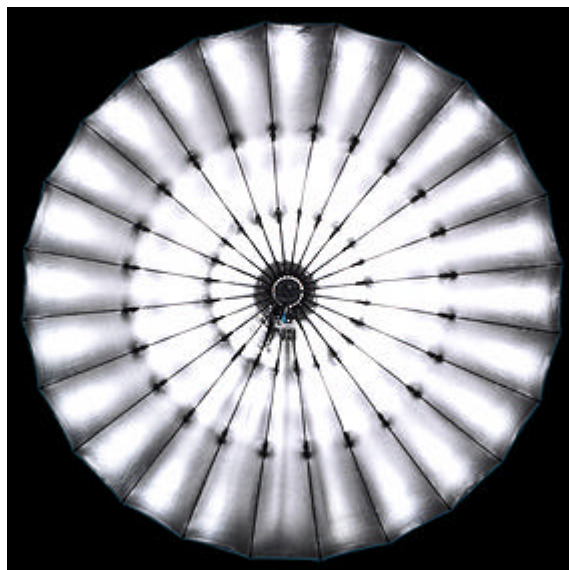


# パラ - ライティングに変化をつけるバリエーション

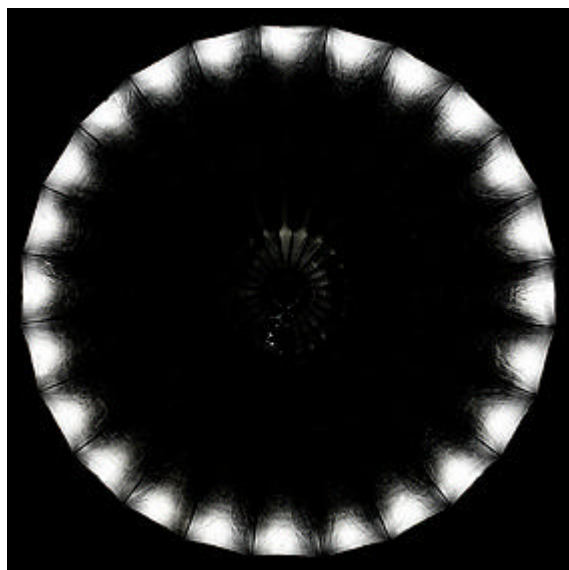
2004/7  
アガイ商事株式会社

## 1. はじめに

モデルまたは被写体の位置からみてパラのリフレクター全体に光が反射している場合、パラはフォーカスされている状態です。



逆にモデル・被写体の位置からみて外側のふちの部分のみに小さなハイライトがあたって見える場合、パラはデフォーカスされています。



モデル・被写体からの距離もフォーカスに影響があります。ランプヘッドの位置が同じでも短い距離でデフォーカスさせることもできますし、より長い距離でフォーカスさせることも出来ます。

## 2. フォーカス

パラをフォーカスした状態で使うと中心により多くの光が集まります。パラがカメラの後方に設置されている場合にはこれにより光の立体性が失われるということがあります。

フォーカスされている場合すべての光が平行に反射しますのでスタジオ内の間接光、拡散光は非常に少なくなります。その結果より暗い影が出ます。

非常に大きな光源ですので、非常にソフトなライトとなります。ハイライトは非常に大きく24本の光線を発する星のように瞳のなかのダイヤモンドように投影されます。肌にあたる光はややとびきみです。

大きさのことを考えなければこの状態のパラでのライティングは、巨大なスポットライトでのライティング、またはプロレカラーサテライトエヴォリューションでのライティングと似ているといえるでしょう。



パラをデフォーカスさせて使用する場合にはリフレクターの中心部分からの光がほとんどない状態でのライティングとなります。全ての光がパラの縁から斜めに角度をもって反射してきます。それらの包み込むようなライティングは被写体の輪郭をくっきりと浮かび上げ、立体性を非常にはっきりとあらわすことができます。

このライティングは直接光ではありませんので非常に多くの光が間接光としてスタジオ内にまわり込み、その結果影は薄く明るい影となります。

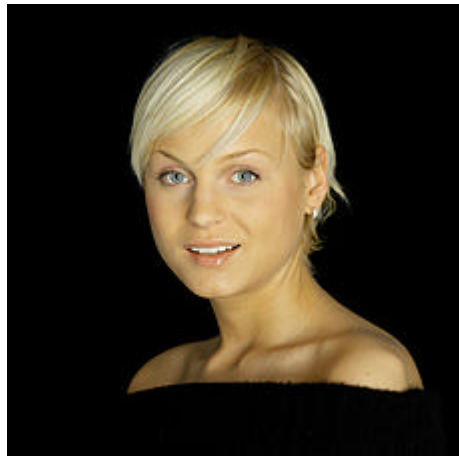
このライトは非常にハードな強い光ですが24面からの光が非常に広い範囲にまわってくるためにソフトな光となり、素材感や皮膚の立体感などフォーカスされた状態で使うときよりも、よりはっきりとライティングして写し出すことができます。肌にあたるハイライトは非常に広範囲に渡り、明るい物ですがとてもとんでいる強すぎるということはありません。ハイライトのあたっている肌や唇なども非常にはっきりと詳細を浮かび上げさせることができます。瞳のなか、または反射する被写体のうえでは非常におおきな円形のハイライトが入ります。パラによるデフォーカスされた状態のライティングと比べられるようなライティングは他にはありません。非常にプリアントでかつソフトでありながら立体感を非常によくだし、素材感をしめしなながらもハイライトもはっきりと出しています。



### 3. サイズ

パラボラは170, 220, 330の3つのサイズがあります。パラボラのサイズが大きくなるほど光はソフトになります。シャドウはサイズが小さくなるほど、またフォーカスするほど濃い影となります。

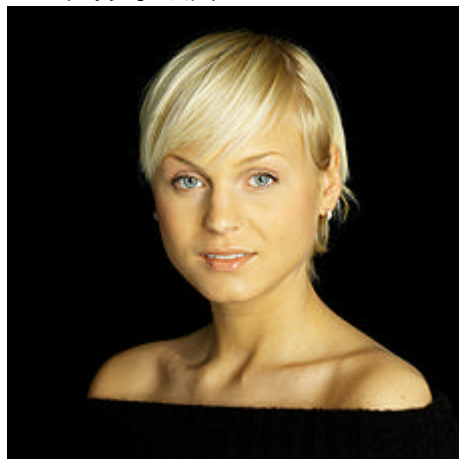
330 ディフォーカス



330 フォーカス



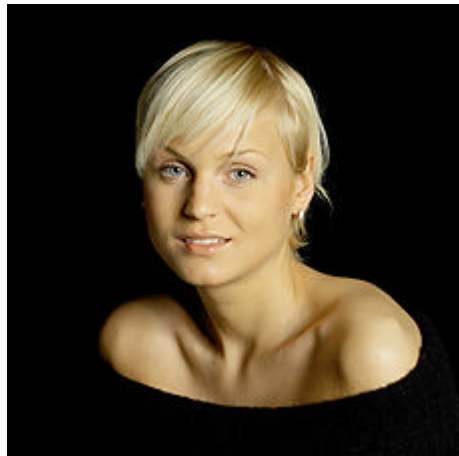
220 ディフォーカス



220 フォーカス



170 ディフォーカス



170 フォーカス



4. **アングル** パラの設置角度を調整することによってパラ内部の光の反射を左から右へ上から下へと変化をつけることができます。

様々な角度を調整することによってコントラストを調整することができます。パラをモデル又は被写体にちょうど真直ぐにむけて設置すると全ての反射はアンブレラ内部に非常に深く反射し、パラをモデルまたは被写体にまっすくに向けて設置すると反射はパラのアンブレラ内部に深く反射し、カメラから遠くはなれます。さらに被写体を中心におくことによって非常におおきく重く暗い影を写真に写し出すことができます。

もしパラをモデルから少し傾けて設置すると光の反射はよりカメラに近いところになります。その結果モデルはもはや光の中心(ホットスポット)にはありませんので結果としてより小さなより明るく影ができることとなります。

角度の調整はパラの作りだす非常に美しい立体性には何の影響も与えません。写真に写し出される素材感、はっきりとしたディテールなどは保たれます。



#### 5. **ディフューザー**

それぞれのパラのサイズ(170, 220, 330)に対して3種類のディフューザーが用意されています。

ディフューザー 1: ほとんど透明に近いチュール状のもの。このディフューザーにより光はわずかにソフトになります。コントラストを少し減らし光のプリアントさを保ちます。円形のハイライトは少し弱まります。

ディフューザー 2: 1のディフューザーより先よりディフューズされた光となります。光はよりソフトになりコントラストが弱まりハイライトの輝きはくぶん薄れます。円形のハイライトはほとんど光が塗りつぶされた状態のようになります。

ディフューザー 3: 非常に厚いディフューザーです。光の特徴は大型の円形のソフトボックスでのライティングと同じようなものとなります。非常にソフトで均一な光となります。ただし輝きと立体性がくぶん失われます。

6. **ランプヘッド**      ランプヘッドの位置も調整可能です。中心軸からずらして不均等なライティングをすることも出来ますし、モデルまたは被写体に向けてパラのライトによって非常に強い太陽光のような影ができます。
  
7. **コンビネーション**      パラはプロンカラーの多彩な機材と組み合わせにより効果的な使い方が出来ます。  
  
        バルーンと組み合わせることによってよりソフトな光となりハイライトは花のような形となります。  
  
        P120広角度リフレクターとの組み合わせによってサイドからのデフォーカスされた光として使う場合には背景への直接光を除くことができます。  
  
        ライトスティックとの組み合わせにより長いハイライトを創り出すことができます。
  
8. **結論**      パラは単なるジャンボアンブレラではなく、光の特徴を様々な調整し変化をつけることができる、無限の可能性をもつ完璧なライティングシステムとすることができます。