



Sergio  
CALVO  
miniatures

ESPAÑOL



# VIMIR



VOL VII



U

O

I

D

N

I

|                  |           |
|------------------|-----------|
| VIMIR            | <b>03</b> |
| SEGUNDA VERSIÓN  | <b>03</b> |
| NMM              | <b>04</b> |
| CUERO            | <b>08</b> |
| NMM              | <b>10</b> |
| TINTAS           | <b>11</b> |
| PELO             | <b>12</b> |
| RETOQUES FINALES | <b>13</b> |
| COLORES          | <b>15</b> |
| GALERÍA          | <b>16</b> |

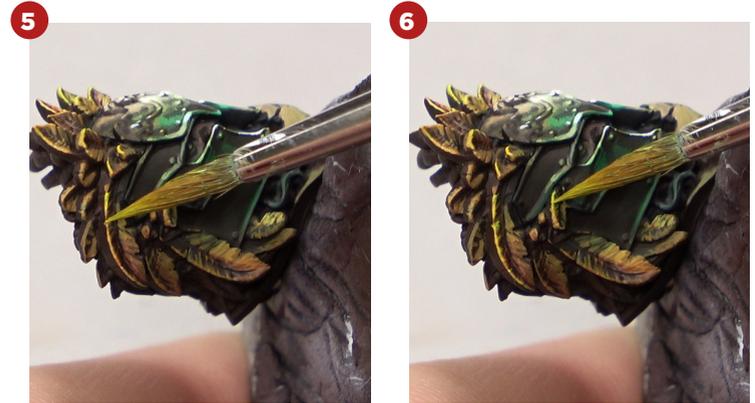
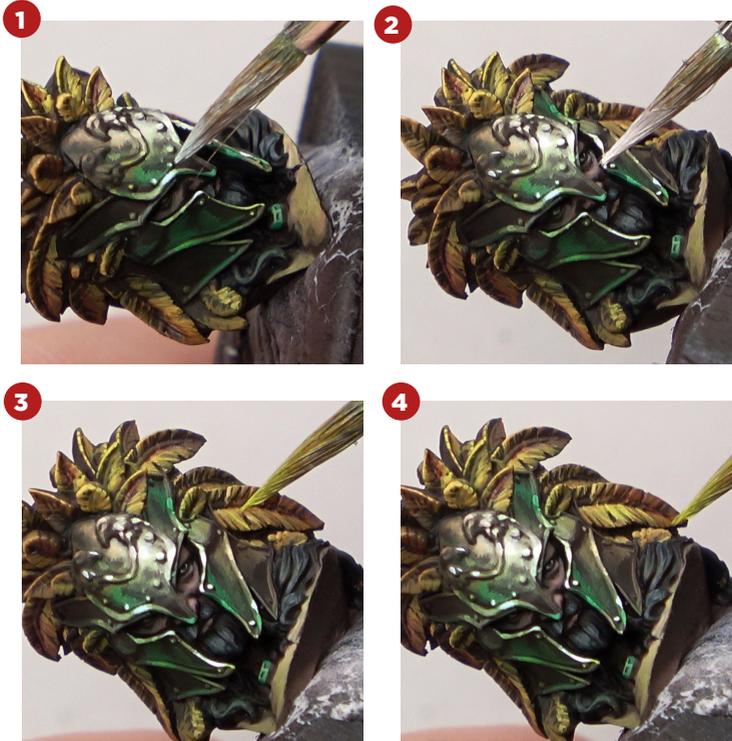


# 06 VIMIR

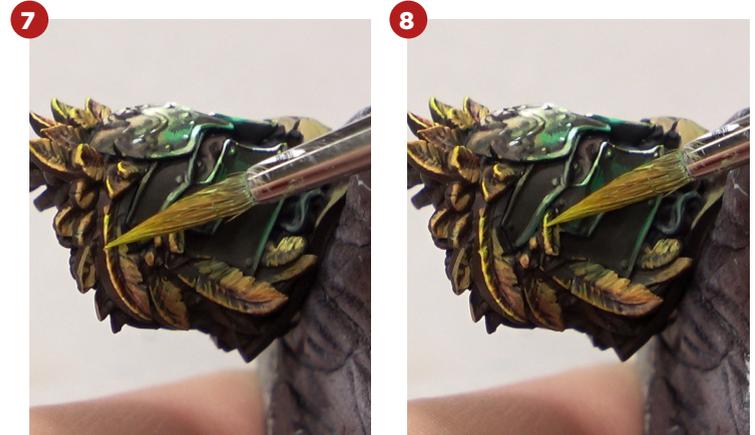
## SEGUNDA VERSIÓN\_06/56

En este nuevo tutorial vamos a ajustar los retoques finales para nuestro proyecto comenzando por esta cabeza alternativa.

Donde vamos a sacar la luz es en los NMM (White) y en las plumas (Luminous Green).



Llegados a este punto, es hora de mimar detalles (Volcanic Yellow), concentrar la luz en diferentes áreas que necesitemos y resaltar o matizar ciertos colores para generar tonos medios (Pale Yellow).





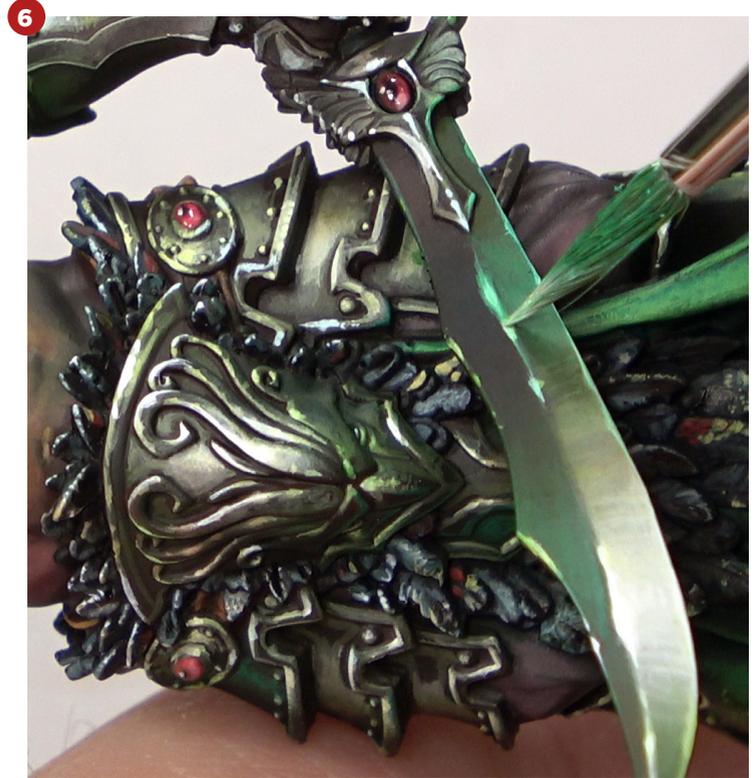
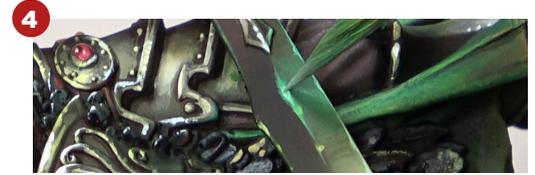
# 06 VIMIR



## NMM

06/57

Otro ejemplo sería la espada (Mix, White y Pastel Green) ya que, dentro de ese NMM, podemos matizar más la luz realizando nuevas mezclas que contengan cada vez más blanco (Mix y White).





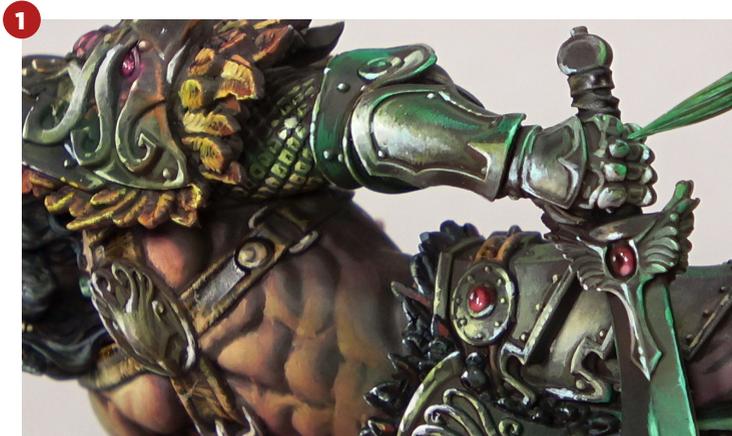
# 06 VIMIR



## NMM

06/58

En muchas ocasiones no solo vamos a trabajar la zona de los perfilados de luz sino también los de sombra. Así mismo, también podemos agregar en zonas inferiores de la armadura destellos de luz que forman parte de ese NMM (Esmerald).





# 06 VIMIR



Water

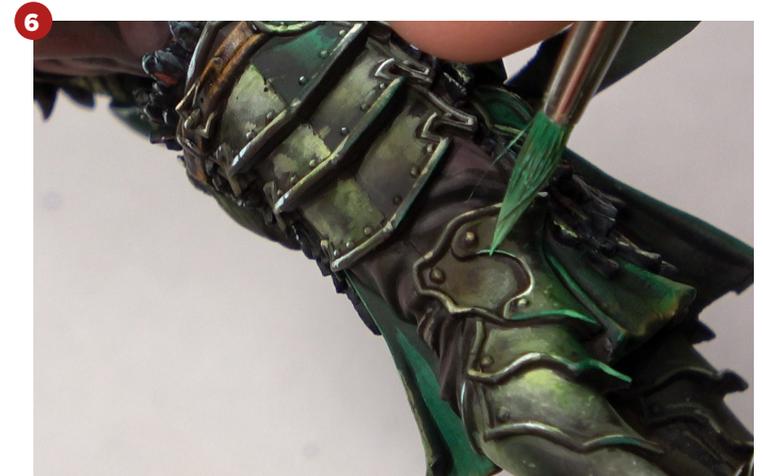
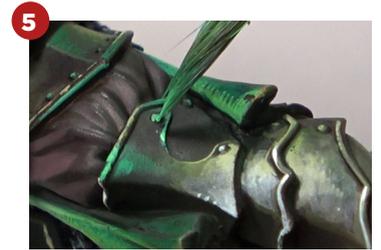
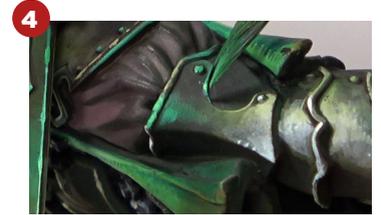
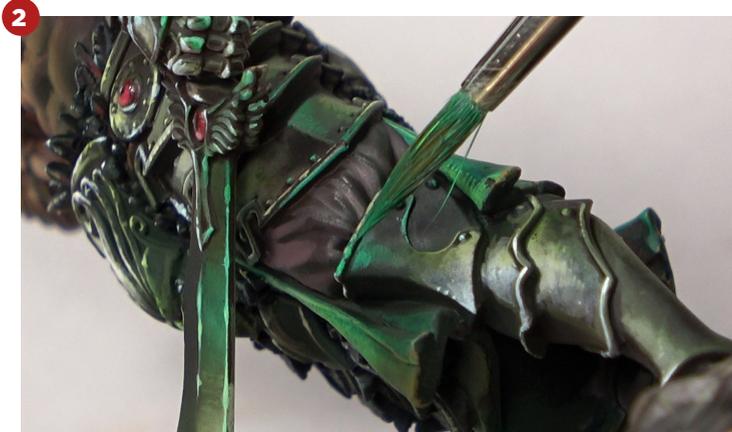


Deep Green

## NMM

06/59

En los perfilados en sombra siempre tenemos que respetar esa línea oscura cuando apliquemos un nuevo color (White y Deep Green) pero podemos jugar con colores muy saturados para resaltar aquellas zonas que más en penumbra estén de nuestra miniatura (Mix y Pale Yellow).



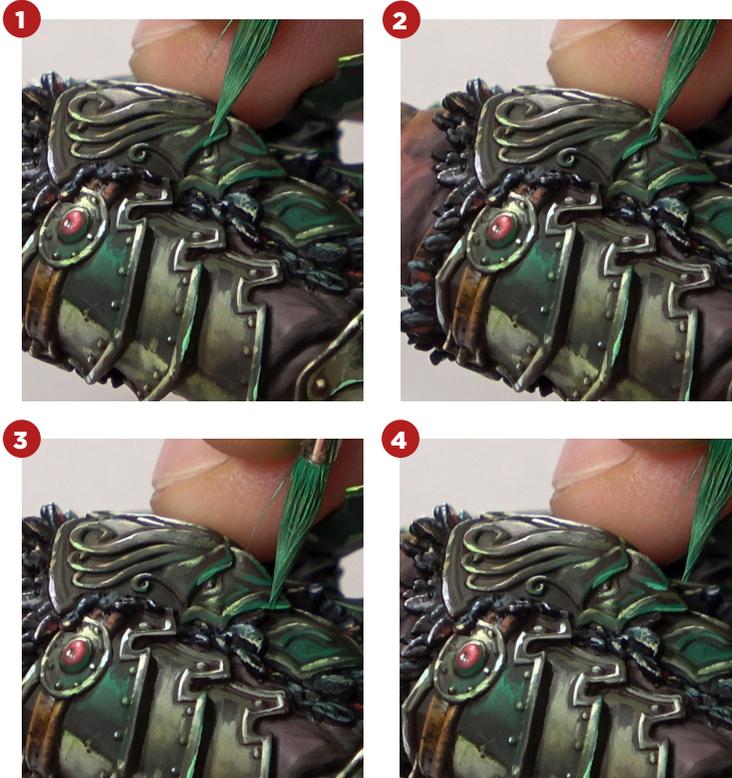


# 06 VIMIR

## NMM

06/60

El NMM lo podemos entender como la propia reflexión de la luz y del color (Mix y Emerald). También tenemos que saber que la luz y el color no se reflejará igual en un NMM que en una tela.



(Mix y Volcanic Yellow) Podemos jugar tanto con la luz como con el brillo e, incluso, con la suciedad o con el óxido en esas zonas más oscuras para recrear parte de la ambientación. Que una zona esté más oscura no significa que tengamos que dejar de trabajar en ella.



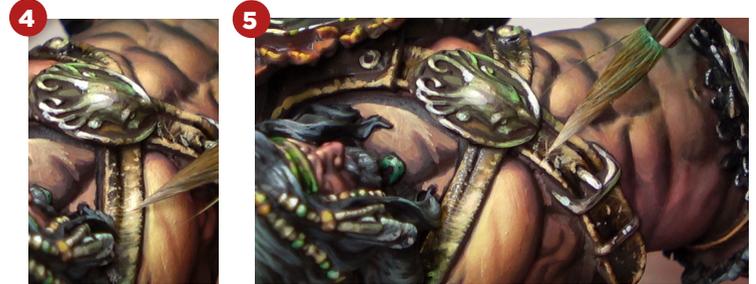
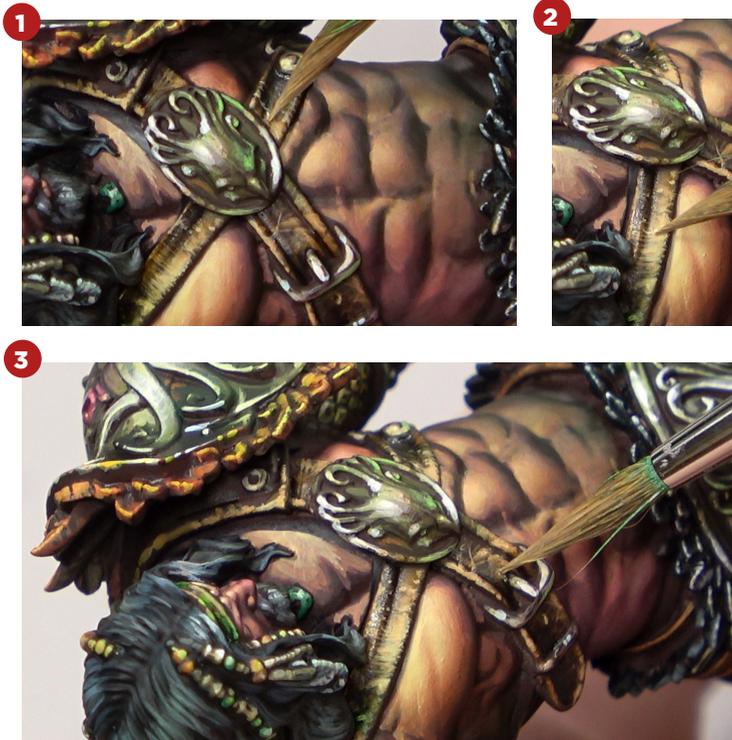


# 06 VIMIR

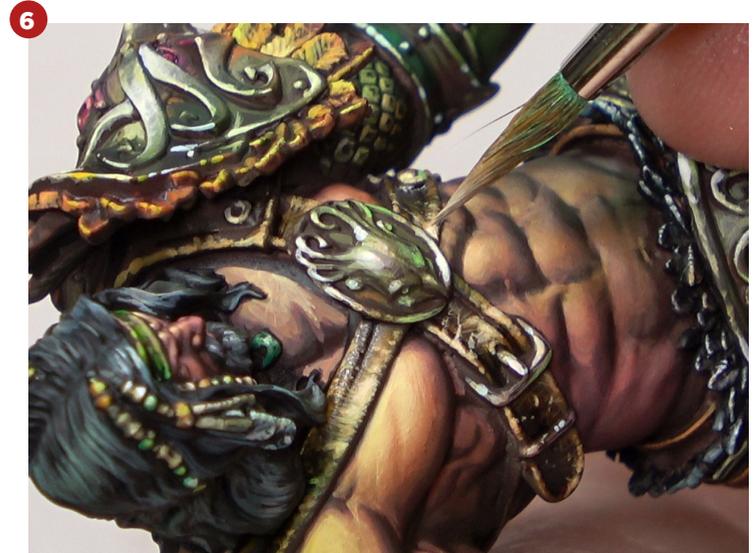
## CUERO

06/61

En el caso del cuero vamos a repasar algunos de los perfilados en luz y añadir más textura. Tenemos que entender que cuando una zona no está en sombra, los perfilados en luz nos van a servir tanto para delimitar el objeto (cuero) como para que nuestro ojo entienda el color que se está representando.



(Tan Earth y Pale Yellow) Aunque el cuero es más oscuro en las dobleces y zonas desgastadas y más claro en donde el desgaste es menor, se entiende que todo es el mismo material y que inicialmente, era del mismo color.





# 06 VIMIR

## CUERO

En la zona de los brazos también vamos a trabajar con cuero, pero vamos a variar la saturación y la tonalidad (Tan Earth y Pale Yellow).

06/62



Water



Volcanic Yellow



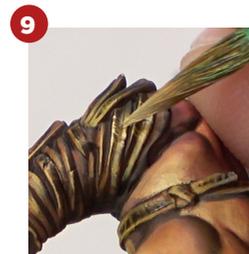
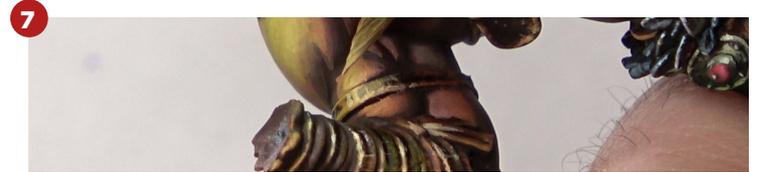
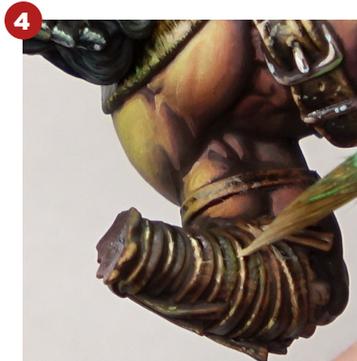
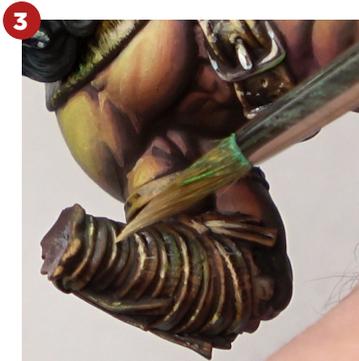
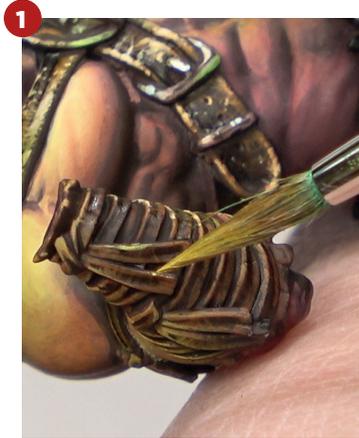
Pale Yellow



Luminous Green



Luminous Flesh



(Tan Earth) Tenemos que entender que, al ser un material blando, su degradación es mayor (arañazos y cortes) y si empleamos unos colores desaturados para realizarlo, su aspecto final será mucho más realista (Mix y Tan Earth).





# 06 VIMIR



Water



Deep Green



Pale Yellow

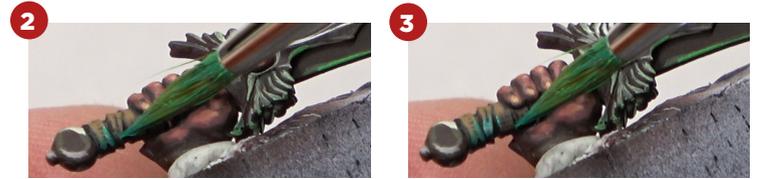


Luminous Green

## NMM

06/63

Regresando a la otra espada que tiene Vimir, vamos a centrarnos en los perfilados, para crear el efecto brillante del metal.



(Emerald) También podemos crear pequeñas esferas de brillo en el resto de la espada, en la zona donde ambas hojas se encontrarían (Volcanic Yellow).





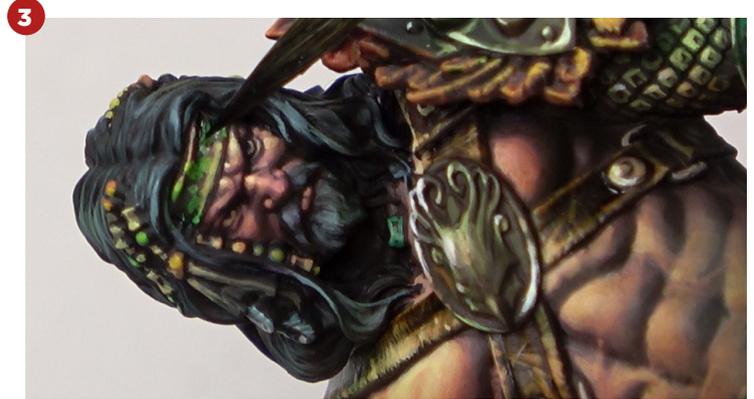
# 06 VIMIR



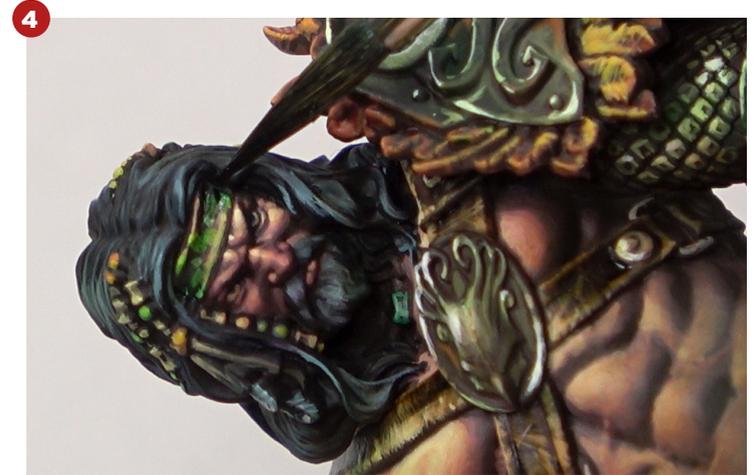
## TINTAS

06/64

Las tintas nos van a permitir crear un acabado diferente ya que tendremos la pintura mate por un lado y la tinta, más brillante, por otro (Muted Pink y Yellow Shade).



Podemos usarlas en todo tipo de telas como esta cinta de la cara (Transparent Raw Umber).



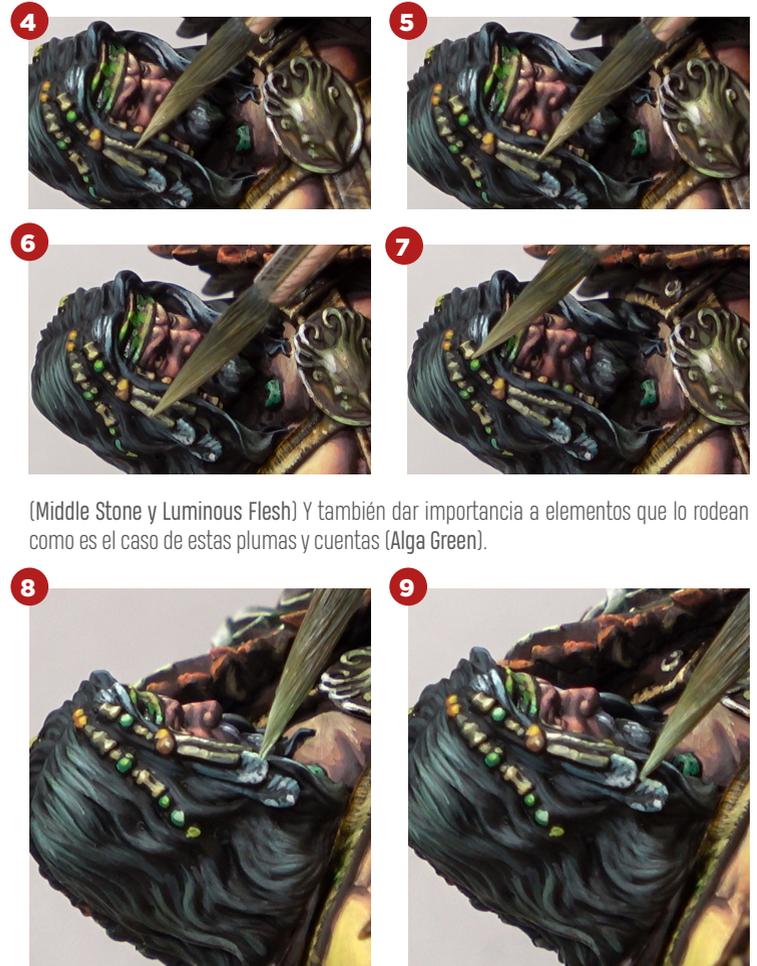
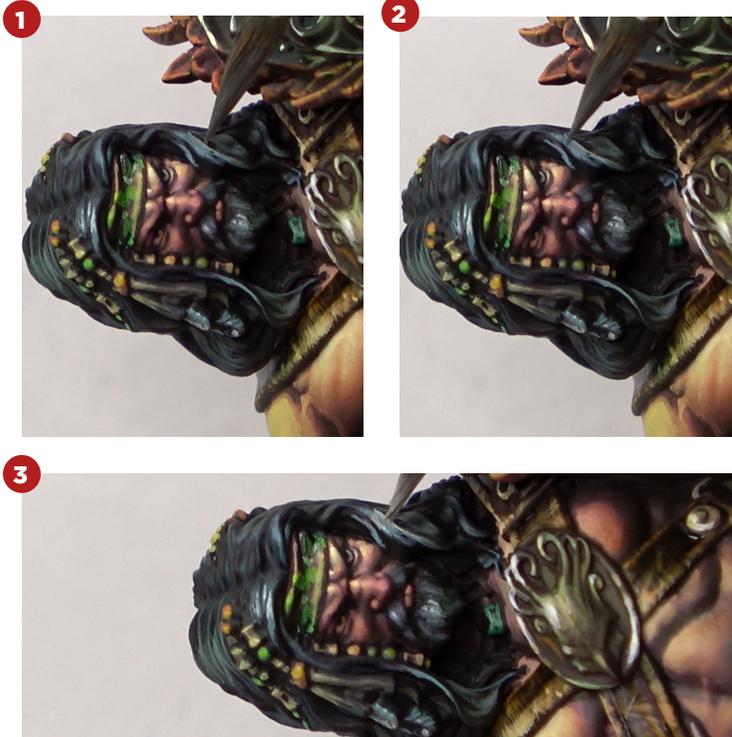


# 06 VIMIR

## PELO

06/65

La cara, que para mí siempre es un punto focal, tiene que ser tratada con cariño, teniendo en cuenta que prácticamente es ahí, donde nuestra vista va a ir en primer lugar. Por eso podemos utilizar el pelo como marco para la expresividad de la cara (Pastel Green y Luminous Flesh).



(Middle Stone y Luminous Flesh) Y también dar importancia a elementos que lo rodean como es el caso de estas plumas y cuentas (Alga Green).

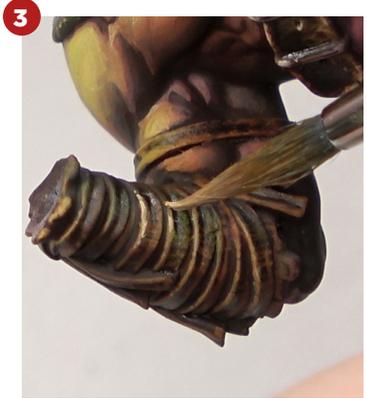


# 06 VIMIR



## RETOQUES FINALES\_06/66

Para finalizar este tutorial, vamos a regresar a las vendas de los brazos para enseñaros cómo cambia este material cuando jugamos con los perfilados de luz y le añadimos profundidad.



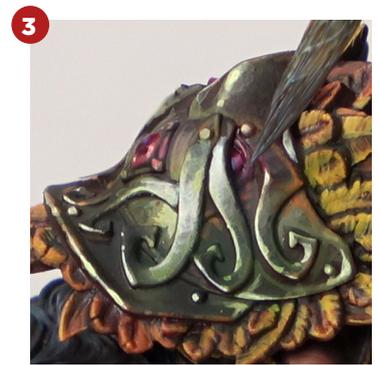
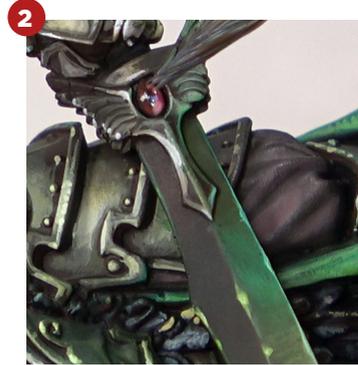


# 06 VIMIR



## RETOQUES FINALES\_06/67

Y como último paso, podemos barnizar las gemas o piedras preciosas. Con esto, ya tendríamos nuestra miniatura finalizada para realizar la peana. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 07 COLORES

|  |  |  |   |   |
|--|--|--|---|---|
| <br>Pastel Green<br>(AK)    | <br>White<br>(AK)                   | <br>Luminous<br>Green<br>(AK) | <br>Volcanic<br>Yellow<br>(AK) | <br>Pale Yellow<br>(AK)    |
| <br>Deep Green<br>(AK)      | <br>Emerald<br>(AK)                 | <br>Tan Earth<br>(AK)         | <br>Luminous<br>Flesh<br>(AK)  | <br>Yellow<br>Shade<br>(L) |
| <br>Muted<br>Pink<br>(L)    | <br>Transparent<br>Raw Umber<br>(L) | <br>Black<br>(AK)             | <br>Middle Stone<br>(AK)       | <br>Alga Green<br>(AK)     |
| <br>Medium<br>Rust<br>(AK) | <br>Glossy<br>Varnish<br>(AK)      |  |   |   |



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

\* Colores utilizados en el Volumen VII.

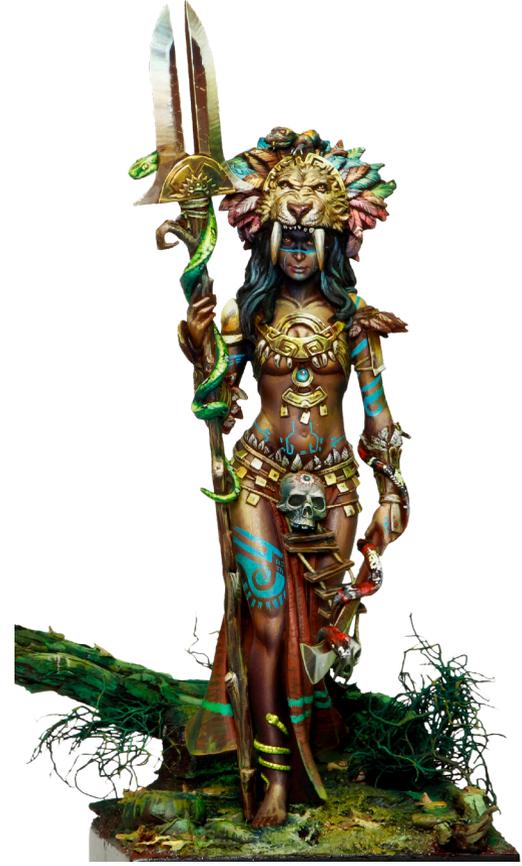


# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - VIMIR VOL VII





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA





# VIMIR

## VOL VII



[sergiocalvominiatures.com](http://sergiocalvominiatures.com)



[patreon.com/sergiocalvominiatures](https://patreon.com/sergiocalvominiatures)



[instagram.com/sergiocalvominiatures](https://www.instagram.com/sergiocalvominiatures)



[www.facebook.com/sergiocalvominiatures](https://www.facebook.com/sergiocalvominiatures)

### CRÉDITOS

Pintura  
Sergio Calvo

Edición y Corrección  
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación  
Antonio García