

НЕ ПРОПУСТИТЕ



Основы предметной съемки. Урок 1.

Это первый урок из миникурса по основам предметной фотографии. Этот миникурс предназначен для тех, кто только начинает свой путь в съемке предметов для различных каталогов и рекламных агентств.

К написанию подобного миникурса меня подтолкнуло то обстоятельство, что большинство статей на сайте по предметной съемке сложны для понимания и повторения начинающими.

В этом уроке я расскажу, какие настройки камеры использовать для постоянного и импульсного света, произведу съемку и с тем и с другим, а также расскажу об использовании несложных модификаторов – софтбокса, отражателя и рассеивающей панели.

Хочу сразу сделать одно важное замечание: никогда не копируйте точно все световые схемы, которые приводятся в различных учебниках и статьях. Работайте от объекта съемки, а не от источников света. Для разных, но похожих предметов все равно потребуется изменять положение источников, но важно соблюдать общий принцип получения светотеневого рисунка.

Если вы не знаете каких-либо терминов и определений, которыми я буду оперировать, буду стараться давать ссылки на соответствующие статьи, чтобы вы самостоятельно изучили необходимый материал.

Настройки камеры

Для съемки предметов обычно пользуются следующими настройками:

1. [Ручной режим съемки](#)
2. Ручной фокус (автоматическая фокусировка объектива отключена). Наводка на резкость осуществляется в режиме Live View. [Использование режима Live View](#)
3. Настройки ISO – минимальные для вашей камеры (ISO 50 – 200)
4. Формат съемки – RAW, баланс белого скорректирован под источники света.
5. Значение диафрагмы зависит от требуемой глубины резкости. Чем больше открыта диафрагма, тем меньше будет ГРИП, чем больше закрыта диафрагма, тем больше будет зона ГРИП. Обычно используется значение $F/11$ – $F/16$, так как часто требуется большая ГРИП.

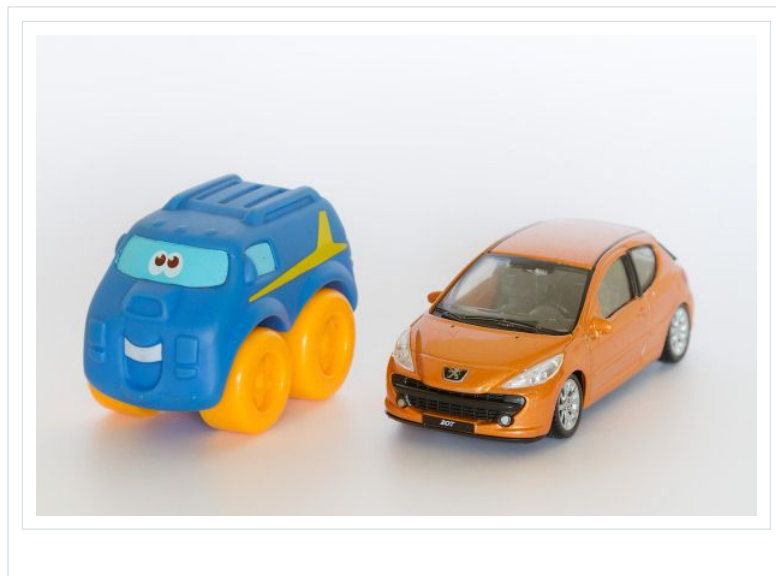
Если вы будете использовать постоянный свет для съемки, то придерживайтесь следующего правила – сначала определитесь с **глубиной резкости** и **значением диафрагмы**, необходимой для ее получения. Пробную "пристрелку" для определения ГРИП можно выполнить и на высоких ISO, так как качество в данном случае неважно, а время экономится. **Не забудьте только потом переключить значение ISO снова на минимум!** Для настройки экспозиции пользуйтесь **только изменением выдержки**, диафрагму не трогайте, так как с ее помощью мы установили необходимую ГРИП.

Наличие штатива для предметной съемки обязательно, независимо от того, какие источники света вы используете – постоянные или импульсные. Ниже я привожу примеры, как выдержка влияет на экспозицию.



ISO 100 f/11 1.3 сек

Наверх



ISO 100 f/11 3,2 сек

С импульсными источниками света (проще говоря, вспышками), ситуация будет совершенно противоположная. В этом случае для настройки экспозиции **необходимо регулировать мощность источника света**, то есть вспышки. Выдержка в данном случае на экспозицию не влияет, поэтому можно установить ее равной или немного меньшей выдержки синхронизации (для разных камер это значение 1/160 -1/250 с). Диафрагму для настройки экспозиции лучше не использовать, так как с ее помощью мы определяем глубину резкости. Ниже приведен пример, показывающий, что при использовании импульсных источников света выдержка не влияет на экспозицию.



ISO 100 f/10 1/100 сек



ISO 100 f/10 1/200 сек

Использование модификаторов света

Наверх

Для того чтобы продемонстрировать влияние различных модификаторов света на конечное изображение, начнем с жесткого источника света – моноблока с рефлектором. Если вы используете портативные вспышки, то это будет просто вспышка, направленная прямо на предмет. Я специально подобрал предметы с разной поверхностью – матовой и глянцевой, чтобы показать, как жесткость света влияет на них. Матовые, не бликующие поверхности переносят жесткий свет относительно нормально, на глянцевых же появляются некрасивые резкие блики. Тени также явно выраженные, с резкой границей.



Затем я использовал простейший модификатор света – рассеивающую панель. Как ее сделать, можно прочитать в статье [Рассеивающая панель #1 - Основы](#). Можно даже просто растянуть белую ткань, подвесив ее на веревке (если вам лень собирать каркас). Обратите внимание, как при этом изменился светотеневой рисунок: тени стали значительно мягче, жесткие блики также смягчились. Преимущества рассеивающей панели перед софтбоксом и подобными источниками состоит в том, что мы можем в широких пределах изменять жесткость света, просто приближая и отдаляя вспышку от панели. Таким образом меняется размер светового пятна. Но в любом случае свет будет мягче, чем от вспышки без модификатора.



Далее попробуем использовать софтбокс. Обратите внимание на то, что жесткость света при использовании софтбокса зависит от расстояния и величины софтбокса. Чем ближе находится софтбокс к объекту съемки, тем свет мягче. Чем больше софтбокс по размеру, тем также свет мягче. Блик и рисунок от софтбокса отличаются от аналогичного при использовании рассеивающей панели. Тени мягкие, но блики жестче.



Теперь давайте поместим между софтбоксом и снимаемым предметом ту же рассеивающую панель. Обратите внимание, каким мягким стал свет, блики на глянцевых поверхностях стали более растушеванными.



Для того чтобы смягчить тени, поместим справа от камеры белый отражатель. Теперь мы заполнили тени, как бы добавив дополнительный источник света. Расположение отражателя определяется опытным путем. В качестве отражателя можно использовать лист небликующего матового белого пластика или даже ватман.



И, наконец, домашнее задание

1. Выберите какие-либо предметы для съемки. Важно тщательно очистить поверхность предметов, так как легче потратить 10 минут на эту процедуру, чем полчаса или больше в фотопрограмме, убирая пылинки, соринки, отпечатки пальцев и пятна. Желательно, чтобы предметы имели как глянцевую, так и матовую поверхность.
2. Выполните съемку с жестким источником света. Проанализируйте полученное изображение для предметов с матовой и глянцевой поверхностью.

Наверх

3. Выполните съемку, пропуская свет от источника через любой рассеивающий материал, например, достаточно большой кусок белой бязи. Изменяйте расстояние от источника до панели, от панели до предмета, а также в различных комбинациях. Анализируйте полученные изображения.
4. Произведите съемку с использованием софтбокса. Чем результат, полученный от софтбокса, отличается от полученного с панелью? Если у вас нет заводского софтбокса – можете сделать его из картонной коробки, оклеив ее внутри отражающим материалом (мятой фольгой) и натянув рассеивающую ткань. Это займет буквально полчаса.
5. Поместите панель между софтбоксом и предметом. Изменяйте расстояние от софтбокса до панели и расстояние до предмета. Проанализируйте полученные результаты.
6. Добавьте отражатель для заполнения теней. Поэкспериментируйте с его положением. Проанализируйте полученные результаты.

Автор: **Евгений Карташов**

10/10/2012 Просмотров : 188964 Источник: photo-monster.ru Автор: [Евгений Карташов](#)



[Рекомендовать статью](#)