

## 6\_노출의 이해

WEBVTT

00:00:39.439 --> 00:00:40.902  
안녕하세요.  
인디비주얼 포토그래픽의

00:00:40.927 --> 00:00:46.821  
조재현 실장입니다.  
지금까지는 촬영하기 전까지의

00:00:46.821 --> 00:00:50.079  
준비 사항들에 대해서  
알아봤다면 지금부터

00:00:50.079 --> 00:00:53.923  
알아볼 내용은 노출인데요.  
노출은 사실 사진에서

00:00:54.367 --> 00:01:00.246  
노출만 알았다고 해도  
한 50% 이상, 90% 정도

00:01:00.246 --> 00:01:02.775  
안다고 할 수 있거든요.  
그만큼 사진에서 가장

00:01:02.775 --> 00:01:08.359  
중요한 게 노출인데  
이번 시간에 노출에 있어서

00:01:08.482 --> 00:01:15.382  
빛의 종류 그리고 측광하는 법  
그리고 모드별 노출의

00:01:15.382 --> 00:01:19.589  
설정까지 하나하나  
알아보도록 하겠습니다.

00:01:21.007 --> 00:01:23.451  
그러면 지금부터  
노출에 대해서 알아보려 건데요.

00:01:23.451 --> 00:01:27.089  
노출에 대해서 본격적으로  
알아보기 전에 일단

00:01:27.089 --> 00:01:30.541  
알아야 될 부분이 하나 있거든요.  
그게 빛의 종류예요.

00:01:30.541 --> 00:01:36.181  
빛의 종류에는 순광이 있고  
또 옆에서 비추는

00:01:36.181 --> 00:01:40.725  
사광이 있고, 그리고 피사체,  
메인 피사체의 뒤에서

00:01:40.725 --> 00:01:44.816  
비추는 역광의 사광이 있죠.  
그런 상황에 따라서

00:01:45.068 --> 00:01:51.195  
어떻게 카메라를 설정해야  
본인이 원하는 스타일의

00:01:51.195 --> 00:01:53.302  
사진을 찍을 수 있을지

## 6\_노출의 이해

알아보는 시간을

00:01:53.302 --> 00:01:57.557  
가져보도록 하겠습니다.  
그러면 지금부터 같이

00:01:57.557 --> 00:02:00.312  
화면을 보시면서  
빛의 종류에 대해서 한번

00:02:00.406 --> 00:02:04.160  
알아보도록 하겠습니다.  
제가 지금 이쪽에

00:02:04.160 --> 00:02:09.750  
세팅을 해 놔는데요.  
지금 보이시는

00:02:11.368 --> 00:02:14.459  
이 휴지통이거든요.  
동그란 휴지통인데,

00:02:14.648 --> 00:02:19.537  
이것을 사람의 얼굴이라고  
가정을 하고 그리고 또

00:02:19.562 --> 00:02:24.900  
위쪽에 설치해 놓은  
스탠드를 뭐 조명이라든지

00:02:24.900 --> 00:02:27.035  
아니면 태양광이라고  
가정을 해 볼게요.

00:02:27.647 --> 00:02:31.480  
순광인 상황인데 순광은  
보시는 것처럼

00:02:33.649 --> 00:02:38.969  
피사체 위에서 아니면  
조금 앞에서 이 정도 환경에서

00:02:38.969 --> 00:02:41.247  
비춰지는 빛의 종류를  
순광이라고 하고요.

00:02:41.247 --> 00:02:46.922  
보시는 것처럼 피사체에  
곧고루 빛이 가고는 있어요.

00:02:47.142 --> 00:02:49.920  
그런데 이제 아무리  
순광이라고 해도

00:02:50.007 --> 00:02:54.479  
사람의 얼굴이 원형이고 또  
예를 들어서 얼굴의

00:02:54.479 --> 00:02:58.325  
광대뼈 아래쪽은  
그들이 질 수밖에 없겠죠.

00:02:58.325 --> 00:03:01.948  
조명이 위에서 비춰지니까  
이런 환경의 사진이 가장

00:03:01.948 --> 00:03:06.470  
자연스럽긴해요.

왜냐하면 우리가 이제 낮에

00:03:07.427 --> 00:03:10.909  
태양이 비추는 위치도  
이 상황이랑 비슷하고

00:03:10.909 --> 00:03:17.286  
아니면 실내에서 조명들이  
거의 천장에 붙어 있잖아요.

00:03:17.497 --> 00:03:19.655  
그런 환경이랑 가장  
비슷하기 때문에

00:03:19.655 --> 00:03:23.775  
순광은 사진을 찍었을 때  
가장 보편적으로 자연스러운

00:03:23.775 --> 00:03:26.319  
느낌을 주는 조명이라고  
할 수 있는데

00:03:26.846 --> 00:03:34.177  
이런 환경에서도 조금 더  
사진을 부드럽게, 이쁘게

00:03:34.202 --> 00:03:36.944  
만들 수 있는 방법이 있는데  
그게 바로 반사판이거든요.

00:03:37.207 --> 00:03:41.147  
일반적으로 그냥  
사진을 찍었을 때 하고

00:03:41.909 --> 00:03:46.340  
반사판을 댄을 때  
어떻게 변하는지 한번

00:03:46.340 --> 00:03:50.113  
보여드릴게요.  
반사판은 보통 금색도 있고,

00:03:50.113 --> 00:03:54.870  
은색도 있고, 하얀색도 있는데  
우리가 흔하게 구할 수 있는

00:03:54.870 --> 00:03:58.030  
A4지 있잖아요.  
A4지, 하얀색 A4지를

00:03:58.055 --> 00:04:01.073  
반사판으로 활용하는  
모습을 보여드릴게요.

00:04:01.354 --> 00:04:06.131  
지금 이 상황에서,  
지금은 이 바닥이 약간

00:04:06.131 --> 00:04:09.951  
노란색 그런 컬러톤을 가지고 있는  
나무로 되어 있잖아요.

00:04:10.081 --> 00:04:12.106  
이 상황에서  
하얀색 종이를 대볼게요.

00:04:12.391 --> 00:04:15.989  
하얀색 종이를 이렇게 대면

## 6\_노출의 이해

지금 바로 보시는 것처럼

00:04:16.378 --> 00:04:20.408  
방금 전에는 위쪽은  
밝은 편이었지만 아래쪽은

00:04:20.408 --> 00:04:23.994  
어느 정도 그늘이 있었는데  
하얀색 반사판을 댄으로써

00:04:25.263 --> 00:04:29.139  
위쪽 만큼은 아니더라도  
아래쪽도 어느 정도 빛이

00:04:29.139 --> 00:04:31.243  
반사되는 모습을  
보실 수 있잖아요.

00:04:31.243 --> 00:04:35.788  
이런 것처럼 순광의  
상황이어도 아래쪽에,

00:04:35.788 --> 00:04:40.031  
꼭 아래쪽이 아니더라도  
여러 가지 이쪽이라든지

00:04:40.031 --> 00:04:47.078  
이쪽에서 반사를 해 줄 수 있는  
어떤 반사판을 이용함으로써

00:04:47.984 --> 00:04:52.349  
훨씬 더 피사체에 빛이  
골고루 갈 수 있게 해 주고

00:04:52.510 --> 00:04:57.263  
또 톤, 피부 톤,  
사람의 경우에는 피부 톤도

00:04:57.263 --> 00:05:00.713  
훨씬 더 부드러운 피부 톤을  
연출해 낼 수 있어요.

00:05:00.713 --> 00:05:04.304  
그러니까 순광의 상황,  
그러니까 낮에,

00:05:04.990 --> 00:05:08.021  
낮에 사진을 찍더라도  
아니면 실내에서

00:05:08.686 --> 00:05:12.423  
실내조명을 이용한  
사진을 찍을 때도

00:05:12.604 --> 00:05:17.233  
주변에서 흔히 구할 수 있는  
이런 A4지를 이용해서

00:05:17.233 --> 00:05:20.479  
반사를 해 주시면 훨씬 더  
부드럽고 이쁜 사진을

00:05:20.479 --> 00:05:26.345  
얻으실 수 있습니다.  
조금 더 반사에 대해서

00:05:26.437 --> 00:05:30.130  
여러 가지를 활용해 보시고

## 6\_노출의 이해

싶으신 분들은 시중에서

00:05:30.130 --> 00:05:34.588  
반사판으로 검색을 하시면  
저렴하게는 만 원대,

00:05:34.588 --> 00:05:38.595  
2만 원대에도 휴대용 반사판이  
많이 판매를 하고 있으니까

00:05:38.595 --> 00:05:43.445  
그런 반사판들을 구비하셔서,  
별로 무겁지도 않고

00:05:43.445 --> 00:05:47.455  
휴대도 간편하기 때문에  
야외라든지 아니면

00:05:47.455 --> 00:05:51.400  
어디 놀러 갈 때 간편하게  
한 번 가져가 보시면

00:05:51.520 --> 00:05:56.114  
그냥 아무것도 없이 찍는  
사진하고 반사판을 이용해서

00:05:56.114 --> 00:06:00.037  
찍는 사진이 어느 정도  
차이가 보이는지 쉽게

00:06:00.037 --> 00:06:03.442  
확인을 하실 수 있으실 거예요.  
그러니까 조금 더 사진에

00:06:03.442 --> 00:06:07.206  
관심이 있으신 분들이라면  
반사판을 한번

00:06:07.206 --> 00:06:09.099  
준비해 보셔서  
촬영해 보시는 것도

00:06:09.099 --> 00:06:11.172  
좋을 것 같습니다.  
반사판이 없으시면

00:06:11.172 --> 00:06:14.679  
지금처럼 쉽게 구할 수 있는  
A4지를 이용해서

00:06:15.283 --> 00:06:19.822  
사람의 얼굴에  
반사를 해 줌으로써

00:06:19.822 --> 00:06:23.618  
어떻게 더 피부 톤이  
이빠지는지 한 번 시도를

00:06:23.618 --> 00:06:24.737  
해 보시는 게  
좋을 것 같아요.

00:06:24.737 --> 00:06:27.491  
반사판을 댄을 때 왜  
피부 톤이 더 좋아지냐면

00:06:30.085 --> 00:06:33.787  
지금 이 휴지통은 굉장히

매끈한 표면으로

00:06:33.787 --> 00:06:36.029  
이루어져 있지만  
사람의 얼굴 같은 경우에는

00:06:36.029 --> 00:06:39.322  
어느 정도 입체감이 있잖아요.  
광대뼈 때문에 아래쪽에

00:06:39.322 --> 00:06:42.001  
그늘이 생길 수도 있고  
더 깊게 들어가서는

00:06:43.350 --> 00:06:47.073  
모공에 있어서도  
위에서 빛을 비추면

00:06:47.611 --> 00:06:51.626  
그 하나하나 그림자들이  
생기면서 전체적으로 봤을 때

00:06:53.635 --> 00:06:56.728  
좀 고르지 못한 표면으로  
나타날 수가 있어요.

00:06:56.728 --> 00:06:59.886  
피부 톤이라고 할지라도  
그런데 이런 반사판을 대주면

00:07:00.310 --> 00:07:03.480  
아래쪽에서도 조명을  
비춰주는 효과가 있기 때문에

00:07:03.599 --> 00:07:08.445  
그런 모공이라든지  
피부 트러블 이런 부분들 때문에

00:07:08.445 --> 00:07:11.475  
생기는 그림자들을 어느 정도  
커버를 해 줄 수 있겠죠.

00:07:11.591 --> 00:07:16.264  
그러면 우리가 흔히  
CF나 광고, 지면 광고에서

00:07:16.264 --> 00:07:19.571  
볼 수 있는 매끄러운  
모델의 피부 톤을 어느 정도

00:07:19.571 --> 00:07:23.515  
연출해 보실 수 있으시리라고  
생각이 됩니다.

00:07:24.044 --> 00:07:27.689  
간편한 부분이니까  
한번 시도해 보시고요.

00:07:27.930 --> 00:07:32.241  
이번에는 사광인 상황에서  
한번 얘기를 해 보려고 하는데요.

00:07:32.241 --> 00:07:35.329  
사광은 말 그대로  
메인 피사체가 있으면

00:07:35.329 --> 00:07:40.536  
이런 식으로 옆에서 빛이

## 6\_노출의 이해

비추는 환경을 말하는 거고요.

00:07:41.074 --> 00:07:46.897  
이렇게 사광인 상황에서는  
특징이 뭐냐면 한쪽은 밝고

00:07:47.240 --> 00:07:52.216  
한쪽은 어두운  
이런 환경 연출이 되겠죠.

00:07:52.216 --> 00:07:54.748  
물론 이런 식으로  
조명이 비춰졌을 때

00:07:54.748 --> 00:08:01.764  
이 상황만의 분위기가 있어요.  
예를 들어서 진지한 느낌의

00:08:02.072 --> 00:08:04.820  
어떤 분위기를  
연출을 하고 싶다면지

00:08:04.820 --> 00:08:07.642  
아니면 조금 무거운 느낌의  
분위기를 연출을

00:08:07.642 --> 00:08:09.567  
하고 싶다면지 할 때  
이런 식으로

00:08:09.567 --> 00:08:13.981  
조명을 하게 되면  
어떤 모델의 무거운 느낌을

00:08:13.981 --> 00:08:18.752  
연출하는 데 많이 사용이 되는  
조명 조사법이라고 할 수 있는데

00:08:19.591 --> 00:08:23.505  
물론 이런 식으로  
조명에 됐을 때 그냥

00:08:24.773 --> 00:08:27.256  
이 상황에 맞게  
촬영을 하는 것도 좋겠지만

00:08:27.557 --> 00:08:31.492  
이 상황에서 반사판을  
이용하면 조금 더 다른

00:08:31.492 --> 00:08:35.933  
분위기를 연출할 수 있거든요.  
보시는 것처럼 반대쪽에

00:08:35.933 --> 00:08:39.097  
예를 들어서 반대쪽에  
이렇게 반사판을 대준다면

00:08:39.959 --> 00:08:45.119  
좌, 우측은 밝은 느낌, 가운데는  
약간의 그림자가 들어간

00:08:45.119 --> 00:08:49.442  
느낌으로 연출할 수 있거든요.  
지금은 그냥 이게

00:08:49.442 --> 00:08:52.812  
휴지통이라서 이게

## 6\_노출의 이해

사람의 얼굴로 봤을 때

00:08:52.812 --> 00:08:55.825  
어떤 느낌이 될까  
궁금해하시는 분들도

00:08:55.825 --> 00:09:00.487  
계실 텐데 한번 주변 분들의  
얼굴을 촬영할 때

00:09:00.487 --> 00:09:05.153  
이런 식으로 사광인 환경에서  
그냥 반사판이 없을 때

00:09:05.431 --> 00:09:10.733  
반사판이 있을 때의  
모델의 분위기가

00:09:10.733 --> 00:09:13.270  
어떤 식으로 변화되는지  
한번 확인해 보시는 것도

00:09:13.270 --> 00:09:16.045  
좋을 것 같아요.

00:09:16.045 --> 00:09:20.076  
이번에는 역광인 상황인데요.  
역광은 보시는 것처럼

00:09:20.076 --> 00:09:24.635  
메인 피사체의 뒤쪽에서  
그러니까 메인 피사체의

00:09:24.635 --> 00:09:29.662  
뒤쪽에서 앞쪽으로  
조명이 비춰지는 상황을

00:09:29.662 --> 00:09:34.216  
역광인 상황이라고 하는데  
이런 역광인 상황에서의

00:09:34.216 --> 00:09:37.174  
특징이라고 하면  
실루엣이라고 할 수 있죠.

00:09:37.174 --> 00:09:41.974  
실루엣이라면 메인 피사체의  
대부분은 어둡게 표현되지만

00:09:42.121 --> 00:09:47.096  
이런 테두리나 윗부분은  
밝게 표현되는 상황을

00:09:47.096 --> 00:09:51.133  
실루엣이라고 하는데  
이런 실루엣 사진의 느낌도

00:09:51.861 --> 00:09:54.651  
좋죠.  
이쁘고 상황에 따라서는

00:09:54.651 --> 00:09:57.643  
되게 아름다운 사진을  
촬영할 수 있는

00:09:57.643 --> 00:10:03.086  
조명 방법이긴 한데,  
이 상황에서도 마찬가지로

## 6\_노출의 이해

00:10:03.086 --> 00:10:06.274  
반사판을 이용하면  
조금 더 다른 느낌의 사진을

00:10:06.274 --> 00:10:09.699  
연출을 할 수 있거든요.  
예를 들어서 이 상황에서

00:10:10.790 --> 00:10:16.376  
이런 식으로  
앞쪽에서 반사판을 대주면

00:10:16.376 --> 00:10:19.684  
지금은 이제 카메라 위치 때문에  
이 정도밖에 보여드릴 수 없지만

00:10:19.864 --> 00:10:22.612  
이런 식으로 앞쪽에서  
반사판을 대주면

00:10:23.937 --> 00:10:28.889  
반사판이 없을 때와  
있을 때를 비교해 보시면

00:10:30.820 --> 00:10:33.560  
방금 전에 그런  
실루엣 환경에서와는

00:10:33.560 --> 00:10:36.192  
조금 다른 느낌을  
연출하실 수가 있죠.

00:10:36.192 --> 00:10:40.135  
지금은 이게 표면이  
만질만질한 휴지통이어서

00:10:40.135 --> 00:10:45.161  
이런 느낌으로 보이시겠지만  
반사판을 이용한 사진들

00:10:45.681 --> 00:10:48.420  
지금 제가 화면에서  
보여드린 이런 사진들을 보시면

00:10:48.971 --> 00:10:52.336  
낮에 역광인 상황에서  
반사판을 이용해서 촬영한

00:10:52.336 --> 00:10:55.384  
사진들이거든요.  
보시는 것처럼 배경하고

00:10:55.384 --> 00:11:01.274  
메인 피사체가 잘 어울리면서도  
메인 피사체 모델이 조금 더

00:11:01.274 --> 00:11:03.397  
부드럽고 이쁘게  
표현되는 것을

00:11:03.397 --> 00:11:07.999  
확인하실 수가 있으실 거예요.  
이런 것처럼 역광인 상황에서도

00:11:08.024 --> 00:11:10.148  
'아, 역광은 항상 사진이  
어둡게 나와,

## 6\_노출의 이해

00:11:10.450 --> 00:11:13.687  
모델이 어둡게 나와'라고 그냥  
포기하지 마시고

00:11:13.803 --> 00:11:18.185  
역광인 상황에서도 어떤  
그런 카메라의 노출 값을

00:11:18.185 --> 00:11:23.507  
변경해서 이렇게 밝게  
만들어 본다는지 아니면

00:11:23.957 --> 00:11:28.416  
반사판을 이용해서  
메인 피사체에 조금 더

00:11:28.606 --> 00:11:32.392  
빛이 전달될 수 있도록  
한 번 활용을 해 보신다든지

00:11:32.452 --> 00:11:37.414  
여러 가지로 변화를 주시면서  
사진의 느낌이 어떻게 변화되는지

00:11:37.414 --> 00:11:39.130  
한번 확인해 보시면  
좋을 것 같아요.

00:11:39.365 --> 00:11:41.901  
이번에는 직광인  
상황입니다.

00:11:41.901 --> 00:11:44.816  
직광이라고 하면  
지금 보시는 것처럼

00:11:45.307 --> 00:11:48.785  
조명이 피사체의 정면에서  
바로 비춰지는 상황을

00:11:48.785 --> 00:11:53.812  
직광이라고 하는데요.  
사실 직광인 상황이나

00:11:54.021 --> 00:11:57.909  
순광인 상황이 크게  
차이가 없을 수도 있어요.

00:11:57.909 --> 00:12:02.211  
그런데 이번에 왜  
직광에 대해서 말씀을 드리냐면

00:12:03.735 --> 00:12:06.873  
예를 들어서 스마트폰에  
달려있는 카메라

00:12:06.873 --> 00:12:11.532  
그 옆에 플래시도 달려있잖아요.  
많은 분들이 스마트폰에

00:12:11.532 --> 00:12:13.986  
달려있는 플래시를 이용해  
사진을 찍으면

00:12:14.852 --> 00:12:17.336  
얼굴이 번들번들 거리게  
나와서 싫다고

## 6\_노출의 이해

00:12:17.336 --> 00:12:20.294  
말씀을 많이 하시거든요.  
그 이유가 뭐냐면

00:12:20.294 --> 00:12:24.001  
지금 보시는 것처럼  
반사가 선명하게 되기 때문에

00:12:24.121 --> 00:12:28.544  
얼굴에 어떤 그런 기름이 낀  
느낌들이 정확하게 그냥

00:12:28.544 --> 00:12:33.928  
사진에 담기는 거죠.  
그런데 스마트폰의 플래시

00:12:33.928 --> 00:12:38.782  
아니면 카메라의 플래시를  
이용해서 사진을 찍더라도

00:12:39.004 --> 00:12:41.517  
번들거림을 어느 정도  
줄일 수 있는 방법이

00:12:41.517 --> 00:12:45.274  
있거든요.  
그게 바로 디퓨저를

00:12:45.274 --> 00:12:47.353  
사용하는 건데  
디퓨저라고 하면

00:12:47.353 --> 00:12:50.185  
사전적인 의미로는  
확산을 시킨다는 의미가

00:12:50.185 --> 00:12:53.430  
있어요.  
그게 뭐냐면 이렇게

00:12:53.865 --> 00:12:58.909  
전구에서 나오는 빛이  
정확하게 전달되는 상황을

00:12:58.936 --> 00:13:03.210  
조금 더 완화시키기 위해서  
앞에 무언가를

00:13:03.210 --> 00:13:07.985  
빛이 부드럽게 해 주는  
이런 디퓨저를

00:13:07.985 --> 00:13:10.361  
하나 대충으로써 전체적으로

00:13:10.361 --> 00:13:13.340  
빛이 부드럽게 퍼져나가도록  
해 주는 거죠.

00:13:13.340 --> 00:13:19.394  
지금은 일반적으로 구할 수 있는  
이런 A4지를 이용해서

00:13:19.616 --> 00:13:22.875  
디퓨저의 역할을 해 봤는데  
시중에 보시면

## 6\_노출의 이해

00:13:25.370 --> 00:13:30.226  
이런 카메라에 사용되는  
플래시, 그 플래시에

00:13:30.226 --> 00:13:32.453  
이용되는 디퓨저를  
많이 판매하고 있거든요.

00:13:32.516 --> 00:13:37.771  
그러니까 디퓨저들을  
시중에서 한번 구해 보셔서,

00:13:37.771 --> 00:13:41.194  
구하셔가지고 카메라 플래시에  
장착을 하셔서

00:13:41.194 --> 00:13:43.850  
사진을 찍어보시면  
그 디퓨저가 있을 때와

00:13:43.850 --> 00:13:47.037  
없을 때 피부 톤이  
어떻게 달라지는지를

00:13:47.037 --> 00:13:48.953  
쉽게 확인하실 수  
있으실 거예요.

00:13:50.235 --> 00:13:55.051  
그러면 디퓨저를 사용하면  
빛이 부드러워져서

00:13:55.051 --> 00:13:57.556  
피부 톤이 부드러워진다는  
것까지 알았는데

00:13:58.111 --> 00:14:00.250  
지금 보시는 것처럼  
디퓨저를 사용하면

00:14:00.250 --> 00:14:03.932  
단점이 있어요.

00:14:03.932 --> 00:14:09.166  
바로 전체적인 노출이  
낮아진다는 단점이 있거든요.

00:14:11.182 --> 00:14:17.197  
근데 요즘에는 디지털카메라가 되면서  
이런 단점을 보완할 수 있는

00:14:17.197 --> 00:14:20.635  
방법이 있어요.  
바로 ISO나 조리개를

00:14:20.635 --> 00:14:25.311  
조절해 줌으로써  
전체적인 노출을

00:14:25.710 --> 00:14:29.378  
보정을 해 주는 거죠.  
방금 전에는 7.1,

00:14:29.378 --> 00:14:33.399  
조리개가 7.1인 상황에서  
디퓨저를 댔더니

00:14:33.399 --> 00:14:36.856

## 6\_노출의 이해

많이 어두워졌잖아요.  
이 상황에서 조리개를

00:14:37.833 --> 00:14:44.560  
조금 더 열어준다든지  
아니면 ISO를 조금 더

00:14:44.560 --> 00:14:48.397  
올려준다든지 해서  
전체적인 노출도

00:14:48.769 --> 00:14:52.982  
어두워지지 않게 해 주면서  
동시에 빛도 부드럽게

00:14:52.982 --> 00:14:57.267  
해 주는 이런 방법을  
활용해 보실 수가 있거든요.

00:14:57.267 --> 00:15:01.580  
그러니까 굳이 디퓨저를  
구입하지 않으시더라도

00:15:03.081 --> 00:15:08.199  
스마트폰 카메라에 달려있는  
플래시에는 얇은 휴지,

00:15:08.199 --> 00:15:12.023  
하얀색 휴지를 대거나  
아니면 카메라에 달려있는

00:15:12.023 --> 00:15:17.228  
플래시에는 A4지 아니면  
똑같이 휴지를 대거나 함으로써

00:15:18.246 --> 00:15:22.016  
바로 모델이나  
피사체에 가는 빛을

00:15:23.050 --> 00:15:27.011  
바로 직광으로 가는 빛을  
디퓨저를 이용함으로써

00:15:27.044 --> 00:15:31.362  
조금 더 부드럽게 해 주면  
전체적인 분위기가

00:15:31.362 --> 00:15:36.627  
부드러워질 수 있다는 것을  
꼭 한번 생각해 보시고

00:15:38.180 --> 00:15:42.474  
여러 가지 환경에서  
활용을 한번 해 보시기 바랍니다.

00:15:42.474 --> 00:15:49.713  
이번 시간에는 본격적으로 노출에  
들어가기에 앞서서 시작단계로

00:15:49.713 --> 00:15:52.043  
빛의 종류에 대해서  
한 번 알아봤는데요.

00:15:52.750 --> 00:15:56.690  
제가 보여드린 간단하게  
스탠드를 보여드린 것처럼

00:15:57.107 --> 00:16:03.681

## 6\_노출의 이해

순광, 사광, 역광, 직광  
이 종류, 이렇게

00:16:03.681 --> 00:16:07.688  
네 가지 종류를 포함해서  
너무나도 다양한 환경에

00:16:07.688 --> 00:16:14.042  
있기 때문에 딱 이것만  
안다고 해서 사진을

00:16:14.042 --> 00:16:16.922  
잘 찍으실 수는 없을 거예요.  
그런데 중요한 포인트가

00:16:16.922 --> 00:16:21.865  
뭐냐면 항상 주어진 빛,  
그 안에서만 촬영을

00:16:21.865 --> 00:16:26.399  
하시는 것도 좋지만  
제일 중요한 건 그 빛에서

00:16:27.339 --> 00:16:30.514  
피사체를 움직이든지  
모델을 움직이든지 아니면

00:16:30.514 --> 00:16:34.170  
반사판을 이용해서  
빛을 어떤 식으로

00:16:34.170 --> 00:16:37.774  
활용할 건지 그런 식으로  
고민해 보시는 시간을

00:16:37.774 --> 00:16:39.849  
한 번 가져보시는 게  
제일 중요해요.

00:16:40.303 --> 00:16:44.003  
저도 처음부터 이렇게 하면  
된다, 저렇게 하면 된다,

00:16:44.078 --> 00:16:46.677  
다 알고 사진을 찍은 게  
아니거든요.

00:16:46.677 --> 00:16:50.159  
그러니까 여러분들도  
집안에서 형광등 아니면

00:16:50.159 --> 00:16:54.250  
스탠드 아니면 카페의  
어떤 조명들,

00:16:55.300 --> 00:16:57.681  
그런 거를 한번  
유심히 살펴보고

00:16:57.681 --> 00:17:02.465  
아, 이 조명에서는  
이 위치에서 모델은

00:17:02.465 --> 00:17:04.566  
어디에 있고 카메라는  
어디에 있고

00:17:04.979 --> 00:17:08.391

## 6\_노출의 이해

그 자세를 잡았을 때 빛이 조금 모자른다

00:17:08.391 --> 00:17:13.710

살았을 때 주변에 휴지,  
A4지 아니면 반사판,

00:17:13.811 --> 00:17:18.342

간단한 반사판들을 활용해서  
이 상황들을 어떻게

00:17:18.342 --> 00:17:22.186

연출할 것인가를 한 번씩  
고민해 보시는 게

00:17:22.186 --> 00:17:25.814

좋을 같아요.  
그러면 빛의 종류에 대해서

00:17:25.814 --> 00:17:31.520

알아봤으니까 다음 시간에  
본격적으로 노출에 대해서

00:17:31.653 --> 00:17:35.104

알아보도록 하겠습니다.  
지금까지 인디비주얼 포토그래픽의

00:17:35.104 --> 00:17:37.149

조재현 실장이었습니다.  
감사합니다.