

# VEXILLIFER

# TUNICA

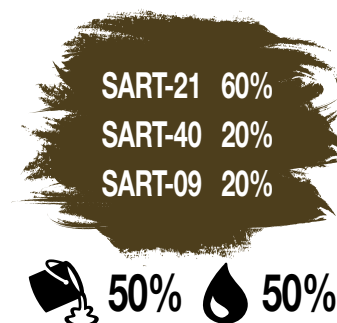
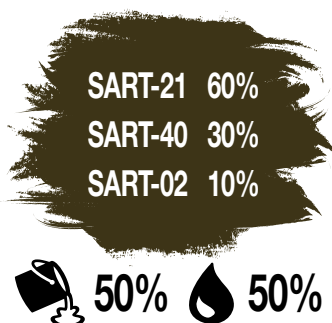
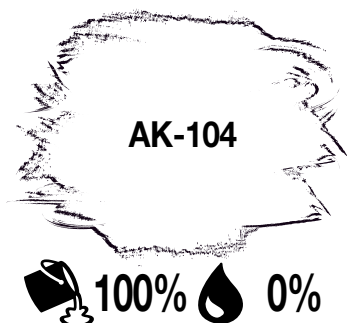
En esta ocasión voy a representar la textura de la tela “modelándola” directamente sobre la figura. Comienzo aplicando una capa de “modeling grey putty” de AK interactive por toda la superficie de la túnica. Esta masilla acrílica se adhiere muy bien a la superficie de la figura y tiene un acabado muy fino ligeramente granulado.



Cubro completamente la túnica con la masilla. He utilizado un pincel viejo y la he aplicado mediante un punteado para exagerar la textura. Imprimo la figura cuando la masilla haya secado.

Pinto el color base de la túnica. Será necesario aplicar varias capas hasta que la imprimación quede totalmente cubierta.

Con la primera luz cubro todas las áreas expuestas al foco de iluminación. Este color lo aplico mediante un pincel desgastado para hacer más evidente la textura.



# VEXILLIFER

# TUNICA



Utilizo la segunda luz para resaltar más los volúmenes y empiezo a detallar las arrugas más finas. Continúo punteando con el pincel para seguir generando textura.

SART-21 50%

SART-40 20%

SART-09 30%



Utilizo como tercera luz un color muy claro que hará que la textura destaque sobre el fondo y conferirá un aspecto desgastado a la túnica. Ilumino también los bordes de la prenda.

SART-21 25%

SART-40 15%

SART-09 60%



Sin abandonar la técnica del punteado, pinto una sombra con un color muy oscuro. Este mismo color me sirve para perfilar las costuras y las arrugas más profundas.

SART-40 70%

SART-02 30%

