

TAOTAO

THE RAIDER DUO



GUÍA DE PINTURA

CATÁLOGO DE COLORES

Citadel Color (Warhammer Paint):

(Citadel) Black Chaos Primer Spray 

(Citadel) White Scar Primer Spray 

Vallejo Model Color:

(VMC) Black 

(VMC) Flat Brown 

(VMC) Burnt Umber 

(VMC) Brown Rose 

(VMC) Light Brown 

(VMC) Medium Olive 

(VMC) Violet Red 

(VMC) Dark Sea Blue 

(VMC) Basic Skintone 

(VMC) Orange Brown 

(VMC) Light Flesh 

(VMC) Mahogany Brown 

Vallejo Game Color:

(VGC) Tan 

(VGC) Terracotta 

(VGC) Wolf Grey 

(VGC) Ultramarine Blue 

(VGC) Magic Blue 

(VGC) Verdigris 

AK Interactive:

(AK) Middle Stone 

(AK) Green-Grey 

(AK) Light Earth 

(AK) Lizard Green 

(AK) Frog Green 

(AK) Deep Red 

(AK) Ivory 

(AK) Golden Yellow 

(AK) Radiant Yellow 

(AK) Dirty Yellow 

(AK) Burn Orange 

(AK) APC Interior Light Green 

(AK) Blue-Green 



STEP 1

PRIMEROS PASOS

1. Como primer paso vamos a preparar la miniatura imprimando con *Black Chaos Primer Spray* (Citadel). Luego vamos a aplicar una iluminación cenital con *White Scar Primer Spray* (Citadel). El propósito de esta pre-iluminación es perfilar los detalles y crear volumen como nuestra referencia para pintar. Esto también podría aumentar la cobertura, así como la saturación de las primeras capas.



STEP 2

PELAJE



1. Ahora empezamos con el pelaje del hurón, para ello usamos los tonos de sombra como primeras capas. Para el pelaje marrón/naranja de la espada usamos Flat Brown (VMC). Para las partes negras de las patas usamos Burnt Umber (VMC) con Black (VMC) para asegurarnos de que es más oscuro y desaturado.
2. Usando algunas fotos de referencias hemos decidido darle al hurón una barriga blanca para crear un bonito contraste de colores. Ahora aplicamos una mezcla de Middle Store (AK) con un poco de Burnt Umber (VMC) en la barriga, cuello, cara y orejas como primera capa. Para crear un pelaje convincente con varios colores, siempre vale la pena tomarse un tiempo para las referencias.

1



2



STEP 3

PELAJE



1. Para la primera iluminación del pelaje negro no añadimos blanco sino *Brown Rose (VMC)* en la mezcla anterior para darle un tono más cálido. En la parte marrón aplicamos *Tan (VGC)* mezclado con *Light Brown (VMC)* para una mayor saturación. Y en el pelaje blanco mezclamos *Middle Stone (AK)* con un poco de *Green-Grey (AK)*. Seguimos resaltando el pelaje negro mezclando más *Brown Rose (VMC)* en la mezcla anterior, y para el pelaje marrón solo usamos *Light Brown (VMC)*. A partir de este paso podemos crear la textura con pinceladas siguiendo la dirección del pelaje, teniendo en cuenta el volumen porque todavía lo estamos iluminando.

2. Como iluminación final sobre el pelaje blanco aplicamos *Green-Grey (AK)* mezclado con un poco de *Middle Stone (AK)*. Sin miedo de dibujar un poco en la parte marrón, podría hacer que el pelaje se vea más natural y mezclarlos mejor. Para hacer que la textura sea más natural también podemos dibujar algunos pelos finos en direcciones ligeramente diferentes a propósito.

1



2



STEP 4

MADERA



1. Antes de centrarnos en las partes pequeñas del personaje comenzamos con la madera, con un área más grande podemos tener un mejor control de toda la imagen. Como primera capa también usamos Burnt Umber (VMC) con Black (MVC).
2. Luego aplicamos la primera luz usando Medium Olive (VMC) mezclado con un poco de Burnt Umber (VMC). En lugar de cubrir las superficies, dibujamos líneas a lo largo de la madera para crear una textura. Luego añadimos más Medium Olive (VMC) y un poco de Light Earth (AK) en la mezcla anterior para el próximo aumento de luz. Aquí comenzamos a agregar algunas arrugas y puntos.
3. Como iluminación final vamos a usar Light Earth (AK) con Medium Olive (VMC) para agregar un poco de color amarillento en verde. Dado que es parte de la base, solo dibujamos líneas finas y algunos puntos en un área muy limitada para mantener el enfoque en el personaje. La misma receta también se repite en la parte del sillín.

1



2



3A



3B



STEP 5

CINTURONES



1. Para el cinturón usamos un tono de piel violáceo, con una mezcla de Flat Brown (VMC) y Black (VMC) como capa base de la sombra más oscura.
2. Luego aplicamos Violet Red (VMC) como tono medio. Podemos comenzar a crear alguna textura de puntos y líneas para rasguños.
3. Para resaltar continuamos creando líneas de borde y puntos usando una mezcla de Brown Rose (VMC) en el color anterior. No dibujamos los reflejos en cada borde o superficie del cinturón, para mantenerlo más oscuro que el pellejo para un mejor contraste entre los materiales.



STEP 6

ARMADURA



1. Para la armadura con forma de hojas elegimos un color verdoso. Aplicamos una sombra más fría con Dark Sea Blue (VMC) para crear un contraste de temperatura dentro del verde.
2. Para el tono medio aplicamos Lizard Green (AK) directamente, cubriendo cerca del 80% de la capa de sombra anterior.
3. Comenzamos iluminando la armadura con una mezcla de Lizard Green (AK) y Frog Green (AK) y difuminamos las grandes superficies principales con más agua en el color. Con este color también delineamos todos los bordes de las superficies.
4. Para representar la iluminación final con verde intenso, agregamos más Frog Green (AK) a la mezcla anterior y cubrimos aproximadamente el 50% de la capa anterior. El reflejo verde amarillentos crea un contraste con la sombra azulada.

1



2



3



4



STEP 7

CUEROS



1. En este paso pintaríamos las pequeñas piezas de equipaje. Los colmillos, las cuerdas y el pelaje de la silla tienen una receta similar a la del pelaje blanco. Para las partes de cuero creamos tres colores diferentes: en el bolso rojo es Terracotta (VGC) con Black (VMC) como sombra; Flat Brown (VMC) para el cinturoncito y saco de dormir.
2. Como tono medio mezclamos Deep Red (AK) con Terracotta (VGC) para el bolso, Flat Brown (VMC) con Light Brown (VMC) para el cinturón y Flat Brown (VMC) con Middle Stone (AK) para el saco.
3. Empezamos iluminando las pieles: Deep Red (AK) en el bolso, Light Brown (VMC) en el cinturón y Middle Stone (AK) en el saco. En este paso creamos algunos rasguños evidentes en el cuero con pinceladas y siempre tenemos en cuenta el volumen.
4. Para las luces finales seguimos dibujando puntos y líneas básicamente en los bordes siguiendo la textura que hemos hecho. Agregamos Brown Rose (VMC) en Deep Red (AK) para el cuero rojo, un poco de Basic Skintone (VMC) en Light Brown (VMC) para el cinturón marrón, un poco de Green-Grey (AK) en Middle Stone (AK) para el saco de dormir beige.

1



2



3



4



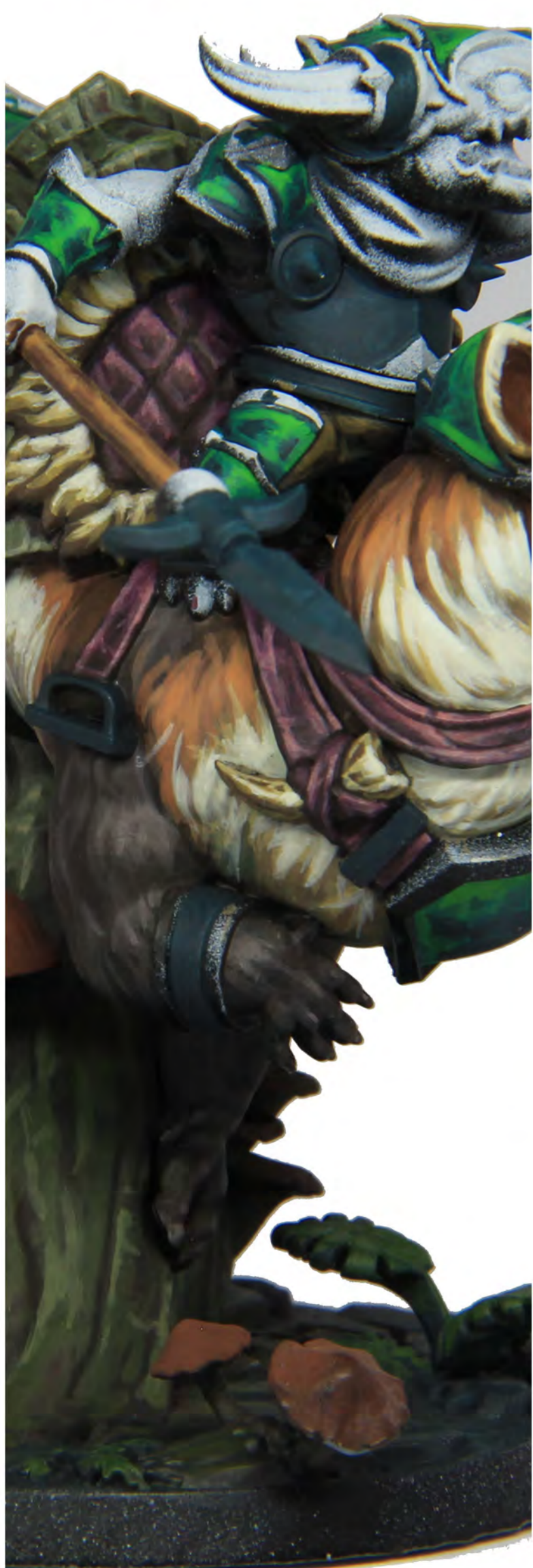
STEP 8

METAL



1. Como primera capa usamos Dark Sea Blue (VMC) mezclado con Black (VMC) para la sombra de la armadura plateada.
2. Como segunda capa aplicamos Dark Sea Blue (VMC) con solo un poco de Wolf Grey (VGC). Perfilamos la armadura para separarla de las demás partes y también puede representar un efecto de reflejo metálico. En el vientre dibujamos una iluminación principal y una segunda luz para crear más información.
3. Seguimos resaltando y delineando la armadura con mucho más Wolf Grey (VGC) en el color anterior. Ahora comenzamos a dibujar algunos puntos para que se vea brillante.
4. Para las luces finales solo usamos Ivory (AK) en un área muy limitada. En este paso, lo dibujamos más como pequeños puntos en lugar de líneas para obtener un mejor control del efecto de brillo.

1



2



3



4



STEP 9

CUERNOS



1. En los cuernos pequeños aplicamos Flat Brown (VMC) como capa base y Black (VMC) en la parte superior. Podemos difuminarlo en húmedo, pero no tenemos que preocuparnos si no estamos familiarizados, aquí pinté varias veces con pintura más diluida para una transición.
2. Para la capa de resaltado usamos Light Earth (AK). De manera similar a la madera, dibujamos líneas a lo largo de los cuernos para obtener una textura, y también delineamos el borde principal para nosotros en la parte negra.
3. Agregamos un poco de Ivory (AK) al Light Earth (AK) para terminar la iluminación final. Lo mantenemos principalmente en el área cerca de la cabeza para llamar la atención sobre la cara y solo un pequeño punto en la parte superior del cuerno.

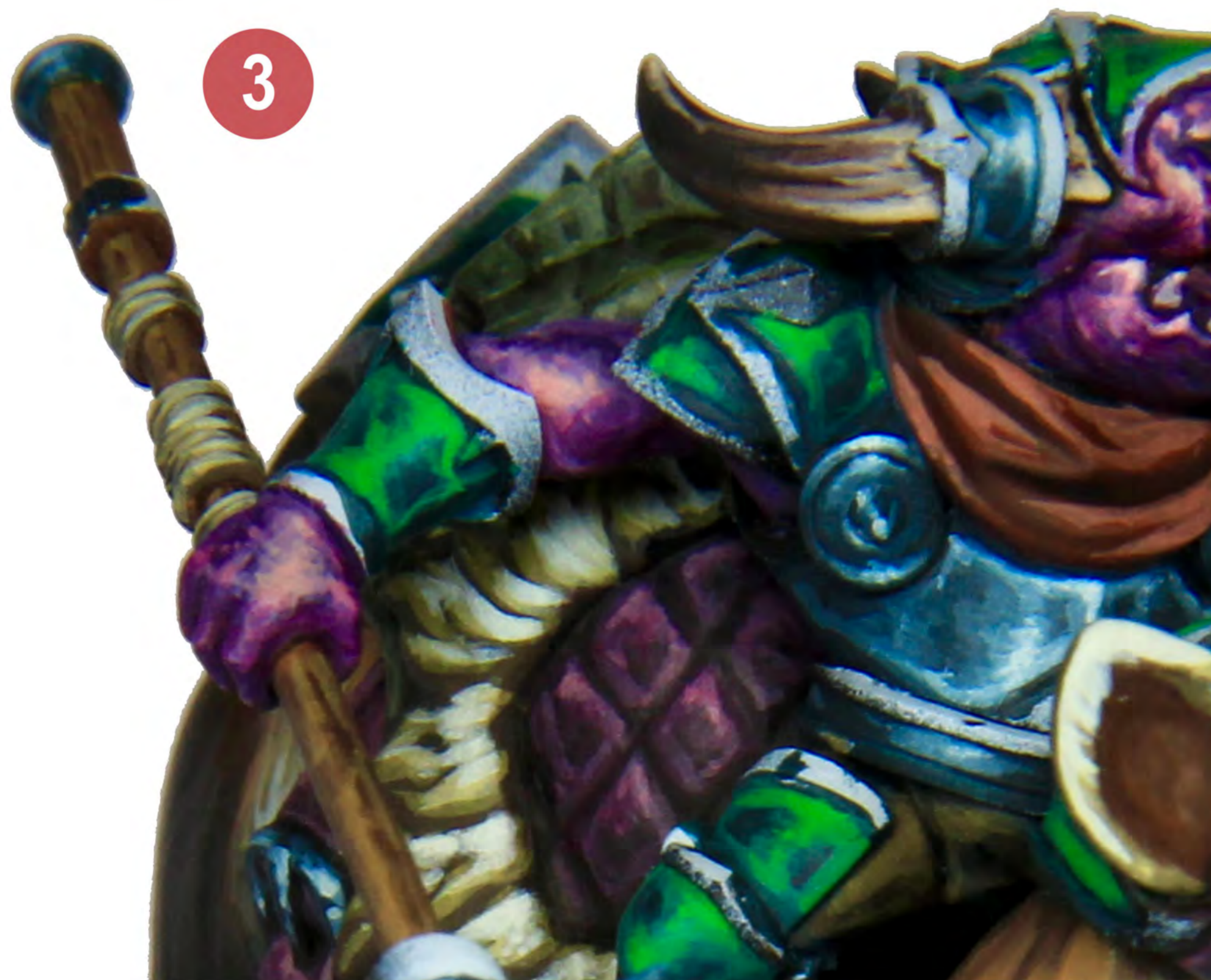
1



2



3



STEP 10

DORADOS



1. Para comenzar con las partes de metal dorado, las cubrimos con Burnt Umber (VMC) y usamos colores similares para las sombras en diferentes partes, por ejemplo, madera, oro y pelaje, para que parezcan conectados.
2. Usando una mezcla de Middle Stone (AK) con un poco de Golden Yellow (AK), aplicamos la primera luz y dibujamos las líneas de los bordes. Podemos difuminarlo, pero aún tenemos que dejar alguna capa previa para las sombras oscuras.
3. Seguimos iluminando y perfilando con Radiant Yellow (AK). En este paso también empezamos a dibujar algunas texturas como la parte plateada.
4. Para la iluminación final aplicamos una mezcla de Ivory (AK) con Radiant Yellow (AK). Lo mantenemos como líneas finas y puntos en un área limitada más resaltada para que el metal se vea nítido.

1



2



3



4



STEP 11

PIEL



1. Para la piel del Kobold probamos diferentes esquemas de color y terminamos decidiendo pintarla en un tono naranja. Como capas base aplicamos Orange Brown (VMC), y en la mandíbula Brown Rose (VMC).

2. Como primeras luces usamos directamente Dirty Yellow (AK) en la parte naranja, y mezclamos Light Flesh (VMC) con Brown Rose (VMC) en la mandíbula para representar una piel suave.

3. Luego mezclamos un poco de Light Flesh (VMC) en Dirty Yellow (AK) añadiendo unos toques finales en la frente. En la mandíbula usamos directamente Light Flesh (VMC). Aquí también dibujamos con unas ligeras pinceladas y puntos para representar una piel de lagarto.

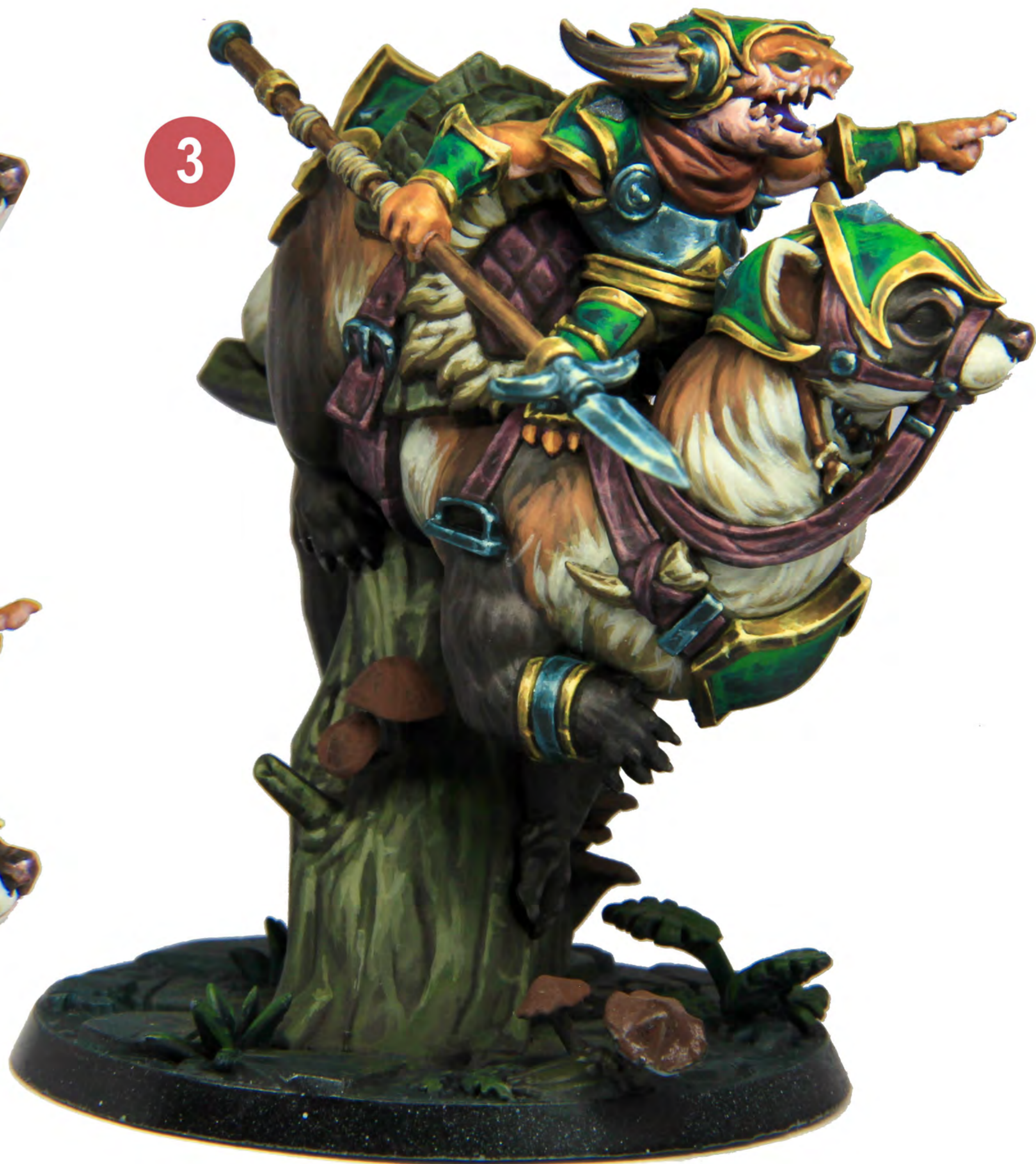
1



2



3



STEP 12

GEMAS



1. Como la mayoría de las partes principales están terminadas, comenzamos con detalles como la gema. Aplicamos una capa base con Ultramarine Blue (VGC).
2. Para las primeras capas aplicamos Magic Blue (VGC) de alta saturación en los bordes y en todo el lado brillante de la gema.
3. Luego aplicamos Verdigris (VGC) para los reflejos más brillantes. Para representar el material de la gema, lo mezclamos con el mismo color para lograr una transición suave. Y también podemos mezclar con negro en el área más oscura justo al lado del resaltado para crear un alto contraste.

1



2

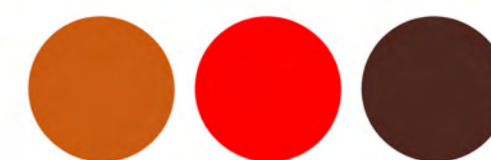


3



STEP 13

BUFANDA



1. En realidad, es parte de pintar el que, si no estás satisfecho con el resultado o tienes otra idea con la que mejorar, terminar haciendo cambios. Aquí decidí volver a pintar la bufanda con un rojo más fuerte para llamar la atención. Para la primera capa usamos Terracotta (VGC).

2. Lo resaltamos con Deep Red (AK) y luego con Burn Orange (AK). El tono rojo saturado contrasta mejor con la armadura que el azul o el naranja y además es armonioso con la piel.

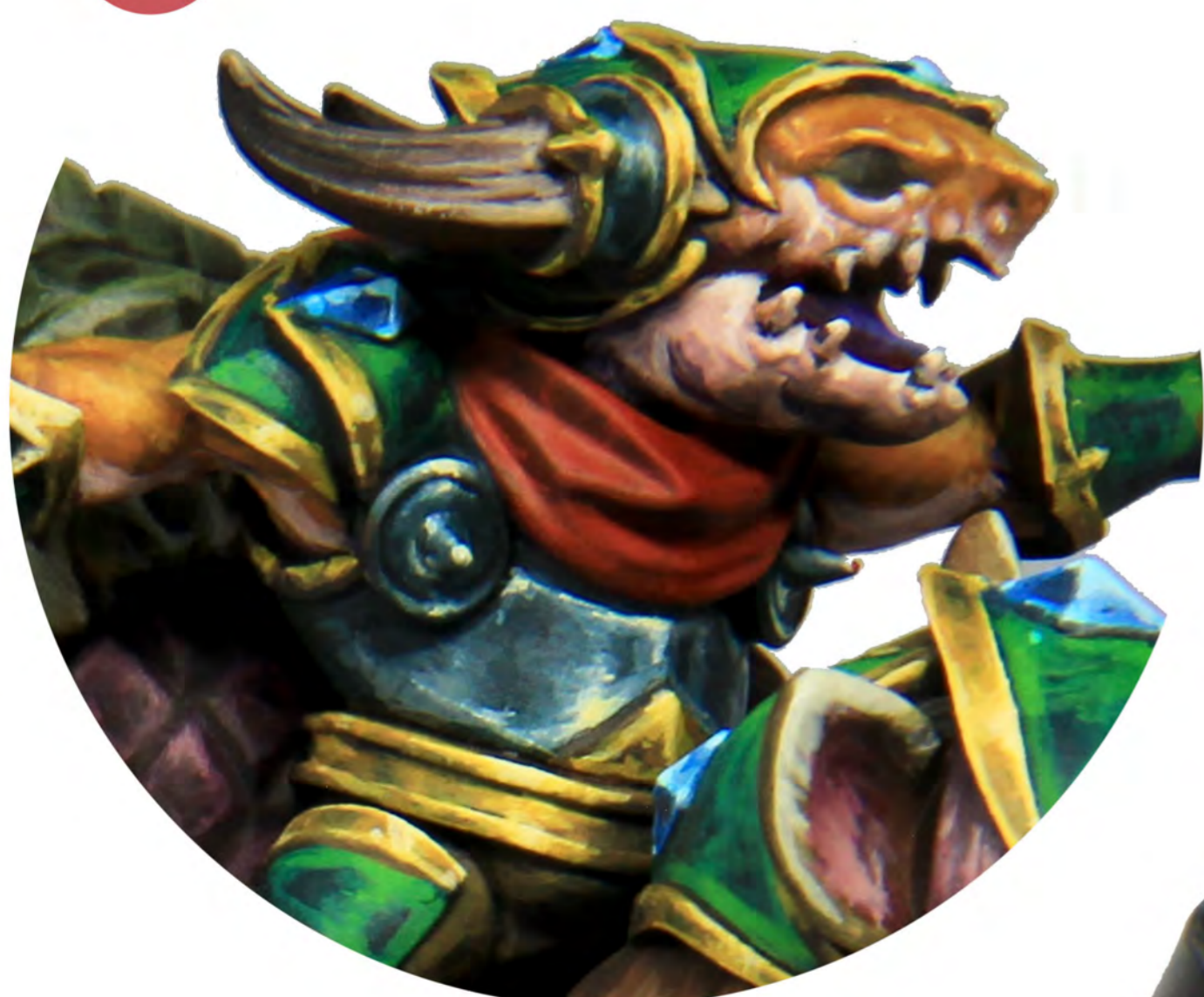
1



2B



2A



STEP 14

OJOS



1. Aquí empezamos a pintar los ojos. Después de una capa base con Black (VMC) pintamos directamente la primera luz y el reflejo de la parte inferior con una receta similar para el pelaje negro, mezclando Brown Rose (VMC) con Black (VMC).
2. Para hacer luces más brillantes aplicamos Brown Rose (VMC) y mezclamos con pintura diluida, pero mantenemos la parte más oscura en negro puro.
3. Reforzamos las luces con Light Flesh (VMC) en el centro de la capa anterior. Como el ojo del hurón es bastante grande, para afinarlo un poco más podemos pintar una luz secundaria más pequeña.

1



3



2



STEP 15

BASE



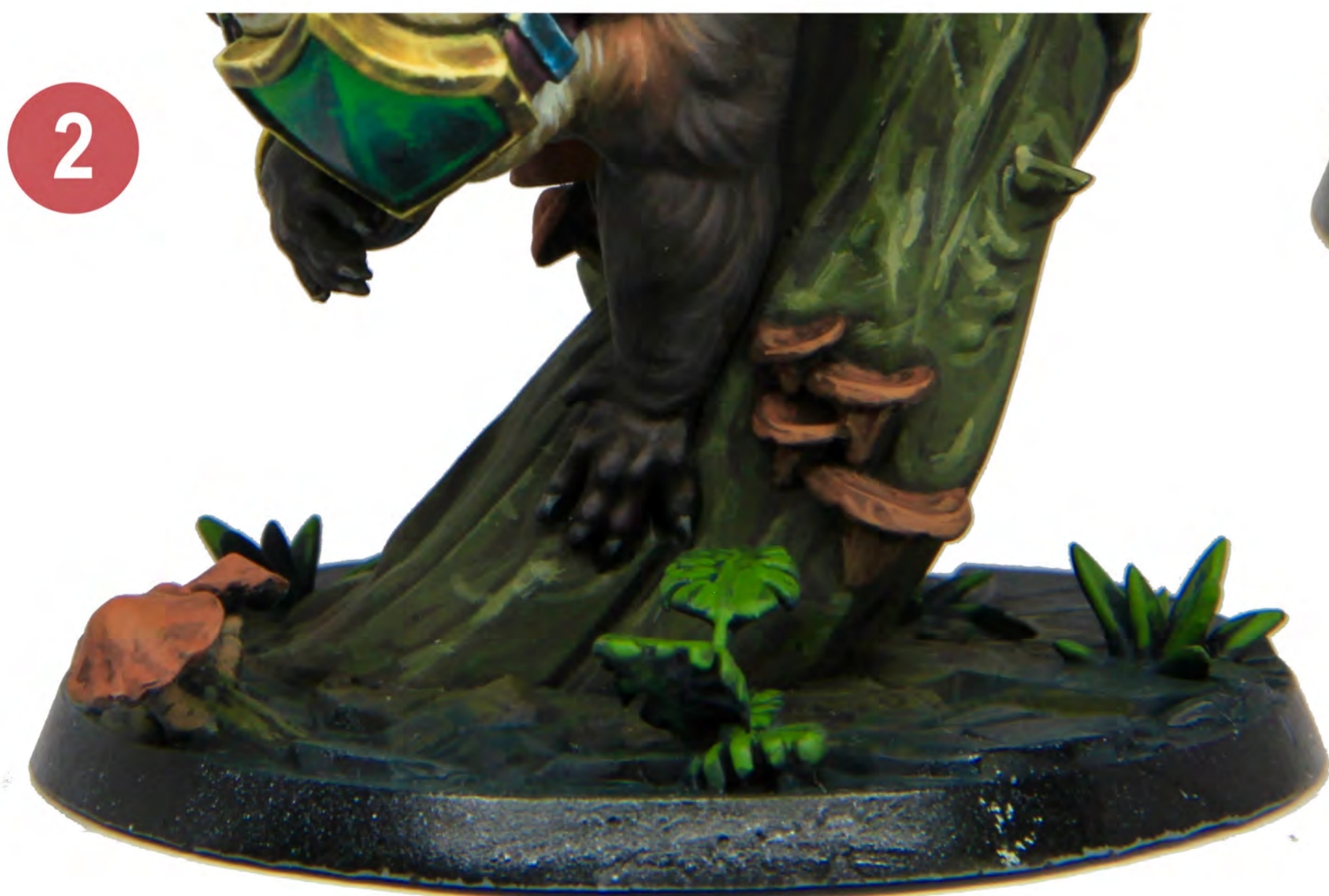
1. Ahora seguimos con los pasos finales, haciendo los detalles de la base. Aplicamos las primeras capas con Mahogany Brown (VMC) en las setas y Medium Olive (VMC) en las plantas.

2. Para las primeras luces usamos Tan (VGC) en los champiñones y líneas con Light Brown (VMC) para representar texturas. Para las plantas mezclamos Frog Green (AK) con Medium Olive (VMC) como segunda capa.

3. Como luces finales de las plantas aplicamos Frog Green (AK). Para la geometría de las hojas de la planta basta con delinear los bordes.

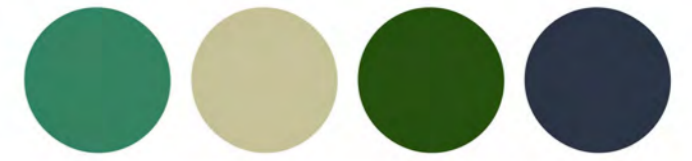


3



STEP 16

BASE



1. Para el suelo aplicamos *Dark Sea Blue (VMC)* y *Medium Olive (VMC)* como capa base. Aquí no los mezclamos, sino que los pintamos por separado en un área aleatorio o los mezclamos en húmedo en la base.

2. Como aspectos destacados, mezclamos *APC Interior Light Green (AK)* con *Dark Sea Blue (VMC)* para delinear los bordes de las piedras y crear texturas aleatorias.

3. Para equilibrar todo el esquema de color con un color más azulado y representar un ambiente de fantasía añadimos algunos reflejos finales con *Blue-Green (AK)*.



Yisong Liu
@yisongliu_minis

