

TEMARIO

CURSO FOTOGRAFÍA

CAMERA WHITE

# ÍNDICE

- 0 – INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA
- 1 – PROPIEDADES DE LA LUZ Y EL COLOR
- 2 – REGLAS BÁSICAS DE COMPOSICIÓN
- 3 – RETRATOS Y EMOCIONES
- 4 – FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL
- 5 – PHOTOSHOP Y USOS
- 6 – REDES SOCIALES
- 7 – FOTOGRAFÍA CREATIVA
- 8 – EDICIÓN DE LIBROS

TEMA 0

INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA

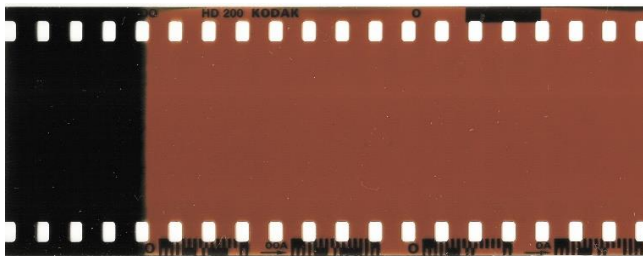
# 0.1 CONCEPTOS

<b>AUTO</b>	La sensibilidad se ajusta automáticamente según las condiciones de fotografiado.
<b>100-12800</b>	La sensibilidad se ajusta al valor seleccionado.

## SENSIBILIDAD

La sensibilidad, en fotografía, es la rapidez con la que reacciona el material fotosensible a la acción de la luz.

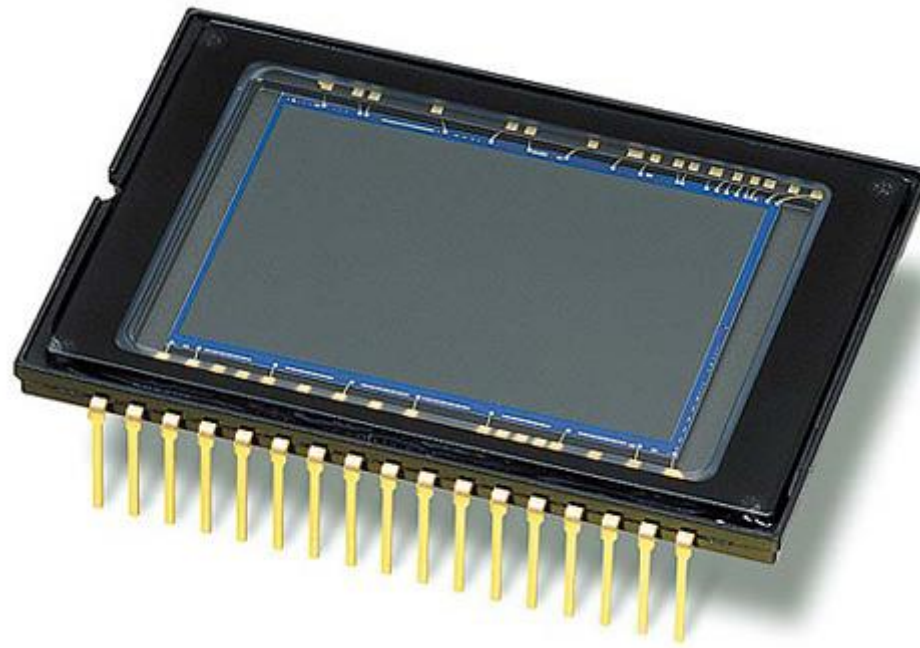
El origen de este concepto está en la sensibilidad de la película fotográfica, aunque se sigue manteniendo en la fotografía digital.



La película fotográfica está formada por una lámina de acetato de celulosa, flexible y transparente, recubierta por una emulsión fotosensible de cristales de haluro de plata. La sensibilidad de la película depende del tamaño de los cristales de haluro de plata: cuanto más grandes son, más rápidamente reaccionan al contacto con la luz.

El concepto de sensibilidad se ha mantenido en la fotografía digital, aunque sus fundamentos son diferentes.

# SENSOR

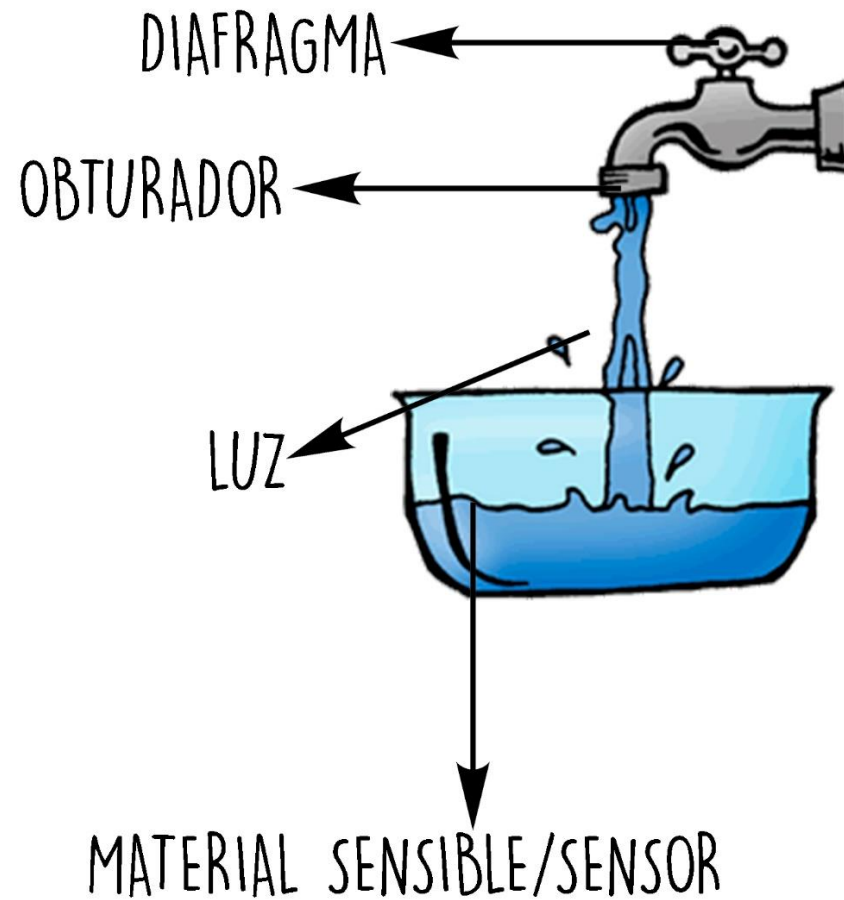


El sensor está compuesto por una **matriz de celdillas** o **fotositos** sensibles a la luz. Cada uno de los fotositos contiene un **fotodiodo** que es capaz de convertir la energía presente en la luz (fotones) en corriente eléctrica (electrones) acumulando una mayor o menor carga eléctrica en función de la intensidad lumínica.



Si hay poca luz el número ISO es mayor (más ruido o granulado) que si hay mucha luz.

# DIAFRAGMA Y VELOCIDAD DE OBTURACIÓN



Para que podamos hacer una fotografía necesitamos que nuestra cámara reciba energía lumínica. Vamos a imaginarnos que nuestra cámara es un recipiente de agua y por lo tanto para poder llenarlo necesitamos agua (luz).

Tenemos que tener en cuenta los siguientes factores a la hora de tomar una fotografía:

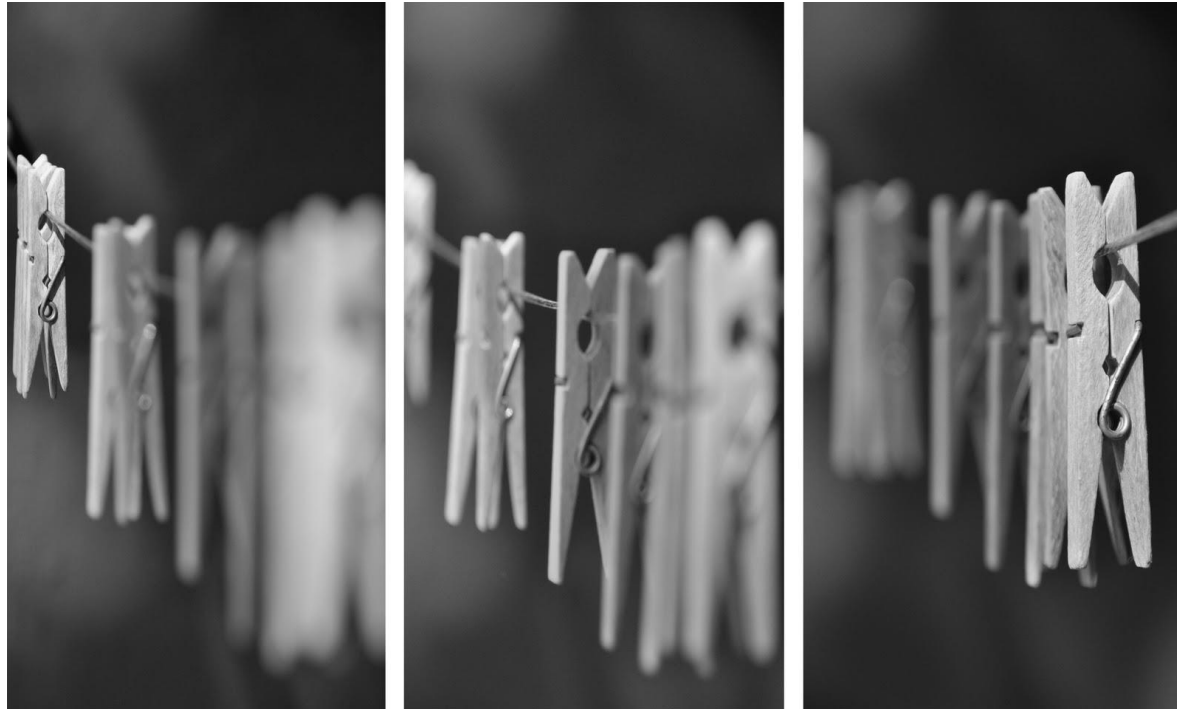
- Cómo es el recipiente (material sensible)
- Cuánta cantidad de agua queremos que entre en el recipiente (luz)
- Cuánto vamos a abrir el grifo (apertura)
- Cuánto tiempo vamos a tener abierto el grifo (obturador)

Estos son los cuatro factores que un buen fotógrafo siempre tiene en mente. No te preocupes, pues al principio resultará un poco complicado, pero con la práctica esto parecerá realmente fácil.



**TU CÁMARA ES UN RECIPIENTE DE LUZ, TÓMATE TU TIEMPO, PERO LLÉNALO EN SU JUSTA MEDIDA**

# PROFUNDIDAD DE CAMPO



Depende de 3 factores:

La profundidad de campo es la distancia comprendida entre los puntos del tema a fotografiar más cercano o más lejano a la cámara que puedan ser reproducidos con un enfoque variable.

1. Tipo de objetivo Un 35 mm
2. Distancia al objeto + cerca = - profundidad
3. Diafragma + abierto = - Profundidad



## TIEMPO DE EXPOSICIÓN (+ sobre velocidad de obturación)

Es el tiempo que permanece abierto el obturador dejando pasar la luz al material fotosensible. Se expresa en segundos y fracciones de segundo.



1/400

1/30

1/6

+ NITIDEZ

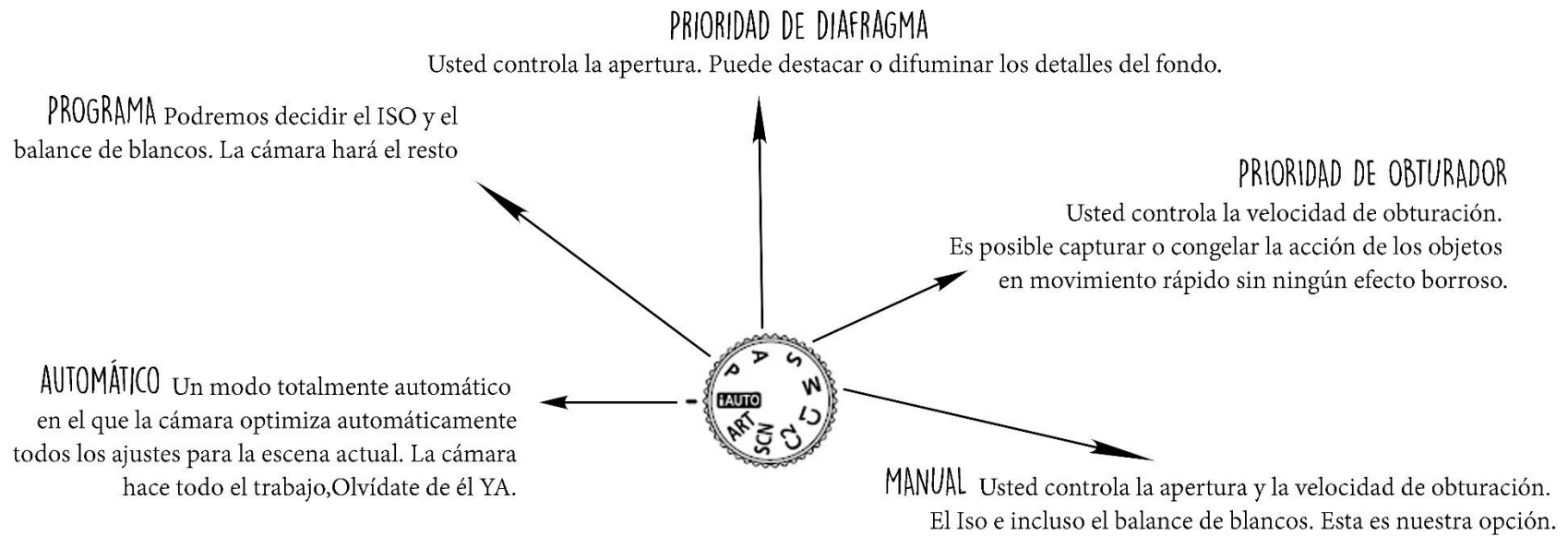
-LUZ

Por regla general, para no sacar una foto movida por nuestro propio pulso, el tiempo de exposición debería ser:

1/distancia focal que estemos utilizando. Con un 50 mm dispararíamos a 1/60. Mientras que con un 200 mm sería 1/250.

Para evitar que una foto salga movida se usa el trípode y/o el monopie.

# 0.2 PROPIEDADES DE LA CÁMARA. NUESTRA CÁMARA POR DENTRO



## ■ Tipos de modos de escena

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| Retrato       | Panorama (P. 21)   |
| e-Portrait    | Fuego, Artíf.      |
| Paisaje       | Multi exposición   |
| Deporte       | Playa Y Nieve      |
| Esc. Noct.    | Subacuático Amplio |
| Noche+Retrato | Subacuático Macro  |
| Puesta Sol    | Retroilumin. HDR   |
| Documentos    |                    |

<b>C1</b>	Los ajustes de toma se pueden guardar por adelantado para utilizarlos rápidamente cuando esté tomando fotografías.
<b>C2</b>	
<b>SCN</b>	Seleccione una escena.
<b>ART</b>	Seleccione un filtro artístico.

# BALANCE DE BLANCOS






<b>AUTO</b>	--
<b>CWB</b>	2000-14000 K
	5300 K
	6000 K
	7500 K
	3000 K
	4000 K
<b>WB</b> 	5500 K

1. La luz tiene dominantes de color, no es blanca pura, al menos eso nos quiere hacer entender el cerebro. Con esta función podemos controlar cuál es la dominante que mejor viene a nuestra foto. Hay luces más cálidas (dominante rojo) y otras más frías (dominantes verde y azul).
2. Para los que usen RAW lo suyo es poner directamente AUTO ya que podrá elegir la dominante una vez procese el RAW.
3. Antiguamente los carretes estaban hechos para LUZ DIA, por eso las fotos de interior salían tan amarillas o las de debajo de un fluorescente tan verdes. Es una opción creativa, quizás la dominante te puede interesar para que una escena fría tenga una tonalidad cálida (el caso del icono sombra) o todo lo contrario, una habitación iluminada por una bombilla pelada no quiere que te salga amarilla (caso del icono bombilla).
4. Si no quieres complicarte con, pon AUTO y si quieres complicarte mucho usaría el icono CWB, para ello la cámara te pedirá que fotografíes algo blanco que llene todo el encuadre y le digas: ESTO TIENE QUE SALIR BLANCO.

# FLASH



AUTO	Flash automático	El flash se dispara automáticamente bajo condiciones de luz baja o de iluminación a contraluz.
	Flash de reducción del efecto de ojos rojos	Esta función permite reducir el efecto de ojos rojos.
	Flash de relleno	El flash dispara independientemente de las condiciones de iluminación.
	Flash desactivado	El flash no dispara.

Hay que tener en cuenta que nuestra cámara compacta tiene un flash integrado que no se puede quitar, pero si desactivar. Además de estar muy limitado ya que en principio no se puede controlar ni la dirección ni la potencia (En principio).

Principalmente utilizaremos este tipo de flash para rellenar el escenario o nuestro sujeto en condiciones de luz baja o iluminación a contraluz, aunque aprenderemos más adelante a rellenar el ambiente aun habiendo buena iluminación.

La dirección y la potencia podremos controlarla colocando un pequeño trozo de cartón para hacer rebotar la luz; la temperatura de color se podrá cambiar con un trozo de papel maché rojo, amarillo, naranja, azul, verde...experimenta.

# COMPENSACIÓN DE EXPOSICIÓN



Damos más luz o menos a la medición que nos dice la cámara. Gire el dial secundario para ajustar la exposición.

Elija valores positivos ("+") para hacer las fotografías más claras, y valores negativos ("-") para hacer las fotografías más oscuras.

La exposición puede ajustarse en el rango de  $\pm 3$  EV.



Negativo (-)



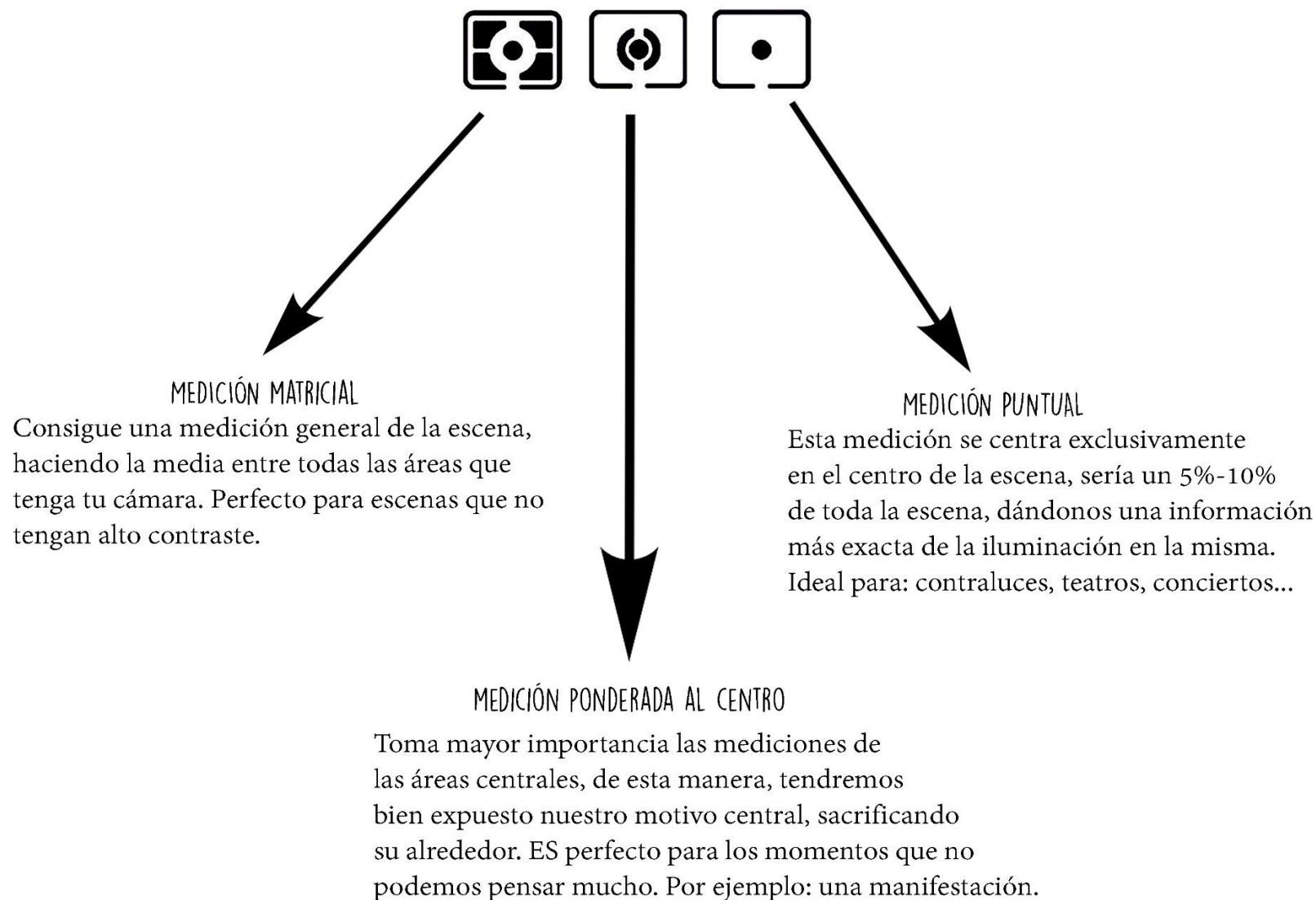
Sin compensación (0)



Positivo (+)

# MEDICIÓN

Con nuestra cámara tenemos la posibilidad de medir la luz de la escena de diversas maneras dependiendo del área de medición. Debemos usar la medición correcta para cada escena hasta que aprendamos a medir.



# 0.3 CÓMO TOMAR BIEN UNA FOTO

Como vimos el primer día, nuestra cámara es un recipiente de luz. La función manual consiste en controlar dos factores: Cómo de abierto o cerrado está el grifo (diafragma) y cuánto tiempo lo tenemos abierto (obturación). Un recipiente se puede llenar de dos maneras:

1. Abriendo mucho el grifo durante muy poco tiempo. (Poca profundidad de campo y congelado)
2. Abriendo muy poco el grifo durante mucho tiempo. (Mucha profundidad de campo y movido)

El truco está en pensar al revés.

Vamos a aprender 3 formas de tomar bien una fotografía:

1. Fijándote en la luz que llega (Luz incidente)
2. Fijándote en la luz reflejada (Luz reflejada)
3. Fijándote en el histograma

FIJÁNDOSE EN LA LUZ QUE LLEGA (LUZ INCIDENTE)



LUZ INCIDENTE



LUZ REFLEJADA





Hay 2 opciones principales para medir la luz incidente y tomar bien una fotografía:

- OPCIÓN A




Podemos usar un fotómetro. Este nos indicará la apertura y la velocidad de obturación a raíz del ISO que deberemos poner en nuestros valores de la cámara. El fotómetro estaría orientado mirando a la fuente de luz y la escena quedaría a su espalda. También podemos encontrar aplicaciones de fotómetros para nuestros teléfonos androides.

- OPCIÓN B

Compramos una cartulina gris neutra y la colocamos en el punto donde queremos fotografiar recibiendo la luz. Y al resultado le sobreexponemos un punto mirando el exposímetro. Así evitamos sacar una fotografía con dominante gris.



# FIJÁNDOTE EN LA LUZ REFLEJADA

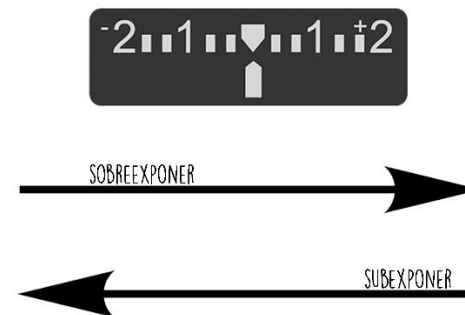
Aquí deberemos utilizar la medición puntual para analizar la escena. 



Aunque la vida es de color, debemos ir pensando ya en blanco y negro.

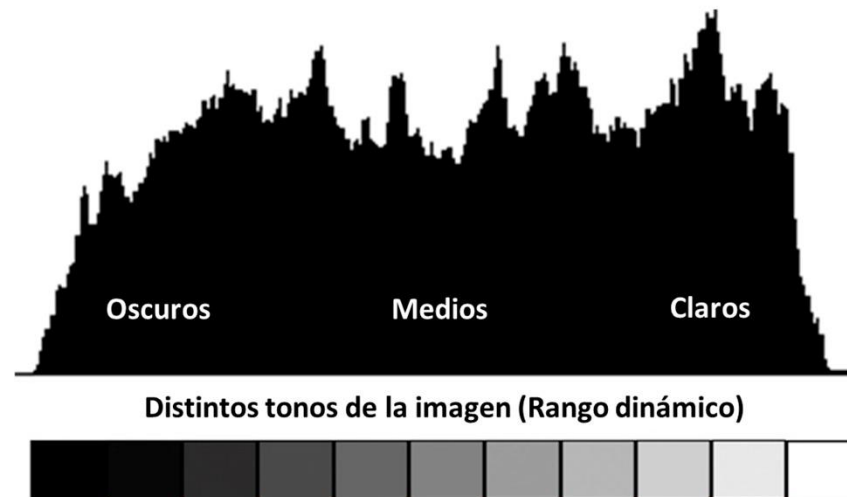
Nos podemos decantar por 3 puntos dependiendo del punto que queramos resaltar en nuestra fotografía:

1. BLANCO – Sobreexponemos 1-2 puntos
2. GRIS – En el centro
3. NEGRO – Subexponemos 1-2 puntos



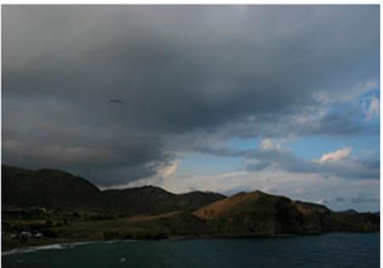
# FIJÁNDOSE EN EL HISTOGRAMA

Uno de los errores más habituales que cometemos al comenzar a tomar fotografías es mirar si la foto está bien tomada desde la pantalla de la cámara. Pero tenemos que tener en cuenta que no todas las pantallas están calibradas igual, por lo tanto, la imagen no se verá exactamente igual desde la cámara, el ordenador, o si incluso la imprimimos. Por eso, debemos acostumbrarnos desde **YA** a usar el **HISTOGRAMA**.



Un histograma es una representación de frecuencia a través de barras. En el caso fotográfico, la gráfica representa cuántos píxeles hay en la fotografía y a qué valor de la gama dinámica (negro, gris y blanco) representa cada uno. La parte izquierda representa los negros pasando a la derecha representando los blancos.

EJERCICIO – Une cada fotografía con su correspondiente histograma



# 0.4 RESOLUCIÓN Y FORMATOS

## RESOLUCIÓN

72pp visualizar en pantalla

150pp impresión calidad periódicos

300pp impresión calidad fotográfica

- Son los píxeles por unidad de longitud; o píxeles por pulgada (ppp) o (ppi). La pulgada mide 2,54 cm. Es la relación entre las dimensiones digitales y las físicas, las que tendrá una vez impresa sobre papel.

## FORMATOS

- Estructuras y características de diferentes tipos de fotografía teniendo en cuenta la profundidad de color entre otras características. Entre ellos tenemos:
  - RAW – Totalidad de los datos de la imagen.
  - PSD – Formato de almacenamiento por capas.
  - JPG – Con compresión con pérdida de calidad.
  - PNG – Formato sin pérdida y admite transparencias.

# TEMA 1

## PROPIEDADES DE LA LUZ Y EL COLOR

# 1.1 NATURALEZA Y PERCEPCIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR

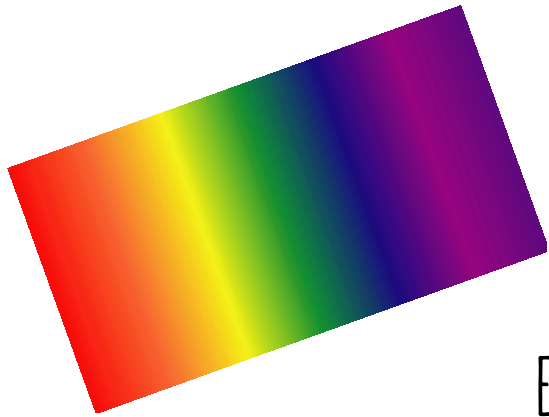
## LUZ

La luz es parte del espectro electromagnético, la onda electromagnética, que es capaz de ser percibida por el ojo humano.

## COLOR

El color es la percepción de cada longitud de onda electromagnética por parte del ojo humano. Cada onda electromagnética tiene una longitud o frecuencia, y cada una de ellas la percibimos de manera distinta (diferentes colores).





## ESPECTRO VISIBLE

El espectro visible es el conjunto de ondas o frecuencias del espectro electromagnético capaz de ser percibido por el ojo humano.

La luz blanca al pasar por un prisma se descompone en los siguientes colores que forman parte del espectro visible:

- Rojo Naranja Amarillo Verde Cian Azul Añil Violeta

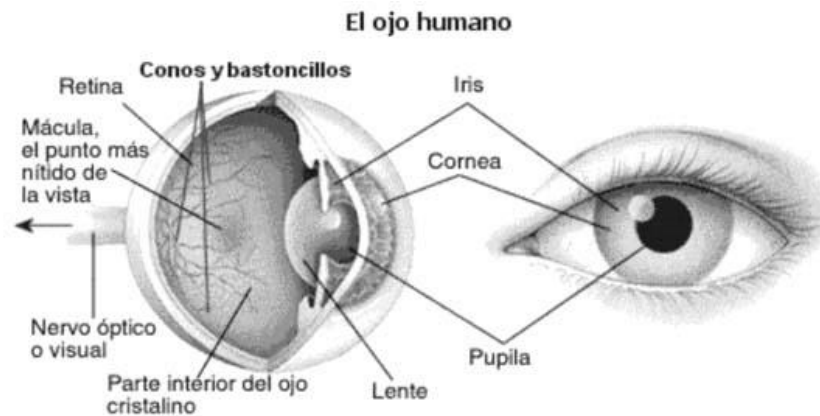
Hay 3 colores primarios luz (rojo, verde y azul), a partir de los cuales se pueden obtener el resto de los colores con la suma de los colores primarios.





# SISTEMA ÓPTICO HUMANO

Para poder entender el funcionamiento de la cámara es necesario entender cómo se producen en el cerebro las imágenes que nosotros vemos.



En nuestra retina se produce una imagen retenida de la realidad reducida e invertida de la cual a partir de ella los mecanismos preceptores de la visión transforman los estímulos luminosos en impulsos eléctricos. Estos son enviados al cerebro y forman la información que posteriormente nosotros vemos. Es decir, la imagen que nosotros vemos recorre este circuito constantemente.

Principalmente tenemos dos células fotosensibles en la retina las cuales son importantes por su función:

- **Bastones** Registran la cantidad de luz.
- **Conos** Captan las diferentes ondas de luz (color)

- **TONO o MATÍZ** Es la sensación que produce un color según la longitud o frecuencia de la onda electromagnética.
- **BRILLO o LUMINOSIDAD** Es la claridad u oscuridad que predomina en el color, es decir, la cantidad de luz que contiene.
- **SATURACIÓN o PUREZA** Grado de pureza de un color.

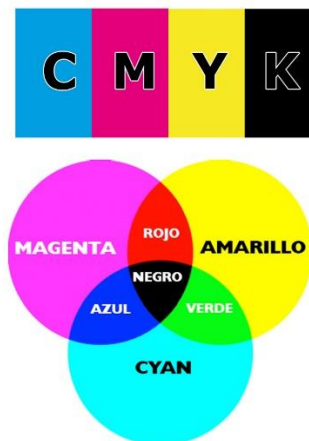


# SISTEMAS DE OBTENCIÓN DEL COLOR

- SISTEMA ADITIVO (RGB) Obtención de colores a partir de la suma de los primarios.



- SISTEMA SUSTRATIVO (CMY) Obtención de colores a partir de los componentes cromáticos obtenidos en el sistema aditivo.



# 1.2 PARÁMETROS BÁSICOS DE LA ILUMINACIÓN

- **CANTIDAD** Es la potencia de luz, el número de fuentes utilizadas para tomar una fotografía. Influye sobre el contraste de la foto y el modelado del sujeto.
- **DIRECCIÓN** Indica el ángulo de incidencia de la luz sobre un objeto. Podemos ocultar, resaltar objetos, dar textura, crear volumen...
- **CALIDAD** Dureza o suavidad de la luz. Modela los volúmenes de los objetos y el dibujo de sus contornos.
- **COLOR** Elección de una tonalidad dependiendo de la psicología y la teoría del color.

Analiza los parámetros básicos en la siguiente pintura:



# 1.3 FUENTES DE LUZ Y TEMPERATURA

- **Luz natural** – Luz procedente del sol, nuestra principal fuente de energía. Puede ser de dos tipos, dura (si es directa) o dispersa (al pasar la luz por las nubes).
  - Ventajas: Intensa, cubre grandes extensiones y es gratis.
  - Inconvenientes: Cambios constantes de cantidad, calidad, dirección y temperatura de color.
- **Luz artificial** – Luz procedente de fuentes que transforman la energía en luz, luz creada por el hombre. Hay dos tipos continua (bombilla) o discontinua (flash).
  - Ventajas: Valores exactos de los parámetros básicos de iluminación.
  - Inconvenientes: No abarca grandes extensiones, incompatibilidad entre diferentes fuentes, pesado y material caro.



## Temperaturas de color en la escala Kelvin



Conocer la tabla de grados Kelvin es importante a la hora de adquirir medios de iluminación y saber de antemano que resultado vamos a obtener en nuestra fotografía.

# ESQUEMA BÁSICO DE ILUMINACIÓN Y ALTERNATIVAS





EJERCICIO - ¿De dónde procede la fuente de luz?





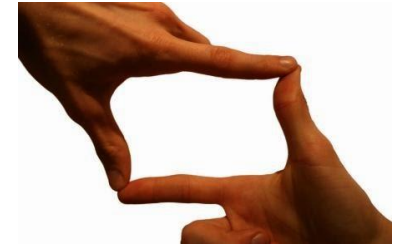
Laureano Albaladejo Serrano



## TEMA 2

# REGLAS BÁSICAS DE COMPOSICIÓN

## EL ENCUADRE



El encuadre va a ser nuestro marco de referencia a la hora de tomar una foto. Lo que veamos dentro del visor, ese va a ser el resultado final. El encuadre, en definitiva, es la selección de la realidad que nosotros vamos a querer mostrar.

Nuestro principal objetivo es conseguir una distribución de los elementos dentro del encuadre con unas intenciones estéticas y semánticas. Por tanto, elegir un encuadre implica que seleccionemos aquellos elementos que van a quedar dentro o fuera.



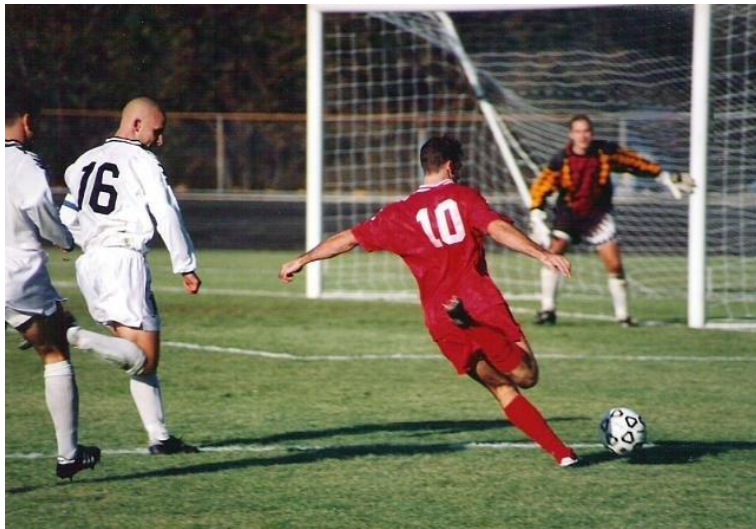
Es importante saber que todo aquello que el fotógrafo decide captar con su cámara forma parte de su voluntad, de su deseo de elegir el encuadre, de elegir que se queda dentro y que se queda fuera. Por eso, aunque en muchas ocasiones se desee un trabajo objetivo, este nunca lo será al 100%. Por ello, estamos abarrotados de información que complementamos con imágenes que en muchas ocasiones están manipuladas y no son cierta verdaderamente en su totalidad. Así que es necesario saber cuándo una imagen puede estar manipulada y verificar la información. Más adelante explicaremos un poco más.

# ASPECTOS COMPOSITIVOS

Vamos a ver dos tipos de aspectos importantes a priori y a tener en cuenta:

1. **Centro de máximo interés** – El principal objetivo es resaltar un objeto, que este atraiga la atención del espectador.
2. **Límite interno** – Va a significar el peso que tenga los elementos dentro del encuadre y el equilibrio entre los objetos. Dentro de este va a ver dos tipos de límites: **encuadre abierto** y **encuadre cerrado**. El primero es cuando aparecen objetos cortados y el segundo cuando todos los objetos se encuentran dentro armónicamente. En el primer caso, en el encuadre abierto, normalmente el espectador pierde el punto de interés puesto que su cerebro tiene que analizar información que está incompleta en la imagen, al contrario que en el segundo caso.

Ejemplo:



Encuadre abierto



Encuadre cerrado

# REGLAS COMPOSITIVAS DEL ENCUADRE

Hay que tener en cuenta en la fotografía, además de otros factores, de las líneas. Debemos ver las líneas que componen nuestra imagen. Por eso, determinadas líneas van a dar una sensación u otra:

- **Líneas verticales** – Sensación de vitalidad, fuerza, equilibrio, espiritualidad, etc. Esto lo debemos a la ley de gravedad.
- **Líneas horizontales** – Sensación de estabilidad, paz, reposo, tranquilidad, calma y quietud.





- **Líneas diagonales** – Principalmente sensación de dinamismo, inquietud, ruptura, movimiento...
- **Líneas curvas** – Agitación, movimiento, suavidad, etc.



## SIMETRÍA – REGLA DE LOS TERCIOS

Hay que tener en cuenta que las composiciones simétricas dan sensación de estabilidad, pero a su vez el abuso de esta simetría puede causar monotonía o aburrimiento, al contrario que las fotografías asimétricas que dan sensación de dinamismo, pero el uso abusivo da lugar a una tensión dramática. Por ello, es importante que conozcamos de primera mano cuál es la sensación que queremos dar lugar para encuadrar de la mejor forma posible. Para ello, vamos a enseñar una ley de fotografía llamada la regla de los tercios para aprender a encuadrar de manera correcta en nuestros inicios en fotografía.





Las dos reglas básicas:

- Los personajes principales no deberían ocupar el centro del espacio.
  - No dividir el encuadre en dos partes iguales.



Como hemos dicho anteriormente, la fotografía es subjetiva. Así que, una vez hayas aprendido las reglas generales de fotografía... ¡Tú eliges cómo tomar la fotografía!

# AIRE COMPOSITIVO

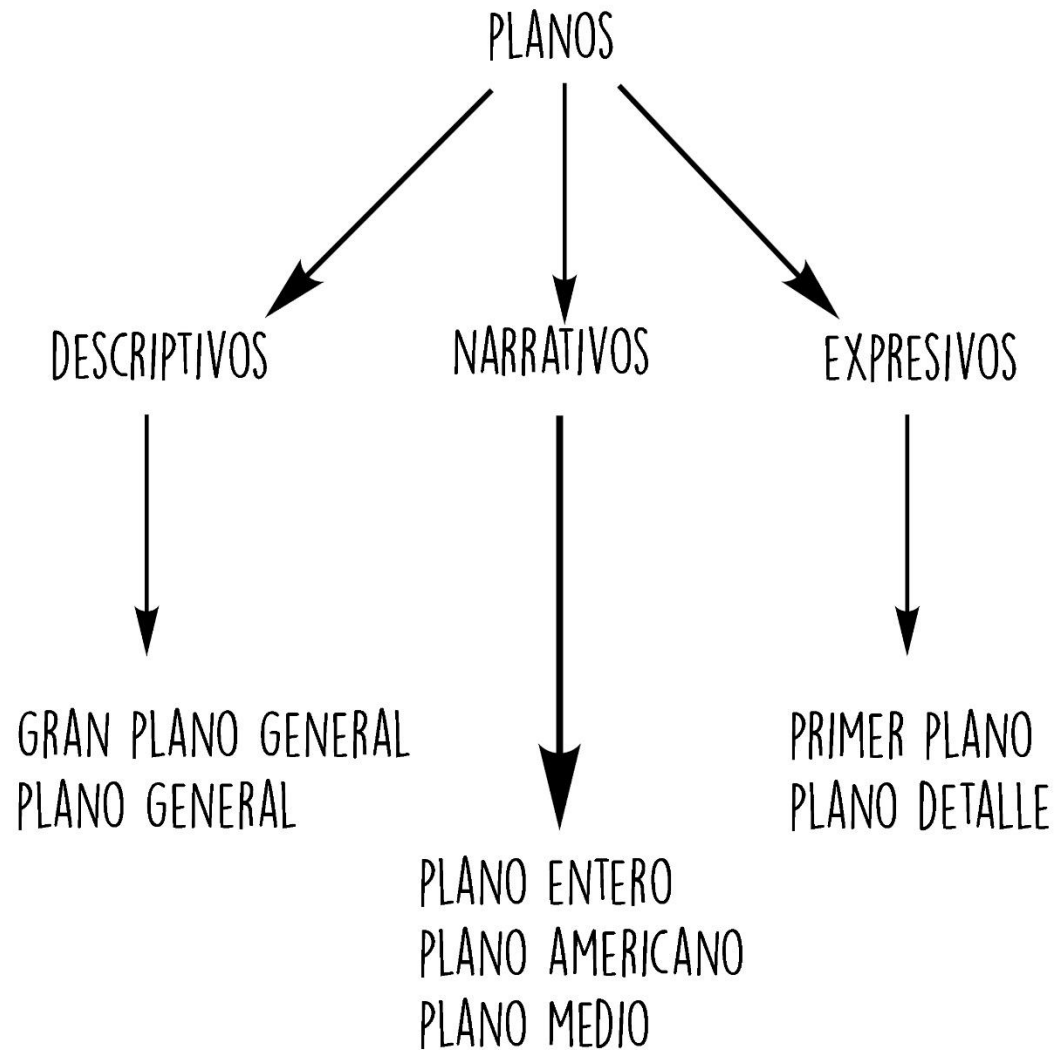
Es la parte de la fotografía que dejamos vacía (sin centro de interés). Tanto la falta de aire como el aire excesivo crean sensaciones de estrés y desequilibrio. Por ello, es necesario encontrar un equilibrio entre sujeto y aire. Tenemos tres tipos de aires:

1. Aire superior: Sobre las cabezas.
2. Aire lateral: En la dirección de la mirada.
3. Aire direccional: En el sentido del movimiento del sujeto.

Analiza los siguientes planos de la película IDA:



## 2.2 TIPOS DE PLANOS



## Gran plano general



- El decorado predomina sobre el sujeto.
- Escenario muy amplio, normalmente paisajes. Ofrece una vista general.
- Función descriptiva.

## Plano general



- Presenta un espacio grande y representativo y los sujetos.
- Abarca al sujeto y su acción.
- Función descriptiva.

## Plano entero



- Se ve al personaje entero.
- Predomina el personaje sobre el contexto.
- Función narrativa.

## Plano americano



- Se ve al personaje cortado por las rodillas.
- Nos permite centrarnos en el personaje sin olvidar elementos del contexto.
- Función narrativa y expresiva.



## Plano medio



- Se ve al personaje cortado por encima de la cintura.
- Predomina el personaje. Suele usarse estos planos para la conversación.
- Función narrativa.
- Función expresiva.



## Primer plano



- Se ve al personaje cortado por encima de los hombros. Su cara ocupa la mayor parte del encuadre.
- Concentra el interés del espectador.
- Función expresiva. Destaca las emociones del actor por encima de todo.

## Plano detalle



- Se ve al personaje cortado por encima de la cintura.
- Predomina el personaje. Suele usarse estos planos para la conversación.
- Función narrativa, descriptiva y expresiva. Todo depende del contexto en el que se sitúe.

## 2.3 TIPOS DE ANGULACIONES DE LA CÁMARA



## 2.4 PSICOLOGÍA DEL COLOR

Los colores y los sentimientos no se relacionan de manera accidental o aleatoria, más bien, el resultado forma parte de las experiencias universales enraizadas profundamente desde la infancia en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento. Por tanto, el simbolismo y la tradición histórica son dos hechos que permiten explicar por qué esto es así y produce tal efecto.

Cada color tiene asociado unos sentimientos y efectos por su contexto.

Si quieres conocer más sobre la historia de cada color y sus experiencias universales no dudes y lee este libro:



Algunas de las principales connotaciones psicológicas que se atribuyen a los colores son las siguientes:

- **Azul** – Simpatía, armonía, fidelidad...Frío y distante.
- **Rojo** – Pasión, amor... Odio y sangre.
- **Amarillo** – Optimismo, diversión, entendimiento... Traición y celos.
- **Verde** – Fertilidad, esperanza, burguesía, sagrado...Venenoso y del asco.
- Negro – Poder, juventud, elegancia...Violencia y muerte.
- Blanco – Inocencia, bien, espiritualidad. (Prácticamente es el único color sin connotaciones negativas)
- **Naranja** – Diversión, exótico, llamativo...Subestimado.
- **Violeta** – Poder, magia...Violento e impactante.
- **Rosa** – Dulce, delicado...Escandaloso y cursi.
- **Marrón** – Acogedor, corriente, tradicional...Necedad y antiguo.
- Gris –Aburrido, anticuado y crueldad.



Un color puede tener tanto connotaciones positivas como negativas... ¡Todo depende del contexto!

TEMA 3

RETRATOS Y EMOCIONES

# 3.1 DEFINICIÓN Y EVOLUCIÓN

El retrato es la imagen o representación principalmente de una persona mostrando las cualidades físicas y psicológicas de este. El retrato es tan antiguo que empezó a realizarse en esculturas, posteriormente en pintura y a continuación con el nacimiento de la fotografía con el primer **daguerrotipo** en 1839. Hoy día, los retratos se realizan de las tres maneras.

Hasta el siglo XVI, en el Renacimiento, los retratos no fueron perfeccionados. En esta época, principalmente, los retratos eran encargos de personas ricas o de una importante clase y lo que se buscaba era realzar la vanidad y el poder de la persona retratada por lo que la creatividad estaba un poco aplastada. No fue hasta el siglo XIX cuando esta falta de libertad creativa se remedió, aun así, el retrato fotográfico empezó a sustituir al retrato pictórico.

El campo del retrato fotográfico es muy amplio, podemos encontrar desde retratos de planos muy cerrados y encuadres muy llenos, hasta encuadres muy vacíos con planos generales, autorretratos, retratos psicológicos, etc.



## 3.2 LA COMPOSICIÓN

Conseguir un buen retrato no siempre es fácil. Requiere más conocimientos de lo que parece. Por ello, vamos a dar una serie de reglas y de nociones básicas para conseguir una buena composición de retrato:

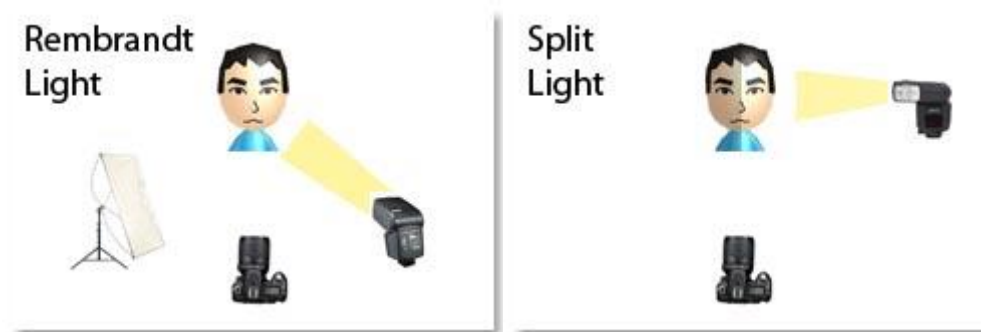
- Decide qué objetivo vas a utilizar para tomar tu retrato (En nuestro caso vamos a utilizar el objetivo fijo que incorpora la cámara, pero no olvides, para un futuro, que es una decisión importante que hay que tomar a la hora de hacer una fotografía, y en este caso de retrato).
- Tipo de iluminación. (Explicado más abajo)
- Elige el tipo de plano que querrás para tu encuadre. Recuerda: Plano entero, americano, medio, primer plano y detalle. El plano general apenas se usa en este tipo de fotografías ya que es difícil captar la sensibilidad del modelo.
- Seleccionar modo de enfoque de la escena. Aquí pasa exactamente igual que en el punto anterior. Por ello, nos vamos a fijar de que nuestro punto de enfoque sean los ojos al no ser que queramos resaltar otra parte de la cara del modelo. ¿Por qué tanto hincapié en que los ojos estén enfocados? Pues bien, nuestro cerebro y nuestros ojos están educados de alguna manera en leer lo que vemos de una manera u otra. Por ello, cuando vemos un retrato y los ojos no están enfocados, nuestros ojos buscarán una parte enfocada, generando una sensación de incomodidad al ver la foto.



- Dirige al actor o modelo. Un error fundamental que les pasa a algunos fotógrafos principiantes es que no saben cómo dirigir al modelo. Por eso, tómate tu tiempo y que el modelo esté completamente relajado y confiado; al no ser que busques un resultado completamente diferente.

## TIPOS DE ILUMINACIÓN

- **Rembrandt Light**. Se trata de una iluminación que busca conseguir iluminar una parte del rostro y que la otra quede en penumbra formando un pequeño triángulo de claridad bajo el ojo de la parte menos iluminada.
- **Split Light**. Iluminación dramática que deja media cara a oscuras y media cara iluminada.



- **Broad Light.** Una mezcla de los dos anteriores, pero sin dejar la media cara tan a oscuras, es más bien una iluminación light.
- **Butterfly light.** Se genera una leve sombra debajo de la nariz en forma de mariposa. El resto de la cara queda iluminada.
- **Loop light.** Se generan unas leves sombras en el lado opuesto donde está colocada la fuente de iluminación.



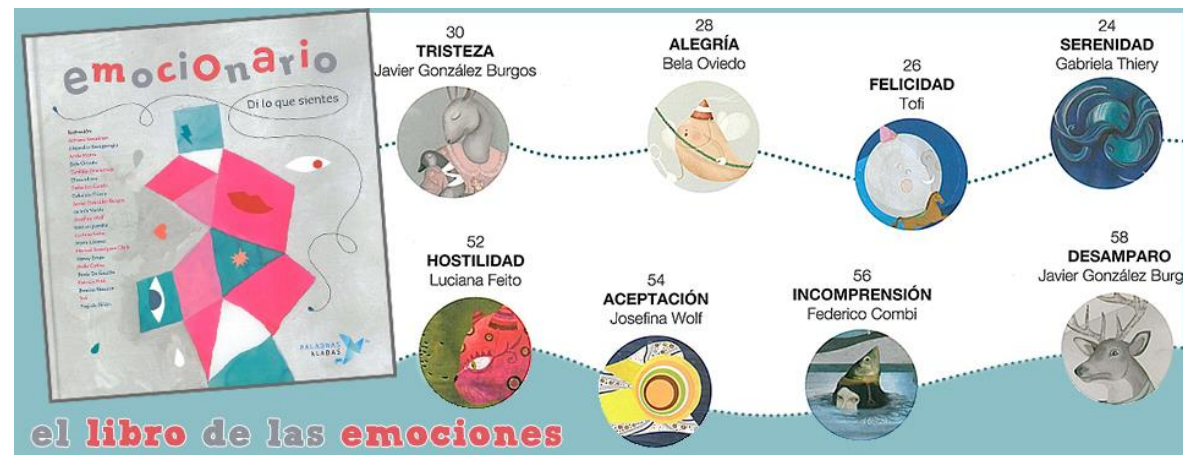
Si lo deseas puedes ver un video tutorial sobre los tipos de iluminación:

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=223&v=gmmZECtP3oM](https://www.youtube.com/watch?time_continue=223&v=gmmZECtP3oM)

# 3.3 EL EMOCIONARIO Y LA COMUNICACIÓN

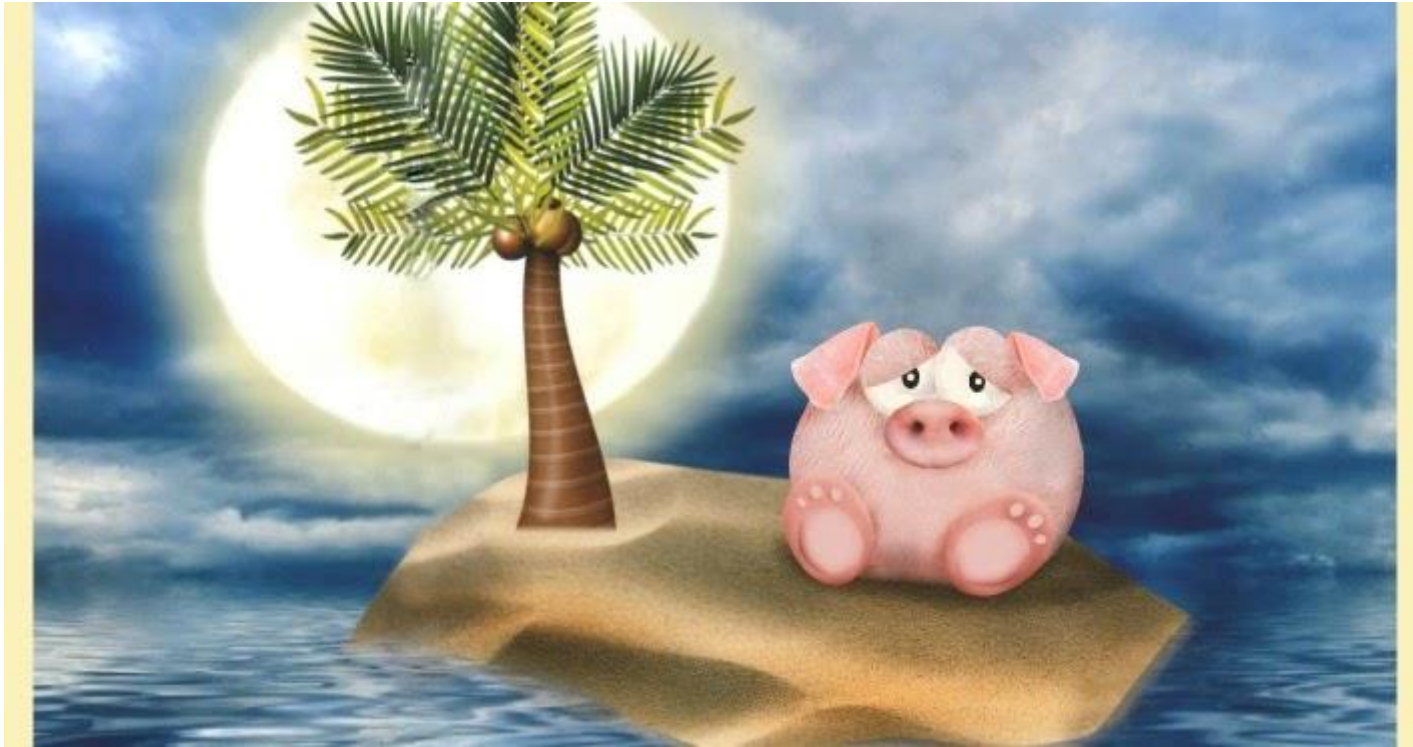
Vamos a tratar de aprender en este apartado a ser capaces de saber qué queremos transmitir, qué sentimiento, qué emoción y, por tanto, conocer las emociones y lo que les rodea, para saber, en primer lugar, dirigir al modelo para conseguir esa emoción o, en segundo lugar, saber en qué momento y situación disparar la cámara para conseguir contar lo que quieres.

Para ello vamos a trabajar con este libro:



*"Las emociones son estados afectivos innatos y automáticos que se experimentan a través de cambios fisiológicos, cognitivos y conductuales. Sirven para hacernos más adaptativos al entorno que experimentamos. Los sentimientos son la toma de conciencia de esas emociones etiquetadas. Sirven para expresar, de forma racional, nuestro estado anímico."* Prólogo El emocionario, Rosa Collado Carrascosa

# ABURRIMIENTO



También llamado "hastío" o "desgana". El aburrimiento es una mezcla de fastidio y cansancio que surge cuando no hacemos nada o cuando lo que hacemos no nos satisface. Es un parásito que devora nuestra capacidad para pasarlo bien.

¿Qué relación hay entre el aburrimiento y el tiempo? Cuando nos aburrimos, el tiempo parece ir más lento. Se "estiiiiiiiiiiiiira". Un antídoto contra el aburrimiento es jugar a lanzar ideas que nos despierten ilusión.

# .IRRITACIÓN



El mundo está lleno de colores, olores, sonidos... Unos nos agradan siempre; otros solo un momento. Algunos nos disgustan. Y otros nos hace sentir irritación: son tan molestos que se nos instalan dentro y no podemos dejar de pensar en ellos. El ladrido de un cachorro puede despertar tu ternura, pero, ¿y si no deja de ladrar durante todo el día?

¿Qué sucede cuando te irritas? Cuando algo te irrita eres muy consciente de tus sentidos. Algo molesto pasa a ser irritante cuando crees que ya no puedes soportarlo más. Una irritación muy duradera nos lleva a sentir tensión.



# VERGÜENZA



La vergüenza aparece por sorpresa. La sientes cuando sabes que has cometido una falta o cuando crees que se van a burlar de ti. Aunque parezca de cuento, es posible sentir vergüenza por lo que hace otra persona.

¿La vergüenza es discreta? No. La vergüenza, por desgracia, es muy indiscreta. Tiene la manía de decirles a los demás que eres consciente de tu falta: hace que tu rostro enrojezca. Que los demás sepan que estás avergonzado puede provocarte, además, inseguridad.

TEMA 4

FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL

# 4.1 ¿QUÉ ES?

A finales del siglo XIX, en Europa, se produjo una gran demanda de fotografías de escenas callejeras tomadas en las grandes ciudades y capitales. Como, por ejemplo, fotografías que recogían la vida bulliciosa y callejera de París. Es lo que se conoce como el movimiento artístico de los impresionistas. Como algunos autores tenemos a Eugène Atget, Paul Géniaux o Louis Vert.

La principal tarea era captar la realidad para impactar en el espectador. Sin embargo, fotógrafos como Oscar Rejlander decían que se podían utilizar modelos en poses preparadas para reforzar el dramatismo de las imágenes creando una fotografía de ficción de una realidad inherente.

Una vez se puso en práctica esta modalidad, surgió el género del **Documentalismo fotográfico**. Los primeros años de fotografía documental se publicaron en libros y álbumes especializados, aparte de las noticias y fotografías que se publicaban en las revistas de viajes a países lejanos, arquitecturas conocidas y de etnografías.

La fotografía documental suele confundirse con el fotoperiodismo. Por ello, vamos a establecer las principales diferencias. La fotografía documental nació con la idea de perpetuar en el tiempo los temas objetivos de sus contenidos al igual que el documental cinematográfico frente al reportaje periodístico. La fotografía documental entonces nace con la idea de denunciar aquellos aspectos sociales injustos motivados por la industrialización como las desigualdades sociales, la precariedad laboral, la esclavitud, el desempleo, la pobreza, etc. El **fotoperiodismo**, por el contrario, tiene como principal función acompañar una información, lustrar el acontecimiento o incorporar un comentario diferente al que dio lugar esa imagen, dando también relieve a la noticia al resaltar su importancia, enfocando la información e incluso añadiendo una opinión.



Cuando Barnhard Von viajó a Palestina en el siglo XV, quiso que le acompañase el dibujante Erhjard Revwich para dejar constancia de que lo que contaba era verdad.

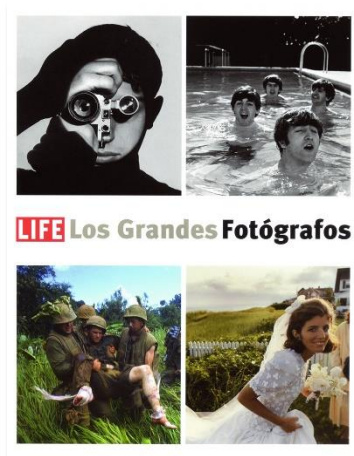


## 4.2 LOS MEJORES FOTÓGRAFOS DE LIFE

El movimiento conocido como LIFE PHOTOGRAPHY tuvo lugar gracias al progreso de la tecnología fotográfica a raíz de la aparición de la Cámara Leica. Esta cámara permitía un formato pequeño, era fácil de manejar y capaz de conseguir unos espectaculares resultados.

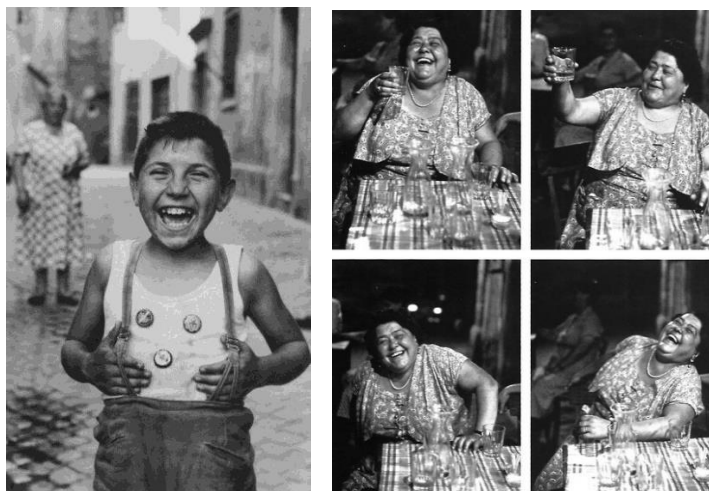


En este apartado vamos a conocer algunos de los mejores fotógrafos de este movimiento. Si quieres conocer más de ellos, ojea este libro:



Aquí tenemos a:

● Carlo Bavagnoli



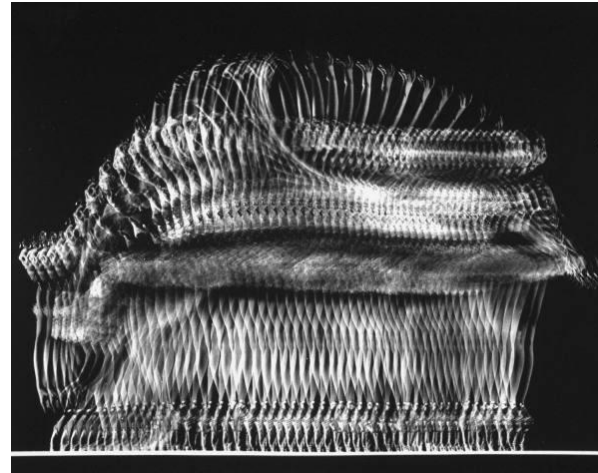
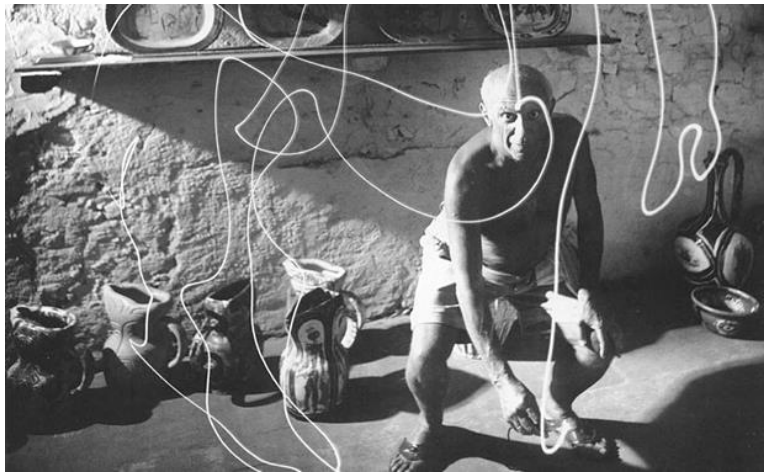
● Edward Clark



● John Dominis



● Gjon Mili



● Nina Leen





Respecto a la segunda foto de Edward Clark:

*Graham Jackson, suboficial de la Marina, 1945.*

“Clark había estado conduciendo toda la noche para *LIFE* (...) ¡Vaya a Warm Springs, Georgia, sea como sea! ...) para tomar una fotografía del cortejo fúnebre de Franklin D. Roosevelt. Clark explicó: “Debía de haber allí 135 fotógrafos de todas partes. El servicio Secreto nos puso a todos en fila detrás de una barrera, frente a una casita a la que llamaban la Pequeña casa blanca, a fin de que pudiéramos fotografiar el armón al acercarse transportando el féretro de Roosevelt. Oí que detrás de mí empezaba a tocar ese acordeón y me volví. Pensé para mí, Dios mío qué foto. Fui el único que lo vio.”

*Pág. 79 LIFE Los Grandes Fotógrafos*



Es importante ser muy observador para poder encontrar estos tipos de situaciones y captarlas con tu cámara.

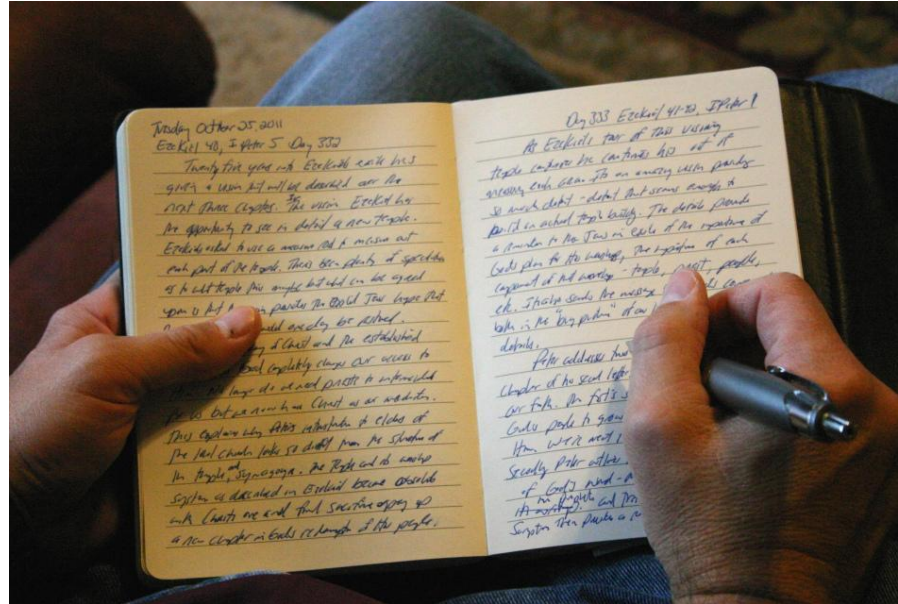
# 4.3 CLAVES Y CONSEJOS DE LA FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL

Aquí dejamos unas claves importantes a la hora de tomar una buena fotografía documental:

- Aprende a pensar rápido y conoce tu cámara. Hay que tener buen reflejo y conocer tu cámara, así serás más rápido y podrás captar ese preciso momento.
- Investiga, lee. Siempre es mejor conocer sobre el tema antes de fotografiar. De esta manera estarás más pendiente a los detalles que de otra manera podría pasar desapercibido.
- Conéctate con tu trabajo. Si sientes realmente interés por mostrarle al mundo la realidad, entonces el trabajo será más fácil y más satisfactorio para ti.
- No estés tan pendiente a las reglas. Tienes que estar más pendiente al contexto que a los elementos técnicos. Poco a poco cuando aprendas los conceptos y practiques estos se grabarán en tu cabeza y saldrán de forma automática.
- Intenta no influir en la escena. Usa objetivos que no alteren la realidad y sobre todo intenta usar poco flash.
- Muévete. Muévete, cambia de ángulos, de planos. No te quedes parado. Dispara mucho. Nunca sabes cuál resultado puede sorprenderte luego.
- Los modos semi-manuales puede ser de gran ayuda para momentos en los que no tienes mucho tiempo para pensar. Como por ejemplo en una manifestación.
- Muestra los detalles. Los detalles también son importantes y pueden decir mucho del contexto y del momento.
- Edita las fotos en postproducción. Retoque los elementos técnicos, como la luz, la saturación, el contraste... etc.



# 4.4 PROYECTO FINAL



Vamos a elaborar un diario personal ilustrado. Para ello deberemos escribir aquellos días que nos apetezca, aquellos en los que sintamos que queremos contar lo que nos ha sucedido durante el día o la noche, aquello que hemos visto o que hemos sentido. Además, deberemos fotografiar un momento concreto de ese día para acompañar a nuestro relato personal o, por el contrario, tomar una fotografía original o abstracta que nos haga sentir ese momento.

A finales de curso, en la última unidad del temario, dedicaremos los días a repasar las ortografías, la sintaxis de nuestro diario; y editaremos y maquetaremos nuestro diario para posteriormente imprimir los resultados en libros.



No es obligatorio. Escribe sólo cuando quieras.

TEMA 5

PHOTOSHOP



# 5.1 INTRODUCCIÓN AL CUADRO DE HERRAMIENTAS

## Introducción al cuadro de herramientas



### A Herramientas de selección

- Mover (V)
- Marco rectangular (M)
- Marco elíptico (M)
- ⋮ Marco columna única
- ⋮ Marco fila única
- Lazo (L)
- Lazo poligonal (L)
- Lazo magnético (L)
- Selección rápida (W)
- Varita mágica (W)

### B Herramientas para cortar y crear sectores

- Recortar (C)
- Sector (C)
- Seleccionar sector (C)

### C Herramientas de medida

- Cuentagotas (I)
- Muestra de color (I)
- Regla (I)
- Notas (I)
- 123 Recuento (I)†

### D Herramientas para retocar

- Pincel corrector puntual (J)
- Pincel corrector (J)
- Parche (J)
- Pincel de ojos rojos (J)
- Tampón de clonar (S)

○ Tampón de motivo (S)

- Borrador (E)
- Borrador de fondos (E)
- Borrador mágico (E)

### E Desenfocar

- Enfocar
- Dedo

### F Sobreexponer (O)

- Subexponer (O)
- Esponja (O)

### G Herramientas de pintura

- Pincel (B)
- Lápiz (B)
- Sustitución de color (B)
- Pincel de historia (Y)
- Pincel histórico (Y)
- Degradado (G)
- Bote de pintura (G)

### F Herramientas de dibujo y texto

- Pluma (P)
- Pluma de forma libre (P)
- Añadir punto de ancla
- Eliminar punto de ancla
- Convertir punto de ancla
- Texto horizontal (T)
- Texto vertical (T)
- Máscara de texto horizontal (T)

○ Máscara de texto vertical (T)

- Selección de trazado (A)
- Selección directa (A)
- Rectángulo (U)
- Rectángulo redondeado (U)
- Elipse (U)
- Polígono (U)
- Línea (U)
- Forma personalizada (U)

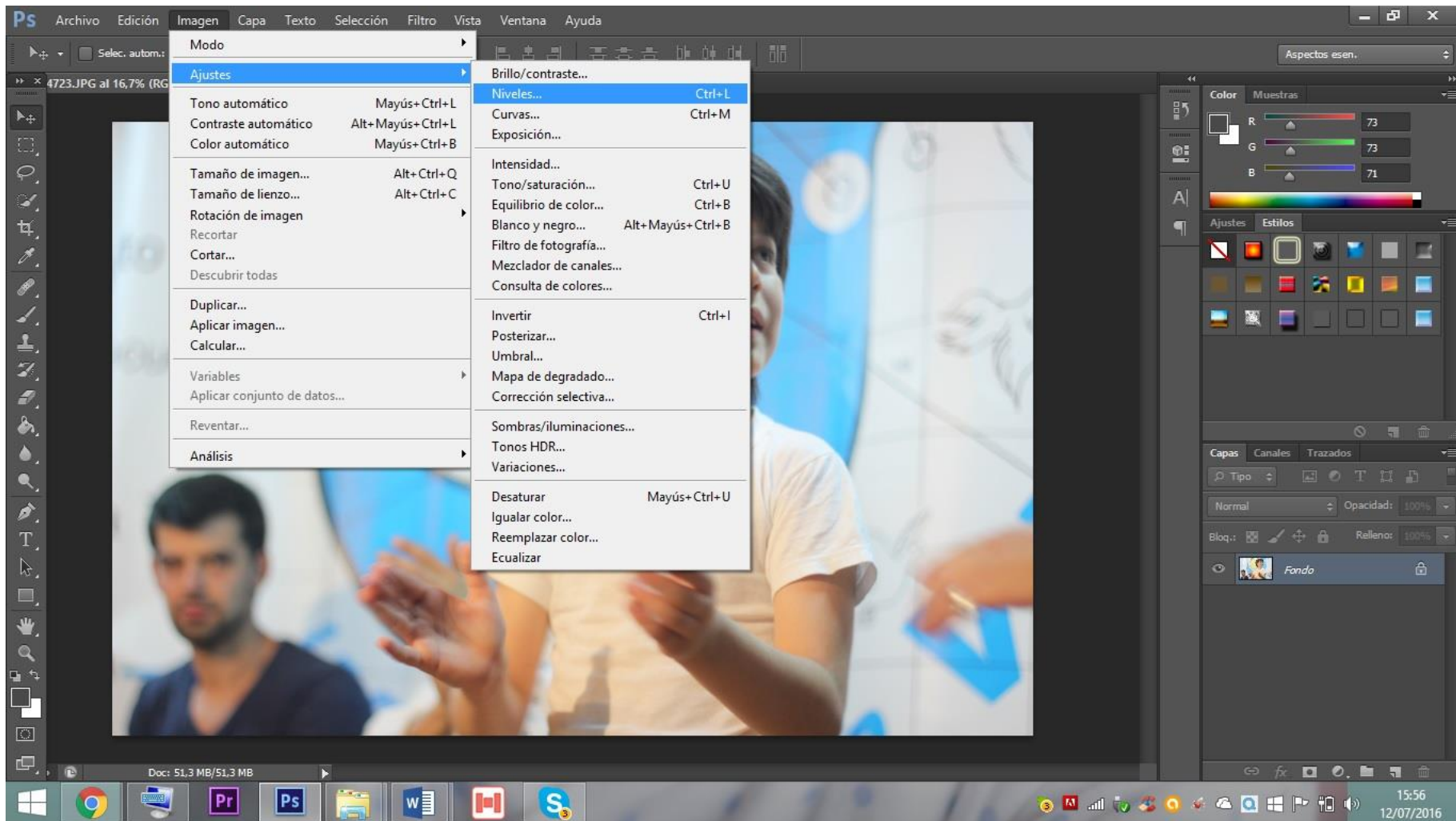
### G Herramientas de navegación

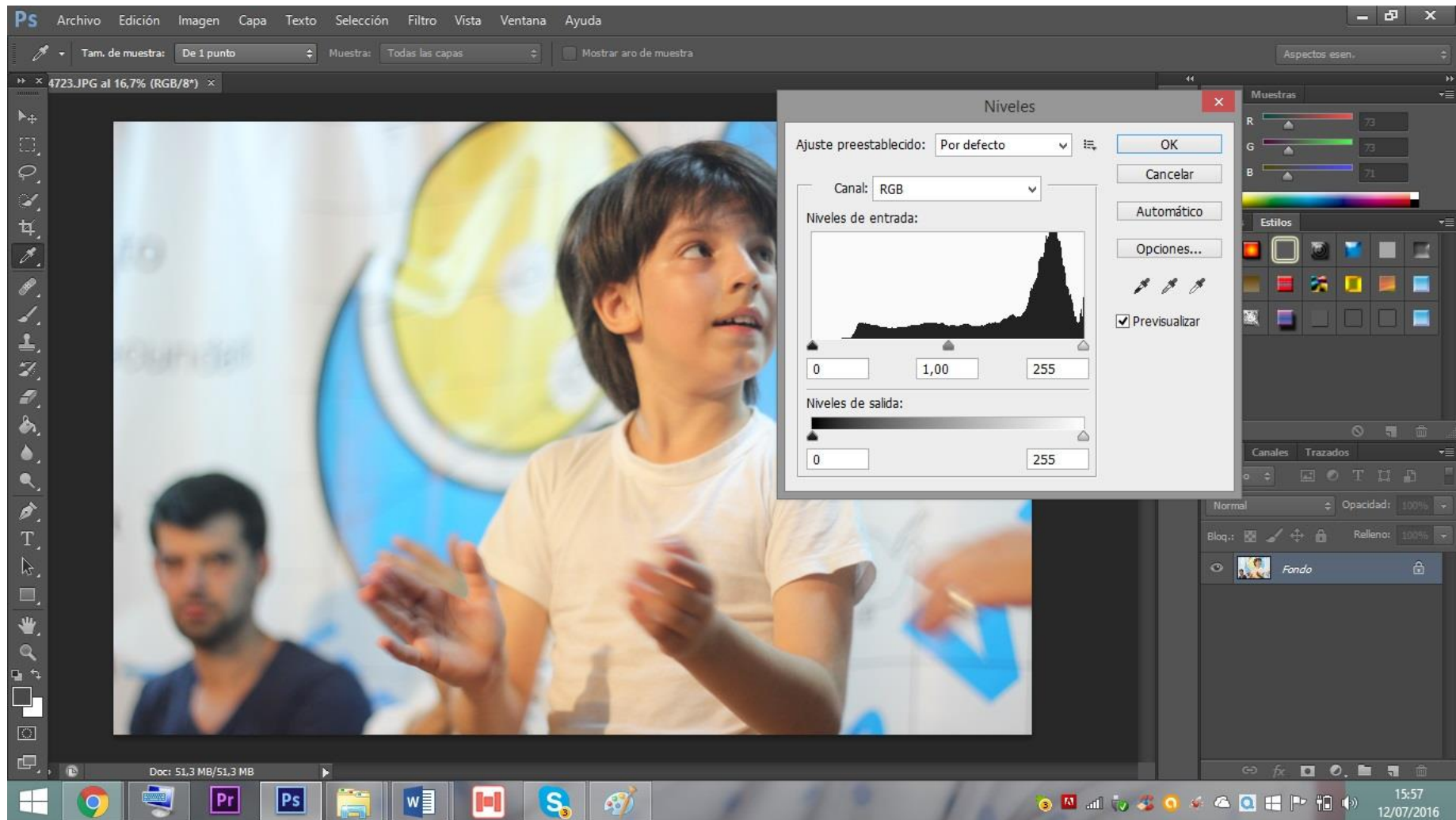
- Rotar 3D (K)†
- Desplazar 3D (K)†
- Panorámica 3D (K)†
- Deslizar 3D (K)†
- Escala 3D (K)†
- Orbitar 3D (N)†
- Ver desplazamiento 3D (N)†
- Ver panorámica 3D (N)†
- Ver recorrido 3D (N)†
- Zoom 3D (N)†
- Mano (H)
- Rotar vista (R)
- Zoom (Z)

■ Indica la herramienta por defecto \* Los métodos abreviados de teclado aparecen entre paréntesis † Sólo para Extended

# 5.2 APRENDE A TRABAJAR CON EL HISTOGRAMA

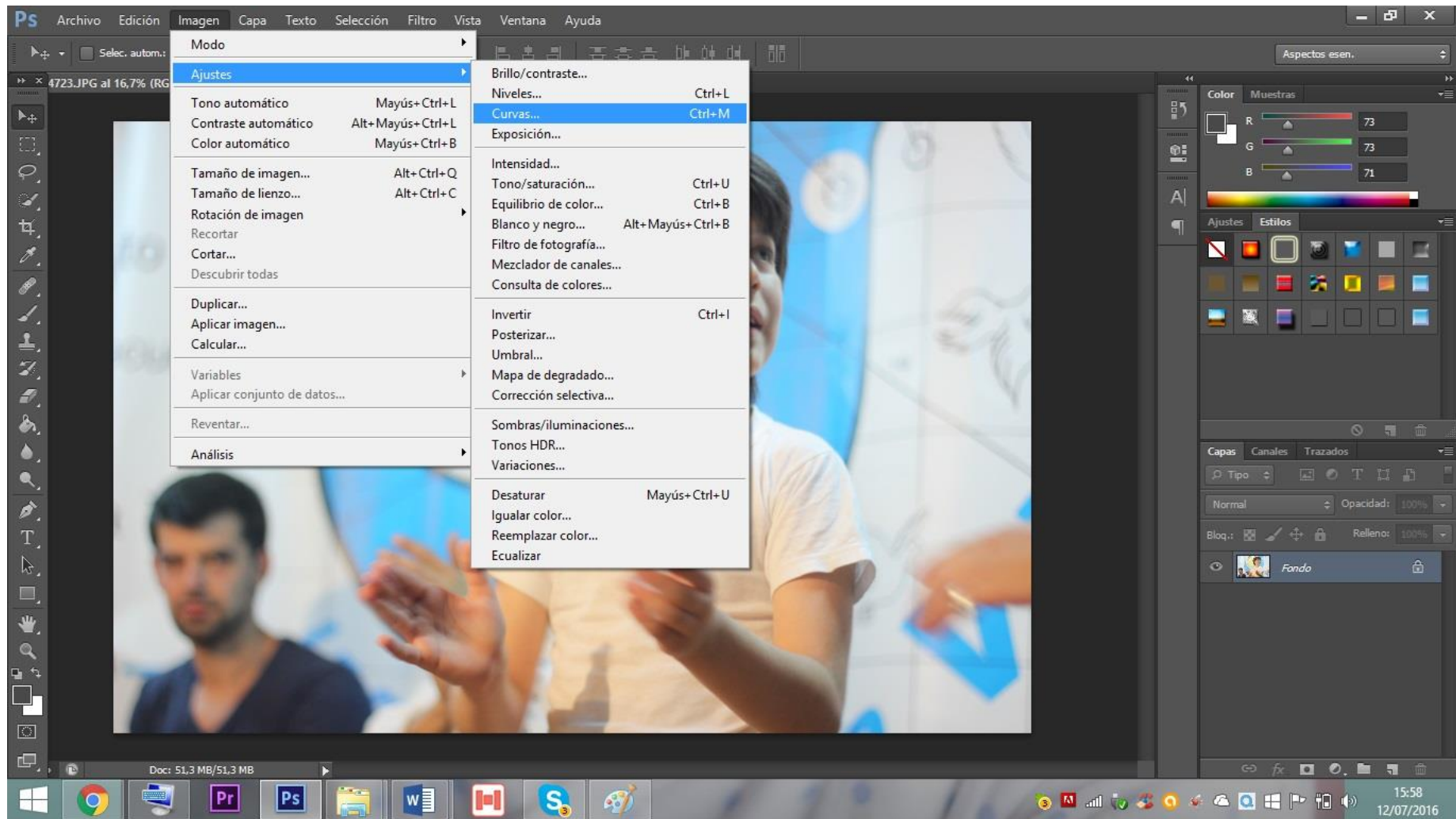
Vamos a intentar trabajar principalmente en Photoshop con el **histograma** para modificar blancos y negros puros a través de los **niveles** y de las **curvas**.



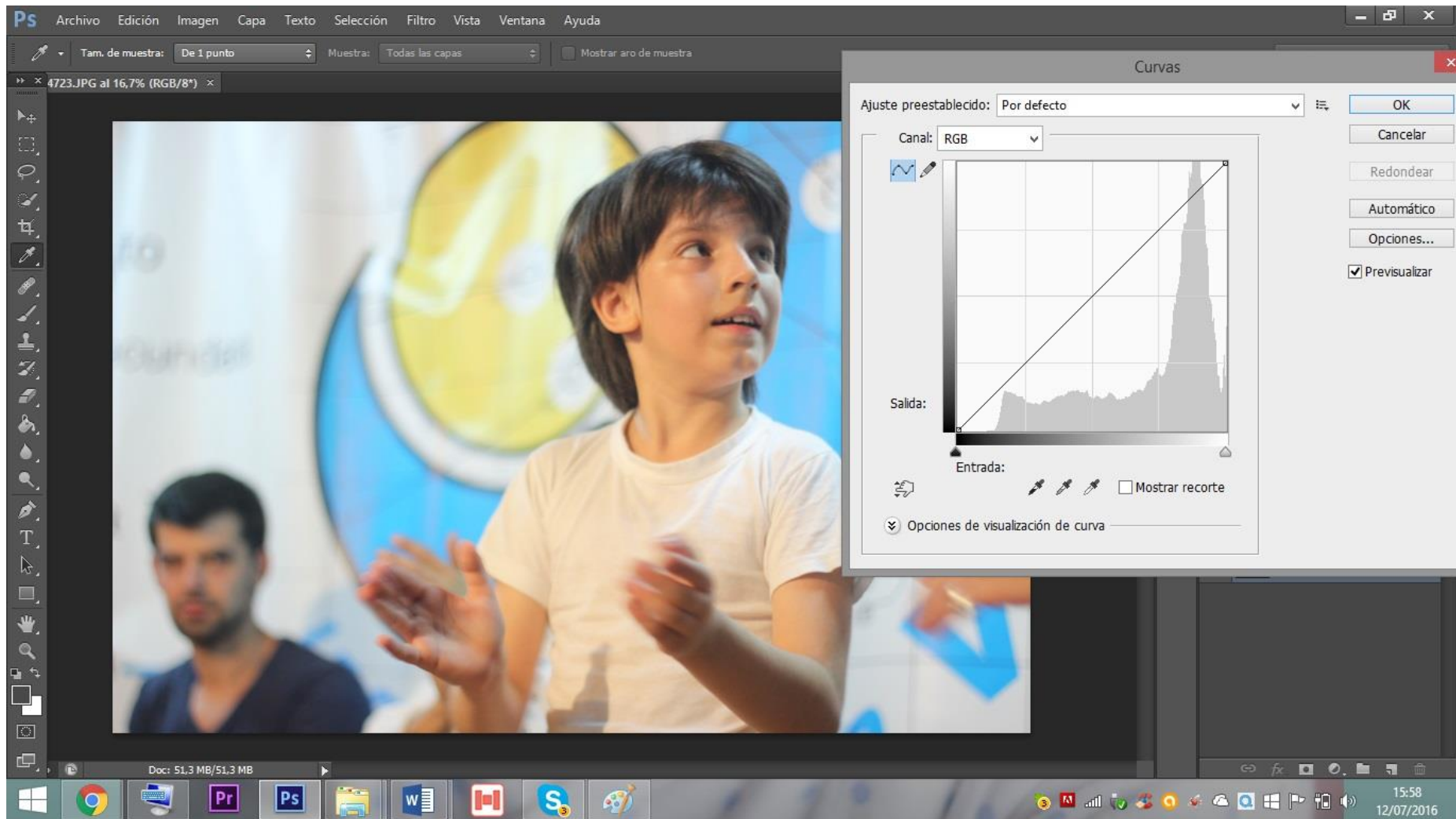


Aquí podemos ver el histograma de la fotografía. Vemos como la escala predominante es el blanco aun así hay una buena exposición. Podríamos comprimir el histograma llegando a obtener algunos negros puros.





Aquí tenemos la otra opción para trabajar con la información de la fotografía, las curvas.



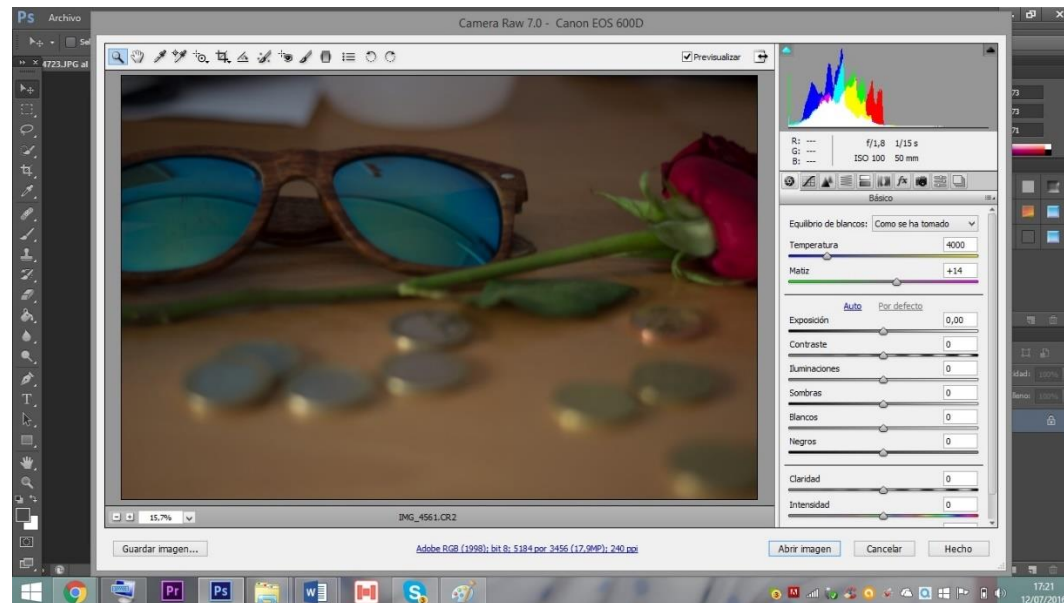
Haremos una especie de S con la curva. Para ello usaremos no más de dos puntos para curvar la recta. Estaremos tocando y cambiando los negros y los blancos, la escala de grises.

# 5.3 RAW

*En inglés...crudo.*

Es un formato de imagen digital que contiene toda la información obtenida al ser capturada esta por el sensor de la cámara. Y un formato que a priori no se comprime como ocurre con el JPG. Es un buen formato para posteriormente manipular la imagen o tratarla en el ordenador con algún programa informático como puede ser Photoshop entre otros. La ventaja del formato RAW es que la foto es tomada tal y como el sensor la capturó, sin ningún tipo de filtro de mejora como sucede con el JPG y además contiene más bits de color por lo que su tratamiento de luz y color a posteriori será más eficaz con este formato.

Una vez tomada una fotografía con nuestra cámara y posteriormente la abramos con Photoshop nos parecerá una primera ventana donde podremos cambiar unos valores determinados:



## 5.4 USOS Y APLICACIONES. IMAGEN MANIPULADA

Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe System Incorporated. Se usa principalmente para el retoque fotográfico y de gráficos. Photoshop se ha convertido en una herramienta que sirve para multitud de tareas como por ejemplo para el campo del diseño y fotografía, diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo; básicamente sirve para cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Hoy en día, vivimos en la era de la información, una época que tiene lugar desde la revolución digital, con el nacimiento de los medios de comunicación, la radio, la televisión y el teléfono. Aunque se dice que el padre de esta era fue Gutenberg, quien mejoró la imprenta, lo cual permitió producir más libros y por tanto transmitir la cultura a mayor número de personas. Ya la cultura no era para unos pocos privilegiados. Así, de esta manera, hemos llegado al punto de que, como dice Manuel Castells *"la información será la materia prima donde actúen el resto de las tecnologías"*.

A la suma de la era de la información en la que vivimos que, como hemos dicho, la información es la materia prima, es el elemento imprescindible en nuestra sociedad, las redes sociales se hacen hueco y se hace pensar en una vida sin estos perfiles. De esta manera, las imágenes con las que nos avalanchan en los nuevos medios de comunicación es abundante y hay que tener cuidado porque parece ser que en nuestra nueva era todo vale y todo nos lo creemos y no nos deparamos en conocer si una información es verdadera o falsa puesto que pensamos que como hay una imagen del hecho o del momento ya es veraz. Y lo que no sabemos es que millones de fotografías son manipuladas.

Para ello, vamos a dar unos breves pasos para saber si una imagen ha sido manipulada en Photoshop. Aunque lo primero de todo es verificar la fuente de donde proviene la información y contrastarla con otras noticias y no dejar de seguir interesándose por ella. Aun así, aquí os dejamos unos pasos:

- Fijarse en la resolución de la foto.
- Imprimir el resultado. En papel se detecta mejor el montaje.
- Buscar en Google imágenes relacionadas con la que estás analizando para ver si encuentras un elemento común.
- Fijarse en las luces, las sombras y la profundidad de campo.
- Exceso de nitidez.
- Gama cromática de una imagen para localizar errores.
- Fijarse en las texturas de los elementos, seguramente provocados por el pincel corrector y el tapón de clonar.



Analiza esta imagen



TEMA 6

REDES SOCIALES

# 6.1 ¿QUÉ SON Y PARA QUÉ SIRVEN?

Las Redes sociales forman parte de nuestro día a día, incluso las 24 horas. Hace poco apareció una noticia en Antena 3 donde decía que mirábamos Facebook alrededor de 150 veces al día. Sin duda, es una noticia preocupante puesto que una gran parte de nuestro tiempo lo pasamos enfrente de un dispositivo electrónico y está claro que esto no tiene consecuencias positivas. Y es que vivimos en una época donde la influencia que la tecnología tiene en nuestras vidas es preocupante.

3 de cada 4 menores españoles entre 10 y 18 años tienen un perfil en las redes sociales. Están invirtiendo mucho tiempo en estas plataformas interactivas en las que compartes información personal con muchas personas. Sin embargo, pocos conocen los riesgos que encierran esta práctica. Las redes sociales son escenario de amistades, rupturas, amores, grupos de interés...Pero también los son de amenazas y contactos con personas desconocidas.

Pero, ¿qué son las redes sociales y para qué sirven?

Las redes sociales son plataformas web interactivas, es decir, podemos ponernos en contacto con otras personas que conozcamos previamente o no; y para establecer relaciones entre grupos y comunidades con intereses comunes. La información que se comparte es capaz de llegar a una gran multitud de personas en cuestión de horas. Vídeos y fotos son compartidos continuamente entre los usuarios.

Principalmente las redes sociales se utilizan para:

- Comunicación e información. A través de estas plataformas podemos acceder fácil y rápidamente a un gran número de información sin necesidad de acceder a ella a través del buscador.
- Marketing. Ofrecer los productos y servicios o la imagen de una empresa, institución, organización o persona.
- Entretenimiento. Podemos leer, jugar, ver videos, etc. Multitud de actividades las podemos encontrar en un mismo sitio.

## 6.2 RIESGOS

Las redes sociales como hemos dicho anteriormente tienen muchas funciones positivas en esos casos. Sin embargo, presentan unos riesgos para aquellas personas que la usan de otra manera, y, sobre todo para los adolescentes, conocidos como los nativos digitales, que no ven los peligros que estas suponen. Pero, ¿qué riesgos existen? Principalmente Internet y las plataformas sociales plantean un riesgo porque circula multitud de información que no pasa por ninguna organización que verifique si son ciertas o no. Por otro lado, la globalización permite en las redes pasar fronteras de un país a otro y cometer un delito cibernético. Ante todo, vamos a organizar los riesgos en tres:

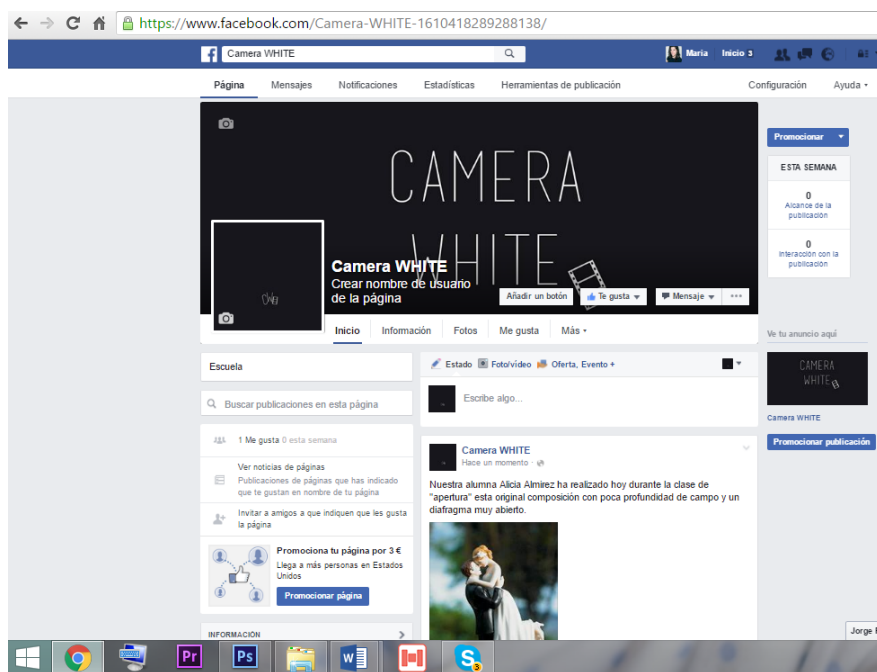
- **Riesgos de contenido.** El número y la cantidad de información existente en Internet es sorprendente. Además, tenemos accesibilidad a contenidos de violencia y sexuales sin más, con la mayor facilidad. Por eso los contenidos de Internet no siempre son apropiados para los menores.
- **Riesgos de contacto.** Es un sistema de libre acceso, por ello cualquier persona es capaz de ponerse en contacto con otra y por lo tanto también de ponerse en contacto con un menor. Además, la usurpación de identidad está a la orden del día y personas se hacen pasar por otras para familiarizarse contigo para al final chantajearte.
- **Riesgos de conducta.** Se repiten conductas y actos que en la vida real no se harían, pero en Internet sí puesto que se rompen algunas barreras como por ejemplo el contacto físico.
- Otro de los riesgos que conlleva Internet y las redes sociales es que nuestros datos se quedan registrados en la base de datos y nuestra vida está expuesta a que terceras personas puedan conocer de nosotros sin más movimiento que teclear en el ordenador.

# 6.3 FACEBOOK Y SUS PÁGINAS. UNA NUEVA HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN Y TRABAJO

Muchísimas empresas se abren páginas en Facebook para promocionar sus productos y servicios. Como, por ejemplo, fotógrafos, asesorías, gimnasios, escuelas de idiomas, etc. Incluso jóvenes emprendedores buscan promocionar sus trabajos creativos a través de estas plataformas, como, por ejemplo, dibujantes de historietas, creadores de vídeos graciosos, fotógrafos amateurs, etc.

Por ello, nosotros vamos a abrir una página en Facebook para colgar nuestros trabajos. La página irá en nombre de la empresa CAMERA WHITE, y todos y cada uno de nosotros tendrá la clave para poder entrar e ir actualizando la página con nuestros trabajos siempre y cuando se sigan unas pautas y reglas.

Aquí tenemos un ejemplo de cómo quedaría nuestra página para promocionarnos:



Camera WHITE  
Hace un momento · 🌐

Nuestra alumna Alicia Almirez ha realizado hoy durante la clase de "apertura" esta original composición con poca profundidad de campo y un diafragma muy abierto.

TEMA 7

FOTOGRAFÍA CREATIVA

# 7.1 DIBUJA CON LUCES

Para poder realizar estas impresionantes fotografías necesitamos ante todo una fuente de luz que será parte de nuestro dibujo. Luego el fondo será o no necesario que sea iluminado. Con una cámara, luz e imaginación conseguiremos magníficas fotos como estas, bajo la llamada técnica de **"Lightpainting"**. La fotografía lightpainting o "dibujar con luz" es una técnica que se utiliza para dibujar en la fotografía con luces formando líneas, o cualquier forma que se te ocurra. Para ello usaremos el espacio que queramos como lienzo y la luz la usaremos con **velocidades de obturación altas**. Para hacernos una idea, un resultado podría ser este:



# ¿CÓMO CONSEGUIR UNA FOTOGRAFÍA "Lightpainting"?

La idea de esta técnica es pintar con luz, por lo que la principal herramienta que necesitaremos, además de la cámara, será la fuente de luz. Para ello podremos usar una fuente de luz natural como el sol o los rayos procedentes de tal, o podremos utilizar fuentes de luz artificiales como luces, linternas, flashes...Con la idea de dibujar con ellos o bien iluminar las zonas de la realidad que desees captar en tu fotografía. Haremos una lista de lo necesario para poder empezar a realizar tus fotografías:

- Elige un sitio y coloca tu cámara con un trípode (Recuerda que las fotos a grandes velocidades resultan movidas si no se utiliza un trípode).
- Coloca el ISO en el valor más bajo posible.
- Configura el balance de blancos.
- Ajusta la velocidad y el diafragma.
- Haz una prueba de enfoque.
- Evita mover la cámara cuando dispares. (Para ello o se utiliza un disparador a distancia o el temporizador).



Con la imaginación puedes obtener resultados originales como este -----



Jugando con las velocidades altas puedes obtener resultados como la captación de las auroras boreales:





## 7.2 INSPIRACIÓN A TRAVÉS DE LA MÚSICA

La música forma parte de nuestro día a día. No podemos imaginar un día sin escuchar música, sin escuchar una simple nota de música. Y es que la música forma parte de otra de las características culturales del comportamiento humano. Además, la música tiene reacciones emocionales en nosotros, desde sentimientos de tristeza hasta sentimientos de euforia. Y es que, según estudios de psicología, neurología y biología, escuchar música es positivo para el desarrollo cognitivo humano, el desarrollo de la inteligencia e incluso es bueno para la salud y el bienestar. Así, el ejercicio musical es bueno para el entrenamiento mental. Pero aún, no se sabe si las reacciones a un determinado de música que producen unas sensaciones se deben a unos procesos químicos en el cerebro o, más bien al contrario, se producen debido al contexto histórico y a las experiencias universales vividas del hombre. Lo que sí se sabe es que las canciones de ritmo ascendente normalmente producen felicidad y, por el contrario, las canciones de ritmo descendentes producen tristeza.

Por ello, durante estos días vamos a escuchar música y a mostrar con fotografías qué es lo que esa música nos transmite. Como, por ejemplo:

- *MS MR - All The Things Lost*



## 7.3 ¡SÁLTATE LAS REGLAS DE COMPOSICIÓN!

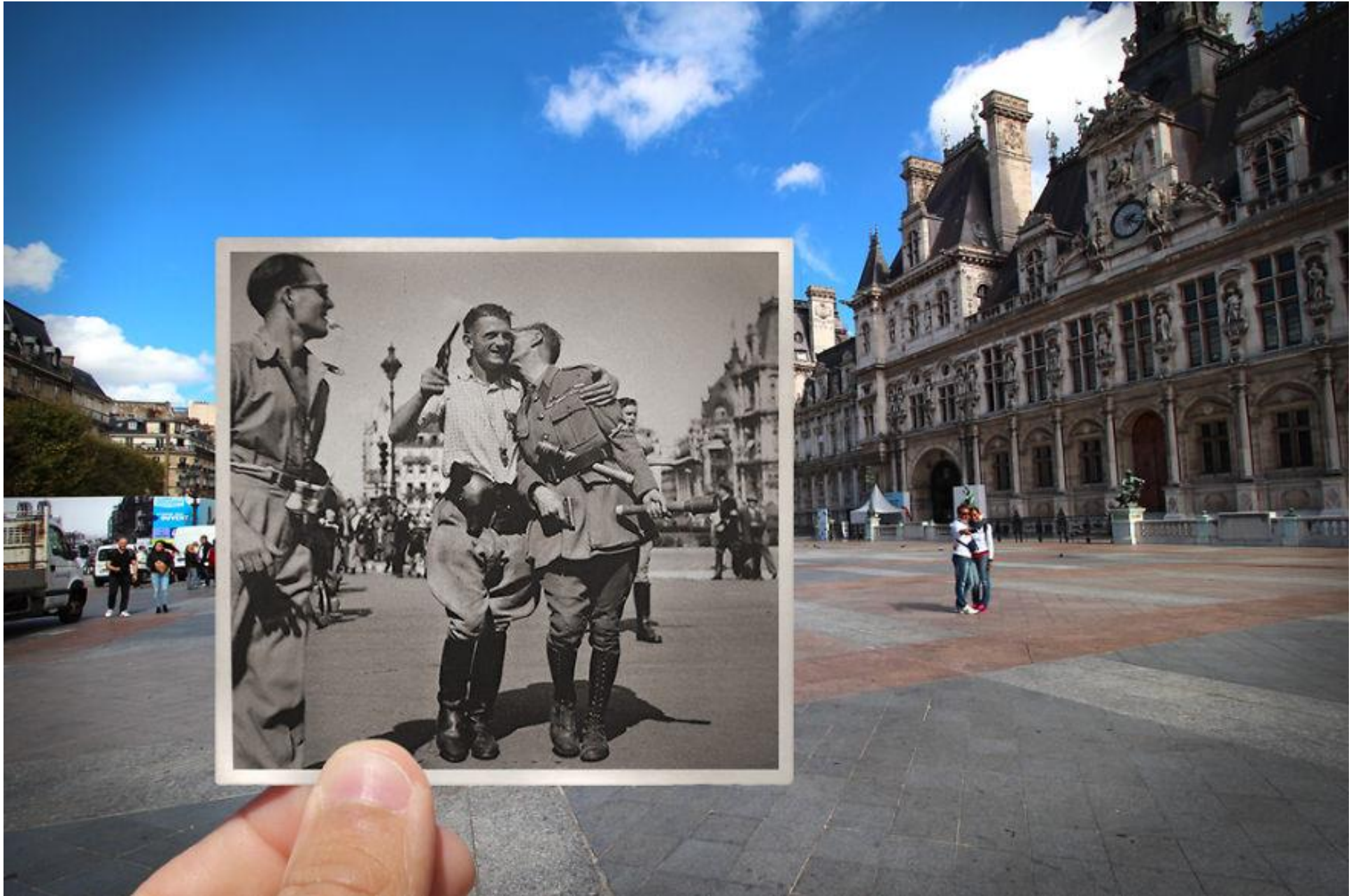
Ahora es tu turno de saltarte todas las reglas, de captar la fotografía que más te guste. Puedes seguir alguna regla o no. Solo déjate llevar por tu imaginación y tu cámara. Explica a continuación el resultado de tus fotografías. Aquí dejamos algunas fotografías que puedan servir de inspiración.











TEMA 8

EDICIÓN DE LIBROS



En nuestro último tema, nos vamos a centrar en nuestro proyecto final, la creación de nuestro diario personal ilustrado. A estas alturas, ya debería haber sido escrito y haber sido tomadas una serie de fotografías para acompañar ciertas partes del texto. Por ello, una vez acabado este proceso, nuestra siguiente tarea será el repaso y la corrección de estilo y ortografía. Por último, maquetaremos nuestro proyecto con el programa: Adobe InDesign CC.



# BIBLIOGRAFÍA

- Michael Freeman. (2011). *La cámara SLR digital. Guía de campo*. Barcelona: Blume.
- Jesús Rodríguez. (2008). 217. *El histograma*. Julio 1, 2016, de The Web Photo Sitio web: <http://www.thewebfoto.com/2-hacer-fotos/217-el-histograma>.
- Eva Heller. (2010). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Beaumont Newhall. (2002). *Historia de la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Alfredo Alcalde. (2013). *Retrato fotográfico: técnicas, consejos y retoque en un único artículo*. Julio 7, 2016, de Dzoom Sitio web: <http://www.dzoom.org.es/retrato-fotografico-tecnicas-consejos-y-retoque-en-un-unico-articulo-2/>.
- Javier Lucas. (2011). *¿Cómo Iluminar Tus Retratos? Descubre Los 5 Modos Más Utilizados*. 7 Julio, 2016, de Dzoom Sitio web: <http://www.dzoom.org.es/como-iluminar-tus-retratos-descubre-los-5-modos-mas-utilizados/>.
- Cristina Núñez & Rafael R. Valcárcel. (2013). *Emocionario. Di lo que sientes*. Madrid: Palabras Aladas.
- Francisco Rodríguez Pastoriza. (2014). *Qué es la fotografía. Breve historia de los géneros, movimientos y grandes autores del arte fotográfico*. Madrid: Lunwerg.
- Editor Robert Sullivan. (2011). *LIFE Los grandes fotógrafos*. Madrid y Barcelona: Los editores de LIFE.
- Delia Rodríguez. (2010). *Conectados. La era de las redes sociales*. Julio 13, 2016, de El País Sitio web: [http://elpais.com/diario/2010/04/25/eps/1272176815\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/04/25/eps/1272176815_850215.html).
- Charo Sábada & Xavier Bringué. (2011). *Redes Sociales. Manual de supervivencia para padres*. Barcelona: Editorial Viceversa.
- Manuel Castells. (2005). *La era de la información Vol.1 La sociedad red*. Madrid: Alianza editorial.



- Mario Pérez. (2013). *Guía De Iniciación: Cómo Hacer Tu Primera Fotografía "Lightpainting"*. Julio 15, 2016, de Blog del fotógrafo Sitio web: <http://www.blogdelfotografo.com/consejos-fotografia-lightpainting/>.
- Jorge Alcalde. (2015). *Cómo nos transforma la música*. Julio 12, 2016, de Muy interesante Sitio web: <http://www.muyinteresante.es/salud/articulo/como-nos-transforma-la-musica>.
- Ramón Peco. (2015). *NO, NINGÚN PILOTO SE HACE SELFIS VOLANDO Que no te engañe el Photoshop: cómo saber si esa foto viral es un 'fake'*. Julio 13, 2016, de El confidencial Sitio web: [http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-06-26/manipulacion-digital-photoshop-truquis\\_1222948/](http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-06-26/manipulacion-digital-photoshop-truquis_1222948/).

¡FELICES VACACIONES!

