

Los Manuscritos de Nuth

Apéndice: Esculpir y Pintar

By Namárië

Diciembre 2004

Introducción

Warhammer (y los wargames con miniaturas en general) se componen básicamente de dos partes: lo físico y lo escrito. Lo físico es aquello que se toca (básicamente miniaturas y escenografía), y lo escrito son las reglas. Los Manuscritos se enfocaron inicialmente a la segunda parte, *reglas*, dejando un poco de lado la parte más “sólida” del hobby. Pero con el tiempo se pudo ir ampliando todo lo referente a escenografía y miniaturas.

Una vez el Manuscrito de Escenografía tomó vida propia, ya sólo quedaba el Manuscrito de Miniaturas para acabar de perfilar bien los esquemas de los Manuscritos. Éste tardó bastante en aparecer, y al final era de un tamaño (en Mb) tan grande que para facilitar su acceso se “partió” en dos partes: Miniaturas (dedicado a esos trozos de plástico y plomo) y éste que nos ocupa: Esculpir y Pintar.

Primero se trata la creación de una miniatura: escultura, forja (o clonado) y pintura a nivel básico (para la pintura profesional de miniaturas hay webs y libros dedicados exclusivamente a ello).

Esperemos que este Manuscrito llene el pequeño hueco en aquellos que piensan (pensamos) que Warhammer no es tan sólo un juego de estrategia (para eso tenemos el Ajedrez y el Risk, ¿no?)

Éste documento, así como todos los demás Manuscritos, se pueden encontrar en:

<http://casal.upc.es/~namari06/mdn/index.html>

<http://pagina.de/manuscritos> (gracias a ShackPack)

o bien desde Google o Yahoo mediante las palabras “manuscritos nuth”.

Sin más, gracias.

Namárië

Herramientas

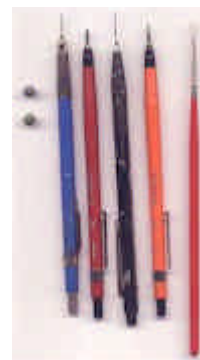
Por Félix Paniagua, ex-escultor de Dragonrune y actual escultor de GW

Olvídate de miles de caras y extrañas herramientas de dentista y cosas por el estilo! Aquí verás cuáles son las herramientas y materiales que utilizo para crear miniaturas, y lo fácil que es hacértelas tu mismo.

Portaagujas

Utilizo tan sólo un tipo de herramienta para esculpir, muy simple de construir. Consiste en un lápiz portaminas con una aguja en uno de sus extremos. Yo llamo a esta herramienta 'Portaagujas'.

Personalmente uso 4 portaagujas diferentes, cada uno con una aguja de distinto tamaño y tipo. Es muy importante que elijas bien tus agujas. Debes elegir 3 agujas de punta redonda (o agujas de punto de cruz) de diferentes anchuras. Finalmente una aguja de punta afilada. Podrás encontrar agujas de este tipo en cualquier mercería. Con tres tamaños deberás tener más que suficiente.



Accesorios

- Un pincel; muy útil, pues con él resulta muy sencillo conseguir superficies lisas con masilla gris. Por supuesto, necesitarás un vaso con agua para mojar el pincel y las agujas, de esta forma, conseguirás que las agujas fluyan suavemente por encima de la masilla, y evitarás que se enganchen a ella, lo que puede ser muy incómodo
- Alambres de diferente anchura, para crear el armazón de las miniaturas
- Tapones de corcho, como soporte para el modelo que se está esculpiendo

Masillas

Hay muchas masillas en el mercado. Personalmente uso dos tipos de masilla diferentes.

La principal masilla que uso se llama NURAL 34 o Masilla Gris, de Henkel Ibérica (<http://www.henkel.es>) y la puedes encontrar en la mayoría de las ferreterías y en los grandes almacenes (como el Corte Inglés). Es una masilla de dos componentes (negro/blanco). Una vez mezclada es muy fácil de modelar hasta que endurece en aproximadamente dos horas. Un hecho muy importante del NURAL es que una vez ha endurecido puede soportar las altas temperaturas y presiones a las que son sometidos los modelos originales al hacer los moldes. Esta masilla no es elástica y, lo que es más importante, te permite añadir o quitar pequeños trozos de masilla sin deformar las partes de la miniatura que se están modelando.

Uso también otra masilla de dos componentes (azul/amarillo) llamada Kneadatite o Masilla Verde, de Polimeric Systems (www.polimerics.com). Uso esta masilla sólo para modelar algunos detalles (como dientes, vendas, pinchos,...) debido a su alta elasticidad. También la uso a veces para unir partes de la miniatura, ya que es muy pegajosa

Pegamento

Cuando quiero pegar dos partes externas de una miniatura, uso una masilla de dos partes llamada NURAL 21. Esta masilla es un soldador a temperatura ambiente que da a la unión una gran fuerza y resistencia a las altas temperaturas. Endurece en dos o tres horas. Si quiero que endurezca antes, aplico temperatura alta a la miniatura (por ejemplo

acercándola a la lámpara), lo que acelera drásticamente el proceso de endurecimiento reduciéndolo a 20 o 30 minutos (lo mismo ocurre con el NURAL 34).

Cuando deseo unir partes internas, que quedarán cubiertas por masilla más adelante, uso 'super glue' debido a la fuerza de la unión y velocidad de ésta. No uso 'super glue' en partes externas, pues se quemaría al entrar en contacto con las altas temperaturas a las que se somete el modelo al hacer el molde, pudiendo entonces deformar la silicona de éste

Cómo crear los portaagujas

Crear los portaagujas es realmente sencillo. Para ello necesitarás tres lápices portaminas (no de punta fina), tres agujas y un poco de masilla verde.

Debes tener tres agujas diferentes. Dos de ellas son de punta redondeada. Este tipo de aguja se llama 'Aguja de punto de cruz'. En cualquier mercería encontrarás agujas de este tipo. Elige dos agujas de distinta anchura.

La aguja restante debe ser la más estrecha de las tres y debe tener la punta afilada.

Para crear un portaagujas haz lo siguiente. Primeramente rodea la parte superior de la aguja con masilla verde, hasta que su anchura sea suficiente para que quede fuertemente cogida en la boca del portaminas. Una vez la masilla verde haya endurecido completamente, quita la mina de lápiz del portaminas y en su lugar colócale la aguja. Esto es todo, ya tienes tu portaagujas.

Si la aguja se te estropeará, tan solo tienes que reemplazarla por una nueva como si cambiaras la mina del portaminas. Esto es muy útil, pues es muy importante que las agujas no estén rayadas o sucias. En caso contrario no podrás esculpir bien con ellas.

Como puedes ver, los portaagujas te permiten renovar fácilmente y de forma muy barata tus herramientas de esculpido cuando éstas estén demasiado deterioradas: no tendrás que cambiar toda la herramienta, tan sólo renovar la aguja.

Finalmente, nombra a tus portaagujas de más ancho a más estrecho: #0, #00, #000.

Con las manos en la masilla

[© 2.004 Games Workshop / Black Gobbo. Traducción y adaptación de Namárië]

Antes de entrar en la escultura de miniaturas enteras, mucha gente (¿todo el mundo?) para familiarizarse con los materiales empieza con pequeñas transformaciones. Este artículo explica el uso de masilla para muy principiantes (como yo, vamos).

1. ¿Y para qué este artículo?

Masilla epóxica, masilla verde, llenahuecos, “eso verde que dicen”... Lo llames como lo llames, esta sustancia es parte esencial del hobby. Desde llenar huecos de miniaturas a esculpir brazos enteros, hay una miríada de usos posibles. Y a pesar de ello, muchísima gente pone cara de expediente X cuando se le habla de masilla. Ya es hora de que esto cambie...

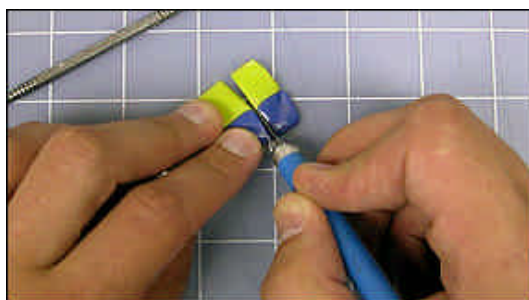


Me acuerdo de que cuando empecé con la masilla, tenía mogollón de preguntas. La cagué muchas veces y las primeras conversiones eran realmente pésimas. Desde entonces, he ido pillando consejos de aquí y de allá, y creo que todo el mundo debería poder saber lo mismo que yo. No soy escultor profesional, pero la verdad es que todo esto que voy a explicar ojalá lo hubiera tenido cuando empecé. Para ayudar a todos los escultores novatos, he compilado las siguientes “técnicas básicas”. Cuando las domines, empieza con pequeños proyectos de escultura, porque antes de que te des cuenta estarás modificando miniaturas como un veterano.



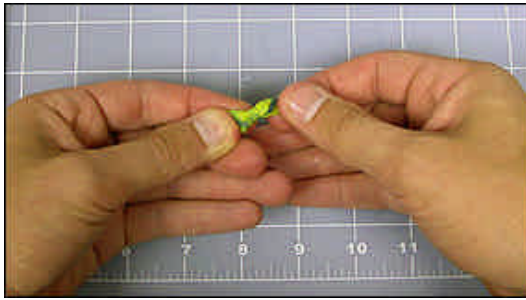
2. Mezclando, que es gerundio

Aunque parezca mentira, incluso hoy en día veo gente que no mezcla bien la masilla. Una mala mezcla significa malas noticias. Lo que queremos es que de algo medio azul y medio amarillo salga una mezcla verde más o menos homogénea. Vale, que a veces te interesará que la mezcla endurezca más rápido (más azul) o que se pueda extender más (más amarillo), pero para empezar mejor intentar mezclar al 50%. Ah, una cosa, hay personas que son alérgicas a la masilla; si se te irrita la piel usa guantes de látex.



Con un cutter (MOJADO, es importantísimo que todo esté mojado), corta la masilla de forma que quede más o menos la misma parte de cada cosa. Puede parecer una chorrada pero usar la cuchilla asegura bastante la proporción adecuada de verde y amarillo.

Mientras vas mezclando lo amarillo y lo azul, las manos se te irán secando. Tener un vasito de agua e ir mojando los dedos (y todos los utensilios que usarás más tarde para esculpir) es vital para que no se te quede pegado a los dedos.

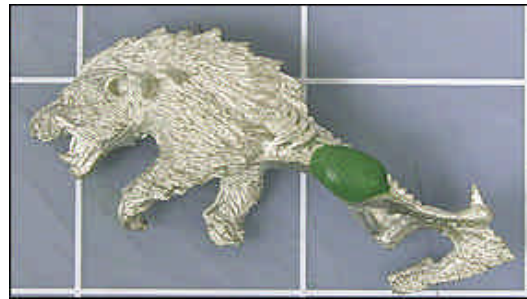


Ahora, retuerce la masilla (como si fuera el cuello de Gav Thorpe o de Alessio Cavatore, a elección), dale vueltas y más vueltas. Más o menos durante un minuto, estira, aprieta, estruja...

Cuando te quede un churro verde parecido a éste, es que la masilla ya está preparada para ser utilizada. Si se ven grumos (burbujitas) o manchas amarillas o azules, aún no está, sigue retorciendo.

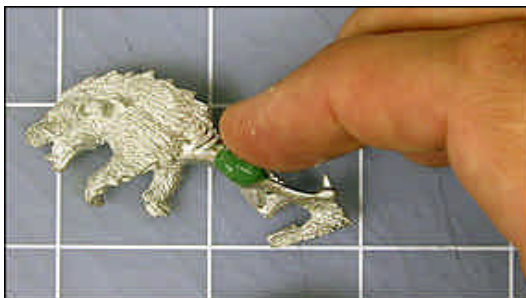
3. ¡Agua!

Hay que insistir. H_2O es vital. Aunque lo acabo de decir, insisto: ten siempre agua a mano (a dedos, concretamente). Si se te pega la masilla en las herramientas, pues mójala. Mejor mójala antes de que se te pegue. Por cierto, que si te quedan las huellas dactilares en la masilla (y eso pasa siempre), o bien quieres dejar tus huellas a la posteridad... ¡o bien coge agua y échala para borrarlas!



Bueno, para probar, vamos a meter una bolilla de masilla en el hueco de la pata de este perrito del Caos.

Cuando pones la bola... ¡sorpresa! Han quedado tus huellas digitales en toda la masilla. Jooooder...

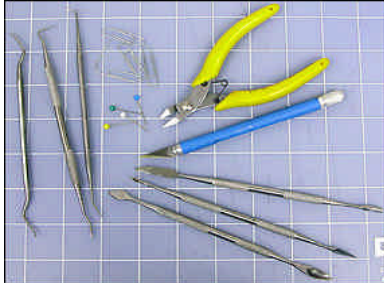


No problema. Humedece tu dedo (con el pote de agua) y alísalo.

¡Voilà! Han desaparecido las huellas.

4. Las herramientas

Tener la herramienta necesaria para el momento necesario es algo... necesario (valga la rebuznancia). Además de lo de siempre (pinzas, cutter, lanceta), ten siempre trozos de metal (los clips ya valen) y cosas cotidianas como chinchetas, agujas y cosas parecidas.



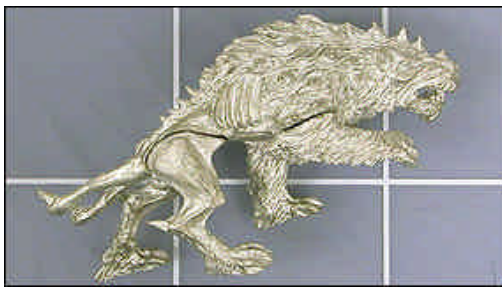
Consejos sobre la Masilla

Si quieres que la masilla te dure más, ponla en la nevera. Cuando quieras volver a usarla, sácala de la nevera un rato antes para que adquiera la temperatura ambiente.



5. Llenando huecos

Seamos sinceros. La realidad de las miniaturas de varias piezas es que nunca, nunca encajan perfectamente. Generalmente dejan huecos, y esos huecos quedarán mucho mejor si no se ven cuando pintes. Para ello, hay que rellenar los huecos... ¡con masilla!



Un Mastín del Caos (perrito, mira hueso, busca busca) con un pedazo de hueco.



Haz un "fideo" de masilla y córtalo. El fideo que sea finito (de más ancho que el hueco a rellenar).



Ahora, con cuidadín cuidadín, pon el fideo en el hueco.



Coge la lanceta (o algo parecido) y aplana el fideo



Antes de que se seque (con herramientas mojadas, claro) rasca y saca la parte sobrante. Si el fideo sale del hueco (pasa a veces) vuélvelo a meter.



Y por último, con el dedo (mojado) aplánalo todo.

6. Trabajando sobre masilla plana

En ocasiones interesa trabajar sobre una “superficie plana” de masilla. Ejemplo, pues con un estandarte (de masilla) sobre el cual queremos poner un relieve (también de masilla, o no). Hay un truco muy fácil, usar plástico:



Sobre una superficie (sí, mojada) de plástico (una bolsa de plástico transparente, el plástico de los blisters) pon un churro de masilla y aplánalo un poco con el dedo.



Ahora, córtalo hasta que tenga la forma deseada (por ejemplo de una hombrera como vemos; en caso de un estandarte sería “cuadrado”).



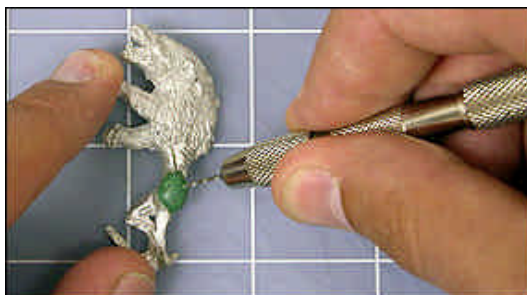
Presiona con otro plástico hasta tenerlo todo lo suficientemente plano. Cuando ya esté un poco duro, saca los plásticos (pero que esté duro).



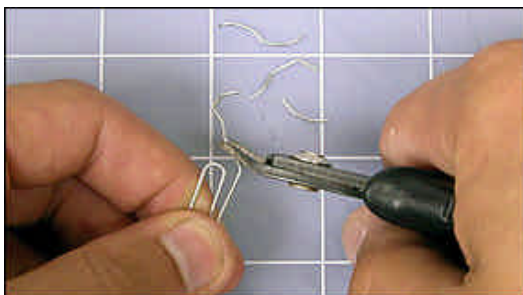
¡Toma! ¡Un trozo de masilla aplanado! Ya puedes hacer pendones, capas, banderas y demás...

7. Construyendo armazones

Cuando quieras esculpir cosas como brazos, colas, tentáculos... lo primero es hacer un armazón de metal sobre un pegote de masilla. Para ello irán de muerte cachos de clips.



Cuando la masilla esté SECA, haz los agujeros.



Ahora corto tantos trozos de clip como necesites.



Pega (superglue) los trozos de alambre en los burejos.



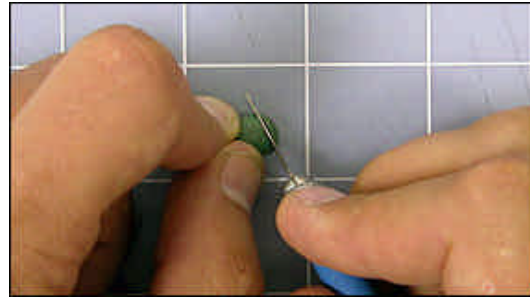
Cuando esté pegado, retuerce el armazón.

8. Cortando masilla endurecida

Siempre, siempre que usas masilla, te acaba sobrando. Mucha gente piensa que la masilla que sobra, cuando se endurezca, ya no valdrá para nada. Y no es así... cuando la masilla ya está dura, se puede cortar como si fuera madera, con un cutter (ojo con los dedos), así que es genial para hacer cosas planas, o cubos... No tires la masilla que ya no quieras, deja que se endurezca y prepárate.



Esto es una bola de masilla endurecida. Y aunque se parezca, no, con mocos no funciona.



Ahora, con cuidado (no te cortes los dedos que no podrás pintar) coge la cuchilla de modelismo (cutter para los amigos) y prueba a hacer rebanadas para "sellos", o a cortar cubitos...

Consejos sobre la masilla



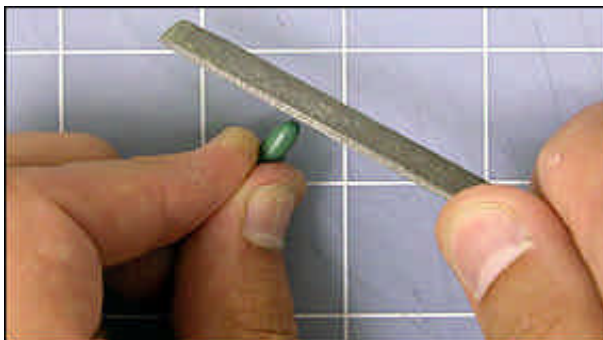
De una bola de masilla pueden salir un montón de piecitas que irán bien en algún momento.

El agua es buena.
El agua es tu amiga.
No tengas miedo de usar agua cuando veas tus dedos o las herramientas un poco secos.



9. Afilando masilla

La masilla endurecida no sólo se puede cortar, a veces puede ser interesante afilarla (para hacer estacas, para hacer algo plano...).



Pues muy fácil, con un churro endurecido de masilla, coges una lima y/o un cutter...

...y le das la forma deseada.

10. Pelos

Hay veces en las que una buena conversión necesita un transplante de pelo. Hay otras veces en las que simplemente quieres añadir una barba a una miniatura. Sea lo que sea, que sepas que esculpir pelo parece chunguísimo, y no lo es.



Mira, un Flagelante imperial. Pero no tiene el pelo suficientemente largo.



Haz algunos fideos de masilla.



Ahora pon los fideos donde quieras añadir pelo. Sí, queda fatal ahora, pero esto mejora, en serio.



Con una lanceta de esculpir (o un destornillador si quieres) ves haciendo "rallitas" en dirección por donde irá el pelo.



Coge la cuchilla de modelismo (Cutter) y empieza a hacer más finos todos esos "hilos" que has conseguido con la lanceta. Hasta puedes separar unos cuantos hilitos para hacerlo más realista. Si se te pegan esos pelos al cutter es que está seco, mójalo (qué pesao estoy con eso... pues sí, pero es que es muy importante).



Bien, pues como puedes ver, el pelo ahora es mucho más largo y parece un fanático más fanático (si quieres más aún alárgale la barba, pero no te pases o acabarás teniendo a la niña de The Ring).

11. Hongos (dedicado a los nurglitas)

Bueno, hongos... o algo parecido. Hacer hongos, purulencias y cosas raras es de lo más divertido. Básicamente es ir experimentando con objetos cotidianos hasta conseguir el efecto deseado (cuanto más asqueroso mejor).



Tomemos esto por ejemplo. Meter unos cuernos sería un poco aburrido, ¿no?



Añade alguna pelotilla de masilla.



Ya puestos, ¡añade un montón!



Alisa (dedo mojado) las pelotillas, al menos con el cuerpo del... eso, lo que sea.



Con una simple aguja de coser (mojada) y en cuanto las pelotillas estén un poco secas, haz agujeros.



Dios, ¡qué asco!



Con un cutter, haz unas líneas por donde puedas.



Y, definitivamente... repugnante.

12. Cota de Malla

Extender una cota de malla o reconstruir una armadura en un brazo que acabas de convertir no es nada difícil. Se basa en ir haciendo agujeritos con una aguja en un trozo de masilla...



Empezamos poniendo un pegote de masilla en la ¿falda? de este marine.



Aplana la masilla hasta que cubra toda la falda (la región en la que queremos cota de malla).



Ahora, con una aguja, haz agujeritos (claro, de aguja... si es queeee...) en todo el pegote.



¿Qué te parece?

13. Sellos

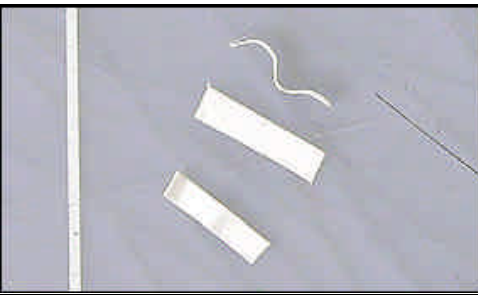
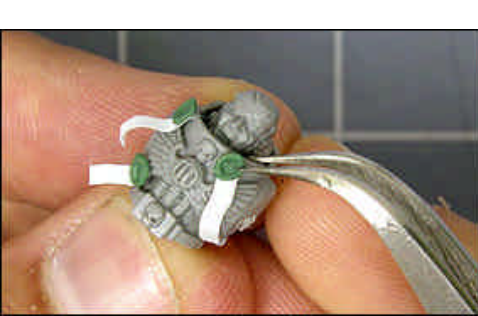
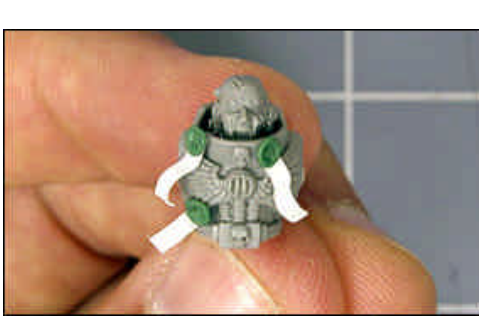
Bien, aunque es una cosa bastante típica de los marineritos esos del 40k, la verdad es que en algunos ejércitos quedan muy bien (sacerdotes guerreros imperiales, héroes bretonianos, libros de nigromantes, cofres de pagadores mercenarios...). Y no son nada complicados!



Aplasta unas bolitas de masilla.

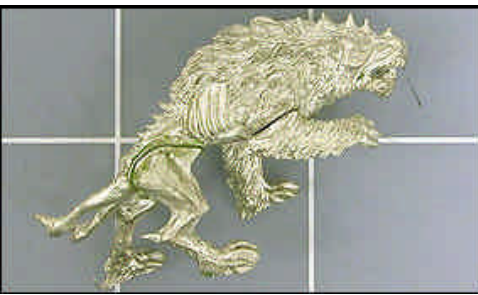
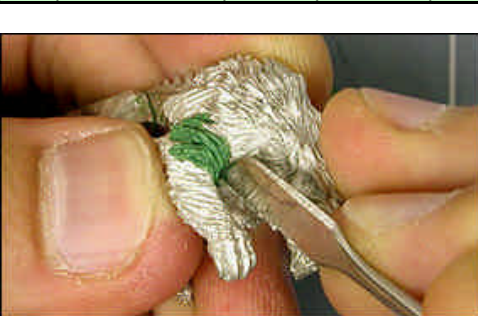
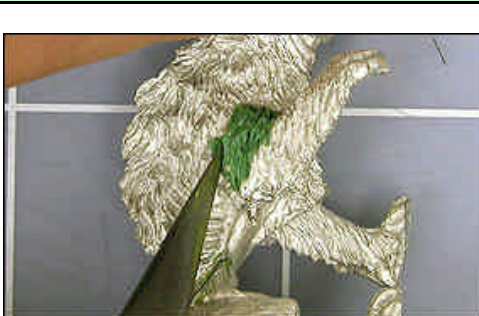


Con algo redondo (y plano y pequeño, punta de boli, extremo de una broca de taladro manual...) presiona un poquito para crear este efecto.

	
Corta unas pequeñas tiras de papel.	Pega las tiras de papel en la miniatura.
	
Ahora pega las bolitas aplastadas y medio perforadas...	¿A que no era nada complicado?

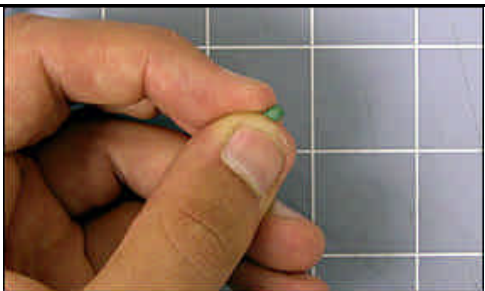
14. Pelaje

Es muy parecido al pelo, pero en este caso sirve para cubrir huecos sobre todo.

	
Tenemos otra vez a nuestro querido y fiel perrito del Chaos. Esa raja queda muy mal (si estuviera en la espalda podríamos decir que es un perro hucha).	Así que cogemos masilla y la aplicamos en toda la raja esa tan fea.
	
Ahora viene lo más complicado. Porque tenemos que ir haciendo pelaje en toda la masilla, pero siguiendo las líneas originales.	En cuanto hayamos hecho las líneas más básicas acuérdate de hacer las líneas de "detalle".

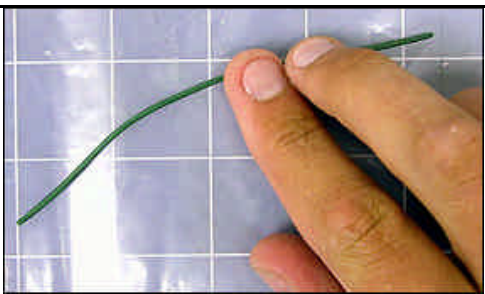
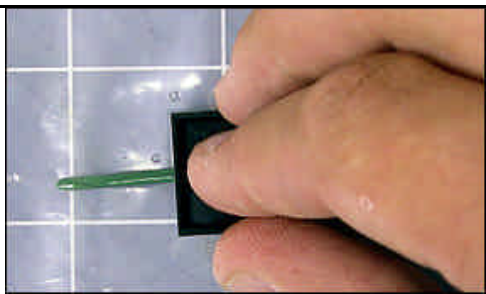
15. Bolsas

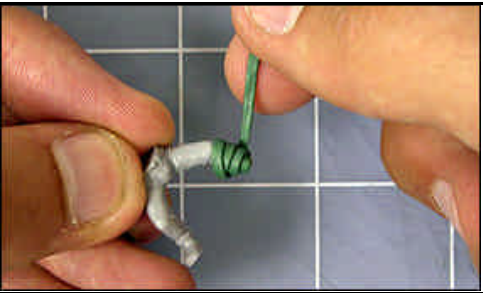
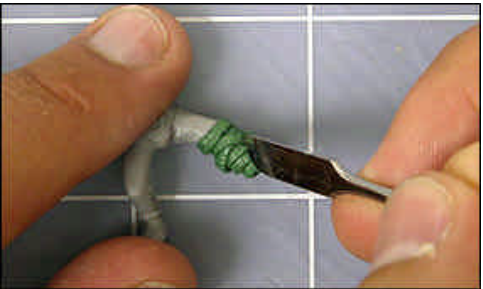
Aunque tenemos bolsas en algunas matrices, los humanos (casi todos) suelen llevar bolsas. Queda muy bien y no es nada difícil (el día que se diga “uuuh esto es mu chungo” ¡será un milagro!).

	
Haz una bolita de masilla. Con los dedos. Mojados (eh, ¡hace rato que no se oía la palabra mágica!)	Recordando a nuestro amigo flagelante al que le hemos hecho un cambio de look... le metemos al lado de la cintura nuestra recién creada bolilla.
	
Con un cuchillo o cutter (o destornillador o cualquier cosa plana) haz pequeñas hendiduras en la bola, pequeños pliegues.	Y ten cuidado que esto de hacer bolsas vicia, y acabarás teniendo un flagelante tan cargado como éste...

16. Vendajes

Otra cosa faci... vale, no lo diremos más. Vendajes apropiados para cualquier miniatura o conversión que haya tenido alguna herida (y en tiempos de guerra son muchas).

	
Haz un fideo de masilla.	Aplánalo. Cualquier superficie plana (mojada) vale. Por ejemplo una peana (de las que NO tienen agujero).
	
Cuando ya esté seca (la masilla) la retiras del plástico.	Aquí tenemos el candidato a Mister Vendaje del Año.

	
Vale. Pues coge la tira esa (el spaghetti aplanado) y lo vas enrollando alrededor de la pierna (ojo, sin pasarte). Si es alrededor de una cabeza, no le des más de 2 vueltas o parecerá un turbante de Arabia.	Así queda una pierna bien vendada.
	
Pero la Seguridad Social del mundo de Warhammer no es tan buena, así que vamos a "rasgar" un poco la venda con una lanceta de esculpir (o un cutter).	¿A que ahora queda mejor?

17. Tentáculos

Pese a que sea muy tentador (¿sería *tentaculeador*? Dios, qué chiste más malo) los tentáculos no pueden aplicarse siempre. Sin embargo, con la de caóticos que hay por el mundo, más de uno habrá interesado en llenar sus engendros o paladines de ellos...

	
¿Os acordáis de nuestro amigo de los amazones?	Coge masilla y ponla toda cubriendo los amazones.
	
Cuando los tengas más o menos cubiertos, recuerda que puedes doblar y alargar la masilla. Cuando acabes, una buena pasada de dedo mojado con agua para alisarlo todo y prepararlo para el toque especial.	Con una aguja o con una lanceta o con un cutter (o con las uñas si las tienes largas) puedes dedicarte a experimentar texturas con los tentáculos...

Y esto ha sido este cursillo introductorio de uso de masilla. Cuando domines perfectamente estas técnicas básicas podrás sumergirte en el mundo de esculpir minis...

Ejemplo: Esculpiendo un Orco

Por Félix Paniagua (escultor de GW, ex-escultor de Dragon Rune)

Preparación

Primeramente he decidido que este iba a ser el brazo del arma, así pues el orco será diestro. Lo primero que he hecho es añadir alambre como la base para modelar el brazo. Pego el alambre (con NURAL 21) a un agujero hecho en el cuerpo del orco con esta finalidad. Nunca uso 'super glue' para unir partes de la miniatura que sean externas, ya que no soporta las altas temperaturas a las que son sometidos los originales al crear los moldes. De todas formas si haces miniaturas por hobby y no deseas hacer moldes profesionales el 'super glue' te servirá perfectamente



Modelado del brazo

Primera-mente esculpo la forma general del brazo con masilla gris, concentrándome en obtener un acabado liso. Tras dejar endurecer la masilla



1-Biceps
2-Triceps
3-Palm of the forearm



1- Back of the forearm
2 - Triceps (back)
3- Elbow
4-Biceps (back)

durante un rato empiezo a modelar los músculos con detalle. Como los orcos de DragonRune son muy musculados exagero los músculos. Para ello es muy efectivo exagerar el hombro, el músculo deltoides, el bíceps y el tríceps (si es necesario añado masilla para aumentar el tamaño de estos músculos). Finalmente añado masilla para modelar el antebrazo (palma y dorso). La palma y el dorso del antebrazo son muy efectivos si se modelan exagerados. Durante este proceso paso suavemente el pincel mojado con agua para conseguir un acabado liso. Para modelar el brazo uso el lápiz con la aguja redondeada.

Modelado de los vendajes

Es realmente muy sencillo esculpir vendas y vendajes. Simplemente hago tiras finas de masilla verde y, a continuación, las coloco rodeando la muñeca de la miniatura. Para ello hundo la aguja redondeada en el centro de los vendajes aplanando las tiras de masilla a medida que voy rodeando la muñeca del orco. Finalmente añado los retoques finales con la aguja puntiaguda. Es muy importante distribuir las tiras de masilla de forma que parezca que están fuertemente atadas al brazo del orco.

La cabeza del Orco (parte 1)

Si observas detenidamente la cabeza de un orco verás que tiene más o menos la forma de una pera. Esto es lo que modelo como base para la cabeza. Simplemente hago una pequeña pera de masilla gris. Finalmente clavo esta pera en una aguja larga para poder trabajar con ella sin manosearla (pocas cosas hay más frustrantes en este hobby que destrozar el trabajo que ha costado horas de dedicación por errores de este tipo!). Una vez la pera ha endurecido durante un rato, el proceso de modelado de la cabeza del orco puede empezar. Es muy importante prestar atención al tamaño de la 'pera base' pues determinará completamente el tamaño final de la cabeza del orco.



Esculpir Pies

Si observas alguna miniatura que tengas a tu alcance, fácilmente verás que no siempre se le da a los pies la importancia que se merecen. Esta importancia crece cuanto más grandes sean los pies de la criatura que vamos a esculpir. Si observas detalladamente un pie, verás que tiene una gran cantidad de intrincado detalle que no es fácil de conseguir en una escala de 28mm. Siempre he encontrado que los pies son una de las partes más difíciles de esculpir en una miniatura, así que estoy seguro que este artículo te será de gran ayuda

Preparación

Es altamente recomendable esculpir los pies una vez las piernas están acabadas. De esta forma tendrás una buena perspectiva del tamaño que deben tener los pies, así como de su correcta posición



Primeramente, creo la base del pie (observa el pie derecho de la imagen). Para ello añado un poco de masilla gris y modelo la forma general del pie. Es muy importante tener en cuenta en este momento el tamaño del pie, pues un pie demasiado pequeño o demasiado grande podría destrozar fácilmente una figura que de no ser por sus pies sería un buen modelo. Debes saber realmente bien cómo es un pie para obtener un buen resultado en esta fase. Si observas un pie detenidamente, verás que es más alto en la zona del dedo gordo, disminuyendo la altura progresivamente hasta llegar al dedo meñique. Además es más estrecho bajo el tobillo, y va creciendo a medida que nos acercamos a los dedos. Esta es la forma que trato de obtener para la base. Además, quiero obtener una superficie lisa en la que me sea fácil modelar el detalle más adelante. Para ello uso el portaagujas #0 (el más ancho) y aplico el pincel húmedo sobre la superficie suavemente. En la imagen puedes ver la base del pie acabada en el pie derecho

Modelar el detalle y los dedos

Una vez la base está acabada, paso esculpir los dedos y el detalle. No dejes que la masilla se endurezca demasiado tras hacer la base, pues no podrás hacer entonces correctamente los dedos. Para ello, realiza cuatro cortes en el extremo de la base, teniendo en cuenta, por supuesto, el tamaño de cada dedo. A continuación dale la forma a cada dedo. Finalmente haz un pequeño agujero en cada dedo, allí es donde se añadirán las uñas más adelante. Para hacer los cortes utilizo el portaagujas #000. Para modelar la forma de los dedos uso el portaagujas #0. Una vez estés contento con la forma de los dedos, puedes pasar a modelar el detalle. Siempre que añadas el detalle, deja que la masilla endurezca hasta tener una consistencia parecida a la de la plastilina. Marca en el pie los tendones, en los dedos los nudillos,... Para ello uso el portaagujas #00 o el #000 cuando el detalle es muy pequeño. Cuando hayas conseguido un buen resultado deja que la masilla se endurezca por completo

Las uñas

Para hacer las uñas utilizo masilla verde. Este proceso puede aplicarse también a las uñas de una mano. Primeramente, pon un poco de masilla verde en el interior del agujero para la uña. Esto es necesario para que la uña quede fuertemente fijada al dedo. A continuación, haz una bolita de masilla verde y dale aproximadamente la forma de la uña. En forma de concha para una uña cuidada, en forma de V para una uña afilada. Colócala en el agujero del dedo de forma que se pegue a la base de masilla verde existente. Ya puedes modelar el detalle en la uña. Juega con la separación de la uña y el pie, así como con cortes en la uña para conseguir diferentes tipos de efectos.

Esculpiendo el Emisario Oscuro

Por Chris Fritzpatrick. © de este artículo Games Workshop. Aparecido en su época en la web de la campaña La Sombra Sobre Albión, y no estaba mal y lo quitaron, así que...

Traducción (y adaptación y retoques) por Namárië (no, el de la foto es Chris, no yo).



Todas las miniaturas empiezan con un armazón, un simple esqueleto sobre el que se hace la miniatura. El armazón es el que define la “pose” de la miniatura, y debe ser lo suficientemente fuerte para resistir la presión que haces con las herramientas de escultura y también fuerte para soportar el proceso de moldeado. Chris recomienda usar hilo de cobre, puesto que es maleable para definir el esqueleto y resiste bien la estructura. Eso sí, serán necesarias unas pinzas, que trabajando con 28mm no se puede torcer alambres con los dedos ☺

Es recomendable usar un tapón de corcho como base para la miniatura. Es barato, da un buen “soporte” y evita el dejar tus huellas dactilares por todas las superficies lisas (eso que nos pasa a todos cuando usamos masilla por primera vez).



Una vez tengamos ese esqueleto con la forma que queramos, se hace un “bloque” con masilla verde para “definir el cuerpo”. Sobre ese bloque iremos añadiendo los detalles y esculpiendo lo que queramos, así que no hay que tener miedo.

Lo primero por lo que empezó fueron los pies. ¿Por qué los pies? Pues porque si tienes los pies hechos, a nada que se seque la masilla verde, dará más equilibrio a la miniatura.

Bien. Lo primero es la ropa. Como la mini del Emisario Oscuro es algo así como ancha, es demasiado fácil que acabe como una miniatura estática y rígida. Para evitarlo, tenemos que hacer lo posible para que dé la sensación de movimiento. Por eso, los bordes de la capa o túnica se harán como si estuvieran “ondeando”, siguiendo el mismo ángulo que el bastón (bueno, ese palo de hilo de cobre que será el bastón). Detalles como eso, que sigan la misma línea, son los que al final darán “veracidad” a la miniatura: de esta forma parecerá que el Emisario se dirige pesadamente y apoyándose en su cayado hacia alguna misión de su Maestro Oscuro. Bueno, de momento no se ve nada, ¡pero tengamos un poco de imaginación!

El siguiente paso será añadir la siguiente “capa” a la figura. Cuando se esculpe, muchas veces se hace por “capas” de ropa como si fuésemos vistiendo a la miniatura. Ahora toca añadir la túnica con el dobladillo hecho jirones. Directamente se trabaja con la masilla encima: es decir, se pone la masilla encima de la capa que ya había y se va esculpiendo ahí. Se puede ir alisando y dando forma, y cuando ya esté la forma (siempre con la masilla y los instrumentos húmedos, recordémoslo) con un cutter se “destroza” un poco la túnica para que quede realmente hecha trizas. Una vez tengamos hechos los cortes, se coge otra vez la espátula y se suavizan un poco esos cortes en la túnica por si ha habido algún error. Por último, con un palillo se pueden hacer algunos agujeritos en la ropa para que dé la sensación de que está carcomida por los gusanos (algo realmente muy “de malos”).



Una vez seco todo esto, se coge de nuevo el escalpelo para “limar” los bordes de la túnica. Con mucho cuidado se va pasando el cutter de forma oblicua para quitar todos los restos de nuestras operaciones.

El tercer paso es hacer la base de su abrigo. Será algo grande y va a cubrir la mayor parte de su cuerpo, por lo que es necesario que esté bien hecha. El cuerpo ya está, por lo que de los detalles ya nos ocuparemos luego.

La cabeza es probablemente de lo más complicado de una miniatura, pero en este caso no es muy importante (habrá una capucha o algo que la cubra). Pero bueno, imaginemos que no hay capucha. Lo primero es hacer la “cabeza”, algo en forma más o menos de huevo; se hacen los “agujeros” de los ojos (vaciándolos); luego con la espátula se hace un pequeño amasijo alargado de masilla que será la nariz (con una simple línea basta) que servirá más tarde como “puente” para la nariz. Los labios se hacen cortando directamente en la cara, y luego limpiándolo. Con la espátula se da un poco de forma a las cejas (algo muy importante en las minis), y se va repasando la boca (las líneas que van de la nariz a la boca sobretodo). Finalmente se añade el “agujero” de la barbilla, se le acaba de dar la forma a los ojos. Todo esto mientras la masilla aún está húmeda.



Cuando la cara está seca, se añade la nariz (ahora sí) basándonos en la línea que habíamos hecho; una nariz debe parecer firme, no suave. Una vez hecho esto, un poco de masilla en el agujero que habíamos dejado para los ojos y podemos esculpir el ojo (no muy complicado, pero dejar algo de separación). Este paso de los ojos no es necesario para esqueletos, por cierto.

Ahora vamos a por el abrigo. Será una pieza complicada. Se coge un trozo de masilla, se pone en toda el área donde estará el abrigo (una capa fina basta) y se pueden hacer los bordes con la espátula. Se hacen puntitos alrededor del borde (para que parezca cuero cosido), y es momento de los detalles. Como se quiere que este abrigo parezca de cuero y con algo de símbolos arcanos, se hace con una espátula y el cutter (ahora una línea, ahora un agujero para una gema), etc.



La Espiral es el símbolo del Emisario Oscuro, y lo vamos a poner justo en el centro de su espalda. Para esto se usa otro tipo de masilla de color bronce (se puede usar la verde igual, pero esta ayuda) llamada "reparador de cisterna de gas" (¿eh? Sí, eso pone en la web, "GasTank Repair"). Chris suele usar esa masilla para cosas metálicas, cuernos o huesos, porque es muy sencillo obtener un borde "duro" (en vez de suave que es lo normal con la masilla verde). Lo haremos grande y que parezca pesado para darle más sentido a la postura jorobada de la miniatura.



Siguiendo con el abrigo (pero cuando ya esté lo suficientemente duro) ahora vamos a añadir cosas a la túnica. Chris comenta que quedaba sólo un fin de semana para entregar el Emisario Oscuro, y la túnica quedaba muy vacía, así que o lo hacía de nuevo o aprovechaba el trabajo y añadía más detalles. Evidentemente, eligió hacer más detalles. Algo de masilla en las líneas para aumentar su contraste, espirales también en los hombros y algunos detalles como unas piedras atadas a la espiral. Sólo faltan los brazos, la cabeza y el bastón. Chris explica que aunque sabía que quería un bastón enorme en el brazo izquierdo, no sabía qué poner en la derecha (y que la miniatura no le gustaba cómo estaba quedando).

Cuando esté acabada, la cabeza será muy elaborada, con cuernos y una capucha que le cubra toda la cabeza. Como la cabeza iba a ir delante de los hombros (y no encima) tendrá que ser una pieza separada. Así que se corta la cabeza (mi cabeeeeeeza... mi tessssorooooo... ay, no, aquí no ☺) y se pega con una gotita la cabeza a algo de plástico (él dice "plasticard", yo creo que en el plástico de un blister o en un boli bic ya va bien). Una vez está en su lugar, se empieza con los cuernos. Con un taladro manual, se hacen 3 agujeros en su cabeza y por ellos se pasan tres alambres. Con unos alicates se les da la forma a los alambres. Otra posibilidad es hacer seis agujeros, dar la forma a los alambres y luego introducirlos. El sudario es tremendamente fácil, algo de masilla suavizada y agujereada en la cabeza. Los cuernos se hacen con esa masilla de color bronce, se les da forma con la espátula y por último se le añaden relieves para que parezcan como enroscados.



El bastón empieza con un trozo alargado de alambre encima de un tapón de corcho. Se pone algo de masilla y se suaviza aunque sea con los dedos (¿por qué? Pues porque con los dedos se consigue una forma más irregular que es lo que se espera de un trozo de madera). Se limpia y pule con la espátula y el escalpelo, y por último se le añaden algunos detalles como un cordón en la parte inferior y algunos dientes en la parte superior. Se podría añadir una calavera en el bastón simplemente pegando una calavera de plástico, pero Chris decidió quitar la calavera al final, puesto que los típicos elementos del mal (calaveras, símbolos del Caos) son demasiado previsibles y lo que se buscaba era que fuera misterioso, no directamente malo. Eso sí, en un nigromante quedaría chachi. En fin, también se añade un collar con unas piedras Ogham que queda mu chulo.



Lo siguiente son los brazos. La idea es que queden como finos, delgados, casi esqueléticos pero sin ser no-muertos. Se añaden unas cuantas vendas alrededor del brazo añadiendo masilla, haciendo las líneas para dividir los trozos y luego con algo de punta roma (como un palillo pero sin que llegue a pinchar) se da la forma cóncava a las vendas. La mano que coge el bastón es algo que Chris quiso hacer algo más grande de lo normal, para conseguir enfatizar lo delgados que eran los dedos (y lo delgado que era el Emisario). La verdad es que queda mejor así que no como los Skavens que parece casi lleven guantes los pobres, o que sean mutantes... bueno, de hecho *son* mutantes... en fin, dejémoslo y sigamos con el artículo de Chris ☺ Funciona mejor si hacemos primero los cuatro dedos y luego el pulgar cuando el resto de la mano ya está seca.



Chris finalmente obtuvo la inspiración y ya sabía qué poner en la mano derecha: un pergamino. Fácil para los que hacen los moldes (¿Moldistas? ¿Molderos? ¿Moldeantes?) y era apropiado según el personaje... caminando solo, llevando un mensaje de su Señor Oscuro... sí, sí, quedaba bien. Hacer el Pergamino es algo sencillo: se hace el cilindro con la espátula y se le da la forma, y se cortan remolinos para que parezca que esté enrollado. Con el mismo cutter se añaden cortes, arrugas y cosas así para que parezca que esté viejo. La mano derecha se hace de la misma forma que la izquierda (o sea, pegote de masilla que será la mano, cuatro líneas que serán los dedos y luego el pulgar... ¿pulgar? ¿Qué pulgar?).



¡Y ya está! Chris acabó contento con su Emisario Oscuro, con cierto toque a los místicos de Cristal Oscuro (peli de Jim Henson, de fantasía, hecha en los años 80). Bueno, no exactamente, que los

Místicos allí eran buenos, y este Emisario es tan bueno como un garrapato cabreado bendecido por Khorne y rodeado de bebés silvanos.



La Forja

Vale, ya tenemos nuestras propias miniaturas. ¿Cómo hacerlas en serie? Aquí se enseña, por cortesía de James Guorsop, el arte del Forjado de Miniaturas. © de La Forja, James Guorsop (Chainy & Rondor & Phobos).

Forjar (o clonar, como se le conoce a veces) es poner una miniatura en un molde, que luego se llena de algo (plástico, metal) y que cuando se enfría... tachán! Pues salen más miniaturas. Es algo así como una fotocopia tridimensional

ATENCIÓN, AVISO IMPORTANTE!!

Por si no lo sabías, hay ciertos puntos *legales* que deberías tener claros:

- Forjar tus propias miniaturas, que hayas diseñado o modelado tú mismo, para tener un regimiento entero de metal, para tu uso y disfrute, es totalmente legal, provechoso y útil.
- Forjar tus propias miniaturas que HAYAS DISEÑADO TÚ, para tu uso y disfrute, o incluso la VENTA, también es legal, pero cuidado, ya que la venta a veces suele conllevar la creación de una empresa y el pago de impuestos, y si no haces estas cosas podrías entrar en problemas legales con tu país (multas, prisión, etc.).
- Forjar (o clonar) miniaturas que hayan diseñado otras personas. El tema aquí es un poco turbio. En principio, las miniaturas tienen un equipo que se ha tirado meses para hacer esa miniatura, así que moralmente sería ilegal forjar miniaturas que tengan copyright. Moralmente yo me sentiría mal. Aunque parece que, siempre y cuando sean para tu uso y disfrute, no es del todo ilegal. Al fin y al cabo, puedes forjar un bolígrafo Bic, y nadie te va a decir nada, hay muchos artistas que forjan cosas mundanas y hacen obras de arte con eso. Y nadie les dice nada. Así que parece que es legal forjar miniaturas que hayan diseñado otros. Es algo así como copiar a mano un trozo de un libro que estés leyendo, porque te gusta. Nadie te va a decir nada.
- Forjar miniaturas que hayan diseñado otras personas, por las cuales hayas pagado, para vender las copias. Esto es TOTALMENTE ILEGAL, se trata no sólo de forjar sino que te estás saltando las leyes de Copyright, de derechos de autor y unas cuantas más. Desde aquí lanzo un aviso, si forjas miniaturas que tengan Copyright y las vendes, estás cometiendo un delito, y que eso se puede penalizar con multas bastante grandes o incluso la cárcel. Prácticamente las mismas multas que si vendes CD's copiados, o libros fotocopiados, o copias un diseño de algo.

Hechas estas aclaraciones (por si había algún listillo que había pensado hacerse de oro vendiendo clones de miniaturas de GW), vamos a lo nuestro, que es... la FORJA de miniaturas.

Nota: el proceso no es un juego, si eres menor es recomendable que pidas ayuda a tus padres. Podrías incendiar la casa (o incendiarte a ti mismo, o quemarte de plomo). Y, en el mejor de los casos, vas a dejar la cocina hecha un asco de plomo y caucho. Pide ayuda.

Bienvenidos a la Forja de James Guorsop, vamos a ver si os contamos un poco de qué va esta maravilla. Poco a poco hemos ido descubriendo que hacer moldes de miniaturas no es solo un rumor para gente muy manitas que corre por Internet (lo ha hecho hasta Phobos. ☺)

Es fácil, pringoso y se requiere tiempo, pero los resultados son increíbles, me tenían que haber hecho una foto de la cara de satisfacción cuando vi aquella dríade recién salida de la forja. Quiero agradecer especialmente al Herald Imperial, sin cuyos consejos y ayuda no hubiera sido posible hacer lo que hemos hecho hasta la fecha y a Rondor y Phobos por permitirme deambular y hacer fotos sin protestar mientras se pringaban de caucho hasta las orejas.

Materiales

- Caucho. Este sería el causante de todo el jaleo, el conocido comúnmente como "CAUCHO" aunque realmente es una silicona que aguanta el calor. El botecito que acompaña al tarro grande es el CATALIZADOR que sirve para que la silicona se endurezca. Lo compramos en Madrid en unos almacenes (Feroxa). El nombre del producto es "SILASTIC 3120" y el del catalizador es "CATALIZADOR BC 10% SOBRE SILASTIC 3120". Todo junto viene a costar unos 22'50 €. C/ Españolito 11, 28010 MADRID TEL. 914481271 FAX. 915934956. <http://www.feroca.com/>. Si vais directamente a comprarlo tened cuidado porque el sitio es casi imperceptible.
- Lego. Sí, no es broma, algo de LEGO o TENTE necesitareis. Rebuscad entre las bolsas de juguetes antiguos o bien, si vuestra crueldad llega a tales extremos, robadle a vuestro primito o hermanito unas cuantas piezas.
- Plastilina. No paramos de recordar la infancia con estas cosas. Cuanto más tengáis mejor, y que no sea demasiado blanda.
- Vasos. Los vasos de plástico son ideales, si son transparentes mejor porque así te permiten medir mejor la cantidad de caucho que vas a utilizar.
- Pinceles, cuchilla y barniz (y caja de CD?). Un pincel que tengáis por ahí para tirar (lo del caucho es horrible). Otro para poner el barniz (este si lo limpiáis os dura). Una cuchilla de modelismo (quién no tiene una?). Algún tipo de barniz (nosotros hemos utilizado el Citadel, pero vale casi con cualquiera). (Lo de la caja del cd veréis por qué más adelante).
- Taladro. Un taladro de estos pequeñajos siempre se tiene en una caja de herramientas. Me equivoqué, no sirve con una aguja porque hay que extraer el caucho así que buscad un taladro de 1mm de grosor o si lo encontráis de 0,5mm que cuestan muy poco dinero en una ferretería (50pts).
- Soplete, plomo, cazo y tenazas. El soplete creo que puede ser sustituido por un fuego de cocina o una vitrocerámica, pero aún no he realizado esos experimentos. Lo del plomo no es en realidad solo plomo, es una aleación plomo-estaño que puedes encontrar en cualquier ferretería o almacenes especializados en esas cosillas. Es barato, unas 100 pelas la barra de plomo y te da para muchas minis. Lo del soplete tampoco es muy caro. El cazo lo podéis sacar de cualquier sitio, bote de aceitunas (con anchoas, sin anchoas...), de atún, etc. Las tenazas no son imprescindibles si eres capaz de aguantar el cazo mientras se funde el plomo con la mano, son unos 1000°C de nada.

Vamos a por el molde

No tiene ninguna dificultad, simplemente construir una estructura de 2 pisos de lego con las suficientes medidas para que luego quepan dentro las miniaturas sin ningún problema. Si tenéis dudas de como van a situarse echad un vistazo a imágenes posteriores.

1. Introducir la plastilina en la estructura de lego y dejarla lo más lisa posible (la caja de cd es una buena opción para esto).
2. Una vez que la plastilina esta completamente lisa, introduciremos las miniaturas justo hasta la mitad. Si os fijáis bien todas las miniaturas llevan un bordecito de donde salen las rebabas, generalmente por el lateral de la miniatura, lo ideal será introducirlas hasta ese borde. Si nos encontramos con extremos levantados sólo tendremos que introducir plastilina debajo de los mismos, quedando un acabado suave y aerodinámico para evitar la fricción de los moldes posteriormente (empiezo a parecerme al de bricomanía!).



3. Depresiones de acoplamiento. Aunque la chorrada que he puesto como título impresione, de lo que se trata este paso es de hacer unos agujeritos para que luego ambas partes del molde de caucho se acoplen sin problemas.
4. Muro de Lego. Simplemente añadir 2 pisitos más a la estructura de lego para echar el caucho con comodidad. Aunque luego solo cubramos un piso es conveniente un poco de seguridad.
5. Barniz. Con cuidadillo dar una o dos capas de barniz sobre la plastilina, poniendo especial cuidado en las uniones de la plastilina con las miniaturas donde es importante no dejar nada sin barnizar. Ojo, no barnizar las miniaturas que luego pierde detalle la cosa.



Caucho y catalizador

Calculad más o menos el caucho que vais a usar y echadlo en un vaso. De catalizador tendréis que echar un 10% de lo que habéis echado de caucho, se puede echar entre un 5 y un 20% de catalizador, la diferencia se notará en el acabado, no en la rapidez. Cuanto más catalizador se eche más rígido se queda el caucho (y eso no es bueno), mejor que se quede más elástico para que luego no se desprendan trozos. Posteriormente removed hasta que se mezcle todo. Tendréis que llenar aproximadamente un nivel del muro de lego.



Para mejor detalle, con el pincel para el caucho, una vez realizada la mezcla dar una capa de caucho sobre la superficie de las miniaturas para que el molde no pierda ningún detalle. Haced hincapié sobre todo sobre zonas de mucho detalle. (Aunque parezca que esto arruina vuestras miniaturas originales, luego salen limpias).



Tranquilamente echamos el caucho sobre las miniaturas sin mucha prisa para que no se formen burbujas no deseadas.

24 horas después...



Un día después, más o menos, tendremos la silicona totalmente solidificada, lista para comenzar la segunda fase en el proceso de creación del molde. Después de separar con cuidado el caucho de la plastilina tendremos que quitar toda la plastilina de las miniaturas y el trozo de caucho, posiblemente algún trozo de barniz puede que quede.

Con una cuchilla de modelismo y cuidado tendremos que descubrir exactamente la mitad de la miniatura como muestra la imagen, justamente hasta el bordecillo aquél del que hablamos anteriormente al sumergirla.

Ahora iniciaremos el mismo proceso que hiciéramos con la plastilina. Crearemos un nuevo rectángulo con el lego de 2 pisitos a ser posible. Igual que hiciéramos antes daremos la capa de barniz sobre el caucho en el que están empotradas las miniaturas. Con la mezcla de caucho y catalizador nuevamente cubriremos con un pincel las miniaturas y todos los huecos necesarios. Finalmente volcaremos el caucho "catalizado" sobre la estructura, con suavidad y eso para que no se formen burbujas.

Aunque la precaución manda en estos casos es preferible dejarlo secar un par de días o tres antes de separar las dos piezas del molde, generalmente los separamos un poco antes. Ya han sido varios los que nos han indicado que los resultados son mejores si

después de hacer el molde se echan polvos de talco sobre él una vez terminado, dicho consejo es muy acertado.

La Fundición



Para cada miniatura o trozo independiente de la misma se tiene que hacer una entrada en un extremo para que entre el plomo. Esta tendrá que tener la forma de un embudo, más ancha en el borde del molde, llegando al trozo de metal que une los pies. Se tendrá que hacer esto para ambas mitades del molde.



Con cuidado y una cuchilla hay que hacer las salidas para el aire (donde se meterá un poco de plomo) para aquellas partes de la miniatura que sean muy estrechas o que estén muy al final. No hay un límite para estas salidas, pero cuantas más mejor (más trabajo después). Es importante no unir las salidas de aire por muy bonito que parezca ya que se pueden llegar a bloquear unas a otras.

Con la misma intención que los canales de aire debemos hacer una serie de agujeros con el taladro para que se forme el mayor detalle posible en la miniatura. Por ejemplo es muy importante en los pies, cascos y otros objetos muy salientes en ese plano. Simplemente coged el pequeño taladro y haced agujeros en las partes más profundas y puntiagudas de la miniatura

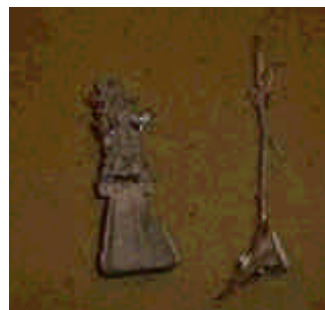


Finalmente llegó la hora de la verdad. Acoplad los dos moldes con fuerza mediante unas mordazas o cualquier cosa que haga presión. Calentad el plomo y mientras lo estéis echando golpead el molde con un destornillador (con el mango) para que el plomo se reparta, y movedlo en pequeños ángulos, luego dejadlo unos segundos a que se solidifique el plomo y sacad la miniatura.

Las Nuevas Miniaturas



Abrid el molde una vez acabada la faena anterior. Con cuidado, que queman mucho las miniaturas. Separadlas con cuidado del molde para no dañarlo (recordad que os quedarán muchas por hacer ;). El paso siguiente será introducirlas en agua para enfriar el plomo. ¡Y listos para hacer otra!



A esto sólo le resta quitar con la cuchilla y tenazas el plomo sobrante. Rebabas. La nueva miniatura tiene pinchos por doquier. Engancharemos pues la cuchilla de modelismo, y nos pondremos a quitar todo el plomo sobrante. Tanto este plomo como cualquier miniatura defectuosa se pueden volver a utilizar simplemente fundiéndola.

Pintar

No nos engañemos: un ejército sin pintar es como un beso sin huevo o una tortilla sin lengua. ¿O era al revés?

¿Pintar? ¿Yo?

Todo el mundo se ha hecho esa pregunta, con cierto tono de incredulidad: “¿pintar, yo? ¿Los muñequitos? ¡Pero si me quedarán fatal!”. Cuántas veces se ha oído eso... Vale, puede que la primera vez que pintes un bisho no te den el Golden Demon (si te lo dan, es que has sobornado al jurado), pero es que, reconozcámoslo, los Golden Demon se lo dan a gente enchufada! (pura envidia cochina que tengo). Nadie nace sabiendo pintar. A no ser que, por desgracia, tengas alguna enfermedad y te tiemble la mano, tú puedes pintar. Al principio mal, claro. Muy mal. Fatal, por qué no decirlo: seguro que te quedarán miniaturas planas, sin relieve, sin detalles. Pero cuando lleves cinco regimientos y un par de Dragones verás que ya no lo haces tan mal. Y si tus amigos te dicen que te sale mal será por envidia (yo digo que es por envidia, quizá es porque pinto mal de verdad... ☺).

Otro consejo, has de tener MUCHA paciencia. No te pienses que en una tarde vas a tener un enooooorme ejército Pielverde pintado para jugar al día siguiente. Un regimiento (12-20 minis) suele estar pintado en cerca de 20 horas, claro que necesitarás menos si sólo quieres dar algo de color, y el doble si quieres que no estén pintados sino *bien* pintados.

Pero vamos a lo práctico. Qué tienes que comprarte? No vale un Titanlux y una brocha del 15!! Pero tranquilo, las compras de pinturas y utensilios no te va a arruinar (al contrario de lo que pueden hacer las miniaturas).

Las compras

Para pintar sería bueno tener lo siguiente:

- En un principio, dos pinceles: uno fino (Detail Brush si es de Games Workshop, o un 4/0 o menor si es un pincel de siempre), y otro más o menos normal (Starter Brush de GW, un 1 ó 2 para marcas comunes). El precio, pues en tiendas de modelismo pueden costarte unos 3 € cada uno. A medida que avances, puede que necesites un 10/0 para ojos, o uno normal y lo cortes para pinceles secos.
- Un spray de imprimación. No es estrictamente necesario, pero por 10€ es una muy buena compra. Sobre todo, si las miniaturas son de metal, imprimir antes va *muy* bien.
- Pinturas. Ayyyyyy... depende. Para empezar, hay un “pack de iniciación” en Games Workshop que realmente está bien, por menos de 23€ tienes un Starter Brush (un pincel normal) y nueve pots, además de media docena de miniaturas para hacer pruebas. No desestimes esos seis Arqueros Bretonianos: son cutres, pero si no has pintado nunca, por favor, POR FAVOR, píntalos como si llevaras Bretonianos (y entenderás por qué los Bretonianos van con tantos colorines, porque todo el mundo hace pruebas con arqueros bretonianos!!). Cuando empieces con tu regimiento de Lanceros Elfos Oscuros ya tendrás el “tranquillo” pillado. En el pack vienen nueve pinturas (blanco, negro, verde, amarillo, rojo, azul, marrón, carne y metal), que son casi casi lo que va bien siempre. En general, si no quieres gastarte mucho, piensa qué dos o tres colores más vas a necesitar, súmale un par de tintas, y ya estará. No necesitarás más pots de pinturas que ya tengas. Te lo digo yo, que aún sigo con el primer Goblin Green y Scorched Brown (y tengo dos comprados de reserva desde hace la ostia) y llevo unas doscientas minis pintadas...

No te lías a comprar un mogollón de pinturas: la mayoría seguirá por estrenar o casi nueva un año después.

Las pinturas que te comprarás “extras” dependen mucho de qué ejército lles. Por ejemplo, si llevas Skaven sería recomendable un marrón más claro al Scorched (o dos) para hacer relieves de las pieles; si llevas No Muertos, un Carne

Pútrida (Putrid Flesh) para zombis; si llevas Orcos, pues nada, que verde ya tienes ☺ ok?

Las tintas es otra cosa. Al principio es de esas cosas que las oyes y piensas “uuuh... que chungooo... esto es para gente que domina”. Y, la verdad, eso pensaba yo. Y toda la gente que lo ha probado. Pero nada más lejos de la realidad: un Lavado de Tinta es una técnica de lo más fácil, que se hace en veinte segundos, y que deja alucinado por los resultados. En general, recomiendo comprar siempre una Tinta Avellana o Carne (para carnes, maderas, caballos, jabalíes, estandartes, prendas de ropa, oxidar hierros... ¡¡para TODO!!). Va en serio, es una tinta fenomenal. Otra muy recomendable es la tinta negra, ya que “hace más realista” todo lo que sea de hierro (espadas, tornillos, ruedas de karros, cascos, armaduras...) y porque diluida da volumen a todo. La tercera tinta depende de tu ejército. Si es pielverde, una tinta Verde oscura será ideal para el cuerpo de tus chicos. Si haces una tropa “de carne humana” (Imperio, Enanos, Elfos...), recomiendo que te compres la tinta Carne (Flesh wash) en vez de la Avellana, y para ésta, piensa de qué color serán los uniformes: si van de azul, una tinta azul; si van de verde, una tinta verde; si van de negro, no compres tinta.

En resumen: que te puede salir por unos 35€ (o menos!)

- Un pote con agua. Uno de vidrio, de esos de mermelada (o un vaso) va bien. No es para remojar tus pies, sólo para aclarar pinceles; con un dedo de agua ya está bien. Precio, probablemente 0€.
- Un trapo viejo. Seguro que hay por casa. 0€ más.
- Algún diario viejo. Bueno, si quieres el de hoy también, no hace falta que sea viejo, pero es para aprovechar. 0€.

Y ya está. Así que, precio final del pack completo (MUY completo): cerca de 50€.

Imprimación

¿Qué es eso de imprimir? Las pinturas *acrílicas* (las de pintar miniaturas) se adhieren bien en el plástico, y no tan bien en el metal, pero se adhieren muy muy bien encima de otra capa de pintura. Los sprays estos lo que hacen es pegar una primera capa, que se engancha muy bien a la miniatura, para que pintar luego sea más fácil (y para que veas mejor los detalles).

Consejo número uno: si no te sobra spray, no hace falta imprimir el plástico, la pintura se engancha bien. Si vas a pintar muuucho (más de un ejército), haz lo que quieras (al final te vas a comprar más de un spray!!!), pero en general un spray es suficiente para lo que hay de metal en un ejército.

Consejo número dos: preguntad a los de tiendas Games Workshop cómo se usan, y que se os quede grabado. Es muy importante que el lugar esté ventilado, que no tires spray a las llamas (podrías incendiar tu casa, y no es broma, es un lanzallamas en potencia, ¿o no sabías que el famoso “lanzallamas de disformidad Skaven” es un pote de imprimación con una cerilla?), y que tienes que hacerlo con el pote vertical (imprimir “por delante” las miniaturas y no “por arriba”), porque si no el pote no va.

Consejo número tres: cuándo y qué imprimir. Es bueno coger una mesa grande, empapelarla de papeles de diario (a no ser que a los propietarios de la mesa no les importe tenerla hecha un asco), poner un mogollón de miniaturas (me refiero a quizá cincuenta), e imprimirlas todas de golpe. Después de pasar el spray (cuando estén secas, en general media hora o una hora), sácalas, fíjate dónde no hay pintura negra (siempre hay algún sitio sin pintura), las pones todas tal que el lado sin pintura mire hacia ti, y haces otra pasada del spray. Media horita después ya estará.

Entramos en uno de los temas más complicados: imprimación blanca o negra? Por lo general, imprimir de otro color será caro e inútil (excepto si llevas Skaven e imprimas de marrón). Sobre si blanca o negra, hay quien dice que “de blanco se resalta más y de negro se oscurece”. Mi consejo es que mejor imprimir de negro, porque para pintar suele ir mucho

mejor, y porque si cuando pintas te queda algún “agujero” por pintar (o hueco cabrón escondido que si pintas jorobas toda la miniatura), de blanco se ve mucho y de negro queda como sombra.

Lo de pintar encima de negro, cuando domines el tema de pincel seco, comprobarás por qué es mejor: unos Skaven son un pincel seco marrón encima de imprimación negra; una máquina de madera es pincel Scorched algo seco; cualquier cosa que sea armadura (Rompehierros, Grandes Espaderos) es increíblemente rápida con un pincel seco metálico; de los Esqueletos ni hablamos (pincel seco hueso).

Esquema de Color

Ya tienes tu flamante regimiento de Leones Blancos de Cracia imprimados en negro. Ves la foto del Libro de Altos Elfos y... te deprimes. ¡¡¡Nada de eso!!! ¡¡¡Cierra el p*to libro!!!

Ahora, concéntrate. Estás a punto de pintar un ejército, TU ejército. Coge papel y colores (rotuladores van bien). Hazte un monigote (pies, piernas, cuerpo, brazos, cabeza), y píntalos con rotuladores de los colores que te gustarían. Si llevas imperio, no, repito, NO uses los esquemas que te dan en el libro de Imperio (página 48 del libro del Imperio). Casi todos son tan horteras como un Guerrero del Caos encima de un caballo de Bretonia. Si el monigote te queda naranja a topos verdes con camisa de rallas amarillas y florecitas azules, preocúpate. Bueno, si llevas Bretonia o eres fan de Agatha Ruiz de la Prada, no te preocupes, pero en caso contrario...

Es muy fácil pintar “como los de Warhammer”: el Imperio con pijamas rojos y blancos, los Altos Elfos azules... Pon algo de imaginación. Hazlos escoceses (aunque sean del Caos). Coge un libro de Historia y mira los uniformes de Francia para tu ejército Bretoniano. Si se te va mucho la bola, hazlos del Madrid, del Barça o del Depor. El caso más normal es que hayas pillado alguna idea del libro de ejército: en el de Altos Elfos (o en White Dwarf) verás que hay Leones Blancos de azul y blanco, de rojo y blanco... pero, ¿por qué no hacer un ejército Alto Elfo *verde esmeralda*? Es increíble lo bien que puede quedar; todo el mundo pensaba que los Elfos Oscuros iban siempre de morado y al verlos en rojo sangre o dorado se te erizan los pelos.

Cuando tengas en mente los colores, píntalo en el monigote. Cuando tengas el monigote, si ves que no queda bien, dibuja otro monigote y píntalo. Si te convence, coge uno de los Arqueros Bretonianos que te sobran de la caja de pinturas (no habrás usado los seis para aprender a pintar, ¿verdad? ¿VERDAD? Bueno, imprímalo de nuevo y ya lo tendrás listo para repintar) y píntalo con esos colores. No hagas mucho detalle, total, es para ver la combinación de colores. (Nota: si llevas una tropa no-humana, léase Lagartos, pielesverdes, skaven, muertos... no hace falta)

Ahora que ves el Arquero Bretoniano con unos colores que quedan fatal, coge otro Arquero (¡si te quedan! Si no, imprimación y punto), estudia otro esquema de colores, y pinta. Al final, o tus Arqueros parecen Obelix de las capas de pintura que llevan, o es que has dado en el clavo. Coñas aparte, generalmente a la primera suele gustarte (para algo sirven los rotuladores y la hoja de papel). Pues... ¡¡empieza a pintar!!

Ahora sí, a pintar

Es aconsejable abrir el reglamento de Warhammer por la página 18 y leer eso que sale arriba, donde se ve un Lancero Imperial paso a paso. Está muy bien explicado. Luego léete las páginas 20 y 21. Leído eso, debe estar claro lo que es un lavado de tinta y un pincel seco. Pero, por si no lo está...

El lavado de tinta y el pincel seco, aunque parezcan cosas muuuy difíciles, son dos técnicas tremendamente fáciles de aprender (¡¡si lo aprendí hasta yo!!) y que, de verdad de verdad de la buena, por el poco tiempo que se tardan en hacer, dejan unos resultados impresionantes.

- Pincel seco. Se suele usar para maderas, cotas de malla, espadas... El mejor consejo es que cojas un pincel viejo (seguro que tienes) pequeño, y le cortes las cerdas (pelillos) hasta dejar 1 milímetro o así. Es muy recomendable NO usar los mismos pinceles "normales", ya que el pincel seco te va a hacer abrir las cerdas y tendrás que tirar el pincel. Cómo hacer pincel seco es fácil: mojas el pincel en pintura, escurres un poco en el pote (para no desperdiciar pintura), y luego en un trapo o papel "espachurras" el pincel (¿me he explicado bien? APRIETA el pincel con los pelillos hacia abajo, y entenderás por qué lo del pincel "exclusivo"). Otra manera más fina es pintar un trozo de trapo, no del todo, pero que parezca que el pincel ya no tiene pintura, es decir, que ya está seco. Entonces pasa suavemente el pincel por encima de lo que querías pintar, aún queda pintura y se va quedar en lo que sobresalga de esa superficie. Si con la primera pasada de pincel ya te sale pintura, mal, no estaba suficientemente seco (pero probablemente no tendrás que repetir la miniatura, tranquilo). Hay que secarlo más. Personalmente, uso papel de wc para "secar" el pincel. Va muy bien.
- Lavado de tinta. Las tintas, aunque se pueden hacer diluyendo pintura en mucho agua, es recomendable comprarlas (en las tiendas GW hay). Así como el pincel seco trataba de resaltar "lo que estaba por encima", los lavados de tinta hacen lo contrario, oscurecer "lo que hay debajo". El objetivo es que la tinta se cuele por los pliegues (ropa, piel, etc.) de la miniatura; cuando se evapora el agua, el pigmento se queda en lo más profundo (en las grietas y pliegues p.e.) con lo que crea unas sombras alucinantes. El procedimiento es más fácil que el pincel seco: moja el pincel con la tinta, y pinta la zona con esa tinta. Lo que suele pasar es que la tinta oscurezca "demasiado" toda la miniatura y no sólo las sombras. En algunos casos nos interesará, pero en otros no, por eso hay gente que diluye la tinta un poco. Diluir es mezclar con agua. La proporción "estándar" es "pon el doble de agua que de tinta". Para diluir puedes hacerlo en el tapón (pero sécalo luego), en una paleta, o en el plástico de los blisters (es increíble lo bien que van para eso). Si diluyes mucho una tinta, oscurecerá menos; si diluyes muy poco, oscurecerá más.

En definitiva, si usas pincel seco, pintura más clara por encima de otra más oscura; si usas lavado de tinta, tinta más oscura que la pintura.

Pintar con aerógrafo

Extraído de C-Warhammer mediante respuestas de Mikel y Almonacid

A veces puede resultar interesante pintar con aerógrafo (como por ejemplo figuras grandes), que se basa en el mismo principio que el spray: hay pintura, y con aire comprimido para que se mezcle con la pintura y salga a presión. Eso sí, se debe hacer sin prisa y con el equipo adecuado.

No es necesario comprar una marca específica de pintura (puede usarse Vallejo, Citadel...). Las únicas limitaciones son el grosor de la boquilla y la viscosidad de la pintura. Es decir: cuanto más fina la boquilla, más diluida ha de ir la pintura para que esta no se emboce. Las capas de pinturas son exageradamente delgadas, con lo que lo más difícil es que la figura este lo bastante bien terminada como para que los defectos no queden resaltados por la labor.

Lo normal es usar un compresor (el aparato que "comprime" el aire; en los sprays que se venden, el gas está mezclado con la pintura dentro del pote, y cuando se aprieta el botón, sale). Depende de la calidad del aerógrafo, el compresor te puede salir desde unos 50€ hasta los ciento y pico -de membrana o pistón-. Cuidado con los que son muy caros, sin duda son buenos pero sólo se amortizan si se usan mucho y le coges el tranquillo rápido, o te dedicas a pintar cascos de moto, que resulta muy rentable si conoces la técnica y tienes tres o cuatro amiguetes moteros...

Un aerógrafo no es para dar capas de imprimación (para ello es mucho mejor y más barato los sprays de Citadel). El aerógrafo en modelismo es para dar la pintura de color base de forma uniforme y para crear bordes suaves en esquemas de camuflaje. Para esto se

requiere práctica y mucha paciencia, pero si te has decidido, pues empieza con uno de simple acción. Todas las pinturas pueden usarse en un aerógrafo (al menos en teoría). La única receta

sobre como usar una pintura para pincel en un aerógrafo es la de combinar la pintura con solvente en proporción de 1 a 1 (50%-50%), la cual debe de quedar como si fuese leche.

Empieza con latas de aire comprimido (es recomendable sumergirlas en una cubeta con agua a la hora que las uses) y después, si los resultados son satisfactorios, piensa en un compresor con botella.

Mantenimiento

Zeo comentó un truco para que los pinceles se conserven mejor. Cuando acabes la sesión de pintado, después de limpiarlos con agua o disolvente, vuelve a limpiarlos con aceite de oliva. En serio. Lo mojas en aceite y lo secas en la servilleta de papel o lo que tengas para secar. Si te fijas aún suelta pintura que con el agua no soltaba. Y no sólo eso, además lo conserva muy suave y no se acartona.

Algo menos “culinario” pero que a mucha gente se le olvida es poner los taponcitos esos de plástico que te dan con el pincel. Mójalos (en aceite o en agua o en saliva) antes de meterlo en el tapón, y cuando lo metas ten cuidado, porque si te queda un pelo fuera, casi puedes tirar el pincel.

Si tienes un pincel “starter brush” (pincel común) ya hecho un asco (cerdas hacia todos lados), antes que tirarlo, córtalo (que te quede un par de milímetros de cerdas). Ese pincel irá genial para hacer “pincel seco”.

Repintar

Uven McFry hizo un descubrimiento genial por accidente: si alguna vez te queda especialmente horrorosa (nos ha pasado a todos) y quieres repintarla, se puede hacer, es relativamente fácil: mezcla en un vaso de plástico mitad de acetona y mitad de alcohol (de farmacia, ni se te ocurra malgastar güisqui o derivados) calienta la mezcla unos 15 segundos en el microondas (con muy poco calor vale), y sumerge la miniatura en la mezcla. Cuando ya se ha empapado, frótala con un cepillo de dientes comprado expresamente para la cuestión (o si no eres muy escrupuloso puedes hacerlo con tu cepillo propio ☺).

Y ya está tienes la miniatura otra vez lista para pintarla. Os preguntareis como conozco este truco. Chafardero. Pues bien es una larga, larga historia: érase una vez un tío muy majo (yo), que en su valiente intento por no enriquecer a los hij.....ta de GW, en vez de comprar el spray de imprimación “oficial” (1500 pelás), se compró un spray que vio en el escaparate de una droguería (400 pelás). Con su alegría, rápidamente imprimó toda una unidad de caballería recién comprada, y a la hora de ir a pintarla... SORPRESA, el spray era de mate, y toma la pintura resbalaba, y no se podía pintar, así que me ingenié la forma de quitarle esa capa de pintura.

Peanas

Ya, sale en todos sitios. Pero es que es tan fácil mejorar una peana!! Una vez la miniatura está terminada, pinta la peana de un color (el clásico Verde Goblin). Con cola blanca (puedes diluirla un poquito) “pintas” la parte de arriba de la peana (cuidado con los laterales), pero sin tocar la miniatura o tendrá los zapatos con césped. Luego lo “sumerges” en césped artificial (o serrín verde, o arena de playa), lo sacas, lo sacudes un poco y... c’est fini

Y para acabar, voy a dar unos consejos que a mí me fueron bien:

- Cuando te compres un bote de pintura, pinta el tapón. Cuando los tengas todos en una caja, viendo los tapones sabrás qué color son sin sacarlos todos.
- No tengas miedo en salirte de la línea. Si pintas un orco, da igual que te pases con el pincel y te quede algo del pantalón de color verde. Ya repasarás. Siempre se puede repasar otra vez.
- Fíjate en la miniatura. Si es un lancero, no pegues la lanza si va a quedarte en medio. Es más fácil pintar “plano” que en huecos que están debajo de cosas. Lo digo porque no serías el primero en tener que hacer malabarismos para pintar esa cartuchera de detrás del rifle... Tampoco pintes “pieza a pieza” siempre, porque te aburrirás y te puede quedar a pegotes. Un término medio: pega aquello que no pueda estorbar.
- Los escudos, especialmente, píntalos aparte. Pégalos cuando estén pintados.
- Si no sabes cómo va a quedar una tinta encima de un color, acuérdate de nuestros amigos los Bretonianos (otra vez, imprimación, y pruebas). Si no tienes bastante con los Bretonianos (o simplemente llevas Bretonianos y quieres guardar esas miniaturas), en algunas tiendas como Interkits venden cajas de miniaturas antiguas y cutres, ocho miniaturas 9€. O si no, practica con las miniaturas con las que vas a jugar, pero cuidado con las pruebas de colores extraños.
- Cuando te parezca que ya está, déjala. No intentes hacer una miniatura (un regimiento) perfecto, al menos no al primero. Parecerá una tontería, pero ver “ese regimiento que pinté hace medio año” y el que acabas de pintar, uno al lado de otro, te motiva mucho, ya que ves lo que has mejorado. Cuando un regimiento esté más o menos bien pintado, déjalo, y a por otro. Así no te aburrirás.
- En especial, es mejor no empezar por personajes sino por tropa básica. Más que nada porque la tropa básica entre unos se tapan a los otros, y no creas un foco de atención: un General o un Mago suelen llamar la atención y si está muy mal pintado... Además, las miniaturas guapas tipo personajes suelen tener más detalle. Son más difíciles.
- Pinta de regimiento en regimiento, no de miniatura en miniatura (vale, aceptamos personajes). Parece que “en cadena” las cosas salen mejor.
- Un consejo que me dio un buen amigo que había trabajado en Games Workshop: haz que quien mire la miniatura se concentre en algo. Si tiene un peazo espadón, hazlo muy bien, y no te preocupes si el zapato se solapa un poco con el pantalón. Haz una cara orca de p.m. y no te preocupes si la cota de malla es irregular; la gente se fijará en la cara y no en la cota de malla. Concentra tu talento en un punto.

Cómo pintar...

Cómo pintar ropa

La ropa es muy sencilla de pintar. Primero elige un color. Si es negro, como tenías imprimado en negro, ya está hecho ☺. Pinta del color elegido. Luego métele una tinta para darle relieve. SIEMPRE, aunque sean Altos Elfos Blancos como Lavados con Ariel (bueno, eso serían Silvanos... ay qué chiste tan malo...). Si ya tienen el color de la ropa, “ensúcialo” con tinta carne o avellana. En las tropas no impolutas es casi obligatorio ensuciarlo con tinta carne o avellana: los pantalones de un Orco, un estandarte Goblin (ey, truco! Pintar estandarte de los Jinetes de Lobo con un marrón claro y tinta avellana... agárrate cuando veas cómo queda! Si encima le pintas un lobo o un símbolo Goblin ya ni te digo), la túnica de un Skaven, una capa de un Silvano... Por último, es recomendable un ligero pincel seco de blanco (o de Bleached) en los “doblecetes” exteriores de la ropa.

Cómo pintar armas y armaduras

Otra cosa muy fácil. Hay dos métodos: pintar de metal (Metalizado Bolter o Chainmail) y ensuciar con una tinta negra (avellana si quieres “oxidarlo”), o hacer un pincel seco de esos colores metalizados encima de imprimación negra. Ambos quedan la mar de bien, personalmente uso el pincel seco para armas y sobre todo armaduras, mientras que el lavado de tinta negra va bien para partes de máquinas de guerra, ya que la tinta negra que se te escapa de la parte metálica va a parar a la parte de madera y también queda majo... de hecho, para qué negarlo, hago un lavado de tinta negra a la madera y al metal a la vez!!!

Para acabar la faena, si quieres, en las armaduras, coge un pincel fino y con Oro, Bronce o Mithril pinta el reborde de la cota de malla como se hace con los Martilladores (v. libro Enanos pág. 39) o con los Elfos Oscuros (libro Elfos Oscuros pág. 34). Pintar sólo el borde añade detalle a la miniatura, además de dotarla de cierta “importancia”.

Cómo pintar guantes y bolsas

Las cosas que podrían estar hecha de piel, como bolsas, guantes, correas, etc. se pueden pintar de Snakebite Leather (cuero mordisco de serpiente, anda que vaya nombres que les meten a las pinturas...), y luego una tinta Avellana para “ensuciarlo” (para que no quede color plano). Y ya’tá.

Cómo pintar Máquinas de Guerra

Otra muy fácil. Pintar de marrón oscuro (Scorched Brown es el ideal), y luego un pincel seco de un marrón más claro. Ya está! También se puede pintar de un marrón más claro inicialmente y añadir un lavado negro de tinta.

Cómo pintar colmillos

Hay muchos animalitos con colmillos y/o cuernos: jabalíes, cascos de Orcos... pero la estrella son los Dragones. Los colmillos “simples” (jabalíes) se pintan de Hueso Deslucido (Bleached Bone) y p’alante (quizá una tinta negra o un degradado pero eso ya es andarse por las ramas). Para cuernos de Dragón (uséase, colmillos que superen los 5 milímetros), la cosa se complica mucho, y es algo poco recomendable a no ser que se tenga experiencia en el pintado. Básicamente es pintar de Bleached, e ir degradando hacia oscuro cuanto más cerca de la carne esté el cuerno. Es decir, se puede pintar de Bleached, aplicar una tinta negra nada diluida cerca de la carne del dragón, algo diluida en medio, y muy diluida en el extremo (la punta). Posteriormente habrá que corregir, mediante pinceles secos de Bleached y de Blanco (Skull White) en la punta. Otro método que puede quedar bien es sumergir el

colmillo en la tinta (pintado previamente de Bleached) y, con la punta hacia arriba y mojando el pincel en agua, ir “pintando” con agua (muy suavemente) de arriba (punta) hacia abajo (lo que toca al Dragón), de manera que la tinta que haya en la parte superior la iremos “bajando” y así se acumulará.

Cómo pintar Dientes

Los bichos que enseñan dientes (preferiblemente pielesverdes y Vampiros) piden a gritos que se los pintes. Hazlo, no es difícil; hasta los de un Snotling son sencillos de pintar. Pincel seco de hueso (o de blanco). Si quieres ir más allá, en algunas miniaturas las encías están muy pronunciadas (como es el caso de los Fanáticos Goblins Nocturnos), se consigue con un buen pulso y un pincel muy fino con pintura roja, después de pintar los dientes. Quizá habrá que repasar los dientes, don't worry.



Cómo pintar Sangre

Aunque lo más sencillo es coger Rojo Sangre (Blood red) y pintar a saco, se consigue un mejor efecto (sobre armas, sobre armaduras, sobre piel) si se hace mediante un pincel seco. La tinta roja es otra buena opción, sobre todo para ponerla en la ropa (una herida superficial, una mancha de sangre enemiga, una mancha de tomate...), pero más vale que sea muy poca tinta y muy diluida.

Otro uso posible para la sangre es que sea mediante “salpicaduras” (por ejemplo, un Gigante que haya descuartizado a alguien). No he probado la tinta roja porque no queda tan “estática”. La tinta roja queda como manchas, la pintura roja queda como sangre. Bien, pues para hacer el efecto de “he partido por dos a ese tío y la sangre me ha salpicado el cuerpo”, es bastante efectivo coger un poco de pintura roja, mezclarlo con bastante agua, y “salpicar” con esa mezcla la miniatura. Lo que ya queda increíble es coger un cepillo de dientes viejo (o nuevo, pero es que el viejo no daña la conciencia ☺), mojarlo en la pintura roja diluida, y, apuntando a la miniatura, pasar el dedo por las cerdas (por los pelillos del cepillo de diente); probadlo antes con agua y veréis qué quiero decir. Al salir disparadas las gotas de las cerdas (y no tan “en chorro” como sale con el pincel), hace más el efecto de sangre que ha saltado con violencia de su lugar.

Cómo pintar pelo

Uno de los puntos conflictivos suele ser el pelo. Al menos conflictivo las primeras veces. En los Skaven es *especialmente* conflictivo (porque si no pintas pelo te quedas sin pintar). Pintar pelo no es tan difícil, depende de qué color quieras pintarlo.

- Negro. Imprimas de negro y haces un pincel seco (muy seco) de un color claro como puede ser Bleached Bone (hueso deslucido) o Rottling Flesh. Cogerá un volumen que no veas.
- Marrón jabalí (oscuro). Juega un poco con marrones oscuros, algún pincel muy seco de un marrón más claro, y tinta avellana o carne antes.
- Marrón lobo (claro). Va bien marrón claro y un marrón mas claro en pincel seco por encima.
- Castaño. Pinta de un marrón; si es demasiado claro ponle una tinta muy diluida de negro. Si es demasiado oscuro, un pincel seco de un marrón ligeramente más claro.
- Pelirrojo. Los Matadores Enanos quedan increíbles de Amarillo (el que quieras) con una tinta naranja. En serio. Nada más fácil. Claro que la tinta Naranja no la vas a usar para nada más. Así que amortízala, hazte una buena unidad pelirroja.

- Rubio. Amarillo. Una tinta muuuy diluida de Carne o Avellana creará la sensación de pelo. Si luego le añades un pincel seco de Amarillo (o Rottling Flesh) ganará. Si es rubio platino ya no lo sé.
- Canoso. En general es el que más cuesta. He probado gris con tinta negra pero me queda muy guarro. El que no queda tan mal es gris oscuro, y pincel seco blanco.
- Gris (para lobos). Pincel seco de algún gris sobre imprimación negra.
- Calvo. Nada: carne Elfo, tinta avellana o flesh muy poco diluida, y pincel seco carne Elfo otra vez.
- Mechas. (Para los Altos E. con cariño ☺) Con un pincel muy fino, una vez tienes el pelo pintado de otro color, haz un pincel seco muy finito.

Cómo Pintar Ojos

Los ojos es uno de los temas más chungos. Cuesta que salgan bien, aviso, y es posible que empieces haciendo Lanceros de la ONCE (porque siempre se dice “pon un puntito negro” y quedan como John Lennon). Prueba lo siguiente:

1. Haz una ralla negra horizontal donde irían los ojos. Ocuparás algo más que los ojos (de ancho y largo), no te preocupes.
2. Ahora, con un pincel fino, haz una ralla horizontal que atravesase la ralla horizontal negra. Esto tiene que ser finito finito. De momento tienes la “sombra de ojos” y el ojo en sí. Te falta la pupila.
3. Haz una ralla vertical en negro donde quieres que vaya la pupila (por lo general está en medio del ojo).
4. Y ahora, coge pintura carne y elimina todo menos los ojos. Aquí es donde hay que tener pulso, ya que debes eliminar los lados exteriores, lo de encima de la nariz, y lo que te has pasado de sombra de ojos.

Así irían quedando (ey, el verde no se pinta, es sólo para que se vea dónde está el relieve del ojo y de la nariz!!)



Estado inicial

1. Horiz. Negra

2. Horiz. Blanca

3. Vertical negra

4. Limpieza

Fíjate en que cuando se “limpia” se deja a propósito algo de sombra por encima y por debajo. Eso le da más “realismo” a los ojos. Así mismo, si se sale algo de blanco no pasa nada.

Si llevas Elfes Brujas, quizá quieras hacer una “sombra de ojos” estilo maquillaje (ver libro de Elfes Oscuros, página 40). Recomiendo hacerlo después de haber pintado los ojos. Ah, ahora que veo la página... fíjate en los ojos, ves la “sombra” negra? Si no la ves bien, mira la Guardia Negra de abajo, estilo “Marilyn Manson”. Ahí han dejado algo más de sombra de lo normal, para que parezcan más cabreados.

Si te gusta el masoquismo en estado puro, prueba a hacer el iris de un color y la pupila de otro (p.e. si tiene los ojos azules, el iris es azul y la pupila siempre negra). No es nada fácil. Bueno, con un Gigante sí, claro...

Cómo pintar Gemas y Joyas

Otro de los escollos con los que se suele topar la gente que empieza (en especial generales Altos Elfes) son las múltiples gemas y joyas engarzadas en la ropa, armas y demás. Aunque parezcan muy complicadas, una vez les pillas el truco, de lejos quedan muy bien (de cerca horribles pero de lejos realmente muy bien). Básicamente hay que seguir cuatro pasos:

1. Pintar la gema del color básico. Las gemas suelen ser rojas, azules o verdes; pues pinta de rojo, azul o verde. El ejemplo va a ser azul. Pinta, pues, la gema, de un azul “medio”, más bien tirando a oscuro.
2. Haz una “media luna” arriba, de color más oscuro (quizá un lavado de tinta azul y negro a partes iguales).
3. Haz otra “media luna”, abajo, de un color más claro.
4. Por último, dibuja un puntito blanco en la media luna oscura.



Estado inicial



1. Azul neutro



2. Arriba oscuro



3. Abajo claro



4. Puntito

Se deben ir probando líneas más claras o más oscuras dependiendo del “volumen” de la joya. Hay quien hace dos puntitos en vez de uno (uno más grande que otro). Es cuestión de probar...

Cómo pintar las alas de las águilas

Las alas de lo que tiene plumas (Grifo del Imperio, Águilas de los Altos Elfos, Halcones de los Elfos Silvanos, Tzeentch...) exigen un poco de dedicación. Si te fijas, no son un montón de plumas puestas al azar, sino que están formando “capas” como si fueran las tejas de un tejado. El truco consiste en dar a cada capa un color; por ejemplo, un color más oscuro cuando es cercano al bicho (al grifo, por poner un ejemplo) e ir pintando de colores más claros cada capa (cada “área de plumas” más alejada). Al final pueden ser blancas, o blancas las penúltimas y negras las últimas. Viendo el libro de ejército de los Altos Elfos (página 46) o del Imperio (página 41), o el de los Elfos Silvanos (cuando salga, allá por el 2003, esperemos) se puede ver claramente cómo se pueden pintar las plumas.

Zeo usa otra técnica, más rápida que ir pintando capa a capa, y es pintar toda el ala de marrón, hacer un lavado de tinta negra a toda el ala, y luego ir haciendo capas de pincel seco de marrón conforme llegas a la punta, a cada cual un poco más clara, ya sea mezclada con blanco o con otro color.

Cómo pintar un Cañón de Salvas en dos horas

Las máquinas de guerra, aunque parezcan difíciles, son en realidad muy sencillas de pintar. El Cañón de Salvas, también conocido como Hellblaster, se puede pintar fácilmente en dos horas, y en menos tiempo máquinas más sencillas como cañones y catapultas.

Lo sacas del blister, y, sin montarlo, imprimas en negro. Dejas secar. Luego coges un marrón oscuro (Scorched Brown por ejemplo) y pintas todo lo que sea de madera. Dejas secar. Coges color bronce enano (Dwarf bronze?) o bronce lo que sea, y pintas los cañones mediante pincel seco (las 3 piezas de 3 cañones, que no eran de madera). Cuando acabemos, como la madera estará seca, pincel seco en toda ella con un marrón más clarito (a elección). Luego coges Chainmail (metal) y vas pintando todo lo que sea de hierro (incluida la parte que toca el suelo de las ruedas, los soportes de los cañones, la rueda, la palanca, etc.). Por último dorado (cualquier dorado) para pintar los Grifos con martillos (detonadores?) y los adornos. Con un poco de SuperGlue, se montan las distintas piezas y... un Cañón de Salvas preparado para acribillar a sus enemigos. La dotación es ya otra cosa...

Cómo pintar Caballos

La mayoría de ejércitos tienen caballos. Bueno, de hecho sólo los Elfos (de todo tipo) y Humanos (los No Muertos, más que caballos, tienen “esqueletos más grandes”).

El color de los caballos debe decidirse de antemano: los ejércitos del Bien, como Altos Elfos, suelen tener caballos de color más claro que los ejércitos del Mal, como los Elfos Oscuros.

Lo primero que debes tener claro es: pinta los caballos de un color neutral. Lo más sencillo (y efectivo) es dejarlos de blanco o de negro, dependiendo del color de tu imprimación. Si tienes mucha barda (léase Bretonia) no te preocupes, el colorido de la barda hará que no tengas que preocuparte por concentrar la vista en el caballo, se irán los ojos a la barda. Otro truco, para los caballos con barda, es pintar del opuesto a la barda. Es decir, si la barda es de un color claro (como Mithril), pinta el caballo de algún color oscuro (gris oscuro, negro, marrón oscuro); si la barda es oscura (p.e. pincel seco Chainmail sobre negro, en un caballo Imperial) quedará bien con un caballo blanco o gris claro.

La barda del caballo es como una armadura cualquiera (si es metálica), o es un cuadro que te ofrece una posibilidad para explayarte con todos los colores (si es de tela como la de Bretonia).

Para pintar los pelos del caballo (si se ven, cola y crin, y a veces en las patas), no uses el mismo color que para la piel. Si el cuerpo era claro, pinta el pelo de oscuro. Si era oscuro, de claro. Luego haz un pincel seco que contraste con el color del pelo. Queda muy bien.

Para finalizar, algunos consejos para hacer “detalles” en las cabezas y patas de los caballos, sacados del libro “Cómo organizar y pintar ejércitos para Wargames”, de GW



Cómo pintar piedras



Las piedras son fáciles. Hay piedras en un lanzapiedros, en las lanzas de los jinetes de jabalí Orco Salvaje, y en MUCHOS elementos de escenografía, desde un risco a las piedras de al lado de la casita... Primero fíjate que las piedras nunca son redondeadas, sino cortadas, y puedes ver las rectas que son intersección de los planos. Ya, es muy matemático, pero si tienes una piedra delante, verás que hay “líneas” y “cachos planos”. En la fotografía se pueden ver dos de estas “rayitas” (aristas, de aquí en adelante), con un circulito rojo para que se vean bien. Lo primero que hay que hacer es imprimir en negro. Luego se le puede aplicar una capa de pintura de un color gris oscuro. Después hay que resaltar las sombras, así que un lavado de tinta negra bastante diluida en agua (un poco menos diluida si has usado otro gris más clarito). Una vez tienes la tinta (y la dejas secar), coge el gris claro, como el Gris Piedra (Fortress), y haz un pincel seco en las aristas. Con esto conseguirás hacer resaltarlas. Puedes hacer también un pincel seco gris en toda la piedra y luego pincel seco blanco en las aristas.

Pintura Avanzada

Quizá te ha parecido que todo lo anterior era demasiado “para principiantes”. Pues sí, pero más que nada porque ese es el nivel del que lo ha escrito ☺ así que buscando por ahí, en la excelente página de Devil Team, estaban unos consejos de pintura infinitamente mejores, pero (por qué negarlo) daba un poco de pena borrar tooooodo lo que había escrito. Así que mejor poner ambos: pintura básica, y pintura avanzada. Todo lo referente a Pintura Avanzada ha sido extraído de la página de Devil Team. Aconsejamos que, si te gusta, vayas a la página directamente, puesto que es posible que esté ampliado. Aviso: no es para principiantes, sino para gente que ya lleve unas 300 miniaturas pintadas o más, que domine el tema de pincel seco y lavados de tinta, y que quiera adentrarse en temas más profundos como escalas cromáticas. Ahí queda eso.

© del siguiente texto, DevilTeam (<http://www.devil-team.net>)

Antes de adentrarnos plenamente en el mundo del modelismo cabe hacer una pequeña introducción en la que referirse a una serie de conceptos, olvidados en muchos casos, que son imprescindibles a la hora de trabajar en nuestro taller, y que serán los tres grandes enunciados que abordaremos en esta sección: Los materiales y útiles, la técnica, y la investigación son partes fundamentales para un buen modelista. No debemos nunca olvidar estos tres importantes conceptos y conjugarlos en la medida de lo posible, para conseguir una relación directa entre la imagen a realizar que tenemos en nuestra cabeza y la idea ya desarrollada.

Una de las cuestiones más conflictivas es la elección de los útiles y material (masillas, foam, pinceles, pinturas, cuchillas... etc). ¿Más caro igual a mejor?, ¿más barato significa malo?... Desde luego una de las virtudes notorias de este hobby es la adaptación siempre presente de los materiales cotidianos. Materiales que en su presencia no repararíamos en ellos se vuelven imprescindibles para la realización de un tipo determinado de recreación. Los materiales deben adaptarse lo máximo posible a nuestras necesidades y posibilidades, pero nunca debemos ser nosotros los que adaptemos nuestras posibilidades, y mucho menos nuestras necesidades, a un tipo de material cualesquiera.

¿Existen unos mínimos? En nuestra opinión sí. Unos malos pinceles harán que nuestras miniaturas parezcan estar pintadas en una cadena de montaje, unos malos *cutters* nunca podrán permitirnos repasar las sobranes de una miniatura (por no decir nada del riesgo que corren nuestros dedos con cuchillas mal fijadas o endebles) y una pintura de mal pigmento o ya caducada no sirve para nada.

En general, estos mínimos son autoimpuestos por cada uno de nosotros guardando una relación inevitable y directa con nuestras aspiraciones en el hobby. Si queremos calidad, pintar como Mike McVey, y modelar como Morley, necesitamos seriedad en los materiales.

Respecto a la técnica se ha escrito y se escribe mucho (menos mal). De hecho, esta sección abordará de pleno esta temática, pero no debemos obsesionarnos con una determinada técnica. La técnica, la manera de trabajar, la intención... es siempre personal y muchas veces casi inexplicable. Lo importante es que de todos los consejos técnicos que nos puedan dar profesionales, amigos o dependientes, hagamos un buen compendio para poder así ofrecer en determinados momentos, una resolución más adecuada, y quedarnos con los más viables y los que más se adaptan a nuestro estilo. Abordaremos técnicas en diferentes niveles de pintado, de creación de escenografía, creación de dioramas, técnicas de modelado en transformaciones y modelado de miniaturas.

Por último, como referencia a la investigación, un buen modelista debe siempre conocer a la perfección los datos cronológicos, históricos, fisiológicos, culturales... etc que giran alrededor de una miniatura, un diorama o incluso un elemento de escenografía. En este apartado hay que dedicar un especial interés si queremos que nuestras creaciones tengan un peso determinado tanto por su trasfondo como por su estricta realización.

Los materiales

Dentro de la inmensa cantidad de útiles y tipos de material que podemos encontrarnos en el mundo del modelismo, empezaremos hablando de los meramente básicos para comenzar a trabajar en la preparación y pintado de una miniatura. Desde que abrimos nuestro primer blister de miniaturas (una sensación verdaderamente especial), hasta que la vemos satisfactoriamente pintada. En primer lugar necesitamos tener un buen sitio donde podamos trabajar con comodidad y seguridad (fuera del alcance de los niños y esas cosas...). Es muy útil hacernos de un escritorio portátil donde tener nuestros materiales de pintado y nuestras últimas creaciones. Otro dato a tener en cuenta es la luz. Lo mejor es hacernos con una bombilla de luz natural (esas de color azul) y una lámpara móvil que nos asegure un buen alumbrado cercano.

Necesitamos estos útiles y materiales básicos para empezar:

- **Pinzas.** Es una herramienta básica que nos va a servir en múltiples ocasiones. Trabajando con miniaturas debemos ser lo más limpios posible, y muchas veces tendremos que usarlas para manejar piezas pequeñas. En cuestión de pinzas hay una gran variedad de modelos con formas y tamaños diferentes. Para no complicarnos mucho ahora mismo, diremos que las pinzas de depilación, además de baratas, pueden hacer este trabajo a la perfección. Podemos encontrar este tipo de pinzas a partir de 1€ (recuerda que son para modelismo, unas buenas pinzas de depilación pueden ser muy caras, pero éstas no nos sirven para nada). Más adelante será interesante hacernos con unas pinzas de presión y unas de precisión para trabajos que requieren más detalle como las transformaciones o la creación de miniaturas.
- **Tenazas.** Es un útil muy importante para el desembalaje y preparación de las miniaturas. Las tenazas las usaremos para separar las miniaturas de las matrices, reducir rebabas, eliminar sobras de plomo como "filetes" y bases... etc. Las tenazas deben ser de un tamaño pequeño pero de gran precisión. Debemos asegurarnos que las cuchillas cierren sólida y uniformemente, sino podemos destrozar el detalle de una miniatura en unos instantes. Existen muchos tipos de tenazas, pero no todas van a servirnos para nuestro fin modelista. Es posible que encuentres tenazas de todos los tipos en ferreterías o grandes almacenes pero deberías conseguir unas un poco más especializadas.
- **Lima.** Nos será de mucha utilidad cuando separemos miniaturas de los "sprues" (los sprues son el plástico de las matrices en donde vienen las piezas, también llamados tubos de inyección) o las limpiemos de las imperfecciones que crean los moldes para el metal. Más adelante nos servirán para pulir superficies en masilla. Debe ser de grano muy fino de cartón. Las limas de uñas pueden servirnos, pero asegúrate de que el grano es fino y no deteriora demasiado el plástico. Es fácil encontrar limas de cartón a partir de 1€, y un poco más caras las metálicas.
- **Pegamento.** Hay una gran cantidad de pegamentos para distintos tipos de material. Ahora mismo, lo que debemos saber es su utilidad, puesto que va a ser un material presente en todo momento. A grandes rasgos podemos hablar de seis tipos de pegamento y su utilidad en modelismo:
 - o *Cianocrilato.* Es líquido y transparente y suele venir en botes pequeños. Posee una gran capacidad de adhesión a todo tipo de material sin corroerlo y puede usarse para pegar miniaturas multicomponente o piezas de plomo. Se solidifica muy rápidamente no teniendo que esperar más de minutos para que esté completamente seco, lo cual nos condiciona a trabajar con rapidez. Sin embargo hay que tener en cuenta que al solidificarse cristaliza y no permite ningún tipo de torsión posible. Es la mejor solución para las miniaturas de metal. Este pegamento es caro. Aún así se puede encontrar desde 1'50€, pero no debemos escatimar en pegamento: es triste ver como una miniatura ya pintada se desmorona en pedazos al cogerla.
 - o *Cola de madera* (cola blanca). Es viscosa y en estado líquido, blanca. Viene en botes grandes. No corroe el plástico o el metal de las miniaturas. Cuando solidifica su color no llega a ser transparente del todo, aunque existen algunas colas de más calidad que sí consiguen ser transparentes completamente. La cola blanca tiene muchas utilidades dentro del modelismo y se usa mucho en

creación de escenografía. Ahora mismo nos va a ser de gran utilidad para la terminación de peanas. Además la cola blanca tiene una gran capacidad de torsión aún cuando solidifica, y en miniaturas de gran tamaño puede sernos útil para pegarlas a su base. Existen muchos tipos con precios muy diversos. Para utilizarla en modelismo conviene que sea lo más transparente y rápida posible en su solidificación.

- o *Cola de contacto*. He incluido en la lista la cola de contacto sólo para decir que **NUNCA** debemos usarla para nuestras miniaturas. Corroe rápidamente los plásticos y solidifica con dificultad en el plomo. No es trasparente, solidifica muy lentamente y es demasiado densa, todo lo que no debe ser un pegamento para modelismo.
- o *Pegamento universal* (pegamento lmedio de toda la vida). Este pegamento tampoco debemos usarlo nunca para nuestras miniaturas. Corroe de forma espectacular los plásticos, es altamente toxico por inhalación y para el metal no presenta la misma capacidad de adhesión que el cianocrilato. Es mucho más barato que el ciano pero los resultados no merecen la pena.
- o *Pegamento para poliestirenos*. Es líquido, transparente y viene en botes pequeños. Solidifica rápidamente y con exactitud. Es la solución más profesional para trabajar con miniaturas y componentes plásticos (el plástico usado para las miniaturas es un tipo de poliestireno, de ahí su nombre). Sin embargo, no servirá para los metales. Es un pegamento muy específico y relativamente caro, pero la diferencia merece la pena. Es fácil encontrar este pegamento en cualquier tienda de modelismo a partir de 23€. La marca Revell posee un modelo de recipiente con un dosificador de tubo finísimo, que es verdaderamente bueno y preciso, y Citadel (Games Workshop) comercializa un bote a 2'25€ también de buena calidad.
- o *Pegamentos epóxicos*. Son viscosos y no transparentes. Vienen en dos componentes (adhesivo y catalizador). Tiene una gran cualidad de adhesión. Corroen el plástico, y su secado (aunque hay de muchos tipos) es extremadamente lento. No los utilizaremos para nuestras miniaturas ahora mismo pero no debemos perderlos de vista porque más adelante los utilizaremos.

Ahora mismo los pegamentos imprescindibles para nuestras miniaturas serán el cianocrilato y la cola blanca. Y para los más exigentes, es muy aconsejable el pegamento de poliestireno para las miniaturas de plástico (que, por cierto, buena noticia es que cada vez hay más).

- **Cuchilla de modelismo.** Las cuchillas son básicas para cualquier modelista. Nos van a servir desde recortar rebabas de las miniaturas, hasta usarlas para esculpir en masilla. Son imprescindibles en cualquier mesa de trabajo, y no debemos escatimar en su compra. No es un instrumento barato pero teniendo en cuenta la cantidad de uso que van a recibir, son rápidamente amortizables. Existen modelos en caja que incluyen dos, tres, o cuatro cutters diferentes con repuestos de cuchillas de diferentes hojas, estas cajas son más rentables que comprarlas por separado. Decir un precio aproximado es difícil pero no dejes que te vendan cutters malos. Comprueba que posean cuchillas intercambiables, que la sujeción a la hoja sea fuerte y duradera, y que el metal no sea liso para que no resbale en la mano. Dos buenas marcas de cutters de modelismo aconsejables son X-acto y Proedge.
- **Pinceles.** Como es evidente, los pinceles al igual que la pintura son imprescindibles en nuestro taller, y deben ser de calidad. Los pinceles malos echan a perder un buen trabajo y además se deterioran antes que los buenos. Existen pinceles de muy diversos materiales y tamaños, y con el tiempo uno mismo va descubriendo cuáles son sus pinceles idóneos. Básicamente debemos adquirir pinceles de pelo suave



(pelo marta sintético o naturales) y de diferentes tamaños y formas, con una sujeción al palo segura. Según la marca del pincel los enumeran de una manera o de otra y sería difícil intentar describirlos todos. Normalmente se enumeran desde el 000 ó el 10/0 como puntas más finas. Debemos hacernos también con pinceles de punta plana corta para pinceles secos. En principio podemos empezar con estos pinceles. Poco a poco iremos explicando su utilización en todo momento. Los precios oscilan de los 2€ en adelante.



- **Pinturas.** Existen dos grandes tipos de pinturas: esmaltes y acrílicas. Los esmaltes se usan sobre todo en maquetismo, su uso es un poco más complejo que el de los acrílicos y precisa de un conocimiento un poco más exhaustivo. Los acrílicos son la pintura para miniaturas universal y su uso puede llegar a ser muy sencillo e intuitivo. En principio hablaremos siempre de pinturas refiriéndonos a las acrílicas, a no ser que se especifique lo contrario. Existen varias marcas, pero hay una española de muy buena calidad que siempre estará presente en cualquier tienda de modelismo: Vallejo. Otra gran marca de pinturas que podremos encontrar son las de Citadel que son bastante más caras, pero de una magnífica calidad. Las de la marca Humbrol suelen ser esmaltes.
- **Paleta.** Para volcar, mezclar y usar las pinturas necesitamos un soporte apropiado que siga unas reglas muy básicas. Debe ser de un material impermeable, en caso de no ser desechable, de fácil limpiado, y sobre todo debe ser blanco. Si no trabajamos sobre un fondo blanco no podremos ver con exactitud los colores y sus mezclas. Hay multitud de materiales que pueden servirnos de soporte, desde un blister de miniaturas pintado de blanco por fuera (o no), hasta un plato de plástico. Siempre que siga esas pequeñas normas nos servirá a la perfección.

El color

No vamos a adentrarnos en tecnicismos de física o percepción, pero es de gran ayuda conocer un poco más a fondo lo relativo al color. Tan solo existen tres colores fundamentales o primarios, que son el Magenta (rojo), Cian (azul) y amarillo, y cualquier color puede obtenerse mediante la mezcla de estos tres. Así pues, los primeros colores que debemos adquirir son los primarios, más el blanco y el negro. Una vez tengamos estos colores estamos en disposición de crearnos nuestra propia paleta y personalizarla respecto a nuestro ejercito o nuestros gustos. Hay una serie de conceptos respecto al color que conviene explicar sobre un ejemplo de paleta.



En el cuadro vemos representados una serie de colores elegidos al azar pero que están agrupados en filas por diferentes motivos. Del 1 al 5 encontramos una secuencia de

colores que se denominan "tierras". Este tipo de colores predominarán en nuestra paleta y es importante identificarlos, ya que con ellos aplicaremos maderas, cueros, pieles...etc. Los cuadros 6 al 10 son denominados colores "neutros". Los colores neutros junto con el negro son usados en capas de imprimación y veladuras. Del 11 al 15 aparecen lo que se denominan colores "fríos", y del 16 al 20 colores "cálidos". Esta denominación, que procede evidentemente del carácter psicológico de la percepción de los colores, es más que importante cuando se pretende pintar una miniatura que guarde una coherencia cromática o incluso con el fin de romperla. Esta coherencia puede ser meramente estética (por ejemplo: una camisa roja <nº16 en la paleta> y pantalón marrón <nº19> con unas botas azul cielo <nº12> romperán la gama cromática cálida) o contextual. (por ejemplo: los Elfos Oscuros proceden de un clima frío, por lo tanto elegiremos colores predominantemente fríos y neutros). En ocasiones es interesante romper la coherencia cromática para destacar un elemento de la miniatura (por ejemplo: un hechicero con una capa marrón <nº4>, túnica de cuero <nº19>, botas negras puede aparecer con un báculo rematado por una cabeza pintada en azules intensos <nº13, 14> para destacarlo sobre lo demás). Todo esto son consideraciones de percepción, y respecto a la combinación de colores no hay una ciencia exacta, nuestro gusto o la información contextual que tengamos sobre la miniatura determinará en gran medida la selección de colores para nuestra paleta.

A continuación vamos a profundizar más en las gradaciones de color y su aplicación, pero no deben servir de ejemplo final las muestras de color que se facilitan para los ejemplos de materias como madera o piel, puesto que están elegidas libremente solo con la intención de que sirvan de ejemplo visual.

Transiciones cromáticas. Las gamas

Vamos ahora a ver cómo se desarrollan los colores, y cómo se crean correctamente las gamas. En teoría, la gradación o transición cromática perfecta estaría compuesta por 8 o 9 tonos. Una transición de 3 o 4 tonos puede carecer de realismo y posee un degradado muy brusco:



Gradación teórica del magenta al amarillo en 9 tonos



Gradación teórica del magenta al amarillo en 4 tonos

En la práctica no llegaremos a sobrepasar las 6 ó 7 salvo en ocasiones especiales. Cuando pintamos una miniatura tenemos que analizarla y decidir con antelación los colores que aplicaremos y las materias a las que lo aplicaremos. Por ejemplo, la piel humana necesita de una gradación media y constante, sin embargo un saco de cuero usado necesitará una gradación con alto contraste y en este caso sí puede que nos convenga crear una gama pequeña y brusca.



Ejemplo de gradación para piel



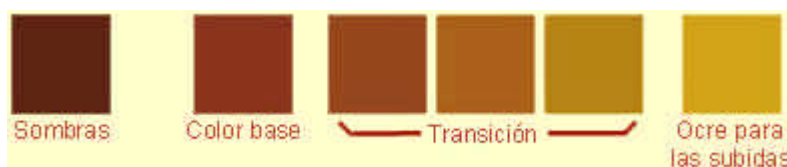
Ejemplo de gradación para cuero con mucho contraste

Igualmente pasará para telas y madera o cualquier otro tipo de material que intentemos representar. Más adelante pondremos ejemplos puntuales sobre la elección de gamas para diferentes materias.

Como se crea una gama cromática

La gama cromática puede estar compuesta por multitud de colores y tonos pero vamos a comenzar viendo como se crea una gama de la manera más sencilla: con 2 colores sin sombra, o con 2 colores y un "color sombra". El número de tonos que contenga la gama, va a venir determinado por el tipo de material a representar como ya hemos señalado antes. El proceso es muy sencillo, pero requiere un poquito de práctica. Vamos a explicarlo con detenimiento.

Para seleccionar los colores de una miniatura debemos tener en cuenta la gama cromática que queremos conseguir (es decir, el color final aparente) y entonces escoger el color que usaremos para las "sombras", el color usado para la base, y el que usaremos para las subidas de tono. La gama cromática de dos colores va a venir determinada por la transición del color base al color de subida. Por ejemplo para pintar una madera usamos tres colores, un marrón oscuro para las sombras (que podría ser el color base mezclado con un poco de negro) un marrón rojizo para la base y para las subidas de tono un ocre. Para crear la gama se aplican 3 subidas al color base con un porcentaje cada vez más elevado de ocre y por último el color ocre sin mezclarlo. Las sombras se aplicarán independientemente en las zonas que deban tener una oscuridad más acentuada (más adelante explicaremos esto con detenimiento):



En otras ocasiones aplicaremos solamente dos colores, uno para la base y otro para las subidas y no se aplicarán sombras adicionales:



La diferencia entre la aplicación o no de sombras depende de la superficie que vayamos a pintar y la textura que deseemos, ya que las sombras son aplicadas casi siempre con tintas. De momento es bueno que hagamos pruebas de transiciones cromáticas primero en un papel y más tarde sobre miniaturas, para acostumbrarnos a como responde el color con cada proporción.

Aplicación de gamas

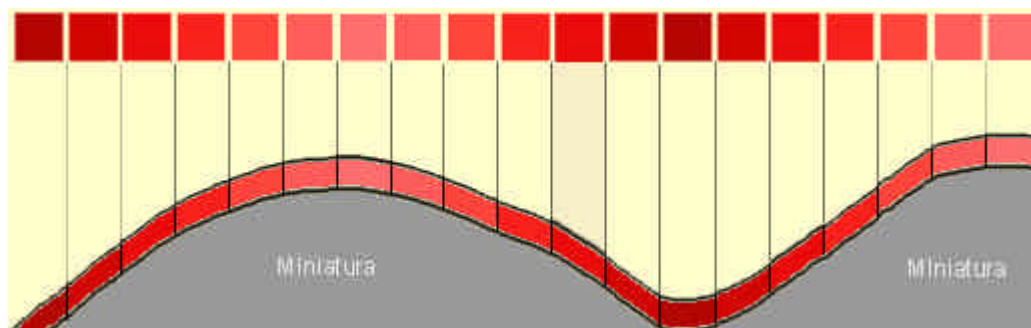
La aplicación de las gamas cromáticas sobre la miniatura es lo que va determinar la tridimensionalidad de la figura. Debemos tener siempre presente que el pintado de una miniatura no consiste en colorearla como si se tratara de un dibujo, sino de crear un efecto visual tridimensional en un espacio que por su tamaño no lo representa. Al pintar miniaturas hay que intentar miniaturizar también la luz imaginaria que se proyectaría sobre la figura si fuese de tamaño natural. Vamos a traducir todo esto...

Imaginemos que queremos pintar la capa de un hechicero. Escogemos para la gama cromática un rojo base (por ejemplo el nº16 de nuestra paleta imaginaria) y un rojo brillante para las subidas (nº19). La gama para 5 subidas sería aproximadamente esta:



Para pintar la capa tendríamos que seguir el siguiente sistema: Aplicaríamos el color base a toda la capa, luego aclararíamos el color base con un poquito del color para las subidas, creando así el siguiente tono de la gama y lo aplicaríamos a la capa en menor superficie que el color base. A continuación haríamos otra subida de tono y volveríamos a pintar la capa, ahora en menos superficie que la anterior...Así sucesivamente hasta alcanzar el ultimo tono de la gama cromática que estaría aplicado en sólo una pequeña superficie de la parte más externa de la miniatura.

Si pudiéramos ver en sección la miniatura y aumentar la imagen, podríamos distinguir los diferentes tonos de la gama cromática distribuidos de forma tridimensional, es decir, el más oscuro quedaría en las partes más profundas y el tono más claro en la superficie:



Pero si además pudiéramos verlo como área, veríamos las diferentes regiones que han marcado las capas sucesivas que se han ido aplicando a la miniatura, algo así.



La aplicación de gamas cromáticas para crear la tridimensionalidad de la figura, es el concepto básico que tendremos que tener más claro a la hora de pintar. Una vez hayamos comprendido el sistema de trabajo para aplicar las gamas nos podremos poner manos a la obra para aprender las diferentes técnicas que se derivan de todo esto.

Glosario de términos

- Tono de color: la intensidad de un color.
- Subida: es una palabra en jerga de modelismo que se usa para referirse al aclarado de un color.
- Color base: cualquier color del que se parte para hacer la gama cromática.
- Gama cromática: las gradaciones que puede tener un color.

La pintura

Toda la aplicación del color en la miniatura y su resultado dependen directamente de cómo hagamos uso de la pintura acrílica. La pintura acrílica tiene la cualidad de disolverse fácilmente con el agua. Esto, a parte de ser más cómodo que usar disolventes, alargará la vida de nuestros pinceles. Cualquier pintura que sale del bote debe ser manipulada antes de aplicarla. Una vez agitado el bote, cuando vertemos un poco sobre nuestra paleta la encontraremos cremosa, por lo que debemos siempre de aclararla con agua hasta conseguir una fluidez mayor. La pintura debe tender más a la transparencia que al sólido, hay por esto quien compara la fluidez que hay que conseguir con la leche. La pintura ya manipulada cubrirá parcialmente la figura al no tener gran consistencia, pero esta es nuestra intención ya que esto hará que las capas se superpongan y quede una gradación realista. La densidad final del color ha de conseguirse por la acumulación de múltiples capas. Para que la aplicación de una gama cromática sobre una figura sea uniforme debemos usar la pintura siguiendo este criterio, si no la transición entre tonos será más brusca y la textura de la pintura desvelará las capas añadidas quitándole realismo a la gradación. Además una capa de pintura que no esté bien diluida tapaná los detalles y marcará las pinceladas, y por tanto arruinará la tridimensionalidad de la figura. Es por tanto muy importante que tomemos el manejo al manipulado de la pintura. Es muy sencillo no te preocupes, al principio cuesta saber si la pintura está bien diluida pero acaba siendo rápidamente muy intuitivo.

Durante el pintado de una miniatura es muy probable que al haber invertido mucho tiempo en un determinado momento la pintura que tenemos volcada en el soporte se empiece a secar (sobre todo en verano), para evitar esto debemos mantener la pintura constantemente hidratada. Con un pincel gordo, un cuentagotas o incluso con el dedo podemos dejar caer una pequeña gota sobre la pintura. Esto evitará que la pintura se deshidrate rápidamente.

La capa de imprimación

Toda la pintura que ha de aplicarse a la miniatura debe hacerse sobre una primera "capa de imprimación". La capa de imprimación debemos aplicarla en primer lugar sobre la miniatura para que la pintura posterior agarre con facilidad. Para su aplicación existen varias formas de hacerlo. Puede aplicarse a la miniatura con un pincel de pelo corto, con aerógrafo o con un spray. La elección debe estar entre el aerógrafo o el spray ya que en miniaturas pequeñas su aplicación con pincel puede suponer en muchos casos la pérdida de detalle. Al aplicar, por el contrario, la imprimación de forma pulverizada, la capa resultante será homogénea y no tapaná los detalles. Los sprays son muy cómodos y no requieren limpieza, pero su precio es algo elevado (aunque podremos imprimir muchísimas miniaturas con un solo spray). Los aerógrafos, aparte de servirnos para otros usos además de imprimación, requieren un mayor cuidado en uso y limpieza, aparte del gasto para el suministro del aire comprimido que necesitan para su funcionamiento. Existen aerógrafos carísimos, pero los usados para imprimir son baratos. Quizá la mejor elección para el principiante sea el spray así que la aconsejamos.

La capa de imprimación debe ser de un color neutro, y va a determinar en gran medida el brillo de la figura y su terminación. Podemos determinar tres situaciones a grandes rasgos:

- Si imprimamos la miniatura en negro, los colores tendrán un tono saturado y en muchos casos no tendremos que perfilar en algunas zonas de la figura.
- Si imprimamos la miniatura en gris el color no se verá enriquecido ni saturado y tendremos que perfilar normalmente
- Si imprimamos en blanco, los colores tendrán un brillo y una luminosidad especial pero el perfilado deberá ser abundante en ciertas zonas de la miniatura

Veamos un ejemplo un poco exagerado para verlo con más claridad:



En ocasiones nos convendrá aplicar por ejemplo una capa general de imprimación negra y luego sobreimprimir en gris o blanco algunas zonas de la miniatura con el pincel y pintura de imprimir diluida. El uso de un color u otro va a determinarlo la miniatura en cuestión que vayamos a pintar, y viene relacionado muy estrechamente con la cualidad de percepción de los colores que señalamos anteriormente. Por ejemplo, un guerrero del caos deberemos imprimirlo en negro pues la gran cantidad de armadura (que se pintará como veremos más adelante fundamentalmente sobre negro) y su aspecto siniestro facilitan mucho el trabajo. Sin embargo un Alto Elfo lo imprimaremos en blanco pues el brillo y su carácter de pureza nos lo piden. Un enano por ejemplo tiene una piel muy clara y sin embargo su armadura es robusta y oscura, por lo tanto aplicaremos imprimación negra y en las partes de piel aplicaremos imprimación adicional blanca.

Tintas

Se denomina a tinta a un tipo de pintura muy diluida. Las tintas se pueden comprar por separado pero las podemos crear nosotros mismos sin problema. Tan sólo tendremos que añadir más agua de lo normal a la pintura para obtener una tinta. Las tintas son usadas en multitud de ocasiones y para diversos motivos. En el caso de las gamas cromáticas con sombra aplicaremos esta sombra como una tinta en las partes más oscuras. La tinta al tener gran fluidez y transparencia sombreará difuminadamente las partes profundas. También las tintas serán usadas para hacer lo que se denominan lavados, que consisten en pintar encima de la pintura haciendo que la tinta se "cuele" en los surcos de la miniatura. Y por último también nos servirán para aplicar veladuras.

Barnices

Existen tres tipos de barniz diferentes que nos van a ayudar en el aspecto final de una miniatura: brillante, satinado y mate. Se aplican a la misma mezcla de pintura o en el acabado y nos van a definir la textura del elemento que pretendemos pintar. Por ejemplo, a una gema una gota de sangre o la lengua de un gélido, se le aplicará barniz brillante. A un cuero, una capa o una bolsa de piel se le aplicará un barniz satinado. Por último, a la madera o un trozo de hueso se le aplicará el mate. Los barnices se pueden comprar en botes independientes o en sprays. El barniz de spray es cómodo para proteger de primera mano la miniatura, pero para definir materias necesitaremos los barnices de acabados independientes.

Metálicos

Los colores metálicos son los más conflictivos dentro de las pinturas acrílicas. Los pigmentos usados para la creación de las pinturas metálicas acrílicas, pueden carecer del realismo que poseen los esmaltes. Aconsejamos que consigas metálicos de los dos tipos y seas tú mismo el que decidas cual se acerca más a tus gustos. Es un tema controvertido que distintos modelistas lo ven con diferentes opiniones. Las de Citadel son acrílicas (no esmalte).

Perfilado

Cuando se pretende definir dos zonas diferentes de la miniatura (por ejemplo, camisa de los guantes, cara del casco...etc) hay que delimitar las regiones de manera que engañemos al ojo, y cree una falsa tridimensionalidad en el objeto. Este perfilado será siempre de un color oscuro o negro y debe ser lo más uniforme y fino posible. El ojo humano necesita delimitar los objetos para conceptuarlos en el cerebro; de lo contrario, no distingue con exactitud las regiones de un objeto, rompiendo así la tridimensionalidad que debemos pretender siempre. Si miras los dibujos que aparecen abajo podrás comprobar que se distingue con mayor facilidad las regiones delimitadas del dibujo:



Perfilado

Sin perfilar

La técnica del perfilado va a determinar la limpieza visual de la miniatura, y necesitamos practicar con el pincel para acostumbrarnos al pulso y cantidad de pintura que debe portar el pincel para crear la línea. Debemos practicar en un papel aparte con el pincel de perfilado, hasta que consigamos definir líneas uniformes y limpias.

Esta delimitación de las regiones puede hacerse según los casos de dos maneras diferentes: por delineación, o por acotación

Perfilado por delineación

Imaginemos que hemos pintado el casco y la cara de la miniatura hasta el extremo de las regiones (como aparece en el dibujo sin perfilar). En este caso para delimitar las regiones tendremos que perfilar delineando en la línea imaginaria que separa las dos regiones. Delimitaríamos así el casco y cara, y bigote y cara. Este delineado se hace con un pincel muy fino, y debe ser un pincel que este destinado solamente a su uso, puesto que debe estar siempre con la punta perfectamente peinada.

Perfilado por acotación

El perfilado por acotación es quizá más complejo, pero con la práctica se pueden conseguir perfilados mucho más limpios que por delineación. Supongamos que hemos comenzado a pintar la región de la cara. Lo hacemos de dentro hacia afuera extendiendo con cuidado. Cuando llegamos al límite de la región extendemos con mucho cuidado la pintura dejando entre las dos regiones un espacio finísimo. Este espacio en esta ocasión se percibirá como una línea negra puesto que el fondo era negro.

Caras

La anatomía de una cara humanoide es utilizable para otras criaturas como los orcos y goblins o los elfos, en el sentido de que es el estudio de su cráneo lo que va a determinar las protuberancias y cuencas de la cabeza. En la práctica es difícil que podamos desarrollar todos los brillos y sombras de una cara debido a su tamaño en la miniatura, pero debemos comprender las características anatómicas que hacen que estos brillos y sombras se distribuyan en la cara de la figura, y así podremos solucionar en muchos casos la carencia de formas que presentan ciertas miniaturas. Vamos a delimitar las regiones más características de la cara humanoide, por zonas de brillo y sombras, y compararlas con un ejemplo práctico:



Dibujo 1



Foto 1



Foto 2

Si contrastamos este dibujo con la forma del cráneo, distinguiremos enseguida que las zonas de brillo coinciden con las zonas protuberantes como son los pómulos, la barbilla y el cartilago de la nariz. Del mismo modo las zonas de sombra coinciden con las partes más profundas, como las cuencas de los ojos que van desde las cejas hasta el filo del párpado, o los mofletes. En la foto2 se pude apreciar las regiones de brillo y sombras con claridad.

Una vez visto cómo se deben desarrollar las luces de la cara, vamos a comenzar a crear una gama cromática de pocas subidas sencilla de aplicar y que ofrezca un buen resultado. Vamos a utilizar para la gama una sombra, color base, uno para subidas y vamos a incorporar un nuevo concepto de color: el color para brillos. El color para brillos lo utilizaremos mezclado con el color de subida y lo aplicaremos sólo en algunos puntos específicos de la miniatura. Las sombras serán un color tinta que obtendremos a partir de la mezcla entre marrón mate y carne mate. Para el color base hemos añadido al carne medio una pequeña proporción de bermellón para dar ese toque rosado en la gama. El color para las dos subidas de transición es el carne mate, y por último el color con que aplicaremos brillos será una mezcla de carne clara y carne mate. Ya tenemos distribuida la gama correctamente; ya no queda más que ponernos a pintar.

De esta forma se aplican los diferentes tonos de la gama cromática en una cara humanoide. Sea cual sea la miniatura a pintar, debemos de abstraernos e intentar imaginar como sería el cráneo de la figura. Donde tiene las cuencas y las protuberancias la dentadura...etc. Y de esta manera podremos distribuir las luces y sombras de la cara. Un ejemplo práctico:

1. Debemos hacer la mezcla del color base. Para ello mezclaremos bien una cantidad de pintura que nos asegure las mezclas sucesivas (recuerda que debemos estar atentos e hidratar la pintura. La aplicamos en toda la región de la cara incluido los ojos.
2. Una vez aplicada en su totalidad pintamos los ojos de blanco. Para hacer un perfilado en los ojos es muy útil crear una tinta negra y aplicarla sobre el ojo. La tinta se acoplará en las grietas del contorno del ojo creando el perfilado pero manchará un poco el color blanco. Lo dejamos secar y volvemos a aplicar blanco sobre el ojo con

mucho cuidado de no manchar ahora el perfilado que ha quedado tras aplicar la tinta. Ahora ya podemos seguir dando forma a la piel. Mezclamos una pequeña cantidad de carne mate con el color base para crear la primera subida y la aplicamos en casi toda la cara dejando sin pintar los bordes que dan al casco y la cuenca de los ojos.

3. Ahora volvemos a hacer una subida de tono aportando de nuevo a la mezcla un poco de carne mate. La aplicamos ahora en menor superficie dejando de nuevo espacio entre los bordes de la capa que hemos aplicado anteriormente. Lo hacemos a lo largo de los pómulos, en el tabique nasal hasta su pliegue y en la nariz, y en las aletas de la nariz.
4. Ahora aplicaremos el carne mate directamente sobre un pequeño círculo del hueso del pómulo y en la pelota de la nariz.
5. Y a continuación de aplicamos unos toques de brillo con la mezcla creada entre la carne clara y el carne mate. Para aplicarlos diluimos un poquito más de lo normal la pintura y lo hacemos sobre la punta de la nariz y un poco más diluido en un punto del pómulo.
6. Nos queda destacar más las facciones de la cara aplicando el color para las sombras. Hacemos la mezcla con el marrón mate y la carne mate, y hacemos una tinta muy diluida. La aplicamos a punta de pincel fino sobre los filos entre la cara y el casco, la nariz y el pómulo, la cara y la barba y entre las cejas y los párpados.
7. Ya solo nos queda perfilar la región del casco por dentro de negro, con mucho cuidado, ya que seguramente habrá quedado manchada de tonos de piel. Para terminar la cara pintamos la pupila. Para esto podemos usar un pincel muy fino o bien un rotulador de punta fina estilo Rotring.

