

NO SWIMMING

Cómo construir un diorama



Por
Fernando
Andrea

y
Julio Cabos



Aprende las técnicas de los
profesionales de Miniaturas Andrea

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	03
2. CONSTRUCCIÓN DEL TERRENO	04
3. PINTURA DEL TERRENO	08
4. PINTURA DE UNA FIGURA	14
5. EL AGUA	17
6. EL DIORAMA TERMINADO	18

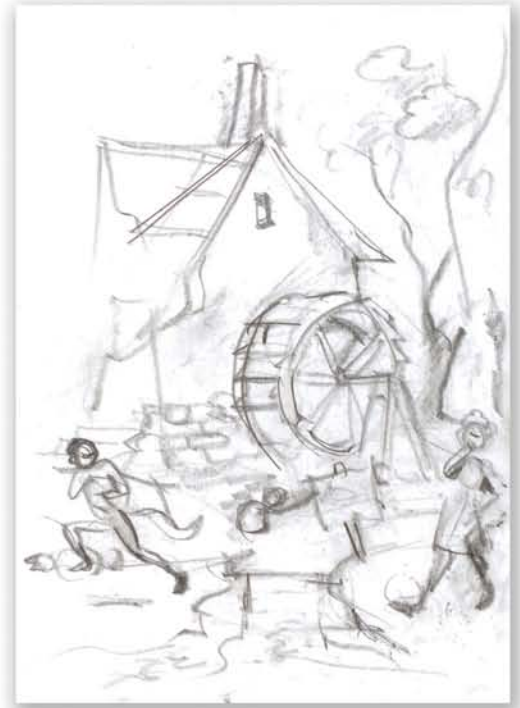


1. INTRODUCCIÓN

La nueva serie de Miniaturas Andrea, "A Wonderful World" está inspirada hasta el momento en algunas de las ilustraciones del genial artista americano Norman Rockwell, en las que destacan escenas llenas de ironía y humor.

La primera figura en hacer acto de presencia en esta colección fue un niño que sale corriendo desnudo después de haber sido pillado infraganti bañándose en algún lugar prohibido, como reza el cartel que acompaña a la figura y que da título al diorama protagonista de estas páginas: No Swimming

Si bien por si sola la figura queda muy graciosa, se complementa con el tercer lanzamiento de esta colección, una niña que se encuentra involuntariamente con esta situación y, avergonzada, gira la cabeza para otro lado. Con estas dos figuras como protagonistas se estructuró este pequeño diorama donde se pretendía que tanto el escenario como la pintura, no perdiesen la magia que transmiten las ilustraciones creadas por Rockwell.



Bocetos previos a la construcción del diorama



2. CONSTRUCCIÓN DEL TERRENO

Por Fernando Andrea

Para la construcción de un pequeño diorama como este, uno de los pasos más importantes es el planteamiento inicial. Para ello es muy recomendable hacer unos bocetos a lápiz antes de tocar ninguna herramienta y, una vez decidida la composición definitiva replantear el diorama con ficticios de los elementos que lo componen. De esta forma todo el trabajo posterior resultará más sencillo y los resultados serán muy parecidos a los previstos.

A continuación veremos cómo plantear un diorama y los pasos a seguir para la construcción de algunos elementos tales como fachadas, vigas de madera, tejas, o vegetación y agua artificial.

01: Planteamiento del diorama usando planchas de cartón pluma de 0,5 cm, para la base del tejado y la fachada, y 1 de cm para el terreno. Las planchas se recortan con cuchilla y pueden curvarse ligeramente.

02: El cartón pluma se recubre con una mezcla de escayola, cola blanca y agua.

03: Una vez seca la mezcla empleada anteriormente se procede al lijado y al tallado de algunos detalles, como los desconchones, con la ayuda de Con esta técnica se hace la fachada, la chimenea y el puente.



04: En una tabla de aglomerado se vacía lo que será el lecho del río. Antes de hacer esto es importante hacer una plantilla de papel para saber en cada momento dónde hay que vaciar.

05: Con la ayuda de un minitaladro se perfecciona la cavidad.

06: Una vez terminado el trabajo más basto se cantea la madera.

07: Se lija para conseguir un acabado fino.

08: Por último se cubre la superficie con lámina del mismo material que el empleado para el canteado y se recorta el lecho del río con una cuchilla y siguiendo el trazo de la plantilla utilizada anteriormente.



9: La figura del niño que está metido en el agua ha de ser tratada como parte del terreno pues debe situarse antes de echar la resina que simule el agua. Se toma como base la referencia de Andrea S4-A02 (Little Boy), eliminando los detalles y añadiendo alambres para rehacer los brazos y las piernas.

10: La figura se reconstruye con masilla.

11: Como en el caso de la figura del niño se construyen aparte los diferentes elementos que componen el terreno y se van presentando sobre éste sin pegarlos para facilitar el posterior trabajo de pintura. En la imagen se aprecian claramente los elementos hechos con madera de balsa (muy blanda y fácil de trabajar), que son la contraventana, las vigas, el tejado, el altillo, la rueda del molino y la barandilla del camino, así como el árbol de metal (Andrea SG-26) con las ramas retorcidas y colocadas convenientemente, y los elementos naturales empleados, como raíces, ramas o piedras. Para hacer más visible el trabajo de tallado en piedras, ladrillos y grietas, en la fachada de escayola y el puente, se remarcan las líneas con lápiz.



12: Para dar textura al lecho del río y a las orillas se emplean arena fina y piedrecitas sobre una capa de cola fresca.



13: Las tejas se hacen una por una con masilla, curvándolas cuando todavía no se han secado por completo. En la imagen se aprecia la plantilla utilizada para conseguir que todas las tejas tengan un grosor similar.

14: Detalles del tejado, en los que se aprecia el trabajo realizado con madera de balsa, en las vigas, y con las tejas hechas con Andrea Sculp. También se ha incluido algún elemento vegetal.





15

15: Detalle de la rueda del molino con sus aspas descolocadas.



16

16: Vista trasera. Aquí se puede ver claramente el grabado hecho sobre el recubrimiento de escayola.



17

17: Al pequeño puente se le añade alguna piedrecita para que resulte más realista.



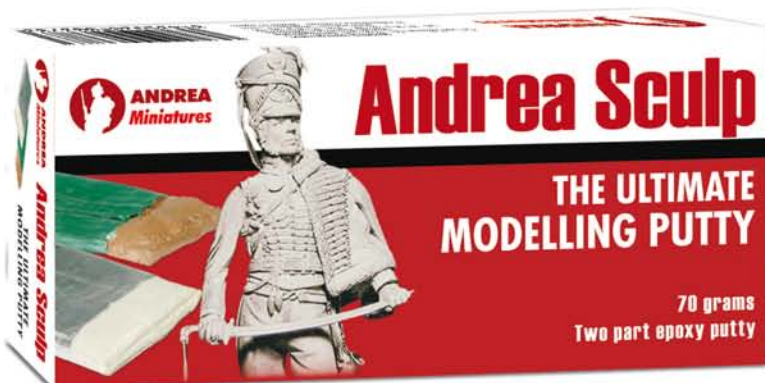
18

18: Una vez planteado el diorama se trabajan elementos vegetales no naturales, como el árbol o las plantas, que serán realizados en base a piezas de metal y fotografado. En primer lugar se hacen algunos taladros en el árbol para espigar y situar las ramas.



19

19: Seguidamente se van colocando las ramas, naturales o no, y se rellenan los huecos con masilla.



Andrea Sculp
Código: ASCULP

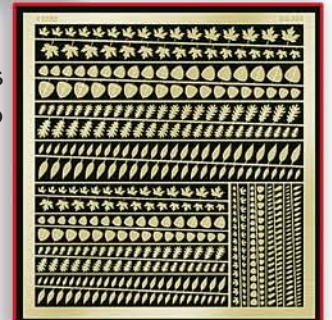
20: Las hojas son de fotograbado (Andrea SG-A27 y SG-A56). Antes que nada hay que destemplantar el latón calentándolo con un mechero hasta que se ponga al rojo vivo. Posteriormente, una vez que ha enfriado, se van trabajando las hojas frotándolas fuertemente sobre una superficie, algo blanda, con la parte posterior de un pincel para que tomen forma cóncava.

21: Plantas elaboradas con fotograbados. Algunas están hechas cortando con unas tijeras los bordes sobrantes de las planchas de latón. Todas estas plantas, así como el árbol se reservan para ser incluidas más tarde sobre el terreno ya pintado.



Leaves and Ferns
Código: SG-A27

Tree Leaves
Código: SG-A56



2. PINTURA DEL TERRENO Por Julio Cabos

Uno de los pasos más complicados a la hora de ponerse a pintar una figura es diseñar o estudiar que mezclas haremos para pintar tanto las figuras como el escenario. En el primer caso contamos con la ayuda de Rockwell, que ya hizo este trabajo en su momento, yo solo me limité a intentar copiar el esquema de color. En cambio, para el terreno no tenía una referencia que me diese una pista para poder integrar las figuras. Sabiendo que estas tienen un tratamiento del color muy suave, el conjunto del terreno debía estar acorde con ellas y procurar que no les restase protagonismo.

22: Sin lugar a dudas la mejor herramienta para pintar un terreno es el aerógrafo, en esta ocasión preparamos una mezcla para dar el color base: XNAC-41 ocre + XNAC-51 madera + XNAC-52 siena tostada.



23: Aplicamos ahora una luz a toda la superficie del terreno en color ocre XNAC-41.



24: Al lecho del río lo sombreamos con un tono gris azulado, para diferenciarlo del camino. Utilizamos el tono N°3 del Black Paint Set (ACS-02), incidiendo con el sombreado sobre los bordes en ambos lados del río.



25: Pasamos a dar un sutil pincel seco sobre todo el escenario, inclusive en las piedras del centro del río. Utilizamos gris perla XNAC-22, que puede parecer excesivamente claro con respecto al color base empleado, pero este contraste quedará notablemente reducido al aplicar las veladuras con tintas.



Andrea Color - 60 colores acrílicos



26: Pasamos a la fase de las veladuras donde conseguiremos resaltar los detalles del terreno y darle la riqueza cromática que buscamos. Para ello podemos mezclar distintos tonos de tintas (azul + marrón, verde + marrón, etc.) en función de la parte del terreno que se esté trabajando. Estas mezclas deben estar muy diluidas con agua, casi como si fuese una acuarela, y en la medida que se pueda evitar que al secarse nos deje un pequeño cerco.



27: Las veladuras en el lecho del río son muy importantes ya que el agua será ligeramente transparente y reflejará el color del fondo. Al igual que se hace en las otras partes del escenario, podemos pintarlas con distintas intensidad de tono. Por ejemplo empleamos una mezcla de verde + azul + un poquito de marrón muy diluido y dejamos secarlo. Veremos que al dar la veladura tiene una que varía una vez seca. De esta manera podemos controlar los distintos tonos del sombreado haciéndolo más profundo si añadimos menos agua a la mezcla o insistiendo en varias veladuras más transparentes.

28: Seguimos trabajando sobre el terreno integrando parte de los elementos de vegetación, en este caso el árbol. Es posible que una vez concluido el proceso de sombreado con las tintas sea necesario aplicar en algunos puntos un toque más de pincel seco.



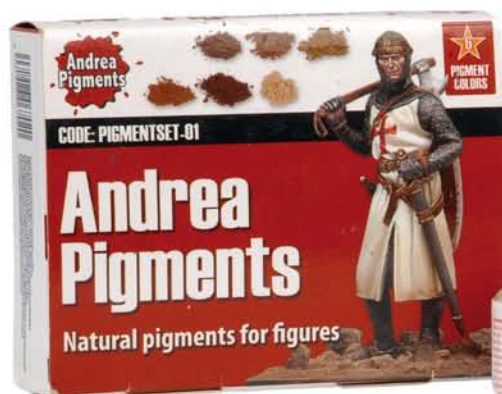
29: Pasamos a la pintura del molino en ruinas aprovechando el color gris claro de la imprimación hecha con putty, que reservamos como un tono de luz. Utilizamos otra vez el aerógrafo y damos el color base con la siguiente mezcla: XNAC-41 madera + ACS- 03: N°2 White Paint Set.

30: A continuación damos un tono de sombra con una mezcla de XNAC-51 madera + ACS-02 Black Paint Set N° 5.

31: Al igual que en el terreno utilizamos las tintas para reforzar algunas sombras y dar otros tonos a las distintos materiales con que se supone que fue construido el molino. Por ejemplo los ladrillos se pintaron con una mezcla de tinta roja + amarillo + marrón, o las maderas del tejado que se pintaron con tinta marrón muy diluida y se sombrearon añadiendo tinta azul + marrón.

32: En esta foto podemos apreciar con más detalle las maderas del tejado y las tejas. En el caso de estas últimas, se empleó una mezcla de XNAC-47 marrón rojizo + XNAC-36 naranja oscuro, para pintar el color base. Las maderas del tejado, se pintaron sombrearon con veladuras de tinta marrón + azul para las más viejas y con tinta marrón menos diluida para las que están menos gastadas.

33: Antes de incluir la vegetación difuminamos algunos de los posibles cercos dejado por las tintas y empleamos pigmento (Pigmentset-01) sobre el camino principal y otras partes del escenario para dar otro matiz al conjunto del diorama.



Pigmentos naturales
Código:
PIGMENTSET-01





34: Pasamos a dar la base a la rueda del molino con la mezcla de XNAC-51 madera + XNAC-46 marrón medio.

35: Sombreamos la rueda con aerógrafo utilizando el N°3 del Black Paint Set.

36: Aplicamos de la misma manera las luces con una mezcla de: XNAC-37 marrón dorado + XNAC-41 ocre + XNAC-46 marrón medio.

37: Reforzamos las luces y a la vez resaltamos la textura de la madera aplicando un suave pincel seco, utilizando la misma mezcla de la luz.



38: Sombreamos la rueda con aguadas hechas con distintos tonos de tintas. Para las partes más gastadas utilizamos un tono mas oscuro (tinta marrón + tinta verde + tinta negra o azul) y las zonas donde la madera está en mejor estado utilizamos tinta marrón + tinta amarilla.



39: Color base de los helechos de fotografados: XNAC-13 verde oliva claro + XNAC-05 uniforme inglés.

40: Color base de las hojas del árbol: XNAC-14 verde esmeralda + XNAC-13 verde oliva claro + XNAC-37 marrón dorado + XNAC-11 azul marina.



41: Aplicamos una luz a aerógrafo sobre las hojas siguiendo un esquema de luz cenital. Para este proceso hacemos la siguiente mezcla: XNAC-13 verde oliva claro + XNAC-37 marrón dorado.

42: Pasamos a complementar el terreno con distintos tipo de vegetación artificial, combinada con otras naturales como los ovillos de mar, entre otros. Para pegarlas utilizamos cola blanca diluida con agua, aplicado con un pincel sintético viejo.

43: Depositamos primero el césped artificial, que es más fino y bajo.

44: Incluimos ahora distintos manojos de ovillo de mar y las plantas hechas con láminas de latón o estaño.

45: Una vez seca la cola blanca de la vegetación, aplicamos una capa muy fina de pintura con el aerógrafo para matizar los colores de la vegetación artificial y la natural, dejándolo con un aspecto más real. La mezcla empleada es XNAC- 10 verde napoleónico + XNAC-13 verde oliva claro + XNAC-11 azul marina.



46: Los detalles más finos de la vegetación son pintados a pincel, es el caso de flores, las puntas de los helechos o algunas de las hojas del árbol, donde se alternaron hojas de color verde claro y ocre.

47: Aunque la vista trasera del diorama no guarda tanta importancia ha sido convenientemente tratada con una vegetación más exagerada, dando el aspecto de abandono.

48: Algunos detalles de la distribución de la vegetación ya pintados.



49: Detalle del niño ubicado dentro del agua. La pintura de esta figura no está tan detallada como la de los otros dos, teniendo en cuenta que el agua le cubrirá casi todo el cuerpo.



4. PINTURA DE UNA FIGURA
Por Julio Cabos

En cualquier diorama los protagonistas indiscutibles son los personajes que componen la escena. En esta ocasión las figuras son las referencias WY-01 y WY-03, de la colección A Wonderful World, de Miniaturas Andrea.

El tercer personaje, el niño que está dentro del río es una transformación de la referencia S4-A02 (Little Boy), un accesorio de la serie "The Golden West".

A continuación veremos un paso a paso del proceso de pintura de una de estas figuras.



Little Boy
 Código: S4-A02
 54 mm



Running Away
 Código: WY-01
 54 mm



Oh My God!
 Código: WY-03
 54 mm

50: Después de tener la figura imprimada en color blanco, comenzamos a dar el primer tono de piel con aerógrafo, respetando los planos de las luces de la figura, con el blanco de la imprimación. La mezcla empleada para este primer tono es: ACS-01: N° 1 (Flesh Paint Set) + XNAC-31 carmesí. Cuando utilizamos la nueva gama de pintura Andrea color con el aerógrafo mezclamos un 50% de agua y 50% de Mr. Color Thinner de la marca Gunze Sangyo, dentro de la copa del aerógrafo y a continuación añadimos la pintura.

51: Añadimos al primer tono de piel un poco de del N° 2 del Flesh Paint Set y volvemos a sombrear las partes de la figura que anteriormente habíamos tratado, siempre conservando un esquema de luz cenital.

52: Otra vista del proceso de sombreado. En las últimas sombras añadimos una pizca de ACS-01: N° 6 + XNAC-11 azul marina, a la mezcla de sombra anterior.

53: Definidos los planos generales de luces y sombras, pasamos a trabajar la figura a pincel. Para ello utilizaremos algunas de las mezclas ya empleadas para reforzar las sombras.

54: Las luces son tratadas conjuntamente con algunos tonos intermedios. Para las luces utilizamos el N° 4 del Flesh Paint Set. Con los tonos intermedios la cosa se complica un poquito pues hay una amplia gama de grises, azules y verdosos que deben ser tratados dando una fina veladura, sobre todo en la espalda, brazos y piernas. Estos tonos cambian en la cara básicamente por otros más rosáceos y rojizos que también estarán presentes en otras partes del cuerpo.



55: Detalle de algunos de los tonos grisáceos ligeramente azulados en las piernas, parte del brazo y del torso. La mezcla de este color es aproximadamente: ACS-01: N°2 + XNAC-16 azul napoleónico + XNAC-28 violeta, aunque es muy fácil que varíe en función de la cantidad que se eche de un color u otro.

56: *Detalle de la otra gama de posibles tonos en la piel del niño. Aquí podemos observar como se han intensificado los colores más cárnicos como puede ser: ACS-01: N° 2 + XNAC- 46 marrón medio, o XNAC-48 marrón oscuro + XNAC-31 carmesí para las sombras mas profundas.*

57: *Detalle del proceso de sombras y tonos.*

58: *En la cara del niño utilizamos colores más rosáceos, para resaltar los pómulos y sombrear la nariz y la boca.*

59: *Pintamos los ojos y las cejas, que es uno de los detalles más importantes de la figura. Tanto la mirada como el movimiento de las cejas son reflejo de la embarazosa situación en que se encuentra.*

60: *Detalles de la cara terminada, el pelo se pintó en negro satinado y se reforzó el efecto del reflejo con una luz en azul unión XNAC-24.*



61: *La ropa se pintó por separado para facilitar el acceso del aerógrafo al pintar la piel.*

62: *Detalle del perrito. Una vez pintado con acrílicos se sombreó con tintas marrón y negra para resaltar el detalle del pelo.*



5. EL AGUA

Por Fernando Andrea

Simular el agua es un proceso sencillo. Basta con utilizar el agua artificial de Andrea siguiendo las instrucciones.

63: Para facilitar la manipulación del producto se vierte el contenido de la resina y del catalizador en recipientes separados y se extrae con las jeringuillas suministradas.

64: La cantidad a emplear de cada producto es de 2 partes de resina por una de catalizador.

65: Se mezclan los dos componentes en otro recipiente.

66: Si se quiere se puede teñir la mezcla con un poco óleo.



Agua Artificial
Código: AAW



67: Finalmente se vierte sobre el lecho del río y se deja secar.



68



68: Vistas y detalles del terreno con el agua ya seca.



6. EL DIORAMA TERMINADO

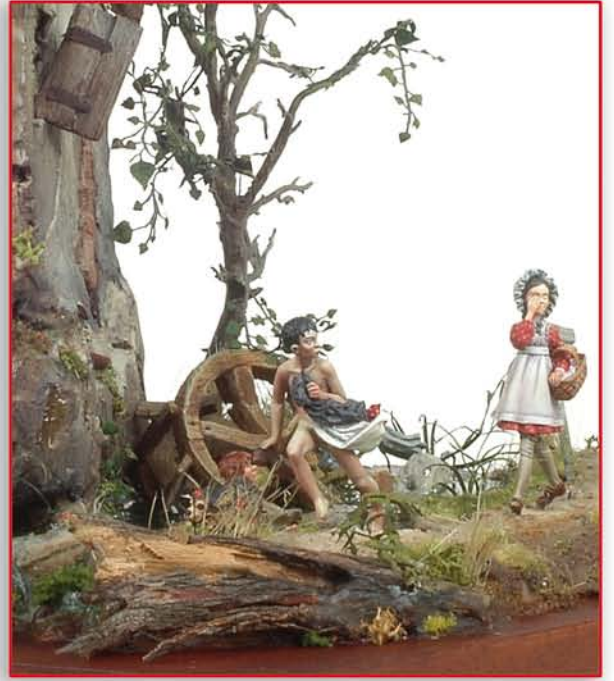
Una vez realizados todos los pasos descritos y colocadas las figuras en el lugar previsto inicialmente el resultado es el que se planteó desde un principio. A continuación podemos ver una serie de vistas y detalles de este diorama.

Esperamos que los procesos aquí descritos hayan sido de vuestro interés y que os sirvan para la construcción de vuestros propios dioramas.

Fernando Andrea y Julio Cabos.



CONSTRUCCIÓN DE UN DIORAMA



Pinceles Alta calidad

Kolinsky Sable • Mango rojo



Toray White Fibre • Mango azul



Poney Hair • Mango rojo

Especiales para principiantes



Toray White Fibre • Mango azul

Especiales para pincel seco



Spray de imprimación

400 ml
BLANCO

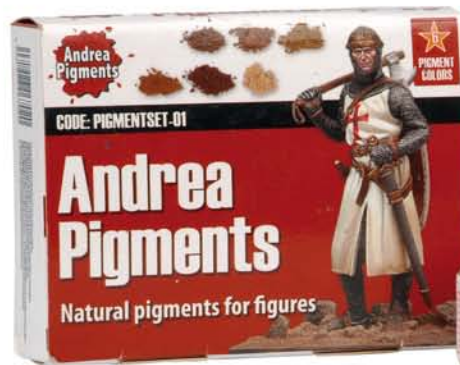


Cyanoacrilato



Acelerador

Agua artificial Para la simulación de agua cristalina



Pigmentos Pigmentos naturales para figuras

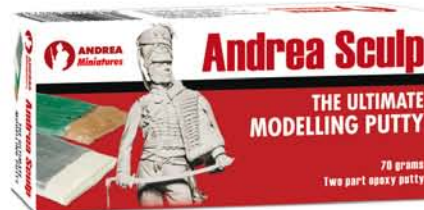


Nive artificial Para miniaturas y dioramas



Converter

Maniquí "multi-pose" para modelistas



Andrea Sculp La pasta de modelar deinitiva



Peanas



MY WAY!

Andrea Color

JULIO CABOS
UNO DE LOS MEJORES
PINTORES DEL MUNDO



60 nuevos colores acrílicos



- Para pincel y aerógrafo.
- Pigmento ultrafino.
- No tóxico.
- Acabado mate.
- Secado rápido y gran adherencia.
- Gran consistencia.
- Larga duración.
- Pinturas especiales para figuras y AFV, aviones, coches, etc.

Andrea Colour Sets DON'T MIX, JUST PAINT!

- 6 nuevos tonos.
- Para pincel y aerógrafo.
- Acabado mate.



**ACS-001
FLESH PAINT SET**

**ACS-002
BLACK PAINT SET**

**ACS-003
WHITE PAINT SET**

**ACS-004
RED PAINT SET**

**ACS-005
BLUE PAINT SET**

SE ACEPTAN PEDIDOS

CONTACTO: MINIATURAS ANDREA S.L.
c/ Los Talleres 21 - Pol. Ind. Alpedrete
28430 - Alpedrete (Madrid)
Tel: 0034 91 857 00 08 - Fax: 0034 91 857 00 48

e-mail: andrea@andrea-miniatures.com

www.andrea-miniatures.com

INK CREDIBLE?

Just try it...

Ink PAINT set by Andrea Miniatures



Aplicación directa



Mezclada con agua



Para metales



Mezclada con acrilicos

Ink Paint Set. ACS-006

Tintas acrílicas. Base al agua.
6 tintas listas para su uso.
Resistentes a la luz y a la decoloración.
Para usar con aerógrafo o con pincel
Secado rápido. No inflamable. No tóxica.



Aplicada con aerógrafo, diluida con agua



DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS ESPECIALIZADOS

Distribuido por: MINIATURAS ANDREA, S.L. - C/ Los Talleres, 21 - Pol. Ind. Alpedrete - 28430 Alpedrete (Madrid)
Tel.: 91 857 00 08 - Fax: 91 857 00 48 - E-mail: orders@andrea-miniatures.com - Web: www.andrea-miniatures.com