



SERGIO
CALVO
miniatures

ESPAÑOL 

ROCCO



VOLV



MINIATURES

ROCCO	03
PIEL	03
GARRA	32
COLORES	40
GALERÍA	43



06 ROCCO



Water



Middle
Stone



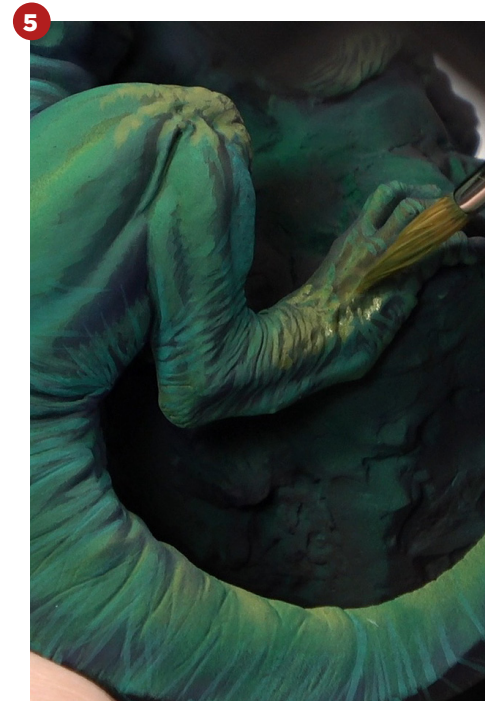
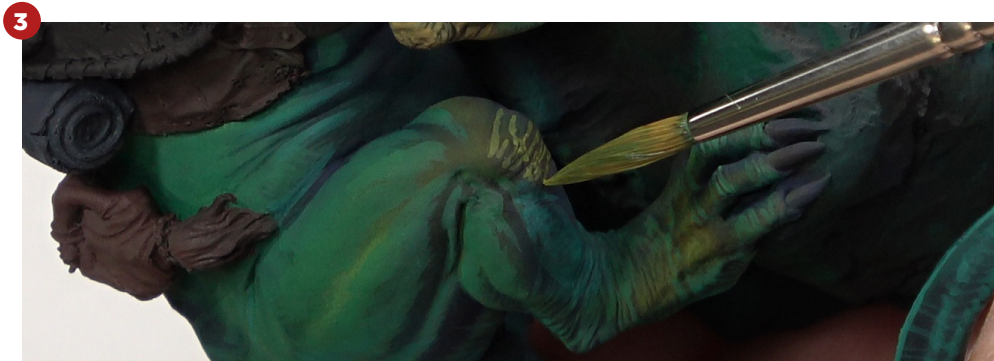
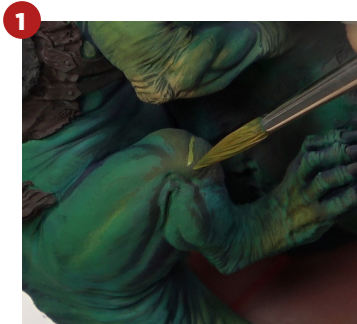
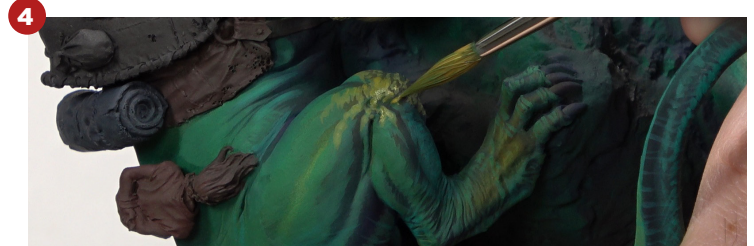
Light
Brown

PIEL

06/73

En estos tutoriales vamos a ver en profundidad como he trabajado la piel.

Si os fijáis, he partido de las articulaciones para crear la textura. La propia escultura ya tiene muy marcada en ciertas zonas, como en las manos o las articulaciones, esas arrugas de la piel, pero en otras la piel es completamente lisa.





06 ROCCO



Water



Mix



Middle
Stone



Light
Brown

PIEL

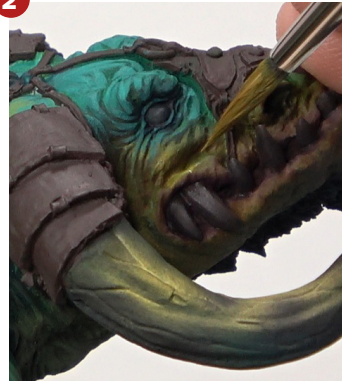
06/74

Seguindo un poco la piel que tienen los lagartos, he decidido crear ese mismo efecto en la montura por eso en aquellas zonas donde no tengamos pliegues creados por la escultura, lo realizaremos a pincel.

1



2



4



3



5





06 ROCCO



Water



Mix



Middle
Stone



Purulent
Yellow

PIEL

06/75

1

También podemos desplazar la saturación del color en puntos que a nosotros nos interese como puede ser debajo del ojo o en los labios.



2





06 ROCCO



Water



Mix



Middle
Stone



Purulent
Yellow

PIEL

06/75

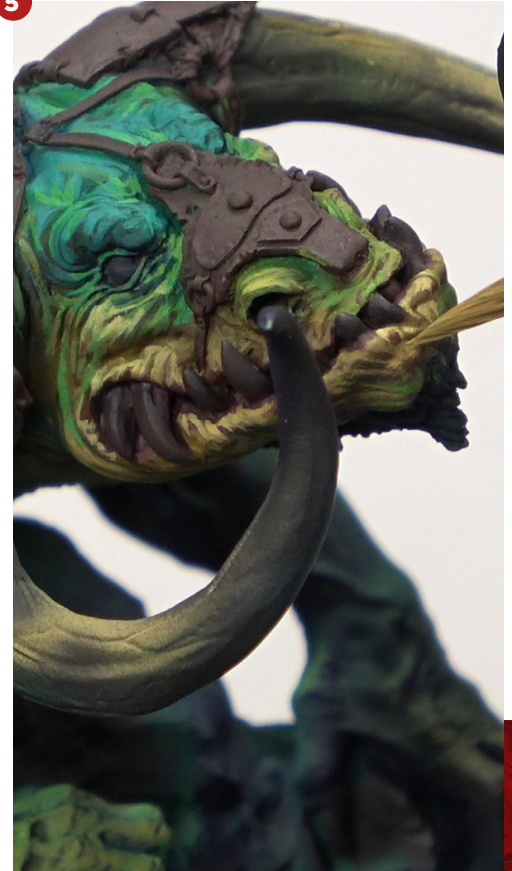
3



4



5





06 ROCCO



Water



Mix



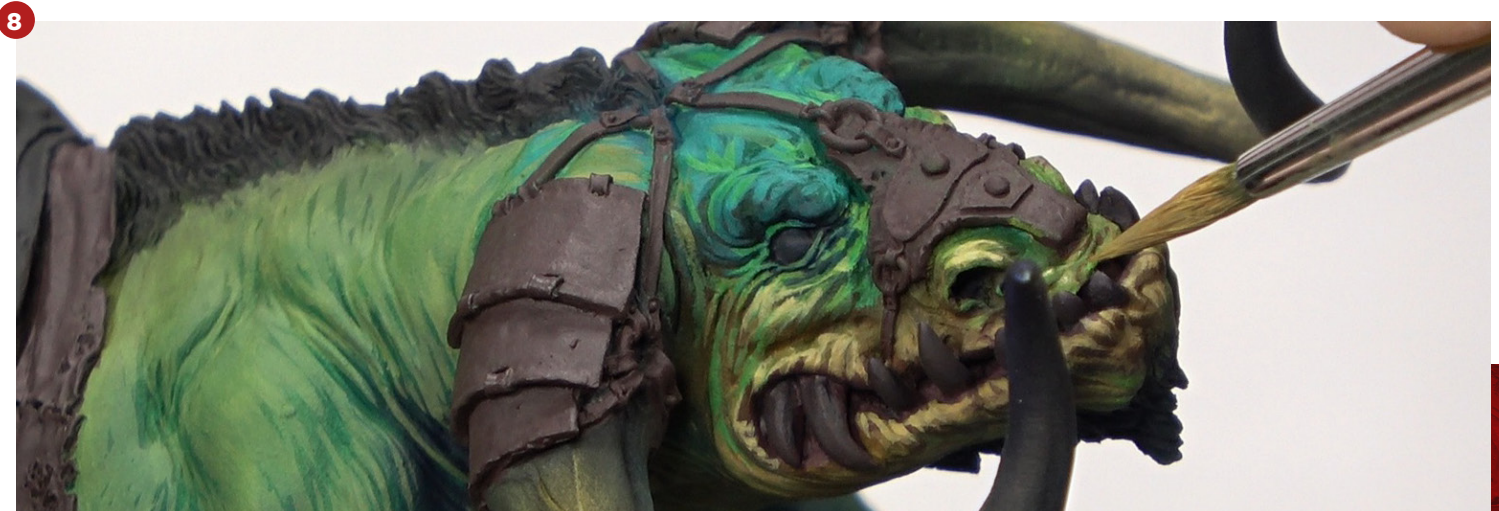
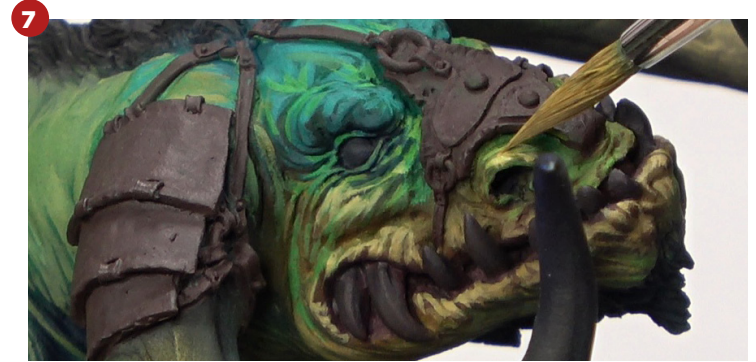
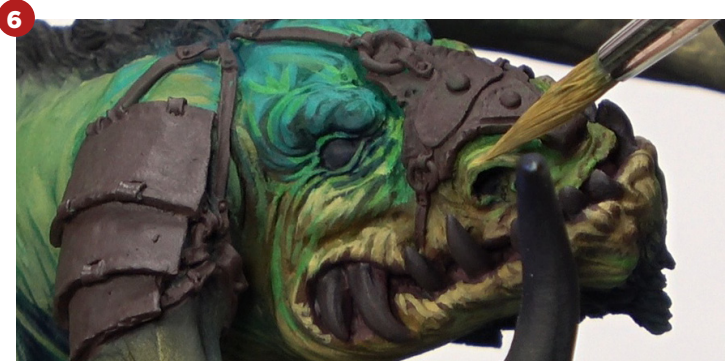
Middle
Stone



Purulent
Yellow

PIEL

06/75





06 ROCCO



Water



Burnt Red

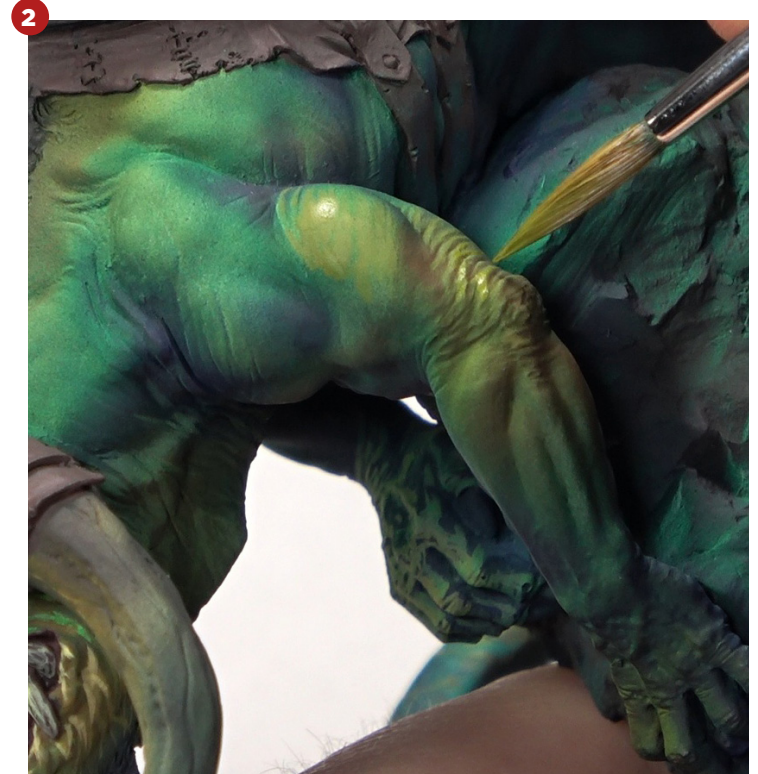


Alga Green

PIEL

06/76

Algo que me ha dado mucho juego es variar los colores que utilizo; para la zona de las articulaciones utilizaré colores más amarillentos mientras que en el rostro, jugaré con colores verdosos que variarán en su temperatura y en su saturación.



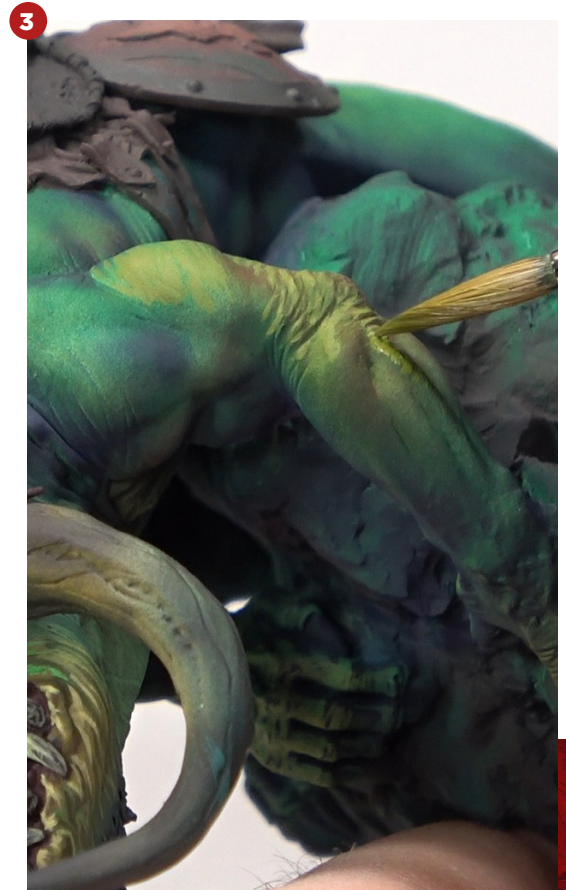


06 ROCCO



PIEL

06/76





06 ROCCO



Water



Dark Green

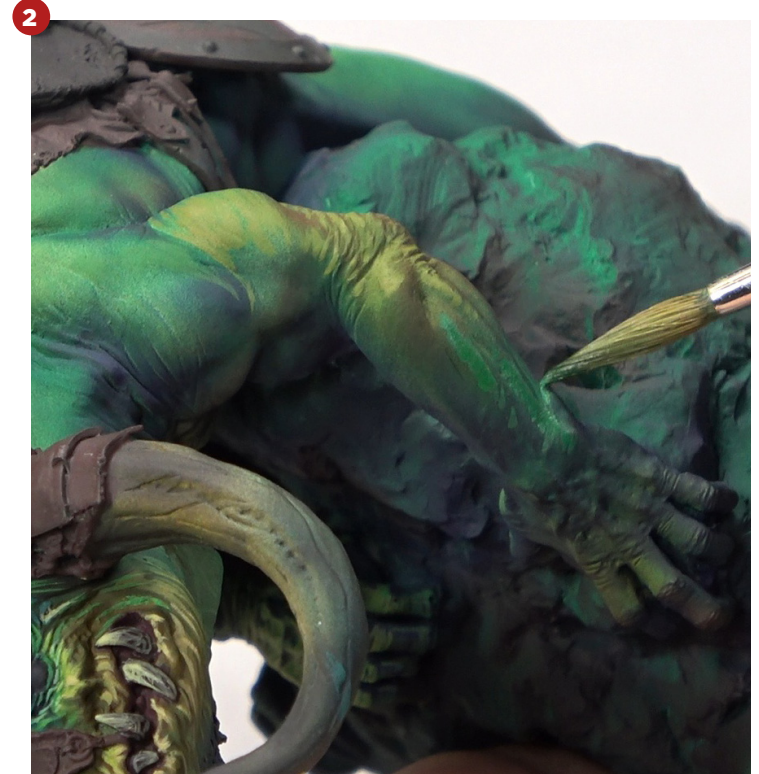


Alga Green

PIEL

06/77

Utilizar la saturación del color nos va a proporcionar más luz. Por eso en las zonas que estén en sombra, voy a jugar con la saturación del color en vez de utilizar la propia temperatura del color.





06
ROCCO



Water



Dark Green



Alga Green

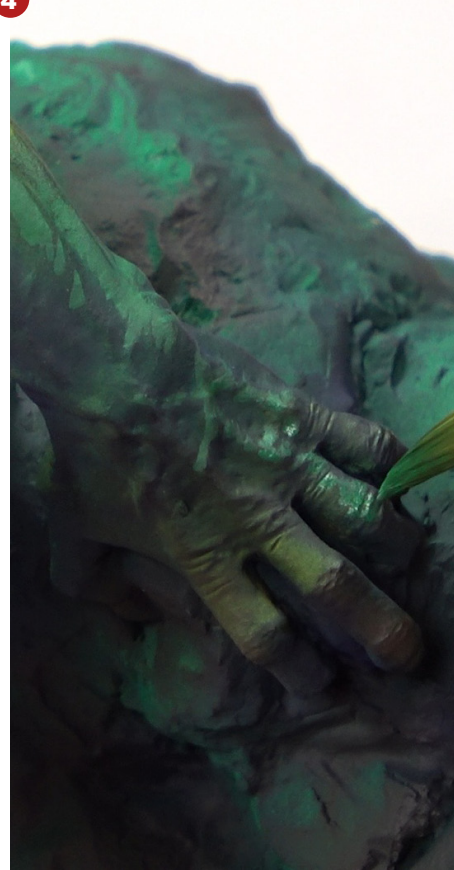
PIEL

06/77

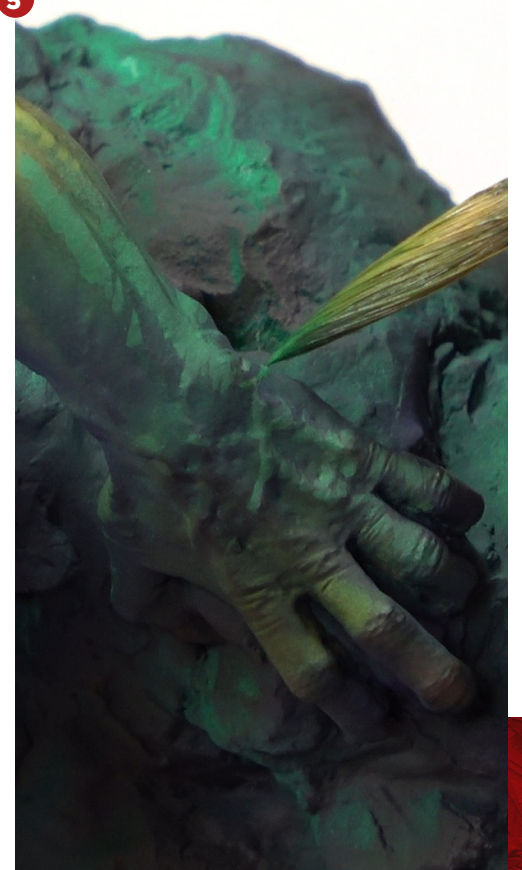
3



4



5





06 ROCCO



Water



Mix



Dark Green



Alga Green

PIEL

06/78

Y algo muy importante es que independiente de que esté en el plano principal o no, toda la miniatura debe ser tratada por igual (tenemos que pintarlo y seguir con el mismo planteamiento que queremos representar).





06 ROCCO



Water



Mix



Dark Green



Alga Green

PIEL

06/78

3



4





06 ROCCO



Water



Mix



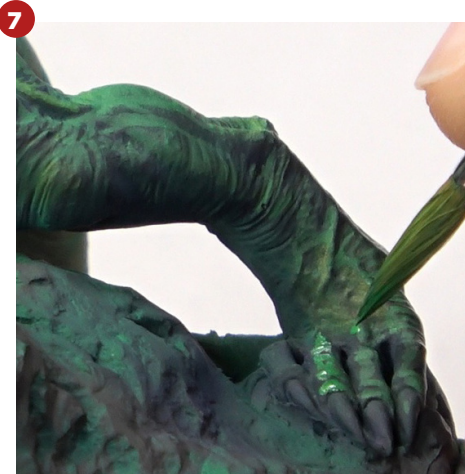
Dark Green



Alga Green

PIEL

06/78





06 ROCCO



Water



Mix



Middle
Stone

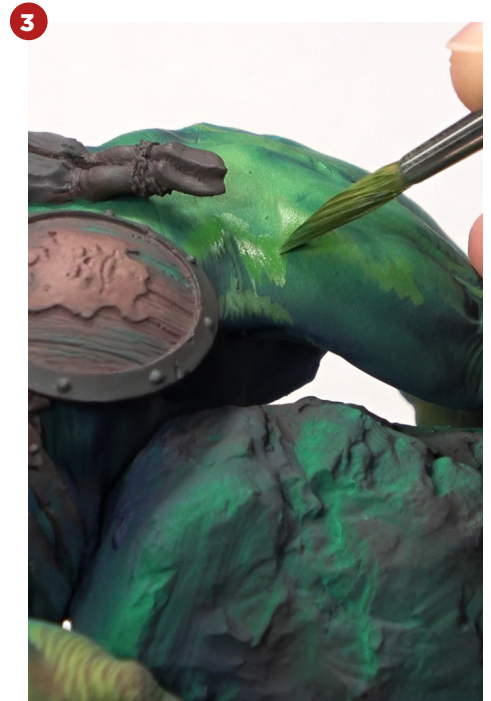


Light
Brown

PIEL

06/79

En esta zona por ejemplo, tendremos la musculatura más iluminada en aquellos planos que más sobresalgan de la superficie de la roca. Y como quiero que toda la piel tenga la misma textura, seguiré trabajando las arrugas o recreándolas allá donde sea necesario.





06 ROCCO



Water



Mix



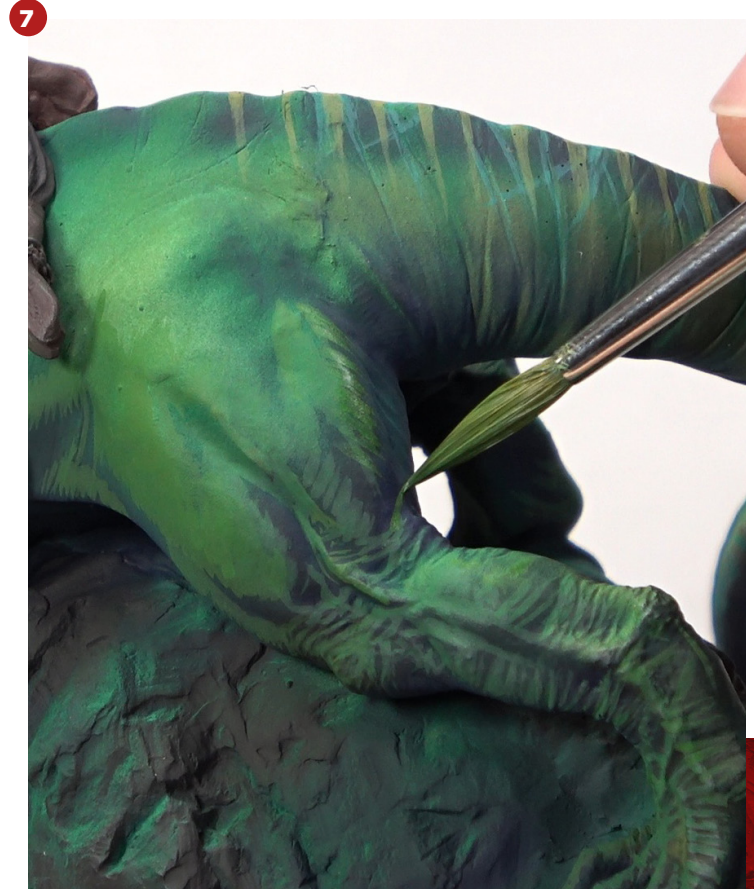
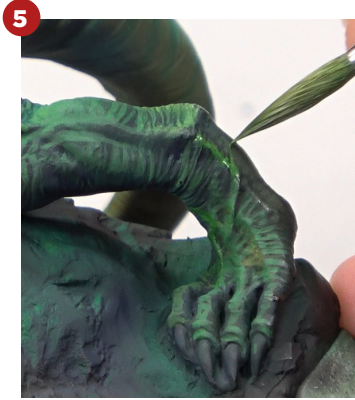
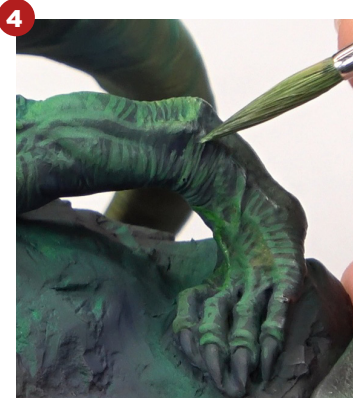
Middle
Stone



Light
Brown

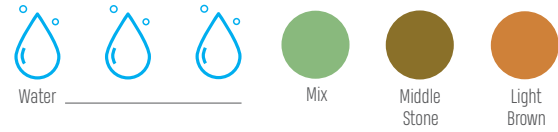
PIEL

06/79





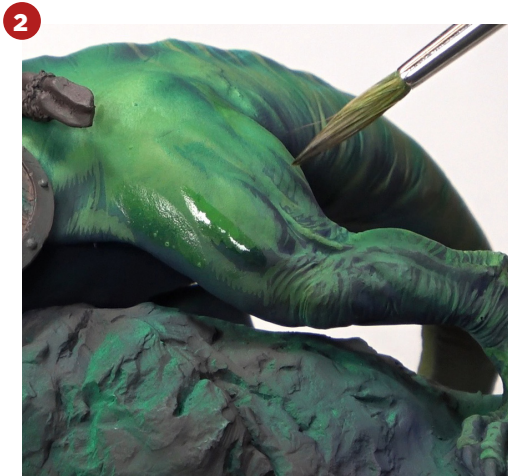
06 ROCCO



PIEL

06/80

Y si es necesario, podemos limpiar la zona para seguir trabajando después en ella.





06 ROCCO



Water



Mix



Dark Green



Light
Brown

PIEL

06/81

Tampoco es necesario ir desde los colores fríos a los cálidos directamente, sino que podemos introducir otra variedad de verdes (ocres) para que nuestra vista los interprete como una especie de "camuflaje."





06 ROCCO



PIEL

06/81

4



5



6





06 ROCCO



PIEL

06/82

La forma en la que construyo los músculos es comenzar en un punto muy oscuro e ir hacia uno muy iluminado, cubriendo un 90% de la capa anterior.





06 ROCCO



Water



Mix



Alga Green



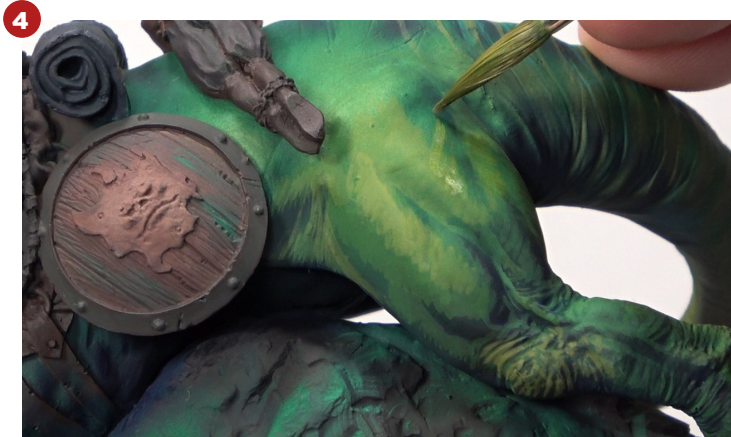
Light
Brown



Sahara
Yellow

PIEL

06/82





06 ROCCO



Water



Mix

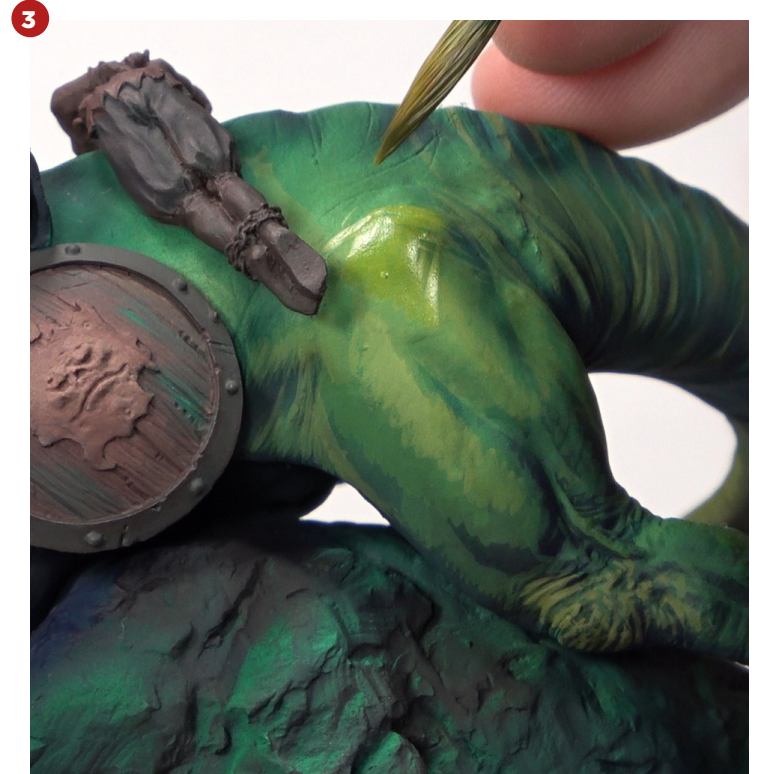


Sahara
Yellow

PIEL

06/83

Y cada una de las capas que apliquemos nos va a dar un nuevo matiz; luz, saturación, color... que nos ayudarán a ganar riqueza cromática con cada capa que apliquemos.





06 ROCCO



PIEL

06/83





06 ROCCO



Water



Mix



Sahara
Yellow

PIEL

06/83

7



8



9





06 ROCCO



Water



Mix



Sahara
Yellow

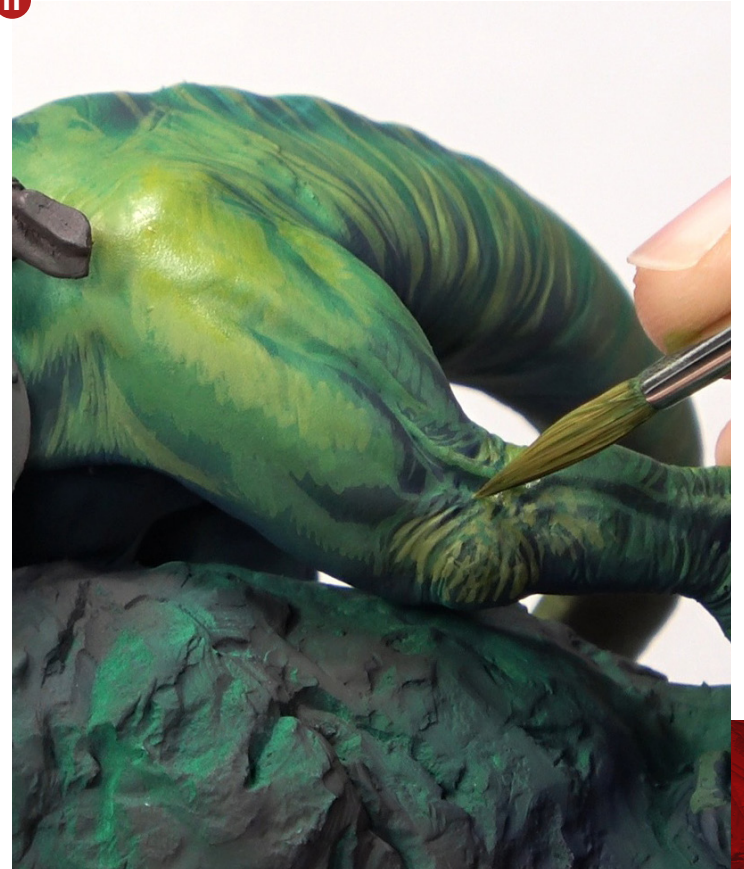
PIEL

06/83

10



11





06 ROCCO



Water



Sahara
Yellow



Light
Brown

PIEL

06/84

Debemos entender que en algunas zonas nos va a funcionar como tono medio y en otras, como un color oscuro aunque sea el mismo color. Y esto se debe a cómo se comportan el resto de los colores con el que acabamos de aplicar.





06 ROCCO



Water



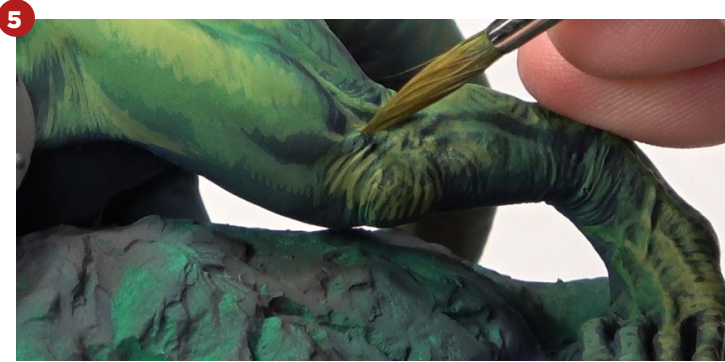
Sahara
Yellow



Light
Brown

PIEL

06/84





06 ROCCO



Water



Mix



Sahara
Yellow

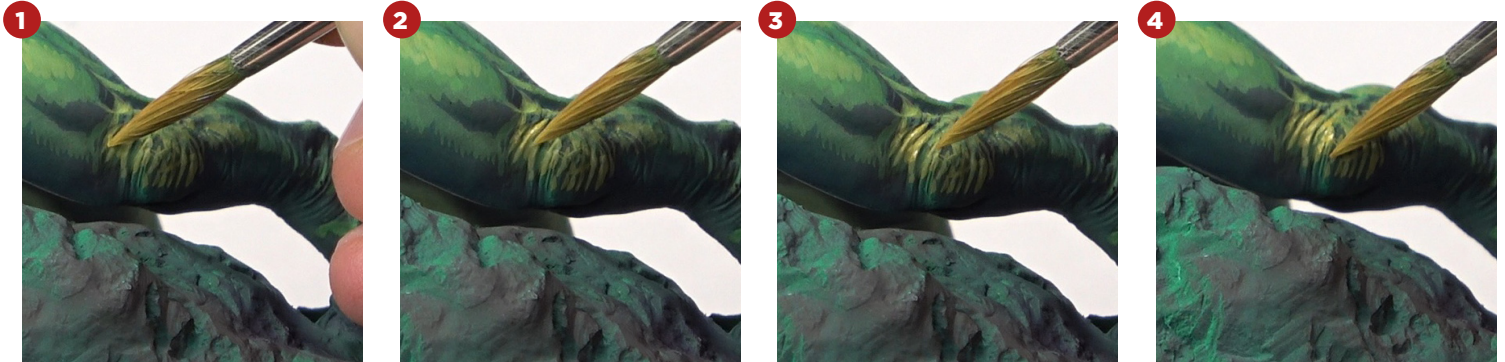


Light
Brown

PIEL

06/85

Es decir, que cada una de estas capas va a funcionar de forma independiente.





06 ROCCO



Water



Mix



Sahara
Yellow



Light
Brown

PIEL

06/85

6





06 ROCCO



Water



Mix



Sahara
Yellow



Light
Brown

PIEL

7

06/85





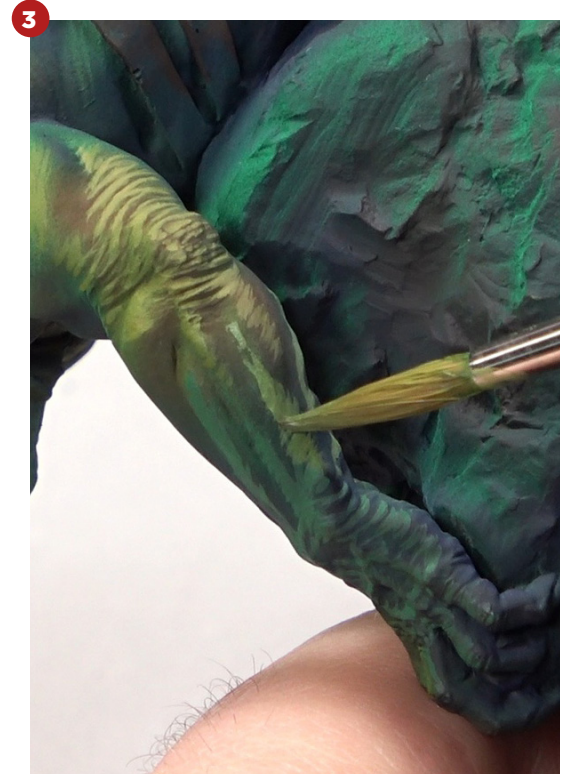
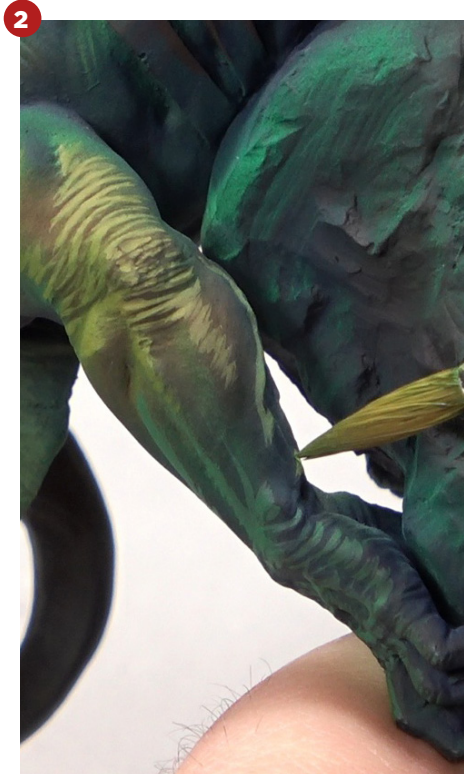
06 ROCCO



PIEL

06/86

De esta forma se construye volumétricamente las superficies con muchas tonalidades y colocando siempre la luz donde nosotros queramos. Mucho cuidado porque esto funcionará con la piel, no con otros materiales como el cuero, por ejemplo.





06 ROCCO



Water



Mix



Dark Green

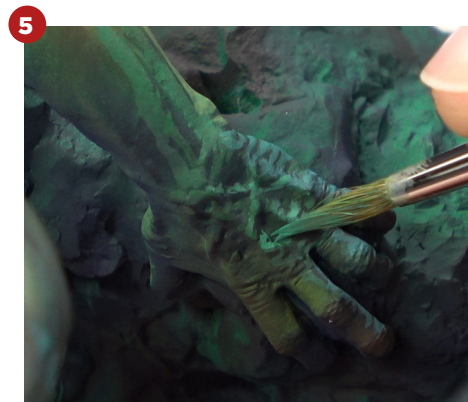


Blue
Green

GARRA

06/87

Para la garra fijate que ahora mismo estoy empleando colores de tonalidades más azuladas o esmeraldas.



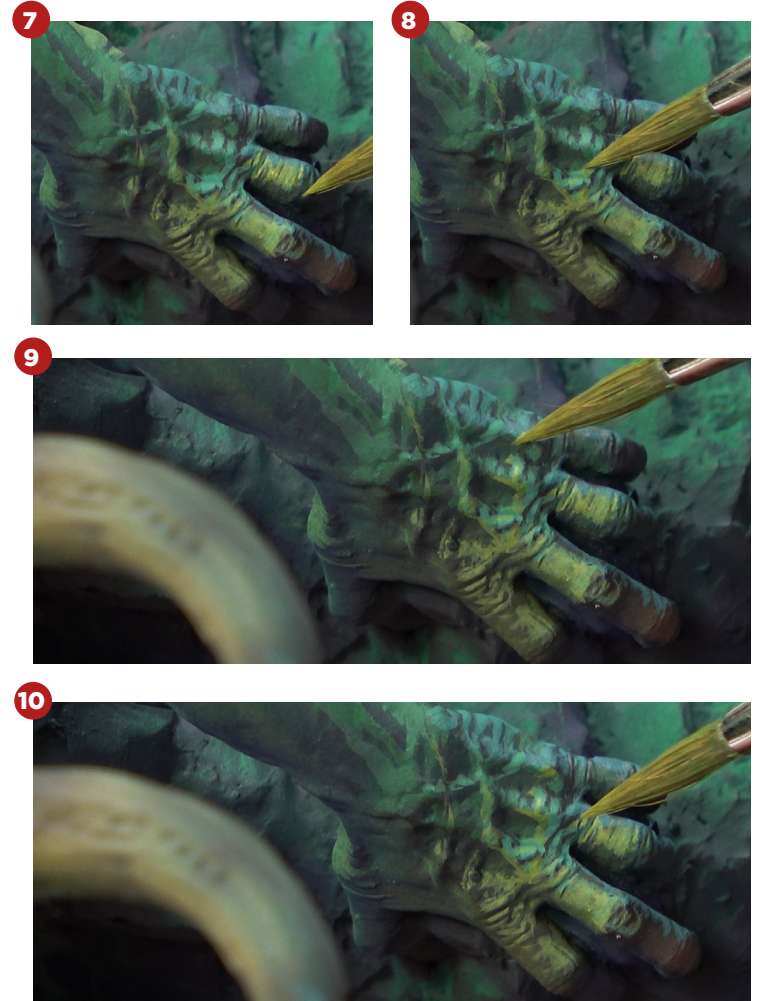
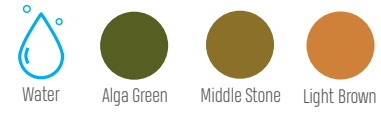
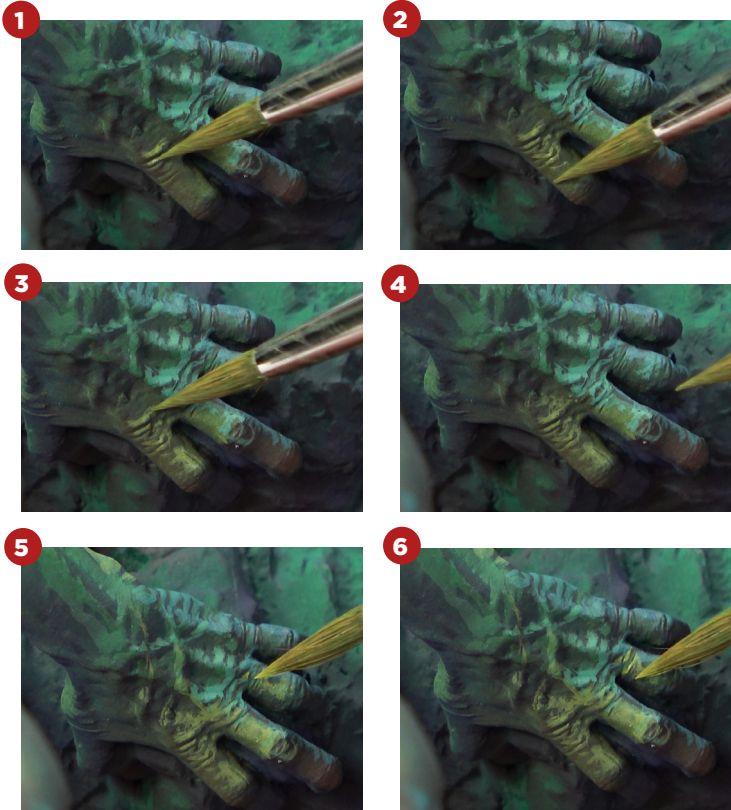


06 ROCCO

GARRA

06/88

Y en uno de los dedos, varío esa tonalidad hacia un amarillento.





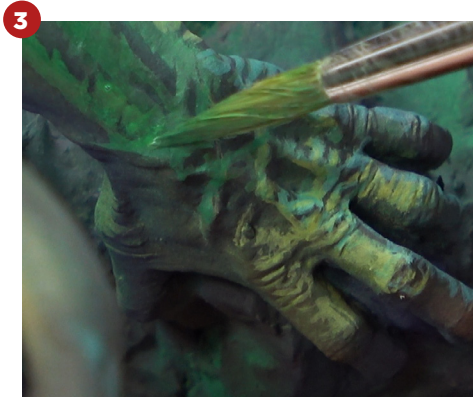
06 ROCCO



GARRA

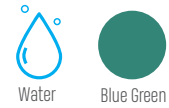
06/89

Y en la zona más cercana a la muñeca, se podría decir que hemos empleado tres colores diferentes para aumentar la luz.





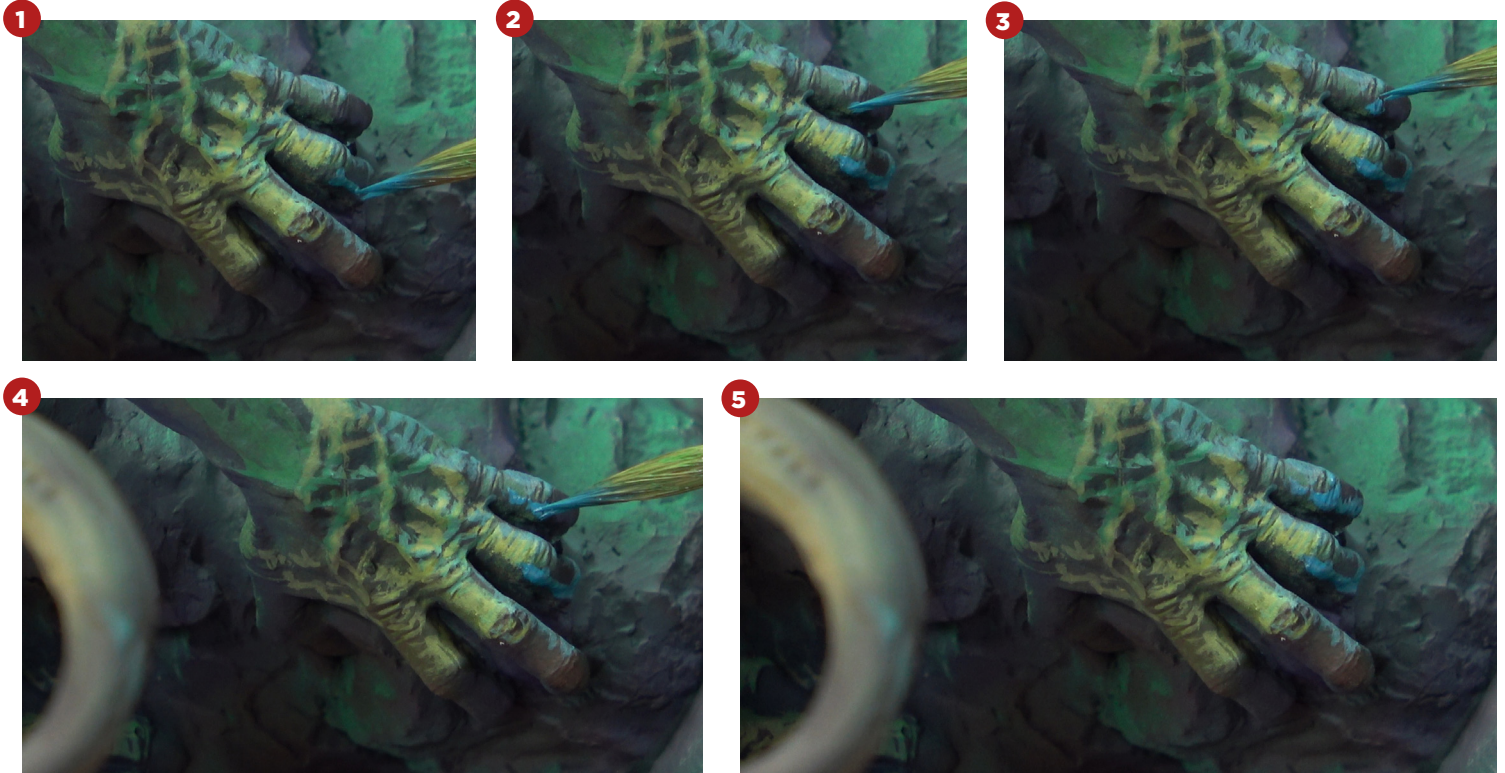
06 ROCCO



GARRA

06/90

0 en las zonas de sombra, como es el caso de los dedos, podemos emplear un color como el azul para resaltar esa misma luz.





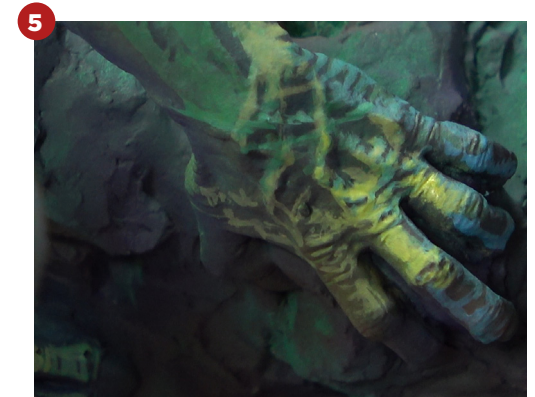
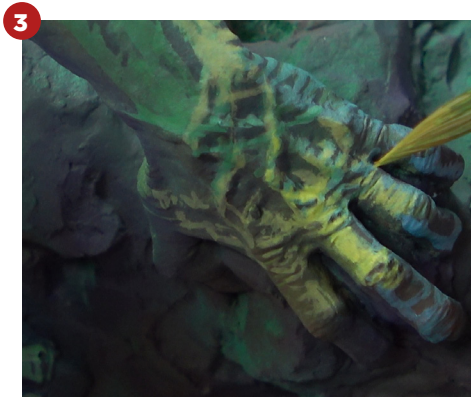
06 ROCCO



GARRA

_____06/91

0 en las falanges de los dedos.





06 ROCCO



Water



Mix



Blue Green

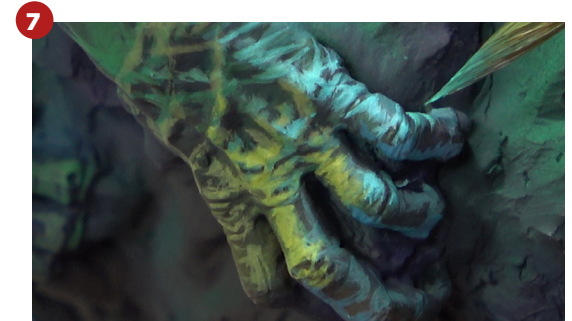
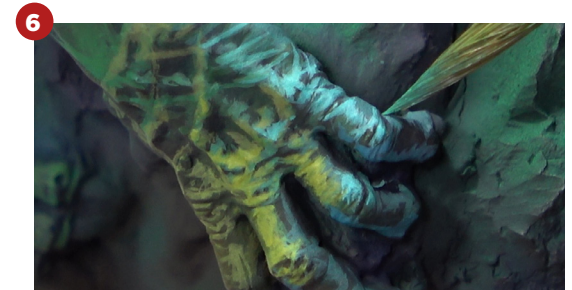
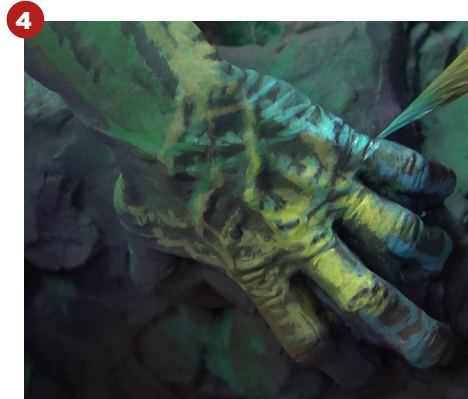
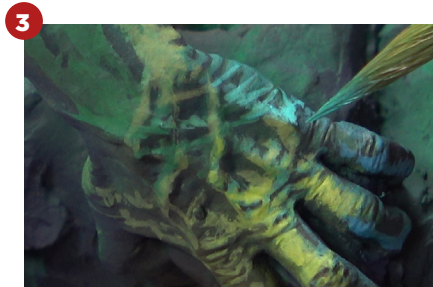
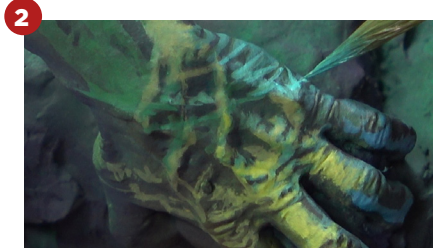
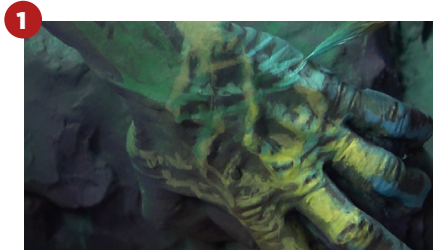


Dark Blue

GARRA

06/92

Y en esta zona lo que vamos a hacer es repintar prácticamente todo para dibujar la garra.





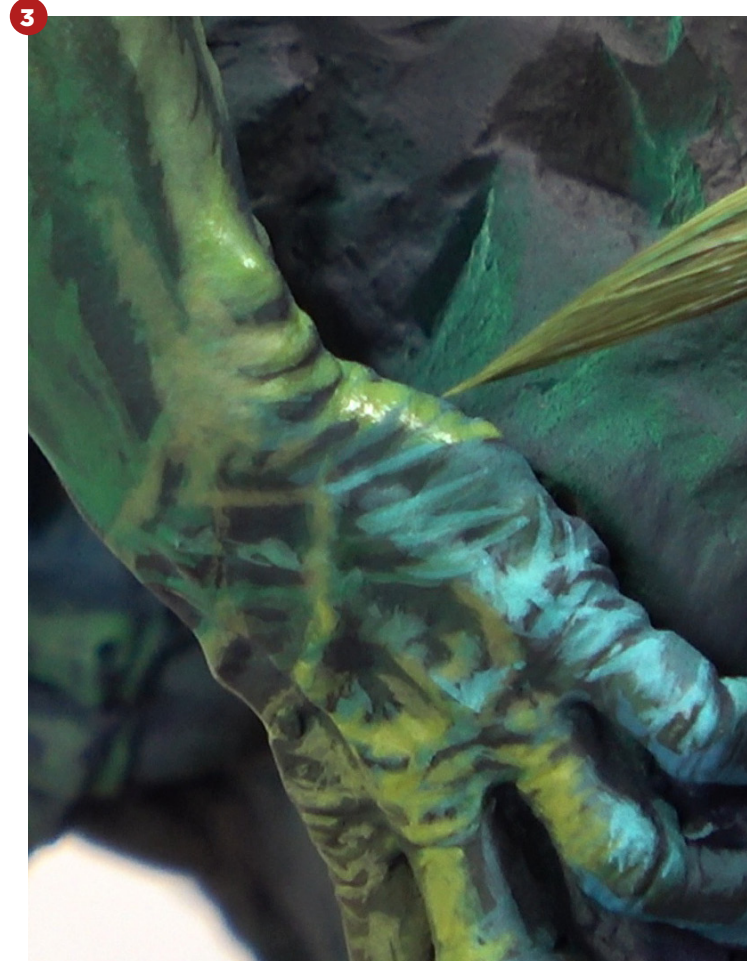
06 ROCCO



GARRA

06/93

Para finalizar, podemos colocar un nuevo punto de luz variando esa tonalidad verdosa. Sé que estos conceptos pueden ser difíciles de asimilar pero espero que con este tutorial os hayan resultado más sencillo. Espero que os haya gustado mucho este tutorial y ¡nos vemos en el siguiente!





06 ROCCO



Water



Mix



Alga
Green



Middle
Stone



Light
Brown

GARRA

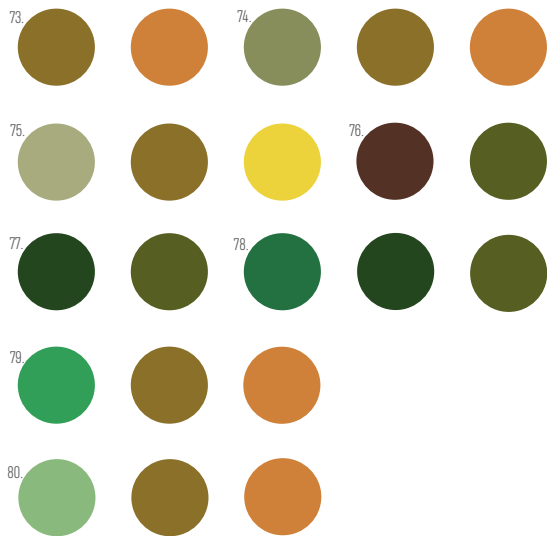
06/93

4





07 COLORES



73. Middle Stone y Light Brown
75. Mix, Middle Stone y Purulent Yellow
77. Dark Green y Alga Green
79. Mix, Middle Stone y Light Brown

74. Mix, Middle Stone y Light Brown
76. Burnt Red y Alga Green
78. Mix, Dark Green y Alga Green
80. Mix, Middle Stone y Light Brown





07 COLORES

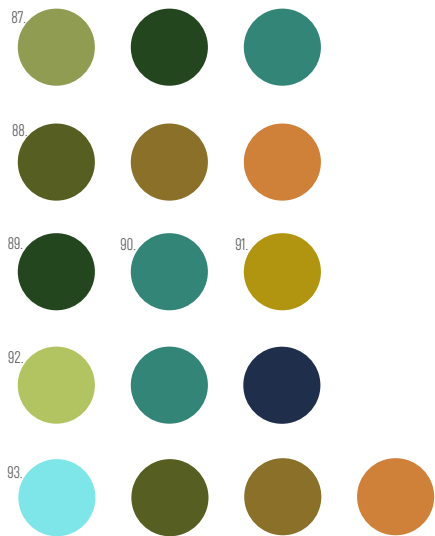


- 81. Mix, Dark Green y Light Brown
- 82. Mix, Alga Green, Light Brown y Sahara Yellow
- 83. Mix y Sahara Yellow
- 84. Sahara Yellow y Light Brown
- 85. Mix, Sahara Yellow y Light Brown
- 86. Mix y Blue Green





07 COLORES



- 87. Mix, Dark Green y Blue Green
- 88. Alga Green, Middle Stone y Light Brown
- 89. Dark Green
- 90. Blue Green
- 91. Sahara Yellow
- 92. Mix, Blue Green y Dark Blue
- 93. Mix, Alga Green, Middle Stone y Light Brown





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - ROCCO VOL V





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - ROCCO VOL V





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - ROCCO VOL V





08 GALERÍA





08 GALERÍA

SERGIO CALVO MINIATURES - ROCCO VOL V





SERGIO
CALVO
miniatures

ROCCO

VOL V



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