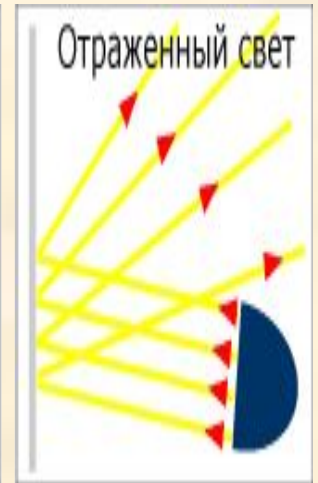
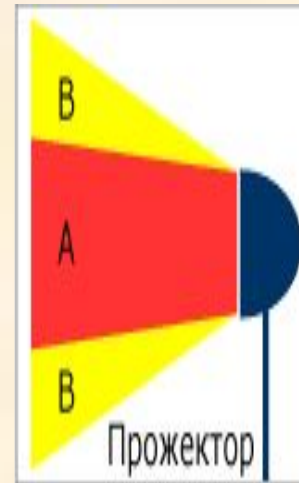
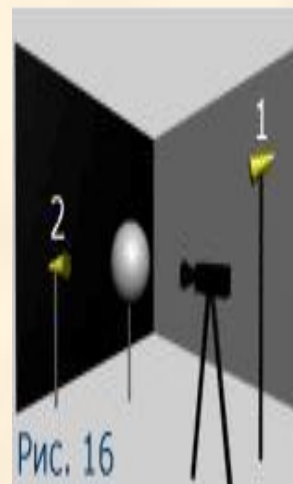


Видеосъемка студийная.

- Представим, что у нас есть свободное помещение в 100 кв. метров. Соберем каркас из металлических труб или прямоугольного профиля в виде параллелепипеда, заполняющего по периметру все помещение.

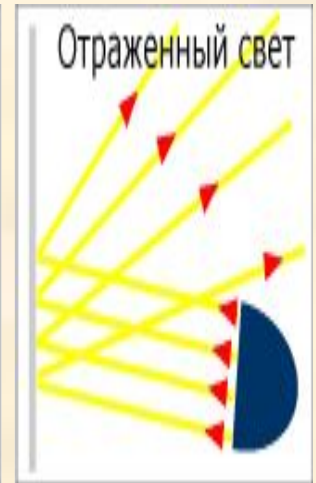
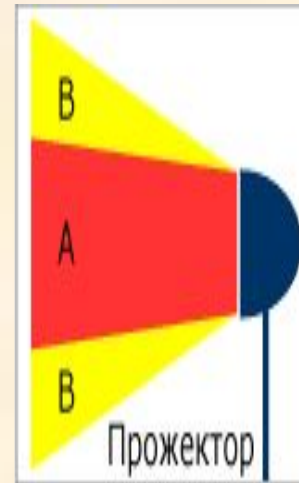
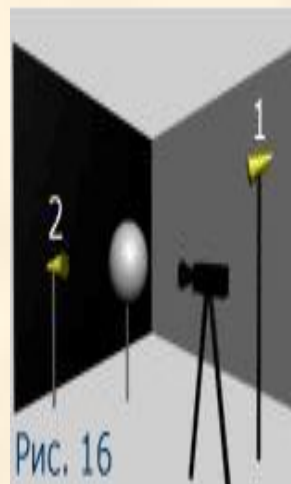
Одну сторону каркаса завесим черной матовой тканью, а остальные - серой (рисунок 16).



Видеосъемка студийная.

- Разместим в центре павильона большой шар, видеокамеру и (для начала) один простой прожектор мощностью 1 Квт. (рис. 16, прожектор 1).

Примечание: Видеосъемка шара ведется на фоне черной ткани. Шар светло-серого цвета. Свет прожектора я сделал желтым, чтобы нагляднее показать его действие. Переставляя прожектор под разными углами к объекту видеосъемки, найдем положение, которое наиболее точно передает объем, форму и фактуру самого объекта (при этом, конечно, поглядывая в видоискатель камеры).



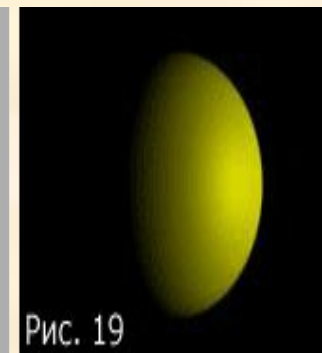
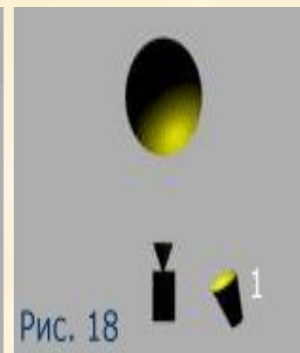
Видеосъемка студийная.

- На рисунках 17 и 18 - виды съемочной площадки сбоку и сверху соответственно. На рис. 19 изображено то, что мы видим в видоискателе камеры, а значит, именно такую картинку мы получим в процессе видеосъемки.

Итак, видеосъемка произведена. И что же мы видим?

Не напоминает ли Вам это (рис. 19) луну в период своего роста, только желтого цвета?

Да, Вы правы: левая часть шара ушла в темноту. Следовательно, пробуем другие варианты по установке света.



Видеосъемка студийная.

- Примечание: Скажу по секрету: оптимальное решение с одним прожектором в данном случае - расположить свет точно над камерой, т.е. по одной оси шара и видеокамеры. Тогда видеосъемка даст нам очертания шара, но только в плоском отображении.

Чтобы шар выглядел объемным и более выпуклым, не достаточно одного источника света.

А сейчас - ВНИМАНИЕ!

Этот источник света, с которым мы работаем (в данном случае прожектор, но могут быть либо настольная лампа, либо фонарик, либо свеча), и называется он Рисующим Светом.

Уже потом появляются другие источники света, которые дополняют, подчеркивают или выделяют.

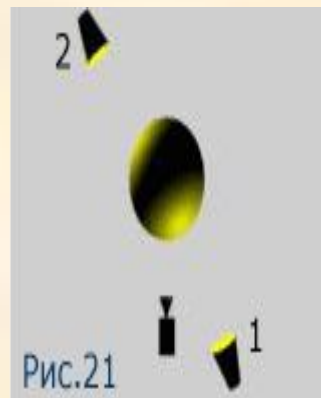
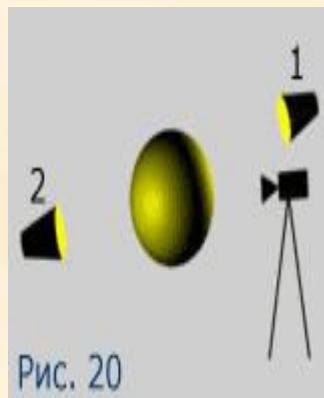
Видеосъемка студийная.

- **Видеосъемка с двумя источниками света.** На рисунках 20 и 21 схематично обозначена видеосъемка с двумя прожекторами. Причем, светильник 2 совершенно такой же, как первый.

На рисунке 22 мы видим, что проявилась левая часть шара, и картинка приобрела завершенность.

Прожектор 1 можно поставить с левой стороны камеры, тогда второй переместится соответственно.

Можно менять углы и расстояния приборов относительно объекта видеосъемки, добиваясь хорошего результата. Все зависит от Вашей фантазии.

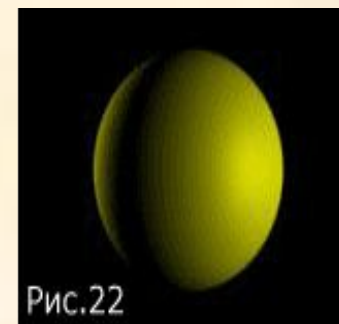
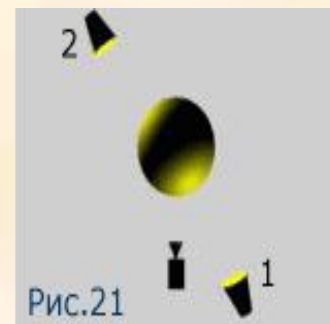
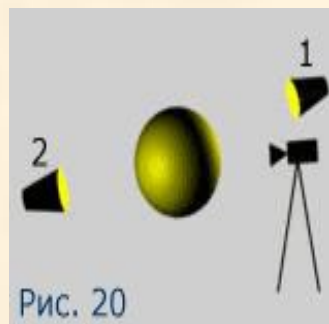


Видеосъемка студийная.

- Прожектор 2 в данной ситуации называется Контровым Светом.
На рисунке 22 Свет 2 делает видимым контур левой части шара, которая полностью уходила в тень при видеосъемке с одним прожектором.

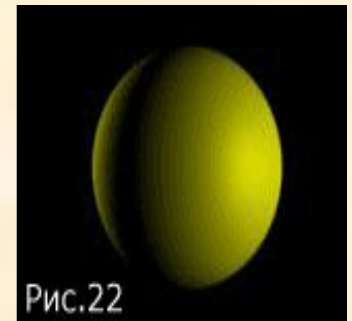
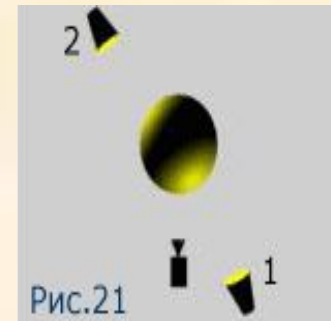
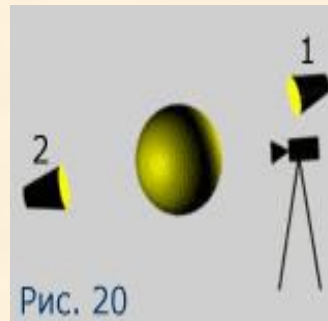
Видеосъемка с двумя источниками света имеет множество вариантов.

Например, если рисующий свет 1 расположить внизу и по оси камеры, то контровой свет можно поставить также по оси видеокамеры, но уже выше объекта видеосъемки.



Видеосъемка студийная.

- Если посмотреть на рис. 20 и предположить, что камера находится у источника Света 2, то контрольным светом будет являться Свет 1. Следовательно, прожектор 2 мы можем назвать рисующим светом.



А теперь введем еще одно понятие Света.

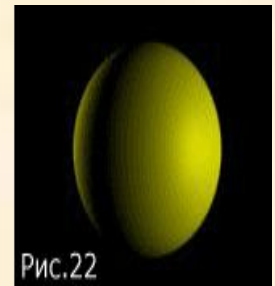
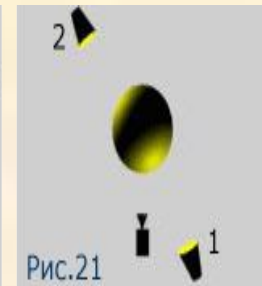
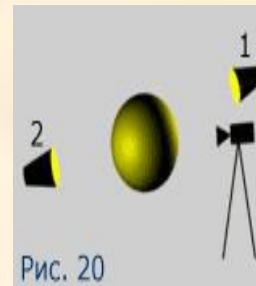
Видеосъемка студийная

- **Видеосъемка с тремя прожекторами.**
- Посмотрим на рисунок 22. Перед нами довольно контрастное изображение шара, которое не всякая камера может прочесть по причине различного динамического диапазона матриц.

Чтобы видеосъемка прошла без явного брака, используем еще один прожектор, аналогичный источникам света 1 и 2.

На рисунке 22 мы видим, что наиболее темный участок шара находится между левым высвеченным контуром и средней частью шара. Совершенно очевидно, что именно эту область объекта необходимо осветить.

Поставим третий прожектор слева от видеокамеры. Так как мощность всех источников света одинакова, то шар наш превратится в плоский предмет, напоминающий круг.

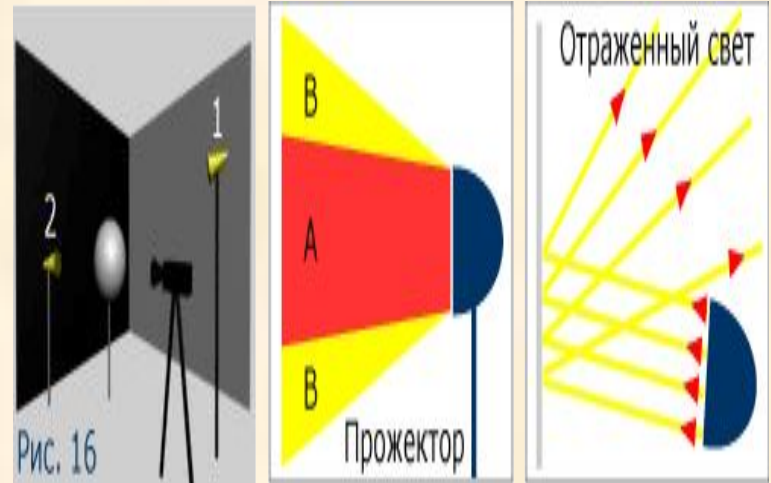


Видеосъемка студийная

- Видеосъемка с тремя прожекторами.
- Чтобы сохранить главные характеристики объекта видеосъемки - объем, форму и фактуру шара - у нас есть четыре варианта:

1. Использовать боковой луч третьего прожектора (или косой луч, как я его называю). На рисунке 16 боковой луч обозначен желтым цветом (зона В). И если предположить, что основной поток света (зона А красного цвета) равен 1 Квт, то на желтый участок будет приходиться, скажем, от 800 вт. до 200 вт. (условно) по мере удаления от центра потока.

Меняя угол направления светового потока на объект видеосъемки, вращая третий прожектор на оси штатива, мы сможем добиться нужного результата.

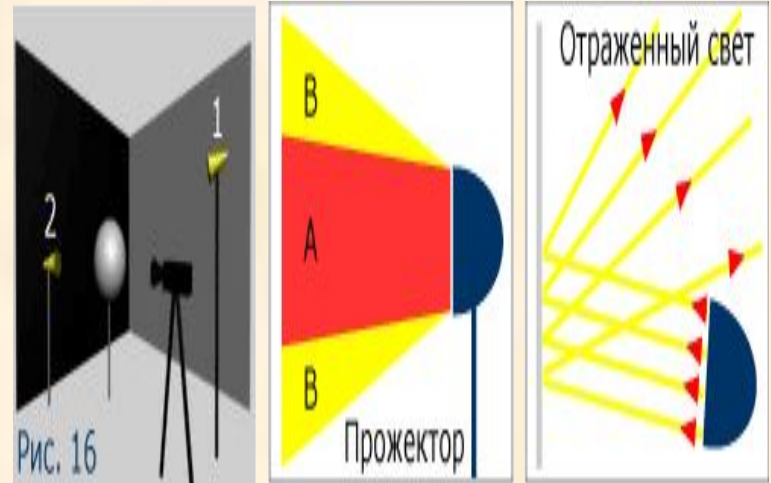


Видеосъемка студийная

- **Видеосъемка с тремя прожекторами.**
 - **2.** Использовать отраженный свет третьего источника. На рисунке 16 схематично показан принцип отражения света. Разворачиваем третий прожектор так, чтобы прямые лучи света от него не попадали на объект видеосъемки, и перед ним ставим, например, большой белый щит.
- И вспоминаем законы физики: угол падения равен углу отражения.
- 3.** Меняем расстояние между шаром и третьим светильником. Разумеется, в большую сторону.

4. Применяем матовые фильтры различной плотности или другие приспособления, способные уменьшить мощность светового потока. Внимание!

Третий прожектор, который мы сейчас устанавливали, называется - Заполняющий Свет (или выравнивающий).



Видеосъемка студийная

- Видеосъемка с тремя прожекторами.
- Видеосъемка студийная имеет разнообразный ассортимент осветительной техники, о котором я не упомянул. Для нас сейчас важнее понять суть главных источников освещения и принцип их размещения вокруг камеры и объекта видеосъемки.

Именно от того, какую позицию занимает тот или иной прожектор на съемочной площадке, он принимает такие завораживающие названия, как Рисующий, Контровой, Заполняющий, Моделирующий свет и т. д.

Кстати, Моделирующий свет - это, в принципе, Контровой свет. Различие лишь в том, что Моделирующий свет более узкого, направленного действия, подчеркивающий детали или фактуру объекта видеосъемки.

