

# **БАЗОВЫЕ СХЕМЫ СВЕТА**

# ЖЕСТКОСТЬ СВЕТА:

## 1. Жесткий свет

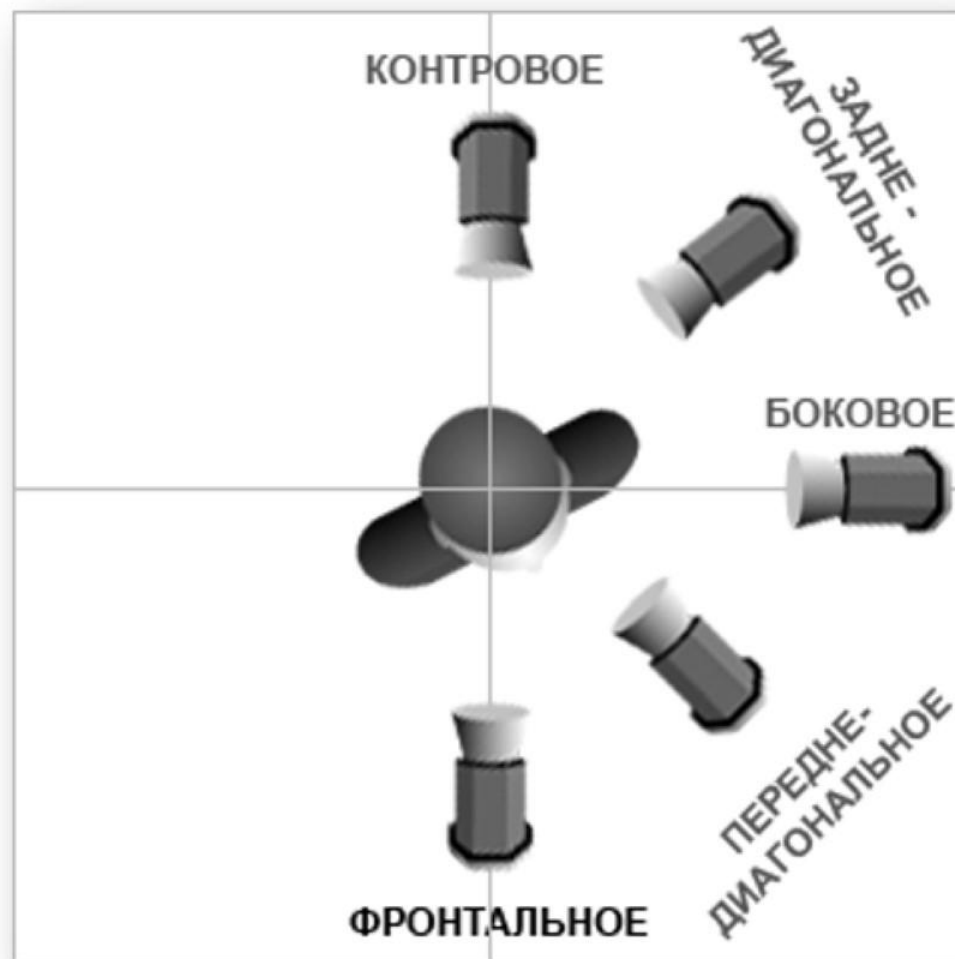
- *создает яркое и контрастное освещение – яркие света, глубокие и чётко очерченные тени.*
- *очень хорошо выявляет все особенности поверхности объекта съёмки – форму и фактуру.*

## 2. Мягкий свет

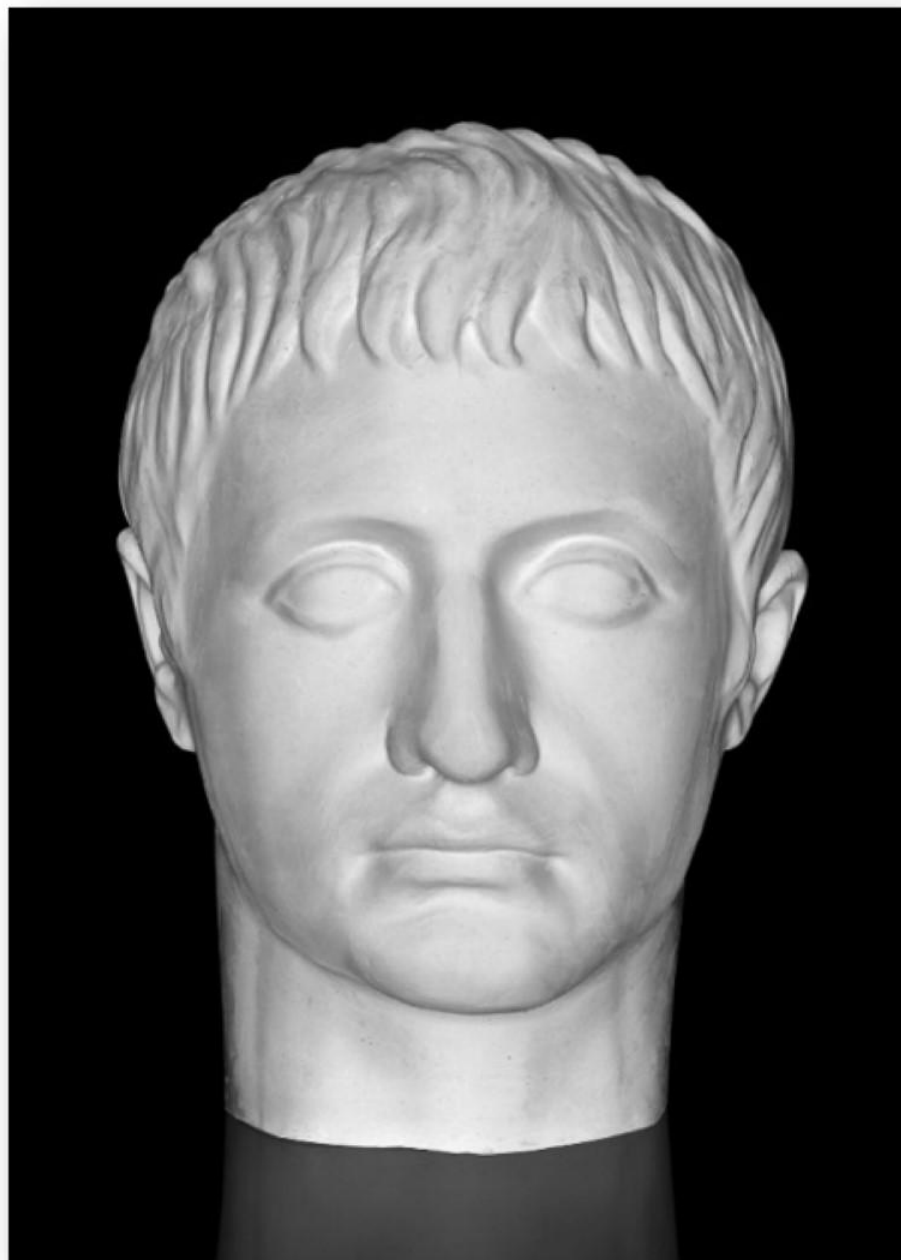
- *создает менее контрастное освещение, изображение при этом состоит в основном из более светлых и более темных полутеней. Яркие света и глубокие тени на снимке присутствуют в совсем незначительных количествах или вообще отсутствуют.*
- *гораздо хуже, чем жесткий, прорабатывает фактуру поверхности объектов съёмки, зато акцентирует внимание на их цветовых особенностях.*

## ВАРИАНТЫ УСТАНОВКИ СВЕТА:

- ✓ Фронтальный
  - ✓ Переднедиагональный
  - ✓ Боковой
  - ✓ Заднедиагональный
  - ✓ Контровый
- 
- ✓ Верхний свет
  - ✓ Нижний свет



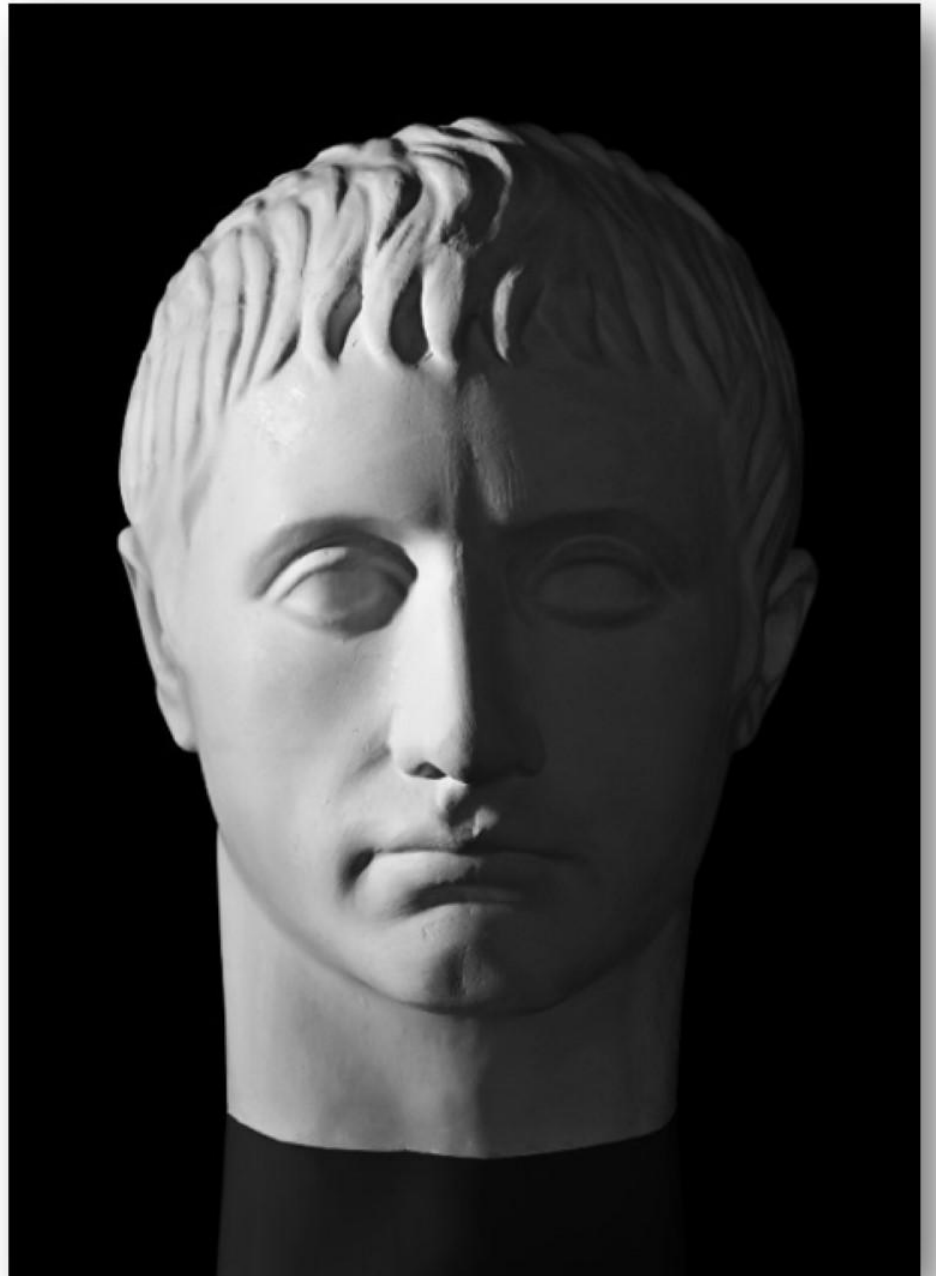
**ФРОНТАЛЬНОЕ:**



**ПЕРЕДНЕДИАГОНАЛЬНОЕ:**



**БОКОВОЕ:**



**ЗАДНЕДИАГОНАЛЬНОЕ:**



**КОТРОБОЕ:**





**ВЕРХНИЙ СВЕТ:**

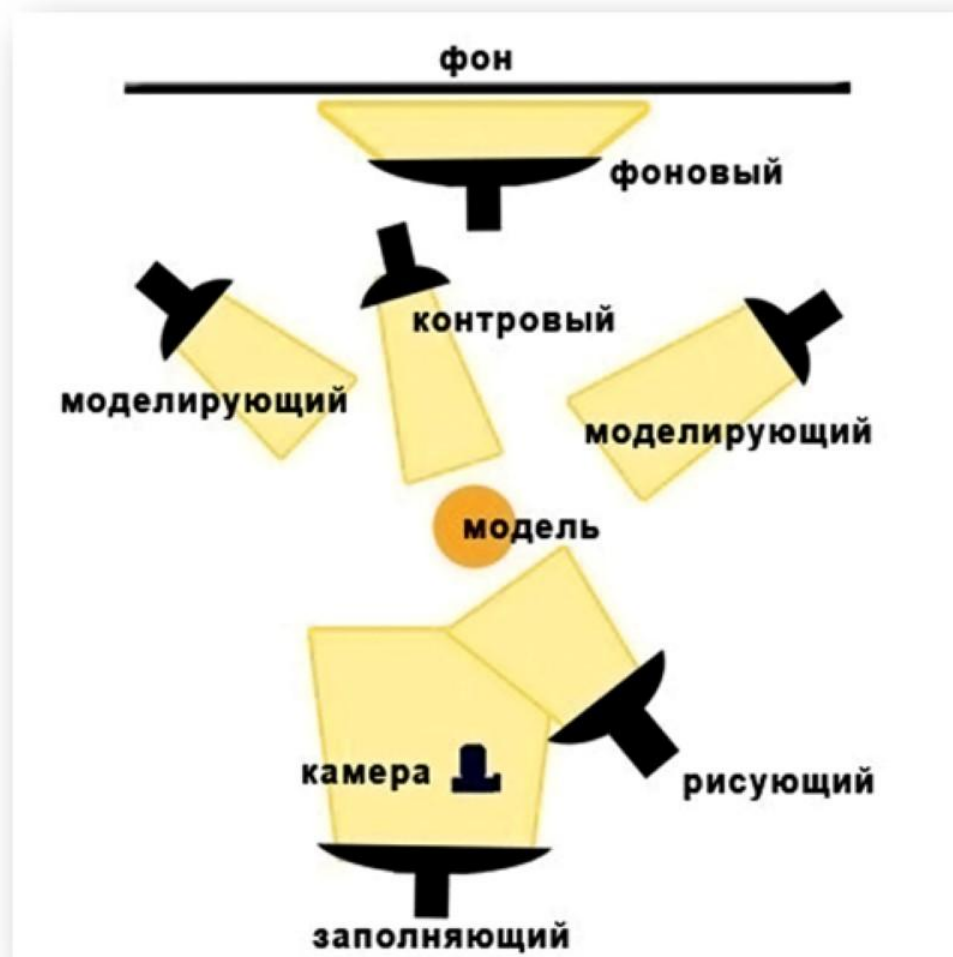


**НИЖНИЙ СВЕТ:**



## ПО НАЗНАЧЕНИЮ:

- ✓ Рисующий
- ✓ Заполняющий
- ✓ Моделирующий
- ✓ Контрольный
- ✓ Фоновый



## РИСУЮЩИЙ:

- это основной свет в композиции.
- ✓ Должен быть всегда один
- ✓ Выявляет форму и детали предмета
- ✓ Может быть жестким или мягким
- ✓ Источник света ставится обычно не ближе 1,5-2 метров от объекта, но и не слишком далеко
- ✓ Рисующий источник обычно ярче на 1-1,5 ступени, чем остальные источники световой схемы.

## Варианты расположения:

- ✓ Переднедиагональный
- ✓ Боковой





## ЗАПОЛНЯЮЩИЙ:

- используется для подсветки теней и смягчение светотеневого рисунка.
- ✓ Заполняющий свет должен быть мягким
- ✓ Такой свет создают с помощью софт-боксов или отражателей

## Варианты расположения:

- ✓ За камерой
- ✓ Фронтальный
- ✓ Переднедиагональный

## МОДЕЛИРУЮЩИЙ:

- играет роль дополнительного  
заполняющего света.

- ✓ Подсвечивает тени в нужных  
участках
- ✓ Моделирующий свет образуется  
маленькими источниками  
мягкого света
- ✓ Позволяет получить блики,  
рефлексы на отражающих  
деталях объекта съемки.





## КОНТРОВЫЙ:

- используется для выявления воздушной дымки, освещения фактур, создания "игры света" на прозрачных предметах.

- ✓ Чем ближе к камере расположен источник света, тем шире образуется полоса светового контура
- ✓ Чем дальше источник света от камеры, тем больше световая полоса сужается.

Варианты расположения:

- ✓ Заднедиагональный
- ✓ Контровый



## ФОНОВЫЙ:

- освещает фон.

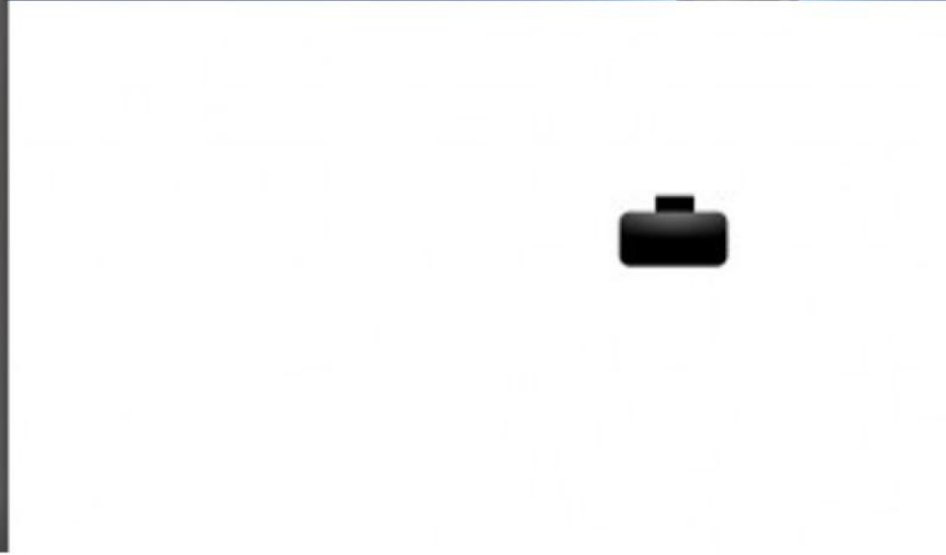
- ✓ Придает изображению большую глубину и нужный объем
- ✓ Используется мягкий и рассеянный или направленный свет
- ✓ Чтобы получить объект идеально белом фоне, на фон направляется более сильный свет, чем на объект.

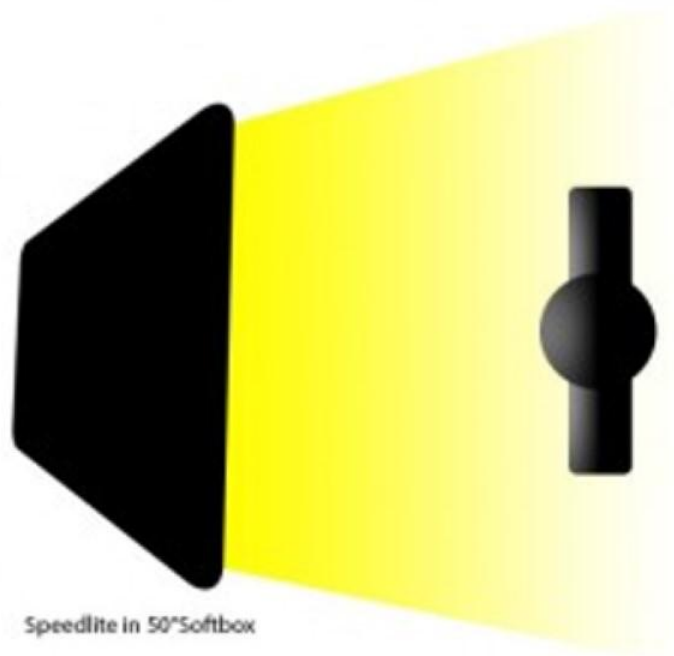
Варианты расположения:

- ✓ За объектом
- ✓ Заднедиагональное

# ПРОВЕРКА ЗНАНИЙ.







Speedlite in 50°Softbox









Gemini 500Pro Head

LumiAir Softbox 80x100





