



Marta Nael's

LUX

A CLASH OF LIGHT AND COLOR

www.EdicionesBabylon.es



Marta Nael's

LUX

A CLASH OF LIGHT AND COLOR

CONTENTS

ÍNDICE

0/ INTRO

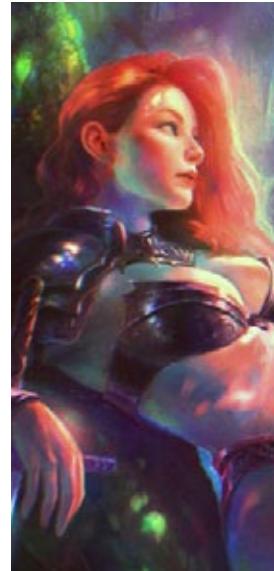
6

1/ LANDSCAPES PAISAJES



8

2/ SCENES ESCENAS



40

Boat in a storm Tutorial	28
China Mountains Tutorial	34

Don't be afraid, Monsters Tutorial	52
------------------------------------	----

Desde las más altas montañas, podía divisarse todo el paisaje. Un juego de color vibraba ante mis ojos, desde el más puro verde al morado más saturado. Rojos puros revoloteaban a mi alrededor hasta chapotear entre aguas cristalinas. Nunca habéis visto ese verde azulado con vuestros ojos, ni tan siquiera habéis podido imaginarlo.

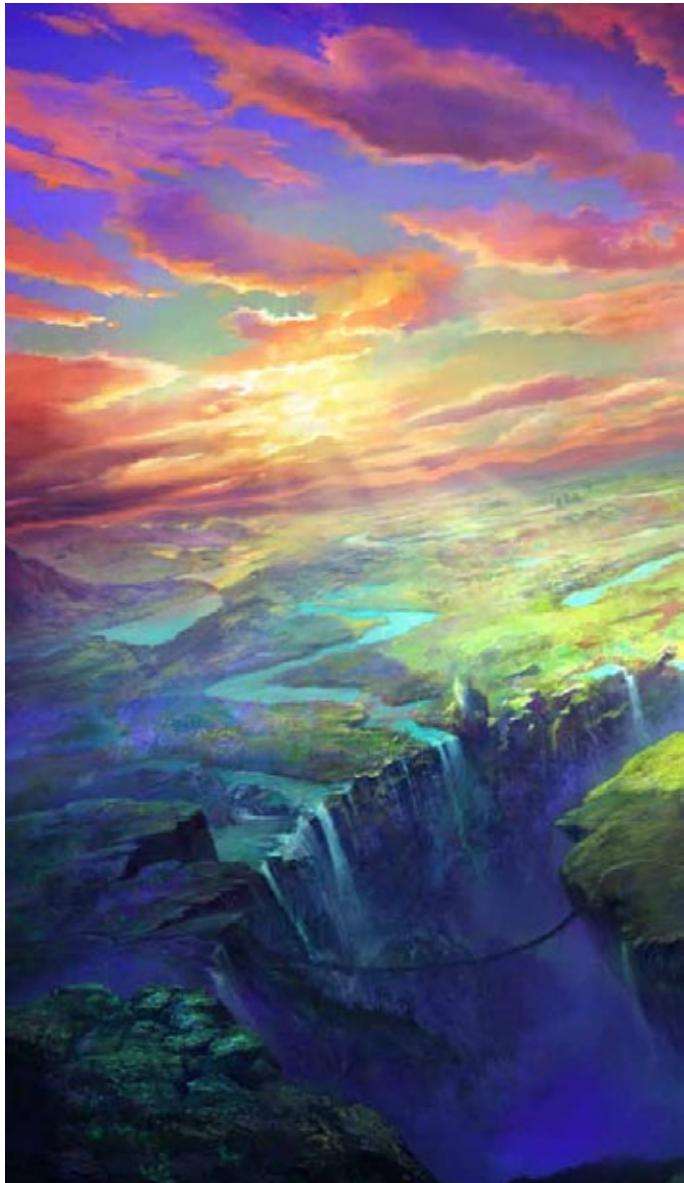
Un círculo quedaba aislado en medio de la llanura, rodeado de una caída infernal, donde ríos y cascadas caían incesantemente hasta las profundidades. Tan sólo pequeños puentes colgantes unían la isla con el resto de la llanura.

Y ahí crecía un pueblo culto, con templos para realizar ofrendas a sus dioses y protegerse de las fuerzas del caos. Así, el orden divino no era alterado y el mundo de color permanecía intocable.

From the highest mountains, a beautiful landscape could be seen. A game of color was looming in front of my eyes, from the purest green to the brightest purple. Pure reds fluttered above me, splashing in the crystal clear waters. You've never seen or imagined such a mesmerizing blue green.

There was an isolated circle amidst the plains, surrounded by a hellish downfall, where rivers and cascades sank into the depths of the earth. Those frail hanging bridges were the only thing that joined the circle with the rest of the land.

This was the homeland of a cultured civilization. They built sacred temples to give offerings and worship their gods in hope to ward off the forces of chaos. Only this way, the gods were able to uphold the divine order of this colorful universe.



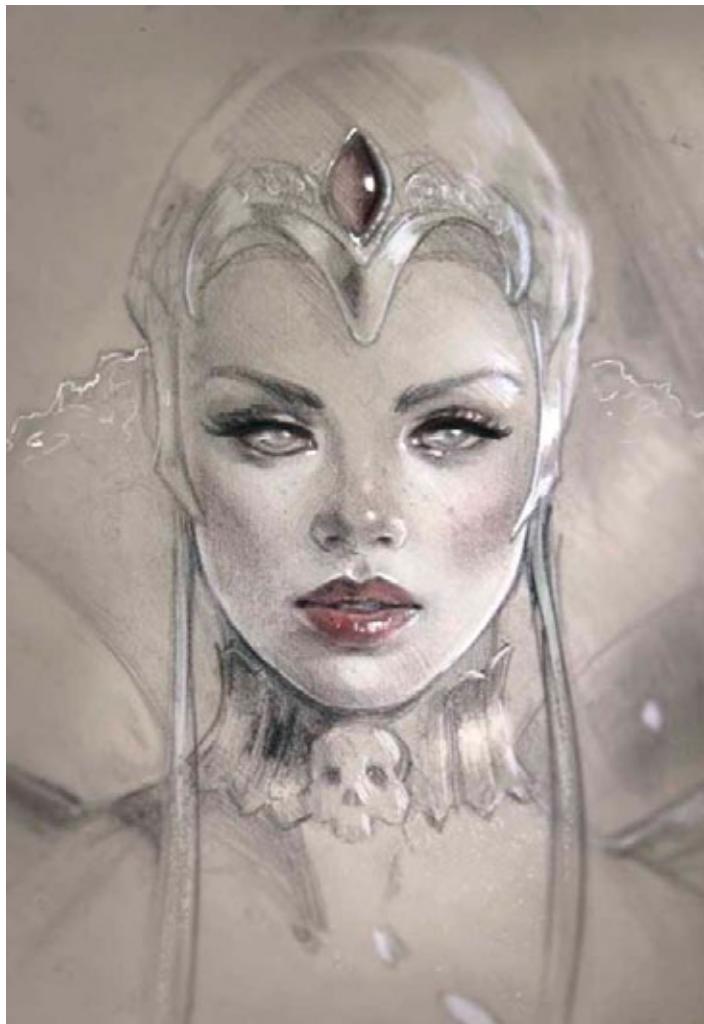


CYBORG ELVES | DETAIL | 2013



JUEGA CONMIGO,
MIENTRAS OLVIDAS QUIÉN ERES,
PUES TU CORAZÓN ES TU DEBILIDAD,
Y TAMBBIÉN TU GRAN VALOR.

PLAY MY GAME
WHILE YOU FORGET WHO YOU ARE,
SINCE YOUR HEART IS YOUR WEAKNESS,
AND ALSO YOUR GREATEST GLORY.



QUE LOS ENEMIGOS ARDAN, MI SEÑOR
SELLA SU ALMA CON FUEGO
PUES EL FUEGO ES LA MUERTE ETERNA.

BURN THE ENEMIES, MY LORD
BURN THEIR SOUL WITH FIRE
FOR FIRE IS THE ETERNAL DEATH.



7

Aparte de la temática y el personaje en sí, hay distintos elementos relacionados con la luz y color que pueden ayudarnos a crear una atmósfera de fantasía y misterio.

Por un lado, podemos jugar con toques de color muy saturados, como por ejemplo debajo del cuello de la chica, como si emanase una luz propia del interior de los pétalos (fig. 7). Como siempre, usamos la teoría de los colores complementarios: naranja para destacar el personaje de entre los tonos morados y verdes de su alrededor.

Por otro lado, la piedra de su vara ayudará a conseguir una luz fantosa, junto con las

mariquitas (fig. 8). Dejaremos la cara de la chica más iluminada, como centro de interés, y su cuerpo irá perdiendo luz a medida que nos alejemos del rostro y de la vara. Esto generará una oscuridad gradual en su cuerpo que culminará al chocar con el contraluz de su espalda.

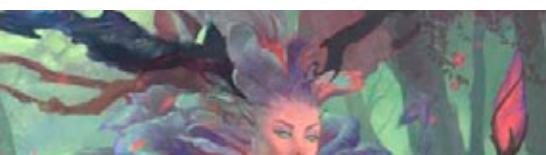
Además, intentaremos preservar la sensación de neblina en el fondo bajando el contraste lumínico, sin tonos muy claros ni muy oscuros, y añadiendo algún tono morado muy suave. Finalmente, incrementar el efecto de los rayos de luz a través de los árboles también favorece a ese efecto de fantasía (fig. 9).

Apart from the subject and character themselves, there are several elements concerning light and color which can help us obtain an air of fantasy and mystery.

On one hand we can play with small dabs of saturated colors, such as under the woman's neck, as if light was emanating from the inside of the petals (fig. 7). As always, we'll use the theory of complementary colors to achieve a greater effect: orange to make the character pop out from the purple shades and greens surrounding her.

On the other hand, in addition to the butterflies, the magic stone from her stick gives us another source of light to create an illumination that's full of fantasy (fig. 8). Since it's the focus of interest, the face shall be more illuminated than the rest. Meanwhile the light of the body should vanish and fade out to darkness as we move away from the face and the magic stick, until it clashes with the green light from behind.

Additionally, we'll create a foggy effect in the background by lowering the contrast of light, with neither bright nor dark shades, and adding some soft purple dabs. Finally, dramatizing the effect of the sun-rays seeping through the trees also provides a nice touch (fig. 9).



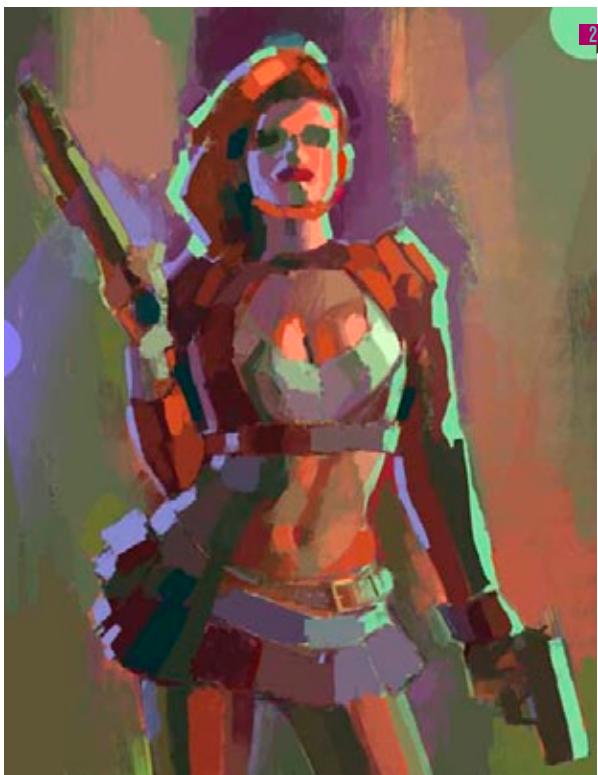
8



88



ROBOT | DETAIL | 2013



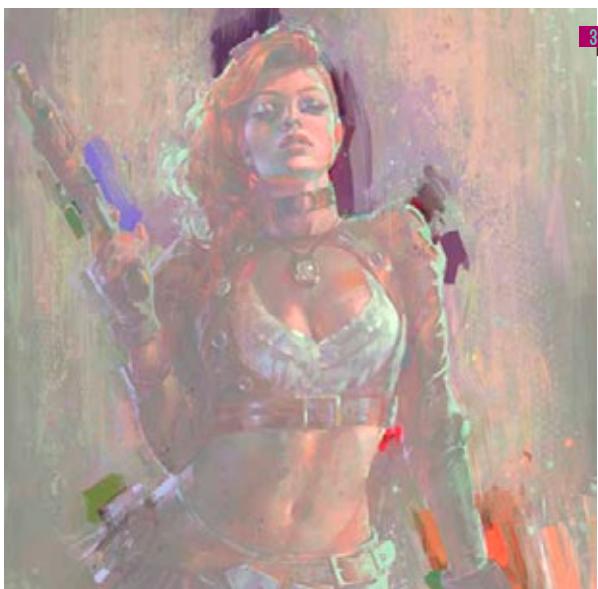
2

En este caso concreto, definiremos una luz principal por la derecha (verde) y otra secundaria por detrás, hacia la izquierda, a contraluz (morado). Los colores irán relacionados un poco con la temática steampunk: marrones y naranjas. Como contrapunto, encontraremos los verdes, granates y morados en las zonas más oscuras. Elegiremos estos colores jugando con los complementarios: rojo y verde, naranja y morado. Para explicar la lógica colorística que yo sigo cuando voy pintando, he creado una especie de esquema cromático con planos constructivos (fig. 2).

La realidad no tiene líneas de contorno, sino que los distintos elementos sólo se separan mediante superficies de color. Debemos crear como si fuésemos escultores, tallando mediante planos. Creamos planos de luz y color, y el contraste de éstos, crea el volumen.

In this case, we'll define a dominant light coming from the right (green) and a secondary one from the left that comes from behind (backlight). Colors will be related to the steampunk subject: browns and oranges. To contrast with this, we'll add some dark greens, maroons and purples in the darkest shades. We'll select colors taking complementary colors into account: red and green, orange and purple. Take a look at this descriptive image of color planes that I've created to explain the color logic I applied (fig. 2).

Reality has no outlines that define edges, what we see is visually separated by the contrast of color surfaces instead. We should paint as if we were sculptors, carving a statue, defining planes. We create light and color surfaces and the contrast of these will generate volume.



3



4

Marta Nael's

LUX

A CLASH OF LIGHT AND COLOR

www.EdicionesBabylon.es

¡No te pierdas el esperado regreso de Marta Nael! *Lux, a clash of light and color* te descubrirá nuevos mundos de fantasía repletos de luz y color, tutoriales y una galería de fanarts realizados por admiradores de todo el mundo. ¡No te quedes con las ganas y hazte ya con él!

Don't miss out the awaited return of Marta Nael! Lux, a clash of light and color will take you through new colorful fantasy worlds, new tutorials and a fanart gallery by artists from all around the world. Don't take our word for it, and look at it for yourself!

SÍGUENOS



<http://www.facebook.com/Edicionesbabylon>



<http://www.youtube.com/EdicionesBabylon>



<http://blog.edicionesbabylon.es/>



http://twitter.com/ed_babylon