

Iluminación de estudio II

I/ Esquema básico de iluminación de estudio

En una iluminación con varias fuentes de luz, distinguiremos **La luz principal, la luz de relleno, la luz de realce, y la luz de fondo.**

1.1 La luz principal

1.2 La luz de relleno

1.3 Contraluz / luz de realce

1.4 La luz de fondo

Independiente del tipo de fuente de luz utilizada (paraguas, soft box, flash de anillo, nido de abeja, snoot, etc), existen un mínimo de normas que deben aplicarse para que el resultado sea correcto.

- Utilizaremos una única luz principal.
- Si deseamos disminuir el contraste general de la imagen, utilizaremos una o varias luces de relleno.
- La luz de realce servirá para destacar contornos, magnificar texturas, etc.
- La luz de fondo para eliminar las sombras, crear un haz de luz, separar el sujeto del fondo, etc

1.1 La luz principal

- Una sola luz puede ser suficiente para iluminar toda la escena, la medimos para determinar la exposición correcta, o bien por incidente en el sujeto iluminado, o bien por reflejado con una tarjeta de gris 18%.
- Dentro de un esquema de iluminación **es la que determina la exposición**. Nuestra imagen depende en un porcentaje altísimo de la elección que hagamos de la luz principal.
- **Es la que da volumen al motivo, es la luz dominante**. Su situación y la naturaleza de la fuente definirá el carácter de la fotografía.
- Al situar la luz principal es importante **estudiar bien las sombras que produce**, tanto sobre el sujeto que sobre el fondo.

figura 1: Iluminación lateral elevada

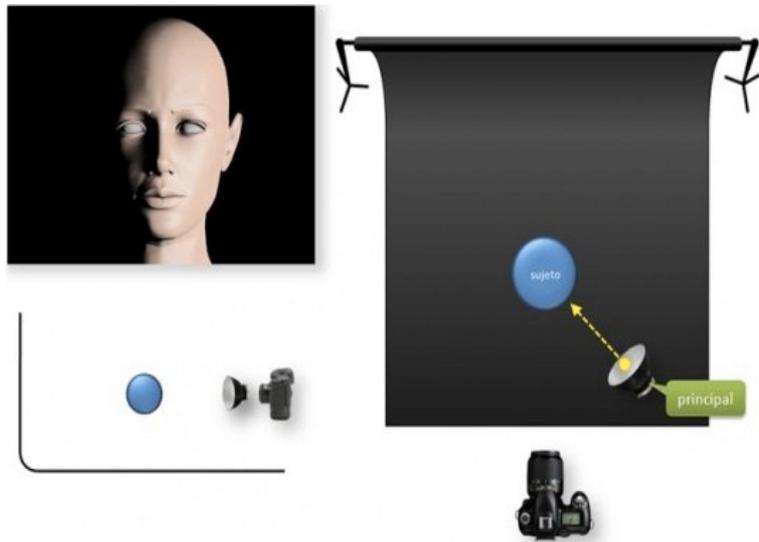
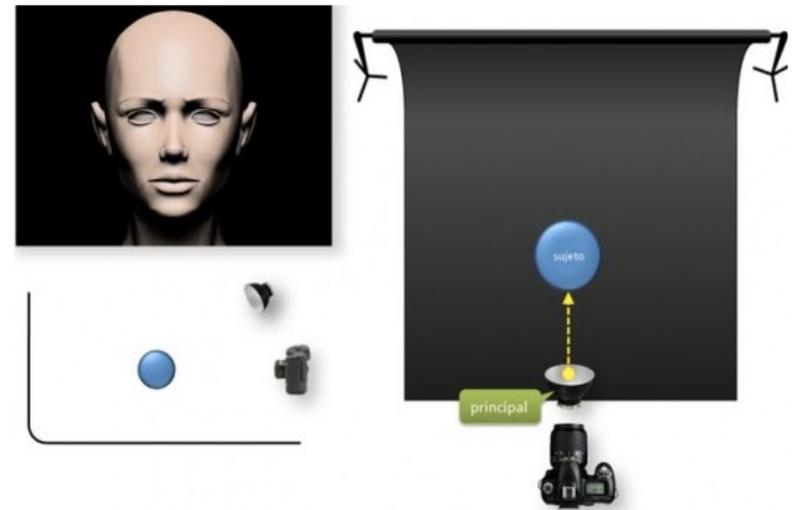


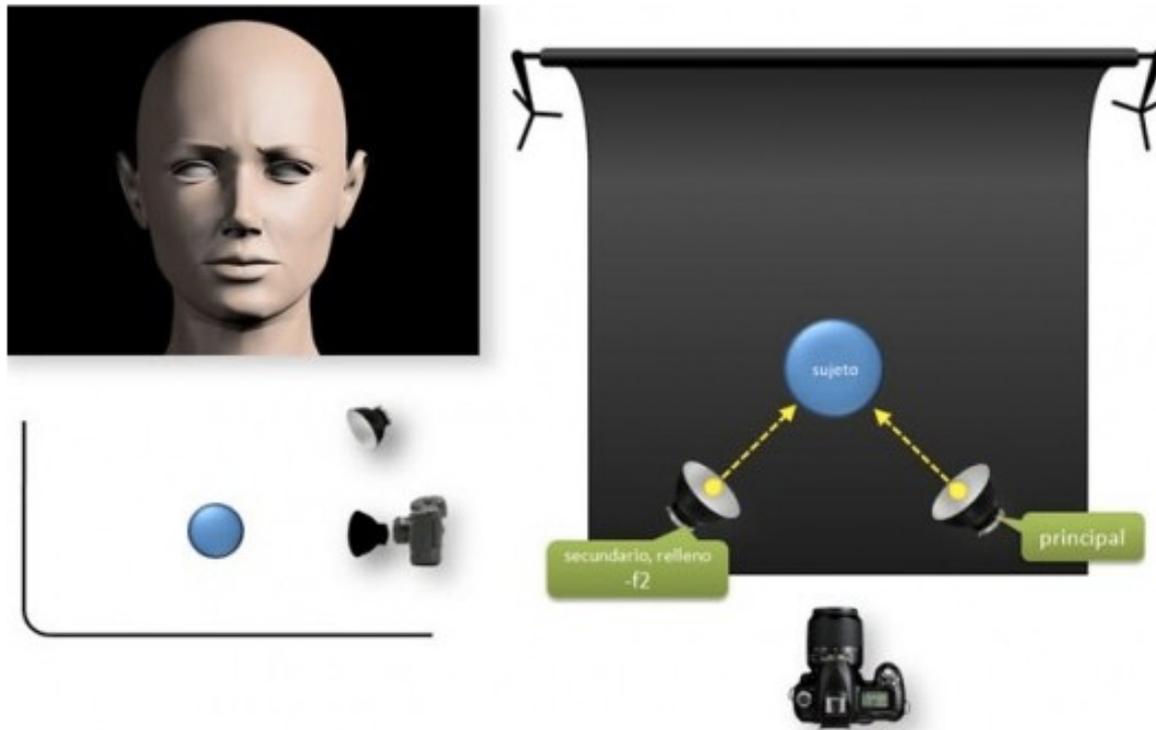
figura 2: Iluminación frontal elevada



1.2 La luz de relleno

- Es una segunda fuente que se ocupa de iluminar las sombras que produce la luz principal, sean **propias o arrojadas**.
- Puede ser solo un reflector que rebote esa principal o una nueva fuente de luz.
- De esta luz depende el **contraste de la iluminación**. Es normal ajustar esta luz por debajo de la principal si la diferencia no es muy grande (-0,5 /-1 /-1,5) hablamos de un **contraste suave**, si es mayor el detalle en las sombras será mínimo, y hablamos de un **contraste elevado**.

Figura 3: Luz de relleno



1.3 Contraluz / luz de realce

- Es la que afecta solamente a una zona específica del motivo.
- Este luz aunque antinatural, nos permite alterar la realidad, ya sea por motivos artísticos o por exigencia del producto (acentuar una textura, separar el motivo del fondo, resaltar un perfil estilizado, etc.).
- Para que la luz de realce quede integrada en el motivo y no de la sensación de una luz añadida, debemos utilizar fuentes de luz con los bordes degradados. Como regla general los paneles de abeja son una buena solución.
- En regla general no debe de ser más fuerte que la luz principal, excepto, si queremos crear un quemado o en fotografía de retrato, podemos subir de un punto par filetear los bordes.

Figura 4 : Contraluz

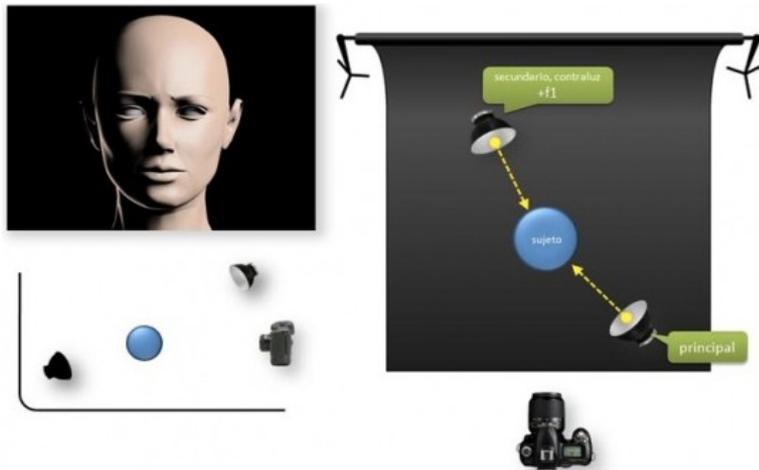
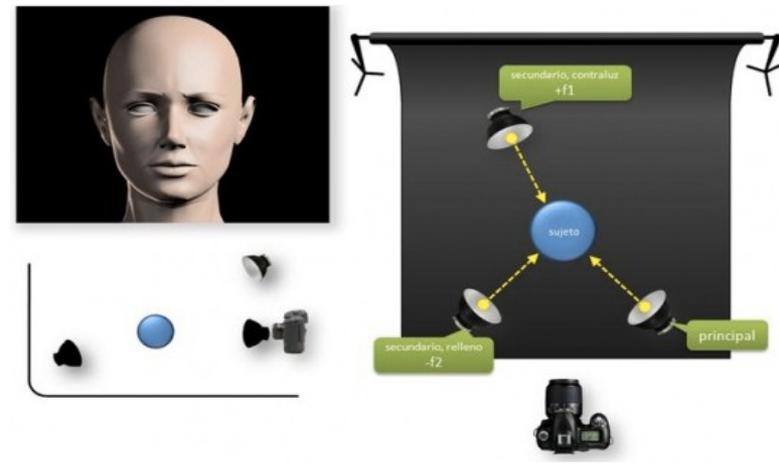


figura 5: Luz principal +luz de relleno + contraluz



Conservando el esquema de una luz principal lateral y elevada, añadimos un efecto de contraluz contrario al ángulo de la luz principal. Definimos notablemente el perfil que quedaba oculto tras las sombras de la luz principal, marcando fuertemente la percepción de la anchura real del rostro

1.4 La luz de fondo

Figura 6: Iluminación de fondo circular

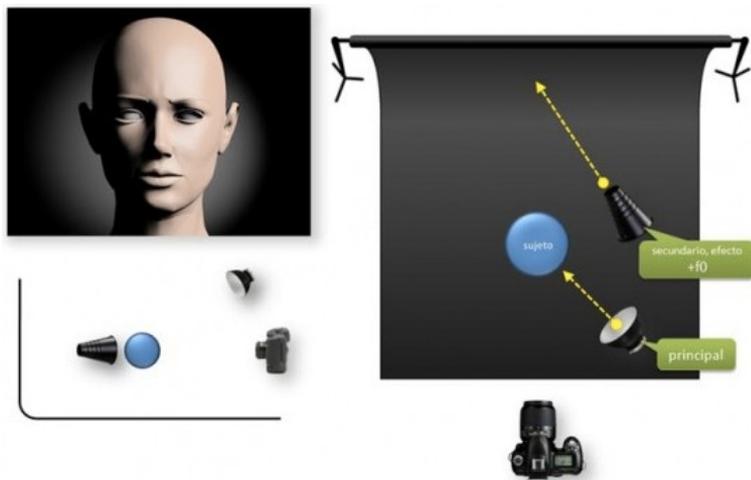


Figura 6: Iluminación de fondo degradado

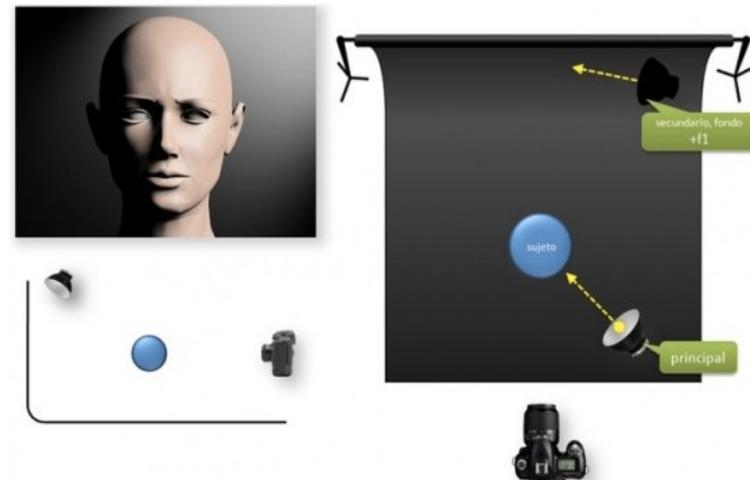
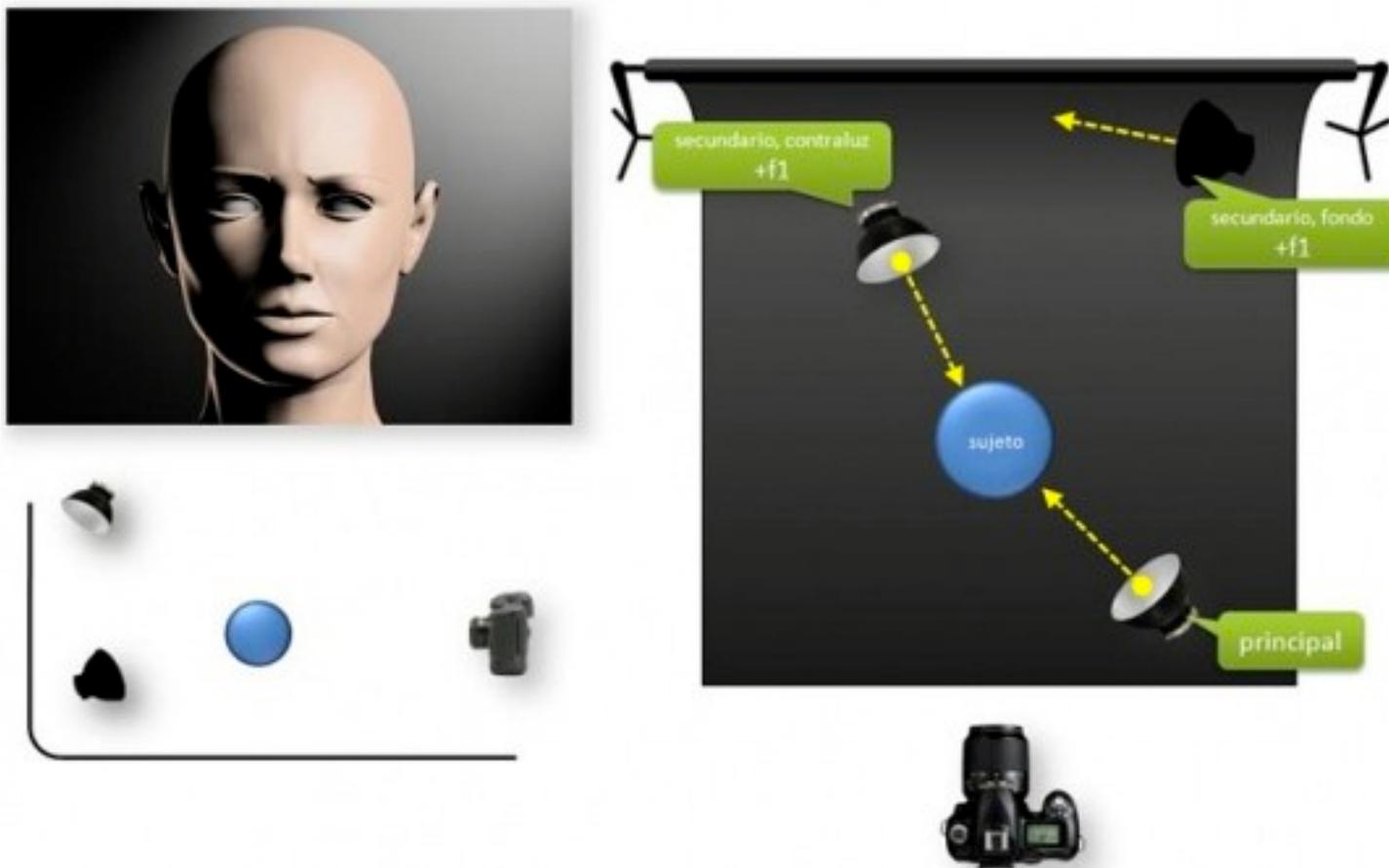


Figura 6 : Iluminación completa



Luz principal lateral elevada. Contraluz. Luz de fondo degradado.

II / Principios básicos de iluminación

- Podemos catalogar a las distintas luces por el tipo de sombras que generan.
- Luces duras a las que generen sombras nítidas. El sol directo, los spots que concentran el de luz o las lámparas y flashes.
- Las luces suaves serán las que den sombras difusas. Es la luz que siendo rebotada o transmitida no consigue perfilar la sombra. El sol rebotado o transmitido en las nubes genera sombras de este tipo.
- En el estudio contamos con paraguas o tiendas (caja de luz) para conseguir suavizar la dureza de las lámparas y flashes. (veamos eso con más detalles)

Figura 7 : Luz dura



Figura 8 : Luz suave



2.1 Luz Dura o puntual

- La luz dura se caracteriza físicamente porque los rayos de luz surgen de la fuente de iluminación en direcciones paralelas o radiales sin entrecruzarse entre ellas, dando como resultado una delimitación nítida entre la zona de sombra y la de luz, y un relieve muy marcado de las superficies.
- La distancia relativa de la lámpara al objeto también influye en la calidad de la luz, en combinación con el tamaño relativo y la ausencia de difusores.
- En general, *cuanto mayor sea la distancia entre la fuente de luz y el objeto y menor sea la fuente, más dura será la iluminación resultante; si la distancia es menor y la lámpara es más grande, la iluminación será más suave.*

Propiedades de la luz dura

- Resalta los contornos y los volúmenes.
- Produce sombras con el relieve de las superficies.
- Produce un alto contraste de iluminación.
- Produce sombras muy marcadas.
- Los colores resultantes son vivos y saturados.
- Produce pérdida de tonalidades medias

Efectos de la luz dura

- Dramatismo en las escenas, ambientes fríos e irreales.
- Sirve, iluminando lateralmente, para visualizar el relieve.
- Sirve para iluminar los cabellos en retratos, dando más volumen a la figura.
- Utilizada a contraluz, resalta las siluetas y los contornos.
- Sirve para producir reflejos consistentes en puntos de luz.
- Es la que se utiliza en iluminaciones *low key* (clave baja)

2.2 Luz Suave o blanda

- Luz suave es la que procede indirectamente de los aparatos de iluminación, sea porque se ha interpuesto algún tipo de difusor entre la luz y el objeto, sea porque la luz se ha reflejado en alguna superficie no brillante.
- También se considera luz suave la que procede de una lámpara proporcionalmente grande respecto al motivo, por ejemplo un objeto muy pequeño iluminado por una simple lámpara de escritorio a una distancia muy corta.
- La luz suave se caracteriza físicamente porque los rayos de luz no discurren paralelos sino que se entrecruzan, dando como resultado una zona de penumbra entre la luz y la sombra, y un difuminado general del relieve de las superficies.

Propiedades de la luz suave

- Alta calidad de reproducción y fuerte realismo.
- Aplana los volúmenes, pero potencia los detalles de las superficies.
- Permite apreciar mejor los matices.
- El contraste de iluminación es medio o bajo.
- Las sombras son suaves y poco delimitadas, con amplias zonas de penumbra.
- Buena reproducción de las tonalidades medias.
- Se utiliza para crear sombras proyectadas de los objetos

Efectos de la luz suave

- Ambientes cálidos, plácidos o románticos.
- Ideal para reproducir objetos muy ricos en matices y tonalidades, así como texturas interesantes.
- Sirve para resaltar superficies brillantes, con o sin textura, en escenas con luz suave.
- Es muy útil para resaltar la textura de la piel trabajando con figuras. Se utiliza en situaciones *high key* (clave alta).