



F·A·N·T·A·S·Y

CVLT

Step by Step Aeterni Troop

Paso a Paso Aeterni Troop

by rodrigo.akore

First of all thanks to @fantasycultminiatures for giving me the opportunity to paint their figures, these turned out to be the photos with the most likes of my account! This step by step is sponsored by both: Fantasy Cvlt Miniatures and me, because I liked the miniatures so much, and I ended up so satisfied with the painting, so I gladly offered to do a step-by-step. I hope you like it!

INTRODUCTION TO PAINTING.

The first thing that crossed my mind to develop this painting scheme was the mother-of-pearl, and how it only reflected in colors considered cold, and how it would look to do it on the opposite side of the chromatic circle. So I decided to develop the whole color scheme around the idea of making a helmet that moved between orange, yellow and turquoise.

If the part we considered central to the miniature would have a deep orange.... what color would be appropriate to complement it? Blue. So I took advantage of the large areas of cloth, which by painting it blue, would perfectly frame the face making it the central point of the figure.

Finally all that was left was to choose a "neutral" tone for the armor, so I chose beige, which is nothing more than a mix between yellow and orange very desaturated with white and some black. To finish integrating the armor with the environment and the helmet, I added some orange as a "dust". About the gold? It fit perfectly with the rest of the image and gave it some elegance that matches with the figure and the pose.

Remember: I'm on the Fantasy Cvlt Miniatures Discord and they have created a painting section. You can get the link by writing to their Instagram.

Antes de nada dar las gracias a @fantasycultminiatures por darme la oportunidad de pintar sus figuras. ¡Estas resultaron las fotos con más likes de mi cuenta! Este paso a paso está patrocinado tanto por Fantasy Cvlt Miniatures como por mí, porque me gustaron tanto las miniaturas, y acabé tan satisfecho con la pintura, que gustoso me ofrecí a hacer un paso a paso. Espero que os guste!

INTRODUCCIÓN A LA PINTURA.

Lo primero que pasó por mi mente para desarrollar este esquema de pintura fue el nácar, y en como éste solo reflejaba en colores considerados fríos, y en como quedaría hacerlo en el lado opuesto del círculo cromático. Así que decidí desarrollar todo el esquema de color en torno a la idea de hacer un casco que se moviera entre los colores naranja, amarillo y azul turquesa.

Si la parte que consideramos central de la miniature tendría un naranja intenso... ¿qué color sería adecuado complementarlo? Azul. Así que aproveche las grandes superficies de tela, que pintándola de azul, enmarcaría perfectamente la cara haciéndola el punto central de la figura.

Por último solo quedaba elegir un tono "neutro" para la armadura, así que elegí el beige, que no es más que una mezcla entre amarillo y naranja muy de saturada con blanco y algo de negro. Para terminar de integrar la armadura con el ambiente y el casco, añadí algo de naranja a modo de "polvo". Del dorado hay poco que añadir, encajaba perfectamente con el resto de la imagen y le daba algo de elegancia que concuerda perfectamente con la figura y la pose.

Recordad!: en Discord de Fantasy Cvlt Miniatures han creado un apartado de pintura, del cual formo parte. Podeis haceros con el link escribiendo a su Instagram.



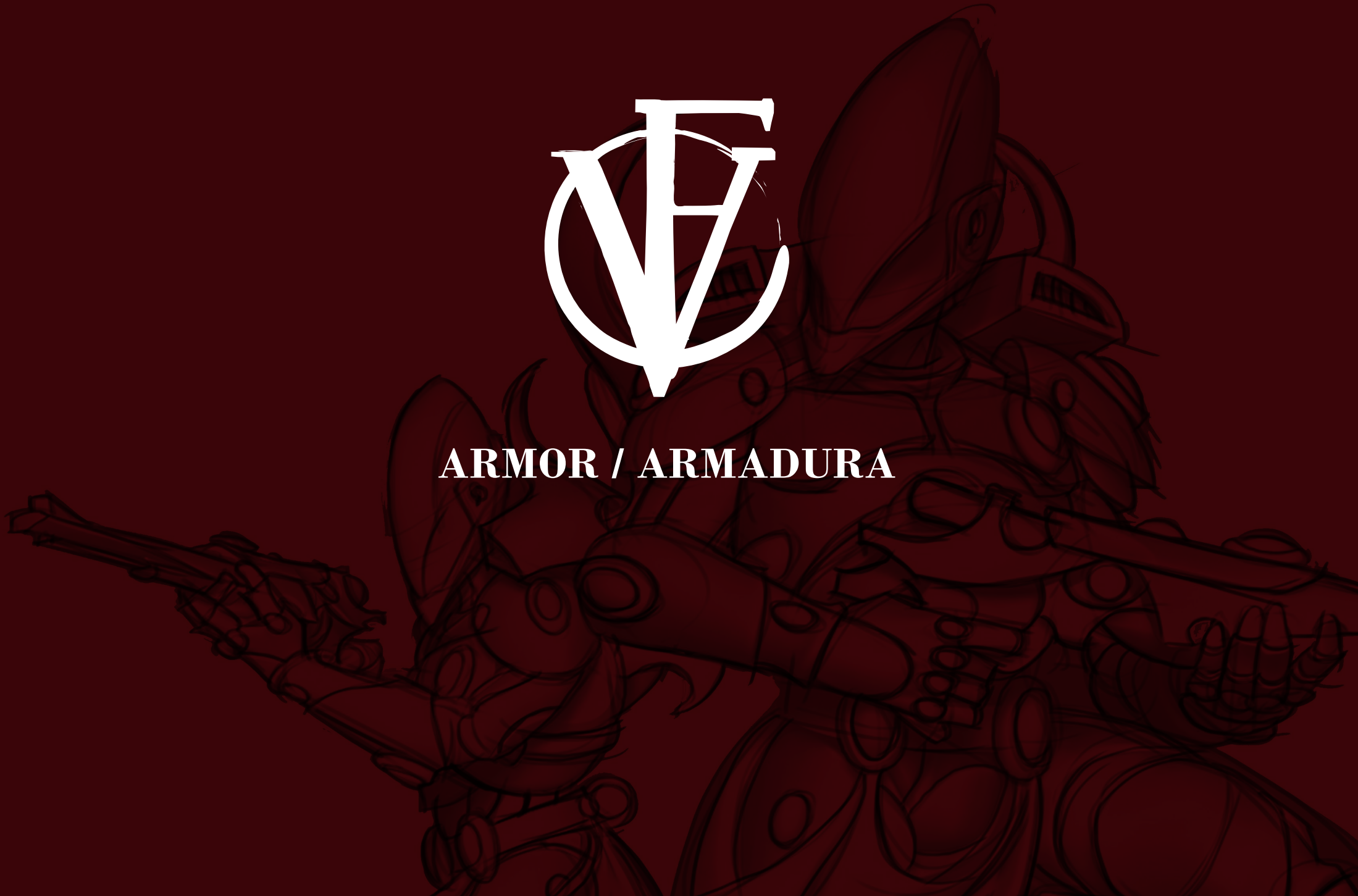
Step by Step

Paso A Paso





ARMOR / ARMADURA



ARMOR / ARMADURA

1. To start working on the base I used a mix between Steel legion Drab(GW) and Averland sunset(GW). Although this layer I gave it with airbrush but you could give it perfectly by hand, it isn't necessary to look for uniformity because in the next step we will give a wash.

1. Para comenzar a trabajar sobre la base usé una mezcla entre Steel Legion Drab(GW) y Averland sunset(GW). Aunque esta capa la di con aerógrafo podriais darla perfectamente a mano, no hace falta buscar la uniformidad ya que en el siguiente paso daremos un lavado.



ARMOR / ARMADURA

2. This step is simple: we dilute Rhinox Hide(GW) and apply it as a wash so it gets into all the holes.

2. Este paso es simple: diluimos Rhinox Hide(GW) y lo aplicamos a modo de lavado para que se introduzca por todos los huecos.



ARMOR / ARMADURA

3. Now it's time to recover some light by giving a uniform layer on all flat surfaces respecting the hollows with Steel legion Drab(GW).

3. Ahora es el momento recuperar algo de luz dando una capa uniforme sobre todas las superficies planas respetando los huecos con Steel Legion Drab(GW).



ARMOR / ARMADURA

4. We will begin to emphasize the zenithal light with a mixture of Steel Legion Drab, Averland Sunset and Flayed One Flesh (GW). The purpose of this layer of paint is to make a small gradient in the direction of the light source, but without forgetting to outline the lower parts of the plates.

4. Comenzaremos a enfatizar la luz cenital con una mezcla entre Steel Legion Drab, Averland Sunset y Flayed One Flesh(GW). El objetivo de esta capa de pintura es hacer un pequeño degradado en dirección a la fuente de luz, pero sin olvidarnos de perfilar las partes bajas de las placas.



5. To the previous mixture we add more Flayed One Flesh and repeat the same step, but this time covering a little less surface to continue emphasizing the zenithal illumination. In addition, I added a small touch with the airbrush in the form of a very thin layer with Red Oxide (Kimera Colors) to give a little atmosphere to the figure. The layer has to be very thin and without overdoing it with the dilution, avoiding to puddle the miniature.

5. A la mezcla anterior añadimos más Flayed One Flesh y repetimos el mismo paso, pero esta vez cubriendo algo menos de superficie para seguir enfatizando la iluminación cenital. Además, añadí un pequeño toque con el aerógrafo en forma de una capa muy fina con Red Oxide (Kimera Colors) para ambientar un poco la figura. La capa ha de ser muy fina y sin pasarnos con la dilución, evitando así encharcar la miniatura.



6. We will make a mixture between Light Yellow(V), German Orange(V) and Flayed One Flesh to give the penultimate layer following the guidelines of previous steps. In this step it's important to only outline the lower plaques but without applying paint on the flat parts, so the light is focused on the upper part of the figure.

6. Haremos una mezcla entre Light Yellow(V), German Orange(V) y Flayed One Flesh para dar la penúltima capa siguiendo las directrices de pasos anteriores. En este paso es importante solo perfilar las placas inferiores pero sin aplicar pintura sobre las partes planas, así la luz se centra en la parte superior de la figura.



ARMOR / ARMADURA

7. To finish, we will focus the final highlights on the chest, shoulders and hilt arm by adding Light Flesh (V) to the previous mix. I also added a few touches of orange to the lower parts of the armor to help with the integration of the helmet.

7. Para terminar, centraremos las luces finales en pecho, hombros y brazo de la empuñadura añadiendo Light Flesh (V) a la mezcla anterior. También añadí unos toques de naranja a las partes inferiores de la armadura para ayudar a la integración del casco.





CLOTH / TELAS



CLOTH / TELAS

1. The base of the cloth is a mix between navy blue and Phatalo Green (kimera colors).

1. La base de la tela es una mezcla entre Navy Blue y Phatalo Green (Kimera Colors)



CLOTH / TELAS

2. To the mixture of Navy Blue with Phatalo Green I added Light Yellow to begin to illuminate respecting the natural waves of the flight of the cloth.

2. A la mezcla de Navy Blue con Phatalo Green añadí Light Yellow para empezar a iluminar respetando las ondas naturales del vuelo de la tela.



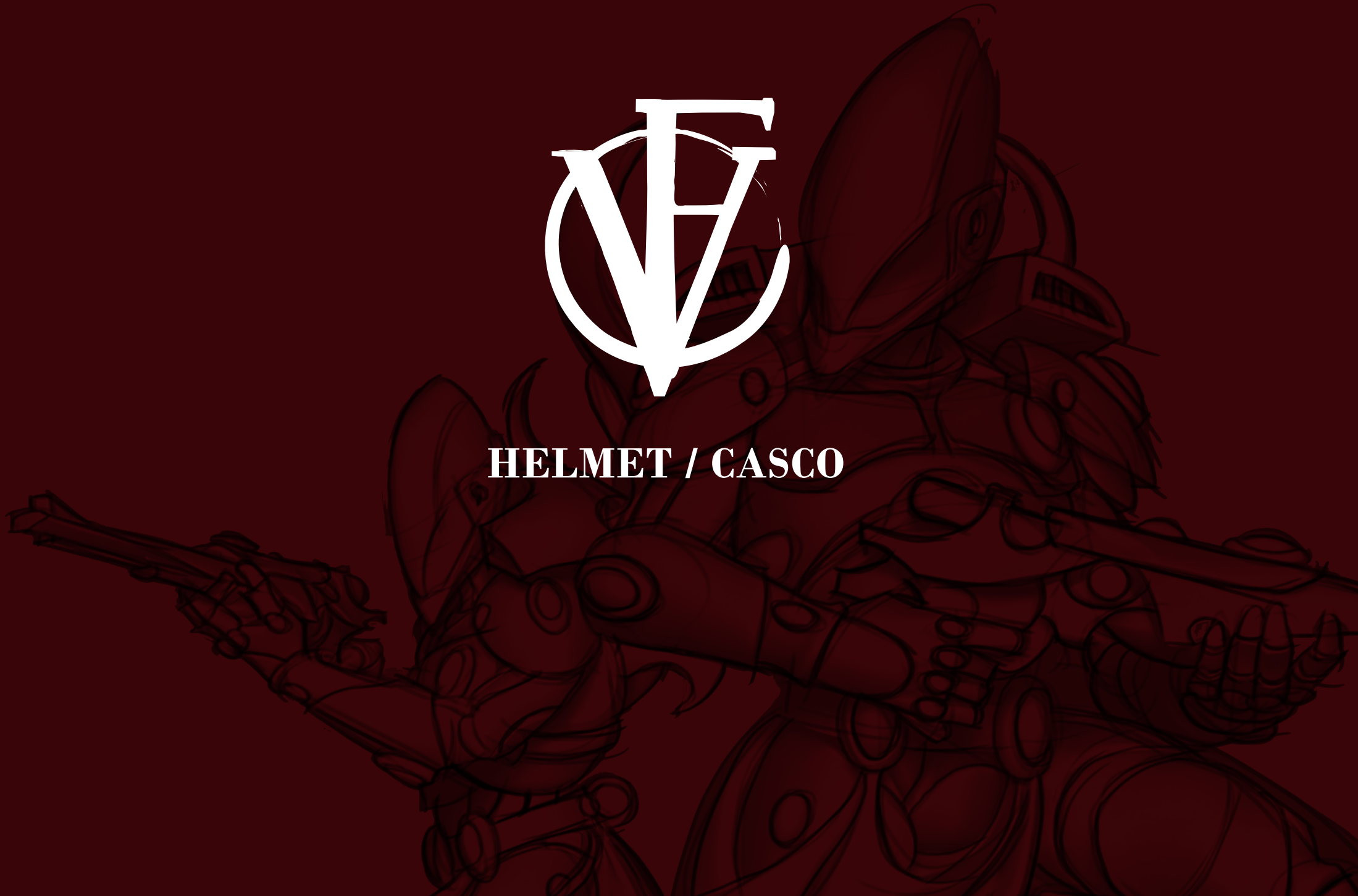
3. I added more light by adding more and more Light Yellow and Light Flesh as needed, with special emphasis on the Light Yellow to maintain the saturation of the color and not burn it.

3. Fui añadiendo más luz añadiendo cada vez más Light Yellow y Light Flesh según fuera necesario, haciendo especial hincapié en el Light Yellow para mantener la saturación del color y no quemarlo.





HELMET / CASCO



HELMET / CASCO

1. In this particular case it is simple but perhaps a little difficult to execute: the key is to let the colors dry well before applying the next one and clean the brush well so that it does not end up all gray. The visual example is clear: we will apply TRoll Slayer Orange(GW), Flash Gitz Yellow(GW), Warp Stone Glow (GW) and Navye Blue (Scale75) as a gradient, making a little mix between them in the transitions.

1. En este caso en particular resulta sencillo pero quizá un poco difícil de ejecutar: la clave está en dejar que se sequen bien los colores antes de aplicar el siguiente y limpiar bien el pincel para que no acabe todo gris. El ejemplo visual está claro: aplicaremos TRoll Slayer Orange(GW), Flash Gitz Yellow(GW), Warp Stone Glow (GW) y Navye Blue (Scale75) a modo de gradiente, haciendo una pequeña mezcla entre ellos en las transiciones.



HELMET / CASCO

2. We will blend the colors a little more, it isn't necessary that the gradient is perfect, because the key will be when we apply the white glow, which will be what makes the helmet work. I marked the two lines as a freehand to give the sensation of "skull" and generate a more frontal sensation in the face to draw the indentations as a helmet.

2. Fundiremos un poco más los colores, no hace falta que el degradado este perfecto porque la clave estará cuando apliquemos el brillo blanco, que será lo que haga que el casco funcione. Marqué las dos líneas a modo de freehand para dar la sensación de "craneo" y generar una sensación más frontal en la cara para dibujar las hendiduras a modo de yelmo.



HELMET / CASCO

3. I marked a little more the lines that delimit the face and drew the three slits where the Aeterni would look. Don't be overwhelmed if it doesn't come out the first time, later when we outline (in the next step) you will have the opportunity to make it cleaner. In this step we will also outline the edges of the helmet and we will begin to illuminate the helmet "splitting it in two" with a mixture between Light Yellow, German Orange and Light Flesh.

3. Marqué un poco más las líneas que delimitan la cara y dibujé las tres hendiduras por donde miraría el Aeterni. No os agobiéis si no os sale a la primera, luego cuando perfilamos (en el siguiente paso) tendréis la oportunidad de que os quede más limpio. En este paso también perfilaremos las aristas del casco y empezaremos a iluminar el casco "partiéndolo en dos" con una mezcla entre Light Yellow, German Orange y Light Flesh.



HELMET / CASCO

4. We will add some more shadow where necessary, in this case to give more sensation that the helmet has two sides apply some more Navy Blue as a shadow on the right side. With Light Flesh we will give a layer of glazes to finish giving the helmet a shiny sensation and make it the central part of the miniature, we will also outline all the edges.

4. Añadiremos algo más de sombra donde sea necesario, en este caso para dar más sensación de que el casco tiene dos lados aplique algo más de Navy Blue a modo de sombra en el lado derecho. Con Light Flesh daremos una capa a base de veladuras para terminar de dar sensación de brillo al casco y convertirlo en la parte central de la miniatura, también perfilaremos todas las aristas.





GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS



GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS

1. The bases were applied with Rhinox hide and Navy blue respectively.

1. Las bases fueron aplicadas con Rhinox Hide y Navy Blue respectivamente.



GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS

2. We started to tone the gold with Red oxide (KC) outlining and covering most of the surface of the golds, but leaving small areas where the rhinox hide can be seen. For the gems I mixed the navy blue with Light flesh painting approximately half of each semi sphere.

2. Empezamos a dar tono al dorado con Red Oxide(KC). Perfilando y tapando gran parte de la superficie de los dorados, pero dejando pequeñas zonas en las que se vea el Rhinox Hide. Para las gemas mezclé el Navy Blue con Light Flesh pintando aproximadamente la mitad de cada semi esfera.



GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS

3. With red oxide and Averland sunset in equal parts I continue to illuminate the gold, it is important not to cover the two previous layers thus maintaining the orange tone that we had previously applied. We continue adding more light flesh to the navy blue and applying it in approximately 33% of the hemisphere.

3. Con Red Oxide y Averland Sunset, a partes iguales, sigo iluminando el dorado. Es importante no tapar las dos capas anteriores, manteniendo así el tono anaranjado que previamente habíamos aplicado. Continuamos añadiendo más Light Flesh al Navy Blue y aplicándolo en aproximadamente un 33% de la semiesfera.



GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS

4. Now only with Averland sunset we will outline everything and lay the final bases to emphasize the golden reflections. More and more light flesh to the navy blue covering this time only 10% of the gems to finish the brilliance of the gem.

4. Ahora únicamente con Averland Sunset perfilaremos todo y sentaremos las bases finales para enfatizar los reflejos del dorado. Más y más Light Flesh al Navy Blue cubriendo esta vez solo el 10% de las gemas para terminar el brillo de la misma.



GOLD AND GEMS / DORADOS Y GEMAS

5. We will add the final sparkles to the gold with the light yellow in small dots and outlining all the edges. For the gems with pure white we will give a shine as a dot on the opposite side to where we have been taking the light, we can also apply on the blue side a small shine also with light flesh to finish simulating the passage of light through the gem.

5. Añadiremos los brillos finales al dorado con el Light Yellow en puntitos pequeños y perfilando todas las aristas. Para las gemas con blanco puro daremos un brillo a modo de punto en la parte opuesta a la que hemos estado llevando la luz, también podemos aplicar en el lado azul un pequeño brillo también con Light Flesh para terminar de simular el paso de la luz a través de la gema.





F·A·N·T·A·S·Y C·V·L·T

Bonus

Although the blue and beige color scheme won in the voting I did on Instagram, many other people would like to see a step by step of the three schemes, so I decided to make a small tutorial also of the other two helmets. I hope you enjoy it!

Bonus

Aunque en la votación que realicé en Instagram salió vencedor el esquema de color azul y beige, a mucha otra gente le gustaría ver un paso a paso de los tres esquemas, así que decidí hacer un pequeño tutorial también de los otros dos cascos, espero que lo disfrutéis.



GREEN HELMET / CASCO VERDE



GREEN HELMET / CASCO VERDE

The idea for this helmet was an energy effect similar to the reflection generated by water at the bottom of swimming pools.

1. Phatalo Green base mixed with black.

La idea para este casco fue un efecto de energía similar al reflejo que genera el agua en el fondo de las piscinas.

1. Base de Phatalo Green mezclado con negro.



GREEN HELMET / CASCO VERDE

2. Mixing Warp Stone Glow and Phatalo Green we will begin to illuminate outlining edges and focusing the light on one of the sides of the helmet respecting the spherical shape.

2. Mezclando Warp Stone Glow y Phatalo Green comenzaremos a iluminar perfilando aristas y centrando la luz en uno de los lados del casco respetando la forma esférica.



GREEN HELMET / CASCO VERDE

3. Warp Stone Glow with a little Yriel Yellow (GW) focusing the light even more, the yellow is added to illuminate the green without losing saturation.

3. Warp Stone Glow con un poco de Yriel Yellow (GW) centrado aun más la luz, el amarillo se añade para iluminar el verde sin perder saturación.



GREEN HELMET / CASCO VERDE

4. We will make the "net" pattern with the previous mixture, the most important thing is that the lines are 100% opaque so that it does not feel dirty.

4. Realizaremos el patrón de "red" con la mezcla anterior, lo más importante es que las líneas queden 100% opacas para que no de sensación de suciedad.



GREEN HELMET / CASCO VERDE

5. Add more Yriel Yellow to the mixture and go over the parts of the intersections of the "net" of energy as if they were crossing each other and adding strength.

5. Añadiremos más Yriel Yellow a la mezcla y repasaremos las partes de las intersecciones de la "red" de energía como si al cruzarse estas sumaran fuerzas.



GREEN HELMET / CASCO VERDE

6. With Yriel Yellow and Light Yellow we will apply dots in the intersections and we will go over the part of the 'net' which coincides with what would be the natural shine of the helmet.

6. Con Yriel Yellow y Light Yellow aplicaremos puntos en las intersecciones y repasaremos la parte de la red que coincide con lo que sería el brillo natural del casco.





CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

The idea here was not too complex. I always liked the colors most representative of 80's Cyberpunk, so I decided to make a scheme around electric blue and magenta.

1. With Navy blue and Magenta (Kiemra Colors) on black I made a color gradient. Don't worry if it doesn't look perfect.

La idea aquí no fue demasiado compleja. Siempre me gustaron los colores más representativos del Cyberpunk de los 80, así que decidí hacer un esquema en torno al azul eléctrico y el magenta.

1. Con Navy blue y Magenta (Kiemra Colors) sobre negro hice una gradiente de color. No os preocupéis si no queda perfecta.



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

2. In the blue part to the Navy Blue (with a little bit of magenta in the mixture) we add Baharroth Blue and we start to apply the light in concentric circles so as not to lose the spherical feeling of the helmet. In the magenta part we mix this color with some Light Flesh without overdoing it to increase the light.

2. En la parte azul al Navy Blue (con un poquito de magenta en la mezcla) le añadimos Baharroth Blue y empezamos a aplicar la luz a modo de círculos concéntricos para no perder la sensación esférica del casco. En la parte magenta mezclaremos ese color con algo de Light Flesh sin pasarnos para aumentar la luz.



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

3. With Baharroth Blue we will only illuminate even more the part of the helmet that would reflect more light.

3. Con Baharroth Blue solo iluminaremos aún más la parte del casco que reflejaría más luz.



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

4. With the mixture that we used for the base of Navy Blue and magenta we will make the pattern that we like, in this case I wanted to make something glazed, but in fact you can make the one that you like (squares, spirals, triangles...).

4. Con la mezcla que usamos para la base de Navy Blue y magenta haremos el patron que mas nos guste, en este caso quise hacer algo acristalado, pero en realidad podeis hacer el que mas os guste (cuadrados, espirales, triangulos...).



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

5. On the base that we already had I simply outlined with Baharroth Blue all the upper polygons of the helmet and the lower half. With a mixture between magenta and Light Flesh outline all the lower parts of the polygons, it's important to do it as accurately as possible to avoid filling later when cleaning, it is the most difficult part of the whole tutorial because the polygons are very small.

5. Sobre la base que ya teníamos simplemente perfilé con Baharroth Blue todos los polígonos superiores del casco y de la mitad inferi. Con una mezcla entre magenta y Light Flesh perfile todas las partes de abajo de los polígonos, es importante hacerlo con la mayor precisión posible para no empastar después cuando limpiemos, es la parte más difícil de todo el tutorial pues los polígonos son muy pequeños.



CRYSTAL HELMET / CASCO DE CRTISTAL

6. To the Baharroth Blue I added a pinch of Light Flesh and I outlined all the parts outside the polygons towards the center of the helmet. And of the rest of the polygons only the part that faces the center of the helmet to focus the light. In the magenta area I did the same, I also went over some of the cracks of the pattern that had been dirty because I had left it at the time of doing it. It's important to be clear: even to me it has not come out at the first or the second or the third time, it's something that takes time and precision so don't get frustrated and keep trying if it doesn't come out.

6. Al Baharroth Blue le añadi una pizca de Light Flesh y perfilé todas las partes de fuera de los polígonos hacia el centro del casco. Y del resto de polígonos solo la parte que da hacia el centro del casco para centrar la luz. En la zona del magenta hice lo mismo, también repasé alguna de las grietas del patrón que habían quedado sucias porque me había salido a la hora de hacerlo. Es importante tener claro que ni siquiera a mí me ha salido a la primera ni a la segunda ni a la tercera, es algo que lleva tiempo y precisión así que no os frustréis y seguid intentándolo si no os sale.







F·A·N·T·A·S·Y·C·V·L·T

And here ends the tutorial. I hope you liked it, and I'll be waiting for you in the discord of [@fantasycultminiatures](#) in the painting section to solve all your doubts and listen to your opinions, thank you so much to all of you!

Y aqui termina el tutorial. Espero que os haya gustado, y os espero en el discord de [@fantasycultminiatures](#) en el apartado de pintura para resolver todas vuestras dudas y escuchar vuestras opiniones!
¡Muchisimas gracias a todos!



F·A·N·T·A·S·Y

CVLT