

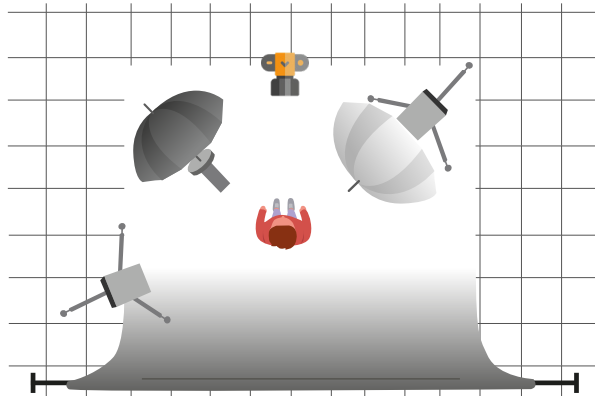
Efectos y render

Triángulo de iluminación



Triángulo de iluminación

Es el set adecuado para iluminar una escena y así conseguir resultados efectivos. Este esquema situaría la luz principal, una luz de relleno y la contraluz, que se complementan entre sí. La luz principal se sitúa hacia el objeto, la luz de relleno va al lado opuesto, con una intensidad más baja, y la contraluz se sitúa por detrás, para darle profundidad a la escena.



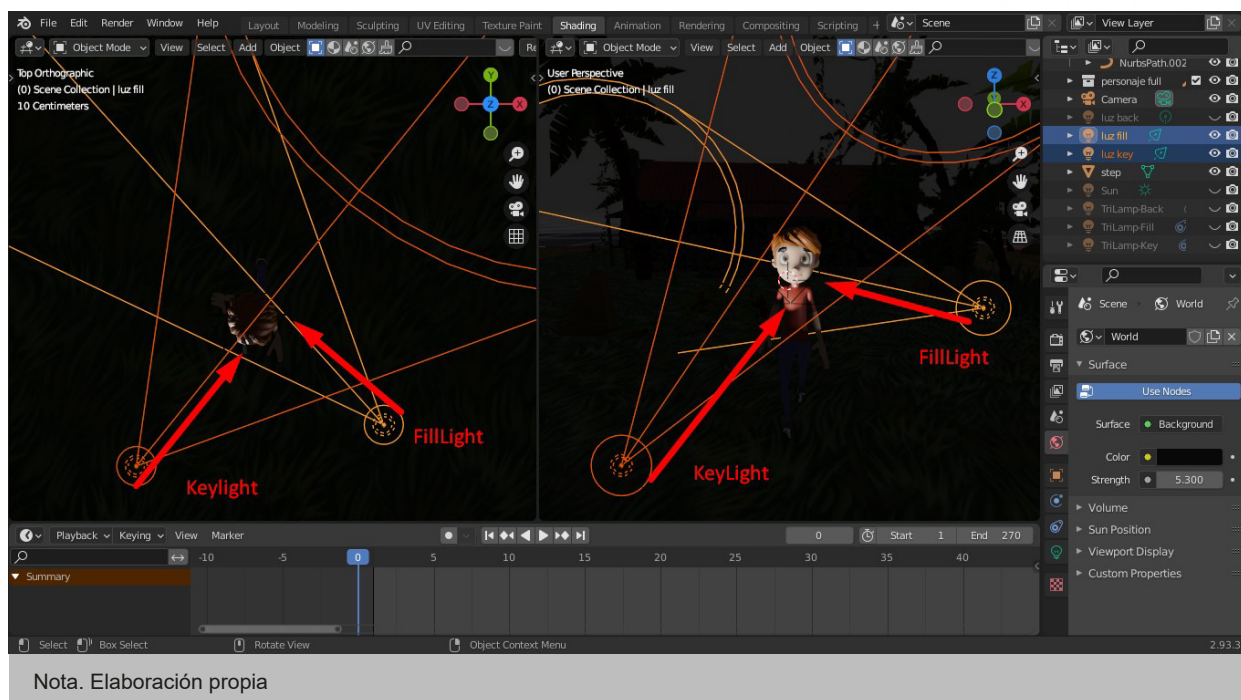
Nota. Tomado de <https://www.chamanexperience.com/fotografia/triangulo-de-iluminacion/>

- **Luz Clave (Key Light):** es la iluminación principal del objeto principal, y el ángulo que va a ser el que domine, genera las sombras del escenario, y es más intensa que las demás. Con ella, podemos generar sensaciones en la imagen, como, por ejemplo, posicionar la luz desde abajo hacia arriba, va a dar la sensación de nerviosismo, miedo, intranquilidad. Un ejemplo sería cuando las personas se reúnen a contar historias de terror y sitúan la linterna debajo de su cara con luz intensa.

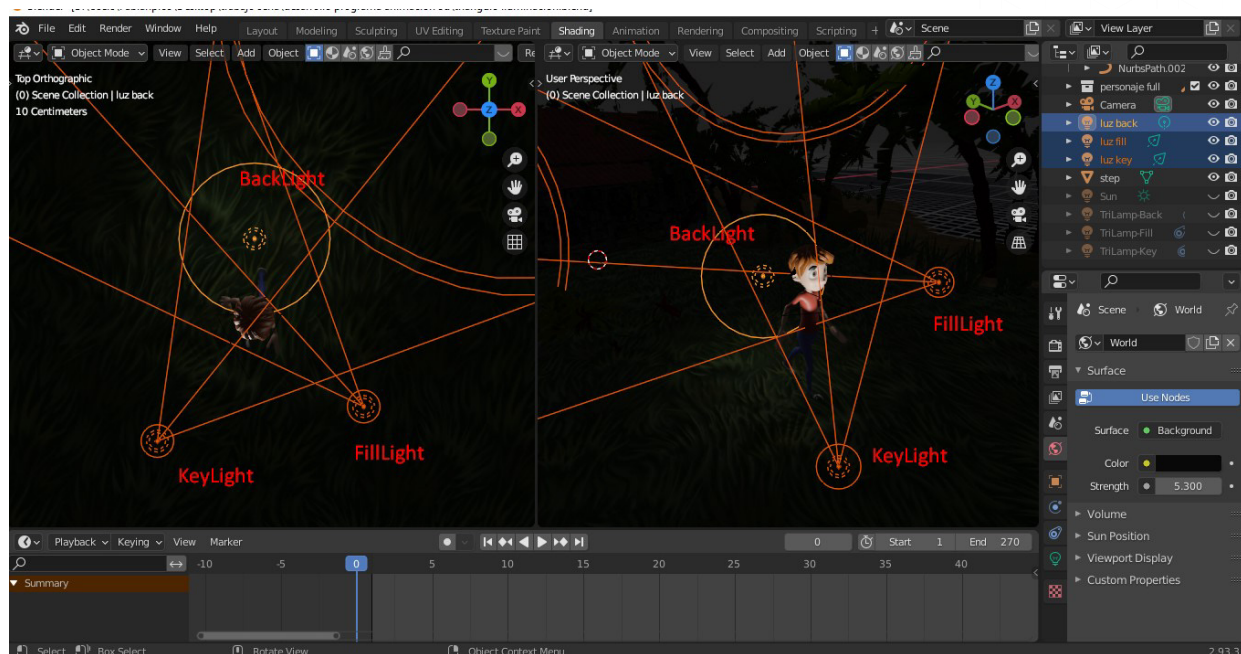


Nota. Elaboración propia

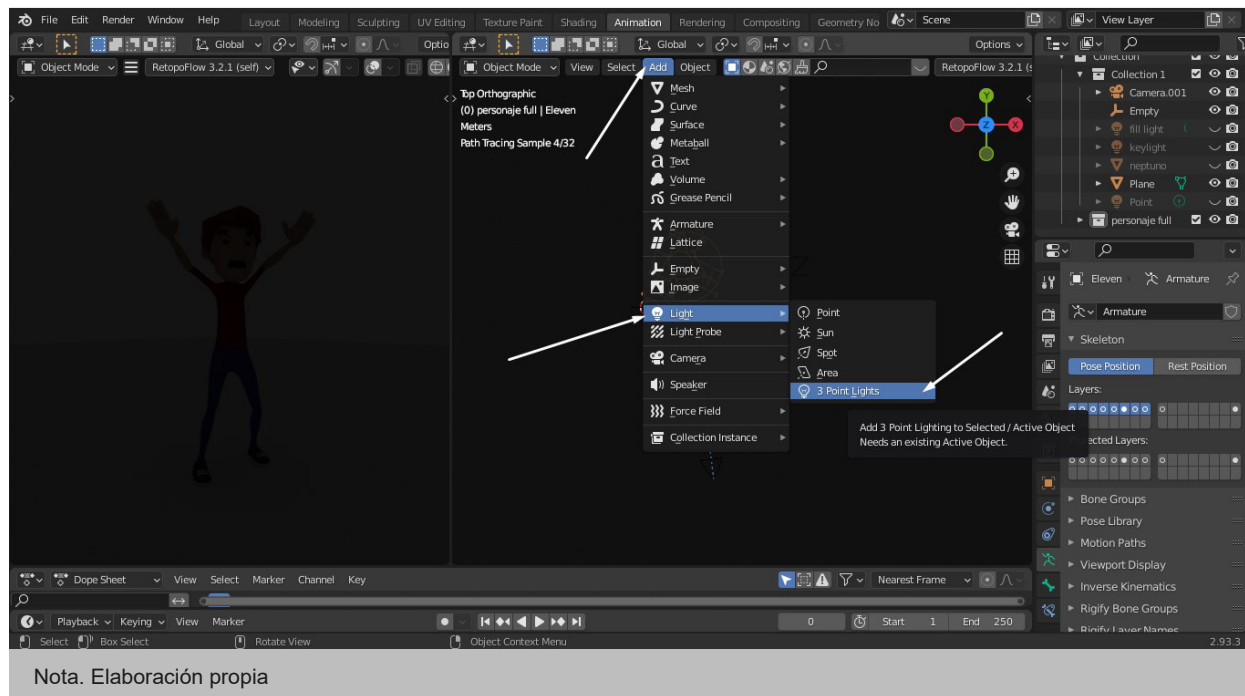
- **Luz relleno (Fill Light):** se emplea para calcular de mejor manera los rebotes de la luz con los demás elementos que tenemos sobre el escenario, con ello, las partes donde se genera la sombra empiezan a dejar de ser totalmente oscuras y empiezan a mostrar detalles del objeto. Es decir, suaviza las sombras. Se sitúa en el lado contrario a la luz principal. Generalmente, se le desactiva la generación de sombras a esta luz.



- **Luz trasera o contraluz (Back Light):** se utiliza para que el objeto principal quede diferenciado y aislado del resto de elementos del escenario. Se sitúa detrás del objeto, genera un rebote de luz pequeño, debe utilizarse con poca potencia.



Blender nos facilita la creación del triángulo de iluminación, al generarnos este preset seleccionando el objeto al que se lo queremos aplicar y en el menú add- light-3 points lights.



En la siguiente imagen, veremos cómo se aplica este principio al personaje en un escenario nocturno:

