

Guía de pintura de Boromir, Capitán de la Torre Blanca

Autor Alhen
viernes, 16 de septiembre de 2016

Alhen nos trae una nueva e interesante guía de pintura en la que nos muestra cómo pintar la miniatura de Boromir, Capitán de la Torre Blanca.

Para ver el artículo pulsa en [Leer Más](#).

En esta ocasión aprenderemos a pintar a Boromir, Capitán de la Torre Blanca, uno de los defensores más feroces e imprescindibles de nuestro ejército de Gondor. Esta miniatura fue un encargo personal pintado con colores metálicos de la gama Games Workshop, por preferencia del cliente. Nos basaremos en el mismo esquema de colores que la miniatura oficial para llevar el proceso de pintado.

{xtypo_rouned4}LISTADO DE COLORES:
Citadel

- Mourfang Brown (Bestial Brown)
- Blood Red (Evil Sunz Scarlet)
- XV – 88
- Cadian Flesh (Dwarf Flesh)
- Ironbreaker (Chainmail)
- Yriel Yellow (Layer)

Vallejo

- 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

- 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
- Hojas de abedul
- Corteza de jardinería
- Pincel viejo
- Cepillo de dientes viejo

{/xtypo_rounded4}

PROCESO DE PINTURA

PASO 1: Preparación, limpieza y montaje de la miniatura

Antes que nada, tenemos que asegurarnos que la miniatura esté limpia y sin ningún tipo de rebabas. En este caso, me trajeron a Boromir con una mala capa de imprimación, pero esto no fue un problema, ya que pude despintarla fácilmente con líquido de frenos o con acetona. Utilicé este último para despintar la miniatura, sumergiéndola completamente una tarde y pasando un cepillo de dientes para quitar la pintura.

La miniatura de Boromir está formada por una pieza completa de metal (a no ser que la tengas de finecast), es decir, no es multicomponente. Esto nos ayudará a centrarnos más en la limpieza que en el montaje de la misma. Para quitar las rebabas, utilizaremos el cúter y acto seguido limaremos las zonas por la cual pasamos dicho cúter, quedando algo así:

PASO 2: Imprimación, ojos, cara y luces del rostro

A continuación procederemos a imprimir la miniatura con Medium Sea Grey de Vallejo. Para comenzar, diluimos bien la pintura y le damos varias pasadas sin olvidarnos de los huecos más profundos, como puede ser detrás del escudo o dentro de la falda:

Una vez imprimada, damos la primera capa base sobre la piel (la cara) con Cadian Flesh.

Posteriormente mezclamos Mournfang Brown con Black (1:1) para conseguir marrón oscuro, el cual aplicaremos sobre la cuenca de los ojos:

Acto seguido, utilizaremos el color Black de Vallejo para pintar la pupila. Para ello, cuando prepares el color, moja un poco la puntita del pincel y con sumo cuidado marcas las pupilas. Recuerda que, si te equivocas haciendo este paso, siempre puedes rectificar con el marrón oscuro. Hacemos lo mismo con White para la luz de las pupilas, solo que esta la aplicaremos justo encima de dicha pupila que acabamos de pintar. Así le damos el efecto de la luz que muchas veces tiene la pupila. Luego, mezclamos Medium Sea Grey con White (1:3) para obtener un gris casi blanco y pintar el blanco de los ojos.

En el caso de que acabes los ojos y veas que necesitan un recorte (quizás porque salieron demasiado grandes o manchaste otras zonas de la mini) te recomiendo que cojas el pincel de forma horizontal y retoques las zonas afectadas, cubriendo muy suavemente los fallos con Cadian Flesh, así podrás perfilarlos bien y, ¡darle esa mirada digna de un capitán!

Una vez hecho esto, nos meteremos con las luces del rostro. Para ello, fabricamos nuestra paleta húmeda con una escala de colores que comprende Cadian Flesh y Sunny Skin Tone. Es decir, vamos mezclando ambos colores con diferentes proporciones de los mismos, empezando con Cadian Flesh puro y terminando con Sunny Skin Tone puro, quedando entre medio de dichos colores una mezcla de ambos en la siguiente proporción: (1:1, 1:2, 1:3). Con esto, damos las primeras luces con (1:1 y 1:2) en las zonas más prominentes del rostro, ya sea la parte inferior y superior de la frente, los pómulos y el tabique de la nariz, quedando:

Estos cambios de luces lo hacemos a través de veladuras. Si no sabes muy bien qué son las veladuras o cómo estas se aplican, te lo explico de una forma rápida: es cuando mojamos la punta del pincel en la pintura que tenemos preparada, la cual tiene que tener la misma consistencia que la leche, y apoyamos dicha punta del pincel en nuestra servilleta hasta que apenas moje, procediendo a pasar el pincel sobre la miniatura de una forma suave para ir creando las transiciones de forma imperceptible.

Pues bien, continuamos las luces de la piel con nuestra mezcla de Cadian Flesh y Sunny Skin Tone (1:3). Las aplicamos sobre la misma superficie que las luces anteriores, solo que ocupando un poco menos de "espacio", por así decirlo, quedando algo así:

Por último, aplicamos sobre los puntos más álgidos amarillo hielo puro en forma de veladura. Y a la vez, marcamos un poco más las sombras de la cara en las partes más profundas, para darle un mejor volumen:

PASO 3: Pelo, labio y capas bases

A continuación, comenzamos a pintar el pelo y darle sus luces. Para ello, mezclamos Mournfang Brown con Black de Vallejo (1:1) para darle una capa base con marrón oscuro:

Y aprovechamos para entonar el labio con Sunny Skin Tone e Ice Yellow (1:1) junto con una pizca de Blood Red, velando muy suavemente por encima de este:

Vamos dando con Mournfang Brown a los pelos ya marcados del cabello de Boromir, quedando:

Con esto, vamos aumentando el tono marrón de Mournfang Brown con XV – 88 de Citadel (1:1) pasando muy suavemente esta capa por las zonas del pelo que destaquen más:

Seguimos aumentando la proporción de Mournfang Brown y XV-88 (1:2) e insistiendo en las zonas más prominentes para dar más volumen al cabello de Boromir:

A partir de aquí, continuamos dando las capas bases de la mini. Para ello, aplicamos Black de Vallejo sobre la malla y, simultáneamente, continuamos pintando la armadura con Ironbreaker, el escudo y las botas con una mezcla de Black y Mournfang Brown (1:1)

Pues bien, vamos a pintar la falda y la capa con una mezcla de Black y Deep Sky Blue (1:1) para continuar pintando el cuerno de Gondor con White de Vallejo. A continuación mezclamos XV – 88 y Black (1:1) para pintar los recovecos que hay al final del cuerno. Recuerda siempre que tienes que dar las pinceladas en un mismo sentido, como puede ser

en el caso de la capa, y tener las mezclas bien diluidas para evitar grumos y cúmulo de polvo:

Antes de ir al paso de la iluminación, aplicamos con mucho cuidado la técnica del pincel seco para la maya, esto lo haremos con Ironbreaker puro.

PASO 4: Luces y sombras

Una vez que tengas la miniatura en capas bases, mezclamos Black y Mournfang Brown (1:1) y diluimos la mezcla hasta que tenga una consistencia similar a la del agua. ¿Para qué? Para utilizarla como una tinta "natural" y marcar las zonas más profundas de la armadura, evitando así los posibles brillos que nos ofrece la tinta, quedando:

El siguiente apartado es fácil, vamos a pintar el árbol de Gondor que tiene en la armadura y la filigrana de la falda. Para esto utilizamos White de Vallejo y vamos perfilando poco a poco. Un truco, cuando vayas a pintar o perfilar este tipo de detalles, algo que te ayudará notablemente es aguantar la respiración e, ¡ir perfilando en ese intervalo de tiempo! Si te equivocas, rectificas con el color anterior, en nuestro caso el color base de la armadura y el faldón.

Ahora nos metemos con el escudo. Para ello, vamos a ir iluminando de forma circular y progresivamente con una mezcla de Black y Mournfang Brown (1:2) quedando:

Si ves que al iluminar la transición no es muy buena, no te preocupes, puedes ir velando con el color base, en este caso el color base del escudo, ¡y eliminar ese rastro que te molesta! Pues bien, continuamos iluminando el escudo con Mournfang Brown puro, solo que esta vez lo haremos iluminando la media luna superior del escudo, así le daremos algo más de volumen al escudo y una iluminación y sombra más real:

Para finiquitar el escudo, mezclamos Mournfang Brown y una pizca de Blood Red (2:1) volviendo a insistir en la zona superior del escudo, quedando algo así:

Pasamos ahora a pintar una de las zonas más llamativas de Boromir, la armadura. Llamadme loco, pero comenzaremos iluminando la armadura con Ironbreaker y White (2:1), ya que tendremos un tono metálico algo más claro (y más saturado que con la técnica MNM) para comenzar a iluminar. Estamos pintando con la luz cenital, la que viene de arriba, por lo que tenemos que marcar bien donde irán dichas luces para que la miniatura tenga una iluminación coherente. Con esto, podemos acercar la miniatura a nuestra bombilla para ver dónde refleja más las luces, donde nos vamos fijando en el rebote de la luz y vamos pintando simulando el mismo efecto. Nos quedará:

Una vez hecho esto, seguimos iluminando pero con una proporción mayor de White que la mezcla anterior (2:2), donde aprovechamos también para meterle las sombras, que irán situadas en las zonas más ocultas de la mini dando un contraste más natural.

El proceso de la espada es completamente igual, pero dejando la luz de la hoja exterior hacia la punta mientras que la hoja interior (la que está más pegada a la cabeza) tendrá la luz en la parte inferior de la espada quedando del mismo modo en la parte de atrás:

Cuando lleguemos a este paso, vamos a rematar las luces finales de la armadura y aplicar una luz leve a la falda y al guante con Deep Sky Blue. Para liquidar dichas luces finales, aplicamos muy suavemente White en estado puro en las extremidades más destacadas de la armadura de Boromir. Un consejo, ¡no te pases con el blanco! Dale solo una pizca en las zonas más destacadas, como: la punta de la espada, la extremidad del escudo, la extremidad de la hombrera...

A la vez, vamos iluminando las zonas de cuero, como las botas, el cinturón y la cuerda que sostiene el cuerno de Gondor, que por cierto, le aplicamos Medium Sea Grey en la zona más profunda del cuerno para darle un mayor volumen al blanco, esto hazlo velando. Para ir uniformado, puedes meterle el mismo tono a las diferentes zonas de cuero, ya que para nada desvían la atención de la mini. Para ello utilizamos una mezcla de XV – 88 y Mournfang Brown (1:1) y marcamos las primeras luces cuidadosamente sin salirnos mucho. Y finalizando los marrones aplicamos XV – 88 puro en forma de veladuras muy leves, quedando:

Para concluir con la mini, aplicamos Deep Sky Blue en las zonas más prominente de la capa de forma suave:

PASO 5: La peana

Para la peana, he utilizado corteza de jardinería, ¡muy fácil de encontrar en cualquier parque!

Pegamos la corteza a la peana de la forma que más nos guste, y recubrimos esta con súper glue o cola blanca para pegar posteriormente la arena. Una vez hecho esto, imprimamos tanto la arena como la “roca”. Imprimamos la roca con una mezcla de Black y Medium Sea Grey (1:1), por lo que, a medida que queramos iluminar, vamos subiendo el tono con Medium Sea Grey y White utilizando la técnica del pincel seco. Por último, con esta misma técnica, podemos dar unas pinceladas con Mourfang Brown para dar un toque realístico a nuestra piedra.

Cuando tengamos esto, utilizamos nuestro quit de escenografía para adornar la peana de la forma que más nos guste. Insisto, esto es muy personal en cuanto a gusto, por lo que debes sentirte más libre en este paso. Para ello, puedes utilizar diferentes marcas de escenografía, como: Army Painter, Gamers Glass, Woodland Scenics, hojas de abedul o incluso un pincel viejo, para córtale las cerdas y simular algún que otro junco, quedando:

Espero que os haya servido y que disfrutéis pintando a este magnífico héroe, y recordad, ¡haced esto por Gondor!