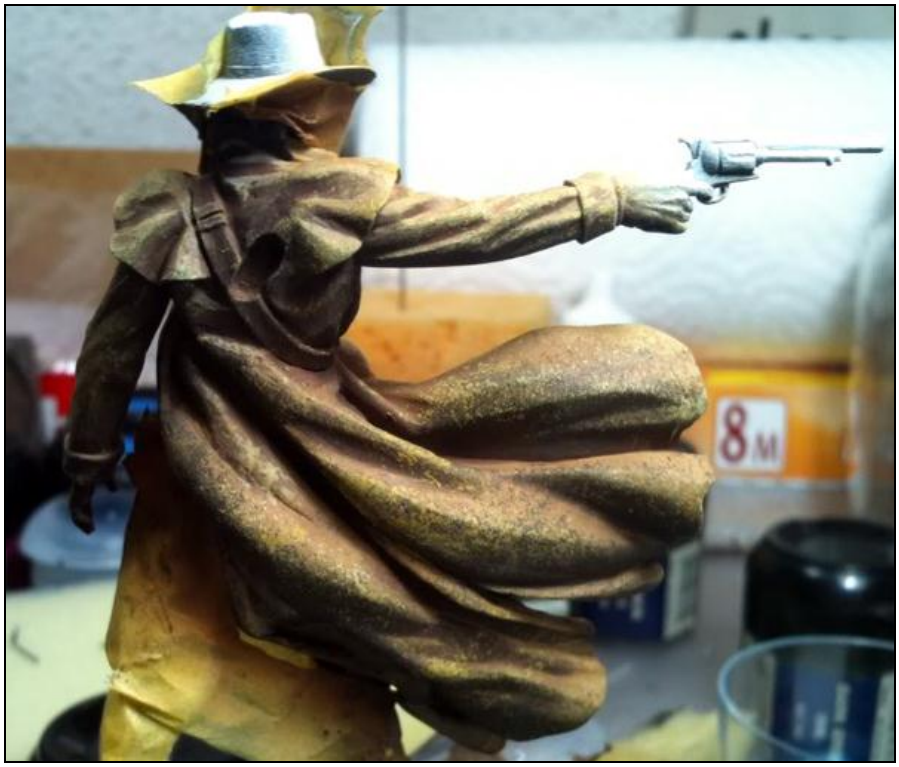
Planteamiento de vistas



Planteamiento de luces



Boceto con primera textura (desechada)



Primer planteamiento del esquema cromático (desechado)

Mancho todo como un niño pequeño. Colores planos y sin cuidar los límites. Veo el efecto y decido en consecuencia.



Re-imprimación



Después de ver el desastre por donde iba, decidí volver a imprimarla de nuevo. Esta vez, con una idea ya clara del color que me aglutinaría todo. Opté por un ocre verdoso para darle una temperatura cálida, pero sin que me condicionase mucho a la hora de pintar tonos más neutros, pudiendo así meter luego juegos de azules y verdes a mi gusto. Si hubiese dorado más el ocre inicial me habría condicionado demasiado.



Planteamiento de color final: Primeros pasos/abocetado

Planteo todo el color desde el principio, así sé a dónde iré a parar. Ahora está muy sucio y feo, pero con un poco de imaginación y mucha fe… sé a donde iré a parar.





A partir de aquí no hay fotos. Trabajo, horas, efecto y definición… es decir, lo fácil.

Terreno

Os dejo también unas fotos de la madera para que veáis un poco el efecto. Todo está dibujado sobre planchas de plasticard talladas con cúter. Y luego, pintadas simulando el efecto de madera gastada y muy pisada. Estas fotos son de la primera fase de manchado.

Muy divertido, por cierto.



Final: Miniatura acabada

A falta de meterle un par de perfilados y añadir un poco de tinta a la cara en forma de tonos, amén de añadir un poco de tonos con óleos para buscar más viveza.

Como veréis en el artbox, los tonos varían enormemente: la foto oficial me lo amarrona y mete mucho rojo y en estas todo lo contrario, las azula (y la calidad no es muy buena porque es foto de Iphone).

Además, está falseada: la cara pierde mucho contraste y volumen, así como otros colores en general (como el sombrero, que pierde su tono más verde-ocre y aturquesado). Una pena. Pero curiosamente, ha sacado bastante más evidentes el trabajo de tonos y texturas… misterios insondables de la fotografía de móvil.











Espero que os guste y que os sirva de algo (y espero que podáis apreciar más el trabajo, porque solo texturizando la capa invertí ocho horas de curro).

1.2. BOCETOS DE FREEHANDS POR ORDENADOR – Por Volomir

Es posible que ya os hayáis dado cuenta de que los estandartes son una pieza muy común en mis figuras. Es una de las partes más agradecidas y a la que más partido se puede sacar. ¡Es evidente que trato de incluirlos en mis trabajos muy a menudo!

En este artículo voy a describir el proceso que sigo cuando hago mis diseños de estandartes en el ordenador antes de pintarlos en la bandera final. El programa que utilizo no es Photoshop, como sería lógico pensar. Voy a utilizar el GIMP, un editor gráfico freeware muy similar a Photoshop, que puede descargarse de forma gratuita. Por supuesto, esto no es un tutorial de GIMP. Quiero suponer que se disponen al menos de los conceptos mínimos sobre la edición gráfica (no os preocupéis, simplemente estar un poco familiarizados con algunas de las herramientas que ofrece este tipo de programas será suficiente).

Idea previa

En primer lugar, y tal vez la parte más difícil, es la idea. Si eres capaz de dibujar el diseño en un trozo de papel, entonces ya tienes prácticamente todo. De hecho, podrías dejar de leer este artículo porque no lo necesitas. Aquí vamos a ver el diseño de motivos compuestos de partes de otros diseños existentes, que será mucho más fácil y compensa enormemente carencias de creatividad. ¡No hace falta inventar la rueda todo el rato!

Así, la primera tarea es buscar un diseño que nos guste de entrada, como marco de fondo. En este caso, voy a preparar un diseño para los Puños Carmesíes, capítulo de Marines Espaciales. Ya he pensado en colores y símbolos: azul oscuro y rojo carmesí para los colores, el águila imperial de Warhammer 40.000 y un símbolo de puño con armadura como parte de la iconografía. Navegando a través de la web encuentro un montón de imágenes, pero, irónicamente, la que más me gusta es un diseño de estandarte de Cadia (Guardia Imperial), este:





Me gusta el diseño de fondo, con la cruz de color azul oscuro sobre rojo, y un gran círculo en el centro, que será grande para encuadrar el puño armado. Ahora busco imágenes de puños armados como símbolo de Marines Espaciales (los capítulos del "Puño"). Este me gusta, uno de los Puños Imperiales.

De hecho, ¡recuerdo este puño de antes! Es el mismo que el que usé para mi portaestandarte de los Puños Imperiales. En ese caso, el diseño fue hecho por un amigo, ¡debió de haber usado el mismo que voy a usar yo ahora mismo!

Bien entonces, creo que tenemos suficiente material para empezar. La bandera de Cadia tiene el fondo y algunos símbolos interesantes: las alas imperiales, la puerta de Cadia, un halo dorado encima de ella y algunos marcos de papiro para las inscripciones.

Separación de elementos

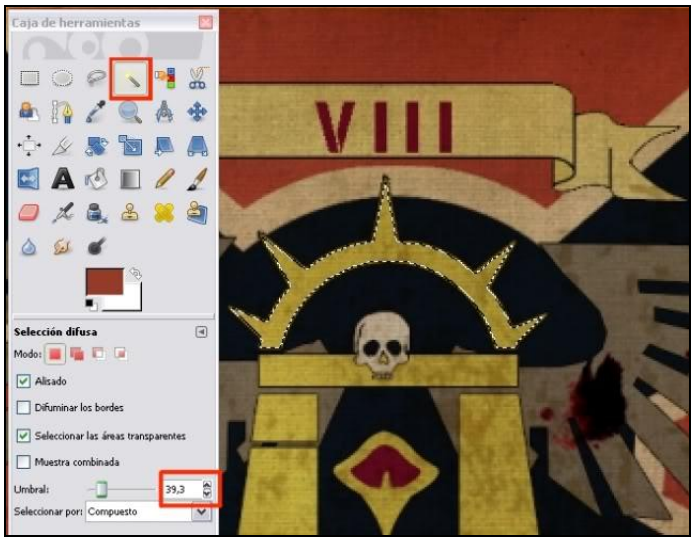
Lo próximo que hay que hacer es separar todos los elementos en diferentes archivos, de forma que puedo jugar con ellos como si estuviéramos haciendo una especie de collage. El método es muy sencillo. Usaremos las herramientas de selección para separar cada parte, para después cortarlas y guardarlas como archivos nuevos. He aquí una pequeña explicación sobre cómo usar dos de las herramientas: la varita mágica y la herramienta de selección libre (los dos que me parecen más útiles).

Hay que decidir cuál es la mejor en cada caso. Por ejemplo, esta es una explicación de cómo podéis utilizar cada una de ellas para el halo:

Varita mágica

La "Varita mágica" selecciona áreas en función de un color. Se escoge un punto en la imagen y el programa selecciona todos los píxeles adyacentes que tienen el mismo color, o al menos uno similar, dependiendo del nivel del umbral establecido.

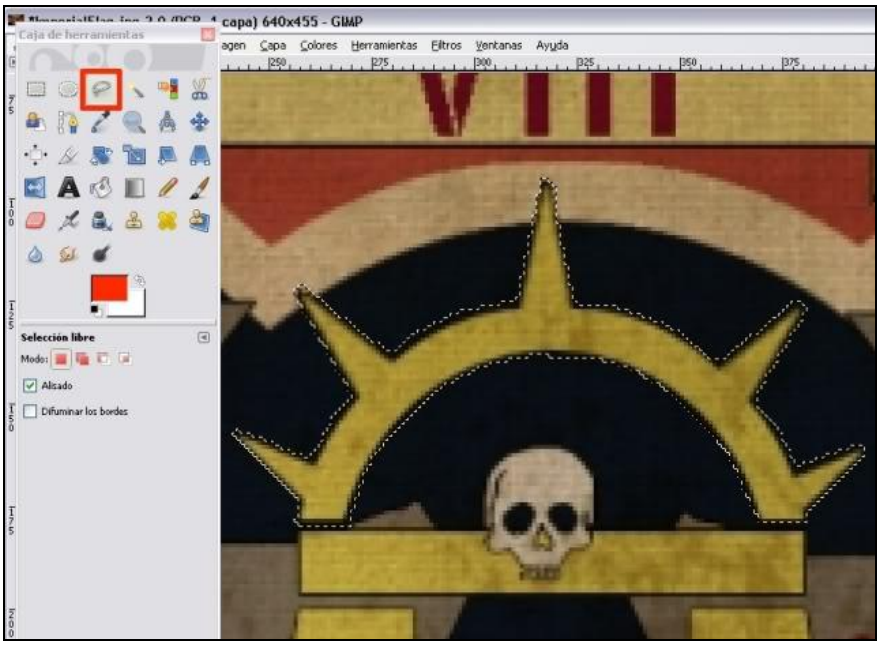
Veo que el halo es de un color amarillento que lo separa del resto del diseño. Por lo tanto, puedo usar la "Varita mágica" para seleccionarla. Sólo tengo que ajustar el umbral a un nivel que permita la selección de tan sólo ese color, y no los colores que rodean el halo. Puedo ajustar el zoom y probar:



Se puede ver en rojo la varita mágica y el valor de umbral. Con la varita mágica he sido capaz de seleccionar el halo amarillo interior, pero no he podido seleccionar el contorno exterior de color marrón sin seleccionar más colores que los de la aureola. ¡Supongo que la varita mágica no me va a ser útil en este caso!

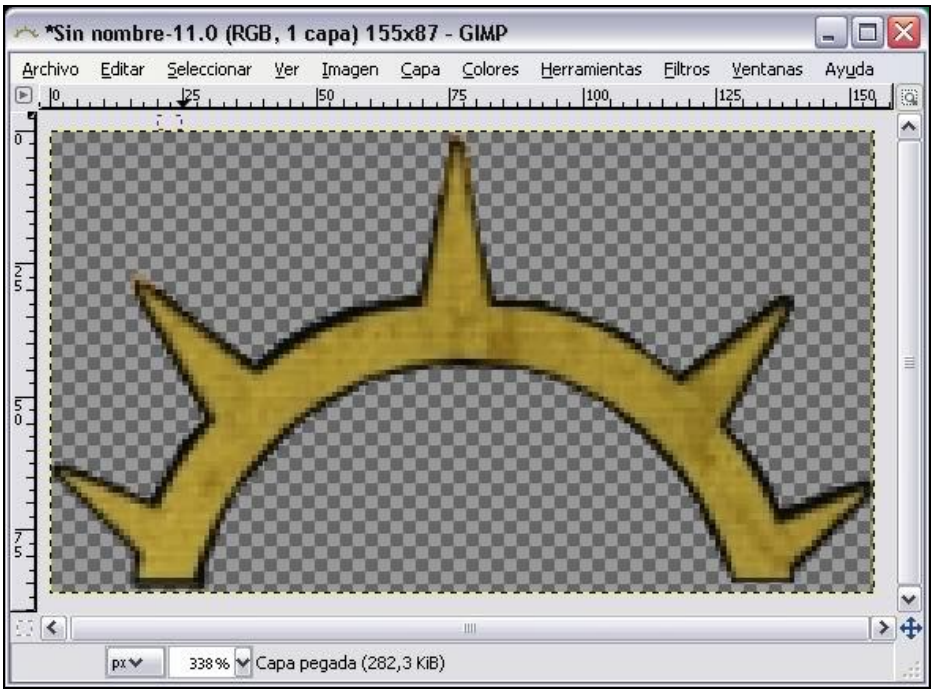
Herramienta de selección libre

Esta herramienta es útil para seleccionar las zonas literalmente dibujándolas. Cada click que haces es un vértice de un polígono que forma la selección final cuando se une a los dos últimos vértices. Es recomendable usar el zoom grande para trabajar tan cerca del nivel de píxel como sea posible. Cuanto más cerca de la gama, más suave será la selección. De hecho, hay formas de utilizar algunas de las herramientas proporcionadas por el GIMP para hacer la selección más suave, pero no voy a hablar de eso ahora. Vamos a dejarlo en lo básico.



El cuadro rojo señala el botón de la herramienta de selección libre. ¡En la imagen se puede ver que me las arreglé para seleccionar el halo completo!

Ahora que tenemos el área seleccionada, simplemente hay que cortar y pegar como una nueva imagen.



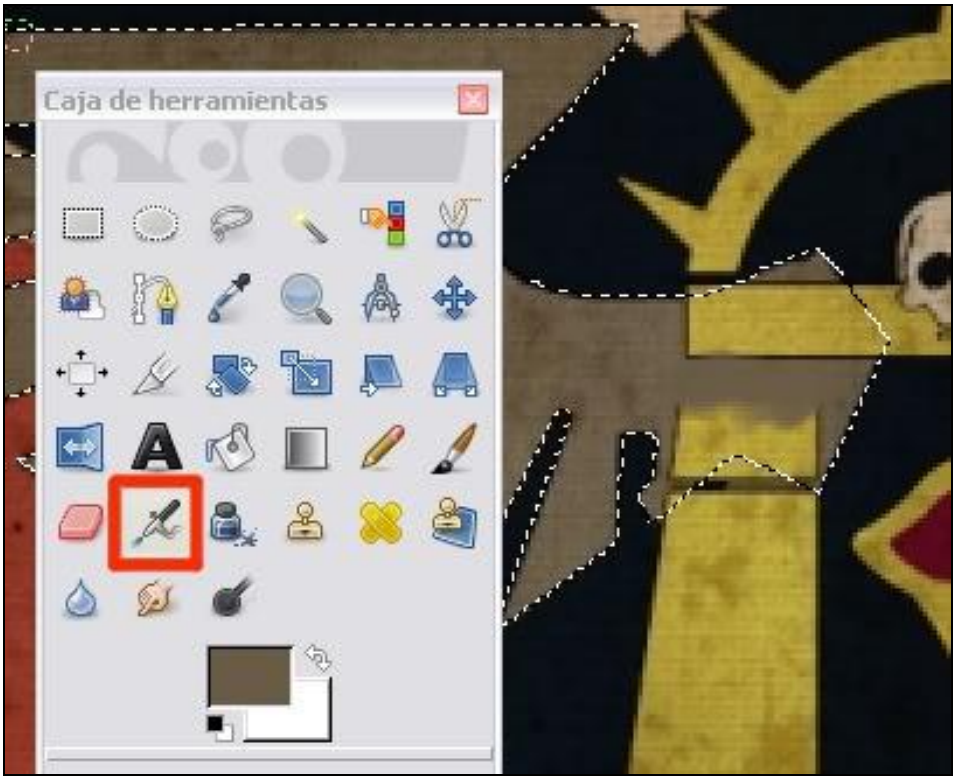
Eso es lo que tenemos que hacer para cada una de las piezas que vamos a utilizar como piezas de collage de nuestra bandera.

Hay algunas piezas en el diseño que tienen partes superpuestas sobre otras piezas, y por ello no pueden ser separadas totalmente. Por lo tanto, tenemos que inventarnos ciertas partes. Este es el caso de las alas de águila imperial. Esto es lo que tenemos:

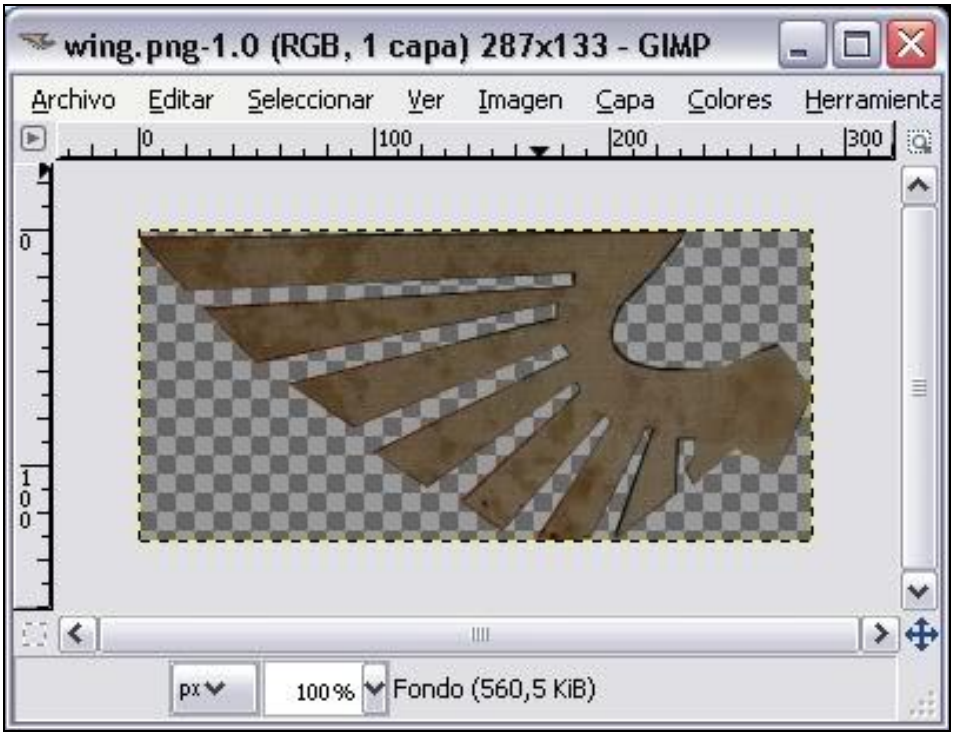


Se ve que hay una parte de la Puerta de Cadia sobre la parte derecha del ala. Tenemos que completar esta parte del dibujo, haciendo la selección de la invención de la parte que no podemos ver, y luego deshacerse de la Puerta de Cadia. Voy a utilizar el aerógrafo para hacer esto. Sin anular la selección del ala se pueden utilizar

herramientas de dibujo que afecten sólo a las partes de la imagen seleccionada para no arruinar el resto del dibujo.



Por lo tanto ahora se hace click en la herramienta "aerógrafo" y Ctrl + click en cualquier color marrón que te guste del resto del ala para escoger el color que vamos a utilizar ahora. Entonces, usamos "aerógrafo" sobre la puerta de Cadia (véase la imagen de arriba) para deshacernos de ella. Por último, cortar y pegar en una nueva imagen, y guardarlo.



Se nota que con el aerógrafo no logramos la misma textura que la del diseño original. Eso no es un problema. No es necesario detallar tanto ahora, solo queremos tener un esquema claro del diseño. El resultado final será lo que puedas llegar a pintar con un pincel, no importa lo que trates de mezclar los colores en un diseño de Photoshop.

Con esto ya he separado todas las piezas que se van a utilizar en mi diseño.

Ahora que tenemos todas las piezas en diferentes archivos, es solo cuestión de imaginación y creatividad. Abrir el fondo con el GIMP, arrastrar y soltar las piezas que deseemos en la imagen, moverlas, cambiarlas de tamaño... ¡lo que queramos! Un diseño rápido que hice en un par de minutos:



El potencial es enorme, ¡y no hace falta saber dibujar! Haced vuestra propia biblioteca de piezas, y tendréis una máquina de fabricar diseños para estandartes. ¡A disfrutar!

1.3. LIBROS/PÁGINAS WEB PARA INSPIRACIÓN – Por Mdb

Documentación general de fondo

En el miniaturismo, tanto el militar como el de fantasía, la ambientación es un factor muy importante. Es lo que diferencia una buena obra de una obra de arte.

Las técnicas de pintura y escultura son importantes y se pueden aprender más o menos bien; pero el desarrollar una miniatura al completo depende de la ambientación que queramos darle.

En qué situación colocamos la mini, en qué tipo de terreno, con qué iluminación, qué pasa en la escena, qué queremos transmitir. Todos estos detalles hacen que la miniatura nos llame la atención desde la estantería y que así nos acerquemos a admirar los detalles de pintura y escultura en las que tantas horas de trabajo hemos invertido.

En el miniaturismo militar/histórico la ambientación de fondo casi siempre se refiere al estudio de los uniformes y del equipo y lo más importante es la fidelidad histórica. Todos hemos oído hablar a aficionados miniaturistas discutir qué tono de color se usaba en los uniformes de un determinado ejército y en qué situación particular ¡y estas discusiones pueden ser de lo más calientes!

En fantasía hay mas libertad de expresión, el mero hecho de que el sujeto es fantástico nos permite dejar volar nuestra imaginación a la hora de ambientar la mini, pero no por ello deja de ser importante el tener una buena documentación que nos permita incluir elementos pictóricos o escénicos que ensalcen la pintura, y al darle un toque de realidad nos la hagan más cercana.

Libros

A la hora de documentar miniaturas, y especialmente en el plano histórico, los libros de historia son una fuente fundamental. No solo ayudan con detalles de rigor sino que también aportan una base histórica en la que desarrollar la miniatura. Más de un miniaturista empezó su carrera como historiador, profesional o aficionado (el ejemplo más claro es Bill Horan).

Hay una enorme cantidad de editoriales que publican libros de historia de todas las épocas y tratando todos los conflictos humanos.

Una de esas editoriales que yo siempre he encontrado muy útil, por la sencillez del material, porque tienden a limitarse a un periodo muy particular y porque normalmente tienen un gran archivo fotográfico y de ilustraciones es OSPREY.

http://www.ospreypublishing.com/

Otros libros importantes a la hora de crear obras de arte en miniatura son los llamados manuales.

Manuales de cómo desarrollar dioramas y/o viñetas se han publicado desde los primeros pasos del miniaturismo. Como ejemplo:

Paine, Shep book, How to Build Dioramas, pgs 2-24 Kalmbach Books, 1981 ISBN #0-89024-551-7
Shep Paine, para muchos el padre del miniaturismo anglosajón, publicó este libro hace más de treinta años y todavía es una gran fuente de inspiración.

A la hora de encontrar libros no tengo que decir cómo buscarlos: librerías especializadas, publicaciones para miniaturistas, bibliotecas y, hoy en día, internet.

Internet

Y así llegamos a la más grande fuente de inspiración que se ha visto en los últimos años: la Web, Internet, como queráis llamarlo. Este fenómeno de la comunicación ha revolucionado muchísimos aspectos de la vida cotidiana.

Hay páginas para cualquier tema y de cualquier tema, y esto mismo, aunque muy válido a la hora de enriquecer conocimientos, puede ser también muy perjudicial, porque es fácil asustarse y perderse en la miríada de páginas y sitios que proliferan casi cada segundo.

Por lo que respecta al miniaturismo, la cantidad de páginas en las que encontrar inspiración, ideas y conceptos es espeluznante.

Una manera de encontrar información en la Web es partir de un concepto definido: una palabra o un detalle a buscar, por ejemplo: *óxido, paisaje invernal, húsar napoleónico* y, usando uno de los muchos buscadores (o todos), empezar la andadura por "la tela de araña", en la cual un hilo conecta con otro y otro y otro, hasta perderse.

Creo que una buena manera de organizar la búsqueda en la Web es hacer una división general de las diferentes fuentes. Yo es lo que tengo organizado en mi buscador, a ver qué os parece.

Foros miniaturistas

Como nuestro querido ST, hay muchísimos foros en la Web. Algunos organizados por grupos de modelistas, otros organizados por asociaciones establecidas o en algunos casos, como parte de un proyecto personal.

Hay foros de figuras, de tanques, de aviones, foros de discusión general histórica, militar o de fantasía, foros dedicados a un sujeto en particular (tiránidos, marines espaciales) a una marca (GW, Infinity), hay foros nacionales e internacionales, etc.

En todos es fácil encontrar información deseada y si no directamente, indirectamente.

Un punto en contra de esta forma de buscar inspiración e ideas es que en la mayoría de los casos la cantidad de información es apabullante y los sistemas de filtro para buscar ideas son difíciles de usar. En algunas ocasiones, el acceso está totalmente restringido y solo se puede obtener información si se pertenece al foro. Esto último es raro y en la mayoría de los foros se puede acceder como "invitado", siendo posible obtener información sin tener que registrarse.

La mayoría de los foros tienen secciones dedicadas a mostrar miniaturas (con fotos) o proyectos de otros modelistas. Proyectos en forma de tutoriales o PAP (Paso a Paso) y

algunos tienen incluso áreas en las que se puede obtener información (ideas, conceptos y fotos reales) para ambientar miniaturas.

El idioma puede ser un problema, pero para eso la Web tiene soluciones. Los de GOOGLE han desarrollado un programa que, incorporado a la barra del buscador, traduce directamente las páginas abiertas del/al idioma que se quiere. Seguro que hay otros programas de otras compañías y las traducciones tienden a ser muy literales y no siempre con sentido, pero desde que lo he utilizado la cantidad de información obtenida ha sido de lo más valiosa.

Y hablando de foros, aquí os enumero los enlaces de algunos foros de miniaturistas. No todos y solo algunos quizás os interesen, pero es una forma de empezar:

http://www.timeline.es/foro/
http://www.planetfigure.com/
http://www.timelinesforum.com/forums/
http://www.lounge.belloflostsouls.net/
http://www.dakkadakka.com/dakkaforum/forums/list.page
http://www.coolminiornot.com/forums/index.php/
http://minicreateurs.com/news.php
http://www.o-12.de/forum/index.php
http://www.farabi.it/LegioPictorum/index.php
http://www.modelsculpt.org
http://www.hfmodeling.com/modules.php?op=modload&name=SquawkBox&file=index

Lo interesante de los foros es que, en la mayoría de los post, es fácil encontrar enlaces con otros post o con diferentes fuentes de información. Se pueden encontrar galerías de los participantes, información de eventos con fechas y reportajes e incluso PAP/WIP en los que aprender técnicas y encontrar inspiración.

Blogs

Los blogs son uno de los últimos desarrollos de la Web.

Un blog es un diario en el cual el "autor" postea cosas interesantes para él y que pueden ser de ayuda o inspiración a los usuarios de la web.

Creo que empezó en América de manos de los periodistas como manera de hacer público aquello que no se podía publicar en periódicos o revistas. De allí se ha extendido a todas las facetas del conocimiento humano. Y lo digo en serio a todas las facetas, hay tantos blogs como usuarios que los publican. Algunos publican diariamente, otros depende.

Aquí os dejo una lista de los Blogs que he ido recopilando en los últimos meses. El recopilar es fácil puesto que en la mayoría de los blogs hay una sección de seguidores y a través de ella se pueden encontrar otros blogs.

Los mismos usuarios ponen listas de otros blogs o páginas web que consideran interesantes

http://studiogiraldez.blogspot.com/
http://massivevoodoo.blogspot.com/
http://blog.brushthralls.com/
http://www.thminiatures.com/
http://alyannblog.blogspot.com/
http://ajmanzanedo.blogspot.com/
http://studiomcvey.blogspot.com/
http://warsawteam.blogspot.com/
http://waaaghoftroll.blogspot.com/
http://www.simon-modrow.blogspot.com/
http://arsiesstudio.blogspot.com/
http://volomir.blogspot.com/
http://rafitac.blogspot.com/
http://pepa-saavedra.blogspot.com/
http://juanoart.blogspot.com/
http://nomadpainter.blogspot.com/
http://lamoradadeconnann.blogspot.com/
http://kurenaistudio.blogspot.com/
http://corvusminiatures.blogspot.com/
http://www.bluetablepainting.blogspot.com/
http://awesomepaintjob.blogspot.com/
http://www.smokart.blogspot.com/
http://ultrawerkespanish.blogspot.com/
http://www.daith.blogspot.com/
http://thepaintingcorps.blogspot.com/
http://fromthewarp.blogspot.com/
http://jon-theartofwar.blogspot.com/
http://verzaniminiatures.blogspot.com/
http://zyclyon.blogspot.com/
http://erminiatures.blogspot.com/
http://cursopreinmpresion.blogspot.com/
http://eduherbosa.blogspot.com/
http://bycoka.blogspot.com/
http://infinitythegame.blogspot.com/
http://jesusgamarra.blogspot.com/
http://darthgus.blogspot.com/
http://chestofcolors.com/blogs/painting-mum-anas-blog/
http://fantastische-welten.blogspot.com/
http://afminiaturas.blogspot.com/
http://devilteamweb.blogspot.com/
http://alexi-z.livejournal.com/
https://visualistas.wordpress.com/
http://www.3t-studios.com/
http://elgrecominiatures.wordpress.com/
http://cipher-studios.com/

La lista no es exhaustiva y hay muchos en inglés, otros en francés, algunos en español e incluso en coreano, pero creo que es una forma de empezar.

Otro detalle interesante en los blogs es que tienen listas de seguidores y, a través de estos "seguidores", es posible encontrar más blogs, y otras páginas de interés. Solo hace falta abrir la página personal de los seguidores y mirar otro blogs/páginas que siguen

Páginas personales

En esta sección, una gran parte la forman las páginas personales en YouTube. Desde que se inauguró este servicio de Internet en el que postear videos, cada actividad humana ha encontrado "escaparate" en este medio, y el miniaturismo no podía ser menos. El video es una técnica en la que demostrar las habilidades pictóricas y aprender de otros, famosos y no pintores. También es un gran medio en el que difundir ideas y conceptos en nuestro hobby

http://boltonipms.com/
http://www.youtube.com/user/CorvusBelliSLL
http://www.youtube.com/user/bluetablepainting?blend=1&ob=4
http://www.youtube.com/user/awesomepaintjob
http://www.youtube.com/user/miniwargaming
http://www.youtube.com/user/GirlPainting
http://www.youtube.com/user/EclipsePainting
http://www.youtube.com/user/MarneusAugustaCalgar
http://www.youtube.com/user/jawaballs
http://www.youtube.com/user/AGProductionsInc
http://www.bluetablepainting.com/
http://www.militarymodelling.com/
http://www.juliencasses.com/
http://haekel.free.fr/spip.php?rubrique16
http://www.studiomcvey.com/
http://www.figurines-tv.com/kws/
http://www.afm-montrouge.com/
http://www.fallensunasylum.org/nids/onlinepainter.html
http://www.minitaly.com/paolo/index_e.shtml
http://schellstudio.com/blog/
http://demonwinner.free.fr/
http://www.steve-dean.co.uk/
http://www.crookedeye.net/
http://www.bolterandchainsword.com/smp.php
http://www.dragonforge.com/
http://theminiaturespage.com/
http://www.jrn-works.dk/
http://www.scahms.org/
http://theclubhouse1.net/museum/fantasy.htm
https://www.thunderboltmountain.com/
http://www.scalemodelsoldiers.com/
http://fixator.jimdo.com/
http://www.pixelgod.net/

Marcas y compañías

En este apartado os pongo algunos enlaces de diferentes marcas y compañías de miniaturas y accesorios para el hobby (y recordad, hay vida más allá de GW).

Miniaturas:
http://www.games-workshop.com/
http://www.enigmaminiatures.com/
http://www.knightmodels.com/
http://www.hasslefreeminiatures.co.uk/
http://www.figone.fr/
http://www.andrea-miniatures.com/index.php
http://www.forgeworld.co.uk/
http://www.jmd-miniatures.com/index.php
http://www.pegasomodels.com/
http://www.joekminis.com/
http://www.corvusbelli.com/es/default.asp
http://www.reapermini.com/
http://www.skminiatures.co.uk/
http://www.scale75.com/index.php?route=common/home
http://www.firstlegionltd.com/index.aspx
http://www.nimix.net/
http://www.metal-modeles.com/
http://www.gaspez-arts.com/

Escenografía:
http://www.resinaplanet.com/index.php?language=es
http://www.armorcast.com/store/
http://www.zuzzy.com/
http://www.maxmini.eu/
http://www.realityinscale.com/
http://vwxminis.com/
http://www.precisionmodeldesigns.com/timeless-models.html

Tanques y barcos:
http://www.tank-model.ru/
http://www.miniart-models.com/
http://www.evergreenscalemodels.com/

Accesorios:
http://www.nameitplates.co.uk/index.htm
http://www.battlefoam.com/

1.4. FOTOGRAFÍA BÁSICA DE MINIATURAS – Por Paloji

En este artículo Paloji nos intenta explicar cómo hacer buenas fotos de vuestras miniaturas con una cámara digital compacta normal, combinada junto con el programa Photoshop.

Lo primero que tenemos que tener preparado es el material: para ello debemos contar, obviamente, con una cámara digital compacta y con la miniatura a fotografiar, y para completar el equipo contaremos con un folio blanco, un pequeño trípode de mesa y un flexo o lámpara de mesa (a ser posible de luz blanca/bombilla azul). Lo ideal es tener dos puntos de luz de este tipo cruzados, para evitar crear sombras en el fondo e iluminarlo todo de forma similar.



El siguiente paso es configurar nuestra cámara: el ejemplo de este artículo pertenece a una cámara Nikon Coolpix 3100, pero si tenéis otro modelo u otra marca, igualmente os puede servir de guía. Para ello debéis buscar el modo manual de la foto y buscar si os permite modificar las siguientes opciones (teniendo la miniatura sobre el folio apoyado, la cámara fijada en el trípode y el foco de luz encendido sobre la cámara hacia la miniatura):

Balance de blancos

Muchas veces la iluminación, a pesar de contar con los mejores flexos, hace que los colores no sean exactamente como los hemos pintado, y prueba de ello es la multitud de fotos que seguro que habéis hecho sobre fondo blanco, pero el folio en lugar de blanco ha tomado un color más oscuro o incluso rojizo en la foto final. Bien, para tratar de corregir esto, en el menú de disparo de vuestra cámara buscad la opción de "Balance de Blancos", y si os permite ajustarlo de forma manual, enfocad al folio y guardad esa medida como muestra de blanco. De ese modo la cámara guardará ese

valor como blanco y el resto de colores se distribuyen en torno a ese valor, de forma que la cámara capta un color más parecido al real.



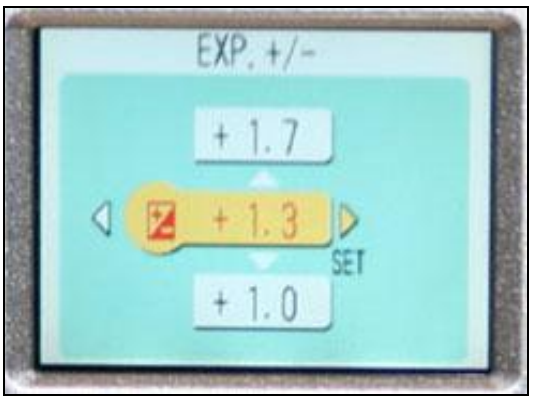


Tiempo de exposición

El tiempo de exposición es el tiempo que la cámara tarda en hacer la foto desde que se pulsa el disparador. Un tiempo de exposición alto indica que la foto tarda más en realizarse, se capta más luz, y la foto sale más clara, por lo que un tiempo bajo tiene como resultado una foto oscura. Como es normal, se hace necesario un trípode, ya que así no se moverá nada la cámara mientras se hace la foto (aunque sean décimas de segundo).

El símbolo de esta opción es un cuadradito con un +/- en blanco y negro (foto izquierda). Debemos seleccionarlo y elegir una exposición que se adecue a nuestras necesidades, para lo cual lo mejor es hacer pruebas. Seleccionamos un valor (foto derecha) y hacemos una foto de prueba, hasta encontrar algo que nos guste. En mi caso es 1.3, pero no tiene por qué ser el mismo para todos (depende de la cámara y de la luz).





Flash

El flash en este tipo de cámaras no suele ser muy bueno, y menos para una fotografía tan concreta como la de miniaturas, así que lo desactivaremos (para iluminar la mini ya tenemos la lamparita azul y el tiempo de exposición) en su opción correspondiente del menú. Su símbolo es un rayo tachado.



Macro

Algo fundamental en estas fotos es activar el modo macro, que hace que la cámara enfoque mejor en distancias más cortas (sin este modo activo, hacer una foto a una miniatura es una pérdida de tiempo). El símbolo de esta opción es un dibujo de una florecilla.



Temporizador

Pese a contar con un trípode de mesa, en el momento de apretar el disparador es posible que se mueva la cámara. Contando con un mando a distancia o un temporizador (cuyo símbolo es el de un reloj) nos aseguramos que la cámara no se mueva absolutamente nada a la hora de hacer la foto.



Disparar

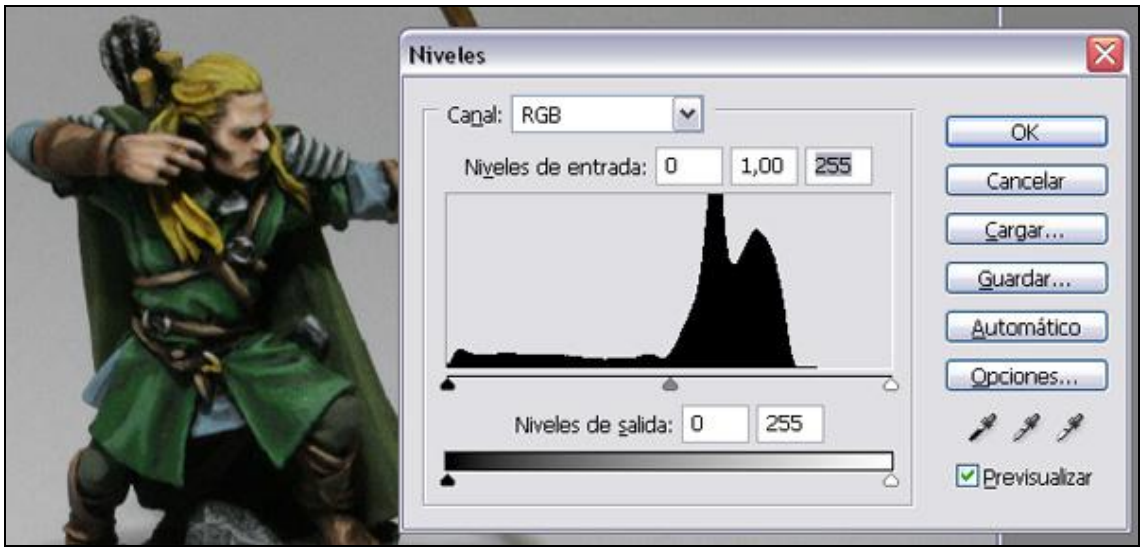
Ya tenemos nuestra cámara configurada y preparada, solo nos queda apuntar y disparar (y en mi caso sujetar la lámpara porque no es de pie), y en unos segundos la cámara hará la foto.



Post producción

Ahora ya tenemos una buena foto, pero todo es mejorable. ¿Cómo? Pues con un buen programa tipo Photoshop (es el que vamos a usar en este ejemplo). A pesar de todas las medidas tomadas hasta ahora, es posible que el acabado de la foto no nos guste, principalmente en relación a la iluminación y los colores, así que vamos a intentar acercar nuestro modelo aún más a la realidad.

Para ello abrimos la ventana de "niveles" pulsando Ctrl+L, y veremos un gráfico con los niveles de entrada de luz de la foto, y debajo de él, tres flechitas: una negra a la izquierda (sombras), otra gris en el medio (medios tonos) y una blanca en la derecha (luz).



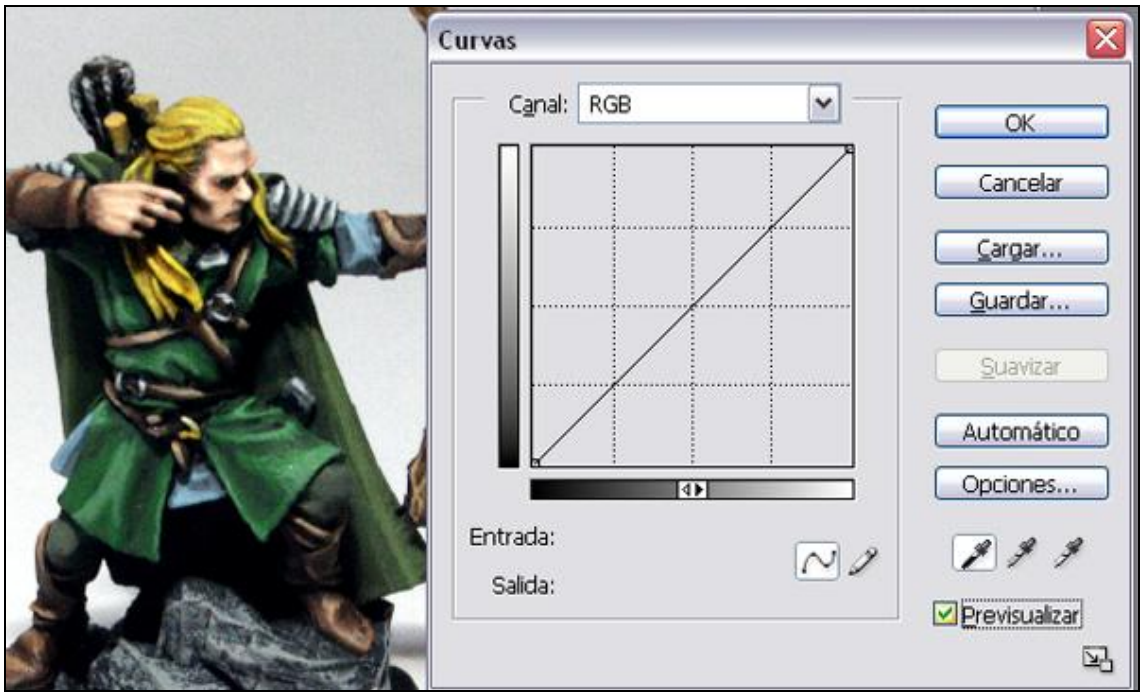
Lo ideal es que la gráfica comience y termine en las flechas negra y blanca, cosa que no ocurre con la blanca en este caso, así que pinchamos sobre ella y la movemos al comienzo de la gráfica, observando cómo la imagen se ilumina.



Puede que ya tengas la foto que te gusta. ¿No?, vaya, aún no la ves con un color correcto. Bien, entonces pulsa Ctrl+M y abrirás la ventana de "curvas". En ella nos

vamos a fijar en los botones de abajo a la derecha: hay tres con un dibujito de una pequeña pipeta y vamos a usar los de los extremos: el blanco y el negro.

El primero (blanco), sirve para indicarle al programa que el punto en el que pinchemos es de color blanco (aunque lo veamos algo grisáceo). Por ejemplo el folio: sabemos que es blanco, aunque no lo vemos 100% blanco en la imagen, así que pinchamos junto a la base de la peana en el folio tras seleccionar la pipeta blanca para ver el resultado. Si en la cámara habíais configurado bien el balance de blancos apenas notaréis diferencia. Con el botón del negro lo mismo: lo seleccionamos y pinchamos en una zona que sepamos que es negra, por ejemplo una sombra muy pronunciada (en este caso por ejemplo, la sombra de la mano en la cara). Jugando con estas dos opciones podemos conseguir resultados aún más realistas en nuestra foto.



Ya tenemos nuestra foto terminada, si queremos eliminar completamente el fondo y dejarlo blanco (el folio al estar curvado no se verá blanco entero por la sombra), podemos seleccionar el icono de la varita mágica (segundo icono de la segunda fila), y seleccionamos las secciones del fondo y pulsamos suprimir.



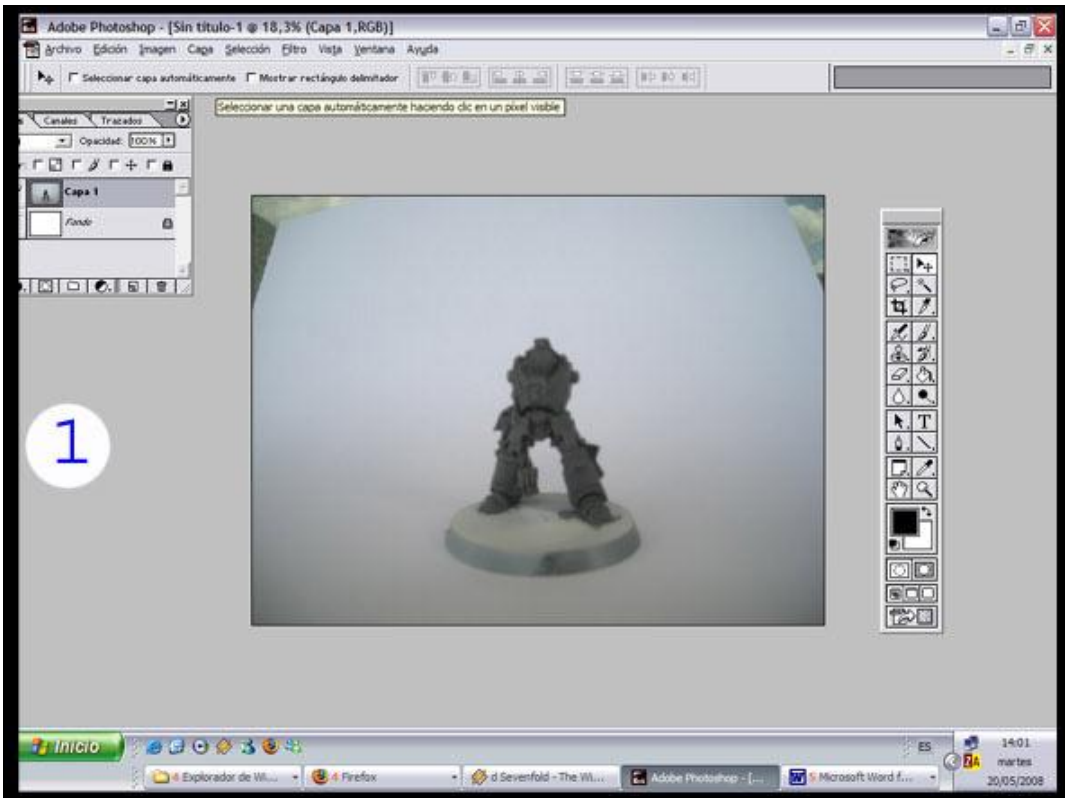
Ahora si que sí, solo falta reducir la foto a un tamaño apropiado para que sea vista en Internet sin descuadrar la pantalla. Para ello entramos en el menú en "Imagen -> Tamaño de la imagen" y ponemos un tamaño adecuado. Entre los 640 pixeles de alto y los 480 de ancho es algo no demasiado grande pero permite apreciar la miniatura en todo su esplendor.

Espero que os haya ayudado esto a la hora de hacer y tratar vuestras fotos. Parece un poco largo con muchos pasos, pero estos pasos son muy sencillos y con un poco de práctica se dominan. Y con un poco de ganas de investigar y probar, seguro que descubrís más opciones, tanto en la cámara como en el Photoshop, que hagan mejores vuestras fotos.

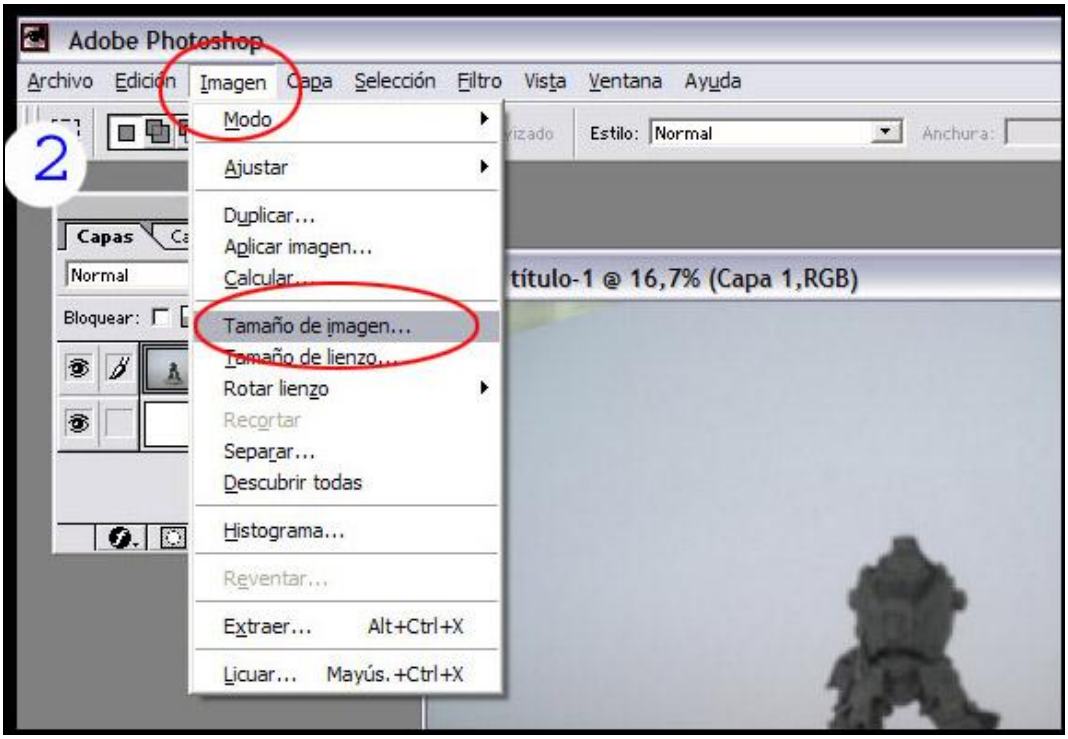


Recorte y reescalado de fotografías – Por ElroI

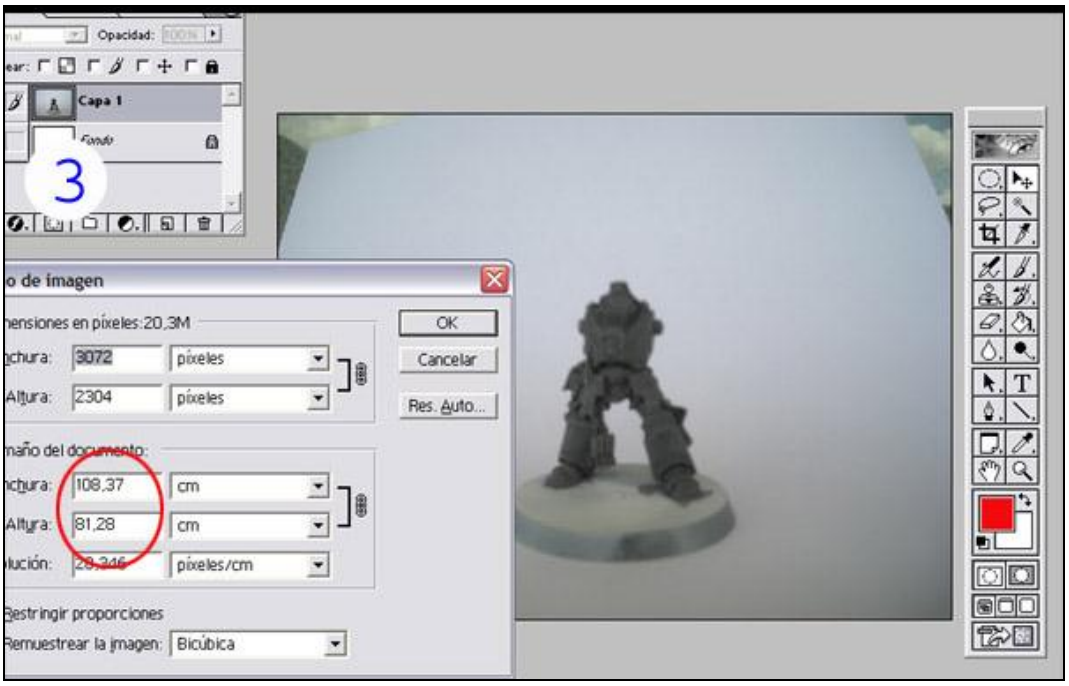
1- Abrimos nuestra foto en un programa de tratamiento de imagen (Photoshop en este caso).



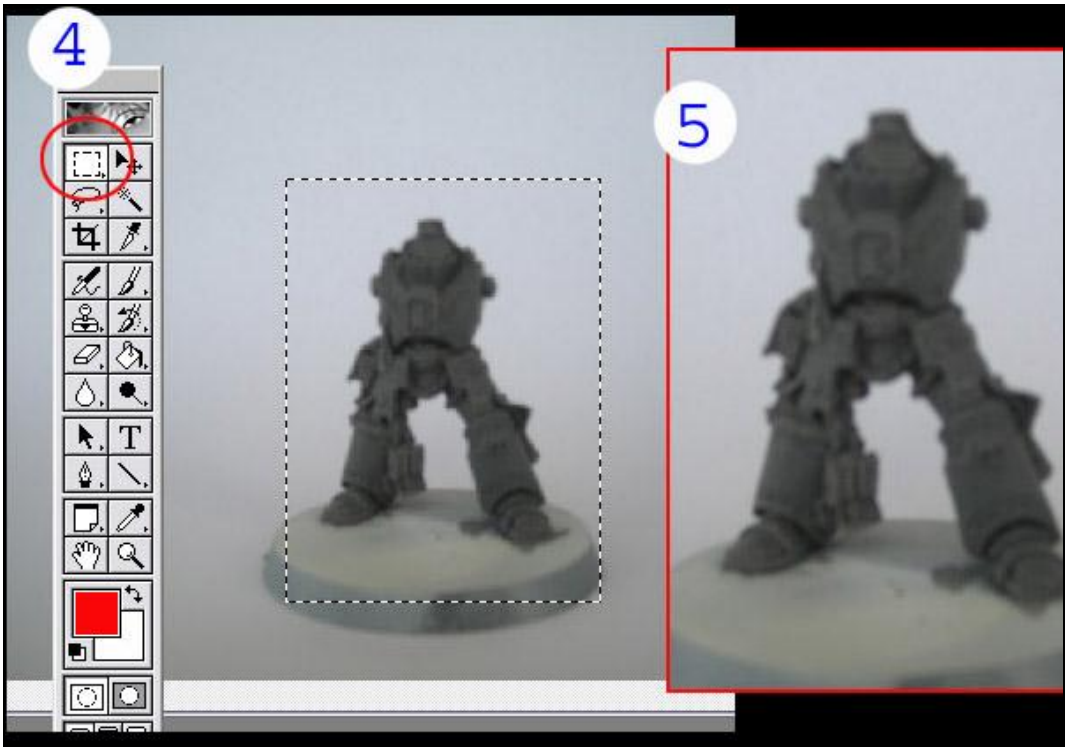
2- Examinamos cuál es el tamaño de la imagen.



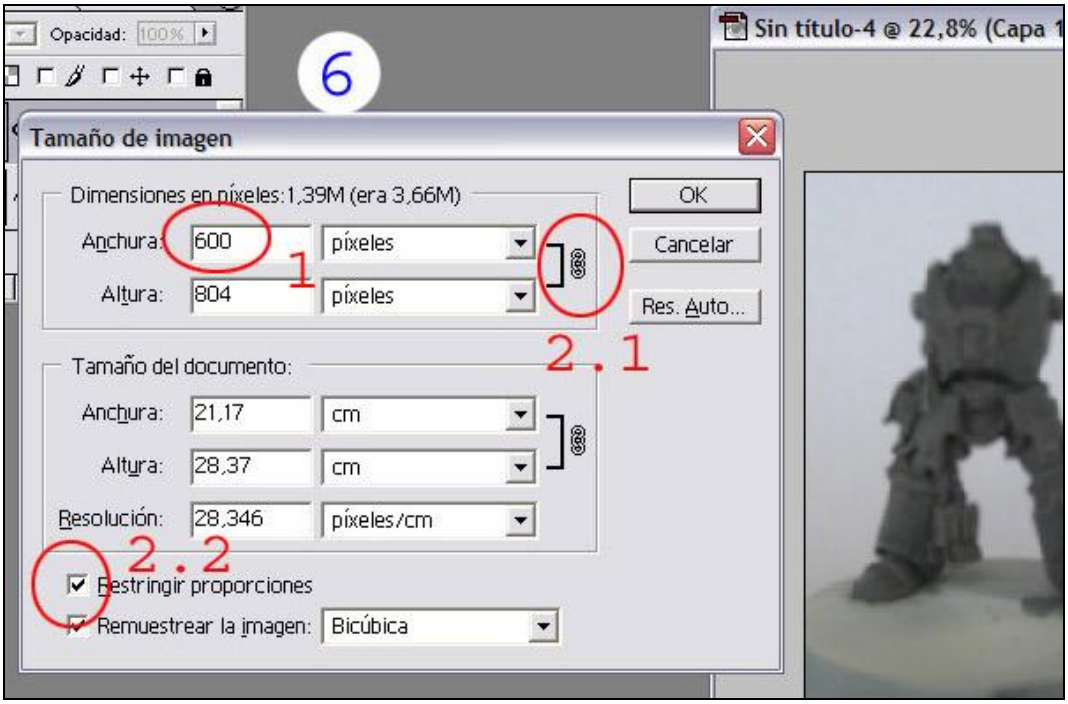
3- Observamos que la imagen es enorme (106 x 81 cm), normalmente un tamaño de 15 a 30 cm es perfecto. Pero para ello la foto debe ser totalmente de la miniatura, no de todo el alrededor de ella. Así que debemos recortar solo la parte que nos interesa de la foto.



4 y 5- Seleccionamos solo la figura con la herramienta adecuada (existen muchas, para este caso escojo la de seleccionar en polígonos porque nos recorta la imagen de forma pulcra y recta). Con el espacio seleccionado, lo copiamos y pegamos en un archivo nuevo, donde tendremos únicamente la imagen que nos hace falta.



6- Y a esta imagen le damos un tamaño ya adecuado para que no nos descuadre la pantalla del foro ni se vea muy grande. Yo uso siempre una anchura de 600 pixeles (que no centímetros o pulgadas, vigilad bien la unidad que aparece en el menú a la derecha de la cifra) y siempre hay que tener cuidado de que las proporciones (anchura y altura) se mantengan. Es lo que aparece en los puntos 2.1 y 2.2 como restringir proporciones; normalmente está puesto por defecto.



Ya solo nos queda guardarla con el nombre que más os guste y en el formato más cómodo (por mi experiencia, el .JPG es con el que menos problemas vais a tener).

<u>Fondos para fotografiar</u> – Por ElroI

El fondo de una fotografía de una miniatura es una parte importante de dicha foto. Sin dicho fondo, todo lo que se vea "de más" en la imagen nos distraerá de la miniatura en sí y le restará mucho protagonismo (cuando debe ser la única protagonista de la foto).



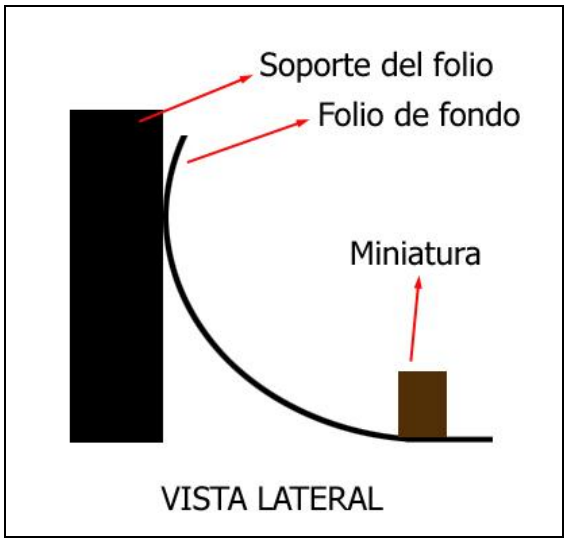


Para ello, al fotografiar nuestras obras, colocaremos detrás de ellas un folio o cartulina que nos hará de fondo. Dependiendo ya de nosotros, su superficie puede estar decorada o no. Podemos fotografiar una miniatura con un fondo fotográfico para simular un entorno concreto (un bosque, un desierto, un anochecer), pero generalmente se emplearán fondos más neutros (por los mismos motivos anteriores de no distraer la atención).

Estos fondos pueden ser de diferentes tonos, en función del ambiente que queramos dar a nuestra miniatura y de que queramos destacar sus cualidades (oscuridad o claridad). Por ejemplo, una miniatura muy clara contrastará sobre un fondo oscuro y viceversa. Normalmente se emplean degradados de color en lugar de colores planos, así como fondos con formas regulares y difusas.

También es común hacer la fotografía sobre un fondo blanco y, posteriormente, recortar la imagen y añadir el fondo deseado de forma digital. Este es un sistema que personalmente no me gusta, ya que hay que hacerlo muy bien y con mucho cuidado para que el efecto "recortado" de la miniatura no se note y se vea rara.

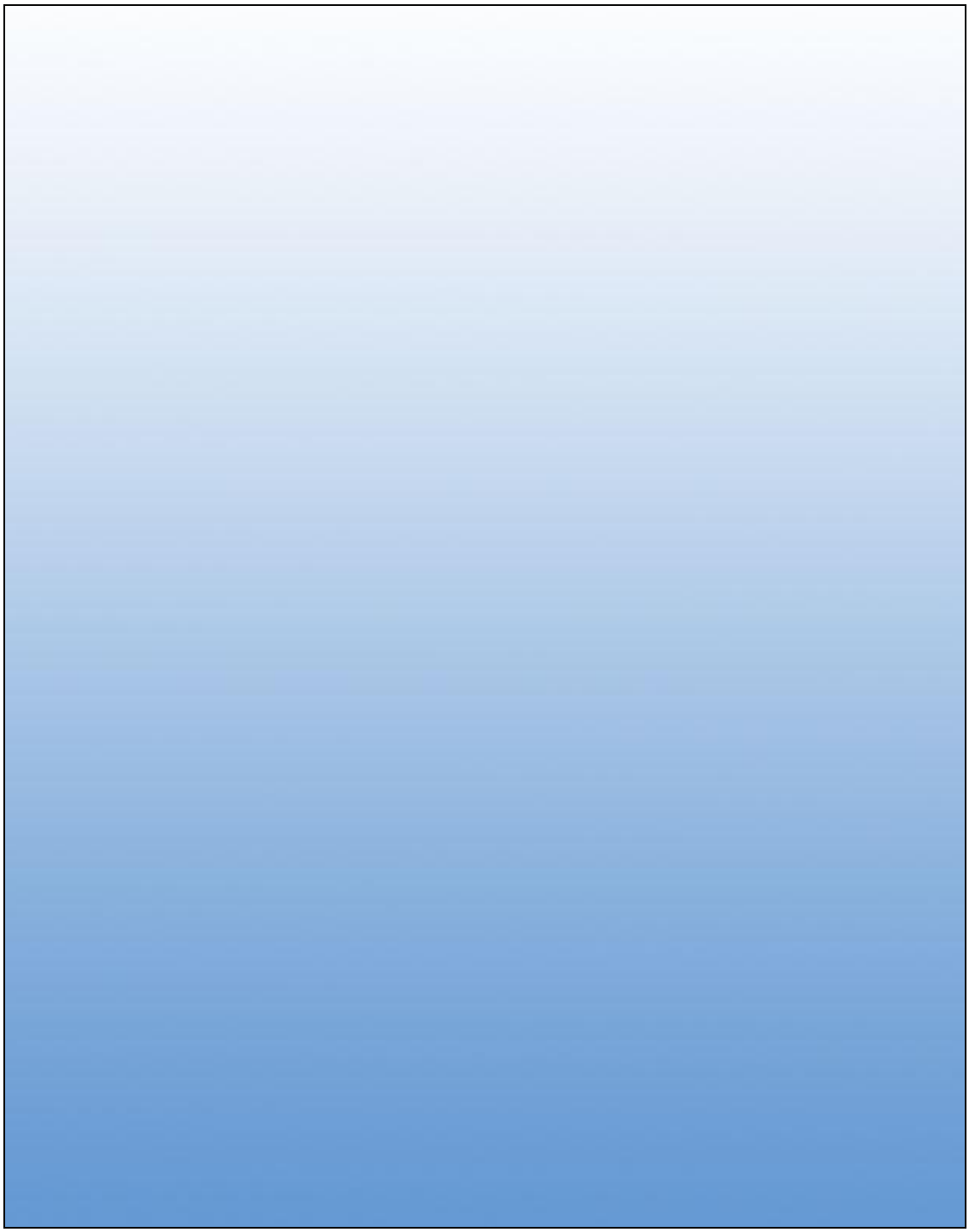
Para colocar nuestro fondo, debemos hacerlo de forma que ocupe toda la vista de la cámara, incluyendo la base. Para ello, colocaremos la peana sobre el folio que nos hará de fondo y el resto lo desplegaremos de forma curvada detrás de la miniatura (necesitaremos algo para apoyarlo). Lo de la forma curvada es para evitar que se nos creen sombras en el folio.

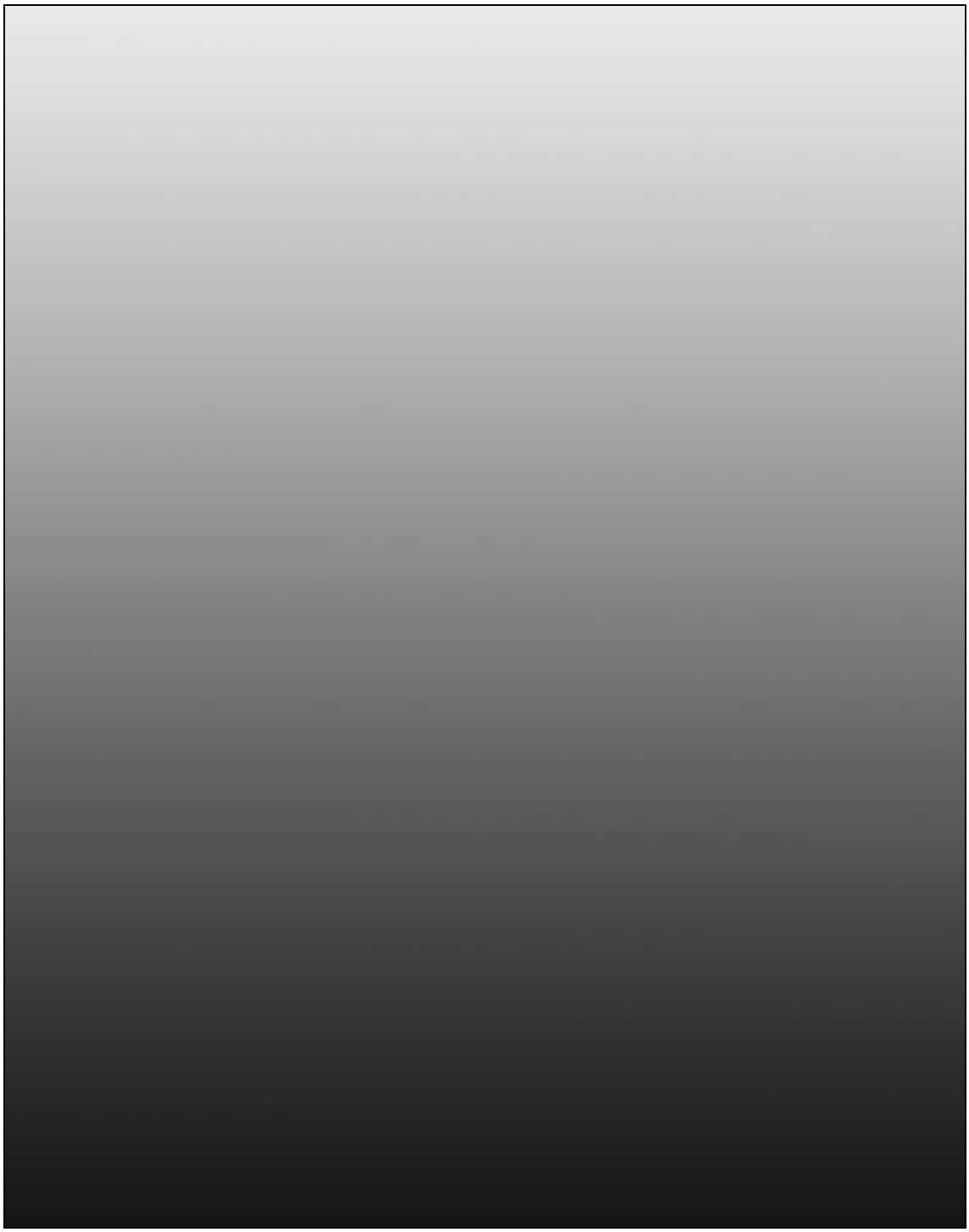




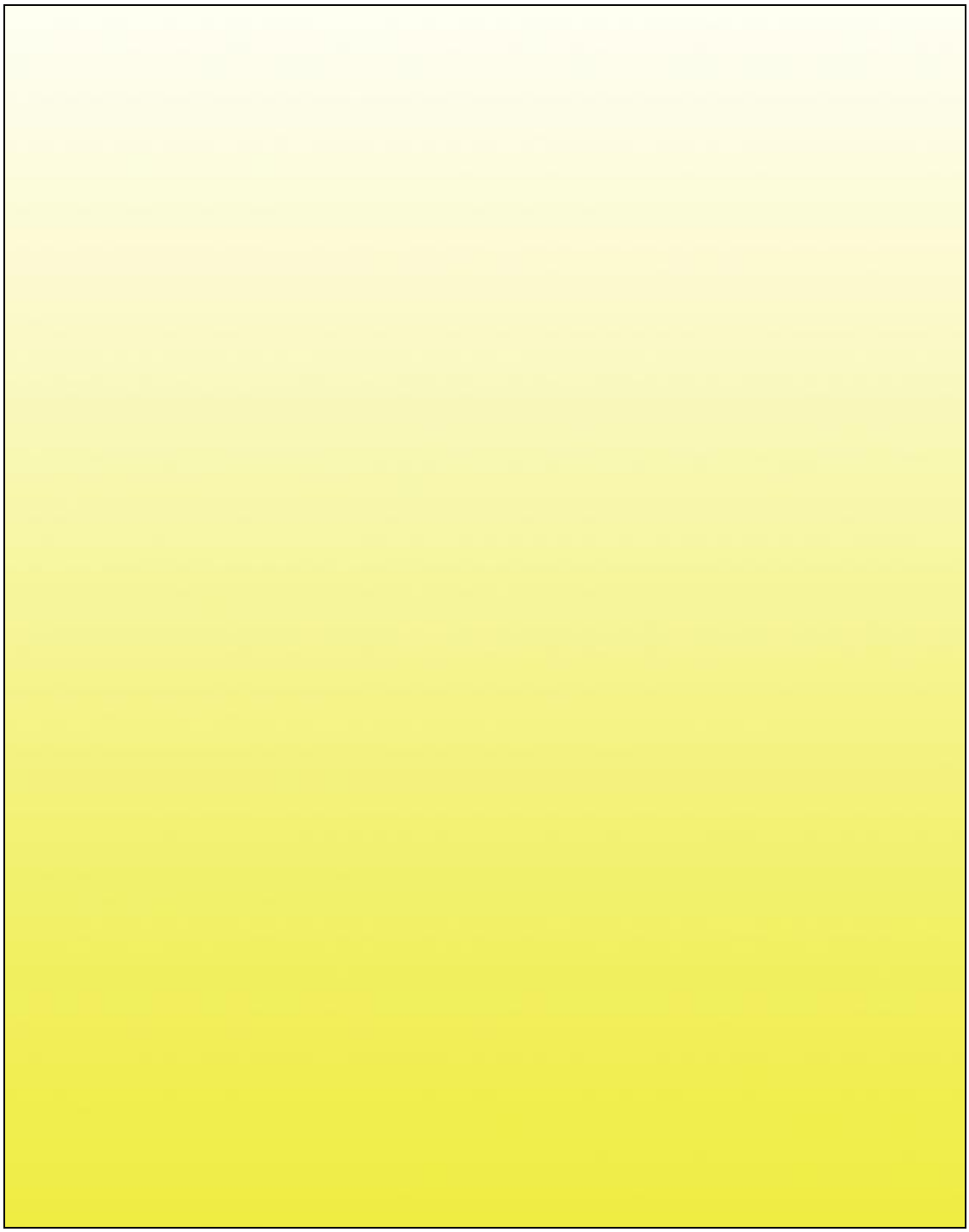
A continuación hay una serie de fondos fotográficos comúnmente usados por los miniaturistas, en tamaño A4. Tan solo tenéis que guardarlos e imprimirlos.











1.5. TEORÍA BÁSICA DE DIORAMAS Y VIÑETAS – Por Lord Jasegev y ElroI

Estos son mis apuntes de viñetas y dioramas que he sacado de varios libros, entre ellos los monográficos de Mike Blank. Espero que no os canséis de leer mucho ;).

Viñetas y dioramas

Cuando se realizan viñetas y dioramas hay una cosa que no hay que olvidar incluso antes de ponerse a trabajar con la masilla o coger en mano el pincel: se trata de la composición de la escena que se desea representar y de la planificación del trabajo. No importa si se van a utilizar dos figuras o veinte, la escena tiene que estar bien planificada y compuesta.

Para empezar hay que tener presentes algunos puntos:

Equilibrio

Se desea que la escena que se representa esté equilibrada, aunque no por ello debe ser simétrica. Para conseguir el equilibrio adecuado de la escena que se está componiendo, la mirada del espectador debe dirigirse hacia la historia misma y no hacia un punto situado fuera del cuadro.

Las figuras establecen con sus poses corporales direcciones visuales que dirigen nuestra mirada por la escena con una intención clara. Los torsos y extremidades configuran líneas visuales por las cuales se desliza la mirada del espectador que recorre la escena como si estuviese leyendo un libro.

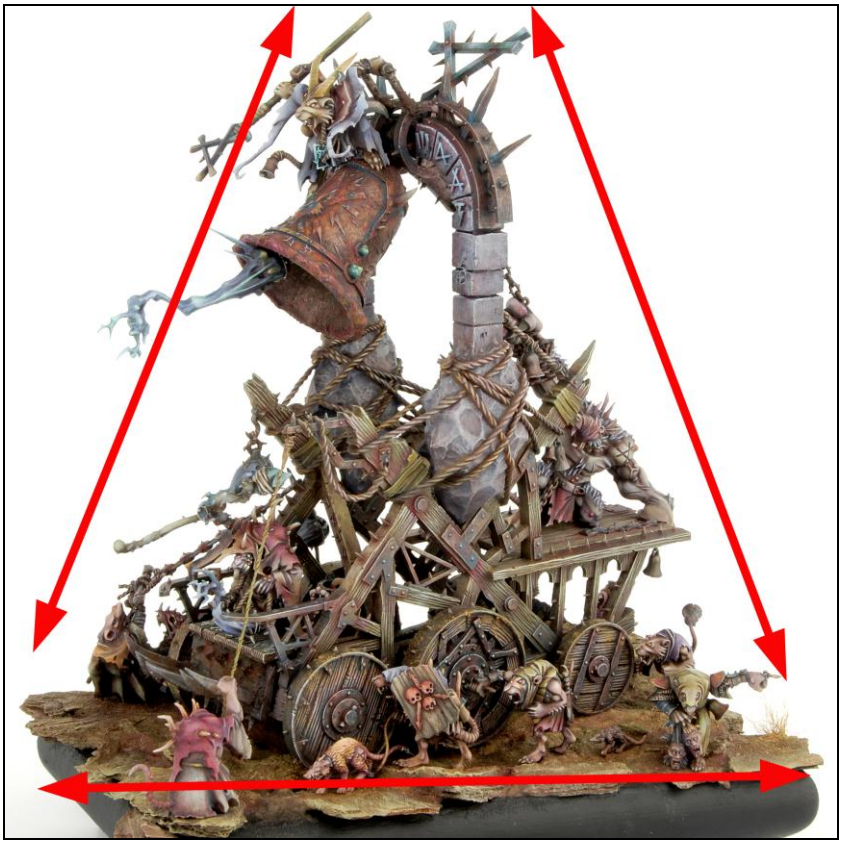
Al posicionar las figuras debemos tener en cuenta qué camino queremos que siga quien observe la composición para que se dirija a los puntos importantes. Es decir, la lectura marcará unas prioridades disponiendo todos los elementos para que la atención se centre en el principal a través de un recorrido dinámico.

Por otra parte, los volúmenes de las figuras y demás elementos que compongan la escena también marcarán pesos visuales que debemos equilibrar sin caer en la simetría. Un elemento muy voluminoso en un lateral se puede compensar con dos o tres elementos más pequeños en el lado opuesto.

En los dos ejemplos a continuación, observamos cómo la estructura general y la disposición de toda la escena tiene una forma simétrica general (un triángulo), que acaba por conducir la atención del espectador hacia la parte de más importancia del diorama: la campana y el mago skaven que hay sobre ella y el capitán marine con el estandarte, respectivamente.



"The Last Stand of the Crimson Fists", por Volomir.



"Campana Skaven", por Elroi.

No es solo que se encuentren en el punto más elevado del diorama (ya de por sí llamativo), sino que la disposición triangular de el resto de los elementos refuerza ese protagonismo.

Espacio Muerto

Es algo que habría que evitar por todos los medios. Entenderemos por espacio muerto a una base excesivamente grande en comparación con las pocas figuras que componen la escena.

La regla es utilizar una base y un terreno que rodee simplemente las figuras que componen la escena. Una vez que se ha hecho esto con propiedad, el espectador tiene la impresión de que la viñeta forma parte de un escenario mayor (y de una historia de mayor envergadura). Al minimizar los espacios muertos de una escena la mirada del espectador se centra en las figuras. Abusar del espacio muerto puede hacer pensar que las figuras están simplemente depositadas sobre la base sin que exista ningún motivo para ello.

En la primera imagen a continuación se aprecia la presencia de demasiados espacios muertos o vacíos, mientras que en la segunda el aprovechamiento es mucho mayor.





En este ejemplo, se puede observar cómo la distribución de miniaturas no tiene por

qué ser simétrica para no generar espacios muertos: mientras que a la izquierda de la escena hay muchas mas figuras, el espacio equivalente de la derecha es ocupado por menos miniaturas y más escenografía (la columna derribada).



Niveles

Telón de fondo. Se añade una profundidad mayor al trabajo.

En el siguiente ejemplo, una simple pared sin más adornos dota de profundidad a la escena, e incluso posibilita el añadido de otra figura (Légolas) en un plano superior de la escena.



Contar una historia

Es este un aspecto de vital importancia a tener en cuenta cuando se realizan viñetas con diferentes personajes. Al intentar contar una historia se crea un sentimiento en quien está contemplando la escena.

Cuando se cuenta una historia a través de una viñeta ante todo hay que decidir qué sentimientos se desea suscitar en el espectador. Es preferible concentrarse en un acontecimiento en particular antes que en uno mayor. Cuanto más se centre la viñeta en contar una historia, mayor será la atención que el público le dispense.

En este ejemplo, la acción es tan variada, con tantos elementos primarios y secundarios y ningún punto focal, que nos dispersa la atención por todo el diorama y no nos centramos en una idea o acción principal.



Todos estos puntos sirven para orientar la composición y la planificación de la que hablábamos anteriormente.

El terreno está ahí y es igual tanto para una actividad como para otra, en nuestras manos está el objetivo final al que lo destinemos, pero la parte de representación tridimensional del terreno es el mismo en ambos casos, y el conocimiento de sus peculiaridades es lo que hay que desarrollar.

Composición y forma

Para la realización de un diorama hay que partir del hecho de manejar elementos tridimensionales que estén sujetos a lo que los orientales llamarían leyes universales de la estética y que nosotros denominaremos como sensación estética.

Las personas dotadas de una sensibilidad más compleja saben apreciar cuándo algo está más equilibrado o compuesto armónicamente.

Antes de hacer un diorama quiero distinguir entre dos funciones: el terreno ambiente y el diorama propiamente dicho.

Terreno ambiente

Se trata de una peana que decoraremos con un pequeño terreno donde situaremos la escena. Haremos un pequeño escenario que realza la maqueta, enmarcándola en la zona geográfica de actuación: desierto, montaña, etc. Generalmente los elementos que contienen son pocos, pero suficientes para identificar el lugar: se pueden buscar objetos sencillos que inequívocamente nos sitúen en un lugar determinado. Para realizar estos ambientes apenas se necesitan normas, pues el pequeño espacio determinará la composición.

Diorama

Cuando se trata de realizar dioramas propiamente dichos, es cuando surge el problema de cómo colocar todo aquello para que resulte estético.

El primer paso es elegir una base, el tamaño de esta irá en función de los elementos que situaremos encima. La primera norma a tener en cuenta es la sencillez y equilibrio, huyendo de llenar de cosas hasta el último rincón del diorama: lo que buscamos es un equilibrio estético. En este paso es importante el tema de los espacios muertos o vacíos que ya comentamos antes.

La segunda norma es la asimetría, una escena compuesta de forma simétrica (composición simétrica: concepto occidental de que lo simétrico es bello, arquitectura, jardines, etc.) resulta artificial, es mejor el concepto oriental que agrupa los objetos con elementos asimétricos e impares. Ahora bien, tengamos en cuenta que no hay norma sin excepción, a veces los números pares y la simetría funcionan.

En este ejemplo, la escena es asimétrica por la presencia del árbol en la parte izquierda de la escena, mientras que en la derecha las miniaturas cobran más protagonismo (ocurría lo mismo en la foto anterior del diorama donde Bilbo presenta la Piedra del Arca).



Un tercer elemento a tener en cuenta es la altura, no hay que olvidar que se está trabajando en tres dimensiones. Muchas veces los dioramas quedan demasiado horizontales, hay que romperlos con un elemento vertical que ascienda. Podemos elegir multitud de formas: depresión del terreno, árboles, piedras, ruinas… siempre buscando la ruptura sobre todo en dioramas de tamaño mediano y grande.

La columna realiza aquí esa función de ruptura:



Otros elementos importantes son la diversidad y la riqueza de elementos.

Finalmente, buscando el equilibrio o balance, este consiste en distribuir de tal forma los elementos dentro del espacio, que estos queden compensados óptimamente como si de una balanza se tratara.

Resumiendo, un diorama ha de tener:

- Un espacio suficiente entre los objetos y figuras para que no se produzca hacinamiento.
- Se debe huir de la simetría absoluta y de los números pares.
- Ruptura de la horizontalidad con un elemento vertical.
- Riqueza de las formas representadas.
- Equilibrio entre las masas.

Mucha gente hace esto de forma intuitiva, sin pensarlo, pero no por eso dejará de seguir estas sencillas normas.

Representación de una escena

Los mejores dioramas representan un hecho en concreto, es decir, tienen un guión, en ellos se está representando una escena que a veces es dramática, o simplemente cotidiana. Teniendo en cuenta esta idea principal, iremos componiéndola en función del hecho. Esto se logra con lo que podemos llamar dibujos compositivos, que están ligados a determinadas formas.

Con picardía podemos situar los elementos complementarios de forma que la vista se dirija hacia un determinado lugar, por ejemplo: dos espadachines luchando quedan perfectamente situados si dirigimos elementos tales como mesas, una escoba, o en general objetos alargados en la dirección donde estos luchan.

Los elementos entrecruzados, ya sean curvos o rectos, dan sensación de inquietud, lucha, agresividad. Si estos se separan, sobre todo los curvos, el resultado es tranquilidad, equilibrio. Para entender mejor estos conceptos imaginemos una escena de unos jinetes en lucha con lanzas y espadas: las líneas curvas y entrecruzadas formadas por los caballos girando o cayendo, unido a la agresividad de lanzas y espadas entrecruzadas dan una sensación de movimiento y violencia. Estos mismos elementos con lanzas y espadas en vertical mirando al cielo producen una sensación de quietud, parada, rendimiento de honores, etc., independientemente a la acción en sí.

Las meras formas ya dan de por sí sensaciones: un bosque o playa con árboles o palmeras caídas entrecruzadas producen una sensación siniestra; sin embargo, la esbeltez de las palmeras y árboles intactos en toda su majestad adecuadamente distribuidos producen sensación de bienestar. Teniendo en cuenta estas sensaciones lograremos mejores dioramas.

Por supuesto, todos estos conceptos que generalmente se pasan por alto no servirán de nada sin una buena realización técnica, entendiendo como tal una adecuada pintura y transformación, tanto de hombres como de animales.

CAPÍTULO 2

Modelado

2.1. TIPOS DE MASILLAS – Por PabloRondaP (foro El anillo de barro)

A continuación se describirán un poco los diferentes tipos de masillas para esculpir. Hay muchos más, pero estos son los más comunes.

Para empezar, hay que distinguir dos tipos de masillas para esculpir: las masillas epoxídicas y las arcillas poliméricas. En cada sección explicaré qué es cada una.

2.1.1. Masillas epoxídicas

Las masillas epoxídicas son las más conocidas. Constan de dos componentes que, una vez mezclados entre sí, nos ofrecen una masa moldeable durante un determinado periodo de tiempo y que se va endureciendo poco a poco.

Masilla verde

La masilla verde es una de las más elásticas que hay, se queda bastante dura y, una vez seca, deja una textura muy lisa. La mejor manera de trabajarla es dejándola secar veinte o treinta minutos tras mezclarla y usar agua. Dependiendo de para qué se vaya a usar la masilla, se puede añadir más cantidad de componente azul o más cantidad de amarillo. Con esto se consigue, o bien que la masilla sea más dura y seque antes, o bien que sea más manejable y que se adhiera mejor, respectivamente. Una vez seca es dura, pero no se lima bien.



Masilla verde y sus proporciones
Al mezclar la masilla verde, se puede hacer de tres formas diferentes. Se puede echar lo mismo de un componente que de otro, lo cual no será ni bueno ni malo. Esta será la manera que normalmente usemos, sobre todo al principio para aprender, aunque en ocasiones, y dependiendo de para qué cosas, se puede echar más componente azul o amarillo.

Echar más componente azul supone que la masilla será más dura y menos manejable, aunque secará con más rapidez. Esto puede ser ventajoso dependiendo de qué cosas. Por ejemplo, para hacer una armadura viene muy bien, porque al ser dura, se moverá poco al pasar la lanceta y se secará con mayor rapidez.

Si se echa más componente amarillo que azul, la masilla será más blanda, más moldeable y tardará más en secar, aunque por el contrario será muy adherente, así que tendrás que usar abundante agua. Esto se suele usar para modelar detalles pequeños, como cadenas, una gema, el adorno de un casco, etc.

Masilla verde y agua
Es la manera más común de trabajar la masilla. El agua se evapora con rapidez y deja pocos residuos, por lo que es ideal para mojar las herramientas y los dedos para que no se pegue nada. Sin embargo, no deja las superficies totalmente lisas.

Masilla verde y aceite
El aceite también es muy recurrido para trabajar la masilla, aunque solo para unas cosas. Es muy útil para evitar que se pegue la masilla a los pinceles, pero para poco más se puede usar, porque deja la superficie muy resbaladiza, y para poder trabajar encima debemos esperar a que seque la masilla y luego lavar la superficie con agua y jabón.

Masilla verde y vaselina
La vaselina es el mejor, para mí. Desde que lo descubrí casi no uso otra cosa, aunque también tiene sus pros y sus contras. Por ejemplo, sirve muy bien para hacer texturas muy lisas, como armaduras, ropas ajustadas o superficies grandes y vistosas. Lo malo es que luego, si se quiere esculpir encima de la masilla, no se va a pegar bien. Por eso tendremos que esperar a que seque y lavarlo, o rasparlo un poco con la lima.

Masilla verde y saliva
Otra alternativa muy útil es la saliva. La saliva reúne las propiedades del agua y el aceite. Es decir, es muy buen lubricante, no deja restos, y se seca muy rápido. Lo bueno es que al secarse no deja la superficie tan lisa y resbaladiza y permite que le masilla se agarre bien si se quiere esculpir encima. Cuidado, no hagáis esto si acabáis de comer algo, pues los restos de comida pueden ser muy malos y dañinos si se incrustan en la masilla fresca de la miniatura con la que estéis trabajando. Otra precaución es no aplicar la saliva directamente a la masilla desde la lengua, usad siempre el dedo o pasad la herramienta por la boca (si está limpia, claro). No es que las masillas epoxídicas sean tóxicas (aunque algunas sí lo son), pero tienen sustancias bastante peligrosas y alergénicas.

Masilla verde y talco
Normalmente se usa agua para manejar la masilla. Pues bien, hay una técnica que consiste en usar agua mezclada con talco. El resultado es una pasta que vamos a usar para mojarnos los dedos y/o las herramientas. Cuando el talco entra en contacto con la masilla, ésta cambia sus propiedades. La masilla se vuelve más manejable y no se pega absolutamente en nada (lo cual puede ser bueno o malo, dependiendo de para qué cosas). Además, aunque pegues la cara a la masilla, no van a quedar marcadas las huellas, siempre quedarán lisas. Esto es muy útil para estandartes y capas.

Endurecer o ablandar masilla verde
En muchas ocasiones, estaremos trabajando con la masilla y notaremos que se nos he endurecido demasiado por el tiempo. Esto tiene fácil remedio. Aplica cerca de la masilla una fuente de calor (mechero no): una bombilla, un secador o algo por el estilo. No lo acerques mucho o se quemará. Vete amasando poco a poco hasta que se ablande y listo. De todas formas esto se puede hacer un número limitado de veces. Llegará un momento en que, aunque dejes la masilla sobre un radiador, no se ablandará porque ya se está endureciendo. Otras veces necesitaremos hacer todo lo contrario, endurecer de forma rápida la masilla para poder esculpir algún detalle muy fino o delicado, o simplemente para esculpir encima. Mete la miniatura en el congelador (con cuidado de que no toque nada de comida y sin que la miniatura toque nada (ponle una base). Tenla entre media y una hora, dependiendo de la dureza que pretendas conseguir (para eso haz pruebas con un trocito pequeño de masilla). Lo bueno de este proceso es que una vez fuera del congelador, pasados diez o veinte minutos, la masilla se vuelve a ablandar (no blanda como al principio, pero lo suficiente como para poder esculpir en ella de nuevo).

OJO, ESTAS PROPIEDADES SOLO AFECTAN A LAS MASILLAS VERDES, NO AL RESTO, A NO SER QUE SE DIGA LO CONTRARIO.

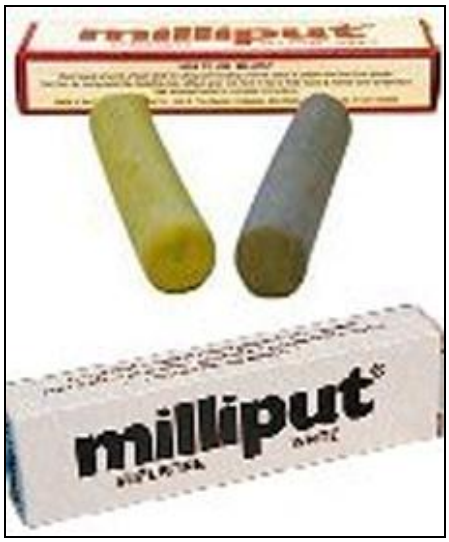
Masilla marrón

Es una masilla de la marca DURO, que tiene exactamente las mismas propiedades que la masilla verde, solo que es un poco más dura. Esto es inconveniente y ventaja, porque es menos moldeable, pero una vez seca nos permite limarla sin problemas.

Milliput

La masilla Milliput tiene varios tipos, y de ellos depende la dureza y el acabado de las masillas. Esta masilla tarda en secarse unas cuatro o cinco horas. No es muy elástica, aunque dependiendo del tipo lo es más o menos, pero todas tienen un elemento común: son muy rugosas manejadas directamente. Si se les aplica agua, por poca que sea, la superficie se convierte en una especie de pasta, por lo que es muy útil a la hora de alisar las superficies y que no se noten las uniones (a esto se le llama fundir). Para mí es de las mejores, me va muy bien. Aunque por supuesto, la verde siempre es necesaria para los detalles más pequeños. No es conveniente manejarla con aceite ni vaselina, ya que la propia masilla se convierte en lubricante en cuanto se le aplica agua.





Masilla verde + Milliput
Normalmente, todas las masillas epoxídicas (de dos componentes) pueden mezclarse entre sí y, dependiendo de la proporción, se pueden conseguir unas propiedades u otras. Yo recomiendo usar una mezcla de 20%-80% de Milliput y Verde, de esta forma conseguimos que la masilla verde sea más manejable, más moldeable, se adhiera mejor y se alise muy bien. Sin embargo, no siempre esculpiremos con este tipo de mezclas, normalmente esto es para hacer detalles, como relieves de armaduras o adornitos, ya que la mezcla permite un mayor nivel de detalle.

Milliput Superfine White
De las tres que he probado es la que más me gusta. Es un poco más blanda que el resto, lo cual es bueno o malo dependiendo de para qué la vayamos a usar. También tiene un acabado más liso que el resto (una vez humedecido, claro).

Milliput Silver Grey
Tiene una dureza intermedia. Prácticamente es igual que la Superfine White, salvo la dureza y el acabado, que es un poco más rugoso. También el acabado es más duro que el de la Supersilver White.

Milliput Yellow-Grey
Aunque en un primer contacto me había parecido basta y muy arcillosa, es genial. El truco de esta masilla es echar más componente amarillo (que en realidad es verdoso) que de gris (que es verde oliva grisáceo). El resultado es una masilla que tiene muchas de las propiedades de milliput+verde, aunque sigue sin ser elástica.

"Zumo de Milliput"
Consiste en llenar medio tapón (de una botella de dos litros, por ejemplo) de agua y luego se echa trocitos muy pequeños de milliput y se remueve bien. Después esa mezcla se puede aplicar sobre la miniatura con un pincel para alisar, por ejemplo, huellas que nos hayan quedado.

Milliput + plastilina
Una propiedad muy buena de la milliput es que se puede mezclar con plastilina (al igual que las masillas se pueden mezclar entre sí). El resultado es una masilla mucho más blanda y moldeable, con mucha adhesión y que al secarse queda completamente dura, es decir, es como si no hubiese plastilina. Aparte de las ventajas al esculpir, también permite ahorrar masilla, pues se mezcla lo mismo de masilla que de plastilina (de esta un poco menos). De esa forma la masilla nos cunde el doble, porque la plastilina cuesta un euro o así. Eso sí, usad plastilina Jovi, de la buena, porque las de los chinos son una mierda.

Tamiya epoxi

Es una masilla bastante mala para modelar, pero es genial para unir piezas de metal entre sí, ya que es súper adherente, pero poco manejable, incluso con aceite. No es arcillosa, es plástica, como la verde.

Magic Sculpt

Es una masilla arcillosa (tipo milliput), muy dura una vez seca, sin mucha adhesión, nada elástica y algo complicadilla para trabajar en los comienzos. Tarda más que la verde en secar y es perfecta para telas, y repasar defectos que nos hayan quedado en la verde.





Masilla "Gris" de Galeforce (1)

La parte negra hace las veces de elemento elástico, mientras que la blanca es la parte arcillosa. Dependiendo de la proporción, tendremos unas propiedades más parecidas a la verde o más parecidas a la Magic Sculpt.

Epofer Epoxy de Ferroca (2)

Es una masilla muy basta, ideal para rellenos, terrenos y poco más. Bien usada es parecida a la Magic Sculpt, y es más barata.

(1) 

(2) 

Barrita Arreglatodo Pattex

Es una masilla que no se usa para modelar, sino para arreglar tuberías, tapar grietas, etc… Pero es muy barata, viene mucha cantidad, y seca en cuatro o cinco minutos, así que es genial para hacer bases de minis, como armazones y esas cosas.



2.1.2. Arcillas poliméricas

Las arcillas poliméricas son como plastilina, de un solo componente, que son manejables durante un tiempo indefinido. Para endurecerlas basta con aplicarles calor (el que indique en las instrucciones, pues depende de la arcilla).

Super Sculpey (1)
La Super Sculpey normal (la rosa) es muy blanda. Hay que amasarla un poco antes de trabajarla. La ventaja es que es muy, muy manejable, y se pueden conseguir unas texturas muy lisas, sobre todo si se usa aceite. Pero es muy quebradiza una vez seca, así que hay que tener cuidado. No es nada adherente al trabajarla sobre una superficie lisa, por eso es conveniente usar una base de papel de aluminio (ya que normalmente esta masilla se usa para esculpir bustos o figuras a

escalas muy grandes -más de 90 mm-). Si se quiere esculpir sobre algo grande (por ejemplo, sobre una forma ya seca de Super Sculpey) es aconsejable poner antes una fina lámina de verde entre la Sculpey y la figura. Pero mientras está blanda, es muy adhesiva consigo misma. Es algo traslúcida, por lo que es algo complicadilla de trabajar al principio, pero una vez cogido el truco es genial.

Super Sculpey Firm (2)
Es bastante más dura que la Super Sculpey, pero la ventaja es que se pueden mezclar ambas entre sí. En función de lo que se quiera hacer, será mejor esta arcilla que la Super Sculpey, pero eso depende ya de cada uno, la cuestión es probar.

(1) 

(2) 

Sculpey III (3)
Es bastante parecida a la Super Sculpey Firm en cuanto a dureza y consistencia, pero algo peor, porque se resquebraja bastante y no es nada adherente.

FIMO Soft (4)
Es como la Sculpey III, pero seca a 20º menos, y es un pelín más barata. Esta y la Sculpey III son geniales para caras a escalas pequeñas.

(3) 

(4) 

FIMO + Super Sculpey
Como la FIMO es bastante dura, aun amasada, mezclarla con Super Sculpey la convierte en perfecta para modelar a escalas grandes. Y como tienen la misma temperatura de secado, no habrá problemas en ese aspecto.

2.1.3. Otros

Plastilina
Muy útil para practicar, para mezclar con otras masillas (siempre y cuando sean del tipo arcilloso, no plástico), moldes para telas, etc.

Tamiya Putty
Se trata de una masilla que no se puede esculpir. Sirve para rellenar huecos pequeños y alisar las obras. Se debe usar con mascarilla, pues para usarla hay que mezclarla con acetona (de limpiar, no de uñas), y al no llevarse muy bien la acetona y los pulmones, hay que tener cuidado.





Pasta Arte Deco Liner de Vallejo
Se trata de una pasta muy parecida a la Putty (salvo que no se mezcla con acetona). Sirve para rellenar huecos, pero no para tapar imperfecciones. Tarda bastante en secar.

Pasta de modelar o pasta Das
Muy útil para escenarios (no escenografía, que también, sino para escenarios de las peanas, como una calle empedrada, muros, etc...). Es parecida a la arcilla, pero pesa mucho menos y es más blanda. No permite mucho nivel de detalle. Seca al aire.





2.2. HERRAMIENTAS BÁSICAS – Por PabloRondaP (foro El anillo de barro)

Un lugar de trabajo requiere ciertos utensilios indispensables, que debemos tener a mano para no levantarnos. A continuación describiremos las herramientas básicas para poder modelar.

Agua
Imprescindible al manejar cualquier tipo de masilla de modelismo. El agua tiene una doble función: que no se pegue la masilla a los dedos y que esta quede lisa al pasar el dedo mojado. Las herramientas y/o los dedos siempre (o casi siempre) tienen que estar mojados.

Pinceles
De los normales de pintar, de varios tamaños, vale con uno pequeño y uno mediano. Los usaremos para alisar y también para modelar la masilla en algunas ocasiones. Si se puede, hay que utilizar pinceles de buena calidad, igual que a la hora de pintar. Se nota la diferencia.

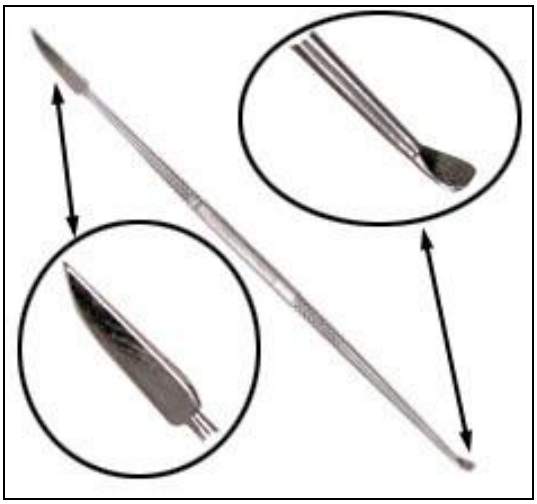
Humedecedor de herramientas
Aunque sirve con una tacita de agua, este instrumento casero también es muy útil. Se trata de coger un tapón (mejor de leche, de los grandes) y algo similar a una almohadilla, como la espuma que viene en los blísters. Haz con esa espuma un círculo del tamaño del tapón (dos círculos si la espuma es muy fina). Ahora incrusta los dos círculos en el tapón y echa un poco de agua. Solo tienes que pasar la herramienta por la almohadilla y se humedecerá. Es como una esponjilla para pegar sellos.



Cutter/cuchilla de modelismo/escalpelo
Esta herramienta es indispensable para todos, escultores y modelistas, y tiene infinidad de aplicaciones. Recomiendo, desde luego, cambiar frecuentemente la cuchilla, ya que esta, cuando es nueva, hace que el trabajo resulte mucho más sencillo y agradable. A veces, prefiero coger yo mismo la cuchilla con los dedos y otras veces que vaya montada en un mango.

Lanceta de modelismo

Una lanceta pequeña de metal de doble cabeza, una generalmente parecida a un cuchillo y la otra roma y en forma de gancho. Es preferible que uséis una lanceta comprada, ya que es imprescindible para muchas cosas. También las lancetas de estaño van muy bien. Son muy baratas y vienen dos tipos de formas en cada una. La forma de utilizarla es la siguiente, con la parte que tiene forma de bisturí se modela y se puede alisar y con la otra se alisa y se unifica.



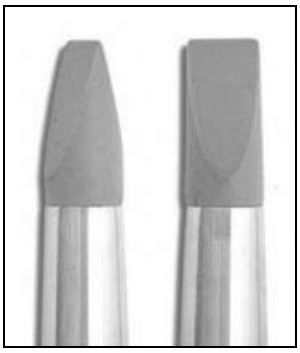
Punzón o herramienta en punta

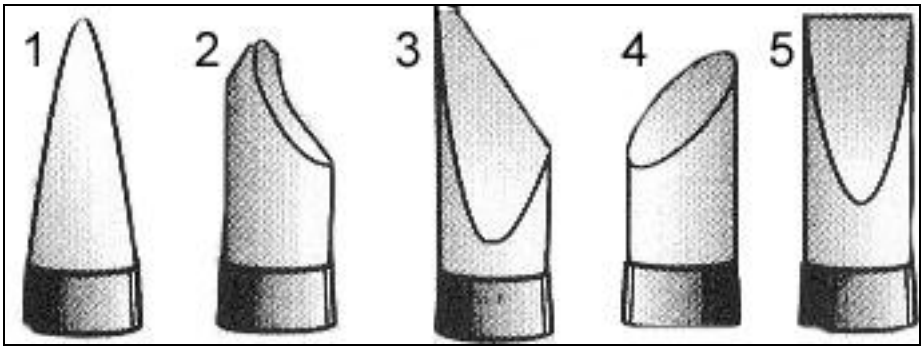
Es recomendable tenerlos de varios tamaños. Se utiliza para algunos detalles y para esculpir pliegues y arrugas finas y apretadas. Lo más típico y barato es el palillo o mondadientes de madera.

Pinceles de goma

Se trata de unos pinceles acabados en una goma, con diferentes tamaños y formas. Son muy útiles para alisar, hacer pliegues en la ropa y para suavizar las líneas y rasgos. Tienen una dureza variable, según su función, siendo los negros los más duros y los blancos los más blandos, existiendo grises intermedios. En función de su forma, existen los siguientes tipos:

Punta (1) Copa cincelada (2) Cincel angular (3) Copa redonda (4) Cincel plano (5)





Aguja hipodérmica

La podremos adquirir en cualquier farmacia, y solamente necesitaremos lijar la punta. De tal manera que nos forme un ángulo de 45º y tenga forma de C. Esta herramienta nos resultará ideal para la representación de cotas de malla.

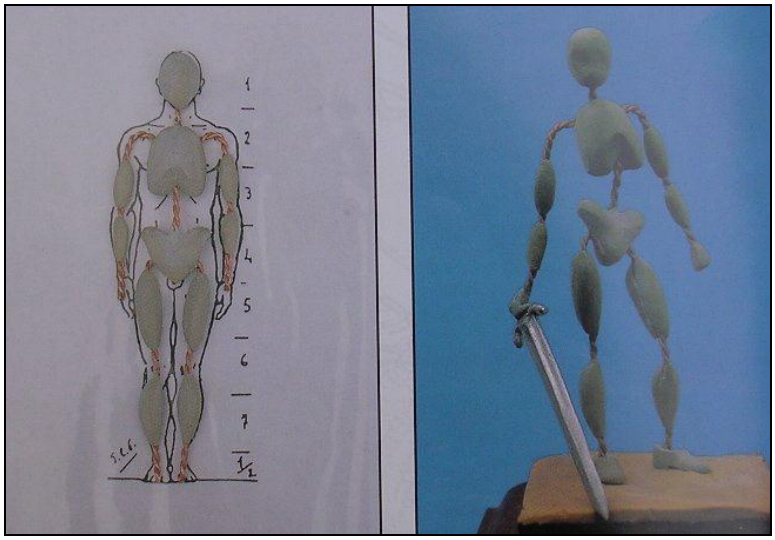
Polvos de talco

Uno de los inconvenientes que nos podemos encontrar a la hora de modelar es que, debido al tamaño de la pieza en cuestión (nariz, ojos, dedos, etc.), es posible que no apreciemos los detalles. Una solución para resolver ese problema es esparcir un poco de polvos de talco (aplicados con un gran pincel de cerdas suaves) en el área modelada. Esto nos dejará una ligerísima "piel" sobre la superficie a modelar, lo que nos permitirá apreciar los detalles con más facilidad.

Alambre de latón

Lo emplearemos para realizar el esqueleto (o armazón) de la mini. Lo podemos encontrar en varios

grosores y longitudes, siendo el usado por mí el de 0,1 mm.



Limas

Casi todos los trabajos con figuras precisan de esta herramienta. Sus formas son muy variadas, es recomendable disponer de varios tipos, pues encontraremos utilidad a prácticamente todas. Para su mantenimiento en perfecto estado, deberemos limpiarlas con una carda, que es un cepillo, generalmente de madera, con unas pequeñas púas de acero embutidas. Frotando la carda contra la lima, con fuerza, quedara prácticamente limpia. Si quedase alguna partícula entre las estrías de la lima, la eliminaremos con una aguja. Nunca debemos calentar con una llama las limas para quemar la suciedad, pues pierden su dureza.

Otras herramientas que nos pueden resultar de utilidad a la hora de modelar o esculpir

- Superglue, ya sea en gel o muy líquido.
- Pegamento epoxídico de dos componentes.
- Papel de lija (de diferentes granos).
- Alicates de corte: servirán para cortar piezas de metal o plástico.
- Lámina de plomo, para la realización de cinturones, correas, etc. también nos serviremos de láminas de plástico de diferentes grosores.
- Adhesivo Blu-tack, lo podemos utilizar como soporte para piezas una vez sujetas y para probar diferentes poses de la mini o de piezas.
- Mini-taladro, su utilidad es obvia ¿no? Ya sea manual o mecánico (Dremel).
- Portaminas, lo emplearemos a modo de sacabocados. También nos servirá para hacer pequeños agujeros a la masilla.
- Varillas de plástico, para la realización de las armas. Nos resultarán de la máxima utilidad.
- Regla de acero.

2.3. HERRAMIENTAS ARTESANALES O CASERAS

Pinceles de goma caseros (blandos) – Por PabloRondaP

1- Compramos una goma larga, de las que son de boli, o sea, un porta-gomas o algo así.
2 y 3- Con la cuchilla quitamos una parte de la goma, para poder encajarla en el boli.
4- Con la cuchilla le damos una forma picuda, como el filo de un arma. Esto para hacer pinceles del estilo Cincel Angular.
5- Para un pincel tipo Punta, repetimos la operación, solo que en vez de cortar la punta, borramos en ángulo, hasta dejarlo redondeado.
6- Luego se introduce y se le da algo más de forma.

Pinceles de goma caseros (duros) – Por PabloRondaP

Como los pinceles de goma son caros, y bastante complicados de conseguir, ofrecemos una solución. Es algo muy simple. Al igual que con las lancetas caseras, cogemos un boli bic o cualquier otro tipo de boli, pero que esté hueco por dentro. Colocamos un poco de masilla en un extremo y le damos la forma que queramos, generalmente redondeada y bastante fina. Puedes hacer lo mismo por el otro lado, pero con diferente forma la punta.

(1)



(2)



Punzón casero – Por Poisonauta

Usaremos los siguientes materiales:
1. Un pincel viejo.
2. Una aguja.
3. A elegir entre:
- Dremel con broca fina y disco de corte.
- Taladro manual con broca fina + Lima triangular.
4. Masilla a elegir entre:
- Duro.
- Milliput.

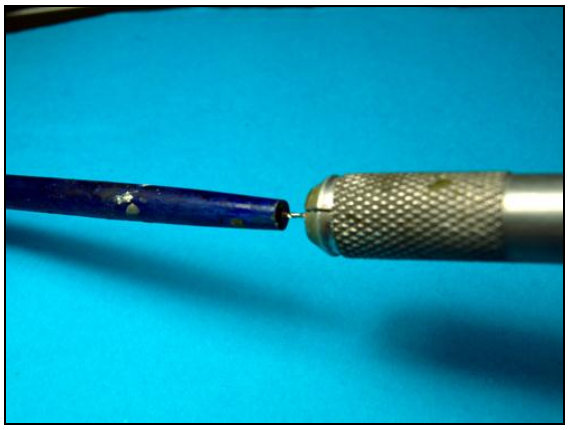
Proceso

1. Lo primero que debemos hacer es cortar la férula, virola o como queráis llamarla, como se aprecia en la imagen. Para ello, podéis hacerlo de dos maneras, con un disco de corte de la Dremel, o bien el método clásico: con una lima y un poquitín de paciencia.

2. Ahora procedemos a hacer un agujero para insertar la aguja, bien con la Dremel o con el taladro manual, lo que tengáis a mano.



Paso 1



Paso 2

3. Lo siguiente es cortarle el "ojo" de la aguja, para poder insertarlo en el mango del pincel. De nuevo podemos elegir entre Dremel o lima y, una vez hecho esto, acoplamos la aguja y el mango.





4. El último paso será rodear la unión entre la aguja y el mango con un poco de masilla (Milliput o duro). Sea cual sea, os recomiendo que después de que se hayan secado durante un par de horas las horneéis durante al menos veinte minutos a unos 130ºC para que alcancen su máxima consistencia rápidamente.



¡Ta-chan! ya tenéis vuestro punzón para modelar, hacer vudú o lo que queráis.

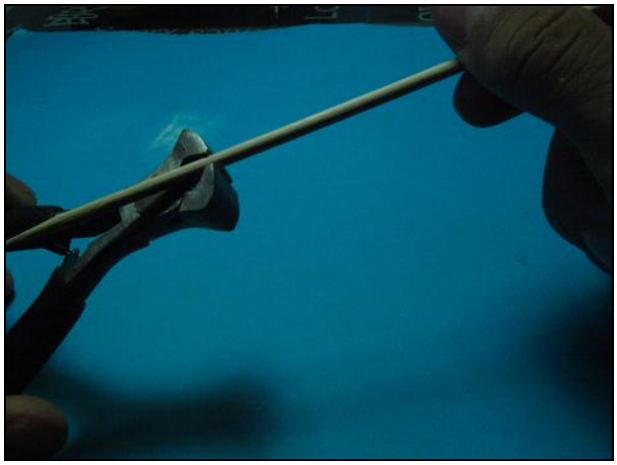
<u>Lanceta de madera manual</u> – Por Poisonauta

Esto lo aprendí en el minicursillo de Allan y Jeremy hace un par de años.



1. Pongo una imagen con los materiales que uso para hacerla (se me olvidó poner el Superglue). He usado una lija de 600 porque no encontraba una más fina, pero conviene tener una fina para pulirla al final un poco.

2. Ahora cortamos el pincho, procurando que no quede ni muy largo ni muy corto, como más cómodo os parezca.



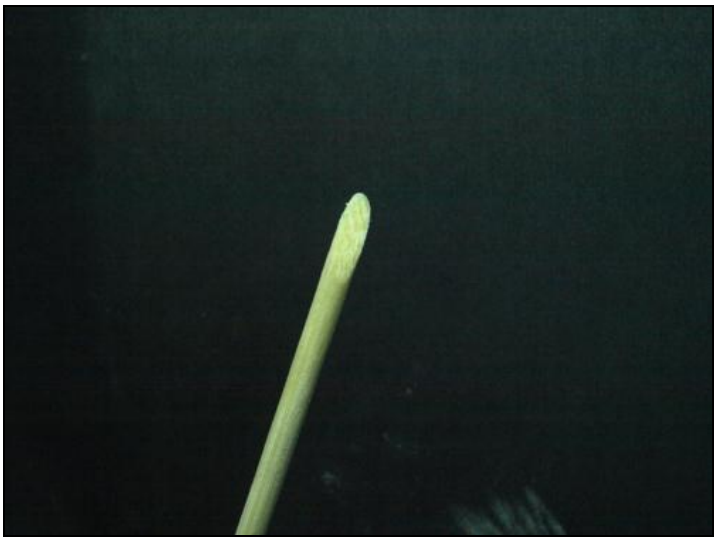


3. Ahora nos toca ponernos a lijar un poco, lo ideal es conseguir una superficie plana de aproximadamente 1 cm.





4. Ahora tendremos que redondear los bordes; este es el paso más complicadillo, solo se necesita ir despacito y tener paciencia. Procuraremos también dejar dichos bordes afilados y con las menos imperfecciones posibles (que esté todo más o menos al mismo nivel y sin astillas o minúsculas partes que sobresalgan, para no dejar marcas en la masilla cuando estemos modelando). Tendrá que quedar una cosa más o menos así:



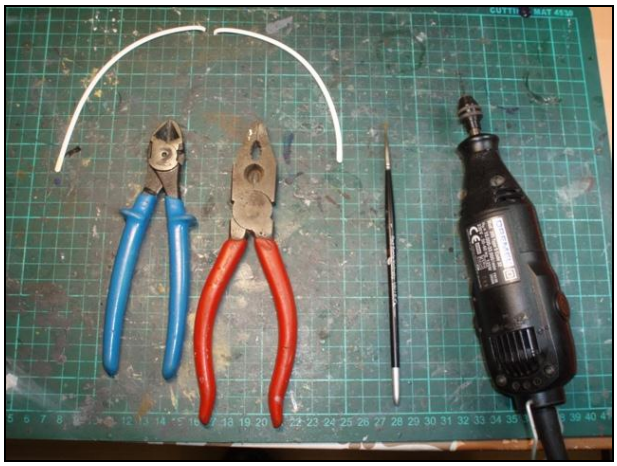
5. Por último, echamos un par de gotitas de Superglue en alguna superficie plana (yo he usado una caja de cds) e impregnamos la punta de la lanceta con este, tanto por el lado plano como por el redondo. De esta manera daremos un extra de dureza y durabilidad a nuestra lanceta.

Lanceta de metal manual – Por Jarlaxle

Os voy a postear un tutorial para hacerse una lanceta con cosillas que todos tenemos mas o menos a mano. Lo primero que necesitamos es lo siguiente:

- Un aro del sujetador de nuestra madre, abuela, prima, suegra, hermana…
- Alicates.
- Cortador de alambres.
- Pegamento.
- Dremel con broca fina (yo he usado una 0, creo) y un útil para poder limar la pieza (aseguraos de que valga para metal).
- Un pincel viejo.

En la foto faltan algunas cosillas, pero para que os hagáis una idea:



Paso 1: Limpiamos con la dremel (o taladro de mano en su defecto) la cánula del pincel. Comiendo un poco más de la mitad, sobra.

Paso 2: Trincamos el aro de sujetador y, sin cortar todavía nada, con una cuchillita le cortamos el plástico que rodea el acero, solo en el trozo que vamos a usar. Si cortamos ahora el trozo que necesitamos o le quitamos todo el plástico, al limar la pieza se calienta y nos achicharramos los dedos.





Paso 3: Pasamos a hacer el ángulo, es como el que hacen las paletas de los albañiles. ¡TENED CUIDADO AL DOBLARLO! Porque si os pasáis, el acero se parte y os toca repetirlo todo.





Paso 4: Ahora tenemos que comerle material por los lados para corregir la curvatura del aro y que

quede recto. También le comemos por la parte donde se va unir con el mango, tanto de los flancos como de arriba y abajo para que entre bien en la cánula. Después de esto, solo nos queda afilar los cantos de la lanceta un poco (no os paséis, que si no luego se os clavará). Os pongo el útil que he usado yo con la dremel:



Paso 5: Después de todo esto, y de aplastar con el alicate la unión de la cánula con la lanceta, os tiene que quedar algo similar a lo de la foto. Luego podéis jugar un poco con el tamaño, la longitud, etc. Yo tengo varias lancetas de diferentes tamaños, os pongo una foto para que las veáis.





Bueno, espero que todo esto os sea de utilidad. ¡Un saludo para todos!

2.4. MODELADO DE PEQUEÑOS DETALLES

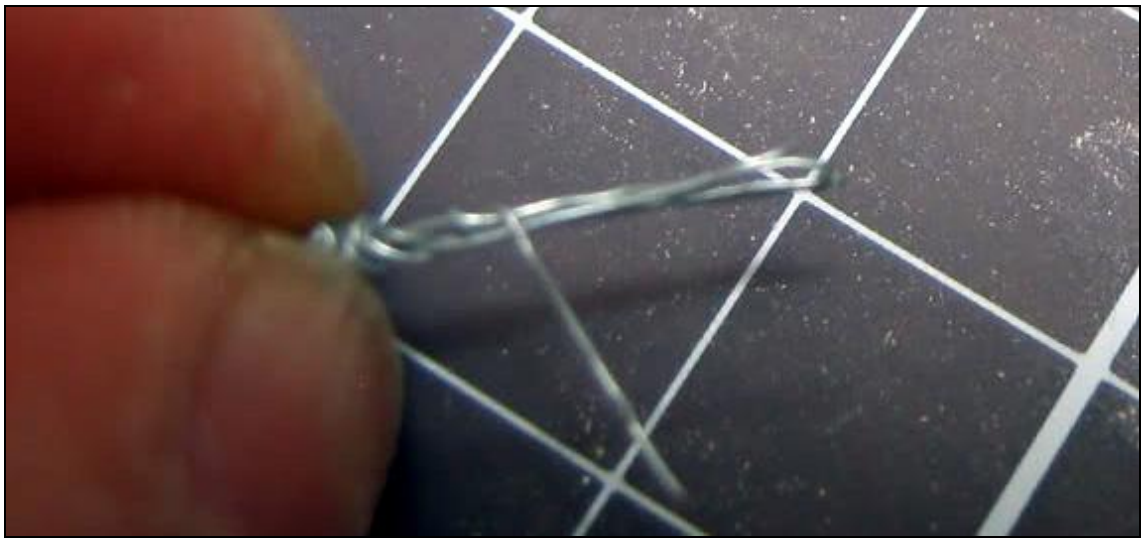
2.4.1. Modelado de mano y dedos – Por Banshee

Este es un tutorial para esculpir una mano, a una escala de 54 mm.

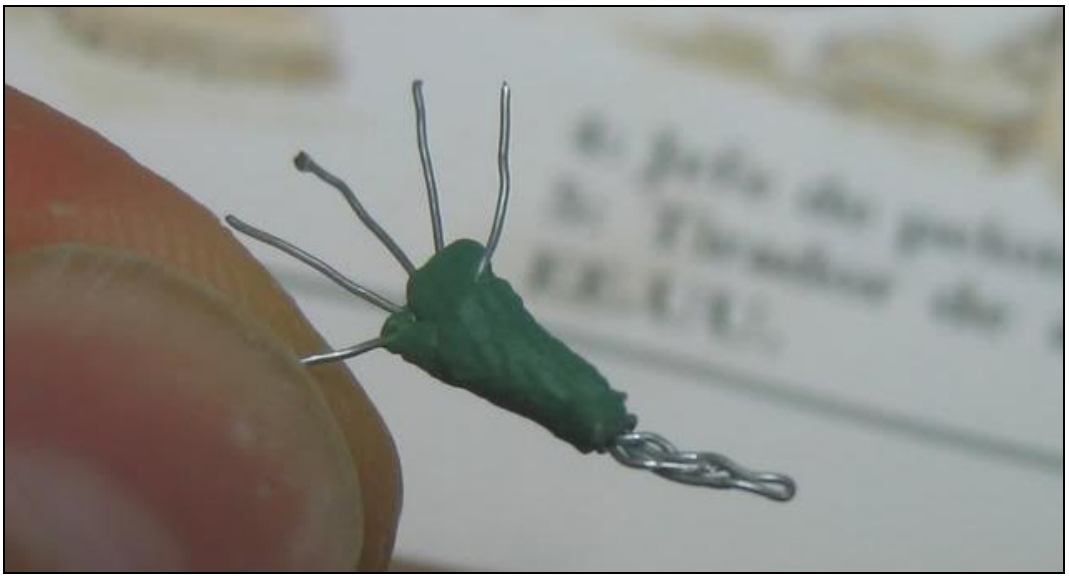
Hay que comenzar usando referencias, y nada mejor unas fotos de nuestra propia mano, en muchos ángulos y vistas diferentes.

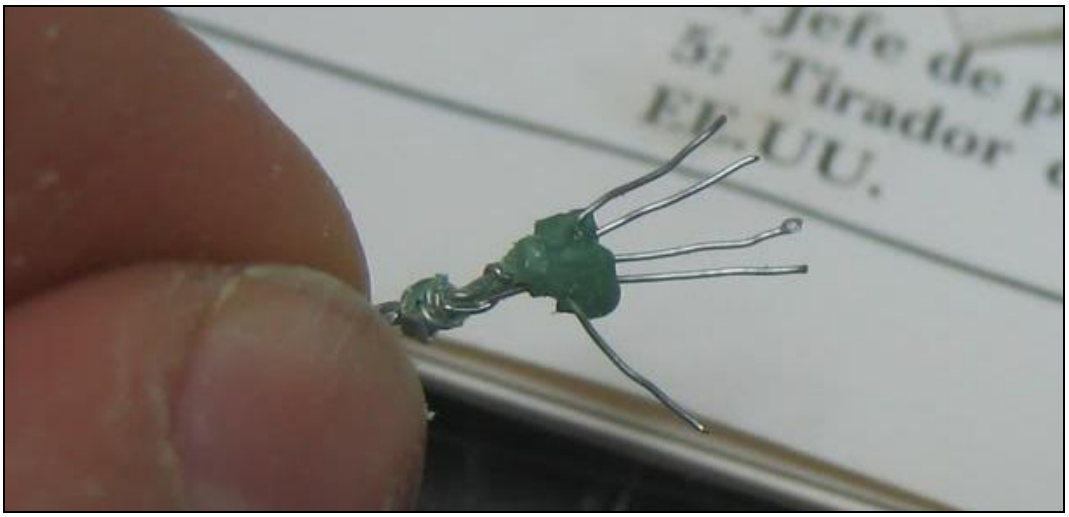


Hay que hacer una estructura base, usando alambre o cable muy fino (por ejemplo, empleando un par de de hilos de cobre trenzados o pegados).

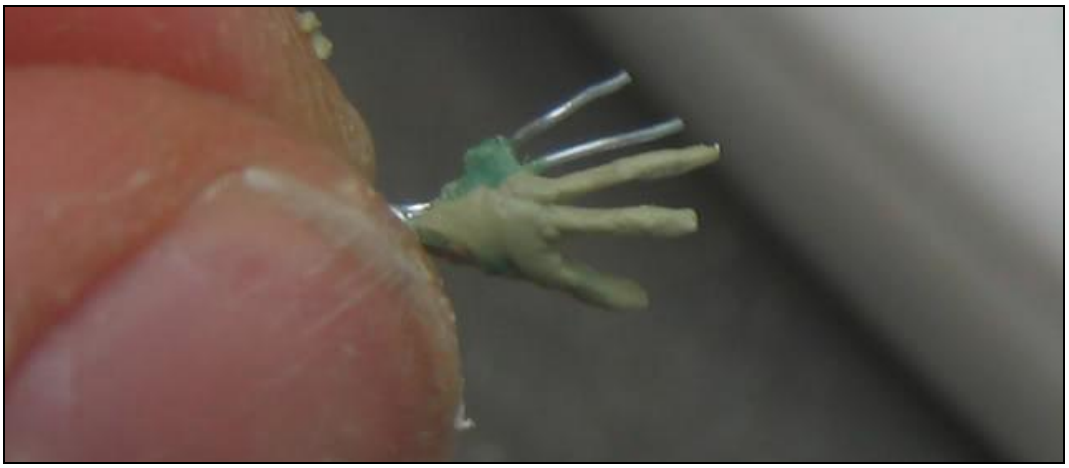


Se comienza a trabajar usando una base de masilla verde, para dar las formas básicas sobre las que esculpir luego.





Después, se recubren los alambres para ir dando forma a los dedos y al resto de la mano, usando Fimo o Magic Sculpt, que nos permiten un trabajo más fino.



Sobre esa base, ya iremos trabajando poco a poco para dar la forma final a todas las partes (tendones, nudillos, muñeca, etc.).







Para una escala de 28 mm el proceso es el mismo. Mejor aún, es más fácil porque no requiere estudiar tanto el volumen (por ejemplo, de las distintas alturas volumétricas de los tendones de la mano).

2.4.2. Modelado de ropa sobre la anatomía – Por Freeman

Ahora voy a poner un proceso bastante extenso del modelado de los pantalones, porque creo que le puede venir bien a mucha gente. Lo primero, aclarar que este tipo de arrugas son para ropa más o menos ceñida, por lo que se modelan sobre una anatomía bastante terminada.



Comenzamos colocando la aplicación en forma de "churro".



A continuación la fundimos con el cuerpo.



Y finalmente, alisamos con el pincel.



Ahora vamos a complicarlo añadiendo algunas más. El mismo proceso que antes.





Ahora vamos a usar una técnica que consiste en partir la aplicación en dos para dividir la arruga.



Y ahora os enseñare otra técnica que consiste en añadir más aplicaciones pequeñas, fundiéndolas después. Primero colocamos las aplicaciones:



Usamos la paleta:



Y el pincel, para suavizar:



Este es el resultado final:



Estas arrugas las llamamos "en forma de z", y son las más comunes en la ropa. Podemos seguir añadiéndole más con la misma técnica:



Ahora voy a poner otro paso a paso del modelado de las arrugas del bajo del pantalón, con otra técnica.

Primer paso, ponemos una aplicación con el volumen aproximado por toda la superficie que van a ocupar las arrugas.



Después, con la paleta vamos marcando las hendiduras que forman las arrugas.



Ya tenemos las arrugas básicas preparadas:



Después, con el pincel alisamos y le vamos dando forma, incluso redondeando las esquinas para darles más "gracia".

En esta fase, podemos insistir con el pincel, modificando ligeramente la forma, hasta que nos convenza totalmente.



Y podemos continuar enlazando con la técnica anterior, para que no se note la transición entre un tipo de arruga y otro.





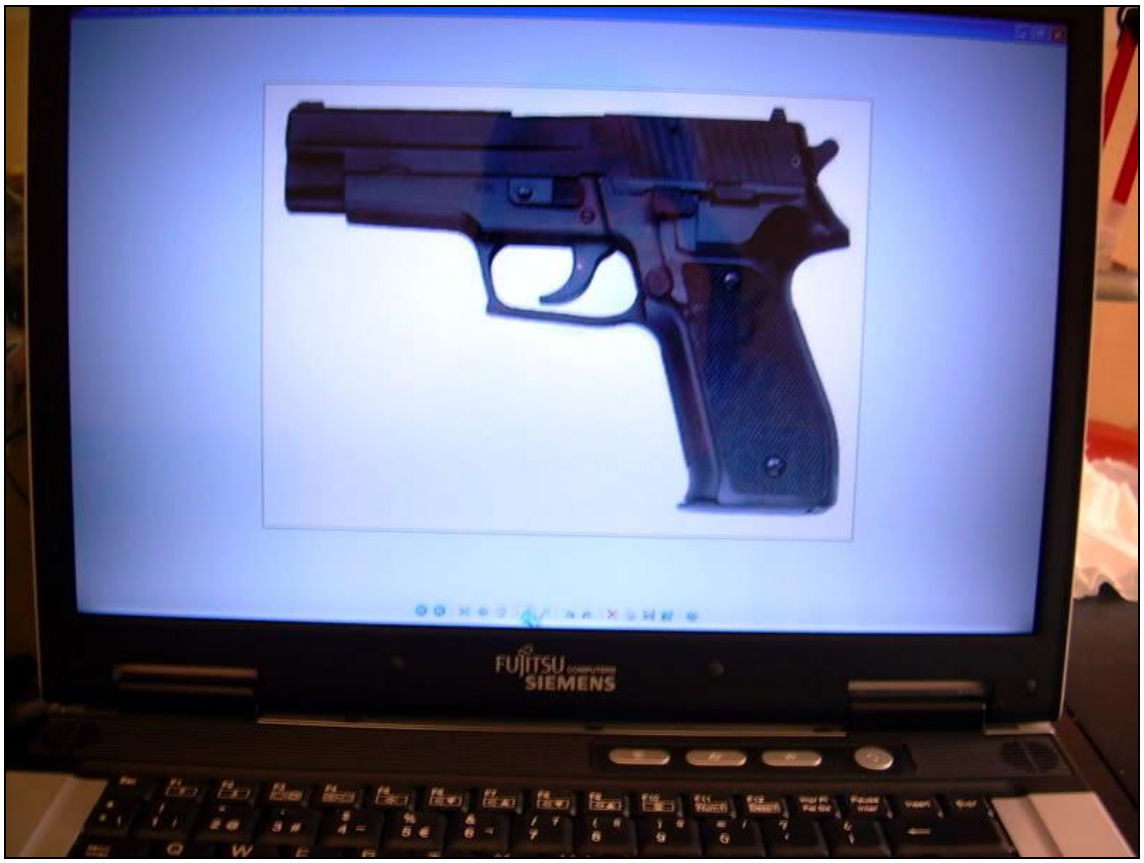
Creo que con esto quedarían cubiertas las arrugas más comunes. Aquí está el pantalón terminado.



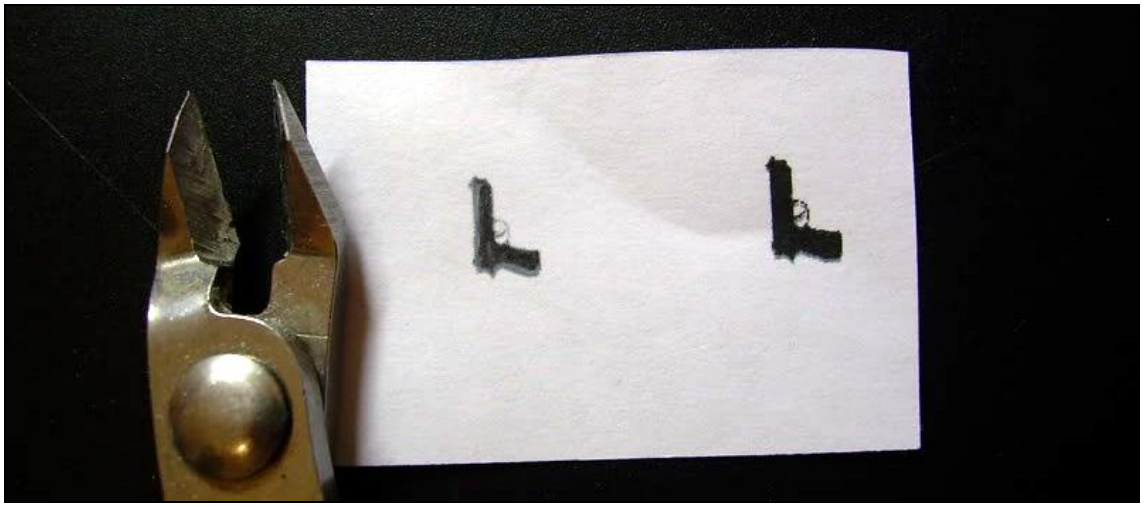
2.4.3. Cómo hacer armas de fuego – Por Hatsetsut

Bueno, pues al final me he decidido, aquí tenéis el tutorial que comenté hace tanto tiempo, más vale tarde que nunca ¿no?

Primero se escoge una buena imagen del arma en cuestión, una imagen donde se vea bien el detalle.



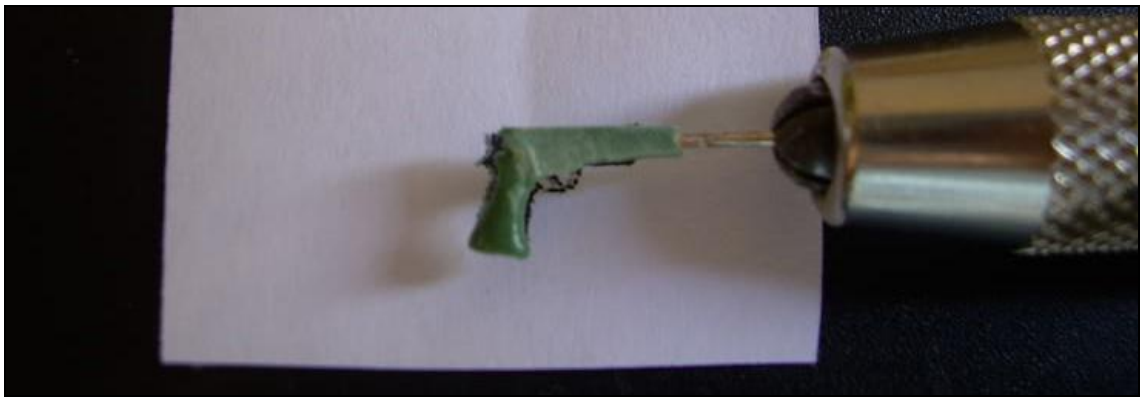
Se decide el tamaño de la pistola en 28 mm (comparando con otras miniaturas, etc.) y se modifica el tamaño de la imagen. Después, se oscurece la imagen en Photoshop para que se vea bien la silueta y se imprime a escala.



Se coge un alambre rígido (de cobre a poder ser) y se hace un armazón del arma siguiendo la imagen impresa.



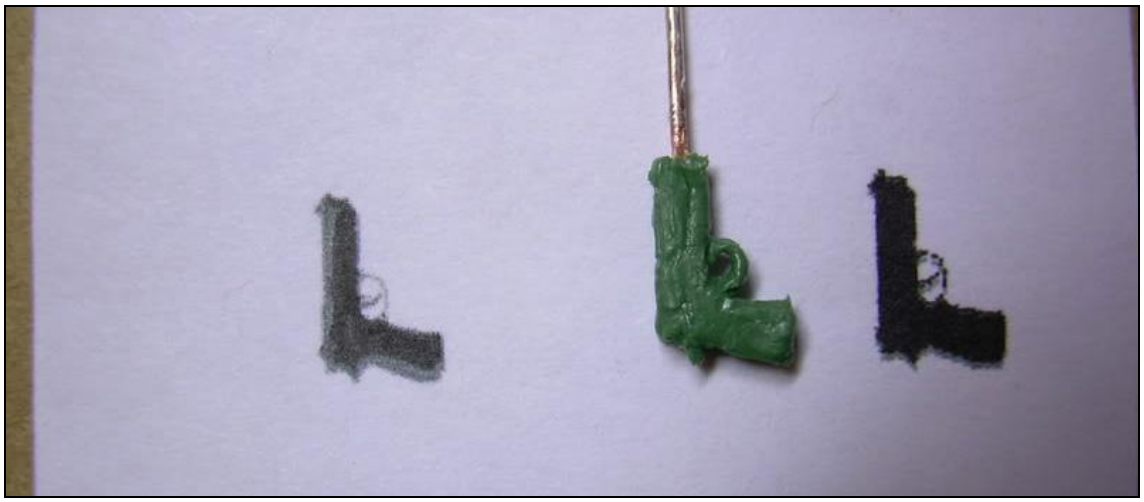
Se recubre el alambre con masilla y se da una forma plana en la parte donde irá el cañón y el detalle del arma. También se da la forma básica del mango.



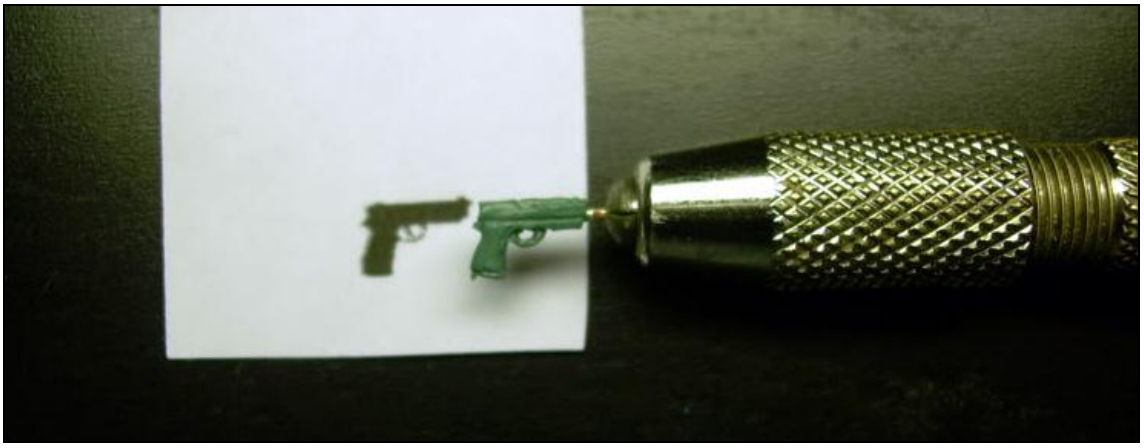
Una vez seca la masilla, se puede limar para conseguir la forma deseada. Además, se crea una superficie rugosa para una mayor adherencia de la masilla que iremos poniendo encima.

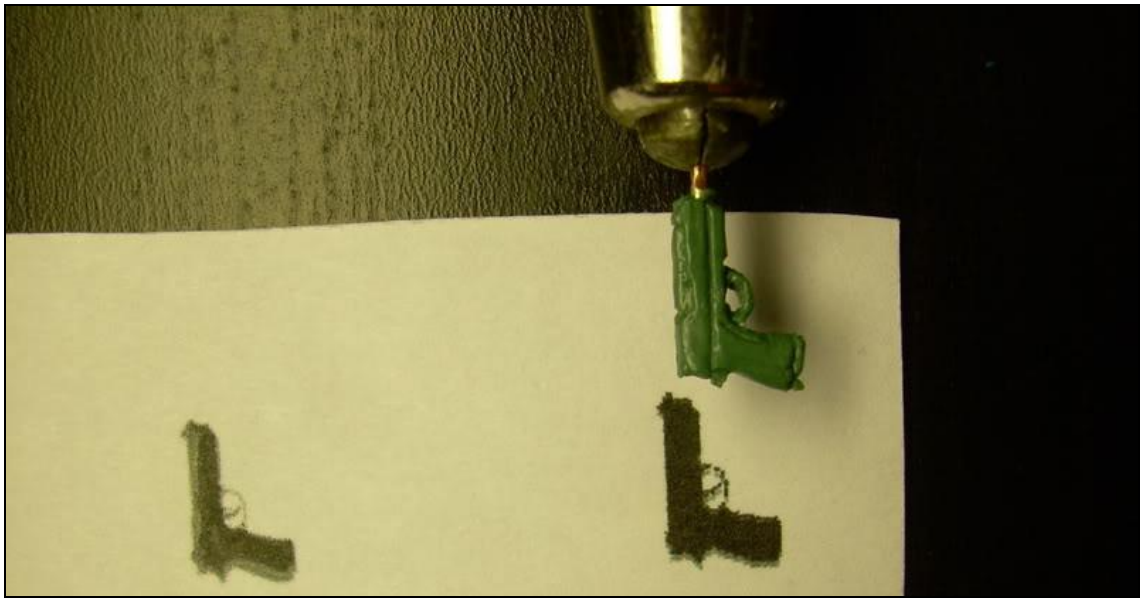


Ahora ya podemos poner masilla y dar la forma del arma.

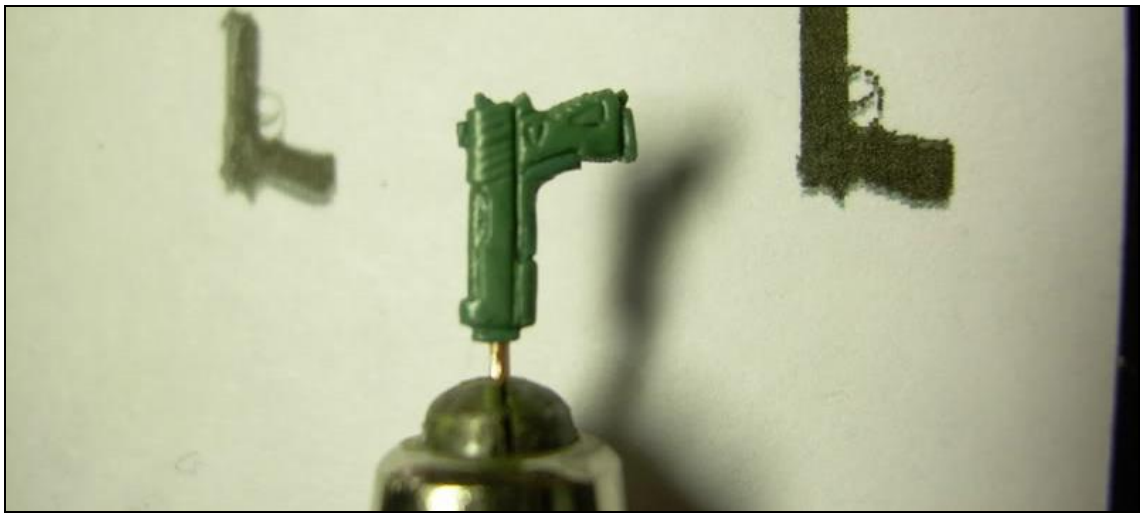


Empezaremos alisando la superficie y marcando los detalles más importantes.





Dejaremos que la masilla coja consistencia* durante tres cuartos de hora o una hora (dependiendo de la cantidad de endurecedor que le hayamos puesto) y procederemos a hacer el detalle más fino marcando con una herramienta muy pequeña y afilada.
*La masilla está lista cuando marquemos con la herramienta y en vez de combarse la masilla se corte y haga bordes rectos.



Por último, si queréis pulir la masilla después de que esté seca y darle brillo, podéis usar una lima de esteticien que tiene cuatro lados: tres limas (cada una de un grosor) y una última superficie que pule. La podéis comprar en tiendas de peluquería, es muy recomendable, sobre todo para grandes superficies.

Estas otras armas están hechas del mismo modo:



2.4.4. Pelaje – Por Freeman

Antes de hacer la textura de pelo hice una plancha de Milliput sobre la que va a ir el pelo, aquí podéis ver la parte de abajo ya hecha (foto izquierda). Como los pelos montan unos sobre otros, empiezo de abajo a arriba. Además, si se endurece la masilla y hay que seguir más tarde, no pasa nada, montamos los siguientes encima.

Ahora coloco unos churritos con el tamaño de los mechones, esto hace que ya desde el principio tenga distintos volúmenes (foto derecha).





Luego con una paleta voy separando los mechones en otros más pequeños, intentando además darle volumen en varios sentidos, y levantando unos mechones más que otros para que no queden todos simétricos (foto izquierda).

Y por último ya se le hacen mechones muy finos con una paleta mas pequeña, intentando ya dejarlo lo más limpio posible (foto derecha).





2.4.5. Brazaletes – Por Freeman

Después de dibujar con un lápiz por dónde va a ir el brazalete, le hago una pequeña hendidura. Yo la he hecho con minitaladro, pero se puede hacer con *cutter* y lija (foto izquierda). Después, le ponemos el brazalete usando un churro de masilla (foto derecha).





Posteriormente, añadimos una pequeña aplicación para resaltar el efecto de aplastamiento. En la parte de abajo podéis ver el efecto terminado y arriba la aplicación sin fundir.



El efecto terminado, si os fijáis, es similar al del pecho aplastado por la correa.



2.4.6. Lona enrollada – Por Stalheim

Se coge una bolsa de plástico, por ejemplo, y por las caras interiores le das algún antiadherente, puede ser vaselina.

Haces una torta de masilla y la pones dentro, solo con duro o duro y miliput.





La estiras bien con algo que haga de rodillo. Cuando la tengas estirada, pero con algo de grosor (no la dejes demasiado fina), la dejas secar un poco, no del todo, 15 - 20 minutos o así.



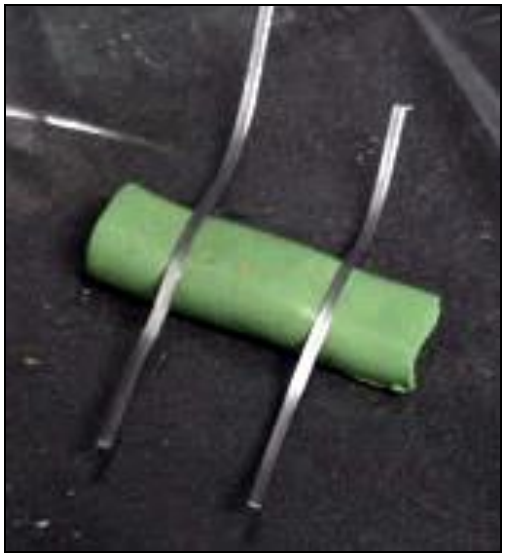


La cortas con las medidas que quieras y la enrollas (si la has dejado secar lo suficiente, pero sin pasarse, se hace muy bien).





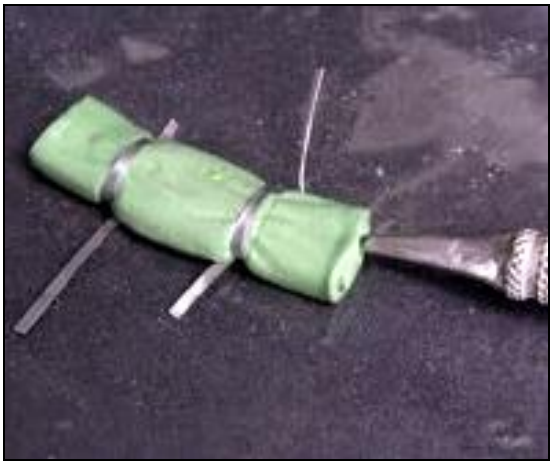
Cortas un par de tiras de estaño, cable trenzado o hilo (si quieres simular cuerda). Aprietas un poco por detrás el estaño, para que haga la tensión en la tela.





Le haces unas arruguitas con alguna herramienta y le ahuecas un poco los bordes.





Le pegas un par de tiras pequeñas de estaño sobre las anteriores, para simular los sobrantes de las correas (lo siento, vaya mierda de foto). Y finalmente, le haces unas hebillitas con un churrito de masilla, o si no te quieres complicar la vida, directamente le pones un cuadradito de masilla o algo así.





2.4.7. Oreja – Por Stalheim

Pegamos una bolita de masilla alargada y luego la aplastamos por el lado de delante. Por último, con un pincel de goma (por ejemplo, podemos usar otras herramientas) hacemos unas hendiduras en la parte de arriba y la de abajo, dejando una tirita en medio.







2.4.8. Boina militar – Por Stalheim

Colocamos una bolita de masilla encima de la cabeza (procurad calcular bien el tamaño, así no tienes que recortar después). Con la imagen te haces una idea. En la segunda y tercera foto, la aplastas hacia un lado, procurando que le quede bien "calada".





Ahora le doy forma, por el lado que no tiene la caída, con una espátula. La ciñes bien al lateral de la cabeza pero dejando un poco de volumen, y cortas lo que sobra. Y en la última, si quieres, le marcas un ribete o le haces un churrito que simule el refuerzo de cuero.



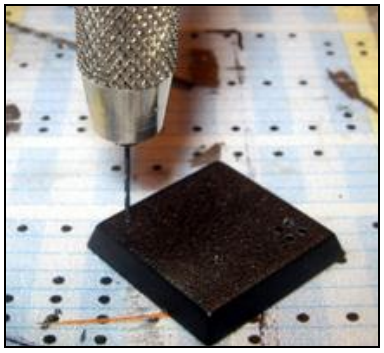


2.4.9. Remaches – Por Daneel

Bueno, yo para los remaches tengo mi pequeño truco casero. Espero que os guste y le sirva de utilidad a alguien.

Primero, cojo una peana y le practico varios orificios con una broca. Podéis aprovechar diferentes zonas de la misma peana para tener plantillas con diferentes diámetros según la broca que utilicéis.

Después, cojo un trozo de matriz que sea más o menos gruesa (suelo tener guardadas para estos menesteres) y la caliento con un mechero hasta que se reblandezca. Esta es la parte más delicada, porque si te quedas corto se queda dura y si te pasas se ennegrece (o incluso se inflama), y en el siguiente paso se te quedará pegada a la plantilla.





Después, y antes de que se enfríe, presionáis el plástico contra la plantilla del grosor escogido. Al retirar la matriz tiene que tener un aspecto parecido al de la foto 2. Lo siguiente es recortar los remaches con un cúter.



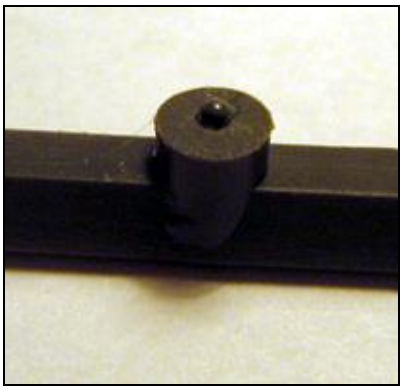


El resultado son unos remaches de un ancho estandarizado y con una cara plana.

Como no todos tendrán exactamente la misma profundidad, yo lo que suelo hacer es ponerme una tarde a hacer un montón de una sola vez (15 ó 20), y luego los guardo. Así seguro que hay varios que serán más o menos iguales.

Por último, solo falta poner una pequeña gota de pegamento en la ubicación escogida, con un pincel húmedo recoger el remache y colocarlo en su destino final.





¿El resultado? A mí me gusta. Bueno, pues lo dicho, espero que os haya gustado y os sirva de utilidad. Los torpes como yo tenemos que recurrir a estos pequeños truquillos para compensar nuestra falta de habilidad.

2.4.10. Cota de malla – Por Freeman

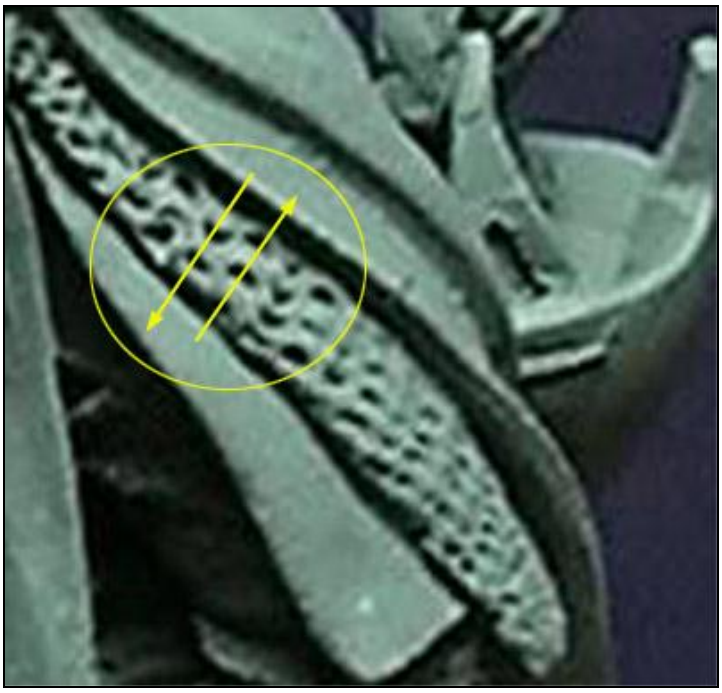
En este caso, la cota de malla la he hecho directamente sobre una prepieza de metal, por eso podéis ver en la foto cómo he modelado los volúmenes de la cota como si fueran una tela sin textura (foto izquierda). Para hacer las anillas utilizo una herramienta hecha con una broca rota (foto derecha).





El proceso para hacer la cota sobre metal es sencillo porque se trata de algo mecánico. Eso sí, requiere de mucha práctica y muchísima más paciencia. Con la herramienta voy haciendo anillas clavando la punta y levantando un poco el metal, con lo que me queda media anilla. Hago una fila en un sentido y luego otra en el contrario, siguiendo un patrón como el del esquema:

(((



No hace falta golpear con nada, simplemente haces presión con la herramienta sobre el metal y se clava la punta. Lo que sí es verdad es que alguna vez se te puede resbalar y pincharte un dedo, por eso me pongo un poco de esparadrapo en los dedos con que sujeto la figura.

Aquí podéis ver una parte con cota y otra sin ella (izquierda). Y a la derecha, la foto final de la figura en metal imprimada.





2.5. MINIATURA DESDE CERO (SCRATCH) – Por Freeman

En este tutorial se van a desarrollar algunas nociones básicas de cómo modelar una miniatura desde cero, pero centrándonos en los pasos que nos van a definir la figura anatómica en sí, y no en el resto de la miniatura (ropas, armadura, equipo, accesorios, etc.). Todos esos pasos se detallan más extensamente en el capítulo 4.3, de modelado a nivel alto.

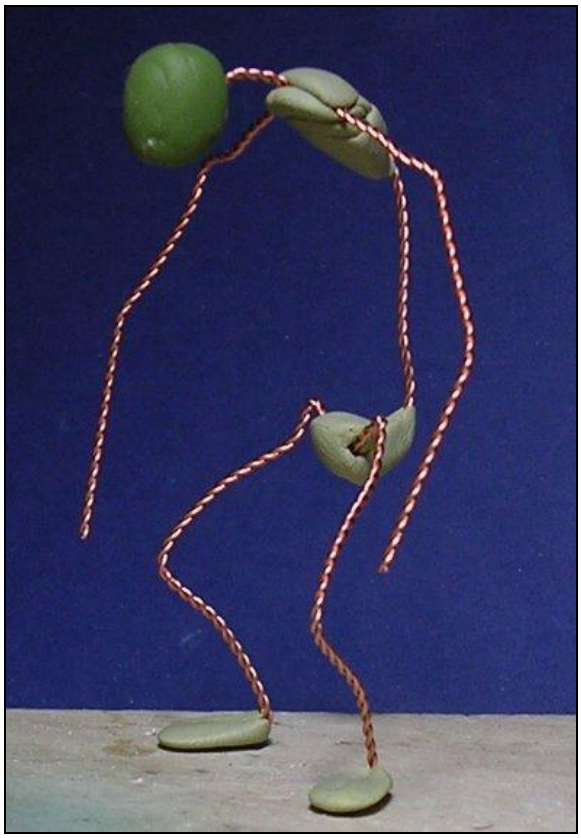
Herramientas

Aquí tenéis una foto con las herramientas que he usado: una paleta grande de las que venden en cualquier tienda de manualidades (izquierda), otra más pequeña que me he fabricado yo para los detalles más finos (centro) y un pincel del número 1 para alisar las aplicaciones (derecha). También uso aceite corporal para que resulte más fluido fundir unas aplicaciones con otras y alisar la superficie de la plastilina.



Ejemplo 1: orco – Por Freeman

Se parte de una estructura básica, basada en un esqueleto de alambre que posee las proporciones que le queramos dar a nuestra miniatura (ya no son las mismas en un humano que en orcos, enanos, etc.).

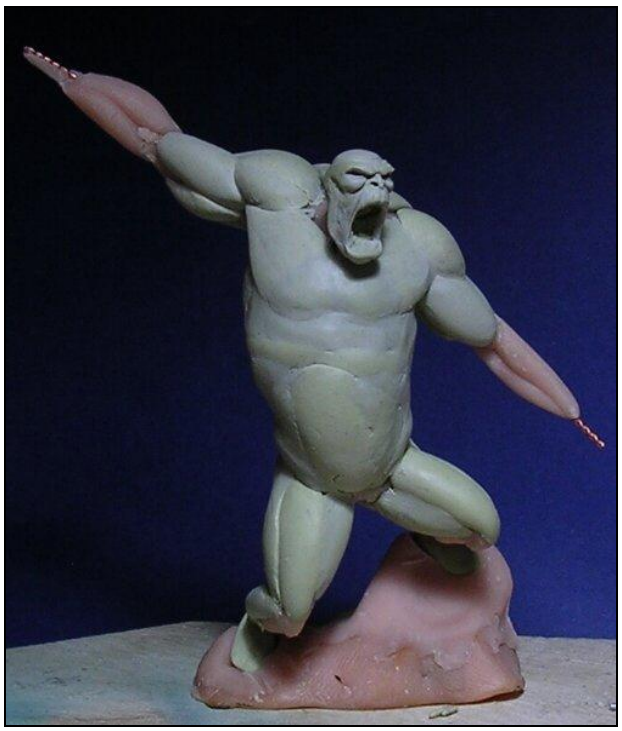
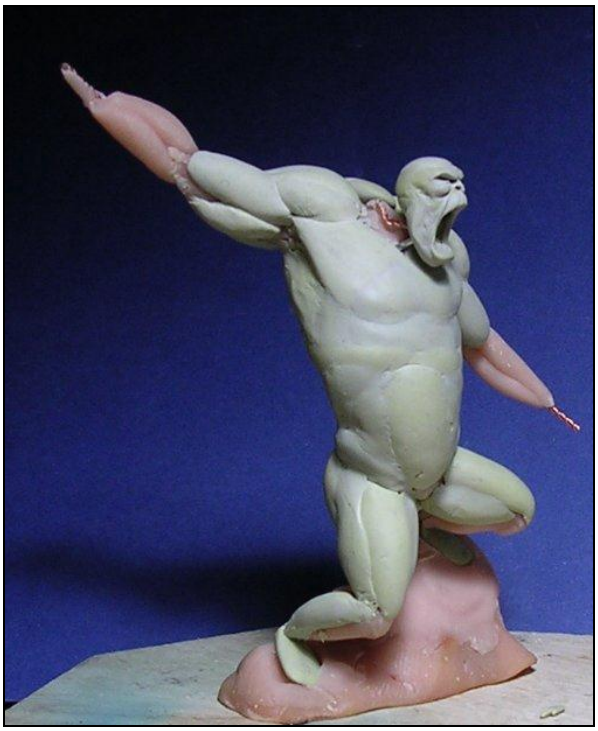




Se comienza a modelar la figura por la zona en que se asienta todo el peso de la miniatura. Esto es una norma fundamental para todas las figuras, ya que ese es un punto fijo que no puede variar durante el proceso de modelado. Generalmente son las piernas y pies, pero puede tratarse de otras zonas, como veremos en el segundo ejemplo.

Sobre la estructura básica, con la pose adecuada, se van añadiendo aplicaciones de masilla que dan forma a los principales músculos y partes del cuerpo. Es imprescindible la documentación y, en estos casos, he usado libros de anatomía y de culturismo, para tener claro el comportamiento de los músculos según el movimiento del cuerpo.

Después, el proceso consiste en unificar e integrar toda la estructura muscular, obteniendo una figura bien definida, aunque poco detallada.

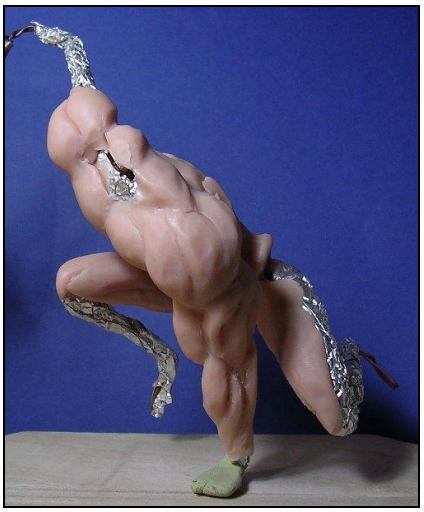


Después, iremos rematando el resto de partes incompletas, detallándolas y unificándolas (las manos, pies, cabeza, etc.), cada una con su proceso correspondiente.



Ejemplo 2: bestia – Por Freeman

Aquí podemos ver cómo es posible usar otros materiales aparte de la masilla para conformar la estructura básica y no gastar tanta innecesariamente; en este otro caso, papel de plata arrugado. También vemos cómo, en este caso, nuestro punto de apoyo de la miniatura en el suelo es la mano y el brazo.

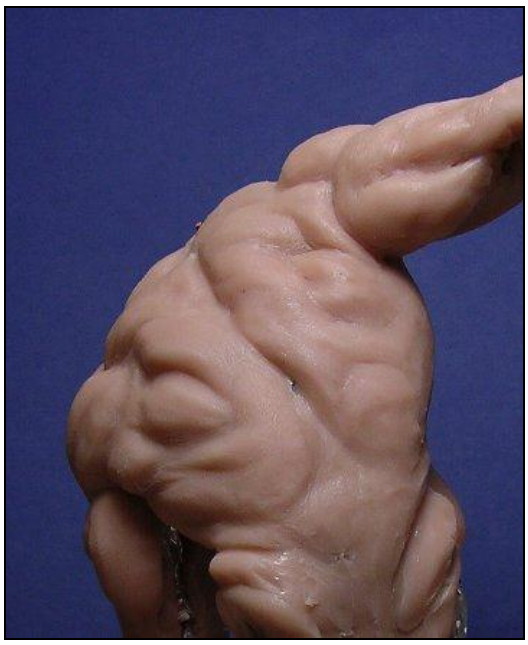

Ahora lo único que he hecho ha sido continuar trabajando todo el brazo sobre el que se apoya la figura, así como la parte del pecho y la espalda, que es toda la zona que soporta una mayor tensión en esta postura.




La espalda es una zona muy compleja, ya que la forma de los músculos cambia bastante dependiendo de la postura, por ello de momento solo voy añadiendo unos volúmenes aproximados, teniendo cuidado de no perder nunca la curva de la columna. De momento las piernas las voy dejando para más adelante, porque como van en el aire no me condicionan demasiado al resto de la anatomía.

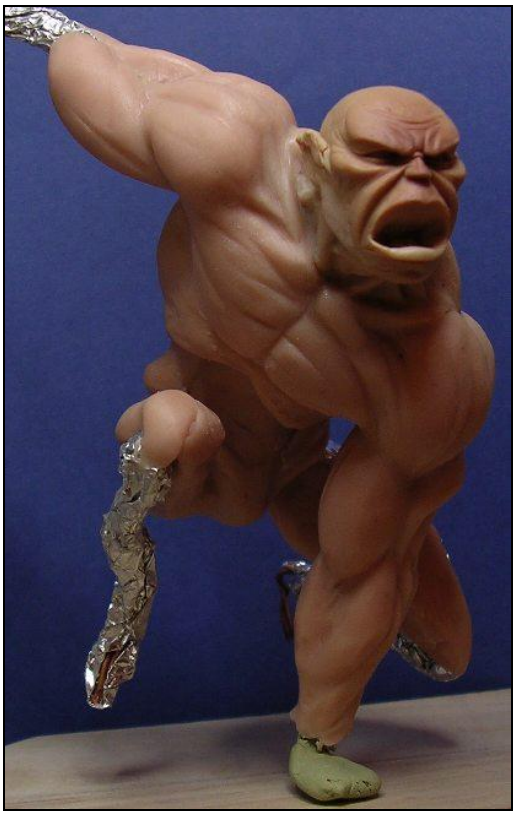
En las siguientes fotos podéis ver que me he aventurado a detallar un poco más la espalda, y también podéis comprobar la complejidad de los músculos de los que os hablaba. Esto es solo una aproximación, y más adelante es posible que haya que modificar algunos.





Como ya no podía resistirme, lo siguiente que hice fue ensamblarle la cabeza, y dejarle casi terminado el cuello, añadiéndole músculos y tendones. Tampoco me resistí a ponerle incluso una vena en el cuello para ver el efecto.





A continuación, le he modelado los muslos y glúteos para poder ir cuadrando todos los músculos del final de la espalda. Al llegar a este punto, puedes ver que si te has confundido con los músculos de la espalda, es difícil que te coincidan con los de la cintura. En ese caso, como el *sculpey* está aún en fresco, nos permite modificarlos hasta que nos cuadren todos. Un consejo a la hora de modelar este tipo de músculos tan grandes: la herramienta más perfecta que tenéis son los dedos, así que no os cortéis a la hora de usarlos para modelar.



Ejemplo 3: banquero – Por Jeremie Bonamant

Este tercer ejemplo, se va a limitar a una galería de imágenes del proceso que Jeremie llevó a cabo para modelar esta miniatura, y algunas indicaciones básicas. Lo he recuperado del post que escribió en el foro y que, como tiene pocas explicaciones y el proceso es muy visual, creo que con las fotos es más que suficiente.

Inspiración y referencias





Esqueleto y postura







Ahora se añade *milliput*, para que el armazón quede más rígido, y después duro (masilla verde), para que el fimo que se usará en el modelado se pegue bien al armazón.





Ahora, mientras la masilla verde está aún fresa, se aplica el fimo (fimo classic), aplastándolo para asegurarse de que se pega bien, y añadiendo una cantidad de volumen adecuada.





Modelado del cuerpo

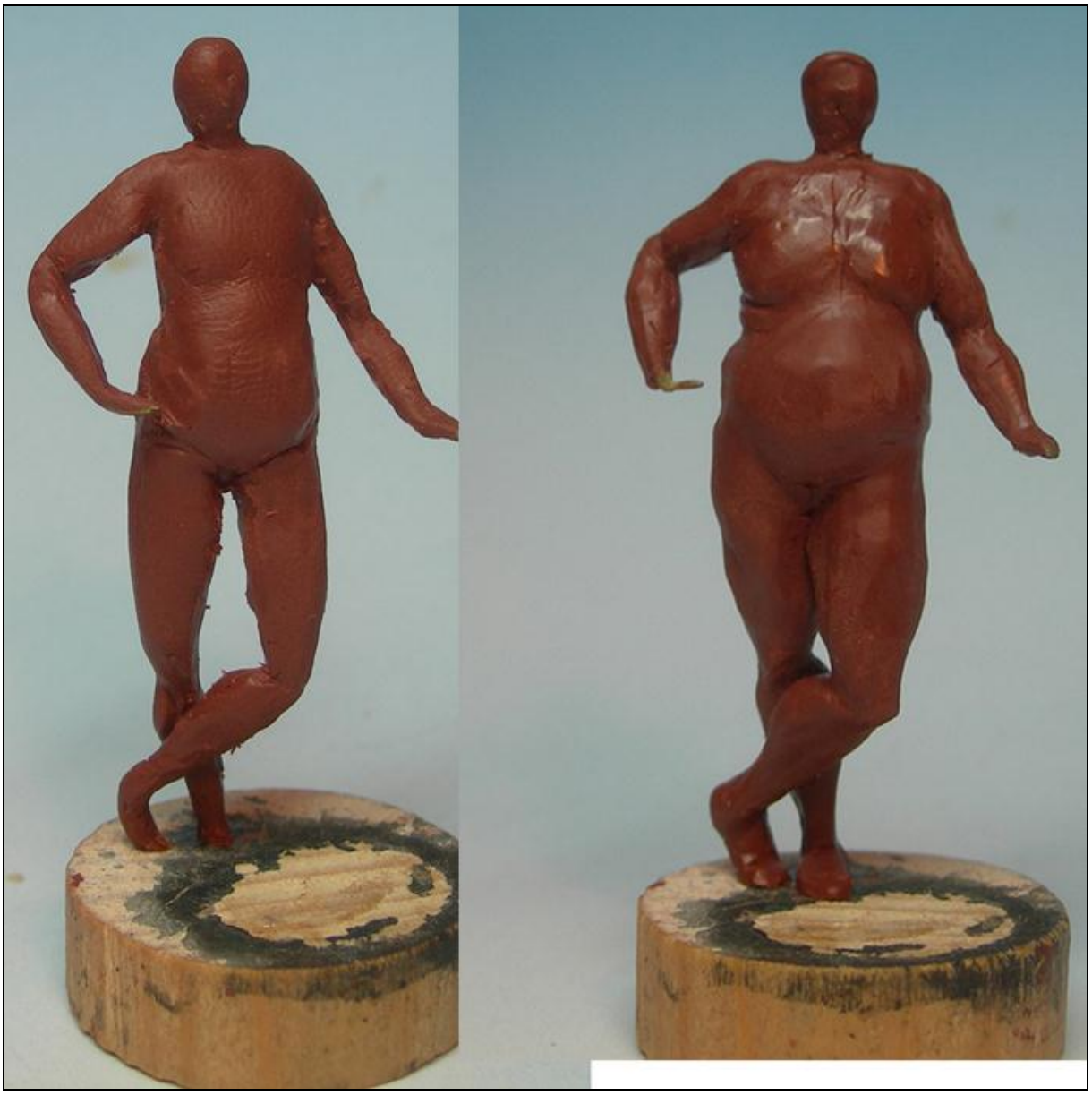
A partir de ahora, se modela el resto de la miniatura, mediante pasos sucesivos, añadiendo diferentes capas y volúmenes, y corrigiendo los errores.











En la miniatura, el peso está sobre la pierna derecha, y se ha desplazado la cadera sobre la izquierda. Se han hecho gruesas las pantorrillas, el vientre y el pecho. También se han hecho grandes hombros para el equilibrio del cuerpo.









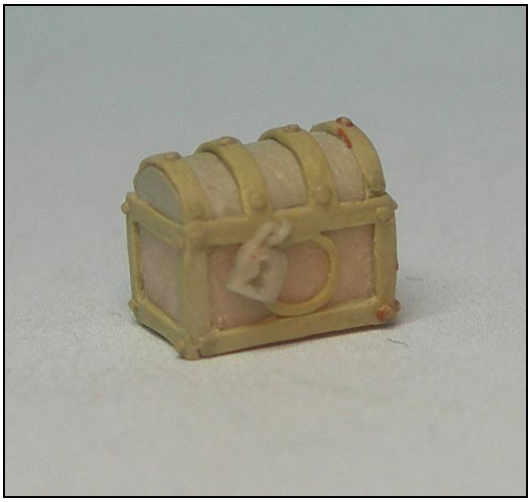


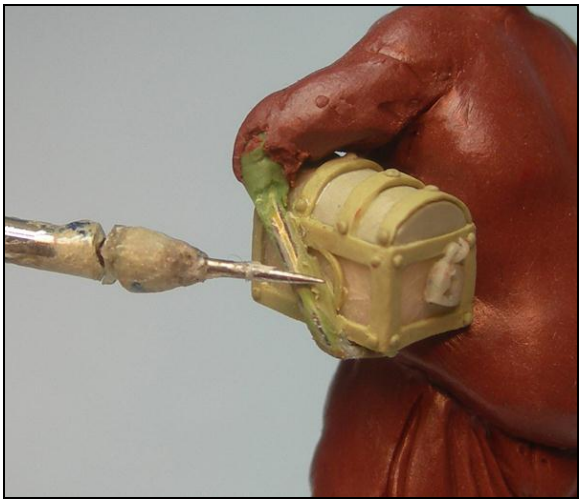
En este nuevo paso hay más volumen sobre el vientre, para que no se parezca a una mujer embarazada. Hay algo menos de pantorrillas y más grasa sobre la rodilla. También he movido las nalgas de acuerdo al movimiento de las caderas y he cambiado la posición del brazo para acentuar la postura.









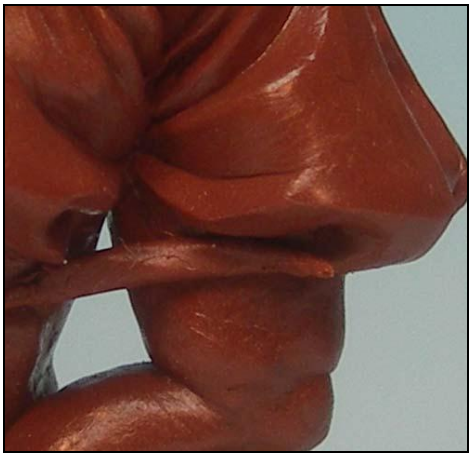










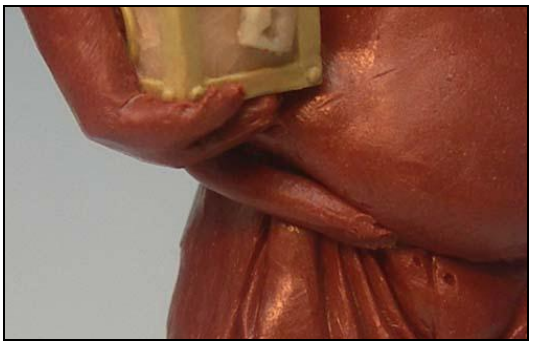
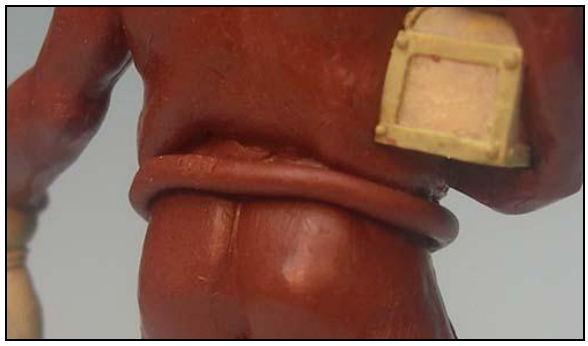










































Modelado de la cara

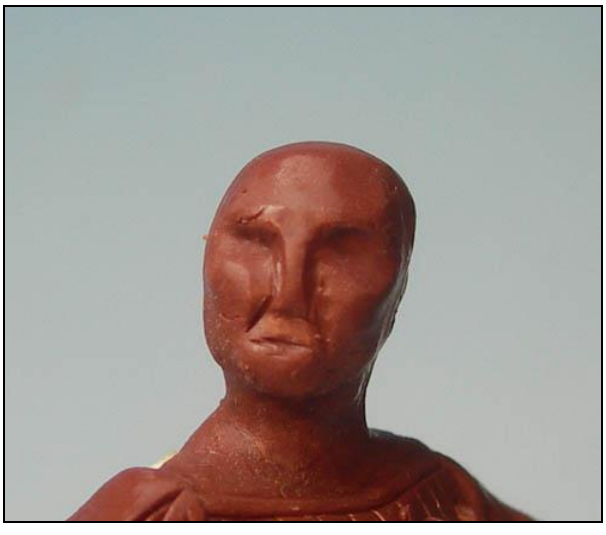
Como todo el proceso de modelado, está hecho con Fimo, sin cocer aún. Se ha colocado un trozo de plástico en el cuello para tener un punto de apoyo y no cargarse el trabajo ya hecho.

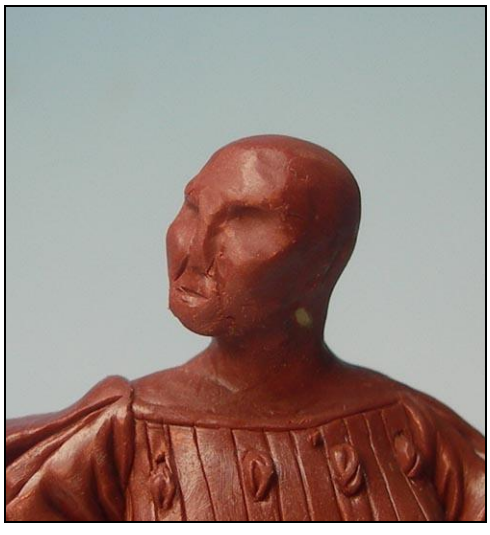


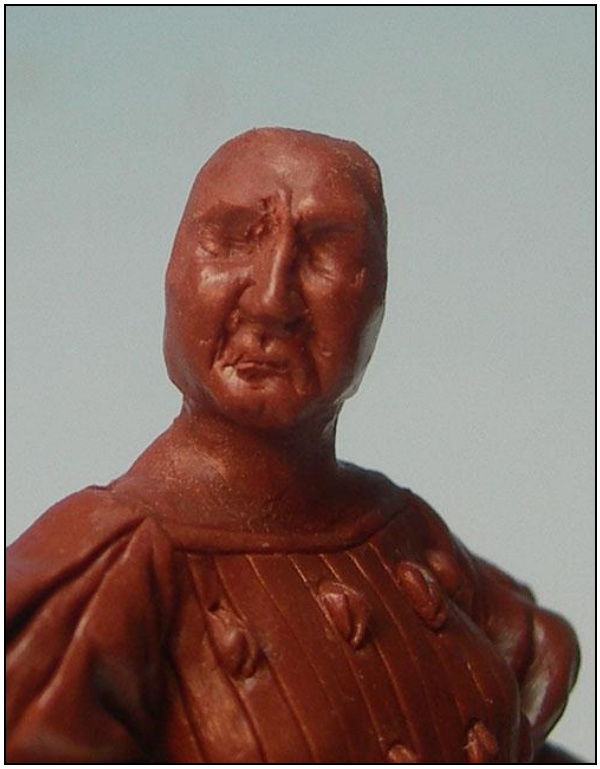










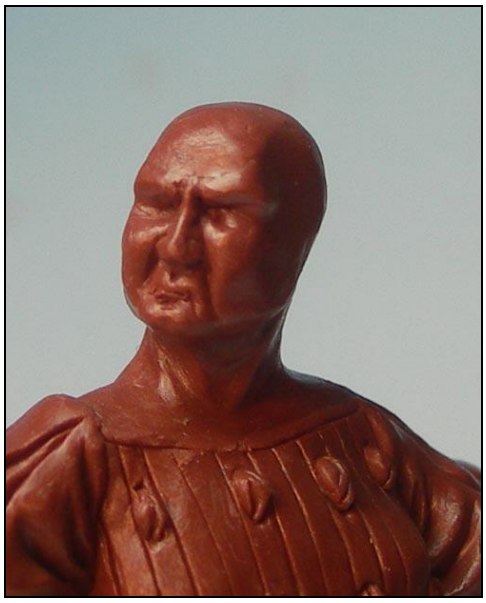












Y a partir de aquí, la necesidad de acabar cuanto antes la miniatura hizo que Jeremie no pudiera seguir fotografiando y posteando el proceso tan detalladamente, de forma que el tutorial queda un poco "incompleto". Pero de todas formas, es muy útil e instructivo en todas sus etapas anteriores. Para finalizar, os pongo las fotos finales de la miniatura, tanto de escultura como de pintura.







2.6. PAP DEL MODELADO DE UNA CABEZA – Por Freeman

Como muchos sabréis, el paso a paso de modelar una cabeza es algo que tengo pendiente desde hace mucho tiempo, demasiado diría yo, así que por fin me he currado uno para que ya no me podáis llamar mentiroso.

Como hacer un proceso de una cabeza en pequeño es más tedioso y no aporta nada diferente, excepto unas fotos más borrosas, he decidido hacerla en Sculpey Firm a escala 1/10. La cabeza en concreto es un intento rápido de retrato, lo que tampoco afecta al proceso de modelado, así que no es necesario que os enseñe la foto del retratado, cuando esté terminado igual algunos lo reconocéis.

Espero que a unos cuantos os sirva de referencia, al menos para empezar a modelar, y para despejar algunas dudas que tengáis los que ya estéis dándole a las masillas.

Hago un resumen rápido del material que he usado para modelar:

- Paleta grande de madera para las aplicaciones (la venden en cualquier tienda de manualidades).
- Lanceta pequeña de metal.
- Pincel sintético (da igual la medida, pero que tenga bien la punta).
- Aceite corporal.
- Agua.
- Lija de esponja de varios grosores.

Comenzamos con la estructura base, sin duda lo más importante de la pieza, como siempre. Sobre una bola de papel de aluminio pegada a un pincel coloco una estructura que se descompone básicamente en una bola para el cráneo y un volumen básico con la forma de la mandíbula que cuelga de la bola.

Sobre esta superficie marcamos unos parámetros básicos, como los ojos, nariz y boca; así nos aseguraremos que el error de proporciones es mínimo.

Algo muy importante que tenemos que tener en cuenta es la proporción entre la cara y el cráneo: tendemos a modelar las caras como si fueran casi la totalidad del cráneo, y luego quedan unas cabezas con una cara enorme fuera de la escala de la figura, y un cráneo diminuto, lo que nos lleva a agrandar aún más la cabeza si queremos dejarla proporcionada. Teniendo controlado este primer paso, seguramente evitaremos ese problema.

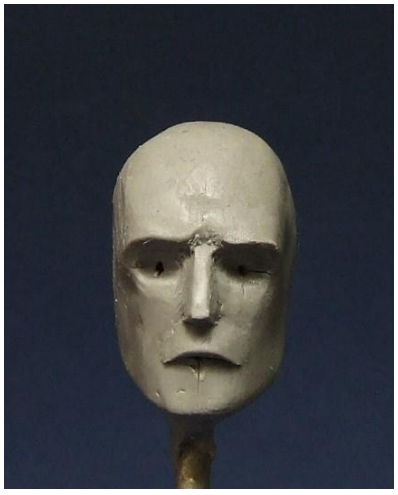




Yo siempre comienzo por la parte de la frente y las cejas, ya que es lo que le va a dar fuerza y expresión a la cara. En la primera foto podéis ver una aplicación con la forma y el tamaño en un lado y, en el otro, la aplicación alisada con la paleta humedecida ligeramente en aceite.




Seguidamente coloco una aplicación base para la nariz y otra para el labio superior; son solo orientativas, para luego ir añadiendo encima.





Ahora vamos ya a colocarle el párpado superior: para ello utilizo un pincel humedecido ligeramente en aceite, así se pega al pincel pero no demasiado, y nos permite colocarlo en su sitio y darle forma. Con la paleta no quedaría tan limpio al ser más dura y dejar marcas.




Fijaos en la importancia del volumen: los párpados, al igual que los labios, deben tener forma semiesférica visto desde abajo; esto le da más riqueza a la figura.




Ahora le vamos a poner una aplicación clave para darle realismo a la cara, el volumen que va entre el párpado superior y la ceja (foto 1). Es algo que mucha gente omite, pero os aseguro que es importante para darle vida a un rostro.

En las fotos 2 y 3 podéis ver las aplicaciones fundidas. También le he dado una forma básica al labio, usando la lanceta pequeña. Posteriormente lo matizaremos todo un poco más.


Foto 1


Foto 2


Foto 3

Ahora añadimos pómulos y una base para el labio inferior, a un lado podéis ver una aplicación sin fundir y al otro ya fundida. Este tipo de aplicaciones más grandes las empiezo fundiendo con la paleta grande, luego con la lanceta pequeña y, al final, con el pincel y el dedo.



Seguimos añadiendo las aletas de la nariz y los párpados inferiores.



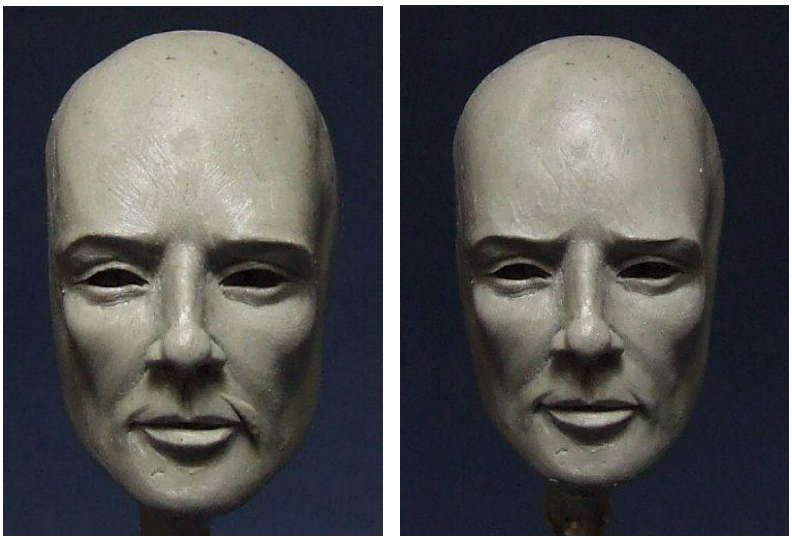
Añado una bolita para la punta de la nariz, y un poco más de puente.



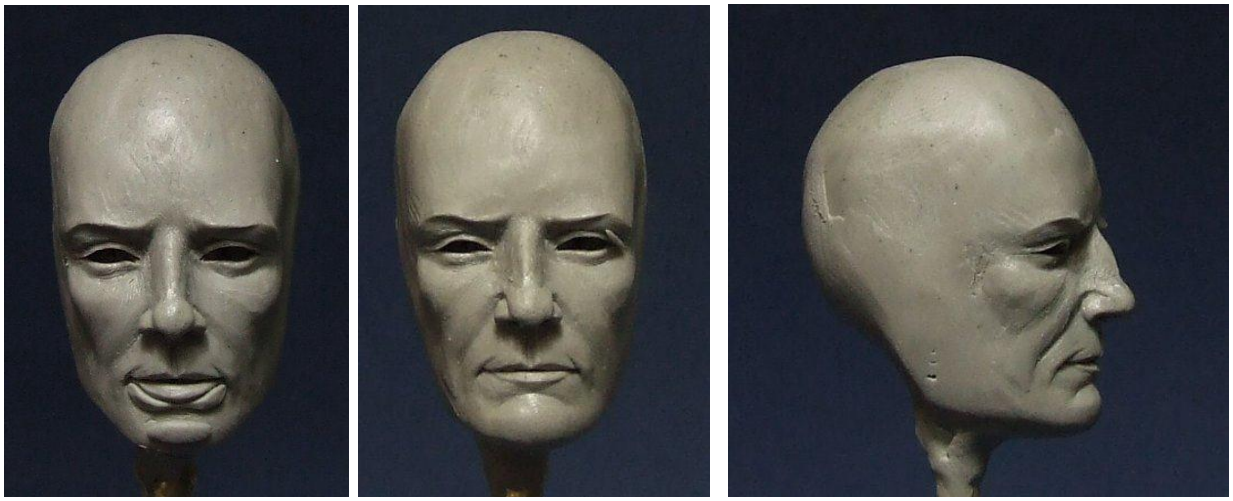
Añadimos más volúmenes a los lados de la cara. Este tipo de aplicaciones son las que le dan más realismo a la cara.



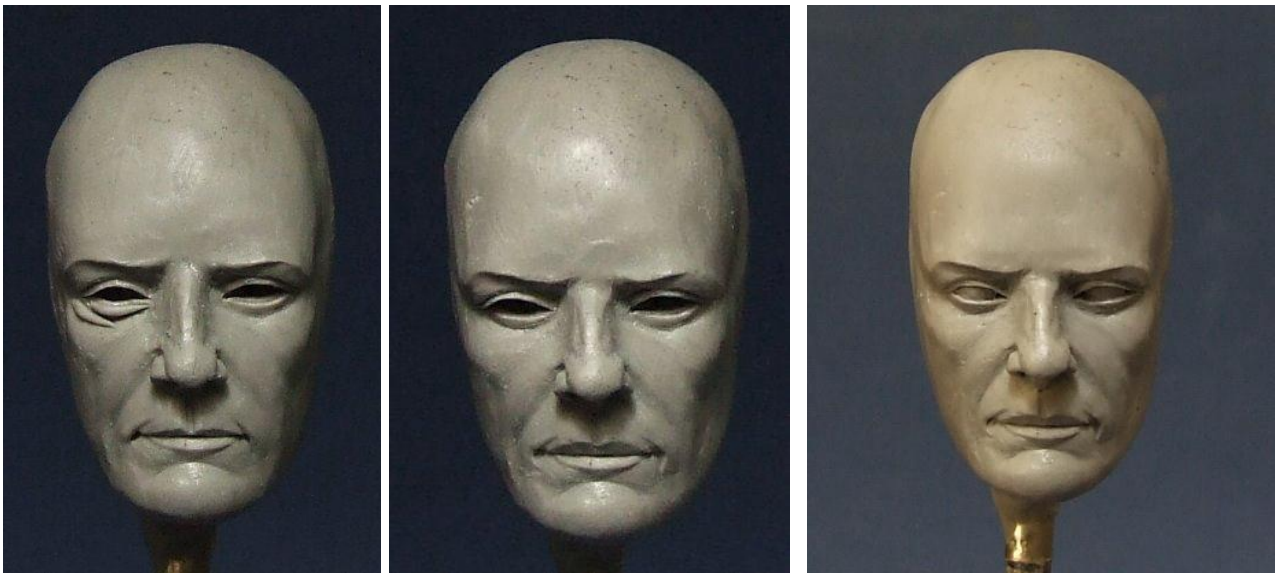
Ahora le añado las comisuras de los labios.



Los volúmenes de debajo de la boca y otro pequeño acento en los ojos.



Como el párpado inferior se me había quedado un poco hundido, le añado más para sacarlo; eso me lleva a ponerle también algo más de pómulo. Y por fin la bolita del ojo.



Hasta aquí se podría dar más o menos por terminado, ahora quedaría afinar más ciertos rasgos, poner pelo, orejas y demás detalles.

Espero que os haya sido útil.

2.7. COMPENDIO DE ANATOMÍA HUMANA – Por Víctor Yuste Vara

ÍNDICE

1- Tipos morfológicos y proporciones

- Biotipos
- Proporciones anatómicas

2- Diferencias entre géneros y depósitos de grasa

- Diferencias
- Depósitos de grasa

3- Conceptos básicos

4- Imágenes generales

5- Sistema esquelético

- Columna vertebral
- Caja torácica y escápulas
- Pelvis
- Rodilla y pie
- Hombro
- Brazo
- Mano
- Cráneo

6- Sistema muscular superficial

- Tronco y hombro
- Zona pélvica y muslo
- Pierna
- Brazo
- Antebrazo
- Mano
- Cuello

7- Bibliografía adicional

1- Tipos morfológicos y proporciones

Biotipos

Antes de meternos de lleno en la anatomía región a región, vamos a explicar los principales tipos morfológicos, es decir, la constitución general que puede tener una persona. Hay muchas clasificaciones, es posible que haya gente poco de acuerdo con ella, pero lo importante es la forma, no el nombre.

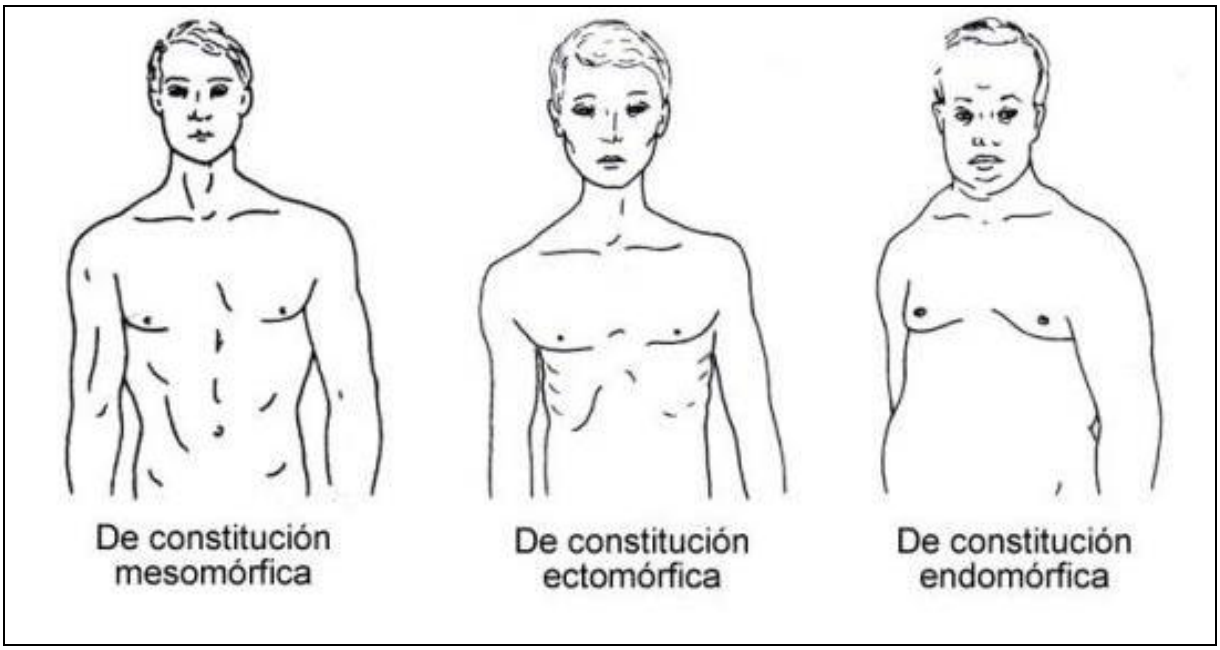
Es importante tener en cuenta el tipo morfológico del individuo que queremos esculpir, pues no tendrá las mismas proporciones nuestro hombre de batalla musculoso que nuestro escudero rechoncho y gordete.

ECTOMORFO: predomina la longitud, frente amplia, cara triangular con vértice inferior. Cuello largo y estrecho. Tronco largo. Abdomen corto. Ángulo del esternón agudo. Extremidades largas.

MESOMORFO: cabeza cuadrangular, tórax amplio, poderoso. Miembros muy desarrollados. Gran desarrollo muscular.

ENDOMORFO: gran desarrollo de las vísceras al servicio del aparato digestivo. Cara amplia, cuello corto y ancho. Tronco voluminoso sobre todo el abdomen. Miembros cortos.

Como es lógico, una persona puede tener cosas de uno y otro tipo, esto tan sólo define el individuo estándar de cada grupo (hay gente muy regordita y que aún así también tienen mucho desarrollo muscular).



Proporciones anatómicas

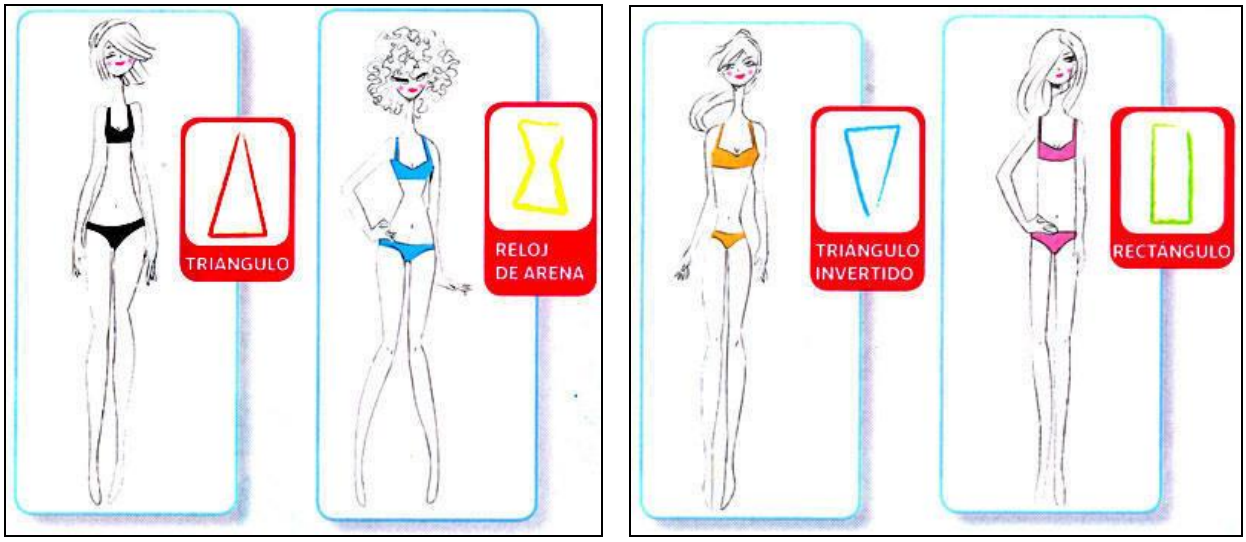
De forma detallada es complicado encontrar algún libro de anatomía que indique la relación entre las distintas partes del cuerpo. En general, con la descripción de los tipos y conocimientos del tamaño de los huesos, la proporción pierde importancia. Sin embargo, son imprescindibles para esculpir, así que pondré algunas referencias donde mirar todo esto.

http://todacultura.com/talleres/taller_dibujo/personas_perspectiva.htm

http://dnlvasco2.blogspot.com/2010/06/proporciones-del-cuerpo-humano.html

2- Diferencias entre géneros y depósitos de grasa

En cuanto a la forma del cuerpo femenino, todas las estructuras (músculo, huesos…) son las mismas, pero varía el tamaño y las proporciones. Una clasificación muy gráfica que he encontrado es la siguiente:



Como aspectos más significativos, hay que destacar la menor masa muscular de la mujer frente al hombre, las caderas más anchas y más estrechez de líneas generales que en el hombre. En este artículo se explica con más detalle las diferencias entre ambos:

http://www.portalplanetasedna.com.ar/cuerpohumano1.htm

Depósitos de grasa

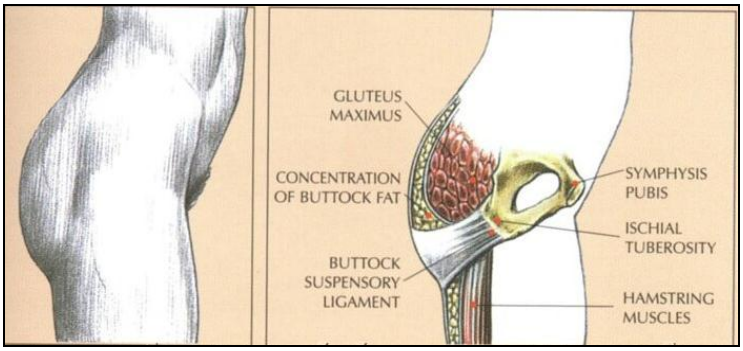
Es importante destacar que cuanto mayor sea la grasa que tenga la persona, más partes del cuerpo se recubrirán con ella. Por ejemplo, un hombre muy delgado sin apenas grasa, si cogiera algo de peso, seguramente se acumularía en el abdomen; si siguiera cogiendo peso, el abdomen seguiría creciendo, pero comenzaría a acumular grasa también en brazos, piernas, cara…

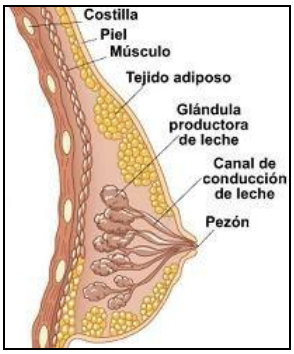
Por ello hay unas zonas donde suele acumularse la grasa de una persona, pero no son las únicas, si no las más visibles. A más grasa, más zonas cubiertas por ella.

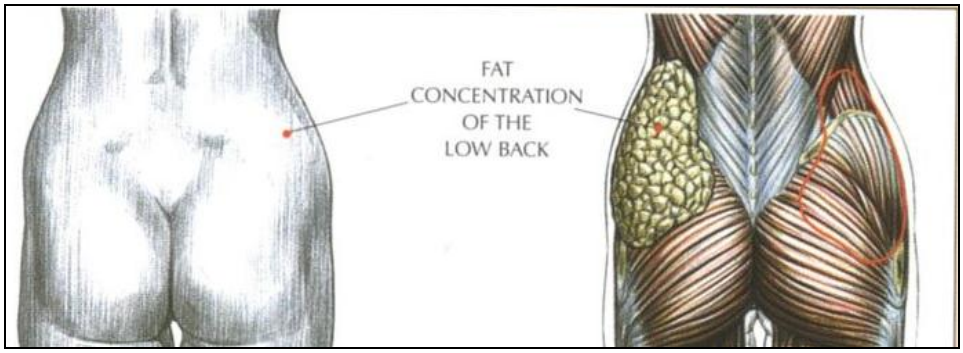
Las zonas más habituales según géneros para acumular esta grasa son (puede variar entre individuos):

Mujeres

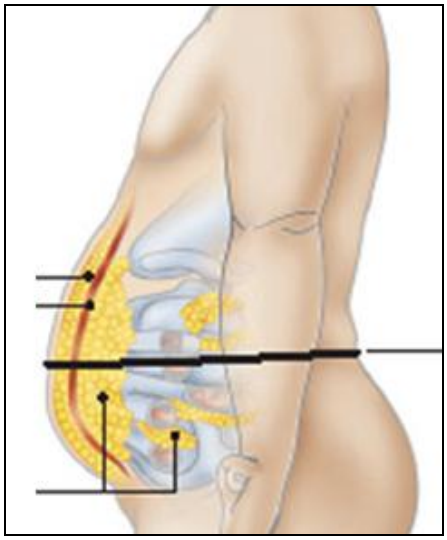
- Glúteos: suele haber mayor grasa en la parte baja del glúteo, aunque puede haberla también por encima
- Lateral de la espalda: situado a los lados de la cadera
- Pechos: el mayor o menor volumen se debe fundamentalmente a la grasa acumulada







Hombres



Abdomen: La distribución de la grasa es más homogénea en hombres, salvo en el abdomen, que es una zona que rápidamente se llena de grasa en la mayoría de hombres.

La cantidad de grasa que tenga la persona determinará la cantidad de músculo visible, así como su forma. Por eso en culturistas pueden verse todos y cada uno de los músculos, ya que su grasa es casi inexistente y únicamente la piel recubre la musculatura. En condiciones normales bajo la piel siempre hay una capa de grasa, que cuanto mayor sea más tapará el músculo. Algunos ejemplos para verlo más claro:



Un ejemplo de cómo el tríceps braquial (que ya veremos) se encuentra más o menos marcado según la grasa del individuo.

En la primera foto, podemos ver un tríceps marcadísimo en el que se ven todas las cabezas musculares, e incluso las fibras. En el segundo, vemos como el tríceps es mucho más voluminoso, pero también menos marcado, ya que la grasa es mayor.

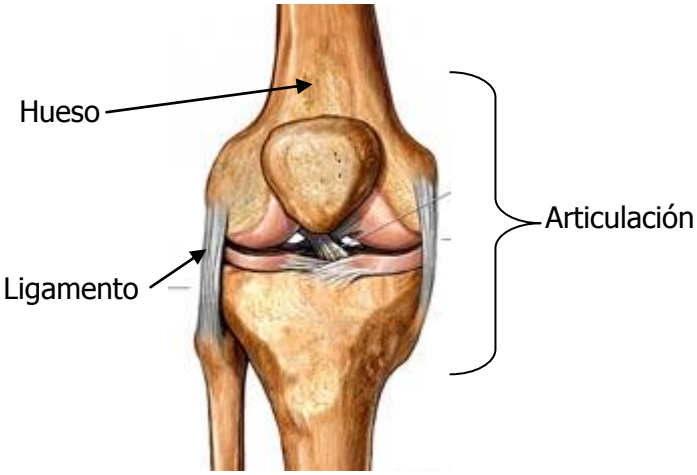
3- Conceptos básicos

Voy a poner aquí algunos conceptos básicos de la anatomía para no estar tan perdidos. La explicación es muy breve y escasa, pero no creo que haga falta más.

Hueso: es la parte rígida del aparato locomotor que sostiene todos los músculos y órganos.

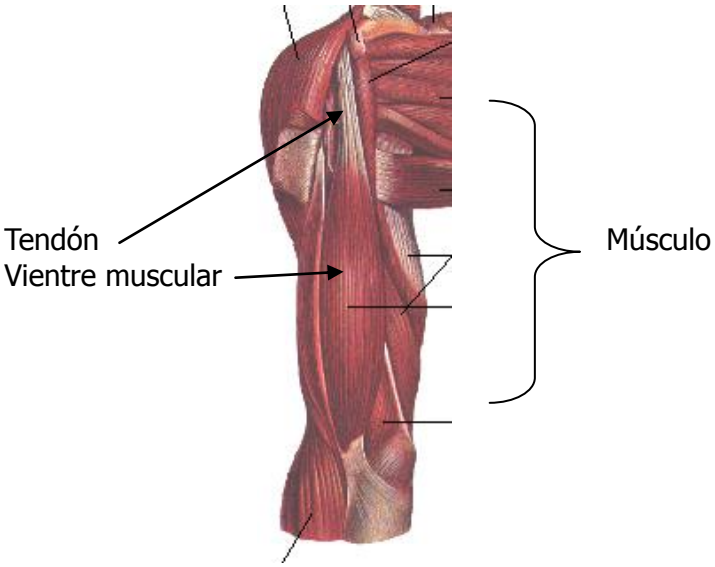
Articulación: es la unión entre dos huesos, ya sea móvil o inmóvil. Hay diversas clasificaciones.

Ligamento: son "tiras" de tejido más o menos elástico que estabilizan una articulación.



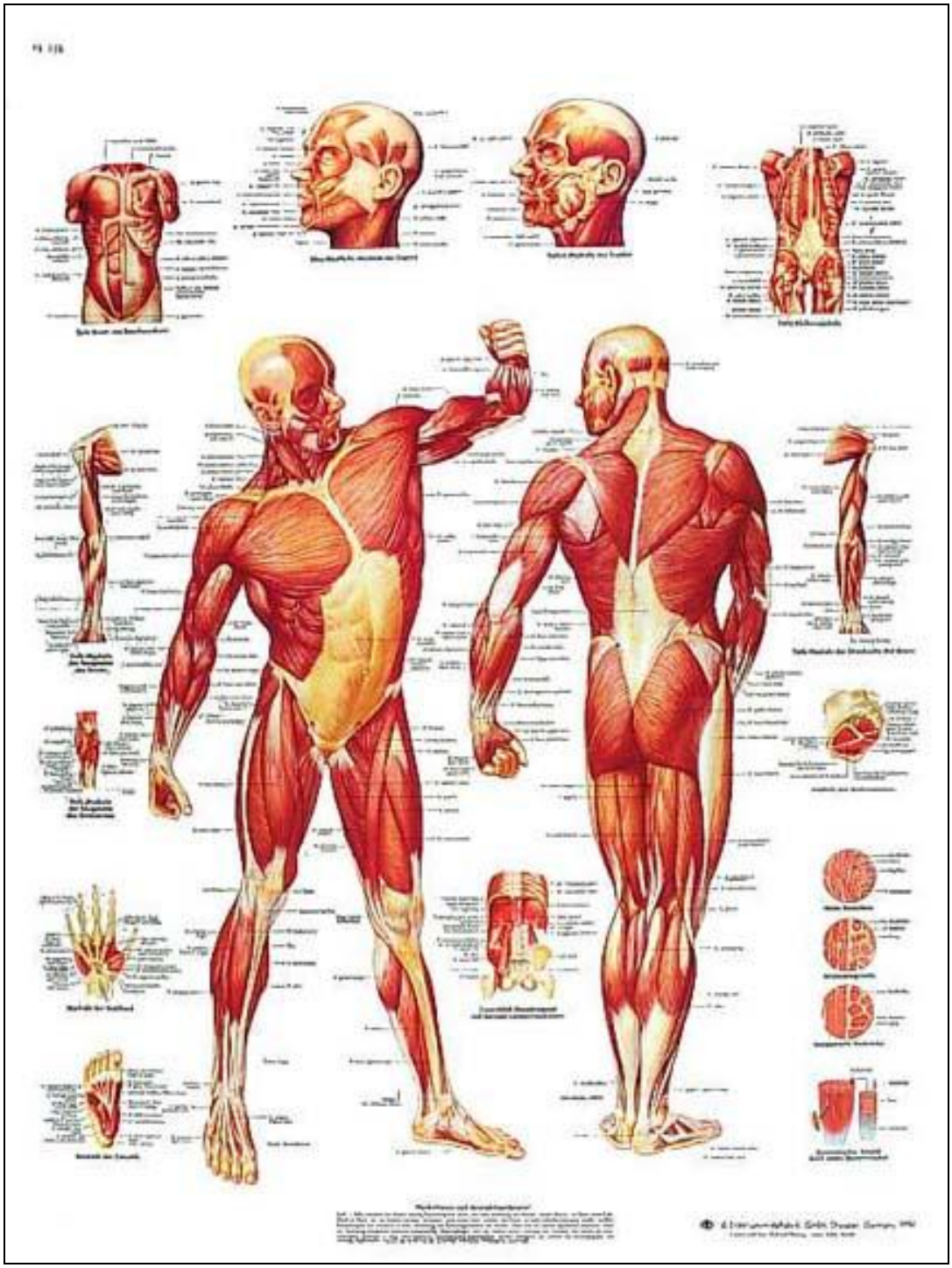
Músculo: es la parte contráctil (que puede contraerse) del aparto locomotor. Es, básicamente, lo que moviliza a todo el cuerpo.

Tendón: es una parte del músculo, más dura y resistente que se une a los huesos.



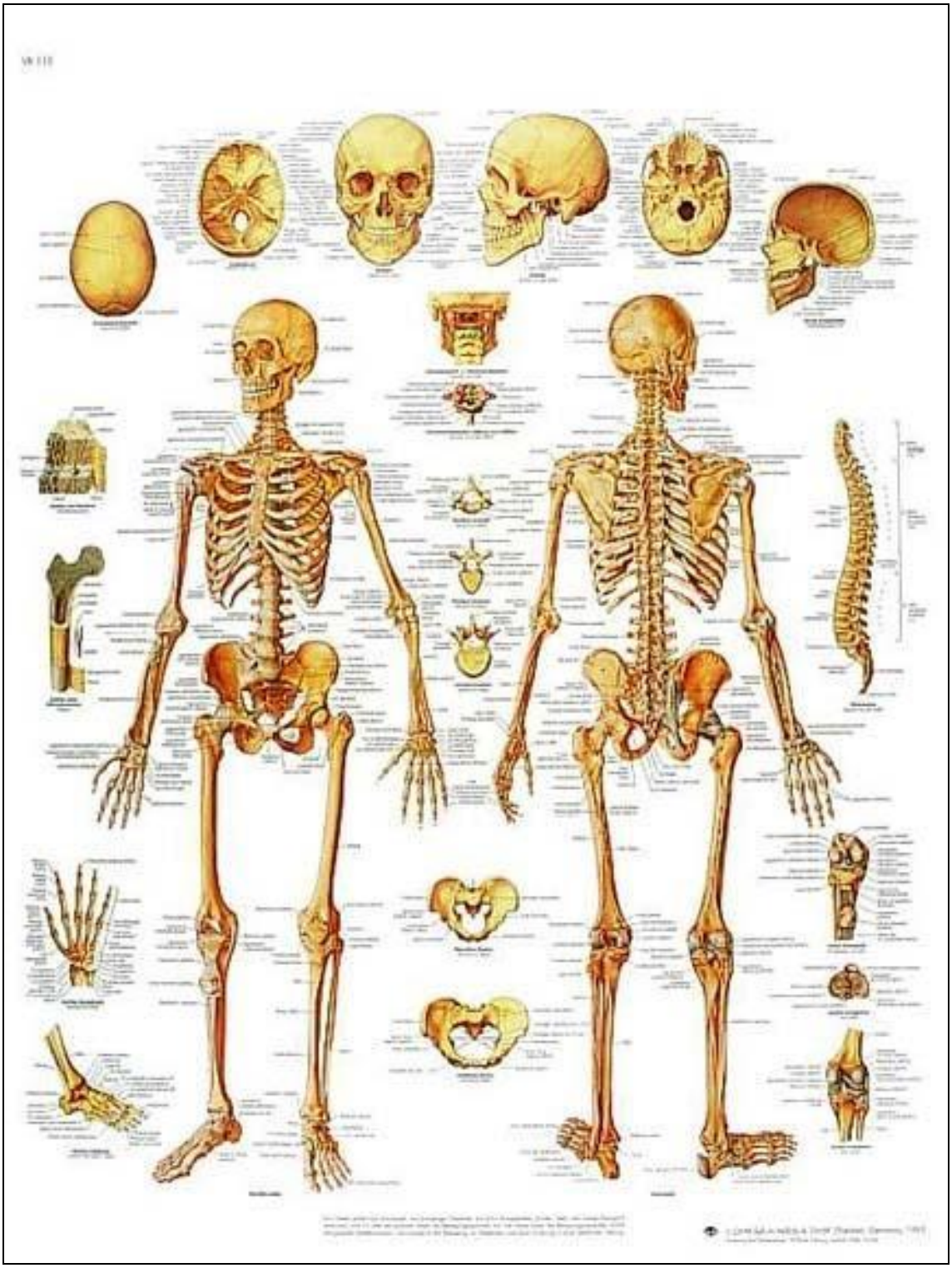
4- Imágenes generales

Vamos a meternos a destripar la anatomía zona a zona, pero antes, será necesario tener una visión general del sistema locomotor. Para ello tenemos muchas fotos disponibles, probablemente la más conocida (y para mí la mejor) sea esta:



En ella podemos ver a grandes rasgos todos los músculos y su posición en el cuerpo. Podemos hacernos una idea de las proporciones generales y, básicamente, ubicar todo en su sitio.

En el caso del sistema esquelético:



5- Sistema esquelético

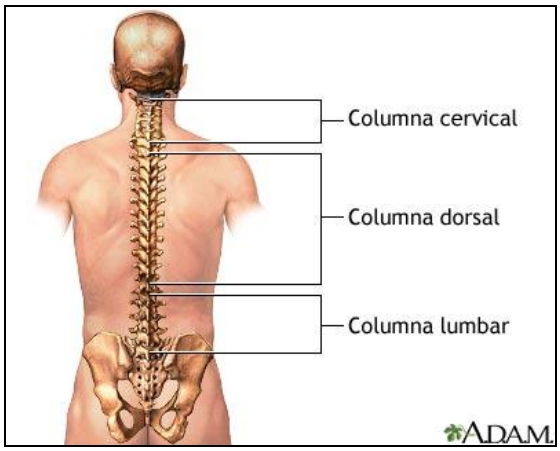
La distinta posición de todos los huesos es lo que va a darnos unas proporciones distintas del individuo, ya que sobre ellos se estructura todo. Colocaré una serie de fotos de las distintas regiones para tener un mejor plano de cada una, considero que no hace falta explicar demasiado, una imagen vale más que mil palabras.

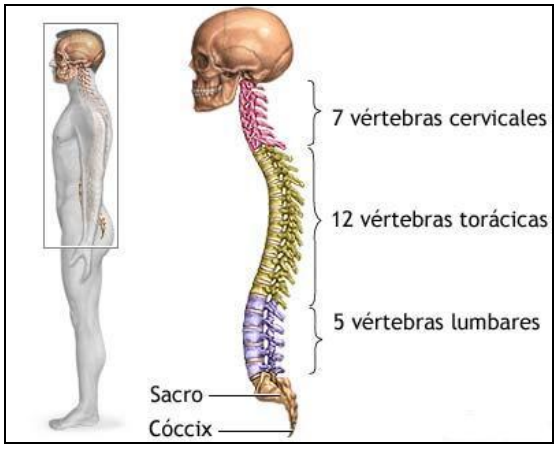
También destacar esta página, que me parece realmente útil y fiable:

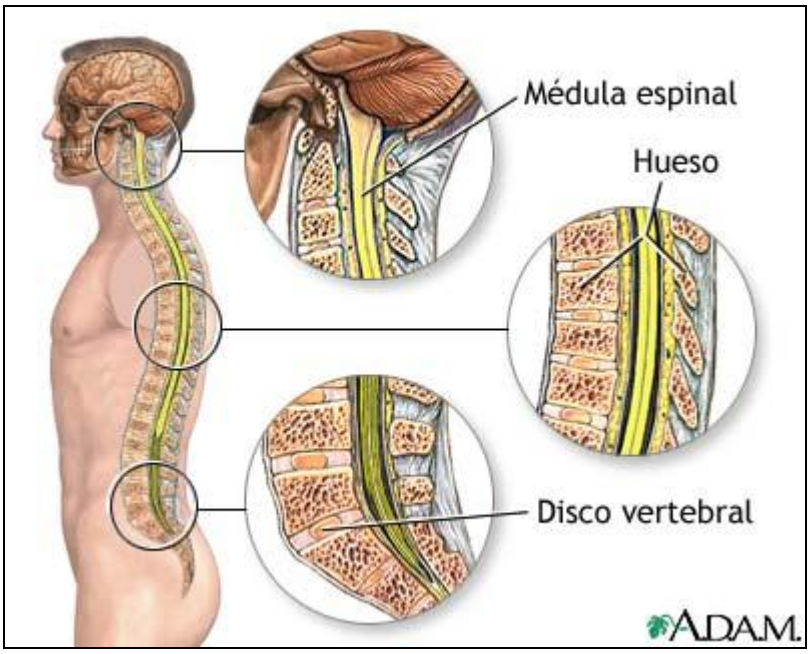
http://www.lalupa3.webcindario.com/biologia/sistema%20oseo.htm

Columna vertebral

Además de la foto del esqueleto anterior, es muy importante entender la distribución de la columna vertebral, que es el eje de todo el cuerpo, y de cuya posición dependerá el tórax, las extremidades y la cabeza.



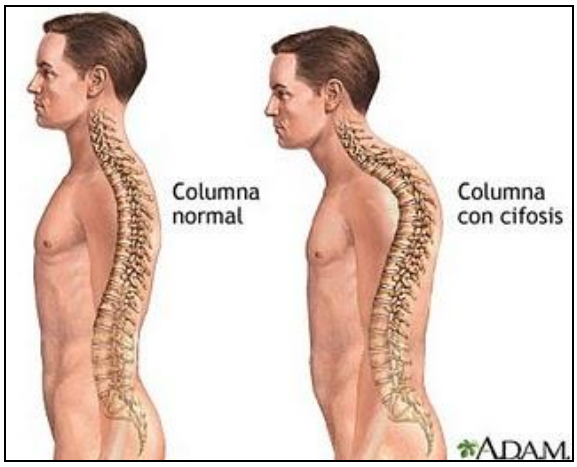




Como se puede ver, la columna está constituida por varios huesos (vértebras) formando una especie caña. Esto permite que la columna pueda moverse en todas direcciones.

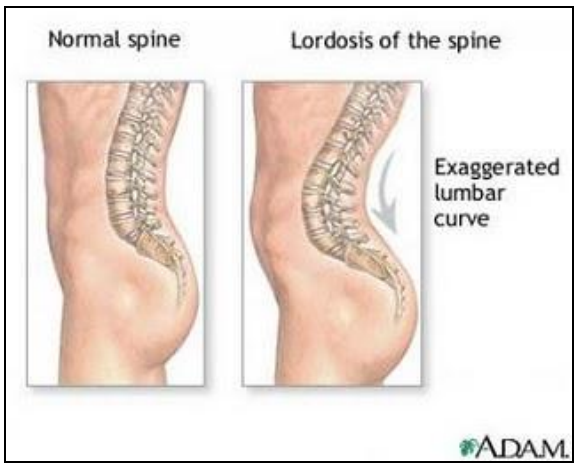
En la columna se distinguen varias zonas, cada una con forma de curva:

- Columna cervical: concavidad posterior.
- Columna dorsal: concavidad anterior.
- Columna lumbar: concavidad posterior.
- "Columna" sacro-coccígea: concavidad anterior.



En toda columna existe el mismo número de curvas o zonas, aunque pueden existir variaciones.

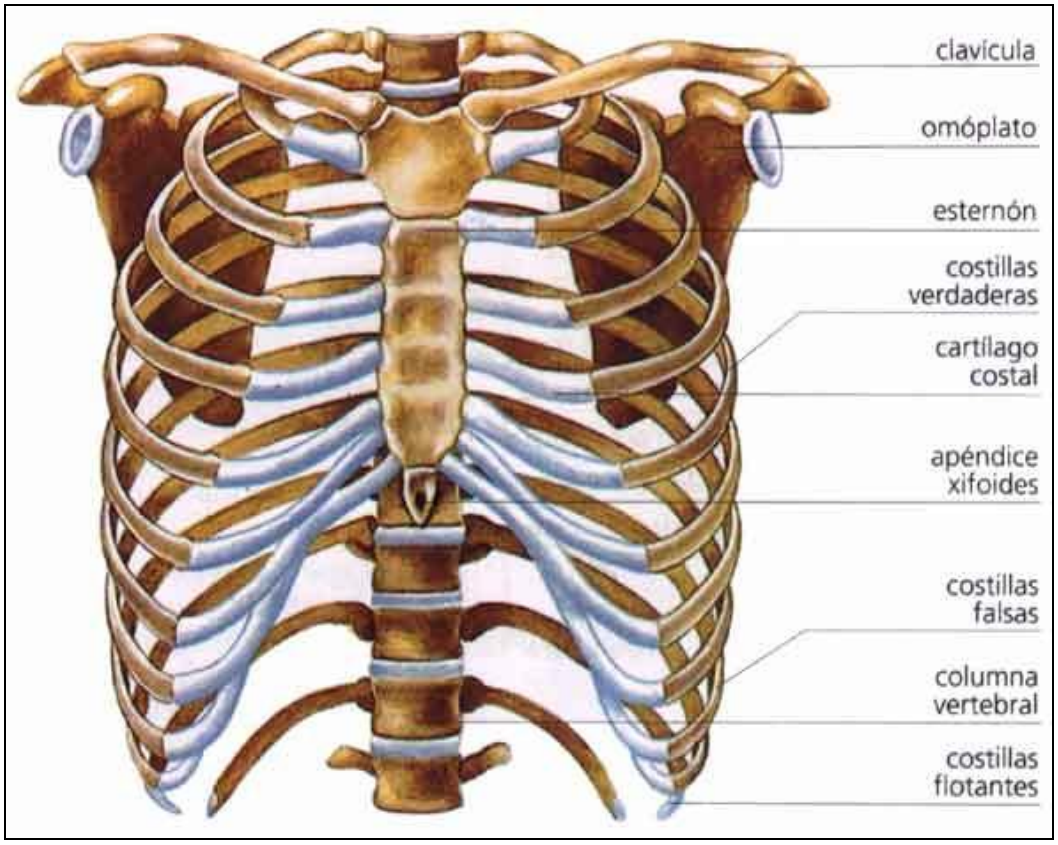
Estas curvas pueden ser más o menos marcadas e incluso encontrarse invertidas.

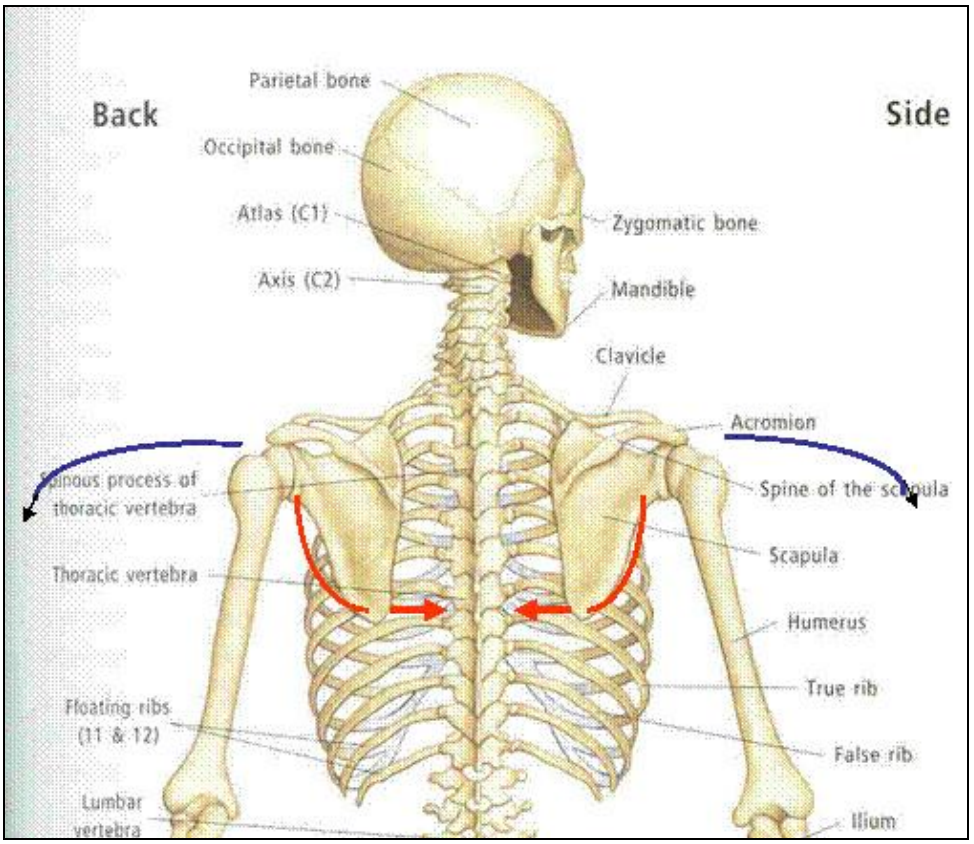


Sin embargo, estos son casos muy extremos, por lo que podemos considerar estas curvas como estándar con un mayor o menor grado de curvatura.

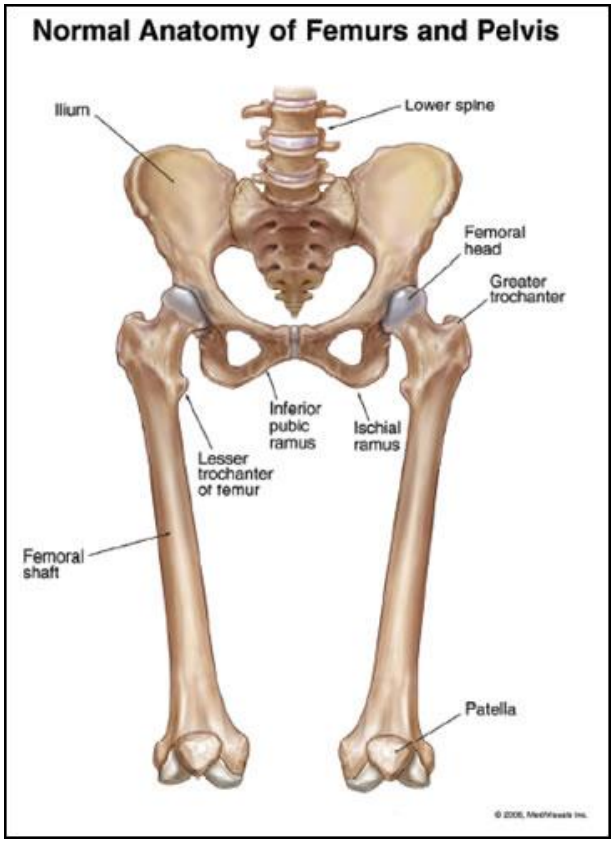
A la izquierda hay ejemplos de posturas con mayores o menores curvaturas.

Caja torácica y escápulas



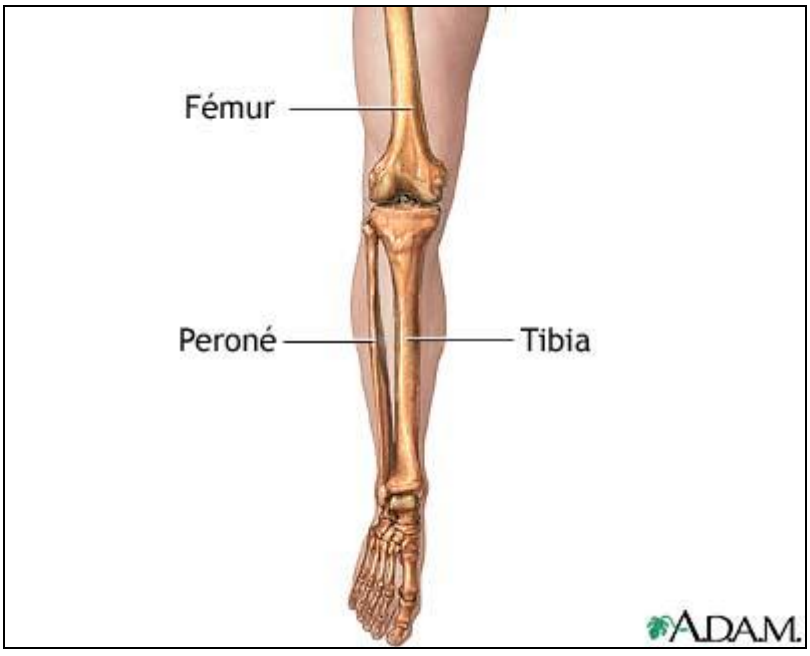


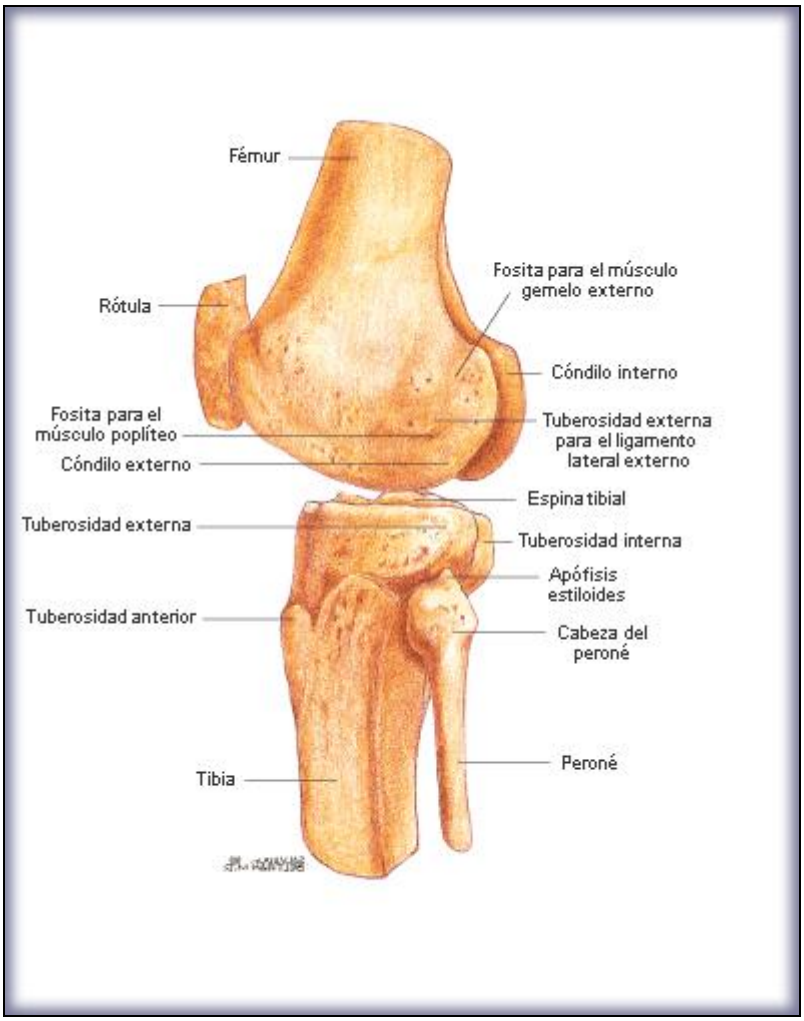
Pelvis



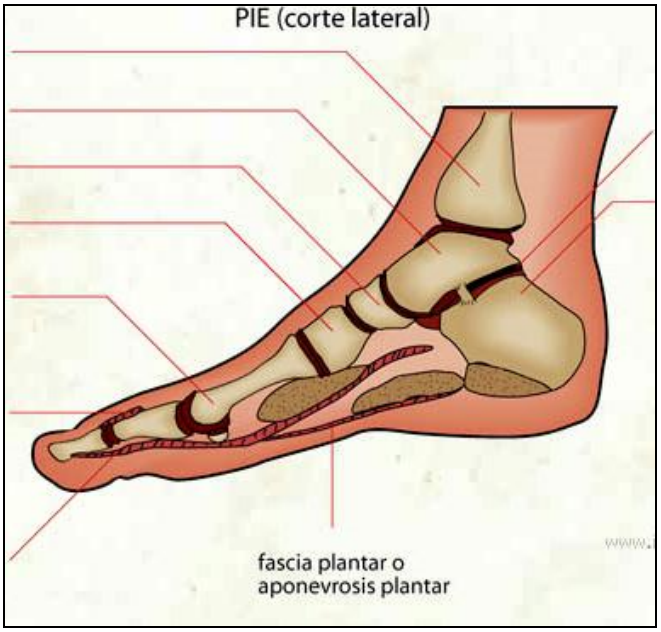


Rodilla y pie

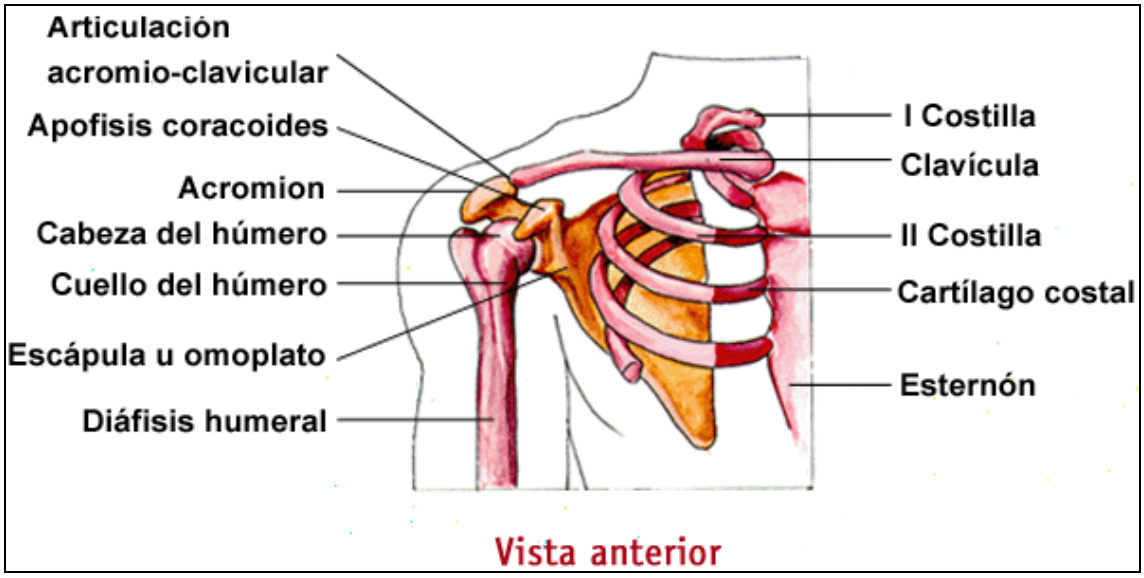



Fémur
Rótula
Fosita para el músculo gemelo externo
Cóndilo interno
Fosita para el músculo poplíteo
Cóndilo externo
Tuberosidad externa para el ligamento lateral externo
Espina tibial
Tuberosidad externa
Tuberosidad interna
Apófisis estiloides
Tuberosidad anterior
Cabeza del peroné
Peroné
Tibia



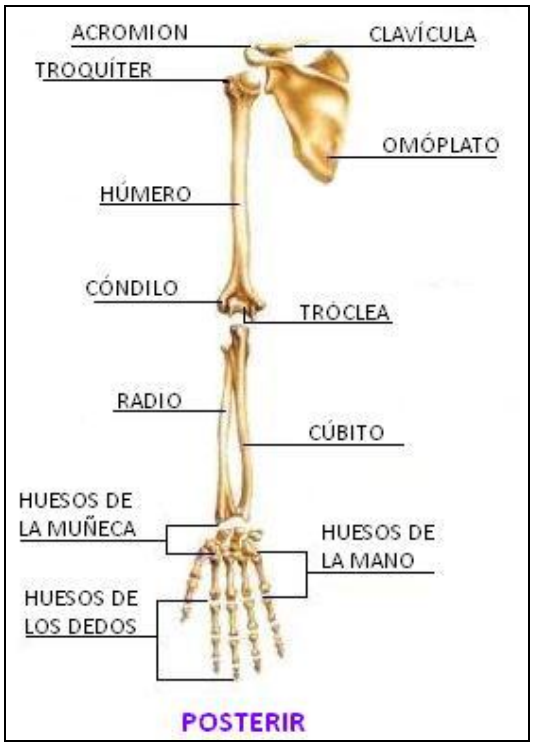

PIE (corte lateral)
fascia plantar o
aponevrosis plantar

Hombro



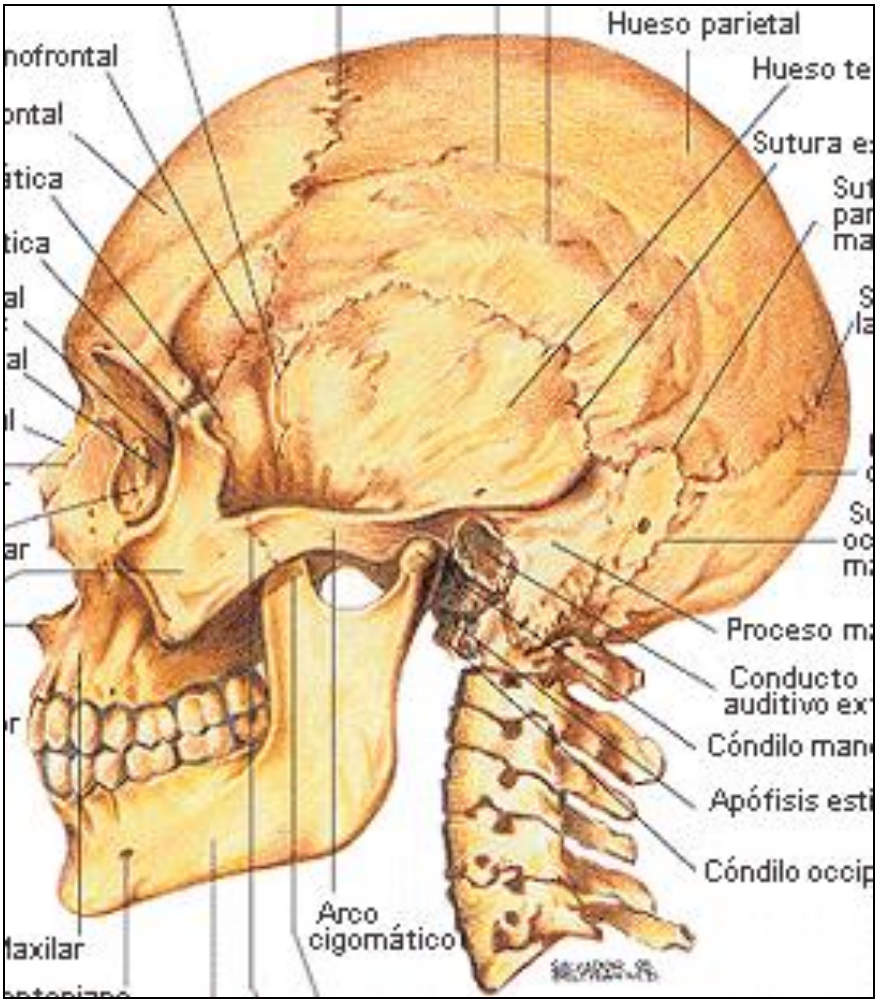
* Para la vista posterior, mirar la foto del tronco.

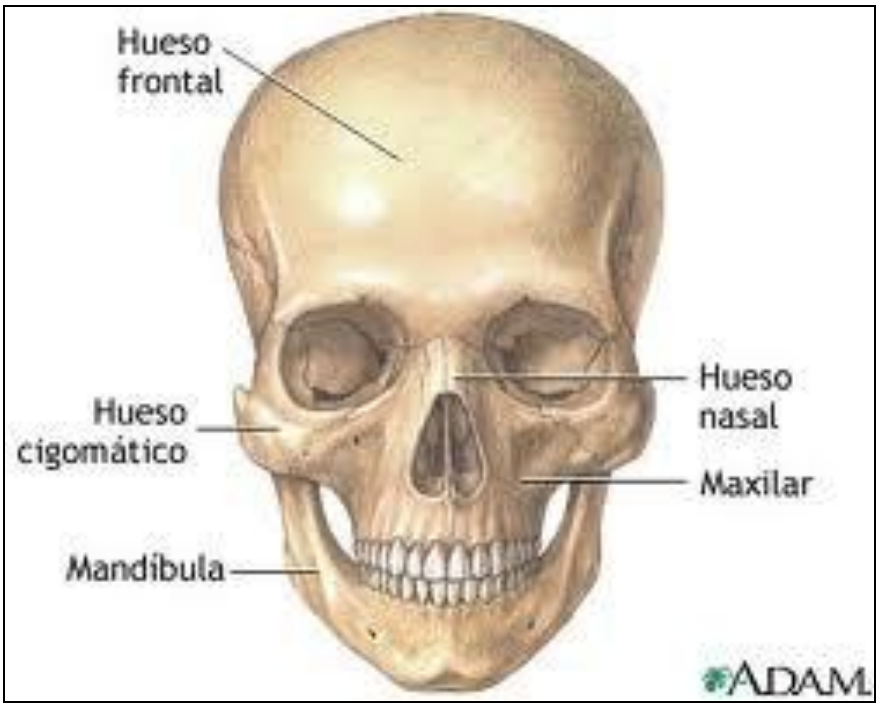
Brazo y mano





Cráneo


Hueso parietal
Hueso te
Sutura e
Proceso m
Conducto auditivo ex
Cóndilo man
Apófisis esti
Cóndilo occip
Arco cigomático
Maxilar

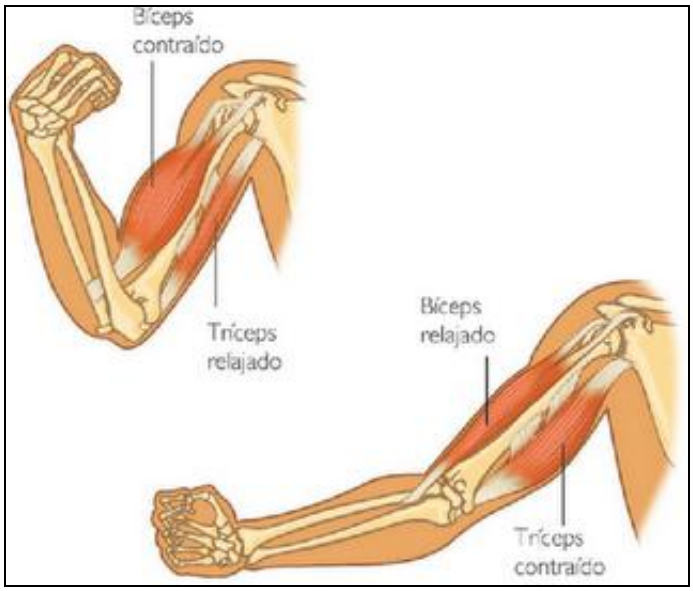

Hueso frontal
Hueso nasal
Hueso cigomático
Maxilar
Mandíbula
ADAM.

6- Sistema muscular superficial

Ahora pondré fotos de todas las regiones del cuerpo, de la musculatura superficial, que es la que se ve y, por tanto, se esculpe.

Como aclaración previa a las distintas fotos, hay que tener en cuenta que un músculo (o grupo de ellos) es el encargado de realizar un movimiento. Sin embargo, durante el movimiento, las inserciones musculares no cambian, por lo que es lógico deducir que el músculo varía su longitud.

Así, un músculo se contrae para producir una fuerza que será la que produzca el movimiento. Para ello, las fibras musculares deslizan entre sí y el músculo se acorta, lo que generalmente se acompaña de un incremento del diámetro muscular (las fibras se quedan todas juntas para entendernos). En resumen, al activarse un músculo, en todos los casos se provocará un engrosamiento del mismo (el volumen que aumenta depende del músculo): la típica moya.



Esto resulta importante a la hora de esculpir la musculatura, ya que habrá que tener en cuenta qué músculos se activan y cuáles no, y no colocarle una musculatura de culturista a alguien totalmente relajado. Para entenderlo mejor, también es importante aclarar el concepto agonista, antagonista y sinergista.

- Agonista: músculo que realiza la acción.
- Antagonista: el músculo que realiza la acción contraria al antagonista.
- Músculos sinergistas: músculos que realizan acciones complementarias.

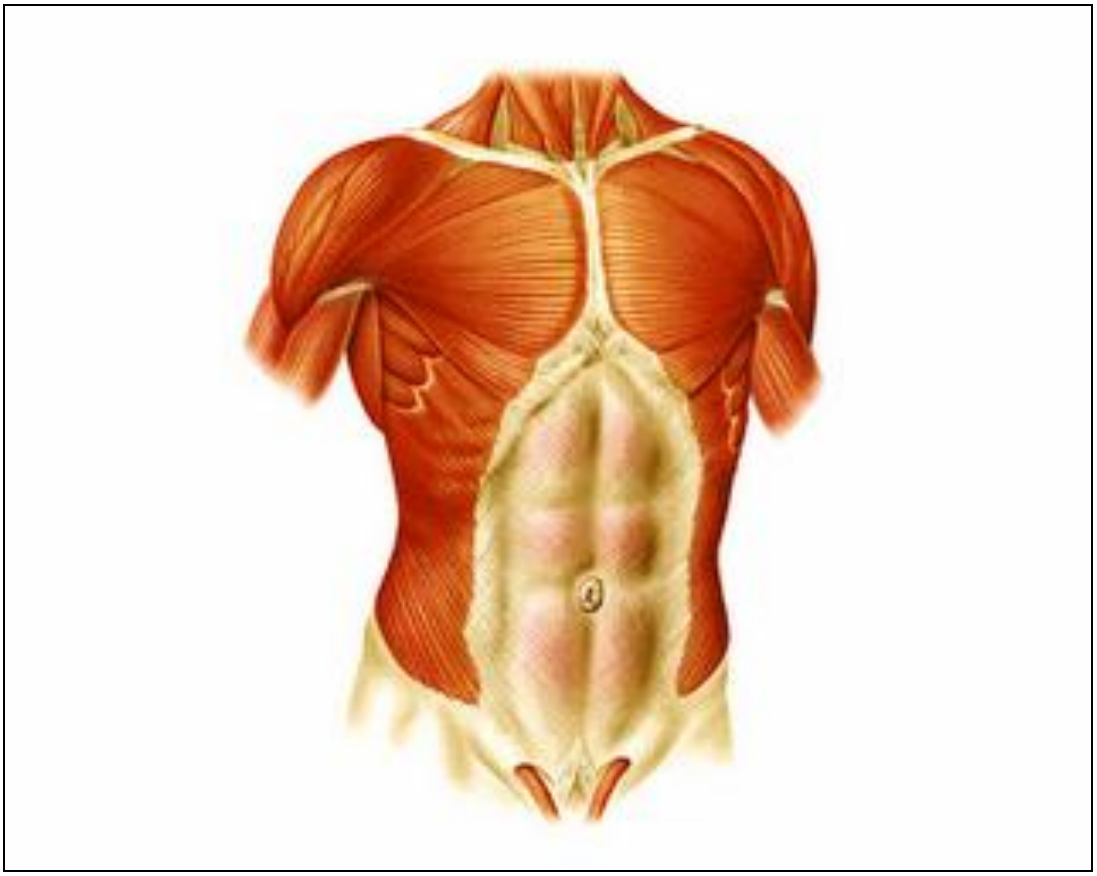
Siempre que se realice una acción (agonista) es necesaria una relajación del antagonista, por lo que músculos antagónicos no podrán contraerse (a grandes rasgos) a la vez.



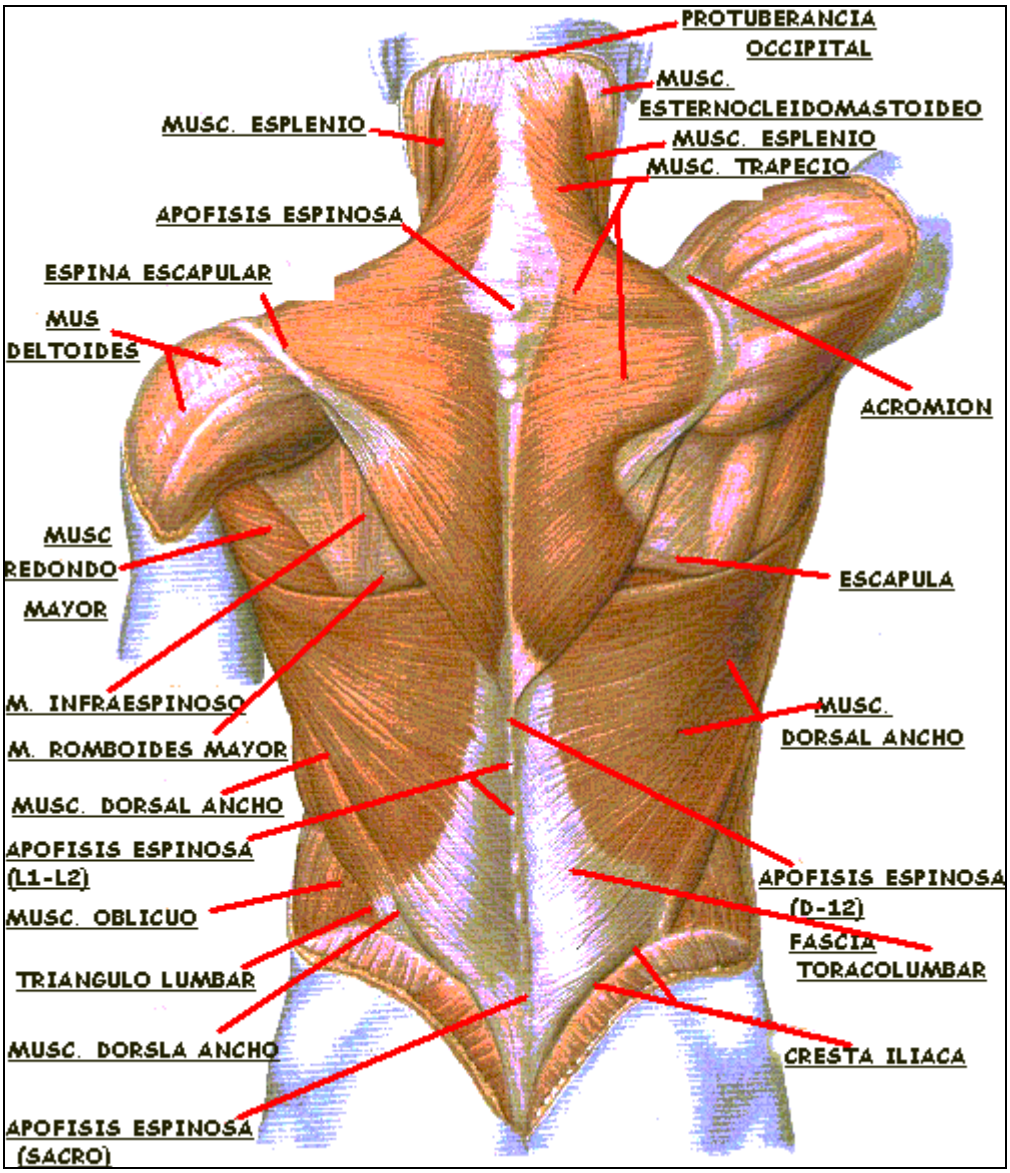
Una excepción a esto se produce cuando ambos músculos se contraen voluntariamente sin intención de hacer ningún movimiento, ya que no hace falta hacer movimiento. El músculo antagonista no tiene por qué estar relajado. Por ejemplo, esto pasaría cuando contraemos toda la musculatura del brazo, por ejemplo en momentos de rabia, me refiero a esto.

Dado que sería muy largo explicar las relaciones agonista-antagonista de todos los músculos, recomiendo consultar algún libro de anatomía o biomecánica.

Tronco y hombro

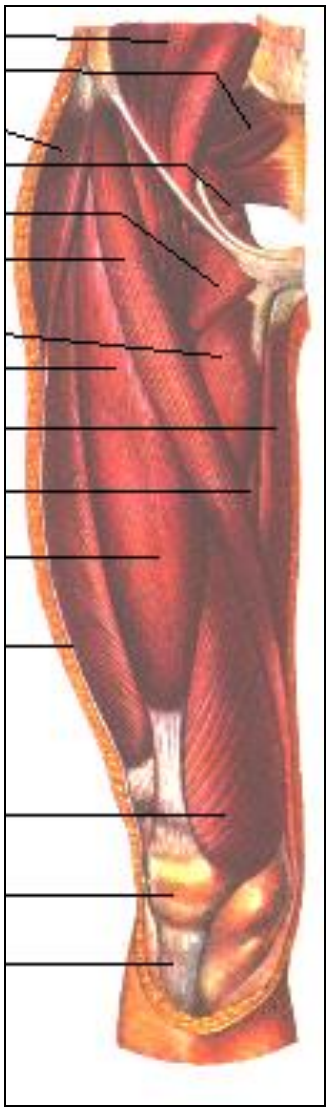


ANTERIOR

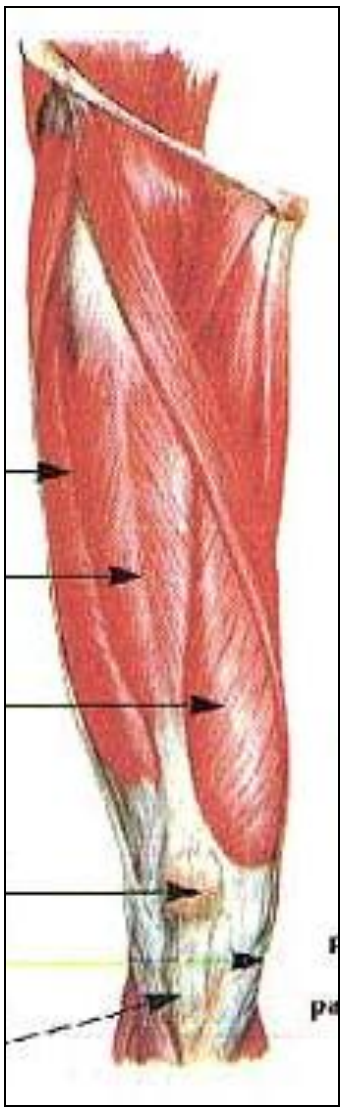

PROTUBERANCIA OCCIPITAL
MUSC. ESTERNOCLEIDOMASTOIDEO
MUSC. ESPLENIO
MUSC. TRAPECIO
MUSC. ESPLENIO
APOFISIS ESPINOSA
ESPINA ESCAPULAR
MUS DELTOIDES
ACROMION
MUSC REDONDO MAYOR
ESCAPULA
M. INFRAESPINOSO
M. ROMBOIDES MAYOR
MUSC. DORSAL ANCHO
MUSC. DORSAL ANCHO
APOFISIS ESPINOSA (L1-L2)
APOFISIS ESPINOSA (D-12)
MUSC. OBLICUO
FASCIA TORACOLUMBAR
TRIANGULO LUMBAR
MUSC. DORSLA ANCHO
CRESTA ILIACA
APOFISIS ESPINOSA (SACRO)

POSTERIOR

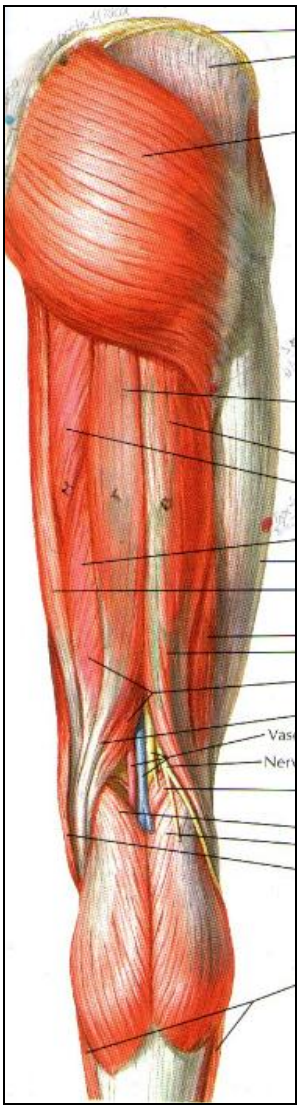
Zona pélvica y muslo



ANTERIOR

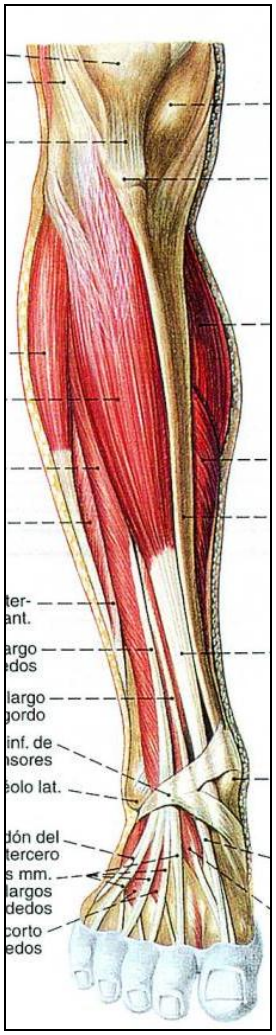


ANTERIOR

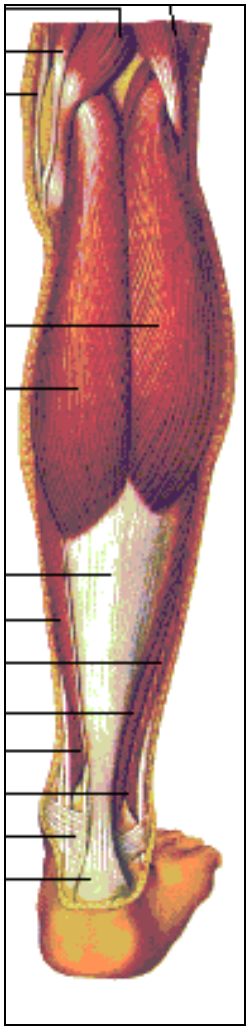


POSTERIOR

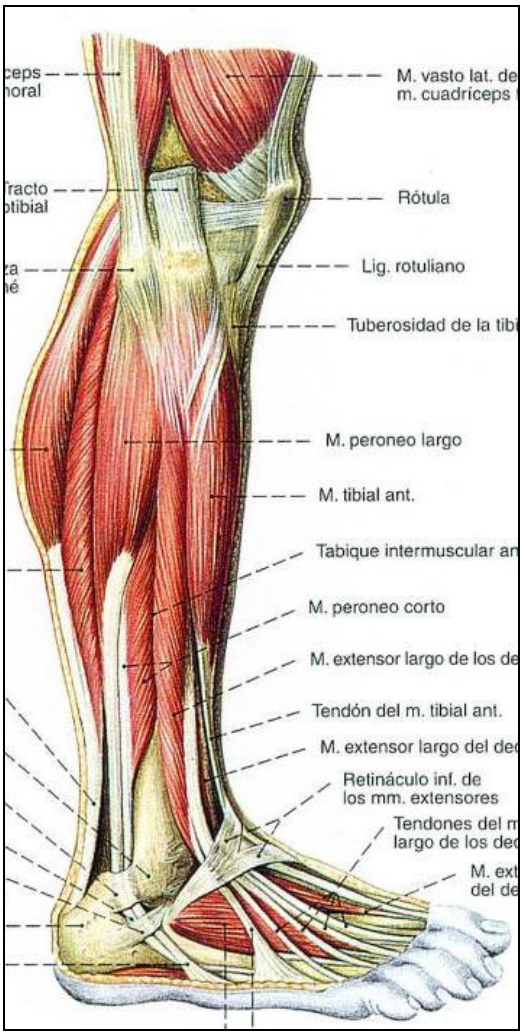
Pierna



ANTERIOR

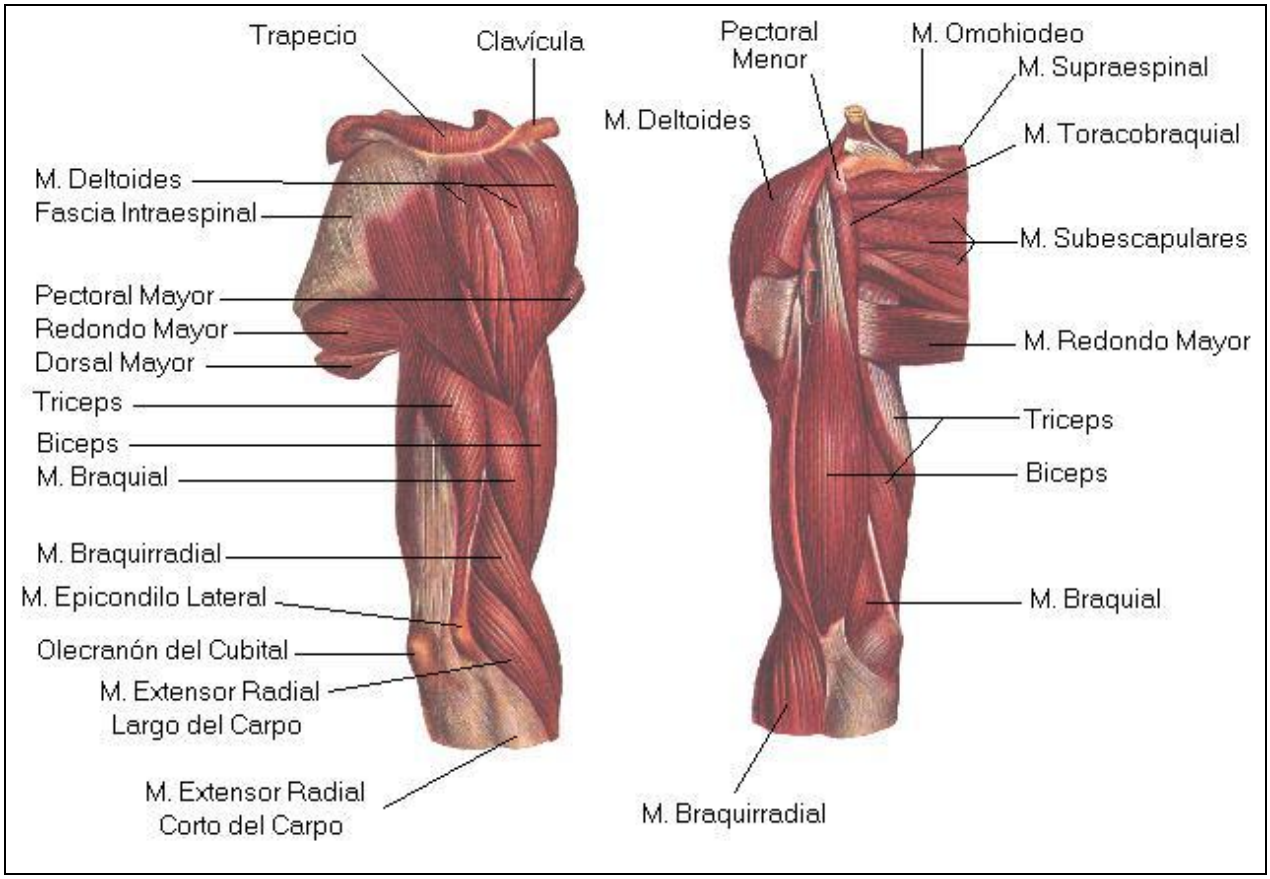


POSTERIOR



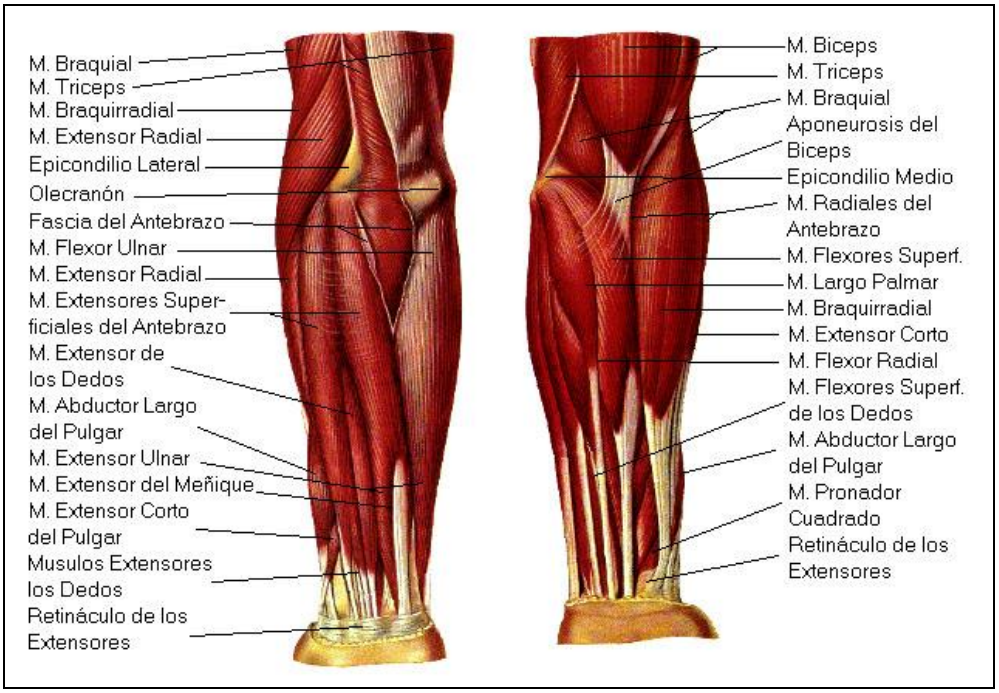
LATERAL

Brazo



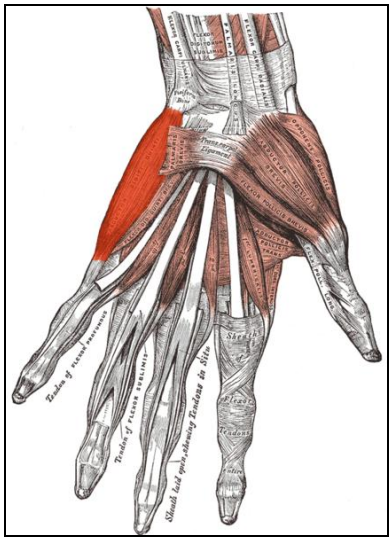
POSTERIOR ANTERIOR

Antebrazo

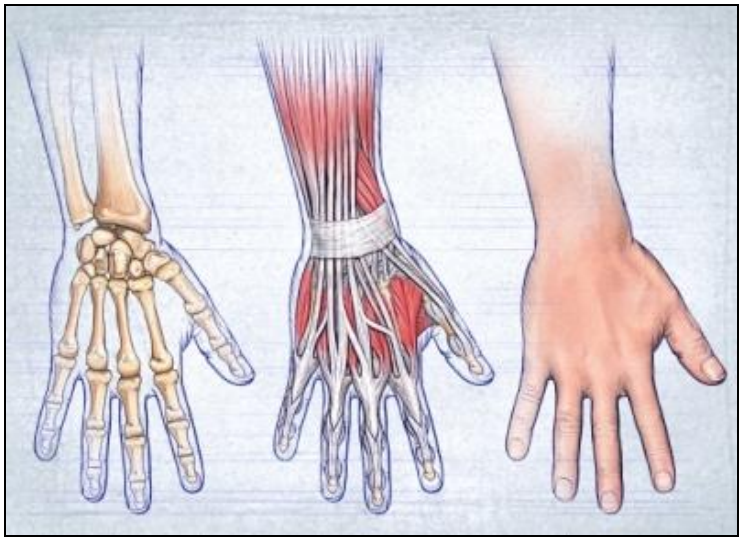


DORSAL PALMAR

Mano

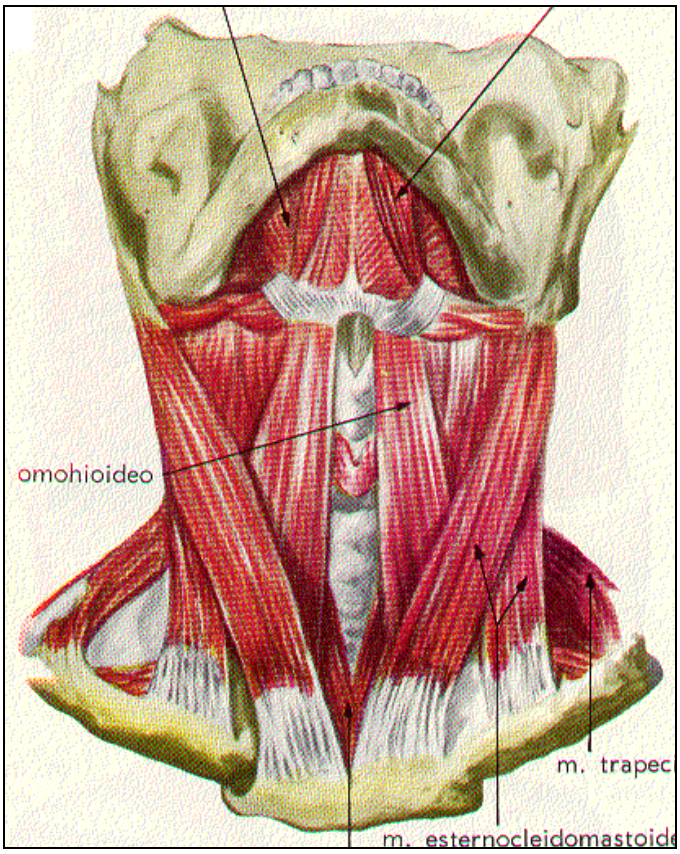


PALMA

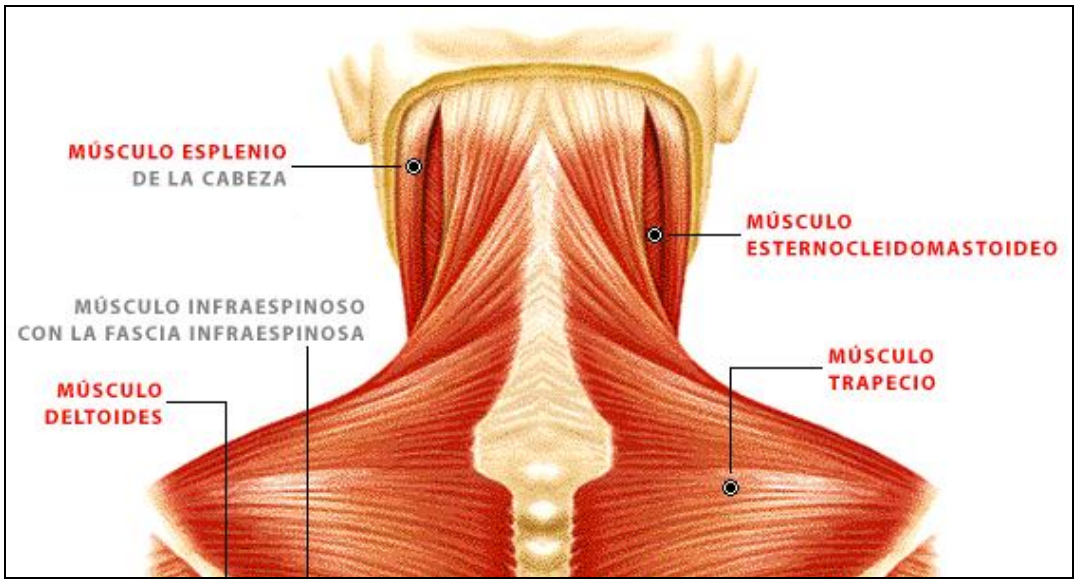


DORSO

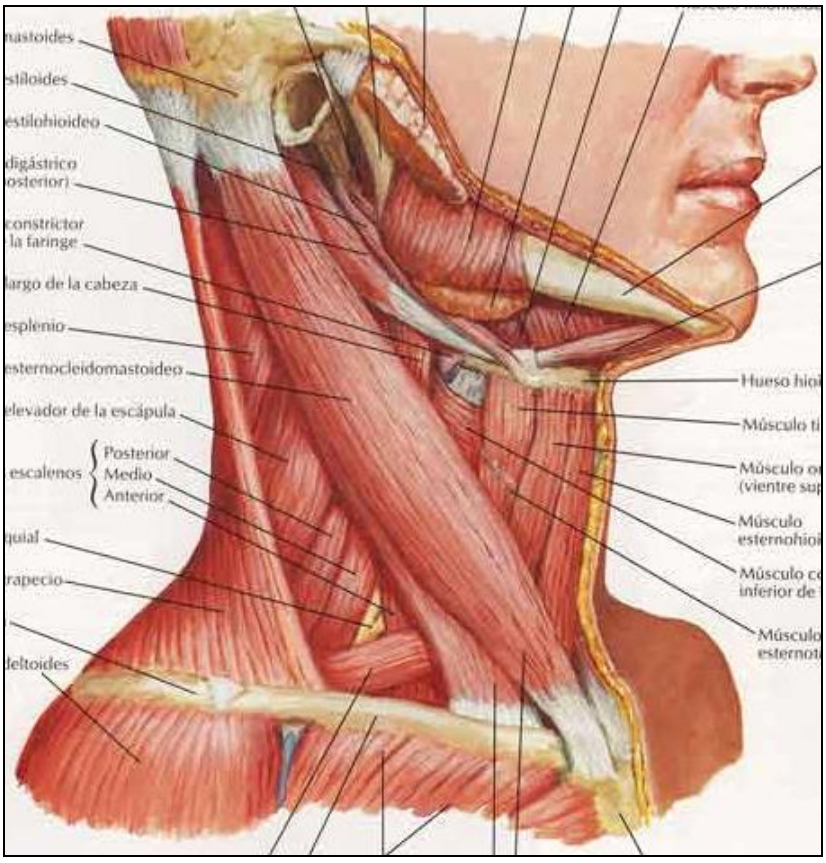
Cuello



ANTERIOR



POSTERIOR



LATERAL

7- Bibliografía adicional

Además de todo lo que he dicho, hay muchísimos libros de anatomía que podéis consultar para mayor información. Personalmente el que más me gusta es el atlas Prometheus, pero como es algo personal, os dejo un listado de bibliografía de la Universidad de Alcalá.

http://biblio.uah.es/uhtbin/cgisirsi/sflkUQLTa8/C-EXPERIM/109430006/28/393/X

CAPÍTULO 3

Miniaturas pintadas paso a paso

3.1. PINTADO NIVEL MEDIO: NOBLE ORKO – Por Elroi

El título lo dice todo: pintado "rápido" de un noble orko de los de Hellsreach, con un resultado bueno (mi ejército tiene esta misma base de pintura, ni más ni menos).

Capa base (Todos los colores usados pertenecen a la gama de GW):

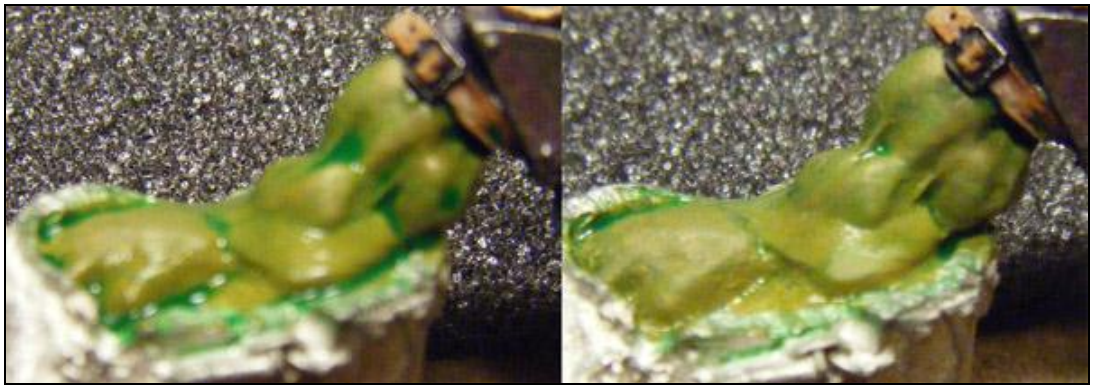
- Piel: Verde Camuflaje + Marrón Mordisco de Víbora (80-20).
- Metal: Cota de Malla + Negro Caos (70-30).
- Marrones varios: Tierra de Cementerio, Carne Oscura + Negro, marrones claros, etc.



Ahora le doy una aguada general a todo, con Rojo Sangre + Negro Caos (70-30), muy diluido.



Debemos evitar que se acumule agua en los huecos antes de que seque y forme cercos, retirándola con el pincel. Solo necesitamos que oscurezca todo el conjunto. En las imágenes siguientes podemos ver cómo es el paso posterior a la aguada (izquierda) y cómo queda después de retirar el exceso de agua (derecha).



Siguiente paso, ahora me centraré en las zonas de piel y de metal:

Piel: usamos la mezcla base, más un poco de hueso deslucido (un 10% como mucho), para dar unas luces muy generales a toda la superficie. El objetivo es dejar toda la anatomía delimitada y sin el aspecto "sucio" de la aguada. Que todo quede homogéneo y definido.

Metal: damos una aguada un pelín densa, a toda la superficie, con Negro Caos + Turquesa Halcón Cazador (40-60). Tratamos de definir bien las placas y piezas de metal, para lo cual procuramos perfilar sus límites con la ropa y demás elementos.



Piel: seguimos iluminando con la mezcla anterior, pero aquí ya aclaramos con Hueso Deslucido de forma importante (Verde Camuflaje 50% - Marrón Mordisco Víbora 25% - Hueso Deslucido 25%).

Metal: damos veladuras o aguadas con Rojo Sangre en general y en las partes concretas donde queramos potenciar el efecto óxido, lo repetimos varias veces (como en la esquina de la hombrera izquierda, por ejemplo).



Piel: damos una aguada muy leve en la piel, con Rojo Sangre + Carne Oscura (50-50), evitamos que se acumule en los huecos de nuevo y, antes de que seque, con una servilleta suave o con el mismo dedo, tratamos de eliminar de las partes más predominantes del músculo el tono rojizo (así creamos más contraste).

Metal: damos veladuras con tonos turquesas (Turquesa Halcón Cazador), para contrastar con el rojo anterior (hacemos hincapié en las zonas opuestas en las que aplicamos los tonos rojos).



Piel: damos una aguada muuuuy leve con Verde Ángel Oscuro, para recuperar algo del verdoso orko.

Metal: punteamos con cuidado, y descargando bastante el pincel, en las zonas centrales de las superficies de metal con Cota de Malla + algo de Negro Caos.



Piel: marcamos las luces finales (Verde Camuflaje + Hueso Deslucido, un pelín más aguado de la cuenta), definiendo bien las diferentes zonas, especialmente en la cara.

Metal: perfilamos los bordes de las placas, hombreras, granada, con un color claro (Hueso Deslucido + un pelín de blanco) para definir bien su superficie y darles volumen.



Ahora rematamos la cara con algunos toques de color muy claro (Verde Camuflaje + Blanco) en los pómulos, aletas de la nariz, labio, orejas. También le doy un lavado muy diluido con algún tono púrpura (Púrpura Nigromante, por ejemplo) a la carne, así le damos algo más de color característico. Pintamos garras y dientes con un par de capas de Marrón Bubónico + Hueso Deslucido.

Metal: apagamos un poco el brillo del metal con un lavado de carne oscura diluida.

En los pantalones, definimos y oscurecemos el límite entre él y las correas y camisa, perfilando con Marrón Quemado un poco aguado.



Rematamos los dientes y garras con Hueso Deslucido + Blanco. Para las cintas y correas varias usamos un marrón claro (Tierra de Cementerio), bastante iluminado con Hueso Deslucido y sombreado muy levemente con algún azul-gris aguado (Fenris Grey).



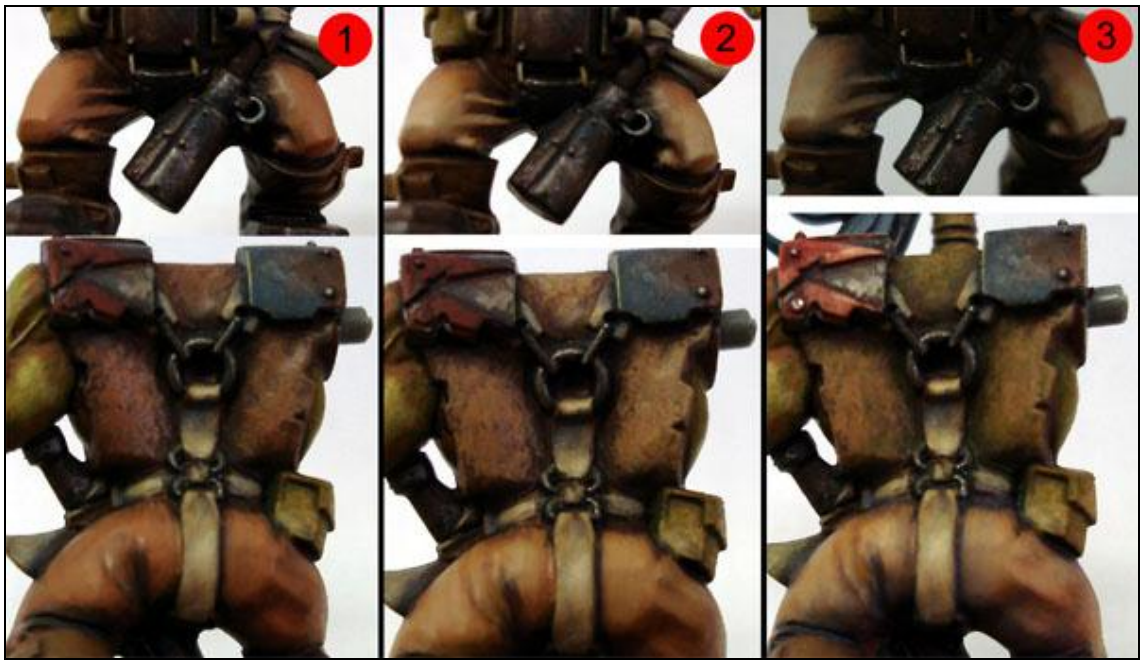
Ahora vemos los pasos para las ropas y detalles sueltos:

Paso1
Pantalón: ilumino degradando con el color base aclarado con Marrón Bubónico, que le da algo de calidez (tiene un contenido alto en amarillo) a la mezcla.
Camisa: lo mismo que el pantalón, pero lo iluminamos con punteado en lugar de degradado, para darle una variación en la textura del conjunto.

Paso 2
Un par de iluminaciones más en ambas zonas (pantalón y camisa), aumentando el Marrón Bubónico en la primera y añadiendo luego algo de Hueso Deslucido en la segunda.

Paso 3
Sombreamos con aguadas de colores oscuros: Verde Catachán para la camisa y Fenris Grey para el pantalón.

También rematamos detalles como los adornos de la hombrera (damos un toque de color vivo, con colores rojos) y la bolsa del lateral, usando los mismos métodos que en pasos anteriores (una o dos luces y un sombreo, y después, perfilamos un poco los bordes de la superficie).



Ya podemos pegar la cabeza al torso, y tenemos este resultado:



Solo nos queda pintar el brazo de la pistola (tal y como vimos en pasos anteriores), el hacha (mismos procesos para los metales y manchas a gusto de cada uno), las botas (con unas luces sencillas y perfilados en las arrugas va que chuta) y la coleta (al tener tan definidas las superficies, es sencillo iluminar; yo opté por meter el azul del Fenris Grey, para complementar con dicho color a los sombreados que ya hemos hecho).

Le ponemos una base a nuestro gusto y tenemos al orko listo. Aquí están las fotos finales:



Proceso completo de montaje y pintado de un orko – Por ElroI

Ahora os muestro un segundo proceso de montaje y pintado de otro orko, pero esta vez en moto, para mostrar el trabajo sobre otro tipo de superficies.

Aquí tenemos una foto del despiece completo. Recordad que las rebabas y líneas de molde hay que eliminarlas bien, ¿eh? No me seáis vagos ni descuidados.



Ahora pego y pinto la rueda (solo colores básicos, negro y metal en los remaches) y pinto la base de la moto (solo las horquillas delanteras). Hago esto así porque, si pegamos la rueda antes de pintar, encontraremos muchas zonas después que son de difícil acceso para el pincel.



Ahora pegamos cosas varias y tendremos la serie de elementos independientes a pintar:

- Cuerpo de la moto (con pedales, manillar y tubo de escapes incluidos).
- Guardabarros y adorno delantero (en este caso la calavera).
- Armamento.



Fin de todo el trabajo de "imprimación" metálica de la moto



Después, una cosa que hago siempre, es preparar la peana, ya sea la de juego (como en este caso) o escénica. Taladro la rueda trasera en la parte que hará contacto con el suelo (como para un anclaje). Después, coloco un pegote de masilla en la peana y, añadiendo agua para que no se nos pegue, encajamos la rueda en la masilla y la sacamos. Así, tendremos una superficie perfecta para pegarla más tarde:



En la peana he pegado además unos trocitos de corcho, para simular rocas. Aquí se ve cómo encaja la moto en la masilla seca (no hay que pegarla aún).



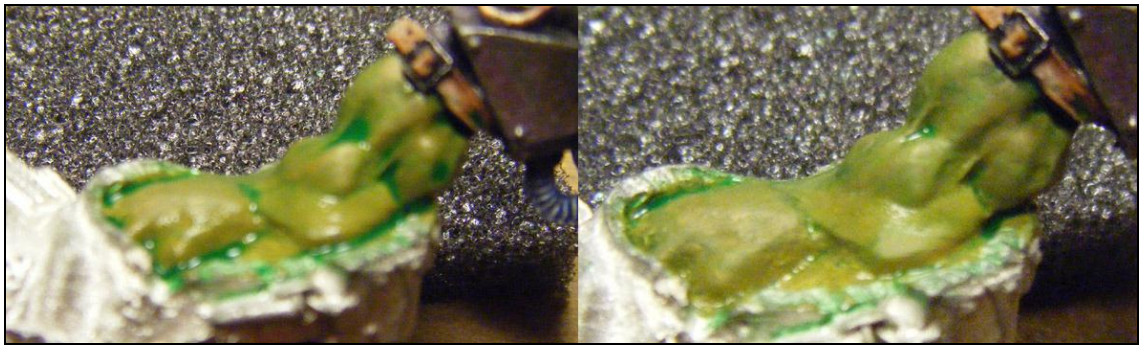
Ahora, pego una mezcla de arena gruesa y piedrecitas por los alrededores de dichas rocas, sin tapar la masilla donde encajará la moto.



Una vez seca, hago una mezcla de arena muy fina, talco, cola blanca y agua, y la reparto por la peana, cubriendo la arena gruesa. Con esto, tendremos una textura desértica muy fácil y efectiva. Aquí aún está húmedo; al secar, tiene mejor pinta.



Ahora voy a trabajar la capa base del metal de la moto, para envejecerla y ensuciarla, y después, detallar sobre esta (pintura roja muy orka, óxidos para dar vida, perfilados y detalles). Esto lo hago a base de aguadas abundantes (sí, eso que dice GW en sus guías y que todos demonizan). Con un porcentaje de agua del 60-70%, le doy a toda la superficie abundantemente, y después retiro los charcos y acumulaciones con ayuda del pincel. Algo así es el antes y después de esta retirada controlada (fijaos que la pintura está húmeda en las dos fotos, no es que se haya secado):



Las capas de aguadas son (siempre espero a que seque completamente una capa antes de ir a la siguiente):

1- *Marrón bestial*.

2- *Carne oscura*.

3- Tinta *Badab black*: su consistencia especial hace que se acumule bien en todos los huecos y defina bien las distintas partes (pero aun así, eliminamos los excesos, ¿eh?).

4- *Negro caos*, algo menos aguado (al 50%) y solo en las partes más profundas, para ir dando un contrate de sombras.

Al final, me las apañé para sacar unas mejores de cómo queda la moto tras dichas cuatro aguadas. Se ve el efecto que quiero conseguir: sucio, oxidado, oscuro, pero homogéneo (y poco definido, pero eso lo arreglaremos después).



Ahora empezamos a dar algo de color y definición:

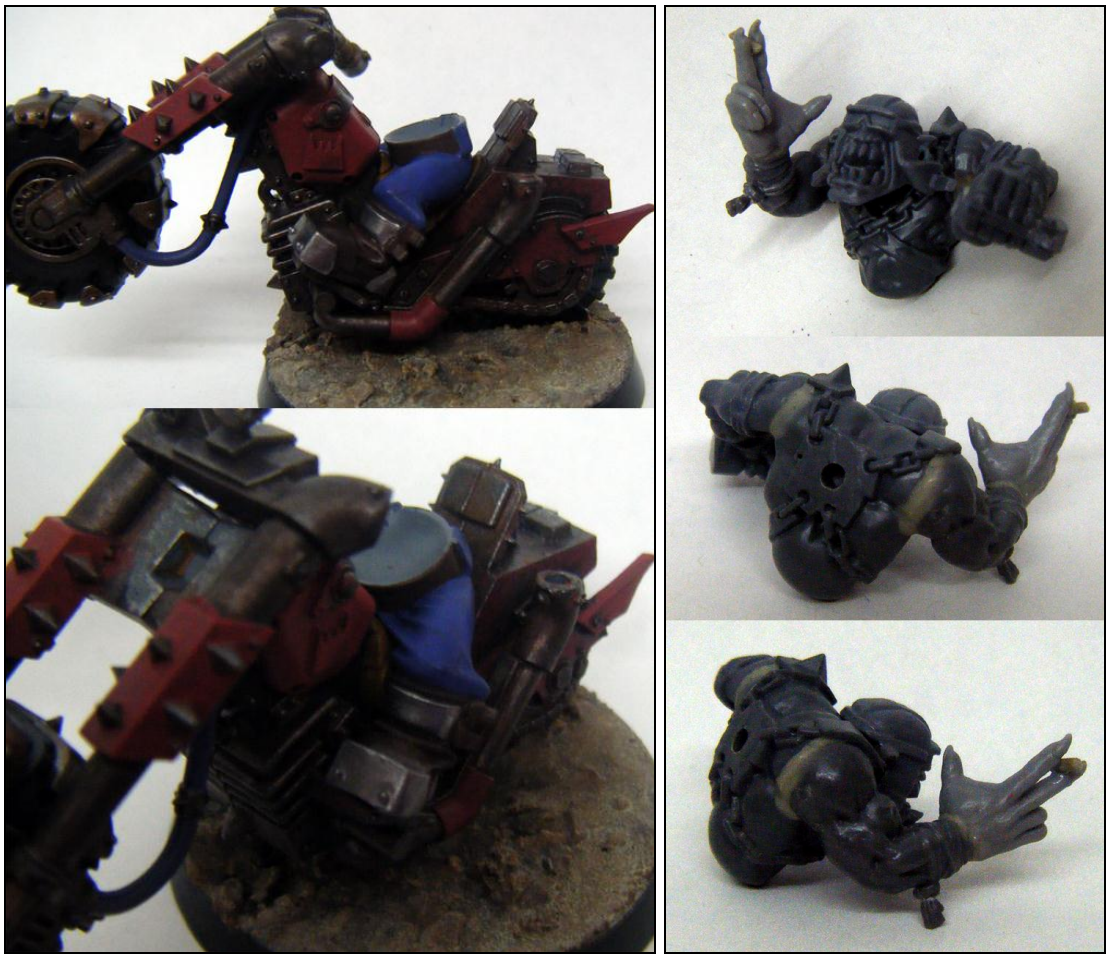
Escogemos partes metálicas del cuerpo de la moto, que no estén en primer plano, sino que sean secundarias (pero no las más "profundas"). En la foto se ve mejor lo que digo: las que están señaladas con flechas rojas. En estas zonas, punteamos levemente el metal, hasta cubrirlo un poco, con *Mechrite Red*, de *Foundation* (es un rojo oscuro, que cubre muy bien, pero se puede usar otro si no lo tenéis; eso sí, que sea oscuro).

Después, las partes más visibles del cuerpo de la moto, las pintamos completamente con el mismo rojo, pero cubriendo bien, con un par de capas (flechas verdes en la imagen). También podemos dar colores base a otras zonas (el asiento en marrones, el cable con azules, etc.).



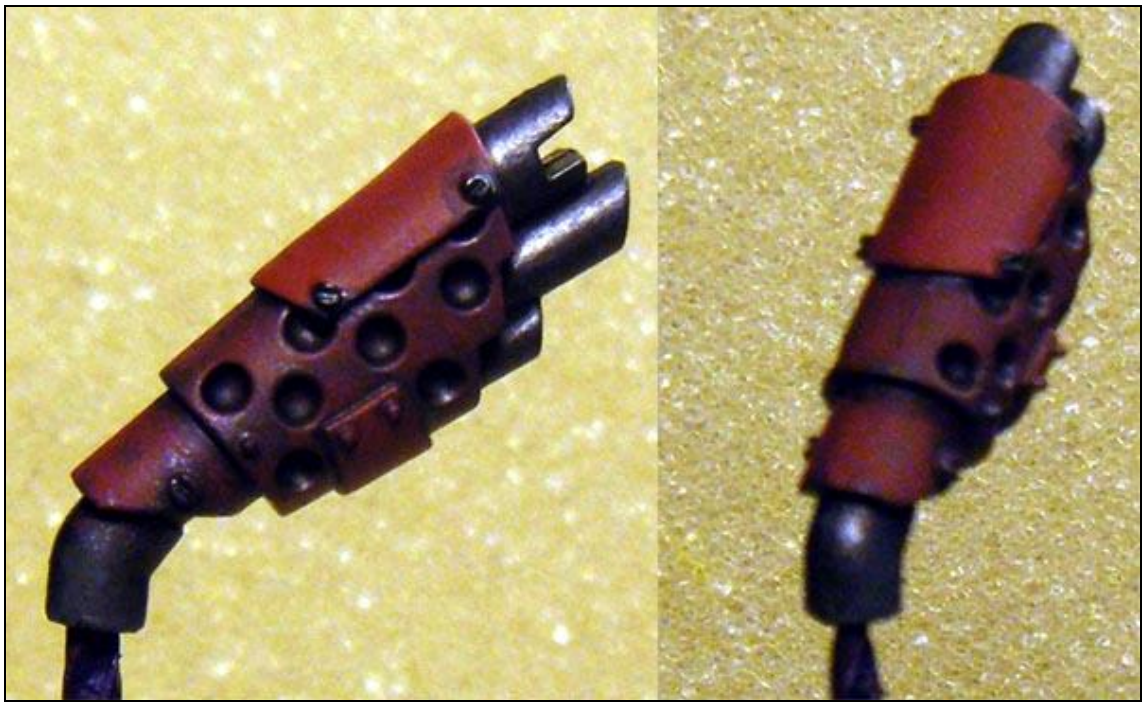
Las zonas escogedlas a gusto vuestro, usad mi foto como una guía visual, pero no hace falta que sea igual. Con esto, lo que hacemos es ir marcando a grandes rasgos el efecto visual de la moto. Las partes más profundas serán oscuras y metálicas, las de en medio tendrán un color rojo, pero con metálicos presentes (un rojo muy sucio y oscuro) y las más expuestas, tendrán colores más brillantes y limpios.

También aprovechamos ya para pintar y pegar las piernas del piloto. Yo solo he dado antes de pegarlas los colores base: *Azul Ultramarine* a los pantalones, Marrón quemado a las botas y *Metalizado Bólter* para las punteras y demás. Después, le di una aguada muy leve a todo el conjunto de negro muy aguado (eliminando los excesos, como siempre) y al secar, lo pegué a la moto. Y ya puestos, monté al piloto: usé la cabeza y el brazo derecho de un piloto de kóptero (tengo tantos moteros ya que debo ir variando de piezas, y la cabeza del piloto es perfecta), y usé una mano de un arquero orco del Fantasy, para simular que sujetaba un cigarrillo (un toque macarra muy interesante). Con masilla rellené los huecos y tapé las juntas de las piezas, para dejar un acabado liso.

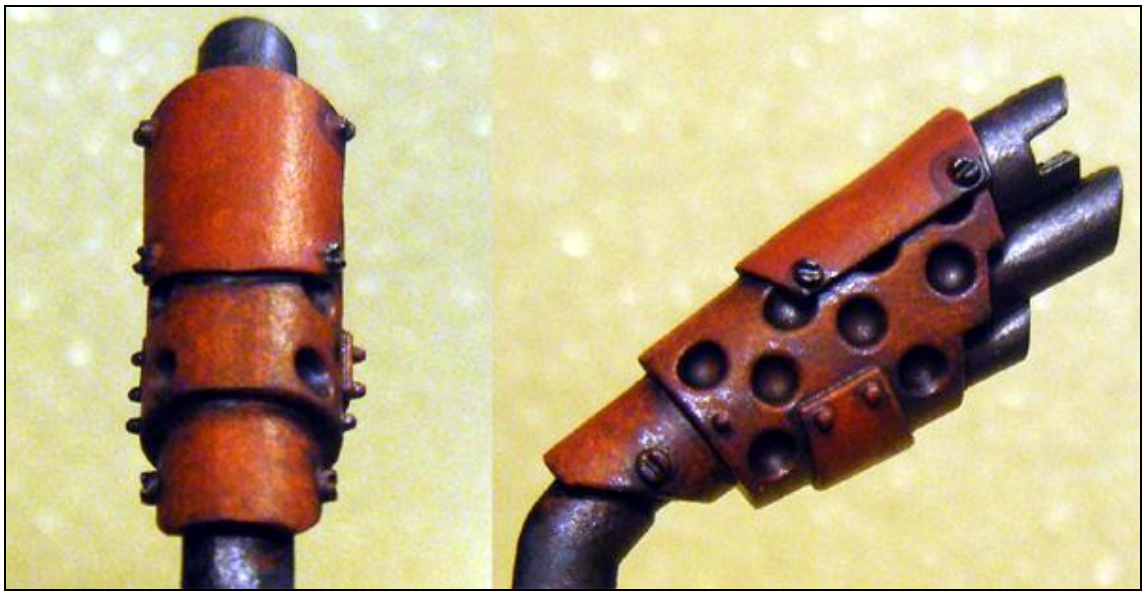


Punteado del rojo de la moto

Aquí tenemos la base de *Mechrite Red*, más una aguada de negro (lo que ya habíamos hecho).



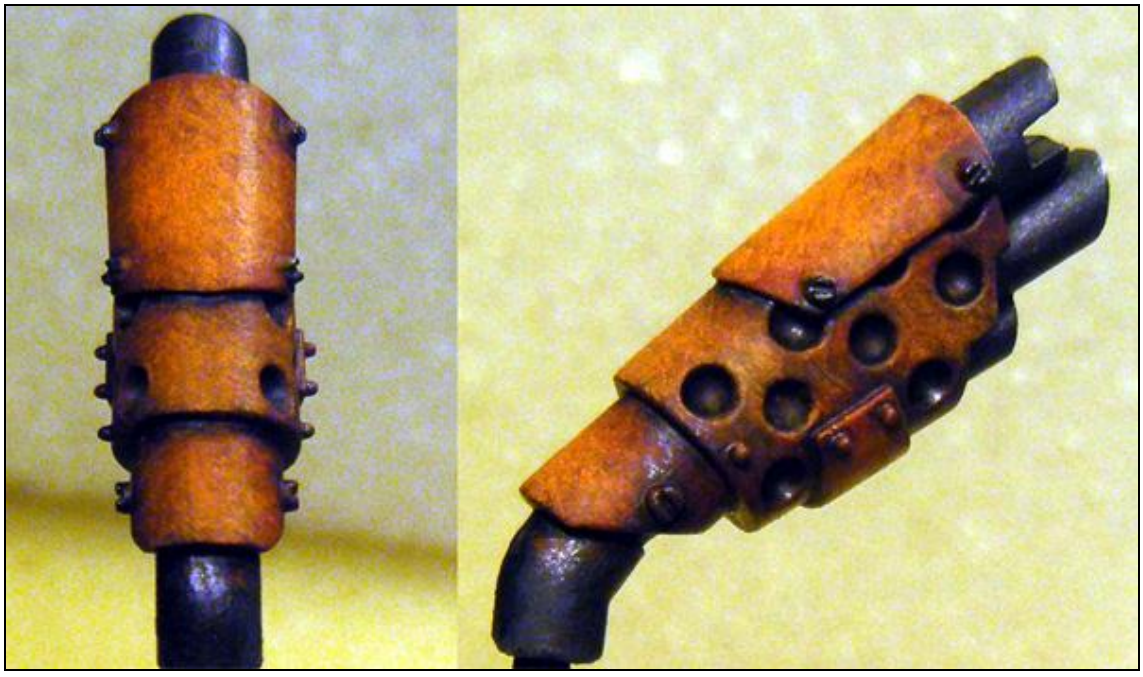
Ahora punteamos con una mezcla de *Rojo Sangre* (un rojo muy vivo) y *Blazing Orange*, al 60-40%. La capa de punteo debe ser muy suave, sin grumos ni texturizado. Para que se note bien el efecto del color, damos un par de capas de punteo consecutivas, por toda la superficie.



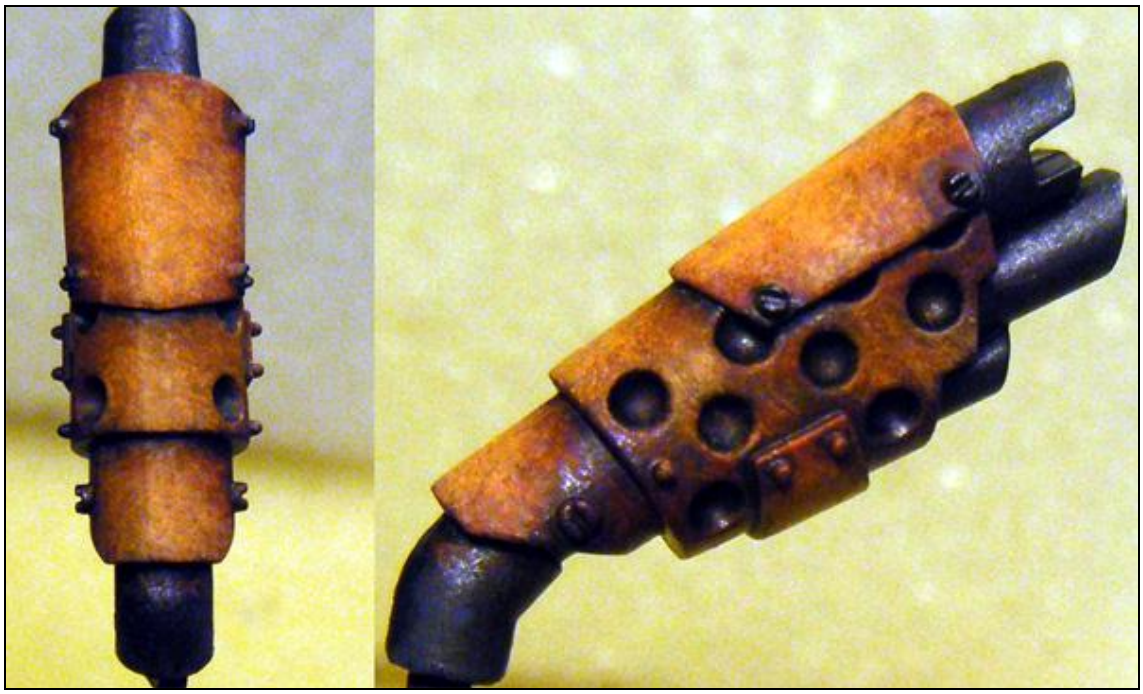
El siguiente paso (al igual que antes, un par de capas de punteo, suaves), con *Blazing Orange* únicamente. Ya no le damos a toda la superficie, dejamos algunas partes en sombra.



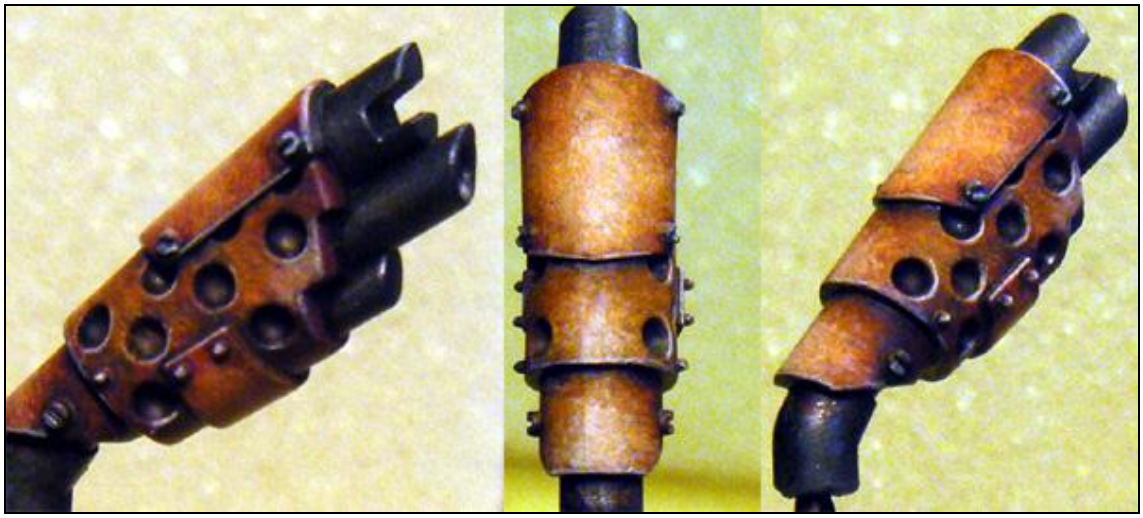
Ahora usamos una mezcla de *Blazing Orange* y *Fiery Orange*, al 50% (este es un naranja muy claro), con la misma tónica: cubrimos menos superficie que en pasos anteriores (correspondiente a las zonas de más luz) y siempre con un par de capas, aguadas y suaves.



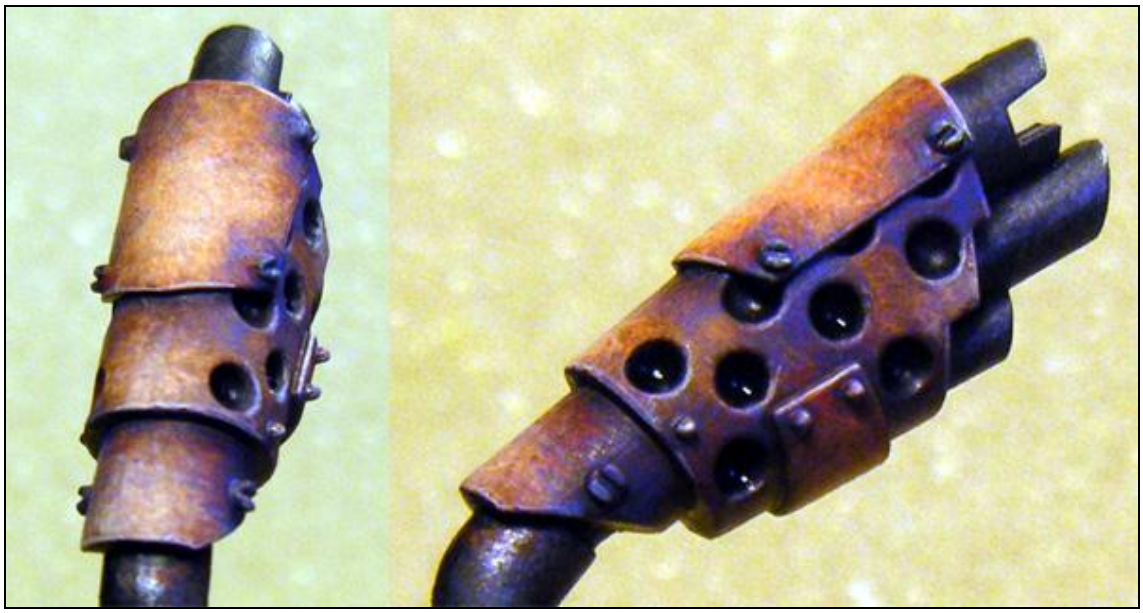
Punteamos ahora con *Fiery Orange* y *Hueso deslucido*, al 70-30%, en las zonas de máxima luz.



Como toque final de luz, punteamos muy levemente con la mezcla anterior, pero ahora al 10-90% (básicamente con hueso y un toquecito de naranja), a modo de puntos de luz. Después, con hueso solo y con mucho cuidado, perfilamos las placas y definimos los tornillos y remaches, a discreción, para definir el conjunto.



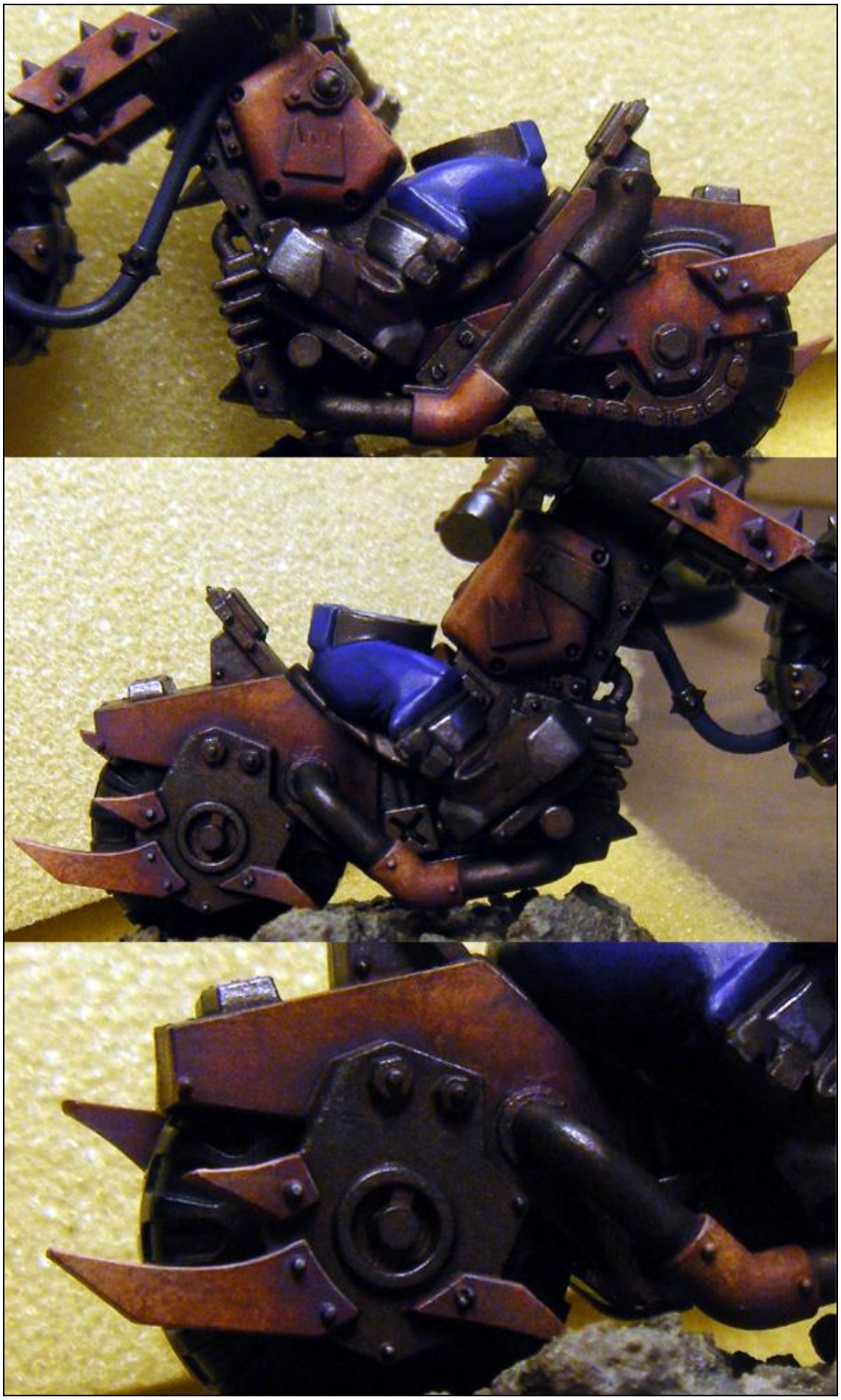
Ahora sombreamos/contrastamos, con una mezcla de *Azul Ultramarine* y *Rojo Gore*, al 80-20% (un azul un pelín cálido). La dilución es algo menor que en una veladura, es decir, que podamos controlar la cantidad de pintura que soltamos y "jugar" con ella, para colocarla, difuminarla, etc. Las zonas donde sombreamos son, en mi caso, en las zonas de contacto entre dos placas (zonas de perfilado en sombra), alrededor de los tornillos/remaches, y en la parte inferior del tubo (para potenciar el efecto de sombreado).

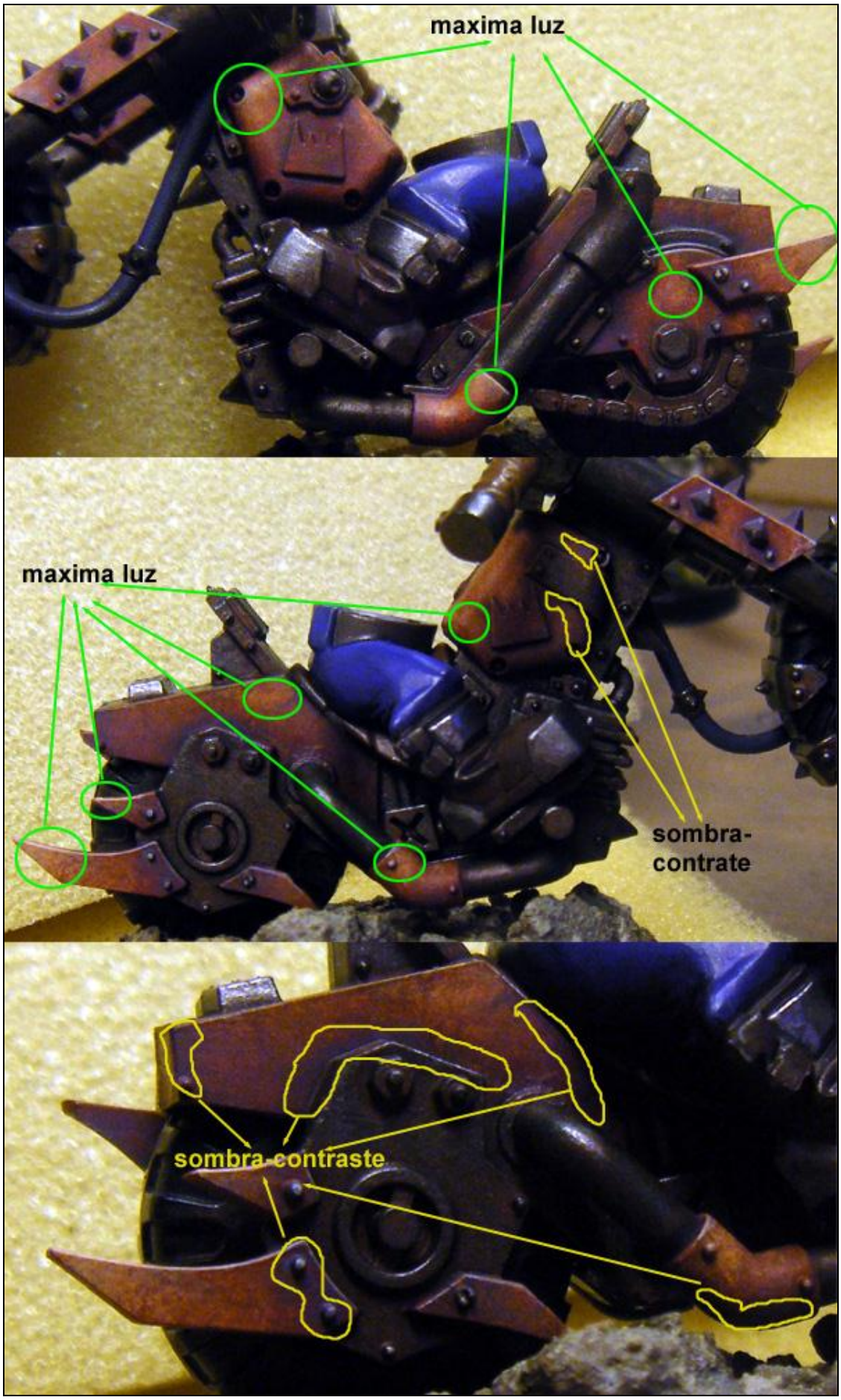


El último paso es dar una veladura leve de *Rojo Sangre*, en las zonas donde queramos recuperar el tono rojo, a discreción de cada uno. También repasamos los perfilados si vemos que las sombras y el rojo los han apagado.



Y aquí, una foto de cómo queda en la moto todo el proceso, con apuntes de dónde coloco las zonas de luz y sombras.




maxima luz
maxima luz
sombra-
contrate
sombra-contraste

Metales

El primer paso que hago es darle algo de contraste al tono oscuro-oxidado del metal general, a base de veladuras localizadas de Turquesa, para simular otro tipo de óxido. Lo aplico en zonas como alrededor de remaches, en bordes entre dos elementos (a modo de perfilado en sombra, pero usando un color vivo en lugar del oscuro, para crear contraste y definición).



Después, vuelvo a repasar las zonas de turquesa, velando de la misma forma, pero añadiendo un poco de blanco a la mezcla, para dar aún más intensidad.



Ahora, para apagar un poco el exceso de color claro del turquesa, complemento con veladuras de *Rojo Sangre* + *Marrón Bestial*. Lo que hago es velar en zonas opuestas, pero cercanas, incluso velando encima del turquesa para fundir un poco ambos tonos. Aquí ya es cuestión más de jugar con los efectos que otra cosa.



El siguiente paso es definir todo el conjunto de detalles y metales: y esto lo hacemos perfilando los cantos, aristas y remaches. Yo lo he hecho con *Hueso Deslucido*, descargado el pincel bien y perfilando usando el lateral del pincel, no la punta.

Intentamos seguir los planos de luz en los perfilados (es decir, no perfilar cosas que están en sombra muy claramente), pero no hay que ser estricto (de hecho, yo perfilo mucho más de lo "realísticamente" aconsejable, pero claro, voy buscando resultados más efectistas al tratarse de minis con las que juego y quiero que destaquen bien.



En este paso, he arreglado un poco los balances de sombra en la moto (entre punteados, perfilados, aguadas y óxidos, se ve todo muy similar), a base de sombrear con aguadas muy leves de negro, en las zonas de sombra (donde las flechas).

De paso, voy pintando el resto de cosas, como el cable azul (punteando) o los pantalones, con *Azul Ultramarine*, aclarado con *Hueso Deslucido* y sombreado con un toque de púrpura.



Aquí he pintado las botas (con *Marrón Quemado* aclarado con hueso) y detalles del manillar. Y después, la calavera que va montada en el frontal. Estos pasos son ya muy sencillos, pintando a base de degradados y sombreados normales, usando paletas de

color similares a las empleadas en el resto de la moto para dar un aspecto homogéneo.



La calavera del frontal:



La calavera lleva una base de *Marrón Tierra de Cementerio* y un pelín (un 20%) de *Azul Ultramarine*; subo luces con el marrón solo, después añadiendo *Hueso Deslucido*, hasta las últimas luces que son solo con hueso.

Después sombreo (para crear contraste y dar tonos), con veladuras de *Carne Oscura* (marrón cálido) y con *Marrón Quemado* (marrón más oscuro). En los dientes del guardabarros se notan más las veladuras del marrón cálido y en la calavera las de marrón oscuro.

Aquí están las fotos finales de la moto, incluyendo ya las armas, guardabarros y demás cosas:



Por último, nos dedicamos al piloto. Aquí tenemos los colores base en cuestión. El verde es una mezcla de Verde Camuflaje (de mis favoritos, es la base de todos mis pielesverdes de 40k), que lleva bastante amarillo, y de *Marrón Mordisco de Serpiente* (que también lleva amarillo).



Aquí está el piloto con la aguada "sombreadora" que le doy a todo. He usado algo de la tinta *Badab Black* (le da una textura buena para sombrear, al quedarse fácilmente en los recovecos) junto a *Marrón Quemado* aguado.



Y a continuación, ya he pintado la piel y los metales, siguiendo exactamente las mismas indicaciones del PAP del noble orko anterior:



Y al fin, aquí tenemos al piloto rematado:



He pintado los cueros (cintas, capucha y guantes) en tonos marrones neutros (Marrón Cuero, Carne Oscura) y les he dado calidez, tanto subiendo las luces mezclando con Marrón Bubónico (que contiene bastante amarillo) y velando con rojos suaves al acabar las luces (que por cierto, han sido a base de punteado).

Y aquí esta el resultado final al montarlo todo, nuestro motero orko:



Dudas y consejos



En esta moto, hay dos problemas a primera vista:

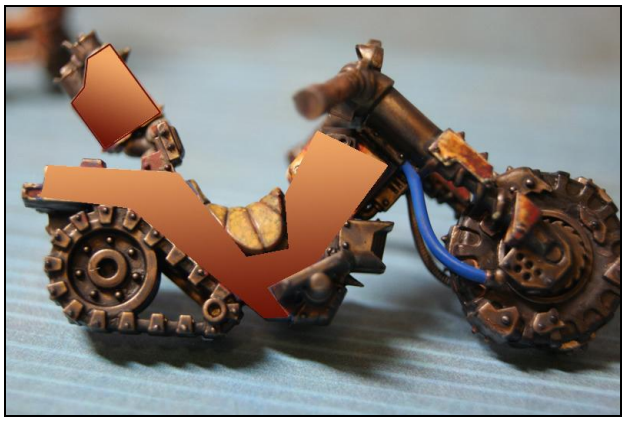
- El primero es el menos importante (aunque no lo parezca): el tamaño del punteo final es muy grueso. En las primeras capas esto es incluso útil (cubres bastante y rápido) y deseable. Pero en el momento en que vas subiendo las luces (naranjas y tal) al aumentar la cantidad de blanco en las luces, esos puntos cantan demasiado. Hay que hacerlos más finos.

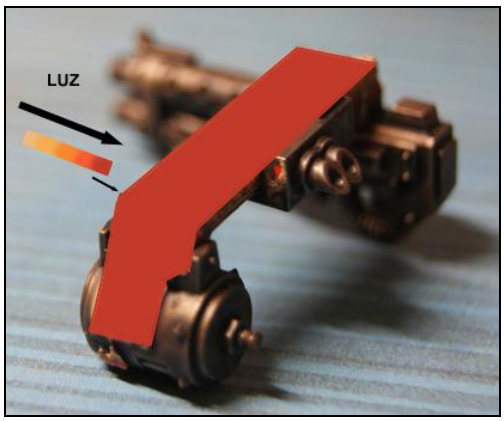
El truco está en descargar bien: aquí no se ha descargado el pincel lo suficiente, se nota que hay pintura de sobra en el pincel, y con cada toque se deja "mancha". El efecto del punteado debe ser mucho más sutil. Hay que descargar el pincel sin miedo y hacer pruebas de cómo queda en otras superficies, hasta sacar un resultado más fino.

- El segundo problema, que es más gordo (y que además, agrava el anterior), es que no se sigue un patrón claro de iluminación. Todo tiene la misma intensidad de luz, cada pequeña parte de la moto está pintada igual, desde el rojo inicial hasta la última luz.

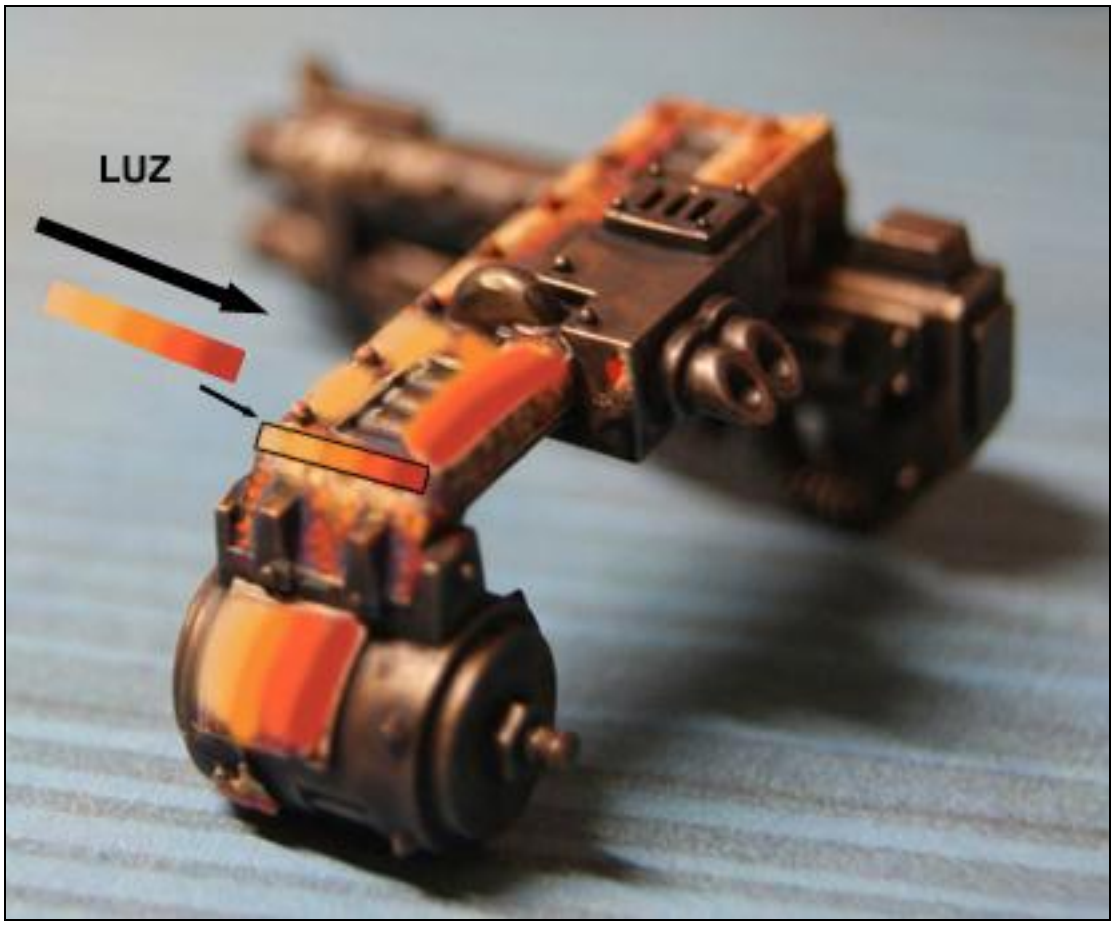
Hay que separar la moto en diferentes partes grandes, simplificar su figura y pintarla globalmente (lo que se dice separar en polígonos, que son representaciones simples de toda la estructura de la mini). Y sobre esas simplificaciones de la forma, iluminar y sombrear globalmente.

Aquí hay dos esquemas rápidos:

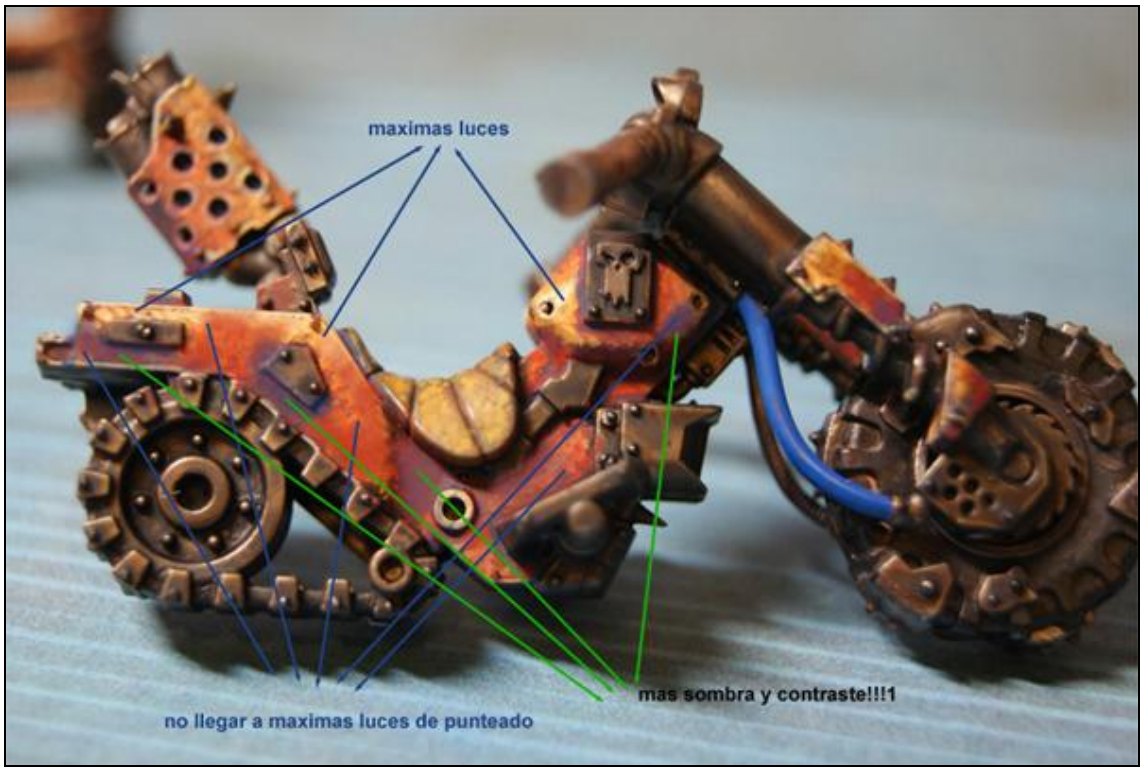




Y el pintado debería ir más o menos así:



Después, en la imagen siguiente, he hecho una chapucilla con Photoshop de cómo creo que debería quedar el tema luz-sombra y contraste de color (sombrear más con los azules, sin miedo, pero con cuidado... no se nota apenas).


maximas luces
mas sombra y contraste!!!1
no llegar a maximas luces de punteado

3.2.1. PINTADO NIVEL ALTO: BEELPHEGOR – Por Basajaun

Esquemas de color y referencias

A muchos este paso os parecerá absurdo, pero no os engaño si os digo que es casi más importante que el propio proceso de pintura. Antes de comenzar, tenemos que tener muy claro cuál es el resultado al que queremos llegar, tanto en colores como en la atmósfera y las sensaciones que queremos que nuestra mini transmita…

Una vez montada la figura, lo primero que hacemos es preparar un pequeño calendario que nos ayudará a planificar el trabajo. En este caso ya os lo damos hecho, intentando que el proceso de pintura se desde el interior hacia el exterior, para facilitar la tarea y evitar infinitas correcciones:

Semana 1: preparación y estudio de colores, referencias, iluminación.

Semana 2: cara y armadura.

Semana 3: capa, cueros y guantes.

Semana 4: detalles y espada.

Semana 5: peana y retoques.

Pero antes de empezar con la pintura, hay que pensar en muchas otras cosas…

El **ESQUEMA DE COLOR** es un tema muy personal, y cada uno tiene sus fuentes. Como primera recomendación, intentad reducir la paleta de colores. Dos colores dominantes y uno secundario que apoye o contraste con los dos primeros es suficiente en la mayoría de los casos. No intentéis que cada parte sea de un color, porque esto crea muchos problemas en cuanto a conseguir que la mini dé una sensación de equilibrio o de conjunto.

Si observamos las minis de JMPN y Karaikal nos damos cuenta de que son esquemas muy claros y a la vez muy sencillos, que funcionan a la perfección.



Jose crea un esquema muy siniestro y oscuro, con una atmósfera propia de un callejón o castillo iluminado con antorchas, con tan solo tres colores (morados-negros-oros). Karaikal utiliza el contraste en su mini con dos colores opuestos en la rueda de color, y

perfectamente equilibrados por el resto (por ejemplo, utiliza un blanco que es un color neutro) en un ambiente más diurno, como de escena de batalla.

Son dos opciones, pero pensad que existen infinitas… A cada uno su mini le sugerirá ciertas cosas, a mí me recuerda al caos, la oscuridad, el mal, a Arthas… lo cual me lleva a reducir mi paleta a rojos, negros, morados…

La atmósfera que rodea a la figura es igual de importante, ahí es donde entra la entonación. Dentro de los colores de nuestro esquema hay un especto infinito entre el más claro y el más oscuro, y sus mezclas con los demás colores. Dependiendo de dónde se encuentra nuestra mini, los colores reflejaran otros tonos distintos: en un bosque reflejarán verdes, con luz diurna serán más amarillentos, de noche todo tiende al azul o morado.

Como elección personal supongo que utilizaré azules y morados para reflejar esa maldad y oscuridad que envuelve al tío. Añadiendo pequeñas cantidades de estos colores a mi esquema conseguiré los tonos definitivos (cuando estemos pintando lo veréis más claro).

Ahora es una buena idea documentarse y buscar un poco de información (quizá nos ayude a decidirnos definitivamente por unos colores). Esto es muy importante en histórico, por el tema de uniformes, etc.; pero nosotros lo haremos como fuente de inspiración más que otra cosa. No hace falta que nos ciñamos fielmente a lo que encontremos, es más bien una referencia. Cualquier cosa os puede dar la clave. Entre las cosas que yo buscaría (cada uno sabrá lo que quiere) os pongo unos ejemplos:

1- Los esquemas de Andrea.
2- La tarjeta que viene con la mini.
3- Otras minis (Coolminiornot es perfecto).
4- Películas.
5- Personajes de cómics o videojuegos.

Imágenes de muestra:





Todo esto está perfectamente estudiado, otras personas ya han analizado todas las características de los personajes por nosotros, y lo que podemos hacer es usarlos como guía. Incluso una etiqueta de cualquier producto podría servir (en publicidad todo este tema es básico: colores, transmisión de sensaciones). Imaginaos un Ithandir con los colores de un paquete de Chester Light, ¿os suena de algo?

Yo ya he encontrado mi esquema, así que vosotros poneos manos a la obra. Sí, es algo tan sencillo como este personaje de PS2 y me voy a basar en él (he dicho basar, no copiar).



Preparación

Previamente, he taladrado todas las piezas, las he anclado con trozos de clip y tan solo he pegado los dos brazos con Superglue. A los que montéis la versión con capucha, os recomiendo que no peguéis la cabeza, ya que sería bastante difícil pintarla después (tampoco he pegado el taparrabos de cota, pero eso ya es cosa vuestra). Todas las piezas que no montamos las pintamos sujetas en el portabrocas y las pegamos después. Finalmente, he rellenado los huecos con milliput (podéis utilizar duro o lo que queráis).

Para el tema de la imprimación, he utilizado Tamiya Putty. Es un método que queda de lujo, una imprimación muy fina y uniforme. Para aplicar la masilla ponéis un poco en la paleta, untáis el pincel con acetona y la disolvéis con bastante acetona (aproximadamente 5/1), para aplicar seguidamente. Seca muy rápido, por lo que tenéis que untar el pincel en acetona, disolver, aplicar a una parte de la mini y empezar otra vez a untar, disolver, aplicar. Queda bastante bien (el grosor de la imprimación es ínfimo) y permite controlar la cantidad de imprimación en cada zona. Hombre, si estáis pintando un ejército igual no merece la pena, pero para las minis especiales…

Aquí tenéis el resultado.



Iluminación

Es hora de estudiar la iluminación. Buscaremos un patrón en función del estudio que hemos hecho de la miniatura (a cada uno le vendrá mejor una u otra según la ambientación que haya pensado).

Tenemos varias opciones, las más utilizadas son:

- Luz cenital (foto inferior izquierda): se ilumina la miniatura como si el foco (por ejemplo, el sol) estuviese exactamente sobre la cabeza de la miniatura. Es bastante sencilla de aplicar si se estudia la miniatura con detenimiento. Realza las zonas superiores de la miniatura.

- Luz direccional (foto inferior derecha): la luz incide con un ángulo sobre la miniatura (imaginaos el sol más bajo). Es necesario un estudio más detenido, debido a la mayor dificultad, pero con un par de trucos nos apañaremos bien. Ayuda a destacar ciertas zonas y le proporciona más movimiento a la mini (si elegimos bien el ángulo, claro).



Para conseguir una guía fácil de iluminación utilizaremos un par de trucos. En primer lugar, colocaremos la mini bajo un foco y haremos todas las pruebas que sean necesarias hasta encontrar la que exprima el máximo potencial de iluminación. Aquí os pongo unos ejemplos, observadlos bien.

1- Luz cenital:

Ilumina la parte superior, en el caso de la capucha se pierde la cara en la zona de sombra. Podría servir para el otro modelo de cabeza.



2- Luz direccional de derecha a izquierda:
No tiene mucho sentido ya que la zona con más vida de la mini (el gesto del brazo izquierdo o la cara) se pierden en un plano de sombra.



3-Luz direccional de izquierda a derecha: a priori parece la más acertada. Destaca la zona donde transcurre la acción principal, la cara queda levemente iluminada (más siniestro) y le da más dinamismo a la figura.
[



Esto tiene una explicación. Si observáis la figura, os daréis cuenta de que tiene tres direcciones principales que son la vertical, la de la espada y la del brazo del gesto. Si conseguimos iluminar estas tres líneas de manera perpendicular, medio cuerpo, brazo y espada quedarán iluminados y realzados; si no, perderemos alguna zona, quedando esta en sombra.

En mi opinión es la mejor opción, aunque la iluminación cenital también puede ser muy válida para la mini sin capucha (si no os atrevéis, optad por esta).

Para tener una referencia fija de la iluminación escogida, podemos sacar unas cuatro o seis fotos desde diferentes ángulos y consultarlas según vamos pintando (frontal, trasera y dos ángulos serán suficiente). Otra opción sería una doble imprimación y siempre nos queda acercar la mini al flexo. Hacedlo como mejor os parezca, pero estudiad bien este tema.

Para próximos pasos (cuando introduzcamos el color), tenéis que tener en cuenta varios factores que completan este tema.

1- Puntos de luz: en las zonas donde la luz incide de manera perpendicular y con la máxima intensidad, provoca puntos de máxima iluminación. Pueden ayudar a atraer la atención del observador. Miraos cualquier cara de Raúl Latorre.

2- El tono global o temperatura de la luz (los que sepáis algo de luminotecnia,

¡felicidades!). La luz puede ser más o menos fría (azulada-morada-verde) o más caliente (amarillos-rojos-naranjas). En función del entorno de nuestra mini, este color será uno u otro. A nosotros este factor nos influye en la entonación de la mini. Entonaremos los colores con azules para ambientes nocturnos, amarillos con luz diurna, naranjas en puestas de sol, antorchas, etc.

3- El reflejo que producen unas partes sobre las otras. Esto es un poco complejo de explicar pero, por ejemplo, en una armadura de acero aparecerán pequeñas zonas que reflejan el color del resto de prendas que están alrededor. Todo esto ya lo iremos viendo según pintemos.

Ahora ya sabéis, preparar vuestras minis, el esquema de color y la iluminación antes de pintar, y así no os quedaréis atascados sin saber qué color elegir o cómo iluminar no sé qué parte de la capa en pleno pintado.

La parte de pintura será más amena, tipo PAP, ¡prometo no meteros más ladrillos!

Pintado de cara y pelo

Aquí tenéis la otra cara de la moneda...

Como ya os hemos comentado anteriormente, la cara es uno de los puntos más importantes a la hora de pintar una mini. Hay que prestar especial atención al tema de luces y sombras, intentando captar la atención del observador.

En este caso, si habéis escogido la versión con capucha, pronto os daréis cuenta de la dificultad que presenta al no poder pintar en ángulos cómodos por la capucha.

Yo simplemente os voy a dar dos recomendaciones, paciencia (si hay algún problema decapad con acetona) y prestad mucha atención al proceso de sombreado, porque es necesaria la colocación de sombras más profundas en las zonas que quedan hundidas en la oscuridad de la capucha. Además procurad iluminar bien la zona de la barbilla y nariz, creando un golpe de luz que resaltará más ese efecto de penumbra.

Cara

Para el tono base he elegido una mezcla de Azul Oxford, Carne Clara y Flat Flesh (1). Los morados los he introducido en pequeñas cantidades para mantener la entonación general en toda la figura.

Utilizaremos pequeñas cantidades de este color en prácticamente todas las mezclas para reflejar el carácter maligno de este personaje. Todo está hecho a base de acrílicos y veladuras.

En el proceso de sombreado utilizaremos una mezcla de Azul Oxford, Carne Clara y Flat Flesh con un mayor porcentaje de Azul Oxford y Flat Flesh para una primera fase de sombreado rápido, marcando las sombras en los volúmenes principales (2). Seguidamente, añadimos poco a poco Sombra Tostada para ir afinando las sombras y acabamos de sombrear con Sombra Tostada y Azul Oxford (3-4).

No añadáis mucha cantidad de azul, porque si no quedará como el rondador nocturno. La mezcla con este color tiene que tender más al gris que al morado.



Para iluminar la cara nos centramos en nariz y barbilla, donde forzaremos un poco para crear un contraste muy acentuado con la sombra.

Para ello utilizaremos Flat Flesh, Carne Clara y una pizca de Azul Oxford, pero en este caso tendrá mayor proporción de Flat Flesh, haciendo subidas de tono hasta acabar en Flat Flesh puro en los puntos de luz de barbilla y nariz. Para unificar el conjunto aplico un tono en azul Oxford y Flat Flesh muy, muy diluido por las zonas intermedias a modo de veladuras.



Si os habéis fijado un poco, veréis que los ojos los suelo pintar al final, todo lo contrario de lo que se suele recomendar. Es más fácil corregir si se pintan al principio. Yo pasé de unos ojos azules a otros más oscuros y rehundidos, para potenciar el tema de la penumbra.

Pelo

Para el pelo utilizo una técnica mixta. La base la realizo con acrílicos y el sombreado e iluminación con óleos. Como base mezclamos Hueso, Marrón Chocolate y Azul Oxford. Nos da una especie de gris muy claro (1). Esperamos unas horas a que seque bien (o si no, usáis un secador), ya que el óleo y el *white spirit* nos pueden levantar la capa base. Para las sombras hago una mezcla con Rojo Crimson y Azul Ultramar (es aproximado al Azul Oxford) a la que le añado Siena Tostada, negro y un poco de blanco. El color debería ser una especie de gris morado más oscuro que la base. Esta mezcla la aplico en forma de lavado muy ligerito en las zonas de sombra (2). Repito la operación varias veces añadiendo cada vez más Siena y Negro, acentuando las sombras que produce la capucha aparte de las habituales (3).

Para las luces empleamos blanco y un poco de la mezcla anterior. Vamos añadiendo cada vez más blanco, hasta añadir al final alguna pequeña luz con la mezcla prácticamente blanca (4-6).



En el último paso, y una vez que todo está perfectamente seco (usad el secador o tened mucha paciencia en los distintos pasos), aplicamos un ligero lavado con Rojo Crimson y Azul (muy, muy diluido) para darle un pequeño toque morado (apenas se tiene que notar). Este es el resultado final, estoy bastante contento.





Es lo que se dice siempre pero… siento que las fotos no sean mejores, porque sinceramente está bastante mejor en mano. Ya estoy buscando otra cámara para los siguientes pasos.



Se me olvidaba, un pequeño truco para los ojos: dadle un toque con barniz brillante, veréis cómo queda una mirada mucho más viva.

Armadura

La armadura no presenta ninguna complicación si nos fijamos en las fotos de iluminación que hemos preparado en el paso anterior. Estudiadlas bien para iluminar y sombrear los distintos planos y aristas.

En mi caso he optado por colores no metálicos (cosa que no hago habitualmente), y le he dado un aire a las armaduras del caos de GW, pero con los colores de la armadura del personaje de *God of War* que os puse al principio. Para ello he utilizado marrones, rojos, negros y carnes.

En primer lugar aplico la capa base, con una mezcla de Marrón Rojo, Azul Oxford (para entonar), una pizca de Negro y Marrón Chocolate (no preguntéis por qué, pero suelo hacer bastantes mezclas), varío las proporciones y hago múltiples pruebas en la paleta hasta que doy con el color.



A continuación, comienzo a sombrear velando con una mezcla de Marrón Chocolate, Violeta y Negro, sobre todo la parte derecha de la figura para definir a rasgos generales el patrón de sombreado básico, casi sin tener en cuenta aristas y detalles. Es solo para marcar, la definición se consigue en pasos posteriores. Aplico una segunda

sombra con múltiples veladuras con la misma mezcla y un poco de Azul Marina (el azul dará mayor profundidad a las sombras), definiendo más los distintos planos y diferenciándolos según las fotos de iluminación.

En este paso me tomo más tiempo, intentando sacar partido a cada volumen (fotos 1). En las sombras más profundas utilizo Humo de Vallejo, para darle un efecto más sucio y gastado (foto 2).



Para completar el trabajo perfilo las distintas placas con Negro diluido y aplico un lavado con tinta roja muy diluida, para recuperar un poco el color intenso inicial.



El proceso de iluminación es bastante lento, ya que hay que realizar infinitas veladuras, pero como quiero que mantenga un tono bastante oscuro, las aplico en zonas muy pequeñas, reservando gran parte de las zonas de sombra.

La primera luz se realiza con Violeta, Azul Oxford y Hueso. Voy añadiendo hueso a esta mezcla en sucesivas subidas (tened cuidado con la cantidad de Hueso porque puede quedarnos un lila muy blanqueado y, cuanto más clara es la mezcla, más difícil de velar).



En la siguiente subida de luz añado Flat Flesh, y lo aplico tan solo en aristas y puntos más iluminados.



Ahora viene cuando la matan… después de pensar mucho sobre el tema y llegar a una conclusión (gracias Banshee, Elroi, Akats…) aplico barniz satinado para darle a la armadura un aspecto cerámico. Esto lo hago porque no todas las partes de la mini deberían tener el mismo brillo, es decir, un cuero no puede ser igual de mate o brillante que una seda, una capa o una armadura, por mucho que nos guste tanto el acabado sin brillo. Hay que intentar darle a cada material sus características de textura, color y brillo (aunque sea un auténtico novato en este tema está bien probar cosas nuevas).





Después de este último paso, es necesario retocar algunas luces y sombras (el barniz las mata, desaparecen luces y aparecen brillos en algunas sombras) con nuevas subidas y nuevos sombreados. Perfilo nuevamente con negro (para recuperar la línea negra mate entre las diferentes placas y este es el resultado. La foto 2 es la que más se parece a la realidad en cuanto a color.





Una armadura completamente mate no habría sido muy realista… Otra cosa sería si la hubiese hecho en NMM, porque en este caso ya tenemos prefijados los reflejos, puntos de luz máxima, etc. En este caso no aplicaríamos barniz (esto me lo aclaró Banshee).

También le he aplicado a la capa el color base, tan solo para hacerme una idea general de los colores y ver si el esquema elegido funciona. Para ello aplico dos capas (para cubrir bien la superficie) de una mezcla de Negro, Azul Marina y Azul Oxford. A la mezcla le añado una gota de Tamiya Flat Base, para conseguir un aspecto mate adecuado al material que quiero simular (una tela tipo lino, algodón). Elijo estos colores para conseguir un negro entonado en colores fríos bastante apagado.

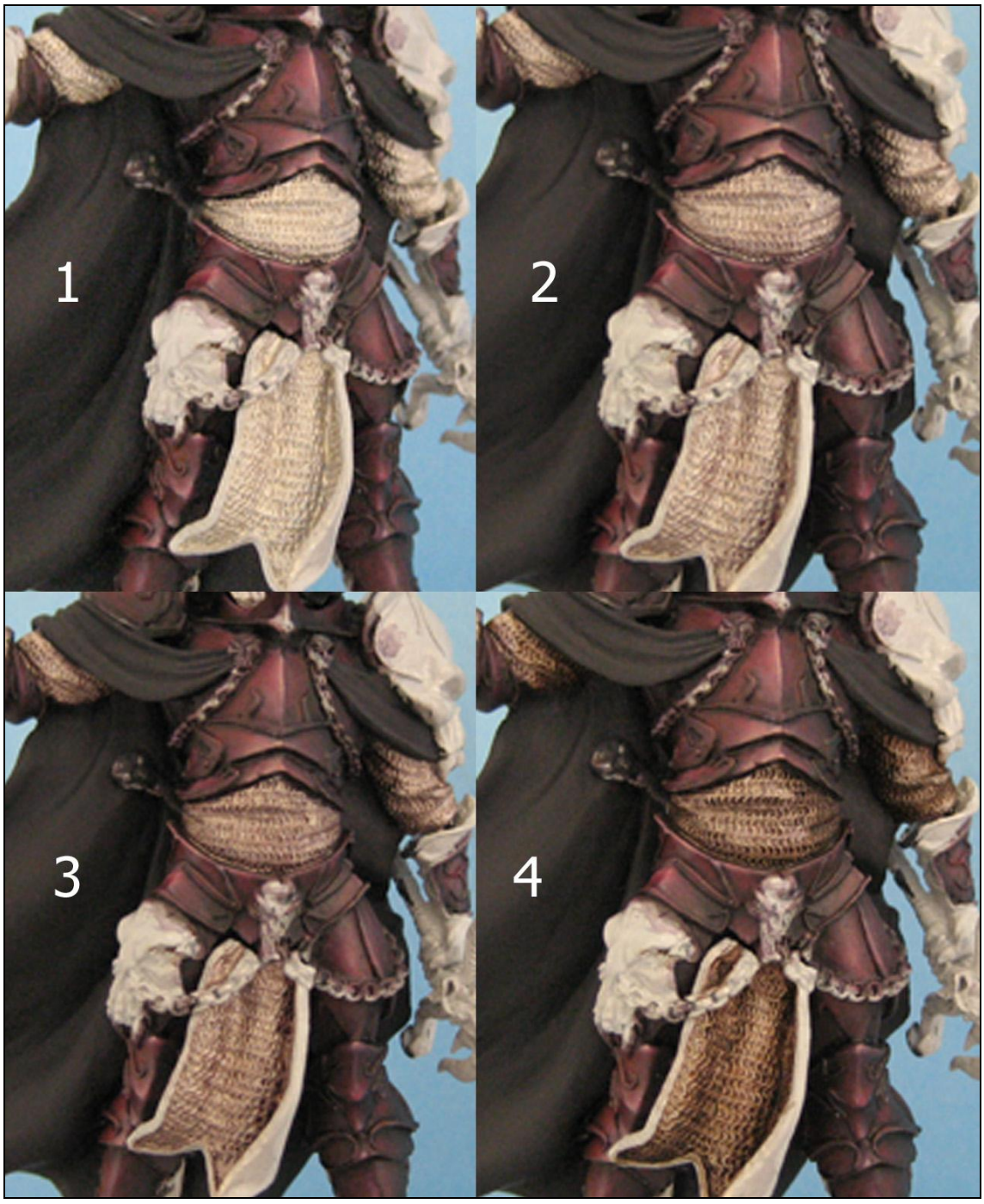
Con una foto más realista en cuanto a los colores, se vería tal que así:



Cota de malla

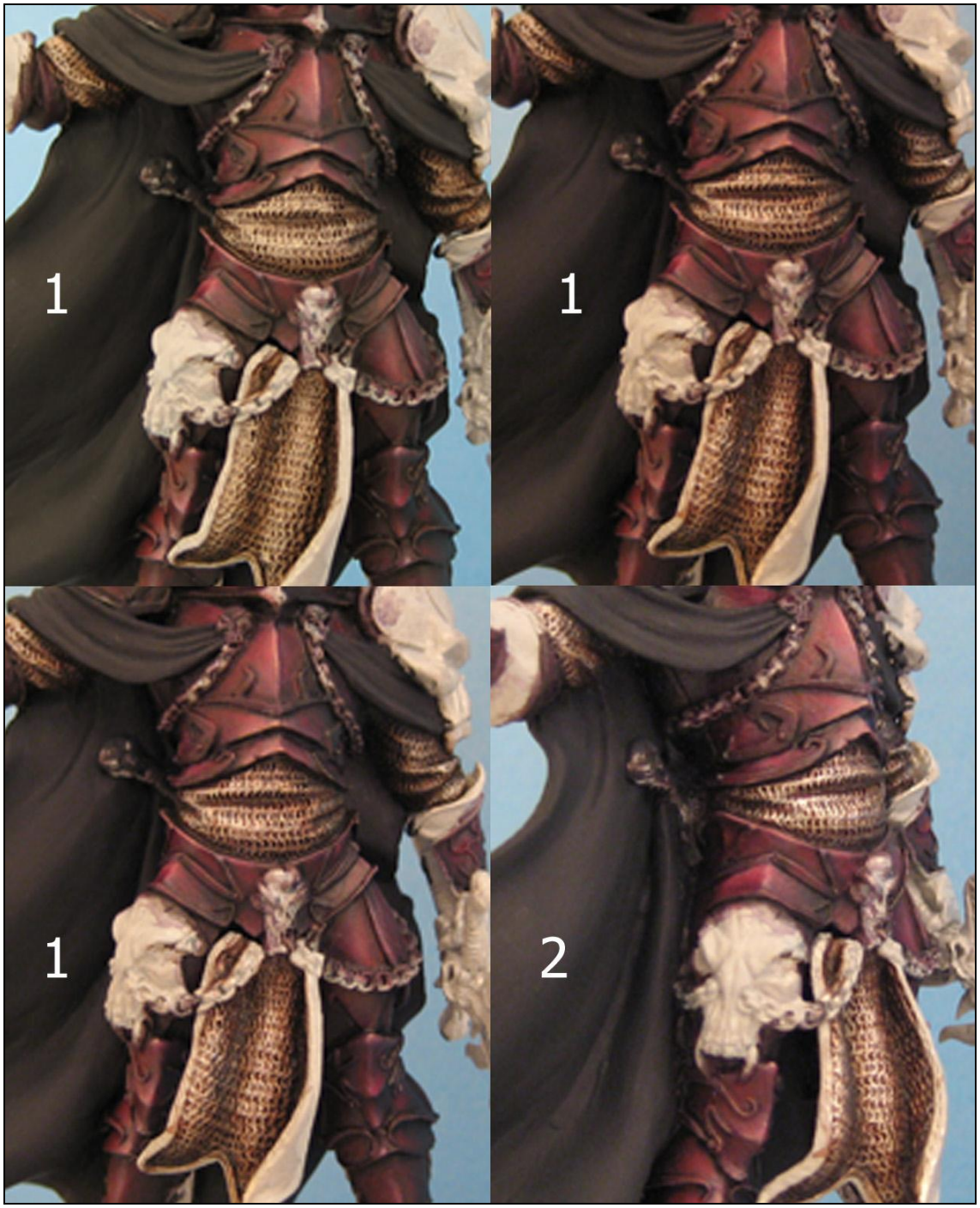
Antes de meterme con la capa (una de las partes más importantes), voy a acabar el cuerpo y todos los detalles para facilitar el pintado y no tener que andar retocando.

Ahora paso a pintar la cota de malla, con un color dorado apagado, mezclando Plata, Oro Viejo y un poco de Azul Oxford (1). Este oro lo oscurezco a base de lavados de Negro y Caoba con un poco de médium veladuras, para que no queden cercos (2-3). La cuestión es intentar sacar partido a la iluminación y los pliegues del abdomen, conseguir acentuar los volúmenes. En las zonas más profundas utilizo negro y humo y doy por finalizado el sombreado (4).



Para la iluminación utilizo una mezcla de Plata y Oro Viejo (bastante más plata que oro) que diluyo un poco con agua (removed bien, que si no el pigmento metálico se va al fondo de la mezcla). Cojo una pequeña cantidad de pintura, seco en una servilleta y paso el pincel por la parte plana tan solo por las líneas de la cota que quiero remarcar (es una especie de pincel seco pero el acabado es más fino y controlable). Es importante no pasar el pincel por toda la superficie, aplicadlo solo en las zonas más iluminadas (1).

Al final aplico un tono intermedio con caoba en el límite entre luz y sombra que permite suavizar un poco el resultado en algunas zonas (2).



Calaveras

Bueno, ha sido un sufrimiento pero las calaveras ya están (odio el blanco, no se lo recomiendo a nadie). Si queréis dar miles de capas de colores prácticamente idénticos, el blanco es vuestro color.

En primer lugar, para acabar de delimitar zonas, aplico la capa base a los guantes con una mezcla de Marrón Chocolate, Uniforme Inglés y la famosa pizca de Azul Oxford para entonar. Asimismo, a los bordes de oro de la armadura les doy una mezcla de Oro, Marrón Rojo y una pizca de Azul Oxford. Con este trabajo previo es más fácil definir las zonas que quedan sin pintar.

A continuación aplico la capa base a las dos calaveras, siempre teniendo claro que la calavera del hombro está en una zona de sombra y la del muslo quedará más iluminada. Utilizo Hueso con Azul Oxford y Azul Marina. Nunca uséis blanco directamente, tenéis que empezar con un color similar entonado hacia fríos o cálidos, como prefiráis.



Seguidamente marco las sombras de una manera rápida, añadiendo más Dark Sea Blue en primer lugar, y después metiendo un poco de rojo marrón. Las dos capas a modo de veladura rápida, sin entretenerse (no merece la pena).



En este momento decido pasar a los óleos, ya que me permiten utilizar capas muy transparentes para conseguir un resultado más limpio. Hago una mezcla de Blanco, Negro (una pizca), Tierra, Azul y comienzo a sombrear con más intensidad, definiendo ya las zonas de sombra. Solo una capa, porque si perdemos el matiz blanco nos va a costar mucho recuperarlo.



La iluminación también la aplico con óleos, con una mezcla de Blanco, Azul y Siena. Hago una gran cantidad de veladuras, añadiendo cada vez un poco más de blanco y siempre muy disuelto en *white spirit*, para que el hueso sea muy suave. Después de aplicar unas 12-14 veladuras vuelvo a los acrílicos (por ser más opacos me permiten definir mejor algunas cosas) y aplico un lavado muy, muy suave (casi sin pigmento) de Azul Oxford para unificar tonos y mantener la entonación. Asimismo, aprovecho el tiempo de secado para aplicar un lavado a los dorados con Caoba y Negro (los dos de Model color).



Reilumino algunas zonas con hueso y aplico unos puntos de luz tan solo en la calavera de la pierna.



Por último, le doy una leve veladura a toda la superficie con óleo Siena Tostada para darle un aspecto un poco más viejo. Todavía en fresco retiro el exceso de las zonas mas iluminadas.



Como quiero que me quede un aspecto aún más envejecido y realista, aplico pigmentos MIG en las zonas que quiero oscurecer-marronear. Con un pincel viejo cojo una pequeña cantidad de pigmento y lo aplico sobre la superficie suavemente, como si fuese un pincel seco suave, pero solo en las zonas que me interesa. Da un aspecto polvoriento-arenoso muy suave. Los pigmentos son como una especie de "colorete" o maquillaje. También se suelen utilizar barritas de pastel. Las lijáis, recogéis el polvillo y ¡voilá!

Aquí está el resultado. Es un método muy pesado, pero da un aspecto bastante bueno. Solo una cosilla, que no se os olvide tener paciencia para que se sequen las diferentes capas o se os levantará la base (utilizad un secador).



Capa

Anteriormente ya había comenzado el pintado de la capa aplicando una base de negro, Azul Marina y Oxford para mantener un poco los tonos de las sombras de la armadura. La intención es crear un negro bastante apagado con pequeños matices de morados y azules, que permitan leer como un conjunto las dos partes armadura-capa y que haga resaltar todo lo pintado hasta ahora.

Comienzo a aplicar unas ligeras luces a base de Azul Oxford, Azul Marina y Negro (en menor proporción que la anterior mezcla) con un pelín de Tamiyax22 para mantener el aspecto mate de la tela. Estas subidas las tenemos que hacer muy suaves y en muchos pasos intermedios intentando no perder el tono negro de la base.



A continuación, aplico unas sombras también muy suaves a base de Marrón Chocolate, Negro y un pelín de Azul Oxford. Sobra decir que también deben ser muy suaves. Como he partido de un tono bastante oscuro tan solo aplico dos capas a modo de veladura en las zonas más sombrías, según mi esquema de iluminación.



Ahora aprovecho para enriquecer un poco los tonos de la capa y relacionarlos con la armadura, a base de pequeñas veladuras de Violeta y Azul Oxford con una puntita de Marrón Chocolate. En algunas zonas añado Rojo Marrón, justo donde quiero que aparezcan reflejos de la armadura.



Como paso final, velo toda la superficie con una mezcla al óleo de Negro y Siena Tostada (mucho más Negro que Siena), para unificar los tonos y recuperar el negro. Esto lo podéis hacer también con acrílicos, con una mezcla de Marrón Chocolate y Negro (además, os permitirá un acabado más mate). Aquí es donde yo he metido la pata: como podéis ver, el resultado ha sido demasiado oscuro y muy satinado.



Para poder recuperar el aspecto mate, las luces y las sombras, vuelvo a repetir exactamente todos los pasos anteriores (excepto la veladura de óleo, que la hago con acrílicos). La única variación es dar unas últimas luces un poco más claras a base de Azul Oxford, Azul Marina y Carne Mate en zonas puntuales a destacar, como el hombro, bordes, etc. Este es el resultado: no está mal, pero como podéis ver, ha quedado un pelín satinado.







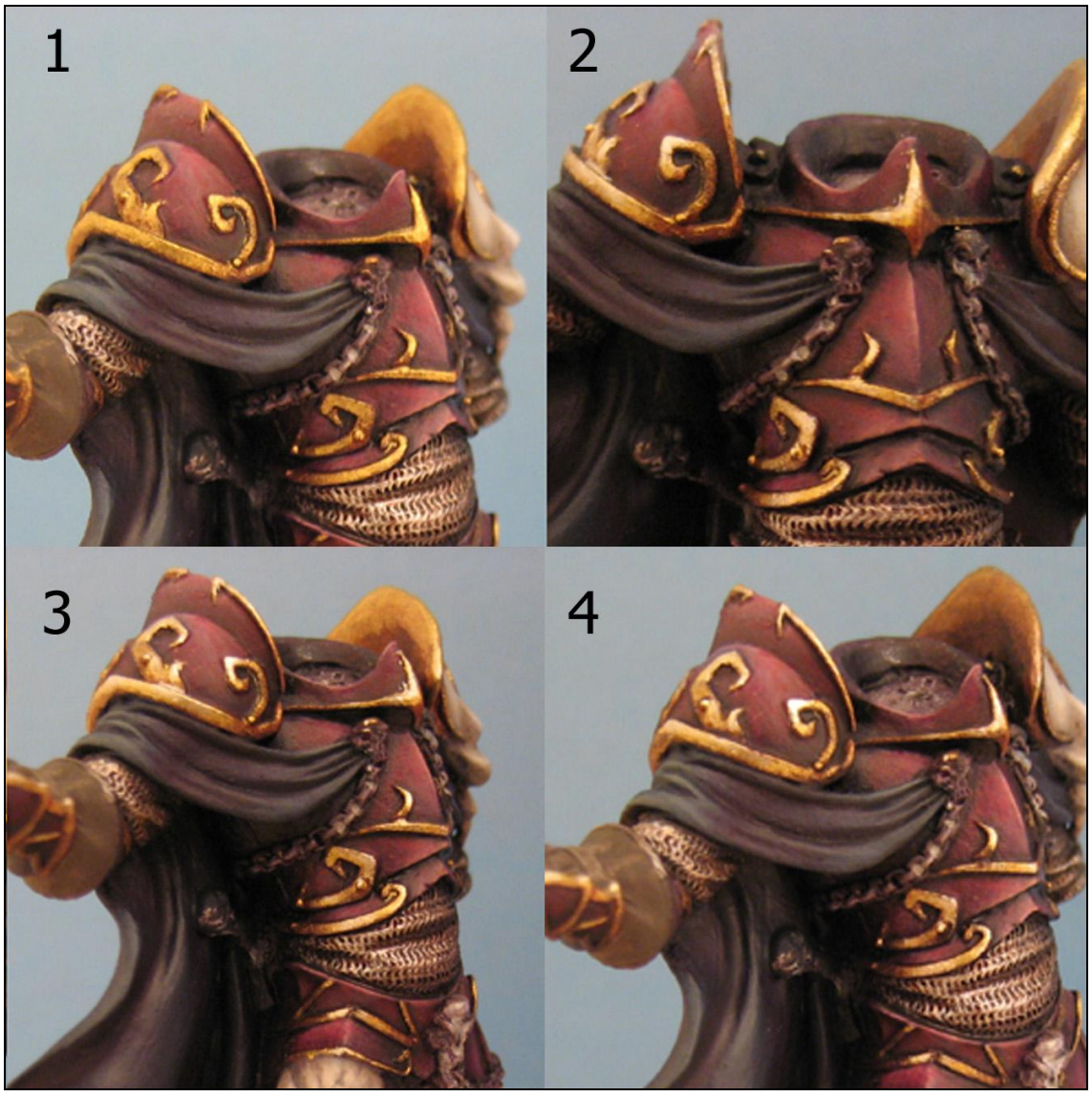
Oros

Los bordes dorados de la armadura se han pintado con una base de Oro mezclado con Marrón Rojo y una pizca de Azul Oxford. Se pretende conseguir un oro muy intenso que destaque sobre la armadura rojiza.

En primer lugar le damos un lavado a base de tintas Caoba y Negro insistiendo sobre todo en la zona izquierda de la miniatura (1).

A continuación, iluminamos el oro en dos fases, primero con Oro (siempre diluido para que sea más suave y no se empaste) y en segundo lugar añadiéndole Plata al oro y aplicándolo tan solo en la parte derecha de la miniatura (2). Al final marco algún punto de luz con plata muy diluido para atraer la visión hacia la zona de la capucha (3).

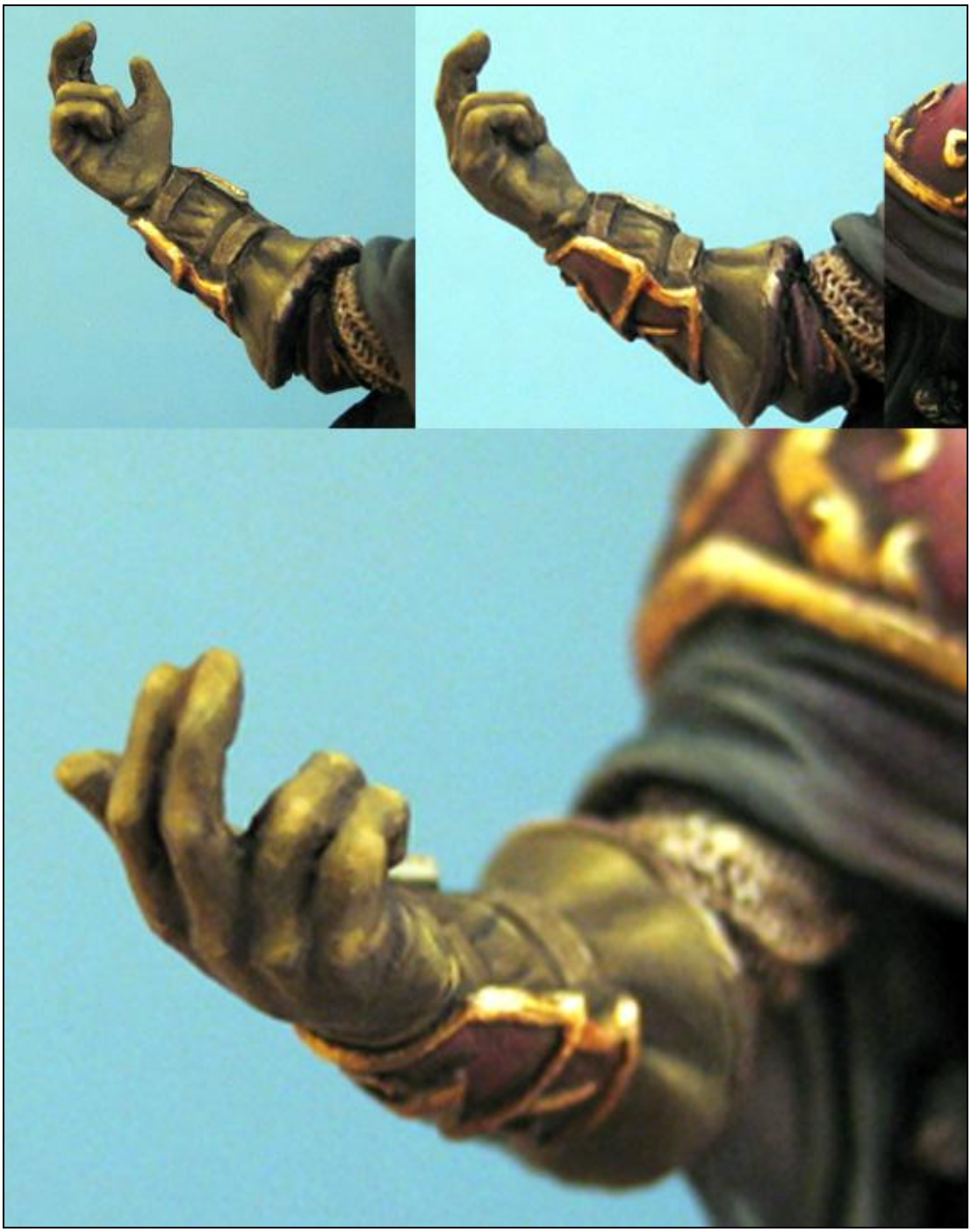
Por último, con una mezcla de Marrón Rojo, Marrón Chocolate y Negro, retoco las zonas en las que he cometido algún error y la parte inferior de los detalles de oro, perfilando un poco. Corrijo también alguna sombra con caoba y negro (4).



Cueros

Partimos de la base de Marrón Chocolate, Uniforme Inglés y una pizca de Azul Oxford. Sombreamos con una mezcla de Negro, Uniforme Inglés y Azul Oxford a modo de veladuras. No hace falta ser demasiado cuidadoso con los cueros, ya que se trata de un material muy bueno para simular desgastes, texturas, etc.

A partir de aquí, se hacen dos o tres subidas con Uniforme Inglés y Carne Mate, intentando puntear un poco en los últimos pasos y haciendo algún arañazo (esto lo veréis claro con una foto del taparrabos de cota). Al final le dais un lavadito muy ligero y muy diluido con Caoba y Negro para unificar un poco los tonos y darle un ligero toque de brillo.



Detalles

Esto va a ser una batería de pequeñas cosillas que van a ir definiendo el resultado final.

Pieles

Comienzo con una base de Marrón Chocolate, un poco de Marrón Rojo y una pizca de Azul Oxford. Al ser una superficie tan texturizada aprovechamos la técnica de los lavados: aplicamos primero uno general con Caoba y Negro y después uno con la misma mezcla pero con mayor proporción de Negro para definir mejor los volúmenes que crean las correas. A partir de aquí hacemos dos o tres subidas añadiendo Arena a la mezcla base. Con la primera definimos grupos de pelo y las dos últimas nos sirven para remarcar individualmente alguno que nos interese. En último lugar, velamos con Caoba muy diluido y unificamos un poco el conjunto.



Correas

Partimos de una mezcla muy oscura a base de Marrón Chocolate y Negro. Las sombras las aplicamos a base de veladuras con Negro y una pizca de Chocolate (si queréis podéis puntear un poco para dar textura) y finalmente iluminamos con la mezcla base añadiéndole un poco de Carne Mate.



Empuñadura de la espada

En la empuñadura he utilizado aproximadamente las mismas mezclas que en la cota. Oro viejo y Plata para la base, sombreados a base de tintas de color Negro y Caoba, y finalmente un poco de Negro y Humo en las zonas más sombreadas. Ilumino con una mezcla de Plata y Oro Viejo (más Plata que Oro) y matizo con pequeños toques de Caoba. Para el óxido utilizo Dark Sea Blue, que me da un tono bastante oscuro y entonado con el resto de la miniatura.



Filo de la espada

Partimos de una base oscura mezcla de Acero Engrasado, Azul Oxford y Marrón Rojo. Otra gente prefiere partir de un tono claro e ir velando, pero yo siempre empiezo de oscuro, subo tonos y vuelvo a bajar tonos.

Sobre esta base, hacemos unas subidas generales (no es exactamente velando, pero casi) con Acero Natural y, al final, una mezcla de este color con Plata. Sobre esta base con las luces marcadas empiezo a velar con unos cuantos tonos indistintamente: Oxford por toda la superficie, Azul Marina para marcar el canal, Rojo Marrón cerca de la empuñadura y en alguna zona más oscura... es un poco al tuntún, para enriquecer el filo.

Finalmente retoco y redefino los brillos más importantes con Acero Natural y Plata. Si queréis, al final de todo el proceso, se podría dar un lavado con algún tipo de marrón para oxidar un poco la hoja, yo prefiero un acabado más limpio.



Del resto de cosas no pongo fotos, porque no soy capaz de hacer fotos buenas de detalles pequeños.

Cadenas

Para pintar las cadenas comienzo con una mezcla de Acero Engrasado y un pelín de Azul Oxford. A partir de esta base, comienzo a sombrear a base de lavados de tinta Negra con un pelín de tinta Azul y tinta Roja. Insisto sobre todo en la parte inferior de la cadena y la zona de la izquierda de la figura.

A partir de aquí, ilumino primero con Acero Natural, al que voy añadiendo pequeñas cantidades de Plata para definir los máximos brillos. Al final hago un lavado muy diluido con Humo, que le dará un aspecto más gastado, y en algunas zonas aplico veladuras de Marrón Rojo para simular los reflejos de la armadura.

Calaveras

Las calaveras pequeñas están pintadas exactamente igual que el mango de la espada (lo tenéis en el anterior paso). Les doy un acabado más sucio velando con Humo, para que no destaquen demasiado (no me gustan mucho).

Bordes de la capucha y guantes

Aquí cometí un error:

Partí de una base mezcla de Uniforme Inglés con un pelín de Oxford y fui sombreando añadiendo Marrón Chocolate y Negro a la mezcla. Para las iluminaciones, añadí a la mezcla camuflaje ocre naranja... y el resultado fue una especie de marrón-verdoso con una iluminación amarillenta. Se soluciona fácil aplicando unas veladuras de Negro mezclado con Marrón Chocolate. Si algo no os entona en la figura, aplicad veladuras para intentar corregir el error.

Gemas

Las gemas son fáciles de pintar observando el modo en que la luz las atraviesa. En el punto de máxima incidencia aparecerá un punto de luz. Hay que iluminar siempre la parte inferior y oscurecer ligeramente la parte superior. En mi caso he utilizado una

base de Dark Sea Blue con tinta Azul, la he iluminado mezclando Hueso y tinta Azul y sombreado con Tinta azul y Negra.

Suciedad

Para el polvo y desgaste de la capa he aplicado pigmentos Mig a modo de pincel seco muy suave. He alternado entre tres tonos: uno más marrón, uno grisáceo y uno intermedio. Aprovechad y aplicadlo en las zonas donde menos contentos os hayáis quedado con la capa (en la parte inferior, claro).

Peana

La peana está modelada en Miliput normal. Para pintarla, parto de una base de Gris Medio con una pizca de Marrón Rojo y Azul Oxford. A partir de aquí, juego un poco con los óleos haciendo múltiples veladuras, empastando y mezclando en fresco. Pongo un poco de Negro, Siena Tostada, Azul, Blanco y voy mezclando un poco caóticamente sobre la propia peana, intentando que la parte de atrás quede más en azules y la parte de delante más en tonos claros. Si os fijáis, en la zona cercana a los pies le he dado unos ligeros tonos rojizos para simular los reflejos.

Se me olvidaba: en la segunda vuelta, en la que retoco defectos y apuro un poco más las entonaciones, degradados, etc., he mateado la capa con barniz Marabú mate sintético, aplicándolo a aerógrafo. Hay que agitar y mezclar muy bien el barniz, disolverlo aproximadamente al 30% con algún thinner o disolvente (yo he utilizado el de Marabú) y aplicarlo en pasadas muy suaves y controlando mucho el efecto. Si nos pasamos o pulverizamos muy cerca quedan marcas blancas. Todo este tema se lo debo a JMPN, que me aconsejó esta solución.

¡Y esto es todo! Nada más por mi parte, a afilar los pinceles y a disfrutarlo. Aquí están las fotos del resultado.











3.2.2. PINTADO NIVEL ALTO: ZHORBACK – Por JMPN

El primer paso, preparación de la miniatura. Sin mayores complicaciones, preparé la mini para eliminar las escasas imperfecciones que tenía y le aplique una capa de gris con aerógrafo.



Pintado de la piel

Base

Una buena base, acorde con lo que buscamos, es imprescindible para conseguir lo que queremos sin dar muchas vueltas. Así que es importante pensar el tipo de tono (de carne en este caso) que queremos. Para esta figura quería una piel apagada, así que preparé una mezcla con Carne Oscura (Citadel), Snakebyte (Citadel) y Carne Básica (Vallejo).



Luces

Para las luces fui añadiendo pequeñas cantidades de Carne Mate y Carne Básica (aplicando una primera luz general con aerógrafo). En este caso, los volúmenes están tan bien marcados que es muy sencillo aplicar las luces.



Sombras

Para las sombras, añadí a la mezcla original más Snakebyte, más rojo y más negro (en pequeñas cantidades) y fui aplicándolas con un pincel fino a base de veladuras.



Al utilizar el aerógrafo para marcar las luces, a veces se come demasiada superficie, de forma que luego, tras aplicar las sombras, velo con algún tono intermedio para ir reduciendo las luces máximas a un espacio muy pequeño.

Ahora he definido las manos y la cara, y he pintado los ojos. También he dibujado un pequeño tatuaje en el brazo, del que todavía no estoy muy convencido.



Pintado del pelo

Base

Pensé que una barba rubia le aportaría un toque nórdico, así que utilicé una mezcla de Bubonic Brown (Citadel) y un poco de Azul Marina Oscura (Vallejo). Este azul es muy útil para apagar y oscurecer levemente el color.



Luces

Este paso es muy sencillo, fui añadiendo pequeñas cantidades de Ivory (Vallejo) para las luces a la primera mezcla. Como un rey bárbaro debe tener ya sus años, apliqué subidas hasta dar pequeños toques con Ivory puro, de forma que parezca un color casi canoso.



Sombras

Añadí negro a la mezcla de la base y apliqué veladuras sobre las zonas de sombra.



Pintado de la armadura

En este paso, la verdad es que me ha costado lo suyo decidirme.

Empecé haciendo unas pruebas rápidas, con unos cueros marrones y luego unos negros, que no me convencieron. También hice alguna prueba con verdes para hacer algo parecido a bronce viejo, pero tampoco me convenció.

Así que finalmente me decidí por el metal, que creo que aportará más variedad de texturas y elementos a la mini.

Pongo unas fotos de las pruebas:

Prueba 1



Prueba 2



Metales



Una vez decidido por el metal (base de Boltgun Metal de Citadel), apliqué veladuras con negro placa por placa, diferenciando unas de otras. Este acabado he podido encontrarlo en armaduras de placas cuando buscaba documentación. En una armadura de este tipo, al ser antigua, las placas sufren desgastes diferentes, de modo que con el tiempo es normal que se sustituyan algunas placas por otras con acabados y materiales diferentes.

Al ser un rey bárbaro, se me ocurrió la idea de que portase una antigua armadura familiar, remendada mil veces (aunque con cuidado, es un rey), así que seguí insistiendo, diferenciando mucho unas de otras. Por último, apliqué veladuras en tonos

verdes y marrones, para evitar el aspecto de acero normal y dar un toque en común a todas.



Estas veladuras están aplicadas con las antiguas tintas de Citadel, cuyo acabado brillante me interesaba para este efecto. Más adelante continuaré manchando y desgastando la armadura, pero por ahora voy a seguir pintando otros elementos de la miniatura.



Pintado de la túnica

Base

Tras retocar los cueros para limpiar un poco el aspecto de la mini, apliqué una base verde oscura al paño que le cae por los hombros. El verde lo saqué a partir de una mezcla de Verde Oliva (Vallejo) y Red Gore (Citadel), con un poquito de negro. El rojo lo uso para oscurecer el verde de forma natural y mantener la gama en colores cálidos.



Luces

Para las luces simplemente fui añadiendo Verde Oliva y Carne Dorada en los últimos pasos.



Antes de continuar con las sombras, pinté el paño que cae del cinturón en un tono ocre amarillento, obtenido de mezclar Violeta y Bubonic Brown (un tono amarillento de Citadel).



Para las luces, fui añadiendo Uniforme Japonés y Carne Dorada, manteniendo la misma iluminación que en el verde.



Una vez avanzado el paño amarillo, apliqué una serie de veladuras a modo de sombra en el paño verde. Para ello, añadí un poco de rojo y negro a la mezcla básica.



Como se puede ver, he metido bastante color en los paños. Puede que si estuviese pintado la figura para otra finalidad, hubiese continuado con un ambiente más sombrío y apagado (aunque cuando continúe pintando, apagaré algunas zonas), pero en este caso se trata de una pintura para un kit comercial y es importante que la miniatura quede vistosa en la caja. Esto es solo una cuestión personal, pero bueno, hago el apunte para el que le interese saberlo a modo de curiosidad.

Por cierto, corregiré el acabado satinado de los paños al final del proceso con barniz mate.

Cueros

Una vez aparcados los paños (por el momento), vamos ahora con las piezas de cuero de la protección inferior.

A la hora de pintar esta pieza intenté respetar y reforzar la textura marcada en el modelado (muy buena, por cierto). La mezcla es muy sencilla: una base de Uniforme Inglés, subida con Bubonic Brown y Hueso Deslucido (Citadel).



Ahora aplico sombras a modo de veladuras con Uniforme Inglés y negro, y luego con una mezcla de tinta verde y tinta marrón. Por último perfilo los bordes, pinto los hilos que unen las piezas y retoco algún punto de luz.

También podéis ver que en este paso pinté las pequeñas piezas de cuero que unen ambos lados de la armadura. En este caso, en un cuero más oscuro y rojizo para diferenciarlo del anterior.



Botas

Las botas las pinté en tonos negros, con una mezcla de negro, Azul Oxford y Carne Dorada. Luego apliqué veladuras con tinta negra para dar algo de brillo al material y, por último, apliqué una serie de veladuras marrones a las puntas de las botas para darles algo de vida. También aproveché para pintar las vendas y cueros de las piernas.



Dorados

Es este paso apliqué una base de Bronce de Andrea a zonas como el cinturón, los brazaletes y la corona. Incorporé algún metal dorado para intentar reforzar el hecho de que el personaje representa a un rey, bárbaro o no.



Como tenía algo de prisa con la figura, he dado un tirón y he dado varios pasos a la vez.

Además de iluminar y sombrear el bronce con Oro Bruñido de Citadel y un poquito de plata, apliqué una serie de sombras con negro mate para apagar algo el brillo del metal, además de oscurecerlo. Después, introduje un tono violáceo apagado tanto en el cetro como en la tela de la corona. Estos colores responden a dos cosas: el púrpura me parece un color noble, perfecto para un rey, y además encaja muy bien en la gama cromática de la figura. Por último, introduje sombras en violeta oscuro en ambos paños (verde y amarillo), cueros y metales, para unificar y potenciar el esquema de iluminación de la figura.



Base

Ahora he comenzado a preparar el terreno. Para ello, hice una base de Milliput, y añadí unas piedras y un poco de arena fina.



Una vez terminados casi todos los elementos, volví a centrarme en los paños. Con Azul Marina Oscura y un poquito de Azul Oxford, fui dibujando un sencillo motivo de rayas a la manta verde.

Después, dibujé de la misma manera, pero con un color algo más violáceo, una raya en el paño amarillo.



Antes de colocar el césped artificial y el resto de vegetación en la base, pinté la peana en marrón oscuro para evitar que en las 'calvas' pudiera verse el color de la masilla. Después, una vez colocado con cola blanca el césped artificial, apague el verde con una rociada de aerógrafo. A modo de detalle final, añadí otros tipos de vegetación repartida por la base, manteniéndola esta vez con su color natural.



Antes de colocar el hacha en la mano derecha, apliqué por fin la necesaria capa de barniz mate a los paños de la figura. Como se puede ver, tanto el acabado como la intensidad del color se apagan en este paso. De ahí que utilizara tanta intensidad de color en los pasos anteriores.

Una vez barnizada la figura, situé el hacha ya pintada. La dejé para el final porque por su tamaño podía molestarme en caso de haberla montado desde el principio. Además, debido a que tanto el tamaño como la ubicación del arma podrían convertirla en un elemento demasiado importante, opté por pintarla con colores apagados y poco llamativos.



Y estas son las fotos finales de la miniatura



3.2.3. PINTADO NIVEL ALTO: RATA OGRO – Por Elroi

Preparación

Se trata de una conversión sencilla (no me convencía el puño-cuchilla), usando una de las manos de la otra rata de isla de sangre. No tiene misterio, un corta-pega cuidadoso, y rellenar huecos con masilla (la lanza rota forma parte del diorama que, si no hay problemas, veréis en el GD).

Primer paso importante: las rebabas y líneas de molde se limpian bien y con mucho cuidado. Los huecos de encaje en esta mini siguen las líneas de la anatomía y muchas se pueden camuflar bien, pero para hacerlo correctamente, yo he usado Magic sculp para alisar las zonas donde se ve demasiado.

Al trabajarse con agua y quedar firme al secar (lo que posibilita lijarlo bien y dejarlo muy liso), tenemos un acabado perfecto.



Pintura

Imprimación/capa base

Aplico 2-3 capas finas de una mezcla de Carne Oscura, Marrón Quemado y un pelín de Rojo Gore (60-30-10, más o menos). Voy a partir de un tono para la piel clásico (al menos en mí): piel cálida y oscura (y a ver cómo acabamos).



Sombreado inicial

Después sombrearé mucho más, pero es que quiero ir marcando ya algo de contraste. Lo hago con aerógrafo, para que me marque bien los planos de luces y sombras (vamos, para tener una especie de "plantilla" sobre la que trabajar luego a pincel, que será el 90% del trabajo).

Uso una mezcla del color base de la carne (pero añadiendo un poco más de rojo) y con un azul oscuro e intenso (al 60-40, más o menos). En este caso, Azul Ultramarine.



Doy con el aerógrafo capas muy finas y repetitivas (mucho aire y poca pintura), para ir marcando poco a poco y no tapar del todo la capa base, ya que el color de sombra es demasiado azulado y poco real.

Lo tiro con un ángulo desde abajo de la miniatura, inclinando y apoyando esta como se ve en las fotos. Las dos superiores son del sombreado, y las inferiores, de la iluminación.



El ángulo de tiro con el aerógrafo depende enteramente del tipo y dirección de iluminación que tenga la miniatura, pero este ejemplo es el más general y común.

Para las primeras luces, repito el mismo proceso con el aerógrafo: muchas capas muy finas (mucho aire y poca pintura, con cautela), a una distancia de unos 25-30 cm. Solo que ahora cambia la orientación, tirando desde arriba. También fuerzo un poco más de luz en el lado de la derecha, dejando la izquierda con algo más de sombra.

También he aprovechado para pintar después la base de los elementos metálicos de la miniatura, que será el siguiente paso. He usado Metalizado Bólter de bote directamente.

He usado dos tipos de colores para las luces:

Una primera tanda con el una mezcla de Carne Oscura + Marrón Quemado + Marrón Bubónico (25-25-50%), con la cual he dado varias pasadas generales, sin forzar ningún ángulo concreto.

Una segunda, con Marrón Bubónico + Carne Oscura (80-20%), que he usado para forzar la luz cenital y desde la derecha, aunque aquí he tratado de que cada pasada fuera muy, muy leve, para no meter un exceso de amarillo en algún paso.



Metales

Ahora voy a trabajar ya en serio diferentes partes de la miniatura. Antes de meterme con la piel a fondo, quiero ver cómo van a quedar algunos elementos secundarios (metales, tela, piedra bruja). Ahora tocan los metales.

En las imágenes de cada paso, he retocado con PhotoShop los niveles de color, para darles un contraste que refuerce lo que se debe ver en cada punto de la explicación. No es un efecto que cambie mucho, pero puede ayudar. Las aguadas son más o menos con un 70% de agua y se aplican con mucho cuidado. Después de aplicarlas, con un pincel limpio, se retiran los excesos de pintura antes de que sequen, para que no queden "parches". Ahí van los pasos:

1- Dos aguadas de Marrón Quemado.

2- Dos aguadas de Carne Oscura.

3- Dos aguadas de Mechrite Red.

4- Aplicamos Rojo Sangre aguado (algo menos que los pasos anteriores), en determinadas zonas, para reforzar la sensación de óxido y crear un contraste de color más intenso.

5- Una aguada general de Negro Caos + Badab Black. Así oscurecemos todo y, con la consistencia de la tinta, se va perfilando en sombra un poco, al acumularse en los huecos.

6- Doy toques de color con Fiery Orange y Turquesa Halcón Cazador, en diferentes puntos (sin aguar mucho, no son veladuras), para seguir creando contrastes de color en el metal.

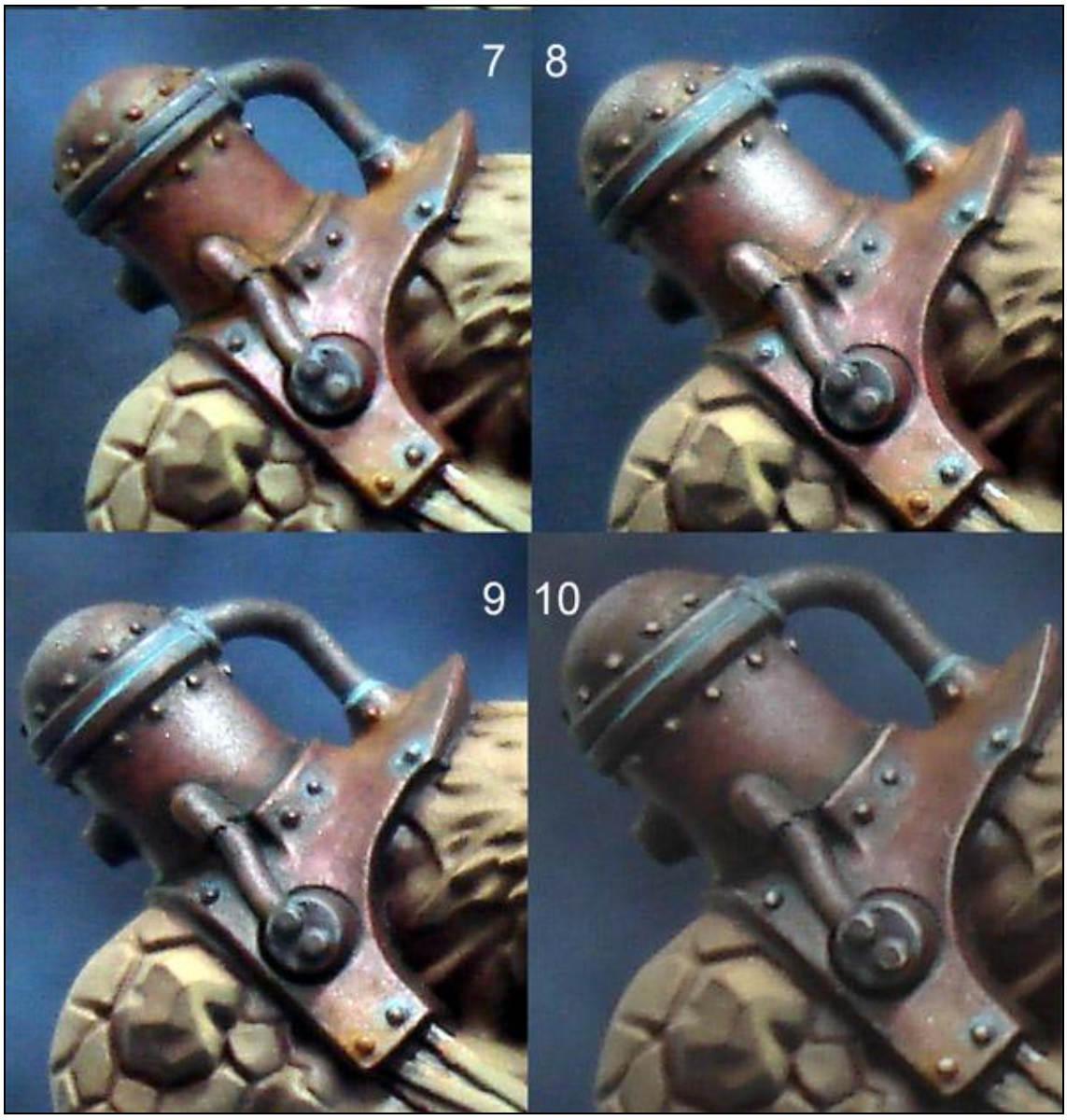
7- Para homogeneizar todo el conjunto, apago la intensidad de los colores con dos aguadas de Rojo Sangre + Negro Caos. También mateamos así el efecto satinado que nos había dejado la tinta Badab Black en el paso 5.

8- Aplicamos un pincel seco y punteado muy cuidadoso (y descargando mucho el pincel) en algunos elementos del metal, para darles el aspecto de ser de diferente naturaleza. A la vez reforzamos los puntos de Turquesa previos (remaches y juntas), aplicando un poco de Turquesa + Hueso Deslucido, de forma muy localizada.

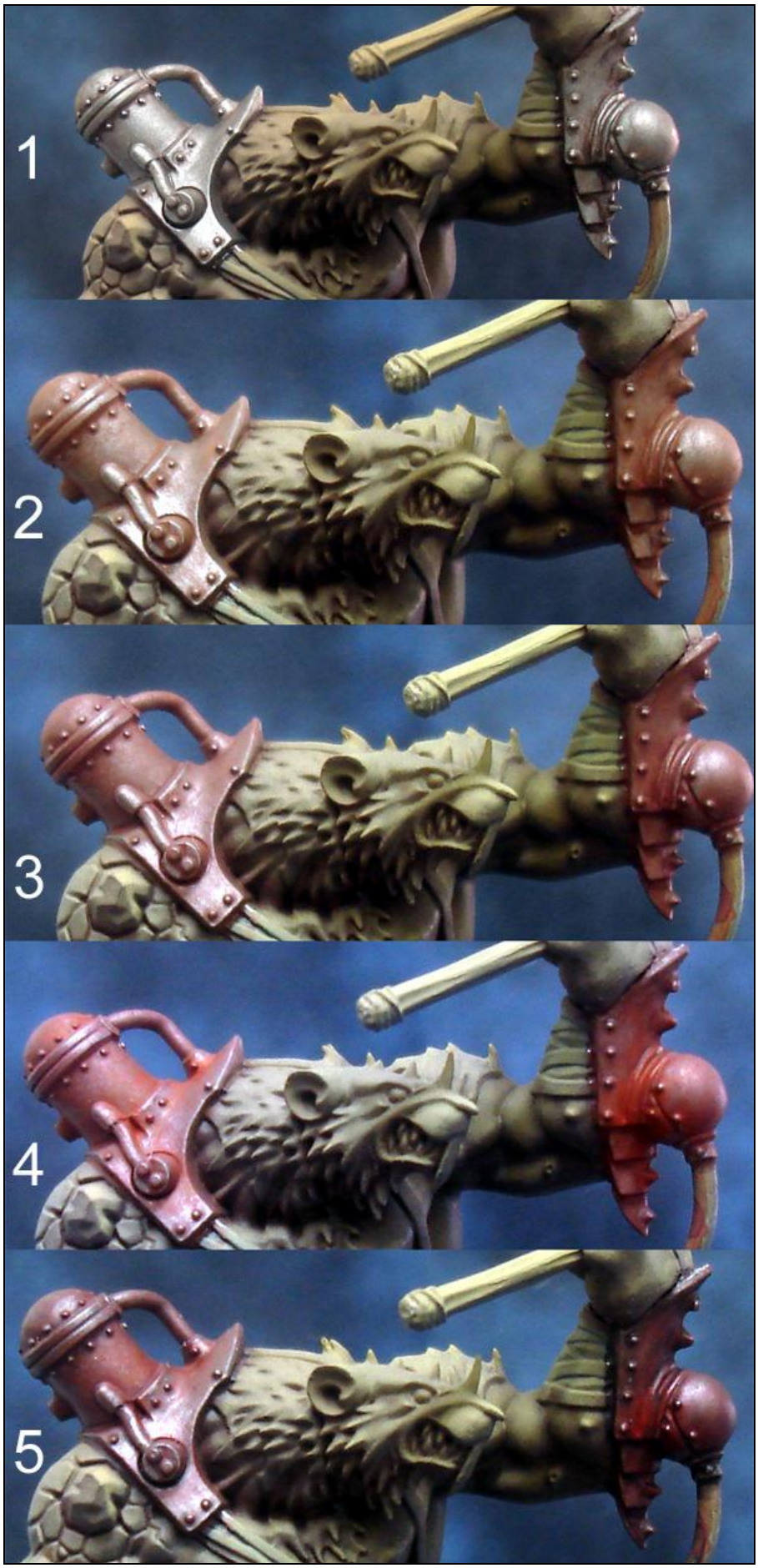
9- Perfilamos en sombra y sombreamos con veladuras de Negro Caos, para empezar a distinguir los planos de sombra de los de luz, pero sin exagerar el efecto.

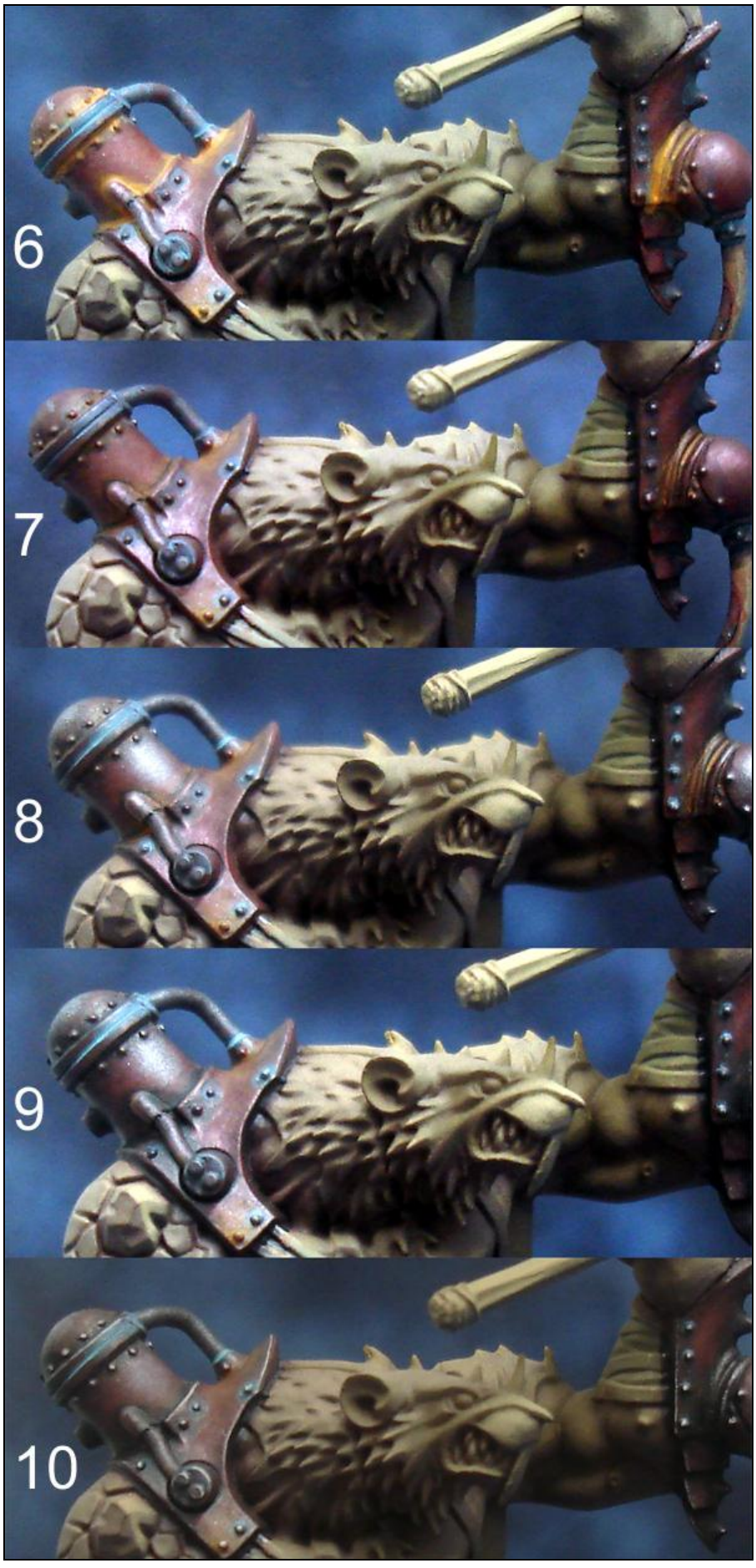
10- Perfilamos los remaches y aristas con Hueso Deslucido. En este último paso, no he retocado los niveles de color de la foto, para que se vea bien el resultado final.


1
2
3
4
5
6



Estas son imágenes de una pieza únicamente, en la página siguiente hay una vista más global de todo el proceso.


1
2
3
4
5


6
7
8
9
10

Y aquí vemos cómo va de momento nuestra rata.



Detalles

Ahora, antes de empezar con la piel, quiero pintar los elementos menores que hay, para ir viendo qué colores voy a tener presentes en la miniatura.

Aquí he pintado el taparrabos y la piedra bruja. Para el primero he usado Azul Ultramarine y un toque de Púrpura (foto izquierda), sombreado luego (foto derecha) con una aguada de Rojo Sangre + Púrpura.

Para la Piedra, usé una base de Verde Camuflaje con un poco de Verde Ángeles Oscuros (aplicándolo con un pincel muy fino y mucho cuidado en las grietas de la piel).

Después, una aguada de Negro + Verde Ángeles Oscuros, para definir las zonas de sombra bien.



Y, aunque en esta foto no se ve, pinté las correas con Carne Oscura + Marrón Cuero.

En la siguiente imagen, ya están acabados dichos elementos (menos las correas y cuerdas). No he hecho fotos del paso a paso, ya que se trata de elementos muy sencillos, donde solo hay que degradar con cuidado y velar un poco para sombrear. De todas formas, ahí va la receta de colores:

Piedra Bruja
Llegar en seguida a luces máximas, en mucha superficie, usando la mezcla inicial con mucho blanco. Después, marcar un poco el tono verdoso en las partes de la piedra más cercana a la carne con veladuras leves de Turquesa + Verde Ángeles Oscuros.

Taparrabos
Aquí poca cosa, ir iluminando usando la mezcla base y añadiendo cantidades crecientes de Hueso Deslucido. Como toques finales, fundir un poco las transiciones usando veladuras de Azul Ultramarine (para recuperar el aspecto azul) y perfilar con Hueso + Blanco.

Luz reflejada
Me pareció que quedaría interesante ir jugando con efectos de luz, así que hice una pequeña prueba con la luz que desprende la piedra bruja (pero solo sobre la hombrera, en la piel aún no). Son pasos muy sencillos:

- Escoger la zona que será afectada por la luz (nada excesivo, poca superficie de la hombrera metálica) y darle un aspecto verdoso básico al metal con 2-3 veladuras muy leves de Verde Ángeles Oscuros.
- Después, iluminar con Verde + un pelín de Blanco en algo menos de la superficie verde trabajada antes. Y siempre, forzando un poco más la cantidad

de luz conforme nos acercamos a la roca. Con un par de capas muy leves (casi veladuras) ya tendremos el efecto buscado, gracias a la intensidad que nos da el blanco en la mezcla.

- Por último, perfilar los bordes y cantos (remaches incluidos) orientados hacia la roca (fuente de luz), para forzar un efecto más agresivo de iluminación.

Y listo, un discreto pero eficaz efecto de iluminación. El truco de su sencillez está en no hacerlo muy grande, ya que a mayor superficie, más habrá que currar y más factores hay que tener en cuenta para que quede real.



(Sigue en la siguiente foto)



Piel

Antes de pintar la piel, pinté la base del pelo, para ver cómo quedaba el color escogido y cómo encajaba con el resto de la mini. Lo pinté de color rubio "sucio", porque quería un color claro y que diera cierta calidez. Y con esa base, pinté una pierna completa, para ver el efecto final. Como veréis, el tono de piel es mucho más claro que el que se ve ahora.

Este es el resultado, junto a los detalles alrededor (correas y cuerdas):



Visto como queda y que me convence, ahí van los pasos (más o menos exhaustivos), para pintar la piel, en brazo derecho y pecho. Aquí tenemos la piel como quedó tras los pasos del aerógrafo y con las partes alrededor (pelo y correas) con su capa base correspondiente.



Aquí, siguiendo el esquema de iluminación que nos ha dado el aerógrafo, empiezo a iluminar, usando varias capas finas de Marrón Tierra de Cementerio. Como tanto la base de sombras que lleva, como las que daré posteriormente, son de naturaleza cálida, para las luces he escogido colores neutros o fríos, para crear un contraste adicional al de sombra-luz.



Siguiendo con la iluminación fría, doy varias capas de luz, añadiendo al marrón cantidades crecientes de Carne Putrefacta y algo de Hueso Deslucido para la última.



Ahora toca el paso de sombrear, y aprovecho que uso muchas veladuras y aguadas para fundir bien las transiciones de las luces anteriores (que en algunos puntos se veían bastante bruscas). En la espalda sombreo más, ya que recibirá menos luz ahí. He

usado numerosas veladuras y aguadas sucesivas, tanto generales como localizadas, con Marrón Quemado (me da un tono bien oscuro), con Carne Oscura (también es oscuro para sombrear y además empieza a darme toques cálidos bien visibles) y varios rojos (para darle más calidez y empezar a jugar con tonos).



Aquí sigo fundiendo y limpiando las transiciones, con los mismos tonos anteriores y además, uso algo de Fenris Grey en zonas de sombras (entre los abdominales, en el pectoral bajo la cuerda, en zonas del antebrazo y nudillos), para continuar aumentando la riqueza de tonos. También ilumino en verde-turquesa las zonas de piel cuarteada alrededor de la piedra bruja, como hicimos en pasos anteriores con el metal.



Y aquí está la piel de esa zona acabada, con algún perfilado suave en sombra (sobre todo, marcando la líneas de piel cuarteada, usando negro muy diluido), algún punto de luz y pintando los detalles como pústulas y pezones.



Seguimos rematando pasos, de la misma forma que hemos hecho antes. Pinté la piel de las zonas restantes: brazo y mano izquierda, pierna derecha y cara (en la cara, al ser un punto focal importante, fui más cuidadoso y contrasté algo más también).

El pelaje es bastante sencill, sombreando con tonos cálidos de nuevo (Marrón Bestial diluido) e iluminando ligeramente con Marrón Bubónico y Hueso Deslucido.

Las telas de la espalda las pintamos de la misma forma que el taparrabos, eso sí, forzando menos las luces y dejando algo más oscuro el tono de azul.



Y rematando los detalles restantes (correas, cuerdas, tubos, uñas y dientes, el arma) usando una paleta neutra (marrones, pardos, huesos) y poco contraste, tenemos lista nuestra miniatura.





CAPÍTULO 4

Miniaturas esculpidas paso a paso

4.1. ESCULTURA NIVEL BÁSICO: TERVIGÓN – Por Dante18

Lo más importante es tener una idea en la cabeza, para así planear bien cómo modelar todo y en qué orden. Yo no tenía ninguna, ni se me ocurrían, pero sí había visto varios Tervigones ya terminados y pensé que iría improvisando.

Lo primero es partir de una miniatura base. He visto gente haciéndolo con torsos de Trigones, pero es muy caro, así que opté por la más usada por todo el mundo, el Cárnifex.

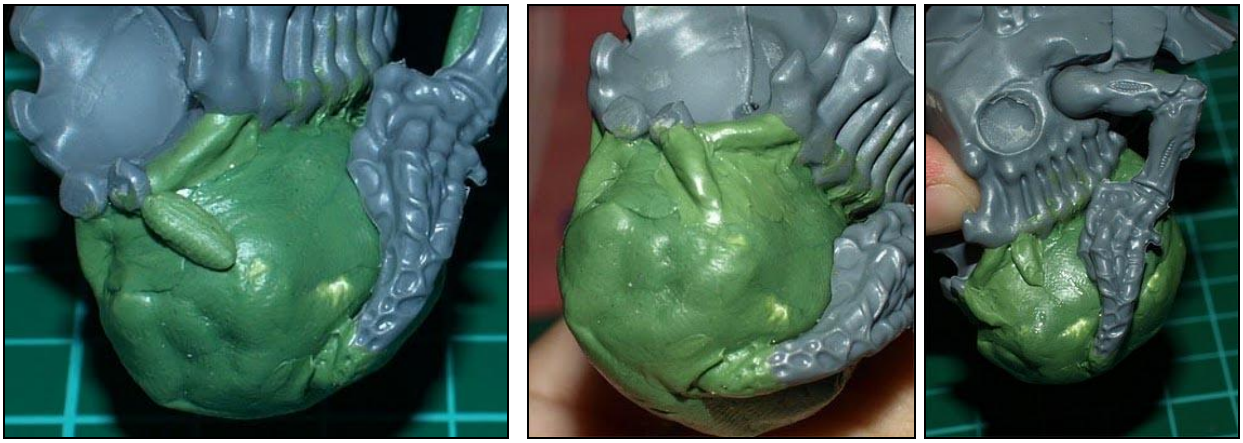
Solo tenía claro que mi Tervigón no sería del tipo huevera, es decir, no va poniendo huevos por el campo de batalla, o dejándolos caer, y que de ahí salgan los gantes. Me gustaba más un rollo Reina Alien, con su abdomen y todo eso.

Así pues, me hice con una bola de papel albal y luego la cubrí con masilla (por eso de ahorrar). También decidí aprovechar uno de los brazos que trae el Cárnifex, para ponerlo en plan sujetando la tripa, como me han dicho algunos.



Inicialmente, la bolsa de marras (donde se crean los gantes vamos) iba a ir colgada de los pinchos que tiene en el cuerpo, como se ve en las imágenes, pero finalmente decidí que no era buena idea.

A continuación integramos la barriga en el modelo, haciéndole unas costillas e intentando retomar algunas formas del modelo original. No hay mucho que comentar en las imágenes, he intentado fotografiar pasos importantes, pero no todo obviamente.










Una vez endurecido perfectamente, probé a ponerlo con el resto del cuerpo y las piernas. Se me hacía pequeño, al fin y al cabo, sigue siendo un Cárnifex, ¡pero con tripa! Así que decidí ponerle alzas (dos trozos de plasticard de 2,5 mm, si no recuerdo mal).





Igualmente seguía sin convencerme. Mi Tervigón ¡tenía que ser grande! Pensé que sería buena idea añadirle más abdomen. Al fin y al cabo, debe parir muchos gantes.



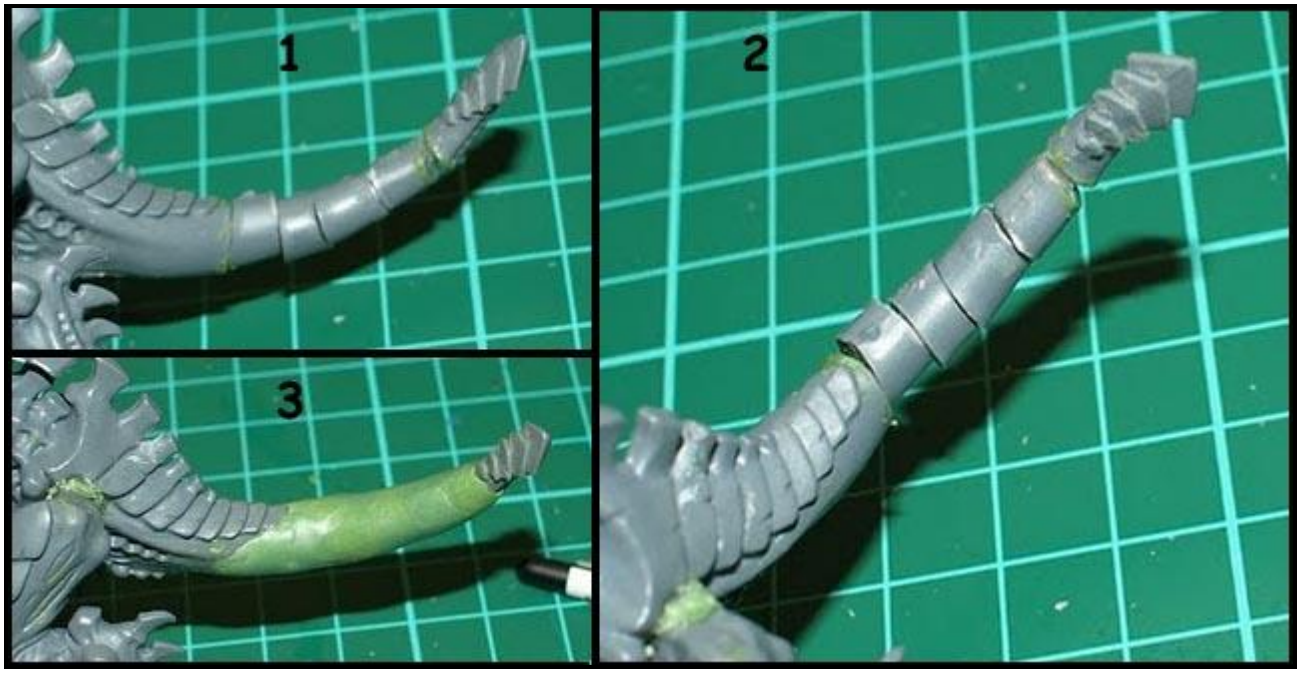


Y sí, ahora es más grande. Solo me quedaba añadirle el gante.



Y ya tengo todas las partes básicas del bicharraco. El gante está aún en proceso, no es que haya salido descabezado.

Prosigamos con la cola del Cárnifex: demasiado estática, demasiado recta. Si os fijáis, una de las rodajas se me salió totalmente de la línea; no pude corregirlo y acabé haciéndole la cola más gorda de lo que quería en un principio, pero bueno, ahí está. Ahora solo falta esperar que endurezca bien y lijarla.



Y finalmente y no por ello menos importante… ¡La cabeza!

Con seis ojos, para que no se le escape ningún retoño. El proceso para hacer eso es bien sencillo: pones un churro de masilla, le clavas tres veces una mina de un boli bic y alisas el contorno.





Aún le falta bastante trabajo a la cabeza, porque quería modificarla más, pero todo se andará.

En las siguientes imágenes, podemos ver un avance en los sacos (por ambos lados). Están con un mal acabado, que se arreglará lijando un poco luego.





Ya tenía la cabeza lista para ponerla en el cuerpo, pero si la ponía sin más, quedaba mirando al frente, y con mucho cuello dentro del cuerpo, por lo que parecía estar como encogido. Quería ponerlo un poco más agresivo, o mejor dicho, amenazante, como si estuviera rugiendo a algún enemigo que se le acercara.

No conseguí más fotos del proceso por desgracia, pero es sencillo y se puede explicar por escrito.

Hacemos una bola de masilla, bastante generosa, y la ponemos en el hueco donde encaja la cabeza. Después, colocamos la cabeza y la giramos como nos guste. La masilla sobrante la repartimos con la lanceta y la adherimos al cuello de la criatura.

Hay que intentar que no sobre mucho, que sea lo justo, porque más tarde querremos añadir un poco más para hacer pliegues y tal. Una vez bien endurecido, al día siguiente, añadimos churros de masilla para hacer los músculos del cuello, o algunas incisiones.

Esta imagen de ahora es un paso intermedio, cuando estaba trabajando con los músculos del cuello, pero sin haberlos terminado.



Ahora pasamos a uno de los lados del Tervigón que estaba bastante pobre de detalles. Hacemos un churro de masilla y lo doblamos más o menos como se ve en la figura. Dejamos que endurezca bien y lo pegamos con Loctite.





Como vemos, donde se une a la parte superior del cuerpo (que no a la tripa) tenemos bastante hueco por rellenar, así que nos ponemos ahí manos a la obra.




El pincel de goma es tu amigo, los de punta y los planos son perfectos para hacer algunos detalles y para alisar la masilla con agua abundante.






Trabajamos ahora la unión a la barriga. El proceso se ve en la imagen de la izquierda y en las cuatro fotos siguientes.






Una vez terminado esto, decidí que era momento de ponerse con el gante que estaba saliendo. Probé la peana y vi que el "conducto" estaba a distinta altura de la que debería. Por ello, monté todo sobre la peana y lo forcé hasta que el gante tocó la peana y lo pegué rápidamente ahí.




La verdad es que no estaba seguro de qué peana usar. Tenía que ser una reglamentaria y había dos opciones: la ovalada o la redonda grande (tipo Cárnifex). Como solo tenía esta última, no

había mucho donde elegir, aunque le habría venido bien una más grande.

En la imagen de la izquierda se ve la cabeza del gante: no está en su posición natural, sino levemente inclinada, por lo que tuve que usar masilla para mantenerla. El arma en cuestión debería ser la de la foto de la derecha: por el tema de reglas, es la que tienen al nacer. Así que la corto para poder colocarla bien sobre el gante.





El conducto también necesita bastante trabajo: comenzamos por la boca, haciendo un churrillo de masilla y colocándolo alrededor.









En la última foto se puede ver el gante mejor. El brazo inferior no encajaba del todo bien, así que le hice un apaño "casillero". Cuando se seque veré qué tal queda, a ver si me sirve o no.

Luego solo queda ir dándole volumen poco a poco al conducto "paridor-de-gantes".





Y se acabó. A partir de aquí, tuve que devolver la cámara a su dueña. Pero lo más gordo está explicado. Solo faltaría pegarle las garras en los huecos con bluetack, y arreglar el gante que está saliendo.

4.2. ESCULTURA NIVEL MEDIO: GARRAPATO – Por Poisonauta

El taller está enfocado para los que tengan nivel "principiante" o "medio".

Se plantea un número determinado de figuras para hacer, cada una que implique nuevos retos e ir gradualmente aumentando la "dificultad", trabajando con un concepto previo. Creo que tres figuras sería lo más conveniente, por ejemplo:

1: Garrapato con la boca cerrada estático.
2: Garrapato con la boca abierta y en movimiento.
3: Garrapato en movimiento con jinete goblin.

Así, podríamos trabajar los siguientes aspectos:

- Arrugas / texturas.
- Dinamismo.
- Equilibrio.

Bueno, pongámonos manos a la obra, empezaremos por montar el armazón y recubrirlo con masilla.

Los materiales que usaremos serán:

1. Alambre.
2. Alicates de modalismo.
3. Duro / green stuff.
4. Masillas poliméricas.
5. Lanceta de madera o *clayshaper* (pincel de goma) redondo.
6. Corcho.
7. Regla + Permanente.

Empezamos por lo básico, el "concept". Decidí coger este:

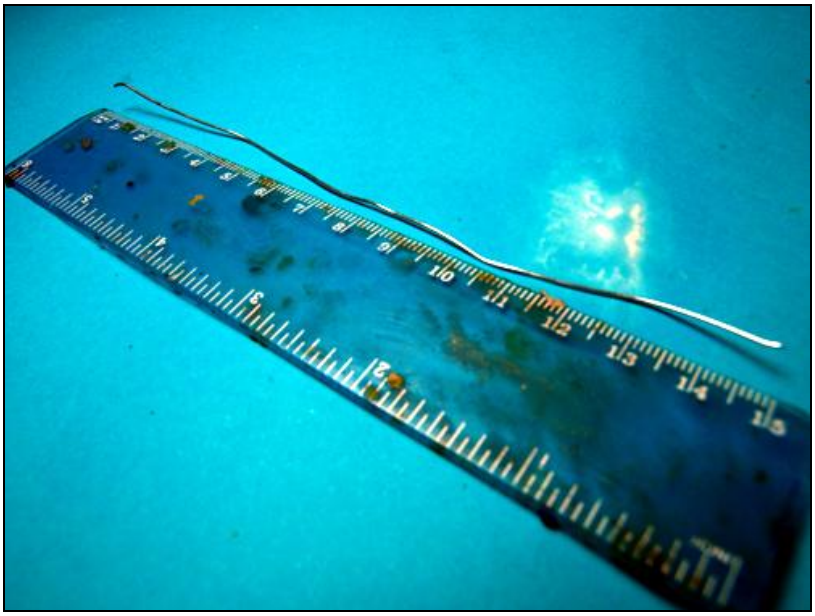


Lo intentaremos hacer tal cual, sin complicarnos acerca de su postura. Acerca de las medidas, más o menos usaremos unos estándares pero no os agobiéis con ello, nos lo tomaremos con calma usando unas medidas aproximadas, al fin y al cabo, ¡es un garrapato!

Preparación

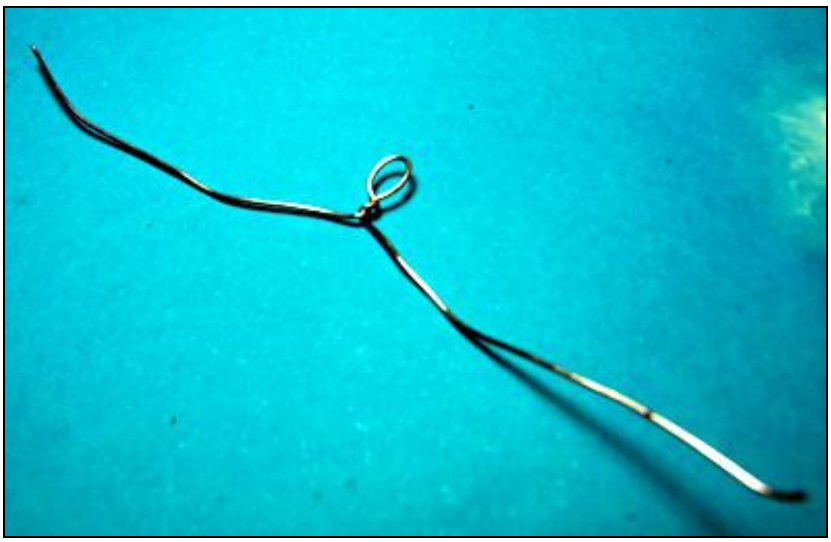
Antes de empezar, os recomiendo que ya tengáis las poliméricas mezcladas; con esta figura usaremos una proporción 50/50. Coged dos bolas de 1 cm de grande aproximadamente y mezclarlas bien con los dedos, hasta que se aprecie un color homogéneo.

1. Si ya tenéis todos los materiales listos y a vuestro alcance, cortad un trozo de alambre para empezar, este será nuestro futuro armazón; yo corté unos 20 cm para no quedarme corto. En realidad usé mucho menos, como unos 15 cm, pero tiendo a coger un poco más y así evitar un chasco.



2. Ahora cogemos el alambre de los extremos y hacemos un "lazo" que situaremos aproximadamente en el centro de este mismo. Este lazo debe de ser lo mas pequeño posible, alrededor de 5 mm o menor (el mío me salió un poco grande y luego tuve que aplastarlo con el alicate un poco, ¡así que ya sabéis!).

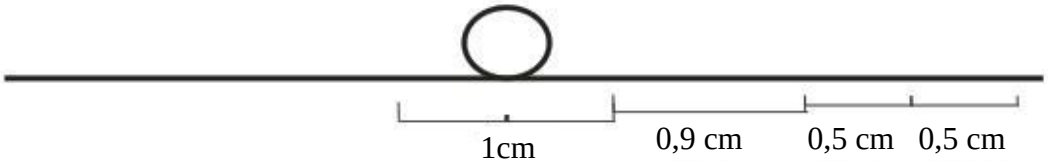
Una vez ya hemos hecho el "lazo", sujetamos con los alicates este último por la parte inferior y retorcemos el alambre con los dedos dando un par de vueltas, de modo que os quede una cosa así:



Bien, ahora es hora de tomar las medidas: con el permanente y la regla medimos y marcamos no solo por la parte superior, sino también por los lados o por atrás del alambre, ya que puede que al pasar el dedo borremos una parte de la marca accidentalmente.

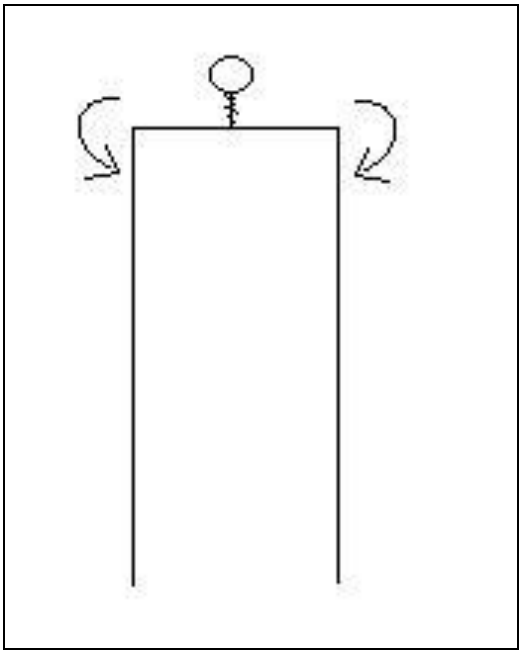
Os he puesto las medidas en una imagen. Olvidé poner que debéis dejar alrededor de 1,5 cm más para poder clavarlo en el corcho y que se quede bien sujeto. Espero que se entienda, las medidas que debéis tomar desde el centro del alambre, debajo de la "trenza" serían:

> 0,5 + 0,9 + 0,5 + 0,5 + (1,5 cm para clavar en el corcho)





Una vez hayamos tomado las medidas y marcado bien, doblamos desde las primeras marcas haciendo un ángulo recto hacia abajo (1) y también doblamos el lazo de modo que quede algo así (2).



(1)



(2)

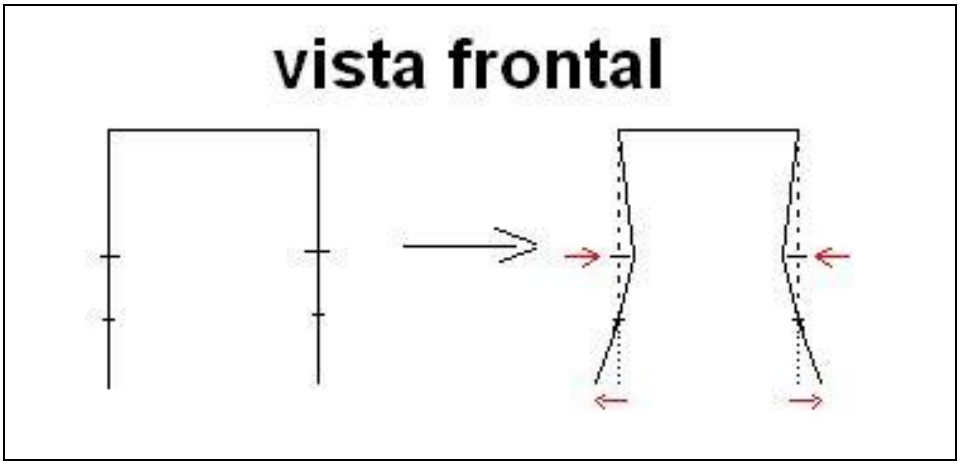
Es hora de clavar el alambre en el corcho. Con la ayuda del alicate, vamos insertando los dos extremos del alambre con una separación de 1 cm; es importante sujetar con el alicate solo de la parte más inferior de los extremos y aplicar fuerza de esta manera. Si lo sujetamos desde arriba en lugar de los extremos, se tenderá a doblar el alambre.

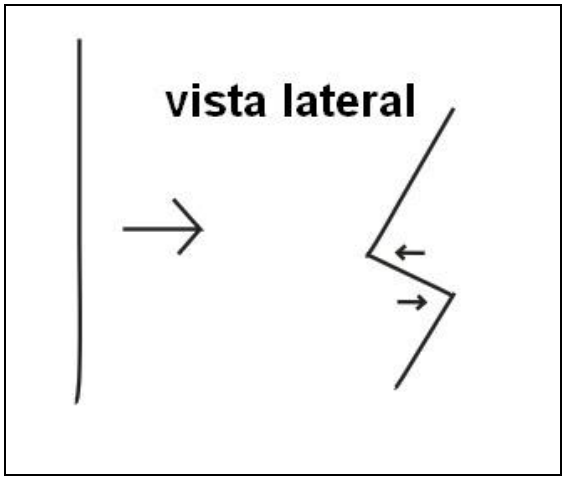
Lo dejamos a la altura de las últimas marcas, de esta manera:





Una vez clavado el alambre correctamente, lo mejor es asegurarlo echando un par de gotitas de Superglue en la intersección para asegurarlo y que no se mueva. Ahora, con los alicates de modelismo, vamos doblando el alambre a la altura de las marcas de esta manera:











Antes de empezar con la masilla, aseguraos de que esté correctamente fijado el alambre y que las piernas estén correctamente colocadas, más o menos a la misma altura.

Nota: las aplicaciones con el duro es mejor hacerlas con los dedos, y apretar un poco para fijarlo en el alambre, luego con la lanceta de madera o con el *clayshaper* podemos afinarlo un poco.

Si ya está todo OK, añadimos una bolita de duro al lazo del alambre de esta manera (1). Ahora, cogemos un pedacito de masilla, le damos una forma cónica o similar y lo añadimos detrás para hacer la cola (2).


(1)


(2)

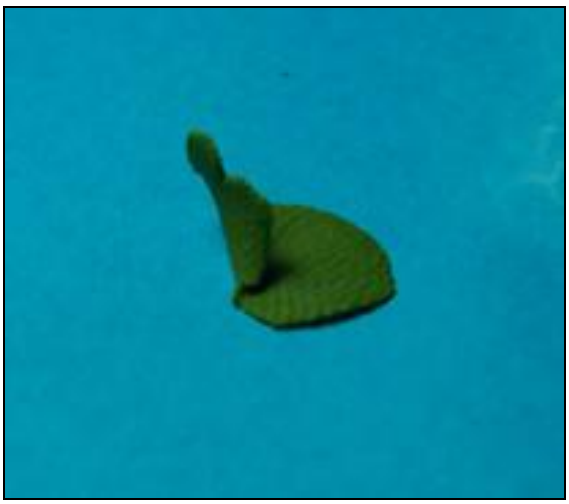
Hacemos igual con las piernas, pero vamos a ir parte por parte, quiero decir: usamos una bolita pequeña, la aplanamos un poco y la fijamos para el muslo, otra bolita para el pie, etc. Con la lanceta o el *clayshaper* redondo unimos bien las dos aplicaciones de masilla.



Ahora preparad la polimérica que habéis mezclado con anterioridad y amasadla un poco de nuevo para que esté un poco más blanda. Arrancamos un trocito de masilla, hacemos una bolita y la aplanamos contra alguna superficie con los dedos, haciendo una "lámina": de esta forma haremos las aplicaciones para cubrir el duro.

Este paso es fundamental, ya que necesitamos cubrir el duro con una fina lámina del material a usar para posteriores aplicaciones, debido a que las masillas poliméricas solo agarran encima de otras poliméricas. Debéis poner énfasis en esta fase, ya que debemos recubrir el duro en su totalidad, hasta las partes más remotas de la figura.

Primero cubriremos la parte superior del cuerpo, por medio de las aplicaciones en "lámina": las añadimos a la superficie, apretamos un poco con el dedo, y luego con la lanceta de madera (apretando para fijar la masilla) o con el *clayshaper* redondo (con un movimiento esférico vamos aplanando la masilla y fijándola al duro).






Aseguraos de cubrir toda la superficie superior del garrapato, pero las piernas aún no.

Para cubrir la cola he puesto una lámina delante, la he fijado un poco y luego he puesto una detrás.




Antes que nada, añadimos una bolita de duro a los pies y luego la aplastamos con los dedos. Después, con alguna herramienta, apretamos para que se quede bien fijado.





Ahora recubrimos las piernas igual que antes; al ser una superficie menor, tendremos que apañarnos con nuestras herramientas para cubrir bien toda la superficie (1). Una vez hecho esto, en las patas hacemos unas marcas de separación para los dedos, podéis hacerlo con vuestro punzón o lanceta (2).



(1)



(2)

Ahora quitamos el duro que se queda en medio de los dedos con mucho cuidado (con una cuchilla, por ejemplo) y nos aseguramos de que el fimo se quede bien fijado por todos lados.



Para guardar vuestro trabajo hasta la siguiente semana, para que se conserve mejor el fimo y no se reseque, recomiendo guardarlo dentro de un frasco, ponemos un poco de *blue-tac* en la tapa, fijamos el corcho apretándolo contra el *blue-tac*, y cerramos el frasco.

¡Seguimos con el garrapato!

Bueno, lo primero que haremos será darle un poco de volumen, así que vamos realizando aplicaciones en forma de bolitas, y luego las aplastamos y alisamos con la lanceta de madera (los que tengáis los *clayshapers* podéis usarlos si os resultan más cómodos)









Una vez que hayamos alisado las nuevas aplicaciones de masilla, hacemos las siguientes marcas con la lanceta (1). Ahora aplastamos lo que va a ser la parte de la boca un poco hacia adentro con la lanceta (2).


(1)


(2)

También aplastamos un poco las líneas superiores para marcar la línea de los pómulos (1). Después, con la punta de la lanceta, hacemos las cuencas de los ojos, y después marcamos las sienes, más o menos así (2-4):


(1)


(2)


(3)


(4)

En la foto (1) tenemos una vista frontal (sí bueno, todavía no parece un garrapato, ¡pero está a punto de dar el cambio!). Ahora hacemos un par de bolitas muy pequeñas para los ojos, las apretamos un pelín con la lanceta o con el pincel pequeño (humedecido con un poco de agua), de

forma que se queden fijas (2).

 (1)

 (2)

Añadimos una bolita para la nariz, la alisamos un poco y le hacemos un par de agujeritos con el punzón.





Marcamos el surco debajo de la nariz con la punta de la lanceta, de esta manera, aplastando un poco hacia abajo (1). Con la punta de la lanceta o con el punzón "delineamos" lo que van a ser los dientes, simplemente basta con hacer el dibujo, para orientarnos más adelante. También aplastamos un poco la línea de las cejas, para darle un poco cara de cabreado (2).

 (1)

 (2)

Ahora a por las piernas: para los muslos añadimos dos rollitos, el de arriba más grande que el de abajo, y los alisamos con la lanceta





Ahora marcamos un poco las líneas de los muslos con la lanceta y, con el pincel un poco humedecido, le damos unas pasaditas para obtener este resultado:



Hacemos lo mismo con la "tibia"



Finalmente los pies; primero hacemos tres bolitas pequeñas de fimo, las alargamos un poco y las posicionamos para que sean los tres dedos del pie. Una vez hecho esto, fijamos la masilla apretando un poco con la lanceta y alisando un poco con el pincel. Ahora solo tenemos que marcar el inicio de la uña con la punta de la lanceta de la manera que se ve en la imagen



Hasta ahora, vuestro garrapato debería tener más o menos este aspecto:



Llegó el momento de hacer las arrugas de la piel, ¿cómo? Muy sencillo, primero con la punta de la lanceta, hacemos las marcas de estas mismas, fijaos en la imagen. Una vez hecho esto, con el pincel humedecido (nos vale con agua o trementina/white spirit; la diferencia es que con el agua hay que dar muchas pasadas y apretar un poco, en cambio con el white spirit basta con dar unas pocas pinceladas y dejar que se funda el fimo). Damos unas pasaditas para alisar las arrugas.



Ahora los colmillos, hacemos una bolita pequeña de fimo, le damos la forma más o menos y entonces la fijamos al garrapato.







Le hago un par de marcas para fruncir el ceño, y lo aliso con un poco de white spirit. También he definido mejor los dientes, apretando un poco más entre medias y dándoles un poco de relieve y profundidad, de forma que no queden planos. En algunos les añadí una pequeña cantidad de fimo.



Este paso puede que os resulte un poco complicado de primeras, pero en realidad es muy sencillo. Simplemente hay que hacer marcas con la punta de la lanceta, apretando un pelín, y luego lo alisamos un poco con white spirit o agua.



Vamos a por los pinchos; recomiendo practicar para los que no lo hayan hecho antes en otra superficie que no sea la figura. Primero hacemos la forma del pincho, apretamos un poco la lanceta contra el pincho y que se quede un poco sujeto, más o menos como se ve en (1). Ahora apretamos un poco la lanceta, y presionamos de tal forma que la base del pincho se fije un poco. Una vez que esté fijado, apretamos de esta misma manera por todos los lados de la base del pincho (2-3).


(1)


(2)


(3)

Bueno, ya solo es poner pinchos a vuestro antojo. Les podemos dar la dirección y forma que queramos, moviéndolos ligeramente con el pincel. Recomiendo dar una pasadita con el pincel con un poco de white spirit por la zona de los pinchos, para que se alise un poco y se queden bien fijados.





Los pinchos de abajo son difíciles de poner, por lo que solo puse tres, ya que no tenemos apenas ángulo para trabajar.



Ahora, ¡a hornear! Os recomiendo hacer pruebas con un poco de fimo antes de meter la figura, para asegurarse de que sale bien. La temperatura debe rondar los 130º y recordad que no debe estar muy pegado al foco de calor e intentar que no le de directamente este mismo, sino que haya algo de por medio. El tiempo de cocción es alrededor de 20 - 30 minutos aproximadamente (si os pasáis un poco, tampoco ocurre nada).



4.3. ESCULTURA NIVEL ALTO: ENANO – Por Freeman

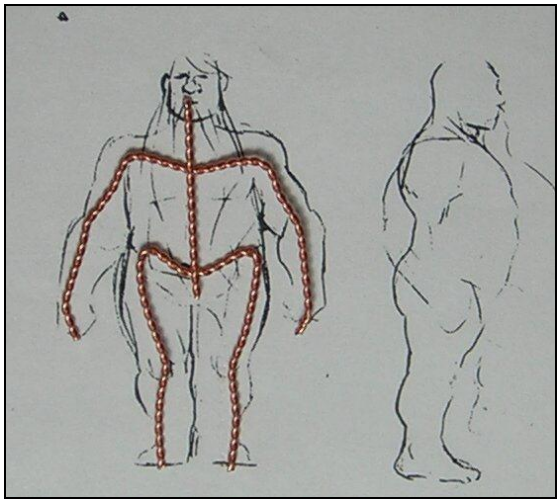
Hola a todos, voy a empezar a poner ya el paso a paso del enano "Drunegar Runekeeper", una miniatura de 54 mm de la marca Andrea, de Warlord Saga.

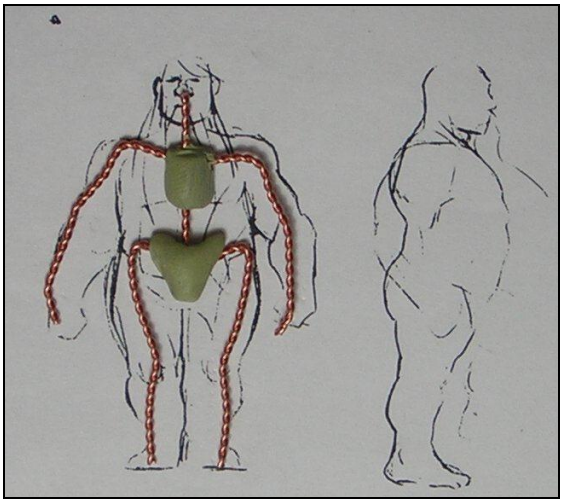
La ilustración de referencia esta hecha como por Iván Gil. Os pongo la que aparece en la carta del orco y otra con algunas modificaciones, que es en la que me he basado al final.





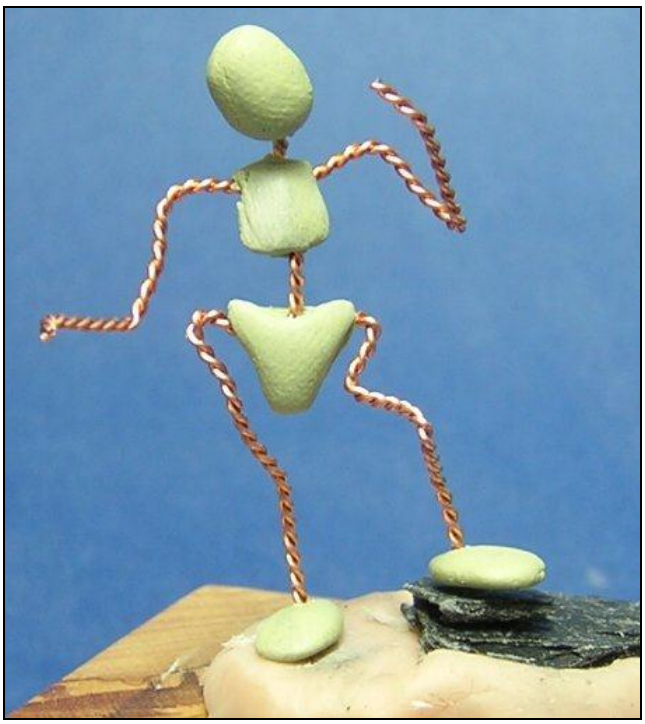
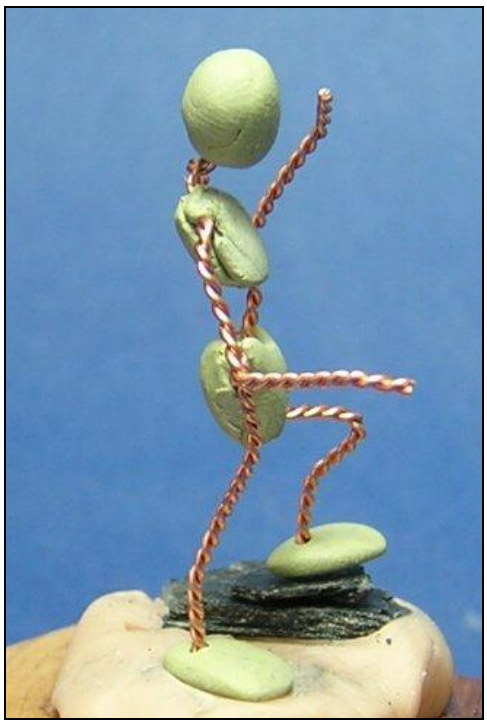
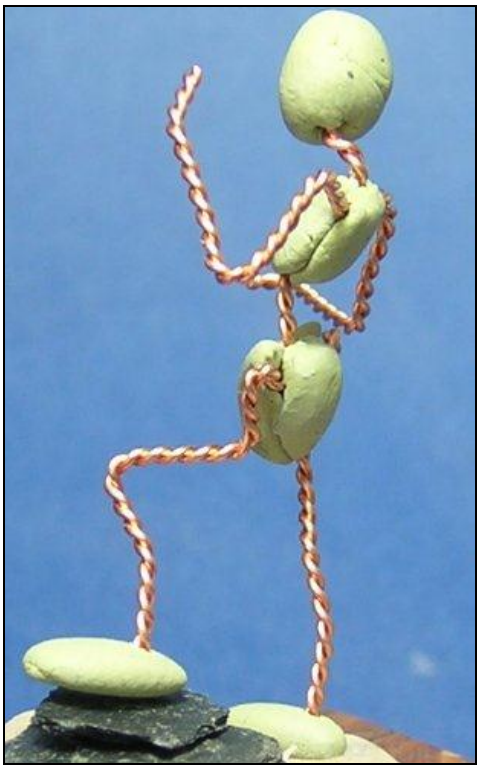
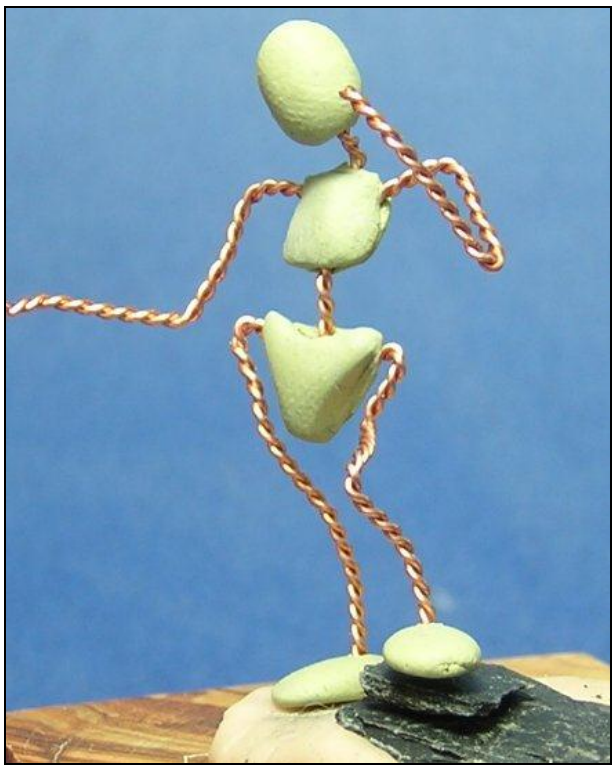
Como en todas las figuras que modelo, lo primero que hice fue construir un maniquí. Para ell,o reduzco un dibujo de una anatomía con Photoshop y lo pongo al tamaño deseado. Después, con alambre trenzado y Milliput construyo el maniquí encima.



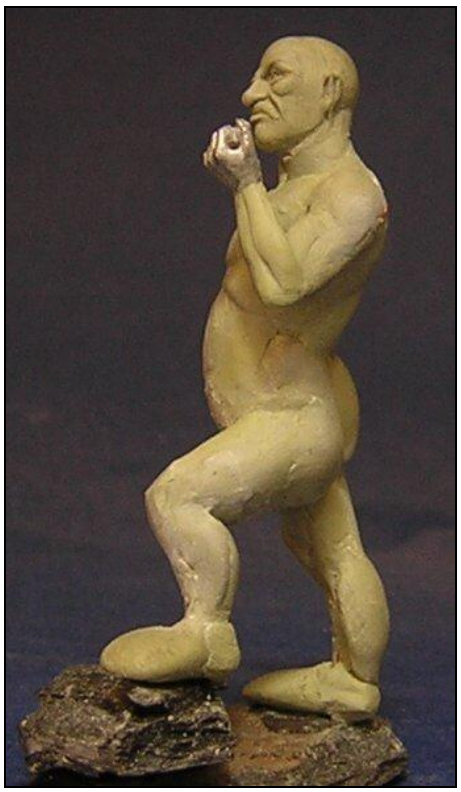
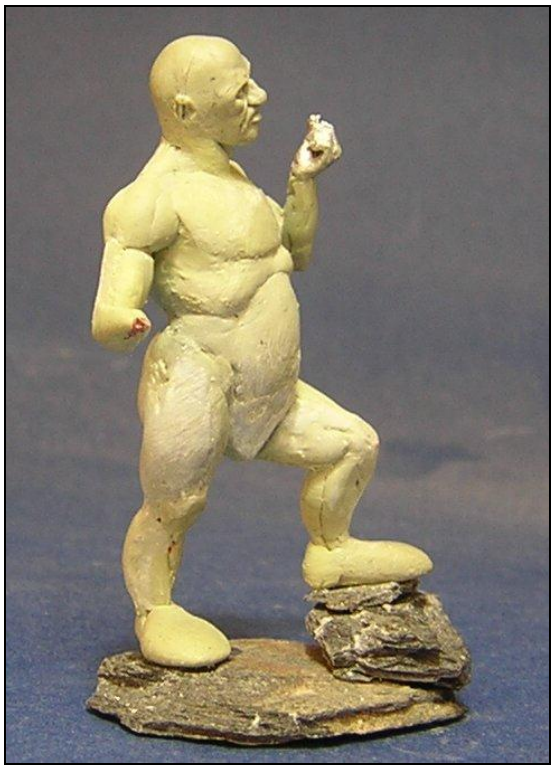


El siguiente paso es colocar la pose con el maniquí. Como ya he comentado otras veces, es muy importante tener el suelo donde se apoya la figura, para darle mas aplomo.

Las claves para mover un maniquí son sobre todo la cadera y el torso: hay que fijarse bien en cómo se inclinan en la postura que estamos buscando. Además, tenemos que intentar siempre buscar curvas e intentar evitar siempre las líneas perpendiculares y paralelas con el suelo.

Ahora otro paso más con la anatomía ya empezada. La cara es solo un boceto modelado encima de otra cabeza, y al cuerpo aún le quedan algunos ajustes. Tened en cuenta que es una anatomía muy básica, porque la figura va muy tapada con la ropa y no merece la pena trabajarla más.


Aquí podéis ver un boceto con plastilina que hice para la barba. A veces para el pelo y telas al viento o similares, hago pruebas primero con plastilina antes de modelar definitivamente con masilla. En este caso, casi toda la fuerza de la figura se va a centrar en la cara y en la barba, por lo que conviene no dar palos de ciego.



Aquí podéis ver un salto más grande (lo siento pero no pude hacer más fotos intermedias). La barba está casi terminada, aunque luego le hice algunas correcciones. También se puede ver una forma básica para las hombreras y espinilleras. Siempre comienzo modelando las correas y cualquier tipo de armadura o placa que tenga, ya que estos elementos son los que te condicionan las arrugas en la figura, y no conviene cambiarlos ya hasta el final. En la foto se ve que ya están modeladas algunas telas, y las arrugas surgen casi todas del cinturón.









Llegados a este punto (y gracias a que me insistieron unos pintores muy pesados) decidimos hacerle una cota de escamas. La verdad es que fue decisivo, porque la figura gana bastante.

Además, podéis apreciar que le he abierto algunos huecos en la barba para aliviarle volumen, que estaba excesivo en la parte del centro. El hacha está modelada enteramente en Milliput, con los detalles tallados.

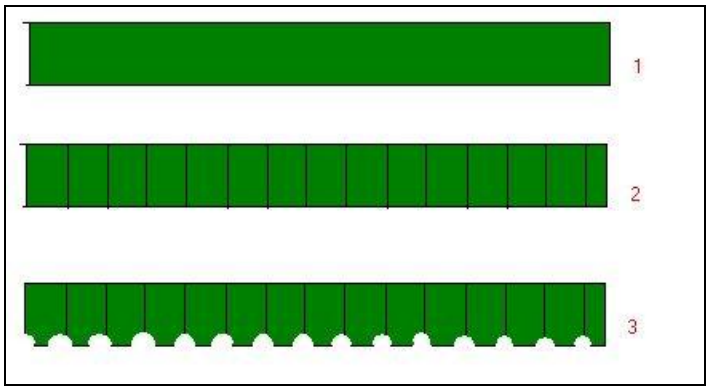






Os pongo un minitutorial de cómo hice las escamas: es un método bastante rápido, y sobre todo, el resultado es muy limpio.

1. Hacemos una planchita de masilla muy fina poniéndole talco por los lados y recortamos una tira.
2. Cortamos unas secciones del tamaño de la escama.
3. Con un tubito pequeño, quitamos un semicírculo entre las dos escamas, y después ya podemos coger las escamas una a una con un pincel y montar unas hileras encima de otras.



Para los que estéis sufriendo por el tamaño de las manos (que eran de un kit previo) aquí podéis ver que las he agrandado bastante. También le he puesto el trozo de barba que le faltaba y un primer esbozo de la pipa. Además, le ha crecido un poco de pelo, jejeje. Creo que ahora ya va tomando forma.










Ahora podéis ver la evolución en la forma de la hombrera, y el detalle de la hombrera izquierda casi terminado. Los detalles de la hombrera están modelados directamente con mezcla de Duro y Milliput al 50%. Primero los dibujo con un portaminas fino y luego voy colocando churrillos de masilla con el pincel y paciencia. Cuando están secos le doy un baño con Milliput diluido para que no se caigan después al tocarlos.




Otro paso más y esto ya casi está a punto.



Un nuevo avance, por delante…



Y por detrás:



Y aquí las vistas laterales:





Aquí ya solo falta hacerle limpieza y modelarle un escudo a la espalda.



Bueno, y por fin aquí están las fotos finales, los fallos que veáis en estas ya se quedan, así que ale, la podéis poner a parir, jeje.











4.4. CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA – Por ElroI

Materiales

Peana

De tamaño adecuado y no muy pesada, en la cual he hecho además un pequeño esquema de la disposición de las partes principales del diorama.

Masilla

Para construir el grueso del terreno. He usado la de la marca Das Pronto porque es barata y fácil de modelar. Para proyectos con tanta masilla y sin necesidad de detalle, mejor dejar el *Magic Sculpt*, *Fimo* y similares aparte.





Ramitas y raíces

Para fabricar los árboles, ramas y demás. Cuanto más nudosas y complejas sean, mejor, más realismo le darán al diorama. Deben estar lo más secas posibles (en las playas están las ideales, entre la sal y el sol, están completamente deshidratadas) para que no se "transformen" con el tiempo.

Piedras, rocas y guijarros

De diferentes formas y tamaños, cuanto más irregulares, mejor.





Modelado del terreno

Vamos colocando pequeños pegotes de masilla por toda la superficie que ocupará el terreno en sí, de forma irregular, con elevaciones y hondonadas, a nuestro gusto.

Debemos rayar previamente con una cuchilla la base de madera, hacer muchas rayaduras, cuantas más mejor. Con esto, junto a una capa de cola blanca diluida sobre la madera conseguiremos que la masilla que colocamos se pegue bien y no se suelte después (creedme, ¡ocurre!).



Ahora, alisamos toda la superficie para hacerla homogénea y continua, con ayuda de los dedos, paciencia y mucha agua.

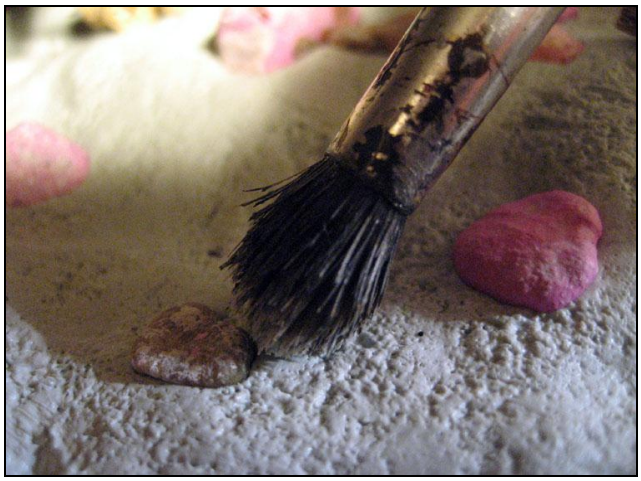


Antes de que se seque la masilla, empezamos a colocar los elementos de escenografía (ramas, troncos y rocas, principalmente), clavándolos en ella, y usando cantidades generosas de cola blanca también, para que queden bien firmes. No os preocupéis si de momento queda sucio o parece un poco "chapuza", son pasos preliminares.





En la última foto se ve cómo hemos texturizado todo el terreno, para darle aún más realismo. Esto lo hacemos usando un pincel grande y corto, de cerdas duras, sobre la masilla aún blanda, pero habiendo esperado a que seque un poco y ofrezca algo de resistencia (el efecto así es mejor, por no mencionar que no se pega la masilla al pincel).

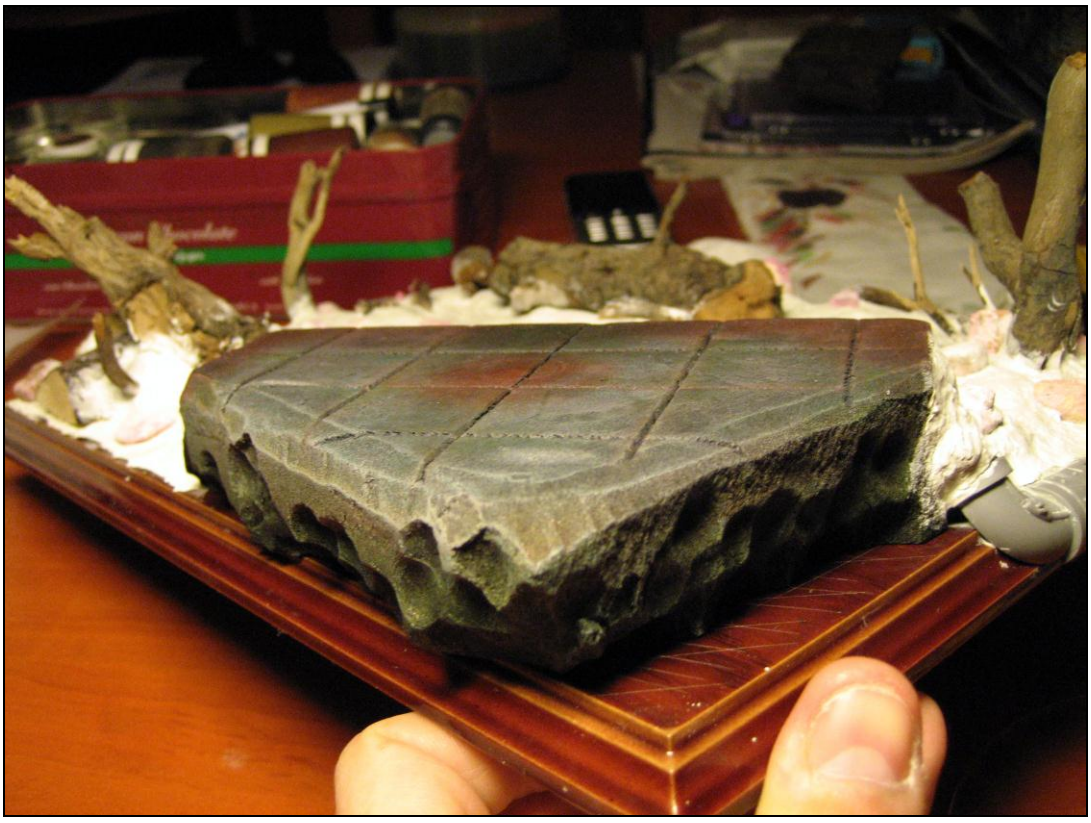




Colocamos el emplazamiento del edificio, medido y cortado previamente, para que encaje en su esquina, y también ya pintado (usando pincel seco y muchos lavados con diferentes colores, es muy sencillo y no hay que esmerarse tampoco en esta parte). Es simplemente poliestireno de alta densidad, que es muy resistente, con las baldosas simuladas haciendo cortes sobre él.



En la parte trasera del mismo, le he simulado una textura rocosa arrancando pedazos de forma irregular.



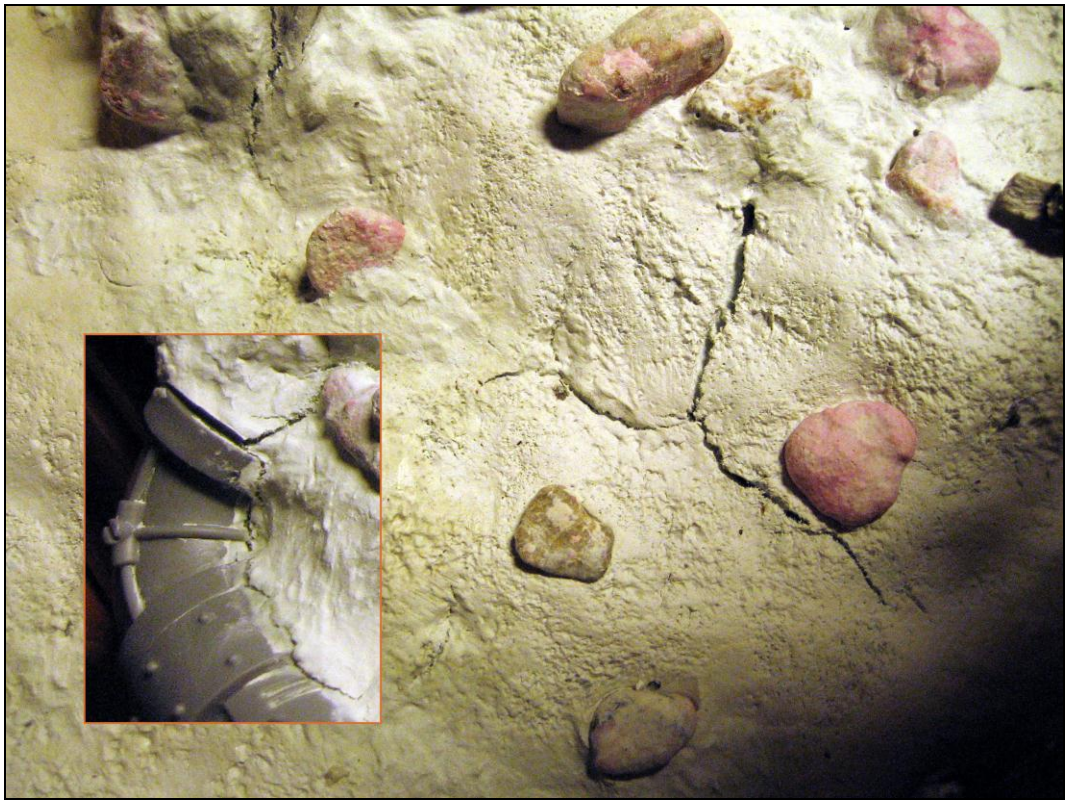
Para integrar la plataforma con el resto del terreno, se une todo con masilla, y se le da una textura similar, colocando detalles (en este caso una tubería, a modo de desagüe).



También podemos simular diferentes terrenos sobre la masilla, a base de "pegar" diferentes elementos: trozos de corteza de pino (perfectos para simular roca caliza) o más rocas.



Todos estos elementos se funden entre sí con más masilla, con la cual vamos rellenando los huecos que quedan entre ellos. Un pequeño detalle que encontraréis al trabajar con la masilla Das Pronto es que, al secar, tiende a resquebrajarse en algunas zonas, porque pierde volumen al deshidratarse.



Pero esto no es mayor problema: una vez seco todo, ponemos sobre las grietas pequeñas porciones de masilla y las alisamos y texturizamos de nuevo, como al principio. Este sistema para cerrar huecos, es el mismo que debemos emplear para que todos los elementos del diorama a estas alturas (troncos, piedras, cortezas de pino...) queden bien integrados en el total (y que no parezcan que han caído del cielo y ya está).

Poniendo un poco de masilla alrededor de cada elemento y haciendo los pasos anteriores (alisándola, dándole forma y textura), conseguimos que las piedras parezcan estar semienterradas, que los árboles salen realmente del suelo… en fin, que parezca que todo lleva allí junto mucho tiempo.



No os preocupéis si al principio lo veis todo bastante feo y poco conjuntado, una vez que le deis la imprimación al conjunto, y si habéis cerrado bien todos los huecos entre todos los elementos, el aspecto será mucho más homogéneo.





Como detalles finales, he colocado algunas algas calcáreas marinas de aspecto curioso, de la misma forma que todo lo anterior, para simular la vegetación alienígena que crece durante una invasión tiránida. Y una vez listo, podemos imprimar toda la escena y pintarla, protegiendo con cinta aislante las partes pintadas y los bordes de la peana.



Pintura

La pintura voy a tratar de explicarla de manera más general ya que, aunque el resultado final parece muy complejo y con muchos pasos, el método es realmente sencillo.

Lo primero ha sido imprimar todo el conjunto con negro. Aunque a mí personalmente me gusta hacerlo a pincel, con un pincel grande y pintura barata (no gastéis vuestro caro Negro Caos en la imprimación, buscad una alternativa más barata en pinturas acrílicas), es mucho más cómodo hacerlo a spray o aerógrafo, y repasar al final los detalles y pequeños huecos a pincel.

Ahora, con el pincel grande (yo tengo en este momento un nº 14, os da una idea del tamaño), damos un enérgico pincel seco (es más, descargad muy poca pintura, ya que hay que cubrir prácticamente todo el negro) por toda la superficie con Marrón Quemado.





Para toda la superficie del suelo, damos sucesivas capas de pincel seco, también con abundante pigmento, aunque suavizando la intensidad de cada capa en comparación con la anterior, para poder observar la transición de colores. Los colores que he ido eligiendo fueron tonos de verde y marrones más claros (Verde Camuflaje, Marrón Bubónico y Hueso deslucido), con capas cada vez más claras y con mezclas entre ellos.







Siguiendo este proceso de pintado, se escogen colores para cada uno de los elementos del diorama y se pintan igual: todas las rocas se pintaron usando Shadow Grey de base, aclarando con tonos de grises; los árboles y ramas se pintaron con Snakebite Leather y Marrón Bestial como colores base; las rocas calizas con Marrón Bubónico + Marrón Bestial y la vegetación tiránida con Púrpura nigromante.

Todos estos colores se aclararon con Marrón bubónico (por su contenido en amarillo) y con Hueso

Deslucido, para que el resultado final tuviera coherencia de tonos.

Otro factor importante para lograr esta coherencia es unificarlo todo mediante aguadas suaves de diferentes colores, tanto generales a toda la escena (los tonos rojizos y púrpuras están tanto en rocas, como ramas o suelo) como en zonas específicas (tonos verdosos en zonas de vegetación). Aquí es un poco inútil dar instrucciones sobre cosas concretas, ya que es mejor que cada uno dé rienda suelta a su gusto personal en cuanto a cantidad de aguadas o colores, al ser toques finales.







Detalles finales

En este caso, a pesar de tener ya una pinta muy buena, me pareció que a la escena aún le faltaba algo, un poco de detalles extra. Y estos consistieron en:

Alambre de espino

Alrededor de la zona fortificada. Es de GW, que viene listo para usar. Se corta la medida que necesites y se pega con cuidado a las rocas (este paso es algo engorroso, ya que los puntos de contacto entre alambre y roca son pequeños y es conveniente pegarlo por numerosas partes, para darle la firmeza necesaria, pero con un poco de cuidado y paciencia queda estupendo).

Una vez fijo, le damos un aire oxidado y sucio (como corresponde a algo metálico en una húmeda jungla), con numerosos lavados con pintura negra, rojos (Rojo Gore y Rojo Sangre) y con Tinta Avellana diluida.



Restos orgánicos

De hojas, hierba, etc. Los hice con una mezcla de orégano de cocina, ya seco, y tabaco de puro, todo bien mezclado y desmenuzado, hasta obtener un tamaño de acuerdo con la escala de las minis.

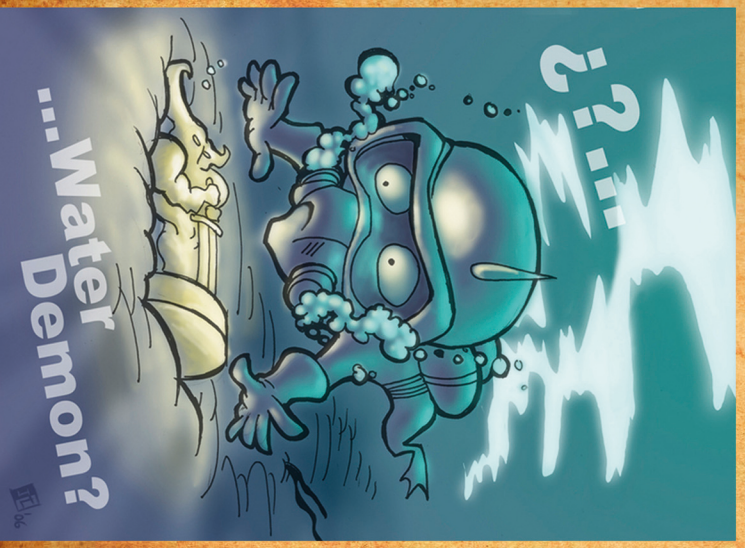
Este material vegetal lo pegamos a nuestro gusto por la escena, con cola blanca diluida y mezclada con pintura negra. Aplicamos esta mezcla con un pincel, haciendo hincapié en huecos, bases de árboles y zonas donde se acumularía más, y esparcimos sobre ella nuestra mezcla. Dejamos secar, eliminamos lo que sobra y repetimos en aquellos lugares donde queramos obtener más volumen de materia acumulada.



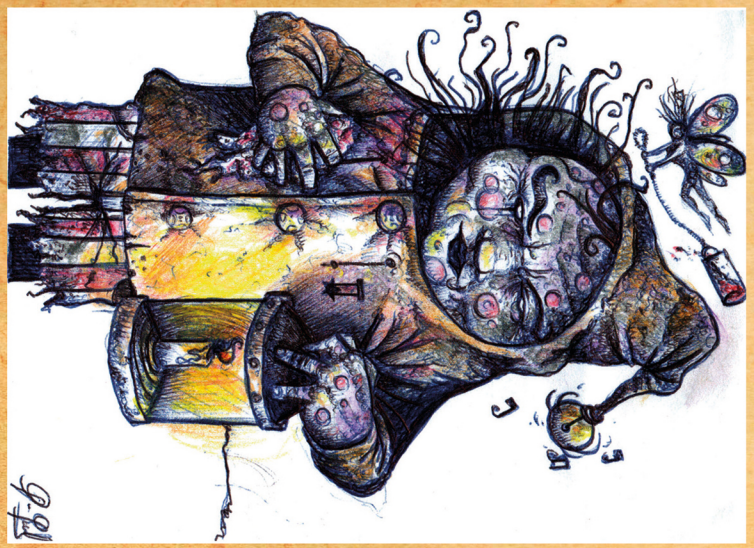
Tras esto, solo nos queda pintar y colocar en la escena las miniaturas correspondientes, pero esa... es otra historia. Aquí os dejo una fotillo de la escena ya con sus miniaturas.



Roi González (ElroI)



Luis Gómez Pradal



Jose Manuel Palomares (JMPN)



Toni Nieto



Saul y Simón Remís
(Deucalion y Evil Twin)



Rubén Pérez (Mercenary Ogryn)



Sobre este libro

Resulta curioso cómo ocurren las cosas. Yo estaba aportando unos consejos de pintura en un foro cuando alguien puso el link de descarga del Manual de Miniaturismo de Spanish Team. He de admitir que tardé unos días en descargarlo; había oído hablar de Spanish Team y creo que hasta creé una cuenta en su foro poco antes de que cerrara, pero en aquel momento nada me hacía imaginar lo que tenía entre manos.
Cuando lo descargué y vi el índice, mi cara cambió. Pintura avanzada, tutoriales paso a paso, ¡herramientas caseras!, ¡¡¡ESCULTURA!!!

Pronto devoré página tras página sin dar crédito a lo que había encontrado; un compendio de conocimiento práctico y sincero, lejos de obras en las que parte del objetivo es venderte los productos de alguna marca, escrito por gente del hobby para gente del hobby.

Me vi en la necesidad de poseer de forma escrita este increíble volumen. Al principio miré a cuánto me salía una copia y, al ver lo prohibitivo del encargo, me pregunté ¿y a cuanto saldrían dos?, ¿y tres?, ¿y cinco?
Cuando anuncié en el foro DarkStone que tenía la intención de coordinar un pedido conjunto del manual para ahorrar unos euros por copia, no imaginé que el interés de la comunidad alcanzaría para superar los más de 250 ejemplares con la que se cerraría el proyecto.

Tomar las riendas del proyecto de las manos de Roi, separar el manual en dos tomos para que resultase más manejable, crear las portadas… todo este trabajo no ha sido nada comparado con la locura de gestionar los datos de más de 200 participantes y coordinar, contabilizar y anotar los correspondientes pagos, trabajo que no hubiese sido posible sin la comprensión de mi esposa, quien se ha hecho cargo sola de un niño de tres años muy revoltoso mientras atendía las inacabables necesidades de un neonato; a ella hay que agradecerle tanto o más que a mí la presente edición de este libro.

La locura de convertirme en editor ha sido un proceso agotador, pero al mismo tiempo muy satisfactorio. Durante todo este tiempo me he sentido muy arropado por una comunidad que en todo momento ha sabido agradecer el esfuerzo que supone desarrollar este proyecto y ha perdonado los fallos o ausencias puntuales que algunas veces he tenido en mi labor.
Me siento muy orgulloso, pues, de que tengas esta obra en las manos, un volumen escrito, editado, impreso y distribuido enteramente por fans y para fans. Disfrútalo.



Ángel Luis Pérez (Werty)