

ФОТОГРАФИЯ: ГЛАВНОЕ

занятие 3

Александр Медведев

СВЕТ

его природа и работа с ним

часть 1

сегодня

физика света:

- спектр и цвет
- бликовое и матовое
- жесткий и мягкий свет
- объемный и плоский свет
- высота и градиенты

школы света:

- гламурный
- объемный
- драматичный
- локальный

роли источников и
алгоритм постановки света

домашнее задание 3

+ оборудование для света

A person with a metallic, reflective head against a blue background. The head is highly reflective, showing highlights and shadows. The person is wearing a dark jacket. The background is a solid blue color.

ФОТОГРАФИЯ
ГЛАВНОЕ

расписание и сроки

дата	занятие	сдать до	проверим до
26 января	вводное занятие	2 февраля*	7 февраля
2 февраля	экспозиция, объём, резкость	9 февраля	14 февраля
7 февраля	обратная связь 1		
9 февраля	цвет и его сочетания	16 февраля	21 февраля
14 февраля	обратная связь 2		
16 февраля	→ свет — база и классика	23 февраля	28 февраля
21 февраля	обратная связь 3		
23 февраля	свет — тонкости и эффекты	2 марта	7 марта
28 февраля	обратная связь 4		
2 марта	композиция и построение кадра	9 марта	14 марта
7 марта	обратная связь 5		
9 марта	люди в кадре, позы и эмоции	курсовая	курсовая
9 марта	курсовые работы	21 марта	27 марта
11 марта	обратная связь 6 и первые курсовые		
? 16 марта	предметная и рекламная съёмка	—	—
21 марта	обратная связь 7		
27 марта	обратная связь 8 итоги курсовых		
+ ~1,5 месяца	проверка опоздавших курсовых		

дали задание



1 неделя на **выполнение**



загрузил **результат**



1 неделя на **проверку**



письменный ответ (VIP)
проверка в эфире (Premium)
+ дайджест в обратной связи

переделал или поправил
домашнее задание?

старый файл не удалить
(GetCourse редиски)

добавь новый файл и назови его
чтобы было понятно, например

“домашнее задание 1 версия 2”
(или 3, 4, 5 ...)

не сдал **вовремя?**
не спрашивай **когда** проверят

сдал **вовремя?**
жди обратную связь

отклонено — значит надо переделать
принято — написан комментарий
ничего нет — ждем когда будет!

стоит ли **переделывать** заранее если понял
что не так или можно что то улучшить?

конечно, это **классно**, переделай и загрузи!

обязательно напиши
в имени файла что это
второй вариант

физика света



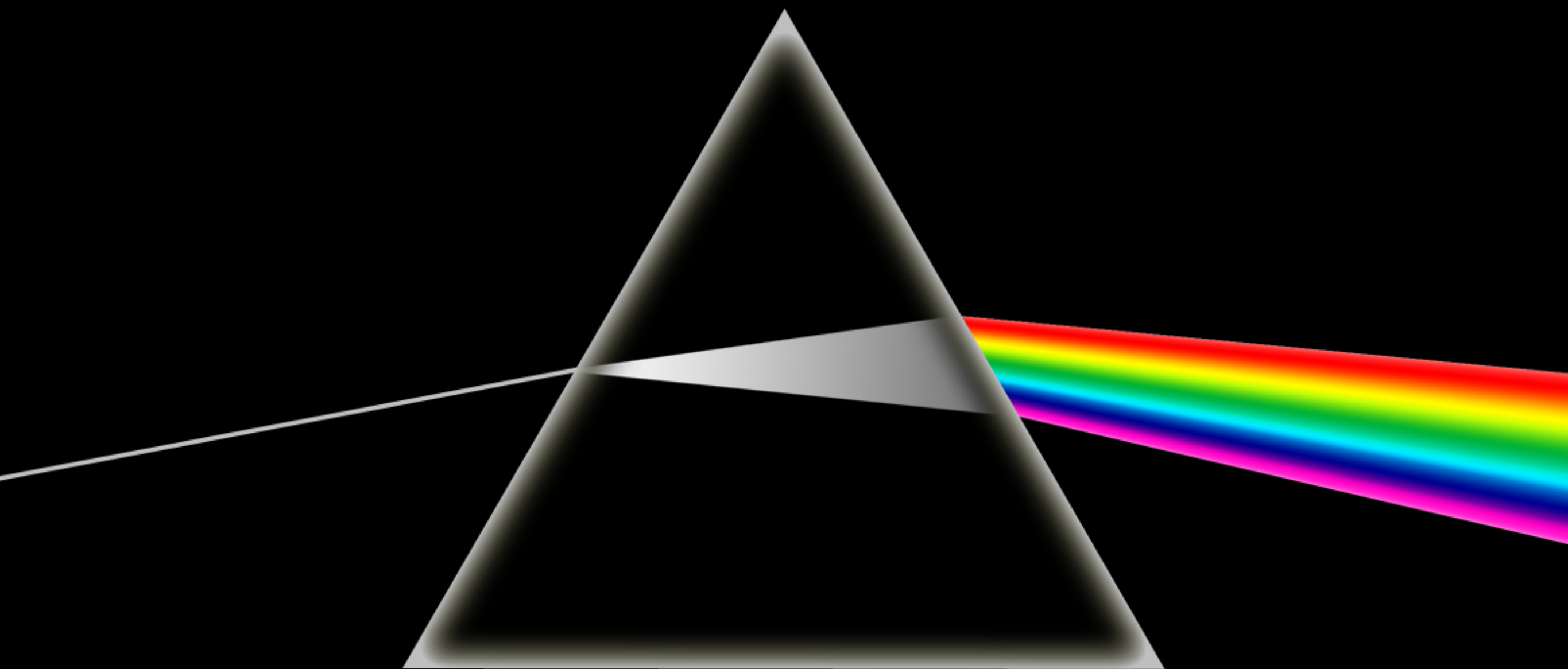
параметры света

основные...

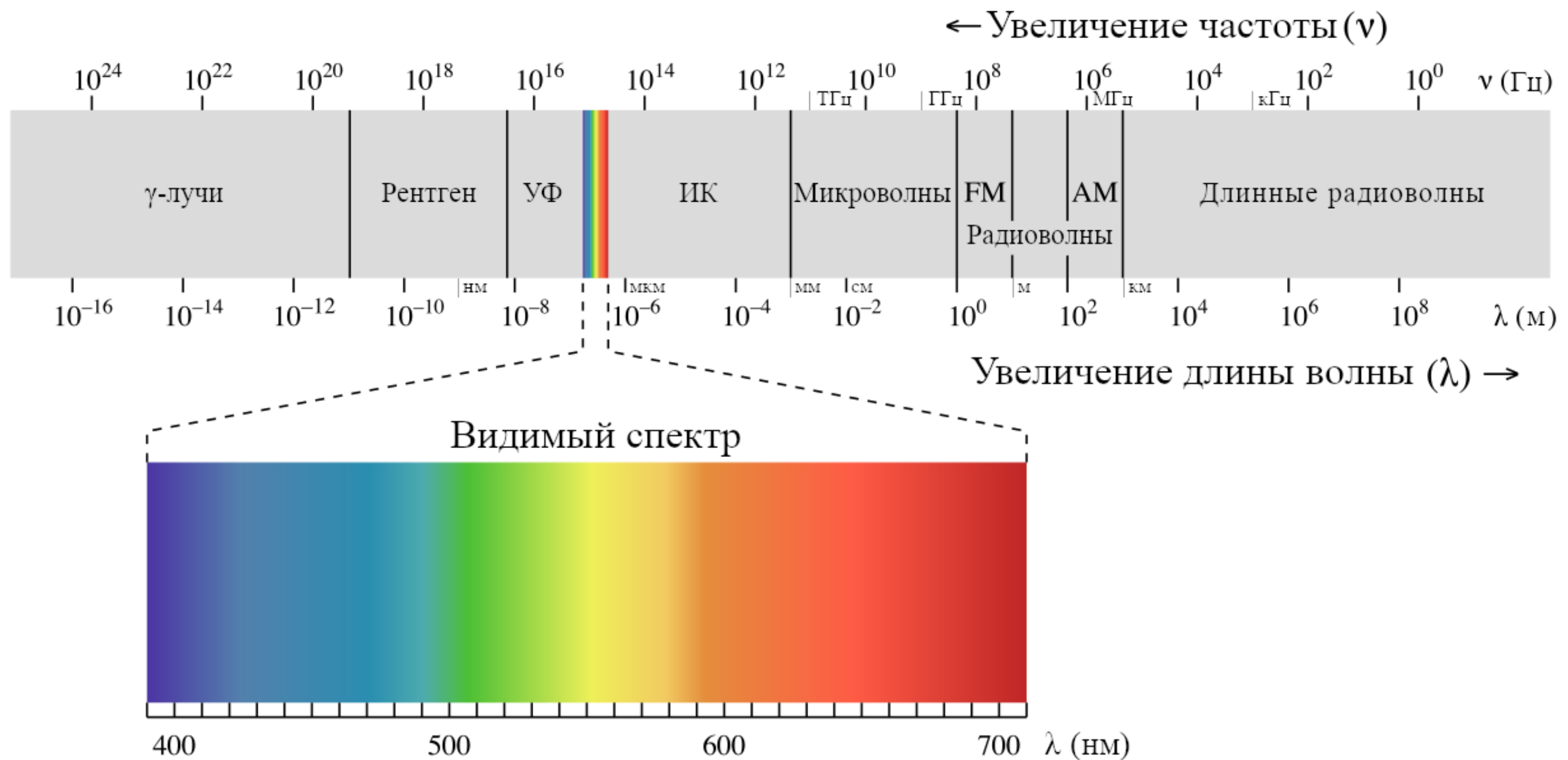
- Спектр (какой будет цвет, качество цветопередачи)
- Количество света (яркость источника / предметов)
- Геометрия источника (жесткие или мягкие тени)
- Высота и направление света
(низкий или высокий, лобовой или контровой и т.д.)
- Перепады и распределение света в объёме
(плоский или объемный, локальный или глобальный и т.д.)
- Роль света
(рисующий / моделирующий / заполняющий / фоновый и т.д.)

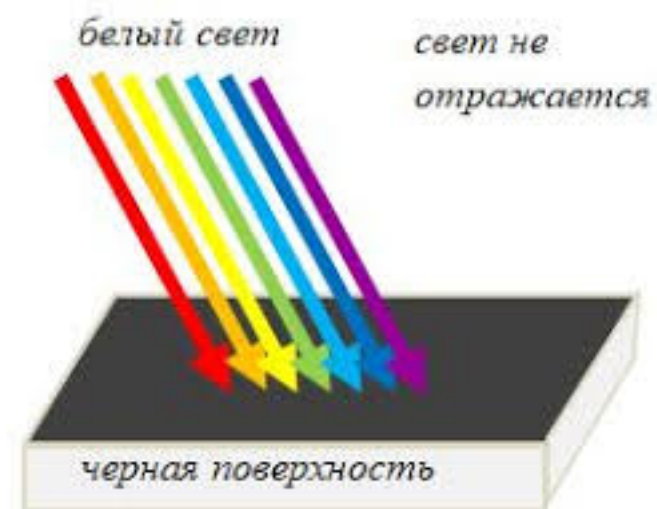
спектр света

ПРИЗМА

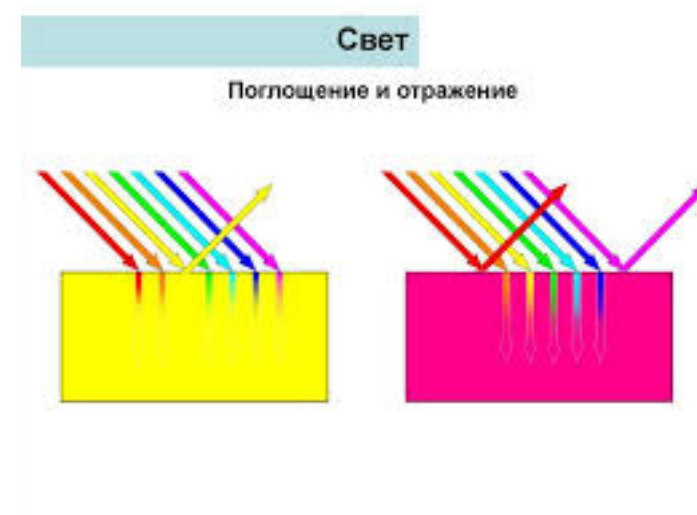
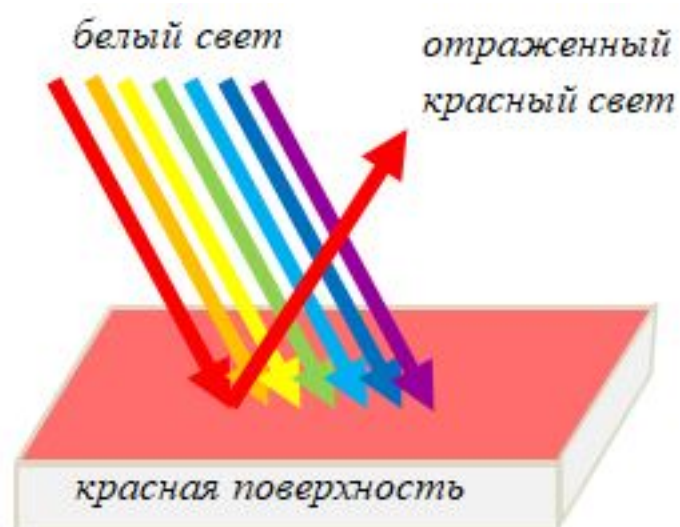


СПЕКТР Э.М. ИЗЛУЧЕНИЙ



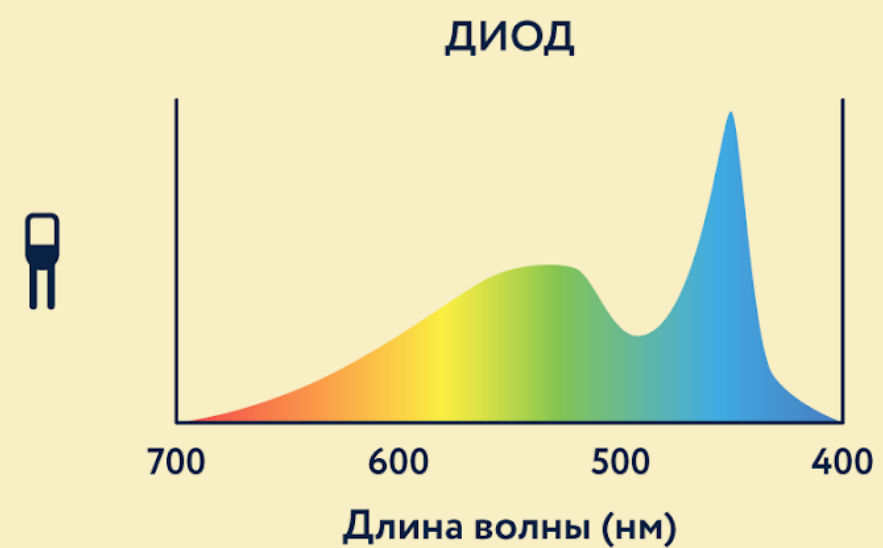
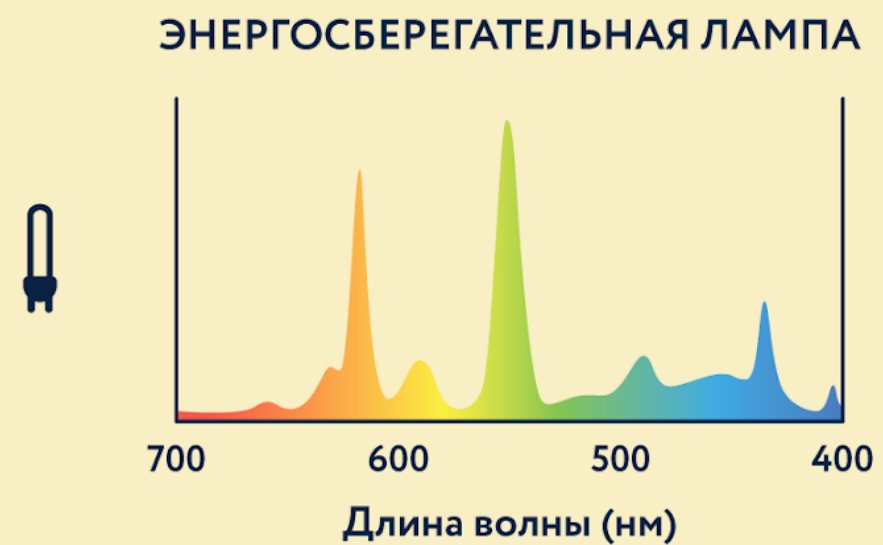


ОТРАЖЕНИЕ СВЕТА ОТ ПОВЕРХНОСТЕЙ

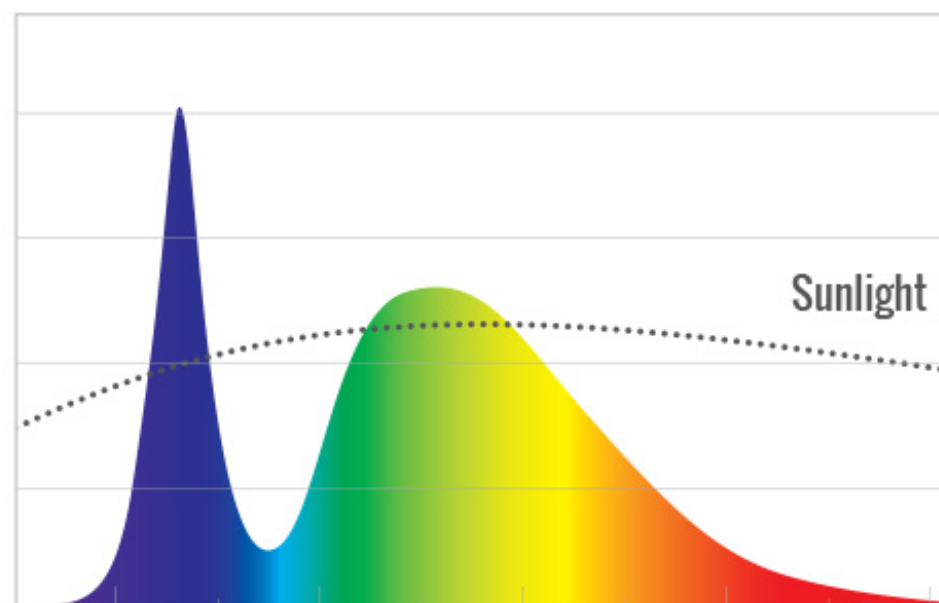
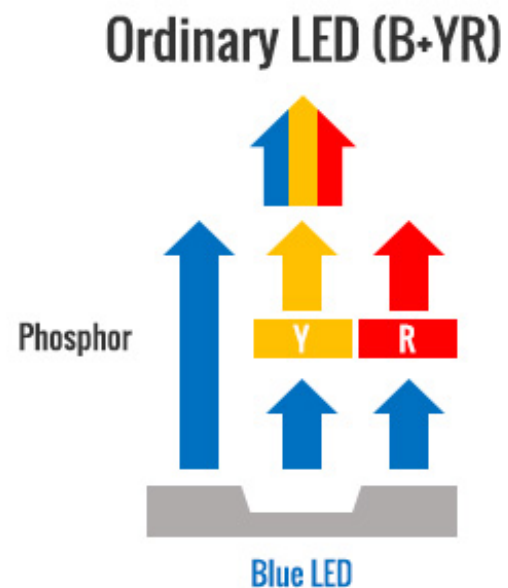
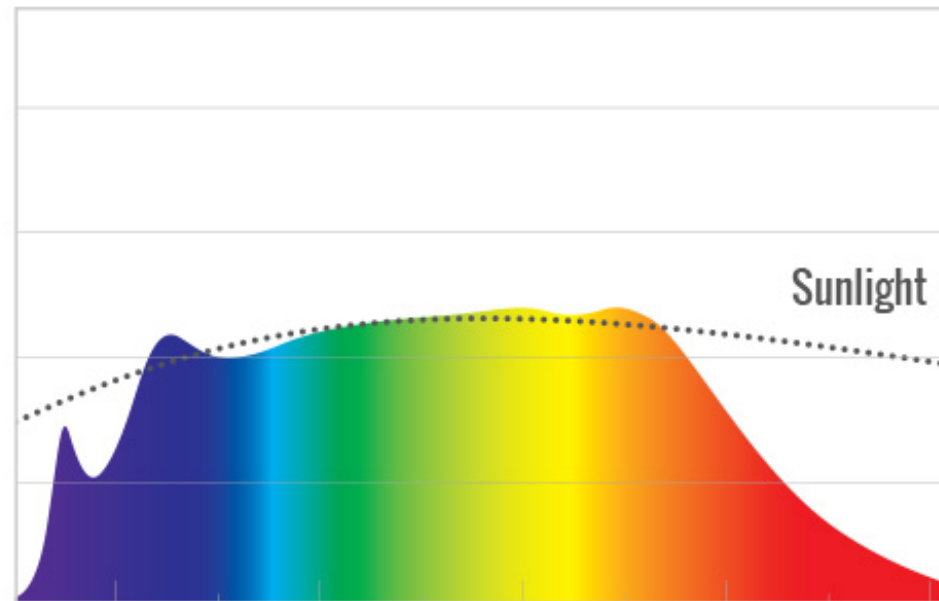
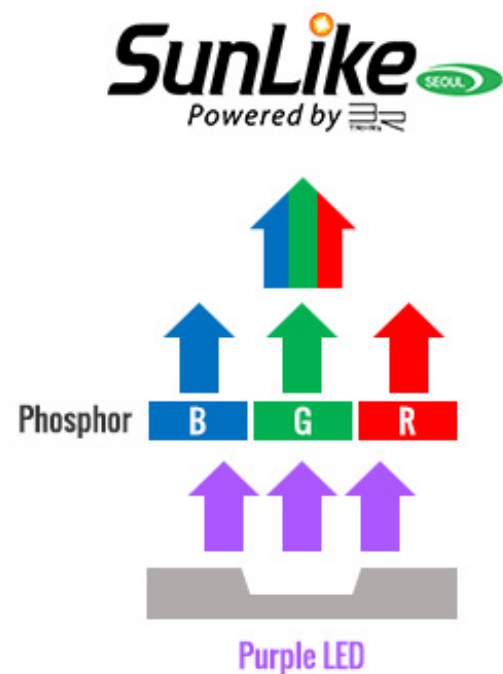


СПЕКТР ИСТОЧНИКОВ СВЕТА

Спектры ламп



СПЕКТР СВЕТОДИОДОВ



хорошие

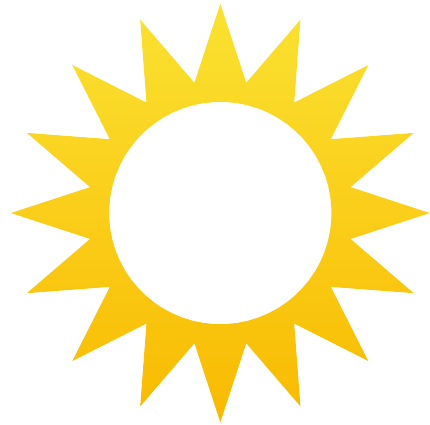
CRI > 90

**Color
Rendering
Index**

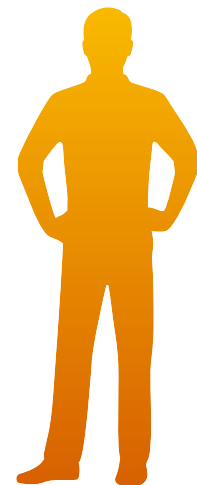
плохие

CRI < 90

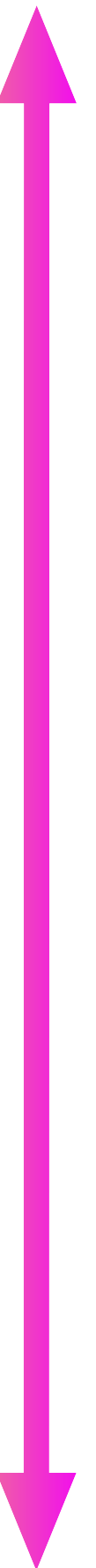
КОЛИЧЕСТВО СВЕТА



СВЕТЛЕЕ ВСЕГО



ТЕМНЕЕ ВСЕГО



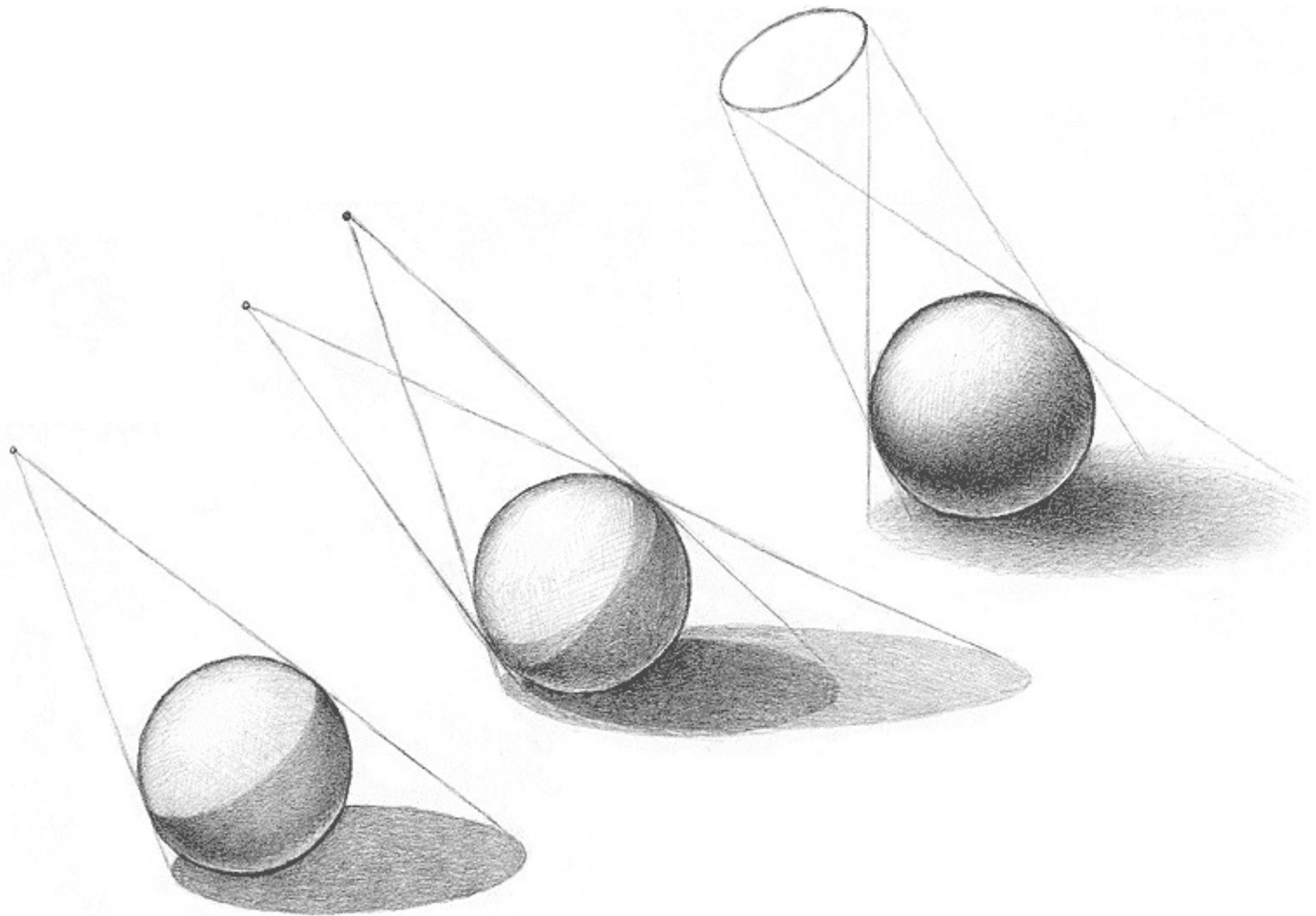
EXPOSURE VALUE = EV

значение экспозиции @ ISO100

- +/- 1 EV = Вдвое больше / меньше света
- -6 EV = природа при свете звезд и месяца
- 0 EV = помещение где можно не разбить голову без фонаря
- 5-6 EV днем в комнате, пасмурный день, это Питер, детка
- 11 EV кожа в тени, светлый день, в среднем на улице
- 16 EV кожа на солнце
- 18 EV на пляжу, песок и море, лето, щуримся
- 20 EV горнолыжный курорт, снег, рекомендуют очки

геометрия источника

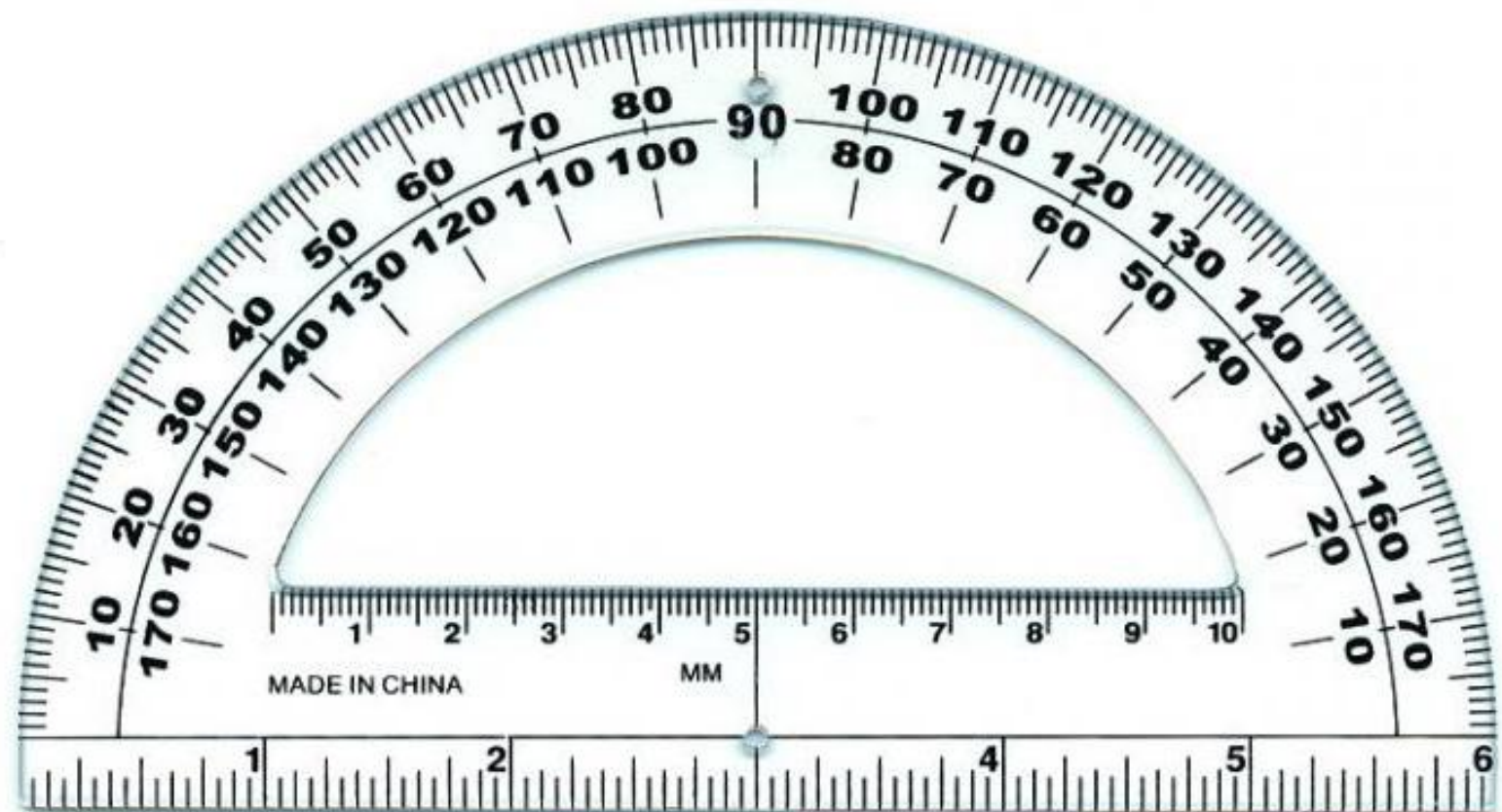
мягкие или резкие (жесткие) тени



высота и направление света

ВЫСОТА СВЕТА

- сверху $\sim 90^\circ$
- высокий $> 50^\circ$
- нормальный $\sim 45^\circ$
- низкий $< 40^\circ$
- прямой $< 10^\circ$
- нижний $< -10^\circ$



— сверху $\sim 90^\circ$

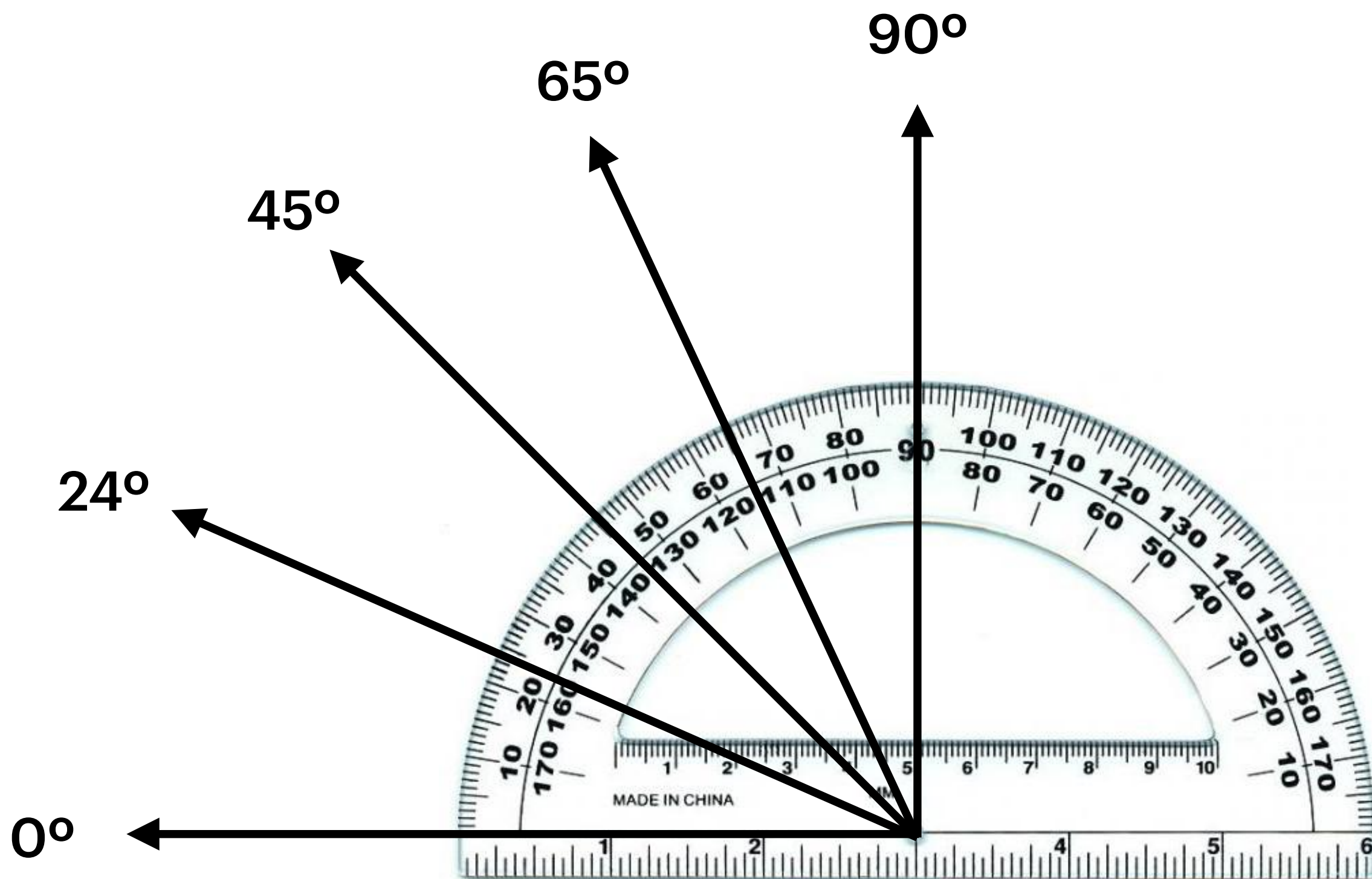
— высокий $> 50^\circ$

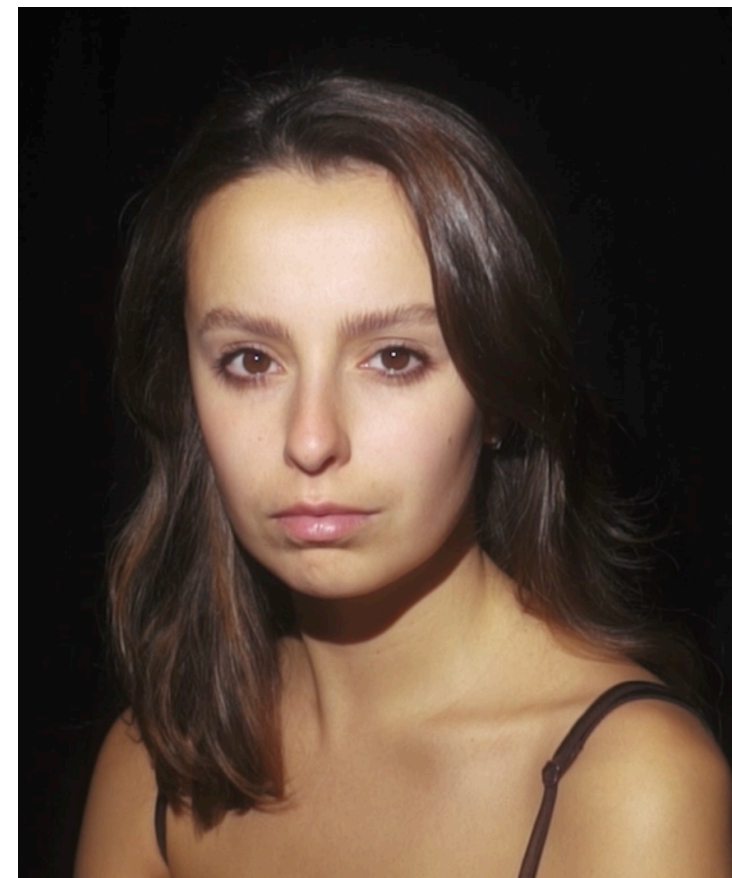
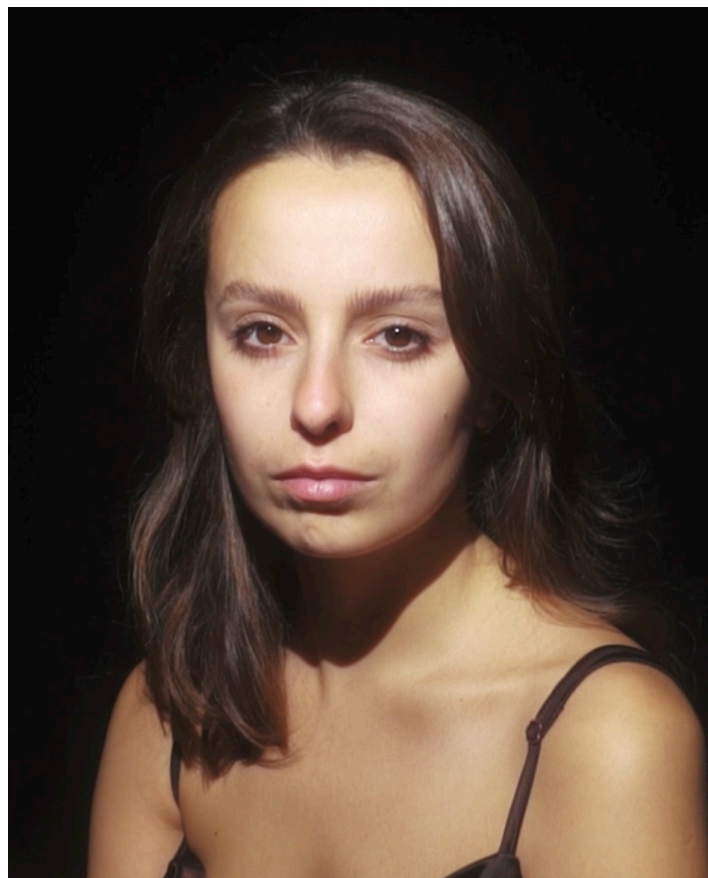
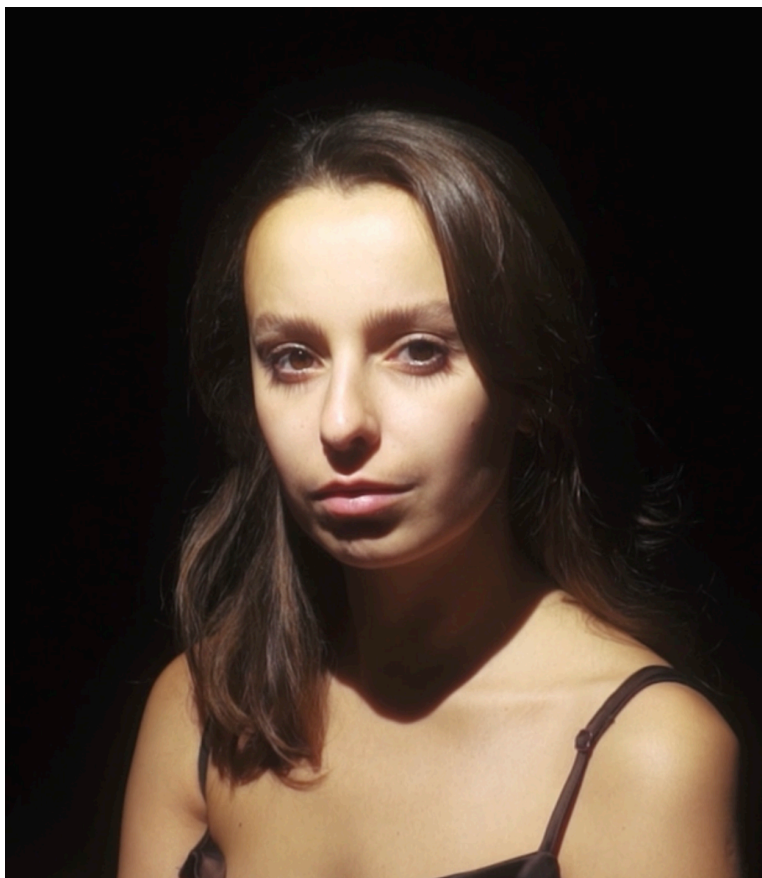
— нормальный $\sim 45^\circ$

— низкий $< 40^\circ$

— прямой $< 10^\circ$

— нижний $< -10^\circ$



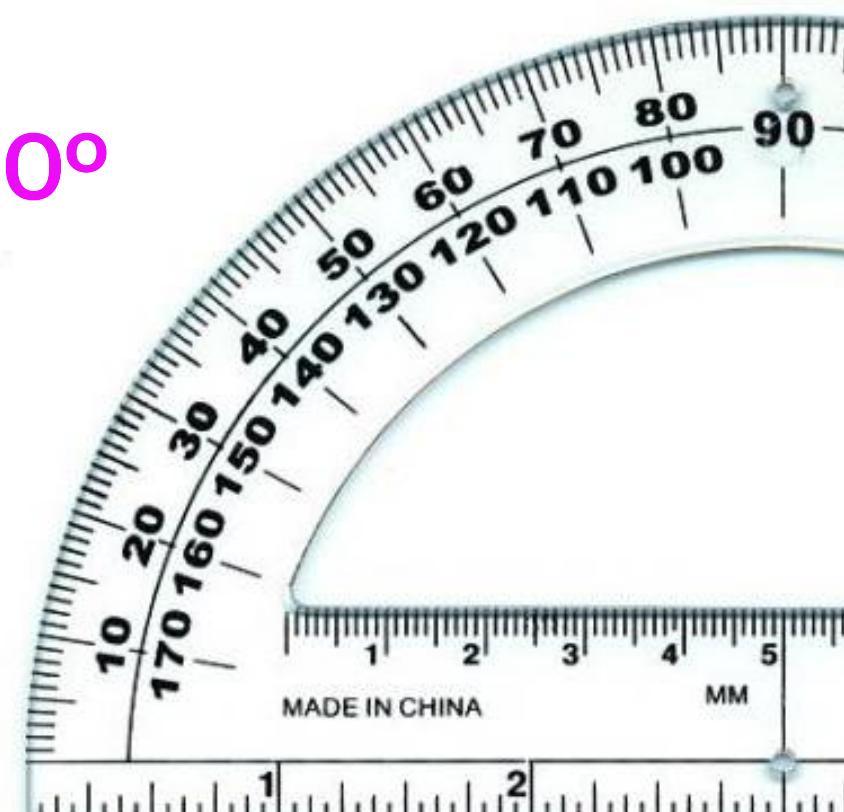


**смотри практику по свету:
часть про искусственный свет**

**эксперимент с высотой света
в начале видео**

ЛОБОВОЙ ИЛИ БОКОВОЙ СВЕТ

- лобовой, фронтальный, спереди $-10^{\circ}..10^{\circ}$
- немного сбоку, чуть объема $<30^{\circ}$
- полу-боковой, объемный $\sim 45^{\circ}$
- сильно сбоку, драматичный $>50^{\circ}$
- совсем боковой $\sim 90^{\circ}$
- моделирующий, контурный $>100^{\circ}$
- контровой, силуэтный, свет сзади 180°





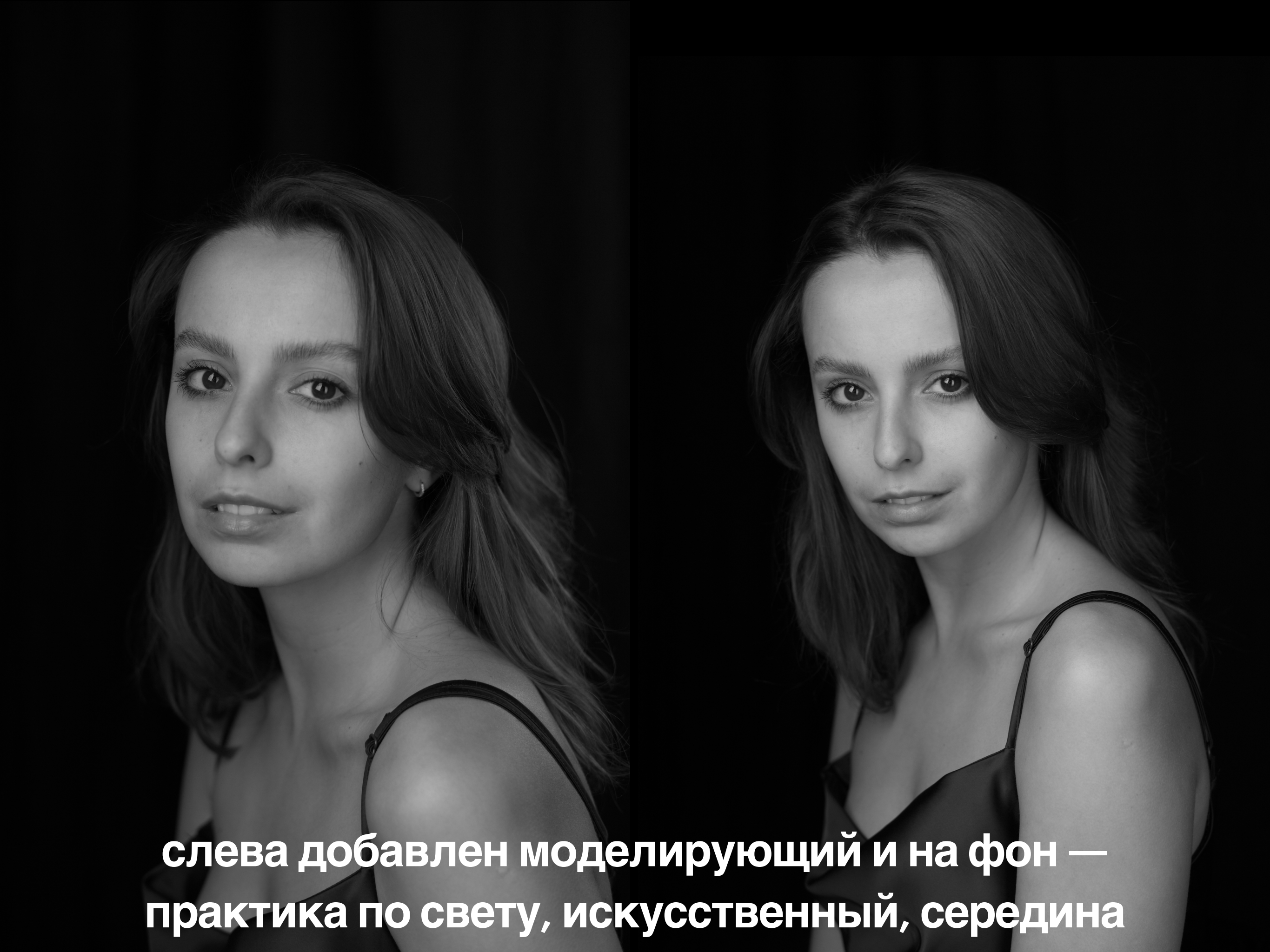
лобовой — практика по свету, доступный, гламур



объёмный — практика по свету, доступный, середина

**объёмный — практика по
свету, искусственный,
ближе к середине**





**слева добавлен моделирующий и на фон —
практика по свету, искусственный, середина**



моделирующий и контровой сзади + пятно на лице спереди



моделирующий и контровые сзади + объемный сбоку спереди

МОДЕЛИРОВАНИЕ



Не как главный эффект а в дополнение к основному свету

объёмно или нет?

СВЕТ В ОБЪЁМЕ

— направление влияет на объём

(~45° оптимально, причём и по высоте и по углу сбоку)

— перепады света “градиенты” рисуют объём

(оптимально когда градиент соразмерен предмету)

— размер источника влияет на объём

(оптимально когда источник соразмерен предмету)

— экспозиция влияет на объём

(оптимальна средняя тональность)

ЗОЛОТАЯ середина

даёт объём

соразмерен модели

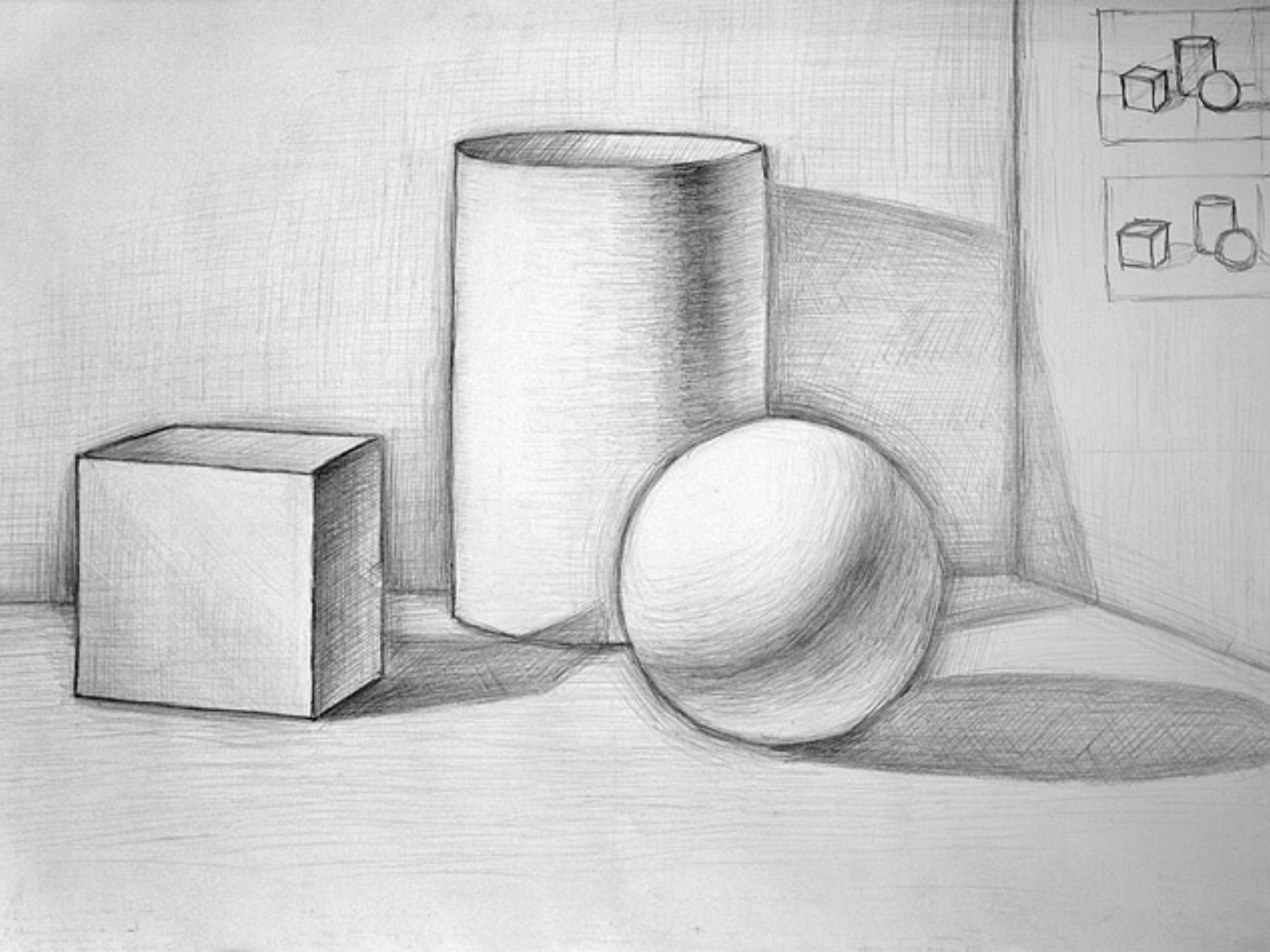


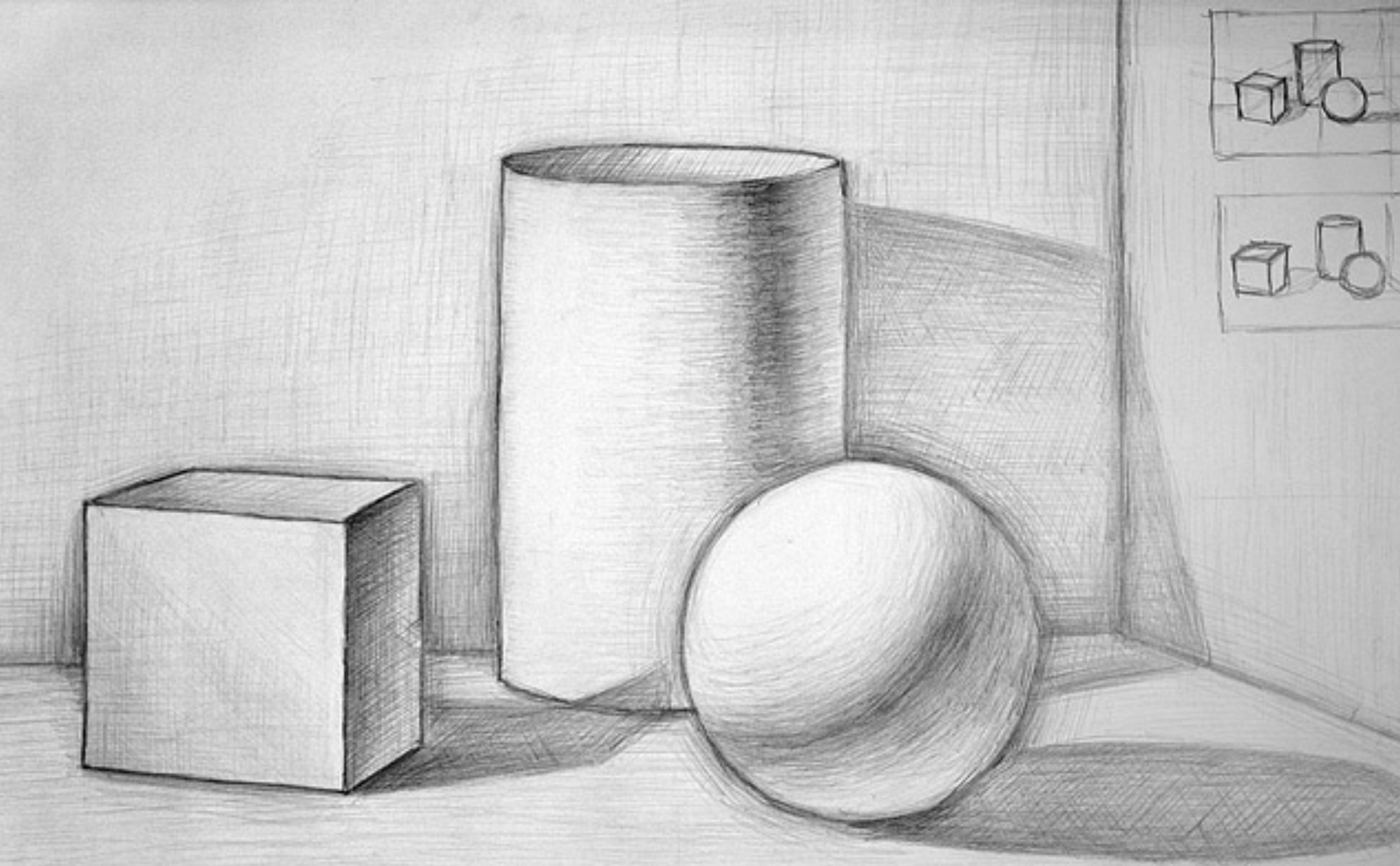
больше модели



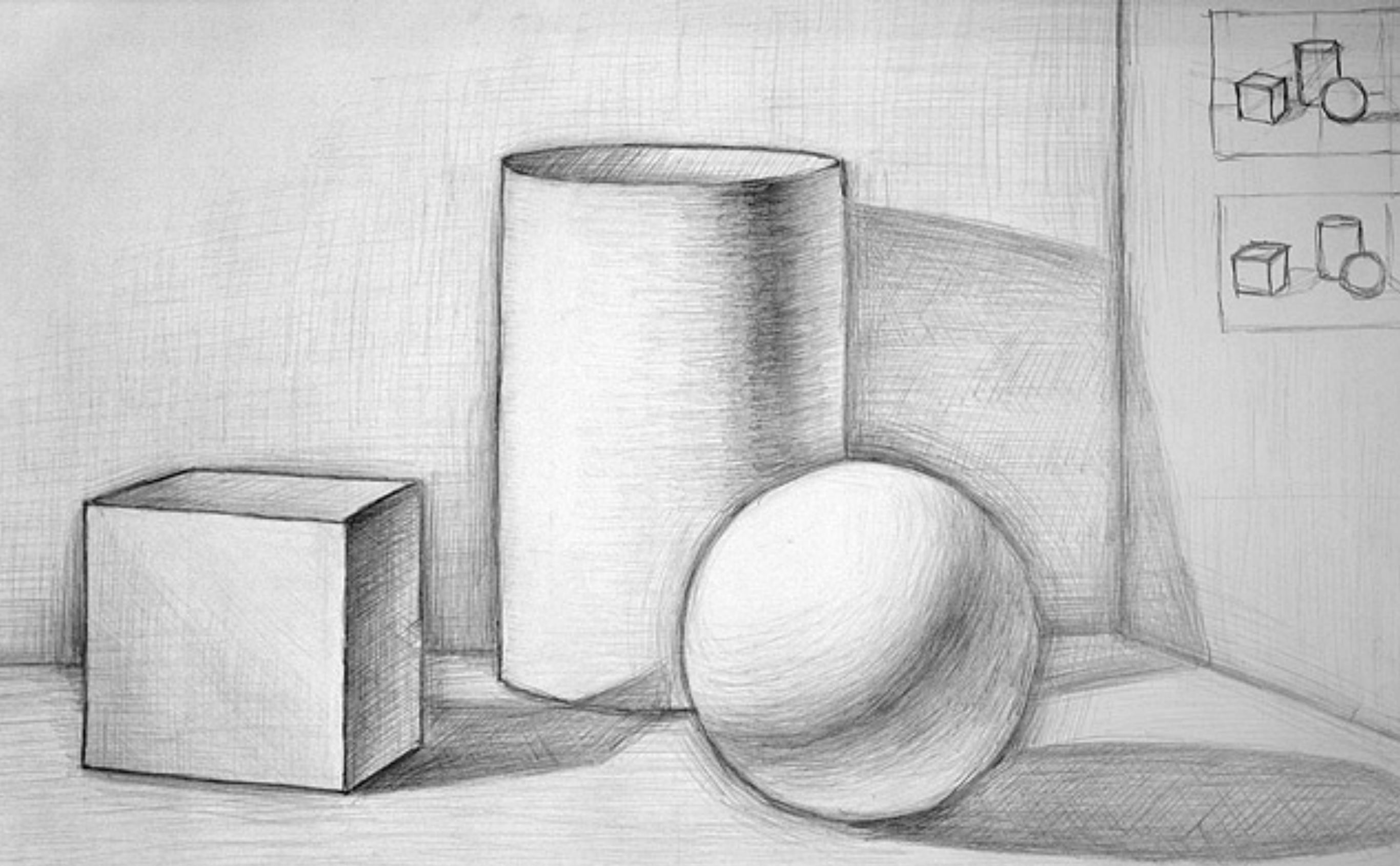
разница в размере источника — практика по свету, доступный, гламур

немного биологии



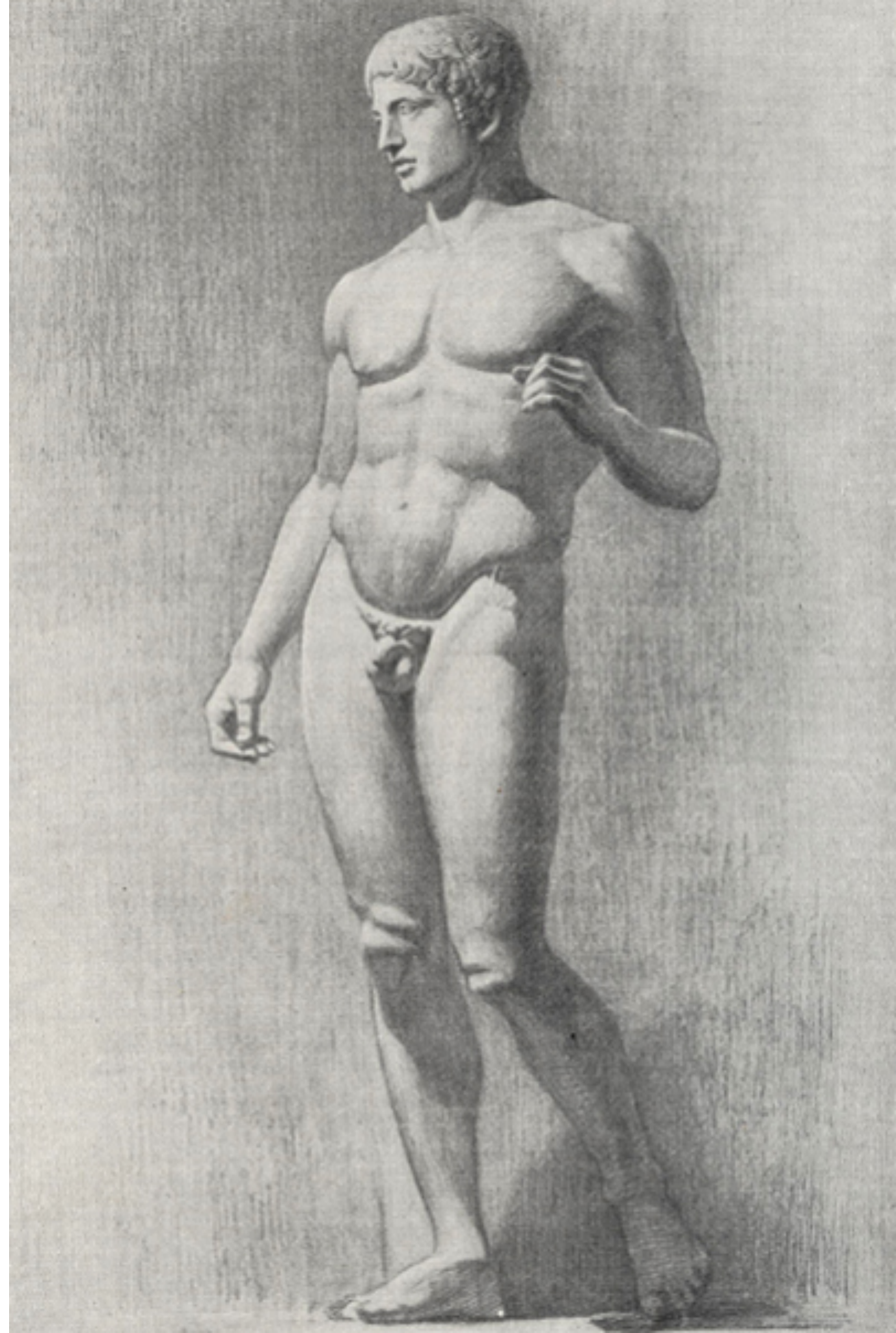


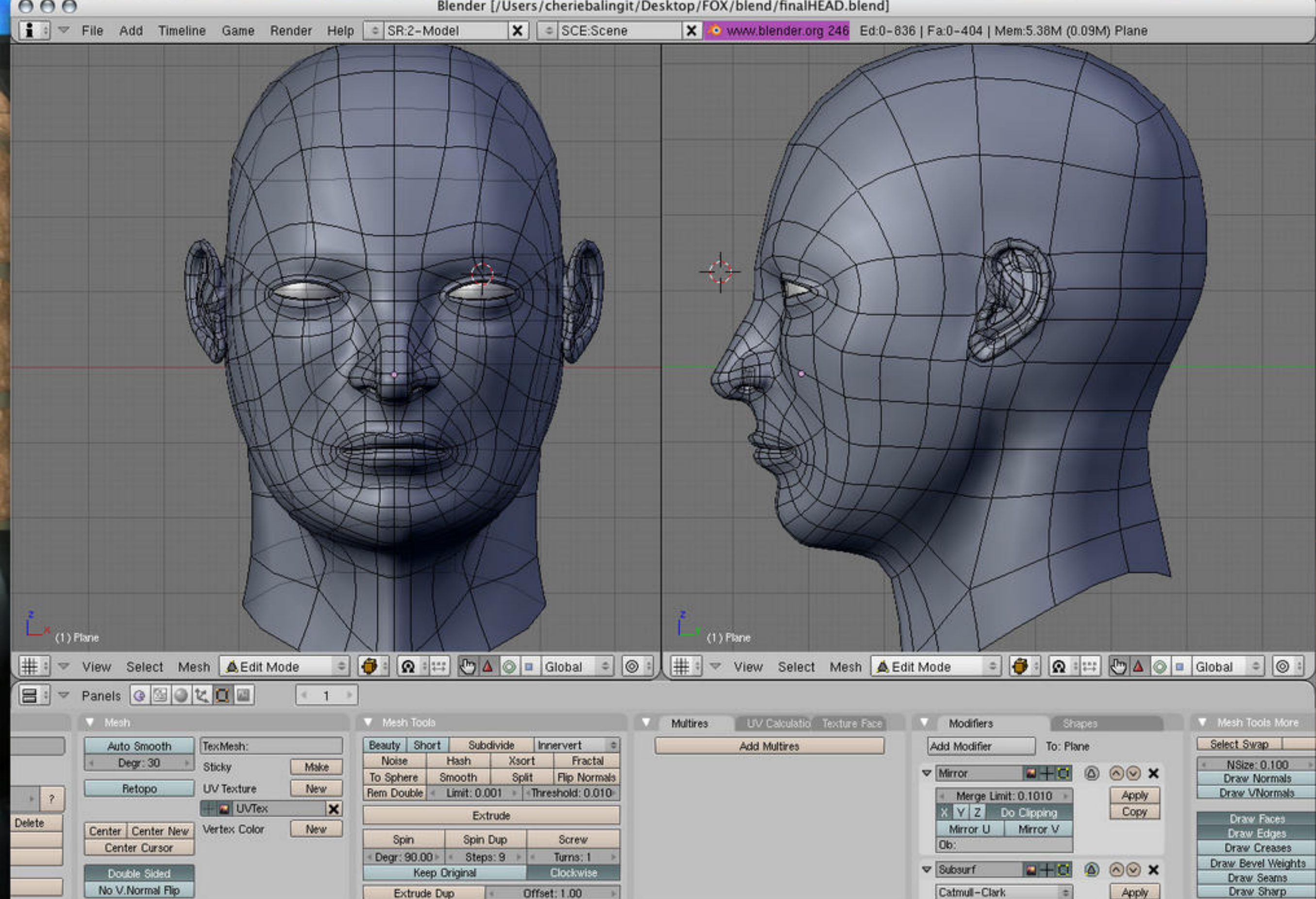
распознавание образов



светотень — “тэнеброссо”

**ТУТ СЛОЖНО,
НО МОЗГ
СПРАВЛЯЕТСЯ**

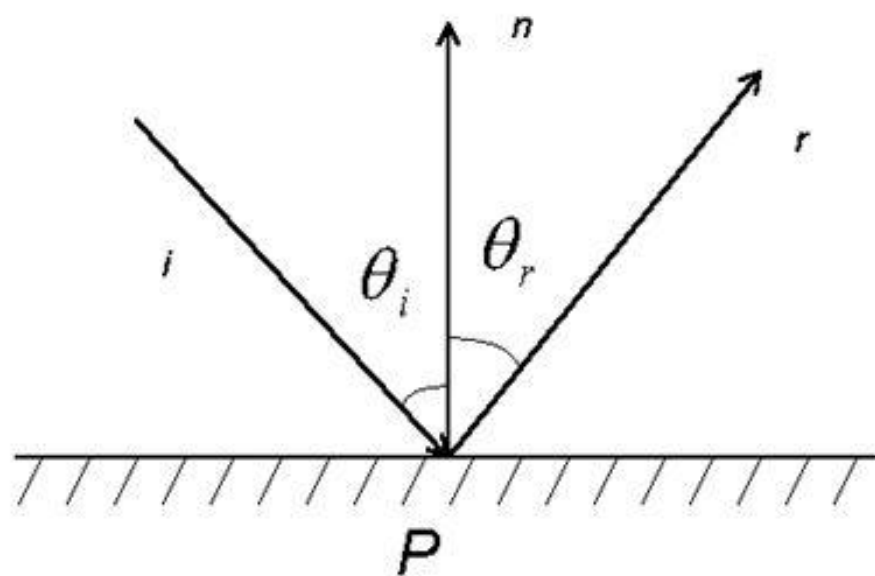




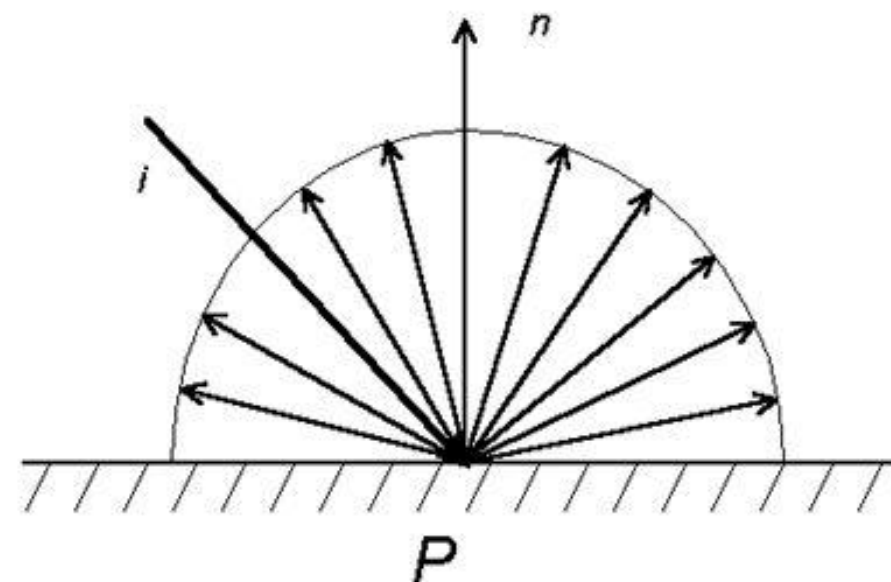
3D модель мира у нас в голове

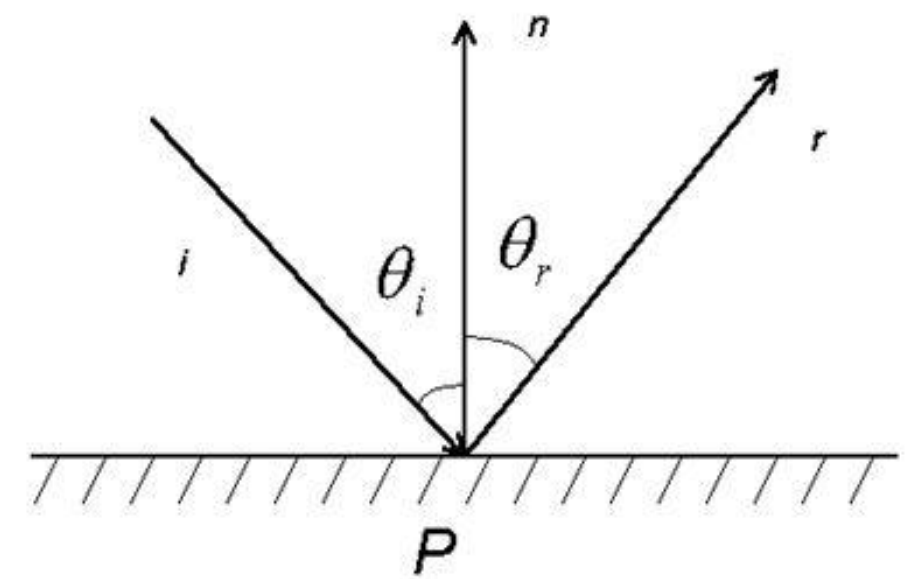
**бликовое
и
матовое**

Диффузное и зеркальное отражения

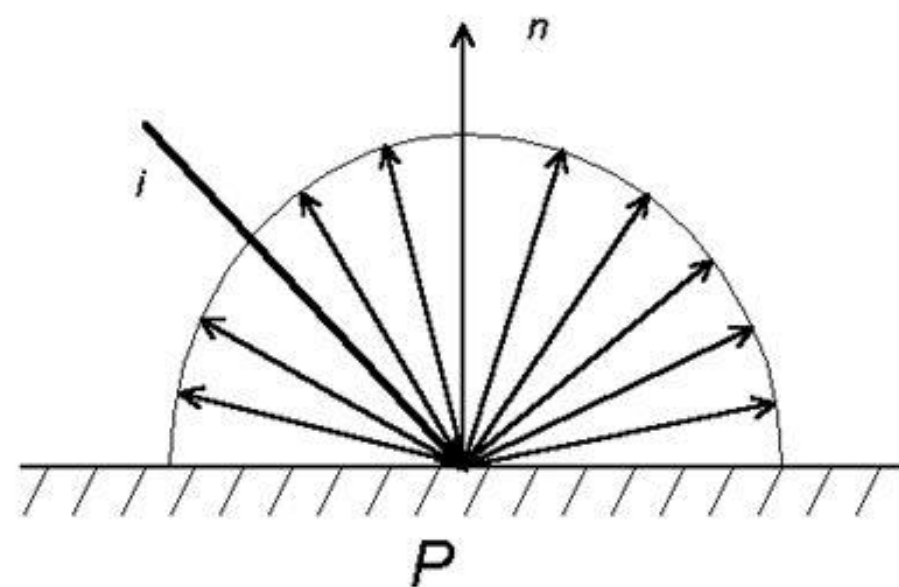


$$r = i - 2(i, n)n$$





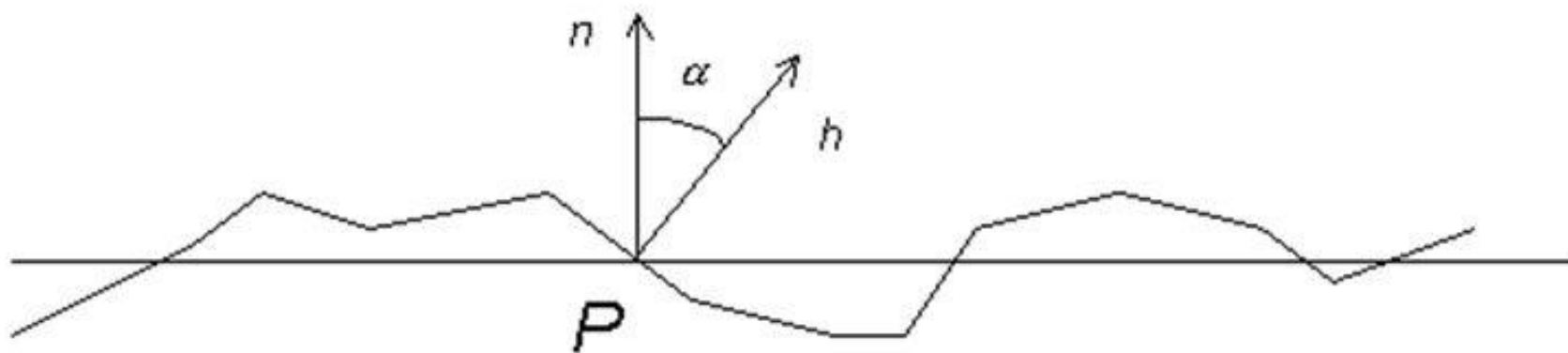
$$r = i - 2(i, n)n$$



На самом деле мы живем в мире зеркал

Микрофасетная модель

Поверхность объекта считается состоящей из множества бесконечно малых случайно ориентированных идеальных микрозеркал



n – усредненная нормаль

h – нормаль к микрограни

$D(\alpha)$ – плотность распределения угла между n и h

$$D(\alpha) = Ce^{-\left(\frac{\alpha}{m}\right)^2}$$

матовая история

МАТОВЫЙ СЛУЧАЙ

Светлые, матовые поверхности

Мягкий, дневной,
рассеянный свет,
объемные источники

Ровная передача объема
плавные непрерывные переходы

ПРИМЕР: КЛАССИКА СКУЛЬПТУРЫ



ПРИМЕР: ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ



ПРИМЕР: ФОТОГРАФ САРА МУН



бликовая история

БЛИКОВЫЙ СЛУЧАЙ

Темные, глянцевые
и зеркальные поверхности

Жесткий, искусственный,
Локальный свет,
Точечные источники

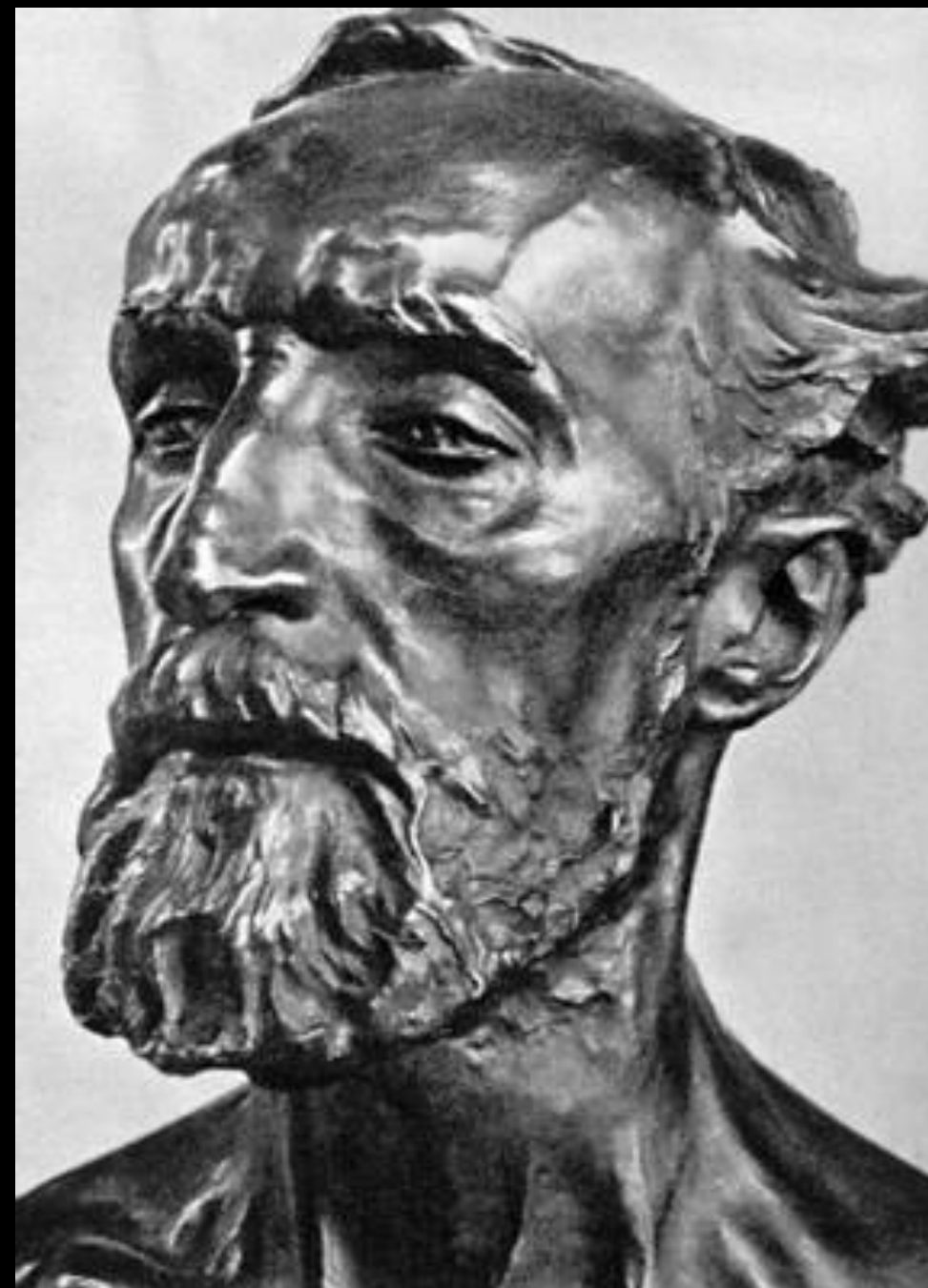
Экспрессия, утрирование, контуры

ПРИМЕР: КУЛЬТУРИСТЫ



This Image in Full Size Look At WWW.AMBAL.RU/82659097631f.jpg

ПРИМЕР: РОДЕН (СОВРЕМЕННАЯ СКУЛЬПТУРА)



ПРИМЕР: РЕМБРАНДТ



ПРИМЕР: ФОТОГРАФ LA CHAPELLE



блик или мат?
- смотря для чего

Hollywood:
Можно и сочетать!

КРАЙНОСТИ:



РАЗУМНЫЙ БАЛАНС



СОВРЕМЕННЫЙ СТАНДАРТ ОБЪЕМА



И БЛИКИ И МАТОВОЕ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 1

1.1 Сними очень бликовые кадры

// 1...3 фотографии

1.2 Сними очень матовые кадры

// 1...3 фотографии

* подпиши если хочешь, почему снял такое и таким образом

ШКОЛЫ СВЕТА

роли источников

“РОЛИ” ИСТОЧНИКОВ СВЕТА

— **рисующий**

показывает объём, обычно спереди или сбоку, важна высота и размер

— **заполняющий**

деликатно показывает что в тенях, обычно спереди, размер не важен, плоский свет

— **моделирующий** или **контровой (силуэтный)**

выделяет контуры и объект, поднимает то что сливается с фоном на краях. важно направление, попасть на края но не помешать рисующему

— **фоновый**

подсвечивает фон, важно не попасть на объект

— **локальный свет, пятна и паттерны**

всякие пятна и акценты, когда надо что то выделить светом или сделать интересное освещение неровным светом, в том числе проекции, паттерны

— **выравнивающий** (дополнительный, вспомогательный)

например если ноги слишком темные у модели - подтянуть их до яркости кожи на лице и руках

классифицируем свет

ШКОЛЫ СВЕТА ИСТОРИЧЕСКИ

- Без светотени, только силуэты и контуры (античные и восточные художники)
- Да Винчи, объемный, натуральный свет
(максимально объёмный свет, средняя объёмная кожа)
- Караваджо, контрастные тени и меньше объема чем в да Винчи
(да Винчи без заполнения и меньше объёмности)
- Драматичный вариант да Винчи
(рисующий свет еще более сбоку, треугольник тени от носа на щеке или тень на пол лица)
- настоящий Рембрандт,
(свет пятнами, рисующего в классическом понимании нет, свет локальный и не ровный)
- гламур, глянец, Hollywood
(плоский лобовой свет, яркая светлая кожа)
- Нуар, по сути “Голивуд + Рембрандт” (свет резкий, пятнами, рисующего в классическом понимании нет, свет локальный и не ровный, отражения и каустики, паттерны)
- + появилось много эффектов поверх всего этого
(цветной свет, проекции, каустики, смешанный свет импульса и постоянный, разная температура источников, дым, туман и капли и много других эффектов...)

ГЛАМУР

— гламур, глянец, Hollywood (плоский лобовой свет, яркая светлая кожа)

ОБЪЁМ

— Да Винчи, объемный, натуральный свет (максимально объёмный свет, средняя объёмная кожа)

ДРАМА

— Караваджо, контрастные тени и меньше объема чем в да Винчи

(да Винчи без заполнения и меньше объёмности)

— Рембрандт, на самом деле это драматичный да Винчи

(рисующий свет еще более сбоку, треугольник тени от носа на щеке)

СОВСЕМ ДРАМА, ЛОКАЛЬНЫЕ АКЦЕНТЫ

— настоящий Рембрандт, Нуар

(свет пятнами, рисующего в классическом понимании нет, свет локальный и не ровный)

— много эффектов поверх всего этого

(цветной свет, проекции, каустики, смешанный свет импульса и постоянный, разная температура источников, дым, туман и капли и много других эффектов...)

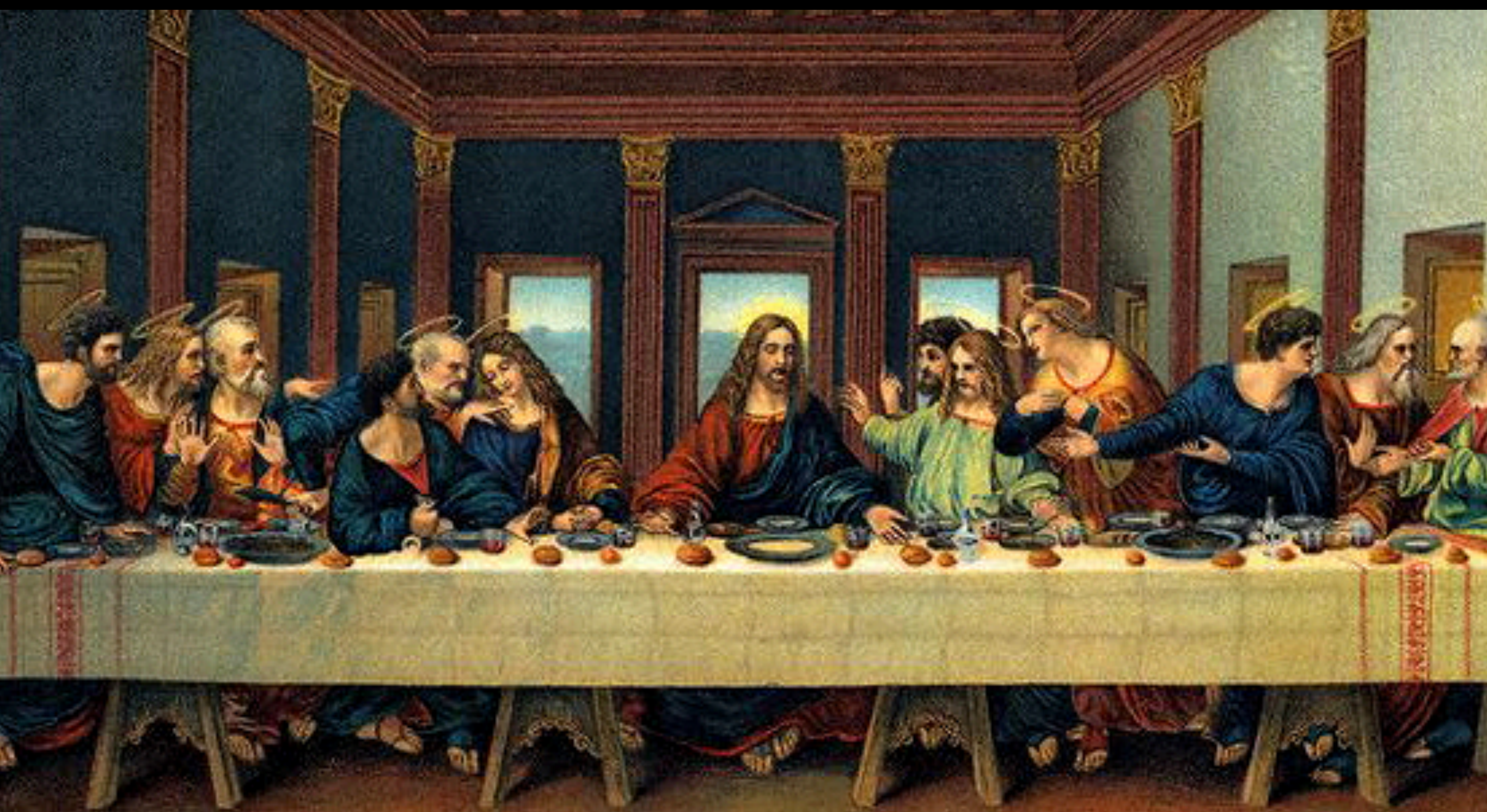
сегодня

Гламур,
да Винчи

через неделю

Рембрандт и нуар,
эффекты

да Винчи
объём



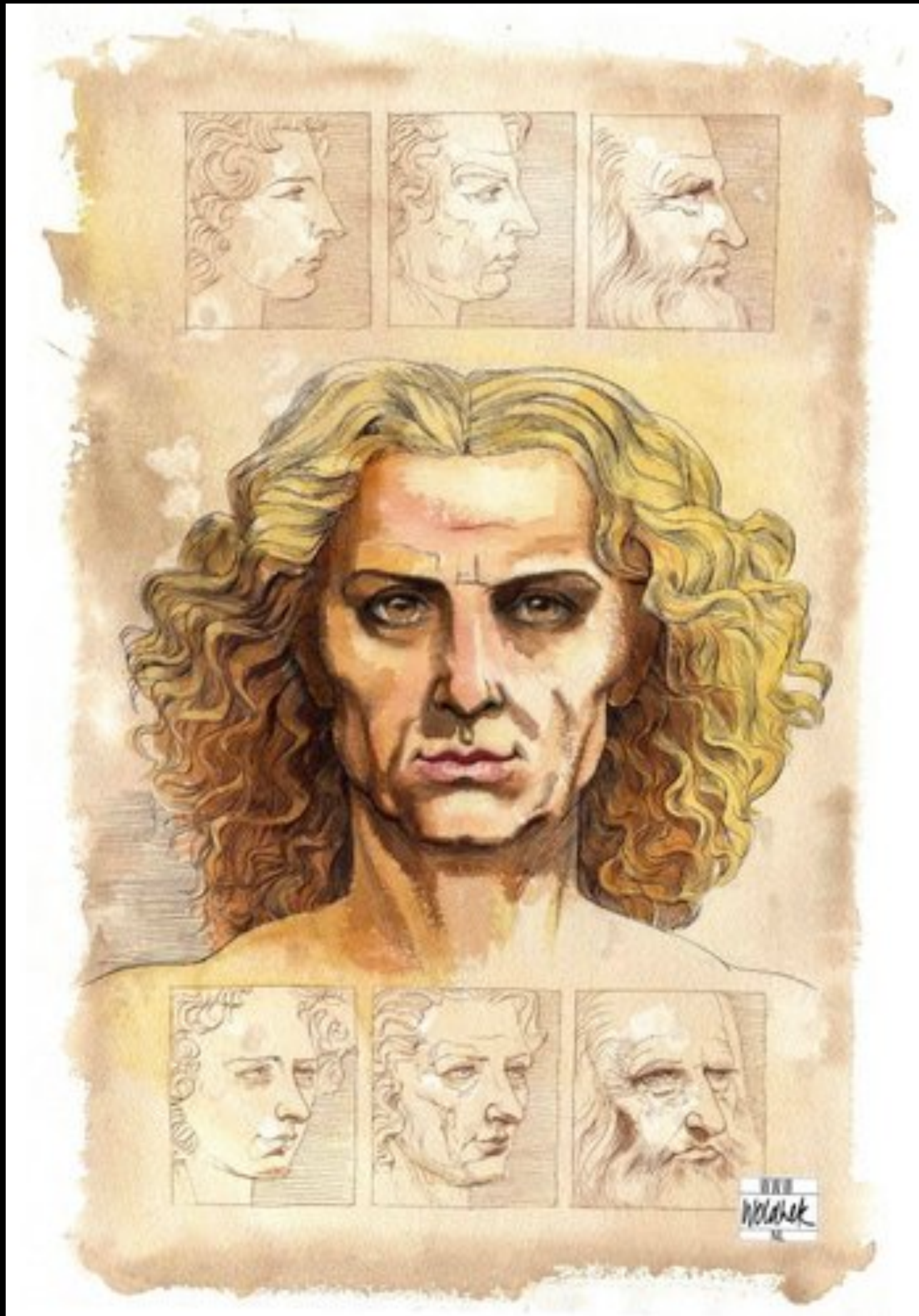
ДА ВИНЧИ

Натуральный объем



ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- Натуральная передача того что есть - портрет
- Природная красота
- Ничего не провалено и не потеряно
- Хороший стабильный и повторяемый способ передать 3D в 2D





ВОПРОС В ПЕРЕХОДЕ ТОНА!

НЕПРЕРЫВНЫЙ ГРАДИЕНТ
ПО ВСЕМУ ЛИЦУ ИЛИ ОБЪЕКТУ

НИГДЕ НЕ УШЛО В
СОВСЕМ ЧЕРНОЕ

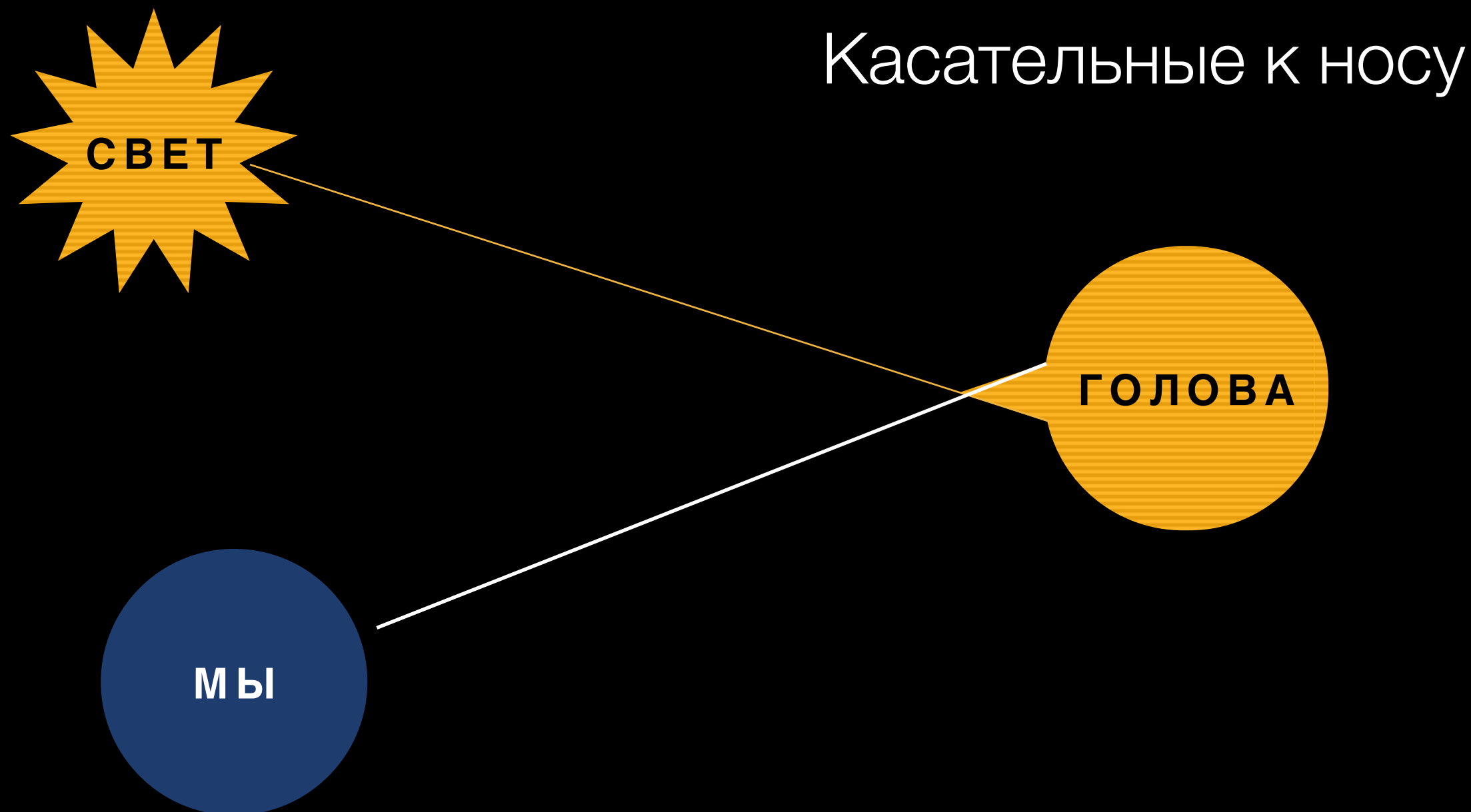
НИГДЕ НЕ УШЛО В
СОВСЕМ БЕЛОЕ

РЕШЕНИЕ

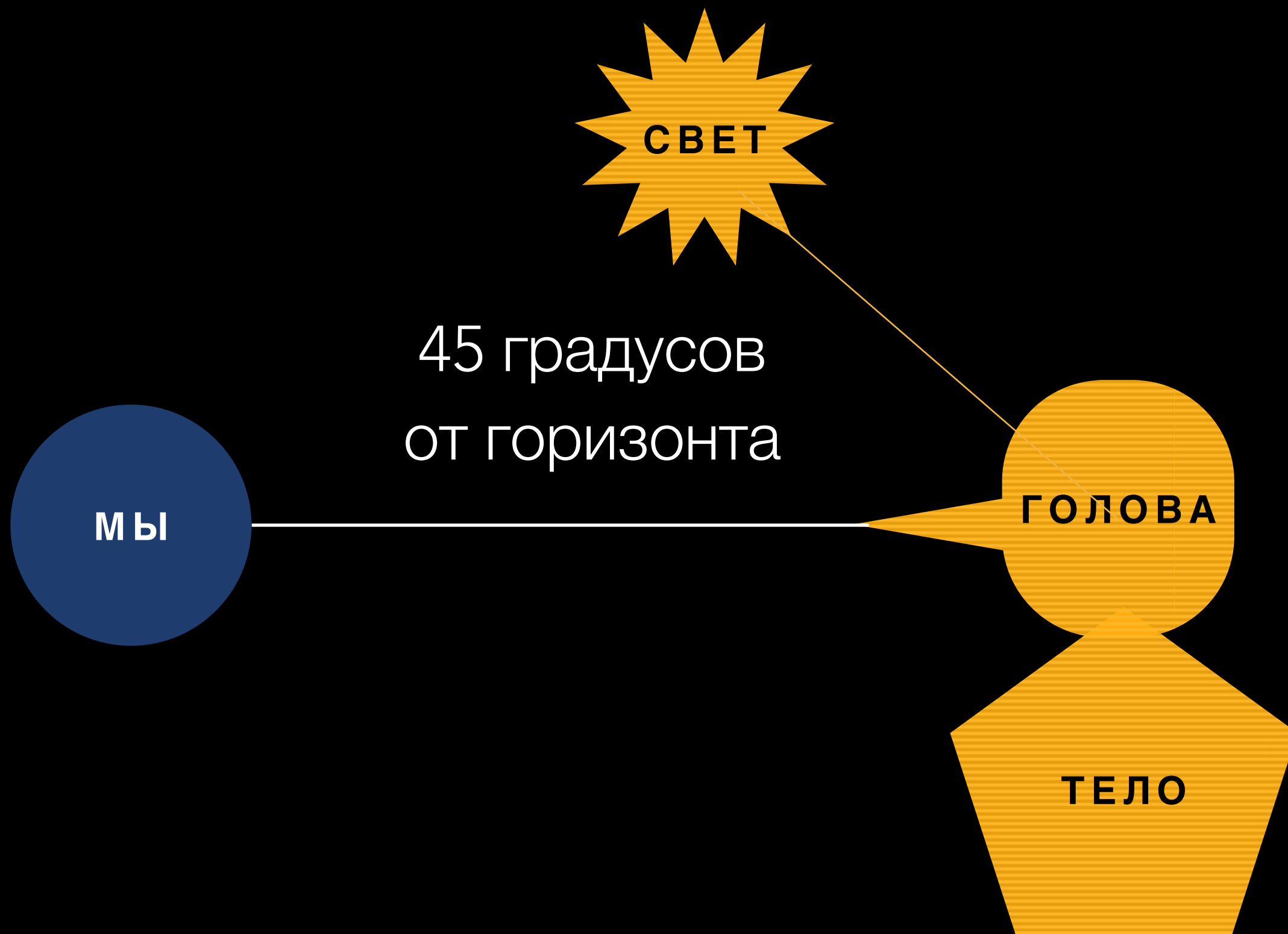
- Матовая история (пудра на коже, окно, софтбокс пасм. день и т.д.) - потому что блики вылетают, они плоские и контрастные
- Мягкий свет из одного направления
- Высота света: 45 градусов
- Угол света сбоку: 20...40 градусов (касательная к носу)
- Угол на фотографа: 20...40 градусов в другую сторону
- Важен плавный переход
(не провалить тени, не сплющить светлые зоны бликом)

ТЕ САМЫЕ 3...5 СТУПЕНЕЙ
ПЕРЕПАДА ЯРКОСТИ НА САМОМ
ОБЪЕКТЕ, НО НЕ БОЛЬШЕ

ДА ВИНЧИ (ВИД СВЕРХУ)



ДА ВИНЧИ (ВИД СБОКУ)



ДА ВИНЧИ

- Плавный переход по всему лицу
- Ничего не ушло в полную тень
(заполнение или отражатель!)
- Ничего не сплющило бликом и не пересветило
- Красивая высота света! Что это такое? ЭКСПЕРИМЕНТ!
- Баланс размера (жесткости) источника
(50...100 см софтбокс для портрета бюстом например)
потому что так градиент соразмерен снимаемому объекту
- Правильная экспозиция для хорошего объема!



ДА ВИНЧИ - ПРОБЛЕМЫ

- Слишком контрастный и жесткий свет - нет заполнения, нет отражателя тени слишком темные, ухо в тени и т.д.
- Пол лица так а пол эдак - не симметрично лег свет
- Неверная высота света - самая частая ошибка!!!! Свет слишком низкий - нет 45 град, не красиво рисует лицо
- Неверное направление - тень с носа сполза на щеку
- Или фотограф снимает не с той стороны
- Неверный размер источника - слишком жестко и контрастно или слишком мягко и плоское лицо без объема

ДА ВИНЧИ (ВЫСОТА СВЕТА)

Главное направление и
размер источника

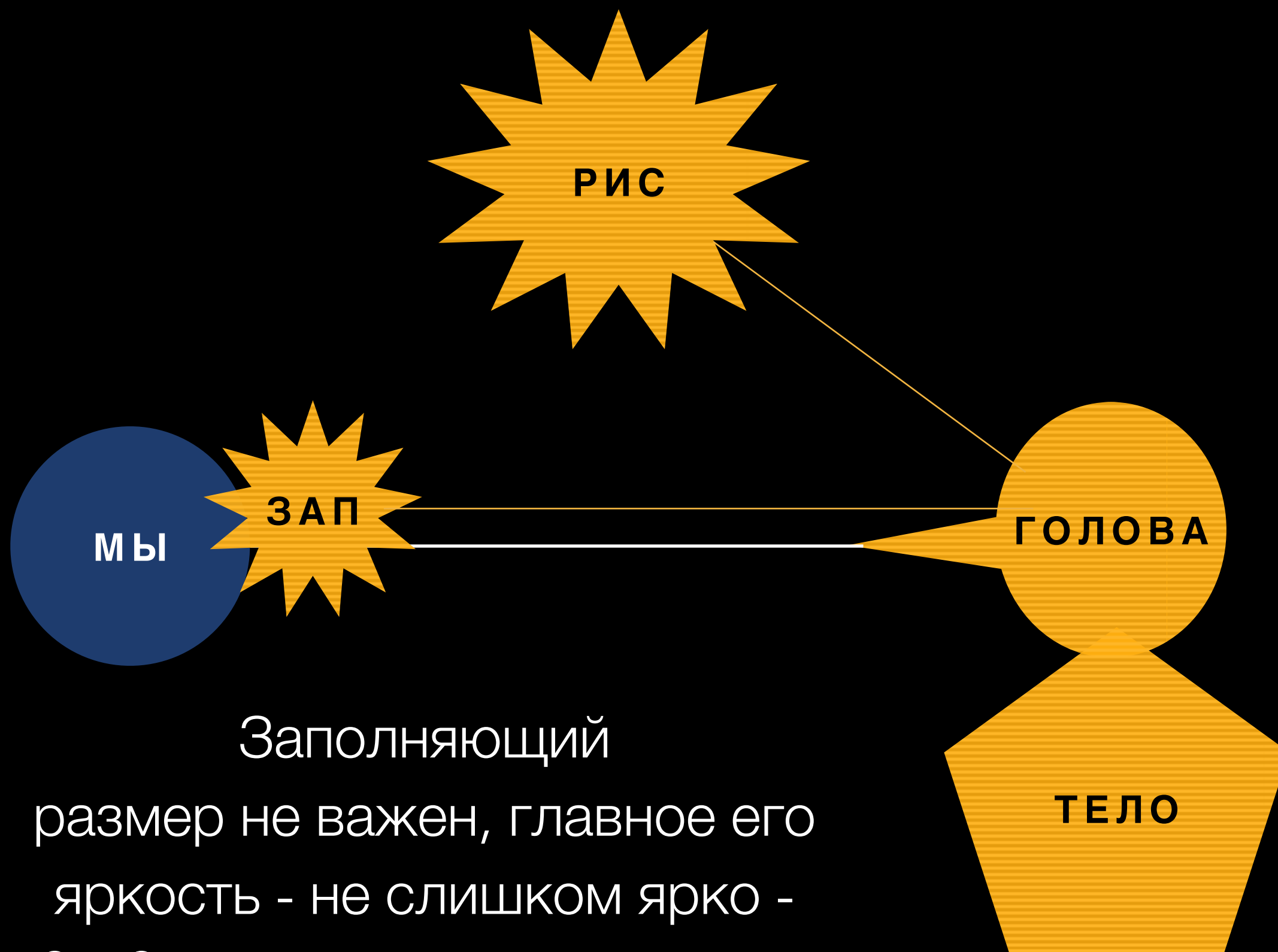


СЛИШКОМ ВЫСОКО

ДА ВИНЧИ (ВЫСОТА СВЕТА)



ДА ВИНЧИ (+ЗАПОЛНЕНИЕ)



Заполняющий
размер не важен, главное его
яркость - не слишком ярко -
на 2...3 ступени темнее рисующего

ЭКСПЕРИМЕНТЫ

- Размер источника (или расстояние до него)
- Высота света (30-40-45-60)
- Положение наблюдателя - как под углом к носу получится человек на фото, а как если в лоб снимать строго спереди модели нос точно на нас

Сделайте это!!!

Смотрите результат с экрана фотика
или компьютера а не только глазами

ПРИМЕРЫ ДА ВИНЧИ



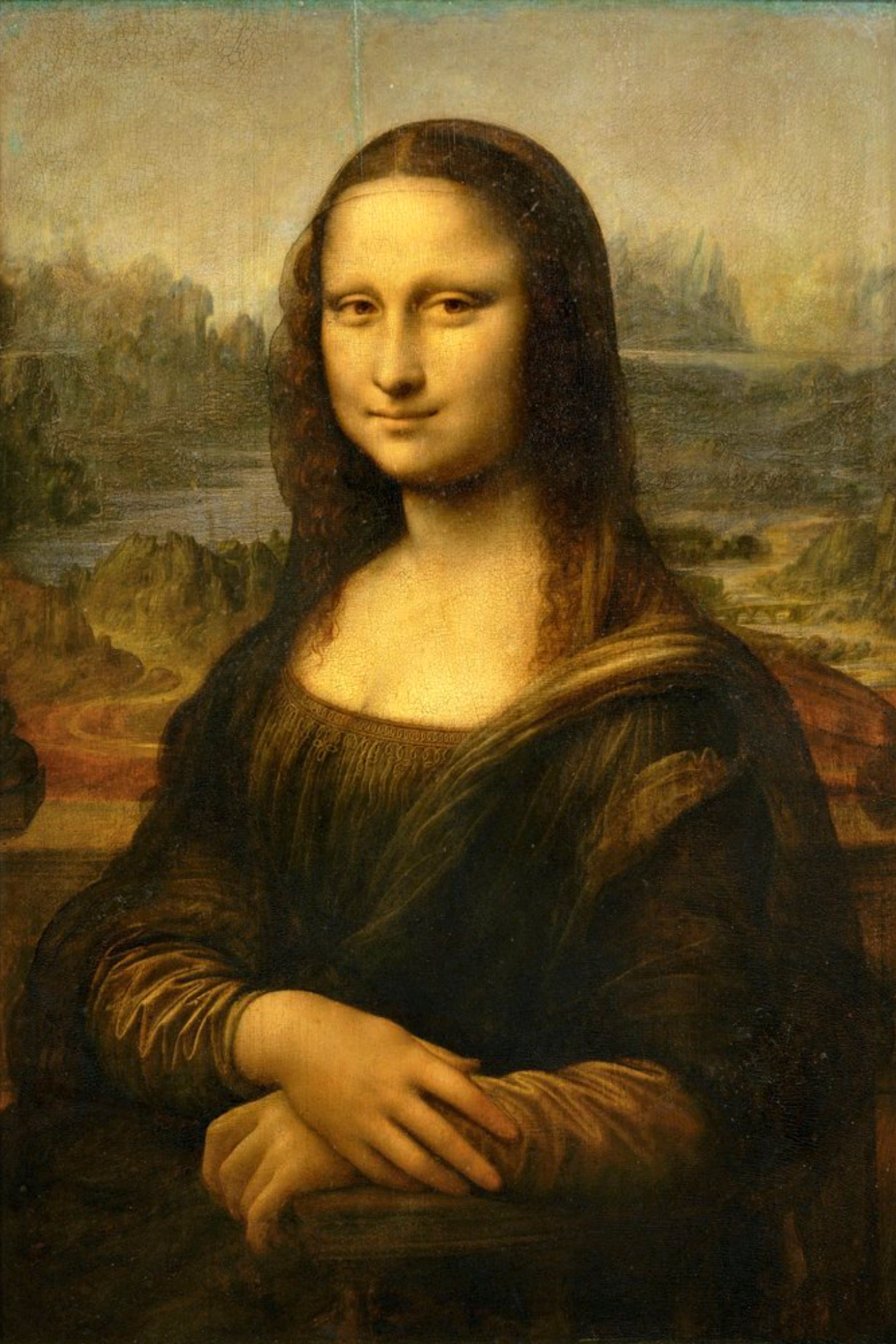








практика по свету!



ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 3

3.1 Сними портрет со светом Да Винчи, дневной свет

// 1...3 фотографии

// обязательно как минимум один кадр где лицо крупно

// можно один кадр более общий — по бедра или по пояс

// модель смотрит на нас, прямо в кадр

// лицо чуть под углом

// свет сверху и сбоку, 45/45 градусов, объемный

// размер и качество (мягкость) источника важны

// лови градиент (скользящий свет)

// кожа средняя или светлая, причем не слишком

// нейтральная эмоция - спокойное лицо

// лучше темная или черная одежда

// проверь нужно ли заполнение и сделай его (отражатель? белая ткань?)

* 3.2 Сними портрет со светом Да Винчи, искусственный свет

// все те же условия что выше +

// можно и вспышку и постоянный свет

// сделай если нужно заполнение (отражатель или вторая лампа)

**Микеланджело
Меризи да Караваджо**

больше драмы!









**непонятка с
“треугольником”**

Rembrandt lighting









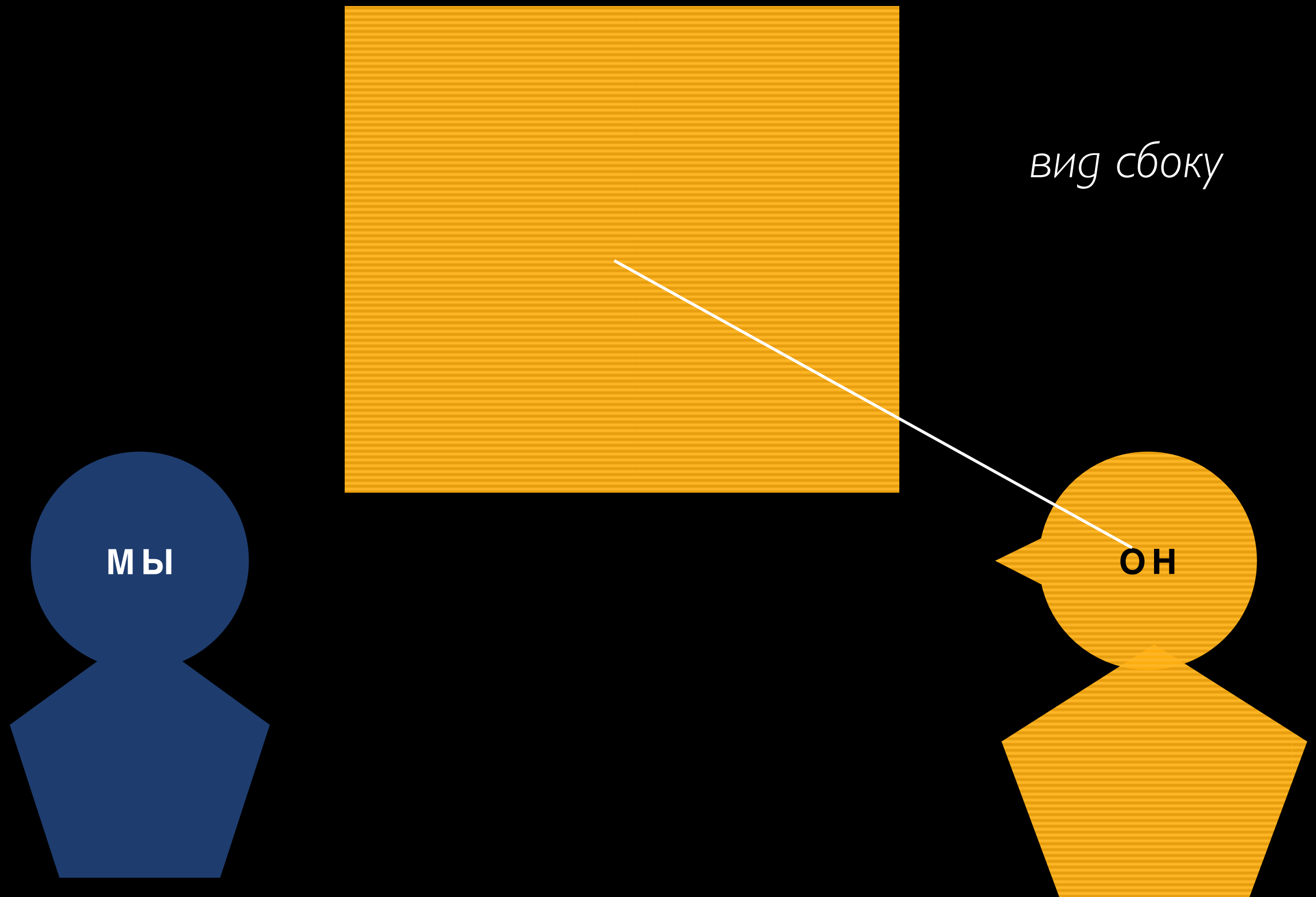




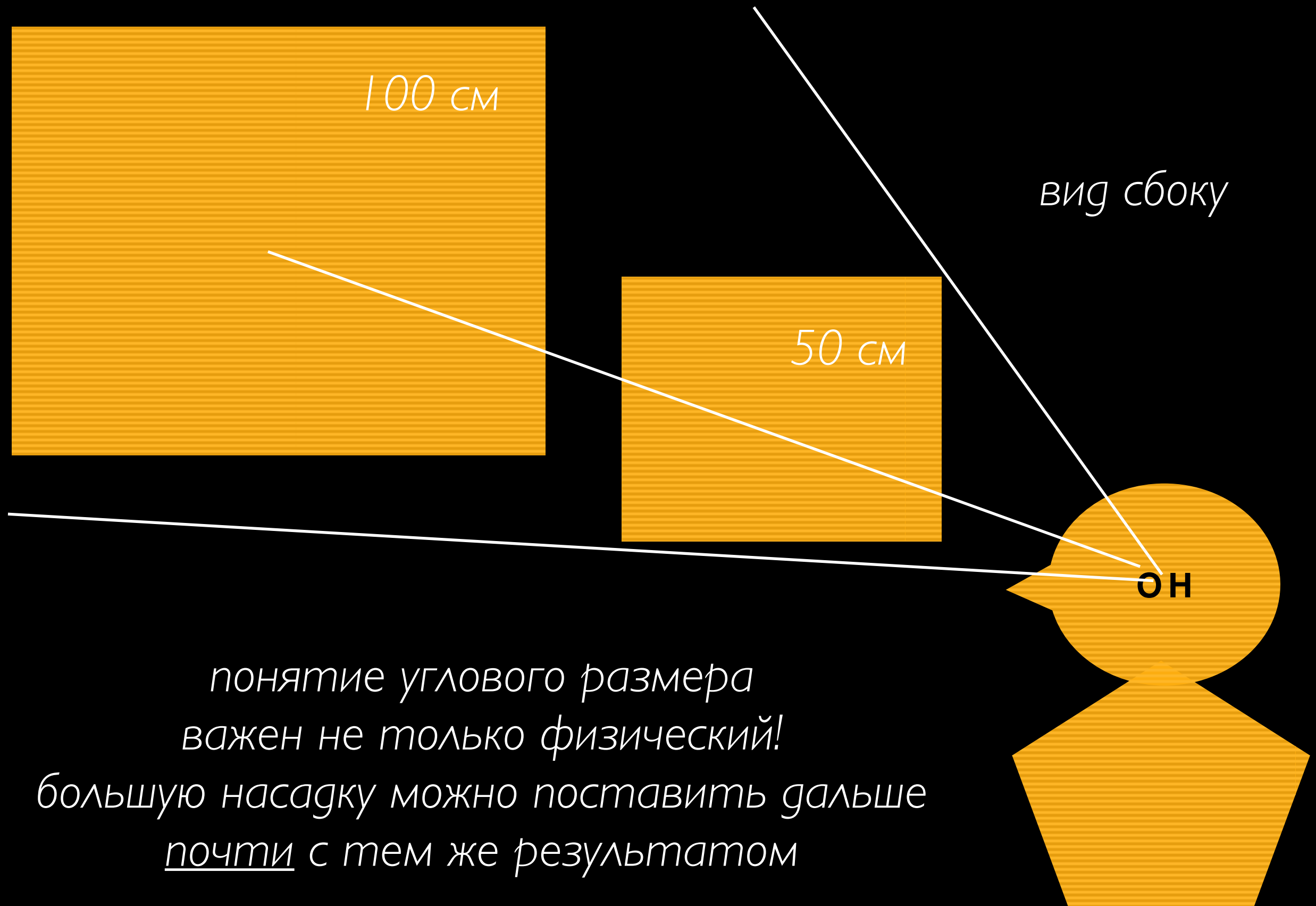
В нашем курсе это
драматизированный Да Винчи а не Рембрандт

да Винчи
на практике

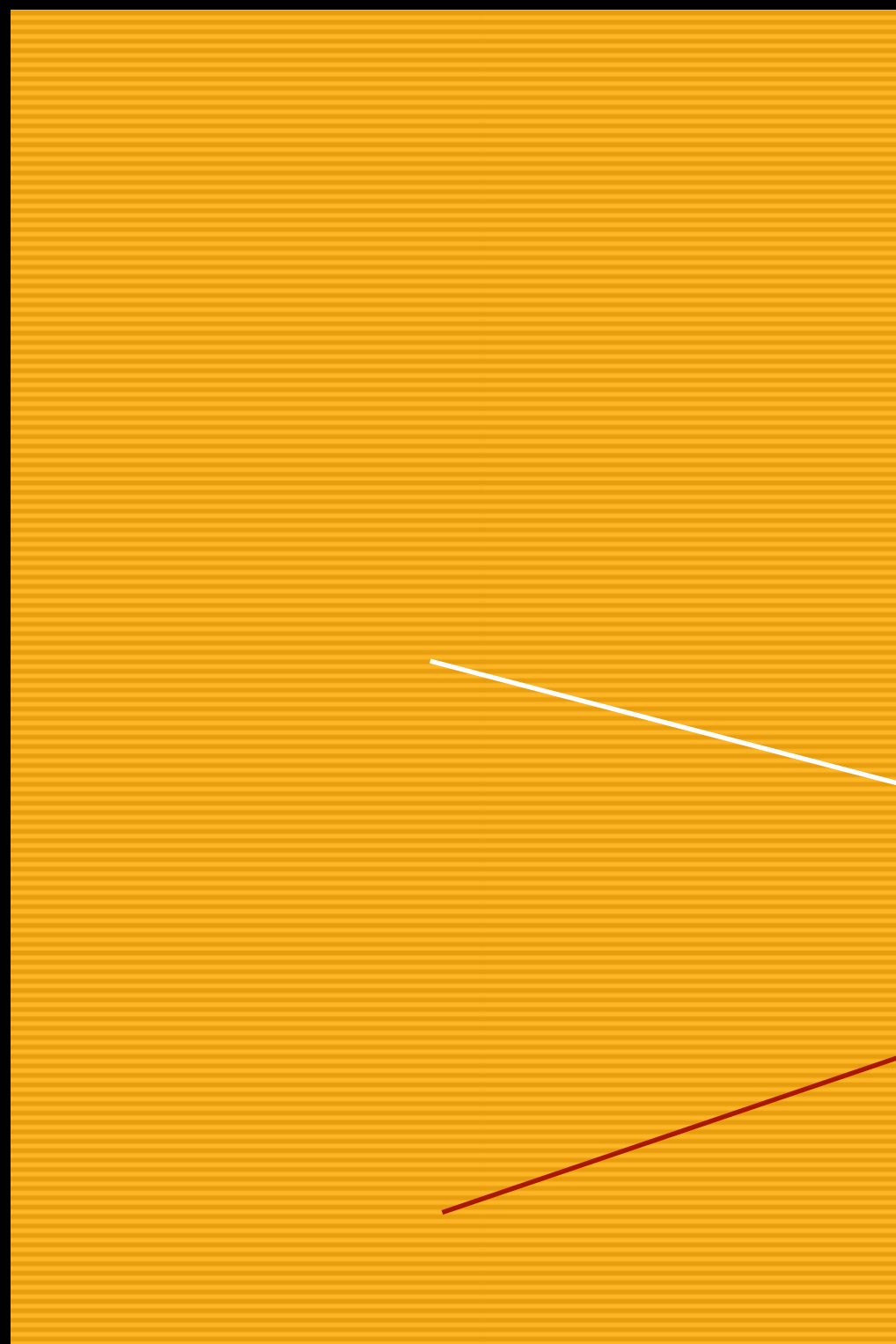
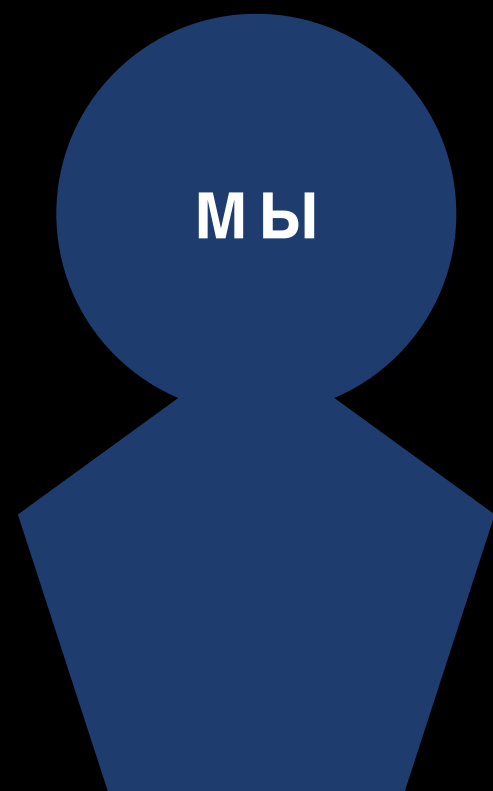
ОКНО ИЛИ НАСАДКА (ВЫСОТА)



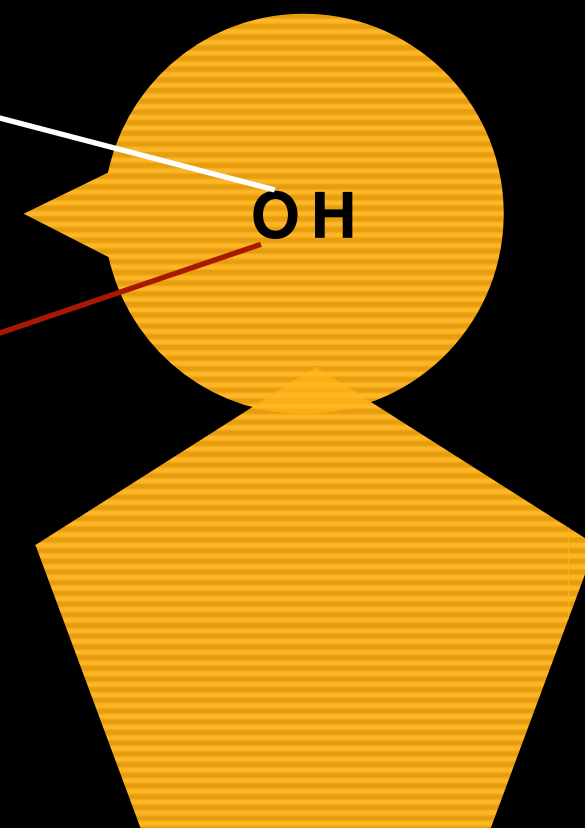
ОКНО ИЛИ НАСАДКА (РАЗМЕР)



ОКНО В ПОЛ (ПЛОХО)

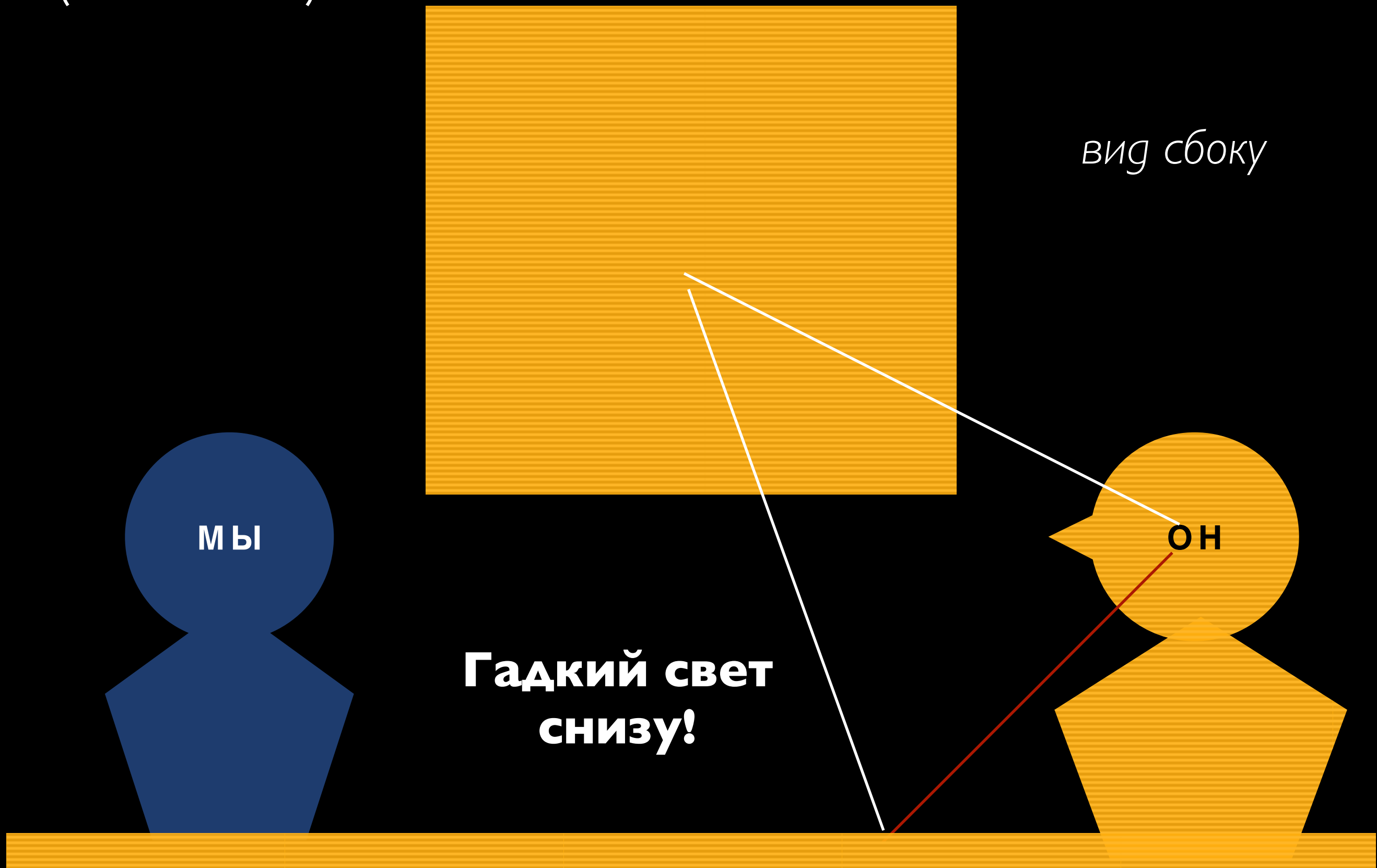


вид сбоку



Гадкий свет снизу!

ОТРАЖАЮТ ПОЛЫ ИЛИ ПОДОКОННИК (ПЛОХО)

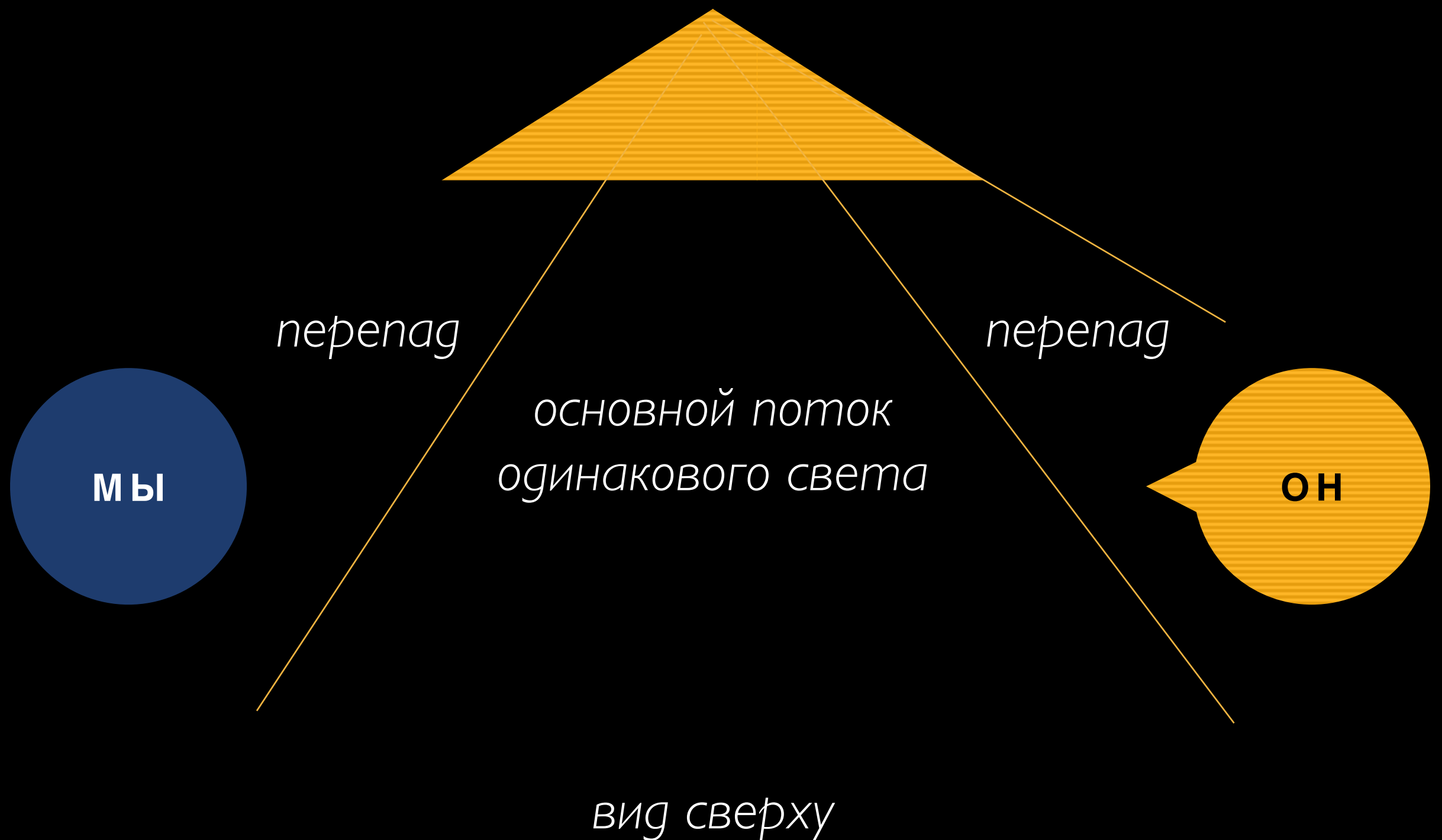


КРУТЕЙШИЙ МЕТОД!

СЯДЬ ИЛИ ВСТАНЬ НА МЕСТО МОДЕЛИ

ПОСМОТРИ ЧТО И ОТКУДА СВЕТИТ

НАСАДКА И ЕЁ КРАЯ



ПРЯМОЙ СВЕТ (ЧАСТО ПЛОХО)



ЛОВИТЕ ОБЪЕМ
В ПЕРЕПАДЕ НА КРАЯХ!

ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ
СКОЛЬЗЯЩИЙ СВЕТ

СВЕТ СНИЗУ — ВАШ ВРАГ

НИЗКАЯ ВЫСОТА СВЕТА
РЕДКО ХОРОШО
ВЫГЛЯДИТ НА ЛИЦЕ

НО СЛИШКОМ СВЕРХУ ТОЖЕ ПЛОХО
БУДЕТ “ПАНДА”

45 ГРАДУСОВ ОТ ГОЛОВЫ САМОЕ ТО!

Гламур идеализация



ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- Неземная красота, блеск, комплекс у зрителя
- Устранение недостатков
- Устранение эмоции / сомнений
- Акцент на линиях и стиле

РЕШЕНИЕ

- Блик во все лицо
- Но чуть объема в том числе по краям не помешает
- Высота все равно важна - лицо д.б. ровным. Обычно сет выше лица. Но меньше 45 град.
- Свет не совсем симметрично, чуть сбоку
- Экспозиция, яркость света и обработка!
Светлый ключ кожи.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА:
АКТЕРЫ КИНО

ГОЛЛИВУД РАНЬШЕ:
АКТЕРЫ 20Х..40Х ГОДОВ



650 × 650

List of Famous Actresses Fro...
ranker.com



32 Best Women of the Big ...
pinterest.com



movie actresses of the 30s | you can ...
pinterest.com



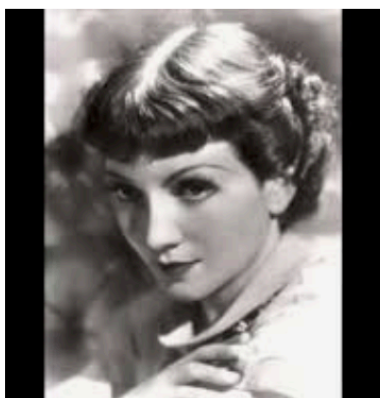
MY TOP 140 MOST BEAU...
imdb.com



The most beautiful actresses of the 1930s
thevintagenews.com



Classical Actresses (The 3...
entertainmentaroundtheworld...



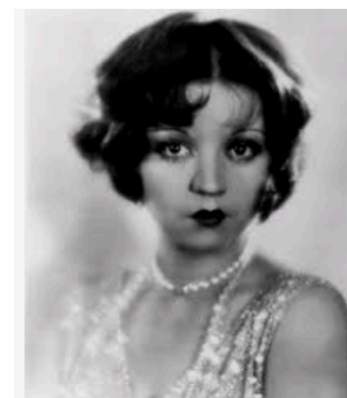
Actresses Of The 1930's - Y...
youtube.com



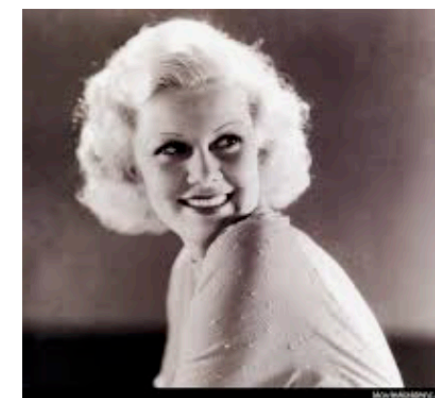
Groovy photos of beautiful ...
pinterest.com



actresses of the 30's | Vint...
pinterest.jp



listography: photos (Beauti...
listography.com



Classical Actresses (The 30s): Je...
entertainmentaroundtheworld.wordp...



179 Best Silent film actress...
pinterest.com



Classical Actresses (The 3...
entertainmentaroundtheworld....



Actresses Sex Symbols of t...
listal.com



A strikingly gorgeous 1930...
pinterest.com



A TRIP DOWN MEMORY LANE: ...
greatentertainersarchives.blogspot....

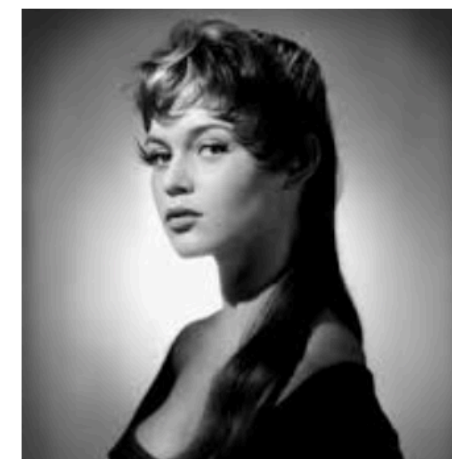
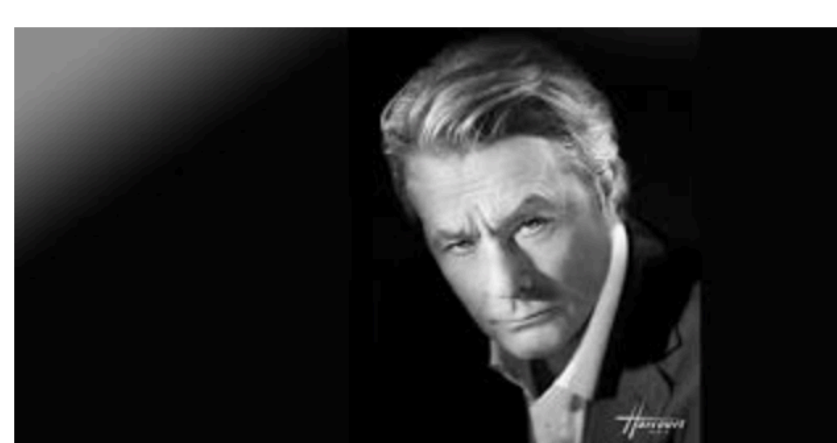
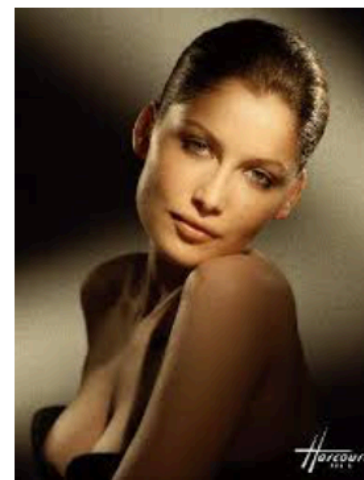
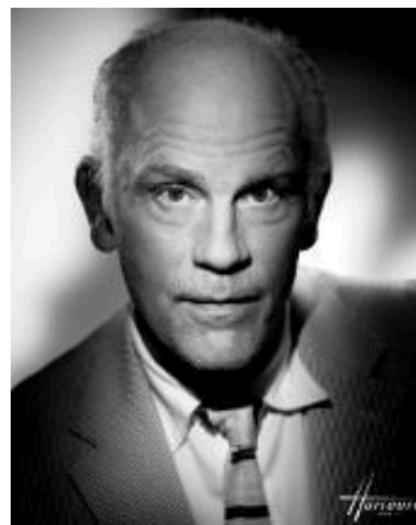


Lilian Harvey - IMDb
imdb.com



ГОЛЛИВУД СЕЙЧАС:
HARCOURT STUDIO

СВЕТ ЛОКАЛЬНЫЙ,
ПРИМЕШАЛСЯ НУАР,
ДРАМАТИЧНО



ИСТОРИЯ ВОПРОСА:
ОБЛОЖКИ И ГЛЯНЕЦ

ГЛАМУР 80-Х:
ОБЛОЖКА "КОСМО"

COSMOPOLITAN

NOVEMBER 2012

**25
WAYS
TO KISS
A NAKED
MAN**
EVERY
SINGLE
INCH
OF HIM :)

COSMO'S
**KAMA
SUTRA**
BAD-GIRL
EDITION

8
Very
Naughty
New
Positions

Surprising
Times
He Really
Needs You
P.110

Fall's
Sexiest

Lingerie

Ponytails

Boots

ARE YOU
LETTING
YOUR
DREAM
LIFE
GET AWAY?

feel
more
pleasure!

16 Things That Give You an Instant Rush





Lidschattenbasis
„5 Couleurs Nr. 970
Stylish Mauve“

Lippenstift
„Rouge Dior Nr. 743
Zinnia Red“

DIESE SEITE:
BLAZER
VERSACE

LINKE SEITE:
BLAZER
DIOR







Phong cách trang điểm
sci-fi nhấn mạnh vào đôi
mắt hiện đại được tô điểm
bằng nhiều tông màu để
tạo độ sâu và phủ lên trên
là lớp bột nhũ tạo hiệu
ứng lấp lánh 3D. Lớp nền
trong và mịn che hết mọi
khuyết điểm, chỉ để lại
một làn da hoàn mỹ.

Stylist BEAGY ZIELINSKI - Trang điểm ANASTASIA DURASOVA của TOM FORD BEAUTY - Làm tóc ELSA sử dụng ORIBE HAIR CARE - Làm móng JULIE KANDALEC sử dụng CHANEL tại BRYAN BANTRY AGENCY - Dụng cảnh VERONICA OSSI - Chỉnh sửa hình ảnh CRISTIAN GIROTTO - Trợ lý nhiếp ảnh NATTH JATURAPAHU và RAMIE FARIS - Người mẫu SOO JOO từ WILHELMINA MODELS - Studio MAC PRO SHOWROOM AND PHOTOSTUDIO



Bắt nguồn từ cảm
hứng punk của
thập kỷ 70, đôi mắt
được tô điểm với
tông màu cam rực
rỡ thể hiện tính
cách mạnh mẽ và
phá cách.

ПРИМЕРЫ ГЛАМУРА











ПРОБЛЕМЫ ГЛАМУРА

блик не на все лицо

маленький и контрастный блик
а остальная кожа не блестит

подбородок темный,
или скулы, или одна щека
или лоб темный

свет слишком сбоку

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 3

2.1 Сними портрет с гламурным светом, дневной свет

// 1...3 фотографии

// обязательно как минимум один кадр где лицо крупно

// можно один кадр более общий — в полный рост или по бедра

// модель смотрит на нас, прямо в кадр

// кожа светлая, но не вылетела

// приятная эмоция - улыбка или спокойное лицо

// макияж и прическа не помешают

// расстояние от окна регулирует объём и контраст

// подумай о выборе модели, бабушка тут не лучший вариант

* 2.2 Сними портрет с гламурным светом, искусственный свет

// все те же условия что выше +

// можно и вспышку и постоянный свет

// свет выше лица модели, спереди, не с боку

подпиши если хочешь, почему ты снял такое и таким образом

СТАВИМ СВЕТ

роли источников

“РОЛИ” ИСТОЧНИКОВ СВЕТА

— **рисующий**

показывает объём, обычно спереди или сбоку, важна высота и размер

— **заполняющий**

деликатно показывает что в тенях, обычно спереди, размер не важен, плоский свет

— **моделирующий** или **контровой (силуэтный)**

выделяет контуры и объект, поднимает то что сливается с фоном на краях. важно направление, попасть на края но не помешать рисующему

— **фоновый**

подсвечивает фон, важно не попасть на объект

— **локальный свет, пятна и паттерны**

всякие пятна и акценты, когда надо что то выделить светом или сделать интересное освещение неровным светом, в том числе проекции, паттерны

— **выравнивающий** (дополнительный, вспомогательный)

например если ноги слишком темные у модели - подтянуть их до яркости кожи на лице и руках

СОВЕТЫ ДЛЯ ДЗ

- Фотостудия с **ПОСТОЯННЫМ** светом.
- 2, а лучше 3 лампы! Позвони а лучше зайди!
- Софтбокс или окно для Да Винчи + отражатель или заполнение
- Софтбокс или октабокс или портертная тарелка для гламура
- На гламуре можно импульс, на да Винчи — осторожно, лучше постоянный
- Кто то кто поможет его настроить, или что то поддержать
- Темный пол и темные стены для Да Винчи
- Если окна то высокие но не в пол,
шторы и темные тряпки помогут регулировать свет от окон

ДЗ-3

ПОСМОТРИ ПРАКТИКУ!

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 1

1.1 Сними очень бликовые кадры

// 1...3 фотографии

1.2 Сними очень матовые кадры

// 1...3 фотографии

* подпиши если хочешь, почему снял такое и таким образом

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 3

2.1 Сними портрет с гламурным светом, дневной свет

// 1...3 фотографии

// обязательно как минимум один кадр где лицо крупно

// можно один кадр более общий — в полный рост или по бедра

// модель смотрит на нас, прямо в кадр

// кожа светлая, но не вылетела

// приятная эмоция - улыбка или спокойное лицо

// макияж и прическа не помешают

// расстояние от окна регулирует объём и контраст

// подумай о выборе модели, бабушка тут не лучший вариант

* 2.2 Сними портрет с гламурным светом, искусственный свет

// все те же условия что выше +

// можно и вспышку и постоянный свет

// свет выше лица модели, спереди, не с боку

подпиши если хочешь, почему ты снял такое и таким образом

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 3

3.1 Сними портрет со светом Да Винчи, дневной свет

// 1...3 фотографии

// обязательно как минимум один кадр где лицо крупно

// можно один кадр более общий — по бедра или по пояс

// модель смотрит на нас, прямо в кадр

// лицо чуть под углом

// свет сверху и сбоку, 45/45 градусов, объемный

// размер и качество (мягкость) источника важны

// лови градиент (скользящий свет)

// кожа средняя или светлая, причем не слишком

// нейтральная эмоция - спокойное лицо

// лучше темная или черная одежда

// проверь нужно ли заполнение и сделай его (отражатель? белая ткань?)

* 3.2 Сними портрет со светом Да Винчи, искусственный свет

// все те же условия что выше +

// можно и вспышку и постоянный свет

// сделай если нужно заполнение (отражатель или вторая лампа)

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЗ-3 ЧАСТЬ 3

- * можно добавить моделирование
- * можно добавить свет на фон
- * можно продумать одежду “под образ с картины”

ПРИМЕЧАНИЯ К ЗАДАНИЮ ДЗ-3

- дедлайн **23 февраля**
- загружаем в виде одного **.PDF**
в разделе этой лекции в личном кабинете
- делаем в офисной программе или
в сервисе вроде CANVA, а затем экспортируем в файл в
формате **.PDF**
- четко подписываем все фотографии, что это за задание,
номер задания, какой вариант фотографии
- если переделали или доделали называем файл понятно
“имя_версия 2” и далее (3, 4, ...) мы смотрим последнюю версию