



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

## DESARROLLO DE PROYECTO

(TOMADO DE LA GUÍA DE PROCESOS PARA LA TOMA  
DE FOTOGRAFÍAS COMERCIALES Y PUBLICITARIAS DE  
RETRATO. EXPERIENCIAS EN EL TALLER DE FOTOGRAFÍA)

**MTRO. MANUEL VELÁZQUEZ CIRAT**

MÉXICO D.F., ENERO 2012

## Contenido

Desarrollo del proyecto en el taller.....	3
Bocetaje .....	3
Toma fotográfica.....	3
<b>Tabla de imágenes .....</b>	<b>10</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>11</b>

## Desarrollo del proyecto en el taller

En las siguientes líneas se describirá la forma en que se desarrollan los proyectos en el taller de fotografía, siguiendo las fases de la metodología de toma de fotografías comerciales y de retrato.

### Bocetaje



Ilustración 1 Boceto y referencia.

El equipo de trabajo presenta su boceto o referencia, para el desarrollo del proyecto. Se pide a los alumnos que de acuerdo a sus talentos se seleccione a la persona que muestre habilidades de dibujo e ilustración; ya que como se mencionó anteriormente, este debe tener el mayor detalle posible, debe ser claro y preciso, ya que de este dependen las actividades de planeación de las etapas siguientes para la construcción de la imagen fotográfica.

### Toma fotográfica

Una vez que el equipo analizó su boceto y determinó los recursos para realizar la escenografía, búsqueda del modelo y vestuario del mismo, se procede a la agenda de la cita para la toma en el estudio, que tiene una duración de aproximadamente 2 horas.

Llegada la cita es importante que una persona coordine el proceso con la intención de cuidar tiempos y movimientos en la ejecución de la toma fotográfica, ya que el equipo debe dividirse en tres grupos que atenderán los siguientes procesos:

#### ***Vestuario y maquillaje del modelo.***

En este proceso el equipo debe tener listo el vestuario, joyería, mobiliario y accesorios que utilizará la modelo, en algunos casos, los alumnos producen los vestidos o de manera improvisada generan los elementos.



Ilustración 2 Maquillaje de la modelo

### ***Montaje del fondo y escenografía***

En los diferentes proyectos se pueden presentar dos situaciones, que el personaje este sobre un fondo que se puede reproducir por medio del uso de telas de colores neutros o de acuerdo al color que se tenga en la referencia.

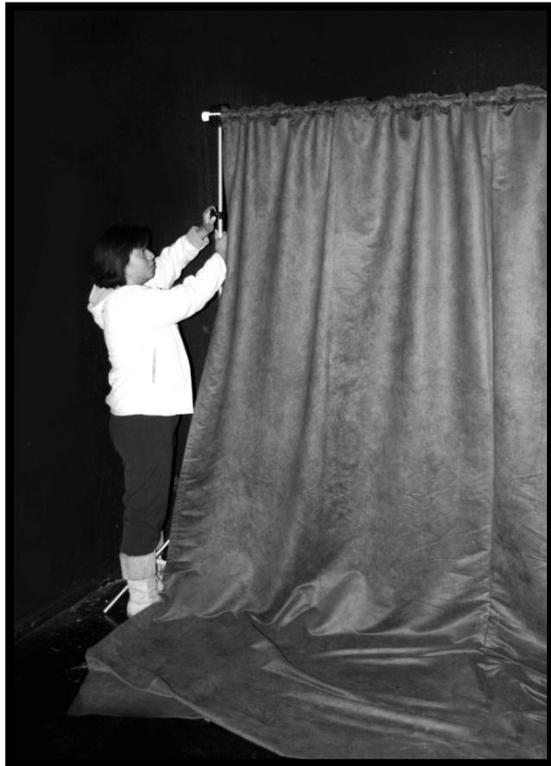


Ilustración 3 Montaje de fondo liso.

En otros casos el fondo tiene un tratamiento especial que requiere que los alumnos pinten o reproduzcan imágenes en los mismos. Y en otros puede requerirse que se realice una toma de locación, ya que no puede reproducirse en el estudio.

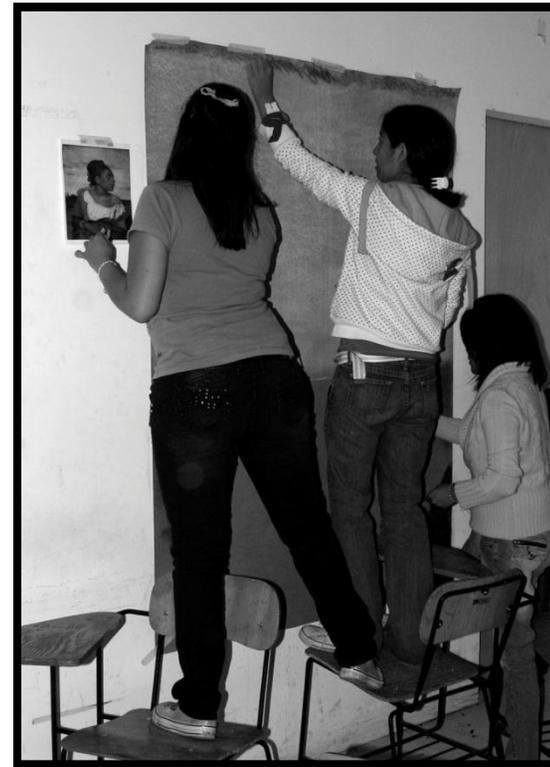


Ilustración 4 Alumnos pintado el fondo, de acuerdo a la pintura de referencia.

### ***Montaje de cámara, iluminación y accesorios***

A partir del análisis hecho al boceto se determinó el tipo y cantidad de lámparas y accesorios, las cuales se montarán en el estudio.



Ilustración 5 Montaje de cámara y equipo.

Una vez que se montó el equipo y la modelo se ubicó en su sitio, se procede a una serie de pruebas de exposición, para verificar que cubra los requerimientos técnicos y de ambientación que pide el proyecto.

Primero se colocan las lámparas en función de la pose proyectada, posteriormente se hace una primer medición de la luz para ajustar la cámara con la velocidad y apertura de diafragma que den una correcta valoración tonal a la modelo.

Hecha la primer toma se valora comparando con la referencia de ser necesario, se hacen los ajustes para realizar las tomas definitivas.



Ilustración 6 Pruebas de exposición



Ilustración 7 Proceso de tomas fotográficas.

Concluidos los ajustes, los miembros del equipo inician su proceso de toma, mientras tanto, el maestro a partir de la toma que consideró adecuada, la analiza en la computadora para determinar las posibles situaciones a corregir en la misma.

Posteriormente realiza las correcciones en un programa de manipulación digital de imágenes, esta imagen sirve de referencia a los alumnos para hacer las correcciones de su toma. En caso de no conocer el procedimiento apropiado, el maestro se los explicará in situ. Una vez concluida la toma, el equipo deberá guardar el equipo y desmontar la escenografía del estudio, para dejar preparado el espacio para el siguiente equipo.



Ilustración 8 Toma seleccionada, lista para la etapa de posproducción.

### **Post producción**

Identificados los problemas, se procede a la manipulación de la imagen, cuando sea el caso, se agregan gráficos, logos y tipografía para integrar todos los elementos en el trabajo final, en formato nativo de Photoshop, esto es que el archivo se encuentra conformado en capas, donde cada una de ellas tiene diferentes elementos y ajustes, que podrá revisar el maestro.

Para este proceso los alumnos trabajan en sus computadoras personales, requieren una unidad de USB (Universal Serial Bus) para transporte de la información y el programa Photoshop.



Ilustración 9 Imagen lista para la prueba de impresión.

### **Proceso de impresión**



Ilustración 10 Prueba de impresión con variación de tiempos.

Aprobada la fotografía por el maestro, el alumno hace los ajustes finales, adapta el archivo de acuerdo al uso final de la imagen fotográfica, por ejemplo si la fotografía es para una página web, se ajusta al tamaño de la pantalla donde se va a reproducir, generalmente se manejan 800 X 600 o 1024 X 768 píxeles y 72 DPI (dots per inch), o sea puntos por pulgada en español, que es la resolución para usos de pantalla.

En el caso de una impresión en sistema LED de calidad fotográfica, se ajusta al tamaño del papel fotográfico, que maneja diferentes formatos, en la clase generalmente se manejan 8 X 10 para la mayoría de los proyectos y las pruebas de impresión.

El formato de 16 X 20 pulgadas se utiliza para las fotografías de recreación de pinturas, este tamaño permite la valoración de las texturas.



Ilustración 11 Imagen final después de todos los ajustes.

En todas la fotografías se deben hacer ajustes de brillo, esto debido, a que existe una diferencia entre lo que vemos en la pantalla y lo que se aprecia en papel; en la pantalla, la imagen es más brillante; es el equivalente a ver transparencias en el sistema analógico en una mesa de luz; en el papel no hay esa luz por detrás de la imagen, así que se ve menos brillante, por lo que hay que compensar el brillo en el archivo.

Esta compensación se realiza en una copia del archivo definitivo. El procedimiento para la compensación del brillo, se realiza mediante el control de brillo y contraste de Photoshop, este se aplica en bandas

verticales con una diferencia de 10 unidades, quedando por ejemplo +10, +20 y +30.

Para fotografías en color además del brillo se agregan divisiones horizontales para monitorear el color.

Una vez impresa la prueba con la ayuda del maestro se compara con la imagen original final retocada en pantalla. Seleccionando la banda que se aproxime más a la imagen en pantalla. Este ajuste se aplica al archivo y se procede a la impresión definitiva en papel fotográfico a 250 dpi.

<b>Tabla de Variantes de Impresión por medio utilizado</b>				
<i>(En todos los casos las capas deben fusionarse en una sola)</i>				
Tipo de medio	Tamaño	Resolución	Sistema de color	Formato gráfico
Plotter Inyección de Tinta	<b>1:1</b>	<b>150 dpi</b>	<b>CMYK</b>	<b>TIF</b>
Impresión Laser-color "Docucolor-Xerox"	<b>1:1</b>	<b>150 dpi</b>	<b>CMYK</b>	<b>TIF</b>
Impresión LED analógico-digital papel fotográfico	<b>1:1</b>	<b>250 dpi</b>	<b>RGB</b>	<b>TIF</b>
Aplicaciones de Pantalla Web y Multimedia	<b>1:1</b>	<b>72 dpi</b>	<b>RGB</b>	<b>JPG</b>

Ilustración 12 Tabla de variantes de impresión por medio utilizado.

Es importante hacer notar que como los ejercicios de la clase se enfocan en el trabajo fotográfico, es necesario el uso del sistema LED, el cual proporciona la máxima calidad fotográfica, equivalente a la calidad obtenida en los laboratorios fotográficos tradicionales.

A los alumnos se les informa de otros sistemas, que tienen fines distintos y condiciones de ajuste diferentes. Por ejemplo para bocetos editoriales se usaría impresión Láser; para posters o impresiones a gran formato, se utilizaría plotter; para multimedia o aplicaciones de pantalla se usa el archivo digital.

### **Formato de la entrega del proyecto**

La impresión final se monta en cartón y se le coloca una “camisa” de albanene, esta sirve para poder hacer las anotaciones de la evaluación del proyecto por parte del maestro. En un sobre el alumno debe anexar:

- 1.-La prueba de impresión.
- 2.-Impresión final.
- 3.-CD, con los archivos de la fotografía original de cámara sin retocar, el archivo final retocado, el archivo de prueba de impresión y el archivo final del que se realizó la impresión.
4. La referencia de la fotografía. Si el proyecto es original se incluye el boceto.

En el siguiente capítulo se muestra la guía de procesos para la toma de fotografías, los ejemplos utilizados en la guía son una selección de los trabajos elaborados en las asignaturas de Fotografía Especializada II e iluminación II del primer período del 2010 de la Licenciatura en Diseño y Comunicación de la ENAP.

Cabe señalar que los proyectos fueron planteados por el autor, la idea creativa y la producción fue elaborada por los alumnos del taller de fotografía, las tomas fotográficas fueron hechas por el autor. Es importante señalar que se pidió trabajar en sistema LED, ya que como

se mencionó con anterioridad, este proporciona la máxima calidad fotográfica, por lo que el proceso de impresión es similar en todos los ejemplos.



Ilustración 13  
Componentes de la  
entrega final.

## Tabla de imágenes

Ilustración 1 Boceto y referencia. ....	3
Ilustración 2 Maquillaje de la modelo.....	3
Ilustración 3 Montaje de fondo liso. ....	4
Ilustración 4 Alumnos pintado el fondo, de acuerdo a la pintura de referencia.....	4
Ilustración 5 Montaje de cámara y equipo. ....	5
Ilustración 6 Pruebas de exposición.....	5
Ilustración 7 Proceso de tomas fotográficas. ....	6
Ilustración 8 Toma seleccionada, lista para la etapa de posproducción. ....	6
Ilustración 9 Imagen lista para la prueba de impresión. ....	7
Ilustración 10 Prueba de impresión con variación de tiempos. ....	7
Ilustración 11 Imagen final después de todos los ajustes.....	8
Ilustración 12 Tabla de variantes de impresión por medio utilizado.	8
Ilustración 13 Componentes de la entrega final. ....	9

## Referencias Bibliográficas

- Ang, Tom,  
**“La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes”**,  
Blume, Ramón Llaca y cia, S.A. México, 2001.
- Child, John,  
**“Introducción a la fotografía creativa”**,  
Ediciones Anaya Multimedia, España, 2008.
- Cope, Peter,  
**“3000 terms, the digital photographer’s A-Z. Every term the digital photographer is ever likely to need, see or use”**,  
Thames &Hudson, England, 2002, Impreso en China.
- Daye, David,  
**“Efectos especiales en fotografía”**,  
Serie Profoto, Somohano Ediciones, México, 1998.
- Guasco, Indalecio,  
**“El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica”**,  
Colección Manuales users, Buenos Aires, Argentina, 2008.
- Hilton, Jonathan,  
**“El Retrato fotográfico, una guía del retrato fotográfico”**,  
Serie Profoto, Somohano Ediciones, México, 1997.
- Larg, Alex et al,  
**“Fotografía de Belleza. Manual de técnicas de iluminación profesional”**,  
Colecciones Pro Lighting, Somohano Ediciones, México, 1999.
- Larg, Alex et al,  
**“Fotografía Erótica. Guía de técnicas profesionales de iluminación”**,  
Colecciones Pro Lighting, Ramón Llaca y cia, S.A. México, 2000.
- Larg, Alex et al,  
**“New Product”**,  
Colecciones Pro Lighting, Ramón Llaca y cia, S.A. México, 2000.
- Luck, Steve,  
**“Técnicas de luz y filtros con Photoshop”**,  
Colección básica de fotografía digital, Folio, 2da ed.  
Barcelona 2007.
- Macdonald, Roderick,  
**“Fotografía digital de desnudo paso a paso”**,  
Colección básica de fotografía digital, Folio, 2da ed.  
Barcelona 2007.
- Mellado, José María,  
**“Fotografía digital de alta calidad”**,  
Artual, S.L. Ediciones, Barcelona 2007.
- Präkel, David,  
**“Iluminación. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce”**,  
Blume, 3era Ed., Barcelona, 2009.