

# EXPLORER

## DWARF



*GUÍA DE PINTURA*



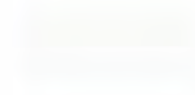
# CATÁLOGO DE COLORES

## Vallejo Model Color:

*(VMC) Ice Yellow*



*(VMC) Cold White*



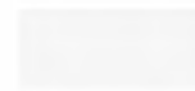
*(VMC) German Orange*



*(VMC) Dark Prussian Blue*



*(VMC) OffWhite*



*(VMC) Black*

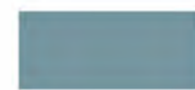


*(VMC) Cavalry Brown*



## Vallejo Game Color:

*(VGC) Steel Grey*



## AK Interactive:

*(AK) Yellow*



*(AK) Amethyst Blue*



*(AK) Scarlet Red*



*(AK) Sahara Yellow*



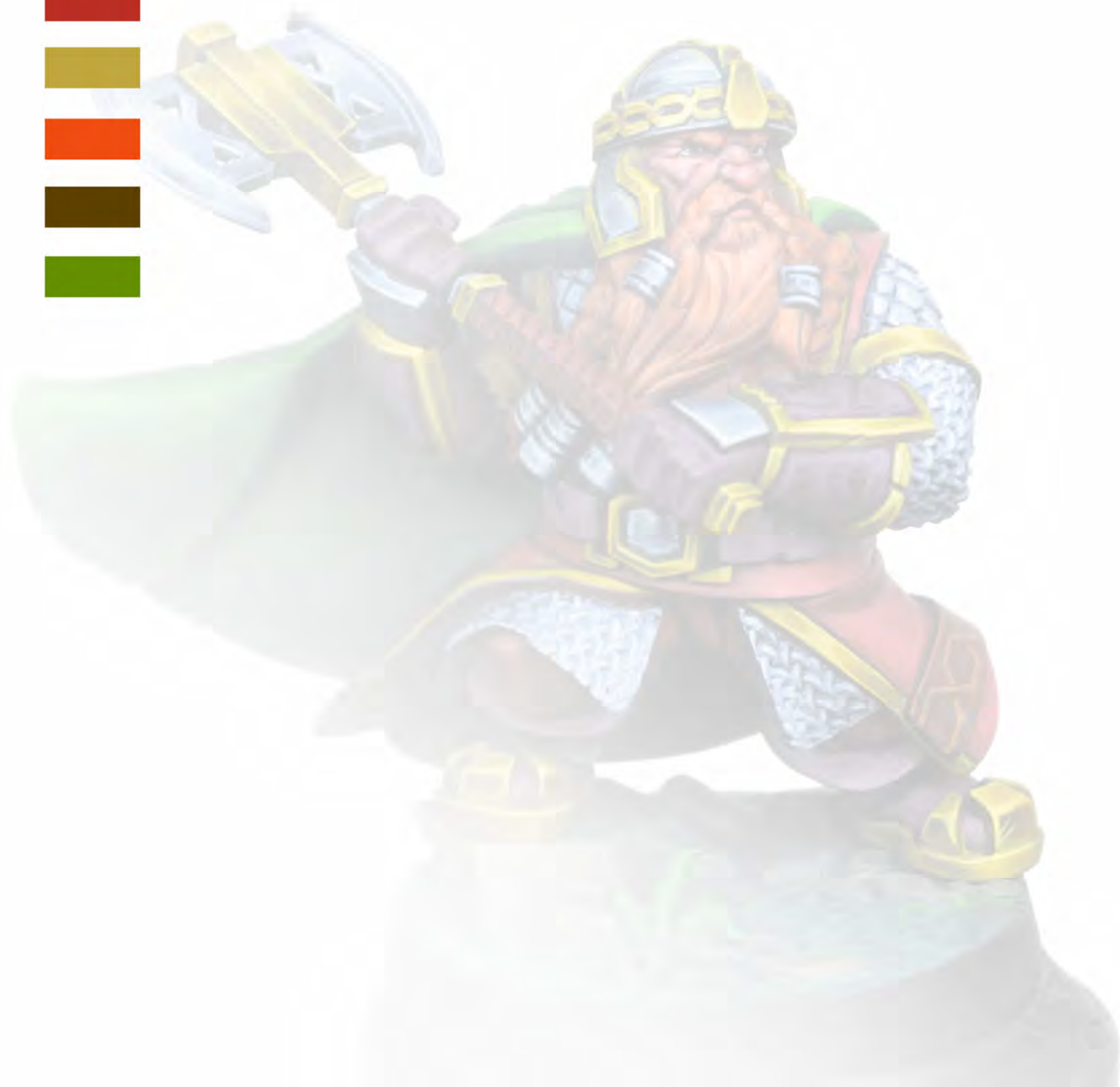
*(AK) Orange*



*(AK) British Khaki*



*(AK) Light Green*





# STEP 1

## PRIMEROS PASOS

1. Lo primero es imprimir con doble imprimación: aplicamos una negra que cubra todo y luego otra direccional con blanco. Podéis hacerlo con spray o con aerógrafo, el resultado es el mismo. No os preocupéis de que quede perfecto ni mucho menos: como veis, no tiene importancia.





# STEP 2

## COLOR BASE



1. Lo que hacemos ahora es aplicar los colores base. Pero no de la forma habitual. Como podéis ver, lo que hacemos es aplicar por bloques el color base, la luz y la sombra. Son bloques, no se tienen que fundir entre ellos. Tienen que ser homogéneos y seguir el volumen, representando los 3 valores de luz de cada zona, así que podéis usar pintura poco diluida y cubrir rápido cada parte.

Os he marcado con números los diferentes bloques. En algunas zonas que están más en sombra podéis incluso poner solo dos bloques; y lo mismo si están en zonas muy expuestas a la luz: podéis prescindir de una sombra muy profunda o reducirla a un espacio muy pequeño. Y, por supuesto, más adelante podréis refinar ciertas zonas. A esta ejecución por bloques se le llama boceto por bloques de color y es una forma rápida de ver una figura avanzada en conjunto sin tener que invertir mucho tiempo. De esta forma, podréis descubrir errores de interpretación antes de invertir tiempo en degradar zonas que, después, puede que no estén bien interpretadas.

La cara la trabajaré a continuación, así que sólo le he dado una base oscura con Cavalry Brown (VMC). Luego veréis por qué. Y lo mismo con el cuero, que lo trabajo a través de la textura, así que he dado una base de Cavalry Brown + Black; también lo veréis luego. Os desgloso aquí los colores para cada parte, aunque como siempre digo, los colores son colores: aprended a trabajar con ellos, entenderlos y “verlos”. Por ejemplo, separad dos colores que vayáis a mezclar, e id añadiendo poco a poco uno sobre el otro para modificarlo, no los mezcléis de golpe. Así conseguiréis el color que queréis porque los ajustes son pequeños y fáciles de interpretar. Y siempre es más fácil de controlar un color claro que otro oscuro, que es más potente y rápidamente cambiará la mezcla, aunque añadáis poca cantidad.





# STEP 3

## COLOR BASE



### 1. Capa:

*Light Green (AK)+ Cavalry Brown (VMC) para la luz.*

*+Dark Prussian Blue (VMC) para la base*

*+Dark Prussian Blue + Black (cualquiera, pero me gusta el de VMC) para la sombra.*

### NMM acero:

*Steel grey (VGC)+OffWhite (VMC) para la luz*

*Steel grey para el tono medio*

*+negro para la sombra*

### NMM dorado:

*British Khaki (AK) + Sahara yellow (AK) (luz)*

*British khaki (base)*

*British Khaki + Black (sombra)*

### Barba:

*Cavalry Brown (VMC)+orange (AK) (base)*

*Cavalry Brown (sombra)*

### (Gimli cara):

*German Orange (VMC)*

*Cavalry Brown (VMC)*

*OffWhite (VMC)*

*Scarlet Red (AK)*





# STEP 4

## CARA



Lo primero, es importante entender que, siendo pelirrojo, no podemos tener una cara “anaranjada”, o se confundirá con los tonos de la barba. Por ello, partiendo de un rojo amarronado, añadimos colores que mantengan el tono “rosado” de la piel. Es por esto que huimos de amarillo hielo, de carne dorada, etc., porque son colores amarillos o naranjas, a fin de cuentas.

1. Primera luz, añadiendo naranja alemán a la base (Cavalry Brown). Cubro prácticamente todo, dejando solo la parte inferior de las mejillas, nariz, entrecejo y supra orbitales en los ojos.
2. Añado más naranja alemán y voy reduciendo las luces en la parte alta de la mejilla, aletas y punta de la nariz, párpado superior...
3. Más naranja alemán., ya muy reducido.
- 4, 5 y 6: añado un poco de off White a la mezcla para generar puntos de luz finales. Además, recupero un poco de luz en algunas zonas que han quedado muy oscuras, como debajo de la mejilla (A). También aplico veladuras con Scarlet Red en la nariz, para enrojecerla. Son veladuras muy aguadas, para que cree cierto filtro de transparencia sobre el volumen que ya hemos interpretado.



1



2



3



4



5



6



# STEP 5

## OJOS

Sobre el ojo, es más fácil explicaros mi método para pintarlos en estos sencillos pasos, donde suprimo casi por completo la necesidad de tener un pulso infalible. Todo se basa en que es más fácil ir de dentro a afuera, que intentar pintar cosas muy pequeñas sin salirse.

1. Pintad el blanco del ojo, sin usar blanco puro. Yo usé OffWhite (VMC). Saliros. No importa. No tenéis que quedaros dentro del ojo. Esa es la gracia.

2. Alrededor del blanco del ojo tenemos que perfilar el borde en negro. Pero como nos da igual salirnos, pintamos alrededor de negro. Por supuesto, si os salís poco, mejor, pero como digo, no importa. Fijaos en la posición del pincel, desde aquí es más fácil corregir que si tuviésemos que dibujar la línea fina directamente, ¿no?

3. ¿qué va alrededor del ojo? La piel, los párpados. Los pintamos de un tono medio, corrigiendo el negro para dejarlo en una línea fina, o lo más fina posible.

4. Pintad un puntito negro primero, pequeño. No tratéis de dibujar los contornos del iris. Es más fácil ir expandiendo el punto, ya que, una vez puestos los dos puntos, podemos corregir la desviación ampliando en una u otra dirección; además, es más fácil dejar el tamaño y posición adecuados de esta forma, que si tratamos de atinar a la primera con el contorno del iris.

5. Debajo del párpado inferior (que siempre es un poco más oscuro) tenemos la mejilla, que va en luz. Y lo mismo para el párpado inferior. Así que, nuevamente, aprovechamos que vamos hacia afuera para dejar en sombra el párpado inferior e iluminar el resto.

6. Aquí, si eres valiente, puedes añadir un brillo blanco puro en un lateral del iris, o incluso 2 de diferentes tamaños. Y ya seguir trabajando la piel...



1



2



3



4



5



6



# STEP 6

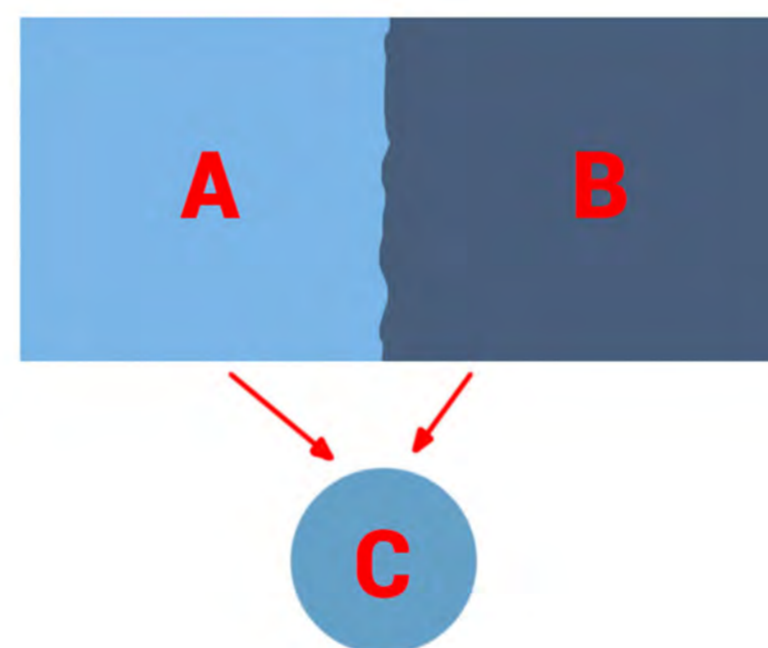
## METAL



En estas fotos hago un pre-fundido de los bloques de color de los grises. Este primer fundido es muy sencillo y se basa en lo siguiente: si tengo dos bloques, con colores A y B, los mezclo entre sí para obtener algo intermedio a ambos, un color C, y lo aplico en el corte. A veces podré generar un color C un poco más claro, si quiero ganar luz, y otras un poco más oscuro si quiero perder luminosidad. Así corrijo posibles fallos en el paso inicial de los bloques. En este punto no tiene que quedar perfecto. Pero el proceso para pulirlo es el mismo más adelante. Esta fase se hace diluyendo la pintura un poco, alrededor de un 50-60%, como referencia.

También podéis ver como en el hacha he añadido otro reflejo secundario: una zona de luz más débil dentro de otra de sombra, en este caso con un tono intermedio (1)

En algunas zonas podéis percibir un ligero tono amarillo del brillo, como en el casco; esto es porque a veces añado un poco de Ice Yellow (VMC) a la luz del NMM, para ambientarlo mejor como un reflejo del sol.





# STEP 7

## BARBA Y CUERO



1. Aquí podéis ver lo útil y flexible que es el sistema de bloques. Tomo la decisión de hacer una tela mucho más luminosa y saturada para que quede más vistoso: simplemente añado dos bloques más de color (donde tenía 2, ahora tengo 4). Una primera luz añadiendo Scarlet Red (AK) al Cavalry Brown (VMC), y una segunda luz final añadiendo amarillo hielo (VMC) a la mezcla anterior.

También he añadido una primera luz a la barba, añadiendo naranja a la base. Recordad que quiero diferenciarlo de la piel, de ahí el naranja.

2. Añado más naranja a la barba y fundo las telas rojas, siguiendo el método que os he contado. Los 4 bloques ahora son... bueno, apenas se perciben bloques, y he tardado mucho menos, aun siendo un color rojo, que aplicando veladuras todo el rato.





# STEP 8

## BARBA Y DORADOS



1. Otra luz más a la barba. Si os fijáis, la concentro en el origen debajo del labio, algunos puntos del bigote y trenzas, pero está bastante contenida ya. Esta última luz la consigo añadiendo un poco de naranja alemán y amarillo hielo, que, al ir sobre base anaranjada, se diferencia del tono de la piel, aunque esté presente en ambas partes.

2. Un par de vistas generales de los elementos dorados, donde he fundido los bloques. Fijaros que, aún en esta temprana fase, ya esto perfilando las aristas. Esto es muy importante para conseguir NMM creíbles, en especial en escalas pequeñas.

1

2





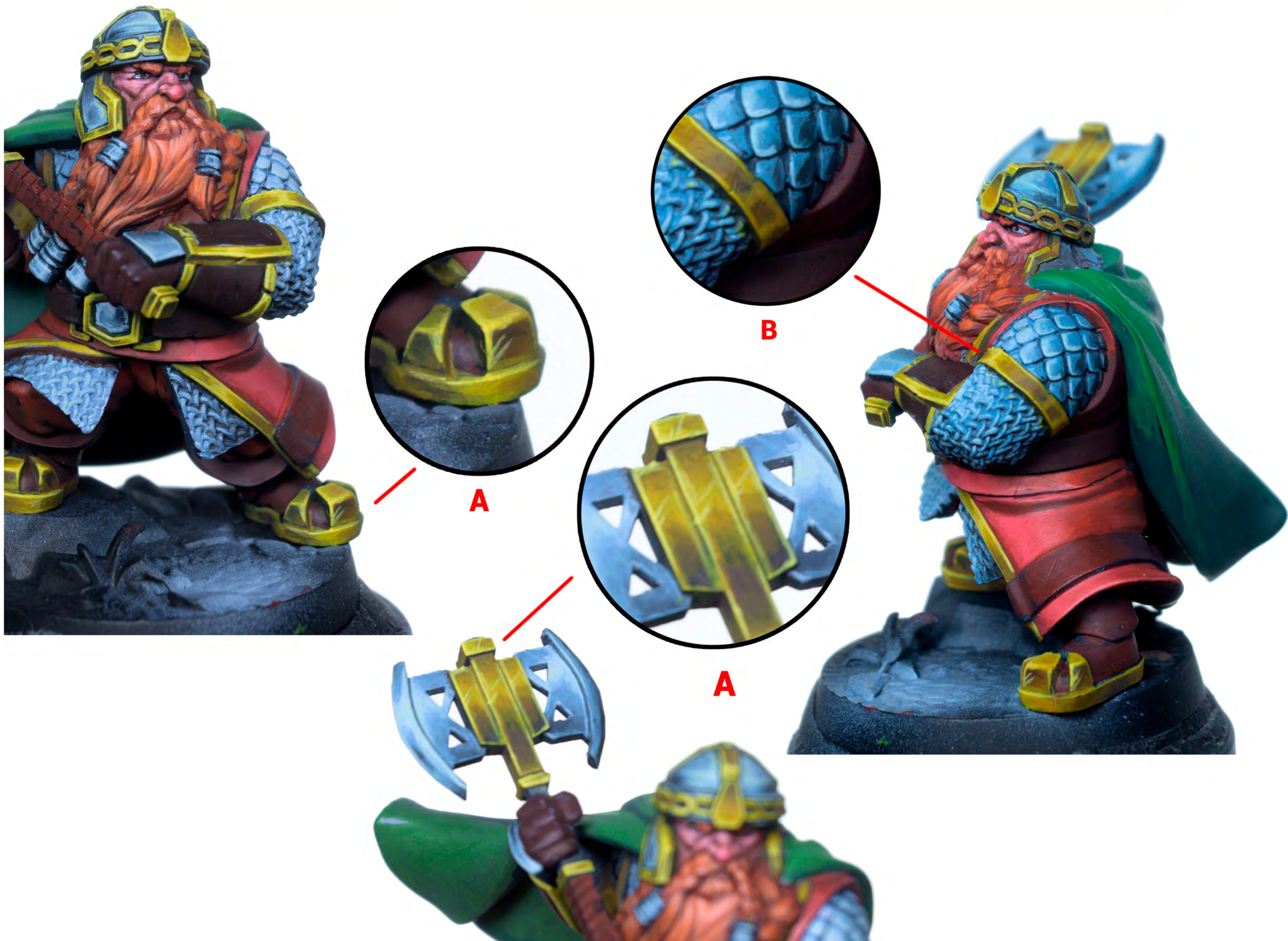
# STEP 9

## DETALLES



1. Añado un poco de ellos (AK) a mi mezcla del dorado, para darle saturación y luminosidad. Esta es una nueva luz, y como veis, perfilo con ella también. Fijaros también que en las zonas donde está el brillo más luminoso, extendo la luz por las aristas de forma más evidente, porque la luz viaja y se refleja más en las aristas y filos de los materiales.

2. Varias vistas de los metales con su última luz: añadiendo Ice Yellow (VMC) conseguimos un brillo final. Con este color perfilamos también las aristas más expuestas a la luz, y podemos incluso añadir líneas finas en ciertas zonas planas (A) para crear un reflejo estilo comic. También podéis ver como hay reflejos secundarios en zonas como el brazo (B)





# STEP 10

## CUEROS



1. Cuero, colores:  
*Cavalry Brown + Black base (sombra)*  
*+Amethyst Blue (AK) + German Orange (VMC) para la primera luz*  
*+German Orange segunda luz, con un poco de Amethyst Blue (AK), lo justo para controlar el tono que no se desature demasiado.*





# STEP 11

## CUEROS



- 1.El cuero yo lo ilumino a través del trabajo de textura. Es por ello que concentro líneas, manchas y cortes más o menos aleatorios en las zonas expuestas a la luz. La primera luz abarca gran parte del área y tiene una textura más sutil (cubro de forma algo más uniforme con ella).
- 2.La segunda luz, que además podéis repetir para conseguir más textura y luminosidad (dado que siempre aplicamos pintura que es ligeramente transparente) va más concentrada en las zonas de luz y perfilados. Los trazos de cortes son finos y menos frecuentes, por lo que a la vez son más visibles (como sería en un cuero desgastado).





# STEP 12

## CAPA



1. Empiezo a trabajar la capa, pero hago un pequeño cambio de color: lo saturó un poco más. Esto lo consigo aplicando menos Cavalry Brown al light Green inicial y sustituyendo los bloques (se aprecia en la zona intermedia sobretodo).

2. Con mi pequeña corrección hecha, fundo los bloques, usando un pincel más grande, ya que es una superficie más amplia y plana, con lo que tardaré menos y el resultado será mejor.

1



2





# STEP 13

## SATURACIÓN



1. Satureo mucho más las áreas de luz y les doy más luminosidad a la vez, aplicando light Green como nueva luz. En este paso, como ya tengo los bloques medio degradados, puedo hacerlo creando un nuevo bloque o bien aplicando semiveladuras (50% agua), que se apoyarán en el color de debajo (similar) para fundir con más facilidad.

2. Añado un poquito de amarillo hielo al light Green para generar puntos de luz finales y perfilar algunas arrugas ligeramente. ¡Cuidado con esto o pueden parecer de cartulina! Solo aquellas más afiladas y hacedlo sutilmente, perfilando incluso sólo parte de la arista y dejando el resto sin perfilar, para que se pierda el brillo del perfilado y lo haga menos agresivo, como podéis ver en algunos pliegues de esta foto.

1



2





# STEP 14

## CONTRASTE



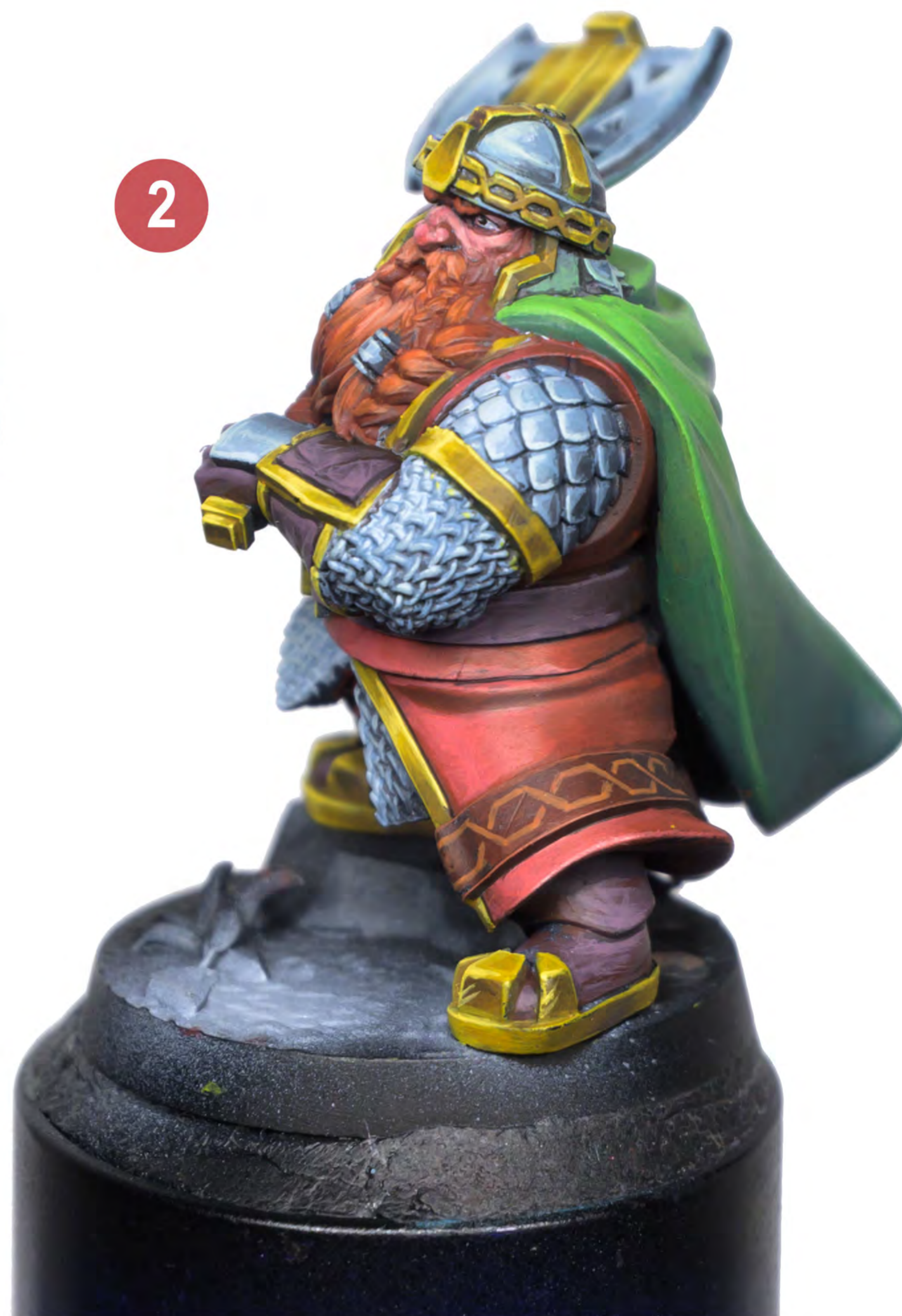
1. Aunque apenas es visible, pinto el hacha por debajo con mucho menos contraste (ya que apenas recibe luz) pero añadiendo light Green a la mezcla de colores normales, generando tonos verdosos, en especial en las zonas de "luz", como si reflejase la capa. Esto también lo hago en el casco en su parte trasera.

2. Dibujó una cenefa en la tira de cuero de la tela. Aquí no hay mucho truco: sólo puedo decir que, antes de hacerla, practiquéis en un papel para que automaticéis el cómo vais a realizarla. Después, recordad que según se oscurece la zona, también se tiene que oscurecer la cenefa, así que podéis hacerlo sobre la marcha o bien, aplicar unas veladuras de sombra después sobre toda la superficie. O incluso ambas cosas. Aquí no hay un mejor o peor, depende de vosotros y lo que os resulte más cómodo.

1



2





# STEP 15

## BASE



1. Esta parte me encanta porque muestra lo fácil que se interpreta algo cuando el volumen es correcto. El palo del hacha es un cubo, así que pinto la parte superior de Cavalry Brown y mantengo el tono oscuro en el otro plano (Cavalry Brown + Black). Después, añado un poco de Scarlet Red y German Orange y aplico una sola luz hacia el vértice. Y, con ese mismo color, perfilo las aristas del otro plano. Voilà! Ya está hecho el palo: dos colores, 2 pasos.
2. La peana es muy sencilla y, de hecho, es una parte que os invito a pintar sin fijaros en qué colores uso si no en generarlos vosotros. Yo mezclé colores que ya tenía en la paleta para obtener un marrón muy agrisado para la roca. Básicamente, Amethyst Blue y Sahara Yellow, ¿por qué? Porque son colores muy complementarios e iban a generar ese tipo de color. El verde es el mismo de la capa, primero una base más oscura y luego usando un verde más puro para rescatar la planta y algunas de las formas del suelo.

1



2





# STEP 16

## BASE



1. Para finalizar, añado verde en algunas zonas de las rocas para simular musgo, y retoco algunos elementos (algún degradado, algún perfilado) para dejarla por terminada. Es buena idea repasar los perfilados al finalizar, así como añadir brillos finales en algún punto, en especial los NMM, con Cold White (VMC) bien puro o bien mezclado con el dorado final.

Espero que haya quedado todo claro, pero si no es así, no dudéis en preguntarme por redes; ¡disfrutad mucho de Gimli y etiquetadme con vuestras versiones siguiendo el tutorial!







Basilisk

@david.basilisk\_minis