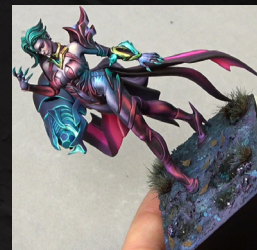
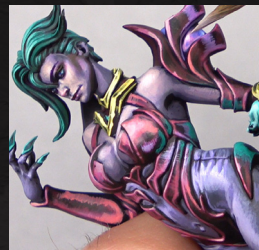




Sergio
CALVO
miniatures

ESPAÑOL

NATALYA AOV





QUIENES SOMOS	04
MATERIALES	05
CONSEJOS	11
MÉTODO SERGIO CALVO	17
TEORÍA DEL COLOR	18
NATALYA AOV	21
MONTAJE	21
AERÓGRAFO	22
PIEL	23
OJOS	26
PIEL	27
TELA	29
CUERO	31



PIEL	33
CUERO	35
OSL	40
NMM	42
OSL	43
CUERO	46
OSL	48
AERÓGRAFO	50
PEANA	52
RETOQUES FINALES	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 a 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.

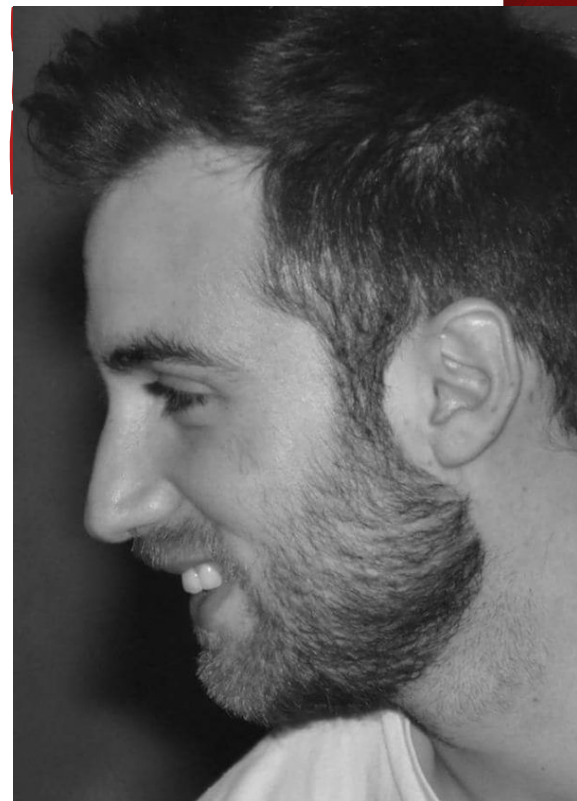
En nuestro canal de Patreon, y de forma específica a través de los tutoriales y estos libros digitales, encontrarás una guía de pintura explicada paso a paso, con todo lujo de detalles a través de imágenes y textos que ayuden a comprender los conceptos e ideas que deseo transmitir para que vosotros mismos,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

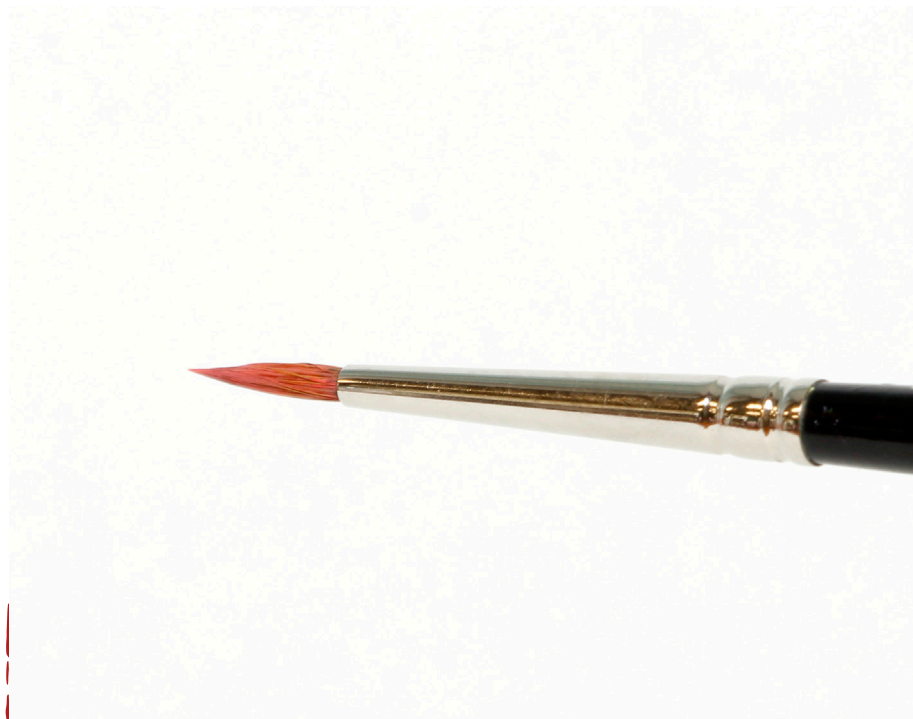




03 CONSEJOS



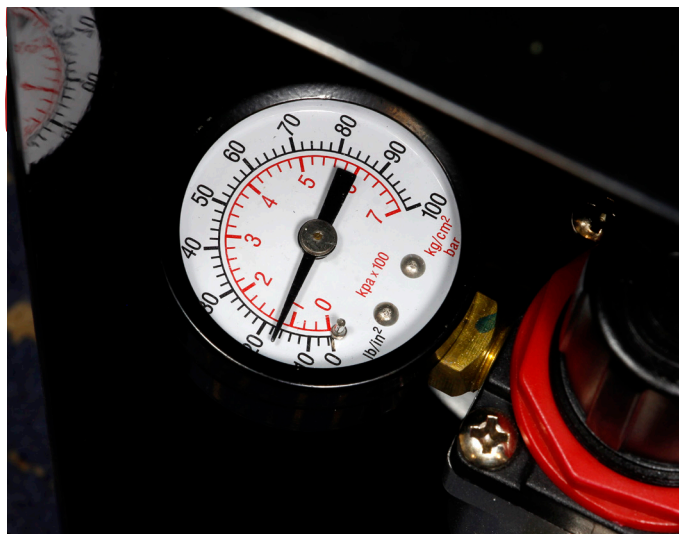
Para utilizar el acrílico, debemos tener siempre una superficie húmeda donde poder afilar la punta del pincel y retirar el exceso pintura sin perder la humedad. Para ello, debemos coger con la pipeta un poco de agua y echarla sobre el papel de cocina. Sobre esta superficie húmeda, podemos realizar un 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 "CAPIBASES"

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 mezcla 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

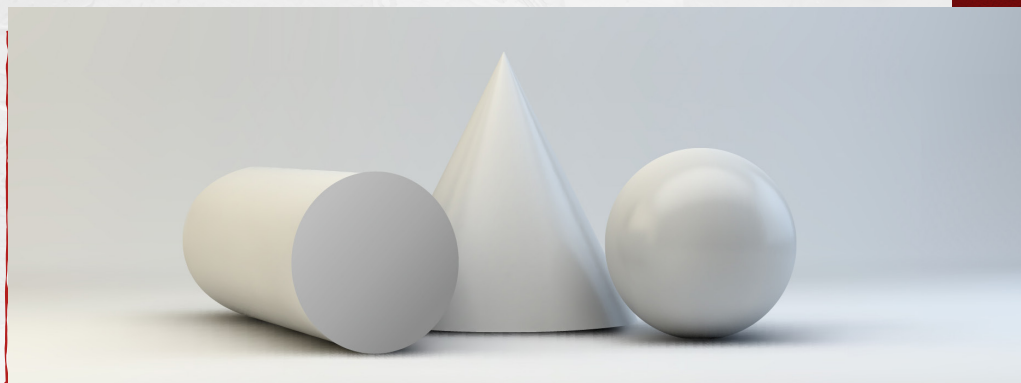
cúspide. Estos cortes entre las diferentes capas por lo tanto van a ser evidentes al inicio, pero cuando introduzcamos el aerógrafo podremos realizar "veladuras" para limpiar dichas transiciones.

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.

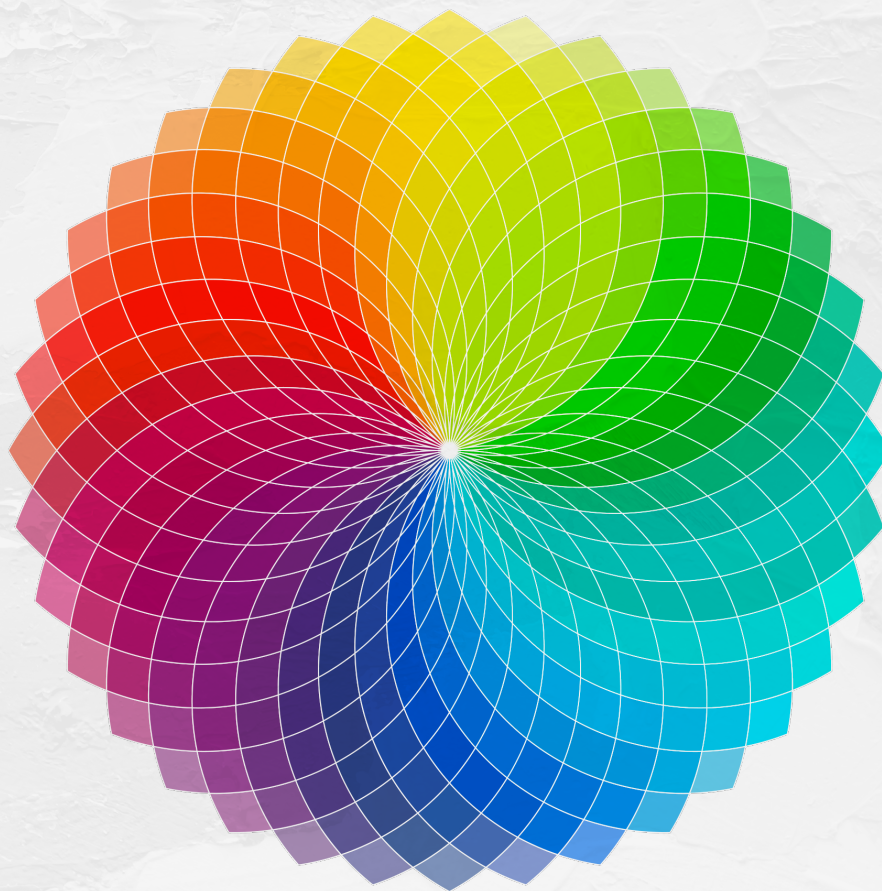




05 TEORÍA DEL COLOR

CÍRCULO CROMÁTICO

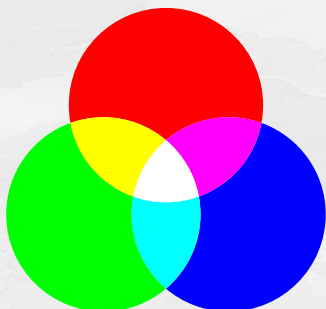
Vamos a simplificar la teoría del color para que tengáis una idea clara y concisa de cómo podemos aplicarla en nuestras miniaturas. Os prometo que no será una explicación enreversada y carente de sentido sino todo lo contrario; simple y efectiva.





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 0° a 360°) 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****FRÍOS****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.

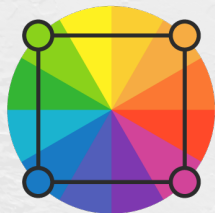
• **Colores secundarios;** aquellos colores obtenidos de la mezcla de dos primarios.

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

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

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

COMBINACIONES DE COLOR



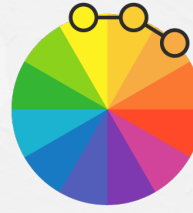
CAUDRADO



COMPLEMENTARIO



TRIADA



ANALOGOS



TETRAEDRO



06 NATALYA AOV

MONTAJE

06/01

Iniciamos este tutorial con el montaje de la miniatura.

Aunque esta miniatura es original y única (no podrás encontrar copias de ella) quería realizar los tutoriales para explicaros cómo podemos pintar un OSL y como crear una tela diferente; el cuero.



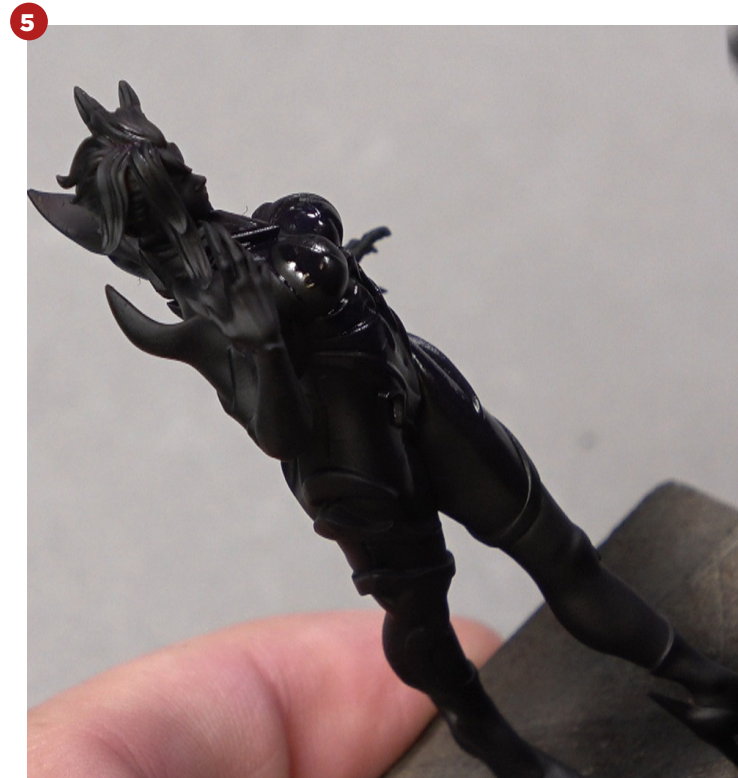
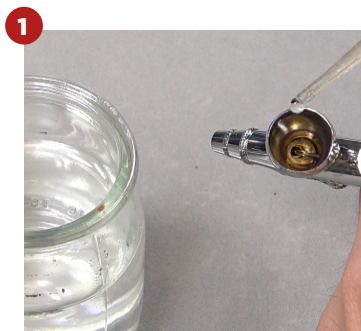


06 NATALYA AOV



AERÓGRAFO _____ 06/02

Tras realizar la imprimación en negro comenzaremos con el aerógrafo para aplicar la capa base de pintura. Este color nos va a servir para crear el inicio de la piel ya que lo usaremos como sombra máxima.





06 NATALYA AOV



Water



Lead Grey



Purple



Purple



Laser
Magenta



Laser
Magenta

PIEL

06/03

A continuación, usaremos el pincel para comenzar con la piel y trataremos de moldear con la pintura la estructura ósea de la miniatura.

1



2



3



4



5



6



7



(Lead Grey, Laser Magenta X 2 y Sickly Pink X 2) Al utilizar como base el color negro de la imprimación las sombras máximas nos van a dar la sensación de que son mucho más profundas. Fijaros que en la zona de los pómulos dejo una pequeña línea oscura justo donde se ubicaría el hueso. Lo mismo ocurre en los ojos y en sus cuencas.



06 NATALYA AOV



Water



Mix



Pastel
Peach



Pastel
Peach



Sickly
Pink



Sickly
Pink

PIEL

06/03

Para evitar que la piel se quede grisácea y parezca la de un muerto, nos llevaremos la luz hacia tonos cada vez más rosados para así darle mayor saturación y luminosidad a la piel y que quede con un aspecto más terso y vivo. A medida que vayamos aplicando cada vez más luz nos centraremos en áreas más específicas en vez de trabajar la cara en su conjunto.

8



9



10





06 NATALYA AOV



Water



Mix



Pastel
Peach



Sickly
Pink

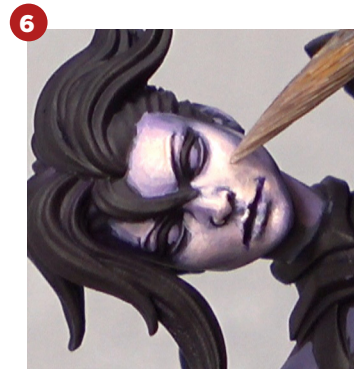
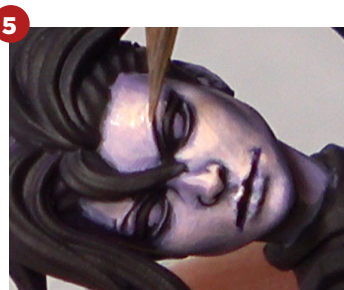
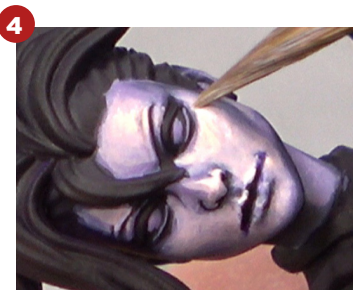


Sickly
Pink

PIEL

06/04

Aquí fijaros que voy a focalizar cada vez más la luz en la zona central de la cara. Esto siempre lo realizo ya que entiendo que la cabeza es un cilindro y la luz incide más en el centro que en los laterales.



(Mix, Pastel Pink X 3 y Greenish White) Según vayamos añadiendo capas de pintura, las iremos concentrando en zonas cada vez más pequeñas.





06 NATALYA AOV



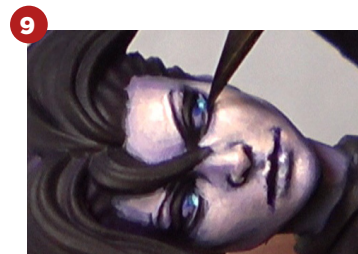
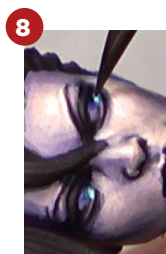
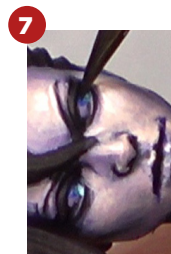
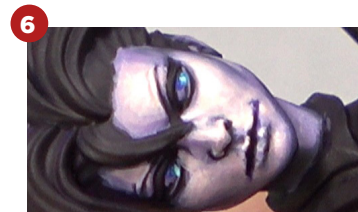
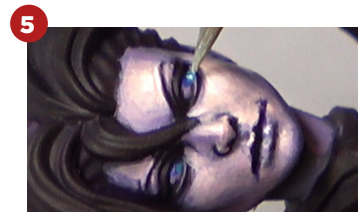
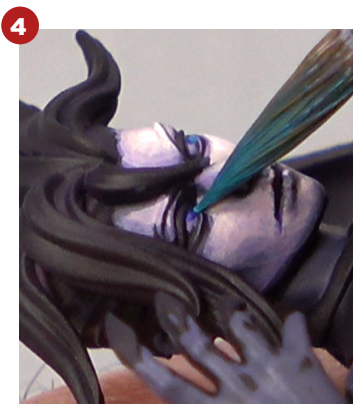
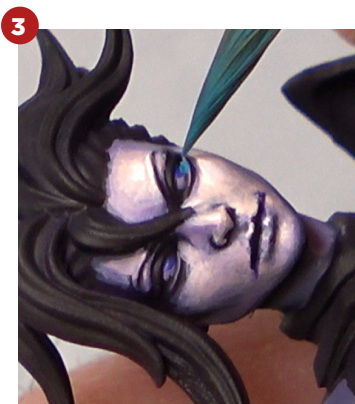
OJOS

06/05

Para los ojos, vamos a comenzar a crear el iris y la pupila con un color muy oscuro.



Sobre ello, vamos a usar un color más claro para matizar el color del iris (Imperial Blue, Turquoise y Mint Green X 2).

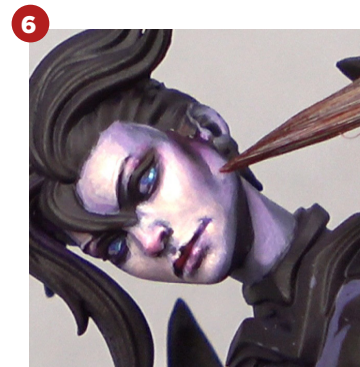
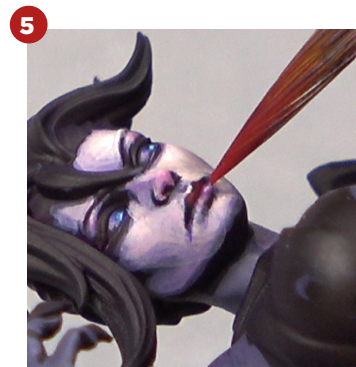
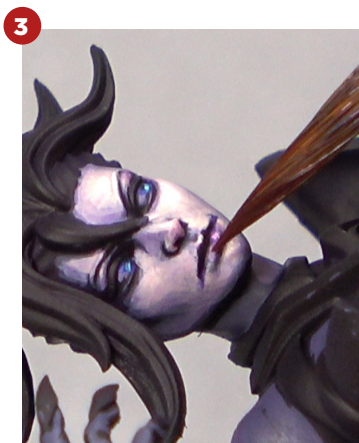
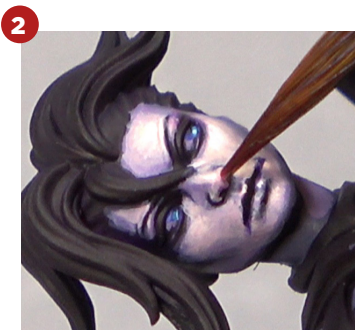
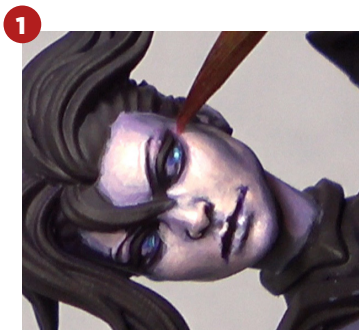




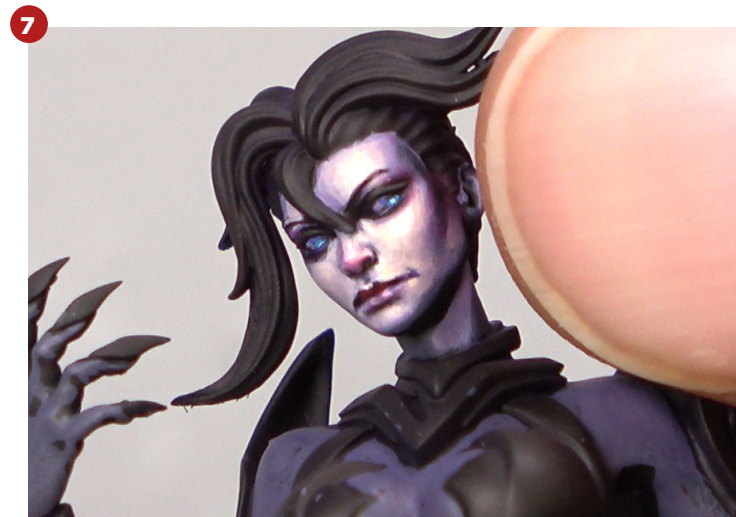
06 NATALYA AOV

PIEL

A partir de aquí podemos añadir nuevas tonalidades a la piel a modo de maquillaje como, por ejemplo, usar el rojo en la zona alta de los ojos, en los labios y en la nariz. Esto nos dará una sensación de rubor.



(2 gotas de agua y Dirty Red) Después, utilizando el mismo tono reducimos la cantidad de agua, difuminamos las zonas, y seguimos añadiendo más color.

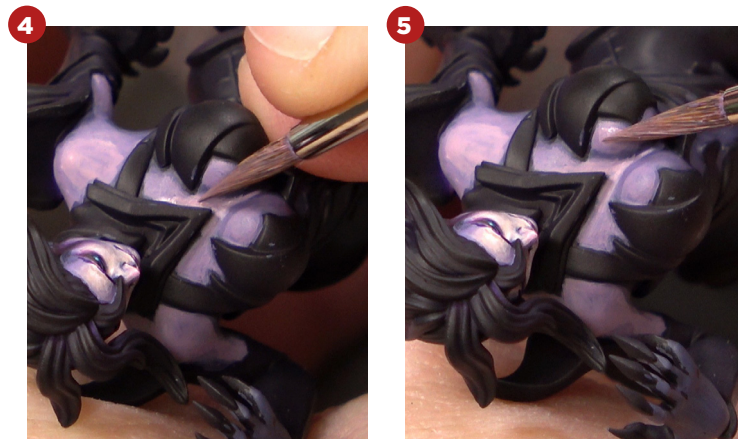
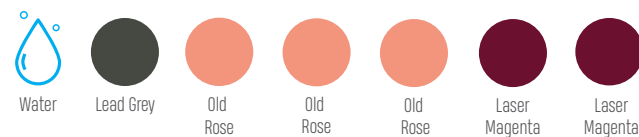
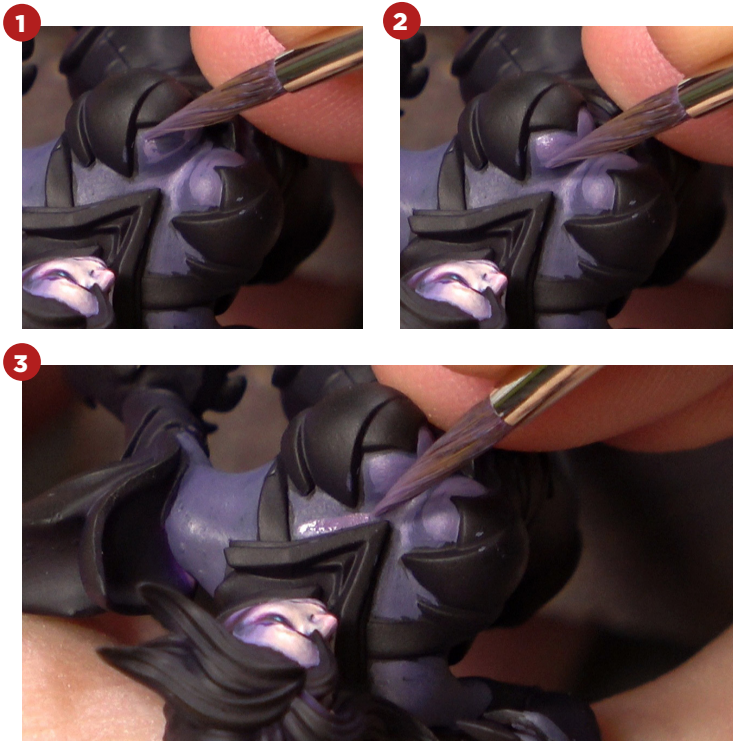




06 NATALYA AOV

PIEL

Continuando con nuestra miniatura vamos a crear una mezcla muy parecida a la que hemos realizado en la cara para comenzar a pintar el cuerpo. En esta primera capa trabajaremos toda la volumetría de la misma forma y a partir de entonces, comenzaremos a centrarnos en áreas cada vez más pequeñas.



(Mix y Old Rose X 2) ¿Dónde debemos colocar la luz? Si imaginamos que nuestra miniatura es un cilindro, la parte más central será donde se condense la luz y a medida que nos vamos acercando a los extremos del mismo esta será más tenue.





06 NATALYA AOV

TELA

06/08

Cuando queramos recrear telas tenemos que tener en cuenta que no todos los materiales se realizan de la misma manera. Por ejemplo, en los pantalones que parecen de cuero podemos utilizar el mismo esquema que usaríamos en un NMM, es decir, utilizaremos una base oscura e iremos subiendo hacia la luz basándonos en la saturación del color.



Water



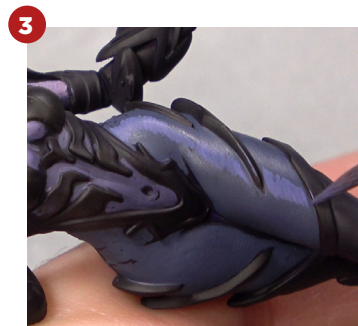
Lead Grey



Amethyst
Blue



Amethyst
Blue



(Mix y Pastel Violet X 2) De esta forma vamos a ir concentrando la luz a medida que vayamos dando capas en las zonas más altas aportando luminosidad como si fuera un NMM (Mix, Amethyst Blue y Pastel Violet).





06 NATALYA AOV

TELA

06/09

Posteriormente iremos colocando unos brillos finales para terminar de representar el material.



Water



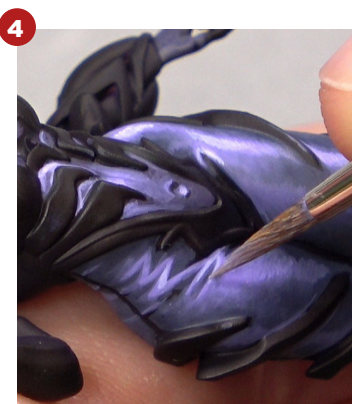
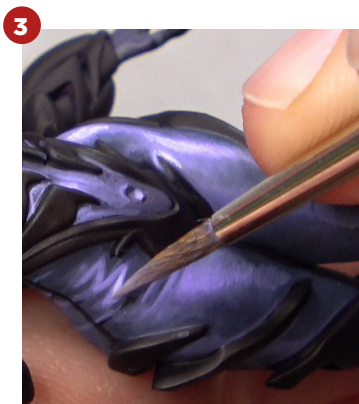
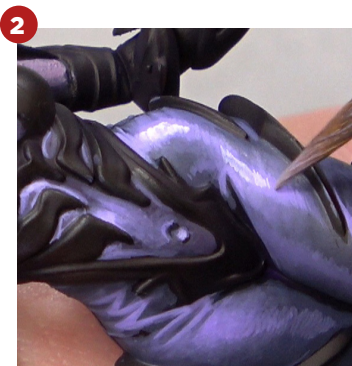
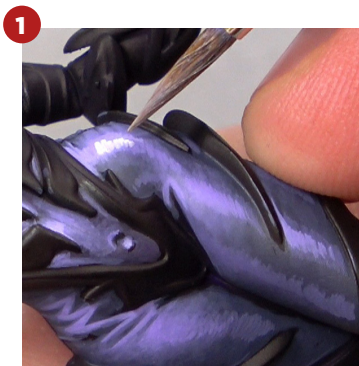
Mix



Pastel
Violet



Pastel
Violet



(2 gotas de agua, Mix y Pastel Violet X 2) También, y al igual que hemos visto en la piel, podemos limpiar la zona cuando sea necesario.



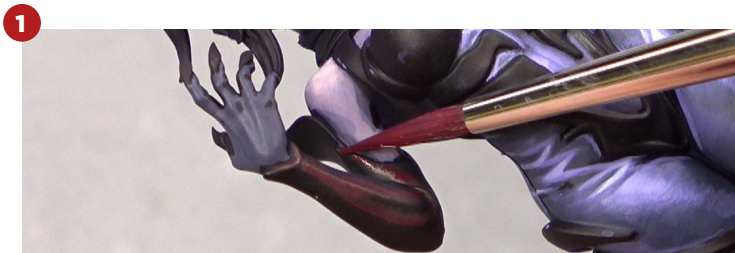


06 NATALYA AOV

CUERO

En este tutorial hablaremos de teoría del color y de cómo podemos aplicar el valor, el contraste y la saturación de los colores para crear diferentes materiales.

Lo primero que tenemos que plantearnos a la hora de pintar una miniatura es el ambiente en el que va a estar. En función de si es de día o de noche tendremos que ajustar los colores que vamos a utilizar en ella. En este caso, vamos a recrear un entorno nocturno por lo que nuestra paleta se limitará prácticamente a colores fríos (azules y morados) a excepción del magenta.



Water



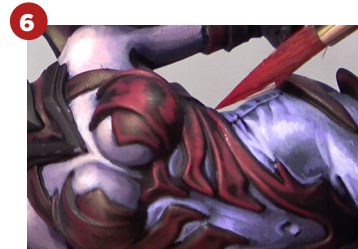
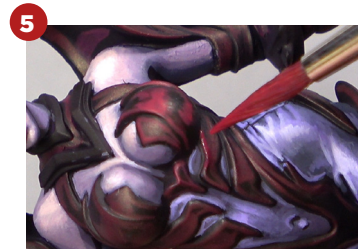
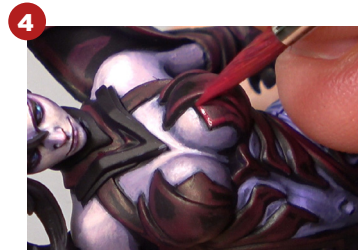
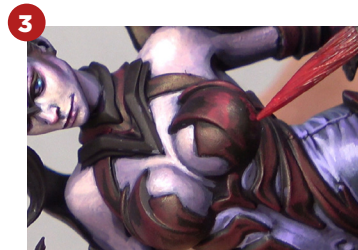
Hexed
Lichen



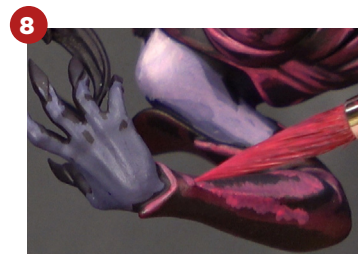
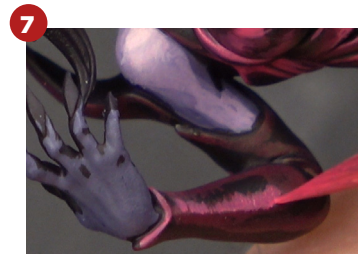
Dirty
Red



Dirty
Red



(2 gotas de agua, Dead Red y Ultra Varnish Matte) El uso de estos colores (azul frente a magenta) se debe a que por comparación uno de ellos siempre será el más cálido de ambos y en este caso, el magenta nos servirá como comodín de color cálido. ¿Por qué usar este color y no un amarillo directamente? Precisamente porque es el color cálido por excelencia y rompería el ambiente que queremos recrear (Laser Magenta y Dead Red X 2).



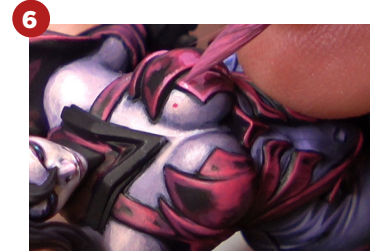
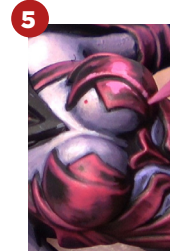
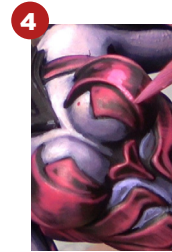
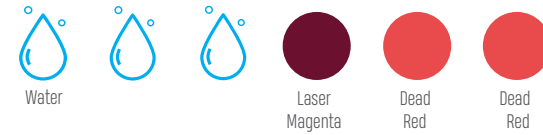
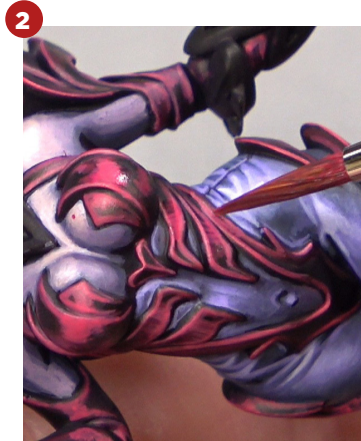
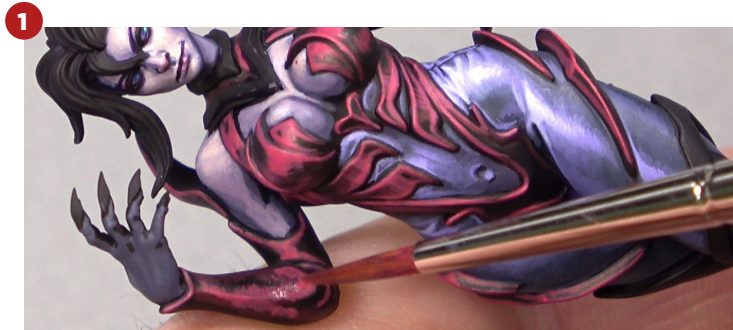


06 NATALYA AOV

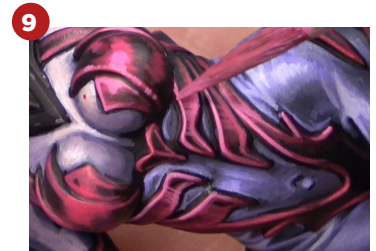
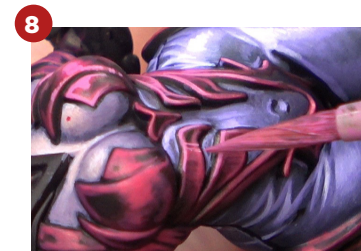
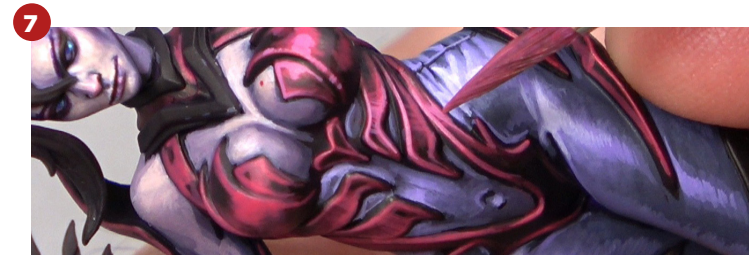
CUERO

06/11

Aparte de la temperatura del color mencionada anteriormente (cálidos y fríos) también podemos jugar con el valor (si el color se acerca al blanco será un color desaturado).



(Mix, Pastel Violet X 2 y Dead Red) La mejor referencia que puedo daros es que os fijéis en series o películas. Cuando queremos crear un ambiente de noche los colores que predominan son oscuros, pero no significa que estén carentes de saturación. Podemos utilizar paletas cromáticas de azules o morados para crear esa sensación de oscuridad sin la necesidad de utilizar negro.

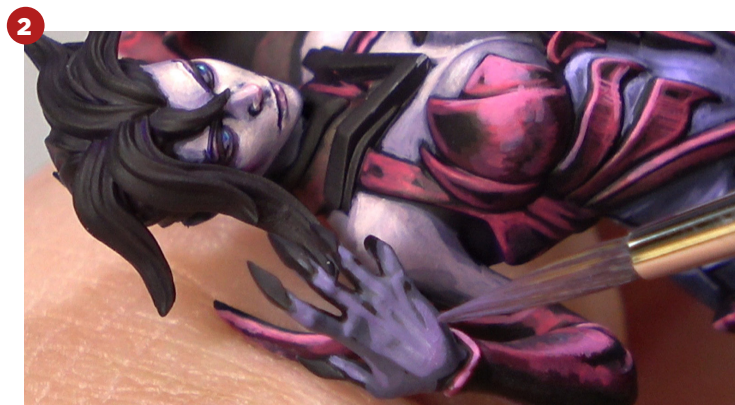




06 NATALYA AOV

PIEL

En el caso de la piel, partimos de un color morado oscuro y subimos hacia la luz utilizando la desaturación del color.



Water



Lead Grey



Violet
Red



Lilac



Lilac

3



4



(Mix, Lilac y Blue Violet) A estas mezclas, podemos añadirle tanto colores pastel que sean azules como otros que contengan menos saturación, como los violetas pálidos. También incluir más cantidad de agua a la mezcla nos ayudará a limpiar la zona donde la capa de pintura que hayamos realizado resulte muy evidente (3 gotas de agua, Mix, Lilac y Blue Violet).

5



6



7

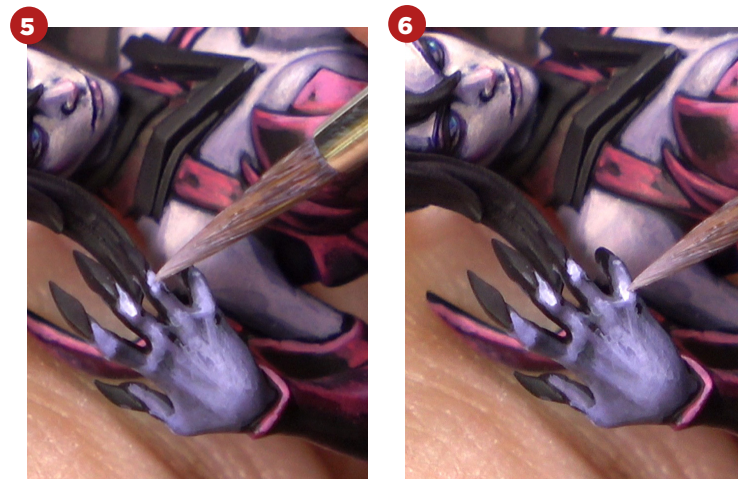
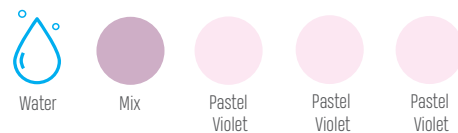
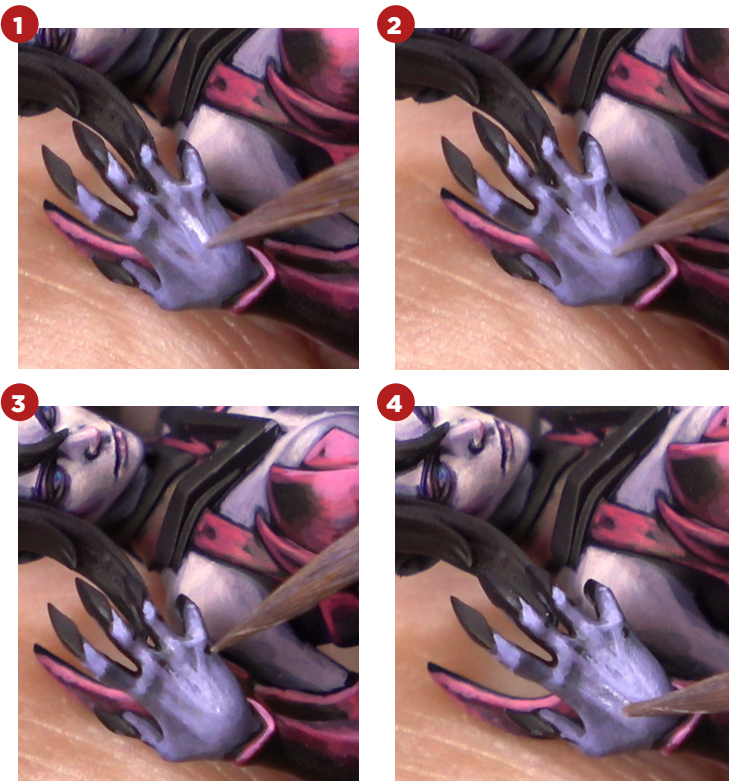




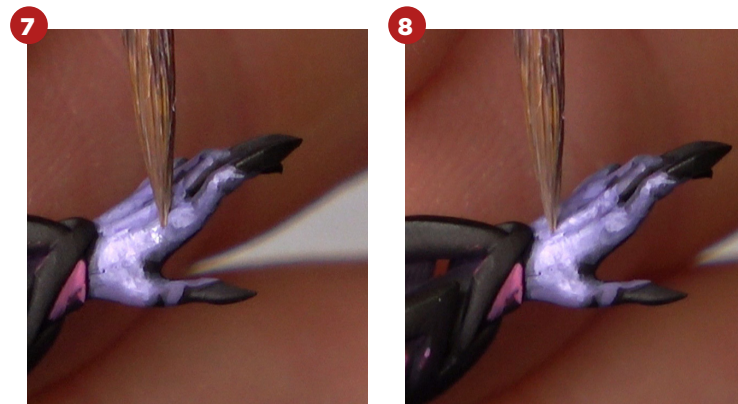
06 NATALYA AOV

PIEL

Dejar a la vista partes de la primera capa oscura de la piel mientras seguimos añadiendo luz con tonos cada vez más claros, nos ayudará a seguir recreando esa escena nocturna que queremos transmitir en nuestra miniatura.



(Blue Violet, Pastel Violet X 2 y Greenish White) Con este alto grado de contraste creado, hemos generado luz y oscuridad al mismo tiempo.





06 NATALYA AOV

CUERO

06/14

Para crear este material podemos utilizar el color magenta como contraste frente a la piel fría que hemos realizado con morado. El magenta es el único que dependiendo de la armonía de colores que tengamos a su alrededor puede actuar como cálido o frío.



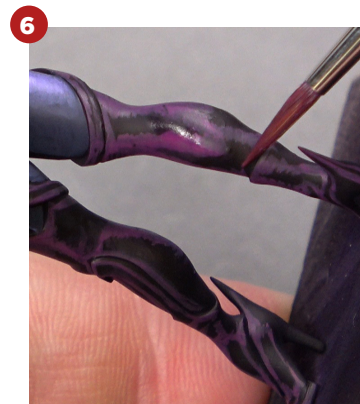
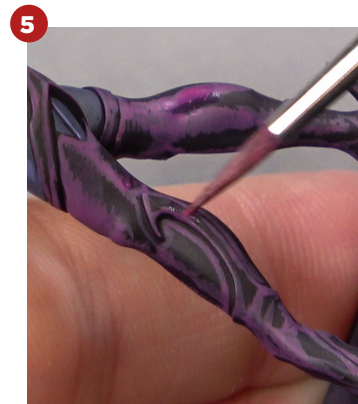
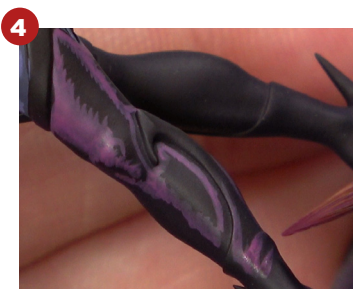
Water



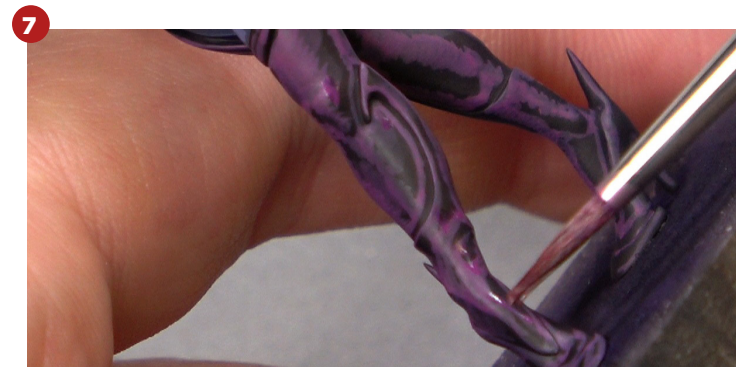
Laser
Magenta



Violet
Red



(3 gotas de agua, Mix y Laser Magenta) Siempre que sea necesario podemos limpiar la transición entre diferentes capas para que los cortes que dejamos al arrastrar el pincel no sean tan evidentes. A mí personalmente me gusta llamarlo "limpieza" ya que estamos usando el mismo color. Cuando apliquemos otro tono diferente y usemos el aerógrafo lo denominaremos "filtros de color".

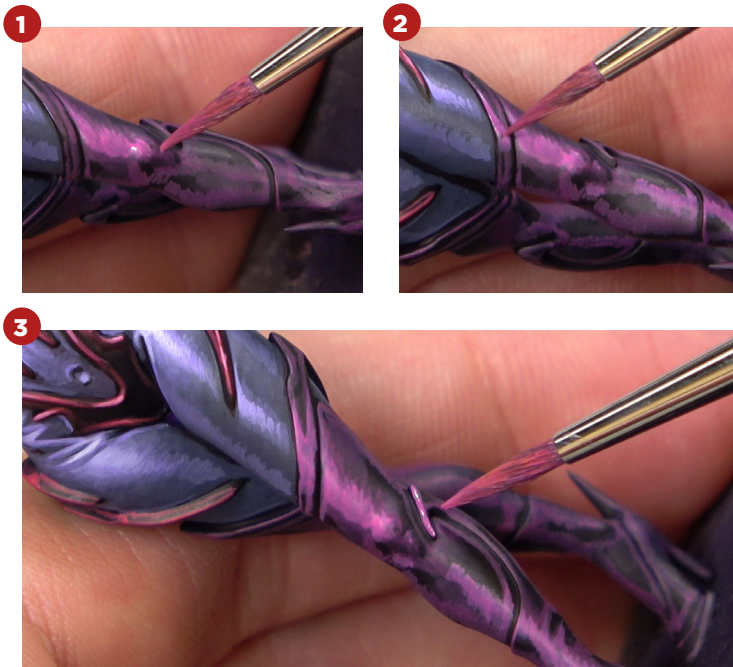




06 NATALYA AOV

CUERO

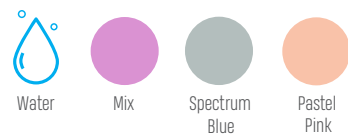
En esta miniatura estamos creando la luz de dos formas diferentes. La primera de ellas es acercarnos al valor del color (su cercanía al blanco). La segunda, es a través de la saturación (al color puro que se genera a través de los pigmentos). La saturación nos puede servir para telas con brillo como la seda e incluso cuero y vinilo ya que podremos jugar con las últimas luces para crear esa sensación tersa y a la vez brillante propia de dichos materiales.



(Laser Magenta y Pastel Pink X 2) La diferencia entre utilizar una forma u otra dependerá de si queremos obtener un material brillante o si queremos darle un aspecto más natural. A nuestro color saturado, le iremos añadiendo colores blanquecinos para incluir brillos que sean propios del material que estamos trabajando.



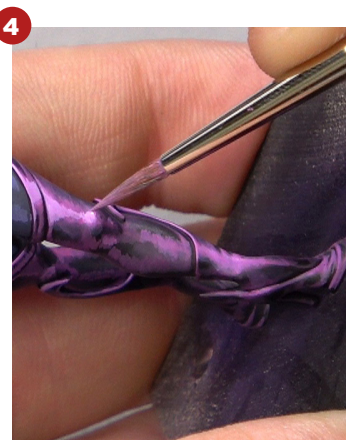
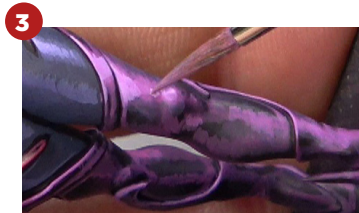
06 NATALYA AOV



CUERO

06/16

Cuando vayáis a aplicar las últimas luces en telas que generen mucho brillo como es el caso de la seda o esta clase de cuero os recomiendo siempre utilizar los pliegues que se generen en la propia escultura y algunos planos que sobresalgan (como en la pierna).





06 NATALYA AOV



Water

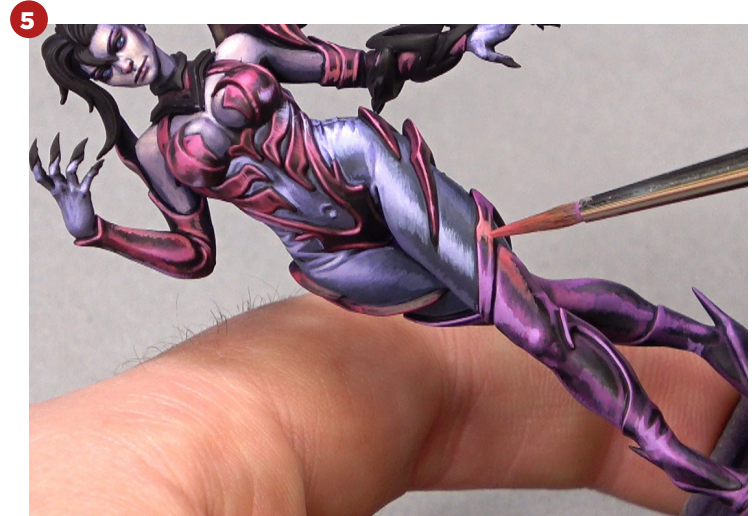
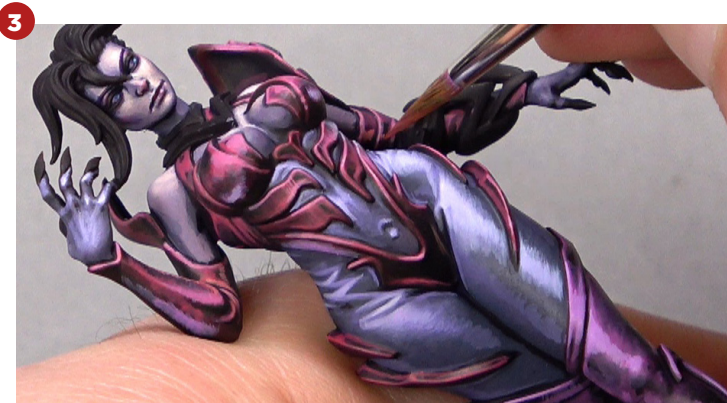
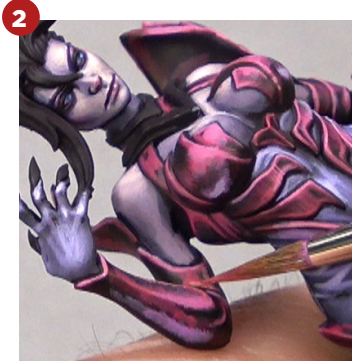
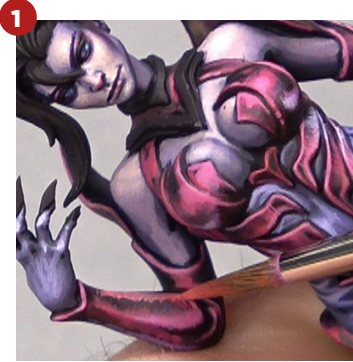


Dead
Red

CUERO

06/17

Si se sigue jugando con la saturación, recuerda que tu techo será siempre utilizar el color principal que hayas empleado (no sus mezclas).





06 NATALYA AOV



Water



Dead
Red

CUERO

06/17

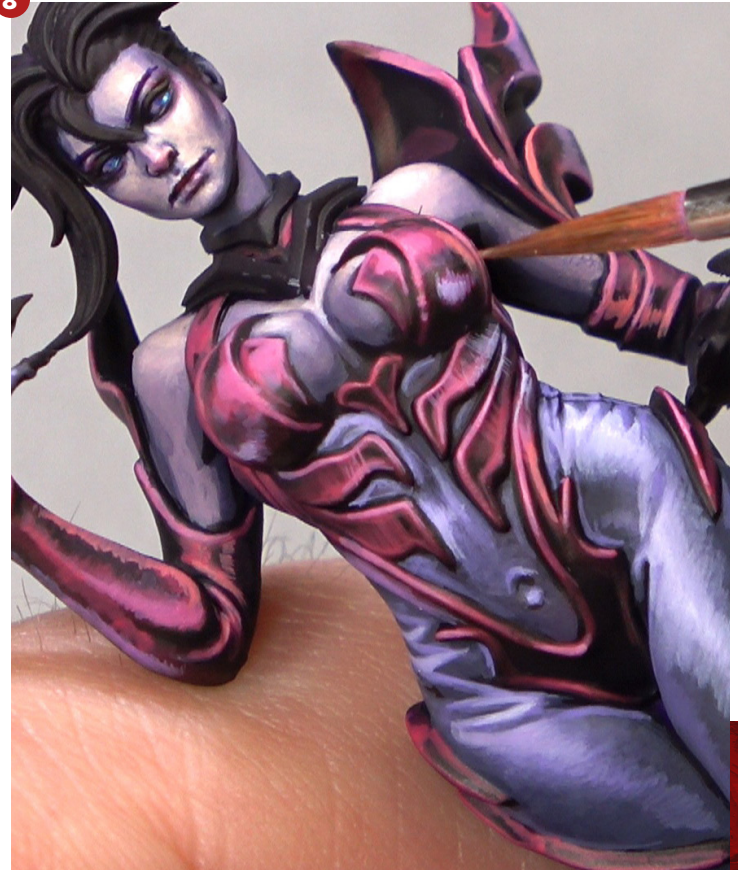
6



7



8





06 NATALYA AOV



Water



Aquatic
Turquoise

OSL

06/18

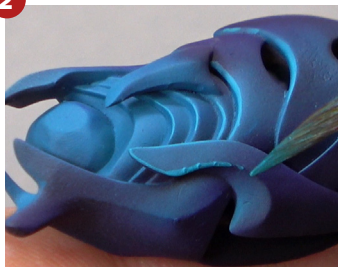
Si en el anterior tutorial nos centramos en el contraste y en el primero en como trabajar con la teoría del color a través de gamas de cálidos y fríos, en este tercero nos centraremos en los OSL y NMM.

Son las técnicas que se califican como las más complejas de realizar, pero a mi entender no lo son ya que considero que pintar una piel (por ejemplo) puede ser mucho más difícil al tener que reflejar un resultado más natural.

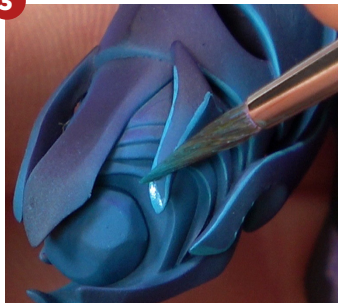
1



2



3



4



5



(Mint Green y Pastel Blue) Mi forma de pintar un OSL quizás no sea la más canónica, pero creo que obtiene muy buenos resultados. Lo primero es entender que es una fuente de luz dirigida que puede ser de ambiente (forma parte del entorno de la miniatura externo a ella) o de foco (que emana desde la misma a través de objetos como antorchas, linternas o armas). En ambos casos siempre trabajaremos partiendo de un color muy oscuro y desaturado al que iremos aplicando diferentes capas que cada vez incluirán más cantidad de blanco y que nos acercará a ese foco de luz final que queremos realizar.

6





06 NATALYA AOV



Water



Lead Grey



Pastel
Blue



Pastel
Blue

OSL

06/18

La máxima saturación la encontraremos siempre en el OSL a través de colores primarios o secundarios. No es necesario trabajar con colores flúor ya que podremos sustituirlos por otros que contengan mucha pigmentación como el verde lima o un magenta.

8



9



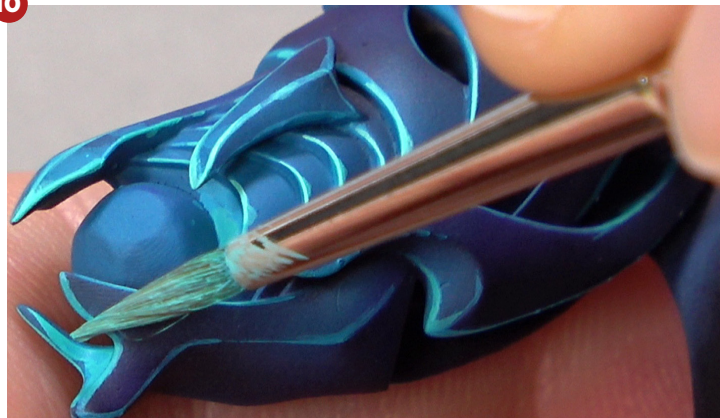
11



12



10



(Mix y Greenish White X 2) Si hablásemos (por ejemplo) de la luz que proviene de una antorcha, usar estos colores flúor estaría fuera de contexto. Sin embargo, utilizar un color magenta nos encajaría perfectamente en un ambiente de noche e incluso un naranja.

13



14

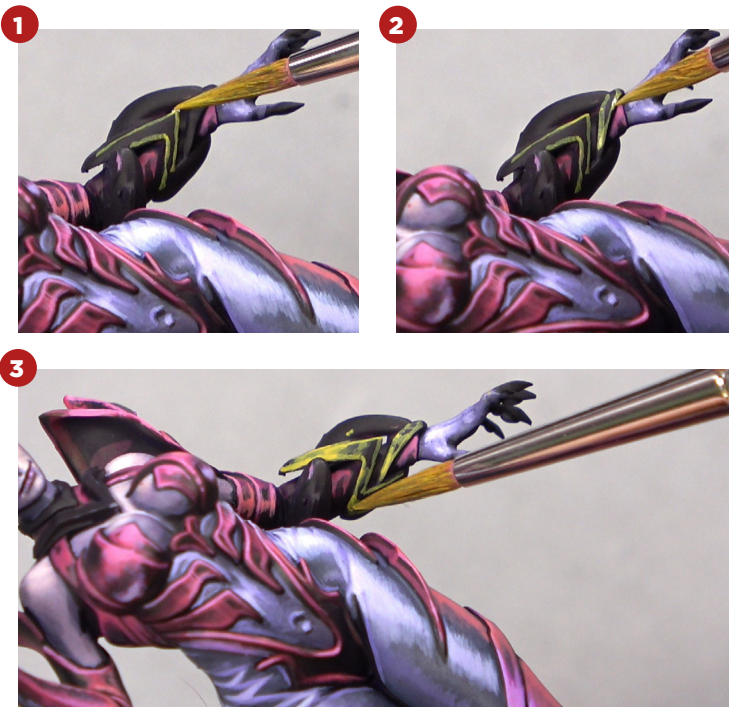




06 NATALYA AOV

NMM

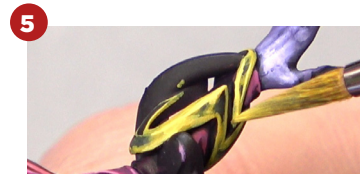
Tanto en los NMM como en los OSL vamos a partir siempre de esa base oscura. La diferencia está en que usamos la saturación del color para crear la luz en los OSL y para los NMM utilizamos colores blanquecinos y desaturados. En ambos casos, podemos usar un toque de blanco puro como luz final para dar la apariencia de una superficie que brilla (NMM) o de estar en el centro del foco de luz (una antorcha o linterna).



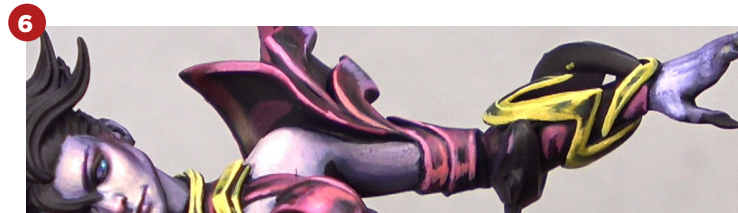
Water



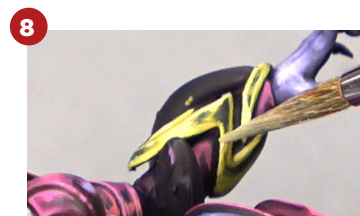
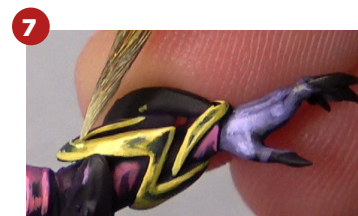
Ochre

Volcanic
YellowVolcanic
Yellow

(Mix y Golden Yellow) Para los NMM o superficies metalizadas creadas con pintura no metálica lo mejor es trabajar siempre a través del contraste (blanco y negro). Tendremos que emplear ambos colores para representar unas sombras muy oscuras y unas luces prácticamente blancas. ¿Y de qué color se pueden pintar los NMM? Personalmente me gusta utilizar tonos ocre para representar el oro y colores grisáceos para representar la plata.

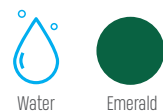


Esto nos va a permitir movernos siempre dentro de una misma gama: si por ejemplo utilizas tonos que sean ocre tendrás que partir de un marrón muy oscuro como base (nuestra máxima sombra) e ir subiendo hacia la luz utilizando colores que contengan cada vez más blanco (Mix y Ice Yellow).





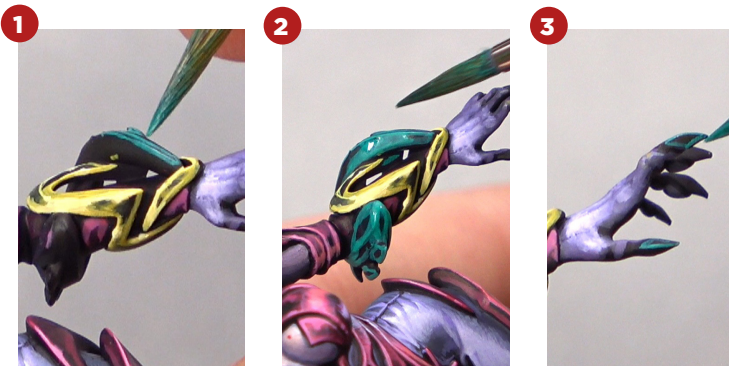
06 NATALYA AOV



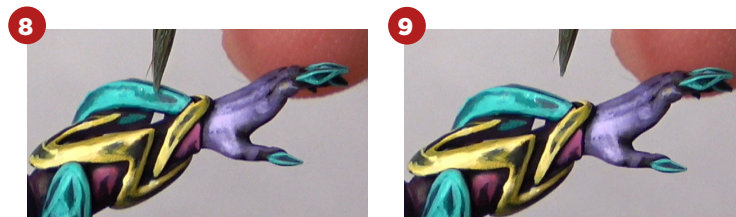
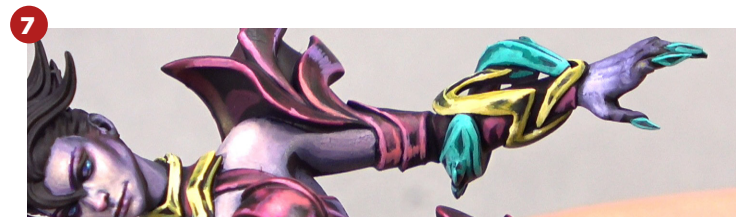
OSL

06/20

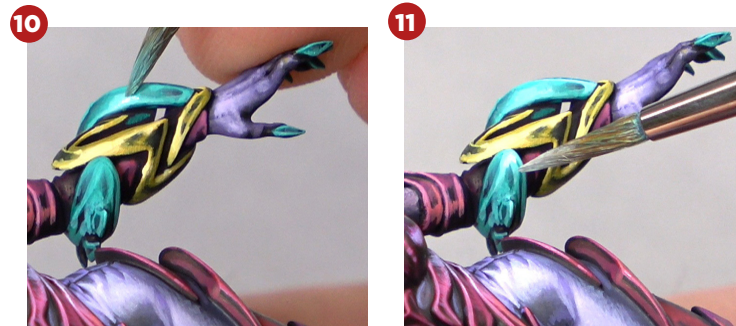
A la hora de construir un OSL o un NMM tenemos un pequeño truco.



Los OSL tienen que tener siempre la máxima saturación del color mientras que los NMM van a contener color pero este siempre debe ser desaturado (Emerald y Pastel Green).



(2 gotas de agua, Emerald y Pastel Green) Para que visualmente te hagas una imagen mental, piensa en una antorcha encendida en mitad de la noche para crear un OSL y mira cualquier objeto que tengas metálico (un anillo, por ejemplo) para ver cómo es su brillo dependiendo de la luz que incide en él. A diferencia de los NMM (que pueden llevar blanco, negro y el color desaturado) los OSL tenemos que construirlos proyectando la luz sobre otras superficies (Mix y Pastel Green).





06 NATALYA AOV



Water

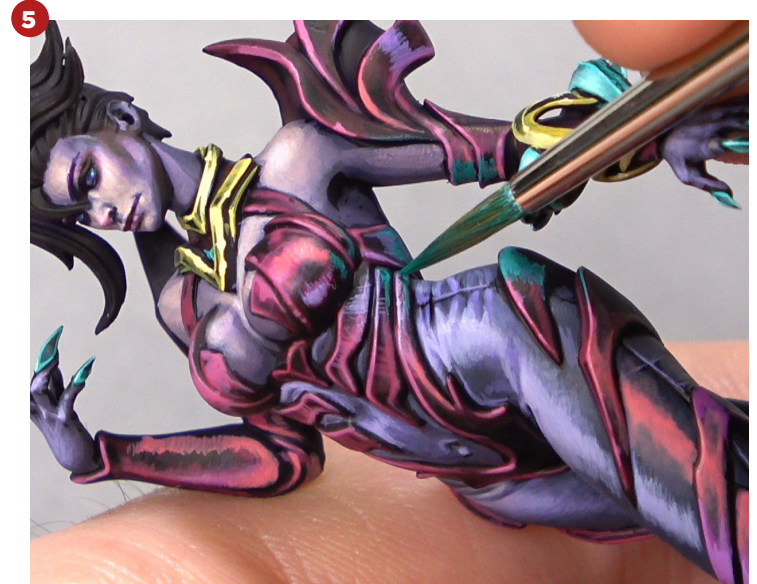
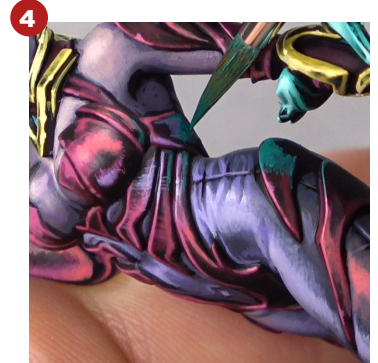
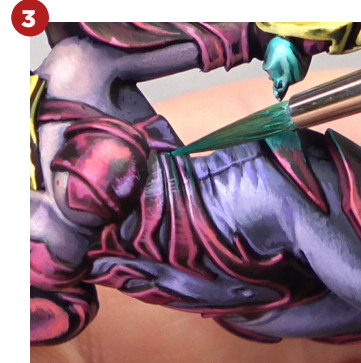
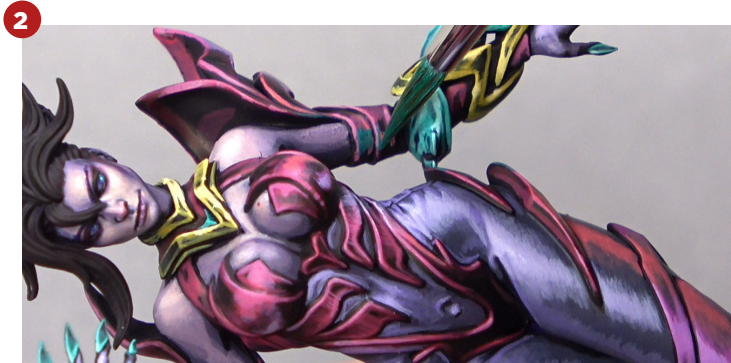
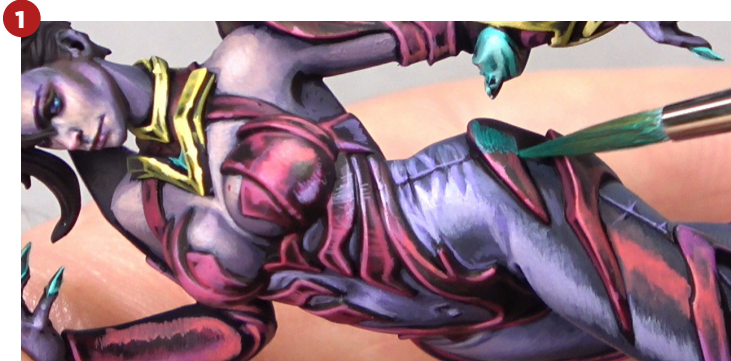


Emerald

OSL

06/21

En este caso por ejemplo estamos utilizando colores turquesas para "manchar" las telas que tiene alrededor del arma. De esta forma estamos sugiriendo al espectador que la luz se ve reflejada en diferentes partes del cuerpo, pero sobre todo, en el lateral que la sostiene.

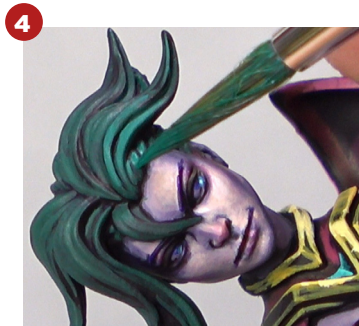
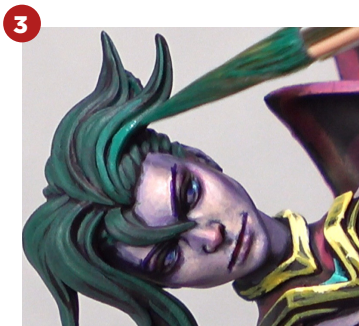
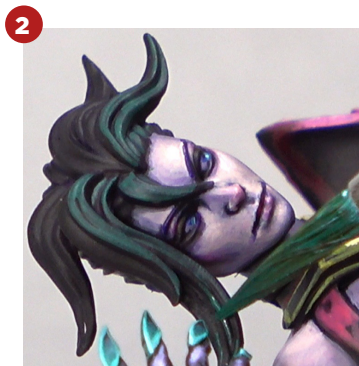
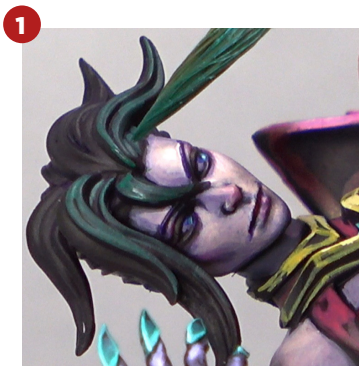




06 NATALYA AOV

OSL

Si pensamos en una vela encendida sobre una mesa veremos que la máxima luz la encontraremos muy cerca de ella mientras que la oscuridad se hará cada vez más evidente a medida que nos vamos alejando.



Water



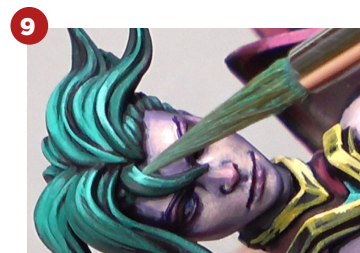
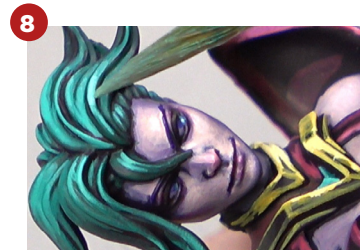
Black
Green



Mint
Green



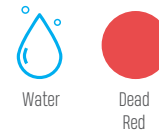
(Mix y Mint Green X 2) Esto se debe realizar siempre ya que sin esa base oscura, no se entendería que la luz se está proyectando en la superficie (Mix y Luminous Flesh).



Teniendo esto en mente vamos a crear siempre un marco oscuro alrededor de la fuente de luz (Black Green y Mint Green).



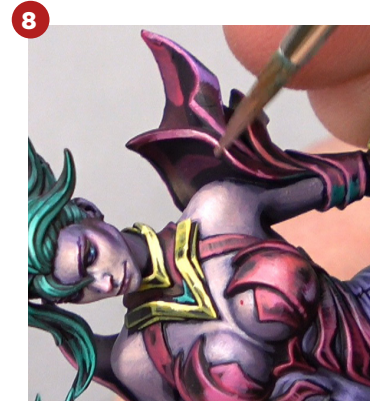
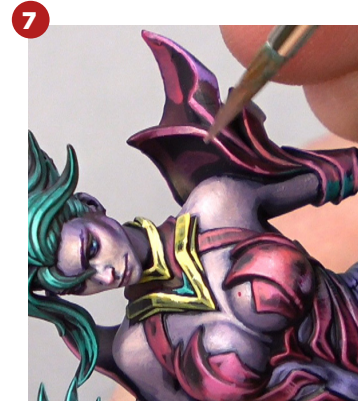
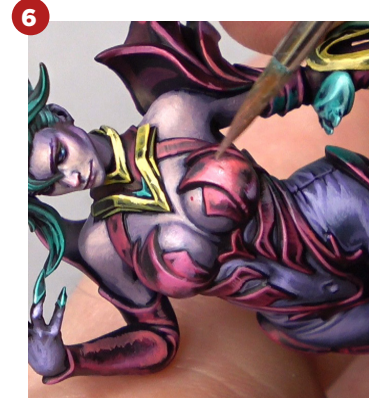
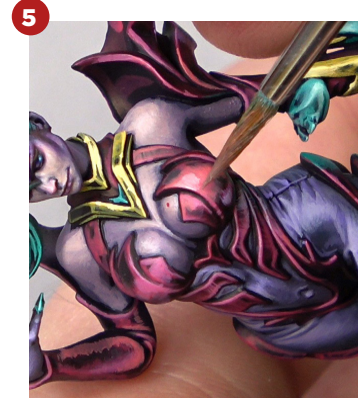
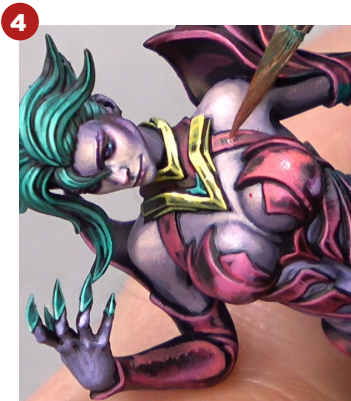
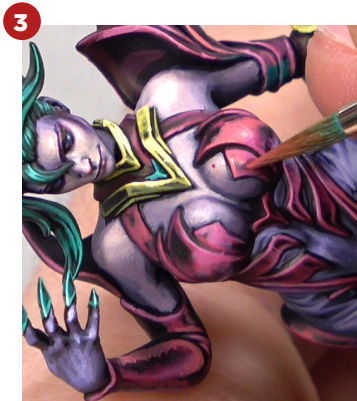
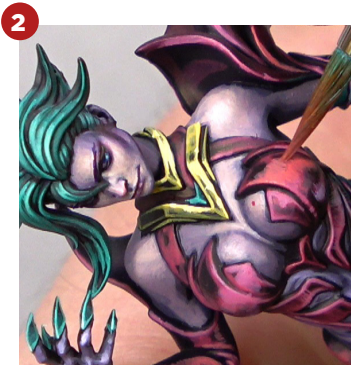
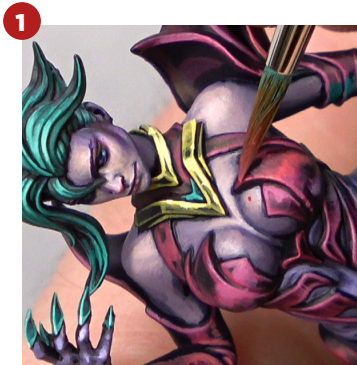
06 NATALYA AOV



CUERO

06/23

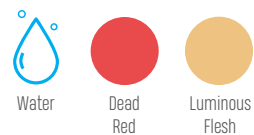
La definición en los perfilados la haremos a través de la saturación del color cuando realicemos un OSL.



(Dead Red, Luminous Flesh y Blue Violet) Siguiendo con el ejemplo de la vela, cuanto más nos acerquemos a la fuente de luz más blanquecina será y a medida que nos alejamos de ella, veremos que ese color inicial se transforma en un tono más amarillento manchando la superficie que está iluminando.



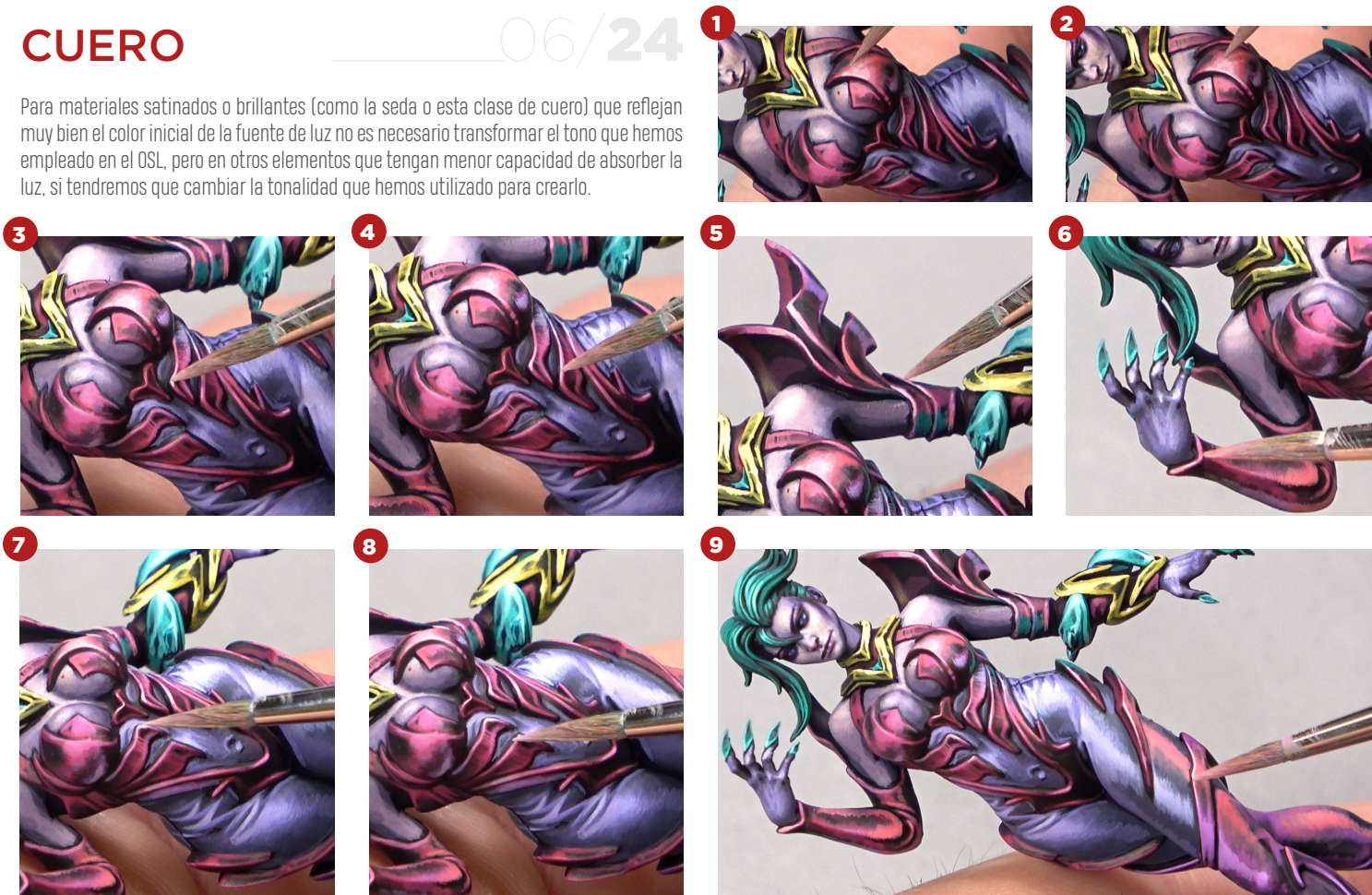
06 NATALYA AOV



CUERO

06/24

Para materiales satinados o brillantes (como la seda o esta clase de cuero) que reflejan muy bien el color inicial de la fuente de luz no es necesario transformar el tono que hemos empleado en el OSL, pero en otros elementos que tengan menor capacidad de absorber la luz, si tendremos que cambiar la tonalidad que hemos utilizado para crearlo.

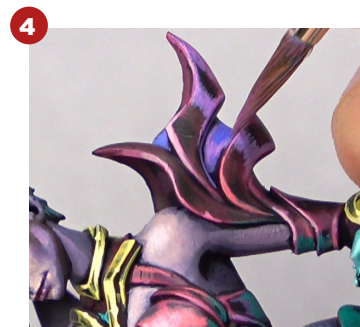
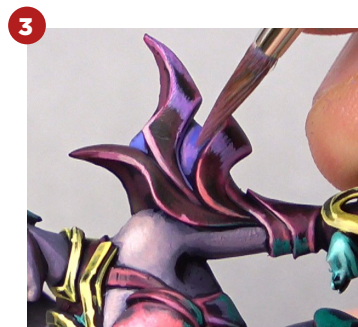
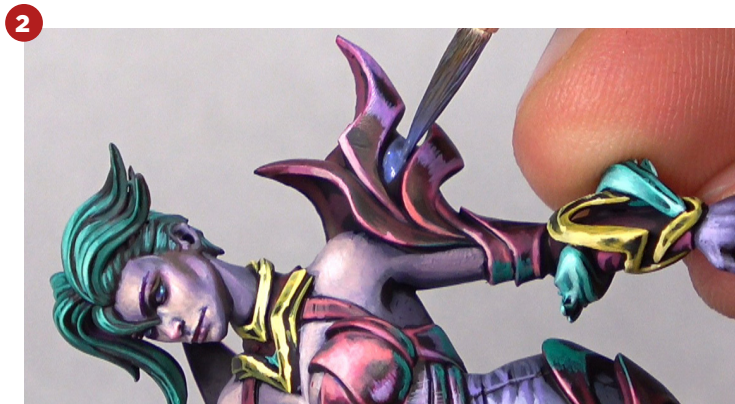
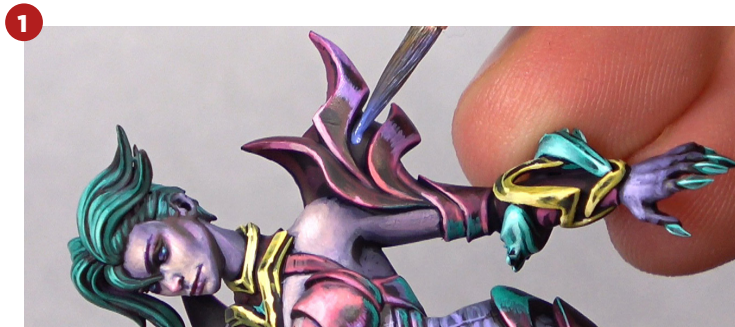




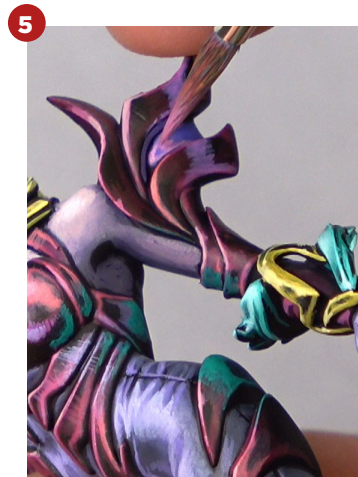
06 NATALYA AOV

OSL

Una espada suele ser un elemento habitual de nuestras miniaturas y que nos podría servir como ejemplo de fusión entre ambas técnicas. Para trabajarla empezáramos construyendo el NMM utilizando una base oscura a la que gradualmente iremos acercando a la luz empleando colores cercanos al blanco y jugando con la propia desaturación.



(Mix, Pastel Pink y Laser Magenta) Una vez construido ese esquema inicial lo que haríamos sería colocar encima la luz del OSL. En las espadas también queda muy natural el reflejo del entorno a través de los filtros de color que podemos aplicar con el aerógrafo (Mix y Dead Red).





06 NATALYA AOV



Water



Mix



Pastel
Pink

OSL

06/26

El blanco en un OSL se coloca directamente como fuente de luz y está rodeado de colores saturados. Por otro lado, los NMM tienen colores desaturados desde el inicio (grises u ocres) que contienen pequeños destellos de luz (blanco).

1



2



3



4



En resumen, podemos decir que tanto los NMM como los OSL se comportan de forma similar, la diferencia está en jugar con la saturación (OSL) y la desaturación (NMM) del color (Pastel Pink y Ultramarine).

5



6



(Mix y Pastel Pink) Espero que os haya gustado mucho este tutorial y que os sirva para comprender y aclarar como se construyen ambas técnicas.

7





06 NATALYA AOV

AERÓGRAFO 06/27

Este tutorial será el último del proyecto.

Vamos a comenzar con la fase del aerógrafo para empezar a crear los filtros de color. A diferencia de lo que piensa la mayoría de gente, usar el aerógrafo no es realizar veladuras.



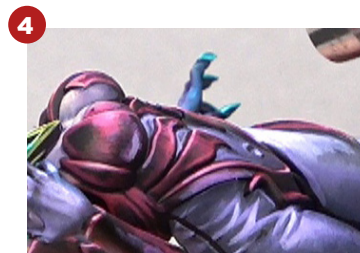
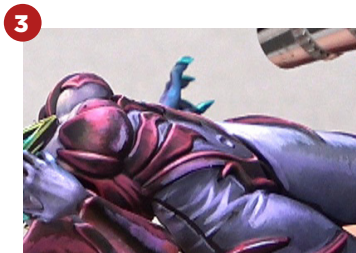
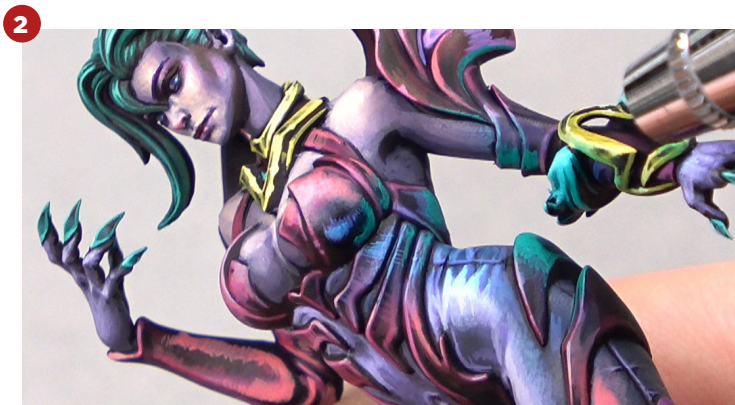
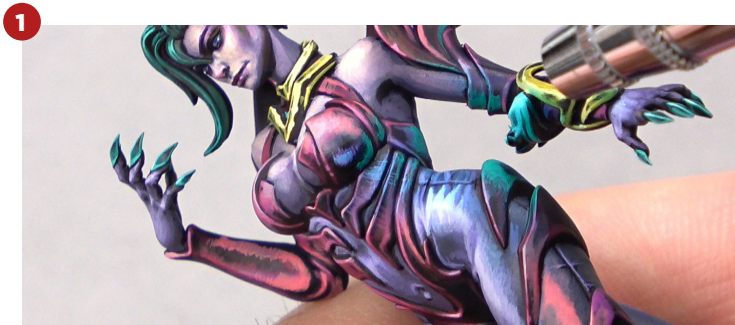
Water



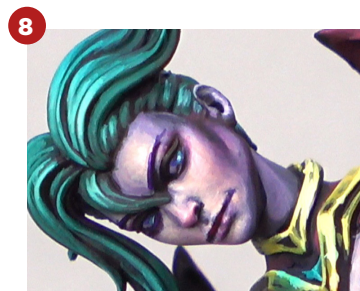
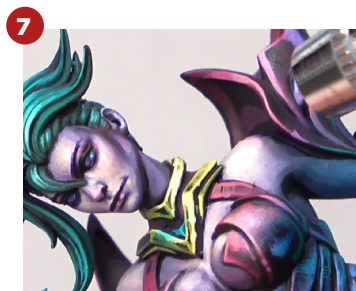
Thinner



Turquoise
Phthalo



(Alizarin Crimson Hue) Las veladuras se crean a través del uso de un mismo color para suavizar las zonas, mientras que cuando usamos el aerógrafo, utilizamos diversos colores que al colocarlos sobre una misma superficie cambiará la tonalidad de esta ya que variará los tonos anteriormente pintados.

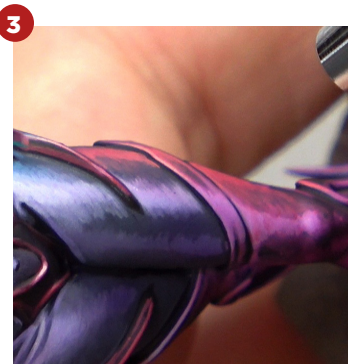
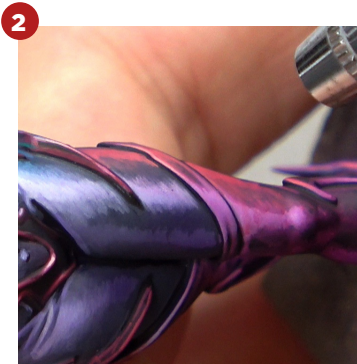




06 NATALYA AOV

AERÓGRAFO 06/28

Para entender el contexto de que la luz cambia a medida que nos separamos de su fuente, recordar lo que estuvimos aprendiendo de la vela sobre la mesa. El vinilo o cierta clase de cuero tiene un brillo muy característico que varía dependiendo de cómo la luz incide sobre el material. Si para crear esta tela, anteriormente utilizamos un azul y un rojo (por ejemplo) podemos usar una combinación de los dos colores para conseguir esa integración entre ambas zonas o materiales.



Water



Thinner

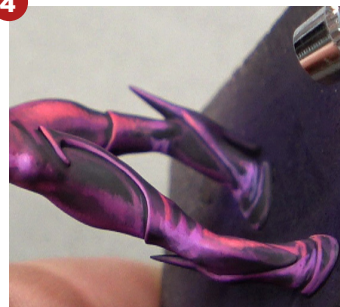


Turquoise
Phthalo



Alizarin
Crimson
Hue

4



5



(Lamp Black, Turquoise Phthalo and Alizarin Crimson Hue) Si queremos crear zonas de sombra en estas telas, podemos conseguirlo oscureciendo la misma mezcla con negro o con un color similar a él. En todas las superficies donde hemos aplicado el aerógrafo ten en cuenta que estamos modificando el color (a través del azul o el rojo) y la propia saturación (ya que el negro quitará luz a todo lo que haya a su alrededor).

6



7





06 NATALYA AOV

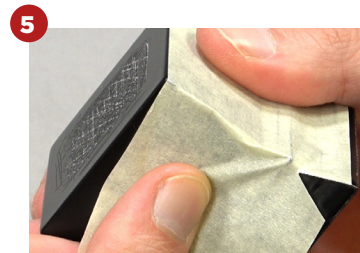
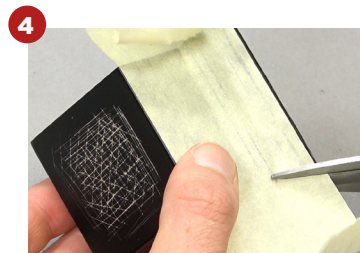
PEANA

06/29

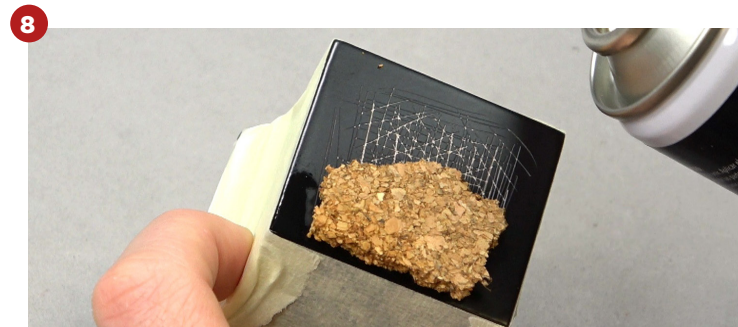
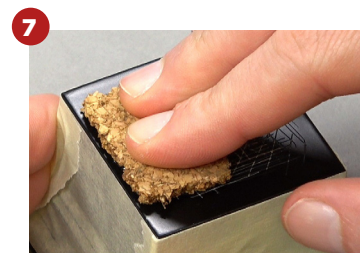
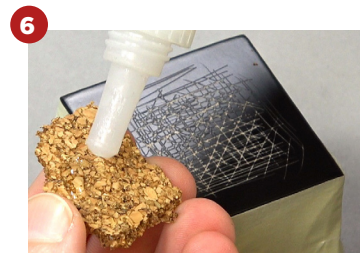
El secreto de las peanas es muy sencillo: utilizar productos para crear diferentes texturas y emplear de 3 a 4 colores para pintarlas.



Pero comencemos por el principio; rallar la superficie nos va a permitir pegar los elementos que queramos encima sin peligro de que se despeguen pasado un tiempo. Materiales como el corcho o diferentes tipos de resina son válidos para esta técnica.



Antes de comenzar con el pegamento u otros elementos te recomiendo que utilices cinta de carrozero para envolver todo el taco de madera y así podremos trabajar sin el miedo de manchar otras superficies.





06 NATALYA AOV

PEANA

06/29

Después, ayudados de una pequeña espátula y desnivelando el terreno, podemos utilizar diferentes tipos de tierras para crear la superficie de la peana y que quede más natural. Puede ser de un solo ambiente o mezclar diferentes (por ejemplo, una superficie que tenga una parte de tierra y otra de agua). Para colocar el césped podemos usar unas pinzas, y si lo introducimos directamente en la pasta cuando aún está húmeda, al secarse permanecerá unido. También podemos aplicar pequeñas hojas, helechos, plantas... cualquier elemento que nos ayude a darle mayor riqueza visual (ojo, sin recargar la peana ya que es un complemento a la miniatura no el elemento principal).



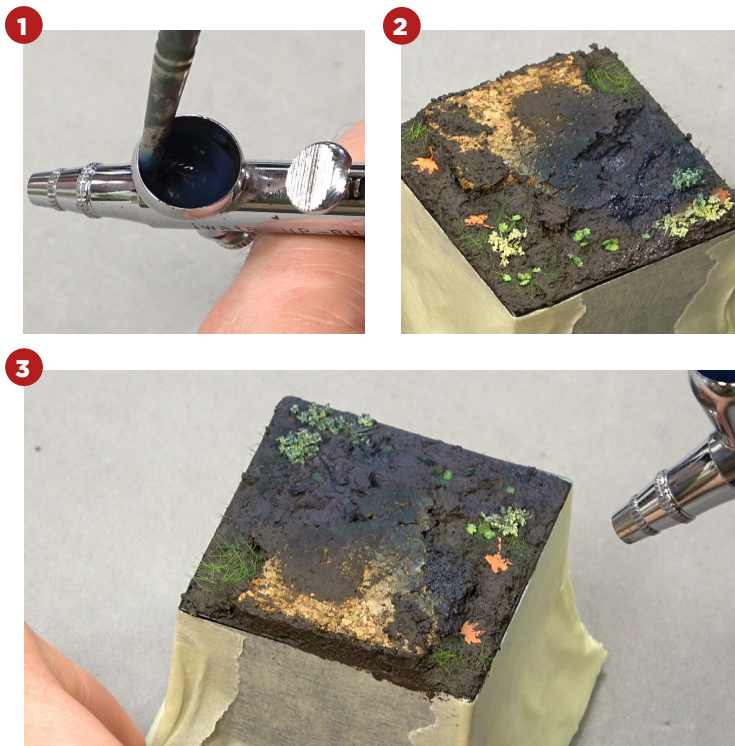


06 NATALYA AOV

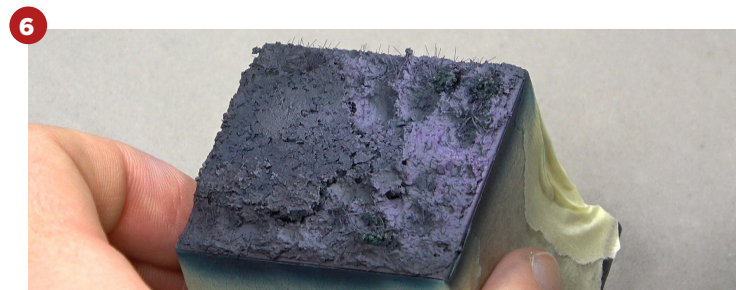
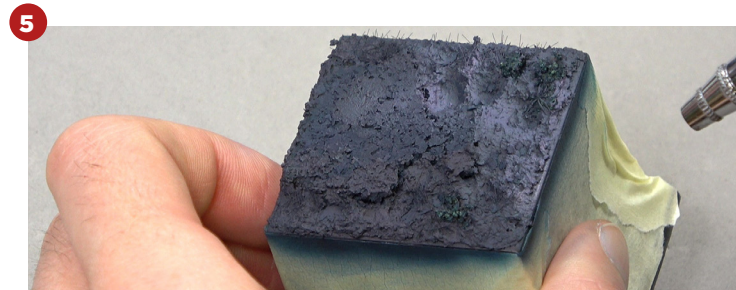
PEANA

06/30

Personalmente me gusta mucho usar el aerógrafo para pintar la peana ya que nos ahorraremos tiempo a la hora de aplicar el color. Podríamos hacerlo con pincel perfectamente pero el aerógrafo nos va a dar un acabado más uniforme.



(Dark Blue, Blue Violet y Leather Brown) Como hemos creado un ambiente nocturno debemos evitar colores cálidos que contengan amarillo ya que entonces esa representación que queremos conseguir la perderíamos por completo. Para aportar luminosidad a esta oscuridad podemos utilizar un color morado que esté desaturado.





06 NATALYA AOV



Water



Thinner



Black
Green



Blue
Violet

PEANA

06/30

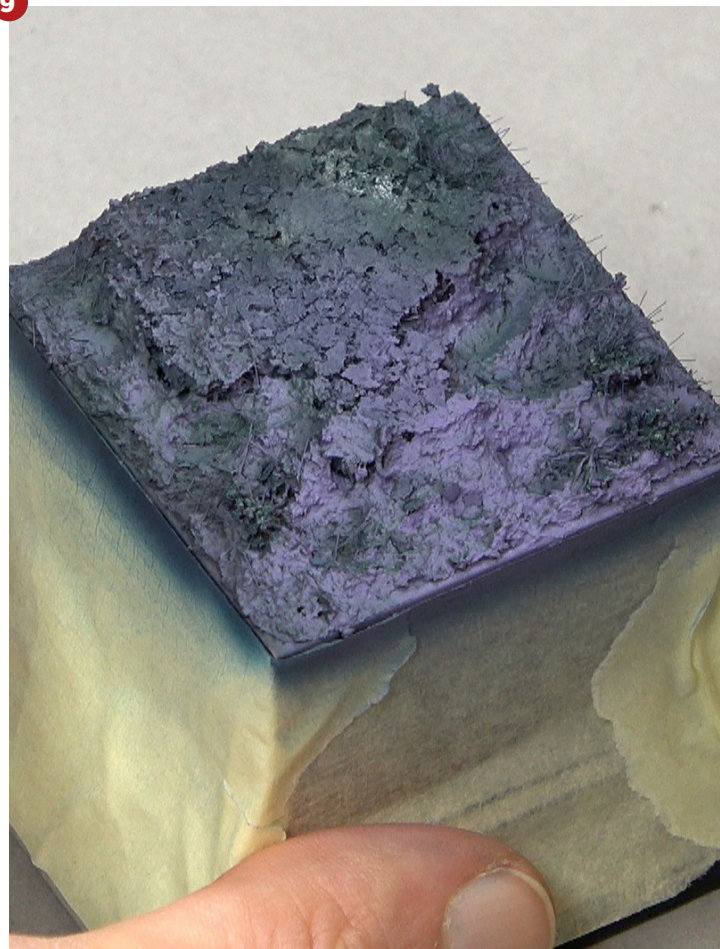
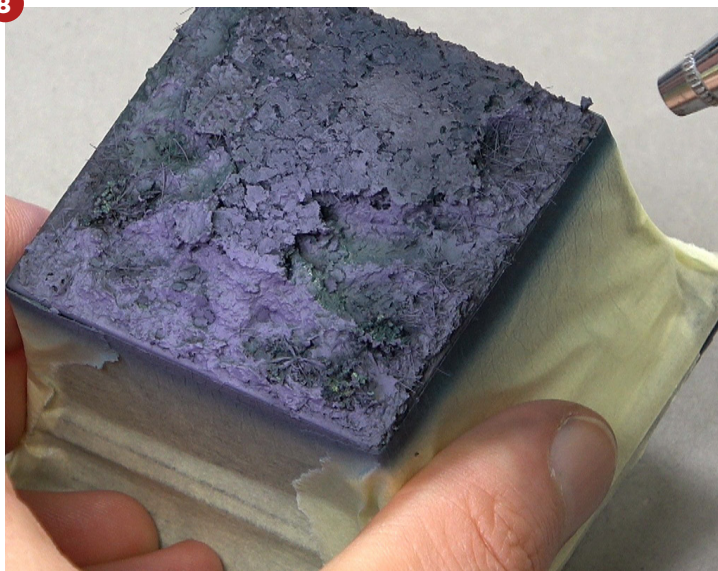
9

Podemos añadir colores verdosos para darle esa apariencia de césped, pero siempre con baja luminosidad.

7



8





06 NATALYA AOV



Water

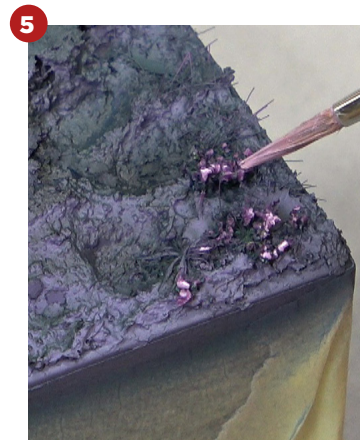
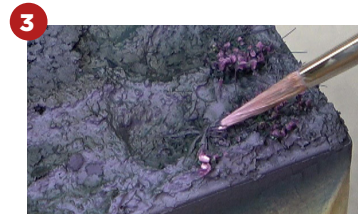
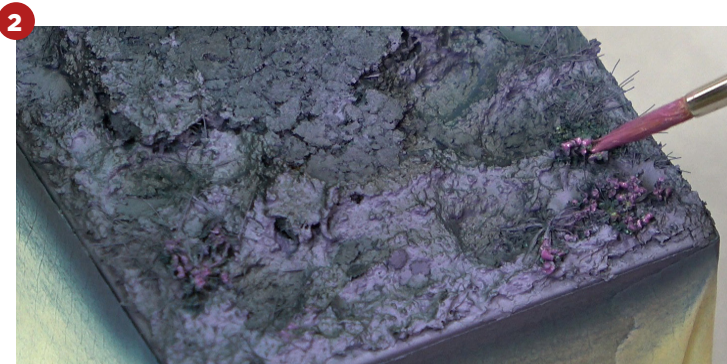
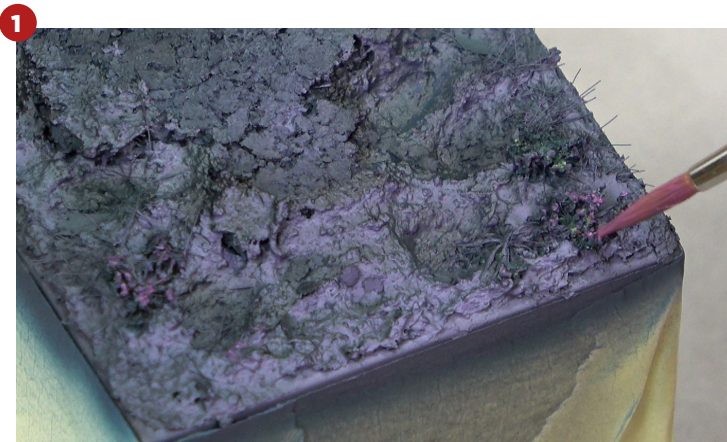


Purple

PEANA

06/31

Para pintar las pequeñas flores comenzaremos con este tono morado.



(Purple y Pastel Green) Añadiéndole este verde desaturado aplicaremos luminosidad sin tener que incluir los colores amarillo o blanco directamente.





06 NATALYA AOV

PEANA

Este mismo proceso lo podemos seguir realizando en zonas de la hierba y en partes del terreno a través de tonos verdes.



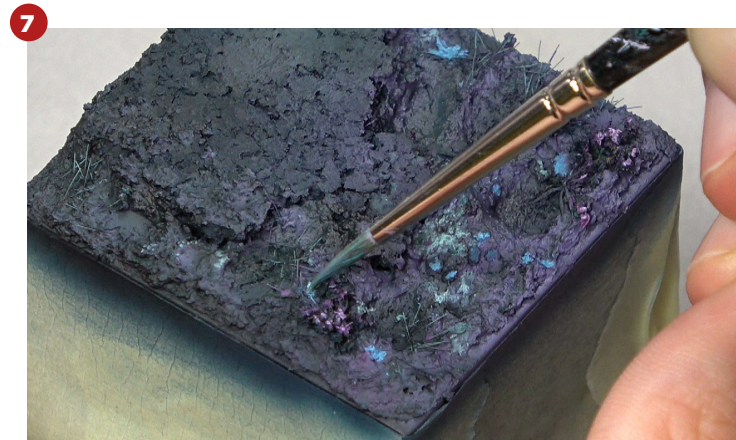
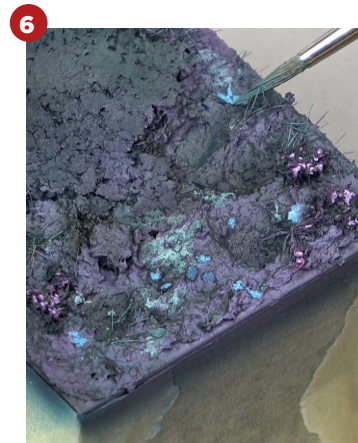
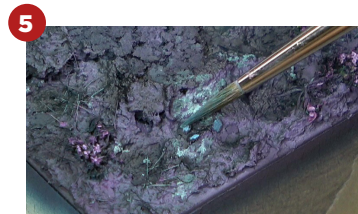
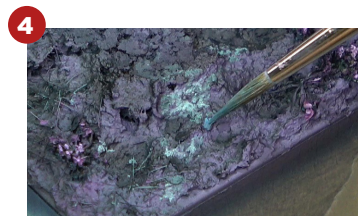
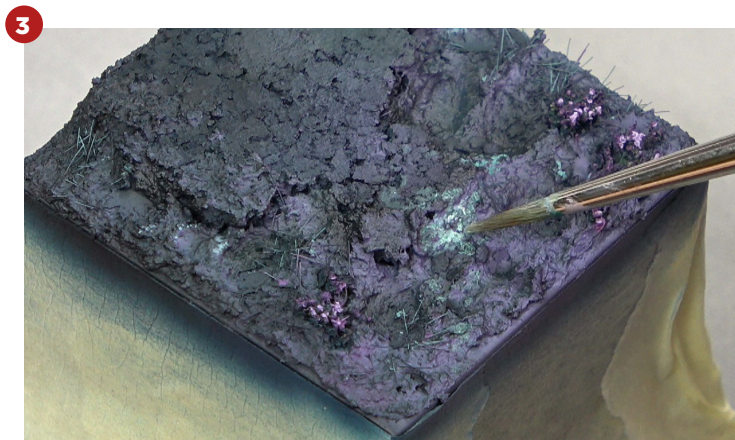
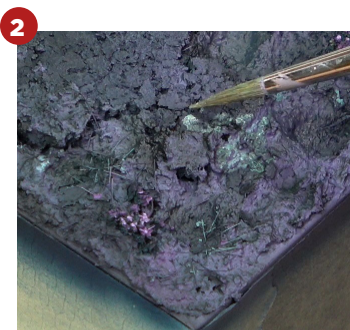
Water



Dark
Green



Pastel
Green



(Purple, Pastel Green y Turquoise) Con esta última mezcla finalizamos la pintura de la superficie de nuestra peana.

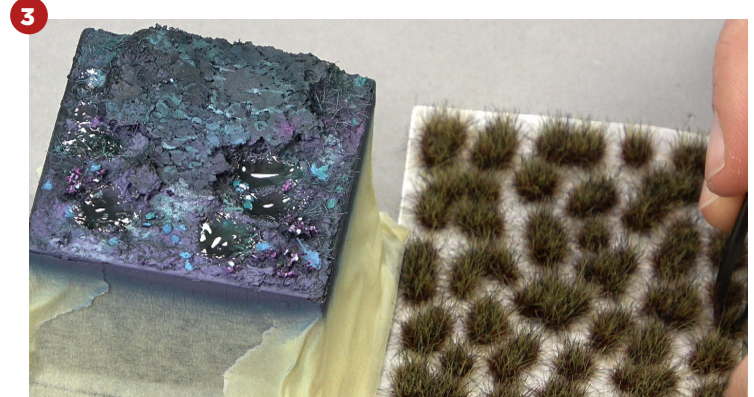
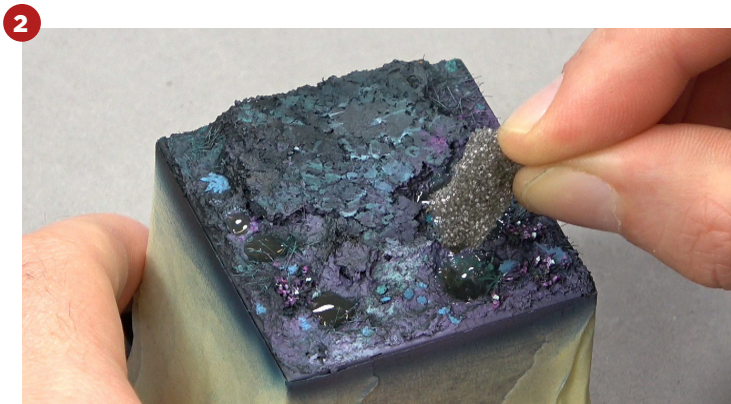


06 NATALYA AOV

PEANA

06/33

Ahora podemos añadir este producto para realizar pequeños charcos de agua y agregar una sensación de humedad a su alrededor. De esta forma le daremos una apariencia mucho más natural que si únicamente lo aplicáramos en los huecos que tiene el terreno.



Después, podemos incluir pequeños matojos que directamente vienen ya con el pegamento aplicado.

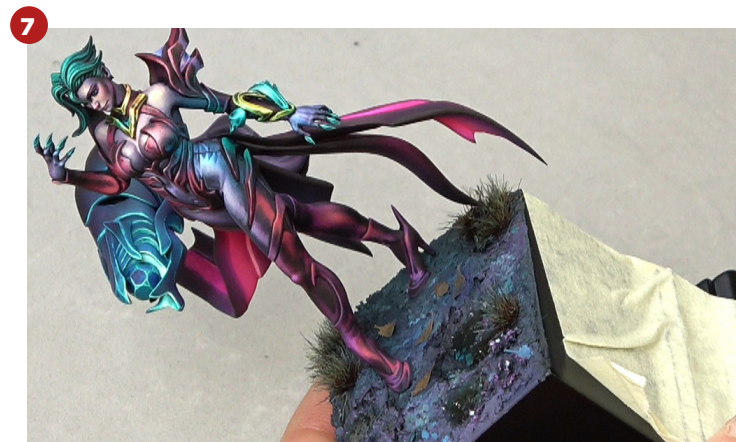
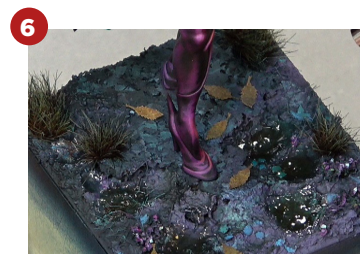
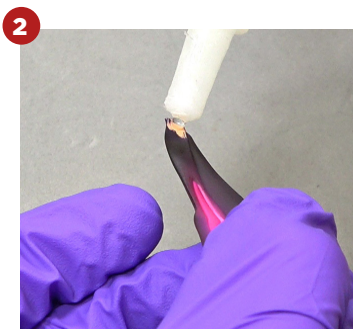
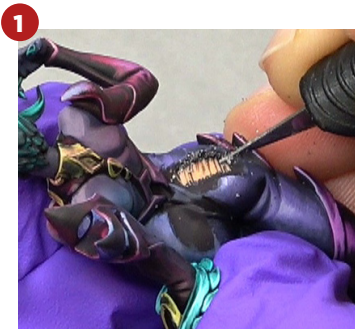




06 NATALYA AOV

RETOQUES FINALES_06/34

Para finalizar pasaremos a rallar piezas de la miniatura que faltaban por incluir, las pegaremos, y añadiremos estas hojas como últimos detalles. Para disminuir su color amarillento y que se fundan en el ambiente creado le aportaré color utilizando el aerógrafo de nuevo. Espero que os haya gustado mucho este tutorial. ¡Nos vemos en el siguiente proyecto!





06 NATALYA AOV





07 COLORES



Hexed
Lichen
(VGA)



Lead
Grey
(AK)



Purple
(AK)



Laser
Magenta
(AK)



Sickly
Pink
(AK)



Pastel
Peach
(AK)



Greenish
White
(AK)



Imperial
Blue
(VGA)



Turquoise
(AK)



Mint
Green
(AK)



Dirty
Red
(AK)



Old
Rose
(AK)



Amethyst
Blue
(AK)



Pastel
Violet
(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 I.



07 COLORES



Hexed
Lichen
(VGA)



Dirty
Red
(AK)



Dead
Red
(AK)



Ultra Varnish
Matte
(VMA)



Laser
Magenta
(AK)



Pastel
Violet
(AK)



Lead
Grey
(AK)



Violet
Red
(AK)



Lilac
(AK)



Blue
Violet
(AK)



Greenish
White
(AK)



Old
Rose
(AK)



Pastel
Pink
(AK)



Spectrum
Blue
(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 II.



07 COLORES



Aquoatic
Turquoise
(AK)



Mint
Green
(AK)



Pastel
Blue
(AK)



Greenish
White
(AK)



Ochre
(AK)



Volcanic
Yellow
(AK)



Golden
Yellow
(AK)



Ice
Yellow
(AK)



Emerald
(AK)



Pastel
Green
(AK)



Black
Green
(AK)



Luminous
Flesh
(AK)



Dead
Red
(AK)



Blue
Violet
(AK)



Ultramarine
(AK)



Lilac
(AK)



Pastel
Pink
(AK)



Laser
Magenta
(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



Turquoise
Phthalo
(AK)



Alizarin
Crimson Hue
(G)



Carbon
Black
(G)



Strong
Dark Blue
(AK)



Dark
Blue
(AK)



Blue
Violet
(AK)



Leather
Brown
(AK)



Black
Green
(AK)



Purple
(AK)



Pastel
Green
(AK)



Dark
Green
(VGA)



Turquoise
(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 IV.



08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





NATALYA AOV



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