

[정규과정] 조명이 주는 놀라운 변화(조명 실습)

주제 : 조명의 방향과 제작기법에 따른 분류

‘조명이 주는 놀라운 변화(조명 실습)’ 과정에서 말하는
3 포인트 조명을 이해하기 위해
조명 방향에 따른 분류가 어떻게 되는지 알아보니다.

조명 방향에 따른 분류를 이해한 후
제작기법에 따른 조명의 종류를 학습하면
영상 제작 시 연출자의 의도가 화면에 좀 더 잘 반영될 수 있을 것입니다.

1. 방향에 따른 조명의 분류

1) 순광(front light)

순광의 범위는 수평면에서 시계 방향으로 5~6시, 수직면에서 0~30°이다.
순광은 대개 카메라와 같은 방향에서 비추는 정면광이다.
주 피사체의 메인 라이트로서 중요한 키 라이트가 되므로
위치 선정을 신중하게 해야 한다.

순광은 효율적으로 필요한 밝기를 얻을 수 있고
불필요한 그림자를 만들지 않는 장점이 있다.
그러나 피사체 앞에서 비추기 때문에 표면의 입체감과 질감이 떨어질 수 있다.



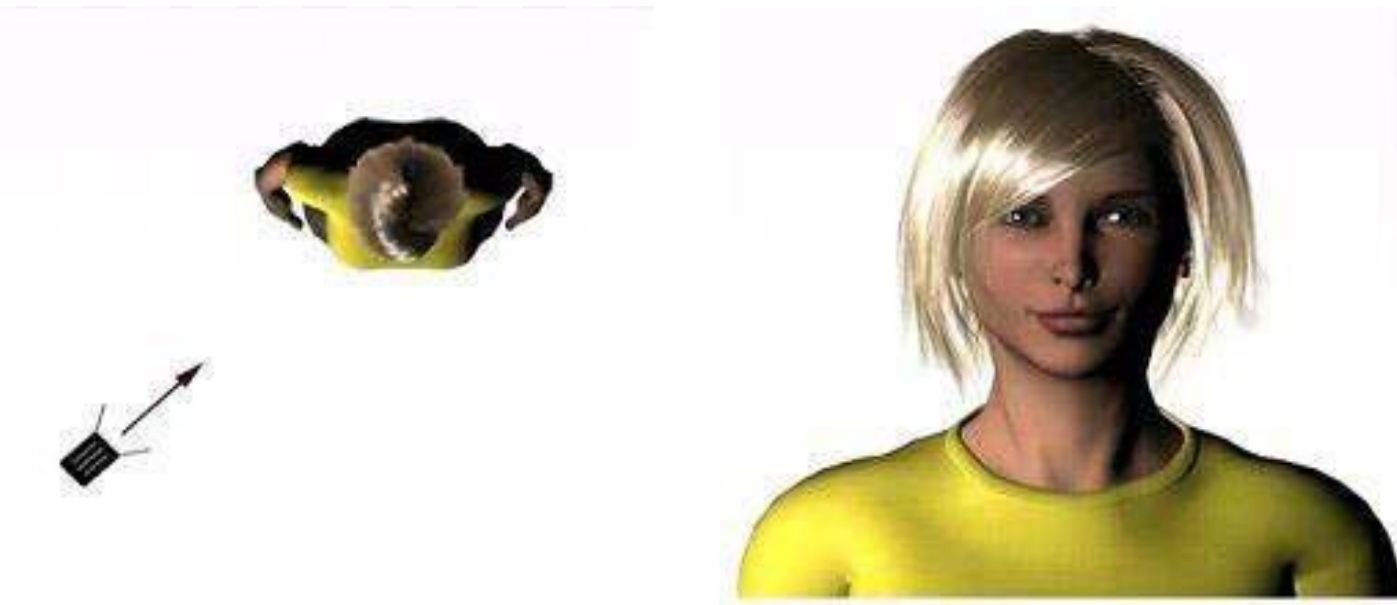
[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

2) 측광(fill light, side light, edge light)

측광은 인물의 측면에서 비추는 빛으로,
카메라와 인물을 잇는 90° 방향에서 비치는 보조광을 말한다.
수평면에서 왼쪽 8~10시, 오른쪽 2~4시이며,
수직면의 각도는 없으나 0~30° 범위로 나타낸다.

투사 위치에 따라 인물의 윤곽이나 입체감을 강조할 수 있으나
음영이 강하게 표현될 수 있다.

콘트라스트를 강하게 함으로써 강렬한 인상을 만들어
인물의 표정을 이지적이고 개성적으로 표현하는 데 적합하다.



[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

3) 역광(back light)

역광은 인물의 뒤에서 비치는 조명으로, 피사체의 윤곽을 떠올리는 실루엣 효과를 주어 환상적인 분위기를 만든다.

인물과 배경을 분리함으로써 입체감과 질감을 강조한다.
신비함, 엄숙함, 환상적인 느낌 등을 표현하며, 인물을 돋보이게 하기도 하고 초라하게 보이게도 한다.



[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

4) 톱 라이트(top light)

톱 라이트의 범위는 수평면에서는 6시 또는 0시,
수직면에서는 120~150°이다.

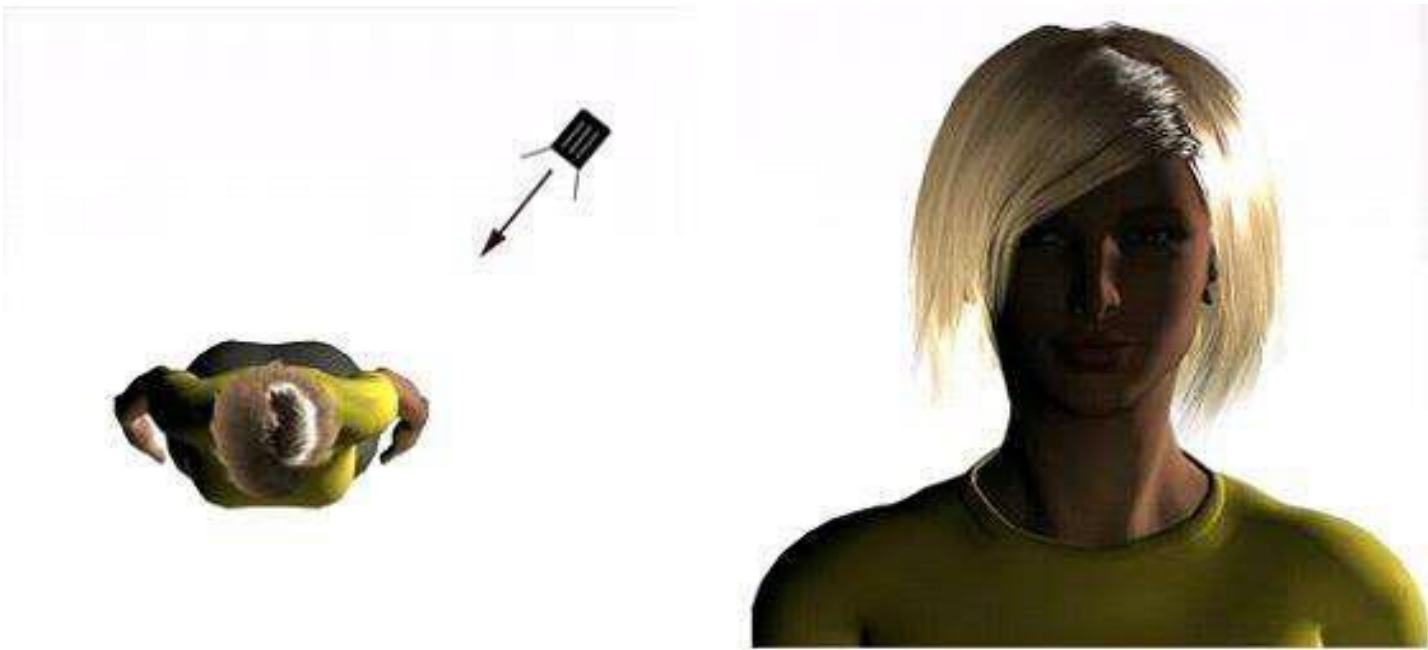
인물의 머리 위에서 비치는 빛으로 인물의 존재감이나 위치를 표시할 수 있으며,
그림자가 바닥에 짧게 떨어지므로 배경에 영향을 주지 않는다.
음영이 강해 클로즈업 샷에서는 인물 표정이 예쁘게 나오지 않지만
인물 전체가 나오는 풀 샷에서는 아름답게 표현할 수 있다.
기다림, 고독감, 외로움 등을 표현하거나 특별히 의도된 목적이 있을 때 사용한다.



[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

5) 림 라이트(rim light)

림 라이트는 측광과 역광의 중간 위치에서 방향성을 가진 빛으로 윤곽을 강조한다. 부분적인 입체감을 강조하거나 머리카락의 섬세함을 나타내는 빛으로 자주 사용한다.



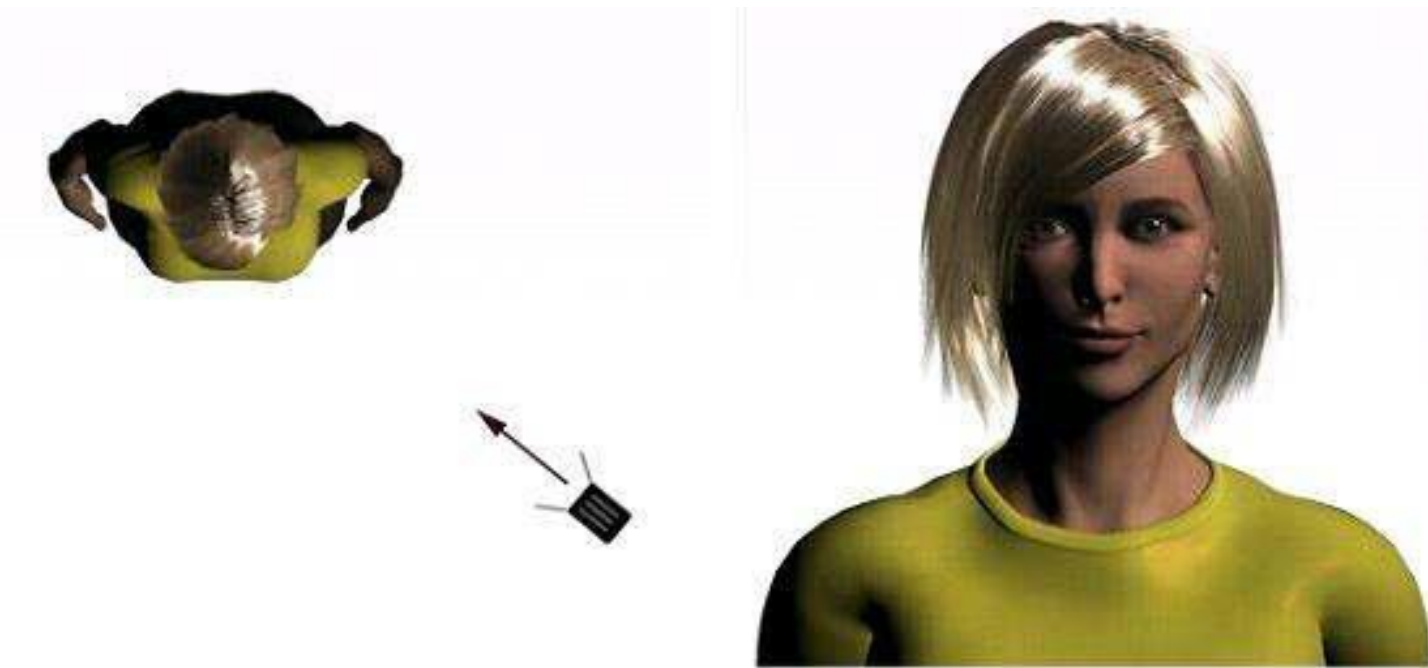
[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

6) 렘브란트 라이트(rembrandt's light)

렘브란트 라이트는 빛과 그림자를 이용한 인물 조명 방식이다.

수직, 수평 45°에서 비추며, 인물의 얼굴 특징을 표현할 때
자연스럽고 아름다워 보이는 방식이다.

따라서 인물 조명을 할 때 가장 기본적인 방향의 빛으로 사용한다.



[그림] 출처 : 유두규 외 3명, 『촬영 조명 실무』, 서울교과서, 2009

7) 언더 라이트(under light)

언더 라이트는 인물의 발 앞에서 비추는 빛으로 그림자가 위에 생긴다.
유령이나 공포분위기를 연출하고자 할 때
파랑 필터나 빨강 필터를 장착하여 사용한다.

또 춤이나 발레 공연 등에서 무용수의 발동작이 잘 보이게 할 때도 많이 사용한다.
최근 텔레비전에서 영상 기술이 발전함에 따라 인물 조명이 강조되면서
뉴스, 교양, 예능 프로그램, 가상 스튜디오 등에 활용도가 커지고 있다.



[그림] 출처 : 촬영 조명 실무

2. 제작 기법에 따른 조명의 분류

1) 키 라이트(key light)

인물을 비추는 주 조명이다. 피사체 눈을 중심으로 30~45°에서 비추는 순광이다.
주로 스포트라이트가 사용된다.

2) 필 라이트(fill light)

키 라이트에 의해 생성된 피사체의 어두운 부분을 보완하기 위해 사용하는 조명이다.
키라이트와 필 라이트의 대비는 모니터를 확인하면서
3:2 또는 3:1로 조정하는 것이 바람직하다. 주로 부드러운 조명을 사용한다.

3) 베이스 라이트(base light)

영화나 무대에서는 거의 사용하지 않으며 텔레비전에서 사용한다.
무대 전체를 균등하게 밝게 하거나 강한 그림자를 약하게 하고
부드럽고 확산된 빛을 얻기 위해 사용한다.

4) 백라이트(back light)

카메라 반대 방향에서 투사하여 피사체의 윤곽을 뚜렷하게 한다.
인물의 머리카락에 윤기가 나고 어깨선을 뚜렷하게 하여 입체감 및 질감을 높여 준다.
주로 40~70° 사이에서 사용한다.

5) 터치 라이트(touch light)

광원을 직접 무대나 세트 등의 물체에 투사하여 효과를 내는 것으로
일반적으로 호리존트(Horizont)나 세트를 강조하기 위해 사용한다.

6) 풋 라이트(foot light)

주로 연극 무대에서 사용하며 방송 조명에서는 거의 사용하지 않는다.
피사체의 무릎 아래쪽에서 투사한다.

7) 캐치 라이트(catch light)

주로 드라마를 촬영할 때 사용하며 출연자의 눈동자를 강조하기 위해서
소형 등기구를 사용한다. 일명 아이 라이트(eye light)라고도 한다.

8) 세트 라이트(set light)

세트를 비추기 위해 사용하는 라이트를 말한다. 베이스 라이트로 처리하기도 하고,
스포츠라이트를 사용하여 세트를 돋보이게 하기도 한다.

9) 호리존트 라이트(Horizont light)

텔레비전 스튜디오에는 무한 공간을 만들거나 효과 조명을 위하여
2면이나 3면의 흰 벽면이 있다.

이 벽면만을 비추기 위한 조명을 호리존트 라이트라 하며,
사용 기구는 플랫 라이트가 사용되고,

배경 막 위쪽에서 아래쪽 면을 비추는 어퍼(upper) 호리존트 라이트와
배경 막 아래쪽에서 위쪽 면을 비추는 로우어(lower) 호리존트 라이트가 있다.
스튜디오나 극장에서는 컬러링을 하기 위해 R, G, B, W 순으로 연속적으로 달려 있다.