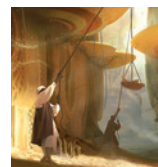
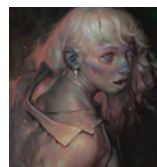
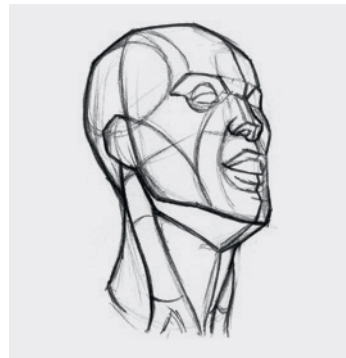
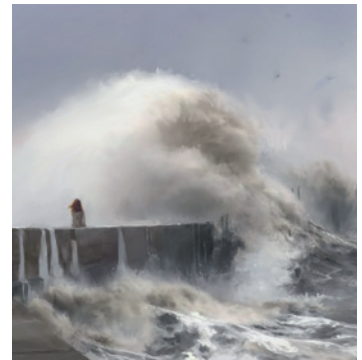
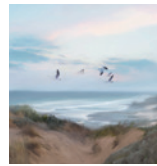
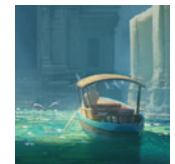
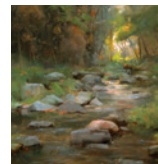


Fundamentos del Arte

2.ª edición



luz,
forma, color,
perspectiva,
profundidad,
composición
y anatomía





Contenidos

Introducción 6

Luz y forma 9

Por Sean Layh y Gilles Beloeil

- Historia del arte: la luz en el tiempo 10
- El lenguaje de la luz 16
- Dar luz a la forma 38

Color 53

Por Sean Layh y Gilles Beloeil

- Historia del arte: una imprimación 54
- Matiz, saturación y valor 56
- Armonía de colores 62
- Combinar color y luz 70

Composición 91

Por Andrei Riabovitchev
y Dave Santillanes

- Herramientas para la composición 92
- Recursos para la composición 100
- Mejorar composiciones 114
- Planificar composiciones 124
- Tu opinión subjetiva 125

Perspectiva y
profundidad 133

Por Roberto F. Castro
y Dave Santillanes

- Historia del arte: el pasado en perspectiva 134
- Perspectiva 136
- Profundidad 156

Anatomía 175

Por Matt Smith, Mario Anger,
Sylwia Bomba y Rita Foster

- La cabeza 176
- Expresiones 192
- El torso 206
- El brazo 220
- La mano 234
- La pierna 240
- El pie 250

Glosario 276

Colaboradores 278

Índice alfabético 282

Color y valor

El término "valor" no está restringido a definir el gradiente de tonos entre el negro y el blanco; simplemente, es más fácil explicarlo de esta manera. De hecho, cualquier color u objeto tiene su propio valor;

por ejemplo, un limón tiene un color amarillo y un valor claro. Cuando pintas con un color, tienes que ser consciente de su valor para poder garantizar que se ajusta a la percepción de la realidad del espectador.



▲ Ejemplos de colores con valores que van de oscuro a claro.

Clave alta, clave baja y variación

Vamos a explorar cómo pueden utilizarse las escalas de nueve valores para planificar y analizar una pintura. Nos fijaremos en ejemplos de imágenes que cuentan con una iluminación de **clave alta** o de **clave baja**, por tomar prestada una terminología común en el cine y la fotografía. Los escenarios en clave alta están iluminados de forma brillante y uniforme, sin muchas sombras profundas, mientras que las escenas en clave baja enfatizan el contraste alto y los valores oscuros y dramáticos.

Estos elementos trabajan en equilibrio con la **variación**, que es la diferencia entre los valores más claros y más oscuros de una imagen. Una imagen con una variación alta tiene sombras oscuras y realces brillantes en su rango de valores, mientras que una imagen con variación baja utiliza una ventana estrecha de valores que son más similares. La variación es clave para crear **contraste**, que es el uso de cualidades o valores opuestos en una imagen; una

imagen con contraste alto yuxtapone opuestos extremos en un valor, mientras que una imagen con contraste bajo tiene una diferencia menos radical en los valores y transmite una mayor sensación de suavidad.

Las cuatro ilustraciones siguientes demostrarán que, al restringir la variación en la escala de valores y agrupar los más comunes en una clave alta o baja, podemos generar atmósferas y niveles de contraste muy diferentes. El poder central de este enfoque reside en definir qué extremos de la escala de valores vas a omitir en tu obra.

Ahora, vamos a explorar algunas de las combinaciones potenciales de clave y variación:

- Variación alta y clave alta.
- Variación baja y clave alta.
- Variación alta y clave baja.
- Variación baja y clave baja.

Cada uno de estos enfoques crea un equilibrio muy diferente de luz y sombra. Saber cuál es cuál te ayudará a utilizar el valor de forma más efectiva en tus cuadros, ya sean digitales o tradicionales, para capturar diferentes atmósferas o crear distintos niveles de dramatismo.

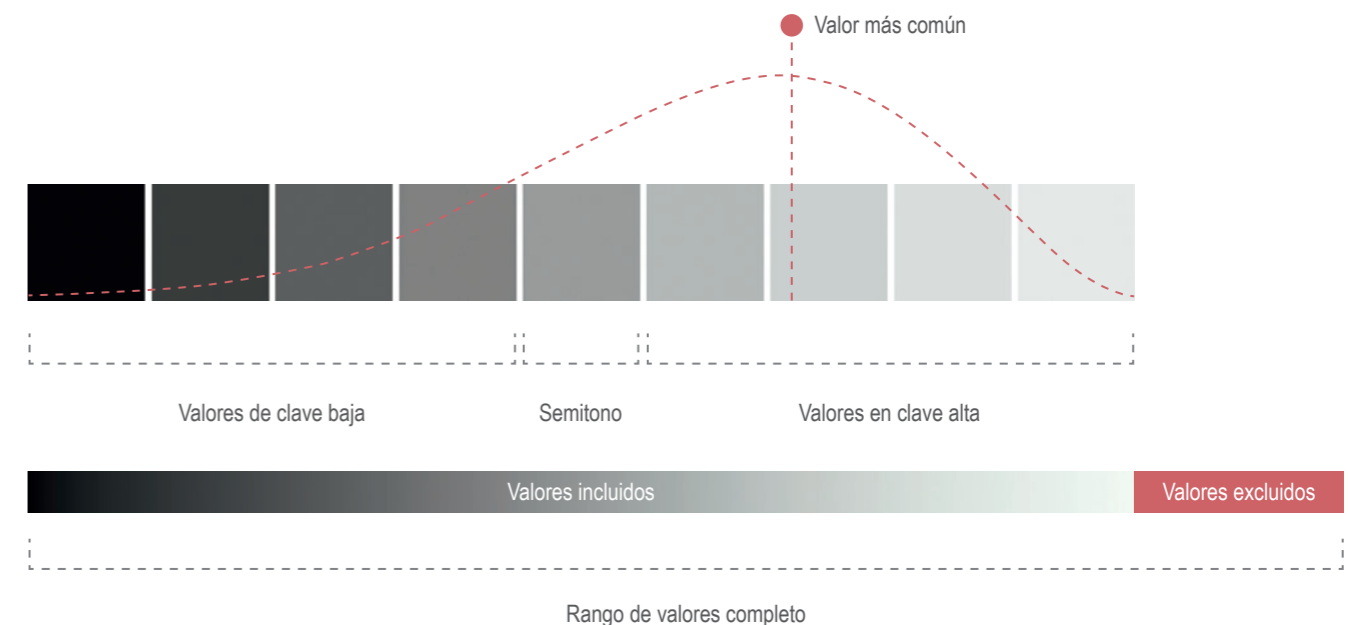
Variación alta, clave alta

La **imagen 16** tiene un nivel de variación alto: su escala de valores tiene sombras propias que están rozando el negro y realces que se acercan al blanco brillante, así que casi todos los valores posibles están disponibles para su uso dentro de la obra. La imagen está además en clave alta, por lo que la mayoría de los valores son tonos intermedios o más claros, como indica la curva roja.

El resultado de esta configuración de los valores es una imagen con un aspecto general brillante, pero con algunas zonas con un valor oscuro intenso, que resultan todavía más impactantes al usarse de forma limitada.



▲ 16 Los valores más comunes de esta imagen son claros, como muestra la curva que aparece debajo, pero los valores oscuros limitados crean un contraste llamativo.



FUNDAMENTOS APLICADOS...

THE KING

Lorenzo Lanfranchi

Herramientas: Adobe Photoshop

“Esa es una imagen que creé para mi libro de artista, *Evolution*. Volcanes, entornos amplios, animales... Podría pintar estos temas toda la vida. En esta escena, quería mostrar un animal, un íbice en este caso, admirando el atardecer. El árbol muerto no es una opción aleatoria, sino que se eligió para crear la sensación de que este animal quería visitar un lugar antiguo y especial, una especie de santuario natural para la fauna local.

Después de pintar *Paradise Shore* (página 170), estaba intentando evolucionar hacia un estilo más pictórico, inspirándome en pintores contemporáneos y clásicos de cuadros al óleo tradicionales y quería capturar la misma sensación; no creo que haya conseguido ese objetivo todavía, pero esta ilustración es un punto clave en mi crecimiento artístico.

Pinté esta escena con la luz del atardecer por dos razones. La primera fue que visualicé una paleta con matices amarillos dominantes en contraste con las sombras en azul claro de las montañas del fondo. La segunda fue que este tipo de luz baja ayudaría con la composición. Como se puede apreciar en el resultado final, los valores de la imagen llevan al ojo hacia el íbice y el árbol, usando la luz y la sombra y la forma curvada de las rocas”.



MATIZ, SATURACIÓN Y VALOR

El color, como la luz, existe en un *continuum*; nuestros nombres para los colores son solo taquigrafía para describir secciones que existen a lo largo de ese *continuum*. Puesto que una de estas secciones da paso a otra (de verde a azul, por ejemplo), es imposible decir dónde acaba un color y dónde empieza el otro. En situaciones como esta, llamar simplemente a un color por su nombre es demasiado vago y se presta a confusión. En vez de eso, un color puede descomponerse con tres descriptores:

- **Matiz**
- **Tono**
- **Valor**

Esta sección definirá estas cualidades y te presentará el **círculo cromático**, una herramienta útil para cualquier artista.

Matiz: la familia de un color

El matiz es uno de los atributos más útiles de un color. Es su identidad, su familia. A menudo, el término "**matiz**" se utiliza de manera

intercambiable con "color", pero, en la teoría del color, tiene un significado más específico. Podemos considerar "color" como un término general que abarca todas las características de un color, incluidos el tono y el valor, que definiremos enseguida. El "matiz", por su parte, es una medida de lo similar que es ese color a un punto de referencia en el espectro de color.

El espectro de color puede dividirse en doce matices. Tradicionalmente, hay tres **matices primarios**: rojo, azul y amarillo. Son "primarios" porque no se crean con la mezcla de otros matices. Después tenemos los tres **matices secundarios** (verde, naranja y violeta), que se consiguen al mezclar los tres matices primarios. Por ejemplo, si mezclamos amarillo y azul, obtenemos verde. Por último, los **matices terciarios** se crean al mezclar matices primarios y secundarios (**imagen 03**). Por ejemplo, el azul y el verde se combinan para crear azul verdoso.

El círculo cromático

Al distribuirlos en un patrón radial, estos doce matices forman el círculo cromático que se muestra en la **imagen 04**. Un círculo cromático es una representación visual del espectro de

color que resulta muy útil para identificar colores similares u opuestos, como exploraremos más adelante en la sección sobre la armonía de los colores en la **página 62**.

El círculo podría dividirse en más o menos franjas, pero dividirlo en matices primarios, secundarios y terciarios es suficiente para hablar sobre la mayoría de obras. Puedes encontrar muchos ejemplos de círculos cromáticos en línea o en libros, pero quizá te convenga crear tu propio círculo a mano. Es una buena forma de obtener una base sólida sobre los matices, al tiempo que te familiarizas con el medio en el que vas a trabajar.

Tono: la intensidad de un color

El término "**tono**" es muy común sobre todo en el mundo de los pintores tradicionales. En el mundo de los medios digitales, a menudo se habla de él como "saturación". Cuando ajustamos la saturación de la imagen en un programa como Photoshop, lo que hacemos es aumentar o reducir el tono de la imagen, dando a sus colores más o menos riqueza e intensidad.



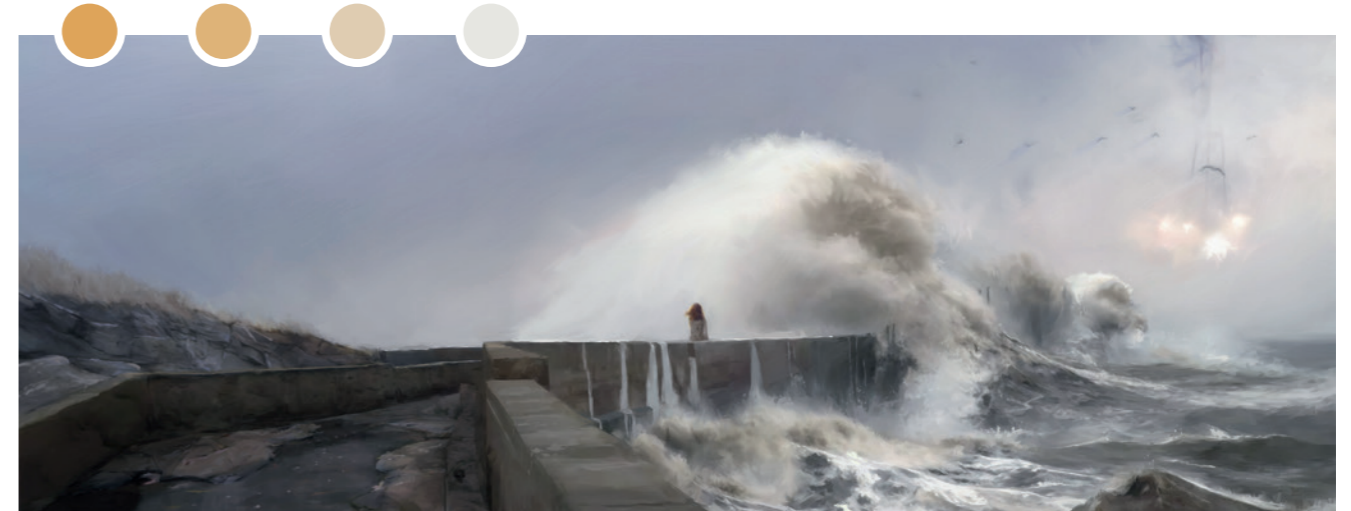
▲ 03 Círculo cromático que representa los matices primarios (1), secundarios (2) y terciarios (3).



▲ 04 El círculo cromático es una referencia muy valiosa para los artistas visuales.



▲ 05 Hay zonas de rojo y amarillo saturados, pero la mayor parte de este cuadro utiliza tonos muy desaturados de esos matices.



▲ 06 En la ola que rompe, se puede ver que un matiz amarillo se ha reducido a un tinte pálido casi blanco.

En los medios tradicionales, la intensidad del color se reduce al mezclarlo con gris, una mezcla de blanco y negro. Las porciones de blanco o negro determinan si el cambio tonal hace que el color sea más claro o más oscuro. Se recomienda actuar con precaución cuando se está trabajando con un medio tradicional como la pintura. Añadir demasiado gris, blanco o negro tiende a atenuar el lustre de un color y le da un aspecto apagado. Sin embargo, si se hace con moderación, es posible mezclar algunos de los colores más sutiles y maduros ajustando el tono de un color. En la **imagen 05**, hay áreas donde los colores se acercan a la saturación total, con un cambio gradual hacia variantes tonales muy reducidas.

Valor: tinte y sombra

El último de los tres descriptores del color es el "valor". De forma similar a lo que has aprendido en el capítulo sobre la luz, el valor se refiere al brillo o la oscuridad de un color. Hay dos términos más que puedes utilizar para describir el valor de un color: **tinte** (la claridad de un color) y **sombra** (la oscuridad de un color).

En los medios tradicionales, ajustar el tinte de un color implica aclararlo con blanco puro (**imagen 06**). Mezclar el matiz de base con cualquier cosa que sea más clara, pero contenga otro matiz, da igual lo sutil que sea, también lo cambiará. Eso no es malo, pero, para esta imagen, piensa en cambiar el tinte de un color

con blanco puro, no en modificar el matiz al mismo tiempo.

Por el contrario, para cambiar la sombra de un color, se mezcla el matiz con negro. Sin embargo, en la práctica, esto no es aconsejable, ya que, con frecuencia, el negro puro asfixia el matiz original. En su lugar, para conseguir una sombra más sutil, a menudo los pintores mezclan con colores oscuros como el gris de Payne, el ocre oscuro o el azul de Prusia. Cómo afectarán estas mezclas a tus colores es algo que solo puedes aprender con la práctica. Si mezclas con negro puro, hazlo con cuidado y vigila cómo va afectando al lustre o la vivacidad de tu color.

Una “regla” para seguir

Si hay una regla que deberías intentar seguir, que se aplica a cualquier medio, género o condición de iluminación, es esta: si la fuente de luz es cálida, las sombras deberían ser más frías y, si la fuente de luz es fría, las sombras deberían ser más cálidas. Esta información cambiará por completo tu entendimiento y aplicación del color y puede convertir una pintura apagada y monocromática en una colorida y cautivadora desde el instante en que lo entiendas. Es simple, pero te ayudará a conseguir una paleta de colores armoniosa siempre.



▲ Dar a la fuente de luz y a las sombras temperaturas de color opuestas añade profundidad y dinamismo a la iluminación.

Aplicar armonía de colores a la luz y la sombra

Cuando empieces una imagen, ya sea a partir de una referencia o de tu imaginación, deberías intentar distribuir los colores que creas que la ilustración debería tener. Imagina el color de la luz clave y utiliza eso para decidir la temperatura y la paleta de la escena; por ejemplo, una escena nocturna podría tener una variedad de azules, mientras que una escena diurna podría tener una paleta de colores cálidos y acogedores.

No hay presión para decidir cada aspecto de la luz y el color de inmediato, pero, como ocurre con los valores, planificar y probar colores potenciales en una de las primeras etapas resulta muy útil. Es más probable que tengas una buena armonía de colores en la obra definitiva si empiezas por ahí. Intenta plantearte estas preguntas:



▲ 12 Nuestra percepción del color y el valor de un objeto está ligada al color y el valor de lo que lo rodea.

- ¿Cuál es la fuente de luz y dónde está?
- ¿Cuáles son su color y su intensidad?
- ¿Qué colores y materiales de superficies hay en la escena (por ejemplo, madera cálida o metal frío) y cómo les afecta la luz?

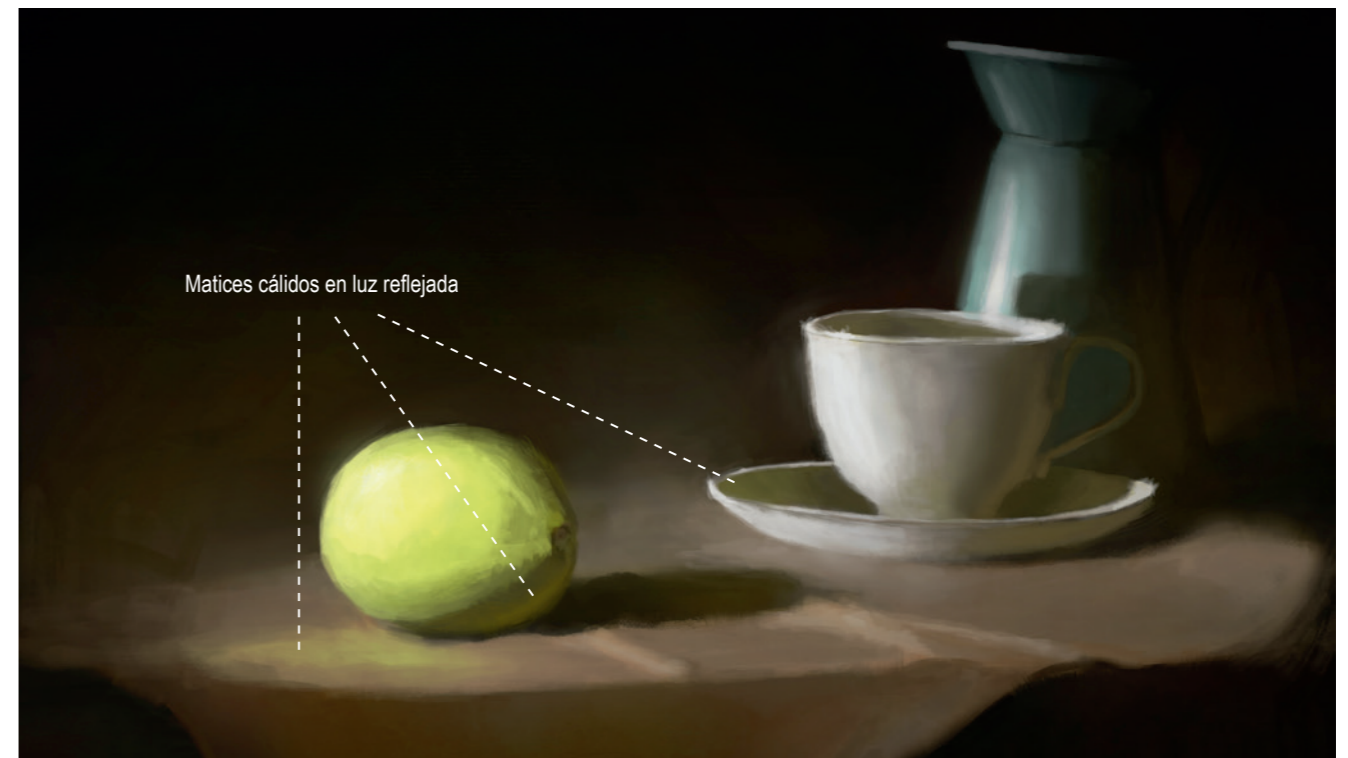
Al margen del medio con el que estés trabajando, siempre resulta útil empezar la imagen en una base con algo de color y tono. Es muy difícil juzgar un color frente a un fondo blanco puro; todo parecerá demasiado oscuro en comparación con el blanco, lo que hará que a tus elecciones les falte precisión. La **imagen 12** muestra el mismo valor gris neutro frente a varios colores y valores diferentes para demostrarlo.



▲ 13 Tener un color de fondo hace que sea más fácil elegir colores para los sujetos.



▲ 14 Comparada con el fondo cálido, la luz clave es fría y dura.



▲ 15 Añadir luz reflejada a las sombras aporta realismo.

La **imagen 13** muestra un lienzo con un color base oscuro y cálido que es ideal para una escena con una luz clave fría. Este fondo hace que sea más fácil juzgar los colores de base aproximados para el bodegón, juzgando el valor y el color para cada forma individual. Imaginar cómo se vería afectado el color local de cada objeto por la escena garantiza que transmiten la sensación de formar parte del mismo mundo.

En la **imagen 14**, se ha introducido la luz clave, brillante y fría. La luz es casi blanca, lo cual da

la impresión de aclarar y enfriar los objetos y aumenta de manera drástica el contraste entre las zonas claras y las oscuras. La **imagen 15** muestra el bodegón final con algunos retoques en los objetos y las sombras, con luz reflejada clara que rebota y se mete en las sombras para complementar la fuente de luz fría. Oscurecer los lados de la imagen hace que la atención del espectador se centre en el sujeto más vibrante, el limón, e incrementa la sensación de misterio y sutileza de la escena.

Conclusión

El color es una cuestión muy personal. Al final, el uso que haces del color se reduce a tus gustos, tus influencias y lo que quieres conseguir. Preocuparte por tecnicismos y teoría puede eclipsar el hecho de que el color es algo muy intuitivo; la mejor manera de aprender es practicar y disfrutar la diversión que puede ofrecer el color. Este capítulo ha ofrecido una introducción al tema que puedes aplicar de inmediato a tu propio trabajo.



▲ 07 Una composición puede verse fortalecida al colocar un foco de atención principal, como un personaje, según la proporción áurea.

Cuando ves la **imagen 07**, los ojos se centran primero en la mujer junto al árbol. Esto se debe a que está situada en la línea de la proporción áurea, formando una composición que resulta agradable en cuanto a las proporciones con un foco de atención claro.

Esto se ha conseguido al medir la proporción áurea al principio del proceso de creación del boceto, mediante el método que hemos explicado antes, y colocando la figura y el árbol sobre la línea. La figura en la imagen resultante,

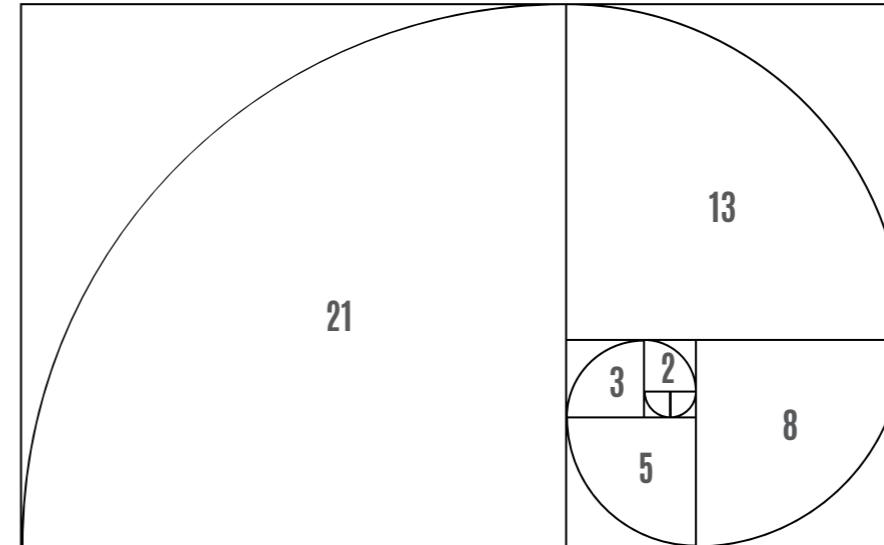
ayudada por el contraste de luz y color, tiene una presencia fuerte en el entorno.

La proporción áurea como una espiral

A menudo, cuando los artistas piensan en la proporción áurea, lo que les viene a la cabeza es la espiral áurea o espiral de Fibonacci. Se trata de una espiral que crece de manera proporcional en función del crecimiento de los números en la secuencia infinita de Fibonacci. Los lados de cada cuadrado en la **imagen 08**

se corresponden con los números de Fibonacci mencionados en la **página 94**; las sumas de los cuadrados crean rectángulos, y puede extrapolarse una forma espiral cada vez mayor al dibujar una curva a través de los cuadrados y rectángulos resultantes.

La **imagen 09** muestra el patrón espiral presente en una pintura, donde guía con sutileza la curva agradable del paisaje y se utiliza para colocar el foco de atención clave de la imagen.



▲ 08 La proporción áurea puede expandirse hasta el infinito al sumar los lados de las formas anteriores.

“A menudo, cuando los artistas piensan en la proporción áurea, lo que les viene a la cabeza es la espiral áurea o espiral de Fibonacci”.



▲ 09 Una composición puede verse fortalecida al colocar un foco de atención principal, como una estructura o un personaje, según la proporción áurea.



FUNDAMENTOS APLICADOS...

HONEY HUNTERS

Maxim Kozhevnikov

Herramientas: Adobe Photoshop, modelado 3D

“Esta imagen pertenece a una serie de ilustraciones que creé para mi trabajo de fin de grado en el Art Center. Intentaba contar una historia de la rutina diaria de unos nómadas. Estos dos hombres se ganan la vida vendiendo un tipo de miel muy poco común, que se adquiere de un tipo especial de abeja que anida en las paredes de unas ruinas antiguas. Una de las partes más difíciles fue pensar una idea para la historia; además, me enfrentaba al reto adicional de utilizar software 3D, que en aquel momento no formaba parte de mi flujo de trabajo.

Puesto que la historia era la parte más importante de la obra, no solo quería crear una composición visual buena, sino también una que pudiese transmitir parte de la narrativa detrás del mundo que estaba intentando

plasmarse. La mayor dificultad para conseguir eso era la eliminación de elementos innecesarios. Mis primeras ideas incluían un animal similar a un camello para ayudar a transportar el botín por el desierto; también tenía muchas ideas para elementos florales y distintos tipos de árboles que podrían crecer entre las ruinas. Sin embargo, estos detalles no eran esenciales para la historia y competían demasiado con la arquitectura.

La luz y la atmósfera también eran difíciles de resolver, porque era muy fácil perder la sensación de ligereza y aventura, convirtiendo toda la obra en una composición oscura y sucia que no quería. Recortar los detalles excesivos del contexto, incluso si me gustaban mucho, hizo que la composición final fuese brillante, abierta y atractiva”.

Elementos de perspectiva cónica

Para explicar cómo funciona la perspectiva cónica, imagina que se coloca un plano llano entre el observador y el objeto tridimensional (**imagen 12**). Las líneas que dirigen al espectador entre los vértices A, B, C, D y E se intersecan con el plano, creando una imagen bidimensional de la forma. Esta es la lógica subyacente de la representación de una forma tridimensional en un lienzo plano. Ahora, vamos a echar un vistazo a los elementos importantes que componen la perspectiva cónica.

Vamos a definir los elementos importantes que sirven para crear la perspectiva cónica, que puedes ver etiquetados en la **imagen 13**.

- **Punto de vista:** El punto de vista (abreviado a menudo como "PV") es el punto en el que nosotros, los espectadores, estamos situados, el lugar desde el que observamos la escena. Es importante elegir un buen punto de vista a la hora de crear una perspectiva interesante.
- **Plano del cuadro:** El plano del cuadro es el plano en el que dibujamos la perspectiva. Es el plano transparente

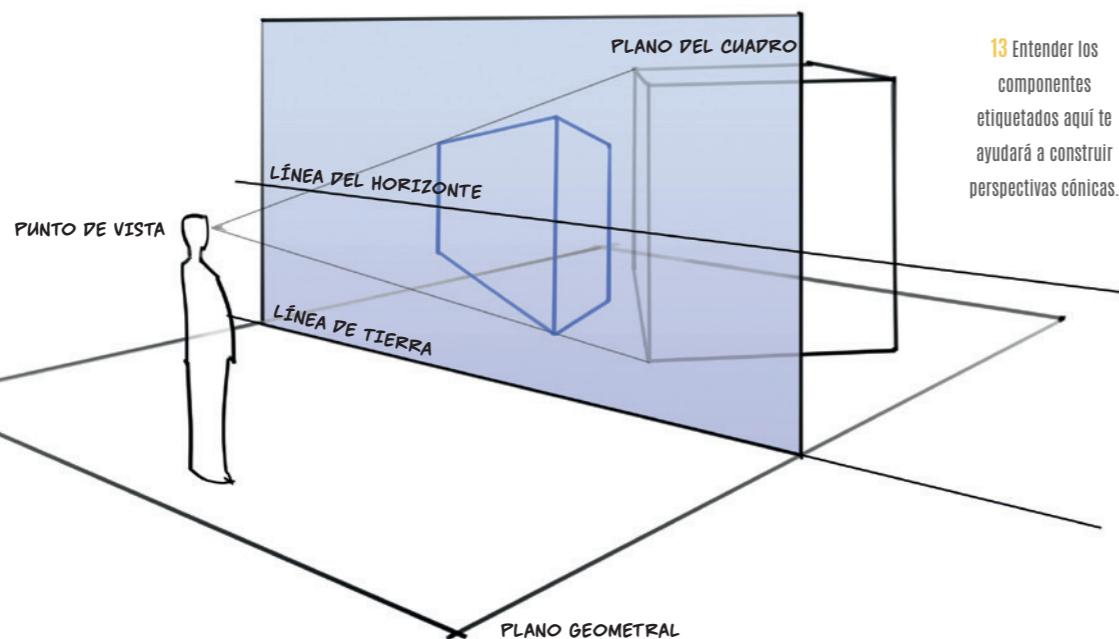
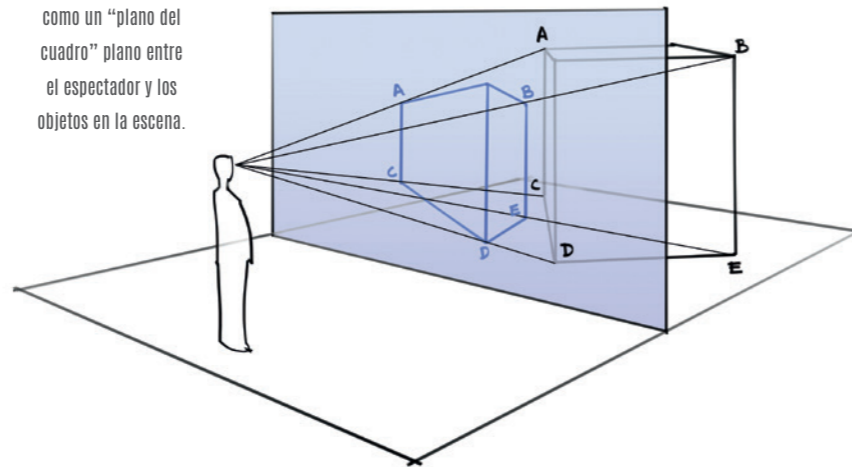
perpendicular al observador, el lienzo sobre el que se construye la imagen. La línea de visión del espectador empieza en el punto de vista y acaba en los vértices y bordes de los objetos vistos, permitiendo que la imagen plana en el plano del cuadro imite una realidad tridimensional.

En la **imagen 12** puedes ver un ejemplo de este concepto de "marco de cuadro". Puedes seguir las líneas del punto de vista desde el observador a los vértices de la forma: A, B,

C, D y E en un cuadrado detrás del plano del cuadro. La intersección de estas líneas con el plano del cuadro se muestra en la forma azul correspondiente.

- **Plano geometral y línea de tierra:** El plano geometral es el plano de referencia horizontal desde el que se toman las medidas verticales. La línea de tierra es la intersección lineal entre el plano del cuadro y el plano geometral.

12 Imagina el lienzo como un "plano del cuadro" plano entre el espectador y los objetos en la escena.

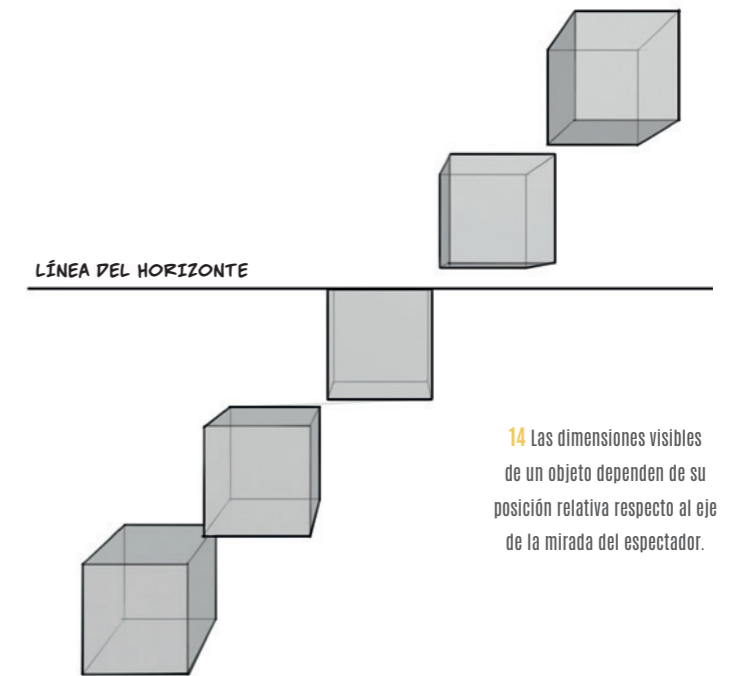


13 Entender los componentes etiquetados aquí te ayudará a construir perspectivas cónicas.

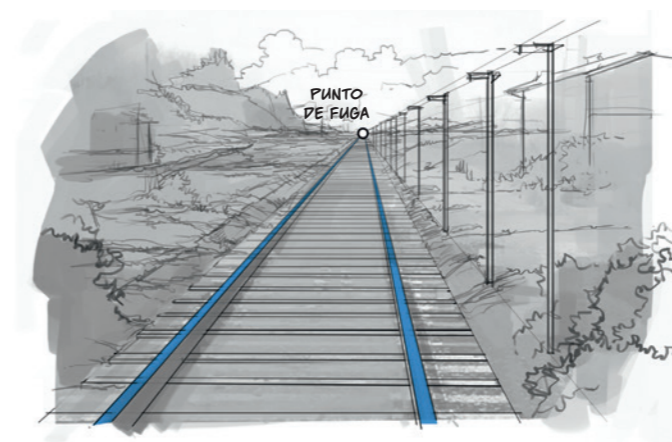
Línea del horizonte

Se trata de la línea horizontal en el plano del cuadro que está situada a la altura del punto de vista. En el mundo real, podríamos compararla con la línea que separa el agua y el cielo cuando observamos el mar. La línea del horizonte está donde retrocede la imagen (dicho de otro modo, donde están los "puntos de fuga").

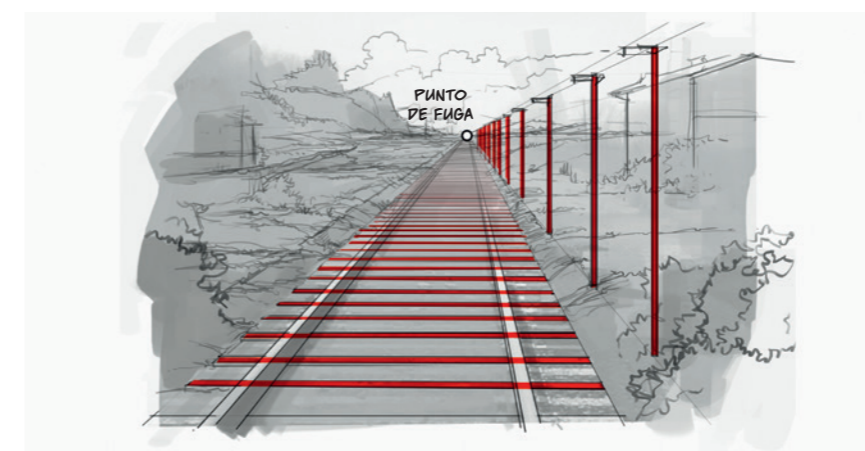
En la **imagen 14** se puede ver un cubo situado a varias alturas en una escena. Cuando el cubo aparece debajo del punto de vista, debajo del eje de la mirada creado por el horizonte, el espectador puede ver la mayor parte del lado superior. A medida que el cubo se eleva, este lado superior va haciéndose cada vez menos visible, "desapareciendo" en el horizonte a medida que se acerca al nivel de la vista del espectador. Cuando el cubo sobrepasa el horizonte, el espectador empieza a ver el lado inferior y ya no puede ver la parte de arriba.



14 Las dimensiones visibles de un objeto dependen de su posición relativa respecto al eje de la mirada del espectador.



▲ **15** Las líneas paralelas de los raíles se alejan del espectador hasta que convergen en el horizonte.



▲ **16** No todas las líneas paralelas de la escena convergen hacia el horizonte.

Punto de fuga

El punto de fuga describe un punto de la imagen en el que convergen todas las líneas de perspectiva. Un ejemplo muy simple es el de las vías del tren de la **imagen 15**. Los raíles convergen en un solo punto de fuga en el horizonte. Ambos raíles son paralelos en el espacio, pero, cuando se perciben en perspectiva, se encogen hacia el horizonte. Cuando se crea una perspectiva cónica, las líneas paralelas de una escena convergen, por lo general, hacia uno o más puntos de fuga.

Sin embargo, no todas las líneas paralelas de una escena específica convergen hacia el mismo punto. Las líneas que son paralelas a los lados del plano del cuadro no tienen un punto de fuga común; siguen siendo paralelas a los bordes de la página o el lienzo. En la **imagen 16**, puedes ver este efecto en las traviesas de la vía y en los postes verticales; son paralelos entre sí, pero también paralelos al plano del cuadro, así que no convergen hacia el mismo punto que los raíles largos de la **imagen 15**.



▲ 30 La perspectiva atmosférica aclara y suaviza los objetos a medida que se van alejando.

Perspectiva atmosférica

Al igual que la perspectiva lineal, la perspectiva atmosférica es un método utilizado por los artistas para crear la ilusión de profundidad en una pintura. Mientras que la perspectiva lineal usa líneas (reales y percibidas) que convergen en el horizonte, la perspectiva atmosférica depende de la modificación de color y la claridad para crear profundidad.

La perspectiva atmosférica se denomina también "perspectiva aérea" (o "niebla de distancia" en el reino de los gráficos 3D) y tiene una base sólida en la realidad. El aire contiene agua y otras partículas que hacen que las ondas de luz se dispersen, lo que afecta a la manera en que vemos el color a través de diferentes capas de atmósfera. Por lo general, eso hace que el color de un objeto se vuelva **más frío y**

menos saturado a medida que retrocede en la distancia. Su valor se volverá más claro y habrá **menos contraste entre luz y sombra** cuanto más se adentre el objeto en la atmósfera. Los objetos lejanos tienden a tomar el color del cielo, que suele ser azul en un día soleado, pero, al atardecer, el cielo adopta un matiz más cálido que se derrama sobre los objetos lejanos. Las condiciones atmosféricas también afectan a la **claridad de los objetos** a medida que retroceden. Como los bordes de los objetos lejanos no están bien definidos, puede ser difícil distinguir un objeto de otro. Pintar objetos distantes con bordes más suaves y distinciones borrosas puede aumentar la ilusión de profundidad en una escena.

La **imagen 30** muestra varios efectos importantes de la perspectiva atmosférica. Uno es

la intensidad relativa del color en primer plano comparado con el fondo, además del contraste más alto en los objetos en primer plano en comparación con los lejanos. El cuadro también representa la luz cálida del cielo al atardecer derramándose sobre las colinas más lejanas, aunque los azules más fríos de las formas con sombras lejanas se mantienen hasta las últimas colinas. Por último, los bordes de los objetos en primer plano son sólidos con respecto a los bordes más suaves que aparecen al adentrarse en el paisaje.

De modo similar, la **imagen 31** tiene un primer plano cálido y saturado con bordes nítidos que va convirtiéndose en un fondo más pálido y frío, con bordes suaves, para crear profundidad atmosférica.



▲ 31 Utiliza la perspectiva atmosférica para crear una sensación natural de profundidad y distancia entre los elementos de tu escena.



FUNDAMENTOS APLICADOS...

FOREST DWELLER

Joshua Cairós

Herramientas: Adobe Photoshop

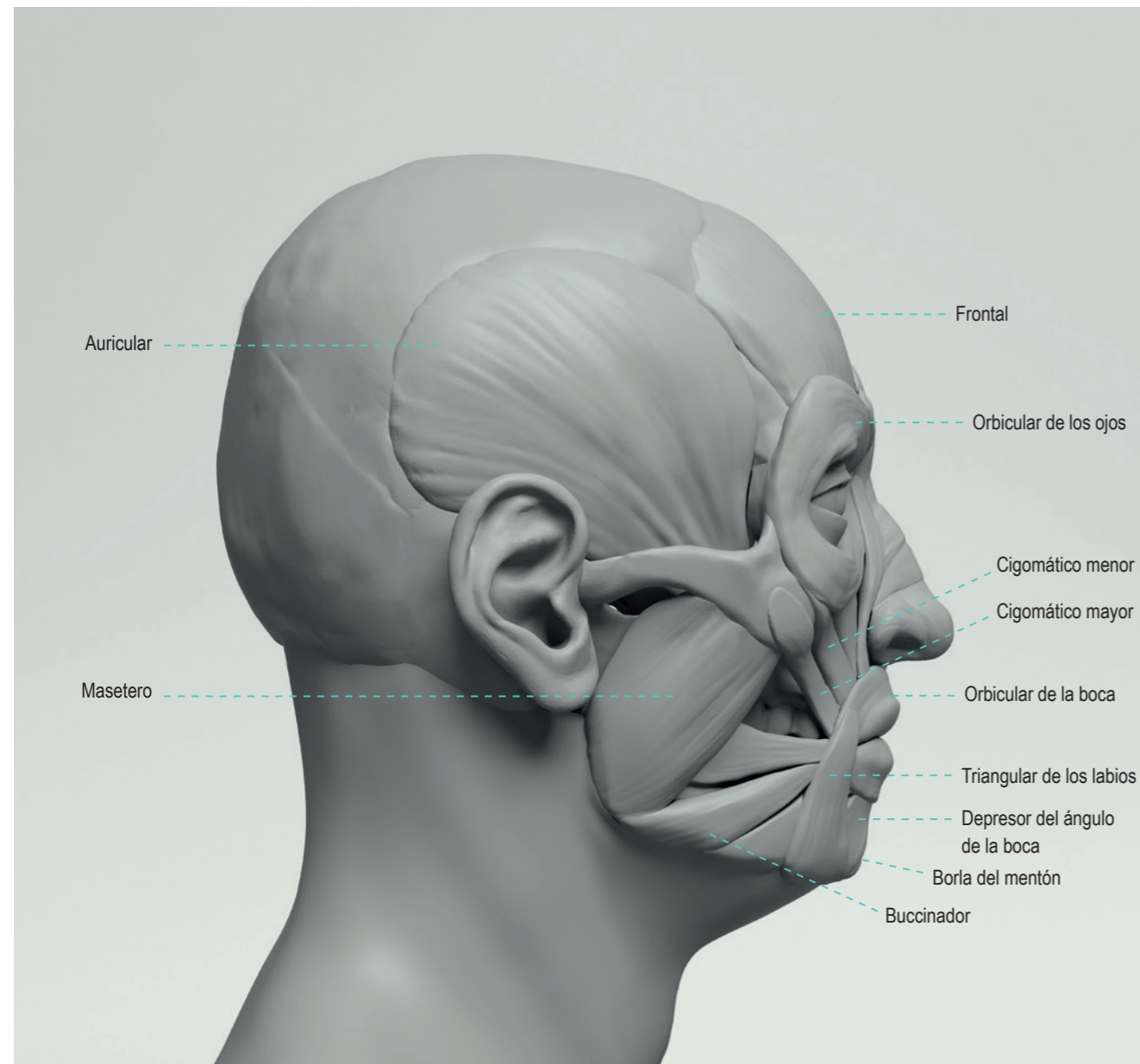
"Esta imagen representa a uno de los *silennus*, una raza de habitantes del bosque con poderes mágicos. Son capaces de comunicarse con las plantas, sanarlas y transmitirles su conocimiento. Estas criaturas son raras y delicadas, viven en las copas de los árboles y solo bajan cuando es estrictamente necesario para cuidar del bosque y mantener su equilibrio.

Desde el principio, quise incluir magia en esta ilustración. Quise utilizar colores complementarios, en este caso, verde para el bosque y rosa para crear una calidad mágica. La perspectiva que elegí se basaba en mi necesidad de crear una ilustración con fuerza: un punto de vista bajo que da poder al personaje principal y enfatiza la acción que se está produciendo. Trabajar desde este punto de vista también me permitía dibujar la mayor parte de los árboles, donde quería añadir algunos elementos que contasen un poco más acerca de esta raza, como las rampas que utilizan para subir a las copas de los árboles. Los colores de la luz ambiente, como el azul en el fondo, ayudan a enfatizar la profundidad del bosque y crean la atmósfera misteriosa y mágica que quería conseguir".

Musculatura

Hay muchos músculos con diferentes formas, longitudes y ángulos que se interconectan por toda la cara. Todos estos músculos ayudan a crear una gran variedad de expresiones faciales y movimientos distintos y dan vida y carácter a la geometría de la cabeza. Sin embargo, antes de poder empezar a mostrar la cara en movimiento, tienes que considerar su estructura muscular.

Las imágenes 06 y 07 muestran un diagrama lateral y frontal de los músculos faciales que son importantes para cualquier artista interesado en crear retratos y personajes. Estúdialos para hacerte una idea de los músculos clave que ayudan a dar forma a la cara. Es crucial que entiendas cómo se contraen y cambian los músculos para crear expresiones y transmitir emociones, como veremos en la página 192.

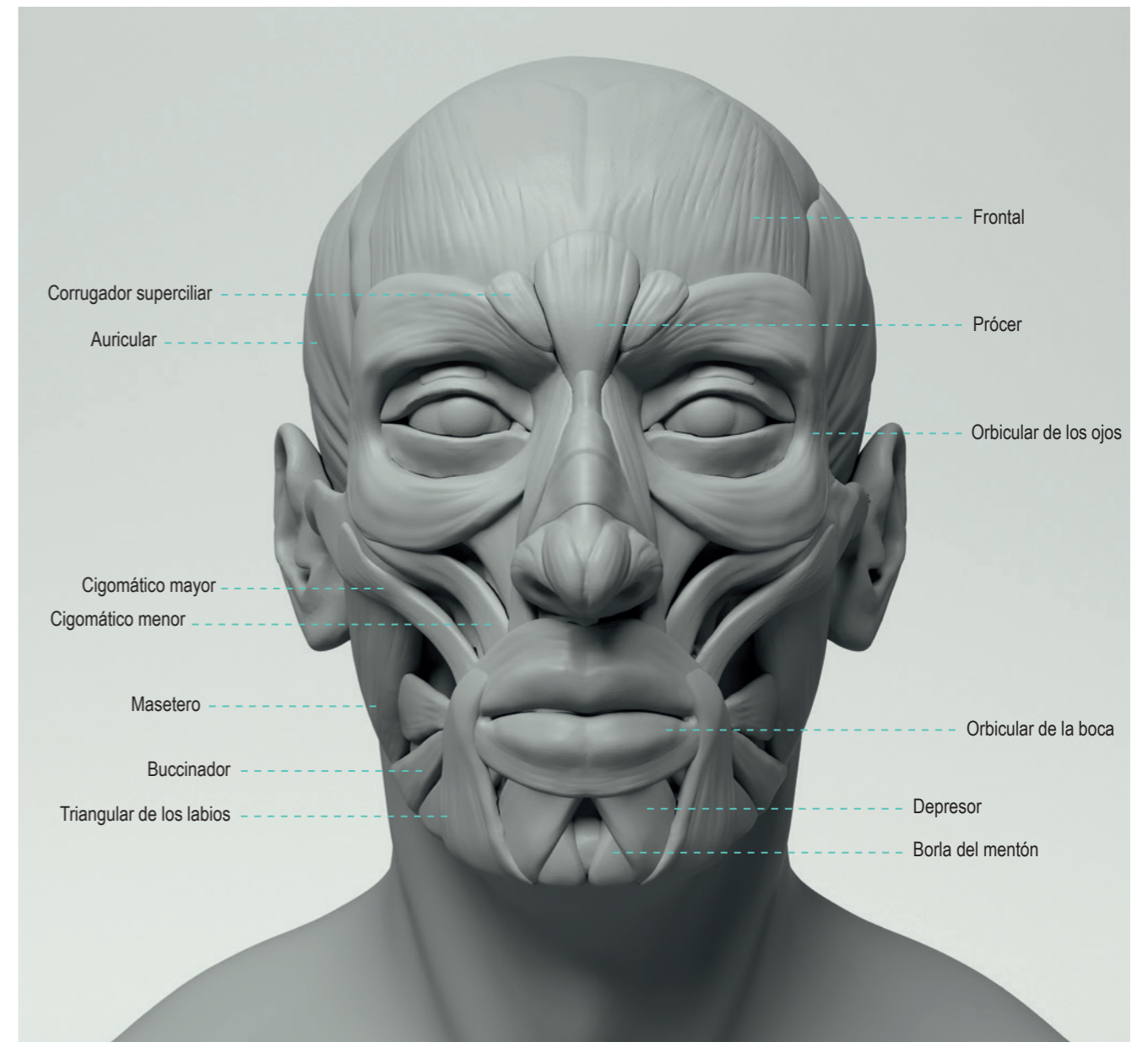


▲ 06 Desglose de los músculos faciales en la vista de perfil.

Superficies faciales

Además de músculo, hueso y cartílago, la cara también está moldeada por los depósitos de grasa que hay bajo la piel. Existen por toda la cara, en áreas como las cejas, las mejillas, la barbilla y los carrillos y están

presentes en todo tipo de cuerpos, pero varían en función de factores como la edad del sujeto y su constitución. Asegúrate de tener en cuenta estas zonas de grasa más blandas cuando dibujes la cara.



▲ 07 Desglose de los músculos faciales vistos directamente de frente.

C “Este fue aún más rápido que el anterior, tardé un total de dos horas y media. Con tan poco tiempo, el objetivo era capturar el gesto de la pose, añadir forma y anatomía y, después, sombreado para conseguir un acabado creíble, sobre todo con indicaciones rápidas, que capturasen la esencia o las ilusiones de la luz en las formas anatómicas.

Con un modelo tan delgado, tienes que elegir qué detalles dejas y cuáles simplificas para crear una figura con una zona de atención clara. Decidí añadir mucha información en el torso y la cara con muchas formas pequeñas en tonos intermedios y contraste”.

D “Hice este dibujo para una demostración en vídeo para mi curso de anatomía en línea. Quería elegir una pose que mostrase formas

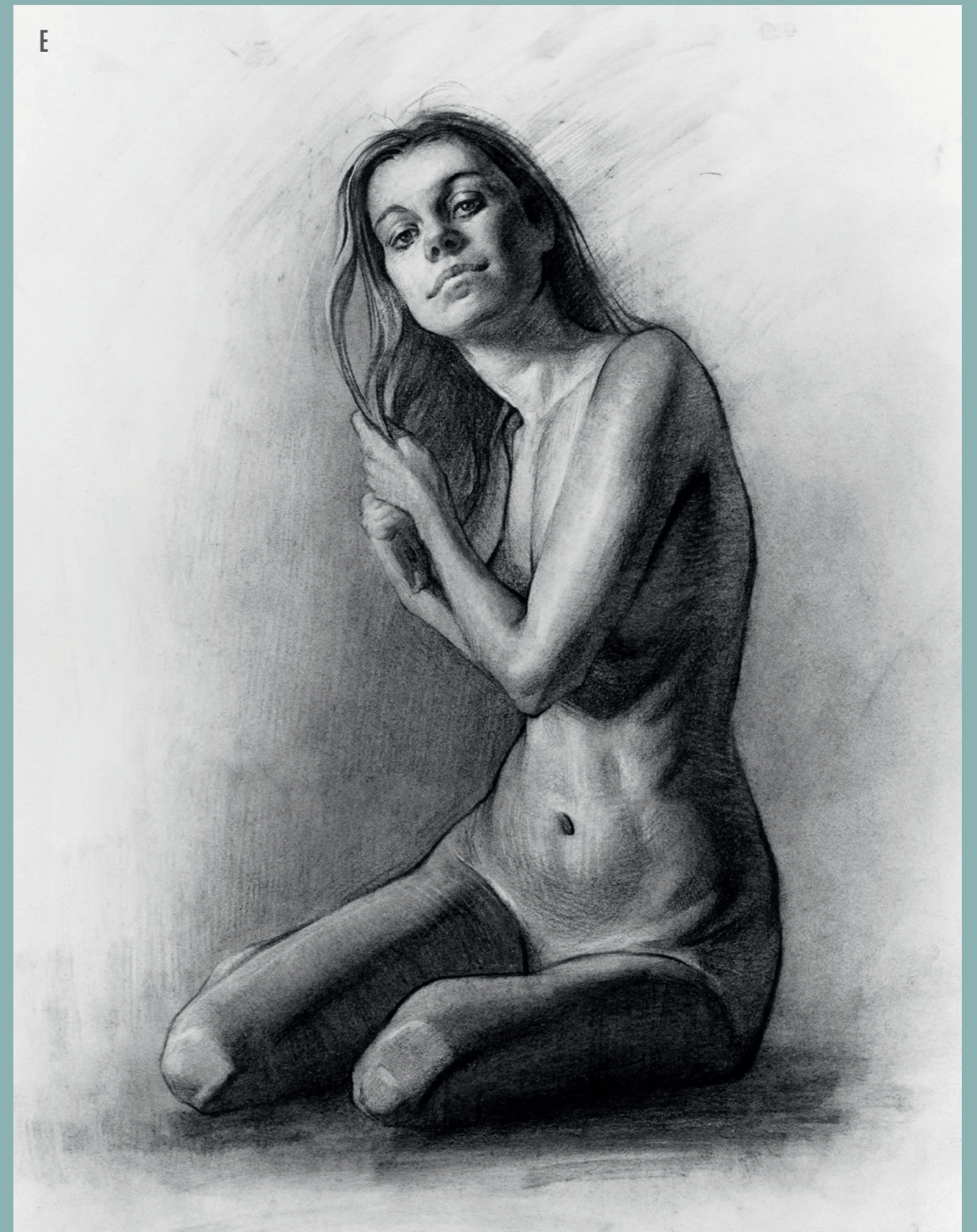
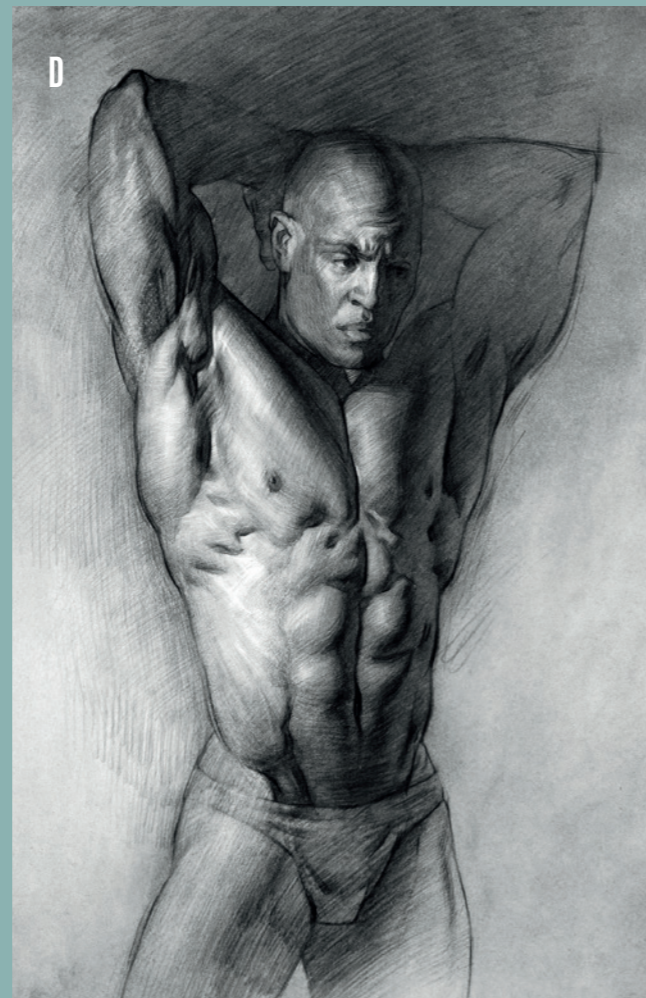
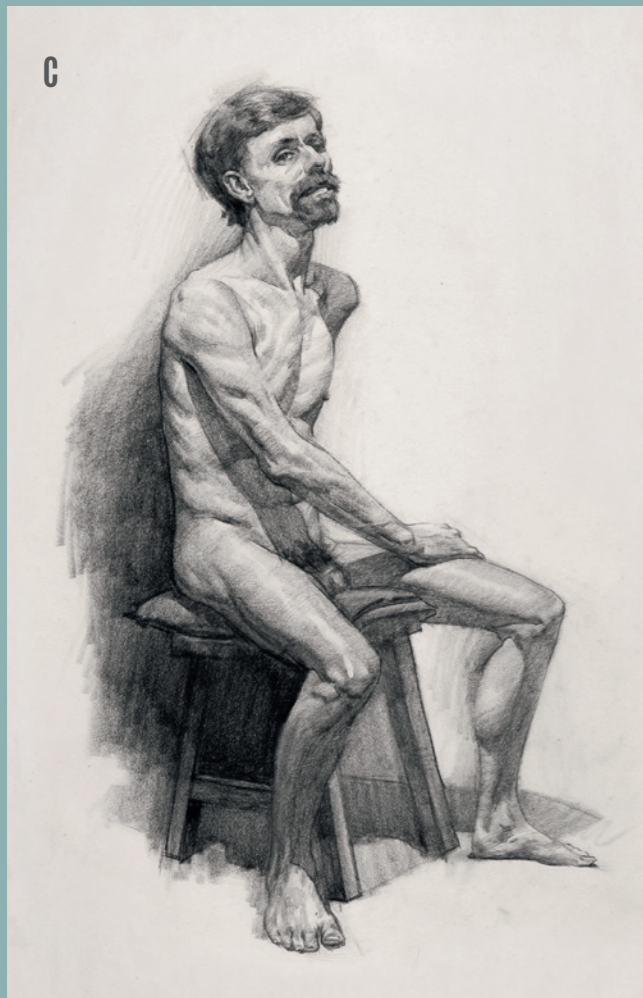
anatómicas claras del torso. La parte más difícil fue conseguir que las formas de la axila ilustrasen de forma clara y precisa los músculos de esa zona.

Cuando hago una representación anatómica más larga, como esta, me gusta empezar por estudiar la anatomía de la pose delinándola. Me imagino lo que hay bajo la piel y me aseguro de entender cada forma antes de empezar a dibujar.

Esto me resultó especialmente útil para clarificar las formas de la axila, el bíceps, el tríceps, el coracobraquial, el pectoral mayor, el redondo mayor, el dorsal ancho, el serrato y un haz neurovascular justo en el medio. Puedes ver el trazado que hice en mi lección *How to Draw and Shade the Human Torso* en YouTube”.

E “Mi objetivo para este dibujo era capturar una pose elegante con el ritmo fluyendo por el torso, las manos, el pelo y el cuello. También quería representar las formas tridimensionales sin exagerar ningún detalle anatómico para mantener el carácter juvenil del personaje.

Dejé las zonas musculares suaves y redondeadas, al mismo tiempo que las contrastaba con puntos obvios de hueso duro. Eso añade estructura a la figura. En esta pose, las rodillas están hiperflexionadas y esa no es una posición habitual para dibujar, pero deja al descubierto la parte inferior de los fémures como simples planos llanos y bordes nítidos a lo largo de los cóndilos”.



Fundamentos del Arte

2.ª edición

Más consejos de expertos, más técnicas clave y obras instructivas mejoran este *best seller*, título que no puede faltar en la estantería de ningún artista.

Tanto si trabajamos con medios tradicionales como si usamos medios digitales, entender la base del arte en sí mismo es esencial para conseguir resultados atractivos y sólidos. Las reglas del mundo real hacen que el arte conceptual sea mucho más creíble, mientras que una comprensión clara de los principios de larga tradición puede elevar un tema clásico a nuevos niveles de éxito.

Esta imprescindible edición actualizada está escrita e ilustrada por expertos pertenecientes a una amplia variedad de entornos creativos. Desmitifica los elementos cruciales del arte, al mismo tiempo que una selección especialmente elegida de obras artísticas detalla la forma en que artistas increíblemente profesionales han aplicado estos fundamentos sobre el lienzo con ingenio.



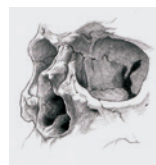
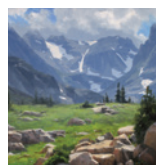
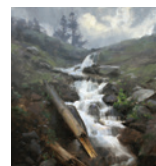
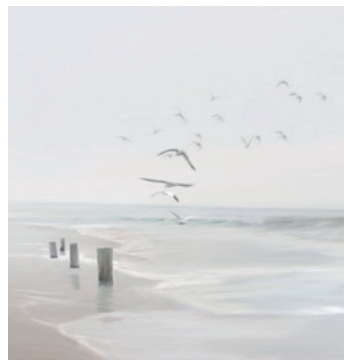
ISBN 978-84-415-4326-3

2352061



9 788441 543263

- Mantén cerca este recurso de alta calidad, tanto si eres un principiante que busca un libro que tenga de todo como si eres un artista experimentado que quiere repasar la teoría y las técnicas.
- Aprende de algunos de los artistas profesionales de mayor talento pertenecientes a las industrias del arte y el entretenimiento, que ofrecerán consejos, conocimientos y métodos de sus áreas de trabajo.
- Observa cómo se ponen en práctica los principios, con obras en proceso de elaboración, diagramas encargados especialmente y casos prácticos muy esclarecedores en «Fundamentos aplicados...».



AVISO:
ESTE LIBRO
CONTIENE
DESNUDOS

DOMINA LOS FUNDAMENTOS

- Luz y forma
- Color
- Composición
- Perspectiva y profundidad
- Anatomía humana