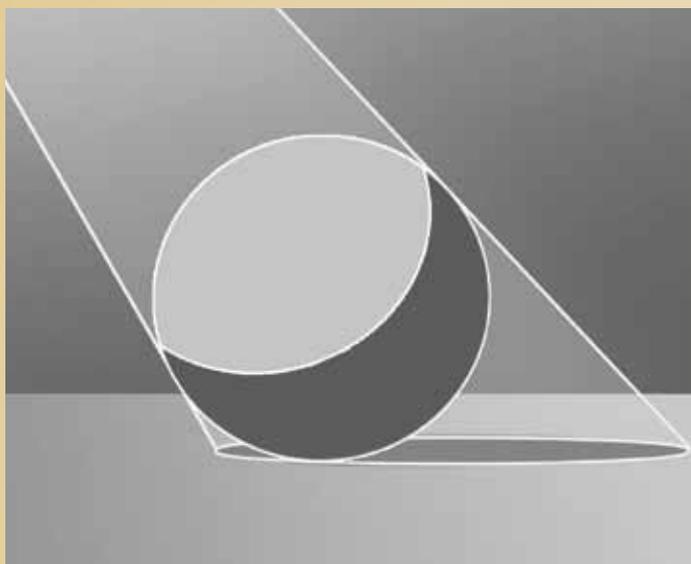


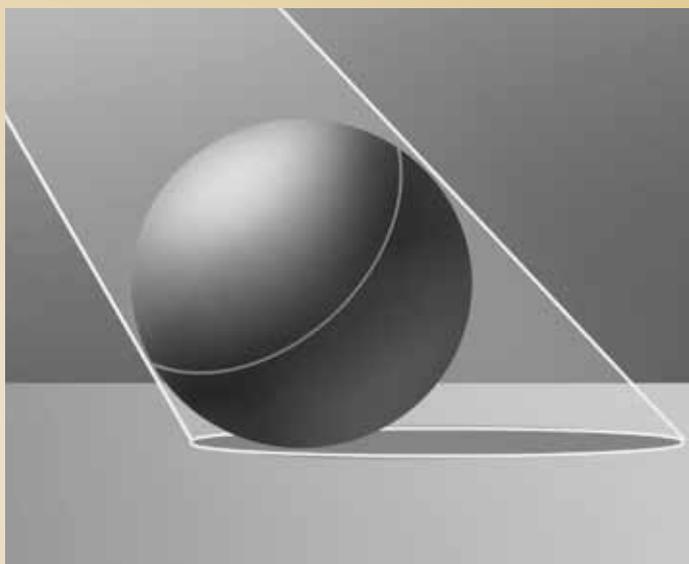


RODOLFO LEON SANCHEZ
TUTORIAL
LUZ & SOMBRA
NIVEL INTERMEDIO
DE ILUSTRACIÓN



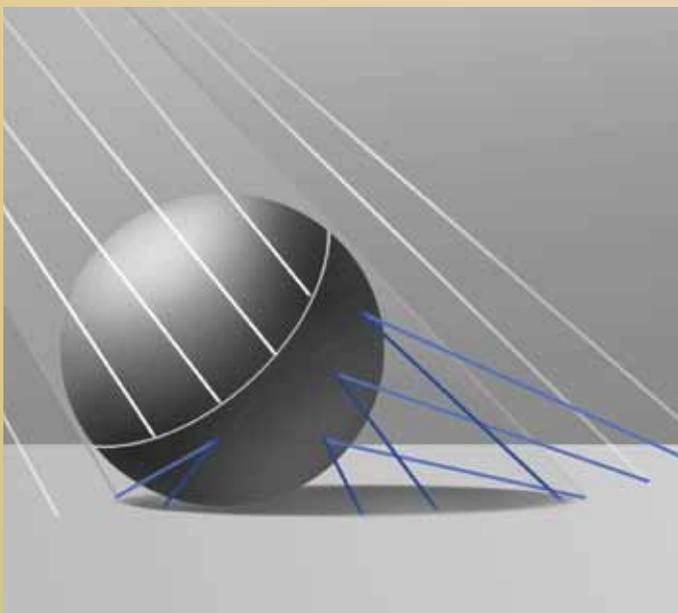
1

Esta gráfica muestra de forma sencilla como actúa la luz y la sombra en una esfera iluminada con una sola fuente de luz. Divida la esfera dibujando un arco central delimitando la luz de la sombra. al dibujar la dirección de la luz veremos los límites de la sombra proyectada sobre el suelo.



2

Teniendo en cuenta la textura y opacidad de la esfera, esta refleja o absorbe mas cantidad de luz, generando un degradado hasta los lugares en donde la luz ya no llega. Este degradado lo llamaremos escala tonal.



3

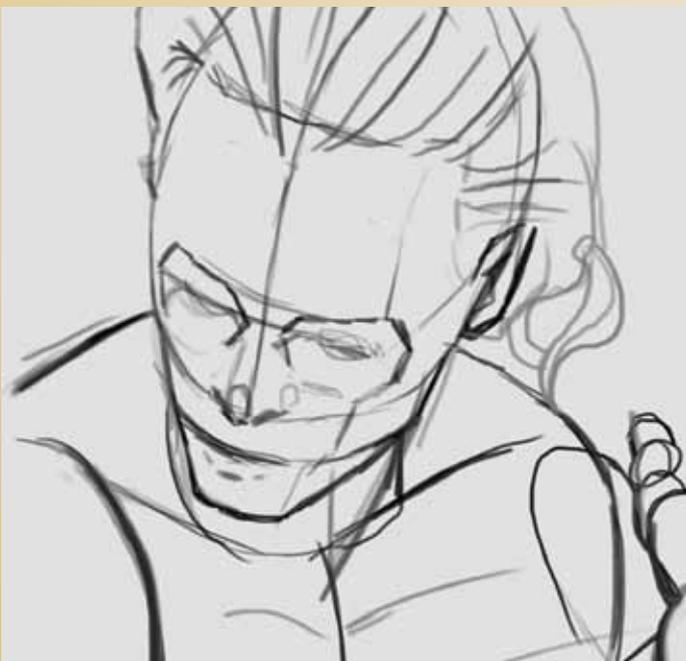
Trace la trayectoria de los rayos de luz, para observar como la esfera obstaculiza su paso proyectando sombra en el suelo. Sin embargo fuera del rango de la esfera, la luz viaja hasta el suelo, rebota y se refleja en la esfera iluminando donde la fuente de luz directa no llega.

Como resultado tenemos que esta esfera se encuentra finalmente iluminada por una fuente directa de luz y otra reflejada. esto hace que podamos sentir el volumen ya que normalmente se generan contrastes entre fondo y forma. Para entender como se aplica la escala tonal recuerde que se trata de cuatro tonos de luz y cuatro tonos de sombra.



4

La escala tonal de la Luz es iluminada por una fuente de luz directa, mientras que la escala tonal de la sombra es iluminada por una luz reflejada. Los cuatro tonos de la luz son tono, medio tono y sombra. Los tonos de la sombra los llamamos de la misma manera. Recuerde que una superficie muy lisa como por ejemplo el cristal o los metales brillantes reflejan más luz haciendo que la escala tonal, se vea más contrastada, en este caso la esfera es de un material opaco así es que el degradado es uniforme.



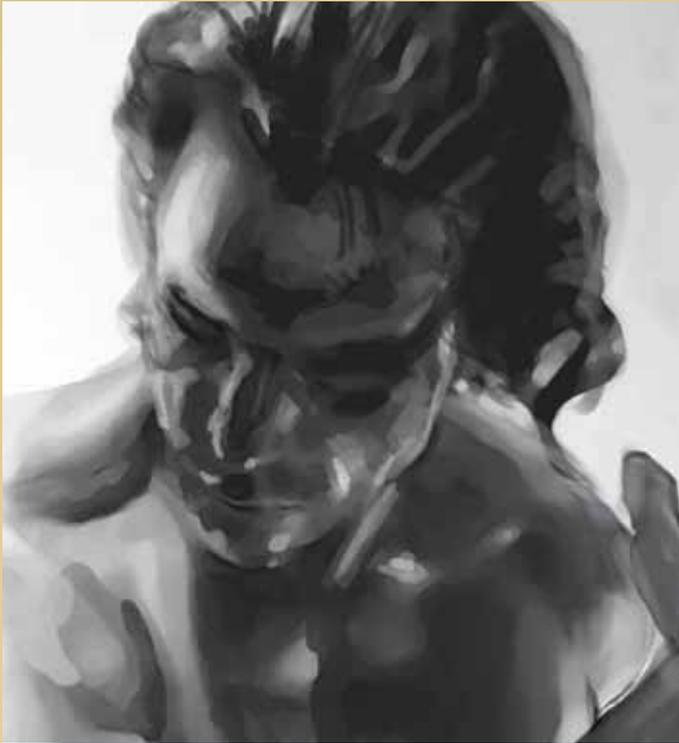
5

Aplicando este concepto de luz y sombra podremos realizar cualquier tipo de ilustración. Como ejemplo realizaremos un rostro iluminado por una luz directa y otra reflejada. Comience esbozando la estructura con trazos rápidos y decididos



6

Esta ilustración es digital mas el principio básico se puede aplicar a cualquier técnica. Comience a trazar con un pincel plano los cuatro tonos de la sombra y los cuatro tonos de la luz sin preocuparse por difuminar la pincelada.



7

La pincelada se mezclara poco a poco con las marcas de la estructura bocetada, asi es que continúe haciendo trazos sueltos. En este punto evite acercarse demasiado, a la ilustración, trate de trabajarla de lejos para no perder proporción.

8

Acerque la imagen y comience a difuminar y demarcar bordes para generar mayor contraste, no olvide que la luces de la sombra son mas oscuras que las luces de la fuente directa.



LUZ

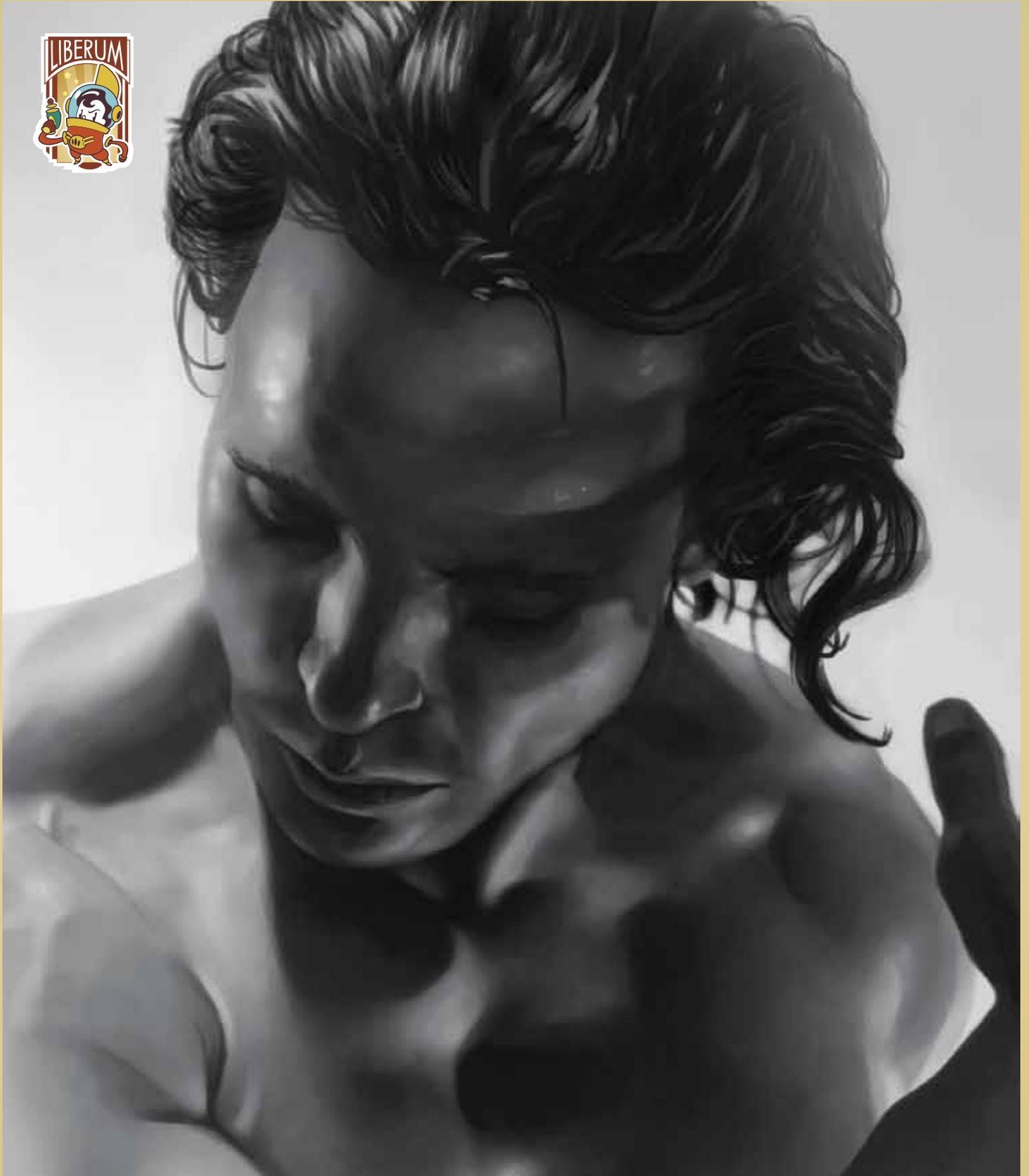
- 1 LUZ
- 2 TONO
- 3 MEDIO TONO
- 4 SOMBRA

SOMBRA

- 1 LUZ
- 2 TONO
- 3 MEDIO TONO
- 4 SOMBRA

9

Ilustrar una figura humana demanda más volúmenes que el hacer una simple esfera, sin embargo la teoría es la misma. si observamos detenidamente la sombra tiene bastantes puntos de luz reflejada, eso hace que contemos cada una de ellas como una escala de sombra independiente luz, tono, medio tono y sombra y así sucesivamente. Esto mismo ocurre en la zona iluminada con luz directa, cada punto iluminado viene seguido de su respectiva escala tonal. no es nada complicado pero es muy útil a la hora de generar volumen.



10

Por último defina bordes y cabello. observe los contrastes que se generan entre escala y escala. De esta manera puede manejar volúmenes tanto en ilustraciones en escalas de grises como en escalas de color. para entender escalas de color lo recomendable es estudiar el espectro tonal. Esto lo veremos en otra ocasión, por ahora espero le sea útil este tutorial, hasta la próxima.