

El claroscuro como elemento clave

Pronto abordaremos el quid de la cuestión; es decir, **V-Ray Frame Buffer**, que es el espacio en el que se muestran los renders y que, de ahora en adelante, llamaremos simplemente **VFB**. Sin embargo, antes es importante hacer hincapié en un principio básico que nos guiará durante todo el proceso de producción: conseguir el efecto de **claroscuro** perfecto.

V-Ray es una herramienta compleja, pero a la vez fascinante, ya que proporciona los medios que nos permiten implementar conceptos fotográficos para producir imágenes "fotorrealistas". Sin embargo, si lo pensamos detenidamente, la fotografía en sí misma es un medio que, gracias al uso de la luz combinada con la perspectiva, nos permite recrear la ilusión de la tridimensionalidad. Si queremos profundizar en este fenómeno y comprender qué factores son los responsables de esta ilusión (aparte de V-Ray y de la fotografía), tenemos que retroceder en el tiempo y hablar del **claroscuro**. Entre los siglos XIV y XV se produjo una importante transición cultural en el mundo de la pintura, ya que genios como *Giotto*, *Masaccio* o *Piero della Francesca*, entre muchos otros, transformaron gradualmente la pintura de una representación plana a tridimensional.



Ilustración 2-1
Primer plano de La
vocación de San
Mateo, una famosa
obra de Caravaggio

La ilusión de la tridimensionalidad, propia del estilo fotográfico que solemos buscar, alcanzó su máximo apogeo en el siglo XVII con **Caravaggio** (ilustración 2-1), quien consiguió pintar colores sólidos extremadamente realistas imitando el comportamiento de la luz. De hecho, las imágenes parecen salirse del lienzo. La causa de esta ilusión se basa en dos factores fundamentales: los **degradados lineales** (o simplemente **degradados**) y los **cambios abruptos de iluminación** (que denominaremos **saltos de tono** o simplemente saltos) (ilustración 2-2).