Муниципальное бюджетное образовательное учреждение г.Иркутска

средняя общеобразовательная школа №1

**Методическая разработка на тему:**

**Фотография – искусство «светописи».** **Вещь: свет и фактура.**

Разработала:

Учитель ИЗО

Кузьминой В.С.

Иркутск 2020г.

**Цель:** познакомить обучающихся с азами постановки света и понятием фактуры в фотографии.

**Задачи:**

* Понимать и объяснять роль света как художественного средства в искусстве фотографии.
* Понимать роль фактуры в кадре и ее влиянии на донесение замысла фотографа.
* познакомить учащихся с работами известных фотохудожников и использованными в них средствами выразительности;
* познакомить с видами освещения и правилами работы над созданием художественной фотографией;
* научить использовать в работах приёмы работы цветом и тоном как средством образно-эмоционального выражения;
* развивать умения анализа содержания фотографического произведения, исходя из принципов художественности, наблюдательность, терпение, внимание, полученные навыки и знания при создании собственных фоторабот;
* воспитывать эстетический вкус, интерес к фотоискусству.

**Ход урока**

1. **Организационный момент**

У: Добрый день, ребята! Как ваше настроение и самочувствие? Проверяем вашу готовность, включите, пожалуйста, видео и микрофоны. Скажите: видна ли вам презентация?

Посмотрите на слайд, скажите: при помощи какого средства художникам удалось выделить главное, передать объем изображенного и создать особое настроение?

О: Свет, освещение.

У: Верно. На полотнах художников мы видим, какую огромную роль играет свет в выделении композиционного центра, передаче объема и цвета предметов, создании настроения. В фотографии роль света еще более значительна чем в живописи. Свет и технологически и изобразительно рождает фотографию. Давайте сформулируем цель нашего урока!

О: познакомиться с основами постановки света и понятием фактуры в фотографии.

1. **Актуализация знаний**

Давайте вспомним, что мы изучили на предыдущем уроке. Рассмотрите фотографии, скажите в каких жанрах они выполнены (разбираем фотографии обучающихся, выполненные в разных жанрах)

1. **Изучение нового материала**

Обратите, пожалуйста, внимание на слайд:

**Источники света**

* **Рисующий свет** . Источник рисующего света должен быть всегда один. Теоретически это основной свет в композиции. Это направленный свет, который выявляет форму и детали предмета, этот свет может быть жестким или мягким. Лампы нужно использовать либо различной мощности, либо удалять их на разное расстояние от объекта. Часть света от источника рисующего света может отражаться от отражателя, и вы получите заполняющий свет, который подсвечивает тени. Источник света ставится обычно не ближе полутора двух метров от объекта, но и не слишком далеко. Функцию рисующего света может выполнять солнечный свет, который проходит через окно, дверь и т.д. Рисующий свет создает теневой контур. При освещении поверхности источником света со стороны камеры, на отдельных участках, расположенных под различными углами к световым лучам, образуются теневые участки, создающие контур.
* **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.
* **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.

В фотографии как в живописи есть два типа света: естественный и искусственный. Естественный это солнце, искусственный различные лампы, вспышки и даже свечки.

* Кроме направления света важно не забыть и о второй качественной характеристике – жесткости (или мягкости) света. Жесткий свет создается источником света небольших размеров в сравнении с расстоянием до него (пример – свет солнца при чистом небосводе). При этом получается достаточно яркое и контрастное освещение – яркие света, глубокие и чётко очерченные тени. Жёсткое освещение очень хорошо выявляет все особенности поверхности объекта съёмки – форму и фактуру. Особенно это заметно, когда свет имеет "скользящее" направление относительно поверхности объекта съёмки.
* 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.

**Давайте рассмотрим схему расположения источников света**

Фронтальный свет . Он же — прямой, лобовой. Помните, как выглядят снимки со встроенной вспышкой, которая дает именно фронтальный свет? Он падает на модель строго спереди, лишая лицо рельефа, делая его плоским, съедая всю фактуру .

Иногда людям нравятся портреты, сделанные с таким светом, так как несмотря на потерю деталей лица, исчезают прыщи и морщины, однако редко когда такой результат действительно профессионально выглядит.

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.

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.

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

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

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.

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

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...

* Фактура — важное свойство объемного предмета. Она даст более полное представление о трехмерной форме предмета и о его поверхности, которая может быть гладкой или шершавой, волнистой или щербатой. Другими словами, фактура передаст то, чего не может передать плоское изображение. Она дает возможность зрителю мысленно представить себе, каким является данный предмет на ощупь.
* Как и объем, фактура сообщает нам трехмерную информацию, потому что поверхности редко бывают совсем плоскими, даже если издали они кажутся абсолютно гладкими. Если вы фотографируете предмет с достаточно близкого расстояния и при правильном освещении, его поверхность предстает ландшафтом со множеством невидимых глазу шероховатостей.

Качество прорисовки фактуры в первую очередь зависит от угла падения света на снимаемый объект.

Если угол близок к нулю градусов, макрорельеф материала прорисовывается хорошо, так как его участки отбрасывают тени

1. **Практическая работа**

разбираем фотографии обучающихся по пройденной теме, определяем свет, его расположение.

1. **Рефлексия**

* Моделирующий свет
* Заполняющий свет
* Рисующий свет
* Контровой свет
* Световой акцент
* Предлагаю вам ответить на следующие вопросы:
* Как, используя освещение, добавить "возраст" человеку?
* В какое время суток лучше снимать пейзаж? Почему?
* Почему не рекомендуется снимать в помещении со встроенной вспышкой, особенно с близкого расстояния?
* Зачем в яркий солнечный день часто рекомендуется включать фотовспышку?

1. **Последействие**

**Домашнее задание**

Выполнить любые 2 задания на выбор:

* Выполнить фото-портрет с одним из видов освещений
* Выполнит снимок натюрморта с фактурой
* Найти фото пейзажа, проанализировать, свет и его полжение