

Curso de iluminación

UD 8: Variables visuales de la figura

Figura

© Paco Rosso, 2010.
info@pacorosso.com
Original: (22/11/10), versión: 07/02/11

Tema del ejercicio, número-Nombre del ejercicio (cada sesión es una lección)

Comentarios y notas previas al ejercicio La división de un curso es: Curso → Módulo → Bloque temático → Unidad didáctica → Lección (Sesión)

Qué hay que saber

Una variable visual es cada una de las características, de los rasgos que nos permiten ver. Hay variables visuales de la luz, del foco y de la figura. Además, cada género de la fotografía tiene sus propias variables visuales. La arquitectura tiene las suyas propias, el retrato, el desnudo todo tiene su propio conjunto de variables visuales.

Las variables visuales deben tener la propiedad de que su número sea el menor posible y que sean lo más independientes entre si que podamos, además de tratar de no cubrir los mismos aspectos a la vez, en la medida de lo posible.

Iluminamos figuras, fondos y espacios. Las figuras son los bultos y tienen dos variedades principales: figuras humanas y objetos no humanos. A estos últimos vamos a referirnos con el nombre genérico de *productos*. Un objeto tiene dos propiedades esenciales que son su *materia* y su *forma*. Cada variable visual con la que lo vemos puede da cuenta de uno u otra de estas dos propiedades.

Las variables visuales son seis: El dibujo, el volumen, la textura, el color, el brillo y la transparencia.

Para cada una de estas variables disponemos de al menos dos técnicas de iluminación. Una nos permite realzar el rasgo, la otra, esconderlo.

Iluminar para modelar es, en gran manera, plantear la luz para mostrar u ocultar los rasgos visuales según sea nuestra intención. La iluminación es una ciencia experimental, que tiene sus principios, sus métodos, sus teoremas, sus técnicas. Iluminar responde a un conjunto de técnicas que sostienen la expresión de la fotografía, así como la estática permite calcular las estructuras que dan forma a la arquitectura. No hay una creación sin una técnica que la soporte.

Tripartición del espacio

El tono que adquiere una superficie depende de la posición relativa del foco que la ilumina y del ojo que la mira.

Las posiciones relativas de figura, cámara y foco dividen el espacio en tres regiones. Para verlas haz esto: Primero, lanza desde la cámara una línea a los extremos de la figura. Cuando estas visuales toquen los bordes de la figura traza dos líneas, una que continúa la visual y otra que la refleja (ten en cuenta las leyes de la reflexión). Si llamas V a la visual (cámara-objeto) R a su reflexión y C a su continuación tenemos los siguientes espacios:

1. Entre la visual y su reflejo (V y R). Cualquier foco situado dentro de esta región ilumina la superficie y no provoca brillo especular. Vamos a llamar a esta región, de brillo propio, porque deja que el color de la figura aparezca natural.
2. Entre los dos reflejos. Cualquier foco situado en esta región se refleja en la superficie y su luz alcanza el interior de la cámara, lo que produce brillos especulares. Vamos a decirle a esta región, de brillo directo, porque permite ver la fuente de luz como reflejo sobre la superficie de la figura.
3. Más allá de la continuación. La continuación marca el límite visible de la figura, por tanto cualquier objeto situado más allá queda oculto por la propia forma o bien se deja ver gracias a la transparencia de la figura.

Al plantear cómo iluminar una figura hay que considerar estas tres regiones. Hay que tener en cuenta que las fuentes de luz extensas (palios, softboxes) pueden abarcar varias de estas regiones.

En la de brillo propio damos buena cuenta del color y tono original de la figura. En la de brillo directo realzamos la textura de la figura, lo que nos permite hablar de la calidad de la superficie, de los rasguños, abolladuras, punciones que tenga. También nos permite expresar el grabado y el dibujo de marcas, pero dificulta la reproducción correcta de los colores.

Las variables son elementos básicos que nos permiten estudiar un problema, una situación, y proponer una solución para su realización. Diferencia bien las variables y no pretendas que haya más de las estrictamente necesarias. Son seis, no necesitas más, ni tampoco menos. Para cada una de las variables hay al menos una técnica que permite realizarla y otra que permite ocultarla. Para cada objeto insta a que analicen cuales son las variables que más resaltan de la figura y decide si la haces visible o la escondes. Esto es iluminar y así se hace.

Para dividir el espacio dibuja un esquema de las posiciones, y traza líneas desde la cámara hasta los extremos de la figura. Si colocas un foco entre las líneas reflejadas, en la región que queda la cámara, su luz entrará en la cámara y dejará ver brillos especulares que matan el color y realzan cualquier marca que haya en la superficie.

Dominar la partición del espacio es la clave para iluminar el bodegón. Recuerda, y recuérdales a tus alumnos que iluminar consiste en analizar la figura y emplear la luz consecuentemente con lo que queremos conseguir, no en seguir un esquema preconcebido que nada sabe de las formas que hay que fotografiar. La iluminación es un conjunto de técnicas que permiten ver, exponer y expresar. No sigas fórmulas ajenas a la forma, como por ejemplo que una luz se hace con un foco principal al un lado y otro de relleno al otro lado y una contra.

Procura que midan la luz, que no confíen en la pantalla de la cámara. Si lo hacen, que piensen que están fotografiando con película, donde no hay guías más allá de tu fotómetro. Están aprendiendo a iluminar, no trabajando chapucemente.

El dibujo

El dibujo es la primera de las variables con la que podemos presentar la figura. El dibujo permite ver la estructura del objeto y da cuenta de su forma, no de su materia.

Lo que intentamos es iluminar la figura de manera que se manifiesten las líneas maestras que permiten identificarlo.

La mejor manera de plantear la iluminación consiste en dibujar la figura con el menor número de líneas posibles. Sin medias tintas, sin tonos, solo con trazos. Dibujalo con el mínimo número de líneas y toma estas como referencia para iluminar: hazlo de manera que sobre la figura se tracen las mismas líneas que has dibujado.

Hay tres maneras de manifestar el dibujo de la figura: Por contraste de superficies, por trazado de línea clara y por trazado de línea oscura.

Por contraste de superficies

Consiste en iluminar de manera que cada faceta se muestre con un tono diferente. Esta es la forma establecida para iluminar electrodomésticos *de línea blanca* (lavadoras, frigoríficos, lavavajillas, etc). Para hacerlo revisa la tripartición del espacio (las posiciones relativas de figura, cámara y foco).

Otra manera de dibujar por contraste consiste en aprovechar los cambios de color o textura de las caras de la figura, aunque esto es más asunto de posición de la cámara que de colocación del foco.

Por línea clara

La línea clara aparece como brillo que se agarra a las partes altas de los relieves de la figura. Para crearla coloca un único foco hasta que veas el trazado sobre los relieves. Allí donde la superficie cambia más rápidamente de dirección es donde la luz crea el brillo que traza la línea clara.

Por línea oscura

La línea oscura se crea con dos focos que cruzan sus haces. Como regla general: siempre que dos focos cruzan su luz sobre una superficie alabeada se dibuja sobre ella una línea de sombra. Esta línea te permite dibujar la estructura de la figura y darle presencia corpórea.

El metal

El dibujo de la figura no es el perfil, no se trata de hacer una silueta, sino de buscar las líneas interiores, y exteriores, que dan cuenta de la forma. Para aclarar las ideas hazles que dibujen en un papel la forma, y que una vez dibujada, lo vuelvan a hacer con menos trazos, y repitan de nuevo, así hasta que hayamos captado las líneas maestras de la forma.

La línea clara se traza con un solo foco... más la base, claro. La línea oscura con dos focos (más la b...).

Las superficies muy rugosas, como las de punto, son muy difíciles de dibujar a no ser que el tamaño de la textura sea muy pequeño. Una prenda de punto vale, pero objetos pequeños son difíciles de trazar.

Como criterio de evaluación: el ejercicio no consiste en que se vea una línea oscura (o clara), sino que esta revele la forma del objeto. Tienes un buen ejemplo en el dibujo de las facciones en un retrato, conseguido con una kicker y una frontal o rembrandt, en el que se traza el mentón, el arco exterior del ojo y el ángulo donde la frente encuentra la sien.

El volumen

El volumen aparece como gradiente tonal. Un gradiente es una variación en el espacio, de la misma manera que una velocidad es una variación en el tiempo. El gradiente es la "velocidad" con la que cambia el tono a lo largo de la superficie.

La visión de la profundidad se realiza por tres procedimientos: la perspectiva lineal, el gradiente tonal (perspectiva aérea) y la visión binocular. Con el ojo aislado la profundidad solo se ve por la fuga de línea, y los gradientes: tonal, de tamaño y de nitidez.

El gradiente tonal podemos obtenerlo con la iluminación. De forma general: Cuando un plano tiene un tono continuo vemos el plano frontal. Cuando el plano tiene un degradado lineal, con gradiente continuo, vemos el plano inclinado. Cuando el plano tiene un degradado no lineal, con gradiente variable, vemos el plano con una superficie curvada.

Por tanto en la medida que consigas crear un degradado tonal sobre una superficie la harás aparecer curva. Como prueba, haz un cilindro con un folio. Colocate con una ventana a la espalda y levanta el cilindro frente a tus ojos: si no supieras como es, no dirías que está curvado, sino que parece plano. Pero si te pones de manera que la ventana está a un lado, el cilindro aparece redondeado.

El volumen puedes verlo de cuatro maneras:

1. Con luz lateral
2. Con la distancia del foco, debido a la caída de luz mayor cerca que lejos del foco.
3. Con la exposición. Al colocar la exposición cerca del centro de la curva mejoraos la visión del volumen.
4. Con el gradiente tonal.

La visión del volumen se realiza mediante luz lateral o trasera. La luz frontal esconde el volumen y hace aparecer la figura plana *a no ser que* el entorno sea oscuro, en cuyo caso la parte plana parece avanzar hacia la cámara.

Intenta centrar al estudiante en la visión del volumen, no en la de la textura. Intenta que la medición y exposición no presente brillos excesivos. Mejor recomienda que el objeto sea mate.

La textura

La textura es un préstamo que hace la visión al tacto. La textura da cuenta de la materia con que está hecha la figura y de su forma.

Hay dos texturas, la microtextura y la macrotextura. La microtextura corresponde a la estructura propia del material mientras que la macrotextura suele mostrar los desperfectos de la superficie, las ralladuras, las abolladuras.

Hay dos tipos de texturas, las que se hacen visibles por sombreado y las que se hacen visibles por brillo.

El primer tipo aprovecha las sombras que arrojan los pequeños relieves de la superficie sobre ella misma.

El segundo tipo aprovecha la distinta manera de reflejar la luz de cada detalle de la superficie.

La textura de sombra se manifiesta sobre todo en materiales con cierta rugosidad. Se resalta con luces rozadas a la superficie, laterales y, especialmente, con las luces de contra.

La textura de brillo aparece en materiales lisos y se muestra con luz frontal y con luz lateral cuando hay relieves. Esto da lugar a dos técnicas de iluminación que trataremos en el ejercicio sobre iluminación de monedas. Cuando la luz llega a un relieve se rompe y redistribuye, cuando llega a una superficie plana se refleja. Si la luz viene de la misma dirección que la línea de visión y miramos perpendicularmente la figura la luz se refleja de vuelta a la cámara apareciendo claros mientras que los relieves, que rompen la luz, aparecen oscuros. Si rozamos la luz a la superficie manteniendo la visión perpendicular, la superficie plana lanza el reflejo fuera de la visión de la cámara mientras que los relieves, al romper el rayo de luz, lanzan parte de ella dentro de la cámara apareciendo los relieves en claro sobre fondo oscuro. Esto sucede igual con la macrotextura, que deja ver las grietas y relieves de la superficie plana.

El color

El color es una de las variables más complejas de trabajar. Primero porque el color no existe en la escena sino solo en el ojo. El color debe estar en la luz, pero solo adquiere sentido cuando los tres receptores de que disponemos en el ojo lo captan. Dos luces monocromáticas bien elegidas pueden excitar los tres receptores y hacernos ver colores que, en principio, no pensaríamos que pudieramos ver.

Hay un color "natura" de la figura que es el que se ve a la luz del día. Pero hay otro color que es el que arroja la forma cuando la iluminamos, porque la luz reflejada solo puede tener los fotones emitidos por la luz más los que haya añadido el mismo objeto (por fluorescencia). Pero además dado que el color depende de la excitación de los receptores no tiene porque ser el mismo el que vemos con los ojos que el que ve una emulsión concreta o un CCD en particular. Y no se trata de que la película "falsee" los colores, sino que no tiene la misma manera de responder a ellos.

Además hay un color producido por la luz y otro producido por el entorno. Por ejemplo, mira la bola blanca de un billar colocada sobre el tapete, en la parte de arriba es blanca pero en la parte inferior, en la sombra donde no llega el foco, se tiñe del verde de la mesa. Este color es el *color ambiente*.

Cuando un color se mezcla con otro cambia su matiz, cuando se mezcla con blanco cambia su saturación, cuando se mezcla con negro, cambia su brillo. Por tanto cuanto más perpendicular sea la luz sobre la superficie más saturado se verá. Cuanto más inclinada esté la luz menor es la iluminancia que produce y por tanto menor su luminancia difusa, por lo que menos brillo tiene. Cuando el foco está situado en la región de brillo directo el color se diluye en un exceso de blanco.

El color se resalta con luz perpendicular y se esconde con luz lateral, rasante y trasera. La luz en transparencia da colores claros y de saturación media, alta.

Color y textura son antagónicos: cuando uno se resalta el otro desaparece. Mira las olas con el sol detrás tuya y detrás del mar al atardecer.

El color aparece a la vista con luz frontal o trasera por transparencia. La manera de ocultarlo es con luz de tres cuartos muy baja, especialmente sobre la cara superior. Puedes aprovechar para demostrar el dilema entre la textura y el color: con luz rasante trasera la visión de la textura se hace máxima mientras que el color se desvanece en un blanco y negro. Para realizar la foto no permitas que se cambie la configuración de la cámara a colores vivos.

Para hacer una demostración de como funciona el color ambiente ilumina un objeto blanco con luces muy distintas, por ejemplo, con una ventana por un lado mientras dejas las luces de la habitación encendida. En este caso deja la cámara con colores vivos para que se aprecie hasta el último vestigio de las manchas que produzca la iluminación. Es trampa, vale, pero puedes usarlo para un curso de dirección de fotografía: el color no está en la figura ni en la luz, sino en el material sensible. De manera que para sacar el máximo partido, usa velvia. Y si quieres matar el color de verdad, no hay nada como la película en blanco y negro.

Sobre la reproducción del color en blanco y negro. Recuerda que la película pancromática ve primero el azul, después el verde y después el rojo, al contrario que el ojo que primero ve el verde, después el rojo y después el azul. Esto significa que lo azul en blanco y negro aparecerá siempre más claro que con otros colores.

El brillo

Hay tres tipos de brillo: El brillo propio, que es el tono que vemos, el brillo de entorno que refleja el espacio que hay alrededor de la figura, y el brillo especular que delata la presencia del foco.

El brillo propio aparece cuando el foco ocupa la región de brillo propio, la que queda más allá de la línea visual reflejada en el extremo de la figura (Ver el ejercicio inicial sobre las variables visuales de la figura, la iluminación de una caja). El brillo propio da el tono de la figura. El tono que vemos lo obtenemos con la posición relativa de foco y cámara, pero el tono que fotografiamos, el que obtenemos en la fotografía lo conseguimos con el diafragma (y el tiempo de obturación).

El brillo de entorno es uno de los puntos más importantes para comprender qué es iluminar. Iluminar no es, mal que le pese a muchos autores de artículos, no es colocar los focos. Todas esas webs repletas de esquemas de luces diciendo qué poner, de qué tamaño y a qué distancia no sirven absolutamente para nada. Olvidalas y aprovecha tu tiempo en otra cosa. Copiar una disposición de focos no te va a permitir reproducir una foto que hayas visto si no intentas copiar también el entorno. El entorno es el espacio que rodea a la figura. El entorno se refleja sobre la piel de la figura y aparece en ella. Si vas a incrustar la imagen de un coche en un fondo de un paisaje nevado debes tratar de imitar, fuera de cuadro, el espacio nevado para que se refleje sobre la carrocería. Si no lo haces será más difícil que el montaje sea natural. Si quieres que la imagen final reproduzca el coche en un paisaje desértico, aunque emplees los mismos focos colocados exactamente igual que en el paisaje nevado el resultado no quedaría igual. Para dar más naturalidad al resultado deberías imitar el entorno desértico para que se refleje sobre el auto.

El foco físico se refleja en la superficie delatando su presencia. Para un mismo foco, cuanto menor sea la boca que de luz, más brillará porque la misma energía se reparte en una superficie más pequeña. Hacer la superficie emisora más grande reduce el brillo y esconde mejor el foco. Por eso, para objetos brillantes es preferible iluminarlos con softboxes grandes que con parábolas pequeñas.

Para objetos brillantes la regla es: no ilumines la figura, ilumina el espacio que le rodea y deja que se refleje sobre ella. En todo caso, filtra los focos con difusores para ampliar su tamaño y minimizar los brillos.

El brillo de entorno nos habla del espacio que rodea la figura, modifica el color y es de primordial importancia a la hora de realizar un fotomontaje. En estos, las distintas imágenes que forman la composición final deberían guardar cierta consistencia entre sí que conseguimos con entornos semejantes. Dos figuras con entornos distintos cantan sus diferencias cuando se componen en un fotomontaje, si hay serias diferencias deberíamos retocar una de las imágenes en el sentido en que las reduzcamos.

El brillo del foco aparece por el reflejo en las diversas superficies de la figura. Cuanto más intensa es la luz, más se acusa su reflejo. Para reducir su intensidad o bajar su potencia o amplías la superficie emisora, lo que reduce el brillo.

Sobre la reproducción del entorno, esfuerzate por identificar en su superficie el reflejo de todo lo que rodea la figura.

Transparencia

La transparencia tiene tres efectos:

1. La transparencia propiamente dicha. Se transmite la luz y la figura.
2. La translucidez. Se transmite la luz, pero no la figura.
3. La refracción. La luz se desvía de su dirección.

La transparencia da cuenta de la forma y del material. Hay materiales, como la porcelana que tiene en la transparencia un indicador de su calidad.

La transparencia solo puede verse mediante luz de contra.

La transparencia tiene problemas de medición exposición. Como norma, mide el brillo, no la iluminación. El brillo es lo que en los libros antiguos y artículos no actualizados llamaban *medición reflejada*.

Mide la luz que traspasa el objeto (que es brillo, pero no luz reflejada) y toma ese diafragma para colocar el tono en las medias luces, ábrelo para aclarar el tono.

Los objetos transparentes se iluminan a contraluz para dar buena cuenta de sus propiedades. Los objetos brillantes no se iluminan directamente, sino que iluminamos el entorno y dejamos que se refleje sobre ellos. El cristal tiene la doble propiedad de ser transparente y brillante. Por tanto hemos de iluminarlo desde atrás para apreciar lo primero y nunca apuntar ningún foco directamente para que no produzca reflejos.

La iluminación básica del cristal es de receta y se hace de dos maneras, por línea clara o por línea oscura.

El cristal presenta dos elementos visuales que son la transparencia de las facetas y el grosor de los cantos. El espesor del cristal aparece como lámina transparente cuando se la mira de frente y como bloque grueso cuando lo miramos como de canto. Cada uno de estos elementos aparece de distinta manera según como le caiga la luz y como lo miremos.

Hay dos técnicas para iluminar el cristal: por línea clara y por línea oscura. En la primera iluminamos un fondo oscuro sobre el que colocamos la figura. En la segunda colocamos el cristal sobre un fondo blanco que iluminamos sin permitir que la luz llegue hasta el cristal.

Hay dos dificultades en este ejercicio: la primera es decidir el diafragma, ya que las luz están siempre en contra. Mide la luz por brillo, es decir, lo que en los libros antiguos llamaban "luz reflejada" que, naturalmente, no se refleja en ningún sitio, porque lo que mides es una transmisión.

La segunda dificultad es evitar el velo al caer la luz sobre la cámara. Coloca banderas, o viseras en los focos. Por supuesto no dejes de poner parasoles en los objetivos.

Si tienes una mesa de bodegón, haz la foto de línea oscura iluminado el fondo con contra, mejor que de frente. De cualquier manera, no permitas que la luz caiga sobre la parte visible del cristal ni sobre la cámara.

Si colocas un foco en el suelo iluminando la superficie horizontal de la mesa de bodegón consigues dejar la botella flotando. En este caso es probable que la curvatura de la mesa aparezca oscura. Baja el foco trasero o añade otro más bajo. Si la cobertura del foco viñetea la mesa, alejalo, no lo acerques. Es preferible alejarlo y perder luz, que compensas abriendo el diafragma, que acercarlo y viñetear.

RESUMEN DE LAS VARIALES

¿Cuales son las cualidades que quieres extraer de la figura? Recuerda las seis variables visuales y actúa en consecuencia. Piensa que para cada una de las seis variables hay al menos una técnica que la muestra y otra que la oculta.

Las resumimos:

Dibujo, Da cuenta de la forma de la figura. Puede dibujarse por línea blanca, línea negra o por contraste de facetas. La línea blanca aparece cuando un único foco arranca brillos especulares en las cúspides de los plegamientos de la superficie. La línea negra, cuando cruzamos sobre una superficie alabeada dos focos. El contraste de facetas, cuando cada una, debido al diferente ángulo con que encaran el foco y la cámara, adquiere un valor tonal diferente, aún cuando sean del mismo color. Hay otras maneras de dibujar líneas, que son propias de cada material. Por ejemplo, el cristal por línea negra se obtiene colocando el producto sobre un fondo blanco que iluminamos. El cristal por línea blanca se obtiene iluminando mediante contras el producto colocado sobre un fondo negro. En los metales, la línea blanca se obtiene con la iluminación *de campo oscuro* consistente en iluminar la figura metálica con luz rasante de manera que la cámara solo vea el brillo difuso de las partes planas. La línea oscura con metal la hacemos por *campo claro*, en la que colocamos la luz de manera que está lo más alineada posible con el eje de visión de la cámara. En estas condiciones la luz reflejada por las partes

planas entra en la cámara mientras que la dispersada por los relieves, al ser de menor intensidad, presenta éstos como líneas oscuras.

Volumen El volumen habla de la forma, no de la materia. El volumen se manifiesta cuando alejamos la luz de la cámara (angularmente, no en distancia) y cuando la acercamos. La luz lateral incrementa la sensación de volumen, la luz frontal (de la misma dirección que la cámara) lo aplanan.

Textura. La textura habla de la materia de la que está hecha la figura. Hay dos tipos de textura, la de brillo y la de sombra. La de brillo aparece cuando el foco arranca brillos de diferente calidad a cada elementos que constituye la superficie. Por tanto se manifiesta cuando el foco entra en la región de brillo especular de la figura y se elimina cuando está en la región de brillo difuso. La textura de sombra se produce por la visión de las sombras arrojadas de los relieves de la propia figura sobre si misma. Por tanto se manifiesta cuando la luz es más lateral que frontal, siendo máxima cuando la luz es de contra. Para minimizar la presencia de la textura, colocamos la luz frontal, es decir, que venga de la misma dirección que la visión.

Color El color habla de la materia. El color depende de la luz que ilumina. Hay un color propio que es el que vemos a la luz de un día estándar (cielo cubierto), un color arrojado que es el color que aparece cuando iluminamos el objeto con un foco y el color ambiente que es el color que tienen las partes de la figura en las que no cae la luz del foco. El color es más vivo cuanto más frontal es la luz y más apagado cuando más rasante. El mínimo de color lo tenemos con la luz rasante en contraluz.

Brillo. El brillo habla de la forma y la materia de la figura. Toda superficie es un espejo más o menos malo. La superficie refleja sobre si misma todo lo que hay alrededor. Por tanto con objetos brillantes resulta más interesante iluminar el entorno, que no la figura directamente. Para hacer aparecer los brillos, colocamos las luces en la región de reflejo especular. Para que no aparezcan, en la de reflejo difuso.

Transparencia. La transparencia habla de la forma y la materia. Se manifiesta con la luz trasera, la de contra. Se apaga con la luz frontal, de tres cuartos y lateral.

Qué vamos a hacer

Ejercicio principal

Toma un objeto y explora, en estudio, todas y cada una de las variables visuales. Centrate en una cada vez. Aunque es imposible no reproducir más de una, trata de reflejar una cada vez. No hace falta que dibujes las tres maneras de líneas ni las dos de textura, elige la más adecuada a la figura que has elegido. No te preocupes por la transparencia cuando hayas escogido una figura opaca, quizá la falta de transparencia sea la propiedad de transparencia propia de ese objeto.

Repite las seis fotos con otro objeto pero en vez de en estudio, en exterior. No te limites a un único espacio, busca la luz.

En el estudio crea la luz, decide el diafragma y construye iluminación que necesites.

En exterior busca la luz, elige el diafragma que te pida la escena.

Resumen

Qué necesito

Para la primera serie: dos focos y un objeto, un fotómetro y una cámara digital.

Para la segunda serie: seis espacios, uno por foto, y un fotómetro y una cámara digital.

Fotos a hacer

Serie 1: En estudio.

Foto 1: Dibujo.

Foto 2: Volumen.

Foto 3: Textura.

Foto 4: Color.
Foto 5: Brillo.
Foto 6: Transparencia.

Serie 2: Las mismas seis fotos con otro objeto pero con luz natural.

Material a entregar

Fotos en formato tif sin capas, comprimidas en LZW a 300ppp y 20x30cm en espacio de color EciRGB e IPTC básico.

Un esquema de luces por cada foto.

Conocimientos previos a repasar

Uso de los focos de estudio. Iluminación de una figura. Medición de la luz. Uso de la cámara digital. Iluminación con luz natural.

Ejercicio de ampliación

Tripartición

Vamos a iluminar una caja. Busca una caja pequeña, preferiblemente blanca, no más grande que una caja de zapatos. Colócala en una mesa de bodegón y si no la tienes, en una mesa sobre la que hayas colocado una superficie blanca bastante más grande que la caja, por ejemplo, varios folios.

Ahora toma una softbox y dale una luz base cenital colgando el foco en lo alto de la caja. Toma un segundo foco y explora las distintas posiciones de foco, cámara y superficie.

En concreto haz esto: Busca un punto de vista desde el que veas tres caras de la caja. Haz una dos fotos por cada cara moviendo la luz principal de manera que veas el brillo propio y el brillo directo. Calcula cada posición antes de colocar el foco.

Repite el ejercicio con una softbox o paraguas como foco principal. Observa y anota como aunque los brillos directos son menos intensos aparecen antes debido a que la softbox abarca un espacio mayor y aunque entra antes en una región, tarda más en dejar la anterior.

Dibujo

Vamos a traza con figuras diferentes con línea clara y oscura.

Busca un objeto que, por favor, no sea una figura de punto porque no hay manera de verlo. Busca una pelota blanca, una bola, una escultura de bulto claro. Coloca dos focos de manera que crucen su luz. Por ejemplo, una principal frontal y una kicker. Mira como se dibuja una línea oscura sobre la figura que se adapta a la forma manifestandola. (Foto).

Ahora cambia de objeto, algo con arrugas, con muchos entrantes y salientes. Ilumina con base (siempre) y con un único foco principal y busca los brillos alargados que dibujan los relieves.

Traza las líneas en un retrato. Buscalas con una kicker y una rembrandt o split. Trazalas sobre el perfil, los huesos que diferencian la careta de la mejilla, no la traces en la nariz.

Volumen

Vamos a ver y anular el volumen de una figura. Buscate una figura redondeada. Iluminala de lado (foto) para ver el volumen, iluminala de frente (foto) para eliminar el volumen e iluminala con una kicker (foto) para ver qué pasa.

Fotografía una figura junto a una ventana con luz frontal y lateral. Fotografía el ejemplo del cilindro de papel.

Textura

Coloca una figura para resaltar su textura y para ocultarla. Buscate un objeto mate e ilumínalo con luz rasante para ver la textura (Foto) y con luz frontal para ocultarla.

Busca otro objeto brillante e ilumínalo con una luz justo detrás de la cámara (luz de campo brillante) para ver los desperfectos de su superficie y con luz muy rasante mientras mantienes la visión perpendicular a la superficie para así ver la textura como campo oscuro.

Color

Vamos a extraer el color de una figura y ocultarlo. Coloca un foco frontal a la figura, cambialo a lateral y después a trasera.

Brillo

Fotografía un objeto en exterior tratando que se refleje en su superficie el entorno. No hagas trampa, no uses un objeto especular, mejor uno mate. Recomendable, un tomate, una manzana.

Repite la foto del mismo objeto en al menos dos entornos más, incluyendo uno que tenga muchas lámparas.

Transparencia

Vamos a fotografiar un objeto de porcelana o de plástico desde delante y desde atrás para comprobar como la transparencia de diferente cuenta de la figura.

Coloca una taza o cuenco de porcelana (o plástico) en una mesa de bodegón e ilumínala con luz frontal-tres cuartos lateral (foto) y a continuación con luz trasera (foto).

Ilumina una botella con luz de línea clara.

Ilumina una botella con luz de línea oscura.