

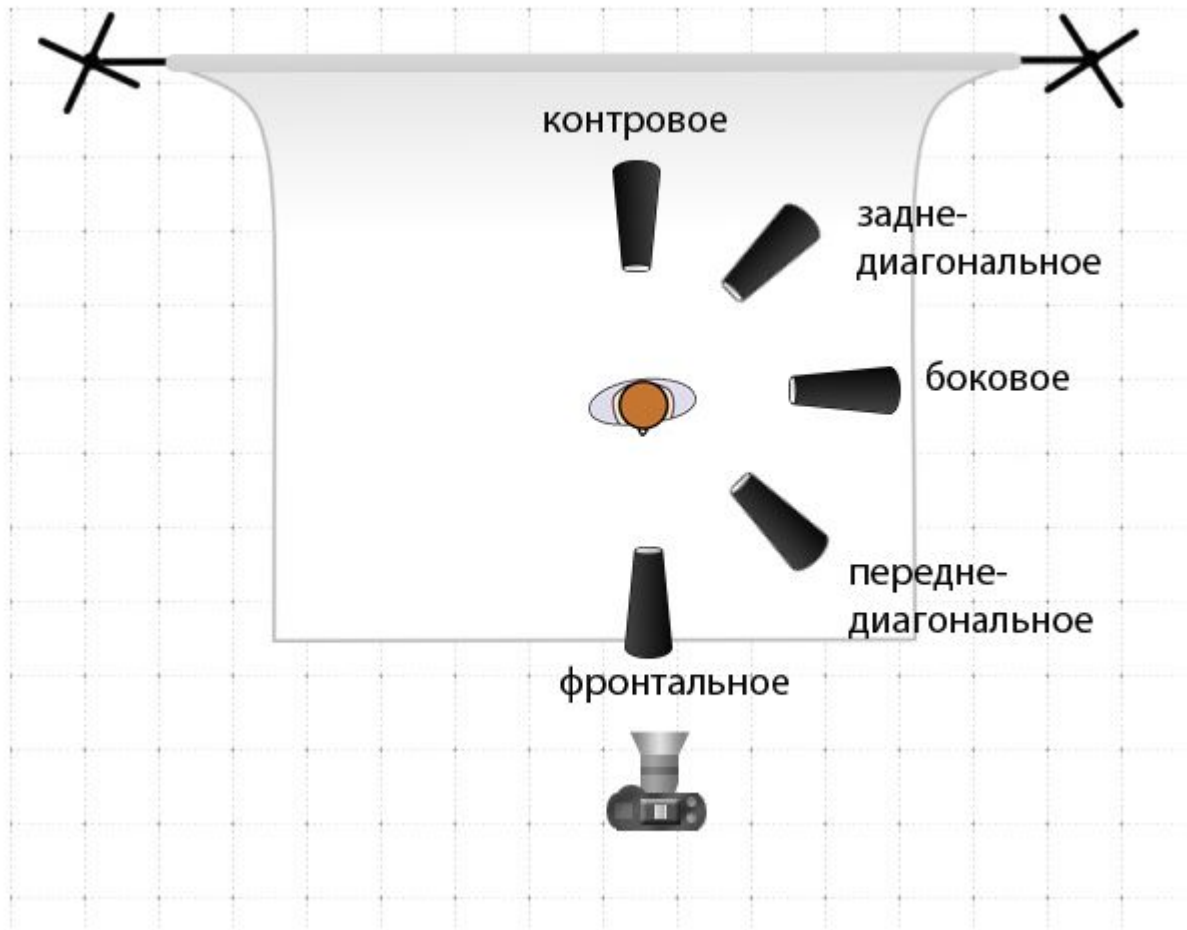
# Свет

## Характеристики света



1. Направленность
2. Вид
3. Контраст
4. Цвет

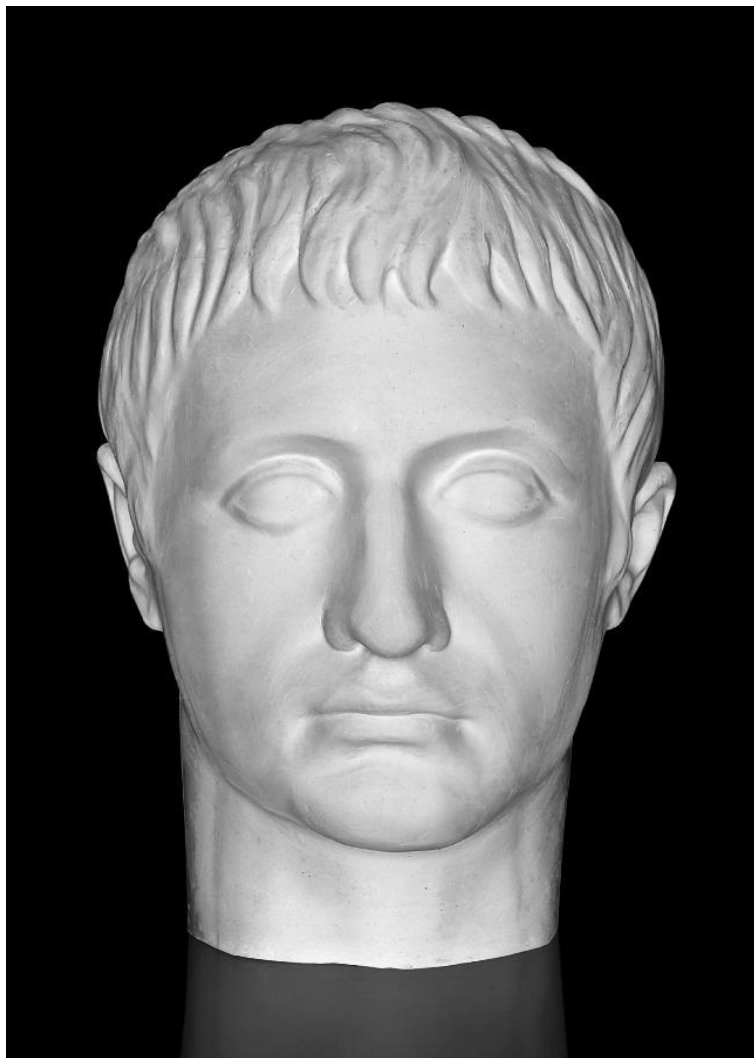
# Направленность



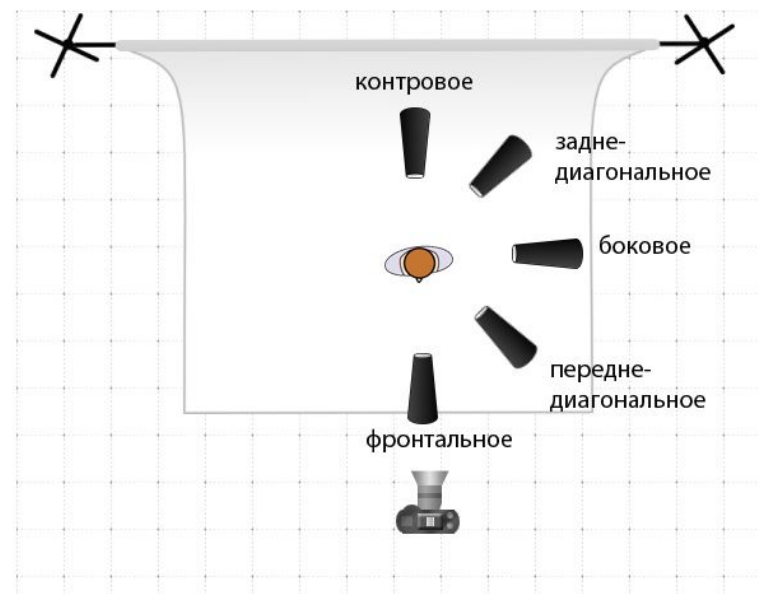
Свет образует тени. Любой свет, направленный не из той точки где расположена камера создаст тени, которые попадут в кадр. Результатом станет ощущение глубины и трехмерности.

**Рисующий свет** - основной световой поток, формирующий светотональный или светотеневой рисунок. Самый мощный источник света.

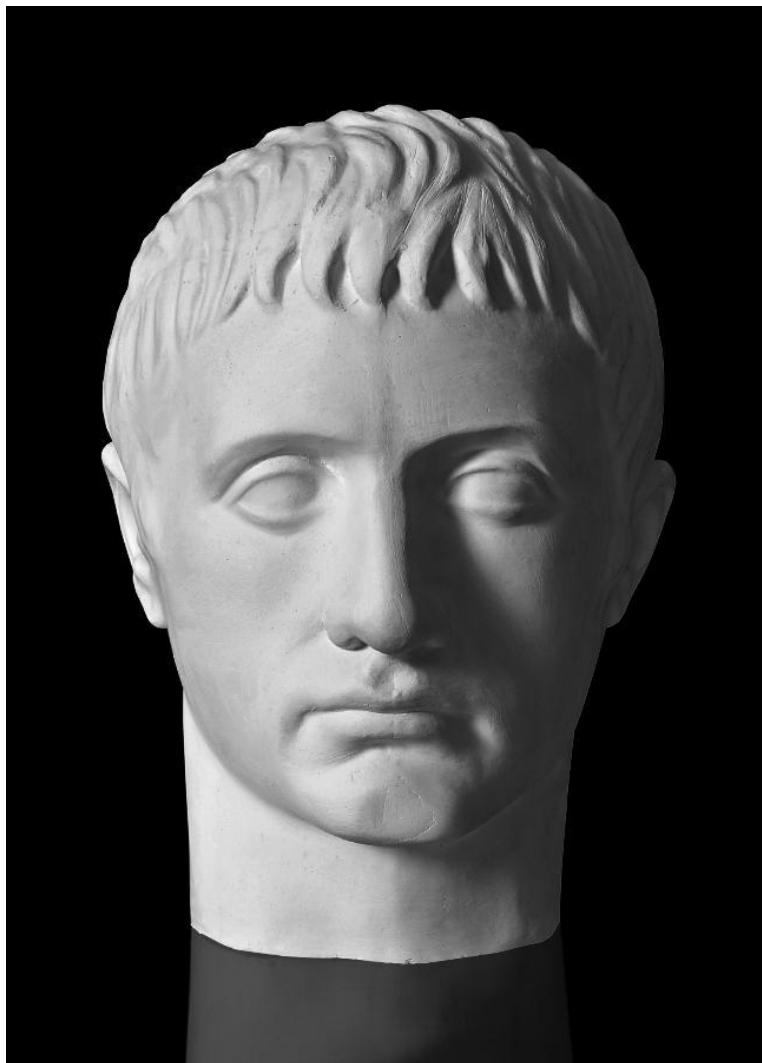
# Направленность



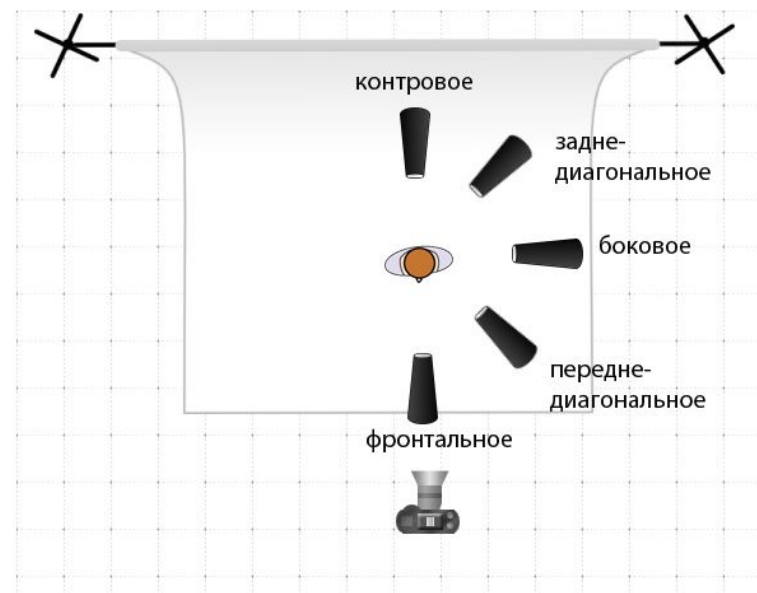
Фронтальное освещение



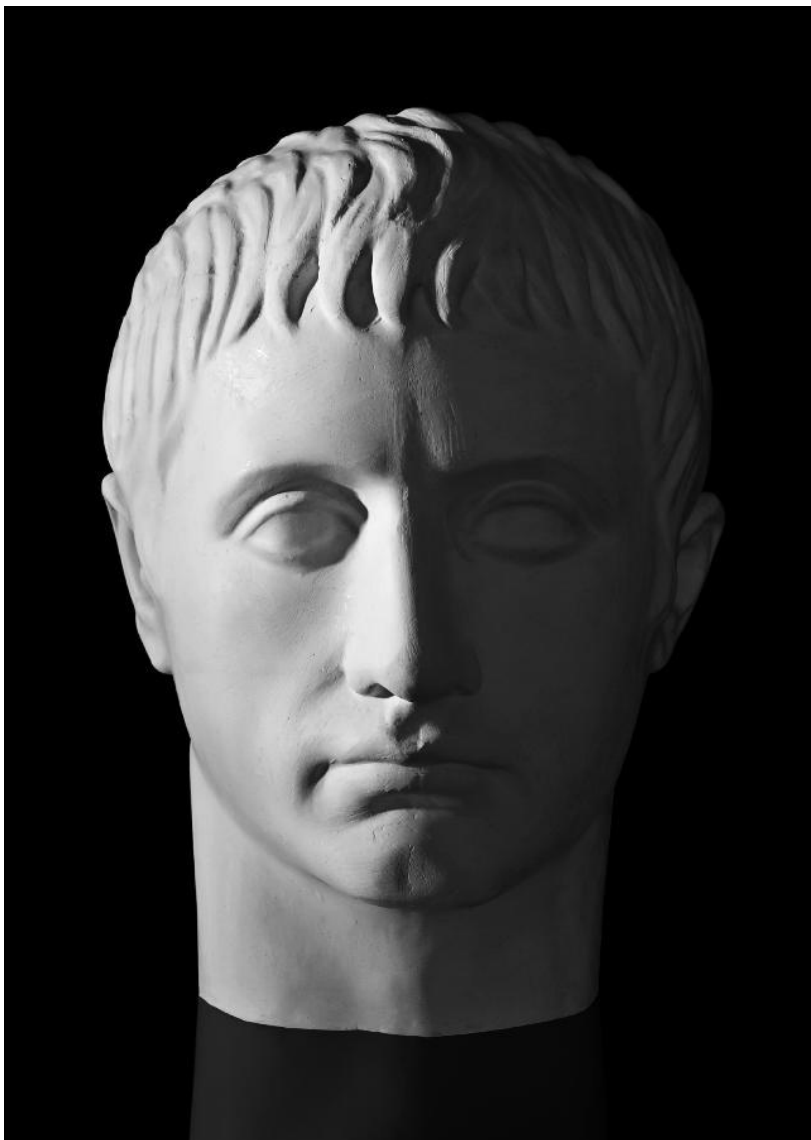
# Направленность



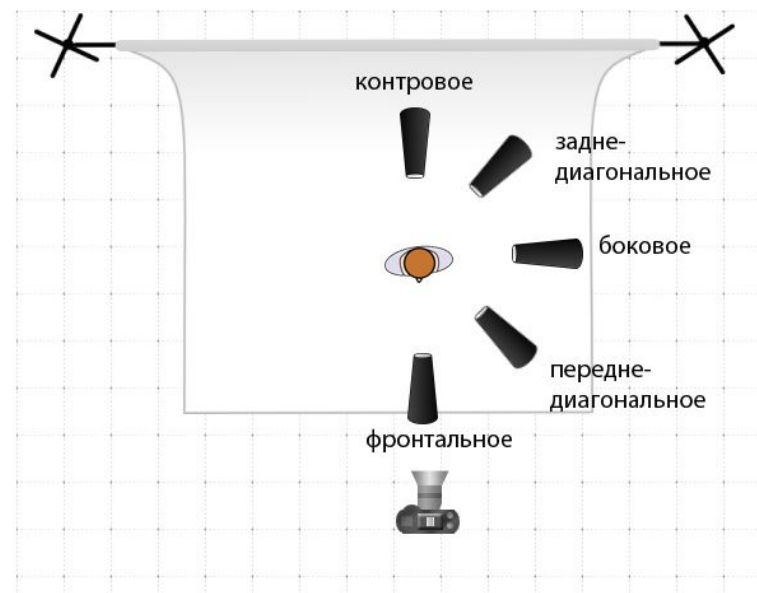
Передне-диагональное освещение  
(рисующий свет слева)



# Направленность



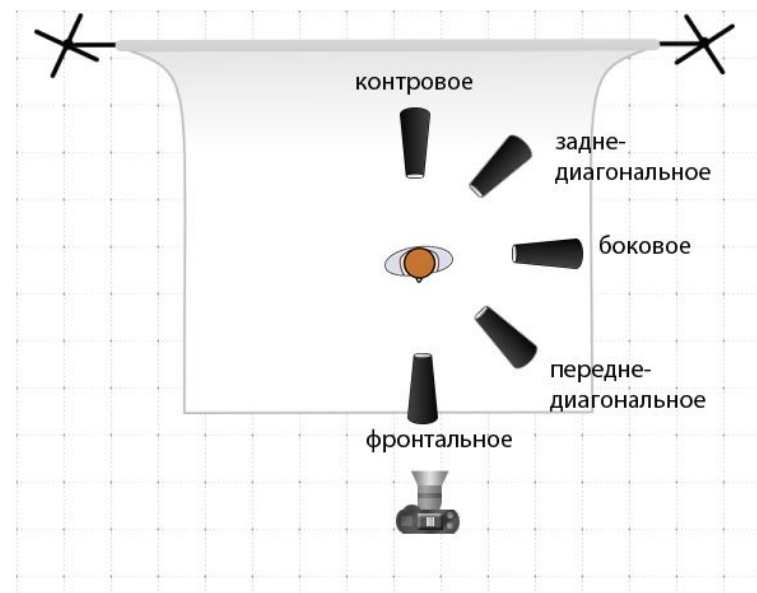
Боковое освещение (рисующий свет слева)



# Направленность



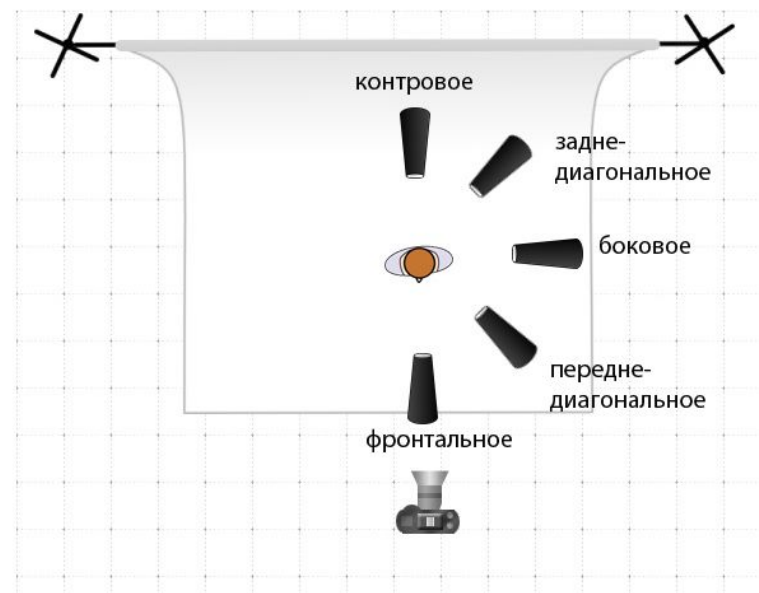
Задне-диагональное освещение  
(рисующий свет слева)



# Направленность



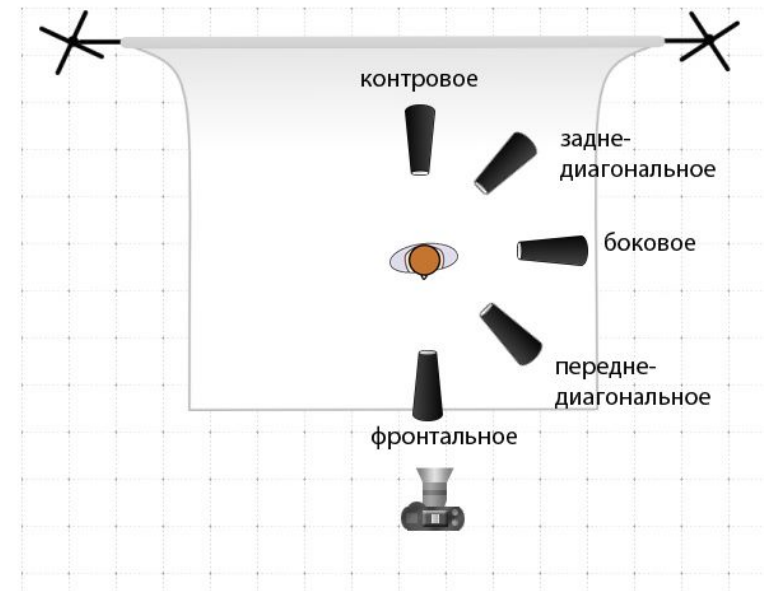
Контрольный свет



# Направленность

В классической схеме рисующий свет обычно располагают в переднедиагональном положении, под углом приблизительно 45 градусов относительно линии камера - модель.

Источник света ставится немного выше головы модели. Если поставить его слишком высоко, то тени будут ползти вниз, вы получите тени под глазами и длинную тень от носа. Если слишком низко - тени поползут вверх и лицо будет выглядеть широким и жутковатым.





# Направленность



Верхний свет



Нижний свет

# Направленность. Заполняющий свет

Он считается вспомогательным и менее мощным. Используется не всегда, а тогда, когда необходимо создать равномерное освещение на объекте (модели) или на всей конкретной зоне.



Выравнивающий свет освещает теневые части объекта съемки и никогда не создает теней на участках, освещенных рисующим светом. Ставится с противоположной стороны от рисующего света. Заполняющий свет используется для равномерного освещения всей сцены. Обычно его используют либо для подсветки теней, либо для общего выравнивания освещенности в кадре. Ставится заполняющий свет со стороны камеры и как правило выше неё.

# Направленность



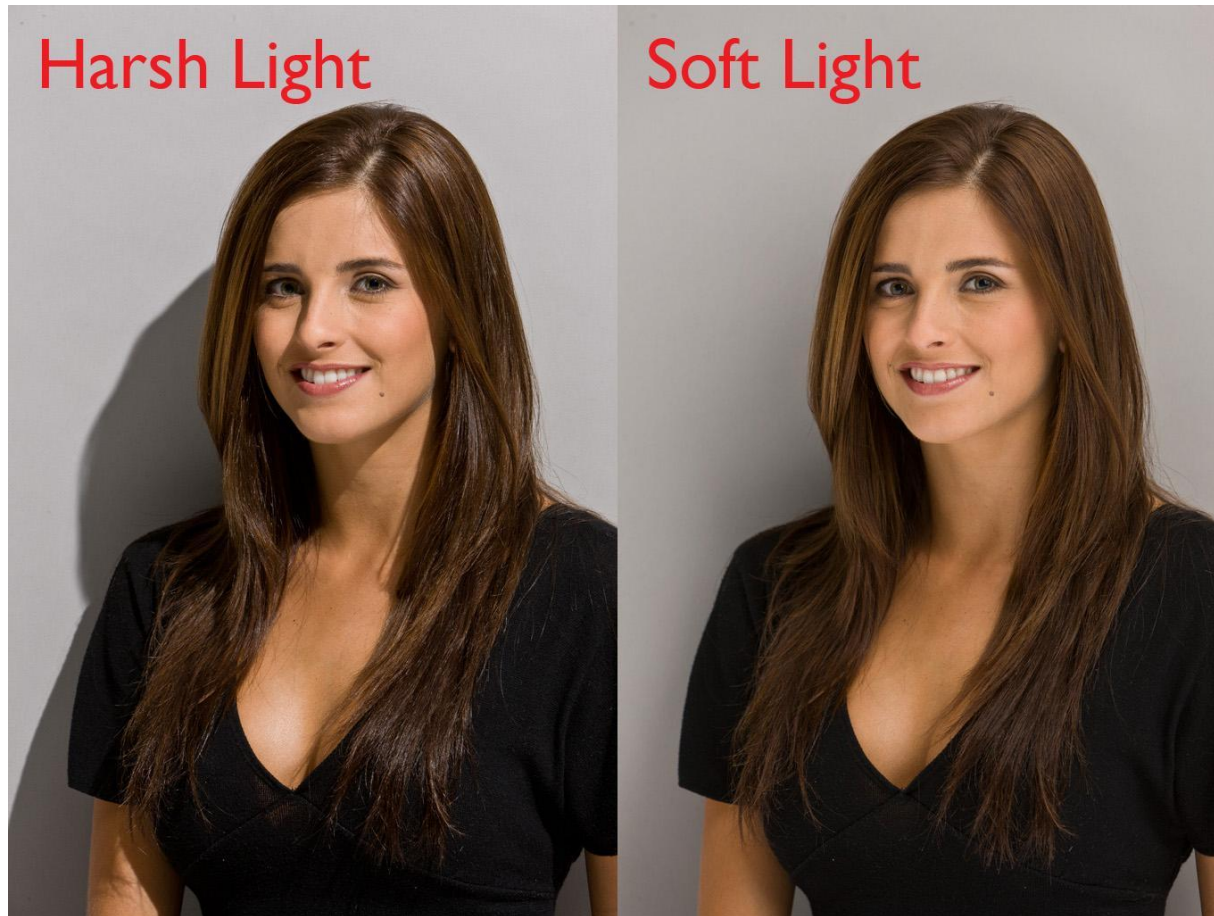
Отвесно падающий свет  
«убивает» рельеф/объем

# Направленность



Изменение угла  
падения света  
подчеркнет  
рельеф

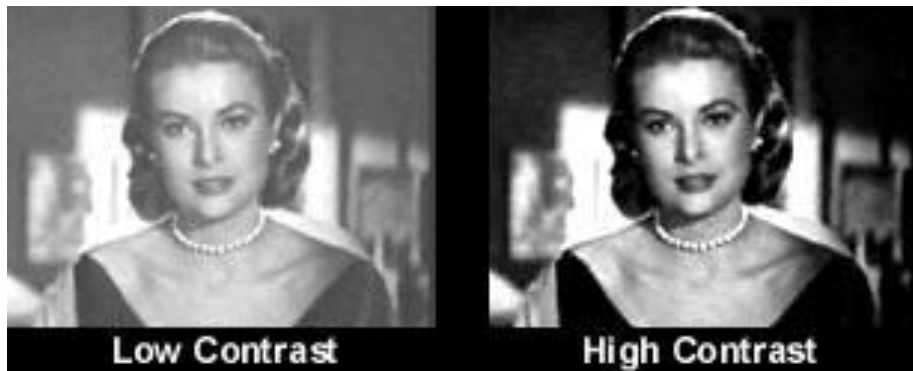
## Вид. Жесткий/мягкий свет



В ясный солнечный день свет жесткий и дает глубокие, хорошо очерченные тени.

Жесткий свет подчеркивает форму, объем и цвет предметов.

# Контрастность



Контраст тональный  
Намеренное снижение контраста

