

ODRON

THE LOXODON HUNTER



GUÍA DE PINTURA

CATÁLOGO DE COLORES

Citadel Color (Warhammer Paint):

<i>(Citadel) Morghast Bone</i>	
<i>(Citadel) Wild Rider Red</i>	
<i>(Citadel) Averland Sunset</i>	
<i>(Citadel) Mechanicus Standard Grey</i>	
<i>(Citadel) Daemonette Hide</i>	
<i>(Citadel) Kabalite Green</i>	
<i>(Citadel) Sybarite Green</i>	
<i>(Citadel) Flash Gitz Yellow</i>	
<i>(Citadel) Wraith Bone Primer Spray</i>	
<i>(Citadel) Rhinox Hide</i>	
<i>(Citadel) Black Chaos Primer Spray</i>	
<i>(Citadel) Mournfang Brown</i>	
<i>(Citadel) Temple Guard Blue</i>	
<i>(Citadel) Macragge Blue</i>	

Scale 75 Color:

<i>(Scale) Inktense Violet</i>	
<i>(Scale) Navy Blue</i>	

Vallejo Model Color:

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

Vallejo Game Color:

<i>(VGC) Hot Orange</i>	
-------------------------	---

Kimera Kolors:

<i>(Kimera) Red Oxide</i>	
---------------------------	---



STEP 1

PRIMEROS PASOS



1. En primer lugar sobre una doble imprimación de primero negro y luego blanco de manera cenital, aplicamos una capa sólida de Rhinox Hide (Games Workshop) encima de toda la figura.

2. Para la base del abrigo utilizaremos Macragge Blue (GW), también se lo añadiremos a los pantalones.



STEP 2

PRIMEROS PASOS



1. Es hora de diferenciar los pelajes, en el abrigo y los cuernos deberemos aplicar *Uniforme Ingles (Vallejo)*, no os agobiéis tratando de cubrirlo todo, no es necesario, hacer trazadas en la dirección del pelo nos ayudará a reflejar la sensación de pelaje suelto. En la cara utilice *Mournfang Brown (GW)* aplicado de la misma manera que en el abrigo, respetando la dirección del pelo.



STEP 3

PELAJE



1. En el abrigo la siguiente capa de luces la di con Temple Guard Blue (GW), podéis añadir algo de textura a modo de transición si no os apetece degradar demasiado. En el pelaje de la cara utilicé una mezcla de Averland Sunset (GW) y Red Oxide (Kimera Kolors) para seguir subiendo la luz siguiendo parte del patrón que habíamos realizado previamente.



STEP 4

TEXTURAS



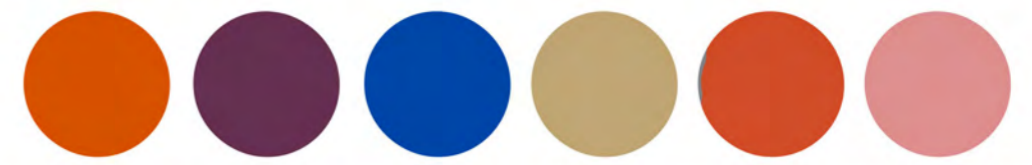
1. Pinté las luces finales de la cara mezclando el Averland Sunset (GW) y el ed Oxide (Kimera Kolors) con Morghast Bone (GW) de esa manera controlamos la intensidad de luz y la saturación para no quemar las luces demasiado, esta vez a la hora de dibujar los pelitos hacerlos algo más separados para que se aprecie parte de la capa anterior.

En el pelo de la cabeza utilicé directamente Morghast Bone para las luces finales igual que para los pelitos del abrigo. Para las luces finales del abrigo añadí algo de blanco y Light Yellow (VMC) al Temple Guard Blue (GW) e iluminé los bordes y las zonas de luz a puntitos para diferenciar el material de la tela del pelo. Las runas las dibujé con un gris clarito, mezclad blanco y negro al gusto.



STEP 5

TEXTURAS



1. La puntita de la trompa y las orejas la pintaremos con una mezcla de Old Rose (VMC) y Wild Rider Red (GW) para dar ese tono rosita cálido. En los cuernos volvemos a utilizar Morghast Bone (GW).

La base de los anillos de los cuernos la podemos dar con una mezcla de Navy Blue (ScaleColor) y Violet Ink (ScaleColor). Podemos añadir algo de gris a la mezcla de Navy Blue y tinta morada para utilizarlo como base para nuestro pelicano. Hot Orange (VGC) para el pico.



STEP 6

LUCES



1. Con el gris del pelicano podemos empezar a iluminar los anillos dándoles un aspecto más metálico. Como queremos que los cuernos se distingan del pelaje del abrigo lo que haremos será añadir algo de blanco al Morghast Bone (GW) y seguir enfatizando las vetas del cuerno dando pinceladas lineales. Con Morghast Bone (GW) y Light Yellow (VMC) juntos podemos darle una capa de luces al pelicano.

En el pez podemos empezar a dar color con Kabalite Green (GW)



STEP 7

CUEROS



1. En manos y pies empezamos a repetir el proceso con el que hemos pintado la cara y empezaremos a trabajar cueros y cuerdas con una mezcla de Averland Sunset (GW) y Red Oxide (Kimera).

También podemos utilizar Mechanicus Standard Grey (GW) en los anillos a modo de luces finales.

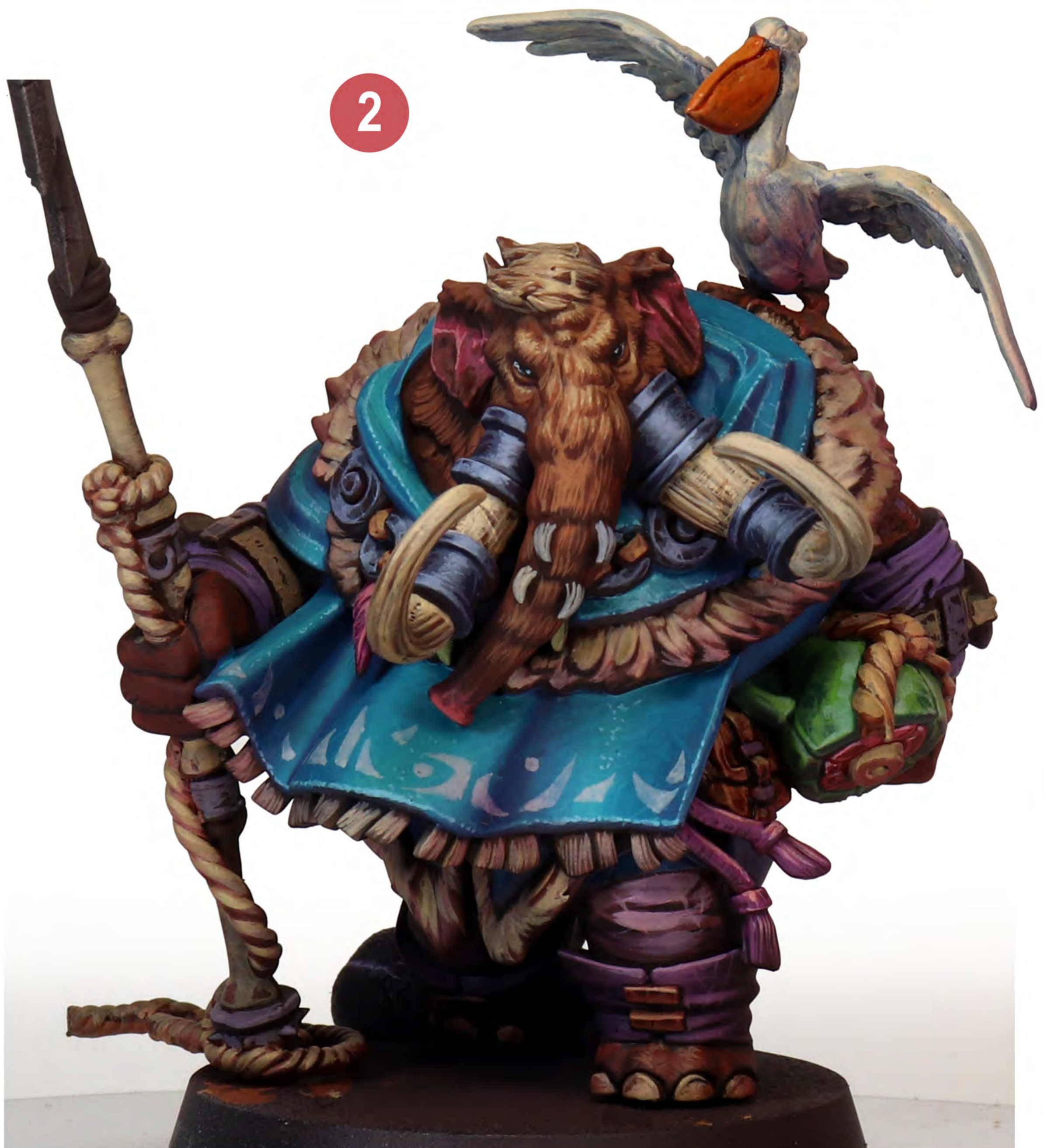
2. En huesos y cuerdas volvemos a utilizar Morghast Bone, pero podemos apoyarnos un poco con el aerógrafo con tonos diferentes como Magenta o algún ocre como Averland Sunset para dar un filtro de tono y diferenciar colores aún más.

En la ropa hice una mezcla entre Daemonette Hide y una pizca de magenta para terminar de dar ese tono rosa. La carne del pescado la podemos rematar con Sybarite Green (GW)

1



2



STEP 8

METALES



1. Este paso es sencillo, a todas las mezclas anteriores me añadí algo de blanco para levantar y quemar un poquito más la luz para dar foco a la cara y que mediante la perdida de color que se produce al meterle blanco a los colores enfatizar el ambiente frio del que viene el mamut.

2. Con algo más de precisión dibujaremos algunas plumas del pelicano trazando con el pincel en la dirección en la que vayan estas con blanco mezclado con Light Yellow (VMC). El filo del arma lo empezaremos a dibujar con Temple Guard Blue (GW) dibujando las franjas de reflejo de luz propias de un material metálico.



STEP 9

DETALLES FINALES



1. Para acabar meteremos blanco puro en las plumas del pelicano y remataremos las luces naranjas del pico del pelicano añadiendo al Hot Orange (VGC) una puntita de Flash Gitz Yellow (GW). También quemaremos las luces con blanco del filo del arma para simular los reflejos máximos del brillo del metal.

¡Y Voila! ¡Ya tenemos el mamut!



Rodrigo Ciprés
@rodrigo.akore

