

# Cristal



Este objeto de cristal presenta varios desafíos de iluminación. Primero vea cómo aparece cuando se ilumina únicamente con el flash de la cámara. Como se puede ver el flash de la cámara tiene dificultad en iluminar algo que es virtualmente invisible y donde la luz se refleja y se refracta, los resultados son un poco más que imprevisibles.

Con el Cocoon podemos empezar a resolver estos problemas. Colocando la luz lateralmente podremos mostrar el diseño más eficazmente, ya que la luz se refleja en la superficie grabada que aparece más iluminada que el resto.



Colocando la luz detrás del globo el efecto es casi como un negativo, la superficie grabada aparece ahora más oscura que el cristal que la rodea.

En una fase posterior podemos iluminar el globo interiormente. Preparamos una máscara con la forma de la base del Cocoon. Dibuje y recorte el perfil de la base del globo y fije la máscara.



Cuando situamos el globo sobre el cuadrado queda iluminado por dentro con sólo un Tri-Lite. Una máscara negra de papel pegada en el exterior del Cocoon asegura que ninguna otra luz, que no sea la que viene de la parte de abajo del globo entrará en la escena.



Finalmente para mejorar este efecto situaremos la cámara en picado captando, a través del globo, la luz que viene de abajo. La luz sólo toca los bordes del objeto creando una imagen más dramática.