

Pintar espadas y materiales reflectantes con NMM

Autor Arsies
miércoles, 24 de enero de 2007

En este tutorial Arsies nos enseña a crear efectos metálicos de aspecto realista utilizando pigmentos no metálicos. Aprenderemos cómo colocar las luces y sombras y los reflejos más básicos para conseguir el efecto deseado. Para ver el artículo pincha en [Leer Mas](#).

Este es un tutorial avanzado que servirá como paso intermedio para aquellos que ya dominan el metal no metálico más simple (iluminación de metálicos en una sola dirección con pigmentos no metálicos) que quieran avanzar un poco más allá y pretendan llegar en algún momento a dominar totalmente la técnica.

Lo único que necesitaremos será una pieza de figura que queramos pintar con no metálicos, pinturas y agua.

Las técnicas a utilizar serán el degradado y las veladuras.

PASO 1: ESTUDIO DE LA PIEZA

Es el paso más importante de todos. En este paso decidiremos como va a incidir la luz en nuestra pieza (en este caso una espada. No es de El Señor de los Anillos, pero se puede aplicar la técnica a una de ellas de forma exactamente igual. Aprovecho esta espada porque ya la tengo pintada y es MUY grande con lo que se aprecian mejor las explicaciones).

Normalmente un metal no metálico realista debe fijarse lo primero en los planos de luz que tenemos. En este caso dos: la hoja superior y la inferior. Para conseguir el mejor efecto debemos intensificar el contraste, con lo que el primer paso será decidir que colores vamos a emplear. En mi caso decidí usar dos colores base: uno gris para la parte de debajo de la hoja y otro azulado para la parte superior, con esto consigo dar la sensación de que la luz incide de forma diferente en ambos planos de luz, aunque el resultado final solo tenga una variación de tono muy ligera.

PASO 2: COLOCACIÓN DE LUCES Y SOMBRAS

En este paso plasmaremos las decisiones que hemos tomado en el paso anterior. Según el efecto que quieras dar puede haber variaciones pero lo normal es que existan dos formas de colocar las luces, siempre opuestas en los planos de luz: Una central y dos laterales o bien sólo dos laterales.

En mi caso he decidido colocar dos luces laterales, una en la parte distal (la punta) de la hoja superior y otra en la parte proximal (la base) de la hoja inferior.

La otra forma sería una luz en el centro de una hoja y las otras dos en la base y la punta de la otra. ¿Por qué se hace esto? Para maximizar el contraste y obtener un efecto reflejo. De la misma forma debemos colocar las sombras. Estas irán también colocadas siguiendo el mismo esquema de las luces, es decir una sombra y dos sombras o simplemente dos sombras. La única diferencia es que se situarán en sitios opuestos a la luz en cada hoja:

Como veis me he tomado una pequeña licencia con la sombra de la hoja superior: En lugar de llevarla hasta el extremo, he situado una pequeña luz en la esquina de la base. Esto es porque en la figura esa zona quedaba muy oscurecida en general y mataba el contraste entre la figura y la espada, y yo quería destacar la espada (con todo el trabajo que me llevo como para no hacerlo), con lo que una pequeña luz rompe la unidad diferenciando bien la pieza.

Con esto tenemos las luces y sombras principales situadas, solo falta un pequeño detalle: Las luces y sombras que nos van a diferenciar los planos de luz: Son dos líneas finas opuestas que se colocan de tal forma que nos marquen un contraste aún más exagerado entre los planos de luz.

En la parte más baja de la hoja superior colocaremos una fina línea de luz que recorra toda la línea divisoria de planos. La situamos en la hoja superior y NO en la inferior dado que si usamos luz cenital la luz viene de arriba, y por tanto incidirá en la hoja superior ya que el plano de esta es el que mas se acerca a la perpendicular de la luz.

De la misma forma y por las mismas razones situamos paralela a ella y en la parte superior de la hoja inferior una línea de sombra que recorra la divisoria entre los dos planos de la hoja:

Solo con esto ya tendríamos situadas las luces necesarias para hacer un BUEN metal no metálico.

El paso de pintar esto que hemos comentado es bien sencillo: Se coge el color base y se degrada hasta el color de máxima luz. Esto se hace con la pintura bien diluida, secando la punta del pincel en un papel de cocina y pintando con el lateral del pincel desde el centro de la hoja (más o menos) hasta la luz. Siempre que pintemos luces se debe hacer en dirección a la máxima luz, ya que el pigmento se acumulará en la zona donde TERMINEMOS la trazada del pincel, nunca al revés.

De la misma forma pintamos las sombras.

Una vez echo esto, con veladuras del color base suavizaremos las transiciones entre un color y otro. Es muy importante que los degradados sean muy suaves. No voy a incidir mucho en el tema porque si te arriesgas con metal no metálico ya deberías dominar los degradados con anterioridad.

Deberías practicar esto hasta dominarlo antes de seguir leyendo.

PASO 3: REFLEJOS

Aunque con lo citado anteriormente se consigue un metal no metálico muy chulo y de gran calidad, si quieres ir un paso más allá puedes añadir uno o dos reflejos a tu pieza.

¿Qué es un reflejo? Es una forma de atraer la atención del espectador sobre la pieza en cuestión. Es un recurso difícil de llevar a la práctica y con muchos riesgos ya que si el reflejo sale mal habrás estropeado el efecto metálico de la pieza.

Si abusas de los reflejos conseguirás saturar la pieza y que parezca un cúmulo de rayas mal puestas.

Por eso mi consejo es: un reflejo nada más, máximo dos.

¿Porqué he puesto yo 2 reflejos? Pues por una razón muy sencilla: La espada es enorme.

Un reflejo es algo tan sencillo como una línea de máxima luz que cruza la espada unificando los planos de luz. ¿No debería ir opuesta en un plano y en otro? No, ya que no es una luz directa la que incide en las hojas, sino una luz indirecta muy concentrada provocada por la reflexión de la luz en otro objeto próximo a nuestra pieza. Además si lo hiciésemos opuesto quedaría MUY feo y el ojo no sabría que es (el ojo es mas sabio que el cerebro, si ve algo raro, aunque no sepa lo que es, te rompe el efecto).

Para pintar un reflejo no hay mas que degradar las luces hacia el primer reflejo por ambos lados, es decir, desde la izquierda del reflejo al reflejo y desde la derecha del reflejo al reflejo (no no es un galimatías).

La dificultad reside en hacer un degradado limpio en tan poco espacio.

Y esto es todo. ¿Buscabais el gran secreto para pintar un gran metal no metálico? Pues aquí esta, el secreto no está en la pintura, sino en el planteamiento. Un buen no metálico es aquel que se gesta en la decisión de planos de luz y sombra y como incide la luz en ellos, no en como se maneja el pincel.

Espero que os haya sido de utilidad.