

Eclairage

*Pour obtenir une lumière intéressante,
il faut créer des ombres dignes d'intérêt.*



Pour bénéficier de ce chapitre il est indispensable d'avoir lu au préalable « DÉCOUVRIR SES FLASHES » ainsi que le mode d'emploi de votre flash.

Nous allons uniquement aborder l'éclairage naturel et l'éclairage avec des flashes dits cobra, petits et facile à transporter ils sont également peu onéreux.

Nous prendrons pour exemple le thème du portrait mais ce que nous allons parcourir peut être transposé à d'autres thèmes, la nature morte en particulier.

Lumière naturelle ou lumière artificielle ?

Dans cette question, le choix des mots influence votre réponse. « Naturelle » fait plus... "naturel" et puis artificiel c'est connoté un peu tricherie vous ne trouvez pas ?

Lumière sauvage ou lumière apprivoisée ?

Voilà une autre façon de poser la même question.

La lumière naturelle a certes ce charme, ce côté indomptable, elle change radicalement avec les heures de la journée, avec les conditions météorologiques puis s'évanouit avec la nuit.

Par exemple, par une belle journée, sous un beau soleil le passage des nuages change constamment les valeurs d'éclairement.

En bref la lumière naturelle est une « belle », certes, mais souvent au comportement capricieux.

La lumière artificielle est bien plus facile à apprivoiser que ce soit avec la lumière continue d'une lampe ou le bref éclair d'un flash.

En lumière artificielle, il est possible et même conseillé de mémoriser l'installation de l'éclairage (photo et croquis coté) afin de pouvoir le reproduire ultérieurement.

En lumière naturelle, il est quasiment impossible de retrouver des conditions d'éclairement identiques d'une séance à l'autre.

Certaines lumières naturelles sont absolument incomparables, impossibles à reproduire évidemment dans le cas de paysage ou d'architecture. Ces lumières provoquent le photographe et s'imposent à lui.

Dans le cas de portraits, de natures mortes, les lumières artificielles ont des effets prévisibles, répétitifs. Bien sûr, cela demande une bonne maîtrise des techniques d'éclairage et une parfaite connaissance du matériel et de ses accessoires. Ces lumières sont réfléchies par le photographe. (sans mauvais jeux de mots).

Lumières d'ambiance

Il existe d'autres lumières dites « d'ambiance » telles que feux d'artifice, pleine lune, ciel étoilé, orages, feux de véhicules la nuit, lumière sur la ville, etc. qui seront traitées au chapitre « prise de vue nocturne »

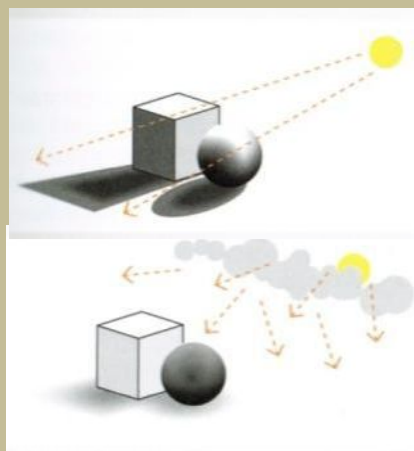
La lumière naturelle.

Rappel : Mesures des lumières.

1) LE SOLEIL

Position : L'éclairement par la lumière naturelle dépend de la position du soleil dans le ciel, position qui a une action directe sur la longueur des ombres portées et sur la balance des blancs. Du soleil du matin et du soir produisant des ombres longues, au soleil de midi produisant des ombres courtes.

Diffusion : L'éclairement par la lumière naturelle dépend de la diffusion du soleil par la couche nuageuse. Lumière dure avec ombre dense par un ciel d'été sans nuages. Lumière douce pouvant aller jusqu'à l'absence d'ombre par une journée d'hiver avec un ciel couvert. Position et diffusion caractérise l'ambiance, « le monde » dans lequel est fait la prise de vue.



Le soleil est une source de lumière ponctuelle dure. La différence entre ombres et lumière est très marquée.

Les ombres sont profondes. Les parties en lumières facilement écrêtées.

Les nuages diffusent la lumière dans toutes les directions et les ombres s'estompent. La plage dynamique est plus restreinte.

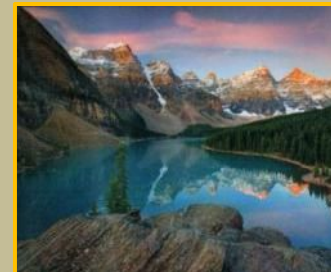
N.B. Le concept de plage dynamique est relatif aux tonalités dont elle quantifie l'étendue en IL entre la partie la plus sombre et la partie la plus claire.

(En complément reportez-vous au thème « Paysages et architecture »)

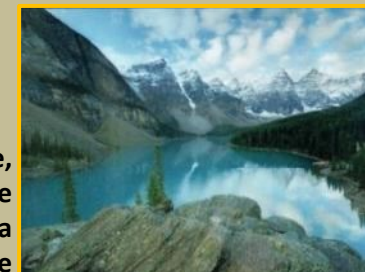
Variations infinies

La lumière naturelle se caractérise par un nombre infini de variantes.

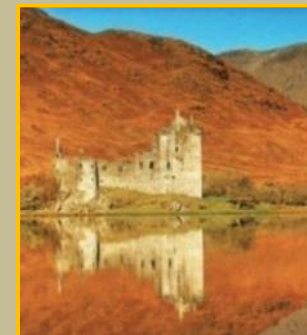
Direction, intensité, couleur, diffusion, température de couleur changent en fonction de l'heure de la journée, de la saison, et des conditions météo.



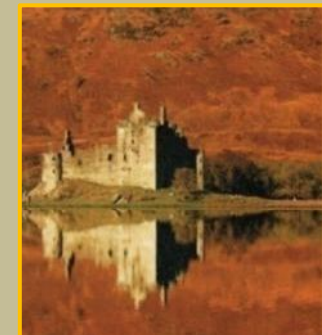
A gauche, lumière chaude du lever du soleil.



A droite, lumière froide plus tard dans la matinée



A gauche, la lumière est très plate.



A droite, un simple changement de point de vue rend la scène plus dynamique.

Jeu de patience : savoir observer les conditions météo, la vitesse de déplacement des nuages et en quelques minutes arrive le « bon moment ».

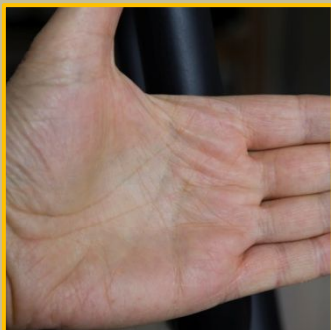


Les rendus carnés en prise de vue couleur

Il n'y a pas plus délicat à rendre que la teinte de la peau.

Le réglage d'exposition doit être précis au 1/3 d'IL, la balance des blancs influe énormément ainsi que les dominantes environnantes et les modeleurs pour les prises de vue au flash, ensuite il vous faut évaluer le rendu que vous souhaitez et adapter vos réglages.

N.B. Faites cet exercice pour juger la justesse de votre matériel et de votre écran, il vous restera à juger le rendu de vos impressions papier personnelles, n'attendez aucune régularité des impressions du commerce. (Vive le noir et blanc.)



Ambiance
BdB : Auto

*Surement le rendu le plus neutre.
Je vous confirme que c'est bien ma main, je la regarde et je la reconnais.
Le boîtier et mon écran sont donc bien calibrés.*



Ambiance
BdB : Lumière du jour

Rendu plus chaud, moins rosé, parfois plus agréable pour un visage. (léger bronzage)



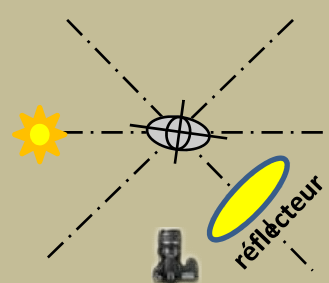
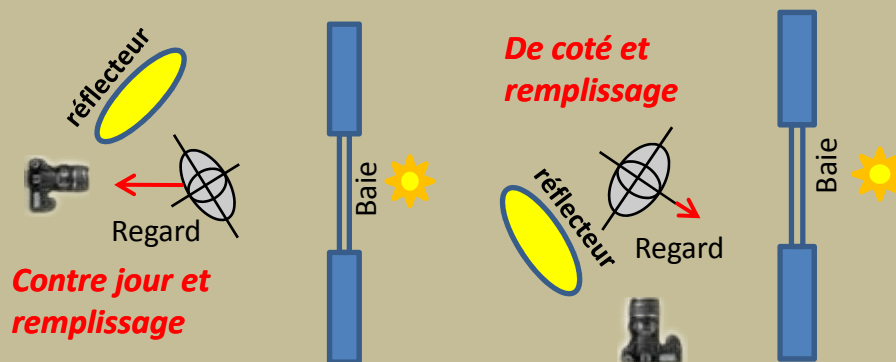
Flash.
BdB : Lumière du jour

*Rendu assez neutre, le ton rosé explose malgré le réglage lumière du jour.
Attention aux visages poupon et aux visages de personnes qui travaillent à l'extérieur. (et aux boutons des jeunes filles)*

2) REMPLISSAGE DES OMBRES

Remplissage : Si la partie en ombre du sujet présente un trop fort contraste avec la partie éclairée il est possible de remplir les ombres de lumière en reprenant simplement la lumière du soleil avec un réflecteur opposé à celui-ci.

Emploi du réflecteur.



N.B. En extérieur le flash est souvent employé en remplissage dans un parapluie par exemple. Il sera prudent de passer en synchro HS afin d'éviter les problèmes de surexposition.

3) LES EFFETS

Depuis l'intérieur d'un bâtiment le soleil est filtré par les baies formant des tâches de lumière plus ou moins diffuses aux ombres plus ou moins marquées mais toujours en fort contraste avec les parties non éclairées. La lumière du soleil passant à travers des vitraux provoque des effets colorés. N.B. On retrouve des effets similaires aux effets de baie avec un éclairage en sous-bois par exemple.

REFLECTEURS :

✓ **Argent** : Intensité et contraste fort, lumière dure. Convient en cas de faibles lumières. Il se placera plus loin que le réflecteur blanc, la lumière sera plus flatteuse pour la peau. Attention à l'éblouissement du modèle éviter de conserver longuement le réflecteur sur son visage.

✓ **Doré** : Intensité et contraste identique au réflecteur blanc mais avec une lumière chaude. Parfait en extérieur pour recréer les tons chauds d'une fin de journée. (BdB parfois trop chaude).

✓ **Blanc** : C'est celui qui éclaire le moins, mais il est neutre, la lumière sera douce et homogène, plus facile à contrôler. Il sera placé près du sujet pour adoucir les ombres.

✓ **Noir mat** : absorbe (réflecteur passif) et dirige la lumière (drapeau).
N.B. La loi du carré de la distance s'applique aux réflecteurs.

DIFFUSEURS :

✓ A employer en cas de lumière dure (soleil au zénith dans un ciel sans nuage) Le tenir au-dessus du modèle avec éventuellement un petit coup de fill-in au flash pour dynamiser la peau et mettre un « éclair » dans les yeux.

✓ Plus le diffuseur est proche du sujet, plus le contraste sera fort dans les ombres et l'effet clair-obscur prononcé. Inversement plus le diffuseur est distant du sujet, plus la lumière sera plate. Dans les deux cas, le diffuseur produit une lumière douce, seul le contraste change en fonction de la distance qui le sépare du sujet. Varier les distances afin de juger les différents effets.

✓ A l'intérieur, pour filtrer la lumière provenant d'une baie.

N.B. Peut être placé devant un flash (ou deux flashes couplés) sans égaler une boîte à lumière.

AUTRES :

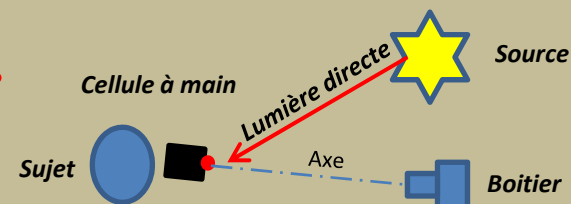
✓ Il existe dans le commerce des modèles peu onéreux. Dit 5 en 1, ils sont établis sur la base d'un diffuseur plus quatre réflecteurs adaptables sur le diffuseur. Ils existent en différentes dimensions.

✓ Il est bon de posséder quelques plaques de polystyrène et de carton bulle, blanc sur une face et noir mat sur l'autre. Nous les retrouverons au chapitre flash en tant que : réflecteur passif, drapeau.

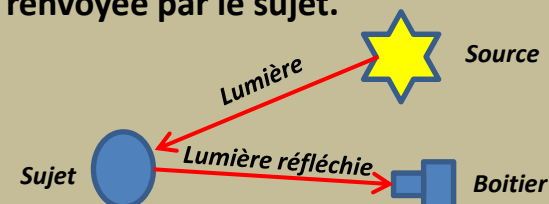
Il existe deux types de mesure de la lumière

La mesure de la lumière **incidente** est pratiquée avec un appareil indépendant du boîtier dit "**cellule à main**" dirigé vers la source de lumière (soleil, flash) dans l'axe boîtier/sujet.

Le résultat de cette mesure donne le gris 18 %

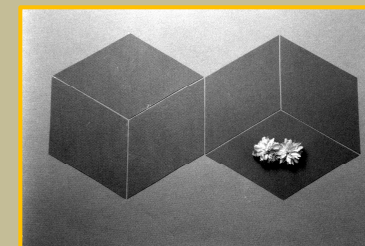


La mesure de la lumière **réfléchie**, c'est celle qui est pratiquée par votre **appareil photo** dirigé vers le sujet, elle mesure la lumière renvoyée par le sujet.



Notre boîtier ne sait faire que des mesures réfléchies. Il faudra donc toujours prendre en compte la réflectance globale du sujet, (sauf dans le cas où la mesure est conduite sur une carte gris neutre 18 %).

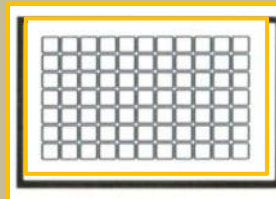
Cas du noir et blanc. En couleur le bleu et le rouge procurent un fort contraste visuel, ayant la même réflectance, en noir et blanc, ils procurent le même gris.



Mesure avec le boitier = lumière réfléchie

❖ Multizone :

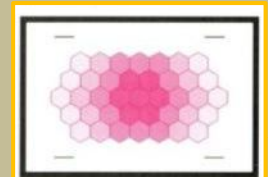
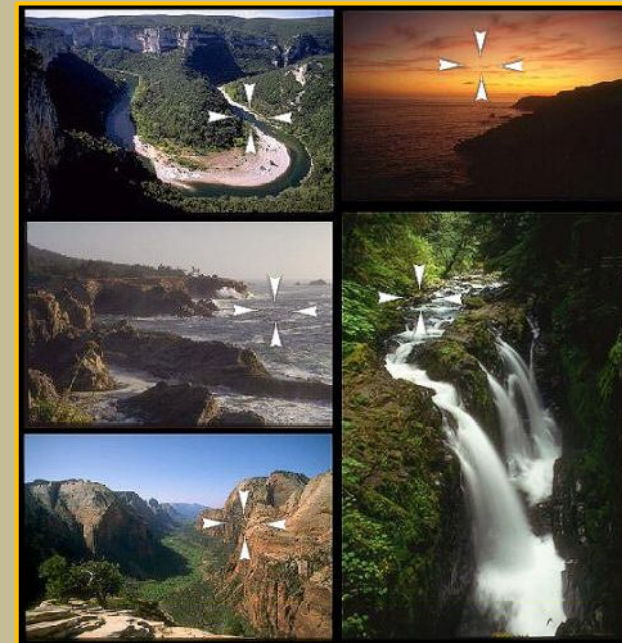
- ✓ Mesure intelligente effectuée sur la totalité de la visée puis comparée à une « bibliothèque de situations type » afin d'apporter automatiquement une correction adaptée.
N.B. Convient mal aux filtres ND, préférer une mesure centrale pondérée ou une mesure incidente en base.
- ✓ Système fiable sur la plupart des sujets courants ne présentant pas d'écart majeur entre ombres et hautes lumières c'est à dire ayant une **plage dynamique** « normale » (70 % des sujets, mais peut-être pas le vôtre !)



Mesure multizone pour ces sujets courants à plage dynamique « normale » ne présentant pas d'écart majeur entre ombres et hautes lumières.

❖ Centrale pondérée :

- ✓ La priorité est donnée à la zone centrale de la scène (environ 2/3) aucune comparaison avec une bibliothèque de situations type.
- ✓ Cette mesure convient bien lorsque la réflectance du fond diffère largement de celle du sujet et que ce dernier représente environ les 2/3 du cadrage (Portraits plan poitrine, gros plan) Plage dynamique moyenne à large. Pour tous filtres de plus de 1 IL. (filtre ND)
- ✓ Ce mode n'effectue pas les corrections automatiques particulièrement en cas de contre-jour, il est donc mieux adapté que le mode multizone à l'utilisation de la compensation d'exposition.

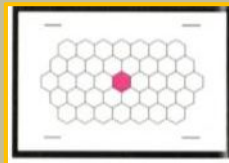
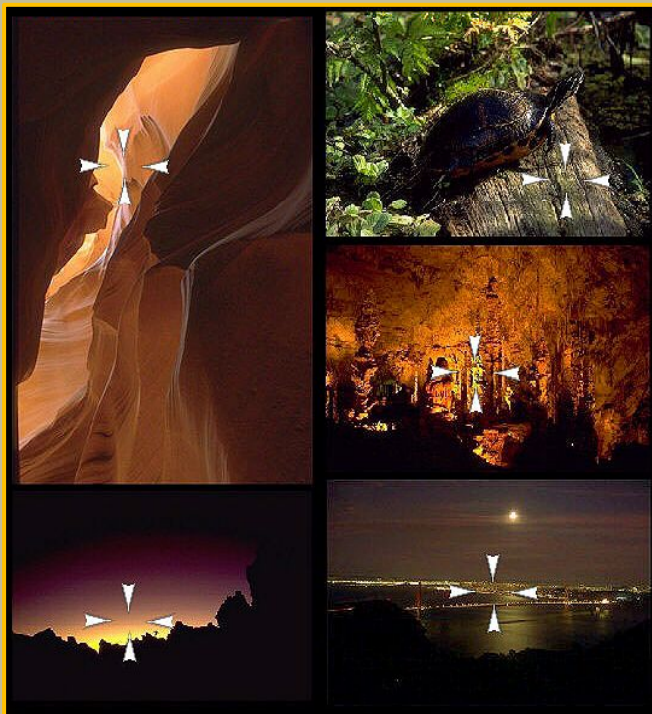


Mesure centrale pondérée pour ces sujets à plage dynamique moyenne à large .

Mesure « décadrée » sur la zone de l'image présentant la plage dynamique la plus courante puis mémorisation (AE-L) avant recadrage définitif.

❖ Spot :

- ✓ La mesure est réalisée sur une petite portion centrale du viseur, elle permet de chercher sur un **sujet délicat à exposer**, la zone à privilégier (gris 18%) ou de faire la moyenne des zones extrêmes « significatives »
- ✓ Ce mode n'effectue pas les corrections automatiques particulières.
- ✓ Demande un peu de doigté, il est tout à fait possible de s'avancer vers le sujet en respectant le même axe boitier /sujet.

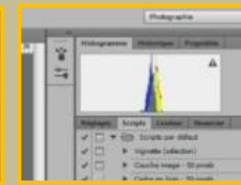
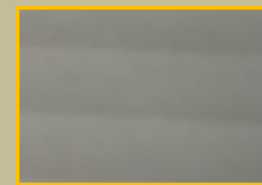


Mesure spot pour ces sujets à plage dynamique trop large.

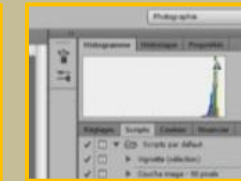
Ici la mesure est décadrée sur la partie de l'image présentant la zone la plus proche de la « moyenne » (18 %) puis mémorisée (AE-L) avant recadrage.

A quoi sert la compensation d'exposition ?

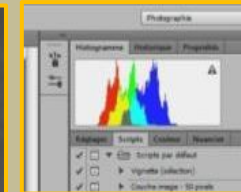
La commande compensation d'exposition (+ -) ne s'applique qu'en « **mesure réfléchie** ». (P. Av. Tv.)



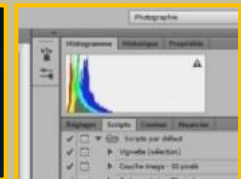
Feuille blanche.
Compensation à 0.
Rendu gris.
Histogramme calé au centre.



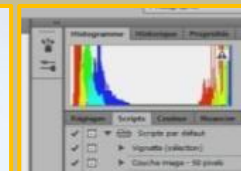
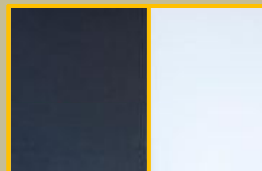
Feuille blanche
Compensation +2,5.
Rendu blanc.
Histogramme à droite



Feuille noire.
Compensation à 0.
Rendue gris.
Histogramme au centre.



Feuille noire.
Compensation à -3,5.
Rendue noir.
Histogramme à gauche



Feuilles noire et blanche 50/50
Compensation à 0.
Le blanc est rendu blanc
le noir est noir.
Histogramme droite / gauche

Moyenne noir /blanc = GRIS 18%

N.B. Toutes variations d'égalité de surface entre le « sombre » et le « clair » conduira à moduler la compensation pour trouver la bonne exposition.

Qualités de la lumière

Lumières dures



Lumières dures :
Cônes
Flash nus (tête de lampe sans aucun accessoire)

Les sources de lumière dure sont de plus petites tailles que les objets ou les montages qu'elles éclairent, elles sont placées relativement loin du sujet. (La taille est relative à la distance)

Les ombres sont très clairement définies sans gradation, même les détails les plus fins provoquent une ombre nette. La structure de n'importe quel objet (par exemple, un textile, une peau) est très clairement mise en évidence.

Les lumières dures augmentent le contraste de l'objet. Les zones directement éclairées peuvent être brûlées alors que les ombres restent très sombres.

La dureté de la lumière a une influence sur la saturation des couleurs. Les lumières dures augmentent la saturation de l'image.

Lumières douces



Lumières douces :
Softbox ou
Octabox de
différentes tailles.

Les sources de lumière douce moyennes ont à peu près les mêmes dimensions que les objets ou les montages qu'elles éclairent.

Les ombres sont toujours clairement visibles, même si elles sont peu définies. De grandes parties de ces ombres montrent des gradations, cependant, les petits détails n'apparaissent pas dans l'ombre.

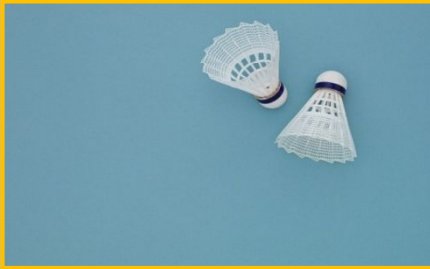
La lumière douce souligne légèrement le contraste de l'objet, mais moins qu'une lumière dure. La saturation des couleurs se situe finalement quelque part entre celle obtenue avec une lumière dure (élevée) et celle obtenue avec une lumière diffuse (faible).

La distance par rapport au sujet est primordiale. Plus nous nous rapprochons, plus la source de lumière augmente de surface relative (vue du sujet). Cela signifie que notre lumière devient plus douce lorsque nous nous rapprochons, et plus dure, lorsque nous nous éloignons.

Une boîte à lumière d'environ 100 par 100 cm placée à 4 mètres du modèle a la même dureté qu'une source de la moitié de la taille (50 par 50 cm) à la moitié de la distance (2 mètres).

Lorsque nous amenons une boîte à lumière de 100 par 100 cm à la moitié de la distance, la lumière sera beaucoup plus douce et nous devons réduire la puissance de la source. (Loi du carré inverse) Nous nous attendons à ce que le contraste soit plus élevé. (textures plus détaillées)

Lumières diffuses



La source de lumière est énorme par rapport au sujet. Les ombres n'existent plus, car la lumière est suffisamment grande pour éclairer tout autour de l'objet ou du modèle.

- ✓ Grandes Softboxes et Octaboxes à courte distance pour des petits objets.
- ✓ Lumières indirectes réfléchies par des réflecteurs de couleur neutre (blanc) pour éviter un décalage de couleur. (Rebond sur un plafond, un mur blanc)
- ✓ Tentes lumineuses enroulées autour de l'objet.

La lumière ne montre plus aucune direction et le seul contraste restant est celui de l'objet avec le fond. La structure de la surface de l'objet est aussi lissée que possible, presque invisible et la saturation des couleurs est fortement réduite.

Directe ou réfléchi



Flash en direction du sujet. Lumière vive, reflets, fond éclairé.



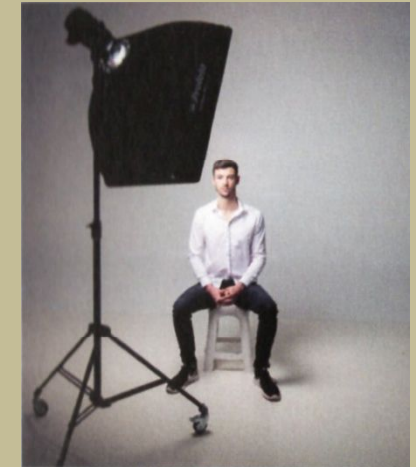
Flash incliné vers le bas dirigeant la lumière sur un réflecteur. L'arrière plan reçoit ainsi peu de lumière.

Ne pas confondre

Dureté de la lumière



Lumière dure
Flash nu. Ombres dures aux contours marqués

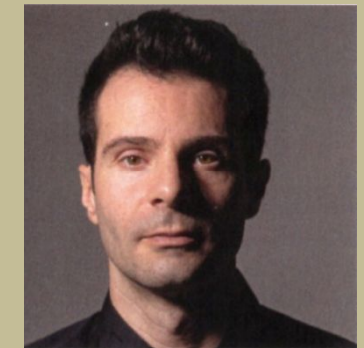


Lumière douce
Boîte à lumière.
Ombres légères et diffuses.

Contraste



Avec la même boîte à lumière
A 4 m la peau est peu contrastée, elle semble lissée. (portrait féminin)



A 50 cm la peau est très contrastée, les textures sont mises en évidence. (portrait masculin)

**Plus la source est éloignée moins la lumière est contrastée.
Plus la source est proche plus le contraste est marqué.**

Rappels sur l'exposition au flash

Intégrer la mesure de lumière sur l'arrière plan :

« Il est urgent de ne pas allumer le flash »

Faire d'abord une mesure de lumière sur le cadrage, par exemple on retient à 100 ISO en Mode Av : f5.6 pour la PdC. On regarde la vitesse :

- Tv = 1/125 : on est dans la fourchette de la synchro X.
- Tv = 1/500 : la synchro X est dépassée, choisir la synchro HS.
- Tv = 1/15 : On souhaite l'arrière plan sombre, on passe en mode M et on affiche : Av = 5.6 / Tv = 1/125, l'arrière plan sera rendu sombre avec effet coup de flash sur le sujet. On souhaite des détails sur l'arrière plan, on est dans le domaine de la synchro lente sur tripode. (M = Av = 5.6 / Tv = 1/15.

N.B. Si le sujet est en mouvement passer en synchro 2^{ème} rideau.

Le zoom est la commande la plus déterminante et doit être maîtrisée en permanence.

Le zoom du flash se comporte comme un modeleur, Il faut toujours contrôler le zoom en fonction de l'effet souhaité, surtout en employant un façonneur.

❖ Flash sur boîtier ou raccordé avec un cordon :

✓ Si le **zoom est sur Auto** la focale du flash se règle automatiquement sur la focale de l'objectif.

En reportage, flash avec cabochon monté sur le boîtier, on peut conserver le zoom auto. Le cabochon réchauffe la lumière.

✓ On emploie le **zoom manuel** dans deux cas :

- Pour obtenir une lumière plus large, plus douce, pour mieux corriger la parallaxe : régler la focale du flash sur une valeur de moins que l'objectif. (Avec une focale de 35 mm, le zoom flash sur 24 mm adoucit la lumière)
- Pour obtenir un effet spot : régler la focale du flash sur une valeur de plus que l'objectif. (Avec une focale de 35 mm, le zoom flash sur 50 mm durcit la lumière)

✓ A l'extinction du flash il revient en Auto. (*agaçant*) Avec plusieurs flashes manuels il est bon de noter la position zoom de chacun.

✓ En macro : élargir la lumière pour l'adoucir et corriger la parallaxe.

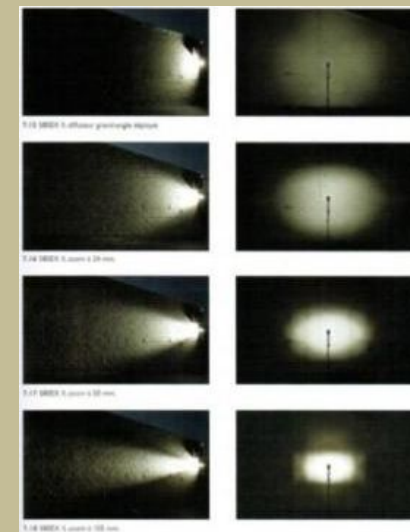
❖ En mode flash sans fil :

✓ Le zoom se cale sur la position grand angle. On peut améliorer la diffusion avec le diffuseur grand angle incorporé au flash. Attention toutefois à la perte de puissance.

Effets du zoom du flash

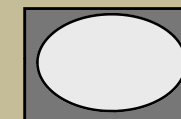
La puissance du flash semble augmenter en fonction de la focale sélectionnée sur son zoom.

En réalité il s'agit de la même quantité de lumière c'est la surface couverte qui est plus ou moins grande d'où cette perte d'éclairement en réglage grand angle.

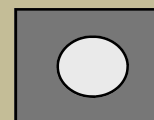


Le réglage du zoom du flash influence le dégradé.

- ✓ La position télé, focalise et permet de contrôler le flux de lumière.
- ✓ La position grand angle, diffuse la lumière.



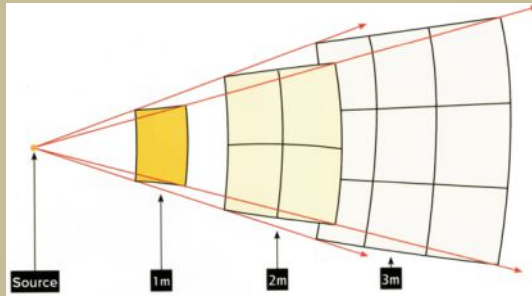
Zoom flash réglé vers grand angle.
Lumière large



Zoom flash réglé vers télé.
Lumière ciblée.



Loi du carré inverse de la distance



Loi directement visible en mode flash Manuel.

Moins perceptible en mode flash TTL car celui-ci adapte la puissance.

La lumière mesurée à 1 mètre est 4 fois moindre à 2 mètres et 9 fois moindre à 3 mètres.



En mode flash Manuel : Entre 1 m et 1.40 ou encore 8 m et 11 m la perte de lumière sera identique, soit un IL.

Avec une calculatrice (Racine de deux = 1.414)

Reculer une source qui est à 2 m : $2 \times 1.414 = 2.8$ soit moins 1 IL.

Avancer une source qui est à 8 m : $8 / 1.414 = 5.6$ soit plus 1 IL.

Distance et diffusion de la lumière

✓ Plus la lumière est loin du fond plus elle en éclaire une grande surface.

✓ Plus la lumière est proche du fond moins la surface éclairée est importante.

✓ Plus la surface du modèle est importante plus la surface éclairée sur le fond est importante. Un modèleur étroit y crée des taches de lumière.

✓ Plus la lumière est proche du sujet plus elle est diffuse avec des ombres estompées. Les textures (peau cheveux) seront marqués.

✓ Plus la lumière est loin du sujet plus elle est dure avec des ombres profondes au contour définis. Les textures seront lissées.

N.B. L'orientation de la source, l'effet du zoom du flash, l'éloignement source / sujet associé au réglage des puissances partielles permettent de régler finement les combinaisons de flashes en mode Manuel.

Comment régler un éclairage latéral

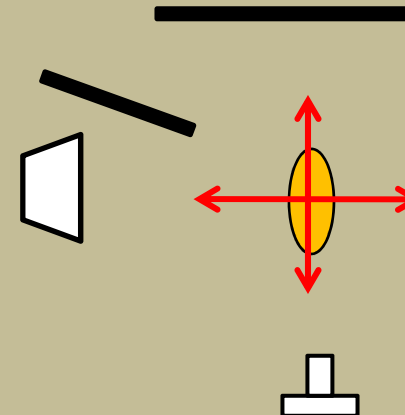


Le modèle placé de profil regarde la lumière. Un drapeau évite d'éclairer le fond.

Flash réglé au 1/8 de puissance.

✓ Le modèle peut progresser vers la lumière.

✓ Le modèle peut venir vers le boîtier ou s'en éloigner.



La différence d'éclairage entre le haut et le bas du cadrage.

Peut être souhaité et faire partie de la composition ou être supprimé à l'aide d'un éclairage de remplissage.

La prise de vue s'effectue généralement à main levée .

Flash externe sur le boîtier

C'est la plus mauvaise position du flash. Mais parfois c'est la seule possible.

Boîtier mode P ou Tv. BdB : LdJ.

Flash en mode TTL. Zoom flash : Auto et manuel.

Direct flash nu

Lumière frontale dure créant des ombres si le fond est proche du sujet.

En portrait, yeux rouges à craindre.

N.B. Position à fuir autant que possible.

Amélioration possible : Zoom flash manuel, prendre une focale inférieure à celle de l'objectif améliore la diffusion de la lumière. (35 avec un 50 mm)

Diffuseur GA : Zoom flash sur grand angle, le petit volet rétractable élargie encore le grand angle. (20mm)

N.B. Attention à la réduction de la puissance.

Avec rebond

- ✓ Le flash à 45° est dirigé vers un plafond.
- ✓ Le flash est dirigé latéralement vers un mur ou tout autre réflecteur. (dans la rue une vitrine de magasin peut convenir)
- ✓ La couleur de la paroi réfléchissante doit être neutre afin de ne pas créer de dominantes désagréables.

N.B. Attention la portée du flash sera réduite.

Variante : En portrait, le petit réflecteur intégré au flash permet un mini éclair frontal. (regard)



Avec modeleurs

Cabochoon :

- ✓ Distance : 2 m maxi entre flash et sujet.
- ✓ Lumière moins dure et plus chaude qu'avec le flash nu.

N.B. Au studio, le cabochoon employé dans une boîte à lumière ou un parapluie, augmente la diffusion de la lumière.



Globe :

Lumière très diffuse, ombre légère.

Eclaire en tous sens.

N.B. Emploi parfois délicat hors studio.



SoftBox :

Lumière diffuse et chaude. Petite boîte à lumière à employer très près du sujet. (1 m maxi. Parfait en macro)

N.B. Il existe des boîtes à lumière se montant également sur le flash mais de taille plus importante dont l'emploi hors studio est assez délicat. (encombrement, vent)



Speed Gobo :

- ✓ Portée de 2 à 2.5 m maxi.
- ✓ Augmente la taille de la lumière. Permet une lumière indirecte en absence de surfaces réfléchissantes (plafond, mur) Zoom flash vers grand angle.

N.B. Peut servir de drapeau.



Grande diffusion lumière chaude

Variante drapeau d'un côté



Variante concentration vers le bas



Autres diffuseurs : il existe plusieurs diffuseurs du commerce de type « casquette » sur le principe du Speed gobo. La main convient très bien et réchauffe de plus la lumière du flash.



Flash externe déporté

Généralités sur les modeleurs

Modelé : c'est le contraste général du modeleur, sans modelé le sujet paraît plat avec une compression de différents plans. Le modelé sert à restituer le volume. (Muscles, ossature d'un visage)

Dans un éditeur d'image, c'est l'outil « Contraste ».

Acutance : Nature du contraste des éléments les plus petits. Egalement lié au contraste général du modeleur, définit le comportement du modeleur vis-à-vis du rendu des plus petits éléments tels que grain de peau, cheveux, texture des tissus, etc.

Dans un éditeur d'image, c'est l'outil : « Clarté » ou « Structure ».

Les parapluies :

✓ Lumière plus contrastée qu'une boîte à lumière, moins précise que celle-ci il a tendance à inonder la scène éclairée. Attention aux retours de lumière en intérieur.

✓ Ils sont parfaits en extérieur pour un remplissage d'ombre.

✓ Acutance moyenne, le modelé offre davantage de caractère que la boîte à lumière.

Parapluie réflecteur :

✓ Blanc = doux. Argent = plus contrasté.

Doré = réchauffeur.

✓ Plus le flash est éloigné du parapluie plus la lumière est diffuse.

N.B. En fermant plus ou moins le parapluie on peut focaliser le faisceau de lumière.

Le parapluie diffuseur (une fois enlevé le tissu noir extérieur) donne une lumière plus douce que celle du parapluie réflecteur. Plus le flash est loin du parapluie plus la lumière sera douce.



Boîte à lumière : Il en existe de différentes formes et de différentes tailles.

✓ C'est le modeleur le plus polyvalent.

✓ C'est le modeleur le plus doux et le moins acutant, d'autant plus doux que sa taille (par rapport au sujet) est importante.

✓ La lumière est plus concentrée et plus facile à diriger que celle du parapluie.

✓ La lumière sera encore plus diffuse si un cabochon est monté sur le flash.

✓ Caches : Pour mieux diriger la lumière, il est possible de masquer une partie de la boîte à lumière à l'aide d'un carton noir. (coupe flux, drapeau)



Speed Gobo en réflecteur :

✓ Déjà vu au chapitre « flash externe sur le boîtier » modeleur simple à ne pas négliger au studio.

Speed Gobo en drapeau :

✓ Coté réflecteur : sert à la fois de drapeau et de réflecteur. Avec des gélatines colorées, permet de n'éclairer que le fond sans polluer le sujet.

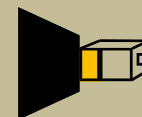
✓ Coté face noire : sert de drapeau pour contrôler le flux du flash (sur l'arrière plan par exemple)

Speed Gobo en Cône :

Le Speed Gobo roulé peut convenir.

✓ Coté noir à l'intérieur : renforce l'effet.

✓ Coté blanc à l'intérieur : adouci l'effet.



Conseils de mise en place :

✓ Par rapport au sujet, débiter en plaçant la boîte à lumière à une distance de 1.5 fois sa diagonale, le parapluie à 1.5 fois son diamètre.

✓ Plus le parapluie ou la boîte à lumière sont près du sujet et plus ils sont de grande taille plus la lumière est douce.

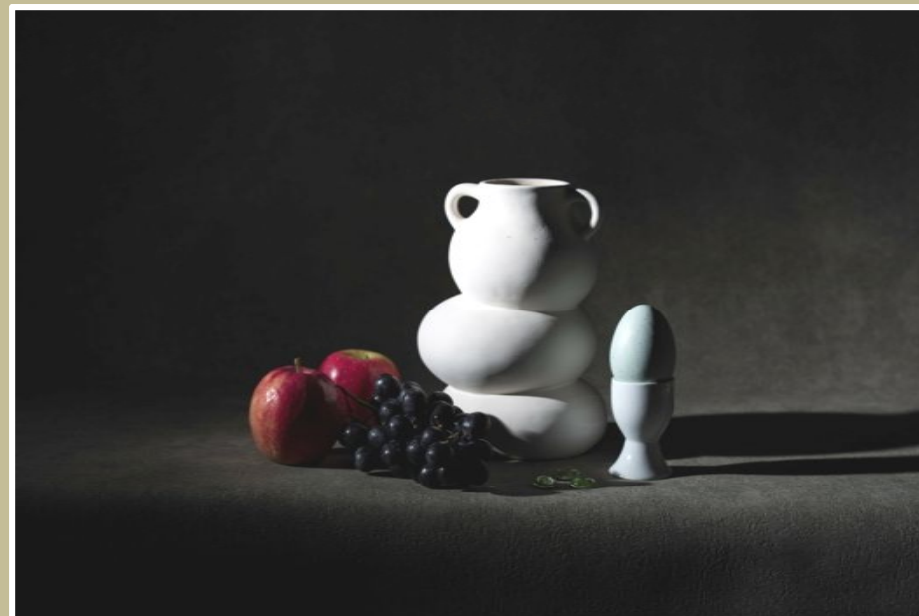
✓ On peut améliorer le modelé en tournant le parapluie ou la boîte à lumière, de côté par rapport à l'axe du sujet. (point chaud hors sujet)

Exemples de modeleurs adaptables sur flash cobra



N.B. La petite boîte à lumière présente peu d'intérêt. L'ensemble avec un second adaptateur revient à moins de 100 €

N.B. Toutes les images 1/125 à f5.6 sans compensation. Flash TTL. Zoom flash 85 mm. (70x200 f2.8)



Large nid d'abeille sur adaptateur flash

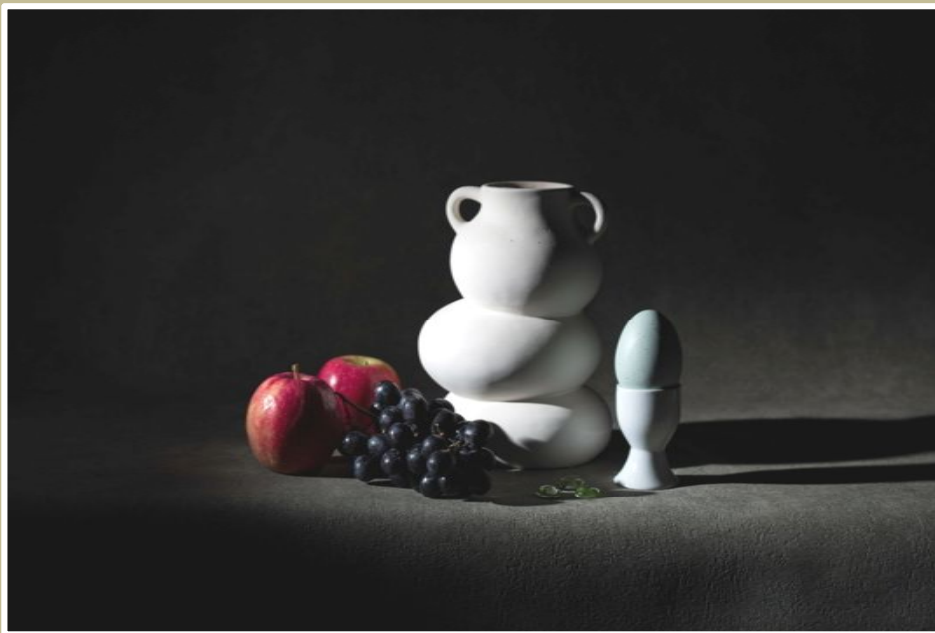
Balance des blancs plutôt neutre.

Canalise le faisceau de lumière et limite sa dispersion. (fond, partie de sujet à mettre en lumière, cheveux, épaule en léger contre jour)

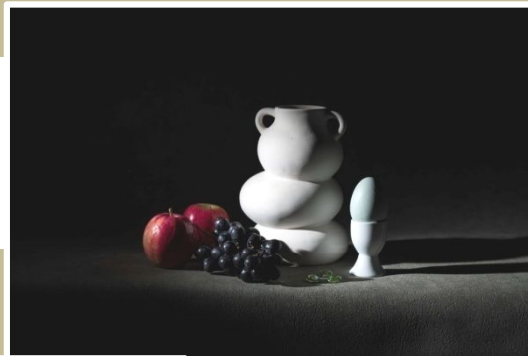
Généralités sur le nid d'abeille

- ✓ Plus la grille est fine plus la puissance baisse.
- ✓ Plus la grille est profonde (épaisse) plus la lumière est concentrée.





Cône seul Balance des blancs plutôt neutre.
Cercle de lumière diffuse. Ombre nette.
A employer plutôt en effet de décrochage sur le fond.



Cône avec nid d'abeille
Balance des blancs plutôt neutre.
Cercle de lumière diffuse plus centré.



Bol beauté seul Balance des blancs neutre.
Lumière diffuse qui met en valeur les textures. (cheveux, nature morte) Attention à la lumière en arc de cercle sur fond.
Délivre une lumière douce, modelée et moyennement acutante. C'est l'outil de précision du photographe de publicité cosmétique. Il est utilisé pour les portraits doux modelés et bien définis en volume et texture. (peau, structure du visage) Avec nid d'abeille lumière plus douce et directionnelle (glamour)



Bol beauté avec nid d'abeille



Bol standard : Plus profond que le bol beauté. Reproduit la lumière solaire. Modeleur contrasté à forte acutance (textures) les ombres sont denses. Délicat à positionner (précision) mesure de la lumière irréprochable.



Quatre volets Balance des blancs neutre.
Permet de contrôler les directions de la lumière. Ombre portée dure présente. (Celle du flash nu)



Globe diffuseur
Balance des blancs plutôt neutre.
Lumière très douce et diffuse distribuée dans tous les sens.



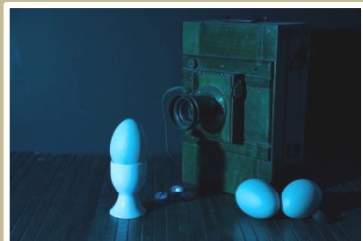
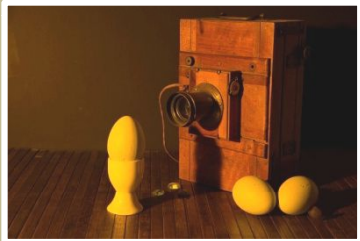
Volet fermé sur la gauche.
Permet un effet drapeau sur le fond





Diffuseur « blanc » sur adaptateur.

Balance des blancs dominante un peu chaude vers le magenta.
A essayer en extérieur (remplissage) mais à éviter en intérieur.



Diffuseurs colorés Effet avec balance des blancs



Gélatines :

N'agissent que sur la lumière du flash.

✓ Il est possible de combiner lumière du flash avec gélatine colorée et BdB du boîtier réglée en couleur complémentaire.



✓ **Correction de température de couleur** : TC (CT en anglais)

- CTO (Orange) : réchauffe la lumière du flash.
- CTB (Blue) : refroidit la lumière du flash.
- Plus green : reproduit le rendu tube fluo.

✓ **Densité neutre** : pour abaisser l'intensité de la lumière du flash au-delà de ses propres réglages. Emploi d'une grande ouverture en plein jour avec flash en remplissage.

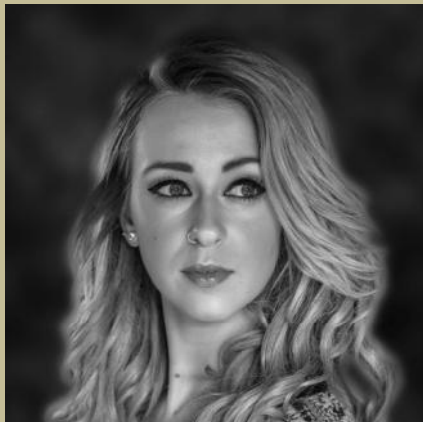
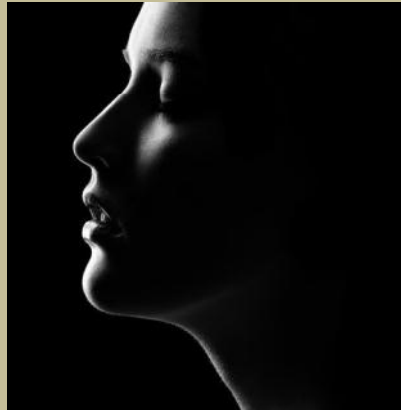
✓ **Effets de couleur** : en général sur le fond (toutes couleurs)
Pour saturer les couleurs, abaisser l'intensité du flash (1/16) ou employer en sus une gélatine de densité neutre.

Variations de lumières sur un même sujet.



La clé. Ambiance et choix du fond

Choix d'une clé sombre



Clef foncée et grande profondeur de champ ou montage de calque.

Choix d'une clé claire



Choix d'une clé moyenne



Couleur



Niveaux de gris



Choix d'une couleur comme valeur forte



Remarque : Sur les deux pages précédentes, combien d'images sont prises en plongée ?
Un point de vue en légère contre plongée valorise le sujet.

Les fonds

Prévisualiser le rendu d'un sujet commence par prévisualiser le fond : (au studio on « fabrique » le fond)

✓ Le fond peut être absent. (très gros plan) Fond uni sans point chaud pour distraire l'œil. Fond dégradé. Fond évocateur de l'environnement du sujet. Sa couleur, sa matière en harmonie avec le sujet.

✓ Doit-il être éclairé ? : Absence de lumière. Lumières : dégradées ou simples taches de lumière. Avec ou sans ombres portées. (voir clef)

✓ La distance fond / sujet règle les ombres projetées sur le fond. Si la distance est faible les ombres seront courtes et profondes, si la distance s'accroît les ombres s'allongent et deviennent diffuses.

✓ Plus la lumière est proche du sujet moins elle éclaire le fond, plus elle est éloignée du sujet plus elle éclaire le fond.

✓ **Sur un fond noir** les couleurs ont une intensité moindre. Le fond noir éclaircit les couleurs. Modeleur de petite taille. Eloigner le sujet et les lumières du fond noir.

✓ **Sur un fond blanc** les couleurs ont une intensité augmentée. Le fond blanc se teinte de la couleur complémentaire à celle du sujet. Gris orange avec un sujet bleu, gris bleu avec un sujet orange.

Modeleur de grande dimension. Mettre le sujet très proche du fond ou éclairer le fond sur une large surface sans dépasser 2/3 d'IL de plus que le sujet.

✓ **Le fond gris** rend les couleurs plus brillantes et se colore de la teinte de la couleur complémentaire.

✓ Si le sujet est bien éclairé = sousex la lumière du fond (l'ambiance) pour donner la priorité au flash. Suivant la vitesse retenue employer le flash en HS.

✓ Si le sujet est faiblement éclairé = sur pied pratiquer une synchro lente pour trouver des détails sur le fond.

✓ Effet lune = Boîtier en mode M : régler la BdB sur tungstène (fond bleu) puis régler une sousex du fond Flash avec CTO (sujet neutre)

✓ Effet couché de soleil = Boîtier en mode M : régler la BdB sur ombre (fond orangé) puis régler une sousex du fond Flash avec CTB (sujet neutre) Suivant vitesse flash en HS.

Environnement : Faire attention aux retours de lumière dans un environnement comportant des murs et plafond clair. Prévoir des réflecteurs passifs noir mat, si le plafond blanc est bas abaisser le plan de prise de vue.

Le premier plan : Présence ou absence c'est un choix créatif. S'il est présent il recevra un éclairage spécifique parfois délicat à mettre en œuvre.

Couleur : Penser à la balance des blancs au niveau du réglage du boîtier (neutre = flash)

Créer des effets sur le fond mais aussi sur le sujet :

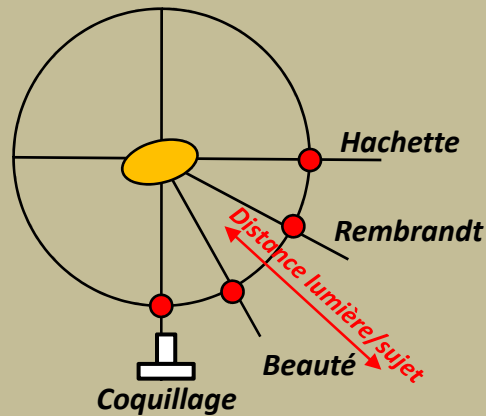
✓ Avec des gélatines sur le flash. Pour saturer les couleurs, abaisser l'intensité du flash (1/16) ou employer en sus une gélatine de densité neutre.

✓ Avec un projecteur de diapo équipé de gobo (projection de motifs lumineux)

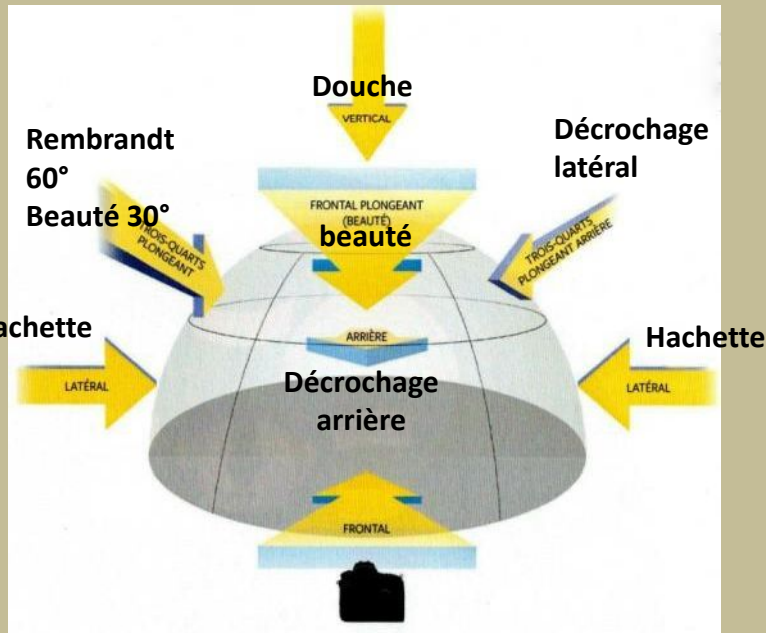
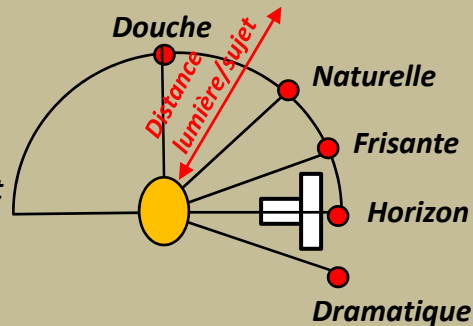
✓ Effet chaud ou froid sur le fond en jouant sur la balance des blancs et une gélatine complémentaire sur le flash.

Placement de la lumière principale

Boussole horizontale



Boussole verticale



Trois quart plongeant 40 à 70° à mi hauteur. Source normale, crédible, c'est la lumière de l'après midi.

C'est également la lumière de la photo culinaire où un réflecteur opposé sera le bien venu, de même une astuce consiste à poser les plats sur un support translucide éclairé par dessous afin de supprimer les ombres portées des plats.

Frontal plongeant C'est l'éclairage dit beauté, c'est également celui que l'on va privilégier pour éclairer toute symétrie. Plus ou moins 70° en hauteur plus une lumière de décrochage sur le sujet. (Cheveux)

Vertical dit douche C'est la lumière plate des tropiques que l'on emploiera surtout au studio.

Latéral C'est l'éclairage de la fenêtre au nord. 90° /20° sur l'horizon. Suivant la profondeur de la partie éclairée (grande pièce) la lumière apparaîtra dégradée (loi du carré inverse de la distance) il est alors possible de faire une reprise avec un filtre dégradé.

Latéral avec coulisse La source est placée à 90° et n'éclaire que le sujet. Le premier plan et dans une moindre mesure l'arrière plan sont hors lumière.

Rasant Flash nu à bonne distance.

Pour la mise en valeur des textures, chaque petit relief produit son ombre.

Axial Flash sur le boîtier, flash annulaire (hors macro). Soleil placé derrière le photographe. Lumière plate sans ombre.

Face au soleil. Contre jour Masquer le disque solaire par un élément du cadrage.

Sujet opaque = silhouette

Sujet transparent ou translucide = couleur rétro éclairée. (Liquide dans bouteille)

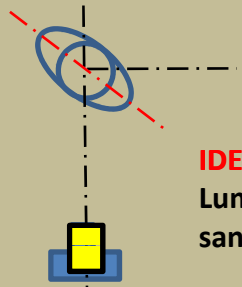
Contre jour plus reprise du sujet avec un réflecteur ou une lumière de remplissage

Contour lumineux avec une lumière en décrochage

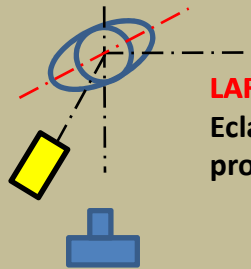
Enveloppé Lumière très diffuse sans ombre comme quand il y a une large couverture nuageuse. En studio employer de multiples réflecteurs.

Nocturne urbain Il s'agit alors d'enregistrer un ensemble de scénarios lumineux plus que de maîtriser un éclairage.

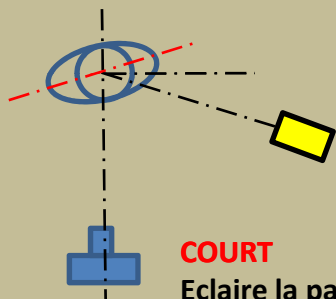
PLACEMENTS CLASSIQUES DES SOURCES



IDENTITE (CV)
Lumière frontale plate,
sans ombre ni texture.



LARGE
Eclaire la partie de visage
proche du boitier.



COURT
Eclaire la partie de visage
éloignée du boitier.

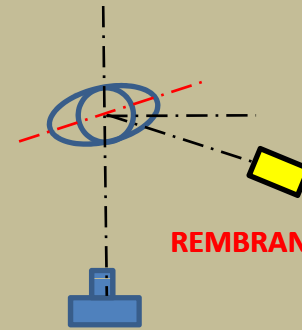


ASTUCE : Pour débiter une séance de portrait, appliquer tour à tour l'éclairage large et l'éclairage court pour juger le quel est le mieux adapté à votre modèle.

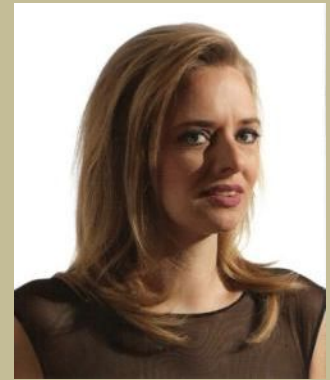
Large. La partie du visage éclairée est située vers l'objectif. Atténue les rides et défauts de la peau. Elargit les visages minces.

Court . La partie du visage à l'ombre est située vers l'objectif. Allonge le visage. Convient bien au visage rond, fait ressortir les textures de la peau.

Essayez ensuite un simple réflecteur pour déboucher les ombres.



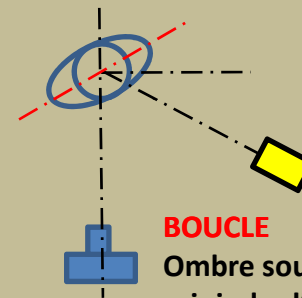
REMBRANDT



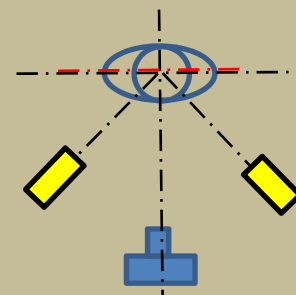
Eclairage court où l'on crée un triangle de lumière sur la joue en ombre.

Principal : 30 à 45 ° de l'axe boitier / sujet, position haute. Possibilité de réflecteur ou éclairage secondaire diffus pour atténuer les ombres.

Convient aux visages ronds un peu joufflus. Ajoute une dimension sombre et dramatique.



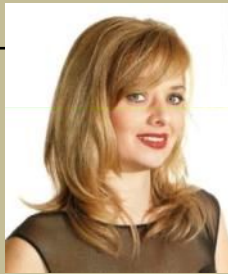
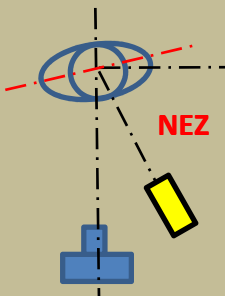
BOUCLE
Ombre sous le nez sans
rejoindre l'ombre de la joue.



REPRODUCTION
Deux sources à 45°
(Reproduction de
tableaux) Aucune ombre.
Variante portrait : créer
un ratio droite gauche.

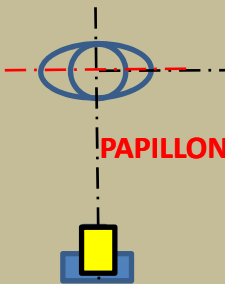


Ordre d'établissement des lumières



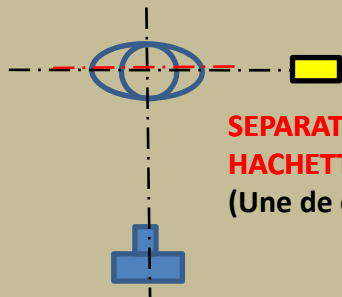
Lumière douce : parapluie diffuseur ou boîte à lumière large placé au dessus du modèle et dirigé vers son nez. (Attention point chaud)
Prévoir un réflecteur sous l'objectif pour reprendre les ombres.

Fonctionne bien sur un visage ovale.
Fait paraître les pommettes plus hautes.
Conseils : Epauls tournées. Regard vers boîtier.



Lumières dans l'axe boîtier / sujet.
En haut : Parapluie diffuseur ou grande B à L placé haut sur le sujet. (Imite un plafonnier)
En bas : réflecteur ou B à L d'une puissance légèrement en dessous de la lumière haute.

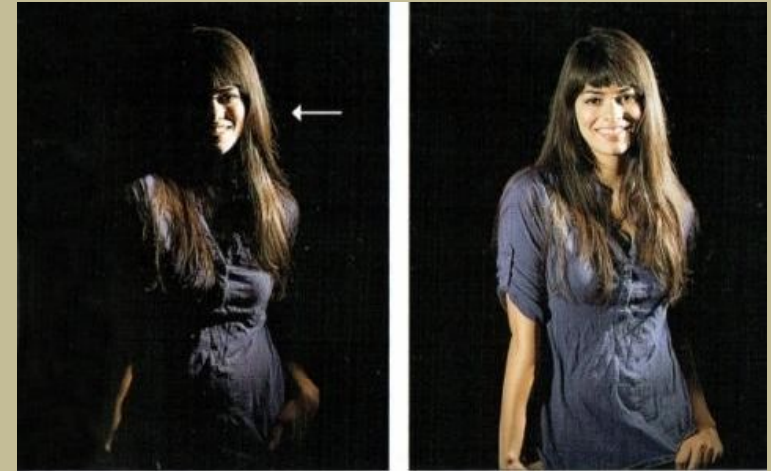
Convient à la plupart des visages. Dissimule les imperfections (peau luisante, cicatrices). Technique rependue en portrait.
PARAMOUNT : En supprimant la lumière du bas, les ombres seront très marquées sous le nez (papillon) et sous le menton. On obtiendra un éclairage « glamour » qui conviendra bien à la plupart des visages (sauf si joufflus)



SEPARATION = une source
HACHETTE = deux sources
(Une de chaque coté)



Convient aux têtes rondes et aux visages larges. Permet de masquer une dissymétrie du visage ou une cicatrice.
Cet éclairage donne un aspect dramatique qui sert souvent pour les portraits créatifs. (masculin en particulier)
HORREUR = Source en contre plongée.



- 1) Principale : Horizontale à 90°
- 2) Secondaire : Opposée à 45 °



- 1) Principale : Haute à 90°
- 2) Secondaire : Opposée à 45 °

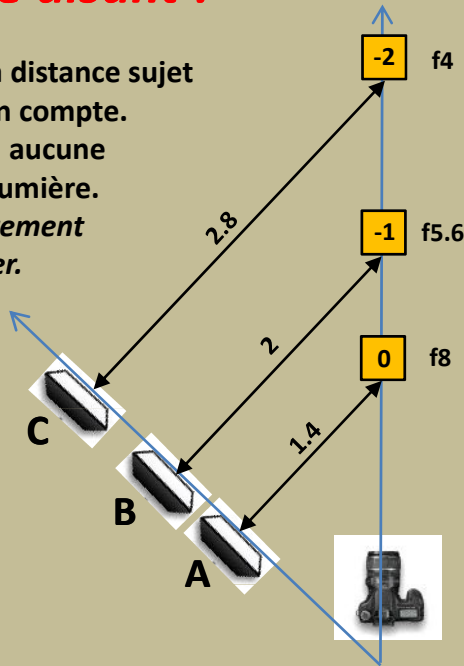
Principe : Ambiance et respect des textures

La lumière principale, la plus puissante, est à installer en premier, en respectant les textures de la partie éclairée, il sera ainsi facile de régler à la baisse toutes les autres lumières.

Ça va mieux en le disant !

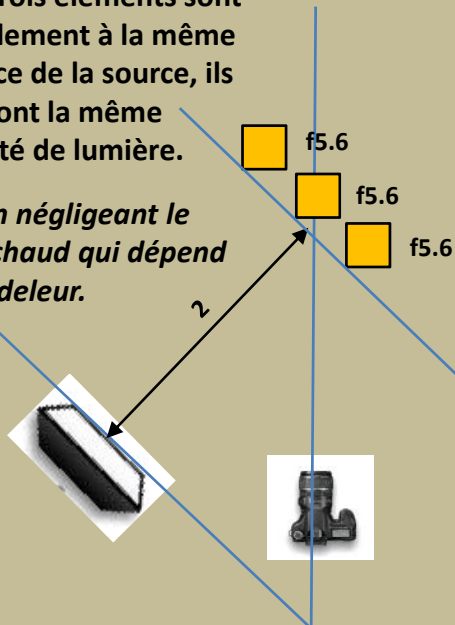
Pour régler la lumière c'est la distance sujet / source qui doit être prise en compte.
La distance sujet / boîtier n'a aucune influence sur la quantité de lumière.
N.B. La source se déplace rarement sur le même axe que le boîtier.

A : 1.4 m = f8
B : 2 m = f5.6
C : 2.8 m = f4



Si les trois éléments sont sensiblement à la même distance de la source, ils recevront la même quantité de lumière.

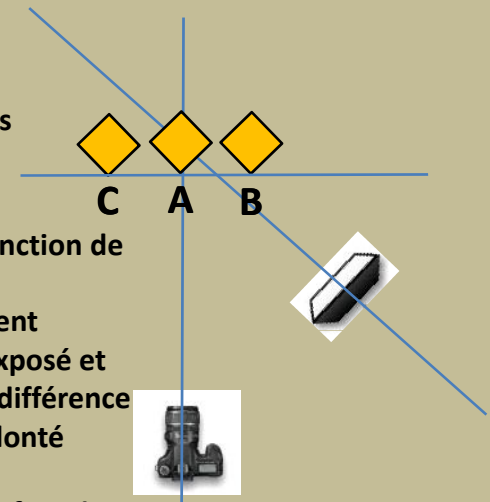
N.B. En négligeant le point chaud qui dépend du modèleur.



Si les trois éléments ne sont pas à la même distance du boîtier, la zone nette ne sera pas exactement identique sur chacun d'eux.

N.B. Une prise de vue en empilement uniformisera la netteté sur les trois éléments.

La netteté sera identique sur les trois éléments.



La lumière sera différente en fonction de l'éloignement sujet/source.

Si la mesure est faite sur l'élément central A, l'élément B sera surexposé et l'élément C sous-exposé. Cette différence d'éclairage peut-être une volonté créative.

N.B. Pour préserver les textures faire la mesure sur l'élément B, les deux autres seront graduellement sous-exposés.

Conclusion

Plus la distance sujet / source sera réduite, plus l'éloignement ou le rapprochement de la source fera varier rapidement la quantité de lumière sur le sujet.

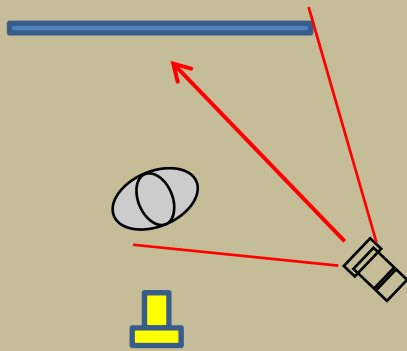
(Il y a un IL d'écart entre 1.4 et 2 mètres ainsi qu'entre 5.6 et 8 mètres)

Plus la distance sujet / boîtier sera réduite, plus la zone nette sera réduite. *(A focale et ouverture égales)*

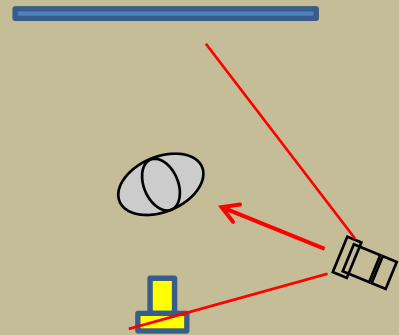
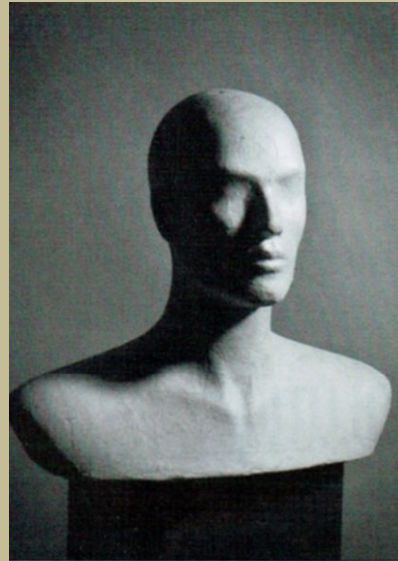
Le positionnement du point de vue par rapport au sujet est déterminant dans l'importance de la profondeur de champ.

Le positionnement de la source par rapport au sujet est déterminant dans la recherche de la « partie à préserver » (texture) et dans l'uniformité de l'éclairage (ou son dégradé).

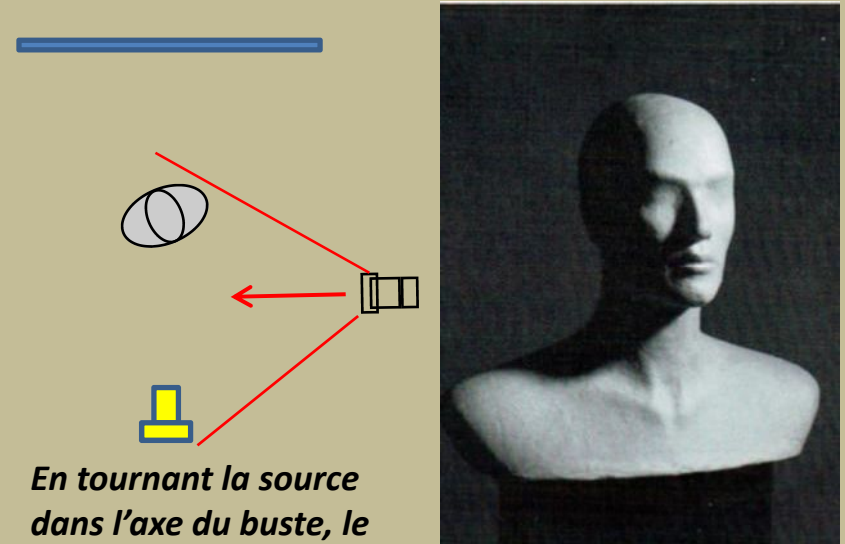
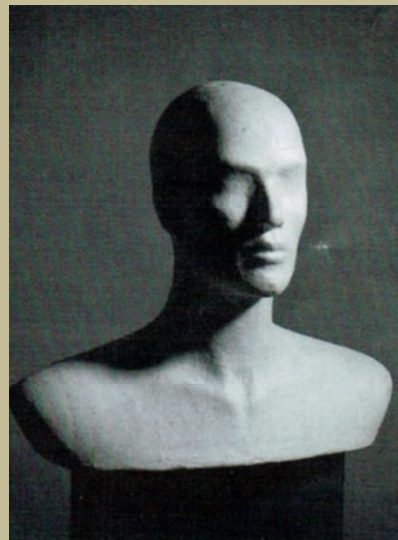
Réglage du fond



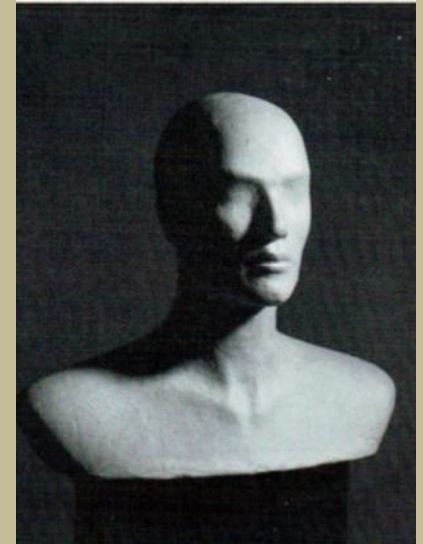
La source est positionnée en direction du fond qu'elle éclaire.



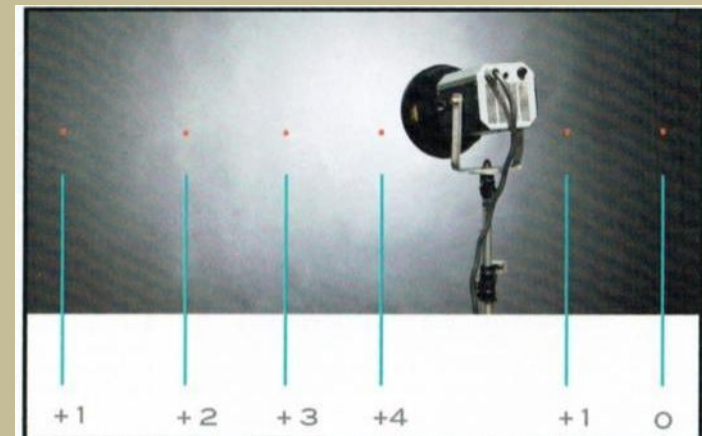
En tournant la source vers le buste l'intensité de l'éclairage du fond diminue.



En tournant la source dans l'axe du buste, le fond n'est plus éclairé.



Eloignement du modeleur et réglage du fond proche



La source ponctuelle dirigée sur un fond produit une lumière plus ou moins dégradée en fonction de la distance source / sujet.

Tous les reflets ne sont pas à éliminer



En portrait, la lecture des yeux indique souvent le nombre et la forme des sources de lumière. Ces reflets apportent de la vie au regard et ne sont sûrement pas à éliminer.



Photo originale du duc et de la duchesse de Windsor par Richard Avedon (1957)

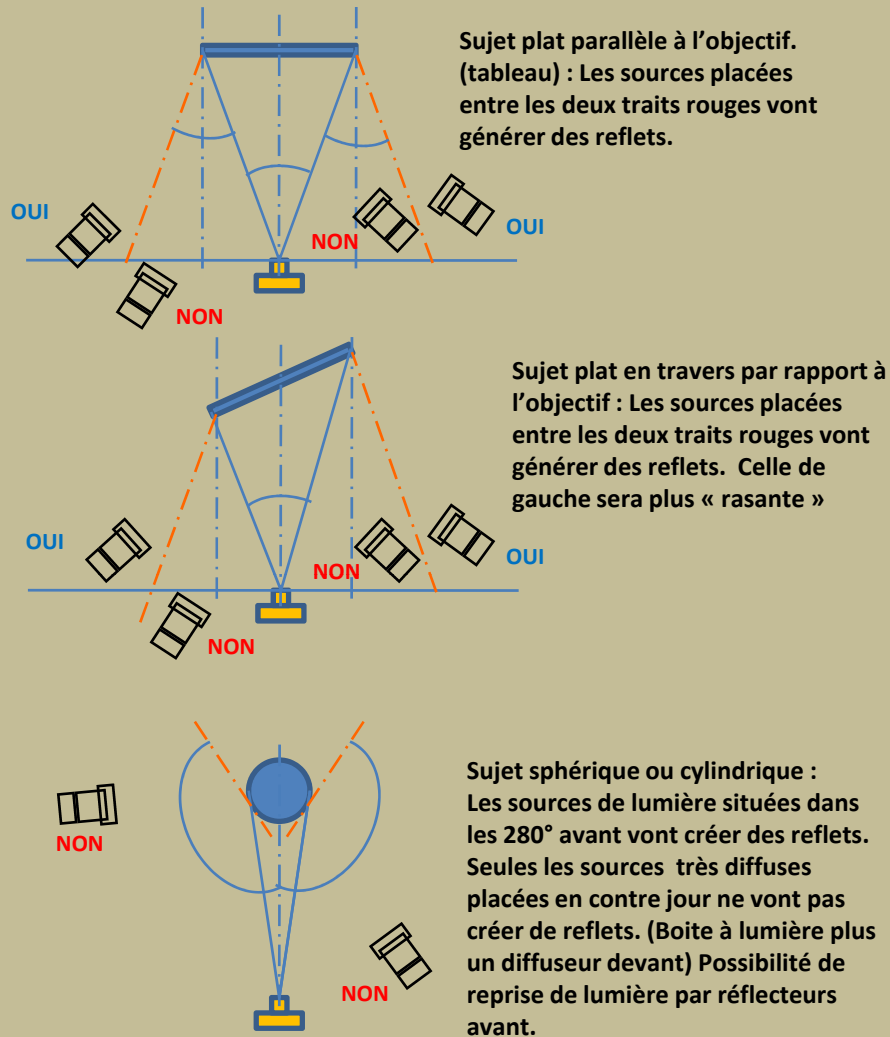


Sans reflet les regards sont éteints.

Les reflets

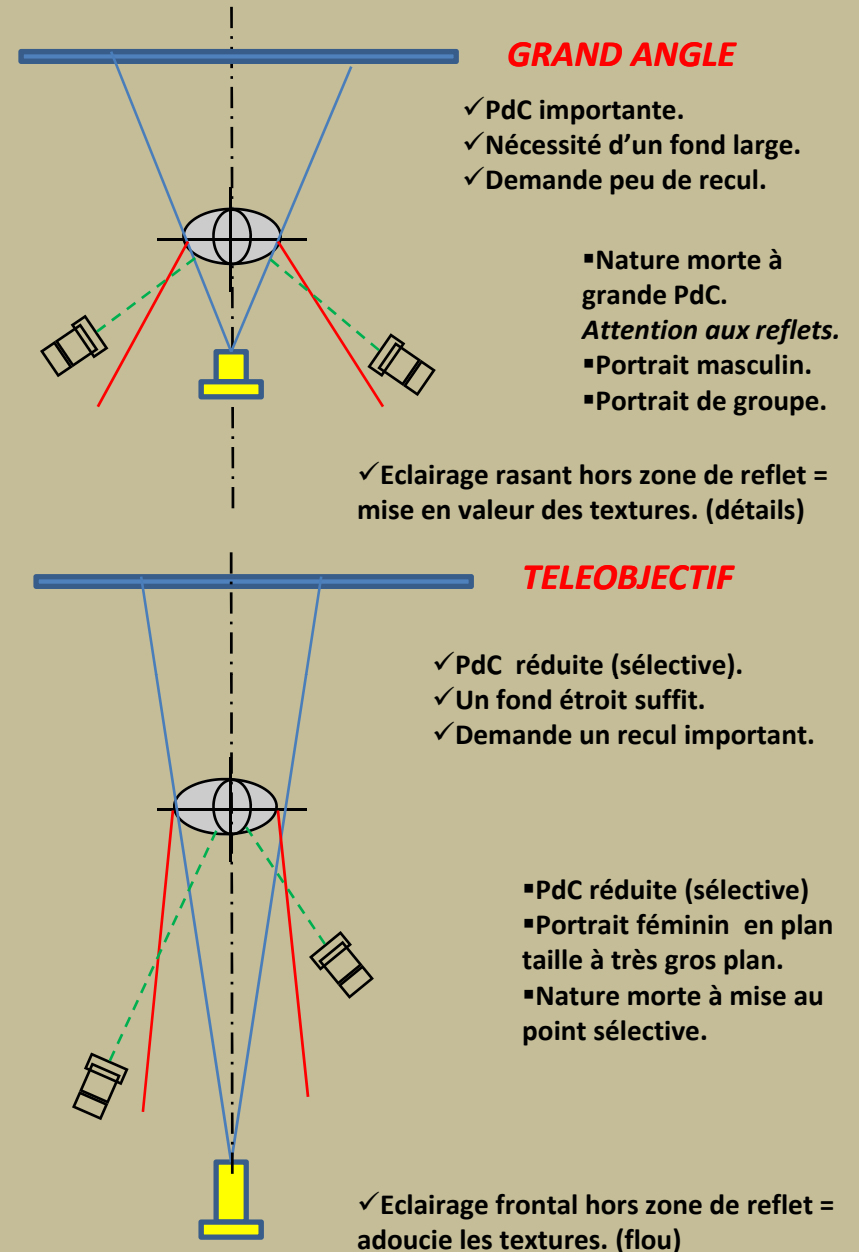
Gestion à partir de l'objectif :

Seules comptent : la forme du sujet, la distance sujet-appareil et la focale de l'objectif (angle de vue)



N.B. Le verre et le métal poli sont des sujets très sensibles aux reflets.
Voir : Nature morte / Eclairage du verre : fond blanc et fond noir.

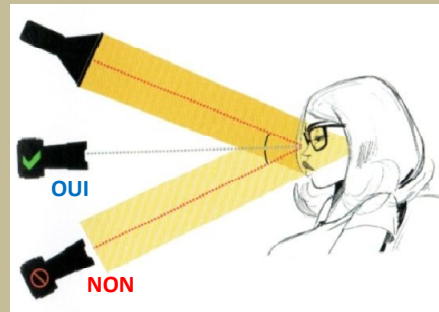
Reflets et choix de la focale



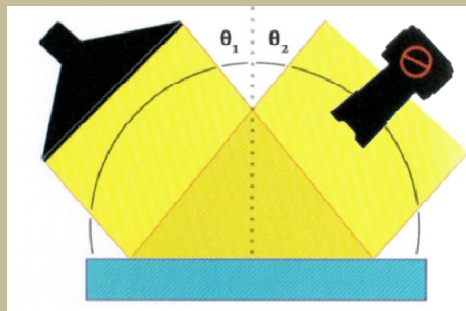
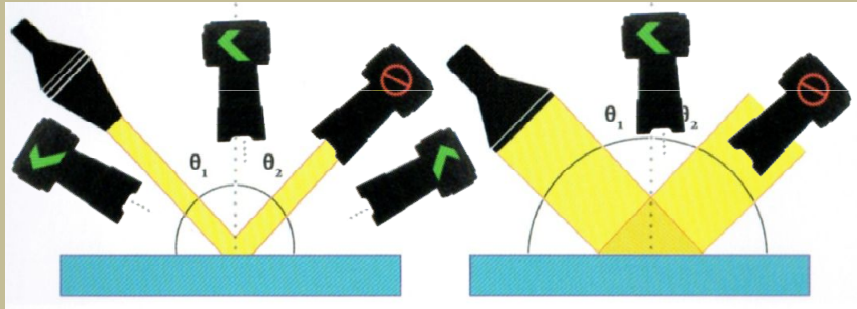
Gestion des reflets à partir de la source de lumière :

Suivant la taille de la source de lumière il faut considérer que celle-ci se propage tel un faisceau de parallèles.

Si le boîtier est situé hors du retour du faisceau de lumière (zone en blanc) il n'y a pas de reflet.



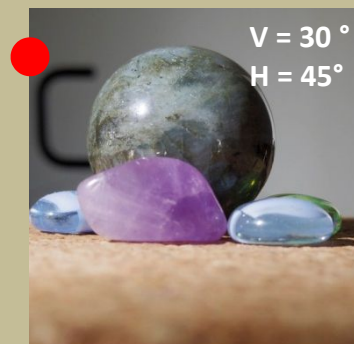
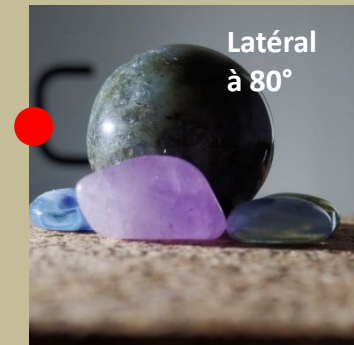
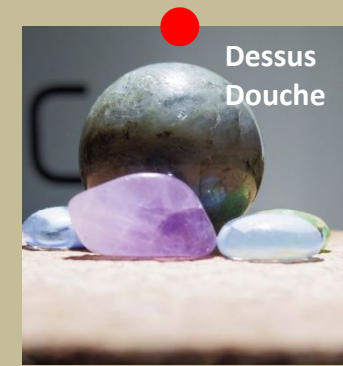
Variations de l'importance des reflets en fonction des dimensions de la source



Plus la surface de la source est importante plus il sera délicat de trouver un point de vue qui n'occasionne pas de reflets.

Astuce : Dans une pièce de prise de vue, sans lumière vive (lampe, fenêtre) mettre à la place du sujet un « boulard » foncé (jeu de bille enfantin) et juger :

- ✓ Du rendu des textures
- ✓ De la position des reflets
- ✓ De la valeur des ombres.



Eclairage 3 points : P S E

Boitier mode M. 100 ISO. Base 1/125 de f2.8 à f8 (base f4)

BdB : Lumière du jour ou flash.

Flash : Mode M. Puissance partielle de base 1/8.

Mesure lumière : flashmètre. Régler les lumières une à une.

Lumière principale : P *Apporte l'ambiance*

Commencer à 1/8 Puissance . A adapter suivant le modeleur (avancer / reculer)

Orientation : C'est la lumière principale qui *crée les ombres* et donne l'ambiance. Elle prend la place du soleil et souvent cette seule lumière suffit.

Faire un choix : Ponctuelle = Spot / Etendue = Ambiance.

Dirigée = ombres nettes / Diffuse = ombres douces.

✓ Cette lumière, la plus puissante, est à installer en premier, en respectant les textures de la partie éclairée, il sera ainsi facile de régler à la baisse toutes les autres lumières.

Eventuellement en guise de lumière secondaire, il sera juste positionné un réflecteur à l'opposé de la source pour gommer les ombres si elles sont jugées trop dures. Il est possible de diriger le faisceau de lumière en le pliant légèrement.

✓ La lumière principale (soleil) se place en hauteur par rapport au sujet. Plus la lumière est haute plus l'ombre projetée du sujet sur le fond est basse (hors cadre).

Pour un effet fond sombre : éloigner le sujet du fond (et donc la lumière)

✓ Pour les portraits féminins on peut commencer à placer la lumière à 45 ° de l'axe optique puis à la rapprocher le l'axe optique. (plus frontalement) On cherche en général une lumière diffuse donc plus grande que le sujet. (BàL, diffuseur, parapluie ou panneau réflecteur) En ambiance, la lumière venant d'une fenêtre convient parfaitement.

✓ Pour les portraits masculins, on recherche plus de texture, on peut commencer à placer la lumière à plus de 45 ° de l'axe optique pour aller vers les 90 °. (éclairage rasant) On

cherche en général ici une lumière plus dure donc plus petite que le sujet. (flash nu, cabochon, nid d'abeille, cône)

✓ Le modèle peut également tourner légèrement la ligne d'épaules et (ou) la tête à la demande. Le photographe peut également se déplacer.

✓ Éviter que le sujet ne regarde trop à gauche ou à droite, tendre le bras et lui demander de fixer votre main.

Nature et éloignement :

✓ Pour commencer placer la boite à lumière ou le parapluie à deux fois sa dimension par rapport au sujet.

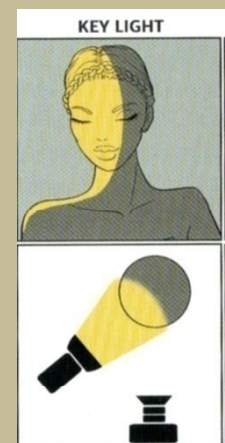
✓ Approcher le parapluie du sujet adoucie la lumière, le tourner de coté réduit le point chaud et permet d'améliorer le modelé. La boite à lumière donne une lumière plus concentrée, elle est plus facile à diriger que celle du parapluie.

Dimensions :

✓ Plus le parapluie ou la boite à lumière sont de grande taille plus la lumière sera diffuse.

✓ Plus la lumière est proche du sujet moins elle éclaire le fond, plus elle est éloignée du sujet plus elle éclaire le fond.

✓ Si la lumière est trop uniforme placer un carton noir dans le tiers inférieur ou sur un coté du parapluie ou de la boite à lumière.



P

*Ambiance.
Respect des
textures*

Lumière secondaire : S Remplissage ou Fill-in

Commencer à moins 1 IL de la lumière principale (avancer / reculer)

✓ Une fois la lumière principale réglée, il convient de l'éteindre pour régler la secondaire. La lumière secondaire (parapluie diffuseur, B2L, réflecteur blanc) plus diffuse que la principale sera réglée, en dessous de celle-ci afin de créer le modelé comme le ferait un réflecteur, sans jamais créer d'ombres supplémentaires.

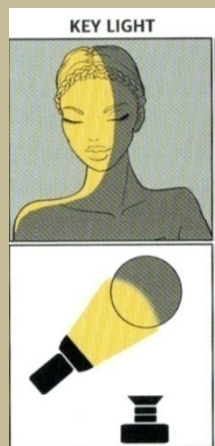
Contraste entre P et S :

Doux : 1 à 1.5 IL.

Moyen : 1 IL 2/3 à 2.5 IL. (maxi en couleur)

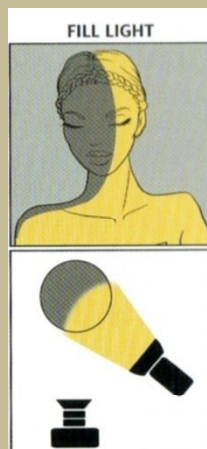
Fort : 3 à 4 IL. (uniquement en noir et blanc)

En extérieur : Le soleil constitue la principale. Le flash (fill-in en P-TTL) ou un réflecteur constitue la secondaire.



P

Ambiance.
Respect des
textures



S

Remplissage.
En dessous
principale



S

Décroche la
silhouette



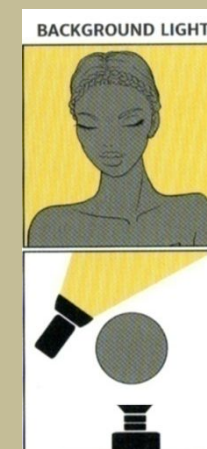
S

Cheveux



S

Halo
silhouette



S

Sur fond.
Peut être
colorée.

Effet : E Décroche le sujet du fond.

Commencer à moins 1/2 IL de la secondaire (avancer / reculer)

✓ Une fois la lumière secondaire réglée, il convient de l'éteindre pour régler les effets. En général la lumière d'effet décroche le sujet du fond.

✓ La lumière d'effet, ponctuelle, sera réglée légèrement en dessous de la secondaire et ne devra éclairer que l'effet. Souvent avec un drapeau pour éviter le flare engendré par cette lumière dirigée vers l'objectif.

✓ La lumière d'effet sera soit sur le sujet pour souligner un détail (Nid d'abeille positionnée à contre jour dans une chevelure) soit sur le fond (spot) pour y créer un halot.

✓ La lumière d'effet peut également éclairer tout le fond uniformément (aucune ombre) elle peut alors être réglée au dessus de la lumière principale. (fond blanc)

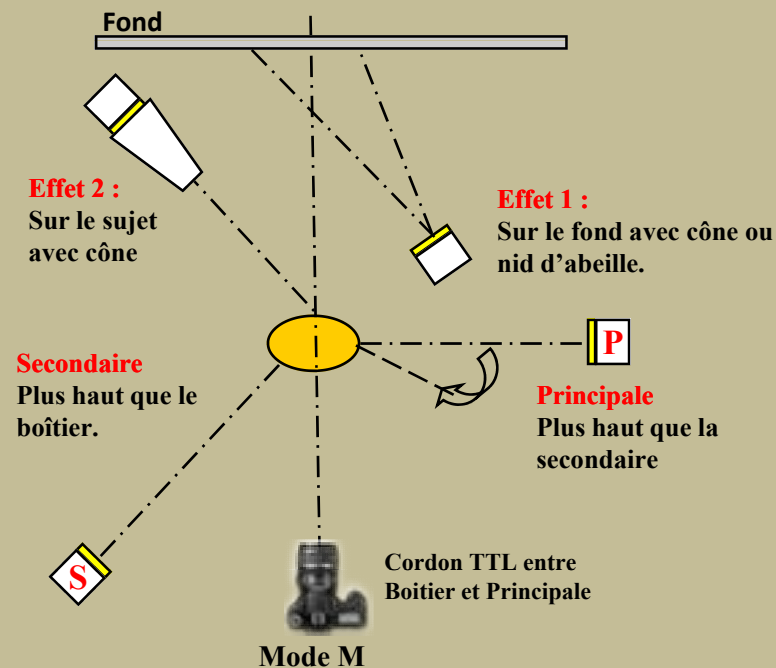
Eclairage 4 points. PSE

Boitier : mode M. 100 ISO. Base 1/125 à f8.

BdB : Lumière du jour ou flash.

Flash : Mode M. Puissance partielle de base 1/8.

Mesure lumière : flasmètre. Régler les lumières une à une.



Paramètres de réglage des ratios de lumières :

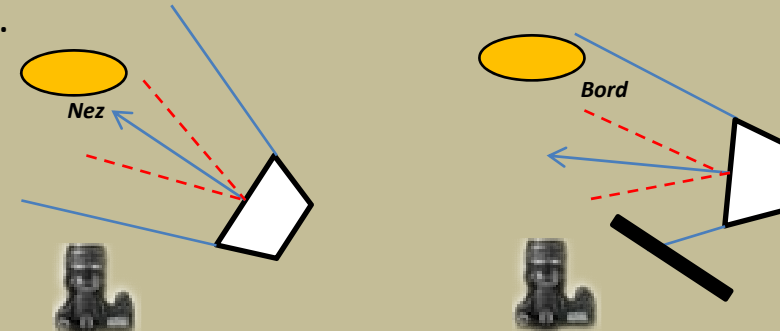
- Réglage des puissances partielles
- Position Zoom du flash.
- Eclairer avec le bord
- Eloignement des flashes.
- Emploi de modeleur : Diffuseur sur flash, parapluie réflecteur, boîte à lumière, etc.

NB : Si l'éclairage principal n'est pas assez haut (soleil), il est possible de le monter sur un monopode et de le faire tenir par un assistant. Pour mieux diriger la lumière, il est possible de cacher une partie d'une boîte à lumière, etc. par un carton noir (coupe flux, drapeau)

Le point chaud : nez ou bord

L'éclairage produit par un modeleur n'est pas uniforme car il produit un **point chaud au centre**. Si le point chaud est présent sur l'image il faut veiller à ce qu'il ne soit pas surexposé.

C'est en faisant pivoter la source que l'on va contrôler la position du point chaud pour apporter du contraste ou bien uniformiser la lumière.



Modeleur dans l'axe du sujet. « nez »

L'image est dure, l'éclairage est contrasté, il faut veiller à ne pas surexposer le point chaud, les ombres sont profondes.

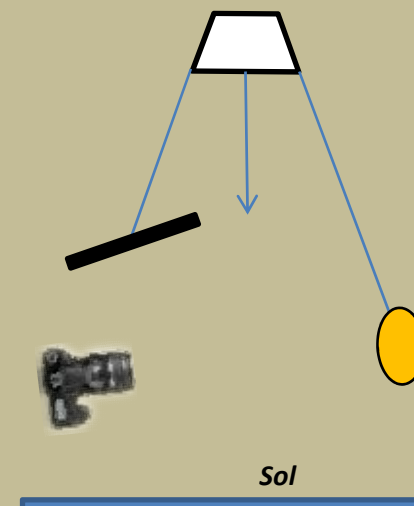
Le fond reçoit de la lumière s'il est proche.

Point chaud en dehors du sujet.

On éclaire « avec le bord ». (Feathering)
L'image est plus douce, l'éclairage est plus uniforme, le contraste ombre lumière sera ainsi moins marqué. Attention à ne pas éclairer l'objectif, placer un « drapeau ». Le fond ne reçoit plus de lumière.

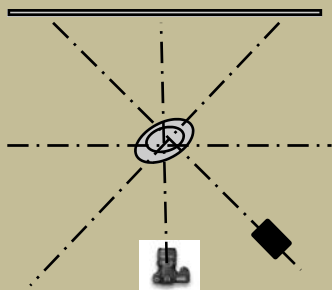
Une autre manière d'éclairer avec le bord consiste à placer la source en « douche », c'est-à-dire devant le sujet, en position haute et dirigée vers le plancher. Placer un « drapeau » au dessus de l'objectif s'il rentre dans la zone d'éclairage.

Loi du carré inverse de la distance oblige, quand on place une source en position haute, le haut reçoit plus de lumière que la bas. Pour un portrait en pied par exemple la tête et le buste recevront plus de lumière que les jambes. Ce dégradé vertical de lumière « Falloff » peut être plus ou moins marqué (dur ou doux) déterminant ainsi le contraste vertical que l'on peut nommer le « tombé de lumière ».



Exercices : AVEC UN SEUL FLASH

Câble TTL de trois mètres



1) Flash nu. Lumière dure, ponctuelle.

✓ Placé à 45 ° et légèrement plus haut que la tête du modèle à environ 2 m de celui-ci. *Attention à l'ombre portée du chapeau.*

✓ En mode M choisir une vitesse vers 1/30.

✓ Variations :

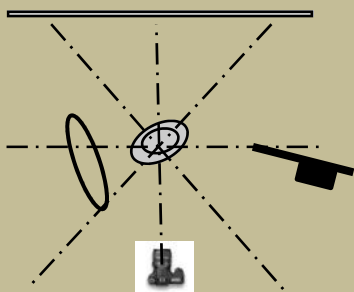
1) Changer la position du zoom flash.

2) Avancer reculer le flash.

3) Sous exposer progressivement le fond en augmentant la vitesse vers 1/200.

2) Speed Gobo

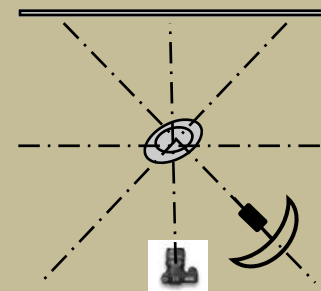
Lumière douce et large. Monter un Speed gobo sur le flash puis faire quelques variations comme ci-dessus.



3) Speed gobo en drapeau + diffuseur

✓ Placé légèrement plus haut que la tête du modèle et proche de celui-ci.

✓ Grand réflecteur sur support à l'opposé du flash.

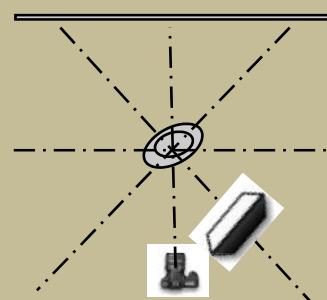


4) Parapluie réflecteur

Lumière douce, très large.

✓ Placé à 45 ° et plus haut que la tête du modèle.

✓ Variations : Démarrer à 1.5 fois la diagonale du parapluie, puis approcher et éloigner la source.



5) Boite à lumière : Lumière douce, orientée.

✓ Placé à 45 ° et légèrement plus haut que la tête du modèle, très proche de celui-ci.

✓ Variations : Démarrer à 1.5 fois la diagonale de la boîte, puis approcher et éloigner la source.

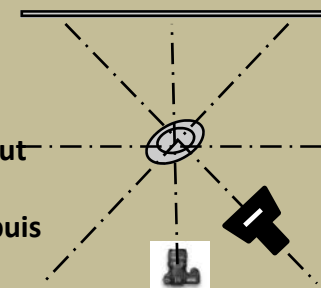
N.B. Attention à l'ombre projetée du chapeau. (tête haute)

6) Bol beauté :

Lumière dure et directive.

✓ Placé à 45 ° et légèrement plus haut que la tête du modèle.

✓ Variations : Démarrer vers 1.5 m puis approcher et éloigner la source.



Exercices : MULTI - FLASHES

7) Coquillage

Lumière douce et diffuse.

✓ Placé deux flashes comme sur l'image. 45° haut et 45° bas.

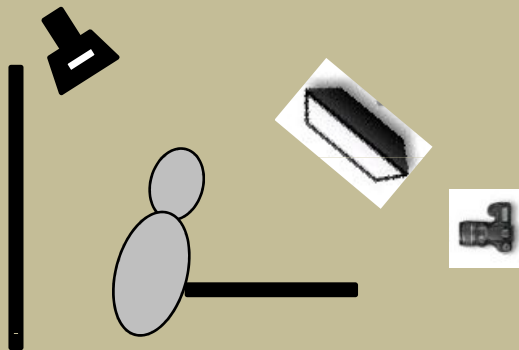


N.B. Le modèle doit regarder en face. Le fond éloigné ou proche ne doit avoir aucune ombre portée. Cet éclairage adouci le grain et limite les imperfections de la peau. Portrait serré féminin.

Variante : une boîte à lumière en haut un réflecteur blanc ou argent en bas.

8) Papillon

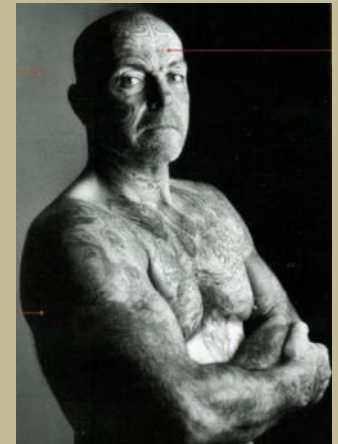
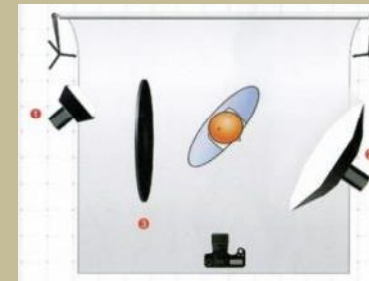
Crée une petite ombre sous le nez



Le modèle est assis devant lui une table avec un revêtement noir brillant, le fond est également noir. Une boîte à lumière éclaire le sujet en créant un reflet sur la table. A l'arrière et en hauteur un bol beauté éclaire cheveux et épaules du modèle. Portrait percutant. (dirigeant d'entreprise) Attention à la position des mains.

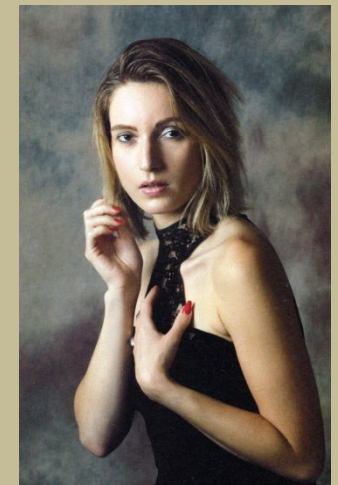
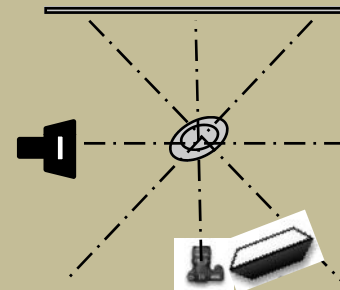
9) Dégradé sur le fond

Le réflecteur passif coupe le flux de lumière sur le fond et renforce l'ombre du dos



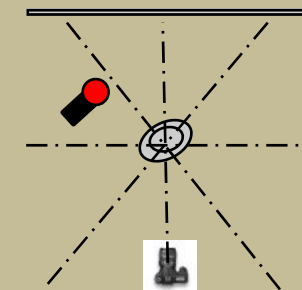
10) Dynamique

Bol beauté à gauche. Boîte à lumière presque de face à - 1.7 IL. Le fond peut être éclairé.



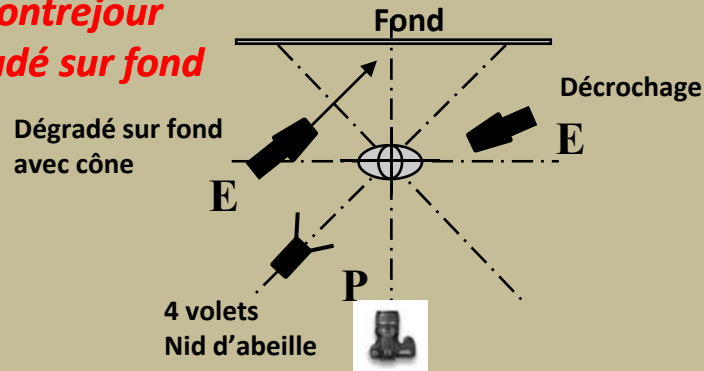
11) Cône. Effet silhouette

✓ Le flash, équipé d'une grille nid d'abeille éclaire le fond derrière le modèle. Gélatine de couleur pour effet.

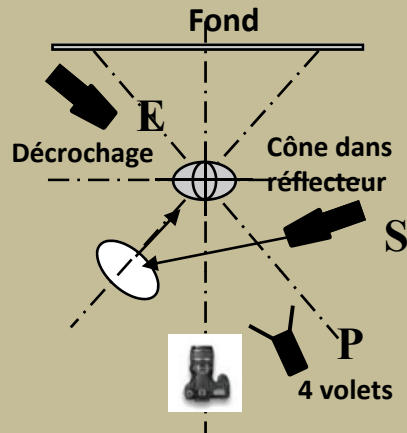


Exercices : inspirations Harcourt

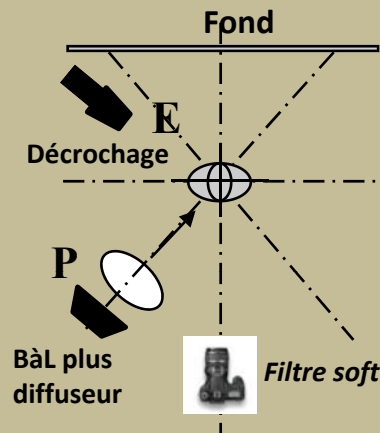
Jour / contrejour et dégradé sur fond



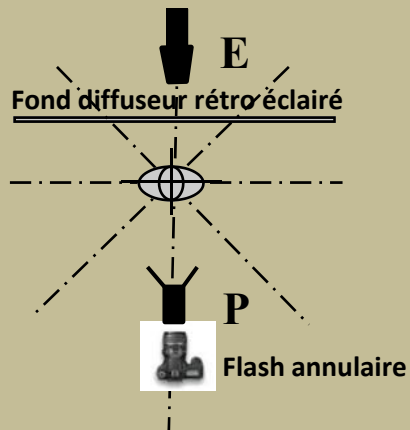
Douceur



Grande douceur



Douceur et fond rétro éclairé



Édith Piaf (1950)

Louis Jouvet (1947)

Arletty (1943)

Jean Marais (1942)

...et les modernes



Pierre Arditi (2009)

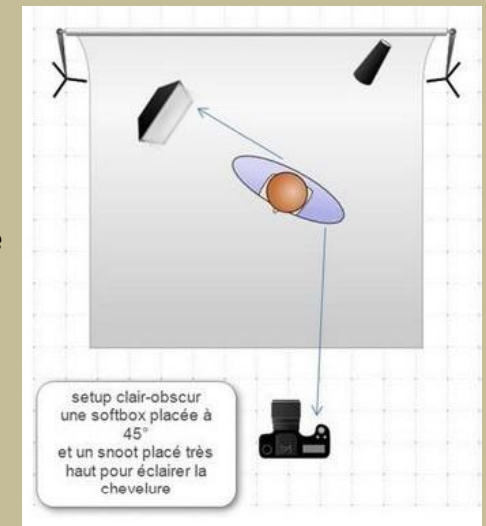
Nathalie Baye (1994)

Julien Clerc (2008)

Carole Bouquet (1995)

Clair-obscur

- ✓ Plonger la pièce dans le noir.
- ✓ Le sujet restera bien éloigné du fond (ton foncé, noir) pour obtenir une teinte profonde.
- ✓ Placer une Softbox en lumière principale, plus elle sera derrière le sujet plus l'effet sera violent.
- ✓ Placer éventuellement un drapeau noir à l'opposé de la softbox pour densifier les ombres.
- ✓ Pour éclairer la chevelure, placer un cône en contre jour en position haute.



MEMO D'INSTALLATION DES LUMIERES

D'abord penser l'arrière plan (le fond)

Quelle ambiance ? Quel fond ? Quelle distance sujet/fond ?

Fond clair = Source de grande taille éloignée du sujet. Sujet assez près du fond. (attention aux ombres portées visibles)

Fond foncé = Source de petite taille proche du sujet. Sujet éloigné du fond. Le fond doit-il être net ou dans le flou ? Le fond doit-il recevoir l'éclairage de lumière d'effets. (décrochage)

Ensuite la lumière principale

Lumière dure : spot, dirigée.

Fais ressortir les formes et les textures avec des ombres marquées en particulier pour le noir et blanc. Nature morte, portrait de baroudeur. Réglage : vers f8.

Lumière douce : ambiance, diffuse.

Pour une atmosphère naturelle, les portraits féminins et ceux des enfants. Dissimule les imperfections de la peau et gomme les textures. Ombres diffuses. Réglage : vers f4

Taille relative : taille réelle / distance. Contrôler les ombres :

- ✓ Par rapport à la taille du sujet, plus la source est grande plus la lumière est douce.
- ✓ Plus la source est proche du sujet, plus le faisceau est étroit et plus la lumière est douce.

Juger de la nécessité d'une lumière secondaire

Faire en premier une vue avec la lumière principale et observer :

- ✓ Les parties en ombre doivent être éclairées.
- ✓ Les ombres sont trop dures et doivent être atténuées.
- ✓ La lumière est trop faible dans une zone.

Si on répond OUI à l'un de ces trois critères, il faut envisager un réflecteur actif ou une source secondaire.

- ✓ Réglage : 1 à 2 IL en dessous de la principale.

Juger de la nécessité d'une lumière d'effet

Permet de décrocher le sujet du fond :

- ✓ Soit en éclairant directement le fond jusqu'à plus 2 IL au dessus de la principale, pour une tache de lumière
- ✓ Soit en éclairant le sujet à contre-jour, autour de 1 IL en dessous de la principale pour un effet de contour (dans la chevelure)

MEMO EMPLOI DES FLASHES

Sur boitier : Evénements rapides

Le soleil est la lumière principale, le flash le remplissage.

BOITIER main levée

- ✓ Mode P. ISO Auto. (Mode M pour sous exposer le fond)
- ✓ Mesure de la lumière : multizone
- ✓ BdB : Lumière du jour. (Eventuellement, gélatine TCO 1 sur flash)

FLASH sur boitier

- ✓ Zoom flash : Auto
- ✓ Flash : mode TTL HS. Premier rideau.

Flash direct à éviter au maximum. Dôme de près (2 m maxi)

Réflecteurs et rebond

- ✓ Speed-gobo : de près lumière douce diffuse.
- ✓ Plafond blanc : lumière douce très diffuse.
- ✓ Mur blanc : lumière douce très diffuse.
- ✓ Autre réflecteur (vitrine dans la rue)

Déporté avec câbles : Le flash est la lumière principale.

BOITIER sur tripode

- ✓ Mode M. ISO 100
- ✓ Mesure de la lumière : flashmètre
- ✓ BdB : Lumière du jour (emploi de gélatine couleur sur flash)

FLASH sur pieds support

- ✓ Zoom flash suivant modeleur (zoom flash vers grand angle)
- ✓ Flash : mode M. Premier rideau.

Flash direct

- ✓ Boite à lumière : lumière douce et diffuse, assez facile à diriger.
- ✓ Bol beauté : lumière douce, modelé, moyennement acutante.
- ✓ Cône : lumière dure et ponctuelle. (effet)
- ✓ Nid d'abeille : lumière dure concentrée. (effet)

Réflecteurs et rebond

- ✓ Speed-gobo : lumière douce diffuse, facile à diriger. (drapeau)
- ✓ Parapluie réflecteur : lumière douce et diffuse, plus contrastée que la boite à lumière, inonde la scène éclairée.
- ✓ Grand réflecteur : lumière douce diffuse, délicate à diriger.