

# Композиция

# ЧАСТЬ 1

# ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ

1. Правильная композиция – Ваш залог успеха
2. Понятие композиционный центр
3. Выделение композиционного центра
4. Правила и ошибки композиции

# Композиция -

- 1) это гармоничное размещение объектов на снимке;
- 2) построение произведения, соотношение отдельных частей произведения, образующее целое.

## Важно!

- Снимок нужно упрощать
- Надо упрощать фон
- Должна быть логика
- Помнить о простоте (выделить человека на первый план)
- Не фотографировать по центру (если это не художественная задумка, например портрет на 35 мм)
- Не фотографировать два сюжета
- В фотографии должен присутствовать один стиль

# Виды композиции

- ▣ Фронтальная композиция
- ▣ Объемная композиция
- ▣ Пространственная композиция

# Фронтальная КОМПОЗИЦИЯ



Если художественное произведение создается в одной плоскости, речь идет о *фронтальной* (плоскостной) композиции. К этому виду относятся живописные полотна, витражи, гобелены, графические изображения, фотографии, плакаты, Web-страницы, рекламные листовки. Совокупность всех элементов плоскостной композиции может образовывать гладкую поверхность или создавать *рельеф* (выпуклое изображение на плоскости). В случае переходного состояния между плоскостью и объемом, говорят об *объемно-фронтальной композиции*. Увеличение выступающих элементов и глубины рельефа приближает композицию к объемной.

# Объемная КОМПОЗИЦИЯ

Если при развитии композиции, наравне с двумя направлениями на плоскости, присутствует третье направление – глубина, – создается *объемная форма*.

Объемная композиция трехмерна. Ее можно рассматривать со всех сторон, и чем больше пространства ее окружает, тем отчетливее проявляется ее общий вид, пластическая конфигурация. Общая форма композиции взаимодействует с



## Пространственная композиция

В *пространственной* композиции преобладают размеры пространства, в котором размещены объекты. Тем не менее, значение каждого, даже самого маленького элемента такой композиции, очень важно.

Она создает объем, создаётся иллюзию пространства в котором сюжетно-важная часть располагается на втором плане.



# Композиционный центр

Мы строим композицию на плоскости. Будь то фотография, лист бумаги или монитор компьютера.

**Композиционный центр** служит для фокусировки

внимания зрителя на деталях композиции.

В фотографии, живописи и рисунке, как правило, выделяются **сюжетно композиционные центры**.

То есть, в композиционном центре находится **основной**

сюжет произведения.

От того - как Вы разместите активные точки в своем

кадре, во многом будет зависеть то, как зритель



# В кадре нет места лишнему!



На фотографии можно увидеть некоторые нарушения. А Вы видите их?

*Дело в том, что камень на переднем плане выделен композиционно и привлекает к себе внимание. Но молнии на горизонте явно интереснее его и, возможно, был смысл делать акцент именно на них.*

Решение:

Выделить только один объект ( молнию или камень)

Вывод один –  
**СМОТРИ, ЧТО ТЫ СНИМАЕШЬ И  
УБИРАЙ ЛИШНЕЕ!**

# Размещение объектов

По существу, фотографии, на которых объекты расположены точно в центре кадра кажутся более статичными и менее интересными по сравнению со снимками, на которых объекты смещены от центра кадра.



# Правила композиции

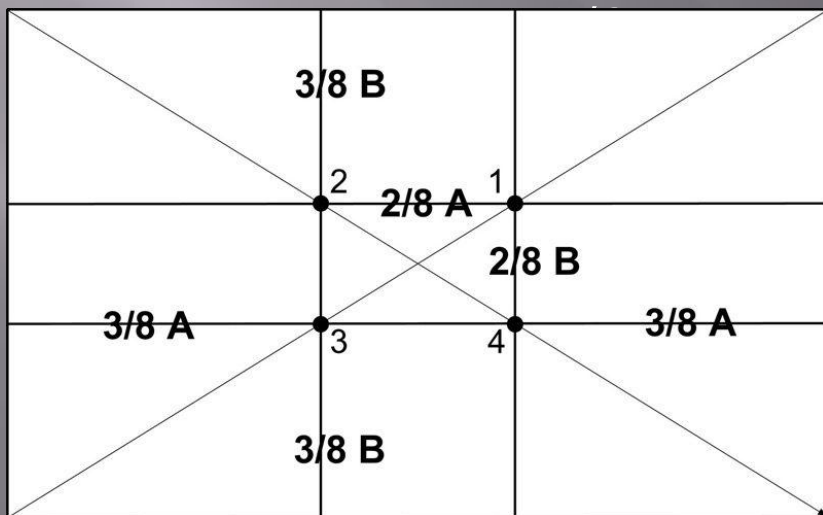
## Понятие «Золотое сечение»

Это понятие сформулировал впервые Леонардо да Винчи, назвав им пропорции

двух величин. Использование правила золотого сечения, позволяет нам достичь

гармонии в композиции с помощью определенных пропорций и чисел. Самое

простое описание золотого сечения: лучшая точка для расположения объекта



# Правило третей

это принцип построения композиции, основанный на упрощенном правиле

«золотого сечения».

Суть правила заключается в том, что мы делим кадр на три равные части по

горизонтали и по вертикали. Правило основано на том, что объекты, расположенные в местах пересечения линий, соответствуют наилучшему зрительному восприятию. Таким образом, значимо важный объект



# Ведущие линии и диагонали

Мы используем ведущие линии, чтоб вести взгляд зрителя по фотографии и акцентировать его внимание на одной точке



Согласно правилу диагоналей, важные элементы изображения должны быть установлены вдоль диагональных линий, показанных на примерах. Диагональная композиция с направлением от левого нижнего угла к правому верхнему спокойнее, чем построенная на противоположной,



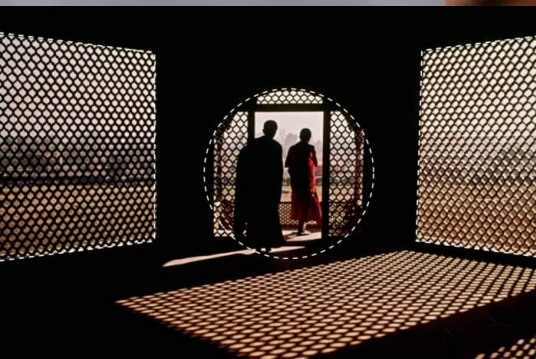
# Фрейминг (обрамление) - это

художественный прием в фотографии, в котором главный объект съемки заключатся в “естественные” рамки.

Этой рамкой может являться все, что угодно. Используйте окна, двери и другие подобные “рамки” для обрамления персонажей или предметов.

Его использую для:

- ▣ Визуального выделения главного объекта/области в кадре.
- ▣ Создания эффекта "присутствия". "подглядывания,скрытности".



Как было упомянуто: "обрамление возможно абсолютно любыми объектами".

И совсем не обязательно, чтобы "рамка" была замкнутой (как на примере с воробьем).

Посмотрите на первое изображение. Возможно, вы не видите "фрейминга"?



# Ответ викторины



Главный объект - уходящий мужчина (хотя, можем сказать, что в кадре присутствуют два главных героя, но в данный отрезок времени, то есть в конкретном кадре фильма, все внимание уделено уходящему персонажу), а то

самое внутрикадровое кадрирование представлено следующим образом:

1

(нумерация на изображении) - персонаж, 2 - автомобиль и 3 - ворота представляют в совокупности "рамку" для уходящего мужчины. Что

по

наше

М

ОМ





# Используйте свет – как вид фрейминга

Обрамление может быть и не столь очевидным на первый взгляд. Например, "рамкой" для главного объекта в данном кадре

(губ) является направленный луч света. Луч выделяет необходимую по замыслу фотографа область



# Баланс фигуры и фона

Как привлечь внимание зрителя к вашей фотографии? В кадре должен быть контраст. Используйте контраст между персонажами на фотографии и фоном, на котором



# Ритм на фото

Повторы создают ритм, единство, четкую композицию.

Если вы нашли такой узор, постарайтесь заполнить им

кадр, чтобы создать у зрителя



# Центрируем доминирующий глаз

Располагаем правый или левый глаз в центре композиции. Это придает большую выразительность

взгляда



# Симметрия

Гармония двух половинок приятна для глаз



# Типичные ошибки

В кадре посторонний



Нарушение пропорций тела человека



Перегруженная



Обрезанные части тела



# ЧАСТЬ 2

# ВИЗУАЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

# КАДРА

1. Основные виды визуального восприятия кадра
2. Уравновешивание кадра
3. Понятие фактура – как из основных подвидов механизма восприятия кадра

# Что влияет на визуальное восприятие снимка, когда на него смотрит зритель?

Цвет

Контраст

Форма

Некий объем, объект

Место  
расположени  
я

Локация  
или расположение  
объекта в пространстве  
(заполнение снимка)

Размер

Зрительный «вес»



# Цвет – одна из основ композиции



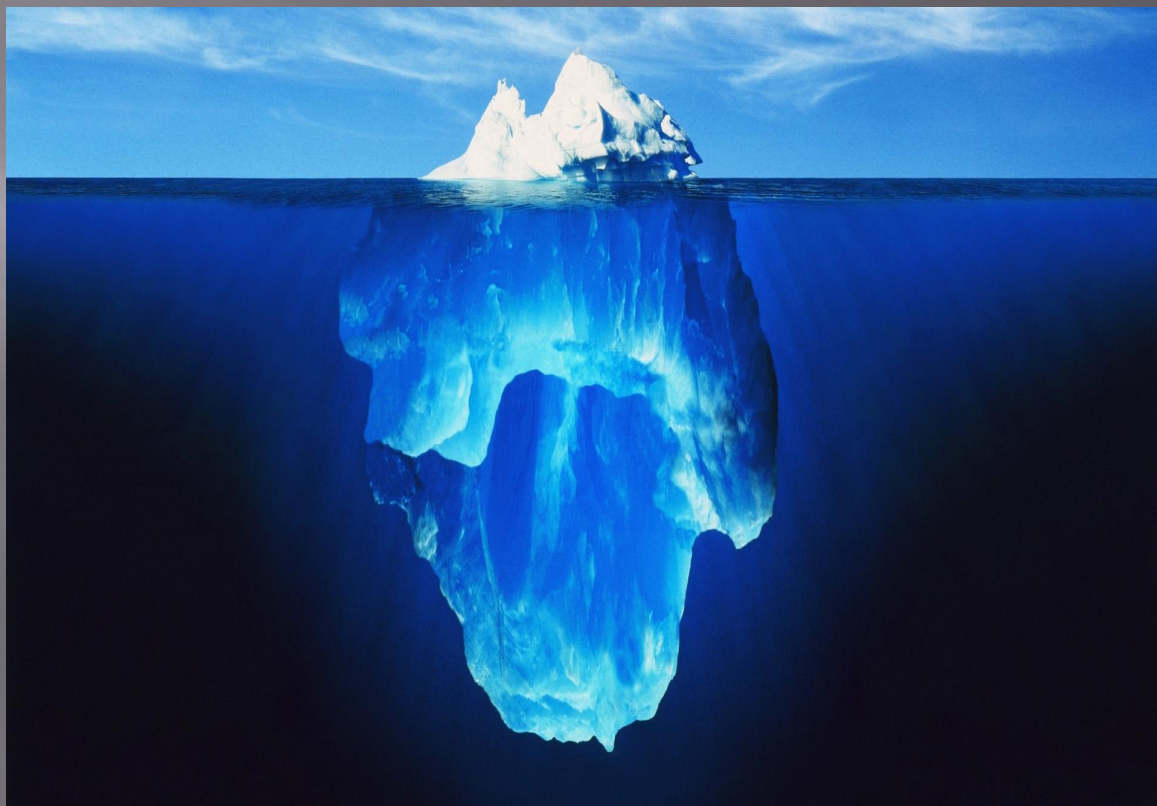
Характер и воздействие цвета определяются его расположением по отношению к сопутствующим ему цветам, то есть цвет никогда не бывает одинок, он всегда воспринимается в окружении других цветов.

Чем дальше по цветовому кругу один цвет удален от другого, тем сильнее они контрастируют друг с другом. Однако ценность и значение каждого цвета в картине определяется не только окружающими его цветами.

Качество и размеры цветowych плоскостей также чрезвычайно важны для впечатления производимого тем или иным

# Синий

Синий цвет в композиции производит различное впечатление в зависимости оттого, расположен ли он в верхней или нижней части картины, слева или справа. В нижней части композиции синий цвет тяжел, в верхней же кажется легким.



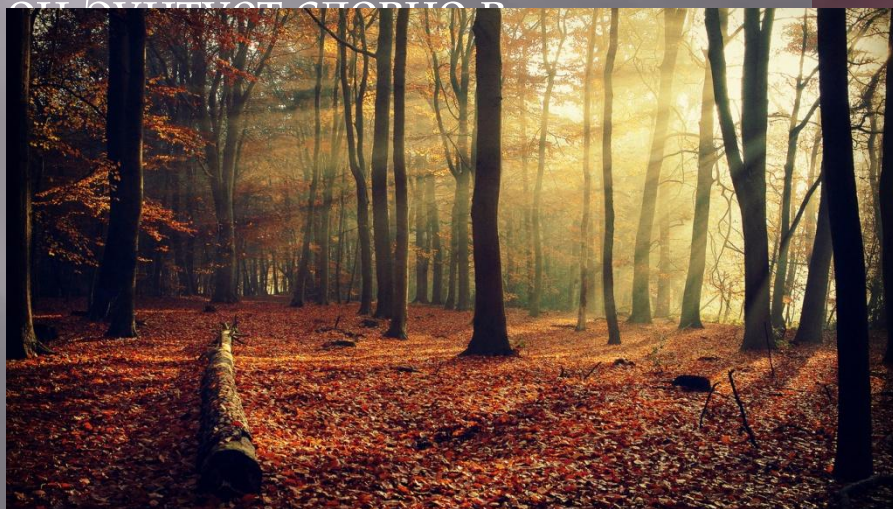
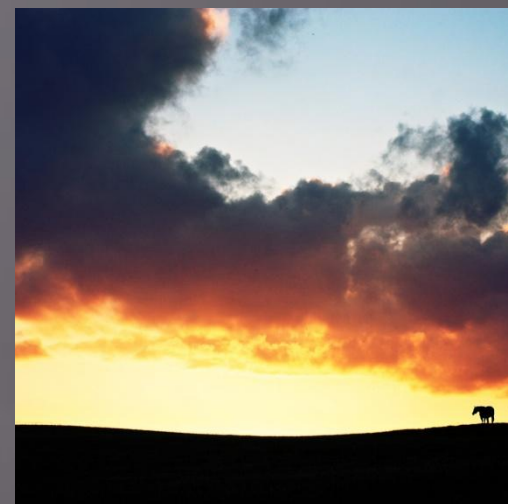
# КРАСНЫЙ

Темно-красный цвет в верхней части картины производит впечатление чего-то тяжелого, неминуемого и грозного, а в нижней — он кажется спокойным и само собой разумеющимся.



# ЖЕЛТЫЙ

Желтый в верхней части  
произведения  
производит  
впечатление легкости и  
невесомости, в нижней  
же —



# ФОРМА



Собственно говоря, а что такое форма? О форме мы говорим в нескольких аспектах. Первый — это чисто геометрическое понятие.

Это квадрат, круг, треугольник. Второй — это форма как сосуд для некоего содержания.

Форма, обычно, бывает образована - какой либо линией. Но бывают и формы - образованные какими либо объектами, например - пятно света также имеет свою форму. Или, например - округлая клумба - вполне очевидно - имеет форму круга.

Бывает и так, что наш мозг ищет и находит определенные формы, образы, даже в самых неожиданных объектах, формы которых могут быть очень переменчивы. Например - в облаках или в языках пламени

# Что влияет на форму?

- 1) **Объемность предмета** (Форма может быть "*объемной*" – если геометрические измерения данного объекта примерно равны (например – квадрат или круг или шар), а также – *линейной*, если преобладает какое-то одно измерение (например – длинный прямоугольник). Может быть и "*плоскостным*" – если трехмерный объект "*приплюснут*" только по одной из трех осей координат)
- 2) **Размер «вес» и объем** (Размер на изображении – относителен. Обычно – он определяется методом сравнения с элементами композиции – заведомо известной формы. Объем на изображении – часто иллюзорен – однако он может повлиять на воспринимаемую массу элемента изображения.
- 3) **Текстура и фактура** (*Фактура* – рисунок на поверхности элемента – обусловленный материалом (например характерные полосы – фактура дерева). *Текстура* – рельеф элемента композиции, чаще всего он говорит о характере обработки элемента, или о том – что материал не обработан.
- 4) **Цвет** (Собственно – способность элемента – отражать лучи света – особого спектра (цвета). Цвета могут иметь различную насыщенность, различные оттенки – что также позволяет лучше идентифицировать объект.
- 5) **Светотень** (Светлые и темные участки на поверхности элемента. Помогают лучше определить – форму и объем элемента.

# Линии

- Прямые линии (линия горизонта)
- Линии - диагонали
- Изогнутые линии, «линия красоты»
- Активные линии изображения



Если Вы видите вертикальную линию - то такая линия

сама по себе никогда не вызовет напряжения в кадре, так как

находится в состоянии равновесия - наше восприятие говорит

нам - что на силы, действующие на эту линию - равновелики

со всех сторон, или отсутствуют вовсе - поэтому она имеет

возможность находиться в устойчивом вертикальном положении. То же относится к горизонтальной линии.

Если же мы видим линию слегка изогнутую с одной

стороны - то подсознательно начинаем думать - что она

изогнута под действием неких сил - воздействующих на нее.

Если изгиб не велик и линия в целом горизонтальна или

вертикальна - то обычно такая линия воспринимается в

качестве устойчивой.

Линия - отклонившаяся от вертикали или горизонтали -

воспринимается как неустойчивая.

Самой неустойчивой - считается линия наклонившаяся

на 45 градусов.

Извилистый, линии, извитые подобно букве S - могут

считаются как устойчивыми, уравновешенными, так и неустойчивыми - в зависимости от конкретной формы.

Например, слегка изогнутая "форменной" линия

## Изогнутые линии, «линия красоты»

Линии с мягкими изгибами – обычно воспринимаются как самые красивые, (считается, что они ассоциируются нашим подсознанием – с линиями человеческого тела



Этюд для «Мадонны в гроте» Леонардо да Винчи. Одна из возможных "линий красоты" этого эскиза.

В теории композиции даже существует такое понятие – как «линия красоты», или «S-образная линия», это понятие было введено в

обиход художником Уильямом Хогартом еще в

1753 году в книге «Анализ красоты».

Уильям

Хогарт считал, что эта линия – неотъемлемая

часть любого красивого изображения.

В соответствии с теорией этого художника – такая линия имеет явное преимущество над

линиями прямыми, или пересекающимися под

прямым углом, или параллельными линиями –

которые, по этой теории – создают впечатление

статичности, неестественности,

«искусственности» в изображении. Зато S – образная линия считается присущей всем

Живым существам (особенно – людям), а соответственно - и всему красивому. При

этом



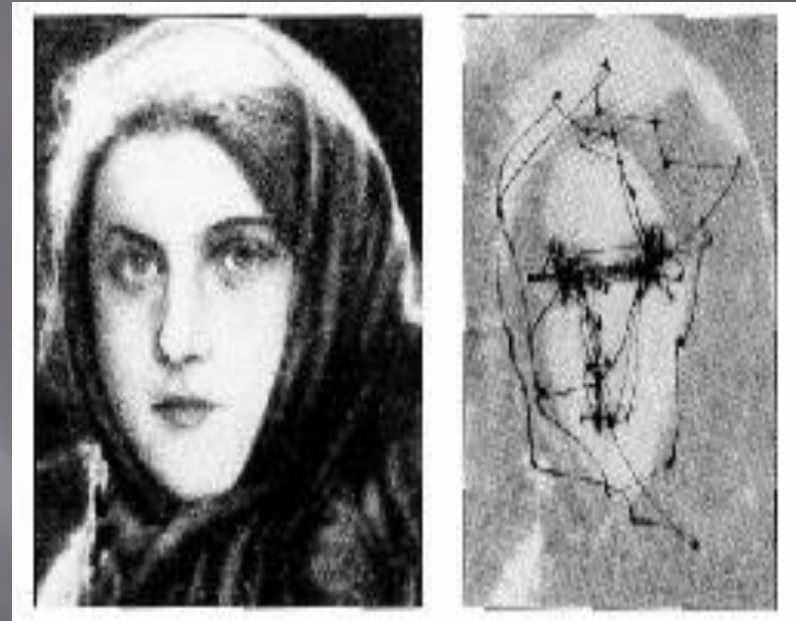
# Активные линии изображения

Известно, что глаз – рассматривая какое либо изображение, движется по нему не равномерно – а от точки к точке («активные точки»), по определенным линиям.

Глаз находит прежде всего точки максимальной кривизны контура рассматриваемого объекта, самые высоко контрастные участки изображения, а также точки пересечения различных контуров объектов, так как они говорят о взаиморасположении предметов в кадре.

Очень важно понимать, что глаз человека, при осмотре изображения – руководствуется не реальными линиями – имеющимися на изображении, а выше названными элементами.

Например – при рассмотрении портрета – активными точками становятся глаза, нос, губы – между ними и проходят активные линии.



Активные линии и активные точки на портрете.  
Линии показывают "маршрут путешествия"  
человеческого взгляда по портрету, темные  
участки - точки остановки внимания.

# Игра света и теней

Форма, образованная линиями, цветовыми флуктуациями, областями определенной структуры – обычно выглядит плоской. Но существуют и объемные формы. Для придание форме объема – применяется игра света и тени.

Силуэты в этом кадре – кажутся нам плоскими, не смотря на то, что в кадре – настоящие люди. Дело в том, что будучи подсвечены сзади – люди превратились в настоящие тени, а тени, нами всегда воспринимаются как плоские объекты.

Фотограф: Карпин Антон.

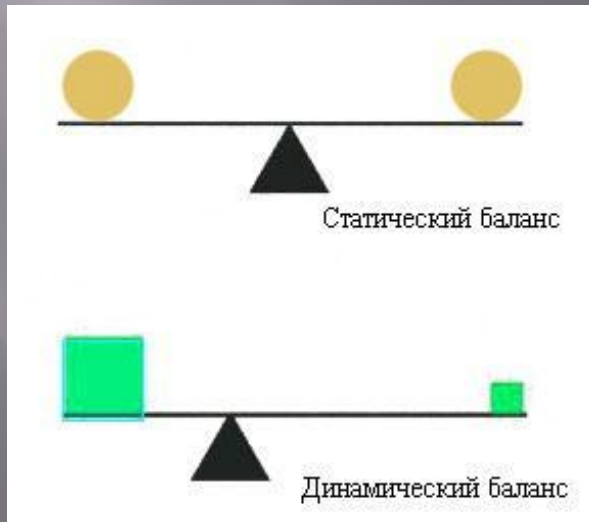


# Баланс форм в композиции

Естественная функция сознания (или может быть, даже - подсознания) – это поиск баланса в изображении. Баланс может быть статическим или динамическим.

**Статический баланс** чаще всего присущ симметричным изображениям. На фотографии или картине с подобной полностью уравновешенной композицией – может быть приятно посмотреть, они как бы успокаивают. Но при этом – разумеется – совершенно не динамичны, лишены некой "изюминки".

**Динамический баланс** устанавливается тогда, когда объектам разной визуальной массы все же придается некое равновесие с помощью, например, того - что один или несколько объектов в композиции будет расположен в активной точке изображения, или ближе к краю изображения.



**Статический и динамический баланс между формами.**

И шары и квадраты - уравновешены, но разными способами - в связи с тем, что имеют равные свойства.

Подобное взаимодействие объектов в кадре, подобная композиция - называется "весы".

# Уравновешенная композиция

Уравновешенный по композиции кадр — это правильное размещение объектов, цветовых элементов, света и тени, дополняющих друг друга так, чтобы фотография хорошо смотрелась и выглядела уравновешенной.



уравновешенная  
композиция



неуравновешенная  
композиция

Есть два момента, которые надо учесть, прежде чем перейти к конкретным приёмам.

*Первый:* равновесие, с одной стороны, читается визуально, но с другой, оно может быть достигнуто не только равенством противопоставляемых элементов, но и их «разновесностью». И всё это завязано на видение автора. Отсюда *второй* момент: равновесие достаточно субъективно



Дерево на среднем плане отлично уравнивает главные объекты

Итак, о балансе в кадре нужно знать следующее: — нужно иметь четкое представление о том, что будет приводиться в равновесие; — равновесие складывается из множества факторов, вовсе не обязательно, что предметы одного размера будут равны друг другу в кадре по значимости; — равновесие может быть достигнуто необъективными способами, так как само оно достаточно субъективно и зависит от того, на чем автор хочет сделать акцент.



*Это как раз пример «равновесия», гармоничность тут достигается еще и интересной симметрией белых точек – цветов и звезд*

# Фактура композиции

Итак, мы говорили преимущественно о кадре как о плоскости. О плоскости,

в которой мы размещаем те или иные объекты в виде силуэтов, очертаний, пространств и площадей. Это была наша основа. Основа, которую теперь можно

развивать. Потому что каким бы плоским кадр ни был с точки зрения наполнения его предметами, важную роль играет то, как предаётся объём, какие

свойства объектов кроме формы влияют на композицию.

Фактура - один из основных методов передачи визуального контакта от

картинки к зрителю, «ощущений» и «настроения». Первое, с чего всё начинается

— это материал. Шершавая, гладкая, мягкая, пушистая, колючая, лоснящаяся,

глянцевая, матовая, бугристая и т. д. Всё это про фактуру.

Естественно, каждый материал заранее обладает теми или иными свойствами. Так, металл может вызывать следующие ассоциации: жёсткий, холодный, блестящий. Дерево — это более мягкий, тёплый, поддающийся обработке материал, у дерева, как правило, есть рисунок.

Таким

образом, у каждого материала есть некий набор основных характеристик, по

Помимо того, что у материалов есть изначальные свойства, они могут

значительно отличаться обработкой.

Здесь можно выделить две большие группы.

1) Первая - визуальные свойства, т.е. те, которые мы воспринимаем зрением.

2) Вторая группа - тактильные, т.е. такие, которые мы ощущаем прикосновением. Интересно то, что на снимке можно передать и те и

другие, просто со второй группой немного сложнее.

Какие же свойства фактуры видны?

Все видимые характеристики фактуры так или иначе связаны со светом, с тем, как свет отражается или не отражается от поверхности. Первые два определения, которые мы можем дать поверхности, это материал и то, как он отражает свет. Т.е.

блестящая пластмасса, матовое стекло, глянцевая бумага и т.д

Также мы можем определить способ обработки. Поверхность может быть шершавая, отшлифованная, отполированная, покрытая

лаком, неровная с рваными краями, мятая и разглаженная и т. д



Посмотрите на фотографии и опишите ваше «настроение». На двух фото задействована одна и та же фактура (дерево и земля)



*Грубая фактура камней и коры отлично подчеркивают апокалипсическое настроение фотографии*



*Фактура дерева в данном случае гармонично дополняет «теплое» настроение фотографии*

# Характеристики освещения при выделении фактуры

Так как проявление всех этих свойств зависит от света, то и управление ими также достигается путём изменения направления и характера освещения. Я выделю два основных общих принципа:

1) Первый касается характера освещения. Свет может быть направленным, с ярко выраженными тенями, и рассеянным, когда теней совсем нет или они почти незаметны. Направленный свет способствует выявлению неровностей и мелких деталей. Рассеянный свет даёт более мягкую картинку, в которой проявляются плавные переходы формы и цвета, сглаживаются резкие изгибы

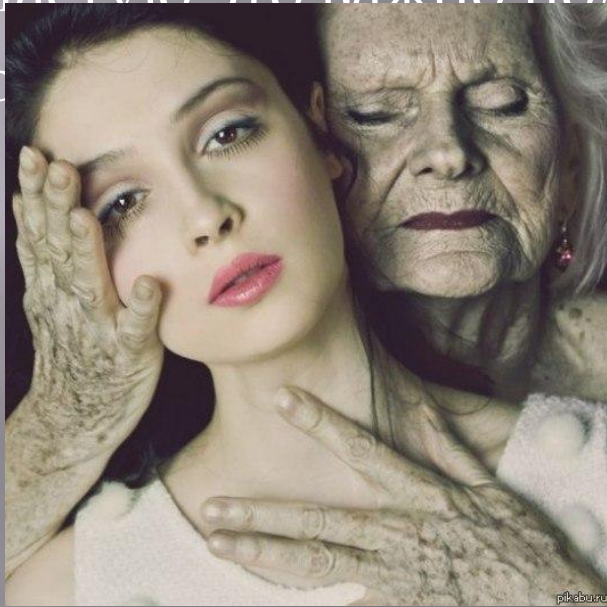
2) Второй принцип относится к направленному свету и касается расположения его источника. Т.е. нас интересует, откуда свет падает на поверхность. Свет, падающий на поверхность под прямым углом или близко к этому положению, практически не образует на ней теней, поэтому мелкие детали, переходы и изгибы становятся не видны. Если же свет идёт сбоку, то каждый маленький бугорок, каждая ямка образует свою маленькую тень, поэтому становятся видны любые мелкие детали и изгибы формы

# Фактура в портрете

Первый вопрос — где искать фактуру? Есть два направления.

Первое — это сам человек. Нас интересует фактура кожи, волос.

Второе — текстура одежды. Люди всё время во что-то одеты, и зачастую это важно подчеркнуть, потому что стиль одежды помогает рассказать о человеке.



*Показан контраст фактуры кожи*



*Небритость, грубоватая фактура одежды неплохо гармонирует с пошарпанными стенами локации*

## Выделение размером «вес»

Размер и положение объекта в кадре — это то, что бросается в глаза прежде всего. Именно от этого зависит первичное, самое яркое впечатление от снимка. Поэтому мы так подробно разбирались с этим фактором. Но размер и расположение — не единственное, что влияет на



Посмотрите внимательно на фото. Нарушен ли баланс? Присутствует ли динамика на фото?



*На фотографии правая часть тяжелее, чем левая, но это дает динамику. При том, что само движение объектов не подчеркнуто с помощью пространства, как это принято обычно*

# Попробуем вывести простенький алгоритм

Для начала вспомним, что нужно придерживаться единства и следить за тем, чтобы в кадре был один композиционный центр.

Поэтому,

1) убираем всё лишнее, обращаем внимание на взаимодействие пространств;

2) сравниваем части изображения, вспоминаем, про

размер, цвет и расположение;

3) делаем акцент (надо определить, какое свойство объекта привлекает нас более всего, цвет, силуэт, фактура)

# ИТОГ ВТОРОГО УРОКА

Получается, что композиция — это:

- ▣ то, ЧТО мы показываем
- ▣ то, КАК мы это показываем
- ▣ что мы хотели этим СКАЗАТЬ

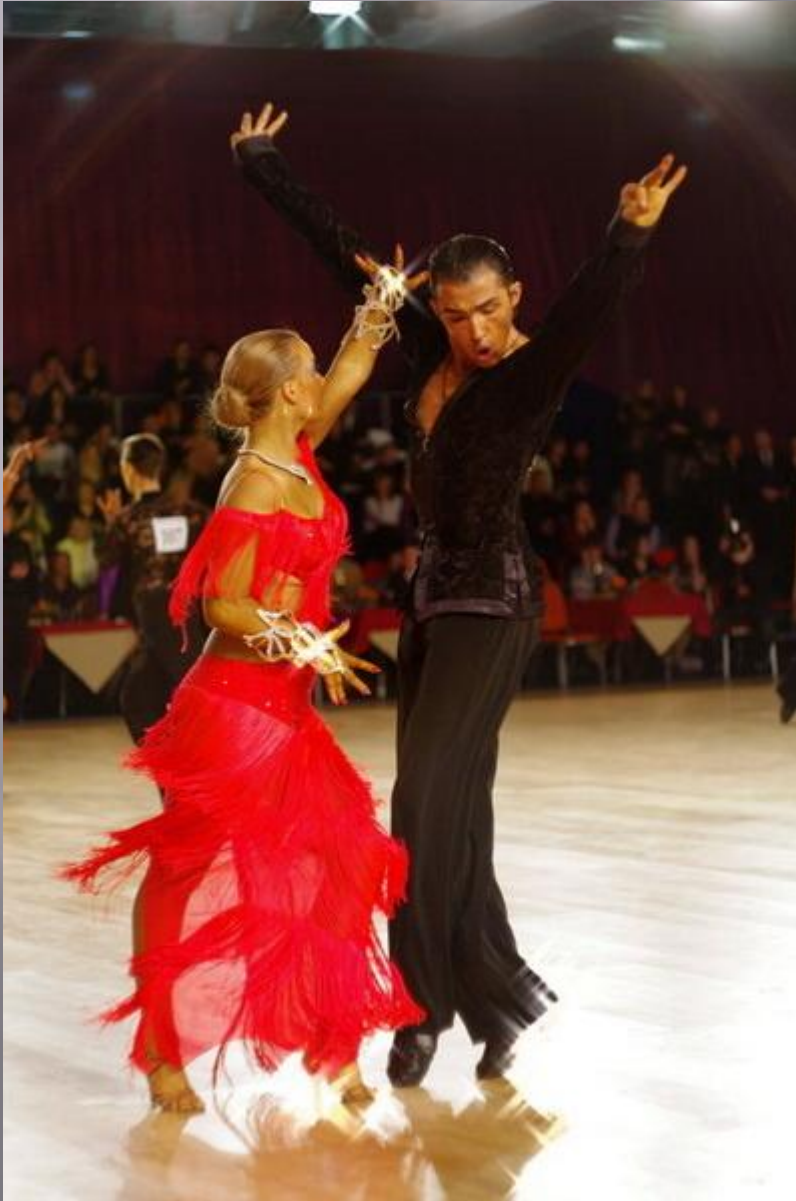


# Учитывая все нюансы, сделаем анализ данных фото

Анализ любого кадра можно делать по такому плану:

- ▣ предметное содержание;
- ▣ преобладание светлого / тёмного;
- ▣ контраст; цвет;
- ▣ статика / динамика;
- ▣ главное / второстепенное;
- ▣ фактура
- ▣ ощущения, ассоциации, эмоции, вызываемые кадром.

# Пример 1



В кадре танцующая пара. Действие происходит на некой паркетной площадке. Видны зрители и другие танцоры. Яркий свет прожекторов. В кадре много как светлых, так и тёмных зон, примерно поровну. Но яркий свет прожекторов и сильные блики создают ощущение того, что кадр светлый. Светлое перевешивает. Кадр контрастный, цветов немного, но они яркие. Основной акцент на красном платье партнёрши и чёрном костюме партнёра. Все остальные цвета на их фоне блеклые. Хотя мы видим застывшее движение, кадр очень динамичный. Яркие чёткие позы сразу говорят нам, что это танец, движение. Этому же способствует напряжённо-драматичное выражение лица танцора. Главное здесь, конечно, танцующая пара. Их танец. Весь кадр о движениях и эмоциях. Помимо выразительных поз, это подчёркивает яркий свет, идущий сзади. Ореолы придают кадру живости, создают эффект присутствия. Они же как бы очерчивают танцующую пару



# Пример 2



# Пример 3



# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Принести 2 снимка и рассказать про условия съёмки и композицию (по примеру анализа)

Спасибо за внимание!

