

ОСНОВНЫЕ СВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

1. «ПЕТЛЯ»
2. «БАБОЧКА»
3. «РАЗДЕЛЕННЫЙ СВЕТ»
4. «СВЕТ РЕМБРАНДА»

1. **«Петля»** - на снимке вы заметите небольшую тень от носа на щеке модели, которая не пересекается с тенью от щеки. Источник света (солнце) находится сбоку за плечом модели и немного выше уровня ее глаз. Угол падения света равен приблизительно 35-45 градусов. Используйте отражатель, чтобы немного подсветить лицо. Держите отражатель на уровне глаз модели или чуть выше, чтобы избежать неестественной подсветки снизу вверх. Однако если солнце слишком высоко, тени станут некрасивыми и жесткими – это испортит кадр. Такой тип освещения подходит для большинства ситуаций портретной съемки. Например, утончает черты модели с полным лицом.

2. **«Бабочка»** - если освещение правильное, то под носом модели заметна тень, по форме напоминающая бабочку. Это фронтальное освещение, т.е. солнце находится прямо над фотографом и выше уровня глаз модели. Хорошо, если у вас есть возможность использовать отражатель: дайте его в руки модели - получится небольшая подсветка снизу. Такая схема освещения отлично работает, когда вы хотите скрыть морщинки на лице модели; когда стремитесь смягчить слишком выраженные скулы человека или сделать гармоничнее худое лицо. Для людей с круглым лицом лучше выбирать другое освещение.

3. «Разделенный свет» - Из названия становится ясно, что свет делит лицо модели на две половины: одна из них освещена хорошо, другая остается в тени. Чтобы получить такой светотеневой рисунок, расположите камеру под углом 90 градусов к солнцу, модель при этом освещается сбоку, например, слева. В таком случае на правую щеку не должны падать лучи. Разделенный свет удачно смотрится при любом типе лица модели. Часто схема используется для мужских портретов, а также жанровых портретов для усиления драматического эффекта.

4. **«Свет Рембрандта»** - это довольно сложная схема освещения. Она воспроизводит свето-теневой рисунок картин знаменитого художника (отсюда и получила свое название). Для этой схемы характерно появление светового треугольника на щеке модели, который возникает в результате пересечения тени от носа и щеки. При этом в глазах должны отражаться блики от источника света. Итак, солнце выше головы модели, свет падает сбоку, но при этом модель слегка отворачивается от него, пока на щеке не проявится нужная тень от носа. Если вы снимаете в помещении со светом от окна, то нижнюю его часть закройте непрозрачной материей – так вы получите верхний боковой свет. Такая схема подходит не каждой модели: если нос маленький, а переносица выражена слабо, свет Рембрандта сделает такое лицо совершенно плоским.