

JULIO CABOS

Andrea Miniatures
Ref. WY-17
54 mm. Scale 1/32

LA PINTURA

El trabajo de pintura lo podemos dividir en tres partes bien diferenciadas: la ola, la tabla de surf y la chica.

Para abordar un trabajo de pintura de esta naturaleza es necesario recopilar unas buenas imágenes de surfistas, sobre todo para saber cómo interpretar los colores y reflejos dentro de la ola.

Hay un sinfín de brillos y de tonos que bien merece la pena estudiar y

ver qué pasos o procesos de pintura nos serán más convenientes para conseguir el resultado deseado.

Con la tabla de surf tenemos un montón de modelos en donde bañarnos; yo he buscado un diseño con tonos cálidos para diferenciar la tabla de la ola y que estuviese más integrada con el tono de piel de la chica.

Y por último nos queda la protago-

nista, que a mi parecer debe lucir una piel bronceada escasamente tapada por un bikini amarillo limón.

Decidido el esquema general de los colores del kit, damos comienzo a la pintura de la ola. Creo que la forma más idónea de pintar las transparencias observadas en varias imágenes de olas que me sirvieron de inspiración es fundiendo varios tonos entre sí, empezando desde los más claros hasta llegar a los más oscuros.



Empezamos con una veladura muy transparente de XNAC-15 Turquesa, con el pincel cargado de agua, para aplicar a continuación el segundo tono XNAC-26 Azul básico + XNAC-15 Turquesa y conseguir fundir ambos colores en fresco.



Potenciamos las zonas más oscuras de la ola empleando XNAC-14 Verde esmeralda + XNAC-26 Azul básico, siguiendo el mismo sistema que en el paso anterior.

Vista trasera de la ola, para la cual empleamos los mismos tonos que en los pasos anteriores.

POINT BREAK

La serie Wonderful World nos ha sorprendido con maravillosas figuras aportando, según mi opinión, un aire fresco al mundo de las miniaturas; pero sin lugar a dudas esta figura se lleva la palma. Lo sorprendente de esta escultura es ver con qué naturalidad quedan plasmados el gesto y la pose de la chica encima de la tabla mientras surfea la ola.

MARIO & RAFAEL MILLA

Henry Wells y William Fargo fundaron Wells Fargo Stagecoach Company en San Francisco en 1852.

La compañía contaba con vagones de diferentes tamaños que podían transportar entre seis y doce pasajeros.

El equipaje se ubicaba en dos compartimentos situados en la parte delantera y trasera de la diligencia, mientras que los objetos de valor iban en una caja fuerte situada bajo el asiento del conductor.

El hecho de recorrer grandes distancias por parajes inhóspitos transportando en ocasiones los viajeros objetos valiosos, los convertían en objetivo de forajidos, alguno de ellos especializado en este tipo de asalto, como el caso de Charles Bolton (negro Bart) que en el transcurso de seis años robó más de treinta carros; otros bandidos míticos que actuaron sobre las diligencias fueron Jessie James, Frank James y Bob Younger entre otros; por ello, además del conductor armado de revolver, cada vagón contaba con un guardia equipado de un rifle para repeler los ataques.



Estos personajes son los protagonistas de la escena en la que charlan relajadamente esperando el momento de comenzar su jornada.

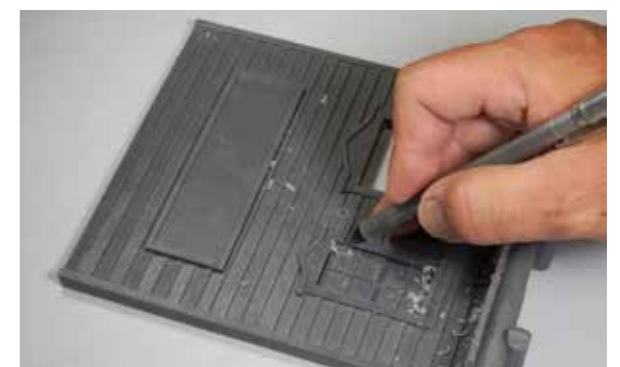
La escena consiste en la transformación del kit AS-018 (prove it!) de Andrea miniatures, en una oficina de la Wells Fargo.

Esta pieza la conocemos bien ya que fuimos también nosotros los que hicimos el original para la marca.

Básicamente las variaciones van a consistir en cambiar la puerta y la ventana, añadir un voladizo en la fachada, escalera de acceso e iluminar el conjunto.



Elementos utilizados



Abrimos los huecos de la puerta y la ventana utilizando el contrafilo de una cuchilla; de esta manera conseguiremos cortes muy limpios.



El color base es un gris claro. Vemos como es algo más oscuro que el blanco puro utilizado para imprimir la figura.



Añadiendo paulatinamente blanco al color base obtenemos los tonos de luz. El blanco puro se reserva para las últimas luces.



Las sombras deben aplicarse muy diluidas procurando no invadir las áreas de luz.

PAÑO BLANCO

Como color base de las mangas he elegido un tono ligeramente frío que complementa al rojo de las charreteras.

Mezclando blanco con un poco de uniforme ruso y una pizca de negro, obtengo un gris claro ligeramente ver-

doso que me sirve como color base. Para obtener los tonos de luz voy añadiendo progresivamente blanco a la mezcla hasta llegar al blanco puro en la última luz.

Debemos ser especialmente cuidadosos a la hora de sombrear el color

blanco ya que este se ensucia con mucha facilidad, dando la sensación de que la prenda es de color gris o marrón en lugar de blanca.

Las sombras las aplicaremos muy diluidas procurando no manchar las zonas de luz.



El color utilizado como base es un gris muy oscuro ligeramente azulado.



Aspecto de la bota tras aplicar tres subidas de luz con colores de acabado mate.



Con una mezcla de tinta marrón y tinta azul ultramar consigo los tonos de sombra.

BOTAS DE CUERO NEGRO

Tanto el color base como las luces de las botas las pinto utilizando pintura acrílica mate. Las sombras las aplico con tintas acrílicas cuyo acabado satinado simula muy bien el aspecto del

cuero. Dependiendo de la cantidad de agua que añadamos a las tintas conseguiremos un acabado más o menos satinado: cuanto mayor sea la cantidad de agua, menor será el bri-

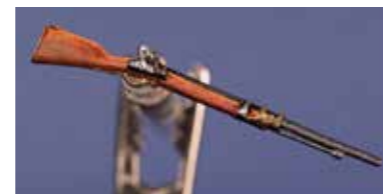
llo. Podemos también pintar las luces y las sombras con colores de acabado mate y aplicar posteriormente una aguada con tintas para darle un aspecto satinado al conjunto.



Mezclando tinta marrón, amarilla y roja obtengo el color base de la madera que aplico muy diluido en varias capas.



Añadiendo tinta azul ultramar a la mezcla anterior consigo un buen tono de sombra.



Aspecto de la carabina ya terminada. Los arañazos y los efectos de desgaste de la madera se han realizado con pintura de acabado mate.

MADERA

Comienzo aplicando tintas acrílicas muy diluidas sobre la imprimación blanca, de forma que el color se sature más en las zonas de sombra transparentándose el blanco de la imprimación en las áreas de luz. Posteriormente, también con tintas, voy aplicando las sombras

mediante sucesivas capas, concentrando el color en las zonas de máxima sombra.

Para finalizar refuerzo algunas luces y simulo pequeños arañazos y golpes con pintura de acabado mate.

BIBLIOGRAFÍA

- Napoleon's Army 1790-1815. Lucien Rousselot. Andrea Press.

- La Grande Armée. Introduction to Napoleon's Army. Miguel Ángel Martín Más. Andrea Press.

	3 ^{as} Luces	2 ^{as} Luces	1 ^a Luces	Base	1 ^a Sombras	2 ^a Sombras	Tonos intermedios
CABALLO (AERÓGRAFO) COLORES CÁLIDOS			ACS-013: nº2 + nº3	ACS-013: nº5	ACS-013: nº6	ACS-006: BROWN INK + BLACK INK	ACS-013: nº4 + nº5
CABALLO (AERÓGRAFO) COLORES FRÍOS			ACS-012: nº3 + nº5	ACS-002: nº4	ACS-002: nº5	ACS-006: BLACK INK	ACS-013: nº4 + nº5
CORREAJES	ACS-002: nº3	ACS-002: nº2	ACS-002: nº1	ACS-002: nº4	ACS-002: nº5	ACS-002: nº6	
PELLIZA		ACS-003: nº4	ACS-003: nº2	ACS-003: nº1	BASE + XNAC-46		
PAÑO BLANCO	XNAC-01	1 ^o LIGHT + XNAC-01	LIGHT: BASE + XNAC-01	XNAC-01 + XNAC-08 + XNAC-02	BASE + XNAC-08 + XNAC-02	1 ^o SHADOW + XNAC-02	
BOTAS	ACS-002: nº3	ACS-002: nº2	ACS-002: nº1	ACS-002: nº4	ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK + BLACK INK		
MADERA CARABINA			XNAC-46 + XNAC-37	ACS-006: YELLOW INK + RED INK + BROWN INK	BASE + ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK		

CABALLO (ÓLEOS WINSOR & NEWTON)

PALETA CÁLIDA: NEGRO HUMO, SOMBRA TOSTADA, SIENA TOSTADA, OCRE ORO, BLANCO DE TITANIO.

PALETA FRÍA: NEGRO HUMO, AZUL WINSOR, CARMESÍ ALIZARINA, BLANCO DE TITANIO.

