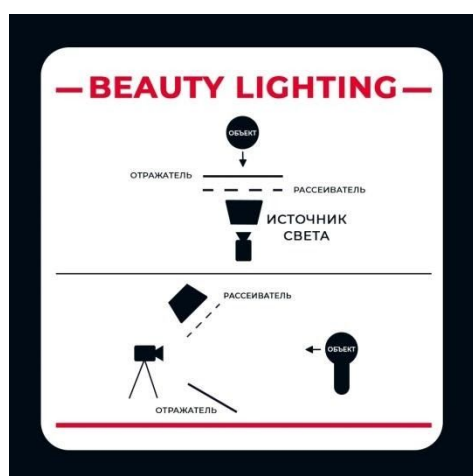


# Схемы света

## Beauty Lighting — идеально для съёмок девушек

Основная цель этой схемы — устранить большинство теней на лице вашей модели, что, конечно, сильно отличает его от более кинематографических стилей освещения. Зато такое освещение поможет скрыть пятна на лице и подчеркнёт скулы, поэтому оно популярно в сфере бьюти.

Как поставить этот свет? Поместите большой мягкий источник непосредственно над объектом сверху и залейте тени под подбородком с помощью отражателя. В качестве основного источника в этом случае часто используется кольцевой свет.



## Window Light Streaks – эффект света из окна

О да, это та самая схема, которая поможет вам сделать божественное освещение, которое как-будто сияет из окна. Этот эффект создается путем... реального окна и обязательным использованием дым машины :)

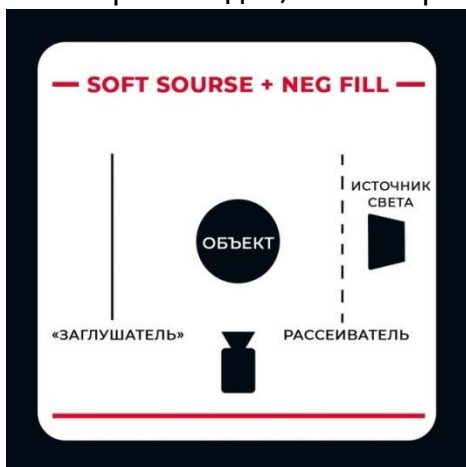
Размещаем яркий жёсткий источник света за пределами окна так, чтобы свет проходил в комнату, в которой вы снимаете. Затем используйте небольшое количество дыма в комнате, чтобы светлые полосы были видны в камере. Этот эффект будет отлично работать как фон для объекта или же подойдёт для того, чтобы скрасить скучный интерьер.





### **Soft Source + Neg Fill – мягкий свет с одной стороны и контраст с другой**

Эта схема создаётся с помощью очень большого рассеивателя, который смягчает основной источник света. Такой же большой тёмный «заглушатель» используется на противоположной стороне от рассеивателя. В виде «заглушателя» может быть использован любой тёмный материал такого же размера, как и рассеиватель. В итоге получаются очень мягкий свет с одной стороны и контраст с другой. Следующие схемы очень подробно и понятно объяснил Сабатовский, поэтому сначала посмотрите видос, а потом рассматривайте схемы поподробнее:



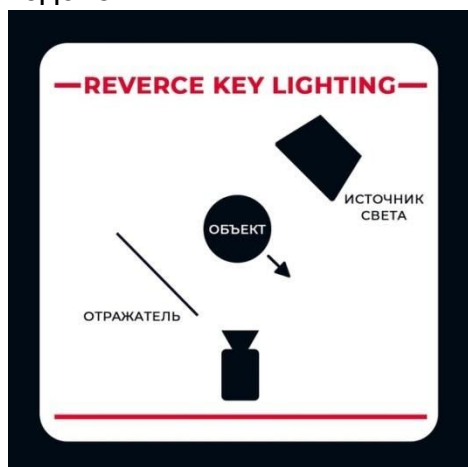


### Reverse Key Lighting – кинематографичная картинка

Её ещё называют «Short lighting» или «Narrow lighting». Эта схема освещения – одна из самых популярных в голливудских сценах.

Нужный эффект достигается путём изменения подсветки на противоположной стороне объекта. Источник света направлен на заднюю сторону объекта, а не на переднюю, заставляя, тем самым, тени двигаться в сторону камеры.

Такая схема будет лучше всего работать с предметом, который стоит немного вне оси. А свет создаст контраст между объектом и фоном, сведя к минимуму необходимость подсветки.



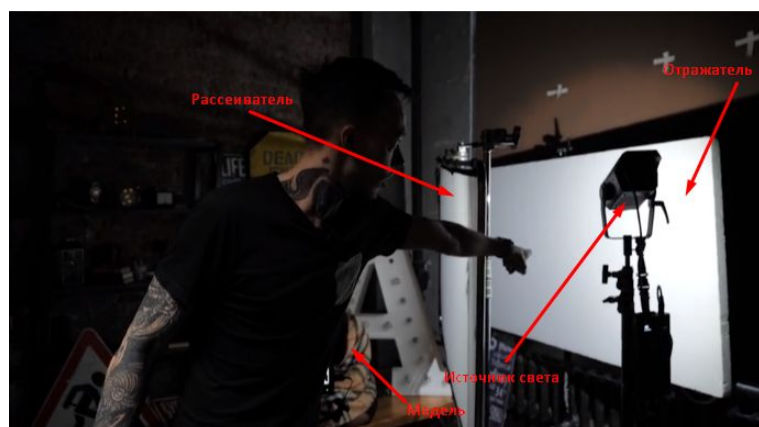
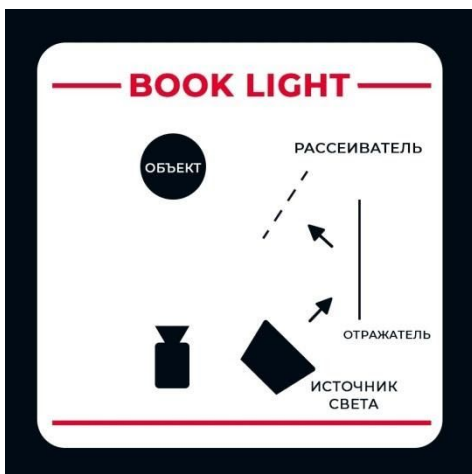




### Book Light – мягкий, обволакивающий свет

Если вам нужен максимально мягкий свет, который очень красиво обволакивает объект, попробуйте схему Book Light. Идеально подходит для узких и маленьких локаций, когда требуется большой рассеянный источник света.

Основной источник в этой схеме обычно находится сбоку от камеры и направлен на отражатель. Но прежде чем достичь объекта, отражённый свет проходит через прозрачную шёлковую ткань, помещенную между отражателем и объектом, за счёт чего создается мягкий рассеянный свет.



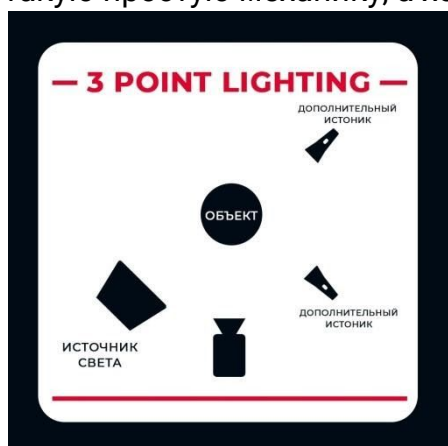


### 3 Point Lighting — придаём пространству трёхмерный вид

Классический вид постановки, который поможет осветить сцену, подчеркнуть детали и придать пространству трёхмерный вид.

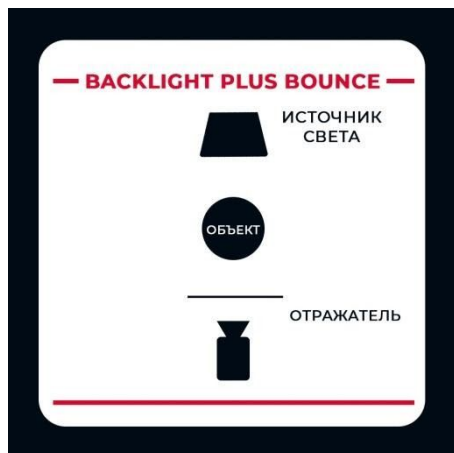
Камера располагается непосредственно перед объектом, используется два источника света с каждой стороны камеры — основной и точечный. Третий источник света находится позади объекта и используется для контраста с фоном.

Минусом данной схемы является простота и скука. Если вам не хочется использовать такую простую механику, а хочется оживить картинку, есть ещё три варианта ниже.



## Backlight Plus Bounce — добавляет драматичности

Для более драматичного силуэта попробуйте схему Backlight Plus Bounce. Здесь ключевой источник освещения размещается прямо за объектом. Заполняющий свет помещается прямо перед объектом, чтобы вывести тени. Если вы не будете использовать заполняющий свет, объект будет полностью затемнён.





## Rembrandt Lighting — идеально для портретов

Такое освещение названо в честь великого живописца, который часто использовал его в своих портретах. Суть этого метода заключается в том, что на затенённой щеке вашей модели необходимо создать перевернутый треугольник света. Это освещение сильно украшает лицо, и оно необходимо, если у модели высокие скулы.

Этот вид освещения можно создать с помощью одного источника света. Его необходимо расположить под углом примерно в 45 градусов в полутора метрах над головой от модели и порядка двух метров спереди со стороны камеры.

