



# TALLER de FOTOGRAFÍA de PRODUCTOS



 @pomargustavo/

 gustavopomarfotografía/

[www.gustavopomarfotografia.com](http://www.gustavopomarfotografia.com)

1

Puedo generar dos tipos de imágenes:

## ABSTRACTA

O

## ICÓNICA

2

- **La abstracción** es una propuesta visual del autor de reconocer nuevas formas, nuevos recorridos dentro de una imagen que no tiene una lógica determinada



3

**El lenguaje icónico** es la representación de la realidad a través de las imágenes, la realidad visual, considerada en sus elementos más fácilmente apreciables: los **colores**, las **formas**, el **volumen** y la **textura**.



4



5

## La forma

Es la propiedad de la imagen o de un objeto que define su aspecto.

La forma de un objeto suele reconocerse por estar delimitada por su borde proyectado desde un punto de vista que normalmente corresponde con el punto de vista del observador.



6

## La textura

Hace referencia normalmente a los rasgos visuales representados en la superficie de un objeto que da carácter e identidad al mismo en la representación. Suelen ser pequeños rasgos que definen la relación de “veracidad” entre el objeto real y el objeto representado.



7



## El volumen

Aparece a la vista por el degradado tonal variable. Cuando un atributo varía en el espacio decimos que hay un degradado. Cuando el degradado tonal es constante vemos un plano inclinado. Cuando el degradado tonal es variable vemos volumen y relieve.

Los ojos ven por el degradado tonal y la perspectiva.

8

Degradado tonal constante



Degradado tonal variable



9

## EL COLOR

El color es uno de los elementos de la configuración de una forma como la interpretamos en el espacio.

Juegan un papel preponderante en el reconocimiento de los objetos en la realidad visual.



10

- **La iluminación**

Es un aspecto más de la configuración de las imágenes, ya que de ella depende que sean percibidas las formas, los colores, y el resto de los elementos visuales en el plano de la representación. La luz existe implícitamente en la representación, pero también es sugerida a través de la relación de contraste, de sombras proyectadas y demás recursos visuales que sean representados.

11

- Lo esencial del lenguaje fotográfico es poder **traducir las ideas y conceptos** a **imágenes.**

12



13

## INTERPRETAR

Dar o **atribuir** a algo un significado determinado



14

- **INTERPRETO:** lo que está delante de mis ojos o lo que imagino.  
Me baso en un concepto que se genera en mi cabeza por los elementos que se integran en el ángulo de cobertura que seleccioné para mirar.



15

- La **interpretación** es el hecho de que un **contenido** material, existente e independiente del **intérprete**, sea “traducido” a una nueva forma de expresión.

16



- **Interpretar** consiste en “reconstruir” en nuestra cabeza, la realidad material que observamos y relacionamos.
- **Representar** consiste en “retratar” una realidad material mediante símbolos de diferente naturaleza.

17

Nuestra forma de **interpretar la realidad** depende de nuestros modos de pensar y de sentir, a partir de los cuales elaboramos nuestras creencias.

Según esto puede que la realidad de una persona no sea exactamente igual a la de otra, cada uno percibe distintas realidades eso nos hace diferentes y nos permite distintos tipos de expresión.

18

# Realidad. El mundo que nos rodea.

Es captado a través de los sentidos

GUSTO

TACTO

**VISTA**

OIDO

OLFATO

Percibido por

**CEREBRO**

Color, forma, textura,  
tamaño, gravedad,  
perspectiva...

Usando componentes  
biológicos, psíquicos, conocimientos  
adquiridos y nuestras experiencias.

**Crea imágenes**

19

- **La PERCEPCIÓN** es un proceso activo por el que interpretamos el mundo exterior, a través de los sentidos, en el que intervienen nuestras experiencias y aprendizajes.
- El 40% de lo que percibimos, lo hacemos a través de la vista.
- El 30% por el oído, el 15% por el tacto, el 10% por el olfato y 5% por el gusto.
- De toda la información que podemos recibir, solo percibimos una parte ya que nuestra percepción es selectiva y subjetiva.

20

## PERCEPCIÓN CONDICIONADA

Al ser selectiva nuestra percepción, está condicionada por:

**¿Quienes somos?**

**¿Qué nos gusta?**

**¿Qué actividad desarrollamos?**

**¿Cuáles son nuestros pasatiempos?**

**¿Hacia qué tenemos afición o cierta inclinación?**

**Al ambiente en que nos movemos.**

**Nuestra profesión.**

21

- La interpretación nos permite recrear en nuestra cabeza lo que estamos percibiendo, no necesariamente voy a fotografiar lo que estoy viendo, puedo recrearlo en mi cabeza para fotografiarlo de otra manera.

22

**La INTERPRETACIÓN de lo que estoy viendo o pensando es el primer paso hacia el “estilo propio” en cualquier disciplina artística o profesional**

23

A nadie le interesa ver en una foto, lo que puede ver con sus propios ojos.

En tu particular forma de ver la vida puede estar lo interesante. GP

24



25



26



27



28



29



30



31



32





33

## CONNOTATIVO



34

# DENOTATIVO



35

**El mensaje denotativo** es un mensaje tímido pero veraz, afirmando la existencia del producto que se anuncia. La denotación no admite ni artilugios ni complejidades, pero lo cierto es que apenas existen fotografías publicitarias formuladas únicamente en base a la denotación.

36



37



38



39



40



41



42

- **El mensaje connotativo:**  
en su habilidad seductora, la publicidad crea una apariencia que encubre un inventario de connotaciones, para emitir un mensaje que implica indirectamente más a las emociones que a la racionalidad.

43



44



45



46



47

- Las connotaciones también facilitan la creatividad publicitaria cuando se trata de visualizar una cualidad o atributo del producto. Las cualidades atribuidas a un producto son fácilmente visualizables por medio de las figuras de la retórica publicitaria que está directamente inspirada en la literaria.

48





49



50



51



52



53

## • El lenguaje visual

es el lenguaje que desarrollamos en el **cerebro** relacionado con la manera de como **interpretamos** "visualmente" lo que **percibimos**.

Es el que utiliza imágenes y signos gráficos.

- La iconicidad es la base del lenguaje visual.

54

- Lo esencial del lenguaje fotográfico es poder **traducir las ideas y conceptos** a **imágenes**.

55

## COMPOSICIÓN

- Una composición es armónica cuando entre sus partes se llega a establecer un equilibrio de manera que el espectador interpreta el mensaje visual de forma clara y sin interferencias:

56

- Desde un punto de vista simbólico la composición establece un código que guía al espectador de la imagen sobre lo que debe ver, la importancia de cada uno de los elementos y el orden de su “lectura”.

57



58

- El equilibrio hace que todo cambio en la imagen y su composición no parezca posible, todo adquiere un carácter de “necesario” para que la imagen funcione. Éste no tiene porque exigir simetría ya que puede estar propiciado por la combinación de fuerzas.
- El desequilibrio produce el efecto de accidentalidad, percibimos que la imagen es transitoria e incorrecta. El efecto de movimiento provocado hace que la estaticidad propia de una ilustración, que al fin y al cabo es una imagen sin movimiento, pase a ser un estorbo.

59

- La distribución de los elementos ha de hacerse posicionando los objetos según su "**peso visual**" o importancia, dentro del encuadre, ya sea por ser figura humana, por el color, la forma o cualquier atractivo que tenga ese elemento dentro de la imagen.

60

- Dos tipos de equilibrio: el estático y el dinámico.  
El equilibrio estático se suele identificarse con la simetría, y es fácil encontrarlo en tres esquemas fotográficos: los centrales, binarios y atonales.

61

CENTRAL



62

## BINARIOS



63

- **ATONALES**  
con muchas  
unidades de  
igual peso  
creando  
textura en  
lugar de  
estructura.



64



- El equilibrio dinámico goza quizás de mayor predicamento, por cuanto supone un compromiso difícil entre fuerzas desiguales; **los esquemas jerárquicos**

65



66



67



68



69

# ARMONÍA

- Desde una perspectiva general, la armonía es el equilibrio de las proporciones entre las distintas partes de un todo, y su resultado siempre connota belleza.

70



71



72

Implica la organización y confluencia de los elementos que conforman la obra, ya sea plástica, musical o escénica. En la música se entiende como el encadenamiento de acordes. En las artes plásticas del color, línea, volumen composición, etc.

73

Los elementos se acoplan estéticamente, no que estén dando la sensación de caos o conflicto, sino que sean agradables por su distribución y coherencia temática.

74



75

- Influye tanto la disposición de los objetos de la escena (de la que el único responsable es el fotógrafo) como el encuadre de la cámara (la selección final del cuadro)

76

# Funciones de los elementos:

- **EL PRINCIPAL**
- **LOS SECUNDARIOS**
- **LOS DECORATIVOS**
- **LLENA ESPACIOS**

77



78

# EL ENCUADRE

- Todo se resume en este punto
- Nos permite decidir la cantidad de información que daremos u ocultaremos.
- Permite manipular el resultado final.
- Influye en el carácter de la foto.

79



80





81



82



83

- El encuadre está determinado por:

**La distancia focal**

**El punto de vista.**

**El ángulo de toma**

**El formato**

**El plano**

84

### La distancia focal



85

### El punto de vista



86

El punto de vista



87

El punto de vista



88

El formato



89

El formato



90

El formato



91

El plano



92

El plano



93

## DIAGONALES

- Vamos disponiendo los elementos de tal manera que generen “líneas” diagonales. Lo ideal es que éstas sean ascendentes del ángulo inferior izquierdo la superior derecho

94



95



96





97



98

# TERCIOS

- Dividimos nuestro encuadre en tres tercios iguales, verticales y tres horizontales, los puntos de intersección que se forman se las denomina puntos fuertes, en ese lugar debe ir nuestro protagonista.

99



100



101



102

# LLENAR EL ENCUADRE

- Nuestro sujeto principal ocupa la mayor superficie dentro del encuadre. Podemos generar cortes o no siempre debe ser en forma proporcional.

103



104



105



106



- EL COLOR

107

- **ATRIBUTOS DEL COLOR**

- Todos los matices o colores que percibimos poseen tres atributos básicos:

- **MATIZ**

- **LUMINOSIDAD**

- **SATURACIÓN**

108

**Matiz:** también llamado por algunos "croma", es el color en sí mismo, es el atributo que nos permite diferenciar a un color de otro, por lo que podemos designar cuando un matiz es: **verde, violeta o anaranjado.**



109

**Luminosidad ó Valor:** es la intensidad lumínica de un color (claridad / oscuridad). Es la mayor o menor cercanía al blanco o al negro de un color.

A menudo damos el nombre de **rojo claro** a aquel matiz de rojo cercano al blanco, o de **rojo oscuro** cuando el rojo se acerca al negro.



110

- La **luminosidad** es la cantidad de luz que refleja una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación. Más luminosidad la acerca al blanco, menos al negro.

La luminosidad hace referencia a cuánto de oscuro o de claro es un color. A mayor luminosidad de un color mayor luz reflejará.



111

- **Saturación:** es la *pureza de un color*, la concentración de gris que contiene un color en un momento determinado. Cuanto más alto es el porcentaje de gris presente en un color, menor será la saturación o pureza de éste, por ende se verá como si el color estuviera *sucio* u opaco.



112



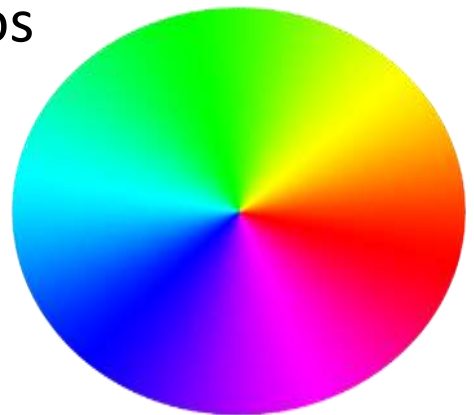
- En cambio, cuando un color se nos presenta lo más puro posible (con la menor cantidad de gris presente) mayor será su saturación. En caso de que se mezclen los colores opuestos en el Círculo Cromático se obtienen grises opuestos a la saturación, a lo que se le llama Neutralización.



113

## El Círculo Cromático

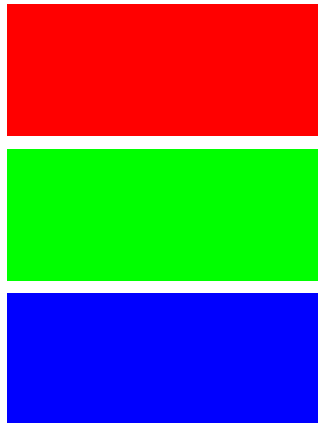
El círculo cromático nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestra imagen.



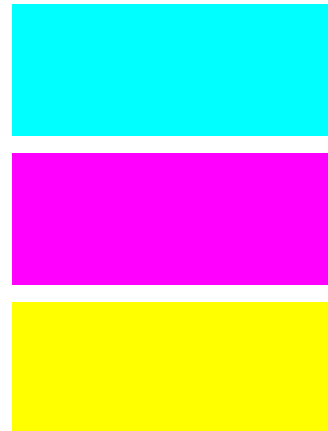
114

## PRIMARIOS Y COMPLEMENTARIOS

### PRIMARIOS



### COMPLEMENTARIOS



115

### Interacciones del color: Armonía y Contraste:

Ningún color puede ser evaluado al margen de su entorno porque permite innumerables lecturas.

Un mismo tono puede parecer diferente cuando se coloca sobre diferentes fondos, y diferentes tonos pueden parecer casi el mismo cuando se asocian a distintos fondos.

116



- Además de las diferencias de tono, los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra y según los colores que los rodeen.

117

- Existen dos formas básicas compositivas del color. Una de ellas es la **armonía** y la otra el **contraste**.

118

# ARMONÍA

- Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes.

119

- La armonía **MONOCROMÁTICAS:** Es la más sencilla, es aquella en la que se conjugan tonos de la misma gama o de una misma parte del círculo, aunque puede resultar un tanto carente de vivacidad.



120



121

## Armonía **ANÁLOGA**

En este caso la armonía consiste en que los colores principales de la imagen están cerca unos de otros en la rueda de color, dando una sensación parecida a la armonía monocromática pero con algo de variación tonal.



122



123

## • TRÍADAS DE COLOR

- Otra forma de lograr una combinación armónica es elegir los colores dispuestos en los vértices de un triángulo equilátero dentro del círculo cromático. Lo ideal es elegir un color dominante, otro que sustente y un último que haga de contraste.



Triada  
de color



124



125

## CONTRASTE

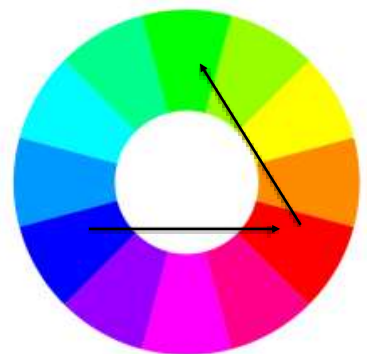
- **Contraste:** Se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común. Existen diferentes tipos de contraste:

126



127

En el contraste de tono (también conocido como contraste de colores puros, tinte o matiz) se juxtaponen colores cuyo contraste aumenta cuanto más alejados estén unos de otros en el círculo cromático. El efecto que producen es llamativo y energético.



128





129

## Contraste de claro y oscuro o valor

En el contraste de valor (también conocido como contraste de luminosidad o claro-oscuro) se yuxtaponen colores de valores claros y oscuros cuyo contraste aumenta cuanto mayor sea la diferencia de luminosidad.



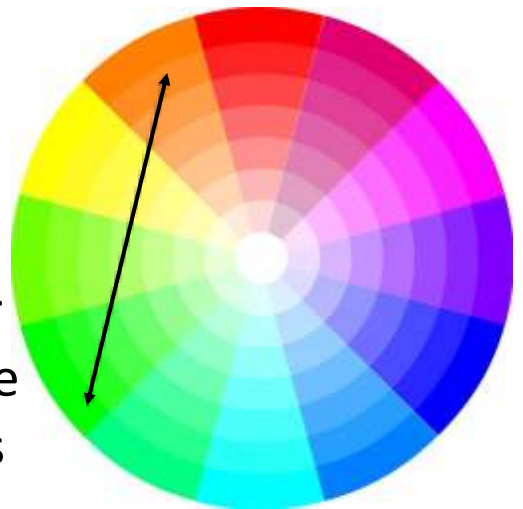
130



131

## Contraste de colores fríos y cálidos o temperatura

En el contraste de temperatura se yuxtaponen colores cálidos y colores fríos. Esta interacción provoca que un color cálido rodeado de colores fríos se perciba aún más cálido, mientras que si está rodeado por colores cálidos se percibirá más frío.



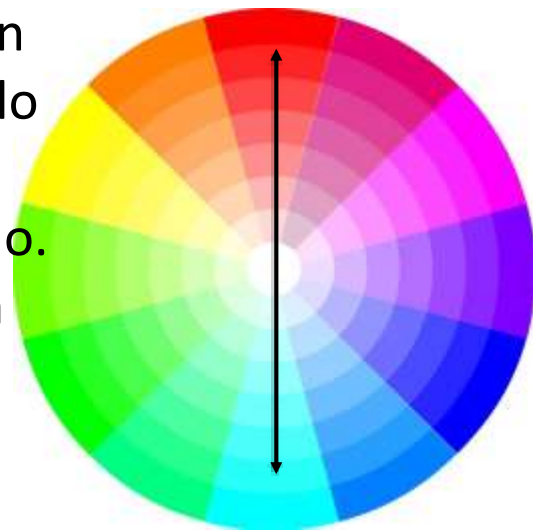
132



133

## Contraste de complementarios

En el contraste de se yuxtaponen dos colores opuestos en el círculo cromático. Si estos colores son saturados el contraste es máximo. Como efecto de esta interacción ambos colores se perciben más intensos y vibrantes, saltando a la vista mucho más.



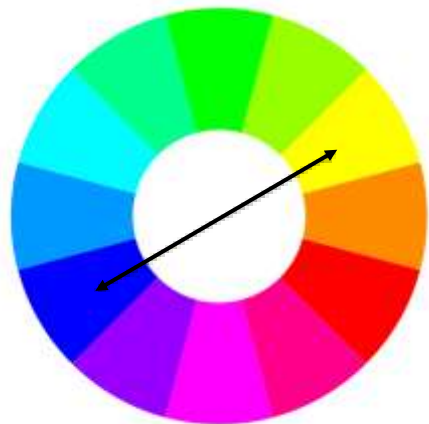
134



135

- **Contraste entre tonos cálidos y fríos.**

Es un contraste que se produce cuando en la misma fotos aparece con cierto protagonismos colores cálidos contra fríos o viceversa.



136



137

El tono puro, si es brillante, debe ocupar una superficie muy limitada, pues la extensión de un color en una composición debe ser inversamente proporcional a su intensidad o bien estar rodeado por un opuesto si es el sujeto principal.

138



139



140

# ILUMINACIÓN



141

- Llamamos **iluminación general** en fotografía cuando una sola fuente de luz es la que domina la escena y lo hace en su totalidad o junto a otras fuentes de luz nos permite ver toda la escena que encuadra el lente de la cámara.

142



143



144





145

**La Iluminación Selectiva** en una foto es aquella que sólo va iluminar modelando ciertas partes de la escena (generalmente uno de los planos) y otra luz desde otro lado va a encargarse de iluminar otro plano de la escena y así vamos iluminando los distintos planos con los que construimos nuestra foto.

146

- Podemos utilizar distintos modificadores para cada plano que iluminemos. Generalmente vamos a trabajar con un teleobjetivo el cual va a comprimir todos los planos creando la ilusión óptica de que todo está en el mismo plano.

147



148



149



150



151

- La utilización de las máscaras, por el juego de luces y sombras, produce una sensación de diferenciación de planos. Es un ilusión óptica al haber en la misma escena elementos iluminados sectorizadamente, no completos y luego por detrás o por delante otros objetos en la misma situación.

152



153



154

- La iluminación selectiva además nos permite resaltar al sujeto principal por la intensidad de la luz.
- Vamos a manejar tres estados de la luz, la sombra, la penumbra y la correcta exposición.  
La intensidad de la luz es para la correcta exposición, así que la penumbra es un estado donde puede verse detalle pero no hay destaque de algún protagonista y en la sombra ocultamos para que no llame la atención directamente.

155



156



157

- **Contorno**
- **Volumen**
- **Textura**
  - **Color**
  - **Brillo**
- **Transparencia**

158



159



160





161



162



**TEXTURA**

163



**TRANSPARENCIA**

164

## Propiedades ópticas de la luz

Cuando la luz incide sobre un cuerpo, su comportamiento varía según sea la superficie y constitución de dicho cuerpo y la inclinación de los rayos incidentes dando lugar a los siguientes fenómenos físicos.

165

### ABSORCIÓN:

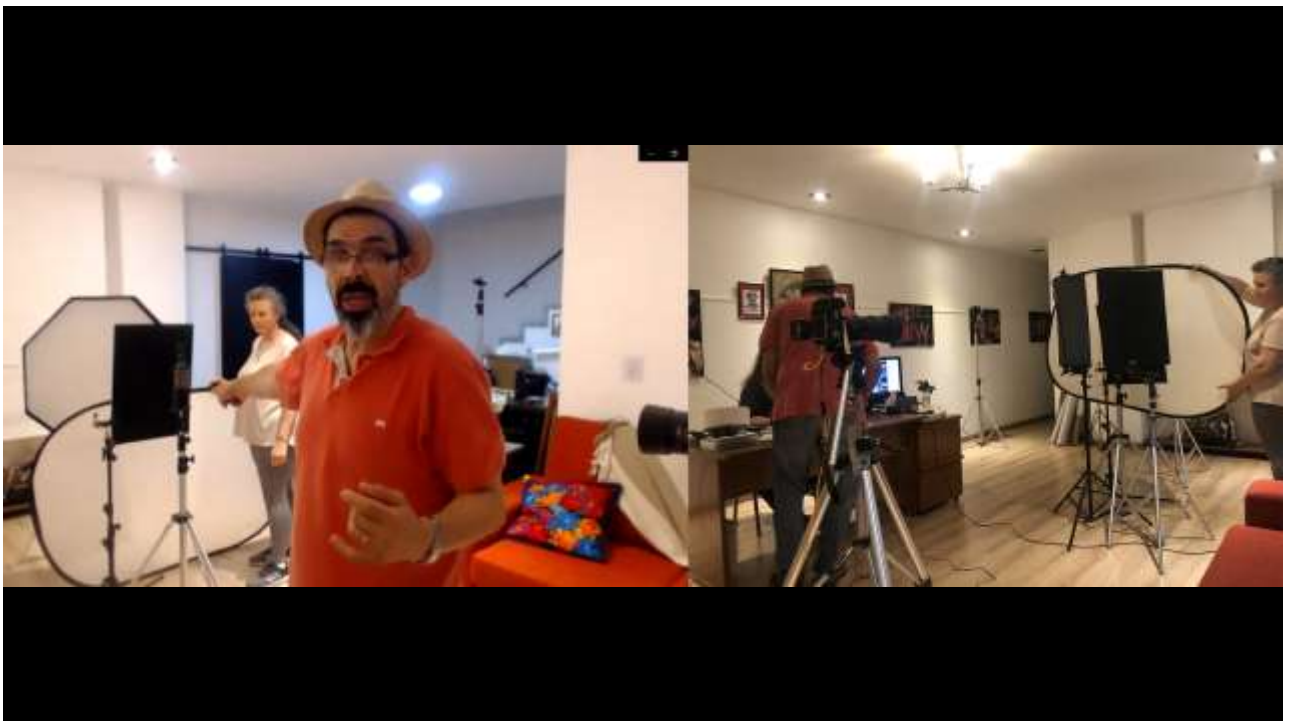
Al incidir un rayo de luz visible sobre una superficie negra, mate y opaca, es absorbido prácticamente en su totalidad, transformándose en calor.



166



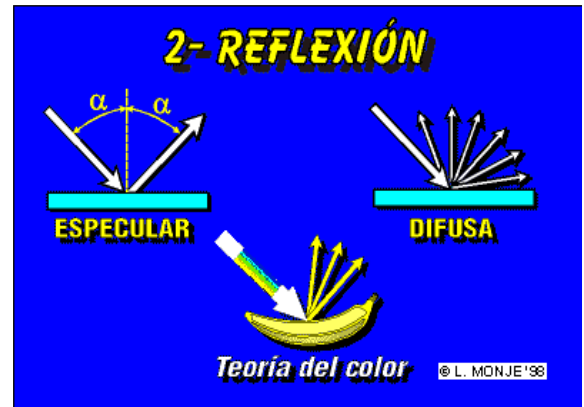
167



168

## REFLEXIÓN:

- Es el cambio de dirección de un rayo que ocurre en la superficie de separación entre dos medios, de tal forma que regresa al medio inicial.



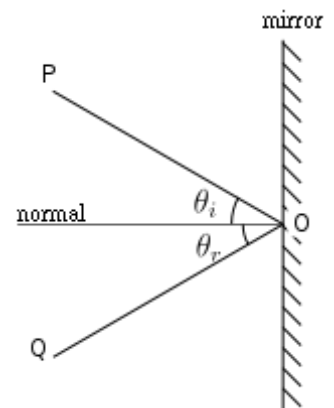
169

- La reflexión de la luz se da cada vez que pasa de un medio a otro que posee un índice de reflexión diferente. En el caso más general, cierta parte de la luz es reflejada en la superficie de separación, y la parte restante sufre refracción.

170

## ESPECULAR

Cuando la luz incide sobre una superficie lisa y brillante, se refleja totalmente en un ángulo igual al de incidencia (reflexión especular). Un espejo brinda el modelo más común de reflexión especular de la luz, pero también puede ser el agua, el vidrio, laminas de metal brillante.



171



172



173

- Los espejos nos permiten iluminar zonas muy puntuales y como generalmente van en contra de los recortes y tienen la misma intensidad, quedan llamativos. También los podemos utilizar para trans-iluminar líquidos ubicándolos atrás de estos e iluminándolos con la misma fuente de luz.

174



175

- **FAMILIA DE ÁNGULOS**

- Determina la posición en que debemos poner las luces, o en la posición que debemos poner la cámara, para sacar incluir o no el reflejo en la foto.

Esto es notorio cuando la superficie es lisa y brillante, espejos, metales bien pulidos, etc.

176



Siempre nos encontraremos que existe un número de puntos desde los cuales prácticamente se observa lo mismo, es decir distintos ángulos, y a estos es lo que se les llama "Familia de ángulos" que producen un reflejo directo.



Una de las tres cámaras percibe un reflejo, mientras que las otras dos cámaras no. Los haces de luz rebotan siguiendo un ángulo idéntico al de la incidencia, concretamente:

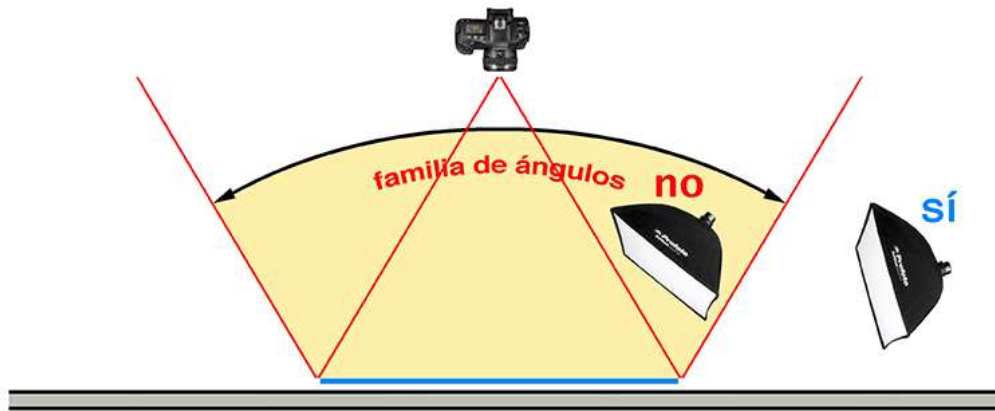
*el ángulo de incidencia es igual al ángulo de reflectancia.*

El punto concreto donde puede observarse los reflejos directos viene determinado por el ángulo que forman la fuente de luz, el objeto y el punto de vista de la cámara.

177

- Cualquier luz situada fuera de la "familia de ángulos" que produce reflejos directos de la fuente de luz, estará bien ubicada. Es importante posicionar la cámara alejada del motivo ya que si nos vemos obligados a colocar la cámara cerca del objeto, la familia de ángulos que producirá reflejos directos será mayor y nos obligará a poner la luz demasiado rasante, lo cual puede traernos diferencia de luminosidades en el centro.

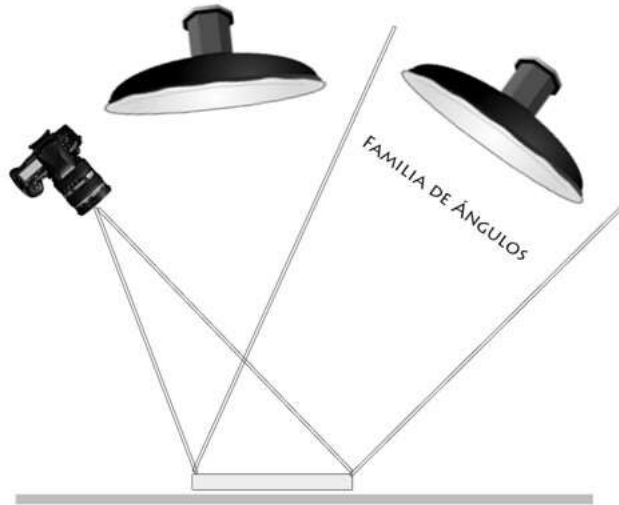
178



179

- En el siguiente esquema vemos nuestra cámara, y el ángulo de visión que tiene respecto al objeto a fotografiar, así como los ángulos de la familia que reflejarían es decir si queremos que salga el reflejo utilizaríamos la luz puesta en la posición de dentro de la familia de ángulos. Si queremos que no salga entonces pondríamos, para esa posición de la

180



181



182



183



184



185

Luz cenital solamnete



Luz del softbox de la izquierda con máscara de agujeros



Luz del softbox de la derecha de atrás con máscara de agujeros



186



187



188



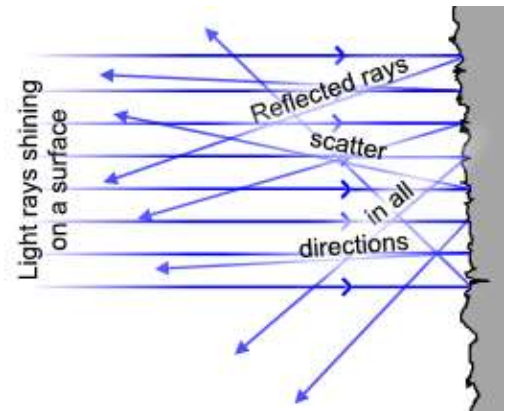
189



190

## DIFUSA

Si la superficie no es del todo lisa y brillante, refleja sólo parte de la luz que le llega y además lo hace en todas direcciones y con igual luminancia.



191

- A este fenómeno se lo conoce como REFLEXIÓN DIFUSA y es la base de la teoría del color que dice: “Al incidir sobre un objeto un haz de ondas de distinta longitud, absorbe unas y refleja otras, siendo estas últimas las que en conjunto determinan el color del objeto.

192





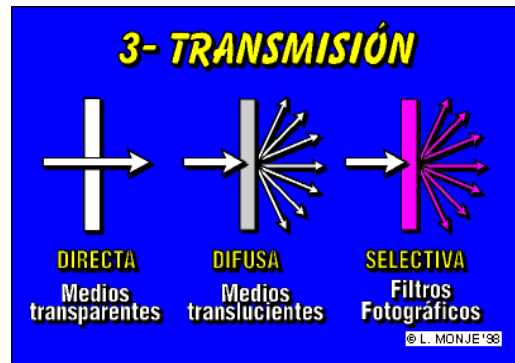
193



194

## TRANSMISIÓN:

Es el fenómeno por el cual la luz puede atravesar objetos no opacos. Se puede considerar una doble refracción. Si pensamos en un cristal; la luz sufre una primera refracción al pasar del aire al vidrio, sigue su camino y vuelve a refractarse al pasar de nuevo al aire.



195

La transmisión es:

**DIRECTA** cuando el haz de luz se desplaza en el nuevo medio íntegramente y de forma lineal. A estos medios se los conoce como transparentes.

196

La transmisión es **DIFUSA** si en el interior del cuerpo el rayo se dispersa en varias direcciones. A estos materiales se los conoce como translucientes. Ej. Papel vegetal, vidrio opaco o arenado.

197



- Hacemos fotos con transmisión difusa cuando usamos soft-box o en días nublados.

198



199



200

# 7 FACTORES QUE DETERMINAN LA ILUMINACIÓN



201

## El color de la luz



202

## Natural o artificial



203

## Número de las fuentes luminosas



204

## Dirección de la luz



205

## Difusión



206

## Duración: Luz continua o flash



207

## Intensidad, conos y bastones



208



# NÚMERO

- La cantidad de las fuentes de luz influye sobre el contraste y modelado de la imagen.

209

- **El Modelado:**
- Es la representación del volumen de la forma de los objetos.  
El modelado de esos objetos se obtiene a través de la degradación de la luz en los mismos.



210

Al iluminar alteramos  
las formas del sujeto  
que fotografiamos.

211



212



213



214



215



216

- **CONTRASTE:**
- El contraste es la diferencia existente entre las luces y las sombras.



217

- **Tenemos dos formas de evaluar el contraste.** Por un lado tenemos el contraste midiéndolo en la exposición cuanto más diferencia en pasos de diafragma hay de la zona de las luces a la zona de las sombras, más contrastada es la escena.

218



219

- Por otro lado podemos evaluar el contraste en función del modelado y en este caso lo que evaluamos es la transición de las luces a las sombras:

220



Quando la transición es corta, es más dramática, puede dar la sensación de violenta o agresiva.

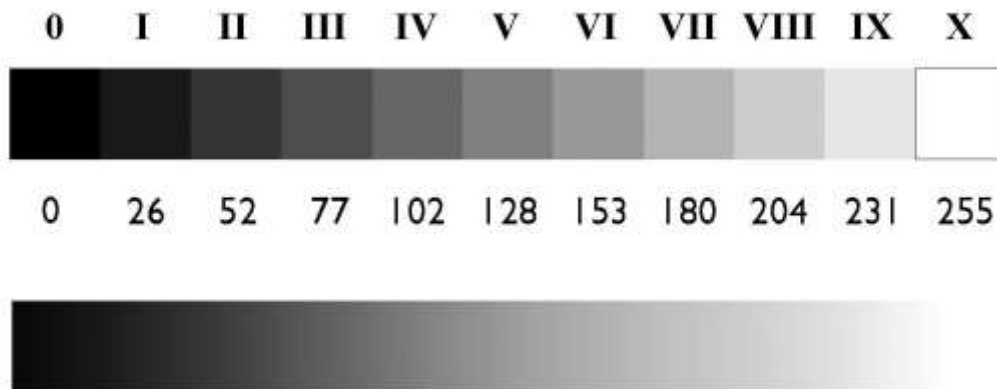
221



Quando más larga la transición hay contraste pero da una sensación de suavidad.

222

- El **INTERVALO DE LUMINOSIDADES**, equivale al contraste máximo entre las zonas de una fotografía, sean o no contiguas.



223

- Si imaginamos una escala de grises de nueve densidades incluyendo desde el blanco = 10, hasta el negro = 0, una escena que cuente únicamente con los tonos 1 y 9, tendría el mismo contraste que la que incluye además los grises intermedios. Sin embargo, subjetivamente, el contraste nos parece mayor en el primer caso.

224





225



226



227

- Al pasar de la luz a la oscuridad directamente es más agresivo, duro. La transición de la luz a las sombra es corta. Eso le agrega dramatismo a la escena.

228



229



230

Una foto puede ser delicada y suave aunque tenga altos contrastes, todo depende de la “transición” de la luz a las sombras, cuando esta es violenta tenemos agresividad. Cuando pasamos de la luz a la semi-penumbra, a la penumbra y a la oscuridad y ese pasaje es pausado y largo, tenemos delicadeza.

231



232



233

- Una fuente de luz



234



235

Dos  
fuentes  
de luz



236



237

• Tres fuentes de luz



238



239

- Cuatro fuentes de luz



240





241

## Dirección

- La dirección de la luz y la altura desde la que incide tiene una importancia decisiva en el aspecto general de la fotografía. Variando la posición de la fuente, pueden resaltarse los detalles principales y ocultarse los que no interesan.

242

De la dirección depende la sensación de volumen, la textura y la intensidad de los colores.



243

## • LUZ LATERAL

La iluminación lateral destaca el volumen y la profundidad de los objetos tridimensionales y resalta la textura, da mayor información sobre los detalles que la luz frontal y además aumenta el contraste de la imagen.

244



245



246



247



248

## LUZ CENITAL

La iluminación cenital aísla los objetos de su fondo y el elevado contraste que da a la imagen les confiere un aire dramático por las zonas de contraste. En los bodegones la utilizamos desde atrás para separar planos.

249



250



251

- **CONTRALUZ .**

El contraluz simplifica los motivos convirtiéndolos en simples siluetas.

Esto se logra cuando iluminamos sólo el fondo o al sujeto desde atrás.

252



253



254



255



256



- También tenemos la posibilidad de usarla como luz secundaria para marcar líneas brillantes que destaquen el motivo respecto a su fondo. A esto lo llamamos recorte y es cuando se ilumina al sujeto desde atrás.

257



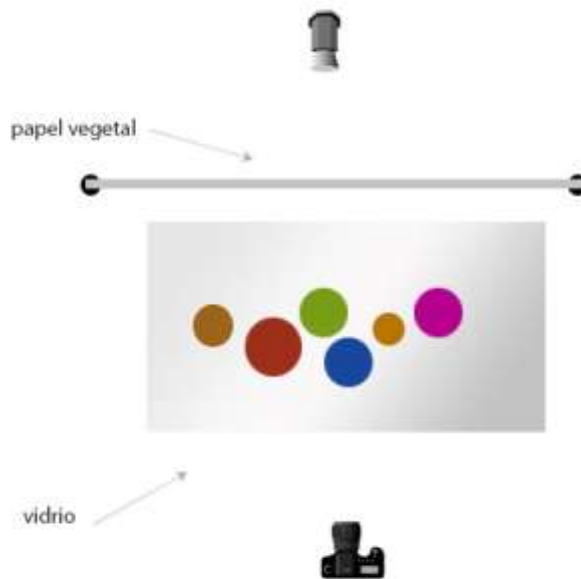
258



259



260



261

## DIFUSIÓN

- Determina la nitidez del borde de las sombras y por lo tanto la dureza o suavidad de la imagen.

Dura



Semi-difusa



Suave



262

## La distancia y el tamaño determinan el grado de dureza

Octobox de  $\varnothing$  90cm a 1m

Octobox de  $\varnothing$  90cm a 2m



263

## La distancia y el tamaño determinan el grado de dureza

Softbox de 40x40cm a 1m

Softbox de 40x40cm a 2m



264

## La distancia y el tamaño determinan el grado de dureza

Softbox de 40x40cm a 1m



Octobox de 90 cm Ø a 1m



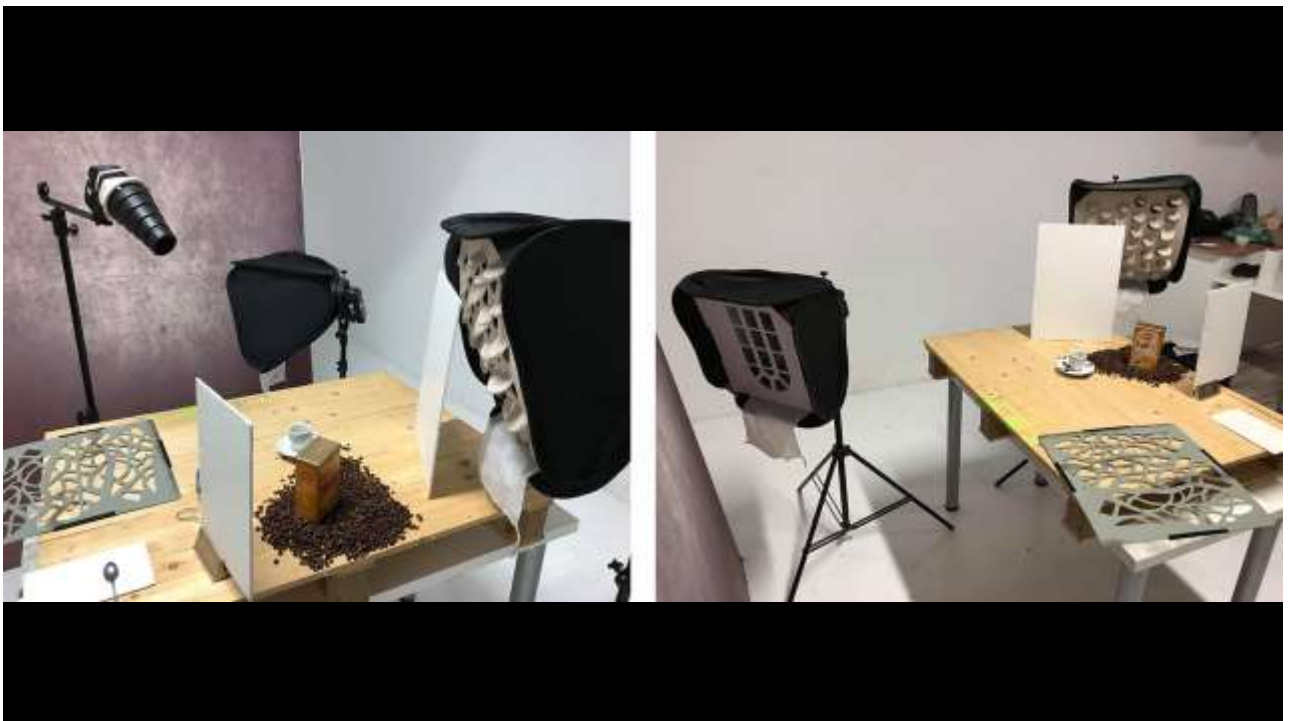
265

- **La luz dura** procede de fuentes pequeñas y alejadas, como el sol y las lámparas o flashes directos.
- **La luz dura** es idónea para destacar la textura, la forma y el color, proporcionando un muy buen grado de contraste.

266



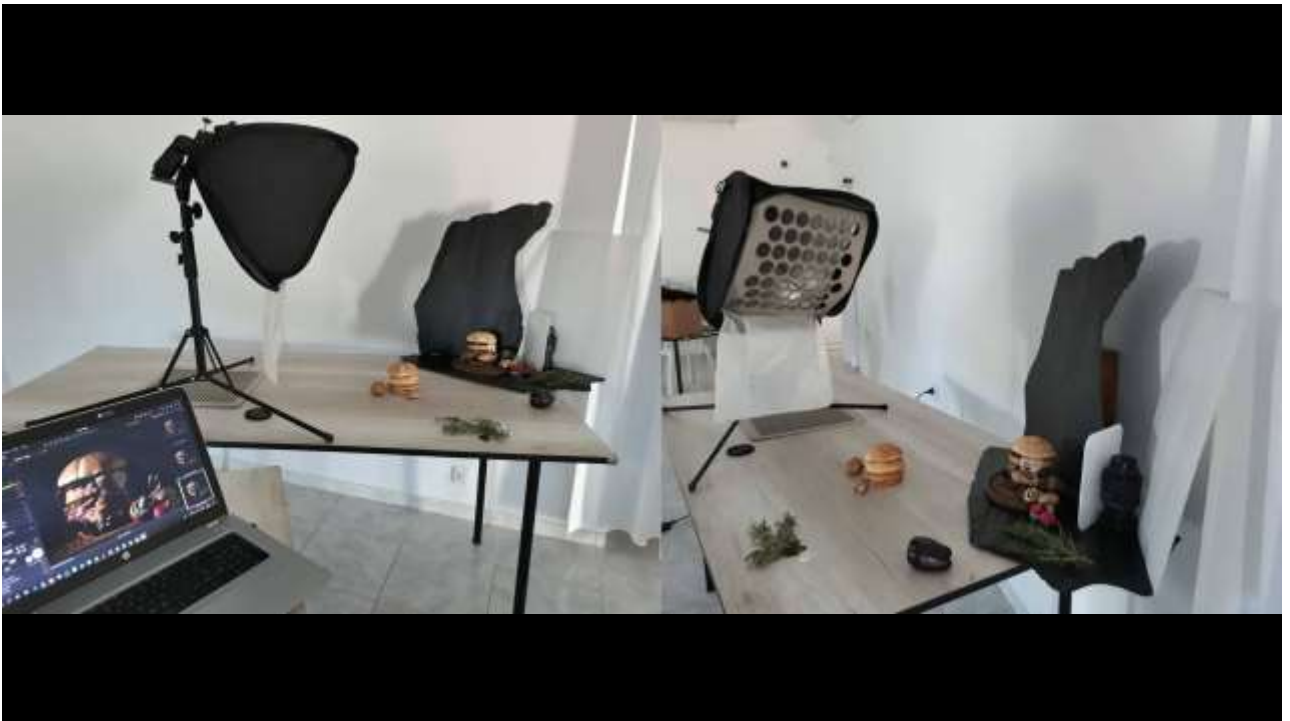
267



268



269



270



271



272



- La luz semidifusa procede de fuentes más grandes y/o próximas al objeto y aunque produce sombras definidas, ya no tienen los bordes nítidos.
- Destaca el volumen y la textura, pero sin sombras negras y vacías como la luz dura y por eso el color resulta más apagado.

273



274



275



276



277



278



279

La luz suave es tan difusa que casi no proyecta sombras.

La fuente luminosa grande es muy extensa, como un cielo cubierto, o una luz rebotada contra una superficie muy grande y próxima, como el techo, pantallas reflectoras, etc.

Esta iluminación podría ser la menos espectacular de todas, pero es la más fácil de controlar.

280



281



282

# DIFUSIÓN SOBRE UNA BOTELLA DE VIDRIO

283



284



285



286



287



288





289



290



291



292



293



294



295



296



297

PARA TENER EN CUENTA ANTES DE FOTOGRAFIAR:

**Cuántas luces? Por qué?**

**Desde dónde? Por qué?**

**Qué difusión? Por qué?**

298

## Las cuatro luces



299

### Luz Principal

- Determinada la exposición a usar y el grado de suavidad de la luz. Esta luz crea la base de la luz y sombras.
- Las otras luces están todas en relación con la luz principal.
- Le da el carácter a la foto

300



301



302



303



304



## Luz secundaria

- Determina el radio y la oscuridad de la sombra.
- El propósito es iluminar la sombra sin crear una nueva. Pero “NO ELIMINAR” la sombra.

305



306



307



308



309

## La Luz de Fondo

Control de luminosidad y color del fondo.

Una fuente de luz creativa nos ayudada a crear sensaciones en el fondo.

La potencia de luz para el fondo puede ser igual, superior o inferior a la principal depende del resultado que deseamos.

310

- Para controlar la luz de fondo se necesita hacerlo mediante el control de las otras luces también para mantener un fondo homogéneamente iluminado. Mantener la distancia de unos 3 o 4 metros entre el sujeto y el fondo nos va a ayudar a tener mayor flexibilidad a la hora de componer el fondo.

311



312



313



314



315

## Luz de efecto o recorte

- Esta luz es usada para crear profundidad o separación en el tope del cabello y los hombros en un retrato.
- El recorte permite separar a los objetos entre si o del fondo.
- La posición de esta luz será atrás del sujeto a un ángulo de 45 grados.

316



317



318



319

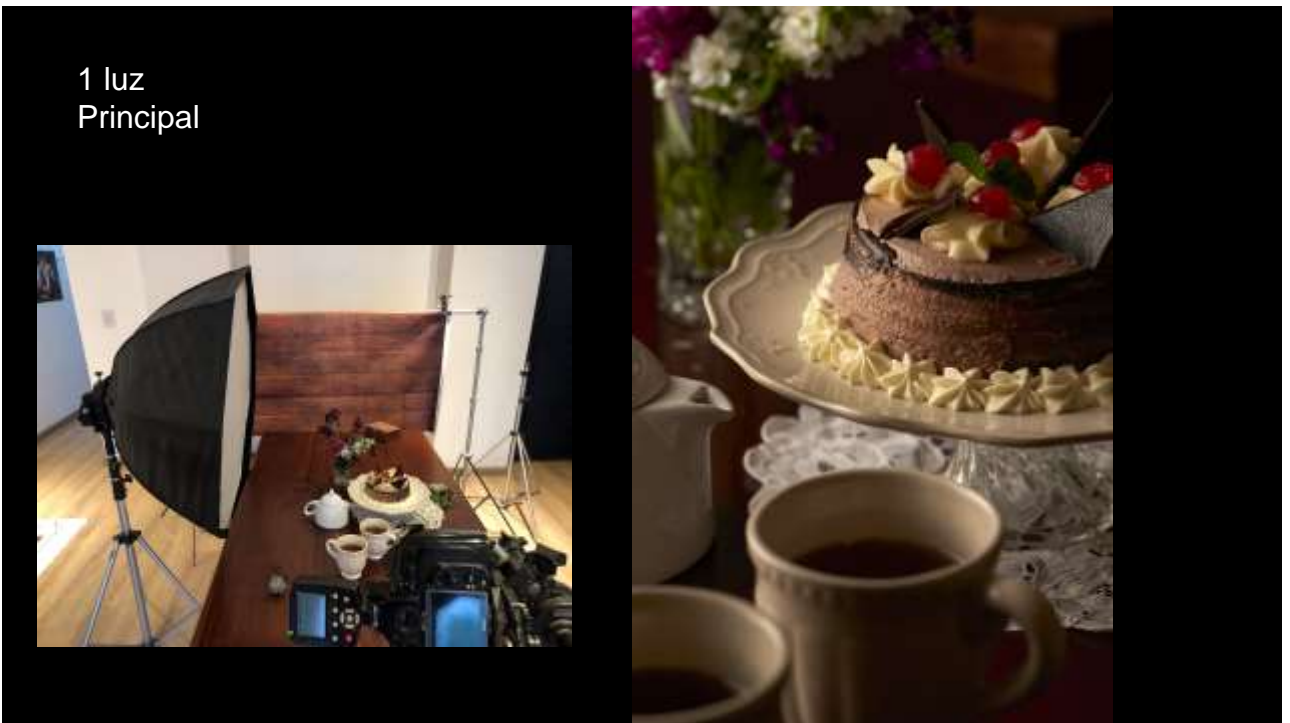


320





321



322

2 Luces  
Principal  
Recorte



323

3 Luces  
Principal  
Recorte  
Fondo



324

4 Luces  
Principal  
Recorte  
Fondo  
Relleno



325

1 luz  
Principal



326

2 luces  
Principal  
Recorte



327

3 luces  
Principal  
Recorte  
Fondo



328

4 luces  
Principal  
Recorte  
Fondo  
Relleno



329



330



331

## Máscaras y espejos

- **MASCARAS**

Podemos poner delante del flash máscaras que bloqueen el paso de la luz generando sombras en el fondo o sobre el sujeto generando ciertas sensaciones como ser la luz atravesando una persiana, o generando sombras irregulares, etc.

332



333



334



335



336





337



338



339



340



341



342



343



344



345



346



347



348



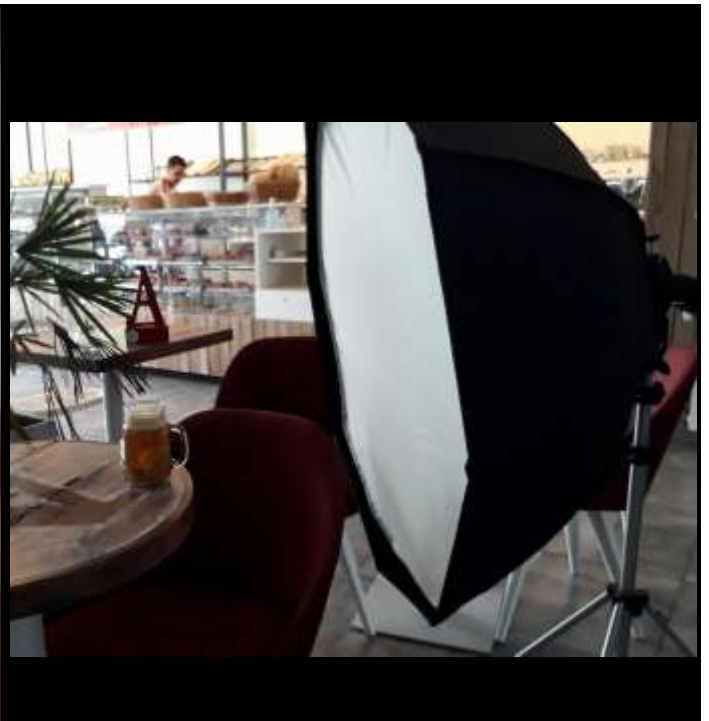
349

- Los espejos nos permiten iluminar zonas muy puntuales y como generalmente van en contra de los recortes y tienen la misma intensidad, quedan llamativos. También los podemos utilizar para trans-iluminar líquidos ubicándolos atrás de estos e iluminándolos con la misma fuente de luz.

350



351



352





353



354

# LA POST-PRODUCCIÓN

- Toda fotografía hoy en día debe ser editada, ya que la captura de la cámara no siempre se condice con lo que pretendemos representar.
- El recurso vital para la edición de imágenes digitales, además del conocimiento es el **CRITERIO.**

355



356



357



358



359



360



361



362



363



364



365



366



367



368





369



370



371



372



373



374