

# 071강 Special Edition 1 : 컴포지션과 조명 아이디어

화면 구성 아이디어



# 화면에 놓이는 것

참고 : Blade Runner 2049 (2019)



“무엇을 보여줄 것인가?”

# 단 하나의 규칙

'잘 보이게 하는 것' 은 화면 구성의 가장 중요한 측면입니다.

이번 시간에는, 내가 보여주려는 것을 → 다른 사람도 보게 하기 위한 여러가지 방법을 소개합니다.

보여주려는 것이 잘 보여야 한다.

명도 대비  
채도 대비

림 라이트

틸 앤 오렌지

볼륨, 포그

센터 프레임



# 대비

빛이 닿는 부분과 닿지 않는 부분의 경계는 강한 형태를 만듭니다.

참고 : 반지의 제왕 (2003)

세번째 이미지처럼, 일부러 경계를 안보이게 해서 표현을 극대화할 수 있습니다.  
모든 부분을 보여줄 필요가 없으며 경우에 따라 오히려 숨길 때 효과가 더 좋기도 합니다.

※아이폰 블랙 색상 광고에서도 비슷한 기법이 쓰임.



# Rim Light

뒤쪽에서 오는 조명은 외곽선을 만들어  
오브젝트를 배경과 구분시킵니다.

참고 : Ailens (1986), 그 외 제임스 카메론 감독 영화들.



# 프레넬 효과

조명 - 표면 - 카메라 간 각도가 비스듬할 수록  
반사가 많이 일어납니다.

따라서, 오른쪽처럼 조명과 카메라가  
바닥에 가까울수록 반사가 많이 일어납니다.





# Teal & Orange

노란색 계열과 푸른색 계열의 보색 대비는 가장 흔하게 쓰입니다.  
태양과 하늘의 색으로, 자연스러운 대비효과를 만들 수 있습니다.  
컬러 그레이딩으로써는 유행이 지나는 추세이지만,  
노란색과 푸른색의 조합 자체는 유행 없이 쓰이는 아주 자연스러운 조합입니다.



# 볼륨

안개는 앞뒤를 구분시켜 공간감을 느끼게 만듭니다.

또한 배경이 흐려지면서 가까이 있는 물체에 집중시키는 효과도 있습니다.





# Center Framed

화면의 가운데에 놓일수록 시선이 집중됩니다.  
참고 : Mad Max : Fury Road (2015)



# 장면의 연속성

