

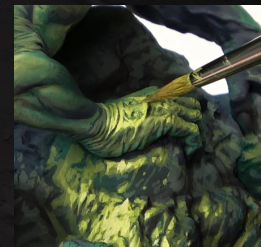


Sergio
Calvo
miniatures

ESPAÑOL



ROCCO



VOL VI



ROCCO	03
PIEL	03
ROCA	25
GARRA	34
COLORES	40
GALERÍA	43



06 ROCCO



Water



Blue Green

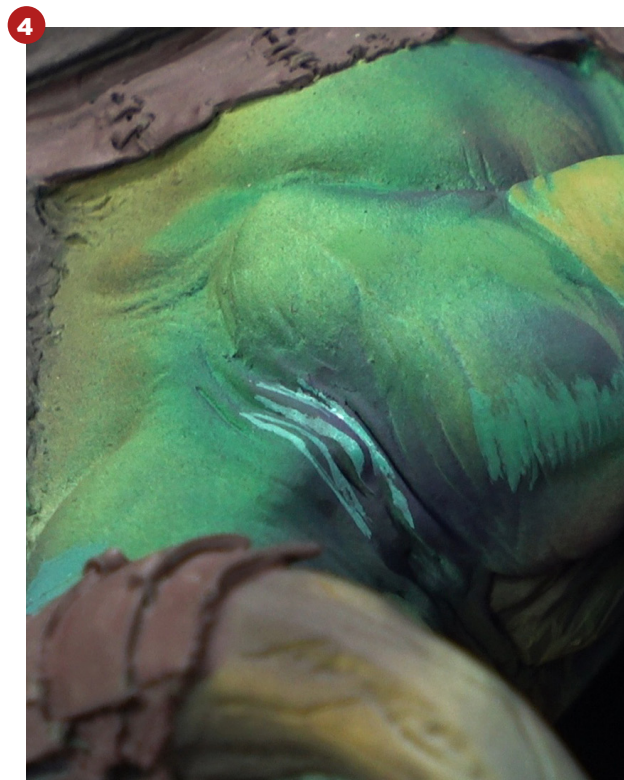
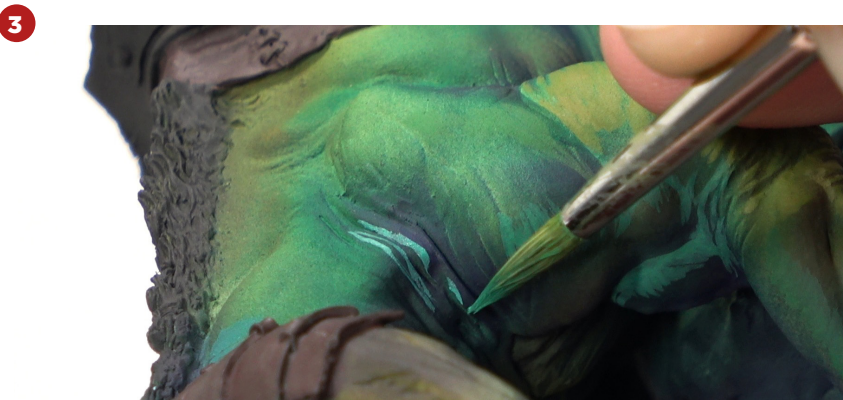
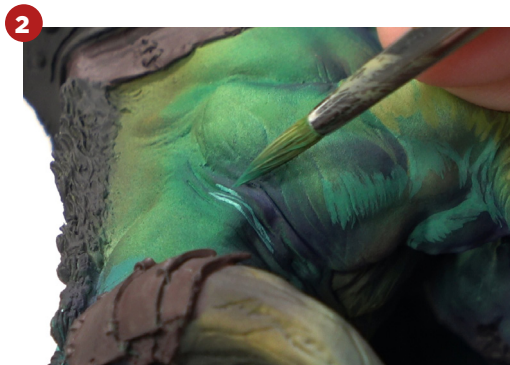
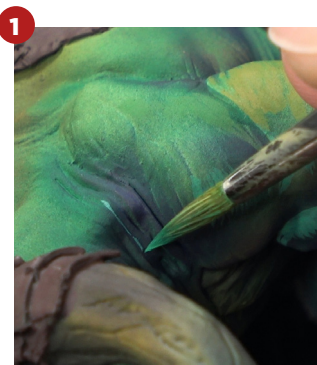


Dark Blue

PIEL

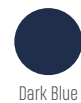
06/94

Llegados a este punto vamos a trabajar en profundidad algunos aspectos que son muy interesantes y que en ocasiones cuesta comprender.





06 ROCCO



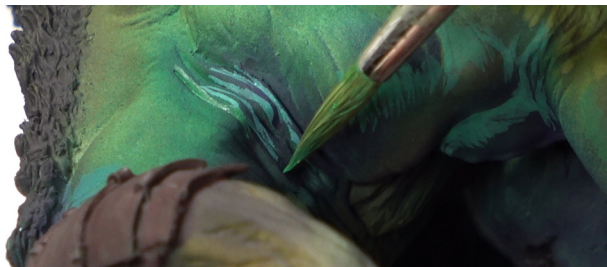
PIEL

06/95

2

En todas las esculturas siempre vienen marcadas a modo de guías las arrugas (de las telas, de la piel, de los cueros...) Si están marcadas, es precisamente porque son una guía que nos ayuda a recrear dichos materiales.

1

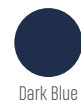


3





06 ROCCO



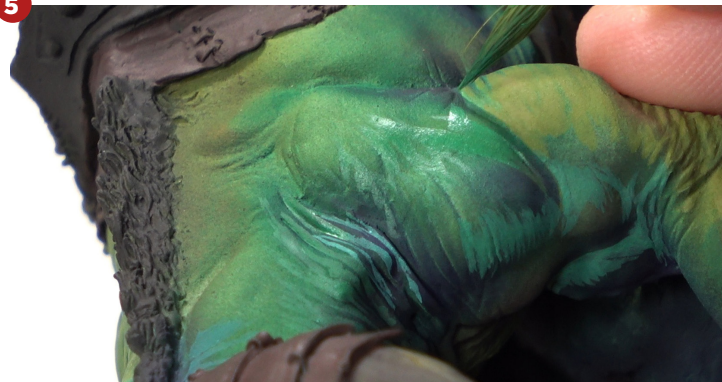
PIEL

06/95

4



5



6





06 ROCCO



Water



Mix



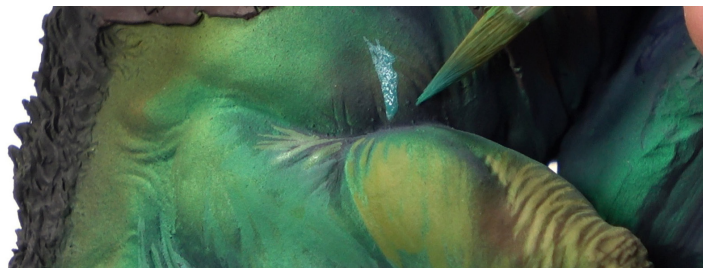
Blue Green

PIEL

06/96

En este caso, las zonas de arrugas se marcan claramente tanto en la cara como en las zonas de las articulaciones pero no en el resto de la piel. Nosotros, jugaremos con la creación de nuevas arrugas para crear tanto definición como contraste con la pintura.

1



2



4



3





06 ROCCO



Water

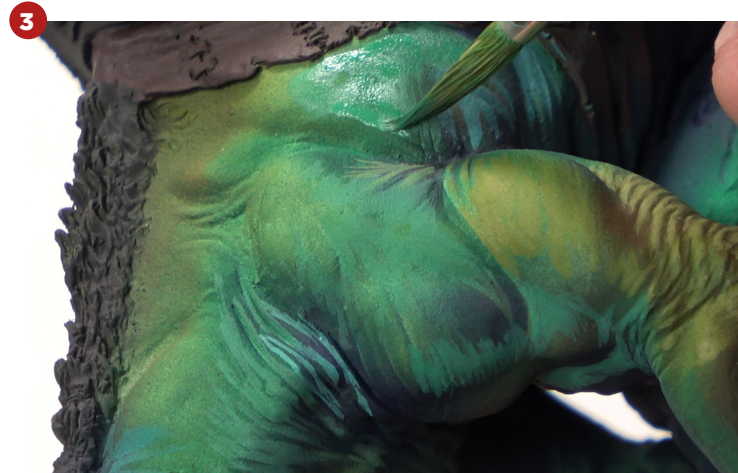


Dark Green

PIEL

06/97

Y para ello, vamos a utilizar líneas realizadas con el pincel para reforzar dicho efecto en zonas donde no está marcado por la propia escultura.





06 ROCCO



PIEL

06/98

Este caso en concreto es algo más complejo o abstracto pero la clave de todo ello reside en el color.





06
ROCCO



PIEL

06/98

6



7





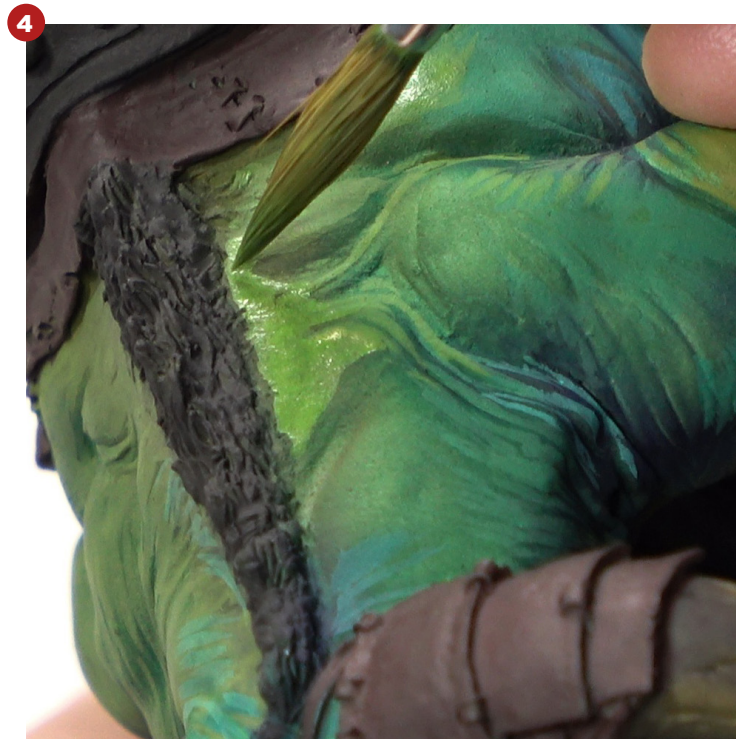
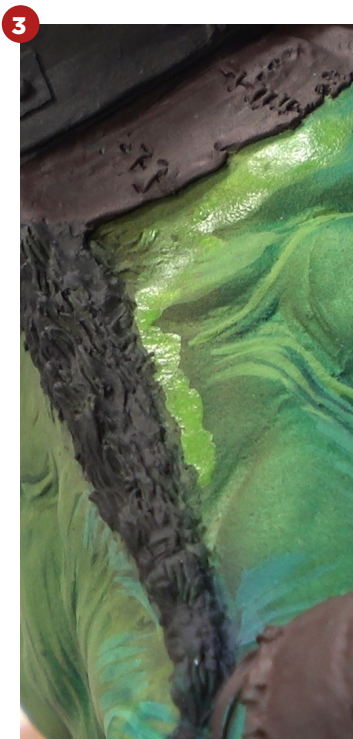
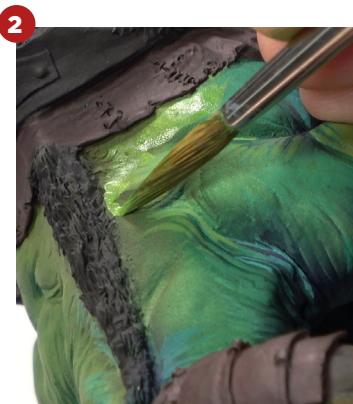
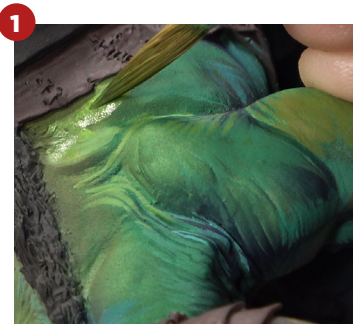
06 ROCCO



PIEL

06/99

Podríamos decir que seguimos la forma de la anatomía pero que sobre ello, aplicamos aún más textura. Y el color es fundamental para representar tanto la luz en la que queremos ambientar nuestra miniatura como para saber en qué planos podemos utilizar colores fríos y en cuales cálidos.





06 ROCCO



Water



Mix



Alga Green



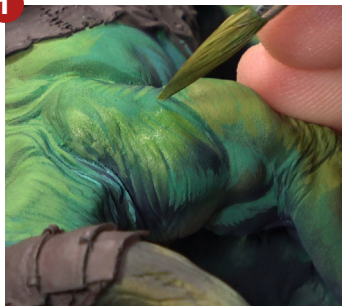
Sahara
Yellow

PIEL

06/100

Otro punto sería la saturación y la desaturación. Ya que este valor, vamos contenerlo lo máximo posible en aquellos puntos que a nosotros nos interese (puntos focales).

1



2



3



4



5





06
ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Sahara
Yellow

PIEL

06/100

6





06 ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Pastel Yellow

PIEL

06/101

Se podría decir que aunque empleemos un único color como podría ser el verde, tenemos que moverlo hacia diferentes valores para integrarlo en el ambiente (jungla) y la propia luz (mitad del cuerpo en luz, mitad en sombra). La complejidad reside precisamente en la luz ambiental y la luz exterior o proyectada de forma cálida.

1



2



3



4





06
ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Pastel Yellow

PIEL

06/101

5





06 ROCCO



Water



Mix



Alga Green

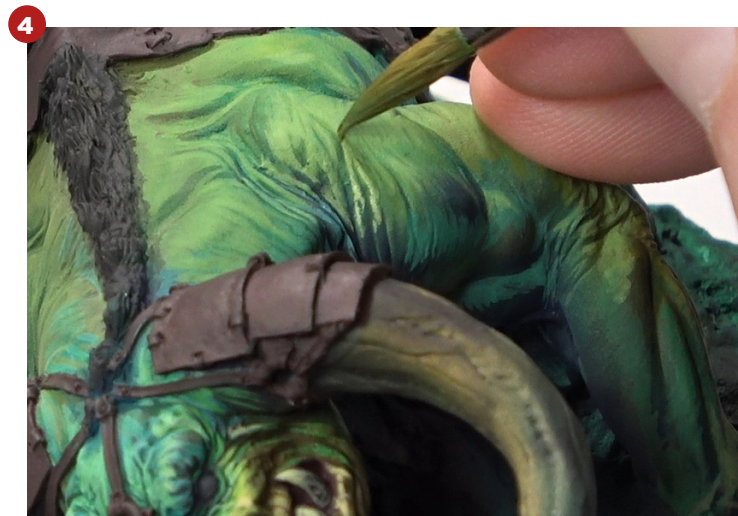
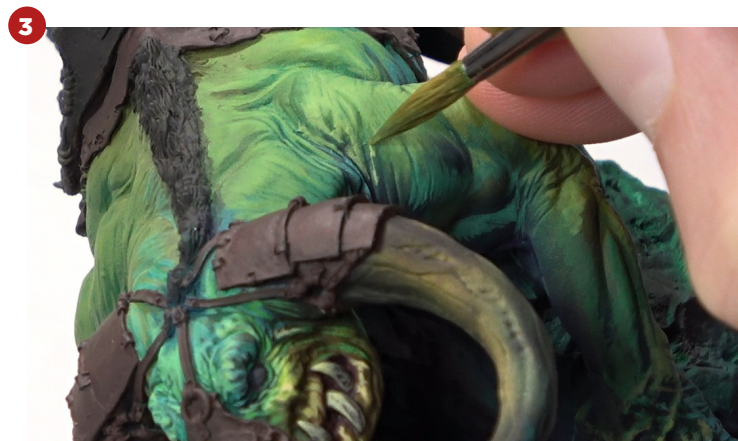
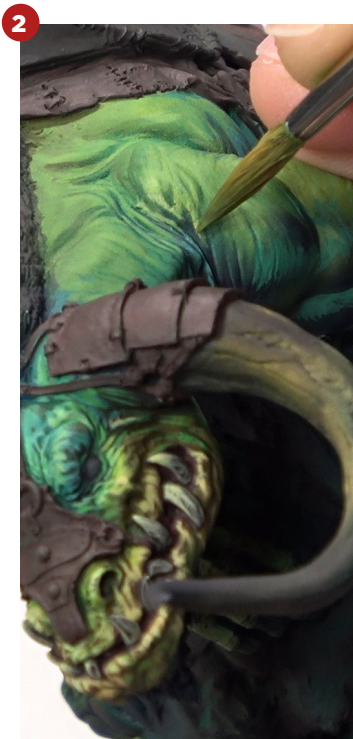
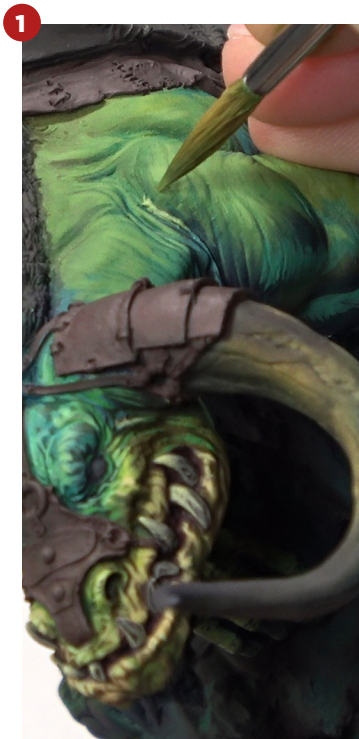


Pastel Yellow

PIEL

06/102

Un ejemplo de esto sería la forma en la que estoy pintando las zonas de las articulaciones; en este caso estoy utilizando colores mas amarillentos que en el resto de la piel. Como es una miniatura de fantasía podríamos haber utilizado azules también (para representar la sangre fría del animal).





06
ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Pastel Yellow

PIEL

06/102

5



6





06 ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Pastel Yellow

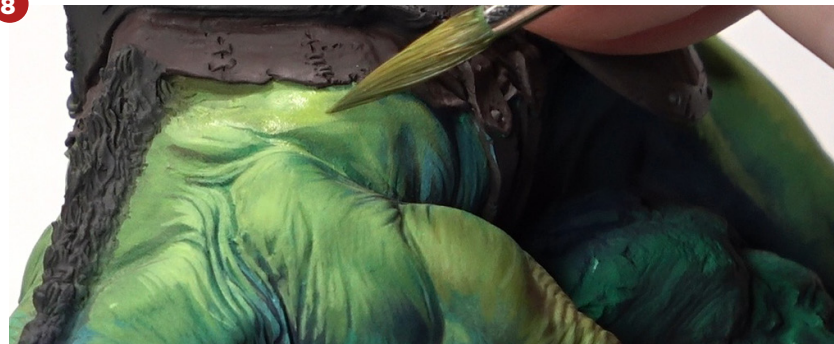
PIEL

06/102

7



8



9



10





06
ROCCO



Water



Mix



Alga Green



Pastel Yellow

PIEL

06/102

11





06 ROCCO



Water



Light
Orange



Middle
Stone



Pastel
Yellow



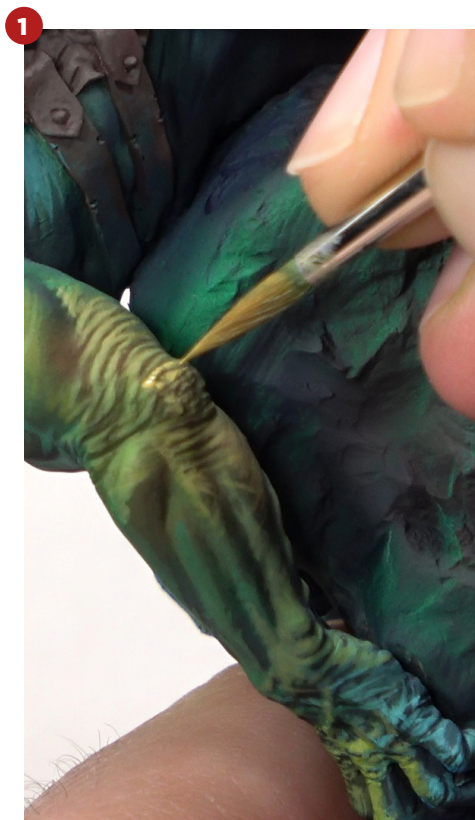
Sahara
Yellow



PIEL

06/103

No tenemos que seguir una única línea para ir hacia la luz.





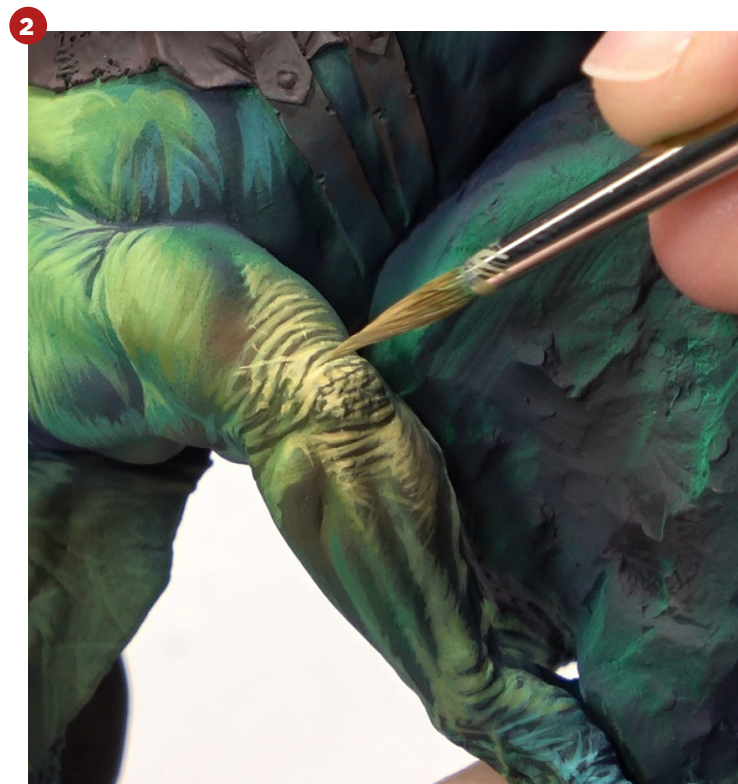
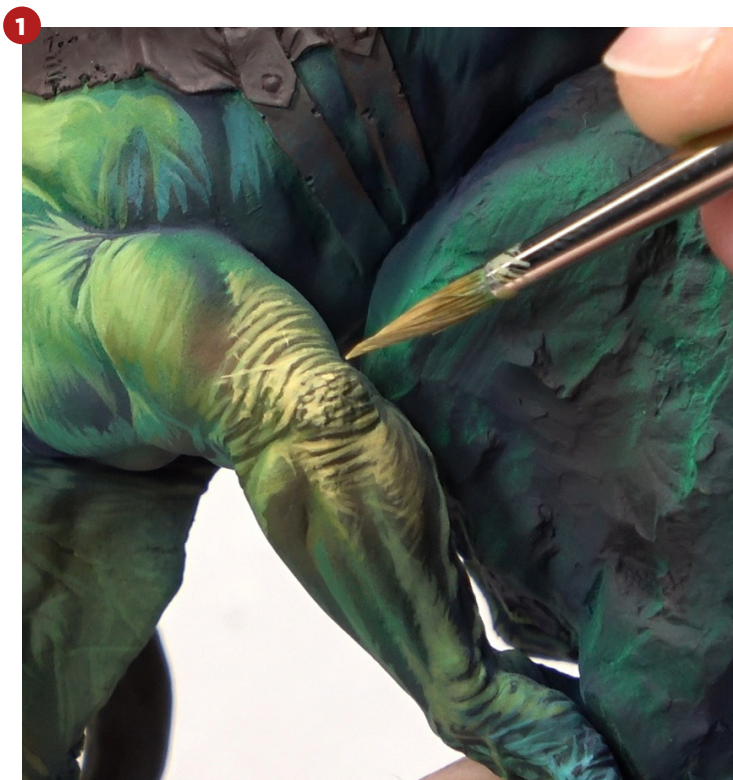
06 ROCCO



PIEL

06/104

Podemos emplear estos juegos entre zonas saturadas y desaturadas o cambiar directamente la tonalidad que estamos empleando entre cálidos y fríos.





06
ROCCO



Water



Mix



Pastel Yellow

PIEL

06/104

3





06 ROCCO



Water



Golden Yellow



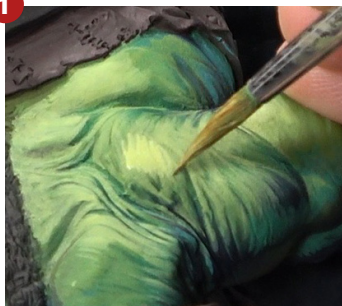
Alga Green

PIEL

06/105

Ahora, por ejemplo, podemos ver en la cresta del animal como nos está marcando dos zonas completamente diferentes en cuanto a los colores utilizados.

1



2



3



4





06
ROCCO



Water



Golden Yellow



Alga Green

PIEL

06/105

5





06
ROCCO



Water



Golden Yellow



Alga Green

PIEL

06/105

6





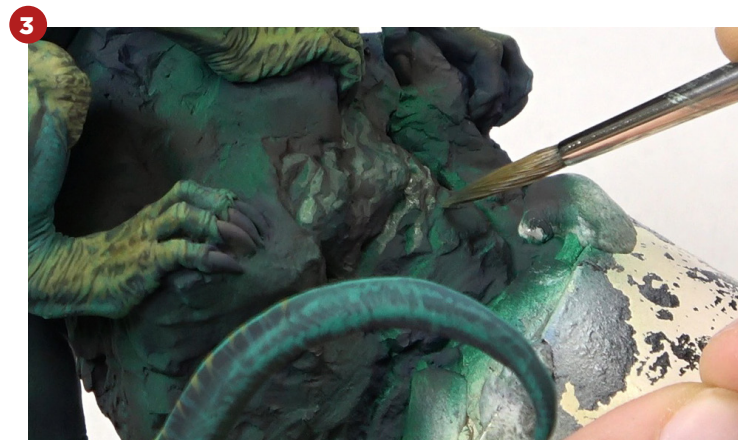
06 ROCCO



ROCA

06/106

En la roca seguramente lo identificaremos de forma más sencilla; estoy utilizando colores fríos para recrear la textura.





06
ROCCO



ROCA

06/106





06 ROCCO



Water



Gunship Green

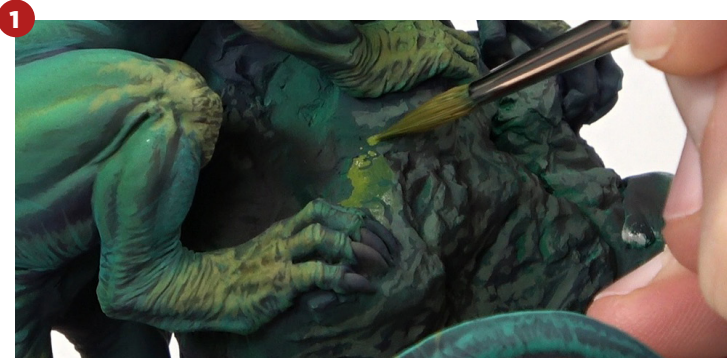


Brownish Green

ROCA

06/107

Y sobre esa base, vamos a comenzar a cambiar la tonalidad de ese mismo verde para volverlo más ocre, para que se asemeje a los colores que hemos empleado en las patas traseras. Y centralizo ese color a través de la textura.





06 ROCCO



Water



Gunship Green



Brownish Green

ROCA

06/107

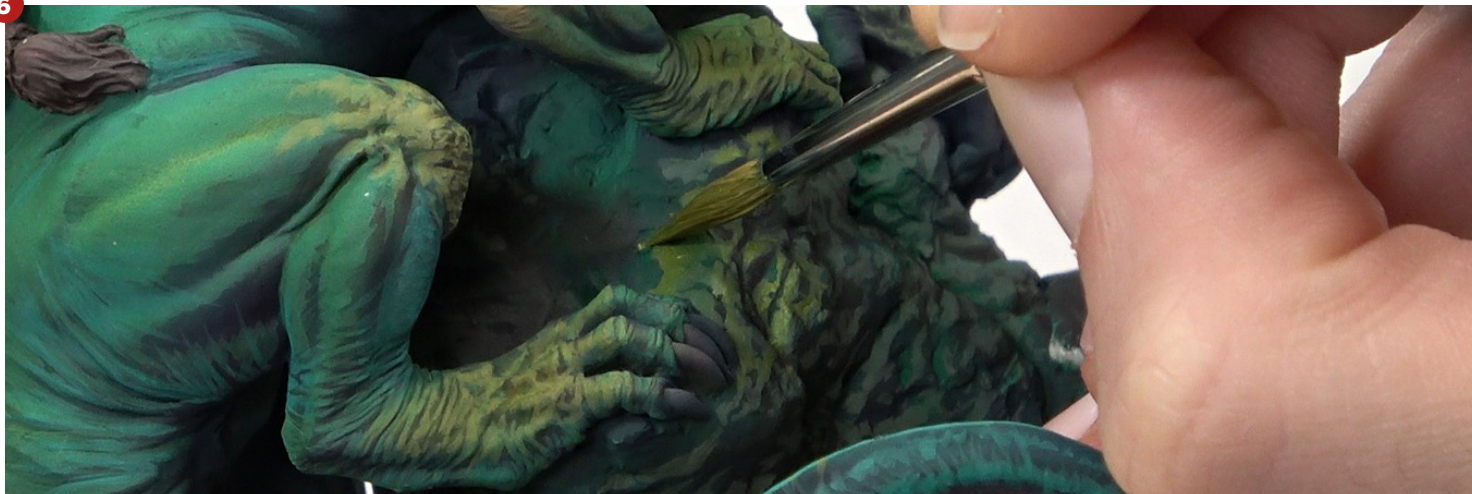
4



5



6





06
ROCCO



Water



Gunship Green



Brownish Green

ROCA

06/107





06 ROCCO



Water



Brownish Green



Pistachio



Green Ochre

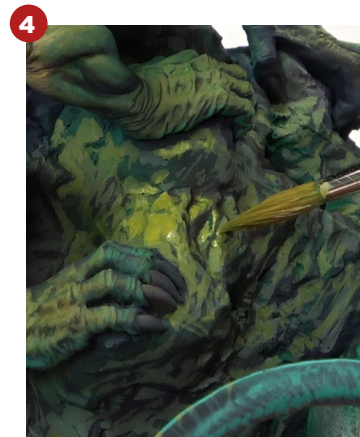
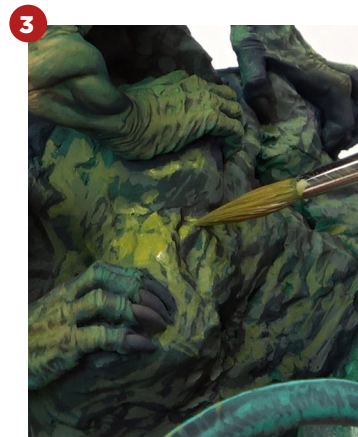
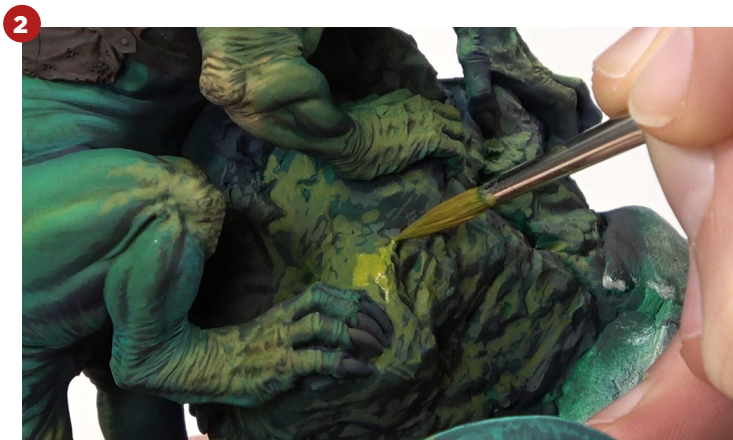
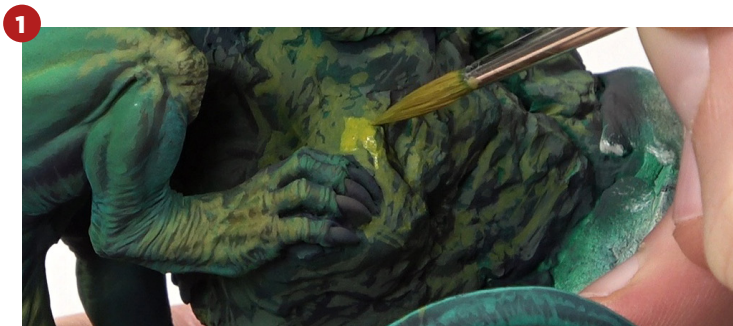


Green Ochre

ROCA

06/108

Empezando con un tono frío, estoy cambiando la temperatura hacia una más cálida. Para que el punto focal o punto que quiero recalcar, sea únicamente al que nuestra vista se vaya.





06
ROCCO



Water



Brownish Green



Pistachio



Green Ochre



Green Ochre

ROCA

06/108

6



7





06 ROCCO

ROCA

Es un color llamativo e intenso que hace que nuestra vista vaya directamente allí. De ahí que partamos de esa base fría para pasar a una intensidad cálida muy alta. Y con esto, conseguimos crear el efecto de que la luz está pasando por unas hojas.



Water



Mix



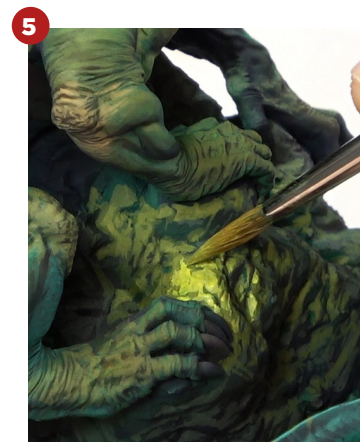
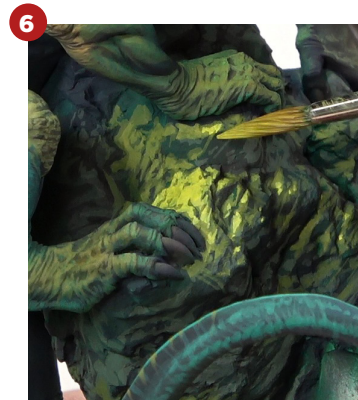
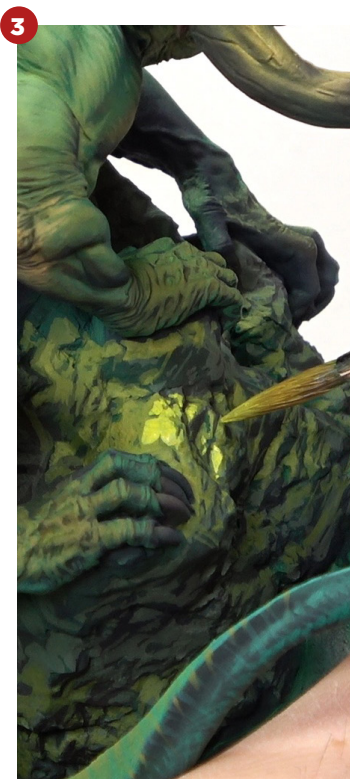
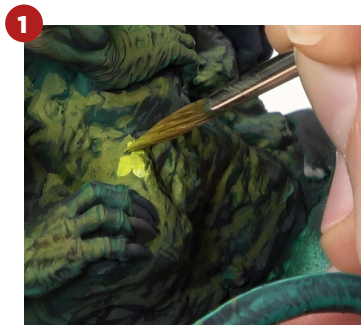
Pistachio



Golden
Yellow



Golden
Yellow





06 ROCCO



Water



Mix



Golden
Yellow



Pastel
Yellow

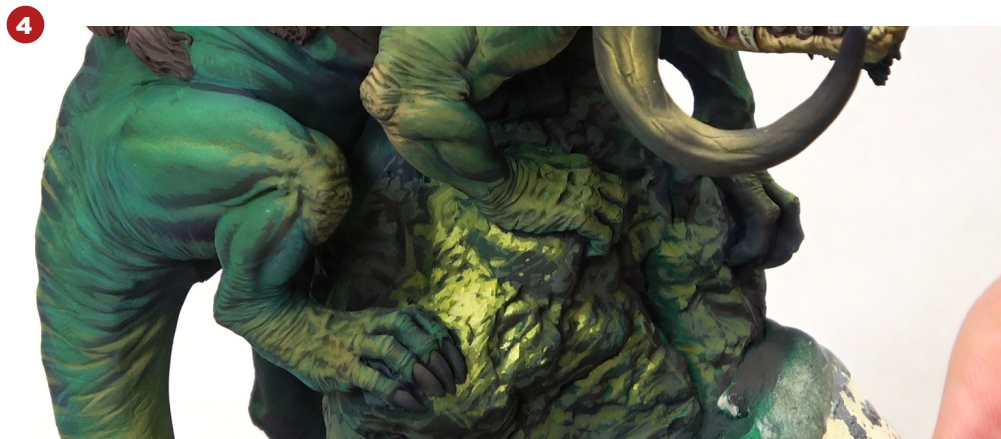
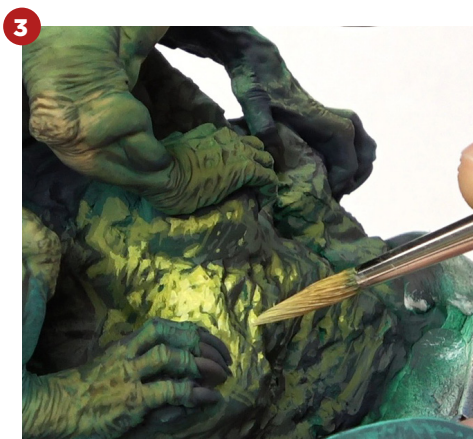
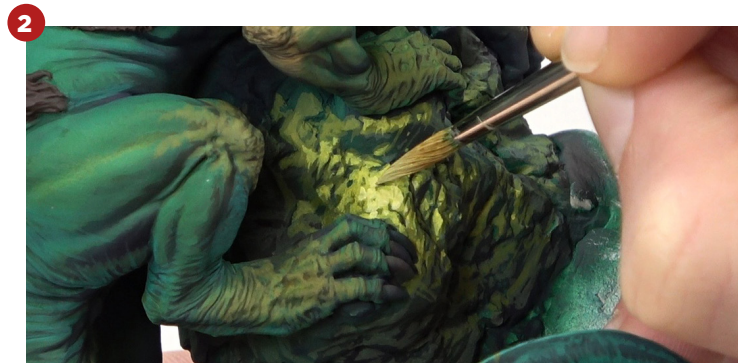
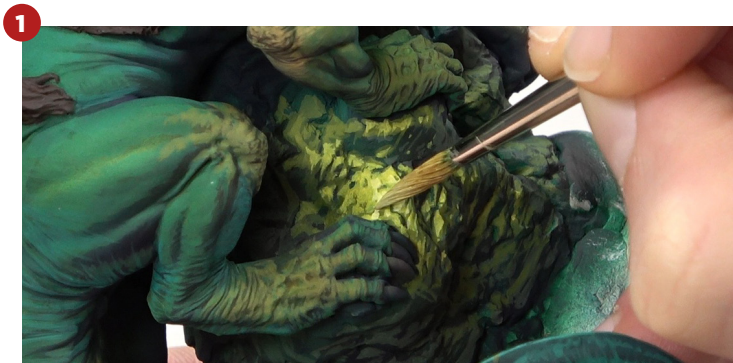


Pastel
Yellow

ROCA

06/110

Y ahora sí, vamos a ir hacia la luz llevando esa tonalidad amarillenta hacia un blanco pero en puntos cada vez más pequeños.





06 ROCCO



Water



Brownish
Green



Brownish
Green



Golden
Yellow

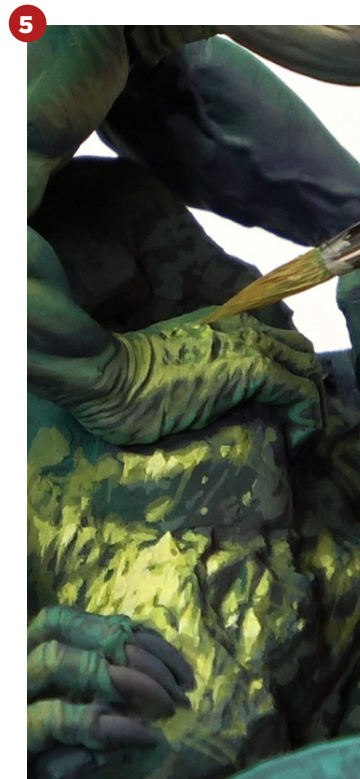
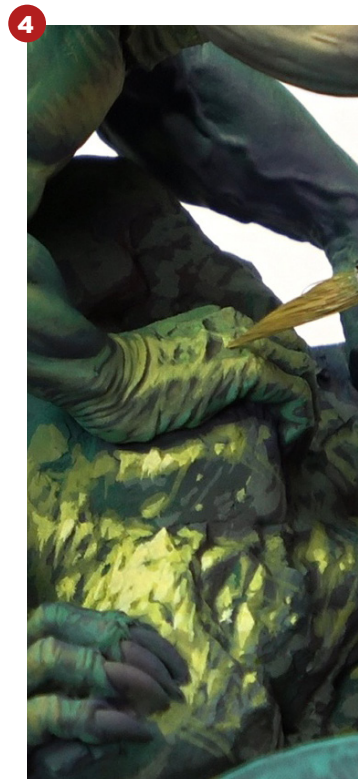
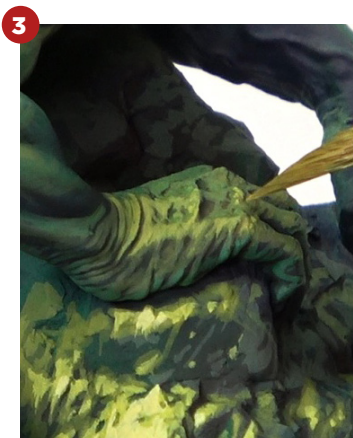
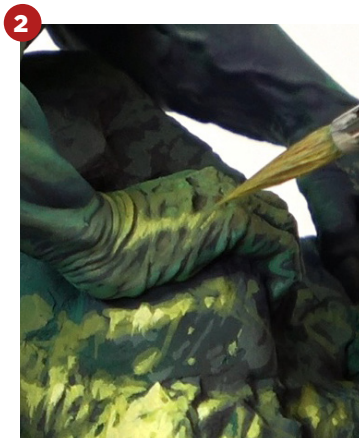
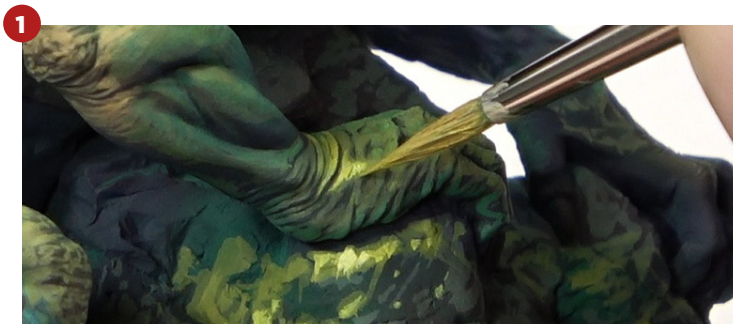


Pistachio

GARRA

06/111

Y si cuando hemos realizado ese cambio tan drástico de la luz te das cuenta que necesitas variar la intensidad de esos verdes para darle más luz puedes hacerlo utilizando las arrugas de la propia escultura o recreándolas tú mismo.





06 ROCCO



Water



Brownish
Green

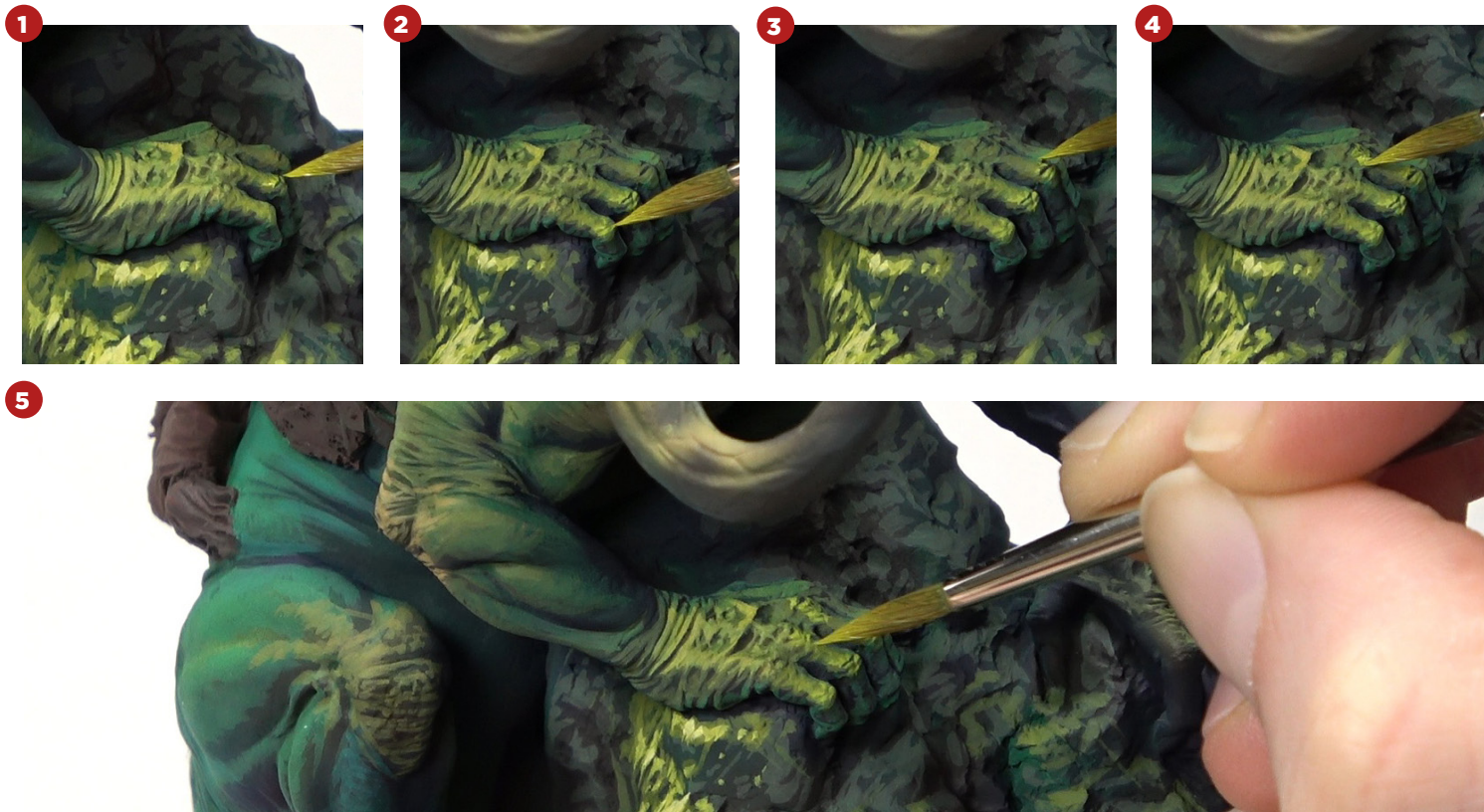


Pistachio

GARRA

06/112

Recuerda que nunca tenemos que dejar sin trabajar ningún plano de nuestra miniatura, bien sea que esté más cercano a la luz o que esté justo un paso por detrás de ella.





06
ROCCO



Water



Brownish
Green



Pistachio

GARRA

06/112

6



7





06 ROCCO



Water



Pistachio



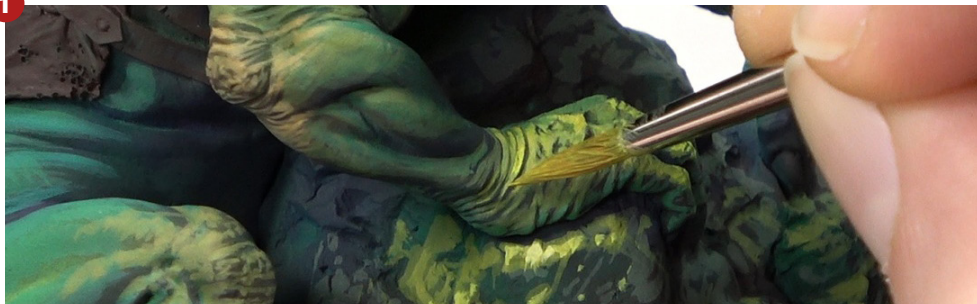
Golden
Yellow

GARRA

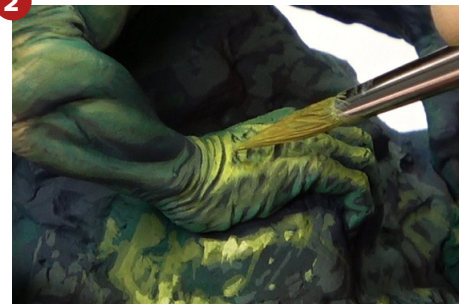
06/113

Aquí es donde reside la magia; utilizar el color y la saturación del color para encontrarnos dentro de un ambiente determinará que el efecto que buscamos sea creíble o no. Espero que os haya gustado mucho este tutorial y ¡nos vemos en el siguiente!

1



2



3





06
ROCCO



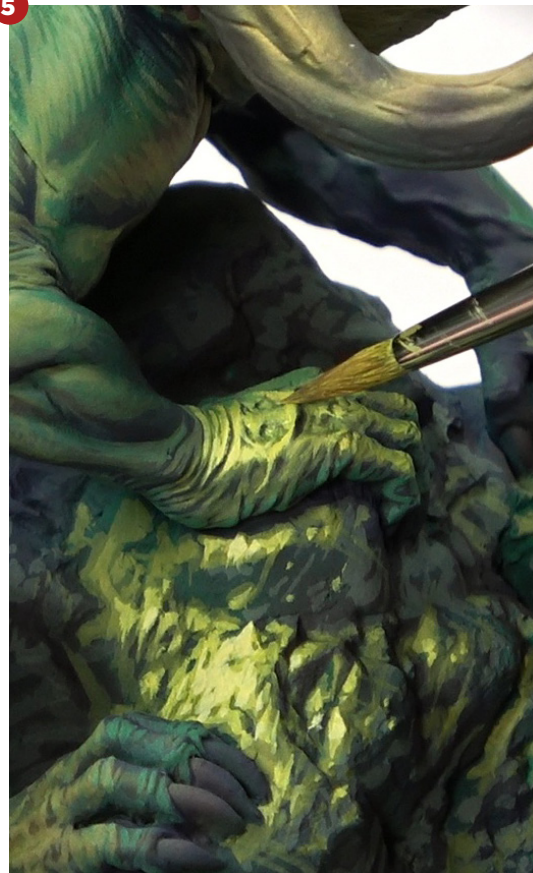
GARRA

06/113

4



5





06
ROCCO



Water



Pistachio



Golden
Yellow

GARRA

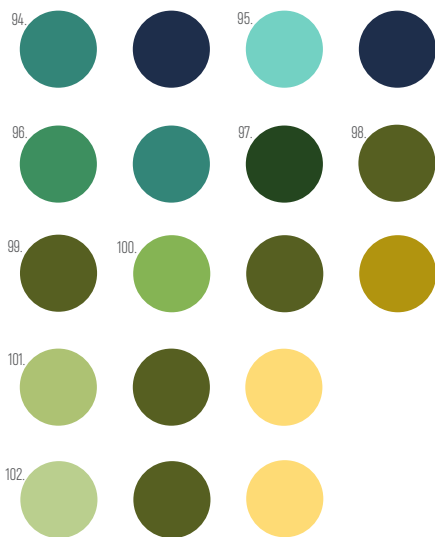
06/113

6





07 COLORES



94. Blue Green y Dark Blue

96. Mix y Blue Green

98. Alga Green

100. Mix, Alga Green y Sahara Yellow

102. Mix, Alga Green y Pastel Yellow

95. Mix y Dark Blue

97. Dark Green

99. Alga Green

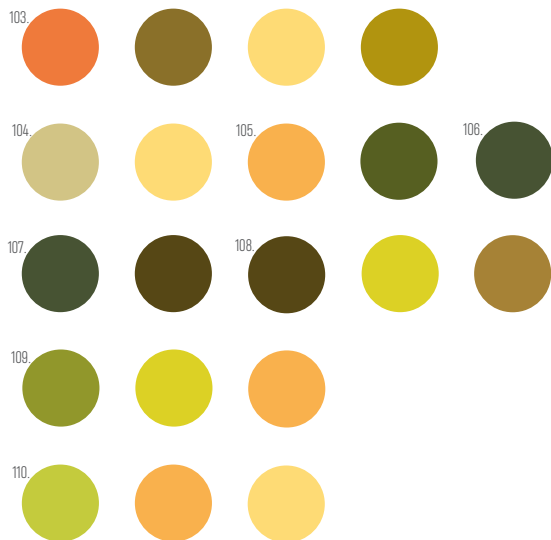
101. Mix, Alga Green y Pastel Yellow

94 - 102





07 COLORES

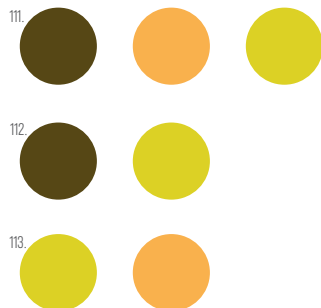


103. Light Orange, Middle Stone, Pastel Yellow y Sahara Yellow
104. Mix y Pastel Yellow
105. Golden Yellow y Alga Green
106. Gunship Green
107. Gunship Green y Brownish Green
108. Brownish Green, Pistachio y Green Ochre X 2
109. Mix, Pistachio y Golden Yellow x 2
110. Mix, Golden Yellow y Pastel Yellow X 2





07 COLORES



111. Brownish Green X 2, Golden Yellow y Pistachio
112. Brownish Green y Pistachio
113. Pistachio y Golden Yellow





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





08 GALERÍA





ROCCO

VOL VI



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