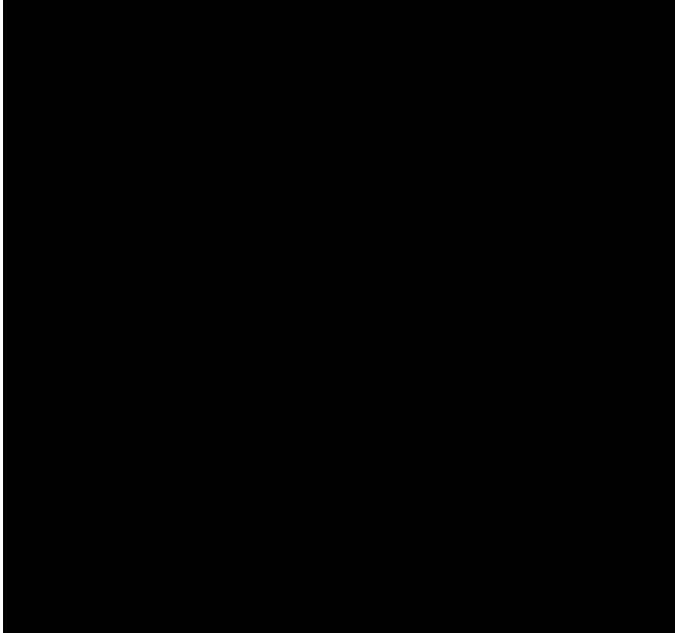
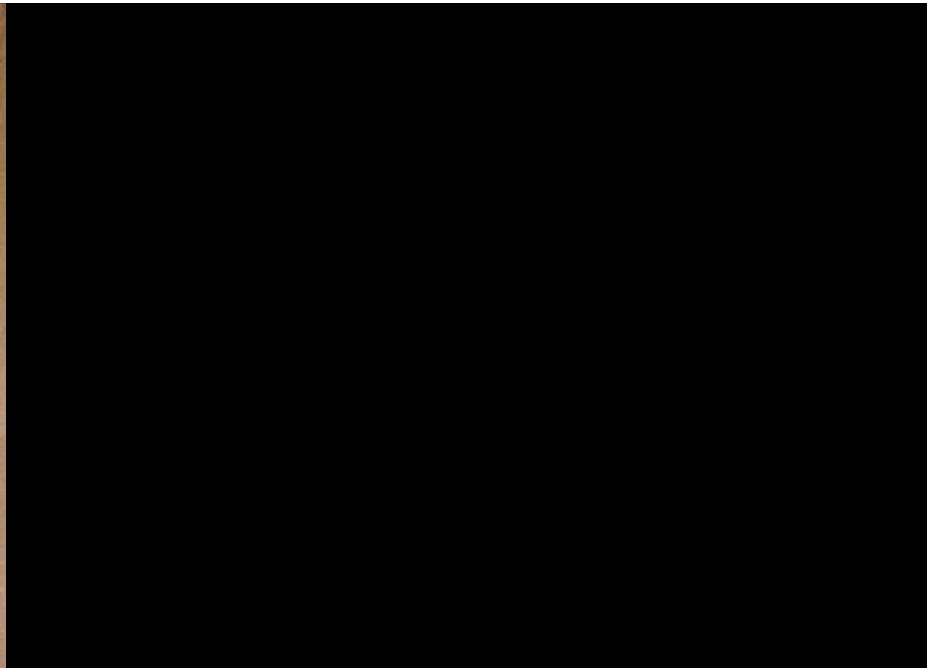


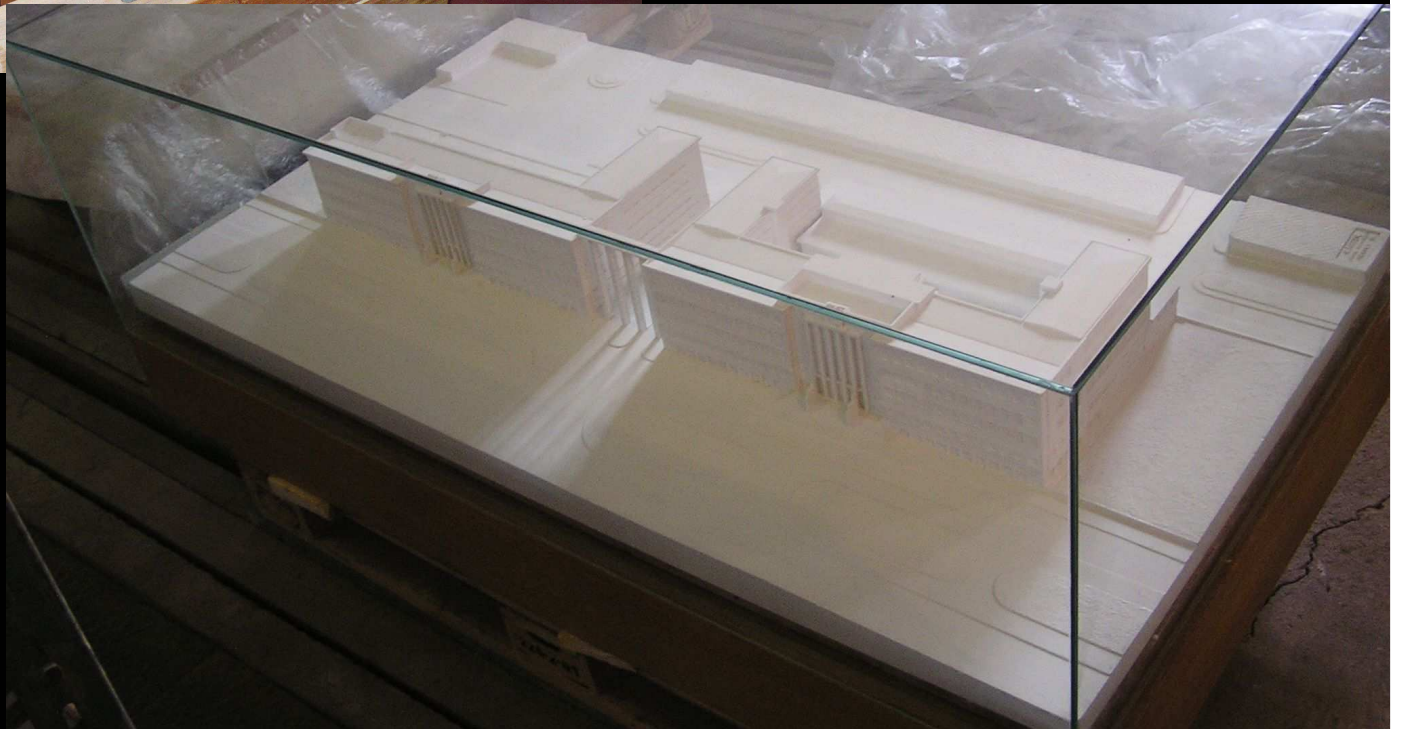
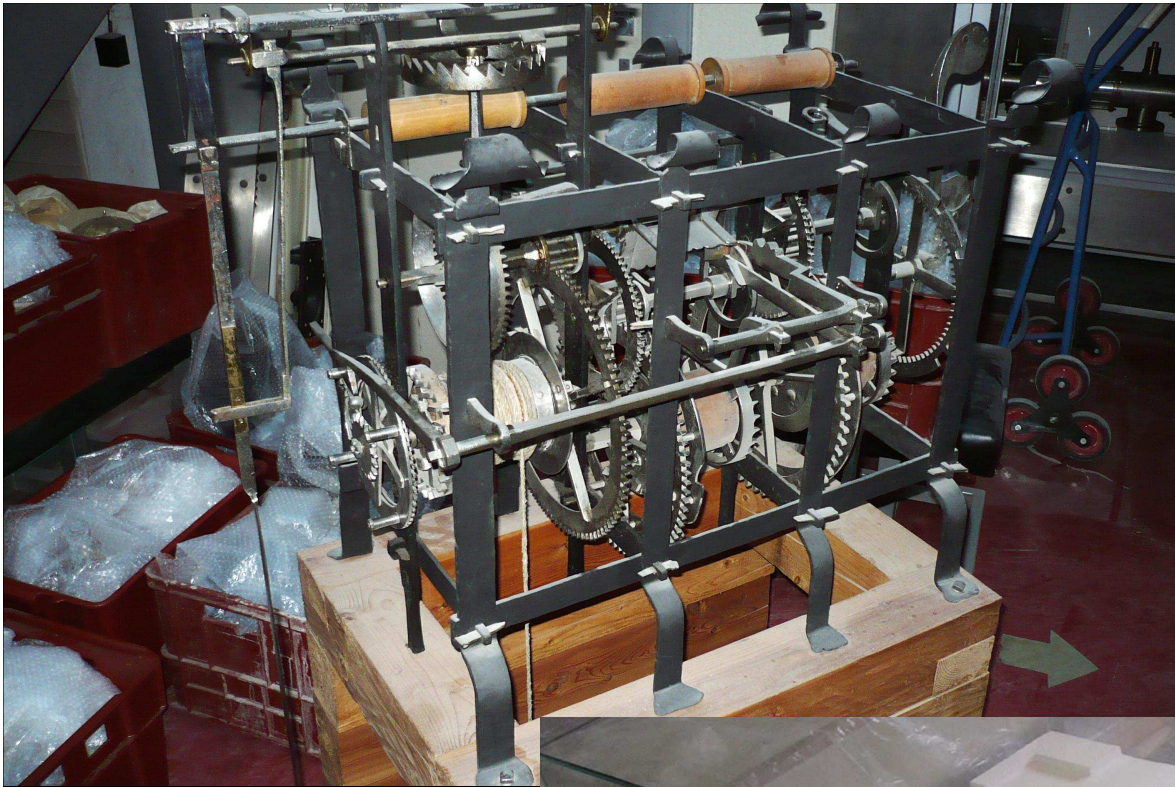
# Fotografování v praxi

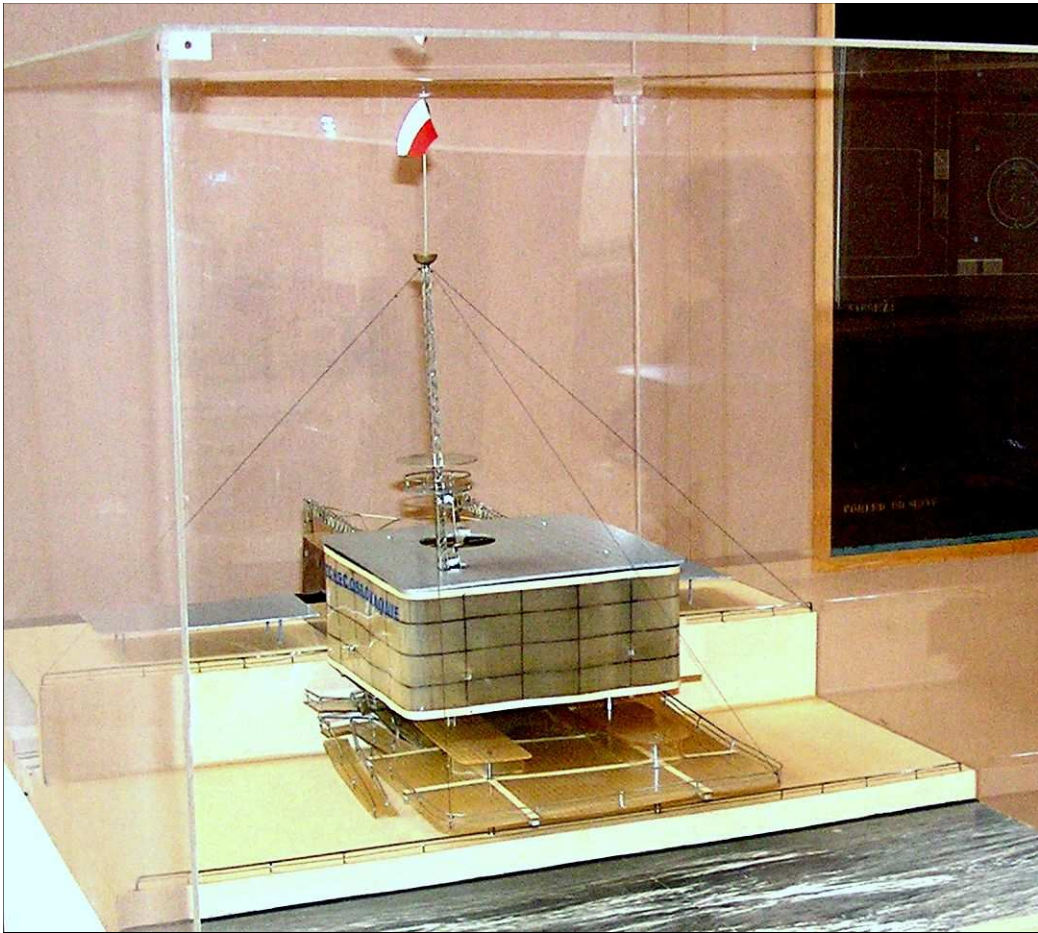
# Praktické ukázky 3D - chyby





28 490







**28 495**





31 710



45 198



35 3

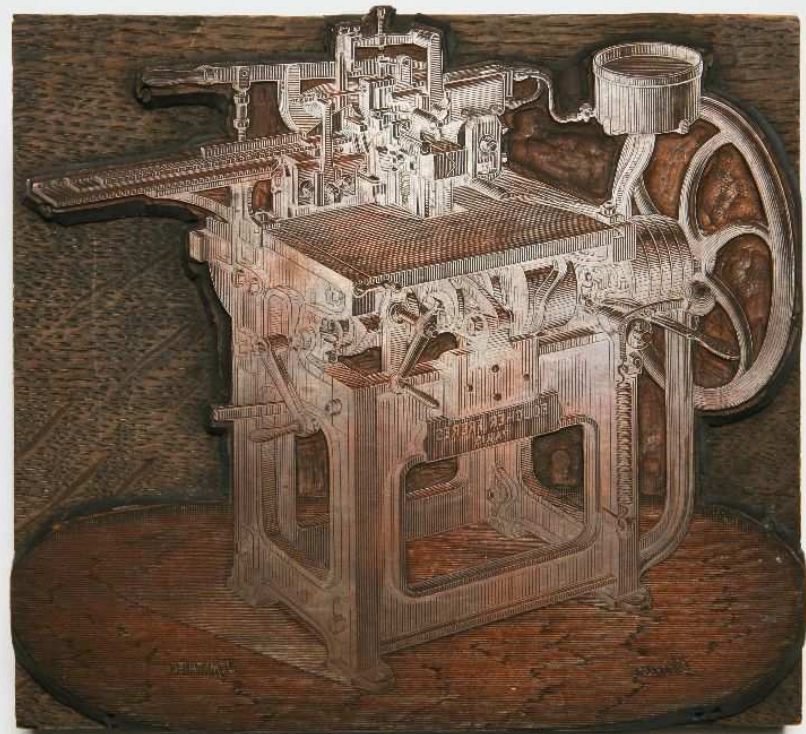


66289





**69.307**





**24 894**



**55 085**

# SKLO

- pro jasné ohraničení průhledného materiálu musíme vytvářet **kontrasty na hranách – bílé nebo černé**
- lze pracovat se světly nebo maskovat pomocí odrazných panelů
- *(rozkreslení prac. postupu varianty na bílé a na černé)*



# SKLO



# SKLO

- zde ukázka již zmíněného maskování pomocí odrazných panelů
- *(rozkreslení pracovního postupu)*



# PORCELÁN

- velice choulostivý k parazitním odleskům
- svítíme **pomocí odrazů nebo přímo skrze velké softy** z dostatečné vzdálenosti
- *(rozkreslení pracovního postup)*



# RELIÉFY A STRUKTURY...

- vytváříme plochy jasného světla na vyvýšených plochách a hlubokých stínů
- **svítíme pokud možno ze nízko a ze stran**
- *(rozkreslení prac.postupu)*

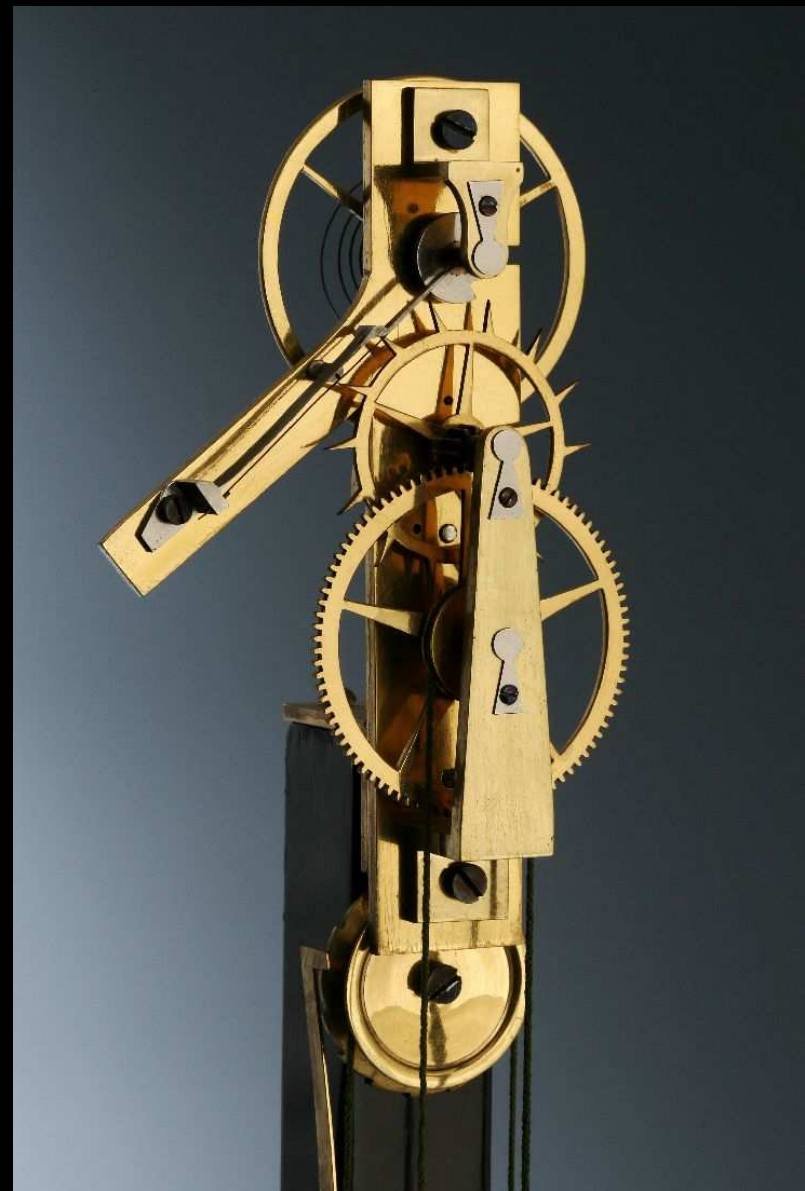




# LESKLÝ KOV



- platí zákon o úhlu dopadu a odrazu světla
- lesklý kov se chová jako zrcadlo
- pokud tedy světlem posvítíme přímo na kov – odrazí se ostré světlo přímo do objektivu a v místě dopadu na předmět vznikne přepal
- pokud posvítíme na předmět z boku – odrazí se světlo na jeho ploše opět do boku mimo pohled objektivu a plocha předmětu zůstane černá
- světlo na lesklou kovovou plochu tedy musíme dostat odrazem o jinou plochu (rozkreslit případný postup)

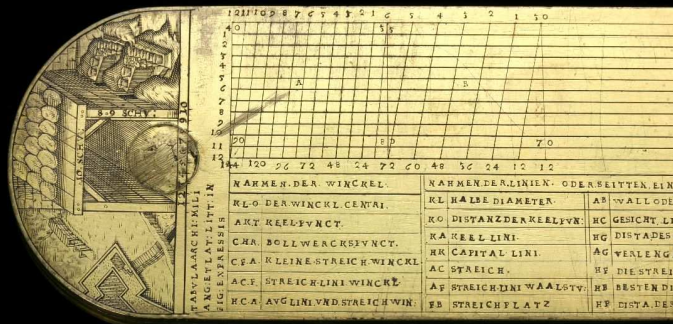


# MATNÝ KOV

- na fotografiích se často stříbrné kovové plochy lokálně desaturují jelikož velmi snadno přebírají barevné nádechy a odrazy z okolí
- tento konkrétní snímek byl svícen pomocí velkého softboxu – nerezový materiál zde má matnou povrchovou úpravu

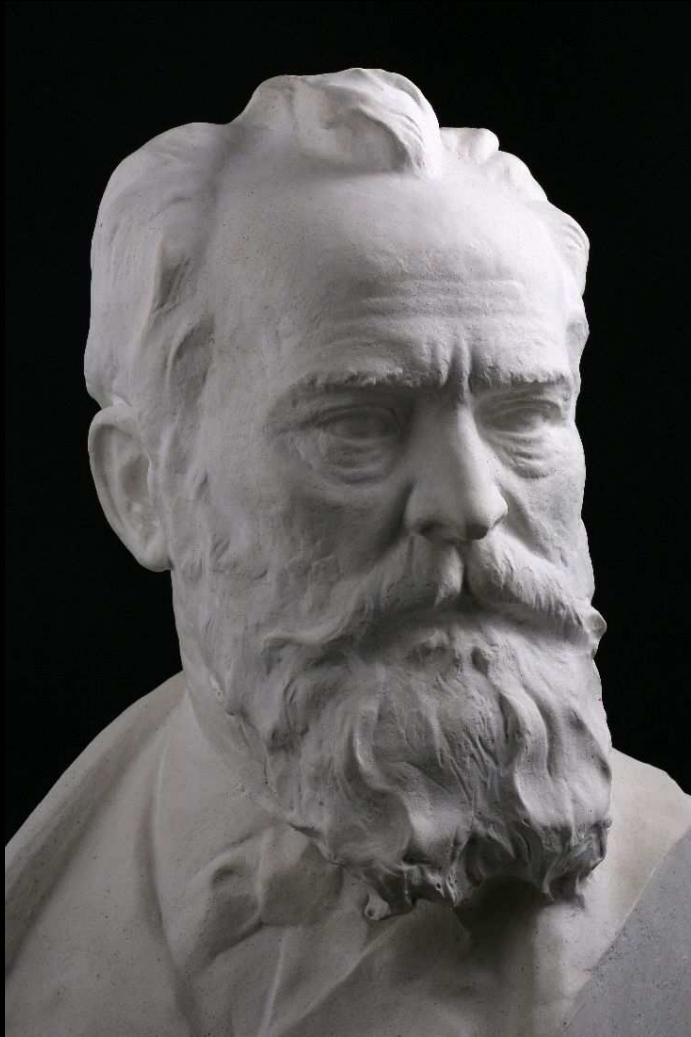


# LESKLÝ KOV S RYTINOU



- platí stejný zákon o úhlu dopadu a odrazu
- rytina zde nevystupuje a netvoří lesklou plochu – měli bychom jí pozorovat v „negativu“
- *(rozkreslit prac.postup)*

# SÁDRA



- snažíme se o velmi jemné světlo s plynulými přechody
- předmět tvarují světlá a stinná místa, měli bychom se ale **vyvarovat přepalů a tmavých míst bez detailů**
- vzhledem k zachování plastičnosti musíme svícení posunout lehce mimo osu pohledu fotoaparátu

# Architektonické modely



- **ve svícení se snažíme napodobit denní sluneční svit** – i co se týče výše a úhlu svícení, přechody v plochách jsou většinou výraznější než u sádrových modelů předmětů a můžeme si tedy dovolit o něco tvrdší svícení – *(rozkreslit prac. postup)*
- zároveň se tím snažíme napodobit hru světla a stínu na plochách se kterými musel pracovat už i architekt
- používáme většinou jeden ostřejší světelný zdroj (záleží na velikosti modelu) a případná tmavá místa prosvětlujeme pomocí odrazných desek
- kromě celkového pohledu na model pořizujeme také detailní záběry z pohledu chodce

# Architektonické modely



# Světlé kulové plochy

- tvar definujeme pomocí plynulého přechodu světla po předmětu
- snažíme se o měkké světlo z boku, tmavou odvrácenou část můžeme projasnit odraznou deskou
- problém rozhodně nevyřeší více světelných zdrojů (viz horní obrázek)







- v tomto případě byl tvar definován pomocí kontrastnějšího pozadí
- velmi měkké svícení zepředu, strany předmětu odmaskovány
- výhodou je zde matné zpracování povrchu stínidla

# 2D PŘEDLOHY

- reprodukce plánů, kreseb, listin, obrazů různých technik
- při svícení můžeme využívat tzv. stálá světla
- snažíme o rovnoměrné a měkké svícení - nejčastěji ze stran
- rámy u olejů se fotografují velmi často zvlášť – materiál a zpracování vyžadují jiný postup svícení než plátno
- *(rozkreslit prac.postup)*



# 2D PŘEDLOHY

- archiválie snímáme pokud možno celé **včetně okrajů**
- pokud můžeme, snímáme zároveň s předlohou i přiloženou **kolorimetrickou tabulku**
- tlusté vázané publikace se nesnažíme zcela rozevírat – pokud možno je podkládáme a snímáme z úhlu (*rozkreslit*)
- s předlohami pracujeme jak v horizontální tak vertikální poloze