

COMPOSICIÓN

COMPOSICIÓN→ La composición sirve para atraer la atención de aquello que quieres mostrar, para realzar el motivo de tu foto. Sirve para impactar, dirigir, emocionar al espectador. Es una herramienta de nuestro lenguaje. La composición es la forma en que se ordena los objetos vistos dentro del encuadre. Por tanto, en la fotografía podemos resumirlo como la decisión de cómo queremos que aparezcan todos los elementos en la foto. Uso de la regla de los tercios, líneas guía, formas, simetría, patrones y color.

El motivo→ punto de partida visual y narrativo. El motivo fotográfico es el centro de interés de la imagen, aquello que da sentido a la toma. Componer es organizar el motivo de forma clara y atractiva dentro del encuadre. Puede ser una persona, objeto, escena o gesto.

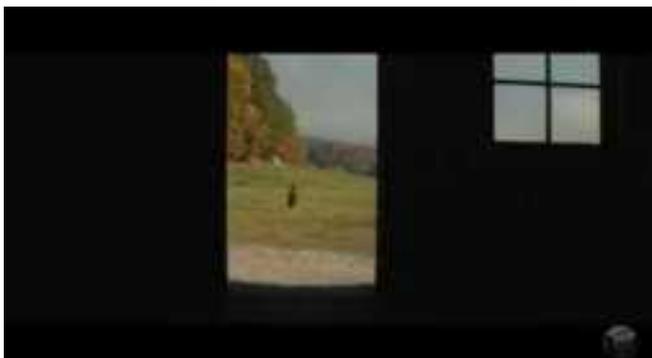
El fotógrafo debe preguntarse: ¿Qué quiero mostrar? ¿Qué historia cuenta este motivo? ¿Cómo lo destaco sin distracciones?

Encuadre→ selección y organización visual. El encuadre actúa como una herramienta de inclusión y exclusión. Al decidir qué entra y qué queda fuera, el fotógrafo controla la atención del espectador. El formato (horizontal, vertical, cuadrado) como factor expresivo. La función de los bordes del encuadre, que pueden cortar, aislar o tensionar los elementos visuales. La posibilidad de usar encuadres abiertos (con sugerencias de continuidad) o cerrados (auto-contenidos). El encuadre, además de limitar, organiza: divide el espacio, jerarquiza los elementos y marca direcciones.

Si el personaje se encuentra al borde de la **izquierda** esto quiere decir que tiene un largo camino por recorrer, pero si está al borde de la **derecha** quiere decir que ese camino ya lo recorrió.

Relleno de encuadre: sirve para eliminar posibles elementos que distraigan y evitar que el objeto de interés pierda protagonismo

Cuadro dentro de cuadro: marcar un punto de interés con un cuadro dentro de una cuadro. Se utilizan en puertas, ventanas o elementos de la naturaleza (cualquier cosa que aisle al personaje del resto del cuadro). Mayor profundidad de imagen y más atención en el.



Líneas de guía: Para generarle puntos de fuga y profundidad. Líneas reales o implícitas que conducen la mirada del espectador hacia el sujeto (caminos, sombras, bordes).



Profundidad de campo→ Determina qué parte de la imagen está enfocada. Si es poca, partes importantes pueden quedar desenfocadas; si es mucha, el fondo puede distraer del sujeto principal. orden espacial y énfasis. La profundidad de campo es un recurso compositivo que permite: Enfocar todo para mostrar relaciones espaciales complejas (más profundidad de campo) o aislar el motivo con fondo desenfocado (menos profundidad de campo), guiando la atención.

Puede usarse para destacar un sujeto entre varios, o para separar figura y fondo con nitidez emocional.

Fondo→ El fondo como contexto narrativo el fondo no es neutro: actúa como contexto visual y puede reforzar (o arruinar) la imagen. Las decisiones sobre el fondo incluyen: Usarlo para situar el motivo (un pescador y el mar, un retrato en su entorno). Mantenerlo desenfocado, cuando es irrelevante o molesto. Usarlo como contrapunto o refuerzo visual. Una imagen eficaz cuida tanto la figura como el fondo: la relación entre ambos genera profundidad, contraste y sentido.

Figura-fondo:

Espacio positivo: para hacer referencia al punto de interés.

Espacio negativo: alusión a todo lo que se encuentra rodeando al punto de interés. A veces se amplía el cuadro para darle menos lugar en el cuadro al objeto de interés. Transmite calma, soledad o aislamiento.



¿Dónde ubicar punto de interés?→ ley de la mirada

- si el personaje se ubica en un extremo del cuadro y mira hacia ese mismo lado, la derecha pierde importancia por composición desbalanceada. Mucho peso a la izquierda y poco a la derecha.



- si el personaje estuviera a un lado del cuadro pero se encontraría mirando hacia el opuesto, el encuentro le estaría dando importancia al personaje. Es importante porque es donde éste se encuentra observando y donde tiene focalizado su interés. Por eso es más

importante o resulta más interesante ver el espacio frente a él que el vacío detrás suyo. resultado más balanceado.



Dependiendo de donde se dirige la mirada del personaje, en el cuadro debe haber 1/3 del espacio del cuadro por detrás suyo y 2/3 por delante.



Headroom: la balanza de forma vertical. Es el espacio de la parte superior del cuadro y de la cabeza del personaje o objeto. La cantidad de espacio que se considera adecuada varía según el tamaño del plano y de la figura. La idea es dejar ni mucho espacio ni muy poco. Se suelen ubicar los ojos 1/3 por debajo del límite superior del cuadro



Puntos focales:

Regla de los tercios: técnica de composición visual, pensada para crear una imagen balanceada y placentera la vista. Evitando que el centro de interés corte la imagen por la mitad o quede el centro del cuadro, dando una sensación de simetría que no se está buscando. Esta técnica consiste en dividir el cuadro en 3/3 de la imagen de manera vertical y 3/3 horizontal, generando nueve rectángulos de tamaño iguales. En cada intersección habrá un punto y se colocará al sujeto principal cerca de una de las intersecciones genera mayor dinamismo. Estas líneas son guías.

Si hay dos puntos de interés se suele ubicar cada uno en un punto de intersección diferente en diagonal para distribuir equilibradamente el peso de la mitad inferior de la composición.

Como también puede ubicarse dos o más centros de interés en un mismo punto de intersección.



Simetría dinámica: línea entre las esquinas del encuadre y a esta se la atraviesa con una línea perpendicular (90°) que se conecte con una esquina del cuadro. Se puede hacer lo mismo con la esquina opuesta. Son más dinámicas.



Composición áurea: números basados en espiral áurea. Regla de los tercios es una simplificación de la espiral áurea, por esto no da un resultado muy distinto.



Regla de los impares: si se mantiene la cantidad de elementos en un número impar (no importa que sean más de tres), esto no pasará y la imagen se verá un poco más orgánica.



Simetría: la mente humana encuentra más atractiva una imagen simétrica. Ejes de ambos lados tienen el mismo peso visual. Aún mejor si hay un punto de fuga central. El espectador tendrá lo que tiene que ver justo delante de los ojos. Balance y proporción de distribución de los elementos.



Enfoque→ se puede dividir en dos grupos: **enfoque selectivo**, donde la figura se encuentra enfocada, mientras que el fondo está fuera de foco (resalta tensión en una parte específica de la imagen), o **enfoque total**, donde toda la imagen está en foco, tanto la figura como el fondo. Esto quita la tensión, pero se usa en tomas abiertas para captar todos los detalles.

¿Dónde enfocar?→ El enfoque no es solo técnico, también es una decisión artística.

- En retrato: enfocar siempre a los ojos del sujeto, preferentemente el más cercano.
- En paisajes: se recomienda usar aperturas pequeñas ($f/8$ a $f/16$) y enfocar a una zona que mantenga tanto el fondo como el primer plano nítidos.
- En escenas con profundidad: el punto de enfoque puede dirigir la atención hacia lo más importante narrativamente.

Hiperfocal: Es la distancia a la cual, al enfocar, se obtiene la mayor profundidad de campo posible. Ideal para fotografía de paisaje donde se quiere todo en foco.

Iluminación y color (valoración tonal)→ luz y contraste. El valor se refiere a la cantidad de luz (brillo o oscuridad) que tiene una zona. Freeman señala que los contrastes tonales tienen una poderosa función compositiva: Atraen la atención (zonas más brillantes). Delimitan formas. Jerarquizan el contenido. Una buena composición distribuye el peso visual según los valores tonales, usando el claro-oscuro como arquitectura perceptual.

Dirección visual→ Las líneas y las formas inducen un recorrido ocular. También los gestos, miradas o movimientos de los sujetos actúan como flechas perceptivas.

Equilibrio y peso visual→ los elementos tienen peso visual según su tamaño, color, forma

o posición. Un sujeto grande no siempre pesa más que uno pequeño: el color, el contraste o el significado también influyen. El equilibrio puede ser:

- **Simétrico:** formal, estático.
- **Asimétrico:** más interesante, dinámico.

Este equilibrio puede romperse voluntariamente para crear tensión visual (muy útil en fotografía expresiva o narrativa).

Curvas, líneas y dirección→ guías del ojo. Las líneas (explícitas o implícitas) son esenciales para guiar la mirada a través de la imagen. Tipos de líneas:

- **Horizontales:** transmiten calma, estabilidad.
- **Verticales:** implican fuerza, elevación, jerarquía.
- **Diagonales:** dinamismo, acción, profundidad.
- **Líneas convergentes:** profundidad y perspectiva.
- **línea dominante:** del horizonte. imagen estable, pero se puede romper con un plano holandés o escorzado que es un plano inclinado (dinamismo o inquietud o simbólico)

Dirección ascendente (sensación de progreso, lentitud y esfuerzo) o **descendente** (velocidad o hundimiento)

Curvas: elegancia, ritmo, fluidez. seguirlas con la mirada

Tensión visual y bordes→ Una imagen puede generar tensión cuando los elementos se colocan cerca de los bordes, o cuando hay desequilibrio deliberado: Un sujeto demasiado pegado al borde genera inestabilidad o dramatismo. Cortar formas puede provocar intriga o incomodidad. Dejar espacios negativos (vacíos) puede equilibrar una composición compleja.

La longitud focal→ modifica radicalmente la estructura espacial de la imagen. Afecta la percepción de profundidad, la relación entre figura y fondo, el nivel de compresión entre planos, y la narrativa visual.

Dirección del encuadre y movimiento→ Aunque la fotografía es estática, puede sugerir movimiento visual: La dirección en la que se mueve un sujeto crea una expectativa de acción. El espacio delante o detrás de un sujeto en movimiento tiene un peso narrativo. Ejemplo: si una persona corre hacia la derecha, dejar espacio libre en esa dirección genera fluidez; si se encierra contra el borde, genera choque o tensión.

Rudolph Arnheim distingue cuatro esquemas principales: centrales, binarios, jerárquicos y atonales (no relacionados con la figura-fondo):

Esquemas centrales: poseen un único punto fuerte, este es el esquema más parecido al de figura y fondo y puede referirse a algo tan sencillo como un retrato:



Esquemas binarios: presentan un dúo de figuras o grupos, y son típicos de las composiciones fuertemente simétricas:



Esquemas atonales: podemos encontrar muchos elementos de igual peso, que se homogeneizan creando una unidad centrada en la textura:



Esquemas jerárquicos: constituidos por acentos que van de fuerte a débil, relacionados de manera subordinada:



“Leyes de la percepción”: estímulos que forman las sensaciones y percepciones en la mente Y sumado a los principios de figura-fondo y de simetría algunas de las otras leyes de la Gestalt son:

Principio de proximidad: expresa que la mente agrupa en forma perceptual los elementos que permanecen cerca unos de otros.



Principio de continuidad: los elementos que se agrupan de forma continua (sea en líneas rectas o curvas) tienden a percibirse también como una unidad.



Principio de identidad o semejanza: los elementos se agrupan por características análogas, es decir, por ejemplo en base al color, tamaño, forma u otros elementos visuales.



VALORES DE PLANO

Tener en cuenta encuadre, tamaño, el punto de vista y ángulo visual

Gran plano general → hiper abierto, la figura humana es muy pequeña.

Plano general → muy abierto, en relación a la figura humana, se ve mucha la persona, ya que es más importante el lugar.

Plano entero → cuerpo completo de la figura humana, hay aire (no ocupado) por arriba de la cabeza y por debajo de los pies. Comienzo a distinguir mejor las caras. Vemos qué cosas tienen que estar, y cuáles no.

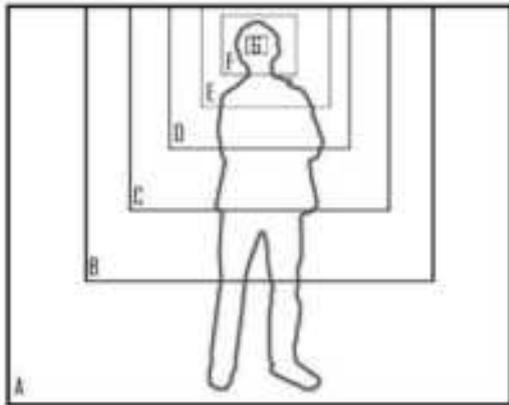
Plano americano → hasta las rodillas

Plano medio → la cara está muy presente, el vestuario también, se pierde el fondo. Cuenta lo que el personaje gesticula. Hasta la cintura.

Primer plano → queremos ver la expresión de las personas, nos llaman la atención los ojos, vemos la mirada de los personajes.

Primerísimo primer plano → ver en detalle que refleja algo. Ejemplo los ojos, si llora, no están enojados, etc.

Plano detalle → cualquier otra cosa, que no sea el cuerpo o la cara. Plano detalle de algo. Ejemplo, manos, perro, botella, etc.



A) PLANO GENERAL B) AMERICANO C) MEDIO D) MEDIO CORTO
E) PRIMER PLANO F) PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO G) PLANO DE DETALLE

ÁNGULOS DE CÁMARA

Ángulo cenit→ toma cenital, desde arriba de la cabeza.

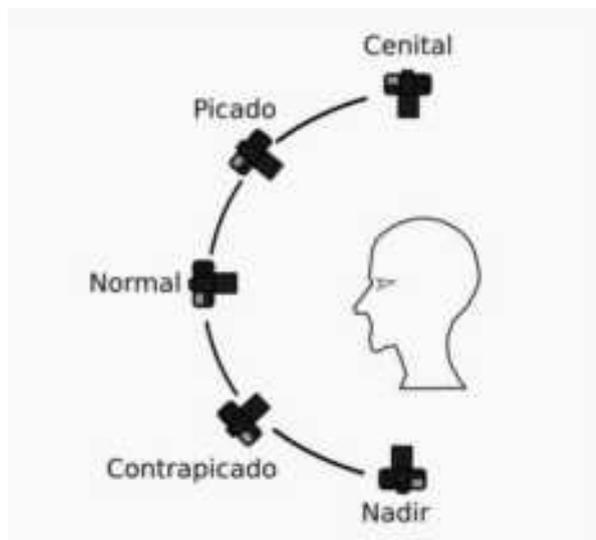
Toma picada→ cámara inclina hacia abajo. Empequeñece el sujeto y le otorga una inferioridad psicológica.

Toma convencional o normal→ la más usada de todas. La cámara no se inclina.

Toma contrapicado→ cámara inclinada hacia arriba. Dignifica el sujeto y le otorga una superioridad psicológica.

Ángulo Nadir→ desde abajo

Los ángulos cenit y nadir son muy inusuales y pueden ser muy impactantes.



Otra clasificación más genérica del tamaño de los planos es:

- **Largos:** vista distante de cobertura. No muy específica.
- **Generales:** vista amplia que abarca toda la acción.
- **Cortos:** vista parcial que incluyen detalles.

CÁMARAS DE FOTO

Qué es la fotografía→Técnica para registrar luz sobre un soporte sensible (película o sensor). Combinación de arte y técnica para crear imágenes que expresen ideas o emociones.

Componentes esenciales de la cámara: objetivos, obturador, diafragma, visor, sensor o película. Diferentes tipos de cámaras (réflex, compactas, digitales).

- **Cuerpo de cámara:** Es el armazón que contiene el sistema mecánico y electrónico de la cámara. Contiene: El sensor o la película (donde se registra la imagen).
- **El obturador:** que controla el tiempo de exposición.
- **Diafragma:** controla la cantidad de luz que entra.
- **El visor:** que permite componer la imagen.
- **La pantalla LCD:** en cámaras digitales, para ver resultados.
- **Sensor (o película):** Superficie sensible que registra la imagen. Tamaño y resolución influyen en calidad, sensibilidad y profundidad de campo. **Rango dinámico:** es la capacidad que tiene el sensor para capturar detalles en zonas muy oscuras y muy claras de una imagen. Se mide en pasos de luz (stops). El ojo humano ve hasta 24 pasos; las cámaras digitales entre 7 y 14. Si la escena tiene mucho contraste (por ejemplo, un cielo brillante y un suelo en sombra), una cámara con bajo rango dinámico perderá información en las sombras o luces altas.
- **Objetivo (lente):** Elemento óptico frontal que concentra y dirige la luz hacia el sensor. El tipo de objetivo define el ángulo de visión y la perspectiva.
- **Pentaprisma:** redirige la luz del objetivo a través del visor óptico, permitiendo al fotógrafo ver exactamente lo que va a capturar.
- **Despulpido:** pantalla de enfoque
- **Fotómetro:** mide la luz para calcular exposición correcta.



Formatos de archivo:

- **JPG:** Formato comprimido. Ocupa poco espacio. Ideal para uso rápido o compartir. Limita la edición (pierde calidad si se retoca demasiado).
- **RAW:** Conserva toda la información del sensor. Archivos grandes, pero permiten editar exposición, blancos, sombras, etc. sin pérdida. Requiere procesamiento posterior en programas como Lightroom o Camera Raw.

Fundamentos visuales:

Luminosidad: cantidad de luz en un plano; determina si está sobre o subexpuesto.

Contraste: diferencia entre zonas claras y oscuras; define la atmósfera visual.

Temperatura de color: cada fuente de luz tiene un tono (medido en Kelvin); afecta el color de la imagen.

Relación de aspecto: proporción ancho/alto de la imagen (4:3, 16:9, 2.39:1).

Resolución: cantidad de píxeles; determina la definición de la imagen.

LENTE

Distancia focal→ la longitud focal determina el campo de visión y modifica radicalmente la estructura espacial de la imagen. Afecta la percepción de profundidad, la relación entre figura y fondo, el nivel de compresión entre planos, y la narrativa visual. Medida en milímetros (mm), determina el ángulo de visión y el nivel de “zoom” de una lente.

Gran angular (10–35 mm): Ángulo de visión amplio. Distorsiona las líneas (útil para dramatismo). Aumenta la sensación de profundidad. Abarca más campo. Exagera la perspectiva: objetos cercanos al objetivo se ven grandes; los lejanos, muy pequeños. Aumenta la sensación de profundidad y espacio. Distorsiona líneas rectas si no se usa con cuidado (efecto “barril”). Menor distancia focal, mayor profundidad de campo.

Usos compositivos:

- Ideales para escenas con mucho contexto visual: paisajes, arquitectura, fotografía documental.
- Se utiliza para dinamismo y tensión visual.
- Permite introducir elementos en primer plano que sirvan de anclaje visual.
- Hace que el espectador se sienta dentro de la escena.

No basta con usar un angular para “que entre todo”; hay que pensar qué relación crea entre sujeto y espacio.

Normal (35–50 mm): ángulo de visión similar al del ojo humano. Perspectiva natural. Versátil: retratos ambientales, escenas cotidianas.

Teleobjetivo(70–300 mm o más): acerca el motivo lejano. Comprime la perspectiva y planos (los objetos parecen más juntos, fondo más grande y más visible en relación al sujeto. Muy útiles para aislar al sujeto o enfocar en un detalle específico). Campo de visión estrecho (se ve “menos”, pero con más detalle). Más abstracción y limpieza visual. Posible defecto: distorsión de cojín: líneas se curvan hacia adentro. Mayor distancia focal, menor profundidad de campo.

Usos compositivos:

- Perfectos para retratos, fotografía de naturaleza o situaciones donde no puedes acercarte físicamente.
- Permiten abstraer visualmente: se puede trabajar con formas, color y contraste sin tanto contexto.
- Crean una atmósfera más serena, controlada y gráfica.

Usar teleobjetivo es una forma de simplificar la imagen, minimizar el caos y guiar la atención hacia lo esencial.

Zoom (varios rangos):

- Versatilidad al cubrir diferentes distancias focales.
- Menor luminosidad en general.
- permiten cambiar la distancia focal sin cambiar de objetivo.
- Permite enfocar a muy corta distancia.
- Ampliación real del motivo.

Distintos tipos de zoom:

- **Fijo:** una sola distancia focal, más nítido y luminoso.
- **Macro:** permite enfocar objetos a muy poca distancia.
- **Todo terreno:** versátil pero menos nítido.
- **Descentrables y catadióptricos:** usos especiales.

EXPOSICIÓN

Triángulo de exposición: Este concepto clave regula cuánta luz recibe el sensor. Está compuesto por tres variables: **apertura (f/), velocidad de obturación, ISO.**

- **Diafragma (apertura f/):** apertura circular dentro del objetivo que se abre o cierra para controlar cuánta luz entra. Se mide en f/ (números f): f/2.8, f/5.6, f/16... Afecta la profundidad de campo (qué tan enfocado está el fondo). A menor número f, mayor apertura (más luz y menor profundidad de campo). Números f/ bajos (ej. f/1.4) implican mayor entrada de luz y menor profundidad de campo (fondos desenfocados). Números f/ altos (ej. f/16) reducen la luz pero aumentan la profundidad de campo (todo más enfocado). Genera fondos desenfocados suaves. Esto separa al sujeto y da una estética cinematográfica o íntima.

Relación con la luz:

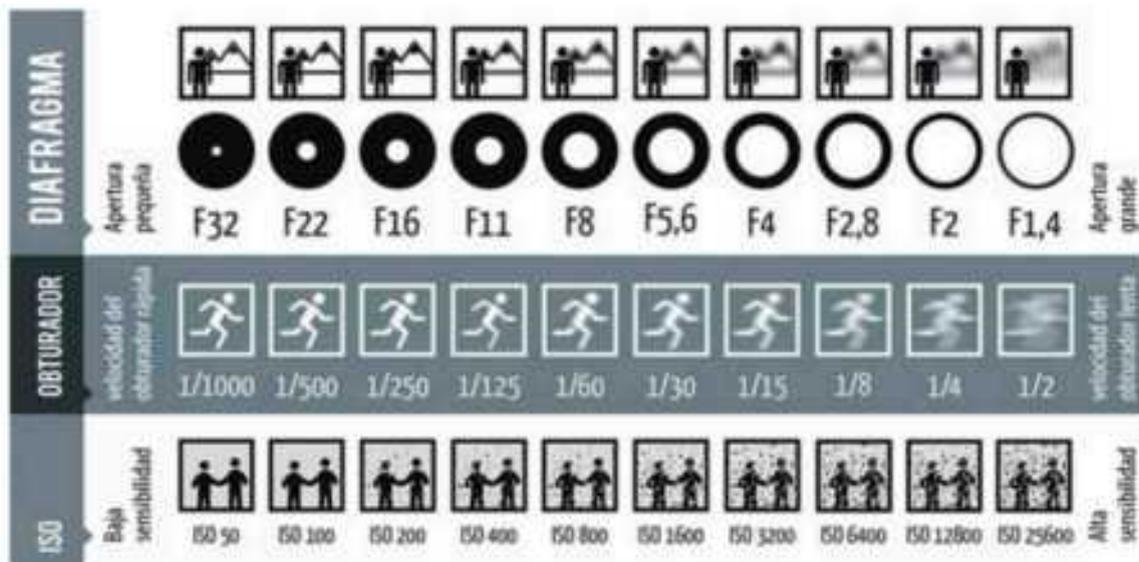
Apertura grande = más luz → útil en condiciones oscuras.

Apertura pequeña = menos luz → requiere compensar con más ISO o velocidad más lenta.

- **Velocidad de obturación:** Es una cortina que se abre y cierra para dejar pasar luz al sensor. Se mide en fracciones de segundo (1/1000, 1/250, 1/60...) o segundos completos (1", 2", etc.). Su velocidad determina si la imagen queda congelada o muestra movimiento. Velocidades rápidas para congelar y velocidades lentas para efectos creativos (barridos, desenfocos). Cuanto más rápido (1/1000), menos luz entra, pero se congelan los movimientos. Cuanto más lento (1/10 o 1"), más luz, pero se registra movimiento.
- **ISO:** Indica la sensibilidad del sensor a la luz. ISO bajo (100-200): menos sensibilidad, imágenes más limpias. ISO alto (1600-3200+): útil en condiciones oscuras, pero genera ruido o grano. Se recomienda usar siempre el ISO más bajo posible según las condiciones de luz, para mantener la mejor calidad de imagen.

Equilibrar estos tres factores permite lograr una exposición correcta según el motivo y la intención creativa. Manipular uno obliga a compensar con los otros dos para mantener la exposición equilibrada. Por ejemplo: Si abres más el diafragma (más luz), puedes usar una velocidad más rápida o un ISO más bajo. Si aumentas el ISO, puedes disparar más rápido o cerrar más el diafragma. Cada uno tiene efectos secundarios: la velocidad afecta el movimiento, la apertura el desenfoque, y el ISO la calidad de imagen.

Pares equivalentes: Si yo tenía 1/60 seg, f4 y iso 100, y quiero bajar un punto la obturación, o sea pasar a 1/30seg, debo cerrar un punto el diafragma también, o sea f5.6. Hay que compensar.



FOTOMETRÍA

Fotómetro: mide la luz reflejada por la escena para sugerir una exposición correcta. Según cómo se mida, existen modos de medición:

- **Medición matricial (o evaluativa):** Mide la luz en toda la escena y la analiza en múltiples zonas. Ideal para escenas equilibradas o cuando no hay un sujeto claramente más importante. Es el modo más “inteligente” y versátil, adecuado para la mayoría de situaciones.
- **Medición ponderada al centro:** Da más peso a la luz que hay en el centro del encuadre, aunque analiza toda la imagen. Útil cuando el sujeto está centrado y la exposición del fondo no es tan importante. Más precisa que la matricial cuando se conoce la posición del sujeto.
- **Medición puntual:** Mide solo una zona muy pequeña (1%–5%) del encuadre, generalmente el centro o donde está el punto de enfoque. Ideal para situaciones con alto contraste: contraluces, sujetos iluminados con fondo oscuro, etc. Requiere conocimiento y control, pero permite exposiciones muy precisas.

Modos de enfoque: Para asegurar que el punto de interés esté nítido, la cámara ofrece varios modos de enfoque automático:

- **AF-S (Single / Enfoque único):** La cámara enfoca una vez al presionar el botón de disparo hasta la mitad. Ideal para sujetos estáticos: retratos, paisaje, objetos.
- **AF-C (Continuous / Enfoque continuo):** La cámara mantiene el enfoque activo mientras el sujeto se mueve. Ideal para sujetos en movimiento: deporte, niños, animales.
- **AF-A (Automático):** La cámara decide entre AF-S y AF-C según detecte movimiento o no. Es un modo mixto, útil si no sabes con certeza cómo se moverá el sujeto.

Enfoque manual (MF): uno decide dónde enfocar girando el anillo del objetivo. Útil cuando el sistema automático falla: poca luz, sujetos tras cristales, precisión extrema (macro, retrato con bokeh).

LA LUZ

La luz define el carácter, el estado de ánimo y el mensaje de una fotografía.

La física de la luz: La luz es una forma de radiación electromagnética que puede comportarse como onda o partícula (fotón). Se mide por su longitud de onda, expresada en nanómetros (nm). La luz visible abarca desde los 400 a los 700 nm.

Fuentes de luz: Las fuentes de radiación electromagnética visible pueden ser:

- Incandescentes (como la luz de tungsteno).
- No incandescentes (fluorescentes, haluros metálicos, neón, HMI).
- El Sol (técnicamente incandescente, pero tratado aparte en fotografía).

Comportamiento de la luz en los objetos: La luz puede ser:

- Transmitida, como en vidrio transparente.
- Absorbida, dependiendo del color y densidad.
- Reflejada, total o parcialmente.

Cuando la luz entra y sale de un objeto en ángulo, se desvía. Esta propiedad es esencial para el enfoque con lentes, y también es la causa de fenómenos como el arco iris.

Tipos y cualidades de la luz:

Dirección:

- Frontal: aplanar el volumen. reduce texturas
- Lateral: marca texturas. acentúa volúmenes.
- Contraluz: dramatismo y siluetas.

Calidad:

- Luz dura: sombras marcadas, alto contraste (sol directo o reflectores sin difusor).
- Luz suave: sombras difusas, gradaciones sutiles (día nublado o difusores).

Color (temperatura de color): La luz tiene temperatura (medida en Kelvin), que afecta al tono de las fotos:

- Luz cálida (baja temperatura): tonos rojizos (amanecer, atardecer). Ej: Vela: ~1.850K
- Luz fría: (alta temperatura): azulada (sombra, días nublados). Ej: Cielo nublado: ~6.000–8.000 K
- Luz neutra (luz día): alrededor de 5500K.

Difusores: modifican la dureza de la luz.

Rebotes: suavizan luz solar con objetos reflectantes.

Color → color como elemento emocional y compositivo

Balance de blancos: Es la tonalidad de la luz que puede afectar el aspecto de una foto. Si una imagen se ve azulada o anaranjada, se debe a una temperatura de color mal ajustada. Para corregir esto, se usa el balance de blancos. Este es el ajuste que hace la cámara para que los blancos se vean realmente blancos y no con tintes de color (azules o naranjas). Se puede configurar:

- Manual (en grados Kelvin).
- Automático (AWB): funciona bien en la mayoría de situaciones.
- Modos predefinidos: soleado, nublado, fluorescente, etc.

Disparar en RAW permite corregir la temperatura sin pérdida de calidad después.

Visión del color → El ojo humano percibe la luz mediante:

Bastones: sensibles a la intensidad, no distinguen color.

Conos: sensibles a colores. El color que vemos depende de la estimulación relativa de estos conos. Existen tres tipos:

- Sensibles al rojo (longitudes largas)

- Sensibles al verde (medias)
- Sensibles al azul (cortas)

Reproducción del color. Hay dos sistemas:

Aditivo (RGB): combina luces de colores primarios (rojo, verde, azul). Usado en proyectores y pantallas:

- Rojo + Verde = Amarillo
- Verde + Azul = Cian
- Azul + Rojo = Magenta

Los tres juntos = Blanco; ausencia = Negro

Sustractivo (CMY): usado en impresión y cine, elimina partes del espectro desde la luz blanca:

- Cian absorbe rojo
- Magenta absorbe verde
- Amarillo absorbe azul

Los tres juntos en igual medida = Negro

iluminación cinematográfica

Sistema de zonas (Ansel Adams): Permite visualizar y controlar la relación entre luz real y exposición. Triángulo de iluminación (3 puntos):

- **Luz principal (key):** fuente dominante.
- **Luz de relleno (fill):** suaviza sombras.
- **Contraluz (back):** separa sujeto del fondo y aporta tridimensionalidad.
- **Luz de fondo:** ilumina el entorno o decorado.

Histograma: es un gráfico que representa la distribución de la luz en la imagen: Izquierda = negros, derecha = blancos. Una imagen bien expuesta tendrá el histograma repartido y sin "clipear" (sin picos extremos que indican pérdida de información). Herramienta mucho más precisa que el visor o la pantalla para controlar la exposición real.

Flash → **Flash integrado:** Es útil, pero produce una luz dura y plana, poco favorecedora. Solo recomendable en emergencias o con buena difusión. **Flash externo:** Más potente, orientable y personalizable. Se puede usar para: Rellenar sombras (fill flash), iluminar contraluces, crear iluminación creativa en baja luz. Consejos de uso: Usar difusores o rebotar el flash en techos o paredes para luz más suave. Ajustar la potencia del flash según el entorno. Combinar el flash con la luz ambiente para una exposición equilibrada (modo manual o TTL).

ILUMINACIÓN Y PUESTA BÁSICA:

¿Qué es la luz natural en fotografía? → Es la luz del sol, sin uso de fuentes artificiales.

Cambia según: Hora del día y condiciones climáticas. Ventajas de fotografiar con luz natural: No requiere equipo caro. Cambia con el día y da variedad. Sirve para todo tipo de temas: retratos, paisajes, objetos. Funciona en interiores y exteriores: mediante ventanas, puertas y sombras proyectadas. Ejemplos prácticos por momentos del día:

- **Mediodía (sol directo):** Luz fuerte, directa desde arriba. Muy contrastada, crea sombras duras y colores vivos.
- **Hora dorada (amanecer y atardecer):** Luz suave, cálida y envolvente. Ideal para retratos estéticos y atmósferas emocionales.
- **Hora azul (justo antes del amanecer o tras la puesta del sol):** Luz tenue, fría y

melancólica.

Ideal para atmósferas introspectivas y paisajes misteriosos.

- **Fotografía nocturna:** Requiere larga exposición, ISO alto y trípode. Ideal para conceptos relacionados con oscuridad, misterio o contraste urbano.

- **Luz natural en interiores:** a través de ventanas o puertas. Puede ser directa o filtrada, lo que genera texturas y formas interesantes.

EQUIPOS DE ILUMINACIÓN:

- Fresnel: Luz concentrada con lente Fresnel. Marca destacada: ARRI. Potencias: desde 150W a 20kW. Uso común en cine por su versatilidad.
- HMI: Luz fría (5600-6000K), ideal para exteriores. Consume menos y emite menos calor. Requiere balastro para evitar parpadeo. Sensible a apagados continuos.
- Asimétricos y soft light: Lámpara posicionada para iluminar superficies grandes. Lámparas de tungsteno (3200K). Potencias entre 650W y 1250W.
- Fluorescentes: Luz suave y eficiente. Tubos en varios tamaños y temperaturas de color (2900K a 5600K).
- Dedolight: Luz puntual y muy precisa. Potencias desde 100W a 650W. Marca alemana especializada en iluminación cinematográfica.
- Cuarzos (1KW - 2KW): Luz sin lente, no uniforme. Luz directa o rebotada. Muy usados en TV y pequeñas producciones.
- Iluminación LED: Luz suave, bajo consumo, color e intensidad variables. Ideal para estudios y exteriores.