

Alejandro Alvarez

Diseño e iluminación de Estudio

Bitácora

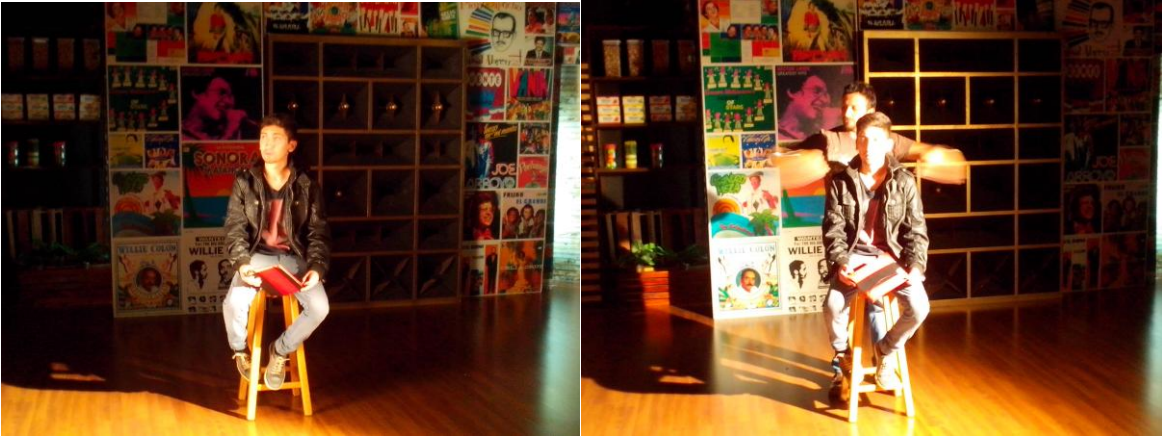
1. Iluminación Básica



En esta clase aprendimos sobre las distintas posiciones de la luz con respecto a la cámara y el personaje, a como ubicarlas verticalmente y horizontalmente de acuerdo a las manecillas del reloj.

También conocimos los distintos tipos de luces que se usarían en los ejercicios y como representarlas en los esquemas.

2. Esquemas de iluminación



Aprendimos los esquemas de iluminación para dos personas. Como una luz puede ser la principal de un personaje y el relleno para el otro, utilizando la iluminación desde arriba, cruzada y lineal.

3. Iluminación Grupal



Aquí conocimos los esquemas principalmente utilizados en programas de televisión donde se iluminan varias personas a la vez.

Utilizando esquemas previamente aprendidos se combinaban para unas iluminaciones como la individual para cada personaje, subdividida para iluminar por separado dos grupos de personas o grupal en donde se iluminan a todos con las mismas fuentes.

4. Iluminación para giro de cabeza



Encontramos otro esquema principalmente para televisión. Aquí encontramos dos cámaras y el personaje debe quedar iluminado igual en ambas para mantener la continuidad.

5. Iluminación para fondo, con texturas y tramados

En esta clase conocimos las formas para iluminar el fondo procurando mantener su relieve para darle una mayor vida al escenario.

Con ayuda de cartulina negra creamos distintas tramas que al ponerlas frente a las fuentes generaban sombras que, dependiendo de la figura, podían aportar distintos significados o generar algunos ambientes, especialmente al combinarlos con filtros de colores acordes a lo que se quiere expresar.

6. Iluminación para áreas



Aquí utilizamos los esquemas aprendidos previamente para iluminar 3 áreas distintas con iluminaciones diferentes para observar como se ilumina bien a un personaje que cambia de ambiente en una sola toma.

Comenzando con una iluminación individual, luego a iluminar el recorrido que realiza el personaje hasta otro ambiente con una iluminación subdividida.

7. Iluminación para Chroma



Aprendimos a iluminar parejamente un fondo utilizando tres def cool y con dos métodos para observar la cantidad de luz que insidia en distintas partes del fondo verde: el exposímetro y el diafragma cuando la cámara está en automático. El personaje debe iluminarse de acuerdo al fondo que se le va a poner después de la edición.