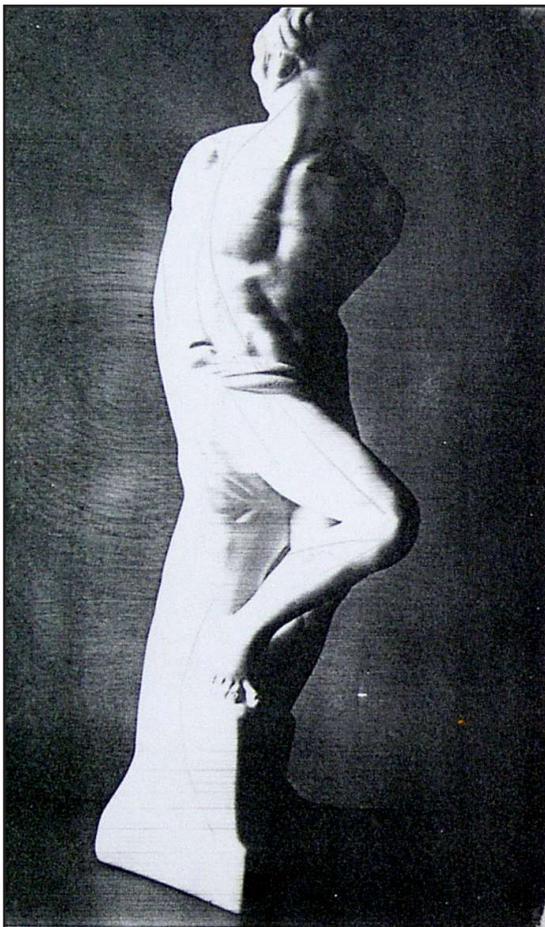


ritmo de curvas y arcos

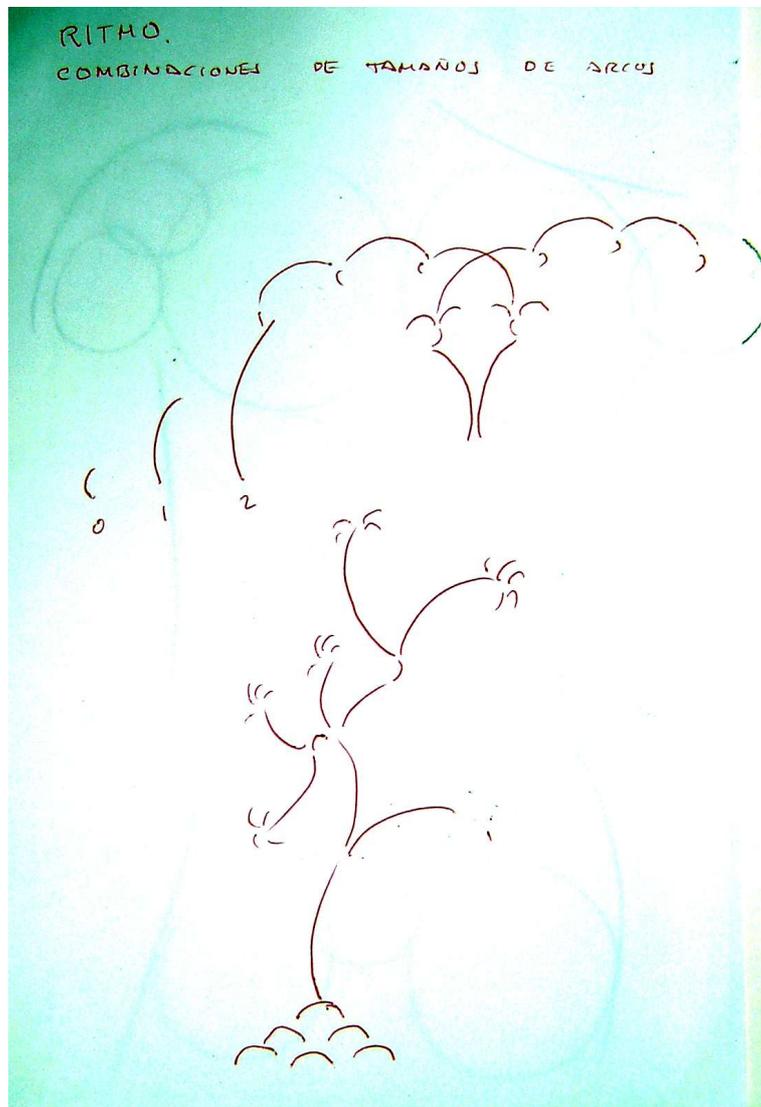
podemos obtener el ritmo de curvas o arcos de una figura iluminada superponiendo un acetato e intentar sintetizar las mejores curvas que podamos abstraer entre la luz y la sombra, como referencia del límite entre ambas, este ejercicio sería más agudo si esta síntesis se aplicara sobre el modelo de la realidad



ritmo de curvas y arcos

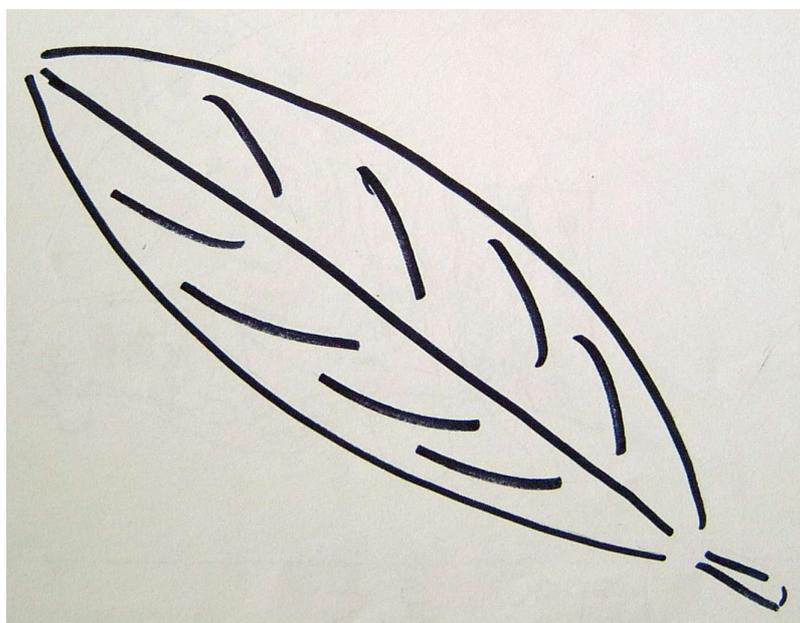
podemos buscar las relaciones que se dan entre los arcos y sus secuencias:

- 1) arco grande + arco pequeño
- 2) arco grande + arco grande
- 3) secuencia de arcos pequeños o grandes alternos
- 4) secuencia de arcos grandes o pequeños ramificados etc.



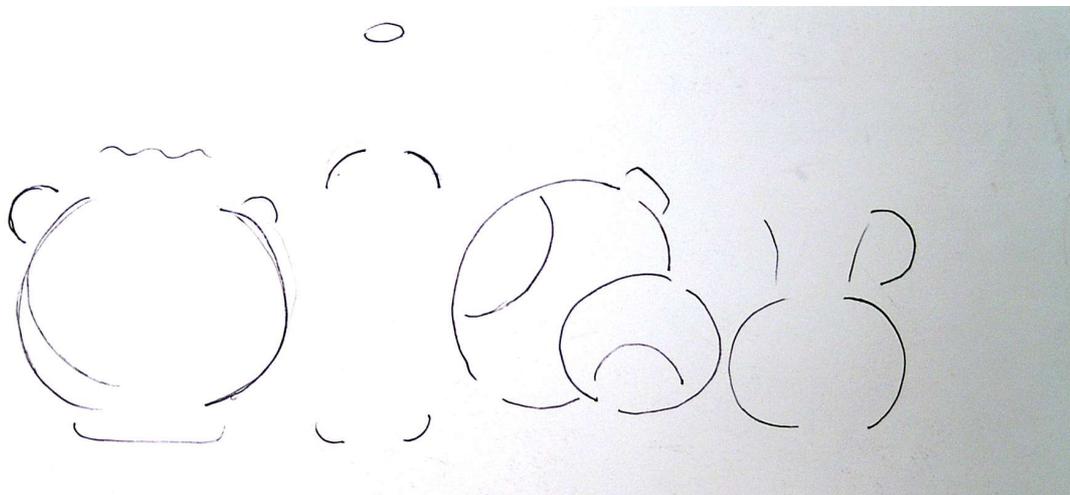
ritmo de curvas y arcos

podemos jugar a emplear sólo formas de arcos que se cortan en ángulo, o sea arcos con un punto de intersección e intentar aplicarlos a los distintos perfiles que observemos



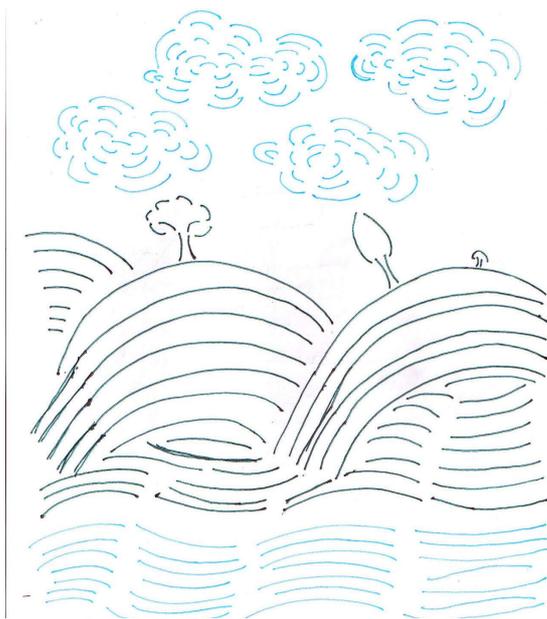
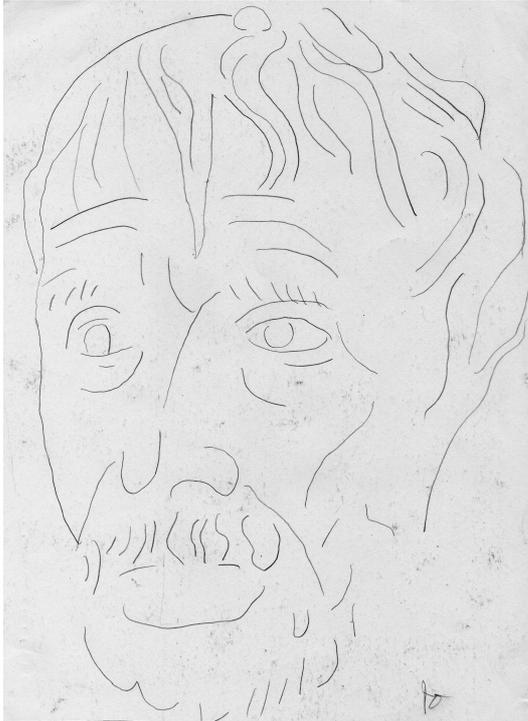
ritmo de curvas y arcos

provocar en modelos rectilíneos la interpretación de perfiles con arcos, o bien en modelos curvilíneos detectar claramente las formas arqueadas de sus siluetas, o en sus brillos o sombras



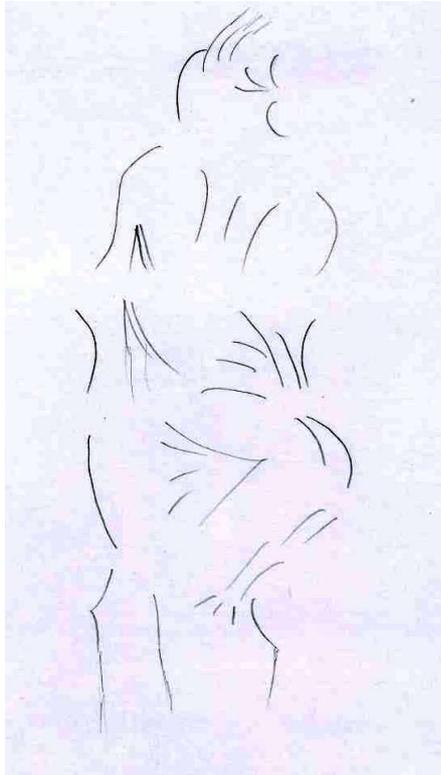
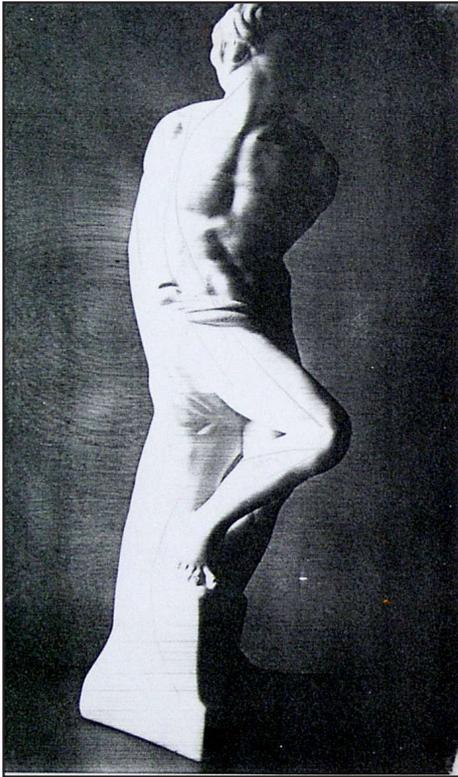
ritmo de curvas y arcos

el arco aplastado, la línea curvilínea, el arco hecho con plantillas, proporciona un buen ritmo al dibujo



ritmo de curvas y arcos

el ritmo de arcos interpretativos de los límites de la sombra,
y abajo vemos la simplificaciones hechas de modo digital



ritmo de curvas y arcos

el arco y la curva favorecen el movimiento especialmente en el comic en los muñecos, la cinta tambien se puede aprovechar en curva para encontrar los ritmos especialmente en relacion a la sombra

