

ILLUMINAZIONE II

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Il nome visualizzato è già in uso.](#)



Benvenuti a Illuminazione Due.

Se eravate nei paraggi per il "[Campo di addestramento Lampisti](#)" (su Strobist) della scorsa estate, questa sarà per voi un'esperienza completamente differente.

Il "Campo di addestramento" era concepito per l'istantanea gratificazione di una rapida serie di compiti.

Illuminazione Due è ideato per essere un corso completo che parte dalle basi e si prefigge di costruire una conoscenza più vasta ed organica del controllo dell'illuminazione.

Ci saranno compiti completi e piccoli esercizi. Ma dove il "Campo di addestramento" è saltato dritto al dolce, questa volta prima mangeremo il contorno.

Cominceremo esplorando i diversi modi in cui la luce può essere controllata.

Lungo il cammino faremo esercizi per acquisire una solida conoscenza di tutte quelle variabili.

Appena inizieremo a mettere alcuni fattori di controllo al nostro servizio, ci saranno compiti che fanno uso di quello che avremo imparato fino a quel momento.

Con ogni nuovo argomento, esercizio e compito, ci sarà un'angolo di discussione creato su Flickr così che potrete facilmente fare domande e trovare risposte.

Di solito i corsi di fotografia hanno delle sessioni di revisione, dove gli studenti espongono i loro compiti ed apprendono dagli altri.

Questo non sarà differente eccetto per la quantità e la distanza degli studenti.

E più persone parteciperanno, più valore acquisterà quest'esperienza.

E se state leggendo questo messaggio molto più tardi del 4 di giugno del 2007, non preoccupatevi.

Tutto questo verrà archiviato in un modo che renderà semplice partire in qualsiasi momento e lavorare con calma al vostro ritmo. Potete raggiungerci oppure no. Non fa differenza. Continuerete ad avere accesso al materiale del corso e le foto degli studenti verranno archiviate.

Come molti corsi, otterrete risultati in maniera proporzionale all'impegno profuso. Non vi è richiesto di fare nulla. Non ci sono voti. Non ci saranno test.

Io vi faccio solo una promessa:

Se studierete la lezione, farete gli esercizi e completerete i compiti, otterrete una fortissima conoscenza di come si controlla la luce.

Alcuni di voi stanno già facendo dei fantastici lavori di illuminazione. Se siete tra questi potreste trovare gli inizi di questo corso un po' noioso e/o correttivo.

Ma non sto strutturando questo corso per rendere migliori alcune Rock Star. Questo corso è impostato in modo che chiunque, ad ogni livello di esperienza, sarà in grado di imparare ad illuminare meglio.

Ok, permettetemi di soffermarmi su questo solo un'attimo. Dovrete essere a vostro agio con l'esposizione, intesa come concetti di f-stop, velocità di diaframma e compagnia bella.

Perché lasceremo la comoda sicurezza del TTL alle nostre spalle, in cerca di un controllo più creativo.

Detto questo, si comincia.

Prima le cose importanti: Essere disposti a cambiare il proprio modo di pensare

Il primo obiettivo è quello di rendervi disponibili a pensare alla luce in modo differente.

A seconda che voi siate esperti nell'uso del flash oppure un dignitoso principiante, questo si tradurrà in una delle seguenti due cose:

- Se siete un esperto di questa roba, siate disposti ad imparare ad approcciarla da un altro punto di vista. Nessuno vi sta chiedendo di dimenticare quello che conoscete, oppure di abbandonare le tecniche consolidate. Ma guardando un'attività ben conosciuta da una prospettiva differente può servire a rinforzarne la vostra comprensione.

- Se siete del tutto novizi, il vostro compito è leggermente più difficile. Dovrete mettere da parte ogni paura che avete di imparare qualcosa a proposito di un soggetto così nebuloso ed intimidatorio come l'illuminazione.

Lo spezzeremo in piccoli frammenti che siano più facili da digerire. E ci saranno molte persone in grado di rispondere alle

vostre domande. Tutto ciò che chiedo e che voi vi inoltrate in questo processo assolutamente fiduciosi del fatto che potrete imparare questa roba. Perché potete.

Ora vi devo confidare un piccolo segreto: ci sono solo poche cose che si possono fare per controllare la luce. Una volta che le avrete imparate -e bene- sarete su un altro pianeta.

Viceversa, trovo che sia una cosa stupefacente che così pochi controlli possano produrre una così enorme varietà di stili per l'illuminazione.

Quando ho scritto [Illuminazione Uno](#), lo feci praticamente al volo. Ero un fotoreporter con un pugno di consigli e trucchi decenti sull'illuminazione, e volevo condividerli.

All'incirca un anno dopo quegli eventi, sono un fotografo completamente diverso. Questo è il più grande vantaggio di essere nella posizione di possedere un blog sull'illuminazione. Tende a farti pensare alla luce praticamente sempre.

E ti ritrovi anche in un vortice di un continuo flusso di idee scagliate verso di te dai lettori. Ogni giorno trovo nuovi thread e ricevo e-mail che mi mostrano immagini ben eseguite, idee e tecniche. E' fantastico. E tutti i professionisti più navigati vi diranno che le idee sono il prodotto che più ha valore in questa professione.

Posso facilmente insegnarvi le tecniche di illuminazione. Ma cosa ci farete una volta che le avrete imparate? Questo è il vero segreto.

L'obiettivo è di mettervi nella posizione in cui l'unico limite sia la vostra immaginazione. Se potete visualizzare uno stile che può essere creato con la luce, lo potete quasi certamente realizzare. Ma questo suppone che, in prima battuta, siate in grado di visualizzarli.

Una volta che avrete imparato le tecniche, alcuni di voi saranno limitati da esse – oppure riprodurranno meramente queste tecniche o quelle dimostrate da altri fotografi.

Ma alcuni fra voi scopriranno che avendo le tecniche sotto il vostro controllo vi renderà liberi di fare qualsiasi cosa vogliate con la luce.

Io non perdo molto tempo a dissezionare la tecnica quando fotografo. Io non penso più alla luce in termini di apertura e velocità di diaframma. Nemmeno i rapporti di illuminazione esistono più. La legge dell'inverso del quadrato – non è mai stato molto divertente averci a che fare – è storia.

Ora io penso alla luce nello stesso modo in cui penso alla musica: genere, stile, volume, insieme e umore.

Oppure a volte penso alla luce in termini molto più simili al cibo: gusto, spezie, complessità, semplicità. Seguo la ricetta, oppure l'abbandono ed improvviso?

Il cibo è veramente una buona analogia.

La scienza ci dice che possiamo sentire solo cinque sapori: dolce, salato, acido, amaro e umami. Non mi credete? Controllate la [pagina di Wikipedia](#) per maggiori informazioni. (Nemmeno io prima sapevo cosa fosse l'"umami").

Tuttavia, anche con solo quei cinque gusti, le possibilità sono infinite. E il concetto di cibo e di cucina ancora attrae milioni – miliardi – di noi. Quante riviste, libri, programmi televisivi, ecc sono dedicati al cibo? Quanti ristoranti esistono? Quanti anni vengono spesi nella ricerca del perfetto barbecue? Il perfetto vino rosso?

Questa è l'analogia:

Anche volendo, non riesco a trovare più di *sette* cose che si possano fare alla luce.

Sette piccoli, semplici controlli. Ognuno con il suo effetto. Ognuno con i propri vantaggi e svantaggi. Ognuno infinitamente variabile.

Imparate questi sette controlli, e avrete la vostra Stele di Rosetta. Parlerete la lingua della luce.

Vi ci troverete così a vostro agio nel manipolarli senza sforzo, che l'illuminazione diventerà solo un altro metodo di espressione creativa. E questo è il vero obiettivo.

Ognuno dei sette controlli è veramente semplice sia nella teoria che nella pratica. Discuteremo a lugno di ognuno, ne

discuteremo nel gruppo su Flickr e faremo esercizi per apprendere i concetti.

Durante il procedimento faremo compiti che incorporano quello che avremo imparato fino a quel momento. Una volta che avremo affrontato tutti e sette i controlli, essi saranno diventati come vecchi amici.

Guidate un'auto? O forse una bicicletta? Sapete camminare?

In questo caso, siete chiaramente capaci di calcolare e controllare un flusso simultaneo di variabili. L'illuminazione è *molto* più semplice di tutte quelle attività se ci fate caso.

Per oggi il vostro unico compito è di svuotare la mente da ogni paura che potete aver associato all'apprendimento dell'illuminazione. Ce la potete fare.

Solo un bastardo assegnerebbe dei compiti a casa il primo giorno di scuola. Ma se volete imparare di più (o rinfrescarvi la memoria) vi sono tutti gli articoli di Illuminazione Uno. Essi saranno un buon riferimento durante il corso.

Siccome affronteremo concetti che sono affrontati anche nel libro [Light: Science & Magic](#) ("Luce: Scienza e Magia"), farò riferimenti alle sezioni che potreste voler rivedere. Così se vi siete bloccati in un punto, questo dovrebbe aiutarvi a passare oltre.

E se questo non funzionasse, c'è sempre quel paio di migliaia di fotografi nel gruppo su Flickr a cui chiedere.

illuminazione Due: Panoramica sui controlli dell'illuminazione

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Oggi, scorreremo i vari controlli dell'illuminazione per fornire un contesto per l'uso futuro.

Se questo fosse 'roba vecchia', potreste esserci dentro più di quanto pensiate. Nonostante possano sembrare cose semplici ad alcuni dei lettori più stagionati, sto scoprendo nuove tecniche di continuo, semplicemente studiando questi controlli uno ad uno. E mi aspetto di imparare molto semplicemente percorrendo questo percorso io stesso.

Ogni controllo ha una gamma di possibilità, e offre pro e contro che possono essere sfruttati o evitati per un certo soggetto.

Panoramica sui Controlli della luce

1. Variare la posizione:

Cambiare l'angolazione della luce è quello che permetterà al flash di definire la forma tridimensionale del soggetto. E' qui che il flash sulla fotocamera fallisce: illumina, ma non rivela la forma.

Allontanare la luce dalla fotocamera è il controllo più basilare, quindi è il primo dei sette.

Oltre a variare l'angolo della vostra fonte di luce, potete cambiare sostanzialmente l'effetto variando la distanza della luce dal soggetto. In particolare, cambiare la distanza della luce dal soggetto ed il rapporto che la lega alla distanza della luce dallo sfondo.

2. Variare la dimensione apparente della luce

Si noti che ho detto "apparente". In fotografia, la dimensione on conta. Conta la dimensione apparente. Come un soggetto vede la luce determinerà molte cose.

La dimensione della luce può essere alterata tramite la sua riflessione su una superficie diffondente, o una trasmissione attraverso un materiale traslucido. Oltre a cambiare la dimensione apparente della luce, questo diminuisce l'intensità per pollice quadrato. Questo, quindi, varia il modo in cui la luce interagisce con il soggetto.

In questa sezione passeremo un po' di tempo parlando di come le proprietà delle varie superfici del soggetto entrano in gioco con la luce, e come sfruttare queste variabili.

3. Variare l'intensità relativa

Questo riguarda il bilanciamento della luce con l'ambiente, con altri flash, con un lampo, con gas incandescenti e chi più ne ha più ne metta.

Non riguarda il livello della luce. Questo è facilmente compensabile dalle impostazioni di esposizione. La magia sta nei livelli di luce *relativi*, e in come imposti l'esposizione rispetto alle varie intensità di luce.

Questo è un punto dolente per molte persone, quindi si dovrà lavorare duramente.

4. Limitare la luce

Ancor più importante di dove va la luce, è dove la luce non va. Useremo vari strumenti per limitare la luce ed esploreremo i loro effetti metodicamente.

Snoot, griglie, gobo, biscotti, (industriali o biologici, ai fiocchi d'avena o al cioccolato), aggiustamenti dell'ampiezza del fascio luminoso, feathering... tutto va bene. E affronteremo ognuno di questi a turno.

5. Rifrazione e riflessione

Lo fate senza pensarci ogni volta che regolate lo zoom del flash. Quella piccola lente di Fresnel piega la luce per seguire i vostri desideri. O perlomeno la vostra lente. Ma ci sono altri modi di piegare la luce, e li esploreremo.

Acqua, vetro, specchi, intensa gravità intorno ai buchi neri... qualsiasi mezzo sia necessario.

6. Alterare il colore

Stiamo parlando dei gel, delle gelatine, dei gel e anche dei gel. Sicuro, la luce bianca è pulita e predicibile, ma avete un intero spettro di colori con cui giocare. Ci assicureremo di avere un'attrezzatura base per la correzione del colore. Ma cercheremo anche di alterare il colore della luce per sviluppare un tema in una foto.

Potete fare cose piccole, e cose meno piccole. La maggioranza delle persone è delicata quanto un bulldozer quando cominciano a usare i gel. Ma, come direbbero gli enologi, il vero divertimento sta nelle piccole variazioni.

Impilare i colori di una data famiglia, illuminazione incrociata con colori complementari, bilanciamento del colore alterato volontariamente e altro.

Se non avete un campione di Rosco o Lee Filters, prendete in prestito, procuratevi o rubatene uno. E se avete una buona fonte di questi campioni, *per favore* spifferatelo nei commenti. Specialmente se si tratta di distributori non-USA. Un campione gratuito non si rifiuta mai e poi mai.

Dai, provate ad offrirmene uno e tentatemi.

7. Tempo

Il flash è brevissimo, ma la luce continua è variabile in relazione al tempo di durata. Questo ci dà un ulteriore livello creativo da sfruttare.

Sì, la luce è luce. Ma il tempo trascorso aggiunge una quarta dimensione al mondo tridimensionale e offre risultati che semplicemente non possono avvenire in un singolo istante.

Quindi, eccoci qui. Sette semplici concetti che insieme ci danno un mondo di possibilità.

Li esploreremo, sezioneremo, discuteremo, occasionalmente li malediremo e finalmente li conosceremo a livello istintivo.

Fatto questo, l'obiettivo sarà di controllarli senza che ci distraggano da pensieri più creativi.

Quando vi allacciate le scarpe, non state mica a pensare che dovete far girare la stringa intorno alle dita prima di infilarla nel passante che con esse create.

Semplicemente vi allacciate le scarpe mentre pensate a cose più importanti. Questo è come vorrete essere quando posizionerete le vostre luci, per esempio.

Ho visto molte domande nei commenti sulla discussione L102 su Flickr. Quindi prima di buttarci a capofitto, risponderò al maggior numero di domande possibili nel prossimo post di Illuminazione Due, per diminuire la confusione ed andare avanti.

Per vostra informazione, per il resto della settimana insegnerò alla Defense Information School a Ft. Meade in Maryland. E' stata messa in piedi dal Ministero della Difesa e da Nikon. Ho tre giorni di corso intensivo di illuminazione con un pugno di fotografi militari scelti. Con così tanto tempo e una classe tanto piccola, non vedo l'ora di iniziare.

E' così, gente! Arruolatevi nell'esercito e imparerete a illuminare. (Basta firmare sulla riga tratteggiata, e quegli SB800 sono vostri...)

Dopodichè, andrò a sud con la famiglia per una settimana per vedere i miei in quella grande metropoli che è Umatilla, Florida. Ma ho alcune cose interessanti nello zaino pronte a partire durante la mia cosiddetta vacanza.

Illuminazione Due: Domande e Risposte

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Grazie per le domande, ragazzi. E' la maniera più efficiente che conosca per ricordarmi tutte le cose che dimentico di spiegare in prima istanza. Tiriamole fuori così possiamo far partire la festa di Illuminazione Due.

In merito ai suggerimenti su (a) dove trovare i gel, e (b) le raccomandazioni di comprarli realmente e non scroccarli alle compagnie, sono totalmente d'accordo. Voi dovrete farvi spedire un foglio completo di CTO e uno di window green. Questi sono i gel di conversione tungsteno e fluorescenti. Li userete MOLTO. Ma, per quanto riguarda i flash portatili, è difficile giustificare l'acquisto di molti altri gel. Quindi semplicemente chiedete un pacchetto campione per ogni evenienza e sarete coperti.

Cosa mi piacerebbe vedere: un pacco campione che contenga 10 pezzi di CTO e window green, 5 pezzi di CTB, 1/2 CTB, 1/4 CTB, 1/2 CTO, 1/4 CTO, 1-stop ND, e un paio di rossi per 15\$ ognuno. Leggermente più grandi degli attuali campioni sarebbe grandioso. Loro fanno soldi e noi 'gelleremmo' con stile.

C'è stato un suggerimento che la gente scattasse i propri setup nei photo upload per gli assignment. Sono totalmente d'accordo, se ricordate di farlo. Ma non essendo senza peccato in questo frangente, non posso davvero insistere su questo...

D: Prenderò esempio dagli invii dei lettori per parlarne dopo il fatto?

R: Assolutamente. Probabilmente circa 3 da ogni esercizio/assegnazione

D: Dovrei leggere Illuminazione Uno, prima?

R: Illuminazione Uno sarà sempre un buon riferimento/fondamentale. Ma Illuminazione Due avrà un approccio più completo. Farò spesso riferimento ai post di Illuminazione Uno durante il percorso.

D: Ogni quanto saranno postate le nuove lezioni? Settimanalmente?

R: Questa sarà la programmazione, grosso modo. Avremo bisogno del tempo perché le cose sedimentino, perché le persone vedano gli ultimi post, e per fare gli esercizi. E mi servirà tempo per creare i post/esercizi mentre mando avanti il resto del blog, per scattare per The Sun e occasionalmente per dormire. Gli esercizi saranno veloci puntate, completati di settimana in settimana. Ma gli incarichi saranno più impegnativi. Avrete un minimo di due settimane a disposizione per completare ogni incarico. Cercherò di postare con un ritmo settimanale ogni lunedì. Ma a causa della stravaganza del mio lavoro al Sun, questo è più un obiettivo che una promessa. (potrebbe essere Domenica o martedì, per esempio)

D: Vedo solo un thread per le discussioni di Illuminazione Due. Ci saranno thread separati per ogni sezione?

R: Certo. Riuscite ad immaginare tutte le discussioni di Illuminazione Due in un unico thread? 'azz! Imposterò un thread separato per ogni discussione, esercizio e incarico.

D: Sto cercando di partecipare senza un contatto caldo o altri tipi (che io conosca... Se ci sono modi di controllare manualmente un flash senza agganciarlo direttamente alla fotocamera, vi prego di farlo sapere ad un novellino) di flash off-camera... Quindi: lampade? I principi sono gli stessi?

R: Oh, sì... Circa. Ma perdi moltissimo. Se vuoi imparare a immergerti, vorrai una maschera...

D: Ho un nuovo kit moonlight (200ws ognuno) con cui voglio familiarizzare, quindi penso che proverò gli stessi esercizi con questi.

R: Non dovrebbero esserci problemi

D: Mi piacerebbe creare video degli esercizi/incarichi e postarli su YouTube. Posso?

R: Certamente! E' una grande idea. Noi siamo animali visivi. Scimmia vede, scimmia fa. Sarò felice di collegare i video buoni e archivarli così che molti possano beneficiare dei tuoi sforzi. Per quel che conta, i video di YouTube che sono linkati qui tendono ad avere circa 10.000 visite nelle prime due settimane. Che aiuta se cerchi esposizione. E se sei davvero bravo, ho uno script che mi piacerebbe condividere con te...

D: Mi piacerebbe scrivere dei miei progressi su L102 sul mio blog. Posso?

R: Assolutamente no! (Scherzo). Certo che mi piacerebbe. In realtà vi incoraggio a farlo.

In senso allargato, chiunque sia nella fotografia dovrebbe avere un blog. E' gratis, creativo, visuale - tutte cose che chi scatta ama. Non potrebbe essere più semplice, davvero. Cavoli, ho aiutato mio padre a far partire il suo blog oggi, e ha 62 anni.

Raccomando la piattaforma di blogging di google, blogger.com. Potrebbe non essere la piattaforma più scintillante, ma è dannatamente buona e migliora ogni giorno. Inoltre, essendo proprietà di Google, probabilmente sarà ancora presente tra 5 anni.

Un anno fa, ho iniziato il blog per condividere alcune idee sull'illuminazione e guardate cosa è successo! Non si può mai sapere. E non ho mai pagato un cent per la banda o qualsiasi cosa associata a questo sito. Troppo figo.

Per di più, 'bloggare' costantemente su questi argomenti significherà che continuerete a restar loro fedeli. Un po' come quando dite ai vostri colleghi che avete iniziato la vostra dieta, per la sesta volta nell'anno.

Illuminazione Due: Unità 1.1 - Posizione della luce (Angolo)

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)



Riassunto: Gli angoli di illuminazione rivelano le forme di un oggetto tridimensionale. Per vedere che effetto darà sul soggetto una luce da un particolare angolo, guardate il soggetto dalla posizione della luce.

Viviamo in un mondo di luce fuori asse. Il sole non è esattamente dietro di noi. Le luci della nostra casa ci illuminano dall'alto o da altre angolazioni. E siamo costantemente esposti a immagini - fisse e in movimento - che usano tecniche di illuminazione off-camera molto sofisticate.

Eppure molti fotografi, quando prendono tempo per comporre e illuminare le proprie foto, si rassegnano a una blanda, piatta, luce sull'asse (on-camera). Perché questo è il percorso di minor resistenza.

Il fallimento più grande di un flash on-camera è che la luce, che proviene da un punto molto vicino all'asse ottico della fotocamera, non è in grado di rivelare le qualità tridimensionali del soggetto.

E' vero, la maggioranza dei flash può essere mosso per far rimbalzare la luce su muri o soffitti, anche se attaccati alla fotocamera. Ma queste sono scelte molto limitate tra una varietà ampia di angoli disponibili per l'off-camera lighting designer.

Per i propositi di questa discussione penseremo solo in termini di luce dura e nuda di un tipico flash elettronico. (Non preoccupatevi l'ammorbidiremo presto). Ma l'idea ora non è di creare una luce che appiattisce per il soggetto, ma di esplorare il modo che la luce fuori asse rivelano e definiscono un oggetto.

La prima cosa da considerare quando si visualizza (o pre-visualizza) l'effetto di una luce fuori asse, è di ricordare che ci sono due punti di vista in gioco. Il primo è quello della propria fotocamera, che definisce cosa sarete in gradi di vedere nella fotografia. Ma altrettanto importante è il secondo, che è il punto di vista della fonte luminosa primaria.

Quello che la *luce* può vedere definisce quello che verrà illuminato nella foto. Se la luce non può vederlo, non sarà illuminato.

La capacità di visualizzare la differenza tra questi due punti di vista è la chiave di comprensione di come la variazione della posizione della luce altera il modo in cui il soggetto appare.

Guarda, tu sai già queste cose.

Quando iniziamo questo processo, è importante cominciare a fondere il modo in cui si pensa a proposito della luce continua e il modo in cui si pensa a proposito del flash. Abbiamo [già parlato di queste cose](#) prima, in Illuminazione Uno. E non posso davvero fare a meno di sottolineare ancora una volta l'importanza di imparare a pensare ad un flash nello stesso modo in cui si pensa alla luce continua.

Perché? Perché siete già un professionista stagionato nel campo della gestione della luce continua. La vivete di continuo. Vedete un'ombra e istintivamente sapete da dove arriva la luce. Sapete se la luce è dura o morbida dai bordi dell'ombra.

Se imparate a pensare al flash come una luminosissima luce *continua*, sarete in grado di usare tutta l'esperienza che avete inconsciamente accumulato per tutta la vita. Pensare al flash come una luce continua molto luminosa non è così semplice

per alcune persone. Ma questo vi porterà a superare la paura-da-esame-di-matematica che potreste avere sull'apprendimento di come illuminare.

Cavoli, anche un topolino che sgranocchia il pasto in un campo sa che deve mettere le gambe in spalla quando vede un'ombra improvvisa. Può essere benissimo un'aquila in attacco. E il topo sa in quale direzione andare quando l'ombra appare se ha la conoscenza dell'illuminazione ambientale.

Qui c'è un semplice esercizio che migliorerà la visualizzazione della luce. Mettetevi di fronte ad uno specchio, tenendo (accesa) una lampada da tavolo. Muovete la luce intorno così che cada sul viso da una serie di angoli diversi e osservate i risultati.

Già, potreste sentirvi (e sembrare) un po' stupidi facendolo. Ah, vi converrà anche prepararvi una risposta per quando la vostra dolce metà piomberà nella stanza esclamando "ma cosa diavolo...". Ma vi garantisco che funziona molto bene per allenare il vostro occhio alla luce.

Effettuate il Reverse-Engineering sulle foto per migliorare la vostra percezione della luce

Vediamo cosa si può dire sulla luce di questa foto studiandone l'ombra:



1. Dunque, fin dalla prima occhiata sappiamo che la luce proviene dalla destra della fotocamera, poichè l'ombra va verso sinistra. (non montatevi la testa, l'avrebbe capito subito pure il topo).
2. Sappiamo che la luce è dura perchè il bordo dell'ombra è netto. (Non ci siamo ancora arrivati, ma lo sappiamo lo stesso)
3. Sappiamo che la luce è leggermente rialzata rispetto al soggetto perchè l'ombra tende leggermente verso il basso.
4. Sappiamo che la luce è piuttosto vicina alla luce laterale (vicino al muro) dalla lunghezza dell'ombra.

(Notare che c'è una leggera ombra secondaria sulla destra. Questa arriva dalla luce ambientale che non è stata del tutto annullata).

Questo è solo un semplice e veloce esercizio. Ma più vi abituate a guardare le foto con un occhio di riguardo sull'analisi dell'illuminazione, più semplice diventa creare l'effetto che cercate per la vostra luce.

Ecco un piccolo esperimento da fare senza nemmeno scattare una foto. Posizionate una lampada in modo da illuminare un oggetto. Guardate l'oggetto dalla posizione della lampada. Guardate ciò che la lampada vede. Ora allontanatevi dalla lampada e studiate i cambiamenti sull'oggetto mentre la lampada rivela l'oggetto in rilievo durante il movimento del vostro punto di vista che si allontana dall'asse della luce.

Confrontate la porzione illuminata dell'oggetto (mentre vi muovete dalla lampada) con quello che eravate in grado di vedere dell'oggetto dalla posizione della lampada. Questo è il primo passo per pre-visualizzare la luce.

Fate questo esercizio abbastanza e sarete capaci di sapere esattamente come un soggetto apparirà quando è illuminato da qualsiasi direzione prima ancora di posizionare la luce. Ancora meglio, quando previsualizzate una foto saprete a quale angolo posizionare la luce per ottenere l'effetto desiderato.

Ci sono in realtà due variabili da considerare quando si decide dove posizionare una luce. Il primo è a quale angolo illuminare l'oggetto. Il secondo è a quale distanza illuminare il soggetto. Ogni variabile presenta una differente forma di controllo da sfruttare per il fotografo.

Proviamo con della carne viva

Per questo piccolo esercizio pratico, avremo a che fare con la posizione angolare della luce. Questo esperimento sarà così semplice che molti di voi non vorranno nemmeno farlo. Ma io spero davvero che lo facciate.



Prendete una persona o oggetto (nel mio caso, Jason Robertson, fotografo di "Combat Camera", da un workshop DINFOS di questo mese) e scattate con la luce molto vicina all'asse della fotocamera. Potete anche mettere il flash sulla fotocamera per il primo scatto. Dovreste avere un muro dietro all'oggetto (con almeno mezzo metro di distanza tra i due) come riferimento per le ombre.

Per l'esposizione, provate questo metodo come un modo di partire per imparare a illuminare senza un esposimetro. Scattate in una stanza normalmente illuminata. Impostate la sensibilità a ASA 200 e la fotocamera alla massima velocità di synch. Per la maggioranza di voi, questa è tra 1/125 e 1/500. Impostate l'apertura a f/5.6.

Cominciate con il flash in manuale a, diciamo, 1/16 della potenza, circa 1,5 metri dal soggetto. (Se mantenete costante la distanza del flash dal soggetto mentre variate l'angolo, l'esposizione non cambia).

Fate uno scatto di prova. Il soggetto sarà probabilmente o un po' troppo chiaro o un po' troppo scuro. Aggiustate l'apertura del diaframma finché l'esposizione sembra normale. Può sembrare strano, ma bisogna capire che lavorando in questo modo il vostro cervello diventerà un esposimetro. Con un po' di esperienza, le prime prove arriveranno sempre più vicino all'esposizione corretta e gli aggiustamenti saranno sempre minori.

Torniamo all'esercizio.

Dopo aver messo a posto l'esposizione per la luce on-camera, muovete il flash attorno al soggetto e scattate da una varietà di angoli di illuminazione. Nell'esempio sopra, ho messo insieme uno scatto con flash di fronte e uno con il flash orientato a 45 gradi. Ma giocate pure con più varianti. Sperimentate angoli arditissimi, oltre alle solite cose. Guardate ai modi diversi in cui la luce rivela il soggetto. Ancora, mantenendo costante la distanza vi aiuterà a mantenere l'esposizione costante.

Provate uno scatto con la luce a 45 gradi su un lato. Fate che il soggetto guardi in camera (o mantenete inanimato l'oggetto inanimato). Ora, con il soggetto che *guarda sempre nella stessa direzione*, andate presso la luce e scattate dalla prospettiva della luce.

Confrontate le due foto, notando quello che vedete dalla posizione della luce con quale porzione del soggetto è illuminata nella foto in cui è illuminato a 45 gradi. Può sembrare roba meccanica, noiosa. Ma l'obiettivo è di imparare a illuminare in modo più intuitivo. E osservare il soggetto dalla posizione della vostra sorgente di luce è un grande passo in quella direzione.

Non c'è bisogno di postare questi scatti sul gruppo Lampista o Strobist di Flickr, ma siete i benvenuti se lo fate. La cosa importante è di cominciare realmente a fare queste cose e imparare a usare il processo di tag. Quindi potremo facilmente taggare, raggruppare e vedere le assegnazioni più sfidanti, più avanti.

Quando farete l'upload di questo esercizio su Flickr, le foto dovrebbero avere questi tag:

- strobist

- lampista
- lighting102 (senza spazi!)
- IlluminazioneDue (senza spazi!)
- position
- angle
- posizione
- angolo

Se lo fate, ognuno sarà in grado di trovare facilmente le foto cliccando [qui](#).

Domande, risposte, etc: usate il thread Flickr per ulteriori discussioni.

Pagine d'archivio collegate:

[Illuminazione Uno: Vedi il Flash](#)

[Illuminazione Uno: Sii il Flash](#)

[Illuminazione Uno: Luce dura](#)

[Illuminazione Uno: Reverse Engineering](#)

Illuminazione Due: Unità 1.2 - Posizione della luce (Distanza)

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Sommario: Alla fine della discussione, dovrete avere compreso le seguenti tematiche:

1. La luce ha una profondità di campo.
2. Con abbastanza luce, potete rendere nero un muro bianco.

Partenza: (1.1) Discussione sull'esercizio sull'angolazione



Okay, l'[unità 1.1](#) aveva quello che -ammettiamolo- era un esercizio piuttosto rudimentale. Il che spiega perchè molti di voi non l'anno ehm, realmente fatto.

Queste cose sono equivalenti a "metti la cera, toglì la cera" dell'inizio di Karate Kid, e nessuno vuole realmente esplorare queste cose in un ambiente dove si sta provando a fare foto 'vere' nello stesso momento.

Il punto di questo esercizio non è tanto quello di allenarvi, ma quello di andare e fare. Camminate prima di correre. Cominciate a crearvi una zona confortevole e quindi affrontatela.

Per coloro che vogliono guardare i risultati, potete guardare i risultati taggati e postati [qui](#) (dal gruppo Strobist originale).

La cosa che dovrebbe colpirvi di questo esercizio è di come appaia diversa una forma tridimensionale in funzione dell'angolo

da cui la si illumina. Non l'avevo menzionato a suo tempo, ma alcuni di voi hanno comunque compiuto autonomamente il passo di considerare anche le angolazioni dall'alto o dal basso rispetto al soggetto. Il composit qui sopra è fondamentalmente una matrice di variazioni d'angolo di sorgenti luminose, orizzontali e verticali. Cliccate qui per una [versione grande](#).

(Grazie per lo sforzo aggiuntivo, [Chris!](#))

L'esperienza mi dice che molti di voi si faranno vedere per i "veri incarichi" ma quello è il dessert. Prima, ragazzi, dovete mangiare le verdure e fare quelle cose che supponete noiose per poter essere più intuitivi quanto le cose complicate vi arriveranno addosso.

Ve lo sto dicendo.

Posizione della luce: Distanza



Personalmente, quando imparo ad illuminare (in realtà quando imparo qualsiasi cosa) non imparo in modo lineare e sequenziale. Tendo ad imparare a spizzichi e bocconi.

Questo per dire che generalmente all'inizio fatico molto e progredisco molto poco, ma poi scatta qualcosa e passo al livello successivo.

Prendete lo sci, per esempio. Quando iniziate, cercate di controllare la velocità tramite l'angolazione dei vostri sci. E' chiamata spazzolata, e non è carina. Create un'angolazione e usate l'attrito sulle lamine interne per controllare la velocità.

La prima transizione alla vera sciata è quando imparate a fare una [frenata da Hockey](#), che non è nulla più che alzare gli sci e piantarli nella neve perpendicolarmente alla linea di massima pendenza.

È una figata. E pensate che sia fighissimo la prima volta che ve ne riesce una, con quel fantastico spruzzo di neve che ne deriva. (In realtà nella mia testa ho sentito uno stridio di freni...)

Ma quello che non realizzate in quel momento è che la frenata da 'hockey' è anche la chiave per quasi tutto quello che segue nel livello intermedio dello sci. E' tutto incrementale da qui. In altre parole, quel piccolo progresso è la chiave per muoversi al livello successivo e apre molte porte da quel momento in poi.

E' in questo modo che mi sono sentito quando ho iniziato a capire come la distanza del flash sia una variabile di controllo di illuminazione.

Quindi, oltrepassate la discesa a spazzolone, perché è giunto il momento di introdurre il concetto di 'Legge del Quadrato Inverso'... No, no, no. Scherzo. Non potrei mai farvi questo.

Cavoli, ho una formazione ingegneristica. Mi preoccupa per le curve discendenti nel mercato dei fondi. Ho costruito un fighissimo [impianto stereo](#) dal nulla per rilassarmi. Mangerei libri di cibernetica e insalata di matematica se potessi.

Ma la Legge del Quadrato Inverso mi fa ancora strabuzzare gli occhi. Non perché sia impossibile da comprendere (sebbene per molti lo sia), ma perché toglie completamente anima e vita dall'illuminazione.

Un po' come presentarsi in luna di miele con un testo di biologia del liceo per essere sicuri di riuscire a stilare il 'piano di svolgimento' della prima notte di nozze. Certo, sarà *preciso*. Ma dov'è la creatività? Dov'è la sperimentazione? Dov'è il divertimento?

Dovete lasciar perdere la matematica. Qui c'è quello che è necessario sapere sulla legge del quadrato inverso: più vicino siete alla sorgente di luce, più potente sarà la luce. Avvicinatevi tanto e sarà molto potente. Allontanatevi e sarà man mano più debole.

E c'è un'altra cosa: più vi avvicinate alla sorgente di luce e più in fretta aumenterà la quantità della luce durante l'avvicinamento. Viceversa, allontanandovi sempre di più, piccole differenze nelle distanze (dalla luce) diventano ininfluenti.

Quindi, pensiamo a questo in uno scenario di illuminazione. Diciamo che abbiamo un soggetto a circa 2 metri da un muro grigio chiaro. Come, diciamo, Jason, l'altra settimana:



In questo caso, la luce era a circa 1.5 metri da lui, e il muro era ad più o meno 2 metri dietro a Jason. Non appena abbiamo mosso la luce attorno a lui per il primo esercizio, né la distanza luce-Jason o la distanza luce-muro sono cambiate molto. Quindi il muro è rimasto costantemente di un grigio medio.

Ora prendiamo altri due scatti di Jason, dallo stesso setup:



Nel primo abbiamo spostato la luce molto indietro. Questo, ovviamente, l'ha resa meno potente. Ma abbiamo aggiustato il diaframma (aprendolo) per compensare. Quindi Jason appare esposto correttamente.

Ma guardate il muro: perché è più chiaro di prima? Perché la distanza luce-Jason è di circa 8 metri e la distanza luce-muro è di circa 10 metri. Relativamente, le due distanze non sono molto diverse. Quindi la luce non cala molto tra Jason e il muro.

Ma nella seconda foto, abbiamo spostato il flash molto vicino: circa 30 cm da Jason. Ma il muro è a circa 2 metri dal flash.

Relativamente, c'è una grande differenza tra le distanze flash-Jason e flash-muro.

Abbiamo ovviamente chiuso il diaframma per compensare la maggiore luce. Quindi Jason appare correttamente esposto, ma il muro è a circa 7 volte la distanza che esiste tra Jason e il flash, quindi diventa scuro.

Jason è molto vicino, dove la luce è molto potente. Il muro è ad una distanza intermedia dove la luce è meno potente. Spostando la luce vicino a Jason - anche senza usare [gobo](#) per evitare che la luce raggiunga il muro - posso facilmente far diventare il muro nero.

Quindi, con il soggetto a poca distanza da uno sfondo grigio chiaro, io posso rendere lo sfondo nero semplicemente avvicinando il flash al soggetto.

NOTA: se non vi stanno suonando dei campanelli in testa che vi segnalino le porte che questa variabile dell'illuminazione apre, continuate a rimuginare. Questa è una cosa grossa.

Quindi, avvicinare porta controllo e potenza. La luce, in effetti, ha una 'profondità di campo' ridotta, ossia l'esposizione corretta per il soggetto vicino decade molto rapidamente dietro di esso. Jason può essere a $f/11$ o $f/16$. Ma pochi cm oltre la sua testa si è già a $f/5.6$ o $f/4$.

Guadagnate l'abilità di illuminare un piano senza contaminare l'altro. Come una specie di fuoco selettivo, ma con la luce. In altre parole: ridotta profondità di campo d'illuminazione.

Potremmo piazzare un altro flash sullo sfondo e illuminare le due superfici indipendentemente. Questo è controllo.

Ma a volte volete molta profondità di campo per la vostra luce. Nelle foto di gruppo, per esempio. Vorrete che la prima fila e l'ultima siano illuminati più o meno allo stesso modo. Anche se c'è della distanza tra loro. Quindi si sacrifica la potenza in favore di un'illuminazione regolare.



Quello appena citato è il segreto di questa foto di basket illuminata dal lato (ma uniformemente). Il flash (luce principale, a sinistra) è a circa 20 metri sull'ultima fila di poltrone degli spalti. Lampeggia a mezza potenza e scatto a $f/2.8$, 800 ISO. Ma sta illuminando una grande area. E molto uniforme. (maggiori info sulla foto [qui](#))

Dunque, ecco qui il primo dei veri controlli di illuminazione. Per mancanza di termini migliori:

- Luce messa vicino = più potente, e controllo della profondità della corretta esposizione.
- Luce messa lontano = meno potenza, ma superficie più ampia di illuminazione uniforme.

In altre parole, l'illuminazione ha una profondità di campo e voi sapete come sfruttarla, ora.

E con luce sufficiente - e aggiustando l'esposizione per compensare l'accresciuta potenza - voi potete rendere un muro bianco pressochè nero.

Fidatevi, questo vi conviene farlo

Chi vuole indovinare l'esercizio di questa settimana?

E' simile a quello della scorsa settimana, tranne nel fatto che manterrete l'angolo costante e varierete la distanza. Cercate un posto con uno sfondo pulito e un po' di spazio per muoversi. Sto pensando a un salotto.

Fotograferete una persona o un oggetto a varie distanze di illuminazione per controllare il tono relativo dello sfondo:

1. Cercate un buon angolo di illuminazione. Mettete la luce ad una distanza modesta - un paio di metri. Scattate alla massima velocità possibile di sincronizzazione e con il flash, diciamo, a $1/8$ della potenza. Aggiustate il diaframma per esporre correttamente.

2. Allontanate la luce. Molto indietro se potete. Potreste avere bisogno di aumentare la potenza per ottenere un'esposizione decente. Forse $1/4$ o $1/2$ della potenza. Aggiustate il diaframma per l'esposizione sul soggetto e quindi guardate lo sfondo. Dovrebbe essere più chiaro.

3. Ora spostate la luce vicino. Molto vicino. 30 o 60 cm. Dovrete probabilmente diminuire la potenza del flash per una buona esposizione. Notate cosa succede allo sfondo. Dovrebbe scurirsi molto.

Quello che dovrete concludere è che avete un grande controllo della profondità di campo della luce. E questo a prescindere da eventuali limitazioni o schermature della luce in qualsiasi modo. A questo ci arriveremo più avanti

Dovrebbe anche iniziare ad essere più intuitiva l'impostazione della potenza del vostro flash per ottenere una buona apertura di lavoro ad una data distanza. Fateci caso. Sta crescendo un esposimetro flash nella vostra testa.

Qui ci sono i tag per l'esercizio:

- lampista
- illuminazione due (senza spazi)
- posizione
- distanza

Non credereste mai a quanti fotografi ci sono là fuori che tengono una distanza luce-soggetto 'standard' e semplicemente ignorano questo meraviglioso mezzo di controllo.

Non siate parte di loro.

Qui c'è una richiesta di riscontro per i commenti:

Per i principianti: Ha senso per voi questo concetto di distanza della luce? Se no, ne ha dopo l'esercizio?

Per i più esperti: state già pensando consciamente alla distanza della luce in questo modo? Se avete un approccio diverso, qual è?

Letture consigliate:

[Light Science and Magic](#) text, 3rd edition, pp 36-39

(Parla brevemente della legge dei quadrati inversi.

Nota: sembra che ci siano poche copie disponibili. Sono sicuro che Focal stamperà presto nuove copie, se non lo stanno già facendo. E' un grande libro, cercatelo dove potete.)

On Assignments con luce lunga, non calante:

[Big Gym, Little Lights](#)
[Lighting a Large Interior](#)

OA's con luce vicina, strettamente controllata:

[Compact Fluorescent](#)
[Flavored Vodkas](#)

Guardate gli [esercizi completati](#) per questa sezione.

Illuminazione Due: Posizione della luce: Revisione

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Questa settimana riassumiamo il primo controllo, la posizione della luce. Oltre ad ottenere l'esposizione corretta, questo è il controllo più di base. Ma rappresenta anche le fondamenta per praticamente qualsiasi luce che disegneremo.



Man mano che osserverete e creerete diversi angoli di illuminazione, troverete che il processo diventa intuitivo. Saprete esattamente dove mettere le luci basandovi sul risultato che avete in mente.

E sarete capaci di guardare una foto e capire dove sono state posizionate le varie luci, anche se non potete vederle.



Una buona comprensione della distanza luce-soggetto come controllo vi permetterà di illuminare con maggiore efficienza piani diversi. Questo sarà particolarmente importante quando vorrete scattare una foto con due o più sorgenti, che siano più flash o una combinazione di flash e luce ambiente.

Nel nostro prossimo controllo, dimensione apparente della luce, impareremo come la distanza luce-soggetto condizioni non solo la quantità di luce, ma anche la qualità della stessa. L'essere a proprio agio con il concetto di distanza/intensità renderà il controllo della dimensione apparente della luce più intuitivo.

Come analogia, è come avere dimestichezza con l'algebra: è piuttosto utile quando passate a studiare l'analisi matematica. Messa in modo diverso, se non siete per nulla a vostro agio con l'algebra, vi troverete in forte difficoltà a studiare l'analisi matematica.

Concetti base da ricordare:

Le cose da ricordare del controllo numero 1:

- La differenza tra la posizione della luce e della camera svela la forma tridimensionale del soggetto.
- Potete visualizzare quale porzione del soggetto sarà illuminata guardando il soggetto dalla prospettiva del flash.
- Le luci sono estremamente potenti se piazzate molto vicino al soggetto.

- le luci possono illuminare in modo più omogeneo i soggetti grandi quando sono poste lontano dal soggetto, a discapito della potenza.
- il rapporto tra la distanza luce-soggetto e la distanza luce-sfondo può essere usato come controllo di illuminazione.
- Variare questi rapporti può alterare il range utile della luce. Questo può essere pensato come la *profondità di campo* della luce.
- Questo, a sua volta, permette al fotografo di controllare completamente l'illuminazione dello sfondo. Questo è particolarmente importante quando cercate di illuminare due piani separati.

Settimana piacevole, facile e tranquilla: non ci sono esercizi di scatto da fare. Perché questo è un esercizio continuo: cercate di prestare più attenzione alla posizione delle luci nella vostra vita quotidiana.

Notate il modo in cui la luce naturale scolpisce gli oggetti attorno a voi. Prestate attenzione alla luce che davvero vi piace. Probabilmente troverete che è molto diversa dalla luce che tendiamo a creare quando abbiamo un flash e lo piazziamo su uno stativo.

All'inizio, tendiamo a pensare alla luce come *ammorbida* e piazzata a 45° rispetto al soggetto. Carino e sicuro. Ma un po' noioso, se posso dire la mia.

Da un punto di vista ambientale, è più facile che io reagisca alla luce dura. O posteriore, o di profilo, o parzialmente oscurata, o trasmessa attraverso un supporto traslucido. Una luce che sia un po' inaspettata e spigolosa.

Così mentre i setup tanto standard quanto familiari possono sempre essere fatti, io cerco sempre l'opportunità di creare quel tipo di luce che mi stupisce quando la vedo nella realtà. A dire il vero, ha perfettamente senso imparare le cose standard per prime. E' un buon fondamento. E a seconda di quel che fotografate, può aiutare a pagare le bollette.

Ma non limitatevi a questo. Cavolo, state guidando, giusto? Non percorrete sempre il percorso di minima resistenza (creativa), ma prendete le strade curve e secondarie, e magari ogni tanto, fate pure del fuoristrada.

Questa sezione è stata dedicata alla quantità della luce e ai fondamentali della sua qualità. Nella prossima lezione parleremo della dimensione apparente della luce. E c'è molto di più di quanto possa sembrare a prima vista.

I controlli uno e due comprendono così tante diverse possibilità che potreste passare una vita intera ad esplorarle tutte (non preoccupatevi, non lo faremo).

Faremo un paio di esercizi sulla dimensione apparente della luce e sul modo in cui la gamma tonale del soggetto e la qualità della superficie condizionino come la dimensione apparente reagisce a sorgenti di luce di dimensioni diverse. Quindi faremo i nostri primi compiti completi.

Link attinenti:

Esercizio 1.1, Angolo: [Lezione](#) | [Discussione \(ENG\)](#) | [Foto \(Strobist\)](#)
Esercizio 1.2, Distanza: [Lezione](#) | [Discussione \(ENG\)](#) | [Foto \(Strobist\)](#)

illuminazione Due: Unità 2.1 - Dimensione Apparente della Luce

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Riassunto: la dimensione della luce non ha importanza nel determinare la sua morbidezza. La dimensione apparente sì.



Usereste un flash nudo per illuminare un'auto metallizzata e lucida? Questo è quello che ho fatto in questa foto.

A essere onesti, questo è un modellino. Ho un figlio di sei anni, il che significa che ho circa 3 miliardi di macchinine a casa. Ognuno lavora con quel che ha.

(Hey, mica tutti hanno accesso ad un [museo di auto classiche](#))

Ma un semplice flash? Anche coprendo la lente di fresnel con un pezzo di carta, per diminuire l'intensità, non rimane una luce molto dura?

Dipende dalla persona a cui lo chiedi. Io penso che sia dura, e forse anche voi. Ma l'auto vede quella lente come un grande softbox quando il flash è a pochi cm sopra il tetto e quello che l'auto vede è quello che in realtà conta.



Date un'occhiata al setup usato per la foto. Un piccolo flash che illumina l'auto. Un altro contro il muro (con un gel blu) per creare lo sfondo.

Ho fatto questa foto per provare una cosa. Una piccola sorgente luminosa può sembrare grande e morbida. Al contrario, una

sorgente grande può apparire piccola e dura.

Prendiamo il sole di mezzogiorno di una giornata serena. E' una sfera di luce gigantesca -- molto più grande del nostro pianeta. Ma è a 8 minuti luce da noi. Quindi appare come una luce piccola. E Dura.

(Ma, dal controllo numero uno, la [distanza](#), sappiamo che ha la capacità di illuminare grandi oggetti in modo uniforme...)

Ma torniamo alla morbidezza della luce.

Noi tendiamo a identificare gli ombrelli con la luce morbida e i flash nudi con la luce dura. Ma non è sempre così. E' tutto in funzione di come la luce appare al soggetto, non alla reale dimensione della luce.

Perché mai?



Per spiegarlo, assumiamo che voi siate il soggetto. Qui c'è un ombrello da 1 metro, a circa 3 metri di distanza. Non male. Appare come una luce ragionevolmente piacevole.



Ora, lo stesso ombrello ma a 1,5 metri di distanza. Sembra più grande, giusto? Più morbido.

Cosa rende morbida una luce che appare più grande? Per capirlo dovete imparare a pensare al soggetto in termini di 4 differenti zone di luce. Oggi parleremo di tre di esse.

La prima è quella che si considera la parte illuminata. Questa è l'area del soggetto che riceve la luce e diffonde o riflette la luce verso la macchina. Il termine per questa superficie è 'alte luci diffuse'.

La parte non illuminata ha un nome molto tecnico che spero siate in grado di comprendere: la chiamiamo... area d'ombra.

E la zona di confine tra queste due aree? E' chiamata "zona di trasferimento tra le alte luci diffuse e l'ombra". Gran termine, ma dovrebbe avere un senso. La zona di confine, più di ogni altra zona, è quella che definisce se un soggetto è illuminato da

una luce dura o morbida.

Immaginatevi ancora di essere voi il soggetto. La porzione illuminata di voi 'può vedere' tutta la sorgente luminosa. La parte in ombra non la vede per niente. La zona di confine vede una sola parte di essa.

Come questo:



Questo è il motivo per cui le luci che appaiono grandi hanno zone di trasferimento morbide. Esse scompaiono più lentamente a mano a mano che giri intorno al soggetto, e allontani la sorgente luminosa.

Le sorgenti dure sono del tipo "ora vedi, ora non vedi", Ossia con zone di trasferimento molto rapide.

Ora pensate alle differenze tra un ombrello argento e un ombrello shoot-through. Pensate che quello argento sia più efficiente? Non è così.

Ricordando la discussione sulla distanza, non solo la luce si ammorbidisce avvicinandosi, ma diventa molto più potente. La sorgente luminosa di un ombrello shoot-through può essere messa molto vicina al soggetto, diventando un'enorme morbida e potente sorgente di luce.

Non è così per un ombrello riflesso. A meno che non vogliate infilzare un occhio del vostro soggetto con l'ombrello!

Ho usato per molto tempo ombrelli argento, ma sono arrivato alla conclusione che diffondere **attraverso** l'ombrello sia la soluzione più versatile per le ragioni esposte. Guardate [questa foto](#) di mia figlia (e il suo [setup](#)), per esempio. Come potete vedere posso porre l'ombrello molto vicino a lei e ottenere una bella sorgente di luce.

Ma gli [ombrelli](#) non sono l'unico modo di ammorbidire la luce. Potete anche usare [muri e soffitti](#).

Il vostro flash può zoomare per compensare le diverse lunghezze focali delle lenti, e questo può essere sfruttato per controllare la dimensione della luce che colpisce un muro o un soffitto, fatto che altera la morbidezza della luce, lasciando immutate le altre caratteristiche.

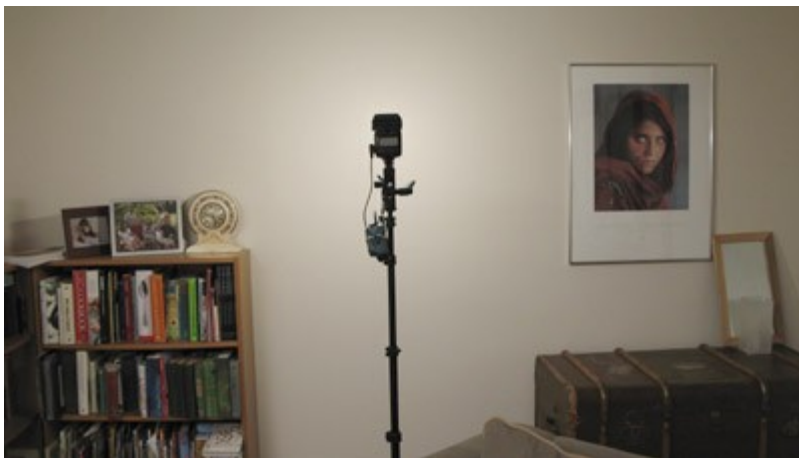
Qui c'è un flash, a circa 2 metri da un muro con lo zoom a 85mm:



Stesso setup con lo zoom a 24mm:



E, per fare la misura, lo stesso flash con un diffusore che lo approssima ad una [luce nuda](#):



(E' difficile dirlo, a causa della diminuzione dell'intensità, ma l'intero muro è illuminato dal flash.)

Potete vedere come è facile alterare la morbidezza della luce usando un ombrello o rimbalzando su una superficie in questo modo.



Zoomando un flash alla massima ampiezza e facendo rimbalzare la luce su un muro, per esempio, si può ottenere un meraviglioso ritratto come quello del lettore Jason Lee.

Perché far semplicemente rimbalzare su un muro o soffitto, quando mettendoci un po' di testa si possono ottenere esattamente la forma e la dimensione della luce che vogliamo?

Potete puntare un flash al muro dietro di noi e ottenere un quasi softbox/ringlight, per esempio.



Se state lavorando in spazi piccoli, anche un piccolo softbox fa al caso vostro. Come nel caso del softbox da 15 pollici usato da sopra per illuminare questo broccolo, fotografato da Joshua Targownik.

Dimensione e distanza sono relativi. Ma ricordate che il trio dimensione/intensità/decadimento è sempre in gioco. Più complessità, più controllo.

Per la questione distanza/dimensione, considero una sorgente ragionevolmente morbida se la sua dimensione è almeno metà della distanza luce-soggetto. Quindi un ombrello da 1 metro è ragionevolmente morbido fino a 2 metri dal soggetto. Ma è una regola empirica. La vostra opinione può variare.

Faremo due esercizi e poi una serie di compiti full-immersion per lavorare sul materiale che abbiamo appena studiato. Già imparare questi due controlli - posizione e dimensione apparente - permette una pletera di possibilità. E noi giocheremo un po' prima di passare agli altri controlli.

Per questa settimana, l'esercizio è solo uno. Dovrete variare la dimensione apparente della luce e vedere come cambia l'effetto sul vostro soggetto.

Il soggetto sarà un frutto. A vostra scelta, ma che sia un pezzo singolo. Usate una sola luce per fare lo scatto. Potrete posizionare la luce per poter illuminare anche lo sfondo per separare le ombre, ma ormai sapete farlo, giusto?

Ammorbidite la luce come preferite: rimbalzo sul muro, ombrelli, attraverso la carta cerata, qualsiasi cosa. L'importante è scattare con differenti dimensioni apparenti della luce.

Questo significa muovere la luce in alcuni casi. O alterare il fascio di luce o la distanza per la riflessione (assicuratevi di aggiustare il diaframma per compensare le variazioni)

Per questo esercizio, cercate di mantenere la direzione della luce ragionevolmente costante. L'idea è di vedere le differenze causate dalla variazione della dimensione apparente, non angolare. Questo l'abbiamo già fatto nell'esercizio 1.1.

Per piacere, su ogni foto lasciate una descrizione che permetta agli altri di capire esattamente cosa stanno osservando. Specialmente le variazioni effettuate rispetto alla sorgente luminosa.

Quando guardate foto di altri, studiate le aree di trasferimento dalla luce all'ombra con attenzione. Esse vi diranno tutto della sorgente luminosa.

Taggate le vostre foto con:

strobist
lighting102 (senza spazi)
softness
lampista
illuminazione due (senza spazi)
morbidezza

Potete vedere gli esercizi completati [qui](#) e [qui](#).

Link correlati:

Illuminazione Uno: [Ombrelli](#)

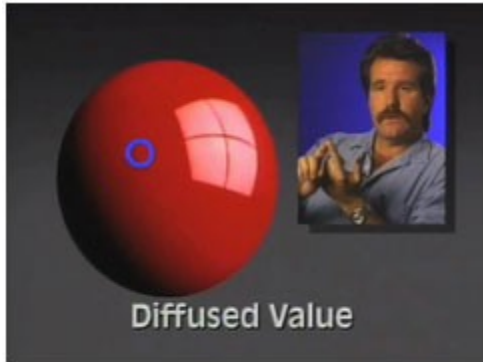
Illuminazione Uno: [Rimbalzare su muri o soffitti](#)

Illuminazione Due: Unità 2.2 -Controllo della Luce Speculare

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Riassunto: La quarta zona d'illuminazione di un soggetto fotografico è la luce speculare, o riflesso della fonte di luce. Questa può essere manipolata sia come dimensione che come intensità permettendo un controllo totale della gamma tonale di una porzione del soggetto.



Nella lezione scorsa abbiamo parlato di alte luci diffuse, di ombre e della zona di transizione da luce a ombra. Ma c'è una quarta area, che generalmente è più luminosa che la zona delle alte luci diffuse.

La luce speculare non è nulla più che il riflesso della sorgente luminosa nell'oggetto che state riprendendo. Questo riflesso è spesso trascurato nella progettazione dell'illuminazione. Nella sua forma più elementare, è semplice da prevedere e cogliere. Esplorandolo più nel dettaglio, permette di manipolare completamente la struttura tonale del soggetto.

Guardate la palla qui sopra, illuminata con un solo softbox. E' un fotogramma preso dall'eccellente DVD sull'illuminazione del 1980 di [Dean Collins](#). Quali toni vedete?

Voi vedete la vera tonalità della palla, che è l'appiglio visivo che la vostra mente usa per giudicare il colore e la densità tonale della foto. Questo è sottolineato dal cerchio blu ed è chiamata zona di alta luce diffusa. Vedete un'ombra profonda, nella parte non illuminata. E vedete una zona di transizione tra le alte luci e l'ombra.

E vedete il riflesso del softbox -- o luce speculare -- all'interno dell'area di luce diffusa della palla. (Questo softbox è stato diviso in quattro usando un nastro adesivo, per simulare una finestra. Un simpatico trucchetto.)

Il vostro cervello processa tutte queste densità tonali relative per dirvi molto della palla e del suo ambiente. Conoscete il colore, ovviamente. Conoscete la forma, rivelata dalla luce fuori asse. Conoscete approssimativamente la dimensione della luce grazie alla zona di transizione dalla zona di luce diffusa a quella d'ombra.

Come fa il cervello a capire com'è la superficie della palla, senza toccarla, ma guardando una foto? Processando la qualità della luce speculare. Le luci riflesse non solo rivelano la dimensione e la forma della fonte di luce, ma anche la qualità della superficie dell'oggetto.

E se la palla fosse illuminata da una luce puntiforme anziché da un softbox? In quale modo apparirebbe differente?

Be', il riflesso sarebbe stato molto più piccolo, e molto più luminoso. Tutta l'energia luminosa arriva da una piccola sorgente, per cui l'intensità per centimetro quadro sarebbe molto elevata. Sarebbe un riflesso di una sorgente puntiforme che sicuramente sarebbe 'bruciata' in termini di luminosità.

Ma il riflesso del softbox è ben contenuto nella gamma tonale perché tutta quell'energia luminosa è distribuita su una superficie più grande. Quando la dimensione della luce diminuisce, aumenta l'intensità delle alte luci riflesse, e viceversa.



Le sorgenti luminose sono modificabili per controllare le luci riflesse. Ho messo i miei occhiali su un cuscino e li ho illuminati facendo rimbalzare la luce del flash sul soffitto. Con lo zoom del flash su tele, potete vedere una sorgente decentemente dimensionata (il soffitto parzialmente illuminato) riflessa sulle lenti. Ma il riflesso distrae per dimensione e per eccessiva intensità.



Ora guardate cosa accade con lo zoom del flash impostato a 17mm per illuminare l'intero soffitto sopra gli occhiali.

Prima di tutto, il riflesso occupa tutte la superficie delle lenti, distraendo meno. Ma ad un ulteriore esame, vedete che l'intensità luminosa è diminuita al punto di poter vedere attraverso le lenti. Ora si rivelano sia la texture della superficie delle lenti che i dettagli sotto di esse.

Potete vedere due ottimi esempi dell'uso di luci riflesse selettivamente in queste [foto di orologi](#).

Quindi, quand'è che un riflesso sui vetri non è una brutta cosa? Quando l'intensità è distribuita (da una sorgente molto grande) in modo che possiate vedere attraverso il riflesso. La texture della superficie della lente è definita, ma i dettagli sono ancora visibili attraverso di esse.



Per provarvi il tutto ho speso un sacco di soldi per ingaggiare un fotomodello e l'ho fotografato mentre indossava i suoi (puramente cosmetici) occhiali nel mio salotto. L'illuminazione è fornita da un flash puntato ad un muro vicino e zoomato molto largo per avere una grande sorgente luminosa.

Vedete come è possibile vedere la superficie degli occhiali e comunque perdersi nella devastante bellezza di quegli occhi?

Avete capito il concetto, no? La luce, distribuita su una grande area, diventa meno intensa in funzione della superficie, tanto da poter sia illuminare che permettere una trasparenza parziale nei riflessi.



Questo qui sopra è uno scatto da uno dei seminari londinesi che prevede uno studente contro un divisorio scuro. Abbiamo usato una luce (puntata in un ombrello) per illuminare Ray. Ma otteniamo un doppio servizio da questa luce, allineando il riflesso luminoso con lo sfondo, in modo da separare la parte in ombra di Ray dallo sfondo stesso.

Potete vedere un'altra versione di questa tecnica [qui](#), dove il riflesso è usato per formare una sorta di alone.

Questa è una delle tecniche a luce singola che preferisco. Un risultato così elegante da un setup tanto semplice. I dirigenti ritratti in oscure sale-riunioni sembrano valere milioni con un setup di questo tipo.

Se siete ancora in grado di seguire, vediamone di fare un passo avanti (quando ho imparato questa tecnica ho avuto un'*illuminazione*, se mi passate il gioco di parole).

Facciamo un esercizio mentale. Come sarebbe se poteste usare un riflesso luminoso di una grande sorgente per introdurre un'area tonale nuova e artificiale su un soggetto con la pelle molto scura?

Questo è lo scenario: avete come soggetto una persona di origine caraibica. Dire che la sua pelle è scura è un eufemismo. L'uomo sembra acciaio temprato. E si presenta in una bella camicia bianca giusto per farvi un dispetto. E voi dovete riprodurlo su carta stampata, mantenendo dettagli ovunque.

Che fate?

Lo illuminate con una sorgente morbida frontale. Questo crea una struttura a tre toni sul viso.

Il primo è il suo tono reale, che la carta non potrebbe riprodurre se esposto propriamente. E voi dovete esporre propriamente per evitare che la maglietta bianca risulti bruciata.

Il secondo, è l'area d'ombra -- forse ancora più scusa -- che potete definire solo separandola da uno sfondo chiaro. Ma il terzo è un tono che voi potete controllare totalmente variando la posizione angolare (e la distanza) della vostra grande sorgente luminosa.

Lo state illuminando, ma inutilmente perché ne risulta una luce diffusa molto scura. Tuttavia state anche creando un tono più chiaro e carino -- dove volete voi -- sul suo viso, sfruttando le riflessioni della luce. Questo è quello che rivelerà il dettaglio e creerà una bella struttura tonale che potrebbe essere riprodotta anche da una vecchia fotocopiatrice.

Non state fotografando la sua pelle. State fotografando il riflesso della vostra luce sulla sua pelle.

Quando fotografate un soggetto scuro, la forma è svelata dai riflessi luminosi. Quando fotografate un soggetto molto chiaro, la forma è rivelata dalle ombre.

E quando fotografate oggetti molto riflettenti, fondamentalmente fotografate il riflesso della sorgente di luce. L'incarico [stainless steel and cookies](#) è stato un buon esempio di questo principio. La tecnica della doppia-diffusione li descritta, vi permette di definire la sorgente di luce e i suoi bordi separatamente.

Il libro [Light Science and Magic](#) ha una quantità *tremenda* di informazioni sulla luce speculare nei capitoli quattro, sei e sette.

C'è così tanto che potete fare con questo controllo.

Il vostro esercizio settimanale -- l'ultimo prima di passare a qualche compito completo -- è quello di scegliere un oggetto tridimensionale che sia ragionevolmente riflettente e esplorare cosa potete fare manipolando una luce speculare. Non sarò troppo specifico qui, perché voglio che abbiate spazio per esplorare.

Non avete bisogno di usare un ombrello come sorgente morbida. Potete far rimbalzare il flash su un muro o sul soffitto. O diffonderlo tramite della carta.

Palla da biliardo, mela, viso, qualsiasi cosa. Create una luce speculare e giocateci.

Marcate le foto con:

lampista
illuminazione
speculare

Potete vedere gli esercizi completati del gruppo Strobist [qui](#).

Illuminazione Due: Unità 2.2 - Discussione sulla Luce Speculare

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#).

Voi ragazzi avete fatto grandi passi con questo esercizio. Ho deliberatamente lasciato più libertà rispetto agli altri per lasciarvi sperimentare il controllo della luce speculare.

C'è stata una grande discussione sul [thread su Flickr](#), e sono state proposte alcune foto davvero belle. Già ai blocchi di partenza molti di voi facevano grandi cose, illuminando oggetti molto riflettenti con grande controllo delle luci.

Su un oggetto semi-riflettente, la dimensione della luce speculare e la sua intensità sono definite dalla dimensione apparente della sorgente luminosa.

Per controllare la [luce speculare](#) su un oggetto molto riflettente, non illuminate l'oggetto. Piuttosto illuminate l'area che l'oggetto vi riflette. E la porzione del soggetto che non riflette può essere illuminata da un piano completamente diverso, fornendo ancora più controllo.

Tutte le regole sulle posizioni e le dimensioni apparenti si applicano a ogni piano. Il che può portare la vostra testa ad esplodere realizzando che avete molto più controllo di quando illuminate il soggetto su un singolo piano. Ovviamente, se il soggetto non è adiacente allo sfondo, avete un ulteriore piano di luce con cui lavorare.

Guardiamo un paio di esempi.



La foto di questo orologio mostra quello che [James Rubio](#) ha appreso dalle [foto di orologi](#) di Ming Thein's e il suo set-up shots. (Grazie ancora, Ming.)

Di nuovo, state fotografando il riflesso della sorgente luminosa. Quindi qualsiasi sia il disegno di queste sorgenti, esso definisce la tonalità e la forma dei riflessi. James normalmente usa della carta illuminata da dietro come sorgente luminosa.

Semplice? Sì. Economico? Certo! Ma molto efficiente per illuminare gli oggetti piccoli.



Ecco il setup.

Come potete vedere, la chiave sono i bordi dell'area illuminata dei pezzi di carta.

Quel morbido decadimento della luce definisce i bordi delle alte luci della sua sveglia.

Per cose piccole, potete cavarvela con pezzi di carta più spesso di quanto pensiate. E la relativa inefficienza della carta (a trasmettere la luce) non è un problema, poiché sappiamo che la luce è [molto intensa](#) quando è vicina.



Questa progressione di foto di un disco rivela un approccio molto

pulito, di [Ron Nabity](#). Lui sta illuminando l'oggetto su due piani. Nella prima foto, sta usando una sola luce, attraverso un piccolo ombrello a sinistra.

Questo illumina la scena (compreso lo sfondo) e crea un punto di partenza per la vera tonalità del soggetto, non ci sono luci speculari che definiscono la texture dell'oggetto.



Avendo bisogno di una sorgente di luce più grande, ha puntato il flash al soffitto e ha usato il suo riflesso sul disco e le altre superfici riflettente. Notare che il piattello del disco nel centro sta ancora riflettendo la luce di sinistra, rivelando la vera forma dell'oggetto.

Fateci caso, questo accade su piani completamente diversi.

Così lui ha il controllo sui vari livelli delle luci speculari, aggiustando il livello di luce del soffitto.

Questo appare davvero bello. Garantito, avrebbe potuto migliorare la foto dipingendo "strobist.com" sul soffitto, ovviamente. O avrebbe potuto rifletterci il logo del costruttore. Il punto è che si può giocare con l'altro piano di illuminazione.



Che è esattamente quello che ha fatto qui. Notare che l'aggiunta del colore sul flash del soffitto non altera le aree della foto che non riflettono la sorgente del soffitto. Di nuovo, questo accade perché si stanno usando due piani di illuminazione completamente diversi.

Le luci speculari sono un parco giochi per fotografi che sanno come controllarli. (Ron parla del processo dietro a questa [qui](#))

Vi raccomando di leggere tutta la discussione se non l'avete ancora fatto. Ci sono molte persone che si pongono (e risolvono) dubbi. Se vi state arrovellando, probabilmente loro hanno già risposto lì. Se non l'han fatto, chiedete.

Oppure potete sfogliare tutte le foto dell'[esercizio](#) già presentate.

Prossima lezione: [Compito | Luce da Cucina](#)

illuminazione Due: Compito - Luce da Cucina

Tradotto dall'inglese e adattato dall'originale post su [Strobist](#) da parte di [CristianoR](#).

Il primo vero compito per illuminazione due è apparentemente semplice.
Tu userai quello di cui abbiamo discusso in ambedue le sezioni precedenti, posizione e sorgente della luce.



Il compito è di fotografare uno o più utensili da cucina – coltelli, forchette, cucchiari, fruste – qualsiasi cosa ti piaccia. Il look che stai cercando è quello di oggetto ordinario elevato ad alta arte. O almeno arte commerciale, questo è il tipo di cosa che dovrebbe apparire come copertina di un catalogo o in un calendario sul muro di uno dei quei ristoranti “fast casual” ubicati dappertutto.

Suggerimenti:

K.I.S.S. Keep it simple, stupid (tienilo semplice, stupido). Meno è meglio. Cerca la qualità invece del disordine.

Vai oltre la sostanza letterale del soggetto. Usa la luce, la forma e il piano focale per creare una foto evocativa che sia più della somma delle sue parti. Se Edward Weston può far apparire sensuale l'aspetto di un peperone, perchè non può esserlo un cucchiaino ?

Tu potresti voler convertire la tua foto in bianco e nero per enfatizzare forma e luce. Questo è bello. E' una tua scelta.

Il tuo stile di illuminazione dipenderà dalla qualità della superficie del tuo oggetto. Un cucchiaino di legno richiederà una luce molto diversa rispetto una mannaia di acciaio, per esempio.

Fai attenzione allo sfondo. Se non aiuta la tua foto non dovrebbe essere là. Ancora K.I.S.S.

La data di consegna è il 4 Agosto. Puoi taggare tutte le foto che vuoi, ma presenta solo l'immagine finale.

Per esempio, potresti presentare quattro foto. Queste saranno taggate con:

Strobist
Lighting102
Assignment
Cooking
Lampista
IlluminazioneDue
Cucina

Ma solo la tua immagine finale avrà tutti i tag di prima oltre a:
Finale

Così la tua immagine finale avrà i tag:

Strobist
Lighting102
Assignment
Cooking

Lampista
IlluminazioneDue
Cucina
Finale

Puoi vedere tutte le foto [qui](#) e solo quelle finali [qui](#).

Dai commenti: Se vuoi aggiungere il tag "setup" alla foto del tuo allestimento per lo scatto, questo consentirà alle persone di cercare anche questa immagine. E' una tua scelta.
Divertitevi e non temete di sperimentare e fare errori.
Il thread delle discussioni per questo compito è qui.

(La bella immagine dei coltelli viene da [Strobist Faves Gallery](#), by [Martin Danielsson](#))

Illuminazione Due: Unità 2.2 - Discussione sulla luce da cucina

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [ltafaber](#).

Abbiamo parlato di questo compito per ottenere un look semplice, come per una illustrazione da muro o un calendario. Non c'è dubbio che si possano tirar fuori molti calendari dalle foto del pool di questo compito.

Ho avuto il compito impossibile di guardare tutte le foto (wow, erano un sacco) e fare una selezione per poterla mostrare e discutere sul sito principale. Non è stata una cosa facile, sia in termini di qualità che quantità.

Come photo editor, questo è esattamente il problema che si vuole avere: troppa scelta. Ma per un uomo solo, questo uccide il giorno prima di poter scrivere la prima parola.

Prima di andare alle foto, un paio di argomenti:

Primo, ci sono state tante, tante grandi foto. Sono stato sommerso dalla larghezza e profondità delle sottomissioni. Voi state senz'altro ponendo attenzione alle discussioni sul controllo della luce. Molte delle foto sottomesse potrebbero stare tranquillamente nel portfolio di ognuno.

Secondo, con un tema tanto restrittivo, è stato inevitabile che ci fossero molte foto simili, o addirittura quasi identiche. Non siate seccati, abbiamo lavorato in una stanza molto stretta.

Terzo, alcune delle mie foto preferite -- molte delle quali stanno in questa pagina -- sono state sottomesse in modo che io non potessi aggiungere un marcatore (per evidenziarla) o avere la URL per il blog. Se qualcuno sa qual è la ragione esatta per cui questo accade, lo prego di illuminarmi, in modo che io possa istruire le persone in tal senso.

Sono stato almeno in grado di mettere queste foto tra le [mie favorite](#), così se vedete le vostre foto di questo compito nella mia galleria dei favoriti, aggiungete il marcatore 'standout'. E' così che identifico quelle foto che credo che stiano oltre e sopra le altre. In questo modo saranno incluse nello slideshow di seguito.

E, anche se possibile, non aggiungete il marcatore alla foto se non è nella mia galleria. Vorrei renderle ricercabili senza che escano dall'inizio della galleria. Meglio essere lì la prossima volta con le luci che con la tastiera adesso.

Per le foto sotto, cliccate su esse per vedere la versione ingrandita e per capire come sono state realizzate. Ci sono delle gran foto qui (accidenti, ce ne sono centinaia) e i commenti di quelle che avete apprezzato maggiormente sono molto apprezzati dai fotografi. Se volete chiedere chiarimenti sulle foto, fatelo nei commenti della singola foto, e se non rispondono prendeteli in giro senza pietà.

Il link a tutto lo slideshow segue dopo le foto.

La sporca dozzina



La qualità della luce speculare di questa è spettacolare.

Ci sono molte foto simili a questa in composizione e non ho voluto duplicare troppo. Ma è chiaro che molti di voi hanno avuto l'idea di illuminare morbidamente un oggetto lontano (soffitto, pannello) con il solo intento di essere riflesso dalla superficie lucida del soggetto. L'illuminazione reale è tipicamente fatta da un'altra sorgente.

Variando l'intensità relativa delle due sorgenti avete il controllo totale delle due zone. Potete notare che la sorgente che riflette richiede poca luce per ottenere il suo scopo.

Carino anche il contrasto tonale, con la superficie graffiata. Cliccate sulla foto per veder le foto del setup.



Questo tappo per il vino, una di alcune foto simili, è stato un esempio ottimo di illuminazione su due piani diversi.

Il fotografo è stato gentile nell'includere gli scatti con le singole luci, che è grandioso quando hai propositi di studio. (il setup è fatto con i gel rossi, ma l'idea è chiara)

Cliccate sulla foto per veder le foto del setup.



[Lewis Hine](#) si è reincarnato in questa foto di uno spremi aglio.

Queste grandi luci, non molto fuori asse, sono grandiose per fotografare oggetti opachi o semi riflettenti. Questa foto ha una qualità che ho amato subito.

Il contrasto di trama dello sfondo funziona molto bene, tra l'altro.



Questa è sicuramente il cucchiaio da gelato più sensuale che io abbia mai visto.

La mia parte preferita? Il contrasto tra toni caldi/freddi della luce speculare. Dovete cliccare per vedere il modo ingegnoso che è stato usato per fare questo scatto.



Le trame contrastanti e lo sfondo in stile [chiaroscuro](#) funzionano alla grande qui.

L'effetto non è ottenuto con la luce (che è l'idea generale) ma con la transizione chiaro-scuro che è nascosta dal soggetto.

Idea semplice, eseguita molto bene.



Amo le ripetizioni di trame in questa foto.

Non è una cosa semplice da ottenere, perché i valori di riflettanza del cucchiaino e delle uova è piuttosto diverso.

Il fotografo è stato gentile a fornire una foto del setup se siete interessati a capire meglio. Ci sono molte foto dei setup incluse in questo compito, davvero. Troverete un link per la ricerca alla fine del post.

(ringraziamenti aggiuntivi per quelli che hanno marcato le foto di setup)



Questa è arte.

Anche io mi perdo un po' nel capire come è stato fatto lo scatto. Le note dicono uno snoot dall'alto, ma non capisco come si ottenga la luminescenza cremosa in alto.

Il fotografo ha molte altre versioni che meritano di essere viste. Devo guardare meglio per capirci di più.



Come gruppo, la propensione a fotografare coltelli ha quasi raggiunto il feticismo. Notate che non vi sto incolpando, vista la quantità di strumenti a taglio a disposizione.

Questa foto (e le 2 successive) dimostrano davvero il controllo dei riflessi sulle lame. Ricordatevi che state fotografando i riflessi, questa è la chiave per il controllo di superfici metalliche piatte.



La foto di questo coltello produce un affiancamento di tonalità grandioso. Punti doppi per la foto del setup (sempre apprezzata) che potete vedere sotto la foto se ci cliccate sopra. Vi colpirete la fronte quando vedrete quanto è stato semplice.

Se sapete cosa state facendo, ovviamente.



Oggi ho avuto una grande idea per lo sfondo di una macro: un computer laptop.

Grande idea e sempre disponibile. Potete usare anche il desktop, se avete uno schermo piatto come monitor.

Il coltello e il piatto raccolgono i toni dello sfondo molto bene, e il fotografo lo evidenzia con una leggera sfocatura in post produzione. Credo che si potrebbe raggiungere lo stesso risultato con il diaframma, o con un basculaggio del piano focale, se siete attrezzati.

Ma la cosa da ricordare è il pensiero creativo su come-si-vuole-far-apparire- lo-sfondo.



Infine, ma certo non ultima, non posso fare a meno di guardare questa foto.

Meno è meglio, qui. Molto meglio. Amo ogni cosa, la composizione, i toni, il controllo delle alte luci, il feel. Ogni cosa. Congratulazioni.

Sono stato sorpreso da così tante foto del gruppo, realmente. Avete messo l'asta veramente in alto già da subito. Non ho idea di cosa farete d'ora in avanti. Una grande selezione di foto di cucina con semplicemente troppe foto bellissime per ottenere giustizia in una singola pagina.

Potete vedere tutte le foto del compito (più di 1000) [qui](#).

Potete vedere le finaliste [qui](#). Le foto dei setup [qui](#).

[Qui](#) potete vedere lo slideshow di alcune foto che davvero mi son piaciute. E assicuratevi di guardare le prime pagine della mia [galleria dei favoriti](#) per vedere se avete qualcosa a cui non riesco ad accedere. Per cortesia, aggiungete il marcatore 'standout' se la foto è in galleria.

E ovviamente il thread della discussione, con molte foto interessanti, [qui](#).

Qual è la vostra preferita? Quale amate che io mi sono perso? (è l'opinione di un singolo, lo sapete) Siete impressionati dai risultati quanto lo sono io?

Via ai commenti.

Illuminazione Due: Unità 2.2 - Ritratto speculare con ombrello

=====

Illuminazione Due: Unità 2.2 - Discussione sul Ritratto Speculare con Ombrello

=====

Illuminazione Due: 3.1 Bilanciamento della luce: Crepuscolo

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [itafaber](#).
Impaginazione a cura di [nocomply_77](#)

Per il fotografo da luce-disponibile, l'idea di esposizione è un concetto prettamente statico.

C'è un'esposizione corretta per una data luce in un determinato ambiente. Certo, la si può regolare di mezzo stop in più o in meno, ma andare oltre a questo significa prendersi delle "licenze artistiche" o "aggiustarsela".

Ma qual è l'esposizione corretta quando la tua foto può avere molte zone diverse di variazione di luce, come quando si hanno dei flash? L'esposizione è quella che voi decidete. E lo fate decidendo qual è la zona di una (tradizionalmente) corretta esposizione sul soggetto principale usando il flash.

Se state cercando un paragone a questo processo, eccolo. Stabilire una esposizione corretta sul soggetto principale permette di fare quello che si vuole con i livelli di esposizione nel resto del fotogramma. E si può andare oltre il limite della "esposizione corretta" per un dato ambiente. E sembra che si sappia quello che si sta facendo. In breve, "aggiustarsela" diventa "licenza artistica" quando si stabilisce un punto di riferimento dell'esposizione con la vostra luce sul soggetto principale.

Per capire realmente il concetto di bilanciamento della luce, molti di voi devono estender il concetto di esposizione propria. Dopo tutto state creando una scena ch ha precisamente la gamma tonale che volete voi. Potete usare questa capacità per comprimere o espandere la gamma tonale. Sta solo a voi.



Prendete questa scena che include il lettore [Ryan Brenizer](#). Esponendo per la modella, il cielo sarebbe slavato, esponendo per il cielo la modella sarebbe sottoesposta.

Ma con il flash, potete esporre correttamente entrambi. Aggiustando la velocità dell'otturatore per avere il tono desiderato del cielo e "riempiendo" la modella in misura opportuna (con la luce del flash) per portare l'esposizione a quella a cui vi trovate, ottenete questo:



Oltre a trasformare l'acqua in diamanti con il flash, Ryan ha compresso la gamma tonale di questa scena in modo che ogni cosa entri nell'istogramma. Grazie.

Quindi, Ryan sta scattando all'esposizione "corretta"? Sì. O no. Dipende da come lui volesse che lo sfondo apparisse.

Ryan ha scattato a 1/250 f/3.2 ASA 160. Poteva diminuire la velocità, diciamo a 1/125 per schiarire lo sfondo. O poteva aumentare la potenza del flash, chiudendo il diaframma e mettere l'otturatore ad una velocità intorno a 1/250 per scurire lo sfondo.

Come funziona? Guardiamolo più da vicino.

Lo sfondo è illuminato dall'ambiente. E' controllato dalla combinazione tempi/diaframma. La modella è esposta dal flash (sarebbe molto sottoesposta senza il flash). Quindi, visto che la modella è esposta dal flash, il livello dello sfondo può essere messo ovunque a piacimento del fotografo.

Cosa sarebbe se Ryan avesse alzato la potenza del flash di 2 stop e 1/3 per illuminare la modella a f/8? (avrebbe ovviamente diaframmato a f/8 per esporre lei in modo appropriato).

Ma il tempo di esposizione? Il nuovo tempo sarebbe stato di 1/50 per avere lo stesso tono (abbiamo aumentato di 2 stop e 1/3 il diaframma e quindi si deve bilanciare della stessa quantità il tempo) Quindi l'esposizione dello sfondo non sarebbe cambiata.

Abbiamo fatto questo giochino per uscire da 1/250 come tempo di sincronia, e vediamo che abbiamo dello spazio in cui giocare.

Immaginate di essere Ryan, piantato nell'acqua, scattando a 1/50 f/8 e ottenendo gli stessi toni che vediamo sopra. Diciamo che cambiate il tempo a 1/100, che accade?

La ragazza non cambia. Lei vuole f/8 dal flash ed è quello che sta avendo. Ma lo sfondo è diventato uno stop più scuro. Avete appena aumentato il contrasto della foto. Più scuro, ombroso e appare completamente diverso. E penso che i diamanti d'acqua siano davvero evidenti, ora.

Tempo a 1/200. Ancor più scuro, ma non ancora nero. Look completamente diverso dalle due precedenti.

Qual'è quella corretta. Lo sono tutte, solo diverse. Il 'corretto' è determinato dall'esposizione sulla modella e questa è ottenuta tramite il flash (e scegliendo il diaframma che la rende ben esposta).

Ma il cielo? Sta a voi. Arioso, normale, ombroso, nero--va sempre bene. E ancora è tutto a vostra disposizione.

Quello che avete sono due foto diverse, ognuna con la sua esposizione, che sono compresse in un'unica scena. C'è un'esposizione flash, che avviene istantaneamente ed è controllata dal diaframma; quindi c'è l'esposizione ambientale che avviene nel tempo ed è controllata dalla coppia tempi/diaframma.

Ora tocca a voi

Il nostro primo esercizio di bilanciamento sarà molto simile al setup di Ryan, a parte che vorrete probabilmente stare asciutti e non avrete una ragazza tanto bella con cui lavorare.

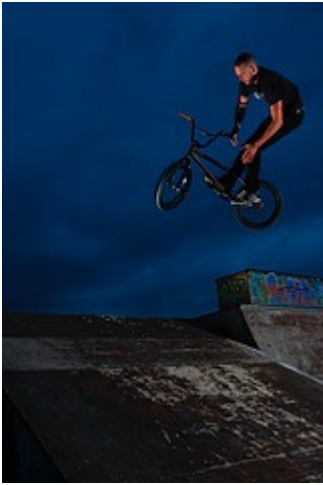
Trascinate un partner dove avete un orizzonte piuttosto basso e una vista sul cielo occidentale. Andate verso il tramonto e aspettate il crepuscolo per esporre alla vostra velocità di sincronizzazione (intorno a 1/250) a f/5.6 ad una sensibilità ragionevole (ASA 200 o 400).

Ora scattate una foto al modello/a usando il cielo correttamente esposto come fondale. Lui/lei sarà troppo scuro.

Ora illuminate il soggetto con il flash in modo che sia correttamente esposto a f/5.6. Potete farlo con luce morbida o dura, lontano o sulla fotocamera, non importa. Stiamo lavorando sul bilanciamento ora.

Scattate qualche foto al soggetto in questo modo, parlate con loro, ditegli quanto sono belli e bravi. Fate questo per (a) costruire un rapporto con loro e (b) per tenerli lì ancora un po.

Presto il crepuscolo sullo sfondo scenderà a 1/125. Aggiustate il tempo dell'otturatore e continuate a scattare. Andrete presto a 1/60, fate gli aggiustamenti e continuate a scattare.



Ma ora fate anche degli scatti a 1/125 per sottoesporre lo sfondo di uno stop, provate anche qualche scatto a 1/250 per sottoesporre di due stop. Dovreste vedere un'atmosfera completamente diversa in queste foto, ma tutte dovrebbero apparire buone, come lo è il cielo sottoesposto di [Jonathan Shears](#).

Quando lo sfondo scende a 1/30, invece di aumentare il tempo per compensare, diminuite la potenza del flash di uno stop. (se stavate operando a 1/4 di potenza, mettete 1/8). Ora, invece di muovere da 1/60 f/5.6 a 1/30 f/5.6, aprite il diaframma a f/4 per compensare la diminuzione della potenza del flash.

Questo vi fa guadagnare tempo di scatto, prima di giungere a quelle velocità di scatto da ultima spiaggia.

La prossima volta che il cielo scende di un'ulteriore stop, diminuite il flash di un altro stop e aprite a f/2.8. Sembra difficile, non lo è. Provatelo.

Mentre la luce scende, aumentate il tempo. Giocate con differenti velocità per vedere l'effetto sullo sfondo, ma ricordate di scegliere la corretta apertura per esporre bene il soggetto principale della foto con il flash.

Presto avrete troppa poca luce per mettere a fuoco, ma prima che accada, avrete un po' di foto davvero belle, con una serie di sfondi.

Se ne volete postare qualcuna, marcatele:

Strobist
Lampista
Lighting102
IlluminazioneDue
Balance
Twilight

Potete vedere gli esercizi completati dagli altri, [qui](#).
C'è una discussione relativa a questo messaggio [qui](#).

C'è molto altro in arrivo sul fronte del bilanciamento. Settimana prossima vedremo come fare queste cose in pieno giorno.

Illuminazione Due: Unità 3.2 - Bilanciamento della luce | Luce Incrociata con il Sole

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [itafaber](#)
Impaginazione a cura di [nocomply_77](#)

AGGIORNAMENTO: Alcuni di voi sono già preparati su questo. C'è una bella discussione che si sta formando, quindi ci sono tanti [aiuti](#) per i nuovi arrivati. Per piacere, fate le domande sui thread di flickr, piuttosto che nei commenti al post.

[La scorsa settimana](#) abbiamo parlato di creare una bella luce con un flash e il tramonto. (risultati [qui](#)) Ma cosa fare per quelle foto che non possono essere fatte alla sera?

Questa settimana voglio entrare nell'idea di bilanciare e incrociare la luce del sole, e strizzare l'occhio al lettore che usa questa tecnica come biglietto da visita.

Prima di addomesticare la luce del sole, diamo un'occhiata a cosa fa un flash di riempimento TTL, così da avere delle nozioni di base del concetto per meglio capire come estenderlo. Non ho nulla contro il TTL, badate, ci sono situazioni dove è la soluzione migliore, ma mi rattrista l'idea di usare tutta quella tecnologia per fare una foto noiosa poiché la luce sta sull'asse dell'obiettivo.

Avete già visto la foto, sulle pagine del manuale della macchina o del flash, generalmente è una bellissima ragazza giapponese che posa su uno sfondo lacustre con un paio di barche a vela. Le foto del "prima" e "dopo" mostrano i terribili occhi da procione e come migliorano in una foto-migliore-ma-ancora-sterile fatta tramite una luce di riempimento assistita computer assistita dalla matrice TTL registrata e bilanciata.

Gli occhi da procione sono il problema e la soluzione semplice è quella di riempirli con luce sufficiente. La macchina calcola l'esposizione base e riempie con un flash un pò sottoesposto, diciamo 1.7 stop sotto. Riempie le ombre dure e lascia quel piccolo sbarluccichìo negli occhi.

Ma cavoli, con il sole pieno e un flash si può fare molto di più. Voglio dire, anche con il flash duro (senza ombrello) potete ottenere dei look davvero belli semplicemente spostando la luce. E dovete prendere solo tre decisioni:

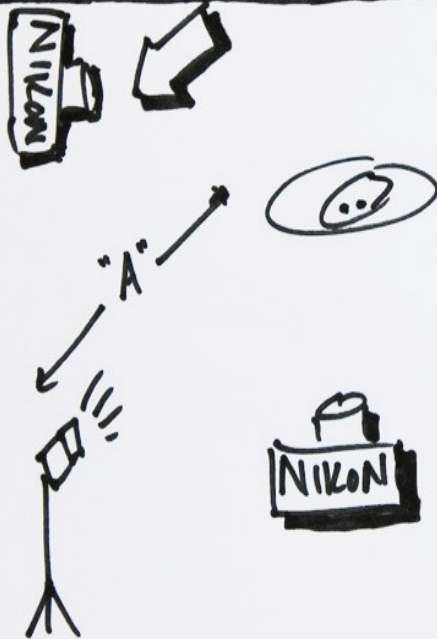
1. Con quale angolo volete che la luce del flash e quella del sole colpisca il vostro soggetto?
2. Quanto luminoso volete che sia il vostro ambiente
3. Quanto luminoso volete che sia il vostro flash?

Ragazzo, c'è da essere scienziati, giusto? No. E' una semplice serie di scelte che vi possono lasciare con delle bellissime foto scattate a mezzogiorno. Facciamo un passo alla volta nel processo e guardiamo alcuni risultati che potete avere.

Addomesticare il sole

CROSS-LIGHTING, BALANCING FLASH & SUN

ALTERNATE CAM. POSITION FOR DIFFERENT B/G



SHOOT AT TOP SYNC SPEED. FLASH ON 1/4 OR 1/2 POWER.

EXPOSE FOR NICE AMBIENT LIGHT. VARY FLASH POWER AND/OR DISTANCE "A" TO ALTER FLASH EXPOSURE.

Qui c'è la configurazione base (visto che grafica 3D ad alto impatto?.. Mica pizza e fichi) Click sulla figura per dimensioni maggiori.

E' bene partire con il sole dietro il soggetto, fuori dal fotogramma, dietro/destra o dietro/sinistra. Lancerete una forte luce del flash contro la forte luce del sole, quindi non importa molto quale luce arriva da dove, dal punto di vista dell'illuminazione. Ma il soggetto non guarderà il sole, probabilmente.

(La scelta di angolare a destra o sinistra è fatta per avere uno sfondo a scelta, data una certa posizione del sole)

Immediatamente, andrete alla massima velocità di sync, usando la maggior apertura possibile, per permettere al flash di fare il massimo lavoro con il minimo sforzo (qui è dove avere velocità di [Sync](#) alte fa la differenza). Ma 1/250 lavorerà bene. D'ora in poi sarà più dura.

Giocheremo con l'ambiente un po, ma per ora cerchiamo un'esposizione decente per lo sfondo e lavoriamo con quella. Ricordate, siete alla velocità di sync quindi dovrete manualmente variare l'apertura.

Esponete per il cielo e l'ambiente e lasciate che l'esposizione del soggetto cada dove deve. Fate apparire bene l'ambiente. Aggiusteremo il primo piano tra poco.

Questa è anche la luce di separazione per il soggetto, quindi prestate attenzione a come la luce sfiora il soggetto. Sarete sorpresi quanto bella sia quella luce sui bordi (proveniente dal sole) quando non avete da preoccuparvi delle ombre in primo piano.

Ora mettete il flash sul lato opposto (leggermente in alto, angolati a 45 gradi, per cominciare) e impostate 1/2 potenza, senza modificatori (non avete abbastanza potenza per illuminare un ombrello, a meno che siate davvero vicini o abbiate flash molto potenti) potete scaldare la luce un po' se volete, tipo un gel da 1/4 CTO.

Partirei con il flasha circa 2 metri a 1/2 potenza. Scatto e guardo la foto. Troppo scura sul lato flash? Avvicino la luce. Troppa

luce? Abbasso la potenza a 1/4 in modo che la ricarica del flash sia più rapida. Quando avete bilanciato correttamente dovrebbe apparire così:



Ora, seriamente, non appare meglio di qualsiasi cosa ottenuta con un flash di riempimento sulla macchina? Questa foto è del neozelandese [Brent Williamson](#), che usa questa luce sempre e pare che non abbia nemmeno uno stativo.

Non è questione di equipaggiamento, ma di testa.

Ovviamente, dal punto di vista della sincronizzazione, Nikon e Canon lavorano molto bene senza fili in un ambito limitato. E questa è la situazione dove la connessione sync deve essere a prova di proiettile. Quindi usate questa tecnica come un modo di migliorare le foto di famiglia se siete così equipaggiati. Non avete nemmeno bisogno di uno stativo, basta un sostegno che mantenga il flash puntato sui soggetti.



Ecco una foto di un setup con una situazione di angoli diversa, sempre di Brent, che mostra il flash come una luce di sfondo. Lui sta incrociando a quasi 90° (flash leggermente oltre) ma l'idea è la stessa. Sembra così ovvio quando la luce è nella foto, ma cliccate la foto e coprite il flash e cavalletto con la mano e vedrete come appare quell'illuminazione senza il contesto del setup. Bello eh?

Dal punto di vista dell'esposizione, il flash deve essere piuttosto vicino per correggere. Ma avete un range di mezzo stop in più o in meno, quindi non siate eccessivamente analitici. Inoltre, dopo aver preso l'esposizione, muovete il flash un po' intorno per trovare il miglior angolo/altezza di illuminazione per fare apparire il soggetto come volete.

Ma l'esposizione sull'ambiente/sfondo è un'altra storia.



Guardate questa terza foto di Brent, che sta chiaramente sottoesponendo un po' lo sfondo.

Feel totalmente diverso. Per ottenere questo dovrete sottoesporre mantenendo la velocità di sync e chiudendo il diaframma, ovviamente si deve compensare avvicinando il flash o aumentandone la potenza.

Appare così tridimensionale poiché il sole e il flash dipingono il soggetto da lati opposti e potete giocare con l'esposizione dell'ambiente per far risaltare il soggetto quanto volete.

L'esposizione del flash continua a dover essere corretta, ma giocate un po' con la porzione ambientale. E' il concetto di un incrocio diretto (invece che un semplice riempimento dall'asse dell'obiettivo) che vi porta al look cercato. Finché scattate su angoli di 3/4 (o 1/4) sulle luci, avrete un effetto 3-D molto piacevole. Il livello luminoso dell'ambiente, che definisce il feel della foto, è a vostra discrezione.

Nessun compito questa settimana perché abbiamo molti approcci diversi al bilanciamento da discutere. Ma come esercizio, potete uscire e provare questo. E' un look molto carino che chiunque con un singolo flash lontano dalla macchina, può ottenere.

Marcate i vostri contributi così:

Strobist
Lampista
Lighting102
IlluminazioneDue
exercise
balance
crosslight

Potete vedere gli esercizi completati dagli altri [qui](#).

C'è un thread di discussione relativo a questo post [qui](#).

illuminazione Due: 3.3 - Bilanciamento del Flash con la Luce Ambiente in Interni

=====

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [itafaber](#).
Impaginazione a cura di [nocomply_77](#).

L'ultima volta che ci siamo incontrati abbiamo parlato del passare dall'idea di bilanciare uno sfondo carino e uniforme di [un tramonto](#) a quella di utilizzare una [luce molto direzionale](#) (e abbiamo capito come usarla invece che riempirla). Questa settimana si lavora in interni per applicare gli stessi principi ad una luce meno direzionale, meno intensa e più diffusa.

La discussione comune che si comincerà a vedere è che ci sono due esposizioni simultanee che avvengono ogni volta che si usa un flash. E' vero sia quando si usa la seconda esposizione sia quando non lo si fa. Infatti, anche se si sta usando una compattina che illumina il fratello ubriaco dopo dodici birre, continuate ad avere due esposizioni ogni volta che premete il bottone.

La differenza tra Neanderthal e sofisticato è imparare come esporre finemente l'ambiente. Voglio dire: è sempre lì, perché non usarlo?

Infatti, più si comprende più si realizza che è utile quanto un altro flash, e a volte anche di più.

La tipica luce da interni, per esempio, sarà intorno a 1/60 f/4 a ISO400. quindi se vi scatto una foto con quella luce, quella disponibile, voi sarete propriamente esposti. Probabilmente apparirete male, abbiamo gestito la quantità, non la qualità della luce e la qualità è normalmente sgradevole poiché proviene dalle lampade a soffitto.

Così decido di mettere un flash con ombrello vicino a voi e illuminarvi in quel modo. Dopo tutto abbiamo stabilito che abbiamo bisogno di tutta l'illuminazione che possiamo avere no?

Metto la macchina alla massima velocità di sync (1/250) e metto il flash a 1/4 della potenza e vi illumino a f/8. Poiché l'ombrello è molto vicino a voi (siii -guardate quele rughe -posso aggiustarle con la luce morbida) ricordiamo che [la luce calerà molto presto](#) e diventerà piuttosto scura prima di arrivare al muro, giusto?

Quindi ora apparite perfetti (considerato tutto) ma il muro dall'altro lato della stanza è davvero scuro. Il problema è che l'unica illuminazione è quella proveniente dal flash. Questo avviene perché la mia esposizione per l'ambiente è 1/250 a f/8, che sottospone di quattro stop la luce ambiente.

Quindi passiamo dalla teoria alla pratica e facciamo un piccolo esercizio sull'aumentare l'esposizione per l'ambiente per vedere l'effetto a varie velocità di otturazione. Piuttosto che usare voi, cari lettori (non vogliamo spaventare i bambini) useremo un macchina fotografica.

In questa stanza (il mio salotto) l'esposizione durante il giorno è circa 1/4 sec a f/4 ISO 200 con le luci spente. Ho le tende aperte e la parte posteriore della stanza riceve un po' di luce. La macchina, in primo piano sul tavolino, ne riceve molta meno.

La prima cosa che voglio fare è stabilire che, alla nostra esposizione di partenza, la stanza sarà nera:



Eccoci, a 1/250 f/4 senza flash. L'incredibile esercizio di minimalismo è a tutti gli effetti in [vendita](#). Ma solo un vero amante del genere apprezzerà la bellezza e il significato di una foto come questa, quindi non offendetevi se il prezzo vi sembra alto.

A 1/250th, f/4, la luce ambiente è sottoesposta di 5 stop. Dannatamente vicino al nero, direi.



Aggiungiamo un po' di flash, un [SB-26](#) attraverso un ombrello. Vi prego di perdonare i riflessi delle astine dell'ombrello, ma sto lavorando in fretta. Ho già fatto il mio pezzo d'arte per oggi e sono troppo stravolto per essere ancora creativo.

Ma aspettate, cos'è quella luce sul muro in fondo? Sappiamo che non c'è luce ambiente, quindi sarà il flash. Esattamente, luce che filtra dall'ombrello.



Quindi abbassiamo la velocità di 2/3 di stop, a 1/160 sec.

Mmmh...Lo sfondo non si schiarisce.

Stessa cosa per 1/100e 1/60. (Ok, magari un po' meglio a 1/60)

Questo è perché stiamo lavorando molto lontano dall'esposizione per l'ambiente. Se il flash è molto più potente di una data esposizione ambientale, lo chiamerò "lavorare sopra l'ambiente", tipo "Stavo scattando a f/4, lavorando 4 stop sopra l'ambiente".

Questo dice che a f/4, la velocità dell'otturatore che ho scelto era 4 stop troppo alta per l'esposizione ambientale.



Solo quando arrivo a 1/40 sec l'ambiente comincia a fare breccia nel buio, timidamente.

Questa è l'impostazione di soglia dell'otturatore a f/4 (ISO 200) che permette all'ambiente di infilarsi nelle ombre lasciate dal

flash nella foto, quindi è dove cominciate a fare attenzione allo schermo e aggiusterete l'otturatore per ottenere il migliore effetto.



Alla velocità di 1/25 sec, le cose cominciano ad apparire.

L'ambiente si sta pronunciando maggiormente qui, tenete a mente che la macchina rimane costante perché è illuminata solo dal flash, a questo punto.

Lo sfondo non è davvero utilizzabile ora, dal punto di vista dell'esposizione, ma la luce sta arrivando. Sento di poter raggiungere il tono che voglio.



A 1/15 sec lo sfondo diventa utilizzabile.

Da qui in avanti il tono dello sfondo diventa una scelta personale. Non esiste uno 'sbagliato', poiché ora è questione di quanta separazione voglio tra il soggetto e lo sfondo.

Ricordate quando abbiamo gettato il concetto di 'esposizione corretta' dalla finestra? Questo è quello di cui sto parlando: Il punto di riferimento dell'esposizione è impostato da come scegliamo di esporre la luce che cade sulla macchina. Lo sfondo può essere ovunque in un grande gamma di toni, la cui scelta è vostra.



A un decimo di secondo, il mio quasi-bianco muro a un tono pieno, influenzato tanto dalla luce verdastra proveniente dalla mia finestra a nord quanto dalla porzione di esposizione sulla luce ambientale.

Fare un esercizio come questo, mostrerà quanto controllo avete su una situazione quando cominciate a capire il concetto di bilanciamento di ambiente e flash.



A 1/6 sec siamo ancora sotto al grigio medio del livello tonale dello sfondo. Ma ora iniziamo ad entrare in una gamma dello sfondo che, diciamo, un giornale è in grado di riprodurre.

Il media con cui la foto sarà riprodotta sarà la vostra guida per i limiti della vostra scelta sul livello dell'ambiente. Ma di nuovo,

la scelta è vostra.



1/4 di secondo

Questa è la mia scelta, poiché mi piace la qualità dell'invisibilità della combinazione Flash/luce ambientale. E' una scelta soggettiva, ma per qualcosa del genere la luce può scomparire (non ovvio) e la foto ha la qualità di non sembrare illuminata, ma di essere bella.



A 0.4 sec la stanza diventa chiara

Ricordate che i muri sono ben oltre il grigio medio quindi la macchina considera questa come una sovraesposizione dell'ambiente. Di nuovo, la 'esposizione corretta' è un concetto davvero sfuggente. Potete pensare che questo scatto sia migliore. Non c'è nulla di giusto o sbagliato, qui.



A 0.6 secondi lo sfondo diventa ancor più chiaro.

Potrei andare oltre con l'ambiente, ma le alte luci nella porzione centrale e destra dello sfondo comincerebbero a bruciarsi (ma ancora non 'sbagliato', secondo me)

C'è maggiore spazio di manovra qui che nel parcheggio vuoto di un centro commerciale.

Il primo concetto che dovete imparare è che c'è un'esposizione base che renderà ogni cosa nera. In interno questa è un'esposizione che facilmente rientra sotto la velocità di sync. Da qui, semplicemente, cominciate a diminuire la velocità per permettere a più luce ambiente di entrare nella foto, finché si ottiene esattamente il bilanciamento desiderato.

Ecco qualcos'altro a cui pensare: il cavalletto ha un altro flash, con una potenza infinita. Diciamo che state scattando in una enorme stanza, lievemente illuminata senza finestre. Potete illuminare qualcuno in primo piano tramite un ombrello e lasciare l'otturatore aperto finché il livello della stanza raggiunge esattamente l'esposizione desiderata. Semplicemente bloccate la macchina su un cavalletto e lasciate l'otturatore aperto finché l'intera parte non illuminata entra nella foto.

Io l'ho fatto (su un cavalletto) per 30 secondi a f/2.8. la persona ha oscillato un po' durante l'esposizione. Onestamente mi sembra che questo abbia giovato. Parlando di movimento, un ultimo scatto:



Dato un quarto di secondo di otturatore con cui giocare, ovviamente ho prova tu un po' di sfocatura del flash. Ma di questo non parliamo fino alla parte 7.

Non abbiamo ancora finito la lezione di bilanciamento. Questo è l'esercizio di questa settimana, invece che un compito.

Ho fatto queste foto dimostrative in dieci minuti, davvero, dal setup delle luci all'ultimo scatto. Non ci vuole molto per provare qualcosa di simile nel proprio salotto.

La cosa importante da ricordare (come è sempre quando l'ambiente si inserisce nel flash) è di avere il soggetto illuminato dal flash nella parte di ambiente che riceve meno luce. In pratica questo significa fotografare uno sfondo luminoso e un primo piano con il flash.

Ricordate che la regola della [distanza](#) si applica sempre. Quindi tenete il flash vicino, per evitare di contaminare lo sfondo.



Per vostra informazione, qui c'è la foto del setup che mostra l'incredibile difficoltà incontrata per fare la serie di scatti.

Una nota finale sull'ombrello: ho strozzato l'ombrello un po', il che significa che non ho usato l'intera superficie dell'ombrello come sorgente luminosa. La ragione è (oltre a non aver bisogno di una sorgente tanto grande) che non volevo che la luce filtrasse dai bordi dell'ombrello e finisse sullo sfondo.

Se fate gli esercizi marcate così:

Strobist
Lampista
Lighting102
IlluminazioneDue
exercise
balance
indoors

Potete vedere gli esercizi completati dagli altri [qui](#).

C'è una discussione relativa a questo post [qui](#).

Infine, data una gamma di toni di sfondo che vengono visualizzati sullo schermo della macchina, quale velocità dell'otturatore avete scelto, e perché?

Illuminazione Due: Unità 3 - Bilanciamento

=====

Illuminazione Due: Unità 3 - Discussione Bilanciamento

=====

Illuminazione Due: 4.1 - Limitare la luce

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](http://www.flickr.com/people/7316972@N08/) da parte di www.flickr.com/people/7316972@N08/.
Impaginazione a cura di [nocomply_77](http://www.flickr.com/people/7316972@N08/)

La luce morbida è... bella.

La luce morbida è rassicurante. Rende tutto più bello.

E', per così dire, prevedibile, per mancanza di parole migliori.

Non mi fraintendete - bello, rassicurante, prevedibile, sono buone cose.

Danno da mangiare ogni giorno a fotografi professionisti in tutto il mondo.

Ma coloro che fanno cose all'avanguardia, cose rischiose – quindi divertenti – tendono a non essere i tipici fotografi con ombrello al seguito.

La luce dura – specialmente la luce dura che viene ristretta in un modo o in un altro -- può davvero portarti oltre la routine se cerchi un modo di esaltare le tue foto.

Ricorda, usando le [tecniche di bilanciamento della luce](#), tu puoi anche controllare il rapporto tra le parti illuminate e non di una foto. Questo è vero se stai passando da un'area illuminata dal flash ad un'altra illuminata da luce ambiente, o da un'area illuminata da un flash ad un'altra illuminata da un altro flash.

Così, mentre la [dimensione della luce apparente](#) controlla la durezza del passaggio all'ombra, i livelli di bilanciamento tra le varie luci controlleranno il punto in cui incapperai nell'ombra. Queste due variabili, usate in coppia, danno un 'ampio margine di controllo.

Ma il raggio della sorgente luminosa stessa – di solito una luce dura in questo contesto – può essere controllata attraverso vari dispositivi di limitazione della luce.

Ne saprete di più fra pochissimo.

Gobos



Un Gobo è di base qualsiasi oggetto che scherma la luce. "Gobo" è un'abbreviazione slang per "go Between" (andare tra). Può essere attaccato a lato del flash, o piazzato tra la luce e qualsiasi posto non vogliate sia raggiunto dalla luce stessa.

Questo può risolvere un problema di riverbero con una luce che è puntata all'indietro verso la fotocamera, o per impedire che la luce ricada sullo sfondo, e altre innumerevoli cose. I gobos sono oggetti estremamente utili che non occupano molto spazio in un kit da illuminazione. Dovreste sempre averne alcuni a disposizione.



Per esempio, questo è un gruppo fotografato in uno dei seminari svoltisi a Londra, nel quale abbiamo posizionato una luce (riscaldata) di separazione sullo sfondo, puntata direttamente sul gruppo. Come potete vedere, la luce fuoriesce sul soffitto in modo sgradevole.

Possiamo risolvere il problema piazzando un gobo sulla parte superiore del flash, impedendo alla luce di dirigersi verso l'alto.



La luce adesso fa quello che noi vogliamo che faccia, ma non quello che non vogliamo che faccia.

Non c'è motivo per cui non potete mettere un gobo anche sulla parte inferiore del flash, per esempio. Infatti, potete creare ogni modello di irradiazione luminosa attraverso l'uso di gobos, snoots, e/o griglie (Potete vedere l'intera discussione su questa foto nella sezione On Assignment [qui](#)).

Ogni buon meccanico vi dirà che è importante che la vostra auto cammini, ma ancora più importante è che la vostra auto sappia fermarsi. Penso la stessa cosa a proposito della luce. Mettete la luce dove volete, e impeditegli di andare dove non volete.

Per esempio, potrei avere una luce che viaggia come una striscia verticale piazzando un gobo su ogni lato del flash.

Snoots

Uno snoot è essenzialmente un gobo a quattro lati – semplicemente un tunnel per il vostro flash per ridurre la luce ad uno stretto raggio. Più lungo è lo snoot, più stretto è il raggio. Semplice. Ma ci sono ulteriori controlli da attuare con uno snoot.

Avrete i bordi del raggio di luce più nitidi se l'interno del vostro snoot sarà nero. Questo perché ci sarà uno scarso rimbalzo di luce all'interno dello snoot, che contaminerà i bordi del fascio luminoso. Avrete bordi più morbidi se l'interno sarà grigio chiaro, o bianco. E ancora più morbidi se l'interno sarà argentato.

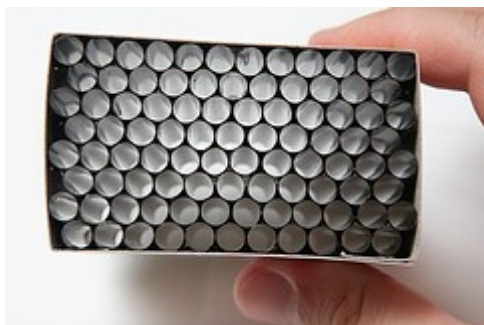
Potete vedere di più su snoots e gobos nel post originale di [Illuminazione Uno](#). Io sono un tipo da gobo e snoot di cartone, ma voi potete acquistare [versioni già pronte](#) se non volete che i vostri clienti abbiano una "vibrazione-da-scatola-di-cereali" dal vostro equipaggiamento.

Un buon esempio di problem-solving (compreso il perché e il come) con uno snoot è in questo [ritratto di uomo d'affari](#) nella sezione On Assignment.

Potete anche ricavare gli snoots da un foglio d'alluminio nero per avere minuscole aperture, come in [questo esempio](#). Questo dà un controllo d'eccezione sul fascio luminoso, cosa che torna particolarmente utile nel dipingere con la luce.

Anche con la fotografia close-up, l'abilità di dirigere la luce del flash precisamente dove volete, può darvi il controllo per illuminare piani diversi, anche se i due piani sono letteralmente a pochi centimetri di distanza [l'uno dall'altro](#).

Grid Spots (griglie)



Le griglie sono essenzialmente gruppi strutturati di snoot costruiti in un unico dispositivo. Essi offrono molto più controllo sul fascio luminoso. Io ho griglie che proiettano un pattern di 15-20 cm a quasi due metri di distanza.

Più è lunga la griglia (e più sono piccoli i singoli canali), più stretto è il raggio. Il modo migliore di fabbricare griglie è ricavarle da [cannucce nere](#) o dal [coroplast](#) (una versione di plastica del cartone increspato).

Come esempio del livello di controllo della luce con una griglia, ho fatto rimbalzare la luce intorno alla parte interna di una fetta di torta mancante in [questa foto](#).

La luce non colpisce la glassatura bianca proprio lì accanto. Questo è controllo. Questo è ciò che può fare una griglia.

Cookies

In aggiunta ai semplici oggetti che sono disegnati per bloccare la luce, voi potete scattare attraverso oggetti complessi che parzialmente bloccano la luce, o per creare un pattern benfatto e d'interesse nelle vostre foto. Generalmente, essi sono chiamati cookies, se sono bi-dimensionali e artigianali, il che sta per "cookaloris". E' un termine usato nel gergo da illuminazione nei vecchi film.



Essi sono di solito fogli di cartone nero, con un apparentemente casuale pattern di buchi. Ma io preferisco usare oggetti trovati, come piante in un vaso, per creare pattern come nella foto a sinistra, che è spiegata nel dettaglio [qui](#). Non so dirvi quante volte questa tecnica ha aiutato a risollevare foto altrimenti noiose.

Tempo di giocare

Insomma, questi sono i miei quattro cavalli di battaglia nella limitazione della luce. Ma non vi abituerete a usarli finché leggerete solamente su di loro. Così, per questa sessione di esercizi, costruiremo qualche limitatore di luce e lo testeremo.

Ma questo è troppo facile. Il vostro esercizio sarà fabbricare diversi limitatori di luce e fare qualche foto consistente, scambiando e modificando le modalità della luce.

Per esempio, potreste fare qualcosa di semplice come una coppia di gobo's e qualche snoots di differenti lunghezze e sistemare un flash su uno stativo e scattare foto del muro. In questo modo, dovrete raggiungere una buona comprensione di ciò che essi possono aiutarvi a realizzare.

Vorrete anche aggiungere una griglia. E' un po' più complicato da costruire rispetto ad un gobo e ad uno snoot, ma trasforma ciò che esce dal tuo flash in un incredibile piccolo fascio luminoso. Ma giocheremo con questo un po' più avanti.

Mettete agli esercizi i seguenti tag:

Strobist
Lampista
Lighting102
IlluminazioneDue
assignment
Compito
restrict
Restringere

Potete vedere gli esercizi completati dagli altri, [qui](#).
C'è una discussione relativa a questo messaggio [qui](#).

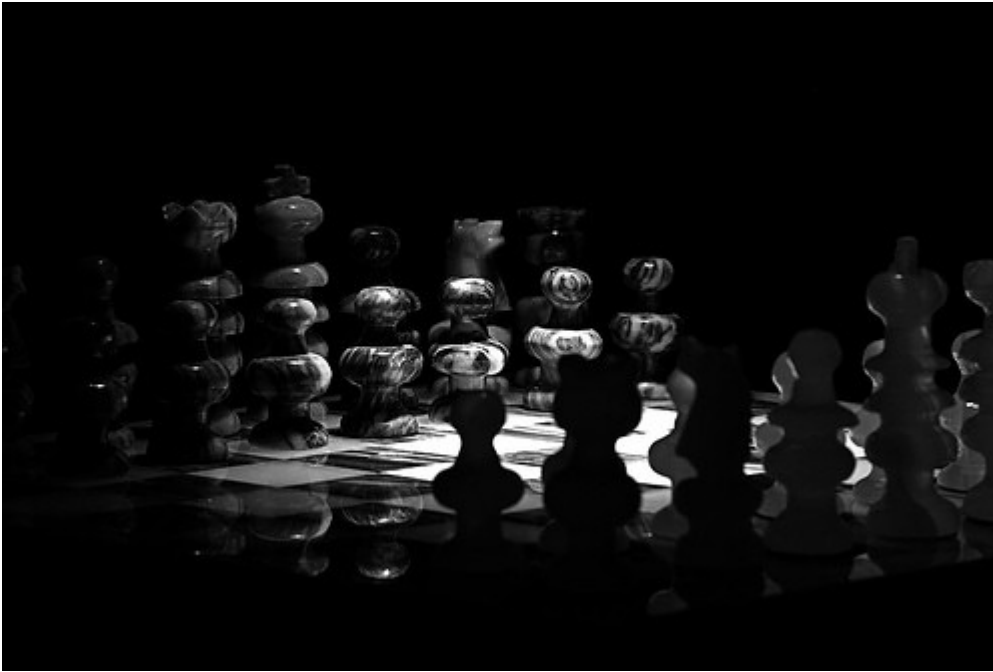
illuminazione Due: Unità 4.2 - Luce Dura: Film Noir

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [ArsMaior](#)
Impaginazione a cura di [nocomply_77](#)



Guardando le [foto](#) pervenute per il compito della scorsa lezione, iniziamo con niente di meno che l'autoritratto di [Eke](#), che è anche la persona nel messaggio dell'esercizio di ieri (sembra proprio sia la settimana di Eke qui a Strobist).

Si tratta di un look classico da film noir, in cui si spara un flash attraverso un gobo per gettare alcuni toni a motivo sul muro di sfondo di un ritratto illuminato da luce dura. L'esempio è particolarmente appropriato per la discussione di questa settimana, ma ci arriveremo tra qualche minuto.



Lo scatto agli scacchi di [Swilton](#) rappresenta anch'esso un bell'esempio dell'uso di luce ristretta per illuminare una zona di un soggetto piccolo. Senza la griglia, egli avrebbe avuto a che fare con la fuoriuscita del lampo sullo sfondo.

Invece in questo modo, poteva scegliere di lasciarlo nero, come infatti ha scelto di fare, oppure di illuminarlo con un secondo flash, sapendo che il primo flash non lo avrebbe contaminato. Questa tecnica di illuminazione a multi-piano vi dà il controllo totale sulle varie sezioni della foto, ed è una delle cose per cui le griglie sono particolarmente indicate.



Poi, abbiamo un autoritratto di nekkid fatto da [Jonathan Robertos](#) , e dopo averlo visto non guarderò più quelle piccole selle

da corsa allo stesso modo.

Ha usato tre flash, e ne spiega tutto il procedimento nel [titolo](#) (non vedo l'ora di leggerne i commenti).

Jonathan, se sei in grado di attaccare questa foto in cima alla Strobist Flickr Pool, il minimo che possiamo fare è farti salire completamente (gioco di parole: Full Monte = tutto compreso, totalmente, ma anche un tipo di spogliarello maschile; ndt) fino al blog principale. Potrei essere il primo che ti infila una banconota piegata nel cavo del freno.

Luce Seriamente Dura

Tornando a questa settimana, la foto di Eke mi ha fatto pensare che c'è una cosa di cui ancora non ho parlato nei più di 800 messaggi presenti su questo sito: restringere ulteriormente un flash nudo per creare una sorgente luminosa ancora più dura.

Potreste pensare che un flash nudo sia una sorgente luminosa già abbastanza dura.

Ma ciò dipende interamente da cosa ne volete ottenere. Un normale flash è in realtà una sorgente luminosa dotata di una messa a fuoco (attraverso la lente di Fresnel frontale) pari a circa 2,5x5cm, prendere o lasciare.

E questa è una luce veramente dura, garantito. Ma se ci pensate, è più dura in una direzione che nell'altra, di un fattore pari a 2x. In applicazioni pratiche, ciò non rappresenta un problema. Ma può diventarlo se state cercando di gettare un'ombra dura da qualcosa come, per dire, delle serrande veneziane.

Assumendo che stiate scattando attraverso delle serrande orizzontali e che volete gettare un motivo di luce orizzontale su un muro, otterrete un motivo più nitido orientando il flash orizzontalmente, rispetto a se lo ruotate di 90 gradi per creare una sorgente luminosa verticale. Pertanto, la luce orientata orizzontalmente è più dura nella direzione significativa quando colpisce le serrande.

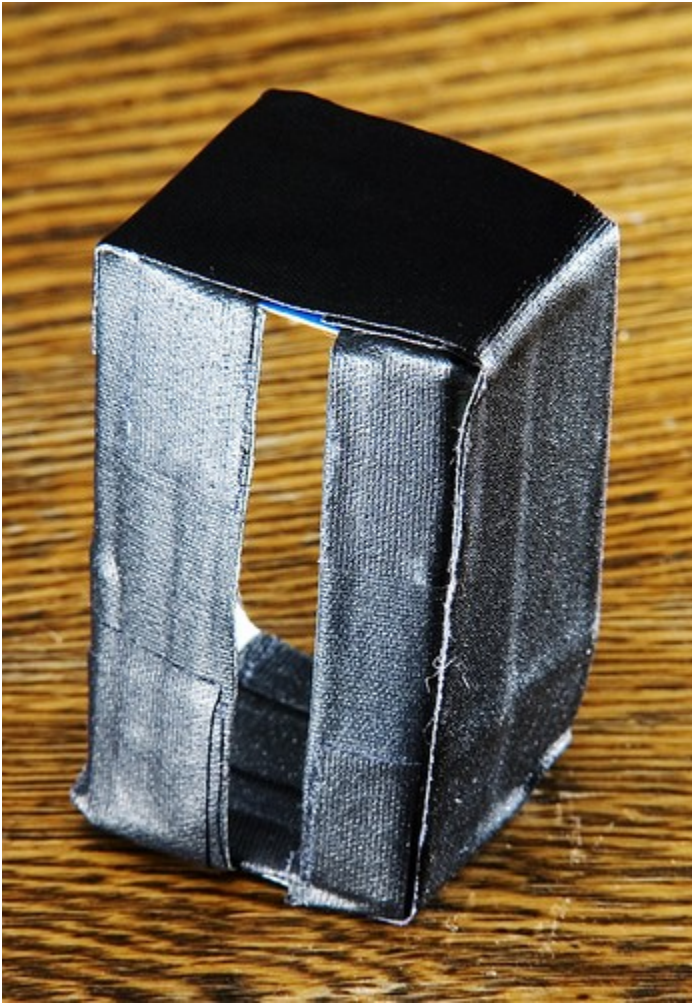
Provate, e vedrete che ciò fa la differenza.

Per un'ombra ancora più nitida, quindi, potete scegliere di usare una sorgente luminosa ancora più piccola della dimensione orizzontale del vostro flash. Ecco come fare.



Come potete vedere, abbiamo semplicemente infilato su un flash un piccolo coperchio di una scatola con una fessura ritagliata. Abbiamo così creato una sorgente luminosa che ha la stessa ampiezza e circa la metà dell'altezza del flash nudo. Se volete creare un bordo su un'ombra, potete fare una gran differenza facendo attenzione all'orientamento della luce e poi restringendo ulteriormente una delle sue dimensioni, specialmente se state lavorando in modo ravvicinato.

Inoltre, se volete far scavalcare una luce oltre un gobo in maniera molto precisa, creando una luce a dimensione ristretta vi darà la possibilità di controllare meglio ciò che la luce vede e cosa non vede.



Non costa nulla, risparmiate soldi. Solo un po' di cartoncino e del nastro adesivo. Ma questo modello, ad esempio, vi costerà circa uno stop di potenza dal flash. Ciò è dovuto al fatto che stiamo coprendo circa la metà della superficie della testa del flash.

In questo modo potete rendere una sorgente luminosa molto piccola, ma vi costerà ancora più potenza. Se state lavorando in modalità molto ravvicinata – dove anche un piccolo flash può somigliare ad una sorgente luminosa morbida – potete creare una sorgente luminosa quasi puntiforme.

Se state sparando il lampo sopra e oltre un oggetto – serrande, albero di ficus, qualunque cosa – una minuscola sorgente luminosa vi darà un controllo impossibile con un flash nudo.

COMPITO: FILM NOIR

Dobbiamo ringraziare Eke per l'ispirazione per il compito di questa settimana. E' un compito semplice, davvero, con molto potenziale.

Vi lascerò decidere come interpretare "film noir", e sono sicuro che ci sarà un'accesa discussione sul gruppo Flickr con molti esempi. Penso che la maggior parte di voi scatterà in bianco e nero, e ve lo consiglio se la vostra macchina e/o i vostri editor di immagini ve lo permettono.

Abbiamo tutti un sacco di cose da fare in questa stagione di vacanze, quindi anche io mi tengo lungo sulla scadenza – 2 gennaio. Spero che vi divertiate con questo compito. Certamente si accoppia bene con il tema della luce ristretta.

Ecco le specifiche:

Mettete agli esercizi i seguenti tag:

Strobist
Lampista
Lighting102
IlluminazioneDue
assignment
Compito
film noir (notare – una sola parola)

Potete vedere gli esercizi completati dagli altri, [qui](#).
C'è una discussione relativa a questo messaggio [qui](#).

Illuminazione Due: Unità 4 - Discussione | Film Noir

Illuminazione Due: · 4.3 Compito | Incrociare Bilanciare Scolpire

Illuminazione Due: · Discussione | Incrociare Bilanciare Scolpire

Illuminazione Due: · 5.1 - Rifrazione e Riflessione

Illuminazione Due: · 5.2 - Compito: Luce a doppia funzione

Illuminazione Due: · Discussione | Luce a doppia funzione

Illuminazione Due: Unità 6.1 - I Gel per Luce Fluorescente

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) a cura di [Itafaber](#)

Da parte loro, i gel sono un concetto semplice. Piazzate un pezzo di plastica colorata davanti al vostro flash e di conseguenza verrà alterato il colore della luce. Ma grazie a questo semplice trucchetto, sono possibili moltissime cose.

In questa, che rappresenta la prima di quattro unità sull'uso dei gel, ci concentreremo sul loro uso più comune: convertire il colore della luce del vostro flash al colore della luce dell'ambiente in cui state scattando. Ciò prende il nome di bilanciamento del colore.

Abbiamo sfiorato l'idea del bilanciamento del colore in [Illuminazione Uno](#) dove abbiamo discusso dei due gel più importanti. Il gel "window green" converte la luce del flash per farla coincidere con la luce fluorescente.

Il gel "CTO", in modo simile converte la luce del flash per farla coincidere con quella delle lampadine a incandescenza (come ad esempio quelle al tungsteno).

Ma per oggi parleremo solo del gel verde.

E' certamente complicato a sufficienza da meritarsi un proprio articolo, come vedrete presto.

La conversione fluorescente un tempo era un processo semplice, ma ormai non lo più. Ma per il bene della discussione, diamo per buono che sia ancora così, almeno per il momento.

La luce fluorescente tradizionale è verde. Circa 30 unità verdi di correzione del colore (CC), per essere esatti. Piazzando un gel verde da 30cc sul flash, farete in modo che la luce del flash corrisponda a quella di un ambiente illuminato con luce fluorescente tradizionale.

Se il vostro ambiente è verde e il flash è verde, siete a posto. Poiché si possono facilmente correggere tutte queste luci verdi impostando il bilanciamento del bianco della fotocamera su luce fluorescente e tutto torna bianco. Questo perché il bilanciamento del bianco su Luce Fluorescente sposta tutto di 33 unità di magenta e questo è quello che bilancia, annullandolo, il verde.

Predete, per esempio, questo scatto fatto circa 2 settimane fa alla Western Kentucky University, durante una sessione agli studenti di fotogiornalismo.



(Scusa, Jeanie. Eri il mio esempio più recente...)

Questo è uno studio illuminato con tubi fluorescenti. In questo scatto ho illuminato Jeanie con un SB-800 in un ombrello e il

flash è stato corretto con un gel window green. La velocità dell'otturatore era tale da esporre decentemente anche lo sfondo.

Inoltre, il gel verde, combinato con l'impostazione fluorescente della macchina, porta i colori molto vicino all'esattezza. Nessuna comparsa delle dominanti verdastre che appaiono quando si dimentica di correggere il flash.

Semplice, no?

Ma in pratica, ci sono due piccoli gremlins che entrano in gioco. Primo, la stanza spesso offre un mix di fluorescente e luce solare. Magari anche un po' di tungsteno gettato dentro in una certa misura.

In più, le luci fluorescenti odierne esistono praticamente in ogni colore. In realtà esse possono anche essere più calde del tungsteno.

Affrontiamo questi problemi uno per volta.

Primo, sulle sorgenti luminose multiple, mi spiace dire che dovete scegliere un colore e andare con quello. Ma questo può essere meglio di quel che sembra. Il mio primo trucco, se c'è molta luce solare che rimbalza in una stanza fluorescente, è di chiedere se si possono spegnere le luci artificiali mentre scatto.

Se la luce solare è abbastanza da causare dei problemi di bilanciamento, significa che ce ne è abbastanza per lavorare con le fluorescenti spente. Così non avete nulla da bilanciare --- semplicemente scattate con il normale flash.

Se questa soluzione non è disponibile, chiuderò le tende o le persiane in modo da minimizzare l'entrata della luce solare. (questa luce diventa magenta quando impostate il bilanciamento del bianco su fluorescente).

Un'altra cosa che potete fare è quella di lavorare dal lato opposto delle finestre, per minimizzare la contaminazione.

Se avete un mix di fluorescente, tungsteno e solare, fate quel che potete per eliminare la luce fluorescente. Quindi scattate bilanciando per la luce solare, senza gel di correzione sul flash.

La luce solare e quella al tungsteno si miscelano molto meglio di quanto possa fare qualsiasi miscela di verde.

(E se anche questo fallisce... sperate che lo scatto risulti decente almeno in bianco e nero)

E come abbiamo detto prima, le luci fluorescenti non sono più solo 30cc verde, e per noi fotografi questo è un problema.

Non esiste nessuna buona soluzione qui. La cosa importante è che dovete essere in grado di controbilanciare il gel di conversione con un'impostazione del bianco della macchina.

Questo per dire che, anche se la luce fluorescente non è un verde perfetto, avrete sicuramente da convivere con una differenza. Correggete il flash col gel verde e neutralizzatelo con il bilanciamento del bianco su Fluorescente. A volte l'ambiente risulterà un po' strano, ma sarà sempre meglio che non correggere per niente.

Per le luci fluorescenti super calde, quelle più vicine al tungsteno, solitamente le tratto come se fossero tungsteno. Metto un gel CTO sul flash e imposto il bilanciamento della fotocamera su Tungsteno.

Di nuovo, il risultato non sarà perfetto, ma meglio che niente. E la parte illuminata dal flash apparirà corretta.

Come potete dire di che colore è la luce fluorescente? La maniera più facile è di scattare una foto senza flash e guardare il display. Se va sul verde, correggete per il fluorescente. Se va sull'arancione, correggete per il tungsteno. Questo è anche un buon approccio per lavorare con la luce a vapore (sodio, mercurio ecc ecc)

Il soggetto illuminato dal flash (che generalmente è la parte più importante della vostra inquadratura) sarà okay. L'ambiente potrebbe essere leggermente fuori, ma questo è il prezzo da pagare per avere 57 varietà di colore delle lampadine a fluorescenza.

E per quanto riguarda il trattare con le luci al tungsteno, ne parleremo nel prossimo capitolo di Lighting 102.

Illuminazione Due: 6.2 - I Gel per Luce al Tungsteno

=====

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Nel'ultimo post di Illuminazione Due, abbiamo parlato di alcuni dei problemi che si incontrano quando usiamo i gel per lavorare sotto una luce fluorescente. L'uso dei gel per la luce al tungsteno porta problemi analoghi, ma diversi.

Fortunatamente, il tungsteno perdona di più, ed è più semplice.

Prima di tutto, quando 'geliamo' per il tungsteno, usiamo il gel CTO che è arancione e converte la luce flash (luce diurna) al tungsteno (o incandescente). In pratica trasformiamo il flash in una normale lampadina, perlomeno per quanto riguarda il colore della luce.

Come potete immaginare, questa diventerà arancione. Ma quando si scatta in un ambiente illuminato a tungsteno, c'è bisogno di illuminazione consistente. E il gel CTO rende il flash arancione, in modo da far coincidere il flash con l'ambiente. Impostando la macchina sul bilanciamento tungsteno (generalmente simboleggiato da una lampadina) si corregge tutto questo e riporta tutte le luci alla luce diurna.

Tranne quando non lo fa. E qui c'è la fregatura.

Come le luci fluorescenti, anche quelle al tungsteno non hanno sempre il 'colore corretto'. Infatti, il colore di una lampadina può cambiare radicalmente, anche da momento a momento.

Come? Attenuandola, per esempio.

Se non ci credete, attenuate una luce al tungsteno in una camera altrimenti buia. Guardate come diventa sempre più rossa. Queste diventano quasi completamente rosse prima di spegnersi.

CONSIGLIO: se scattando in una stanza con luce attenuata, cercate di aumentare al massimo le luci. Avrete un maggiore livello ambientale, più facile da bilanciare. E avrete un vero colore tungsteno, più facile da bilanciare con i gel.

Adesso che lo sapete, avrete già realizzato che non potete bilanciare perfettamente tutte le luci al tungsteno con un singolo gel CTO. E anche se poteste, probabilmente non vorreste farlo.

Prima di tutto, come già visto per le fluorescenti, si usano i gel per convertire qualcosa che potremo attendibilmente correggere con le impostazioni del bilanciamento del bianco. Le impostazioni personalizzate del bianco non sono molto utili, perché dovrete far corrispondere il gel con un colore *sconosciuto*, per poter completare il processo.

Se scattate regolarmente nella stessa stanza, illuminata con una luce dal colore strampalato, potrebbe valer la pena testare una serie di gel per trovare quello che corrisponde alla luce della stanza. Quindi potrete cancellarlo con l'impostazione personalizzata del bilanciamento del bianco, ma nell'uso quotidiano questo modo di agire è piuttosto impraticabile.

Fortunatamente, il flash e il tungsteno vanno abbastanza d'accordo anche se non bilanciati perfettamente. La cosa importante è di 'gelare' il flash con un CTO e bilanciare questo sulla macchina. Quindi lasciate che il tungsteno dell'ambiente faccia quello che deve fare.

Il risultato non sarà quasi mai perfetto, ma sarà molto meglio rispetto al non 'gelare' affatto. Inoltre potrete anche variare l'effetto di colore dello sfondo scegliendo quanto ambiente si vuole includere, ricordando che la componente ambientale è controllata dalla velocità dell'otturatore (vedi lezione 3.3).

Sottoesponendo l'ambiente il colore si intensifica. Quindi portatelo su un pochino per ammorbidirli.

Per farla breve, la brutta notizia è che con le luci al tungsteno si ha un problema di colore che potreste non aver considerato in precedenza. Ma la buona notizia è che non avete un bisogno estremo di fare corrispondere il gel, e che sbagliare un pochino non è una tragedia.

Finiti di spiegare i gel CTO e Window Green, nella prossima lezione ci getteremo su qualcosa di divertente: l'alterazione della chiave del colore.

Illuminazione Due: Incarico | Maneggia il CTO

Traduzione dall'inglese dell'[originale post su Strobist](#) da parte di [Itafaber](#)

Abbiamo detto dell'uso primario del gel CTO per bilanciare la luce del flash con quella delle lampade a incandescenza. In una stanza con luci al tungsteno, si mette il gel CTO sul flash, si imposta il bilanciamento del bianco della fotocamera su incandescenza, e il gioco è fatto.



Ma poiché il gel CTO è tanto utile e piacevole da avere intorno, non possiamo fermarci qui...

Strapazziamo il CTO

Nella foto sopra è ritratto Shadi, che con il suo bellissimo aspetto ha distratto così tanto le donne del corso intermedio di Dubai, da costringerci a tenere le lezioni all'aperto per mimetizzare i *bollori*.

Perché il clima era bollente. Dubai ha circa 75 gradi all'ombra durante il pomeriggio, ma tutto viene compensato dall'eliminazione completa di ogni colore possibile dal cielo, per il vostro piacere fotografico. Dire che il cielo era grigio è un eufemismo.

Questo non ci ha comunque impedito di ottenere un bellissimo ritratto di Shadi su sfondo blu intenso. Abbiamo dovuto scattare molto velocemente, dato che la gente spesso va in autocombustione dopo 5 minuti là fuori. Così, per ottenere questo scatto, abbiamo portato fuori 3 SB-800 sugli stand e messo lui in mezzo al triangolo.

Essenzialmente abbiamo regolato il bilanciamento del bianco su incandescenza, per ottenere il blu, anche se scattavamo in esterni. Il bilanciamento del bianco *compensa* la luce al tungsteno aggiungendo un sacco di blu. Da qui il nostro bel colore.

I flash dietro erano senza gel. Abbiamo lasciato che gettassero un po' di luce bluastra sui bordi per accentuare i muscoli del collo di Shadi. Care signore, a questo punto forse vorrete sedervi e bere un po' d'acqua.

Ma guardate quell'area, perché quello è ciò che un flash senza gel vi dà con l'impostazione tungsteno/incandescente. Potete vedere la foto grande in una nuova finestra [qui](#).

Per illuminare il viso di Shadi, abbiamo dovuto far sì che la luce da quel flash fosse appropriata alla nostra impostazione del bilanciamento del bianco. Così abbiamo scaldato la luce con un gel CTO, trasformando il flash in una luce dal colore "corretto" per questo setup. In effetti, un piccolo pezzo di acetato arancione ha fatto diventare tutto l'ambiente blu.

Beh, due pezzi -in realtà- dato che ho aggiunto 1/2 CTO sul flash dietro per fare in modo che ci fosse della luce calda sul viso, con lo sfondo blu. Questo è un trucco carino per cambiare un giorno uggioso (o al crepuscolo in un tramonto senza sole) quando avete bisogno di un po' di atmosfera. L'ho usato per foto come queste: [food shots](#) e [moody portraits](#) (links al sito inglese).

Avrete anche notato che stiamo sottoesponendo l'ambiente di un paio di stop per avere un bel colore ricco. Non basta variarlo, dovete abbatterlo. Avremmo facilmente potuto scaldare le luci sul bordo, ma ci piace l'effetto metallico di quel bordino blu. Specialmente per una persona che trasuda fiducia di sé come Shadi.



Potete farlo anche in interno, con la luce diurna che penetra da una finestra.

Avevo messo nei preferiti questa foto molto tempo fa, perché mi piace un sacco. Ho poi scoperto che è stata scattata a Dubai nientemeno che da [Sid Siva](#), (alias Sid the WonderVAL) col quale avrei scattato nel deserto degli Emirati Arabi poche settimane dopo. Piccolo il mondo, eh?

Sid ha usato la stessa variazione del colore in questo ritratto commerciale. Ha impostato la fotocamera su incandescente, abbattuto l'esposizione finché apparisse ricca, sparato un po' di luce con un gel CTO.

Grande Sid!

Iniziamo a scaldarci...

Così il CTO (più un altro mezzo CTO) è la mia base quando devo lavorare in una giornata uggiosa. Ma ho visto alcune cose di voi ragazzi che mi fanno venire voglia di usare il CTO ancora di più.



Guardate questa foto di scalatore, di [Dr. Benny](#). Questa foto *nulla*. Semplicemente ha usato un po' di gel CTO impostando la macchina su luce diurna. Il CTO fornisce il calore familiare di una lampada al tungsteno, o dell'ultimo raggio dorato alla fine del giorno quando diventa davvero rosso.

Quell'innaffiata di luce è ciò che *fa* la foto. L'ultimo raggio di sole della giornata che filtra da una roccia invisibile. Ma non

tanto, se guardate di nuovo. Perché la luce del giorno arriva dall'alto. La luce incrociata creata qui, funziona alla grande.

Pensate al bilanciamento della luce mentre osservate la foto. Quello che la fa cantare è dove il Dottore ha scelto di esporre la luce ambiente prima di aggiungere la luce con CTO. Avrebbe potuto esporre per le alte luci, lasciare che le rocce si scurissero e mettere quel CTO esattamente là.

Perfetto.



E ora questa foto, votata da me come "foto che più mi piacerebbe rifare" del mese. [Mazzapix](#) ha mescolato un po' di luce CTO (attraverso una griglia di cannuce) con della luce diretta di un altro flash (senza gel) impostando il bilanciamento della macchina su luce diurna, e ha fatto un test veloce per uno scatto da locandina del cinema.

Questo è quello di cui sto parlando.

Potreste pensare che io mi ecciti un po' quando parlo dei gel. E perché non dovrei esserlo? Tutte queste foto sono state fatte con l'aiuto di un piccolo pezzo di acetato arancione. E i campioni sono gratuiti. Come può non piacervi tutto questo?

Il vostro turno

Non abbiamo avuto compiti su Illuminazione Due per un po', quindi è il momento di tirar fuori le macchine.

Questa volta userete un gel CTO in una delle due situazioni viste sopra, entrambe 'fuorilegge', se volete. Potete usare il trucco della variazione del bilanciamento del colore su tungsteno mentre scattate con la luce diurna, o quello di gettare della luce CTO con il bilanciamento diurna in un ambiente con luce diurna.

Il soggetto è libero, il che vuol dire che alcuni di voi faranno il loro con il pupazzetto, o un manichino o un uovo (*vi prego, vi prego, vi prego, non un uovo*). Ma altri prenderanno questo come pretesto per andare oltre. E sapete che io adoro le esplorazioni.

Questo è quanto

Per il compito, dovrete taggare le foto con:

Strobist

Lighting102 (senza spazi)

WorkThatCTO (senza spazi)

Lampista

IlluminazioneDue (senza spazi)

ManeggiallCTO (senza spazi)

Potete vedere le foto del compito [qui](#) e/o [qui](#). Discussione del compito [qui](#) (in inglese).

Il compito è da consegnare entro la fine del giorno 24 giugno.

Post correlati:

:: [On Assignment: Spring Desserts](#) ::

:: [On Assignment: Man in a Boat](#) ::

Illuminazione Due: · Discussione | Maneggia il CTO



Illuminazione Due: 7.0 - Variabili legate al tempo

=====

Traduzione dall'inglese dell'originale post su [Strobist](#) da parte di [itafaber](#)
Impaginazione a cura di [nocomply_77](#)

Tempo fa abbiamo parlato dell'idea di [bilanciare](#) i livelli dell'ambiente e del flash lasciando l'otturatore aperto a sufficienza per permettere alla luce ambiente di entrare.

Ma durante questo tempo, ci sono molte cose che si possono fare per aggiungere interesse alle foto. E questo è esattamente quello di cui parleremo nell'ultima unità di Illuminazione 102...

Il bello di alterare le impostazioni della macchina, fuoco, focale o posizionamento durante un'esposizione flash/ambiente è che si possono mescolare due circostanze diverse in un singolo scatto. Un pochino come avere photoshop nella macchina, con una parte di creatività casuale integrata.

Oggi voglio visitare alcuni modi in cui si può manipolare la foto durante l'esposizione e mostrare alcuni risultati.

Flash e movimento



Per lo scatto di un soldato nel bosco vicino a Ft. Meade nel Maryland, ho basato la mia esposizione sul livello ambiente. Il primo valore scelto è stato il tempo di esposizione, per ottenere un buon effetto di movimento.

Scelto l'otturatore si ha anche l'apertura per una corretta esposizione, quindi è solo questione di impostare il flash per illuminare correttamente il viso di Robert.

Ma allora perchè usare il flash?

Prima di tutto perché il flash aumenta il margine d'errore su una foto in movimento. Poiché il flash dura poco, congela il movimento. Se si espone per lo sfondo, il soggetto sarà scuro – e pronto per essere congelato dal flash senza nessun effetto 'fantasma'

Secondo, fornisce il controllo del rapporto di esposizione tra sfondo e soggetto. Potrei aumentare o diminuire il livello dello sfondo senza cambiare i toni sul viso di Robert.

(Maggiori informazioni su come è stata fatta la foto [qui](#).)



Per questo scatto di un artista Hip-Hop locale ho scattato alcune foto cercando un look in movimento, nonostante lui fosse fermo durante l'esposizione.

Era un'impresa ardua fin dal principio, e mi stavo arrampicando sugli specchi.

(In modo un po' perverso, mi piacciono le sfide che queste situazioni pongono. Basta che non capitino continuamente.)



Lo scatto in alto è quello statico e questa la versione in movimento. Il rapper è appena stato assunto da un'etichetta discografica e il suo ego è alle stelle.

Sono sicuro che lui pensa di meritare di essere circondato da dozzine di ragazze danzanti da MTV, e quindi lui era troppo "figo" per perdere tempo per una foto da inserire nella sezione Ospiti di un giornale locale. Così (dopo averlo pregato di uscire dal suo salotto) tutte le variazioni che avrei voluto fare avrei dovuto farle senza variare nulla nel setup.

Ma anche quando sono a corto di tempo cerco sempre di trovare qualche secondo per provare qualcosa di diverso per vedere cosa salta fuori. Anche se questo esperimento non ha funzionato (abbiamo scelto la versione "ferma"), il punto è che una veloce variazione del tempo di otturatore e il movimento della macchina fornisce un look alternativo – senza far perdere troppo tempo a sua Maestà.

(Maggiori informazioni su come è stata fatta la foto [qui](#).)

Will it Go 'Round in Circles



Un altro modo di aggiungere un livello astratto è quello di ruotare la macchina durante l'esposizione. Quando scatto con una punta e scatta e il suo flash integrato, molte volte è l'unico modo di variare una foto esposta col flash.

In questa foto in cui [Danny Ngan](#) dà una lezione a [Chase Jarvis](#) a Guitar Hero, il ruotare la macchina durante l'esposizione del flash ha contribuito a rendere lo sfondo più astratto.

Che applichiate movimento o movimento e rotazione, dovete iniziare l'azione prima di scattare. Questo fornirà un effetto morbido e continuo.

Come prima, aiuta anche avere uno sfondo più luminoso del soggetto.

Diffondete la situazione



Usando il tempo come variabile durante un'esposizione flash non significa necessariamente muovere la macchina. Potete scattare una porzione direttamente e un'altra in modo diffuso, o filtrato, o entrambi.

Nel compito "Winter Book Club" mostrato qui sopra, ho cominciato l'esposizione con un gel blu su un flash posizionato dietro, mentre avevo della plastic sulla lente. Quindi ho rimosso la diffusion e ho finito l'esposizione dipingendo con la luce di un secondo flash con del gel CTO.

Tutto questo è stato fatto in una stanza buia, ovviamente, altrimenti avrei avuto della luce ambiente non desiderata. Maggiori informazioni [qui](#).

Giunti a questo punto dovrete aver iniziato ad avere altre idee su come potete usare il tempo per manipolare le vostre immagini nel mentre che si formano. Potreste, per esempio, scegliere di illuminare qualcuno su un tramonto e sfocare durante l'esposizione ambiente. Ovviamente è consigliabile un treppiede.

Un'altra tecnica è di usare lo zoom durante l'esposizione, che è quello che ho fatto nello scatto stone soup fatto a NYC il mese scorso.

Illuminazione Due: · 7.1 - Lo Zoom del Flash e la Zuppa di Sassi

=====

Illuminazione Due: · 7.2 - Compito: il Tempo in Bottiglia

=====