

# Steampunk in Miniature

SCALE  
editions 

## Índice

### **Historia del Steampunk, tendencias y relación con la miniatura .... 4**

Un poco de historia.....	5
Un poco más sobre el Steampunk.....	7
El Steampunk y el miniaturismo.....	9

### **Capítulo I. Preparación de una figura e imprimación ..... 12**

Tipos de iluminación para pintar una figura.....	13
--	----

### **Capítulo II. Conceptos básicos para pintar con acrílicos ..... 14**

¿Qué es el color base y cómo se aplica?.....	15
¿A qué llamamos una luz y cómo se pinta?.....	15
¿A qué llamamos una sombra y cómo se pinta?.....	16
¿A qué llamamos un tono intermedio y cómo se pinta?.....	17

### **Capítulo III. Técnicas de pintura a pincel..... 18**

Pintura de los ojos.....	18
Pintura de la piel.....	18
Pintura del pelo (pelirrojo, castaño oscuro).....	20
Pintura de un paño (blanco).....	22
Pintura de un pantalón.....	23
Pintura de cueros.....	24
<i>Marrón claro</i> .....	24
<i>Marrón oscuro</i> .....	25
<i>Negro</i> .....	26
<i>Mate</i> .....	26
<i>Satinado</i> .....	27

### **Capítulo IV. Metal no metálico ..... 29**

Metal no metálico (plata).....	29
Metal no metálico (oro).....	30
Metal no metálico (cobre).....	31
Metal no metálico (cromado plata).....	32
Metal no metálico (cromado dorado).....	32

### **Capítulo V. Metálicos ..... 34**

Metálico (plata).....	34
Metálico (oro).....	35
Metálico (cobre).....	35

### **Capítulo VI. Cristales..... 37**

<b>Capítulo VII. Pintura con aerógrafo y pincel .....</b>	<b>38</b>
Pintura de la piel (femenina).....	39
Pintura de la piel (masculina) .....	40
Pintura de un pantalón .....	41
Pintura de un vestido .....	42
Pintura pantalón con rayas.....	43
Pintura de una media transparente.....	44
<b>Capítulo VIII. Proceso completo de una figura Steampunk.....</b>	<b>45</b>
<b>Capítulo IX. The Smog Riders.....</b>	<b>50</b>
<b>Capítulo X. Construcción y pintura de un escenario.....</b>	<b>53</b>
Pintando un escenario .....	55

## **Galería**

## **Historia del Steampunk, tendencias y relación con la miniatura**

Aunque su momento de explosión fue en torno al 2011, el Steampunk es hoy en día una corriente visual muy reconocible hasta en la cultura mainstream, incluso si uno no sabe qué es el Steampunk:

la herrumbre sobre máquinas de otra revolución industrial, la exaltación de engranajes, pistones y partes mecánicas por doquier, invenciones decimonónicas imposibles, como sacadas de un libro de Jules Verne, exhalando vapor por diversas chimeneas, corsés y polainas combinados con gafas de aviador y pistolas pintadas de dorado...

Y es que el Steampunk es una corriente muy atractiva estéticamente: mezcla lo mejor de nuestro pasado más remoto como sociedad moderna, con lo mejor de la primera ciencia-ficción (su capacidad de maravillarse con lo que la ciencia y el futuro tecnológico podían deparar) con elementos más contemporáneos. O esa es la definición que posiblemente algunos fans den de este movimiento.

Pero... ¿qué es el Steampunk? Hasta aquí, diremos que es una corriente cultural, bastante alternativa, que pertenece a otra mayor: los retrofuturismos. Un retrofuturismo es un producto cultural de nuestra época, que toma como referencia e inspiración las visiones de futuro caducadas, que se han quedado obsoletas (por ejemplo, el futuro de Regreso al Futuro II, situado en el 2015) y las reinterpreta, jugando con la materia de las ucronías (o historias alternativas, pasados que nunca ocurrieron) y diversos síntomas nostálgicos de nuestra época actual.

El Steampunk es actualmente el retrofuturismo más popular y predominante de entre todos, que se inspira tanto en las visiones de futuro lanzadas en el siglo XIX, en ese siglo de las Revoluciones Industriales y científicas, del imperialismo europeo y del nacimiento de la ciencia-ficción.

Comenzó sobre todo en la literatura (con rastros en el cómic) durante la década de los 70 y 80, y en los últimos diez años se ha desplegado como un fenómeno cultural en toda regla, que se ha manifestado en la escultura y en el movimiento maker, en juegos de rol y videojuegos, hasta desplegar diversas propuestas de música (Abney Park, Vernian Process, Steam Powered Giraffe y un largo etcétera). Por poner, se ha mezclado incluso con el punk más anarquista de los EEUU (aunque de manera muy tímida).

A día de hoy sigue congregando a miles de personas en las redes sociales y en eventos de todo el mundo con sus mejores creaciones personales (con su indumentaria, fascinantes props y artilugios mayoritariamente de atrezzo), y unas propuestas retroprospectivas originales.

Así como referentes muy populares, podemos hablar de Wild Wild West (B. Sonnenfeld, 1999) y de la serie original The Wild Wild West (1965-1969), o de La Liga de los Hombres Extraordinarios (los cómics de A. Moore, 1999-2012, luego la película dirigida por S. Norrington, 2003), que nos ayudan a situar un poco más el concepto, a nivel visual.

Pero el Steampunk es mucho más que todo esto. ¡Hagamos un poco de arqueología!

## Un poco de historia

Habitualmente, cuando se habla del origen del Steampunk, se habla del momento en que la palabra fue creada. Algo así como un planteamiento causa y efecto bíblico. El nombre fue creado entre tres escritores de fantasía y ciencia-ficción que habían comenzado a experimentar con imaginario fantacientífico del siglo XIX, y sentían que había una tendencia emergente.

De estos tres escritores, a saber Tim Powers (Las Puertas de Anubis, 1983, a destacar aquí), James Blaylock (Homúnculo, 1986, entre otras obras) y K. W. Jeter (Morlock Night, 1979, o Infernal Devices del 1987, a destacar), el último envió una carta a la ilustre revista Locus de abril de 1987 que se hizo pública y contenía el siguiente mensaje (aquí traducido directamente):

*“Estimado Locus:*

*Aquí adjunto [con esta carta] una copia de mi novela de 1979 Morlock Night; apreciaría que se la hicieráis llegar a Faren Miller como una prueba sobre el fantástico debate de quien del “triumvirato de la fantasía Powers/Blaylock/Jeter” escribió primero en el “estilo bizarro-histórico”. Aunque por supuesto encontré su reseña sobre el tema en la Locus de marzo bastante halagadora.*

*Personalmente creo que las fantasías victorianas van a ser la próxima gran moda, siempre y cuando podamos inventarnos [el nombre de] un colectivo apropiado para[lo que llevamos haciendo] Powers, Blaylock y un servidor. Algo basado en la tecnología correspondiente a esa época; como “Steampunks” quizá...” K. W. Jeter, revista Locus de abril de 1987.*

Una de las gracias del asunto es que precisamente el término se lo inventaron a modo de guiño irónico a una tendencia de los críticos literarios (de la ciencia-ficción) del momento. Estos tres escritores pertenecían a un pequeño grupo de privilegiados que fueron discípulos directos del escritor Philip K. Dick (El Hombre en el castillo, 1962; ¿Sueñan los androides en ovejas mecánicas?, 1968; Ubik, 1969...).

Entre los años 60 y 70 la ciencia-ficción anglosajona atravesó una etapa conocida como “New Wave” o Nueva Ola, donde entre otros creadores destacaron precisamente este maestro de la especulación, y en la que se puso de patas arriba el estilo, la perspectiva, los temas y el enfoque precisamente del género literario. Así resumidamente.

A esto precedió una corriente que hoy en día conocemos como Cyberpunk, que bebe y debe mucho precisamente a esta Nueva Ola, y que era la respuesta, en cierto modo punk, a la carencia de expectativas de “nuevos futuros” y las nuevas políticas del final de la Guerra Fría en el bloque occidental.

Dicho de otro modo, el Cyberpunk es como si el “No future” del punk se hubiera encontrado con la proto-Silicon Valley de los universitarios Steve Jobs y Steve Wozniak, y los bandarras de los yuppies (que no yuppies), y los primeros hackers.

Por lo visto, a estos tres discípulos de Dick no les convenía el nombre “Cyberpunk”, que habían visto como sus eclécticas obras (no sólo “Steampunks”) y hasta ellos mismos habían sido

rápidamente etiquetados como Cyberpunks por críticos, fans (y editoriales) que se afanaban por poner en cajones la ficción emergente de entonces. Más aun, se entiende por alguna entrevista que les parecía un nombre poco serio.

Yendo a lo importante, en la literatura anglosajona podemos rastrear reflejos de estos retrofuturismos victorianos, que juegan con los referentes de la fantasía, de la novela de misterio, de las aventuras, además de la primera ciencia-ficción, y con la historia alternativa, previos a la invención del nombre.

Desde la novela *Queen Victoria's Bomb* de R. W. Clark (1967), pasando por la trilogía de M. Moorcock *A Nomad of the Time Streams* (1971-1981), *La máquina espacial* de C. Priest (1977), hasta algunas obras de los mismos autores del "triumvirato original" anteriores al 1987, que pueden entenderse como Steampunk, retrofuturismos decimonónicos, o como se les quiera llamar.

También en el cine y la televisión han habido antecedentes, como la serie *The Wild Wild West* (1965-1969), o la película *The Fabulous World of Jules Verne* (K. Zeman, 1958), por poner antecedentes.

El Steampunk nació no como un hijo del Cyberpunk, sino como un "hermano" o subgénero entonces minoritario y paralelo, que respondía a la cultura cada vez más nostálgica y crítica consigo misma, y su futuro.

Luego durante los años 90 la producción de obras literarias y audiovisuales se desaceleró, y no fue hasta mediados de la década 2000 que el Steampunk rebrotó en un evento conocido como *The Burning Man Festival*, más concretamente en 2006 cuando un equipo de voluntarios cacharrereros crearon la *Neverwas Haul*, una preciosa casa victoriana a escala casi real sobre ruedas, motorizada.

A partir de los siguientes años aparecieron la plataforma y foro internacional *Brass Goggles* (2007), uno de los primeros blogs de creación conocido como *Steampunk Workshop* (2007) y uno de los modders steampunks más famosos comenzó a circular fotos de sus bellas creaciones por Internet, los teclados de *Datamancer*.

Estas fotos de USBs y de teclados "steampunkizados" llegaron hasta C. Doctorow en poco tiempo, en torno al 2007, que publicó en la plataforma que colaboraba, la revista *BOING BOING* (muy popular entre los techies) los primeros artículos sobre este fenómeno emergente. Entonces el Steampunk en las redes comenzó a estallar. Justo en el momento en que la Web 2.0 estaba ya consolidada, y estábamos descubriendo el mundo de las primeras redes sociales.

Casi de sopetón aparecieron muchas más novelas, sagas (como *The Clockwork Century* de C. Priest (2009-2013), o *El Protectorado del Parasol*, de G. Carriger (2009-2012)), series de televisión que le añadían algo relacionado, como *Almacén 13* (2009-2014), e incluso famosos cantantes poniéndole el punto estético a sus videoclips, como el especial de navidad de Justin Bieber en 2011. Y obras plásticas, corsés estrafalarios y props retrofuturistas imposibles.

Pero no podemos contar esta historia sin mencionar que el Steampunk también nació en Francia, cuna de Méliés y Verne. Entre los años 70, 80 y 90 también aparecieron obras, quizá un poco

más oscuras o góticas, como *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec* (J. Tardi, 1976-2007), pasando por la película más conocida *La ciudad de los niños perdidos* (1995, M. Caro y J. P. Jeunet).

Más aun, es probable que los primeros aficionados que se presentaron ataviados de un traje retrofuturista victoriano fueran franceses, en la convención de cómics de Nantes de 2006 cuyo tema de esa edición fue precisamente un homenaje a Jules Verne, según el mismo C. Doctorow.

Y es que Nantes tiene algo especial: fue la ciudad donde nació Jules Verne, y es la ciudad en la que podemos encontrar *Les Machines de l'Île de Nantes*, unas increíbles máquinas gigantescas y un parque inspirados en el universo verniano mezclado con un toque de los diseños de Leonardo da Vinci, creados por F. Delarozière y P. Orefice con el apoyo de la administración pública de la ciudad, en 2004, y que actualmente siguen siendo uno de los espacios turísticos más atractivos de la zona, con exhibiciones periódicas de las colosales criaturas mecánicas.

Hoy en día el Steampunk es más popular por su vertiente de los props o atrezzo y los recargados vestuarios que copan eventos relacionados con el cómic, la fantasía y la ciencia-ficción, y enamora a cualquier amante de los géneros fantásticos, invitando de alguna manera a crear y jugar con su estética tan golosa, dejando atrás su lado más maker y cacharrero de la década pasada, con figuras como Datamancer o Jake von Slatt.

## **Un poco más sobre el Steampunk**

Así pues, podemos decir que el Steampunk es el retrofuturismo que se inspira en el siglo XIX y sus transformaciones tecnológicas: la máquina de vapor y la veloz locomotora, las complejas maquinarias mecánicas de las grandes fábricas alimentadas por el carbón y la fuerza de los ríos, y los diminutos engranajes de los punteros relojes de bolsillo (esos wearables de la época) de los caballeros burgueses.

Se inspira en los estereotipos de la ciencia-ficción brillante y la literatura en general anglosajona del siglo XIX: de las increíbles invenciones y aventuras submarinas, espaciales y voladoras imaginadas por Jules Verne, de las máquinas que viajan no a través del espacio, sino del tiempo de H. G. Wells (entre otros), de los huérfanos de Charles Dickens o la perspicacia aguda de Sherlock Holmes de Sir A. C. Doyle.

Y de otros elementos que de alguna manera asociamos con ese siglo de cambios: la exuberancia de la arquitectura de hierro y cristal y la belleza del Art Nouveau o el Modernismo; el ocultismo y el espiritismo que infectaron las clases altas; la burguesía y su moda cíclica de sombreros de copa y poliones; el romanticismo y el bohemismo de París, o sus noches traviesas en sus afueras entre los "Moulins" y la emergencia de los espectáculos de variedades; de las exposiciones universales de innovaciones tecnológicas por todo el mundo, o la expansión por el Salvaje Oeste...

Es normal que nos genere tanta curiosidad o incluso nos parezca atractiva esa época. Si para los propios decimonónicos la edad medieval era su época fetiche del pasado, por la sencillez, pureza de valores y autenticidad que les inspiraban las ruinas de los castillos y el patrimonio que se rescataba, para nosotros ese siglo nos inspira, en cierto modo, un algo parecido: nos parece más auténtico la artesanía de crear un reloj que se le vean sus mecanismos frente a la monotonía

y complejidad de un Smartphone, y nos parece más comprensible una máquina de vapor que lo que hay detrás de los algoritmos de Google.

Una de las dudas recurrentes es sobre si el Steampunk es ciencia-ficción o fantasía. En serio, fue una duda tan recurrente entre los propios Steampunks que hasta hubo un pequeño movimiento de escisión: el Gaslamp Fantasy.

Sea con o sin escisión, el hecho es que como corriente que bebe de la cultura popular y de la literatura del siglo XIX (sobre todo anglosajona), asimila esos referentes que aun aportaban esa sensación de maravillamiento, de las aventuras en mundos exóticos y desconocidos mezclados con avances tecnológicos. Referentes que aun no separaban los conceptos de fantasía y ciencia-ficción.

Esto conlleva que pueda tomar como inspiración, además del género especulativo de la época, por ejemplo las novelas detectivescas, las aventuras e historias de piratas, relatos de terror (de Edgar A. Poe a H. P. Lovecraft, aunque este último sea de los años 20), de fantasía y los trabajos de recuperación del folklore (cuentos de hadas...), entre otros.

Usualmente, cuando se piensa en Steampunk, se piensa en victoriano, o el lejano Oeste, es decir, en la cultura que compartían por aquel entonces Reino Unido, EEUU, entre otros, y como mucho en el Art Nouveau, el Jugendstil y las tendencias artísticas modernistas de finales del siglo XIX.

Pero el Steampunk no es en realidad, necesariamente, victoriano. Como parte de esa época de transformaciones tecnológicas, puede jugar precisamente con otros estilos artísticos, otras culturas de aquella época. Ante la invasión cultural del Imperio británico en nuestro imaginario, apareció unos años atrás toda una corriente llamada Steampunk multicultural.

Desde las ilustraciones chinescas de James NG, el cómic retrofuturista africano Virtuoso (J. Munger, K. Brennan, 2010), el fascinante trabajo en caracterización de Miss Kagashi, hasta múltiples relatos de otros países, como por ejemplo el relato "Tiros a la barriga" de J. Cañadas (Retrofuturismos, ed. M. Womack, 2014) que se inspira en los movimientos anarquistas de Andalucía y la compleja España de antaño (y que sí, tuvo creación científica y tecnológica propia).

Existen, además, otros retrofuturismos que emergieron sobre todo a partir del bum del Steampunk la década pasada, con la excepción del Dieselpunk, que se remonta a los 90, como pronto. El Dieselpunk es el retrofuturismo que se inspira en la época de entreguerras, esto es entre 1914 hasta 1949.

Suele ser más sucio, más industrial, más oscuro y cargado de más imaginario bélico, y con un tinte más cyberpunk incluso (ese ápice retro en la película Blade Runner ha dejado volar la imaginación a otros creadores).

Bebe de los relatos pulp, de los cómics y relatos serie B, y sobre todo del cine noir, el género bélico, la novela policíaca, y de nuevo, H. P. Lovecraft. Como es de esperar podemos encontrar entremedios entre el Steampunk y el Dieselpunk, que pueden ir desde videojuegos como el Syberia (2002), la saga de videojuegos Bioshock (2007-2013), hasta películas como Brazil (T. Gilliam, 1985) Skycaptain y el mundo del mañana (K. Conran, 2004), o cómics como Rocketeer (D. Stevens, 1982), y la obra de D. Motter (Terminal City, 1996-1997; Mister X, 2004-actualidad...).



Por otro lado se pueden encontrar más subgéneros, en muchas ocasiones dudosos porque en realidad no tienen una gran base de obras y discusión colectiva, y hay más especulación sobre la existencia de éstos que otra cosa, pero como ideas inspiradoras son interesantes.

Por ejemplo, tenemos el Atompunk, que se inspira en la era atómica e incluso la era espacial (aunque otros dicen que aparte encontraríamos en Spacepunk), o el Decopunk, que aparentemente sería un poco más “brillante” y optimista que el Dieselpunk.

También tendríamos el Clockpunk, que para unos es un retrofuturismo basado en el Renacimiento y el trabajo de Leonardo da Vinci, para otros sería aquel Steampunk que sólo se inspira en la tecnología de los engranajes frente al Steampunk que “debería” basarse sólo en la tecnología de vapor. No existe siquiera un consenso sobre esto.

Aparte tendríamos el Greenpunk, que le pasa un poco como con el Clockpunk. En la década del 2000, un publicista y editor pensó que se podía aprovechar el tirón del Steampunk en los círculos de fans de lo fantástico, y se sacó de la manga un nuevo concepto: el Greenpunk como un atajo de Steampunk-retrofuturismo ecologista, en un principio sensible a que el Steampunk y el Dieselpunk en un origen “apuesta” por los combustibles fósiles.

Algunos ubican obras como Nausicaa del Valle del Viento (H. Miyazaki, 1984), y diseñadores de toda clase han creado desde preciosos objetos de decoración que combinan materiales naturales o incluso plantas y musgo vivo, hasta indumentaria fantástica. Pero de nuevo, no tiene una gran potencia ni base reflexiva.

Sea como sea, el retrofuturismo es un basto campo de experimentación entre la nostalgia de los futuros utópicos de nuestro pasado, y la crítica de nuestra sociedad capitalista, que puede pasar desde parodias a lo Futurama (M. Groenning, 1999-2013), hasta versiones postapocalípticas como la novela Boneshaker de C. Priest (2009) o más como la saga de videojuegos Fallout (1997-actualidad).

## **El Steampunk y el miniaturismo**

Dado que el hobby del miniaturismo está muy conectado con los juegos alternativos y de fantasía, y con los géneros fantásticos en general, era inevitable que aparecieran estudios y diseñadores ofreciendo sus propuestas creativas e incluso nuevos reglamentos de juego para wargames de todo tipo.

Dentro de las comunidades artísticas del Steampunk, podríamos mencionar los increíbles trabajos barrocos de Kris Kuksi, que trabaja con un impresionante grado de detalles y miniaturas, en ocasiones con piezas que encadenan pequeños dioramas de escenas. (ALGUNA FOTOS DE LAS ESCENAS DE KRIS KUKSI)

El dioramismo se remonta al siglo XIX, así como los juegos de guerra o Wargames. Los dioramas se convirtieron en una de las muchas ofertas de entretenimientos. Se entendían como la versión “Realidad Virtual” o el cine 3D de las pinturas de los museos.

Grandes escenas de todo tipo se representaban en un pequeño espacio tras un cristal con

miniaturas, fondos pintados y terrenos recreados en salas de museo y teatros. L. J. M. Daguerre, inventor de la técnica fotográfica del daguerrotipo, fue un innovador en este campo.

Con la emergencia del automatismo desde el siglo XVIII, o tendencias como de las poupées mecánicas y autómatas como atracciones de espectáculos en algunos países (incluso en Japón tenían sus muñecas autómatas, las karakuri), aparecieron así mismo dioramas automatizados y animados.

Por otro lado, es en el siglo XIX cuando también se inventa como entretenimiento el modelismo ferroviario, y otro entretenimiento paralelo, el vapor vivo. El vapor vivo consiste en reproducciones en miniatura de calderas y máquinas de vapor en miniatura que además son funcionales.

Estas reproducciones podían formar parte del modelismo naval o ferroviario, o más preferentemente podían venderse complementos automatizados que debían unirse con correas de transmisión a unos elementos de las calderas para esa función.

Se podían reproducir desde pequeñas escenas de herrería hasta cualquier idea que tuvieran los fabricantes. Normalmente se vendían como juguete para los niños, hasta bien entrado el siglo XX. A pesar de los riesgos para la seguridad que pudieran conllevar.

Los juegos de guerra “de mesa” o wargames, por otro lado, tuvieron buena recepción entre algunos adultos bien entrado el siglo XIX. Se recreaban casas y otros complementos en miniatura, y se disponían filas y columnas de soldaditos de plomo.

Como curiosidad, H. G. Wells, el mismo escritor que *La Guerra de los Mundos* (1898), *La máquina del tiempo* (1895) o *El Hombre Invisible* (1897), fue creador de uno de los primeros reglamentos de wargame, *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books* (1913).

Además de las diferentes líneas de juguetes, juegos de guerra, o esculturas particulares, destacan en los últimos tiempos las figuras de alta calidad en metal o resinas desarrolladas por los fabricantes de miniaturas. Están desarrolladas para que el aficionado las monte y las decore con diferentes técnicas y pinturas. Una mezcla entre arte, modelismo y steampunk, muy apetecible por su estética para cualquier aficionado al miniaturismo.

En los últimos tiempos han surgido recurrentes miniaturas, con calidades espectaculares en detalle, que reflejan las diferentes tendencias del Steampunk. Líneas como el *SteamWars* de *Scale75* o las “minis” de *Infamy* son claros ejemplos de estas tendencias.

Incluso encontramos ejemplos educativos en las miniaturas relacionadas con el Steampunk para los más pequeños, como podrían ser, series tan curiosas como *The Smog Riders* de *Scale75*.

A través del formato “chibi” se introducen en los más pequeños la afición por la pintura o coleccionismo de figuras en miniatura. Y que mejor manera de hacerlo que a través de una imagen retrofuturista con un aspecto más cómico y entrañable.

Incluso ya existen materiales modelísticos específicos para la decoración y montajes de miniaturas, maquetas y dioramas con estética steampunk. No es raro encontrar fabricantes

que comercialicen engranajes, grabados, complementos escénicos e incluso pinturas con temática steampunk.

Así pues, el miniaturismo podría decirse que conecta fantásticamente con el Steampunk, cuyos límites creativos y de jugabilidad no tienen límites.

## **Capítulo I. Preparación de una figura e imprimación**

Al abrir la caja de una figura nos encontraremos con un despiece de toda la figura y cada una de las piezas tiene unas finísimas líneas del molde de producción que hay que eliminar antes de empezar a pintarla.

Para ello emplearemos una serie de herramientas que nos facilitará la tarea, buscando en cada caso la que mejor se adapte a la forma y tamaño. El siguiente paso es estudiar qué partes de la figura vamos a pegar y cuáles dejaremos separadas, para poder pintarlas con mayor comodidad, dejando este punto una vez que se hayan pintado.

En el proceso de preparación de una figura tenemos que pensar cómo sujetar las distintas partes de la figura, para no tocarlas mientras se van pintando las diferentes zonas. Un sistema muy práctico es el utilizar tubos de plástico de diferentes diámetros que se ajusten al tamaño de la pieza, pegándolas con una gotita de cianoacrilato buscando siempre un punto donde no suponga un problema con la pintura.

Por último nos queda la imprimación, que será imprescindible para unificar toda la superficie y eliminar los brillos del metal o de la resina. Además esta fina capa de pintura nos ayudará a ver mejor los detalles y que al pintar con la pintura acrílica tenga un mejor agarre sobre la figura. La capa de imprimación debe cubrir todas las superficies de la figura sin llegar a que oculte los detalles más finos del modelado. La forma de utilizar los spray es hacer rociadas cortas y muy precisas a una distancia entre 15 a 20cm aproximadamente, dejando secar una aplicación antes de dar la siguiente para evitar que se encharque.

- 1.** *Algunos de los materiales necesarios son: limas redondas y de media caña, lijas de distintos gramajes (400, 600) cuchilla con punta, pinzas de precisión, porta-brocas y pegamento.*
- 2.** *Utilizamos la cuchilla para cortar los sobrantes o soportes del molde de producción.*
- 3.** *Empleamos la lima redonda para acceder a los huecos más pequeños o en zonas muy concretas.*
- 4.** *Para las superficies más amplias utilizamos una lija que se amolde a las distintas formas.*
- 5-6.** *Aplicamos una cantidad de pegamento acorde a la superficie de las piezas que se van a pegar.*
- 7-8.** *Seleccionamos el tamaño del tubito de plástico que se pega sobre la pieza, colocándolo sobre una zona donde no debe ir pintada.*
- 9.** *Empleamos una cajita rellena de plastilina para colocar las piezas.*
- 10.** *Tenemos tres tipos de spray de imprimación para elegir: blanco, negro y gris.*

- 11.** *Imprimación en blanco, los colores que se apliquen sobre esta imprimación quedarán más luminosos.*
- 12.** *Imprimación en negro, los colores aplicados sobre esta imprimación quedarán más apagados.*
- 13.** *Imprimación en gris, sobre este tono los colores se verán ligeramente más apagados que la blanca.*

## **Tipos de iluminación para pintar una figura**

Antes de empezar a darle color a nuestra figura debemos tener en cuenta unas pautas básicas sobre cuál será el esquema de iluminación más apropiado para resaltar los volúmenes y detalles de la escultura. El esquema más empleado es el de la luz cenital, que para hacernos una idea sería la que proyecta desde arriba el sol en un día nublado pero luminoso. Para ver este efecto sobre una figura solo bastará con ponerla debajo del foco de un flexo y veremos cómo se manifiestan las luces y las sombras. Con esta idea como punto de partida, también podemos escoger una luz dirigida, donde el foco esté iluminando más una parte de la figura que otra.

- 1-2.** *Esquema clásico de luz cenital, es el que emplearemos para pintar las figuras de este libro.*
- 3-4.** *Esquema de luz cenital dirigida, este tipo de esquema de iluminación se puede emplear para recrear también un ambiente nocturno.*

## **Capítulo II. Conceptos básicos para pintar con acrílicos**

A lo largo de los últimos años la técnica dominante para pintar figuras ha sido el medio acrílico, este se caracteriza por su diversidad para conseguir desde aplicaciones opacas hasta llegar a las veladuras más transparentes. He aquí la clave para entender la pintura de miniaturas con acrílicos, los degradados a través de las veladuras.

Una veladura es una capa de color transparente que se extiende sobre una base de color interior. La gran ventaja del acrílico es que nos permite superponer un sinfín de veladuras finas sin riesgo a que se disuelva el color que hay debajo.

Pero esta parte tan delicada en la fase de la pintura de una figura también se puede realizar con mayor eficacia y relativa facilidad si se sabe escoger la pintura apropiada. Actualmente podemos encontrar una gran variedad de pinturas diseñadas casi exclusivamente para pintar miniaturas, casi todas con un mismo comportamiento final. Aunque si analizamos algunas de ellas podemos encontrar que en apariencia son iguales, pero sin embargo no todas tienen la cualidad de hacer una veladura de forma casi natural, que no deje resto de pintura al trazar la pincelada, ni cercos de agua al secarse la pintura y lo que es mejor, que la superficie sobre la que se está trabajando siempre quede mate, si la pintura que usamos tiene un acabado mate. En mi opinión la pintura que reúne estas cualidades y que además sirven para pintar con aerógrafo es la gama de Scalecolor.

Una de las claves que un pintor debe saber controlar al trabajar con la pintura acrílica es la cantidad de agua que ha de añadir al color, dependiendo de la fase del proceso en la que se encuentre. De esta manera uno podrá ver cómo va cambiando el grado de transparencia de un color a medida que se va añadiendo más agua. Otro factor es la carga de pintura en el pincel, esta debe ser humedeciendo todo el haz del pelo y descargar el sobrante o exceso sobre un papel absorbente o de cocina, ajustando a la par la punta del pincel para que el trazo sea preciso y corra de forma uniforme sobre la superficie que se vaya a pintar.

**1.** *Colores de Scalecolor, el total de esta gama son 94 colores, de los cuales 62 tienen un acabado mate, 24 colores son metalizados y 8 tintas transparentes. Todas válidas para uso con pincel y aerógrafo.*

**2.** *Estos colores pertenecen a la gama de Scale Fantasy & Games, con un total de 48 colores en acabado satinado. Todas válidas para uso con pincel y aerógrafo.*

**3.** *Es conveniente agitar enérgicamente el bote de pintura antes de depositarlo sobre la paleta de color.*

**4.** *Se añade una porción de agua, esta dependerá si queremos que la mezcla quede más o menos líquida.*

**5.** *Debe mezclarse el agua con la pintura dejando una mezcla uniforme en todo el pocillo.*

**6.** *Se carga de pintura todo el haz del pelo del pincel.*

- 7. Ajustamos la carga del pincel y afinamos la punta.*
- 8. Muestras de un color con distintos porcentajes de agua.*

## **¿Qué es el color base y cómo se aplica?**

El proceso de pintura de una figura se podría dividir en cuatro fases: color base, luces, sombras y tonos.

El color base es el primer color que aplicaremos en un proceso que complete todas las fases de pintura. Sobre este se irán planificando los otros colores que vendrán a continuación y por esta razón en mi opinión es el más importante de todos.

La densidad de la mezcla debe ser ligeramente cremosa, similar al yogur líquido y se aplica cubriendo toda la superficie. Es probable que se necesite emplear dos o tres capas de este mismo color para dejar la superficie completamente uniforme, dejando siempre secar una capa antes de aplicar la siguiente.

- 1. Se agita el bote y echamos la pintura en la paleta, SC45 Ardenes green.*
- 2. Añadimos unas gotas de agua y se mezcla.*
- 3. Aplicamos una pincelada uniforme buscando abarcar con ella la mayor cantidad de superficie posible, en este caso se ha empleado un pincel del N°0 de la serie Scalecolor kolinsky.*
- 4. Serán necesarias dos o tres capas de color hasta conseguir que toda la superficie quede completamente cubierta por una capa de color uniforme.*
- 5. Vista final del proceso.*

## **¿A qué llamamos una luz y cómo se pinta?**

El concepto de luz en el proceso de pintura de una miniatura, se entiende como un tono de color más claro que el color base, que se aplica por medio de veladuras sobre los distintos volúmenes del modelado, siguiendo el esquema de luz elegido, en este caso luz cenital.

Al pintar una luz debemos tener en cuenta no solo por dónde debe aplicarse, sino la forma de dar la pincelada. Esta se tiene que extender de forma precisa en la parte superior de la arruga, buscando arrastrar la pintura desde el exterior hacia el interior, finalizando el trazo en el punto donde queremos que se concentre el color, que serán los puntos de máxima luz.

Este proceso se puede extender dependiendo del número de luces que se quiera dar, por lo general no se suele hacer más de tres subidas de color o de luces, siendo estas cada vez un poco más claras que la anterior. A medida que vamos añadiendo un nuevo tono de luz también se irá

recortando el área de la superficie en la que se está pintando, llegando hasta el límite del interior de la arruga, produciendo así un efecto de degradación. (gráfico nº1)

Debemos tener en cuenta que al comenzar a pintar la primera luz, esta mezcla de color debe ser más líquida que el color base y a medida que se vaya dando un tono de luz más claro, estas mezclas deben ir siendo menos líquidas, llegando a una densidad similar al color base. (gráfico nº2)

**1-2.** *Preparamos en otro pocillo la mezcla de la primera luz, al 50% del color base + 50% de SC-44 Verde Sherwood.*

**3.** *Aplicamos la primera luz, siguiendo el esquema de luz cenital, teniendo en cuenta la carga de pintura del pincel y la dirección del trazo.*

**4-5.** *Secuencia de la dirección de la pincelada al dar una veladura. Esta misma acción se puede repetir utilizando el mismo tono de luz, hasta llegar al punto de máxima saturación de dicho tono. (*

**6.** *Vista final de la primera luz.*

## **¿A qué llamamos una sombra y cómo se pinta?**

Al contrario que la luz, el concepto de sombra en el proceso de pintura de una figura se entiende como un tono de color más oscuro que el color base y se aplica también mediante veladuras. Debe seguir un esquema de iluminación que al igual que en el punto anterior es cenital.

Para pintar una sombra seguimos los mismos métodos que los empleados con las luces, solo que ahora la pincelada debe discurrir por la zona del plano inferior de la arruga, llevando el trazo desde el exterior hacia el interior. (gráficos nº1 y nº2)

**1-2.** *Preparamos la mezcla para la sombra mezclando 50% del color base + 50% del SC24 Sombra Africana.*

**3.** *Se pinta la sombra siguiendo el esquema de iluminación cenital, buscando el sentido del trazo para llevar la pintura hacia el interior de la arruga.*

**4-5.** *Secuencia de la dirección de la pincelada para dar una sombra.*

**6.** *Vista final del proceso.*



## **¿A qué llamamos un tono intermedio y cómo se pinta?**

El tono intermedio es una variable del color que se encuentra entre la base y la luz o la base y la sombra. Estos se pueden emplear para dar mayor riqueza cromática a los procesos hechos al pintar las luces y las sombras. De esta manera podemos aplicar un tono intermedio que sirva solo exclusivamente para una zona o un punto concreto de la figura. Esa riqueza cromática se consigue mediante veladuras transparentes que al ir superponiéndose adecuadamente van creando un sinfín de matices dando finalmente a la figura un mayor realismo.

- 1.** *Paleta de color, en el centro el color base, a la izquierda la sombra y a la derecha la luz.*
- 2.** *Color base mezcla de SC-20 Carne Base + SC-21 Carne Rosada.*
- 3.** *Las luces se pintan con SC-19 Piel Dorada.*
- 4.** *Las sombras se pintan mezclando el color base + SC-23 Sombra India.*
- 5.** *Preparamos los colores que utilizaremos para dar los tonos intermedios. De izquierda a derecha: SFG10 Misfits Green, SFG13 Undead Flesh, SFG11 Bloodfest Crimson, para dar este primer tono mezclamos los tres colores con mucha agua.*
- 6.** *Aplicamos la veladura sobre la zona entre el color base y la sombra, la intensidad del tono en cuestión será más evidente a medida que se insista con sucesivas capas.*
- 7.** *Mezclamos el tono de luz + SFG11 Bloodfest Crimson, como se puede apreciar en la foto es una mezcla de ambos colores muy transparente.*
- 8.** *Aplicamos este tono sobre otra zona que se encuentra entre el color base y parte de la luz.*
- 9.** *Seguimos utilizando este mismo tono, buscando una transición que unifique las veladuras anteriores con la zona próxima a la luz.*
- 10.** *Finalmente aplicamos un tono que transcurre en las áreas de luz, mezclamos el tono de luz + SFG13 Undead Flesh.*
- 11.** *Este mismo tono se aplica en otra zona de la piel, donde también afecta solo al dominio más próximo a la luz.*
- 12.** *En esta vista podemos apreciar los cambios de tonos que se han efectuado sobre la piel, si la comparamos con la foto nº4.*

## **Capítulo III. Técnicas de pintura a pincel**

En este capítulo veremos cómo se pintan algunas de las partes esenciales de una figura, teniendo en cuenta para ello los colores y estéticas más característicos del Steampunk.

### **Pintura de los ojos**

La planificación de la pintura en una figura es muy importante y uno de los primeros pasos es el de los ojos. A pesar del tamaño de la figura se pueden pintar con un cierto grado de detalle y marcar en parte la expresión de la miniatura. Lo primero es la elección del pincel, es un error pensar que un pincel muy fino que apenas tenga un pelo es el idóneo. Se necesita que tenga una punta muy fina pero con capacidad de carga de pintura para que al presionar ligeramente la pintura fluya hacia la punta y consigamos nuestro objetivo. Un pincel del nº0 de pelo de marta kolinsky es el recomendable.

Comenzaremos perfilando el párpado superior de los ojos, esta finísima línea no debe meterse dentro del margen interno del ojo, de ocurrir esto retocamos con pintura blanca y lo intentamos otra vez. El siguiente paso será pintar el iris, emplearemos una mezcla fluida y presionando la punta del pincel buscamos formar un círculo que se ajuste al tamaño del ojo. Por lo general si conseguimos pintar bien el iris sería suficiente, pero podemos dar un paso más y aclarar el centro sin llegar al borde exterior y finalizar pintando la pupila.

- 1.** *Podemos encontrar dentro del mismo número de pincel distintos tipos de puntas y eso también varía según el fabricante.*
- 2.** *Perfilamos el párpado superior con Negro Mate SC00.*
- 3.** *Pintamos el iris con una mezcla de SFG13 Undead Flesh + SFG12 Braineater Azure.*
- 4.** *Aclaremos el centro del iris sin llegar al contorno exterior, empleamos la siguiente mezcla: SFG13 Undead Flesh + SC75 Alquimia Citrina, este último color al ser metalizado le dará un brillo especial.*
- 5.** *Pintamos finalmente la pupila con SFG00 Decay Black.*

### **Pintura de la piel**

Si seguimos un orden lógico durante el proceso de pintura en una miniatura, pintaríamos primero los detalles o elementos que se encuentran más al fondo y seguiríamos hacia los que están más al exterior. La pintura de la piel requiere de una atención especial, pues es una de las partes donde más matices y tonos intermedios podemos encontrar si queremos hacer un trabajo realista.

Para poder facilitar esta tarea podemos partir de colores que ya están diseñados para hacer un desarrollo de base, luces y sombras consiguiendo un resultado muy satisfactorio. Pero para

mantener la estética Steampunk, donde prevalece un tono de piel más pálido, haremos una combinación del set específico para pintar piel (SSE-003 Flesh paint set) y otros colores de la gama Scalecolor y Scale Fantasy.

La elegida para este proceso es “Fix it” Sam, si tenemos en cuenta la postura de la figura con respecto al esquema de luz cenital podemos comprobar cómo la parte delantera del torso está totalmente en sombra, detalle que debemos tener en cuenta.

Después de pintar el color base, pasamos a las luces que se harán con una pincelada que abarque la mayor cantidad de superficie que sea posible, dirigiendo esta hacia los puntos donde incide directamente la luz, o lo que es lo mismo los puntos de máxima luz.

Como podemos observar en el proceso de las luces, estas no se han pintado en la parte inferior del torso, dado que no recibe una luz directamente cenital, en este caso solo se darán sombras y algún tono intermedio, diferenciando así dicho efecto. Sin embargo en el resto de la piel si daremos algunas sombras aunque se darán más importancia a los tonos intermedio, sobre todo en la cara, donde la sutileza debe primar.

**1.** *Preparamos la mezcla que formará el color base: SC17 Pale Skin + SC21 Pink Flesh + SFG13 Undead Flesh.*

**2-3.** *Pintamos el color base en la cara y torso.*

**4.** *Preparamos la mezcla de la primera luz: SC18 Light Skin+ SC17 Pale Skin, a esta mezcla le añadimos un poco del color base.*

**5-6.** *Detalle donde se aplican las primeras capas de pintura correspondiente a la primera luz.*

**7-8.** *Después de aplicar tres veladuras sobre las zonas de las luces podemos ver cómo queda este color en su punto máximo de saturación.*

**9.** *Preparamos la mezcla para la segunda luz: SC17 Pale Skin + SC19 Golden Skin.*

**10.** *Ahora las partes a cubrir se reducen y pintamos sobre la anterior luz dejando libre una reducida área, deslizando el trazo del pincel desde la mitad de la superficie pintada hacia la parte superior, donde está el punto de máxima luz.*

**11.** *Aquí podemos apreciar desde donde se inicia la pincelada de la segunda luz, dirigiendo esta hacia la línea de la columna.*

**12.** *Mezcla de la primera sombra: SC26 Sandalwood + SFG-9 Orcich Dermis.*

**13.** *Pintamos directamente las sombras en la parte inferior del torso.*

**14.** *Empleamos una mezcla diluida para aplicar las sombras sobre la cara, que serán en la región orbitaria, laterales del tabique nasal y la zona inferior de la mandíbula.*

- 15.** *Mezcla del tono intermedio: SFG07 Ishtar Pink.*
- 16.** *Pintamos las zonas entre la sombra y el color base.*
- 17.** *Con este tono pintamos las mejillas buscando que la posición del pincel sea la más idónea para dirigir el trazo sobre esta zona de la cara.*
- 18.** *Detalle final del proceso anterior.*
- 19.** *Colores que formarán la mezcla de la segunda sombra: SC26 Sandalwood + SFG19 Orcich Dermis + SFG12 Braineater Azure + SFG10 Misfits Green.*
- 20.** *Aplicamos una segunda sombra sobre esta parte del cuerpo para resaltar los volúmenes del modelado, al no haber aplicado ninguna luz debemos hacerlo con otra sombra.*
- 21.** *Pintamos los labios con SFG11 Bloodfest Crimson.*
- 22.** *Pintamos una luz en el labio inferior de la boca con SC19 Golden Skin + el color base.*
- 23-24.** *Detalle final de ambas partes del torso.*

## **Pintura del pelo**

Para pintar el pelo debemos tener en cuenta no sólo el color sino el tipo de pelo y cómo está modelado, en estas figuras esto último no es un problema. Veremos dos ejemplos muy diferenciados en cuanto al color del pelo, tratando de acercarnos a los más característicos en el estilo steampunk.

En el primer caso emplearemos una técnica que hemos dejado de lado al comienzo del libro para explicarlo en este punto, se trata de la pintura en fresco. Como hemos podido comprobar la pintura acrílica tiene un tiempo relativamente corto de secado pero no implica que no se puedan hacer ciertos efectos estando la pintura aún húmeda. La idea es pintar empleando dos o tres tonos diferentes de color a la vez, sin esperar a que la pintura se quede seca, facilitando con ello que al entrar en contacto ambos colores se fundan entre sí formando un nuevo color.

La pintura debe tener una textura ligeramente cremosa, para que al entrar en contacto con otro color posean la densidad necesaria para que puedan fundirse, de lo contrario si la mezcla está demasiado líquida una vez que se hayan secado los colores no se verán las transiciones con claridad debido a la transparencia de la mezcla.

En el segundo ejemplo será de la forma convencional en un proceso de pintura con acrílico, aplicando veladuras y siguiendo el esquema de luz cenital, que en ambos casos se tendrán en cuenta.

- 1.** *Detalle de las proporciones de cada color que formarán las mezclas de los tres tonos que emplearemos para iniciar el proceso de pintura. De derecha a izquierda:  
1º tono oscuro (SC30 Red Leather + SC36 Blood Red).  
2º tono medio (SC14 Kalahari Orange)  
3º tono claro (SC39 Mars Orange + SC10 Tenere Yellow)*
- 2.** *Comenzamos por el tono oscuro pintando la zona inferior e interior del pelo.*
- 3.** *Segundo tono medio, iniciamos la pincelada abarcando parte del tono anterior que aún está húmeda y la llevamos hacia arriba.*
- 4.** *Tercer tono claro, volvemos a iniciar la pincelada metiéndonos sobre el color anterior, dejando que ambos tonos se fundan entre si y llevamos el trazo del pincel hasta el punto de máxima luz.*
- 5.** *Vista del proceso completo.*
- 6.** *Una vez seco los tonos aplicados en fresco pasamos a dar las luces de forma puntual y más detallada sobre aquellos mechones de pelo que estén en un plano de máxima luz. Empleamos para esto una mezcla del tono claro + SC19 Golden Skin.*
- 7.** *Para unificar y enriquecer las áreas entre el tono medio y el tono de sombra utilizamos el SC38 Aldebaran Red.*
- 8.** *Vista final del proceso.*
- 9.** *Color base SC16 Eclipse Gray.*
- 10.** *Pintamos las primeras luces con SC58 Graphene Gray, buscando abarcar con el pincel la mayor superficie posible dentro de las áreas de las luces, pasando inclusive por encima de los detalles más finos del modelado.*
- 11.** *Aplicamos la segunda luz con SC06 Bering Blue buscando ahora sí pintar los mechones de pelo más finos. La posición del pincel es casi perpendicular a la superficie de contacto, para conseguir hacer un trazo más preciso.*
- 12-13.** *Pintamos las sombras siguiendo el mismo criterio empleando SC00 Black.*
- 14.** *Para pintar un efecto de pelo rapado hay que aplicar una secuencia de varias veladuras muy transparentes, empleamos el SFG32 Lendanis Gray.*
- 15.** *Si fuese necesario aclarar o reducir el contraste podemos emplear una mezcla del color anterior + SC17 Pale Skin.*
- 16.** *Vista final del proceso.*

## **Pintura de un paño (blanco)**

En la estética del steampunk encontramos ciertos colores que son característicos y se repiten constantemente en muchas de sus prendas y complementos. Es el caso del color blanco, que por otro lado suele ser uno de los colores que muchos pintores noveles encuentran cierta dificultad para conseguir las transiciones entre la base, las luces y las sombras.

En la gama de colores de Scalecolor, podemos encontrar un set específico (SSE-008) que agrupa ocho tonos para pintar de forma sencilla y muy efectiva un color blanco y negro con sus respectivas luces y sombras.

Cuando vamos a pintar un color como el blanco o el negro, nunca empezaremos por estos dos colores puros, los reservamos para dar en el caso del blanco la máxima luz o el negro la máxima sombra.

En este proceso vamos a pintar un color blanco dentro de la gama de tonos fríos, empleando grises azulados. Pero como no hay un único tono de blanco veremos otro ejemplo en un tono cálido, adjuntando su correspondiente carta de color.

- 1.** *Color base para pintar un tono de blanco frío: SC05 Artic Blue.*
- 2.** *Color base, se han empleado tres capas de pintura.*
- 3.** *Mezclamos el color base al 50% aproximadamente con SC01 White.*
- 4-5.** *Primera luz, se dieron cuatro capas de finas veladuras hasta llegar a la máxima saturación de este tono, tal como podemos apreciar en las imágenes.*
- 6.** *Dejamos el blanco puro para dar la segunda luz, SC01 White.*
- 7-8.** *Segunda luz donde recortamos el recorrido de la pincelada y marcamos las líneas de máxima luz.*
- 9.** *Detalle de la cantidad de cada uno de los colores que formarán la mezcla para pintar la sombra: SC05 Artic Blue + SC04 Anthracite Gray + SC32 Black Leather.*
- 10-11.** *Pintamos las sombras con una veladura muy sutil, insistiendo con varias capas sobre las mismas zonas de sombras.*
- 12.** *Esta parte de la figura al estar más oculta al esquema de luz cenital, hay que acentuar un poco más las sombras, insistiendo con más veladuras del tono de sombra.*
- 13-14-15.** *Este es otro ejemplo de un color blanco pero en tonos cálidos, el proceso es el mismo solo que varían los colores, como se puede apreciar en la carta de color.*

## **Pintura de un pantalón**

Muchas de las figuras que vamos a encontrar en esta colección llevan pantalones y estos sin lugar a dudas deberán ir con rayas. La dificultad que presenta este proceso se puede simplificar en parte con una buena planificación del trabajo. Los colores elegidos son dos tonos de marrones, uno más claro que el otro y ambos se distribuyen ocupando prácticamente las mismas superficies en todo el pantalón. La pregunta podría ser: ¿por qué color empiezo?

En mi opinión empezaría por el color claro, dado que es más fácil hacer una línea oscura sobre un color claro y más aún si esta debe rellenarse luego, como es el caso. Otra ventaja es que daríamos solo una o dos capas de este color para conseguir que quede completamente uniforme y los posibles retoques resultarían más rápidos y sencillos.

Con estos argumentos empezamos pintando el color base, las luces y las sombras del marrón claro. El siguiente paso sería pintar las rayas de marrón oscuro, donde tendremos en cuenta en este caso, la línea de la costura que se encuentra en ambos lados de la pierna del pantalón y ya está modelada. Esas líneas serán nuestra primera guía para iniciar el rayado a lo largo de todo el pantalón.

Con todo el desarrollo completado, tenemos que sacar las luces a las rayas oscuras, y dado que tienen un cierto grosor esto nos facilita la tarea. Por último pintamos las sombras, buscaremos un tono de color que sea compatible para ambos tonos de marrones y eso nos dará un acabado más uniforme que integre todo el conjunto. Esto significa que ahora al pintar la sombra la pincelada abarcará toda la zona de la arruga, pasando por ambos colores.

**1.** *Colores que intervienen en la mezcla para el color base del marrón claro: SC27 Iroko + SC61 Thar Brown.*

**2.** *Color base aplicado en tres capas, dejando secar una antes de aplicar la siguiente.*

**3.** *Preparamos la primera luz: SC61 Thar Brown.*

**4-5.** *Pintamos las luces teniendo en cuenta el esquema de luz cenital.*

**6.** *Colores que intervienen en las sombras del marrón claro: SC27 Iroko + SC29 Walnut.*

**7-8.** *Aplicamos las sombras.*

**9.** *Elegimos un pincel del nº0, comenzamos pintando la línea de la costura que está modelada y seguimos con otra en paralelo. Usamos el SC13 Dubai Brown, con una mezcla fluida.*

**10-11.** *Una vez marcada las dos líneas finas de la franja, rellenamos el interior, serán necesarias una o dos capas de color.*

**12-13.** *Detalles de las rayas en marrón oscuro acabadas.*

**14.** *Preparamos el color para dar las luces a las rayas de marrón oscuro.*

**15-16-17.** *Vistas de las luces aplicadas sobre las rayas de marrón oscuro.*

**18.** *Pintamos las sombras con el SC57 Petroleum Gray, debemos hacerlo con una fina veladura, abarcando toda la arruga.*

**19.** *Algunas rayas de marrón oscuro se pintan de forma individual la sombra para acentuar el efecto del volumen de la arruga, empleamos el mismo tono de sombra.*

**20-21-22.** *Vistas finales del proceso acabado.*

## **Pintura de cueros**

Dentro del vestuario femenino steampunk podemos encontrar una gran variedad de prendas de estilo victoriano que se combinan con otros más modernos, dependiendo del personaje que se desea emular. No es extraño encontrar prendas como miriñaques, polisones o corsees y cambiar para incorporar elementos muy diferentes entre ellos, a pesar de formar parte del mismo estilo.

El cuero es uno de los materiales que está presente en muchas de estas prendas y para ello veremos varios ejemplos de colores y texturas para poder elegir entre todos ellos cual puede ser el más apropiado para nuestra figura.

### **Cuero marrón claro**

Empezaremos viendo este color de cuero, al que haremos algunos efectos de desgaste. Al aplicar el color base podemos ver que algunas zonas no ha quedado absolutamente uniforme el color. Esto que en otro caso puede resultar negativo aquí lo podemos aprovechar como un factor a nuestro favor para hacer los efectos de desgaste. Al aplicar la primera luz lo haremos teniendo en cuenta el esquema de luz cenital pero con pinceladas irregulares y haciendo marcas con la punta del pincel. Esto nos dará como resultado una superficie donde los tonos de luz no serán una fina capa de color difuminada sino más bien una acumulación de pequeñas marcas irregulares que abarcaran todas las zonas de la luz.

Pasamos a pintar las sombras que seguimos un criterio similar al empleado con las luces, además de perfilar los detalles de los cordones del corsé. Finalmente para unificar las zonas entre las luces y las sombras emplearemos tintas de color marrón y negra. Es importante saber cómo se comportan las tintas, a pesar de tener una textura muy líquida y transparente, tienen un alto grado de concentración del pigmento, esto nos permite hacer veladuras muy transparentes si las diluimos con agua o que quede un color muy intenso si solo la aplicamos según sale del bote.

**1.** *Proporción de los dos colores que formarán el color base: SC17 Pale Skin + SC22 Arabic Shadow.*



- 2.** *Color base aplicado en dos capas.*
- 3.** *Preparamos la mezcla de la primera luz producto del color base + SC17 Pale skin.*
- 4.** *Pintamos las luces realizando una pincelada irregular siguiendo el esquema de luz cenital.*
- 5.** *Detalle del proceso de la primera luz.*
- 6.** *Preparamos el tono para la sombra SC31 Brown Leather.*
- 7.** *Pintamos las primeras sombras siguiendo el mismo criterio que el empleado con las luces.*
- 8.** *Continuamos aplicando sombras para reforzar algunas zonas y se perfilan los cordones del corsé.*
- 9.** *Pintamos los cordones del corsé con el mismo color que se emplearon para dar las luces.*
- 10.** *Damos unos últimos toques sobre algunas zonas próximas a las sombras empleando el color base a modo de pequeñas manchas de formas irregulares.*
- 11.** *Preparamos una mezcla de tinta SC79 Inktense Black + SC81 Inktense Chestnut.*
- 12.** *Aplicamos una sutil veladura con la mezcla de las tintas sobre las áreas que se encuentran entre las sombras y las próximas a las luces, sin llegar hasta ellas.*

## **Cuero marrón oscuro**

En este otro ejemplo vamos a ver cómo elaborar un cuero también con un cierto desgaste pero con otro tipo de texturas.

Después de dar el color base en dos o tres capas de color comenzamos a pintar las luces, en este caso la pieza de cuero lleva muchos detalles finos y delicados, para lo cual debemos emplear una pincelada muy precisa, buscando un grado de transiciones muy sutiles, sobre todo en la parte delantera. En la espalda la superficie es más lisa y amplia, lo cual nos permite trabajar con mayor libertad y sobre la que haremos unas primeras veladuras sobre las áreas de las luces a las que iremos añadiendo algunos cortes y marcas como en el ejemplo anterior.

En superficies que son más lisas otra manera de conseguir un efecto de textura es empleando un trocito de goma espuma ligeramente humedecida en pintura para estampar sobre la superficie fijando la pintura con múltiples puntitos y marcas de distintos tamaños y formas.

Pasamos a pintar la última luz acentuando los efectos de textura y desgaste, empleando solo el pincel. En la parte delantera remarcamos todos los detalles perfilando los bordes que están más expuestos al esquema de luz cenital.

Finalmente pasamos a las sombras que se harán de forma gradual empleando una mezcla muy diluida, sobre todo en la parte de la espalda, donde no solo abarcará la zona exclusiva a las sombras sino que también aplicaremos algunas veladuras que suban hacia las luces sin llegar a la zona más claras. Para conseguir un perfilado con mayor intensidad, sobre todo en la parte delantera con más detalle, empleamos una mezcla de tinta negra con marrón avellana.

- 1.** *Colores que intervienen para el color base: SC32 Black Leather + SC31 Brown leather.*
- 2.** *Color base para el cual se ha empleado tres capas de color.*
- 3.** *Colores para la mezcla de la primera luz: SC14 Kalahari + color base.*
- 4.** *Primera luz.*
- 5.** *Vista trasera de la primera luz.*
- 6.** *Empleamos un trocito de gomaespuma ligeramente humedecido con la mezcla de la primera luz. Estampamos sobre las zonas de luz y próximas a las sombras.*
- 7.** *Detalle del proceso anterior.*
- 8.** *Mezcla para la segunda luz: SC05 Artic Blue + SC22 Arabic Shadow + 1º luz.*
- 9-10.** *Aplicamos la segunda luz.*
- 11.** *Pintamos las sombras empleando SC32 Black Leather, en esta parte trasera lo hacemos con veladuras muy transparentes.*
- 12.** *Preparamos una mezcla de SC81 Inktense chestnut + SC79 Inktense black.*
- 13.** *Empleamos esta mezcla de tintas para perfilar los detalles más finos de la parte delantera.*

## **Cuero negro**

En este punto vamos a ver dos tipos de cuero negro donde no solo variará el tono del color sino el acabado, que pueden ser mate o satinado.

### **Mate**

Comenzamos por el guante de cetrería cuyo acabado será mate, aplicamos el color base cubriendo todas las partes de forma uniforme. Para empezar a pintar las luces es importante saber cuál será la posición que llevará el guante al pegarlo sobre la figura, para no equivocarnos sobre el esquema de la luz cenital.

Al pintar la primera luz marcamos todos los planos principales, con la segunda luz vamos no solo recortando la superficie hacia el interior de las arrugas, sino que dibujamos algunas rayitas simulando los cortes y marcas de las garras del halcón. Con la tercera luz las pinceladas serán muy precisas, llegando al límite donde estaría la máxima luz. Al haber hecho un tono oscuro del color base solo será necesario dar una sombra, que será en negro mate.

Al pintar las sombras empleamos varias capas a modo de veladuras, de forma que las primeras capas serán más líquidas abarcando toda la zona correspondiente a las sombras y haremos una mezcla más cremosa para definir y perfilar las partes más profundas de las arrugas.

**1.** *Color base: SC41 Black Forest Green + SC31 Brown Leather.*

**2.** *Color base aplicado con tres capas de pintura.*

**3.** *Mezcla de la primera luz: Color base + SC12 Gobi Brown.*

**4-5.** *Pintamos la primera luz, teniendo en cuenta la posición que llevará el brazo una vez pegado en la figura.*

**6.** *Preparamos la segunda luz: SC12 Gobi Brown.*

**7-8.** *Pintamos la segunda luz donde acentuamos también algunos efectos de desgaste y de cortes producidos por las garras del halcón.*

**9.** *Mezcla de la tercera luz: SC22 Arabic Shadow + SC07 Artic Blue.*

**10-11.** *Pintamos la tercera luz y a continuación la sombra con SC00 Black.*

## Satinado

En este último ejemplo vamos a pintar unas botas de cuero negro buscando un acabado satinado. Se podría decir que lo ideal sería emplear una pintura satinada y trabajar las luces y sombras con este acabado de pintura, pero el propio brillo de la pintura desvirtúa las partes donde están las luces y las sombras de las botas. Para conseguir diferenciar ambos planos y que el resultado final sea satinado, lo que haremos será pintar las luces con un acabado mate y las sombras que sean satinadas, ese contraste hará que dicho efecto sea más real y acorde para una miniatura de esta escala. Una de las claves para lograr este objetivo será el uso de las tintas que, aplicadas de forma muy sutil y gradual solo en las zonas de las sombras, hará que el acabado satinado que tienen las mismas luzca de esa manera.

**1.** *Colores para preparar el color base: SC32 Black Leather + SC57 Petroleum Gray.*

**2.** *Pintamos el color base.*

- 3.** *Mezcla de la primera luz: SC58 Graphene Gray + color base.*
- 4.** *Pintamos la primera luz.*
- 5.** *Seguimos trabajando las partes de las luces, utilizando solo el SC58 Graphene Gray.*
- 6.** *Empleamos para la última luz SC59 Brown Gray.*
- 7.** *Tonos de sombras: SC79 Inktense Black + SC82 Inktense Violet, a los que mezclamos añadiendo un poco de agua.*
- 8.** *Aplicamos las tintas, desde donde se empieza a difuminar las luces hasta llegar al punto de máxima sombra.*
- 9.** *A medida que se aplican las sucesivas veladuras con las tintas, vemos como se concentra el color en las zonas de máximas sombras y comienza a satinar.*
- 10.** *Para finalizar volvemos a remarcar con la última luz las partes donde se hayan podido perder la intensidad del tono de luz, por las veladuras de las tintas.*
- 11-12.** *Comparativa de una bota pintada solo con pinturas satinadas y otra siguiendo los pasos explicados.*

## **Capítulo IV. Metal no metálico**

Todas las figuras de estilo steampunk llevan incorporada en alguna parte de su cuerpo mecanismos o complementos de similar naturaleza que son metálicos. Una forma de simular estas partes metálicas es con la conocida pintura de metal no metálico (NMM). Se denomina así porque es la forma de representar con pigmentos opacos, o sea no metálicos, los brillos o reflejos de una pieza metálica. Este estilo de pintura quizás esté asociada a las figuras de steampunk, producto de que muchas de ellas están inspiradas en ilustraciones o dibujos, donde los metales están representados empleando este tipo técnica pictórica, por razones obvias.

Para pintar una parte metálica empleando este sistema, debemos tener presente varios conceptos, el primero es entender cómo se refleja la luz y se proyectan las sombras sobre el objeto que vamos a pintar. Esto se complica al tratarse de un elemento que está en tres dimensiones, con lo cual es primordial saber el lugar o la posición que ocupará la pieza en la figura, sobre todo, si se pintan por separado.

Esto nos permitirá analizar los planos de luces y de sombras en función de la posición que ocupe y siempre intentaremos elegir como punto de referencia para esto, la vista principal de la figura.

Visto este primer concepto nos queda otro, saber qué colores son los más apropiados para representar un metal que sea plata, oro o cobre, que son por otro lado, los más característicos que podemos encontrar dentro del steampunk. Para esto la gama de Scalecolor tiene dos set específicos para pintar los tres metales mencionados:

- SSE-001 Acero y Acero azulado (cromado).
- SSE-002 Oro y Cobre.

Estos colores están diseñados con un gran criterio artístico y nos sirven como guía pero también podemos ampliar la gama de matices buscando otro tipo de acabados, añadiendo más colores como veremos en los siguientes procesos de pintura.

### **Metal no metálico (Plata)**

Para este desarrollo hemos elegido los puños mecánicos de “Nancy Steelpunch” (Ref. SSP-009). Lo primero que podemos observar es que el objeto está imprimado en negro, la razón principal es que se trata de una pieza compuesta de muchos detalles pequeños (tornillos, bisagras, tubos, etc), con finos recovecos que, al imprimirlo en negro, no será necesario meter el pincel para perfilar muchos de esos detalles.

Aplicamos el color base con SC03 Grafito (SSE-001), al ser una imprimación negra debemos poner dos o tres capas de color, hasta llegar a la intensidad real de este tono.

Aprovechamos la transparencia que nos ofrece la pintura acrílica para ir definiendo los puntos donde se reflejará la luz y donde se concentrará la sombra, dando más o menos capas de este color base. Así se puede concebir donde estarán los puntos de luz y sombra.

Continuamos pintando la primera luz, dirigiendo la pincelada hacia los puntos de máxima luz y concentrando el color en dichos puntos. En dirección contraria pintamos las sombras siguiendo el mismo sistema de trabajo.

El proceso de pintura de un no metálico requiere de mucha paciencia, para ir superponiendo numerosas capas de veladuras hasta conseguir una transición limpia entre los puntos de máxima luz y los de sombras. Esto indica que alguna vez tengamos que volver sobre los pasos ya dados.

**1.** *Color base SC03 Grafito.*

**2-3.** *Se añade SC02 Nácar al color base y se va iluminando los diferentes planos, teniendo como referencia la posición de la pieza en la figura y el punto de luz elegido.*

**4-5.** *Continuamos con el proceso iluminando con SC02 Nácar y añadiendo después SC01 Blanco.*

**6-7-8.** *Pasamos a las sombras añadiendo SC04 Gris Antracita al color base.*

**9-10-11-12.** *Por último aplicamos una última sombra mezclando SC04 gris Antracita + SC08 Azul Abisal. Empleamos SC01 Blanco para perfilar los bordes.*

## **Metal no metálico (Oro)**

Continuamos con el brazo que iniciamos en el proceso anterior, para pintar el resto de elementos que van en oro. Como podemos apreciar en las primeras fotos de esta fase, al aplicar el color base, que en este caso es una mezcla de SC12 Marrón Gobi + SC11 Amarillo Sahara, no cubrimos toda la superficie de forma uniforme. Dejamos que el negro de la imprimación sea más visible en las zonas donde van las sombras. Esto se consigue insistiendo solo sobre los planos de luz, con más veladuras del color base, hasta alcanzar el grado de saturación total de este tono. Avanzamos aplicando un tono más claro de luz que marcará el devenir de los siguientes pasos.

Con las sombras daremos dos tonos fijándolos con suaves veladuras sin necesidad de saturar la zona, al estar imprimado en color negro.

**1-2.** *Color base mezcla del SC12 Marrón Gobi + SC11 Amarillo Sahara.*

**3-4.** *Primeros tonos de luz, añadimos SC10 Amarillo Teneré al color base.*

**5-6.** *Aplicamos una sombra utilizando el SC12 marrón Gobi.*

**7-8.** *Pintamos ahora una segunda luz empleando solo el SC10 Amarillo Teneré, buscando perfilar algunos cantos. Como podemos comprobar en la parte inferior del puño, al estar en un plano casi de sombra general, el valor tonal es menos acentuado.*

**9-10-11-12-13.** Para buscar mayor profundidad, sombreamos con una mezcla de SC12 Marrón Gobi + SC16 Gris Eclipse, reincidiendo en la parte inferior. Esto se complementa con un golpe de luz sobre los bordes y en ciertos puntos expuestos a la máxima luz. Utilizamos para esta última luz SC09 Arenas Blancas.

## **Metal no metálico (Cobre)**

Para ilustrar este otro ejemplo, hemos tomado como guía el brazo de “Joe Cassidy” (Ref.SSP-010). El tamaño y las formas algo más sencillas que en los anteriores ejemplos, nos permite poder ampliar la gama de tonos y realizar otros efectos de desgaste, como golpes y óxido.

En este modelo partimos de una imprimación de color blanco, esto cambia gran parte del proceso ya que ahora la zona de luz será la que dejemos con una capa de color base ligeramente más transparente. Con el SC14 Naranja Kalahari como color base y una mezcla de SC30 Cuero Rojo + SC14 Naranja Kalahari, como un primer tono de sombra, abocetamos las distintas partes de este brazo mecánico.

Con la primera y segunda luz vamos suavizando parte de esos primeros brochazos que se dieron con buena intención pero algo bruscos. Continuamos para dar el primer tono de sombra, con suaves veladuras, y aprovechamos este color para realizar algunos efectos de desgaste como pequeñas marcas y cortes, dando un aspecto de metal usado y desgastado.

Después de seguir con el proceso pintando una tercera sombra y luz, dejamos para el final la colocación de un tono intermedio que estará entre las sombras y donde se inician las luces. Esto nos dará mayor riqueza cromática y suavizará más las transiciones.

**1-2-3.** Pintamos el color base SC14 Naranja Kalahari reservando parte de la imprimación blanca para los reflejos. Con una mezcla más oscura SC14 Naranja Kalahari + SC30 Cuero Rojo pintamos los engranajes y las áreas que señalamos como sombras.

**4-5.** Pintamos la primera luz con SC39 Naranja Marte, suavizando las transiciones del color base hacia los puntos de luz.

**6-7-8.** Seguimos acentuando las luces con otra mezcla más clara: SC39 Naranja Marte + SC10 Amarillo Teneré.

**9-10.** Empleamos SC13 Marrón Dubai, para dar un segundo tono de sombra y hacer algunos efectos de desgaste.

**11-12-13.** Pintamos una última sombra con una mezcla de SC13 Marrón Dubai + SC16 Gris Eclipse.

**14-15-16.** Con una mezcla de SC09 Arenas Blancas + SC10 Amarillo Teneré, perfilamos todos los bordes y acentuamos los puntos de máxima luz.

**17-18-19.** *Aplicamos un tono intermedio con una mezcla de SC38 Rojo Aldebarán + SC14 Naranja Kalahari. Por último con una veladura de SC15 Azul Adriático en las zonas de sombras dejamos visible las marcas de óxido.*

## **Metal no metálico (Cromado Plata)**

Para iniciar este proceso hemos seleccionado el brazo derecho de “Jessica Thunderhawk” (Ref. SSP-007), que porta un revolver al cual lo pintaremos creando un efecto cromado.

La diferencia principal con respecto a los anteriores ejemplos son los tonos y buscar un mayor contraste entre las luces y las sombras donde el máximo valor tonal será el blanco para alcanzar las máximas luces y al contrario en las sombras llegaremos al negro o una tonalidad muy próxima a él.

Para alcanzar esos valores en las luces sin tener que aplicar numerosas capas de color, es importante respetar la imprimación blanca de esas partes cuando se aplique el color base. En el caso de las sombras no es necesario ya que es más sencillo cubrir una sección en una tonalidad más oscura, aunque se trabaje con suaves veladuras.

**1-2-3.** *Se aplica el color base con SC06 Azul Bering, respetando los diferentes puntos de luz.*

**4-5-6.** *Pintamos con SC05 Azul Ártico, el corte entre el color base y el blanco de la imprimación.*

**7-8-9.** *De forma contraria se pinta con SC07 Azul Caspio hacia las zonas de sombras.*

**10-11-12.** *Buscamos una mayor profundidad en las sombras añadiendo SC08 Azul Abisal + SC07 Azul Caspio.*

**13-14-15.** *Finalmente se perfilan los bordes con SC01 Blanco y los puntos de máxima luz. Al contrario empleamos SC00 Negro, para perfilar las líneas más profundas y las máximas sombras.*

## **Metal no metálico (Cromado oro)**

En este último ejemplo continuamos con el brazo de Jessica Thunderhawk para adentrarnos en una estructura algo más compleja de interpretar debido a las formas redondeadas y lisas que tiene esta pieza en particular. No tiene aristas que separen un plano de otro, ni formas irregulares o añadidos por encima que rompan la uniformidad.

Las únicas líneas divisorias serán las creadas con la pintura, para simular un hipotético horizonte, que divida el plano de cielo y otro de tierra.

Comenzamos pintando un color base dejando el blanco de la imprimación, para las zonas donde estarán los reflejos de luz.



De forma gradual vamos pintando las áreas donde están las luces, dejando una franja en blanca para la máxima luz.

Pintamos la línea reflectante (línea del horizonte), que se ubicará justo a continuación de la franja de máxima luz. Esa línea del horizonte será la que marque el valor tonal más oscuro que se irá degradando, aún siendo un tono de sombra, gradualmente hacia el lado contrario a la luz.

Para conseguir representar esta superficie tan pulida, solo es posible realizando veladuras, que pasen por los diferentes valores de tonos de luz y de sombras.

**1-2-3.** *Color base: SC22 Arabic Shadow + SC40 Sol Yellow + SFG39 Peanut Butter. Se respetan las áreas de luz.*

**4-5-6.** *Aplicamos un tono de luz que cubra parte del color base llevando la veladura hacia el blanco reservado en el paso anterior, dejando una franja en color blanco.*

**7-8-9.** *Pintamos una sombra con SC13 Dubai Brown, marcando la línea del horizonte, que divide la parte de máxima luz como el reflejo del cielo y hacia el lado contrario la tierra.*

**10-11-12.** *Para suavizar la zona entre el color base y la primera luz, aplicamos un tono intermedio, con una mezcla de: SC40 Sol Yellow + SC39 Mars Orange.*

**13-14.** *Reforzamos la línea del horizonte con una segunda sombra, empleando SC00 Black + SC13 Dubai Brown.*

**15.** *Pintamos una segunda luz con una mezcla de SC01 White + SC10 Teneré yellow, que difumine la zona entre la primera y la máxima luz, y se añaden otros reflejos complementarios.*

**16-17.** *Aplicamos ahora un tono intermedio en la zona de las sombras empleando SFG37 Chink Orange.*

**18-19-20.** *Perfilamos los bordes marcando una última luz con SC01 White.*

## Capítulo V. Metálicos

Hemos visto en el capítulo anterior cómo pintar algunos de los mecanismos y partes metálicas, empleando un sistema de pintura muy efectista y sin duda muy laborioso. El uso de pinturas acrílicas con pigmentos metálicos es otra forma de poder pintar estas partes, con unos resultados igualmente asombrosos y quizás algo más sencillo.

Existen muchas variedades de pinturas acrílicas con pigmentos metálicos pero no todas con el mismo resultado final. Una de las claves es que al añadir agua a los distintos tonos de colores metálicos no se separen los pigmentos y se puedan trabajar como si fuese un color opaco, pudiendo hacer hasta finas veladuras.

Por último no podemos olvidar de mencionar un buen complemento para este tipo de pinturas que son las tintas.

Una de las cualidades que es su transparencia, las hacen ideales para poder crear transiciones muy suaves, sin perder el brillo que tiene el pigmento metálico.

### Metal (Plata)

Para este ejemplo hemos elegido nuevamente los puños de “Nancy Steelpunch”, para poder apreciar sobre la misma pieza este tipo de acabado metálico.

Emplearemos el set de pinturas “Metal and Alchemy” steel series (ref. SSE-009) de scale color, que reúne todas las características anteriormente mencionadas.

Este set nos da múltiples opciones para pintar distintos tonos de metal plateado, en este caso hemos seleccionado cuatro tonos de los ocho que vienen en el set completo.

Partimos de un color base oscura sobre la cual trabajar de forma gradual las luces y complementar las sombras con tinta negra.

Para esto seguimos con el esquema de luz cenital empleado a lo largo de todos los procesos, aunque el brillo que desprende, una vez aplicada la pintura sobre las distintas partes de la pieza, nos puedan confundir a la hora de pintar las luces y las sombras.

**1.** *Color base SC63 Black Metal, solo serán necesarias dos capas de color, para conseguir este resultado.*

**2.** *Primera luz SC64 Thrash Metal, tendremos en cuenta la posición del puño para pintarlas.*

**3.** *Primera sombra SC63 Black Metal + SC79 Inktense Black.*

**4.** *En esta segunda sombra solo empleamos SC79 Inktense Black. Para conseguir hacer una sombra que sea gradual, es necesario aplicar varias capas de esta tinta, debidamente diluida en agua, para no saturar la superficie con una sola pincelada.*

**5-6.** *Pintamos la segunda luz con SC65 Heavy Metal, remarcando también las aristas.*

**7.** *Aplicamos un tono intermedio azulado entre la luz y el color base, con SC68 Cobalt Alchemy.*

## **Metal (Oro)**

Vamos a continuar el proceso sobre la misma pieza del puño, para ello vamos a utilizar el set de “Metal and Alchemy” golden series (Ref. SSE-010).

El criterio a seguir es igual que en el ejemplo anterior, podremos elegir entre distintos tonos dorados para lograr el acabado que buscamos, combinando también con el set de tintas “Inktensity” (Ref. SSE-011).

**1.** *Color base SC72 Viking Gold.*

**2.** *Primera luz, se mezclan SC74 Elven Gold y SC78 Peridot Alchemy.*

**3.** *Primera sombra se mezclan SC81 Inktense Chestnut + SC82 Inktense Violet.*

**4-5-6.** *Segunda luz SC74 Elven Gold + SC75 Citrine Alchemy, remarcamos todas las aristas y así como los puntos que reciben mayor luz, teniendo en cuenta la posición del puño una vez pegado a la figura.*

## **Metal (Cobre)**

El metal que nos ocupa en este proceso, también está muy presente en la estética steampunk.

Para pintar este tipo de metal dispondremos del set de “Metal and Alchemy” copper series (Ref. SSE-021), cuyas características son semejantes a los anteriores set de metálicos.

Para ilustrar este desarrollo hemos elegido el brazo de “Joe Cassidy”, así podremos compararlo con el mismo modelo hecho con NMM.

**1.** *Color base con una mezcla de SC87 Decayed Metal + SC88 Old Copper.*

**2.** *Empleamos para dar la primera luz SC92 Victorian Brass.*

**3.** *Segunda luz SC93 Amber Alchemy + SC91 Pure Copper.*

**4.** *Aplicamos un tono intermedio entre el color base y la luz con una mezcla de SC85 Inktense Red + SC81 Intense Chestnut.*

**5.** *Primera sombra con SC79 Inktense Black + SC87 Decayed Metal + SC89 Garnet Alchemy, aplicado con veladuras*

**6.** *Ultima luz SC94 Moonstone Alchemy, para la cual la empleamos para perfilar las aristas y los detalles que sobresalen.*

## **Capítulo VI. Cristales**

Uno de los complementos o accesorios que caracterizan a la moda steampunk, son entre otros los anteojos y gafas protectoras o de aviador. Para ello vamos a ver un proceso completo de cómo simular con la pintura un cristal de unas gafas.

Dado que se trata de una superficie muy pequeña la que vamos a pintar, el turco está hacer unas transiciones muy sutiles, aplicando suaves veladuras y utilizando un pincel del N° 0. Tenemos que ir superponiendo distintas capas de pintura para pasar de un tono muy claro a otro muy oscuro y que no se noten dichas transiciones.

Podemos partir sobre una base imprimada en negro o en blanco. Si lo hacemos sobre una imprimación negra, las luces tomarán mayor protagonismo, ya que sobre esa zona deberemos concentrar las capas de pintura. Comenzando el recorrido de la pincelada desde la zona más oscura y finalizando sobre la más clara, para concentrar en ese punto la pintura.

Si por el contrario partimos de una imprimación blanca, el proceso será a la inversa, comenzando el recorrido de la pincelada desde la zona más clara y concentrando el color sobre la oscura.

- 1.** *Partimos con la superficie imprimada en color blanco.*
- 2.** *Hacemos una mezcla del SC42 Boreal Green + SC06 Bering Blue. Iniciamos la pincelada desde la zona inferior, arrastrando la pintura y concentrando el color en la parte superior del cristal.*
- 3.** *Pintamos una primera luz con SC49 Caribbean Blue + SC06 Artic Blue, para suavizar la transición de la zona más clara del cristal.*
- 4.** *Primera sombra del color base + SC23 Indian Shadow, se aplica solo por la zona superior del cristal.*
- 5.** *Insistimos con una segunda sombra con SC223 Indian Shadow, que también nos sirve para perfilar el contorno de la esfera del cristal en esa zona.*
- 6.** *Perfilamos el contorno de la parte clara de la esfera con SC06 Bering Blue.*
- 7.** *Pintamos el reflejo sobre la parte clara del cristal con SC09 White Sands.*
- 8.** *Pintamos un reflejo entre la sombra y la luz con SC43 Irati Green y finalmente el brillo sobre la zona oscura del cristal con SC09 White Sands.*
- 9-10.** *Otros ejemplos de colores de cristales*

## **Capítulo VII. Pintura con aerógrafo y pincel**

Si bien el aerógrafo lleva con nosotros hace más de cien años, su incorporación para pintar miniaturas es relativamente reciente.

Actualmente el uso de este instrumento ha ido ganando cada vez más seguidores en el mundo de las miniaturas comprobando como no solo se puede mejorar los trabajos sino ampliar la capacidad creativa. Este aparato disfruta de una cualidad casi mágica: pinta y dibuja sin tocar la superficie, consiguiendo unos efectos tersos y vibrantes.

Para ello es necesario una serie de accesorios imprescindibles, uno de ellos es el suministro de aire que proporciona un pequeño compresor. La corriente de aire penetra en el cuerpo del aerógrafo, dirigiéndose hacia la punta donde entra en contacto con un chorro de pintura. Al coincidir con el aire la pintura se atomiza y sale por la boquilla del aerógrafo en una fina rociada creando una capa de pintura uniforme.

Por otro lado el arte de la aerografía no se podría entender sin el uso de mascarillas o cinta adhesivas así como todo tipo de material que se adapte a nuestras necesidades (blue tack, pos-it, film transparente, etc.)

Por último tenemos las pinturas acrílicas, que si bien se puede creer que diluyéndolas adecuadamente podrían valer cualquiera, esto no resulta así. Las hay que son específicas solo para usarlas con aerógrafo y otras que son polivalentes, para un uso indistinto del aerógrafo y del pincel, guardando en ambos casos las cualidades que pretendemos al usar una herramienta u otra.

Nosotros utilizaremos la gama de Scalecolor, Fantasy & Games y War Front, que reúnen esas facultades, dado que para pintar una figura no solo basta con usar solo el aerógrafo, para acabar de pintar muchos detalles, el pincel sigue siendo obligatorio y de ahí la necesidad de buscar una pintura que posea varios valores.

Para conseguir dichos resultados con el aerógrafo es aconsejable utilizar el diluyente que recomienda el fabricante de estas pinturas.

**1.** *Compresor y aerógrafo de doble acción, con boquilla de 0,4mm. Se recomienda pintar con una presión de 1,8 a 2 bares.*

**2.** *Materiales que podemos usar a modo de enmascaramientos: cinta adhesiva especial para modelismo (existen distintos grosores), papel transparente adhesivo, especial para aerografía, pos it, blue tack.*

**3.** *Cuchilla de mango o bisturí, esta es una herramienta básica para los recortes de mascarillas adhesivas. Es aconsejable tener la hoja de la cuchilla en buen estado, para poder hacer un corte limpio y preciso.*

**4.** *Otros materiales complementarios pueden ser unas pinzas de precisión, que nos facilitará la delicada tarea de los ajustes de las mascarillas, regla metálica y porta minas o lápiz.*

**5.** *Algunas de las pinturas de la gama Scalecolor, Fantasy & Games y War Front (gama diseñada para camuflajes militares), junto a ellos el diluyente acrílico para aerógrafo.*

## **Pintura de la piel (femenina)**

Al igual que existe una relación de agua y pintura cuando utilizamos el pincel, con el aerógrafo eso se traduce en diluyente y pintura, dentro de la cazoleta del aerógrafo. Los porcentajes son muy relativos, pero por norma general sería un 40% de diluyente y 60% de pintura. Para saber si la mezcla es la apropiada, rociamos sobre un folio distintos trazos, si se ve uniforme y definido, podemos comenzar a pintar sobre la figura.

Si la rociada saliese con puntitos o de forma irregular, es posible que necesite añadir más diluyente, o por el contrario si el trazo queda muy transparente, habrá que añadir más cantidad de pintura.

Cuando utilizamos el aerógrafo es importante hacer una buena planificación de que partes vamos a pintar antes o después y protegerlas, empleando mascarillas adhesivas u otros materiales como el blue-tack que se adapta a formas con recovecos muy irregulares. Este primer paso es muy importante, sobre todo si no se quiere manchar de pintura otras zonas que se puedan ver afectadas por la propia rociada.

Si partimos de una figura imprimada en blanco, como es este caso, comenzaremos pintando el color base con suaves rociadas desde abajo como si se pintasen las sombras (teniendo como referencia un esquema de luz cenital). Dichas rociadas deben aplicarse de forma selectiva buscando la posición más conveniente entre la figura y la boquilla del aerógrafo para que no lleguen a las áreas donde se encuentran las luces y conservar el blanco de la imprimación.

El siguiente paso sería aplicar una luz, ahora de manera inversa las rociadas de pintura se aplicarían desde arriba hacia abajo procurando no irrumpir en las zonas anteriormente pintadas. Esta capa de color quedará muy pura y luminosa al haber reservado el blanco de la imprimación.

Finalmente, antes de pasar al pincel pintamos las sombras. Con esta mezcla más oscura que el color base, se vuelve a pintar desde abajo insistiendo en las formas de mayor volumen y remarcar la fisonomía en la cara, así como los músculos de las piernas.

Los toques finales los daremos a pincel para precisar los detalles más delicados sobre todo en la cara y otras partes del cuerpo.

Los colores serán los mismos que los empleados con el aerógrafo, añadiendo alguna mezcla más para los tonos intermedios y del maquillaje.

**1.** *Echamos el diluyente acrílico para aerógrafo dentro de la copa del aerógrafo.*

**2.** *Preparamos en la paleta los colores que formaran el color base, SC17Pale Skin + SC26 Sandalwood + SFG07 Isthara Pink.*

- 3.** *Añadimos la mezcla del color base al diluyente dentro de la copa del aerógrafo.*
- 4.** *Probamos sobre un papel si la mezcla es la idónea, antes de aplicarla sobre la miniatura.*
- 5-6.** *Pintamos el color base buscando la posición de la figura con respecto a la boquilla del aerógrafo, para que solo llegue la pintura a las zonas intermedias y de sombras.*
- 7.** *Siguiendo el mismo criterio pintamos la cara, desde abajo sin que llegue la pintura a las áreas de las luces.*
- 8.** *Preparamos la mezcla para pintar las luces: SC19 Golden Skin + SC17 pale Skin.*
- 9.** *Invertimos la posición de la cabeza para pintar las luces desde arriba, sin dejar que sobrepase las zonas anteriormente pintadas.*
- 10-11.** *Este mismo criterio lo seguimos para pintar las luces en el resto del cuerpo de la chica.*
- 12-13-14.** *Finalmente pintamos una sombra con el aerógrafo utilizando SFG40 Blackert Brown.*
- 15-16-17.** *Pasamos a trabajar con pincel para definir algunas partes de la piel que hayan podido quedar algo difusas, tanto en las luces como en las sombras.*
- 18.** *La cara es la que más trabajo de pincel requiere para definir los detalles más finos. En este caso reforzamos las luces, siguiendo el esquema ya planteado con aerógrafo.*
- 19.** *Junto a las sombras también aplicamos un tono intermedio con la siguiente mezcla: SFG14 Resurrection Flesh + SFG04 Baal Crimson + SC18 Light Skin.*
- 20.** *Pintamos los labios con SC36 Blood Red, el maquillaje de los ojos con una veladura de SFG32 Lendanis Grey y se perfilan con SC00 Black.*
- 21.** *Finalmente pintamos el iris con SFG26 Huldra Blue, lo aclaramos con SFG33Hiril Blue, la pupila con SFG00 Decay Black.*

## **Pintura de la piel (masculina)**

Para este otro ejemplo la diferencia más apreciable es que partiremos desde una imprimación negra en vez de blanca y eso nos llevará a realizar un nuevo planteamiento en el proceso de pintura de la piel. El resto de consideraciones como pueden ser las proporciones de pintura/diluyente, enmascaramientos, son iguales que en el anterior ejemplo.



Al partir desde una imprimación negra lo que se va a ponderar en este caso son las sombras, todo lo contrario con la imprimación blanca que eran las luces.

Con lo cual comenzaremos a pintar el color base, aplicando las rociadas de pintura desde arriba, respetando las zonas de las sombras de color negro. Si aplicamos una capa de pintura muy suave, podremos ver como la imprimación negra actúa sobre ese color, bajando la intensidad del valor tonal pero sin alterar el color.

Pasamos a pintar las sombras, que en cualquier caso será siempre una mezcla de color más claro que el negro que tiene de imprimación. Pero teniendo en cuenta que las capas de pintura son muy finas, la imprimación negra influirá de la misma manera que en el color base.

El proceso con aerógrafo finaliza, después de pintar una luz y una segunda sombra. Al igual que con la piel de la chica, todos los matices y detalles finales se realizan a pincel, empleando las mismas mezclas utilizadas con el aerógrafo, complementadas con otras que se especifican en los pies de fotos.

- 1.** *Color base: SC20 Basic Flesh, aplicado desde arriba respetando las zonas de sombra del color negro de la imprimación.*
- 2.** *Primera sombra: SFG14 Resurrection Flesh + SFG35 Bosh Chestnut + SFG36 Sharpnel Red.*
- 3.** *Primera luz con SC18 Light Skin, que se intensifica sobre las zonas donde incide de forma más directa, siguiendo el esquema de iluminación cenital.*
- 4.** *De forma inversa pintamos una segunda sombra con una mezcla de: SFG10 Misfits Green + SFG36 Sharpnel Red.*
- 5.** *Retoques finales de las sombras a pincel, para la cual se hizo la siguiente mezcla: SFG10 Misfits Green + SFG44 Tindalos Red.*
- 6.** *Tonos intermedios para el cuerpo: SFG35 Bosh Chestnut + SFG10 Misfits Green.*
- 7-8-9.** *Detalles de otros matices en la piel: SC01 White + SC31 Fuchsia.*
- 10.** *Detalles finales, para los tonos de la frente se han empleado veladuras con SFG35 Bosh Chestnut + SFG16 Hellbound Flesh.*

## **Pintura de un pantalón**

Sin ninguna duda el empleo del aerógrafo para pintar una prenda como un pantalón, un vestido o una capa, donde las grandes superficies son las protagonistas, esta herramienta resulta ser muy ventajosa.

Para ilustrar este ejemplo vamos a continuar con la figura de “Joe Cassidy”. Al tener la piel ya pintada, así como otras partes sin pintar que son necesarias mantener con el color de la imprimación, debemos realizar un minucioso enmascaramiento combinando cinta adhesiva y Blue-tack.

Al arrancar con la figura imprimada en negro el proceso que debemos seguir es el mismo que cuando pintamos la piel de este personaje.

Partimos con el color base pintando los planos superiores de las arrugas, buscando el ángulo más conveniente para que la pintura no llegue a la parte inferior de las mismas. Esto resulta mucho más sencillo que cuando se pintó la piel ya que las aristas o pliegues de las arrugas permiten que la pintura aerografiada se concentre solo en las zonas deseadas con relativa simplicidad, al igual que con las sombras.

Para conseguir un resultado limpio y eficaz se recomienda hacer rociadas cortas y precisas, evitando encharcar la superficie que se está pintando.

- 1.** *Color base SC12 Gobi Brown, en la imagen podemos observar el ángulo y la posición del aerógrafo con respecto a la superficie que se está pintando.*
- 2.** *Con el mismo criterio pintamos ahora las luces con la siguiente mezcla: SW26 Olivegrün 44 + SW12 SS Camo Ocher Brown + SC12 Gobi Brown.*
- 3.** *Inclinamos la figura y buscamos el ángulo más propicio, para pintar las sombras. El color destinado es SW18 SS Camo Dark Brown.*
- 4.** *Empleamos la misma mezcla que usamos con el aerógrafo para remarcar las luces de las arrugas a pincel.*
- 5.** *Aplicamos una segunda luz sobre aquellas arrugas donde la incidencia de la luz cenital sea más fuerte, hacemos para esto una mezcla de la primera luz + SW12 SS Camo Ocher Brown.*
- 6.** *De igual manera repasamos las sombras con SW18 SS Camo Dark Brown.*

## **Pintura de un vestido**

Una de las prendas indiscutibles de la estética steampunk, son los vestidos de estilo victoriano, muy voluminosos y que ocupa una parte importante en el conjunto de la figura. Como veremos a continuación el aerógrafo resulta idóneo para dejar en tres pasos resuelto el desarrollo de la pintura de este traje.

Hemos visto como pintar un pantalón partiendo con la pieza imprimada en negro y como ha sido su planteamiento. Ahora vamos a empezar a pintar con la pieza imprimada en blanco, dando lugar a un enfoque diferente.

Comenzamos con el color base, con rociadas amplias pero desde abajo procurando no llegar a las áreas donde se ubicaran las luces, es decir dejando que se transparente el blanco de la imprimación. La razón es para que al pintar ahora las luces, el color quede más natural y luminoso y no sea necesario aplicar cuantiosas capas de pintura.

El último paso antes de pasar al pincel, será pintar un definitivo tono de sombra, que reforzará de forma clara todos los pliegues del vestido. Para muchos pintores con solo estos tres pasos pueden dar por finalizado el trabajo de pintura.

En nuestro caso el resultado final será después de aplicar algunos toques a pincel.

- 1.** *Pintamos el color base con SC42 Boreal Green, de modo que la pintura no cubra las zonas donde se pintarán las luces.*
- 2.** *Detalle del color base.*
- 3.** *Se pintan las luces con SC43 Irati Green, buscando ahora dejar una superficie más uniforme.*
- 4.** *Pintamos un tono de sombra con el SC41 Black Forest Green + SC33 Sunset Purple.*
- 5.** *Con el pincel repasamos algunas luces empleando la misma mezcla.*
- 6.** *Los volantes del vestido se emplearon los siguientes colores: color base SC44 Sherwood Green, luces SC48 Fall Green y las sombras SW10 SS Camo Medium Green.*

## **Pantalón con rayas**

El planteamiento y desarrollo de la pintura de este pantalón a rayas nos lleva a probar nuestra capacidad de precisión y la destreza para recortar las mascarillas.

Es imprescindible tener la punta de la cuchilla de corte en perfecto estado en nuestro cutter, cinta adhesiva (Tamiya) especial para modelismo y por supuesto el aerógrafo.

Al tratarse de un diseño de rayas claras (casi blanco) combinadas con otras en gris oscuro, vamos a empezar pintando el color claro. Como partimos con la figura imprimada en blanco aplicaremos unas sombras sobre toda la superficie del pantalón como si se tratase de un único color, al igual que una luz, para unificar toda la superficie.

A partir de este punto comienza el verdadero trabajo que no es el de la pintura sino el del enmascaramiento. Se trata de ir cortando las tiras que cubrirán las partes claras del pantalón, buscando que dichos cortes se ajusten a las formas de las piernas y al patrón del diseño. Esto nos llevará a realizar numerosos cortes de distintos tamaños y formas para ir uniendo y ajustando hasta completar todas las franjas.

Completado este proceso solo nos queda pintar las rayas que van en gris oscuro pintando primero con el color base desde abajo respetando parte del color claro en las zonas de las luces.

A continuación se pintan las luces y concluimos pintando las sombras siguiendo los criterios ya vistos en los otros ejemplos.

La retirada de las mascarillas debe hacerse con cierto cuidado para no dañar con la punta de las pinzas la pintura. Si los ajustes han sido prolijos, los retoques finales a pincel serán mínimos.

- 1.** *Color base con SC03 Graphite y luces con SC09 White Sands.*
- 2.** *Se recomienda utilizar una base o tablero de corte, para poder realizar con mayor facilidad y precisión, los cortes de las distintas mascarillas.*
- 3.** *Trasladamos la mascarilla a la figura y comprobamos que el tamaño y la forma son correctas. Es aconsejable comenzar por las zonas más sencillas, estas primeras tiras nos marcarán el camino a seguir del patrón del diseño.*
- 4.** *Poco a poco se va completando todas las franjas, algunas de ellas estarán divididas en distintos trocitos de mascarillas, que habrá que medir y ajustar cuidadosamente.*
- 5-6.** *Vista delantera y trasera, finalizado el proceso de enmascaramiento de las tiras.*
- 7.** *Pintamos el color base de las franjas oscuras con SC08 Abyssal Blue.*
- 8.** *Pintamos las luces con una mezcla de SC05 Artic Blue + SC04 Anthracite Gray, y las sombras con SC16 Eclipse Grey + SC32 Black Leather.*
- 9-10.** *Retiramos las mascarillas y retocamos a pincel, los posibles desperfectos.*
- 11-12.** *Una vez hecho los oportunos retoques a pincel, aplicamos una sombra general a todo el pantalón con aerógrafo, para igualar e integrar todo el conjunto. Usamos SC16 Eclipse Grey + SC32 Black Leather.*

## **Pintura de una media transparente**

Una de las últimas prendas que nos quedaba por ver son las medias transparentes y aquí el aerógrafo ofrece su mejor arma, conseguir dejar un tono gradual y terso.

Para pintar las transparencias de las medias es necesario haber acabado antes los tonos de la piel. Nuevamente se necesita hacer una serie de enmascaramientos con la cinta adhesiva. La primera debe ajustarse a la costura de la media que delimita con la piel y tapar toda la superficie que no se quiere pintar.

Cargamos de pintura el aerógrafo con las proporciones de diluyente y pintura de: 60% diluyente y 40% de pintura. Aplicamos una suave capa de color uniforme sobre toda la superficie de las medias sin diferenciar las zonas de las luces y las sombras. En una segunda aplicación reforzamos los volúmenes solo en las zonas de sombras.

Si se tratase de una media sencilla, sin ninguna costura o refuerzo, con estos dos pasos ya tendríamos el efecto de transparencia acabado y se retirarían las mascarillas para seguir pintando el resto de la figura.

En nuestro caso daremos un paso más para pintar una serie de franjas dejando una más oscura que la otra.

Nuevamente usamos mascarillas adhesivas para recortar las tiras que se irán ajustando a las distintas formas de la pierna. Esto resulta algo más complejo que los anteriores ejemplos pues debemos observar la curvatura de esa parte de la pierna y reproducir el corte en la cinta adhesiva.

Una vez puesta todas las mascarillas sobre las dos piernas pintamos las franjas que han quedado sin tapar intentando no saturar en exceso con la pintura aerografiada.

Al retirar todos los enmascaramientos, observamos como quedan las diferentes zonas pintadas, dejando un acabado sedoso, reproducido por esta maravillosa herramienta.

- 1.** *Comenzamos ajustando una mascarilla en la línea que divide el comienzo de la media, tapando toda la zona de la piel, que no queremos pintar.*
- 2.** *Para pintar el tono de la media, usamos el color SW18 Camo Dark Brown, con el diluyente para aerógrafo de scalecolor.*
- 3.** *Pintamos toda la superficie de las piernas con una suave capa de color, al tener menos proporción de pintura en la mezcla el acabado es más transparente.*
- 4-5.** *Marcamos con lápiz sobre la mascarilla, para tener una referencia y así realizar un corte más exacto.*
- 6-7.** *Realizamos diferente cortes, con las formas que mejor se adapten a las distintas zonas de las piernas.*
- 8-9.** *Detalles del conjunto de enmascaramientos.*
- 10.** *Aplicamos una nueva capa de color sobre toda la superficie.*
- 11.** *Retiramos cuidadosamente todas las mascarillas, con la ayuda de unas pinzas de precisión.*
- 12.** *Detalle del proceso acabado.*

## **Capítulo VIII. Proceso completo de una figura Steampunk**

A lo largo de los anteriores capítulos hemos visto cómo se pueden pintar todos y cada uno de los detalles, que forman parte de una figura steampunk. En este punto vamos a juntar gran parte de todos los pasos de pintura, para verlo plasmado sobre esta figura llamada “Brigitte LaFayette”.

El paso a paso de esta figura nos servirá como guía para ver como se puede organizar el trabajo de pintura.

Para ello emplearemos todas las técnicas de pintura vistas en los anteriores capítulos.

**1.** *Despiece de la figura.*

**2.** *Se pegan las partes que no van a interferir en el proceso de pintura y dejamos el resto de las piezas por separado para facilitar el desarrollo de la pintura. Se aplica una capa de imprimación blanca a todas las partes de la figura.*

**3-4-5.** *Se enmascaran las partes de la figura ajenas a la piel, para proteger y reservar el blanco de la imprimación. A continuación pintamos el color base de la piel con aerógrafo, con una mezcla de SFG14 Resurrection Flesh + SC26 Sandalwood. Al estar la figura imprimada en blanco, las capas de color se darán desde abajo, respetando el blanco en las zonas de las luces.*

**6-7-8.** *Reforzamos los volúmenes en las distintas partes de la anatomía femenina. Empleamos el aerógrafo con una mezcla más oscura: SFG34 Arbuckles Brown + SFG14 Resurrection Flesh.*

**9-10-11.** *Las primeras luces se pintan a pincel aplicando varias veladuras, mezclando SC17 Pale skin + SC18 Light Skin.*

**12.** *Pintamos unas segundas luces con SC17 pale Skin, que se concentrarán especialmente en la cara. Empleamos también este color para pintar el globo ocular. Se pintan los labios y se perfilan los ojos con SFG34 Arbuckles Brown.*

**13.** *Se pinta el iris de los ojos con SFG45 Rlyeh Grey, teniendo en cuenta la posición que llevara la cabeza sobre el cuerpo.*

**14.** *Aclaremos el centro del iris con SFG16 Hellbound Flesh y por último pintamos en SFG00 Decay Black la pupila.*

**15.** *Color base del pelo SW18 SS como Dark Brown + SFG34 Arbuckles Brown, luces (color base + SC34 Fuchsia + SC05 Artic Blue), sombras SC00 Black.*

**16.** *Color base de la correa de las gafas: SC13 Dubai Brown y primeras luces SC27 Iroko.*

**17.** *Segundas luces y efectos de desgaste con SC25 Birch. Las sombras con la mezcla de SC81 Inktense Chestnut + SFG27 Eldandil Violet.*

- 18.** *Pintamos la base del NMM de las gafas con SC04 Anthracite Gray y las primeras luces en SC03 Graphite.*
- 19.** *Segundas luces con SC05 Artic Blue.*
- 20-21.** *Perfilado y sombras con SC79 Inktense Black y últimas luces con SC01 White.*
- 22.** *Color base cristales SC37 Antares Red.*
- 23.** *Primera luces en SC39 Mars Orange y primeras sombras con SC35 Deep Red.*
- 24.** *Pintamos un reflejo sobre la parte oscura de los cristales con SC01 White. En la parte clara de los cristales empleamos el SC40 Sol Yellow.*
- 25.** *Enmascaramos las partes ya pintadas para abordar la pintura del corpiño y las mangas. Empleamos el aerógrafo y aplicamos el color base con SW18 SScamo Dark Brown + SC09 White Sands, respetando el blanco de la imprimación en las zonas donde van las luces.*
- 26.** *Pintamos las luces con SC01 White, empleando también el aerógrafo.*
- 27.** *Aplicamos también con aerógrafo una capa con un tono de sombra en SW18 SS como Dark Brown.*
- 28.** *Realizamos unos retoques a pincel en las luces con SC01 White y en las sombras con SW18 SS como Dark Brown.*
- 29-30.** *Color base del traje de cuero: SC31 Brown Leather + SFG34 Arbuckles Brown.*
- 31-32.** *Primera luz: Color base + SC28 Orange Leather + SFG38 Cokum Copper + SFG37 Chink Orange.*
- 33-34.** *Segunda luz: SC28 Orange Leather + SFG38 Cokum Copper + SFG37 Chink Orange.*
- 35-36.** *Tercera luz: Segundo tono de luz + SC18 Light Skin.*
- 37-38.** *Sombras: SC79 Inktense Black.*
- 39.** *Color base partes claras del traje de cuero: SW13 SS como Gray Brown + SW08 SS como Medium Brown.*
- 40.** *Primera luz: SW12 SS como Ocher Brown.*
- 41.** *Segunda luz SW00 Dunkelgelb yellow, sombras en SC80 Inktense Wood.*

- 42.** *Se enmascaran las partes colindantes a la falda y aplicamos el color base con aerógrafo en SC59 Brown Gray.*
- 43.** *Primera luz aerógrafo: SFG12 Braineater Azure.*
- 44.** *Primera sombra aerógrafo: SC79 Inktense black + SFG44 Tindalos red.*
- 45.** *Preparamos un nuevo enmascaramiento dejando libre las medias, que se pintan con aerógrafo, empezando con el color base en SC59 Brown Grey.*
- 46.** *Ahora pintamos las luces con SC25 Birch.*
- 47.** *Con pincel dibujamos las líneas que formarán las rayas del diseño del pantalón, intentando que sean equidistantes, empleamos para ello el SW06 Gelbraun Brown.*
- 48.** *Una vez dibujadas las líneas se rellenan con el mismo color.*
- 49.** *Pintamos unas luces sobre las rayas oscuras, con el SC61 Thar Brown.*
- 50.** *Usamos el aerógrafo para dar una sombra general desde abajo a todas las medias para unificar todo el conjunto, usando el SW18 SS como Dark Brown.*
- 51.** *Una vez retiradas todas las mascarillas retocamos a pincel los detalles más finos, empleando los mismos tonos del proceso.*
- 52.** *Pasamos a pintar las botas, previo enmascaramiento para poder utilizar el aerógrafo. Usamos para el color base el SW18 SS como Dark Brown, sin llegar a tapan la imprimación en las zonas de las luces.*
- 53.** *Aplicamos la luz desde la parte superior de las botas con la mezcla de SFG12 Braineater Azure + SC05 Artic Blue.*
- 54.** *Pintamos una primera sombra, aplicando varias capas con SC79 Intense Black + SFG44 Tindalos Red, hasta conseguir el punto máximo de saturación de este tono.*
- 55-56-57.** *Finalizamos pintando una última sombra con SC79 Inktense Black y retocamos a pincel los detalles de los cordones y otros efectos de brillo con el SC05 Artic Blue.*
- 58.** *Color base de la pistola con SW42 Slate Gray.*
- 59.** *Primera luz SC04 Anthracite Gray y sombras con SC79 Inktense Black.*



**60.** *Color base parte en oro (SC40 Sun Yellow + SC12 Gobi Brown + SFG38 Cokum Copper), color base parte en cobre (SC14 Kalahari Orange + SFG44 Tindalos Red + SFG38 Cokum Copper), color base partes en plata SC03 Graphite.*

**61.** *Primera luz parte en oro (color base + SC01 White + SC40 Sun yellow). Primera luz parte en cobre (color base + SC39 Mars Orange + SW19 SS como Golden Brown). Primera luz partes en plata (color base + SC05 Artic Blue)*

**62.** *Sombras en las partes de oro con SC80 Inktense Wood, sombras en las partes de cobre con SC81 Inktense Chestnut y las sombras en las partes en plata con SC79 Inktense Black.*

*Pegamos la cabeza y los brazos, realizamos los retoques finales en la pistola con los colores empleados durante el proceso. Hacemos lo mismo en otras partes de la figura si fuese necesario*

*Fotos finales de la figura puesta en su peana junto a su acompañante.*

## **Capítulo IX. The Smog Riders**

The Smog Riders es una combinación perfecta para coleccionistas y aficionados a la pintura sin que suponga ningún obstáculo para aquellos que nunca han cogido un pincel. La calidad de materiales y el detalle combinado con la geometría simple de las figuras son ideales para aprender a pintar. Aunque sencillos, estos modelos permiten la aplicación de técnicas de pintura tanto básicas como avanzadas pudiendo plantear retos incluso para los pintores más experimentados. El mundo de The Smog Riders tiene una serie de personajes dividido en dos facciones “Abyssal Empire” y “Commonsteam Alliance”.

"Fat Bob" Mecha es un bípedo que pertenece a la “Commonsteam Alliance”, tripulado por Patty, con la estética Steampunk típica de creaciones mecánicas. Está acompañado por Joe Cassidy, su mecánico y Tiny Tin, el pequeño robot que mantiene su caldera en funcionamiento.

Este tipo de figuras tienen un estilo de pintura que se entremezcla entre una faceta de tipo cómic con otra de acabados más realistas. Sin duda la interpretación de todos los elementos metálicos se pintan con efectos de NMM (metal no metálico) para mantener un carácter cercano a las ilustraciones.

Combinaremos las técnicas de pincel y aerógrafo para conseguir los efectos más apropiados como óxidos, reflejos de luces, desconchones, etc.

**1-2.** *Color base aplicado sobre imprimación de color negro, donde reservamos parte del esa imprimación para las sombras. Empleamos el aerógrafo para dar este color: SW08 SS Camo Medium Brown.*

**3.** *Aplicamos una segunda capa de color sobre la anterior a modo de luz con la siguiente mezcla: SW28 Braun + SFG39 Peanut Butter + SW19 Camo Golden Brown.*

**4.** *Pintamos una primera sombra empleando una mezcla de SFG35 Bosh Chestnut + SW17 SS Camo Red Brown. Podemos apreciar que en algunas zonas hemos concentrado un efecto de óxido a modo de pequeños puntitos, esto se consigue reduciendo el flujo de aire del aerógrafo y aumentando a la vez, el caudal de pintura.*

**5.** *Vista del brazo después de aplicar la primera luz y la primera sombra, sin efecto de desgaste de óxido.*

**6.** *Aplicamos una segunda sombra con la siguiente mezcla: 1º sombra + SC30 Red Leather.*

**7.** *Pasamos al pincel para reforzar con la mezcla de la primera luz, los planos más destacados por la iluminación cenital, así como el perfilado de las aristas y otros detalles. Además hacemos un lavado de óxido con SC14 Kalahari Orange.*

**8.** *Vista de la mitad inferior del Mecha, después de realizar los pasos explicados anteriormente.*

- 9.** Con suaves veladuras se refuerzan las zonas de máxima luz, con la siguiente mezcla: SFG39 Peanut Butter + SW00 Dunkelgelb yellow + SC01 White.
- 10.** Con la misma mezcla del paso anterior pintamos las luces de los engranajes interiores.
- 11.** Para las últimas luces en las aristas dónde recibe mayor foco de luz, empleamos SC01 White.
- 12.** Realizamos dos tipos de desgaste, uno con veladuras en SW04 Dunkelgrau Gray, para simular el color del metal de la máquina sin pintar y con SW18 SS Camo Dark Brown para hacer los desconchones de la pintura.
- 13.** Color base SC43 Irati Green y primera luz SC47 Spring Green.
- 14.** Aplicamos una segunda luz con SC48 Fall Green.
- 15.** Para realizar el efecto de reflejo sobre la escotilla, empleamos varias veladuras en SC47 Spring Green, comenzando el trazo del pincel de la zona menos iluminada hacia la parte con más intensidad de luz.
- 16.** Pintamos el color base con SW40 Titanium Grey, para las articulaciones del Mecha.
- 17.** Primera luz con SC03 Graphite.
- 18.** Pintamos finalmente la segunda luz con SC05 Artic Blue y las sombras con una mezcla de SFG34 Arbuckles Brown + SC00 Black.
- 19.** Preparamos dos tonos de color base para pintar los protectores de las rodillas uno claro para la zona de luz (SC12 Gobi Brown + SW36 Sahara Sand) y otro oscuro para la zona de sombra (SC16 Eclipse Grey + SC12 Gobi Brown).
- 20.** Pintamos las primeras luces, para la parte más clara (SC40 Sun Yellow + SW00 Dunkelgelb). Para las partes oscuras (color base + SW36 Sahara Sand).
- 21.** Reforzamos las últimas luces con SC01 white y las sombras con una mezcla de SW05 Dunkelbraun Brown + SC08 Abyssal Blue.
- 22.** Imprimamos la figura en color blanco y enmascaramos los ojos con blue tack, antes de pintar el color base (SC20 Basic Flesh + SFG37 Chink Orange) y las primeras luces con SC18 Light Skin + SC19 Golden Skin + SFG19 Orcish Dermis.
- 23.** Pintamos también con aerógrafo las sombras y las pecas en SC20 Basic Flesh + SFG35 Bosh Chestnut + SFG07 Ishtar Pink. Para pintar las pecas se siguió el mismo método que con los puntitos del óxido.

**24.** *Retiramos las mascarillas de los ojos y retocamos si fuese necesario con el tono de piel o en SC01 White, para el interior de los ojos. Pintamos el maquillaje con SFG16 Hellbound Flesh*

**25.** *Pintamos el iris con SFG46 Innsmouth Blue, lo aclaramos con SFG33 Hiril Blue + SC09 White sands. Finalmente pintamos la pupila en SC00 Black y un punto en SC-01 White para darle un brillo.*

## **Capítulo X. Construcción y pintura de un escenario**

La idea del steampunk consiste en el uso del vapor para mover rodamientos industriales y poner en funcionamiento todo tipo de artilugios, por ello su iconografía está llena de engranajes, tubos, manijas y llaves de paso. La estética se podría ubicar en el siglo XIX, por lo que en general los elementos estarán decorados con abigarrados diseños.

La escena representa a una mecánica reparando tubos y engranajes en el interior de la torre del reloj. Para la figura hemos elegido la referencia SSP-001, por un lado porque este personaje se adapta perfectamente a la idea por venir equipada con multitud de herramientas, y por otro por su pose, ya que al estar inclinada apoyada en un tubo nos permite ver el fondo por encima de la figura; de esta manera conseguimos unas proporciones atractivas entre el ancho, el largo y el alto del conjunto. Para dar la sensación de que el escenario está ubicado en altura, como puede ser la torre de una plaza, hemos situado la figura en un piso intermedio al que se accede mediante una escalera de mano.

**1.** *Una vez tengamos en mente la escena es imprescindible hacer un ficticio para delimitar las medidas y ubicar en su sitio los diferentes elementos, un material interesante para este fin es el cartón, ya que se corta fácilmente con tijeras y se dobla sin problemas. Con este ficticio tendremos una visión general de la viñeta en tres dimensiones, sobre la que efectuar cambios o ajustar los espacios hasta que consideremos que queda proporcionada.*

**2-3-4-5-6-7-8.** *Comenzamos construyendo el suelo, para ello empleamos vigas de metal blanco que soldamos entre sí para conseguir una mayor resistencia, eliminamos el exceso con una fresa y el minitaladro y damos el último acabado con lima de diamante. Para el suelo usamos plasticard que cubrimos con fotograbado de antideslizante.*

**9-10-11.** *La pared trasera se corta en lámina de plástico de diferentes grosores, para simular el estuco de la fachada usamos masilla sintética aplicada con un pincel viejo. Las filigranas las cortamos en cartulina y las pegamos con cola blanca.*

**12.** *En la estética steampunk los engranajes son una parte imprescindible, para obtenerlos podemos desarmar algún viejo reloj mecánico, un despertador barato ó cualquier objeto estropeado como juguetes e impresoras.*

**13-14.** *En algunos caso podemos colocarlos tal cual, mientras que en otros los transformamos para hacerlos más atractivos y abigarrados. Los elementos complejos los diseñamos con un programa de dibujo técnico y encargamos el corte por láser en una tienda especializada. Utilizamos la parte dentada de un engranaje de plástico al que eliminamos el interior con una cuchilla y cortamos un círculo con el compás cortatramas en lámina de plasticard sobre el que montaremos la pieza laserada.*

**15-16.** *En otros casos cortamos un círculo sobre cartulina y con un sacabocados hacemos diseños simétricos, si montamos dos piezas iguales no alineadas conseguiremos diseños mucho más complejos.*

**17-18.** Los engranajes más pequeños los distribuimos sobre una lámina de plástico con el diseño deseado y lo cortamos para hacerles un bastidor que los sustente.

**19-20.** Los soportes así como otros engranajes los dibujamos en lámina de plástico de 1mm, cortamos con una cuchilla las zonas rectas y con un compas de corte las curvas.

**21.** Diferentes tipos de varillas vigas y tubos de plasticard.

**22.** Cuando necesitamos varias piezas iguales lo mejor es hacer un pequeño molde de silicona blanca con el que obtendremos cuantas copias en resina nos hagan falta. En este caso necesitábamos varios soportes para los engranajes y diferentes tamaños de tuercas, para los primeros los hemos torneado en plástico, mientras que las tuercas son de desguace.

**23.** Jugando con los tamaños y las diferentes formas obtenemos un variado catalogo de piezas, que a su vez nos ofrece muchas posibilidades a la hora de pintar.

**24-25.** Otra parte imprescindible en esta estética es el vapor, lo que conlleva la elaboración de tubos, calderas y llaves de paso. Como tubo principal usamos una varilla roscada que soportara toda la estructura, que ira forrada con una sección de una antena telescópica del diámetro apropiado en la que añadimos detalles como un codo y un muelle.

**26-27-28.** Sobre este tubo hacemos una caldera usando un tapón de plástico sobre la que montamos una pieza de una lámpara y detallamos todo el conjunto con restos de otros kits, lamina de estaño y diferentes tipos de manijas. Algunas las podemos conseguir desarmando el mecanismo de chispa de algunos mecheros.

**29-30-31.** Para otros tubos empleamos plasticard ó restos de parrillas de kit de plástico, se pueden doblar aplicándoles calor con la llama de un mechero y le añadimos detalles como juntas con hilo de plomo de diferentes grosores.

**32-33-34.** Para hacer los remaches hay multitud de técnicas, en esta ocasión hemos empleado dos, una consiste en marcar los remaches en lamina de estaño, presionamos sobre esta con la parte trasera de una broca montada en el portabrocas por la cara interna del estaño, quedando el remache dimensionado por la parte visible, para que nos queden alineados y a la misma distancia nos ayudamos de una regla metálica.

**35-36-37-38.** Para obtener remaches individuales afilamos una varilla de latón ó acero con lima y cuchilla y presionamos sobre el estaño, pegamos con una pizca de cianoacrilato.

**39-40.** Para hacer la escalera utilizamos piezas sobrantes de otros kit y un cuadradillo de metal, cortamos a la medida necesaria, doblamos y taladramos los encajes de los peldaños que son de hilo de cobre.

## **Pintando un escenario**

- 1.** Comenzamos dando una mano de imprimación gris a todas las piezas.
- 2-3.** Para la fachada empleamos tonos claros aplicados con aerógrafo, añadimos los detalles con colores más oscuros a pincel y terminamos con lavados en oleos.
- 4-5.** Para la esfera del reloj usamos negro mate con un ligero pincel seco en gris para resaltar las aristas y decoramos los números y las agujas con tonos dorados. Entre la cara interna y la externa del dial colocamos un acetato transparente ligeramente rociado con blanco perla.
- 6-7-8-9.** Para el suelo antideslizante emplearemos un producto de efecto desgaste o chipping. Comenzamos dando con aerógrafo el color base con un tono metálico, este color es el que aflorará cuando realicemos el desgaste. Cuando este seco rociamos una capa del chipping. Unos minutos después aplicamos el color de la superficie, en este caso negro. En cuanto seque frotamos con un pincel viejo humedecido en las zonas donde queremos que predomine el color de la base, también podemos usar bastoncillos de algodón o palillos para marcar arañazos y desgastes más pronunciados.
- 10.** Para terminar simulamos óxidos con negro y un color anaranjado.
- 11.** En esta viñeta los colores protagonistas son los metálicos, el uso de sets específicos nos facilitan enormemente la labor de pintura con un gran número de colores y matices que proporcionan una gran riqueza cromática de manera muy sencilla. En este caso hemos utilizado el set de cobre y sus aleaciones, dorados y acero.
- 12-13-14-15-16.** Con el set de cobre pintaremos los tubos y la caldera. Para esta partimos de un color oscuro que iremos aclarando con tonos de cobre y latón dependiendo de los elementos de la pieza, con colores más claros iremos iluminando las zonas más altas para simular brillos.
- 17-18-19-20.** Para los dorados seguimos los mismos procesos de pintura iluminando más las partes altas e insistiendo mas con las sombras en las zonas inferiores.
- 21.** Para los colores plateados usamos el set de acero.
- 22-23.** Combinando elementos de diferentes tonalidades metálicas conseguiremos un conjunto atractivo y cromáticamente rico y compensado.
- 24-25.** Para conseguir un efecto real toda la maquinaria estará conectada entre sí mediante engranajes, correas y cadenas dando la sensación de un conjunto perfectamente funcional.
- 26.** Para soportar todo el conjunto preparamos una base de plástico que rellenamos con resina y carga para que sea capaz de aguantar la viñeta solo por un tubo que lleva en su interior una varilla roscada. Para evitar las simetrías la pegamos en diagonal respecto a la pared y el suelo.

*Decoramos la base con engranajes de plástico y la pintamos de forma discreta para que no destaque sobre el conjunto. Rematamos con un letrero en madera.*

*Fotos terminado sin figura.*