

超完美打光參考表格

光的五個性質

角度性質

平方反比性質

大小性質

顏色性質

擴散性質

條件光十大形成因素

因素分析 1：光的來源與方向

因素分析 6：地面與牆面上的影子

因素分析 2：平坦的表面

因素分析 7：陰影中出現的透射光區塊

因素分析 3：背景

因素分析 8：戶外的開放式建物結構

因素分析 4：條件光的控光

因素分析 9：光線強度的差異

因素分析 5：地表的性質

因素分析 10：打光的參考基準

光線基準點測試

戶外大晴天情況下的光線基準點

ISO 值	100	100	100	100	100
光圈值	f/2	f/2.8	f/4	f/5.6	f/8
理想的快門速度值	1/2000	1/1000	1/500	1/250	1/125
可接受的快門速度值 (增減一級曝光)	1/1000 或 1/4000	1/500 或 1/2000	1/250 或 1/1000	1/125 或 1/500	1/60 或 1/250

陰天或開放陰影情況下的光線基準點

ISO 值	400	400	400	400	400
光圈值	f/2	f/2.8	f/4	f/5.6	f/8
理想的快門速度值	1/2000	1/1000	1/500	1/250	1/125
可接受的快門速度值 (增減一級曝光)	1/1000 或 1/4000	1/500 或 1/2000	1/250 或 1/1000	1/125 或 1/500	1/60 或 1/250

大晴天下室內的光線基準點

ISO 值	800	800	800	800	800
光圈值	f/2	f/2.8	f/4	f/5.6	f/8
理想的快門速度值	1/2000	1/1000	1/500	1/250	1/125
可接受的快門速度值 (增減一級曝光)	1/1000 或 1/4000	1/500 或 1/2000	1/250 或 1/1000	1/125 或 1/500	1/60 或 1/250

感光元件幾乎就只能捕捉到棚燈的照明，幾乎不會有陽光打光的效果。我的想法是要讓 Kiara 身形以及頭飾的投影形狀非常的清楚，在視覺上給人和模特兒本身有一樣的強烈感受；在這樣的情況下，普通離機閃光燈的出力完全不夠用。不過在拍攝這張照片時，我覺得最妙的一點是，稍早前直接以生硬陽光所拍的效果，其實與最終完成影像沒什麼差別，只除了影子太短，位置也不對而已；所以 1200 瓦棚燈只是拿來取代陽光的角色，讓我能夠自由地選擇將影子投射在預想的地方。是太陽給了我靈感，但完成工作所靠的卻是棚燈。

圖 2.3



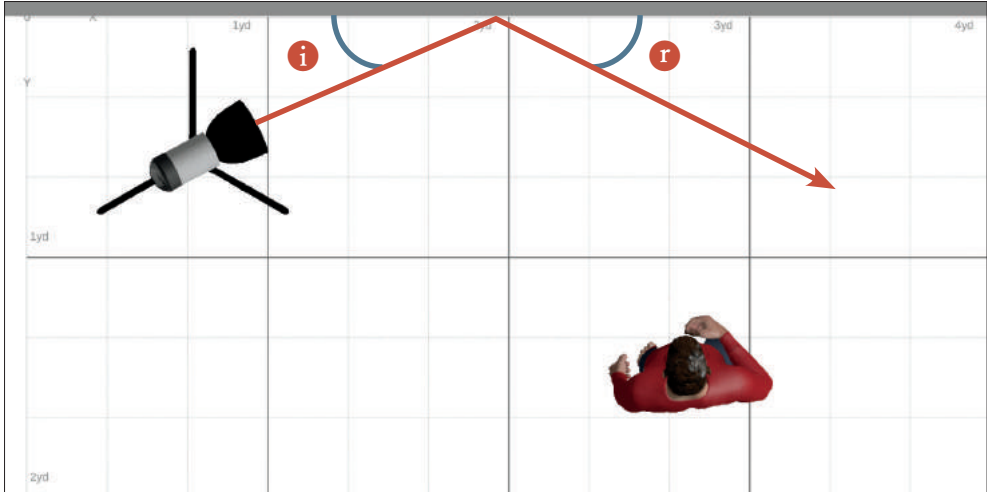


圖 3.2

只要知道角度性質，使用閃燈或棚燈的效率就能提高，只要能夠抓到最佳的入射角 / 反射角，就能使主角身上接收到最多的光線。

這當然也衍生出了此性質的另一種運用手段，當我們想要消除某些物體上討厭的反光現象，例如主角的眼鏡會反射閃燈光源的問題；之所以出現干擾視覺的反光，只是因為光源與眼鏡的玻璃鏡片表面夾角所導致，如圖 3.3 所示。



圖 3.3

到了圖 3.16，閃光燈擺得更遠一些，事實上這時候閃燈的位置已經離主角有 10 英尺了，這個例子清楚呈現出光線散布得多遠，幾乎完全照到了整個場景，有些光線照到了主角，其他的則是從主角身旁掠過，照亮了房間的其他部分；而這些光線照射到房間牆壁時，光線還會到處反射，使得整個房間都亮得更均勻了；這種情況下所拍出的效果如圖 3.17 所示。

接下來的情況你應該也猜到了，由於現在直接照亮主角的光線更少了，我們得要再次補償所流失的亮度，如果沿用前一次的相機設定，主角應該會拍得很暗。現在相機的設定值為 ISO 100、快門 1/250 秒、光圈為 f/2.2，此時光圈從 f/6.3 直接拉大到 f/2.2，這樣才有足夠的光線能進入相機內，使主角臉部有正確的曝光。

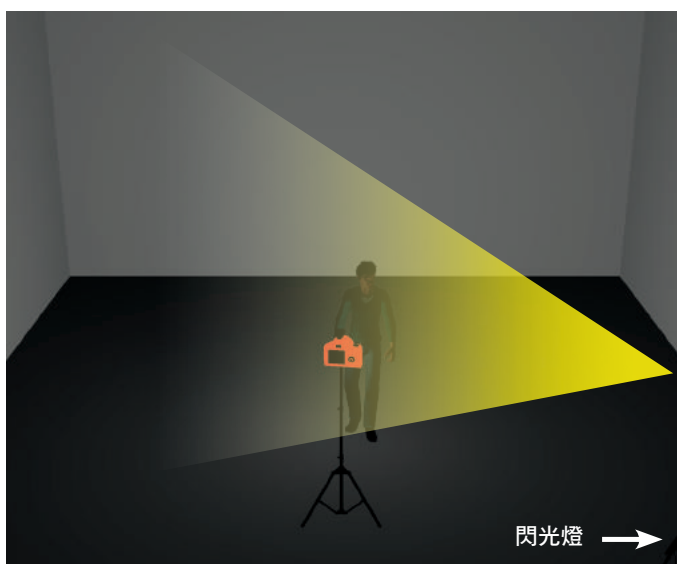


圖 3.16



圖 3.17

大小性質

攝影師大多都很愛逛相機店（或相機網路商店），無止盡地看一大堆打光與控光設備；講到控光設備就精采了，有各種形狀、大小和價格，上回在我常去的地方相機店裡，親眼看到 Broncolor 那無與倫比的 Para 330 反光罩，猜猜看價格多少？一萬二千美金！哇 X！這反光罩的直徑比我還高，而我可是有一百八十公分！這時就浮現一個有趣的問題了：「怎麼會有人需要這種怪獸？」

大部分的人都認為，碩大即是美，而在攝影領域裡，設備的大小取決於你要拍的是什麼東西；在購買控光器材時，首先要考慮的是在燈光前面要擺的是什麼內容，重點在於被拍攝主體與光源之間的相對大小關係。舉例來說，拍攝特寫照或人像照時，

Laurel 比較合理的擺姿，是面向光源的方向，這麼做可以讓她臉上的打光盡可能的亮。圖 6.8 中看到牆面是單純的淺灰色，上頭的紋理相當的平順（因素 3），這種特徵很適合拿來做為乾淨無干擾的背景之用，但上頭細微的紋理效果又能為人像照增添些許的趣味性。由於 Laurel 的擺姿就正對著光源照射的方位上，當然會讓她身上的照明比背景牆面要亮一些，因為主角是朝著光源，但牆壁不是，依據因素 9 來分析，我們知道較暗的背景能夠襯托出女主角 Laurel，使她成為畫面中最顯眼的角色。

圖 6.7



圖 6.8



圖 6.9：依據我們現場對條件光的分析，最終所拍攝的結果就是如此，多數人走過此一地點，大概都會未加注意就略過它；其實，任何地點幾乎都會有很神奇的拍照機會，你只是需要知道該如何去注意到。至於姿勢的調整，我讓 Laurel 的臉頰微微朝上面對光源，讓她的眼窩也能被補到光，如果沒這麼做，眼窩的部分會在眼睛處產生不好看的陰影。另外這也是讓我之所以覺得高興的一點，那就是從女主角上臂的打光效果，可以清楚看到光線平方反比定律的實證；瞧瞧她手臂上的打光是如何從明亮一路暗化到下方呈現深暗的效果。一定要記住這一點，因為只要擁有這種知識，下回你就能在拍照時，把主角拍得顯瘦一些。

圖 6.9 | 相機設定值：ISO 100，光圈 f/2.8，快門 1/350





圖 6.26 | 相機設定值：ISO 100，光圈 f/6.3，快門 1/500



圖 6.40 | 相機設定值：ISO 200，光圈 f/3.5，快門 1/800



圖 8.5：有沒有差呢？照片拍出來的結果會說話。使用直射反光技巧，能夠讓原本平板的打光效果增添一些熱情的元素，使照片呈現提升到不同的層次；現在照片看起來有活力又生動，如果沒有直射反光，那麼光線就會平淡無聊。使用這個技巧時，千萬要隨時注意主角臉上強烈直射光的陰影位置，同時依據所見情況隨時調整擺姿，以消除臉上不好看的陰影。

或許你還是認為這些事只要在 Photoshop 裡，調整一下曝光一樣可以達成，但是，要用後製去製作出像此例中的自然眼神光，卻是非常難的事情。你只要在拍照時多花一點時間調整打光，就可免去事後可能的幾小時修片時間。

圖 8.5





圖 8.21