

Guía de pintura de un Portaestandarte de Gondor

Autor Alhen
domingo, 11 de diciembre de 2016

En esta nueva guía de pintura, Alhen nos muestra cómo pintar paso a paso a un portaestandarte de Gondor a pie con colores metálicos.

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

Bien es conocido que portar el árbol blanco de Minas Tirith es uno de los mayores privilegios que se le puede conceder a cualquier soldado de Gondor por su valentía y honor en el campo de batalla. En el día de hoy vamos aprender a pintar a estos valerosos guerreros que llevan las insignias de Gondor a las zonas más recias del campo de batalla. Al ser un encargo personal, lo pintaremos con la gama de colores metálicos de Games Workshop, por gusto del cliente. He de decir también, que si os gusta la técnica del Metal No Metálico (MNM) esta miniatura es altamente recomendable para practicar dicho efecto.

{xtypo_rounded4}LISTADO DE COLORES Citadel

- Mourfang Brown (Bestial Brown)
- Blood Red (Evil Sunz Scarlet)
- XV – 88
- Cadian Flesh (Dwarf Flesh)
- Ironbreaker (Chainmail)
- Auric Armour Gold (Burnished Gold)

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
- Rojo Magenta, Model Color
- Arena Iraquí

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.

Para comenzar, debemos de asegurarnos que la miniatura esté libre de rebabas y de cualquier zona irregular que entorpezca el proceso de pintura. En este caso tuve que despintar la miniatura con acetona pura para disolver la capa de pintura que me estorbaba.

Una vez hecho esto, utilicé mi cúter de modelismo para eliminar las líneas de molde que aún contenía y a continuación limé dichas zonas conflictivas para erradicar cualquier tipo de irregularidad. ¿Moraleja? Examina siempre tu miniatura (aunque la consigas pintada) para quitar dichas rebabas, el hecho de conseguir minis pintadas de segunda mano no garantizan que estén libres de líneas de molde. Cuando te asegures que no hay ninguna rebaba o pico saliente, debes enjuagarla con jabón para eliminar los restos metálicos y de paso quitar el polvillo imperceptible que tienen todas nuestras miniaturas por el proceso de fabricación. Lo positivo de esta miniatura es que está formada por una sola pieza, por lo que es más fácil prepararla para pintarla.

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

Cuando tengas preparada la miniatura, procederemos a la fase de imprimación. Para ello utilizaremos Medium Sea Grey (Model Color) y lo diluimos un poco con agua, lo suficiente para que la pintura agarre y no tape ningún tipo de detalle. Es más, es siempre mejor dar varias pasadas para tener un mayor control sobre este paso.

Al terminar de imprimir, nos metemos con las capas base, concretamente con la cara. En donde utilizaremos Cadian Flesh para dar dicha capa base sobre la piel.

En esta ocasión vamos a sombrear el rostro antes de pintar los ojos. Para ello, utilizamos un poquito de Azul Oxford Y Cadian Flesh (1:2) para ir sombreando progresivamente en las zonas más profundas. Con esto, damos también las sombras máximas con Azul Oxford puro, esto con mucho cuidado.

Pues bien, a continuación comenzaremos a pintar los ojos, en este caso de color azul (Deep Sky Blue). Normalmente sigo una secuencia en particular por la facilidad que me ofrece, pero particularmente puedes diseñar tu propia secuencia a medida que te sea más fácil pintar. Te propongo estas dos:

Secuencia 1

Secuencia 2

Yo suelo seguir la "Secuencia 2" ya que puedo ir perfeccionando progresivamente la pupila y la luz de esta, en donde luego le añado el blanco de los ojos que es un gris muy claro, Medium Sea Grey y White (1:2). Para luego recortar las zonas que me sobrepaso con el mismo color que utilicé para sombrear la piel (Cadian Flesh y Azul Oxfor). Vuelvo a insistir, esta no es la única forma. En la "Secuencia 1" podemos observar que cuando pintamos la cuenca de los ojos del color en cuestión, pasamos a pintar la pupila y luego continuamos pintando el blanco de los ojos (gris casi blanco) y por último la luz de la pupila. Cabe la opción de prescindir de la luz de la pupila si lo veis muy difícil, no pasa nada, la cuestión es darle carácter a la miniatura en este apartado. Os debe de quedar una cosa así:

A continuación seguimos aplicando la capa base, Cadian Flesh, para que dejemos más limpio el rostro y con mucho cuidado le aumentamos la luz de la pupila, quedando:

Cuando tengamos los ojos, comenzamos a iluminar las zonas más prominentes de la piel, como pueden ser en este caso los pómulos y cejas. Para ello utilizaremos el color base, Cadian Flesh, mezclado con un poco de Sunny Skin Tone (1:1) e iremos aplicando las luces en formas de veladuras.

Seguimos aumentando la mezcla de Cadian Flesh y Sunny Skin Tone en (1:2) para ir definiendo y focalizando más las luces de la piel. Esto lo hacemos repitiendo el recorrido de las primeras luces pero haciéndolo más énfasis en las zonas más prominentes, como por ejemplo los párpados, quedando:

Con esto, para darle un tono más real y que contenga más calidad de piel, utilizaremos una pizca de Rojo Magenta de Model Color. Esto lo aplicaremos en forma de veladuras sobre la zona inferior de los pómulos, los laterales.

PASO 3: Capas bases

Una vez que terminemos la piel nos metemos a darle las capas bases. Comenzamos por la barba, que la pintaremos con un marrón oscuro, Mourfang Brown y Black de Vallejo (1:1) para darle una base castaña oscura.

Con el mismo color, el marrón oscuro, pintamos también la lanza del estandarte y aprovechamos para pintar la bandera, los guantes y el faldón con Black, de Vallejo.

A continuación pintamos con Ironbreaker las zonas metálicas como la armadura, que ocupa la mayor parte del cuerpo.

Luego hacemos una mezcla entre Mourfang Brown y Black (1:1) para diluirla hasta que tenga la consistencia similar a la de la leche y hacer así nuestra tinta "casera" y aplicarla en la armadura. Esto lo hacemos para sombrear dicha armadura. También aplicamos Auric Armour Gold en la empuñadura de la espada, quedando:

Como podemos observar aplicar las capas bases a esta miniatura no es tan difícil, ahora pasaremos a iluminar las

diferentes zonas de nuestro guerrero.

PASO 4: Iluminación

Antes que nada comenzaremos a iluminar la armadura del porta estandarte, por lo que realizamos una mezcla entre Ironbreaker y un poco de White de Vallejo (2:1). Dicha mezcla la aplicaremos en las zonas más prominentes como pueden ser la zona superior de la hombrera, las ranuras del casco y encima de cada una de las placas metálicas. Esto lo haremos a través de veladuras, para que marquemos las primeras luces de forma suave. Con esto, utilizamos White puro para pintar el emblema del Árbol Blanco que tiene en la coraza, quedando:

Seguimos ampliando la mezcla entre Ironbreaker y un poco de White de Vallejo (1:2) y continuamos aplicando e imponiendo las segundas luces sobre las primeras, para que se plasme mayor volumen en dicha armadura. Para ello, seguimos aplicando dichas luces en las zonas más prominentes, insisto, esto debemos hacerlo a través de veladuras para que las transiciones no se noten:

Para ultimar las luces de la armadura, le damos varios destellos con White puro en las zonas que representen puntos máximos. Esto lo haremos aplicando la luz máxima encima de las otras dos, como de un pequeño destello se tratase. Es recomendable hacerlo sobre ciertas zonas (las más expuestas a la luz cenital) y no sobre todas, para dar más protagonismo a lo que nos interesa.

Una vez terminada la armadura nos meteremos con los marrones, es decir, la lanza, la barba, las correas y el cabello. Los diferentes marrones tendrán diferentes iluminaciones, comenzando por la madera de la lanza.

Pues bien, para la primera luz de la lanza aplicaremos Mournfang Brown de forma diluida en la misma, en donde le daremos un efecto de madera plasmando sobre la lanza diferentes franjas de Mournfang Brown. Aquí hay un punto, al aplicar el Mournfang Brown sobre el marrón oscuro que aplicamos anteriormente en la base (Mournfang Brown + Black) nos será más fácil crear las transiciones entre la primera luz y la capa base, quedando:

El Mournfang Brown lo utilizaremos para dar las primeras luces a todos los marrones antes mencionados en la mini, pero no os preocupéis, más adelante daremos otras combinaciones de tonos para las luces de los diferentes marrones. Ahora bien, para la lanza mezclamos Mournfang Brown más Ice Yellow (1:1) y lo seguimos aplicando en las franjas antes realizadas, iluminando algo más la lanza.

A esta mezcla, le añadimos un pelín de blanco y resaltamos las zonas más altas de la lanza. En donde aprovecharemos también para iluminar las zonas en las que dimos una capa base con Black de Vallejo, dígame el estandarte, el faldón, los guantes, las botas... Para dicha iluminación preparamos dos colores en nuestra paleta, Black y Gris (Black más White) con un (1:2) ¿Para qué? Para trabajar entre capas las transiciones de estos dos colores.

Como es una miniatura que tiene bien marcados los relieves, aprovecharemos esto para darle las luces con nuestra mezcla de gris, eso sí, trabajando bien las veladuras para que no se noten las transiciones, sobretodo en el estandarte, quedando un conjunto:

Seguimos con los marrones, y para ello mezclamos Mourfang Brown y XV-88 (1:1) para pintar las correas que tiene el guerrero. A medida que vamos iluminando las correas vamos incrementando la proporción de XV-88 en la mezcla.

Con el pelo, mezclamos Arena Iraquí de Vallejo el Mourfang Brown (2:1) y lo aplicamos suavemente en los mechones sobresalientes, quedando:

Por último, aplicamos White de Vallejo (puro) al Árbol Blanco de Minas Tirith del estandarte, que ya viene de por sí bien delimitado para pintarlo.

PASO 5: La peana

Normalmente para los guerreros de Góndor solemos hacer alguna que otra peana que simule la ciudad de Minas Tirith o alrededores. En este caso, como es un encargo personal y tenía la particularidad de que el cliente no quería una peana, hice una para fotografiar la miniatura.

Lo primero que hice es utilizar una de las innumerables cortezas de jardinería que nos podemos encontrar en la calle.

Hice una ranura con mi cúter de modelismo para que la miniatura se pudiese apoyar bien.

Luego hice una mezcla con White y Black (1:3) y le di la capa base, en donde apliqué la primera luz con la técnica del pincel seco, esto con un gris más claro (2:3). Además de utilizar la cola blanca para pegar la arena de modelismo.

Para iluminar más la roca vamos aumentando el tono del gris con White (3:3, 4:3…) y damos unas pinceladas con Mourfang Brown puro para dar un tono más real a dicha roca.

Pintamos la capa base de la arena con Mourfang Brown y Black (1:1) y subimos la iluminación de la tierra con XV-88 y

Amarillo Hielo (1:1) hasta llegar a Amarillo Hielo puro.

A continuación añadimos la vegetación que queramos y los juncos, que son los pelillos de un pincel viejo.

Montamos nuestra miniatura en la peana que hemos preparado y nos queda la miniatura acabada.

Espero que os sirva y os animo a pintar vuestros estandartes de Gondor, miniaturas que merecen la pena por lo vistosas que son.