

Выбор и подготовка кадров для ретуши

Между окончанием съемки и началом ретуши есть небольшой, но необходимый этап. Если снимался не личный проект и работа велась для заказчика, то крайне важно получить подтверждение его выбора кадров для последующей ретуши. Изменения в команде на стороне агентства или клиента могут произойти в любой момент, и соблюдение формальностей очень пригодится, если кто-нибудь вдруг решит, что выбор сделан неудачно и надо обработать кадры с другим вариантом освещения. Поэтому, даже если клиент продиктовал номера выбранных кадров по телефону, нужно получить от него то же самое в письменном виде — к примеру, по электронной почте. Иначе останется шанс начать ретушь заново без доплаты.

Что касается технической стороны вопроса, она довольно проста. Отобранные кадры в RAW-формате просматриваются в одной из подходящих для этого программ, например «Адобе Лайтрум» и «Капчур уан». Есть буквально пара основных моментов, на которые следует обратить внимание. Во-первых, стоит еще раз проверить цветовую температуру и убедиться, что ее значение соответствует цветовой температуре источников света. На этом этапе изменение баланса белого займет секунды, потом сделать то же самое будет сложнее. Кроме того, необходимо проверить размер кадра перед конвертацией в TIFF. Однажды автор сконвертировал файлы в уменьшенном формате, а на следующий день забыл о том, что уменьшал выходные параметры, отконвертировал файлы следующего проекта с теми же параметрами и в итоге обработал их не в максимально возможном размере, а в половину меньше. К счастью, это была съемка для журнала и даже вдвое



меньшего размера хватило для печати, но в случае с рекламной съемкой ретушь пришлось бы делать заново.

В каждом проекте, конечно, скрываются свои тонкости, и что-то исправить или изменить может быть намного быстрее до конвертации кадров, но, как правило, настоящая магия начинается на этапе ретуши.

Техника совмещения света

Не так давно автор этой книги и его коллеги изобрели технику, которая позволит даже начинающему фотографу с единственным источником света делать изображения любой сложности, а профессионалу — получить невероятную гибкость при постобработке. Это, кстати, еще один из примеров симбиоза 3D и фотографии. Именно опыт рендеринга натолкнул автора на ценную мысль.

Дело в том, что довольно часто при наличии в 3D-сцене нескольких источников света делается несколько рендеров только с одним из имеющихся источников и затем полученные кадры совмещаются в «Фотошопе». Тот же принцип легко применить к фотографии: снять несколько кадров, всякий раз включая только один из источников в схеме освещения, а затем полученные фотографии собрать в общий файл с режимом наложения *Linear Dodge (Add)*. В результате получится изображение, идентичное тому, которое вышло бы при съемке со всеми источниками, включенными одновременно. Если в распоряжении фотографа есть только один источник света, нужно после каждого кадра изменять его положение — итоговое изображение будет выглядеть так, будто при съемке использовались три источника или больше.

Основные плюсы использования техники совмещения света

1. Изменяя прозрачность слоя, легко делать ярче либо затемнять любой из бликов или высветов, как будто все еще есть возможность менять силу импульса источников света в студии.
2. При тонировании отдельных фотографий в разные цвета создается эффект использования цветных фильтров на источниках света.
3. Стирая части фотографий, возможно как угодно менять форму или жесткость бликов.

Примеры совмещения света

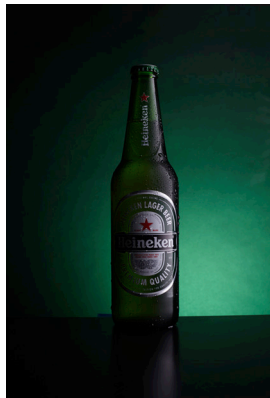
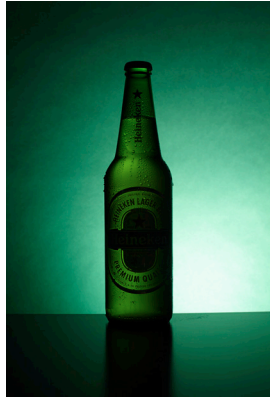


Три кадра, снятые с одной точки с одним источником света



Те же кадры наложены друг на друга в режиме *Linear Dodge (Add)*. Изображение выглядит так, будто при съемке использовалось три источника света

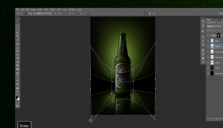




Три кадра, снятые с одной точки с одним источником света



Кадры совмещены в режиме *Linear Dodge (Add)*



Видео о процессе совмещения света:
artlebedev.ru/izdal/predmetnaya-fotografiya-v-reklame/video



Три кадра, снятые с одной точки с одним источником света



Совмещение в режиме *Linear Dodge (Add)*



Схемы света



Стрип,
установленный
на журавле

Софтбокс,
установленный
на журавле

Направленный
источник света

Черный
фон

Белый фон

Фотокамера

Рефлектор

Задник

Журавль

01





35 мм цифровая камера

100 мм

1/160 с

f/16

ISO 100

Съемка: 8 ч

Постобработка: 24 ч

У каждого фотографа есть проекты, от которых в большой степени зависит дальнейшая карьера. Для авторов одним из таких проектов была работа над рекламой «Аква минерале» — серьезное рекламное агентство, бренд, принадлежащий корпорации «Пепсико».

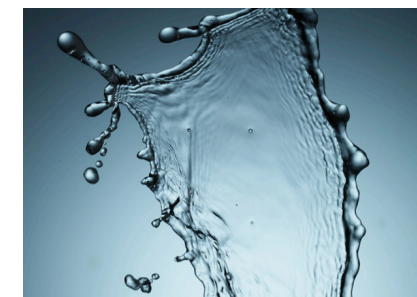
Кроме прочего, это был один из тех проектов, которые учат обходиться минимальными средствами для достижения качественного результата. Так случилось, что на момент съемки из оборудования в наличии была только камера «Кэнон 20Д» со всего лишь восьмимегапиксельной матрицей, обеспечивающей размер файла формата А4 (210 × 297 мм), а по техническому заданию требовалось сделать макет формата А2 (420 × 594 мм). Кроме этого, доступные источники света имели длину импульса около 1/1500 секунды — это слишком долго для замораживания брызг воды.

Чтобы добиться нужного размера, понадобилось сделать три кадра с крупными планами верхней, средней и нижней частей бутылки. Для этого камеру закрепили на штативе и выставляли на нужный для каждого кадра уровень. Впоследствии кадры совместили в «Фотошопе» и получили файл необходимого размера.

С брызгами вышло сложнее. Поскольку сократить длительность импульса невозможно, пришлось регулировать скорость воды в полете. В тот день авторы научились создавать физический эффект, которому впоследствии дали название «медленные брызги». Секрет заключается в запуске брызг таким образом, чтобы они отклонялись от вертикальной оси не больше чем на двадцать — тридцать градусов. Тогда в какой-то момент, еще до начала падения, брызги замедляются почти до полной остановки — в эту долю секунды их и надо снять.



Оказалось, что бутылка имеет углубления рисунка с обеих сторон и преломления мешают считыванию его формы. Преломления в дне бутылки тоже далеки от идеала — чересчур дробные и резкие. Это, конечно, необходимо было исправить



Для запуска брызг была перепробована вся возможная посуда — от кастрюли до половника и рюмки. Оказалось, что не только размер, но и форма посуды влияет на вид всплеска, поэтому обязательно стоит поэкспериментировать. На фотографиях видно, какие гладкие брызги получаются с использованием пиалы (усеченный конус) и рваные с каплями на гранях со стаканом (цилиндр). Капли и тонкие струи лучше всего выходят при помощи рук



Для вырезания воды в «Фотошопе» не всегда необходимо использовать «пути» (*Path*). Особенно не хочется этого делать при сложной форме всплеска. Конечно, зачастую без этого не обойтись, но иногда даже «волшебная палочка» (*Magic Wand*) может дать приемлемый результат, поэтому лучше начинать с наиболее простых способов и только при необходимости прибегать к более сложным и гарантированно качественным.

В целом съемка воды на подобном фоне наиболее выгодна с точки зрения использования полученных фотографий в следующих проектах. Высвет сзади позволяет получить довольно универсальные и красивые фотографии.

В схеме света использовались два источника света, софтбокс метр на метр, стандартный рефлектор, светло-голубой гелевый фильтр и два листа молочного глянцевого оргстекла. Источник света с рефлектором и голубым фильтром располагался за вертикальным листом, создавая тонированный мягкий градиентный радиальный высвет в центре. Софтбокс находился по центру спереди и сверху. Таким образом, софтбокс выявил рельеф на бутылке, но не дал длинного вертикального блика, который дробил бы изображение и отвлекал от основной идеи.

