



SERGIO
CALVO
miniatures

FALLEN ANGEL





MINIATURES

QUIENES SOMOS	04
MATERIALES	05
CONSEJOS	11
MÉTODO SERGIO CALVO	17
TEORÍA DEL COLOR	18
FALLEN ANGEL	21
MONTAJE	21
AERÓGRAFO	23
ALAS	31
CARA	34
PIEL	41
PELO	43



INDEX

CUERNOS	44
COLLAR	45
PELO	46
ARMADURA	47
TELAS	50
ALAS	51
AERÓGRAFO	55
RETOQUES FINALES	58
RESULTADO FINAL	59
COLORES	61
GALERÍA	65



01 QUIENES SOMOS

Queremos daros las gracias de todo corazón por estar leyendo este libro digital que, con tanto cariño, hemos creado para vosotros.

Tras 14 años como pintor de miniaturas, decidí que era el momento de enseñar al mundo mi particular forma de entender y ver el mundo de las miniaturas. Por esta razón, hace tres años Vanessa y yo decidimos adentrarnos en esta nueva aventura de Patreon. Y junto a la creación de nuestro estudio, Sergio Calvo Miniatures, decidimos abrir el canal de Patreon para mostraros a través de tutoriales, técnicas, consejos, ideas y planteamientos, todo el conocimiento que he ido desarrollando durante mi carrera profesional.

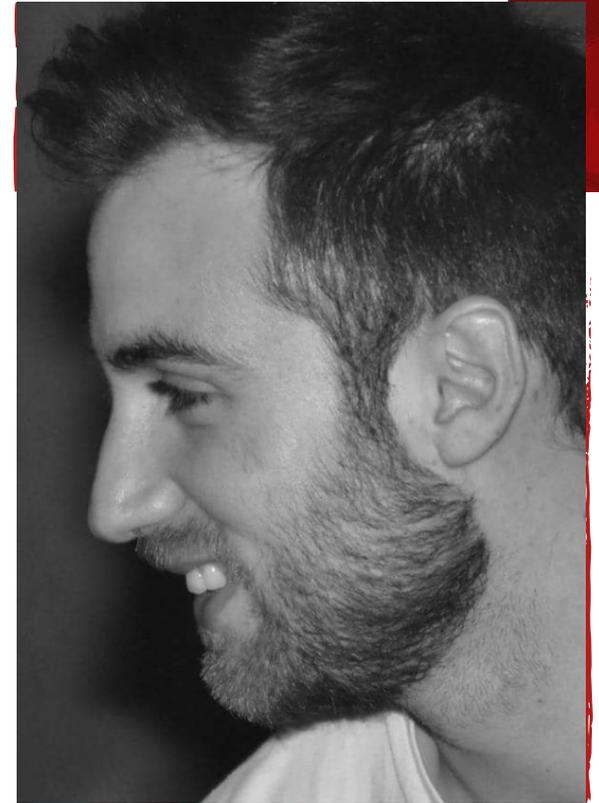
En nuestro canal de Patreon, y de forma específica a través de los tutoriales y estos libros digitales, encontrarás una guía de pintura explicada paso a paso, con todo lujo de detalles a través de imágenes y textos que ayuden a comprender los conceptos e ideas que deseo transmitir para que vosotros mismos, podáis ponerlas en práctica. Desde que

comenzamos hace más de tres años, hemos sufrido una gran evolución para traeros el mejor material y calidad que podemos, y esperamos que este nuevo formato os sorprenda y guste tanto como a nosotros.

Para aquellos que seáis nuevos en Patreon, queremos daros la bienvenida a esta nueva aventura, y para aquellos que ya habéis cumplido con nosotros algún aniversario, daros las gracias por haberlo hecho posible. Vanessa y yo, no podemos más que estar agradecidos por todo el cariño y apoyo que recibimos diariamente a través del canal, de las redes sociales o de vuestros comentarios.

Enamorados como estamos de nuestro trabajo, esperamos poder transmitir todo ese cariño y confianza que depositáis en nosotros cada día. E igualmente, esperamos que disfrutéis de este libro electrónico y de todo el conocimiento que depositamos en él.

Muchas gracias a todos.





02 MATERIALES



SOPORTE PARA FIGURAS.

Para la sujeción de miniatura pequeñas o tamaño mediano, os recomiendo el soporte de Citadel. Si trabajamos con miniaturas más grandes, lo más eficaz es utilizar un taco de madera y Blutack.



HERRAMIENTAS.

TALADRO, CUCHILLA, PINZAS, PIPETA...

Herramientas que emplearemos para sacar las miniaturas de los moldes; para quitar las líneas de molde (cuchilla) y para agarrar piezas pequeñas o como complemento para el aerógrafo y el pincel.



DILUYENTES.

Utilizado para romper la tensión superficial de la pintura; nos permite darle más flexibilidad al color sin perder cubrición, adherencia y opacidad. Además, el color se repartirá de forma uniforme por la superficie a trabajar. Su efecto retardante nos permite trabajar con el aerógrafo durante más tiempo sin la necesidad de limpiarlo tan a menudo.



02 MATERIALES



IMPRIMACIÓN.

Usamos spray porque con ellos creamos una superficie más gruesa sobre la miniatura y evitamos que al usar cualquier producto abrasivo, la imprimación salte o se rompa.



LIMPIADOR DE AERÓGRAFO.

Puedes emplear acetona, agua y el limpiador de aerógrafo. Si empleas acetona el aerógrafo no puede tener juntas de teflón o de goma, ya que la acetona se come dichos materiales. En caso de emplear acetona debemos aclarar con abundante agua y después, aplicar el limpiador.



MASILLAS.

Milliput es la más usada para ser trabajada en seco con una lija o trabajada en húmedo. Magic Sculp tiene una dureza mayor, pero con un grano más fino. Para mí, son prácticamente iguales con la excepción de que la segunda marca tiene un acabado traslúcido (podéis solucionarlo introduciendo un poco de Milliput a la mezcla). Recuerda que si son masillas bicomponentes hay que trabajar con una mezcla del 50%. Para el sellado de juntas también podemos utilizar masillas acrílicas como Modeling Grey Putty.



02 MATERIALES



MATERIALES PARA PEANAS.

Dependiendo del acabado que deseemos, tendremos que utilizar materiales como arenas, piedras, nieve o pequeñas ramas para crear árboles, matorrales o hierba... Algunos de los materiales pueden ser utilizados junto con cola blanca para compactarlos en la superficie. Otros materiales, como el agua, pueden ser tintados.



PEGAMENTO Y ACELERADOR

El cianocrilato lo usaremos para unir dos piezas y emplearemos el acelerador para acelerar el proceso de secado.



PIGMENTOS Y FIJADOR.

Los pigmentos se aplican en seco, utilizando un pincel viejo para distribuirlo a lo largo de la superficie. Después, debemos fijar este material con el fijador. Para ello, emplearemos una pipeta.



02 MATERIALES



PINCELES.

Pinceles naturales de Winsor & Newton número 1 y 2. Utilizaremos el número 2 para la aplicación de capas bases o superficies grandes y el 1 para pequeños detalles y perfilados.



PINCELES DE GOMA.

Empleados para trabajar la masilla; los utilizaremos tanto para sellar las juntas de las miniaturas como para realizar pequeños trabajos de moldeado en escultura.



PINCELES SINTÉTICOS.

Podemos utilizar pinceles sintéticos viejos para aplicar nuestros pigmentos o para realizar las mezclas de pintura dentro del aerógrafo.



02 MATERIALES



PINTURAS DE ARTE.

Cuando deseemos obtener una mayor saturación del color, podemos emplear esta clase de marcas de pinturas por la calidad de sus pigmentos.



ANDREA COLOR, AK ACRYLICS, SCALECOLOR.

Diseñadas para modelismo y juegos de mesa. Andrea Color y Ak Acrylics son similares en cuanto a cobertura, grado de intensidad de color y grado de mate. Son colores que utilizaremos para dar las capas bases y prácticamente el 90% del trabajo de la miniatura. Scalecolor es una gama aún más mate por lo que pierde algo de saturación en el color.



PINTURAS PARA AERÓGRAFO.

Pinturas diseñadas para ser utilizadas en el aerógrafo. Con esta gama de Vallejo obtendremos mucha intensidad en el color y evitaremos el blanqueamiento de otras gamas que llevan en su composición mateador.



02 MATERIALES



PINTURAS OPACAS.

Esta gama específica de Vallejo, la emplearemos cuando realicemos las capas bases por su agarre en la imprimación. La mayoría de los colores que emplearemos son oscuros y la gama es tan versátil que podremos utilizarla para terrenos o peanas.



TINTAS.

Nos aportan intensidad de color y brillo a nuestros acabados. Podemos utilizar las tintas de Liquitex o ScaleColor en sustitución de las antiguas tintas de Citadel y que ahora son más difíciles de encontrar en el mercado.



BARNIZ.

Tendremos 3 efectos: brillante, satinado y mate. Ambos grados nos servirán tanto a pincel, como a aerógrafo. Se emplea sustituyendo el agua por este producto y juntándolo con el color que vayamos a utilizar.



03 CONSEJOS



Para limpiar el aerógrafo simplemente debemos utilizar una pipeta, apretar para extraer todo el aire y meterla dentro de la cazoleta. Una vez que esté dentro, soltamos la presión de la pipeta y automáticamente recogerá el agua sucia. Vertemos el contenido de la pipeta en el vaso de agua y cogemos de nuevo agua limpia para ser colocada en la cazoleta. Después, podemos repetir el proceso dos o tres veces más hasta que observemos que la cazoleta queda completamente limpia. Los restos que queden en la aguja del aerógrafo, podemos limpiarla simplemente utilizando el agua limpia que hemos introducido en la cazoleta y presionando el aerógrafo para expulsar la suciedad restante sobre una servilleta.





03 CONSEJOS



Es necesario agitar los botes de pintura ya que, si no han sido utilizados durante mucho tiempo, el pigmento y el diluyente que compone la pintura se separa. Para evitar esto, simplemente debemos agitar un par de veces el bote para que ambos componentes se vuelvan a unir.





03 CONSEJOS



Para utilizar el acrílico, debemos tener siempre una superficie húmeda donde poder afilar la punta del pincel y retirar el exceso pintura sin perder la humedad. Para ello, debemos coger con la pipeta un poco de agua y echarla sobre el papel de cocina. Sobre esta superficie húmeda, podemos realizar un pequeño giro con el pincel a la vez que retrocedemos hacia atrás para poder quitar el exceso de pintura a la par que afilamos la punta del pincel. Así evitaremos la sensación de que el pincel se seca muy rápido o antes de llegar a tocar la figura.



En esta imagen puedes ver cómo debe quedar el pincel una vez que hemos afilado la punta del pincel y hemos retirado el exceso de pintura sin perder la humedad.



03 CONSEJOS



Con una baja presión de un 1 kilo o 1,5 kilos podemos realizar veladuras. Para ello, debemos arrimarnos mucho a la miniatura y esta baja presión nos permite evitar las molestas patas de araña.



En caso de dar la imprimación con aerógrafo o realizar las capas bases, tenemos que aumentar la presión del aerógrafo hasta 1,8 kilos. De esta forma, al separar el aerógrafo de la miniatura, la corriente de aire y pintura será continua y evitaremos que la pintura nos llegue seca, que salpique o en unas condiciones no óptimas.



03 CONSEJOS



En un plástico de tamaño pequeño introduciremos una esponja y rellenaremos con agua y jabón neutro lo suficiente para que este húmeda. Para limpiar el pincel sucio, tenemos que moverlo de derecha a izquierda y viceversa hasta conseguir que tanto el pincel como su parte metálica (virola) estén completamente libres de pintura. Además, cuando nuestro pincel esté seco podemos utilizar este gel para afilar la punta del pincel y de esta forma, mantendremos nuestra herramienta en perfectas condiciones durante más tiempo.



Con el recipiente de plástico tamaño medio (aproximadamente 23cm x 15cm), colocamos la esponja encima (siempre de color blanca o gris neutro -nunca amarilla-) y lo rellenamos de agua hasta cubrir la esponja de agua. Encima de esa esponja, colocaremos el papel de cocina doblado en dos o cuatro capas y esperamos a que el agua humedezca toda la zona.

A continuación, con el papel de horno previamente cortado a la medida de nuestra paleta, lo colocamos encima del papel de cocina. De esta forma, la humedad siempre se mantendrá debajo del papel del horno y permitirá que nuestra pintura no se seque con tanta facilidad.



03 CONSEJOS



Aquí podéis ver el resultado final. Con esta paleta húmeda, la pintura no se secará tan rápidamente como nos ocurre cuando utilizamos otra clase de paletas.



Cuando estamos pintando, el secador nos ayuda a agilizar el proceso de secado. Podemos utilizar el aire frío para secar colores brillantes y el aire caliente para poder matear la pintura. En caso de que la miniatura sea de resina o plástico, mucho cuidado con el calor del secador porque puede doblar aquellas zonas más finas de la miniatura. La clave, siempre será mantener una distancia de un par de centímetros entre la corriente de aire caliente o fría y nuestra miniatura.



04 MÉTODO

SERGIO CALVO Y EL MÉTODO DE LAS "CABIBASES"

El término Capibases hace referencia a una pequeña broma que comenzaron mis alumnos hace unos años, y que al final, ha terminado por hacer referencia a mi peculiar forma de pintar. Simplemente, es un juego de palabras entre "Capi" por el "Capitán América" y la palabra "base" al introducir diferentes capas sin apenas estar diluidas en agua.

Como ya conocemos la paleta húmeda, podemos decir que la pintura que utilizaremos para cargar el pincel será aquella que hemos vertido directamente en nuestra paleta o, como mucho, diluir el color o mezclar con una gota de agua (10% de agua y un 90% de pintura). Ahora que nuestro pincel está cargado, pasaremos a nuestra "cama de agua" para retirar el exceso de pintura, mantener la humedad y afilar la punta del pincel. Recuerda realizar una pequeña torsión con el pincel a la par que retrocedes sobre la superficie para que la punta del pincel quede lo más afilada posible.

A diferencia de la mayoría de los cánones de pintura, utilizaremos las veladuras como un proceso de finalización por lo que únicamente recurriremos a ellas cuando tengamos un 90% de la miniatura terminada.

Desde el inicio, vamos a utilizar siempre capas bases que nos permitan siempre cubrir la capa anterior entre un 85% o 90% de la superficie a trabajar. Esto quiere decir que estamos realizando una serie de recortes que podrían identificarse con los escalones de una pirámide vistos desde la

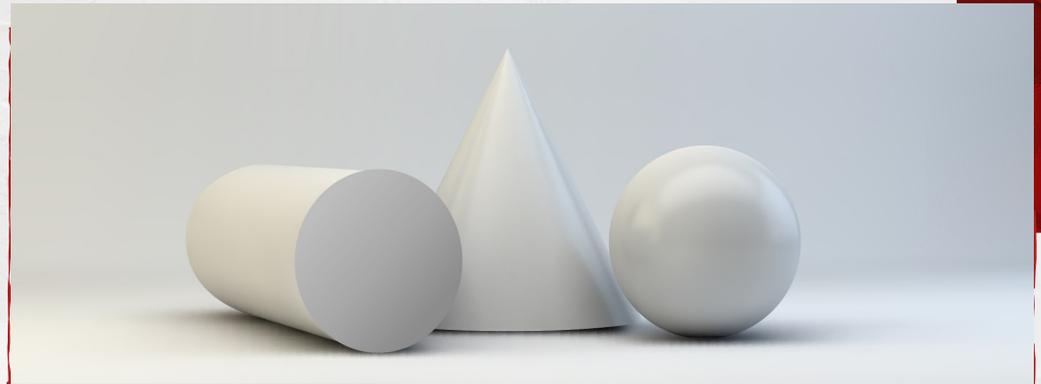
cúspide. Estos cortes entre las diferentes capas por lo tanto van a ser evidentes al inicio, pero cuando introduzcamos el aerógrafo podremos realizar "veladuras" para limpiar dichas transiciones.

En cuanto a la colocación de la luz, utilizaremos preferentemente una luz frontal. Y cuando hago referencia al término "frontal" no quiero decir que sea una luz cenital propiamente dicha. Si comprendemos que toda forma puede ser descompuesta en una geometría más simple (esferas, cubos, cilindros, conos) veremos que la colocación de esa luz no se coloca en el vértice de un cono, por ejemplo, sino que se desplaza hacia delante o plano frontal. De esta forma tendremos en el plano frontal siempre más luz que en ambos extremos, donde encontraremos zonas con sombra. Siguiendo con el ejemplo de cono, para la aplicación del color vamos a ir siempre de la sombra hacia la luz. Primero, daríamos una capa de color más oscuro que cubra toda la imprimación del cono y

a continuación, iríamos recortando la superficie a trabajar dejando siempre que la capa anterior sea visible a ambos extremos de ese cono hasta llegar al centro del mismo, donde colocaremos nuestra luz máxima. Puede que este proceso nos lleve entre 6 a 9 capas generando un degradado visible que después, limpiaremos con el aerógrafo realizando filtros de color saturados y que nos permiten introducir tonos medios. También podemos realizar sombras con el aerógrafo para aportar un extra de profundidad y reforzar el contraste.

A partir de aquí, que ya hemos trabajado todo nuestro cono a través del pincel y del aerógrafo y tenemos nuestra miniatura prácticamente terminada, podemos introducir las veladuras a pincel para esos pequeños retoques finales.

Y como no existe otra forma de aprender que la práctica, te recomiendo que cojas los pinceles y comiences con el tutorial.

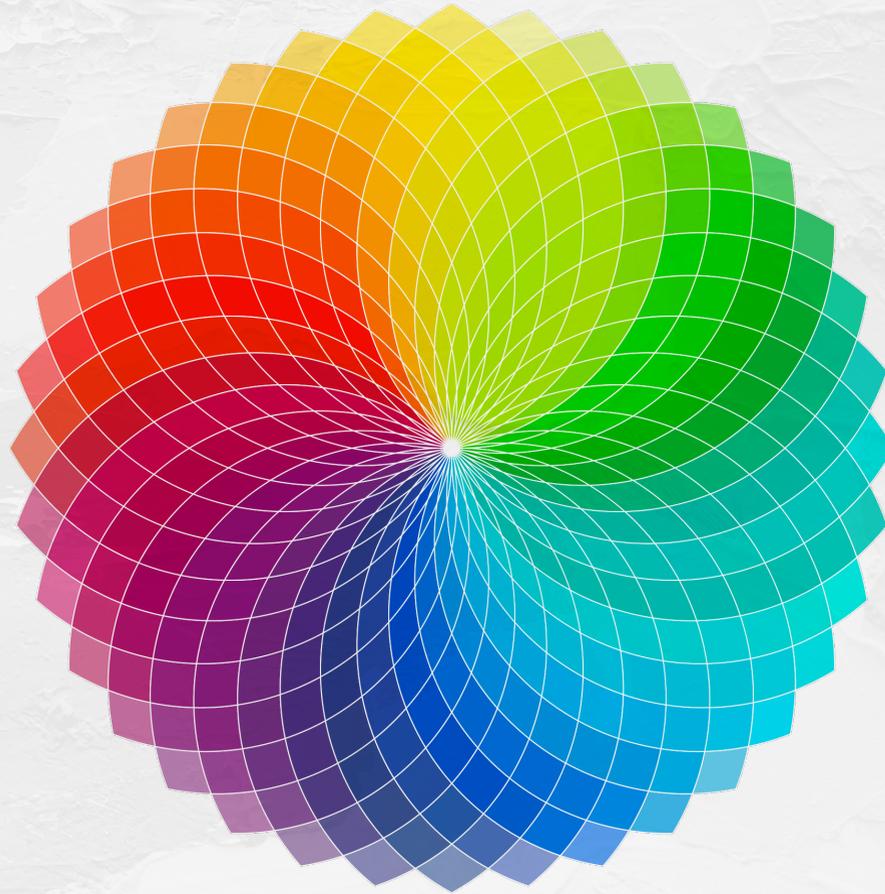




05 TEORÍA DEL COLOR

Vamos a simplificar la teoría del color para que tengáis una idea clara y concisa de cómo podemos aplicarla en nuestras miniaturas. Os prometo que no será una explicación enreversada y carente de sentido sino todo lo contrario; simple y efectiva.

CÍRCULO CROMÁTICO

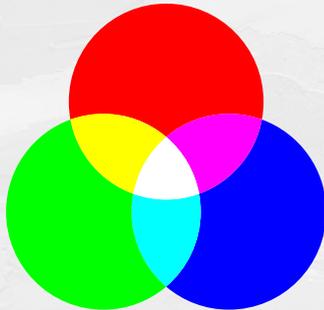




05 TEORÍA DEL COLOR

El color se genera por la descomposición de la luz blanca (compuesta por rojo, verde y azul) que proviene del sol, de un foco o una fuente luminosa artificial. Para que sea más simple entenderlo, Isaac Newton se dio cuenta de este fenómeno al hacer pasar un rayo de luz (blanca) a través de un prisma de cristal se desprendió el arco iris.

De esta forma, podemos entender que la luz blanca está compuesta por los colores primarios; azul, verde y rojo. Si entendemos que estos colores dependen de la sensibilidad del ojo humano a la luz, se denomina círculo cromático aditivo RGB (Red, Green, Blue).



Si esto mismo depende de los pigmentos usados (como puede ser un cartucho de tinta para impresión) se conoce con el nombre de CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) pero en este caso entran en juego las variaciones según el tipo de pigmento, tinte, calidad...etc.

Los colores secundarios son la unión de dos colores primarios. Dependiendo de la cantidad de ambos colores usados para realizar dicha mezcla podemos obtener hasta 12 colores nuevos.

Basándonos en la percepción que tenemos del color (modelo HSB), podemos decir que cualquier color tiene tres características fundamentales;

- **(Hue)Tono:** color reflejado o transmitido a través de un objeto. Se mide en grado (de 0º a 360º) y normalmente lo identificamos por el nombre del color; rojo, naranja, amarillo...
- **Saturación o cromatismo;** se trata de la fuerza del color y se representa por la cantidad de gris que existe en proporción al tono. Se mide, por lo tanto, entre 0 (gris) y 100 (saturación completa). En cualquier rueda cromática veremos que la saturación aumenta a medida que nos acercamos al borde exterior y disminuye en el interior.
- **Brillo;** se trata de la luminosidad u oscuridad del color. Se mide entre 0 (negro) y 100 (blanco)

Todos los colores (sean cuales sean) pueden ser denominados como activos o pasivos. Los colores pasivos nos dan la sensación de que avanzan frente a los colores pasivos. Y como no, estos colores pasivos parecen retroceder cuando tienen cerca colores activos.

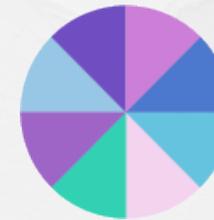
- Un color que avanza (es activo) tiene menos peso visual que aquellos que retroceden (pasivos).
- Los tonos cálidos, saturados y con mayor luminosidad son activos y por lo tanto dan la sensación de que avanzan visualmente.
- Los tonos fríos, con poca saturación o de un valor más oscuro son pasivos por retroceder visualmente.
- Los tonos o matices de baja saturación parecen más claros que los tonos o colores más saturados.
- También existen colores neutros o indiferentes que no tienen la sensación de avanzar o retroceder visualmente.



SATURADOS



BRILLO



FRIOS



CÁLIDOS



05 TEORÍA DEL COLOR

A cada color, en artes, se le da un significado específico; este variará dependiendo de la intensidad, su tendencia hacia el blanco y al negro, y, hacia otro color.

- **Blanco;** significa la inocencia y la pureza. A nosotros nos crea una sensación de relajación, liberación del estrés.
- **Negro;** significa elegancia, nobleza, sofisticación o misterio. Es un color que provoca emociones fuertes y que representa la ausencia total de luz.
- **Gris;** representa la neutralidad (por estar en medio del blanco y el negro), además de transmitir la elegancia y el lujo. Si lo usamos en exceso, podemos llegar a generar tristeza o melancolía.
- **Amarillo;** significa inteligencia y creatividad. Empleado para crear luminosidad y volver a cualquier color cálido o recrear atención.

- **Rojo;** uno de los colores más intensos o apasionantes. Se usa frecuentemente para llamar la atención sobre algún elemento, pero debe usarse sin ser abusivo, ya que puede llegar a cansar visualmente.

- **Naranja;** actúa como estimulante de colores tímidos y tristes por la fuerza, expresividad y dinamismo que crea cuando lo empleamos en una pequeña cantidad. Si nos pasamos, puede dar a entender el efecto contrario; atrevimiento y agresividad.

- **Azul;** es el color frío por excelencia. Asociado a la inteligencia y emociones profundas e incluso, fuerza. Si juntamos cualquier color junto al azul, automáticamente este se volverá frío.

- **Violeta;** representa el misterio, la reflexión o la elegancia.

- **Verde;** representa la naturaleza por excelencia y por lo tanto, incita al equilibrio.

- **Marrón;** representa la estación otoñal o el color

de la tierra. Nos aporta la impresión de equilibrio, confortabilidad y masculinidad.

Por lo tanto, podemos decir que la teoría del color podemos resumirla en:

- **Colores primarios;** Los colores primarios son aquellos que no pueden obtenerse de ninguna mezcla entre colores, por esto son considerados únicos y absolutos.

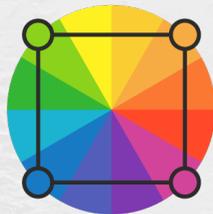
- **Colores secundarios;** aquellos colores obtenidos de la mezcla de dos primarios.

- **Colores terciarios;** colores obtenido con una mezcla de un primario y un secundario.

- **Colores análogos;** colores ubicados muy juntos dentro de la rueda de cromática.

- **Colores complementarios;** colores situados uno frente al otro en una rueda cromática.

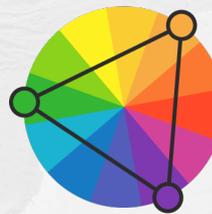
COMBINACIONES DE COLOR



CAUADRADO



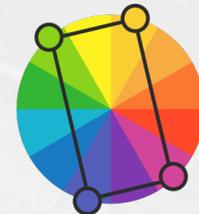
COMPLEMENTARIO



TRIADA



ANALOGOS



TETRAEDRO



06 FALLEN ANGEL

MONTAJE

06/01

Esta primera parte del tutorial estará enfocada en el uso del aerógrafo y en la creación de dos ambientes diferentes: un lado angelical y otro demoníaco.

Comenzaremos con el montaje quitando las rebabas y pegando cada una de las piezas. Os aconsejo que coloquéis los bustos directamente a la base que viene por defecto, esto os ayudará cuando llegue el momento de pintar.

2



3



1

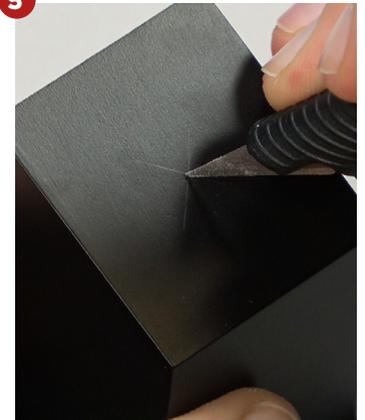


Para situar el busto en el taco, os recomiendo usar una regla con el fin de poder colocarlo justo en el centro ya que si queda desplazado hacia uno de los lados, visualmente quedará extraño. Lo mismo ocurre si a la hora de pegarlo se queda inclinado hacia delante o hacia atrás, el peso de la imagen se perderá. Para evitar esta clase de fallos, podéis utilizar un portaminas o lápiz blando para marcar el centro del pedestal y que os sirva como guía.

4



5



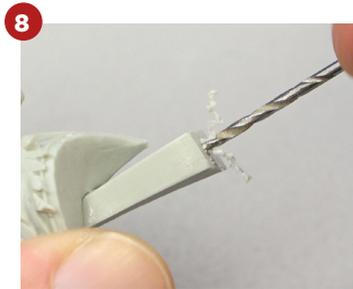


06 FALLEN ANGEL

MONTAJE

06/01

A continuación con un taladro manual realizaremos un agujero en el taco y en la base de la miniatura para posteriormente colocar el perno.



Podemos usar cinta de carroceros para cubrir toda la superficie y evitar que se manche cuando usemos el aerógrafo. Y, para aquellos elementos de la miniatura que nos puedan entorpecer a la hora de pintar, lo mejor es que los dejemos aparte y utilicemos Blu-Tack para pegarlos a otra superficie y así poder pintarlos con mayor facilidad. Para finalizar con la preparación de la miniatura, en primer lugar realizaremos una imprimación en negro y acto seguido, en blanco (mi recomendación es usar los sprays de Games Workshop).



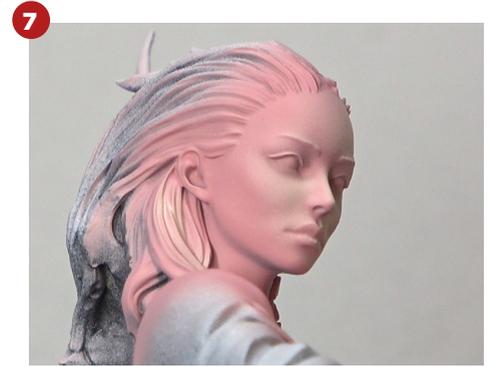
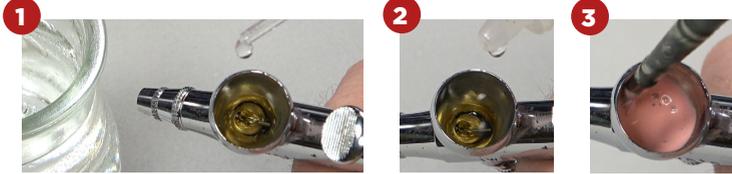


06 FALLEN ANGEL



AERÓGRAFO 06/02

Para realizar una piel tersa y completamente lisa usaremos el aerógrafo. Con esta herramienta conseguiremos unos degradados perfectos, mucho mejores de los que podríamos obtener a través del pincel.



(Luminous Flesh y Old Rose) Después, vamos a colocar los matices de la piel, es decir, añadiremos luminosidad utilizando un color más claro.



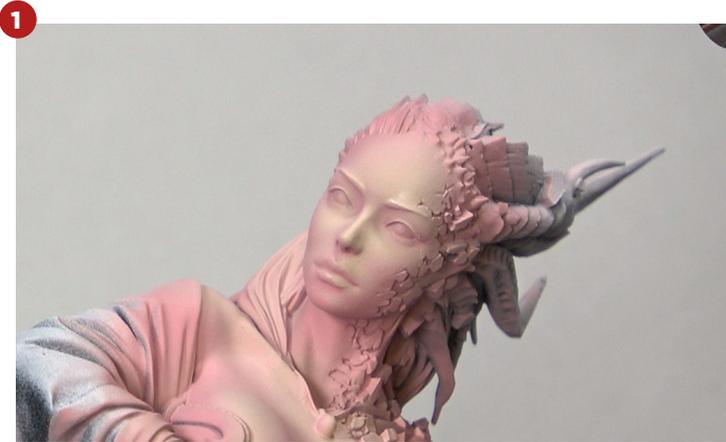


06 FALLEN ANGEL

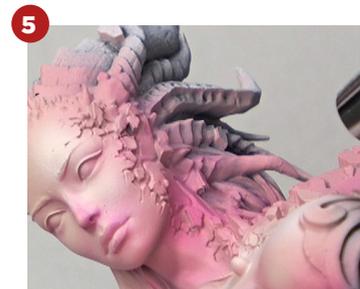


AERÓGRAFO _____ 06/03

Es en este momento en el que aportaremos la máxima luz con el aerógrafo a la piel por lo que os recomiendo inclinarlo hacia un ángulo superior y tener mucho cuidado a la hora de usar esta clase de colores tan claros ya que pueden blanquear toda la superficie. Para ello, también os ayudará añadir un poco más de Thinner y agua a la mezcla.



(Laser Magenta) También podemos realizar esta mezcla cuando queramos trabajar las sombras de una forma controlada. Se trata de añadir filtros de color a nuestra miniatura por lo que es importante poder controlar la cantidad de pintura que queremos aportar en la superficie a trabajar. Esta misma técnica podemos emplearla cuando realicemos el maquillaje en zonas tan delicadas como en los pómulos o los ojos (Violet Red).





06 FALLEN ANGEL

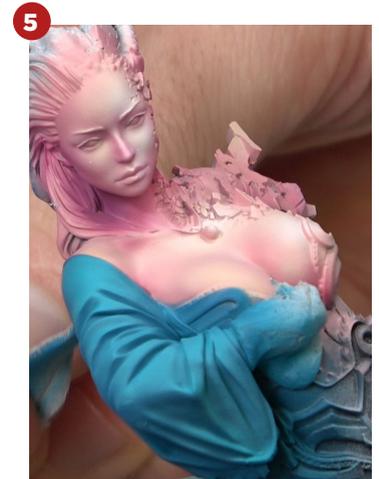


AERÓGRAFO _____ 06/04

Para evitar manchar en zonas no deseadas podemos usar masillas para enmascarar. Personalmente me gusta utilizar Blu-Tack porque no suele desplazarse con facilidad y se retira de forma muy fácil.



(Blue Green) En la tela, no utilizéis un solo color sino aportar otro más claro para así evitar que la zona se quede completamente plana y sin gracia.

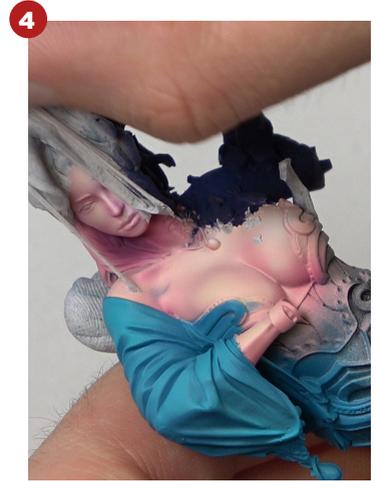




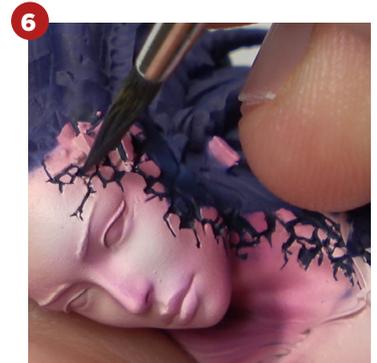
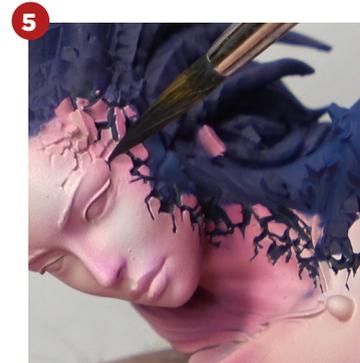
06 FALLEN ANGEL

AERÓGRAFO _____ 06/05

En la zona demoníaca, vamos a usar tonalidades más oscuras ya que trabajaremos siempre partiendo de la sombra.



(Amethyst Blue y Light Prussian Blue) Aplicaremos una segunda capa con una mezcla de color más clara. Posteriormente vamos a crear la sensación de profundidad en las grietas de la piel utilizando el pincel y aplicando un tono parecido al del inicio (Strong Dark Blue).

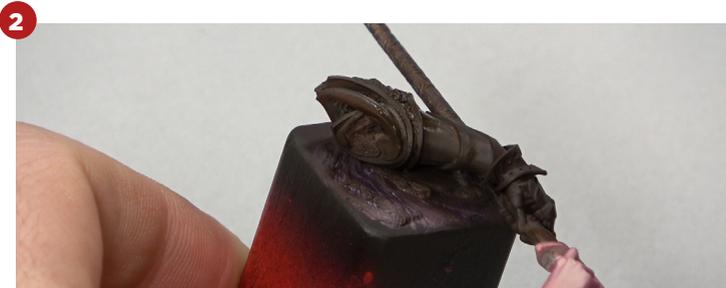




06 FALLEN ANGEL

AERÓGRAFO _____ 06/06

Para realizar el NMM ya sabéis que me encanta usar colores muy oscuros como base y posteriormente emplear ocres para ir hacia la luz. Podéis volver a enmascarar todo de nuevo para evitar que se puedan manchar los elementos que tenemos alrededor. Y en caso de que algunos de ellos vayan a usar el mismo esquema que estamos construyendo ahora (como el arma o el brazo) podemos pintarlos en este momento para evitar olvidar que colores hemos usado. Siempre tenemos que trabajar la miniatura como un conjunto, nunca como elementos separados.



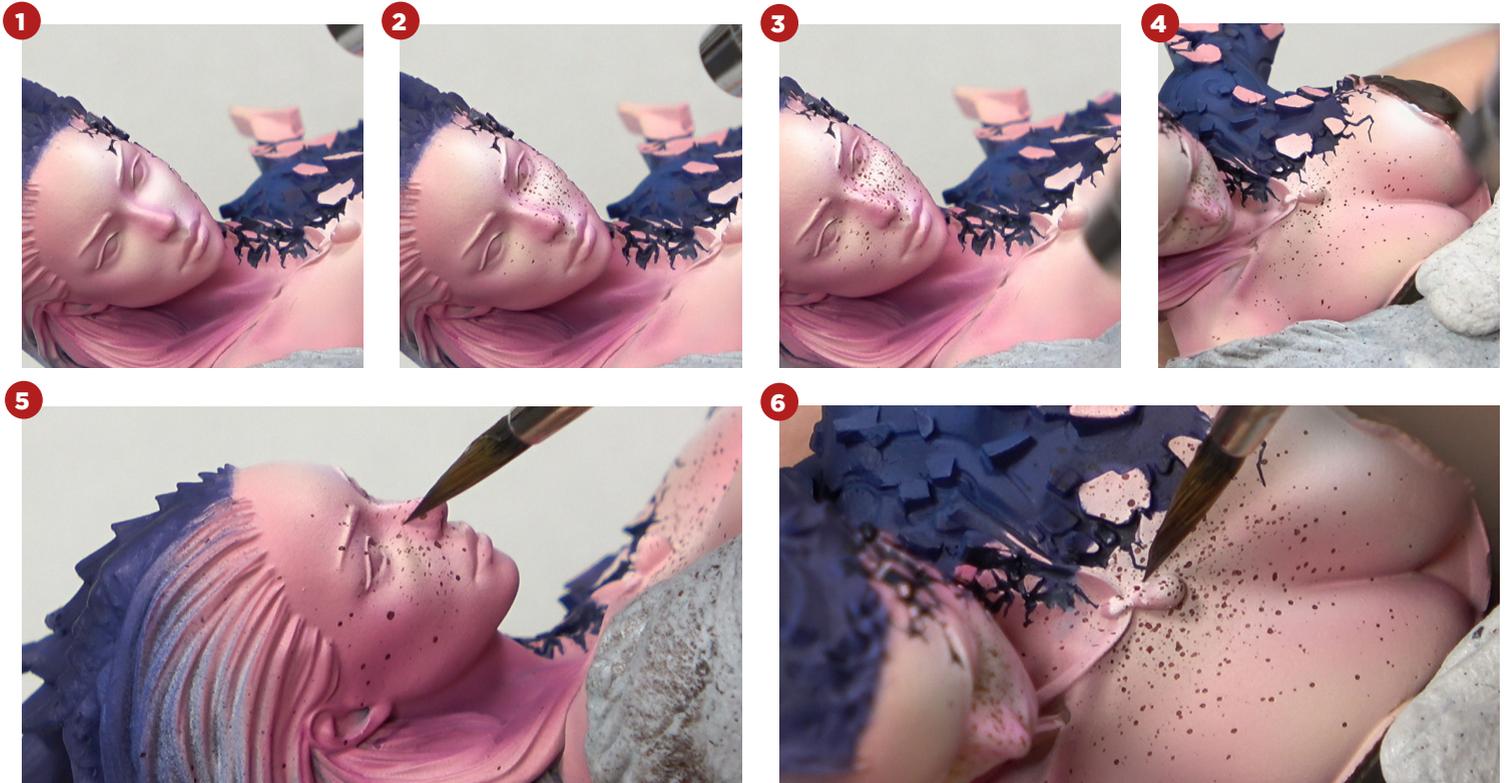


06 FALLEN ANGEL



AERÓGRAFO _____ 06/07

Ahora os presento un momento muy delicado. He creado las pecas directamente con el aerógrafo usando una presión muy baja y tirando del gatillo atrás del todo. Al tener poco flujo de aire, lo que provocamos es que el aerógrafo escupa la pintura, de ahí que quede ese efecto punteado. Posteriormente, podemos utilizar un pincel para repasar alguna de ellas.





06 FALLEN ANGEL



Water



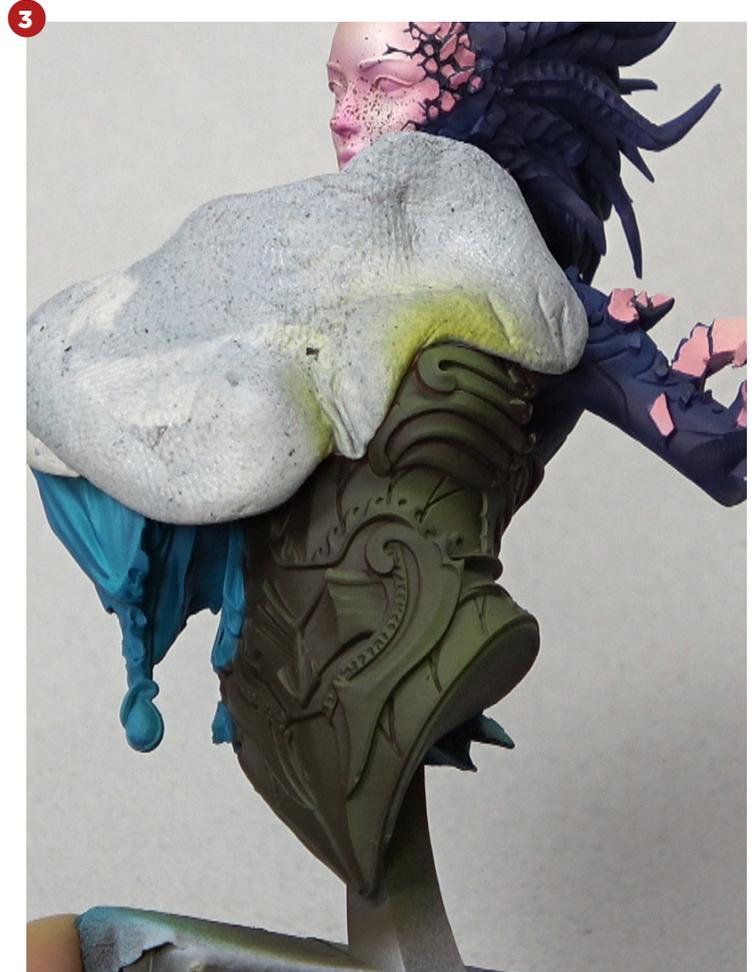
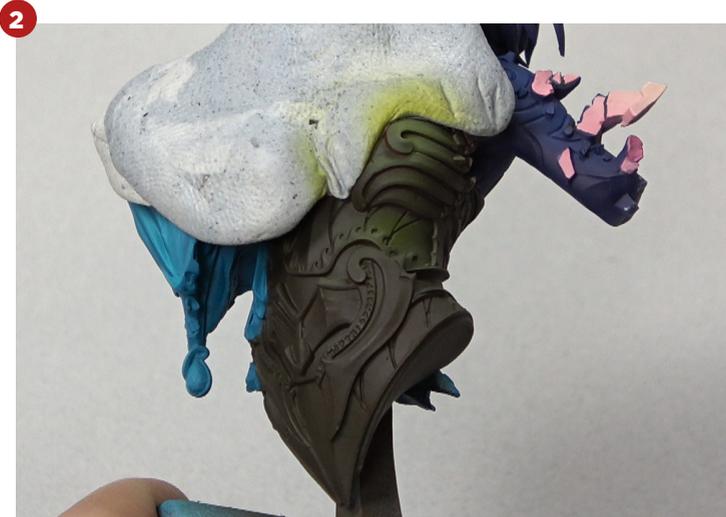
Thinner



Dirty
Yellow

AERÓGRAFO _____ 06/08

Para añadir luz a la zona de la armadura, usaremos un ocre mucho más claro. Posteriormente trabajaremos los perfilados para construir el NMM.



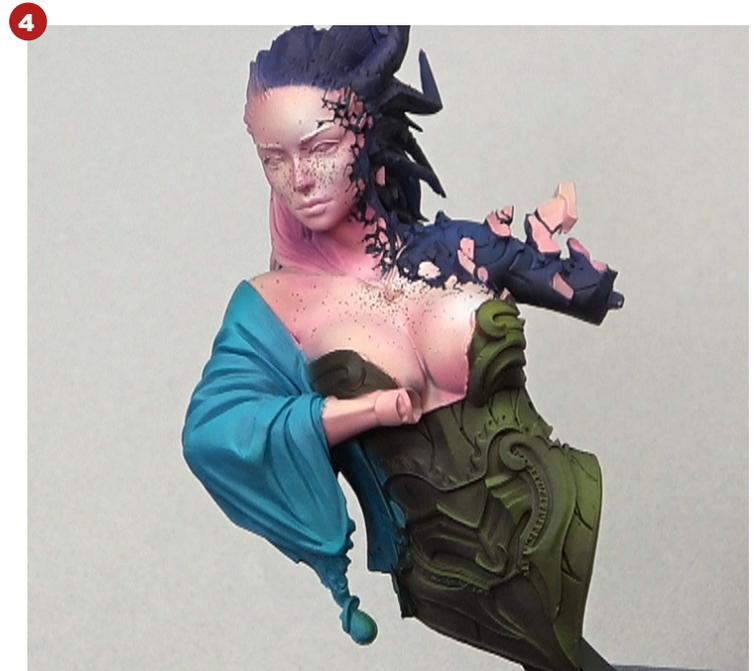
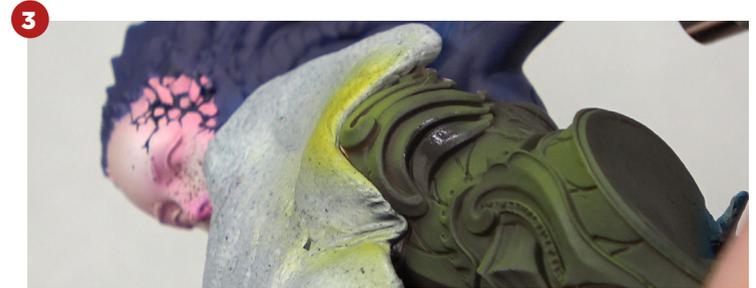
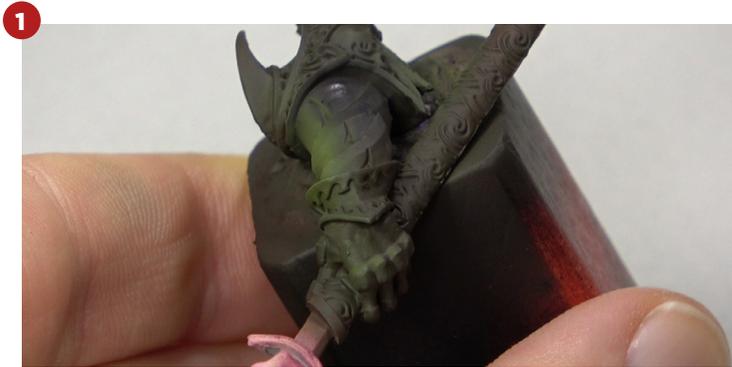


06 FALLEN ANGEL



AERÓGRAFO _____ 06/09

El último paso que vamos a realizar será colocar una sombra muy oscura en los laterales.





06 FALLEN ANGEL



ALAS

06/10

Comenzaremos este tutorial con las alas de nuestra miniatura.

Además, recrearemos el ala de un pájaro y la de un murciélago para así marcar esa diferencia que queremos representar entre ambas zonas y esa dualidad existente entre la parte angelical y la demoniaca.



(Snow Blue) Trabajaremos con el aerógrafo para crear las luces.





06 FALLEN ANGEL

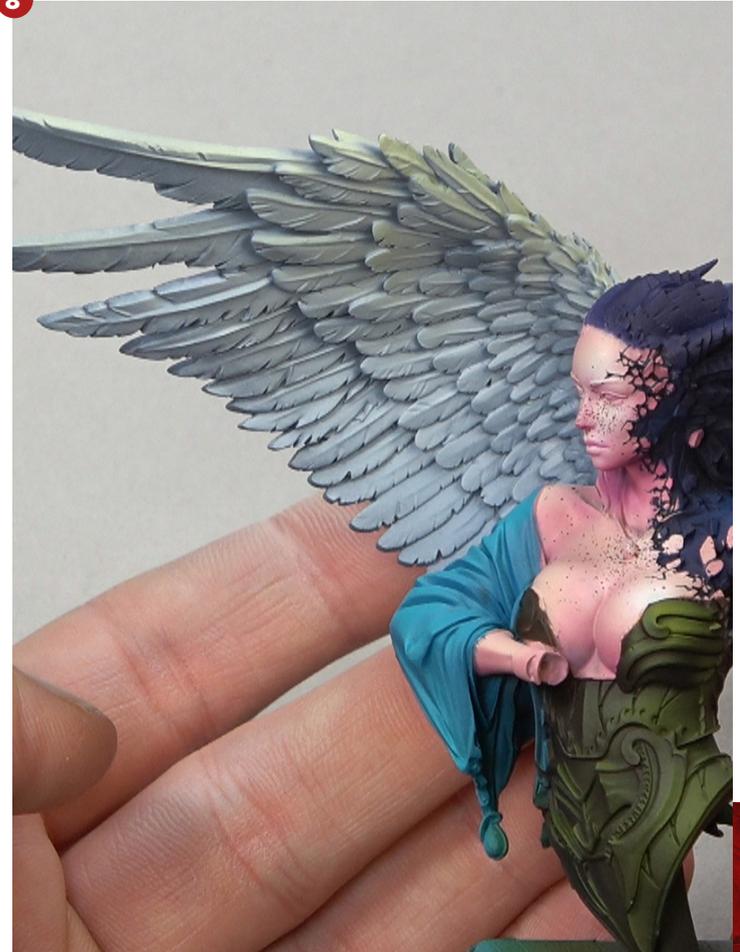


ALAS

06/10

8

Aquí estaremos usando colores más blanquecinos y desaturados.





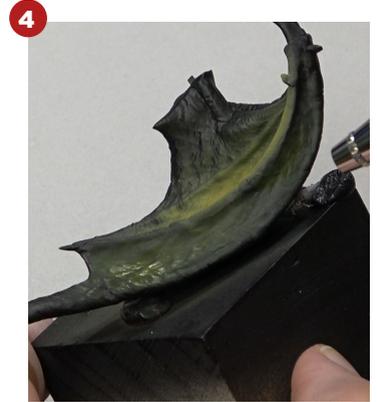
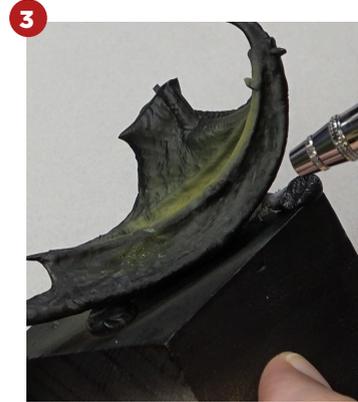
06 FALLEN ANGEL



ALAS

06/11

Como podéis ver, en cada ala he utilizado una imprimación diferente. Si nuestra intención es resaltar el color o respetar su intensidad podemos utilizar el negro, y el blanco, para desaturar o apagar el tono.



(Camouflage Green) Los colores pueden variar dependiendo del tono que tengamos debajo. En esta ocasión, queremos conseguir esa sensación de "maldad" utilizando tonos más oscuros y respetando la saturación de los mismos.



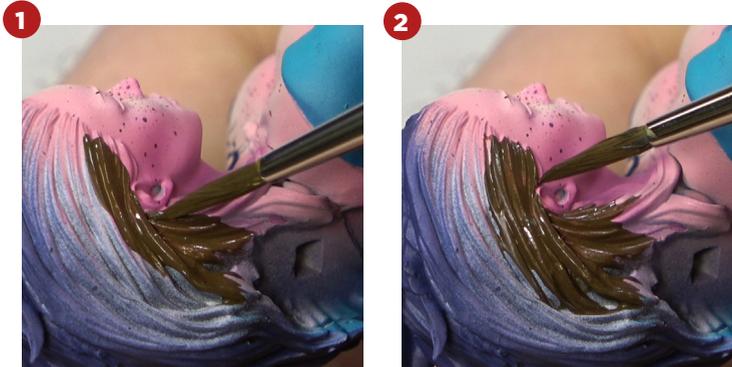


06 FALLEN ANGEL

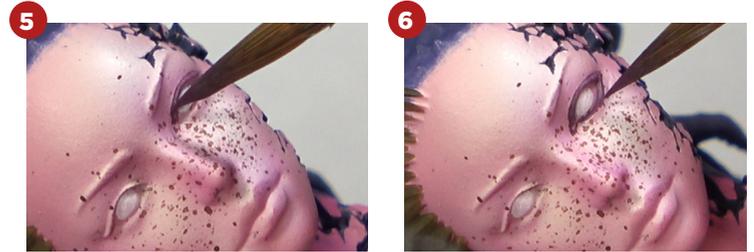
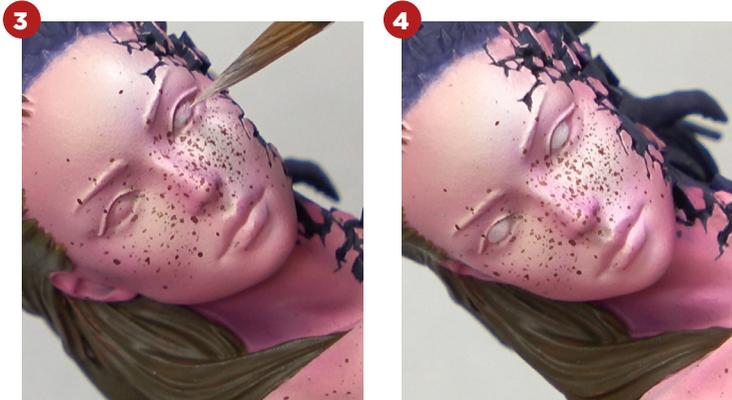
CARA

06/12

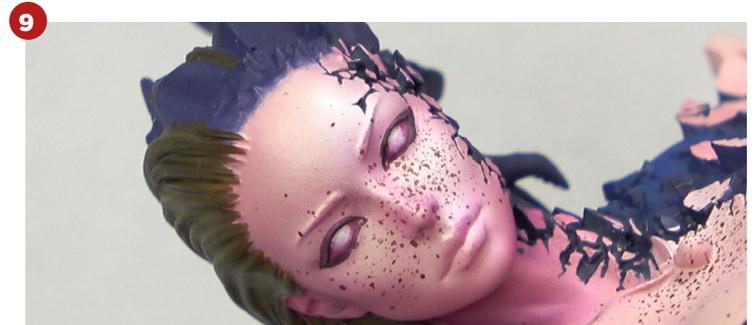
Para el pelo utilizaremos una base oscura y pasaremos directamente a los ojos.



Comenzaremos utilizando un color claro para pintar el globo ocular (Pastel Pink).



(Black y Violet Red) Con un color violáceo vamos a realizar el perfilado de los ojos y comenzamos a crear el maquillaje. En los laterales de los mismos usaremos un poco más de agua para darle una apariencia más realista (3 gotas de agua y Laser Magenta).





06 FALLEN ANGEL



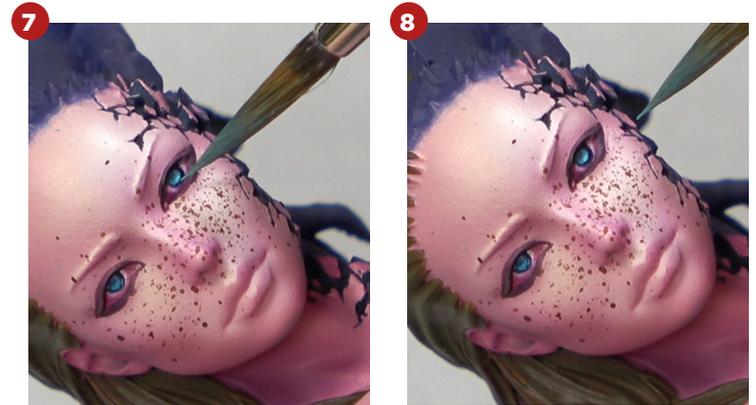
CARA

06/13

A continuación, usaremos un color muy oscuro para crear la base del iris.



Ahora comenzaremos a pintar una "c" gruesa en la parte baja de los ojos (2 gotas de agua, Aquatic Turquoise y Signal Blue).



(Mix y Ivory) Iremos aclarando la mezcla anterior con un color cercano al blanco, y con ligeros toques, (cada vez en un menor espacio) centralizando la luz (Mix y Ivory).





06 FALLEN ANGEL



Water



Black

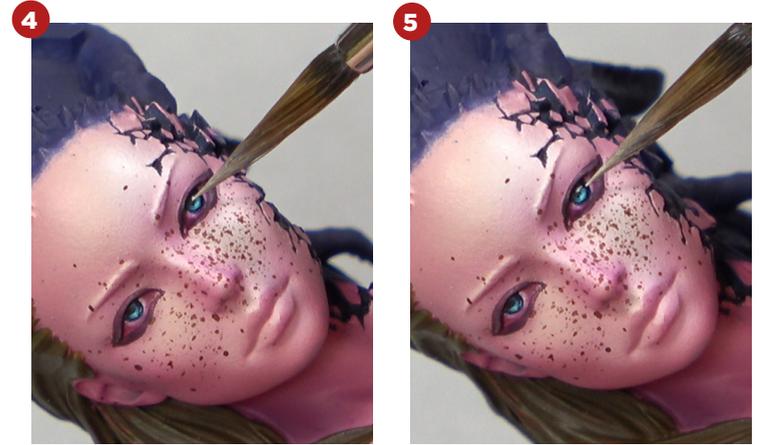
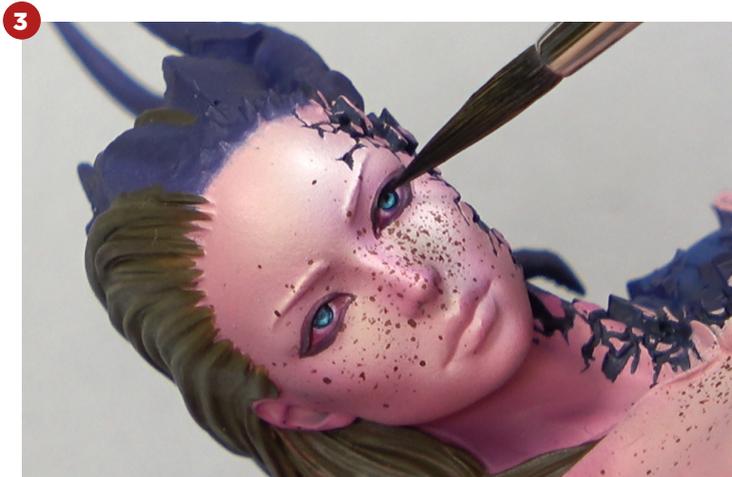
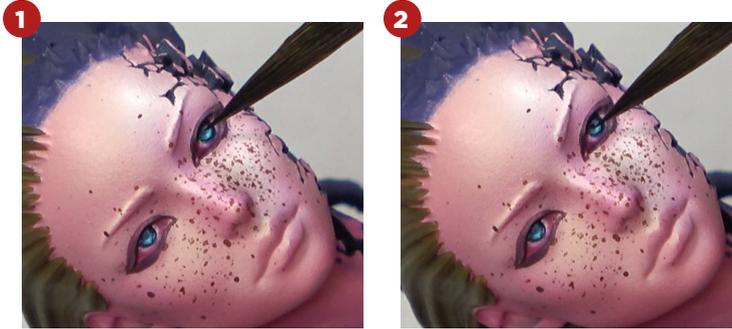


Signal
Blue

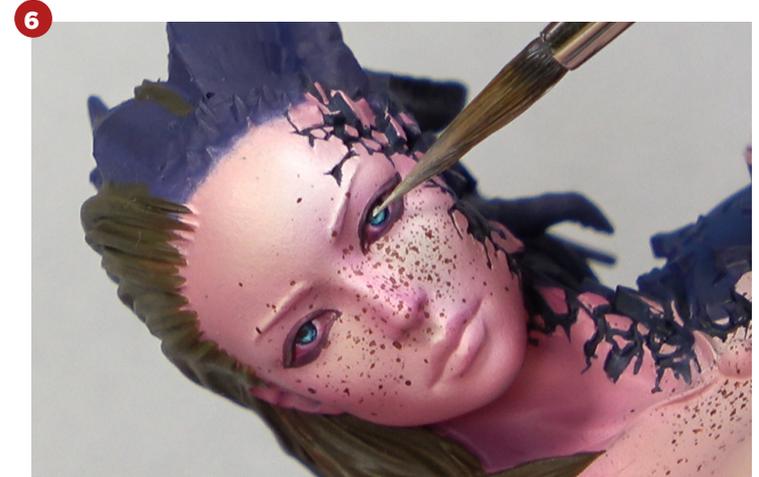
CARA

06/14

Finalizaremos el interior del ojo con la pupila.

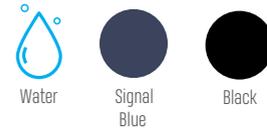


(Ivory) Y añadiremos en la parte alta de la misma un pequeño brillo.





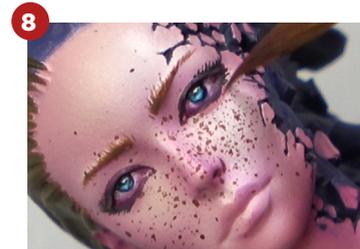
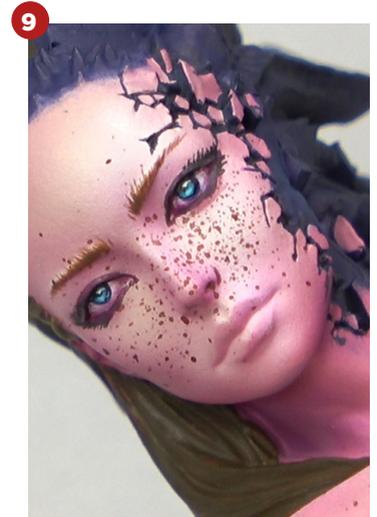
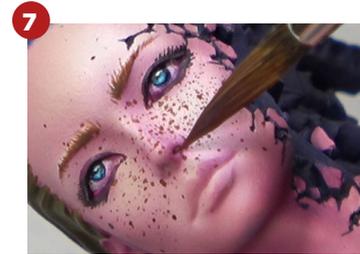
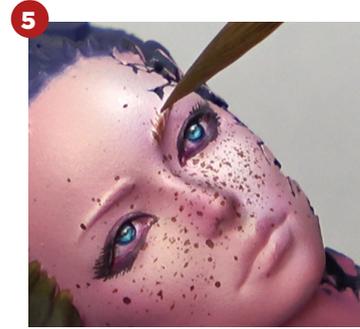
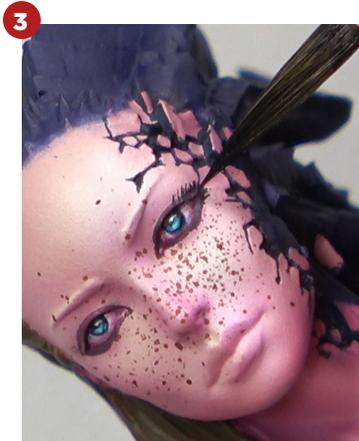
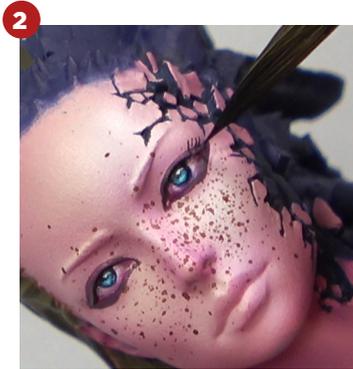
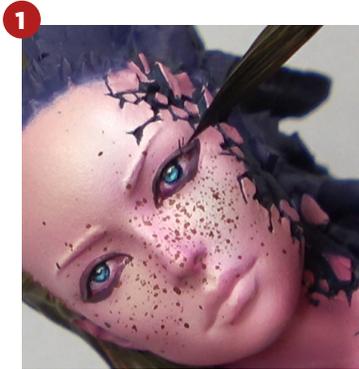
06 FALLEN ANGEL



CARA

06/15

Ahora, realizaremos las pestañas alrededor de los ojos.



(British Khaki, Hull Red y Amaranth Red) Las cejas las crearemos prácticamente pintándolas pelo a pelo para asemejarlas a la realidad. Con esta misma mezcla añadiremos unas ligeras sombras en la zona de la nariz y de los ojos.



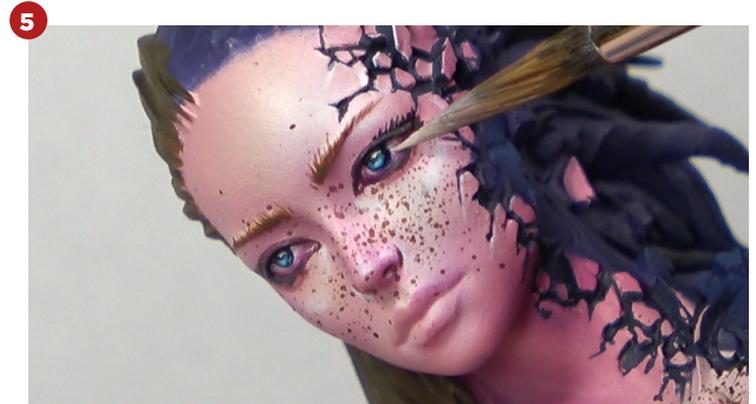
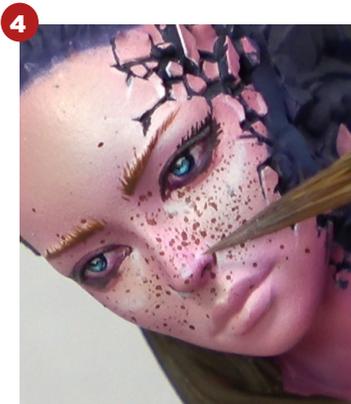
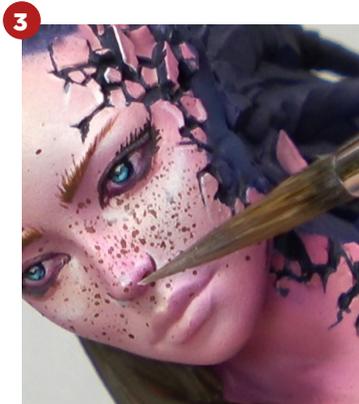
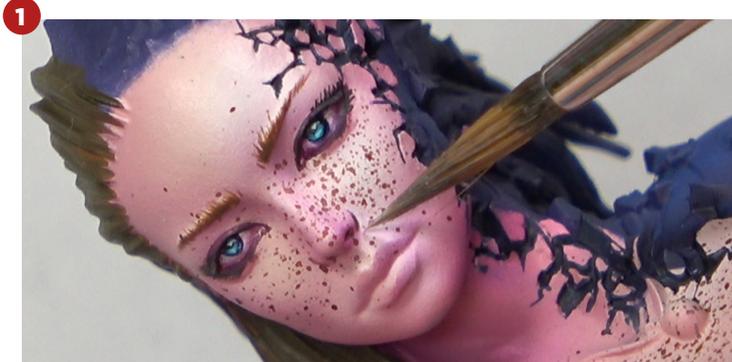
06 FALLEN ANGEL



CARA

06/16

Después, comenzaremos a crear pequeñas luces en el resto de la cara para darle esa apariencia de piel de porcelana.





06 FALLEN ANGEL



Water

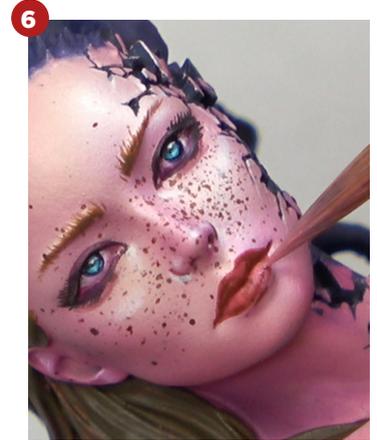
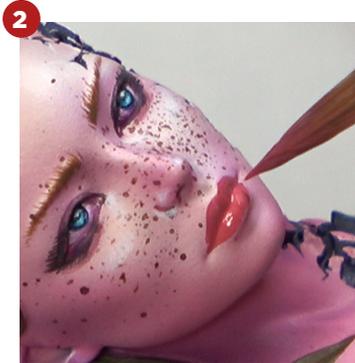
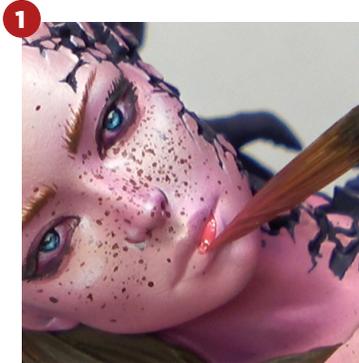


Bordeaux
Red

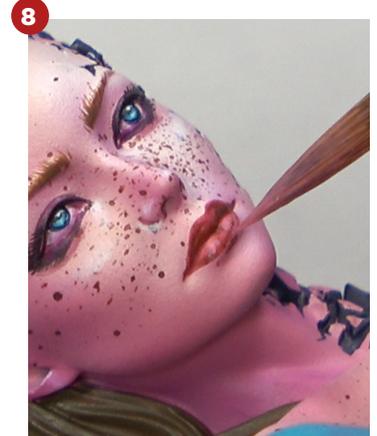
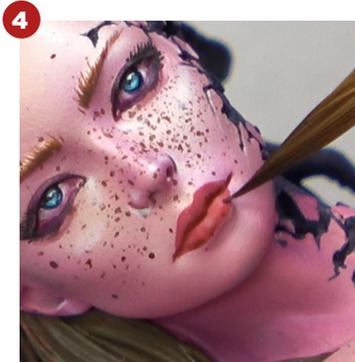
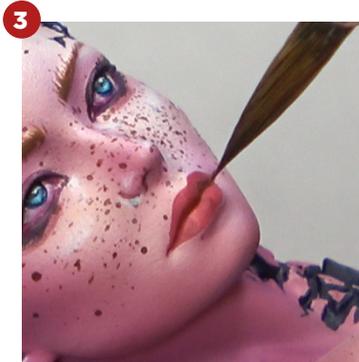
CARA

06/17

Para iniciar los labios usaremos un color rosado.



Un recurso que me gusta utilizar para darles mayor volumen es añadir pequeñas sombras en los extremos (2 gotas de agua y Mahogany).



(Bordeaux Red y Pastel Pink X 2) A partir de aquí nos centraremos siempre en subir hacia la luz a través de colores que contengan mucho blanco.



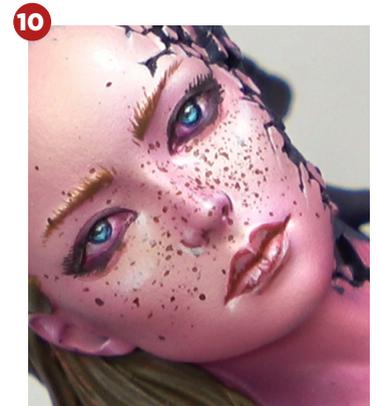
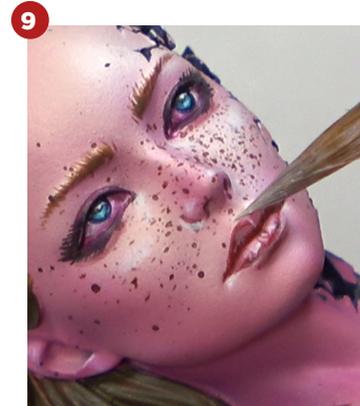
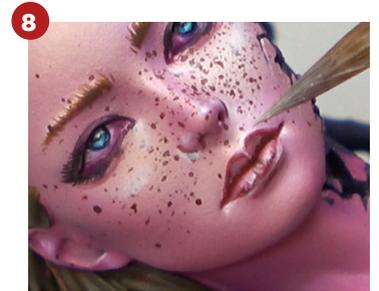
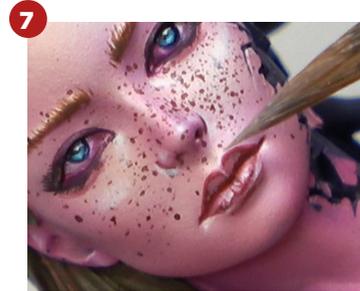
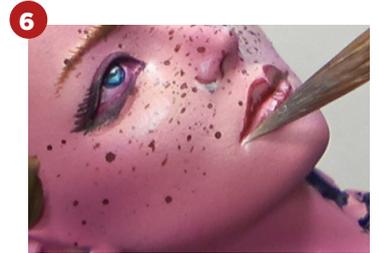
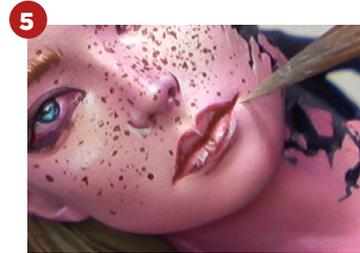
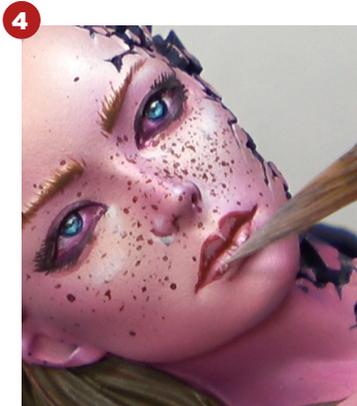
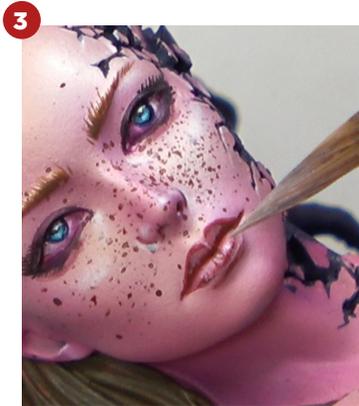
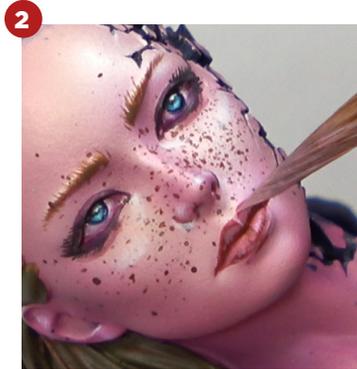
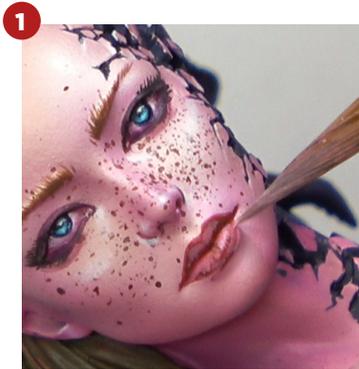
06 FALLEN ANGEL



CARA

06/18

Para finalizar, simplemente podemos utilizar la misma gama cromática para añadir más luz aclarando cada vez más la mezcla.





06 FALLEN ANGEL



Water



Turquoise



Fluorescent
Green

PIEL

06/19

Comenzaremos este tutorial pintando la zona demoníaca del ángel caído.

En primer lugar utilizaremos este color azul verdoso para empezar a pintar las grietas de la piel y crear un efecto de luz que emane o provenga desde el interior de la miniatura.

1



2



3

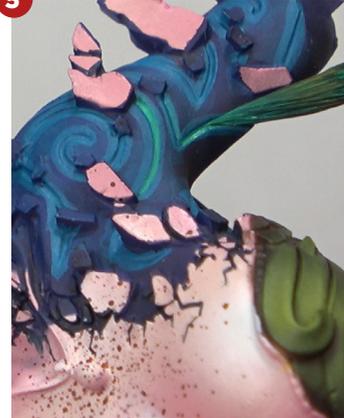


4

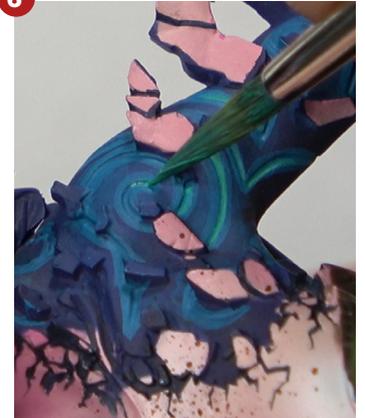


(2 gotas de agua y Turquoise) Para ello, jugaremos con el valor de la luz y la saturación (Turquoise y Fluorescent Green X 3).

5



6



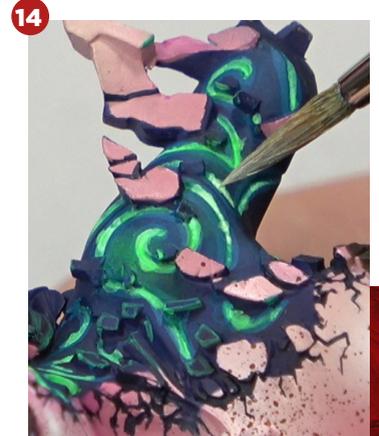
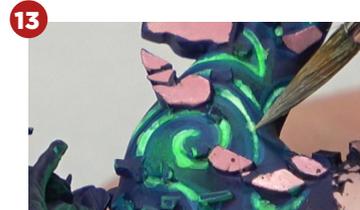
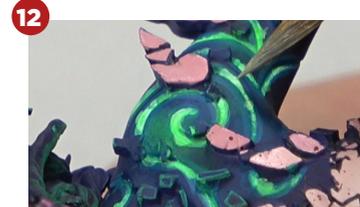
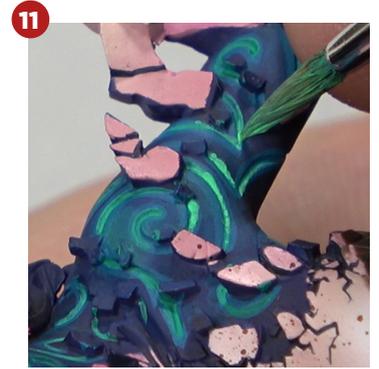
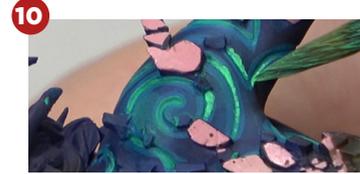
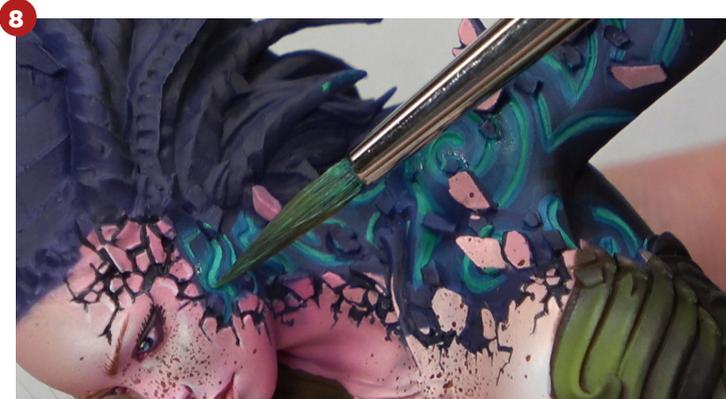
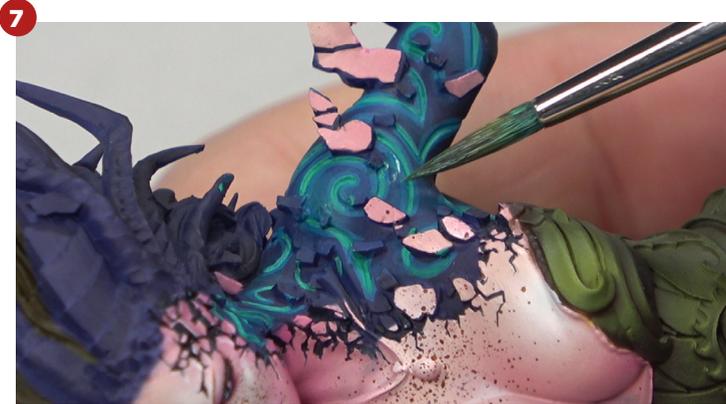


06 FALLEN ANGEL

PIEL

06/19

Recuerda que de ser necesario, podemos diluir más la pintura para crear transiciones entre las diferentes capas.



(Fluorescent Green y Ivory) Usaremos colores que sean parecidos al blanco para añadir luz a esas grietas. Como siempre os digo, para reforzar ese valor de la luz, necesitamos tener un marco oscuro a su alrededor (como si de fuegos artificiales se tratase). Si os fijáis no consiste en pintar todo en blanco, sino de jugar con la saturación del color y con el valor de luz que en este caso podemos resumir en los colores azul, verde y blanco (Mix y Ivory).

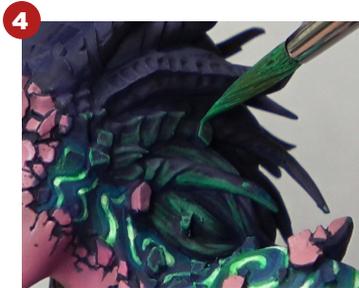
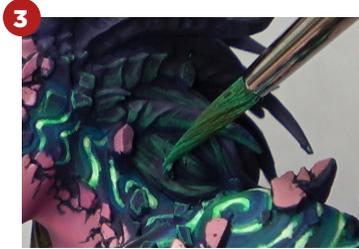
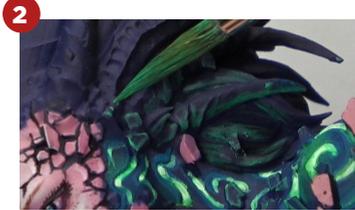
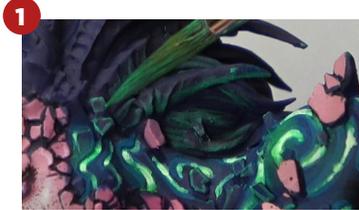


06 FALLEN ANGEL

PELO

06/20

En la zona del pelo vamos a jugar igualmente con tonos verdosos, pero esta vez, nos centraremos en el plano inferior de cada uno de los cuernos y pintaremos muy bien todos los perfilados de la cara opuesta a ellos.



Water



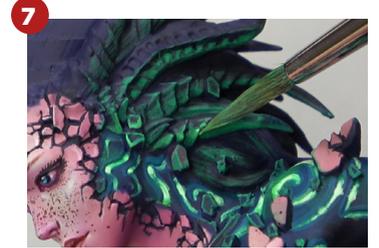
Mint Green



Fluorescent Green



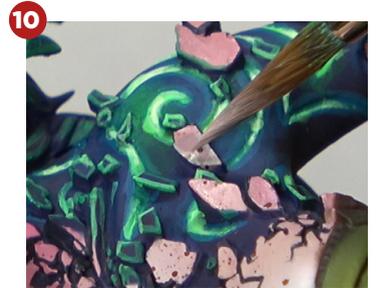
Fluorescent Green



(Mix y Ivory) Esto nos ayudará a crear esa zona donde la luz que desprende la piel se está reflejando en el pelo.



Podemos usar un color rosado muy claro para recalcar algunas de las esquirlas o piedras de la piel (Sickly Pink).



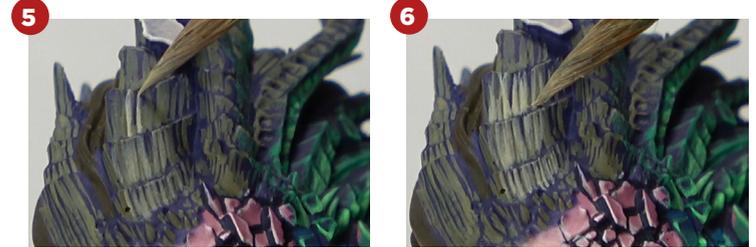
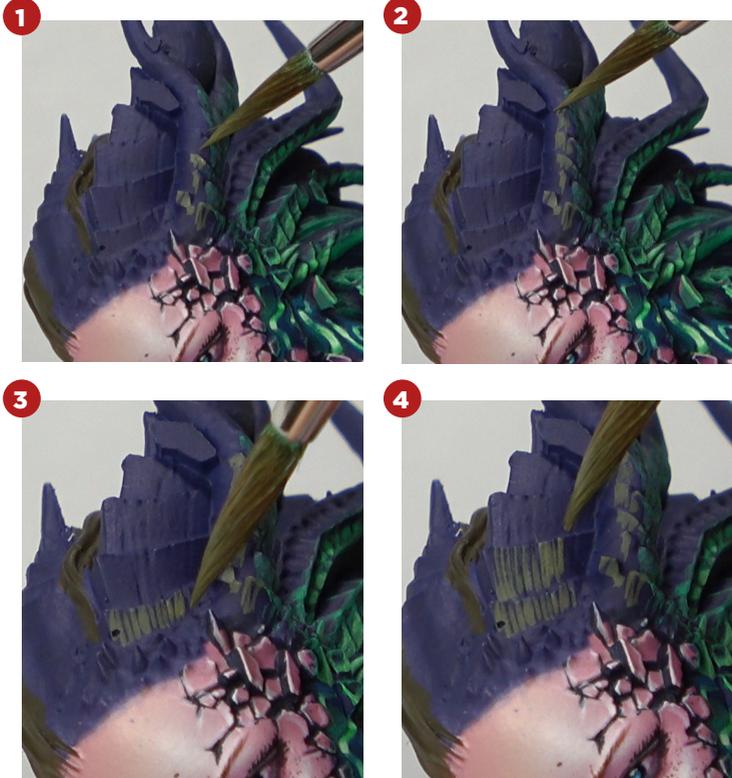


06 FALLEN ANGEL

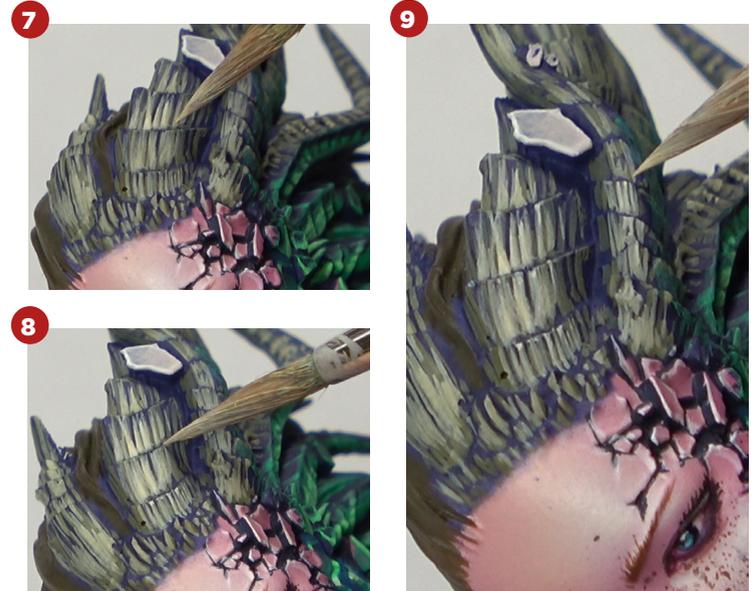
CUERNOS

06/21

Vamos a utilizar en la zona de los cuernos un color marrón desaturado. Esto nos ayudará a crear la transición entre la zona del diablo y la del ángel.



(Mix y Luminous Flesh) Usaremos sobre todo las líneas para generar texturas en ellos. Realizaremos diferentes capas añadiendo a nuestra mezcla colores que sean cada vez más desaturados (Camouflage Green y Luminous Flesh X 2).





06 FALLEN ANGEL



Water



Strong Dark
Blue

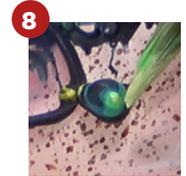
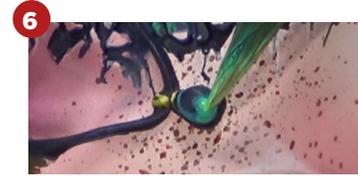
COLLAR

06/22

Para el collar que lleva en el pecho, usaremos una base muy oscura. A continuación comenzaremos a pintar la piedra realizando una forma en U en la parte inferior (Strong Dark Blue y Archaic Turquoise X 2).



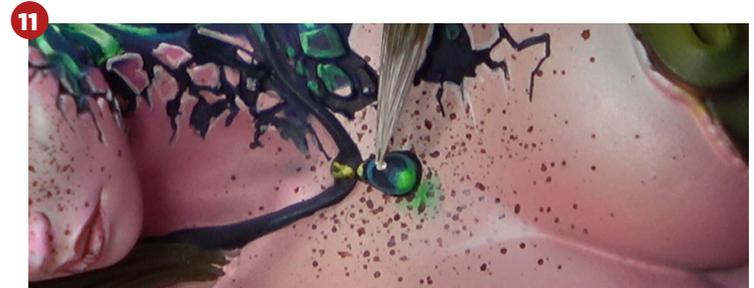
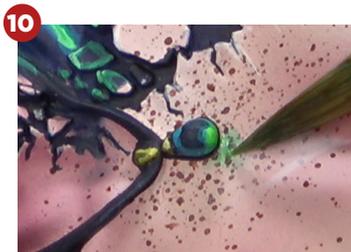
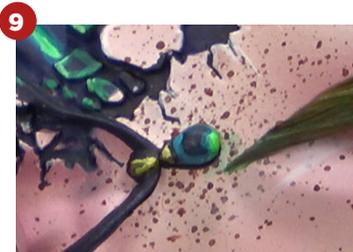
Después, seguiremos pintando sobre la superficie aclarando el tono (Fluorescent Green y Pastel Yellow).



Iremos añadiendo luz a la piedra cada vez en zonas más pequeñas (Mix y Pastel Yellow).

Colocaremos un poco más de agua a nuestra mezcla (3 gotas de agua, Mix y Pastel Yellow) para generar esa sensación de que la luz se está reflejando en la piel (3 gotas de agua y Fluorescent Green).

Finalizamos colocando un pequeño brillo en la parte alta de la piedra (Light Flesh).



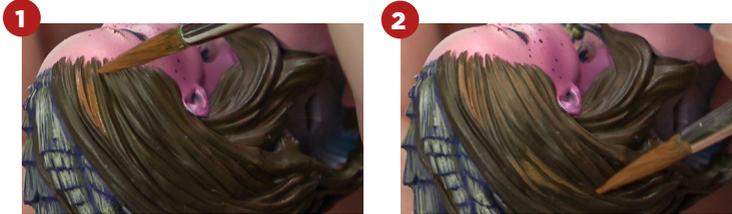


06 FALLEN ANGEL

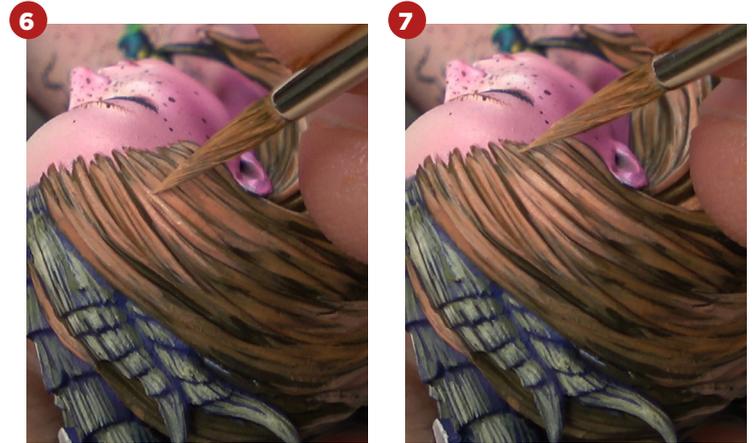
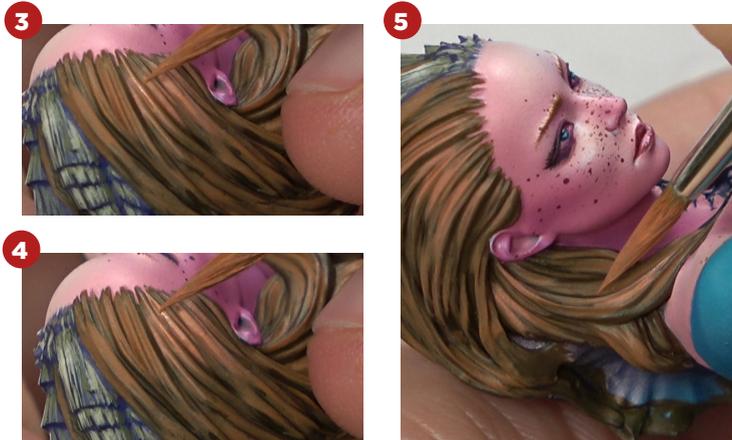
PELO

06/23

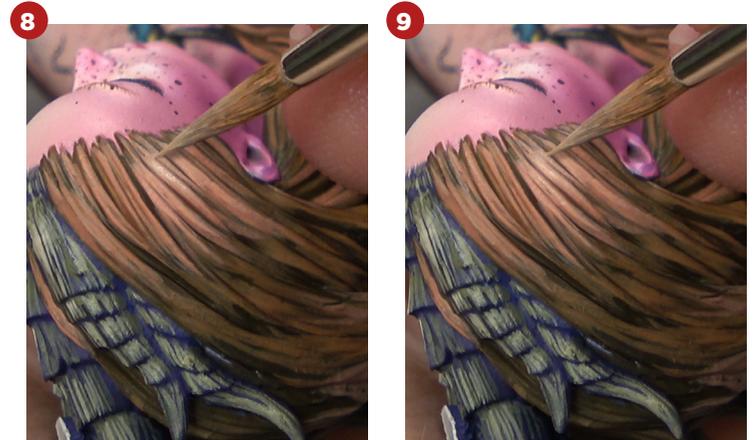
En la otra zona del pelo usaremos colores más anaranjados para pintarlo. Lo trabajaremos como si fuera un NMM ya que aplicaremos mucha luz y contraste para darle ese aspecto brillante, como vemos en los anuncios de champú.



Algo a destacar aquí es que no tenemos que pintarlo pelo por pelo sino que debemos trabajarlo como un conjunto, es decir, utilizar diferentes mechones para crear zonas de luces y de sombras (Mix, Luminous Flesh y Amaranth Red).



(Mix y Luminous Flesh X 2) Después, pasaremos a concentrar la luz en zonas muy específicas (Mix y Luminous Flesh).



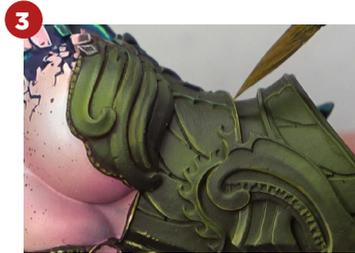
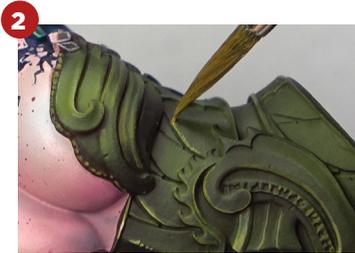
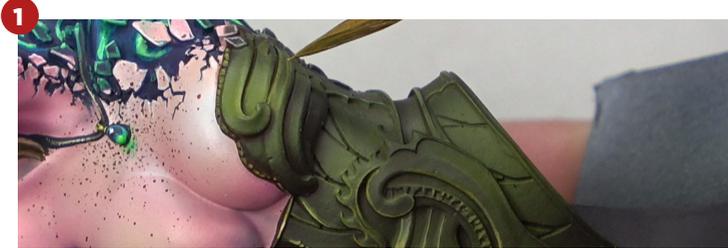


06 FALLEN ANGEL

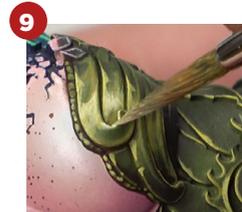
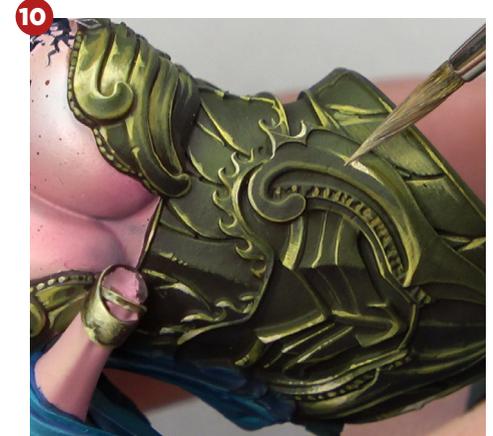
ARMADURA

06/24

Ahora, vamos a trabajar la zona de la armadura de nuestro ángel caído. Realizaremos los perfilados tras haber pintado una zona verdosa con el aerógrafo.



(Mix, Dirty Yellow y Luminous Flesh) Siempre me gusta entender el dorado partiendo de un tono ocre por eso estoy utilizando colores más verdosos de inicio y a medida que vamos subiendo hacia la luz aplicaremos tonos más amarillentos para crear un contraste de temperatura entre la zona demoniaca (colores azules) y la angelical (más amarillenta). A la hora de aplicar el color, simplemente ten en cuenta que se trata de crear zonas donde queramos reflejar la luz (Mix y Luminous Flesh).



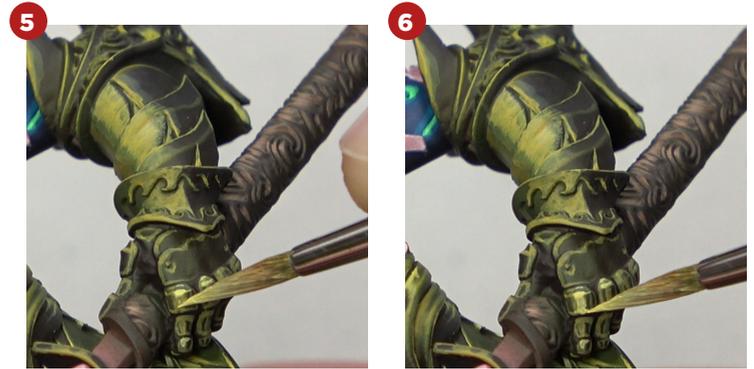
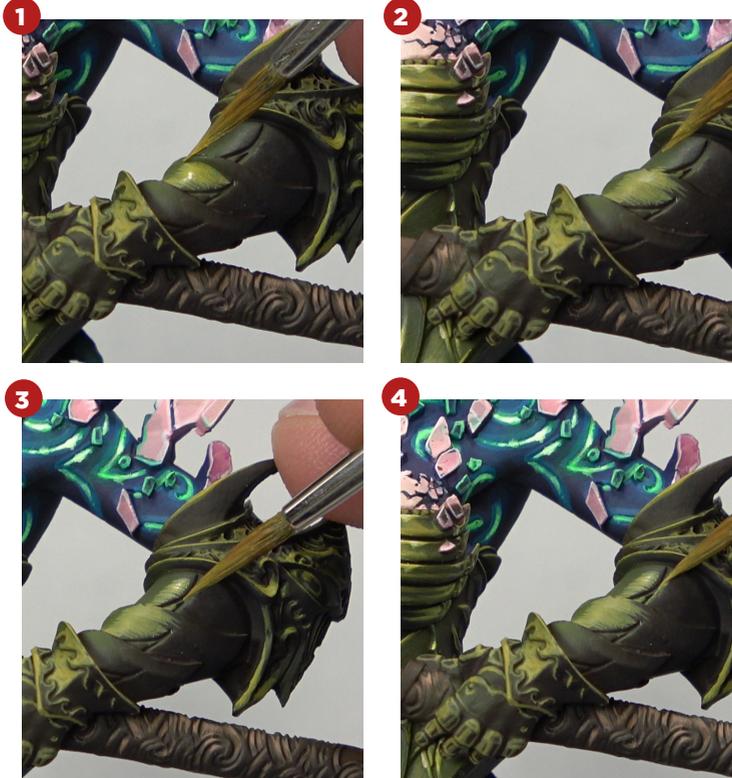


06 FALLEN ANGEL

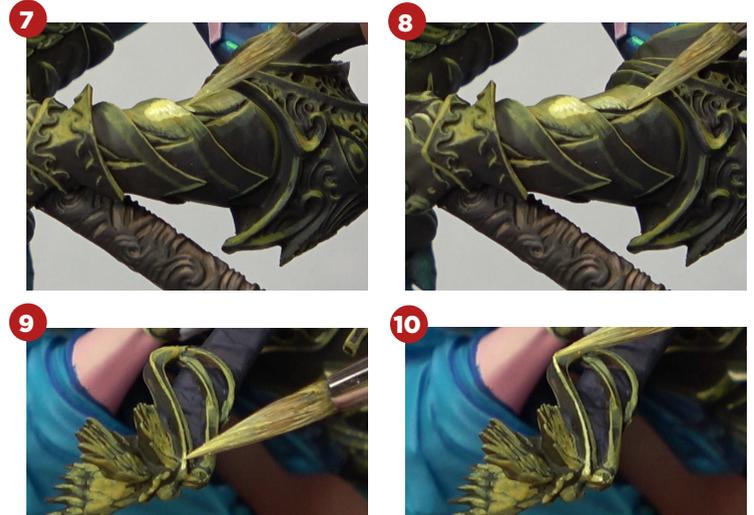
ARMADURA

06/25

Y para dar la sensación de reflejo de la luz podemos jugar tanto con los perfilados (aumentando la intensidad de luz que contienen) como crear diferentes planos dentro de una misma zona (como estamos viendo en el brazo).

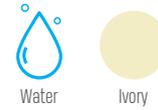


(Pastel Yellow y Luminous Flesh) Este proceso lo realizamos para dar a entender que, aunque es la misma luz se refleja de diferentes formas dependiendo de la superficie.





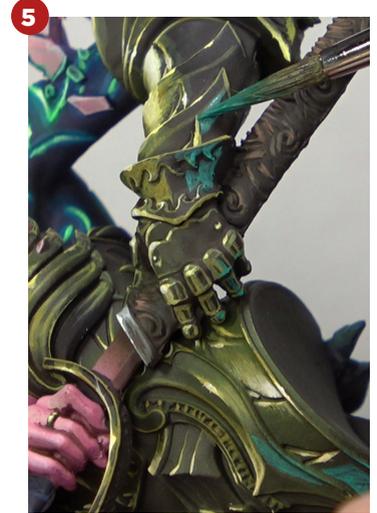
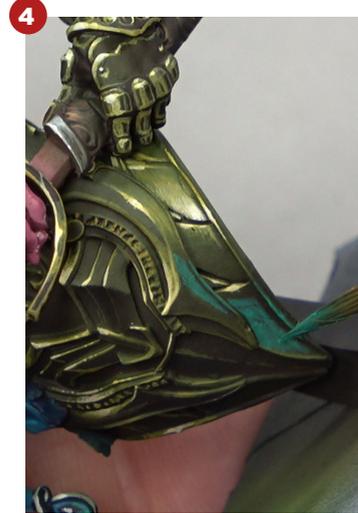
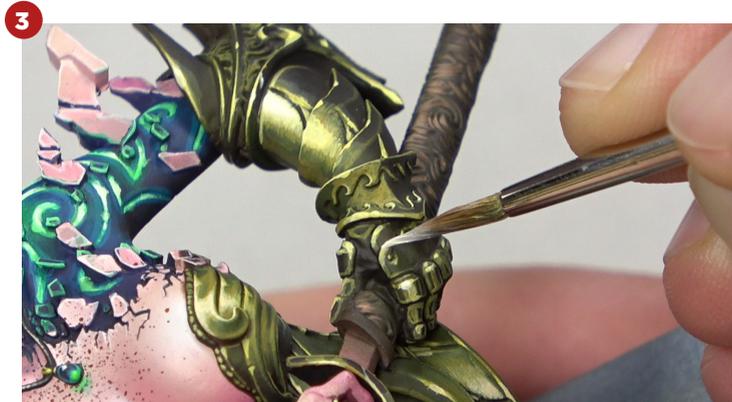
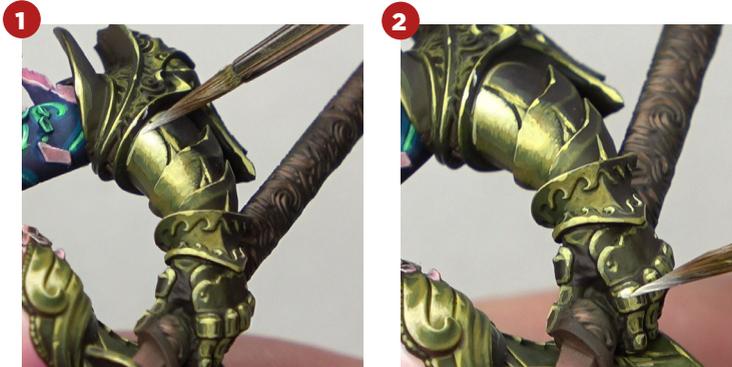
06 FALLEN ANGEL



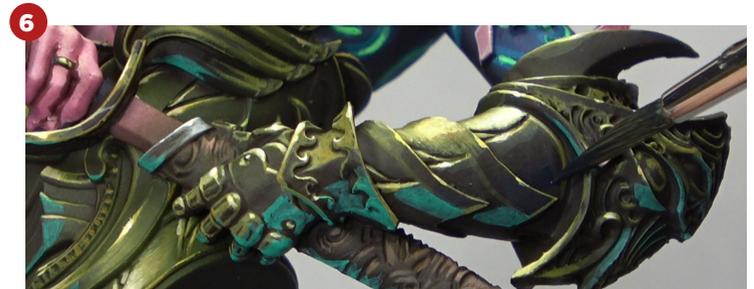
ARMADURA

06/26

Y a medida que avancemos hacia la luz seguiremos utilizando los perfilados para crear esa sensación de brillo.



(Mint Green) Para finalizar este NMM vamos a usar un color verdoso para crear brillos directamente en la armadura como si se estuviera reflejando la luz de ambiente que hay alrededor de la miniatura. Si os fijáis, lo estoy aplicando directamente en las zonas que habíamos dejado muy oscuras (2 gotas de agua y Strong Dark Blue).



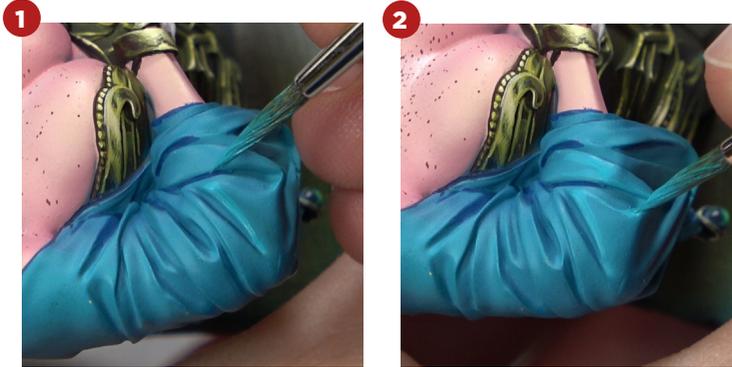


06 FALLEN ANGEL

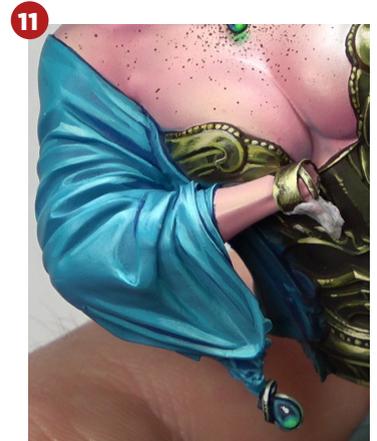
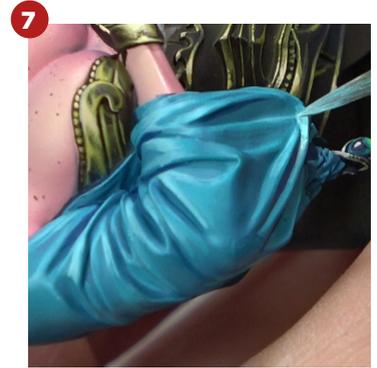
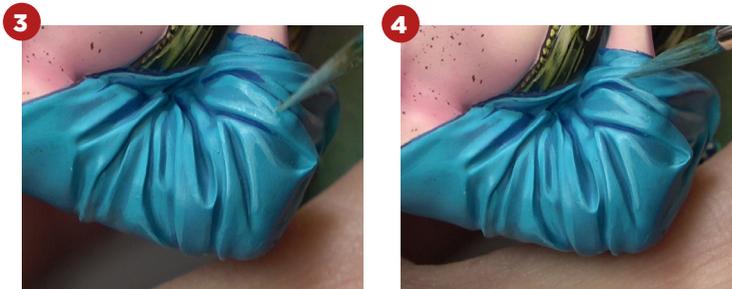
TELAS

Comenzamos este tutorial pintando la tela de la zona angelical.

A la hora de pintar telas muy brillantes como es el caso de la seda os recomiendo realizar el siguiente esquema.



Empezaremos con un tono muy saturado e iremos añadiendo luz mientras tornamos ese mismo color hacia una tonalidad más pastel (Mix y Ivory).



(Mix y Ivory) Puedes centrarte en partes como los dobleces o planos de luz siguiendo la volumetría de la escultura para crear esas zonas más iluminadas. De esta forma tendremos mucha saturación en las sombras y tonos medios, y en las luces, colores muy desaturados (Mix y Ivory).



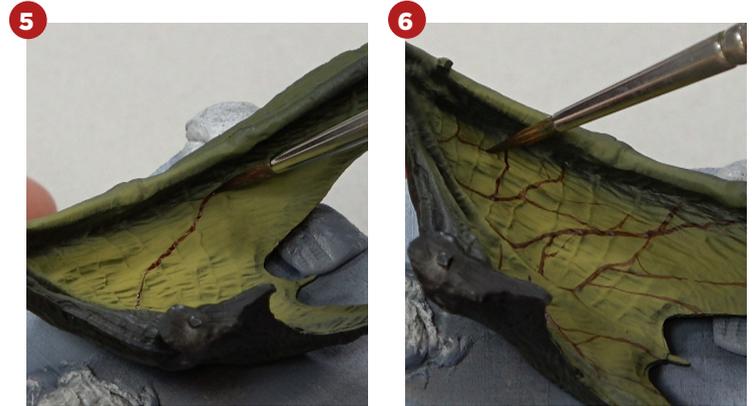
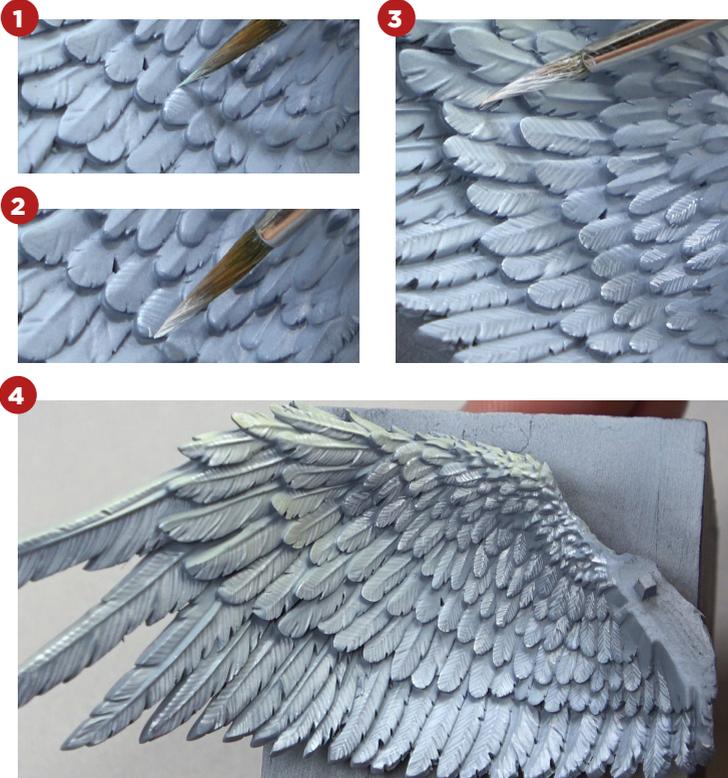


06 FALLEN ANGEL

ALAS

06/28

Continuamos pintando las alas realizando cada una de las plumas utilizando líneas muy finas. Es la parte más laboriosa o cansada de pintarlas, pero también es la forma más efectiva de representar un plumaje.



(Mahogany) En la zona demoniaca, crearemos otro tipo de alas más parecidas a las de un murciélago.





06 FALLEN ANGEL

ALAS

06/29

Utilizando el aerógrafo añadiremos otro tipo de textura con este punteado.



(Black y Mahogany) Recuerda que no siempre es necesario utilizar el color negro cuando queramos representar una zona muy oscura.



(Sun Yellow) Podemos usar diferentes colores para recrear la sensación de transparencia. La clave está en usar el negro en la parte exterior del ala y en las zonas más internas tonos más ocres o amarillentos (Hot Orange).





06 FALLEN ANGEL



ALAS

06/30

Con el mismo tono con el que realizamos el punteado, aplicamos un nuevo filtro de color que nos aportará más naturalidad y oscuridad.



Y añadiéndole negro, aplicaremos más sombra en las zonas más cercanas a las partes exteriores del ala (Mahogany y Black).



(Mint Green) Ahora, vamos a utilizar un color muy saturado para crear el mismo ambiente que hemos realizado en la zona de la armadura. Además, podemos aprovechar para pintar la garra del ala siguiendo el esquema que hemos realizado para pintar los cuernos (Middle Stone, Ivory, Black y Mahogany).





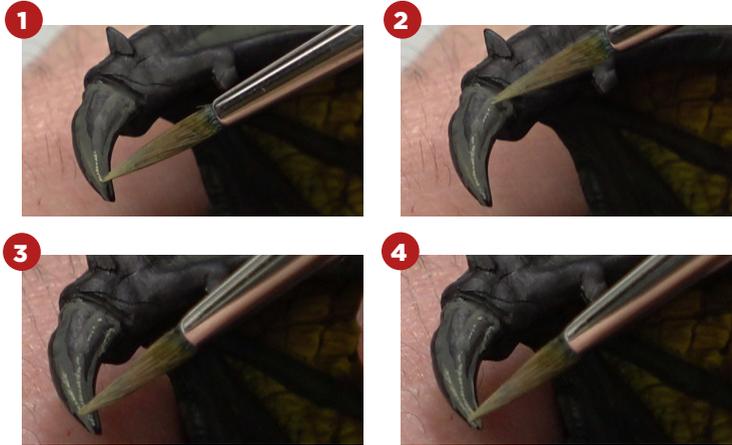
06 FALLEN ANGEL



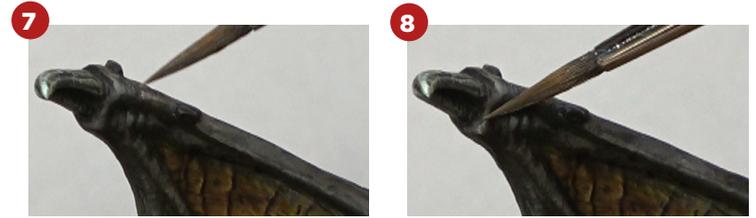
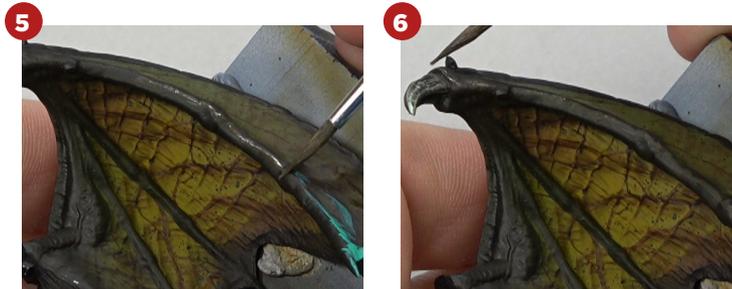
ALAS

06/31

Aplicaremos más luz y textura a la garra con esta nueva mezcla.



Haremos lo mismo en los perfilados. Lo más importante es que saquemos las caras que vienen marcadas por la escultura (Camouflage Green, Rhinox Hide y Ivory).



(Rhinox Hide y Ivory) En el resto del ala demoníaca aplicaremos textura con un color desaturado.





06 FALLEN ANGEL

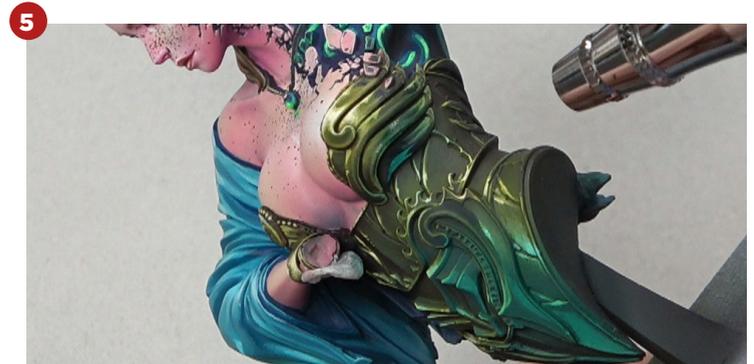
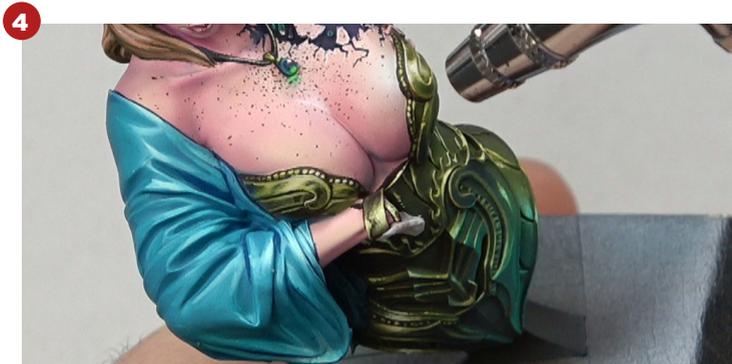


AERÓGRAFO 06/32

En ocasiones, el mismo tono que hemos usado con el pincel podemos utilizarlo para crear filtros de color con el aerógrafo.



(Turquoise Phthalo) De esta forma, a través de su introducción, podemos matizar tanto la zona demoníaca como la angelical basándonos en el esquema inicial de los colores que empleamos para representar ambas partes de la miniatura.

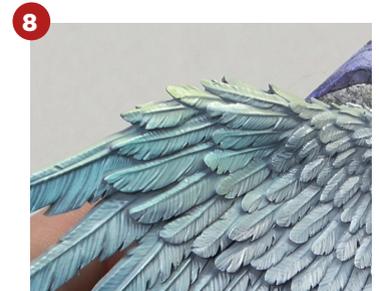
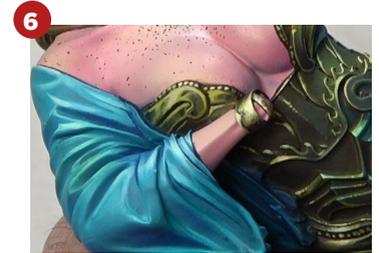
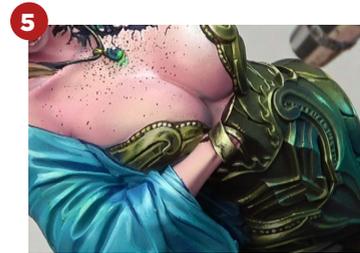
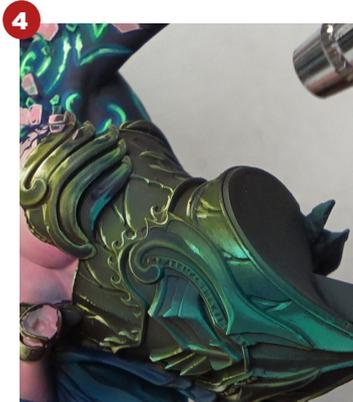
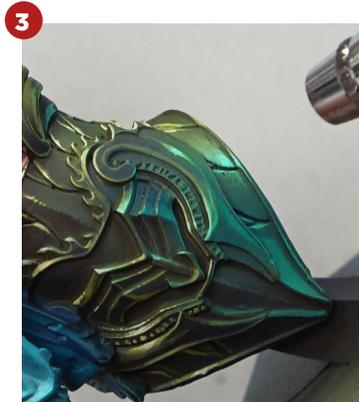
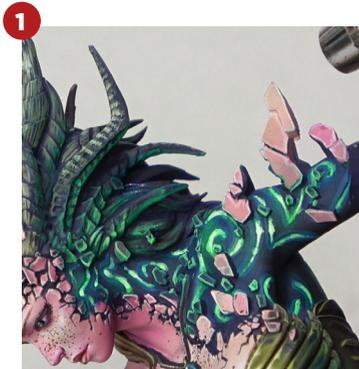




06 FALLEN ANGEL

AERÓGRAFO 06/33

Ahora, podemos pasar a la zona de la armadura y la tela con colores que sean azules oscuros para matizar tanto las sombras como los tonos medios.



(Sun Yellow) Este amarillo nos puede servir de ejemplo para comprender como la aplicación de un color sobre otro va variando en función del color que tenga justo debajo. Además, si usamos nuevamente un marrón oscuro nos ayudará a generar más sombras por toda la miniatura ya que podemos aplicarlo tanto en el pelo como en la propia armadura (Mahogany).



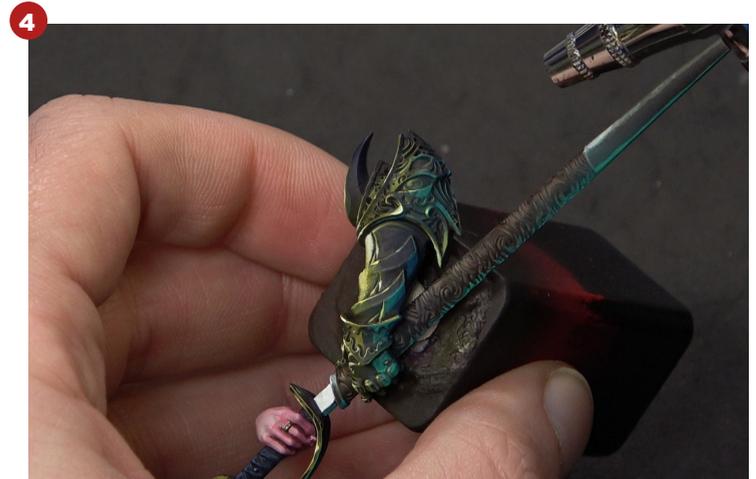
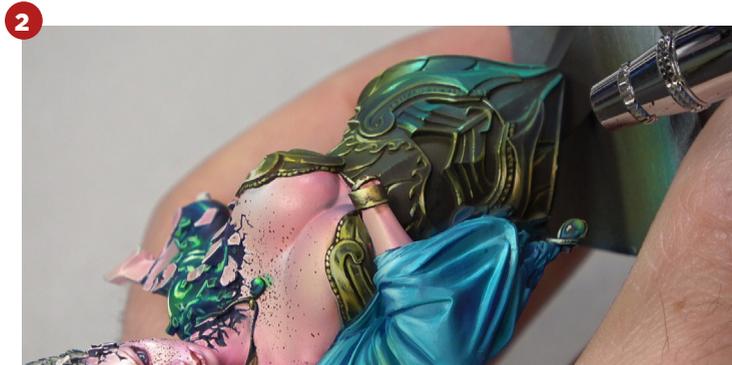
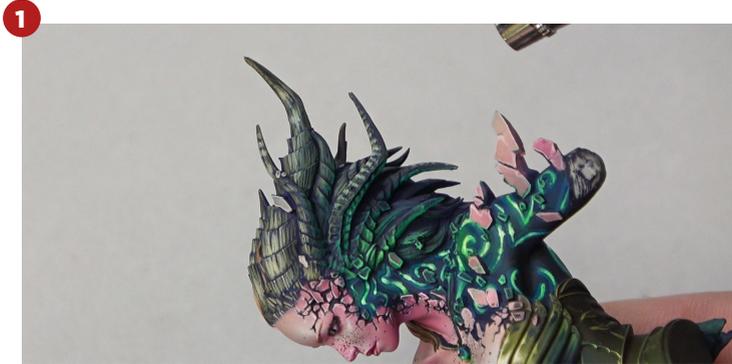


06 FALLEN ANGEL



AERÓGRAFO _____ 06/34

Aunque no suelo recomendar el uso del blanco o negro dentro del aerógrafo porque puede llegar a desaturar o manchar zonas que no deseamos pintar si podemos utilizar colores que sean muy parecidos para realizar las sombras de los NMM o terminar de oscurecer las puntas de los cuernos y alas.





06 FALLEN ANGEL



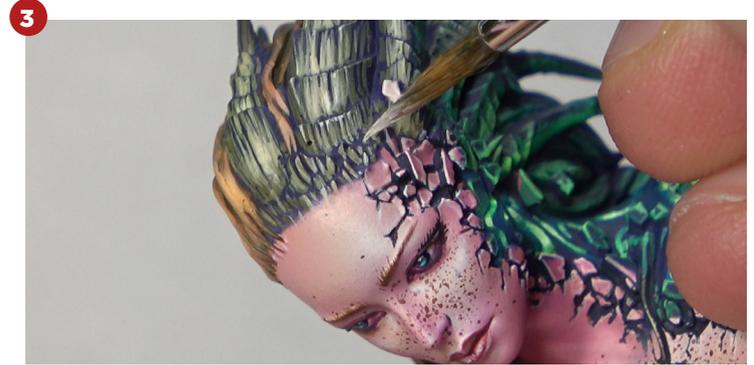
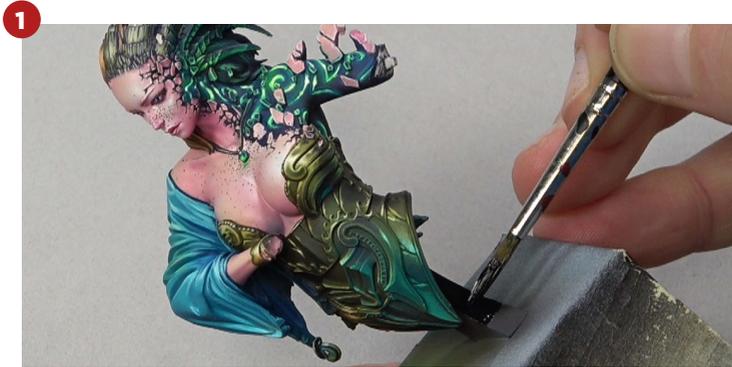
Water



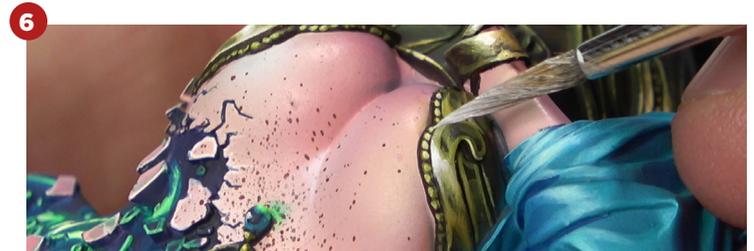
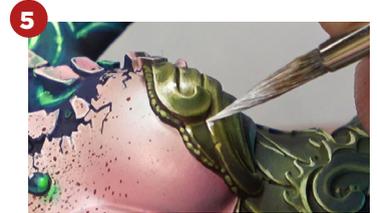
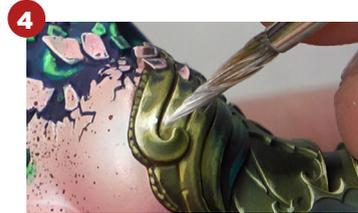
Surface
Primer Black

RETOQUES FINALES_06/35

Para finalizar la miniatura vamos a utilizar un Primer para pintar la parte baja del busto.



(2 gotas de agua y Ivory) Después, podemos añadir nuestros últimos brillos a la miniatura con colores que contengan mucho blanco o directamente con él si son superficies brillantes como los NMM.

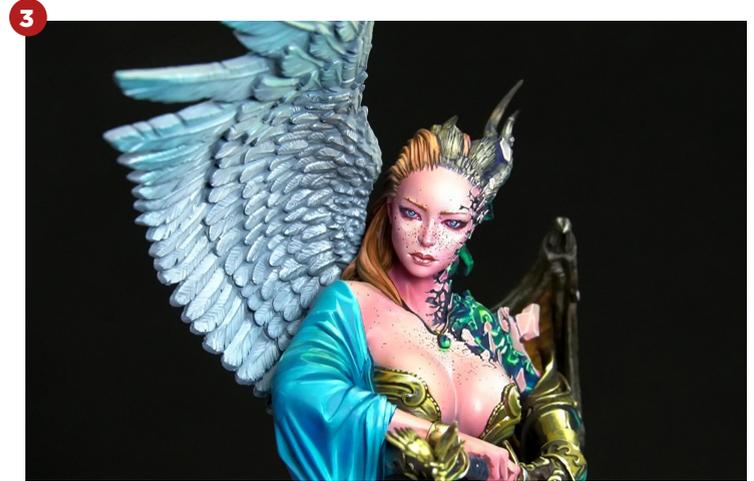
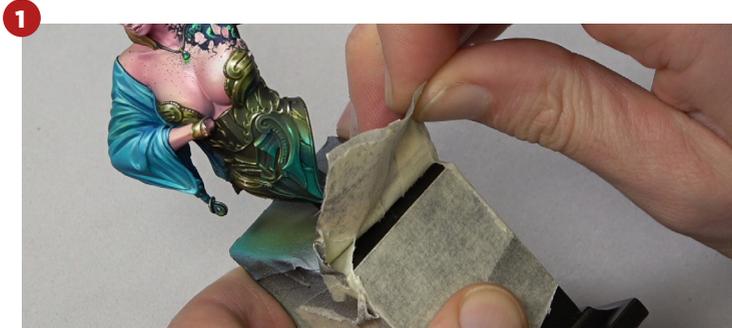




06 FALLEN ANGEL

RESULTADO FINAL_06/36

Terminada la fase de pintura, es hora de quitar la cinta y dar por finalizada nuestra miniatura. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente proyecto!





06 FALLEN ANGEL





07 COLORES



Old
Rose
(AK)



Luminous
Flesh
(AK)



Light
Flesh
(AK)



Laser
Magenta
(AK)



Violet
Red
(AK)



Turquoise
(AK)



Blue
Green
(AK)



Amethyst
Blue
(AK)



Strong
Dark Blue
(AK)



Light
Prussian Blue
(AK)



Hull
Red
(AK)



Dirty
Yellow
(AK)



Mahogany
(VGA)



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Golden Artist Colors - (G)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)

Vallejo Arte Deco - (VAD)
Vallejo Game Air - (VGA)
Vallejo Model Air - (VMA)
Vallejo Model Color - (VMC)
Vallejo Nocturna - (VN)

* Colores utilizados en el Volumen I.



07 COLORES



French
Blue
(AK)



Snow
Blue
(AK)



Pastel
Yellow
(AK)



Middle
Stone
(AK)



Camouflage
Green
(AK)



British
Khaki
(AK)



Hull
Red
(AK)



Pastel
Pink
(AK)



Black
(AK)



Violet
Red
(AK)



Laser
Magenta
(AK)



Signal
Blue
(VMA)



Aquoatic
Turquoise
(AK)



Ivory
(AK)



Amaranth
Red
(AK)



Light
Flesh
(AK)



Bordeaux
Red
(AK)



Mahogany
(VGA)



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Golden Artist Colors - (G)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)

Vallejo Arte Deco - (VAD)
Vallejo Game Air - (VGA)
Vallejo Model Air - (VMA)
Vallejo Model Color - (VMC)
Vallejo Nocturna - (VN)

* Colores utilizados en el Volumen II.



07 COLORES

 Turquoise (AK)	 Fluorescent Green (AK)	 Ivory (AK)	 Mint Green (AK)	 Sickly Pink (AK)
 Camouflage Green (AK)	 Luminous Flesh (AK)	 Strong Dark Blue (AK)	 Archaic Turquoise (AK)	 Pastel Yellow (AK)
 Light Flesh (AK)	 British Khaki (AK)	 Amaranth Red (AK)	 Dirty Yellow (AK)	



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Golden Artist Colors - (G)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)

Vallejo Arte Deco - (VAD)
Vallejo Game Air - (VGA)
Vallejo Model Air - (VMA)
Vallejo Model Color - (VMC)
Vallejo Nocturna - (VN)

* Colores utilizados en el Volumen III.



07 COLORES



Blue
Green
(AK)



Ivory
(AK)



White
(AK)



Mahogany
(VGA)



Black
(AK)



Sun
Yellow
(VGA)



Hot
Orange
(VGA)



Black
(VAD)



Mint
Green
(AK)



Middle
Stone
(AK)



Camouflage
Green
(AK)



Rhinos
Hide
(C)



Turquoise
Phthalo
(G)



Blue
(VGA)



Dioxazine
Purple
(G)



Carbon
Black
(G)



Surface
Primer Black
(VALLEJO)



Ak Interactive (3ª Generación) - (AK)
Citadel Colour - (C)
Golden Artist Colors - (G)
Liquitex - (L)
Scale 75 - (S75)

Vallejo Arte Deco - (VAD)
Vallejo Game Air - (VGA)
Vallejo Model Air - (VMA)
Vallejo Model Color - (VMC)
Vallejo Nocturna - (VN)

* Colores utilizados en el Volumen IV.



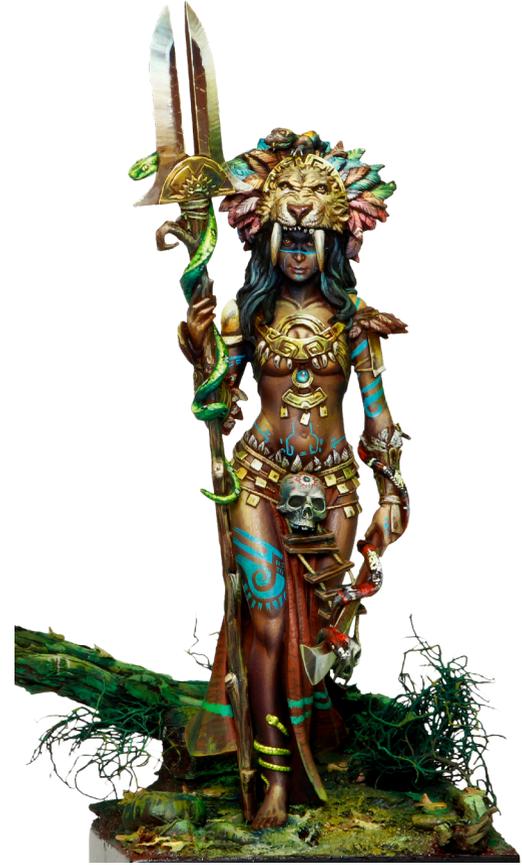
08 GALERÍA





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - FALLEN ANGEL





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - FALLEN ANGEL





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - FALLEN ANGEL





08 GALERÍA





FALLEN ANGEL



sergiocalvominiatures.com



patreon.com/sergiocalvominiatures



[instagram.com/sergiocalvominiatures](https://www.instagram.com/sergiocalvominiatures)



www.facebook.com/sergiocalvominiatures

CRÉDITOS

Pintura
Sergio Calvo

Edición y Corrección
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación
Antonio García