

## ПЛОСКИЕ БЛИКУЮЩИЕ ПОВЕРХНОСТИ

При съемке плоских сильно отражающих поверхностей (недавние монеты хорошей сохранности, медали, серебряные блюда-подносы, карманные часы и пр.) задача в отношении бликов стоит прямо противоположная: поскольку мы снимаем в каком-то отношении зеркало, то и получим в кадре то, что в этом зеркале отражается. Практика показывает, что лучше всего пускаться отражается равномерно освещенная белая поверхность. Это может быть край софтбокса, или лист бумаги (его еще надо осветить), поднесенный к объективу, — в общем, любой промышленно изготовленный или самодельный отражатель белого цвета.

Понятно, что если мы будем снимать предмет как положено, строго перпендикулярно, то самая его середина (а если предмет маленький, вроде монеты, то и все остальное) будет украшена отражением вашего фотоаппарата, а если очень повезет, то даже с вашими пальцами на нем и фрагментом вас лично. Заказчик должен очень вас любить, чтобы согласиться на такой вариант. К счастью, этого можно избежать, снимая немного под углом (см. рис. 3) и помня про угол падения-отражения.

Лайт-куб незаменим при съемке объемных предметов с отражающей поверхностью



или медали только одним источником — описанным выше отражателем — может оказаться не вполне удачным, непривлекательным. Каждому вольно искать свои схемы освещения; одно из решений, дающее вполне приемлемый результат, — освещение медали и софтбоксом (верхне-боковое, которое обеспечивает объем), и отражателем у камеры, который даст проработку отражающей поверхности (рис. 4). При этом все расстояния в схеме (между софтбоксом, отражателем и монетой) имеют большое значение, и их надо подбирать опытным путем.

Есть и другие способы освещения для такой съемки, из самых экзотических можно назвать освещение монеты светом, отраженным от стекла, установленного между объективом и монетой под углом 45 градусов (рис. 5). Использовать при такой схеме лучше всего направленный узкий поток света, установив на осветитель шторки или соты. При всей сложности схемы результат, однако, не блестящий. Тут нужно пробовать и думать, поскольку чуть ли не каждый объект, если к нему серьезно относиться, в чем-то уникален. Старая, затертая монета, особенно медная, снимается уже совершенно по-другому — отражатель для нее не нужен, нужен только косо падающий рассеянный свет, зато очень важно найти подходящий угол падения этого света — чтобы он подчеркивал неоднородную структуру старого металла, «лепил» бы объем и обеспечивал читаемость всех надписей и рельефов на монете или медали.

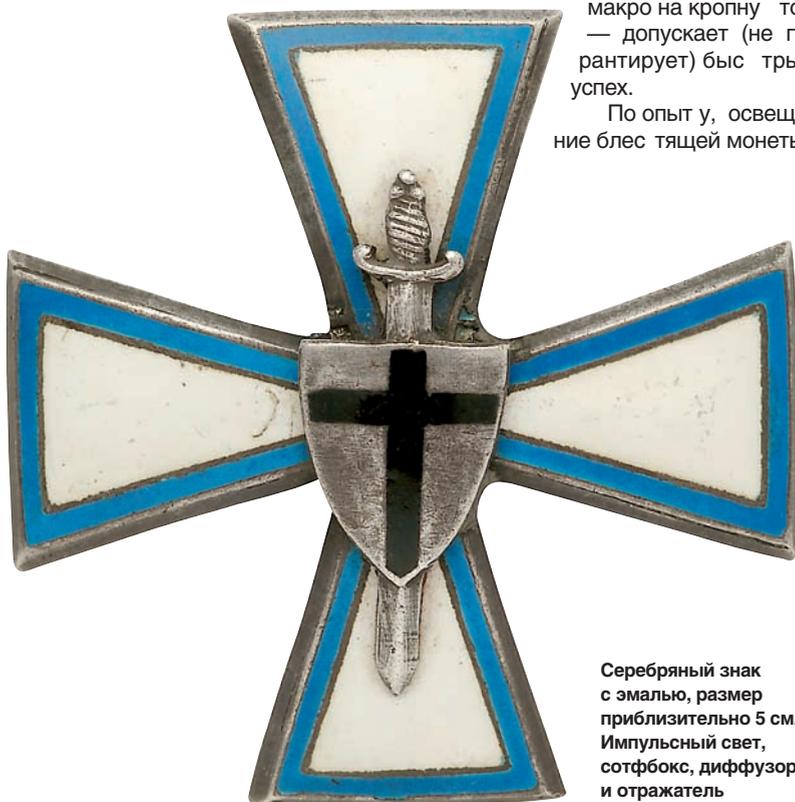
При выборе отражателей нужно иметь в виду, что они понадобятся гораздо большего размера, чем сам предмет

## БЛИКУЮЩИЕ ОБЪЕМНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Конечно, круглый предмет (монета) при этом перестает быть идеально круглым, но, во-первых, в небольших дозах это незаметно, во-вторых, такого рода проблемы легко лечатся в Фотошопе. Этот способ применяется тем легче, а результаты будут темкачественнее, чем более длиннофокусным объективом вы снимаете. Скажем, 50 мм макро на полнокадровой матрице гарантирует вам

долгие муки, а 100 мм макро на кропнутой — допускает (не гарантирует) быстрый успех.

По опыту, освещение блестящей монеты



Серебряный знак с эмалью, размер приблизительно 5 см. Импульсный свет, софтбокс, диффузор и отражатель

Вот мы постепенно и дошли до мира объемных объектов съемки. В нем особняком стоят предметы с сильно отражающей поверхностью вроде серебряной посуды, портсигаров, старинных карманных часов и т. д. В эту категорию входят также ювелирные изделия, всевозможная косметика-парфюмерия в зеркальных флакончиках и многие бытовые товары (плееры, мобильные телефоны, фотоаппараты, аудио- и видеотехника и прочее) в корпусах из полированного металла или пластика. Поскольку, как и в случае плоских отражающих предметов, мы снимаем практически зеркало, т. е. не только сам предмет, сколько то, что в нем отражается, то нужно прежде всего озаботиться этими отражениями. Опять-таки лучше всего, если отражаться будет белая, равномерно освещенная плоскость, — так вы сможете передать форму предмета и обеспечить его чистую поверхность. Для многих объектов от личным решением будет использование лайт-куба — он обеспечивает равномерное окружение объекта белой отражающей поверхностью со всех сторон. Применение лайт-куба имеет свои подводные камни: если его, например, равномерно осветить снаружи со всех сторон, то есть риск, что изображение получится слишком «ватным», невыразительным, лишенным объема. Самое простое решение в таком случае — освещение лайт-куба только с одной стороны, тогда у вас, при всем заливающим качестве освещения внутри него, будет шанс на какой-никакой светотеневой рисунок и передачу объема. Как всегда, лучший способ добиться хороших результатов — эксперимент.

Если лайт-куба нет и не предвидится, придется соорудить систему отражателей по периметру и сверху объекта, что чревато появлением на его поверхности темных полос там, куда придется стыки отражателей или промежутки между ними. Хорошо еще, если объект не весь равномерно заполирован — тогда есть шанс поместить эти темные полосы на матовые участки (рельефный орнамент, накладки и так далее). Если нет — остается долго и без гарантии успеха обрабатывать кадр в Фотошопе.