

 **Hirelings**
OF ASURA

Tsukigoro



- Complementos y NMM II -

LEYENDA



AQUI VERAS
MI CARA

AQUÍ ENCONTRARÁS
LAS COMBINACIONES
DE COLORES

AQUÍ VERÁS
LAS MEZCLAS
DE LA PALETA

OBJETOS

EL%ES APROXIMADO



PINTURA 10%



AGUA 10%



PINTURA 50%



DILUYENTE DE
AERÓGRAFO 10%



PINTURA 100%



TINTA 10%

Indice

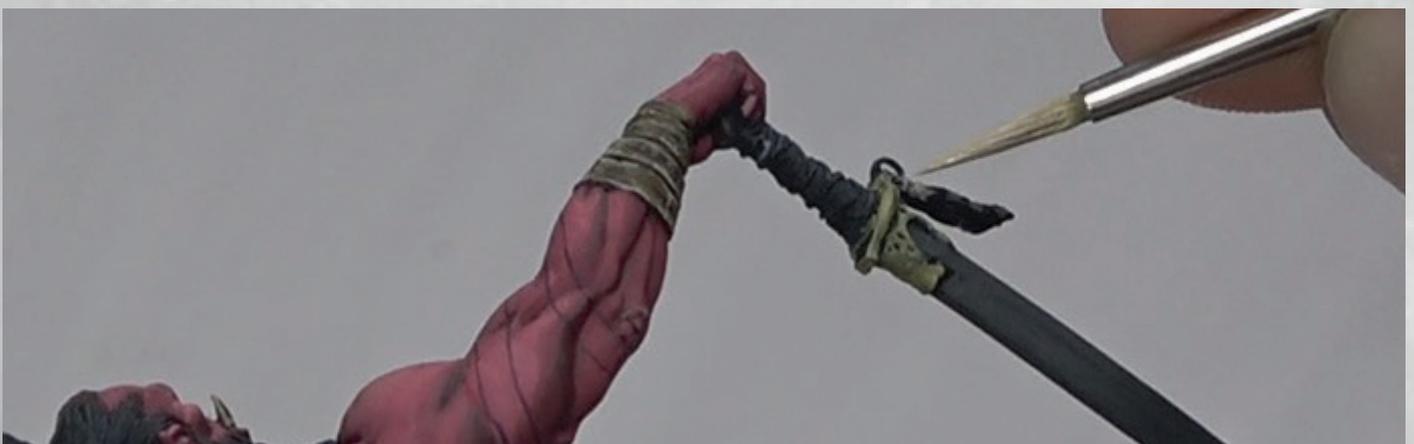
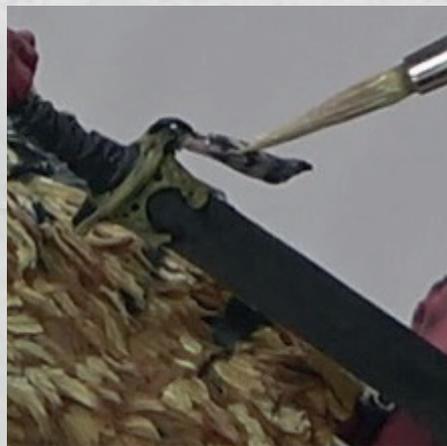
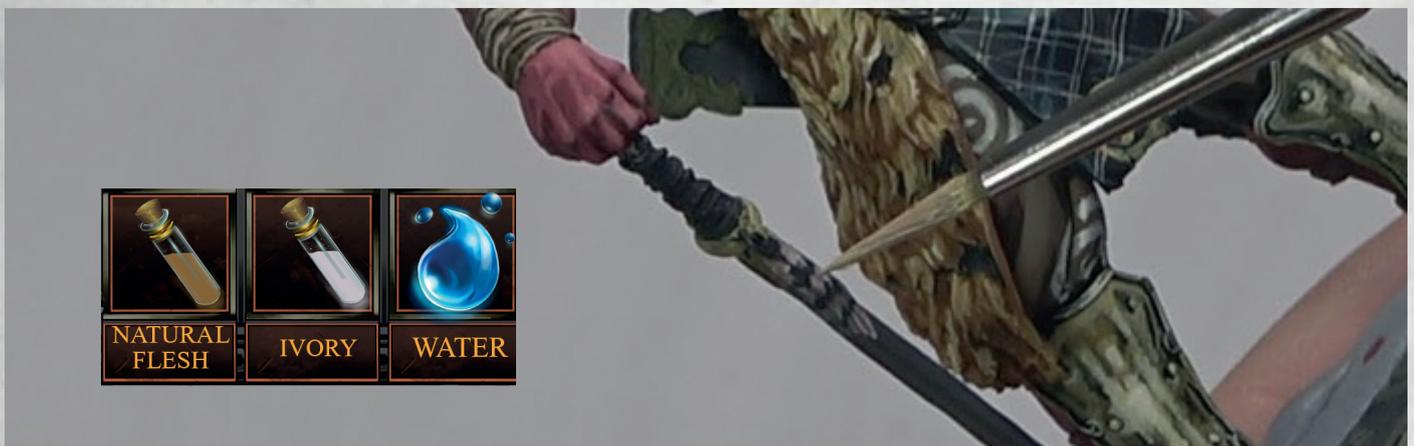
Paso 1; Pelaje pequeño.....	1
Paso 2; Empuñadura.....	3
Paso 3; Elementos pequeños.....	6
Paso 4; Cintas y Mango.....	8
Paso 5; Jade.....	9
Paso 6; Cintas y mango II.....	15
Paso 7; Textura en NMM.....	18
Paso 8; Pelaje Tigre.....	20
Paso 9; Funda Espada.....	22
Paso 10; Espada.....	24
Colores.....	37
Resumen.....	38

Paso 1: Pelaje pequeño

Continuamos con Tsukigoro para terminar de ver los complementos y los no metálicos. En este caso, vamos a reforzar algunos de los conceptos que vimos en el PDF anterior y a mostraros una forma sencilla de ajustar los metales (añadiendo información, dándole más contraste...)

Sólo tenéis que recordad una cosa; siempre trabajamos de la sombra hacia la luz y nunca limpiaremos con el aerógrafo hasta que no tengamos un esquema o boceto completado.

No quiero que intentéis limpiar y volver a intentar subir hacia la luz es un proceso que puede repetirse hasta el infinito y que puede resultar aburrido. Vamos a trabajar siempre primero creando un boceto y después pasaremos a limpiar y a ajustar con el aerógrafo.

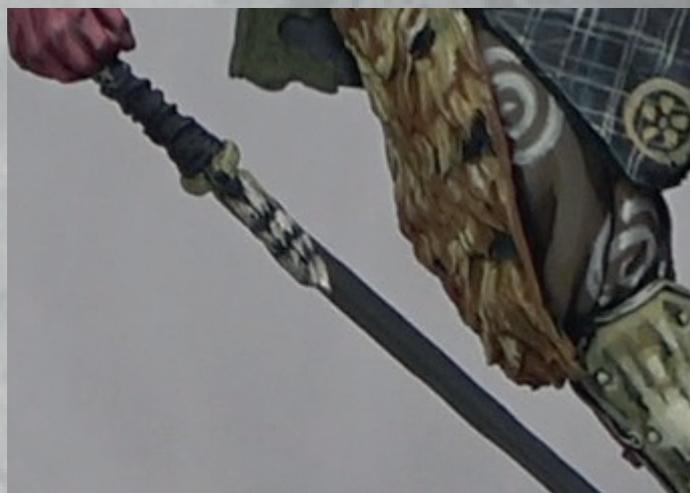




Vamos a comenzar con el pelaje de la espada; sé que lo hemos visto en el anterior PDF pero quiero que veáis como se puede llevar esa misma técnica a un espacio mucho más pequeño.

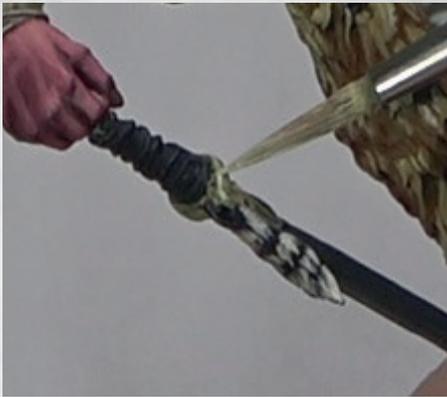


La única diferencia entre una superficie más grande o más pequeña, consistirá en que los grupos de mechones serán más pequeños, pero podéis trabajarlos de la misma forma. ¿Recuerdas como jugábamos con la forma de gota de agua con movimiento y la aleatoriedad del pelaje? Pues aplícalo de la misma forma y disfruta del resultado. ¡No quiero que pintéis pelo por pelo!



Paso 2: Empuñadura

Podríamos aplicar lo que hemos visto en el pelaje en la empuñadura de la espada. Vamos a realizar un no metálico igualmente, aunque la zona a trabajar sea muy pequeña. Fijaros dónde coloco la luz; muchas veces os obsesionáis con colocar la luz en la parte de arriba cuando el volumen os indica que debe estar en la parte de abajo.



Trabajar siempre primero en los perfilados sobre todo si como en este caso aún no los habíamos sacados.

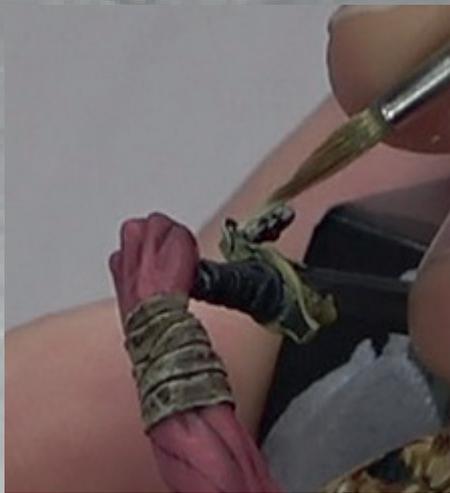


En el caso de los no metálicos siempre se pueden ajustar o sacar más luz si es necesario, se trata de crear un boceto sobre el que ir trabajando ya que a medida que lo hagáis, vuestro ojo irá entendiendo dónde debéis reforzar esos perfilados.



Por eso siempre os digo que realicéis los perfilados en luz de esta forma después podréis centraros en sacar los tonos medios y a la par, ir añadiendo información para darle mayor riqueza a la miniatura.





Ahora quiero que os fijéis como va cambiando el metal a medida que vamos añadiendo capibases nuevas. Hemos utilizado varios colores para representar esa subida de la luz, ese brillo del metal a través de los perfilados.



Y este mismo proceso es el que veremos también en el filo de la espada.



Buscamos las aristas, los perfilados en luz que necesitamos.



Tenéis que entender que cuanto más dibujada esté la miniatura, más sencillo os resultará continuar trabajando en ella.



Para reforzar esos perfilados yo he utilizado el color Ivory; además podéis añadir en determinadas zonas pequeños puntos o pequeñas capibases con la punta del pincel para añadir nuevos matices.

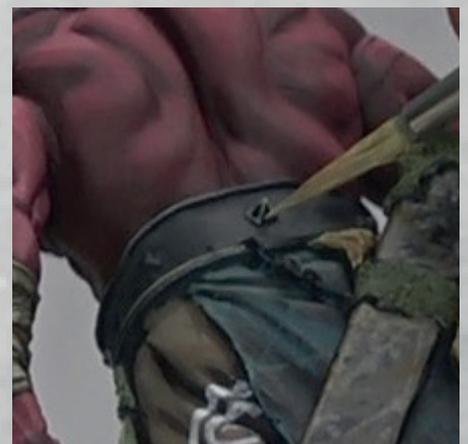
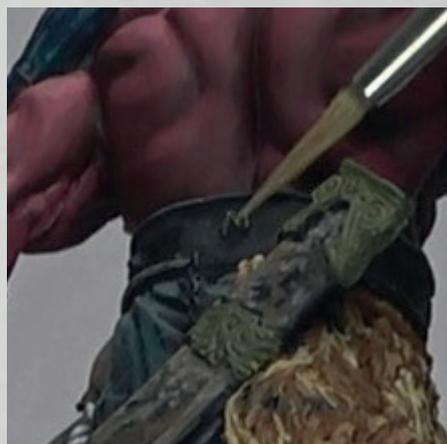
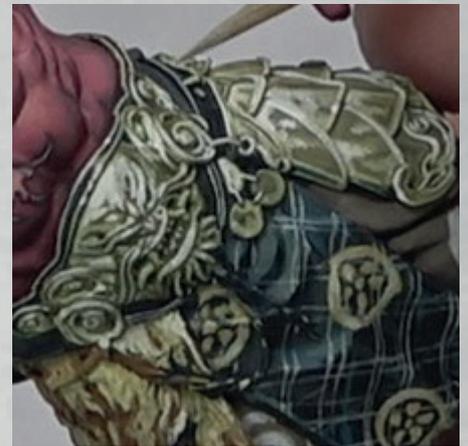


Paso 3: Elementos Pequeños

En el caso del Medallón no partimos desde cero. Si ya vimos en el PDF anterior como construirlo, ahora es el momento de añadir unos pequeños matices que nos van a dar un mayor rango de luz.

Este extra de luz tenéis que hacerlo con cuidado, teniendo en cuenta los propios tonos medios que hemos utilizado previamente para no perderlos o eliminarlos por completo.

Muchas veces he visto que tratáis de meter el contraste a través de la luz, olvidando que las propias sombras también os van a generar aún más contraste cuando utilicemos el aerógrafo.





Fijaros que en muchas ocasiones nos encontramos con elementos muy pequeños.

¿Cómo tenemos que enfrentarnos a ellos? Buscando esos ángulos o perfilados que nos permitan dibujar la propia escultura; no sirve de nada realizar 4 veladuras que se van a terminar perdiendo y que no nos van a proporcionar el contraste que necesitamos.

En mi caso, para los remaches lo único que he hecho ha sido volver a sacar esos perfilados en luz. Con unas simples líneas ya queda completamente dibujado.

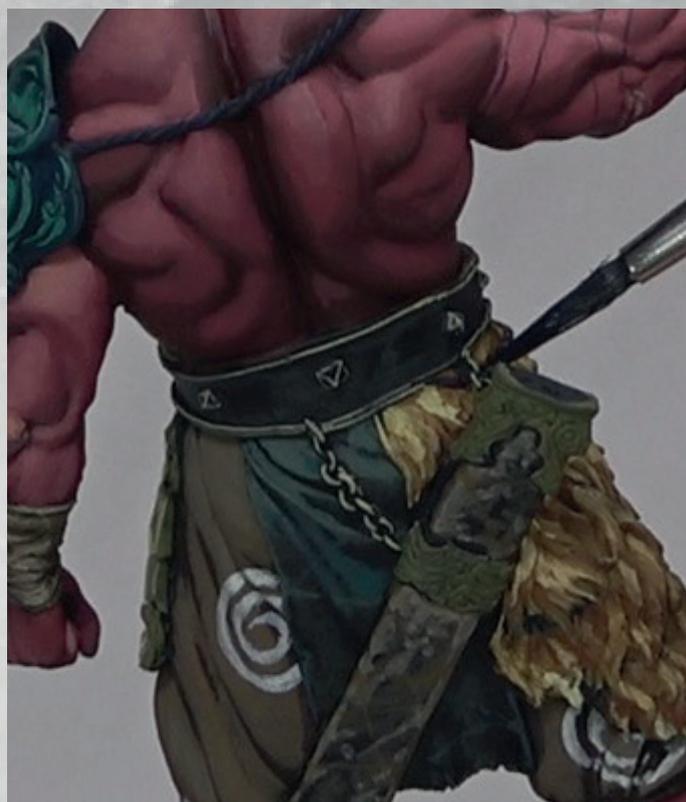
Lo mismo podemos aplicar en el caso de las cadenas.



Si buscamos esa luz en los perfilados, vamos a ir dibujando o recreando la propia escultura y a la par, sacando tanto el perfilado en luz como en sombra. Una vez que los hemos dibujado, es hora de utilizar los tonos medios, de reforzar la luz de ser necesario para darle una apariencia metálica pero siempre, tiene que haber ese paso previo de buscar la escultura.

Paso 4: Cintas y Mango

Imaginaros que creéis que en esta zona no hay suficiente valor de luz, que los elementos no quedan bien definidos y por lo tanto, parece que aún no han sido trabajados. ¿Cómo podemos solucionarlo? A veces es muy interesante volver a perfilar o pintar con una capibase para sacarle aún más luz. Por ejemplo, en el caso del pelaje es un color marrón claro, y si utilizase para las cintas un color parecido se perdería.

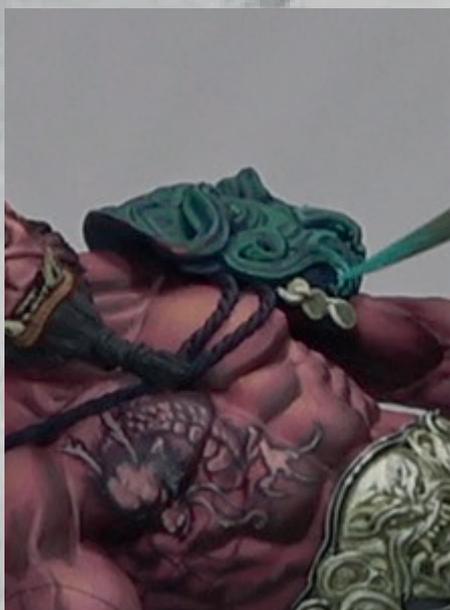


En vez de utilizar un marrón, puedo jugar con un color más cercano al negro y que cree el contraste por color.



Sobre ello, trabajamos hacia la luz para separarlo del material anterior y como podéis ver, poco a poco se va dibujando y diferenciando ambos materiales.

Paso 5: Jade



Vamos a comenzar con otro material diferente; el jade.

Es un material que he intentado representar porque es muy interesante primero conocer nuevos materiales y segundo para que entendáis que no todos los materiales se comportan de la misma forma, aunque estemos dentro de un mundo de fantasía.



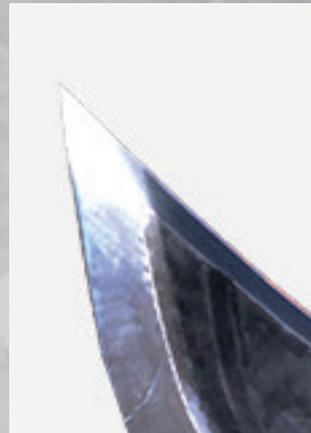
Podemos adaptarles, sí, pero nunca debemos olvidar la realidad.

Cuando no sepáis representar algún material, la mejor opción será utilizar ciertos recursos como el contraste o ir añadiendo información para centrarnos en pintar la escultura (que en este caso, el jade aparece con una especie de cara).

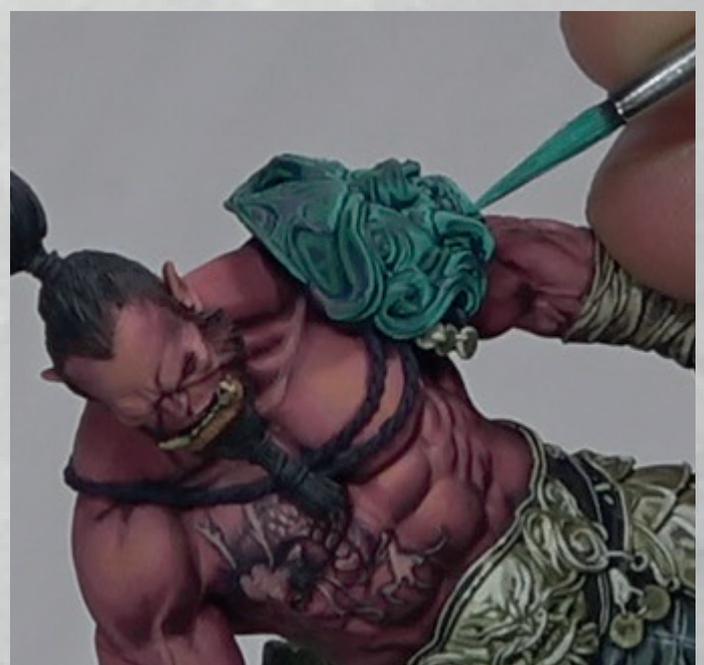
Este será el primer paso a realizar; y una vez que hayamos conseguido dibujar esa cara, nos centraremos en crear ese aspecto cristalino.

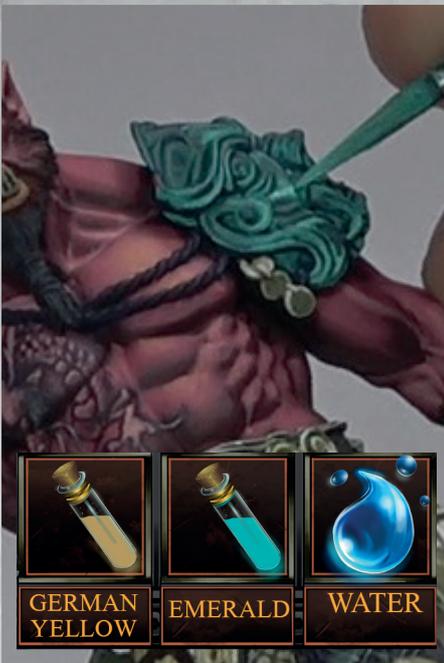


Tenéis que entender que el cristal no se comporta igual que un NMM pero es cierto que tiene semejanzas; fijaros en esta comparativa entre el brillo de un metal, el brillo de un jade y el de un cristal.



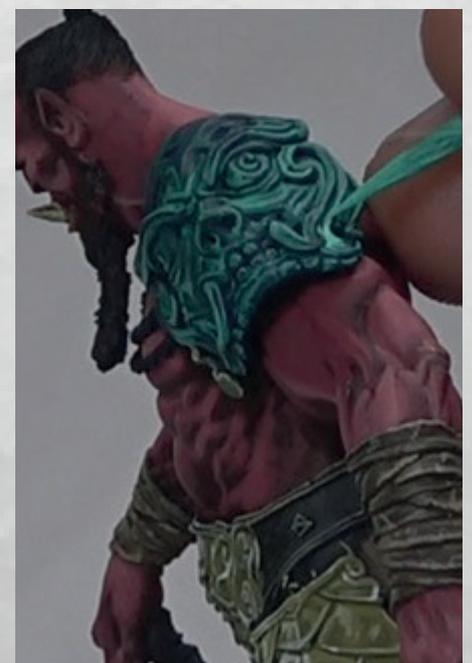
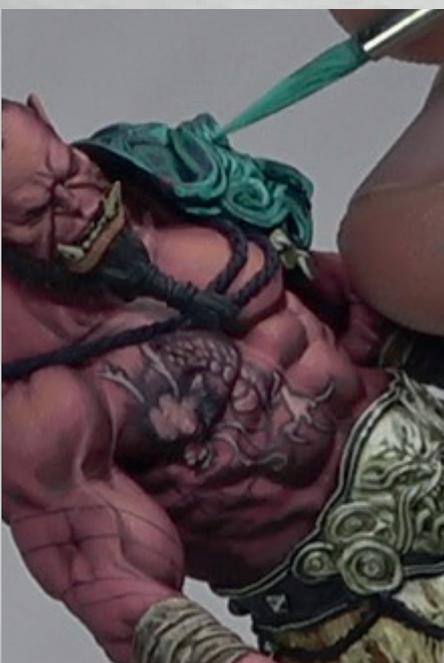
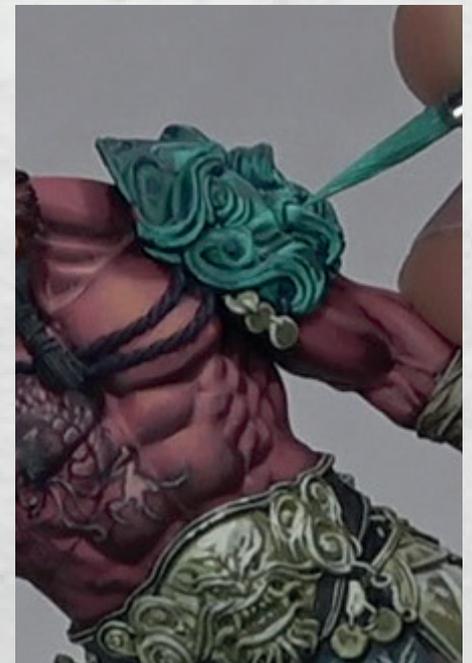
Si lo analizamos encontramos que la máxima saturación de color se encuentra en un punto intermedio o en la parte de abajo del material, mientras que el reflejo blanco o los tonos más blanquecinos se concentran en la parte de arriba. Este sería el esquema más básico para entenderlo; ahora, pasemos a trabajar con él.





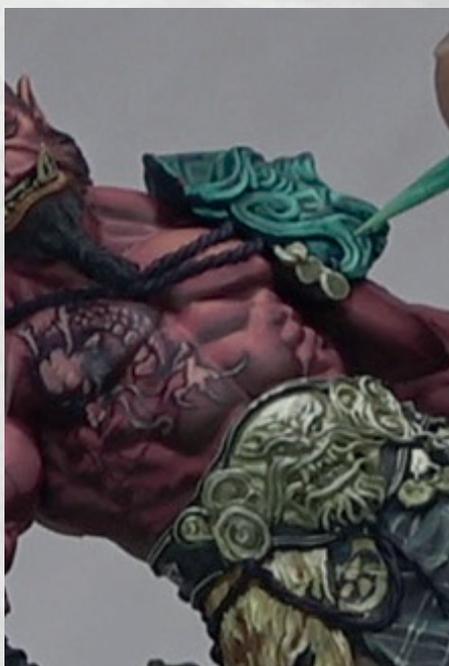
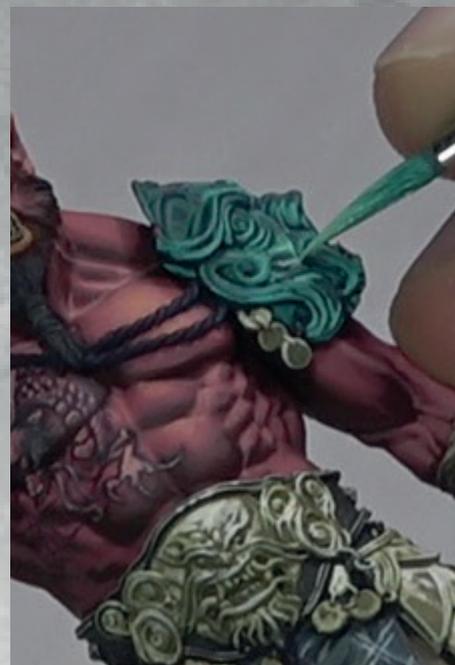
En pequeñas zonas como es el caso de los dientes o los detalles de la cara tenéis que tener más paciencia.

Es preferible reforzar estas zonas una y otra vez que no dar un gran salto de color. Si pintáis directamente con un color nuevo vais a perder esa sensación de cristal, por lo que siempre será preferible que recalcar o marcar más la luz que realizar un salto grande de color.



En las zonas más internas de este material, veremos que se generan colores más oscuros que en el resto, donde suele haber más luz.

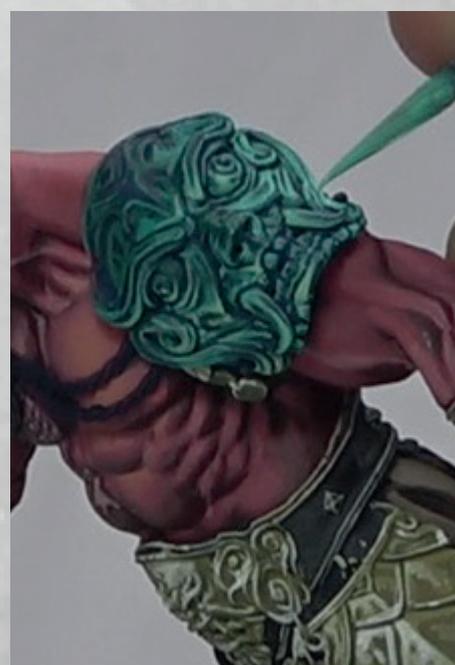
Para trabajar estas zonas lo mejor es realizar pequeños perfilados y colocar la luz en zonas más grandes.



De esta forma, lo que obtendremos como resultado es un boceto de dónde colocar la luz y la sombra, por lo que podremos centrarnos en detalles muy concretos como son los propios brillos que proyecta el jade.

Aunque en este caso no sea una forma geométrica pura, un cilindro y por lo tanto sea más difícil de trabajar, podéis utilizar elementos que conocéis y aplicar las mismas técnicas o formas de pintar; si en este caso tiene el jade forma de cara, lo mejor es que la tratéis como lo que representa: una cara.

Fíjate bien donde se colocan las luces en las zonas más marcadas como en el caso de la nariz, ¿no es igual que cuando pintas una cara?



Como he dicho unas líneas más arriba, las partes medias e inferiores van a tener más saturación o color mientras que en la parte alta, encontraremos zonas más blanquecinas o con brillos, pero serán en colores más oscuros.

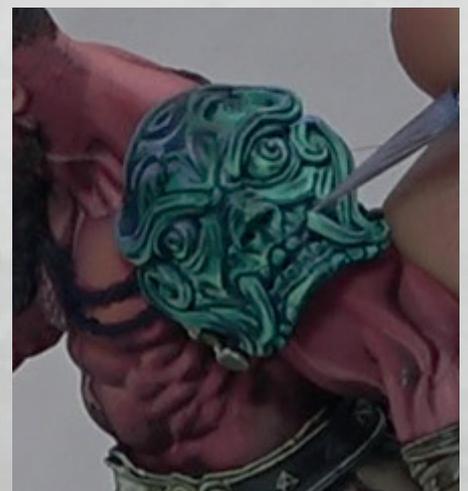
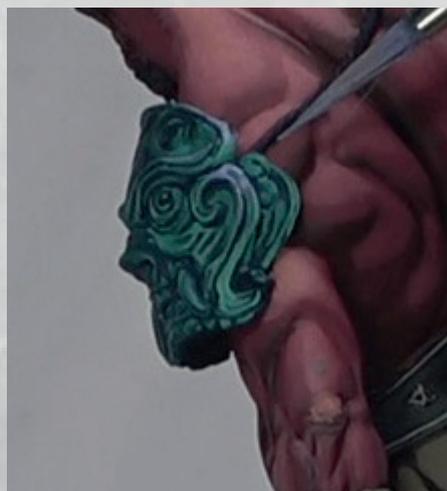


En otras palabras, para que este efecto funcione necesitamos un plano oscuro para poder representar el resto ya que si no tenemos ese contraste, no

funcionará.

Lo que sí podéis añadir son pequeñas tonalidades en diferentes verdes para conseguir una riqueza que a priori, podemos ver en los reflejos del cristal en la vida real.

Algo con lo que insisto muchas veces es que no todo debe ser igual; aparte de que será aburrido no representa la realidad y aunque estemos en un mundo de fantasía nunca hay que perder esa conexión.



La luz siempre se refleja diferente dependiendo del propio volumen en el que se refleje, por eso, podemos jugar con dos cosas más en esta clase de materiales; primero, entender que el Jade puede llegar a funcionar como un no metal y, en segundo lugar, cómo funciona el cristal en la vida real. Puedes añadir en zonas inferiores tonalidades amarillas para lograr más saturación en el verde y en la parte de arriba, añadirle tonos violetas o grisáceos para desaturar la zona.



¿Qué os parece este juego de matices con la diferenciación de color?

¡Seguro que no te lo esperabas!

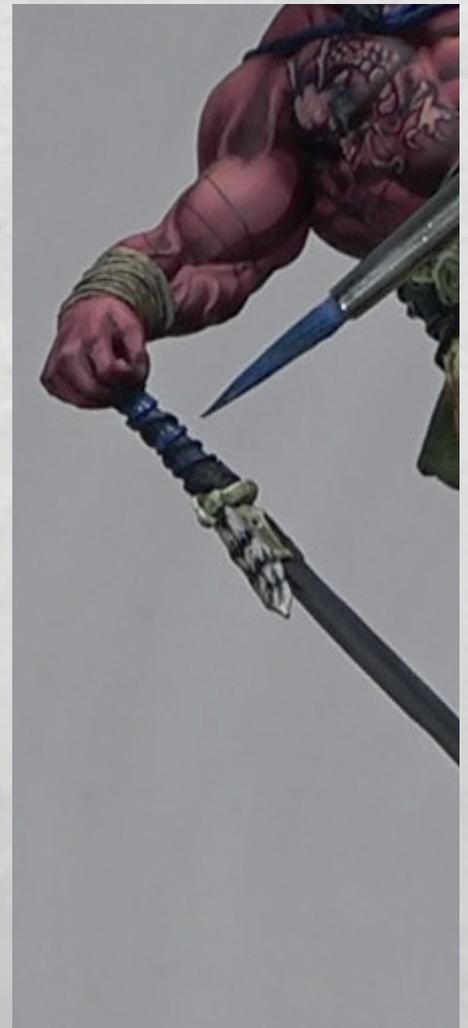
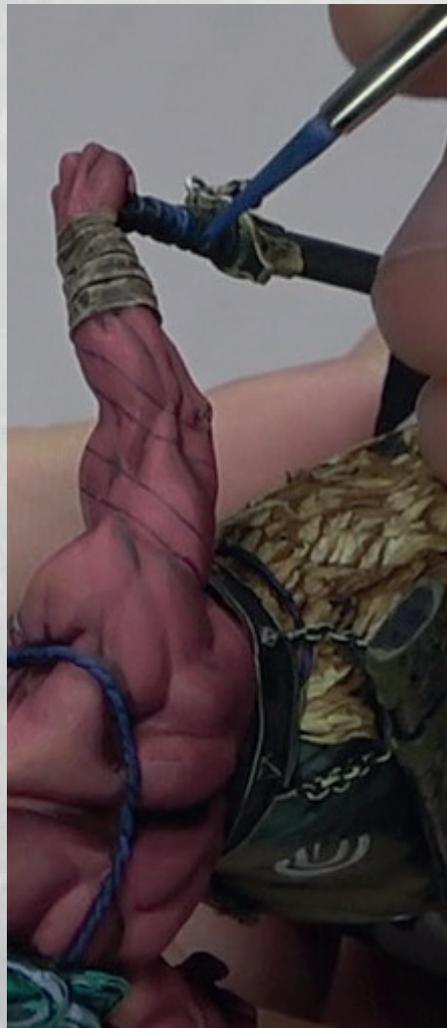
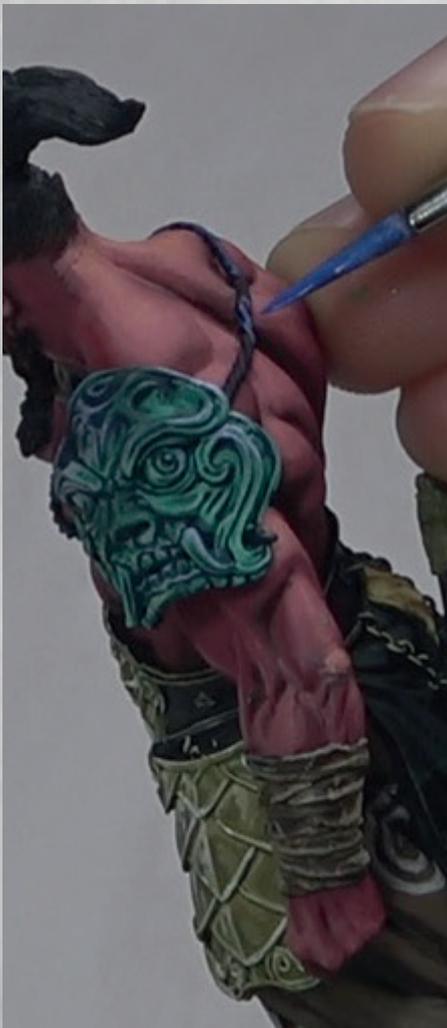
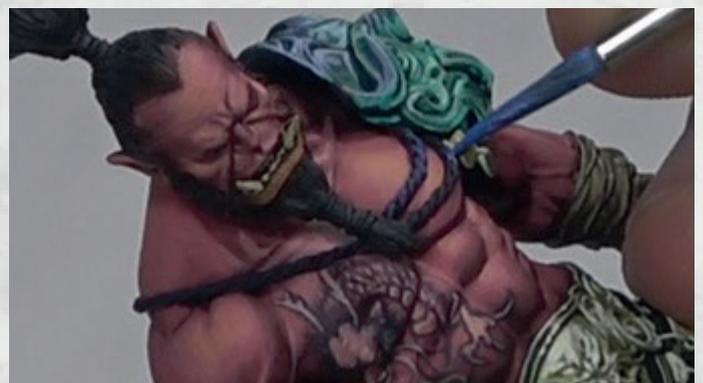


Paso 6: Cintas y Mango II

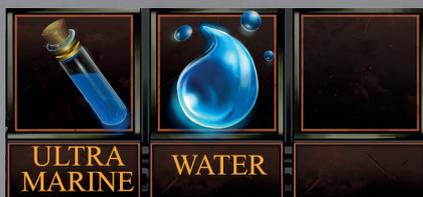
Las cintas que vamos a comenzar a pintar nos ofrecen la posibilidad de ver algo nuevo. No sólo nos ofrecen un punto extra de información, sino que me ofrece la posibilidad de explicaros algo nuevo.



¿Con qué color debería pintarlo? Esto depende un poco del gusto personal, yo utilice un color azulado para darle un aspecto más de realeza pero sobre todo porque es el complementario de ese naranja – rojizo que tiene justo debajo. Y ese mismo color, lo he utilizado en la empuñadura de la espada.



Sobre ese color más oscuro, he añadido una segunda capa más clara para repasar algunos de los hilos y darle aún más contraste con la piel.



Recordad, igual que vimos con el pelaje podéis jugar con la aleatoriedad para darle una sensación más natural.

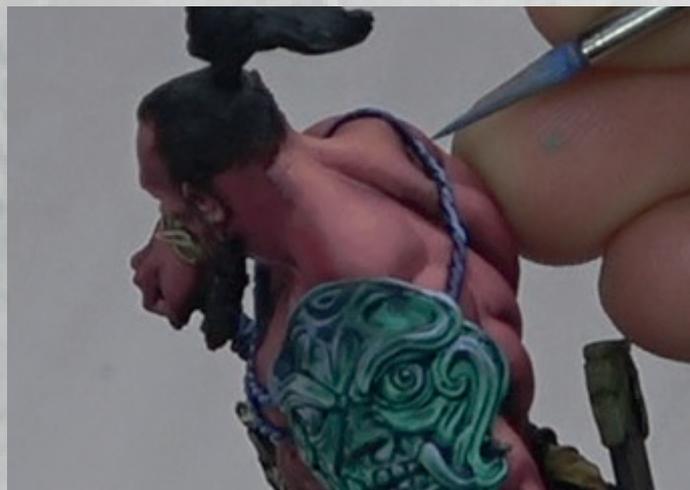
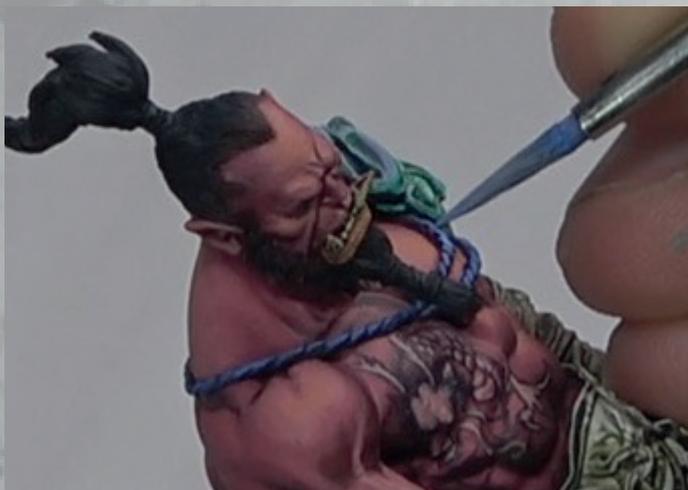


En esta zona más pequeña tenéis que tener cuidado; se trata de sacar la luz en aquellas zonas donde nos interese.

No se trata de pintar todo con la misma saturación o contraste sino de rellenarlo con tonos medios para que visualmente nos ofrezca más información. De esta forma, el resultado siempre quedará más gracioso que si utilizamos un solo color o el blanco y el negro.



Para que os hagáis una idea, yo he utilizado hasta tres tipos de azules diferentes; y ese contraste se realiza simplemente por el propio color a pesar de que todos ellos sean azules.

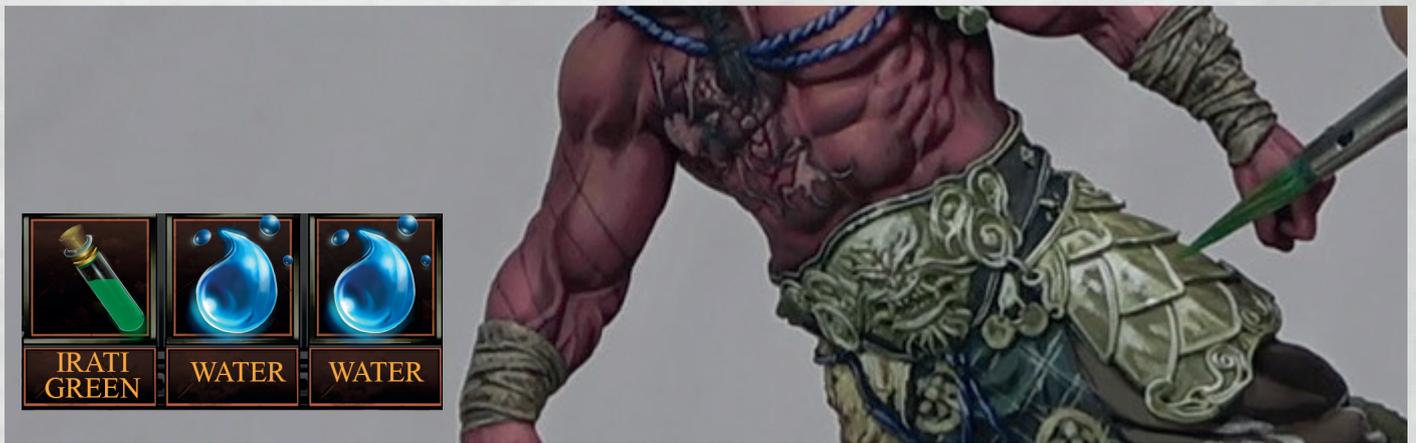


Paso 7: Textura en NMM

Cuando ya tengamos un esquema más claro del NMM sobre el que hemos trabajado, podemos seguir añadiendo más información para aportarle un punto extra a nuestra miniatura.

Yo en mi caso he añadido verde al metal para crear en ciertas zonas una tonalidad diferente. Como ya sabéis, siempre utilizo diferentes tonalidades dentro de la miniatura; añado esa información bien por el color o bien por la temperatura, pero creo que a mi juicio le añado siempre un punto extra, algo más a la miniatura.

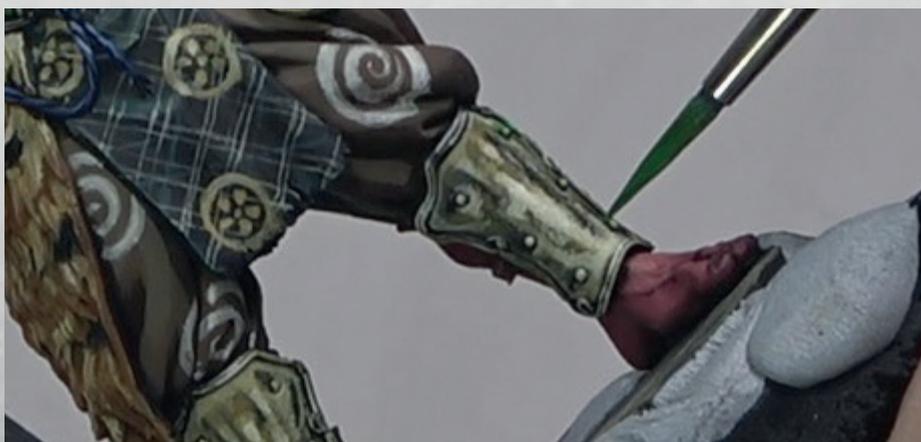
Y, además, es más divertido porque la parte técnica (los perfilados, la colocación de la luz y demás ya lo hemos resuelto en los pasos anteriores).



Para esta parte de añadir tonalidad podéis diluir mucho más la pintura.

Cuanta más agua añadidas a la mezcla, más sutiles serán los matices que añadidas. En el caso de que te pases, será tan simple como dar una capibase de nuevo y empezar a trabajar.

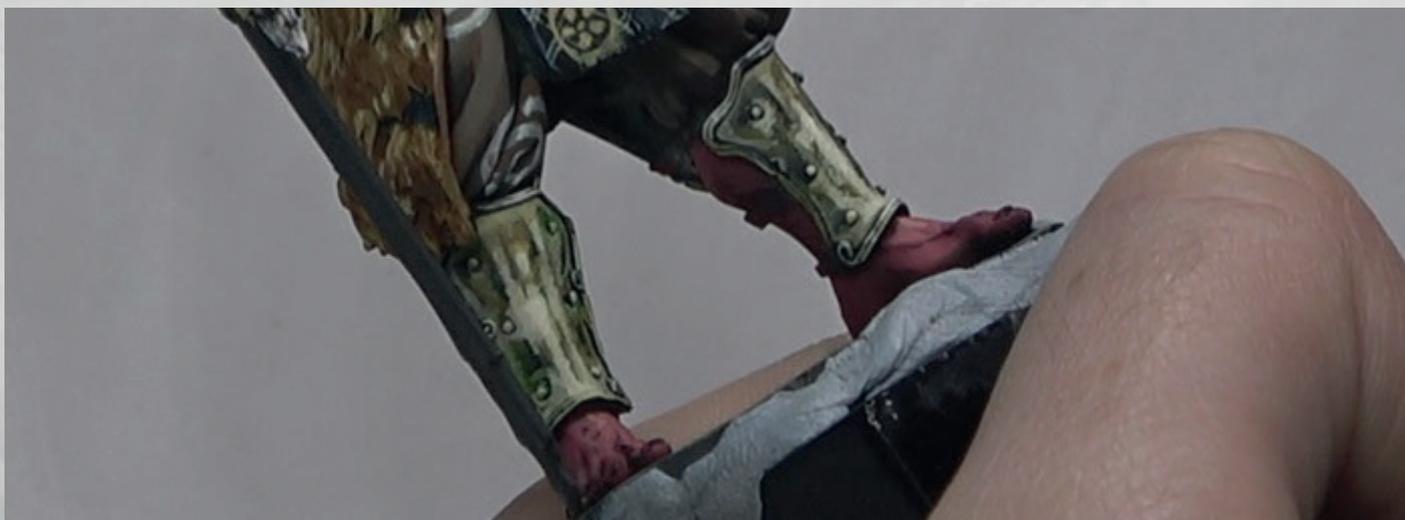
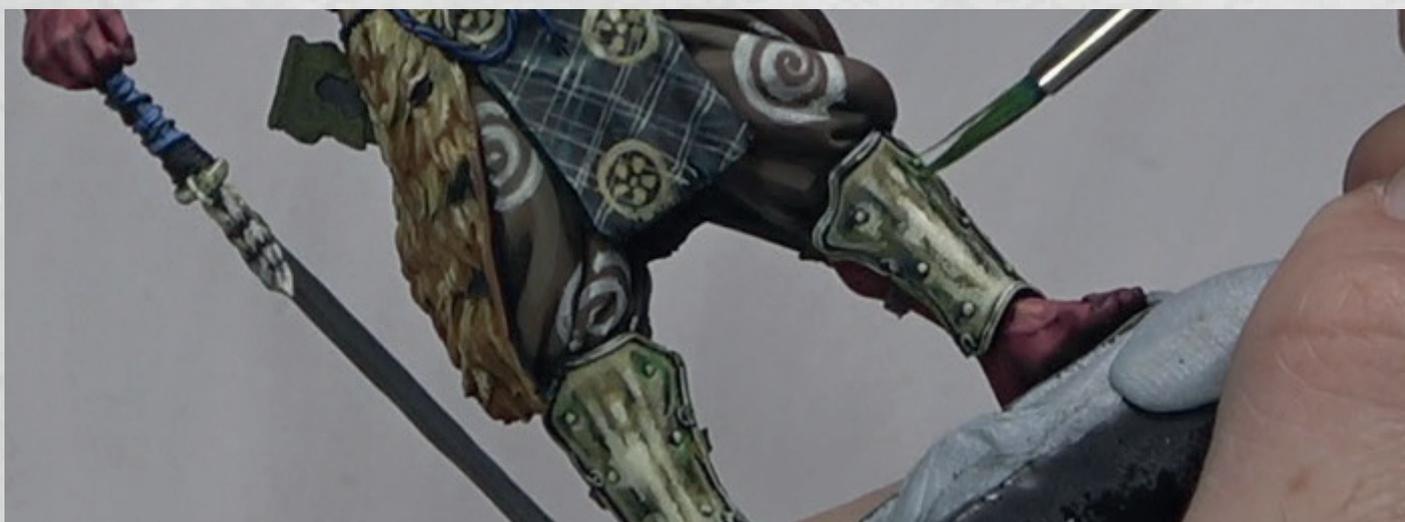
Ojo, no es necesario que repintes la figura entera, con trabajar sobre la zona donde te hayas pasado será suficiente.



La gente que no conoce mi método de pintura se sorprende mucho porque cada vez que termino de pintar cualquier zona, la miniatura parece que esté más terminada.

Esto simplemente se debe a que trabajo todo en un conjunto, realizando ese boceto previo y después con el aerógrafo matizo o limpio en caso de ser necesario.

Es una forma rápida y atractiva de trabajar porque vas viendo poco a poco un progreso en vez de centrarte en un único aspecto, además, te permite la posibilidad de cambiar cualquier cosa cuando no encaje dentro del esquema que estás planteando.



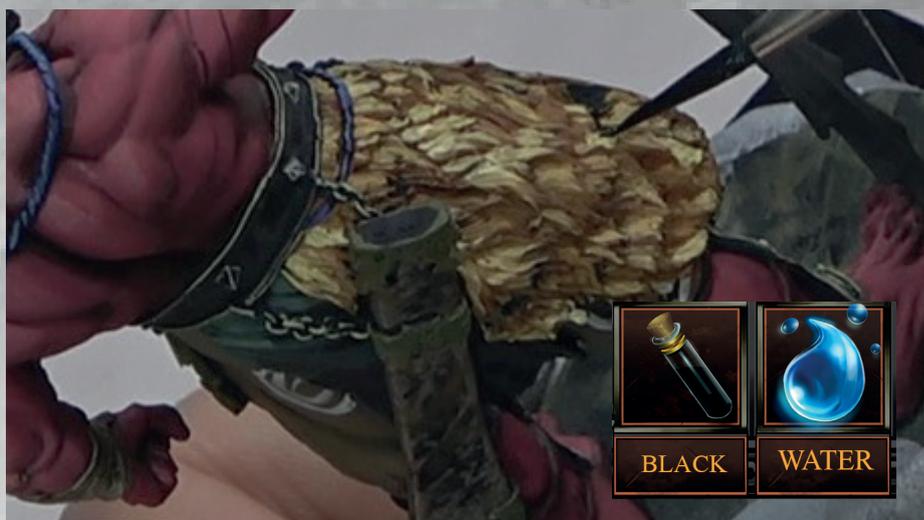
Paso 8: Pelaje Tigre

Si trabajáis al revés a veces el principal problema que os vais a encontrar es que quizás no os atreváis a volver a pintar aquellas zonas que ya habéis límpido, como en este caso, la zona del pelaje con el estampado de tigre.

¿Qué os parece como va quedando?

Si os acordáis, en el PDF anterior lo que hicimos fue pintar el pelaje por mechones, jugando con la aleatoriedad del color para darle un aspecto más realista, ahora, es el momento de ajustar el resto del pelaje el entramado de tigre.

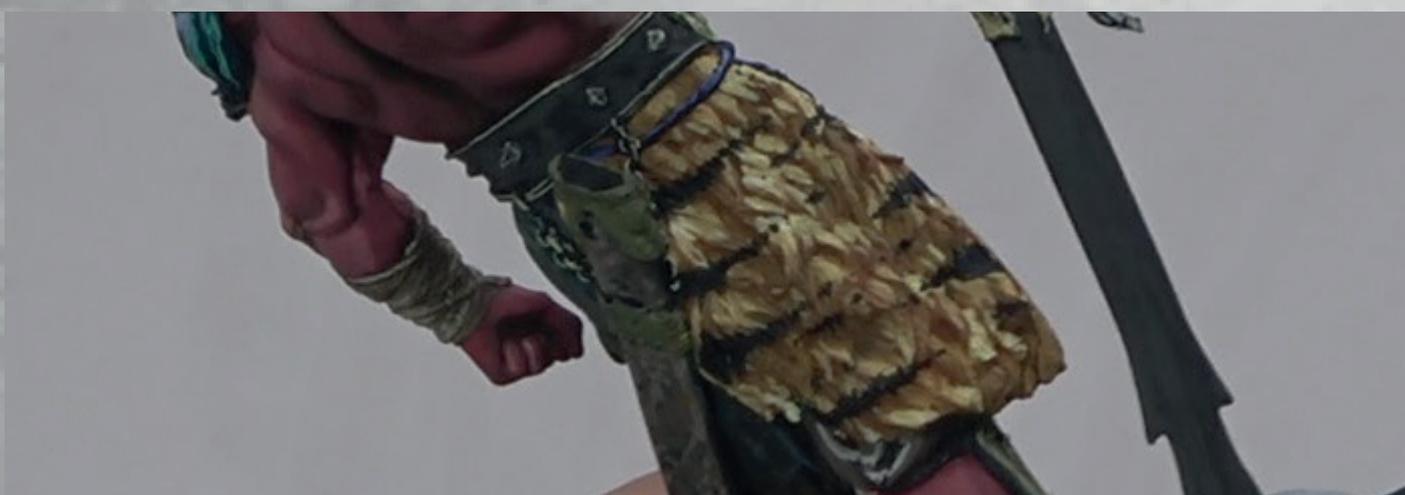
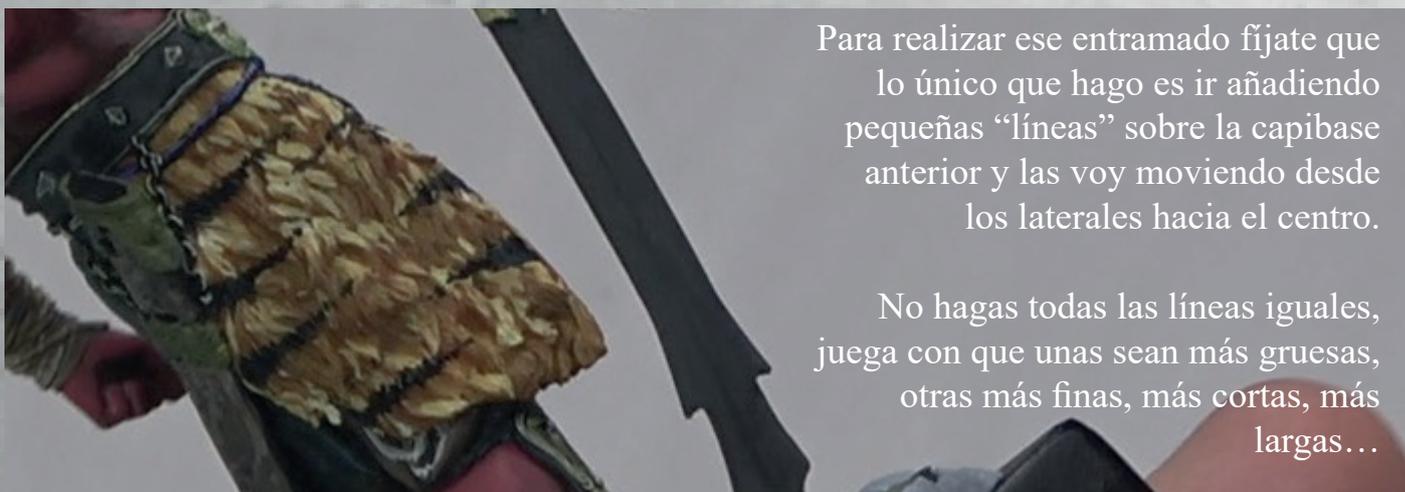
Y cuando tengamos ese entramado realizado, pasaremos al ajustarlo con el aerógrafo.





Para realizar ese entramado fíjate que lo único que hago es ir añadiendo pequeñas “líneas” sobre la capibase anterior y las voy moviendo desde los laterales hacia el centro.

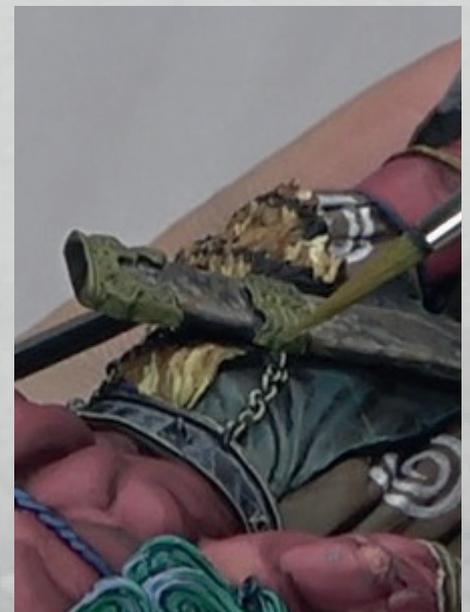
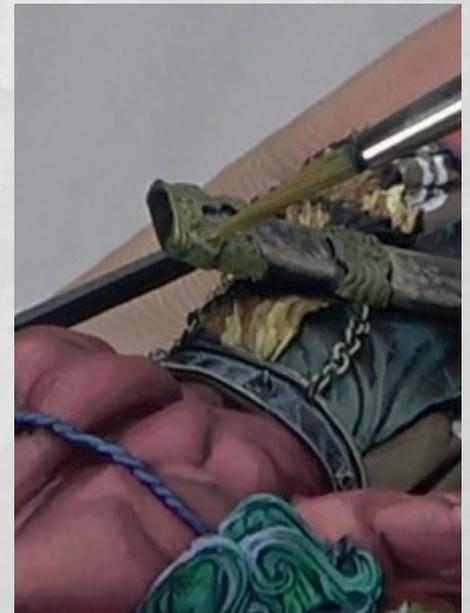
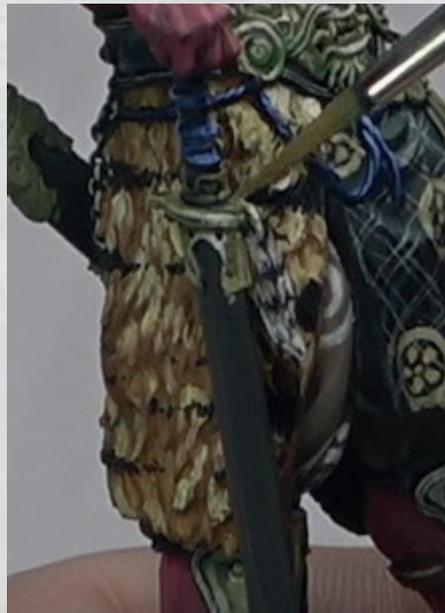
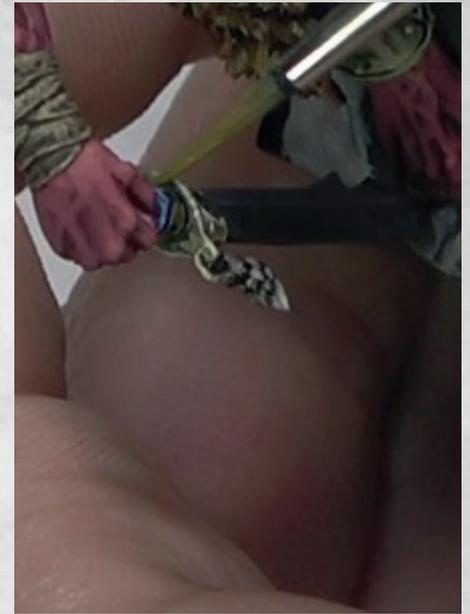
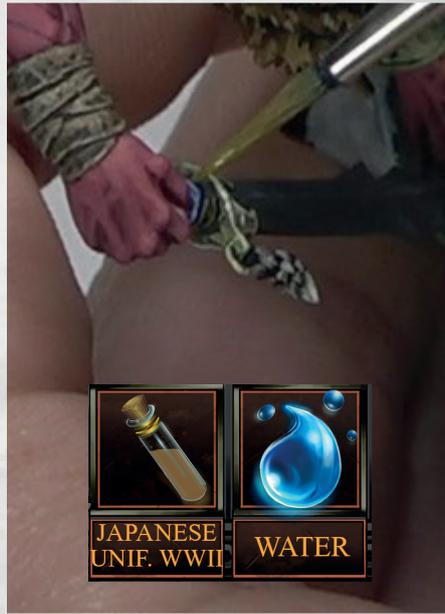
No hagas todas las líneas iguales, juega con que unas sean más gruesas, otras más finas, más cortas, más largas...



Paso 9: Funda Espada

Ahora pasemos a la funda de la espada.

Vamos a realizar otro no metálico en ella así que el proceso será exactamente igual que en la armadura; trabajar sobre los perfilados para sacar el volumen del objeto y separarlo del resto de elementos.

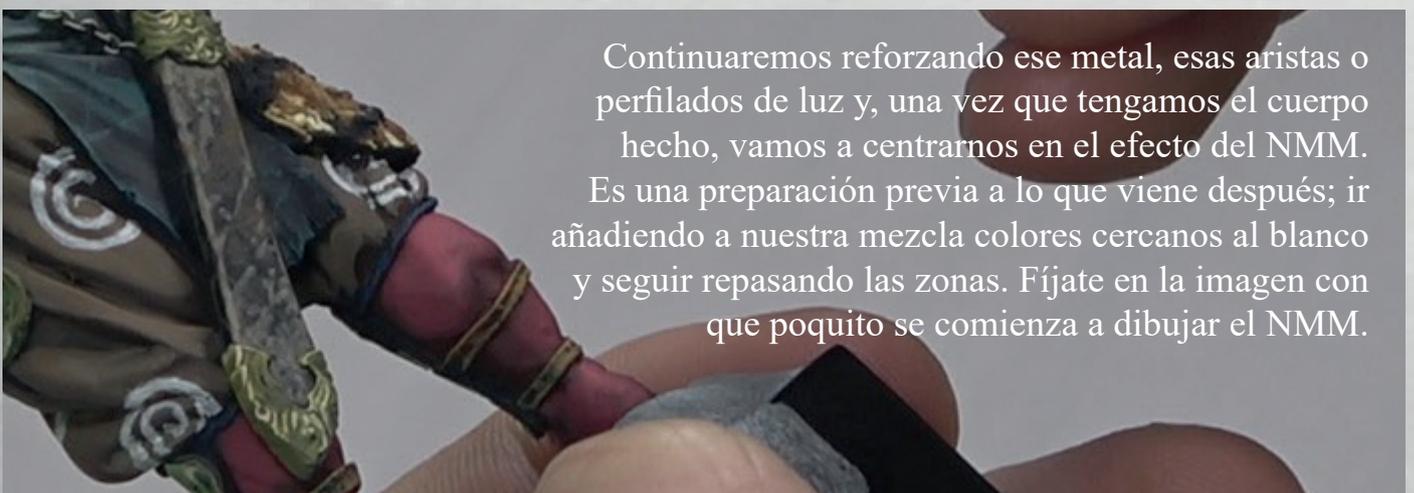
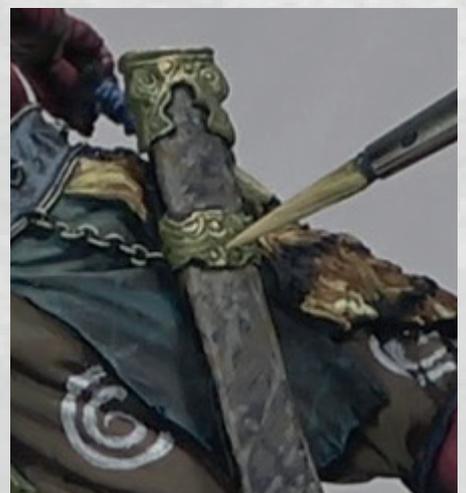
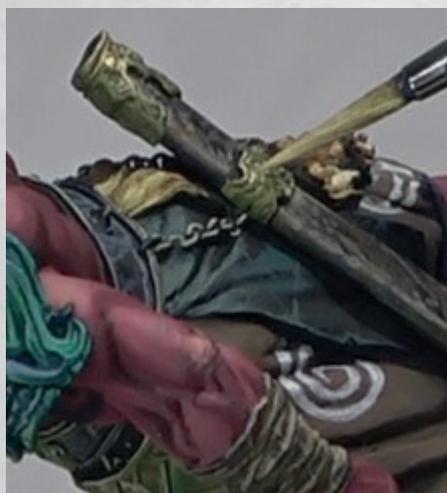
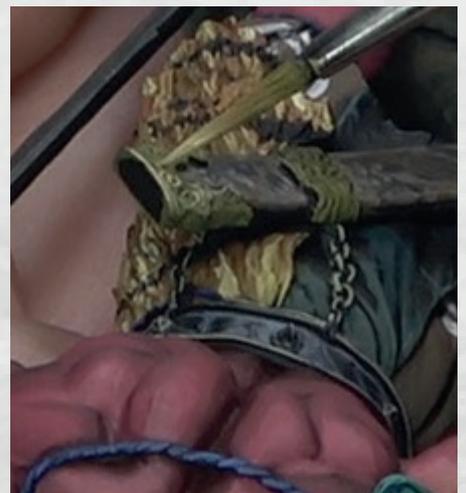
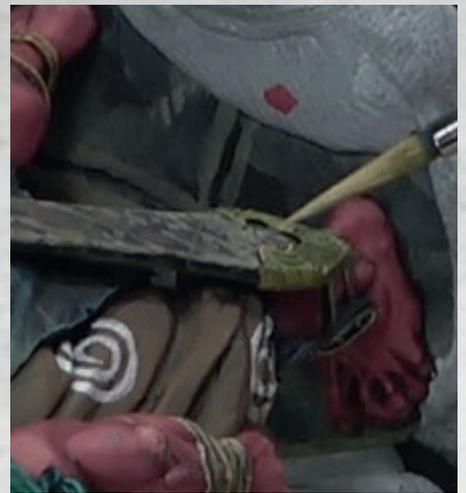


A continuación, seguiremos trabajando en la escultura con una nueva mezcla, volviendo a repasar aquellos perfilados que queramos destacar o que necesiten más luz.



Si os encontráis con que tienen un dibujo o una especie de filigrana, el no metálico tendrá que seguirlo.

En otras palabras, no os saltéis los detalles porque es ahí donde encontramos el primer fallo de por qué no funciona el no metálico en superficie con dibujos o detalles y porqué si lo hace en superficies lisas.



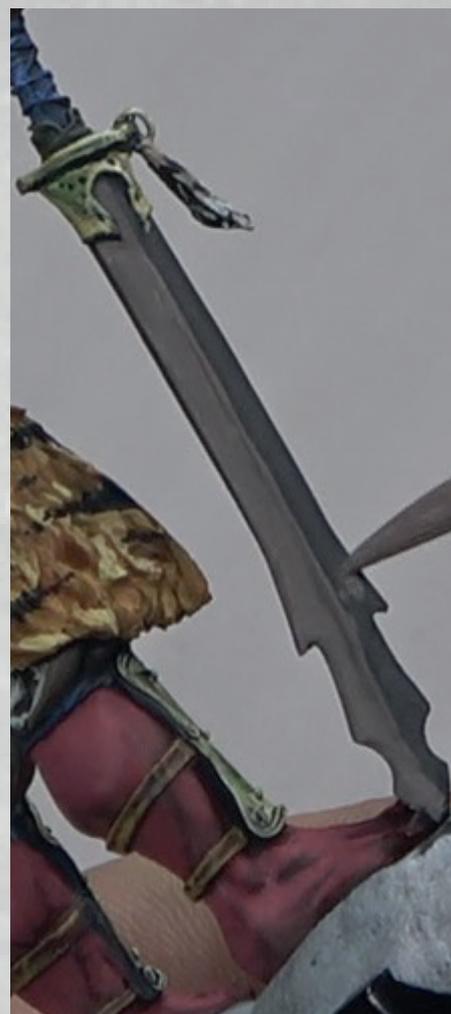
Continuaremos reforzando ese metal, esas aristas o perfilados de luz y, una vez que tengamos el cuerpo hecho, vamos a centrarnos en el efecto del NMM. Es una preparación previa a lo que viene después; ir añadiendo a nuestra mezcla colores cercanos al blanco y seguir repasando las zonas. Fíjate en la imagen con que poquito se comienza a dibujar el NMM.

Paso 10: Espada

En este caso es lo mismo, pero en una superficie plana.

Creo que después de haber aprendido a realizar el NMM en una superficie con más dibujos, ahora esto os parecerá muy sencillo.

Vamos a comenzar con una de las hojas y un color grisáceo; colocaremos los reflejos pequeños en su superficie para ayudarnos a medir y ver el valor de luz que queremos dar en cada plano.





En función de lo claro u oscura que quieras ese metálico tendrás que eliminar la capa anterior, dependerá de ti cuanta cantidad de reflejos, sombras y luz que quieras representar.

Consiste en ir cortando las capibases con este nuevo color, una especie de recorte, pero con un pequeño truco; algunos plantos son más grandes que otros.

Demasiadas cuestiones, ¿verdad?

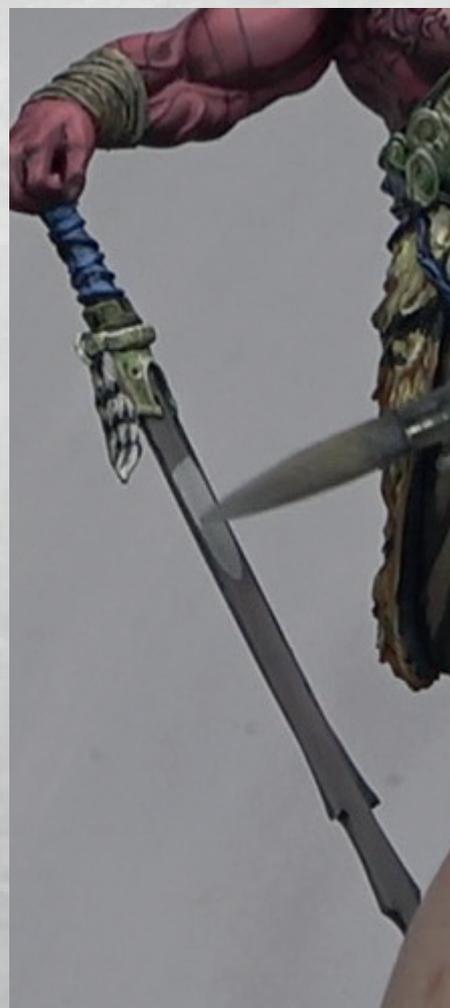
No te preocupes que lo iremos viendo poco a poco.

Con otro color más grisáceo, volvemos a sacar la luz para reforzar uno de los filos y buscar más reflejos en la superficie.



¿Por qué? Porque dentro de ese plano vamos a seguir trabajando las luces.

Y recuerda hacer lo mismo en la parte de atrás que sé que algún despistado se le olvida pintarlo.

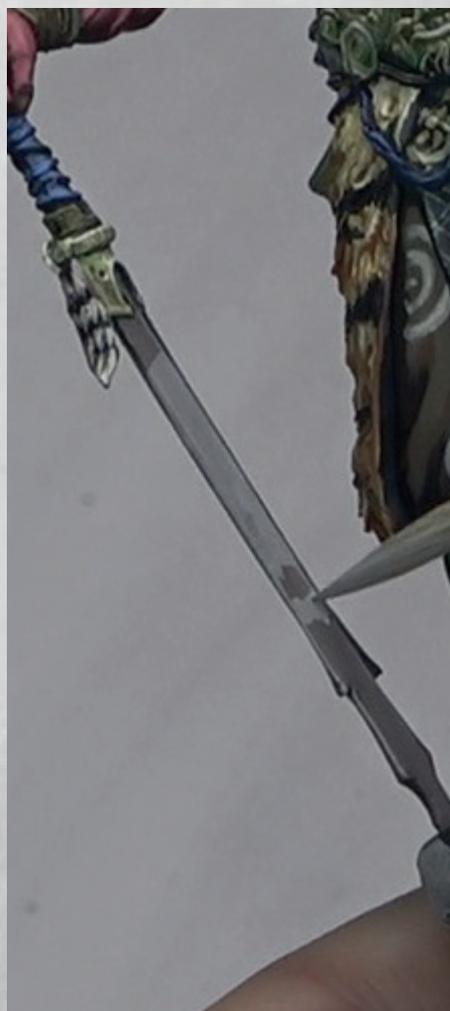


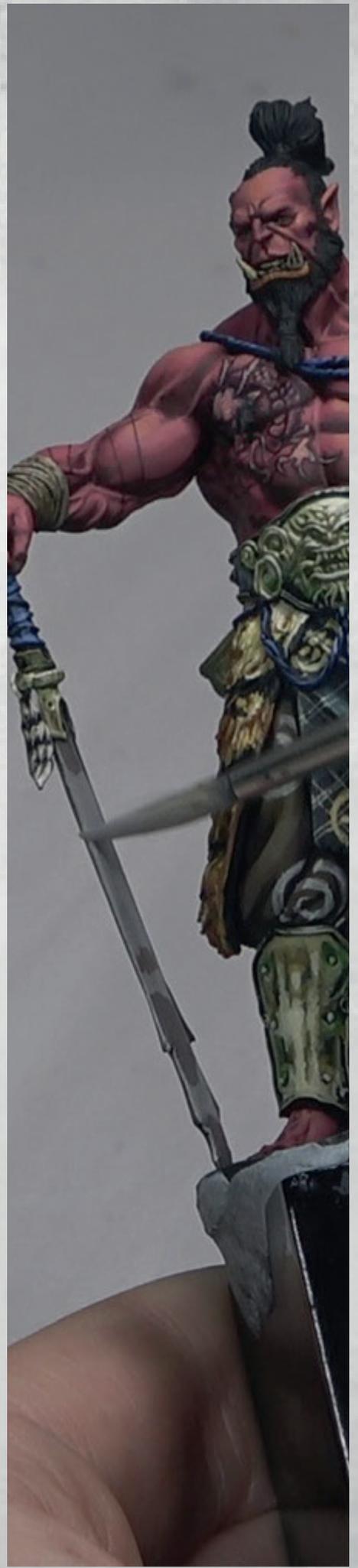
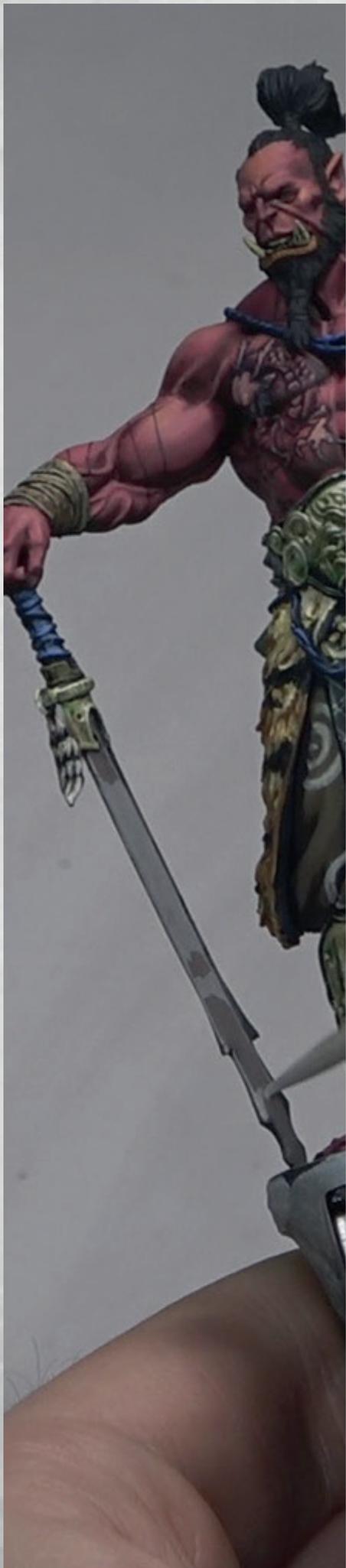


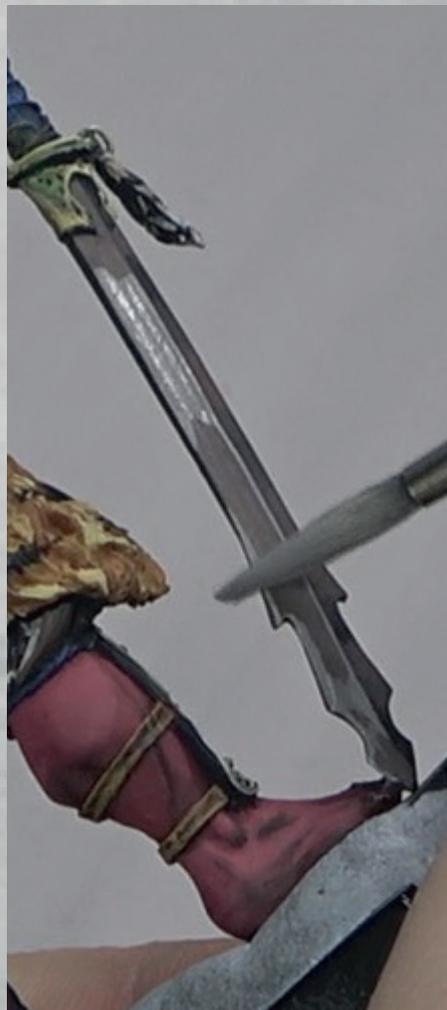
Y recordad que siempre hay que pintar las aristas para dibujar la espada mejor.

A veces vamos a volver a perfilar cinco veces más el mismo punto pero si lo construimos de esta forma, veremos zonas donde nos interese con un color más claro volver a repasar y otras en las que no.

Por eso, siempre nos quedará diferente tipo de información en un mismo perfilado (más tonos).





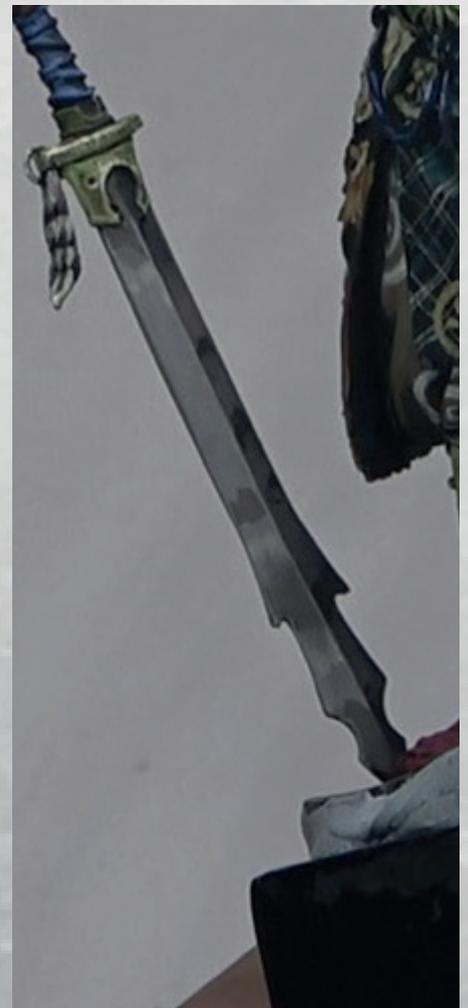
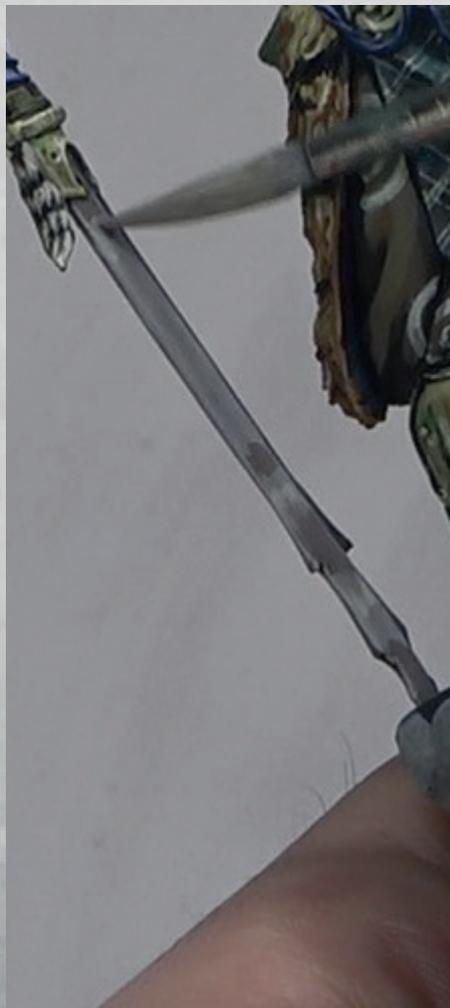
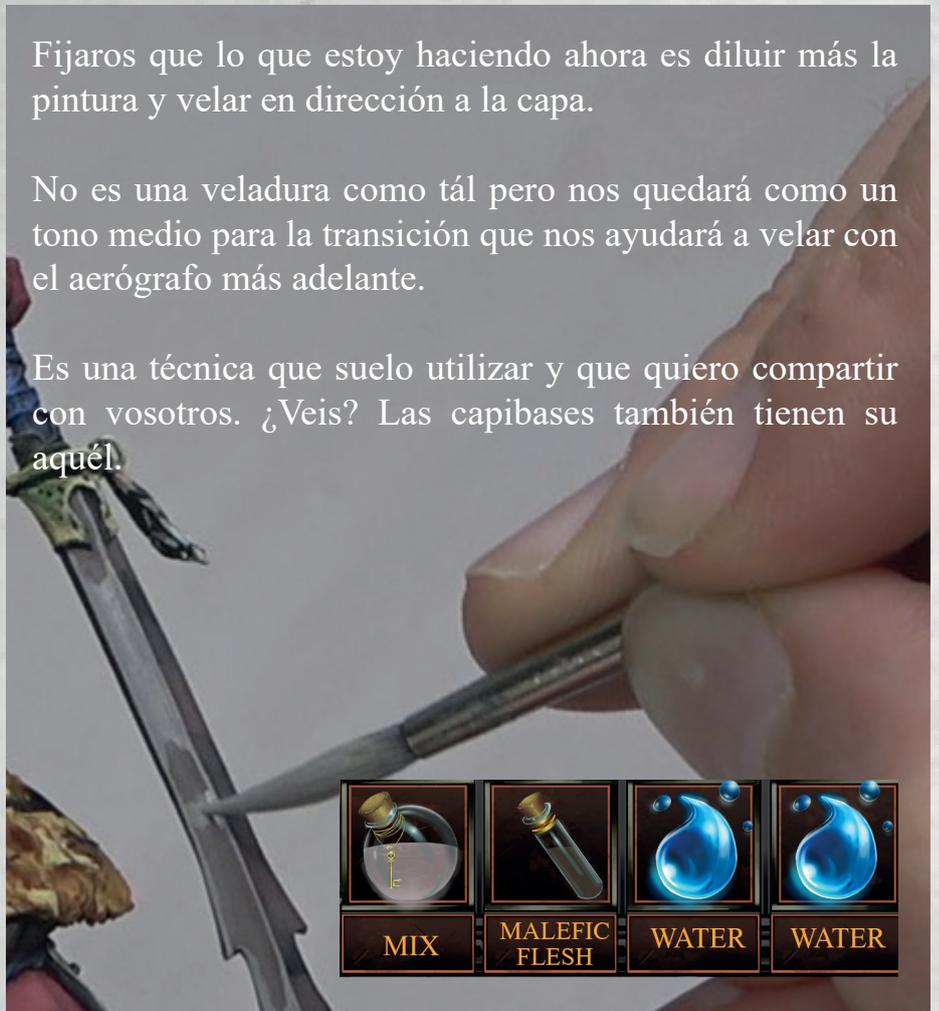




Fijaros que lo que estoy haciendo ahora es diluir más la pintura y velar en dirección a la capa.

No es una veladura como tal pero nos quedará como un tono medio para la transición que nos ayudará a velar con el aerógrafo más adelante.

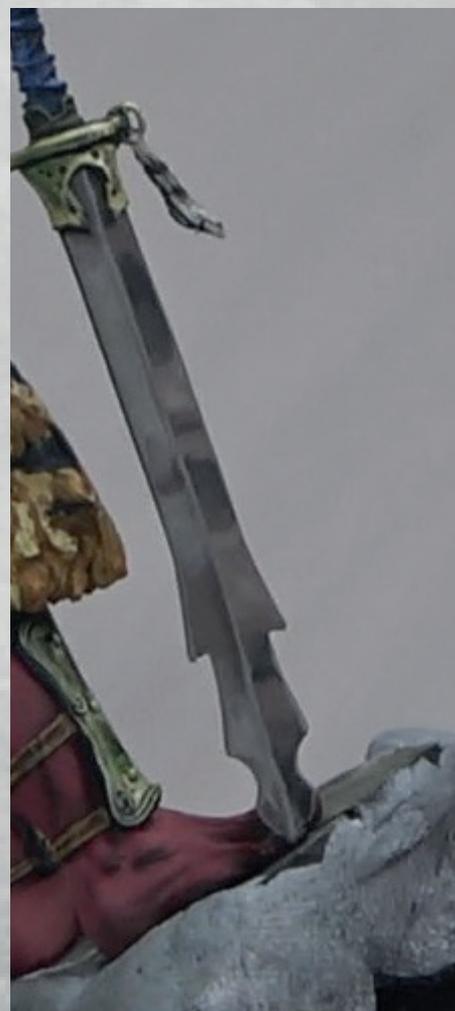
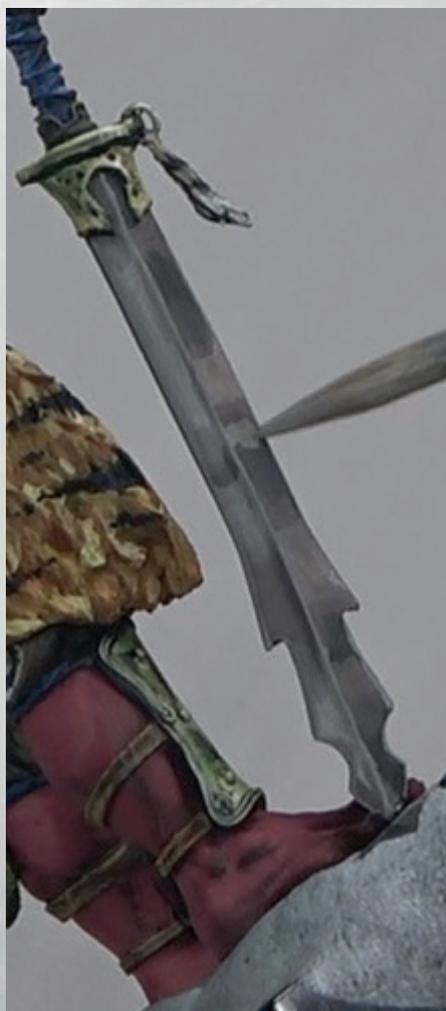
Es una técnica que suelo utilizar y que quiero compartir con vosotros. ¿Veis? Las capibases también tienen su aquél.



Seguimos trabajando con los reflejos, esta vez, utilizando un nuevo color; en algunos momentos podréis añadir esas “veladuras” que acabamos de ver con el mismo color y de esta forma la máxima concentración de pintura se quedará en la capibase y añadirá una tonalidad más al ser arrastrada.

Muchas veces veréis que tenéis que pintar o repintar algunas zonas, no pasa nada, el detalle no se va a eliminar; no quiero que pintáis con agua y una gota de pintura sino todo lo contrario.

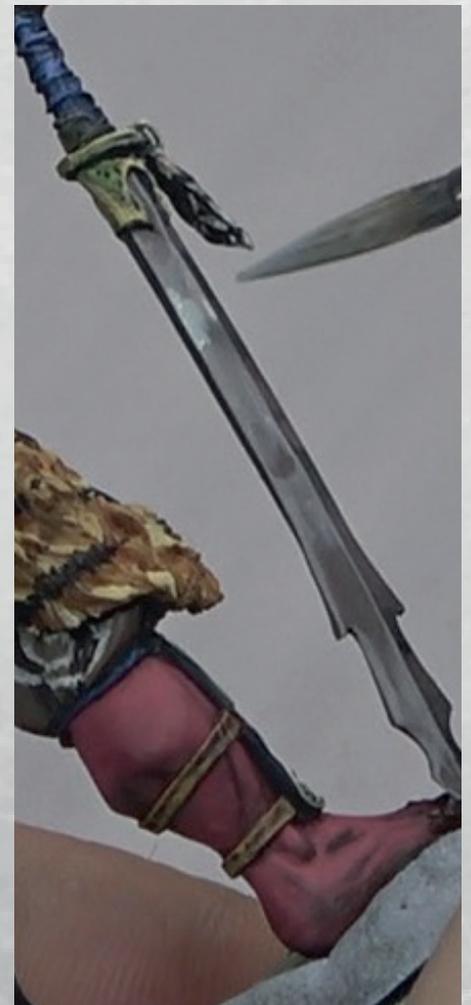
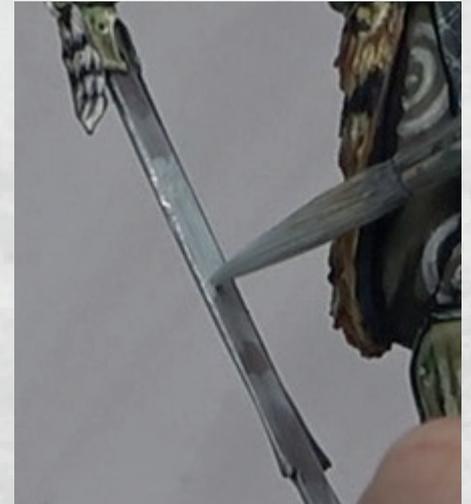
No pasa nada por empastar.





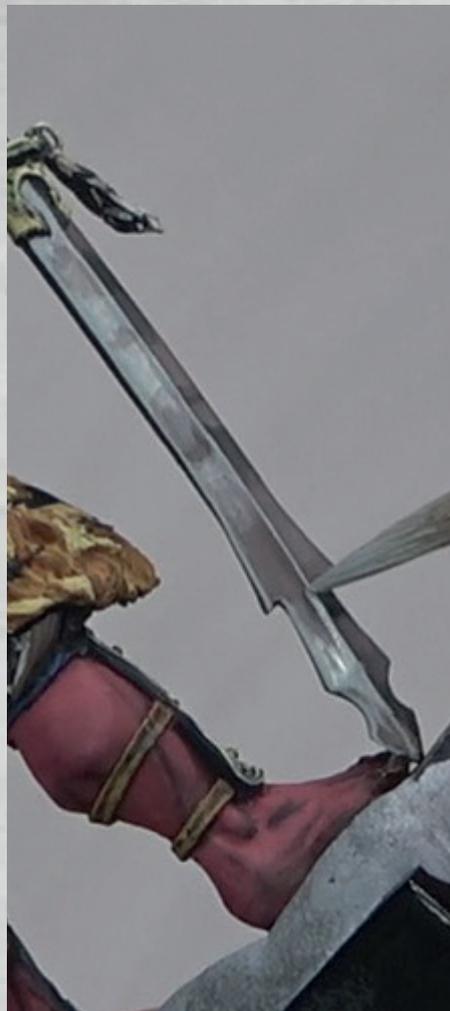
Seguimos creando nuevos reflejos, esta vez vamos a moverla un poco más hacia la zona superior más que en la parte de abajo que no hay nada interesante.

Otra vez volvemos a perfilar la parte del medio o de los laterales buscando ese perfilado en luz.

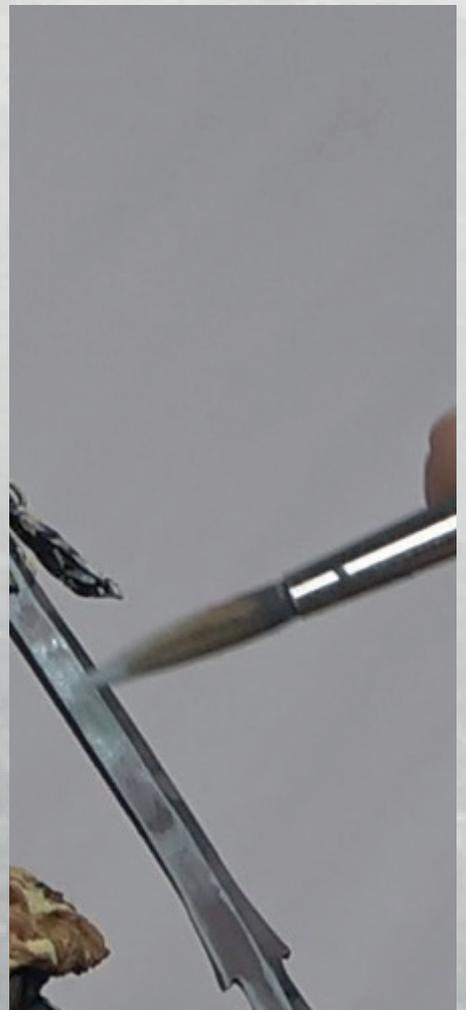


¿Qué os va pareciendo?
¿Creéis que va cogiendo
forma de NMM?





Ahora una parte que me gusta representar es que en determinadas aristas creéis determinados puntos o pequeñas líneas en el perfilado para que quede más brillante.

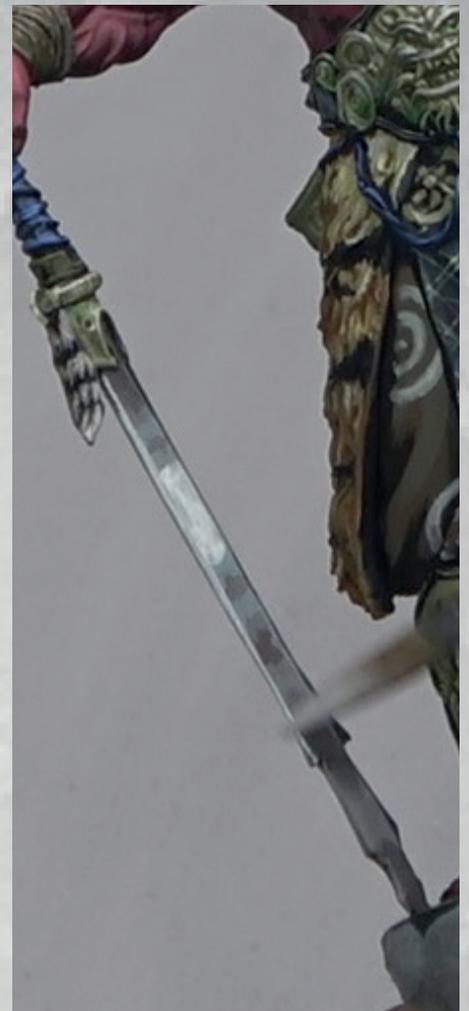
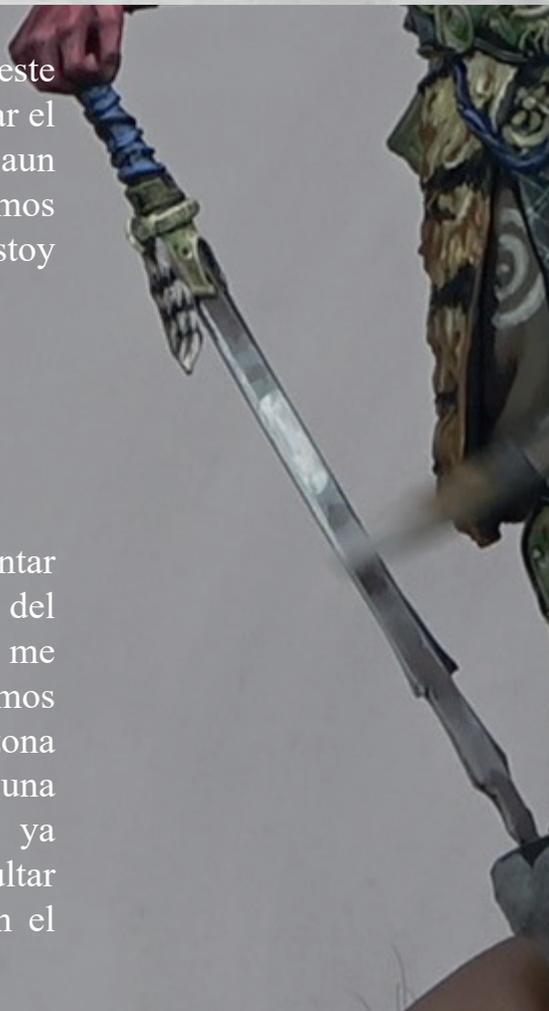


Y con esto, podemos reforzar más la luz. Me da igual que sea un color grisáceo o con luz de ambiente, pero son pequeños destellos que van a ayudarnos a crear ese efecto metálico.

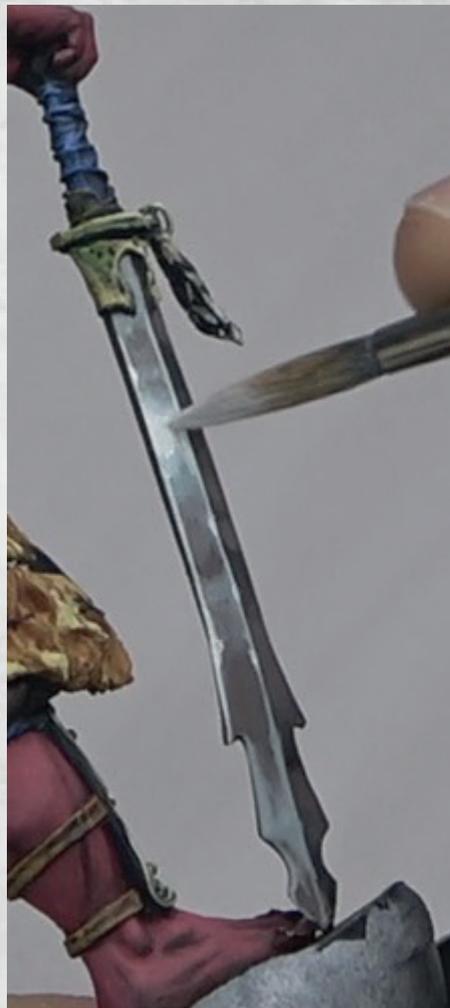
Para terminar con este proceso vamos a utilizar el Ivory; si creemos que aun así nos falta luz, podemos añadirlo ahora, como estoy haciendo.



Siempre vamos a intentar reforzar las zonas del medio, y con esto me refiero a que cuando damos una capibase la zona media tiene que tener una especie de degradado ya que luego nos va a resultar muy sencillo velar con el aerógrafo.



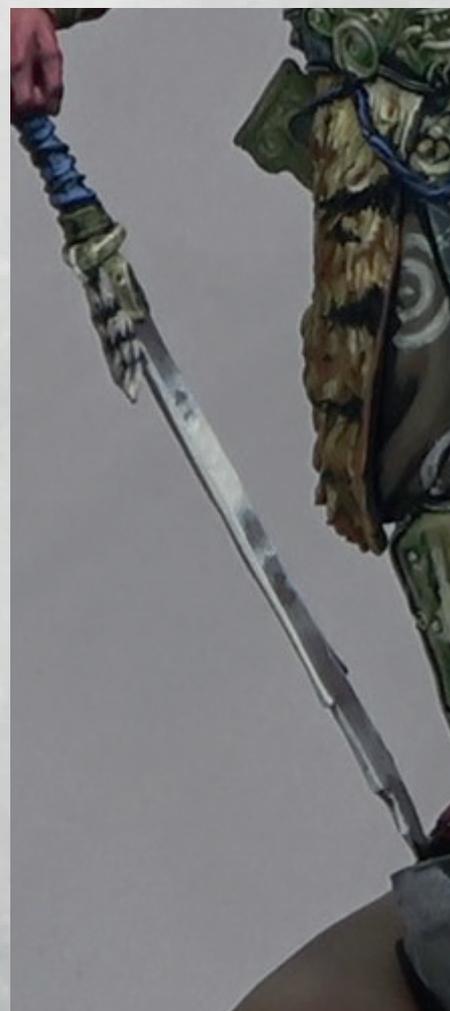
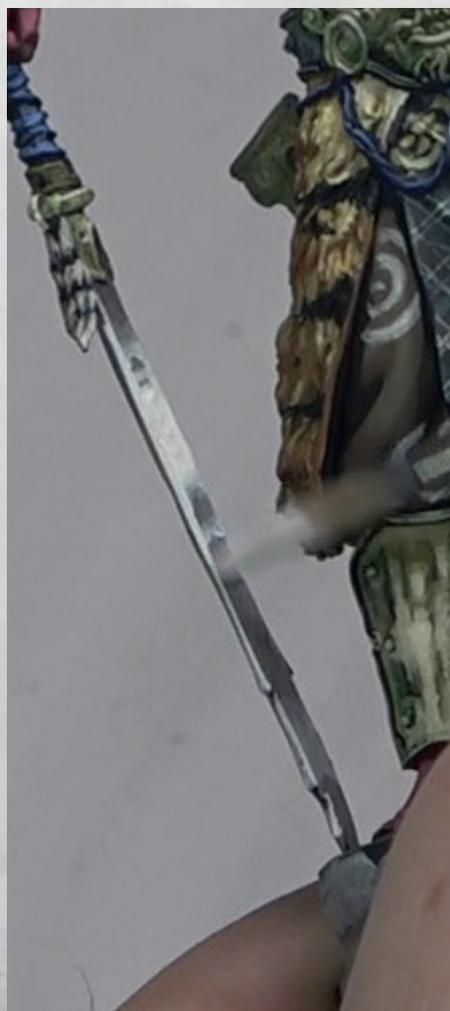




¿Qué os parece hasta ahora?
Creo que es muy sencillo
y que va cogiendo cuerpo.
Recordad que aún nos queda
la parte del aerógrafo.



Con estos últimos detalles o
brillos me despido. Recordad
que aún sigue siendo un
boceto y que hasta en el
aerógrafo no encontraréis
un resultado final. ¡Pero ya
queda menos!



Colores



Resumen



Tsukigoro

