

INVESTIGACIÓN PRACTICA 2

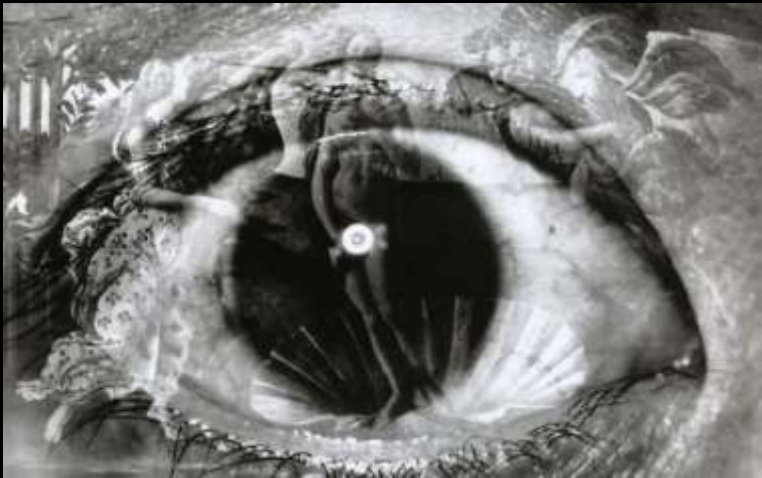
Karime Valeria Coli Lazaro

Brayan Alexander Gonzales Terrones

Edgar de Jesús Rojas Barrera

¿Qué es una imagen?

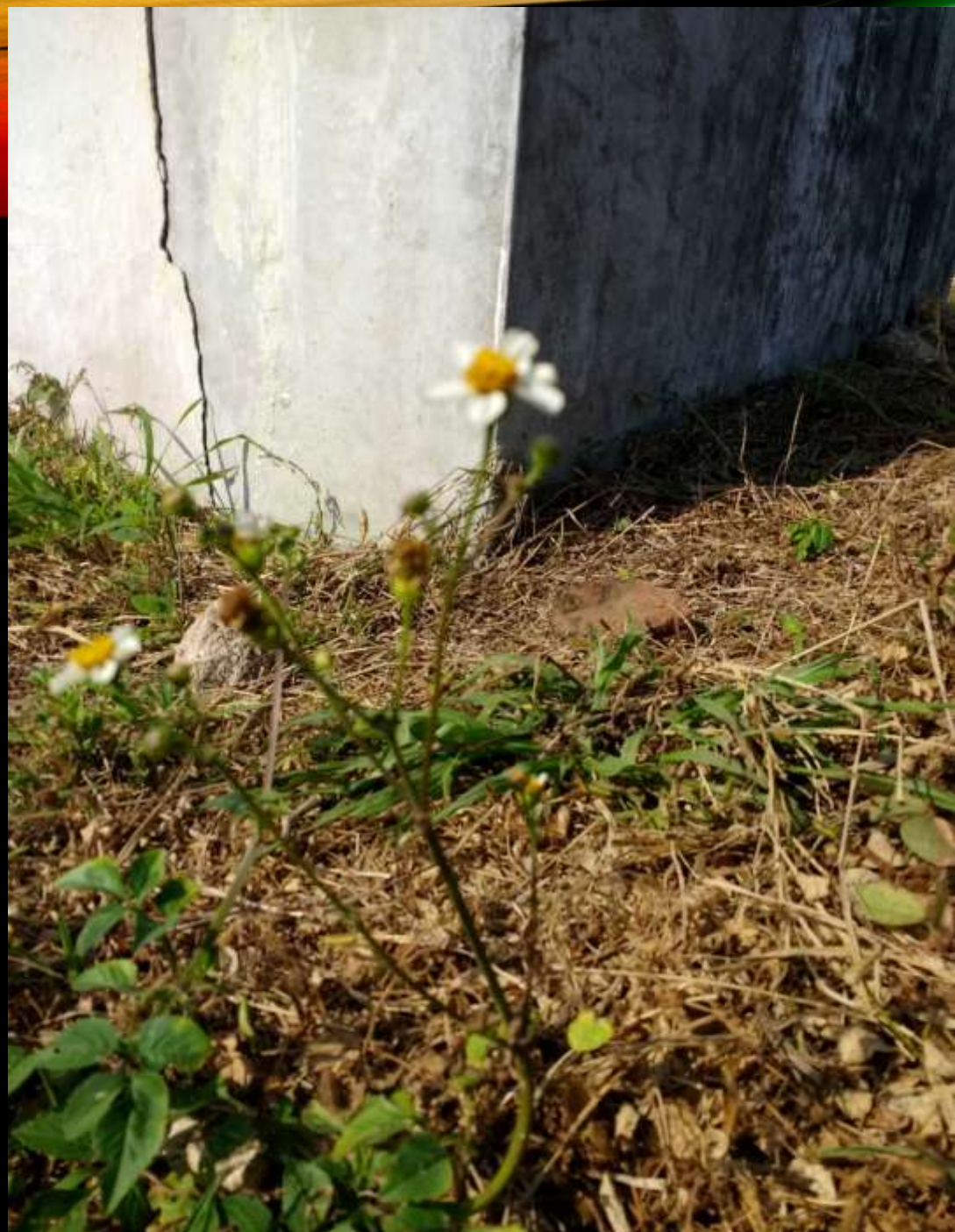
Figura de una persona o cosa captada por el ojo, por un espejo, un aparato óptico, una placa fotográfica, etc., gracias a los rayos de luz que recibe y proyecta.



¿a que se le llama enfoque?

enfocar es una palabra que se emplea en el idioma español para hacer referencia a la acción y la consecuencia de enfocar. Este verbo, a su vez, posee cuatro definiciones de acuerdo a la información proporcionada por la Real Academia Española (RAE): lograr que la imagen de un objeto que se produce en el foco de una lente sea captada con claridad sobre un plano u objeto específico





¿Cuales son las características para una toma perfecta?

Según Michael Freeman



1. Composición Inteligente

Esta es, quizás, la parte más técnica de lo que sería una "buena fotografía". Normalmente tendemos a considerar una buena imagen aquella que está correctamente enfocada, bien expuesta, compuesta siguiendo las reglas. Una fotografía limpia. Pero muchas veces hemos dicho que una fotografía "perfecta" no tiene por qué ser buena.

2. Provoca una reacción

O lo que es lo mismo, llama la atención. En más de una ocasión me he encontrado con imágenes (propias y ajenas) que me han tenido largos ratos enganchada al papel o a la pantalla mirándolas. Hay imágenes que tienen "algo" que te atrae los ojos.

3. Ofrece más de una capa de experiencia

Contemplar una "buena fotografía" es siempre una experiencia completa. Una imagen buena no se observa sin más, una fotografía de alta calidad se debe leer, debe tener distintos planos expresivos. Una buena fotografía es expresiva en su totalidad.



4. Tiene su contexto en la fotografía

Las buenas fotografías tienen un contexto cultural: definen un "ahora" y un "aquí". Sirven para explicar historias, o para mostrar eventos, personajes, objetos. Este contexto, además, también está condicionado por los referentes que puedan tener tanto el artista como el público de la imagen. Y todo ello se involucra para dotar de sentido a una buena fotografía.

5. Contiene una idea

Esto no quiere decir que las buenas fotografías necesiten transmitir un mensaje profundo que invite a todo aquel que las vea a reflexionar sobre algún tema importante de la vida.

6. No imitan

Y con no imitar no se quiere transmitir el concepto de originalidad. Freeman no se refiere al hecho de "no copiar" a otros artistas. La fotografía como arte tiene limitaciones, es cierto, pero también tiene características muy concretas que la hacen única (al igual que otro tipo de artes tienen, también, las suyas propias).



luz en los elementos expresivos

El uso simbólico de la luz y las sombras persiste en el amplio abanico de géneros audiovisuales, e incluso llega a constituir uno de los aspectos más fácilmente reconocibles de ciertas escuelas o estilos fílmicos (por ejemplo, del expresionismo alemán de principios de siglo).

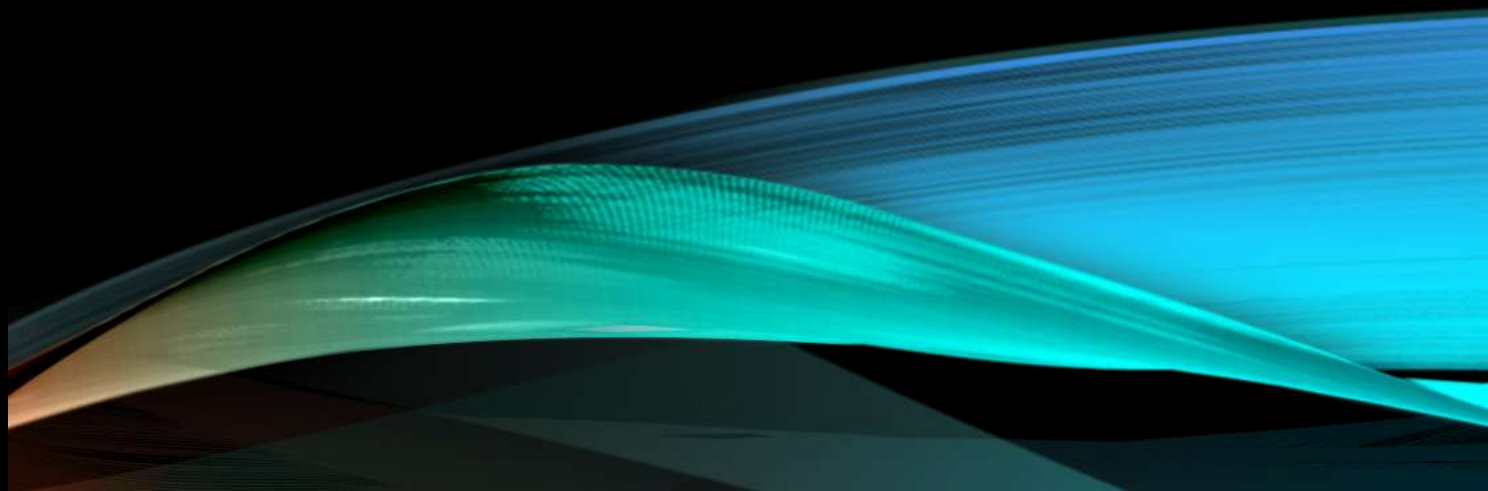
En cualquier caso, el uso de la luz como medio para generar determinadas sensaciones y efectos en el espectador, estará determinado por el efecto que se quiera conseguir, así como dependiendo del tono anímico y emotivo que se le quiera dar al pieza audiovisual.

Se suele experimentar y jugar con los altos contrastes, distribuyendo luces y sombras en el claro oscuro, con luces con direcciones antinaturales; contra picadas, cenitales, así como también con luces artificiales cargadas de tonalidades muy alejadas de lo natural y más cercanas a lo ficticio y fantástico. Se le suele dar también relevancia y protagonismo a las sombras proyectadas, con carácter alegórico y simbólico.





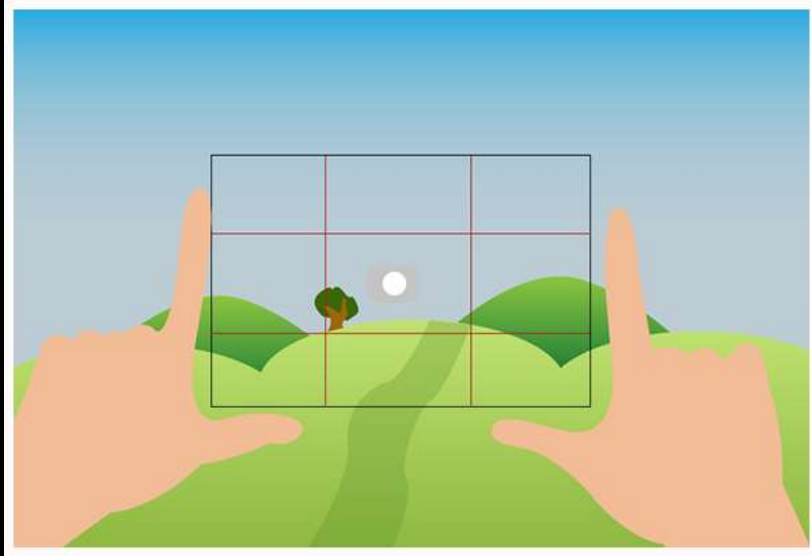
ILUMINACION CON CONTRASTE



Encuadre

Fragmento del espacio que capta el objetivo de una cámara, y por extensión, el plano mismo obtenido a través de dicho objetivo.

El encuadre es el acto y el resultado de encuadrar: ajustar a un marco, fijar límites, encajar. En el ámbito de la fotografía, la televisión y el cine, se denomina encuadre al escenario registrado por el objetivo (lente) de la cámara en cada toma.



Encuadre



Plano General

Son imágenes en las que se intenta capturar la mayor parte de la escena posible. Normalmente se suelen hacer con el máximo angular que nos permita el objetivo.



Plano Figura

En el *plano figura* el sujeto ocupa todo el encuadre de la foto, de la cabeza hasta los pies, también llamado “plano entero”. En estos planos se suele dejar menos “aire” por los laterales.



Plano Americano o 3/4

El *plano americano* o *plano tres cuartos* es aquel en el que la escena se divide en 4 zonas y solo escogemos 3.

En el plano americano escogeríamos las zonas de la cabeza a la parte superior de la rodilla (nunca cortes una foto de una persona por las articulaciones, intenta separarte un poco de ellas si no quieres mutilar a tu modelo).

El nombre de plano americano se debe a que se utilizaba en las películas del oeste para que apareciesen en la escena la pistola y los cartuchos junto al personaje.



Plano Medio

En este tipo de plano aparece el sujeto de la cabeza a la cintura (recuerda no cortar la foto por articulaciones), más o menos por la zona del ombligo. Se utiliza mucho en fotografía de moda o en entrevistas con dos sujetos.

Plano Medio Corto

En el plano medio corto se corta la escena por el pecho aproximadamente hasta la cabeza. La zona que se vería es parecida a la de un busto, por eso también se le conoce como primer plano mayor o plano de busto.



Primer Plano

En este tipo de encuadre el plano se corta en los hombros y sigue hasta la cabeza. Es el más utilizado en fotografías donde queremos resaltar el maquillaje o el rostro.

Acerca al espectador mucho más al sujeto, es un plano perfecto para escenas íntimas, también se conoce como primer plano menor o plano de retrato.



Primerísimo Primer Plano

La cara del sujeto es lo más importante, el plano ocupa desde la barbilla o mentón aproximadamente hasta la mitad de la frente o un poco por encima de ella.

En este tipo de planos hay que tener cuidado con la profundidad de campo, si por ejemplo utilizas un 50mm 1.8 asegúrate de calcular bien la profundidad y enfocar en los ojos o puede que lo lamente después en el revelado.



Plano detalle

El *plano detalle* se encarga de mostrar una zona determinada de la escena, no se centra en el sujeto completo, si no en un elemento que sujete, un complemento, un solo ojo, labios, etc. En este tipo de plano habrá que cuidar el encuadre y composición ya que serán los protagonistas de la imagen, además de trabajar la capacidad de observación.

Se utiliza normalmente en cine para que el espectador se fije en elementos necesarios para entender la trama.



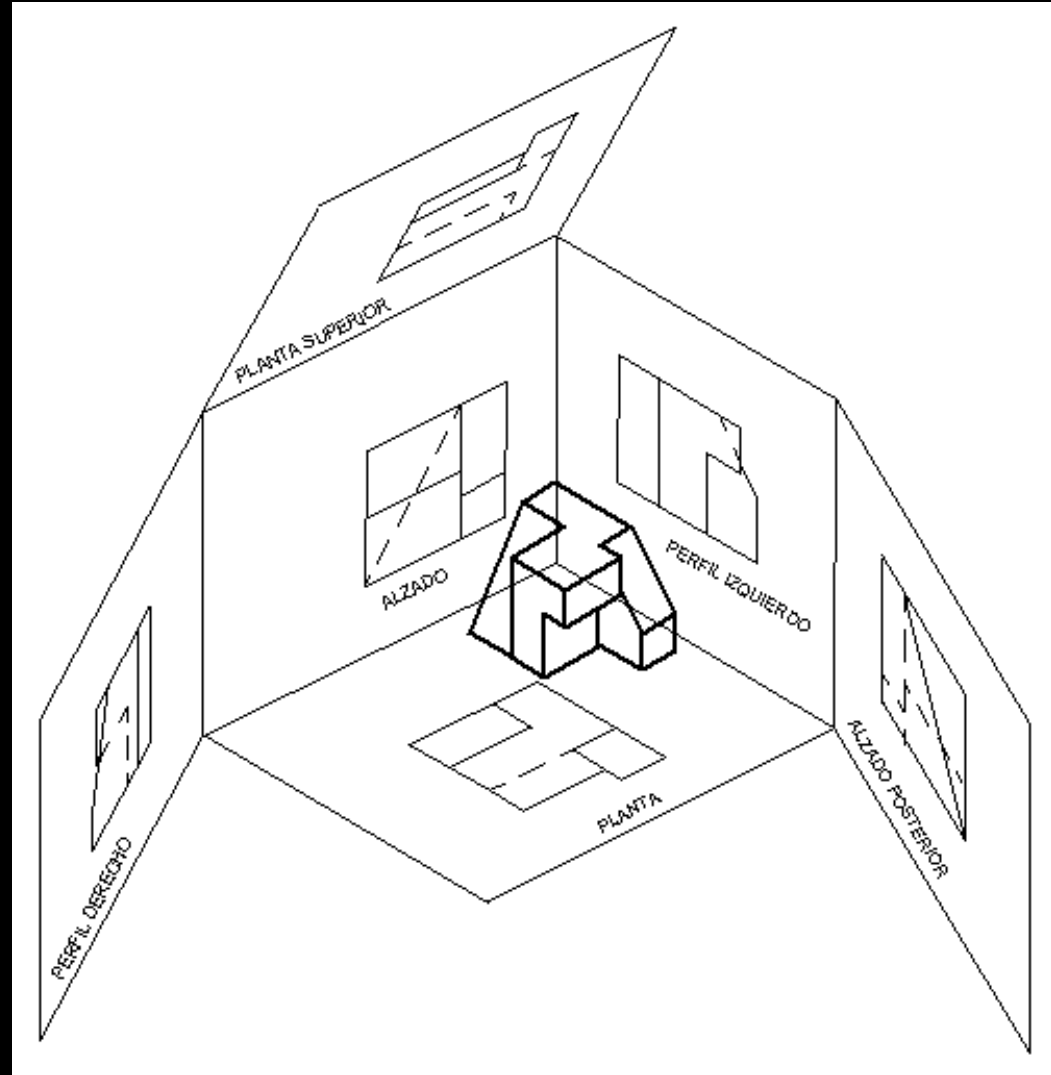


Plano detalle

Plano general

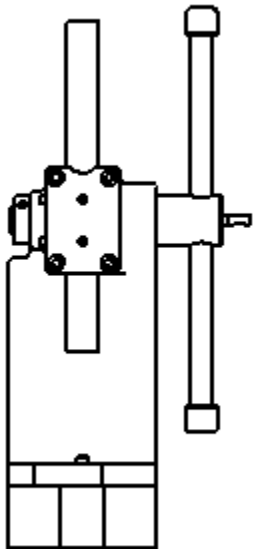
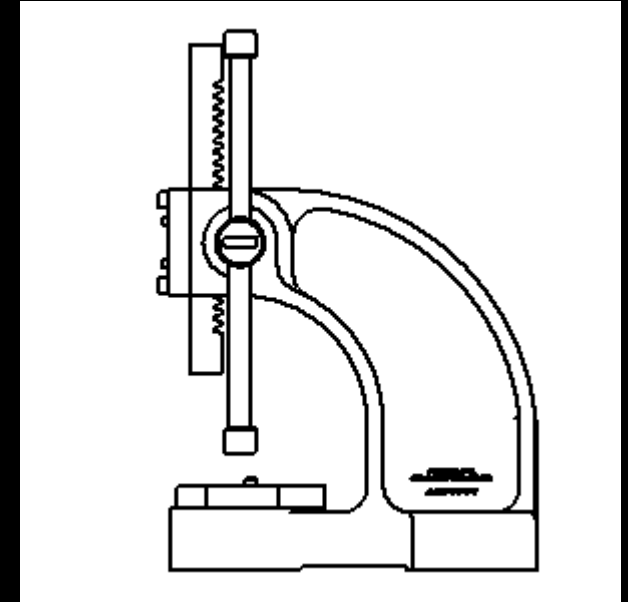


TIPOS DE VISTA



Vista base

Primera vista que se crea en el dibujo. La vista base es el origen de las vistas posteriores y determina su escala y alineación. En una hoja de dibujo se pueden crear una o varias vistas base. La orientación de la vista se selecciona al crearla. Las orientaciones por defecto se basan en el origen del prototipo digital.



Vista proyectada

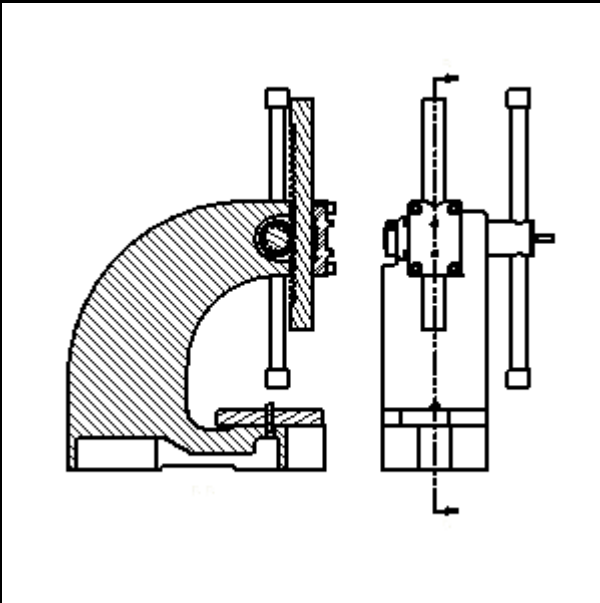
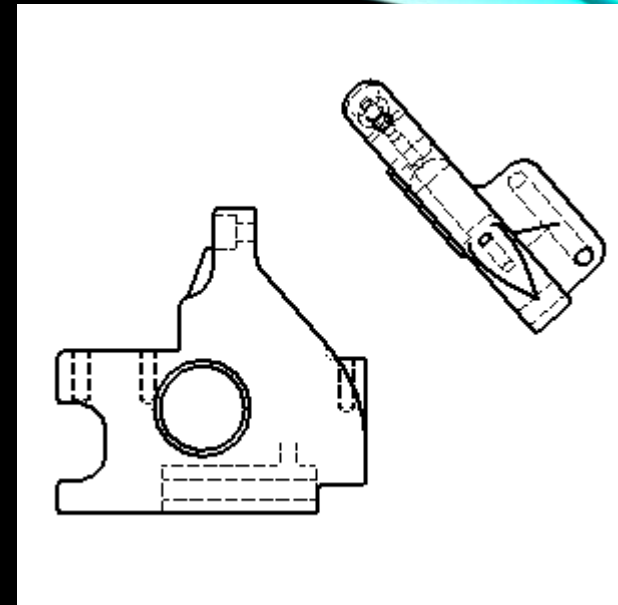
Vista ortogonal o isométrica que se genera a partir de una vista base o cualquier otra vista existente. Se pueden crear varias vistas proyectadas en una sola operación. La posición del cursor con respecto a la vista padre determina la orientación de la vista proyectada.

Las vistas proyectadas heredan la escala y muestran los parámetros de la vista padre. Las vistas proyectadas ortogonales conservan la alineación con respecto a la vista padre. La norma de dibujo activa define la proyección del primer o el tercer ángulo.

Vista auxiliar

Vista proyectada perpendicular a una línea o marco que selecciona el usuario. Utilice Vista auxiliar para documentar las operaciones de las caras inclinadas

La posición del cursor con respecto a la vista padre determina la orientación de la vista auxiliar. Las vistas auxiliares heredan la escala y muestran la configuración de la vista padre.



Vista seccionada

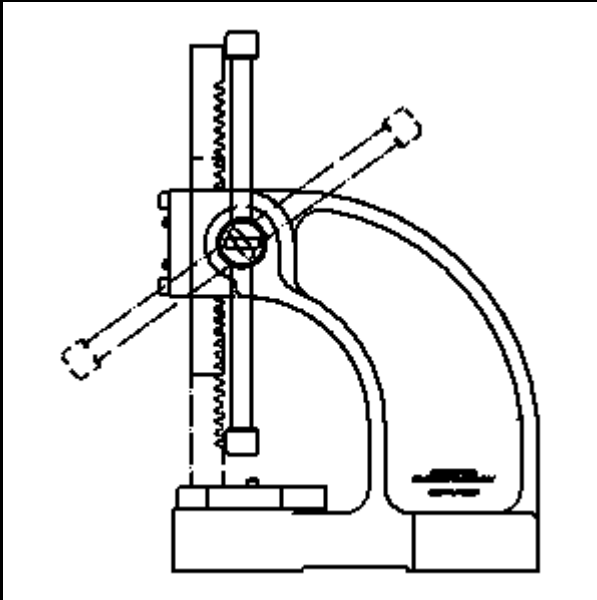
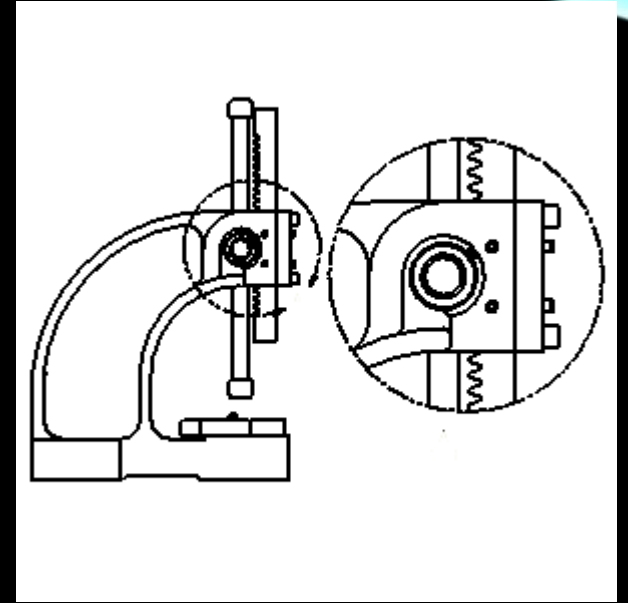
Vista creada al generar el boceto de una línea que define un plano usado para cortar una pieza o un ensamblaje. La línea de corte se dibuja cuando se crea la vista o se selecciona en un boceto asociado a la vista padre. La línea de corte puede componerse de un único segmento recto o de varios segmentos. Los extremos de la línea de corte de la vista base se orientan automáticamente para reflejar la posición de la vista seccionada con respecto a la vista base.

El sombreado cruzado, la línea de sección y los indicadores se insertan automáticamente.

Vista de detalle

Vista aumentada de una sección determinada de otra vista del dibujo. Por defecto, la escala de la vista de detalle es el doble de la escala de la vista padre, aunque puede especificar cualquier escala. Una vista de detalle se crea sin ninguna alineación con respecto a la vista padre.

Autodesk Inventor identifica la vista de detalle y la zona de la que deriva en la vista padre. Puede definir un borde circular o un borde rectangular para el detalle.



Vista de calco

Vista única que muestra varias posiciones de un ensamblaje. Los calcos están disponibles para las vistas auxiliares, proyectadas y base. La vista de calco se crea sobre la vista padre.

VISTA PLANO

