

# Guía de pintura de Glorfindel

Autor Alhen  
miércoles, 29 de junio de 2016

En este artículo Alhen nos muestra cómo pintar paso a paso y con todo lujo de detalles la miniatura de Glorfindel a pie.

Para ver la noticia pulsa en [Leer Más](#).

En el día de hoy vamos a aprender a pintar un héroe que fue capaz de derrotar a un Balrog, y no es otro que Glorfindel, de la Casa de la Flor Dorada. Al ser un encargo personal he pintado esta miniatura con los colores característicos de dicha Casa, no con el esquema típico de Games Workshop.

## {xtypo\_rounded4}LISTADO DE COLORES

### Citadel

- Mournfang Brown (Bestial Brown)
- Blood Red (Evil Sunz Scarlet)
- XV &ndash; 88
- Cadian Flesh (Dwarf Flesh)
- Auric Armour Gold (Burnished Gold)
- Ironbreaker (Chainmail)
- Yriel Yellow (Layer)

### Vallejo

- Surface de Vallejo
- Park Green Flat, Model Color
- Deep Sky Blue, Model Color
- Azul Oxford, Model Color
- Ice Yellow, Model Color
- White, Model Color
- Black, Model Color
- Sunny Skin Tone, Model Color
- Medium Sea Grey, Model Color

Otros:

- Super Glue
- Taladro manual
- Clip
- Arena de Modelismo
- Cola Blanca
- Masilla verde
- Césped artificial de Games Workshop
- Césped Artificial de Army Painter
- Arbustos para escenografía de trenes
- Lima
- Cúter de modelismo
- Tenazas o alicates de corte para modelismo
- Correílla para guardar el pan

{/xtypo\_rounded4}

## PROCESO DE PINTADO

PASO 1: Preparación, limpieza y montaje de la miniatura.

Primeramente, antes de comenzar a pintar, tenemos que asegurarnos que la miniatura esté limpia y sin ningún tipo de rebabas. En este caso, la miniatura de Glorfindel fue un encargo y me vino despintada y sin la espada pegada; pero esto no es problema, ya que también veremos en este tutorial cómo pegar dicha espada de una forma fácil y segura.

Cuando le quitemos cuidadosamente las rebabas con nuestro cúter de modelismo, nos aseguramos de pasar suavemente la lima por las zonas que antes tenían rebabas, así nos aseguramos dejar estas zonas conflictivas en zonas uniformes. Una vez hecho esto, lavamos la miniatura con agua y jabón para eliminar todo tipo de restos metálicos que pueda tener, así como también las partículas a las que está expuesta dicha miniatura cuando sale del molde de fábrica.

El montaje de Glorfindel es bien sencillo, ya que consta de una única pieza que podemos adherir directamente a la peana. Ahora bien, si por cualquier motivo tenéis la espada rota, que normalmente siempre se parte por la mano, hacemos un pequeño agujero en la mano de Glorfindel y otro en la espada con nuestro taladro manual. Como esta miniatura es más fácil pintarla sin espada, lo que haré es pintarla sin dicha espada para cuando la termine coloque un trocito pequeño de clip en uno de los dos agujeros entre la espada y la mano para pegarlo posteriormente. Una vez hecho esto, pintaré la espada. Decir también que esta mini me vino sin el trocito metálico para insertarlo en la peana, una ventaja, ya que tarde o temprano se lo iba a quitar para hacerle la peana y anclarlo.

Si queréis quitar este trocito de metal que va en la ranura de la peana, solamente tenéis que cortarlo con las tenazas de modelismo, recortar con el cúter los trozos restantes y limar bien las plantas de los pies.

El trasfondo de la peana de Glorfindel será como si estuviese en un pequeño sendero en medio de la tierra, para ello, lo que haremos es coger un trocito de masilla verde aplanándolo y pegándolo en la ranura de la peana. Una vez que

esté pegado y algo más seco, podemos aplanarlo con un lápiz y con nuestro cúter hacemos las losetas a nuestro propio gusto.

Cuando la masilla esté casi seca, aplicamos ligeramente Super Glue en la planta de los pies de Glorfindel para pegarlo, luego nos pondremos a pintar. Si queremos asegurar la mini de una forma más segura, hacemos como la espada; taladramos la planta de los pies y la peana, para luego colocar un trocito de clip entre ambas partes y anclarlo bien.

## PASO 2: Imprimación, ojos y colores bases

En esta ocasión imprimí Glorfindel con Surface. Cuidado con esto, ya que el Surface de Vallejo es una pintura para la imprimación con aerógrafo, y por ello, cuando lo utilizemos, tendremos que tener cuidado dando capas muy diluidas y yendo poco a poco para cubrir todas las zonas de la miniatura.

Cuando tengamos la capa de imprimación, comenzaremos con el Cadian Flesh a dar las capas bases sobre la piel de la mini, que son la cara y las manos, quedando:

Con esto, vamos a pintar los ojos de Glorfindel, que como buen elfo los tendrá de color azul. Para ello vamos a pintar la cuenca de los ojos de color Deep Sky Blue. A continuación mezclamos White de Vallejo con Medium Sea Grey (3:1) para tener un gris casi blanco para la cuenca de los ojos. La postura de la miniatura en sí es sugerente para dirigir la mirada, por ello, pintaremos dos puntitos de gris casi blanco alrededor del azul, quedando como el gráfico siguiente;

Pintamos la cuenca de los ojos con Deep Sky Blue:

Luego mezclamos White de Vallejo con Medium Sea Grey (3:1) para pintar el gris blancuzco de los ojos, un puntito más pequeño que otro para dirigir la mirada:

Una vez pintado, lo más seguro es que nos salgamos de la cuenca de los ojos, ya sea por pintar dicha cuenca de azul o por el blanco de los ojos. No pasa nada, porque vamos recortando según convenga el ojo con la capa base Cadian Flesh, quedándonos en la mini algo así:

Una vez pintados los ojos, nos metemos con las capas bases para tener primeramente la mini en sus primeros colores y luego iluminarla poco a poco. Pues bien, comencé por pintar la falda de Glordindel con un verde oscuro, producto de una mezcla de Park Green Flat con Black de Vallejo (2:1).

En donde luego pintamos el fajín con una mezcla de White y Black de Vallejo (1:1):

A continuación, seguimos pintando a Glorfindel por la cota de malla, la cual la pintaremos simplemente con Black de Vallejo. En donde luego pintamos la capa de color Medium Sea Grey de Vallejo, para proseguir con la armadura, Auric Armour Gold.

Para concluir con las capas bases, vamos a pintar el pelo con una mezcla de XV &ndash; 88 e Yriel Yellow (1:1); y no solo eso, sino que también mezclamos Mourfang Brown con Black (2:1) para pintar el mango de la espada y las botas, quedando así:

### PASO 3: Luces y sombras

Antes que nada, vamos a utilizar con mucho cuidado la técnica del pincel seco con Ironbreaker para pintar la cota de malla de Glorfindel, y digo con mucho cuidado porque no vamos a apretar mucho cuando lo apliquemos, solo levemente. Con esto conseguiremos un efecto de cota más limpio y definido:

Pues bien, continuamos con la piel. Para ello, lo que vamos a hacer es añadir Sunny Skin Tone a la capa base de Cadian Flesh muy progresivamente (1:1, 2:1, 3:1). Al principio apenas notaremos las luces, pero no te preocupes, ya que a medida que vamos trabajando las diferentes capas de iluminación las luces se harán más perceptibles. Daremos la mayor parte de las luces en: Parte superior de la nariz, parte superior de los labios, barbilla, dedos y manos. Aquí la primera capita:

(2:1) de Sunny Skin Tone sobre Cadian Flesh

A medida que voy dando luces a la piel de Glorfindel, le doy un poco de carnosidad al labio, algo que queda muy vistoso en la cara. Esto lo hacemos añadiendo una pizca de Blood Red al color base de la piel, Cadian Flesh:

(3:1) de Sunny Skin Tone sobre Cadian Flesh

Y la piel debe de quedar así:

Una vez que hayamos dado las luces a la piel, nos metemos con la armadura, que es sin lugar a dudas la parte más vistosa de la miniatura. Para comenzar, vamos a mezclar Black de Vallejo y Mourfang Brown (2:1) para obtener un marrón más oscuro que utilizaremos como una especie de "tinta natural"; para darle primeramente las sombras a la armadura, aplicándola en todas sus zonas.

¡Una cosa antes! Recuerda que, en este paso, es necesario diluir muy bien la mezcla, aproximadamente hasta que tenga la consistencia de la leche. Luego, vas mojando la puntita del pincel con cuidado y aplicándolo muy cuidadosamente en las zonas más profundas de la armadura, que son las ranuras de la misma. Y te queda:

Cuando hayamos dado las sombras a la armadura, pasamos a iluminarla. Pero, ¿cómo lo hacemos? Pues bien, aquí está la clave de la miniatura. Mezclamos Ice Yellow con Auric Armour Gold en proporción (2:1) y lo aplicamos muy suavemente sobre cada una de las placas de la armadura sin sobrepasar los límites de dichas placas. En este paso, es aconsejable que la pintura esté bien diluida, ya que es preferible dar dos o tres pasadas en cada placa que una capa gruesa que cubra de primeras y tenga la posibilidad de dejar grumos en la armadura, ¡lo cual sería algo desastroso! Puesto que es una miniatura que exige mucha limpieza. Nos debe de quedar algo así:

A continuación, y simultáneamente, vamos a ir iluminando el faldón verde de Glorfindel. En donde aplicamos en modo de veladura Park Green Flat puro, para realzar el color, lo aplicamos en las zonas más prominentes del faldón, quedando:

Continuamos iluminando la armadura con una mezcla mayor de Ice Yellow con Auric Armour Gold en proporción (3:1), aplicándolo en la parte superior de las placas, en las zonas más prominentes del casco (en las uniones del casco), los brazaletes y en la zona superior de las rodilleras. Esto le dará un mayor contraste de luminosidad y limpieza a nuestro guerrero elfo. Con esto, la luz que irá en la armadura de la hilera de nuestra izquierda se colocará en la parte superior y la luz de la hilera derecha la plasmaremos más centrada en el medio de la placa, quedando algo así:

Cuando estemos en este paso, ¡nos faltará poco para acabar con la armadura! Solo nos falta mezclar Ice Yellow con un poco de White de Vallejo (1:2). Esta mezcla será la luz final de la armadura, por lo que le aplicamos unas veladuras muy suaves en las zonas superiores de cada parte de la armadura, donde hayas colocado las luces del paso anterior, culminando así la armadura de Gondolín de Glorfindel.

Luego, continuamos iluminando el faldón de Glorfindel. Para ello, añadimos un poco de White a Park Green Flat (2:1) para seguir iluminando a las zonas más prominentes, que están marcadas en la misma escultura de la falda de Glorfindel. Nos debería quedar algo así:

Aumentamos un poco más la mezcla de White y Park Green Flat (3:1) para ir rematando las luces finales del faldón, que se centrarán en la zona central de dicha falda:

Con esto, aprovechamos y aplicamos una escala de grises a las zonas más prominentes del fajín a través de una mezcla sucesiva de Black y White de Vallejo (1:2), (1:3), utilizando White como luz final, que se plasmará en las zonas superiores de dicho fajín, quedándonos algo así:

#### PASO 4: Heráldica de Gondolín, capa, pelo y detalles

Pues bien, vamos a preparar ahora la miniatura para que lleve el color de la heráldica de La Casa de la Flor Dorada. Esta parte del paso cuatro se puede saltar si te gusta más el anterior tono verde del faldón. Una vez que lleguemos a dicho paso, vamos a preparar una mezcla similar a la heráldica:

Para ello, vamos a mezclar Park Green Flat con Yriel Yellow (1:1) y vamos a diluir mucho esta mezcla, ya que la aplicaremos en forma de veladuras para ir tiñendo el faldón sobre las zonas más iluminadas, quedando un tono verde limón, por así decirlo:

Con esto, comenzamos a darle las sombras al medallón de la Casa de la Flor Dorada, justo debajo del casco. Para ello mezclamos simplemente Mournfang Brown y Black de Vallejo (1:1) y lo aplicamos de forma muy diluida, hasta que alcancemos el punto que busquemos de sombras.

En cuanto al pelo, volvemos a realizar la mezcla base de XV &ndash; 88 y Yriel Yellow (1:1) y vamos subiendo el tono con Ice Yellow cada vez con más mezcla, repasando las zonas prominentes y destacando así estas por su propio

relieve.

Y ahora viene la parte difícil, que es la capa. Normalmente no nos atrevemos mucho con el blanco, y menos cuando pensamos &ldquo;¿por dónde comienzo?&rdquo;, &ldquo;¿cómo iluminarlo?&rdquo;, el blanco?&rdquo;. Pues bien, hay varias formas de tratar con los blancos. En términos generales, podemos dar la capa base en blanco e ir degradando las sombras con una escala de grises, o dar la capa base en gris e ir iluminando con los blancos de forma diluida para llegar a un punto máximo de luz, que es el blanco. Este segundo camino es el que tomaremos hoy.

Para comenzar, le damos una primera capa de White de Vallejo para ir marcando las luces. Además, preparamos la mezcla del color gris que aplicamos en la base por si nos equivocamos. Tenemos que tener sumo cuidado de no aplicar la pintura como si fuese agua encima de la mini, ya que podemos marcar la capa, sino que debemos de ir secando el pincel y deslizándolo suavemente para que vayamos tiñendo poco a poco el color gris, quedando:

Seguimos dando pasadas con blanco en las zonas más prominentes en la capa, quedando:

Por último, preparamos el color White con una mezcla diluida pero un poco más espesa de lo que estábamos utilizando antes, para darle los toques finales de blanco:

## PASO 5: Espada

Terminada la capa, nos metemos con lo que nos falta, la espada y la peana. Lo que haremos ahora es pegar la espada al hueco de la mano. Para ello, utilizaremos el taladro manual para hacer un agujero milimétrico dentro de la espada. Utilizamos el alambre de la correílla del pan, ya que tiene un diámetro perfecto como soporte dentro de la espada. Para conseguir una mayor precisión a la hora de realizar los taladros, podemos marcar con nuestro cúter dónde irá el agujero, así evitaremos desviarnos cuando taladremos. Lo pegamos y cortamos la medida justa para que quepa también en el agujero de la mano. Una vez hecho, pintamos la espada con Ironbreaker de Citadel y le damos una sombrita con marrón oscuro bien diluido, quedando algo así:

Para la iluminación, vamos mezclando Ironbreaker con White (1:1) y aplicándolo en la hoja de la espada, la mezcla cada vez tiene que ser mayor (1:2, 1:3) hasta llegar al blanco. Cuando le demos la iluminación, perfilamos la hoja con White puro; esto lo haremos colocando el pincel en horizontal y aplicando suavemente el blanco sobre la hoja:

## PASO 6: La peana

Comenzamos imprimando la peana con una mezcla de gris oscuro, Black y White (2:1). Para las luces, ampliamos la mezcla con más cantidad de White (2:2, 2:3) en donde utilizaremos la técnica del pincel seco con mucho cuidado para dar las respectivas capas, quedando algo así:

Añadimos la arena:

Para la tierra, vamos a seguir los pasos que marcamos para el suelo, pero con un color diferente. Cuando la arena se haya pegado correctamente, damos con mucho cuidado la capa base con XV &ndash; 88. Cuando lo tengamos bien cubierto, lo dejamos secar y vamos a realizar el pincel seco con una escala de mezcla que haremos con el mismo XV &ndash; 88 e Ice Yellow (1:1, 1:2, 1:3). Nos saldrá cada vez un marrón más claro, que nos dará las luces de la tierra. Una vez hecho esto, utilizamos nuestras pinzas de modelismo y le añadimos los diferentes matojos en las zonas que más nos gusten o donde presente más estética, quedando nuestro resultado final:

¡Espero que os sirva para pintar vuestro Glorfindel!