

# Guia Prático de Light Painting Para Iniciantes

Simxer

Eu particularmente adoro esta técnica, aliás como várias outras técnicas fotográficas, a *Light Painting* além de um resultado artístico surpreendente, pode ser muito divertida de praticar, além da sua criatividade ser o limite!

Provavelmente você vai precisar de paciência e treino para conseguir os seus melhores resultados, mas garanto que vale a pena. E quero trazer a técnica da maneira mais simples possível, na verdade, ela se parece com a maioria das técnicas para se fotografar com pouca luz, com exceção que estamos colocando uma fonte de luz em movimento.

Eu já escrevi sobre [esta técnica](#) aqui no Foto Dicas Brasil, e recebi vários emails com dúvidas bem específicas, então resolvi fazer esse guia prático baseada nas dicas do fotógrafo Bruce Wunderlich.

Então se você gosta de desafios e resultados surpreendentes, vamos a parte técnica da *Light Painting*.

Afinal, o o que é *Light Painting*?

## O Que é Light Painting?



© Sean Rogers

Como o próprio nome sugere, é uma técnica que utiliza uma fonte de luz artificial se movendo para adicionar luz em um objeto subexposto (pouco iluminado), para se fazer uma fotografia de longa exposição (velocidades baixíssimas, ou nenhuma!), assim trazendo à vida uma cena ou objeto “pintado” com um feixe de luz – *Light Painting* ou *Pintura com Luz*.

Nesta técnica, além de fotógrafo, você torna-se um artista, porque não é só a captura da foto, você vai utilizar a *Light Painting* para desenhar na imagem que a sua câmera está capturando.

Então vamos os princípios básicos para a *Light Painting*.

## Ferramentas



© Tom Paton

## 1. Câmera

Qualquer câmera digital capaz de ajustes manuais e de preferência que possua o modo *Bulb*. Quando você configura o *bulb* na sua câmera, o seu obturador fica aberto até você decidir fechá-lo. Como você já sabe, quando você usa uma velocidade, por exemplo, de 1/30, significa que o seu obturador vai 'pisar' na velocidade de 1 segundo dividido por 30, rápido, não é mesmo? Na *light painting* precisamos de justamente o contrário, que ele fique aberto o maior tempo possível.

Em alguns equipamentos o *bulb* é uma configuração de velocidade, para achá-lo basta colocar sua câmera no **modo manual** e rodar o seletor até a velocidade mais baixa, geralmente ele está em seguida do 30' (30 segundos). Em outros equipamentos, esse modo já está no seletor da câmera, juntos com os **outros modos**, como M, AV, TV, P entre outros.

## 2. Tripé


Uma das ferramentas mais importantes para a *Light Painting* é um **tripé** resistente, e quando digo isso, não estou querendo dizer que precisa ser caro e sim que realmente aguarde sua câmera e seja bem estável, já que seu

obturador ficará aberto por vários minutos, isso mesmo, minutos, por isso é imprescindível que sua câmera não se mexa durante a exposição.

### 3. Liberação do Obturador



© duane

Você já percebeu que se você não pode mexer de jeito nenhum na câmera para evitar vibrações durante a exposição, apertar o botão do obturador para fazer a foto não será uma opção! Aqui será necessário ou um **disparador remoto**, que é o ideal dependendo da foto que pretende fazer, ou usar a função de temporizador da sua câmera, aquela onde você pode configurar o disparo automático , normalmente, entre 2 ou 10 segundos.

### 4. Cronômetro

Um cronômetro ou qualquer outra forma de controlar o tempo, já que você é quem vai determinar quanto tempo o seu obturador ficará aberto, e ele será essencial para fazer ajustes.

### 4. Fonte de Luz

Você pode usar muitas fontes diferentes de luz para fazer *Light Painting*, elas funcionarão como “pincéis” para você desenhar e podem incluir: Lanternas, tochas de luz, lasers, bastões brilhantes, **flashes**, telefones celulares, ou mesmo velas. Qualquer coisa que possa produzir luz pode ser usado como um “pincel” na *Light Painting*. Diferentes fontes produzem cores diferentes de luz, por exemplo, uma fonte de luz que utilize LED, produzirá um azul mais claro e frio, enquanto que uma fonte de luz halogena irá produzir uma cor laranja muito mais quente e colorida.

## 4. Géis de Cor



Arcos RGB via Shutterstock

Géis de cor podem ser usados sobre as luzes para alterar a tonalidade de sua luz e adicionar cor à sua pintura.

# Definições da Câmera

## 1. Modo

Use a configuração no **modo manual** que permite que você defina a velocidade do obturador e abertura.

## 2. Qualidade da Imagem

O ideal é configurar sua câmera para fotografar em **RAW**, o que permite capturar o máximo possível de informação sobre sua foto e também trabalhar nos resultados de forma mais confortável e aumentando as possibilidades de resultados impressionantes. Não é obrigatório, mas é uma forte recomendação.

### 3. Balanço de Branco



© onlinewoman

Se você estiver buscando um **balanço de branco** para equilibrar sua iluminação com a fonte de luz, configure para incandescente ou tungstênio. No entanto, às vezes experimentando com outras configurações de equilíbrio de branco, os resultados podem ser bem interessantes. Balanço de branco “luz do dia” pode ser um excelente ponto de partida se quiser usar os tons das cores da sua fonte de luz. Não é recomendado balanço de branco automático.

### 4. ISO

Defina um ISO baixo, como 100 ou 80, ou o mais baixo que sua câmera tiver. A função do ISO é aumentar a quantidade de luz através da sensibilidade do sensor, o que pode gerar ruídos indesejados, pelo menos na maior parte do tempo. Como o sensor aberto totalmente e captando a fonte de luz artificial que escolhemos, ele torna-se desnecessário.

### 5. Abertura

O ideal é usar aberturas pequenas (números f grandes), como f/8 ou f/10, o que vai te permitir mais **profundidade de campo** e conseqüentemente mais cena em foco e aqui, de novo, não precisaremos lançar mão de aberturas grandes para conseguir luz, nossa fonte vai resolver isso.

### 6. Velocidade de Obtenção



Spider on the track – © brentbat

O que permite que toda mágica aconteça. Definir sua câmera para o modo *bulb*, dessa maneira a velocidade real do obturador será determinada pela quantidade de luz ambiente na cena. Se sua câmera não tiver esse modo (a maioria das câmeras DSLRs possuem, mas já vi alguns modelos em meus workshops que não tinham), experimente fazer com o maior tempo de exposição possível, que é em segundos, e são representados pelo números seguidos de um dois apóstrofes – 30" – 30 segundos. Esse é um tempo curto para conseguir realizar muitos tipos de *Light Painting*, mas é extremamente viável para conseguir vários resultados divertidos!

E lembre-se, se utilizar o tempo em segundos, você precisa esperar todos os segundos para a captação da imagem, e o tempo de gravação da mesma, ou seja, nada de mexer na câmera até a luz indicadora desligar. Dependendo do seu equipamento isso pode demorar mais, ou menos, mas tenha paciência.

## 7. Brilho no LCD

A dica aqui é você reduzir o brilho do seu LCD para pré-visualizar a foto, isso porque normalmente essa configuração vem de fábrica muito clara, e à noite, vai fazer sua imagem parecer mais brilhante quando provavelmente ela estará subexposta. E caso você esteja se perguntando, neste tipo de técnica o fotômetro não vai poder te ajudar, já que estamos trabalhando com exposição longa, a indicação de fotometria não refletiria o resultado.

## 4. Histograma

Neste momento sua melhor ferramenta para verificar a exposição é o histograma, aqui neste artigo “[Histograma, o que é e como usar](#)” você pode aprender a importância dele, não só para o *Light Painting*, mas todos os tipos de fotografias. Se após fazer a foto o histograma estiver muito para esquerda, é porque temos uma foto subexposta (escura demais) e para corrigir, precisaremos aumentar a fonte de luz, ou aproximar o motivo.

## 4. Blinkies



© sebastien

Você já fez alguma foto em que algumas partes delas ficavam piscando? Isso se dá porque sua câmera está configurada para destacar as áreas em que a *fotometria* está comprometida, geralmente superexpostas (excesso de luz). Na *Light Painting* é aceitável que sua fonte de luz apareça em alguns momentos superexpostas, desde que a cena esteja corretamente exposta, a dica é deixar os *blinkies* ou *destaques* ativados e fazer a conferência do resultado no LCD depois.

## 4. Estabilização de Imagem

Se estiver trabalhando com um equipamento que possua estabilização de imagem, como as lentes da Canon que possuem o IS e as da Nikon com o VR, desligue-a. O que acontece é que esse sistema foi desenvolvido para compensar o efeito do tremor das câmeras em fotos de baixa velocidade. A lente identifica o seu tremor e, através de motores internos, corrige isso,



permitindo fotos mais nítidas. O problema é quando estamos fotografando com um tripé em baixa velocidade, a lente vai tentar compensar esse tremor, nesse caso inexistente, e acabará causando o efeito contrário, borrando a foto.

## 4. Redução de Ruído com Longas Exposições

Se sua câmera possuir essa configuração, desligue-a também, já que estaremos trabalhando com ISOS baixíssimos e ela será desnecessária. Como qualquer técnica, é importante você fazer testes em seu equipamento, porque esta informação é baseada em algumas câmeras e não em todas.

### O que é ruído?

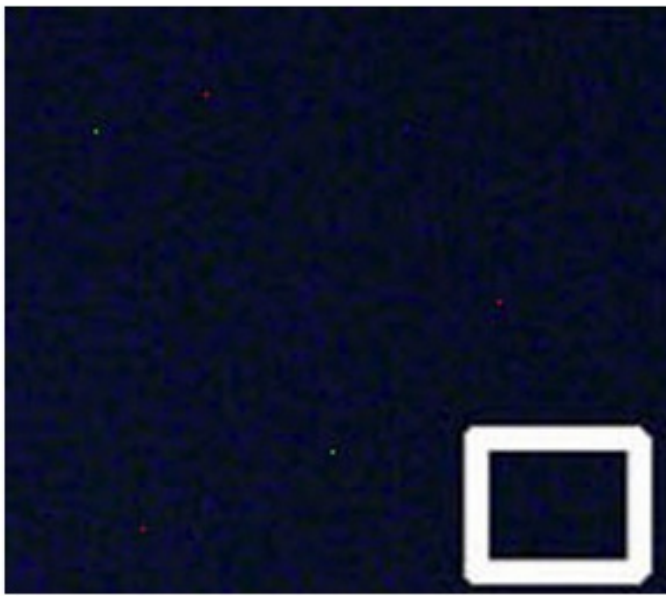
A imagem das nossas câmeras é formada por vários pixels, como se fossem milhares de pontinhos que juntos fizessem nossas fotos aparecerem. Acontece que muitas vezes as informações repassadas pelo sensor vêm incompletas nas áreas de pouca luz, ou seja, os pixels não conseguem captar nenhuma informação.

O resultado são falhas que precisam ser preenchidas para que a imagem não tenha, literalmente, “buracos”. O processador é programado para preencher tais falhas com um valor aproximado aos pixels mais próximos. Como o valor não bate exatamente com a informação que deveria estar ali, o resultado são pontos de cores diferentes, ou seja, o ruído.

A Redução de Ruído com Longas Exposições é uma configuração que várias câmeras possuem para corrigir esses “buracos”, na Nikon, por exemplo é o Modo NR e funciona da seguinte maneira: Quando se faz uma foto em longa exposição, neste caso mais longa que 8 segundos, começam a aparecer hot-pixels resultante do aquecimento dos fotodiodos. O que a câmera faz neste caso é fazer a foto em longa exposição e depois de fechar a cortina do obturador, fazer outra foto com o mesmo tempo de obturação. Esta foto, que deveria sair completamente preta, irá conter os mesmos hot-pixels resultados do aquecimento do sensor. O software da câmera então mapeia estes pontos e faz a subtração deles na foto original, provavelmente remapeando os pixels adjacentes, gerando um JPG ou RAW sem estes pontos de ruído.

Fique atento, o tempo que demora a gravar imagens no cartão de memória duplica aproximadamente quando se utiliza o modo de NR devido ao processamento de imagem extra necessário.

Esse é o resultado da utilização do NR:



Original com 8 segundos, ISO400 e NR "OFF"



Zona recortada com ruído



Zona recortada com NR "ON" - ruído quase zero

©fotodicasbrasil

Como disse antes, teste se precisará realmente desta função para criar a sua *Light Painting*.

## Partindo para a Prática



Light Painting via Shutterstock

## Comece Com Luz Ambiente

O primeiro passo antes de iniciar a *Light Painting*, é determinar a luz ambiente em sua cena. Determinar a exposição básica pode ser muito demorado quando se está lidando com tempos de exposição de 3 a 4 minutos. Aqui está um pequeno truque que pode te ajudar a acelerar este processo.

1º – Defina seu ISO para seis **stops** acima do que o ISO que planeja usar, por exemplo, se você for usar ISO 100, defina então para ISO 6400 – a escala de ISO é progressiva, então em ordem crescente: 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, 12.800, etc.

No meu livro sobre fotometria ([Fotometria Simples – Você no Controle da Luz](#)) eu explico todas as escalas de ISO, Abertura e Velocidade, material essencial para realização da maioria das técnicas fotográficas. Fica a dica ☐

2º Com sua câmera configurada para ISO 6400, comece a experimentar para descobrir quantos segundos você vai precisar para expor a luz ambiente da cena. Cada segundo de exposição a ISO 6400 é equivalente a 1 minuto a ISO 100.

3º Agora volte o ISO para 100 e se prepare para refazer a exposição, só que agora em minutos!



© Bruce Wunderlich 30 segundos exposição em ISO 800. Nesta imagem o ISO foi aumentado para reduzir a exposição a 30 segundos, porque qualquer exposição maior, poderia causar um borrão perceptível nas estrelas. Pintura de luz foi aplicada a partir da frente do assunto, sem deixar a luz brilhar diretamente de volta para a câmera.

## Focando

O foco da sua câmera é um passo importante e no escuro às vezes é difícil de se conseguir. A maneira mais simples de se obter o foco neste caso, é apontar uma fonte de luz para uma parte da cena que você tenha escolhido para estar em foco. Utilizando a focagem automática, coloque o ponto de foco na luz e assegure-se de que sua câmera fará o foco (normalmente ela emitirá um *bip* quando isso acontecer). Agora mude sua câmera de autofoco para foco manual (normalmente as lentes vem com uma *chave* de focagem com as iniciais de AF e MF – autofocus e manual focus). Mas lembre-se, se você alterar a posição da câmera, precisará refazer o foco para isso basta fazer os passos novamente.

## A Exposição



Fogo via Shutterstock

Neste ponto, você já terá determinado o seu tempo de exposição e vai estar com sua câmera focada no motivo. É hora de começar a sua exposição e partir para a pintura da sua foto! A maioria das câmeras irá permitir que você defina exposições de até 30 segundos (30"). Para exposições maiores, defina a velocidade do obturador para *bulb*, como explicado antes. Use seu cabo disparador ou controle remoto para acionar o obturador que permanecerá aberto até que você pressione de novo. Use o seu relógio, ou o cronômetro do seu telefone para controlar a duração da exposição. E só esperar o resultado, que espero, seja incrível.

Bom, agora vamos para as dicas finais, para que não falte nenhum detalhe para você conseguir realizar essa técnica com o máximo de resultado.

## Dicas Finais

### Pinte a partir dos lados

Não fique simplesmente atrás da sua câmera balançando sua fonte de luz sobre sua imagem. Pinte superfícies planas ao lado para trazer as texturas a volta.

## Use muitos ângulos diferentes



Fogo na noite via Shutterstock

Por exemplo, se estiver pintando o chão, segure sua fonte de luz apontando para baixo e vá deslocando a luz por toda superfície, isso evitará que o seu chão apareça chapado e traga os detalhes da superfície, além disso, a adição de luz em vários ângulos resultará em um efeito tridimensional interessante para sua foto.

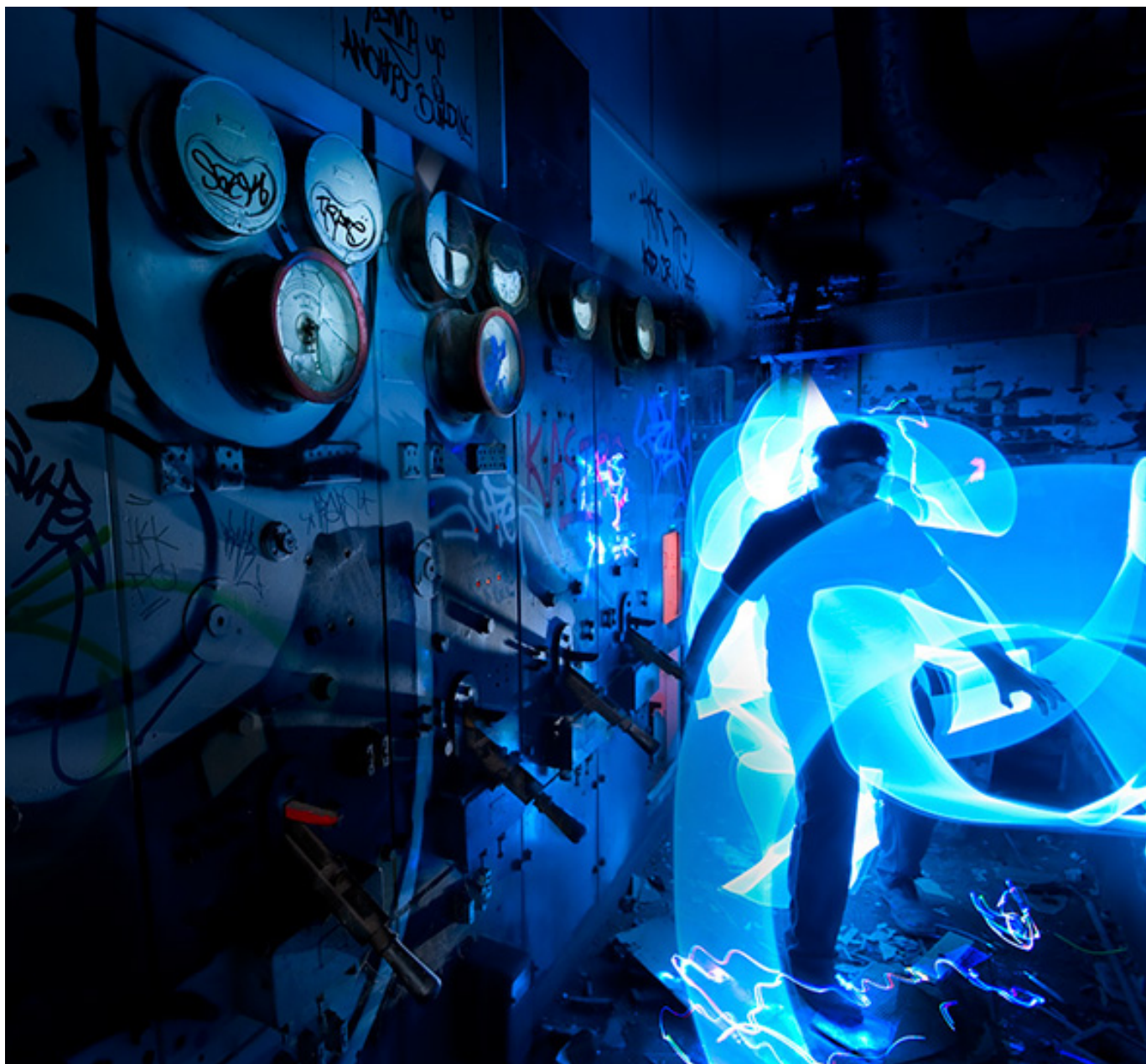
### Sua posição

Não se levante entre a câmera e sua fonte de luz, ou você aparecerá como a silhueta de um fantasma em sua imagem.

### Roupas

Use de preferências roupas escuras e lisas, ou pelo menos que não possuam nada que possa refletir, você não quer aparecer como um fantasma em sua imagem, não é?

### Direção da Luz



© 2brentbat

Não aponte a fonte de luz de volta para sua câmera, ou criará um ponto brilhante e indesejado em sua imagem.

## Verificando a foto

Use uma lanterna com um filtro vermelho quando precisar verificar os ajustes da foto, assim você mantém os olhos acostumados com a escuridão e não atrapalha sua visão noturna.

## Movimento da Luz

Mantenha sua luz em movimento. Mova a fonte de luz mais lentamente onde você quer adicionar mais claridade e mais rápido em áreas onde é necessário menos luz.

## Movimento das mãos



© ohhector

*Pinte de cima para baixo, ou lado a lado como faria se estivesse pintando com tinta real.*

## Dimmer

Para obter melhores resultados, o ideal é escolher fontes de luz *dimerizadas*, ou seja, que você pode controlar a intensidade da luz, assim você garante que cada parte da foto receba a quantidade certa de luz.

## Fontes de Luz





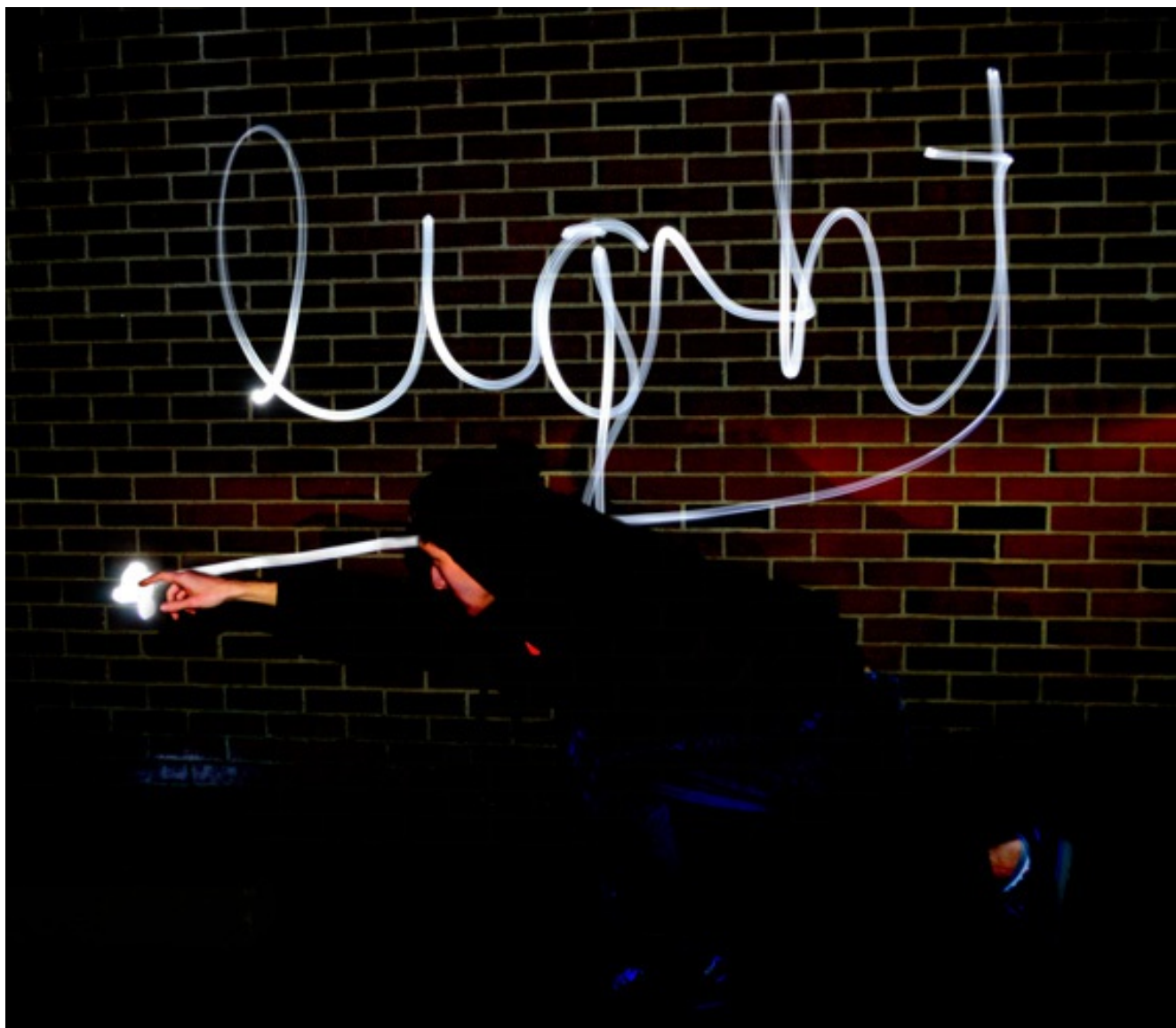
© artwork rebel

Use várias fontes de luz na mesma foto. Isto é muito importante, para evitar imagens estranhas e planas você não deve tentar pintar tudo usando a mesma luz.

## Múltiplas Fotos

Para obter as melhores fotos de *Light Painting*, você precisa da maior quantidade possível de fotos, isso lhe garantirá tratar diferentes partes de uma foto em separado, assim, obtendo o melhor da cena, você pode juntar em um programa de edição como o Photoshop.

## Hot Spot



Use uma lanterna que não tenha um *hot spot*, ou um ponto de luz mais brilhante no centro quando quiser detalhes finos da cena. Se não tiver uma lanterna dessas, você pode colocar um pano ou papel manteiga na frente da lanterna para eliminar os pontos quentes.

## Luz ambiente

Você também deve se lembrar de incorporar a luz ambiente como as luzes da rua ou da luz de lua e assim, adicionar humor a suas fotos. O uso de lanternas não deve significar que deva ignorar todas as outras fontes de luz.

## Persistência



© Howard Ignatius

Provavelmente você não vai conseguir a foto que deseja na primeira tentativa, isso levará a muitos testes até conseguir a foto que o deixe satisfeito. Por isso é importante manter o controle da quantidade de luz que você adiciona a cada superfície. Desenvolva um plano em que possa fazer ajustes para cada exposição até conseguir a imagem que visualizou em sua mente.

## **Conclusão**

**Seja Criativo!**



© mikeleary83

Estas são algumas dicas básicas para ajudar você a começar com a *Light Painting*. Há muito mais que você pode fazer com este artigo. Seja criativo e sem medo de tentar coisas novas. Uma vez que você comece a pegar o jeito, não há limite para as imagens que você pode criar com sua câmera no escuro e algumas fontes de luzes criativas.

E você, tem truques ou dicas adicionais para a *Light Painting* para compartilhar? Já pratica a *Light Painting* e tem alguma foto? Então não deixe de compartilhar nos comentários, [veja aqui](#) como publicar uma foto em qualquer comentário dos artigos aqui do site.

E se gostou, compartilhe com seus amigos!

Boa fotos e até breve!

*Simxer*

Imagem destacada [Grafitando](#) via Shutterstock

**Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.**

**Este conteúdo faz parte do Curso Online Fotografe Já. Nenhuma parte poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais os meios empregados como eletrônicos, fotográficos, mecânicos, gravação ou quaisquer outros sem a prévia autorização da autora. O conteúdo desta obra ampara-se no direito fundamental à manifestação do pensamento, previsto nos arts. 5º, IV e 220 da Constituição Federal de 1988. Vale-se do 'animus narrandi', protegido pela lei e pela jurisprudência (conferir AI nº 505.595, STF). Conteúdo protegido pela Lei de Direitos Autorais 9610. É proibido revender e/ou distribuir este conteúdo.**