

БАЗОВЫЕ СХЕМЫ СВЕТА

ЖЕСТКОСТЬ СВЕТА:

1. Жесткий свет

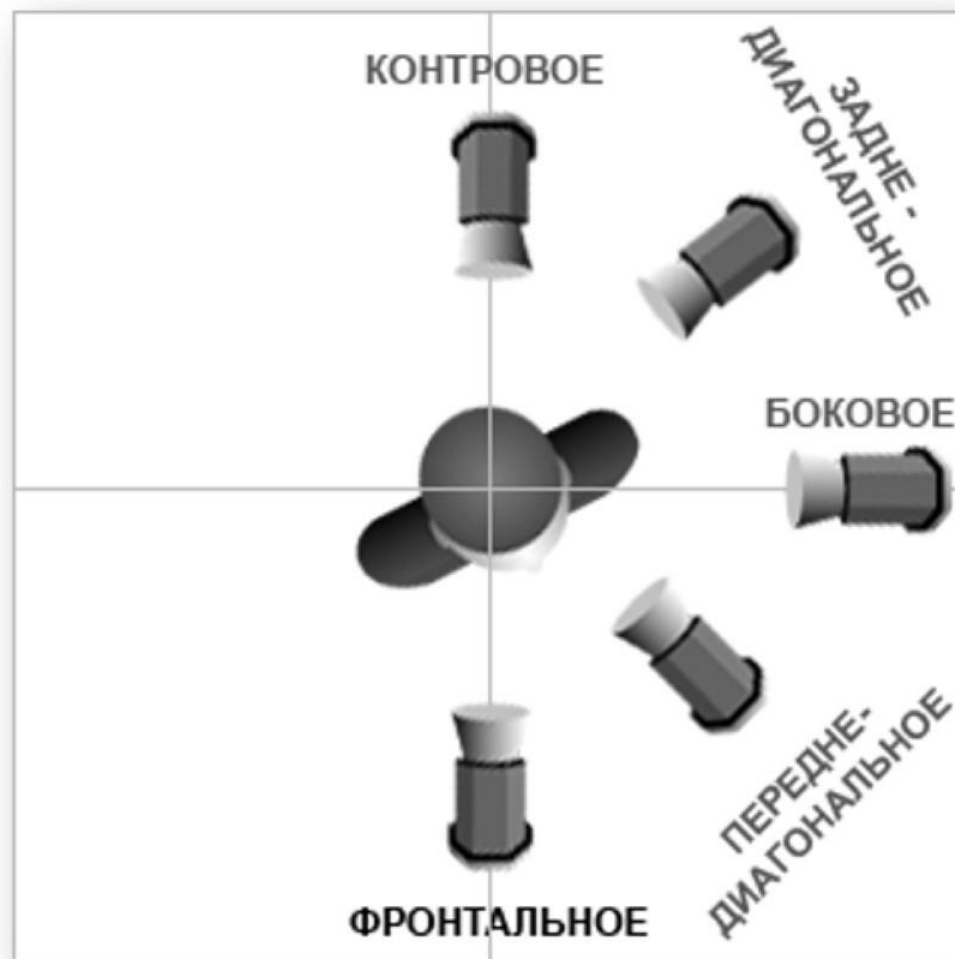
- *создает яркое и контрастное освещение – яркие света, глубокие и чётко очерченные тени.*
- *очень хорошо выявляет все особенности поверхности объекта съёмки – форму и фактуру.*

2. Мягкий свет

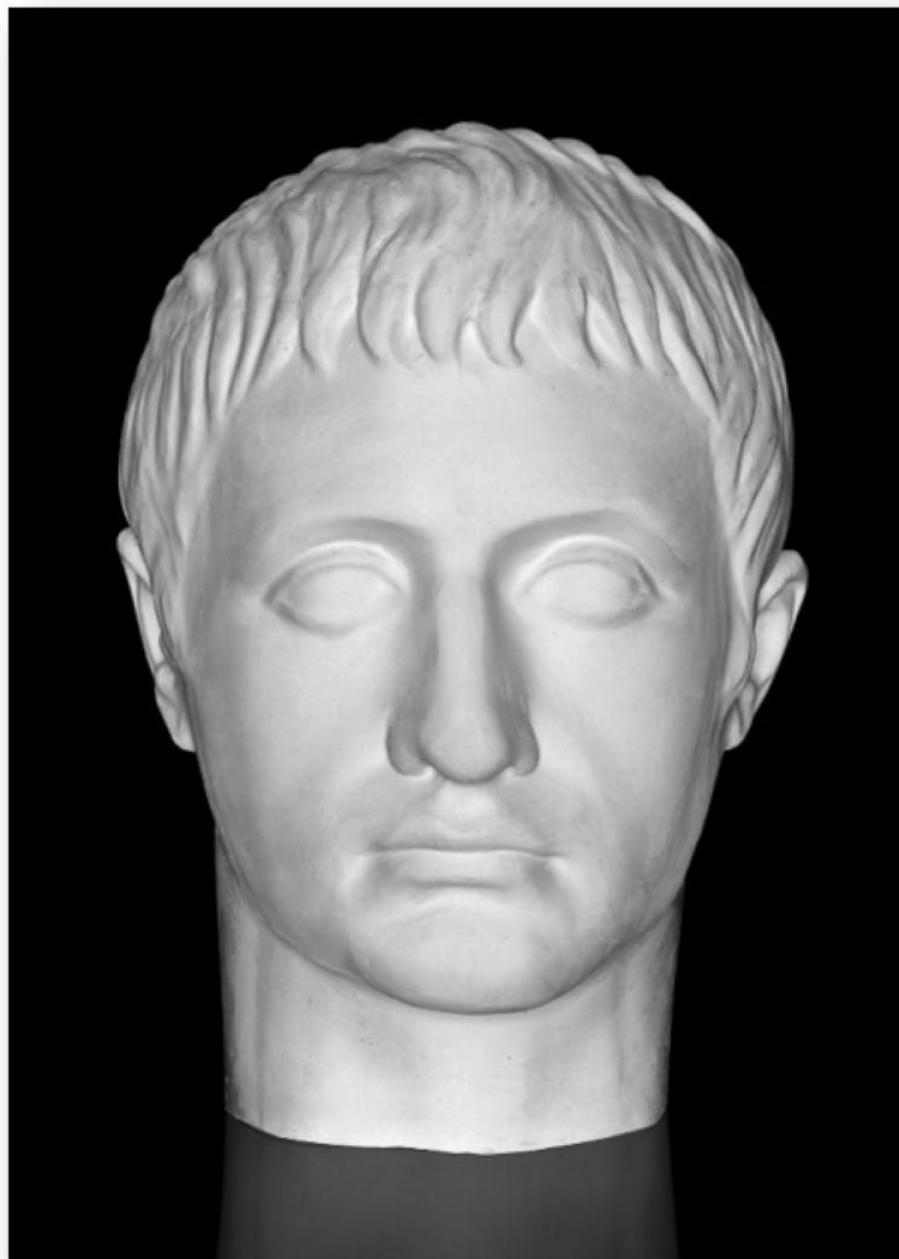
- *создает менее контрастное освещение, изображение при этом состоит в основном из более светлых и более темных полутеней. Яркие света и глубокие тени на снимке присутствуют в совсем незначительных количествах или вообще отсутствуют.*
- *гораздо хуже, чем жесткий, прорабатывает фактуру поверхности объектов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

ВАРИАНТЫ УСТАНОВКИ СВЕТА:

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



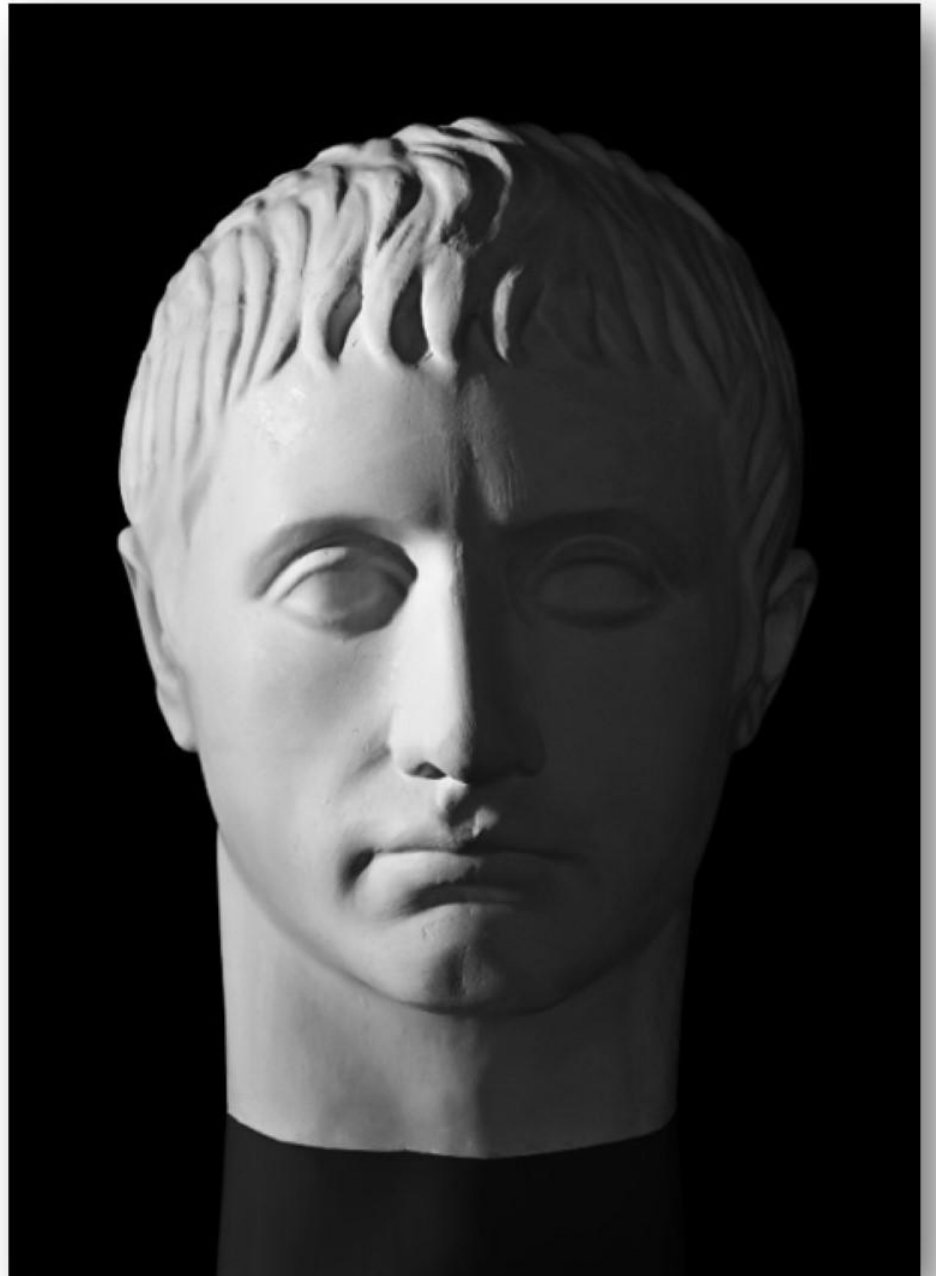
ФРОНТАЛЬНОЕ:



ПЕРЕДНЕДИАГОНАЛЬНОЕ:



БОКОВОЕ:



ЗАДНЕДИАГОНАЛЬНОЕ:



КОТРОБОЕ:



ВЕРХНИЙ СВЕТ:

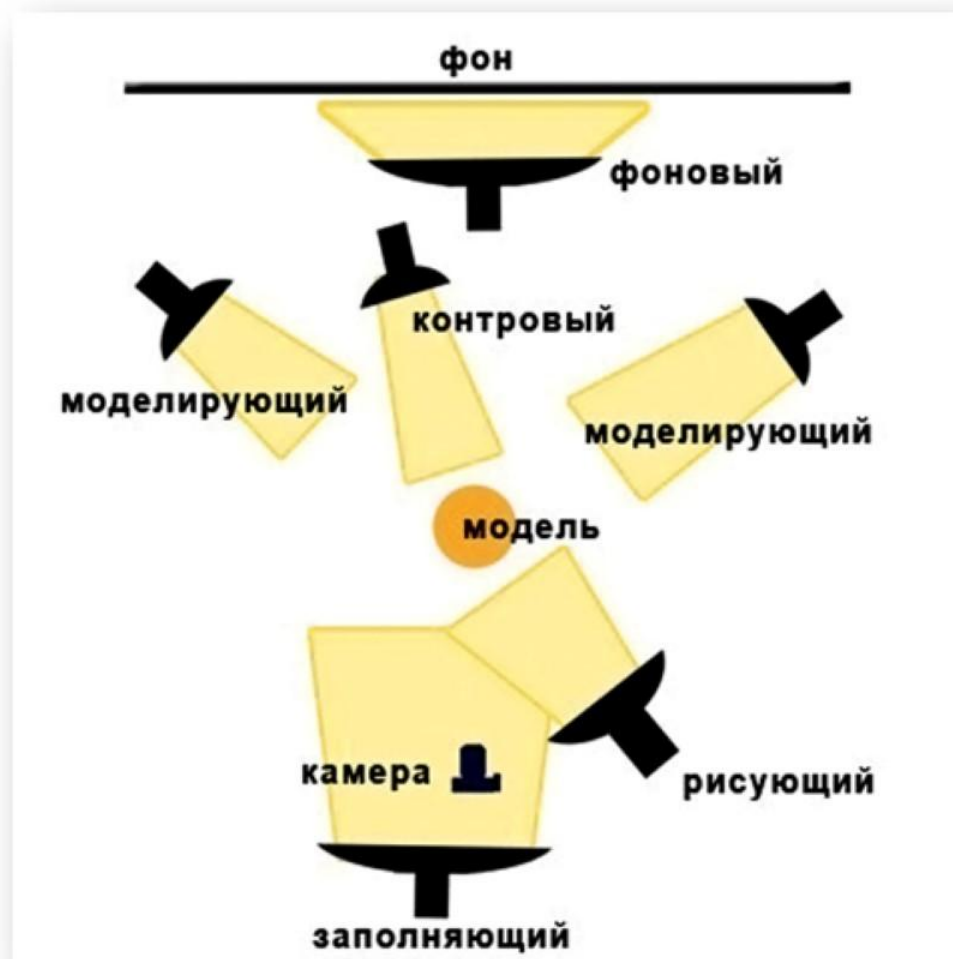


НИЖНИЙ СВЕТ:



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.

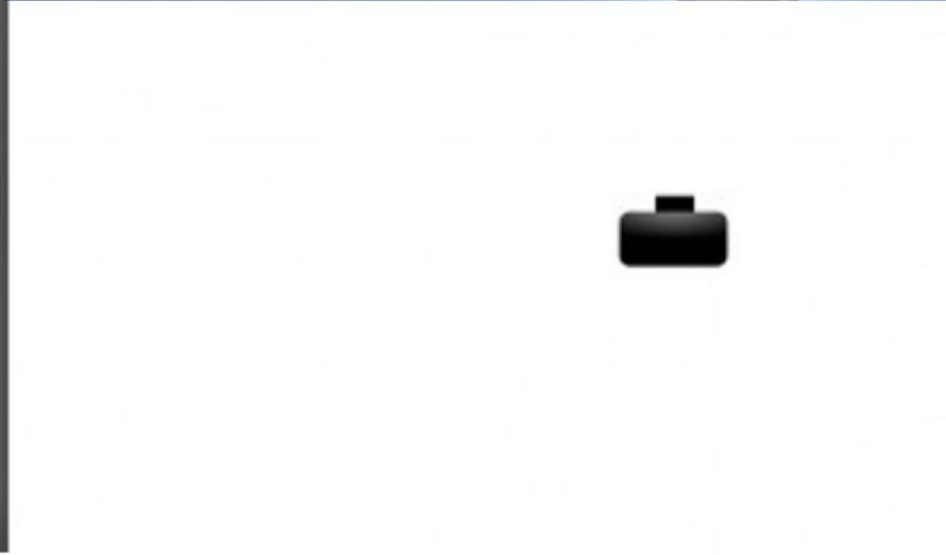
- ✓ Придает изображению большую глубину и нужный объем
- ✓ Используется мягкий и рассеянный или направленный свет
- ✓ Чтобы получить объект идеально белом фоне, на фон направляется более сильный свет, чем на объект.

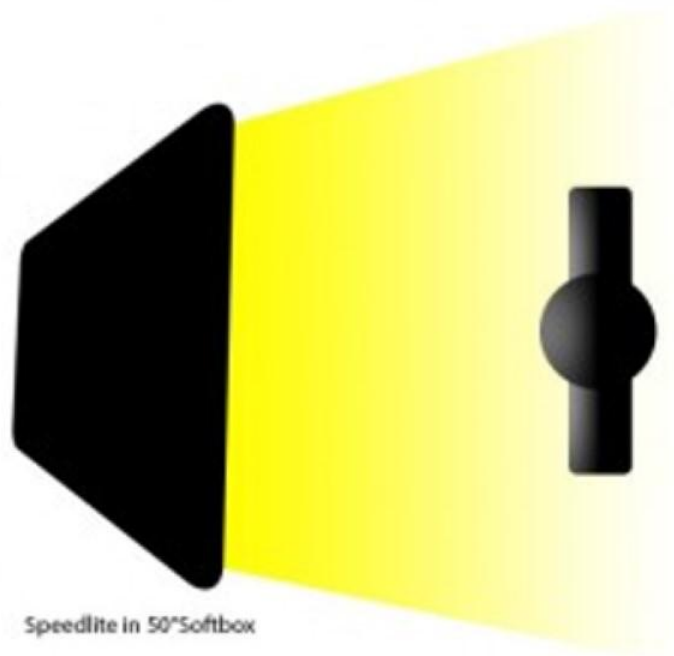
Варианты расположения:

- ✓ За объектом
- ✓ Заднедиагональное

ПРОВЕРКА ЗНАНИЙ.







Speedlite in 50°Softbox







Gemini 500Pro Head

LumiAir Softbox 80x100





