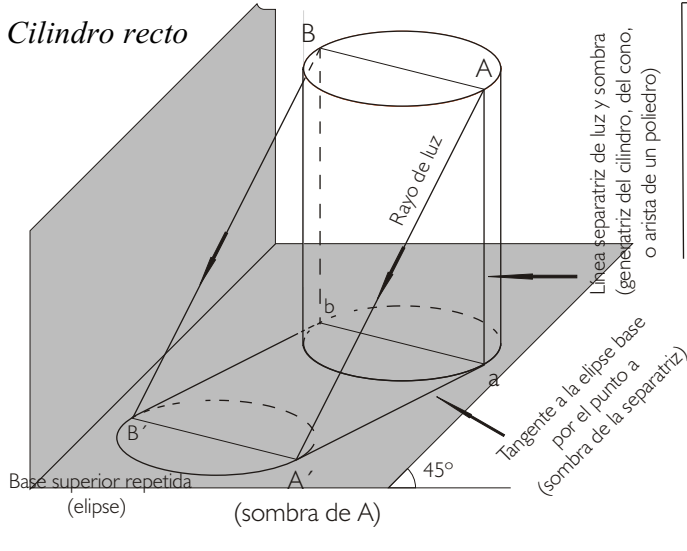


# EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL. E.S.O. "SOMBRAS Y CLAROSCURO"

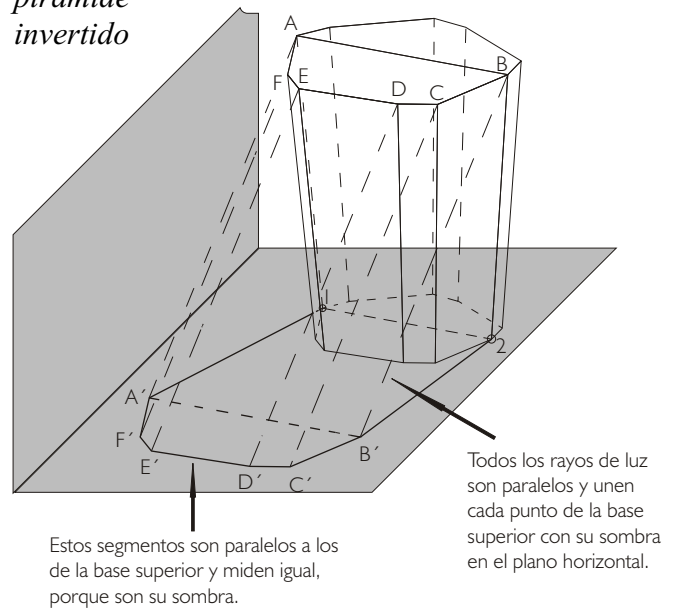
Nombre, apellidos y grupo: .....

Para sombrear un objeto tridimensional debemos tener en cuenta las zonas de luz directa, las de media tinta, las sombras propia y arrojada y el posible reflejo de luz dentro de la sombra. El ejemplo está en el primer cilindro. En este ejercicio trataremos de hacer lo mismo, pero adaptándonos a los diferentes cuerpos que aparecen dibujados. Hay que dibujar en cada caso la sombra arrojada sobre un plano horizontal en el que las figuras estarían apoyadas. Se sombreará con lápiz de grafito 2b.

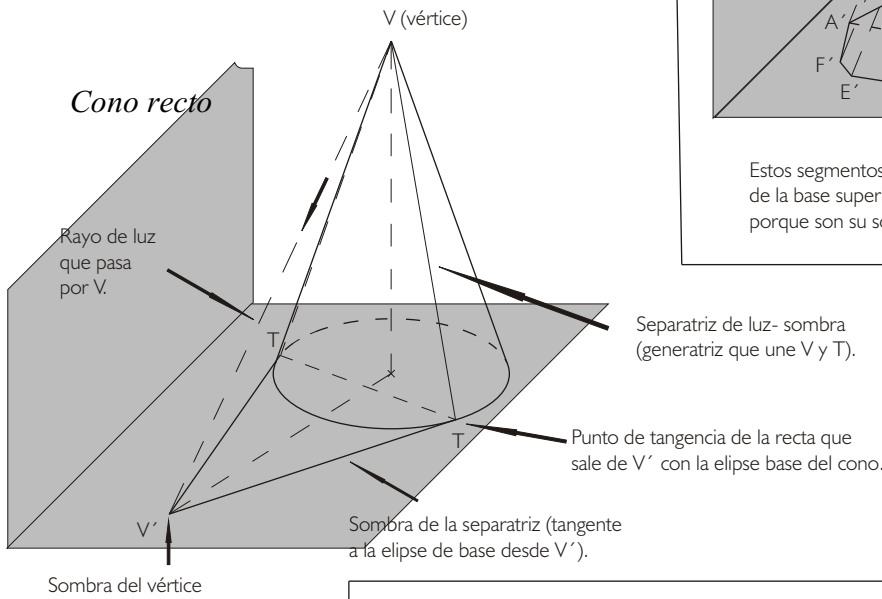


## Tronco de pirámide invertido

Primero se sitúa  $A'B'$  paralelo y de igual medida que  $AB$ , en el plano horizontal de base, según la dirección de la luz. Después se une 1 con  $A'$  y 2 con  $B'$ , obteniendo la sombra de las aristas separatrices de luz y sombra.

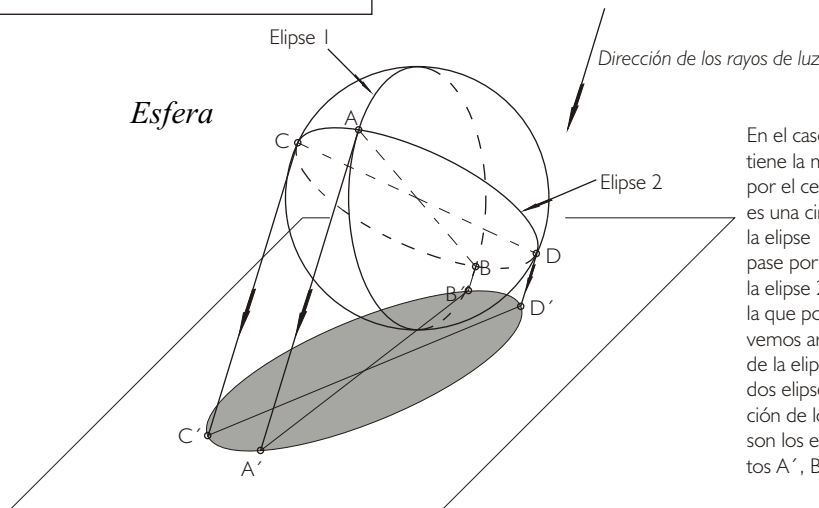


## Cono recto



En esta figura, lo primero que se dibuja es  $V'$ , sombra del vértice del cono. Después se dibujan las rectas tangentes a la elipse base desde  $V'$ , obteniendo los puntos T. Las separatrices salen de unir los puntos T con el vértice V, y son las líneas a partir de las que comenzaremos a sombrear.

## Esfera



En el caso de la esfera, primero imaginemos un plano vertical que tiene la misma dirección que los rayos de luz y que corta a la esfera por el centro. Este plano produce un corte o sección en la esfera que es una circunferencia, pero que vemos deformada como una elipse, la elipse 1. Otro plano perpendicular a los rayos de luz y que también pase por el centro de la esfera, cortará a ésta de forma que veamos la elipse 2. La elipse 2 es la más importante, porque nos da la línea por la que podemos empezar a sombrear, y además la sombra que vemos arrojada sobre el plano horizontal no es más que la sombra de la elipse 2. Lo siguiente es ver los puntos de corte A y B entre las dos elipses y hallar sus sombras  $A'$  y  $B'$  sobre el plano, según la dirección de los rayos de luz. Hacemos lo mismo con los puntos C y D, que son los extremos de la elipse 2, y dibujamos la elipse que una los puntos  $A'$ ,  $B'$ ,  $C'$  y  $D'$ , y ésta será la sombra arrojada de la esfera.