

# Curso de fotografía

## *Iluminación de una figura*

### *El estudio*

© Paco Rosso, 2010.

info@pacorosso.com

Original: (21/03/10), versión: 03/10/10

### **Figura 3: Construcción de la luz frontal**

*Vistas en el ejercicio anterior las luces en solitario vamos a construir una iluminación con dos focos. Vamos con las luces combinadas.*

#### **Qué hay que saber**

Entendemos que la luz es frontal cuando incide frontalmente sobre el rostro, aunque pueda ser lateral al cuadro. La luz frontal utiliza una principal en paramount o paramount modificada más una base que, preferiblemente, debería ser envolvente o de techo, aunque si no tenemos otra opción podemos realizarla en batería. Permite dibujar la careta en claro trazando claramente el contorno de la cara. Para hacerlo adecuadamente hay que evitar los tres grandes riesgos de este tipo de iluminación: su facilidad para hacer plano el rostro, envejecerlo o darle un aspecto siniestro, lo que sucede cuando la luz está demasiado frontal en altura, demasiado alta o demasiado baja.

La frontal es una iluminación segura para obtener un buen retrato siempre que se cumplan dos condiciones: El foco está colocado a una altura media, por encima de los ojos y el entorno sea oscuro.

Si el entorno no es oscuro rebota mucha luz por los lados que quita modelado a la figura. La mejor manera de tener un entorno oscuro consiste en pintarlo de negro y apagar las luces. Cuando el estudio es muy grande y está débilmente iluminado equivale a un entorno oscuro. Si no tienes posibilidad de oscurecerlo, rodea a la figura con paneles negros.

Si no puedes crear una luz base envolvente ni rebotada al techo, hazla en batería (qué remedio), para eso coloca una softbox justo detrás de la cámara. La luz principal debe estar delante del rostro, lo que no significa necesariamente que esté encima de la cámara, especialmente si colocas la figura algo angulada.

La mejor luz para una principal en retrato es una softlight. Si no tienes, usa un paraguas o una softbox. Usa la parábola solo si el rostro es limpio y con una piel perfecta o está muy bien maquillado.

La luz justo delante de los ojos hace plana la cara, solo puedes darle volumen en esta posición si hay poca luz rebotada, osea, si el entorno es oscuro.

Si el foco está demasiado bajo las sombras aparecen hacia arriba y esta es la iluminación típica de las película de monstruos. Evítala.

Sube el foco y mira el efecto sobre el rostro, mira como al subir adquiere lentamente volumen. Cuando está demasiado alto el modelado es muy sugerente, pero puede hacer viejo el retrato. Mejor bajalo. La posición correcta, que depende de cada persona, es cuando puedes ver un brillo en la pupila, en la parte alta. No en el negro, en el color.

#### **Qué vamos a hacer**

#### **Ejercicio principal**

Vamos a hacer un paso a paso de la construcción de la luz frontal.

Primero colocamos la figura, la luz base y la principal.

Encendemos todas las luces y medimos la base hasta que nos de el diafragma que queremos (foto). Colocamos la luz principal justo enfrente de la cara (Foto). Subimos el foco hasta que el punto brillante del ojo desaparezca por arriba (Foto). Bajamos el foco hasta que el punto comience a aparecer el el ojo y el rostro quede con modelado pero sin afearlo (Foto).

### **Ejercicios de ampliación**

Haz una paramount con focos de luz continúa.

Repite la paramount con luz de bandera.

## **Resumen**

### **Qué necesito**

Dos focos, una figura para retratarla, un fotómetro de mano, una cámara digital.

### **Fotos a hacer**

Foto 1: Luz base.

Foto 2: Principal frente al rostro.

Foto 3: Principal demasiado alta.

Foto 4: Principal correcta.

### **Material a entregar**

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

Esquema de las luces y análisis de las cuatro fotos.

### **Conocimientos previos a repasar**

Uso de un flash de estudio, medición de la luz, exposición en estudio.

## Para el profesor

Una variante de la luz frontal, de mucho efecto, consiste en hacer el retrato con una softbox grande como luz principal, que se coloca justo encima de la cámara, con el borde inferior de la ventana tocando el objetivo por encima. Para aclarar el retrato coloca un estico debajo para que rebote luz hacia la cara.

El modelado de la luz baja es realmente feo, hace la cara ancha y solo podemos darle algo de dibujo si el rededor de la figura es oscura, preferentemente negra. La luz alta modela bien las formas, centrate en los pómulos y mira como bajo ellos, la mejilla se oscurece mientras que por encima se aclara. La cara está formada por facetas con diferente orientación, algunas algo inclinadas hacia arriba y otras más verticales. Hay un punto en el que la inclinación del foco respecto del rostro diferencia claramente ambos tipos de facetas, ese es el lugar para el foco cuando nos interesa el retrato escultórico, que esculpe las facciones.

Procura que las sombras nunca sean muy feas. Recuerda que la longitud de las sombras se controla con la altura y distancia del foco a la figura, no con el ángulo de giro y que el ángulo de giro solo afecta al modelado vertical-horizontal.