



**Фотография – искусство  
«СВЕТОПИСИ».**

**Вещь: свет и фактура.**

# Актуализация

- Рассмотрите фотографии.
- Ответьте на вопросы, с помощью чего фотограф сумел передать
  - страшную засуху,
  - тепло деревянного настила,
  - апокалиптический пейзаж,
  - брутальность молодого человека,
  - натруженность рук?
- Можете ли вы описать эти материалы на ощупь?
- Каким словом можно объединить перечисленные в кадрах детали?







# Освещение

- Вновь и вновь проводя параллели между фотографией и живописью, а теперь уже и зная технологию получения снимка, мы понимаем, что только свет позволил появиться

таким выразительным кадрам.

На передачу объёма, а значит, и на построение той или иной композиции, будут влиять два главных и неразрывно связанных фактора — это **характеристика освещения** (степень его интенсивности и направленность) и **точка съёмки**, т.е. ракурс, с которого вы смотрите на объекты съёмки.

# Свет в композиции кадра

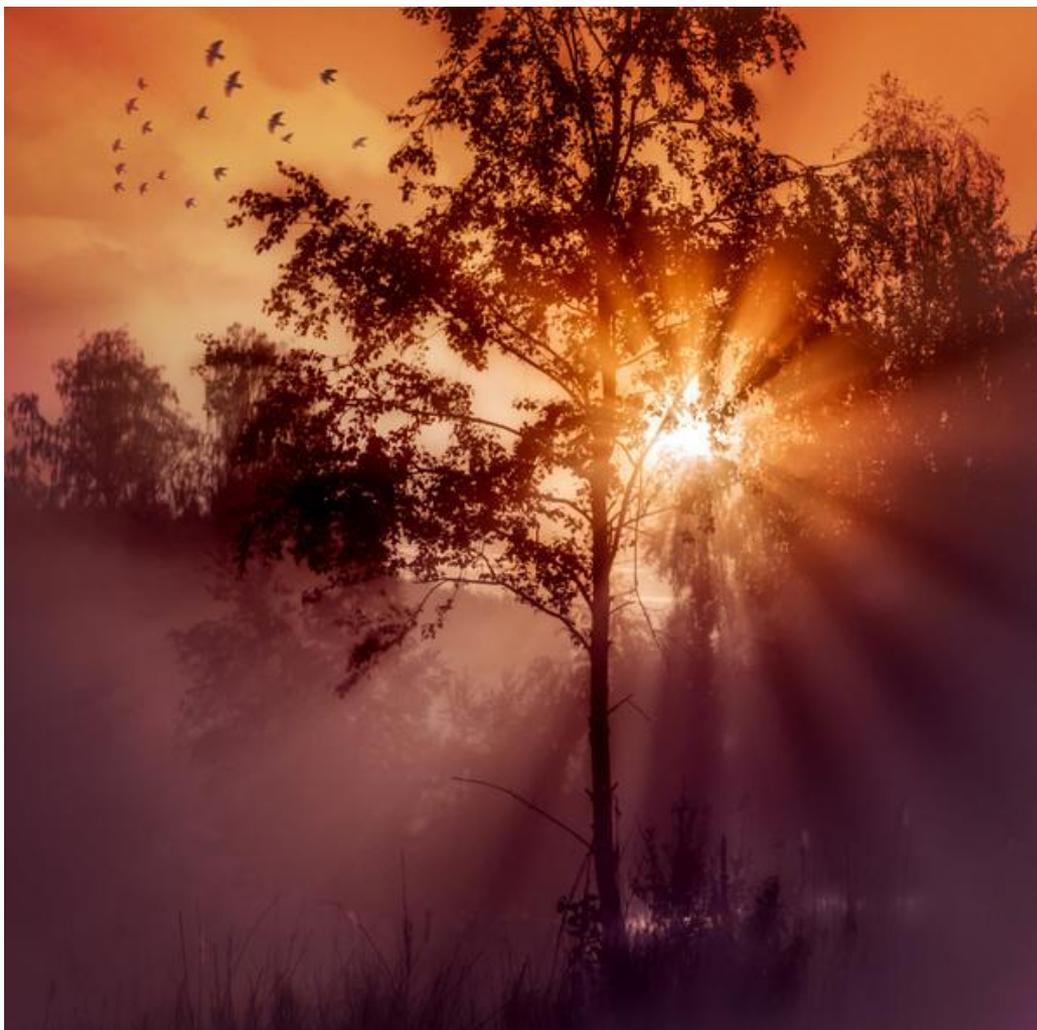
Вокруг нас существует огромное множество сюжетов для съёмки, все они невероятно разные и разбить их на чёткие группы практически невозможно. Но несмотря на всё разнообразие вариантов, есть классификация, выделяющая несколько видов композиций. Она учитывает только один параметр — характер передачи объёма.

По этому признаку выделяют три вида композиций:

**Фронтальная;**

**Объёмная;**

**Глубинно-пространственная.**



**Фронтальную композицию можно назвать плоской, но это не значит, что всё в таком кадре выглядит вырезанным из картона (хотя к этому стремится). В такой композиции может быть видна фактура и другие мелкие объёмы, но в целом о трёхмерности объектов можно только догадываться, объём практически не передается, нет глубины.**



**а в глубинно-пространственной появляется чёткое представление о третьем измерении пространства, в котором лежит сюжет съёмки. Т.е. появляется осязаемая глубина.**



**На передачу объёма, а значит, и на построение той или иной композиции, будут влиять два главных и неразрывно связанных фактора — это характеристика освещения (степень его интенсивности и направленность) и точка съёмки, т.е. ракурс, с которого вы смотрите на объекты съёмки.**

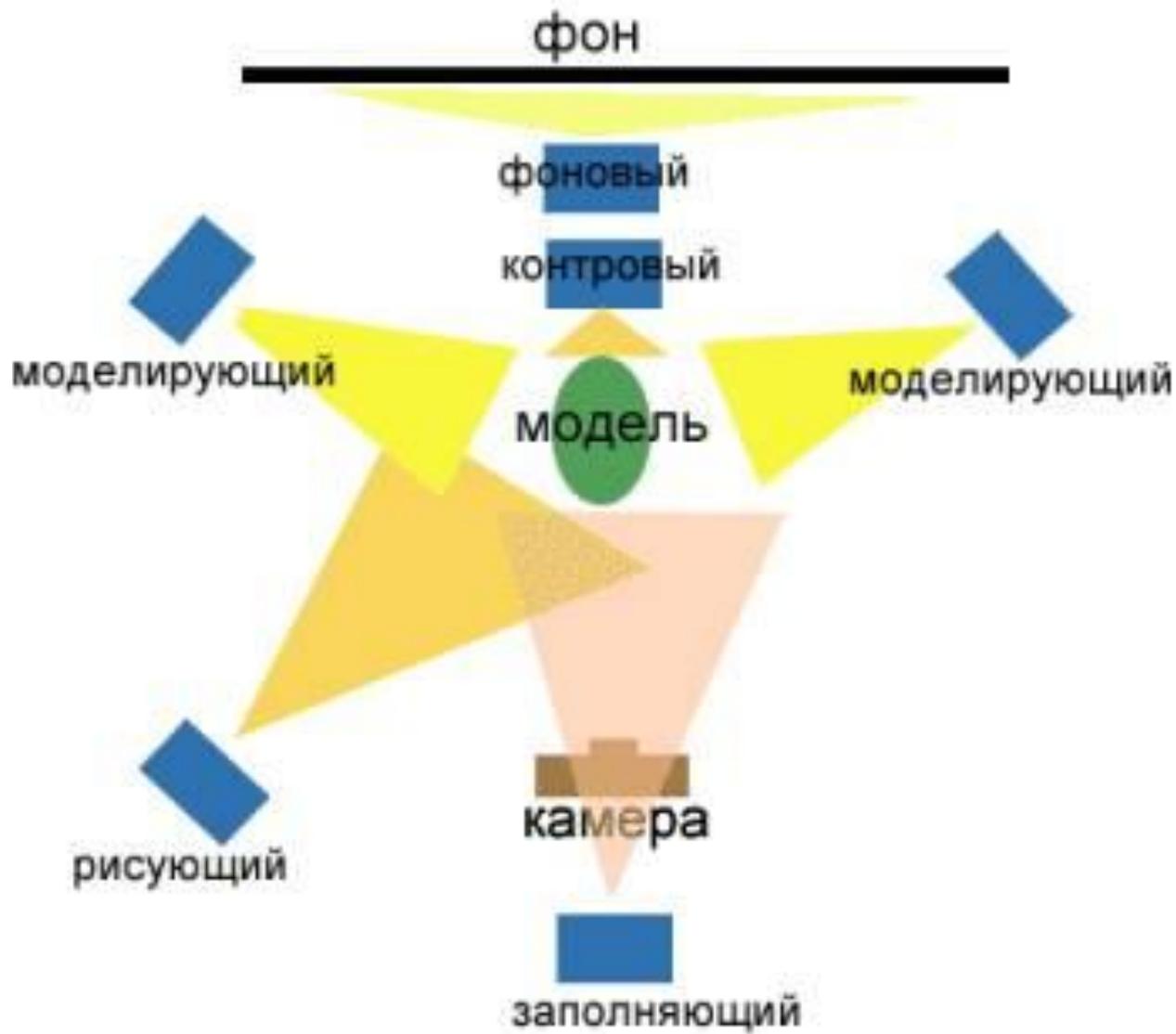


**Фронтальная композиция подчеркнёт силуэт, форму, покажет объекты в упрощённом виде. Объемная композиция проявит третье измерение, выявит фактуру, создаст более сложный образ.**

**Наибольшей смысловой нагрузкой обладает глубинно-пространственный вид композиции. Иногда его ещё называют пространственно-временным, в такой композиции может уместиться целая история.**

# Направление света

- Направление света влияет на то, как и какие образуются тени. И именно по теням мы получаем представление об объёме. Чем свет ближе к фронтальному положению (светит со стороны камеры), тем меньше или вообще отсутствуют тени и, соответственно, нет чёткого представления об объёме.
- Направление света мы можем изменять, передвигая его источник или перемещаясь сами с камерой, вращая объект съёмки.
- Для получения ощущения глубины потребуется нечто большее, чем просто тени. Тени только дают намёк на объём, показывают свойства предметов, но не формируют пространство. Для того, чтобы построить глубинно-пространственную композицию, необходимо показать предметы на удалении друг от друга и от зрителя. Речь идёт о делении кадра на планы. Если есть передний и задний план, то появляется ощущение объёма сцены. Кроме того на восприятие глубины влияет присутствие линий в кадре, степень их схождения. На них мы можем повлиять, меняя угол съёмки, а также используя различные объективы.



**Нарисуйте схему расположения источников света**



**Боковой свет.** Как следует из названия, источник света стоит сбоку. Текстура при этом прорисовывается очень хорошо. Жесткий боковой свет с одной стороны способен полностью провалить в черноту неосвещенную сторону, поэтому лучше всего, если такой тип света поддерживается заполняющим светом. Хотя, конечно, многое зависит от задумки автора.



**Передне-боковой свет. Золотая середина. Такой свет подчеркивает контуры щек и скул, форму губ и носа модели, передает объем, и при этом не проваливает в темноту половину лица, так как все-таки находится не сбоку. Если источник такого света еще и мягкий, то он вполне может оказаться единственным и самодостаточным источником освещения в портрете.**



**Однако если источник верхнего света крупный и находится прямо над головой модели, можно получить интересный результат.**

**Верхний свет. Мы о нем уже говорили, когда рассматривали пример жесткого света на полуденном солнце. Проваленные глазницы, черная тень под носом и подбородком. Пейзаж при верхнем свете тоже смотрится довольно скучно.**



**Кстати, нижний свет — единственный тип света, практически не встречающийся в природе.**

### **Нижний свет.**

Нижний свет гарантированно делает из человека страшилку по той простой причине, что тень от носа падает не привычно вниз, а уходит наверх. Тень от щек тоже уходит наверх, скрадывая глазницы.

В результате мы получаем лицо, похожее на череп.



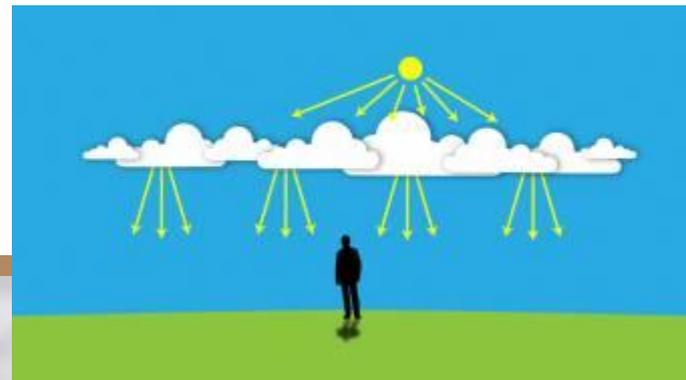
**Кстати, контровой свет может быть направлен не только на модель, но и на фон за моделью, тогда он станет мягким и ровным.**

**Контровой свет. Источник света находится прямо напротив камеры или немного сбоку — в таком случае он называется задне-боковым. Такой свет красиво подчеркивает контур лица или фигуры. А когда источник контрового света один-единственный, мы получаем силуэт.**



**Контражур.**  
Разновидность  
контрового света с  
условием, что  
источник света  
располагается прямо  
за объектом. Контуры  
объекта при этом  
загораются, создается  
эффект свечения.  
Очень красиво в  
таком свете  
смотрится что-то  
прозрачное и легкое:  
фата невесты,  
волосы...

# Мягкий свет



- Мягкий свет – это свет от относительно большого по размерам (в сравнении с расстоянием до него) источника света. Пример такого освещения – пасмурная погода, где источник света – это затянутое облаками небо. В противоположность жесткому, мягкий свет создает гораздо менее контрастное освещение, ведь изображение при этом состоит в основном из более светлых и более темных полутеней. Яркие света и глубокие тени на снимке, сделанном при мягком освещении, либо присутствуют в совсем незначительных количествах, либо – вообще отсутствуют. Мягкий свет гораздо хуже, чем жесткий, прорабатывает фактуру поверхности объектов съёмки, зато акцентирует внимание на их цветовых особенностях. Самые "цветные" снимки – это фотографии, сделанные именно при мягком освещении.

- **Заполняющий свет** должен равномерно освещать объект, создать такой уровень освещенности, чтобы хорошо проработались детали, и не было видимых теней. Тени он делает более светлыми. Заполняющий свет должен быть мягким – например, источник можно направить в светлый потолок.

**Моделирующий свет** играет роль дополнительного заполняющего света. Он подсвечивает тени в нужных участках. Моделирующий свет образуется маленькими источниками мягкого света. Позволяет получить блики, рефлексы на отражающих деталях объекта съемки.

- **Контровой свет (встречное освещение)**. Световой источник располагается за объектом съемки. Создается световой контур, а также используется для выявления воздушной дымки, освещения фактур, создания "игры света" на прозрачных предметах. Чем ближе к камере расположен источник света, тем шире образуется полоса светового контура. Чем дальше источник света от камеры, тем больше световая полоса сужается.

- **Фоновый свет** освещает фон. Используется мягкий и рассеянный или направленный свет. Фоновый свет выделяет объект съемки, создает разницу освещения между ним и фоном. Чтобы получить объект идеально белом фоне, на фон направляется более сильный свет, чем на объект. Чтобы подчеркнуть объект на цветном фоне, фон освещается меньше, чем объект съемки.

**Световой акцент** – узкий направленный луч жесткого или мягкого света направляется на часть объекта, которую нужно подсветить и композиционно выделить.

# Вывод

- Обязательно надо заметить, что не существует какого-то **"гарантированно хорошего"** света, при котором всё, что попало в поле зрения объектива вашей фотокамеры, превращается в отличную фотографию. Точно так же не существует и **"однозначно плохого"** света. **"Хорошим"** и **"правильным"** освещение будет тогда, когда его направление и жесткость наиболее **хорошо выявляют нужные нам для сюжета характеристики** нашего объекта съёмки. И наоборот – **"плохой"** и **"неправильный"** свет акцентирует наше внимание на тех свойствах нашего объекта, **которые мы показывать не хотели**. К примеру, при съёмке в лучах света жесткого источника света кожа на лице теряет свой естественный цвет, зато становится шершавой, бугристой и испещренной морщинами. А мягкий свет делает эту же кожу мягкой, гладкой и нежной, позволяет насладиться естественным **"телесным"** тоном её цвета. В других ситуациях, когда необходимо подчеркнуть фактуру кирпичной кладки стены старинного дома, выявить форму каждого колоска на пшеничном поле или буквально **"нарисовать"** следы на песке – нет альтернативы скользящему жёсткому свету.

# Домашнее задание

- . Возьмите фонарик, подойдите к зеркалу, посмотрите внимательно на своё лицо. Теперь, используя фонарик как моделирующий свет, освещайте лицо с разных сторон - сбоку, сверху, снизу. Проанализируйте это упражнение. Выбери самый удачный ракурс и выполни фотоработу.