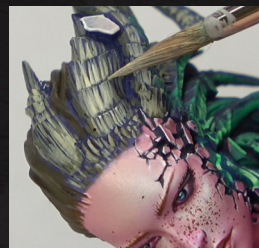
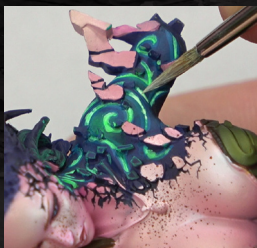




Sergio  
CALVO  
miniatures



# FALLEN ANGEL



VOL III





|              |           |
|--------------|-----------|
| FALLEN ANGEL | <b>03</b> |
| PIEL         | <b>03</b> |
| PELO         | <b>05</b> |
| CUERNOS      | <b>06</b> |
| COLLAR       | <b>07</b> |
| PELO         | <b>08</b> |
| ARMADURA     | <b>09</b> |
| COLORES      | <b>12</b> |
| GALERÍA      | <b>13</b> |



# 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

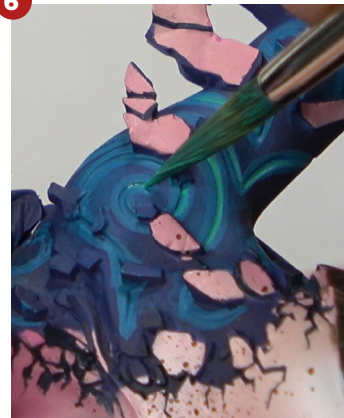


(2 gotas de agua y Turquoise) Para ello, jugaremos con el valor de la luz y la saturación (Turquoise y Fluorescent Green X 3).

5



6



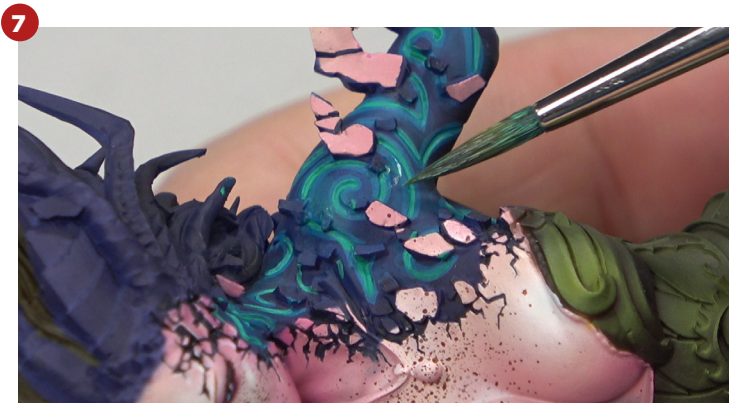




# 06 FALLEN ANGEL

## PIEL

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



Water



Turquoise



Fluorescent  
Green

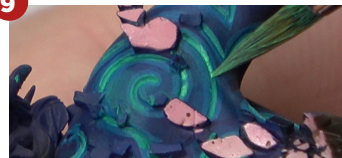


Fluorescent  
Green

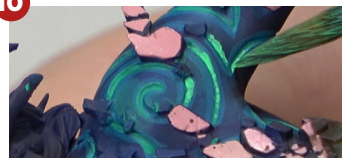


Fluorescent  
Green

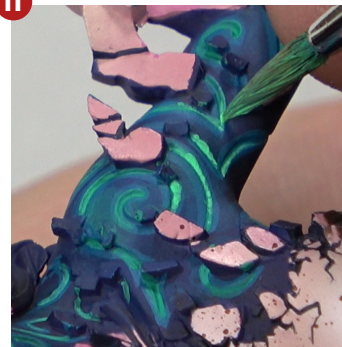
9



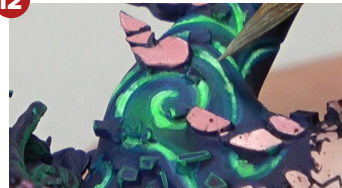
10



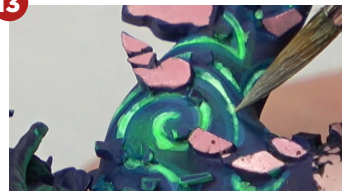
11



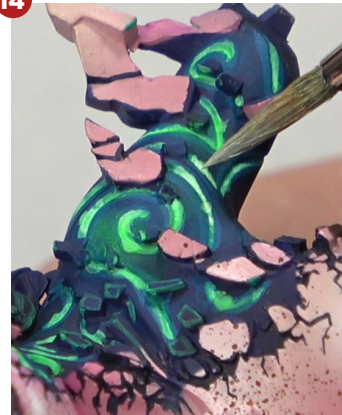
12



13



14



(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).

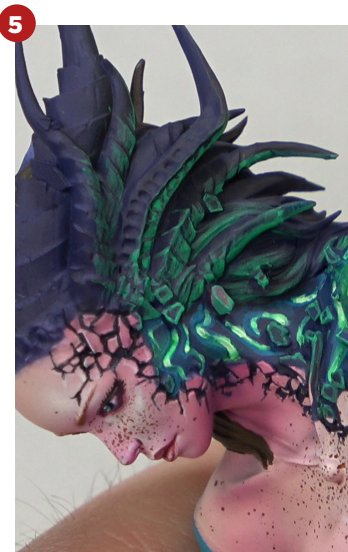
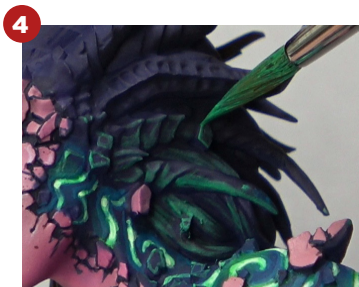
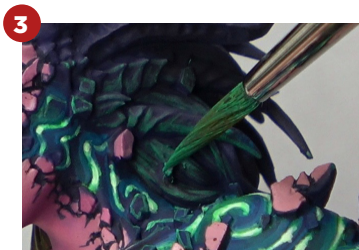
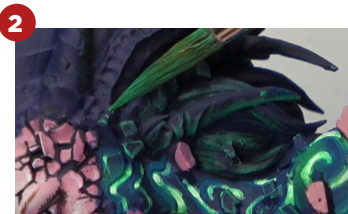
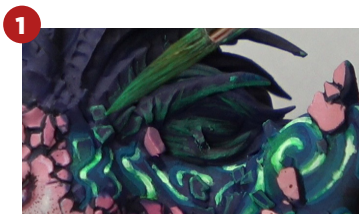




# 06 FALLEN ANGEL

## PELO

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



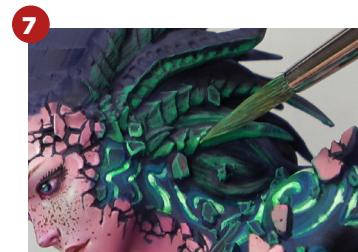
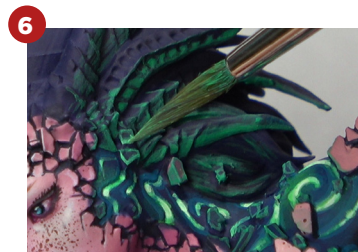
Mint Green



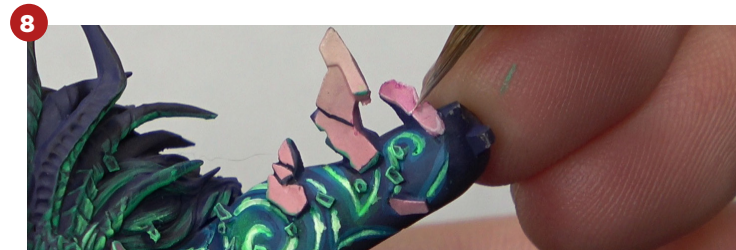
Fluorescent Green



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).





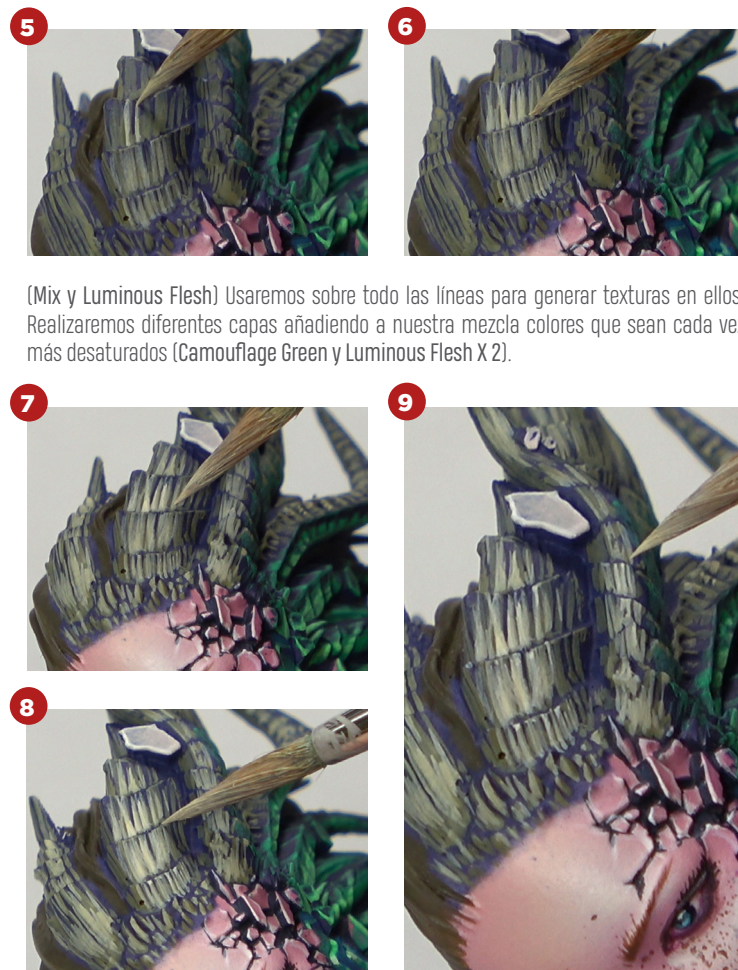
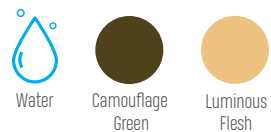
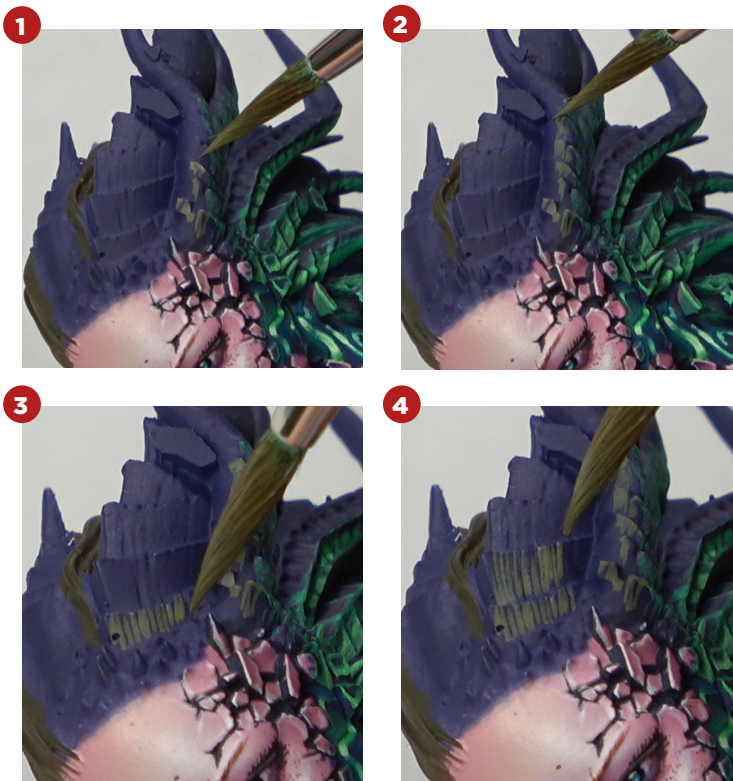


# 06 FALLEN ANGEL

## 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

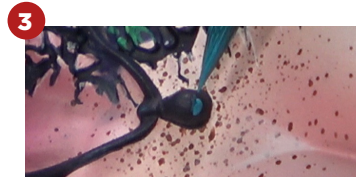


Strong Dark  
Blue

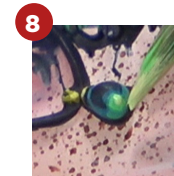
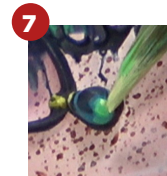
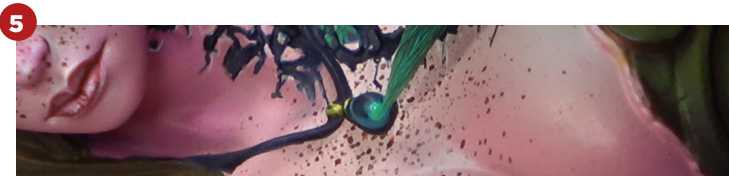
## COLLAR

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).



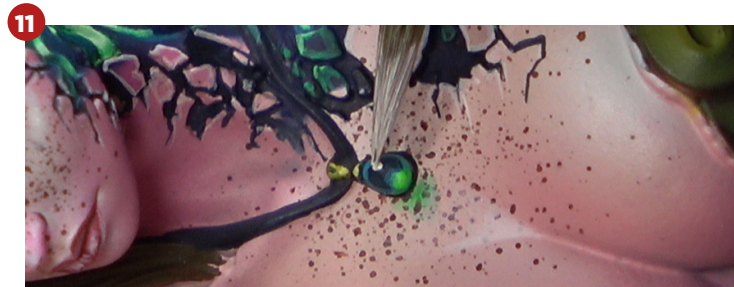
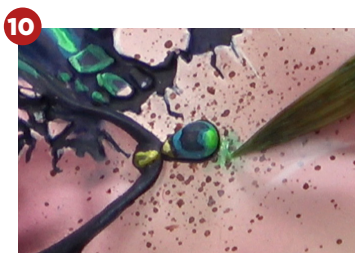
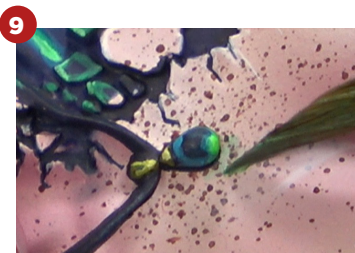
Después, seguiremos pintando sobre la superficie aclarando el tono (Fluorescent Green y Pastel Yellow).



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



Water



British  
Khaki



Amaranth  
Red



Luminous  
Flesh

## 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.

1



2



3



4



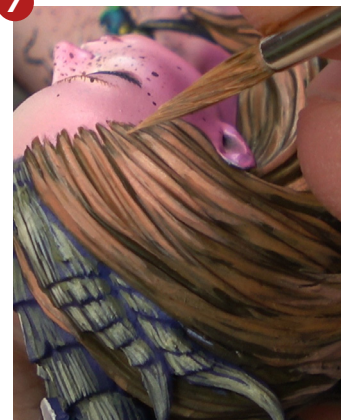
5



6



7



8



9



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).



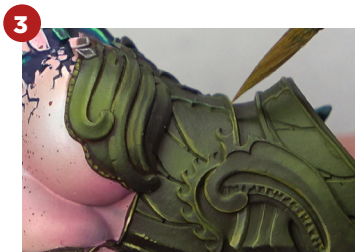
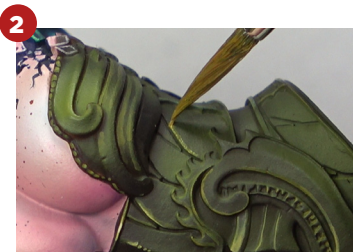
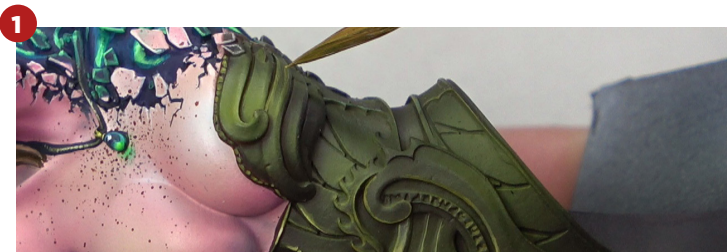


# 06 FALLEN ANGEL

## 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.



Water



British  
Khaki



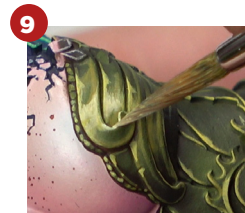
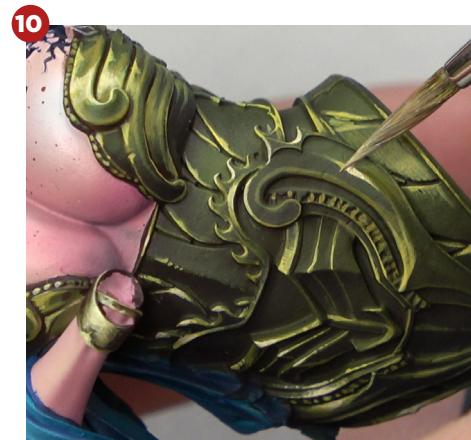
Dirty  
Yellow



Luminous  
Flesh



(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).



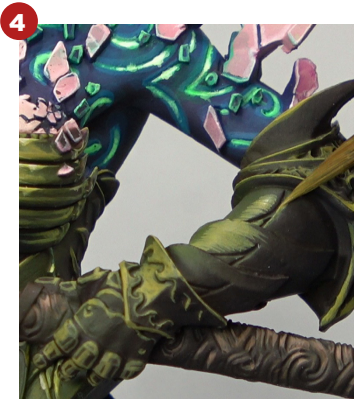
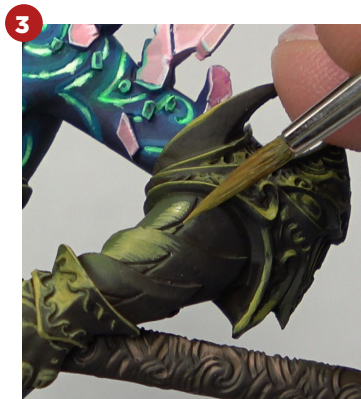
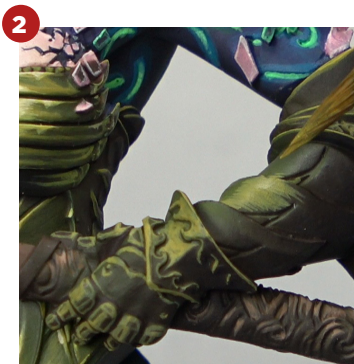
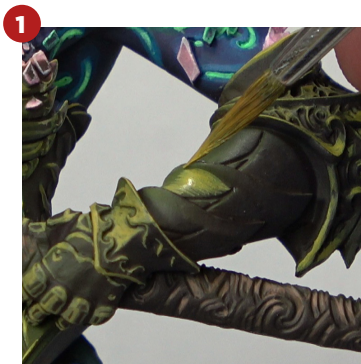


# 06 FALLEN ANGEL

## 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).



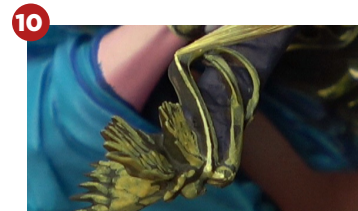
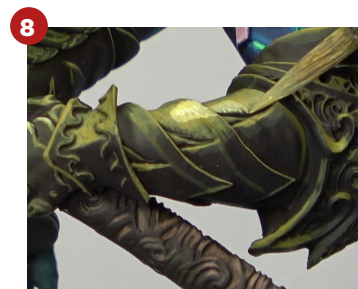
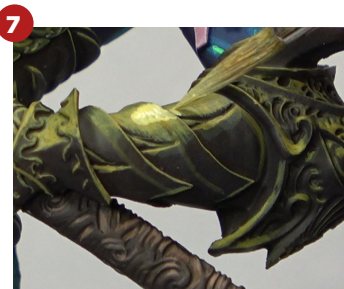
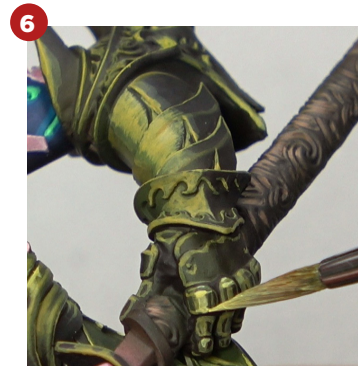
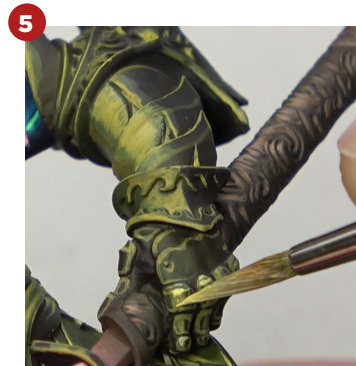
Water



British  
Khaki



Luminous  
Flesh

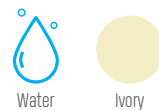


(Pastel Yellow y Luminous Flesh) Este proceso lo realizamos para dar a entender que, aunque es la misma luz se refleja de diferentes formas dependiendo de la superficie.





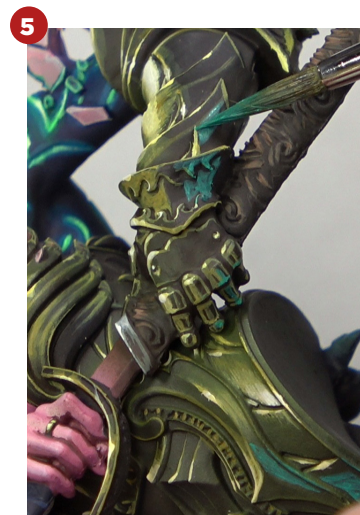
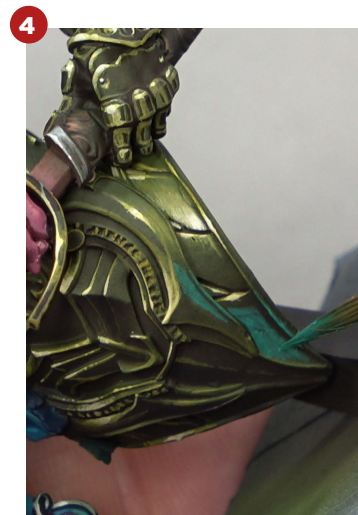
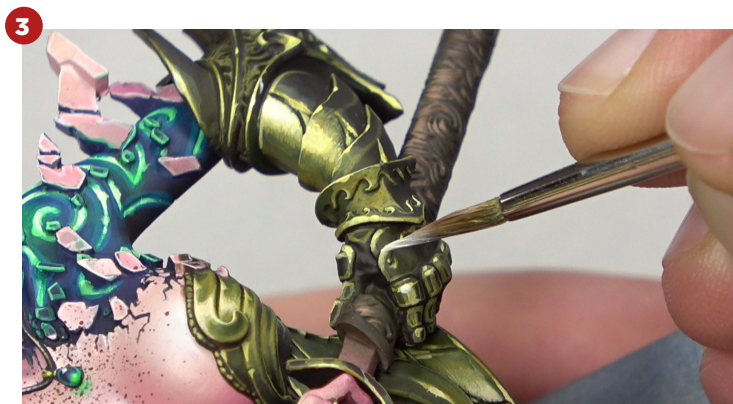
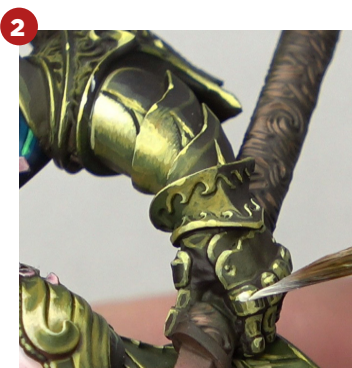
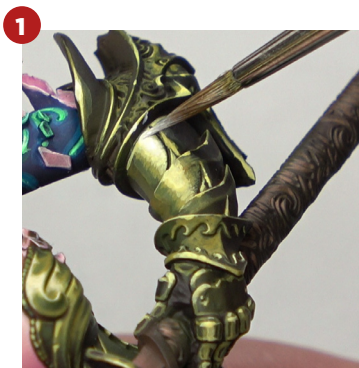
# 06 FALLEN ANGEL



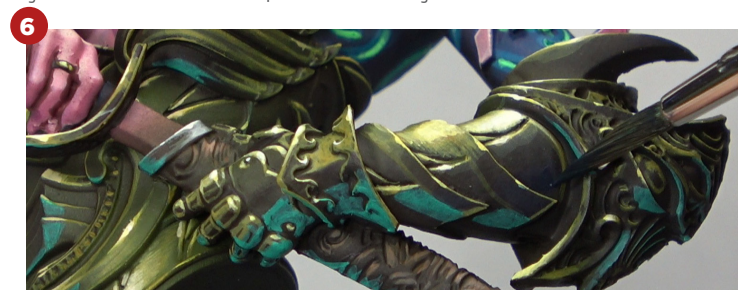
## ARMADURA

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). Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente!





# 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.





# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA







# 08 GALERÍA





# 08 GALERÍA







# 08 GALERÍA





# FALLEN ANGEL

## VOL III



[sergiocalvominiatures.com](http://sergiocalvominiatures.com)



[patreon.com/sergiocalvominiatures](https://patreon.com/sergiocalvominiatures)



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



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

### CRÉDITOS

Pintura  
Sergio Calvo

Edición y Corrección  
Vanessa Sáez y Marta Torres

Diseño y Maquetación  
Antonio García