



# DENNÍ SVĚTLO

## princip (ateliér)

- 01** | Zdroj světla
- 02** | Jak ho využít?
- 03** | Jak v něm fotit?
- 04** | Jak ho změkčit?
- 05** | Pomůcka při focení lidí

# 01

## Zdroj SVĚTLA

Abys mohl/a správně pracovat na svých fotografiích s denním světlem, je potřeba si uvědomit jednu zásadní věc.

A tou je fakt, že zdroj veškerého denního světla na naší zemi je SLUNCE.  
**Jedno slunce.** Ne 2, 3 nebo víc.

Co to znamená?

Znamená to, že pokud budeš fotit člověka v denním světle, mělo by na něj dopadat jen toto jedno světlo. Pokud začneš k tomuto světlu přidávat jakékoli další - odrazná deska, blesk nebo něco jiného, bude to vypadat na lidské tváři zvláště.

Proč?

Protože jsme od narození zvyklí vnímat pouze jeden zdroj světla. Slunce. Dopadá na naše tváře různě v závislosti na denní době, ale je pořád jedno a vytváří jen jedny stíny.

Cokoli jiného je pro nás neznámé, jiné, matoucí.





# 02

## Jak ho využít?

### Oknem.

Je to jednoduché. Pokud máš v ateliéru nebo prostoru kde fotíš okno, tak můžeš využívat denní světlo.

Okno stačí běžných rozměrů, ale čím je větší, tím lepší.

Určitě nejsou vhodná maličká a úzká okna nebo stropní okna, která vrhají světlo kolmo k zemi a vytváří hluboké stíny.

Pokud máš okno až po zem, dávej si jen pozor, aby ti nenasvěcovala spodní část okna lidskou tvář zespoda.

Slunce také svítí jen seshora, tzn. nad naší hlavou, ne naopak.

Pokud si můžeš mezi okny vybrat, vyber to, které je otočeno na severní stranu. Zde je totiž po celý den nejvíce konstantní jas světla a jeho barevná teplota. Jižní okno sice vypadá možná lépe pocitově, ale bude ti ním do místnosti proudit přímé sluníčko a to je při focení problém. Navíc při proměnlivém počasí budeš mít každou chvíli jinou sílu světla a jinou barevnou teplotu.





# 03

## Jak v něm fotit?

Čím blíže zdroji světla budeš, tím bude měkkčí a rozptýlenější, budou se vytvářet měkkčí stíny a tvůj fotoaparát bude zvládat jeho expozici lehčeji, než kdybys byl/a od okna daleko.

Správná pozice vůči zdroji světla je zhruba v úhlu  $45^\circ$ .

Podrobněji se tomuto věnuji ve videu  
"Denní světlo a lidská tvář"





# 04

## Jak ho změkčit?

Někdy se ti může zdát, že je světlo z okna ostré a moc kontrastní.

To se stává, pokud je velmi jasný den.

Nebo pokud máš trošku menší okna a ty sami o sobě definují světlu jeho tvrdost.

V ten moment je nejlepším pomocníkem ZÁCLONA. Měla by být dost hustá na to, aby zabránila průniku silného světla nebo i nechtěným paprskům slunce a zase dost tenká na to, aby ti neměnila nijak významně expozici.

Podrobněji se tomuto věnuji ve videu  
"Denní světlo - záclona a protisvětlo"





# 05

## Pomůcka při focení lidí

Podívej se klientovi do jeho očí.  
Představ si, že jeho oko jsou hodiny.  
Nahoře je 12 a dole 6.  
V jeho očích - hodinách - vidíš odraz světla.

Pokud klient stojí nebo sedí, prostě je ve vzpřímené poloze a ty fotíš  
denním světlem, uvidíš, že odraz světla je zhruba mezi 11. a 13.  
hodinou.  
A to je správná pozice světla.

Protože sluneční světlo dopadá seshora a proto se první odrazí ve  
vrchní části oka.





# 05

## Pomůcka při focení lidí

U denního světla ve vzpřímené poloze je na tomto místě odraz vždy, protože je světlo v přirozené poloze.

Podle pozice slunce a denní doby se poloha odrazu v oku mění, ale vždy je ve vrchní části oka.

Někdy v něm můžeš zahlédnout více odrazů a to je většinou od dalších věcí okolo, které odráží světlo, jako je např. vodní hladina, světlý dům apod.

To je v pořádku. Jen si dávej pozor, aby ti tyto věci nepřesvítily svou intenzitou přirozené denní světlo.





# 05

## Pomůcka při focení lidí

Jediná změna, kdy v oku klienta neuvidíš odraz ve vrchní polovině oka je moment, kdy ho položíš na zem, což je typicky u malých dětí nebo novorozenců.

To ti značí, že je dítě vůči světlu položeno špatně. Světlo svítí zespoda a vytváří na obličeji nepřirozené stíny, na které nejsme zvyklí (viz. bod 1)

Jelikož nemůžeš tímto světlem pohnout, nezbývá ti nic jiného, než měnit polohu dítěte tak dlouho, až uvidíš odraz světla v jeho očích ve správné pozici.

