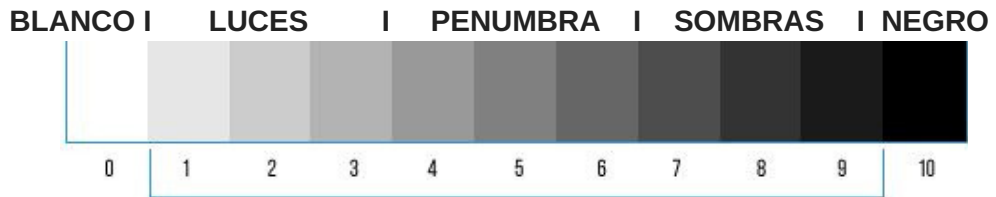


+ Llamamos **CLAROSCURO** a la técnica por la que se crean figuras con volumen, representando todos los tonos de luz y sombra que se ven en una figura.

Estos tonos cambian según sea la **dirección de la luz**, que puede ser: **frontal, lateral, contraluz, picado, contrapicado...**



+ Llamamos **DEGRADADO** a la técnica en la que se pasa progresivamente de un tono a otro para simular su volumen.

+ Para lograr cada uno de esos tonos **se puede usar la mancha, puntos, líneas, tramas,...** (Mira abajo en el ejercicio 1)

+ Además, hay **3 recursos** que nos ayudarán solos o combinados a lograr el degradado.

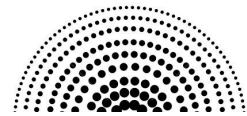
1. Superponer capas iguales en cantidad de puntos pero cada vez más cortas según vamos hacia el negro. Como en una cebolla.



2. Utilizar la diferencia de tamaño: a mayor tamaño en los puntos percibimos más sombra/profundidad.

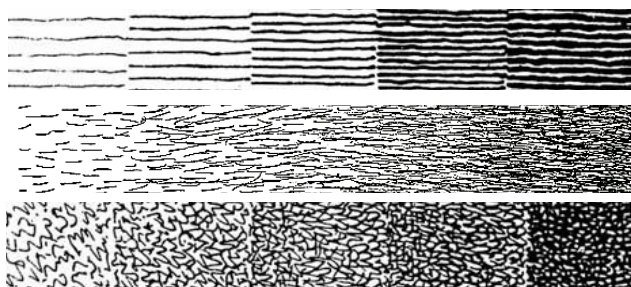


3. Cambiar la cercanía: cuanto más juntos estén los puntos más sombra/profundidad se aprecia.



1. Haz tres degradados utilizando: (5p)

- 1- En el primero puntos. (Hechos con rotulador).
- 2- En el segundo cualquiera de las otras técnicas: líneas, tramas... (Hechas a lápiz)
- 3- En el tercero la mancha. (Hecha a lápiz)



1.	B	2.	B
	N		N



3.									
B									N

2. Distribución de luces y sombras (1p).

+ Primero, delimita con una línea las distintas zonas de luz y sombra en la esfera.

+ Luego, escribe en cada zona el número a la que corresponde de la derecha.



1. Luz directa-brillos.
2. Tonos medios de luz directa.
3. Penumbra(tonos que no son claros ni oscuros).
4. Sombra propia (máxima oscuridad).
5. Luz reflejada (sombra algo iluminada por luz que rebota de otros sitios).
6. Sombra arrojada (la proyecta el objeto sobre otros).

3. Mira cada ejemplo y reproduce las luces y las sombras como aparecen en los modelos, a lápiz. (1+1p)



4. Reto. Representa el modelo mediante un clarooscuro hecho con puntos, líneas o tramas. No olvides la sombra proyectada, que siempre está en el lado opuesto a donde da la luz (2p)

