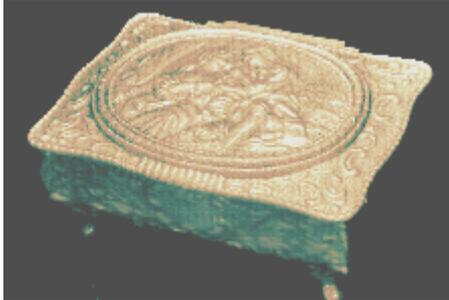


Alterando apariencias

La técnica de iluminación de tres puntos que hemos estudiado le permitirá resolver el 95% de las situaciones más frecuente de producción.



Existen casos, sin embargo, donde deberá otras fórmulas de iluminación para cambiar la apariencia de un sujeto, o ayudarle a encubrir ciertas características.

Las fotos del joyero se mostraron anteriormente para ilustrar dos ejemplos que se alejan de la iluminación estándar de tres puntos.

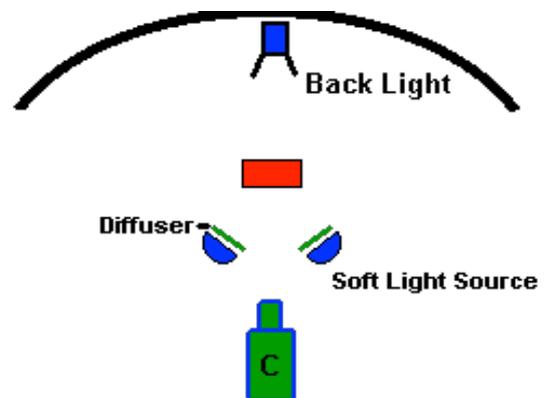
Primero, veámos cómo podemos minimizar los detalles de una superficie. Este efecto super-suave minimiza la dimensionalidad y la forma y es muy útil cuando se desea esconder o reducir los detalles aparentes de una superficie, como por ejemplo, las arrugas en una cara.

Tres cambios en la iluminación de tres puntos permiten lograr esto:

1. Reducir el ángulo entre la luz de modelaje y la de relleno.
2. Utilizar fuentes de luz suaves.
3. Reducir el rango de contrastes.

Este diseño de iluminación muestra las modificaciones.

En vez del ángulo normal de 90° grados entre la luz de modelaje y relleno, observe que las luces frontales han sido dispuestas lo más cerca posible a la cámara. En el proceso, se han eliminado las sombras que resaltan los detalles.



Fíjese cómo las fuentes de luz suave están equipadas con difusores de spun-glass. La iluminación ultra-suave resultante, minimiza aún más las sombras.

Finalmente, la relación de contrastes entre dos luces ha sido disminuida de 2:1 a 1:1; es decir que ambas luces frontales poseen la misma intensidad.

Tenga presente que sólo necesita cambiar la iluminación frontal; la posición o intensidad del contraluz (si está utilizando alguno) no debe ser alterada.

En algunos casos no es necesario llegar a esos extremos. Por ejemplo, puede mantener el rango de contraste 2:1 y acercar las lámparas a la cámara, colocándoles difusores. Más aún, quizás baste con el efecto de los difusores solamente.

Ahora vamos en sentido contrario, con el objeto de maximizar los detalles de una superficie como se muestra aquí. Esto se puede lograr invirtiendo todas las sugerencias anteriores.

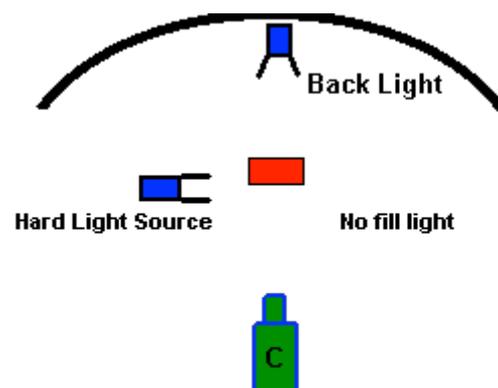


1. Incrementar el ángulo entre las luces de modelaje y relleno.

2. Utilizar una fuente de luz dura para el modelaje

3. Aumentar el rango de contraste

Note cómo la luz de modelaje ha sido re-ubicada en un ángulo de aproximadamente 85° para maximizar las sombras (lo que realza los detalles superficiales).



Además, es deseable utilizar una fuente de luz dura para la el modelaje. Una luz enfocable como el spot elipsoidal del cual hablamos anteriormente, creará el efecto deseado.

Finalmente, es útil incrementar la relación de contraste al menos a 4:1. Al eliminar la luz de relleno en su totalidad rebasaríamos considerablemente ese 4:1 y llevaríamos al máximo el rango de contraste.

No es necesario alterar la posición o la intensidad del contraluz y la luz de fondo (si es que se utilizan del todo).



La fotografía muestra cuán efectiva es la lateralización para resaltar los detalles de este relieve antiguo. Sin el efecto de esta luz, gran parte de los detalles se perdería.

Estos ejemplos representan los extremos de la fórmula estándar de iluminación (de 3 puntos). Aunque en la mayoría de los casos no es necesario llevar las cosas tan lejos, estos ejemplos ilustran los cambios sobre la fórmula de 3 puntos que son necesarios para enfatizar o minimizar los detalles de una superficie.

A menos que exista una razón de peso para utilizar estas técnicas, la fórmula de 3 puntos generalmente produce los mejores resultados.