



ILUMINACIÓN ATMOSFÉRICA

Estudio
OBLIVION

The Pub Game Store



Taller de pintura y modelismo de fantasía

www.estudiooblivion.com

Unidad 1. Técnicas de Pintura

Una técnica es el conjunto de procedimientos y recursos que se emplean para lograr un resultado específico.

Existen varias técnicas de pintura en el mundo del miniaturismo. A manera de introducción, para este taller, vamos a dividir las en dos grupos:

- Técnicas Abstractas (simples)
- Técnicas Figurativas (compuestas).

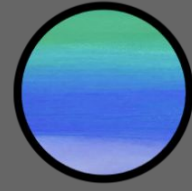
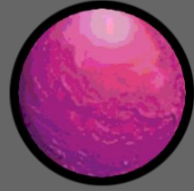


¿De dónde vienen estos términos?

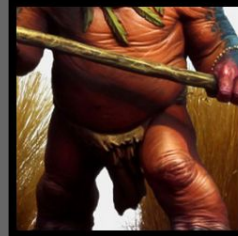
El arte figurativo es aquel que representa objetos identificables mediante imágenes y elementos reconocibles. Puede hacerse procurando un realismo absoluto o distorsionando la realidad de alguna forma, por ejemplo, idealizándola (hiperrealismo) intensificando alguno de sus aspectos (expresionismo) o simplificando sus componentes (simbolismo y esquematismo).



En cambio, el arte abstracto prescinde de toda figuración y utiliza un lenguaje de formas, colores, puntos y líneas para crear una composición.



Por lo tanto, técnicas como el pincel seco, fundido húmedo, veladuras y punteado estarían dentro del grupo de las técnicas abstractas ya que utilizan el mismo tipo de lenguaje (forma, color, punto, línea, etc.)



Las técnicas que se utilizan con la intención de representar la realidad (OSL, Metal No Metálico, sombra proyectada, freehand, etc) serían técnicas figurativas.

***Las técnicas figurativas se valen de las técnicas abstractas para representar la realidad.**

—

La única forma de dominar las técnicas figurativas es mediante la

**PRÁCTICA INTENCIONADA Y LA
OBSERVACIÓN ANALÍTICA.**

Unidad 2. Pintando la luz

Un pintor capaz de interpretar los efectos atmosféricos de la luz podrá transmitir mensajes y contar historias con sus proyectos.



Existen tres formas de pintar la luz en un modelo.

1.- Iluminación general (Principiante).

Es aquella en la que no apreciamos ninguna fuente de luz ni sombra que diferencie una zona de otra. La luz cae en todas las partes del modelo de la misma forma y con la misma intensidad. Existe únicamente un contraste cromático uniforme en la figura. En ocasiones se pueden oscurecer las cavidades y aclarar las partes elevadas del modelo sin tomar en cuenta una dirección específica de la luz.



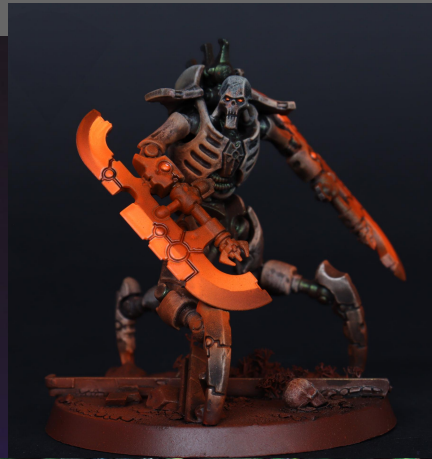


2.- Iluminación cenital (Avanzado).

Se aprecia una única fuente de luz colocada directamente encima del modelo. Como el cielo nublado a medio día o una poderosa luz artificial colocada por encima del personaje. Aunque el nombre cenital implica que la luz debería estar colocada directamente por encima de la figura en una dirección vertical, es común que la orientación de la luz se incline algunos grados para mejorar la apariencia del modelo. Jérémie Bonamant le llama a esta variante "Iluminación lateral" en su libro Figopedia.

3.- Iluminación ambiental (Experto).

La iluminación ambiental se crea a partir de la concepción de una atmósfera lumínica. La atmósfera lumínica puede implicar varias fuentes de luz o luz rebotando en varias superficies. También se agrega un elemento adicional; el color de la luz. El color de la fuente de luz afectará los colores del personaje dependiendo de su intensidad y su proximidad. El secreto para crear una atmósfera lumínica creíble es entender cómo la luz y su color van a interactuar con los colores y los materiales de los elementos que se están pintando.



Unidad 3.



Atmósfera Lumínica

Elementos que se deben considerar en una atmósfera lumínica.

Conformar una atmósfera lumínica no es fácil, es un proceso figurativo (estamos intentando representar la realidad) y como ya se mencionó, para dominar la representación figurativa es necesario una práctica intencionada y una observación analítica.

Luz principal. Esta puede ser natural o artificial. La luz natural cae sobre el personaje en forma de líneas paralelas provenientes de una misma dirección, mientras que la artificial forma un cono con las líneas de luz partiendo de un punto y abriéndose conforme se alejan. La temperatura del ambiente, el clima en la escena, la hora del día y la estación del año son ejemplos de conceptos que puedes representar variando el color, la intensidad y la dirección de la luz.



Luz natural



Luz artificial

Objeto fuente de luz (OSL). Esta técnica figurativa se trata de representar luz (puede ser principal o secundaria) que emana de un objeto modelado dentro de la escena o insinuado pero fuera de ella. Normalmente se trata de una luz que debe ser tratada como artificial y que tiene su propio matiz. Puede ser una vela, un objeto mágico, una fogata, etc.

Luz de recorte. Es una luz intensa y dirigida a una zona específica del modelo. Su principal función es acentuar las formas de la miniatura y generar un alto contraste que otorgue definición e interés al personaje.

Las sombras proyectadas. La luz es por lo general el centro de atención en todos los tutoriales y talleres. Podemos encontrar toneladas de información sobre cómo representar la luz pero no se habla lo suficiente de la importancia de las sombras que generan las distintas fuentes de luz en la escena.

Luz reflejada por superficies grandes. Las grandes superficies van a reflejar la luz e iluminar los objetos del lado contrario al que reciben la luz directa. Uno de los elementos más importantes de la luz reflejada es la iluminación de los espacios en sombra.

¿Cómo actúan las sombras?

Los tres aspectos a considerar al momento de interpretar una sombra proyectada son.

La definición. Esta depende de dos aspectos A) la proximidad del objeto que emana la sombra con la superficie donde se proyecta. Objetos cercanos proyectan una sombra definida, objetos alejados proyectan una sombra difusa. B) La nitidez de la fuente de luz. Una luz difusa proyecta sombras poco definidas, una luz nítida proyecta sombras más definidas (sombras duras).

Pintura: Rubén Martínez Arribas



La deformación. Dependiendo de la proximidad, la intensidad y del ángulo de proyección de la fuente de luz, las sombras pueden alargarse o contraerse. Adicionalmente, cabe mencionar que la luz natural proyecta sombras menos deformadas, mientras que la luz artificial proyecta sombras más deformadas

El color. Ya hablamos de cómo la luz rebotada puede iluminar indirectamente una zona en sombra cambiando su matiz. También podemos cambiar el matiz de la sombra de acuerdo a la temperatura del ambiente; las sombras de una noche fría pueden tener un matiz azul mientras las de una noche cálida pueden ser matizadas con tonos rojos.

Bibliografía

Gurney James, (2010). Color and Light: A guide for the realist painter. USA. Andrews McMeel Publishing.

Hernández Chacón Rodrigo, (2019). Enciclopedia de figuras: técnicas de modelismo. España. AMMO.

Bonamant Teboul Jérémie, (2019). FIGOPEDIA: Light & Colour - Theory & Practice. Francia. SEPEC.

Cabos Julio, (2021). MINIPEDIA: Aprende a pintar miniaturas Vol.10. Madrid, España, Scale Edition.